

Erledigt

Systemzusammenstellung für Video Editing bis 1500€

Beitrag von „QSchneider“ vom 17. Juli 2015, 11:59

OK, ich habe das Ganze [hier](#) sehr gut erläutert gefunden, scheint ein ansonsten sehr emotionales Thema zu sein...

Hier wird VRAM (Volatile Random Access Memory) und nicht NVRAM (Non-Volatile Random Access Memory) beschrieben, dies nur um Verwirrung vorzubeugen.

Zu deinen Alternativen, die GTX960 hat "nur" eine 128bit Anbindung an das Speicherinterface, somit also deutlich weniger als die 224bit Anbindung der GTX970 für die 3,5GB Speicher, ist in der EVGA Ausführung mit 4GB Speicher aber 100€ günstiger. Test [hier](#).

Der Part der mich interessiert, ist die Anzahl an Monitoren in 1440p oder 4K @60Hz, die angesteuert werden können, ohne das ein Chromasubsampling durchgeführt wird. Da die EVGA GTX960 (04G-P4-3966-KR) das zu schaffen scheint, ist sie momentan mein Favorit.

Da sämtliche Tests die ich finden konnte immer auf Windows basieren und zudem immer Spieltest sind, bleibt die Frage, was einem unter OSX eine GTX 980, bzw 970 mehr bringt als eine 960 ?

Speziell für den Anwendungsbereich Photobearbeitung oder Videoschnitt.

Zusatz - Speziell würde mich interessieren wie CUDA auf mehr Speicher anspricht, sprich ob die 3,5GB limit der 970 überhaupt zum tragen kommt.

Kann dies Jemand (möglicherweise aus eigener Praxis) hier beantworten ?

