

Wiederholungs-Pass

Englisch: Repeat Pass / Repeat Take

KAMERA/TECHNIK

Ein identisch wiederholter Motion-Control-Durchgang – die Grundlage für Multi-Pass-VFX. Die Kamera führt exakt dieselbe Bewegung aus, um verschiedene Elemente für das Compositing aufzunehmen.

Was ist ein Repeat Pass? Ein Repeat Pass ist ein identisch wiederholter Motion-Control-Durchgang – die Kamera führt exakt dieselbe Bewegung aus wie beim vorherigen Pass. Diese Wiederholbarkeit ist die Grundlage für Multi-Pass-VFX, bei dem verschiedene Elemente separat aufgenommen und später im Compositing kombiniert werden.

Technische Definition
Aspekt: Details
Funktion: Identische Wiederholung
Genauigkeit: Pixelgenau ($\pm 0,1\text{mm}$)
Voraussetzung: Motion-Control-System
Zweck: VFX-Compositing

Das Prinzip
Warum Repeat Passes? Grund: Beschreibung
Verschiedene Elemente separat aufnehmen
Licht-Variationen für Compositing-Flexibilität
Timing-Varianten
Speed-Änderungen
Safety
Backup-Takes
Wie es funktioniert
Schritt Beschreibung

1. Move programmieren
Einmal definieren
2. Speichern
In Software ablegen
3. Erste Aufnahme
Beauty Pass
4. Wiederholen
Identischer Move
5. Variieren
Inhalt/Licht ändern

Typische Repeat-Pass-Szenarien

Split-Screen Pass
Inhalt Pass 1
Person A im Frame
Pass 2 (Repeat)
Person B im Frame
Pass 3 (Repeat)
Clean Plate
Composite
Beide Personen zusammen

Multi-Element-Shot Pass
Element Pass 1
Hauptelement
Pass 2 (Repeat)
Zweites Element
Pass 3 (Repeat)
Drittes Element
Composite
Alle kombiniert

Lighting-Varianten
Pass Licht
Pass 1
Finales Licht
Pass 2 (Repeat)
Nur Key
Pass 3 (Repeat)
Nur Fill
Composite
Flexibel mischbar

Technische Anforderungen
Für perfekte Wiederholung
Anforderung
Beschreibung
MoCo-System
Computergesteuert
Kalibrierung
Vor dem Dreh
Stabile Basis
Kein Verrutschen
Timecode
Synchronisiert

Was identisch sein muss
Element
Toleranz
Bewegungspfad $\pm 0,1\text{mm}$
Timing
Frame-genau
Start/Ende
Identisch
Geschwindigkeit
Identisch (außer bei Speed-Varianten)

Repeat Pass vs. Neuer Move
Repeat Pass
Neuer Move
Identische Bewegung
Andere Bewegung
Für Compositing
Für andere Einstellung
Pixelgenau
Variabel
Zeit-sparend
Neu programmieren
Workflow am Set
Vorbereitung
Schritt
Beschreibung
Move finalisieren
Einmal perfekt
Speichern
Unter eindeutigem Namen
Testen
Vor erstem
Pass
Durchführung
Phase
Aktivität
Beauty Pass
Erste Aufnahme
Review
Ergebnis prüfen
Repeat Passes

Weitere Durchgänge
Dokumentation
Alles notieren
Best Practices
Praxis
Beschreibung
Nicht ändern
Move nicht modifizieren
Schnell
Zwischen Passes
zügig
Markierungen
Set-Elemente fixieren
Protokoll
Jeden Pass notieren
Typische Probleme
Problem
Lösung
Drift
Kalibrierung prüfen
Timing-Shift
Timecode
resync
Set-Bewegung
Alles fixieren
Licht-Änderung
Schnell arbeiten
Anwendungsbereiche
Film-VFX
Anwendung
Repeat-Pass-Nutzung
Verdopplung
Gleiche Person mehrfach
CGI-Integration
Reference + Beauty
Rig-Removal
Mit und ohne Rigs
Werbung
Anwendung
Repeat-Pass-Nutzung
Product-Shots
Varianten aufnehmen
Lighting-Optionen
Flexibilität für Post
Safety-Takes
Backup-Material
Das Erbe
Geschichte
Mit Motion Control entwickelt
Multi-Pass-VFX ermöglicht
Heute:
Standard-Workflow
Einfluss
Der Repeat Pass hat
moderne VFX erst möglich gemacht – ohne ihn wären
komplexe Composites mit Kamerabewegung unmöglich.
Heute
Aspekt
Details
Häufigkeit
Standard bei
jedem MoCo-Job
Technik $\pm 0,1\text{mm}$
Genauigkeit
Workflow
Etabliert und optimiert
Zukunft
Noch schnellere
Wiederholung
Moderne Entwicklung
Moderne MoCo-Systeme machen
Repeat Passes noch schneller und
präziser – der Workflow wird effizienter, die kreativen Möglichkeiten wachsen.

