



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.

Martin Quedenbaum

Das Premiere Pro CC- Buch

**Praxisleitfaden und Referenz
für professionelle Videobearbeitung**



dpunkt.verlag

Martin Quedenbaum
www.quedenbaum.com

Lektorat: Boris Karnikowski
Lektoratsassistentz: Anja Weimer
Copy-Editing: Alexander Reischert, www.aluan.de
Satz: Veronika Schnabel
Herstellung: Stefanie Weidner
Umschlaggestaltung: Helmut Kraus, www.exclam.de
Druck und Bindung: Firmengruppe APPL, aprinta Druck, Wemding

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.

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
1 Systemvoraussetzungen	3
1.1 Windows	4
1.2 macOS	5
1.3 Grafikkartenunterstützung	5
2 Den eigenen Rechner fit machen für den Videoschnitt	9
2.1 Arbeitsspeicher, CPU und Hardwarebeschleunigung	10
2.2 SSD-Speicher verwenden	10
2.3 Schnitttastatur einsetzen oder Standardtastatur anpassen	11
2.4 Proxy-Rendering nutzen	12
3 Ein erster Eindruck der Programmoberfläche	13
3.1 Projekt öffnen/anlegen.	14
3.2 Das Projektfenster.	16
3.3 Quellmonitor/Programmmonitor	16
3.4 Schnittfenster	18
3.5 Fokusanzeigen	19
3.6 Werkzeuge.	20
3.7 Audiometer	24
3.8 Arbeitsbereich-Schaltflächen	24
4 Programmstart	27
4.1 Projekt öffnen/anlegen.	28
5 Projekteinstellungen	31
5.1 Allgemein	32
5.2 Arbeitslaufwerke.	34
5.3 Importeinstellungen	35

6	Rohmaterial importieren	39
6.1	Rohmaterial zielgerichtet speichern	41
6.1.1	Rechnerlaufwerk vs. externes Speichermedium.	42
6.2	Media Browser	42
6.2.1	Quellverzeichnis auswählen	46
6.2.2	Inhalte vorfiltern	46
6.2.3	Sichten.	47
6.2.4	In anderen Projekten verwendetes Material importieren.	47
6.2.5	Auswahl	48
6.2.6	Importieren.	48
6.2.7	Import von Kamera oder Speicherkarte	49
6.3	Klassischer Importdialog.	50
6.4	Aufnehmen	52
7	Das Projektfenster	53
7.1	Das Bedienfeldmenü des Projektfensters	61
8	Sichten, Sortieren und Suchen	65
8.1	Sichten im Quellmonitor.	66
8.2	Der Quellmonitor	68
8.3	Wiedergeben und Navigieren.	72
8.4	Tastenkürzel – einfach bequemer	74
8.5	Navigation mit konkreten Timecode-Werten	75
8.6	Sortieren und Suchen.	75
8.6.1	Einfache Suche.	76
8.6.2	Erweiterte Suche	76
9	Sequenz erstellen	79
9.1	Sequenzeinstellungsautomatik nutzen	80
9.2	Vordefinierte Sequenzeinstellungen verwenden	82
9.3	Eigene Sequenzeinstellungen definieren	83
9.4	Mono, Stereo oder Surround?.	86
10	Rohschnitt	89
10.1	In/Out-Points setzen	90
10.2	Schnittfenster	91
10.3	Spuren hinzufügen	92
10.4	Spuren löschen.	93

10.5	Das Bedienfeldmenü des Schnittfensters	102
10.6	Einfügeposition festlegen	105
10.7	Schnittmodi	107
10.8	Ändern der Clipabfolge über die Zwischenablage	110
10.9	Nur Video oder nur Audio schneiden	111
10.10	3-Punkt-Schnitt	112
10.11	4-Punkt-Schnitt	112
10.12	Clipabfolge anpassen	113
10.13	Löschen eines Clips	113
10.14	Löschen mehrerer Clips	113
10.15	Rückgängig-Protokoll	114
10.16	Atmo-Problemstellen aufspüren und optimieren	114
11	Feinschnitt	115
11.1	Audio ersetzen	116
11.1.1	Automatisch	117
11.1.2	Manuell	117
11.2	Tonbrücken (Sound-Bridges)	118
11.2.1	J-Schnitt	118
11.2.2	L-Schnitt	119
11.3	Trimmen	119
11.3.1	Schnittkante verschieben	119
11.3.2	Rollen	120
11.3.3	Clipinhalt verschieben	120
11.3.4	Clip verschieben (Slide)	121
11.3.5	Löschen und Lücke schließen	121
11.3.6	Trimmen im Zuschneidemodus	122
11.3.7	Schnitt hinzufügen	123
11.3.8	Clip erneut im Quellmonitor anzeigen lassen	123
11.3.9	Match Frame	124
11.3.10	Match Frame umkehren	124
11.3.11	Standbild	124
11.3.12	Standbildsegment erzeugen	126
11.3.13	Teilsequenz	126

12	Text/Titel	127
12.1	Vorlagen nutzen	129
12.2	Adobe Stock.	129
12.3	Meine Vorlagen	129
12.4	Titelgenerator.	129
12.5	Einzeiligen Titel erstellen	132
12.6	Textrahmen erzeugen (mehrzeiliger Text)	134
12.7	Textfarbe anpassen	135
12.7.1	Stile.	136
12.7.2	Position	137
12.7.3	Einfache Grafiken	138
12.7.4	Titel speichern	139
12.7.5	Ähnlichen Titel erstellen.	140
12.8	Roll- und Kriechtitel	140
12.9	Titel mit Essential Graphics erstellen	141
12.10	Platzierung	145
12.11	Ebenen	147
12.12	Gruppen	150
12.12.1	Stil speichern.	152
12.12.2	Ebenen animieren	152
12.12.3	Animationsvorlagen speichern/verwenden	158
12.12.4	Schriftarten ersetzen.	160
12.13	Rolltitel.	161
13	Videoüberblendungen	165
13.1	Zuweisen.	167
13.2	Einstellen	168
13.3	Löschen.	171
13.4	Übersicht der verfügbaren Videoüberblendungen	171
13.4.1	3D-Bewegung	172
13.4.2	Blende.	172
13.4.3	Immersives Video.	173
13.4.4	Iris	174
13.4.5	Seite aufrollen.	175
13.4.6	Wischen.	175
13.4.7	Zoom	178
13.4.8	Überschieben	178

14	Videoeffekte	179
14.1	Fixierte Effekte	180
14.1.1	Bewegung (Clip-Position verändern)	181
14.1.2	Drehung	181
14.1.3	Ankerpunkt	181
14.1.4	Deckkraft	182
14.1.5	Zeit-Neuzuordnung	182
14.2	Effekte deaktivieren	182
14.3	Effekte zurücksetzen	183
14.4	Standard-Effekte	183
14.4.1	Suchen	183
14.4.2	Zuweisen	184
14.4.3	Effekte animieren	184
14.4.4	Effekte kopieren	184
14.4.5	Zugewiesene Effekte wieder entfernen	185
14.5	Bedeutung der einzelnen Effekte	185
14.6	Übersicht der verfügbaren Videoeffekte	186
14.6.1	Anpassen	186
14.6.2	Bildsteuerung	188
14.6.3	Dienstprogramm	189
14.6.4	Farbkorrektur	190
14.7	Generieren	191
14.7.1	Immersives Video	195
14.7.2	Kanäle	197
14.7.3	Keying	197
14.8	Perspektive	198
14.8.1	Stilisieren	199
14.8.2	Störung und Körnung	202
14.8.3	Transformieren	203
14.8.4	Verzerrung	204
14.8.5	Video	212
14.8.6	Weich- & Scharfzeichnen	212
14.8.7	Zeit	214
14.8.8	Überblendung	215

15	Farbkorrektur	217
15.1	Tonwertkorrektur	218
15.2	Trockenübung	219
15.3	Lichter, Mitten und Schatten	223
15.4	Vektorskop.	223
15.5	Farbstich entfernen	224
15.6	Sekundäre Farbkorrektur.	226
15.7	LUTs nutzen	226
15.8	Mehrere Clips mit einer Korrektur steuern	226
16	Personen und Objekte freistellen	227
16.1	Chromakey	228
16.2	Luminanz-Key.	232
16.3	Alphakanal	232
16.4	PNG	234
16.5	Deckkraft-Masken	234
17	Nachschärfen	239
18	Geschwindigkeit anpassen	243
18.1	Geschwindigkeit/Dauer	244
18.2	Zeitraffer.	245
19	Allgemeine Audibearbeitung	247
19.1	Audio im Quellmonitor.	248
19.2	Audiometer (Aussteuerungsanzeige).	249
19.2.1	Spitzenanzeige.	249
19.3	Essential Sound	251
19.4	Audio-Zeiteinheiten.	256
19.5	Audio-Überblendungen	257
19.6	Clipbezogene Audioanpassungen	258
19.6.1	Audioclip-Mischer.	258
19.6.2	Spurbezogene Audioanpassungen (Audiospur-Mischer)	260
19.7	Loudness-Radar	264
19.7.1	Vorgehensweise.	267
20	Musik	269
20.1	Mit Musik gestalten.	270

21	Audioeffekte	273
21.1	Effekte zuweisen	274
21.2	Fixierte Effekte	275
21.3	Bedeutung der einzelnen Effekte	275
21.3.1	Amplitude und Komprimierung	275
21.3.2	Filter und EQ	277
21.3.3	Modulation	278
21.3.4	Rauschminderung/Wiederherstellung	279
21.3.5	Hall	280
21.3.6	Spezial	280
21.3.7	Stereodarstellung	282
21.3.8	Zeit und Tonhöhe	282
21.3.9	Ausgleich, Lautstärke und Stumm	282
21.4	Audio-Plug-in-Manager	283
22	Export vorbereiten	285
22.1	Finaler Check	286
22.1.1	Renderdateien	288
23	Schnell-Export	289
24	Export (klassisch)	293
24.1	Das Fenster Exporteinstellungen	294
24.1.1	Format wählen	296
24.1.2	Vorgaben anpassen	297
24.1.3	Video	297
24.1.4	Audio	300
24.1.5	Multiplexer	300
24.1.6	Effekte	301
24.2	Blu-ray und DVD	309
25	Export – mit dem Adobe Media Encoder	311
25.1	Export einer Sequenz	312
25.1.1	Sequenz in verschiedenen Versionen ausgeben	313
25.1.2	Passagen der gleichen Sequenz ausgeben	314
25.2	Export aus dem Media Encoder starten	314
25.2.1	Das Bedienfeld »Warteschlange« aufräumen	315

25.3	Vorgabenbrowser verwenden	315
25.4	Ordner überwachen.	316
26	Export von Bildern und Einzelbildsequenzen	317
26.1	Ein Einzelbild exportieren	318
26.2	Eine Einzelbildsequenz exportieren	321
26.2.1	Reimport	322
26.2.2	Adobe Dynamic Link	322
26.2.3	Dynamic Link in After Effects nutzen.	324
27	Upload nach YouTube & Co.	325
27.1	Upload auf einen FTP-Server	328
28	Untertitel	329
28.1	Sequenz transkribieren (Speech to Text)	330
28.2	Bearbeiten.	333
28.3	Lücken	334
28.4	Import einer SRT-Datei	334
28.5	Exportieren fertiger Untertitel	335
28.6	Untertitel manuell erstellen	335
28.7	Export eines Films mit Untertiteln	337
29	Projekt archivieren	339
29.1	Weitere Exportfunktionen.	343
30	Workshop »Standbild«	345
31	Workshop »Effektanimation«	349
31.1	Positions- und Skalierungsanimation.	350
31.2	Position im Programmmonitor anpassen	351
31.3	Den ersten Keyframe erzeugen.	352
31.4	Den zweiten Keyframe erstellen.	353
31.5	Skalierungsanimation hinzufügen	355
31.6	Optimierungen.	358
31.6.1	Geometrische Interpolation	358
31.6.2	Zeitliche Interpolation	360

32	Workshop »Bewegungsunschärfe«	365
32.1	Der Effekt »Transformieren«	366
33	Workshop »Videos entwackeln«	369
33.1	Der Effekt »Verkrümmungsstabilisierung«	370
34	Workshop »Smartphone-Hochformatvideo integrieren«	375
35	Workshop »Zeitlupe/Beschleunigung«	381
36	Workshop »Person unkenntlich machen«	387
37	Workshop »Maskenbasierte Farbkorrektur«	391
38	Workshop »Sekundäre Farbkorrektur«	399
39	Workshop »Einstellungsebene«	409
40	Video-Know-how	413
40.1	Auflösung	414
40.1.1	SD und HD – alt und neu	414
40.1.2	4K ist nicht gleich 4K	415
40.1.3	8K – the Next Big Thing?	415
40.1.4	Angabe der Auflösung	416
40.2	Aufzeichnung nach Standard	417
40.2.1	DV	417
40.2.2	HDV	418
40.2.3	AVCHD	418
40.2.4	XDCAM	418
40.2.5	XAVC	419
40.2.6	RAW-Video	419
40.2.7	HDR-Video	420
40.2.8	3D-Video	421
40.3	Bildrate (Framerate).	422
40.3.1	Angabe der Framerate	423
40.4	Bildseitenverhältnis (Aspect Ratio)	423

40.5	Codecs	424
40.5.1	h.264 und h.265	425
40.6	Datenrate	426
40.7	Containerformate	427
40.7.1	QuickTime	427
40.7.2	Audio Video Interleave (AVI)	427
40.7.3	MPEG-2-Transportstream	428
40.7.4	MP4	428
40.7.5	Das RGB-Farbmodell	428
40.7.6	Farbsubsampling	429

41 Programmvoreinstellungen 433

41.1	Allgemein	434
41.2	Aussehen	436
41.3	Audio	436
41.4	Audiogeräte	439
41.5	Automatisch speichern	440
41.6	Aufnehmen	441
41.7	Zusammenarbeit	442
41.8	Fadercontroller	443
41.9	Gerätesteuerung	444
41.10	Grafiken	445
41.11	Kennzeichnungen	446
41.12	Medien	447
41.13	Medien-Cache	450
41.14	Speicher	451
41.15	Wiedergabe	452
41.16	Einstellungen synchronisieren	453
41.17	Schnittfenster	454
41.18	Schnitt	457

42 Premiere Rush: Schnell und einfach schneiden 459

Index 463

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) herunterladen. Zudem finden Sie dort auch noch weiterführende Videotrainings.

Ich wünsche Ihnen viel Freude mit Premiere Pro.

Martin Quedenbaum

KAPITEL 1

SYSTEM- VORAUSSETZUNGEN

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 statten 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	Z0	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)

Integrierte Chipsätze (Intel)
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

Mac Metal		
AMD FirePro	AMD Radeon	Intel
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 »Hardwarebeschleunigung« bezeichnet. Der Einsatz einer Grafikkarte hat u. a. auch den Vorteil, dass Sie noch (einen) weitere(n) Monitor(e) an Ihren Rechner anschließen können. Mehr Informationen dazu finden Sie in Kapitel 41 im Abschnitt »Wiedergabe«.

2.2 SSD-Speicher verwenden

Wenn Sie dann noch schnelle Festplatten verwenden, sollte dem stressfreien Videoschnitt eigentlich nichts mehr im Wege stehen.

Tipp

Das Innenleben althergebrachter Festplatten besteht aus rotierenden Scheiben. Die Drehbewegung verursacht mehr oder weniger hörbare Geräusche und die Gehäuse werden mit der Zeit warm. Beides keine weltbewegenden Probleme, wäre da nicht auch der Aspekt der Geschwindigkeit, der insbesondere beim Videoschnitt von erheblicher Bedeutung ist. Diese Art von Festplatten ist im Vergleich zu den modernen SSD-Speichern deutlich langsamer. Zudem sind die SSD-Speicher mucksmäuschenstill und werden auch nicht so warm wie ihre rotierenden Vorgänger. Verwenden Sie daher am besten moderne SSD-Speicher bzw. SSD-»Festplatten«. Wenn Sie in dieser Hinsicht etwas mehr Geld in die Hand nehmen möchten, können Sie in ein RAID-System investieren. Dabei handelt es sich um einen Verbund mehrerer Festplatten. Durch diesen Verbund wird je nach RAID-Level eine höhere Datensicherheit und/oder ein Zugewinn an Performance erzielt.



Abbildung 2-1
SSD-Speicher

2.3 Schnitttastatur einsetzen oder Standardtastatur anpassen

Häufig wiederkehrende Bearbeitungen erledigt man am besten mit Tastenkürzeln. Das gilt vor allem für den Videoschnitt. Der Handel bietet daher spezielle Tastaturen an, deren Tasten neben der sonst üblichen Beschriftung auch die programmspezifischen Kürzel in Form eindeutiger Symbole (auch »Hotkeys« genannt) tragen. Dabei kennzeichnen einheitliche Farbgebungen zusammengehörige Funktionen. Zudem sind auch Sets mit kleinen Aufklebern erhältlich, die Sie auf die entsprechenden Tasten Ihrer Tastatur aufkleben können, oder Silicon-Tastaturabdeckungen, die auf die ganze Tastatur aufgelegt werden.



Abbildung 2–2
Logickeyboard LKB-PPROCC
(Foto: Logic)

Online-Material

Auf meiner Website www.quedenbaum.com stelle ich Ihnen einige Musterkonfigurationen von Videoschnittrechnern vor.

2.4 Proxy-Rendering nutzen

Beim Schnitt kommt es in erster Linie auf die flüssige Wiedergabe (Performance) an. Da eine hohe Bildqualität oftmals zulasten einer flüssigen Wiedergabe geht, ist es daher im Zweifelsfall entspannender, mit einer reduzierten Bildqualität zu schneiden. Auf diese Weise sparen Sie viel Wartezeit und kommen schlichtweg schneller voran. Wird die entsprechende Funktion vom Anwender aktiviert, erstellt die Software bereits beim Import des Rohmaterials für jeden Videoclip eine qualitativ minderwertige Arbeitskopie. Im Schnitt werden dann anstelle der Originaldaten automatisch diese – auch als »Proxy-Clips« bezeichneten – Dateien von der Software verwendet. Qualitätseinbußen gibt es hierbei nicht, denn wenn der fertige Film ausgegeben werden soll, greift das Schnittprogramm auf die qualitativ hochwertigeren Originaldaten zurück. Mehr Informationen dazu finden Sie in Kapitel 5 im Abschnitt »Importeinstellungen«.

KAPITEL 3

EIN ERSTER EINDRUCK DER PROGRAMM- OBERFLÄCHE

Ich möchte Ihnen zunächst einmal die wichtigsten Programmbereiche kurz vorstellen. Dazu können Sie mit einem Klick auf ein von Adobe bereitgestelltes Demoprojekt zurückgreifen.

3.1 Projekt öffnen/anlegen



Abbildung 3–1
Das Programm
starten

Starten Sie das Programm mit einem Doppelklick auf das Verknüpfungssymbol auf Ihrem Desktop (Windows) bzw. Schreibtisch (macOS) oder über das Startmenü (Windows) bzw. den Finder (macOS). Daraufhin erscheint zunächst das sogenannte »Startfenster«.

Klicken Sie links oben auf *Training 1*. Daraufhin werden Ihnen einige Tutorials angeboten. Klicken Sie in diesem Fall bitte auf *Medien importieren 2*.

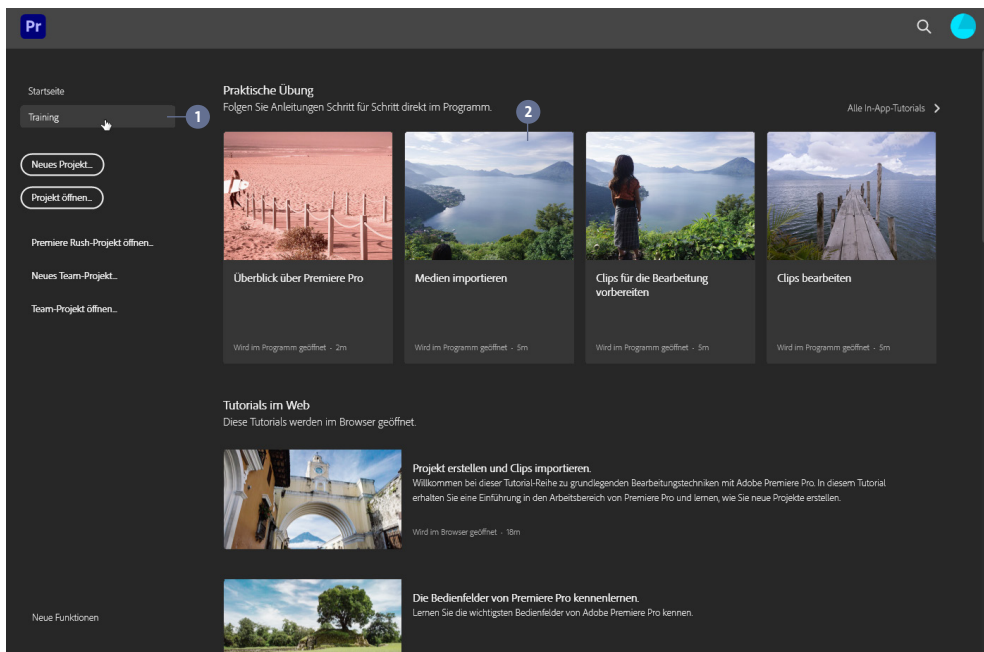


Abbildung 3–2 Im ersten Fenster auf »Training« klicken

Daraufhin öffnet Premiere Pro automatisch ein Projekt und stellt auch gleich etwas Rohmaterial bereit. Die Programmoberfläche besteht aus vielen einzelnen Fenstern. Diese werden von Adobe auch als »Bedienfelder« bezeichnet. Sollte die Programmoberfläche bei Ihnen nicht so aussehen, wie hier abgebildet, wählen Sie bitte den Befehl *Fenster/Arbeitsbereiche/Training*.

In diesem besonderen Modus zeigt die Software auf der linken Seite das Bedienfeld *Lernen 3*. Hier gibt es einige Tipps. Wenn Sie diese gelesen haben, können Sie an dessen Unterseite auf *Weiter 4* klicken. Im normalen Programmbetrieb ist dieses Fenster allerdings nicht vorhanden.

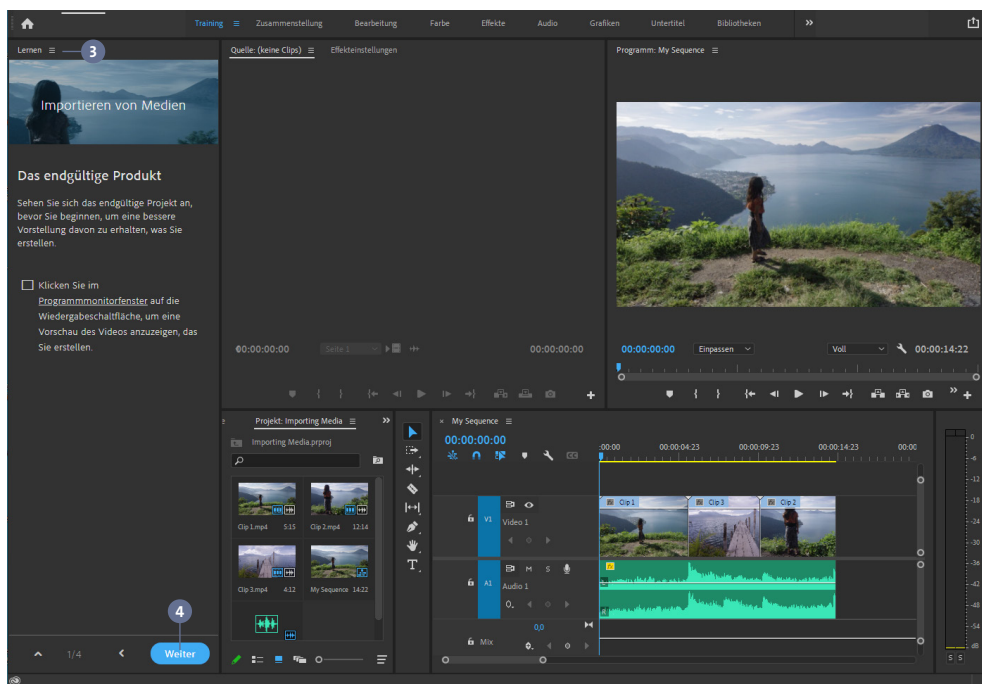


Abbildung 3–3 Im ersten Fenster auf »Training« klicken

3.2 Das Projektfenster

Hier werden das importierte Video-Rohmaterial sowie Audioclips, Grafiken und diverse programmspezifische Dinge bereitgestellt bzw. verwaltet. Die Inhalte können dabei wahlweise in Listenform **5** oder als Miniaturen **6** angezeigt werden.

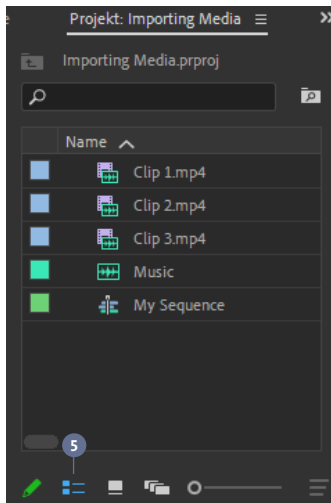


Abbildung 3–4 Projektfenster (Listenansicht)

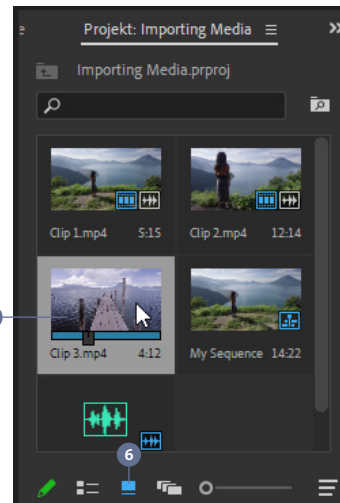


Abbildung 3–5 Projektfenster (Miniaturen)

3.3 Quellmonitor/Programmmonitor

Die beiden Monitore unterscheiden sich in ihrem Aufbau nur geringfügig. Die Unterschiede sind dabei der jeweils anderen Aufgabe geschuldet. Während der linke Monitor (Quellmonitor) zur Wiedergabe bzw. zum Sichten des unbearbeiteten Rohmaterials benutzt wird, dient der rechte (Programmmonitor) dazu, den Inhalt des Schnittfensters wiederzugeben. Im aktuellen Beispiel zeigt der Quellmonitor (noch) nichts an. Das ändert sich aber, sobald Sie einen der drei im Projektfenster befindlichen Clips mit einem Doppelklick **7** auswählen.

Hinweis

Die Wiedergabe können Sie in beiden Monitoren jeweils mit einem Klick auf die Wiedergabe-Schaltfläche starten. Während der Wiedergabe wird die gleiche Schaltfläche zur Stopptaste, über die Sie die Wiedergabe anhalten können. Schneller bzw. bequemer geht beides mit der `[Leertaste]`.