



MisiZone

the Zone System, calibrated

ZONE SYSTEM TONAL TOOL / DCTL FOR DAVINCI RESOLVE

Manuel /// Manual /// Manual

FR / EN / ES

01 / INTRODUCTION

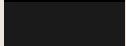
Le Zone System, calibré

« Visualiser le rendu final avant de déclencher. » — Ansel Adams

MisiZone porte le Zone System d'Ansel Adams dans DaVinci Resolve. Le principe : la Zone V correspond au gris moyen 18 %, et chaque zone au-dessus ou en dessous représente un diaphragme (un facteur 2 de lumière). L'outil sert à deux choses indissociables : lire où tombent les tons de ton image sur l'échelle des onze zones (0 à X), et placer ces tons là où tu les veux, exactement comme on expose et développe un négatif. Toute la classification se fait en lumière linéaire, le seul espace où un diaphragme garde un sens physique.

02 / L'ÉCHELLE DES ZONES

Onze zones, un diaphragme chacune

ZONE	LIN. AP1	REPÈRE	PATCH
0	0.0056	Noir pur, sans détail	
I	0.0113	Quasi-noir	
II	0.0225	Ombres profondes texturées	
III	0.045	Ombre avec détail	
IV	0.09	Ombres moyennes	
V	0.18	Gris moyen 18% – peau foncée	
VI	0.36	Peau claire	
VII	0.72	Tons clairs texturés	
VIII	1.44	Blanc texturé	
IX	2.88	Blanc quasi-pur	
X	5.76	Blanc spéculaire	

$$L(z) = 0.18 \times 2^{(z - 5)}$$

Luminance linéaire au centre de chaque zone

La classification de luminance utilise les coefficients AP1 (0.2722 / 0.6741 / 0.0537), cohérents avec le travail en linéaire AP1.

Mise en place dans Resolve

! POINT CRITIQUE

Le nœud MisiZone doit être placé EN AMONT de l'ODT, dans l'espace de travail de la timeline. Placé après l'ODT, la classification se ferait sur un signal display et les zones perdraient leur sens.

1 Copier le DCTL

Copier MisiZone_v1.0.0.dctl dans le dossier LUT/DCTL de Resolve, puis clic droit dans le node graph › Reload DCTL.

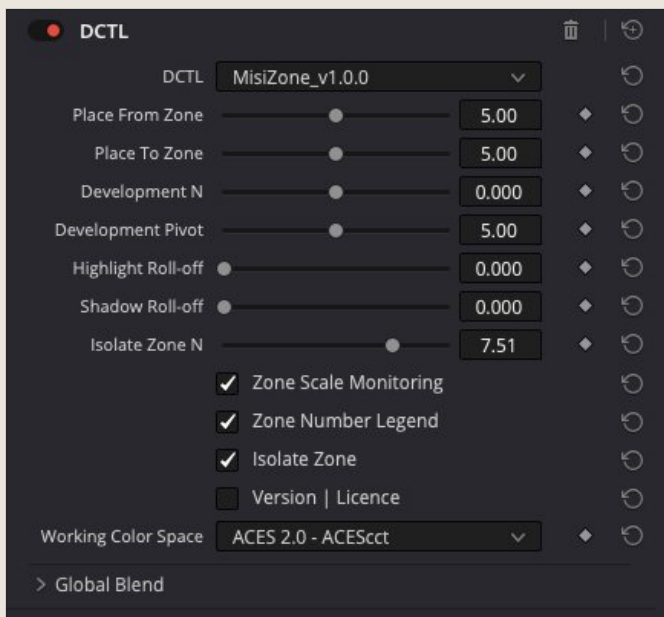
2 Poser le nœud

Ajouter un nœud AVANT l'ODT Suite, y appliquer l'OFX DaVinci CTL / DCTL et choisir MisiZone.

3 Choisir l'espace

Régler Working Color Space sur l'espace réel de la timeline (ACEScct ou DWG/DI). Ce réglage ne convertit rien, il indique seulement comment décoder le signal.

PANNEAU / CONTROL PANEL / PANEL



Tous les contrôles de MisiZone dans DaVinci Resolve.

Lire, placer, développer

A LIRE

Coche Zone Scale Monitoring : l'image devient un escalier de gris, chaque ton bascule sur le palier de sa zone. Ajoute Zone Number Legend pour la rampe O-X de référence en bas. Pour localiser un ton précis, coche Isolate Zone et règle Isolate Zone N : la zone choisie se peint en rouge, sur l'escalier comme sur l'image réelle.

B PLACER

Décide où doit tomber un ton. Mets Place From Zone sur la zone actuelle du ton et Place To Zone sur la zone visée : MisiZone applique le gain d'exposition correspondant (2 puissance la différence). Exemple : une ombre importante en Zone II que tu veux en Zone III = From 2, To 3, soit un diaphragme de plus.

C DÉVELOPPER

Une fois le ton placé, Development N change la pente de la courbe autour de la zone pivot, comme un développement poussé (N+) ou retenu (N-). Development Pivot fixe la zone qui ne bouge pas. Si les extrêmes durcissent, ouvre Highlight Roll-off et Shadow Roll-off : compression douce et continue aux genoux.

! POUR LE RENDU FINAL

Décoche Zone Scale Monitoring, Zone Number Legend et Isolate Zone avant l'export. Le placement et le développement, eux, restent ta grade.

Lire l'image d'un coup d'œil



Escalier de gris + légende 0–10. Ici Isolate Zone isole une zone haute, peinte en rouge (visage, cafetière, ciel).

Chaque pixel est classé puis remplacé par le gris de sa zone (0 = noir, V = 0.5, X = blanc). On lit instantanément la distribution tonale : où sont les ombres, où tombe le sujet, où partent les hautes lumières. La zone isolée en rouge répond à la question « où est exactement ce ton ? ».

PARAMÈTRES

Working Color Space	Espace de la timeline (ACEScct / DWG-DI)
Place From / To Zone	Déplace un ton d'une zone source vers une zone cible
Development N	Contraste type N+/N- autour du pivot (-2 à +2)
Development Pivot	Zone qui reste fixe pendant le développement
Highlight / Shadow Roll-off	Compression douce des extrêmes (Reinhard C1)
Zone Scale Monitoring	Affiche l'escalier de gris
Zone Number Legend	Rampe de référence 0–X en bas d'image
Isolate Zone + N	Peint la zone choisie en rouge
Version Licence	Affiche le filigrane de licence

01 / INTRODUCTION


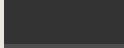




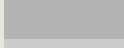
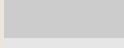


The Zone System, calibrated

“Visualize the final result before releasing the shutter.” — Ansel Adams

MisiZone brings Ansel Adams' Zone System into DaVinci Resolve. The principle : Zone V is middle gray (18 %), and every zone above or below is one photographic stop (a factor of two in light). The tool does two inseparable things : read where the tones of your image fall on the eleven-zone scale (O to X), and place those tones where you want them, exactly as you would expose and develop a negative. All classification happens in linear light, the only space where a stop keeps a physical meaning.

02 / THE ZONE SCALE

Eleven zones, one stop each

ZONE	LIN. AP1	REFERENCE	PATCH
0	0.0056	Pure black, no detail	
I	0.0113	Near-black	
II	0.0225	Deep textured shadow	
III	0.045	Shadow with detail	
IV	0.09	Mid shadow	
V	0.18	Middle gray 18% – dark skin	
VI	0.36	Light skin	
VII	0.72	Light textured tones	
VIII	1.44	Textured white	
IX	2.88	Near-pure white	
X	5.76	Specular white	

$$L(z) = 0.18 \times 2^{(z - 5)}$$

Linear luminance at each zone center

Luminance classification uses AP1 weights (0.2722 / 0.6741 / 0.0537), consistent with working in linear AP1.

Setting up in Resolve

! CRITICAL

The MisiZone node must be placed BEFORE the ODT, in the timeline working space. Placed after the ODT, classification would run on a display signal and the zones would lose their meaning.

1 Copy the DCTL

Copy MisiZone_v1.0.0.dctl into Resolve's LUT/DCTL folder, then right-click in the node graph › Reload DCTL.

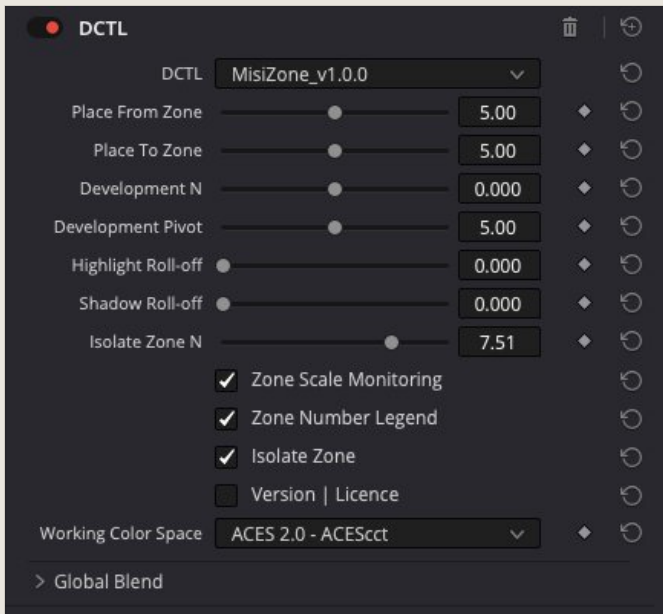
2 Add the node

Add a node BEFORE the ODT Suite, apply the DaVinci CTL / DCTL OFX and pick MisiZone.

3 Set the space

Set Working Color Space to your actual timeline space (ACEScct or DWG/DI). This setting converts nothing; it only tells the tool how to decode the signal.

PANNEAU / CONTROL PANEL / PANEL



All of MisiZone's controls in DaVinci Resolve.

Read, place, develop

A READ

Tick Zone Scale Monitoring : the image becomes a gray staircase, each tone snapping to its zone's step. Add Zone Number Legend for the O-X reference ramp at the bottom. To locate a precise tone, tick Isolate Zone and set Isolate Zone N : the chosen zone is painted red, on the staircase as well as on the actual image.

B PLACE

Decide where a tone should fall. Set Place From Zone to the tone's current zone and Place To Zone to the target zone : MisiZone applies the matching exposure gain (2 to the power of the difference). Example : an important shadow in Zone II you want in Zone III = From 2, To 3, one stop up.

C DEVELOP

Once the tone is placed, Development N changes the curve's slope around the pivot zone, like a pushed (N+) or pulled (N-) development. Development Pivot fixes the zone that stays put. If the extremes harden, open Highlight Roll-off and Shadow Roll-off : a soft, continuous compression at the knees.

! FOR FINAL RENDER

Untick Zone Scale Monitoring, Zone Number Legend and Isolate Zone before export. Placement and development remain your grade.

Read the image at a glance



Gray staircase + 0–10 legend. Here Isolate Zone isolates a high zone, painted red (face, coffee maker, sky).

Each pixel is classified and replaced by its zone's gray (0 = black, V = 0.5, X = white). You instantly read the tonal distribution : where the shadows are, where the subject falls, where the highlights go. The isolated zone in red answers the question "where exactly is this tone?".

PARAMETERS

Working Color Space	Timeline space (ACEScct / DWG-DI)
Place From / To Zone	Moves a tone from a source zone to a target zone
Development N	N+/N- type contrast around the pivot (-2 to +2)
Development Pivot	Zone that stays fixed during development
Highlight / Shadow Roll-off	Soft compression of the extremes (Reinhard C1)
Zone Scale Monitoring	Shows the gray staircase
Zone Number Legend	0–X reference ramp at the bottom
Isolate Zone + N	Paints the chosen zone red
Version Licence	Shows the licence watermark

01 / INTRODUCCIÓN


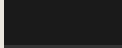
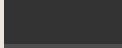




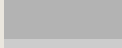
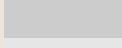


El Sistema de Zonas, calibrado

« *Visualizar el resultado final antes de disparar.* » — Ansel Adams

MisiZone lleva el Sistema de Zonas de Ansel Adams a DaVinci Resolve. El principio : la Zona V es el gris medio (18 %), y cada zona por encima o por debajo representa un paso de diafragma (un factor de dos en luz). La herramienta hace dos cosas inseparables : leer dónde caen los tonos de tu imagen en la escala de once zonas (0 a X), y colocar esos tonos donde los quieres, igual que se expone y se revela un negativo. Toda la clasificación se hace en luz lineal, el único espacio donde un paso conserva un sentido físico.

02 / LA ESCALA DE ZONAS

Once zonas, un paso cada una

ZONA	LIN. AP1	REFERENCIA	PATCH
0	0.0056	Negro puro, sin detalle	
I	0.0113	Casi negro	
II	0.0225	Sombra profunda con textura	
III	0.045	Sombra con detalle	
IV	0.09	Sombra media	
V	0.18	Gris medio 18% – piel oscura	
VI	0.36	Piel clara	
VII	0.72	Claros con textura	
VIII	1.44	Blanco con textura	
IX	2.88	Blanco casi puro	
X	5.76	Blanco especular	

$$L(z) = 0.18 \times 2^{(z - 5)}$$

Luminancia lineal en el centro de cada zona

La clasificación de luminancia usa los pesos AP1 (0.2722 / 0.6741 / 0.0537), coherentes con el trabajo en lineal AP1.

Configuración en Resolve

! CRÍTICO

El nodo MisiZone debe colocarse ANTES del ODT, en el espacio de trabajo de la timeline. Colocado después del ODT, la clasificación se haría sobre una señal display y las zonas perderían su sentido.

1 Copiar el DCTL

Copia MisiZone_v1.0.0.dctl en la carpeta LUT/DCTL de Resolve, luego clic derecho en el node graph › Reload DCTL.

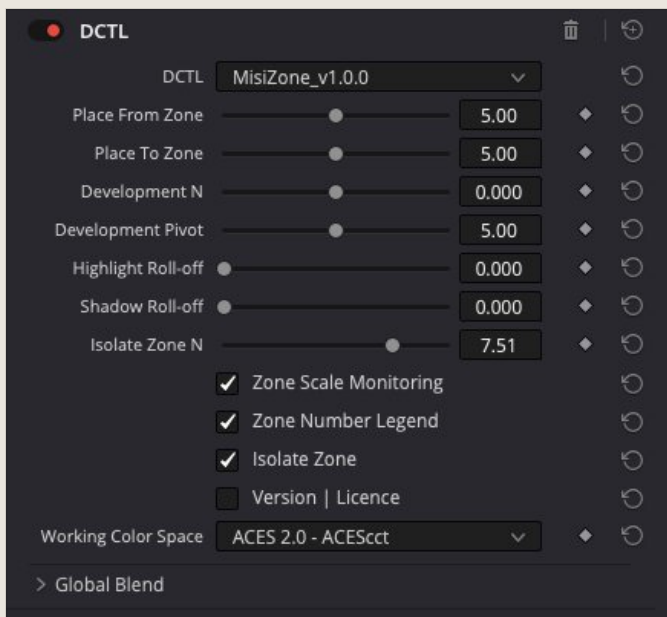
2 Añadir el nodo

Añade un nodo ANTES del ODT Suite, aplica el OFX DaVinci CTL / DCTL y elige MisiZone.

3 Elegir el espacio

Ajusta Working Color Space al espacio real de la timeline (ACEScct o DWG/DI). Este ajuste no convierte nada; solo indica cómo decodificar la señal.

PANNEAU / CONTROL PANEL / PANEL



Todos los controles de MisiZone en DaVinci Resolve.

Leer, colocar, revelar

A LEER

Activa Zone Scale Monitoring : la imagen se vuelve una escalera de grises, cada tono salta al escalón de su zona. Añade Zone Number Legend para la rampa O–X de referencia abajo. Para localizar un tono preciso, activa Isolate Zone y ajusta Isolate Zone N : la zona elegida se pinta de rojo, en la escalera y en la imagen real.

B COLOCAR

Decide dónde debe caer un tono. Pon Place From Zone en la zona actual del tono y Place To Zone en la zona objetivo : MisiZone aplica la ganancia de exposición correspondiente (2 elevado a la diferencia). Ejemplo : una sombra importante en Zona II que quieres en Zona III = From 2, To 3, un paso más.

C REVELAR

Una vez colocado el tono, Development N cambia la pendiente de la curva alrededor de la zona pivote, como un revelado forzado (N+) o retenido (N–). Development Pivot fija la zona que no se mueve. Si los extremos se endurecen, abre Highlight Roll-off y Shadow Roll-off : una compresión suave y continua en los codos.

! PARA EL RENDER FINAL

Desactiva Zone Scale Monitoring, Zone Number Legend e Isolate Zone antes de exportar. La colocación y el revelado siguen siendo tu corrección.

Leer la imagen de un vistazo



Escalera de grises + leyenda 0–10. Aquí Isolate Zone aísla una zona alta, pintada de rojo (rostro, cafetera, cielo).

Cada píxel se clasifica y se reemplaza por el gris de su zona (0 = negro, V = 0.5, X = blanco). Se lee al instante la distribución tonal : dónde están las sombras, dónde cae el sujeto, hacia dónde van las altas luces. La zona aislada en rojo responde a la pregunta « ¿dónde está exactamente este tono? ».

PARÁMETROS

Working Color Space	Espacio de la timeline (ACEScct / DWG-DI)
Place From / To Zone	Mueve un tono de una zona origen a una zona destino
Development N	Contraste tipo N+/N- alrededor del pivote (-2 a +2)
Development Pivot	Zona que permanece fija durante el revelado
Highlight / Shadow Roll-off	Compresión suave de los extremos (Reinhard C1)
Zone Scale Monitoring	Muestra la escalera de grises
Zone Number Legend	Rampa de referencia 0–X abajo
Isolate Zone + N	Pinta de rojo la zona elegida
Version Licence	Muestra la marca de agua de licencia

Licence & informations

the Zone System, calibrated

PRODUIT / PRODUCT / PRODUCTO	MisiZone v1.0.0 – DCTL DaVinci Resolve
PIPELINE	ACES 2.0 – ACEScct / DaVinci Wide Gamut – DI
LICENCE / LICENCE / LICENCIA	Individual – usage personnel et professionnel
AUTEUR / AUTHOR / AUTOR	Matthieu Misiraca – Directeur de la photographie
SITE	www.misilab.fr

FR : Le placement et le développement sont une correction non destructive ; désactive le monitoring avant l'export. /
EN : Placement and development are a non-destructive grade; disable monitoring before final export. / ES : La
colocación y el revelado son una corrección no destructiva; desactiva el monitoreo antes del render final.

