



MisiPost

v 2 . 0 · DCTL

A finishing DCTL for DaVinci Resolve.

Un DCTL de finition pour DaVinci Resolve.

Un DCTL de acabado para DaVinci Resolve.

[CONTENTS](#) · [SOMMAIRE](#) · [SUMARIO](#)

Trilingual reference

EN · FR · ES — same content, three languages.

ENGLISH

Overview · Workflow · Installation · Placement · Parameters · Notes

FRANÇAIS

Vue d'ensemble · Workflow · Installation · Placement · Paramètres · Notes

ESPAÑOL

Visión general · Flujo · Instalación · Colocación · Parámetros · Notas

MisiPost is the second tool in the Misilab toolkit. Where MisiChrome carries the colour science of the print, MisiPost carries everything that happens behind the lens and behind the gate. One node, one image.

ENGLISH

MisiPost v2.0

English edition

01 — Overview

MisiPost is a finishing DCTL for DaVinci Resolve. It bundles, in one node, the optical and emulsion artefacts that turn a clean digital grade into a coherent, photographic image — grain, halation, anamorphic flare, gate weave, vignette, chromatic aberration, OLPF, flicker, blanking, and an HDR trim layer.

Where MisiChrome handles the colour science (print stocks, emulsions, primaries), MisiPost handles everything *after* the photochemistry — the mechanical and optical signature of a film print: the breathing of the gate, the soft glow around lamps, the irregular sparkle of silver halides, the warmth that surrounds a highlight. None of it is decorative. All of it is photometric: stops, linear mixes, perceptual thresholds.

RECOMMENDED WORKFLOW · TIMELINE NODE

Apply MisiPost on a timeline-level node — never on individual clips.

MisiPost is meant to behave like a release print: one optical pass over the whole movie. Placing it on a single node at the top of the timeline node tree (Resolve Color page › right-click on the timeline thumbnail › Add Node) guarantees that grain, vignette, blanking and gate weave stay continuous from shot to shot, instead of resetting at every cut. Per-clip placement breaks the seed continuity of the grain and the gate weave, and produces visible jumps at edits.

If you split your project into reels or scenes, keep one timeline-level MisiPost node per reel and copy its grade across reels.

02 — Installation

Copy MisiPost_v2.0.dctl into the Resolve LUT folder. No other file is required — the HDR-trim LUT is embedded as a degree-11 polynomial inside the DCTL itself.

LUT FOLDER

macOS ~/Library/Application Support/Blackmagic Design/DaVinci Resolve/LUT/

Windows	C:\ProgramData\Blackmagic Design\DaVinci Resolve\Support\LUT\
----------------	---

Linux	~/local/share/DaVinciResolve/LUT/
--------------	-----------------------------------

REQUIREMENTS

DaVinci Resolve **19.1 Studio** or newer. macOS (Metal), Windows (CUDA + OpenCL), Linux. Supported colour spaces: ACES 2.0 (ACEScct) — default — and DaVinci Wide Gamut / Intermediate.

03 — Node placement

Place MisiPost on a timeline-level node, ideally the last one before the Output Transform (ACES RRT/ODT, or DWG › display in DI workflows). Everything inside the DCTL runs in the working log space (ACEScct or DWG/Intermediate), so the node simply needs to receive log-encoded data.

04 — Parameters

Twenty-four controls, grouped by function. Defaults are tuned so that a single-pass enable of grain, halation and a touch of vignette already produces a usable image. Each slider is photometric — values map to actual physical units (stops, EV, normalised reflectance).

WORKING SPACE

Color Space

ACES 2.0 / DaVinci WG

Selects the working log encoding. ACES 2.0 (ACEScct) is the default; switch to DaVinci WG only if your project is in DWG/Intermediate.

Reference Resolution

HD / 2K · UHD / 4K

Scales pixel-domain effects (grain, halation, vignette falloff) so that the rendered look is invariant to project resolution.

BLANKING

Ratio Preset

None · Custom · 1.33 · 1.37 · 1.66
· 1.78 · 1.85 · 2.00 · 2.39

Crops the frame to a target aspect ratio. *None* bypasses blanking entirely. *Custom* reads the Custom Aspect slider.

Custom Aspect

0.50 — 4.00

Manual aspect ratio when Ratio Preset is set to Custom.

Blanking Color

Black · Charcoal · Gray · White ·
Cream · Sepia · Forest Green ·
Deep Blue · Burgundy · Mustard ·
Teal · Dusty Rose

Bands colour. Black for a release-print look; coloured options for graphic / editorial work.

Rounded Corners

off / on

Enables soft corner radius on the active picture area.

Corner Radius

0.00 — 0.30

Corner radius as a fraction of the shorter active edge.

Edge Softness

0.000 — 0.050

Anti-aliasing band around the blanking edge.

GRAIN

Grain Amount

0.0 — 1.0

Master grain amplitude. The grain is built as a 3-octave fBm value noise, with maximum amplitude in the shadows and progressive roll-off into the highlights — the canonical scene-linear behaviour of film stock.

Grain Size

0.5 — 4.0

Grain frequency. 1.0 is roughly 35mm 200T; 0.5 is finer (250D), 2.0 starts to feel like push-processed 500T.

Grain Seed Offset

0 — 10000

Temporal seed offset. Animate this if you need to break a frozen-grain accident; leave at 0 for natural per-frame variation.

Show Grain / Vignette Mask

off / on

Preview overlay: grain isolated on a neutral grey background, with the current vignette applied on top. Diagnostic only — disable before render.

OPTICAL ARTEFACTS

Halation 0.0 – 1.0	Soft warm bloom around highlights, modelled on Kodak Vision-style red-channel diffusion through the emulsion base. Internally a 2D bloom kernel weighted toward the red record.
Flare 0.0 – 1.0	Anamorphic streak / veiling glare on bright highlights. A single slider drives both bloom radius and intensity, with a perceptual threshold so mid-tones stay clean.
Chromatic Aberration 0.0 – 1.0	Edge-tinted lateral CA on the red and blue channels, scaled radially from frame centre. Subtle by design — push past 0.6 only for vintage / lens-character work.
OLPF Filter 0.0 – 1.0	Sensor-style optical low-pass filter: a true 8-tap diagonal sampling kernel. Use sparingly to suppress aliasing or to soften an over-sharpened source.

MECHANICAL ARTEFACTS

Gate Weave 0.0 – 1.0	Sub-pixel horizontal and vertical translation, low-frequency, modelled on a 4-perf gate. The weave is deterministic across the timeline — that is why it must live on a timeline node, not on clips.
Flicker 0.0 – 1.0	Per-frame exposure jitter, low-amplitude, broad spectrum. Mimics a hand-cranked or under-voltaged camera; useful in tiny doses to soften the over-clean feel of digital.

VIGNETTE

Vignette Stops 0.0 – 3.0	Photometric vignette depth, expressed in stops of light loss at the corners. 0.3 is barely perceptible; 1.0 reads as a fast lens wide open; 2.0+ is overtly stylised.
Vignette Size 0.05 – 1.00	Radius at which falloff begins. Falloff itself follows a pure \cos^4 Lambert law — no smoothstep, no compression — which is what real lenses do.

HDR TRIM (SDR > HDR)

HDR Trim None / On	Engages a degree-11 polynomial trim that re-maps an SDR-graded image toward an HDR-aware tonality. Only active in the ACES path.
HDR Trim Amount 0.00 – 1.00	Mix between the original SDR grade and the trimmed result, computed in linear AP1. 0.5 is the neutral starting point.
HDR Saturation Trim -1.00 – +1.00	Compensates Helmholtz-Kohlrausch: high-luminance HDR images look over-saturated. Mapping: -1.0 = monochrome, 0.0 = neutral, +1.0 = +50 % saturation.

UTILITY

Version Licence off / on	Full-screen black slate with a centred bitmap readout (3 lines, MisiPost v 2.0 · licence ID). Used for proofing prints and licensing checks. Disable before render.
--------------------------------------	---

O5 — Notes

All thresholds for halation, flare and grain are perceptual, anchored to a scene-referred mid-grey at 0.18 reflectance. *0.5 on the threshold scale is mid-grey; 1.0 is a diffuse white; 1.5 is roughly +5 stops above mid.* If you raise grain past 0.7, lower the OLPF very slightly to prevent the grain from clipping high-frequency detail.

Trademark notice

DaVinci Resolve, DaVinci Wide Gamut and ACES are trademarks of their respective owners. MisiPost is an independent third-party tool; it is not affiliated with, endorsed by, or sponsored by Blackmagic Design or the Academy of Motion Picture Arts and Sciences.

FRANÇAIS

MisiPost v2.0

Édition française

01 — Vue d'ensemble

MisiPost est un DCTL de finition pour DaVinci Resolve. Il regroupe, en un seul nœud, les artefacts optiques et d'émulsion qui transforment un étalonnage numérique propre en une image photographique cohérente — grain, halation, flare anamorphique, gate weave, vignettage, aberration chromatique, OLPF, flicker, blanking et un étage de HDR trim.

Là où MisiChrome travaille la science de la couleur (émulsions, print stocks, primaires), MisiPost travaille tout ce qui vient après la photochimie — la signature mécanique et optique d'une copie film : la respiration de la fenêtre, le halo doux autour des sources, le scintillement irrégulier des halogénures d'argent, la chaleur autour d'un highlight. Rien ici n'est décoratif. Tout est photométrique : stops, mélanges linéaires, seuils perceptuels.

WORKFLOW RECOMMANDÉ · NŒUD TIMELINE

Applique MisiPost sur un nœud au niveau timeline — jamais sur des plans individuels.

MisiPost est pensé pour se comporter comme une copie de projection : **un seul passage optique sur l'ensemble du film**. Placer le DCTL sur un nœud unique en tête de l'arborescence timeline (page Color de Resolve › clic droit sur la vignette timeline › Add Node) garantit que le grain, le vignettage, le blanking et le gate weave restent continus de plan à plan, au lieu de redémarrer à chaque coupe. Un placement plan par plan casse la continuité de seed du grain et du gate weave, et produit des sauts visibles aux raccords.

Si le projet est découpé en bobines ou en séquences, garde un nœud MisiPost par bobine au niveau timeline et copie le grade d'une bobine à l'autre.

02 — Installation

Copie MisiPost_v2.0.dctl dans le dossier LUT de Resolve. Aucun autre fichier n'est requis — la LUT de HDR trim est embarquée sous forme de polynôme de degré 11 à l'intérieur du DCTL.

DOSSIER LUT

macOS	~/Library/Application Support/Blackmagic Design/DaVinci Resolve/LUT/
Windows	C:\ProgramData\Blackmagic Design\DaVinci Resolve\Support\LUT\
Linux	~/ .local/share/DaVinciResolve/LUT/

PRÉREQUIS

DaVinci Resolve **19.1 Studio** ou supérieur. macOS (Metal), Windows (CUDA + OpenCL), Linux. Espaces de travail supportés : ACES 2.0 (ACEScct) — par défaut — et DaVinci Wide Gamut / Intermediate.

O3 — Placement du nœud

Place MisiPost sur un nœud au niveau timeline, idéalement le dernier avant l'Output Transform (RRT/ODT ACES, ou DWG › display en pipeline DI). Tout ce qui se passe dans le DCTL tourne dans l'espace log de travail (ACEScct ou DWG/Intermediate) : le nœud n'a qu'à recevoir des données log.

04 — Paramètres

Vingt-quatre contrôles, regroupés par fonction. Les valeurs par défaut sont calibrées pour qu'un simple activation du grain, de la halation et d'un soupçon de vignettage donne déjà une image utilisable. Chaque curseur est photométrique — les valeurs correspondent à des unités physiques réelles (stops, EV, réflectance normalisée).

ESPACE DE TRAVAIL

Color Space
ACES 2.0 / DaVinci WG

Sélectionne l'encodage log de travail. ACES 2.0 (ACEScct) par défaut ; ne passe en DaVinci WG que si ton projet est en DWG/Intermediate.

Reference Resolution
HD / 2K · UHD / 4K

Met à l'échelle les effets en domaine pixel (grain, halation, falloff de vignette) pour que le rendu soit invariant à la résolution du projet.

BLANKING

Ratio Preset
None · Custom · 1.33 · 1.37 · 1.66
· 1.78 · 1.85 · 2.00 · 2.39

Recadre la fenêtre active. *None* désactive le blanking ; *Custom* lit le curseur Custom Aspect.

Custom Aspect
0.50 — 4.00

Ratio manuel quand Ratio Preset = Custom.

Blanking Color
Black · Charcoal · Gray · White ·
Cream · Sepia · Forest Green ·
Deep Blue · Burgundy · Mustard ·
Teal · Dusty Rose

Couleur des bandes. Black pour un rendu copie de projection ; teintes colorées pour des choix éditoriaux / graphiques.

Rounded Corners
off / on

Active un arrondi sur les coins de la fenêtre active.

Corner Radius
0.00 — 0.30

Rayon des coins, en fraction du plus petit côté actif.

Edge Softness
0.000 — 0.050

Bande d'anti-aliasing autour de l'arête du blanking.

GRAIN

Grain Amount
0.0 — 1.0

Amplitude maître du grain. Construit comme un value-noise fBm 3 octaves, amplitude maximale dans les ombres et atténuation progressive dans les hautes lumières — le comportement scene-linear classique d'une pellicule.

Grain Size
0.5 — 4.0

Fréquence du grain. 1.0 \square 35 mm 200T ; 0.5 plus fin (250D) ; 2.0 commence à évoquer une 500T poussée.

Grain Seed Offset
0 — 10000

Décalage temporel du seed. Anime cette valeur pour briser un grain accidentellement figé ; laisse à 0 pour la variation naturelle frame à frame.

Show Grain / Vignette Mask

off / on

Aperçu : grain seul sur fond gris neutre, avec le vignettage courant superposé. Outil de diagnostic — à désactiver avant rendu.

ARTEFACTS OPTIQUES**Halation**

0.0 – 1.0

Halo chaud autour des hautes lumières, modélisé sur la diffusion canal rouge typique des Kodak Vision à travers la base d'émulsion. Noyau de bloom 2D pondéré côté rouge.

Flare

0.0 – 1.0

Traînée anamorphique / voile sur les highlights. Un seul curseur pilote rayon et intensité, avec un seuil perceptuel pour préserver les mid-tons.

Chromatic Aberration

0.0 – 1.0

Aberration chromatique latérale en bord d'image, mise à l'échelle radialement depuis le centre. Volontairement subtile — au-delà de 0.6, on entre dans un territoire vintage assumé.

OLPF Filter

0.0 – 1.0

Filtre passe-bas optique type capteur : noyau diagonal 8-taps authentique. À utiliser avec parcimonie pour supprimer l'aliasing ou adoucir une source sur-piquée.

ARTEFACTS MÉCANIQUES**Gate Weave**

0.0 – 1.0

Translation horizontale et verticale sub-pixel, basse fréquence, modélisée sur une fenêtre 4-perf. Le weave est déterministe le long de la timeline — c'est précisément pour cela qu'il doit vivre sur un nœud timeline, et pas sur les plans.

Flicker

0.0 – 1.0

Variation d'exposition frame à frame, basse amplitude, large bande. Mime une caméra à manivelle ou sous-tension ; redoutable à très petite dose pour casser l'uniformité du numérique.

VIGNETTAGE**Vignette Stops**

0.0 – 3.0

Profondeur photométrique du vignettage, exprimée en stops de perte aux coins. 0.3 = perceptible à peine ; 1.0 = optique rapide à pleine ouverture ; 2.0+ = stylisation assumée.

Vignette Size

0.05 – 1.00

Rayon à partir duquel le falloff commence. Le falloff lui-même suit une loi de Lambert \cos^4 pure — sans smoothstep, sans compression — exactement comme une optique réelle.

HDR TRIM (SDR > HDR)**HDR Trim**

None / On

Active un trim polynomial de degré 11 qui remappe un étalonnage SDR vers une tonalité HDR-aware. Actif uniquement sur le chemin ACES.

HDR Trim Amount

0.00 – 1.00

Mix entre l'étalonnage SDR original et le résultat trimmé, calculé en linéaire API. 0.5 = point de départ neutre.

HDR Saturation Trim

-1.00 – +1.00

Compense l'effet Helmholtz-Kohlrausch : à haute luminance HDR, les couleurs paraissent sur-saturées. Mapping : -1.0 = N&B; ; 0.0 = neutre, +1.0 = +50 % de saturation.

UTILITAIRE

Version | Licence

off / on

Écran noir plein cadre avec un readout bitmap centré (3 lignes, MisiPost v 2.0 · ID licence). Sert au contrôle de copie et à la vérification de licence. À désactiver avant rendu.

05 — Notes

Tous les seuils pour halation, flare et grain sont perceptuels, ancrés sur un gris moyen scene-referred à 0.18 de réflectance. *0.5 sur l'échelle de seuil = gris moyen ; 1.0 = blanc diffus ; 1.5 +5 stops au-dessus du mid.* Si tu pousses le grain au-delà de 0.7, baisse très légèrement l'OLPF pour éviter que le grain ne tronque les hautes fréquences.

Mentions marques déposées

DaVinci Resolve, DaVinci Wide Gamut et ACES sont des marques déposées de leurs propriétaires respectifs. MisiPost est un outil tiers indépendant ; il n'est ni affilié, ni soutenu, ni sponsorisé par Blackmagic Design ou l'Academy of Motion Picture Arts and Sciences.

ESPAÑOL

MisiPost v2.0

Edición española

01 — Visión general

MisiPost es un DCTL de acabado para DaVinci Resolve. Reúne, en un solo nodo, los artefactos ópticos y de emulsión que transforman un etalonaje digital limpio en una imagen fotográfica coherente — grano, halación, flare anamórfico, gate weave, viñeteado, aberración cromática, OLPF, parpadeo, blanking y una capa de HDR trim.

Donde MisiChrome trabaja la ciencia del color (emulsiones, print stocks, primarios), MisiPost trabaja todo lo que viene *después* de la fotoquímica — la firma mecánica y óptica de una copia de cine: la respiración de la ventanilla, el halo suave alrededor de las fuentes, el centelleo irregular de los haluros de plata, el calor en torno a una alta luz. Nada aquí es decorativo. Todo es fotométrico: stops, mezclas lineales, umbrales perceptuales.

FLUJO RECOMENDADO · NODO TIMELINE

Aplica MisiPost en un nodo a nivel de timeline — nunca por clip.

MisiPost está pensado para comportarse como una copia de proyección: **una sola pasada óptica sobre la totalidad de la película**. Colocar el DCTL en un único nodo en la cabeza del árbol de timeline (página Color de Resolve › clic derecho en la miniatura de timeline › Add Node) garantiza que el grano, el viñeteado, el blanking y el gate weave permanezcan continuos de plano a plano, en lugar de reiniciarse en cada corte. Un emplazamiento por clip rompe la continuidad del seed del grano y del gate weave, y produce saltos visibles en los montajes.

Si el proyecto se divide en rollos o secuencias, mantén un nodo MisiPost por rollo a nivel de timeline y copia el grade de un rollo al siguiente.

02 — Instalación

Copia MisiPost_v2.0.dctl en la carpeta LUT de Resolve. No se requiere ningún otro archivo — la LUT de HDR trim está incrustada como un polinomio de grado 11 dentro del propio DCTL.

CARPETA LUT

macOS	~/Library/Application Support/Blackmagic Design/DaVinci Resolve/LUT/
Windows	C:\ProgramData\Blackmagic Design\DaVinci Resolve\Support\LUT\
Linux	~/ .local/share/DaVinciResolve/LUT/

REQUISITOS

DaVinci Resolve **19.1 Studio** o superior. macOS (Metal), Windows (CUDA + OpenCL), Linux. Espacios de trabajo soportados: ACES 2.0 (ACEScct) — por defecto — y DaVinci Wide Gamut / Intermediate.

03 — Colocación del nodo

Coloca MisiPost en un nodo a nivel de timeline, idealmente el último antes de la Output Transform (RRT/ODT ACES, o DWG › display en pipeline DI). Todo lo que sucede dentro del DCTL corre en el espacio log de trabajo (ACEScct o DWG/Intermediate); el nodo solo necesita recibir datos log.

04 — Parámetros

Veinticuatro controles, agrupados por función. Los valores por defecto están calibrados para que la simple activación del grano, la halación y un toque de viñeteado ya produzcan una imagen utilizable. Cada deslizador es fotométrico — los valores corresponden a unidades físicas reales (stops, EV, reflectancia normalizada).

ESPACIO DE TRABAJO

Color Space

ACES 2.0 / DaVinci WG

Selecciona la codificación log de trabajo. ACES 2.0 (ACEScct) por defecto; pasa a DaVinci WG solo si tu proyecto está en DWG/Intermediate.

Reference Resolution

HD / 2K · UHD / 4K

Escala los efectos en dominio de píxel (grano, halación, falloff del viñeteado) para que el render sea invariante a la resolución del proyecto.

BLANKING

Ratio Preset

None · Custom · 1.33 · 1.37 · 1.66
· 1.78 · 1.85 · 2.00 · 2.39

Recorta la ventanilla activa. *None* desactiva el blanking; *Custom* lee el deslizador Custom Aspect.

Custom Aspect

0.50 — 4.00

Ratio manual cuando Ratio Preset = Custom.

Blanking Color

Black · Charcoal · Gray · White ·
Cream · Sepia · Forest Green ·
Deep Blue · Burgundy · Mustard ·
Teal · Dusty Rose

Color de las bandas. Black para un look copia de proyección; tintes coloreados para piezas editoriales / gráficas.

Rounded Corners

off / on

Activa un radio suave en las esquinas de la ventanilla activa.

Corner Radius

0.00 — 0.30

Radio de esquina, en fracción del lado activo más corto.

Edge Softness

0.000 — 0.050

Banda de antialiasing alrededor del borde del blanking.

GRANO

Grain Amount

0.0 — 1.0

Amplitud maestra del grano. Construido como un value-noise fBm de 3 octavas, con amplitud máxima en las sombras y atenuación progresiva en las altas luces — el comportamiento scene-linear clásico de una emulsión fílmica.

Grain Size

0.5 — 4.0

Frecuencia del grano. 1.0 \square 35 mm 200T; 0.5 es más fino (250D); 2.0 empieza a evocar una 500T forzada.

Grain Seed Offset 0 – 10000	Desplazamiento temporal del seed. Anímalo para romper un grano congelado accidentalmente; déjalo en 0 para la variación natural cuadro a cuadro.
Show Grain / Vignette Mask off / on	Previsualización: grano aislado sobre fondo gris neutro, con el viñeteado actual superpuesto. Solo diagnóstico — desactivar antes del render.

ARTEFACTOS ÓPTICOS

Halation 0.0 – 1.0	Halo cálido alrededor de las altas luces, modelado sobre la difusión del canal rojo típica de las Kodak Vision a través de la base de emulsión. Núcleo de bloom 2D ponderado hacia el rojo.
Flare 0.0 – 1.0	Estela anamórfica / velo en las altas luces. Un solo deslizador controla radio e intensidad, con un umbral perceptual que preserva los medios tonos.
Chromatic Aberration 0.0 – 1.0	Aberración cromática lateral en los bordes, escalada radialmente desde el centro del cuadro. Sutil por diseño — más allá de 0.6 entra en territorio vintage asumido.
OLPF Filter 0.0 – 1.0	Filtro paso-bajo óptico estilo sensor: un núcleo diagonal de 8 muestras auténtico. Úsalo con moderación para suprimir aliasing o suavizar una fuente sobre-enfocada.

ARTEFACTOS MECÁNICOS

Gate Weave 0.0 – 1.0	Traslación horizontal y vertical sub-píxel, baja frecuencia, modelada sobre una ventanilla 4-perf. El weave es determinista a lo largo de la timeline — precisamente por eso debe vivir en un nodo timeline, no en los clips.
Flicker 0.0 – 1.0	Variación de exposición cuadro a cuadro, baja amplitud, banda ancha. Imita una cámara de manivela o con bajo voltaje; muy útil en dosis pequeñas para romper la uniformidad del digital.

VIÑETEADO

Vignette Stops 0.0 – 3.0	Profundidad fotométrica del viñeteado, expresada en stops de pérdida en las esquinas. 0.3 = apenas perceptible; 1.0 = óptica rápida a plena abertura; 2.0+ = estilización asumida.
Vignette Size 0.05 – 1.00	Radio a partir del cual comienza el falloff. El falloff sigue una ley de Lambert \cos^4 pura — sin smoothstep, sin compresión — exactamente como una óptica real.

HDR TRIM (SDR > HDR)

HDR Trim None / On	Activa un trim polinomial de grado 11 que remapea un etalonaje SDR hacia una tonalidad HDR-aware. Activo únicamente en el camino ACES.
HDR Trim Amount 0.00 – 1.00	Mezcla entre el etalonaje SDR original y el resultado trimado, calculada en lineal AP1. 0.5 = punto de partida neutro.

HDR Saturation Trim

-1.00 - +1.00

Compensa el efecto Helmholtz–Kohlrausch: a alta luminancia HDR los colores parecen sobre-saturados. Mapping: -1.0 = monocromo, 0.0 = neutro, +1.0 = +50 % de saturación.

UTILIDAD

Version | Licence

off / on

Pantalla negra a cuadro completo con un readout bitmap centrado (3 líneas, MisiPost v 2.0 · ID de licencia). Sirve para control de copia y verificación de licencia. Desactivar antes del render.

05 — Notas

Todos los umbrales de halación, flare y grano son perceptuales, anclados a un gris medio scene-referred al 0.18 de reflectancia. *0.5 en la escala de umbral = gris medio; 1.0 = blanco difuso; 1.5 \square +5 stops por encima del medio.* Si subes el grano por encima de 0.7, baja muy ligeramente el OLPF para evitar que el grano recorte el detalle de alta frecuencia.

Marcas registradas

DaVinci Resolve, DaVinci Wide Gamut y ACES son marcas registradas de sus respectivos propietarios. MisiPost es una herramienta de terceros independiente; no está afiliada, respaldada ni patrocinada por Blackmagic Design ni por la Academy of Motion Picture Arts and Sciences.