

Erledigt

Hackintosh Build

Beitrag von „ThomasHH“ vom 16. Juni 2015, 22:24

Mußte jetzt allerdings die Erfahrung machen

dass wenn man:

Ps / Pr und Ae benutzt mit ner ATI doch etwas auf dem Schlauch steht.

Ps läuft super unter OpenCL

Pr kommt drauf an welche Plugins man nutzt.. es gibt welche die sich unter OpenCL nicht rühren, Pr ab Werk läuft allerdings klasse.

Ae wird's dann schon schwieriger. der Teil ohne Raytracing läuft prima, willst Du aber Partikeleffekte etc geht nichts mehr. Das macht mit ATI kein Spaß mehr

Also stand heute würde ich sagen dass man an Nvidia nicht vorbei kommt wenn man mehr als Ps nutzt. Wobei die Umsetzung bei Pr klasse ist, was Ae künftig macht steht in den Sternen.

Und es spielt dabei keine Rolle ob OSX oder WIN

Ich werds jetzt dann mal mit 2 NV980TI versuchen.

da ich aber jetzt schon beim Rendern nahezu Echtzeit schaffe (2-3 Videospuren Mix aus HD und 4K, keine Spur ohne div Filter, O-Ton Musik etc) kann ich nicht meckern. Alter Win-Rechner hat für ein Video bei 5 Min länge gut und gerne 90Min gebraucht.. jetzt liege ich bei OSX gleiches Projekt bei 7,5 Min.

Also ist Nvidia + OSX + Adobe doch ok 😊