

Halbsekunde

Englisch: Half Second

SCHNITT

Fehlendes einzelnes Frame in der Zeitcode-Kontinuität — meistens technischer Schnittfehler oder Rendering-Artefakt. Auf Monitor kaum sichtbar, aber im DCP tödlich.

In Premiere läuft der Schnitt glatt, der Timecode springt sauber — und dann passiert es beim Export: Ein Frame fehlt. Nicht merklich, nicht sichtbar im Full-HD-Monitor, aber der DCP-Master zeigt plötzlich einen winzigen Sprung. Das ist die Halbsekunde, ein technischer Albtraum, der meistens erst beim finalen Deliverable auffliegt. Praktisch entsteht das Problem meist in drei Situationen: Erstens bei der Konvertierung zwischen Framerates — etwa wenn 23,976 fps in 24 fps gezwungen werden, ohne die Timecode-Logik korrekt zu handhaben. Zweitens beim Rendering von Effekten oder Color-Grading, wenn die Engine nicht exakt die Frame-Duration berücksichtigt. Drittens beim Schnitt selbst, wenn mit fehleranfälligen Codecs gearbeitet wird und einzelne Frames beim Proxying oder Relinking verloren gehen. Das Gemeine: Am Monitor ist nichts zu sehen. Der Videoschnitt läuft nahtlos, doch der Timecode-Offset ist da — versteckt im Metadaten-Layer des Renders. Im DCP oder bei der Synchronisation mit Ton wird das dann sichtbar: Der Schnitt stimmt zeitlich nicht mehr, Musik und Bild sind mikroskopisch versetzt. Vermeiden lässt sich das mit drei Regeln: Erstens, immer die Framecount vor und nach dem Export checken — nicht auf den Timer vertrauen, sondern die Gesamtframeanzahl vergleichen. Zweitens, bei Multiformat-Projekten immer mit exakten Konversionsraten arbeiten; 23,976 bleibt 23,976, keine Rundungen. Drittens, beim Rendering immer mit Frame-Accurate Presets exportieren und die Sequenz-Einstellungen gegen die Render-Settings doppelt checken. Im Schnitt selbst gilt: Nur lossless Intermediate-Formate für VFX und Color-Work verwenden — ProRes 422 HQ oder DPX-Sequenzen. Komprimierte Codecs verschärfen das Problem nur. Im Finaling-Prozess sollte die Quality-Control vor der DCP-Generierung einen Frame-by-Frame-Check einschließen — schnell durchlaufen, gezielt auf Sprünge achten. Manche Cutter nutzen dafür Tools wie FFprobe, um die Framecount-Konsistenz zu verifizieren, bevor der File zum Mastering geht. Eine verlorene Halbsekunde kostet bei einem Neurendering oft Stunden. Besser, sie fällt vorher auf.