

Cursor

SCHNITT

Die Abspiel- und Schnittmarke in der Timeline — sie zeigt die aktuelle Position und definiert In- und Out-Punkte.

Der Cursor ist die blinkende oder farbig markierte Linie in der Timeline einer Editing-Software (Premiere, Final Cut, Avid, DaVinci Resolve) — Navigations- und Arbeitsposition zugleich. Er zeigt an, welcher Frame gerade im Monitor sichtbar ist, und bestimmt, wo Schnitte gesetzt werden, wo Material eingefügt oder gelöscht wird, und wohin gesprungen wird, wenn mit In- und Out-Punkten gearbeitet wird. Im praktischen Workflow wird der Cursor durch Scrubbing (Ziehen mit der Maus), Pfeiltasten oder JKL-Tasten-Navigation bewegt. Seine Position ist zentral beim Setzen von Schnittmarken — er wird genau an die Stelle gesetzt, wo der Schnitt sitzen soll, und triggert dann den Cut aus. Beim Trimmen definiert der Cursor die Trim-Zone und bestimmt, welche Frames bleiben und welche entfallen. Viele Editoren nutzen den Cursor auch als unsichtbare Klammer — gesetzt auf einen In-Point, repositioniert auf einen Out-Point, wird das gesamte Material dazwischen zur Arbeitseinheit. Eine häufig unterschätzte Funktion: Der Cursor als Synchronisierungs-Tool. Wenn Sound und Picture nach Bild gesynct werden müssen und beide Spuren separat liefen, wird der Cursor auf einen Sync-Point gesetzt (ein Clap, eine Körperbewegung) und beide Elemente so justiert, dass der Cursor auf exakt demselben Frame sitzt. Auch beim Arbeiten mit Multiple Angles ist der Cursor der Anker — alle Kameras müssen an derselben Cursor-Position präzise geschnitten sein, sonst springt die Handlung. Zu beachten: Der Cursor ist nicht dasselbe wie die Playhead-Position. Manche Software unterscheidet hier, andere nutzen die Begriffe synonym. Im Schnitt aber ist die Funktion klar — der Cursor ist die Schnittstelle zwischen Planung (wo soll geschnitten werden?) und Ausführung (hier wird der Cut gesetzt). Pixelgenaues Arbeiten bedeutet, Cursor-Positionen bis zum einzelnen Frame zu kontrollieren.