



LUT چیست؟ آموزش استفاده از [LUT](#) در پریمیر

در این مقاله می‌خواهیم به آموزش استفاده از [LUT](#) در پریمیر بپردازیم. اگر با [LUT](#) آشنا نیستید، باید گفت که [LUT](#) یا همان LookUp Table یک الگوریتم است برای تغییر رنگ ویدئو.

[LUT](#) ها برای اهداف مختلفی استفاده می‌شوند، از استفاده در فوتیج‌های flat log (فوتیج‌هایی که در آنها کنتراست پایین، داینامیک رنج بالا و رنگ‌ها تخت و خام هستند و برای تصحیح رنگ بکار می‌روند) گرفته تا خروجی گرفتن فیلم برای سینما.

حال به آموزش اصلاح رنگ با [LUT](#) ها در پریمیر می‌پردازیم.



گام اول: اعمال افکت Lumetri Color

افکت Lumetri Color را در پنل Effects سرچ کرده و آن را روی ویدئو یا یک Adjustment Layer درگ کنید. پریمیر از دو اصطلاح برای [LUT](#) ها استفاده می‌کند: Input LUT و Looks که آنها را بررسی می‌کنیم.

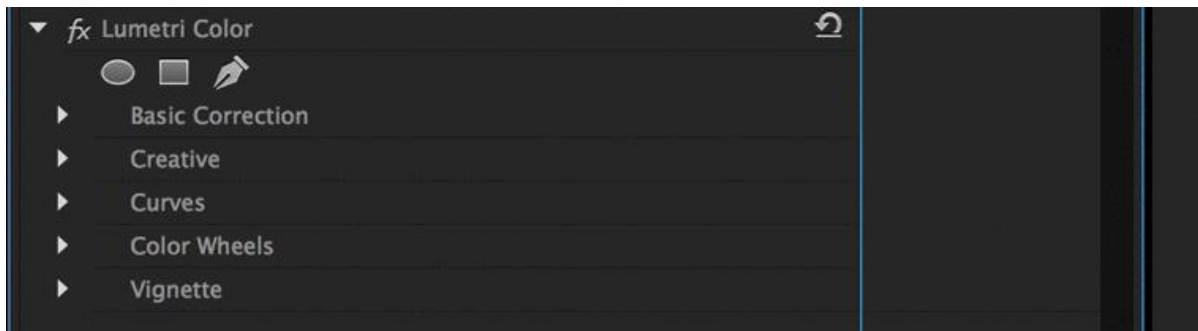
1 - Input LUT:

این اصطلاح به پریمیر می‌گوید که رنگ فوتیج را بر اساس یک الگوریتم مشخص تغییر دهد. معمولاً Input LUT روی یک فوتیج flat log اعمال می‌شود تا رنگ‌ها را در آن به درستی نمایش دهد.

2- Looks:

یک Look در اصل یک [LUT](#) است که برای تغییر رنگ یک کلیپ طراحی شده است. برای مثال، اگر بخواهید به فوتیج خودتان جلوه Blockbuster (نوعی رنگ و تم سینمایی) بدهید، باید به آن یک [LUT](#) نارنجی و تیره‌ای رنگ اعمال کنید.

گام دوم LUT: خود را انتخاب کنید



1- برای Input LUTs

قدم بعدی بستگی به نوع LUT/Look های که می‌خواهید استفاده کنید دارد. اگر می‌خواهید یک Input LUT را اعمال کنید، باید در تنظیمات افکت Lumetri Color به قسمت Basic Correction رفته و در منوی Input LUT گزینه Browse را بزنید. از اینجا می‌توانید به محل Input LUT در کامپیوتر خود رفته و آن را انتخاب و اعمال کنید.



2- برای Looks

برای اینکار شما به یک Look نیاز دارید. برای دسترسی به یک فایل look. ذخیره شده روی کامپیوتر، فقط کافیست که در تنظیمات افکت Lumetri Color به قسمت Creative رفته و از آنجا گزینه Browse را بزنید. حال باید به محل ذخیره شدن Look رفته و آن را فراخوانی کنید.

حال که آموزش استفاده از [LUT](#) در پریمیر را یاد گرفته اید، می‌توانید سری به مجموعه [LUT](#) های [تایم کد](#) بزنید. همچنین از بخش دانلود همین پست مجموعه 35 LUT را به صورت رایگان دانلود نمایید.