

## ビジュアルエディター 解説第2回

### ■画面効果設定

明度	画面全体の明るさを変化させます。 数値が高いと白っぽくなります。
彩度	色の鮮やかさを変化させます。 数値が高いと色味が濃く、低いと白黒になります。
ブルーム	明るいところをより明るく見せます。 強くすると反射しているように見えます。明るい個所から、さらに光があふれ出すような効果を設定できます。
ブルームのしきい値	明るくさせる個所の範囲を変更します。 値が低いほど効果範囲が広がり、高いと狭くなります。
ミドルグレイ	灰色の個所の明るさをより明るくしたり暗くしたりできます。
画面ブラー	カメラのブレや被写体の移動によって生じるボケや残像を調整します。 数値を高くするほど影響度が大きくなります。 ※この値はあまり大きくしないことを推奨します。

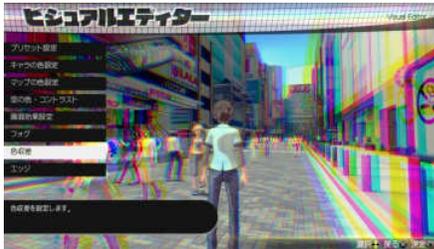
### ノーマル



### フォグ



### 色収差



### エッジ



### ■フォグ

フォグのカラー【RGB】	視界に映る空気の色を変更できます。 遠景になるほどぼやけた雰囲気を実感的に表示できます。
有効距離（近く）	フォグ描画の開始距離の設定。
有効距離（遠く）	フォグ描画の終了距離の設定。

### ■色収差

色収差（横方向）【RGB】	被写体を構成しているRGB各色を横方向に特定の色だけがブレた表現をします。
色収差（縦方向）【RGB】	被写体を構成しているRGB各色を縦方向に特定の色だけがブレた表現をします。

### ■エッジ

エッジのカラー【RGB】	画面内に表示されている建物などの輪郭線の色を変更します。
線の太さ	エッジの横幅の太さを変更します。厚みのある線が表示されます。
線の強さ	エッジの色味の強さを変更します。濃いほど線が強調されます。