

SK1Q84 电影级画质补丁

介绍

“SK1Q84 电影级画质补丁”是作者 SK1Q84 基于 crosire 制作的开源游戏和视频通用后处理软件 ReShade 制作的游戏画质优化及处理软件，主要包括滤镜贴图和游戏参数两部分。

作者是影视工作者，对影视后期制作有着十多年的经验。制作测试所用设备也是做影视后期用的专业级显示器等，可以保证根据游戏原版画质校对调试无色差。

有关 ReShade 开源软件英文介绍。

ReShade is a generic post-processing injector for games and video software developed by crosire. Imagine your favorite game with ambient occlusion, real depth of field effects, color correction and more ... ReShade exposes an automated and generic way to access both frame color and depth information (latter is automatically disabled during multiplayer to prevent exploitation) and all the tools to make it happen.

The possibilities are endless! Add advanced depth-edge-detection-driven SMAA antialiasing, screen space ambient occlusion, depth of field effects, chromatic aberration, dynamic film grain, automatic saturation and color correction, cross processing, multi-pass blurring ... you name it.

ReShade supports all of Direct3D 9, Direct3D 10, Direct3D 11, Direct3D 12, OpenGL and Vulkan.

A computer with Windows 7 SP1, 8.1 or 10 and .NET Framework 4.5 or higher installed is required.

ReShade features its very own shading language and transcompiler, called ReShade FX. The syntax is based on HLSL, adding useful features designed for developing post-processing effects: Define and use textures right from the shader code, render to them, change renderstates, retrieve color and depth data, request custom values like timers or key states, ...

And that's not it. Write your shaders just once, they'll work everywhere, regardless of your target being Direct3D or OpenGL: ReShade takes care of compiling them to the right shader model and language.

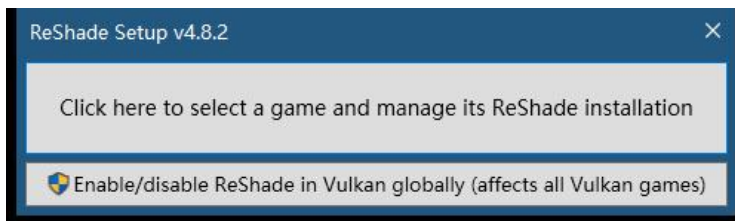
Open Source

As of January 1st 2017, ReShade is open sourced under the terms and conditions of the BSD 3-clause license! You can help development with your own contributions via the official GitHub repository.

<https://reshade.me/>

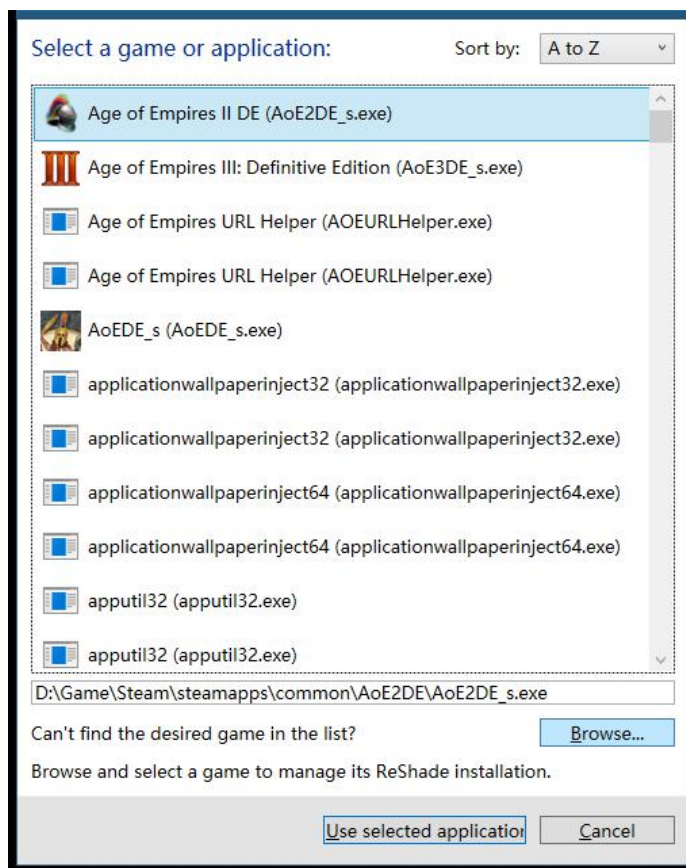
安装说明

1. 首先安装 **ReShade** 基础软件。官方网站会定期更新新的版本。当前的版本是 **4.8.2**。



选择游戏安装程序所在的目录，点击主程序。

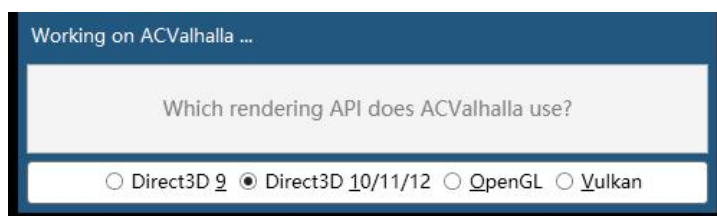
之后 **ReShade** 组件会在游戏主程序所在目录下安装。



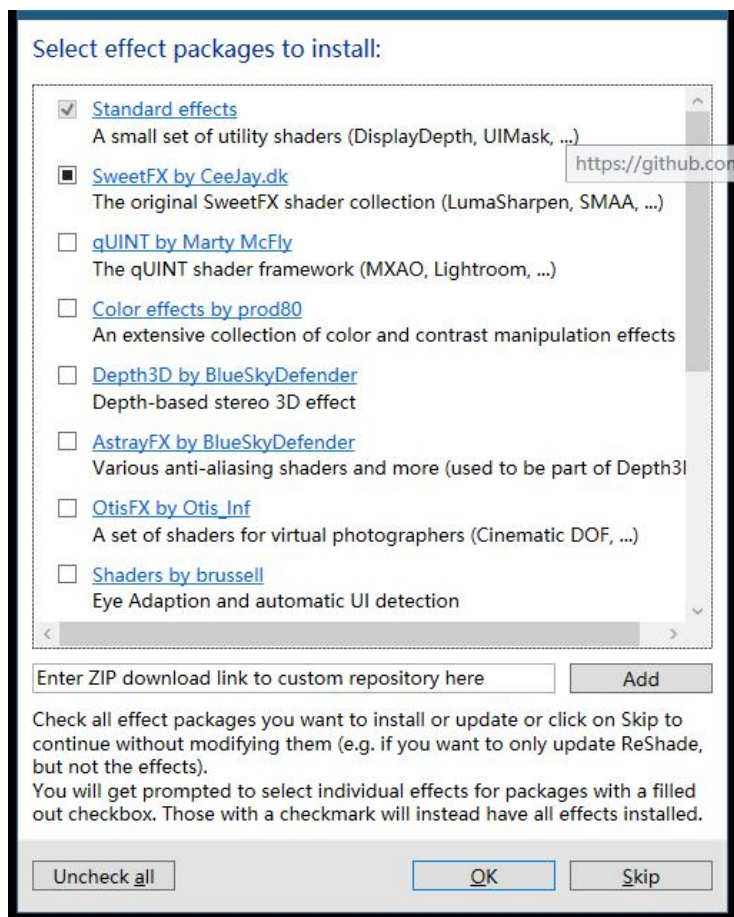
如果列表内可以显示，直接选择即可。

但有时默认会判定错误，稳妥起见请点击“Browse”自行查找所在目录。

这里请分清启动程序和主程序，如果不是正确的游戏主程序，则画质补丁不会生效。



根据你游戏支持的版本，选择下方 API 选项。一般主流游戏当前基本都是支持 DX12，也有少数支持 Vulkan，视实际情况而定。

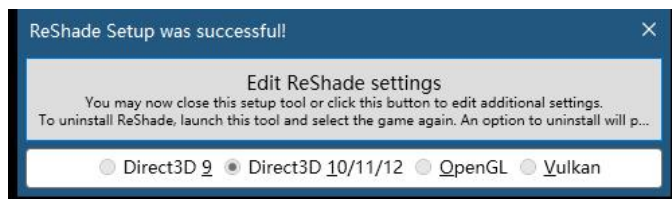


这里组件不需要额外选择，只需要默认即可。

因为需要连接外网谷歌资源，国内访问不太方便，下载会频繁中断，一旦中断需要重新操作。所以没必要多此一举。

后边会提供包含所有这些滤镜，及作者重制滤镜贴图的覆盖安装包。

如果你选择了其它滤镜，可能会导致后续覆盖时出现本地化错误。



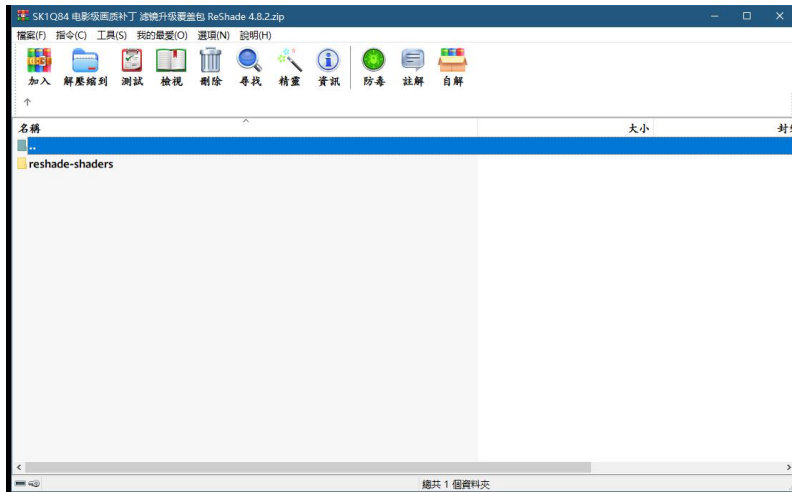
安装完成后，会让你选择参数。这里不需要选择。直接 X 关闭退出。

到这一步 ReShade 基础软件安装完成。

游戏目录下会生成“reshade-shaders”文件夹和几个匹配你机器硬件的文件。

每台机器配置不同，这就是使用很多网络上直接打包文件后续出现各种问题的原因。

2. 将“SK1Q84 电影级画质补丁 滤镜升级覆盖包”内的文件解压到之前游戏所在主程序的目录下，覆盖原始的“reshade-shaders”同名文件夹。



这其中包含了作者重制的所有滤镜贴图，及官方提供的可选滤镜贴图。

作者定期会为热门游戏根据实机光影色彩重制滤镜贴图，所以覆盖包是会不断更新的。

3. 将作者为某个游戏单独制作的“SK1Q84 电影级画质补丁 参数”解压到“reshade-shaders”文件夹所在目录下。



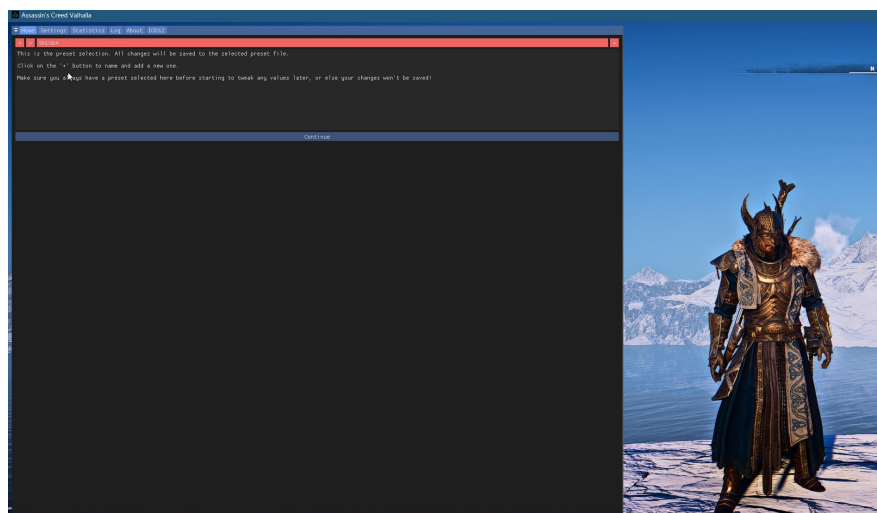
4. 游戏内设置。

这里我们以《刺客信条：英灵殿》为例展示。

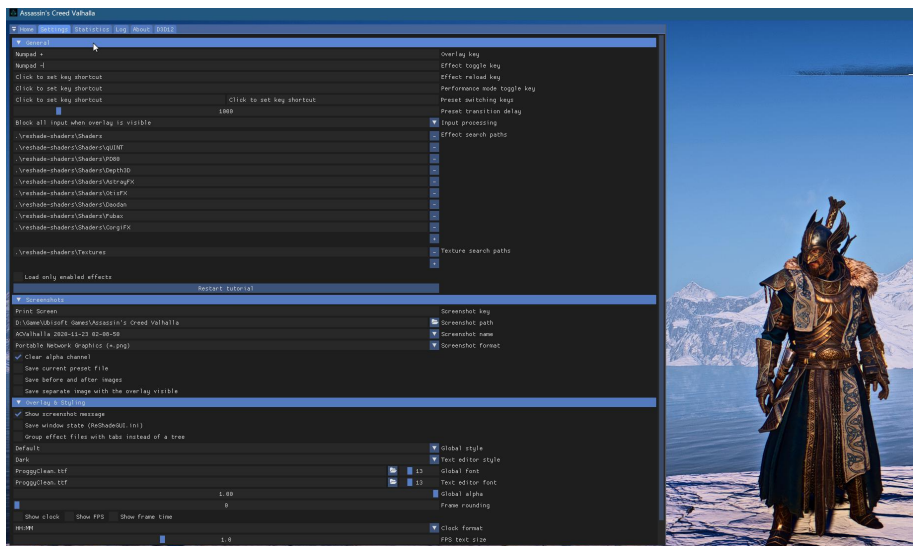


成功安装后，开始在游戏初始界面左上角会有英文字符串。

按默认启动键位“Home”开启调试菜单。



在上方下拉菜单里，选择“SK1Q84.ini”参数加载。

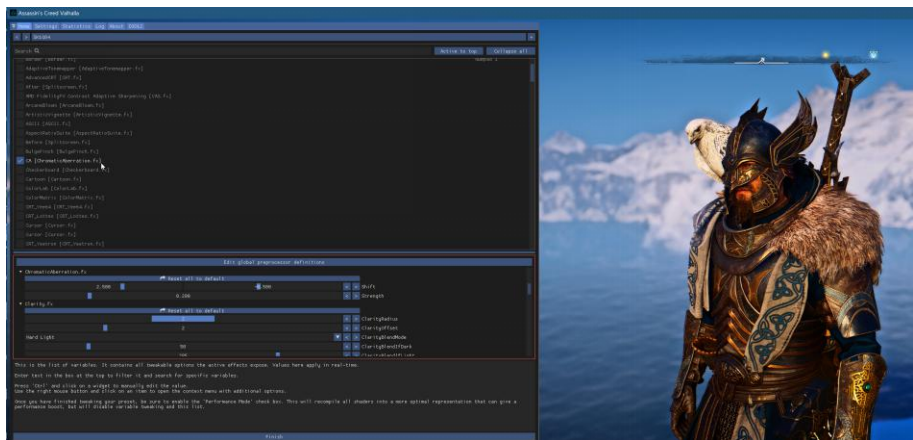


这里可以修改你启动热键及游戏内“开启/关闭”热键。

第一项是修改调试菜单启动热键（默认是“Home”）

第二项是游戏内开关效果的热键。

基本只修改这两项就行了，修改你习惯的键位。



然后这里是参数默认开启的滤镜及色彩效果。

每一项开启后，在下方大家都可以按照自己实机画面做微调。

有一点要指出，我修改过的贴图，只匹配我的参数，如果没有滤镜贴图，加载参数是无法生效的。即使用 ReShade 官方提供的原始滤镜贴图，我的参数也无法生效。

所以网络上下载的，请认准“SK1Q84”参数，并随时更新我重制的新贴图。

我们比较一下开关效果。

默认（关）



参数（开）



因为每个人的显示器显色不同，所以需要大家就自己显示器实际显色来做微调。

我也只能保证我用专业级显示器参照对比无色差。

如果你的硬件、外设足够好，那可以保证跟我看到的画面是一样的。

目前的参数，我只是开启了部分滤镜，以满足某个游戏在符合原版风格下的画质呈现。

更多滤镜效果待大家自己去发现、调试。

对于 ReShade 软件来说，因为原始架构很出色，所以在绝大多数游戏的兼容性上都堪称完美。只是改参数不难，难的是制作滤镜光影贴图、以及对贴图的细节调色、后期架构，这个是有技术含量的。

下边，是很多玩家关心的进阶操作。

一个画质补丁究竟能给你配置不咋高的机器带来什么样的变化，让你的机器呈现出的画质可以与顶级配置机器相匹敌甚至超越，秘密就在这些进阶操作里。

进阶操作

很多玩家觉得自己机器配置不好，游戏内开最高画质会卡顿丢帧，加上画质补丁可能会让这些问题变得更严重。

其实，是你的使用方法不对。

上述截图，是我特别找了一台我公司办公用的中低配台式机 N 卡 1070Ti 下，游戏内全最高画质呈现出的效果。在游戏内跑满帧、毫无卡顿。

很多玩家有个误区，觉得显卡越好，呈现出的画面效果越好，帧数越高，所以不断追求硬件的更新。硬件好，跟低配电脑当然会不一样，但不是绝对的。

如果你要呈现出惊艳的画面，首先不是你显卡如何，而是你显示器的显色品质。发烧级的玩家会很重视外设的品质，原因就在于此。就算你有顶级 N 卡 30 系列，显示器不行，观感上就会大打折扣，画质画质，得用眼看不是？目测是最直观的。显示器精度，直接影响到画面精度。目前国内市面上的显示器，中低端的三星不错，价格一般在 3、4 千。5 万以上的，基本就属于专业级了，索尼的最好。（实话实说，国产品牌加把劲了。）

显卡差不多，下边就看画质补丁能干啥了。而游戏对 CPU 的要求，其实并不高。

现在很多游戏打着“4K 原生”“支持光追”等旗号宣传，其实到了游戏本身，优化的情况就不尽相同。游戏卡不卡，跟游戏优化有很大关系。如何让你的机器无视这种困扰，让你随便开满特效不用担心卡顿丢帧？正确的使用方法就在下方。

1. 游戏内先设置 1080P 分辨率，并把游戏所有画质拉到最高，保存。有些中低配的机器可能已经开始卡了，不要急。

2. 设置为窗口化，注意不是全屏窗口化，就是窗口化。然后屏显比例你就可以随便拉任何尺寸了。有些游戏会锁定窗口化比例，这你需要去游戏设置参数里改，这些文档一般都在“我的文档”下，用记事本打开改了保存就行。

3. 然后游戏内看，还卡么？开启画质补丁，如果有其它设备，比较一下，画质有差么？并没有。因为画质补丁在启动的时候，就已经调用了你游戏本身最高的贴图，在 1K 下显示的跟 4K 的贴图没什么区别。当然如果你是 1080P 的笔记本，这么操作你也没啥用，上限就在那了。如果你是一台配置很变态的超高配，同样操作看看，效能可能是之前的几倍。

4. “光追”这个完全不是噱头，开了光追的画质，在画质补丁加成下，会更惊艳。

总结一下，显卡越好，显示器越好，呈现出的画质就越好；加上画质补丁的加成，你就是拼画面截图秒杀一群小盆友最靓的仔。会自己动手改参数调色，你又是独一无二的那个。

最后，作者 SK1Q84 是个是个 20 多年 PC 游戏龄的老玩家，同时也是个历史爱好者，音乐爱好者。

工作之余，会抽空制作一些在玩游戏的相关 MOD。

如果要联系作者，或 MOD 作者交流技术问题，可以加一下 QQ 群。

SK1Q84 的全遊戲討論群 - 945932660

这里有着好几百狂热的游戏玩家。

建群本着“推荐游戏，交流心得，共享补丁”的宗旨，希望能给小伙伴们带来更好的互动娱乐体验。

也是给大家提供一个结交游戏好友的平台，可以一起联机或交流。

同样，作者也会为每个游戏不断制作新的 MOD、画质补丁和共享参数。

咱们群内见！

SK1Q84
于山东美丽的海边
2020.11.23