



GDC STYLE CLIENT

Technical User Manual

Fiecare control, exact.

Cerințe, instalare, ediții și licențe, lanțul complet de la Input Transform la DRT, pagina Pipeline și fiecare control public al celor douăsprezece instrumente și al celor două componente de pipeline licențiabile — pentru GDC STYLE Client 2.7.0 pe 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

Cuprins

Ce găsești unde.

Întâi instalarea, apoi pagina Pipeline și felul în care se verifică un lanț, apoi câte un capitol de referință pentru fiecare node, generat chiar din plugin-uri: fiecare control public, intervalul, valoarea implicită și ce face.

01 · Cerințe și versiuni	03
02 · Instalare, actualizare, scoatere	04
03 · Ediții și licențe (1/3)	06
03 · Ediții și licențe (2/3)	07
03 · Ediții și licențe (3/3)	08
04 · Pagina Pipeline	09
05 · Cum se verifică un lanț	11
AI Ready	12
Stream Deck & PowerGrades	13
06 · Pipeline-uri și plasare	14
07 · Camere sursă și proveniență	15
05 · GDC Input Transform — controale	16
06 · GDC Exposure + Balance — controale	17
07 · GDC Optics — controale	19
08 · GDC Linear to Log — controale	20
09 · GDC Saturation + Hue — controale	21

10 · GDC Tone — controale	22
11 · GDC Color — controale	24
12 · GDC Look — controale	26
13 · GDC Skin — controale	27
13b · GDC Skin Retouch — controale	29
14 · GDC Highlights + Gamut — controale	31
15 · GDC Film — controale	32
15b · GDC Cinema Style — controale	35
16 · GDC DRT — controale	38
15c · Biblioteca Cinema Style (1/4)	39
15c · Biblioteca Cinema Style (2/4)	40
15c · Biblioteca Cinema Style (3/4)	41
15c · Biblioteca Cinema Style (4/4)	42
15 · View-uri și diagnostic	43
16 · Depanare	44
17 · Dezinstalare și mențiuni	45

01 · Cerințe și versiuni

De ce ai nevoie.

Element	Cerință
Sistem de operare	macOS 13 Ventura sau mai nou · Mac cu Apple silicon
Gazdă	DaVinci Resolve Studio, pagina Color, OpenFX (testat: 21.1). Ediția gratuită nu a fost testată.
Procesare	GPU, prin Metal
Locul instalării	/Library/OFX/Plugins
Administrator	parola Mac-ului, o dată la fiecare instalare, actualizare sau scoatere

Componentă	Versiune
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 de look-uri
GDC Skin	1.3.0
GDC Skin Retouch	1.1.0 · 4 pipeline-uri
GDC Highlights + Gamut	1.1.0
GDC Film	1.4.0
GDC Cinema Style	1.2.0 · 86 de stiluri
GDC DRT	1.2.0

Fiecare instrument are versiunea lui, independentă de aplicație. Rândul **Build** din Inspector (grupul **Activation**, doar citire) arată versiunea, ediția și pipeline-ul instanței de pe node — de exemplu `Version 1.2.0 • Full • ACES`. GDC Input Transform și GDC Linear to Log o arată la fel — «Version 1.2.0 • Demo • ACES» fără licență, «Version 1.2.0 • Full • ACES» cu o licență valabilă.

Aplicația administrează instrumentele.

Instalare

- 1 GDC STYLE Client → **Instruments**.
- 2 Pe rândul instrumentului, în **Pipelines**, bifează variantele în care lucrezi (ACES, DaVinci, LogC3, LogC4). Butonul de acțiune numără pachetele și spune ce va face: **Install Demo (N)**, **Install Full (N)** sau **Go back to Demo (N)**.
- 3 Apasă butonul. Un plan arată fiecare pachet; nimic nu se scrie până nu confirmi.
- 4 Scrie parola Mac-ului în fereastra nativă macOS.
- 5 Închide Resolve, așteaptă cel puțin 20 de secunde, deschide-l din nou.

Folderul OFX

- 1 Resolve citește plugin-urile din **/Library/OFX/Plugins**. Dacă acel folder (sau părintele lui **/Library/OFX**) nu există încă, aplicația spune asta pe înțelesul tuturor, cere acordul tău și creează doar acele foldere, cu permisiuni standard.
- 2 Dacă refuzi, nu se creează nimic. Dacă în locul folderului e un fișier, aplicația nu îl șterge niciodată: îl muți tu. Dacă permisiunile nu permit crearea, aplicația îți spune ce s-a întâmplat și că nimic nu s-a schimbat.
- 3 Plugin-urile altor furnizori din același folder nu se ating niciodată: aplicația listează, înlocuiește și scoate doar pachetele ei.

Actualizare

- 1 Când aplicația se actualizează, instrumentele instalate pot arăta **Update available**: apasă butonul de acțiune pe fiecare rând, confirmă, repornește Resolve.
- 2 Aplicația verifică singură la pornire dacă există o versiune nouă; **Update Now** o descarcă, o instalează și o repornește, **Later** amână acea versiune.

Scoatere și reinstalare

- 1 Click pe rândul instrumentului ca să-l desfaci → **Remove from Resolve...** → **Remove**: se scot toate variantele acelui instrument. Licența, nodurile și proiectele tale nu sunt afectate.
- 2 Pentru reinstalare, bifează din nou variantele de care ai nevoie în **Pipelines** și confirmă.
- 3 Dacă apare **DUPLICATE**, același pachet există de două ori în folderul de plugin-uri; actualizarea curăță dublura.

02 · Instalare, actualizare, scoatere

GDC STYLE Client

pentru DaVinci Resolve

Instrumente

Pipeline

Licențe

Actualizări

Documentație

Setări

Instrumente

☰ Toate profilele

📦 Instalează tot: 13 Demo

🗑 Scoate tot...

🔄 Reîmprospătează

Demo se instalează gratuit, fără licență (efectul se aplică, cu filigran). Cu o licență semnată, pachetele Full pentru ce ți s-a acordat se descarcă separat; restul rămâne Demo.

🔍

GDC Exposure + Balance

Expunere, balans de alb și lumini de imprimare, în lumină scene-linear.

ACES

DaVinci

LogC3

LogC4

● Neinstalat

● Demo

Instalează Demo (1)

▼

🎨

GDC Color

Selectează o familie de culori și o muți, fără măști.

ACES

DaVinci

LogC3

LogC4

● Neinstalat

● Demo

Instalează Demo (1)

▼

👤

GDC Skin

Unifică și rafinează tonul pielii fără să atingi restul imaginii.

ACES

DaVinci

LogC3

LogC4

● Neinstalat

● Demo

Instalează Demo (1)

▼

🎭

GDC Look

Caracter vizual de pornire: ton, paletă și zone, cu protecția pielii.

ACES

DaVinci

LogC3

LogC4

● Neinstalat

● Demo

Instalează Demo (1)

▼

🎞

GDC Film

Materialul filmului: negativ, print, grăunte și halație.

ACES

DaVinci

LogC3

LogC4

● Neinstalat

● Demo

Instalează Demo (1)

▼

⚡

GDC Highlights + Gamut

Luminile și culorile extreme, pregătite înainte de film: drum spre alb, comprimarea gamei și un umăr moale, în stopuri.

ACES

DaVinci

LogC3

LogC4

● Neinstalat

● Demo

Instalează Demo (1)

▼

🌀

GDC Optics

Difuzia filtrului din fața obiectivului și strălucirea luminilor, în lumină scene-linear.

ACES

DaVinci

LogC3

LogC4

● Neinstalat

● Demo

Instalează Demo (1)

▼

∞

GDC Film Look

Un lanț de film în etape: expunere, balans de alb, trecere în log, ton și grăunte. Păstrezi sau scoți doar etapele permise.

ACES

DaVinci

LogC3

LogC4

● Neinstalat

● Demo

Instalează Demo (5)

▼

Output Transforms

Transformare de ieșire către Rec.709 Gamma 2.4. Se pune ultima în lanț și nu se folosește împreună cu Output Handoff.

📄

GDC DRT

Transformare de ieșire către Rec.709 Gamma 2.4, cu trei profiluri: Natural, Asiatic și 2383 Inspired.

ACES

DaVinci

LogC3

LogC4

● Neinstalat

● Demo

Instalează Demo (1)

▼

v2.3.1

🔄 Caută actualizări

Aplicația, pe pagina descrisă mai sus, la dimensiune de citit.

GDC STYLE Client 2.10.0 · macOS

05

Demo: fără licență, cu filigran. Full vine după licență.

Ediții

- 1 **Demo** — disponibil fără licență, cu filigran, fără expirare. Efectul funcționează integral; imaginea poartă un mic watermark **DEMO**, rar (umplere deschisă, contur întunecat), care își schimbă poziția la fiecare 48 de cadre (aproximativ 2 secunde la 24 fps). Nu conține nume, e-mail sau alte date personale.
- 2 **Full** — pachete separate, fără watermark. Aplicația le descarcă numai după ce ai o licență semnată, numai pentru ce acoperă ea, și verifică fiecare pachet (semnătură, dimensiune, sumă de control) înainte să-l instaleze. Pluginul verifică licența încă o dată în Resolve.
- 3 Nu există perioadă de probă și nici buton de activare în Inspector. Aplicația conține numai pachete Demo; pachetele Full nu sunt niciodată în ea.

Cere o licență

- 1 În aplicație: **Licences** → **Request a license**. Scrie numele și e-mailul (și, opțional, un nume pentru calculator și un motiv). După ce trimiți o cerere, aplicația reține aceste date doar pe acest Mac, ca să nu le rescree data viitoare; le poți edita în formular sau apăsa **Șterge datele salvate** ca să le uite.
- 2 Alege **What you request**: **Current selection** (rezultatul deschis în Instruments, cu etapele alese de tine), **Several results**, **An offer** sau **The whole available catalogue** — lista de azi; produsele apărute mai târziu nu sunt incluse decât dacă administratorul le adaugă explicit.
- 3 **What is sent and why** arată exact ce pleacă de pe Mac: nume, e-mail, ce soliciți, limba, versiunea aplicației și un identificator criptografic al acestui Mac (nu seria hardware). Fără parole, fișiere sau conținutul proiectelor. Bifează confirmarea, apoi **Send the request**.
- 4 Dacă trimiterea online nu e disponibilă, apasă **Copy the request code** și trimite-l prin e-mail sau WhatsApp. Cererea nu este o acordare: administratorul decide ce emite.

De la cerere la Full — și înapoi la Demo.

Acordare, import, instalare Full

- 1 Administratorul emite licența în **GDC Commercial Admin**: fără donație (teste, tutoriale, concursuri, evenimente, colaboratori) sau pentru o donație; orice durată, inclusiv fără expirare; pentru tot catalogul existent la data emiterii sau doar pentru pipeline-uri și etape alese. Sumele și duratele nu sunt fixate în acest manual: vin din ofertă și din licența emisă.
- 2 Primești licența prin e-mail sau WhatsApp (începe cu **GDC3-**), sau aplicația o primește online. În **Licences** → **Already have a license?** o lipești sau folosești **Import from file...**, apoi **Import the license**. Se verifică local: semnătura, acest Mac, valabilitatea.
- 3 Instrumentele rămân Demo până apeși **Install Full (N)** în **Instruments**: pachetele Full se descarcă separat, doar pentru ce acoperă licența. O licență parțială arată **Full: ACES · rest Demo** pe rând.

Expirare, retragere, revenire la Demo

- 1 Când o licență expiră sau e retrasă de emitent, sau a fost emisă pentru alt Mac, pachetele Full revin singure la Demo — o randare nouă după acel moment e Demo. **Go back to Demo (N)** înlocuiește pachetele Full instalate cu cele Demo.
- 2 Nodurile, valorile parametrilor, setările și proiectele tale se păstrează: revine doar watermark-ul. **Remove the license** (în **Licences**) are același efect pe acest Mac.

Verificare și cine ce face.

Verificare

- 1 **Licences** arată starea ta: **Active**, **Expired** — the tools are back in **Demo**, **Starts later**, **Withdrawn by the issuer** — the tools are in **Demo**, **For another computer** sau **Invalid**. **Check now** întreabă din nou serverul când trimiterea online e disponibilă.
- 2 În **Resolve**, rândul **Build** din **Inspector** (grupul **Activation**, doar citire) arată versiunea, ediția și pipeline-ul instanței de pe node.

Cele trei aplicații

- 1 **GDC STYLE Client** — această aplicație: instalează **Demo**, cere și importă licențe, descarcă **Full**, se actualizează, se dezinstatează.
- 2 **GDC Commercial Admin** — aplicația administratorului: citește cererile, emite, limitează și retrage licențe și arată cine a descărcat ce și când.
- 3 **GDC STYLE Lab Dev** — atelierul intern al autorului pentru dezvoltare, teste și export independent de pachete **OFX Demo** și **Full**. Nu se distribuie clienților și nu are flux de licențiere pentru clienți.

Planifică tot lanțul înainte de primul node.

Alegere	Ce înseamnă
Cine administrează culoarea	GDC administrează culoarea: clipul rămâne în codarea camerei, iar GDC Input Transform îl aduce în scene-linear. Resolve administrează culoarea: Resolve (Color Management, un Color Space Transform sau transformarea de intrare ACES) a făcut-o deja; GDC nu adaugă Input Transform.
Pipeline	ACES, DaVinci, LogC3 sau LogC4: gama și curba log în care lucrează fiecare node. O bifă marchează pipeline-urile ale căror componente de pipeline sunt instalate.
Camera sursă	Doar când GDC administrează culoarea: camera / log-ul clipului, din lista combinațiilor demonstrate de motor.
Resolve livrează	Doar când Resolve administrează culoarea: scene-linear sau log (de exemplu ACEScct). Cu log și instrumente liniare în lanț, confirmă Color Space Transform-urile din jurul etapei Linear.
Instrumente și ieșire	Bifează instrumentele Linear și Log / Film dorite în lanț și dacă ieșirea o face GDC DRT sau o păstrează Resolve.

Cele șase etape

- 1 Pagina listează lanțul de sus în jos: sursa · Input Transform · instrumente Linear · Linear to Log · instrumente Log și Film · Output Transform.
- 2 Fiecare etapă arată domeniul pe care îl citește și îl scrie, cine o face (GDC sau Resolve), ce face Resolve, ce face GDC și ce să nu duplici, și dacă piesele GDC sunt instalate.

Instalează și copiază

- 1 **Instalează componentele** instalează componentele de pipeline de care are nevoie lanțul: GDC Input Transform și GDC Linear to Log. Sunt produse licențiable ca instrumentele: fără licență se instalează ediția Demo (cu watermark); cu o licență valabilă care le acoperă, ediția Full, pe aceeași identitate OFX. Același plan, aceeași confirmare și aceeași cerere de parolă ca la instrumente. Dacă o licență expiră sau e retrasă, revin la Demo pe același node. **Vezi în Instrumente** deschide rândul produsului (stare, licență, instalare, scoatere).
- 2 **Copiază planul** pune în clipboard nodurile GDC în ordine, cu ce face Resolve, ce face GDC și ce să nu duplici. Aplicația nu creează noduri în Resolve: le montezi tu, după plan.

04 · Pagina Pipeline

GDC STYLE Client

pentru DaVinci Resolve

Instrumente

Pipeline

Licențe

Actualizări

Documentație

Setări

Pipeline

Componentele sunt instalate

Copiază planul

Lanțul complet al culorii, de la camera sursă la ieșire. Alege cine administrează culoarea și vezi, în ordine, ce face fiecare nod — fără transformări duble.

De exemplu, dacă ai un clip în codarea camerei, poți să-l transformezi în scene-linear, să-l transformezi în log, să-l transformezi în film, să-l transformezi în log și să-l transformezi în film.

Cine administrează culoarea

GDC administrează culoarea

Resolve 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 afișare. În Resolve nu mai pui un IDT sau un Color Space Transform.

Alegerile tale

Pipeline

ACES

DaVinci

LogC3

LogC4

Camera sursă

Sony S-Log3 / Sony S-Gamut3.Cine

Instrumente Linear

☒ GDC Exposure + Balance

☒ GDC Optics

Instrumente Log și Film

☒ GDC Color

☒ GDC Look

☐ GDC Skin

☐ GDC Highlights + Gamut

☒ GDC Film

Ieșirea

☒ GDC DRT face ieșirea (Rec.709 · gamma 2.4); altfel ieșirea rămâne pe Resolve

Lanțul tău, în ordine

Se montează de sus în jos, pe nodurile din Resolve. Fiecare etapă spune ce face Resolve, ce face GDC și ce să NU duplici.

1

Sursa camerei

clipul tău, așa cum a fost filmat

cameră → Sony S-Log3 / Sony S-Gamut3.Cine

Resolve

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

GDC

Clipul intră în GDC Input Transform exact cum a fost filmat.

Nu duplica

Nu pune un Color Space Transform / IDT al lui Resolve înaintea GDC Input Transform: imaginea s-ar transforma de două ori.

2

Input Transform (IDT)

GDC Input Transform · inclus, gratuit

Instalat

Sony S-Log3 / Sony S-Gamut3.Cine → scene-linear · AP1

Resolve

Nu face nimic în acest pas.

GDC

Decodează codarea camerei (Sony S-Log3 / Sony S-Gamut3.Cine) în scene-linear · AP1 și aduce gama camerei în gama pipeline-ului.

Nu duplica

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

3

Instrumente Linear

GDC Exposure + Balance · GDC Optics

Neinstalat · din Instrumente

scene-linear · AP1 → scene-linear · AP1

Resolve

Nu face nimic în acest pas.

GDC

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

Nu duplica

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

4

Linear to Log

GDC Linear to Log · inclus, gratuit

Instalat

scene-linear · AP1 → log · ACEScct

v2.3.1

Caută actualizări

Aplicația, pe pagina descrisă mai sus, la dimensiune de citit.

05 · Cum se verifică un lanț

Pagina refuză o dublă transformare.

Situație	De ce e refuzată	Ce faci
Input Transform peste un proiect pe care Resolve îl administrează deja	Imaginea ar fi transformată de două ori.	Alege Resolve administrează culoarea sau oprește transformarea de intrare a lui Resolve și lasă GDC să administreze.
Linear to Log când Resolve livrează deja log	Imaginea ar fi codată în log de două ori.	Scoate Linear to Log din lanț.
Instrumente log fără Linear to Log	Ar primi lumină liniară în loc de log-ul pipeline-ului.	Adaugă Linear to Log după etapa Linear (pagina o face singură).
Instrumente liniare pe un timeline log	Exposure + Balance și Optics așteaptă lumină liniară de scenă.	Bifează confirmarea: Resolve înconjoară etapa Linear cu două Color Space Transform (log → linear și înapoi).
Două transformări de ieșire	GDC DRT și transformarea de ieșire a lui Resolve ar converti amândouă către ecran.	Păstrează una: GDC DRT sau ieșirea lui Resolve (oprește DRT-ul în pagină).
Ordine greșită	Instrumentele au sens doar în etapa lor: cele Linear înaintea Linear to Log, cele Log după, Film după celelalte instrumente Log, nimic după ieșire.	Pagina construiește lanțul în ordinea corectă; urmează ordinea planului.

Verdictul

- 1 Pagina rulează aceeași verificare pe care o folosește motorul peste tot și arată verdictul sub **Verificarea lanțului: Lanț valid — fără transformări duble** sau fiecare problemă pe înțeles.
- 2 Verificarea privește ordinea și proprietarul transformărilor. Nu judecă aspectul imaginii: asta rămâne la tine.

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.

Stream Deck & PowerGrades

Controlează Exposure + Balance de pe un Stream Deck.

Componentă	Ce face aplicația	Siguranță
Pluginul Stream Deck	Instalează pluginul GDC STYLE cu helperul lui nativ. Gratuit și public: fără licență, cu Demo, Full, licență expirată sau fără nicio licență.	Arată întâi planul; nu scrie nimic până nu confirmi; poate fi scos.
Profil și folder	Instalează profilul independent GDC STYLE XL sau adaugă folderul GDC STYLE într-un profil pe care îl folosești deja.	Copie de siguranță verificată, tranzacțional, reversibil cu Restaurează; celelalte profiluri ale tale nu se schimbă niciodată.
PowerGrade-uri	Instalează patru PowerGrade-uri Demo (ACES, DaVinci, LogC3, LogC4) într-un album separat din Galerie; și cele patru Full. Toate PowerGrade-urile sunt gratuite și publice — fără verificare de licență, fără cont: nodurile lor arată filigran până când licența acoperă instrumentele. Setul GDC Cinema Style (13 noduri; patru Demo și patru Full, albume separate) stă lângă cel standard: Film și Cinema Style pornesc dezactivate și sunt alternative — activezi unul singur.	Fără duplicate, celelalte PowerGrade-uri neatinsse, reinstalarea e idempotentă.

Link to Stream Deck

- 1 În Resolve selectezi nodul GDC Exposure + Balance, deschizi Inspectorul, grupul **Stream Deck**, și apeși **Link to Stream Deck**. Starea devine **Linked**; se controlează numai acel nod, iar un alt Link îl înlocuiește pe primul.
- 2 După repornirea Resolve apeși din nou Link: legătura nu se reface singură. O țintă lipsă, expirată sau ambiguă face tastele să refuze și să arate de ce. Deck-ul nu citește și nu schimbă licența: Demo păstrează filigranul, Full cere un drept valid.

Ce este verificat

- 1 Stream Deck XL pe macOS, pe dispozitiv fizic. Stream Deck Standard și Plus nu sunt verificate pe dispozitive reale, iar dialul de la Plus nu este verificat pe hardware. Stream Deck este marca producătorului dispozitivului; GDC STYLE nu este afiliat și nu este aprobat de acesta.

06 · Pipeline-uri și plasare

Patru variante, un singur node tree.

Variantă	Gamă · codare	Grupuri în 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

Alege varianta

- 1 Varianta descrie semnalul care ajunge la node, nu camera. Alege grupul care corespunde spațiului de lucru al proiectului.
- 2 O variantă greșită tot rulează, dar citește valorile ca pe altă codare: schimbă varianta, nu compensează cu slider-e.

Ordinea node-urilor

- 1 Input Transform (când GDC administrează culoarea) → Exposure + Balance → Optics → Linear to Log → Saturation + Hue → Tone → Color → Look → Skin → Highlights + Gamut → Film → DRT. Un instrument sau o componentă pe node; folosește doar ce îți trebuie.
- 2 Input Transform citește codarea camerei și întoarce lumină liniară de scenă în gama pipeline-ului. Exposure + Balance și Optics primesc și întorc lumină liniară de scenă. Linear to Log o codează cu log-ul pipeline-ului.
- 3 Color, Look, Skin, Highlights + Gamut și Film primesc și întorc semnalul log al pipeline-ului. DRT primește acel log și întoarce Rec.709 gamma 2.4: nimic nu vine după el.
- 4 Când Resolve administrează culoarea, GDC nu o administrează: scoate Input Transform (și Linear to Log când Resolve livrează deja log).

Un lanț complet administrat de GDC: Input Transform → Instrumente liniare → Linear to Log → Instrumente log și film → DRT



07 · Camere sursă și proveniență

Fiecare cameră spune cum a fost stabilită.

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

Două niveluri

- 1 **Specificație oficială:** formula și gamutul provin din documentația publicată de producător și sunt verificate numeric față de ea.
- 2 **Testat GDC · transformare independentă:** o transformare verificată de GDC față de implementarea internă și materialele de test disponibile. Nu este furnizată sau aprobată de producătorul camerei și nu implică nicio afiliere.

Unde o vezi

- 1 În Inspector, rândul read-only **Source level** se află sub **Camera / log** și urmează alegerea ta. Pe pagina Pipeline apare o linie scurtă cu un tooltip informativ sub lista de camere, grupată pe producători.
- 2 Demo și Full aplică exact aceeași transformare; singura diferență este filigranul și licența. Node-urile existente își păstrează camera: camerele noi se adaugă doar la sfârșitul listei.

05 · GDC Input Transform 1.3.0

GDC Input Transform

Componentă de pipeline (licențiable) · primul node când GDC administrează culoarea · codarea camerei la intrare, scene-linear la ieșire

Control	Interval	Implicit	Comportament
INPUT TRANSFORM			
Camera / log	28 · ACEScct / ACES AP1 ... sRGB (display-referred) / sRGB (Rec.709 primaries)	ARRI LogC3 EI800 / ARRI Wide Gamut 3	Camera și curba log ale materialului. Sunt listate doar combinațiile demonstrate de motorul Input Transform GDC. Ieșirea e scene-linear în gama pipeline-ului ales.

GDC Exposure + Balance

Etapă liniară · primul instrument din gradare · intrare și ieșire în lumină liniară de scenă

Control	Interval	Implicit	Comportament
EXPOSURE			
Exposure (stops)	-10 ... 10	0	Luminează (+) sau întunecă (-) imaginea, în stopuri. Aplicat în lumină liniară de scenă, deci se comportă ca o schimbare reală de expunere.
Black offset	-0,5 ... 0,5	0	Ridică (+) sau coboară (-) punctul de negru, în unități liniare de scenă. Pașii mici contează mult.
Shadows (stops)	-2 ... 2	0	Luminează sau întunecă doar zona întunecată, în stopuri, cu o tranziție foarte graduală. Pixelii din jurul griului mediu (18%) și peste rămân exact cum sunt. Culoarea se păstrează.
Midtones (stops)	-1 ... 1	0	Luminează sau întunecă mijlocul scăării tonale, în stopuri. Griul mediu primește valoarea întreagă; efectul se stinge lin spre umbrele adânci și luminile puternice. Nu e un gamma. Culoarea se păstrează; combinațiile extreme se plafonează lin, ca tonurile să nu se inverseze.
Highlights (stops)	-2 ... 2	0	Luminează sau întunecă doar zona luminoasă, în stopuri, cu o tranziție foarte graduală: cobori vârfurile fără să atingi tonurile medii sau umbrele. Griul mediu și sub el rămân exact cum sunt. Culoarea se păstrează.
TONAL BALANCE			
Shadows Temperature (mired)	-60 ... 60	0	Încălzește (+) sau răcește (-) doar umbrele, în mired, cu aceeași tranziție ca Shadows (stops). Griul mediu și peste rămân neatinse. Pentru o tentă care depinde de nivelul de expunere; pentru toată imaginea folosește Balance.
Shadows Tint (green / magenta)	-0,02 ... 0,02	0	Mută doar umbrele spre magenta (+) sau verde (-), perpendicular pe axa de temperatură (Duv).
Highlights Temperature (mired)	-60 ... 60	0	Încălzește (+) sau răcește (-) doar luminile, în mired, cu aceeași tranziție ca Highlights (stops). Griul mediu și sub el rămân neatinse.
Highlights Tint (green / magenta)	-0,02 ... 0,02	0	Mută doar luminile spre magenta (+) sau verde (-), perpendicular pe axa de temperatură (Duv).
BALANCE			
Temperature (mired shift)	-150 ... 150	0	Mută balansul de alb spre cald (+) sau rece (-), în mired. 0 = neschimbat. Adaptarea se face în gama profilului ales.
Tint (green / magenta)	-0,05 ... 0,05	0	Mută balansul de alb spre magenta (+) sau verde (-), perpendicular pe axa de temperatură (Duv).
PRINTER LIGHTS			
Printer light Master (points)	-50 ... 50	0	Adaugă (+) sau scoate (-) aceeași cantitate pe roșu, verde și albastru, în puncte de imprimare (1 punct = 1/8 de stop pe fiecare canal), peste Printer lights R/G/B. 0 = neschimbat.
Printer light Red (points)	-50 ... 50	0	Adaugă (+) sau scoate (-) roșu, în puncte de printer light. 1 punct = 1/8 de stop pe acest canal.
Printer light Green (points)	-50 ... 50	0	Adaugă (+) sau scoate (-) verde, în puncte. 1 punct = 1/8 de stop pe acest canal.
Printer light Blue (points)	-50 ... 50	0	Adaugă (+) sau scoate (-) albastru, în puncte. 1 punct = 1/8 de stop pe acest canal.

GDC Exposure + Balance · continuare

Control	Interval	Implicit	Comportament
CHANNEL MIX			
Red output: Red in	-2 ... 2	1	Cât din canalul roșu de intrare intră în ieșirea roșu, în lumină liniară de scenă. 1 pe diagonală și 0 în rest = neschimbat.
Red output: Green in	-2 ... 2	0	Cât din canalul verde de intrare intră în ieșirea roșu, în lumină liniară de scenă. 1 pe diagonală și 0 în rest = neschimbat.
Red output: Blue in	-2 ... 2	0	Cât din canalul albastru de intrare intră în ieșirea roșu, în lumină liniară de scenă. 1 pe diagonală și 0 în rest = neschimbat.
Green output: Red in	-2 ... 2	0	Cât din canalul roșu de intrare intră în ieșirea verde, în lumină liniară de scenă. 1 pe diagonală și 0 în rest = neschimbat.
Green output: Green in	-2 ... 2	1	Cât din canalul verde de intrare intră în ieșirea verde, în lumină liniară de scenă. 1 pe diagonală și 0 în rest = neschimbat.
Green output: Blue in	-2 ... 2	0	Cât din canalul albastru de intrare intră în ieșirea verde, în lumină liniară de scenă. 1 pe diagonală și 0 în rest = neschimbat.
Blue output: Red in	-2 ... 2	0	Cât din canalul roșu de intrare intră în ieșirea albastru, în lumină liniară de scenă. 1 pe diagonală și 0 în rest = neschimbat.
Blue output: Green in	-2 ... 2	0	Cât din canalul verde de intrare intră în ieșirea albastru, în lumină liniară de scenă. 1 pe diagonală și 0 în rest = neschimbat.
Blue output: Blue in	-2 ... 2	1	Cât din canalul albastru de intrare intră în ieșirea albastru, în lumină liniară de scenă. 1 pe diagonală și 0 în rest = neschimbat.
Keep neutrals	on / off	off	Activ: fiecare rând al matricei se împarte la suma lui, deci griul rămâne gri oricum amesteci. Oprit: matricea se folosește exact cum e setată (un rând care nu însumează 1 schimbă luminozitatea și poate colora neutrele).
MIX			
Mix	0 ... 1	1	Cât din rezultat se folosește: 0 = original, 1 = complet. Amestecul se face în lumină liniară de scenă.
VIEW			
View	Result · Exposure Map (Stops) · Zone Weights · Saturation Map	Result	Result = imaginea gradată. Exposure Map = stopuri față de griul mediu (18%) ale ieșirii. Zone Weights = unde acționează Shadows (albastru), Midtones (verde), Highlights (portocaliu). Pentru lucru, nu pentru livrare. Exposure Map și Saturation Map (la coadă) măsoară ieșirea instrumentului; doar pentru verificare.
Scale position	Bottom · Top · Left · Right	Bottom	Unde se desenează scala în Exposure Map și Saturation Map (Jos, Sus, Stânga, Dreapta). Valorile mari sunt sus pe o scală verticală și în dreapta pe una orizontală.
Saturation reference	Working gamut · Rec.709 · Rec.2020	Rec.709	Gama față de care Saturation Map măsoară: 1,0 e marginea acelei game (un canal la zero). Rec.709 arată cât e imaginea de departe de ce poate reda un ecran Rec.709.
Saturation scale max (%)	5 ... 100	100	Vârful scalei din Saturation Map, ca procent din marginea gamei de referință. Coboară-l ca să vezi diferențe mici la saturații joase. Nu există o saturație corectă: harta o arată, look-ul decide.

GDC Optics

Etapa liniară · după Exposure + Balance · intrare și ieșire în lumină liniară de scenă · doar Metal

Control	Interval	Implicit	Comportament
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	Filtrul de difuzie din fața obiectivului. Filtrele negre protejează umbrele; cele albe și calde le ridică.
Strength	5 · 1/8 ... 2	1/2	Gradul filtrului, ca la un set real de filtre: 1/8 abia se simte, 2 e puternic.
Amount	0 ... 1	0	Cât din filtru se aplică. 0 = oprit. Lumina se redistribuie, nu se adaugă.
BLOOM			
Threshold (stops)	0 ... 8	2,5	Stopurile peste griul mediu (18%) de la care luminile încep să strălucească (bloom). Același pe orice profil de cameră.
Size	0 ... 1	0,5	Cât de departe se răspândește bloom-ul, ca fracțiune din înălțimea cadrului. Același aspect la orice rezoluție.
Amount	0 ... 1	0	Cât de multă lumină de bloom se adaugă în jurul zonelor strălucitoare. 0 = oprit.
MIX			
Mix	0 ... 1	1	Scalează ambele cantități: 0 = originalul, 1 = așa cum e setat.
VIEW			
View	Result · Exposure Map (Stops) · Saturation Map	Result	Result = imaginea procesată. Exposure Map = stopuri față de griul mediu (18%) al ieșirii acestui instrument. Saturation Map = saturația ieșirii față de gama de referință. Celelalte vederi (dacă există) rămân la aceleași poziții. Doar pentru verificare: readu pe Result înainte de randare.
Scale position	Bottom · Top · Left · Right	Bottom	Unde se desenează scala în Exposure Map și Saturation Map (Jos, Sus, Stânga, Dreapta). Valorile mari sunt sus pe o scală verticală și în dreapta pe una orizontală.
Saturation reference	Working gamut · Rec.709 · Rec.2020	Rec.709	Gama față de care Saturation Map măsoară: 1,0 e marginea acelei game (un canal la zero). Rec.709 arată cât e imaginea de departe de ce poate reda un ecran Rec.709.
Saturation scale max (%)	5 ... 100	100	Vârful scalei din Saturation Map, ca procent din marginea gamei de referință. Coboră-l ca să vezi diferențe mici la saturații joase. Nu există o saturație corectă: harta o arată, look-ul decide.

GDC Linear to Log

Componentă de pipeline (licențiable) · trecerea din scene-linear în log-ul pipeline-ului

GDC Linear to Log nu are controale. Codează lumina liniară de scenă cu curba log a pipeline-ului ales — nu e nimic de setat. Pune-l o singură dată, după instrumentele Linear și înaintea celor Log și Film, doar când GDC administrează trecerea în log (niciodată când Resolve livrează deja log). Este un produs licențiable ca celelalte: Demo (cu watermark) fără licență, Full cu o licență valabilă.

09 · GDC Saturation + Hue 1.1.0

GDC Saturation + Hue

Etapa log · după Linear to Log, înainte de Tone · log-ul pipeline-ului la intrare și ieșire

Control	Interval	Implicit	Comportament
SATURATION			
Saturation	0 ... 2	1	Scalează intensitatea culorii păstrând luminozitatea: 1 = neschimbat, 0 = alb-negru, peste 1 = mai vivid. Lucrează pe codurile log ale pipeline-ului.
HUE			
Hue rotation (deg)	-180 ... 180	0	Rotește toate nuanțele pe roata de culori, în grade. 0 = neschimbat.
MIX			
Mix	0 ... 1	1	Cât din rezultat se folosește: 0 = originalul, 1 = complet.
VIEW			
View	Result · Exposure Map (Stops) · Saturation Map	Result	Result = imaginea procesată. Exposure Map = stopuri față de griul mediu (18%) al ieșirii acestui instrument. Saturation Map = saturația ieșirii față de gama de referință. Celelalte vederi (dacă există) rămân la aceleași poziții. Doar pentru verificare: readu pe Result înainte de randare.
Scale position	Bottom · Top · Left · Right	Bottom	Unde se desenează scala în Exposure Map și Saturation Map (Jos, Sus, Stânga, Dreapta). Valorile mari sunt sus pe o scală verticală și în dreapta pe una orizontală.
Saturation reference	Working gamut · Rec.709 · Rec.2020	Rec.709	Gama față de care Saturation Map măsoară: 1,0 e marginea acelei game (un canal la zero). Rec.709 arată cât e imaginea de departe de ce poate reda un ecran Rec.709.
Saturation scale max (%)	5 ... 100	100	Vârful scalei din Saturation Map, ca procent din marginea gamei de referință. Coboră-l ca să vezi diferențe mici la saturații joase. Nu există o saturație corectă: harta o arată, look-ul decide.
ADVANCED			
HSV saturation	0 ... 2	1	Scalează saturația în modelul HSV; diferă de Saturation de mai sus: urmează modelul de culoare HSV, nu luminanța. 1 = neschimbat.
HSV value	0 ... 2	1	Scalează valoarea HSV (canalul cel mai luminos); ridică sau coboră și grii neutri. 1 = neschimbat.

10 · GDC Tone 1.1.0

GDC Tone

Etapa log · după Saturation + Hue, înainte de Color · log-ul pipeline-ului la intrare și ieșire

Control	Interval	Implicit	Comportament
LIFT GAMMA GAIN			
Lift (shadows)	-0,5 ... 0,5	0	Ridică (+) sau coboară (-) capătul întunecat al imaginii, pe codurile log ale pipeline-ului, ca un lift pe o imagine log.
Gamma (midtones)	0,1 ... 4	1	Luminează (peste 1) sau întunecă (sub 1) tonurile medii fără să mute negrul sau albul.
Gain (highlights)	0 ... 4	1	Scalează tot semnalul: ridică (peste 1) sau coboară (sub 1) capătul luminos. Negrul rămâne unde e.
WHEELS			
Shadows end at (stops)	-4 ... 2	0	Unde se stinge roata Shadows, în stopuri față de gri 18%. Aceeași valoare înseamnă aceeași parte a imaginii pe ACES, DaVinci, LogC3 și LogC4.
Highlights start at (stops)	1 ... 7	3,5	Unde începe roata Highlights, în stopuri peste gri 18%. Tonurile medii sunt tot ce e între cele două limite.
Shadows Red	-0,5 ... 0,5	0	Adaugă (+) sau scoate (-) lumină roșu în zona Shadows (umbre), direct pe codurile log. 0 = neschimbat.
Shadows Green	-0,5 ... 0,5	0	Adaugă (+) sau scoate (-) lumină verde în zona Shadows (umbre), direct pe codurile log. 0 = neschimbat.
Shadows Blue	-0,5 ... 0,5	0	Adaugă (+) sau scoate (-) lumină albastru în zona Shadows (umbre), direct pe codurile log. 0 = neschimbat.
Shadows Master	-0,5 ... 0,5	0	Adaugă (+) sau scoate (-) lumină pe toate canalele în zona Shadows (umbre), direct pe codurile log. 0 = neschimbat.
Midtones Red	-0,5 ... 0,5	0	Adaugă (+) sau scoate (-) lumină roșu în zona Midtones (tonuri medii), direct pe codurile log. 0 = neschimbat.
Midtones Green	-0,5 ... 0,5	0	Adaugă (+) sau scoate (-) lumină verde în zona Midtones (tonuri medii), direct pe codurile log. 0 = neschimbat.
Midtones Blue	-0,5 ... 0,5	0	Adaugă (+) sau scoate (-) lumină albastru în zona Midtones (tonuri medii), direct pe codurile log. 0 = neschimbat.
Midtones Master	-0,5 ... 0,5	0	Adaugă (+) sau scoate (-) lumină pe toate canalele în zona Midtones (tonuri medii), direct pe codurile log. 0 = neschimbat.
Highlights Red	-0,5 ... 0,5	0	Adaugă (+) sau scoate (-) lumină roșu în zona Highlights (lumini), direct pe codurile log. 0 = neschimbat.
Highlights Green	-0,5 ... 0,5	0	Adaugă (+) sau scoate (-) lumină verde în zona Highlights (lumini), direct pe codurile log. 0 = neschimbat.
Highlights Blue	-0,5 ... 0,5	0	Adaugă (+) sau scoate (-) lumină albastru în zona Highlights (lumini), direct pe codurile log. 0 = neschimbat.
Highlights Master	-0,5 ... 0,5	0	Adaugă (+) sau scoate (-) lumină pe toate canalele în zona Highlights (lumini), direct pe codurile log. 0 = neschimbat.
ASC CDL			
Slope Red	0 ... 4	1	Slope ASC CDL: înmulțește canalul roșu. 1 = neschimbat.
Slope Green	0 ... 4	1	Slope ASC CDL: înmulțește canalul verde. 1 = neschimbat.
Slope Blue	0 ... 4	1	Slope ASC CDL: înmulțește canalul albastru. 1 = neschimbat.
Offset Red	-0,5 ... 0,5	0	Offset ASC CDL: adaugă la canalul roșu. 0 = neschimbat.

GDC Tone · continuare

Control	Interval	Implicit	Comportament
Offset Green	-0,5 ... 0,5	0	Offset ASC CDL: adaugă la canalul verde. 0 = neschimbat.
Offset Blue	-0,5 ... 0,5	0	Offset ASC CDL: adaugă la canalul albastru. 0 = neschimbat.
Power Red	0,1 ... 4	1	Power ASC CDL: modelează tonurile medii ale canalului roșu. 1 = neschimbat.
Power Green	0,1 ... 4	1	Power ASC CDL: modelează tonurile medii ale canalului verde. 1 = neschimbat.
Power Blue	0,1 ... 4	1	Power ASC CDL: modelează tonurile medii ale canalului albastru. 1 = neschimbat.
CDL saturation	0 ... 4	1	Saturația ASC CDL în jurul luminanței profilului. 1 = neschimbat.

CONTRAST

Contrast	0 ... 3	1	Desface (peste 1) sau comprimă (sub 1) tonurile în jurul pivotului. Se aplică după roți și CDL.
Pivot (stops)	-3 ... 3	0	Tonul care nu se mișcă, în stopuri față de gri 18%. 0 = griul 18% codat de profil.

MIX

Mix	0 ... 1	1	Cât din rezultat se folosește: 0 = originalul, 1 = complet.
-----	---------	---	---

VIEW

View	Result · Exposure Map (Stops) · Saturation Map	Result	Result = imaginea procesată. Exposure Map = stopuri față de griul mediu (18%) al ieșirii acestui instrument. Saturation Map = saturația ieșirii față de gama de referință. Celelalte vederi (dacă există) rămân la aceleași poziții. Doar pentru verificare: readu pe Result înainte de randare.
Scale position	Bottom · Top · Left · Right	Bottom	Unde se desenează scala în Exposure Map și Saturation Map (Jos, Sus, Stânga, Dreapta). Valorile mari sunt sus pe o scală verticală și în dreapta pe una orizontală.
Saturation reference	Working gamut · Rec.709 · Rec.2020	Rec.709	Gama față de care Saturation Map măsoară: 1,0 e marginea acelei game (un canal la zero). Rec.709 arată cât e imaginea de departe de ce poate reda un ecran Rec.709.
Saturation scale max (%)	5 ... 100	100	Vârful scalei din Saturation Map, ca procent din marginea gamei de referință. Coboră-l ca să vezi diferențe mici la saturații joase. Nu există o saturație corectă: harta o arată, look-ul decide.

GDC Color

Etapa log · după Tone, înainte de Look · log-ul pipeline-ului la intrare și ieșire

Control	Interval	Implicit	Comportament
SELECT			
Pick Color	—	buton	Apasă, apoi dă click pe imagine (sau trage peste o zonă) ca să alegi familia de culori. Cere OpenFX Overlay pornit în Viewer.
REFINE			
Color range	0 ... 1	0,25	Cât de largă e familia aleasă. Jos = doar acea culoare, sus = și nuanțele vecine.
Edge softness	0 ... 1	0,5	Cât de blând se stinge selecția la margini. Jos = margine dură (poate arăta trepte), sus = tranziție lină.
Saturation range	0 ... 1	0,5	Cât din variația de saturație a pick-ului intră. Jos = o bandă îngustă în jurul pick-ului, sus = de la versiunile palide la cele vii.
Brightness range	0 ... 1	0,4	Cât din variația de luminozitate a pick-ului intră. Jos = o bandă îngustă, sus = de la zonele închise la cele luminoase ale acelei culori.
CHANGE			
Hue	−180 ... 180	0	Rotește culorile selectate pe cercul cromatic, în grade. Restul imaginii rămâne neatins.
Saturation	−1 ... 1	0	Face culorile selectate mai vii (+) sau mai stinse (−).
Density	−1 ... 1	0	Face culorile selectate mai bogate și mai adânci (+) sau mai deschise și mai subțiri (−), ca densitatea unui colorant.
Brightness (stops)	−2 ... 2	0	Luminează (+) sau întunecă (−) culorile selectate, în stopuri.
Temperature (cool / warm)	−1 ... 1	0	Mută culorile selectate spre cald (+) sau rece (−).
PROTECT			
Protect skin	0 ... 1	0	Ține pielea în afara corecției: 0 = fără protecție, 1 = pielea își păstrează culoarea. Pielea e găsită din culoare, nu din fețe.
Protect neutrals	0 ... 1	0,5	Ține griurile și culorile aproape neutre în afara corecției: mai sus = mai mult din zona aproape-gri rămâne neatinsă.
MIX			
Amount	0 ... 1,5	1	Intensitatea corecției (nu un amestec): 0 = original, 1 = corecția așa cum e setată, peste 1 = mai departe.
VIEW			
View	7 · Result ... Saturation Map	Result	Result = imaginea gradată. Highlight, Spotlight, Matte și Compare 4-up arată ce e selectat: pentru lucru, nu pentru livrare. Exposure Map și Saturation Map (la coadă) măsoară ieșirea instrumentului; doar pentru verificare.
Scale position	Bottom · Top · Left · Right	Bottom	Unde se desenează scala în Exposure Map și Saturation Map (Jos, Sus, Stânga, Dreapta). Valorile mari sunt sus pe o scală verticală și în dreapta pe una orizontală.
Saturation reference	Working gamut · Rec.709 · Rec.2020	Rec.709	Gama față de care Saturation Map măsoară: 1,0 e marginea acelei game (un canal la zero). Rec.709 arată cât e imaginea de departe de ce poate reda un ecran Rec.709.

GDC Color · continuare

Control	Interval	Implicit	Comportament
Saturation scale max (%)	5 ... 100	100	Vârful scalei din Saturation Map, ca procent din marginea gamei de referință. Coboară-l ca să vezi diferențe mici la saturații joase. Nu există o saturație corectă: harta o arată, look-ul decide.

ADVANCED

Center hue (deg)	0 ... 360	250	Centrul culorii selectate: nuanța, în grade. Scris de Pick Color; îl editezi pentru precizie fină.
Center saturation	0 ... 1	0,5	Centrul culorii selectate: saturația. Scris de Pick Color; îl editezi pentru precizie fină.
Center brightness (stops)	-12 ... 8	0	Centrul culorii selectate: luminozitatea, în stopuri. Scris de Pick Color; îl editezi pentru precizie fină.

12 · GDC Look 1.3.0

GDC Look

Etapa log · după Color, înainte de Skin · log-ul pipeline-ului la intrare și ieșire

Control	Interval	Implicit	Comportament
LOOK			
Look	37 · Look 01 ... Look 37	Look 01	Caracterul imaginii. Fiecare look e o rețetă completă (ton, densitatea culorilor, relațiile dintre culori, tenta griurilor); slider-ele de mai jos o ajustează.
CHARACTER			
Contrast	-1 ... 1	0	Adaugă (+) sau scoate (-) contrast în jurul griului mediu; extremele rămân ancorate.
Blacks (crushed / lifted)	-1 ... 1	0	Strivește negrele (-) sau le ridică într-o ceață decolorată (+).
Highlight roll-off	-1 ... 1	0	Cât de moale se pliază luminile: mai sus = umăr mai blând.
Look color	0 ... 1,5	1	Cât din caracterul de culoare al look-ului se aplică. 0 = doar tonul, 1 = ca la proiectare, peste 1 = mai puternic.
Saturation	-1 ... 1	0	Adaugă (+) sau scoate (-) saturație peste look.
Warmth (cool / warm)	-1 ... 1	0	Încălzește (+) sau răcește (-) tot look-ul.
PROTECT			
Protect skin	0 ... 1	0,5	Pielea primește doar tonul look-ului, nu și deplasările lui de culoare, ca fețele să rămână naturale. 0 = deloc, 1 = complet. Pielea e găsită din culoare, nu din fețe.
MIX			
Strength	0 ... 1,5	1	Intensitatea rețetei (nu un amestec de imagini): 0 = original, 1 = ca la proiectare, peste 1 = mai departe, cu jumătate de viteză (1,5 acționează ca 1,25).
VIEW			
View	Result · Compare (before after) · Exposure Map (Stops) · Saturation Map	Result	Result = imaginea gradată. Compare = un wipe între original și rezultat: pentru lucru, nu pentru livrare. Exposure Map și Saturation Map (la coadă) măsoară ieșirea instrumentului; doar pentru verificare.
Scale position	Bottom · Top · Left · Right	Bottom	Unde se desenează scala în Exposure Map și Saturation Map (Jos, Sus, Stânga, Dreapta). Valorile mari sunt sus pe o scală verticală și în dreapta pe una orizontală.
Saturation reference	Working gamut · Rec.709 · Rec.2020	Rec.709	Gama față de care Saturation Map măsoară: 1,0 e marginea acelei game (un canal la zero). Rec.709 arată cât e imaginea de departe de ce poate reda un ecran Rec.709.
Saturation scale max (%)	5 ... 100	100	Vârful scalei din Saturation Map, ca procent din marginea gamei de referință. Coboră-l ca să vezi diferențe mici la saturații joase. Nu există o saturație corectă: harta o arată, look-ul decide.
Split position	0 ... 1	0,5	Poziția separatorului din Compare.

13 · GDC Skin 1.2.0

GDC Skin

Etapa log · după Look, înainte de Highlights + Gamut · log-ul pipeline-ului la intrare și ieșire

Control	Interval	Implicit	Comportament
REFINE			
Skin range	0 ... 1	0,5	Cât e tratat ca piele. 0,5 = standard; mai jos = doar tonurile de piele cele mai tipice, mai sus = o gamă mai largă de culori de piele.
Include shadows	0 ... 1	0,5	Cât de adânc în umbre ajunge detecția. 0,5 = standard; mai sus = și pielea închisă, din umbră.
Edge softness	0 ... 1	0,5	Cât de blând se stinge selecția pielii în jur. Jos = margine dură, sus = tranziție lină.
Skin mask source	Colour detector · Detector + Second Input (Mask) · Second Input (Mask) only	Colour detector	Detector de culoare = ca înainte. Detector + Second Input = piele doar acolo unde detectorul și masca ta sunt de acord. Doar Second Input = exact masca ta. Dacă intrarea Mask nu e conectată, editarea rămâne OPRITĂ (fără rezervă ascunsă).
Mask channel	Alpha (Key port) · Red (RGB port)	Alpha (Key port)	Ce canal al intrării Mask poartă masca: Alpha (portul Key) sau Red (portul RGB, pentru un matte gri). Intrarea Mask contează ca fiind conectată doar când portul ei RGB are un fir.
Invert mask	on / off	off	Folosește 1 – Mask: lucrează pe ce NU selectează masca.
CHANGE			
Even out scale	Global (as before) · Local (spatial)	Global (as before)	Global = Even out existent. Local = uniformizează doar petele de culoare difuze de 8–40 px (la 1080p), păstrând pistruii, marginile machiajului și tonul natural al pielii; Even out devine apoi cantitatea acestei corecții locale. Disponibil pe toate cele patru pipeline-uri (ACES, DaVinci, ARRI LogC3, ARRI LogC4).
Even out	0 ... 1	0	Calmează petele de culoare din piele (roșeață, nuanțe neuniforme) și păstrează textura. Detaliul de luminanță, ca porii, nu se netezește.
Warmth (cool / warm)	–1 ... 1	0	Face pielea mai caldă (+) sau mai rece (–).
Tint (green / magenta)	–1 ... 1	0	Mută pielea spre magenta (+) sau verde (–).
Saturation	–1 ... 1	0	Face pielea mai vie (+) sau mai stinsă (–).
Density	–1 ... 1	0	Face pielea mai bogată și mai adâncă (+) sau mai deschisă și mai subțire (–), ca densitatea unui colorant.
Brightness (stops)	–1 ... 1	0	Luminează (+) sau întunecă (–) pielea, în stopuri.
MIX			
Amount	0 ... 1	1	Cât din corecția pielii: un amestec simplu între original (0) și corecția completă (1). Nu trece de 1, spre deosebire de Amount din Color și Strength din Look.
VIEW			
View	7 · Result ... Saturation Map	Result	Result = imaginea gradată. Highlight (pielea în cyan), Spotlight, Matte și Compare 4-up arată ce e tratat ca piele: pentru lucru, nu pentru livrare. Exposure Map și Saturation Map (la coadă) măsoară ieșirea instrumentului; doar pentru verificare.
Scale position	Bottom · Top · Left · Right	Bottom	Unde se desenează scala în Exposure Map și Saturation Map (Jos, Sus, Stânga, Dreapta). Valorile mari sunt sus pe o scală verticală și în dreapta pe una orizontală.

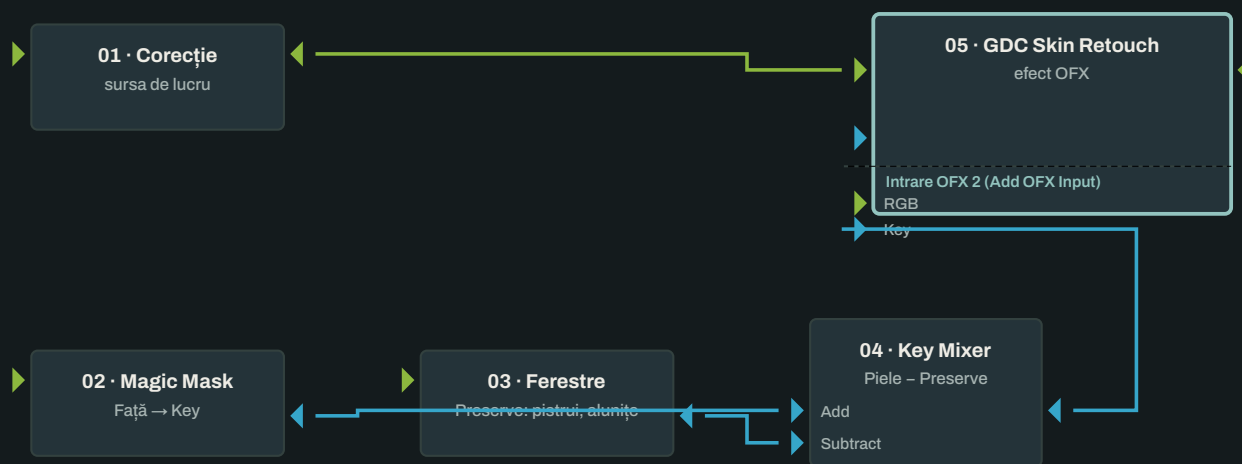
GDC Skin · continuare

Control	Interval	Implicit	Comportament
Saturation reference	Working gamut · Rec.709 · Rec.2020	Rec.709	Gama față de care Saturation Map măsoară: 1,0 e marginea acelei game (un canal la zero). Rec.709 arată cât e imaginea de departe de ce poate reda un ecran Rec.709.
Saturation scale max (%)	5 ... 100	100	Vârful scalei din Saturation Map, ca procent din marginea gamei de referință. Coboră-l ca să vezi diferențe mici la saturații joase. Nu există o saturație corectă: harta o arată, look-ul decide.
ADVANCED			
Hue (deg)	-30 ... 30	0	Rotește nuanța pielii cu până la 30 de grade. Încearcă întâi Warmth și Tint.

13b · GDC Skin Retouch 1.1.0

GDC Skin Retouch

Etapă log · node propriu cu intrare Mask · ACES, DaVinci, LogC3 și LogC4 (intern ACEScct / AP1) · după Skin, înainte de Highlights + Gamut



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

Control	Interval	Implicit	Comportament
MASK			
Mask Source	Second Input (Mask) · Key / full frame (degraded) · Auto (colour detector)	Second Input (Mask)	Second Input = intrarea Mask a acestui nod (recomandat: calitate completă). Key = nu se citește nicio imagine de mască, tot cadrul e procesat și Edge Protect e oprit (degradat). Auto = pielea găsită doar din culoare; poate lua obiecte calde drept piele, deci e o rezervă declarată, nu o selecție.
Mask Channel	Alpha (Key port) · Red (RGB port)	Alpha (Key port)	Ce canal al intrării Mask poartă masca. Alpha (portul Key): conectează o cheie (fereastră, qualifier, Magic Mask, Key Mixer) la portul KEY al intrării Mask — masca ajunge nealterată. Red (portul RGB): conectează un matte gri la portul RGB al intrării Mask. Intrarea Mask conține ca fiind conectată doar când portul ei RGB are un fir (orice imagine, de ex. ieșirea nodului care alimentează Source); cheia merge apoi la portul Key.
Invert Mask	on / off	off	Folosește 1 – Mask. Protejează zona selectată în loc să o proceseze.
SMOOTH			
Enable Smooth	on / off	on	Pornește sau oprește netezirea texturii fără să pierzi setarea.
Smooth	0 ... 1	0	Reduce variația fină a pielii păstrând structura. Validat 0,3–0,5. 0 = oprit.
SPOTS			
Enable Spots	on / off	on	Pornește sau oprește atenuarea petelor.
Spot Amount	0 ... 1	0	Atenuază petele mici, izolate (1,5–8 px la 1080p). Defectele mari nu dispar: folosește Patch Replacer. Atenuază și pistrii, dacă nu sunt protejați de mască.
Spot Sensitivity	0 ... 1	1	Mai mare = mai sensibil (comprimă amplitudini mai mici). 1,0 este setarea testată.

GDC Skin Retouch · continuare

Control	Interval	Implicit	Comportament
COLOR EVENNESS			
Enable Color Evenness	on / off	on	Pornește sau oprește uniformizarea culorii.
Color Amount	0 ... 1	0	Uniformizează roșeața difuză și petele de culoare (8–40 px la 1080p). Luminanța nu e atinsă. Machiajul intenționat poate fi aplatizat: protejează-l cu masca. 0 = oprit.
Color Sensitivity	0 ... 1	0,6	Mai mare = mai sensibil. 0,6 este setarea testată.
EDGE			
Edge Protect	0 ... 1	1	Estompează corecția în apropierea marginii măștii (3–12 px la 1080p). 1 = protecție completă, 0 = niciuna.
AMOUNT			
Amount	0 ... 1	1	Forța generală a retușului, aplicată ultima.
VIEW			
View	Result · Mask · Delta (amplified) · Spot Candidates	Result	Result = imaginea retușată. Celelalte view-uri sunt diagnostic, nu pentru livrare.
Delta Gain	1 ... 200	16	Amplificarea view-ului Delta.
ADVANCED			
Edge Sensitivity	0,05 ... 1	0,2	Smooth: cât de tare opresc marginile netezirea. 0,2 este setarea testată.
Detail Scale (x)	0,25 ... 4	1	Toate scalele sunt relative la înălțimea cadrului. Mărește pentru un prim-plan (față mai mare), micșorează pentru un cadru larg.

GDC Highlights + Gamut

Etapa log · după Skin, înainte de Film · log-ul pipeline-ului la intrare și ieșire

Control	Interval	Implicit	Comportament
PATH TO WHITE			
Amount	0 ... 1	0	Cât de puternic se mută culorile foarte strălucitoare spre alb. 0 = oprit. Luminanța se păstrează exact.
Onset (stops)	0 ... 8	3	Stopurile peste griul mediu (18%) de la care începe mutarea spre alb; se încheie cu 4 stopuri mai sus. Același pe orice profil de cameră.
GAMUT COMPRESSION			
Amount	0 ... 1	0	Cât din depășirea gamei este adusă înapoi înăuntru. 0 = oprit, 1 = complet. Nuanța se păstrează; nimic nu se taie.
Threshold	0,5 ... 0,99	0,85	Cât de departe de neutru rămân culorile neatinsse. Mai jos = o parte mai mare din gama de culori este comprimată.
HIGHLIGHT ROLL-OFF			
Amount	0 ... 1	0	Forța umărului moale deasupra genunchiului. 0 = oprit. Nuanța și raporturile dintre culori se păstrează.
Knee (stops)	0 ... 6	2,5	Stopurile peste griul mediu (18%) de la care începe umărul.
MIX			
Mix	0 ... 1	1	Cât din rezultat se folosește: 0 = originalul, 1 = complet.
VIEW			
View	Result · Exposure Map (Stops) · Saturation Map	Result	Result = imaginea procesată. Exposure Map = stopuri față de griul mediu (18%) al ieșirii acestui instrument. Saturation Map = saturația ieșirii față de gama de referință. Celelalte vederi (dacă există) rămân la aceleași poziții. Doar pentru verificare: readu pe Result înainte de randare.
Scale position	Bottom · Top · Left · Right	Bottom	Unde se desenează scala în Exposure Map și Saturation Map (Jos, Sus, Stânga, Dreapta). Valorile mari sunt sus pe o scală verticală și în dreapta pe una orizontală.
Saturation reference	Working gamut · Rec.709 · Rec.2020	Rec.709	Gama față de care Saturation Map măsoară: 1,0 e marginea acelei game (un canal la zero). Rec.709 arată cât e imaginea de departe de ce poate reda un ecran Rec.709.
Saturation scale max (%)	5 ... 100	100	Vârful scalei din Saturation Map, ca procent din marginea gamei de referință. Coborâ-l ca să vezi diferențe mici la saturații joase. Nu există o saturație corectă: harta o arată, look-ul decide.

GDC Film

Etapă film · după Highlights + Gamut, înaintea transformării de ieşire · log-ul pipeline-ului la intrare şi ieşire

Etichetele sunt exact ca în Inspector. Etichetele dintre paranteze spun pe ce se sprijină un control Film: MĂSURAT, DERIVAT, MODELAT, PERCEPTUAL, ARTISTIC sau NELEGAT.

Control	Interval	Implicit	Comportament
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	Materialul. Curbele, grăuntele şi claritatea vin din fişa tehnică Kodak a stocului. Stocurile VISION3 sunt făcute să se monteze împreună, deci la Color separation 0 diferă mai ales prin grăunte şi claritate; ridică Color separation pentru diferenţele lor de culoare.
Color separation (spectral)	0 ... 1	0	Cum văd culoarea straturile filmului. 0 = fiecare strat vede un canal al imaginii (doar curbe); 1 = sensibilităţile spectrale reale ale stocului din fişa Kodak, care schimbă nuanţa şi saturaţia diferit pe fiecare stoc. [DERIVAT din datele Kodak; pasul RGB → spectru e MODELAT]
NEGATIVE			
Exposure (stops)	-4 ... 4	0	Expunerea negativului, în stopuri: lumina pe care o vede filmul. Griul mediu rămâne ancorat la 0.
Negative contrast (development)	0,5 ... 1,6	1	Push / pull al negativului: scalează panta curbelor stocului în jurul griului mediu (1,0 = curbele Kodak). Peste 1 = push (mai mult contrast, mai mult grăunte), sub 1 = pull. [MODELAT: nu e o măsurătoare a stocului]
FILM TEXTURE			
Film format	8 · Regular 8 ... 70mm IMAX (15-perf)	35mm Super 35	Punctul de plecare pentru format: setează mărimea cadrului şi mută Grain size, Film softness şi Halation size la cum arată acel format. Totul rămâne editabil — modificările tale câştigă. Formatul e doar geometrie: nu schimbă materialul.
Enable film softness (MTF)	on / off	on	Activat = pierderea de rezoluţie proprie a emulsiei (MTF) se aplică (implicit, comportamentul versiunilor anterioare). Dezactivat = bypass exact: niciun pixel nu se schimbă şi nu rulează nicio trecere de moliciune. Valoarea Film softness se păstrează pentru când îl reactivezi.
Film softness (x Super 35)	0 ... 12	1	Cât de moale arată rezoluţia proprie a filmului (MTF) în cadrul tău, faţă de Super 35 (1,0 = MTF-ul Kodak al negativului şi printului, pe un cadru Super 35). Un cadru mai mic măreşte mai mult acelaşi detaliu, deci formatele mici pornesc mai sus. [DERIVAT din MTF-ul Kodak + mărimea cadrului]
Enable halation	on / off	on	Activat = aureola roşiatică din jurul luminilor puternice se aplică (implicit, comportamentul versiunilor anterioare). Dezactivat = bypass exact: niciun pixel nu se schimbă şi nu rulează piramida de halaţiune. Valorile Halation se păstrează.
Halation (amount)	0 ... 4	1	Intensitatea aureolei roşiatice din jurul luminilor puternice. Independentă de format şi stoc. [NELEGAT]

GDC Film · continuare

Control	Interval	Implicit	Comportament
Halation size (% of frame)	0,1 ... 20	1,607	Cât de departe ajunge aureola, în procente din lăţimea cadrului. Mărirea pe film e aceeaşi pe orice format, deci acoperă mai mult dintr-un cadru mai mic. Raza de pornire (0,4 mm pe film) e o valoare aleasă. [PERCEPTUAL]
Enable grain	on / off	on	Activat = grăuntele de film se aplică (implicit, comportamentul versiunilor anterioare). Dezactivat = bypass exact: niciun pixel nu se schimbă şi nu se generează sau animă niciun grăunte. Valorile Grain se păstrează.
Grain (amount)	0 ... 2	0,5	Intensitatea grăuntelui (1,0 = granularitatea RMS Kodak a negativului şi printului ales). Independentă de format: granularitatea Kodak e definită pe film. [NELEGAT de format]
Grain size (x Super 35)	0,1 ... 12	1	Cât de mare arată grăuntele în cadrul tău, faţă de Super 35 (1,0 = grăuntele Kodak pe un cadru Super 35). Un cadru mai mic e mărit mai mult, deci acelaşi grăunte arată mai mare. [DERIVAT din geometria cadrului; Kodak E-58]
Grain in shadows	0 ... 3	1	Grăuntele în părţile întunecate, faţă de tonurile medii (1,0 = cum se comportă stocul). Sus = umbre mai aspre, jos = negre mai curate. Tonurile medii păstrează Grain (amount). Zonele urmează expunerea negativului. [ARTISTIC peste granularitatea Kodak]
Grain in highlights	0 ... 3	1	Grăuntele în părţile luminoase, faţă de tonurile medii (1,0 = cum se comportă stocul: filmul real arată mai puţin grăunte în lumini). Sus = textură în cer şi lumini, jos = lumini curate. [ARTISTIC peste granularitatea Kodak]
Animate grain	on / off	on	Pornit: grăuntele se schimbă la fiecare cadru. Oprit: acelaşi grăunte pe toate cadrele.
Skin protection	on / off	off	Oprit (implicit) = grăunte exact ca înainte. Pornit = grăuntele generat de acest nod se reduce acolo unde detectorul de culoare vede piele, cu Grain on skin (%). Nu atinge ce nu e grăunte generat de nod.
Skin protection source	Colour detector · Second Input (Mask)	Colour detector	Detector de culoare = automat, doar din culoare (lemnul cald, nisipul sau pereţii pot fi luate drept piele). Second Input (Mask) = intrarea Mask a acestui nod: calea profesională (o fereastră, un qualifier sau Magic Mask alese de tine). Dacă intrarea Mask nu e conectată, protecţia rămâne OPRITĂ (fără rezervă ascunsă).
Mask channel	Alpha (Key port) · Red (RGB port)	Alpha (Key port)	Ce canal al intrării Mask poartă masca. Alpha (portul Key): conectează o cheie (fereastră, qualifier, Magic Mask, Key Mixer) la portul KEY al intrării Mask; masca ajunge nealterată. Red (portul RGB): conectează un matte gri la portul RGB al intrării Mask. Intrarea Mask contează ca fiind conectată doar când portul ei RGB are un fir (orice imagine, de ex. ieşirea aceluiasi nod care alimentează Source); cheia merge apoi la portul Key.
Invert mask	on / off	off	Foloseşte 1 – Mask: protejează ce selectează masca, în loc de restul.
Grain on skin (%)	0 ... 100	25	Cât din grăuntele generat rămâne pe piele: 100 = neschimbat, 0 = niciun grăunte generat pe piele. Pixelii despre care detectorul nu e sigur primesc o reducere parţială.
Show skin protection mask	on / off	off	DIAGNOSTIC, nu pentru livrare: arată protecţia ca gri (alb = grăunte redus complet, negru = grăunte neatins). Opreşte-l înainte de randare.

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	Materialul de print. Curba, culorile coloranţilor, grăuntele şi claritatea vin din fişa Kodak (2383: printul de cinema actual; 2393: stocul Premier, puţin mai puţin contrastant, negre mai adânci, grăunte puţin mai mare). [date MĂSURATE; tipărirea negativului pe el e o închidere MODELATĂ]
Printer lights (points)	–12 ... 12	0	Printer light master, în puncte (1 punct = 1/12 de stop), adăugat pe toate trei culorile: + tipăreşte mai închis, – mai deschis.

GDC Film · continuare

Control	Interval	Implicit	Comportament
Red light (points)	-12 ... 12	0	Printer light roșu, în puncte, adăugat la master: + scoate roșu din print (tentă cyan), – adaugă roșu.
Green light (points)	-12 ... 12	0	Printer light verde, în puncte, adăugat la master: + scoate verde din print (tentă magenta), – adaugă verde.
Blue light (points)	-12 ... 12	0	Printer light albastru, în puncte, adăugat la master: + scoate albastru din print (tentă galbenă), – adaugă albastru.
Print contrast (development)	0,5 ... 1,6	1	Push / pull al printului: scalează panta curbelor de print în jurul griului nominal (1,0 = curbele Kodak; griul mediu nu se mișcă). Un print e contrastant prin construcție — coboară-l dacă după acest node o transformare de afișare adaugă o a doua curbă S. [MODELAT, nu măsurat]

MIX

Mix	0 ... 1	1	Amestecă originalul (0) cu rezultatul filmului (1).
-----	---------	---	---

VIEW

View	Result · Compare (before after) · Exposure Map (Stops) · Saturation Map	Result	Result = imaginea de film. Compare = un wipe între original și rezultat: pentru lucru, nu pentru livrare. Exposure Map și Saturation Map (la coadă) măsoară ieșirea instrumentului; doar pentru verificare.
Scale position	Bottom · Top · Left · Right	Bottom	Unde se desenează scala în Exposure Map și Saturation Map (Jos, Sus, Stânga, Dreapta). Valorile mari sunt sus pe o scală verticală și în dreapta pe una orizontală.
Saturation reference	Working gamut · Rec.709 · Rec.2020	Rec.709	Gama față de care Saturation Map măsoară: 1,0 e marginea acelei game (un canal la zero). Rec.709 arată cât e imaginea de departe de ce poate reda un ecran Rec.709.
Saturation scale max (%)	5 ... 100	100	Vârful scalei din Saturation Map, ca procent din marginea gamei de referință. Coboră-l ca să vezi diferențe mici la saturații joase. Nu există o saturație corectă: harta o arată, look-ul decide.
Split position	0 ... 1	0,5	Poziția separatorului din Compare.

ADVANCED

Frame width on film (mm)	3 ... 75	24,89	Lățimea fizică a cadrului pe film, în milimetri. O setează Format; o schimbă doar ca să simulezi o fereastră personalizată. Proprietățile fizice ale filmului rămân; se schimbă cât de mari arată în cadru.
--------------------------	----------	-------	---

15b · GDC Cinema Style 1.2.0

GDC Cinema Style

Etapa film · alternativă la Film, după Highlights + Gamut, înaintea transformării de ieșire ·
log-ul pipeline-ului la intrare și ieșire · doar Metal

Control	Interval	Implicit	Comportament
FILM TEXTURE			
Film format	8 · Regular 8 ... 70mm IMAX (15-perf)	35mm Super 35	Punctul de plecare pentru format: setează mărimea cadrului și mută Grain size, Film softness și Halation size la cum arată acel format. Totul rămâne editabil — modificările tale câștigă. Formatul e doar geometrie: nu schimbă materialul.
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	Materialul de film ale cărui date publicate din fișa tehnică comandă moliciunea (MTF) și grăuntele texturii. NU este legat de stilul creativ ales: numele unui stil nu implică acest stoc. [date MĂSURATE din fișa acestui stoc; NELEGAT de stil]
Enable film softness (MTF)	on / off	off	Dezactivat (implicit) = doar stilul: niciun pixel nu se schimbă și nu rulează nicio trecere de moliciune. Activat = pierderea de rezoluție proprie a emulsiei se aplică peste stil. Valoarea Film softness se păstrează când îl dezactivezi.
Film softness (x Super 35)	0 ... 12	1	Cât de moale arată rezoluția proprie a filmului (MTF) în cadrul tău, față de Super 35 (1,0 = MTF-ul Kodak al negativului și printului, pe un cadru Super 35). Un cadru mai mic mărește mai mult același detaliu, deci formatele mici pornesc mai sus. [DERIVAT din MTF-ul Kodak + mărimea cadrului]
Enable halation	on / off	off	Dezactivat (implicit) = doar stilul: niciun pixel nu se schimbă și nu rulează piramida de halațiune. Activat = aureola roșiatică din jurul luminilor puternice se aplică înaintea stilului. Valorile Halation se păstrează.
Halation (amount)	0 ... 4	1	Intensitatea aureolei roșiatice din jurul luminilor puternice. Independentă de format și stoc. [NELEGAT]
Halation size (% of frame)	0,1 ... 20	1,607	Cât de departe ajunge aureola, în procente din lățimea cadrului. Mărimea pe film e aceeași pe orice format, deci acoperă mai mult dintr-un cadru mai mic. Raza de pornire (0,4 mm pe film) e o valoare aleasă. [PERCEPTUAL]
CHEMICAL PROCESS			
Enable Chemical Process	on / off	off	Activat = acest strat al stilului se aplică (Chemical Process). Stocul de film e pornit implicit; celelalte trei straturi sunt opționale.
Chemical Process style	13 · Pulled 1 ... X-Process 2	Pulled 1	Procesul chimic: stilul ales din biblioteca GDC Cinema Style, sub numele lui original. Numele producătorilor indică referința creativă urmărită; stilul nu este o transformare oficială a niciunui producător și nu e afiliat sau susținut de ei.

GDC Cinema Style · continuare

Control	Interval	Implicit	Comportament
Chemical Process mix	0 ... 1	1	Cât din acest strat se aplică: 0 = deloc, 1 = stilul întreg.
FILM STOCK			
Enable Film Stock	on / off	on	Activat = acest strat al stilului se aplică (Film Stock). Stocul de film e pornit implicit; celelalte trei straturi sunt opționale.
Film Stock style	61 · Kodak 2383a ... 8573 to 2393	Kodak 5219	Stocul de film: stilul ales din biblioteca GDC Cinema Style, sub numele lui original. Numele producătorilor indică referința creativă urmărită; stilul nu este o transformare oficială a niciunui producător și nu e afiliat sau susținut de ei.
Film Stock mix	0 ... 1	1	Cât din acest strat se aplică: 0 = deloc, 1 = stilul întreg.
CONTRAST RESPONSE			
Enable Contrast Response	on / off	off	Activat = acest strat al stilului se aplică (Contrast Response). Stocul de film e pornit implicit; celelalte trei straturi sunt opționale.
Contrast Response style	6 · Hi-Con 1 ... Lo-Con 3	Hi-Con 1	Răspunsul de contrast: stilul ales din biblioteca GDC Cinema Style, sub numele lui original. Numele producătorilor indică referința creativă urmărită; stilul nu este o transformare oficială a niciunui producător și nu e afiliat sau susținut de ei.
Contrast Response mix	0 ... 1	1	Cât din acest strat se aplică: 0 = deloc, 1 = stilul întreg.
COLOR & SKIN TUNING			
Enable Color & Skin Tuning	on / off	off	Activat = acest strat al stilului se aplică (Color & Skin Tuning). Stocul de film e pornit implicit; celelalte trei straturi sunt opționale.
Color & Skin Tuning style	6 · Desat 1 ... Greenery 3	Desat 1	Reglajul de culoare și piele: stilul ales din biblioteca GDC Cinema Style, sub numele lui original. Numele producătorilor indică referința creativă urmărită; stilul nu este o transformare oficială a niciunui producător și nu e afiliat sau susținut de ei.
Color & Skin Tuning mix	0 ... 1	1	Cât din acest strat se aplică: 0 = deloc, 1 = stilul întreg.
STYLE TRIM			
Style exposure (stops)	-4 ... 4	0	Expunerea cu care intră în stil, în stopuri, înaintea straturilor: stilul reacționează la cât de multă lumină vede.
Style contrast	0,5 ... 1,6	1	Contrast în jurul griului mediu, aplicat după straturi. 1 = neschimbat.
Style density (stops)	-2 ... 2	0	Densitatea generală a stilului, în stopuri. 0 = neschimbat.
Style warmth	-1 ... 1	0	Mută stilul spre cald (+) sau rece (-).
Style tint	-1 ... 1	0	Mută stilul spre magenta (+) sau verde (-).
Style saturation	0 ... 2	1	Saturația substractivă (în densitate) a stilului. 1 = neschimbat.
FILM GRAIN			
Enable grain	on / off	off	Dezactivat (implicit) = doar stilul: niciun pixel nu se schimbă și nu se generează sau animă niciun grăunte. Activat = grăuntele de film se aplică după stil. Valorile Grain se păstrează.
Grain (amount)	0 ... 2	0,5	Intensitatea grăuntelui (1,0 = granularitatea RMS Kodak a negativului și printului ales). Independentă de format: granularitatea Kodak e definită pe film. [NELEGAT de format]
Grain size (x Super 35)	0,1 ... 12	1	Cât de mare arată grăuntele în cadrul tău, față de Super 35 (1,0 = grăuntele Kodak pe un cadru Super 35). Un cadru mai mic e mărit mai mult, deci același grăunte arată mai mare. [DERIVAT din geometria cadrului; Kodak E-58]

GDC Cinema Style · continuare

Control	Interval	Implicit	Comportament
Grain in shadows	0 ... 3	1	Grăuntele în părțile întunecate, față de tonurile medii (1,0 = cum se comportă stocul). Sus = umbre mai aspre, jos = negre mai curate. Tonurile medii păstrează Grain (amount). Zonele urmează expunerea negativului. [ARTISTIC peste granularitatea Kodak]
Grain in highlights	0 ... 3	1	Grăuntele în părțile luminoase, față de tonurile medii (1,0 = cum se comportă stocul: filmul real arată mai puțin grăunte în lumini). Sus = textură în cer și lumini, jos = lumini curate. [ARTISTIC peste granularitatea Kodak]
Animate grain	on / off	on	Pornit: grăuntele se schimbă la fiecare cadru. Oprit: același grăunte pe toate cadrele.
Skin protection	on / off	off	Oprit (implicit) = grăunte exact ca înainte. Pornit = grăuntele generat de acest nod se reduce acolo unde detectorul de culoare vede pielea, cu Grain on skin (%).
Skin protection source	Colour detector · Second Input (Mask)	Colour detector	Detector de culoare = automat, doar din culoare (lemnul cald, nisipul sau pereții pot fi luate drept piele). Second Input (Mask) = intrarea Mask a acestui nod: calea profesională. Dacă intrarea Mask nu e conectată, protecția rămâne OPRITĂ (fără rezervă ascunsă).
Mask channel	Alpha (Key port) · Red (RGB port)	Alpha (Key port)	Ce canal al intrării Mask poartă masca: Alpha (portul Key) sau Red (portul RGB, pentru un matte gri). Intrarea Mask contează ca fiind conectată doar când portul ei RGB are un fir.
Invert mask	on / off	off	Folosește 1 – Mask: protejează ce selectează masca, în loc de restul.
Grain on skin (%)	0 ... 100	25	Cât din grăuntele generat rămâne pe piele: 100 = neschimbat, 0 = niciun grăunte generat pe piele. Pixelii despre care detectorul nu e sigur primesc o reducere parțială.
Show skin protection mask	on / off	off	DIAGNOSTIC, nu pentru livrare: arată protecția ca gri (alb = grăunte redus complet, negru = grăunte neatins). Oprește-l înainte de randare.

MIX

Mix	0 ... 1	1	Amestecă originalul (0) cu rezultatul (1).
-----	---------	---	--

VIEW

View	Result · Compare (before after) · Exposure Map (Stops) · Saturation Map	Result	Result = imaginea cu stilul aplicat. Compare = un wipe între original și rezultat: pentru lucru, nu pentru livrare. Exposure Map și Saturation Map (la coadă) măsoară ieșirea instrumentului; doar pentru verificare.
Scale position	Bottom · Top · Left · Right	Bottom	Unde se desenează scala în Exposure Map și Saturation Map (Jos, Sus, Stânga, Dreapta). Valorile mari sunt sus pe o scală verticală și în dreapta pe una orizontală.
Saturation reference	Working gamut · Rec.709 · Rec.2020	Rec.709	Gama față de care Saturation Map măsoară: 1,0 e marginea acelei game (un canal la zero). Rec.709 arată cât e imaginea de departe de ce poate reda un ecran Rec.709.
Saturation scale max (%)	5 ... 100	100	Vârful scalei din Saturation Map, ca procent din marginea gamei de referință. Coboară-l ca să vezi diferențe mici la saturații joase. Nu există o saturație corectă: harta o arată, look-ul decide.
Split position	0 ... 1	0,5	Poziția separatorului din Compare.

ADVANCED

Frame width on film (mm)	3 ... 75	24,89	Lățimea fizică a cadrului pe film, în milimetri. O setează Format; o schimbă doar ca să simulezi o fereastră personalizată. Proprietățile fizice ale filmului rămân; se schimbă cât de mari arată în cadru.
--------------------------	----------	-------	---

GDC DRT

ieșire · ultimul node al unui lanț administrat de GDC · log-ul pipeline-ului la intrare, Rec.709 gamma 2.4 la ieșire

Control	Interval	Implicit	Comportament
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	Caracterul ieșirii. Natural = curat, realist, contrast moderat. Asiatic = tonuri fine de piele și vegetație bogată, contrast mediu. 2383 Inspired = senzație clasică de print cinematografic (ambre calde, tonuri aqua, saturație densă). Inspirat de un look de peliculă print; nu e o emulare oficială sau certificată.
Output encoding	Rec.709 Gamma 2.4 (default) · Rec.709 Gamma 2.2 · sRGB	Rec.709 Gamma 2.4 (default)	Codarea imaginii livrate. Gamma 2.4 = codarea de referință (neschimbată pentru proiectele existente). Gamma 2.2 și sRGB păstrează aceeași randare și doar recodifică lumina de afișare.
VIEW			
View	Result · Exposure Map (Stops) · Saturation Map	Result	Result = imaginea livrată. Exposure Map = stopuri față de 18% din lumina de afișare a imaginii livrate (nu stopuri de scenă). Saturation Map = saturația imaginii livrate față de gama de referință. Doar pentru verificare: nu pentru livrare.
Scale position	Bottom · Top · Left · Right	Bottom	Unde se desenează scala în Exposure Map și Saturation Map (Jos, Sus, Stânga, Dreapta). Valorile mari sunt sus pe o scală verticală și în dreapta pe una orizontală.
Saturation reference	Working gamut · Rec.709 · Rec.2020	Rec.709	Gama față de care Saturation Map măsoară: 1,0 e marginea acelei game (un canal la zero). Rec.709 arată cât e imaginea de departe de ce poate reda un ecran Rec.709.
Saturation scale max (%)	5 ... 100	100	Vârful scalei din Saturation Map, ca procent din marginea gamei de referință. Coboră-l ca să vezi diferențe mici la saturații joase. Nu există o saturație corectă: harta o arată, look-ul decide.

Straturile de proces, contrast și culoare.

Strat	Stil (nume original)	Grup
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

Notă

- 1 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.

Stratul Film Stock, partea 1.

Strat	Stil (nume original)	Grup
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

Notă

- 1 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.

Stratul Film Stock, partea 2.

Strat	Stil (nume original)	Grup
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

Notă

- 1 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.

15c · Biblioteca Cinema Style (4/4)

Stratul Film Stock, partea 3.

Strat	Stil (nume original)	Grup
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

Notă

- ¹ 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.

View-urile de lucru nu se livrează.

Instrument	View	Arată
Exposure + Balance	Exposure Map (Stops)	stopuri față de griul mediu (18%), după Exposure și Balance, cu scală
Exposure + Balance	Zone Weights	unde acționează Shadows, Midtones, Highlights, ca ponderi continue
Color · Skin	Highlight	selecția peste imagine (Color: magenta · Skin: cyan)
Color · Skin	Spotlight	selecția în culoare, restul estompat spre gri
Color · Skin	Matte	selecția ca matte (alb = selectat complet)
Color · Skin	Compare 4-up	patru view-uri alăturate
Look · Film	Compare (before after)	un wipe între original și rezultat, cu Split position

Înainte de Deliver

- 1 Resolve nu spune plugin-ului dacă randează pentru livrare, deci instrumentul nu poate opri singur un view. Readu fiecare **View** pe **Result**.
- 2 Cât un view de lucru e activ, Inspectorul arată un rând de stare, de exemplu *DIAGNOSTIC VIEW - not for delivery*.

Când ceva nu arată bine.

Simptom	Cauză și remediere
Instrumentul nu apare în Effects → OpenFX	Verifică în aplicație că e Installed; închide Resolve, așteaptă 20 de secunde, redeschide-l.
Watermark pe imagine	Instrumentul e în Demo: fără licență, licență expirată sau retrasă, licență pentru alt Mac, sau pachetul Full nu e încă instalat — vezi Licences, apoi Install Full.
Aplicația spune că lipsește folderul OFX	Resolve nu l-a creat încă. Permite aplicației să creeze /Library/OFX/Plugins (creează doar atât); dacă ai refuzat, nu s-a creat nimic. Un fișier în locul folderului îl muți tu.
Un instrument Full a revenit la Demo	Licența lui a expirat, a fost retrasă sau e pentru alt Mac. Nodurile și setările sunt intacte; cere sau importă o licență nouă, apoi Install Full.
Culori sau contrast ușor greșite peste tot	Varianta de pipeline nu corespunde node-ului — schimbă varianta.
Exposure + Balance pare prea puternic sau greșit în stopuri	Node-ul primește log, nu lumină liniară — adaugă conversiile în jurul lui.
Pagina Pipeline îmi refuză lanțul	Citește mesajul de sub Verificarea lanțului : numește transformarea care ar fi făcută de două ori sau etapa care e în afara ordinii. Schimbă cine administrează culoarea sau scoate componenta pe care o numește.
Input Transform sau Linear to Log arată watermark — e normal?	Fără licență, da: ambele sunt produse licențiabile și rulează în Demo, cu watermark. Cu o licență valabilă care le acoperă se instalează ediția Full și watermark-ul dispare.
Imagine spălăcită după Input Transform	Verifică Camera / log : trebuie să corespundă materialului. Verifică și că Resolve nu transformă deja clipul (Color Management sau un Color Space Transform pe același node).
Color nu reacționează la Pick Color	Pornește OpenFX Overlay în Viewer; alege o zonă colorată, nu una gri.
Skin selectează lemn, nisip sau bej	Detecția lucrează din culoare. Îngustează Skin range și verifică Highlight .
Imagine prea grea cu Film	Contrastul printului se adaugă unei curbe S de afișare — coboară Print contrast (development) de la 1,0.
Redare lentă la 4K	Efectele spațiale ale Film sunt cele mai grele: pune Grain, Halation sau Film softness pe 0 cât lucrezi.
Raportarea unei probleme	Meniul aplicației → Export diagnostics... — raportul nu conține chei și are datele personale redactate.

Plecare curată.

Dezinstalare

- 1 Scoate întâi instrumentele: **Instruments** → fiecare rând → **Remove from Resolve...**
- 2 Apoi meniul aplicației → **Uninstall the app completely...** → confirmă. Aplicația, datele ei locale și jurnalele se șterg; aplicația ajunge la Coș. Proiectele, nodurile și setările tale din Resolve nu se șterg; instrumentele pe care nu le-ai scos rămân în Resolve.

Mențiuni

- 1 Kodak, VISION3 și VISION Premier sunt mărci Eastman Kodak Company. ARRI, ALEXA și LogC sunt mărci ARRI. ACES este marcă a Academy of Motion Picture Arts and Sciences. DaVinci Resolve este marcă Blackmagic Design. GDC STYLE este independent și nu e afiliat sau susținut de aceste companii.
- 2 Date de film: fișele tehnice Kodak publicate; fiecare parte modelată e marcată în Inspector.
- 3 Fonturi: Archivo, Inter — SIL Open Font License 1.1.