

操作：Steam®

图像设定

画面分辨率	可选择画面分辨率。窗口设定为“窗口化”状态时，窗口会配合该设定变更尺寸；“无边框”状态时，则会根据屏幕分辨率进行缩放。
窗口设定	设定窗口模式。可以选择“窗口化”“全屏”“无边框”三种模式显示游戏，也可按F9切换。 ※“无边框”模式下窗口会隐藏边框并放大至屏幕大小，产生类似全屏的显示效果。
限制帧速率	设定帧速率的上限。共有“30”“60”“120”“144”“无限制”五种可供选择。
垂直同步	切换垂直同步的开关。
图像整体品质	设定图像品质。选择“高”“中”“低”任一选项后，系统会自动变更各类图像设定。
纹理品质	设定纹理品质。
阴影品质	设定阴影品质。
局部反射品质	设定倒影处理的品质。
效果品质	设定效果品质。
抗锯齿	设定物体边缘的平滑处理。共有“TXAA（高负荷）”“FXAA（低负荷）”“Off（无限制）”三种选项可供选择。
DOF	开启或关闭焦点外景物的模糊处理。
环境光遮蔽	开启或关闭阴影表现的强化处理。
全屏泛光	开启或关闭泛光处理。
光束	选择是否显示太阳散发出的部分光束。
绘制距离	设定显示物体的距离。
点光源显示距离	设定点光源的显示距离。
草的显示距离	设定地面上草的显示距离。
草的密度	设定地面上草的密度。
动态模糊	选择物体移动时是否发生晃动表现。
后制	切换后制的开关。
纹理过滤	设定纹理过滤。
NPC密度	设定NPC的密度。
阴影的显示距离	设定阴影的显示距离。
水面效果品质	设定水面效果品质。
动画距离	设定模型的动画距离。
敌方移动数量限制	切换敌方移动数量的上限。
体积雾	切换体积雾的开关。
细节层次距离	设定细节层次（Level of detail）距离。
地形品质	设定地形品质。
雨景品质	设定雨景品质。