

# SK1Q84 电影级画质补丁 图文说明

## 一、介绍

“SK1Q84 电影级画质补丁”是中国作者 SK1Q84 基于 crosire 开发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，额外部分主要包括贴图滤镜包和游戏参数两部分。

作者是电影工作者，对影视后期制作有着十多年的经验。制作调试参照显示器也是影视后期制作用的专业级设备，可以保证根据游戏原画质校对无色差。贴图部分的重制，单看色域的话大概是 ReShade 原版默认贴图色域的数倍，在此基础上足够MOD开发者以此为基底调试创作更多风格化的作品。

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

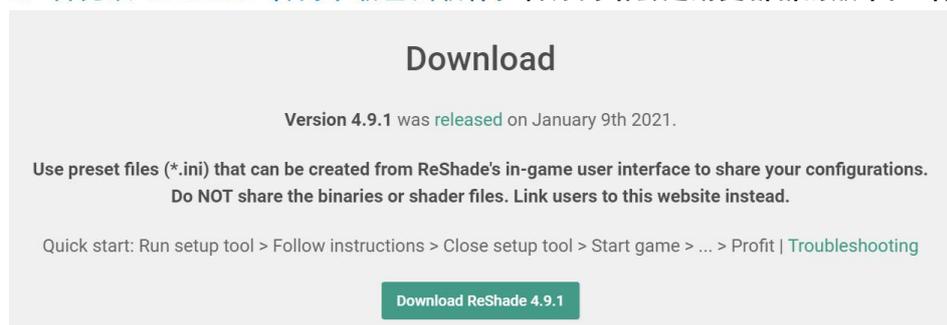
As of January 1st 2017, ReShade is open sourced under the terms and conditions of the BSD 3-clause license! You can help development with your own contributions via the official GitHub repository.

<https://reshade.me/>

## 二、安装及卸载说明

需要特别注意的事项都已红字标出。

1、首先从 ReShade 官网下载基础软件。官方网站会定期更新新的版本。当前的版本是 4.9.1。



Download

Version 4.9.1 was released on January 9th 2021.

Use preset files (\*.ini) that can be created from ReShade's in-game user interface to share your configurations.  
Do NOT share the binaries or shader files. Link users to this website instead.

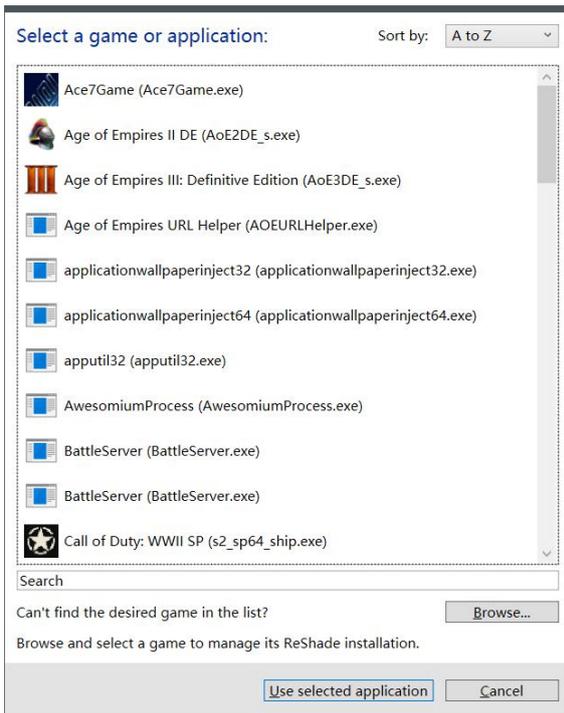
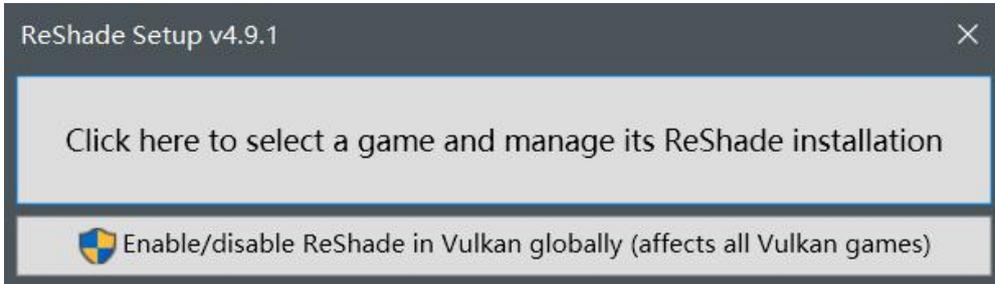
Quick start: Run setup tool > Follow instructions > Close setup tool > Start game > ... > Profit | Troubleshooting

Download ReShade 4.9.1

## 2、打开，安装基础软件。



选择游戏安装程序所在的目录，选取**主程序**。



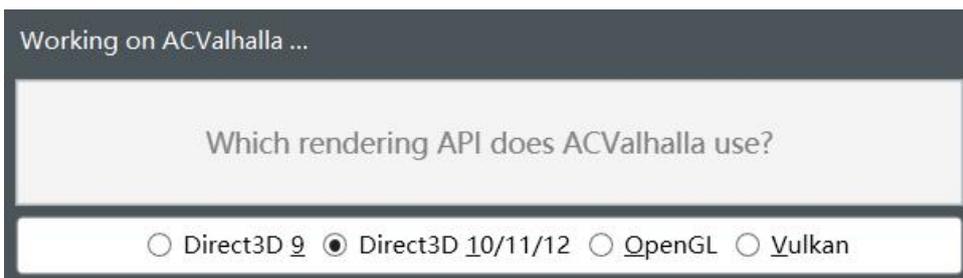
ReShade 组件会在**游戏主程序所在目录**下安装。

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**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。

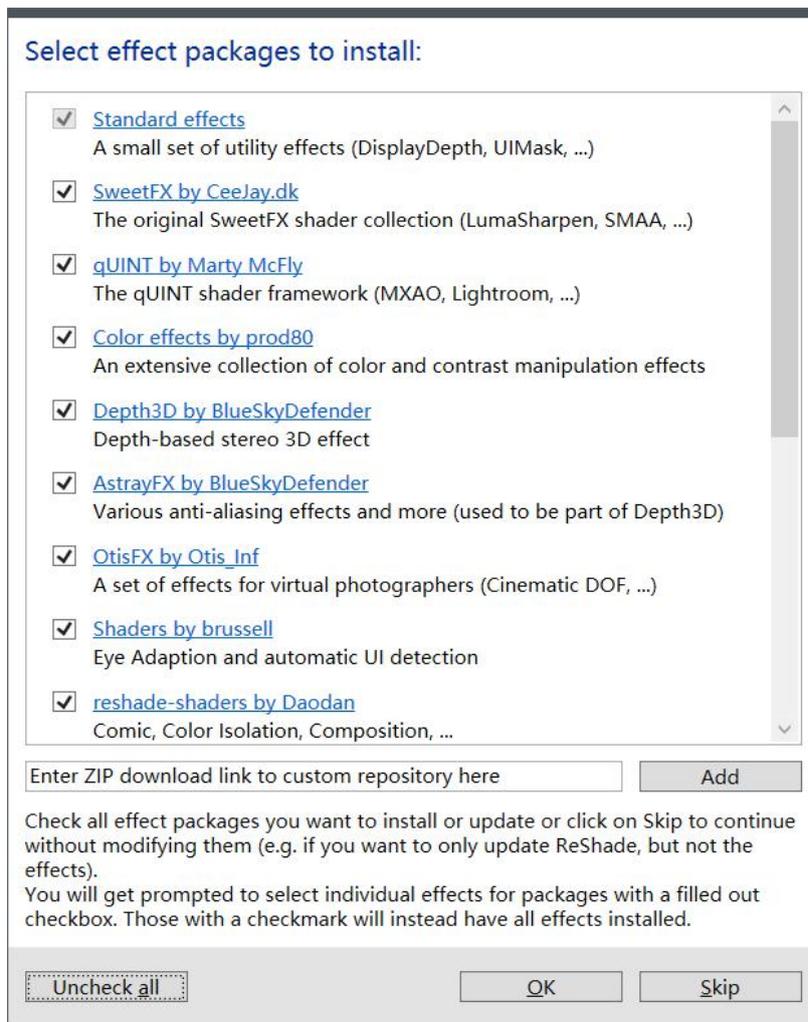
比如《赛博朋克2077》的主程序在：

Steam\steamapps\common\Cyberpunk 2077\bin 下，而不是  
Steam\steamapps\common\Cyberpunk 2077 下。

这里我们以《刺客信条：英灵殿》为例：



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，WIN7 以前的很老的游戏可能需要DX9，视实际情况而定。



这里组件**建议全选**。虽说后续针对不同游戏调试的参数只会默认开启部分滤镜，但会调取部分其它滤镜的特效，所以**保持完整对呈现最终完整效果很有必要**。

这里需要说明的是，下载全部基础组件滤镜**需要连接外网资源**，国内部分情况下可能需要挂个梯子，否则下载会频繁中断，一旦中断需要重新操作。**具体裸连还是挂梯子，视你当地网络服务情况而定**。



安装完成后，会让你选择参数。

**这里不需要选择。直接右上角X关闭退出。**

**到这一步ReShade 基础软件安装完成。**

打开你的**游戏主程序**所在目录。

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





唯一变量是根据你机器配置，会生成 **dxgi.dll** 或 **d3d11.dll** 及 **d3d12.dll** 。默认是 **dxgi.dll** 。



如果后续开启游戏，无法启动或出现闪退，可能需要你把 **dxgi.dll** 更名为识别你当前机器配置的 **d3d11.dll** 或 **d3d12.dll** 。

以上多出现于一些旧版配置机器，及你系统盘过去出现过文件污染的情况。

每台机器配置不同，生成的匹配你当前机器配置的文件也不同。

这就是为何不可以随便使用网络上直接打包一件覆盖那种“傻瓜包”的原因。

因为匹配的是打包机器的配置，而不是你的配置。

除非你跟打包机器100%配置相同，否则**大概率会出现不兼容，及其它问题**。严重情况会导致你C盘系统盘文件污染，排错会很麻烦。

所以 **ReShade 基础软件一定要按步骤安装**。

### 3、覆盖安装 SK1Q84 电影级画质补丁 贴图滤镜包 及 参数。



贴图滤镜包内是作者 **SK1Q84** 为某个游戏做的贴图滤镜，都是基于每个不同游戏实机光影效果、纹理质感等做的重制。热门游戏往往会耗时巨大制作专版。

参数包内是为某个游戏调试的参数文件。就是上文说先不选的内容。下文会有具体加载演示。

在不同的游戏下，贴图滤镜的不同，加上参数的调试，呈现出的实机效果不同。

作者 **SK1Q84** 的主风格是电影化的，实机画面会如电影一般饱含质感，带来惊艳的视觉效果呈现。

当然不同的贴图滤镜包可以混搭，呈现出的视觉和色彩效果不同。搭配不同的贴图滤镜包和参数，总能找到你最喜欢的实机画面。

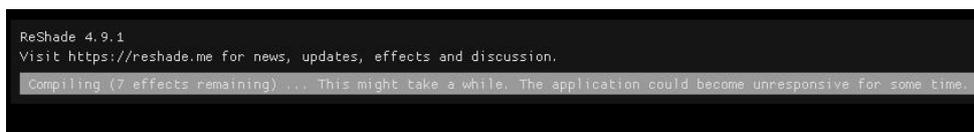
将压缩包内所有文件解压至 **“reshade-shaders”** 文件夹所在的目录下，不是 **“reshade-shaders”** 文件夹下。

覆盖原文件。

到这一步 **SK1Q84 电影级画质补丁 全部安装完成**。

### 3、游戏内设置。

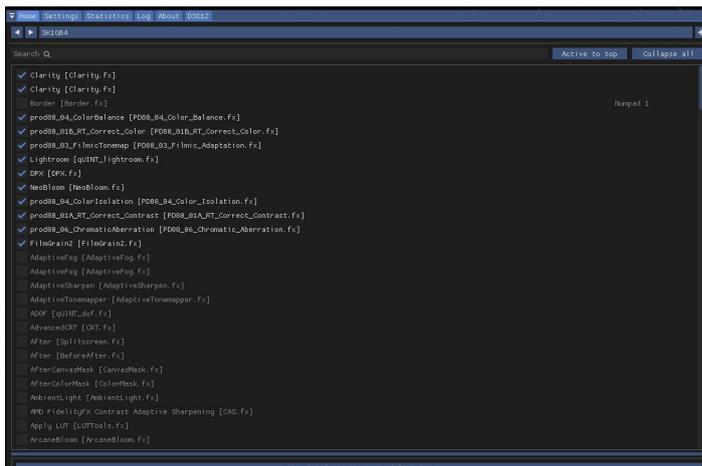
成功安装后，开启游戏在游戏初始界面**左上角会有英文字串**。



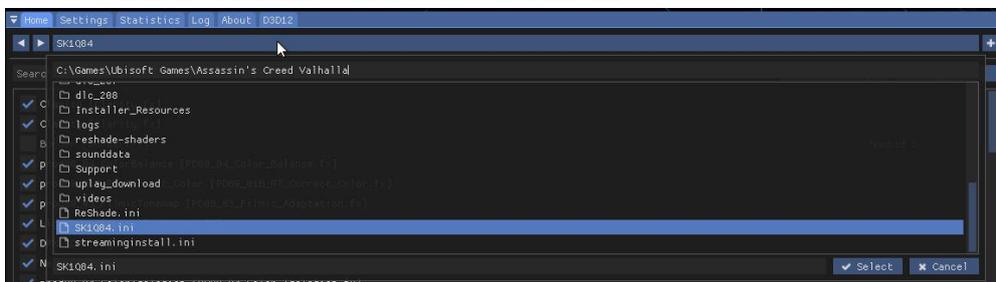
如果没有提示，则是安装出了问题。

请回到第一步，仔细查找是否安装步骤出现了问题。

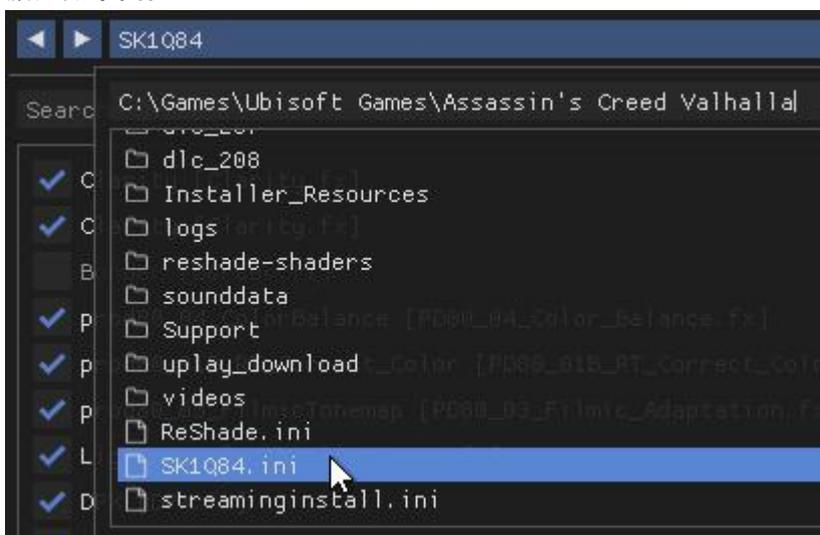
按启动键位开启调试菜单。默认启动键是“Home”键。  
如果笔记本用户键盘上没有“Home”键，自行输入法软键盘开启。



在上方下拉菜单里，选择“SK1Q84.ini”参数加载。



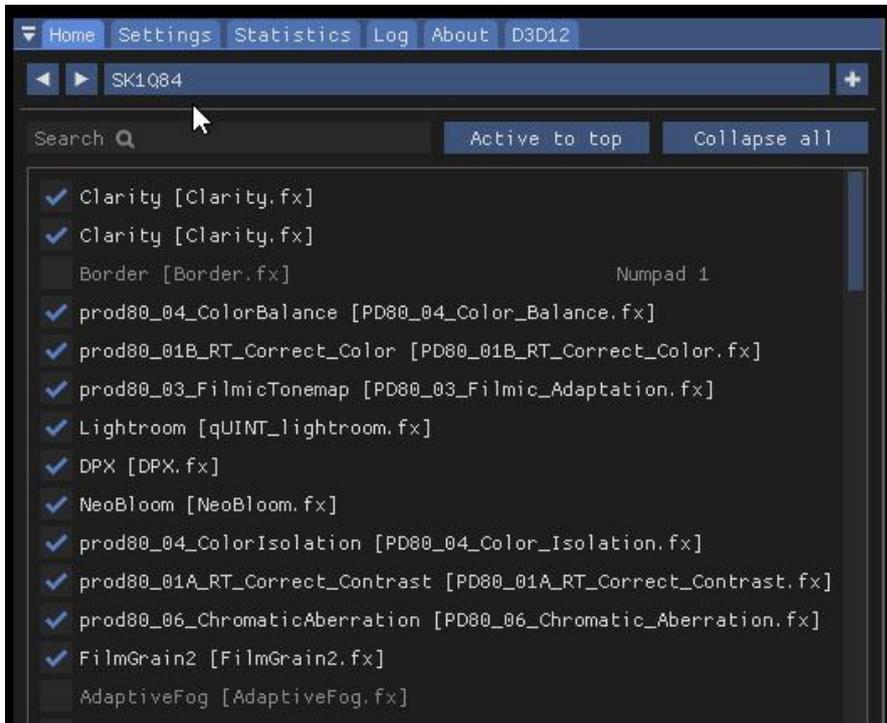
放大如下图。



加载后，游戏画面已有光影色彩变化。  
然后点开调试菜单上方第二项“Settings”。



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，修改为你习惯的键位。



滤镜默认开启了部分作者 SK1Q84 已调试好的匹配贴图的滤镜，是作者感觉最适合某个游戏的调试。  
可以自行选择开启或关闭，比较实机效果。  
其它滤镜是否开启，有何效果，可以自行尝试。  
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。  
如经验不足，可拿参数包里的参数重新覆盖。



这里这个“Border”滤镜，是默认自带快捷键的，为小键盘的“1”。  
这个为电影上下黑边效果。电影级画质补丁的标配。方便喜欢做视频的玩家实录电影播放效果。

我们以《刺客信条：英灵殿》为例，比较一下游戏内的开关效果。

游戏原版（关闭状态）



SK1Q84 电影级画质补丁（开启状态）



这里需要说明的一点是：如果你用 ReShade 官方原版默认的基础贴图滤镜，有可能我部分参数下会生效，但是实机效果会与用 SK1Q84 电影级画质补丁 贴图滤镜包 的明显不同。  
用我重制过的贴图滤镜包，SK1Q84 这个参数名不要改，需要匹配滤镜贴图，否则无法生效。

#### 4、贴图滤镜包和参数的升级。

后续作者有新版本贴图滤镜包或参数的更新，在没有特殊说明下，都可以直接覆盖安装使用。

#### 5、卸载。

回到第2步，按同样步骤操作安装，已成功安装过的，会出现选择“升级”和“卸载”选项，卸载就行。最后再把文件夹里我的 SK1Q84 参数文件和 reshade-shaders 文件夹（如果还有的话）删除。

### 三、有关画质补丁下帧率变化的说明

很多玩家关心游戏原版在装了画质补丁后的帧率变化问题，所以有必要讲一下。

首先是知识。

**帧数与帧率的区别。** 帧数与帧率，率 (Frame rate) = 帧数 (Frames) / 时间 (Time)，单位为帧每秒 (f/s, frames per second, FPS)。如果一个动画的帧率恒定为 60 帧每秒 (FPS)，那么它在一秒钟内的帧数为 60 帧，两秒钟内的帧数为 120 帧。

过去电影一秒大概是 24 帧，随着电影技术进步，现在李安等一批电影人在推动 120 帧甚至更高的高帧率电影，并运用新科技提升摄影机的精度，但发展和行业应用不是很理想。

一般游戏在 4K 格式下，能做到稳定稳定 30~60 帧每秒就已经可以了。你关了监测数值，45 帧和 60 帧之间的差距你肉眼是分辨不明显的，大可不必自添烦恼。

**在画质补丁安装之后，根据硬件不同，游戏帧率小范围浮动是正常的。**

简单点说，比如你原来原版游戏运行是 60 帧，装了画质补丁后显示是 50 帧，你觉得帧率变低了，是效能变差了。但恰恰相反，你现在呈现的画面可能是你之前需要 60 帧以上甚至更高才能达到的，已经有了巨大提升，有专业软件可以实机测试一下。这等于是你放弃个芝麻，得到个西瓜。

有些人的硬件还会因为装了画质补丁帧率不降反升的情况，所以我说会有小范围浮动，而不是肯定会降。

影响游戏帧率的因素很多，**游戏原版的自身优化是关键，你的机器配置硬件更是关键。**而低配机器的玩家就不要追求太多了，本来机器配置就 LOW，能通过一个画质补丁做到很大的提升，已经是个不小的前进了，所以不要指望画质补丁能让你的“帧数”得到巨大提升。

**说说外设，主要是显示器。**

显示器如何，屏显，这是影响你肉眼观察最大的因素。画质画质，得用眼看不是？目测是最直观的。

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。

**显示器刷新率高，提高帧率；像数高、色数高，影响你的画面色彩。**即使你是顶配显卡，没有好的显示器，你的画面看起来还是渣，这不代表你实际游戏在画质补丁下的呈现。

**因为每个人的显示器显色不同，所以在用电电影级画质补丁的同时，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，国产品牌要加把劲了。）

另外，显卡好坏这个不用多说了。以N卡光追DLSS下的视觉呈现为先导，引领了硬件的不断革新。而游戏对 CPU 的要求，其实并不高。

除了硬件外设，其实到了游戏本身，优化的情况就不尽相同。游戏卡不卡，跟开发商游戏优化有很大关系。很多玩家有个误区，觉得显卡越好，呈现出的画面效果越好、帧率越高，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，但也不是绝对的，要看怎么玩。这里我给点小窍门，兴许对你有帮助。

## 四、小窍门

一个电影级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配机器相匹敌甚至看起来更好？

举例子说明一下。

1、游戏内先设置 1080P 分辨率（再低了画面会模糊撕边失真），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，你就可以随便拉任何尺寸了。除非限定画幅比例的游戏。有一些你可以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、进入游戏内看，还像之前全屏时那么卡么？开启画质补丁，如果有其它设备，比较一下，画质有差么？首先得益于 ReShade 开源软件原始架构很出色，可以让我们这些二次开发者实现很多想法。电影级画质补丁在启动的时候，在我的参数下调用的是我重制的贴图，加上高清化滤镜的处理，在 1K 下显示的跟 4K 的贴图没什么区别。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。

总结一下，硬件越好，显卡越好，显示器越好，呈现出的画质就越好。再加上电影级画质补丁的加成，你就是拼画面截图秒杀一群小伙伴最靓的仔。会自己动手改参数调色，你又是独一无二的那个。

## 五、后记

做电影级画质补丁从开始到现在也有几年了，叫“电影级画质补丁”也是因为我自己就是个电影工作者，平时大量时间需要盯着做影视后期制作，得提要求，那就得有自己的审美和标准，慢慢的这些就落实到画质补丁的制作上了。

初期不熟练，也犯过错，一些技术细节请教国外做的不错的画质补丁作者，还因为是中国人被很傲慢的对待。于是只能靠自己摸索，总体上来说技术也在不断的进步，慢慢的发现自己已经比当时很傲慢的那些家伙好太多，那些人也开始转载我做的内容，开始主动跟我线上交流细节，也算得到了认可。

感谢这些年一直坚定支持、不断叫好鼓励我的小伙伴们（我不叫粉丝，对别人没有起码的尊重）。最初因为小伙伴们为了方便分享MOD建的十几人的QQ群，现在也奔几千人去了。在疫情期间，应大伙要求，我又开通了B站空间，发些我玩游戏的视频和电影级画质补丁的实机演示视频。

现在以“推荐游戏，交流心得，共享补丁”为旨的游戏交流圈子在不断的扩大，也能为大家提供一个结交游戏好友的平台，提供更好的互动娱乐体验。

有时候为了做补丁、MOD到满意为止，经常就是工作之余抽出时间来熬夜连续做几宿，搞的比干主业还累。就是为了对得起小伙伴们那句“SK1Q84 出品，必属精品”称赞。本就是凭着业余爱好做，只要是大家喜欢，也会保持热情继续做下去，保持一如既往的高品质、继续无偿分享制作的补丁和MOD。

我已经是个三十好几的老同志了，玩游戏也玩了二十多年了，精力也是有限，东西出的不多，但是希望每个都能做好，让大家喜欢、用上，同乐乐。

最后，作为山东人，给山东旅游局做个广告。山东有漂亮的山河、海岸，有历史悠久的文化，丰富的物产，齐鲁故地，孔孟之乡，漂亮的现代化城市，以及山东子弟支持着我国最强大的人民解放军保家卫国、支援全国各地建设，供给养活海另一侧的韩国、日本……总之，好客山东欢迎伙伴们来玩！

SK1Q84 的哔哩哔哩 B站视频空间 - <https://space.bilibili.com/437739952>

SK1Q84's 全遊戲討論群 - QQ群 - 945932660

SK1Q84  
于山东美丽的海边

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