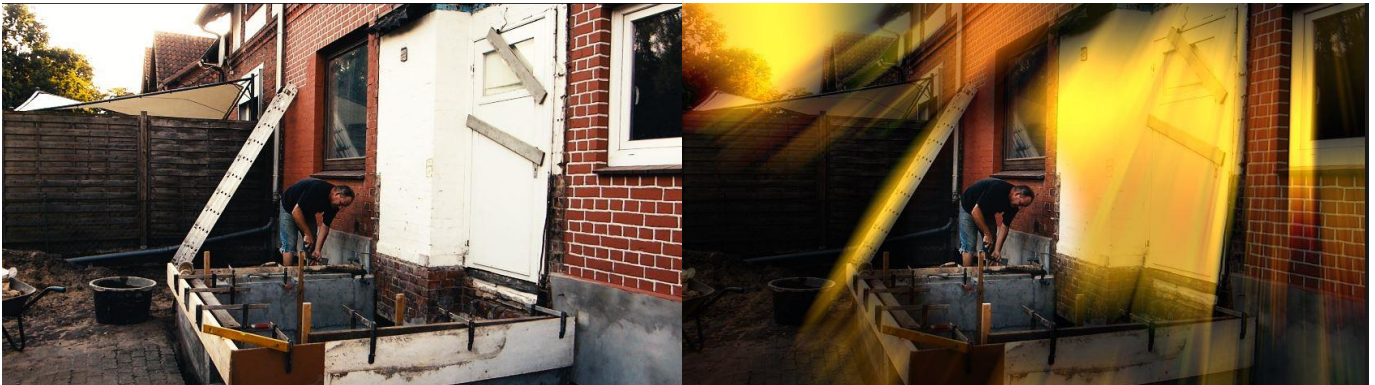




Zuerst ein Projekt mit den richtigen Einstellungen anlegen und das Footage importieren. In diesem Beispiel wurde lediglich ein Clip importiert.

Es wird beschrieben, wie man vom linken zum rechten Bild kommt.

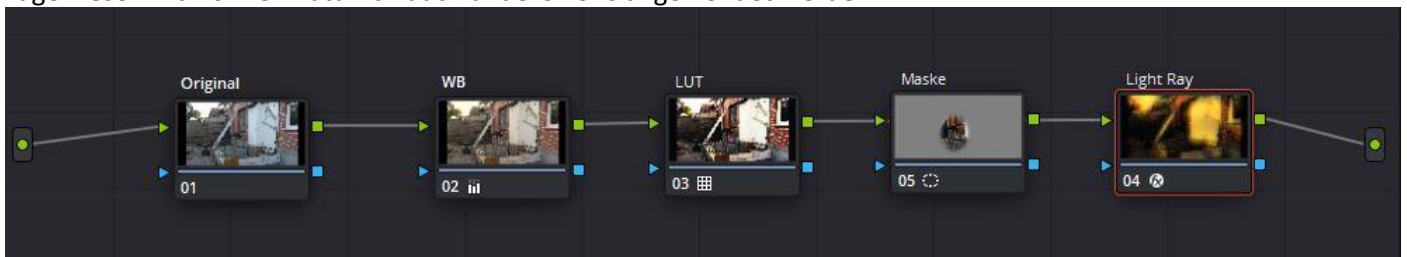


## COLOR-Tab

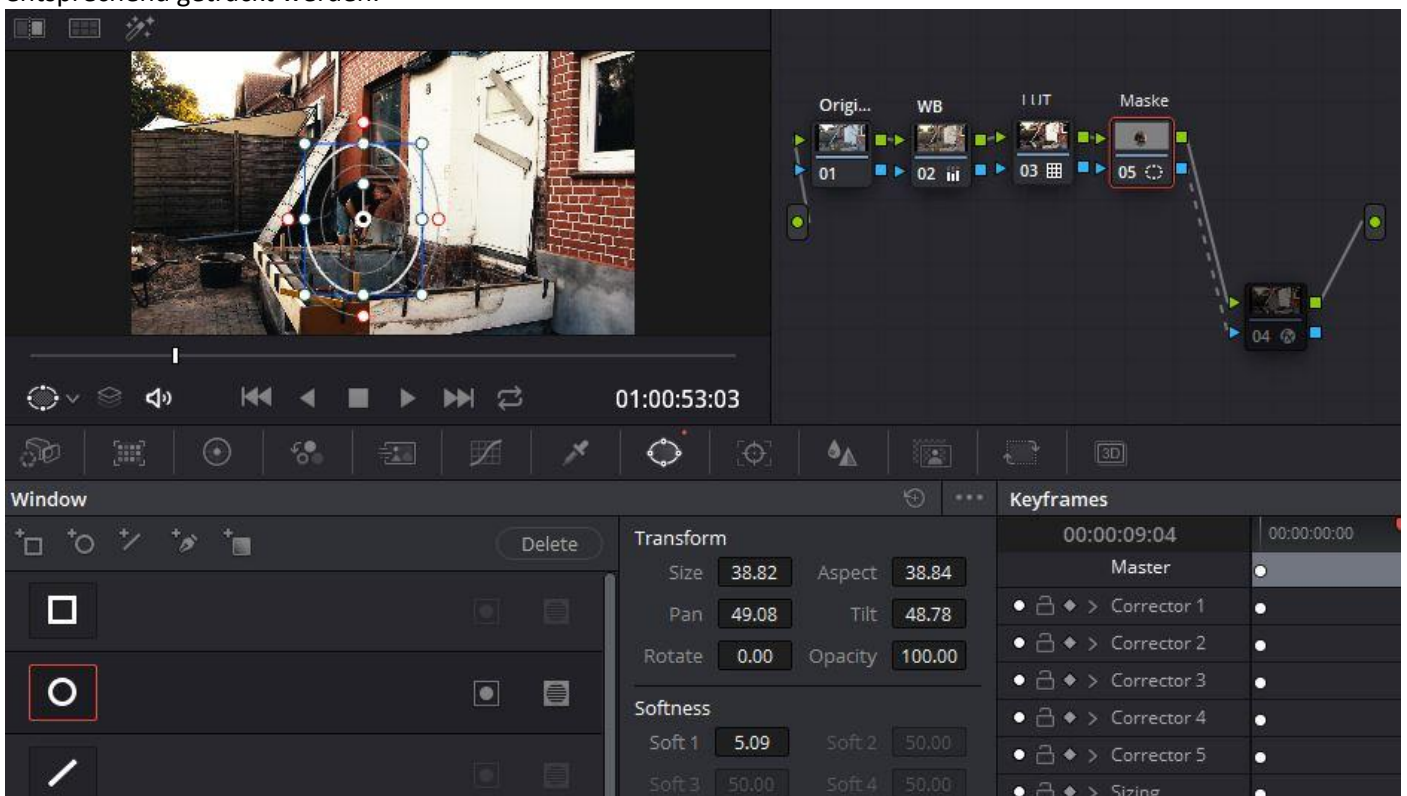
Es sind 5 Nodes, wobei der erste das Original ist, was nicht benötigt wird.

Der zweite Node (WB für White Balance) dient nur dem Weißabgleich und ist ebenfalls nicht nötig.

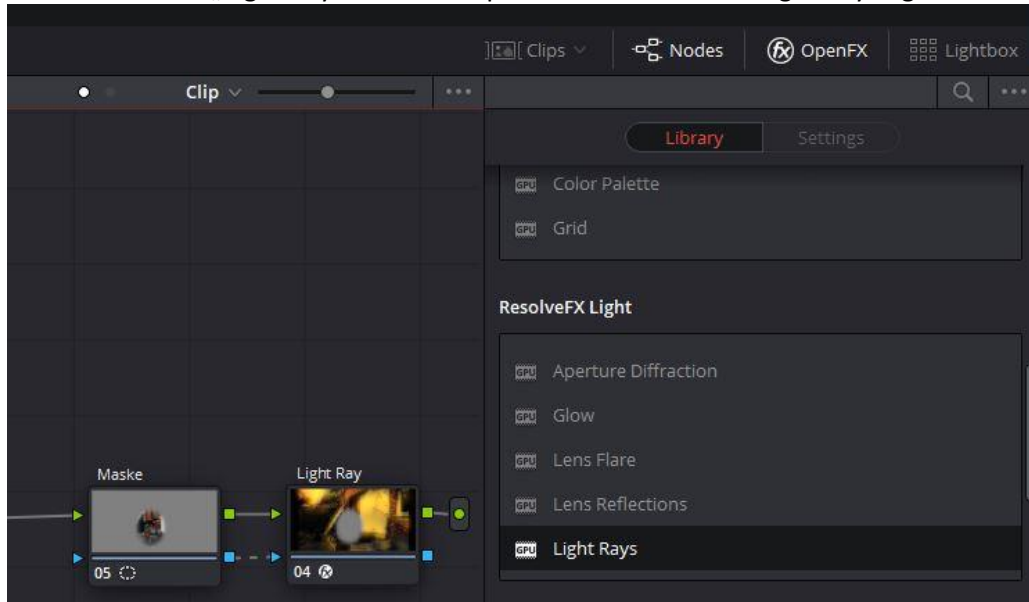
Dem Node „LUT“ wurde über den LUT-Browser der LUT unter „LUTs | 3D-LUT | Film Looks | Rec709 Kodak 2383 D65“ zugewiesen. Da können natürlich auch andere LUTs angewendet werden.



Dem Node „Maske“ wurde eine Maske zugewiesen und entsprechend positioniert. Bei Bewegungen muss die Maske entsprechend getrackt werden.

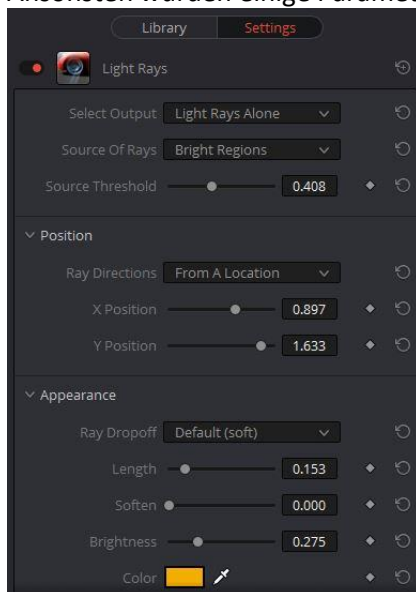


Den letzten Node „Light Ray“ wurde entsprechend dem Namen Light Ray zugewiesen.



→ Nicht vergessen den Alpha-Kanal (blaue Verbindung) zwischen Maske und Light Ray-Node zu setzen.

In den Settings von Light Ray wurde „Select Output“ auf „Light Rays Alone“ gestellt. Ansonsten wurden einige Parameter und die Farbe eingestellt. Hier einfach etwas ausprobieren.



Das fertige Ergebnis:

