ACEScg

Englisch: ACES Computer Graphics

VFX/BEGRIFFE

ACEScg ist die lineare ACES-Variante für VFX und CGI, optimiert für physikalisch korrektes Rendering und Compositing.

Definition ACEScg (ACES Computer Graphics) ist eine lineare Encoding-Variante von ACES, die speziell für Visual Effects, CGI-Rendering und Compositing entwickelt wurde. Der lineare Farbraum ermöglicht physikalisch korrekte Lichtberechnungen. Warum linear für VFX? Physikalische Korrektheit Licht verhält sich in der realen Welt linear Doppelte Lichtmenge = doppelter Helligkeitswert Renderengines berechnen physikalisch korrekt Compositing-Präzision Additive Blending funktioniert mathematisch korrekt Motion Blur, Depth of Field: präzise Ergebnisse Keine Gamma-Artefakte ACEScg im VFX-Workflow Plate (LogC/S-Log) ? IDT ? ACES ? ACEScg (linearer Arbeitsfarbraum) ? CGI-Rendering in ACEScg ? Compositing in ACEScg ? Export ? Grading (ACEScct) Vergleich der ACES-Varianten für VFX Aufgabe Empfohlene Variante Rendering ACEScg Compositing ACEScg Color Grading ACEScct Archivierung ACES2065-1 Praktische Umsetzung In Nuke Read-Node ? OCIOColorSpace (Plate ? ACEScg) ? Comp-Arbeit ? Write-Node ? OCIOColorSpace (ACEScg ? Output) In Maya/Houdini Color Management auf ACES stellen Rendering Space: ACEScg Texture-Input: Linearisieren Herausforderungen Display : ACEScg sieht "falsch" aus ohne View-Transform Texturen : Müssen korrekt linearisiert werden Assets : Alle müssen im gleichen Farbraum sein Siehe auch ACES – Gesamtsystem Compositing – Bildmontage CGI – Computer Generated Imagery Aktuelles In der Praxis zeigen sich bei ACEScg-Workflows in After Effects spezifische Herausforderungen: Die korrekte Farbdarstellung erfordert präzise Display-Einstellungen auf sRGB oder Rec709, während lineare Rohbilder problematisch sind. Besonders Motion Graphics mit sRGB-Assets benötigen sorgfältige Konvertierung, da Farben im ACES-Workflow deutlich anders erscheinen. OpenColorIO wird standardmäßig zur Konvertierung zwischen ACEScg und ACES 2065-1 eingesetzt.