

HLG3 TO REC.709 BASE LUT

Installation & Production Guide • Guía de Instalación y Producción

PARAMETER / PARÁMETRO	ENGLISH	ESPAÑOL
Input Profile / Perfil Entrada	Sony HLG / HLG3 (BT.2020)	Sony HLG / HLG3 (BT.2020)
Target Space / Espacio Salida	Rec.709 Standard (Gamma 2.4)	Rec.709 Estándar (Gamma 2.4)
File Format / Formato Archivo	3D LUT (.cube 33x33x33)	3D LUT (.cube 33x33x33)

SOFTWARE INSTALLATION / INSTALACIÓN POR SOFTWARE

1. DAVINCI RESOLVE

ENGLISH	ESPAÑOL
1. Open the Color page at the bottom navigation bar. 2. Open the LUTs tab on the upper-left panel. 3. Right-click on any folder and select Open Folder Location. 4. Paste the .cube file into the target directory. 5. Return to DaVinci, right-click LUTs and select Refresh.	1. Entra al módulo Color en la barra inferior. 2. Abre la pestaña LUTs en el panel superior izquierdo. 3. Haz clic derecho en cualquier carpeta y selecciona Open Folder Location. 4. Pega el archivo .cube en la carpeta de destino. 5. Regresa a DaVinci, clic derecho en LUTs y selecciona Refresh.

2. FINAL CUT PRO

ENGLISH	ESPAÑOL
1. Select your video clip on the timeline. 2. Go to Effects → Color category. 3. Drag the Custom LUT effect onto your clip. 4. In the Video Inspector, locate the LUT dropdown menu. 5. Click Choose Custom LUT... and select your .cube file.	1. Selecciona tu toma en la línea de tiempo. 2. Ve a Efectos → categoría Color. 3. Arrastra el efecto Custom LUT sobre el clip. 4. En el Inspector de Video, despliega el menú LUT. 5. Haz clic en Choose Custom LUT... y selecciona tu archivo .cube.

3. ADOBE PREMIERE PRO

ENGLISH	ESPAÑOL
1. Open the Lumetri Color workspace. 2. Expand the Basic Correction tab. 3. Under Input LUT, click the dropdown menu. 4. Select Browse... 5. Locate and load your .cube file from your computer.	1. Abre el panel de trabajo de Lumetri Color. 2. Despliega la pestaña Basic Correction. 3. En la opción Input LUT, abre el menú desplegable. 4. Selecciona la opción Browse... (Examinar). 5. Carga tu archivo .cube almacenado en tu computadora.

PRODUCTION & POST TIPS / CONSEJOS DE PRODUCCIÓN Y EDICIÓN

ENGLISH	ESPAÑOL
1. Exposure Rule: Expose HLG3 between +0.7 EV and +1.0 EV (skin Zebras ~93-95%) for clean shadows upon Rec.709 conversion. 2. Node Order: Apply LUT at the END of your node graph. Do primary corrections <i>before</i> the LUT to preserve dynamic range. 3. Opacity: In mixed lighting, lower LUT opacity to 75% - 90% for a smoother look.	1. Exposición: Expón HLG3 entre +0.7 EV y +1.0 EV (Zebras en piel al 93-95%) para sombras limpias en Rec.709. 2. Cadena de Nodos: Aplica el LUT al FINAL. Realiza la corrección primaria <i>antes</i> del LUT para preservar el rango dinámico. 3. Opacidad: En luz mixta, reduce la opacidad/mezcla entre 75% y 90% para mayor suavidad.