

ODT

Englisch: ODT (Open Data Table)

VFX

Lookup-Table für die Farbwissenschaft in der Postproduktion — beschreibt, wie digitale Werte in Displayfarben umgewandelt werden. Entscheidend für kalibrierte Farbbetrachtung.

Wer im Grading-Suite sitzt und feststellt, dass die Farben auf dem Monitor nicht dem entsprechen, was später im Kino zu sehen sein wird, läuft gegen ein fundamentales Problem an — die Diskrepanz zwischen digitalem Code und tatsächlicher Lichtausgabe. Die ODT (Output Device Transform) ist die mathematische Antwort darauf. Sie beschreibt präzise, wie die linearen, scene-referred Werte aus dem Compositing oder Color-Grade in displayreferenzierte Farben transformiert werden, die ein Monitor (oder Projektor, oder TV) tatsächlich zeigen kann. Praktisch funktioniert die ODT als Lookup-Table — eine Nachschlagetabelle, in der jeder Input-Wert einem exakten Output-Wert zugeordnet ist. Statt diese Umwandlung im Kopf zu rechnen oder zu improvisieren, laden Systeme wie ACES (Academy Color Encoding System) vordefinierte ODTs, die für standardisierte Displays kalibriert sind. Die Arbeit findet so in einem kalibrierten Farbraum statt, der unabhängig von der spezifischen Monitor-Hardware gilt. Das ist entscheidend, wenn mehrere Suites an verschiedenen Standorten parallel graden oder wenn Looks zwischen Schnittplatz und DI-Suite konsistent gehalten werden müssen. Die ODT kompensiert Gamma-Kurven, Farbpunkte und Leuchtkraftunterschiede, damit Grading-Entscheidungen nicht an Hardware-Eigenheiten gebunden sind. Typischerweise stehen ODTs für Standard-Targets zur Verfügung: SDR-Monitor (Rec.709), DCI-Projektion (P3) oder HDR-Ziele (PQ, HLG). Beim Rendering oder Monitor-Output wird die passende ODT gewählt — die Arbeit findet damit effektiv in einem virtuellen Display-Universum statt, das unabhängig davon ist, ob der physische Monitor tatsächlich 98% DCI-P3 abdeckt oder nur 72%. Das ist nicht Farbtreue im naiven Sinne; es ist Konsistenz im Workflow. Manche Grader arbeiten mit mehreren ODTs parallel, um zu sehen, wie eine Korrektur auf verschiedenen Zielsystemen wirkt — etwa SDR-Kino versus Streaming-HDR. Die ODT ist damit nicht nur eine technische Notwendigkeit, sondern ein Designinstrument für den bewussten Umgang mit Zielmedium-Unterschieden. Bei Projekten ohne ACES-Integration — noch immer häufig in kleineren oder Legacy-Workflows — werden ODT-ähnliche Transformationen oft lokal im NLE oder im Grading-Tool definiert. Das ist fehleranfälliger und macht Color-Handover zwischen Teams deutlich schwieriger. Standardisierte ODTs reduzieren den Troubleshooting-Aufwand bei Farbraum-Inkompatibilität und erhöhen die Chance, dass der erarbeitete Look tatsächlich so erscheint, wie er gemeint war.