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 postiert. Bei Bewegungen muss die Maske entsprechend getrackt werden.

			8	Origi	WB ▶ 22 iii ■	HUT Maske	
⊕ ∝ ⊜ � ► ► ►	n ⊄	01:00:53:0	3				
De III O S III	1	¢	$[\Phi]$	٨		J 3D	
Window						Keyframes	
*o * * *	Delete					00:00:09:04	00:00:00:00
	1	Size	38.82	Aspect	38.84	Master	Õ
0			49.08	Tilt	48.78	● 🔒 ♦ > Corrector 1	•
		Rotate	0.00	Opacity	100.00	● 🗄 ♦ > Corrector 2	•
0		-				● 🗟 ♦ > Corrector 3	•
		Softness	5.00			● 🗟 ♦ > Corrector 4	•
		SUICT	5.09			• 🗟 • > Corrector 5	•
		Soft 3	50.00	Soft 4	50.00	● 🗄 ♦ > Sizing	Ö

Den letzen Node "Light Ray" wurde entsprechend dem Namen Light Ray zugewiesen.



→Nicht vergessen den Alpha-Kanal (blaue Verbindeng) 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.

Library Settings								
👝 🎑 Light Rays				Ð				
	Light Rays Alone							
	Bright Regions							
	•	0.408						
✓ Position								
	From A Location							
		0.897						
	•	1.633						
~ Appearance								
	Default (soft)							
	•	0.153						
	•	0.000						
		0.275						
	/			Ð				

Das fertige Ergebnis:

