



Martin Quedenbaum

# Das Premiere Pro CC Buch

Praxisleitfaden und Referenz für  
professionelle Videobearbeitung



**Martin Quedenbaum** arbeitet als Lehrer an einer staatlichen Medien-Berufsschule und als freiberuflicher Dozent. Er beschäftigt sich seit über 15 Jahren professionell mit den Themen Videoschnitt, digitale Bildbearbeitung und 3D-Computeranimation.

Papier  
plus<sup>+</sup>  
PDF.

Zu diesem Buch – sowie zu vielen weiteren dpunkt.büchern – können Sie auch das entsprechende E-Book im PDF-Format herunterladen. Werden Sie dazu einfach Mitglied bei dpunkt.plus<sup>+</sup>:

[www.dpunkt.plus](http://www.dpunkt.plus)

**Martin Quedenbaum**

# **Das Premiere Pro CC-Buch**

**Praxisleitfaden und Referenz  
für professionelle Videobearbeitung**



**dpunkt.verlag**

Martin Quedenbaum  
[www.quedenbaum.com](http://www.quedenbaum.com)

Lektorat: Boris Karnikowski  
Lektoratsassistentz: Anja Weimer  
Copy-Editing: Alexander Reischert, [www.aluan.de](http://www.aluan.de)  
Satz: Veronika Schnabel  
Herstellung: Stefanie Weidner  
Umschlaggestaltung: Helmut Kraus, [www.exclam.de](http://www.exclam.de)

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek  
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

ISBN:

Print 978-3-86490-827-9  
PDF 978-3-96910-626-6  
ePub 978-3-96910-627-3  
mobi 978-3-96910-628-0

1. Auflage 2022  
Copyright © 2022 dpunkt.verlag GmbH  
Wieblinger Weg 17  
69123 Heidelberg

*Hinweis:*

Der Umwelt zuliebe verzichten wir auf die Einschweißfolie.

*Schreiben Sie uns:*

Falls Sie Anregungen, Wünsche und Kommentare haben, lassen Sie es uns wissen: [hallo@dpunkt.de](mailto:hallo@dpunkt.de).

Die vorliegende Publikation ist urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten. Die Verwendung der Texte und Abbildungen, auch auszugsweise, ist ohne die schriftliche Zustimmung des Verlags urheberrechtswidrig und daher strafbar. Dies gilt insbesondere für die Vervielfältigung, Übersetzung oder die Verwendung in elektronischen Systemen.

Es wird darauf hingewiesen, dass die im Buch verwendeten Soft- und Hardware-Bezeichnungen sowie Markennamen und Produktbezeichnungen der jeweiligen Firmen im Allgemeinen warenzeichen-, marken- oder patentrechtlichem Schutz unterliegen.

Alle Angaben und Programme in diesem Buch wurden mit größter Sorgfalt kontrolliert. Weder Autor noch Verlag können jedoch für Schäden haftbar gemacht werden, die in Zusammenhang mit der Verwendung dieses Buches stehen.

5 4 3 2 1 0

# INHALTSVERZEICHNIS

## Vorwort

### **1 Systemvoraussetzungen**

- 1.1 Windows
- 1.2 macOS
- 1.3 Grafikkartenunterstützung

### **2 Den eigenen Rechner fit machen für den Videoschnitt**

- 2.1 Arbeitsspeicher, CPU und Hardwarebeschleunigung
- 2.2 SSD-Speicher verwenden
- 2.3 Schnitttastatur einsetzen oder Standardtastatur anpassen
- 2.4 Proxy-Rendering nutzen

### **3 Ein erster Eindruck der Programmoberfläche**

- 3.1 Projekt öffnen/anlegen
- 3.2 Das Projektfenster
- 3.3 Quellmonitor/Programmmonitor
- 3.4 Schnittfenster
- 3.5 Fokusanzeigen
- 3.6 Werkzeuge
- 3.7 Audiometer

### 3.8 Arbeitsbereich-Schaltflächen

## **4 Programmstart**

### 4.1 Projekt öffnen/anlegen

## **5 Projekteinstellungen**

### 5.1 Allgemein

### 5.2 Arbeitslaufwerke

### 5.3 Importeinstellungen

## **6 Rohmaterial importieren**

### 6.1 Rohmaterial zielgerichtet speichern

#### 6.1.1 Rechnerlaufwerk vs. externes Speichermedium

### 6.2 Media Browser

#### 6.2.1 Quellverzeichnis auswählen

#### 6.2.2 Inhalte vorfiltern

#### 6.2.3 Sichten

#### 6.2.4 In anderen Projekten verwendetes Material importieren

#### 6.2.5 Auswahl

#### 6.2.6 Importieren

#### 6.2.7 Import von Kamera oder Speicherkarte

### 6.3 Klassischer Importdialog

### 6.4 Aufnehmen

## **7 Das Projektfenster**

### 7.1 Das Bedienfeldmenü des Projektfensters



## **8 Sichten, Sortieren und Suchen**

- 8.1 Sichten im Quellmonitor
- 8.2 Der Quellmonitor
- 8.3 Wiedergeben und Navigieren
- 8.4 Tastenkürzel – einfach bequemer
- 8.5 Navigation mit konkreten Timecode-Werten
- 8.6 Sortieren und Suchen
  - 8.6.1 Einfache Suche
  - 8.6.2 Erweiterte Suche

## **9 Sequenz erstellen**

- 9.1 Sequenzeinstellungsautomatik nutzen
- 9.2 Vordefinierte Sequenzeinstellungen verwenden
- 9.3 Eigene Sequenzeinstellungen definieren
- 9.4 Mono, Stereo oder Surround?

## **10 Rohschnitt**

- 10.1 In/Out-Points setzen
- 10.2 Schnittfenster
- 10.3 Spuren hinzufügen
- 10.4 Spuren löschen
- 10.5 Das Bedienfeldmenü des Schnittfensters
- 10.6 Einfügeposition festlegen
- 10.7 Schnittmodi
- 10.8 Ändern der Clipabfolge über die Zwischenablage
- 10.9 Nur Video oder nur Audio schneiden
- 10.10 3-Punkt-Schnitt

- 10.11 4-Punkt-Schnitt
- 10.12 Clipabfolge anpassen
- 10.13 Löschen eines Clips
- 10.14 Löschen mehrerer Clips
- 10.15 Rückgängig-Protokoll
- 10.16 Atmo-Problemstellen aufspüren und optimieren

## **11 Feinschnitt**

- 11.1 Audio ersetzen
  - 11.1.1 Automatisch
  - 11.1.2 Manuell
- 11.2 Tonbrücken (Sound-Bridges)
  - 11.2.1 J-Schnitt
  - 11.2.2 L-Schnitt
- 11.3 Trimmen
  - 11.3.1 Schnittkante verschieben
  - 11.3.2 Rollen
  - 11.3.3 Clipinhalt verschieben
  - 11.3.4 Clip verschieben (Slide)
  - 11.3.5 Löschen und Lücke schließen
  - 11.3.6 Trimmen im Zuschneidemodus
  - 11.3.7 Schnitt hinzufügen
  - 11.3.8 Clip erneut im Quellmonitor anzeigen lassen
  - 11.3.9 Match Frame
  - 11.3.10 Match Frame umkehren
  - 11.3.11 Standbild

- 11.3.12 Standbildsegment erzeugen
- 11.3.13 Teilsequenz

## **12 Text/Titel**

- 12.1 Vorlagen nutzen
- 12.2 Adobe Stock
- 12.3 Meine Vorlagen
- 12.4 Titelgenerator
- 12.5 Einzeiligen Titel erstellen
- 12.6 Textrahmen erzeugen (mehrzeiliger Text)
- 12.7 Textfarbe anpassen
  - 12.7.1 Stile
  - 12.7.2 Position
  - 12.7.3 Einfache Grafiken
  - 12.7.4 Titel speichern
  - 12.7.5 Ähnlichen Titel erstellen
- 12.8 Roll- und Kriechtitel
- 12.9 Titel mit Essential Graphics erstellen
- 12.10 Platzierung
- 12.11 Ebenen
- 12.12 Gruppen
  - 12.12.1 Stil speichern
  - 12.12.2 Ebenen animieren
  - 12.12.3 Animationsvorlagen speichern/verwenden
  - 12.12.4 Schriftarten ersetzen
- 12.13 Rolltitel

## **13 Videoüberblendungen**

- 13.1 Zuweisen
- 13.2 Einstellen
- 13.3 Löschen
- 13.4 Übersicht der verfügbaren Videoüberblendungen
  - 13.4.1 3D-Bewegung
  - 13.4.2 Blende
  - 13.4.3 Immersives Video
  - 13.4.4 Iris
  - 13.4.5 Seite aufrollen
  - 13.4.6 Wischen
  - 13.4.7 Zoom
  - 13.4.8 Überschieben

## **14 Videoeffekte**

- 14.1 Fixierte Effekte
  - 14.1.1 Bewegung (Clip-Position verändern)
  - 14.1.2 Drehung
  - 14.1.3 Ankerpunkt
  - 14.1.4 Deckkraft
  - 14.1.5 Zeit-Neuzuordnung
- 14.2 Effekte deaktivieren
- 14.3 Effekte zurücksetzen
- 14.4 Standard-Effekte
  - 14.4.1 Suchen
  - 14.4.2 Zuweisen
  - 14.4.3 Effekte animieren

- 14.4.4 Effekte kopieren
- 14.4.5 Zugewiesene Effekte wieder entfernen
- 14.5 Bedeutung der einzelnen Effekte
- 14.6 Übersicht der verfügbaren Videoeffekte
  - 14.6.1 Anpassen
  - 14.6.2 Bildsteuerung
  - 14.6.3 Dienstprogramm
  - 14.6.4 Farbkorrektur
- 14.7 Generieren
  - 14.7.1 Immersives Video
  - 14.7.2 Kanäle
  - 14.7.3 Keying
- 14.8 Perspektive
  - 14.8.1 Stilisieren
  - 14.8.2 Störung und Körnung
  - 14.8.3 Transformieren
  - 14.8.4 Verzerrung
  - 14.8.5 Video
  - 14.8.6 Weich- & Scharfzeichnen
  - 14.8.7 Zeit
  - 14.8.8 Überblendung

## **15 Farbkorrektur**

- 15.1 Tonwertkorrektur
- 15.2 Trockenübung
- 15.3 Lichter, Mitten und Schatten
- 15.4 Vektorskop

- 15.5 Farbstich entfernen
- 15.6 Sekundäre Farbkorrektur
- 15.7 LUTs nutzen
- 15.8 Mehrere Clips mit einer Korrektur steuern

## **16 Personen und Objekte freistellen**

- 16.1 Chromakey
- 16.2 Luminanz-Key
- 16.3 Alphakanal
- 16.4 PNG
- 16.5 Deckkraft-Masken

## **17 Nachschärfen**

## **18 Geschwindigkeit anpassen**

- 18.1 Geschwindigkeit/Dauer
- 18.2 Zeitraffer

## **19 Allgemeine Audibearbeitung**

- 19.1 Audio im Quellmonitor
- 19.2 Audiometer (Aussteuerungsanzeige)
  - 19.2.1 Spitzenanzeige
- 19.3 Essential Sound
- 19.4 Audio-Zeiteinheiten
- 19.5 Audio-Überblendungen
- 19.6 Clipbezogene Audioanpassungen
  - 19.6.1 Audioclip-Mischer
  - 19.6.2 Spurbezogene Audioanpassungen (Audiospur-Mischer)

- 19.7 Loudness-Radar
  - 19.7.1 Vorgehensweise

## **20 Musik**

- 20.1 Mit Musik gestalten

## **21 Audioeffekte**

- 21.1 Effekte zuweisen
- 21.2 Fixierte Effekte
- 21.3 Bedeutung der einzelnen Effekte
  - 21.3.1 Amplitude und Komprimierung
  - 21.3.2 Filter und EQ
  - 21.3.3 Modulation
  - 21.3.4 Rauschminderung/Wiederherstellung
  - 21.3.5 Hall
  - 21.3.6 Spezial
  - 21.3.7 Stereodarstellung
  - 21.3.8 Zeit und Tonhöhe
  - 21.3.9 Ausgleich, Lautstärke und Stumm
- 21.4 Audio-Plug-in-Manager

## **22 Export vorbereiten**

- 22.1 Finaler Check
  - 22.1.1 Renderdateien

## **23 Schnell-Export**

## **24 Export (klassisch)**

- 24.1 Das Fenster Exporteinstellungen

- 24.1.1 Format wählen
- 24.1.2 Vorgaben anpassen
- 24.1.3 Video
- 24.1.4 Audio
- 24.1.5 Multiplexer
- 24.1.6 Effekte
- 24.2 Blu-ray und DVD

## **25 Export - mit dem Adobe Media Encoder**

- 25.1 Export einer Sequenz
  - 25.1.1 Sequenz in verschiedenen Versionen ausgeben
  - 25.1.2 Passagen der gleichen Sequenz ausgeben
- 25.2 Export aus dem Media Encoder starten
  - 25.2.1 Das Bedienfeld »Warteschlange« aufräumen
- 25.3 Vorgabenbrowser verwenden
- 25.4 Ordner überwachen

## **26 Export von Bildern und Einzelbildsequenzen**

- 26.1 Ein Einzelbild exportieren
- 26.2 Eine Einzelbildsequenz exportieren
  - 26.2.1 Reimport
  - 26.2.2 Adobe Dynamic Link
  - 26.2.3 Dynamic Link in After Effects nutzen

## **27 Upload nach YouTube & Co.**

- 27.1 Upload auf einen FTP-Server



## **28 Untertitel**

- 28.1 Sequenz transkribieren (Speech to Text)
- 28.2 Bearbeiten
- 28.3 Lücken
- 28.4 Import einer SRT-Datei
- 28.5 Exportieren fertiger Untertitel
- 28.6 Untertitel manuell erstellen
- 28.7 Export eines Films mit Untertiteln

## **29 Projekt archivieren**

- 29.1 Weitere Exportfunktionen

## **30 Workshop »Standbild«**

### **31 Workshop »Effektanimation«**

- 31.1 Positions- und Skalierungsanimation
- 31.2 Position im Programmmonitor anpassen
- 31.3 Den ersten Keyframe erzeugen
- 31.4 Den zweiten Keyframe erstellen
- 31.5 Skalierungsanimation hinzufügen
- 31.6 Optimierungen
  - 31.6.1 Geometrische Interpolation
  - 31.6.2 Zeitliche Interpolation

### **32 Workshop »Bewegungsunschärfe«**

- 32.1 Der Effekt »Transformieren«

### **33 Workshop »Videos entwackeln«**

- 33.1 Der Effekt »Verkrümmungsstabilisierung«

**34 Workshop »Smartphone-Hochformatvideo integrieren«**

**35 Workshop »Zeitlupe/Beschleunigung«**

**36 Workshop »Person unkenntlich machen«**

**37 Workshop »Maskenbasierte Farbkorrektur«**

**38 Workshop »Sekundäre Farbkorrektur«**

**39 Workshop »Einstellungsebene«**

## **40 Video-Know-how**

### 40.1 Auflösung

40.1.1 SD und HD – alt und neu

40.1.2 4K ist nicht gleich 4K

40.1.3 8K – the Next Big Thing?

40.1.4 Angabe der Auflösung

### 40.2 Aufzeichnung nach Standard

40.2.1 DV

40.2.2 HDV

40.2.3 AVCHD

40.2.4 XDCAM

40.2.5 XAVC

40.2.6 RAW-Video

40.2.7 HDR-Video

40.2.8 3D-Video

### 40.3 Bildrate (Framerate)

40.3.1 Angabe der Framerate

- 40.4 Bildseitenverhältnis (Aspect Ratio)
- 40.5 Codecs
  - 40.5.1 h.264 und h.265
- 40.6 Datenrate
- 40.7 Containerformate
  - 40.7.1 QuickTime
  - 40.7.2 Audio Video Interleave (AVI)
  - 40.7.3 MPEG-2-Transportstream
  - 40.7.4 MP4
  - 40.7.5 Das RGB-Farbmodell
  - 40.7.6 Farbsubsampling

## **41 Programmvoreinstellungen**

- 41.1 Allgemein
- 41.2 Aussehen
- 41.3 Audio
- 41.4 Audiogeräte
- 41.5 Automatisch speichern
- 41.6 Aufnehmen
- 41.7 Zusammenarbeit
- 41.8 Fadercontroller
- 41.9 Gerätesteuerung
- 41.10 Grafiken
- 41.11 Kennzeichnungen
- 41.12 Medien
- 41.13 Medien-Cache
- 41.14 Speicher

41.15 Wiedergabe

41.16 Einstellungen synchronisieren

41.17 Schnittfenster

41.18 Schnitt

## **42 Premiere Rush: Schnell und einfach schneiden**

### **Index**

# VORWORT

Liebe Leserin, lieber Leser,

zunächst darf ich mich einmal dafür bedanken, dass Sie sich für dieses Buch entschieden haben. Es soll Ihnen als Ratgeber und Inspirationsquelle dienen. Seit Adobe dem Programm Premiere im Jahr 2003 den Zusatz »Pro« verliehen hat, konnte der Hersteller den professionellen Anspruch an das Videoschnittprogramm ständig untermauern und hat es durch seine permanente Weiterentwicklung zur heutigen Marktbedeutung geführt. Dieses Buch erschließt Ihnen den vollständigen Workflow und zeigt zudem, wie Sie Premiere Pro in engem Schulterschluss mit dem Compositing-Tool After Effects verwenden. Zudem erfahren Sie, wie sich die Software optimal voreinstellen lässt und was sich hinter den technischen Fachbegriffen der Videowelt verbirgt. Hierzu habe ich diesen Begriffsdschungel für Sie entwirrt und die Dinge so strukturiert dargestellt, dass auch Einsteiger und ungeübte Anwender daraus schlau werden. Darüber hinaus habe ich Ihnen Workshops zu unterschiedlichen Bereichen zusammengestellt. Das Rohmaterial zu diesen Workshops können Sie von meiner Website ([www.quedenbaum.com](http://www.quedenbaum.com)) herunterladen. Zudem finden Sie dort auch noch weiterführende Videotrainings.

Ich wünsche Ihnen viel Freude mit Premiere Pro.  
Martin Quedenbaum

**KAPITEL 1**

# **SYSTEMVORAUSSETZUN GEN**

Adobe definiert für seine Programme bestimmte Systemvoraussetzungen. Diese beziehen sich sowohl auf das Betriebssystem als auch auf die Hardware. Bei bestimmten Aspekten formuliert Adobe eine Mindestvoraussetzung. Diese ist allerdings mit Vorsicht zu genießen, weil dadurch nur die prinzipielle Nutzbarkeit der Software gewährleistet ist. Orientieren Sie sich daher eher an den Adobe-»Empfehlungen«. Soweit von Adobe kommuniziert, finden Sie in diesem Kapitel auch jeweils beide Angaben.

## 1.1 Windows

Als Betriebssystem wird Windows 10 in der Version 2004 oder aktueller gefordert. In Sachen CPU ist mindestens ein Intel-Chip der 6. Generation oder ein AMD Ryzen 1000 Series erforderlich. Adobe empfiehlt allerdings besser eine Intel-CPU der 7. Generation oder neuer bzw. einen AMD Ryzen 3000 Series oder neuer zu verwenden. In Sachen Arbeitsspeicher gibt Adobe die unterste Grenze mit 8 GB an. Die Empfehlung seitens Adobe fällt mit 16 GB für HD-Produktionen (bis maximal Full HD) und 32 GB für 4K-Produktionen deutlich höher aus. Die Grafikkarte sollte mit mindestens 2 GB VRAM ausgestattet sein. Auch hier liegt die Empfehlung mit 4 GB deutlich höher. Ihre Festplatte (idealweise SSD) sollte für die Installation noch mindestens 8 GB freien Speicherplatz aufweisen und Ihr Display mindestens eine Auflösung von 1280 × 800 unterstützen, wobei Adobe Full HD (1920 × 1080) oder eine noch höhere Auflösung empfiehlt. Soundkarten müssen ASIO-kompatibel sein oder das Microsoft-Windows-Treibermodell unterstützen.

## **Hinweis**

Für den Betrieb der Software (Aktivierung, Validierung, Zugriff auf Online-Services) ist eine Internetverbindung erforderlich.

## **1.2 macOS**

Als Betriebssystem wird macOS v10.15 (Catalina) oder aktueller gefordert. In Sachen CPU ist mindestens ein Intel-Chip der 6. Generation oder eine neuere CPU erforderlich. Für den Arbeitsspeicher gibt Adobe die unterste Grenze mit 8 GB an. Die Empfehlung seitens Adobe fällt mit 16 GB für HD-Produktionen (bis maximal Full HD) und 32 GB für 4K-Produktionen deutlich höher aus. Die Grafikkarte sollte mit mindestens 2 GB VRAM ausgestattet sein. Auch hier liegt die Empfehlung mit 4 GB deutlich höher. Ihre Festplatte (idealweise SSD) sollte für die Installation noch mindestens 8 GB freien Speicherplatz aufweisen und Ihr Display mindestens eine Auflösung von 1280 × 800 unterstützen, wobei Adobe Full HD (1920 × 1080) oder eine noch höhere Auflösung empfiehlt. In Sachen Soundkarte hat Adobe für macOS keine Mindestanforderungen definiert.

## **1.3 Grafikkartenunterstützung**

Wenn Ihr System mit einer von Premiere Pro unterstützten Grafikkarte bzw. GPU ausgestattet ist, können Sie von einer sogenannten »Hardwarebeschleunigung« profitieren. Dabei übernimmt die Grafikkarte (GPU) die Berechnung der Videowiedergabe. Zu diesem Zweck stellen die



Grafikkartenhersteller ihre Karten mit zusätzlichen Chips aus, die praktisch das Gleiche machen wie ein auf dem Computer installierter Codec (auch »Software-Codec« genannt). Die Wiedergabeberechnung bzw. Dekompression des Videos findet dabei vollständig in diesem hochspezialisierten Teil der Grafikkarte statt. Gleiches gilt auch für bestimmte Videoeffekte (»beschleunigte Effekte«). Die CPU muss sich in dieser Hinsicht um nichts mehr kümmern und kann sich anderen Dingen widmen. Diese Fähigkeiten der Grafikkarte werden auch von Premiere Pro genutzt, z. B. für die Wiedergabe innerhalb der Schnittsoftware und beim Export bzw. dem Rendering fertiger Filme. Ob die GPU Ihres Systems von Premiere Pro in diesem Sinne unterstützt wird, können Sie in den Projekteinstellungen mit einem Blick feststellen. Mehr Informationen dazu finden Sie in [Kapitel 5](#) im [Abschnitt »Allgemein«](#).

### **Hinweis**

Neben klassischen Grafikkarten unterstützt Premiere Pro auch in die CPU integrierte Grafikchipsätze des Herstellers Intel. Die Liste dieser integrierten GPUs ist im Gegensatz zu den Grafikkarten recht überschaubar.

Windows CUDA			
NVIDIA Quadro		NVIDIA Titan	NVIDIA GeForce
RTX 8000	P2000	RTX	RTX 2080 Ti
RTX 6000	P2200	V	RTX 2080
RTX 5000	P1000	XP	RTX 2070
RTX 4000	M6000	X (Pascal)	RTX 2060
RTX 3000	M5000	ZO	GTX 1660 Ti
GV100	M4000		GTX 1660
GP100	M2000		GTX 1650
P6000	K6000		GTX 1080 Ti
P5200	K5200		GTX 1080
P5000	K5000		GTX 1070 Ti
P4000	K2000		GTX 1070
	K1200		GTX 1060
			GTX 980 Ti
			GTX 980
			GTX 9700

Tabelle 1-1 Offiziell unterstützte Grafikkarten (Windows CUDA)

Windows OpenCL	
AMD FirePro	AMD Radeon
W5100	Pro W5500
W7100	Pro W5700
W8100	Pro W3200
W9100	Pro SSG
W7000	Pro WX 3100
W8000	Pro WX 4100
W9000	Pro WX 5100
W6150M	Pro WX 7100

W7170M	Pro WX 8200
	Pro WX 9100
	Pro W4100
	Pro WX 4130
	Pro WX 4150
	Pro WX 4170

*Tabelle 1-2 Offiziell unterstützte Grafikkarten (Windows OpenCL)*

<b>Integrierte Chipsätze (Intel)</b>
HD Graphics 5000
HD Graphics 6000
Iris Graphics 6100
Iris Pro Graphics 6300
Iris Pro Graphics P6300
Iris Graphics 540/550
Iris Pro Graphics 580
Iris Pro Graphics P580
Iris Plus Graphics 640/650

*Tabelle 1-3 Offiziell unterstützte integrierte Chipsätze*

<b>Mac Metal</b>		
<b>AMD FirePro</b>	<b>AMD Radeon</b>	<b>Intel</b>
FirePro D300	Radeon R9 M290X	HD Graphics 6000
FirePro D500	Radeon R9 M380	Iris Graphics 6100
FirePro D700	Radeon R9 M390	Iris Pro Graphics 6200
	Radeon R9 M395X	
	Radeon Pro 560	

Radeon Pro 570
Radeon Pro 575
Radeon Pro 580
Radeon Pro M395X
Radeon Pro Vega 56
Radeon Pro Vega 64
Radeon Pro Vega 20
Radeon Pro Vega 48

*Tabelle 1-4 Offiziell unterstützte Grafikkarten*

## **Hinweis**

Es liegt auf der Hand, dass sich die hier abgebildete Liste über kurz oder lang verändert. Die jeweils aktuelle Liste finden Sie hier.

<https://helpx.adobe.com/de/premiere-pro/system-requirements.html#hardware-acceleration>



*Abbildung 1-1 QR-Code des oben stehenden Links*

**KAPITEL 2**

**DEN EIGENEN RECHNER  
FIT MACHEN FÜR DEN  
VIDEOSCHNITT**

Ist Ihr Computer fit für den Videoschnitt? Das können Sie ganz einfach herausfinden, indem Sie mit der Videoschnittsoftware Ihrer Wahl einige Videos in der von Ihnen präferierten Auflösung (z. B. Full HD oder 4K) zu einem kurzen Film zusammenschneiden. Damit Sie ein aussagefähiges Ergebnis erhalten, sollten Sie den Videoclips dabei zunächst keine Effekte zuweisen und darauf achten, dass Ihre aktuellen Programmeinstellungen den Eigenschaften des von Ihnen verwendeten Rohmaterials entsprechen. Wenn die Wiedergabe innerhalb der Software bzw. im Schnittfenster des Programms (siehe [Abschnitt 9.1](#) »[Sequenzeinstellungsautomatik](#) nutzen«) flüssig vonstattengeht, ist schon mal viel gewonnen. Sollte die Wiedergabe hingegen stocken und ruckeln, empfiehlt es sich nachzubessern. Orientieren Sie sich dabei an Adobes Empfehlungen (siehe [Kapitel 1](#)). Bei bestimmten Dingen (z. B. beim Arbeitsspeicher) macht es dabei durchaus Sinn, über Adobes Empfehlungen hinauszugehen.

## 2.1 Arbeitsspeicher, CPU und Hardwarebeschleunigung

Möglichst viel Arbeitsspeicher, eine aktuelle CPU und leistungsstarke Grafikkarten sind grundsätzlich hilfreich. Insbesondere bei Neuanschaffungen macht es Sinn, sich für eine von Premiere Pro unterstützte Grafikkarte zu entscheiden. Solche Grafikkarten sorgen für einen Zugewinn an Performance, da viele Dinge rund um die Videowiedergabe und den Export fertiger Filme von der für diese Zwecke optimierten Grafikkarte übernommen werden. Diese Leistungsverbesserung wird als