

Erledigt Hackintosh zum Schneiden

Beitrag von „the_ace“ vom 20. Mai 2020, 08:21

Abstriche sind imho nicht nötig.

Mit dem Budget kann man eine feine Schnittmaschine kaufen.

16GB Ram geht zum Schnitt, sind aber je nach Prozess auch mal sehr knapp.

Für die Bearbeitung von HQ-Material würde ich mindestens 64GB einplanen.

Geht auch mit weniger, aber dann halt über Swap-Files. Das ist hässlich und kostet Zeit.

Ich erstelle und verarbeite für Kartenanimationen zum Teil Bilder mit 200.000 Pixeln Kantenlänge.

Da sind die 112GB aktuell schon echt knapp.

Ich würde - wenn denn gebrauchte Komponenten schon ausdrücklich hier erwähnt werden - in der Bucht oder in den Kleinanzeigen - für 300-500€ eine HP Z800 Workstation kaufen und die mit einer GTX Titan ausstatten.

Catalina läuft 1a drauf - den Rechner kann man bis 384GB RAM erweitern und der alte DDR3-ECC Ram kostet nicht viel. Bei Ebay gibt's häufiger mal 128GB-Pakete für einen schmalen Taler.

Als CPUs gehen da maximal 2x Xeon X5690 rein, also 12 Kerne mit 24 Threads.

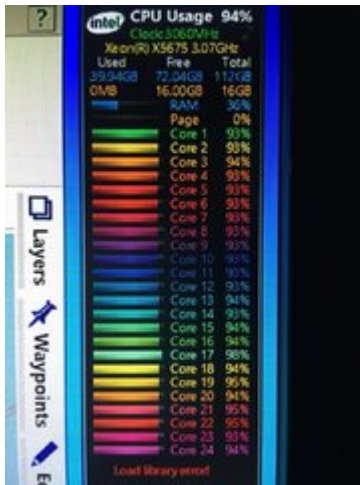
Oft sind schon x5675 o.ä. verbaut - da lohnt das Upgrade auf das Maximum dann kaum.

4K videoschnitt geht damit sehr entspannt - nebenbei kann man noch andere Dinge tun.

Ich nutze den Z800 auch unter Windows und berechne riesige Seekarten damit:



Physischer Speicher:	112,00 GB	Ap Re Ko
Speicher (belegt):	106,77 GB	
Dateien im Cache:	5,22 GB	
Verwendeter Swap:	1,96 GB	



Das System läuft für die Berechnung schonmal eine Woche durchgehend unter Vollast. Ich habe auf der Arbeit moderne Server für mehr als 30.000€ stehen die an die Stabilität nicht herankommen. Die Stabilität des Systems kann man also durchaus als beeindruckend beschreiben.

Der Z800 ist dem MacPro 5.1 wohl recht ähnlich und lässt sich daher ohne grossen Aufwand zum HackMac machen.

Wenn man muss, kann man Windows unter Parallels mal eben 64 GB Ram zuweisen um grössere Dinge zu rendern und unter MacOS dann Photoshop, Premiere, AfterFX gleichzeitig mit riesigen Projekten offen haben und alles ist flüssig und schnell. Viel Arbeitsspeicher zahlt sich hier echt aus.

In Parallels gibt's den Coherence Mode - da lassen sich die Windows-Anwendungen direkt auf dem Desktop des Macs ausführen und sehen aus, als wären sie Nativ auf der Maschine. Ist nett für den Workflow.

Es ist übrigens relativ egal, ob man zum Rendern in Premiere eine Titan, eine Vega64 oder eine kleine passiv gekühlte GPU drin hat - Metal scheint immer gleich schnell zu sein. In Grafikpower würde ich für eine Schnittmaschine kein Geld verschwenden.

Als wenn's denn gebraucht sein darf bekommst Du mit so einer Maschine für vielleicht **insgesamt 700-900€** ein echt toughes Arbeitstier. Sicher gibt's heute schnellere CPUs, allerdings nutzt das auch wenig wenn man mit 16GB Ram rumkleckert und die Software sich in Scratchfiles totschiebt.

Ausserdem kosten schnellere CPUs ja schon fast so viel wie der ganze Zetti. Mehr Leistung fürs Geld ist schwer zu bekommen denke ich.

Mit FinalCut hab ich wenig Erfahrung, soweit ich weiss profitiert dieses beim Encoding aber extrem von IntelGPUs. War nie so heiss drauf, weil ich seit den 90ern mit Adobe-Produkten

arbeite und mit der Haptik der Programme recht vertraut bin. FC ist ganz sicher einen intensiven Blick wert und halt auch preislich sehr attraktiv.