



GDC STYLE CLIENT

Professional Workflow & Product Guide

De la cámara a la pantalla, en el orden en que viaja la luz.

Una sola cadena que puedes leer, instalar y comprobar — de la transformación de entrada a la de salida: doce instrumentos y dos componentes de pipeline con licencia para DaVinci Resolve.

Input	Linear	Linear → Log	Log	Film	Output
Host	DaVinci Resolve Studio · OpenFX				
Pipelines	ACES AP1 / ACEScct · DaVinci Wide Gamut / Intermediate · ARRI LogC3 · ARRI LogC4				
Plataforma	macOS 13+ · Apple silicon · Metal				
Versión	GDC STYLE Client 2.9.0 · 12 instrumentos · 2 componentes de pipeline con licencia				
				Portada fotograma original, sin retocar · RED Log3G10 convertido a ACEScct / AP1	

Contenido

Cómo se lee esta guía.

La primera parte recorre la cadena de principio a fin y muestra quién hace cada transformación. Después cada instrumento tiene dos páginas: la primera muestra el problema y un ejemplo resuelto; la segunda, qué haces y qué ves.

Filosofía	03
La cadena completa	04
Quién gestiona el color	05
Cadenas, ejemplo a ejemplo	06
Antes del primer grade	10
GDC Exposure + Balance	11
GDC Optics	13
GDC Saturation + Hue	15
GDC Tone	17
GDC Color	19
GDC Look	21
GDC Skin	23
GDC Skin Retouch	25
GDC Highlights + Gamut	28
GDC Film	30
GDC Cinema Style	32
GDC DRT	35
Look y Film	37
Workflows	38
AI Ready	39
Antes de entregar	40
Referencia rápida	41

Cada instrumento sigue los mismos cuatro pasos, en este orden.

01 El problema

02 Ejemplo

03 Qué haces

04 Qué ves

Las imágenes de cada instrumento son escenas sintéticas creadas para esta guía y renderizadas por el motor del propio instrumento — el mismo código que se ejecuta en Resolve — a través de una única pantalla neutra de previsualización. Las páginas de GDC Skin Retouch y la portada usan un fotograma real, con licencia, y renders de DaVinci Resolve. Nada está retocado salvo la herramienta mostrada.

Instrumentos, no presets.

GDC STYLE es un pequeño conjunto de instrumentos para DaVinci Resolve. Ninguno sustituye tu criterio ni tus herramientas; cada uno toma una decisión que ya tomas y le da el lugar, el dominio y la respuesta adecuados.

01 Trabaja donde está la luz.

La exposición y la óptica se ajustan en luz lineal de escena, donde +1 stop es exactamente el doble de luz. El color, el look, la piel y el film leen la señal log de tu pipeline y trabajan internamente en luz de escena.

02 Un solo responsable de cada transformación.

O GDC o Resolve cambia la codificación de color de un plano — nunca ambos. Tú eliges quién gestiona el color; la página Pipeline y la comprobación de la cadena rechazan una doble transformación antes de que llegue a la imagen.

03 El orden de los controles es el orden de la imagen.

En el Inspector, los grupos y los deslizadores siguen el orden en que se aplica el efecto. Leer un instrumento de arriba abajo es leer su proceso; el control final de intensidad lo cierra.

04 Pocos controles, elegidos para la decisión.

Un instrumento no es una copia de las herramientas de Resolve. Comprime un flujo de trabajo profesional en los controles que cambian el resultado y dice claramente qué hace cada uno.

05 El diagnóstico vive dentro del instrumento.

La exposición en stops, los pesos de zona, los colores seleccionados, un wipe antes / después: cada instrumento lleva las vistas que lo explican. Son para trabajar — el Inspector lo indica hasta que vuelves a **Result**.

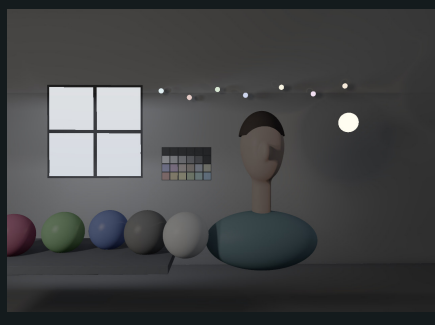
02 · La cadena completa

Seis etapas, una sola dirección.

Un plano viaja desde la codificación de la cámara hasta la pantalla a través de seis etapas. Cada etapa tiene un solo responsable: un nodo GDC o Resolve. Entre etapas la señal cambia de dominio — codificación de cámara, scene-linear, log, pantalla — y el dominio está escrito bajo cada flecha.

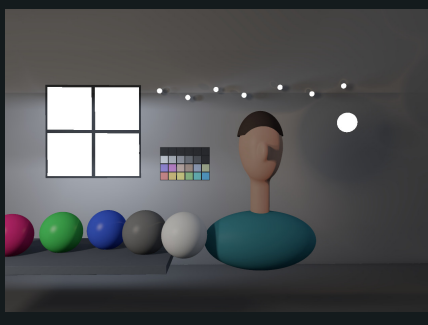


■ nodo GDC □ lo hace Resolve GDC · Demo / Full = producto de pipeline con licencia (Demo sin licencia, Full con una válida)



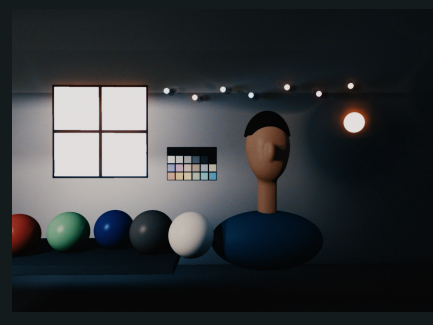
Origen tal como se rodó

log de cámara · plano, como lo grabó la cámara



Tras Input Transform

scene-linear · previsualización neutra



Tras toda la cadena

Look · Film · DRT → Rec.709

El mismo plano en tres puntos de la cadena · motor entregado · escena sintética · pantalla neutra de previsualización

#	Etapas	Quién la hace	Dominio entrada → salida
01	Fuente de la cámara	tu clip, tal como se rodó	cámara → ARRI LogC3 EI800 / ARRI Wide Gamut 3
02	Input Transform (IDT)	GDC Input Transform	ARRI LogC3 EI800 / ARRI Wide Gamut 3 → scene-linear · AWG3
03	Herramientas Linear	GDC Exposure + Balance	scene-linear · AWG3 → scene-linear · AWG3
04	Linear to Log	GDC Linear to Log	scene-linear · AWG3 → log · LogC3 EI800
05	Herramientas Log y Film	GDC Look · GDC Highlights + Gamut	log · LogC3 EI800 → log · LogC3 EI800
06	Output Transform (DRT)	GDC DRT · herramienta GDC	log · LogC3 EI800 → Rec.709 · gamma 2.4

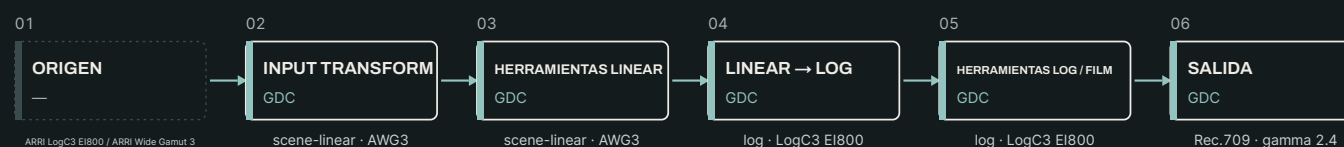
03 · Quién gestiona el color

Dos maneras de gestionar las transformaciones.

Antes del primer nodo, decide quién cambia la codificación de color de tus clips. Ambas formas son completas; la única elección equivocada es dejar que lo hagan los dos.

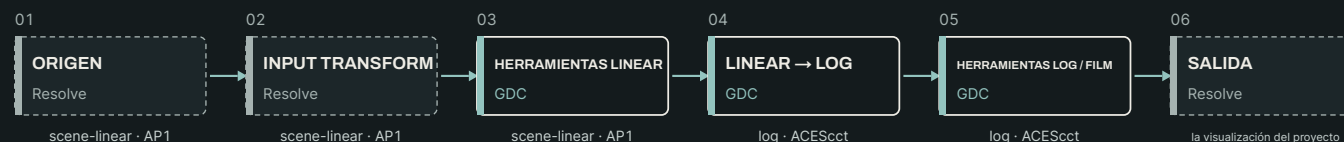
GDC gestiona el color

El clip permanece en la codificación de la cámara. **GDC Input Transform** lo lleva a scene-linear, **GDC Linear to Log** lo pasa a log y **GDC DRT** lo lleva a la pantalla. En Resolve no añades ningún IDT ni Color Space Transform.



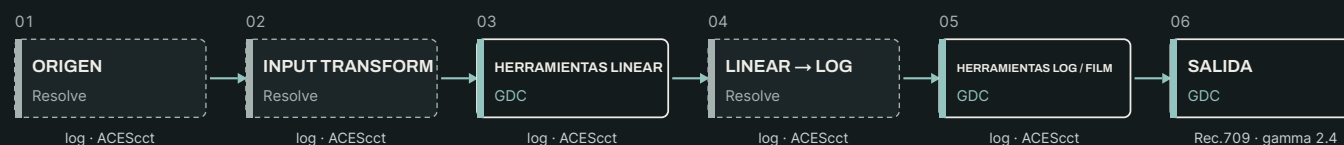
Resolve gestiona el color — entrega scene-linear

Resolve (Color Management, un Color Space Transform o la transformación de entrada ACES) ya lleva el clip al espacio de trabajo como scene-linear. GDC no añade Input Transform; añade **GDC Linear to Log** y las herramientas log. Aquí la salida se queda en Resolve.



Resolve gestiona el color — entrega log

Muchos proyectos ACES trabajan en ACEScct, que ya es el log del pipeline. GDC no añade entonces ni Input Transform ni Linear to Log. Si además usas herramientas lineales, envuelve esa etapa en dos Color Space Transform de Resolve (log → linear y de vuelta) — un paso manual que la comprobación de la cadena te pide declarar.



Resolve hace

Solo lo que le diste: nada cuando GDC gestiona el color; la transformación de entrada (y la salida, si la conservas) cuando Resolve gestiona el color.

GDC hace

El resto de la cadena, nodo a nodo, en el orden indicado. Input Transform y Linear to Log son productos con licencia como los instrumentos: Demo sin licencia, Full con una licencia válida.

Nunca ambos

Un Input Transform sobre un proyecto con gestión de color, o un Linear to Log sobre un timeline log, transforma la imagen dos veces. La página Pipeline rechaza ambos antes de que los construyas.

04 · Cadenas, ejemplo a ejemplo (1/4)

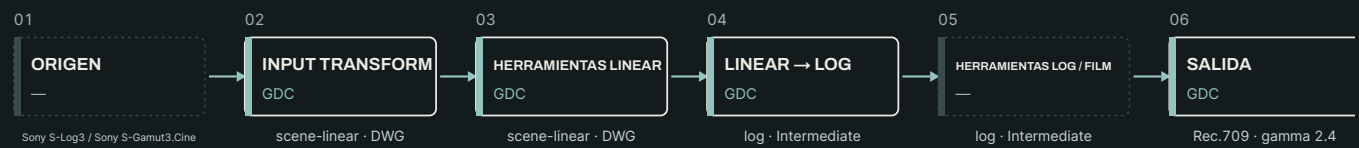
De la cámara, a través de GDC.

Cada banda tiene las mismas seis etapas; los nodos cobre son GDC, los discontinuos son Resolve. La primera es el caso en que GDC gestiona el color desde la codificación de la cámara; la segunda, un proyecto ACES que Resolve ya gestiona.

Cámara → GDC Input Transform

Sony S-Log3 · GDC

Un clip Sony S-Log3 / S-Gamut3.Cine entra directamente en la cadena. La cámara se elige una sola vez en GDC Input Transform; la exposición y la óptica siguen en scene-linear.



Qué hace Resolve

No transforma nada: deja el clip en la codificación de la cámara (Color Management desactivado o neutro en este clip).

No hace nada en este paso (no actives otro Output Transform / ODT sobre la misma imagen).

Qué hace GDC

Input Transform (IDT): Decodifica la codificación de la cámara (Sony S-Log3 / Sony S-Gamut3.Cine) a scene-linear · DWG y lleva la gama de la cámara a la gama del pipeline.

Herramientas Linear: Trabaja sobre la luz (scene-linear · DWG): exposición, balance, filtros ópticos.

Linear to Log: Codifica la imagen con la curva log del pipeline (Intermediate).

Output Transform (DRT): Lleva la imagen log al código de visualización Rec.709 gamma 2.4.

No dupliques

Un solo Input Transform en la cadena, el primer nodo. No añadas además un IDT / Color Space Transform de Resolve.

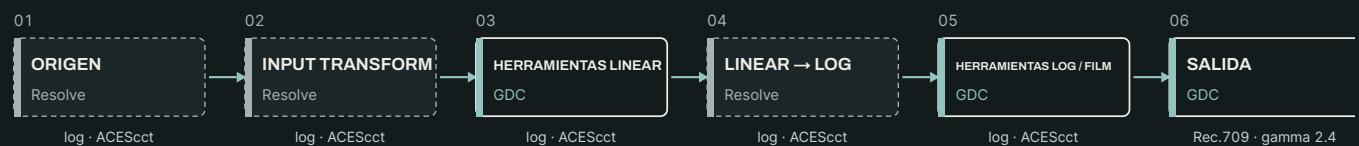
Una sola transición Linear → Log en la cadena. No añadas además un Color Space Transform que lleve a log.

Una sola transformación de salida: no añadas además Output Handoff ni un ODT de Resolve en la misma cadena.

ACES, gestionado por Resolve

ACES · Resolve · log

La transformación de entrada ACES del proyecto entrega ACEScct. GDC no añade Input Transform ni Linear to Log; las herramientas lineales quedan entre dos Color Space Transform de Resolve.



Qué hace Resolve

Resolve entrega la imagen en el log del pipeline (ACEScct) antes de los nodos GDC.

Resolve ya hace esta transformación (Color Management / Color Space Transform).

Un Color Space Transform de Resolve lleva la imagen de log a scene-linear antes de estos nodos y de vuelta a log después.

Resolve ya entrega la imagen en log (ACEScct).

No hace nada en este paso (no actives otro Output Transform / ODT sobre la misma imagen).

Qué hace GDC

Herramientas Linear: Trabaja sobre la luz (scene-linear · AP1): exposición, balance, filtros ópticos.

Herramientas Log y Film: Trabaja sobre la imagen log: color, look, piel, altas luces, film.

Output Transform (DRT): Lleva la imagen log al código de visualización Rec.709 gamma 2.4.

No dupliques

GDC Input Transform no forma parte de la cadena cuando Resolve gestiona el color.

No añadas GDC Linear to Log: la imagen se codificaría en log por segunda vez.

Una sola transformación de salida: no añadas además Output Handoff ni un ODT de Resolve en la misma cadena.

04 · Cadenas, ejemplo a ejemplo (2/4)

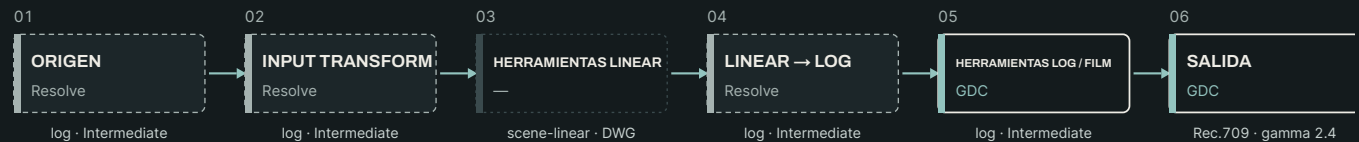
DaVinci y ARRI LogC3.

La misma idea, distinto pipeline: la variante sigue al nodo, no a la cámara.

DaVinci Wide Gamut, gestionado por Resolve

◇ DaVinci · Resolve · log

DaVinci YRGB Color Managed entrega DaVinci Intermediate. Solo se usan herramientas log, así que no hace falta ningún Color Space Transform alrededor de ningún nodo GDC.



Qué hace Resolve

Resolve entrega la imagen en el log del pipeline (Intermediate) antes de los nodos GDC.

Resolve ya hace esta transformación (Color Management / Color Space Transform).

Resolve ya entrega la imagen en log (Intermediate).

No hace nada en este paso (no actives otro Output Transform / ODT sobre la misma imagen).

Qué hace GDC

Herramientas Log y Film: Trabaja sobre la imagen log: color, look, piel, altas luces, film.

Output Transform (DRT): Lleva la imagen log al código de visualización Rec.709 gamma 2.4.

No dupliques

GDC Input Transform no forma parte de la cadena cuando Resolve gestiona el color.

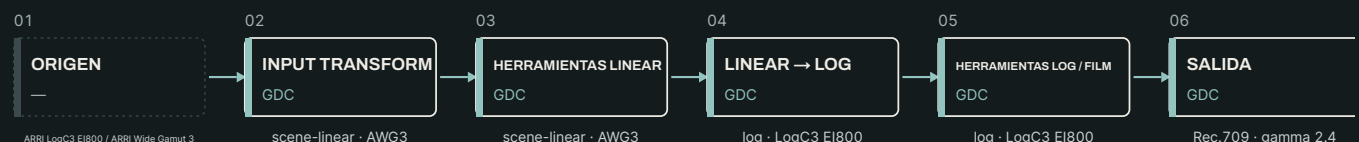
No añadas GDC Linear to Log: la imagen se codificaría en log por segunda vez.

Una sola transformación de salida: no añadas además Output Handoff ni un ODT de Resolve en la misma cadena.

ARRI LogC3 (EI 800), gestionado por GDC

△ ARRI LogC3 · GDC

Un documental con luz natural: exposición en scene-linear, después un look contenido y las altas luces preparadas para la pantalla.



Qué hace Resolve

No transforma nada: deja el clip en la codificación de la cámara (Color Management desactivado o neutro en este clip).

No hace nada en este paso (no actives otro Output Transform / ODT sobre la misma imagen).

Qué hace GDC

Input Transform (IDT): Decodifica la codificación de la cámara (ARRI LogC3 EI800 / ARRI Wide Gamut 3) a scene-linear · AWG3 y lleva la gama de la cámara a la gama del pipeline.

Herramientas Linear: Trabaja sobre la luz (scene-linear · AWG3): exposición, balance, filtros ópticos.

Linear to Log: Codifica la imagen con la curva log del pipeline (LogC3 EI800).

Herramientas Log y Film: Trabaja sobre la imagen log: color, look, piel, altas luces, film.

Output Transform (DRT): Lleva la imagen log al código de visualización Rec.709 gamma 2.4.

No dupliques

Un solo Input Transform en la cadena, el primer nodo. No añadas además un IDT / Color Space Transform de Resolve.

Una sola transición Linear → Log en la cadena. No añadas además un Color Space Transform que lleve a log.

Una sola transformación de salida: no añadas además Output Handoff ni un ODT de Resolve en la misma cadena.

04 · Cadenas, ejemplo a ejemplo (3/4)

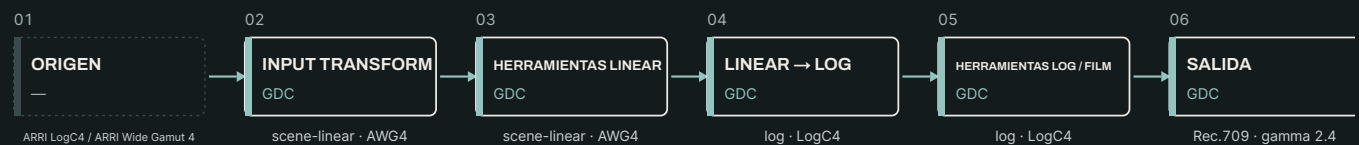
ARRI LogC4 y cuando Resolve conserva la salida.

La cadena completa con el GDC DRT como única transformación de salida — y el caso en que Resolve entrega scene-linear y conserva la conversión a pantalla: entonces no hay GDC DRT.

ARRI LogC4, la cadena completa

□ ARRI LogC4 · GDC

Una imagen de largometraje: exposición y óptica en lineal, después color, look, piel, altas luces y film en log, para terminar en el DRT — el último nodo y la única transformación de salida.



Qué hace Resolve

No transforma nada: deja el clip en la codificación de la cámara (Color Management desactivado o neutro en este clip).

No hace nada en este paso (no actives otro Output Transform / ODT sobre la misma imagen).

Qué hace GDC

Input Transform (IDT): Decodifica la codificación de la cámara (ARRI LogC4 / ARRI Wide Gamut 4) a scene-linear · AWG4 y lleva la gama de la cámara a la gama del pipeline.

Herramientas Linear: Trabaja sobre la luz (scene-linear · AWG4): exposición, balance, filtros ópticos.

Linear to Log: Codifica la imagen con la curva log del pipeline (LogC4).

Herramientas Log y Film: Trabaja sobre la imagen log: color, look, piel, altas luces, film.

Output Transform (DRT): Lleva la imagen log al código de visualización Rec.709 gamma 2.4.

No dupliques

Un solo Input Transform en la cadena, el primer nodo. No añadas además un IDT / Color Space Transform de Resolve.

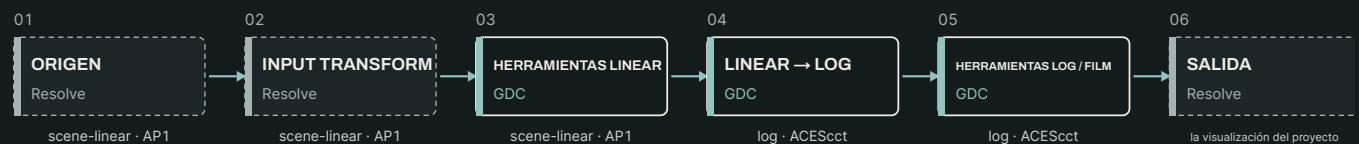
Una sola transición Linear → Log en la cadena. No añadas además un Color Space Transform que lleve a log.

Una sola transformación de salida: no añadas además Output Handoff ni un ODT de Resolve en la misma cadena.

Resolve entrega scene-linear; Resolve conserva la salida

○ ACES · Resolve · linear

Exposición en lineal, GDC Linear to Log, después look y film — y al final la transformación de salida propia de Resolve. No añadas nunca un GDC DRT encima.



Qué hace Resolve

Resolve transforma el clip al espacio de trabajo (ACES AP1 / ACEScct) antes de los nodos GDC.

Resolve ya hace esta transformación (Color Management / Color Space Transform).

Resolve hace la conversión a visualización.

Qué hace GDC

Herramientas Linear: Trabaja sobre la luz (scene-linear · AP1): exposición, balance, filtros ópticos.

Linear to Log: Codifica la imagen con la curva log del pipeline (ACEScct).

Herramientas Log y Film: Trabaja sobre la imagen log: color, look, piel, altas luces, film.

No dupliques

GDC Input Transform no forma parte de la cadena cuando Resolve gestiona el color.

Una sola transición Linear → Log en la cadena. No añadas además un Color Space Transform que lleve a log.

No añadas GDC DRT si dejas la salida en Resolve.

04 · Cadenas, ejemplo a ejemplo (4/4)

Las cuatro etapas de cualquier cadena.

Herramientas lineales, el paso a log, herramientas log y film y la salida: las mismas cuatro etapas de cada ejemplo anterior. Para cada una — qué hace Resolve, qué hace GDC y qué no debe hacerse nunca dos veces.

Qué hace Resolve, qué hace GDC, qué no duplicar

Herramientas Linear

scene-linear · AWG4 → scene-linear · AWG4

QUÉ HACE RESOLVE · No hace nada en este paso.

QUÉ HACE GDC · Trabaja sobre la luz (scene-linear · AWG4): exposición, balance, filtros ópticos.

NO DUPLIQUES · Las herramientas Linear van antes de Linear to Log. Tras la transición la imagen es log y trabajarían mal.

Linear to Log

scene-linear · AWG4 → log · LogC4

QUÉ HACE RESOLVE · No hace nada en este paso.

QUÉ HACE GDC · Codifica la imagen con la curva log del pipeline (LogC4).

NO DUPLIQUES · Una sola transición Linear → Log en la cadena. No añadas además un Color Space Transform que lleve a log.

Herramientas Log y Film

log · LogC4 → log · LogC4

QUÉ HACE RESOLVE · No hace nada en este paso.

QUÉ HACE GDC · Trabaja sobre la imagen log: color, look, piel, altas luces, film.

NO DUPLIQUES · Las herramientas Log van después de Linear to Log y antes de la transformación de salida.

Output Transform (DRT)

log · LogC4 → Rec.709 · gamma 2.4

QUÉ HACE RESOLVE · No hace nada en este paso (no actives otro Output Transform / ODT sobre la misma imagen).

QUÉ HACE GDC · Lleva la imagen log al código de visualización Rec.709 gamma 2.4.

NO DUPLIQUES · Una sola transformación de salida: no añadas además Output Handoff ni un ODT de Resolve en la misma cadena.

05 · Antes del primer grade

De la instalación al primer nodo.

1 Planifica la cadena

Abre **Pipeline** en la aplicación. Elige quién gestiona el color, el pipeline y, cuando GDC gestiona el color, la cámara. La página construye la cadena en orden, la comprueba con el motor y muestra qué hace cada etapa.

3 Reinicia Resolve

Cierra DaVinci Resolve, espera al menos 20 segundos y ábrelo de nuevo: Resolve lee los plug-ins solo al arrancar.

5 Demo o Full

Disponible en edición Demo sin licencia, con marca de agua: el efecto funciona por completo y la imagen lleva una pequeña marca de agua **DEMO** que cambia de lugar en el encuadre. Input Transform y Linear to Log funcionan igual: Demo sin licencia, con marca de agua. Para quitar la marca de agua de un instrumento o de un componente de pipeline, solicita una licencia en **Licences**; cuando te la concedan, pulsa **Install Full (N)**. Si una licencia caduca o se retira, el instrumento vuelve a Demo en el mismo nodo.

2 Instalación

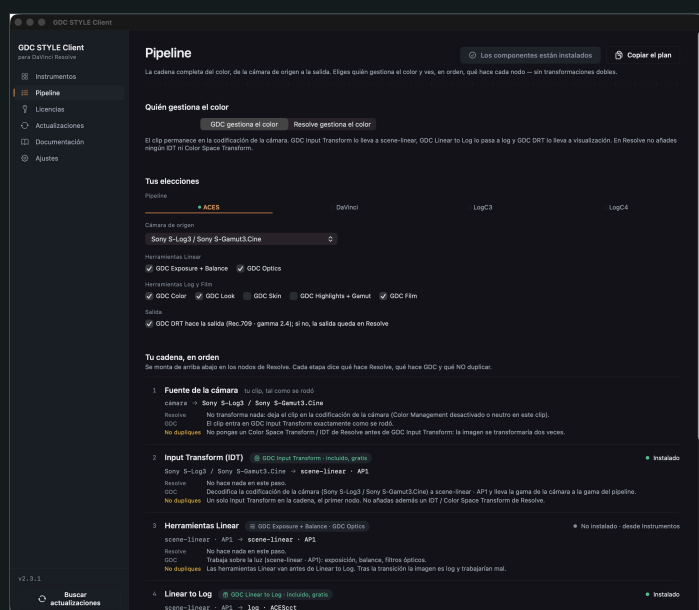
Pulsa **Instalar los componentes** en la página Pipeline (o **Install Demo (N)** / **Install Full (N)** en **Instruments**, donde Input Transform y Linear to Log aparecen en «Componentes de pipeline») para los componentes de pipeline y los instrumentos. Confirma el plan; macOS pide la contraseña una sola vez. Si Resolve aún no ha creado su carpeta OFX, la aplicación te lo explica y, con tu consentimiento, crea solo esa carpeta.

4 Monta los nodos

Página Color → Effects → OpenFX → el grupo que lleva tu pipeline, por ejemplo **GDC · ACES · Pipeline** y **GDC · ACES · Instruments**. Arrastra un componente o instrumento a cada nodo, en el orden del plan. **Copiar el plan** en la aplicación copia ese orden al portapapeles.

La página Pipeline

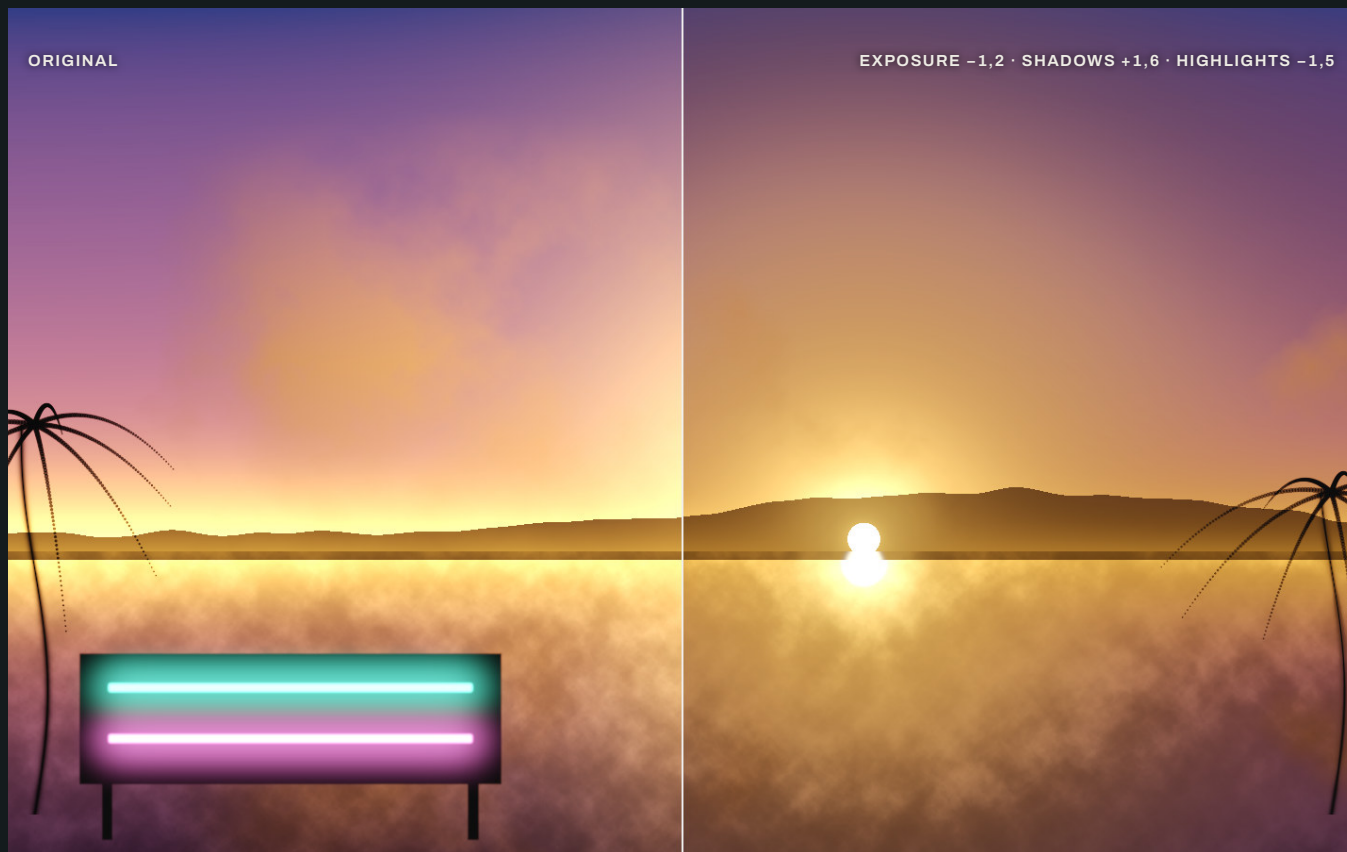
La página muestra las seis etapas de arriba abajo, con el dominio que lee y escribe cada una, quién la hace (GDC o Resolve) y si las piezas GDC están instaladas. Una cadena que el motor rechaza — por ejemplo un Input Transform sobre un proyecto con gestión de color — se explica con palabras claras en lugar de construirse.



06 · Etapa lineal · primera herramienta del grade

GDC Exposure + Balance

1.6.0 Luz y blanco, ajustados donde son físicos.



Un plano sintético, original a la izquierda, Exposure + Balance a la derecha · motor entregado · escena sintética · pantalla neutra de previsualización

01 El problema

El plano está cerca pero no es correcto: las sombras algo cerradas, una fuente brillante algo quemada, un dominante que solo vive en las sombras. Corregirlo con las ruedas log mueve la parte equivocada de la curva.

02 Ejemplo

Un plano de atardecer con el sol en el encuadre. El sol es una fuente caliente y el primer plano está cerrado. En luz lineal de escena, baja Exposure (stops), sube Shadows (stops) y reduce Highlights (stops): el cielo recupera su color, el sol conserva su disco y el primer plano se abre — cada movimiento medido en stops, con los medios tonos sujetos por su propio control.

Dónde se coloca · Etapa lineal: el primer instrumento del etalonaje, en un nodo que recibe luz lineal de escena (entre tu transformación de entrada y la conversión a log).

GDC Exposure + Balance

04 Qué haces

- 1 Pon **View** en **Exposure Map (Stops)** : cada píxel se colorea según su distancia al gris medio, con la escala en el encuadre.
- 2 Coloca la exposición con **Exposure (stops)** ; el punto negro con **Black offset** — los movimientos pequeños cuentan mucho.
- 3 Da forma a las zonas: **Shadows (stops)** , **Midtones (stops)** , **Highlights (stops)** . **View** → **Zone Weights** muestra dónde actúa cada una.
- 4 Balance: **Temperature (mired shift)** y **Tint (green / magenta)** ; un dominante que depende del brillo va a **Tonal Balance** .
- 5 Afina con **Printer Lights** si piensas en puntos; **Printer light Master (points)** mueve rojo, verde y azul juntos con la misma cantidad. Después, si un canal debe sangrar en otro, usa **Channel Mix** : los nueve valores son una matriz 3×3 en luz lineal de escena, sin cambios con 1 en la diagonal y 0 en el resto; activa **Keep neutrals** para que el gris siga siendo gris por mucho que mezcles.
- 6 Devuelve **View** a **Result** .

05 Qué ves

Exposición, balance de blancos y zonas tonales en un solo nodo, medidos en stops, con una protección monótona: un píxel más claro nunca termina más oscuro, ni con ajustes extremos. Las zonas se complementan exactamente: el mismo valor en las tres equivale al mismo **Exposure (stops)** .

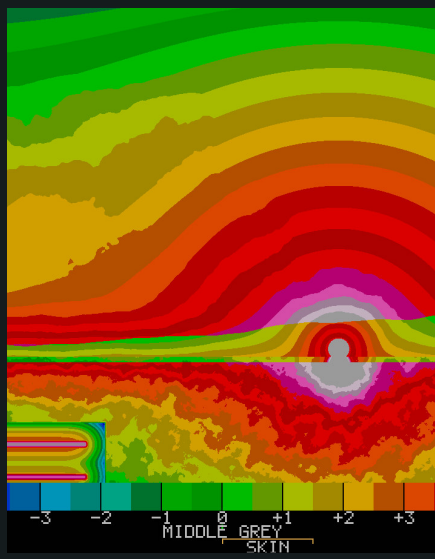
06 Úsalo cuando

- colocar exposición y balance de blancos al inicio de cada plano;
- igualar planos por stops, no solo a ojo;
- contener las altas luces o abrir las sombras sin tocar los medios tonos.

07 No lo uses para

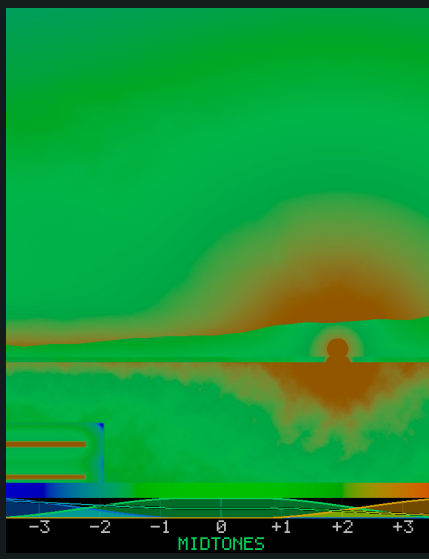
- × contraste y tono creativo: eso es **Look**;
- × un nodo log: espera luz lineal;
- × mover una familia de color: eso es **Color**.

Vistas



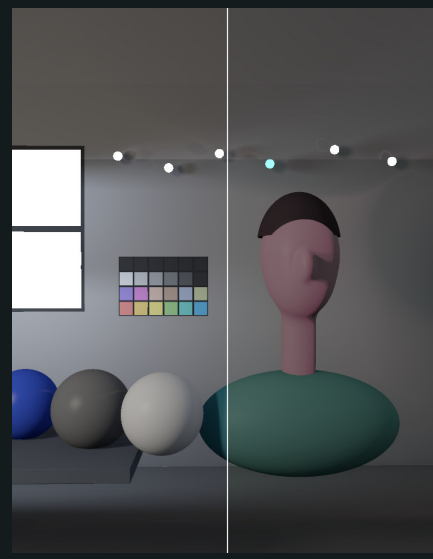
Exposure Map (Stops)

stops respecto al gris medio, tras Exposure y Balance



Zone Weights

Shadows azul · Midtones verde · Highlights naranja, como pesos continuos



Channel Mix

original | con **Keep neutrals** activo y algo de rojo y verde mezclados entre sí

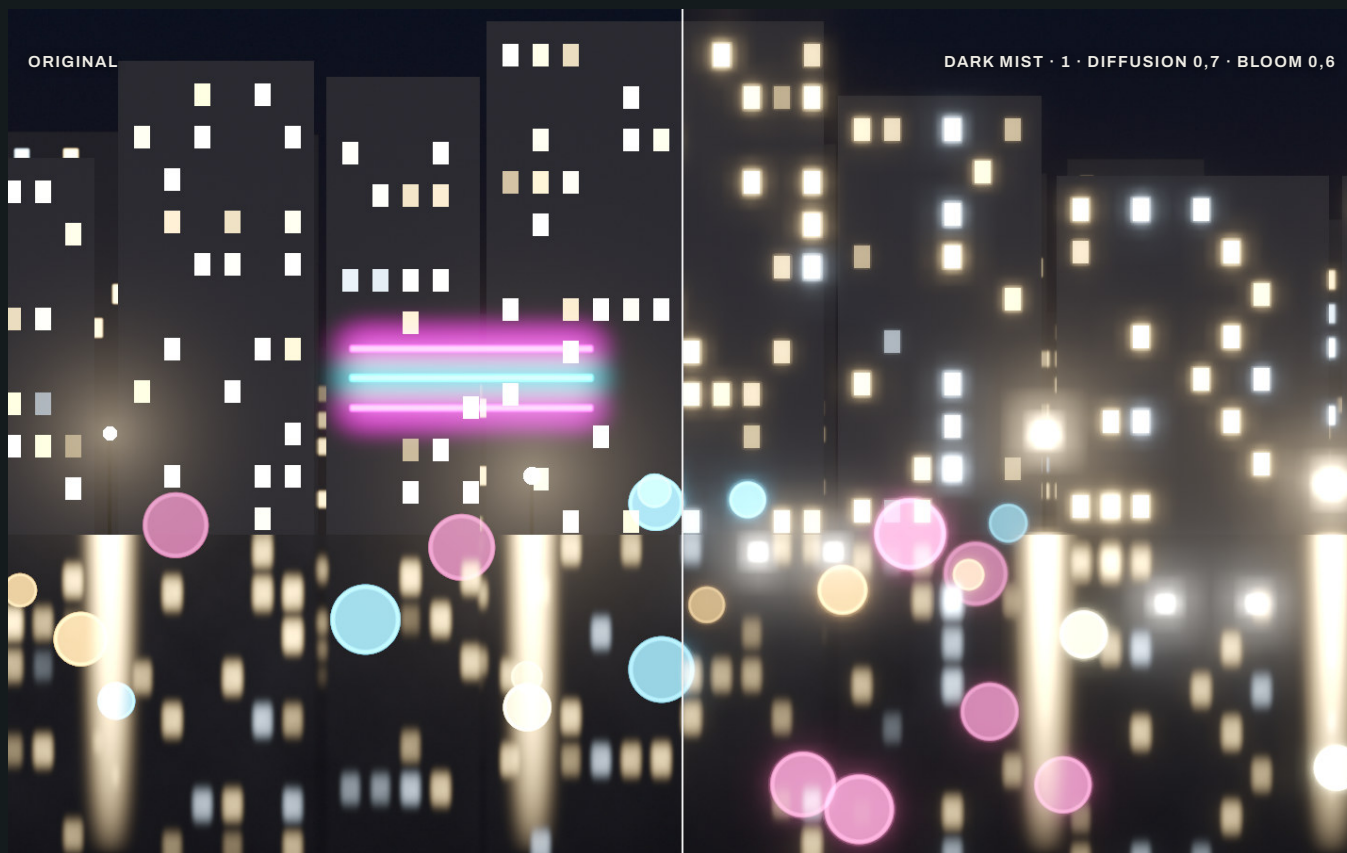
Inspector, de arriba abajo = orden del efecto

EXPOSURE Exposure (stops) · Black offset · Shadows (stops) · Midtones (stops) · Highlights (stops) > **TONAL BALANCE** Shadows Temperature (mired) · Shadows Tint (green / magenta) · Highlights Temperature (mired) · Highlights Tint (green / magenta) > **BALANCE** Temperature (mired shift) · Tint (green / magenta) > **PRINTER LIGHTS** Printer light Master (points) · Printer light Red (points) · Printer light Green (points) · Printer light Blue (points) > **CHANNEL MIX** Red output: Red in · Red output: Green in · Red output: Blue in · Green output: Red in · Green output: Green in · Green output: Blue in · Blue output: Red in · Blue output: Green in · Blue output: Blue in · **Keep neutrals** > **MIX** Mix > **VIEW** View · Scale position · Saturation reference · Saturation scale max (%)

07 · Etapa lineal · después de Exposure + Balance

GDC Optics 1.0.1

La lente delante de la luz.



Un plano sintético, original a la izquierda, Optics a la derecha · motor entregado · escena sintética · pantalla neutra de previsualización

01 El problema

Las altas luces digitales son duras: una farola tiene el borde nítido y nada brilla a su alrededor. Un filtro de difusión en el objetivo habría suavizado la luz y la habría dejado respirar — pero tiene que estar en el objetivo cuando ruedas y no se puede quitar.

02 Ejemplo

Una calle nocturna con farolas, neón y faros. Elige **Filter** Dark Mist con **Strength** 1 y sube **Amount** en **Diffusion**: la luz se extiende en la oscuridad sin levantar las sombras. Después baja **Threshold (stops)** y sube **Amount** en **Bloom** para que solo las fuentes más brillantes se desborden, y **Size** decide hasta dónde.

Dónde se coloca · Etapa lineal, después de Exposure + Balance, antes del paso a log. Entrada y salida: scene-linear. Solo Metal (macOS).

GDC Optics

04 Qué haces

- 1 Elige **Filter** : los filtros negros protegen las sombras, los blancos y cálidos las levantan. Ajusta **Strength** como en un juego real de filtros: 1/8 apenas se nota, 2 es intenso.
- 2 Ajusta **Amount** en Diffusion: 0 es apagado. La luz se redistribuye, no se añade.
- 3 En Bloom, ajusta **Threshold (stops)** — cuántos stops por encima del gris medio empieza el brillo — después **Size** y **Amount** .
- 4 Cierra con **Mix** : escala ambas cantidades, 0 = original.

05 Qué ves

Difusión y bloom como decisiones separadas e independientes, en luz lineal de escena, donde se comportan como la luz. El tamaño del bloom es una fracción de la altura del encuadre, así que el mismo look se mantiene a cualquier resolución; el umbral es el mismo en cada perfil de cámara.

06 Úsalo cuando

- suavizar las altas luces digitales antes del grade;
- neón, bombillas y faros que deberían brillar;
- un carácter de difusión elegido después del rodaje.

07 No lo uses para

- × un blur o un sharpen — Optics solo añade y redistribuye luz;
- × un nodo log: espera luz lineal de escena;
- × grano y halación de película — eso es Film.

Vistas



Solo difusión

Amount en Diffusion a 0,7, Bloom apagado



Solo bloom

Amount en Bloom a 0,7, Diffusion apagado

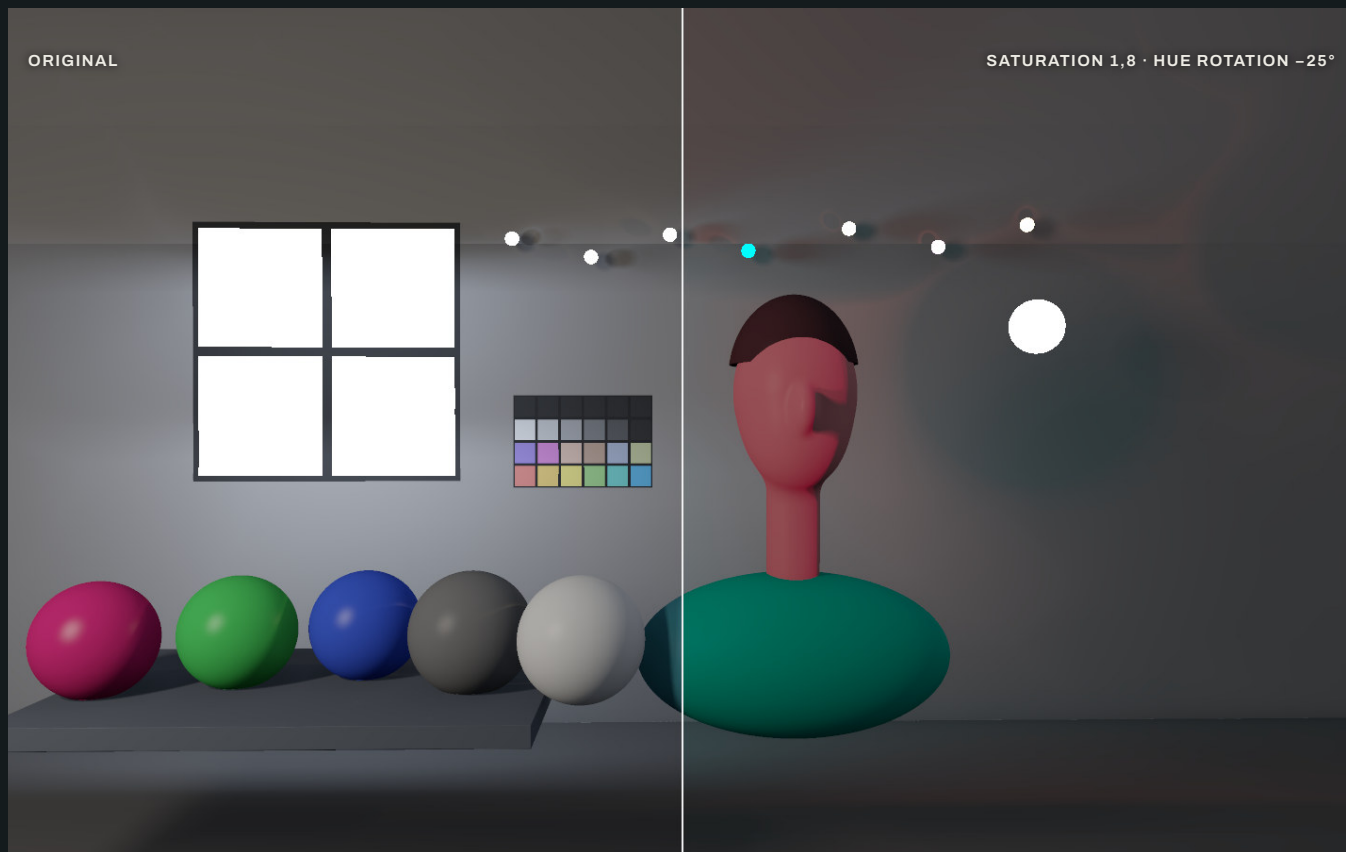
Inspector, de arriba abajo = orden del efecto

DIFFUSION Filter · Strength · Amount › **BLOOM** Threshold (stops) · Size · Amount › **MIX** Mix › **VIEW** View · Scale position · Saturation reference · Saturation scale max (%)

08 · Etapa log · después de Linear to Log

GDC Saturation + Hue

1.0.2 Toda la imagen, un solo movimiento.



Un plano sintético, original a la izquierda, Saturation + Hue a la derecha · motor entregado · escena sintética · pantalla neutra de previsualización

01 El problema

Una imagen log parece plana y gris, y un solo dominante puede inclinar todo el plano hacia cálido o frío. Las herramientas que eligen una familia de color son demasiado estrechas para esto; hace falta un movimiento global sobre el color de todo el encuadre — medido sobre la señal, no corregido a ojo.

02 Ejemplo

El plano de estudio parece plano tras el paso a log. Sube **Saturation** a 1,8: el color vuelve y el brillo se queda donde estaba. Después gira **Hue rotation (deg)** unos grados hasta que la pared y la chaqueta convivan. **Mix** recupera parte del original si el movimiento fue excesivo.

Dónde se coloca · Etapa log, después de Linear to Log, antes de Tone. Entrada y salida: los valores de código log del pipeline.

GDC Saturation + Hue

04 Qué haces

- 1 Ajusta **Saturation** : 1 es sin cambios, 0 es blanco y negro, por encima de 1 es más vivo. El brillo se conserva.
- 2 Gira **Hue rotation (deg)** para mover todos los tonos juntos por la rueda.
- 3 Cierra con **Mix** : 0 es el original, 1 es el movimiento completo.
- 4 Solo si lo necesitas, abre Advanced: **HSV saturation** sigue el modelo de color HSV en lugar de la luminancia, y **HSV value** escala el canal más brillante (también sube o baja los grises neutros).

05 Qué ves

Intensidad y tono globales del color en un solo nodo, sobre el código log propio del pipeline, con un neutro exacto: con los valores por defecto la imagen se mantiene exactamente igual.

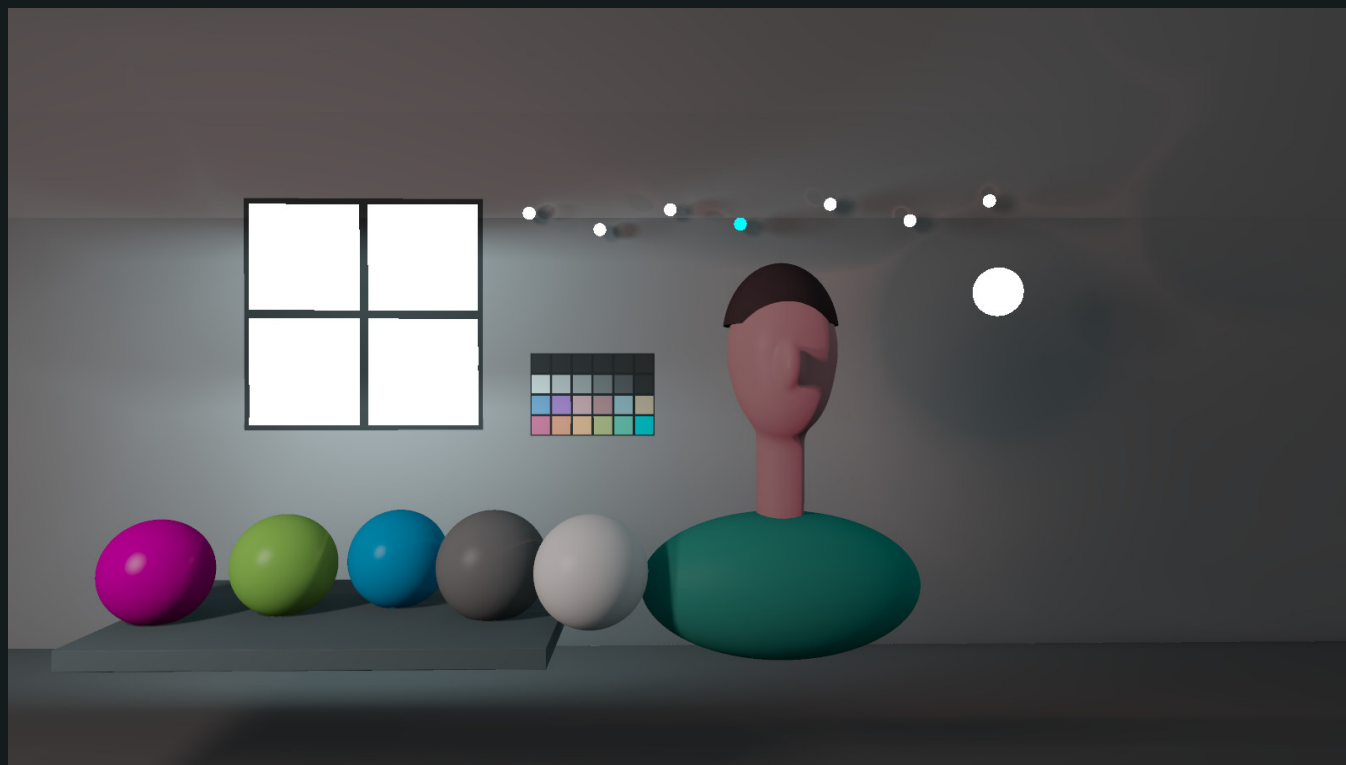
06 Úsalo cuando

- una imagen log a la que hay que devolverle el color;
- mover todos los tonos la misma cantidad;
- una reducción global rápida antes de un look.

07 No lo uses para

- × una sola familia de color — eso es Color;
- × un nodo lineal: trabaja sobre el código log del pipeline;
- × los tonos de piel por separado — eso es Skin.

Vistas



Solo la rotación del tono

Hue rotation (deg) -25°, **Saturation** sin cambios

Inspector, de arriba abajo = orden del efecto

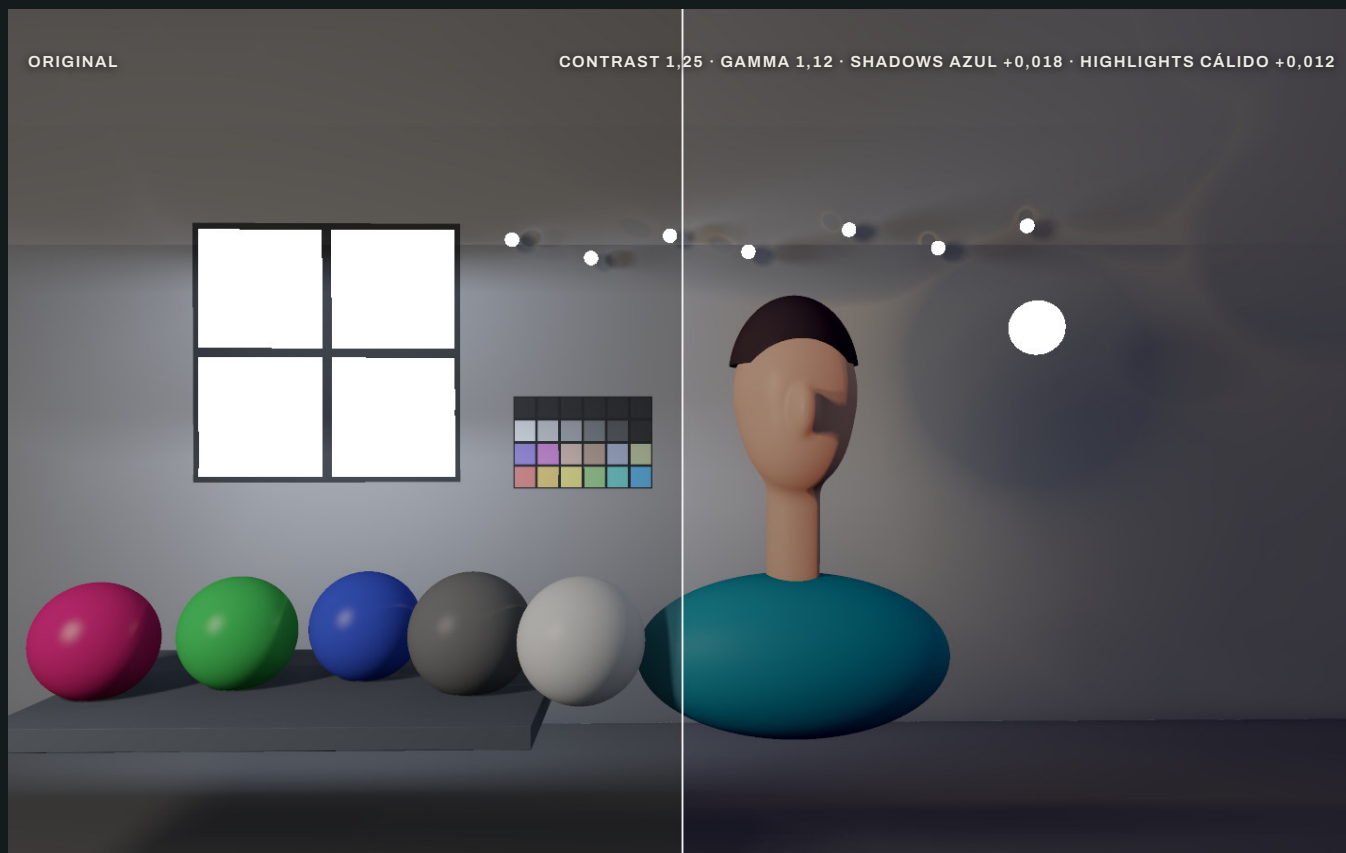
SATURATION Saturation › **HUE** Hue rotation (deg) › **MIX** Mix › **VIEW** View · Scale position · Saturation reference · Saturation scale max (%) › **ADVANCED** HSV saturation · HSV value

09 · Etapa log · después de Saturation + Hue, antes de Color

GDC Tone

1.0.0

Contraste y tono, en stops.



Un plano sintético, original a la izquierda, Tone a la derecha · motor entregado · escena sintética · pantalla neutra de previsualización

01 El problema

El material log es plano, y la solución clásica — lift, gamma, gain y ruedas log — se comporta distinto en cada cámara: la misma rueda llega a los medios tonos en un pipeline y se queda en las sombras en otro, porque sus límites eran valores de código fijos, no partes de la imagen.

02 Ejemplo

En el plano de estudio, sube **Contrast** a 1,25 alrededor del pivote de gris medio: la imagen gana cuerpo. Después da a las sombras un toque de azul con la rueda **Shadows** y a las altas luces un toque de calidez con la rueda **Highlights**. Como **Shadows end at (stops)** y **Highlights start at (stops)** están en stops, los mismos números significan la misma parte de la imagen en ACES, DaVinci, LogC3 y LogC4.

Dónde se coloca · Etapa log, después de Saturation + Hue, antes de Color.
Entrada y salida: los valores de código log del pipeline. El contraste se aplica al final dentro del nodo, después de las ruedas y del CDL.

GDC Tone

04 Qué haces

- 1 Empieza con **Lift (shadows)** , **Gamma (midtones)** y **Gain (highlights)** para la forma general: lift mueve el extremo oscuro, gamma el medio, gain escala el extremo luminoso.
- 2 En **Wheels**, elige primero dónde están las zonas: **Shadows end at (stops)** y **Highlights start at (stops)** , en stops respecto al gris medio. Después colorea cada zona con sus valores **Red / Green / Blue / Master**.
- 3 Para un ajuste preciso por canal usa **ASC CDL**: **Slope** multiplica, **Offset** suma, **Power** da forma a los medios tonos, y **CDL saturation** trabaja alrededor de la luminancia del perfil.
- 4 Termina con **Contrast** y **Pivot (stops)** : el pivote es el tono que no se mueve, en stops respecto al gris medio (0 = el gris medio codificado por el perfil).
- 5 Recupera parte del original con **Mix** .

05 Qué ves

Control tonal sobre el código log propio del pipeline, con zonas y pivote que caen en la misma parte de la imagen en cada perfil de cámara. El ajuste neutro es exacto: los controles sin tocar dejan la imagen exactamente como entró.

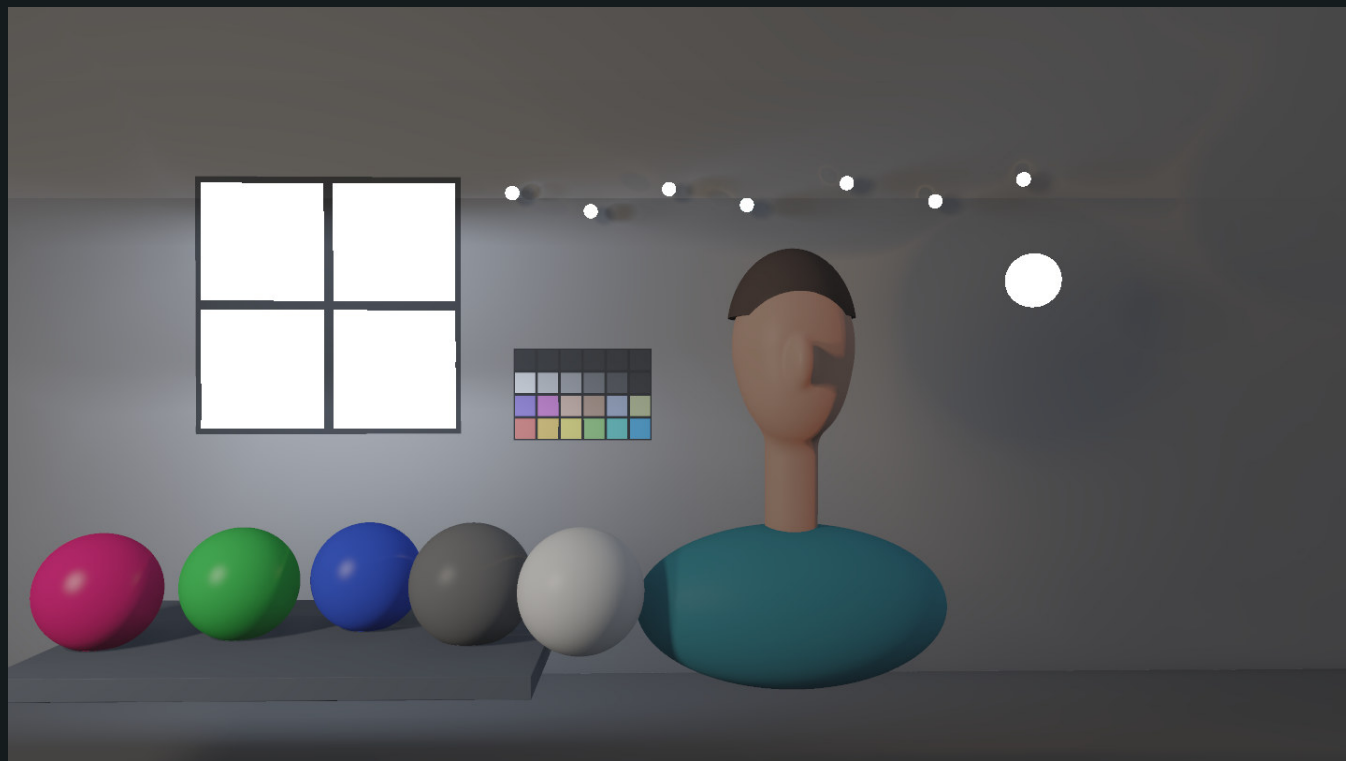
06 Úsalo cuando

- dar cuerpo y forma tonal a una imagen log plana;
- teñir sombras y altas luces de forma distinta, por zonas;
- trabajar igual entre cámaras y pipelines.

07 No lo uses para

- × un look creativo — eso es **Look**;
- × un hombro de altas luces o compresión de gama — eso es **Highlights + Gamut**;
- × el contraste del negativo y de la copia — eso es **Film**.

Vistas

Solo la rueda **Shadows**

Shadows Master +0,06, la zona que termina en 0 stops

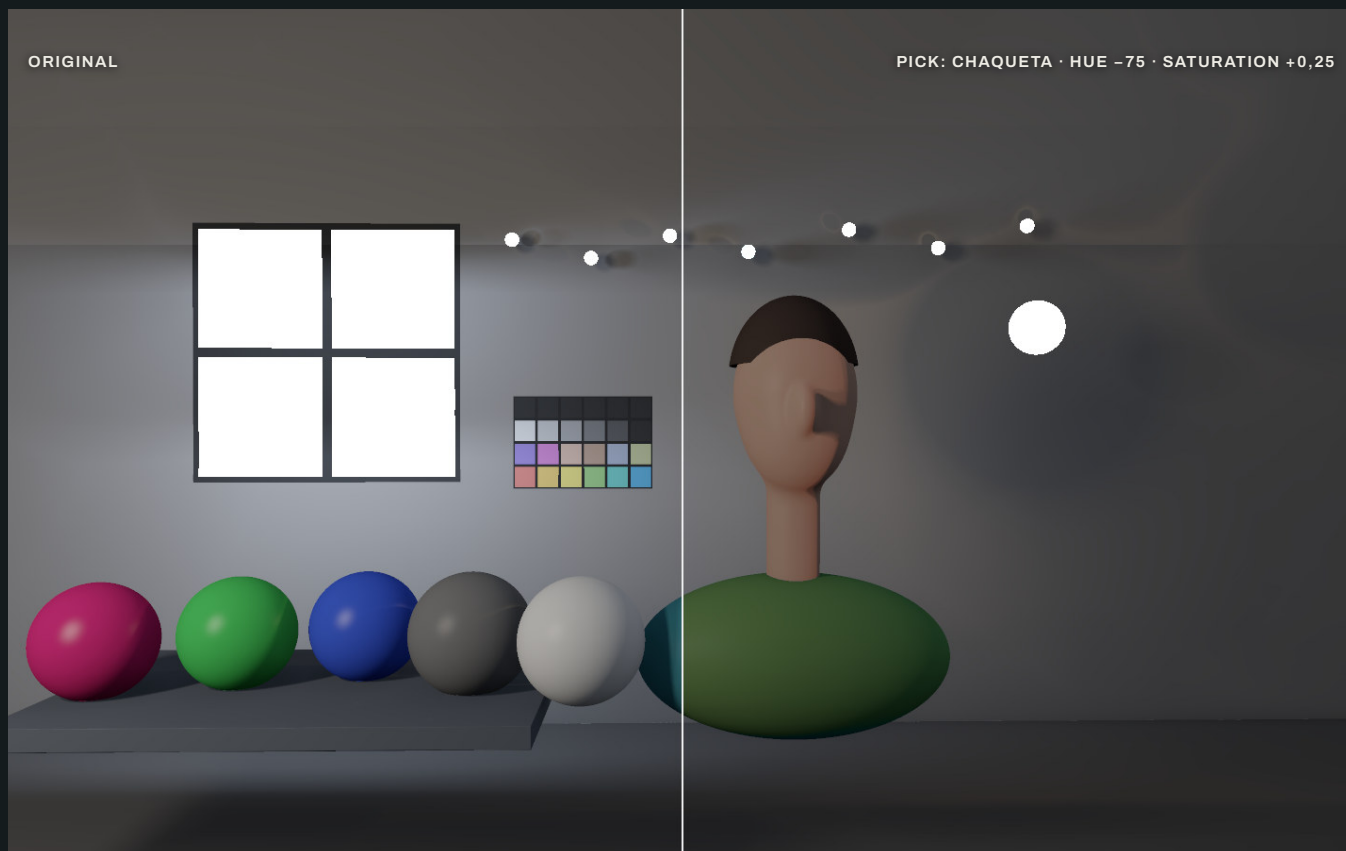
Inspector, de arriba abajo = orden del efecto

LIFT GAMMA GAIN Lift (shadows) · Gamma (midtones) · Gain (highlights) › **WHEELS** Shadows end at (stops) · Highlights start at (stops) · Shadows Red · Shadows Green · Shadows Blue · Shadows Master · Midtones Red · Midtones Green · Midtones Blue · Midtones Master · Highlights Red · Highlights Green · Highlights Blue · Highlights Master › **ASC CDL** Slope Red · Slope Green · Slope Blue · Offset Red · Offset Green · Offset Blue · Power Red · Power Green · Power Blue · CDL saturation › **CONTRAST** Contrast · Pivot (stops) › **MIX** Mix › **VIEW** View · Scale position · Saturation reference · Saturation scale max (%)

10 · Etapa log · después de Tone

GDC Color 1.0.2

Elige un color, muévelo.



Un plano sintético, original a la izquierda, resultado de Color a la derecha · Pick Color en la chaqueta · motor entregado · escena sintética · pantalla neutra de previsualización

01 El problema

Una familia de color no encaja en la historia —una chaqueta demasiado llamativa, vegetación demasiado amarilla, un cielo que compite con la piel— y un qualifier, una key y una ventana por plano cuestan más de lo que vale el cambio.

02 Ejemplo

En el plano de estudio un color no sirve a la historia: la chaqueta es demasiado llamativa. Pulsa **Pick Color**, haz clic en la chaqueta y gira **Hue**: solo se mueve esa familia — la cara justo encima, la pared y las esferas se quedan donde estaban. Con **Protect skin** alto, incluso una chaqueta cercana a la piel en tono dejaría la cara en paz.

Dónde se coloca · Etapa log, después de Exposure + Balance y antes de Look: corrige una familia de color sobre una imagen equilibrada y luego da carácter a toda la imagen.

GDC Color

04 Qué haces

- 1 Activa **OpenFX Overlay** en el Viewer: solo entonces Resolve envía el clic al plug-in.
- 2 Pulsa **Pick Color** y haz clic sobre el color, o arrastra sobre una zona de él.
- 3 Pon **View** en **Highlight** para ver la selección; amplíala o redúcela con **Color range**, **Saturation range**, **Brightness range**, **Edge softness**.
- 4 Cámbialo: **Hue**, **Saturation**, **Density**, **Brightness (stops)**, **Temperature (cool / warm)**.
- 5 Deja fuera caras y grises con **Protect skin** y **Protect neutrals**; ajusta **Amount**; devuelve **View** a **Result**.

05 Qué ves

Una selección que sigue al color, no a una forma: sin keys, sin ventanas, sin tracking. Solo se mueve la familia elegida; la piel y los casi grises pueden protegerse desde el principio. **Density** cambia los colores como un tinte —más ricos y profundos— en lugar de solo aclararlos.

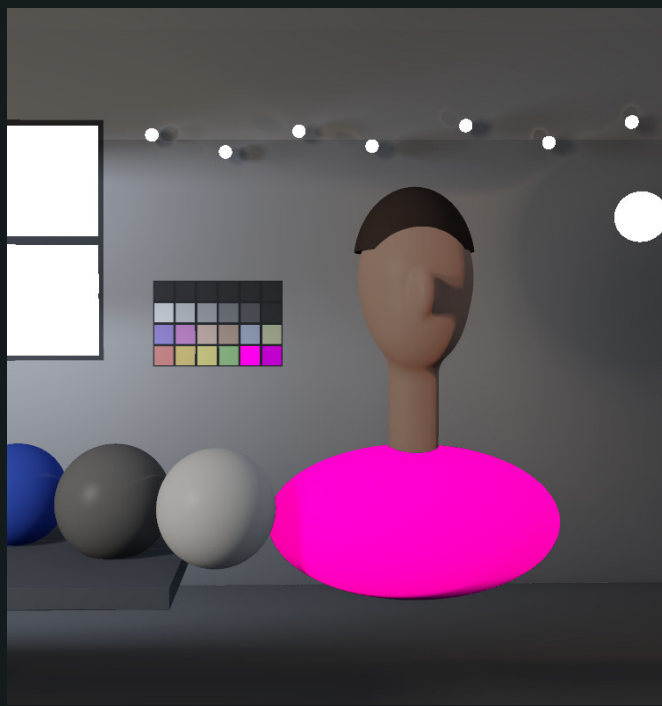
06 Úsalo cuando

- una familia de color necesita otro tono, saturación o peso;
- la misma corrección debe mantenerse en toda una escena sin keys;
- hay que domar vegetación, cielos o vestuario antes del look.

07 No lo uses para

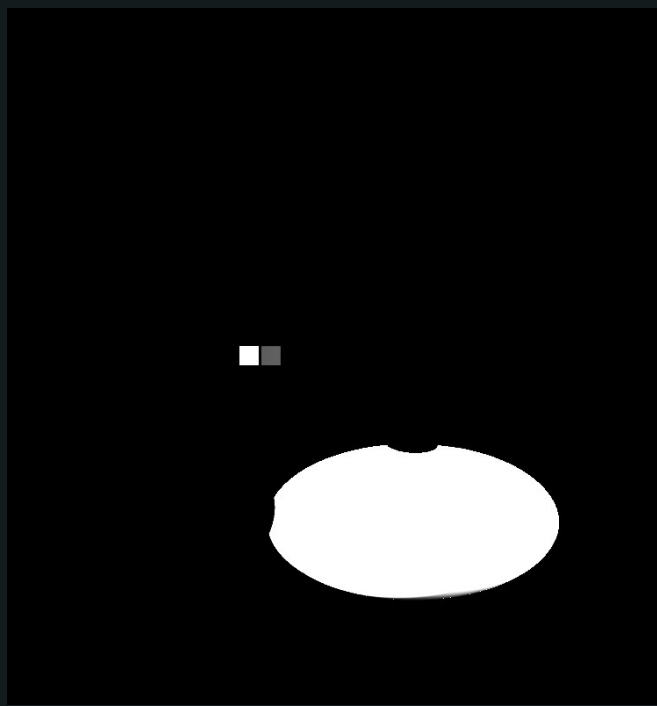
- × cambiar toda la imagen: eso es Look;
- × tonos de piel: Skin encuentra la piel por sí solo;
- × un color que cambia de un plano a otro en el mismo objeto: haz el pick por plano.

Vistas



Highlight

la selección en magenta sobre la imagen



Matte

la selección como matte: blanco = seleccionado por completo

Inspector, de arriba abajo = orden del efecto

SELECT Pick Color › **REFINE** Color range · Edge softness · Saturation range · Brightness range › **CHANGE** Hue · Saturation · Density · Brightness (stops) · Temperature (cool / warm) › **PROTECT** Protect skin · Protect neutrals › **MIX** Amount › **VIEW** View · Scale position · Saturation reference · Saturation scale max (%) › **ADVANCED** Center hue (deg) · Center saturation · Center brightness (stops)

11 · Etapa log · después de Color, antes de Skin

GDC Look

1.2.0

El carácter de la imagen, desde una sola decisión.



View → Compare (before | after), como lo muestra el instrumento · motor entregado · escena sintética · pantalla neutra de previsualización

01 El problema

El etalonaje es correcto y sigue siendo anónimo: la exposición está, la piel se lee, los planos casan, pero la imagen no tiene punto de vista, y construirlo nodo a nodo cuesta un tiempo que no tienes.

02 Ejemplo

La calle nocturna está equilibrada y sigue siendo anónima. Recorre **Look** en el plano principal y observa juntos el neón, las bombillas y las sombras. Look 27 lleva las sombras hacia el teal y calienta las bombillas; **Strength 1** es el look tal como se diseñó, **Look color** baja su color sin perder su tono.

Dónde se coloca · Etapa log, en su propio nodo, después de Color y antes de Skin. Entrada y salida: la señal log del pipeline.

GDC Look

04 Qué haces

- 1 Deja los valores por defecto: **Look 01** , **Strength 1**.
- 2 Recorre **Look** sobre el mismo fotograma; juzga vegetación, piel, cielo e interiores.
- 3 **View** → **Compare (before | after)** ; mueve **Split position** .
- 4 Afina en **Character** : **Contrast** , **Blacks (crushed / lifted)** , **Highlight roll-off** ; después **Look color** , **Saturation** , **Warmth (cool / warm)** .
- 5 Ajusta **Strength** : 0 es el original, 1 el look tal como se diseñó; por encima de 1 sigue a media velocidad (1,5 actúa como 1,25), así los colores nunca se pliegan. Devuelve **View** a **Result** .

05 Qué ves

Tono, densidad de color, relaciones entre colores y tinte de los grises se mueven juntos como una sola receta. **Protect skin** (0,5 por defecto) da a la piel solo el tono del look. **Look color** en 0 conserva solo el tono.

06 Úsalo cuando

- definir la identidad de una escena, un episodio, una película;
- mostrar al director varias direcciones sobre un mismo plano;
- dar un carácter común a planos ya igualados.

07 No lo uses para

- × exposición o balance de blancos: **Exposure + Balance**;
- × una familia de color: **Color**;
- × grano, halation, suavidad: **Film**;
- × sustituir tu transformación de salida.

Look 01 – Look 37 · el mismo plano



Cada look con **Strength 1** y controles por defecto, sobre un fotograma. El orden de la lista es fijo: los looks nuevos solo se añaden al final, para que un proyecto guardado conserve su look.

Inspector, de arriba abajo = orden del efecto

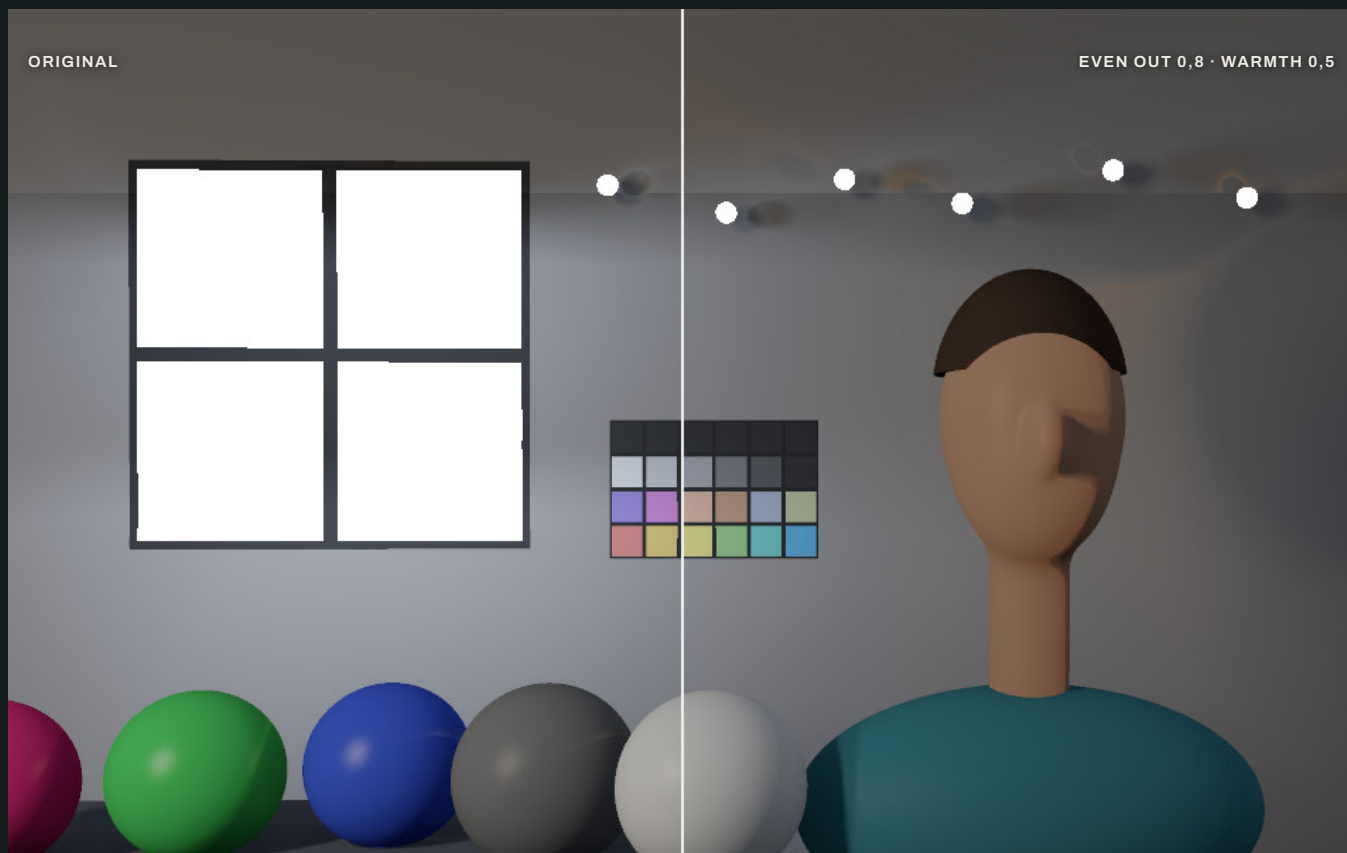
LOOK Look › **CHARACTER** Contrast · Blacks (crushed / lifted) · Highlight roll-off · Look color · Saturation · Warmth (cool / warm) › **PROTECT** Protect skin › **MIX** Strength › **VIEW** View · Scale position · Saturation reference · Saturation scale max (%) · Split position

12 · Etapa log · después de Look

GDC Skin

1.0.2

Piel, sin qualifier.



Un plano sintético, original a la izquierda, resultado de Skin a la derecha · motor entregado · escena sintética · pantalla neutra de previsualización

01 El problema

Las caras se ven demasiado rojas, con manchas, frías o sin vida, y un qualifier manual en cada cara y en cada plano es frágil y lento.

02 Ejemplo

Tras un look fuerte la cara se ha desviado: algo de gris en la mejilla, algo de verde en la sien. Skin encuentra la piel por sí mismo — **View** → **Highlight** muestra lo que ha encontrado — y **Even out** calma las transiciones mientras **Warmth (cool / warm)** devuelve el tono, sin máscara ni ventana.

Dónde se coloca · Etapa log, después de Look y antes de Film: la última decisión de color antes del material filmico.

GDC Skin

04 Qué haces

- 1 Pon **View** en **Highlight** : la piel detectada aparece en cian.
- 2 Ajusta qué cuenta como piel: **Skin range** , **Include shadows** , **Edge softness** .
- 3 Calma las manchas con **Even out** : la textura y los poros se mantienen.
- 4 Elige el aspecto: **Warmth (cool / warm)** , **Tint (green / magenta)** , **Saturation** , **Density** , **Brightness (stops)** .
- 5 Ajusta **Amount** ; devuelve **View** a **Result** .

05 Qué ves

Todas las caras del encuadre, encontradas de forma automática y continua: sin keys, sin tracking. **Even out** actúa solo sobre la variación de color, así la piel sigue siendo piel: poros, luz y textura quedan intactos.

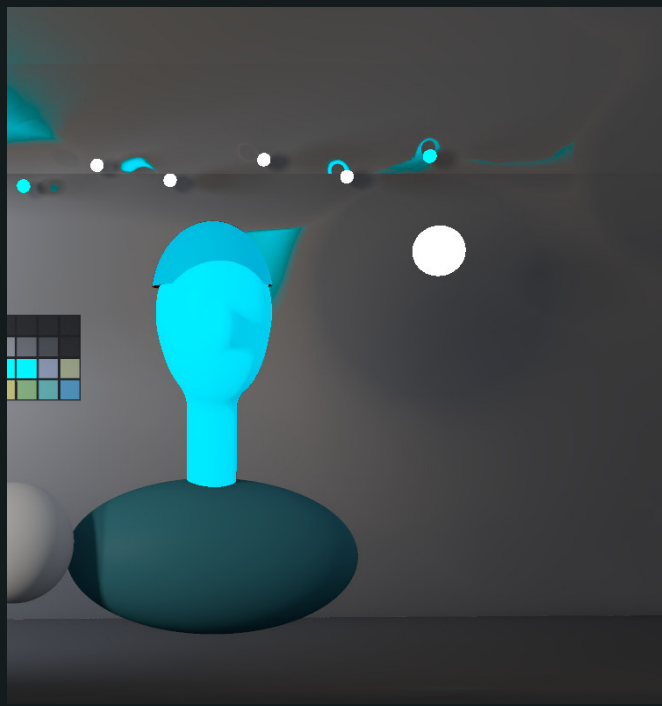
06 Úsalo cuando

- la piel se ve demasiado roja, irregular, fría o plana;
- la misma cara debe mantenerse en toda una escena;
- un look ha alejado la piel de donde la quieres.

07 No lo uses para

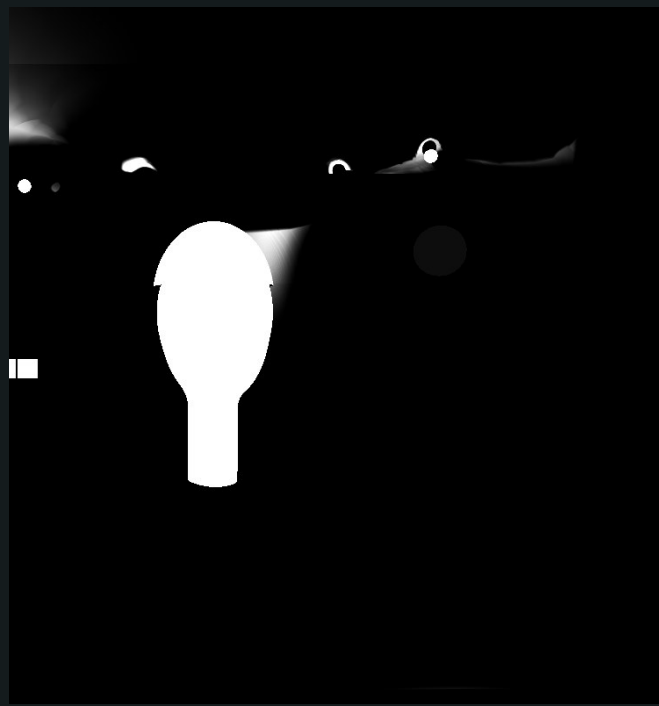
- × madera, arena o beige que deben quedar intactos —pueden leerse como piel—; revisa **Highlight** ;
- × suavizar poros o retocar la textura;
- × cambiar cualquier color que no sea piel: eso es Color.

Vistas



Highlight

la piel que encontró Skin, en cian sobre la imagen — la pared cálida de arriba también se detecta: estrecha **Skin range**



Matte

la misma selección como matte

Inspector, de arriba abajo = orden del efecto

REFINE Skin range · Include shadows · Edge softness > **CHANGE** Even out · Warmth (cool / warm) · Tint (green / magenta) · Saturation · Density · Brightness (stops) > **MIX** Amount > **VIEW** View · Scale position · Saturation reference · Saturation scale max (%) > **ADVANCED** Hue (deg)



12b · Etapa log · nodo propio, después de Skin

Corrige la piel. Conserva a la persona.

GDC Skin Retouch suaviza la textura fina de la piel, atenúa las manchas pequeñas y uniformiza las manchas de color dentro de la zona que le das, y mantiene protegido su borde. ACES, DaVinci, ARRI LogC3 y ARRI LogC4 (cálculo interno en ACEScct / AP1); macOS, Metal.

Qué conservamos

- La forma de la nariz y el contorno de los ojos.
- La caída de las sombras y el volumen.
- Pecas, lunares y detalle intencionado, cuando la máscara los protege.

Qué ajustamos

- Textura demasiado áspera: **Smooth**.
- Manchas pequeñas: **Spot Amount**.
- Rojez y manchas de color: **Color Amount**.

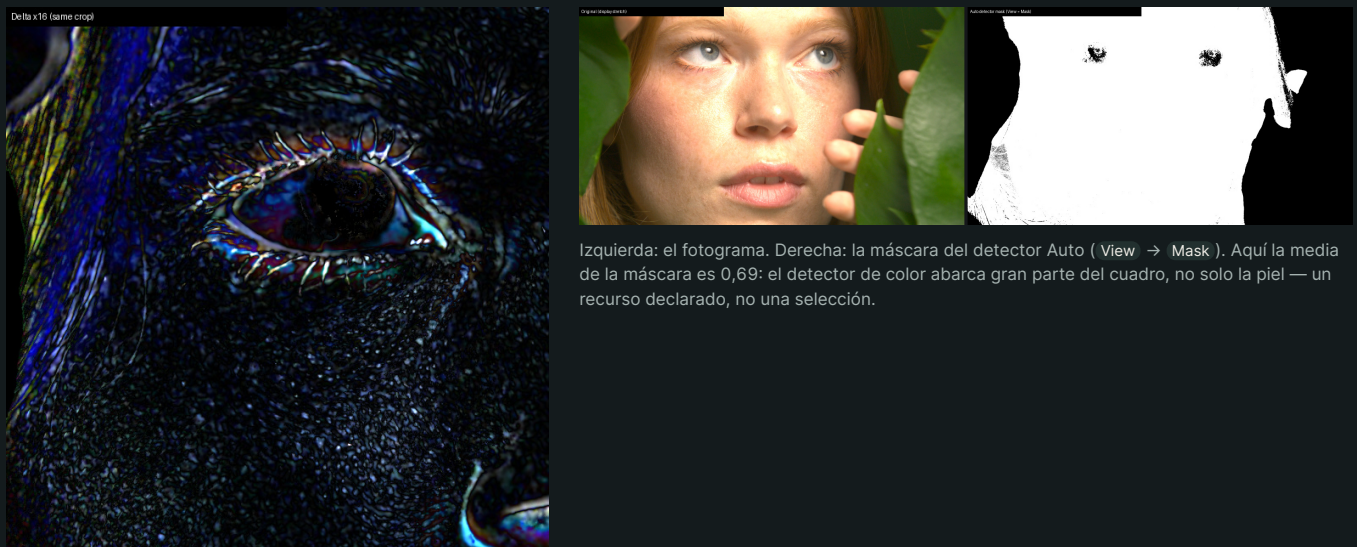
Fotograma 77 de un clip con licencia, RED Log3G10 convertido offline a ACEScct / AP1, visualización fija (sin DRT ni grade). Original, sin retocar.

GDC Skin Retouch

Mismo fotograma, misma visualización.



Mismo fotograma (RED Log3G10 → ACEScct / AP1), mismo recorte 1:1 y misma visualización, original a la izquierda y resultado a la derecha. Ajustes: Mask Source Auto, Smooth 0,4, Spot Amount 0,5, Color Amount 0,5, Edge Protect 1, Amount 1.



Mismo recorte, $|\text{resultado} - \text{original}|$ en códigos ACEScct $\times 16$ (View → Delta (amplified)). Las zonas claras son las modificadas.

El retoque calma la textura y el color dentro de la máscara y deja la estructura del rostro y todo lo que está fuera de la máscara como estaba. Para un resultado preciso, da al nodo tu propia máscara en la entrada Mask en lugar de confiar en Auto.

GDC Skin Retouch

Conecta la máscara, luego retoca.



Orden real: 01 → 05 por el puerto RGB; 02 y 03 producen keys, 04 las combina, la key llega al puerto Key de la entrada OFX 2 del nodo 05. Mask Channel = Alpha (Key port). La key llega sin alterar; conecta AMBOS: el puerto RGB (si no, la máscara figura ausente) y el puerto Key de la entrada OFX 2.

► puerto RGB (imagen)

► puerto Key (máscara)

□ el nodo GDC explicado

En Resolve

- 1 Añade GDC Skin Retouch como nodo propio. Conecta la entrada **Mask** : una ventana, un qualifier o Magic Mask en el puerto Key (o un matte gris en el puerto RGB con **Mask Channel** en Red). **Mask status** confirma la conexión.
- 2 Sube **Smooth** (0,3–0,5 es el rango probado), después **Spot Amount** y **Color Amount** . Cada uno tiene su propio interruptor, así que puedes comparar sin perder un ajuste.
- 3 Comprueba con **View** : **Mask** muestra lo que se procesa, **Delta (amplified)** muestra lo que cambió, **Spot Candidates** muestra dónde se encontraron manchas. Devuelve **View** a **Result** antes de renderizar.
- 4 Fija la intensidad general con **Amount** ; **Edge Protect** controla cómo se desvanece la corrección en el borde de la máscara; **Detail Scale (x)** adapta las escalas a un primer plano o a un plano general.

Límites que debes conocer

- Sin una máscara conectada el nodo deja la imagen sin cambios hasta que la conectes. **Mask Source** = Key procesa todo el fotograma sin protección del borde (degradado); Auto encuentra la piel solo por color y puede confundir la madera cálida, la arena o las paredes con piel — un recurso declarado, no una selección.
- El suavizado de manchas también suaviza las pecas si la máscara no las protege; la uniformidad del color puede aplanar el maquillaje intencional.
- Validado en los fotogramas y ajustes de la evaluación; el efecto se juzga con tu propio material.

Úsalo cuando

- tienes, o puedes hacer, una máscara de la piel (ventana, qualifier, Magic Mask);
- el proyecto es ACES, DaVinci, ARRI LogC3 o ARRI LogC4, en un Mac;
- quieres quitar la variación fina, no remodelar el rostro.

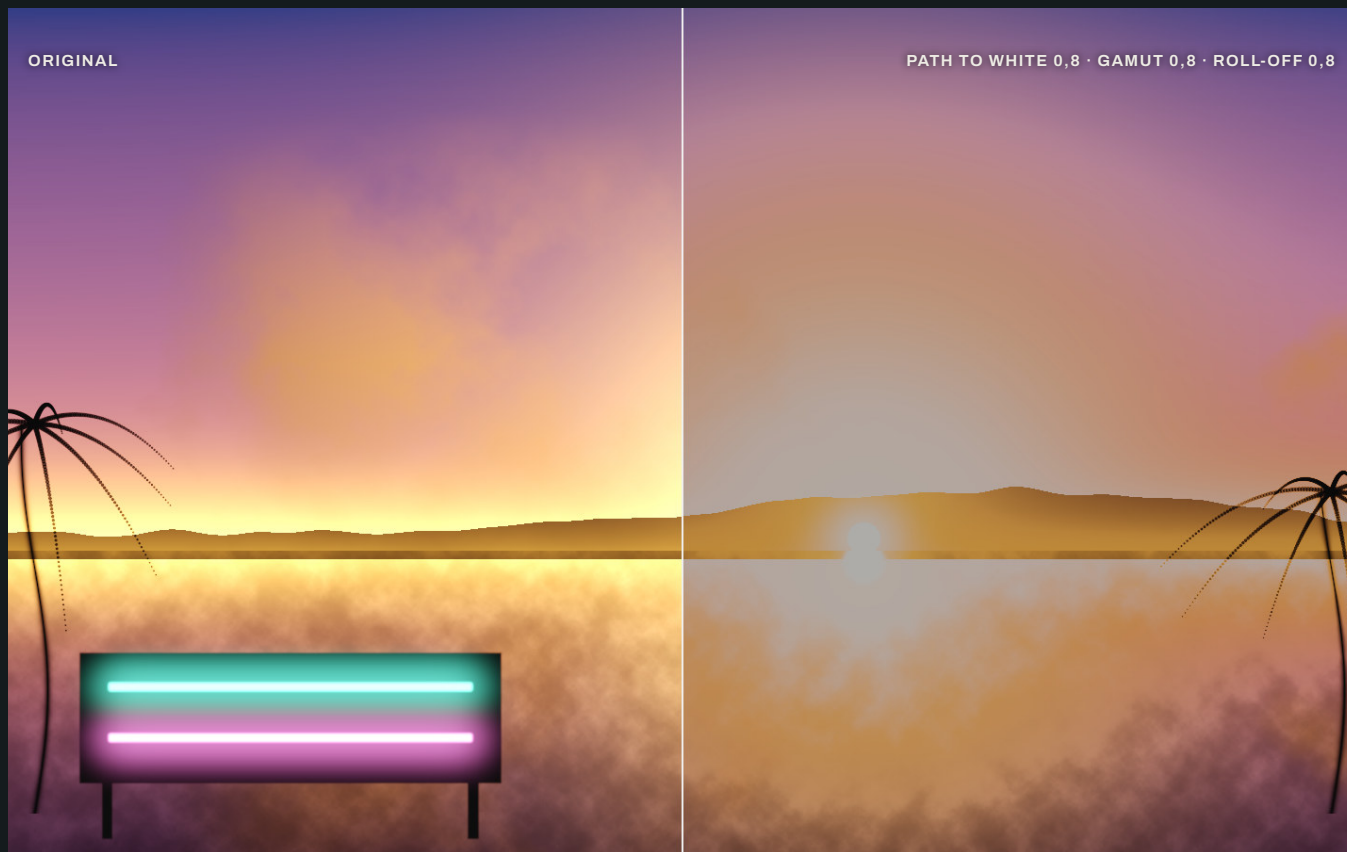
Un nodo propio sobre la señal log del pipeline, después de **Skin** y antes de **Highlights + Gamut**. Con licencia como cada instrumento: Demo (con marca de agua) sin licencia, Full con una válida. Detalles, parámetros y la guía ilustrada de Skin Retouch: consulta el Technical User Manual y la guía de Skin Retouch.

13 · Etapa log · después de Skin, antes de Film

GDC Highlights + Gamut

1.0.0

El color brillante que aterriza con seguridad en pantalla.



Un plano sintético, original a la izquierda, Highlights + Gamut a la derecha · motor entregado · escena sintética · pantalla neutra de previsualización

01 El problema

La luz muy brillante y saturada — un tubo de neón, el sol, un piloto trasero — se registra fuera de lo que la pantalla puede mostrar. Si se deja, se recorta en un color plano con franjas; si se empuja a mano, se ensucia o pierde su tono.

02 Ejemplo

En el plano del atardecer los tubos de neón y el sol están muy fuera de la pantalla. **Path to White** lleva los colores más calientes hacia el blanco, como hacen la película y los sensores reales, con la luminancia conservada exactamente; **Gamut Compression** devuelve los excesos al interior sin recortar; **Highlight Roll-off** añade un hombro suave por encima de un codo que ajustas en stops.

Dónde se coloca · Etapa log, después de Skin y justo antes de Film. Entrada y salida: la señal log del pipeline.

GDC Highlights + Gamut

04 Qué haces

- 1 Empieza con **Amount** en Path to White: los colores brillantes se mueven hacia el blanco. **Onset (stops)** indica cuántos stops por encima del gris medio empieza; termina cuatro stops más arriba.
- 2 En Gamut Compression, sube **Amount** para devolver al interior los excesos fuera de gama; **Threshold** fija hasta qué distancia del neutro los colores no se tocan.
- 3 En Highlight Roll-off, sube **Amount** para un hombro suave por encima de **Knee (stops)**.
- 4 Ajusta **Mix**: 0 es el original, 1 el resultado tal como está ajustado.

05 Qué ves

Tres decisiones separadas sobre la parte más brillante de la imagen, cada una conserva el tono y cada una en cero por defecto. Nada se recorta y los mismos umbrales se mantienen en cada perfil de cámara — así una receta sobrevive a un cambio de pipeline.

06 Úsalo cuando

- neón, cielo y sol que se recortan o se ensucian en pantalla;
- preparar el color muy brillante antes de Film y de la transformación de salida;
- un resultado que debe mantenerse entre cámaras y pipelines.

07 No lo uses para

- × la exposición de todo el plano — Exposure + Balance;
- × la transformación de salida en sí — eso es el DRT;
- × un tinte creativo — Look o Color.

Vistas



Solo Path to White

Amount en Path to White a 0,8, el resto apagado



Solo Gamut Compression

Amount en Gamut Compression a 0,8, el resto apagado

Inspector, de arriba abajo = orden del efecto

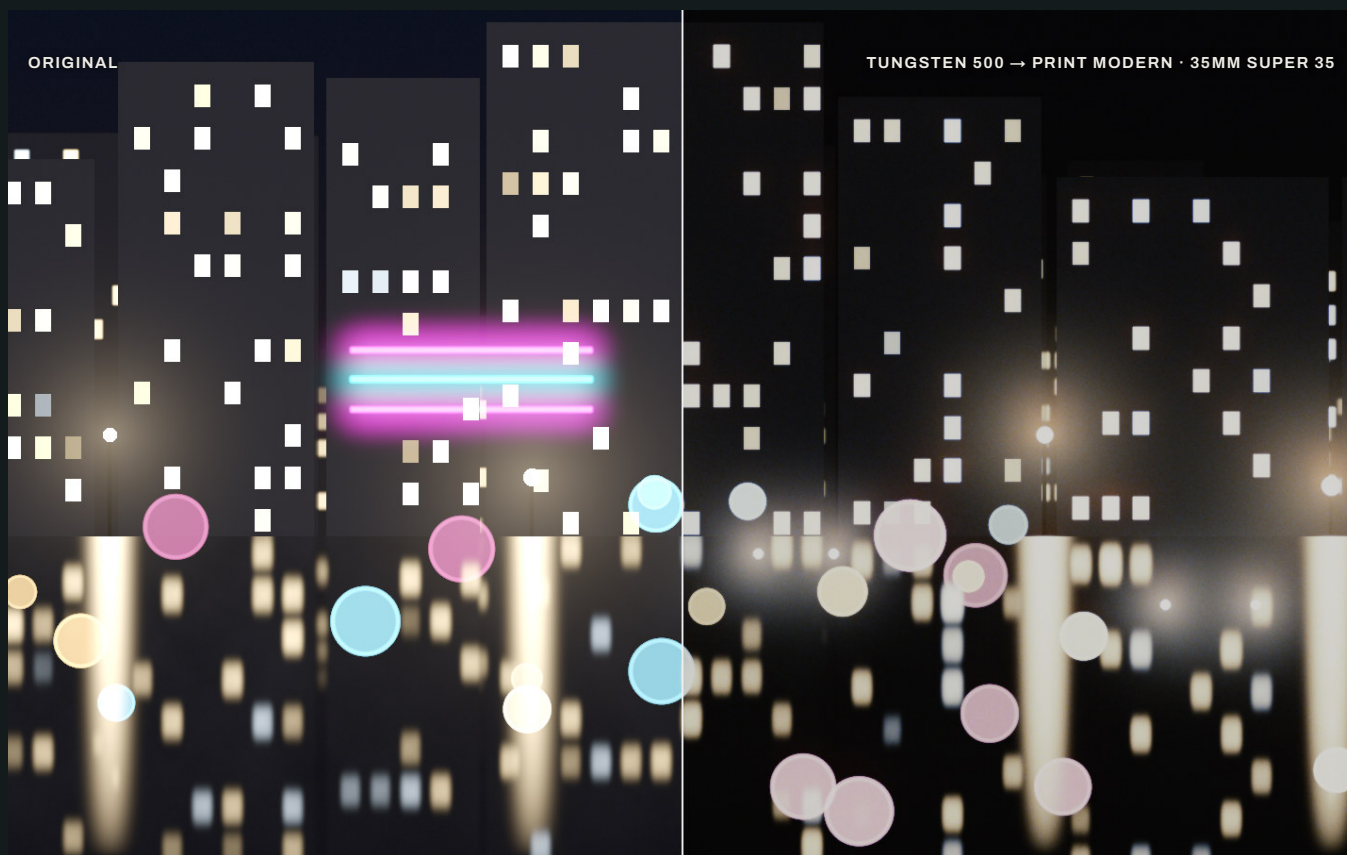
PATH TO WHITE Amount · Onset (stops) > **GAMUT COMPRESSION** Amount · Threshold > **HIGHLIGHT ROLL-OFF** Amount · Knee (stops) > **MIX** Mix > **VIEW** View · Scale position · Saturation reference · Saturation scale max (%)

14 · Etapa film · último antes de la transformación de salida

GDC Film

1.1.0

El material del que está hecha
la imagen.



Un plano sintético, original a la izquierda, resultado de Film a la derecha · controles por defecto · motor entregado · escena sintética · pantalla neutra de previsualización

01 El problema

Una imagen digital puede llevar el color que quieras y aun así parecer ingrátida. Le falta un material: la respuesta de un negativo y una copia, un grano que vive en los tonos, una luz que florece en la emulsión.

02 Ejemplo

La calle nocturna es limpia y ligera. Elige **Film format** 35mm Super 35, el **Negative stock** y el **Print stock** : el grano aparece en los tonos donde vive el grano, las bombillas florecen en la emulsión y los colores adoptan la respuesta de una copia. Cambia **Film format** a 16mm y el mismo plano se vuelve más áspero, más suave, más caliente en la halación — el formato pasa a formar parte de la historia.

Dónde se coloca · Etapa film: el último instrumento, después de Skin y justo antes de tu transformación de salida.

GDC Film

04 Qué haces

- 1 Elige el paso en **Film format**, de Regular 8 a 70 mm IMAX. Es un punto de partida: el tamaño del grano, la suavidad y el tamaño de la halation se mueven y siguen siendo editables.
- 2 Elige el **Negative stock** (Kodak VISION3 500T, 250D, 200T, 50D) y exponlo con **Exposure (stops)**.
- 3 Da forma al material en **Film Texture**: grano, su tamaño, grano en sombras y en altas luces, halation, suavidad del film - cada uno con su interruptor Enable.
- 4 Elige el **Print stock** y ajusta la copia con **Printer lights (points)**.
- 5 Si después viene una transformación de visualización con curva en S, baja **Print contrast (development)** desde 1,0 hasta que la imagen se asiente.

05 Qué ves

Un negativo y una copia construidos a partir de las fichas técnicas de Kodak —curvas, colores de los tintes, granularidad, resolución—, con cada parte modelada etiquetada como tal en el Inspector. El formato escala el grano, la suavidad y la halation como lo haría un fotograma más pequeño o más grande.

06 Úsalo cuando

- la imagen necesita peso, textura y la respuesta de una copia;
- adecuar el paso a la historia: la aspereza del 16 mm o la calma del 65 mm;
- la propia emulsión debe ser el look.

07 No lo uses para

- × simulación de escáner o bleach bypass: Film no hace ninguna de las dos;
- × corregir la exposición o el color del plano: instrumentos anteriores;
- × reproducción fluida en 4K con todos los efectos activos: pon Grain, Halation o Film softness a 0 mientras trabajas.

Formato, mismo fotograma, mismo detalle



Regular 8



16mm



35mm Super 35



70mm IMAX

Recorte del mismo plano sintético de 1600 píxeles. Los formatos pequeños se amplían más: más grano, más suavidad, más halación. Los colores no cambian con el formato.

Inspector, de arriba abajo = orden del efecto

FILM Negative stock · Color separation (spectral) › **NEGATIVE** Exposure (stops) · Negative contrast (development) › **FILM TEXTURE** Film format · Enable film softness (MTF) · Film softness (x Super 35) · Enable halation · Halation (amount) · Halation size (% of frame) · Enable grain · Grain (amount) · Grain size (x Super 35) · Grain in shadows · Grain in highlights · Animate grain · Skin protection · Grain on skin (%) · Show skin protection mask › **PRINT** Print stock · Printer lights (points) · Red light (points) · Green light (points) · Blue light (points) · Print contrast (development) › **MIX** Mix › **VIEW** View · Scale position · Saturation reference · Saturation scale max (%) · Split position › **ADVANCED** Frame width on film (mm)

14b · Etapa film · la alternativa creativa a Film

GDC Cinema Style 1.1.0

86 estilos de película originales,
una sola biblioteca.



Un plano sintético, original a la izquierda, Cinema Style a la derecha · solo el estilo, textura apagada · motor entregado · escena sintética · pantalla neutra de previsualización

01 El problema

Elegir un look de película suele significar elegir entre unos pocos presets o modelar una emulsión real. A veces no quieres la física de un solo material: quieres una referencia creativa a mano — un proceso, un material, una respuesta de contraste, un ajuste de color — y apilarlos como lo haría un laboratorio.

02 Ejemplo

La calle nocturna de la página de Film. Abre **Film Stock style**, deja el valor por defecto y activa las otras capas que quieras: **Enable Chemical Process** para un proceso forzado o frenado, **Enable Contrast Response** para una curva más dura o suave, **Enable Color & Skin Tuning** para un empujón de color. Cada capa tiene su propia cantidad del tipo **Film Stock mix**, y el ajuste final modifica todo el resultado. Nada de esto cambia la textura: grano, halación y suavidad siguen apagados hasta que los actives.

Dónde se coloca · Etapa de película, en lugar de Film en la misma cadena: después de **Highlights + Gamut**, antes del DRT. Entrada y salida: la señal log del pipeline. Solo Metal (macOS).

GDC Cinema Style

04 Qué haces

- 1 Elige las capas: **Film Stock style** está activo por defecto; activa **Enable Chemical Process**, **Enable Contrast Response** o **Enable Color & Skin Tuning** solo si las quieres.
- 2 Ajusta la cantidad de cada capa y después el ajuste del estilo — exposición, contraste, densidad, calidez, tinte, saturación — a tu gusto.
- 3 La textura es opcional y empieza apagada. Activa **Enable film softness (MTF)**, **Enable halation** y **Enable grain** de uno en uno y elige **Film format**.
- 4 Cierra con **Mix**: 0 es el original, 1 el resultado completo.

05 Qué ves

Una biblioteca de 86 estilos con sus nombres originales, organizada en cuatro capas que puedes combinar, con la textura de la película como una elección separada y opcional. Cada estilo es una referencia creativa — no una medición de una emulsión real.

06 Úsalo cuando

- quieres una referencia creativa de película a mano, y apilarla;
- quieres elegir la textura por separado del look;
- el mismo estilo debe mantenerse en cada pipeline.

07 No lo uses para

- × un modelo físico de una sola emulsión — eso es GDC Film;
- × un nodo log colocado antes de Highlights + Gamut;
- × apilar su textura sobre la textura de Film.

¿Cinema Style o Film?

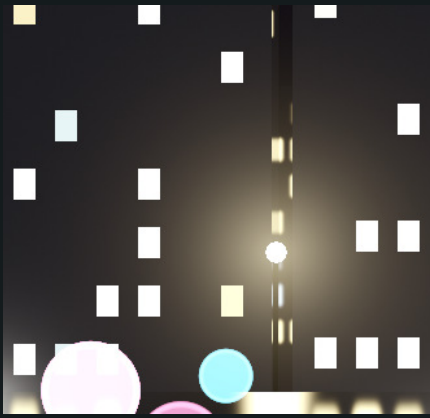
	GDC Cinema Style	GDC Film
Qué es	La biblioteca creativa: 86 estilos originales en cuatro capas combinables.	El modelo fotoquímico físico: materiales de negativo y copia, densidad, halación, grano.
Interruptores de textura	MTF, Halation y Grain son opcionales y empiezan Off .	Sus interruptores de textura empiezan On .
Úsalo para	Un look elegido por gusto, con la textura como decisión aparte.	Una imagen de película construida con un material físico y una copia.

Una sola textura

Si GDC Film y GDC Cinema Style están en la misma cadena y ambos tienen activadas la suavidad de película (MTF), la halación o el grano, la misma textura se aplica dos veces. Mantén la textura activa en un solo producto. En Cinema Style los interruptores Enable están apagados por defecto; el verificador de cadena avisa cuando ambos están activos.

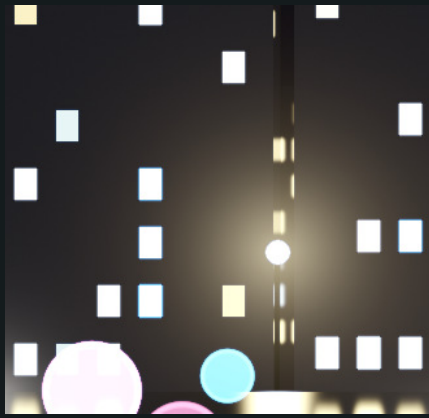
GDC Cinema Style

Un plano, una decisión cada vez



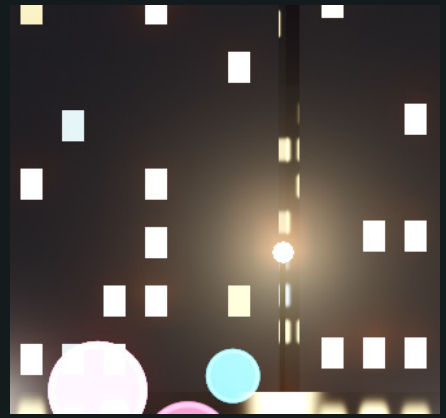
Solo el estilo

cuatro capas, textura Off



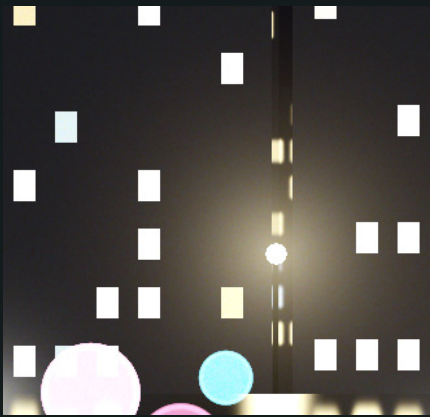
Suavidad de película (MTF)

estilo + Enable film softness (MTF)



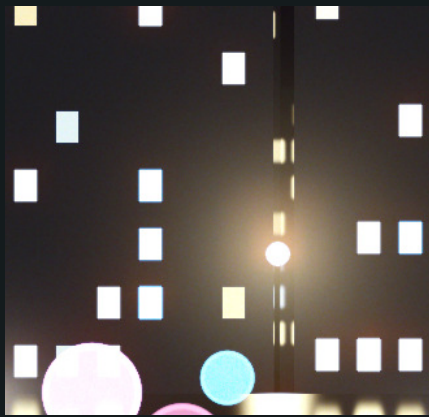
Halación

estilo + Enable halation



Grano

estilo + Enable grain



Todo junto

MTF + Halation + Grain, 35mm Super 35



16mm

las tres, Film format 16mm

Recortes del mismo plano sintético de 1600 píxeles. Son demostraciones perceptuales sobre una escena sintética, no mediciones físicas. MTF, Halation y Grain son opcionales y empiezan Off en Cinema Style. · motor entregado · escena sintética · pantalla neutra de previsualización

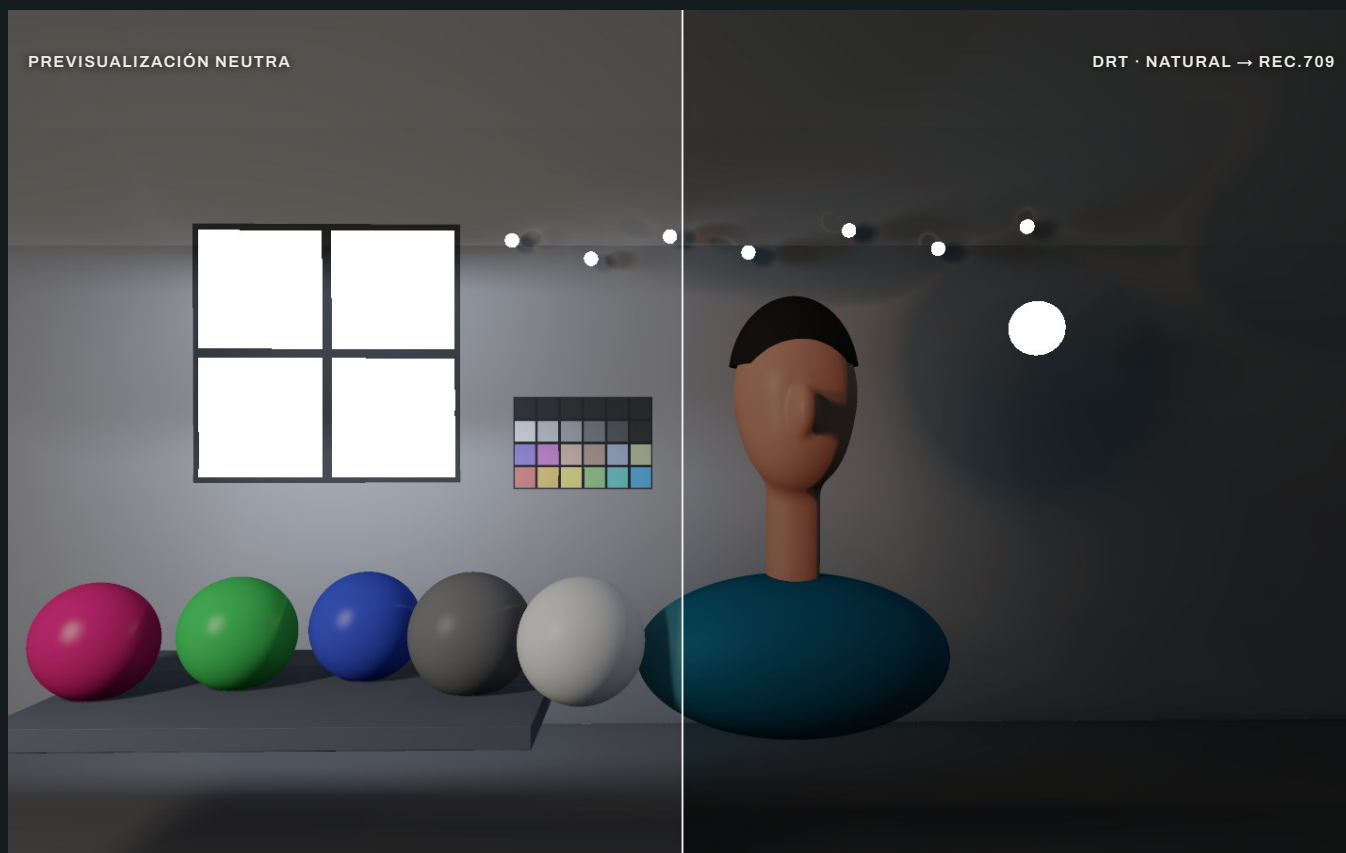
Sobre los nombres de los estilos

Emulación creativa de película de la biblioteca GDC Cinema Style. Los nombres de fabricantes mencionados identifican la referencia creativa buscada; este producto no está afiliado ni respaldado por esos fabricantes.

15 · Salida · el último nodo

GDC DRT 1.1.0

De la imagen log a la pantalla,
una sola vez.



Un plano sintético, previsualización neutra a la izquierda, DRT a la derecha · motor entregado · escena sintética · pantalla neutra de previsualización

01 El problema

Una imagen log todavía no es una imagen: es una grabación. En algún punto de la cadena tiene que convertirse en lo que muestra la pantalla, y la elección de cómo — contraste, cómo se renderiza el color, cómo ruedan las altas luces — es una decisión creativa, no una ocurrencia técnica.

02 Ejemplo

El plano de estudio cierra la cadena. Ajusta **Profile** a Natural para una imagen limpia y realista con contraste moderado; a Asiatic para tonos de piel delicados y vegetación rica; a Cinema Print para la sensación clásica de copia. El DRT es el último nodo, la única transformación de salida de la cadena, y apunta a SDR Rec.709 con gamma 2.4.

Dónde se coloca · El último nodo de una cadena gestionada por GDC, después de Film. Entrada: la señal log del pipeline. Salida: Rec.709, gamma 2.4 por defecto (**Output encoding** ofrece gamma 2.2 o sRGB). Úsalo en lugar de otra transformación de salida, nunca junto a una.

GDC DRT

04 Qué haces

- 1 Coloca el DRT como último nodo de la cadena, después de **Film** ; nada va después.
- 2 Elige **Profile** : Natural, Asiatic o Cinema Print. Júzgalo en la piel, la vegetación y los colores más brillantes.
- 3 Si Film ya lleva una copia, empieza por Natural: un print y el perfil Cinema Print añaden ambos carácter de copia.
- 4 Deja **Output encoding** en Gamma 2.4 (la referencia, sin cambios para los proyectos existentes). Elige Gamma 2.2 o sRGB solo cuando tu entrega lo pida: el renderizado sigue siendo el mismo, solo cambia la codificación de la luz mostrada.

05 Qué ves

Una sola transformación de salida que forma parte de la cadena, con los mismos tres caracteres en cada pipeline. La imagen llega a la pantalla en un único paso deliberado — sin una segunda transformación de salida encima, sin adivinar cuál fue la última.

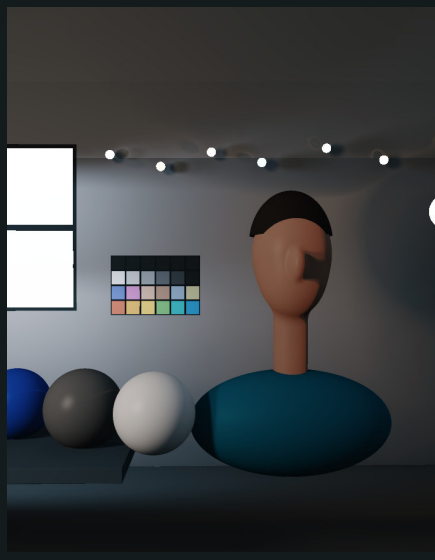
06 Úsalo cuando

- GDC gestiona el color de extremo a extremo y la entrega es SDR Rec.709;
- quieres el carácter de la salida elegido dentro de la cadena;
- la misma imagen debe leerse igual en cada pipeline.

07 No lo uses para

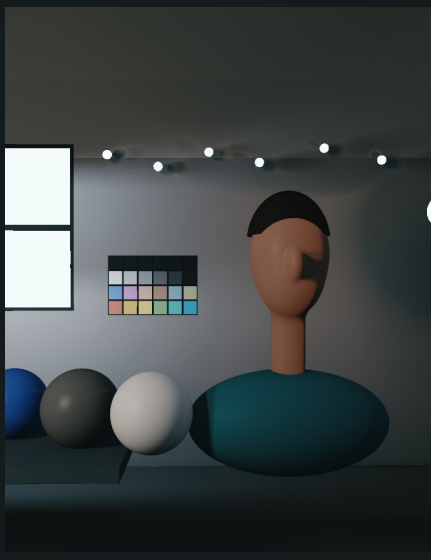
- × HDR o cualquier destino distinto de SDR Rec.709 (gamma 2.4 por defecto, gamma 2.2 o sRGB con **Output encoding**);
- × proyectos donde Resolve conserva la transformación de salida — deja fuera el DRT;
- × apilarlo con otra transformación de salida.

Vistas



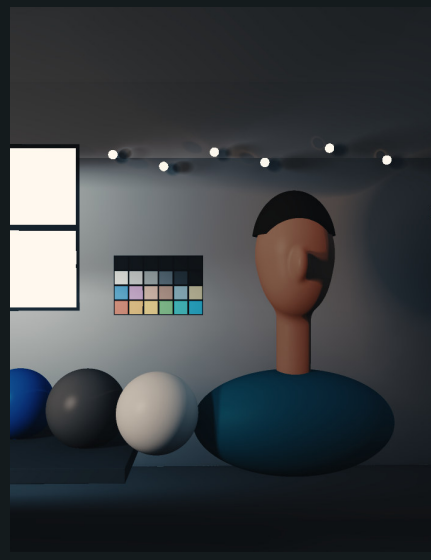
Natural

limpio, realista, contraste moderado



Asiatic

tonos de piel delicados, vegetación rica, contraste medio



Cinema Print

la sensación clásica de copia

Inspector, de arriba abajo = orden del efecto

OUTPUT TRANSFORM Profile · Output encoding › **VIEW** View · Scale position · Saturation reference · Saturation scale max (%)

16 · Look y Film

Una receta, después un material.

Look decide qué significan los colores.
Film decide de qué está hecha la imagen.
Responden a preguntas distintas; por eso
funcionan juntos y por eso importa su orden.

Look · receta

curva tonal

densidad de color

relaciones entre familias de color

tinte de los grises

por píxel, sin textura



Skin

Film · material

negativo y emulsión de copia

revelado (push / pull)

grano en todos los tonos

halation, suavidad

espacial, depende del formato



Look 27 → Film (Tungsten 500 → Print Modern, 35mm Super 35) → DRT en la calle nocturna sintética · motor entregado · escena sintética · pantalla neutra de previsualización

Que solo uno lleve la curva

Contrast , Blacks (crushed / lifted) y Highlight roll-off de Look y Negative contrast (development) , Print contrast (development) de Film dan forma al tono, y se suman. Decide cuál lleva el contraste; deja el otro casi neutro.

Cuidado con la doble firma de color

Una emulsión de copia trae sus propios colores de tinte. Sobre un look fuerte, baja Look color antes que Strength : conservas el tono de la receta y dejas que la copia hable en color.

Cada uno puede ir solo

Look sin Film da un carácter limpio y digital. Film sin Look deja que la emulsión sea el look. Con ambos, Look va primero y Film al final.

17 · Workflows

Tres maneras de construir un grade.

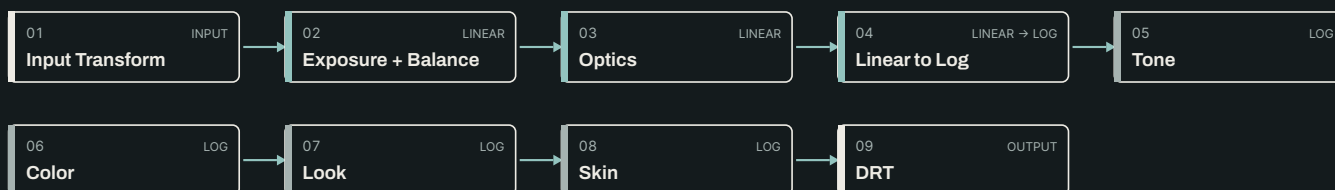
El orden nunca cambia; cambia cuántos instrumentos usas. Estas tres cadenas cubren la mayoría del trabajo, todas con GDC gestionando el color — de una base limpia y honesta a una imagen de film terminada. Con Resolve gestionando el color, quita Input Transform (y Linear to Log cuando Resolve ya entrega log).

01 Base limpia



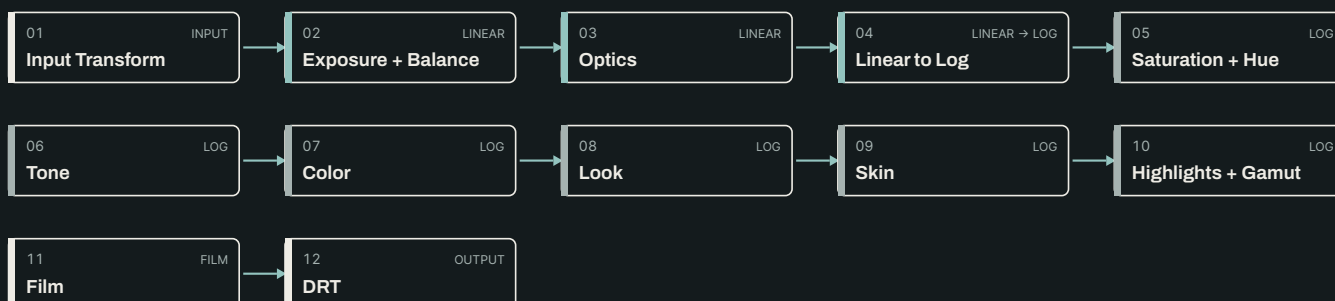
Documental, entrevistas, corporativo: el clip entra por Input Transform, exposición y balance en stops, una familia de color domada, la piel uniformada y después el DRT. Sin look, sin film — el mundo de la cámara, corregido.

02 Carácter



Ficción, videoclip, publicidad: la base más Optics para la luz, después un look elegido de la biblioteca en el plano principal, Strength ajustado a ojo y Skin tras él para mantener las caras donde las quieres.

03 Acabado de film



La cadena completa: el carácter de Look, las caras de Skin, el color brillante preparado por Highlights + Gamut, el material de Film y la pantalla del DRT. Decide cuál de Look y Film lleva el contraste y elige el formato para la historia.

AI Ready

Deja que un asistente esboce la cadena.

Asistente	Instalación nativa	Qué haces
Claude Code	Sí: una carpeta de skill, instalada desde la página AI Ready	Permites el helper cuando lo pide
Codex	Sí: una carpeta de skill, instalada desde la página AI Ready	Permites el helper cuando lo pide
ChatGPT	Sin instalación nativa	Kit universal: tú ejecutas el helper y pegas la respuesta
Gemini	Sin instalación nativa	Kit universal: tú ejecutas el helper y pegas la respuesta
Otros agentes	—	Instrucciones portables y protocolo JSON del kit

Qué hace

- 1 El asistente construye una **receta**: la cadena de herramientas GDC en el orden correcto con parámetros válidos. El motor la verifica y recibes un plan legible con los pasos exactos en Resolve.
- 2 Usa un helper pequeño que se instala con GDC STYLE Client. El helper se ejecuta solo en tu Mac: sin red, sin Python, sin permisos de administrador y nunca lee tus archivos.

Qué no hace nunca

- 1 **No** controla DaVinci Resolve. El scripting de Resolve no puede crear nodos OpenFX ni fijar parámetros OpenFX, así que **tú** montas los nodos e introduces los valores del plan. El resultado registrado es una lista de comprobación, no una aplicación automática.
- 2 No puede cambiar licencias, ediciones ni la marca de agua Demo, ni convertir Demo en Full. La confirmación es tuya, escrita en tu propia terminal.

Instalar, actualizar, quitar

- 1 Abre **AI Ready** en la barra lateral. **Instalar** muestra primero la carpeta exacta y pide confirmación; un skill existente se respalda, nunca se sobrescribe en silencio. **Exportar kit universal** copia los archivos para ChatGPT, Gemini y otros.
- 2 Actualizar GDC STYLE Client actualiza el helper; **Actualizar** reemplaza la carpeta del skill (tu copia se guarda antes). **Quitar los skills instalados por el Client** elimina solo las carpetas con la marca del Kit.

Demo y Full

- 1 Cada herramienta, incluidas GDC Input Transform y GDC Linear to Log, es Demo (con marca de agua) sin licencia y Full con un derecho válido; al caducar o revocarse vuelve a Demo. Una receta puede pedir Full, pero deciden solo los derechos que informa el Client, y el plugin los vuelve a comprobar al renderizar.

Errores que conviene evitar.

01 Dos responsables de una transformación

Un IDT o Color Space Transform de Resolve delante de GDC Input Transform, o un Color Space Transform a log después de GDC Linear to Log, transforma la imagen dos veces. Elige quién gestiona el color y deja fuera al otro. La página Pipeline rechaza ambos.

02 Herramientas lineales en un timeline log

Cuando Resolve entrega log (ACEScct, DaVinci Intermediate), Exposure + Balance y Optics necesitan un Color Space Transform a su alrededor: log → linear antes, linear → log después. Decláralo en la página Pipeline.

03 Dos transformaciones de salida

El GDC DRT es la transformación de salida de la cadena. Deja apagada la de Resolve, o deja fuera el DRT — nunca ambos.

04 Una vista de trabajo olvidada

Exposure Map, Saturation Map, Zone Weights, Highlight, Spotlight, Matte y Compare son para trabajar. Resolve no avisa al plug-in de que renderiza para entrega, así que vuelve cada **View** a **Result** antes de renderizar.

05 Instalar o quitar solo una parte de los paquetes

Pulsa **Manage...** en **Instruments**, marca herramientas y pipelines (una celda, una herramienta entera o un pipeline entero) y luego **Install selection** o **Remove selection**: una sola confirmación, una sola contraseña.

06 Comprobar la imagen entregada

Tras el DRT la imagen es display-referred. Pon el **View** del DRT en **Exposure Map (Stops)** o **Saturation Map**: el mapa lee la imagen entregada y sus stops son relativos al 18% de luz de pantalla, no stops de escena. Para la piel, usa la vista **Highlight** de Skin antes del DRT y la línea de piel del vectorscopio de Resolve después.

07 La variante de pipeline equivocada

Colores y contraste ligeramente desviados en cada plano suelen indicar que la variante no corresponde al nodo. Cambia la variante, no los deslizadores.

08 Tres contrastes apilados

El contraste de Look, una copia de film y el perfil del DRT se suman. Si la imagen resulta pesada, quita contraste de uno de ellos, empezando por **Print contrast (development)**.

09 Usar un look para arreglar el plano

Un look en un plano desequilibrado multiplica el problema. Equilibra primero con Exposure + Balance; el mismo look se lee entonces igual en toda la escena.

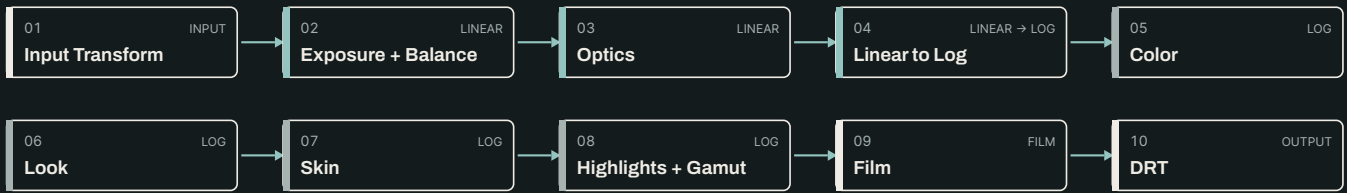
10 Olvidar reiniciar Resolve

Tras instalar, actualizar o quitar un instrumento o un componente de pipeline, cierra Resolve, espera 20 segundos y ábrelo de nuevo. Hasta entonces ejecuta lo que cargó al arrancar.

19 · Referencia rápida

Toda la cadena en una página.

Nodo	Etapas · señal	Decide	Primeros controles	Vistas
Input Transform	Entrada · cámara → scene-linear	de qué cámara viene el clip	Camera / log	—
GDC Exposure + Balance	Lineal · scene-linear	cuánta luz, qué es blanco	Exposure · Shadows · Midtones · Highlights · Temperature · Tint	Exposure Map · Zone Weights
GDC Optics	Lineal · scene-linear	cómo extiende la lente la luz	Filter · Strength · Amount · Threshold · Size · Mix	—
Linear to Log	Linear → Log	nada: solo codifica	—	—
GDC Saturation + Hue	Log · log del pipeline	el color de toda la imagen	Saturation · Hue rotation (deg) · Mix	—
GDC Tone	Log · log del pipeline	el contraste y la forma tonal	Lift · Gamma · Gain · Shadows end at (stops) · Contrast · Pivot (stops)	—
GDC Color	Log · log del pipeline	una familia de color	Pick Color · Color range · Hue · Saturation · Density	Highlight · Spotlight · Matte · Compare 4-up
GDC Look	Log · log del pipeline	el carácter	Look · Contrast · Look color · Protect skin · Strength	Compare (before after)
GDC Skin	Log · log del pipeline	las caras	Skin range · Even out · Warmth · Tint · Amount	Highlight · Spotlight · Matte · Compare 4-up
GDC Highlights + Gamut	Log · log del pipeline	cómo aterriza el color brillante	Path to White · Gamut Compression · Highlight Roll-off · Mix	—
GDC Film	Film · log del pipeline	el material	Format · Negative stock · Grain · Print stock · Printer lights	Compare (before after)
GDC DRT	Salida · log → Rec.709	cómo se encuentra la imagen con la pantalla	Profile	—



un nodo por paso · la misma variante de pipeline en cada nodo · cobre = lineal, oscuro = film