

# range

Shader

RGB

`[input_min, input_max][output_min, output_max]smoothstep [output_min, output_max]`

---

## Input

`input_min`

`input_max`

`output_min`

`output_max`

`smoothstep`

## contrast

*Contrast Pivot*



0.1



0.2

## contrast\_pivot

0.18



0.1



0.2

**bias**

Bias 0.5 0.5 0.5

**gain**

Gain 0.5 0.5 0.5