



GDC STYLE CLIENT

Professional Workflow & Product Guide

De la cameră la ecran, în ordinea în care călătorește lumina.

Un singur lanț pe care îl poți citi, instala și verifica — de la transformarea de intrare la cea de ieșire: douăsprezece instrumente și două componente de pipeline licențiable pentru DaVinci Resolve.

Input	Linear	Linear → Log	Log	Film	Output
Gazdă	DaVinci Resolve Studio · OpenFX				
Pipeline-uri	ACES AP1 / ACEScct · DaVinci Wide Gamut / Intermediate · ARRI LogC3 · ARRI LogC4				
Platformă	macOS 13+ · Apple silicon · Metal				
Versiune	GDC STYLE Client 2.9.0 · 12 instrumente · 2 componente de pipeline licențiable			Copertă cadru original, neretuşat · RED Log3G10 convertit în ACEScct / AP1	

Cuprins

Cum se citește ghidul.

Prima parte urmărește lanțul de la un capăt la altul și arată cine face fiecare transformare. Apoi fiecare instrument are două pagini: prima arată problema și un exemplu lucrat; a doua arată ce faci și ce vezi.

Filosofie	03
Lanțul complet	04
Cine administrează culoarea	05
Lanțuri, exemplu cu exemplu	06
Înainte de prima gradare	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 și Film	37
Workflow-uri	38
AI Ready	39
Înainte de livrare	40
Referință rapidă	41

Fiecare instrument urmează aceeași patru pași, în această ordine.

01 Problema

02 Exemplu

03 Ce faci

04 Ce vezi

Imaginile fiecărui instrument sunt scene sintetice create pentru acest ghid și randate de motorul instrumentului — același cod care rulează în Resolve — printr-o singură afișare neutră de previzualizare. Paginile GDC Skin Retouch și coperta folosesc un cadru real, licențiat, și randări din DaVinci Resolve. Nimic nu e retușat în afara instrumentului prezentat.

Instrumente, nu preseturi.

GDC STYLE este un set mic de instrumente pentru DaVinci Resolve. Niciunul nu îți înlocuiește judecata sau uneltele; fiecare preia o decizie pe care o iei deja și îi dă locul potrivit, domeniul potrivit și feedback-ul potrivit.

01 Lucrează acolo unde e lumina.

Expunerea și optica se reglează în lumină liniară de scenă, unde +1 stop înseamnă exact dublul luminii. Culoarea, look-ul, pielea și filmul citesc semnalul log al pipeline-ului și lucrează intern în lumina scenei.

02 Un singur proprietar pentru fiecare transformare.

Fie GDC, fie Resolve schimbă codarea de culoare a unui cadru — niciodată amândouă. Tu alegi cine administrează culoarea; pagina Pipeline și verificarea lanțului refuză o dublă transformare înainte să ajungă în imagine.

03 Ordinea controalelor este ordinea imaginii.

În Inspector, grupurile și slider-ele urmează ordinea în care se aplică efectul. A citi un instrument de sus în jos înseamnă a-i citi procesul; controlul final de intensitate îl închide.

04 Puține controale, alese pentru decizie.

Un instrument nu e o copie a uneltelor din Resolve. Comprimă un workflow profesional în controalele care schimbă rezultatul și spune clar ce face fiecare.

05 Diagnosticul stă în instrument.

Expunerea în stopuri, ponderile zonelor, culorile selectate, un wipe înainte / după: fiecare instrument are view-urile care îl explică. Sunt pentru lucru — Inspectorul îți spune asta până revii la **Result**.

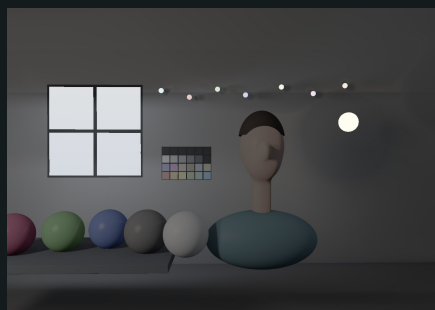
02 · Lanțul complet

Şase etape, o singură direcție.

Un cadru călătorește de la codarea camerei la ecran prin şase etape. Fiecare etapă are un singur proprietar: un nod GDC sau Resolve. Între etape semnalul își schimbă domeniul — codarea camerei, scene-linear, log, afişare — iar domeniul e scris sub fiecare săgeată.

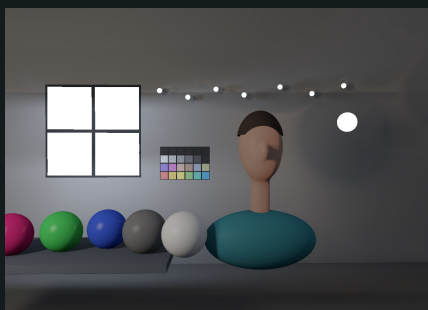


■ nod GDC □ o face Resolve GDC · Demo / Full = produs de pipeline licențiable (Demo fără licență, Full cu licență valabilă)



Sursa, așa cum a fost filmată

log de cameră · plat, cum l-a înregistrat camera



După Input Transform

scene-linear · previzualizare neutră



După întreg lanțul

Look · Film · DRT → Rec.709

Același cadru în trei puncte ale lanțului · motorul livrat · scenă sintetică · afişare neutră de previzualizare

#	Etapă	Cine o face	Domeniu intrare → ieșire
01	Sursa camerei	clipul tău, așa cum a fost filmat	cameră → 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	Instrumente 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	Instrumente Log și Film	GDC Look · GDC Highlights + Gamut	log · LogC3 EI800 → log · LogC3 EI800
06	Output Transform (DRT)	GDC DRT · instrument GDC	log · LogC3 EI800 → Rec.709 · gamma 2.4

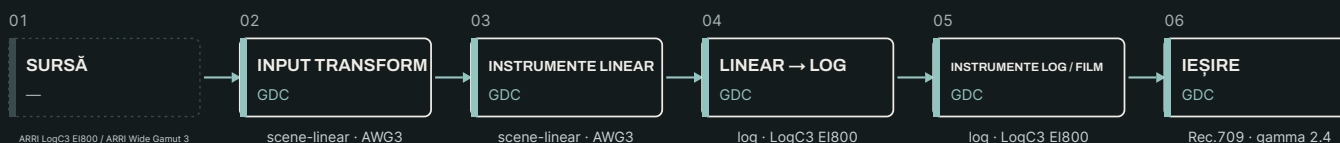
03 · Cine administrează culoarea

Două feluri de a deține transformările.

Înainte de primul node, decide cine schimbă codarea de culoare a clipurilor tale. Ambele variante sunt complete; singura alegere greșită e să lași pe amândoi să o facă.

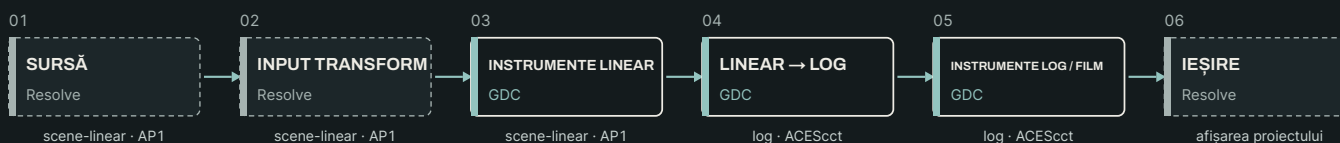
GDC administrează culoarea

Clipul rămâne în codarea camerei. **GDC Input Transform** îl aduce în scene-linear, **GDC Linear to Log** îl trece în log, iar **GDC DRT** îl duce la ecran. În Resolve nu adaugi niciun IDT și niciun Color Space Transform.



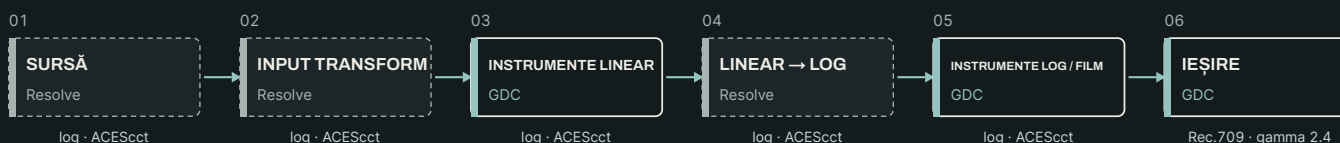
Resolve administrează culoarea — livrează scene-linear

Resolve (Color Management, un Color Space Transform sau transformarea de intrare ACES) aduce deja clipul în spațiul de lucru, ca scene-linear. GDC nu adaugă Input Transform; adaugă **GDC Linear to Log** și instrumentele log. Aici ieșirea rămâne pe Resolve.



Resolve administrează culoarea — livrează log

Multe proiecte ACES lucrează în ACEScct, care e deja log-ul pipeline-ului. GDC nu adaugă atunci nici Input Transform, nici Linear to Log. Dacă folosești și instrumente liniare, înconjoară acea etapă cu două Color Space Transform ale lui Resolve (log → linear și înapoi) — un pas manual pe care verificarea lanțului îți cere să-l declari.



Resolve face

Doar ce i-ai dat: nimic când GDC administrează culoarea; transformarea de intrare (și ieșirea, dacă o păstrezi) când Resolve administrează culoarea.

GDC face

Restul lanțului, node cu node, în ordinea arătată. Input Transform și Linear to Log sunt produse licențiabile ca instrumentele: Demo fără licență, Full cu o licență valabilă.

Niciodată amândouă

Un Input Transform peste un proiect cu color management sau un Linear to Log peste un timeline log transformă imaginea de două ori. Pagina Pipeline le refuză pe amândouă înainte să le construiești.

04 · Lanțuri, exemplu cu exemplu (1/4)

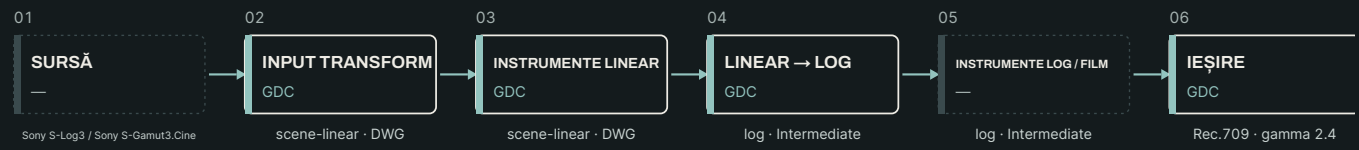
De la cameră, prin GDC.

Fiecare bandă are aceleași șase etape; nodurile cupru sunt GDC, cele întrerupte sunt Resolve. Primul e cazul în care GDC administrează culoarea de la codarea camerei; al doilea, un proiect ACES pe care Resolve îl administrează deja.

Cameră → GDC Input Transform

Sony S-Log3 · GDC

Un clip Sony S-Log3 / S-Gamut3.Cine intră direct în lanț. Camera se alege o singură dată în GDC Input Transform; expunerea și optica urmează în scene-linear.



Ce face Resolve

Nu transformă nimic: lasă clipul în codarea camerei (Color Management oprit sau neutru pe acest clip).

Nu face nimic în acest pas (nu activa un alt Output Transform / ODT pe aceeași imagine).

Ce face GDC

Input Transform (IDT): Decodează codarea camerei (Sony S-Log3 / Sony S-Gamut3.Cine) în scene-linear · DWG și aduce gama camerei în gama pipeline-ului.

Instrumente Linear: Lucrează pe lumină (scene-linear · DWG): expunere, balans, filtre optice.

Linear to Log: Codează imaginea cu curba log a pipeline-ului (Intermediate).

Output Transform (DRT): Aduce imaginea log în codul de afișare Rec.709 gamma 2.4.

Nu dublica

Un singur Input Transform în lanț, primul nod. Nu pune și un IDT / Color Space Transform al lui Resolve.

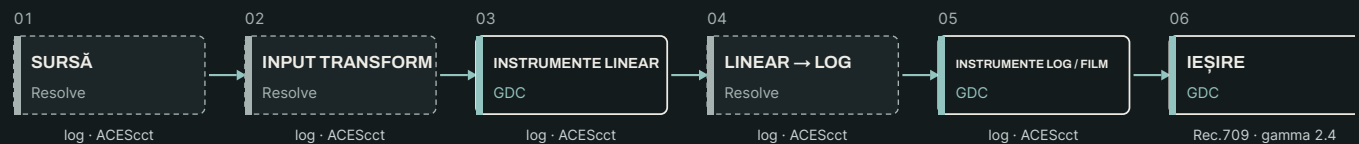
O singură tranziție Linear → Log în lanț. Nu adăuga și un Color Space Transform care duce la log.

O singură transformare de ieșire: nu adăuga și Output Handoff sau un ODT al lui Resolve pe același lanț.

ACES, administrat de Resolve

O ACES · Resolve · log

Transformarea de intrare ACES a proiectului livrează ACEScct. GDC nu adaugă Input Transform și nici Linear to Log; instrumentele liniare stau între două Color Space Transform ale lui Resolve.



Ce face Resolve

Resolve livrează imaginea în log-ul pipeline-ului (ACEScct) înainte de nodurile GDC.

Resolve face deja această transformare (Color Management / Color Space Transform).

Un Color Space Transform al lui Resolve duce imaginea din log în scene-linear înaintea acestor noduri și înapoi în log după ele.

Resolve livrează deja imaginea în log (ACEScct).

Nu face nimic în acest pas (nu activa un alt Output Transform / ODT pe aceeași imagine).

Ce face GDC

Instrumente Linear: Lucrează pe lumină (scene-linear · AP1): expunere, balans, filtre optice.

Instrumente Log și Film: Lucrează pe imaginea log: culoare, look, piele, highlight-uri, film.

Output Transform (DRT): Aduce imaginea log în codul de afișare Rec.709 gamma 2.4.

Nu dublica

GDC Input Transform nu intră în lanț când Resolve administrează culoarea.

Nu adăuga GDC Linear to Log: imaginea ar fi codată în log a doua oară.

O singură transformare de ieșire: nu adăuga și Output Handoff sau un ODT al lui Resolve pe același lanț.

04 · Lanțuri, exemplu cu exemplu (2/4)

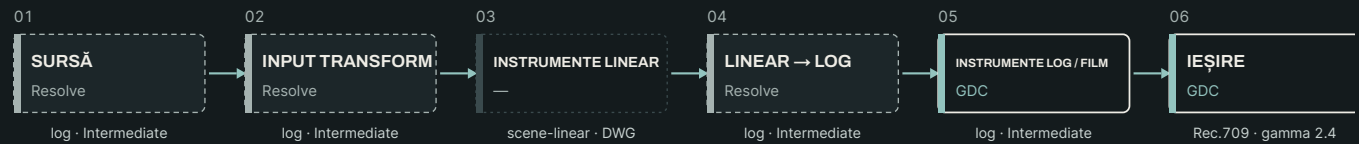
DaVinci și ARRI LogC3.

Aceeași idee, pipeline diferit: varianta urmează node-ul, nu camera.

DaVinci Wide Gamut, administrat de Resolve

◇ DaVinci · Resolve · log

DaVinci YRGB Color Managed livrează DaVinci Intermediate. Se folosesc doar instrumente log, deci nu e nevoie de niciun Color Space Transform în jurul vreunui nod GDC.



Ce face Resolve

Resolve livrează imaginea în log-ul pipeline-ului (Intermediate) înainte de nodurile GDC.

Resolve face deja această transformare (Color Management / Color Space Transform).

Resolve livrează deja imaginea în log (Intermediate).

Nu face nimic în acest pas (nu activa un alt Output Transform / ODT pe aceeași imagine).

Ce face GDC

Instrumente Log și Film: Lucrează pe imaginea log: culoare, look, piele, highlight-uri, film.

Output Transform (DRT): Aduce imaginea log în codul de afișare Rec.709 gamma 2.4.

Nu dublica

GDC Input Transform nu intră în lanț când Resolve administrează culoarea.

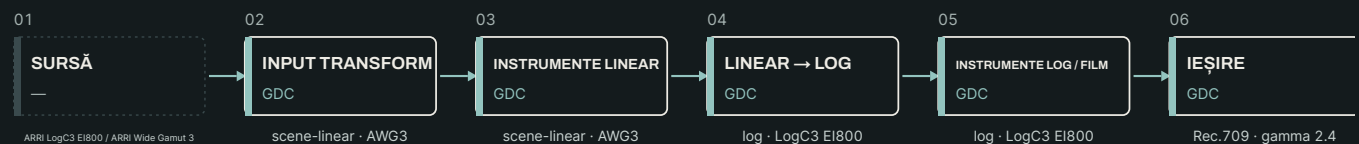
Nu adăuga GDC Linear to Log: imaginea ar fi codată în log a doua oară.

O singură transformare de ieșire: nu adăuga și Output Handoff sau un ODT al lui Resolve pe același lanț.

ARRI LogC3 (EI 800), administrat de GDC

△ ARRI LogC3 · GDC

Un documentar în lumină naturală: expunerea în scene-linear, apoi un look reținut și luminile pregătite pentru ecran.



Ce face Resolve

Nu transformă nimic: lasă clipul în codarea camerei (Color Management oprit sau neutru pe acest clip).

Nu face nimic în acest pas (nu activa un alt Output Transform / ODT pe aceeași imagine).

Ce face GDC

Input Transform (IDT): Decodează codarea camerei (ARRI LogC3 EI800 / ARRI Wide Gamut 3) în scene-linear · AWG3 și aduce gama camerei în gama pipeline-ului.

Instrumente Linear: Lucrează pe lumină (scene-linear · AWG3): expunere, balans, filtre optice.

Linear to Log: Codează imaginea cu curba log a pipeline-ului (LogC3 EI800).

Instrumente Log și Film: Lucrează pe imaginea log: culoare, look, piele, highlight-uri, film.

Output Transform (DRT): Aduce imaginea log în codul de afișare Rec.709 gamma 2.4.

Nu dublica

Un singur Input Transform în lanț, primul nod. Nu pune și un IDT / Color Space Transform al lui Resolve.

O singură tranziție Linear → Log în lanț. Nu adăuga și un Color Space Transform care duce la log.

O singură transformare de ieșire: nu adăuga și Output Handoff sau un ODT al lui Resolve pe același lanț.

04 · Lanțuri, exemplu cu exemplu (3/4)

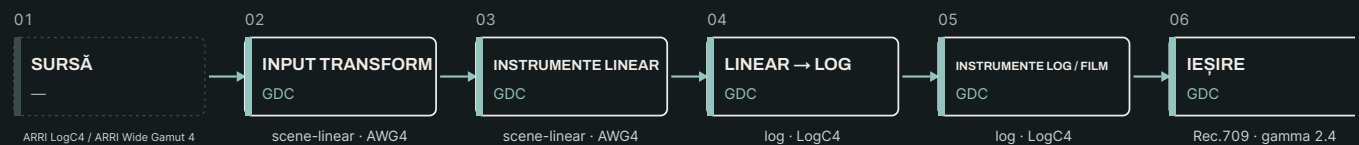
ARRI LogC4 și când Resolve păstrează ieșirea.

Lanțul complet cu GDC DRT ca singură transformare de ieșire — și cazul în care Resolve livrează scene-linear și păstrează conversia către ecran: atunci nu există GDC DRT.

ARRI LogC4, lanțul complet

□ ARRI LogC4 · GDC

O imagine de lungmetraj: expunere și optică în linear, apoi culoare, look, piele, lumini și film în log, încheiat cu DRT — ultimul node și singura transformare de ieșire.



Ce face Resolve

Nu transformă nimic: lasă clipul în codarea camerei (Color Management oprit sau neutru pe acest clip).

Nu face nimic în acest pas (nu activa un alt Output Transform / ODT pe aceeași imagine).

Ce face GDC

Input Transform (IDT): Decodează codarea camerei (ARRI LogC4 / ARRI Wide Gamut 4) în scene-linear · AWG4 și aduce gama camerei în gama pipeline-ului.

Instrumente Linear: Lucrează pe lumină (scene-linear · AWG4): expunere, balans, filtre optice.

Linear to Log: Codează imaginea cu curba log a pipeline-ului (LogC4).

Instrumente Log și Film: Lucrează pe imaginea log: culoare, look, piele, highlight-uri, film.

Output Transform (DRT): Aduce imaginea log în codul de afișare Rec.709 gamma 2.4.

Nu duplica

Un singur Input Transform în lanț, primul nod. Nu pune și un IDT / Color Space Transform al lui Resolve.

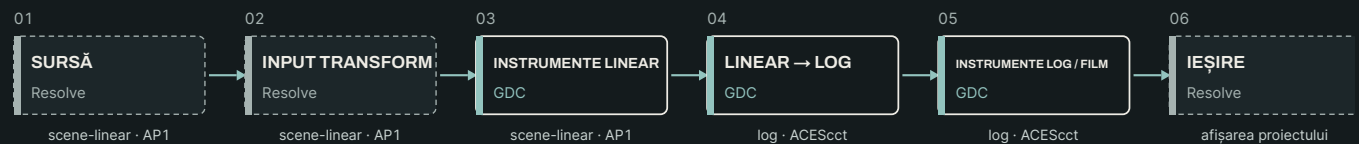
O singură tranziție Linear → Log în lanț. Nu adăuga și un Color Space Transform care duce la log.

O singură transformare de ieșire: nu adăuga și Output Handoff sau un ODT al lui Resolve pe același lanț.

Resolve livrează scene-linear; Resolve păstrează ieșirea

○ ACES · Resolve · linear

Expunere în linear, GDC Linear to Log, apoi look și film — iar la final transformarea de ieșire a lui Resolve. Nu adăuga niciodată un GDC DRT peste ea.



Ce face Resolve

Resolve transformă clipul în spațiul de lucru (ACES AP1 / ACEScct) înainte de nodurile GDC.

Resolve face deja această transformare (Color Management / Color Space Transform).

Resolve face conversia către afișare.

Ce face GDC

Instrumente Linear: Lucrează pe lumină (scene-linear · AP1): expunere, balans, filtre optice.

Linear to Log: Codează imaginea cu curba log a pipeline-ului (ACEScct).

Instrumente Log și Film: Lucrează pe imaginea log: culoare, look, piele, highlight-uri, film.

Nu duplica

GDC Input Transform nu intră în lanț când Resolve administrează culoarea.

O singură tranziție Linear → Log în lanț. Nu adăuga și un Color Space Transform care duce la log.

Nu adăuga GDC DRT dacă lași ieșirea pe Resolve.

Cele patru etape din orice lanț.

Instrumentele liniare, trecerea în log, instrumentele log și film și ieșirea: aceleași patru etape din fiecare exemplu de mai sus. Pentru fiecare — ce face Resolve, ce face GDC și ce nu trebuie făcut niciodată de două ori.

Ce face Resolve, ce face GDC, ce nu se duplică

Instrumente Linear

scene-linear · AWG4 → scene-linear · AWG4

CE FACE RESOLVE · Nu face nimic în acest pas.

CE FACE GDC · Lucrează pe lumină (scene-linear · AWG4): expunere, balans, filtre optice.

NU DUPLICA · Instrumentele Linear stau înaintea Linear to Log. După tranziție imaginea e log, iar ele ar lucra greșit.

Instrumente Log și Film

log · LogC4 → log · LogC4

CE FACE RESOLVE · Nu face nimic în acest pas.

CE FACE GDC · Lucrează pe imaginea log: culoare, look, piele, highlight-uri, film.

NU DUPLICA · Instrumentele Log stau după Linear to Log și înaintea transformării de ieșire.

Linear to Log

scene-linear · AWG4 → log · LogC4

CE FACE RESOLVE · Nu face nimic în acest pas.

CE FACE GDC · Codează imaginea cu curba log a pipeline-ului (LogC4).

NU DUPLICA · O singură tranziție Linear → Log în lanț. Nu adăuga și un Color Space Transform care duce la log.

Output Transform (DRT)

log · LogC4 → Rec.709 · gamma 2.4

CE FACE RESOLVE · Nu face nimic în acest pas (nu activa un alt Output Transform / ODT pe aceeași imagine).

CE FACE GDC · Aduce imaginea log în codul de afișare Rec.709 gamma 2.4.

NU DUPLICA · O singură transformare de ieșire: nu adăuga și Output Handoff sau un ODT al lui Resolve pe același lanț.

05 · Înainte de prima gradare

De la instalare la primul node.

1 Planifică lanțul

Deschide **Pipeline** în aplicație. Alege cine administrează culoarea, pipeline-ul și, când GDC administrează culoarea, camera. Pagina construiește lanțul în ordine, îl verifică cu motorul și arată ce face fiecare etapă.

3 Repornește Resolve

Închide DaVinci Resolve, așteaptă cel puțin 20 de secunde și deschide-l din nou: Resolve citește plugin-urile doar la pornire.

5 Demo sau Full

Disponibil în ediția Demo, fără licență, cu filigran: efectul funcționează integral, iar imaginea poartă un mic watermark **DEMO**, care își schimbă locul în cadru. Input Transform și Linear to Log funcționează la fel: Demo fără licență, cu watermark. Ca să scoți watermark-ul dintr-un instrument sau dintr-o componentă de pipeline, cere o licență în **Licences**; după ce ți-e acordată, apasă **Install Full (N)**. Dacă o licență expiră sau e retrasă, instrumentul revine la Demo pe același node.

2 Instalare

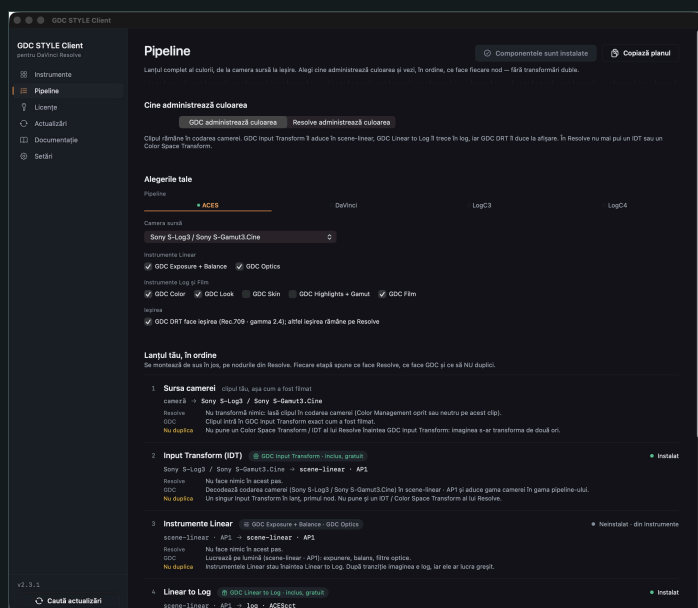
Apasă **Instalează componentele** în pagina Pipeline (sau **Install Demo (N)** / **Install Full (N)** în **Instruments**, unde Input Transform și Linear to Log apar la „Componente de pipeline”) pentru componentele de pipeline și instrumente. Confirmă planul; macOS cere o singură dată parola. Dacă Resolve nu a creat încă folderul OFX, aplicația îți explică și, cu acordul tău, creează doar acel folder.

4 Montează node-urile

Pagina Color → Effects → OpenFX → grupul care poartă pipeline-ul tău, de exemplu **GDC · ACES · Pipeline** și **GDC · ACES · Instruments**. Trage câte o componentă sau un instrument pe fiecare node, în ordinea planului. **Copiază planul** din aplicație pune ordinea aceea în clipboard.

Pagina Pipeline

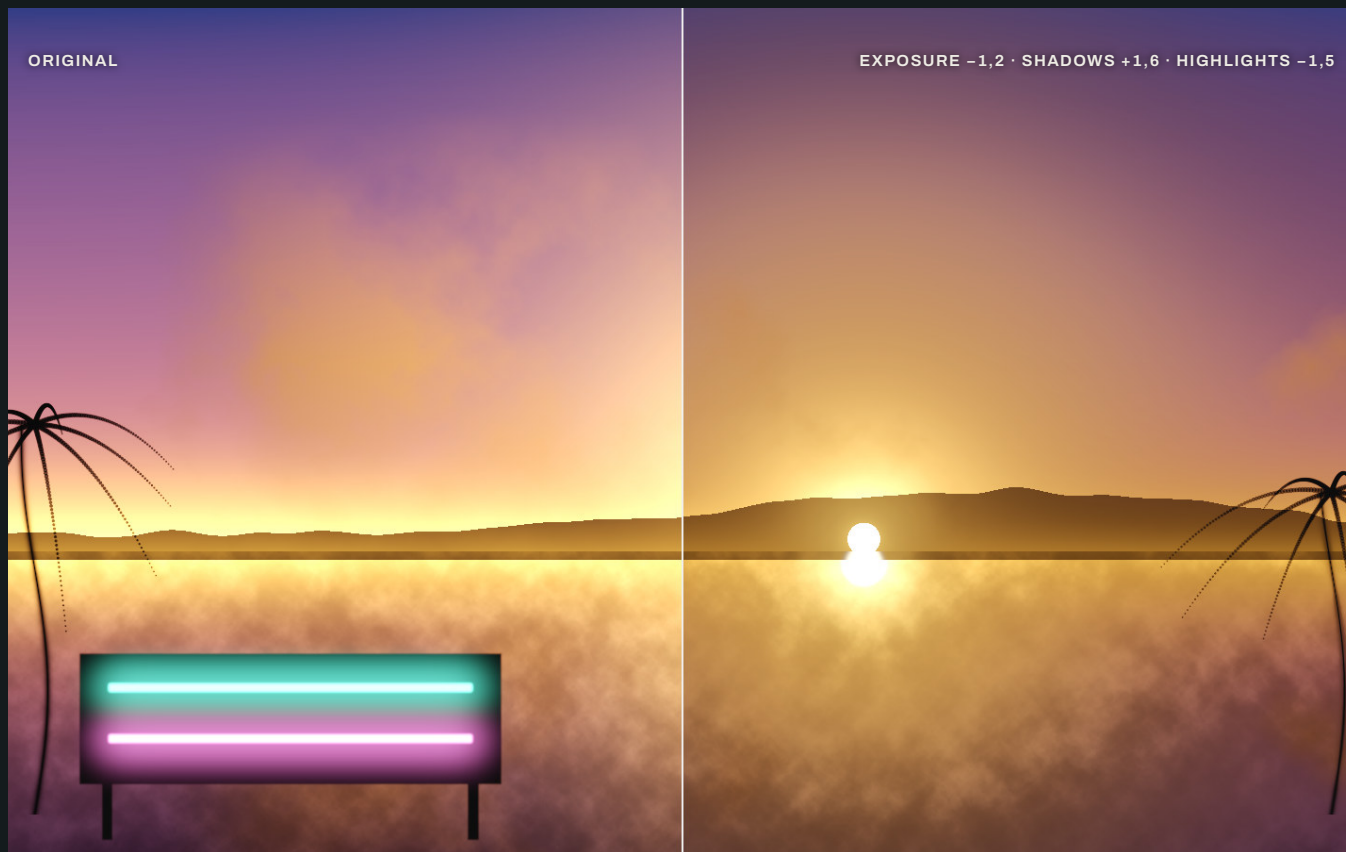
Pagina arată cele șase etape de sus în jos, cu domeniul pe care îl citește și îl scrie fiecare, cine o face (GDC sau Resolve) și dacă piesele GDC sunt instalate. Un lanț pe care motorul îl refuză — de exemplu un Input Transform peste un proiect cu color management — e explicat pe înțeles, nu construit.



06 · Etapa liniară · primul instrument din gradare

GDC Exposure + Balance

1.6.0 Lumina și albul, reglate acolo unde sunt fizice.



Un cadru sintetic, originalul în stânga, Exposure + Balance în dreapta · motorul livrat · scenă sintetică · afișare neutră de previzualizare

01 Problema

Cadru e aproape, dar nu corect: umbrele puțin închise, o sursă luminoasă puțin arsă, o tentă care trăiește doar în umbre. Reparată din roțile log, corecția mută partea greșită a curbei.

02 Exemplu

Un cadru de apus, cu soarele în imagine. Soarele e o sursă fierbinte, iar prim-planul e închis. În lumină liniară de scenă, coboară Exposure (stops), ridică Shadows (stops) și scade Highlights (stops): cerul își recapătă culoarea, soarele își păstrează discul, iar prim-planul se deschide — fiecare mutare măsurată în stopuri, tonurile medii ținute de propriul control.

Unde se așază · Etapa liniară — primul instrument din gradare, pe un node care primește lumină liniară de scenă (între transformarea de intrare și conversia în log).

GDC Exposure + Balance

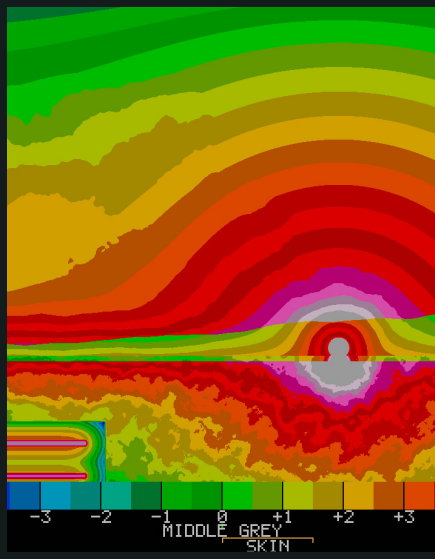
04 Ce faci

- 1 Pune **View** pe **Exposure Map (Stops)** : fiecare pixel e colorat după distanța lui față de griul mediu, cu scala pe cadru.
- 2 Așază expunerea cu **Exposure (stops)** ; punctul de negru cu **Black offset** — pașii mici contează mult.
- 3 Modelează zonele: **Shadows (stops)** , **Midtones (stops)** , **Highlights (stops)** . **View** → **Zone Weights** arată unde acționează fiecare.
- 4 Balans: **Temperature (mired shift)** și **Tint (green / magenta)** ; o tentă care depinde de luminozitate merge în **Tonal Balance** .
- 5 Finisează cu **Printer Lights** dacă gândești în puncte; **Printer light Master (points)** mută roșu, verde și albastru împreună cu aceeași cantitate. Apoi, dacă un canal trebuie să se reverse în altul, folosește **Channel Mix** : cele nouă valori sunt o matrice 3×3 în lumină liniară de scenă, neschimbată la 1 pe diagonală și 0 în rest; pornește **Keep neutrals** ca griul să rămână gri oricum amesteci.
- 6 Readu **View** pe **Result** .

05 Ce vezi

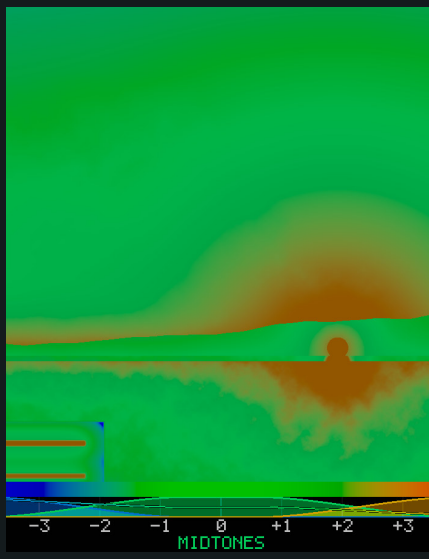
Expunere, balans de alb și zone tonale într-un singur node, măsurate în stopuri, cu o gardă de monotonie: un pixel mai luminos nu iese niciodată mai întunecat, nici la setări extreme. Zonele se completează exact — aceeași valoare pe toate trei înseamnă același **Exposure (stops)** .

View-uri



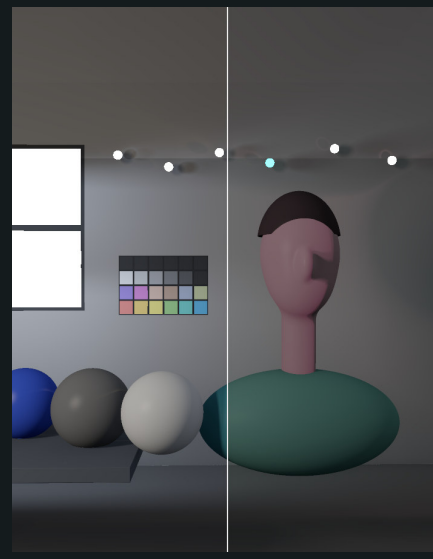
Exposure Map (Stops)

stopuri față de griul mediu, după Exposure și Balance



Zone Weights

Shadows albastru · Midtones verde · Highlights portocaliu, ponderi continue



Channel Mix

original | cu **Keep neutrals** pornit și puțin roșu și verde amestecate între ele

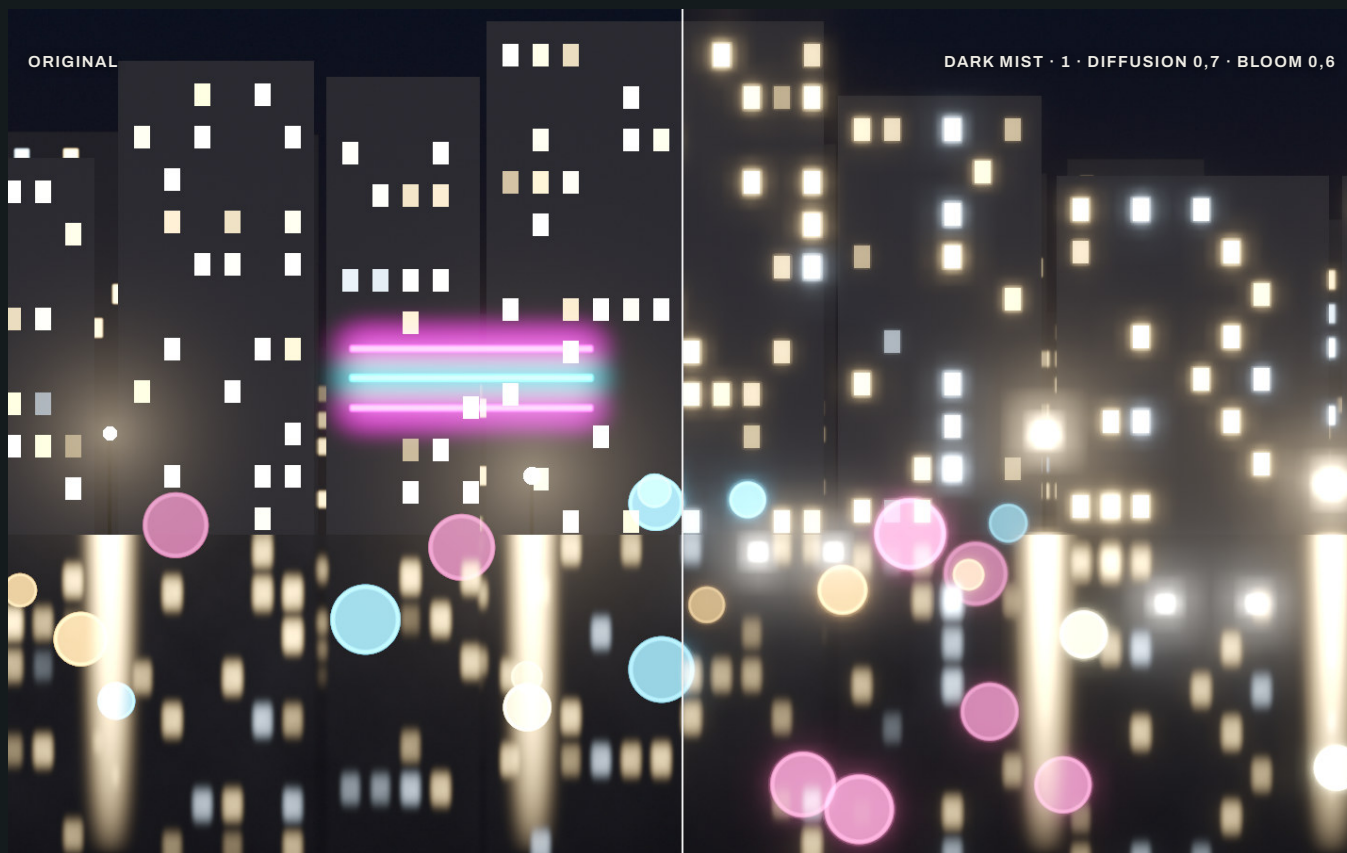
Inspector, de sus în jos = ordinea efectului

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 liniară · după Exposure + Balance

GDC Optics 1.0.1

Obiectivul din fața luminii.



Un cadru sintetic, originalul în stânga, Optics în dreapta · motorul livrat · scenă sintetică · afișare neutră de previzualizare

01 Problema

Luminile digitale sunt dure: un felinar are marginea tăioasă și nimic în jurul lui nu strălucește. Un filtru de difuzie pe obiectiv ar fi înmuiat lumina și ar fi lăsat-o să respire — dar trebuie să fie pe obiectiv când filmezi și nu mai poate fi scos.

02 Exemplu

O stradă de noapte cu felinare, neon și faruri. Alege **Filter** Dark Mist la **Strength** 1 și ridică **Amount** din **Diffusion**: lumina se întinde în întuneric fără să ridice umbrele. Apoi coboară **Threshold (stops)** și ridică **Amount** din **Bloom** ca doar sursele cele mai strălucitoare să se reverse, iar **Size** decide cât de departe.

Unde se așază · Etapa liniară, după **Exposure + Balance**, înainte de trecerea în log. Intrare și ieșire: scene-linear. Doar Metal (macOS).

GDC Optics

04 Ce faci

- 1 Alege **Filter** : filtrele negre protejează umbrele, cele albe și calde le ridică. Setează **Strength** ca la un set real de filtre: 1/8 abia se simte, 2 e puternic.
- 2 Setează **Amount** din Diffusion: 0 înseamnă oprit. Lumina se redistribuie, nu se adaugă.
- 3 În Bloom, setează **Threshold (stops)** — câte stopuri peste griul mediu începe strălucirea — apoi **Size** și **Amount**.
- 4 Încheie cu **Mix** : scalează ambele cantități, 0 = originalul.

05 Ce vezi

Difuzia și bloom-ul ca decizii separate, independente, în lumină liniară de scenă, unde se comportă ca lumina. Mărimea bloom-ului e o fracțiune din înălțimea cadrului, deci același look ține la orice rezoluție; pragul e același pe orice profil de cameră.

06 Folosește-l când

- înmoaie luminile digitale înainte de gradare;
- neon, becuri și faruri care ar trebui să strălucescă;
- un caracter de difuzie ales după filmare.

07 Nu-l folosi pentru

- × un blur sau un sharpen — Optics doar adaugă și redistribuie lumină;
- × un node log: așteaptă lumină liniară de scenă;
- × grăunte și halație de film — asta e Film.

View-uri



Doar difuzia

Amount din Diffusion la 0,7, Bloom oprit



Doar bloom-ul

Amount din Bloom la 0,7, Diffusion oprit

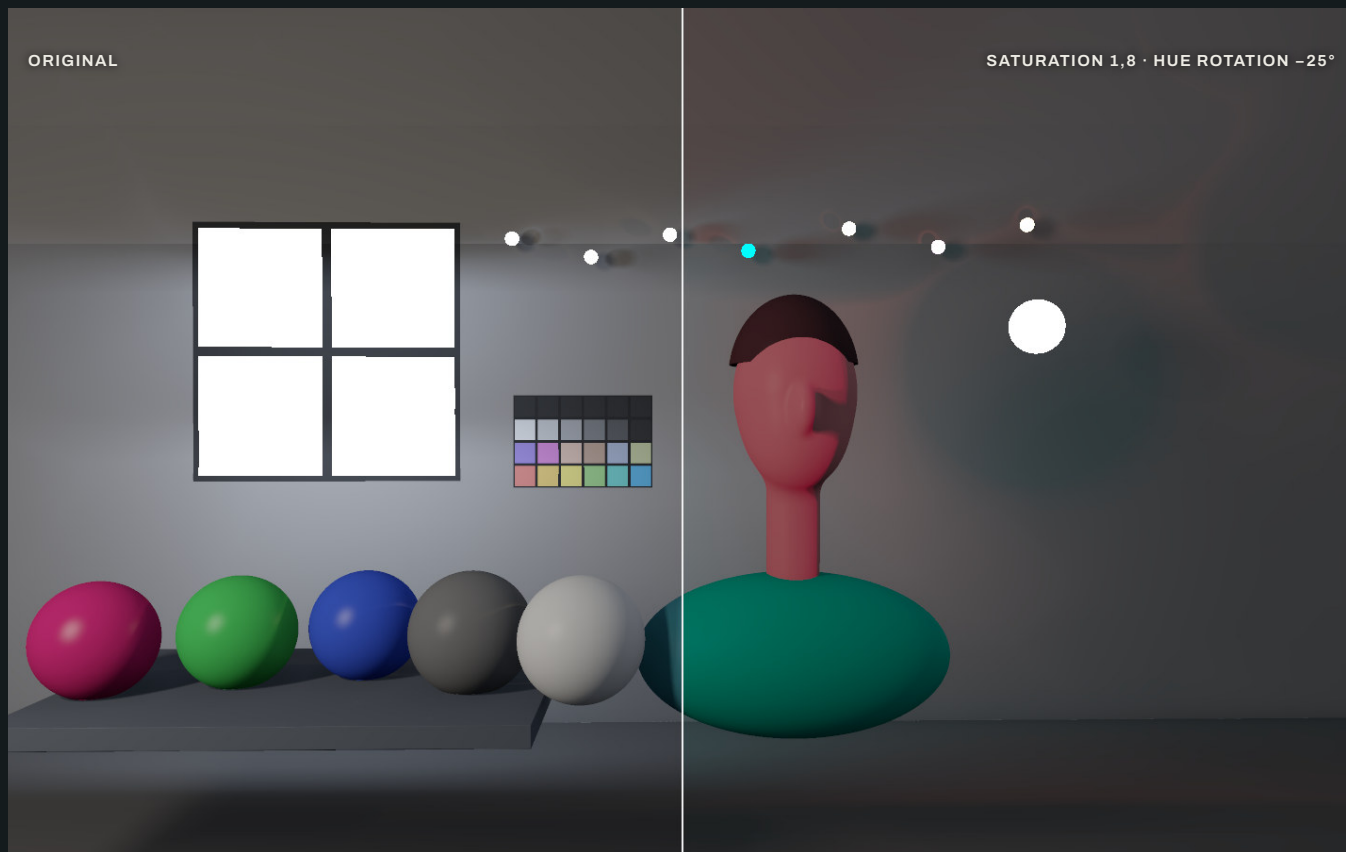
Inspector, de sus în jos = ordinea efectului

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

08 · Etapa log · după Linear to Log

GDC Saturation + Hue

1.0.2 Toată imaginea, o singură mișcare.



Un cadru sintetic, originalul în stânga, Saturation + Hue în dreapta · motorul livrat · scenă sintetică · afișare neutră de previzualizare

01 Problema

O imagine log pare plată și gri, iar o singură tentă poate înclina tot cadrul spre cald sau rece. Uneltele care aleg o familie de culori sunt prea înguste pentru asta; trebuie o mișcare globală asupra culorii întregului cadru — măsurată pe semnal, nu corectată din ochi.

02 Exemplu

Cadrul de studio pare plat după trecerea în log. Ridică **Saturation** la 1,8: culoarea revine, iar luminozitatea rămâne unde era. Apoi rotește **Hue rotation (deg)** câteva grade până când peretele și haina stau împreună. **Mix** readuce o parte din original dacă mișcarea a fost prea mare.

Unde se așază · Etapa log, după **Linear to Log**, înainte de **Tone**. Intrare și ieșire: valorile de cod log ale pipeline-ului.

GDC Saturation + Hue

04 Ce faci

- 1 Setează **Saturation** : 1 e neschimbat, 0 e alb-negru, peste 1 e mai vivid. Luminozitatea se păstrează.
- 2 Rotește **Hue rotation (deg)** ca să muți toate nuanțele împreună pe roată.
- 3 Încheie cu **Mix** : 0 e originalul, 1 e mișcarea completă.
- 4 Doar dacă ai nevoie, deschide **Advanced**: **HSV saturation** urmează modelul de culoare HSV, nu luminanța, iar **HSV value** scalează canalul cel mai luminos (ridică sau coboară și grii neutri).

05 Ce vezi

Intensitatea și nuanța globală a culorii într-un singur node, pe codul log propriu al pipeline-ului, cu un neutru exact: la valorile implicite imaginea iese exact cum a intrat.

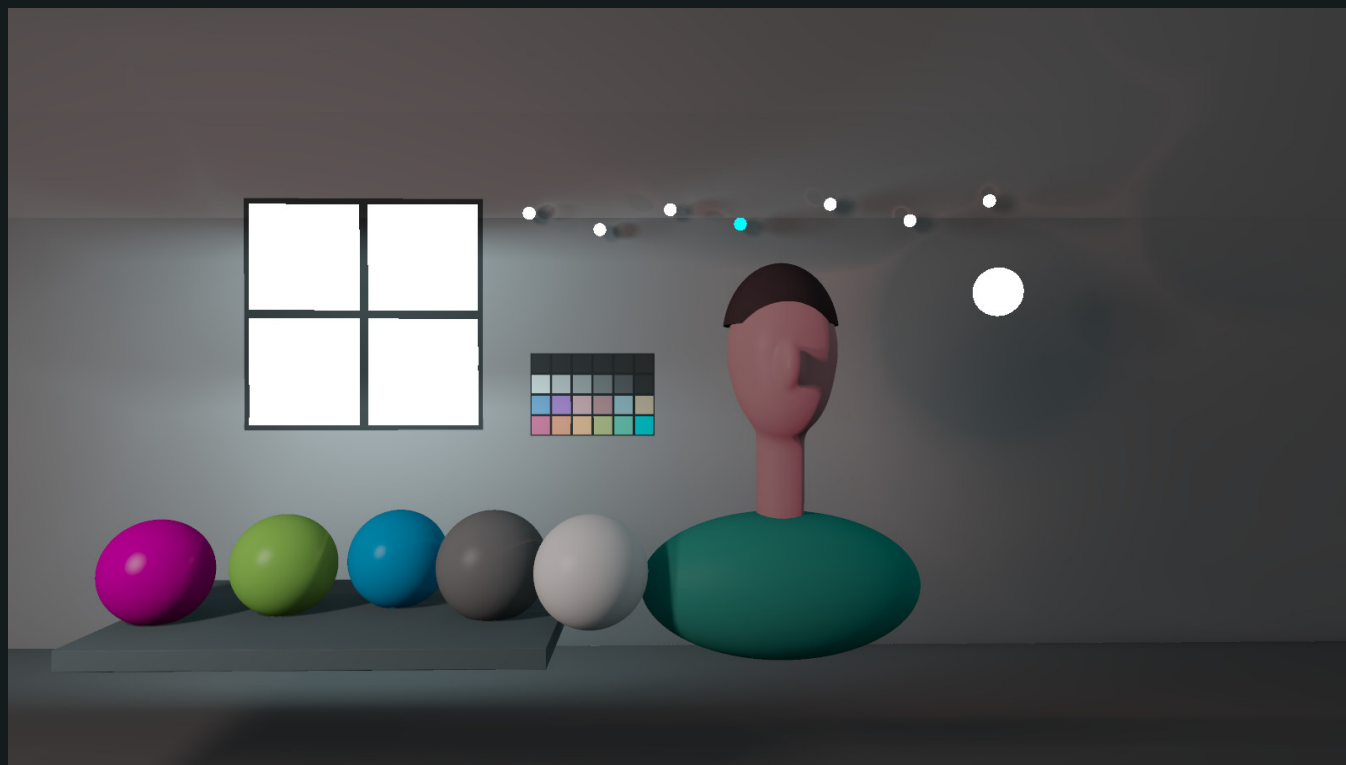
06 Folosește-l când

- o imagine log căreia trebuie să-i readuci culoarea;
- mutarea tuturor nuanțelor cu aceeași cantitate;
- o reducere globală rapidă înaintea unui look.

07 Nu-l folosi pentru

- × o singură familie de culori — asta e Color;
- × un node liniar: lucrează pe codul log al pipeline-ului;
- × tonuri de piele separate — asta e Skin.

View-uri



Doar rotația nuanței

Hue rotation (deg) -25°, **Saturation** neschimbat

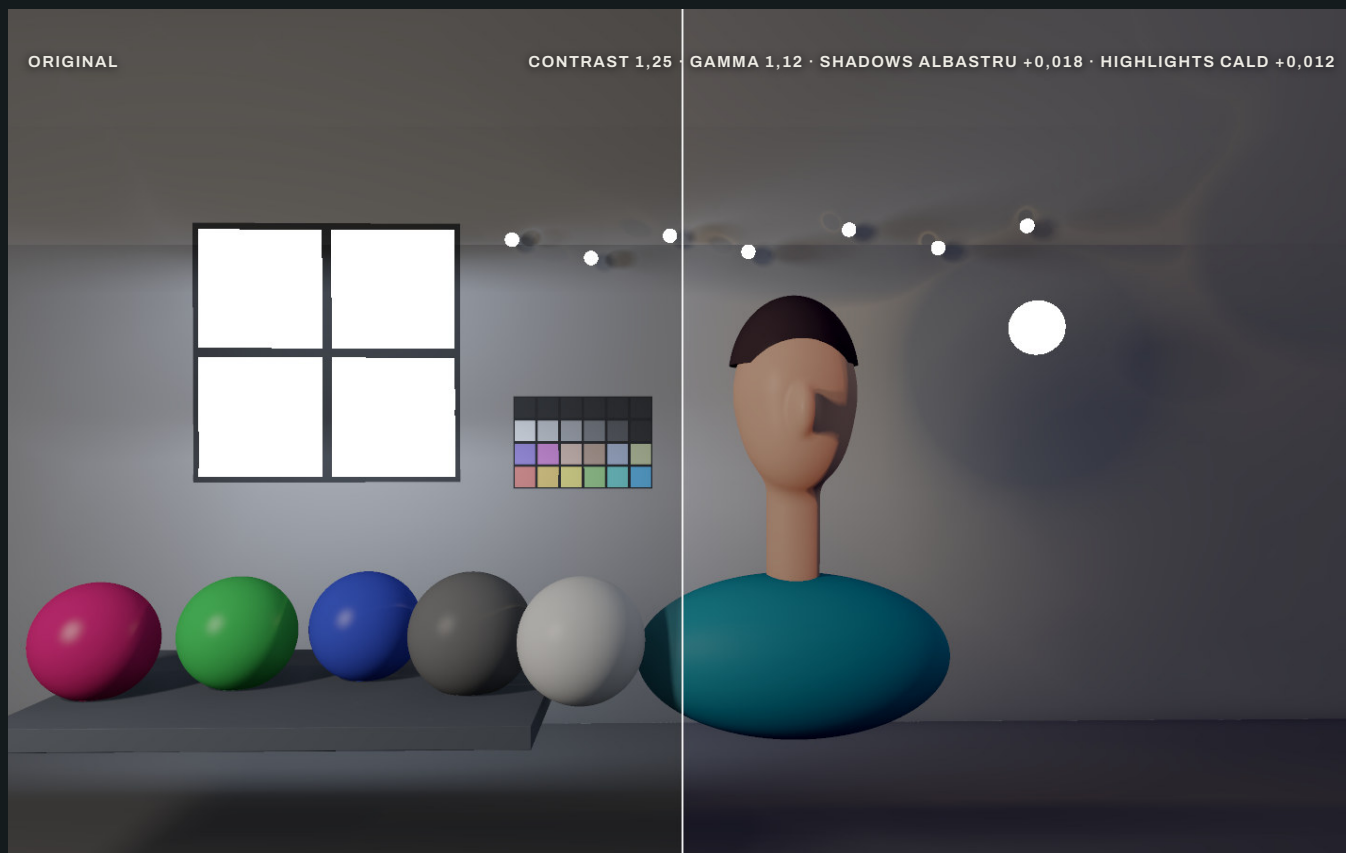
Inspector, de sus în jos = ordinea efectului

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 · după Saturation + Hue, înainte de Color

GDC Tone 1.0.0

Contrast și ton, în stopuri.



Un cadru sintetic, originalul în stânga, Tone în dreapta · motorul livrat · scenă sintetică · afișare neutră de previzualizare

01 Problema

Materialul log e plat, iar soluția clasică — lift, gamma, gain și roți log — se comportă diferit pe fiecare cameră: aceeași roată ajunge în tonurile medii pe un pipeline și rămâne în umbre pe altul, pentru că limitele ei erau valori de cod fixe, nu părți ale imaginii.

02 Exemplu

Pe cadrul de studio, ridică **Contrast** la 1,25 în jurul pivotului de gri mediu: imaginea capătă corp. Apoi dă umbrelor puțin albastru din roata **Shadows** și luminilor puțină căldură din roata **Highlights**. Pentru că **Shadows end at (stops)** și **Highlights start at (stops)** sunt în stopuri, aceleași numere înseamnă aceeași parte a imaginii pe ACES, DaVinci, LogC3 și LogC4.

Unde se așază · Etapa log, după **Saturation + Hue**, înainte de **Color**. Intrare și ieșire: valorile de cod log ale pipeline-ului. Contrastul se aplică ultimul în interiorul node-ului, după roți și CDL.

GDC Tone

04 Ce faci

- 1 Începe cu **Lift (shadows)** , **Gamma (midtones)** și **Gain (highlights)** pentru forma generală: lift mută capătul întunecat, gamma mijlocul, gain scalează capătul luminos.
- 2 În **Wheels**, alege mai întâi unde sunt zonele: **Shadows end at (stops)** și **Highlights start at (stops)** , în stopuri față de griul mediu. Apoi colorează fiecare zonă cu valorile Red / Green / Blue / Master.
- 3 Pentru o ajustare precisă pe canal folosește **ASC CDL**: Slope înmulțește, Offset adaugă, Power modelează tonurile medii, iar **CDL saturation** lucrează în jurul luminanței profilului.
- 4 Încheie cu **Contrast** și **Pivot (stops)** : pivotul este tonul care nu se mișcă, în stopuri față de griul mediu (0 = griul mediu codat de profil).
- 5 Readu o parte din original cu **Mix** .

05 Ce vezi

Control tonal pe codul log propriu al pipeline-ului, cu zone și pivot care stau pe aceeași parte a imaginii pe orice profil de cameră. Setarea neutră este exactă: controalele neatînse lasă imaginea exact cum a intrat.

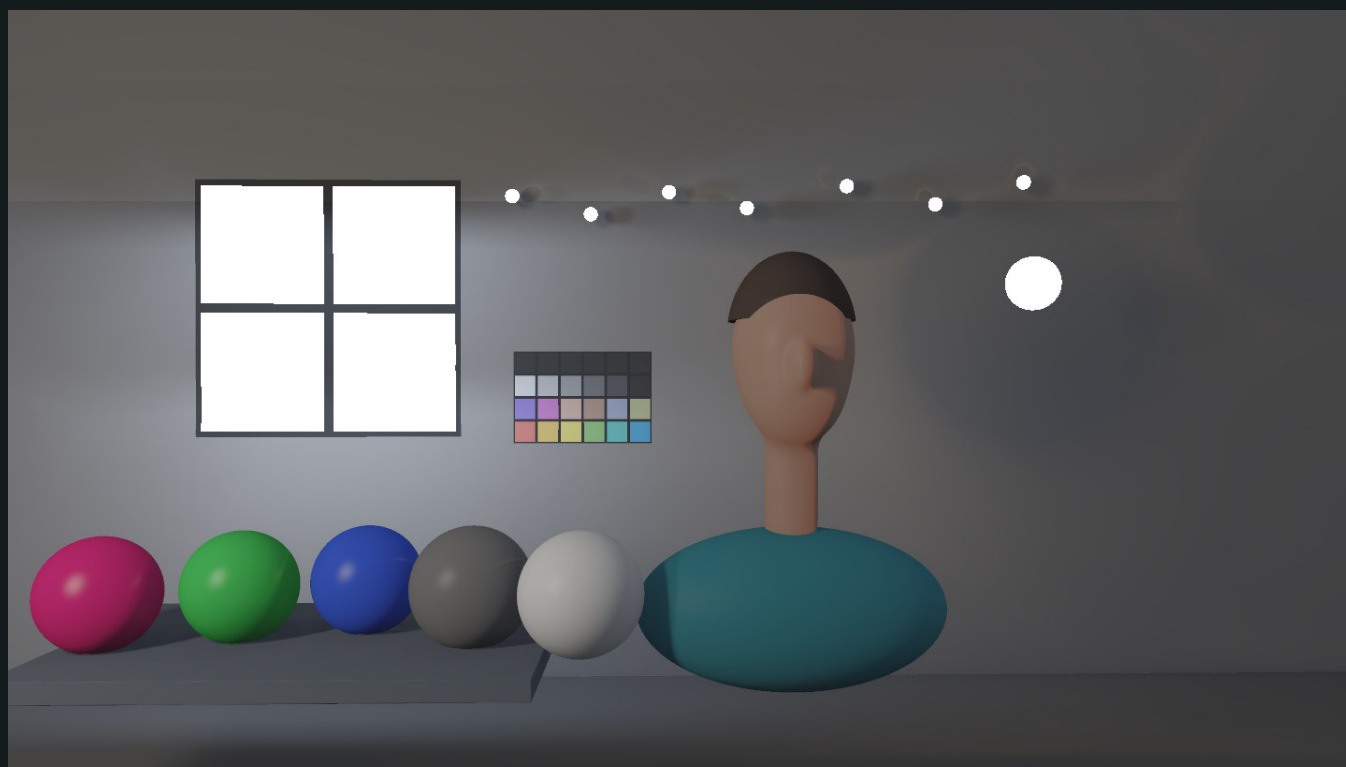
06 Folosește-l când

- dai corp și formă tonală unei imagini log plate;
- colorezi umbrele și luminile diferit, pe zone;
- lucrezi la fel pe camere și pipeline-uri diferite.

07 Nu-l folosi pentru

- × un look creativ — asta e Look;
- × un umăr al luminilor sau compresie de gamă — asta e Highlights + Gamut;
- × contrastul negativului și al printului — asta e Film.

View-uri



Doar roata Shadows

Shadows Master +0,06, zona care se oprește la 0 stopuri

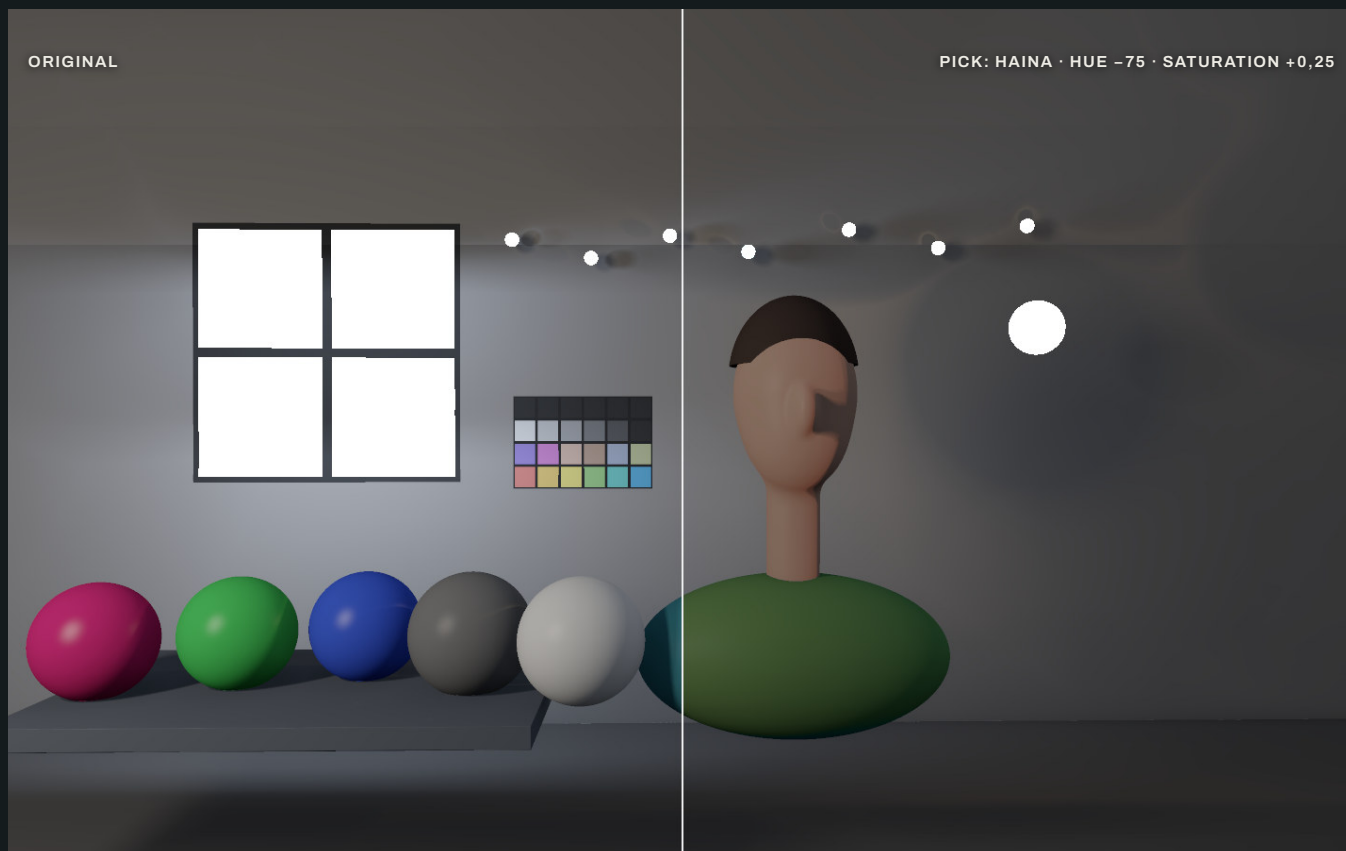
Inspector, de sus în jos = ordinea efectului

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 · după Tone

GDC Color 1.0.2

Alegi o culoare, o muți.



Un cadru sintetic, originalul în stânga, rezultatul Color în dreapta · Pick Color pe haină · motorul livrat · scenă sintetică · afișare neutră de previzualizare

01 Problema

O singură familie de culori nu servește povestea — o haină prea țipătoare, vegetația prea galbenă, un cer care se bate cu pielea — iar un calificier, un key și o fereastră pe fiecare cadru costă mai mult decât merită schimbarea.

02 Exemplu

În cadrul de studio o singură culoare nu servește povestea: haina e prea țipătoare. Apasă **Pick Color**, dă click pe haină și rotește **Hue**: se mută doar acea familie — fața de deasupra, peretele și sferele rămân unde erau. Cu **Protect skin** ridicat, chiar o haină apropiată ca nuanță de piele ar lăsa fața în pace.

Unde se așază · Etapa log, după Exposure + Balance și înainte de Look: corectezi o familie de culori pe o imagine echilibrată, apoi dai întregii imagini caracterul.

GDC Color

04 Ce faci

- 1 Pornește **OpenFX Overlay** în Viewer — abia atunci Resolve trimite click-ul plugin-ului.
- 2 Apasă **Pick Color** și dă click pe culoare, sau trage peste o zonă din ea.
- 3 Pune **View** pe **Highlight** ca să vezi selecția; o lărgești sau o îngustezi cu **Color range**, **Saturation range**, **Brightness range**, **Edge softness**.
- 4 Schimb-o: **Hue**, **Saturation**, **Density**, **Brightness (stops)**, **Temperature (cool / warm)**.
- 5 Ține fețele și griurile afară cu **Protect skin** și **Protect neutrals**; aşază **Amount**; readu **View** pe **Result**.

05 Ce vezi

O selecție care urmează culoarea, nu o formă: fără key, fără ferestre, fără tracking. Se mișcă doar familia aleasă; pielea și aproape-griurile pot fi protejate de la început. **Density** schimbă culorile ca un colorant — mai bogate și mai adânci — nu doar mai luminoase.

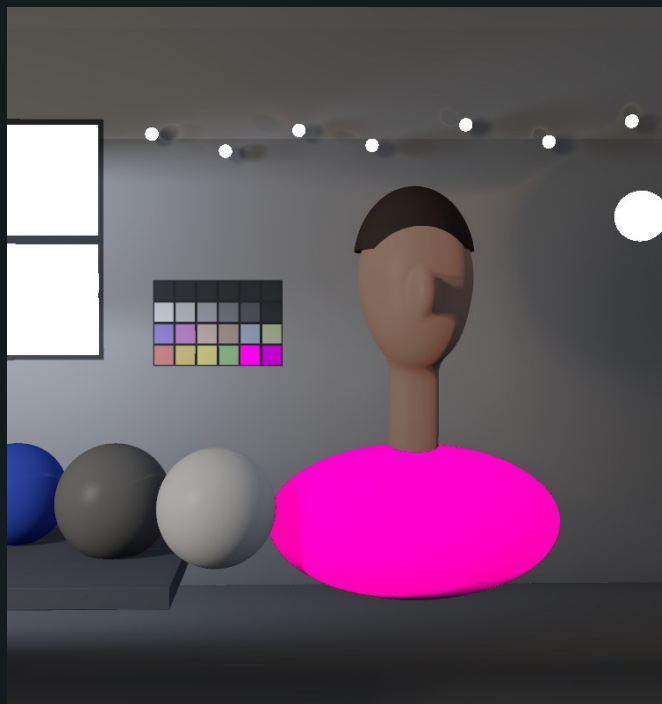
06 Folosește-l când

- o familie de culori are nevoie de altă nuanță, saturație sau greutate;
- aceeași corecție trebuie să țină pe o scenă întreagă fără key-uri;
- vegetația, cerul sau costumele trebuie domolite înaintea look-ului.

07 Nu-l folosi pentru

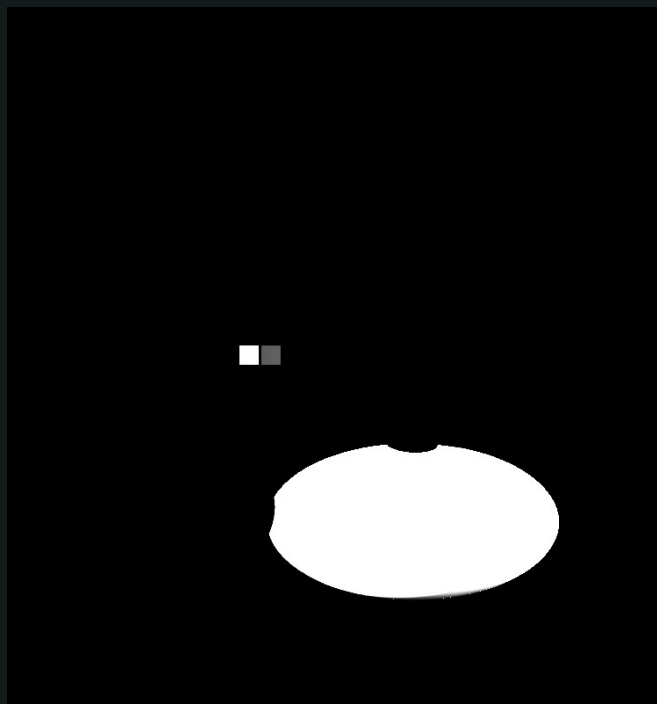
- × schimbarea întregii imagini — asta e Look;
- × tonurile de piele — Skin găsește singur pielea;
- × o culoare care se schimbă de la cadru la cadru pe același obiect — fă pick pe fiecare cadru.

View-uri



Highlight

selecția în magenta peste imagine



Matte

selecția ca matte: alb = selectat complet

Inspector, de sus în jos = ordinea efectului

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 · după Color, înainte de Skin

GDC Look

1.2.0

Caracterul imaginii, dintr-o singură decizie.



View → Compare (before | after), așa cum îl arată instrumentul · motorul livrat · scenă sintetică · afișare neutră de previzualizare

01 Problema

Gradarea e corectă și totuși anonimă: expunerea stă, pielea se citește, cadrele se potrivesc — dar imaginea nu are un punct de vedere, iar construirea lui node cu node costă timpul pe care nu-l ai.

02 Exemplu

Strada de noapte e echilibrată și totuși anonimă. Treci prin **Look** pe cadrul principal și urmărește împreună neonul, becurile și umbrele. Look 27 trage umbrele spre teal și încălzește becurile; **Strength 1** e look-ul așa cum a fost proiectat, **Look color** îi coboară culoarea fără să-i piardă tonul.

Unde se așază · Etapa log, pe un node propriu, după Color și înainte de Skin.
Intrare și ieșire: semnalul log al pipeline-ului.

GDC Look

04 Ce faci

- 1 Lasă valorile implicite: Look 01 , Strength 1.
- 2 Treci prin Look pe același cadru; judecă vegetația, pielea, cerul și interioarele.
- 3 View → Compare (before | after) ; mută Split position .
- 4 Ajustează din Character : Contrast , Blacks (crushed / lifted) , Highlight roll-off , apoi Look color , Saturation , Warmth (cool / warm) .
- 5 Așază Strength : 0 e originalul, 1 look-ul proiectat; peste 1 continuă cu jumătate de viteză (1,5 acționează ca 1,25), ca să nu se plieze culorile. Readu View pe Result .

05 Ce vezi

Tonul, densitatea culorilor, relațiile dintre culori și tenta griurilor se mișcă împreună, ca o singură rețetă. Protect skin (implicit 0,5) dă pielii doar tonul look-ului. Look color la 0 păstrează doar tonul.

06 Folosește-l când

- stabilești identitatea unei scene, a unui episod, a unui film;
- arăți unui regizor mai multe direcții pe un cadru;
- dai cadrelor potrivite un caracter comun.

07 Nu-l folosi pentru

- × expunere sau balans de alb — Exposure + Balance;
- × o singură familie de culori — Color;
- × grăunte, halație, moliciune — Film;
- × înlocuirea transformării de ieșire.

Look 01 – Look 37 · același cadru



Fiecare look la Strength 1, controale implicite, pe același cadru. Ordinea listei e fixă: look-urile noi se adaugă doar la sfârșit, deci un proiect salvat își păstrează look-ul.

Inspector, de sus în jos = ordinea efectului

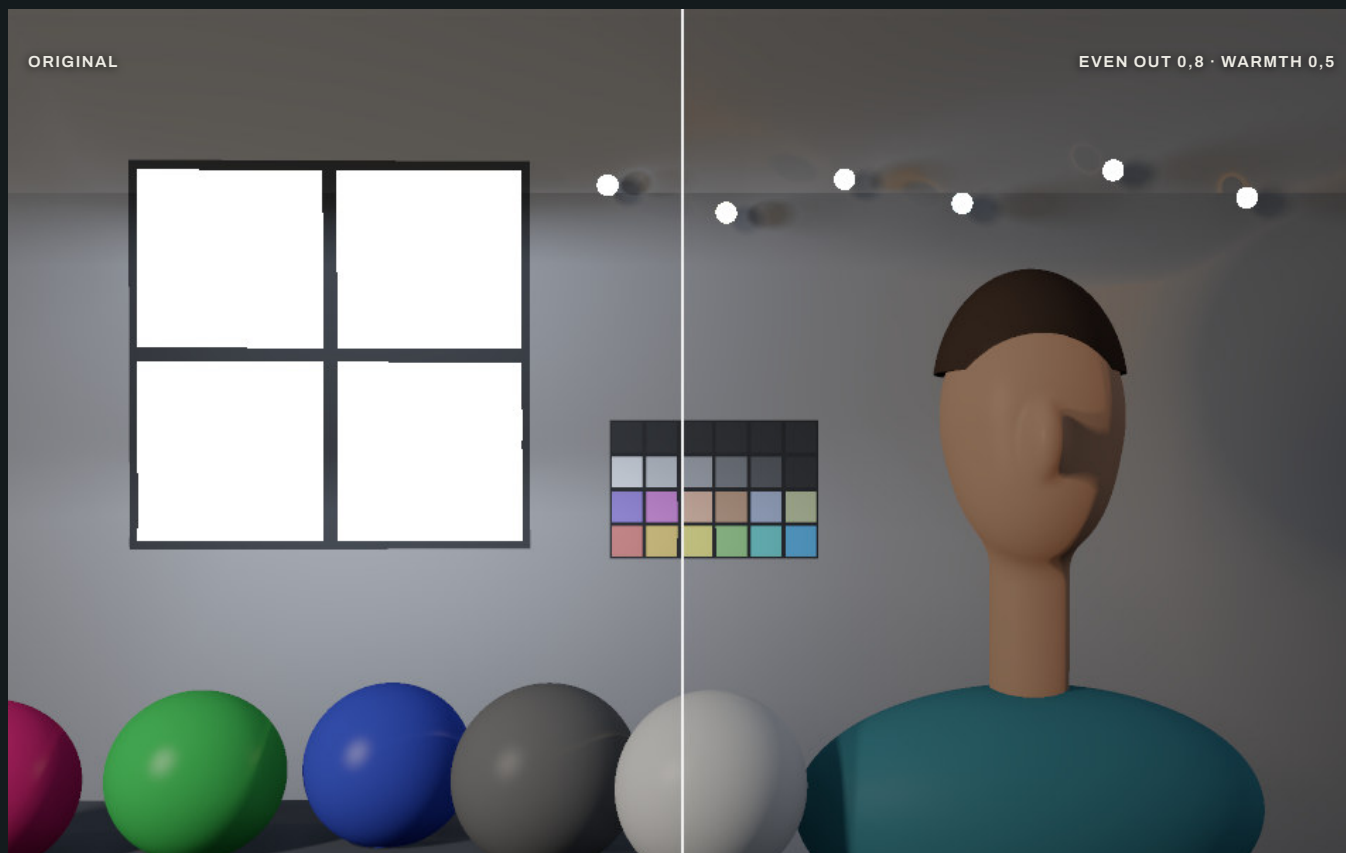
LOOK Look › **CHARACTER** Contrast · Blacks (crushed / lifted) · Highlight roll-off · Look color · Saturation · Warmth (cool / warm) › **PROTECT** Protect skin › **MIX** Strength › **VIEW** View · Scale position · Saturation reference · Saturation scale max (%) · Split position

12 · Etapa log · după Look

GDC Skin

1.0.2

Pielea, fără qualifier.



Un cadru sintetic, originalul în stânga, rezultatul Skin în dreapta · motorul livrat · scenă sintetică · afișare neutră de previzualizare

01 Problema

Fețele par prea roșii, pătate, reci sau fără viață — iar un qualifier manual pe fiecare față, în fiecare cadru, e fragil și lent.

02 Exemplu

După un look puternic fața a derivat: puțin gri în obraz, puțin verde la tâmplă. Skin găsește singur pielea — **View** → **Highlight** arată ce a găsit — iar **Even out** calmează tranzițiile în timp ce **Warmth** (cool / warm) readuce tonul, fără mască și fără fereastră.

Unde se așază · Etapa log, după Look și înainte de Film: ultima decizie de culoare înaintea materialului de film.

GDC Skin

04 Ce faci

- 1 Pune **View** pe **Highlight** : pielea găsită apare în cyan.
- 2 Reglează ce înseamnă pielea: **Skin range** , **Include shadows** , **Edge softness** .
- 3 Calmează petele cu **Even out** — textura și porii rămân.
- 4 Alege aspectul: **Warmth** (cool / warm) , **Tint** (green / magenta) , **Saturation** , **Density** , **Brightness** (stops) .
- 5 Așază **Amount** ; readu **View** pe **Result** .

05 Ce vezi

Fiecare față din cadru, găsită automat și continuu — fără key-uri, fără tracking. **Even out** lucrează doar pe variația de culoare, deci pielea rămâne pielea: porii, lumina și textura nu se ating.

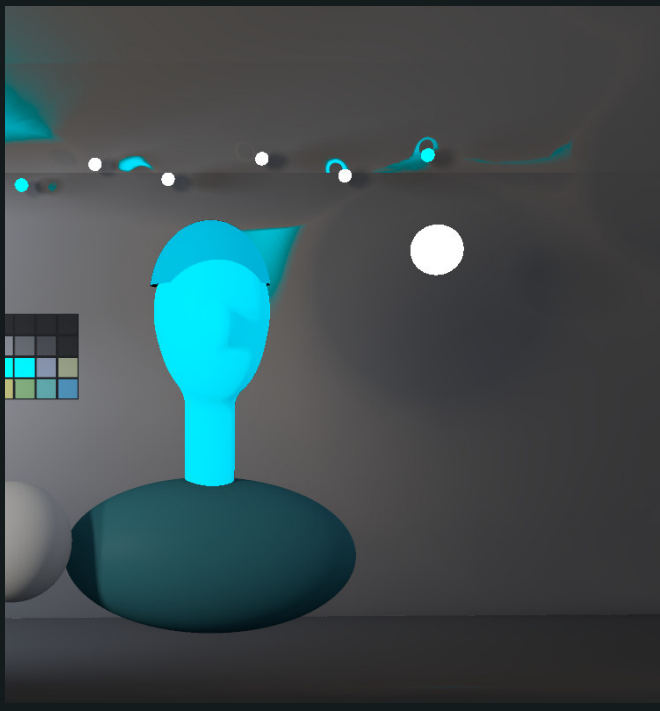
06 Folosește-l când

- pielea pare prea roșie, neuniformă, rece sau plată;
- aceeași față trebuie să țină pe o scenă întreagă;
- un look a dus pielea departe de unde o vrei.

07 Nu-l folosi pentru

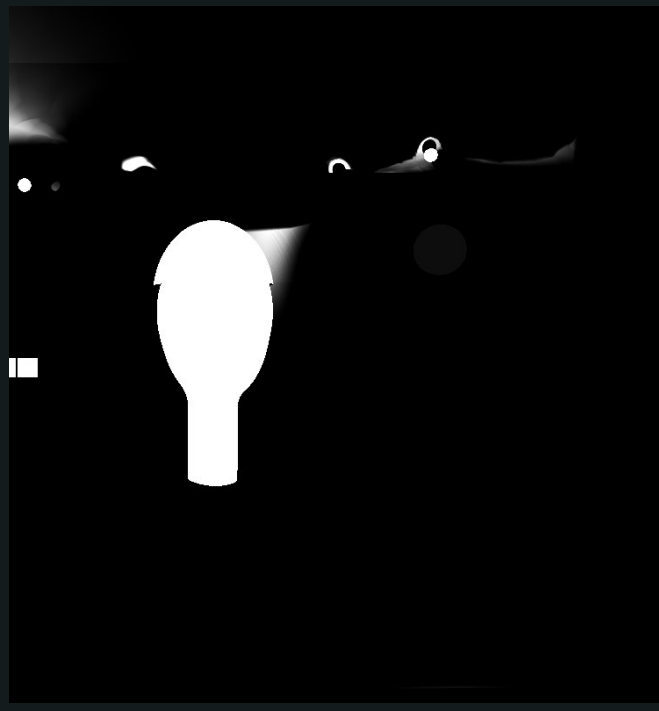
- × lemn, nisip sau bej care trebuie să rămână neatins — pot fi luate drept piele; verifică **Highlight** ;
- × netezirea porilor sau retușarea texturii;
- × schimbarea altei culori decât pielea — asta e **Color**.

View-uri



Highlight

pielea găsită de Skin, în cyan peste imagine — peretele cald de sus e prins și el: îngustează **Skin range**



Matte

aceeași selecție, ca matte

Inspector, de sus în jos = ordinea efectului

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 · node propriu, după Skin

Corectează pielea. Păstrează persoana.

GDC Skin Retouch netezește textura fină a pielii, atenuează petele mici și uniformizează petele de culoare în zona pe care o dai, păstrând protejată marginea ei. ACES, DaVinci, ARRI LogC3 și ARRI LogC4 (calcul intern în ACEScct / AP1); macOS, Metal.

Ce păstrăm

- Forma nasului și conturul ochilor.
- Căderea umbrelor și volumul.
- Pistruii, alunițele și detaliile intenționate, când masca le protejează.

Ce reglăm

- Textura prea aspră: **Smooth**.
- Petele mici: **Spot Amount**.
- Roșeața și neuniformitatea de culoare: **Color Amount**.

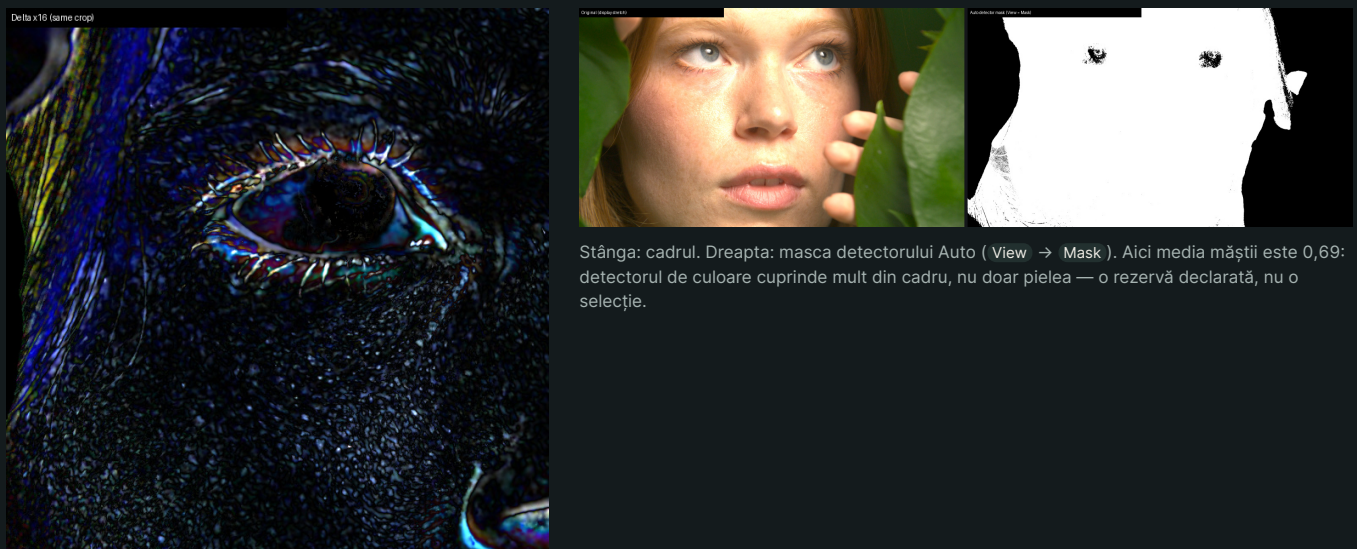
Cadrul 77 dintr-un clip licențiat, RED Log3G10 convertit offline în ACEScct / AP1, afișare fixă (fără DRT sau grade). Original, neretuşat.

GDC Skin Retouch

Același cadru, același afișaj.



Același cadru (RED Log3G10 → ACEScct / AP1), aceeași decupare 1:1 și același afișaj, originalul în stânga, rezultatul în dreapta. Setări: Mask Source Auto, Smooth 0,4, Spot Amount 0,5, Color Amount 0,5, Edge Protect 1, Amount 1.



Stânga: cadrul. Dreapta: masca detectorului Auto (View → Mask). Aici media măștii este 0,69: detectorul de culoare cuprinde mult din cadru, nu doar pielea — o rezervă declarată, nu o selecție.

Aceeași decupare, |rezultat – original| în coduri ACEScct ×16 (View → Delta (amplified)). Zonele luminoase sunt cele modificate.

Retușul liniștește textura și culoarea în interiorul măștii și lasă structura feței și tot ce e în afara măștii așa cum era. Pentru un rezultat precis, dă nodului propria mască pe intrarea Mask, în loc să te bazezi pe Auto.

GDC Skin Retouch

Conectează masca, apoi retușează.



Ordinea reală: 01 → 05 pe portul RGB; 02 și 03 produc chei, 04 le combină, cheia ajunge pe portul Key al intrării OFX 2 a nodului 05. Mask Channel = Alpha (Key port). Cheia ajunge nealterată; conectează și portul RGB (altfel masca e „lipsă”) și portul Key al intrării OFX 2.

▶ port RGB (imagine)

▶ port Key (mască)

□ nodul GDC explicat

În Resolve

- 1 Adaugă GDC Skin Retouch ca node propriu. Conectează intrarea **Mask** : o fereastră, un qualifier sau Magic Mask pe portul Key (sau un matte gri pe portul RGB, cu **Mask Channel** pe Red). **Mask status** confirmă conexiunea.
- 2 Ridică **Smooth** (0,3–0,5 este intervalul testat), apoi **Spot Amount** și **Color Amount**. Fiecare are comutatorul lui, deci poți compara fără să pierzi o setare.
- 3 Verifică cu **View** : **Mask** arată ce se procesează, **Delta (amplified)** arată ce s-a schimbat, **Spot Candidates** arată unde s-au găsit pete. Readu **View** pe **Result** înainte de randare.
- 4 Fixează forța generală cu **Amount** ; **Edge Protect** controlează cum se stinge corecția la marginea măștii; **Detail Scale (x)** adaptează scalele la un prim-plan sau la un cadru larg.

Limite pe care trebuie să le știi

- Fără mască conectată, nodul lasă imaginea neschimbată până o conectezi. **Mask Source** = Key procesează tot cadrul fără protecția marginii (degradat); Auto găsește pielea doar din culoare și poate lua lemnul cald, nisipul sau pereții drept piele — o rezervă declarată, nu o selecție.
- Atenuarea petelor atenuază și pistrii dacă masca nu îi protejează; uniformizarea culorii poate aplatiza machiajul intenționat.
- Validat pe cadrele și setările evaluării; efectul se judecă pe materialul tău.

Folosește-l când

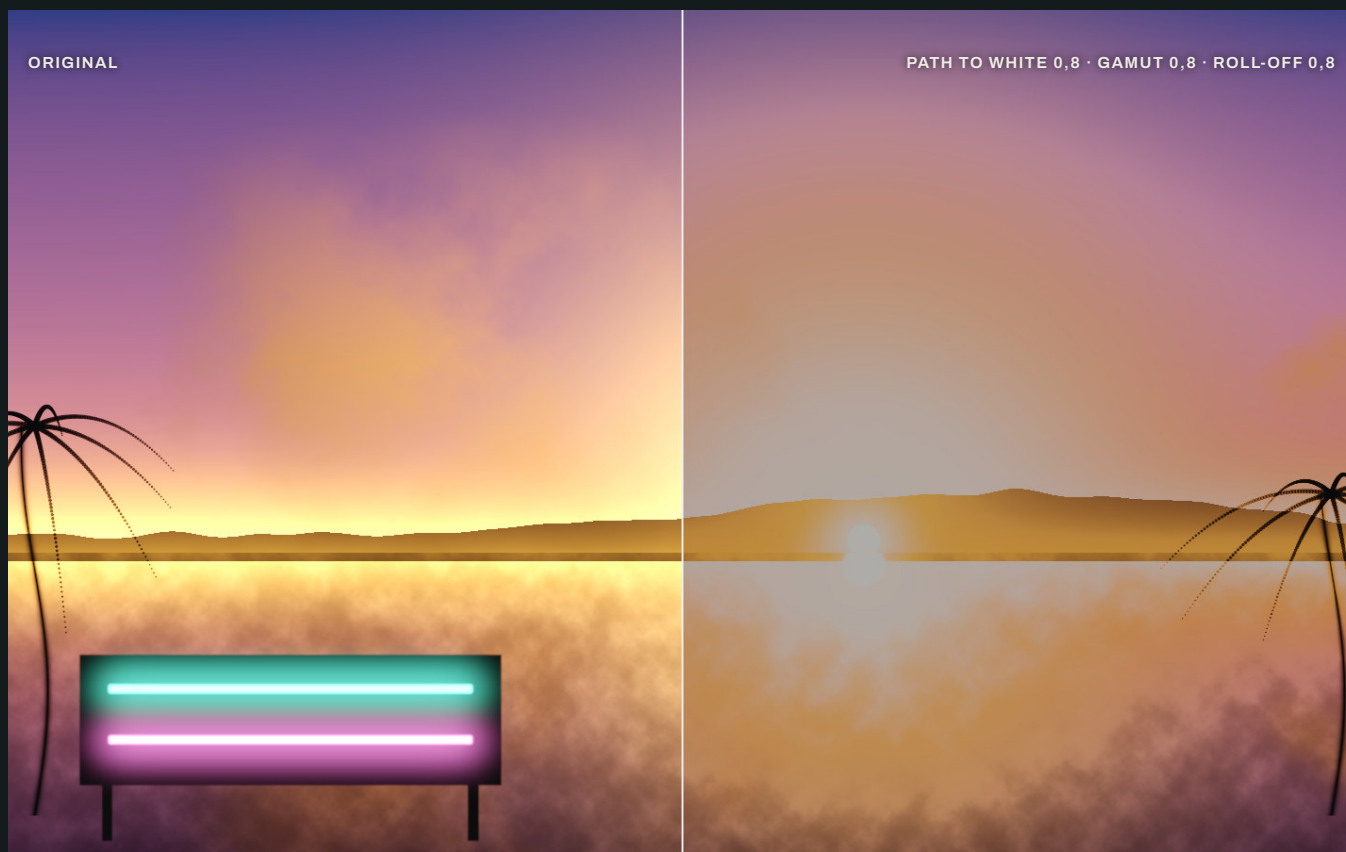
- ai sau poți face o mască a pielii (fereastră, qualifier, Magic Mask);
- proiectul e ACES, DaVinci, ARRI LogC3 sau ARRI LogC4, pe Mac;
- vrei să elimini variația fină, nu să remodelezi fața.

Un node propriu pe semnalul log al pipeline-ului, după **Skin** și înainte de **Highlights + Gamut**. Licențiable ca orice instrument: Demo (cu watermark) fără licență, Full cu una valabilă. Detalii, parametri și ghidul ilustrat Skin Retouch: vezi Technical User Manual și ghidul Skin Retouch.

13 · Etapa log · după Skin, înainte de Film

GDC Highlights + Gamut

1.0.0 Culoarea strălucitoare care aterizează sigur pe ecran.



Un cadru sintetic, originalul în stânga, Highlights + Gamut în dreapta · motorul livrat · scenă sintetică · afișare neutră de previzualizare

01 Problema

Lumina foarte strălucitoare și saturată — un tub de neon, soarele, un stop — e înregistrată în afara a ce poate arăta ecranul. Lăsată singură, se taie într-o culoare plată, cu franjuri; împinsă manual, devine murdară sau își pierde nuanța.

02 Exemplu

În cadrul de apus, tuburile de neon și soarele sunt mult în afara ecranului. **Path to White** mută culorile cele mai fierbinți spre alb, cum fac filmul și senzorii reali, cu luminanța păstrată exact; **Gamut Compression** aduce depășirile înapoi înăuntru fără să taie; **Highlight Roll-off** adaugă un umăr moale deasupra unui genunchi pe care îl setezi în stopuri.

Unde se așază · Etapa log, după Skin și chiar înainte de Film. Intrare și ieșire: semnalul log al pipeline-ului.

GDC Highlights + Gamut

04 Ce faci

- 1 Începe cu **Amount** din Path to White: culorile strălucitoare se mută spre alb. **Onset (stops)** spune câte stopuri peste griul mediu începe; se încheie cu patru stopuri mai sus.
- 2 În Gamut Compression, ridică **Amount** ca să aduci depășirile din afara gamei înapoi înăuntru; **Threshold** stabilește cât de departe de neutru rămân culorile neatinse.
- 3 În Highlight Roll-off, ridică **Amount** pentru un umăr moale deasupra **Knee (stops)**.
- 4 Așază **Mix** : 0 e originalul, 1 rezultatul așa cum e setat.

05 Ce vezi

Trei decizii separate despre cea mai strălucitoare parte a imaginii, fiecare păstrând nuanța și fiecare la zero implicit. Nimic nu e tăiat, iar aceleași praguri țin pe orice profil de cameră — deci o rețetă supraviețuiește schimbării pipeline-ului.

06 Folosește-l când

- neon, cer și soare care se taie sau devin murdare pe ecran;
- pregătești culoarea foarte strălucitoare înainte de Film și de transformarea de ieșire;
- un rezultat care trebuie să țină pe mai multe camere și pipeline-uri.

07 Nu-l folosi pentru

- × expunerea întregului cadru — Exposure + Balance;
- × transformarea de ieșire în sine — asta e DRT;
- × o tentă creativă — Look sau Color.

View-uri



Doar Path to White

Amount din Path to White la 0,8, restul oprit



Doar Gamut Compression

Amount din Gamut Compression la 0,8, restul oprit

Inspector, de sus în jos = ordinea efectului

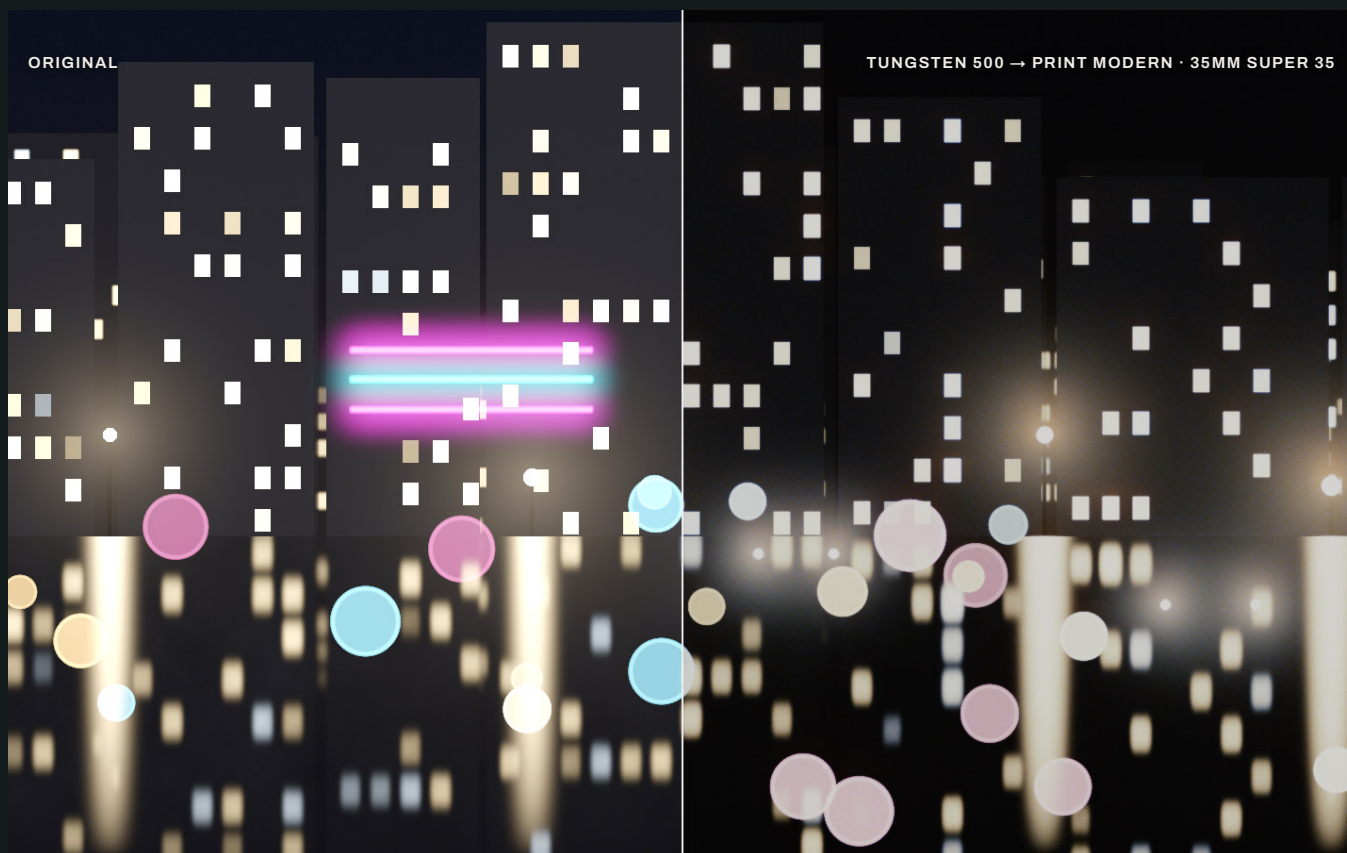
PATH TO WHITE Amount · Onset (stops) › **GAMUT COMPRESSION** Amount · Threshold › **HIGHLIGHT ROLL-OFF** Amount · Knee (stops) › **MIX** Mix › **VIEW** View · Scale position · Saturation reference · Saturation scale max (%)

14 · Etapa film · ultimul înaintea transformării de ieșire

GDC Film

1.1.0

Materialul din care e făcută imaginea.



Un cadru sintetic, originalul în stânga, rezultatul Film în dreapta · controale implicite · motorul livrat · scenă sintetică · afișare neutră de previzualizare

01 Problema

O imagine digitală poate avea orice culoare vrei și totuși să pară fără greutate. Îi lipsește un material: răspunsul unui negativ și al unui print, grăuntele care trăiește în tonuri, lumina care se difuzează în emulsie.

02 Exemplu

Strada de noapte e curată și fără greutate. Alege Film format 35mm Super 35, Negative stock și Print stock : grăuntele apare în tonurile în care trăiește grăuntele, becurile se difuzează în emulsie, iar culorile capătă răspunsul unui print. Schimbă Film format pe 16mm și același cadru devine mai aspru, mai moale, mai fierbinte în halăție — formatul devine parte din poveste.

Unde se așază · Etapa film — ultimul instrument, după Skin și chiar înaintea transformării de ieșire.

GDC Film

04 Ce faci

- 1 Alege formatul în **Film format** — de la Regular 8 la 70mm IMAX. E un punct de plecare: mărimea grăunțelui, moliciunea și mărimea halației se mută și rămân editabile.
- 2 Alege **Negative stock** (Kodak VISION3 500T, 250D, 200T, 50D) și expune-l cu **Exposure (stops)**.
- 3 Modelează materialul în **Film Texture**: grăunțele, mărimea lui, grăunțele în umbre și lumini, halația, moliciunea filmului - fiecare cu bifa ei Enable.
- 4 Alege **Print stock** și fă timing-ul cu **Printer lights (points)**.
- 5 Dacă urmează o transformare de afișare cu curbă S, coboară **Print contrast (development)** de la 1,0 până se așază imaginea.

05 Ce vezi

Un negativ și un print construite din fișele tehnice Kodak — curbe, culorile coloranților, granulație, rezoluție — cu fiecare parte modelată marcată ca atare în Inspector. Formatul scalează grăunțele, moliciunea și halația așa cum ar face-o un cadru mai mic sau mai mare.

06 Folosește-l când

- imaginea are nevoie de greutate, textură și răspunsul unui print;
- potrivești formatul cu povestea — asprimea de 16mm sau calmul de 65mm;
- materialul însuși trebuie să fie look-ul.

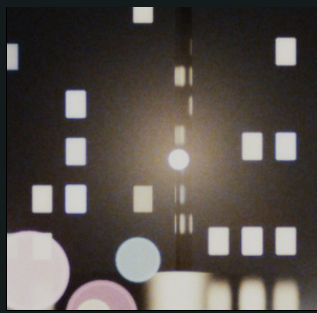
07 Nu-l folosi pentru

- × simularea unui scanner sau bleach bypass — Film nu face niciuna;
- × repararea expunerii sau a culorii cadrului — instrumentele de dinainte;
- × redare rapidă la 4K cu toate efectele pornite — pune Grain, Halation sau Film softness pe 0 cât lucrezi.

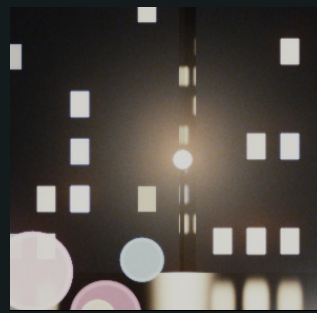
Format, același cadru, același detaliu



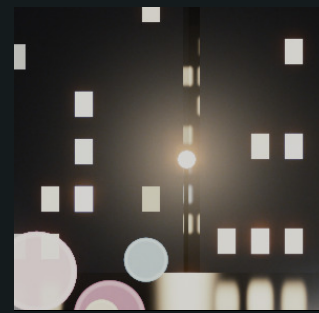
Regular 8



16mm



35mm Super 35



70mm IMAX

Decupaj din același cadru sintetic de 1600 de pixeli. Formatele mici sunt mărite mai mult: mai mult grăunțe, mai multă moliciune, mai multă halație. Culorile nu se schimbă cu formatul.

Inspector, de sus în jos = ordinea efectului

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 · alternativa creativă la Film

GDC Cinema Style 1.1.0

86 de stiluri de film originale,
o singură bibliotecă.



Un cadru sintetic, originalul în stânga, Cinema Style în dreapta · doar stilul, textură oprită · motorul livrat · scenă sintetică · afișare neutră de previzualizare

01 Problema

Alegerea unui look de film înseamnă de obicei să alegi între câteva presetări sau să modelezi o emulsie reală. Uneori nu vrei fizica unui singur stoc: vrei o referință creativă la îndemână — un proces, un stoc, un răspuns de contrast, un reglaj de culoare — și să le suprapui cum ar face un laborator.

02 Exemplu

Strada de noapte din pagina Film. Deschide **Film Stock style**, păstrează valoarea implicită și activează celelalte straturi dorite: **Enable Chemical Process** pentru un proces forțat sau tras, **Enable Contrast Response** pentru o curbă mai dură sau mai moale, **Enable Color & Skin Tuning** pentru o ușoară împingere a culorii. Fiecare strat are propria cantitate de tip **Film Stock mix**, iar trim-ul de la final ajustează tot rezultatul. Nimic din asta nu schimbă textura: grăuntele, halația și moliciunea rămân oprite până le activezi.

Unde se așază · Etapa film, în locul lui Film în același lanț: după **Highlights + Gamut**, înaintea DRT. Intrare și ieșire: semnalul log al pipeline-ului. Doar Metal (macOS).

GDC Cinema Style

04 Ce faci

- 1 Alege straturile: **Film Stock style** e pornit implicit; activează **Enable Chemical Process**, **Enable Contrast Response** sau **Enable Color & Skin Tuning** doar dacă le vrei.
- 2 Setează cantitatea fiecărui strat, apoi trim-ul stilului — expunere, contrast, densitate, căldură, tentă, saturație — după gust.
- 3 Textura e opțională și pornește oprită. Activează **Enable film softness (MTF)**, **Enable halation** și **Enable grain** pe rând și alege **Film format**.
- 4 Încheie cu **Mix**: 0 este originalul, 1 rezultatul întreg.

05 Ce vezi

O bibliotecă de 86 de stiluri sub numele lor originale, organizată în patru straturi pe care le poți combina, cu textura filmului ca alegere separată, opțională. Fiecare stil este o referință creativă — nu o măsurătoare a unei emulsii reale.

06 Folosește-l când

- vrei o referință creativă de film la îndemână, pe care s-o suprapui;
- vrei să alegi textura separat de look;
- același stil trebuie să țină pe orice pipeline.

07 Nu-l folosi pentru

- × un model fizic al unei singure emulsii — asta e GDC Film;
- × un node log plasat înaintea Highlights + Gamut;
- × suprapunerea texturii lui peste textura din Film.

Cinema Style sau Film?

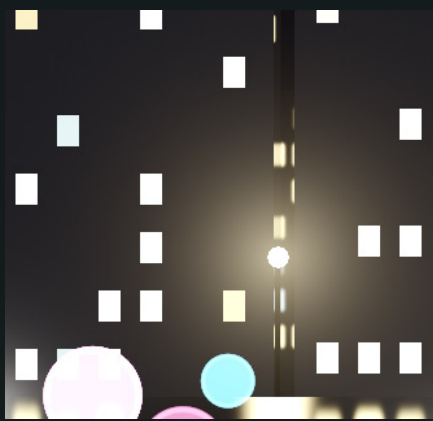
	GDC Cinema Style	GDC Film
Ce este	Biblioteca creativă: 86 de stiluri originale în patru straturi combinabile.	Modelul fotochimic fizic: stocuri negativ și print, densitate, halație, grăunte.
Bifele de textură	MTF, Halation și Grain sunt opționale și pornesc Off .	Bifele lui de textură pornesc On .
Folosește-l pentru	Un look ales după gust, cu textura ca decizie separată.	O imagine de film construită dintr-un stoc fizic și un print.

O singură textură

Dacă GDC Film și GDC Cinema Style sunt în același lanț și ambele au moliciunea de film (MTF), halația sau grăuntele activate, aceeași textură se aplică de două ori. Păstrează textura activă într-un singur produs. În Cinema Style bifele Enable sunt implicit Off; verificatorul de lanț te avertizează când ambele sunt active.

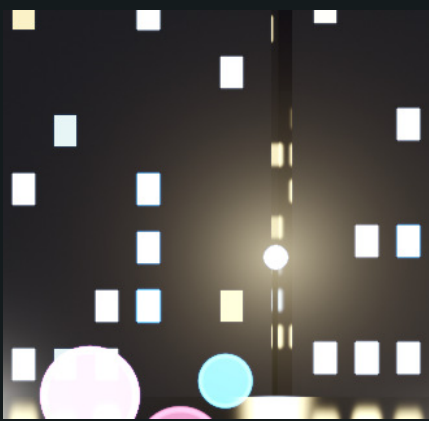
GDC Cinema Style

Un cadru, o decizie pe rând



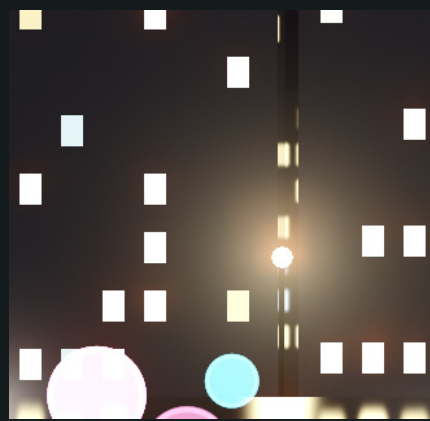
Doar stilul

patru straturi, textură Off



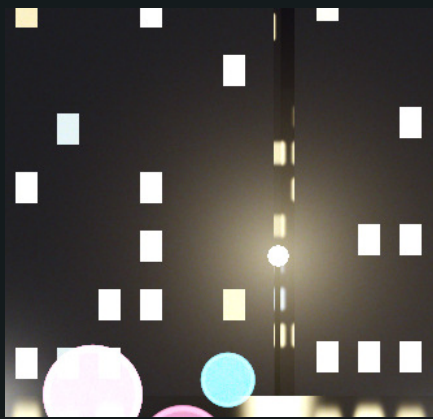
Moliciunea filmului (MTF)

stil + Enable film softness (MTF)



Halație

stil + Enable halation



Grăunte

stil + Enable grain



Toate împreună

MTF + Halation + Grain, 35mm Super 35



16mm

toate trei, Film format 16mm

Decupaje din același cadru sintetic de 1600 de pixeli. Sunt demonstrații perceptuale pe o scenă sintetică, nu măsurători fizice. MTF, Halation și Grain sunt opționale și pornesc Off în Cinema Style. · motorul livrat · scenă sintetică · afișare neutră de previzualizare

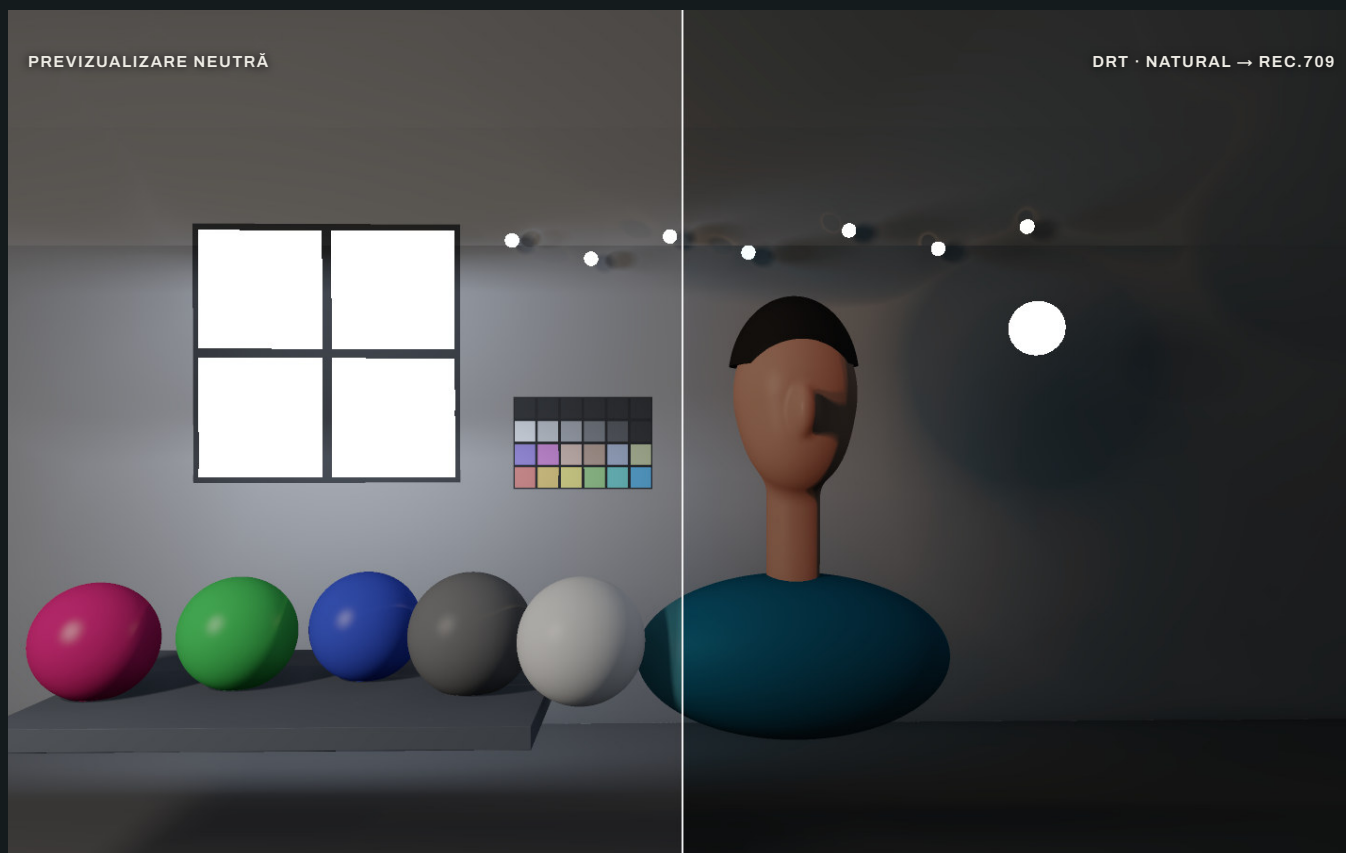
Despre numele stilurilor

Emulare creativă de film din biblioteca GDC Cinema Style. Numele producătorilor menționate identifică referința creativă urmărită; acest produs nu este afiliat și nu este susținut de acei producători.

15 · ieșire · ultimul node

GDC DRT 1.1.0

De la imaginea log la ecran,
o singură dată.



Un cadru sintetic, previzualizarea neutră în stânga, DRT în dreapta · motorul livrat · scenă sintetică · afișare neutră de previzualizare

01 Problema

O imagine log nu e încă o imagine: e o înregistrare. Undeva în lanț trebuie să devină ceea ce arată ecranul, iar alegerea felului — contrast, redarea culorii, rularea luminilor — e o decizie creativă, nu o ulterioară tehnică.

02 Exemplu

Cadru de studio încheie lanțul. Setează **Profile** pe **Natural** pentru o imagine curată, realistă, cu contrast moderat; pe **Asiatic** pentru tonuri fine de piele și vegetație bogată; pe **Cinema Print** pentru senzația clasică de print. DRT e ultimul node, singura transformare de ieșire a lanțului, și țintește SDR Rec.709 la gamma 2.4.

Unde se așază · Ultimul node al unui lanț administrat de GDC, după **Film**. Intrare: semnalul log al pipeline-ului. Ieșire: Rec.709, gamma 2.4 implicit (**Output encoding** oferă gamma 2.2 sau sRGB). Folosește-l în locul altei transformări de ieșire, niciodată împreună cu una.

GDC DRT

04 Ce faci

- 1 Pune DRT ca ultim node al lanțului, după **Film** ; nimic nu vine după el.
- 2 Alege **Profile** : Natural, Asiatic sau Cinema Print. Judecă-l pe piele, vegetație și cele mai strălucitoare culori.
- 3 Dacă Film poartă deja un print, începe cu Natural: un print și profilul Cinema Print adaugă amândouă caracter de print.
- 4 Lasă **Output encoding** pe Gamma 2.4 (referința, neschimbată pentru proiectele existente). Alege Gamma 2.2 sau sRGB doar când livrarea o cere: randarea rămâne aceeași, se schimbă doar codarea luminii afișate.

05 Ce vezi

O singură transformare de ieșire care face parte din lanț, cu aceleași trei caractere pe orice pipeline. Imaginea ajunge pe ecran într-un singur pas deliberat — fără o a doua transformare de ieșire peste ea, fără să ghicești care a fost ultima.

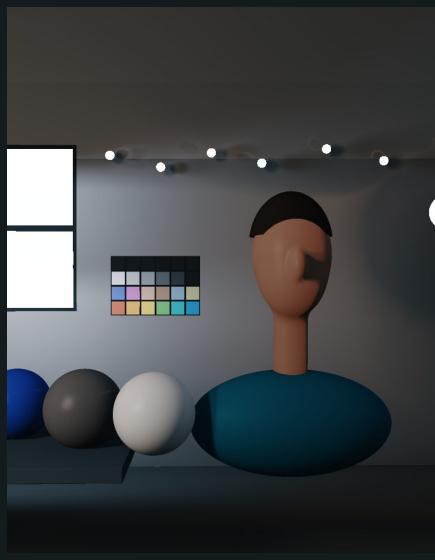
06 Folosește-l când

- GDC administrează culoarea de la un capăt la altul, iar livrarea e SDR Rec.709;
- vrei caracterul ieșirii ales în interiorul lanțului;
- aceeași imagine trebuie să se citească la fel pe orice pipeline.

07 Nu-l folosi pentru

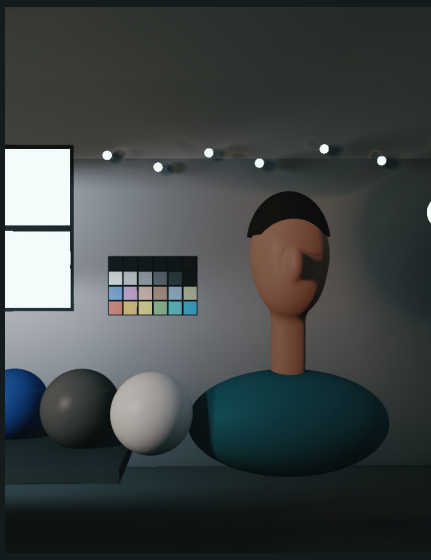
- × HDR sau orice țintă alta decât SDR Rec.709 (gamma 2.4 implicit, gamma 2.2 sau sRGB prin **Output encoding**);
- × proiecte în care Resolve păstrează transformarea de ieșire — lasă DRT-ul deoparte;
- × suprapunerea cu altă transformare de ieșire.

View-uri



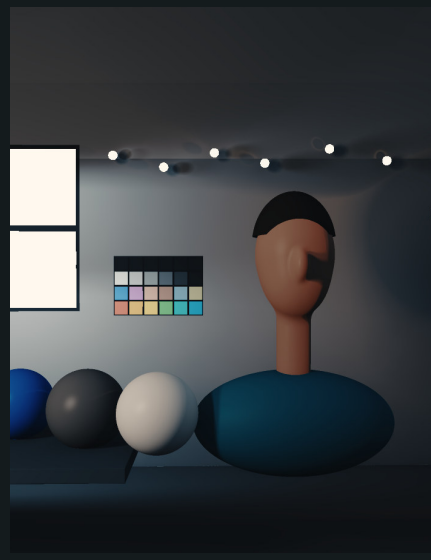
Natural

curat, realist, contrast moderat



Asiatic

tonuri fine de piele, vegetație bogată, contrast mediu



Cinema Print

senzația clasică de print

Inspector, de sus în jos = ordinea efectului

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

16 · Look și Film

O rețetă, apoi un material.

Look decide ce înseamnă culorile. Film decide din ce e făcută imaginea. Răspund la întrebări diferite — de aceea lucrează împreună, și de aceea ordinea lor contează.

Look · rețetă

curba de ton

densitatea culorilor

relațiile dintre familiile de culori

tenta griurilor

per pixel — fără textură



Skin

Film · material

negativ și print

develope (push / pull)

grăunte pe tonuri

halație, moliciune

spațial — depinde de format



Look 27 → Film (Tungsten 500 → Print Modern, 35mm Super 35) → DRT pe strada de noapte sintetică · motorul livrat · scenă sintetică · afișare neutră de previzualizare

Lasă una să ducă curba

Contrast , Blacks (crushed / lifted) , Highlight roll-off din Look și Negative contrast (development) , Print contrast (development) din Film modelează toate tonul și se adună. Decide care duce contrastul; ține-l pe celălalt aproape de neutru.

Atenție la dubla semnătură de culoare

Un print are culorile lui de colorant. Peste un look puternic, coboară întâi Look color , înainte de Strength : păstrezi tonul rețetei și lași printul să vorbească în culoare.

Oricare poate sta singur

Look fără Film dă un caracter curat, digital. Film fără Look lasă materialul să fie look-ul. Cu amândouă, Look vine primul, iar Film ultimul.

17 · Workflow-uri

Trei feluri de a construi o gradare.

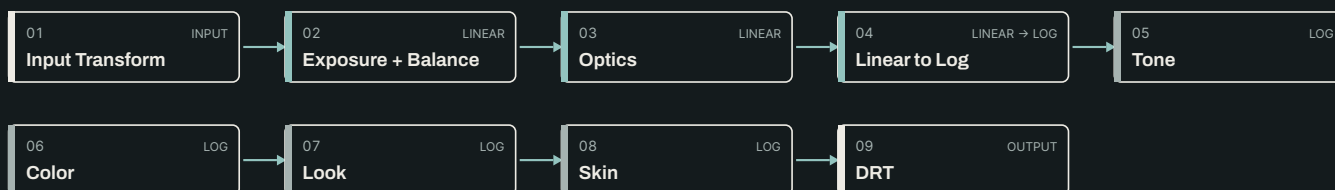
Ordinea nu se schimbă; se schimbă câte instrumente folosești. Aceste trei lanțuri acoperă majoritatea lucrului, toate cu GDC administrând culoarea — de la o bază curată, onestă, la o imagine de film finalizată. Cu Resolve administrând culoarea, scoate Input Transform (și Linear to Log când Resolve livrează deja log).

01 Bază curată



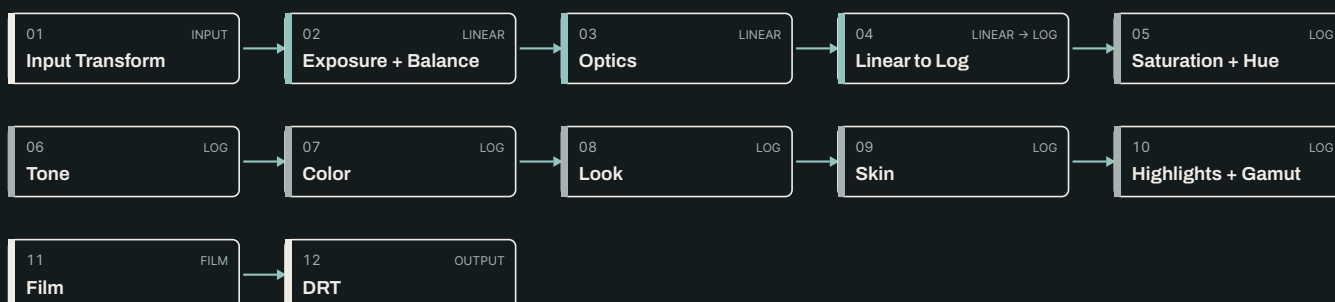
Documentar, interviuri, corporate: clipul intră prin Input Transform, expunere și balans în stopuri, o familie de culori domolită, pielea uniformizată, apoi DRT. Fără look, fără film — lumea camerei, corectată.

02 Caracter



Ficțiune, videoclip, reclame: baza plus Optics pentru lumină, apoi un look ales din bibliotecă pe cadrul principal, Strength așezat din ochi, Skin după el ca fețele să rămână unde le vrei.

03 Finisaj de film



Lanțul complet: caracterul din Look, fețele din Skin, culoarea strălucitoare pregătită de Highlights + Gamut, materialul din Film, ecranul din DRT. Decide care dintre Look și Film duce contrastul și alege formatul pentru poveste.

AI Ready

Lasă un asistent să schițeze lanțul.

Asistent	Instalare nativă	Ce faci
Claude Code	Da: un folder de skill, instalat din pagina AI Ready	Permiți helperul când cere
Codex	Da: un folder de skill, instalat din pagina AI Ready	Permiți helperul când cere
ChatGPT	Fără instalare nativă	Kit universal: tu rulezi helperul și lipești răspunsul
Gemini	Fără instalare nativă	Kit universal: tu rulezi helperul și lipești răspunsul
Alți agenți	—	Instrucțiunile portabile și protocolul JSON din kit

Ce face

- 1 Asistentul construiește o **rețetă**: lanțul instrumentelor GDC în ordinea corectă, cu parametri valizi. Motorul o verifică, iar tu primești un plan lizibil cu pași exacti din Resolve.
- 2 Folosește un helper mic, instalat odată cu GDC STYLE Client. Helperul rulează doar pe Mac-ul tău: fără rețea, fără Python, fără drepturi de administrator și nu îți citește fișierele.

Ce nu face niciodată

- 1 **Nu** controlează DaVinci Resolve. Scripting-ul din Resolve nu poate crea noduri OpenFX și nu poate seta parametri OpenFX, deci **tu** montezi nodurile și introduci valorile din plan. Rezultatul înregistrat e o listă de verificare, nu o aplicare automată.
- 2 Nu poate schimba licențe, ediții sau filigranul Demo și nu poate transforma Demo în Full. Confirmarea este a ta, tastată în propriul terminal.

Instalare, actualizare, eliminare

- 1 Deschide **AI Ready** din bara laterală. **Instalează** arată întâi folderul exact și cere confirmare; un skill existent se salvează într-o copie, niciodată nu se suprascrie pe tăcute. **Exportă kitul universal** copiază fișierele pentru ChatGPT, Gemini și alții.
- 2 Actualizarea GDC STYLE Client actualizează helperul; **Actualizează** înlocuiește folderul de skill (copia ta se salvează întâi). **Elimină skill-urile instalate de Client** elimină doar folderele care poartă marcajul Kitului.

Demo și Full

- 1 Fiecare instrument, inclusiv GDC Input Transform și GDC Linear to Log, este Demo (cu filigran) fără licență și Full cu un drept valid; la expirare sau revocare revine la Demo. O rețetă poate cere Full, dar decid doar drepturile raportate de Client, iar pluginul le verifică din nou la randare.

Greșeli de evitat.

01 Doi proprietari pentru o transformare

Un IDT sau Color Space Transform al lui Resolve înainte GDC Input Transform, sau un Color Space Transform spre log după GDC Linear to Log, transformă imaginea de două ori. Alege cine administrează culoarea și ține-l pe celălalt afară. Pagina Pipeline le refuză pe ambele.

03 Două transformări de ieșire

GDC DRT e transformarea de ieșire a lanțului. Lasă oprită transformarea de ieșire a lui Resolve sau lasă DRT-ul deoparte — niciodată amândouă.

05 Instalezi sau scoți doar o parte din pachete

Apasă **Manage...** în **Instruments**, bifează instrumente și pipeline-uri (o celulă, un instrument întreg sau un pipeline întreg), apoi **Install selection** sau **Remove selection**: o singură confirmare, o singură parolă.

07 Varianta greșită de pipeline

Culori și contrast ușor greșite pe fiecare cadru înseamnă de obicei că varianta nu corespunde node-ului. Schimbă varianta, nu slider-ele.

09 Un look folosit ca să repari cadrul

Un look pe un cadru neechilibrat înmulțește problema. Echilibrează întâi cu Exposure + Balance; același look se citește apoi la fel pe toată scena.

02 Instrumente liniare pe un timeline log

Când Resolve livrează log (ACEScct, DaVinci Intermediate), Exposure + Balance și Optics au nevoie de un Color Space Transform în jurul lor: log → linear înainte, linear → log după. Declară-l în pagina Pipeline.

04 Un view de lucru rămas pornit

Exposure Map, Saturation Map, Zone Weights, Highlight, Spotlight, Matte și Compare sunt pentru lucru. Resolve nu spune plugin-ului că randează pentru livrare, deci readu fiecare **View** pe **Result** înainte să randezi.

06 Verificarea imaginii livrate

După DRT imaginea e display-referred. Pune **View** din DRT pe **Exposure Map (Stops)** sau **Saturation Map**: harta citește imaginea livrată, iar stopurile ei sunt relative la 18% din lumina de afișare, nu stopuri de scenă. Pentru piele, folosește vederea Highlight din Skin înainte de DRT și linia pielii din vectorscopul Resolve după el.

08 Trei contraste suprapuse

Contrastul din Look, un print de film și profilul DRT se adună. Dacă imaginea pare grea, scoate contrastul dintr-una, începând cu **Print contrast (development)**.

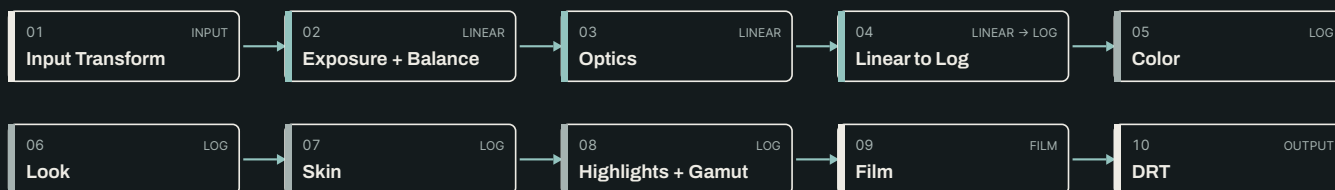
10 Uitarea repornirii Resolve

După instalarea, actualizarea sau scoaterea unui instrument ori a unei componente de pipeline, închide Resolve, așteaptă 20 de secunde și redeschide-l. Până atunci rulează ce a încărcat la pornire.

19 · Referință rapidă

Tot lanțul pe o pagină.

Node	Etapă · semnal	Decide	Primele controale	View-uri
Input Transform	Intrare · cameră → scene-linear	de la ce cameră vine clipul	Camera / log	—
GDC Exposure + Balance	Liniar · scene-linear	câtă lumină, ce e alb	Exposure · Shadows · Midtones · Highlights · Temperature · Tint	Exposure Map · Zone Weights
GDC Optics	Liniar · scene-linear	cum răspândește obiectivul lumina	Filter · Strength · Amount · Threshold · Size · Mix	—
Linear to Log	Linear → Log	nimic: doar codează	—	—
GDC Saturation + Hue	Log · log-ul pipeline-ului	culoarea întregii imagini	Saturation · Hue rotation (deg) · Mix	—
GDC Tone	Log · log-ul pipeline-ului	contrastul și forma tonală	Lift · Gamma · Gain · Shadows end at (stops) · Contrast · Pivot (stops)	—
GDC Color	Log · log-ul pipeline-ului	o familie de culori	Pick Color · Color range · Hue · Saturation · Density	Highlight · Spotlight · Matte · Compare 4-up
GDC Look	Log · log-ul pipeline-ului	caracterul	Look · Contrast · Look color · Protect skin · Strength	Compare (before after)
GDC Skin	Log · log-ul pipeline-ului	fețele	Skin range · Even out · Warmth · Tint · Amount	Highlight · Spotlight · Matte · Compare 4-up
GDC Highlights + Gamut	Log · log-ul pipeline-ului	cum aterizează culoarea strălucitoare	Path to White · Gamut Compression · Highlight Roll-off · Mix	—
GDC Film	Film · log-ul pipeline-ului	materialul	Format · Negative stock · Grain · Print stock · Printer lights	Compare (before after)
GDC DRT	Ieșire · log → Rec.709	cum întâlnește imaginea ecranul	Profile	—



un node pe pas · aceeași variantă de pipeline pe fiecare node · cupru = liniar, închis = film