

金易音视·调色大师

完整图文指南

从第一张画面，到稳定直播



目录与章节书签 · 编号操作标注 · 67 个主题 · 同目录原图与参考链接

版本说明

本 PDF 对应 2.3.39。正式下载仍以官网公布版本为准。演示人物为 AI 生成，截图来自隔离教学环境，不含客户资料；2160×3840 是演示画布尺寸，不代表原生 4K 摄影素材。

阅读方式：先看六节图解入门，再通过目录或 PDF 书签查阅工具。可在阅读器内放大截图；附带 assets 文件夹中的 PNG 原图也可单独查看。请通过官网下载最新正式版本。

目录

先照着做：六节图解入门5

01 · 先确认正在看谁、正在调谁 5

02 · 人像先校正，再做风格 6

03 · 局部调色：先看选区，再看颜色 7

04 · 节点怎样搭配 8

05 · 静帧、取色和 A/B 对比 9

06 · 开播前检查与复用 12

一、安装、升级与卸载13

支持边界 13

一键安装与更新14

账号登录与使用14

会员到期：账号保留，参数保留 14

续费与刷新：查询完成后结束等待 15

到期提醒与本场直播保护 15

二、当前软件界面与工作区16

选择调色位置20

输出、浏览与调色对象 20

来源属性与场景滤镜21

调色概览与状态灯21

三、通用控件操作方式22

取样与遮罩23

四、全部菜单与快捷方式23

文件 25

编辑	26
视图、调色、OBS、窗口、帮助	26
监看与静帧记录	27
工具选择与操作历史	28
五、21 个调色工具与 2 个色彩管理端点	29
1. 基础校正	30
2. 通道混合	31
3. CDL 校正	32
4. 色轮	33
5. Log 色轮	34
6. HDR 分区	35
7. 色阶	36
8. 曲线	38
9. 细节与质感	39
10. 色彩扭曲	40
11. 色度-亮度网格	41
12. 限定器	43
13. 区域窗口	44
14. 色彩分区	45
15. 分离色调	46
16. 色温滤镜	47
17. 黑白混合	48
18. 可选颜色	49
19. 特殊调整	51
20. 渐变映射	51
21. LUT	52

22. 输入管理	54
23. 输出管理	55
高位深 SDR 输出	55
六、节点工作流与影响范围	56
节点快捷操作	58
节点与混合入门	58
先选对接线	58
先掌握这几类模式	58
六个实用配方	59
直播性能与验收	59
七、示波器全部模式与显示设置	60
相机、采集卡与输入输出	61
八、连接 OBS 与实时桥接	61
OBS 版本兼容说明	61
九、预设、版本、恢复与多来源	64
实时直播与首次准备	65
十、常见问题与排错顺序	65
十一、正式开播前检查单	66

静帧保留所选源或场景调色层的原始输入。显示“联动调色”时，调参会同步该对象在 OBS 中的调色层；主窗口“查看原图”会同步切换所属 OBS 调色路径，恢复效果后保留原参数。“投回”是单独覆盖 OBS 画面的操作。旧记录缺少原始输入或来源身份时仅能浏览。

截图说明：本页 43 张截图由本机 2.3.39 程序的隔离教学环境直接采集；到期前及本场保护的两张提醒弹窗由同源码的原生组件测试采集，人物为 AI 生成的虚构成年人物；不含客户账号、现场画面或合作资料。监看按 2160×3840（9:16）画布显示，教学素材由生成图片等比例适配，不代表原生 4K 拍摄细节。监看和示波器使用同一教学图片；未连接状态保留真实提示。这些图用于辨认界面和操作位置，不表示参数已经作用于真实直播，也不作为前后效果对照。正式下载请以官网当前版本为准。

查看六组场景：室内、特写、舞台、游戏、户外、团播 →

调色前后为 AI 模拟效果，仅作参考。实际操作请结合下方教程与自己的素材。

先照着做：六节图解入门

先认清对象与监看，再调整颜色，最后做对比与开播检查。每节都有操作顺序和完成标志；参数大全留在后面的工具分类中按需查阅。

01 · 先确认正在看谁、正在调谁



点击截图查看完整尺寸；编号只用于本页说明，不是软件按钮。

1. **连接状态：**先确认 OBS 已连接；未连接时从这里重试。
2. **调色状态：**“未添加”表示当前对象没有调色层，按提示添加；不等于连接断开。

3. **监看目标**：“当前调色对象”看选中的对象；“OBS 最终画面”看当前输出场景的完整合成。

4. **实时 / 静帧**：实时观察变化，静帧固定一次画面用于检查；浏览旧记录不代表直播已经暂停。

5. **当前节点**：确认对象和节点名称后再动参数。

6. **工具分类**：按用途选工具；窄窗口会合并成选择入口。

1. 启动 OBS 并连接 → 在“场景与源”选中对象 → 添加或选择调色层。

2. 选择“当前调色对象”，只检查当前对象；改成“OBS 最终画面”，检查它在整个直播构图中的表现。

3. 单击场景即可切换：普通模式切换 OBS 节目，工作室模式切换 OBS 预览。选择来源只改变编辑对象；操作前先核对目标名称。

完成标志：连接正常、目标名称正确、调色状态可用；画面变化与当前对象一致。没有可用帧时先处理提示，不把旧画面当成实时画面。

02 · 人像先校正，再做风格



点击截图查看完整尺寸；编号只用于本页说明，不是软件按钮。

1. **教学画面**：看皮肤、白衣物和暗部是否仍保留细节。

2. **基础校正**：先处理曝光与白平衡，再加对比和饱和度。

3. **节点选择**：确定在校正节点上操作；后续风格放到新节点，方便独立开关。

1. 使用基础校正调曝光，配合亮度波形看暗部与高光，不只凭屏幕亮不亮判断。

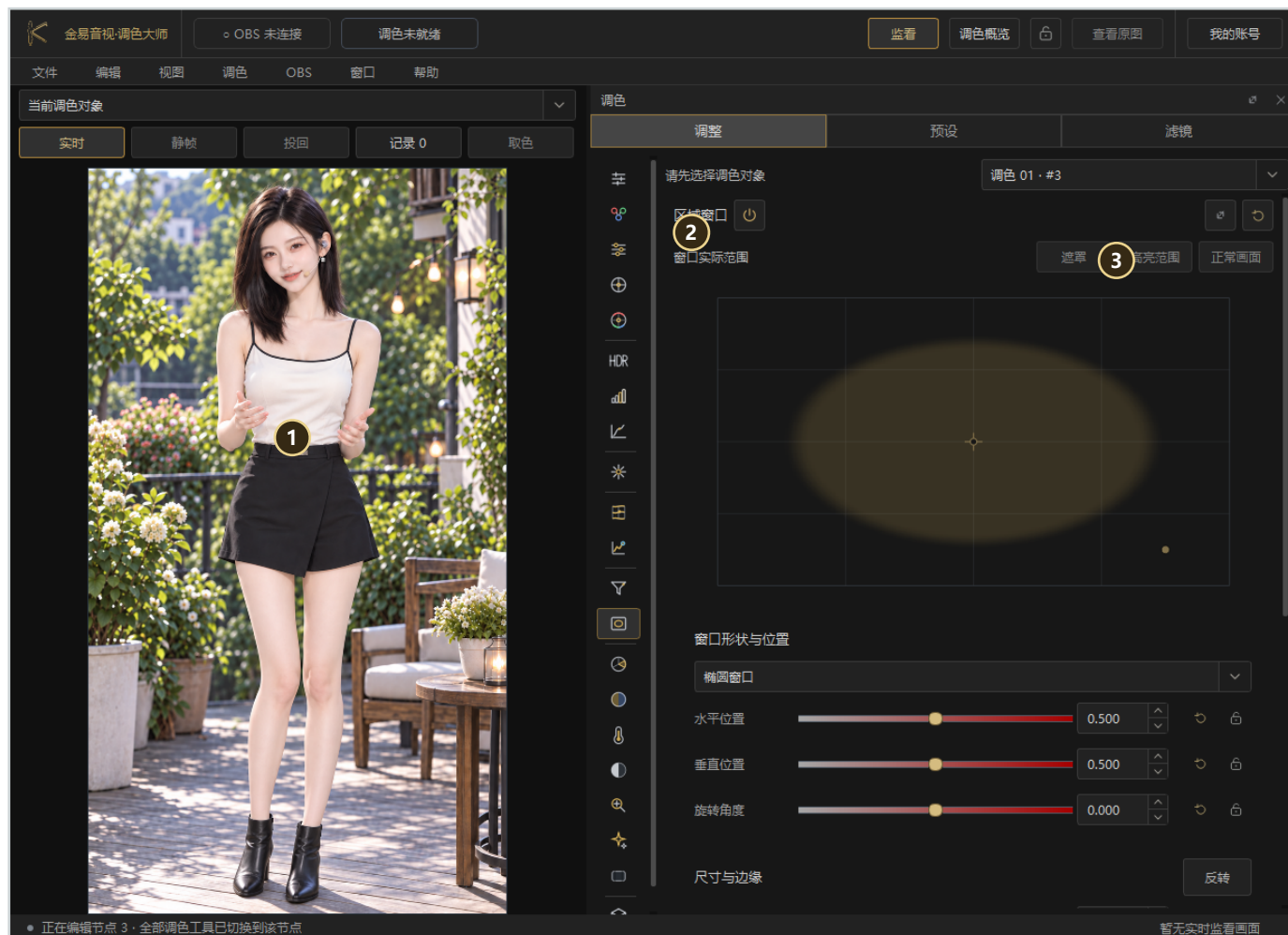
2. 用中性灰或白色物体作白平衡参考；肤色并不是中性灰，不能拿肤色直接消除全部色偏。

3. 用色轮分别微调暗部、中间调和高光；每改一组，切“查看原图”或节点启用开关检查差异，再恢复。

4. 最后添加内置滤镜或个人 LUT，先降低强度再逐步增加。滤镜和 LUT 各自独立，避免重复叠加造成过度染色。

完成标志：中性物体没有明显偏色，肤色自然，亮暗部仍有层次。这里的教学截图是未调色参考，不是固定参数配方。

03 • 局部调色：先看选区，再看颜色



点击截图查看完整尺寸；编号只用于本页说明，不是软件按钮。

1. **画面**：确定要调的是脸、背景还是衣物。

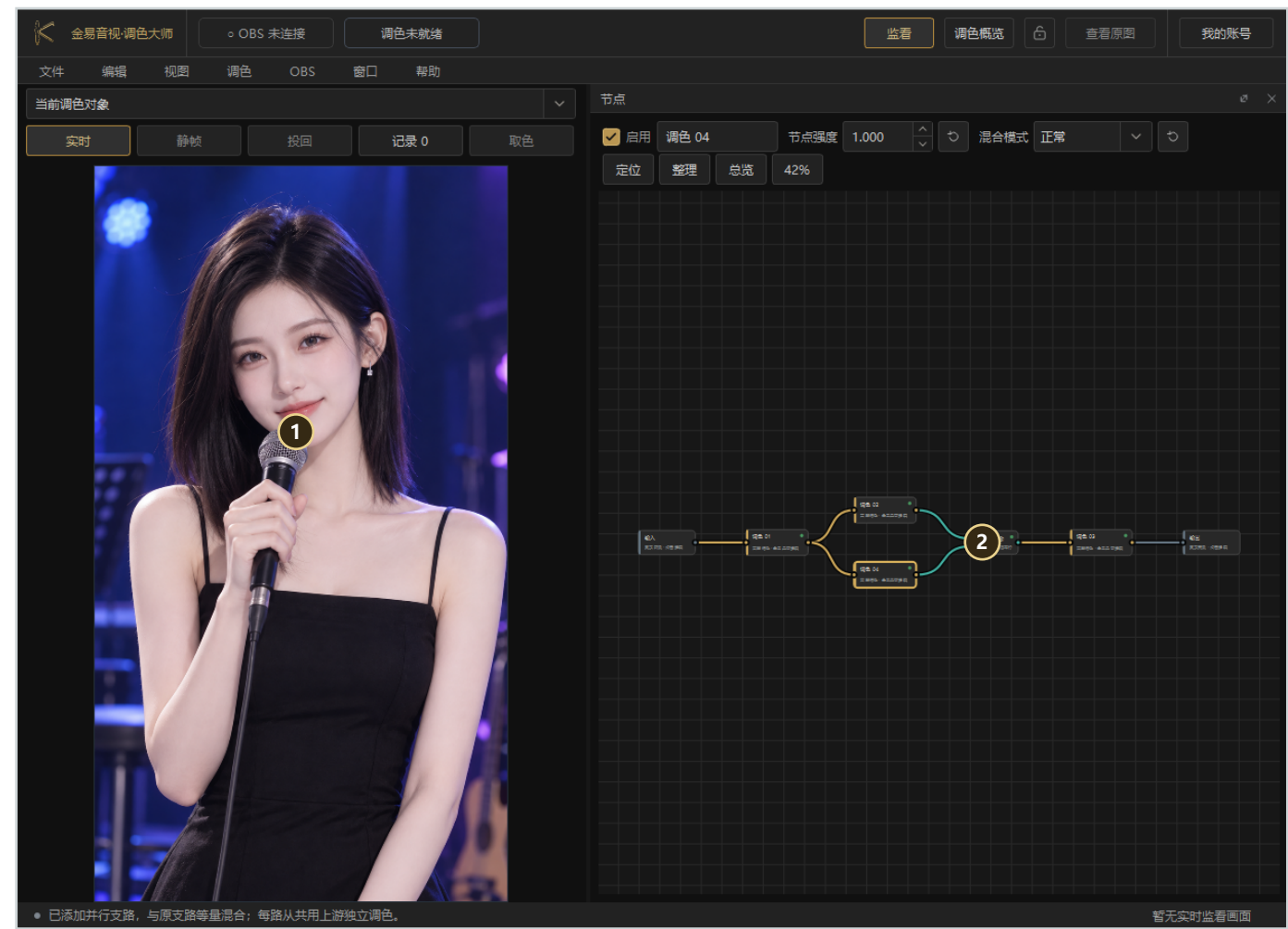
2. **区域窗口**：用形状限制空间范围，调整位置、尺寸和柔边。

3. **选区检查**：使用遮罩或范围高亮确认作用区域，然后回到正常画面看效果。

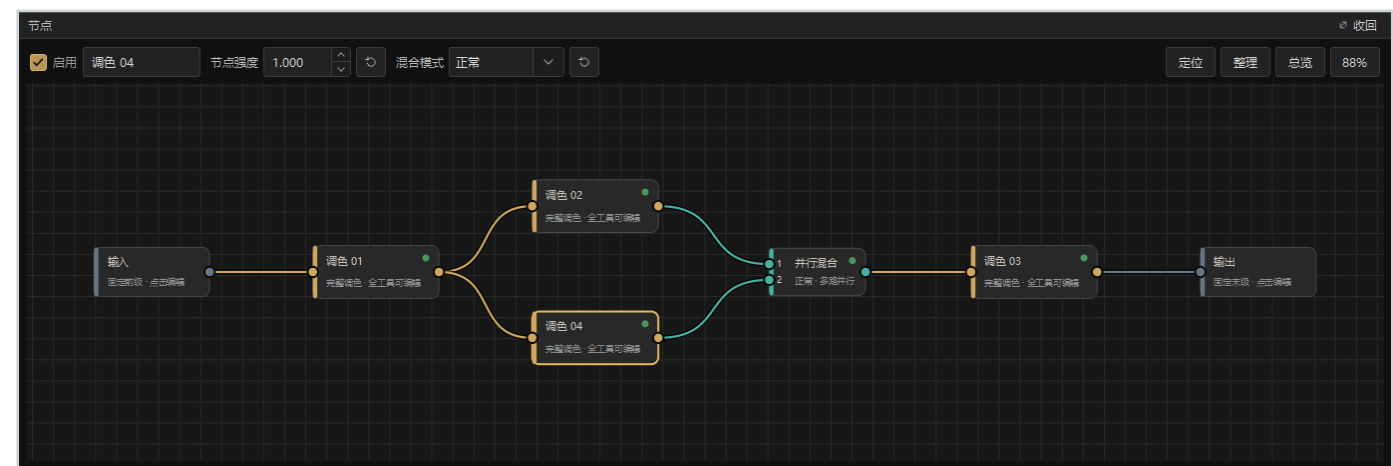
新建独立调色节点 → 用限定器选择颜色或亮度 → 需要排除同色背景时再用区域窗口限制位置 → 调整柔边 → 关闭遮罩显示 → 微调颜色。限定器管“什么颜色”，区域窗口管“哪里”，组合使用可以减少误选。遮罩显示是检查辅助；正式输出前恢复正常画面。

完成标志：选区覆盖目标、边缘过渡自然，关闭该节点时能看清只改变了目标区域。不要用极窄范围追求一条硬边。

04 • 节点怎样搭配



点击截图查看完整尺寸；编号只用于本页说明，不是软件按钮。



点击截图查看完整尺寸；编号只用于本页说明，不是软件按钮。

1. **监看**：对照最终结果，避免只看节点数量。
2. **节点图**：按连线确定先后与汇合；上下摆放本身不决定运算。

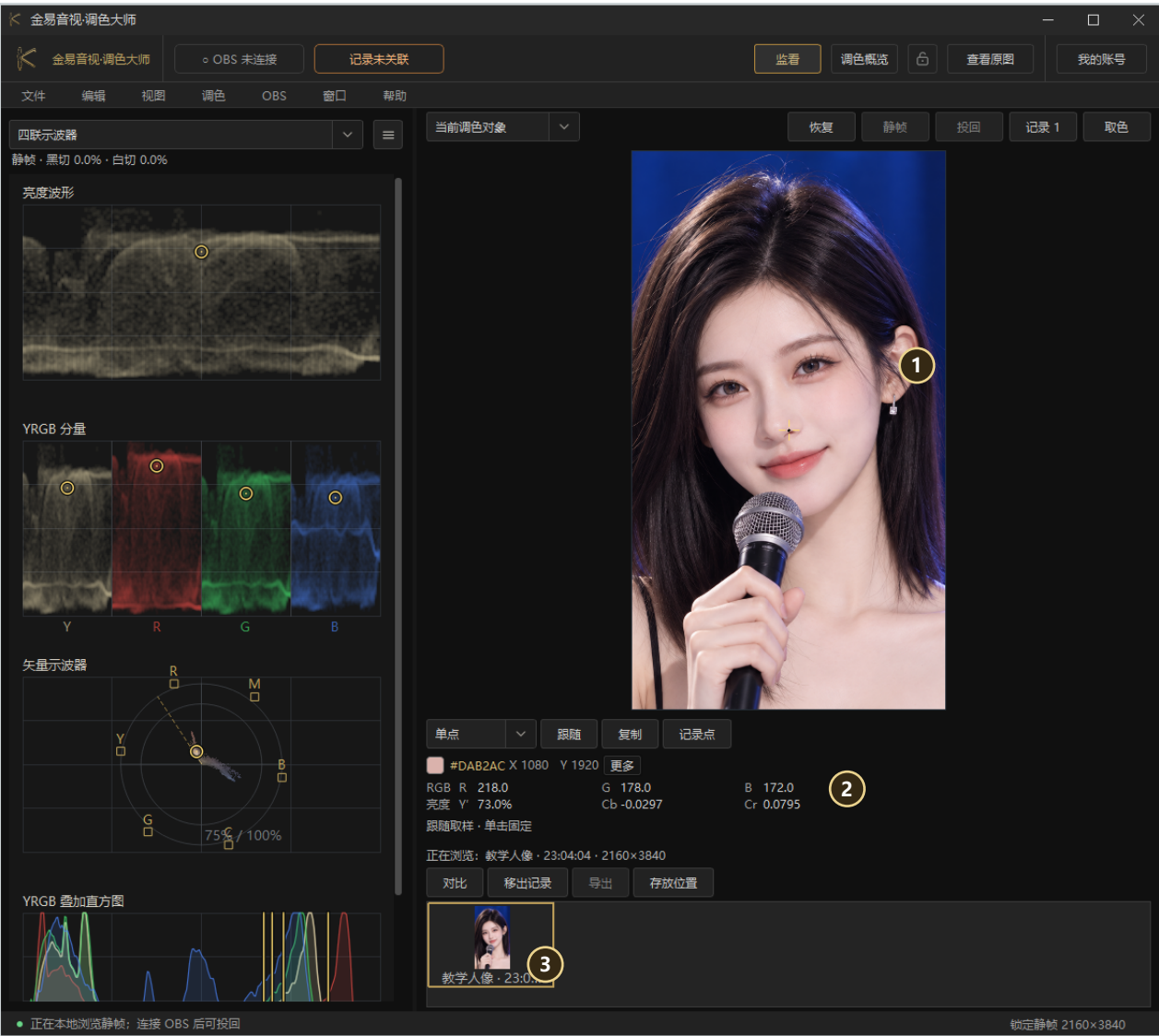
目的	接法	检查方式
曝光 → 肤色 → 风格	串行：下一个节点接收上一个的结果。	逐个关闭，检查每一段的贡献。

目的	接法	检查方式
同一原始输入分别修皮肤与背景	同级并行支路共用上游输入，再进入并行混合器。	每支路使用独立选区；不要把两个串联节点误当成并行。
按前后关系叠加效果	图层混合按输入端口顺序叠加；每层独立设置模式和不透明度。	降低最上层不透明度观察下层，再逐层恢复。

普通调色节点可以调整参数并设置自身混合；汇合节点只负责输入混合，不重复承载整套调色工具。先用“正常”验证接线，再选择柔光、颜色、饱和度或明度等模式。柔光是否加强对比取决于上下层像素和不透明度；中性节点也可能因混合公式产生变化，不能把模式名称当成固定效果。

继续：六个节点配方与混合说明

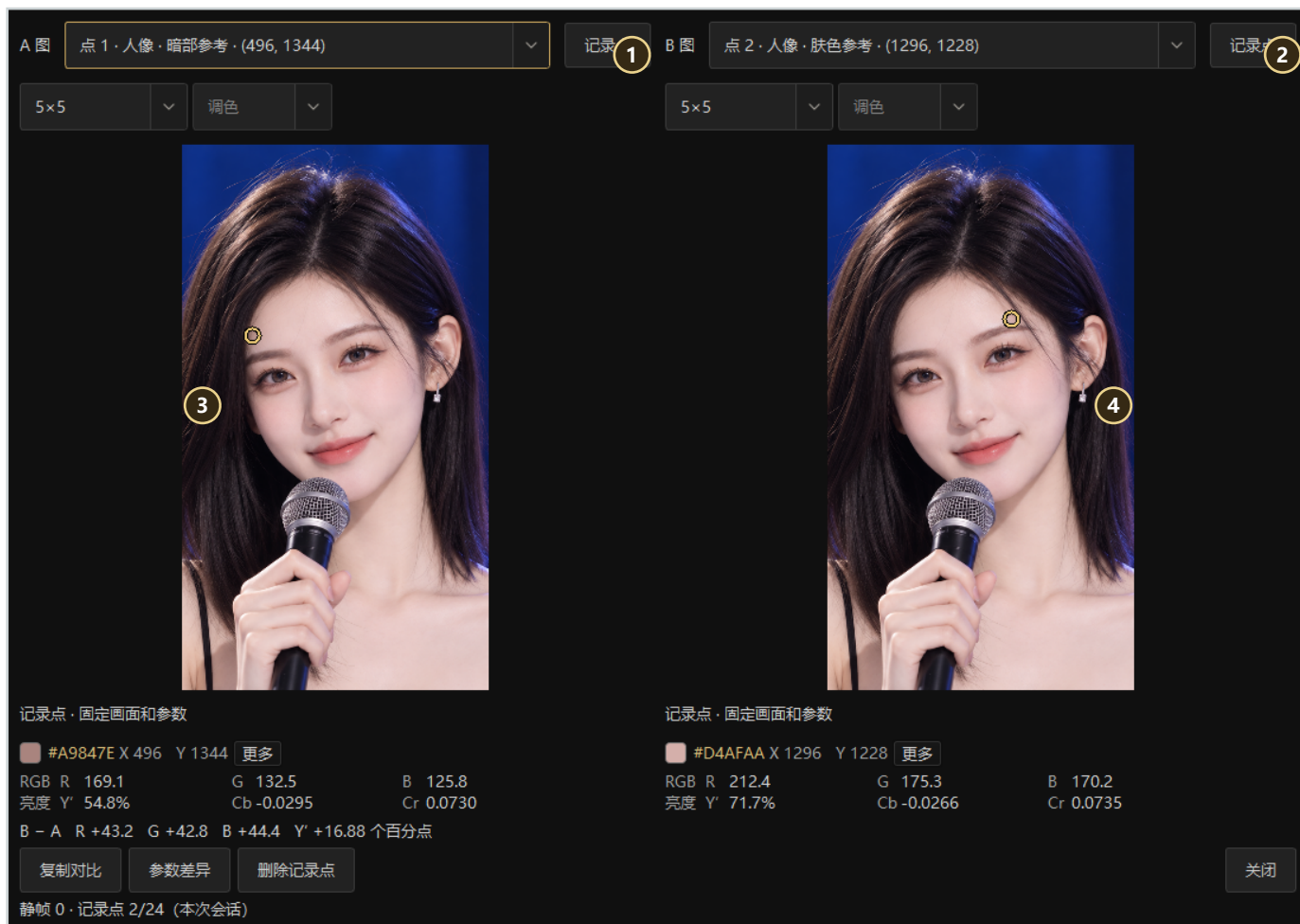
05 • 静帧、取色和 A/B 对比



点击截图查看完整尺寸；编号只用于本页说明，不是软件按钮。

- 1. **静帧画面**：保存当前调色对象的原始输入，保持原始宽高比；联动记录随所属源或场景的参数显示。
- 2. **取色**：开启后移动鼠标读数，点击固定；单点看一个像素，区域平均降低噪声影响。取色不会修改颜色。
- 3. **记录区**：按来源筛选静帧，最新记录排在前面；一张静帧对应一条记录，选中只显示外框。

点击“静帧”→在记录中选择画面→开启“取色”→选择单点或区域平均→点击画面固定位置。RGB 和亮度优先显示，“更多”查看其他读数；取样位置会在可用示波器上标记。读数依据静帧显示像素并按 sRGB / Rec.709 换算，不是摄影机 RAW 或 HDR 实测。



点击截图查看完整尺寸；编号只用于本页说明，不是软件按钮。

1. **A 选择器**：选择左侧的静帧或记录点。
2. **B 选择器**：直接切换右侧图片，不必关闭窗口。
3. **A 取样**：可固定自己的位置和取样范围。
4. **B 取样**：独立读取，比较明暗与颜色差异。

上图取同一人物的暗部与肤色两个点。“记录点”固定当时画面、取样与参数，不随后续调色改变。



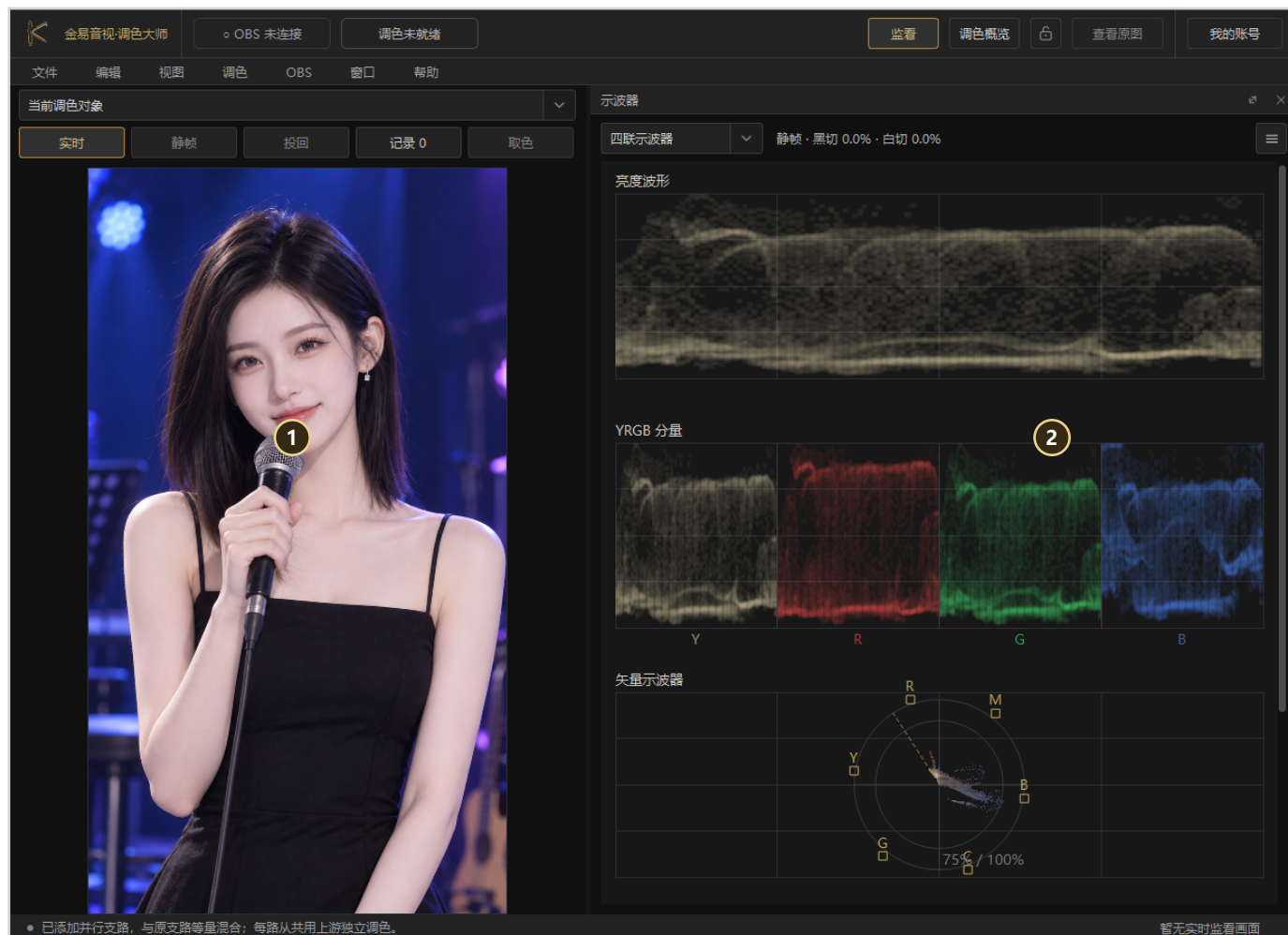
点击截图查看完整尺寸；编号只用于本页说明，不是软件按钮。

两张不同素材用于展示独立切图，不是同一画面的调色前后对比。

比较两张图时，从 A、B 顶部各选一张静帧，并各自选择“调色”或“原图”；不必关闭窗口。参数差异只比较两侧实际显示的调色结果或带参数的记录点。

在主监看浏览可联动静帧时，调参会同步所属源或场景的 OBS 调色层；“导出”另存完整调色后 PNG，原图保留。“投回”才把静帧画面投到 OBS，关闭投回恢复实时画面，已调参数继续保留。“存放位置”打开该对象的分类目录；原图与调色后导出分开保存。旧低清记录需重新采集，记录点只保留在本次会话。

06 • 开播前检查与复用



点击截图查看完整尺寸；编号只用于本页说明，不是软件按钮。

1. **完整画面**：切到最终画面确认构图、方向、清晰度和所有来源。

2. **示波器**：看波形电平、RGB 通道、饱和度和剪裁。示波器刷新率不等于 OBS 输出帧率。

1. 关闭投回与遮罩辅助，恢复实时；在 OBS 中确认输出尺寸与帧率。

2. 打开 OBS 统计，看渲染延迟、渲染跳帧和编码跳帧，按实际直播设置持续观察；60 fps 每帧预算约 16.7 ms。

3. 负载高时先排查高成本降噪、细节工具、多路 4K 和重复处理，再减少不需要的分析面板。不要通过降低最终输出清晰度假装优化成功。

4. 保存当前节点预设或全部节点预设；迁移完整工程使用“导出完整调色”。误操作使用 Ctrl+Z 撤销、Ctrl+Y 重做，重置前确认作用范围。

完成标志：最终输出正确、没有遗留投回或辅助显示，目标设置下统计稳定，预设可恢复。节点上限随工具、GPU、分辨率和编码负载变化，不承诺所有电脑同一个数量。

一、安装、升级与卸载

连接与调色分开看：顶部有两个同尺寸状态按钮。第一个显示 OBS 已连接、连接中或未连接；未连接时点击可重试，连接中禁止重复点击，已连接时点击只打开连接操作菜单，不会直接断开。第二个显示可调色、未添加、已停用、查看原图、处理中或操作异常；颜色辅助区分，鼠标悬停或点击可查看具体状态和最近操作。未添加调色层不等于 OBS 断开。场景与来源列表同时显示文字和圆点，列表“已启用”表示对象存在启用的调色层，当前对象能否编辑以顶部调色状态为准。OBS 控制栏的“金易音视·调色大师”按钮下也有独立连接提示：按实时通信更新，中断后最多约 15 秒显示未连接。关闭客户端主窗口后，后台服务仍可保持连接。下方会员提示显示已核验的有效日期，点击可打开“我的账号”；未登录或无法确认会员状态时会明确提示，不显示旧有效期。顶部不再放置撤销、重做按钮，这两项操作保留在“编辑”菜单和 Ctrl+Z / Ctrl+Y 快捷键中。

支持边界

项目	当前说明
系统	Windows 10 / 11 x64。
OBS	最低支持 Windows x64 OBS Studio 29.1.0；29.0.x 及更早版本会阻止安装 Bridge。已逐版验证的版本及 30.2.0 配置迁移例外见下方 兼容说明 ，未列出的版本不代表已通过。OBS 33 及以上会显示风险提示，默认取消；确认继续后，应先在测试场景验证插件加载、画面和稳定性，再用于正式直播。
组件	桌面客户端、金易音视 OBS Bridge 插件、Bridge effect、VC++ 运行库。
当前正式版	2.3.39，使用公司数字签名安装包。当前下载与更新信息以官网入口为准。

- 1. **安装前：**保存直播工程，完全退出调色大师与 OBS。任务管理器仍有 OBS 或旧客户端进程时不要覆盖插件。
- 2. **安装：**运行 Setup，保留“OBS 实时调色插件”组件。Windows 请求管理员权限属于向 Program Files 与 OBS 插件目录写入文件。
- 3. **首次启动：**先启动 OBS，再启动调色大师。登录后顶部会显示识别状态；进入“场景与源”选择场景或来源，再创建或选择调色层。
- 4. **便携版：**解压完整 ZIP 后双击“启动金易音视调色大师.cmd”。需要手动补装插件或运行环境时，使用根目录中对应的中文入口；不要只复制 EXE。

动作	会发生什么	不会发生什么
覆盖升级	替换程序和 Bridge 文件；用户预设、布局、恢复数据继续保留。	安装器不会强制关闭正在直播的 OBS。
回滚	安装失败时按安装器备份恢复上一版本程序文件。	不能把“文件已备份”误认为已经验证所有 OBS 版本。
卸载	移除程序和已安装插件。	默认保留当前用户的预设、布局、日志与崩溃报告，便于重装恢复。

一键安装与更新

安装首页使用金易音视金色标志。确认安装位置后点击“一键安装”；需要修改位置时点击右侧“更改”。“展开安装选项”提供 OBS 调色插件与桌面快捷方式的选择。安装仍会检查正在运行的程序、插件兼容性并保留升级恢复机制。安装完成后从桌面或开始菜单启动。

账号登录与使用

首次使用登录自己的账号。账号密码登录支持密码小眼睛和复制粘贴；手机验证码登录请按窗口说明完成验证。请勿向他人发送密码或验证码。设备停用、密码修改导致登录失效与会员自然到期是不同状态，请按实际提示处理。

关闭窗口与退出账号：关闭界面后，如果 OBS 仍在运行，软件可能继续在后台工作。“我的账号”中的退出账号会关闭本机授权调色，直播中不要误操作。

会员到期：账号保留，参数保留

会员已到期、试用已结束、尚未开通会员会分别提示；已有到期记录会显示实际时间（本地时间）。自然到期不会退出账号，也不会删除节点、滤镜、LUT 和调色参数。没有有效授权或本场保护时，调色渲染暂停；每次打开软件会正常提醒。



① 查看账号与到期原因；② 开通 / 续费；③ 已开通后刷新；④ 切换账号是主动操作。图中账号为隔离教学账号。

续费与刷新：查询完成后结束等待

1. 点击“开通 / 续费会员”进入购买页；登录或查询不会自行弹出购买页。
2. 选择套餐和付款方式，再点击“立即支付”。微信订单在当前购买窗口显示二维码；2.3.39 的支付宝订单会打开支付宝官方收银台。付款方式以当前可用渠道为准，具体价格以页面与订单为准。
3. 如果支付宝窗口被关闭，回到软件点击“打开支付宝收银台”继续原订单；不要重新下单。已付款请勿重复支付。正常到账后自动核验；也可点击“已开通，刷新会员状态”。未付款也能查询，查询不代表已付款。
4. 查询期间显示等待并防止重复点击；完成后显示当前结果。超时或失败会恢复重试，网络失败不会当作退出账号。
5. 权益确认有效后恢复已有调色效果，无需重新输入账号密码。代理品牌客户端使用同一套账号与会员规则；品牌名称或图标不会改变已购买的权益。

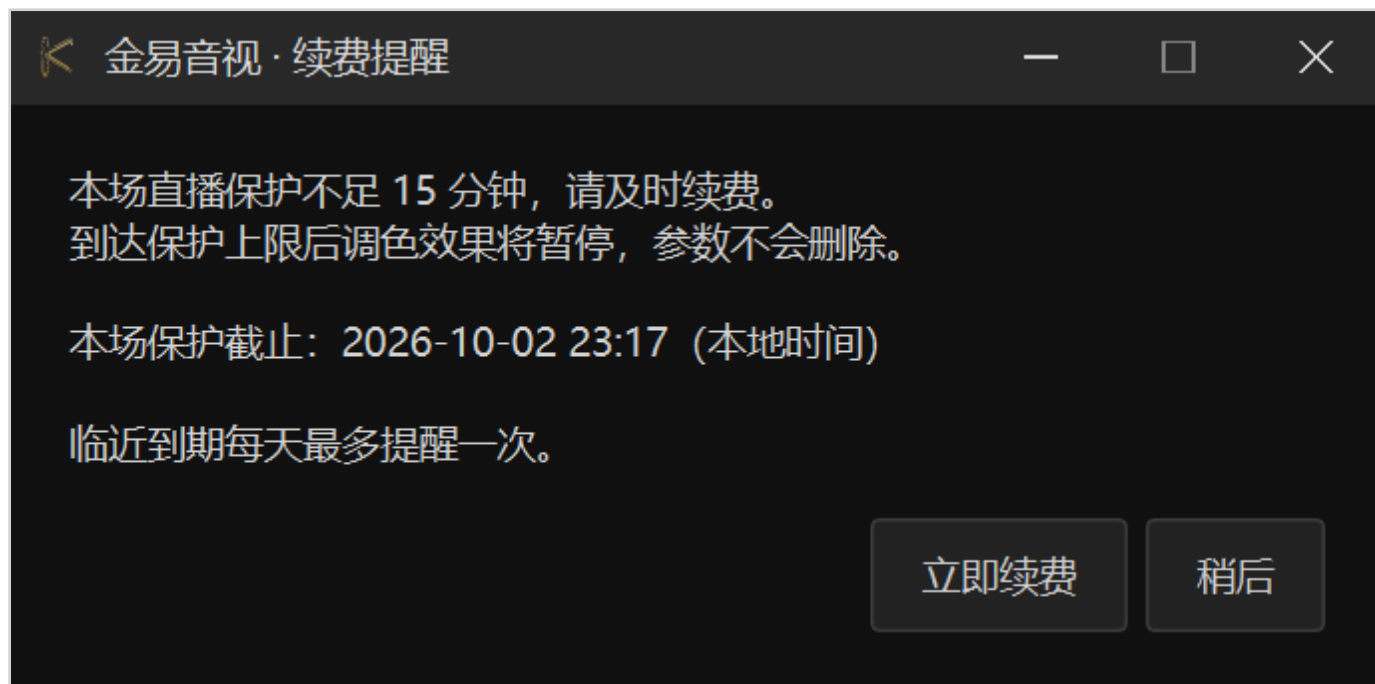
到期提醒与本场直播保护

会员最后 24 小时显示持续倒计时和续费入口，同时用不抢焦点的提醒窗口告知。请在开播前检查“我的账号”；关闭提醒不等于完成续费。



① 阅读剩余时间和到期日期；② 点击续费入口；③ 可关闭提醒，工作区仍保留最后一天的持续提示。

会员有效时已开始且正常登记的 OBS 推流或虚拟摄像头输出，可以在自然到期后临时保留本场效果，最长到原到期时间后 4 小时；停止原输出即结束。仅打开 OBS、摄像头预览或录制不会触发这项保护。保护期内显示截止时间，剩余不足 15 分钟再次提醒。



① 查看本场保护截止时间；② 及时续费；③ 停止输出或到达上限后效果暂停，调色参数仍保留。

使用边界：这项保护需要新版客户端与配套 Bridge、到期前成功登记和正常连接，不保证任意长直播。持续断网仍受离线授权时长限制；到期后重新开播不会重新获得保护。后台封禁、设备撤销或主动退出不适用。建议开播前完成续费，不依赖临时保护代替会员。

遇到无法登录、设备停用或网络错误，请保留提示并通过售后入口反馈；无需卸载软件或清空配置。示例截图来自正式版的隔离教学环境，没有操作客户账号或启动真实直播。

节点空状态：选择的场景或来源未添加调色层时，节点面板显示原因及“添加调色层”入口，隐藏暂时不可用的节点、输入输出和工具栏；选择已有调色层后恢复显示。

二、当前软件界面与工作区

当前工作流：在“场景与源”选择对象，在“场景与源”面板顶部选择调色层；“调色”内分为调整、预设、滤镜。先选中要编辑的调色节点，再修改参数或选择内置滤镜。个人 CUBE 从“调色 → 调整 → LUT”导入。内置滤镜与个人 LUT 分别保存选择、强度及开关，关闭一项不会关闭另一项；切换节点时一同切换到该节点的配置。



2.3.39 • 滤镜：独立离线配置的当前界面；连接 OBS 后才显示实际来源，预设列表显示本机已保存内容。

滤镜使用与色彩说明

原生、焕肤、冷白皮、正常、白皙·清透、超白、初恋、奶油、清纯、蓝调、气色、白皙·柔光、冷白、奶茶、美味、胶片。它们是参考色彩效果拟合的近似重制，不是第三方厂商原版，不代表官方合作。缩略图为100%强度，实际画面受光线、白平衡、输入色彩空间和前级节点影响。“正常”与“清纯”在100%时的颜色映射相同，可用不同强度获得不同表现。请先将LOG/HDR正确转换，再使用面向SDR的创意LUT。

升级不会替换旧工程引用的个人文件或缓存，重新点选新卡片才应用新LUT。每个节点独立保存文件、强度和启用状态；单节点、全部节点预设及完整调色导出都包含有效LUT。单文件上限32 MiB，去重原始总量256 MiB、压缩总量64 MiB；已验证五个节点分别加载大尺寸LUT后换目录恢复。超过限制会明确报错。

保存与换电脑：内置滤镜强度只控制内置滤镜，个人 LUT 强度只控制个人 LUT；节点强度控制该节点的整体效果。三者分别保存。单节点预设替换当前节点；全部节点预设恢复节点链；新保存的预设默认同时恢复输入、输出设置与开关，保存时可取消勾选。旧预设未包含输入、输出时保留目标原值。“文件 → 导出完整调色”携带整套设置及有效 LUT 内容，导入时不依赖原电脑路径；损坏或超限文件会提示错误，不应忽略。旁路保留参数，不等于删除滤镜文件。

默认调色工作台：左上场景与源，左下是节点，其右整列是示波器，中间监看，最右侧调整参数。调色层入口固定在场景与源顶部。通过“视图 → 工作区布局 → 调色工作台（默认）”或 Ctrl+1 可恢复此布局。窄窗口把左侧辅助面板合为标签页；进一步缩窄时，场景与源、节点、示波器和调色合为右侧标签页，保留可用的监看宽度。面板仍可切换使用；手动调整的分隔尺寸在参数操作时保持，默认工作台的布局在下次打开时恢复。

未选择节点：点击节点画布空白或连线会取消节点选择，参数区显示说明；“返回调色节点”继续编辑刚才的节点，已有调色不会因此改变。选中混合节点时通过“打开节点设置”调整混合方式与强度。删除最后一个调色节点后可继续编辑输入、输出。



2.3.39 • 场景与源：图中“教学场景 / 教学素材”为离线操作示意，不是客户的 OBS 内容。连接 OBS 并选中对象后，可在面板顶部选择调色层；右键提供对象与调色层操作。空来源状态不会显示可用的调色层。



2.3.39 • 预设：独立离线配置的当前界面；连接 OBS 后才显示实际来源，预设列表显示本机已保存内容。

区域	作用	使用逻辑
顶部状态栏	独立的 OBS 连接状态和操作/调色状态、监看、调色概览、全局锁、查看原图、我的账号。重新识别位于 OBS 菜单；工作区布局位于视图菜单。	“OBS 已连接”只表示控制通道正常；还要确认来源正确、滤镜启用且画面实际变化。
画面监看	可选择“当前调色对象”逐个检查来源，也可选择“OBS 最终画面”检查当前输出场景的合成；支持实时监看、静帧和记录浏览。	来源模式跟随该源在 OBS 场景中的旋转、镜像和方向；节目输出模式显示 OBS 最终合成。监看分辨率不改变 OBS 输出分辨率。
工具轨道	21 个调色工具按用途分组；输入、输出为独立技术端点。	宽屏显示工具轨道，窄屏提供可搜索选择；在“调色 → 选择工具”自定义常用项。输入、输出从“调色 → 色彩管理”或节点端点进入。
场景与源	选择场景和来源，提供添加、复制、移动、删除与右键操作；调色层管理固定在“场景与源”面板顶部。	先选择场景或来源，再选择其调色层；参数发送给当前目标与当前节点。
调整	编辑当前选中医色节点的全部参数。	“正在编辑”显示节点名称与编号；创意工具随调色节点切换。输入、输出只显示各自的技术设置。

区域	作用	使用逻辑
示波器	按真实帧显示波形、矢量、直方图和色度分布。	显示设置不改变 OBS 画面；隐藏面板时会降低不必要的分析开销。
节点	建立串行、并行、图层和键混合 DAG。	Corrector 保存调色；Mixer 只混合输入；Input / Output 是技术边界。



2.3.39：窄屏按可用宽度重排，可滚动查看参数、复位与锁定。

选择调色位置

输出、浏览与调色对象

场景面板分别显示 OBS 输出和工作室预览，来源面板显示正在浏览的场景；右侧“调色：”标明参数作用的对象。单击场景即可切换 OBS：普通模式切节目，工作室模式切预览；切节目画面会影响直播。来源“属性”打开 OBS 的设备或文件设置，不是调色设置。同一来源在多个场景共享名称、滤镜与设备属性；移除当前场景引用不影响其他引用，但最后一个引用移除后来源可能被 OBS 清理，不能在本软件撤销。

“调色对象”分为“场景”和“来源”两个列表。选中场景后，来源列表只显示该场景的成员；展开分组可找到其内部来源。OBS 在工作室模式下切换预览场景，普通模式下切换当前节目场景。单击其他场景会执行对应切换；在工作室模式中要上节目，仍需在 OBS 执行转场。在当前 OBS 场景内选择来源，会同步 OBS 的来源选择。

当前版本中，加号用于添加，垃圾桶用于移除；单击场景行完成切换，来源“属性”打开 OBS 原生属性。来源行的眼睛控制此场景中的显示，锁图标控制位置锁定，与调色层和节点开关相互独立。单击选中对象，双击进入调色。点击“场景与源”面板顶部的调色层选择栏，展开后选择要编辑的一层，+ 可新增独立层，勾选框控制整层启用，停用保留参数。右键支持复制、粘贴、重命名、删除；来源还支持剪切。来源复制/剪切作用于场景中的引用，共用来源继续共享设备、参数和滤镜；从当前场景移除引用会保留其他场景中的引用。重命名共用来源或分组会更新所有引用。复制场景会保留来源顺序、变换、显示/锁定、混合模式、场景滤镜及转场设置。

复制、剪切与恢复

复制调色后，在其他场景或来源上右键“粘贴调色”，会追加新层并保留目标已有调色。剪切只支持一个原对象到一个目标，粘贴核验成功后才停用原层并保留参数。复制内容包含完整节点与参数。原调色改变、断线或切换 OBS 工作环境后，请重新复制。删除与重置需要确认并自动备份；恢复入口位于调色层右键或编辑菜单。OBS 来源引用支持多选复制、剪切和移除，Esc 可取消尚未粘贴的剪切；场景复制要求单选。对象操作另列，避免与调色复制混淆。

来源属性与场景滤镜

选中来源后点击“属性”，或在右键菜单打开属性、全部滤镜。窗口打开后会显示在客户端前面；再次点击会回到已有窗口，保留正在编辑的内容。场景右键或更多菜单提供“场景属性”和“打开 OBS 场景滤镜”。场景属性显示来源引用数量；摄像头、采集卡和文件参数仍在对应来源属性中设置。场景滤镜影响整个场景及其所有引用。远程 OBS 的窗口会在对应电脑打开。

调色概览与状态灯

监看旁的“调色概览”显示当前调色层的节点和各节点已调项数，滤镜与 LUT 分别列出。每个节点也显示限定器、区域窗口及作用范围；即使没有修改数值，已启用的选区也会单独显示，可直接定位检查。双击调色节点可切换其参数；下方按功能分类、颜色区域分组；色彩扭曲细分颜色与内中外圈，色度-亮度网格细分行列。支持搜索、展开、折叠和双击定位，定位不会改动参数。窗口放大后参数列表随之伸展。撤销、重做后列表同步刷新；离线保留的配置不代表 OBS 正在应用。

场景与来源右侧：灰色表示未添加调色，绿色表示调色层全部启用，黄色表示全部停用或部分启用，蓝色表示正在检查，红色表示状态暂不可用。悬停可读启用层数；开关状态不等于全部节点都连接输出。顶部窄窗口保留短状态文字。

在“场景与源”选择对象，“场景与源”面板顶部以单行选择栏显示当前调色层，点击展开完整层列表和操作，浮层不会挤占参数区。层管理固定在场景与源的上方，独立该面板时一起保留；右侧调整区不增加层管理行。Ctrl / Shift 多选，Ctrl+A 全选当前列表，右键“此对象的全部调色层”中复制、剪切、粘贴、启用、停用或删除整套调色。来源列表快捷键操作来源引用；调色层列表快捷键操作选中层，节点画布快捷键操作节点，文本输入框保留文本编辑快捷键。对象右键作用于所选对象自身的全部调色层，共享来源只处理一次；“场景与源”面板顶部的层列表支持 Ctrl / Shift 多选，右键、复制、剪切、删除仅操作选中层。选择场景不会自动把操作扩展到其来源。

OBS 连接入口位于 OBS 菜单；诊断和日志位于帮助菜单。调色快照 A/B 集中在编辑菜单内，与“查看原图 / 恢复调色”分开。

2.3.19 更新：应用预设或导入完整调色前会检查引用的 LUT，文件缺失时保留当前调色并提示补齐。诊断包导出完成后显示唯一诊断编号，可与 ZIP 一起提供给技术支持；不会自动上传。

节点工作流：支持 26 种混合模式、普通调色节点自身混合、图层逐输入模式与不透明度，并减少无效支路和中间缓冲开销。旧工程保留原有混合效果。节点可手动上下、左右排列，连线平滑跟随并绕开其他节点。输入端口在左，输出端口在右。移动节点不会改变连接和调色顺序；按 F 可完整查看节点和连线。

三、通用控件操作方式

控件	操作	影响与保护
阶段电源	点击工具标题右侧电源键启用/旁路该阶段。	只旁路当前工具阶段，不会清空参数；再次启用恢复原值。
高级设置	点击带三角的分组标题，展开分析图或低频选项。	展开或收起低频高级选项；不会重复放置常用操作。
阶段重置	点击标题栏最右侧的回转箭头图标。	重置当前阶段，可用 Ctrl+Z 撤销；按钮不重复显示“复位”文字，并与电源和独立工具保持同一基线。
调色概览 / 独立	监看旁的“调色概览”查看各节点、滤镜、LUT 与已调参数；“独立”把调参时需要持续观察的当前可视化置顶。	普通工具只带出可视化；Log、HDR、限定器、网格等范围型工具会同时带出直接定义图形范围的控制参数。分析折叠时也可独立打开；四主色轮整体带出。独立窗口可缩放、最大化，关闭后回到原位置并保留折叠状态。一次保留一个独立窗口，切换分类后点击独立会改为当前分类。两边使用同一模型实时同步。
滑条	点击轨道定位，拖动连续调整，Shift 拖动细调；滑条及收起的下拉框上滚轮只滚动页面，数值框仍支持滚轮调值和精确输入；右键可复制、粘贴、恢复默认。	拖动过程中按限频连续发送到 OBS，不必等鼠标松开。细色带随参数更新：颜色和亮度表示标准样本的响应，位置、范围和柔化显示相应作用区间；它不是当前画面的缩略图，实际效果以监看为准。
单参数复位	点击参数右侧回转箭头。	只恢复这一项；锁定时不允许误改或复位。
参数锁	点击每项锁，或顶部锁定全部参数。	预设、重置和手动操作会跳过已锁参数。
色轮	拖动圆心改变 X/Y 色偏；亮度条改变该分区明暗；双击色轮复位，方向键微调。	屏幕方向按连续六色环映射；全局偏移影响整个亮度范围。
范围预览	左键按住检查；右键保持。点击“退出遮罩/退出高亮”恢复正常画面。	用于看工具权重，不是永久效果；开播前必须关闭。
吸管	选“节点精确取样”，再框选当前工具输入画面。	按工具语义取白点、黑点、曲线样本、限定颜色或网格节点。

数值阅读：多数 0–1 参数是归一化强度；负值通常表示反向作用；色相 0–1 表示一圈；曝光和 HDR 范围明确使用 stops；亮度输出峰值明确使用 nit / cd/m²。

取样与遮罩

遮罩与高亮：左键按住临时查看，松开恢复；右键单击保持，再次右键或点击退出按钮恢复。键盘可用 Tab 进入按钮，按住空格临时查看，Shift+空格保持，Esc 退出。多个面板共享一个预览，开启新的范围预览会结束之前的预览。

精确调色选“节点精确取样”；吸桌面或其他软件选“桌面参考取样”。黄色框内像素参与区域取样，不只取十字中心。

为什么其他位置也被选中？

限定器按颜色和亮度选取，不识别“嘴唇”或“皮肤”语义；同色物体可能同时进入遮罩。只调局部时配合区域窗口。白色遮罩表示命中，黑色表示排除。HSL 限定器在近灰色区域自动平滑色相判定，避免轻微色偏形成暗部斑块；需要排除灰色时可提高饱和度下限。此保护不关闭限定器，反选和亮度范围仍生效。

节点取样使用当前工具输入。桌面参考取样读取显示后的颜色，可能包含屏幕色彩处理和后续效果，不等于原始节点像素。精确取样目前支持 SDR、最长边不超过 4096；不支持的输入会提示，不会冒充精确取样。

打开取样窗后若参数或目标改变，请重新取样。自动白平衡应选中性灰白，曝光取样不保证任意彩色物体都适合自动校正。

四、全部菜单与快捷方式



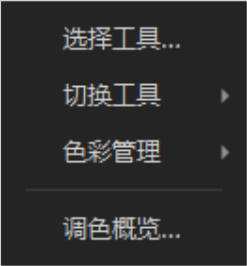
当前客户端文件菜单



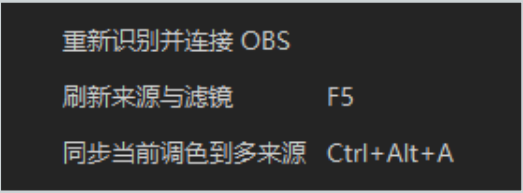
当前客户端编辑菜单



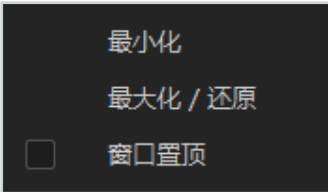
当前客户端视图菜单



当前客户端调色菜单



当前客户端 OBS 菜单



当前客户端窗口菜单



当前客户端帮助菜单

文件

菜单项	作用	快捷键
我的账号...	查看账号、会员、授权设备和购买记录。	—
保存节点预设 / 保存整套预设	分别保存当前节点或整套节点；两个入口直接列在文件菜单。	Ctrl+S
恢复上次本地调色	读取自动恢复快照。	Ctrl+Shift+R
导入 / 导出完整调色...	在文件与当前节点/图之间交换完整调色状态。	Ctrl+Shift+I / Ctrl+Shift+E
退出	关闭操作界面。OBS 仍运行且账号有效时，调色可继续在后台工作；退出账号请在“我的账号”中操作。	Alt+F4

编辑

菜单项	作用	快捷键
撤销 / 重做	撤回或恢复最近一次参数编辑。	Ctrl+Z / Ctrl+Y
锁定调色	保护全部参数，避免直播中误触。	Ctrl+Alt+L
复制调色 / 粘贴调色	复制或粘贴完整 调色参数。	Ctrl+Shift+C / Ctrl+Shift+V
重置调色层...	仅当前选中的一项金易滤镜：确认后重置未锁参数、节点图和输出设置；可撤销。其他对象不变。	Ctrl+Alt+R
查看原图 / 恢复调色	临时查看当前目标未经本调色层处理的画面，再恢复调色。	Ctrl+B
保存 A / 保存 B / 恢复 A / 恢复 B	保存两个临时对照状态并切回。	Ctrl+Shift+1/2, Ctrl+Alt+1/2
保存版本 / 版本历史	保存有名称的版本并从历史恢复。	Ctrl+Shift+S

视图、调色、OBS、窗口、帮助

菜单	内容
视图	工作区布局、命令面板、允许拖动面板、显示面板、独立窗口，“布局管理”中保存、应用、重命名、删除自定义布局。显示面板可独立开关场景与源、调色、示波器和节点；锁定拖动不影响开关。关闭监看后回收空间，面板选择会保留。
调色	“选择工具...”支持连续多选，勾选立即保留；只控制可见工具，不关闭已有调色效果。“切换工具”进入某个工具；“调色概览...”查看已修改项，并可撤销、重做；双击参数可定位对应工具。自动白平衡、自动曝光保留在基本调整面板，不再重复列在菜单中。输入与输出属于节点图的固定技术端点。
OBS	重新识别并连接 OBS、刷新来源与滤镜（F5）、同步当前调色到多来源（Ctrl+Alt+A）。场景和来源操作在“场景与源”面板，调色层操作在“场景与源”面板顶部完成。
窗口	最小化、最大化 / 还原、窗口置顶。
帮助	使用中心（F1）、官方网站、账号与购买、检查更新、快捷键设置、版本与许可、整机诊断与导出、诊断与日志。整机导出直接位于帮助菜单；连接检查和查看日志位于“诊断与日志”。

静帧只暂停画面，调色继续：对比度为 2 时静帧，仍然从 2 继续调整。静帧绑定当前选中的源或场景及其调色层；从“OBS 最终画面”点静帧时，监看会转到当前调色对象。要调场景整体，请先选择该场景的调色层。未启用的调色层需要先启用；截帧不会自动改变开关。

导出当前或全部：图库的“导出”可选当前图、当前分类或全部。返回实时后也能导出；每张图按其所属对象的当前节点、滤镜和 LUT 渲染，同一批次内同一对象使用首次读取到的参数。图片逐张处理，可取消；原图保留。缺原始输入、原对象已删除或属于其他场景集合的记录会明确记为失败，结果见存放位置里的“导出记录”。

静帧取色与对比：静帧或记录浏览时可开启取色，单点或区域平均读取 RGB、亮度等数据；“更多”展开其他色彩读数。点击画面固定采样，“跟随”恢复鼠标跟随；“记录点”保留本次会话的采样用于比较。示波器的标记帮助定位样本，取色本身不改变画面。

点击记录区“对比”打开 A/B 两图，左右下拉框直接换图，各自选择“调色”或“原图”。“调色”按该静帧所属源或场景的当前参数显示；“原图”显示保留的输入。每侧独立取样；“记录点”固定当时画面与参数，便于比较调节前后。切换比较画面本身不会把 A 的参数写入 B，参数差异只显示有实际参数的两幅画面。读数来自当前静帧的显示像素，按 sRGB / Rec.709 假定换算，不是 HDR 实测或摄影机原始信号测量。

浏览可联动静帧时，节点和参数使用所属源或场景的当前数据，修改会同步其 OBS 调色层。先看顶部的对象名称与“联动调色”状态再调整。主窗口“查看原图”会同步 OBS 原图 / 效果状态，开启“投回”时也同步替换投回图片；切换到另一来源前先恢复上一来源的对比状态。未关联来源的旧记录只能在本机看原图，A/B 窗口各自的“原图”选择仍只用于比较；“导出”写出完成渲染的全尺寸调色后 PNG，不覆盖原图、不额外增加图库条目。准备或渲染未完成时先等待提示。返回“实时”保留已同步参数，不恢复旧值。

调节与撤销：拖动色轮、网格或区域窗口后，按 Ctrl+Z 撤销整次拖动，Ctrl+Y 重做。静帧遮罩可点击固定，按 Esc 或“正常画面”退出；遮罩只用于检查，不能保存成调色结果。限定器关闭时仍可检查已保存的选区，实际调色开关不变。静帧 LUT 与所属调色层使用同一参数，关闭 LUT 不关闭内置滤镜。

首次静帧调色会准备渲染组件，期间显示“正在准备静帧调色”。OBS 29.1 没有新版的磁盘着色器缓存，准备时间可能明显较长；准备完成后可连续调整。若经常使用静帧调色，建议使用兼容表中已验证的较新 OBS 版本。准备超时与单帧渲染超时会分别提示，不会把准备中显示为调色成功。

本版改善连续调色响应及 RGB 波形的计算开销，保留输出分辨率与调色公式。连接便携版或自定义安装路径的 OBS 时，静帧渲染跟随当前本机 OBS 的运行组件。实际实时性能取决于分辨率、节点和电脑配置。

监看与静帧记录

“当前调色对象”跟随当前选中的调色对象。对象未添加调色层时显示黑底提示，不保留上一对象的画面。“OBS 最终画面”显示 OBS 当前输出的完整合成；选择来源只改变编辑对象。单击场景在普通模式切节目、工作室模式切预览，切换前确认直播状态。

点击“静帧”保留当前所选源或场景调色层的原始输入；“重拍”新增一条记录并立即显示，最新在前。按来源筛选即可找到所属静帧，缩略图仅用于列表，选中外框不改变图像颜色。打开记录后读取原对象的当前参数，不把拍摄时的旧参数覆盖到现场。旧版保存的最终画面若没有可联动调色层，仅作存档参考；旧记录缺少原始输入、来源身份或原对象已失效时显示“仅浏览”，请回到原对象重拍。

静帧原图与“导出”的调色后 PNG，按场景集合、源或场景、原图或调色后、日期归档。“存放位置”打开当前对象的目录，默认位于 Windows 图片文件夹中的“金易影视静帧”。元数据与渲染所需输入保存在隐藏记录目录，请勿单独移动或改名。原图是所选调色层的输入，场景输入包含子源合成，也可能包含前置滤镜；不是相机 RAW，也不包含该层之后其他 OBS 滤镜的处理。低清旧图不能补回细节。旧记录若只保留调色后图片，无法还原未调色底图，需要从原对象重新静帧。

监看、导出和投回使用完整尺寸画面，并按可用空间等比显示。“投回”独立控制 OBS 中的静帧覆盖；投回期间换图会更新覆盖画面，停止后回到实时。删除只处理所选记录，正在投回的记录先退出投回。选择记录时核对来源、时间和尺寸；判断最终直播效果还要切回“OBS 最终画面”检查完整合成。

工具选择与操作历史

勾选显示，可多选；不改变已有调色效果。

已选 18 / 21

基础调色

☐ 基础校正

☐ 通道混合

☐ CDL 校正

☒ 色轮

☒ Log 色轮

明暗与层次

☒ HDR 分区

☒ 色阶

☒ 曲线

细节与质感

☒ 细节与质感

色彩网格

☒ 色彩扭曲

☒ 色度-亮度网格

选区与遮罩

☒ 限定器

☒ 区域窗口

创意与风格

☒ 色彩分区

☒ 分离色调

☒ 色温滤镜

☒ 黑白混合

☒ 可选颜色

☒ 特殊调整

☒ 渐变映射

LUT

☒ LUT

全选

常用

完成

工具多选：勾选连续生效，隐藏工具不会清除已调效果。



调色概览：已修改参数与撤销、重做状态；隔离离线示例。

打开“调色 → 选择工具...”勾选常用工具，可连续选择多项并看到数量。“全选”显示全部调色工具，“常用”恢复默认可见项；隐藏工具不清空参数。调色概览列出当前修改，底部撤销、重做随历史更新；锁定调色时禁止改动。

默认 Ctrl+Z 撤销、Ctrl+Y 重做；Ctrl+Alt+1/2 恢复 A/B，Ctrl+Alt+V 打开独立监看。自定义快捷键以“帮助 → 快捷键设置”为准，清除绑定后原按键不再继续触发。单项重置、工具重置、节点重置和调色层重置的范围不同，调色层重置会先确认。

五、21 个调色工具与 2 个色彩管理端点

工具按用途分为七类，分类顺序不改变渲染顺序。HDR 分区用于明暗分区调色；细节与质感用于锐化、柔化等处理，二者都不是输入管理。

输入、输出仍然存在：点击节点图两端的“输入”“输出”，或打开“调色 → 色彩管理”。输入管理在全部调色节点之前处理一次，输出管理在全部节点之后处理一次，不属于可重复添加的调色工具。输入与输出快捷键默认为 Ctrl+Alt+I / Ctrl+Alt+O。

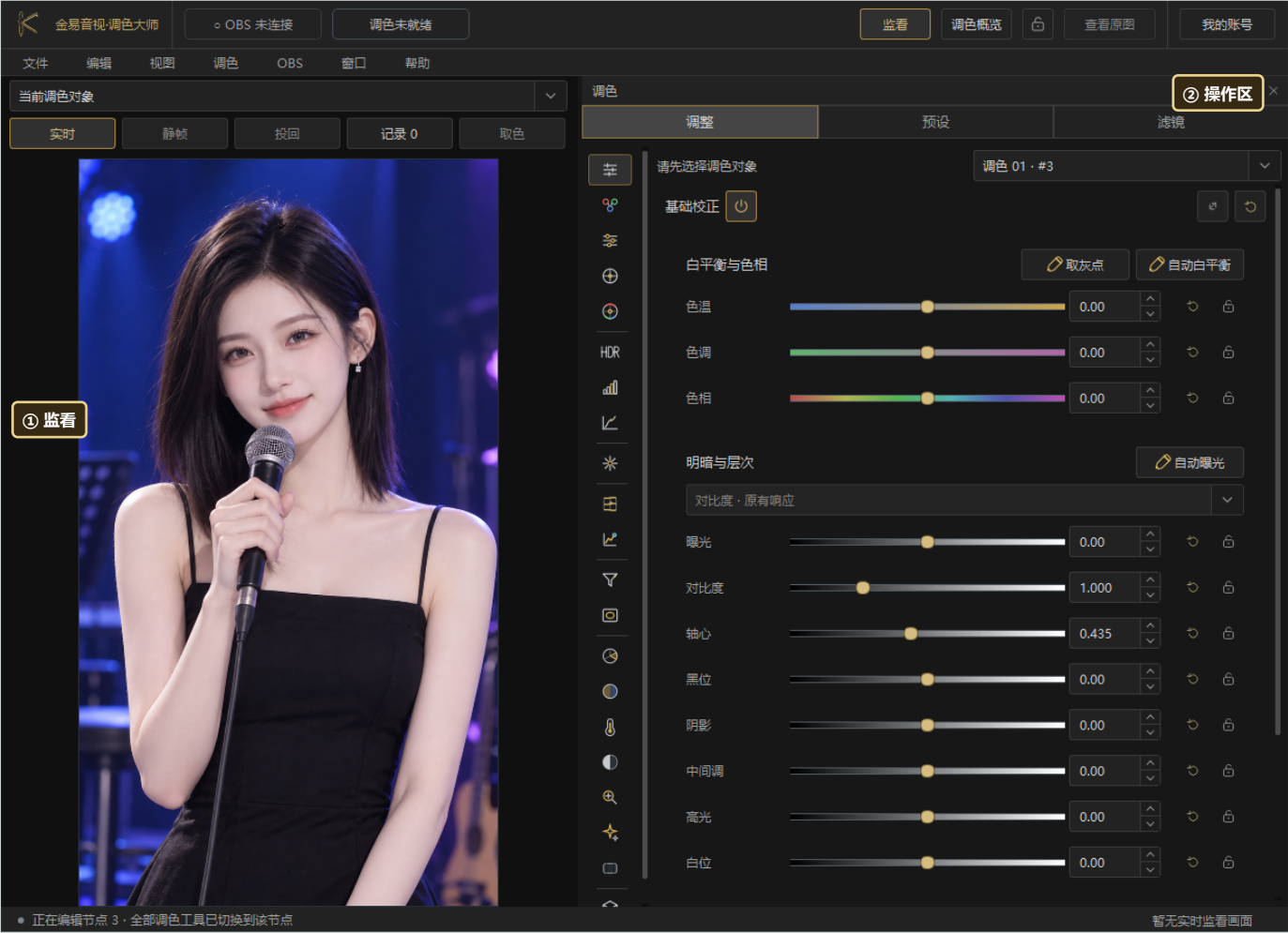
同一个节点内，各项工具按固定顺序处理，不按点击先后执行。需要先调色再锐化时，可把锐化放在后面的串行节点；需要先锐化再调色时，放在前面的节点。更改工具栏可见项不会关闭效果；暂时关闭某项效果请使用该工具的启用开关。

基础调色

1. 基础校正

精细调节：按住 Shift 再拖动参数滑块，可进行相对细调。对比度和饱和度可按 0.001 调整；数值 1.000 表示原始强度。

对比度响应：“原有响应”保留已有调色效果；SDR 下可选择“柔和响应”，让小幅对比度调整在暗部更平缓。切换响应方式可能改变已有画面，请边看监看边调整。此选项随各节点单独保存；旧版 OBS 插件不支持时不可选择。



2.3.39：先校正曝光和白平衡，再调整对比与饱和度。

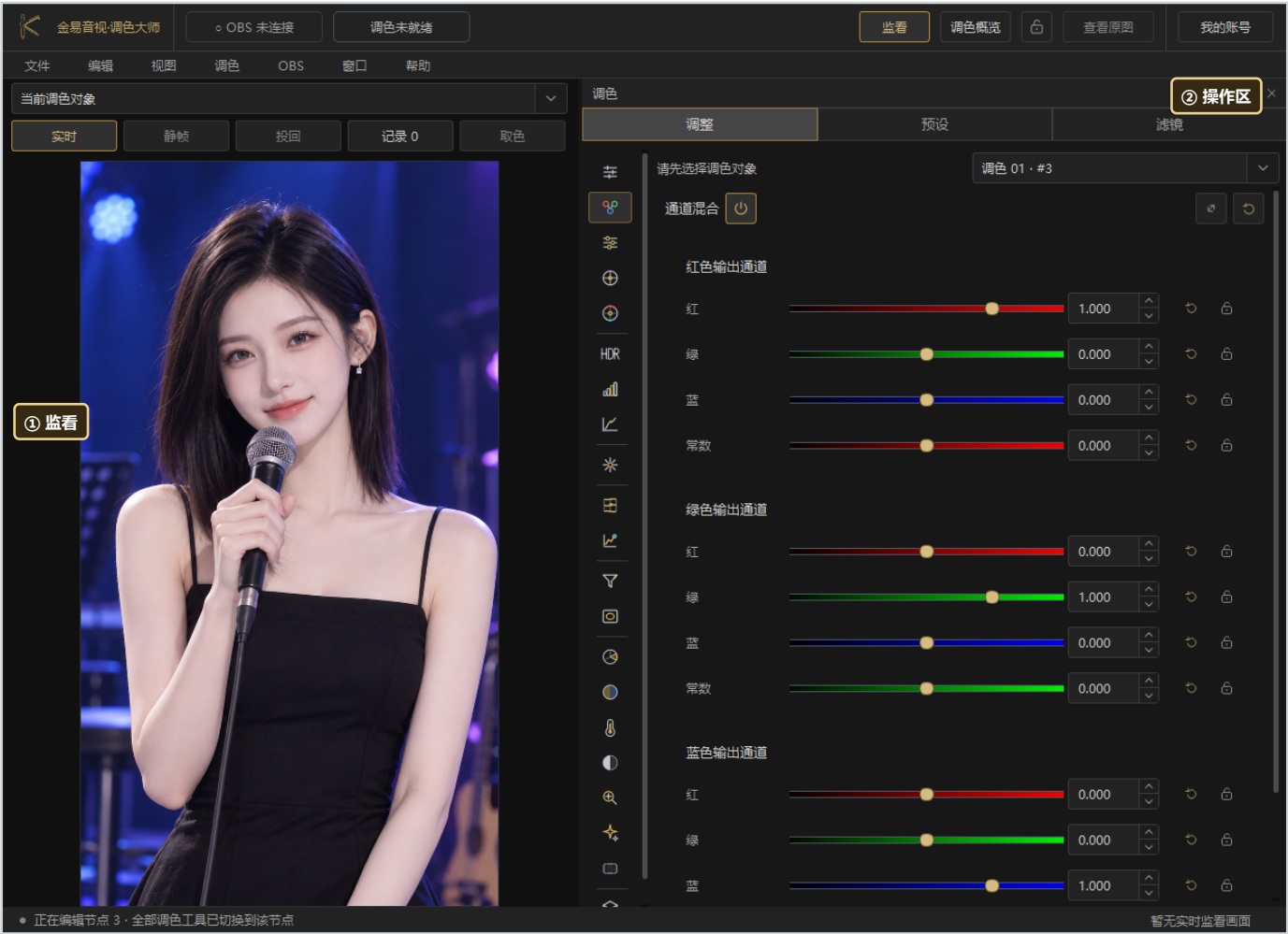
参数范围与作用

参数	范围 / 默认	影响
色温 / 色调	-2-2 / 0	校正蓝黄与绿洋红偏色。
色相	-1-1 / 0	全局旋转色相。
曝光	-5-5 / 0	以曝光档整体调亮或调暗。
对比度	0-4 / 1	围绕轴心拉开或压缩明暗。
轴心	0-1 / 0.435	确定对比度不动点。
黑位 / 阴影 / 中间调 / 高光 / 白位	-2-2 / 0	分区塑造层次；相邻区域有平滑过渡。

参数	范围 / 默认	影响
饱和度	0-4 / 1	全局色彩浓度。
色彩增强	-2-2 / 0	偏向增强低饱和颜色，保护已饱和区域。
亮度混合	0-1 / 1	控制色彩处理与亮度保留的关系。

2. 通道混合

查看 通道混合 当前界面



2.3.39 · 通道混合；教学人像用于辨认控件位置；实际调色效果以你的来源和参数为准。

红、绿、蓝三个输出通道分别由输入 R/G/B 系数和常数组成；每个输出通道独立计算。

参数范围与作用

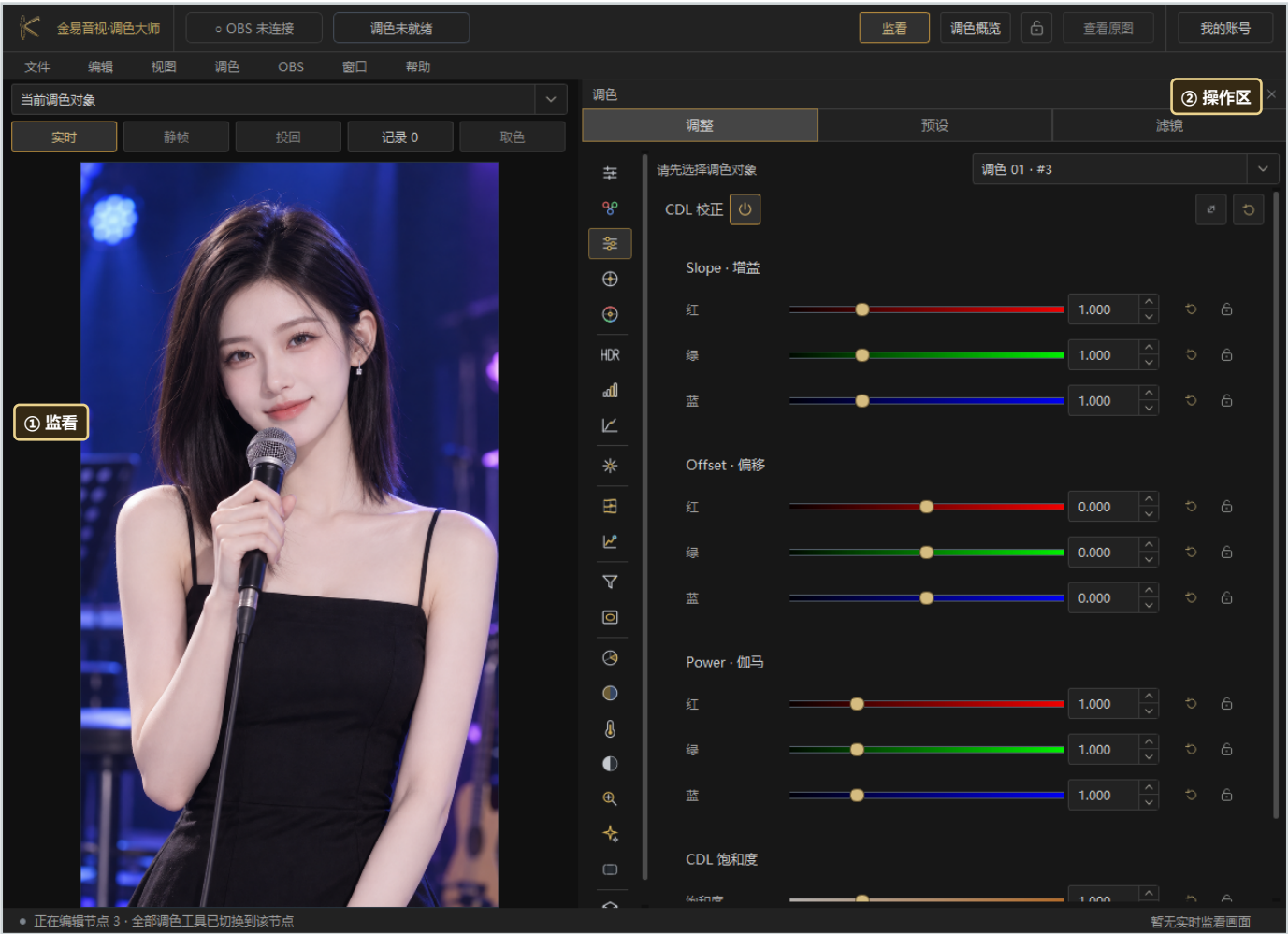
参数	范围 / 默认	影响
R→R、G→G、B→B	-2-2 / 1	对应输出通道的主输入贡献；默认对角线保持原色。

参数	范围 / 默认	影响
其余交叉通道系数	-2-2 / 0	把其他输入通道混入当前输出；负值会反相扣除该颜色贡献。
红 / 绿 / 蓝常数	-1-1 / 0	向对应输出通道直接加入或减去固定偏移，会连同黑位一起移动。

默认矩阵不改变画面。适合交叉混色、黑白风格与偏色校正；复位当前工具会恢复单位矩阵。

3. CDL 校正

查看 CDL 校正 当前界面



2.3.39 · CDL 校正；教学人像用于辨认控件位置；实际调色效果以你的来源和参数为准。

CDL 是影视制作中通用的颜色决策参数，包含增益、偏移、伽马和饱和度。

参数范围与作用

参数组	范围 / 默认	影响
Slope · 增益 R/G/B	0-4 / 1	通道乘性增益，主要影响整体和彩色高端。
Offset · 偏移 R/G/B	-1-1 / 0	通道加性偏移，黑位也会移动。
Power · 伽马 R/G/B	0.1-4 / 1	主要塑造中间调明暗。
CDL 饱和度	0-4 / 1	按 CDL 规则控制饱和度。

4. 色轮



2.3.39：分别调整暗部、中间调、高光和全局偏移。

参数范围与作用

参数	范围 / 默认	影响
暗部 / 中间调 / 高光 X、Y	-1-1 / 0	按对应亮度权重加入连续六色方向色偏，相邻亮度区平滑过渡。

参数	范围 / 默认	影响
全局偏移 X、Y	-1-1 / 0	对全部亮度范围加入统一色偏。
各轮亮度	-1-1 / 0	提高或降低该轮负责的亮度范围；全局偏移亮度作用全画面。

范围预览的黑白遮罩中白色表示权重高；彩色高亮保留选中区域的颜色，未选区域为黑色，边缘按权重平滑过渡。双击色轮复位 X/Y，单参数复位只恢复对应数值。

5. Log 色轮

查看 Log 色轮 当前界面



2.3.39 · Log 色轮；教学人像用于辨认控件位置；实际调色效果以你的来源和参数为准。

Log 色轮与主色轮使用同一套拖动、数值输入、锁定和复位操作，但允许明确控制暗部与高光分界。

参数范围与作用

参数	范围 / 默认	影响
暗部 / 中间调 / 高光 / 全局 X、Y	-1-1 / 0	对 Log 分区或全局加入色偏。
各轮亮度	-1-1 / 0	提高或降低该 Log 分区的亮度。
暗部边界	0.05-0.75 / 0.25	决定暗部结束并向中间调过渡的位置。
高光边界	0.25-0.95 / 0.65	决定中间调结束并进入高光的位置。
过渡柔化	0.01-0.25 / 0.10	控制分区交界宽度；越高过渡越平滑。

暗部和高光边界不能交叉，模型自动保持最小间隔；范围预览仅用于检查权重，不写入永久画面。

明暗与层次

6. HDR 分区

查看 HDR 分区 当前界面



2.3.39 · HDR 分区；教学人像用于辨认控件位置；实际调色效果以你的来源和参数为准。

原生 HDR 使用范围：OBS 协商为原生 HDR 时，当前版本使用 HDR 分区和输出保护路径，普通 SDR 调色工具、内置滤镜及个人 LUT 在该路径旁路。界面会说明未参与输出的原因，并保留这些参数；切回 SDR 信号后恢复对应工具

操作。编码格式转换测试不等同于所有 HDR 采集设备实测。

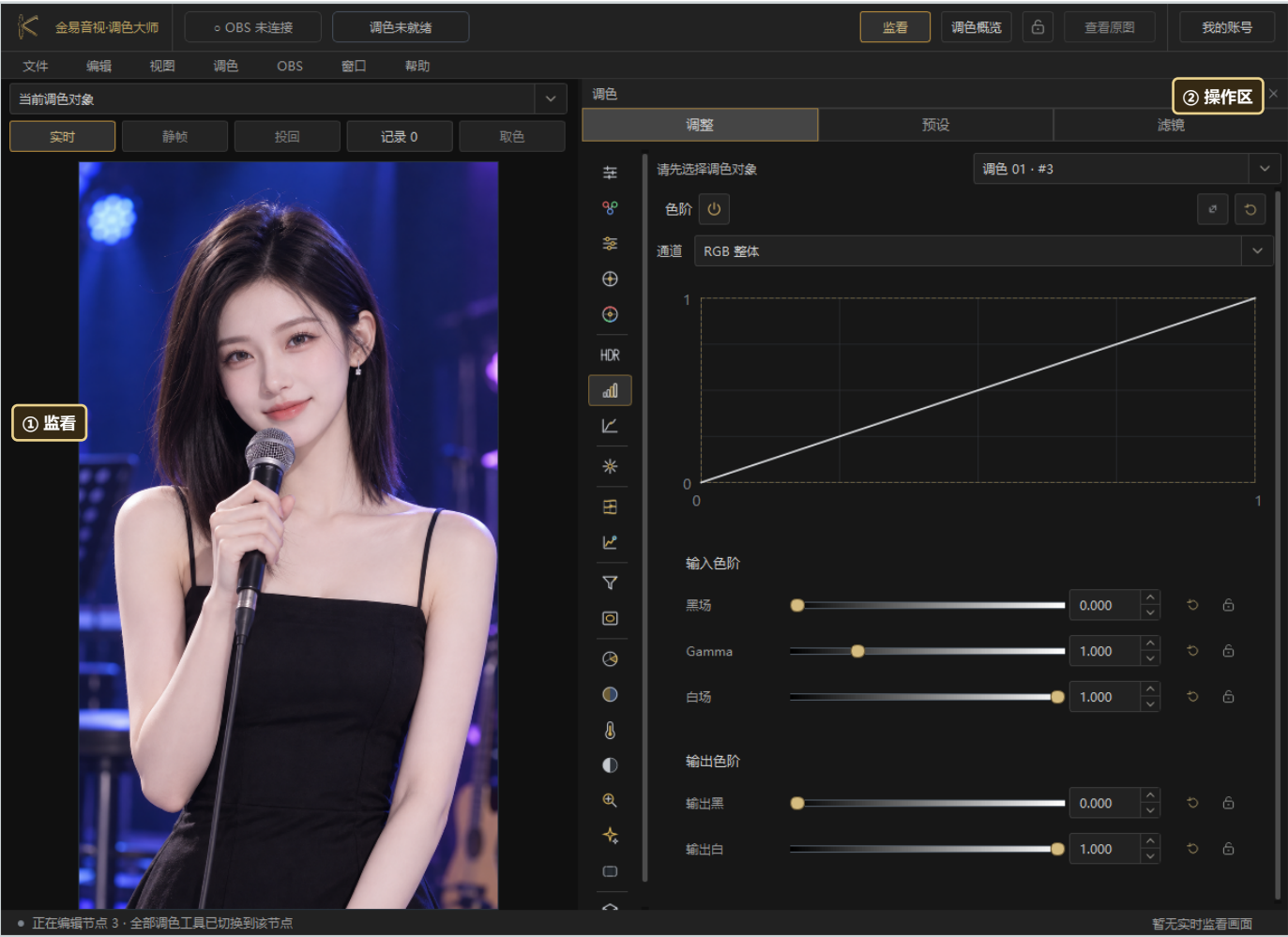
HDR 信号按 OBS 协商出的扩展线性光域分区；SDR 信号会自动映射到可见相对光域，因此直播常用的 Rec.709 SDR 也能使用黑位、暗部、阴影、亮部、高光、镜面高光和全局色轮。每个色轮都有色偏、曝光和饱和度。

参数范围与作用

参数	范围 / 默认	影响
信号解释	自动	按 OBS 协商的来源色彩空间选择 HDR 或 SDR 分区模型。
参考白	跟随 OBS	HDR 时把扩展线性亮度换算到相对曝光分区；SDR 时使用可见相对范围。
各区中心	-12~+8 stops；按内置模型	移动该分区在曝光轴上的中心。
各区宽度	0.25~4 stops；按内置模型	控制与相邻区的覆盖范围。
色轮 X/Y	-1~1； 0	对分区加入连续六色方向色偏。
曝光	-1~1； 0	提高或降低该分区曝光。
饱和度	0~2； 1	控制该分区色彩浓度。

7. 色阶

查看 色阶 当前界面



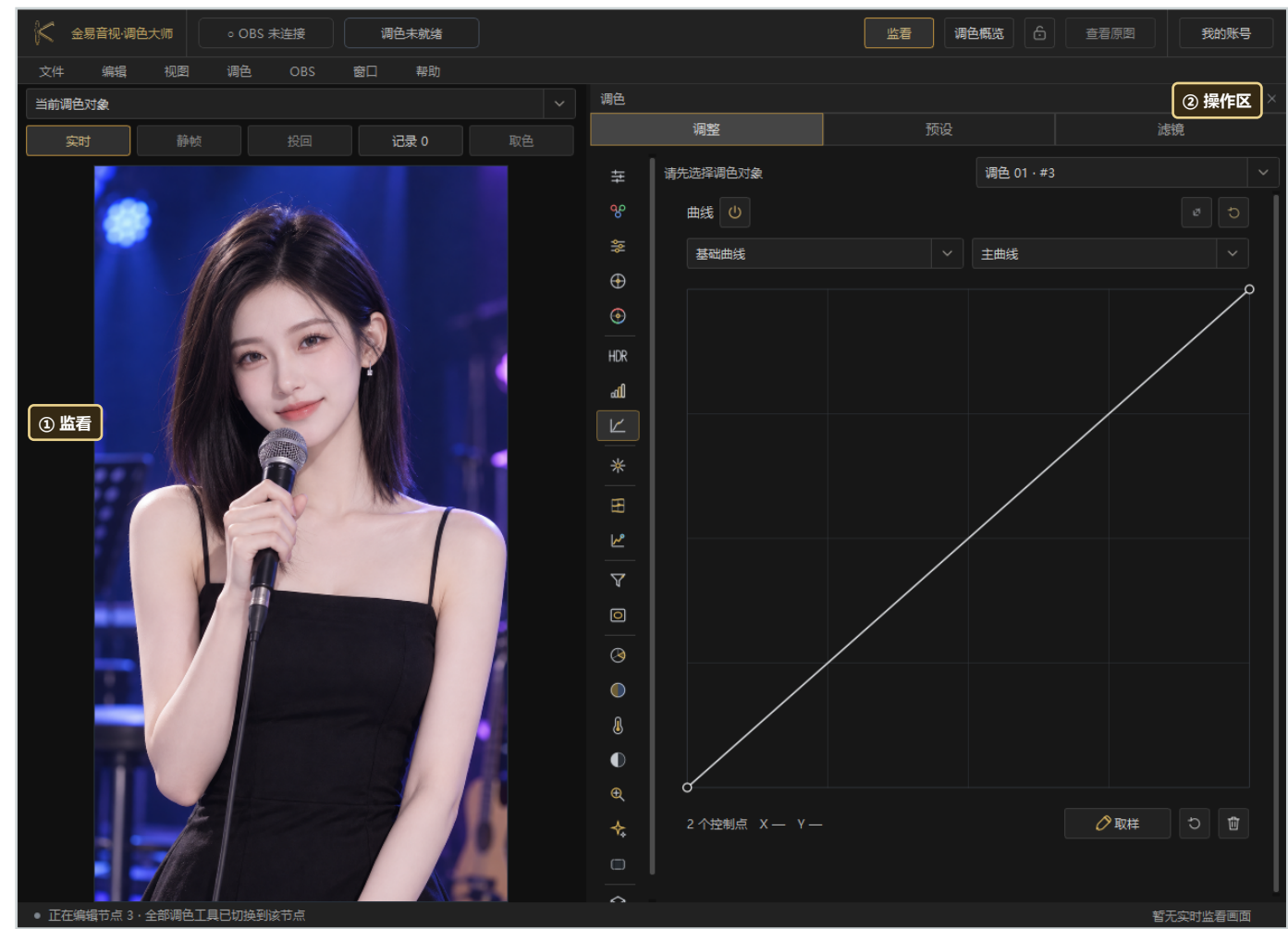
2.3.39 · 色阶；教学人像用于辨认控件位置；实际调色效果以你的来源和参数为准。

通道可选 RGB 整体、红 R、绿 G、蓝 B，每个通道各有五项参数。沿用线性光 RGB 数值，先处理整体，再叠加独立通道；切换通道保留数值。调整红通道仅改变红色分量。曲线显示所选通道自身的映射，背景显示当前画面的通道分布。色阶总复位恢复全部四个通道，旧预设缺少的独立通道按中性值加载。

参数范围与作用

参数	范围 / 默认	影响
输入黑场	0-1 / 0	把所设输入值映射为输出黑。
Gamma	0.1-4 / 1	调整输入黑白之间的中间调。
输入白场	0-1 / 1	把所设输入值映射为输出白。
输出黑 / 输出白	0-1 / 0、1	限制最终黑白端点。

8. 曲线



2.3.39：选择曲线类型，再取样或拖动控制点。

基础曲线含主曲线、红、绿、蓝；色彩曲线含色相→色相、色相→饱和度、色相→亮度、亮度→饱和度、饱和度→饱和度和、饱和度→亮度；明暗与输出含参数曲线和软剪裁。

参数范围与作用

参数 / 操作	范围 / 默认	影响
主曲线、R、G、B 控制点	输入 / 输出均为 0-1；默认端点 (0,0)、(1,1)	主曲线改变整体亮度映射；通道曲线分别改变红、绿、蓝通道。
六条 Hue / Sat / Luma 曲线	横轴 0-1；默认中性直线	按横轴语义改变目标色相、饱和度或亮度；Hue 域首尾连续。
参数曲线	阴影、暗部、亮部、高光 -1-1 / 0	按固定亮度区塑造明暗，不需要新增控制点。
软剪裁	黑位边界 0-0.25；黑位柔化 0-1；白位边界 0.75-1；白位柔化 0-1	在黑白端点附近建立平滑滚降，减少硬裁切。
控制点操作	每条最多 12 点	单击添加；拖动或方向键移动；Shift / Ctrl 框选后联动移动或删除；吸管按当前曲线语义取样。

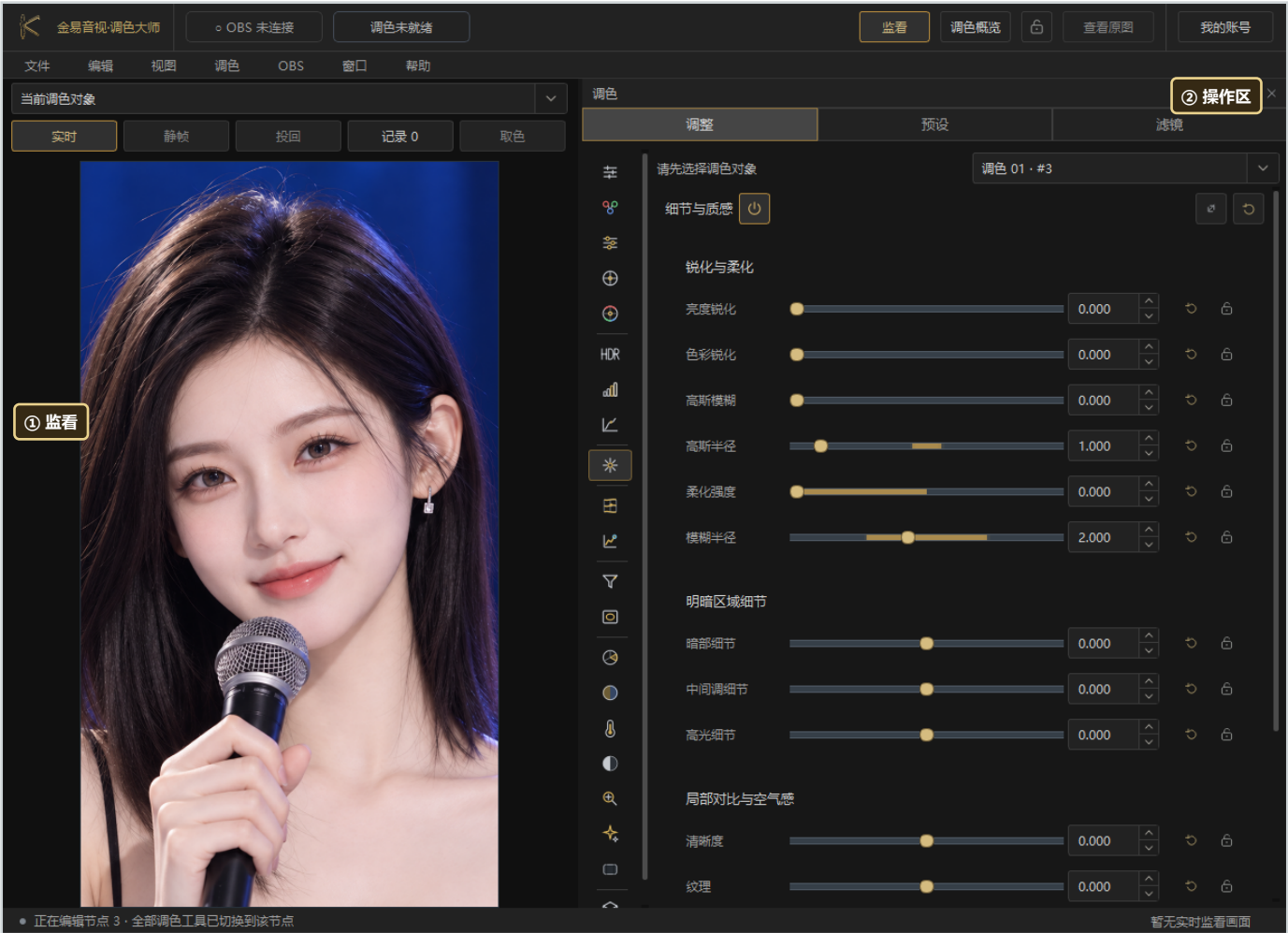
细节与质感

9. 细节与质感

检查锐化时，保存同一帧的原图和调色结果，用图片查看器按 100% 比较；缩小预览会掩盖细节变化。“明暗边缘示意”仅展示变化方向，不代表实际画面，色彩锐化不会改变其中的灰度曲线。

高斯模糊用于 SDR 图像的连续柔化，可与普通柔化、亮度/色彩锐化、清晰度和明暗细节共同使用。柔化先合成，再加入细节调整；锐化与柔化方向相反可能自然抵消，但不会因为另一项开到最大而被静默关闭。需要明确按先后顺序分别处理时，可放在不同调色节点中。

参数	范围 / 默认	影响
高斯模糊	0-1 / 0	控制高斯柔化的混合强度。
高斯半径	0.5-6 / 1	控制空间采样范围；按原始来源像素处理。



2.3.39：按区域调整锐化、柔化与局部对比。

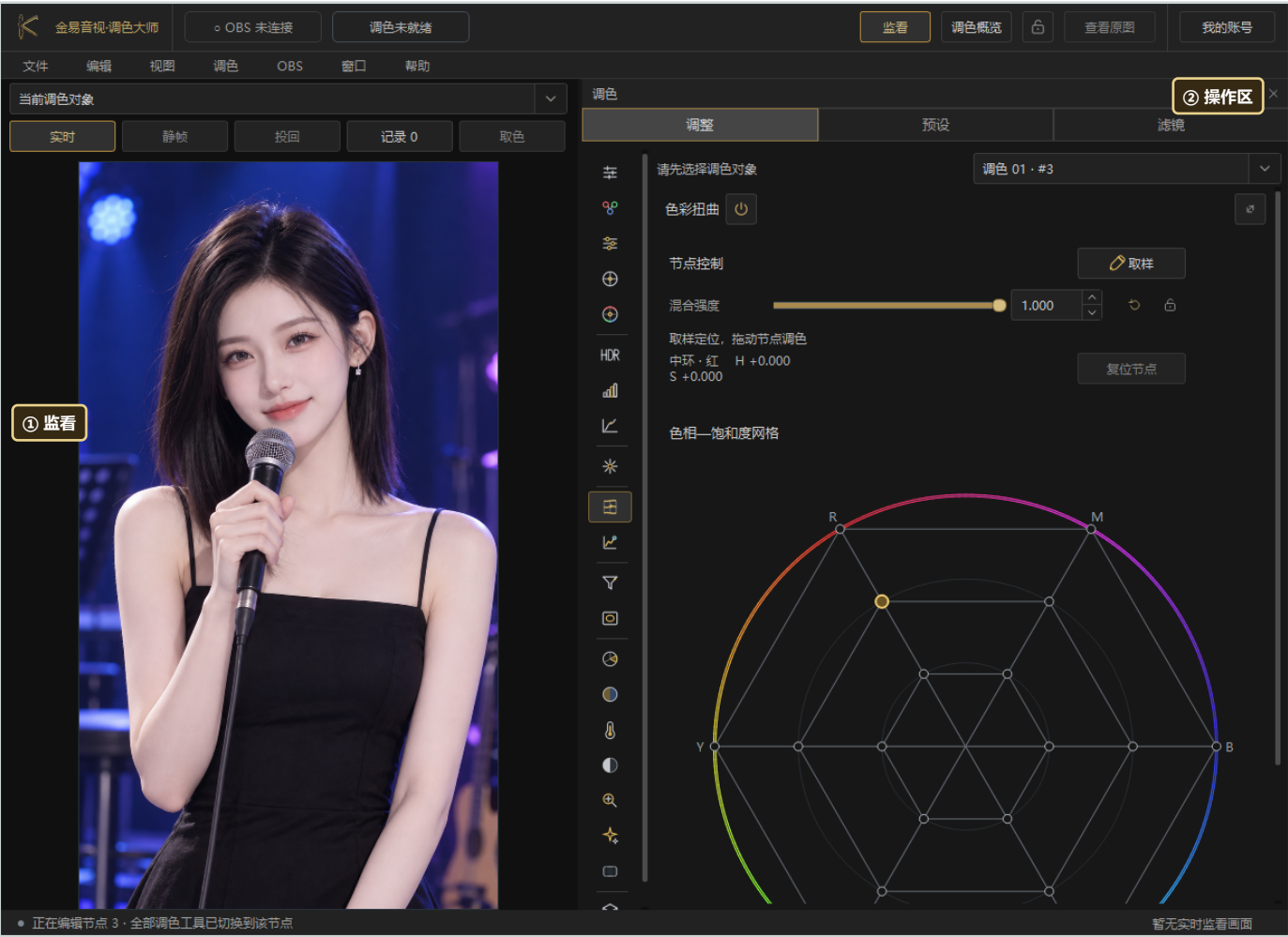
参数范围与作用

参数	范围 / 默认	影响
亮度锐化	0-2 / 0	增强明暗边缘，不直接放大彩色噪声。
色彩锐化 (原 RGB 锐化)	0-2 / 0	增强颜色差异的边缘，不增强纯灰度纹理。旧版参数与效果保留；头发、睫毛等明暗细节使用亮度锐化。过高可能放大彩边和彩色噪声。
模糊强度	0-1 / 0	控制柔化混合量。
模糊半径	0.5-4 / 2	控制柔化邻域大小，必须与强度配合。
暗部 / 中间调 / 高光细节	-1-1 / 0	负值柔化、正值增强，只重点作用对应亮度区。
清晰度	-1-1 / 0	改变中尺度局部对比。
纹理	-1-1 / 0	改变更细的表面纹理。
去雾	-1-1 / 0	正值增强空气透视与对比，负值减弱。
朦胧	0-1 / 0	加入柔化提亮的雾化层。
褪色	0-1 / 0	抬起黑位并降低反差，形成淡化外观。

色彩网格

10. 色彩扭曲

查看 色彩扭曲 当前界面



2.3.39 · 色彩扭曲；教学人像用于辨认控件位置；实际调色效果以你的来源和参数为准。

3 个饱和度环 × 6 个色相区，共 18 个局部节点；吸管会定位最接近当前取样颜色的节点。

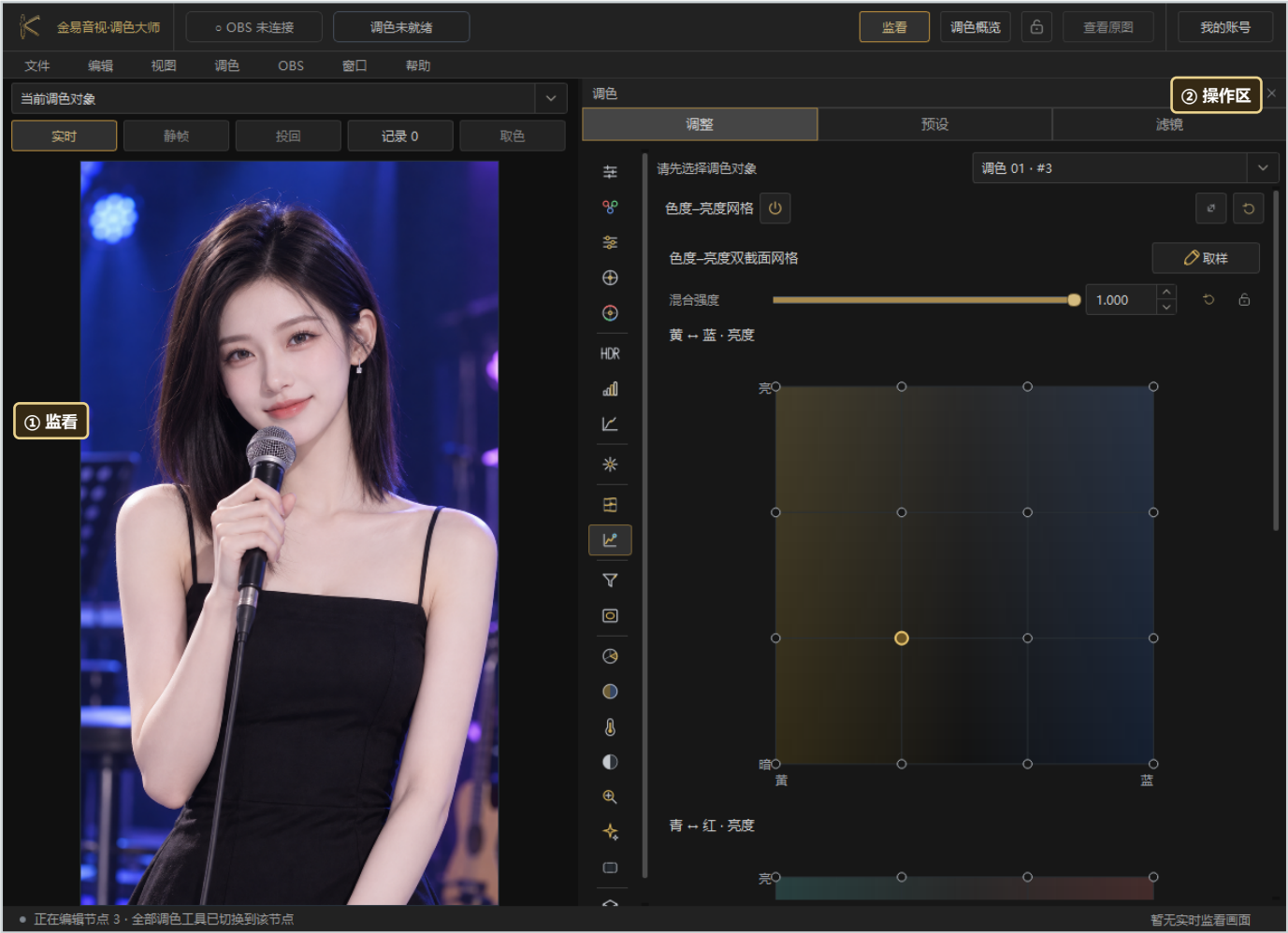
参数范围与作用

参数	范围 / 默认	影响
节点色相位移 H	-0.25-0.25 / 0	在当前饱和度环与色相区附近旋转色相，邻近节点平滑插值。
节点饱和度位移 S	-0.33-0.33 / 0	提高或降低当前局部颜色的饱和度，并保持网格在合法半径内。
混合强度	0-1 / 1	在原图与完整扭曲结果之间混合。

双击或“复位节点”只恢复当前点；重置工具恢复全部 18 点并旁路阶段。网格节点变化会真实进入 Bridge 参数，不是装饰图。

11. 色度-亮度网格

查看 色度-亮度网格 当前界面



2.3.39 · 色度-亮度网格；教学人像用于辨认控件位置；实际调色效果以你的来源和参数为准。

包含“黄—蓝·亮度”和“青—红·亮度”两个 4×4 截面，共 32 个节点、64 个节点参数。

参数范围与作用

参数	范围 / 默认	影响
节点色度位移 C	-0.22-0.22 / 0	横向移动对应黄蓝或青红色度轴，邻近网格点平滑插值。
节点亮度位移 L	-0.20-0.20 / 0	纵向提高或降低对应色度与亮度区域。
混合强度	0-1 / 1	在原图与双截面网格结果之间混合。

窄窗口会把两个截面改为上下排列。复位节点只恢复当前点；重置工具恢复全部节点并旁路阶段。

选区与遮罩

12. 限定器



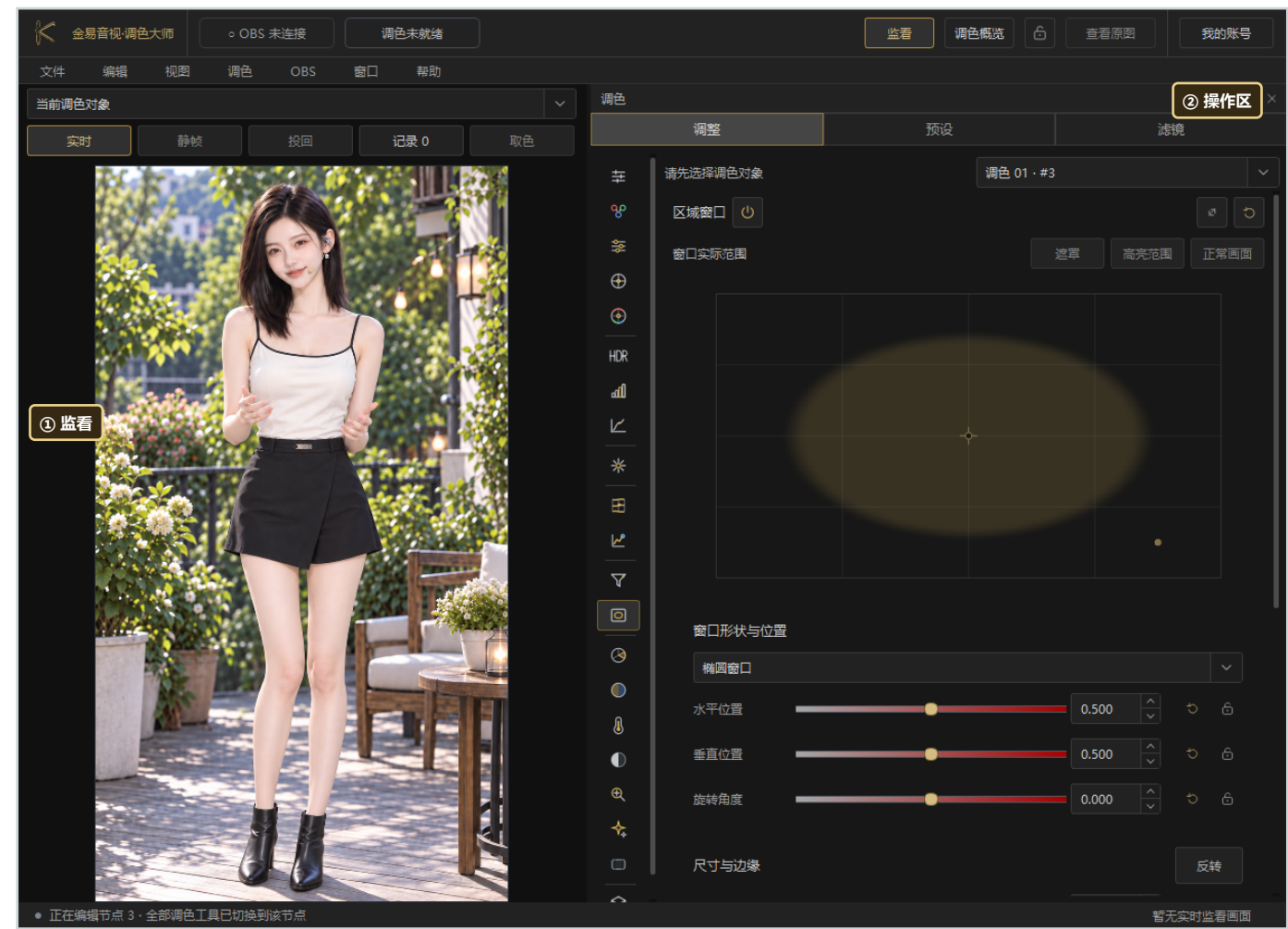
范围与取样优先；遮罩微调 and 区域校正按需展开。

参数范围与作用

参数	范围 / 默认	影响
色相中心 / 宽度 / 柔化	0-1 / 0; 0.01-0.5 / 0.15; 0-0.5 / 0.08	建立环形色相范围。
饱和度下/上限 / 柔化	0-1 / 0、1; 0-0.5 / 0.04	限制颜色浓度范围。
亮度下/上限 / 柔化	0-1 / 0、1; 0-0.5 / 0.04	限制明暗范围。
目标 R/G/B	0-1 / 0.5	RGB 距离模式的目标颜色。
颜色半径 / 柔化	0.01-1 / 0.25; 0-0.5 / 0.10	目标颜色距离与过渡。
色相偏移 / 饱和度修正 / 亮度修正	-1-1 / 0; -1-2 / 0; -1-1 / 0	只对限定区域做快速校正。
遮罩净化 / 混合强度	-1-1 / 0; 0-1 / 1	收缩/扩展净化遮罩并控制效果混合。

支持 HSL、仅亮度、仅饱和度和 RGB 距离四种模式；“肤色范围”、反转、黑白遮罩与高亮用于选区检查。限定器和区域窗口同时启用时取交集。

13. 区域窗口



2.3.39：用位置、形状和柔化限制调整区域。

参数范围与作用

参数	范围 / 默认	影响
水平 / 垂直位置	0–1 / 0.5	移动窗口中心。
旋转角度	-180°–180° / 0°	旋转形状；线性渐变尤其依赖角度。
宽度 / 高度	0.02–2 / 0.75	控制覆盖尺寸，可超出画面边界。
羽化	0–1 / 0.15	柔化窗口边缘。
窗口强度	0–1 / 1	控制遮罩不透明度。
跟随范围	0.50–3.00 / 1.20	识别框的覆盖倍率；窗口保留当前羽化和强度。

可切换圆/椭圆、矩形和线性渐变；显示轮廓只用于操作提示；反转会交换窗口内外。在“目标跟随与关键帧”中选 “自动跟随人脸” 或 “自动跟随物体”，点击“开始跟踪”即可自动检测。多人或多个物体时从列表选择目标；暂停保留位置，重新锁定重新选取。识别框不是人脸分割或美颜，常见物体也可能漏检；先确认目标与范围。

视频时间关键帧：先选单个视频媒体源，选择“视频时间关键帧”，定位视频进度并点击“使用当前视频时间”；调整窗口位置、尺寸和角度后点“记录关键帧”。到另一时间点再记录，点击“启用轨迹”，播放或回跳会按原媒体时间插值。相同时间再次记录会更新该点。手动调整窗口或选取已有关键帧时会停止自动运行并保留当前位置，编辑完成后再启用轨迹；已有关键帧不会清空。摄像头和场景没有单一视频时间轴。

节点归属：跟随与轨迹只作用于当前调色节点，可与该节点的曝光、色轮、限定器等组合使用。整套预设保存各节点的模式、开关与关键帧；临时识别结果不会复制到其他电脑。目标长期丢失时停在最后位置并提示重新锁定。

创意与风格

14. 色彩分区

查看 色彩分区 当前界面



2.3.39 · 色彩分区；教学人像用于辨认控件位置；实际调色效果以你的来源和参数为准。

红、黄、绿、青、蓝、洋红六个分区各自保存完整参数；选择哪一种颜色，就只编辑该颜色的范围、色相、浓度和明暗结构。

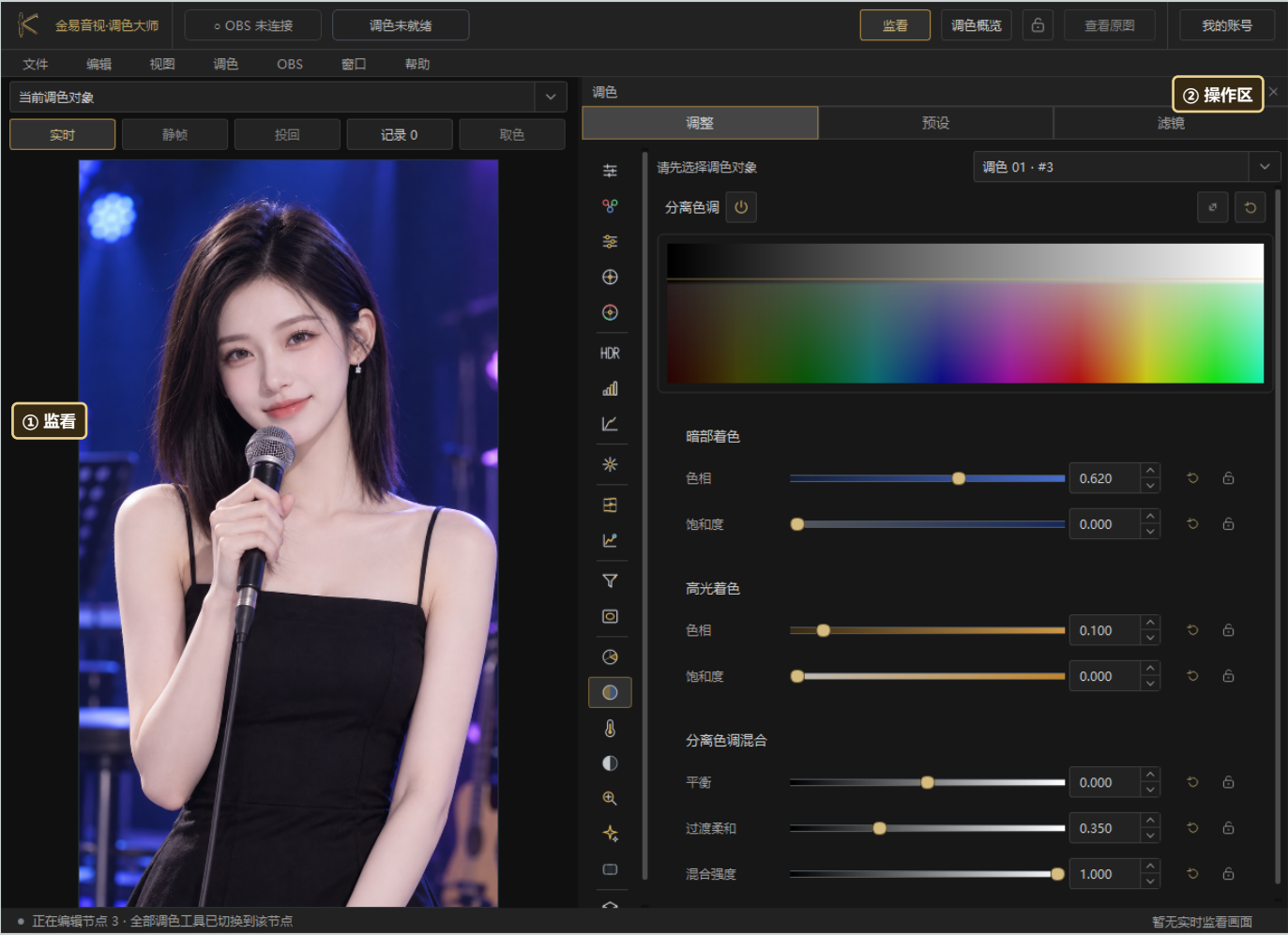
参数范围与作用

参数	范围 / 默认	影响
分区中心	0-1 / 六色内置中心	移动该分区在连续色相环上的目标中心。
分区范围	0.02-0.50 / 内置分区宽度	控制受影响颜色宽度；相邻分区权重平滑重叠。
色相	-1-1 / 0	只旋转该分区覆盖颜色的色相。
饱和度	-1-2 / 0	降低或增强该分区颜色浓度。
明度	-1-1 / 0	以连续权重降低或提高该分区亮度，内部使用中间精度和输出抖动减少色阶断层。
密度	-1-1 / 0	改变当前颜色的视觉含量；正值更厚实，负值更轻薄，不等同于简单提高饱和度。
密度深度	0-1 / 0	决定密度更多进入暗部还是均匀覆盖。
饱和度深度	0-1 / 0	决定饱和度增强的层次深浅，减少只推表面颜色造成的塑料感。
平衡	-1-1 / 0	在当前颜色的明暗两侧分配密度和饱和度作用；负值偏暗部，正值偏亮部。

这些参数都归属于当前选中的六色分区。左键按住遮罩或高亮临时检查，松开立即恢复；右键可锁定，再次右键恢复。

15. 分离色调

查看 分离色调 当前界面



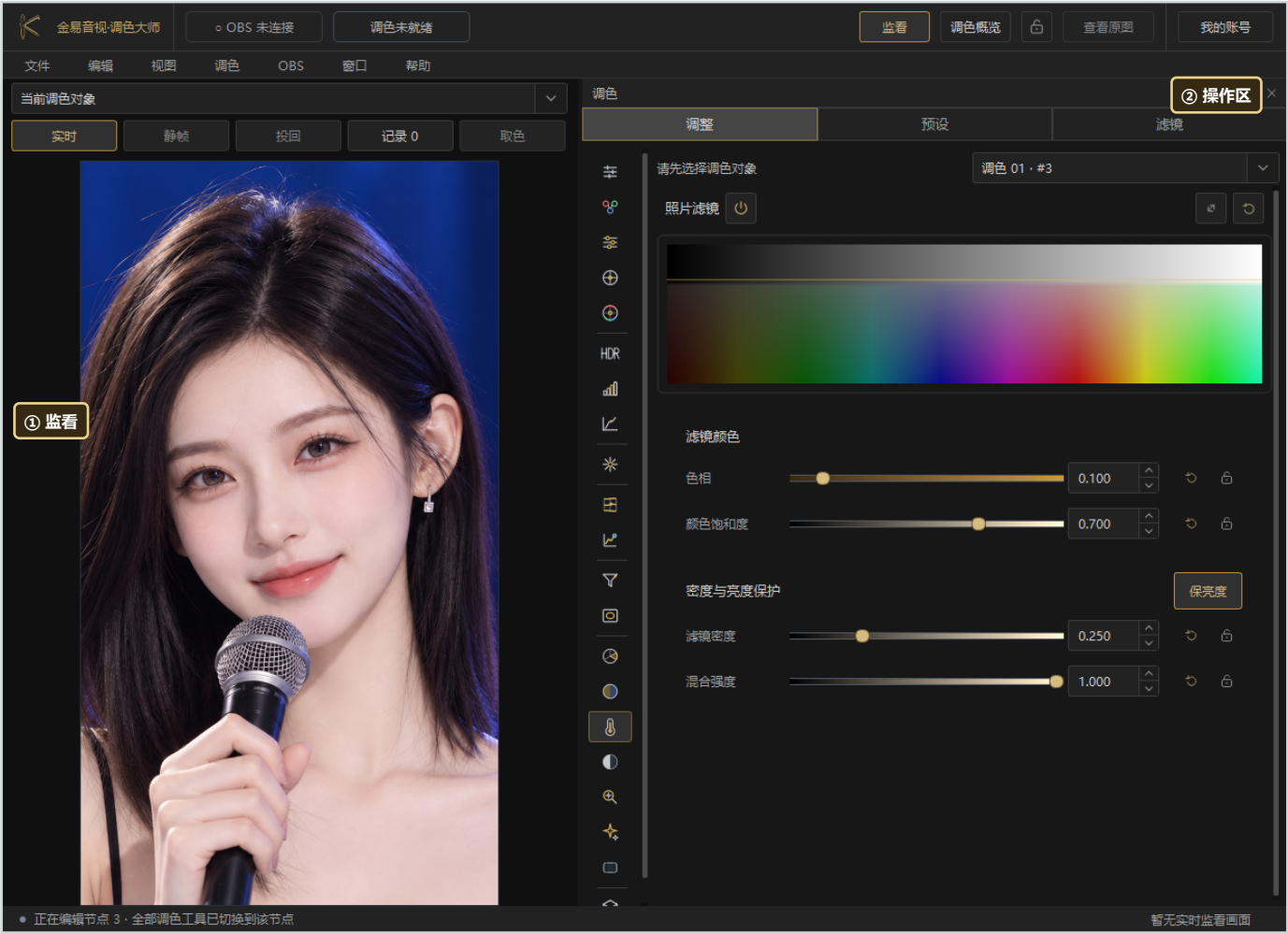
2.3.39 · 分离色调；教学人像用于辨认控件位置；实际调色效果以你的来源和参数为准。

参数范围与作用

参数	范围 / 默认	影响
暗部色相 / 饱和度	0-1 / 0.62; 0-1 / 0	向暗部加入所选颜色；饱和度为 0 时保持中性。
高光色相 / 饱和度	0-1 / 0.10; 0-1 / 0	向高光加入所选颜色；饱和度为 0 时保持中性。
平衡	-1-1 / 0	移动暗部与高光作用的交界。
过渡柔和	0.05-1 / 0.35	控制暗部色与高光色之间的混合宽度。
混合强度	0-1 / 1	在原图与分离色调结果之间混合。

16. 色温滤镜

查看 色温滤镜 当前界面



2.3.39 · 色温滤镜；教学人像用于辨认控件位置；实际调色效果以你的来源和参数为准。

参数范围与作用

参数	范围 / 默认	影响
滤镜色相	0-1 / 0.10	选择覆盖画面的滤镜颜色。
颜色饱和度	0-1 / 0.70	控制滤镜颜色浓度。
滤镜密度	0-1 / 0.25	控制颜色覆盖量；越高滤镜效果越明显。
保亮度	0-1 / 1	减少加色造成的整体明暗漂移。
混合强度	0-1 / 1	在原图与滤镜结果之间混合。

17. 黑白混合

查看 黑白混合 当前界面



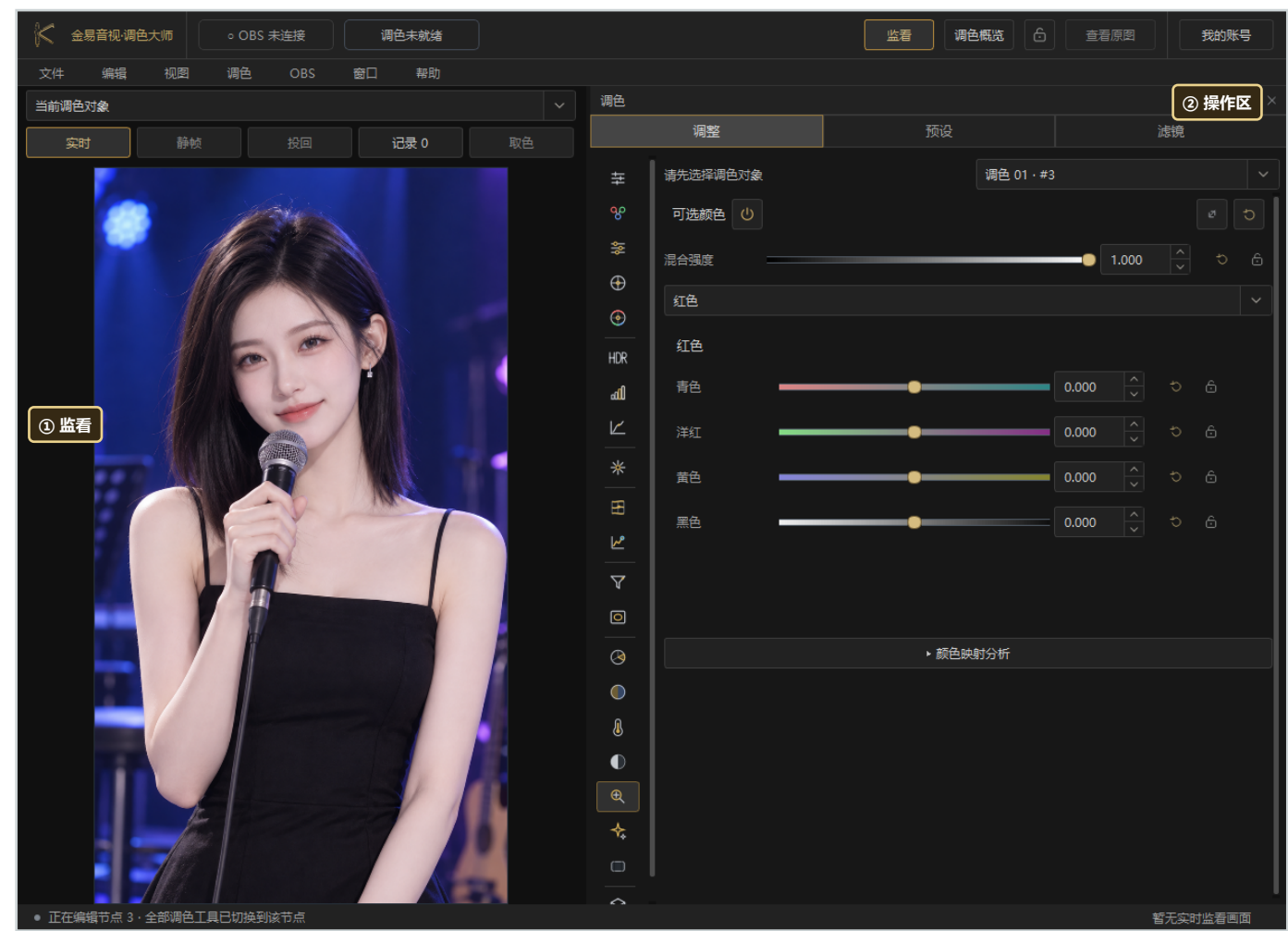
2.3.39 · 黑白混合；教学人像用于辨认控件位置；实际调色效果以你的来源和参数为准。

参数范围与作用

参数	范围 / 默认	影响
红 / 绿 / 蓝贡献	-1-2 / 0.299、0.587、0.114	改变对应原始颜色转成灰度后的亮度；负值会压暗该颜色贡献。
着色色相	0-1 / 0.10	选择黑白画面的统一着色方向。
着色强度	0-1 / 0	控制着色量；0 保持中性灰度。
效果混合	0-1 / 1	在彩色原图与黑白结果之间混合。

18. 可选颜色

查看 可选颜色 当前界面



2.3.39 · 可选颜色；教学人像用于辨认控件位置；实际调色效果以你的来源和参数为准。

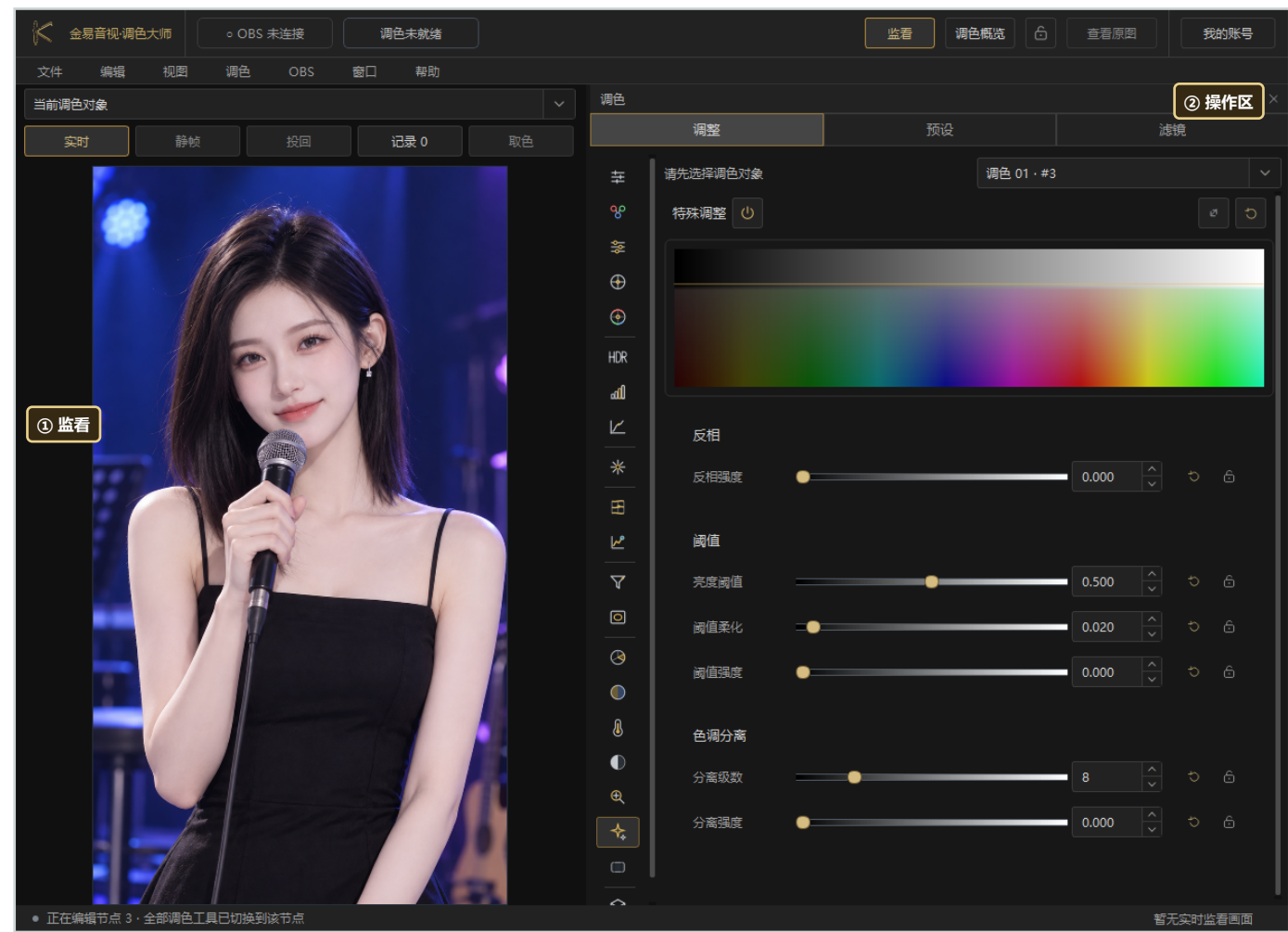
通过颜色下拉选择红、黄、绿、青、蓝、洋红、白、中性或黑；切换仅改变当前显示区域，九个区域的参数均保留。九个目标组为红、黄、绿、青、蓝、洋红、白、中性和黑，每组只影响与其接近的颜色或亮度区域。接近灰色或色彩信号很弱时，六个彩色组会平滑减弱，避免细小噪声被放大成色斑；调整灰色和暗部请使用白、中性、黑组。

参数范围与作用

参数	范围 / 默认	影响
各目标组的青 / 洋红 / 黄	-1-1 / 0	在目标颜色中增加或减少对应印刷色分量。
各目标组的黑	-1-1 / 0	改变目标组的明暗密度，白 / 中性 / 黑组尤其明显。
整体混合	0-1 / 1	在原图与全部可选颜色修正结果之间混合。

19. 特殊调整

查看 特殊调整 当前界面



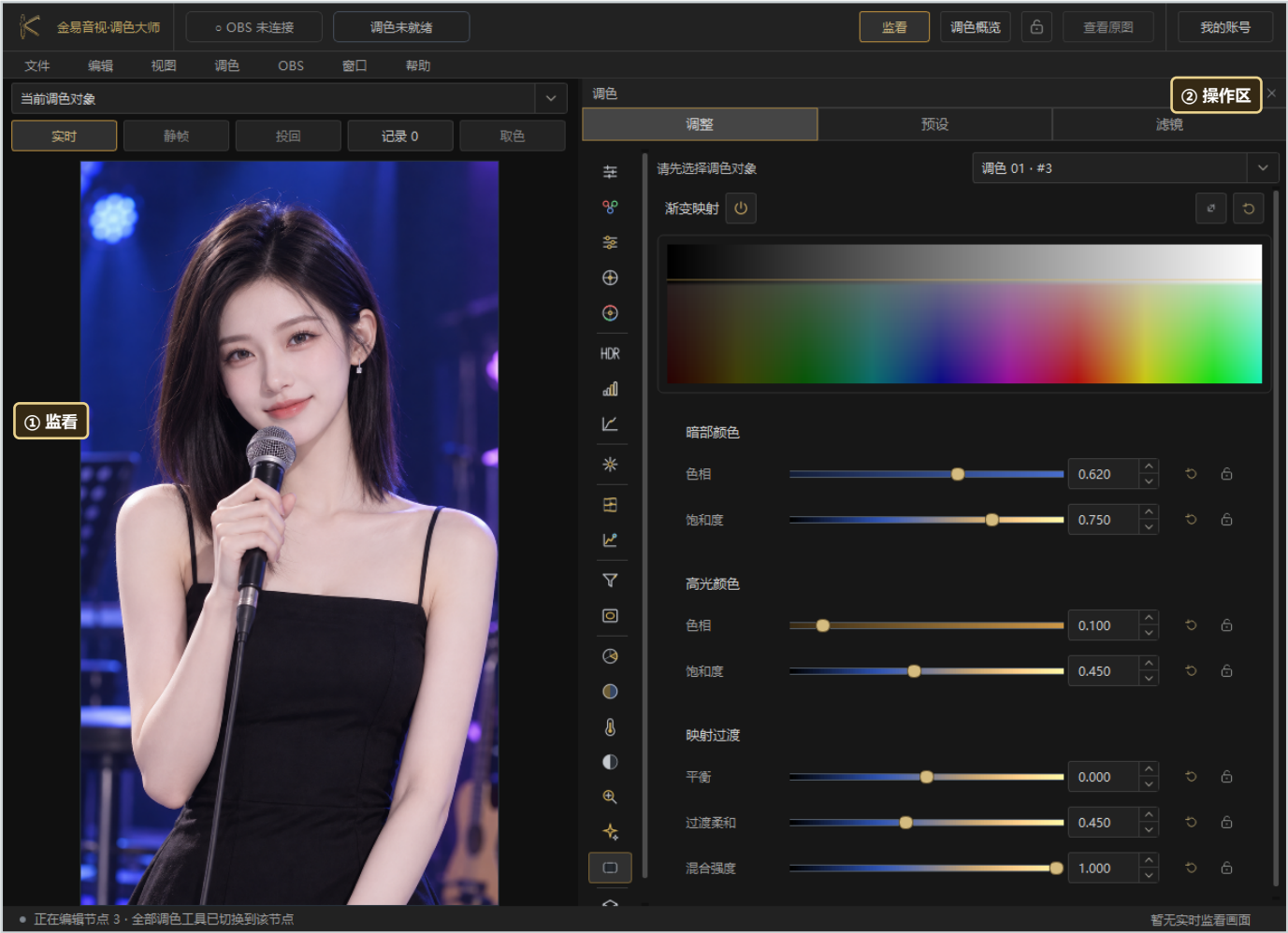
2.3.39 · 特殊调整；教学人像用于辨认控件位置；实际调色效果以你的来源和参数为准。

参数范围与作用

参数	范围 / 默认	影响
反相强度	0-1 / 0	原图与反相结果混合。
亮度阈值 / 阈值柔化 / 阈值强度	0-1 / 0.5; 0-0.5 / 0.02; 0-1 / 0	生成柔和阈值效果并混合。
分离级数 / 分离强度	2-32 / 8; 0-1 / 0	减少色阶级数形成 posterize 效果。

20. 渐变映射

查看 渐变映射 当前界面



2.3.39 · 渐变映射；教学人像用于辨认控件位置；实际调色效果以你的来源和参数为准。

参数范围与作用

参数	范围 / 默认	影响
暗部色相 / 饱和度	0-1 / 0.62; 0-1 / 0.75	定义渐变低端颜色。
高光色相 / 饱和度	0-1 / 0.10; 0-1 / 0.45	定义渐变高端颜色。
平衡	-1-1 / 0	移动暗部色与高光色的交界位置。
过渡柔和	0.05-1 / 0.45	控制两端颜色的混合宽度。
混合强度	0-1 / 1	在原图与渐变映射结果之间混合。

LUT

21. LUT

查看 LUT 当前界面



2.3.39 · LUT；教学人像用于辨认控件位置；实际调色效果以你的来源和参数为准。

在调整面板选择“LUT”导入个人 CUBE；内置滤镜位于独立的“滤镜”页。两项分别保存选择、强度与开关，关闭其中一项会保留另一项；每个调色节点独立保存。滤镜先于个人 LUT 应用，再按节点混合量合成。原有内置滤镜会迁移到滤镜栏并保留原效果，个人文件仍在 LUT 栏。普通界面只显示名称。

参数范围与作用

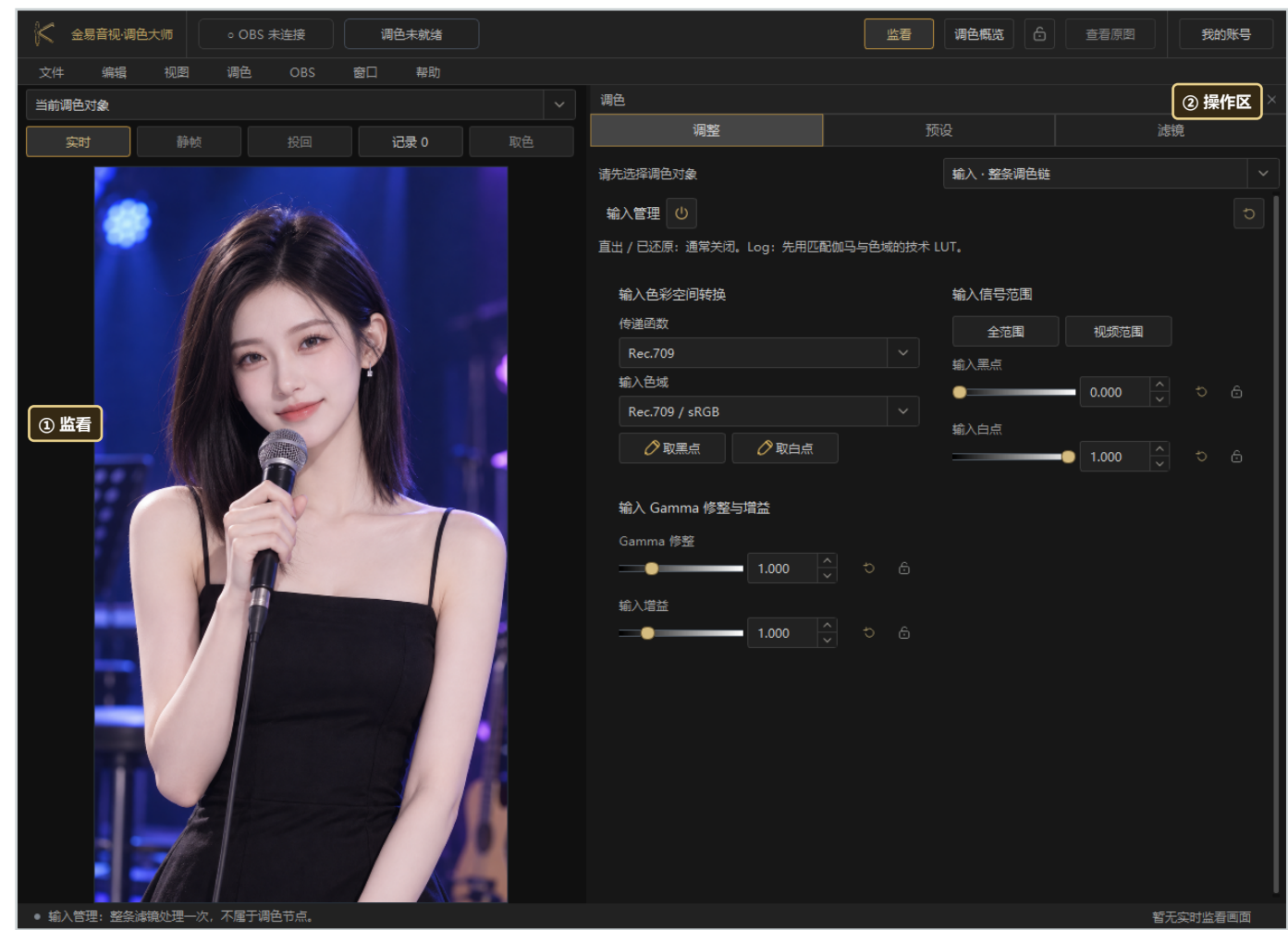
参数 / 状态	范围 / 默认	影响
CUBE 文件	未加载 / 默认	有效文件定义 3D 颜色映射；未加载或校验失败时阶段不能启用。
混合量	0-1 / 1	0 为进入此 LUT 前的画面，1 为完整 LUT 效果；其他调色工具不受影响。
阶段电源	关闭 / 默认	旁路或启用当前节点的 LUT；不会删除已选文件。
本地校验 / OBS 状态	未加载 → 已校验 → OBS 已加载	只有 OBS 确认已加载并实时渲染，才表示 LUT 真正进入输出。

“个人导入 LUT”保留自有文件选择。浏览有效 .cube 后会校验维度、采样点、TITLE 与 DOMAIN；支持中文路径。文件夹索引最多递归记录 2000 个 CUBE。仅显示文件名不代表 GPU 已使用。强度调整不重新生成或解析文件，重复

选择可复用缓存。

色彩管理：整条调色链的输入与输出

22. 输入管理



2.3.39：输入作用于所有节点之前；选择输入后隐藏创意工具，避免误改其他节点。

在创意调色之前规范输入范围。黑点/白点决定进入调色链的有效范围，Gamma 修改变中间调，输入增益整体缩放输入。吸管可从 OBS 帧读取黑、灰、白参考。

参数范围与作用

参数	范围	默认	影响
输入黑点	0-0.25	0	抬高后压缩暗端并重新映射黑场。
输入白点	0.75-1	1	降低后更早到达白场。
Gamma 修整	0.1-4	1	主要改变中间调分布。
输入增益	0.25-4	1	进入后续工具前整体缩放。

参数	范围 / 默认	影响
峰值 / 起点 nit	100–4000 / 1000; 80–3900 / 600	HDR 高光滚降上限和开始点。
HDR 滚降	0–1 / 0.65	控制峰值附近过渡柔和度。
斑马纹阈值 / 强度	0.5–1 / 0.95; 0–1 / 0.80	标记接近过曝区域。
假色强度	0–1 / 1	控制曝光假色覆盖。

“SDR 范围”和“HDR 峰值”是快速预设。裁切、斑马纹、假色属于不同模式；开播前确认分析覆盖已经关闭。

已包含的性能调整：减少多节点每帧的临时内存分配与重复状态检查，保留原调色算法、浮点精度和输出尺寸。可稳定运行的节点数量仍取决于启用的工具、分辨率及显卡，请以 OBS 渲染延迟与跳帧统计为准。

明确当前对象：调整面板“正在编辑”可直接选择输入、各调色节点和输出。同名节点以编号区分；输入、输出页面隐藏无关创意工具，避免误以为在调整上一个节点。灰点白平衡在当前调色节点的基础校正内。

六、节点工作流与影响范围



2.3.39：通过“添加并行调色节点”实际生成的同级支路示例：上下两路独立调色，右侧汇合。

节点	承载内容	逻辑
Input	技术输入边界	不保存创意调色。

节点	承载内容	逻辑
Corrector	一套完整 调色参数	创意调色、限定器、窗口和节点 LUT 属于当前 Corrector；输入和输出设置作用于整条链。
Parallel Mixer	多路并行合成	分支共享同一上游输入后分别处理，再合成。
Layer Mixer	按端口层级合成	端口顺序代表层级；支持 12 种混合模式。
亮度遮罩	图像亮度遮罩	输入 1 接画面，输入 2 接遮罩参考图；第二路亮度控制第一路透明度。白色保留、黑色透明、灰色半透明。
Output	技术输出边界	汇总最终结果，不保存创意调色。

画布操作：双击 Corrector 打开工具；右键节点可打开、重置、在前/后添加、添加混合器输入、复制、删除；右键连线删除；滚轮缩放，中键或空格拖动画布，F 适合窗口。“自动整理”只改变布局，不改变处理拓扑。

工具页不是节点外阶段：HDR、细节、基础校正、通道混合、CDL、色轮、色阶、曲线、色彩扭曲、限定器、色彩分区和 LUT 等左侧图标只是当前调色节点内的工具分类。切换到另一个 Corrector 后，同一批工具会显示该节点自己的参数。

添加同级并行：选中一个调色节点，选择“添加并行调色节点”，原节点与新节点上下排列，共用同一个上游，右侧由一个混合器汇合。继续添加会扩展这个同源组，不会反复套新混合器。新支路从中性调色参数开始，已有支路参数保持；需要继承时使用复制；新增后直接选中新调色节点。图层调色节点同样按这个方式建立同级支路，叠加顺序由输入编号决定。复杂手工图可通过未连接节点和混合器自由搭建。

节点窗口顶部按“启用、名称、强度、混合模式、定位、整理、总览、缩放”的顺序排列。宽窗口合为一排；窄窗口按完整功能组换行，重新放大后自动合回一排。不同节点只显示适用参数，参数框与按钮等高。**定位**以 100% 显示当前节点，**整理**重新排列节点，**总览**显示整张节点图；百分比显示缩放，点击恢复 100%。定位、总览和缩放不改变节点位置或连线。Tab 按可见顺序移动，最后进入节点画布。详细说明可悬停按钮或画布查看。

混合方式	输入含义与操作
并行混合	普通模式：参与量 0 只看输入 1，1 对所有已连接输入作等量平均，中间值让其他各路等量参与。增加已连接输入会改变平均权重。普通并行不提供创意混合选项；旧工程的其他模式保留原有端口顺序计算，避免画面改变。
图层混合	输入 1 在底，2、3...依次在上；各叠加层可独立设置混合模式与不透明度，并保留自身透明度；未单独设置的层沿用默认设置。新增为 0，先保留输入 1；调高后才参与叠加。
亮度遮罩	输入 1 是画面（金色接线），输入 2 是遮罩参考图（紫色接线）。新建“遮罩 01”等支路用于调整参考图明暗；强度默认 0，原画面不变，调高后才生效，1 为完全按亮度控制透明度。刚添加后会尽量同时显示画面、遮罩和结果三个节点；F 可总览整图。这里接收图像并输出图像，不是独立遮罩信号的多路合并。限定器和窗口限制调色范围，不会自动变为独立 key 输出。

添加和复制：右键节点的“在此节点后添加串行调色节点”会插在该节点与它的后续分支之间；只想改其中一条分支时，右键那根连线，选“仅在此连线插入调色节点”。混合器右键可新增并连接支路，也可只加空端口。复制统一生成未连接副本，保留参数，不立即叠加画面效果。新增并行组会对齐同级节点，并为混合器和后级腾出位置；局部空间不足时自动整理布局。新增后返回可读编辑比例；需要整图查看时按 F。删除和接线保留其他节点的手动位置。

层级与位置：处理关系由连线 and 端口决定，拖动到上方不代表变成上层。每个输入口只能连接一个生产者，输出口可以分出多路；输入 1 必须有有效画面。移动、缩放和自动整理不会改变混合顺序或调色参数。

旧工程：原有混合节点保留旧版计算，避免更新后画面变化。“旧版混合量”可继续编辑；需要标准普通混合时，点击混合模式旁的重置。转换可能改变画面，可用撤销返回。

新增节点不会清空旧效果：串行新增按中性参数创建；同级并行新增同样从中性参数开始，只有复制才继承参数。编辑焦点会切到新节点：串行新增显示默认参数，同级新增也显示默认参数；前一个节点仍在原连线上继续渲染。若 OBS 输出真的回到原图，请立刻打开“帮助 → 诊断与日志 → 查看运行日志”并导出诊断包，当前版本会保留最后一份验证通过的节点图，拒绝用破损或写入一半的节点 JSON 旁路整条调色链。

节点快捷操作

右键调节点，可直接在前方或后方添加串行调节点，也可添加同级并行或图层支路。右键连线或双击连线，只在这条线上插入节点。空白处可新建待接线的调节点。

拖线可以从输出端开始，也可以从输入端反向连接；按 Esc 取消，原连接保留。选中调节点按 Enter 打开工具，Ctrl+D 复制未连接副本，Delete 删除，Ctrl+Z 撤销。混合器按输入端口编号处理画面，移动节点位置不会改变混合顺序。窄窗口会紧凑排列控件；F 显示全图，点击缩放比例恢复 100%。

遮罩边界：限定器与窗口限制当前 Corrector 内的创意处理；输入管理与输出保护是技术边界，不受节点遮罩限制。两个遮罩同时启用时取交集。

节点与混合入门

先选来源并添加调色层，再选调节点。先校正曝光和白平衡，再做风格，最后检查 OBS 最终画面。以下数值是起点，不能代替现场光线判断。

接线 · 模式 · 实用配方 · 直播性能

首选对接线

串行：输入 → 基础校正 → 风格 → 输出。后一个节点接着处理前一个结果，适合大多数直播。

并行：同一上游分成多个调色支路，再接并行汇合。各支路互不串联；当前普通并行按等权汇合，某一支路的效果会被平均。汇合器负责合并，调色放在支路里。仅移动节点上下位置不会改变接线或层次。

图层：输入 1 是底层，输入 2、3... 依次叠在上面。选图层汇合节点，再选“层 2”等输入，设置它自己的模式和不透明度。新增层默认不透明度为 1，调色立即参与画面；正常模式下，不透明上层覆盖下层。旧工程的零不透明度保留，需调高才显示；单层设置优先于默认设置。不透明度为 0 只隐藏这一层。

不要混淆：普通调节点的混合“本节点输入”和“本节点调色结果”；图层模式混合“下面已合成的画面”和“当前上层”。两者操作位置不同。亮度遮罩输入 1 接画面、输入 2 接遮罩参考图，用参考图亮度控制透明度，不是色彩并行。

先掌握这几类模式

正常：日常校正首选。**颜色：**取调色结果的色相和饱和度，保留输入的计算亮度。**明度：**取调色结果的计算亮度，尽量保留输入的色彩。**色相 / 饱和度：**只取对应颜色分量；近灰、黑白或超出色域时，效果不一定等同直觉。

柔光：不是模糊。上层高于中灰时提亮，低于中灰时压暗；与自身混合通常增加温和反差。**叠加：**反差通常更强，先用低强度。**正片叠底：**压暗。**滤色：**提亮。**差值：**用于对比差异，不适合默认常开。加深、减淡、强光类更容易过亮、压黑和放大噪声。

本软件使用自己的色彩处理管线，同名模式不保证与 PS、PR 或达芬奇逐像素相同。部分模式会限制超白或负值；HDR、强曝光和高饱和画面应先检查波形与最终输出。

旧工程：保留原来的线性混合效果。新建节点使用显示空间混合；重新选择一次模式只更新当前节点或当前层，可撤销。更新软件时请同时更新配套 OBS 插件，版本不匹配时会停止参数写入。

六个实用配方

1. 改颜色，少动明暗

在基础校正后新增串行节点，命名“颜色”。轻调色温、色轮或色相，节点模式选“颜色”，节点强度从 0.2–0.4 开始。启用开关对比皮肤、白衣和灰背景。它保留的是计算亮度，不保证主观亮度完全不变。

2. 拉层次，少改肤色

再加串行节点“层次”，轻调曲线或对比度，模式选“明度”，强度从 0.2–0.5 开始。观察黑位与额头高光；如果颜色发灰或出现边缘异常，降低强度或改回正常。不要同时在多个节点反复拉很强的曲线。

3. 低强度柔光风格

新增串行节点“柔光”，模式选“柔光”，节点强度先设 0.05–0.15，再轻调该节点曝光或饱和度。即使参数中性，柔光混合输入自身也可能改变画面。重点检查暗部噪点、头发和白衣细节；不够柔和就降低强度。

4. 背景冷一点，肤色保持自然

先完成基础校正，再新增串行节点。在这个节点用限定器取肤色，查看遮罩并柔化，必要时配合窗口排除背景同色物体。轻调色相或饱和度。另建节点处理背景，反转并重新检查遮罩。人物移动、灯光改变后重新核对，不能把静态窗口当自动跟随。

5. 两种风格按比例搭配

从同一基础校正后分出暖色、冷色两个支路，接图层汇合：暖色接输入 1、冷色接输入 2；层 2 选“正常”，不透明度从 0.2 开始。对不透明画面，0 是暖色、1 是冷色，中间是过渡。带透明度时还受各层 alpha 影响。需要叠加效果时再把层 2 改为柔光或颜色。

6. 风格 LUT 与亮度分开

个人 LUT 放在独立节点，先降低 LUT 自身强度；想更多保留基础明暗时，尝试节点“颜色”模式。后接一个“明度”节点微调层次。滤镜与个人 LUT 是独立功能，关闭其中一个不会代替关闭另一个。技术 Log 转换应在输入端正确完成，不能靠颜色混合代替。

直播性能与验收

优先用 2–4 个分工明确的节点；同一节点里的常用曝光、色轮、曲线不必为了数量拆开。并行是画面处理关系，不等于免费加速；新增有效支路仍会增加计算。细节、复杂限定和扭曲等重型处理按需要开启。

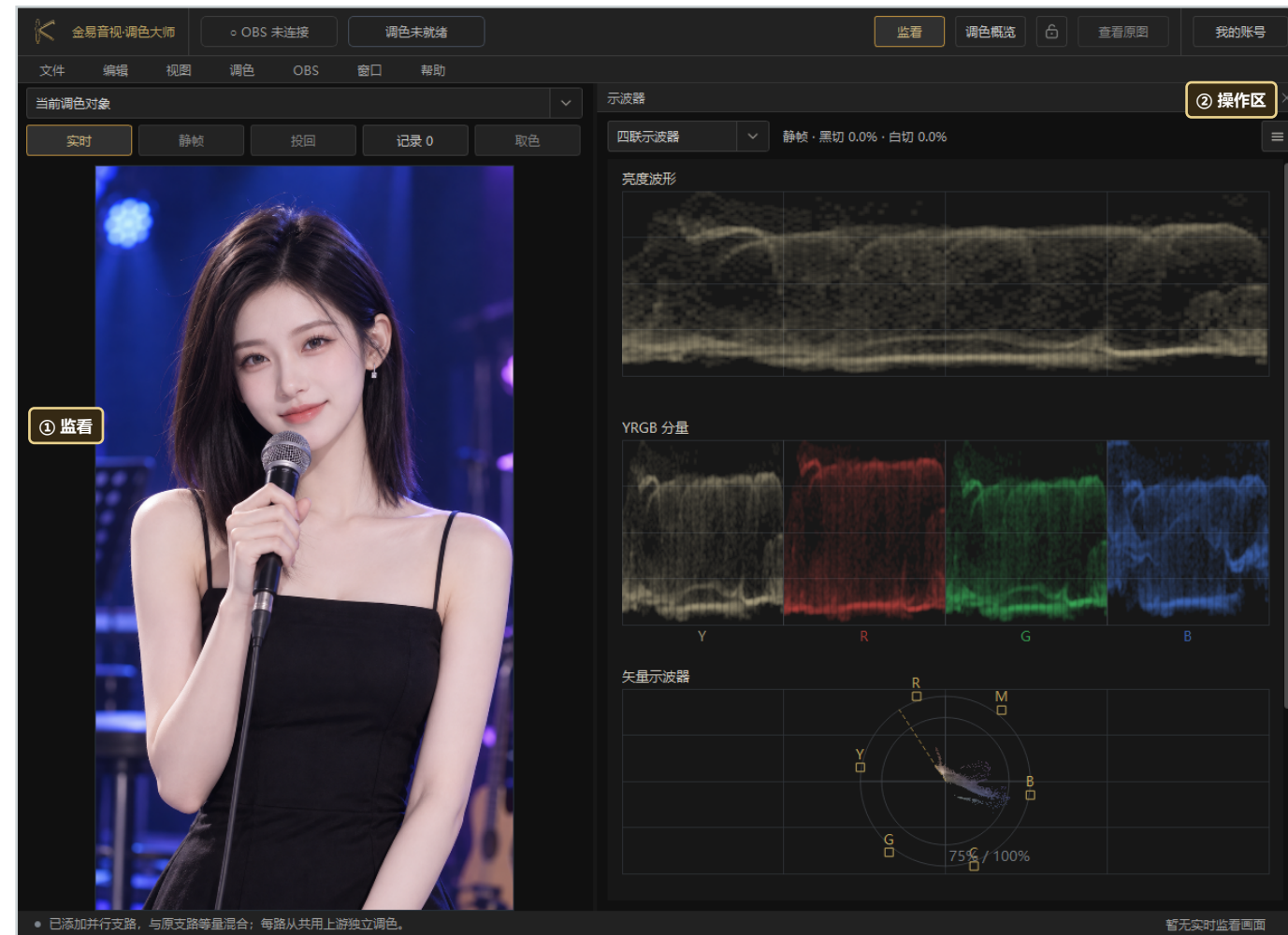
不参与输出的断开支路、完全旁路或零不透明度的独占支路可减少无效工作；其他地方仍引用的支路必须保留。软件会复用中间缓冲，不以降低原图分辨率或中间精度换性能。

60 fps 每帧约 16.7 ms，30 fps 约 33.3 ms；OBS 整体合成和其他滤镜也要占时间。看 OBS 统计中的渲染延迟、编码延迟与网络丢帧，三者原因不同。先用同一场景逐个旁路重型节点比较，再决定简化哪些效果。监看帧率不等于 OBS 输出帧率。

每次完成后：核对当前来源 → 对比节点启用/旁路 → 看肤色与黑白细节 → 查看 OBS 最终画面 → 保存预设 → 在实际推流配置下持续测试。撤销、重做快捷键以编辑菜单当前显示为准；复制节点才复制参数，新加节点从中性设置开始。

七、示波器全部模式与显示设置

示波器上的“分析 fps”表示分析画面的刷新率，不是 OBS 直播输出帧率。浏览静帧时显示“静帧”，不会继续显示低帧率数字；静帧的 CIE 说明使用当前图片的显示域，不混用 OBS 实时工作域统计。没有画面时显示“等待画面”。



2.3.39：亮度波形与当前分析状态；隔离离线演示配置，连接 OBS 后显示实际画面数据。

亮度波形 RGB 叠加波形 RGB 分量 YRGB 分量 矢量示波器 CIE xy 色度 RGB 直方图 亮度直方图 YRGB 叠加直方图 YRGB 分离直方图 四联示波器

显示设置	选项	说明
轨迹亮度	25%–200%，默认 100%	只改轨迹可见度。
余辉	关 / 短 / 长	保留前几帧轨迹观察抖动和峰值。
刻度	视频 / 全范围	视频刻度标记 16–235 合法范围；左右显示 IRE 与 8bit 码值。
矢量增益	0.75× / 1× / 1.5× / 2×	只放大轨迹，参考靶位不变。
肤色线	显示/隐藏；90°–150°，默认 123°	Rec.709 肤色方向参考。

显示设置	选项	说明
四联内容	四格各自选择任一单视图	保存为当前用户显示偏好。
复位显示	一键恢复显示偏好	不会重置任何调色参数。

相机、采集卡与输入输出

先确认进入 OBS 的画面：相机 → HDMI → 采集卡 → OBS 来源 → 输入管理 → 调色节点 → 输出管理 → OBS 编码。
相机屏幕上的预览辅助、HDMI 输出 LUT 和录制格式可能不同，应检查实际传入画面。

来源	如何接入	避免重复处理
普通直出、已还原 Rec.709	通常关闭输入转换，直接调色。	已正常显示的素材不要再套 Log 还原。
Sony PP1-6、PP11	默认多为 Movie、Still、ITU709、Cine、S-Cinetone 等外观；按实际 Gamma 与 Color Mode 判断。	PP 是可修改的存储槽，不是固定色彩格式，也不能只按编号自动识别。
Sony PP7-9 / S-Log	默认 PP7 为 S-Log2；PP8 为 S-Log3 / S-Gamut3.Cine；PP9 为 S-Log3 / S-Gamut3。使用匹配的技术 LUT 先还原，再创意调色。	S-Gamut3 和 S-Gamut3.Cine 不互换；相机已加载输出 LUT 时不再重复还原。
Sony PP10 / HLG、PQ	确认采集卡支持所需位深与 HDR，正确设置 OBS 来源的 Rec.2100 HLG 或 PQ。	Log 不等于 HDR；错误标记的信号不能靠输出保护按钮修正。
Canon Log / Log 2 / Log 3	按机型、Log 曲线与实际色域选择技术 LUT。	Cinema Gamut、BT.2020、BT.709 不可只凭品牌混用。
DJI D-Log / D-Log M	使用对应机型与模式的官方还原 LUT。	D-Log 与 D-Log M 是不同选项；普通模式不套 Log LUT。
采集卡范围与位深	OBS 来源先正确匹配色彩空间、全 / 有限范围。10 位 SDR 仍是 SDR。	OBS 已展开视频范围后，不要在输入管理再次做 16-235 展开；输出保护也不是编码器范围开关。

本软件的边界：输入转换当前提供 Rec.709、sRGB、Linear 与 Rec.709、P3 D65、Rec.2020 色域组合，不是相机 Log 自动识别。相机 Log 先在独立节点使用匹配的技术 LUT，再添加后续创意节点。滤镜与 LUT 独立管理。输出预设调整保护参数，不会把 OBS 的 SDR 改成 HDR；OBS 最终编码格式在 OBS 中设置。

核对资料：[Sony Picture Profile](#) · [DJI 官方 LUT](#) · [Canon Log 与 709](#) · [OBS HDR 采集要求](#)

八、连接 OBS 与实时桥接

OBS 版本兼容说明

最低支持 Windows 64 位 OBS 29.1.0。2026-09-28 已逐版测试以下官方正式版本的插件加载、带密码连接、场景与来源读取及连续重连；这不代表每台电脑都能承载任意多节点 4K60。

版本	连接测试
29.1.0、29.1.1、29.1.2、29.1.3	通过
30.0.0、30.0.1、30.0.2、30.1.0、30.1.1、30.1.2、30.2.0、30.2.1、30.2.2、30.2.3	通过；30.2.0 见下方例外
31.0.0、31.0.1、31.0.2、31.0.3、31.0.4、31.1.0、31.1.1、31.1.2	通过
32.0.0、32.0.1、32.0.2、32.0.3、32.0.4、32.1.0、32.1.1、32.1.2、32.2.0、32.2.1、32.2.2	通过

29.0.x 及更早版本：当前插件不支持，请升级 OBS；安装器会明确提示，不必删除原有场景。

30.1.2：可用。客户端 2.3.33 及更新版本已修复旧版 OBS 原生 INI 配置识别，自定义端口和密码可自动读取；请安装完整配套版本，在 OBS 中启用 WebSocket 服务器。

30.2.0：已有有效 JSON 配置时连接通过，但本轮复现 OBS 自身迁移旧配置后丢失连接设置的问题，建议升级至 30.2.1 或更新版本。[OBS 官方修复说明](#)。

32.2.2 之后、测试版、第三方修改版：未在本轮逐版验证；不能据此认定兼容。OBS 版本支持与直播性能是两项不同检查，开播前请用实际场景试录。

先启动 OBS，再启动并登录调色大师。Windows x64 的逐版连接测试与例外见下方兼容说明；本指南界面核对使用 OBS 32.0.1。使用完整安装包安装匹配的 Bridge，无需清空已有场景和调色。

- 1. 安装与启动：**安装时选中 OBS 实时调色插件。安装完成后，可以从桌面启动，或在 OBS 控制区 / 工具菜单点击“金易影视·调色大师”。
- 2. 检查连接：**在 OBS “工具 → WebSocket 服务器设置”中启用服务器并保存。默认本机端口通常为 4455；保留身份认证。密码只在本机输入。
- 3. 自动识别：**调色大师会读取本机 OBS 配置；需要重试时选择“OBS → 重新识别并连接 OBS”。来源变化后可按 F5 刷新。
- 4. 选择对象：**在“场景与源”选中要处理的场景或来源，双击进入调色，或使用右键菜单创建 / 选择调色层。也可在 OBS 对应对象的滤镜中添加“金易影视·调色大师”。
- 5. 核对作用位置：**在“场景与源”顶部选择调色层，在节点图选中调色节点。来源属性修改设备 / 文件设置；整层开关、节点开关、工具开关分别控制不同范围。
- 6. 验证输出：**轻微改变曝光，观察 OBS 画面，再撤销。用“查看原图 / 恢复调色”比较同一画面的前后效果，确认参数确实作用在目标对象上。

“帮助 → 诊断与日志 → 连接与滤镜诊断”可核对插件版本、目标和渲染状态。OBS 滤镜中的“上次同步的桌面端版本”是历史记录，不代表当前正在运行的客户端版本。

状态	含义与下一步
等待 OBS / 连接失败	确认 OBS 已运行、服务器设置已保存，再从 OBS 菜单重新识别；不要通过反复删除场景解决连接问题。

状态	含义与下一步
OBS 认证未完成	检查 OBS WebSocket 身份认证配置并保存，重新识别；不需要关闭身份认证。
OBS 已连接	表示控制连接已建立。仍需确认当前对象、调色层启用、账号授权和实际像素变化，不能只看绿色连接状态。
来源为空 / 调色层缺失	先在 OBS 建立摄像机、采集卡或媒体源，再选择所属场景并刷新。已有来源没有调色层时，按菜单提示新建。
检测到多个 OBS	确认当前需要控制的实例。保存工作后退出不用的实例，再重新识别，避免连接到另一套场景。
插件不兼容	保存工程并完全退出 OBS、客户端，用同一完整安装包更新，再核对实际加载版本。
已连接但画面不变	检查对象、层、节点及工具开关、当前节点是否连到输出、参数是否为中性；导出诊断供进一步核对。

整套保存：“保存全部节点”保留节点开关、参数、强度、位置和连接；默认同时保存输入、输出设置与开关，也可取消勾选。应用前会明确提示是否替换输入、输出。旧预设未保存的输入、输出不会凭空恢复，仍保留目标原值。关闭节点只旁路效果，参数仍随预设保存。

九、预设、版本、恢复与多来源

功能	正确用法	保护逻辑
单节点预设	只替换当前节点的创意调色。	保留其他节点和输入输出技术设置。
全部节点预设	恢复整套节点与连接。	会替换当前节点图；应用前核对范围。
保存名称	默认 JYYS-年-月日-时分-秒，可修改。	例如 JYYS-2026-0909-1525-58；内置与我的预设分开标注。
LUT 随预设保存	保存所引用的有效 LUT，可随预设迁移。	文件损坏或超限会明确提示，不会静默丢掉 LUT。
重置节点	点击预设区唯一的“重置节点”按钮；不再保留重复的“无滤镜”预设。	只恢复当前节点的创意参数，不需要全局重置，也不会删除节点或改动输入输出边界。
查看原图	实时模式临时旁路当前 OBS 调色层；静帧模式只查看保留的原始输入。	不清空参数。静帧查看原图不改变 OBS 调色；恢复调色后继续显示当前参数效果。
快照 A/B	记录两个临时状态，快速恢复比较。	与原图旁路不同，快照保存的是调色状态。
命名版本	保存带名称的调色版本并从历史恢复。	恢复操作进入撤销历史。
本地恢复	异常退出后恢复最近自动保存状态。	恢复数据与预设分开存储。
多来源同步	把当前完整调色发送到多个选定来源。	执行前核对目标；不同来源已有参数会被覆盖。
当前 / 历史日志	打开“帮助 → 诊断与日志 → 查看运行日志”查看本次和最近 20 次运行，可刷新或打开日志文件夹。	记录连接、滤镜、节点、重置、撤销、性能与失败原因；密码、令牌和手机号自动隐藏。
整机诊断与导出	打开“帮助 → 整机诊断与导出...”（Ctrl+Alt+D）。默认检查整机硬件、驱动及短时性能，并与软件日志、近期 OBS 日志、连接状态一起保存成 ZIP。约需 15–60 秒，窗口显示等待状态和已用时间。	只读取信息，不改系统、不跑压力测试。兼容常见 Windows 崩溃事件格式，保留应用/模块文件名与错误码，隐藏完整路径；异常重启附带可读取的故障码。未知事件会明确标注，不能据此直接判断硬件故障。缺失项目会标明读取不到；文件保存到自选位置，不自动上传。
附带调色参数与节点	排查颜色、滤镜、LUT 或多节点问题时勾选，用于还原当时的处理设置。排查连接问题时通常无需勾选。	无论是否勾选，都会隐藏常见密码、令牌、手机号和用户目录；不附带画面、录音、内存转储。这里的“附带”不表示取消隐私保护。

实时直播与首次准备

低配置电脑可先关闭暂不用的示波器，减少可见工具和独立监看窗口，再按实际直播尺寸测试。隐藏工具只减少界面绘制，已有节点仍会渲染；降低处理开销需检查实际启用的节点与来源。大幅缩放窗口后保持等比例监看，静帧不因窗口大小而重新保存为低清图片。

首次添加调色层或更新插件后，可能需要准备着色器和缓存。等待准备提示完成，避免反复创建同一层。OBS 29 的首次准备可能比新版本更久。降噪工具已移除，旧降噪参数不参与渲染。

2.3.34 起进一步精简了部分明暗细节组合的 GPU 计算，自动避开已关闭的子功能。打开其他工具时仍按完整流程渲染，无需手工选择性能模式；分辨率、浮点精度和调色效果保持。优化收益取决于实际工具组合，不能用节点总数承诺任何电脑都稳定 4K60。

GPU 负载受来源分辨率、帧率、独立来源数量、节点与其他直播软件共同影响。监看帧率与 OBS 输出帧率不同；请观察 OBS 新增渲染丢帧和实际画面，不要只用 GPU 占用百分比判断稳定性。

开播前使用实际摄像头、节点、特效和直播伴侣测试。出现卡顿时先保留现场，再从“帮助 → 整机诊断与导出”采集；短时诊断不能补还原已经结束的故障，也不能替代长时间直播验证。

十、常见问题与排错顺序

GPU 高或节点变慢时，保持问题现场，打开“帮助 → 整机诊断与导出”。诊断会同时采样 OBS 帧率、平均渲染耗时、新增跳帧和 GPU 引擎占用；支持的 NVIDIA 驱动还会记录频率、温度、功耗和显存。采样约 15–60 秒，仅读取信息。连接失败或硬件不支持的项目会标为未获取，不会当作零；需要分析节点具体设置时，勾选“附带当前调色参数与节点”。无需再手工抄录 OBS 统计数字。短时采样只能说明导出期间，不能补还原此前已经结束的异常。

现象	按顺序检查
安装后 OBS 找不到插件	确认安装时 OBS 已完全退出 → 确认 OBS 不低于 29.1.0 且为 x64 → OBS 33 或更新的未验证版本需先阅读兼容提示 → 查看 OBS 日志中的 Bridge 版本 → 重新安装同版本组件。
顶部绿色但画面没变	来源名称 → 滤镜名称 → 滤镜是否启用 → 插件版本是否匹配 → 当前节点是否旁路 → 参数是否为中性 → A/B 像素差。
LUT 没效果	CUBE 本地校验 → 阶段电源 → 混合量 → OBS 运行状态 → 文件路径仍存在 → A/B。
限定器影响全画面	确认限定器阶段启用 → 黑白遮罩范围 → 是否反转 → 柔化是否过大 → 当前调整是否属于该 Corrector。
节点切换后参数不同	这是正常节点语义；每个 Corrector 有独立 调色参数。确认“正在编辑”与节点图显示的当前节点编号。
付款窗口没有二维码	先选择适用套餐和付款方式，点击“立即支付”，生成订单后才显示二维码。生成失败时先阅读错误提示，不要重复关闭重开。保持套餐和付款方式不变时，“重新生成付款码”会重试同一订单，不会新增重复订单；切换套餐或付款方式后才开始新的付款尝试。
窗口跟踪丢失	确认人物/物体在画面内并选择正确模式 → 重新锁定；遮挡或目标交叉后需要重选，避免自动换人。不支持的物体可能无法识别。
GPU 占用高	保持实际节点和画面并导出整机诊断 → 核对同步渲染耗时、新增掉帧及 GPU 占用 → 根据证据排查节点、尺寸和驱动；不要仅凭占用百分比判断卡顿。
监看帧率低于 OBS	先看底栏传输类型和目标 fps。代理监看或 WebSocket 截图帧率不等于 OBS 输出帧率。
界面窄时找不到工具	使用“调整”页顶部搜索下拉，或“调色”菜单；竖向布局需要滚动，不会删除功能。

现象	按顺序检查
下载更新	点击后立即显示连接、下载和校验状态。已知文件大小时显示百分比与下载量；大小未知或校验中显示动态进度。连接、下载、校验和安装选择保持在同一个窗口。校验失败时可关闭后重试，校验成功后可立即安装或稍后安装。
更新失败	若提示更新清单签名失败，请从官网下载当前正式版完整安装包；保留已有配置，不要关闭签名校验。检查更新遇到网络中断时，可先点“重试”；仍失败且窗口提供“直连重试”时，可选择仅本次更新直连，不改变系统代理。下载中断后，可直接在进度窗口重试，无需重新检查更新；重试仍会校验文件。签名或校验失败时请检查官方安装包，勿混装不同版本 DLL。

十一、正式开播前检查单

- ☐ 客户端账号和设备授权有效
- ☐ OBS 版本符合兼容说明，实际场景已试录验证
- ☐ 来源和滤镜目标正确
- ☐ 插件版本匹配且正在渲染
- ☐ 明显参数产生真实像素变化
- ☐ 节点串行/并行路由符合预期
- ☐ LUT 显示 OBS 已加载
- ☐ 限定器/窗口只影响目标区域
- ☐ 黑白遮罩和彩色高亮已关闭
- ☐ 斑马纹、假色、查看原图已关闭
- ☐ 锁定不希望直播中变化的参数
- ☐ 录制 30 秒，音画和跳帧正常

完成检查后再开始正式直播。遇到无法解释的状态，先导出诊断包，不要在直播中反复重装或强制结束 OBS。