



Lista de verificación de un proyecto ACES

Digital Imaging Technicians (DITs)

Esta lista de verificación pretende ayudarle a organizar sus primeros proyectos en ACES, ya que con un poco de práctica lo dominará a la perfección. Muchos de estos pasos ya los utiliza, así que hacemos énfasis en identificar las dudas que se le presentarán que sean específicas de ACES, y le sugeriremos maneras de lograr las respuestas.

Recopilar información sobre el proyecto:

- Jefes de equipo -- Productor, Director, Director de fotografía, Supervisor de Postproducción, Colorista (Aunque no participe hasta más avanzado el proyecto) y el DI Color Scientist.
- Compañías clave - Instalaciones de Postproducción, Empresa principal de VFX, Instalaciones de DI.
- Cliente o distribuidor - Muchos estudios y distribuidoras están pidiendo que ACES sea usado en la producción y que archivos ACES2065-4 sean entregados para el proceso de masterización final.
- Medio de distribución requerido (Televisión, Internet, Cine, Streaming, etc.) - Cuantos más tipos de entrega diferentes se necesiten más útil será ACES.
- Preferencia de cámara para la cámara principal y qué otras cámaras se usarán - Cada cámara de la grabación que use ACES necesitará un "Input Transform" específico del dispositivo (A veces conocido como "Input Device Transform" o IDT). Asegúrese de que puede obtener los "Input Transform" de las cámaras en un formato que pueda ser añadido a su software de trabajo. Filmlight tiene perfiles de cámara adicionales para su software disponibles para descargar. Para Resolve usted necesitará obtener o crear "Input Transforms" extras usando DCTL. Otras compañías "Product Partner" de ACES pueden tener "Input Transforms" disponibles. Asegúrese que cualquier "Input Transform" personalizable está disponible para ser usado más tarde en el pipeline de producción.
- Determine el nivel de "Look management"/corrección de color que se espera en el set. Se recomienda usar ajustes válidos para ASC CDL; por lo que es preferible evitar máscaras complejas y correcciones secundarias ya que es complicado trasladarlas a otros procesos del pipeline de producción. Si quiere usar looks que van más allá de usar ASC CDL usando formatos exclusivos de un software como Baselight BLG o Resolve DRX, testee que el método empleado se puede trasladar a cada paso del pipeline de producción a donde sean necesarios. Considere crear una "Show LUT Look Transform" (También conocida como "Look Modification Transform" o LMT) usando herramientas más sofisticadas, pero restringiendo los ajustes de cada plano a ajustes con valores compatibles con ASC CDL, que se apliquen antes del "Look Transform". Salve el "Look Transform" como una LUT y como una BLG/DRX.
- Si es posible, confirme con el colorista final si va a usar ACEScc o ACEScct en el DI final. Los mismos valores de ASC CDL aplicados a los dos espacios de color darán distintos resultados en las sombras ya que son diferentes espacios de color, así que una consistencia en el uso del

espacio de color es importante para trasladar el look con precisión en el DI final. Si la salida de la cámara es en ACESproxy, las correcciones de color solo serán compatibles con ACEScc. Por esa razón puede ser preferible usar la salida nativa en log de la cámara, incluso cuando ACESproxy está disponible, y aplicar el IDT correspondiente en el sistema de etalonaje en vivo.

Estudie el pipeline de color del proyecto con los jefes de equipo

- La decisión de usar ACES en un proyecto puede variar entre proyectos. Si quiere ser partícipe de la decisión de usar ACES, es importante conseguir el apoyo del Productor, Director de Fotografía y las empresas de VFX y DI. La mayoría de las grandes empresas de VFX y DI conocen perfectamente ACES y muchas lo usan como sistema de color por defecto en sus instalaciones.

Seleccione sus herramientas y su nivel de soporte en ACES con cuidado

- Muchos productos de los "[Product Partners](#)" de ACES pueden ser usados con seguridad en un flujo de trabajo "color-managed" de ACES, y estas compañías proveen mucha información para sus usuarios de ACES. Si usted necesita usar un producto que no tiene incorporado ACES todavía, visita [ACEScentral.com](#) ya que allí podría encontrar ayuda de cómo usar esos productos en un flujo de trabajo basado en ACES. Plugins como [OpenColorIO \(OCIO\)](#) son usados habitualmente para implementar ACES en software que no lo soporta de manera nativa, como la suite de Adobe. Alternativamente se pueden crear LUTs con software que use ACES para luego ser usadas en cualquier punto del pipeline. **NOTA: Estas LUTs deben ser usadas solo para versiones de pre visualización o temporales, como los copiones, y no deben ser parte del pipeline final.**

Estudie los copiones y las codificaciones finales

- Determine quien está haciendo los copiones. Normalmente un "look" es insertado en la imagen, luego se pasa a edición y se sube a las plataformas de visualización de copiones. El look es pasado como metadatos a VFX y Digital Intermediate usando contenedores de metadatos de ACES (ACESClip, CLF- Ambos pueden llevar datos ASC CDL) que ayuden a comunicar la información de color a través del pipeline, aunque el soporte de metadatos todavía no está completamente implementado en todas las herramientas. Asegúrese de que las herramientas que está usando para generar metadatos de color lo hacen de modo que puedan ser leídos más tarde en el pipeline. También, elija la [versión más actual de ACES](#), siempre que esté implementada en todas las aplicaciones que serán usadas en el pipeline y asegúrese que todos usan la misma versión.

Determine la entrega y testee antes de la producción

- Como en cualquier pipeline de producción, la mayor probabilidad de error o mala comunicación se encuentra en los lugares donde los archivos y los metadatos son entregados a las personas o las compañías. Si es posible, testee una entrega de copiones y otras codificaciones antes de la producción.

Más aprendizaje

- Ayude a educar a los miembros del equipo que no conozcan ACES. La [ACES Primer](#) (documento en lengua inglesa) es un buen lugar por donde empezar, al igual que el [Resumen de ACES](#) que acompaña a este documento. Además [ACEScentral.com](#) tiene la última información sobre los beneficios de ACES y los diferentes flujos de trabajo.
- Mire el [diagrama de flujo de trabajo](#) que enseña como ACES se integra en los diferentes componentes de un flujo de trabajo "scene-referred" actual.

- Puede ser de ayuda estudiar las otras Guías Rápidas de esta serie, así tendrá claro como los otros van a trabajar con las imágenes y metadatos que usted va a crear. No es necesario que sepa hacer el trabajo de los demás, pero entender lo que conlleva su trabajo le ayudará a hacer el suyo mejor.

Si usted tiene cosas que añadir a esta lista que crea que puedan ser útiles, por favor contáctenos en aces@oscars.org

Además, por favor comparte su experiencia con ACES, consejos y trucos en ACEScentral.

¡Qué tenga un buen rodaje!!!