

7/8: 比較半透明成像及修補差異問題

7/22: 完成技術修補

8/5: 研究插件撰寫

8/19: 嘗試插件撰寫

9/2: 初步成品

7/8: 比較半透明成像及修補差異問題

比較全方位硬體光追與當前進度成像並嘗試
處理差異

當前已知問題:

上下左右未倒立

反射效果過強

7/22: 完成技術修補

預計差異處理完成

8/5: 研究插件撰寫

基本及進階插件研究

8/19: 嘗試插件撰寫

撰寫插件

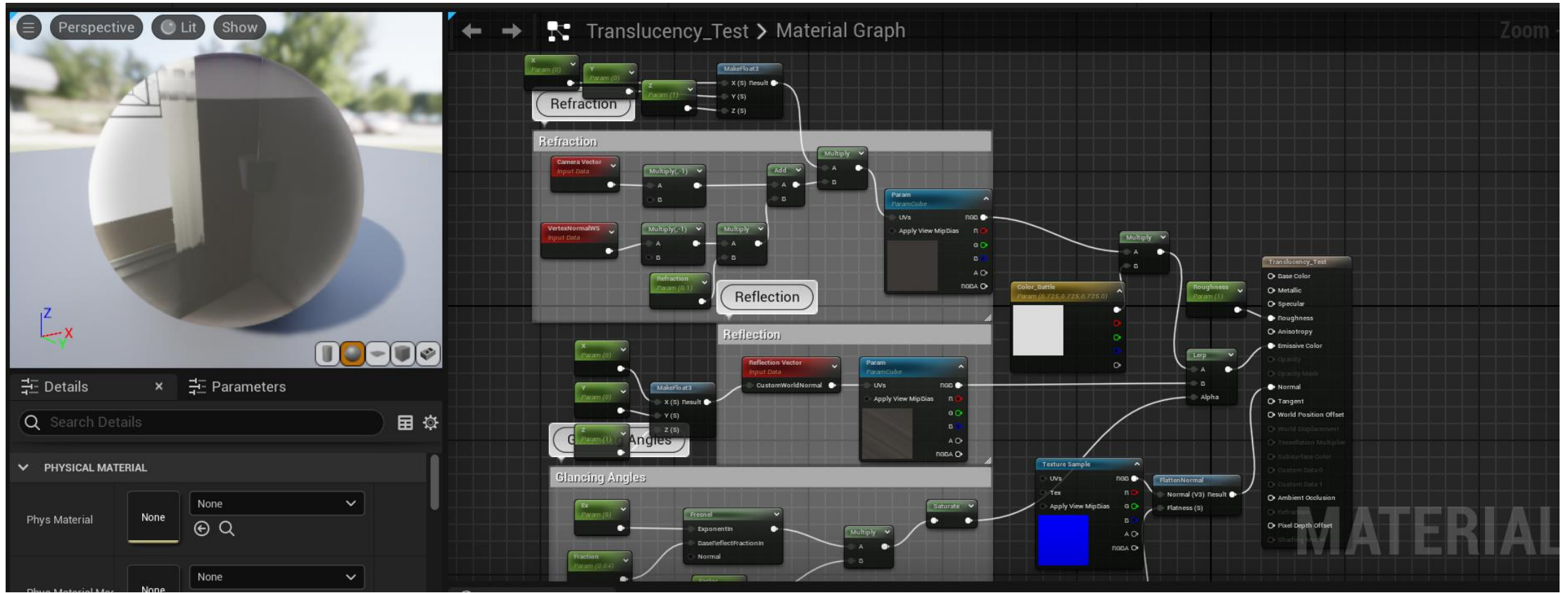
預計達成效果

使用者可自由選擇場景中哪些材質使用
半透明透視效果(插件中可能加入一些細部調
整參數)

9/2: 初步成品

可使用插件生成仿硬體光追半透明效果

Upside down



Result image

