

Erledigt

Hackintosh zum Schneiden

Beitrag von „the_ace“ vom 20. Mai 2020, 14:01

[kexterhack](#)

FCPX ist ne ganz andere Baustelle.

Meine Ausführungen bezogen sich hier auf Premiere.

Ich schneide auch "nur" in 4K, keine Ahnung wie sich die Dinge mit 8K oder drüber verhalten.

Für mich ist Videoschnitt nicht nur das Aneinanderreihen von Schnipseln, sondern halt auch die Vorarbeit.

In meinen Projekten werden Grafiken / Karten animiert, die teilweise schon mehrere Gigabyte gross sind, dazu kommt dann halt noch das ganze Bild und Videomaterial aus verschiedensten Kameras.

Habe dann meist mehrere Programme offen, um Rohdaten oder Animationen für den Schnitt herzustellen. Damit laste ich den Ram meist nicht so weit aus, aber Auslastungen um 70GB erreiche ich durchaus häufiger - mehr tatsächlich eher selten.

Die Prozessoren langweilen sich im Schnittbetrieb die meiste Zeit, zum Schwitzen kommen sie nur mal wenn ich dann Videos rendere oder in Photoshop grössere Bereiche Zeitgleich verändere.

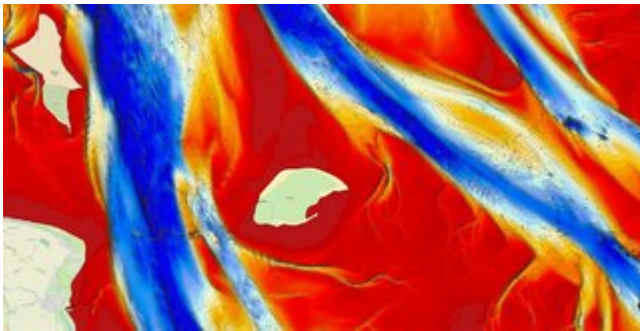
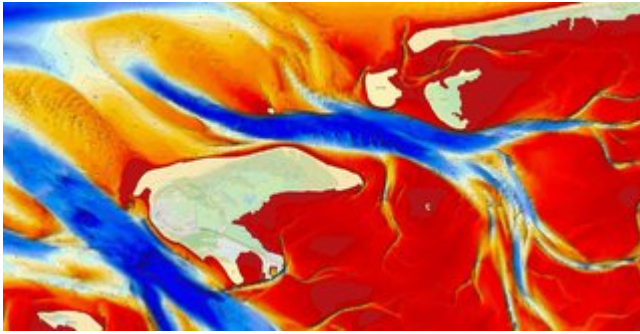
Aber auch Bilder mit 150.000x200.000px lassen sich recht flüssig bearbeiten.

Diese Vollauslastung über eine Woche hat mit dem Videoschnitt nur bedingt zu tun.

Ich errechne aus Punktwolken / Sonardaten bathymetrische Seekarten für Tidengewässer in Ausdehnungen von rund 64.000 Quadratkilometern. Das ist ziemlich rechenintensiv.

So sieht das dann als Auszug aus:

(Sieht leider in der Darstellung nicht optimal aus, im Original kann man an jeden Strassennamen im Zoom noch lesen).



Im Original ist das eine Tile-basierte Rasterkarte mit 20 Zoomleveln.

An so einer Karte rechnet die Maschine rund eine Woche (also nicht für diese winzigen Ausschnitte, sondern für die volle Fläche). Im Nachgang werden dann noch Vektordaten für alle Seezeichen in der Nordsee berechnet - das geht aber vergleichsweise fix.

Das Ergebnis ist dann eine Seekarte für Plotter von rund 95GB.

Die muss man halt regelmässig aktualisieren, da das Gebiet extrem veränderlich ist.

Ist reines Hobby - zum einen, um eine brauchbare Karte meines "Spielplatzes" zu haben, zum anderen eben um Rohmaterial für meine Videos zu erstellen.

Für Videoprojekte zur Routendarstellung meiner Touren exportiere ich dann die Gebiete in extrem hohen Auflösungen, rechne also die Rasterdaten zu Bildern von bis zu 200.000px Kantenlänge zusammen und animiere dann die Karte und Wasserfahrzeuge, Tracks, Effekte und Wolken über dem Szenario. Meinen Laptop (Signatur) bringe ich mit 32GB Ram hier sogar manchmal zum Absturz. Wenn ausser der Grafikbearbeitung nichts offen ist, geht's aber meist.

Es kommt halt immer drauf an, wie aufwändig man das betreibt.

Reiner Schnitt braucht gar nicht so ein extrem starkes System, aber mit den Jahren will man schönere und bessere Videos machen und dann beginnt man, sich mit Animationen und eigener Rohdatenproduktion zu beschäftigen. Die Karten / Daten die man sonst bekommt sind halt entweder optisch nicht anspruchsvoll, lizenztechnisch bedenklich, oder stellen eventuell gar nicht dar, was man zeigen möchte. Dann muss man halt selbst ran, zur Not mit dem Lötkolben - da bin ich kreativ 😊

Je nachdem wie sich das Hobby entwickelt, bietet so ein Rechner jedenfalls durchaus

Möglichkeiten für die Zukunft. Klar gibt's deutlich bessere Hardware, aber bezogen aufs Budget kann man eine Menge damit machen. Da meine Projekte nicht kommerziell sind muss das ganze nebenbei aus der Taschengeldkasse kommen. Aber deswegen sind wir ja alle hier - sonst hätten wir sicher einen neuen MacPro 😊