

# DPX

## VFX

unkomprimiertes 10-Bit-Bildformat für digitale Zwischenfilm-Mastering — Industriestandard für VFX, DCP-Erzeugung, Color-Grading. Speichergigant, aber verlustfrei vom Scan bis zur Fertigfilmversion.

In der Grading-Suite laden Colorists die Dailies als DPX — unkomprimiert, 10-Bit pro Kanal, sequenziert in Ordnern, jedes Frame eine einzelne Datei. Das ist der Industriestandard seit der digitalen Zwischenfilm-Ära, weil hier nichts verloren geht zwischen dem Scan des Original-Negatives und der finalen Fertigfilmversion. Jeder Pixel bleibt exakt wie gescannt, kein DCT-Artefakt, keine Compression-Schwäche. DPX entstand in den 1990ern als offenes Format der Digital Picture Exchange — entwickelt genau für diesen Workflow: großformatige, unkomprimierte Bilder, die über Netzwerke wandern, in verschiedenen Systemen gelesen werden, im VFX-Compositing manipuliert und wieder rückwärts ins Grading gehen können. Die Speichergröße ist beachtlich — ein Full-HD-Bild (1920×1080) im 10-Bit DPX: knapp 8 MB. Eine 90-Minuten-Kinoproduktion in 2K (2048×1556) kommt schnell auf 2–3 Petabyte für sämtliche Cuts und Versionen. Das ist der Preis für Verlustfreiheit. Deshalb lagern Studios die Archivierung aus, nutzen LTO-Tape-Systeme oder Cloud-basierte Vaults. In der Praxis gibt es mehrere Varianten: DPX mit Alpha-Channel für Compositing, DPX in Log-Kurven (bei Scan direkt vom Negativ) oder Linear für die weitere Bearbeitung. VFX-Houses arbeiten damit sequenziell — jede Shot kommt als Folder mit 200, 300, 1000 Frames rein, wird in Nuke oder ähnlich composited, und geht dann wieder als DPX-Sequenz raus. Ohne DPX-Qualität wäre die Farbstabilität zwischen VFX-Plates und Original-Footage fragwürdig. Beim DCP-Mastering (Digital Cinema Package) wird vom DPX in komprimierte Intermediate-Formate konvertiert, aber die Master selbst bleiben DPX, archiviert auf gesicherten Servern. Das nervige: jedes System liest DPX leicht unterschiedlich. Byte-Order, Color-Space-Metadaten, Timecode-Handling — da entstehen Überraschungen. Deshalb wird immer gegen Reference-Monitore gecheckt und mit Color-Management-Profilen gearbeitet. OpenEXR und ProRes RAW konkurrieren mittlerweile, aber im klassischen Mastering-Workflow bleibt DPX der Goldstandard — weil Studios, Archive und Kinos sich darauf verlassen.