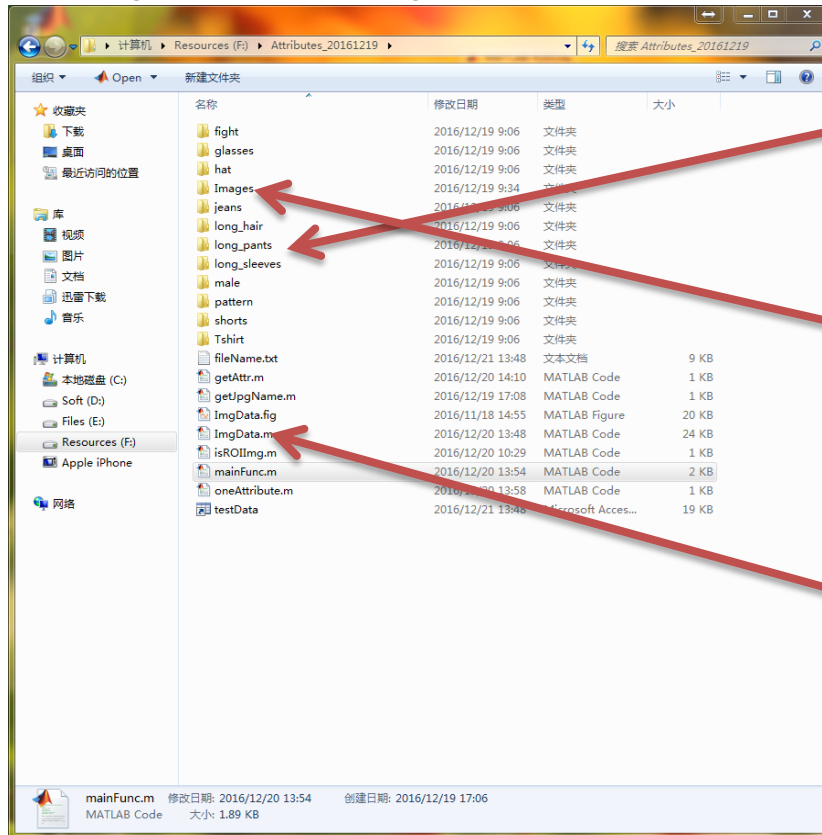


# 人物属性标注工具说明

#1, 将小图转化为 mat 文件

将原有 original 文件夹改名为 Images。

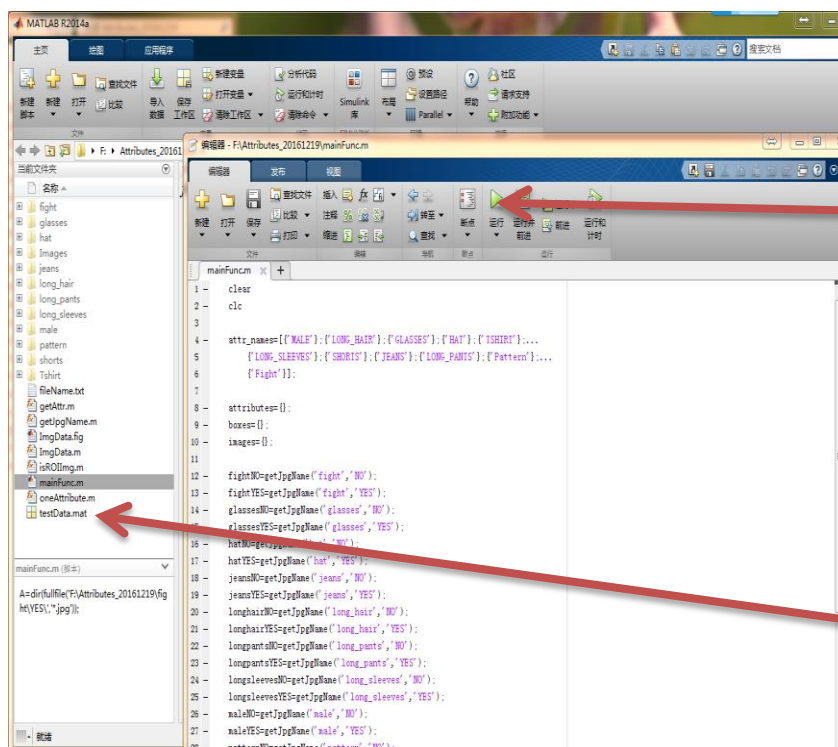


每个属性的小图文件夹

Images 是原图 (大图)

工具代码

打开 mainFunc.m, 运行该函数, 得到 mat 文件结果为 testData.mat

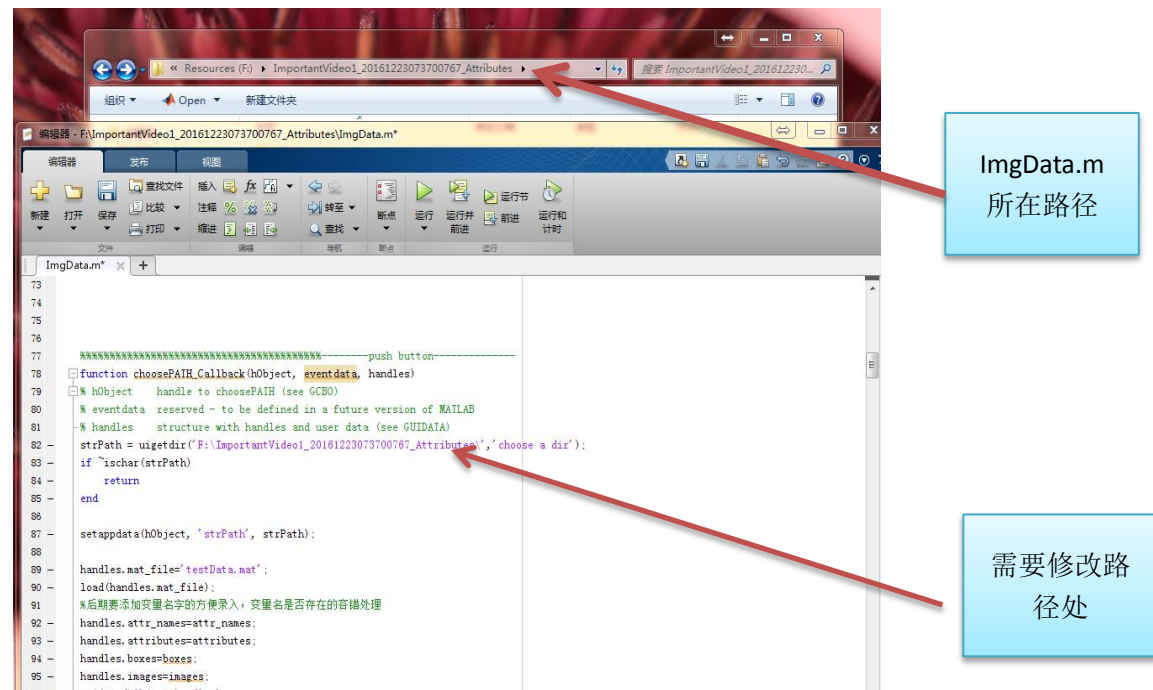


运行  
mainFunc.m  
工具

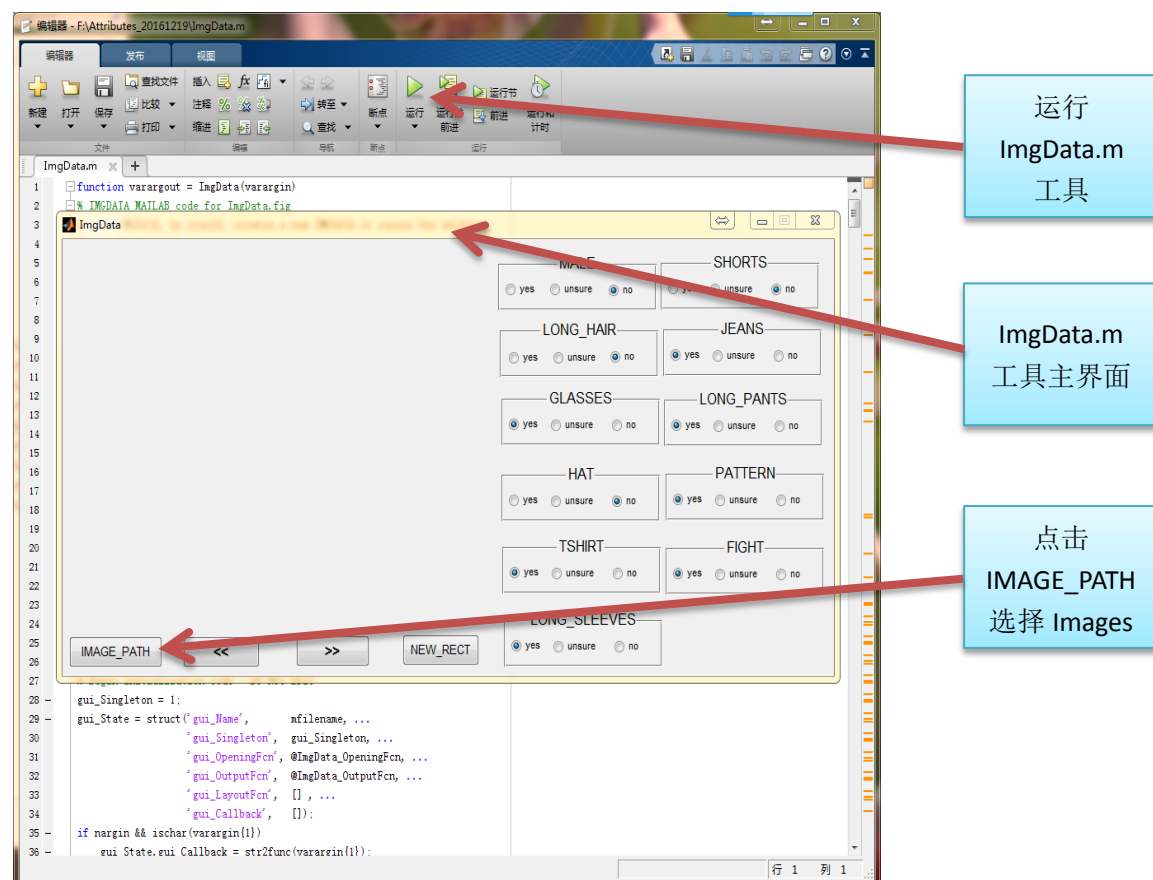
结果文件

## #2, 人物属性标注工具

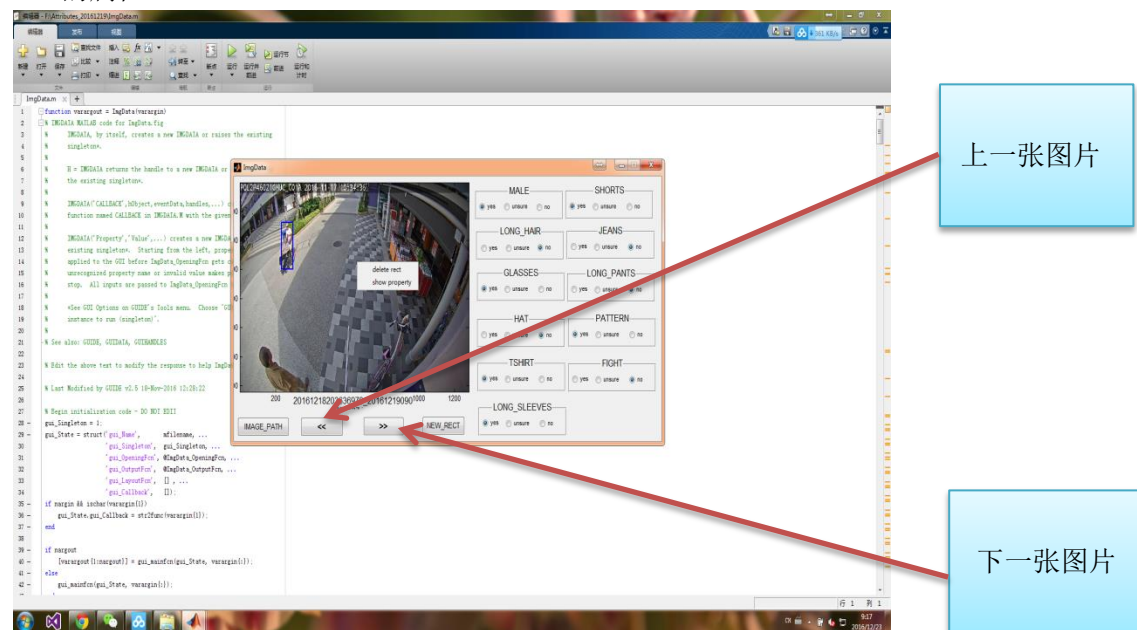
首先, 修改当前工具所在的文件夹路径, 打开 `ImgData.m` 文件, 在 `choosePATH` 函数中将工具 `ImgData.m` 所在的根目录赋值给 `uigetdir` 的第一个输入参数。



打开 `ImgData.m` 工具, 点击运行, 进入工具界面, 点击 `IMAGE_PATH` 选择 `Images` 作为输入。



在图片上鼠标右键选择 show property，将光标定位到要修改属性的 box（选中后 box 会标记为蓝色）就能在右边属性区显示 box 原有的属性，直接点击单选框就能对 box 的属性进行修改；完成当前图片的所有 box 属性修改后可选择进入上一张图片或者下一张图片继续查看图片 box 的属性。



### #3，注意 box 层叠的情况

如果出现下面这种 box 层叠的情况，可先尝试鼠标右键之后将光标定位到内部的小框，若此时选中的仍旧是外面大框，而不是小框，此时需要查看大框属性，手动记下大框所有属性，然后删除大框（在右键菜单中，与显示属性的操作相同），接着在原有大框位置新建 box（工具中 NEW\_RECT 按钮可实现），最后将大框原有属性标记上即可。

