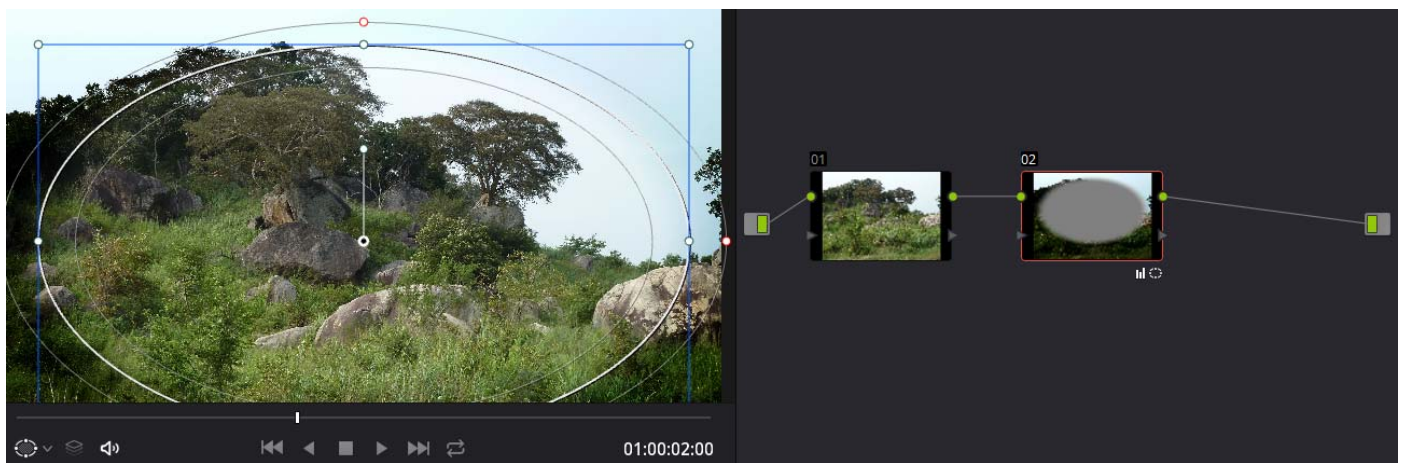


## Nodes in DavinciResolve 14 Beta 9

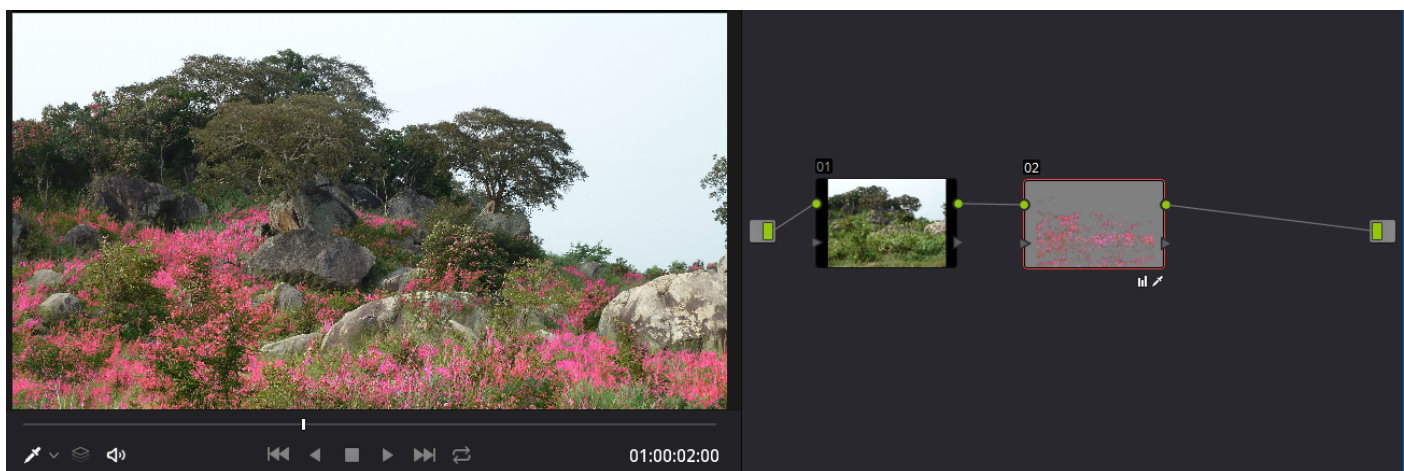
### Serial Node:



Jeder Serial-Node verändert die Ausgabe auf Basis aller Manipulationen seiner Vorgänger. Die Reihenfolge der Manipulationen entscheidet über das Ergebnis.



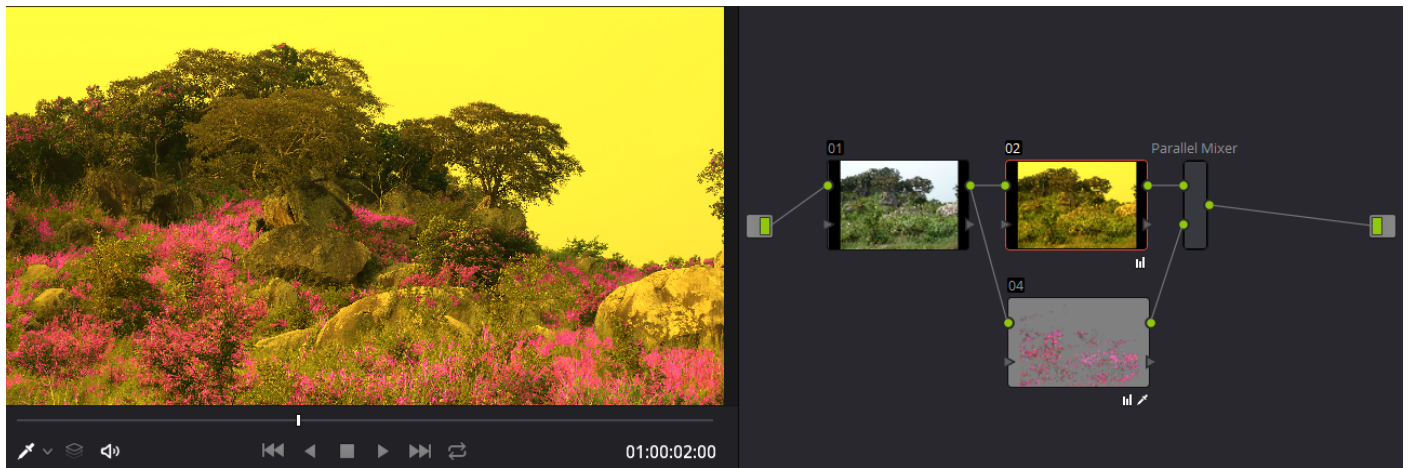
Beispiel: Maske erzeugen und Gama absenken. Es entsteht eine Vignette.



Beispiel: Bewuchs wird selektiert und eingefärbt.

## Parallel Node:

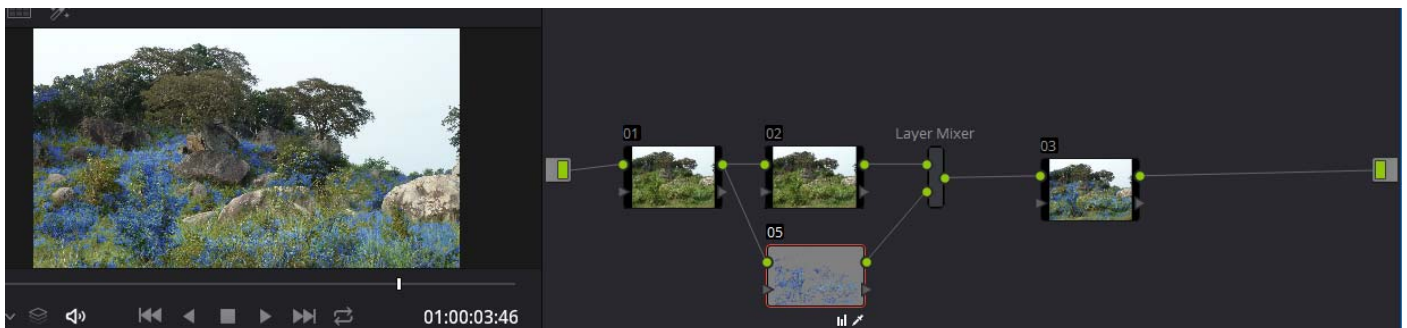
Ein Parallel-Node verändert Dinge, die vom übergeordneten Node nicht beeinflusst werden.



Beispiel: Bewuchs wird selektiert und eingefärbt. Der übergeordnete Node verändert die Farbstimmung, verändert aber nicht die Teile, die durch den Parallel-Node verändert sind.

## Layer Node:

Ein Layer Node verhält sich wie ein Layer in Photoshop, nur dass hier der untere den oberen überdeckt. Dieser Node-Typ dürfte oft Anwendung finden.



Bei einem Layer Node wird automatisch ein Layer Mixer erzeugt. Er mixt die Ergebnisse zusammen.



Der untereNode (Layer)überdeckt den oberenNode(Layer). Deshalb passiert hier in der Ausgabe nichts.





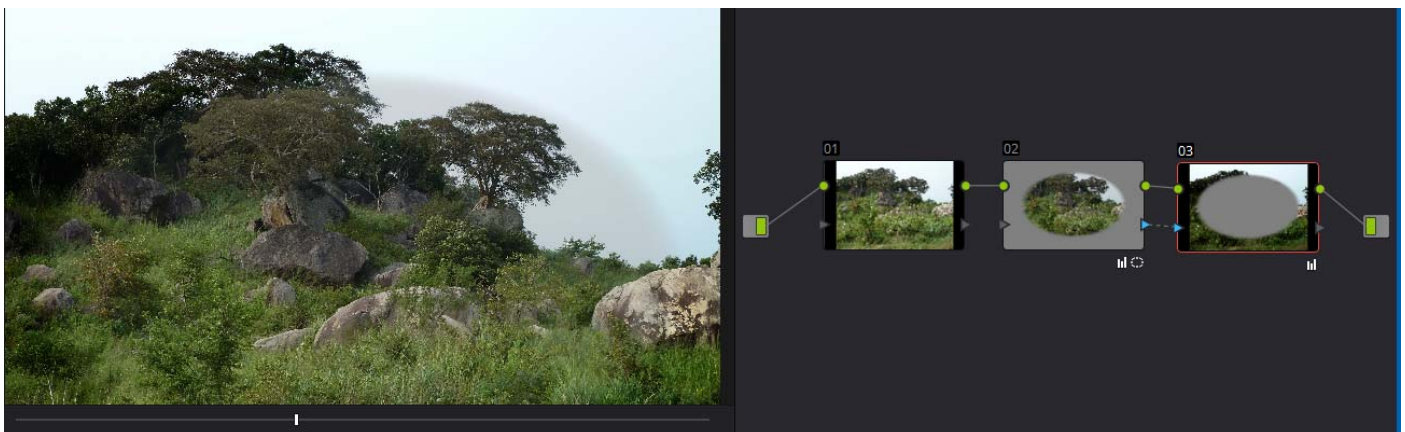
Ein weiterer Layer Node. Hier wurde der Himmel selektiert und stark lila verfärbt.



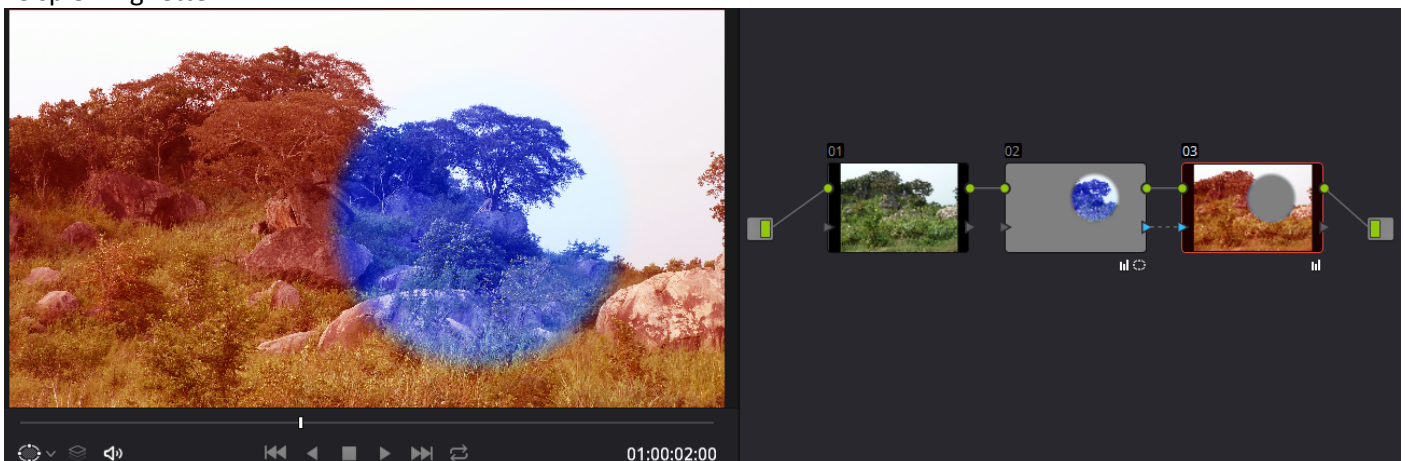
Ein weiterer Layer Node. Hier wurden die Bäume selektiert und stark grün verfärbt.

**Outside Node:**

Ein Outside-Node macht immer das Gegenteil des Vorgängers.

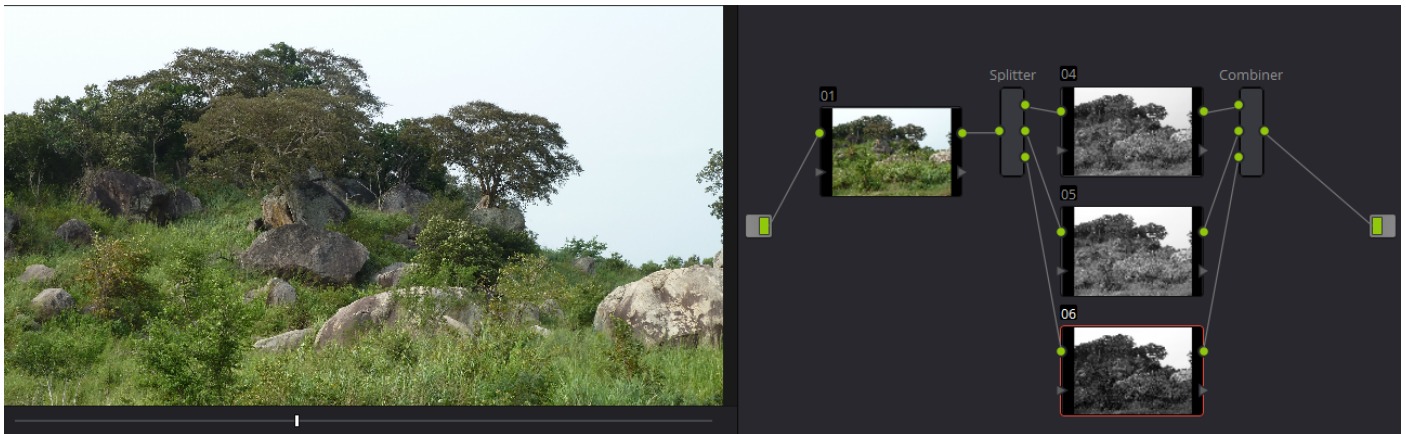


Beispiel: Vignette.

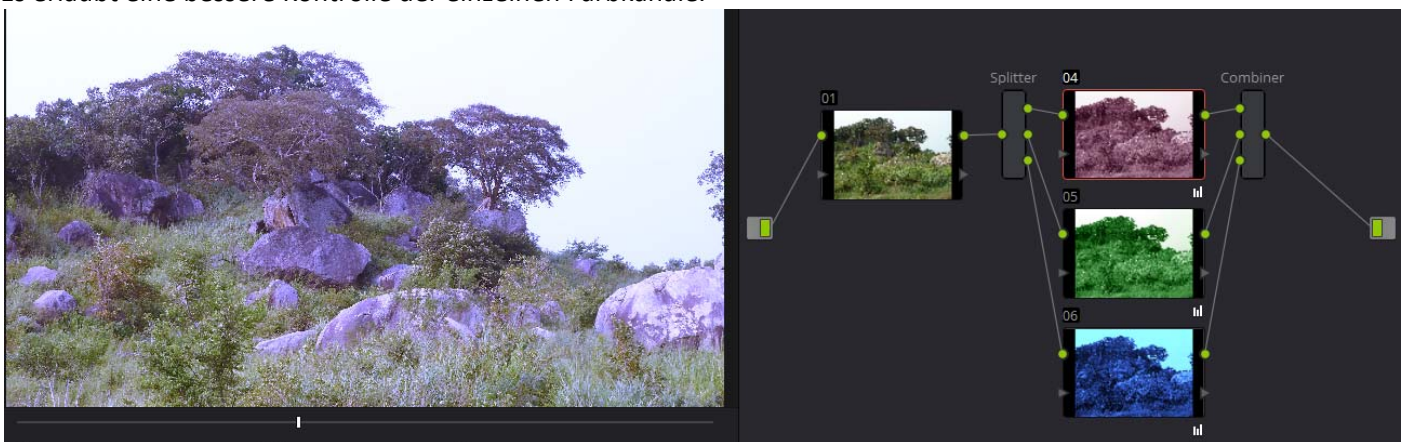


## Splitter Combiner Node:

Dieser Typ splittet in die drei Farbkanäle: red, green, blue (RGB)



Es erlaubt eine bessere Kontrolle der einzelnen Farbkanäle.



Fazit: Viele Anpassungen lassen sich über verschiedene Node-Typen umsetzen, aber jeder Typ hat seine speziellen Möglichkeiten.