

USER MANUAL

MisiTone

v1.0.7

Contrast & Tone Shaper for DaVinci Resolve

MisiLab · Matthieu Misiraca

01 · USER MANUAL

MisiTone v1.0.7

Contrast & Tone Shaper for DaVinci Resolve

MisiTone is a DCTL plugin dedicated to tonal-curve shaping in DaVinci Resolve. It works inside the ACES 2.0 or DaVinci Wide Gamut workflows and offers a pivot-based contrast, soft roll-offs in both highlights and shadows, and precise black/white-point placement, all visualised in real time over the image.

– WHAT MISITONE DOES

Every adjustment in MisiTone reshapes the tonal curve inside an internal ACEScct pipeline. The contrast can be either linear or s-curve around an adjustable pivot. The roll-offs act beyond movable thresholds that mark exactly where the curve leaves the diagonal. A live overlay draws the resulting curve on the image, with vertical guides for the pivot and the two thresholds.

02 · PLACEMENT

Where to place MisiTone

MisiTone is designed to operate as the final tonal-shaping stage, just before the Output Display Transform. This is where the final response of the image can be judged on the delivery curve, allowing precise correction of clipped highlights, lifted shadows or compressed midtones after the creative look has been applied.

RECOMMENDED NODE CHAIN

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

PRIMARY Exposure, white balance — sets the foundation.

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

MisiTone Final tonal shaping — contrast, roll-offs, black/white points.

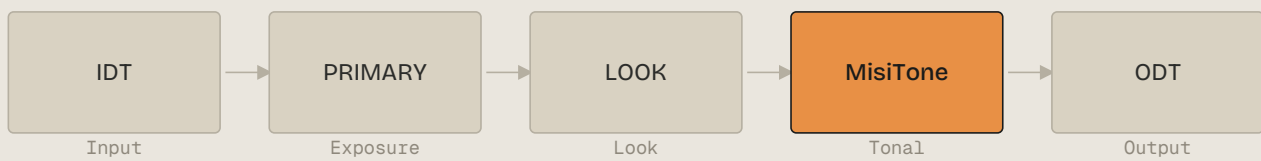
ODT Output Display Transform — converts to delivery space.

ALTERNATIVE PLACEMENT

MisiTone can also sit earlier in the chain, between primary and look, if you prefer to set the tonal response before any creative grade is applied on top. Both placements are valid — the final-stage position simply gives the most direct control over what reaches the display.

03 · PLACEMENT

Where to place MisiTone



Example node chain — MisiTone placed at the end, just before the ODT.

04 · COLOR SPACE

Input and output

MisiTone supports two working color spaces. The internal computation always happens in ACEScct on the AP1 primaries, where the contrast pivot and the thresholds map cleanly to log-encoded code values.

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

Tonal controls

Seven controls shape the tonal curve. All operate on luminance and are mapped to ACEScct code values internally, which means a pivot value of 0.414 corresponds to 18 % middle grey regardless of the input space.

Contrast Type

Selects the contrast function. Linear applies a straight slope around the pivot, clipped at the extremities – a punchy, direct response. S-Curve applies a power curve with soft toes and shoulders, more organic and film-like.

Contrast

Amount of contrast applied around the pivot. 1.0 is identity; values above increase the slope, below soften it. Range +0.0 to +3.0.

Pivot

Anchor point of the contrast in ACEScct code-value. Default 0.414 is the 18 % middle grey. Moving the pivot down weights the contrast onto the shadows; moving it up weights it onto the highlights.

Roll-Off Highlights

Soft compression (positive) or expansion (negative) of the values above the Highlights Threshold. Uses a Reinhard-style rational function so the curve leaves the diagonal smoothly and tends towards an asymptote near 1.0.

Highlights Threshold

Code value at which the highlights roll-off engages. The vertical cyan guide in the curve overlay tracks this slider. Range 0.45 to 1.0.

06 · PARAMETERS

Tonal controls

Roll-Off Shadows

Soft compression (positive) or expansion (negative) of the values below the Shadows Threshold. Symmetric to the highlights roll-off; the same Reinhard function is applied in the inverted direction.

Shadows Threshold

Code value at which the shadows roll-off engages. The vertical magenta guide tracks this slider. Range 0.0 to 0.35.

White Point / White Range

Lifts or lowers the white point inside the range defined by White Range. The range determines how far below 1.0 the modification reaches before fading to identity. Useful to set a soft delivery ceiling.

Black Point / Black Range

Lifts or lowers the black point inside the range defined by Black Range. The range determines how far above 0.0 the modification reaches. Useful to set a soft floor without crushing.

07 · DIAGNOSTIC TOOLS

Curve overlay & version badge

Two checkboxes provide visual feedback. They override the image when active and are intended for setup and quality control, not for final delivery.

Show Luminance Curve

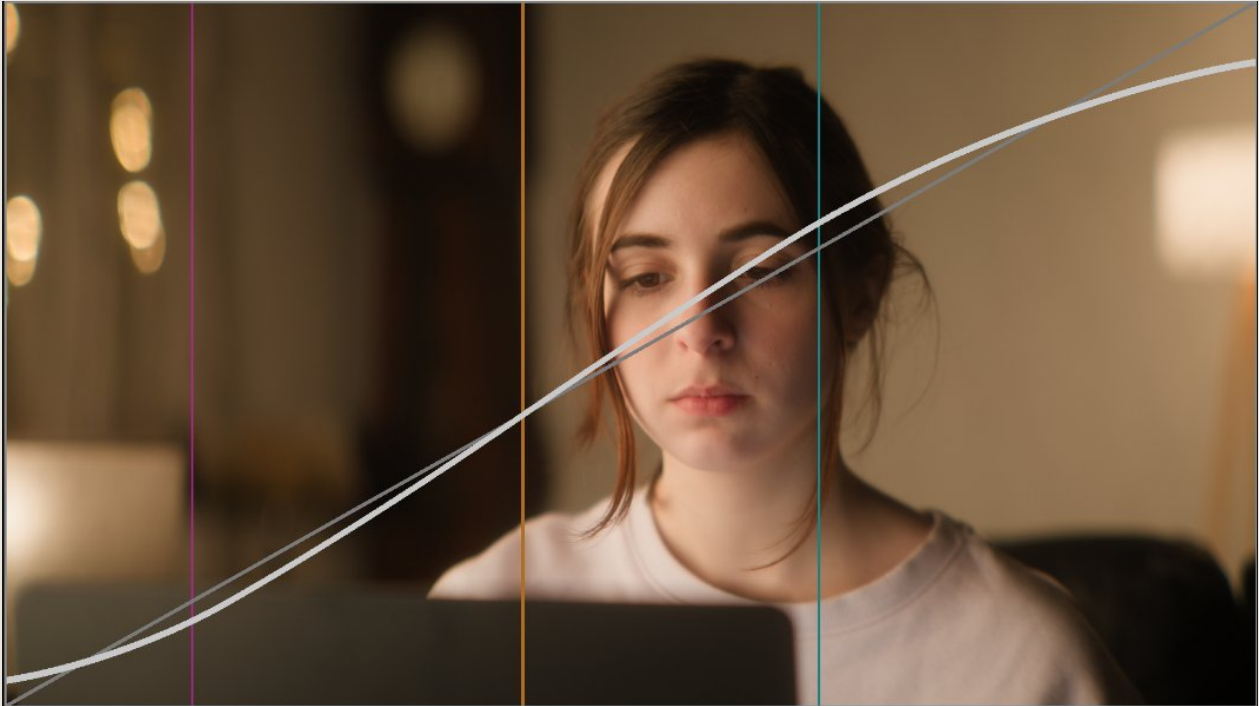
Overlays a live graph of the tonal transform on top of the image. The white curve is the function being applied; the grey diagonal is the identity reference. Three vertical guides track parameters in real time – **orange** for the Pivot, **cyan** for the Highlights Threshold, **magenta** for the Shadows Threshold.

Version | Licence

Displays the version badge and licence line centred on the image. Useful to confirm the build during quality control or archival passes.

08 · DIAGNOSTIC TOOLS

Show Luminance Curve

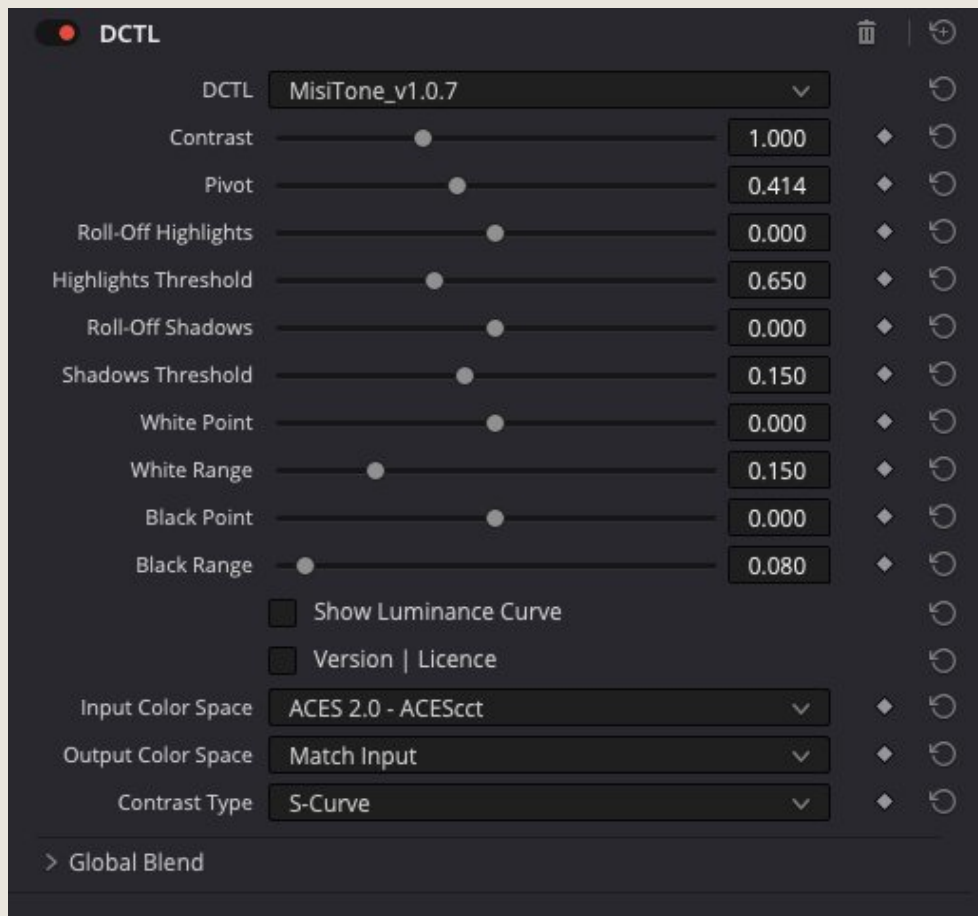


Live tonal curve overlay — white curve = applied transform, vertical guides = pivot and thresholds.

09 · INTERFACE

DCTL panel in Resolve

MisiTone exposes 13 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

Restoring punch after a flat film LUT

Contrast Type S-Curve, Contrast +1.20, Pivot 0.414. Add a touch of Roll-Off Highlights +0.10 with Highlights Threshold 0.70 to soften the shoulder.

Protecting clipped highlights

Roll-Off Highlights +0.30, Highlights Threshold 0.55. Combine with White Point -0.05 to gently bring the absolute white below 1.0.

Lifting crushed shadows

Black Point +0.05 with Black Range 0.15. Roll-Off Shadows -0.10 if the footage already has too much foot – the negative value reopens the toe.

Punchy linear contrast

Contrast Type Linear, Contrast +1.50, Pivot 0.40. Direct and uncompromising. Use sparingly on log footage; works well on Rec.709 references.

Soft cinematic curve

Contrast Type S-Curve, Contrast +1.15. Roll-Off Highlights +0.20 / Threshold 0.65. Roll-Off Shadows +0.15 / Threshold 0.20. A balanced filmic response.

11 · TECHNICAL

Specifications

DCTL VERSION	v1.0.7
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
CONTRAST FUNCTIONS	Linear slope around pivot / Power curve with soft toes and shoulders
ROLL-OFF MODEL	Reinhard rational $f(u) = u / (1 + a \cdot u)$, C1-continuous at threshold
PIVOT RANGE	0.0 to 1.0 (default 0.414 ~ 18 % middle grey)
THRESHOLD RANGES	Highlights 0.45 to 1.0 / Shadows 0.0 to 0.35
CURVE OVERLAY	Live SVG-style graph drawn into the output frame

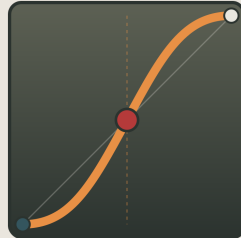
– ABOUT

MisiLab

MisiTone 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 · www.misilab.fr

© Matthieu Misiraca – All rights reserved.



MANUEL UTILISATEUR

MisiTone

v1.0.7

Mise en forme tonale pour DaVinci Resolve

MisiLab · Matthieu Misiraca

01 · MANUEL UTILISATEUR

MisiTone v1.0.7

Mise en forme tonale pour DaVinci Resolve

MisiTone est un plugin DCTL dédié à la mise en forme de la courbe tonale dans DaVinci Resolve. Il s'intègre aux workflows ACES 2.0 ou DaVinci Wide Gamut et propose un contraste à pivot, des roll-offs doux dans les hautes et basses lumières, et un placement précis des points noir et blanc, le tout visualisable en direct sur l'image.

– CE QUE FAIT MISITONE

Chaque réglage de MisiTone sculpte la courbe tonale dans un pipeline interne en ACEScct. Le contraste se choisit linear ou s-curve autour d'un pivot ajustable. Les roll-offs travaillent au-delà de seuils mobiles qui marquent exactement l'endroit où la courbe quitte la diagonale. Une visualisation en direct affiche la courbe résultante sur l'image, avec des axes verticaux pour le pivot et les deux seuils.

02 · PLACEMENT

Où placer MisiTone

MisiTone est conçu pour intervenir comme étape finale de mise en forme tonale, juste avant l'Output Display Transform. C'est là que la réponse finale de l'image peut être jugée sur la courbe de diffusion, ce qui permet une correction précise des hautes lumières clippées, des ombres remontées ou des mid-tones compressés après l'application du look créatif.

CHAÎNE DE NŒUDS RECOMMANDÉE

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

PRIMARY Exposition, balance des blancs – pose les fondations.

LOOK Étalonnage créatif ou émulation pellicule – définit le langage visuel.

MisiTone Mise en forme tonale finale – contraste, roll-offs, points noir et blanc.

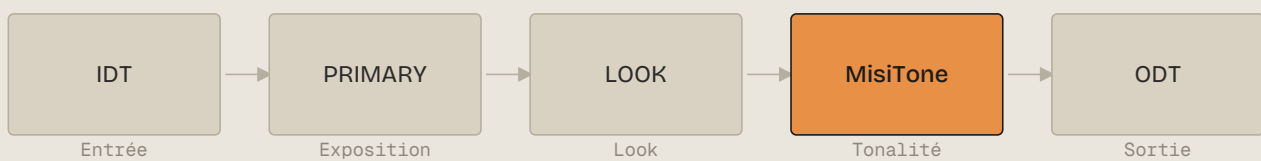
ODT Output Display Transform – convertit vers l'espace de diffusion.

PLACEMENT ALTERNATIF

MisiTone peut aussi se placer plus tôt dans la chaîne, entre les étapes primary et look, si tu préfères poser la réponse tonale avant qu'un look créatif ne vienne s'appliquer dessus. Les deux placements sont valides – la position en fin de chaîne donne simplement le contrôle le plus direct sur ce qui arrive à l'écran.

03 · PLACEMENT

Où placer MisiTone



Exemple d'arborescence — MisiTone placé en fin de chaîne, juste avant l'ODT.

04 · ESPACE COLORIMÉTRIQUE

Entrée et sortie

MisiTone prend en charge deux espaces de travail. Le calcul interne s'effectue toujours en ACEScct sur les primaires AP1, où le pivot de contraste et les seuils correspondent proprement à des valeurs en encodage log.

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 (AP1 primaries, log encoding)
CONVERSION	DWG-DI -> AP1 linear -> ACEScct (analytical, lossless)

05 · PARAMÈTRES

Réglages tonals

Sept contrôles sculptent la courbe tonale. Tous opèrent sur la luminance et sont mappés en interne sur des valeurs ACEScct, ce qui signifie qu'un pivot à 0.414 correspond au gris moyen 18 % quel que soit l'espace d'entrée.

Contrast Type

Sélectionne la fonction de contraste. Linear applique une pente droite autour du pivot, clippée aux extrémités — une réponse franche et directe. S-Curve applique une courbe de puissance avec toes et shoulders doux, plus organique et plus filmique.

Contrast

Quantité de contraste appliquée autour du pivot. 1.0 = identité ; au-dessus la pente s'accroît, en dessous elle s'assouplit. Plage 0.0 à 3.0.

Pivot

Point d'ancrage du contraste en valeur ACEScct. Par défaut 0.414, le gris moyen à 18 %. Descendre le pivot pondère le contraste vers les ombres ; le remonter le pondère vers les hautes lumières.

Roll-Off Highlights

Compression douce (positif) ou expansion (négatif) des valeurs au-dessus du Highlights Threshold. Utilise une fonction rationnelle type Reinhard, C1-continue au seuil, qui tend doucement vers une asymptote près de 1.0.

Highlights Threshold

Valeur code où le roll-off des hautes lumières se déclenche. L'axe vertical cyan dans la viz suit ce slider. Plage 0.45 à 1.0.

06 · PARAMÈTRES

Réglages tonals

Roll-Off Shadows

Compression douce (positif) ou expansion (négatif) des valeurs en dessous du Shadows Threshold. Symétrique au roll-off des hautes ; la même fonction Reinhard est appliquée en sens inversé.

Shadows Threshold

Valeur code où le roll-off des basses lumières se déclenche. L'axe vertical magenta suit ce slider. Plage 0.0 à 0.35.

White Point / White Range

Lève ou abaisse le point blanc dans la plage définie par White Range. La plage détermine la distance sous 1.0 sur laquelle agit la modification avant de revenir à l'identité. Utile pour poser un plafond doux.

Black Point / Black Range

Lève ou abaisse le point noir dans la plage définie par Black Range. La plage détermine la distance au-dessus de 0.0 sur laquelle agit la modification. Utile pour poser un plancher doux sans écraser.

07 · OUTILS DE DIAGNOSTIC

Visualisation et badge de version

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

Show Luminance Curve

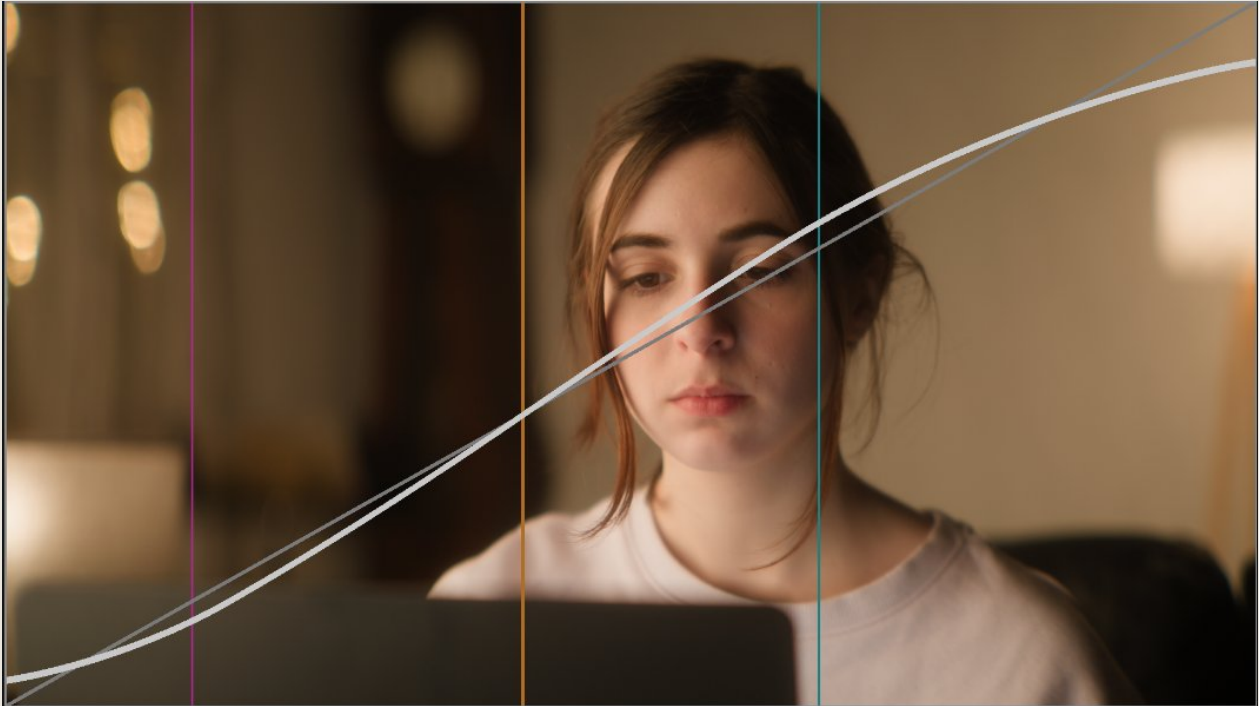
Superpose un graphe en direct de la transformation tonale sur l'image. La courbe blanche est la fonction appliquée ; la diagonale grise est la référence d'identité. Trois axes verticaux suivent les paramètres en temps réel — **orange** pour le Pivot, **cyan** pour le Highlights Threshold, **magenta** pour le Shadows Threshold.

Version | Licence

Affiche le badge de version et la ligne de licence centrés sur l'image. Utile pour confirmer la build lors d'un contrôle qualité ou d'une passe d'archivage.

08 · OUTILS DE DIAGNOSTIC

Show Luminance Curve

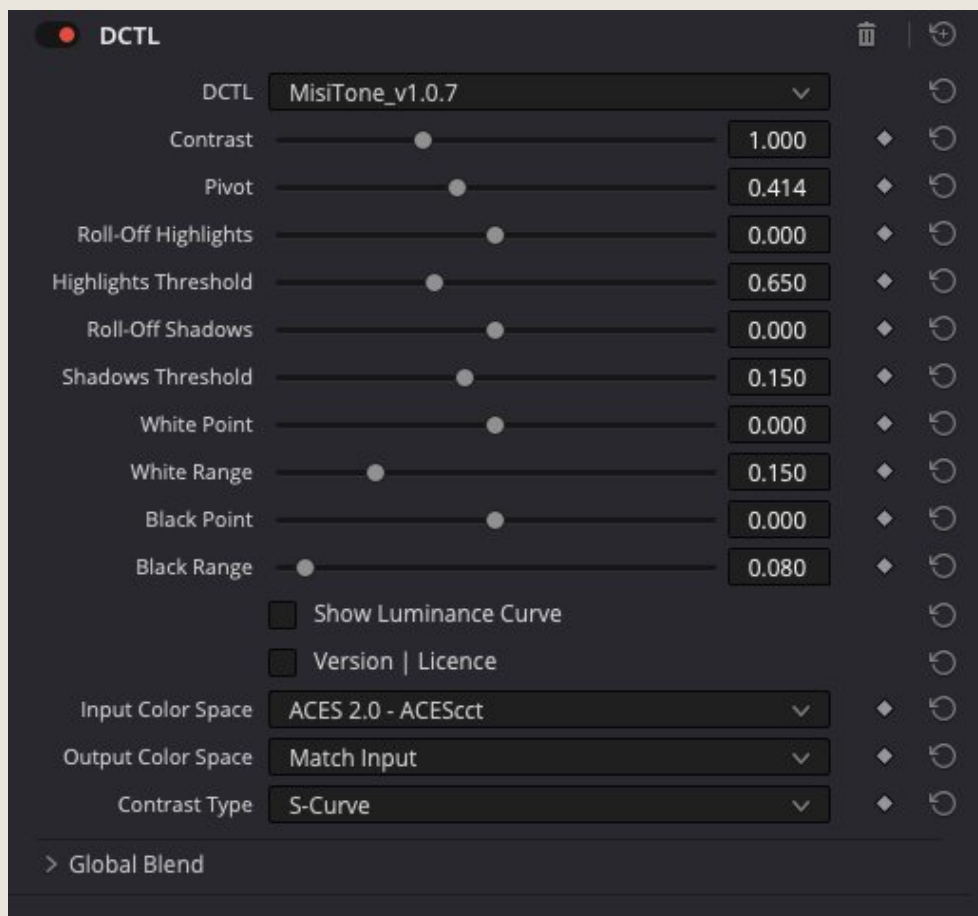


Visualisation en direct de la courbe — courbe blanche = transformation appliquée, axes verticaux = pivot et seuils.

09 · INTERFACE

Panneau DCTL dans Resolve

MisiTone expose 13 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

Restaurer du peps après une LUT film plate

Contrast Type S-Curve, Contrast +1.20, Pivot 0.414. Ajoute un léger Roll-Off Highlights +0.10 avec Highlights Threshold 0.70 pour adoucir le shoulder.

Protéger des hautes lumières clippées

Roll-Off Highlights +0.30, Highlights Threshold 0.55. Combine avec White Point -0.05 pour ramener doucement le blanc absolu sous 1.0.

Réouvrir des ombres écrasées

Black Point +0.05 avec Black Range 0.15. Roll-Off Shadows -0.10 si le matériel a déjà trop de pied – le négatif réouvre le toe.

Contraste linéaire franc

Contrast Type Linear, Contrast +1.50, Pivot 0.40. Direct et sans compromis. À utiliser avec parcimonie sur du log ; fonctionne bien sur une référence Rec.709.

Courbe filmique douce

Contrast Type S-Curve, Contrast +1.15. Roll-Off Highlights +0.20 / Threshold 0.65. Roll-Off Shadows +0.15 / Threshold 0.20. Une réponse filmique équilibrée.

11 · TECHNIQUE

Spécifications

VERSION DCTL	v1.0.7
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
FONCTIONS CONTRASTE	Pente linéaire autour du pivot / Courbe de puissance avec toes et shoulders doux
MODÈLE ROLL-OFF	Rationnel Reinhard $f(u) = u / (1 + a \cdot u)$, C1-continu au seuil
PLAGE DU PIVOT	0.0 à 1.0 (défaut 0.414 ~ gris moyen 18 %)
PLAGE DES SEUILS	Highlights 0.45 à 1.0 / Shadows 0.0 à 0.35
VIZ DE COURBE	Graphe vectoriel dessiné en direct dans la frame de sortie

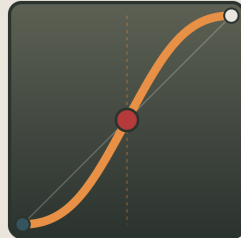
– À PROPOS

MisiLab

MisiTone 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 · www.misilab.fr

© Matthieu Misiraca – Tous droits réservés.



MANUAL DE USUARIO

MisiTone

v1.0.7

Modelado tonal para DaVinci Resolve

MisiLab · Matthieu Misiraca

01 · MANUAL DE USUARIO

MisiTone v1.0.7

Modelado tonal para DaVinci Resolve

MisiTone es un plugin DCTL dedicado al modelado de la curva tonal en DaVinci Resolve. Se integra en flujos ACES 2.0 o DaVinci Wide Gamut y ofrece un contraste con pivote, roll-offs suaves en las altas luces y en las sombras, y un posicionamiento preciso de los puntos negro y blanco, todo visualizable en tiempo real sobre la imagen.

– LO QUE HACE MISITONE

Cada ajuste de MisiTone esculpe la curva tonal en un pipeline interno en ACEScct. El contraste se elige lineal o s-curve en torno a un pivote ajustable. Los roll-offs trabajan más allá de umbrales móviles que marcan exactamente dónde la curva abandona la diagonal. Una visualización en directo muestra la curva resultante sobre la imagen, con ejes verticales para el pivote y los dos umbrales.

02 · UBICACIÓN

Dónde colocar MisiTone

MisiTone está diseñado para actuar como etapa final de modelado tonal, justo antes del Output Display Transform. Es ahí donde la respuesta final de la imagen puede juzgarse sobre la curva de difusión, permitiendo una corrección precisa de las altas luces cerca del clip, las sombras levantadas o los medios comprimidos tras la aplicación del look creativo.

CADENA DE NODOS RECOMENDADA

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

PRIMARY Exposición, balance de blancos — establece la base.

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

MisiTone Modelado tonal final — contraste, roll-offs, puntos negro y blanco.

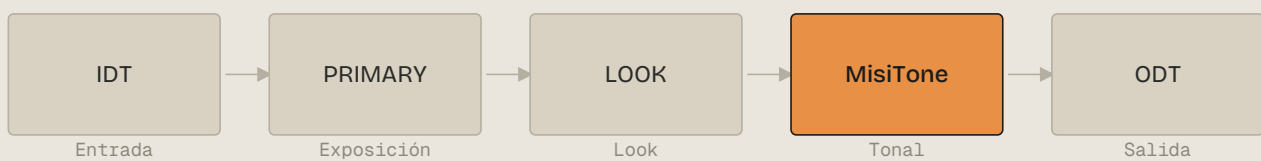
ODT Output Display Transform — convierte al espacio de difusión.

UBICACIÓN ALTERNATIVA

MisiTone también puede colocarse antes en la cadena, entre las etapas primary y look, si prefieres fijar la respuesta tonal antes de aplicar un look creativo encima. Ambas ubicaciones son válidas — la posición al final de la cadena ofrece simplemente el control más directo sobre lo que llega a la pantalla.

03 · UBICACIÓN

Dónde colocar MisiTone



Árbol de nodos de ejemplo — MisiTone colocado al final de la cadena, justo antes del ODT.

04 · ESPACIO DE COLOR

Entrada y salida

MisiTone admite dos espacios de trabajo. El cálculo interno se realiza siempre en ACEScct sobre las primarias AP1, donde el pivote de contraste y los umbrales se corresponden limpiamente con valores en codificación log.

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 (AP1 primaries, log encoding)
CONVERSIÓN	DWG-DI -> AP1 linear -> ACEScct (analytical, lossless)

05 · PARÁMETROS

Controles tonales

Siete controles dan forma a la curva tonal. Todos operan sobre la luminancia y se mapean internamente en valores ACEScct, lo que significa que un pivote de 0.414 corresponde al gris medio del 18 % independientemente del espacio de entrada.

Contrast Type

Selecciona la función de contraste. Linear aplica una pendiente recta alrededor del pivote, recortada en las extremidades — una respuesta directa y contundente. S-Curve aplica una curva potencial con toes y shoulders suaves, más orgánica y filmica.

Contrast

Cantidad de contraste aplicada alrededor del pivote. 1.0 = identidad ; por encima la pendiente se acentúa, por debajo se suaviza. Rango 0.0 a 3.0.

Pivot

Punto de anclaje del contraste en valor ACEScct. Por defecto 0.414, el gris medio del 18 %. Bajar el pivote pondera el contraste hacia las sombras ; subirlo lo pondera hacia las altas luces.

Roll-Off Highlights

Compresión suave (positivo) o expansión (negativo) de los valores por encima del Highlights Threshold. Utiliza una función racional tipo Reinhard, C1-continua en el umbral, que tiende suavemente hacia una asíntota cerca de 1.0.

Highlights Threshold

Valor en código donde se dispara el roll-off de las altas luces. El eje vertical cian en la viz sigue este slider. Rango 0.45 a 1.0.

06 · PARÁMETROS

Controles tonales

Roll-Off Shadows

Compresión suave (positivo) o expansión (negativo) de los valores por debajo del Shadows Threshold. Simétrico al roll-off de las altas ; se aplica la misma función Reinhard en sentido invertido.

Shadows Threshold

Valor en código donde se dispara el roll-off de las sombras. El eje vertical magenta sigue este slider. Rango 0.0 a 0.35.

White Point / White Range

Sube o baja el punto blanco dentro del rango definido por White Range. El rango determina la distancia bajo 1.0 sobre la que actúa la modificación antes de volver a la identidad. Útil para fijar un techo suave.

Black Point / Black Range

Sube o baja el punto negro dentro del rango definido por Black Range. El rango determina la distancia por encima de 0.0 sobre la que actúa la modificación. Útil para fijar un suelo suave sin aplastar.

07 · HERRAMIENTAS DE DIAGNÓSTICO

Visualización y placa de versión

Dos casillas ofrecen retorno visual. Sobrescriben la imagen cuando están activas y están destinadas al ajuste y al control de calidad, no a la entrega final.

Show Luminance Curve

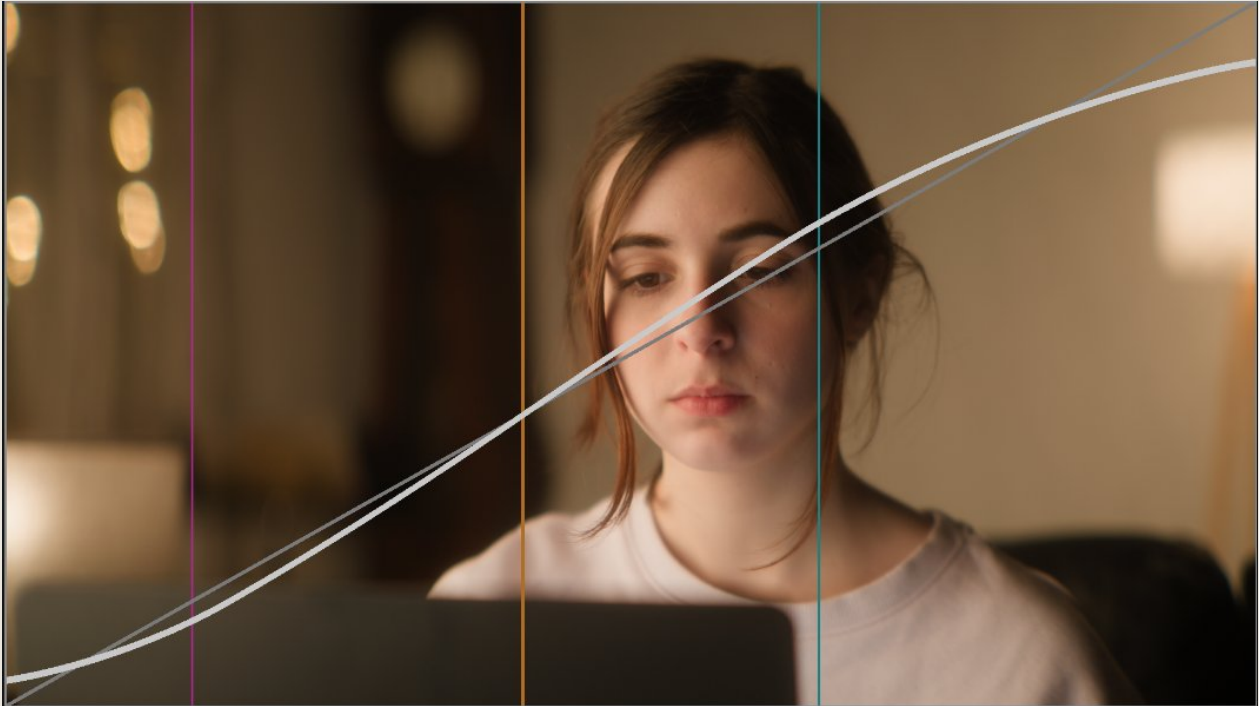
Superpone un gráfico en vivo de la transformación tonal sobre la imagen. La curva blanca es la función aplicada ; la diagonal gris es la referencia de identidad. Tres ejes verticales siguen los parámetros en tiempo real – **naranja** para el Pivot, **cian** para el Highlights Threshold, **magenta** para el Shadows Threshold.

Version | Licence

Muestra la insignia de versión y la línea de licencia centradas sobre la imagen. Útil para confirmar la build durante un control de calidad o una pasada de archivo.

08 · HERRAMIENTAS DE DIAGNÓSTICO

Show Luminance Curve

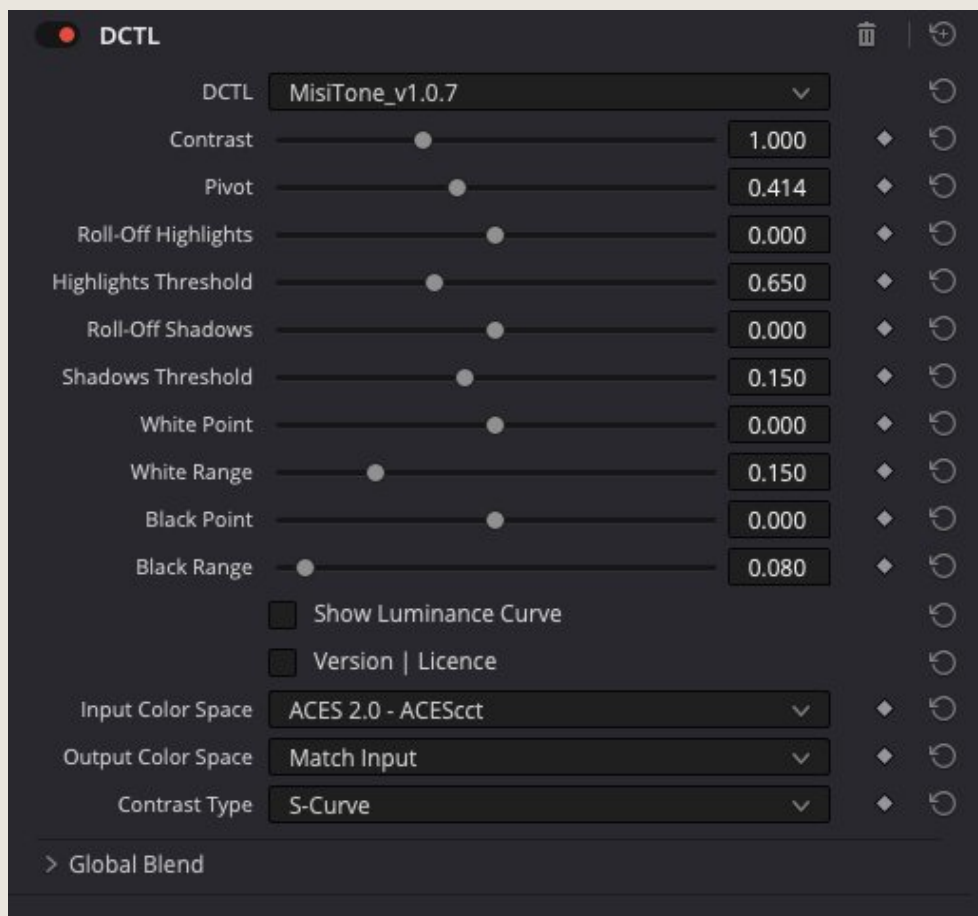


Visualización en directo de la curva — curva blanca = transformación aplicada, ejes verticales = pivote y umbrales.

09 · INTERFAZ

Panel DCTL en Resolve

MisiTone expone 13 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

Recuperar fuerza tras una LUT de película plana

Contrast Type S-Curve, Contrast +1.20, Pivot 0.414. Añade un toque de Roll-Off Highlights +0.10 con Highlights Threshold 0.70 para suavizar el shoulder.

Proteger altas luces cerca del clip

Roll-Off Highlights +0.30, Highlights Threshold 0.55. Combinar con White Point -0.05 para bajar suavemente el blanco absoluto por debajo de 1.0.

Reabrir sombras aplastadas

Black Point +0.05 con Black Range 0.15. Roll-Off Shadows -0.10 si el material ya tiene demasiado pie — el negativo reabre el toe.

Contraste lineal directo

Contrast Type Linear, Contrast +1.50, Pivot 0.40. Directo y sin compromisos. Usar con moderación en log ; funciona bien sobre una referencia Rec.709.

Curva fílmica suave

Contrast Type S-Curve, Contrast +1.15. Roll-Off Highlights +0.20 / Threshold 0.65. Roll-Off Shadows +0.15 / Threshold 0.20. Una respuesta fílmica equilibrada.

11 · TÉCNICO

Especificaciones

VERSIÓN DCTL	v1.0.7
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
FUNCIONES CONTRASTE	Pendiente lineal alrededor del pivote / Curva potencial con toes y shoulders suaves
MODELO ROLL-OFF	Racional Reinhard $f(u) = u / (1 + a \cdot u)$, C1-continuo en el umbral
RANGO DEL PIVOTE	0.0 a 1.0 (por defecto 0.414 ~ gris medio del 18 %)
RANGOS DE UMBRAL	Highlights 0.45 a 1.0 / Shadows 0.0 a 0.35
VIZ DE CURVA	Gráfico vectorial dibujado en vivo en el frame de salida

– ACERCA DE

MisiLab

MisiTone 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 · www.misilab.fr

© Matthieu Misiraca – Todos los derechos reservados.