

Graukugel / Diffuse Kugel / 18%-Grau-Kugel

Englisch: Grey Ball / Gray Ball / 18% Grey Sphere / Diffuse Ball

VFX/TECHNIK

Eine 18% neutral-graue matte Kugel für Licht-Referenz an VFX-Sets – liefert Informationen über Lichtrichtung, Intensität, Farbtemperatur und Schattencharakteristik für akkurate CG-Integration und digitale Lichtrekonstruktion.

Was ist eine Grey Ball? Eine Grey Ball ist eine 18% neutral-graue matte Kugel, die an VFX-Sets verwendet wird, um Lichtinformationen zu erfassen. Im Gegensatz zur glänzenden Chrome Ball zeigt die Grey Ball diffuse Lichtcharakteristik – wie Licht auf matten Oberflächen wirkt. Funktion Aspekt Information Lichtrichtung Wo Schatten fallen Intensität Hell-/Dunkelwerte Weichheit Hart vs. weich Farbe Farbtemperatur Technische Eigenschaften Eigenschaft Spezifikation Grauton 18% Reflektanz Oberfläche Matt/diffus Material Kunstharz, Holz, Styropor Größe Typisch 10-20 cm Warum 18% Grau? Grund Erklärung Mittelton Zwischen Schwarz und Weiß Standard Fotografischer Referenzwert Belichtung Basis für Exposure CG-Kompatibel Software-Standard Grey Ball vs. Chrome Ball Aspekt Grey Ball Chrome Ball Oberfläche Matt Spiegelnd Information Diffuse Shading Environment Reflection Nutzung Lichtcharakter HDRI-Capture Kombination Beide zusammen Aufnahme-Workflow Schritt Beschreibung Platzierung Im Bildbereich Position Wo CG-Element sein wird Höhe Relevant für Schatten Rotation Verschiedene Winkel Best Practice Praxis Grund Vor jedem Setup Bei Lichtänderung Mit Maßstab Für Größenreferenz Clean Plate Einmal ohne, einmal mit Dokumentieren Setup-Informationen Post-Production Nutzung Anwendung Beschreibung Light Matching CG-Licht anpassen Shadow Reference Schattenrichtung Ambient Umgebungslicht Color Temperature Farbabstimmung Für CG Artists Information Ablesen Key Light Hellste Seite Fill Light Aufhellung Rim/Back Kantenlicht Ambient Gesamthelligkeit Aufnahme-Varianten Methode Beschreibung Einzelbild Schnelle Referenz Belichtungsreihe Für HDR-Info Video Bei bewegtem Licht Multiple Positionen Lichtverlauf Materialien Option Eigenschaft Styropor bemalt Günstig, leicht Kunstharz Präzise, haltbar 3D-gedruckt Maßgeschneidert Fertigkauf Standardisiert DIY-Herstellung Schritt Beschreibung Kugel beschaffen Styropor o.ä. Grundierung Gleichmäßig 18%-Grau Exakte Farbe Mattlack Keine Reflexion Größenüberlegungen Größe Anwendung Klein (5cm) Tabletop Mittel (15cm) Standard Groß (30cm+) Weite Shots Variabel Nach Bedarf Platzierung im Shot Position Beachtung Bildmitte Hauptlichtzone Wo CG sein wird Exaktes Matching Richtige Höhe Schattenlänge Nicht im Weg Schnell entfernbar Zusammen mit HDRI Kombination Zweck HDRI Environment Lighting Grey Ball Diffuse Verification Chrome Ball Reflection Info Alle drei Komplett-Referenz Herausforderungen Problem Lösung Verschmutzung Sauber halten Glanz Wirklich matt? Farbtreue Kalibrieren Vergessen In Checkliste Dokumentation Element Aufzeichnen Shot-Nummer Zuordnung Position Wo genau Lichtsituation Was aktiv Zeitcode Wann aufgenommen Kosten Aspekt Faktor Kaufen €20-100 DIY €5-20 Zeit am Set Minimal Post-Ersparnis Erheblich Häufige Fehler Fehler Vermeidung Falsche Grauton Kalibrieren Glänzend Wirklich matt Falsche Position Wo CG sein wird Nur einmal Bei Lichtänderung wiederholen Software-Integration Tool Nutzung Maya Light Matching Nuke Reference Plate Houdini Lighting Setup Blender CG Integration Heute Die Grey Ball bleibt ein unverzichtbares Werkzeug im VFX-Workflow. Trotz fortschrittlicher HDRI-Techniken liefert sie direkte, unmittelbare Information über diffuses Lichtverhalten. Zusammen mit Chrome Ball und HDRI-Capture bildet sie das Fundament für

überzeugendes CG-Lighting und nahtlose Integration digitaler Elemente.

FilmFarm - filmfarm.de/c/grey-ball