

Timeline-Grafik

Englisch: Timeline Graph

SCHNITT

Visuelle Darstellung der Schnitt-Struktur einer Sequenz — zeigt Clips, Übergänge und Timing auf einen Blick. Im Editor meist als Grafik-Overlay oder separate Ansicht nutzbar.

Am Schneidetisch vor dem NLE-System braucht es sofort einen Überblick über die Sequenz: Wo sitzen die Schnitte? Wie lange sind die einzelnen Takes? Wo liegen die Lücken? Die Timeline-Grafik ist genau das — eine visuelle Kartografie des Schnitts, die auf einen Blick zeigt, wie eine Geschichte zeitlich zusammengesetzt ist. In den meisten modernen Editoren (Premiere, Final Cut, Avid) ist die Timeline-Grafik das Herzstück der Arbeitsebene. Sie bildet horizontal den zeitlichen Verlauf ab: Jeder Clip sitzt als Block, getrennt durch sichtbare Schnittmarken oder Übergänge. Die Höhe der Tracks zeigt mehrere Ebenen — Video oben, Audio darunter. Farben signalisieren oft den Clip-Status (Offline-Material grau, geklinkt grün, Grafiken blau). Dieser Blick ist ständig gefragt: Um zu sehen, ob eine Sequenz zu kurz geworden ist. Um zu prüfen, ob Schnitte rhythmisch funktionieren oder wo tote Luft entstanden ist. Um schnell zu erkennen, welche Clips synchron laufen müssen. Praktisch dient die Timeline-Grafik auch zur Orientierung: Bei Sprung zu Minute 3 ist sofort im zeitlichen Kontext erkennbar, welche Szene das ist. Besonders bei langen Sequenzen (90 Minuten Dokumentation, mehrteiliges Drama) wird die Grafik zur Navigations-Schaltzentrale. Manche Editoren bieten auch eine Timeline-Übersichts-Vorschau — ein komprimiertes Thumbnail der gesamten Sequenz. Schnitt-Dichte ist auf den ersten Blick ablesbar: Rasche Schnitte sind eng gedrängt, lange Einstellungen sind breite Blöcke. Die Zoom-Funktionen der Timeline lassen sich gezielt einsetzen. Für präzise Arbeit auf Frame-Ebene wird auf 50 Frames pro Zoll herangezoomt. Um die gesamte Struktur einer 8-Minuten-Sequenz zu erfassen, wird herausgezoomt. Viele Cutter verwenden Farbmarkierungen in der Grafik — rote Flags für Stellen, die noch nachbearbeitet werden, grüne für Szenen im Final-Status. Die Timeline-Grafik ist nicht bloß Arbeitsoberfläche, sie ist das Werkzeug zur Kontrolle von Pacing und Struktur .