

**Erledigt**

## **Renderfehler in Adobe Premiere mit GPU Beschleunigung seit Sierra Update (GTX 970)**

**Beitrag von „harbeckster“ vom 28. September 2016, 00:46**

Hey,

nachdem ich inzwischen erfolgreich auf MacOS Sierra geupdated habe, musste ich nun feststellen, dass ich massive Probleme beim Rendern in Adobe Premiere mit aktivierter OpenCL GPU Beschleunigung habe.

Ich benutze die aktuelle Version Premiere CC 2015.4 und den NVIDIA Treiber 367.15.10.05f01.

Wenn ich ein Video mit dem h.264 Codec im mp4 Container rendere, bekomme ich extreme Bildfehler über die gesamte Länge des Videos (das gesamte Bild ist grün), unabhängig von der vorigen Bearbeitung. Diesen Effekt konnte ich bis jetzt nur mit diesem Codec reproduzieren.

Wenn ich jedoch einen Effekt anwende, der GPU Beschleunigung unterstützt (beispielsweise den Lumetri Effekt), bricht der Rendervorgang direkt am Anfang ab. Wenn ich das Video direkt aus Premiere exportiere, stürzt es daraufhin ab, sende ich es an den Media Encoder, stürzt dieser dann ab.

Diese Probleme konnte ich bis jetzt nur mit Adobe Premiere reproduzieren, in After Effects habe ich diese Problem nicht.

In DaVinci Resolve sind solche Fehler bis jetzt nicht aufgetreten, obwohl das Programm meines Wissens ja auch starken Gebrauch von der GPU macht.

Ich hatte in El Capitan immer mal wieder beim Rendern kleinere Fehler (Farbstörungen in vereinzelt Frames), die sich aber nie zuverlässig reproduzieren ließen und teilweise auch bei deaktivierter GPU Beschleunigung aufgetreten sind. Das ist sowohl in Premiere als auch in Resolve passiert.

Hat jemand bereits ähnliche Erfahrungen machen müssen? Gibt es Lösungsansätze?

---

**Beitrag von „lahu“ vom 28. September 2016, 08:03**

hey,

ich habe leider keinen Lösungsansatz für dich. 😞 möchte aber anmerken, dass es für Sierra noch **kein** CUDA Update gibt.

Ich weiß jetzt nicht inwieweit Premiere von CUDA abhängig ist oder nicht, aber ich meine zu wissen, dass Adobe CUDA unterstützt.

Wie gesagt, leider keine Lösung aber vielleicht ein Ansatz...

ciao

---

### **Beitrag von „OliverZ“ vom 28. September 2016, 10:35**

Noch ein paar Wochen warten, NVIDIA arbeitet an den Updates der Treiber. Man sollte halt nie zu schnell als nicht Original-Apple-Anwender OS X Updates einspielen.

---

### **Beitrag von „harbeckster“ vom 28. September 2016, 13:32**

### [Zitat von lahu](#)

Ich weiß jetzt nicht inwieweit Premiere von CUDA abhängig ist oder nicht, aber ich meine zu wissen, dass Adobe CUDA unterstützt.

Premiere unterstützt sowohl CUDA als auch OpenCL, ich hatte jetzt den OpenCL Renderer benutzt, da CUDA zumindest auf Mac irgendwie nur für ausgewählte Grafikkarten verfügbar ist.

Okay dann hoffe ich mal, dass Treiberupdates Besserung bringen.

Edit: Es ist ja jetzt der CUDA Treiber für Sierra rausgekommen. Wenn ich jetzt CUDA Rendering anstelle von OpenCL verwende klappt das Rendering auf jeden Fal schonmal.

Bei normaler Schnittarbeit mit Premiere hatte ich inzwischen vermehrte Abstürze während des Scrollens in der Timeline. Mal schauen, ob die Fehler damit auch behoben sind.

---

### **Beitrag von „AgentUgly“ vom 17. Februar 2017, 09:39**

Hey Harbeckster,

kannst Du kurz einen Statusbericht geben...also, wie läuft's mit Premiere, gibt es es mittlerweile eine Lösung und wie stabil läuft das System/die Software im allgemeinen bei Dir?

Danke und Grüße!