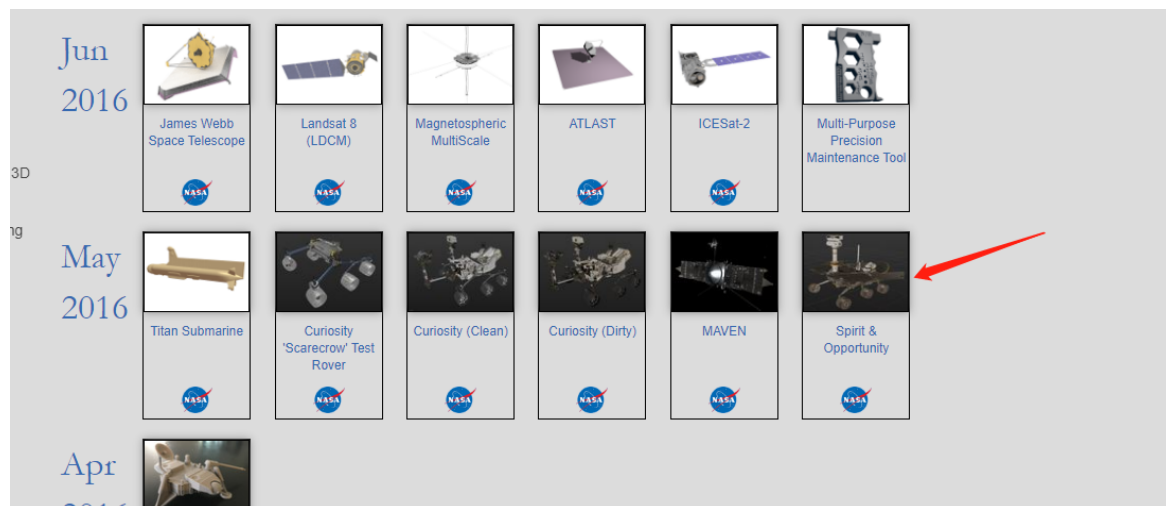


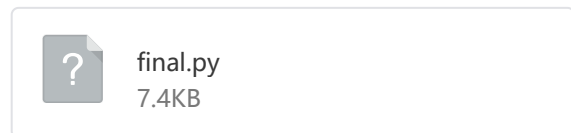
nasa 大多数模型提供了blender文件，但是由于早期文件存在版本不兼容的问题，因此，会导致皮肤或者其它功能失效。简易查找模型的时候，基于时间排序，目前已测试的是2016 年发布的机遇号皮肤无法自动识别。

https://nasa3d.arc.nasa.gov/models/sort_date



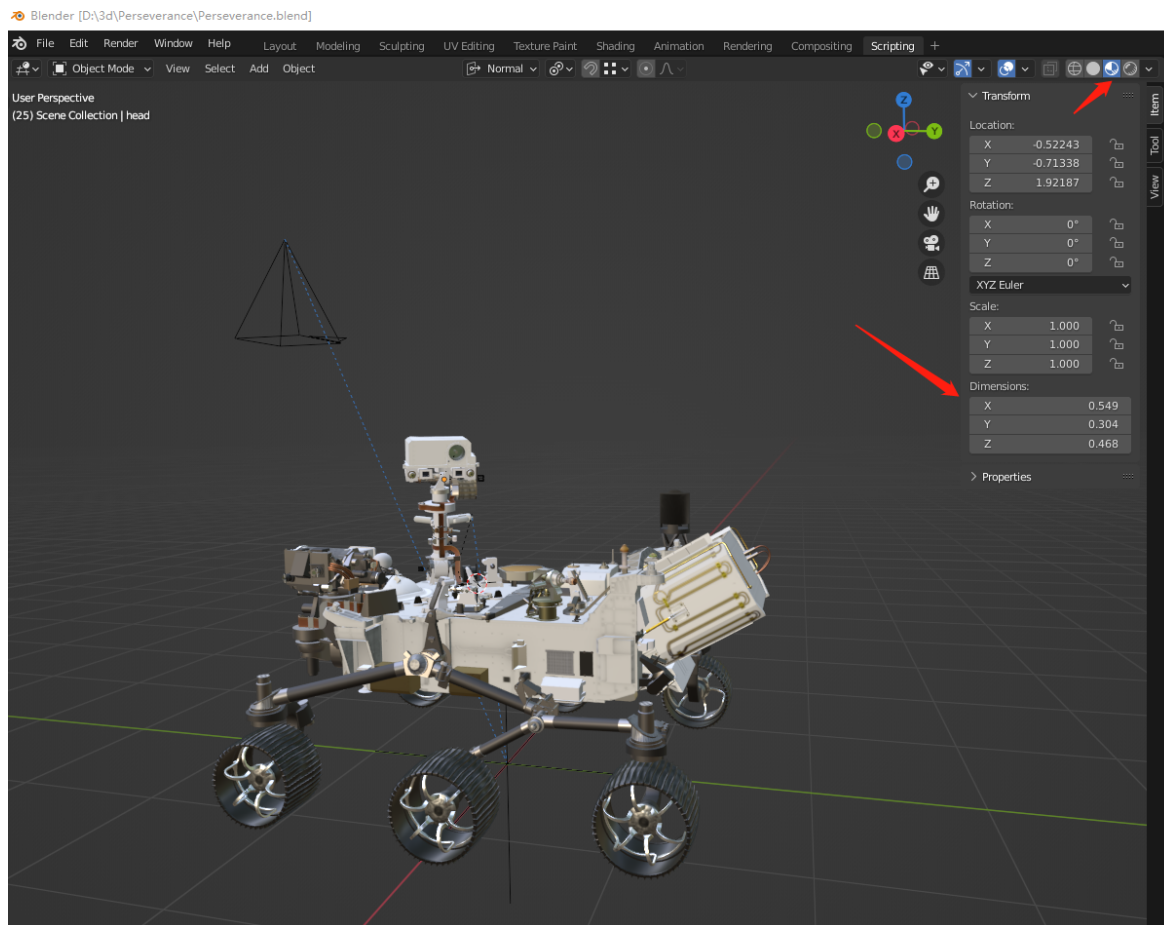
部分模型携带了动作，也就是可以通过animation 进行控制动作帧，配合渲染生成不同动作下的目标模型数据。

每个模型需要调整相机坐标，来保障输出的图像占比。

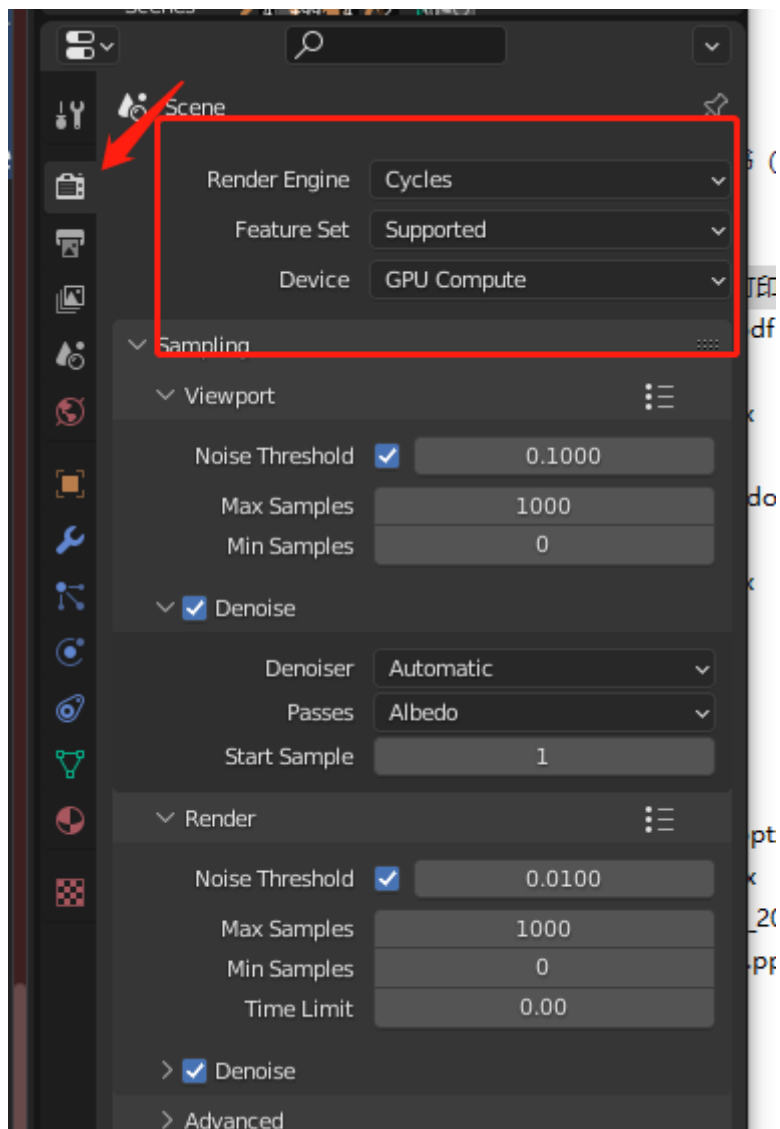


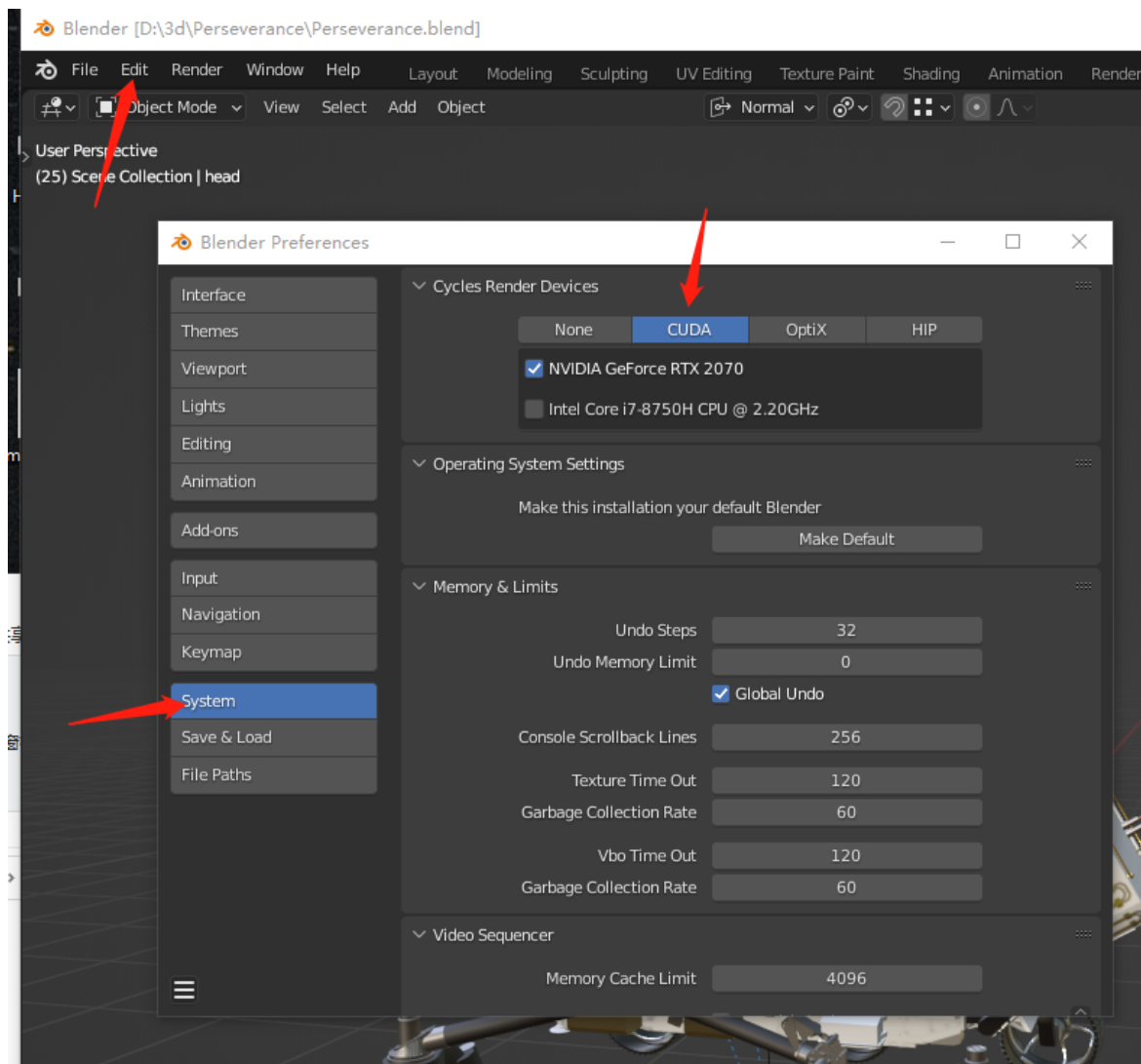
需要注意的事项：

1. 模型文件正常，皮肤可见，尺寸合理

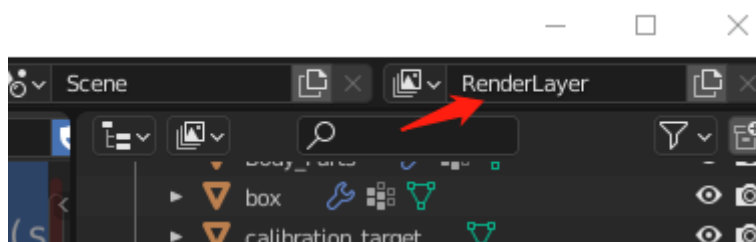


2. 激活了GPU选项





3. 场景名称，与代码对应



```

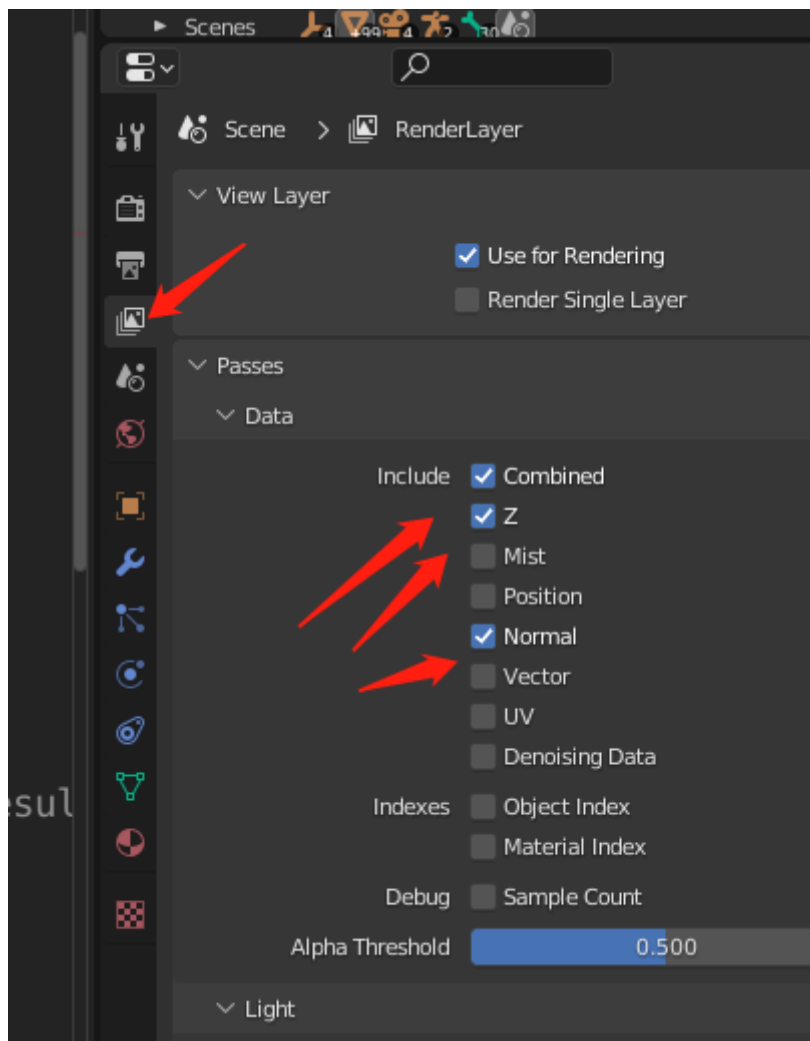
4
5 # Add passes for additionally dumping albedo and normals.
6 scene.view_layers["RenderLayer"].use_pass_normal = True
7 #scene.view_layers["ViewLayer"].use_pass_normal = True
8 scene.render.image_settings.file_format = str(FORMAT)
9 scene.render.image_settings.color_depth = str(COLOR_DEPTH)
10 |
11 #'''

```

4. 输出执行窗口

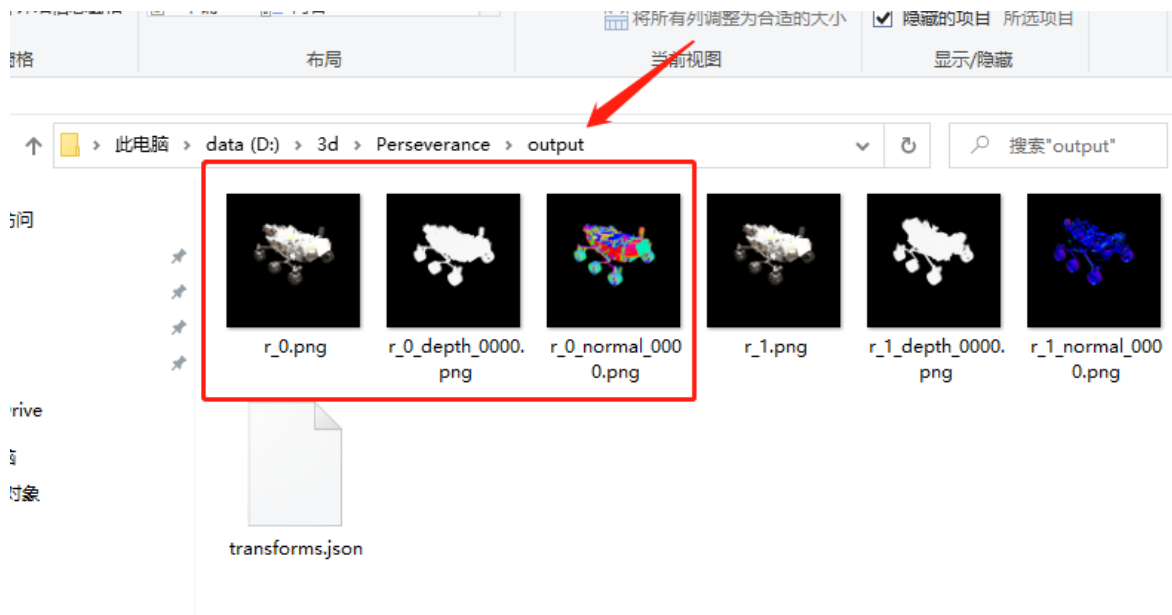
window-Toggle system console

5. 确认渲染内容



6. 执行脚本，选择scripting，新建
复制脚本内容到文本编辑器内，点击三角执行。
通过4进行执行结果反馈
会在模型工程下的output输出结果





需要基于目标修改旋转视角

需要调整光源位置和相机高度，目前为在固定高度绕z轴旋转360度

需要优化json文件存储方式，目前以采样执行为单位存放。

blender优势：光影效果优秀

劣势：资源较少，脚本编写和debug太困难。脚本并不能完全对工程文件进行控制，大多数按钮优先级高于脚本。

下面是三方模型导入工程测试，用的之前的model

