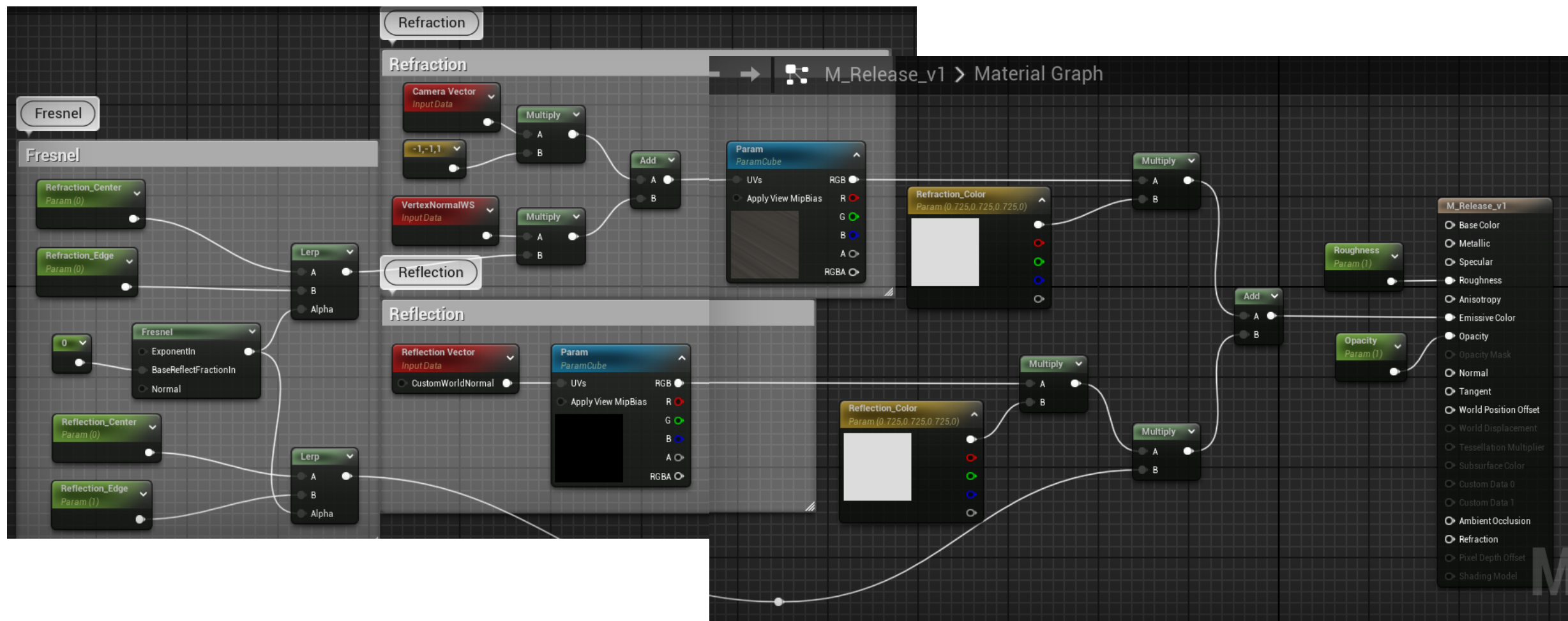


先決條件

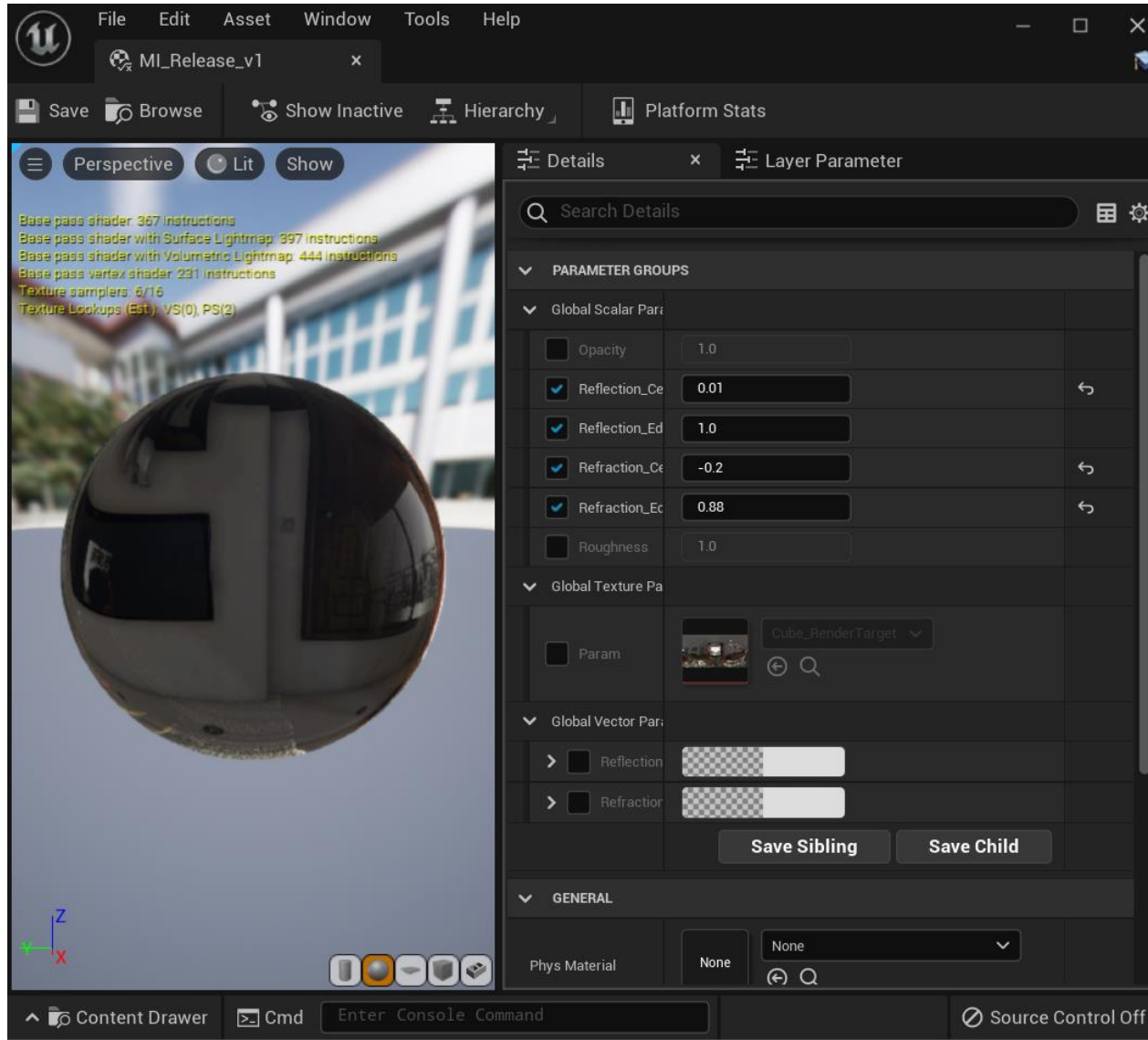
Screen Capture Cube -> Hidden Actor -> Add Material

Scene Capture Cube 與該 Material Transform 需相同

Blueprint



Material_Instance



可更改

顏色

折射強弱(中心/邊緣)

反射強弱(中心/邊緣)

不透明度，粗糙度....

無法避免的問題

無法實現材質內的左右顛倒:

使用 **Scene Capture Cube** 抓取，僅能實現整個抓取的場景左右顛倒，無法實現僅有材質內的左右顛倒

無法調整 focal length:

Scene Capture Cube 無法調整 focal length，與硬體光追的呈像範圍略有偏差

不同的折射效果:

硬體光追距離材質越近時，折射越顯著，視野越小；使用軟體光追模擬時，距離半透明材近越近，折射越不顯著，視野越大