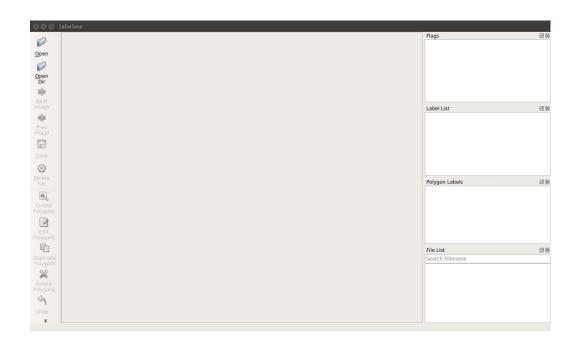
### 1.1 布局(参考):



### 1.2 标注类型

- Polygon
- Rectangle
- Line
- LineStrip
- Curve (Bezier)
- Freeform (Lines and Curves)

# 1.3 默认标注类别 (开启即出现在 Label list 中)

- 自行车 (bike)
- 公交 (bus)
- 汽车 (car)
- 摩托车 (motor)
- 火车 (train)

- 货车 (truck)
- 骑手 (rider)
- 行人 (person)
- 交通灯 (traffic light)
- 交通标志 (traffic sign)
- 可行驶区域
- 车道线

### 1.4 Attributes (增加)

## 1.4.1 常规:

- 遮挡(occluded)
- 截断(truncated)

#### 1.4.2 特殊:

## 1.4.2.1 交通标示

交通标示可标注常见含义:

- 限速 5(10, 20, ...)
- 解除限速
- 停车(stop)
  - 禁止进入(no entry)
- 右转
- 左转
- 直行
- 保持左侧行驶
- 保持右侧行驶
- 交通锥
- 其他标志

### 1.4.2.2 交通灯

- 未知(交通灯背面, 交通灯熄灭, 错误显示)

- 红
- 黄
  - 绿

# 1.4.2.3 可行驶区域

- 当前
- 备选

### 1.4.2.4 车道线

- 方向
  - a) 水平
  - b) 垂直
- 车道线类型
  - a) 路边沿线
  - b) 单黄线
  - c) 双黄线
  - d) 单白线
  - e) 双白线
  - f) 人行横道
- 线条表示
  - a) 虚线
  - b) 实线

# 1.4.2.5 行人

行人可标注关键点:



1. 右肩	2. 右肘	3. 右腕	4. 左肩	5. 左肘
6. 左腕	7. 右髋	8. 右膝	9. 右踝	10. 左髋
11. 左膝	12. 左踝	13. 头顶	14. 脖子	

每个人体骨骼关键点有三种状态: 可见、不可见、以及不在图内或不可推测

#### 1.5 逻辑

- 1.5.1 当前显示的图片可以被拖拽
- 1.5.2 图片中的标注与 Polygon Labels 进行对应
- 1.5.3 Polygon Labels 窗口可全选, 反选等操作
- 1.5.4 标注可以进行图片间拷贝
- 1.5.5 标注的类别通过颜色进行区分
- 1.5.6 对某一标注进行修改时,淡化其他标注

### 2. 深度学习预标注

- 2.1 模型类别
  - 2.1.1 目标检测
  - 2.1.2 可行驶区域

- 2.1.3 人体关键点
- 2.2 模型文件

模型以.pb 格式进行加载

- 2.3 测试时增广(TTA)
  - 2.3.1 图片缩放
- 3. 标注输出
  - 3.1 标注结果保存到.json 文件
  - 3.2 .json 模板
    - 3.2.1 目标检测

```
{
    "category": "car",
    "attributes": {
        "occluded": false,
        "truncated": false,
        "edge": 510.02456,
        "trafficLightColor": "none"
},
    "manualShape": true,
    "box2d": {
        "x1": 488.249681,
        "y1": 447.749695,
        "x2": 559.687124,
        "y2": 509.287154},
    "id": 1},
{
    "category": "traffic light",
    "attributes": {
        "occluded": false,
        "truncated": false,
        "edge": null,
        "trafficLightColor": "none"
},
    "manualShape": true,
    "manualAttributes": true,
    "box2d": {
        "x1": 300.249667,
        "y1": 56.749665,
        "x2": 320.687154,
        "y2": 68.287153},
    "id": 2},
```

3.2.2 可行驶区域

#### 3.2.3 车道线