

조작 : Steam®

그래픽 설정

화면 해상도	화면 해상도를 선택합니다. 창 설정이 「창」일 경우에는 해당 설정에 맞춰 창의 크기가 변경됩니다. 「테두리 없는 창」일 경우에는 디스플레이의 해상도에 맞도록 확대/축소됩니다.
창 설정	창 모드를 설정합니다. 게임 화면의 표시 방법을 「창」「전체화면」「테두리 없는 창」 중에서 선택합니다. F9로도 변경할 수 있습니다. ※「테두리 없는 창」은 창의 테두리를 제거하고 화면의 크기를 늘려 전체화면처럼 표시해줍니다.
프레임 레이트 제한	프레임 레이트의 상한을 「30」「60」「120」「144」「무제한」 중에서 선택합니다.
수직 동기	수직동기의 활성화 여부를 설정합니다.
그래픽 전체품질	그래픽 품질을 설정합니다. 「High」「Normal」「Low」 중에서 선택하면 그래픽의 각종 설정이 자동으로 변경됩니다.
텍스처 품질	텍스처 품질을 설정합니다.
그림자 품질	그림자 품질을 설정합니다.
로컬 리플렉션 품질	반사 처리의 품질을 설정합니다.
효과 품질	효과 품질을 설정합니다.
앤티 에일리어스	물체의 윤곽을 매끄럽게 하는 처리를 「TXAA(고부하)」「FXAA(저부하)」「Off(끄기)」 중에서 선택합니다.
DOF	초점을 맞춘 피사체 이외를 흐리게 하는 처리의 활성화 여부를 설정합니다.
앰비언트 오클루전	음영을 강조하는 처리의 활성화 여부를 설정합니다.
블룸	빛의 주변을 희미하게 빛나게 하는 처리의 활성화 여부를 설정합니다.
라이트 샤프트	태양에서 나오는 일부 빛의 유무를 설정합니다.
거리 보기	물체의 표시 거리를 설정합니다.
포인트 라이트 표시 거리	포인트 라이트 표시 거리를 설정합니다.
풀 표시 거리	땅에 있는 풀의 표시 거리를 설정합니다.
풀 밀도	땅에 있는 풀의 밀도를 설정합니다.
모션 블러	오브젝트가 움직일 때 흐림 효과가 발생하는 표현의 활성화 여부를 설정합니다.
포스트 프로세스	포스트 프로세스의 활성화 여부를 설정합니다.
텍스처 필터링	텍스처 필터링을 설정합니다.
NPC 밀도	NPC 밀도를 설정합니다.
그림자 표시 거리	그림자 표시 거리를 설정합니다.
물 품질	물 품질을 설정합니다.
애니메이션 거리	모델의 애니메이션 거리를 설정합니다.
적 이동 제한	적의 이동 상한을 설정합니다.
볼류메트릭 포그	볼류메트릭 포그의 활성화 여부를 설정합니다.
LOD 거리	LOD(레벨 오브 디테일) 거리를 설정합니다.
지형 품질	지형 품질을 설정합니다.
비 품질	비 품질을 설정합니다.