

DPX-Austausch

Englisch: Digital Picture Exchange

VFX

DPX: 10-Bit Bildformat für VFX-Pipelines zwischen Studios — unkomprimiert, hoher Farbumfang, plattformübergreifend. Standard für Compositing und Effekte seit 25 Jahren.

Im Compositing-Workflow fungiert der DPX-Austausch als das Rückgrat zwischen VFX-Abteilungen, Postproduktionsstudios und externen Diensten. Wer mit Effektpipelines arbeitet, kommt um dieses Format nicht herum — und zwar aus gutem Grund: DPX transportiert 10-Bit-Farbinformation unkomprimiert, das heißt ohne Qualitätsverlust über mehrere Generationen von Ausgaben hinweg. Ein Compositor bekommt vom Rotoscope-Team unkomprimierte Plates, arbeitet daran, gibt die Ergebnisse an den Finishing-Techniker weiter — niemand verliert dabei Farbtiefe oder Dynamikumfang. Die praktische Relevanz liegt in der Plattformunabhängigkeit. Ein DPX-Sequence aus Maya lädt genauso problemlos in Nuke wie auf einem Linux-Server in After Effects — die Byte-Struktur ist standardisiert, seit das Format in den 1990er Jahren von Kodak etabliert wurde. Jedes Studio nutzt DPX als Austausch-Standard, weil es funktioniert, nicht weil es elegant ist. Die Dateigrößen sind erheblich — eine 2K-Sequenz in 10 Bit kann locker mehrere Terabyte werden —, aber die Investition in Storage rechnet sich, wenn man damit arbeitet. Am Set oder bei Rushes läuft die Kamera in DNxHD oder ProRes ab; im Schnitt arbeitet der Editor mit Proxy-Materialien. Sobald aber VFX ins Spiel kommt, wird auf DPX konvertiert. Die Colorist erhält DPX-Sequences zur Grading-Arbeit, der VFX-Supervisor schickt Plates als DPX ins Rendering. Die Sequenzierung ist dabei Standard: mehrere einzelne Frames statt einer großen Datei, durchnummeriert (001, 002, 003 ...). Das ermöglicht Server-Rendering ohne Datei-Korruption bei Absturz — man startet einfach bei Frame 47 neu. Konkrete Fallstricke: DPX speichert metadatenfrei, d. h. Timecode und weitere Informationen müssen extern verwaltet werden. Die Konvertierung selbst ist rechenintensiv — ein guter Transcode-Server sollte vorhanden sein. Außerdem: Viele Software-Häuser differenzieren zwischen DPX 1.0 und 2.0 (mit zusätzlichen Kanälen für Alpha oder Tiefe), was zu Inkompatibilität führen kann, wenn Sender und Empfänger unterschiedliche Varianten lesen. Deshalb sprechen alle Studios immer noch von DPX — das ist die sichere Wahl.