



MisiSplit

Split Tone for DaVinci Resolve

ACES 2.0 · DAVINCI WIDE GAMUT + DI · UNIVERSAL

· FRANÇAIS ·

Outil de Split Tone pour DaVinci Resolve

· ENGLISH ·

Split Tone tool for DaVinci Resolve

· ESPAÑOL ·

Herramienta Split Tone para DaVinci Resolve

§ INTRODUCTION

Introduction

Le split tone est une technique de coloration sélective héritée du tirage argentique : elle consiste à teinter différemment les ombres et les hautes lumières d'une image pour créer une atmosphère, accentuer la lisibilité tonale ou installer un parti pris visuel.

MisiSplit applique cette technique dans le domaine ACEScct (ou DaVinci Wide Gamut + DI), avec un découpage tonal contrôlé par un pivot ajustable, une convergence préservant les noirs profonds et les blancs purs, ainsi qu'une protection optionnelle des carnations.

L'outil est conçu comme une étape créative en aval de l'étalonnage primaire et de la mise en forme tonale (par exemple après MisiTone), et en amont des transformations de sortie (Misi ODT Suite, CST, etc.).

Trois visualisations intégrées permettent de comprendre et d'évaluer l'effet en temps réel : courbes RGB superposées à l'image, gradient de luminance de test, et badge version / licence.

§ INSTALLATION

Installation

Copiez le fichier MisiSplit_v1.0.0.dctl dans le dossier LUT de DaVinci Resolve :

- macOS `/Library/Application Support/Blackmagic Design/DaVinci Resolve/LUT/`
- Windows `C:\ProgramData\Blackmagic Design\DaVinci Resolve\Support\LUT\`
- Linux `/var/BlackmagicDesign/DaVinci Resolve/LUT/`

Redémarrez DaVinci Resolve. Dans la page Color, ajoutez un node OpenFX > ResolveFX Color > DCTL, puis sélectionnez MisiSplit_v1.0.0 dans la liste déroulante DCTL.

Configuration requise : DaVinci Resolve 20.x avec ACES 2.0 ou un workflow DaVinci Wide Gamut + DI. L'outil fonctionne avec la même empreinte sur macOS (Metal), Windows (CUDA / OpenCL) et Linux (CUDA / OpenCL).

§ INTERFACE

Interface

L'ensemble des paramètres est organisé en trois zones : les intensités et les teintes (en haut), la forme du découpage tonal (au milieu : pivot et convergences), puis la dose, la protection et les espaces colorimétriques (en bas). Trois cases à cocher activent les visualisations.

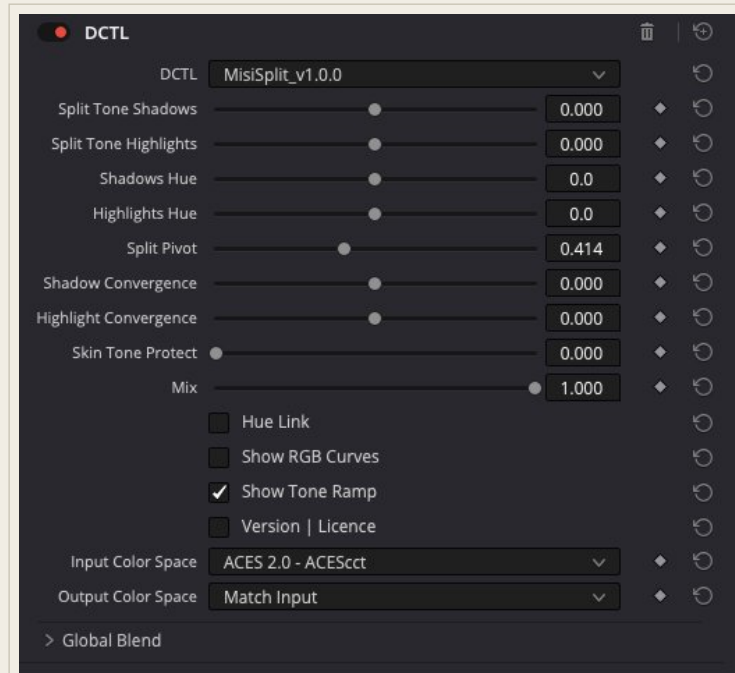


FIG. 1 – Panneau DCTL dans DaVinci Resolve (page Color, node OpenFX)

§ NOTE

Toutes les visualisations (Show RGB Curves, Show Tone Ramp, Version | Licence) modifient l'image affichée – désactivez-les avant tout rendu de production.

§ CONTRÔLES

Contrôles

Input Color Space

ACEScct / DWGI

Définit l'espace de travail attendu en entrée. Le DCTL doit être placé sur un signal cohérent avec ce choix : ACEScct (sortie d'un IDT ACES 2.0) ou DaVinci Wide Gamut Intermediate.

Output Color Space

Match / ACEScct / DWGI

Choisit l'espace renvoyé en sortie. « Match Input » est la valeur usuelle et préserve la transparence dans le pipeline. Les autres options forcent une conversion explicite.

Split Tone Shadows

-1.0 ... +1.0

Intensité de la teinte appliquée sur les ombres. 0 = aucun effet. Une valeur négative inverse la direction de la teinte (équivalent à un décalage de 180° de Shadows Hue).

Split Tone Highlights

-1.0 ... +1.0

Intensité de la teinte appliquée sur les hautes lumières. Mêmes conventions que Shadows. Les deux intensités sont indépendantes : il est tout à fait possible de ne teinter qu'une zone.

Shadows Hue

-180° ... +180°

Direction de la teinte des ombres, exprimée en degrés. 0° = rouge. Valeurs courantes pour un split classique : 180° à 220° (cyan / bleu acier).

Highlights Hue

-180° ... +180°

Direction de la teinte des hautes lumières. Valeurs courantes pour un split classique « teal / orange » : 25° à 45° (orange ambré).

Hue Link

on / off

Lorsque cette case est cochée, Highlights Hue est verrouillé sur Shadows Hue + 180°. Garantit un split tone strictement complémentaire d'une seule molette.

Split Pivot

0.05 ... 0.95 (ACEScct)

Point tonal où les ombres laissent place aux hautes lumières. La valeur par défaut (0.414) correspond approximativement au gris moyen 18%. Une valeur plus basse pousse la bascule vers les noirs ; plus haute, vers les blancs.

Shadow Convergence

-1.0 ... +1.0

Décalle le « genou » bas. Une valeur négative étend l'effet jusque dans les noirs ; une valeur positive préserve davantage les noirs purs (recule le point d'attaque).

Highlight Convergence

-1.0 ... +1.0

Décalle le « genou » haut. Une valeur négative étend l'effet jusque dans les blancs ; une valeur positive préserve davantage les blancs purs.

Skin Tone Protect

0.0 ... 1.0

Atténue l'effet sur les carnations. La détection cible une plage de teinte autour de 35° ±25° (vecteur peau), pondérée par la saturation locale. À 1.0, les carnations sont quasiment épargnées par le split.

Mix

0.0 ... 1.0

Multiplicateur global. 0 = bypass total (image inchangée), 1 = effet complet. Utile pour des comparaisons A/B rapides ou pour doser l'intensité de signature.

Show RGB Curves

on / off

Superpose les courbes de réponse R/V/B à l'image, avec ligne de pivot. Permet de lire instantanément la signature appliquée au signal.

Show Tone Ramp

on / off

Affiche un dégradé de luminance horizontal sur le quart inférieur du cadre. Utile pour évaluer le split sur une rampe propre, indépendamment du contenu.

Version | Licence

on / off

Affiche un cartouche plein écran avec la version, le type de licence et la marque. Ne pas laisser activé en livraison.

§ VISUALISATIONS

Visualisations



FIG. 2 – Show RGB Curves activé : courbes R/V/B et ligne de pivot superposées

Show RGB Curves

Trace les courbes de transfert R, V et B en surimpression sur l'image, ainsi qu'une ligne pointillée verticale indiquant le pivot. Les courbes se croisent au pivot et s'écartent dans les ombres et les hautes lumières selon la teinte choisie.

Show Tone Ramp

Génère un dégradé horizontal du noir au blanc sur le quart inférieur du cadre. La rampe est soumise au split tone, ce qui permet de l'évaluer sur une référence neutre, sans contenu image.

Version | Licence

Affiche un panneau d'identification plein écran (titre, type de licence, version, marque). Utile pour vérifier la version installée ; à désactiver pour les rendus de production.

§ RECETTES

Recettes

Quatre points de départ. Chaque recette n'est qu'une amorce — les valeurs exactes dépendent du matériel, de la peau et du look recherché.

Teal & Orange — Classique

Look cinéma complémentaire. La protection des carnations évite que les visages basculent dans le bleu.

- Split Tone Shadows = +0.40
- Split Tone Highlights = +0.40
- Shadows Hue = 210°
- Highlights Hue = 30°
- Hue Link = on
- Split Pivot = 0.45
- Skin Tone Protect = 0.30

Vintage Warm

Patine chaude sur l'ensemble de l'image, accentuée dans les hautes lumières. Rappelle un tirage papier ambré.

- Split Tone Shadows = +0.25
- Split Tone Highlights = +0.50
- Shadows Hue = 20°
- Highlights Hue = 45°
- Hue Link = off
- Split Pivot = 0.42

Day for Night

Bascule sélective vers le bleu nuit dans les ombres, refroidissement subtil des hautes lumières via une teinte inverse.

- Split Tone Shadows = +0.60
- Split Tone Highlights = -0.20
- Shadows Hue = 220°
- Split Pivot = 0.55
- Shadow Convergence = -0.30
- Skin Tone Protect = 0.20

Cold Drama

Ambiance polaire : ombres bleu acier, hautes lumières cyan vert. Le décalage du pivot vers le bas augmente la prise des ombres.

- Split Tone Shadows = +0.55
- Split Tone Highlights = +0.30
- Shadows Hue = 200°
- Highlights Hue = 175°
- Hue Link = off
- Split Pivot = 0.38
- Highlight Convergence = +0.20

§ PROTECTION DES CARNATIONS

Protection des carnations

La carnation humaine occupe une zone bien identifiée du plan teinte / saturation : autour de 35° en teinte (vecteur peau), avec une saturation modérée. Le split tone, lorsqu'il est appliqué uniformément, traverse cette zone et bascule les peaux dans la teinte des ombres ou des hautes lumières — souvent au détriment du rendu.

Le contrôle Skin Tone Protect détecte cette zone en temps réel à partir des composantes RGB, et atténue progressivement l'effet du split sur les pixels qui s'y trouvent. La détection combine :

- Distance angulaire à la teinte de référence (35°), avec un fondu progressif sur $\pm 25^\circ$,
- Gate de saturation (les pixels désaturés ne sont pas considérés comme peau),
- Aucune dépendance à la luminance (la protection agit dans toutes les zones tonales).

À 0.0 la protection est inactive. À 1.0 les carnations sont quasiment épargnées par le split. Les valeurs intermédiaires (0.3 à 0.6) suffisent généralement pour conserver une chair naturelle tout en laissant l'effet s'exprimer ailleurs.

§ CRÉDITS & LICENCE

Crédits & Licence

MisiSplit v1.0.0 — DCTL Split Tone pour DaVinci Resolve.

© **Matthieu Misiraca · Directeur de la photographie · www.misilab.fr**

Licence : utilisation individuelle. La revente, la redistribution et l'intégration dans un produit dérivé sont interdites sans accord écrit préalable.

DaVinci Resolve™ est une marque déposée de Blackmagic Design Pty. Ltd. Ce produit n'est ni affilié à, ni endossé par Blackmagic Design.

ACES est une marque déposée de l'Academy of Motion Picture Arts and Sciences.

Pour le support, les mises à jour et la documentation complète, consultez www.misilab.fr.

§ INTRODUCTION

Introduction

Split toning is a selective coloring technique inherited from silver-print darkroom practice: it consists of tinting an image's shadows and highlights with different hues to create atmosphere, sharpen tonal readability, or install a deliberate look.

MisiSplit performs this operation in the ACEScct domain (or DaVinci Wide Gamut + DI), with a tonal split governed by an adjustable pivot, a convergence preserving deep blacks and pure whites, and optional skin-tone protection.

The tool is designed as a creative step downstream of primary grading and tonal shaping (typically after MisiTone), and upstream of output transforms (Misi ODT Suite, CST, etc.).

Three built-in visualizations help understand and evaluate the effect in real time: RGB curves overlaid on the image, a test luminance gradient, and a version / license badge.

§ INSTALLATION

Installation

Copy the file MisiSplit_v1.0.0.dctl into DaVinci Resolve's LUT folder:

- macOS `/Library/Application Support/Blackmagic Design/DaVinci Resolve/LUT/`
- Windows `C:\ProgramData\Blackmagic Design\DaVinci Resolve\Support\LUT\`
- Linux `/var/BlackmagicDesign/DaVinci Resolve/LUT/`

Restart DaVinci Resolve. In the Color page, add an OpenFX > ResolveFX Color > DCTL node, then select MisiSplit_v1.0.0 from the DCTL dropdown.

Requirements: DaVinci Resolve 20.x running ACES 2.0, or a DaVinci Wide Gamut + DI workflow. The tool runs identically on macOS (Metal), Windows (CUDA / OpenCL) and Linux (CUDA / OpenCL).

§ INTERFACE

Interface

All parameters are organised into three zones: intensities and hues (top), the shape of the tonal split (middle: pivot and convergences), then dosage, protection and colour-space selection (bottom). Three checkboxes toggle the visualisations.

Three checkboxes toggle the visualisations.

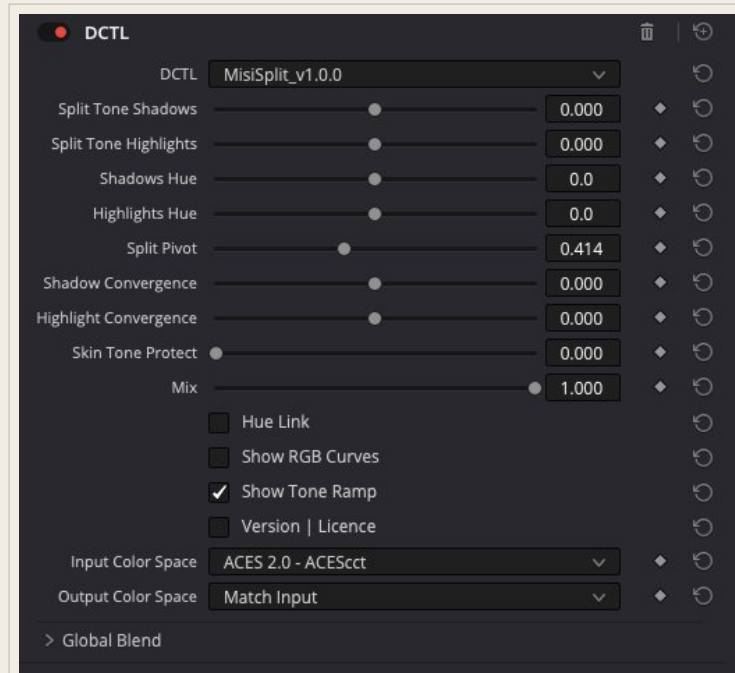


FIG. 1 – DCTL panel in DaVinci Resolve (Color page, OpenFX node)

§ NOTE

All visualisations (Show RGB Curves, Show Tone Ramp, Version | Licence) modify the displayed image — disable them before any production render.

§ CONTROLS

Controls

Input Color Space

ACEScct / DWGI

Sets the working colour space expected at the input. The DCTL must sit on a signal matching this choice: ACEScct (output of an ACES 2.0 IDT) or DaVinci Wide Gamut Intermediate.

Output Color Space

Match / ACEScct / DWGI

Selects the colour space returned on output. "Match Input" is the standard choice and preserves transparency through the pipeline. The other options force an explicit conversion.

Split Tone Shadows

-1.0 ... +1.0

Intensity of the tint applied to shadows. 0 = no effect. Negative values invert the tint direction (equivalent to a 180° shift of Shadows Hue).

Split Tone Highlights

-1.0 ... +1.0

Intensity of the tint applied to highlights. Same conventions as Shadows. Both intensities are independent: it is fully valid to tint only one tonal region.

Shadows Hue

-180° ... +180°

Direction of the shadow tint, expressed in degrees. 0° = red. Typical values for a classic split: 180° to 220° (cyan / steel blue).

Highlights Hue

-180° ... +180°

Direction of the highlight tint. Typical values for a classic teal / orange split: 25° to 45° (amber orange).

Hue Link

on / off

When checked, Highlights Hue is locked to Shadows Hue + 180°. Guarantees a strictly complementary split tone driven by a single wheel.

Split Pivot

0.05 ... 0.95 (ACEScct)

Tonal point where shadows give way to highlights. The default value (0.414) corresponds approximately to 18% middle grey. Lower values push the transition toward blacks; higher values, toward whites.

Shadow Convergence

-1.0 ... +1.0

Shifts the lower knee. A negative value extends the effect into the deepest blacks; a positive value preserves pure blacks more aggressively (pushes the onset back).

Highlight Convergence

-1.0 ... +1.0

Shifts the upper knee. A negative value extends the effect into pure whites; a positive value preserves pure whites more aggressively.

Skin Tone Protect

0.0 ... 1.0

Attenuates the effect on skin tones. Detection targets a hue range around 35° ±25° (skin vector), weighted by local saturation. At 1.0, skin tones are largely shielded from the split.

Mix

0.0 ... 1.0

Global multiplier. 0 = full bypass (image unchanged), 1 = full effect. Useful for quick A/B comparisons or for dialing down the overall signature.

Show RGB Curves

on / off

Overlays the R/G/B response curves on the image, with the pivot line. Lets you read the signature applied to the signal at a glance.

Show Tone Ramp

on / off

Displays a horizontal luminance gradient over the bottom quarter of the frame. Useful for evaluating the split on a clean ramp, independent of image content.

Version | Licence

on / off

Displays a full-screen card with the version, licence type and brand. Do not leave enabled on delivery.

§ VISUALIZATIONS

Visualizations



FIG. 2 – Show RGB Curves enabled: R/G/B curves and pivot line overlaid

Show RGB Curves

Draws the R, G, and B transfer curves over the image, along with a dashed vertical line marking the pivot. The curves cross at the pivot and diverge through shadows and highlights according to the chosen hue.

Show Tone Ramp

Generates a horizontal black-to-white gradient on the bottom quarter of the frame. The ramp goes through the split tone, allowing evaluation on a neutral reference free of image content.

Version | Licence

Displays a full-screen identification panel (title, licence type, version, brand). Useful for verifying the installed version; disable for production renders.

§ RECIPES

Recipes

Four starting points. Each recipe is just a launching pad — exact values depend on footage, skin tones and the look you are after.

Teal & Orange — Classique

Complementary cinema look. The skin protection prevents faces from drifting toward blue.

- Split Tone Shadows = +0.40
- Split Tone Highlights = +0.40
- Shadows Hue = 210°
- Highlights Hue = 30°
- Hue Link = on
- Split Pivot = 0.45
- Skin Tone Protect = 0.30

Vintage Warm

Warm patina across the entire image, accentuated in highlights. Reminiscent of an ambered paper print.

- Split Tone Shadows = +0.25
- Split Tone Highlights = +0.50
- Shadows Hue = 20°
- Highlights Hue = 45°
- Hue Link = off
- Split Pivot = 0.42

Day for Night

Selective shift toward night-blue in shadows, subtle cooling of highlights via an inverted tint.

- Split Tone Shadows = +0.60
- Split Tone Highlights = -0.20
- Shadows Hue = 220°
- Split Pivot = 0.55
- Shadow Convergence = -0.30
- Skin Tone Protect = 0.20

Cold Drama

Polar atmosphere: steel-blue shadows, green-cyan highlights. The downward pivot shift increases the shadows' grip.

- Split Tone Shadows = +0.55
- Split Tone Highlights = +0.30
- Shadows Hue = 200°
- Highlights Hue = 175°
- Hue Link = off
- Split Pivot = 0.38
- Highlight Convergence = +0.20

§ SKIN TONE PROTECTION

Skin tone protection

Human skin tones occupy a well-identified zone of the hue / saturation plane: around 35° in hue (skin vector), with moderate saturation. A uniformly applied split tone crosses this zone and shifts skin into the shadow or highlight tint — often at the expense of natural rendering.

Skin Tone Protect detects this zone in real time from the RGB components, and progressively attenuates the split effect on pixels falling inside it. Detection combines:

- Angular distance to the reference hue (35°), with a smooth falloff over $\pm 25^\circ$,
- Saturation gate (desaturated pixels are not considered skin),
- No luminance dependency (the protection acts across all tonal zones).

At 0.0 the protection is inactive. At 1.0 skin tones are largely shielded from the split. Intermediate values (0.3 to 0.6) are usually enough to keep flesh natural while letting the effect express itself elsewhere.

§ CREDITS & LICENSE

Credits & License

MisiSplit v1.0.0 — Split Tone DCTL for DaVinci Resolve.

© **Matthieu Misiraca · Director of Photography · www.misilab.fr**

Licence: individual use. Resale, redistribution, and integration into a derivative product are prohibited without prior written agreement.

DaVinci Resolve™ is a registered trademark of Blackmagic Design Pty. Ltd. This product is neither affiliated with nor endorsed by Blackmagic Design.

ACES is a registered trademark of the Academy of Motion Picture Arts and Sciences.

For support, updates and complete documentation, visit www.misilab.fr.

§ INTRODUCCIÓN

Introducción

El split tone es una técnica de coloración selectiva heredada del positivado argéntico: consiste en teñir de forma diferente las sombras y las altas luces de una imagen para crear atmósfera, reforzar la lectura tonal o instalar un partido visual.

MisiSplit aplica esta técnica en el dominio ACEScct (o DaVinci Wide Gamut + DI), con un corte tonal gobernado por un pivote ajustable, una convergencia que preserva los negros profundos y los blancos puros, y una protección opcional de las carnaciones.

La herramienta se posiciona como una etapa creativa por debajo del etalonaje primario y de la conformación tonal (típicamente después de MisiTone), y antes de las transformaciones de salida (Misi ODT Suite, CST, etc.).

Tres visualizaciones integradas permiten comprender y evaluar el efecto en tiempo real: curvas RGB superpuestas a la imagen, un gradiente de luminancia de prueba y un distintivo de versión / licencia.

§ INSTALACIÓN

Instalación

Copia el archivo MisiSplit_v1.0.0.dctl en la carpeta LUT de DaVinci Resolve:

- macOS `/Library/Application Support/Blackmagic Design/DaVinci Resolve/LUT/`
- Windows `C:\ProgramData\Blackmagic Design\DaVinci Resolve\Support\LUT\`
- Linux `/var/BlackmagicDesign/DaVinci Resolve/LUT/`

Reinicia DaVinci Resolve. En la página Color, añade un nodo OpenFX > ResolveFX Color > DCTL y selecciona MisiSplit_v1.0.0 en la lista desplegable DCTL.

Requisitos: DaVinci Resolve 20.x en ACES 2.0 o flujo DaVinci Wide Gamut + DI. La herramienta funciona con idéntica huella en macOS (Metal), Windows (CUDA / OpenCL) y Linux (CUDA / OpenCL).

§ INTERFAZ

Interfaz

Todos los parámetros se organizan en tres zonas: intensidades y matices (arriba), forma del corte tonal (centro: pivote y convergencias) y dosificación, protección y selección de espacios de color (abajo). Tres casillas activan las visualizaciones.

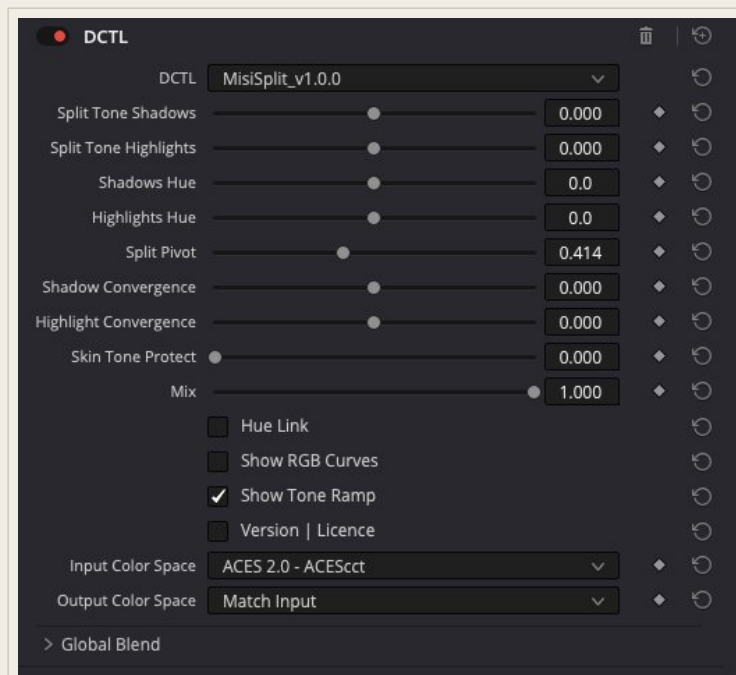


FIG. 1 – Panel DCTL en DaVinci Resolve (página Color, nodo OpenFX)

§ NOTA

Todas las visualizaciones (Show RGB Curves, Show Tone Ramp, Version | Licence) modifican la imagen mostrada – desactívalas antes de cualquier render de producción.

§ CONTROLES

Controles

Input Color Space

ACEScct / DWGI

Define el espacio de trabajo esperado en la entrada. El DCTL debe colocarse sobre una señal coherente con esta elección: ACEScct (salida de un IDT ACES 2.0) o DaVinci Wide Gamut Intermediate.

Output Color Space

Match / ACEScct / DWGI

Selecciona el espacio devuelto en la salida. «Match Input» es la elección estándar y preserva la transparencia en el pipeline. Las demás opciones fuerzan una conversión explícita.

Split Tone Shadows

-1.0 ... +1.0

Intensidad del tinte aplicado a las sombras. 0 = sin efecto. Los valores negativos invierten la dirección del tinte (equivale a un desplazamiento de 180° de Shadows Hue).

Split Tone Highlights

-1.0 ... +1.0

Intensidad del tinte aplicado a las altas luces. Mismas convenciones que Shadows. Ambas intensidades son independientes: se puede teñir sólo una zona tonal.

Shadows Hue

-180° ... +180°

Dirección del tinte de las sombras, expresada en grados. 0° = rojo. Valores típicos para un split clásico: 180° a 220° (cian / azul acero).

Highlights Hue

-180° ... +180°

Dirección del tinte de las altas luces. Valores típicos para un split teal / orange clásico: 25° a 45° (naranja ámbar).

Hue Link

on / off

Cuando está marcada, Highlights Hue queda fijado a Shadows Hue + 180°. Garantiza un split tone estrictamente complementario gobernado por un solo control.

Split Pivot

0.05 ... 0.95 (ACEScct)

Punto tonal donde las sombras dan paso a las altas luces. El valor por defecto (0.414) corresponde aproximadamente al gris medio 18%. Valores más bajos empujan la transición hacia los negros; más altos, hacia los blancos.

Shadow Convergence

-1.0 ... +1.0

Desplaza la rodilla inferior. Un valor negativo extiende el efecto hasta los negros; un valor positivo preserva más los negros puros (retrasa el punto de inicio).

Highlight Convergence

-1.0 ... +1.0

Desplaza la rodilla superior. Un valor negativo extiende el efecto hasta los blancos puros; un valor positivo preserva más los blancos puros.

Skin Tone Protect

0.0 ... 1.0

Atenúa el efecto sobre las carnaciones. La detección apunta a una zona de matiz alrededor de 35° ±25° (vector piel), ponderada por la saturación local. En 1.0, las carnaciones quedan en gran medida protegidas del split.

Mix

0.0 ... 1.0

Multiplicador global. 0 = bypass total (imagen sin cambios), 1 = efecto completo. Útil para comparaciones A/B rápidas o para dosificar la intensidad de la firma.

Show RGB Curves

on / off

Superpone las curvas de respuesta R/V/A a la imagen, con la línea de pivote. Permite leer al instante la firma aplicada a la señal.

Show Tone Ramp

on / off

Muestra un degradado de luminancia horizontal en el cuarto inferior del cuadro. Útil para evaluar el split sobre una rampa limpia, independiente del contenido.

Version | Licence

on / off

Muestra una tarjeta a pantalla completa con la versión, el tipo de licencia y la marca. No dejar activada en la entrega.

§ VISUALIZACIONES

Visualizaciones



FIG. 2 – Show RGB Curves activado: curvas R/V/A y línea de pivote superpuestas

Show RGB Curves

Traza las curvas de transferencia R, V y A superpuestas a la imagen, junto con una línea vertical punteada que indica el pivote. Las curvas se cruzan en el pivote y se separan en sombras y altas luces según el matiz elegido.

Show Tone Ramp

Genera un degradado horizontal de negro a blanco en el cuarto inferior del cuadro. La rampa pasa por el split tone, permitiendo evaluarlo sobre una referencia neutra sin contenido de imagen.

Version | Licence

Muestra un panel de identificación a pantalla completa (título, tipo de licencia, versión, marca). Útil para verificar la versión instalada; desactivar para renderizados de producción.

§ RECETAS

Recetas

Cuatro puntos de partida. Cada receta es solo un trampolín — los valores exactos dependen del material, las pieles y el look buscado.

Teal & Orange — Classique

Look de cine complementario. La protección de carnaciones evita que los rostros se desvíen hacia el azul.

- Split Tone Shadows = +0.40
- Split Tone Highlights = +0.40
- Shadows Hue = 210°
- Highlights Hue = 30°
- Hue Link = on
- Split Pivot = 0.45
- Skin Tone Protect = 0.30

Vintage Warm

Patina cálida en toda la imagen, acentuada en las altas luces. Recuerda a una copia en papel ambarino.

- Split Tone Shadows = +0.25
- Split Tone Highlights = +0.50
- Shadows Hue = 20°
- Highlights Hue = 45°
- Hue Link = off
- Split Pivot = 0.42

Day for Night

Desplazamiento selectivo hacia el azul noche en las sombras, enfriamiento sutil de las altas luces mediante un tinte inverso.

- Split Tone Shadows = +0.60
- Split Tone Highlights = -0.20
- Shadows Hue = 220°
- Split Pivot = 0.55
- Shadow Convergence = -0.30
- Skin Tone Protect = 0.20

Cold Drama

Ambiente polar: sombras azul acero, altas luces cian verdoso. El desplazamiento del pivote hacia abajo aumenta el agarre de las sombras.

- Split Tone Shadows = +0.55
- Split Tone Highlights = +0.30
- Shadows Hue = 200°
- Highlights Hue = 175°
- Hue Link = off
- Split Pivot = 0.38
- Highlight Convergence = +0.20

§ PROTECCIÓN DE CARNACIONES

Protección de carnaciones

Las carnaciones humanas ocupan una zona bien identificada del plano matiz / saturación: alrededor de 35° de matiz (vector piel), con saturación moderada. Un split tone aplicado de forma uniforme atraviesa esta zona y desplaza las pieles hacia el tinte de las sombras o de las altas luces — a menudo en perjuicio de la naturalidad.

Skin Tone Protect detecta esta zona en tiempo real a partir de las componentes RGB y atenúa progresivamente el efecto del split sobre los píxeles que caen dentro. La detección combina:

- Distancia angular al matiz de referencia (35°), con caída suave sobre $\pm 25^\circ$,
- Gate de saturación (los píxeles desaturados no se consideran piel),
- Sin dependencia de la luminancia (la protección actúa en todas las zonas tonales).

En 0.0 la protección está inactiva. En 1.0 las carnaciones quedan en gran medida protegidas del split. Los valores intermedios (0.3 a 0.6) suelen ser suficientes para conservar una carne natural permitiendo que el efecto se exprese en el resto.

§ CRÉDITOS Y LICENCIA

Créditos y Licencia

MisiSplit v1.0.0 — DCTL Split Tone para DaVinci Resolve.

© **Matthieu Misiraca · Director de fotografía · www.misilab.fr**

Licencia: uso individual. La reventa, redistribución e integración en un producto derivado están prohibidas sin acuerdo previo por escrito.

DaVinci Resolve™ es una marca registrada de Blackmagic Design Pty. Ltd. Este producto no está afiliado ni respaldado por Blackmagic Design.

ACES es una marca registrada de la Academy of Motion Picture Arts and Sciences.

Para soporte, actualizaciones y documentación completa, visita www.misilab.fr.