



GDC STYLE CLIENT

Technical User Manual

Cada control, exactamente.

Requisitos, instalación, ediciones y licencias, la cadena completa desde Input Transform hasta el DRT, la página Pipeline y cada control público de los doce instrumentos y los dos componentes de pipeline con licencia — para GDC STYLE Client 2.7.0 en macOS.

Input Transform 1.3.0 · Exposure + Balance 1.7.0 · Optics 1.1.0 · Linear to Log 1.1.1 · Saturation + Hue 1.1.0 · Tone 1.1.0 · Color 1.1.0 · Look 1.3.0 · Skin 1.2.0 · Skin Retouch 1.1.0 · Highlights + Gamut 1.1.0 · Film 1.4.0 · Cinema Style 1.2.0 · DRT 1.2.0

Contenido

Qué hay dónde.

Primero la instalación, después la página Pipeline y cómo se comprueba una cadena, y luego un capítulo de referencia por nodo, generado a partir de los propios plug-ins: cada control público, su rango, su valor por defecto y lo que hace.

01 · Requisitos y versiones	03
02 · Instalar, actualizar, quitar	04
03 · Ediciones y licencias (1/3)	06
03 · Ediciones y licencias (2/3)	07
03 · Ediciones y licencias (3/3)	08
04 · La página Pipeline	09
05 · Cómo se comprueba una cadena	11
AI Ready	12
Stream Deck & PowerGrades	13
06 · Pipelines y colocación	14
07 · Cámaras de origen y procedencia	15
05 · GDC Input Transform — controles	16
06 · GDC Exposure + Balance — controles	17
07 · GDC Optics — controles	19
08 · GDC Linear to Log — controles	20
09 · GDC Saturation + Hue — controles	21

10 · GDC Tone — controles	22
11 · GDC Color — controles	24
12 · GDC Look — controles	26
13 · GDC Skin — controles	27
13b · GDC Skin Retouch — controles	29
14 · GDC Highlights + Gamut — controles	31
15 · GDC Film — controles	32
15b · GDC Cinema Style — controles	35
16 · GDC DRT — controles	39
15c · Biblioteca Cinema Style (1/4)	40
15c · Biblioteca Cinema Style (2/4)	41
15c · Biblioteca Cinema Style (3/4)	42
15c · Biblioteca Cinema Style (4/4)	43
15 · Vistas y diagnóstico	44
16 · Solución de problemas	45
17 · Desinstalar y avisos	46

01 · Requisitos y versiones

Qué necesitas.

Elemento	Requisito
Sistema operativo	macOS 13 Ventura o posterior · Mac con Apple silicon
Host	DaVinci Resolve Studio, página Color, OpenFX (probado: 21.1). La edición gratuita no se ha probado.
Procesamiento	GPU, mediante Metal
Ubicación de instalación	/Library/OFX/Plugins
Administrador	la contraseña de tu Mac, una vez por cada instalación, actualización o eliminación

Componente	Versión
GDC STYLE Client	2.10.0
GDC Input Transform	1.3.0
GDC Exposure + Balance	1.7.0
GDC Optics	1.1.0
GDC Linear to Log	1.1.1
GDC Saturation + Hue	1.1.0
GDC Tone	1.1.0
GDC Color	1.1.0
GDC Look	1.3.0 · 37 looks
GDC Skin	1.3.0
GDC Skin Retouch	1.1.0 · 4 pipelines
GDC Highlights + Gamut	1.1.0
GDC Film	1.4.0
GDC Cinema Style	1.2.0 · 86 estilos
GDC DRT	1.2.0

Cada instrumento tiene su propia versión, independiente de la aplicación. La fila de solo lectura **Build** del Inspector (grupo **Activation**) muestra la versión, la edición y el pipeline de la instancia del nodo — por ejemplo `Version 1.2.0 · Full · ACES`. GDC Input Transform y GDC Linear to Log la muestran igual — «Version 1.2.0 · Demo · ACES» sin licencia, «Version 1.2.0 · Full · ACES» con una válida.

La aplicación gestiona los instrumentos.

Instalar

- 1 GDC STYLE Client → **Instruments**.
- 2 En la fila del instrumento, en **Pipelines**, marca las variantes en las que trabajas (ACES, DaVinci, LogC3, LogC4). El botón de acción cuenta los paquetes y dice qué hará: **Install Demo (N)**, **Install Full (N)** o **Go back to Demo (N)**.
- 3 Pulsa el botón. Un plan lista cada paquete; no se escribe nada hasta que confirmes.
- 4 Introduce la contraseña de tu Mac en la ventana nativa de macOS.
- 5 Cierra Resolve, espera al menos 20 segundos y vuelve a abrirlo.

La carpeta OFX

- 1 Resolve lee los plugins de **/Library/OFX/Plugins**. Si esa carpeta (o su carpeta madre **/Library/OFX**) aún no existe, la aplicación lo dice con palabras claras, pide tu consentimiento y crea solo esas carpetas, con permisos estándar.
- 2 Si rechazas, no se crea nada. Si en el lugar de la carpeta hay un archivo, la aplicación nunca lo borra: lo mueves tú. Si los permisos no permiten crearla, la aplicación te dice qué ocurrió y que no se cambió nada.
- 3 Los plugins de otros fabricantes en la misma carpeta nunca se tocan: la aplicación lista, reemplaza y quita solo sus propios paquetes.

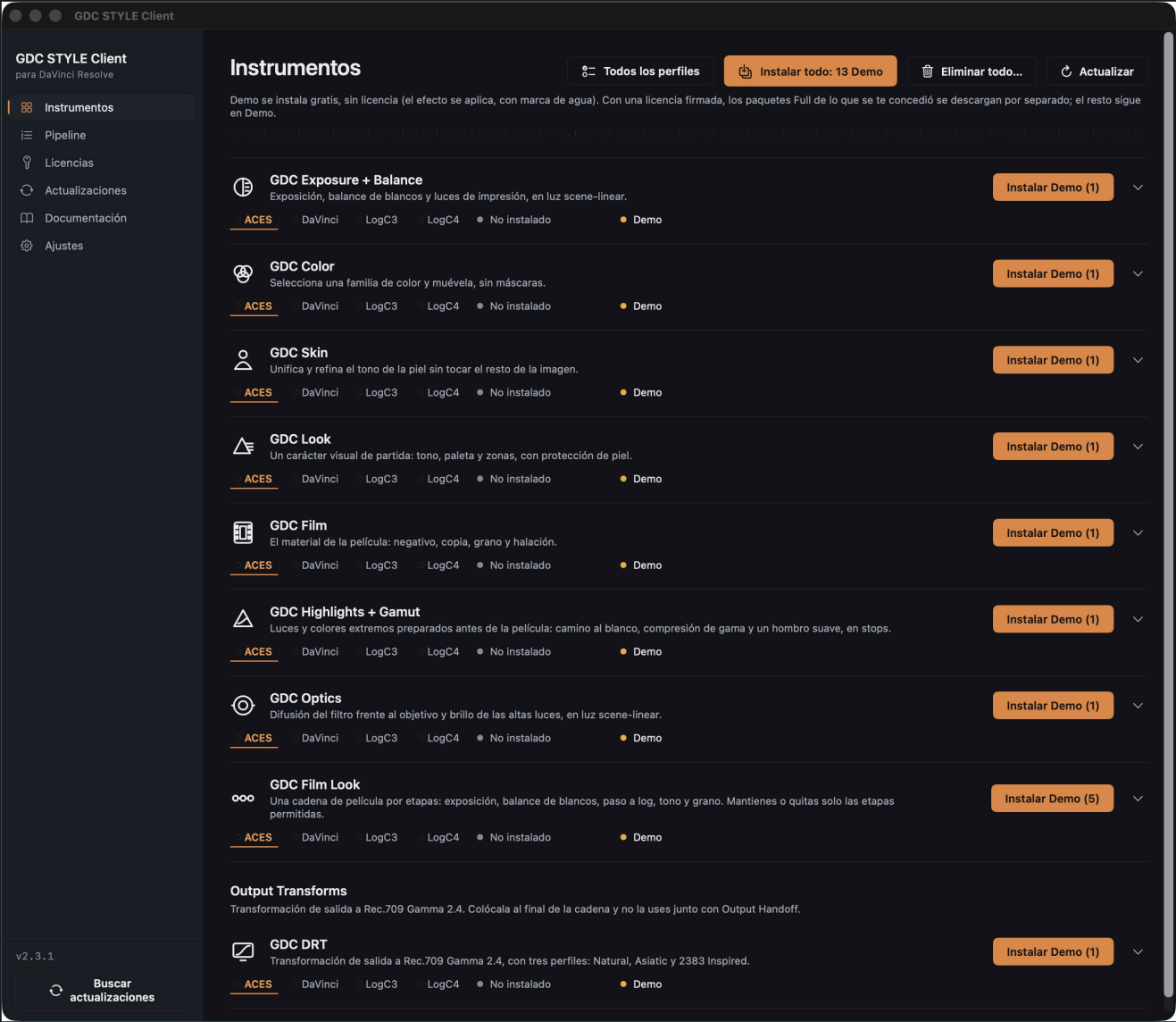
Actualizar

- 1 Cuando la aplicación se actualiza, los instrumentos instalados pueden mostrar **Update available**: pulsa el botón de acción en cada fila, confirma, reinicia Resolve.
- 2 La propia aplicación busca una versión nueva al arrancar; **Actualizar ahora** la descarga, la instala y la reinicia; **Más tarde** pospone esa versión.

Quitar y reinstalar

- 1 Haz clic en la fila del instrumento para desplegarla → **Remove from Resolve...** → **Remove**: se quitan todas las variantes de ese instrumento. Tu licencia, tus nodos y tus proyectos no se ven afectados.
- 2 Para reinstalar, marca de nuevo las variantes que necesites en **Pipelines** y confirma.
- 3 Si aparece **DUPLICADO**, el mismo paquete existe dos veces en la carpeta de plug-ins; al actualizar se elimina el duplicado.

02 · Instalar, actualizar, quitar



La aplicación, en la página descrita antes, a tamaño de lectura.

Demo: sin licencia, con marca de agua. Full llega con una licencia.

Ediciones

- 1 **Demo** — disponible sin licencia, con marca de agua, sin caducidad. El efecto funciona por completo; la imagen lleva una pequeña marca de agua **DEMO**, poco frecuente (relleno claro, contorno oscuro), que cambia de posición cada 48 fotogramas (unos 2 segundos a 24 fps). No contiene nombre, correo ni otros datos personales.
- 2 **Full** — paquetes separados, sin marca de agua. La aplicación los descarga solo cuando tienes una licencia firmada, solo para lo que cubre, y comprueba cada uno (firma, tamaño, suma de control) antes de instalarlo. El plugin vuelve a comprobar la licencia dentro de Resolve.
- 3 No hay periodo de prueba ni botón de activación en el Inspector. La aplicación contiene solo paquetes Demo; los paquetes Full nunca están dentro de ella.

Solicitar una licencia

- 1 En la aplicación: **Licences** → **Request a license**. Escribe tu nombre y correo (y, si quieres, un nombre del equipo y un motivo). Tras enviar una solicitud, la aplicación recuerda estos datos solo en este Mac, para que no tengas que volver a escribirlos; edítalos en el formulario o pulsa **Borrar los datos guardados** para que los olvide.
- 2 Elige **What you request**: la **Current selection** (el resultado abierto en Instruments, con las etapas que elegiste), **Several results**, **An offer** o **The whole available catalogue** — la lista de hoy; los productos que aparezcan más tarde no se incluyen salvo que el administrador los añada explícitamente.
- 3 **What is sent and why** muestra exactamente qué datos se transmiten desde tu Mac: nombre, correo, lo que solicitas, idioma, versión de la aplicación y un identificador criptográfico de este Mac (no el número de serie del hardware). Sin contraseñas, archivos ni contenido de proyectos. Marca la confirmación y pulsa **Send the request**.
- 4 Si el envío en línea no está disponible, pulsa **Copy the request code** y envíalo por correo o WhatsApp. La solicitud nunca es una concesión: el administrador decide qué emitir.

De la solicitud a Full — y de vuelta a Demo.

Concesión, importación, instalación de Full

- 1 El administrador emite la licencia en **GDC Commercial Admin**: sin donación (pruebas, tutoriales, concursos, eventos, colaboradores) o por una donación; cualquier duración, incluida sin caducidad; para todo el catálogo tal como está el día de la emisión, o solo para pipelines y etapas elegidos. Los importes y las duraciones no están fijados en este manual: vienen de la oferta y de la licencia emitida.
- 2 Recibes la licencia por correo o WhatsApp (empieza por **GDC3-**), o la aplicación la recibe en línea. En **Licences** → **Already have a license?** la pegas o usas **Import from file...**, y luego **Import the license**. Se verifica localmente: firma, este Mac, validez.
- 3 Los instrumentos siguen en Demo hasta que pulses **Install Full (N)** en **Instruments**: los paquetes Full se descargan por separado, solo para lo que cubre la licencia. Una licencia parcial muestra **Full: ACES · rest Demo** en la fila.

Caducidad, retirada, vuelta a Demo

- 1 Cuando una licencia caduca o el emisor la retira, o se emitió para otro Mac, los paquetes Full vuelven solos a Demo: un render nuevo después de ese momento es Demo. **Go back to Demo (N)** reemplaza los paquetes Full instalados por los Demo.
- 2 Tus nodos, valores de parámetros, ajustes y proyectos se conservan: solo vuelve la marca de agua. **Remove the license** (en **Licences**) tiene el mismo efecto en este Mac.

Comprobación y quién hace qué.

Comprobación

- 1 **Licences** muestra tu estado: **Active**, **Expired** — **the tools are back in Demo**, **Starts later**, **Withdrawn by the issuer** — **the tools are in Demo**, **For another computer** o **Invalid**. **Check now** vuelve a preguntar al servidor cuando el envío en línea está disponible.
- 2 En **Resolve**, la fila de solo lectura **Build** del Inspector (grupo **Activation**) muestra la versión, la edición y el pipeline de la instancia del nodo.

Las tres aplicaciones

- 1 **GDC STYLE Client** — esta aplicación: instala Demo, solicita e importa licencias, descarga Full, se actualiza, se desinstala.
- 2 **GDC Commercial Admin** — la aplicación del administrador: lee las solicitudes, emite, limita y retira licencias, y muestra quién descargó qué y cuándo.
- 3 **GDC STYLE Lab Dev** — el taller interno del autor para desarrollo, pruebas y exportación independiente de paquetes OFX Demo y Full. No se distribuye a los clientes y no tiene flujo de licencias para clientes.

Planifica toda la cadena antes del primer nodo.

Elección	Qué significa
Quién gestiona el color	GDC gestiona el color: el clip permanece en la codificación de la cámara y GDC Input Transform lo lleva a scene-linear. Resolve gestiona el color: Resolve (Color Management, un Color Space Transform o la transformación de entrada ACES) ya lo hizo; GDC no añade Input Transform.
Pipeline	ACES, DaVinci, LogC3 o LogC4: la gama y la curva log en las que trabaja cada nodo. Una marca indica los pipelines cuyos componentes de pipeline están instalados.
Cámara de origen	Solo cuando GDC gestiona el color: la cámara / log del clip, de la lista de combinaciones que el motor demuestra.
Resolve entrega	Solo cuando Resolve gestiona el color: scene-linear o log (por ejemplo ACEScct). Con log y herramientas lineales en la cadena, confirma los Color Space Transform alrededor de la etapa Linear.
Herramientas y salida	Marca las herramientas Linear y Log / Film que quieres en la cadena y si la salida la hace GDC DRT o la conserva Resolve.

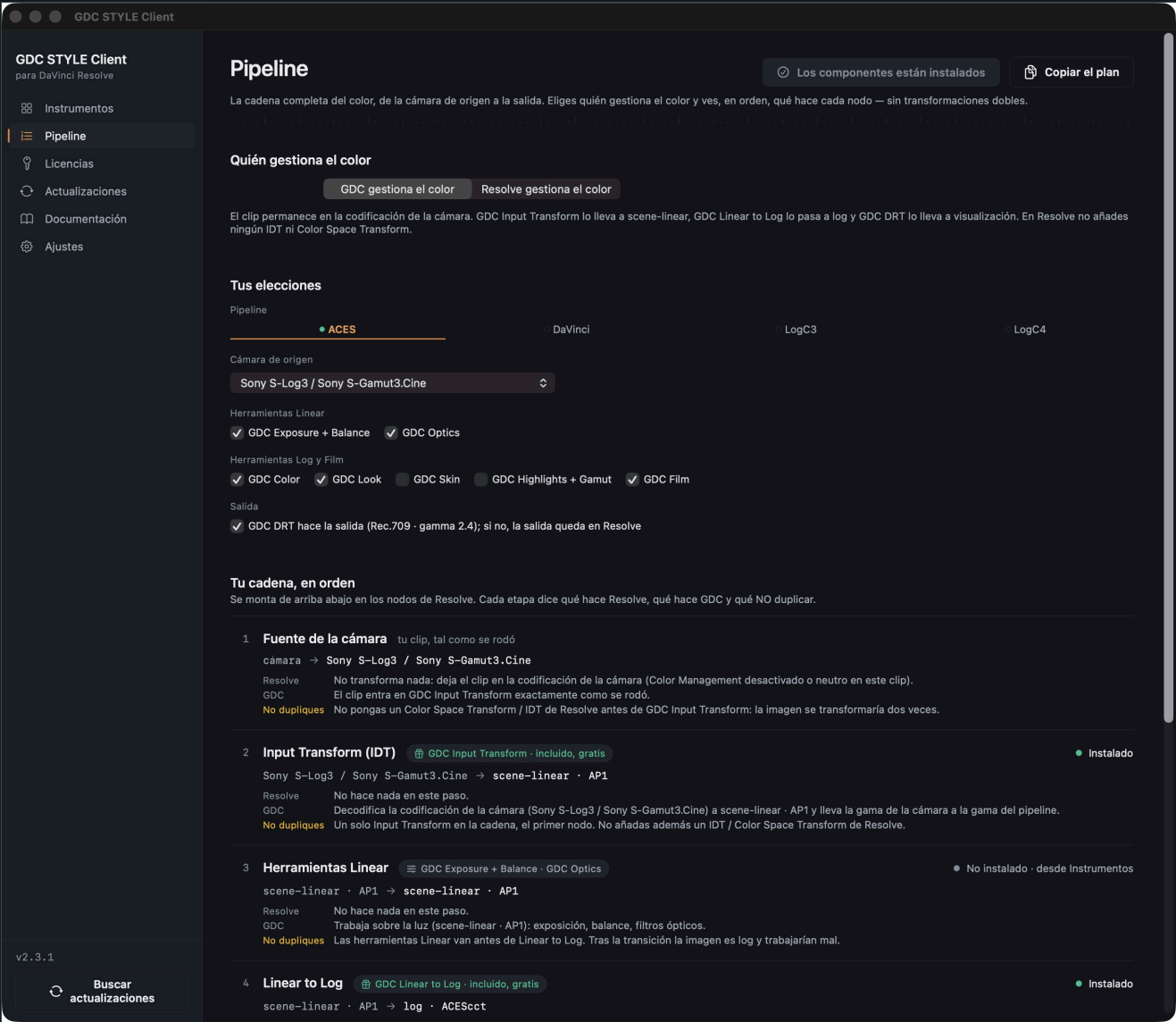
Las seis etapas

- 1 La página lista la cadena de arriba abajo: origen · Input Transform · herramientas Linear · Linear to Log · herramientas Log y Film · Output Transform.
- 2 Cada etapa muestra el dominio que lee y escribe, quién la hace (GDC o Resolve), qué hace Resolve, qué hace GDC y qué no duplicar, y si las piezas GDC están instaladas.

Instalar y copiar

- 1 **Instalar los componentes** instala los componentes de pipeline que necesita la cadena: GDC Input Transform y GDC Linear to Log. Son productos con licencia como los instrumentos: sin licencia se instala la edición Demo (con marca de agua); con una licencia válida que los cubra, la edición Full, con la misma identidad OFX. El mismo plan, la misma confirmación y la misma petición de contraseña que para los instrumentos. Si una licencia caduca o se retira, vuelven a Demo en el mismo nodo. **Ver en Instrumentos** abre la fila del producto (estado, licencia, instalación, desinstalación).
- 2 **Copiar el plan** copia al portapapeles los nodos GDC en orden, con lo que hace Resolve, lo que hace GDC y lo que no hay que duplicar. La aplicación no crea nodos en Resolve: los montas tú, según el plan.

04 · La página Pipeline



La aplicación, en la página descrita antes, a tamaño de lectura.

La página rechaza una doble transformación.

Situación	Por qué se rechaza	Qué haces
Input Transform sobre un proyecto que Resolve ya gestiona	La imagen se transformaría dos veces.	Elige Resolve gestiona el color , o apaga la transformación de entrada de Resolve y deja que GDC gestione.
Linear to Log cuando Resolve ya entrega log	La imagen se codificaría a log dos veces.	Deja Linear to Log fuera de la cadena.
Herramientas log sin Linear to Log	Recibirían luz lineal en lugar del log del pipeline.	Añade Linear to Log tras la etapa Linear (la página lo hace por ti).
Herramientas lineales en un timeline log	Exposure + Balance y Optics esperan luz lineal de escena.	Marca la confirmación: Resolve envuelve la etapa Linear en dos Color Space Transform (log → linear y de vuelta).
Dos transformaciones de salida	GDC DRT y la transformación de salida de Resolve convertirían ambos a la pantalla.	Conserva una: GDC DRT o la salida de Resolve (apaga el DRT en la página).
Orden equivocado	Las herramientas solo tienen sentido en su etapa: las Linear antes de Linear to Log, las Log después, Film tras las demás herramientas Log, nada después de la salida.	La página construye la cadena en el orden correcto; sigue el orden del plan.

El veredicto

- 1 La página ejecuta la misma comprobación que usa el motor en todas partes y muestra su veredicto bajo **Verificación de la cadena: Cadena válida — sin transformaciones dobles**, o cada problema con palabras claras.
- 2 La comprobación se refiere al orden y al responsable de las transformaciones. No juzga el aspecto de la imagen: eso queda contigo.

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.

Stream Deck & PowerGrades

Controla Exposure + Balance desde un Stream Deck.

Componente	Qué hace la aplicación	Seguridad
Plugin de Stream Deck	Instala el plugin de GDC STYLE con su ayudante nativo. Gratuito y público: sin licencia, con Demo, Full, licencia caducada o ninguna.	Muestra primero el plan; no escribe nada hasta que confirmes; se puede quitar.
Perfil y carpeta	Instala el perfil independiente GDC STYLE XL o añade la carpeta GDC STYLE a un perfil que ya usas.	Copia de seguridad verificada, transaccional, reversible con Restaurar; tus otros perfiles nunca se modifican.
PowerGrades	Instala cuatro PowerGrades Demo (ACES, DaVinci, LogC3, LogC4) en un álbum aparte de la Galería; y los cuatro Full. Todos los PowerGrades son gratuitos y públicos — sin comprobación de licencia, sin cuenta: sus nodos muestran la marca de agua hasta que tu licencia cubra los instrumentos. El conjunto GDC Cinema Style (13 nodos; cuatro Demo y cuatro Full, álbumes separados) está junto al estándar: Film y Cinema Style arrancan desactivados y son alternativas — activa solo uno.	Sin duplicados, otros PowerGrades intactos, la reinstalación es idempotente.

Link to Stream Deck

- 1 En Resolve selecciona el nodo GDC Exposure + Balance, abre el Inspector, grupo **Stream Deck**, y pulsa **Link to Stream Deck**. El estado pasa a **Linked**; solo se controla ese nodo y otro Link sustituye al primero.
- 2 Tras reiniciar Resolve vuelve a pulsar Link: el enlace nunca se restablece solo. Un destino ausente, caducado o ambiguo hace que las teclas lo rechacen y muestren el motivo. El deck nunca lee ni cambia la licencia: Demo conserva la marca de agua, Full exige un derecho válido.

Qué está verificado

- 1 Stream Deck XL en macOS, en dispositivo físico. Stream Deck Standard y Plus no están verificados en dispositivos reales, y el dial del Plus no está verificado en hardware. Stream Deck es la marca del fabricante del dispositivo; GDC STYLE no está afiliado ni respaldado por él.

06 · Pipelines y colocación

Cuatro variantes, un solo árbol de nodos.

Variante	Gama · codificación	Grupos en Effects
○ ACES	ACEScct / AP1	GDC · ACES · Pipeline · Instruments · Output Transforms
◇ DaVinci	DaVinci Intermediate / DaVinci Wide Gamut	GDC · DaVinci · Pipeline · Instruments · Output Transforms
△ ARRI LogC3	LogC3 (EI 800) / ARRI Wide Gamut 3	GDC · ARRI LogC3 · Pipeline · Instruments · Output Transforms
□ ARRI LogC4	LogC4 / ARRI Wide Gamut 4	GDC · ARRI LogC4 · Pipeline · Instruments · Output Transforms

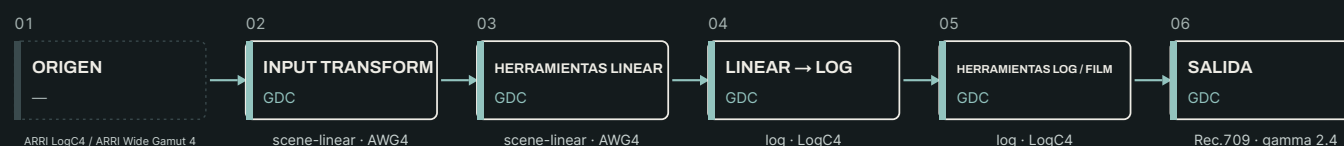
Elige la variante

- 1 La variante describe la señal que llega al nodo, no la cámara. Elige el grupo que corresponde al espacio de trabajo de tu proyecto.
- 2 Una variante equivocada sigue funcionando pero lee los valores como otra codificación: cambia la variante, no compenses con deslizadores.

Orden de los nodos

- 1 Input Transform (cuando GDC gestiona el color) → Exposure + Balance → Optics → Linear to Log → Saturation + Hue → Tone → Color → Look → Skin → Highlights + Gamut → Film → DRT. Un instrumento o componente por nodo; usa solo los que necesites.
- 2 Input Transform lee la codificación de la cámara y devuelve luz lineal de escena en la gama del pipeline. Exposure + Balance y Optics reciben y devuelven luz lineal de escena. Linear to Log la codifica con el log del pipeline.
- 3 Color, Look, Skin, Highlights + Gamut y Film reciben y devuelven la señal log del pipeline. El DRT recibe ese log y devuelve Rec.709 gamma 2.4: nada va después.
- 4 Cuando Resolve gestiona el color, GDC no lo gestiona: deja fuera Input Transform (y Linear to Log cuando Resolve ya entrega log).

Una cadena completa gestionada por GDC: Input Transform → herramientas lineales → Linear to Log → herramientas log y film → DRT



07 · Cámaras de origen y procedencia

Cada cámara indica cómo se estableció.

Fabricante	Cámaras / curvas	Nivel
ACES	ACEScct	Especificación oficial de ACES
Apple	Apple Log	Especificación oficial de Apple
ARRI	Log C3 (EI 800), Log C4	Especificación oficial de ARRI
Blackmagic Design	Film Gen 5, DaVinci Intermediate	Especificación oficial de Blackmagic Design
Blackmagic Design	Film Gen 4 (URSA / Broadcast Film Gen 4 curve)	Probado por GDC · transformación independiente
Canon	Canon Log 2, Canon Log 3	Especificación oficial de Canon
Canon	Canon Log	Probado por GDC · transformación independiente
Display standard	Rec.709 Gamma 2.2 (pure power), Rec.709 Gamma 2.4 (BT.1886, black level 0), sRGB (IEC 61966-2-1)	Probado por GDC · transformación independiente
DJI	D-Log (Zenmuse X7/X9 family, per DJI white paper)	Especificación oficial de DJI
FilmLight	T-Log	Probado por GDC · transformación independiente
Fujifilm	F-Log, F-Log2, F-Log2 C	Especificación oficial de Fujifilm
GoPro	GP-Log2 (Mission 1 series)	Especificación oficial de GoPro
Nikon	N-Log	Especificación oficial de Nikon
Panasonic	V-Log	Especificación oficial de Panasonic
RED	Log3G10	Especificación oficial de RED
Sony	S-Log2, S-Log3	Especificación oficial de Sony

Dos niveles

- 1 **Especificación oficial:** la fórmula y el gamut proceden de la documentación publicada por el fabricante y se verifican numéricamente frente a ella.
- 2 **Probado por GDC · transformación independiente:** una transformación verificada por GDC frente a la implementación interna y el material de prueba disponible. No la proporciona ni la aprueba el fabricante de la cámara y no implica afiliación alguna.

Dónde se ve

- 1 En el Inspector, la fila de solo lectura **Source level** está bajo **Camera / log** y sigue tu elección. En la página Pipeline aparece una línea breve con un tooltip informativo bajo la lista de cámaras, agrupada por fabricante.
- 2 Demo y Full aplican exactamente la misma transformación; la única diferencia es la marca de agua y la licencia. Los nodos existentes conservan su cámara: las cámaras nuevas solo se añaden al final de la lista.

GDC Input Transform

Componente de pipeline (con licencia) · primer nodo cuando GDC gestiona el color · codificación de cámara a la entrada, scene-linear a la salida

Control	Rango	Por defecto	Comportamiento
INPUT TRANSFORM			
Camera / log	28 · ACEScct / ACES AP1 ... sRGB (display-referred) / sRGB (Rec.709 primaries)	ARRI LogC3 EI800 / ARRI Wide Gamut 3	La cámara y la curva log del material. Solo se listan las combinaciones demostradas por el motor de Input Transform GDC. La salida es scene-linear en la gama del pipeline elegido.

GDC Exposure + Balance

Etapla lineal · primera herramienta del grade · entrada y salida en luz lineal de escena

Control	Rango	Por defecto	Comportamiento
EXPOSURE			
Exposure (stops)	-10 ... 10	0	Aclara (+) u oscurece (-) la imagen, en stops. Se aplica en luz lineal de escena, así que se comporta como un cambio real de exposición.
Black offset	-0,5 ... 0,5	0	Sube (+) o baja (-) el punto de negro, en unidades lineales de escena. Los movimientos pequeños cuentan mucho.
Shadows (stops)	-2 ... 2	0	Aclara u oscurece solo la zona oscura, en stops, con una transición muy gradual. Los píxeles alrededor del gris medio (18 %) y por encima quedan exactamente igual. El color se conserva.
Midtones (stops)	-1 ... 1	0	Aclara u oscurece el centro de la escala tonal, en stops. El gris medio recibe el valor completo; el efecto se desvanece suavemente hacia las sombras profundas y las altas luces. No es una gamma. El color se conserva; las combinaciones extremas se limitan con suavidad para que los tonos nunca se inviertan.
Highlights (stops)	-2 ... 2	0	Aclara u oscurece solo la zona clara, en stops, con una transición muy gradual: bajas los picos sin tocar los medios tonos ni las sombras. El gris medio y lo que está por debajo quedan exactamente igual. El color se conserva.
TONAL BALANCE			
Shadows Temperature (mired)	-60 ... 60	0	Calienta (+) o enfría (-) solo las sombras, en mired, con la misma transición que Shadows (stops). El gris medio y lo que está por encima quedan intactos. Para una dominante que depende del nivel de exposición; para toda la imagen, usa Balance.
Shadows Tint (green / magenta)	-0,02 ... 0,02	0	Lleva solo las sombras hacia magenta (+) o verde (-), perpendicular al eje de temperatura (Duv).
Highlights Temperature (mired)	-60 ... 60	0	Calienta (+) o enfría (-) solo las altas luces, en mired, con la misma transición que Highlights (stops). El gris medio y lo que está por debajo quedan intactos.
Highlights Tint (green / magenta)	-0,02 ... 0,02	0	Lleva solo las altas luces hacia magenta (+) o verde (-), perpendicular al eje de temperatura (Duv).
BALANCE			
Temperature (mired shift)	-150 ... 150	0	Lleva el balance de blancos hacia cálido (+) o frío (-), en mired. 0 = sin cambios. La adaptación se hace en el gamut de trabajo del perfil elegido.
Tint (green / magenta)	-0,05 ... 0,05	0	Lleva el balance de blancos hacia magenta (+) o verde (-), perpendicular al eje de temperatura (Duv).
PRINTER LIGHTS			
Printer light Master (points)	-50 ... 50	0	Suma (+) o resta (-) la misma cantidad en rojo, verde y azul, en puntos de impresión (1 punto = 1/8 de stop en cada canal), sobre Printer lights R/G/B. 0 = sin cambios.
Printer light Red (points)	-50 ... 50	0	Añade (+) o quita (-) rojo, en puntos de printer light. 1 punto = 1/8 de stop en este canal.
Printer light Green (points)	-50 ... 50	0	Añade (+) o quita (-) verde, en puntos. 1 punto = 1/8 de stop en este canal.

GDC Exposure + Balance · continuación

Control	Rango	Por defecto	Comportamiento
Printer light Blue (points)	-50 ... 50	0	Añade (+) o quita (-) azul, en puntos. 1 punto = 1/8 de stop en este canal.
CHANNEL MIX			
Red output: Red in	-2 ... 2	1	Cuánto del canal rojo de entrada pasa a la salida rojo, en luz lineal de escena. 1 en la diagonal y 0 en el resto = sin cambios.
Red output: Green in	-2 ... 2	0	Cuánto del canal verde de entrada pasa a la salida rojo, en luz lineal de escena. 1 en la diagonal y 0 en el resto = sin cambios.
Red output: Blue in	-2 ... 2	0	Cuánto del canal azul de entrada pasa a la salida rojo, en luz lineal de escena. 1 en la diagonal y 0 en el resto = sin cambios.
Green output: Red in	-2 ... 2	0	Cuánto del canal rojo de entrada pasa a la salida verde, en luz lineal de escena. 1 en la diagonal y 0 en el resto = sin cambios.
Green output: Green in	-2 ... 2	1	Cuánto del canal verde de entrada pasa a la salida verde, en luz lineal de escena. 1 en la diagonal y 0 en el resto = sin cambios.
Green output: Blue in	-2 ... 2	0	Cuánto del canal azul de entrada pasa a la salida verde, en luz lineal de escena. 1 en la diagonal y 0 en el resto = sin cambios.
Blue output: Red in	-2 ... 2	0	Cuánto del canal rojo de entrada pasa a la salida azul, en luz lineal de escena. 1 en la diagonal y 0 en el resto = sin cambios.
Blue output: Green in	-2 ... 2	0	Cuánto del canal verde de entrada pasa a la salida azul, en luz lineal de escena. 1 en la diagonal y 0 en el resto = sin cambios.
Blue output: Blue in	-2 ... 2	1	Cuánto del canal azul de entrada pasa a la salida azul, en luz lineal de escena. 1 en la diagonal y 0 en el resto = sin cambios.
Keep neutrals	on / off	off	Activo: cada fila de la matriz se divide por su suma, así que el gris sigue siendo gris por mucho que mezcles. Apagado: la matriz se usa exactamente como está ajustada (una fila que no suma 1 cambia el brillo y puede teñir los neutros).
MIX			
Mix	0 ... 1	1	Cuánto del resultado se usa: 0 = original, 1 = completo. La mezcla se hace en luz lineal de escena.
VIEW			
View	Result · Exposure Map (Stops) · Zone Weights · Saturation Map	Result	Result = la imagen etalonada. Exposure Map = stops de la salida respecto al gris medio (18 %). Zone Weights = dónde actúan Shadows (azul), Midtones (verde) y Highlights (naranja). Para trabajar, no para entregar. Exposure Map y Saturation Map (al final) miden la salida de la herramienta; solo para comprobar.
Scale position	Bottom · Top · Left · Right	Bottom	Dónde se dibuja la escala en Exposure Map y Saturation Map (Abajo, Arriba, Izquierda, Derecha). Los valores altos quedan arriba en una escala vertical y a la derecha en una horizontal.
Saturation reference	Working gamut · Rec.709 · Rec.2020	Rec.709	Gamut respecto al que Saturation Map mide: 1,0 es el borde de ese gamut (un canal a cero). Rec.709 muestra cuánto se aleja la imagen de lo que puede reproducir una pantalla Rec.709.
Saturation scale max (%)	5 ... 100	100	Tope de la escala de Saturation Map, como porcentaje del borde del gamut de referencia. Bájalos para ver diferencias pequeñas en saturaciones bajas. No existe una saturación correcta: el mapa la muestra, el look decide.

GDC Optics

Etapla lineal · después de Exposure + Balance · entrada y salida en luz lineal de escena · solo Metal

Control	Rango	Por defecto	Comportamiento
DIFFUSION			
Filter	7 · Dark Mist — Dark-mist diffusion · highlight bloom · preserved blacks ... Soft Detail — Fine soft-focus character · neutral · detail softened	Dark Mist — Dark-mist diffusion · highlight bloom · preserved blacks	El filtro de difusión delante del objetivo. Los filtros negros protegen las sombras; los blancos y cálidos las levantan.
Strength	5 · 1/8 ... 2	1/2	El grado del filtro, como en un juego real de filtros: 1/8 apenas se nota, 2 es intenso.
Amount	0 ... 1	0	Cuánto del filtro se aplica. 0 = apagado. La luz se redistribuye, no se añade.
BLOOM			
Threshold (stops)	0 ... 8	2,5	Stops por encima del gris medio (18%) a partir de los cuales las altas luces empiezan a brillar (bloom). El mismo en cada perfil de cámara.
Size	0 ... 1	0,5	Hasta dónde se extiende el bloom, como fracción de la altura del encuadre. El mismo aspecto a cualquier resolución.
Amount	0 ... 1	0	Cuánta luz de bloom se añade alrededor de las zonas brillantes. 0 = apagado.
MIX			
Mix	0 ... 1	1	Escala ambas cantidades: 0 = original, 1 = tal como está ajustado.
VIEW			
View	Result · Exposure Map (Stops) · Saturation Map	Result	Result = la imagen procesada. Exposure Map = stops respecto al gris medio (18 %) de la salida de esta herramienta. Saturation Map = saturación de la salida respecto al gamut de referencia. Las demás vistas (si existen) siguen en las mismas posiciones. Solo para comprobar: vuelve a Result antes de renderizar.
Scale position	Bottom · Top · Left · Right	Bottom	Dónde se dibuja la escala en Exposure Map y Saturation Map (Abajo, Arriba, Izquierda, Derecha). Los valores altos quedan arriba en una escala vertical y a la derecha en una horizontal.
Saturation reference	Working gamut · Rec.709 · Rec.2020	Rec.709	Gamut respecto al que Saturation Map mide: 1,0 es el borde de ese gamut (un canal a cero). Rec.709 muestra cuánto se aleja la imagen de lo que puede reproducir una pantalla Rec.709.
Saturation scale max (%)	5 ... 100	100	Tope de la escala de Saturation Map, como porcentaje del borde del gamut de referencia. Bájalo para ver diferencias pequeñas en saturaciones bajas. No existe una saturación correcta: el mapa la muestra, el look decide.

GDC Linear to Log

Componente de pipeline (con licencia) · el paso de scene-linear al log del pipeline

GDC Linear to Log no tiene controles. Codifica la luz lineal de escena con la curva log del pipeline elegido — no hay nada que ajustar. Colócalo una sola vez, después de las herramientas Linear y antes de las herramientas Log y Film, solo cuando GDC gestiona el paso a log (nunca cuando Resolve ya entrega log). Es un producto con licencia como los demás: Demo (con marca de agua) sin licencia, Full con una licencia válida.

09 · GDC Saturation + Hue 1.1.0

GDC Saturation + Hue

Etapa log · después de Linear to Log, antes de Tone · log del pipeline a la entrada y a la salida

Control	Rango	Por defecto	Comportamiento
SATURATION			
Saturation	0 ... 2	1	Escala la intensidad del color conservando el brillo: 1 = sin cambios, 0 = blanco y negro, por encima de 1 = más vivo. Trabaja sobre los códigos log del pipeline.
HUE			
Hue rotation (deg)	-180 ... 180	0	Gira todos los tonos en la rueda de color, en grados. 0 = sin cambios.
MIX			
Mix	0 ... 1	1	Cuánto del resultado se usa: 0 = original, 1 = completo.
VIEW			
View	Result · Exposure Map (Stops) · Saturation Map	Result	Result = la imagen procesada. Exposure Map = stops respecto al gris medio (18 %) de la salida de esta herramienta. Saturation Map = saturación de la salida respecto al gamut de referencia. Las demás vistas (si existen) siguen en las mismas posiciones. Solo para comprobar: vuelve a Result antes de renderizar.
Scale position	Bottom · Top · Left · Right	Bottom	Dónde se dibuja la escala en Exposure Map y Saturation Map (Abajo, Arriba, Izquierda, Derecha). Los valores altos quedan arriba en una escala vertical y a la derecha en una horizontal.
Saturation reference	Working gamut · Rec.709 · Rec.2020	Rec.709	Gamut respecto al que Saturation Map mide: 1,0 es el borde de ese gamut (un canal a cero). Rec.709 muestra cuánto se aleja la imagen de lo que puede reproducir una pantalla Rec.709.
Saturation scale max (%)	5 ... 100	100	Tope de la escala de Saturation Map, como porcentaje del borde del gamut de referencia. Bájalo para ver diferencias pequeñas en saturaciones bajas. No existe una saturación correcta: el mapa la muestra, el look decide.
ADVANCED			
HSV saturation	0 ... 2	1	Escala la saturación en el modelo HSV; difiere de Saturation de arriba: sigue el modelo de color HSV, no la luminancia. 1 = sin cambios.
HSV value	0 ... 2	1	Escala el valor HSV (el canal más brillante); también sube o baja los grises neutros. 1 = sin cambios.

10 · GDC Tone 1.1.0

GDC Tone

Etapa log · después de Saturation + Hue, antes de Color · log del pipeline a la entrada y a la salida

Control	Rango	Por defecto	Comportamiento
LIFT GAMMA GAIN			
Lift (shadows)	-0,5 ... 0,5	0	Sube (+) o baja (-) el extremo oscuro de la imagen, sobre los códigos log del pipeline, como un lift sobre una imagen log.
Gamma (midtones)	0,1 ... 4	1	Aclara (por encima de 1) u oscurece (por debajo de 1) los medios tonos sin mover el negro ni el blanco.
Gain (highlights)	0 ... 4	1	Escala toda la señal: sube (por encima de 1) o baja (por debajo de 1) el extremo luminoso. El negro se queda donde está.
WHEELS			
Shadows end at (stops)	-4 ... 2	0	Dónde se apaga la rueda Shadows, en stops respecto al gris 18 %. El mismo valor significa la misma parte de la imagen en ACES, DaVinci, LogC3 y LogC4.
Highlights start at (stops)	1 ... 7	3,5	Dónde empieza la rueda Highlights, en stops por encima del gris 18 %. Los medios tonos son todo lo que hay entre los dos límites.
Shadows Red	-0,5 ... 0,5	0	Añade (+) o quita (-) luz rojo en la zona Shadows (sombras), directamente sobre los códigos log. 0 = sin cambios.
Shadows Green	-0,5 ... 0,5	0	Añade (+) o quita (-) luz verde en la zona Shadows (sombras), directamente sobre los códigos log. 0 = sin cambios.
Shadows Blue	-0,5 ... 0,5	0	Añade (+) o quita (-) luz azul en la zona Shadows (sombras), directamente sobre los códigos log. 0 = sin cambios.
Shadows Master	-0,5 ... 0,5	0	Añade (+) o quita (-) luz en todos los canales en la zona Shadows (sombras), directamente sobre los códigos log. 0 = sin cambios.
Midtones Red	-0,5 ... 0,5	0	Añade (+) o quita (-) luz rojo en la zona Midtones (medios tonos), directamente sobre los códigos log. 0 = sin cambios.
Midtones Green	-0,5 ... 0,5	0	Añade (+) o quita (-) luz verde en la zona Midtones (medios tonos), directamente sobre los códigos log. 0 = sin cambios.
Midtones Blue	-0,5 ... 0,5	0	Añade (+) o quita (-) luz azul en la zona Midtones (medios tonos), directamente sobre los códigos log. 0 = sin cambios.
Midtones Master	-0,5 ... 0,5	0	Añade (+) o quita (-) luz en todos los canales en la zona Midtones (medios tonos), directamente sobre los códigos log. 0 = sin cambios.
Highlights Red	-0,5 ... 0,5	0	Añade (+) o quita (-) luz rojo en la zona Highlights (altas luces), directamente sobre los códigos log. 0 = sin cambios.
Highlights Green	-0,5 ... 0,5	0	Añade (+) o quita (-) luz verde en la zona Highlights (altas luces), directamente sobre los códigos log. 0 = sin cambios.
Highlights Blue	-0,5 ... 0,5	0	Añade (+) o quita (-) luz azul en la zona Highlights (altas luces), directamente sobre los códigos log. 0 = sin cambios.
Highlights Master	-0,5 ... 0,5	0	Añade (+) o quita (-) luz en todos los canales en la zona Highlights (altas luces), directamente sobre los códigos log. 0 = sin cambios.
ASC CDL			
Slope Red	0 ... 4	1	Slope ASC CDL: multiplica el canal rojo. 1 = sin cambios.
Slope Green	0 ... 4	1	Slope ASC CDL: multiplica el canal verde. 1 = sin cambios.
Slope Blue	0 ... 4	1	Slope ASC CDL: multiplica el canal azul. 1 = sin cambios.

GDC Tone · continuación

Control	Rango	Por defecto	Comportamiento
Offset Red	-0,5 ... 0,5	0	Offset ASC CDL: suma al canal rojo. 0 = sin cambios.
Offset Green	-0,5 ... 0,5	0	Offset ASC CDL: suma al canal verde. 0 = sin cambios.
Offset Blue	-0,5 ... 0,5	0	Offset ASC CDL: suma al canal azul. 0 = sin cambios.
Power Red	0,1 ... 4	1	Power ASC CDL: da forma a los medios tonos del canal rojo. 1 = sin cambios.
Power Green	0,1 ... 4	1	Power ASC CDL: da forma a los medios tonos del canal verde. 1 = sin cambios.
Power Blue	0,1 ... 4	1	Power ASC CDL: da forma a los medios tonos del canal azul. 1 = sin cambios.
CDL saturation	0 ... 4	1	Saturación ASC CDL alrededor de la luminancia del perfil. 1 = sin cambios.
CONTRAST			
Contrast	0 ... 3	1	Abre (por encima de 1) o comprime (por debajo de 1) los tonos alrededor del pivote. Se aplica después de las ruedas y del CDL.
Pivot (stops)	-3 ... 3	0	El tono que no se mueve, en stops respecto al gris 18 %. 0 = el gris 18 % codificado por el perfil.
MIX			
Mix	0 ... 1	1	Cuánto del resultado se usa: 0 = original, 1 = completo.
VIEW			
View	Result · Exposure Map (Stops) · Saturation Map	Result	Result = la imagen procesada. Exposure Map = stops respecto al gris medio (18 %) de la salida de esta herramienta. Saturation Map = saturación de la salida respecto al gamut de referencia. Las demás vistas (si existen) siguen en las mismas posiciones. Solo para comprobar: vuelve a Result antes de renderizar.
Scale position	Bottom · Top · Left · Right	Bottom	Dónde se dibuja la escala en Exposure Map y Saturation Map (Abajo, Arriba, Izquierda, Derecha). Los valores altos quedan arriba en una escala vertical y a la derecha en una horizontal.
Saturation reference	Working gamut · Rec.709 · Rec.2020	Rec.709	Gamut respecto al que Saturation Map mide: 1,0 es el borde de ese gamut (un canal a cero). Rec.709 muestra cuánto se aleja la imagen de lo que puede reproducir una pantalla Rec.709.
Saturation scale max (%)	5 ... 100	100	Tope de la escala de Saturation Map, como porcentaje del borde del gamut de referencia. Bájalo para ver diferencias pequeñas en saturaciones bajas. No existe una saturación correcta: el mapa la muestra, el look decide.

11 · GDC Color 1.1.0

GDC Color

Etapla log · después de Tone, antes de Look · log del pipeline a la entrada y a la salida

Control	Rango	Por defecto	Comportamiento
SELECT			
Pick Color	—	botón	Pulsa y después haz clic en la imagen (o arrastra sobre una zona) para elegir la familia de color. Requiere OpenFX Overlay activado en el Viewer.
REFINE			
Color range	0 ... 1	0,25	Qué amplitud tiene la familia elegida. Bajo = solo ese color, alto = también los tonos vecinos.
Edge softness	0 ... 1	0,5	Con qué suavidad se desvanece la selección en sus bordes. Bajo = borde duro (puede mostrar escalones), alto = transición suave.
Saturation range	0 ... 1	0,5	Cuánta variación de saturación del pick entra. Bajo = una banda estrecha alrededor del pick, alto = desde las versiones pálidas hasta las vivas.
Brightness range	0 ... 1	0,4	Cuánta variación de brillo del pick entra. Bajo = una banda estrecha, alto = desde las zonas oscuras hasta las claras de ese color.
CHANGE			
Hue	-180 ... 180	0	Gira los colores seleccionados en el círculo cromático, en grados. El resto de la imagen queda intacto.
Saturation	-1 ... 1	0	Hace los colores seleccionados más vivos (+) o más apagados (-).
Density	-1 ... 1	0	Hace los colores seleccionados más ricos y profundos (+) o más claros y ligeros (-), como la densidad de un tinte.
Brightness (stops)	-2 ... 2	0	Aclara (+) u oscurece (-) los colores seleccionados, en stops.
Temperature (cool / warm)	-1 ... 1	0	Lleva los colores seleccionados hacia cálido (+) o frío (-).
PROTECT			
Protect skin	0 ... 1	0	Deja la piel fuera de la corrección: 0 = sin protección, 1 = la piel conserva su color original. La piel se detecta por color, no por caras.
Protect neutrals	0 ... 1	0,5	Deja los grises y los colores casi neutros fuera de la corrección: más alto = más zona casi gris queda intacta.
MIX			
Amount	0 ... 1,5	1	Intensidad de la corrección (no una mezcla): 0 = original, 1 = la corrección tal como está ajustada, por encima de 1 = más allá.
VIEW			
View	7 · Result ... Saturation Map	Result	Result = la imagen etalonada. Highlight, Spotlight, Matte y Compare 4-up muestran lo seleccionado: para trabajar, no para entregar. Exposure Map y Saturation Map (al final) miden la salida de la herramienta; solo para comprobar.
Scale position	Bottom · Top · Left · Right	Bottom	Dónde se dibuja la escala en Exposure Map y Saturation Map (Abajo, Arriba, Izquierda, Derecha). Los valores altos quedan arriba en una escala vertical y a la derecha en una horizontal.
Saturation reference	Working gamut · Rec.709 · Rec.2020	Rec.709	Gamut respecto al que Saturation Map mide: 1,0 es el borde de ese gamut (un canal a cero). Rec.709 muestra cuánto se aleja la imagen de lo que puede reproducir una pantalla Rec.709.

GDC Color · continuación

Control	Rango	Por defecto	Comportamiento
Saturation scale max (%)	5 ... 100	100	Tope de la escala de Saturation Map, como porcentaje del borde del gamut de referencia. Bájalos para ver diferencias pequeñas en saturaciones bajas. No existe una saturación correcta: el mapa la muestra, el look decide.

ADVANCED

Center hue (deg)	0 ... 360	250	Centro del color seleccionado: el tono, en grados. Lo escribe Pick Color; edítalo para una precisión fina.
Center saturation	0 ... 1	0,5	Centro del color seleccionado: la saturación. Lo escribe Pick Color; edítalo para una precisión fina.
Center brightness (stops)	-12 ... 8	0	Centro del color seleccionado: el brillo, en stops. Lo escribe Pick Color; edítalo para una precisión fina.

12 · GDC Look 1.3.0

GDC Look

Etapla log · después de Color, antes de Skin · log del pipeline a la entrada y a la salida

Control	Rango	Por defecto	Comportamiento
LOOK			
Look	37 · Look 01 ... Look 37	Look 01	El carácter de la imagen. Cada look es una receta completa (tono, densidad de color, relaciones entre colores y tinte de los grises); los sliders de abajo la ajustan.
CHARACTER			
Contrast	-1 ... 1	0	Añade (+) o quita (-) contraste alrededor del gris medio; los extremos quedan anclados.
Blacks (crushed / lifted)	-1 ... 1	0	Aplasta los negros (-) o los levanta hacia una neblina lavada (+).
Highlight roll-off	-1 ... 1	0	Con qué suavidad se curvan las altas luces: más alto = un hombro más suave.
Look color	0 ... 1,5	1	Cuánto del carácter de color del look se aplica. 0 = solo el tono, 1 = tal como se diseñó, por encima de 1 = más intenso.
Saturation	-1 ... 1	0	Añade (+) o quita (-) saturación sobre el look.
Warmth (cool / warm)	-1 ... 1	0	Calienta (+) o enfría (-) todo el look.
PROTECT			
Protect skin	0 ... 1	0,5	La piel recibe solo el tono del look, no sus desplazamientos de color, para que las caras sigan naturales. 0 = nada, 1 = completo. La piel se detecta por color, no por caras.
MIX			
Strength	0 ... 1,5	1	Intensidad de la receta (no una mezcla de imágenes): 0 = original, 1 = tal como se diseñó, por encima de 1 = más allá a media velocidad (1,5 actúa como 1,25).
VIEW			
View	Result · Compare (before after) · Exposure Map (Stops) · Saturation Map	Result	Result = la imagen etalonada. Compare = una cortinilla entre original y resultado: para trabajar, no para entregar. Exposure Map y Saturation Map (al final) miden la salida de la herramienta; solo para comprobar.
Scale position	Bottom · Top · Left · Right	Bottom	Dónde se dibuja la escala en Exposure Map y Saturation Map (Abajo, Arriba, Izquierda, Derecha). Los valores altos quedan arriba en una escala vertical y a la derecha en una horizontal.
Saturation reference	Working gamut · Rec.709 · Rec.2020	Rec.709	Gamut respecto al que Saturation Map mide: 1,0 es el borde de ese gamut (un canal a cero). Rec.709 muestra cuánto se aleja la imagen de lo que puede reproducir una pantalla Rec.709.
Saturation scale max (%)	5 ... 100	100	Tope de la escala de Saturation Map, como porcentaje del borde del gamut de referencia. Bájalo para ver diferencias pequeñas en saturaciones bajas. No existe una saturación correcta: el mapa la muestra, el look decide.
Split position	0 ... 1	0,5	Posición del divisor de Compare.

13 · GDC Skin 1.2.0

GDC Skin

Etapa log · después de Look, antes de Highlights + Gamut · log del pipeline a la entrada y a la salida

Control	Rango	Por defecto	Comportamiento
REFINE			
Skin range	0 ... 1	0,5	Cuánto se trata como piel. 0,5 = estándar; más bajo = solo los tonos de piel más típicos, más alto = una gama más amplia de colores de piel.
Include shadows	0 ... 1	0,5	Hasta dónde llega la detección de piel en las sombras. 0,5 = estándar; más alto = también la piel más oscura, en sombra.
Edge softness	0 ... 1	0,5	Con qué suavidad se funde la selección de piel con su entorno. Bajo = borde duro, alto = transición suave.
Skin mask source	Colour detector · Detector + Second Input (Mask) · Second Input (Mask) only	Colour detector	Detector de color = como antes. Detector + Second Input = piel solo donde el detector Y tu máscara coinciden. Solo Second Input = exactamente tu máscara. Si la entrada Mask no está conectada, la edición queda APAGADA (sin recurso oculto).
Mask channel	Alpha (Key port) · Red (RGB port)	Alpha (Key port)	Qué canal de la entrada Mask lleva la máscara: Alpha (puerto Key) o Red (puerto RGB, para un matte gris). La entrada Mask cuenta como conectada solo cuando su puerto RGB tiene un cable.
Invert mask	on / off	off	Usa 1 – Mask: trabaja sobre lo que la máscara NO selecciona.
CHANGE			
Even out scale	Global (as before) · Local (spatial)	Global (as before)	Global = el Even out existente. Local = uniformiza solo las manchas de color difusas de 8–40 px (a 1080p), conservando las pecas, los bordes del maquillaje y el tono natural de la piel; Even out pasa a ser entonces la cantidad de esa corrección local. Disponible en los cuatro pipelines (ACES, DaVinci, ARRI LogC3, ARRI LogC4).
Even out	0 ... 1	0	Calma las manchas de color dentro de la piel (rojeces, tonos irregulares) y conserva la textura. El detalle de luminancia, como los poros, no se suaviza.
Warmth (cool / warm)	–1 ... 1	0	Hace la piel más cálida (+) o más fría (–).
Tint (green / magenta)	–1 ... 1	0	Lleva la piel hacia magenta (+) o verde (–).
Saturation	–1 ... 1	0	Hace la piel más viva (+) o más apagada (–).
Density	–1 ... 1	0	Hace la piel más rica y profunda (+) o más clara y ligera (–), como la densidad de un tinte.
Brightness (stops)	–1 ... 1	0	Aclara (+) u oscurece (–) la piel, en stops.
MIX			
Amount	0 ... 1	1	Cuánto de la corrección de piel se usa: una mezcla simple entre el original (0) y la corrección completa (1). No pasa de 1, a diferencia de Amount en Color y Strength en Look.
VIEW			
View	7 · Result ... Saturation Map	Result	Result = la imagen etalonada. Highlight (piel en cian), Spotlight, Matte y Compare 4-up muestran lo que se trata como piel: para trabajar, no para entregar. Exposure Map y Saturation Map (al final) miden la salida de la herramienta; solo para comprobar.
Scale position	Bottom · Top · Left · Right	Bottom	Dónde se dibuja la escala en Exposure Map y Saturation Map (Abajo, Arriba, Izquierda, Derecha). Los valores altos quedan arriba en una escala vertical y a la derecha en una horizontal.

GDC Skin · continuación

Control	Rango	Por defecto	Comportamiento
Saturation reference	Working gamut · Rec.709 · Rec.2020	Rec.709	Gamut respecto al que Saturation Map mide: 1,0 es el borde de ese gamut (un canal a cero). Rec.709 muestra cuánto se aleja la imagen de lo que puede reproducir una pantalla Rec.709.
Saturation scale max (%)	5 ... 100	100	Tope de la escala de Saturation Map, como porcentaje del borde del gamut de referencia. Bájalo para ver diferencias pequeñas en saturaciones bajas. No existe una saturación correcta: el mapa la muestra, el look decide.
ADVANCED			
Hue (deg)	-30 ... 30	0	Gira el tono de la piel hasta 30 grados. Prueba antes Warmth y Tint.

13b · GDC Skin Retouch 1.1.0

GDC Skin Retouch

Etapa log · nodo propio con entrada Mask · ACES, DaVinci, LogC3 y LogC4 (interno ACEScct / AP1) · después de Skin, antes de Highlights + Gamut



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

Control	Rango	Por defecto	Comportamiento
MASK			
Mask Source	Second Input (Mask) · Key / full frame (degraded) · Auto (colour detector)	Second Input (Mask)	Second Input = la entrada Mask de este nodo (recomendado: calidad completa). Key = no se lee ninguna imagen de máscara, se procesa todo el fotograma y Edge Protect queda apagado (degradado). Auto = piel hallada solo por color; puede confundir objetos cálidos con piel, así que es un recurso declarado, no una selección.
Mask Channel	Alpha (Key port) · Red (RGB port)	Alpha (Key port)	Qué canal de la entrada Mask lleva la máscara. Alpha (puerto Key): conecta una clave (ventana, qualifier, Magic Mask, Key Mixer) al puerto KEY de la entrada Mask — la máscara llega sin alterar. Red (puerto RGB): conecta un matte gris al puerto RGB de la entrada Mask. La entrada Mask cuenta como conectada solo cuando su puerto RGB tiene un cable (cualquier imagen, p. ej. la salida del nodo que alimenta Source); la clave va entonces al puerto Key.
Invert Mask	on / off	off	Usa 1 - Mask. Protege la zona seleccionada en lugar de procesarla.
SMOOTH			
Enable Smooth	on / off	on	Activa o desactiva el suavizado de la textura sin perder el ajuste.
Smooth	0 ... 1	0	Reduce la variación fina de la piel conservando la estructura. Validado 0,3-0,5. 0 = apagado.
SPOTS			
Enable Spots	on / off	on	Activa o desactiva el suavizado de manchas.
Spot Amount	0 ... 1	0	Suaviza manchas pequeñas y aisladas (1,5-8 px a 1080p). Los defectos grandes no desaparecen: usa Patch Replacer. También suaviza las pecas si no las protege la máscara.
Spot Sensitivity	0 ... 1	1	Más alto = más sensible (comprime amplitudes menores). 1,0 es el ajuste probado.

GDC Skin Retouch · continuación

Control	Rango	Por defecto	Comportamiento
COLOR EVENNESS			
Enable Color Evenness	on / off	on	Activa o desactiva la uniformidad del color.
Color Amount	0 ... 1	0	Uniformiza el enrojecimiento difuso y las manchas de color (8–40 px a 1080p). La luminancia no se toca. El maquillaje intencional puede aplanarse: protégelo con la máscara. 0 = apagado.
Color Sensitivity	0 ... 1	0,6	Más alto = más sensible. 0,6 es el ajuste probado.
EDGE			
Edge Protect	0 ... 1	1	Desvanece la corrección cerca del borde de la máscara (3–12 px a 1080p). 1 = protección completa, 0 = ninguna.
AMOUNT			
Amount	0 ... 1	1	Intensidad general del retoque, aplicada al final.
VIEW			
View	Result · Mask · Delta (amplified) · Spot Candidates	Result	Result = la imagen retocada. Las demás vistas son diagnóstico, no para entrega.
Delta Gain	1 ... 200	16	Amplificación de la vista Delta.
ADVANCED			
Edge Sensitivity	0,05 ... 1	0,2	Smooth: con qué fuerza los bordes detienen el suavizado. 0,2 es el ajuste probado.
Detail Scale (x)	0,25 ... 4	1	Todas las escalas son relativas a la altura del fotograma. Súbela para un primer plano (rostro más grande), bájala para un plano general.

14 · GDC Highlights + Gamut 1.1.0

GDC Highlights + Gamut

Etapa log · después de Skin, antes de Film · log del pipeline a la entrada y a la salida

Control	Rango	Por defecto	Comportamiento
PATH TO WHITE			
Amount	0 ... 1	0	Con qué fuerza los colores muy brillantes se mueven hacia el blanco. 0 = apagado. La luminancia se conserva exactamente.
Onset (stops)	0 ... 8	3	Stops por encima del gris medio (18%) en los que empieza el movimiento hacia el blanco; termina 4 stops más arriba. El mismo en cada perfil de cámara.
GAMUT COMPRESSION			
Amount	0 ... 1	0	Cuánto del exceso fuera de gama se devuelve al interior. 0 = apagado, 1 = completo. El tono se conserva; nada se recorta.
Threshold	0,5 ... 0,99	0,85	Hasta qué distancia del neutro los colores no se tocan. Más bajo = se comprime una parte mayor de la gama de color.
HIGHLIGHT ROLL-OFF			
Amount	0 ... 1	0	Fuerza del hombro suave por encima del codo. 0 = apagado. El tono y las proporciones de color se conservan.
Knee (stops)	0 ... 6	2,5	Stops por encima del gris medio (18%) en los que empieza el hombro.
MIX			
Mix	0 ... 1	1	Cuánto del resultado se usa: 0 = original, 1 = completo.
VIEW			
View	Result · Exposure Map (Stops) · Saturation Map	Result	Result = la imagen procesada. Exposure Map = stops respecto al gris medio (18 %) de la salida de esta herramienta. Saturation Map = saturación de la salida respecto al gamut de referencia. Las demás vistas (si existen) siguen en las mismas posiciones. Solo para comprobar: vuelve a Result antes de renderizar.
Scale position	Bottom · Top · Left · Right	Bottom	Dónde se dibuja la escala en Exposure Map y Saturation Map (Abajo, Arriba, Izquierda, Derecha). Los valores altos quedan arriba en una escala vertical y a la derecha en una horizontal.
Saturation reference	Working gamut · Rec.709 · Rec.2020	Rec.709	Gamut respecto al que Saturation Map mide: 1,0 es el borde de ese gamut (un canal a cero). Rec.709 muestra cuánto se aleja la imagen de lo que puede reproducir una pantalla Rec.709.
Saturation scale max (%)	5 ... 100	100	Tope de la escala de Saturation Map, como porcentaje del borde del gamut de referencia. Bájalos para ver diferencias pequeñas en saturaciones bajas. No existe una saturación correcta: el mapa la muestra, el look decide.

GDC Film

Etapla film · después de Highlights + Gamut, antes de la transformación de salida · log del pipeline a la entrada y a la salida

Los nombres son exactamente los del Inspector. Las etiquetas entre corchetes indican en qué se basa un control de Film: MEASURED, DERIVED, MODELED, PERCEPTUAL, ARTISTIC o NOT LINKED.

Control	Rango	Por defecto	Comportamiento
FILM			
Negative stock	Tungsten 500 — Fast tungsten colour negative · EI 500 · Daylight 250 — Daylight colour negative · EI 250 · Tungsten 200 — Tungsten colour negative · EI 200 · Daylight 50 — Finest-grain daylight negative · EI 50	Tungsten 500 — Fast tungsten colour negative · EI 500	El material. Las curvas, el grano y la nitidez vienen de la ficha técnica Kodak de la emulsión. Las emulsiones VISION3 están hechas para intercarse, así que con Color separation en 0 se diferencian sobre todo por el grano y la nitidez; sube Color separation para ver sus diferencias de color.
Color separation (spectral)	0 ... 1	0	Cómo ven el color las capas del film. 0 = cada capa ve un canal de la imagen (solo curvas); 1 = las sensibilidades espectrales reales de la emulsión según su ficha Kodak, que cambian tono y saturación de forma distinta en cada emulsión. [DERIVED de los datos Kodak; el paso RGB → espectro es MODELED]
NEGATIVE			
Exposure (stops)	-4 ... 4	0	Exposición del negativo, en stops: la luz que ve el film. El gris medio queda anclado en 0.
Negative contrast (development)	0,5 ... 1,6	1	Push / pull del negativo: escala la pendiente de las curvas de la emulsión alrededor del gris medio (1,0 = las curvas Kodak). Por encima de 1 = forzado (más contraste, más grano); por debajo de 1 = pull. [MODELED: no es una medición de la emulsión]
FILM TEXTURE			
Film format	8 · Regular 8 ... 70mm IMAX (15-perf)	35mm Super 35	Punto de partida para el paso: fija el tamaño del fotograma y lleva Grain size, Film softness y Halation size a como se ve ese paso. Todo sigue siendo editable: tus cambios mandan. El paso es solo geometría: no cambia el material.
Enable film softness (MTF)	on / off	on	Activado = se aplica la pérdida de resolución propia de la emulsión (MTF) (por defecto, el comportamiento de versiones anteriores). Desactivado = bypass exacto: ningún píxel cambia y no se ejecuta ninguna pasada de suavidad. El valor de Film softness se conserva para cuando lo reactives.
Film softness (x Super 35)	0 ... 12	1	Qué tan suave se ve la resolución propia del film (MTF) en tu fotograma, respecto a Super 35 (1,0 = la MTF Kodak del negativo y la copia elegidos, sobre un fotograma Super 35). Un fotograma más pequeño amplía más el mismo detalle, así que los formatos pequeños parten más altos. [DERIVED de la MTF Kodak + tamaño del fotograma]
Enable halation	on / off	on	Activado = se aplica el halo rojizo alrededor de las altas luces (por defecto, el comportamiento de versiones anteriores). Desactivado = bypass exacto: ningún píxel cambia y no se ejecuta la pirámide de halación. Los valores de Halation se conservan.

GDC Film · continuación

Control	Rango	Por defecto	Comportamiento
Halation (amount)	0 ... 4	1	Intensidad del halo rojizo alrededor de las altas luces. Independiente del formato y de la emulsión: ningún dato defendible lo vincula a ellos. [NOT LINKED]
Halation size (% of frame)	0,1 ... 20	1,607	Hasta dónde llega el halo, en porcentaje del ancho del fotograma. Su tamaño sobre el film se considera igual en cualquier paso, así que cubre más de un fotograma pequeño. El radio inicial (0,4 mm sobre el film) es un valor elegido. [PERCEPTUAL]
Enable grain	on / off	on	Activado = se aplica el grano de película (por defecto, el comportamiento de versiones anteriores). Desactivado = bypass exacto: ningún píxel cambia y no se genera ni se anima ningún grano. Los valores de Grain se conservan.
Grain (amount)	0 ... 2	0,5	Intensidad del grano (1,0 = la granularidad RMS Kodak del negativo y la copia elegidos). Independiente del formato: la granularidad Kodak se define sobre el propio film. [NOT LINKED al paso]
Grain size (x Super 35)	0,1 ... 12	1	Qué tamaño tiene el grano en tu fotograma, respecto a Super 35 (1,0 = el grano Kodak sobre un fotograma Super 35). Un fotograma más pequeño se amplía más, así que el mismo grano se ve más grande. [DERIVED de la geometría del fotograma; Kodak E-58]
Grain in shadows	0 ... 3	1	Grano en las partes oscuras de la imagen, respecto a los medios tonos (1,0 = como se comporta la emulsión). Arriba = sombras más ásperas, abajo = negros más limpios. Los medios tonos conservan Grain (amount). Las zonas siguen la exposición del negativo. [ARTISTIC sobre la granularidad Kodak]
Grain in highlights	0 ... 3	1	Grano en las partes claras de la imagen, respecto a los medios tonos (1,0 = como se comporta la emulsión: el film real muestra menos grano en las zonas claras). Arriba = textura en cielos y altas luces, abajo = altas luces limpias. [ARTISTIC sobre la granularidad Kodak]
Animate grain	on / off	on	Activado: el grano cambia en cada fotograma. Desactivado: el mismo grano en todos los fotogramas.
Skin protection	on / off	off	Apagado (predeterminado) = grano exactamente como antes. Encendido = el grano que genera este nodo se reduce donde el detector de color ve piel, según Grain on skin (%). No toca lo que no sea grano generado por el nodo.
Skin protection source	Colour detector · Second Input (Mask)	Colour detector	Detector de color = automático, solo por color (la madera cálida, la arena o las paredes pueden confundirse con piel). Second Input (Mask) = la entrada Mask de este nodo: la vía profesional (una ventana, un qualifier o Magic Mask elegidos por ti). Si la entrada Mask no está conectada, la protección queda APAGADA (sin recurso oculto).
Mask channel	Alpha (Key port) · Red (RGB port)	Alpha (Key port)	Qué canal de la entrada Mask lleva la máscara. Alpha (puerto Key): conecta una clave (ventana, qualifier, Magic Mask, Key Mixer) al puerto KEY de la entrada Mask; la máscara llega sin alterar. Red (puerto RGB): conecta un matte gris al puerto RGB de la entrada Mask. La entrada Mask cuenta como conectada solo cuando su puerto RGB tiene un cable (cualquier imagen, p. ej. la salida del mismo nodo que alimenta Source); la clave va entonces al puerto Key.
Invert mask	on / off	off	Usa 1 – Mask: protege lo que selecciona la máscara en lugar del resto.
Grain on skin (%)	0 ... 100	25	Cuánto del grano generado se queda en la piel: 100 = sin cambios, 0 = ningún grano generado en la piel. Los píxeles de los que el detector no está seguro reciben una reducción parcial.
Show skin protection mask	on / off	off	DIAGNÓSTICO, no para entrega: muestra la protección en gris (blanco = grano reducido por completo, negro = grano intacto). Apágalo antes de renderizar.

GDC Film · continuación

Control	Rango	Por defecto	Comportamiento
PRINT			
Print stock	Print Modern — Current-generation cinema print film · Print Classic — Earlier-generation print · softer contrast, deeper black	Print Modern — Current-generation cinema print film	El material de copia. Su curva, los colores de los tintes, el grano y la nitidez vienen de la ficha Kodak (2383: la emulsión de copia de cine actual; 2393: la Premier anterior, algo menos contrastada, negros más profundos, grano algo más grueso). [Datos MEASURED; positivar el negativo sobre ella es un cierre MODELED]
Printer lights (points)	–12 ... 12	0	Printer light general en puntos (1 punto = 1/12 de stop), sumado a los tres colores: + positiva más oscuro, – más claro.
Red light (points)	–12 ... 12	0	Printer light rojo en puntos, sumado al general: + quita rojo de la copia (dominante cian), – añade rojo.
Green light (points)	–12 ... 12	0	Printer light verde en puntos, sumado al general: + quita verde de la copia (dominante magenta), – añade verde.
Blue light (points)	–12 ... 12	0	Printer light azul en puntos, sumado al general: + quita azul de la copia (dominante amarilla), – añade azul.
Print contrast (development)	0,5 ... 1,6	1	Push / pull de la copia: escala la pendiente de las curvas de copia alrededor del gris nominal (1,0 = las curvas Kodak; el gris medio no se mueve). Una copia es contrastada por diseño: bájalo si después de este nodo una transformación de visualización añade una segunda curva en S. [MODELED, no medido]
MIX			
Mix	0 ... 1	1	Mezcla el original (0) con el resultado de film (1).
VIEW			
View	Result · Compare (before after) · Exposure Map (Stops) · Saturation Map	Result	Result = la imagen de film. Compare = una cortinilla entre original y resultado: para trabajar, no para entregar. Exposure Map y Saturation Map (al final) miden la salida de la herramienta; solo para comprobar.
Scale position	Bottom · Top · Left · Right	Bottom	Dónde se dibuja la escala en Exposure Map y Saturation Map (Abajo, Arriba, Izquierda, Derecha). Los valores altos quedan arriba en una escala vertical y a la derecha en una horizontal.
Saturation reference	Working gamut · Rec.709 · Rec.2020	Rec.709	Gamut respecto al que Saturation Map mide: 1,0 es el borde de ese gamut (un canal a cero). Rec.709 muestra cuánto se aleja la imagen de lo que puede reproducir una pantalla Rec.709.
Saturation scale max (%)	5 ... 100	100	Tope de la escala de Saturation Map, como porcentaje del borde del gamut de referencia. Bájalo para ver diferencias pequeñas en saturaciones bajas. No existe una saturación correcta: el mapa la muestra, el look decide.
Split position	0 ... 1	0,5	Posición del divisor de Compare.
ADVANCED			
Frame width on film (mm)	3 ... 75	24,89	Ancho físico del fotograma sobre el film, en milímetros. Lo fija Format; cámbialo solo para simular una ventanilla personalizada. Las propiedades físicas del film se mantienen; cambia lo grandes que se ven en el encuadre.

15b · GDC Cinema Style 1.2.0

GDC Cinema Style

Etapla film · alternativa a Film, después de Highlights + Gamut, antes de la transformación de salida · log del pipeline a la entrada y a la salida · solo Metal

Control	Rango	Por defecto	Comportamiento
FILM TEXTURE			
Film format	8 · Regular 8 ... 70mm IMAX (15-perf)	35mm Super 35	Punto de partida para el paso: fija el tamaño del fotograma y lleva Grain size, Film softness y Halation size a como se ve ese paso. Todo sigue siendo editable: tus cambios mandan. El paso es solo geometría: no cambia el material.
Texture model (not linked to the style)	Tungsten 500 — Fast tungsten colour negative · EI 500 · Daylight 250 — Daylight colour negative · EI 250 · Tungsten 200 — Tungsten colour negative · EI 200 · Daylight 50 — Finest-grain daylight negative · EI 50	Tungsten 500 — Fast tungsten colour negative · EI 500	El material de película cuyos datos publicados en la ficha técnica gobiernan la suavidad (MTF) y el grano de la textura. NO está vinculado al estilo creativo elegido: el nombre de un estilo no implica este material. [datos MEASURED de la ficha de este material; NOT LINKED al estilo]
Enable film softness (MTF)	on / off	off	Desactivado (por defecto) = solo el estilo: ningún píxel cambia y no se ejecuta ninguna pasada de suavidad. Activado = se aplica la pérdida de resolución propia de la emulsión sobre el estilo. El valor de Film softness se conserva al desactivarlo.
Film softness (x Super 35)	0 ... 12	1	Qué tan suave se ve la resolución propia del film (MTF) en tu fotograma, respecto a Super 35 (1,0 = la MTF Kodak del negativo y la copia elegidos, sobre un fotograma Super 35). Un fotograma más pequeño amplía más el mismo detalle, así que los formatos pequeños parten más altos. [DERIVED de la MTF Kodak + tamaño del fotograma]
Enable halation	on / off	off	Desactivado (por defecto) = solo el estilo: ningún píxel cambia y no se ejecuta la pirámide de halación. Activado = el halo rojizo alrededor de las altas luces se aplica antes del estilo. Los valores de Halation se conservan.
Halation (amount)	0 ... 4	1	Intensidad del halo rojizo alrededor de las altas luces. Independiente del formato y de la emulsión: ningún dato defendible lo vincula a ellos. [NOT LINKED]
Halation size (% of frame)	0,1 ... 20	1,607	Hasta dónde llega el halo, en porcentaje del ancho del fotograma. Su tamaño sobre el film se considera igual en cualquier paso, así que cubre más de un fotograma pequeño. El radio inicial (0,4 mm sobre el film) es un valor elegido. [PERCEPTUAL]
CHEMICAL PROCESS			
Enable Chemical Process	on / off	off	Activado = esta capa del estilo se aplica (Chemical Process). El material de película está activado por defecto; las otras tres capas son opcionales.

GDC Cinema Style · continuación

Control	Rango	Por defecto	Comportamiento
Chemical Process style	13 · Pulled 1 ... X-Process 2	Pulled 1	El proceso químico: el estilo elegido de la biblioteca GDC Cinema Style, con su nombre original. Los nombres de fabricantes indican la referencia creativa buscada; el estilo no es una transformación oficial de ningún fabricante ni está afiliado o respaldado por ellos.
Chemical Process mix	0 ... 1	1	Cuánto de esta capa se aplica: 0 = nada, 1 = el estilo completo.
FILM STOCK			
Enable Film Stock	on / off	on	Activado = esta capa del estilo se aplica (Film Stock). El material de película está activado por defecto; las otras tres capas son opcionales.
Film Stock style	61 · Kodak 2383a ... 8573 to 2393	Kodak 5219	El material de película: el estilo elegido de la biblioteca GDC Cinema Style, con su nombre original. Los nombres de fabricantes indican la referencia creativa buscada; el estilo no es una transformación oficial de ningún fabricante ni está afiliado o respaldado por ellos.
Film Stock mix	0 ... 1	1	Cuánto de esta capa se aplica: 0 = nada, 1 = el estilo completo.
CONTRAST RESPONSE			
Enable Contrast Response	on / off	off	Activado = esta capa del estilo se aplica (Contrast Response). El material de película está activado por defecto; las otras tres capas son opcionales.
Contrast Response style	6 · Hi-Con 1 ... Lo-Con 3	Hi-Con 1	La respuesta de contraste: el estilo elegido de la biblioteca GDC Cinema Style, con su nombre original. Los nombres de fabricantes indican la referencia creativa buscada; el estilo no es una transformación oficial de ningún fabricante ni está afiliado o respaldado por ellos.
Contrast Response mix	0 ... 1	1	Cuánto de esta capa se aplica: 0 = nada, 1 = el estilo completo.
COLOR & SKIN TUNING			
Enable Color & Skin Tuning	on / off	off	Activado = esta capa del estilo se aplica (Color & Skin Tuning). El material de película está activado por defecto; las otras tres capas son opcionales.
Color & Skin Tuning style	6 · Desat 1 ... Greenery 3	Desat 1	El ajuste de color y piel: el estilo elegido de la biblioteca GDC Cinema Style, con su nombre original. Los nombres de fabricantes indican la referencia creativa buscada; el estilo no es una transformación oficial de ningún fabricante ni está afiliado o respaldado por ellos.
Color & Skin Tuning mix	0 ... 1	1	Cuánto de esta capa se aplica: 0 = nada, 1 = el estilo completo.
STYLE TRIM			
Style exposure (stops)	-4 ... 4	0	La exposición con la que se entra en el estilo, en stops, antes de las capas: el estilo reacciona a cuánta luz ve.
Style contrast	0,5 ... 1,6	1	Contraste alrededor del gris medio, aplicado después de las capas. 1 = sin cambios.
Style density (stops)	-2 ... 2	0	La densidad general del estilo, en stops. 0 = sin cambios.
Style warmth	-1 ... 1	0	Desplaza el estilo hacia cálido (+) o frío (-).
Style tint	-1 ... 1	0	Desplaza el estilo hacia magenta (+) o verde (-).
Style saturation	0 ... 2	1	La saturación sustractiva (en densidad) del estilo. 1 = sin cambios.
FILM GRAIN			
Enable grain	on / off	off	Desactivado (por defecto) = solo el estilo: ningún píxel cambia y no se genera ni se anima ningún grano. Activado = el grano de película se aplica después del estilo. Los valores de Grain se conservan.

GDC Cinema Style · continuación

Control	Rango	Por defecto	Comportamiento
Grain (amount)	0 ... 2	0,5	Intensidad del grano (1,0 = la granularidad RMS Kodak del negativo y la copia elegidos). Independiente del formato: la granularidad Kodak se define sobre el propio film. [NOT LINKED al paso]
Grain size (x Super 35)	0,1 ... 12	1	Qué tamaño tiene el grano en tu fotograma, respecto a Super 35 (1,0 = el grano Kodak sobre un fotograma Super 35). Un fotograma más pequeño se amplía más, así que el mismo grano se ve más grande. [DERIVED de la geometría del fotograma; Kodak E-58]
Grain in shadows	0 ... 3	1	Grano en las partes oscuras de la imagen, respecto a los medios tonos (1,0 = como se comporta la emulsión). Arriba = sombras más ásperas, abajo = negros más limpios. Los medios tonos conservan Grain (amount). Las zonas siguen la exposición del negativo. [ARTISTIC sobre la granularidad Kodak]
Grain in highlights	0 ... 3	1	Grano en las partes claras de la imagen, respecto a los medios tonos (1,0 = como se comporta la emulsión: el film real muestra menos grano en las zonas claras). Arriba = textura en cielos y altas luces, abajo = altas luces limpias. [ARTISTIC sobre la granularidad Kodak]
Animate grain	on / off	on	Activado: el grano cambia en cada fotograma. Desactivado: el mismo grano en todos los fotogramas.
Skin protection	on / off	off	Apagado (predeterminado) = grano exactamente como antes. Encendido = el grano que genera este nodo se reduce donde el detector de color ve piel, según Grain on skin (%).
Skin protection source	Colour detector · Second Input (Mask)	Colour detector	Detector de color = automático, solo por color (la madera cálida, la arena o las paredes pueden confundirse con piel). Second Input (Mask) = la entrada Mask de este nodo: la vía profesional. Si la entrada Mask no está conectada, la protección queda APAGADA (sin recurso oculto).
Mask channel	Alpha (Key port) · Red (RGB port)	Alpha (Key port)	Qué canal de la entrada Mask lleva la máscara: Alpha (puerto Key) o Red (puerto RGB, para un matte gris). La entrada Mask cuenta como conectada solo cuando su puerto RGB tiene un cable.
Invert mask	on / off	off	Usa 1 – Mask: protege lo que selecciona la máscara en lugar del resto.
Grain on skin (%)	0 ... 100	25	Cuánto del grano generado se queda en la piel: 100 = sin cambios, 0 = ningún grano generado en la piel. Los píxeles de los que el detector no está seguro reciben una reducción parcial.
Show skin protection mask	on / off	off	DIAGNÓSTICO, no para entrega: muestra la protección en gris (blanco = grano reducido por completo, negro = grano intacto). Apágalo antes de renderizar.

MIX

Mix	0 ... 1	1	Mezcla el original (0) con el resultado (1).
-----	---------	---	--

VIEW

View	Result · Compare (before after) · Exposure Map (Stops) · Saturation Map	Result	Result = la imagen con el estilo aplicado. Compare = una cortinilla entre original y resultado: para trabajar, no para entregar. Exposure Map y Saturation Map (al final) miden la salida de la herramienta; solo para comprobar.
Scale position	Bottom · Top · Left · Right	Bottom	Dónde se dibuja la escala en Exposure Map y Saturation Map (Abajo, Arriba, Izquierda, Derecha). Los valores altos quedan arriba en una escala vertical y a la derecha en una horizontal.
Saturation reference	Working gamut · Rec.709 · Rec.2020	Rec.709	Gamut respecto al que Saturation Map mide: 1,0 es el borde de ese gamut (un canal a cero). Rec.709 muestra cuánto se aleja la imagen de lo que puede reproducir una pantalla Rec.709.
Saturation scale max (%)	5 ... 100	100	Tope de la escala de Saturation Map, como porcentaje del borde del gamut de referencia. Bájalos para ver diferencias pequeñas en saturaciones bajas. No existe una saturación correcta: el mapa la muestra, el look decide.

GDC Cinema Style · continuación

Control	Rango	Por defecto	Comportamiento
Split position	0 ... 1	0,5	Posición del divisor de Compare.
ADVANCED			
Frame width on film (mm)	3 ... 75	24,89	Ancho físico del fotograma sobre el film, en milímetros. Lo fija Format; cámbialo solo para simular una ventanilla personalizada. Las propiedades físicas del film se mantienen; cambia lo grandes que se ven en el encuadre.

GDC DRT

Salida · el último nodo de una cadena gestionada por GDC · log del pipeline a la entrada, Rec.709 gamma 2.4 a la salida

Control	Rango	Por defecto	Comportamiento
OUTPUT TRANSFORM			
Profile	Natural — Clean, realistic · moderate contrast · Asiatic — Delicate skin tones · rich vegetation · Cinema Print — Classic print-film character · warm ambers · aqua tones	Natural — Clean, realistic · moderate contrast	El carácter de la salida. Natural = limpio, realista, contraste moderado. Asiatic = tonos de piel delicados y vegetación rica, contraste medio. 2383 Inspired = sensación clásica de copia cinematográfica (ámbares cálidos, tonos aqua, saturación densa). Inspirado en un look de película de copia; no es una emulación oficial ni certificada.
Output encoding	Rec.709 Gamma 2.4 (default) · Rec.709 Gamma 2.2 · sRGB	Rec.709 Gamma 2.4 (default)	Codificación de la imagen entregada. Gamma 2.4 = codificación de referencia (sin cambios para los proyectos existentes). Gamma 2.2 y sRGB mantienen el mismo renderizado y solo recodifican la luz de pantalla.
VIEW			
View	Result · Exposure Map (Stops) · Saturation Map	Result	Result = la imagen entregada. Exposure Map = stops respecto al 18 % de la luz de pantalla de la imagen entregada (no stops de escena). Saturation Map = saturación de la imagen entregada respecto al gamut de referencia. Solo para comprobar: no para entregar.
Scale position	Bottom · Top · Left · Right	Bottom	Dónde se dibuja la escala en Exposure Map y Saturation Map (Abajo, Arriba, Izquierda, Derecha). Los valores altos quedan arriba en una escala vertical y a la derecha en una horizontal.
Saturation reference	Working gamut · Rec.709 · Rec.2020	Rec.709	Gamut respecto al que Saturation Map mide: 1,0 es el borde de ese gamut (un canal a cero). Rec.709 muestra cuánto se aleja la imagen de lo que puede reproducir una pantalla Rec.709.
Saturation scale max (%)	5 ... 100	100	Tope de la escala de Saturation Map, como porcentaje del borde del gamut de referencia. Bájalo para ver diferencias pequeñas en saturaciones bajas. No existe una saturación correcta: el mapa la muestra, el look decide.

Capas de proceso, contraste y color.

Capa	Estilo (nombre original)	Grupo
Chemical Process	Pulled 1	Push / Pull
Chemical Process	Pulled 2	Push / Pull
Chemical Process	Pulled 3	Push / Pull
Chemical Process	Pushed 1	Push / Pull
Chemical Process	Pushed 2	Push / Pull
Chemical Process	Pushed 3	Push / Pull
Chemical Process	Flashed 1	Flashing
Chemical Process	Flashed 2	Flashing
Chemical Process	Flashed 3	Flashing
Chemical Process	Silver Retained 1	Bleach Bypass
Chemical Process	Silver Retained 2	Bleach Bypass
Chemical Process	X-Process 1	Cross Process
Chemical Process	X-Process 2	Cross Process
Contrast Response	Hi-Con 1	High Contrast
Contrast Response	Hi-Con 2	High Contrast
Contrast Response	Hi-Con 3	High Contrast
Contrast Response	Lo-Con 1	Low Contrast
Contrast Response	Lo-Con 2	Low Contrast
Contrast Response	Lo-Con 3	Low Contrast
Color & Skin Tuning	Desat 1	Desaturation
Color & Skin Tuning	Desat 2	Desaturation
Color & Skin Tuning	Desat 3	Desaturation
Color & Skin Tuning	Greenery 1	Greener
Color & Skin Tuning	Greenery 2	Greener
Color & Skin Tuning	Greenery 3	Greener

Nota

- 1 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.

15c · Biblioteca Cinema Style (2/4)

Capa Film Stock, parte 1.

Capa	Estilo (nombre original)	Grupo
Film Stock	Kodak 2383a	Kodak
Film Stock	Kodak 2383b	Kodak
Film Stock	Kodak 2393a	Kodak
Film Stock	Kodak 2393b	Kodak
Film Stock	Kodak 2395	Kodak
Film Stock	Kodak 5205	Kodak
Film Stock	Kodak 5219	Kodak
Film Stock	Kodak 5229	Kodak
Film Stock	Kodak E100G	Kodak
Film Stock	Kodak E100VS	Kodak
Film Stock	Kodak E100VS XP	Kodak
Film Stock	Kodak Ektachrome	Kodak
Film Stock	Kodak Ektar	Kodak
Film Stock	Kodak Gold	Kodak
Film Stock	Kodak Portra 160	Kodak
Film Stock	Kodak Portra 400	Kodak
Film Stock	Kodak Portra 800	Kodak
Film Stock	Kodak Tri-X BW	Kodak
Film Stock	Fuji 3510	Fuji
Film Stock	Fuji 3513	Fuji
Film Stock	Fuji 3514	Fuji

Nota

- 1 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.

Capa Film Stock, parte 2.

Capa	Estilo (nombre original)	Grupo
Film Stock	Fuji 3521a	Fuji
Film Stock	Fuji 3521b	Fuji
Film Stock	Fuji 3523	Fuji
Film Stock	Fuji 8522	Fuji
Film Stock	Fuji 8532	Fuji
Film Stock	Fuji 8543	Fuji
Film Stock	Fuji 8553	Fuji
Film Stock	Fuji 8563	Fuji
Film Stock	Fuji 8573	Fuji
Film Stock	Fuji 8583	Fuji
Film Stock	Fuji 8592	Fuji
Film Stock	Fuji Astia	Fuji
Film Stock	Fuji Fortia	Fuji
Film Stock	Fuji Instant FP	Fuji
Film Stock	Fuji Instant FP Neg	Fuji
Film Stock	Fuji Neopan BW	Fuji
Film Stock	Fuji Provia 100F	Fuji
Film Stock	Fuji Provia XP	Fuji
Film Stock	Fuji Sensia XP	Fuji
Film Stock	Fuji Velvia	Fuji
Film Stock	Agfa Portrait XPS 160	Agfa

Nota

- 1 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.

Capa Film Stock, parte 3.

Capa	Estilo (nombre original)	Grupo
Film Stock	Agfa Precisa Xp	Agfa
Film Stock	Agfa Vista	Agfa
Film Stock	Polaroid 665 BW	Polaroid
Film Stock	Polaroid 669	Polaroid
Film Stock	Polaroid 680	Polaroid
Film Stock	Polaroid 690	Polaroid
Film Stock	Polaroid 70	Polaroid
Film Stock	Ilford BW	Ilford
Film Stock	0 Universal Fuji Print	Universal
Film Stock	0 Universal Intermediate 1	Universal
Film Stock	0 Universal Intermediate 2	Universal
Film Stock	0 Universal Intermediate 3	Universal
Film Stock	0 Universal Kodak Print	Universal
Film Stock	0 Universal OCN	Universal
Film Stock	5205 to 3521	Conversions
Film Stock	5218 to 3510	Conversions
Film Stock	5229 to 3513	Conversions
Film Stock	8553 to 2383	Conversions
Film Stock	8573 to 2393	Conversions

Nota

- 1 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 · Vistas y diagnóstico

Las vistas de trabajo nunca se entregan.

Instrumento	Vista	Muestra
Exposure + Balance	Exposure Map (Stops)	stops respecto al gris medio (18%), tras Exposure y Balance, con escala
Exposure + Balance	Zone Weights	dónde actúan Shadows, Midtones, Highlights, como pesos continuos
Color · Skin	Highlight	la selección sobre la imagen (Color: magenta · Skin: cian)
Color · Skin	Spotlight	la selección en color, el resto atenuado a gris
Color · Skin	Matte	la selección como matte (blanco = seleccionado por completo)
Color · Skin	Compare 4-up	cuatro vistas una al lado de otra
Look · Film	Compare (before after)	un wipe entre original y resultado, con Split position

Antes de Deliver

- 1 Resolve no indica a un plug-in si está renderizando para entrega, así que el instrumento no puede desactivar una vista por sí solo. Devuelve cada **View** a **Result**.
- 2 Mientras hay una vista de trabajo activa, el Inspector muestra una fila de estado como *DIAGNOSTIC VIEW - not for delivery*.

16 · Solución de problemas

Cuando algo no se ve bien.

Síntoma	Causa y solución
El instrumento no aparece en Effects → OpenFX	Comprueba en la aplicación que figura como Instalado; cierra Resolve, espera 20 segundos y vuelve a abrirlo.
Marca de agua sobre la imagen	El instrumento está en Demo: sin licencia, licencia caducada o retirada, licencia para otro Mac, o el paquete Full aún no está instalado — mira Licences y luego Install Full.
La aplicación dice que falta la carpeta OFX	Resolve aún no la ha creado. Permite que la aplicación cree /Library/OFX/Plugins (solo crea eso); si rechazaste, no se creó nada. Un archivo en el lugar de la carpeta lo mueves tú.
Un instrumento Full ha vuelto a Demo	Su licencia caducó, fue retirada o es para otro Mac. Tus nodos y ajustes están intactos; solicita o importa una licencia nueva y luego Install Full.
Colores o contraste ligeramente desviados en todas partes	La variante de pipeline no corresponde al nodo: cambia la variante.
Exposure + Balance se siente demasiado fuerte o los stops no cuadran	El nodo recibe log, no luz lineal: añade las conversiones a su alrededor.
La página Pipeline rechaza mi cadena	Lee el mensaje bajo Verificación de la cadena : nombra la transformación que se haría dos veces o la etapa que está fuera de orden. Cambia quién gestiona el color o quita el componente que nombra.
Input Transform o Linear to Log muestra marca de agua — ¿es normal?	Sin licencia, sí: ambos son productos con licencia y funcionan en Demo, con marca de agua. Con una licencia válida que los cubra se instala la edición Full y la marca de agua desaparece.
Imagen deslavada tras Input Transform	Comprueba Camera / log : debe corresponder al material. Comprueba también que Resolve no esté ya transformando el clip (Color Management o un Color Space Transform en el mismo nodo).
Color no responde a Pick Color	Activa OpenFX Overlay en el Viewer; elige una zona con color, no una gris.
Skin selecciona madera, arena o beige	La detección se basa en el color. Reduce Skin range y revisa Highlight .
Imagen demasiado pesada con Film	El contraste de la copia se suma a una curva en S de visualización: baja Print contrast (development) desde 1,0.
Reproducción lenta en 4K	Los efectos espaciales de Film son los más pesados: pon Grain, Halation o Film softness a 0 mientras trabajas.
Informar de un problema	Menú de la aplicación → Exportar diagnóstico...: el informe no contiene claves y los datos personales están ocultos.

Salir limpiamente.

Desinstalar

- 1 Quita primero los instrumentos: **Instrumentos** → cada fila → **Quitar de Resolve...**
- 2 Después, menú de la aplicación → **Uninstall the app completely...** → confirma. Se borran la aplicación, sus datos locales y sus registros; la aplicación va a la Papelera. Tus proyectos, nodos y ajustes en Resolve no se borran; los instrumentos que no quitaste siguen en Resolve.

Avisos

- 1 Kodak, VISION3 y VISION Premier son marcas comerciales de Eastman Kodak Company. ARRI, ALEXA y LogC son marcas comerciales de ARRI. ACES es una marca comercial de la Academy of Motion Picture Arts and Sciences. DaVinci Resolve es una marca comercial de Blackmagic Design. GDC STYLE es independiente y no está afiliado a estas empresas ni respaldado por ellas.
- 2 Datos de film: fichas técnicas publicadas por Kodak; cada parte modelada está etiquetada en el Inspector.
- 3 Tipografías: Archivo, Inter — SIL Open Font License 1.1.