

ASCII-Datei

Englisch: ASCII File

VFX

Gespeicherte Korrektur oder Effekt im ASCII-Format — portable zwischen Projekten, lesbar im Editor, ideal für Archivierung und Teamübergabe.

Im VFX-Workflow speichert man Korrekturen, Effekt-Parameter und Node-Setups häufig als ASCII-Dateien — Textformat statt binär. Das hat einen praktischen Grund: Die Datei lässt sich im Editor öffnen, Werte lassen sich ändern, Kommentare hinzufügen und das Setup sofort in ein anderes Projekt importieren, ohne dass Plug-in-Versionen oder Software-Generationen dazwischenkommen. Beim Übergeben an Kollegen oder beim Archivieren für späteren Abruf bleibt die Information lesbar und wartbar. Warum ASCII statt binär? Binäre Dateien (wie .nuke oder proprietäre Effekt-Caches) sind eng an ihre Anwendung gebunden. Ein Update der Software kann alte binäre Formate ungültig machen. ASCII bleibt stabil — ein Text bleibt ein Text. Das ist besonders im Compositing und bei Color-Correction relevant: Eine LUT oder ein Grading-Node lässt sich als ASCII exportieren, und in drei Jahren kann noch immer jedes System damit arbeiten. In Nuke etwa speichert man komplexe Gizmos oder gar ganze Comp-Setups als .gizmo- oder .nk-Dateien, die im Kern ASCII-basiert sind. Praktisch heißt das: Während der VFX-Supervision lässt sich Feedback direkt in der ASCII-Datei notieren. Der Lead liest die Anmerkungen, passt Parameter an — ohne GUI-Detour. Bei Remote-Work, wenn die Bandbreite eng ist, werden ASCII-Dateien statt großer Cache-Dateien gesendet. Für Batch-Prozesse lässt sich die Conversion oder das Re-Linking von Texturen durch einfaches Text-Scripting automatisieren. ASCII-Dateien im VFX setzen ein gemeinsames Format-Verständnis voraus. ColorSpace-Deklarationen, Pixel-Format, Frame-Range — all das muss dokumentiert sein, sonst importiert die nächste Station falsch. Gutes Naming und kurze Header-Kommentare sind dabei die zuverlässigste Absicherung. Manche Teams speichern sogar Kamera-Tracking-Daten oder Rekonstruktions-Punktwolken als ASCII .obj oder .csv, weil es zwischen Maya, Nuke und Custom-Tools nahtlos läuft. Das macht ASCII zur universellen Schnittstelle in heterogenen Pipelines.