



# MisiSat

VERSION 1.0.0

*La saturation, isolée et maîtrisée.*

*Saturation, isolated and under control. · La saturación, aislada y bajo control.*

Plugin DCTL de saturation pour DaVinci Resolve — dérivé de MisiChrome.

---

MANUEL · MANUAL · MANUAL

*Matthieu Misiraca · Directeur de la photographie*

WWW.MISILAB.FR

# Français

FR

*La saturation, isolée et maîtrisée.*

---

## PRÉSENTATION

MisiSat est un plugin DCTL de saturation pour DaVinci Resolve, conçu pour les flux ACES 2.0 et DaVinci Wide Gamut / Intermediate. Dérivé de MisiChrome, il en isole et approfondit les outils de saturation — les émulsions, le contraste et les outils tonals ont été retirés — pour offrir un contrôle chromatique précis et propre.

Sa particularité tient à une architecture anti-bruit. La saturation ne s'applique jamais directement au pixel, mais à une référence débruitée ; le détail et le bruit de chroma sont ensuite réinjectés sans être amplifiés. Pousser la saturation ne fait donc pas « monter » le grain.

## INSTALLATION

### Installation

---

Copier le fichier MisiSat\_v1.0.0.dctl dans le dossier LUT de DaVinci Resolve, puis rafraîchir la liste des LUT dans Resolve.

<b>MACOS</b>	Library/Application Support/Blackmagic Design/DaVinci Resolve/LUT/
<b>WINDOWS</b>	ProgramData\Blackmagic Design\DaVinci Resolve\Support\LUT\
<b>LINUX</b>	/home/resolve/LUT/

Appliquer ensuite le DCTL sur un nœud via l'effet « DCTL » de la ResolveFX Color, et sélectionner MisiSat\_v1.0.0 dans le menu DCTL du nœud.

## ESPACE COLORIMÉTRIQUE

### Espace colorimétrique

*MisiSat travaille en interne en ACEScct (AP1).*

---

#### Input Color Space

ACES 2.0 - ACEScct

L'espace de l'image en entrée du nœud. Choisir ACES 2.0 - ACEScct ou DaVinci Wide Gamut - DI selon le signal présent à cet endroit du graphe.

#### Output Color Space

Match Input

L'espace de l'image en sortie. Match Input (recommandé) conserve l'espace d'entrée ; les deux autres options forcent une conversion explicite.

## SATURATION GLOBALE

### Master Saturation

---

#### Master Saturation

1.000

Saturation globale à plat : le même gain de chroma est appliqué sur toute l'image, sans pondération tonale. 1.000 = neutre. C'est le réglage d'ensemble, le point de départ avant les outils sélectifs.

## ZONES TONALES

# Zones tonales

*Ombres, tons moyens et hautes lumières, pilotés par une seule fenêtre.*

---

### Saturation mids

1.000

Intensité de la saturation dans la fenêtre des tons moyens. 1.000 = neutre, en dessous désature, au-dessus sature.

### Pivot

0.414

Centre de la fenêtre tonale sur l'échelle de luminance. 0.414 correspond à un gris moyen. Déplace ensemble les trois zones — ombres, mids, hautes lumières.

### Sat range

0.250

Largeur de la fenêtre autour du Pivot. Une valeur étroite concentre l'effet sur une fine plage de luminance ; une valeur large l'étale.

### Shadow Sat

1.000

Saturation indépendante des ombres. Sa zone est dérivée de la même fenêtre Pivot + Sat range : elle agit en dessous des tons moyens. 1.000 = neutre.

### Highlight Sat

1.000

Saturation indépendante des hautes lumières, dérivée de la même fenêtre. Elle agit au-dessus des tons moyens. 1.000 = neutre.

### Show Mid Sat Mask

check-box

Affiche un masque noir et blanc de la fenêtre des tons moyens : blanc = effet maximal, gris = effet partiel, sombre = aucun effet. Le masque montre la fenêtre seule, indépendamment de la valeur de Saturation mids — c'est l'outil pour placer le Pivot et le Sat range.

## CARNATIONS

# Carnations

*Saturation sélective ciblée sur l'axe des teintes chair.*

---

### Skintone Sat

0.000

Intensité de la saturation des carnations. 0.000 = neutre ; les valeurs négatives désaturent la peau, les positives la renforcent.

### Skintone Hue Center

0.000

Pivote l'axe peau de  $\pm 30^\circ$  autour de sa position de base, pour s'adapter à la teinte réelle des carnations de la scène.

### Skintone Range

0.500

Largeur du ciblage, de large (0.0) à strict (1.0). 0.5 est le réglage par défaut ; augmenter pour resserrer l'effet sur la seule teinte chair.

## TEINTES SÉLECTIVES

# Saturation par teinte

*Six axes de teinte, chacun avec sa saturation propre.*

---

Chaque réglage concentre son effet autour de la teinte visée et se fond progressivement vers les teintes voisines. 0.000 = neutre ; négatif pour désaturer.

### ● Red Sat

0.000

Saturation sélective des rouges.

### ● Yellow Sat

0.000

Saturation sélective des jaunes.

- **Green Sat** 0.000  
Saturation sélective des verts.
- **Cyan Sat** 0.000  
Saturation sélective des cyans.
- **Blue Sat** 0.000  
Saturation sélective des bleus.
- **Magenta Sat** 0.000  
Saturation sélective des magentas.

## FINITION

# Finition

---

**Denoise** 1.000  
Dose l'architecture anti-bruit. À 1.000, débruitage complet : la saturation s'applique à une référence lissée et le bruit de chroma n'est pas amplifié. À 0.000, désactivé : la saturation s'applique directement au pixel. Sur une image déjà propre, baisser ce réglage évite tout adoucissement du détail de chroma.

**Mix** 1.000  
Fondu global entre l'image d'origine et le résultat traité. 1.000 = plein effet, 0.000 = contournement complet. Utile pour doser l'intervention ou comparer rapidement avant / après.

**Version | Licence** check-box  
Affiche l'écran de version et de licence incrusté dans l'image.

## ARCHITECTURE

# L'architecture anti-bruit

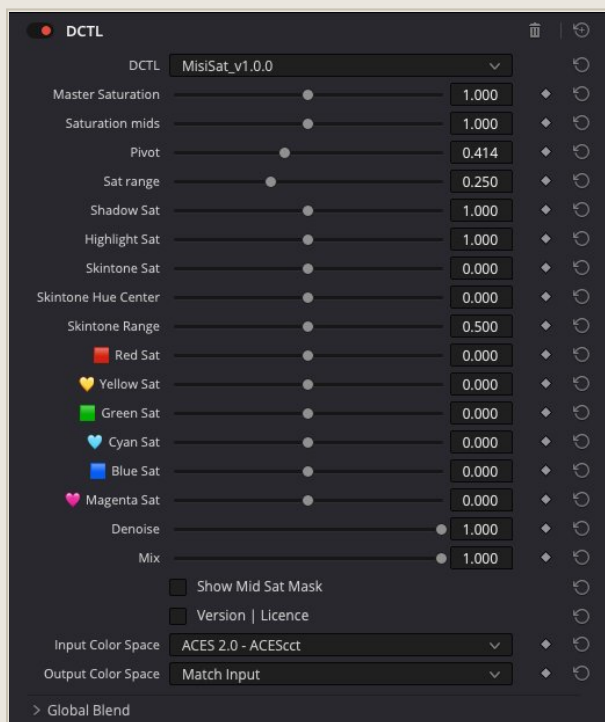
---

Toute la chaîne de saturation s'applique uniquement à une référence débruitée — une moyenne 5×5 en espace de travail. La chroma est ensuite recomposée en deux bandes : la basse fréquence vient du traitement de cette référence lisse, la haute fréquence (détail fin et bruit) est reprise telle quelle sur le pixel d'origine.

La conséquence : le bruit de chroma n'est jamais passé dans la saturation, donc jamais amplifié — il est même légèrement atténué quand on pousse fort. La luminance, elle, conserve tout le détail du pixel. Le réglage Denoise dose ce comportement.

## RÉFÉRENCE

# Le panneau



*Panneau MisiSat dans DaVinci Resolve — paramètres dans leur ordre d’affichage.*

## CONSEILS

# Conseils d’utilisation

- Commencer par Master Saturation pour l’assise générale, puis affiner par zones tonales et par teintes.
- Activer Show Mid Sat Mask le temps de placer le Pivot et le Sat range, puis le couper.
- Sur un rush propre et peu bruité, Denoise peut être baissé pour préserver la finesse du détail de chroma.
- Skintone Hue Center se règle en observant une carnation de référence ; un léger décalage suffit le plus souvent.
- Mix permet un A / B immédiat sans toucher aux autres réglages.

## LICENCE

# Licence & crédits

MisiSat v1.0.0 — © Matthieu Misiraca, directeur de la photographie.

Licence individuelle. La distribution, la revente ou la redistribution du plugin sont interdites sans autorisation écrite.

[WWW.MISILAB.FR](http://WWW.MISILAB.FR)

# English

EN

*Saturation, isolated and under control.*

---

## OVERVIEW

MisiSat is a saturation DCTL plugin for DaVinci Resolve, built for ACES 2.0 and DaVinci Wide Gamut / Intermediate workflows. Derived from MisiChrome, it isolates and deepens its saturation tools — film emulsions, contrast and tonal tools have been removed — for precise, clean chromatic control.

Its defining feature is an anti-noise architecture. Saturation is never applied directly to the pixel, but to a denoised reference; chroma detail and noise are then re-injected without being amplified. Pushing saturation does not raise the grain.

## INSTALLATION

### Installation

---

Copy the MisiSat\_v1.0.0.dctl file into the DaVinci Resolve LUT folder, then refresh the LUT list inside Resolve.

<b>MACOS</b>	Library/Application Support/Blackmagic Design/DaVinci Resolve/LUT/
<b>WINDOWS</b>	ProgramData\Blackmagic Design\DaVinci Resolve\Support\LUT\
<b>LINUX</b>	/home/resolve/LUT/

Then apply the DCTL on a node through the ResolveFX Color “DCTL” effect, and select MisiSat\_v1.0.0 in the node’s DCTL menu.

## COLOR SPACE

### Color space

*MisiSat works internally in ACEScct (AP1).*

---

#### Input Color Space

ACES 2.0 - ACEScct

The color space of the image entering the node. Choose ACES 2.0 - ACEScct or DaVinci Wide Gamut - DI depending on the signal present at that point of the graph.

#### Output Color Space

Match Input

The color space of the image leaving the node. Match Input (recommended) keeps the input space; the other two options force an explicit conversion.

## GLOBAL SATURATION

### Master Saturation

---

#### Master Saturation

1.000

Flat global saturation: the same chroma gain is applied across the whole image, with no tonal weighting. 1.000 = neutral. This is the overall setting, the starting point before the selective tools.

## TONAL ZONES

# Tonal zones

*Shadows, midtones and highlights, driven by a single window.*

---

<b>Saturation mids</b>	1.000
Saturation intensity within the midtone window. 1.000 = neutral, below desaturates, above saturates.	
<b>Pivot</b>	0.414
Center of the tonal window on the luminance scale. 0.414 corresponds to a mid grey. It moves the three zones — shadows, mids, highlights — together.	
<b>Sat range</b>	0.250
Width of the window around the Pivot. A narrow value concentrates the effect on a thin luminance band; a wide value spreads it out.	
<b>Shadow Sat</b>	1.000
Independent saturation for the shadows. Its zone is derived from the same Pivot + Sat range window: it acts below the midtones. 1.000 = neutral.	
<b>Highlight Sat</b>	1.000
Independent saturation for the highlights, derived from the same window. It acts above the midtones. 1.000 = neutral.	
<b>Show Mid Sat Mask</b>	<input type="checkbox"/>
Displays a black-and-white matte of the midtone window: white = full effect, grey = partial effect, dark = no effect. The matte shows the window alone, independent of the Saturation mids value — it is the tool for placing the Pivot and the Sat range.	

## SKIN TONES

# Skin tones

*Selective saturation targeted on the skin-tone axis.*

---

<b>Skintone Sat</b>	0.000
Saturation intensity for skin tones. 0.000 = neutral; negative values desaturate skin, positive values reinforce it.	
<b>Skintone Hue Center</b>	0.000
Rotates the skin axis by $\pm 30^\circ$ around its base position, to match the actual skin-tone hue of the scene.	
<b>Skintone Range</b>	0.500
Width of the targeting, from broad (0.0) to strict (1.0). 0.5 is the default; increase it to tighten the effect onto the skin hue alone.	

## SELECTIVE HUES

# Per-hue saturation

*Six hue axes, each with its own saturation.*

---

Each control concentrates its effect around the targeted hue and fades gradually toward the neighbouring hues. 0.000 = neutral; negative to desaturate.

<b>Red Sat</b>	0.000
Selective saturation of reds.	
<b>Yellow Sat</b>	0.000
Selective saturation of yellows.	
<b>Green Sat</b>	0.000
Selective saturation of greens.	

- **Cyan Sat** 0.000  
Selective saturation of cyans.
- **Blue Sat** 0.000  
Selective saturation of blues.
- **Magenta Sat** 0.000  
Selective saturation of magentas.

## FINISHING

# Finishing

---

## **Denoise** 1.000

Doses the anti-noise architecture. At 1.000, full denoising: saturation is applied to a smoothed reference and chroma noise is not amplified. At 0.000, off: saturation is applied directly to the pixel. On already-clean footage, lowering this setting avoids any softening of the chroma detail.

## **Mix** 1.000

Global blend between the original image and the processed result. 1.000 = full effect, 0.000 = complete bypass. Useful to dose the intervention or quickly compare before / after.

## **Version | Licence** check-box

Displays the version and licence screen burned into the image.

## ARCHITECTURE

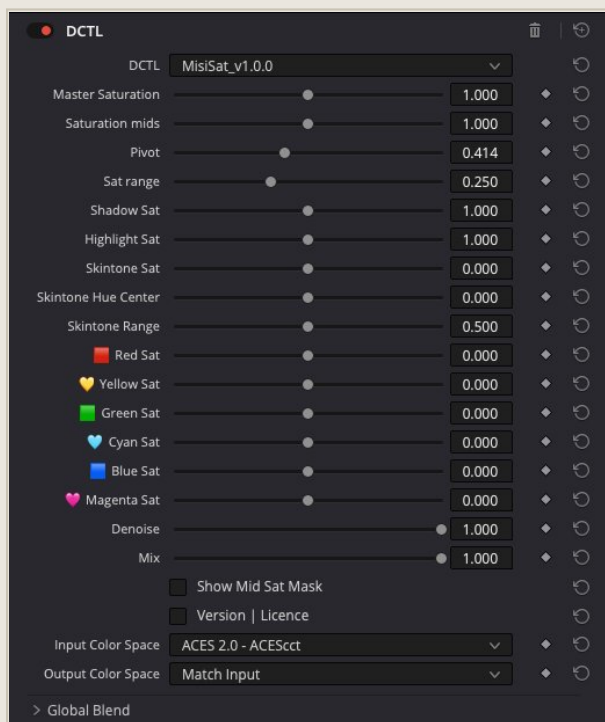
# The anti-noise architecture

---

The whole saturation chain is applied only to a denoised reference — a 5×5 average in the working space. Chroma is then recomposed in two bands: the low frequency comes from processing that smooth reference, the high frequency (fine detail and noise) is taken as-is from the original pixel.

The consequence: chroma noise never passes through the saturation, so it is never amplified — it is even slightly attenuated when pushing hard. Luminance, meanwhile, keeps all of the pixel detail. The Denoise control doses this behaviour.

## The panel



*The MisiSat panel in DaVinci Resolve — parameters in their display order.*

### TIPS

## Working tips

- Start with Master Saturation for the overall footing, then refine by tonal zones and by hues.
- Turn on Show Mid Sat Mask while placing the Pivot and the Sat range, then switch it off.
- On clean, low-noise footage, Denoise can be lowered to preserve the finest chroma detail.
- Skintone Hue Center is set by watching a reference skin tone; a small offset is usually enough.
- Mix gives an immediate A / B without touching the other settings.

### LICENCE

## Licence & credits

MisiSat v1.0.0 — © Matthieu Misiraca, director of photography.

Individual licence. Distribution, resale or redistribution of the plugin is not permitted without written authorisation.

[WWW.MISILAB.FR](http://WWW.MISILAB.FR)

# Español

ES

*La saturación, aislada y bajo control.*

## PRESENTACIÓN

MisiSat es un plugin DCTL de saturación para DaVinci Resolve, diseñado para los flujos ACES 2.0 y DaVinci Wide Gamut / Intermediate. Derivado de MisiChrome, aísla y profundiza sus herramientas de saturación — se han retirado las emulsiones, el contraste y las herramientas tonales — para ofrecer un control cromático preciso y limpio.

Su particularidad es una arquitectura anti-ruido. La saturación nunca se aplica directamente al píxel, sino a una referencia sin ruido; el detalle y el ruido de croma se reinyectan después sin ser amplificados. Subir la saturación no hace subir el grano.

## INSTALACIÓN

### Instalación

Copiar el archivo MisiSat\_v1.0.0.dctl en la carpeta LUT de DaVinci Resolve y, después, actualizar la lista de LUT dentro de Resolve.

<b>MACOS</b>	Library/Application Support/Blackmagic Design/DaVinci Resolve/LUT/
<b>WINDOWS</b>	ProgramData\Blackmagic Design\DaVinci Resolve\Support\LUT\
<b>LINUX</b>	/home/resolve/LUT/

Aplicar luego el DCTL en un nodo mediante el efecto “DCTL” de ResolveFX Color, y seleccionar MisiSat\_v1.0.0 en el menú DCTL del nodo.

## ESPACIO DE COLOR

### Espacio de color

*MisiSat trabaja internamente en ACEScct (AP1).*

#### Input Color Space

ACES 2.0 - ACEScct

El espacio de color de la imagen que entra en el nodo. Elegir ACES 2.0 - ACEScct o DaVinci Wide Gamut - DI según la señal presente en ese punto del grafo.

#### Output Color Space

Match Input

El espacio de color de la imagen que sale del nodo. Match Input (recomendado) conserva el espacio de entrada; las otras dos opciones fuerzan una conversión explícita.

## SATURACIÓN GLOBAL

### Master Saturation

#### Master Saturation

1.000

Saturación global plana: se aplica la misma ganancia de croma a toda la imagen, sin ponderación tonal. 1.000 = neutro. Es el ajuste de conjunto, el punto de partida antes de las herramientas selectivas.

## ZONAS TONALES

# Zonas tonales

*Sombras, medios tonos y altas luces, gobernados por una sola ventana.*

---

### Saturation mids

1.000

Intensidad de la saturación dentro de la ventana de medios tonos. 1.000 = neutro, por debajo desaturación, por encima saturación.

### Pivot

0.414

Centro de la ventana tonal en la escala de luminancia. 0.414 corresponde a un gris medio. Desplaza juntas las tres zonas — sombras, medios, altas luces.

### Sat range

0.250

Anchura de la ventana alrededor del Pivot. Un valor estrecho concentra el efecto en una banda fina de luminancia; un valor amplio lo extiende.

### Shadow Sat

1.000

Saturación independiente de las sombras. Su zona se deriva de la misma ventana Pivot + Sat range: actúa por debajo de los medios tonos. 1.000 = neutro.

### Highlight Sat

1.000

Saturación independiente de las altas luces, derivada de la misma ventana. Actúa por encima de los medios tonos. 1.000 = neutro.

### Show Mid Sat Mask

check-box

Muestra una máscara en blanco y negro de la ventana de medios tonos: blanco = efecto máximo, gris = efecto parcial, oscuro = sin efecto. La máscara muestra la ventana sola, independientemente del valor de Saturation mids — es la herramienta para situar el Pivot y el Sat range.

## TONOS DE PIEL

# Tonos de piel

*Saturación selectiva dirigida al eje de los tonos de piel.*

---

### Skintone Sat

0.000

Intensidad de la saturación de los tonos de piel. 0.000 = neutro; los valores negativos desaturan la piel, los positivos la refuerzan.

### Skintone Hue Center

0.000

Gira el eje de piel  $\pm 30^\circ$  alrededor de su posición base, para adaptarse al tono de piel real de la escena.

### Skintone Range

0.500

Anchura del enfoque, de amplio (0.0) a estricto (1.0). 0.5 es el ajuste por defecto; aumentarlo para ceñir el efecto solo al tono de piel.

## TONOS SELECTIVOS

# Saturación por tono

*Seis ejes de tono, cada uno con su propia saturación.*

---

Cada ajuste concentra su efecto alrededor del tono buscado y se funde progresivamente hacia los tonos vecinos. 0.000 = neutro; negativo para desaturar.

### ● Red Sat

0.000

Saturación selectiva de los rojos.

### ● Yellow Sat

0.000

Saturación selectiva de los amarillos.

- **Green Sat** 0.000  
Saturación selectiva de los verdes.
- **Cyan Sat** 0.000  
Saturación selectiva de los cianes.
- **Blue Sat** 0.000  
Saturación selectiva de los azules.
- **Magenta Sat** 0.000  
Saturación selectiva de los magentas.

#### ACABADO

## Acabado

---

### **Denoise** 1.000

Dosifica la arquitectura anti-ruido. En 1.000, reducción de ruido completa: la saturación se aplica a una referencia suavizada y el ruido de croma no se amplifica. En 0.000, desactivada: la saturación se aplica directamente al píxel. En material ya limpio, bajar este ajuste evita cualquier suavizado del detalle de croma.

### **Mix** 1.000

Fundido global entre la imagen original y el resultado procesado. 1.000 = efecto completo, 0.000 = derivación total. Útil para dosificar la intervención o comparar rápidamente antes / después.

### **Version | Licence** check-box

Muestra la pantalla de versión y licencia incrustada en la imagen.

#### ARQUITECTURA

## La arquitectura anti-ruido

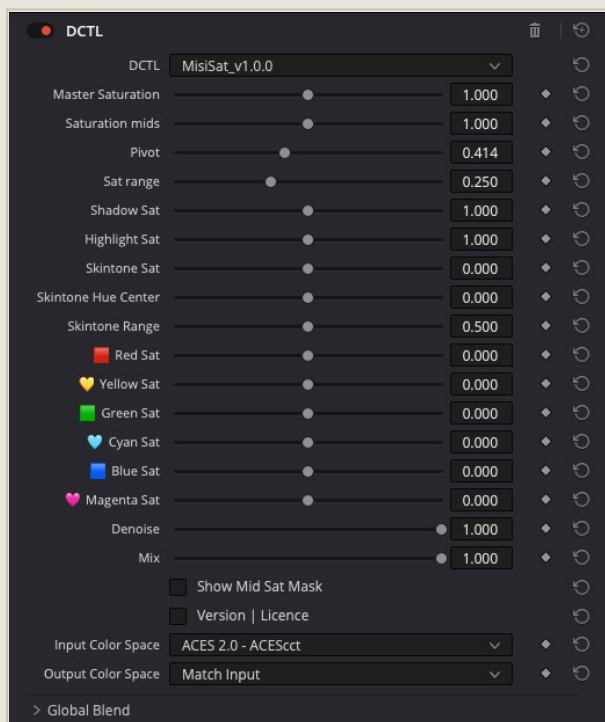
---

Toda la cadena de saturación se aplica únicamente a una referencia sin ruido — una media 5×5 en el espacio de trabajo. La croma se recompone luego en dos bandas: la baja frecuencia procede del procesado de esa referencia suave, la alta frecuencia (detalle fino y ruido) se toma tal cual del píxel original.

La consecuencia: el ruido de croma nunca pasa por la saturación, así que nunca se amplifica — incluso se atenúa ligeramente al forzar mucho. La luminancia, por su parte, conserva todo el detalle del píxel. El control Denoise dosifica este comportamiento.

## REFERENCIA

# El panel



*El panel MisiSat en DaVinci Resolve — parámetros en su orden de visualización.*

## CONSEJOS

# Consejos de uso

- Empezar por Master Saturation para la base general, y luego afinar por zonas tonales y por tonos.
- Activar Show Mid Sat Mask mientras se sitúan el Pivot y el Sat range, y luego apagarlo.
- En material limpio y con poco ruido, Denoise puede bajarse para preservar el detalle de cromas más fino.
- Skintone Hue Center se ajusta observando un tono de piel de referencia; suele bastar un pequeño desplazamiento.
- Mix permite un A / B inmediato sin tocar los demás ajustes.

## LICENCIA

# Licencia y créditos

MisiSat v1.0.0 — © Matthieu Misiraca, director de fotografía.

Licencia individual. La distribución, reventa o redistribución del plugin no está permitida sin autorización por escrito.

[WWW.MISILAB.FR](http://WWW.MISILAB.FR)