

Frame-Skip

Englisch: skip frames

ALLGEMEIN

Bewusstes Auslassen von Bildern während der Aufnahme oder im Schnitt — für Zeitraffer, Stop-Motion oder um Rendering zu sparen. Nicht mit Dropped Frames verwechseln.

Eine Baustelle wird über drei Wochen gefilmt, das Material soll auf 30 Sekunden verdichtet werden — das ist der typische Anwendungsfall für Frame-Skip. Es geht um das systematische Auslassen von Bildern, entweder direkt bei der Aufnahme oder nachträglich im Schnitt. Anders als Dropped Frames, die durch technische Fehler entstehen, ist Frame-Skip eine bewusste, kalkulierte Entscheidung. Die Kamera erfasst jedes Bild, herausgegriffen wird aber nur jedes fünfte, zehnte oder hundertste — je nach gewünschtem Zeitraffereffekt. Am Set funktioniert das klassisch über Interval-Recording: Die Kamera schießt alle X Sekunden ein Bild. Bei Stop-Motion ist das ohnehin Standard — die Figur wird fotografiert, um zwei Zentimeter verschoben, dann wieder fotografiert. Das Ergebnis wirkt fließend, obwohl zwischen den Bildern Stunden liegen können. Bei Live-Action-Zeitraffer wird die Kamera ebenfalls auf Intervall eingestellt: alle 2 Sekunden ein Frame bei 24fps ergibt einen 48fachen Zeitraffer. Die Rechnung ist simpel: je größer der Abstand zwischen den erfassten Frames, desto schneller die Bewegung im fertigen Schnitt. Im Schnitt funktioniert Frame-Skip anders: Aus bereits vorhandenem Material werden nachträglich Bilder entfernt — etwa jeder fünfte Frame, um Bewegungen zu beschleunigen oder um Rendering-Last zu sparen. Bei 4K-Material kann das sinnvoll sein: Statt mit voller Auflösung zu schneiden, wird temporär mit geskippten Frames gearbeitet, um die Timeline flüssig zu halten. Das spart CPU-Ressourcen, ohne dass eine separate Proxy-Version gerendert werden muss. Allerdings: Das Ergebnis ist nicht identisch mit echtem Zeitraffer. Frame-Skip erzeugt eine leicht ruckelige Qualität — manche Bewegungen wirken wie leichte Stopp-Momente. Das kann gewollt sein (dystopischer Look), wirkt aber schnell unbeholfen, wenn es unbeabsichtigt passiert. Die größte Falle sind Verwechslungen mit defektem Material. Dropped Frames entstehen durch Fehler (volle Festplatte, schlechtes Codec-Setting), Frame-Skip ist eine gezielte Entscheidung. Qualitätskontrolle ist essentiell — die Vorschau sollte geprüft werden, bevor Material gelöscht wird. Bei Stop-Motion und reinen Zeitraffereffekten ist Frame-Skip unverzichtbar. Bei Spielszenen empfiehlt sich der Einsatz nur als bewusster stilistischer Trick.