

USER MANUAL

# MisiSkin

v1.2.0

*Skintone shaping for DaVinci Resolve*

---

MisiLab · Matthieu Misiraca

# MisiSkin v1.2.0

## *Skintone shaping for DaVinci Resolve*

MisiSkin is a DCTL plugin dedicated to the precise treatment of skin tones in DaVinci Resolve. It operates within ACES 2.0 or DaVinci Wide Gamut workflows and provides six creative controls and two diagnostic tools, all built around a soft, mask-driven projection on the skin axis.

---

### – WHAT MISISKIN DOES

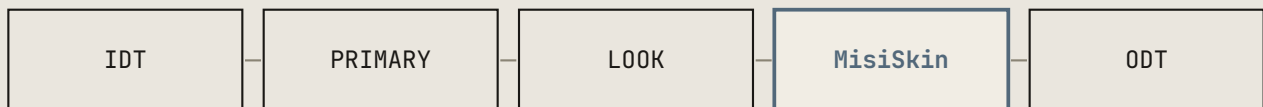
Every adjustment in MisiSkin is weighted by a perceptual skin mask. Pixels close to the orange axis at around 25° in chroma space receive the full effect; pixels far from it remain untouched. A saturation gate prevents desaturated background pixels from being treated as skin even when their hue noise happens to land on the axis.

## 02 · PLACEMENT

# Where to place MisiSkin

*MisiSkin is designed to operate as a final-stage secondary, just before the Output Display Transform. This is where skin tones reach their final appearance and can be judged accurately.*

## RECOMMENDED NODE CHAIN



**IDT** Input transform — converts camera-original footage into ACES 2.0 or DWG-DI.

**PRIMARY** Exposure, white balance, contrast — sets the foundation.

**LOOK** Creative grade or film emulation — defines the visual language.

**MisiSkin** Skintone shaping — refines carnations after the look is set.

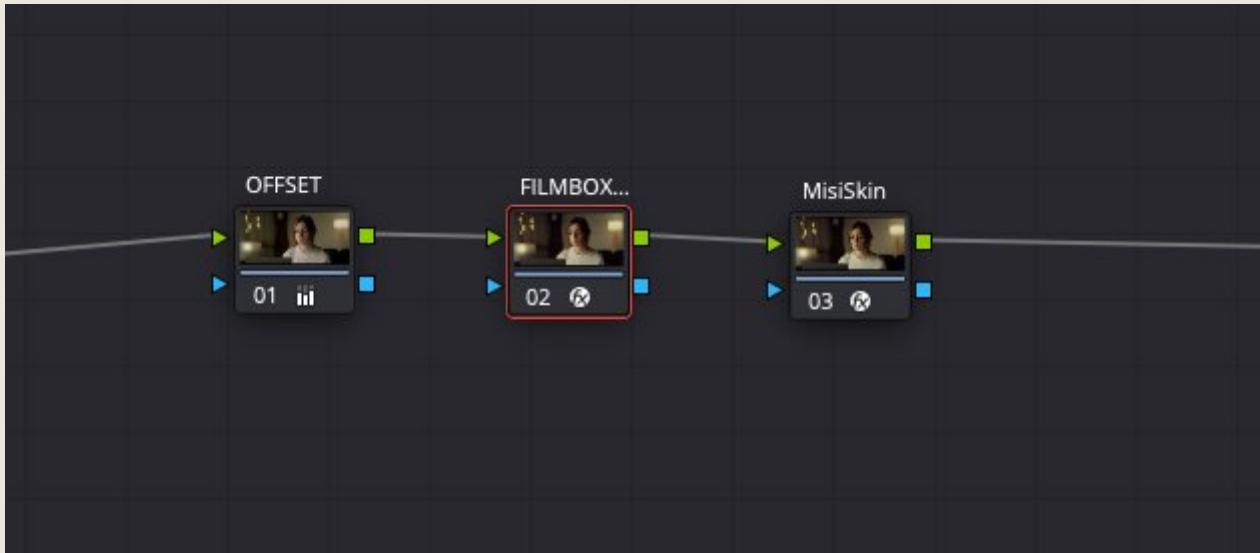
**ODT** Output Display Transform — converts to delivery space.

## ALTERNATIVE PLACEMENT

When the look chain contains transformations that distort skin ratios significantly (heavily saturated cinema LUTs, pushed teal-and-orange looks), placing MisiSkin earlier in the chain can help prepare the skin matter before the creative stage.

## 03 · PLACEMENT

# Where to place MisiSkin



*Example node tree – MisiSkin placed after the primary and look stages, before the ODT.*

## 04 · COLOR SPACE

# Input and output

MisiSkin supports two working color spaces. The internal computation always happens in ACEScct on the AP1 primaries, where the skin axis is geometrically clean and the masks behave predictably.

---

INPUT COLOR SPACE	ACES 2.0 – ACEScct   DaVinci Wide Gamut – DI
OUTPUT COLOR SPACE	Match Input   ACES 2.0 – ACEScct   DaVinci Wide Gamut – DI
INTERNAL WORKING SPACE	ACEScct (AP1 primaries, log encoding)
CONVERSION	DWG-DI -> AP1 linear -> ACEScct (analytical, lossless)

---

## 05 · PARAMETERS

# Creative controls

*Six sliders shape the skin tones. Each is weighted by the skin mask, so the rest of the image is left untouched. All sliders default to zero and span  $-1.0$  to  $+1.0$ .*

## Skin Hue Center

Rotates the skin axis around the natural orange position ( $\sim 25^\circ$  in R-G / G-B chroma space). Negative values shift the axis toward red — useful for warmer Latino or Mediterranean carnations. Positive values shift it toward yellow — useful for East-Asian skin tones. Range:  $\pm 30^\circ$  of axis rotation.

## Skin Range

Controls the width of the skin mask. At 0 the mask follows a  $\cos^4$  falloff (default). Positive values widen the mask ( $\cos^2$  at  $+1$ ) and capture more peripheral tones. Negative values narrow it ( $\cos^8$  at  $-1$ ) for tighter targeting of true carnations only.

## Skintone Sat

Boosts or reduces saturation on the skin axis only. The chrominance vector is scaled by  $(1 + \text{slider} \times \text{mask})$ . Useful to add bloom to flat skin or to calm down hot reds in close-ups.

## 06 · PARAMETERS

# Creative controls

## Skintone Shift

Locally rotates the chroma vector by up to +/- 30°, scaled by the mask. Lets you push skin toward yellow or magenta without affecting non-skin pixels. Especially useful when an LED or fluorescent source introduces a green cast on the face only.

## Skintone Brightness

Multiplies the linear AP1 signal by  $2^{(\text{slider} \times \text{mask} \times 0.6)}$ . Lightens or darkens the skin without touching the background. Range: approximately +/- 0.6 stops at full slider on full mask. Applied in linear, so highlights compress naturally rather than clipping.

## Skintone Detail

Spatial 5×5 gaussian filter, mask-weighted. Positive values soften the skin (up to 70 % mix with the blur). Negative values add high-frequency detail (unsharp mask, up to +50 %). Adaptive to resolution: 1 px in HD/2K, 2 px in 4K. Applied before the other skin controls so the noise it removes is not amplified by Brightness or Sat.

## 07 · DIAGNOSTIC TOOLS

# Mask preview & Perfect Balance

*Three checkboxes provide visual feedback. They override the image when active and are intended for setup, not for delivery.*

## Skin Mask Preview

Displays the skin mask as a grayscale image — black on non-skin pixels, white on full-skin pixels. Useful to verify Skin Hue Center and Skin Range targeting before applying any creative adjustment.

## Perfect Balance Skin

Highlights skin pixels with a color-coded readout based on the angle they make with the skin axis. Yellow indicates a balanced carnation (20° to 44°), green ramps toward magenta-leaning skin (too pink), magenta ramps toward yellow-leaning skin (too greenish). A purely informative overlay — does not alter the actual output.

## Version | Licence

Displays the version badge centered on the image. Useful to confirm the build during quality control.

08 · DIAGNOSTIC TOOLS

# Perfect Balance Skin

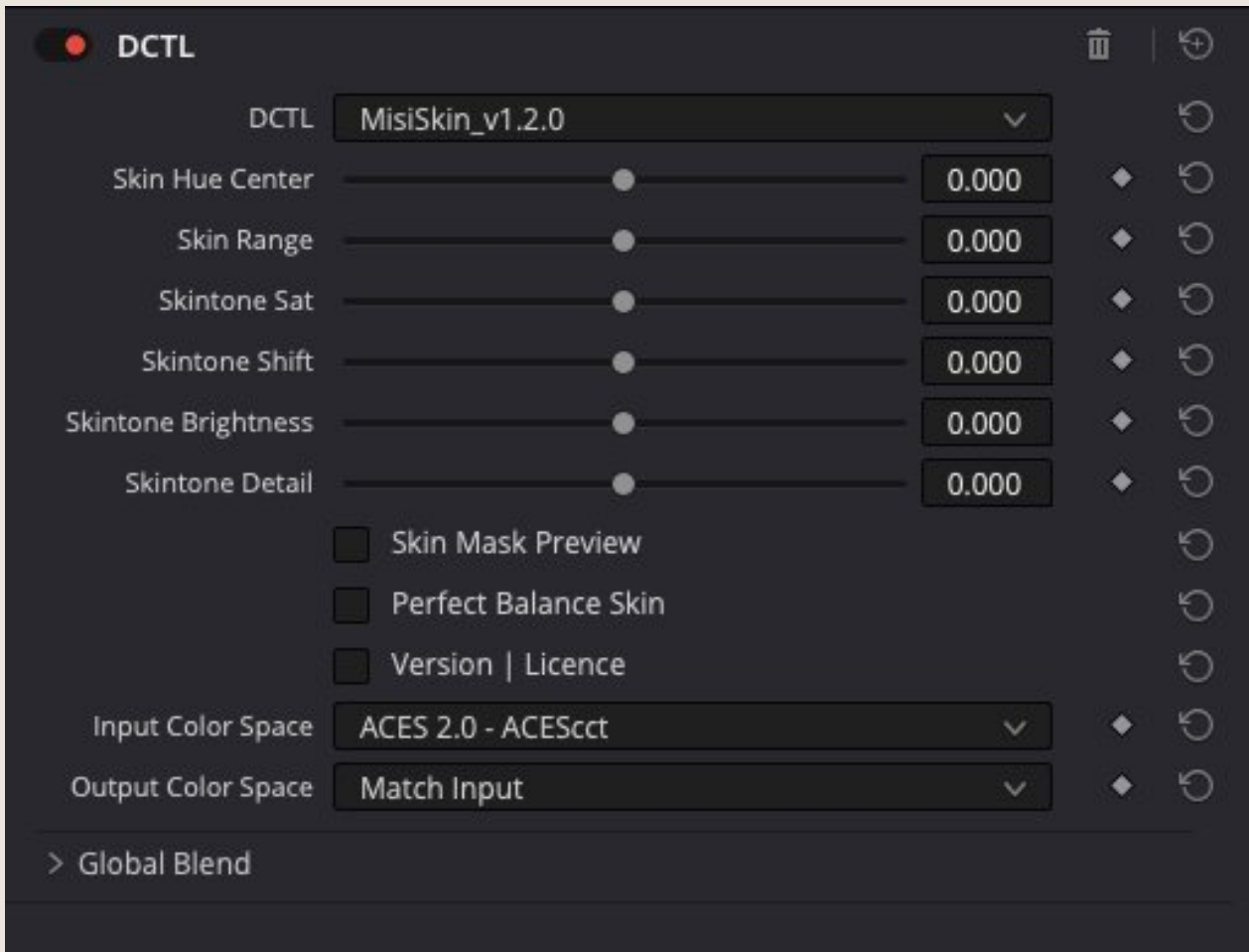


*Perfect Balance Skin overlay – yellow = balanced, green = pink-leaning, magenta = greenish-leaning.*

## 09 · INTERFACE

# DCTL panel in Resolve

MisiSkin exposes 11 controls in the DCTL panel of the Effects inspector. All parameters default to neutral values, so loading the DCTL on a node produces no visible change until a slider is moved.



*DCTL panel in the Effects inspector of DaVinci Resolve.*

## 10 · PRACTICAL EXAMPLES

# Common adjustments

## Calming a hot, sunburned skin

Skintone Sat between  $-0.20$  and  $-0.40$ . Optionally Skintone Shift  $+0.05$  to lift the carnation slightly toward yellow if the red cast is dominant.

## Reviving a pale, flat skin

Skintone Sat  $+0.15$  to  $+0.30$  with Skintone Brightness  $+0.10$  to  $+0.20$ . Skintone Detail  $-0.20$  to bring back micro-texture often crushed by soft LUTs.

## Compensating an LED green cast

Skintone Shift  $-0.25$  (away from green) with Skin Range  $+0.20$  to widen the mask onto the shadowed side of the face.

## Subtle beauty pass

Skintone Detail  $+0.30$  to  $+0.45$ . Combine with Skintone Brightness  $+0.05$  to keep the skin luminous after softening.

## Targeting darker carnations

Skin Range  $+0.30$  to broaden the mask, and verify with Skin Mask Preview before adjusting. Skintone Sat  $+0.10$  and Skintone Brightness  $+0.15$  typically lift Type V–VI skin nicely.

## 11 · TECHNICAL

# Specifications

DCTL VERSION	v1.2.0
RESOLVE VERSION	20.3.2 or later, ACES 2.0 mode
PLATFORMS	macOS, Windows, Linux (universal DCTL, no binaries)
WORKING SPACE	ACEScct on AP1 primaries
SKIN AXIS	Orange direction at $\sim 25^\circ$ in (R-G, G-B) chroma plane
MASK PROFILE	cos4 by default, adjustable cos2 to cos8 via Skin Range
SATURATION GATE	Smoothstep on chroma magnitude, 0.005 $\rightarrow$ 0.025
BRIGHTNESS RANGE	Linear AP1 gain, +/- 0.6 stops at full slider on full mask
DETAIL KERNEL	5x5 Gaussian (1-4-6-4-1), resolution-adaptive (1 or 2 px)

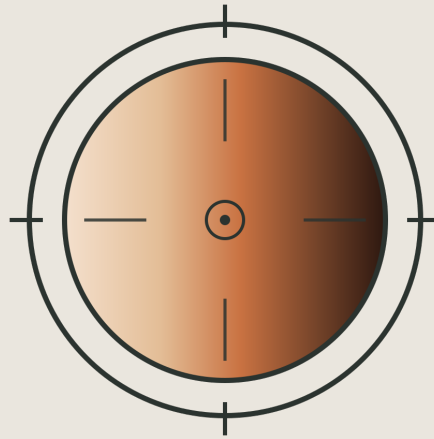
## ABOUT

## MisiLab

MisiSkin is part of the MisiLab product line — DCTL tools for cinematographers and colorists, built and maintained by Matthieu Misiraca, director of photography based in Paris.

[contact@misiraca.com](mailto:contact@misiraca.com) · [www.misilab.fr](http://www.misilab.fr)

© *Matthieu Misiraca* – All rights reserved.



MANUEL UTILISATEUR

# MisiSkin

v1.2.0

*Traitement des carnations pour DaVinci Resolve*

---

MisiLab · Matthieu Misiraca

# MisiSkin v1.2.0

## *Traitement des carnations pour DaVinci Resolve*

MisiSkin est un plugin DCTL dédié au traitement précis des carnations dans DaVinci Resolve. Il s'intègre aux workflows ACES 2.0 ou DaVinci Wide Gamut et propose six réglages créatifs et deux outils de diagnostic, tous construits autour d'une projection douce, pilotée par masque, sur l'axe peau.

---

### – CE QUE FAIT MISISKIN

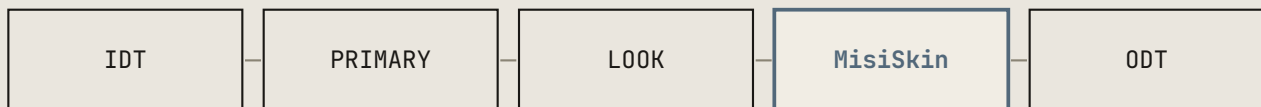
Chaque réglage de MisiSkin est pondéré par un masque peau perceptuel. Les pixels proches de l'axe orange à environ 25° dans l'espace chroma reçoivent l'effet plein ; les pixels éloignés restent intacts. Une porte de saturation empêche les pixels de fond désaturés d'être traités comme peau même si le bruit de teinte les fait tomber sur l'axe.

## 02 · PLACEMENT

# Où placer MisiSkin

*MisiSkin est conçu pour intervenir comme un secondaire en fin de chaîne, juste avant l'Output Display Transform. C'est là que les carnations atteignent leur rendu final et peuvent être jugées avec précision.*

## CHAÎNE DE NŒUDS RECOMMANDÉE



**IDT** Transform d'entrée — convertit le matériel caméra vers ACES 2.0 ou DWG-DI.

**PRIMARY** Exposition, balance des blancs, contraste — pose les fondations.

**LOOK** Étalonnage créatif ou émulation pellicule — définit le langage visuel.

**MisiSkin** Traitement des carnations — affine la peau après le look.

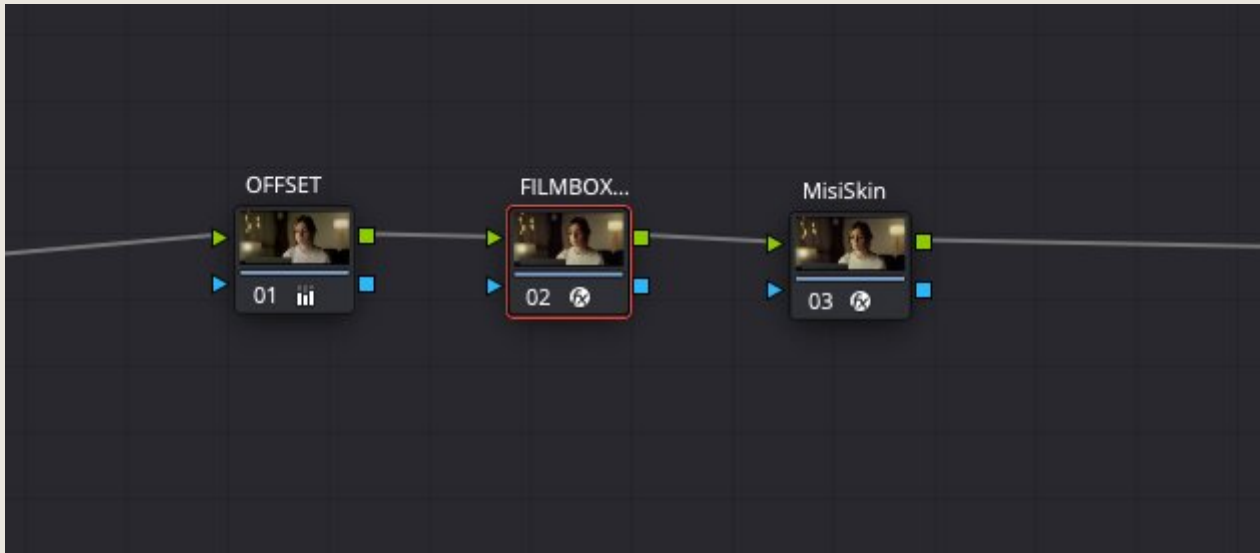
**ODT** Output Display Transform — convertit vers l'espace de diffusion.

## PLACEMENT ALTERNATIF

Lorsque la chaîne créative comporte des transformations qui déforment fortement les ratios de peau (LUTs cinéma très saturées, looks teal-and-orange poussés), un placement plus en amont peut aider à préparer la matière peau avant l'étape créative.

## 03 · PLACEMENT

# Où placer MisiSkin



*Exemple d'arborescence – MisiSkin placé après les étapes primary et look, avant l'ODT.*

## 04 · ESPACE COLORIMÉTRIQUE

# Entrée et sortie

MisiSkin prend en charge deux espaces de travail. Le calcul interne s'effectue toujours en ACEScct sur les primaires AP1, où l'axe peau est géométriquement propre et les masques se comportent de manière prévisible.

---

INPUT COLOR SPACE	ACES 2.0 – ACEScct   DaVinci Wide Gamut – DI
OUTPUT COLOR SPACE	Match Input   ACES 2.0 – ACEScct   DaVinci Wide Gamut – DI
ESPACE DE TRAVAIL INTERNE	ACEScct (primaires AP1, encodage log)
CONVERSION	DWG-DI -> AP1 linéaire -> ACEScct (analytique, sans perte)

---

## 05 · PARAMÈTRES

# Réglages créatifs

*Six sliders sculptent les carnations. Chacun est pondéré par le masque peau, ce qui laisse le reste de l'image intact. Tous les sliders ont une valeur par défaut à zéro et une plage de -1,0 à +1,0.*

## Skin Hue Center

Fait pivoter l'axe peau autour de la position orange naturelle (~25° dans l'espace chroma R-G / G-B). Les valeurs négatives décalent l'axe vers le rouge — utile pour des carnations chaudes type Latino ou méditerranéen. Les valeurs positives décalent vers le jaune — utile pour les peaux est-asiatiques. Plage : +/- 30° de rotation.

## Skin Range

Contrôle la largeur du masque peau. À 0 le masque suit une décroissance en  $\cos^4$  (défaut). Les valeurs positives élargissent le masque ( $\cos^2$  à +1) et capturent davantage de carnations périphériques. Les valeurs négatives le resserrent ( $\cos^8$  à -1) pour un ciblage plus strict des vraies carnations.

## Skintone Sat

Augmente ou réduit la saturation uniquement sur l'axe peau. Le vecteur chrominance est multiplié par  $(1 + \text{slider} \times \text{masque})$ . Utile pour redonner du bloom à une peau fade ou pour calmer des rouges brûlants en gros plan.

## 06 · PARAMÈTRES

# Réglages créatifs

## Skintone Shift

Fait pivoter localement le vecteur chroma jusqu'à +/- 30°, modulé par le masque. Permet de pousser la peau vers le jaune ou le magenta sans affecter les autres pixels. Particulièrement utile lorsqu'une source LED ou fluorescente introduit un cast vert sur le visage uniquement.

## Skintone Brightness

Multiplie le signal linéaire AP1 par  $2^{(\text{slider} \times \text{masque} \times 0,6)}$ . Éclaircit ou fonce la peau sans toucher au fond. Plage : environ +/- 0,6 stop à slider plein sur masque plein. Appliqué en linéaire, ce qui permet aux highlights de se compresser naturellement plutôt que de clipper.

## Skintone Detail

Filtre gaussien spatial 5x5, pondéré par le masque. Les valeurs positives adoucissent la peau (jusqu'à 70 % de mix avec le flou). Les valeurs négatives ajoutent de la haute fréquence (renforcement façon unsharp, jusqu'à +50 %). Adaptatif à la résolution : 1 px en HD/2K, 2 px en 4K. Appliqué avant les autres réglages skin, pour que le bruit lissé ne soit pas amplifié par Brightness ou Sat.

## 07 · OUTILS DE DIAGNOSTIC

# Aperçu du masque & Perfect Balance

*Trois cases à cocher fournissent un retour visuel. Elles écrasent l'image lorsqu'elles sont actives et sont destinées au réglage, pas à la livraison.*

## Skin Mask Preview

Affiche le masque peau en niveaux de gris — noir sur les pixels non-peau, blanc sur les pixels pleinement peau. Utile pour vérifier le ciblage de Skin Hue Center et Skin Range avant tout réglage créatif.

## Perfect Balance Skin

Met en évidence les pixels peau avec un code couleur basé sur l'angle qu'ils forment avec l'axe peau. Le jaune indique une carnation équilibrée (20° à 44°), le vert tend vers une peau qui penche magenta (trop rosée), le magenta vers une peau qui penche jaune (trop verdâtre). Overlay purement informatif — ne modifie pas la sortie réelle.

## Version | Licence

Affiche le badge de version centré sur l'image. Utile pour confirmer la build pendant le contrôle qualité.

08 · OUTILS DE DIAGNOSTIC

# Perfect Balance Skin

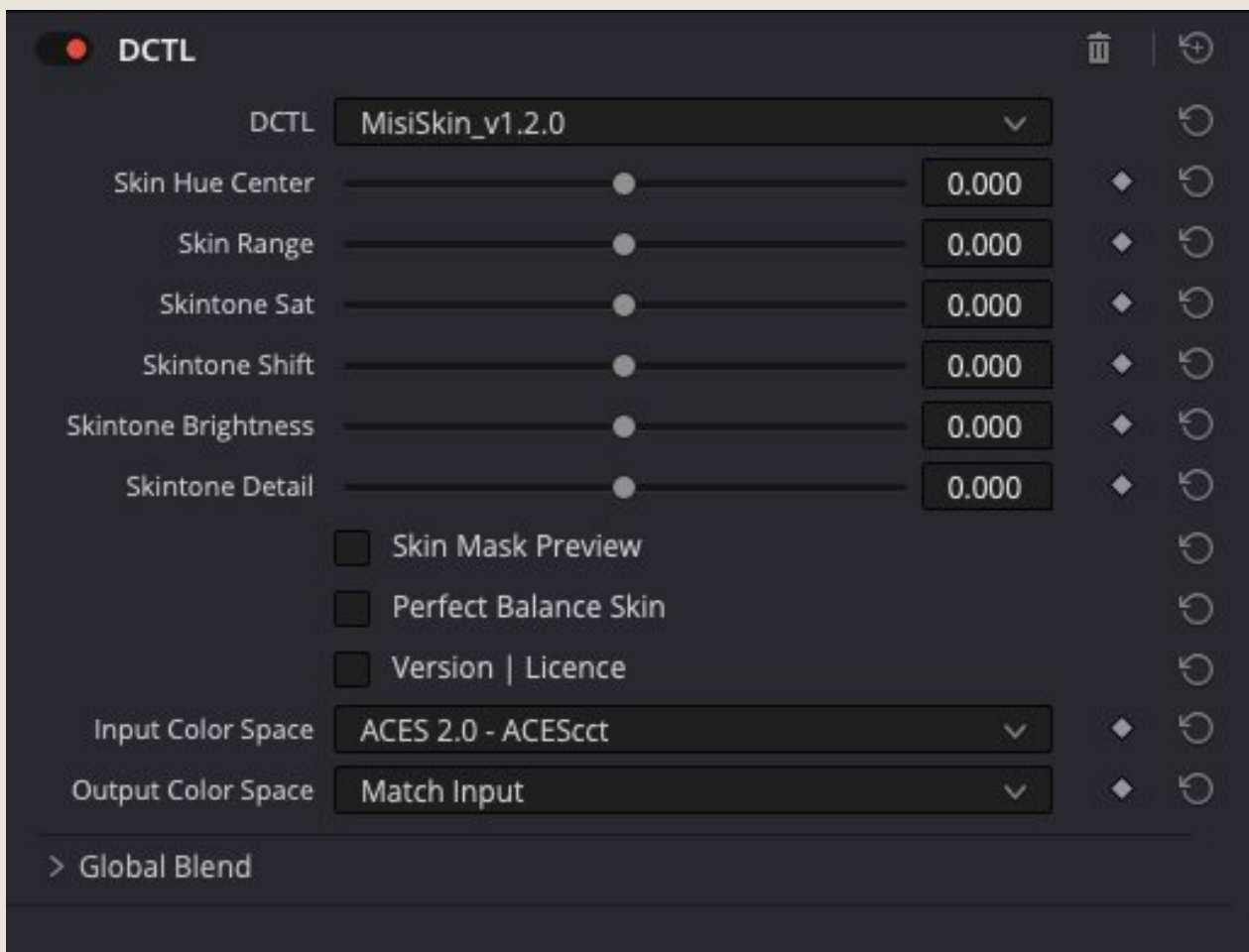


*Overlay Perfect Balance Skin – jaune = équilibré, vert = penche rosé, magenta = penche verdâtre.*

## 09 · INTERFACE

# Panneau DCTL dans Resolve

MisiSkin expose 11 contrôles dans le panneau DCTL de l'inspecteur Effects. Tous les paramètres ont une valeur par défaut neutre, donc le chargement du DCTL sur un nœud ne produit aucun changement visible tant qu'un slider n'est pas déplacé.



*Panneau DCTL dans l'inspecteur Effects de DaVinci Resolve.*

## 10 · EXEMPLES PRATIQUES

# Réglages courants

**Calmer une peau brûlée par le soleil**

Skintone Sat entre  $-0,20$  et  $-0,40$ . Éventuellement Skintone Shift  $+0,05$  pour lever légèrement la carnation vers le jaune si le cast rouge domine.

**Réveiller une peau pâle, fade**

Skintone Sat  $+0,15$  à  $+0,30$  avec Skintone Brightness  $+0,10$  à  $+0,20$ . Skintone Detail  $-0,20$  pour ramener la micro-texture souvent écrasée par les LUTs softes.

**Compenser un cast vert LED**

Skintone Shift  $-0,25$  (éloignement du vert) avec Skin Range  $+0,20$  pour élargir le masque sur la moitié ombre du visage.

**Beauty pass discret**

Skintone Detail  $+0,30$  à  $+0,45$ . Combiner avec Skintone Brightness  $+0,05$  pour conserver de la luminosité après adoucissement.

**Cibler des carnations plus foncées**

Skin Range  $+0,30$  pour élargir le masque, et vérifier avec Skin Mask Preview avant de régler. Skintone Sat  $+0,10$  et Skintone Brightness  $+0,15$  relèvent agréablement les peaux Type V-VI.

## 11 · TECHNIQUE

# Spécifications

VERSION DCTL	v1.2.0
VERSION RESOLVE	20.3.2 ou ultérieur, mode ACES 2.0
PLATEFORMES	macOS, Windows, Linux (DCTL universel, sans binaire)
ESPACE DE TRAVAIL	ACEScct sur primaires AP1
AXE PEAU	Direction orange à $\sim 25^\circ$ dans le plan chroma (R-G, G-B)
PROFIL DU MASQUE	cos4 par défaut, ajustable de cos2 à cos8 via Skin Range
PORTE DE SATURATION	Smoothstep sur la magnitude chroma, 0,005 $\rightarrow$ 0,025
PLAGE BRIGHTNESS	Gain linéaire AP1, +/- 0,6 stop à slider plein sur masque plein
NOYAU DETAIL	Gaussien 5x5 (1-4-6-4-1), adaptatif résolution (1 ou 2 px)

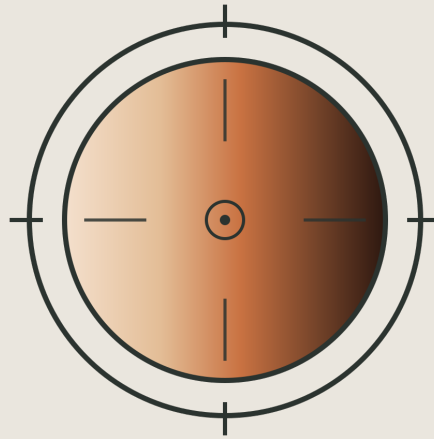
## À PROPOS

## MisiLab

MisiSkin fait partie de la gamme MisiLab — des outils DCTL pour chefs opérateurs et coloristes, conçus et maintenus par Matthieu Misiraca, directeur de la photographie basé à Paris.

[contact@misiraca.com](mailto:contact@misiraca.com) · [www.misilab.fr](http://www.misilab.fr)

© *Matthieu Misiraca* – Tous droits réservés.



MANUAL DE USUARIO

# MisiSkin

v1.2.0

*Tratamiento de tonos de piel para DaVinci Resolve*

---

MisiLab · Matthieu Misiraca

# MisiSkin v1.2.0

## *Tratamiento de tonos de piel para DaVinci Resolve*

MisiSkin es un plugin DCTL dedicado al tratamiento preciso de los tonos de piel en DaVinci Resolve. Se integra en flujos ACES 2.0 o DaVinci Wide Gamut y ofrece seis controles creativos y dos herramientas de diagnóstico, todos construidos en torno a una proyección suave, guiada por máscara, sobre el eje de piel.

---

### – LO QUE HACE MISISKIN

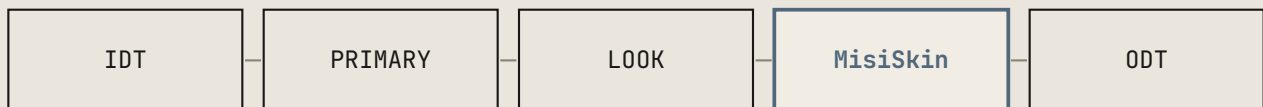
Cada ajuste de MisiSkin se pondera mediante una máscara de piel perceptual. Los píxeles cercanos al eje naranja en torno a 25° en el espacio de croma reciben el efecto completo ; los píxeles alejados permanecen intactos. Una puerta de saturación impide que los píxeles del fondo desaturados sean tratados como piel aunque el ruido cromático los coloque sobre el eje.

## 02 · UBICACIÓN

# Dónde colocar MisiSkin

*MisiSkin está diseñado para funcionar como un secundario en fin de cadena, justo antes del Output Display Transform. Es ahí donde los tonos de piel alcanzan su apariencia final y pueden juzgarse con precisión.*

## CADENA DE NODOS RECOMENDADA



**IDT** Transform de entrada — convierte el material original a ACES 2.0 o DWG-DI.

**PRIMARY** Exposición, balance de blancos, contraste — establece la base.

**LOOK** Etalonaje creativo o emulación fotoquímica — define el lenguaje visual.

**MisiSkin** Tratamiento de carnaciones — refina la piel tras el look.

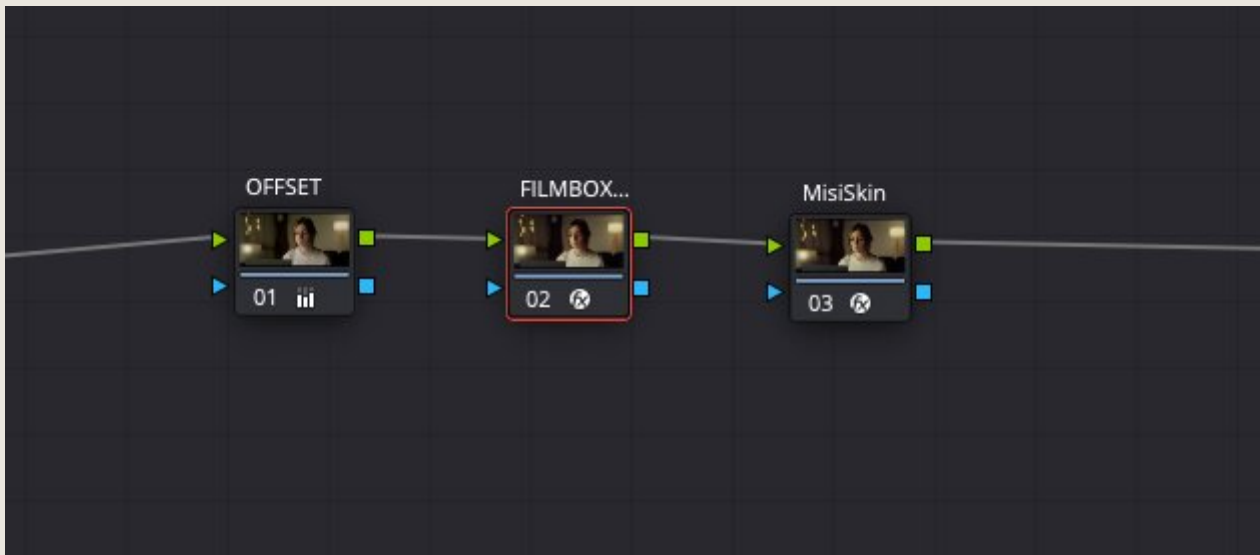
**ODT** Output Display Transform — convierte al espacio de difusión.

## UBICACIÓN ALTERNATIVA

Cuando la cadena creativa contiene transformaciones que distorsionan fuertemente los ratios de piel (LUTs de cine muy saturadas, looks teal-and-orange marcados), una colocación más temprana puede ayudar a preparar la materia de piel antes de la etapa creativa.

## 03 · UBICACIÓN

# Dónde colocar MisiSkin



*Árbol de nodos de ejemplo – MisiSkin colocado tras las etapas primary y look, antes del ODT.*

## 04 · ESPACIO DE COLOR

# Entrada y salida

MisiSkin admite dos espacios de trabajo. El cálculo interno se realiza siempre en ACEScct sobre las primarias AP1, donde el eje de piel es geoméricamente limpio y las máscaras se comportan de forma predecible.

---

INPUT COLOR SPACE	ACES 2.0 – ACEScct   DaVinci Wide Gamut – DI
OUTPUT COLOR SPACE	Match Input   ACES 2.0 – ACEScct   DaVinci Wide Gamut – DI
ESPACIO DE TRABAJO INTERNO	ACEScct (primarias AP1, codificación log)
CONVERSIÓN	DWG-DI -> AP1 lineal -> ACEScct (analítica, sin pérdida)

---

## 05 · PARÁMETROS

# Controles creativos

*Seis sliders dan forma a las carnaciones. Cada uno está ponderado por la máscara de piel, de modo que el resto de la imagen permanece intacto. Todos los sliders parten de cero y abarcan de -1,0 a +1,0.*

## Skin Hue Center

Hace rotar el eje de piel en torno a la posición natural naranja (~25° en el espacio croma R-G / G-B). Los valores negativos desplazan el eje hacia el rojo — útil para carnaciones cálidas tipo latino o mediterráneo. Los valores positivos lo desplazan hacia el amarillo — útil para pieles del este asiático. Rango : +/- 30° de rotación.

## Skin Range

Controla la anchura de la máscara de piel. En 0 la máscara sigue una caída en  $\cos^4$  (por defecto). Los valores positivos ensanchan la máscara ( $\cos^2$  en +1) y capturan más tonos periféricos. Los valores negativos la estrechan ( $\cos^8$  en -1) para una localización más estricta de las carnaciones reales.

## Skintone Sat

Aumenta o reduce la saturación únicamente sobre el eje de piel. El vector cromático se escala por  $(1 + \text{slider} \times \text{máscara})$ . Útil para añadir bloom a una piel apagada o para calmar rojos muy intensos en primeros planos.

## 06 · PARÁMETROS

# Controles creativos

## Skintone Shift

Hace rotar localmente el vector croma hasta +/- 30°, modulado por la máscara. Permite empujar la piel hacia el amarillo o el magenta sin afectar a los demás píxeles. Especialmente útil cuando una fuente LED o fluorescente introduce un cast verde solo en el rostro.

## Skintone Brightness

Multiplica la señal lineal AP1 por  $2^{(\text{slider} \times \text{máscara} \times 0,6)}$ . Aclara u oscurece la piel sin tocar el fondo. Rango : aproximadamente +/- 0,6 stops con el slider al máximo sobre máscara llena. Aplicado en lineal, lo que permite que los altos se compriman de forma natural en lugar de cliparse.

## Skintone Detail

Filtro gaussiano espacial 5x5, ponderado por la máscara. Los valores positivos suavizan la piel (hasta un 70 % de mezcla con el blur). Los valores negativos añaden alta frecuencia (refuerzo tipo unsharp, hasta +50 %). Adaptativo a la resolución : 1 px en HD/2K, 2 px en 4K. Aplicado antes que los otros controles de piel, para que el ruido suavizado no se vea amplificado por Brightness o Sat.

## 07 · HERRAMIENTAS DE DIAGNÓSTICO

# Vista previa de máscara y Perfect Balance

*Tres casillas ofrecen retorno visual. Sobrescriben la imagen cuando están activas y están destinadas al ajuste, no a la entrega final.*

## Skin Mask Preview

Muestra la máscara de piel en escala de grises — negro en píxeles no-piel, blanco en píxeles totalmente piel. Útil para verificar el targeting de Skin Hue Center y Skin Range antes de cualquier ajuste creativo.

## Perfect Balance Skin

Resalta los píxeles de piel con un código de color basado en el ángulo que forman con el eje de piel. El amarillo indica carnación equilibrada (20° a 44°), el verde tiende hacia piel inclinada al magenta (demasiado rosada), el magenta hacia piel inclinada al amarillo (demasiado verdosa). Overlay puramente informativo — no altera la salida real.

## Version | Licence

Muestra la insignia de versión centrada sobre la imagen. Útil para confirmar la build durante el control de calidad.

08 · HERRAMIENTAS DE DIAGNÓSTICO

# Perfect Balance Skin

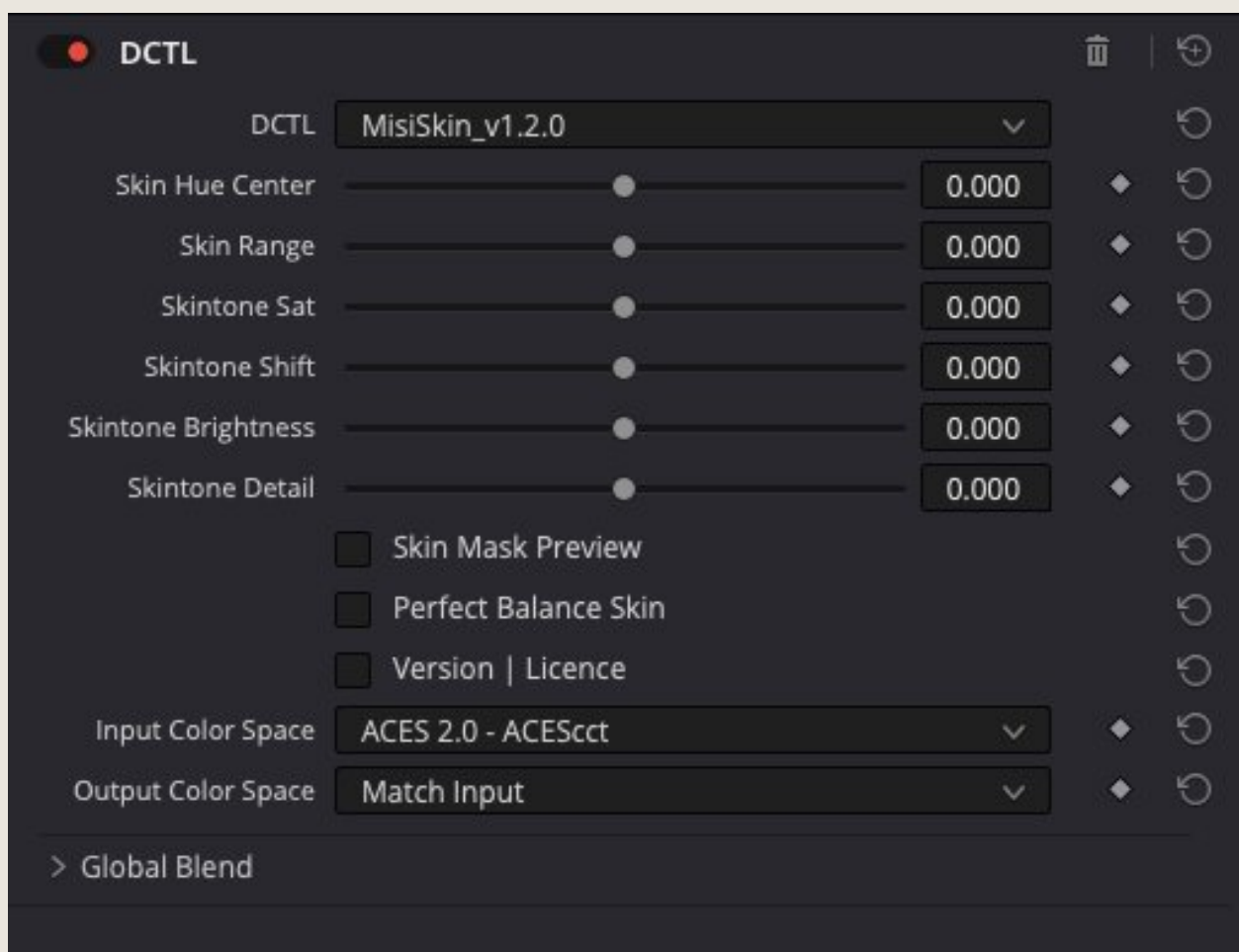


*Overlay Perfect Balance Skin – amarillo = equilibrado, verde = inclina rosa, magenta = inclina verdoso.*

## 09 · INTERFAZ

# Panel DCTL en Resolve

MisiSkin expone 11 controles en el panel DCTL del inspector de Effects. Todos los parámetros parten de un valor neutro por defecto, por lo que cargar el DCTL en un nodo no produce cambio visible hasta que se mueva un slider.



Panel DCTL en el inspector Effects de DaVinci Resolve.

## 10 · EJEMPLOS PRÁCTICOS

# Ajustes habituales

**Calmar una piel quemada por el sol**

Skintone Sat entre  $-0,20$  y  $-0,40$ . Eventualmente Skintone Shift  $+0,05$  para levantar ligeramente la carnación hacia el amarillo si el cast rojo domina.

**Reanimar una piel pálida, apagada**

Skintone Sat  $+0,15$  a  $+0,30$  con Skintone Brightness  $+0,10$  a  $+0,20$ . Skintone Detail  $-0,20$  para recuperar la micro-textura a menudo aplastada por LUTs suaves.

**Compensar un cast verde LED**

Skintone Shift  $-0,25$  (alejándose del verde) con Skin Range  $+0,20$  para ampliar la máscara sobre la mitad en sombra del rostro.

**Beauty pass discreto**

Skintone Detail  $+0,30$  a  $+0,45$ . Combinar con Skintone Brightness  $+0,05$  para conservar luminosidad tras el suavizado.

**Carnaciones más oscuras**

Skin Range  $+0,30$  para ampliar la máscara, y verificar con Skin Mask Preview antes de ajustar. Skintone Sat  $+0,10$  y Skintone Brightness  $+0,15$  realzan agradablemente las pieles Tipo V-VI.

## 11 · TÉCNICO

# Especificaciones

VERSIÓN DCTL	v1.2.0
VERSIÓN RESOLVE	20.3.2 o posterior, modo ACES 2.0
PLATAFORMAS	macOS, Windows, Linux (DCTL universal, sin binarios)
ESPACIO DE TRABAJO	ACEScct sobre primarias AP1
EJE DE PIEL	Dirección naranja a $\sim 25^\circ$ en el plano croma (R-G, G-B)
PERFIL DE MÁSCARA	cos4 por defecto, ajustable de cos2 a cos8 vía Skin Range
PUERTA DE SATURACIÓN	Smoothstep sobre magnitud croma, 0,005 $\rightarrow$ 0,025
RANGO BRIGHTNESS	Ganancia lineal AP1, +/- 0,6 stops con slider al máximo
KERNEL DETAIL	Gaussiano 5x5 (1-4-6-4-1), adaptativo a resolución (1 o 2 px)

## ACERCA DE

## MisiLab

MisiSkin forma parte de la gama MisiLab — herramientas DCTL para directores de fotografía y coloristas, diseñadas y mantenidas por Matthieu Misiraca, director de fotografía con base en París.

[contact@misiraca.com](mailto:contact@misiraca.com) · [www.misilab.fr](http://www.misilab.fr)

© Matthieu Misiraca – Todos los derechos reservados.