

操作 : Steam®

グラフィック設定

| | |
|---------------|--|
| 画面解像度 | 画面解像度を選択します。ウィンドウ設定が「ウィンドウ」の場合は、この設定に合わせてウィンドウのサイズが変更されます。「ボーダレス」の場合は、ディスプレイの解像度に合うように拡縮されます。 |
| ウィンドウ設定 | ウィンドウモードの設定を行います。ゲーム画面の表示方法を「ウィンドウ」「フルスクリーン」「ボーダレス」から選びます。F9でも変更できます。 ※「ボーダレス」はウィンドウの枠を取り払い、画面サイズに引き延ばして疑似的に全画面表示します。 |
| フレームレート制限 | フレームレートの上限を「30」「60」「120」「144」「無制限」から選びます。 |
| 垂直同期 | 垂直同期のON/OFFを切り替えます。 |
| グラフィック全体品質 | グラフィックの品質設定を行います。「High」「Normal」「Low」から選ぶと、自動でグラフィックの各種設定が変更されます。 |
| テクスチャ品質 | テクスチャの品質設定を行います。 |
| 影品質 | 影の品質設定を行います。 |
| ローカルリフレクション品質 | 映り込み処理の品質設定を行います。 |
| エフェクト品質 | エフェクトの品質設定を行います。 |
| アンチエイリアス | 物体の輪郭を滑らかにする処理を「TXAA（高負荷）」「FXAA（低負荷）」「Off（無し）」から選びます。 |
| DOF | ピントを合わせた被写体以外をぼかす処理の有無を切り替えます。 |
| アンビエントオクレーション | 陰影を強調する処理の有無を切り替えます。 |
| ブルーム | 光の周りをうっすら光らせる処理の有無を切り替えます。 |
| ライトシャフト | 太陽から発せられる一部の光の有無を切り替えます。 |
| 描画距離 | 物体の表示距離を設定します。 |
| ポイントライトの表示距離 | ポイントライトの表示距離を設定します。 |
| 草の表示距離 | 地面の草の表示距離を設定します。 |
| 草の密度 | 地面の草の密度を設定します。 |
| モーションブラー | オブジェクトが動く時にブレが生じる表現の有無を切り替えます。 |
| ポストプロセス | ポストプロセスのON/OFFを切り替えます。 |
| テクスチャフィルタリング | テクスチャフィルタリングの設定を行います。 |
| NPC密度 | NPC密度の設定を行います。 |
| 影の表示制限 | 影を表示する距離の設定を行います。 |
| 水品質 | 水品質の設定を行います。 |
| アニメーション距離 | モデルのアニメーション距離の設定を行います。 |
| 敵移動数制限 | 敵移動数の上限を切り替えます。 |
| ボリュームトリックフォグ | ボリュームトリックフォグのON/OFFを切り替えます。 |
| LOD距離 | LOD（レベルオブディテール）距離の設定を行います。 |
| テレイン品質 | テレイン品質の設定を行います。 |
| 雨品質 | 雨品質の設定を行います。 |