

In-Punkt

Englisch: In Point

SCHNITT/BEGRIFFE

Markierung des exakten Schnitteinsatzes einer Einstellung — bestimmt Frame-genau, wo der Clip beginnt.

Technische Details Moderne Schnittsysteme wie Avid Media Composer, Adobe Premiere Pro oder DaVinci Resolve speichern In-Punkte als Metadaten-Marker mit Sub-Frame-Genauigkeit (bis zu 1/1000 Frame).

Die Markierung erfolgt über dedizierte Tastaturbefehle (standardmäßig "I" für In-Point) oder durch Mausklick auf der Timecode-Leiste. Bei 4K-Material mit 23,976 fps entspricht ein falscher In-Punkt um einen Frame einem Zeitversatz von 41,71 Millisekunden. Professionelle Systeme verwenden Drop-Frame-Timecode bei 29,97 fps, um die Diskrepanz zwischen nomineller und tatsächlicher Framerate von 0,1% zu kompensieren. Geschichte & Entwicklung Der Begriff etablierte sich 1971 mit der Einführung der CMX 600, dem ersten computergestützten Schnittsystem von CBS. Die Edit Decision List (EDL) verwendete erstmals numerische In- und Out-Punkte statt physischer Schnittmarken auf Filmstreifen. 1989 führte Avid Technology mit dem Media Composer die Timeline-basierte Bearbeitung ein, bei der In-Punkte visuell als gelbe Dreiecke dargestellt werden. Die Integration von GPS-Timecode seit 2010 ermöglicht bei Multi-Kamera-Produktionen die automatische Synchronisation von In-Punkten über verschiedene Aufnahmegeräte hinweg. Praxiseinsatz im Film Edgar Wrights "Baby Driver" (2017) nutzte präzise In-Punkte zur Frame-genauen Synchronisation von 30 Musikstücken mit über 3.000 Schnitten. Continuity-Fehler entstehen häufig durch falsch gesetzte In-Punkte bei Dialogue-Overlaps, wie bei der berühmten Kaffeetassen-Szene in "Pulp Fiction", wo Tarantino bewusst einen um drei Frames versetzten In-Punkt verwendete. Bei Action-Sequenzen bestimmt der In-Punkt die Wirkung von Impact-Frames – Marvel Studios setzt In-Punkte bei Kampfszenen standardmäßig zwei Frames vor dem physischen Kontakt, um die Illusion der Kraftübertragung zu verstärken. Vergleich & Alternativen Der In-Punkt unterscheidet sich vom Head-Frame durch seine variable Position innerhalb des Clips, während der Head-Frame stets der erste Frame des Quellmaterials bleibt. Split-Edits verwenden separate In-Punkte für Audio und Video, wobei der Audio-In-Punkt typischerweise 6-12 Frames früher liegt als der Video-In-Punkt. Moderne KI-gestützte Tools wie Adobe Sensei erkennen automatisch optimale In-Punkte durch Analyse von Bewegungsmustern und Audiowellenformen, erreichen jedoch nur 73% der Präzision manuell gesetzter Punkte bei dramatischen Szenen.