

打标签参考文档

一、参考图





【说明】

1. 类别有两个：pallet 和 hole;
2. 对托盘侧面用四点多边形框出，类别为 pallet;
3. 对托盘两个孔用四点多边形框出，类别为 hole;

【注意事项】

1. 托盘侧面框需要**向内**一点点距离，不要太过贴紧，节点不能溢出到托盘外面（图 1）；

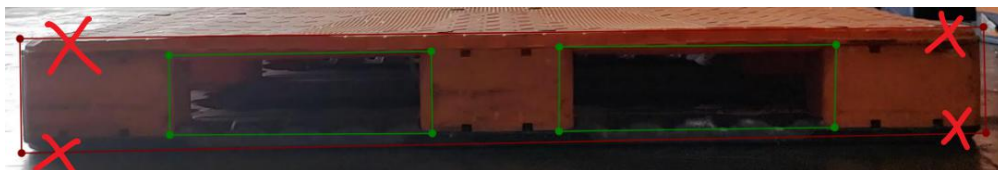


图 1 节点溢出

2. 托盘两个孔的线需要**向外**一点点距离，也不要太过贴紧，有倒角的，边线贴合倒角最外面那个边线（图 2），不能距离孔边缘太远（图 3），也不能在孔的内部（图 4）；



图 2 对于孔，合适的框大小（正确示范）



图 3 边线不要离孔过远（错误示范）

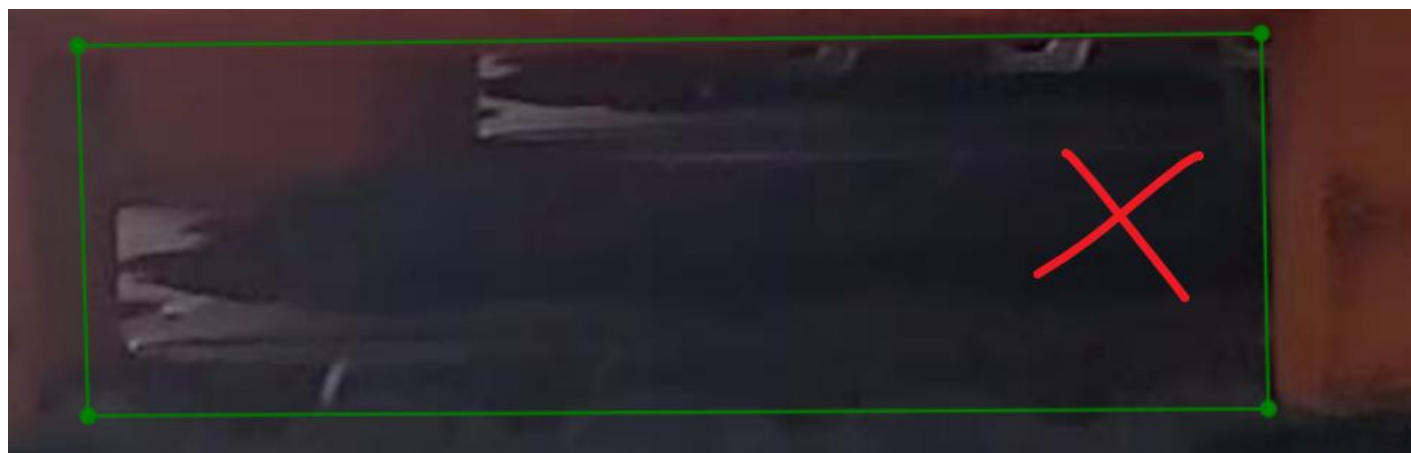


图 4 四点多边形不要框在孔的内部（错误示范）

3. 优先打**离画面最近**的托盘，并且这个托盘是完整的，如果该图片所有托盘都不完整，可以跳过；
4. 一排有超过两个以上的托盘并列时，就对两个进行打标签就可以，从**最近的**开始选，如下图 5，有三个完整托盘并列在一起，只选取最近的两个，**最多打 6 个框**；



图 5 三个完整托盘并列，打最近的两个

5. 上下有两排的，把上下两个垒在一起的看成一组，选两组**最近的**进行打标签，如下图 6，有三组垒在一起的托盘，那么只取最近的两组打标签，**最多 12 个框**。



图 6 上下两个垒在一起为一组，打**最多**两组标签，**最多** 12 个框