

Premiere Pro Renderbugs

Beitrag von „hegmeg“ vom 6. Januar 2021, 19:49

Hallo zusammen,

mein Bruder hat folgendes System im Einsatz:

-Gigabyte Z370 AORUS Ultra Gaming WIFI -Core i7-8700K -64 GB Crucial Ballistix -Sapphire RX 580 Pulse 8GB -BCM943602CS -Samsung 970 Pro M2 NVME 1 TB

Seit beginn gibt es im Premiere im Probleme Renderbugs siehe Screenshot.

Daher würde wir jetzt gerne eine neue Grafikkarte probieren. Ich dachte jetzt erst an eine Vega 64, die scheint man aber nicht mehr zu bekommen?

Die Frage an euch wäre Grafikkarte würdet ihr hier alternativ empfehlen? Macht eine RX 5600 XT sinn?

Am genialsten wäre es natürlich wenn ihr die Karte selbst habt und auch mit Premiere nutzt.

Danke euch für eure Hilfe.

Gruß

Hegmeg

Beitrag von „the_ace“ vom 6. Januar 2021, 20:23

Für Premiere ist die GraKA meiner Erfahrung nach völlig egal. Eine Vega64 macht hier nichts schneller als eine alte GTX680.

Allerdings liefert der aktivierte GPU-Support qualitativ bessere Ergebnisse beim Color Grading. Premiere möchte eine potente CPU oder noch besser gleich mehrere - zumindest in der Vergangenheit.

Seit Version 14.2 soll Premiere auch unter Windows durch Grafikkarten sehr gut profitieren, ob das beim Mac auch so ist weiss ich nicht. Ist halt die aktuelle Version.

Beitrag von „hegmeg“ vom 7. Januar 2021, 15:51

Hey [the_ace](#)

Das ist ja interessant, danke für deinen Hinweis. Wenn ich bei Adobe nachlese liest sich das anders:

[Optimizing your system for Premiere Pro and After Effects \(adobe.com\)](#)

Wie sind die Erfahrungen der anderen hier?

Gruß

Beitrag von „the_ace“ vom 7. Januar 2021, 20:08

[hegmeg](#):

Nun, da hat sich wohl in letzter Zeit was geändert.

Habe in den vergangenen Jahren ausschliesslich mit Premiere Pro gearbeitet und bis Anfang letzten Jahres konnte ich jedenfalls keinen Unterschied zwischen dem Rendern mit einer Office-GraKa oder mit einer Titan oder einer Vega64 feststellen.

Ich glaube irgendwo bei YT gabs mal nen Test, der hat das damals auch bestätigt.

Aber wie gesagt, mag sich geändert haben... Wäre zumindest schön.

Bin ebenfalls gespannt wie andere Erfahrungen hier so sind.

Beitrag von „hegmeg“ vom 8. Januar 2021, 12:37

Ja wäre echt mega wenn noch jemand seine Einschätzung dazu abgeben könnte.

Beitrag von „EdD1024“ vom 8. Januar 2021, 12:42

Nun ja, ich habe mir letztes eine Radeon VII geholt, aber ich nutze sie nicht wirklich viel dafür. War auch schweine teuer und es ist nach wie vor so. Es gibt vergleichbar gute Karten aber mir fehlt der Vergleich. Ich bin zufrieden, bin aber auch absolut kein Maßstab, da ich nur hin und wieder HD Videos für unsere Band schneide. Also max. 5min im Ergebnis.

Beitrag von „hegmeg“ vom 8. Januar 2021, 15:24

Danke für deine Einschätzung. Ja die finde ich auch interessant, aber der Preis puh...

Hatte von euch schon mal jemand so Renderfehler wie im Screenshot zu sehen sind?

Gruß

Beitrag von „apfelnico“ vom 8. Januar 2021, 16:57

Die Renderfehler würde ich nicht spezifisch an einer RX580 festmachen. Entweder ist die genutzte Karte defekt, oder auch nur überhitzt? Netzteil liefert genügend Leistung? Das würde ich mal checken, ebenso Verkabelung wie auch Einbau. Alles mal säubern und neu stecken, Kühlung optimieren. Und wenn man gerade dabei ist, Updates von Bootloader, Kexte und

System sowie Anwendungen.

Beitrag von „AgentUgly“ vom 16. Januar 2021, 19:30

Falls Eure Suche noch aktuell ist, dann könntet ihr mal diese

Testergebnisse von Pugetsystems.com bzw igorslab.de anschauen:

<https://www.pugetsystems.com/l...-vs-AMD-Radeon-Vega-1206/>

<https://www.igorslab.de/workst...rks-tests-und-details/10/>

Ich selber habe eine RX580 im Einsatz. Werde auch erstmal dabei bleiben, denn die Testergebnisse der AMD-GPUs rechtfertigen für mich persönlich momentan keinen Wechsel von einer günstigen auf eine teure Karte. Dafür liegen die zu nah beinander.

Das betrifft natürlich nur die Arbeit mit Premiere. Wenn man andere Software nutzt, kann es ggf. Sinn machen (aber damit habe ich mich nicht beschäftigt).

Treten die Renderfehler bei Euch auch auf, wenn ihr "Software-only" anwählt beim Rendering/Export ? Oder zwischen den beiden Hardware-Beschleunigungen (OpenCL / Metal) wechselt- macht das einen Unterschied?

Einen schönen Abend!

Beitrag von „hegmeg“ vom 23. Januar 2021, 14:52

Hallo zusammen,

<https://www.hackintosh-forum.de/forum/thread/52205-premiere-pro-renderbugs/>

danke euch für die Antworten und Tipps. Habe die Kiste gerade nicht bei mir und mein Bruder ist leider nicht so technikaffin, was es auch nicht unbedingt leichter macht. Ich komme gerade auch nicht an die EFI ran. (Er hatte sich eine neue EFI mit OpenCore von einem "Hackintosh Experten" erstellen lassen, da der Rechner eines Tages nicht mehr bootete, ich konnte zu dem Zeitpunkt leider nicht unterstützen.) Leider hat der Herr auch nicht alle Probleme beseitigen können, bzw. die alten Probleme (PC crasht und diese Renderbugs) sind auch in der neuem Umsetzung vorhanden. So kamen wir auf den Trichter "das muss doch was an der Hardware sein". Zwischenzeitlich liefen auch einige Test unter Windows und hier gibt es keine Probleme. So das ich wieder an der These "kann Hardware sein" Zweifel.

Mich ärgert das Ganze bis auf Mark, weil ich ihm das empfohlen habe und er auch einige Euros investiert hat. Jetzt hat er ein System das ihn an die Verzweiflung bringt und mit dem er nicht arbeiten kann...

Das hilft euch jetzt alles natürlich relativ wenig, weil was sollt ihr ohne EFI beurteilen. Trotzdem jeder Ratschlag ist weiterhin herzlich willkommen 😊

Bzw. würde wir auch entgeltliche Unterstützung in Betracht ziehen, wenn die Kiste dann Stabil läuft.

Gruß

hegmeg

Beitrag von „Wolfe“ vom 23. Januar 2021, 15:03

[hegmeg](#) Ich kann hier zwar keine Lösung anbieten, aber etwas Aufmunterung: sobald die genauen Daten des betreffenden Rechners vorliegen und Zugriff vorhanden ist, müssten die Probleme bald beseitigt sein. Hier im Forum sind fähige Leute. Gratifikationen erfolgen am Besten in Form von einer Spende ans Forum.

Beitrag von „EdD1024“ vom 23. Januar 2021, 15:28

Wäre sicherlich gut zu wissen, was was ist das aktuelle Fehlerbild.

Beitrag von „AgentUgly“ vom 24. Januar 2021, 21:40

Hello again,

Dein Bruder könnte zumindest ohne großen Aufwand testen, ob die Auswahl bei der Hardwarebeschleunigung der GPU einen Unterschied macht.

In Premiere bei

Datei> Projekteinstellungen > Allgemein> Videorendering und -wiedergabeeinstellungen

mal zwischen den beiden GPU-Beschleunigungen ("OpenCL" oder "Metal") und "Software only" wechseln. Und dann jeweils eine fehlerbehaftete Sequenz rendern bzw. exportieren.

So kommen wir der Sache vielleicht näher und können das Problem eingrenzen.

Ansonsten kann ich [Wolfe](#) nur zustimmen.... wenn die Infos da sind, kann Euch bestimmt geholfen werden! War bei mir auch immer so 😊

Grüße und einen schöne Abend!

Beitrag von „hegmeg“ vom 28. Januar 2021, 10:49

Hey Leute,

vielen Dank für euren netten Antworten. Das macht mir echt Hoffnung.

Sobald ich was neues habe melde ich mich.

//Update: PC kommt am WE zu mir 😊😊😊

Danke euch und Gruß

hegmeg

Beitrag von „hegmeg“ vom 1. Februar 2021, 21:08

Hallo zusammen,

im Anhang findet ihr die EFI. Ich würde mich freuen wenn ihr mal einen Blick drauf werfen könntet.

Die Probleme sind die im ersten Post beschriebenen Renderbugs. Zusätzlich Crasht der PC gelegentlich, ich schau grad die Logs durch finde aber nicht wirklich etwas brauchbares.

Danke euch und Gruß

Beitrag von „hegmeg“ vom 5. Februar 2021, 18:40

Hallo guten Abend,

hatte jemand Zeit mal einen Blick auf die Efi zu werfen?

Gruß

Beitrag von „timmtomm“ vom 5. Februar 2021, 19:45

Hallo [hegmeg](#) , geht es noch immer um die Hardware Konfiguration, die unter "PC Bruder" eingetragen ist? Also um die RX 580? Warum benutzt Du/Ihr dann die "SSDT-RX 5700 XT-Version 1.0.aml"? Einfach mal in der config.plist raus nehmen, und ebenso würde ich einmal ohne "DAGPM.kext" testen ...

Beitrag von „hegmeg“ vom 6. Februar 2021, 09:47

Hey [timmtomm](#),

ja Timmtomm, danke für deine Antwort. Ja genau es geht um diese Config, sorry das hatte ich geschrieben. Ehrlich gesagt tue ich mir mit dem OpenCore noch recht schwer, da ich bisher nur mit Clover / Clover Konfigurator gearbeitet haben. Aber ich werde mir das anschauen.

Was müsste ich denn machen, wenn ich mal ohne die GPU testen möchte? Ist das iMac Pro Smbios für dieses Setup wirklich geeignet?

Dank euch

Beitrag von „Wolfe“ vom 6. Februar 2021, 10:03

[hegmeg](#) Welches Smbios am besten geeignet ist, erfährst du hier: <https://dortania.github.io/OpenCorePkg/faq.html#how-to-decide>

Der 8700k ist ein Coffee Lake mit iGpu. Wenn ich in den Guide oben schaue, dann würde ich ausprobieren:

Macmini8,1, iMac19,1 und iMac19,2.

Beim Wechsel des Smbios ist womöglich das Usb-port Mapping betroffen. Ich kann mich gerade aber nicht mehr erinnern, wie das zu lösen ist. Wie hast du deine Ports gemapped?

Beitrag von „timmtomm“ vom 6. Februar 2021, 11:09

[hegmeq](#) ich meinte nicht die GPU raus zu nehmen, sondern zuerst die beiden files (SSDT-RX 5700 XT-Version 1.0.aml und DAGPM.kext) aus Deiner Config heraus zu nehmen!

Beide sind im von Dir hochgeladenen OC.zip ja enthalten ... aber die .aml Datei bezieht sich dem Namen nach ja auf eine andere Gpu, nämlich die RX 5700, die ja nicht in dem System ist ... und die DAGPM.kext greift ja auch in die Einbindung der GPU ins System ein - um den Fehler zu finden würde ich systematisch vorgehen, und in der vorhandenen Configuration erst einmal ohne diese beiden "möglichen Fehler" starten, und mal schauen wie das System darauf mit dem bestehenden imac pro 1.1 SMBIOS reagiert - das müsste dann eigentlich gut laufen mit der RX 580, wenn diese nicht hardwaremäßig ein Problem hat ! ...

Zum Bearbeiten der config.plist verwenden viele hier zb Plist Edit Pro (<https://www.fatcatsoftware.com/plisteditpro/>), das Du einige Zeit auch im vollen Umfang frei nutzen kannst - um mal erste Veränderungen in Deiner config.plist machen zu können reicht das schon mal ...

Um die .aml aus der config zu entfernen, einfach mit dem Plist Editor Pro öffnen, auf ACPI klicken, damit Dir die Einträge angezeigt werden, dann dort auf den Bereich "Add", und dann auf "Item 3", dort ist die SSDT-RX 5700 XT-Version 1.0.aml eingetragen.

Rechts neben "Item 3" taucht beim mous over ein + und - Zeichen auf, einfach auf das - Zeichen klicken, und der ganze Eintrag "Item 3" ist damit gelöscht ...

Um die Referenz zu den geladenen .kext Dateien in der config.plist zu bearbeiten, im Bereich "Kernel" - "Add" das sich auf die DAGPM.kext beziehende löschen, in Deiner config.plist der Punkt "Item 9".

Speichern und neu starten und berichten!

ps: IMMER EINE STARTMÖGLICHKEIT ALS BACKUP BEHALTEN!

ALSO zb einen im Fat32 formatierten USB-Stick, auf den **Du Deine funktionierende EFI unverändert** kopierst, um davon starten zu können, wenn bei Änderungen irgend etwas

schief gehen sollte!

*

wenn das keine Besserung bei Rendern bringt, obwohl es das ja eigentlich sollte, dann erst wirklich die RX 580 physisch aus dem System nehmen, und wie [Wolfe](#) vorschlägt den SMBIOS ändern, probieren und berichten ...

Beitrag von „hegmeg“ vom 6. Februar 2021, 12:39

Danke euch beiden für die schnelle Antwort.

[Wolfe](#) Super Tipp, bin schon dran den Dortania Guide durchzuarbeiten, bin aber erst ganz am Anfang.

Ich muss mich erst durch die EFI durchboxen, ich hab das System so nicht aufgesetzt. Meine damalige Config noch unter Clover / Mojave (10.14.5) wurde leider damals einfach gelöscht. Nochmal kurz die Story, aufgrund von Problemen wurde das System von einen dritten kurzzeitig übernommen, der meldet sich leider gar nicht mehr. Die Backup Sticks hatte ich meine Bruder gegeben und die sind natürlich verloren gegangen. Daher tue ich mir momentan etwas schwer. (jetzt genug blabla)

Das Problem mit diesen Renderbugs hatten wir aber damals auch bereits unter Mojave mit Clover. Daher kam auch vorhin die Frage, was muss ich in OC ändern um mal ohne Graka zu arbeiten.

@[timmtoimm](#) Danke für diese mega Beschreibung, das hilft mir sehr. Wird auf jeden Fall ausprobiert.

Gruß

hegmeg