**10月18日（周一）**

**总结：**

在上一周，我们尝试了多种方法对飞机的标注进行优化，比如直接将飞机部件3D坐标投影过来的像素点作为原点，以半径为2扩大标注范围；重新寻找3D渲染规律；寻找离散点集的边界等。但以上方案都基本无效或者在视觉效果上的提升微乎其微，目前我们所发现的规律是，飞机98%以上的部件在Depth-only #1这个通道里都能找到，但是在将部件3D坐标投影到二维平面上时，每个部件只有一部分像素点被覆盖（大部分是在部件的轮廓上，但是有一些点又在部件内部，所以直接用凸包效果很差）。目前考虑能否优化投影方式来解决这个问题。

**下周计划：**

1. 搜集资料并研究部件mesh的坐标集（SV\_Position）与二维平面的映射关系、继续优化飞机的像素级标注问题
2. 开始着手研究MSFS游戏接口，以达到更改飞机视角、机场天气、时间等条件
3. 开始着手研究Renderdoc如何自动截帧并导出