

操作：Steam®

圖像設定

畫面解析度	選擇畫面解析度。視窗設定為「視窗」狀態時，視窗會配合該設定變更尺寸；「無邊框」狀態時，會配合顯示器的解析度進行縮放。
視窗設定	設定視窗模式。可以選擇「視窗」／「全螢幕」／「無邊框」三種方式顯示遊戲。也可藉由F9切換。 ※「無邊框」模式下視窗會隱藏邊框並放大至螢幕大小，產生類似全螢幕的顯示效果。
限制影格率	設定影格率上限。有「30」／「60」／「120」／「144」／「無限制」五種選項可供選擇。
垂直同步	切換垂直同步為ON/OFF。
圖像整體品質	設定圖像品質。選擇「高」／「中」／「低」任一選項後，系統會自動變更各類圖像設定。
紋理品質	設定紋理品質。
陰影品質	設定陰影品質。
局部反射品質	設定倒影處理的品質。
效果品質	設定效果品質。
反鋸齒	設定物體邊緣的平滑化處理。有「TXAA(高負荷)」／「FXAA(低負荷)」／「無限制」三種選項可供選擇。
DOF	開啟或關閉焦點外景物的模糊處理。
環境光遮蔽	開啟或關閉陰影表現的強化處理。
光暈	開啟或關閉光暈處理。
光束	選擇是否顯示太陽散發出的部分光束。
描繪距離	設定顯示物體的距離。
點光源顯示距離	設定點光源的顯示距離。
草的顯示距離	設定地面上草的顯示距離。
草的密度	設定地面上草的密度。
動態模糊	選擇是否顯示物體移動時的模糊效果。
後製	切換後製處理為ON/OFF。
紋理過濾	設定紋理過濾。
NPC密度	設定NPC的密度。
陰影的顯示距離	設定陰影的顯示距離。
水面效果品質	設定水面效果品質。
動畫距離	設定模型的動畫距離。
敵方移動數量限制	切換敵方移動數量的上限。
體積霧	切換體積霧為ON/OFF。
細節層次距離	設定細節層次（Level of detail）距離。
地形品質	設定地形品質。
雨景品質	設定雨景品質。