

标注需求文档规范

目录

1 通用标注需求模板.....	2
2 场景化标注需求模板.....	3
2.1 3D 点云.....	3
2.2 斑马线.....	4
2.3 车道线.....	4
2.4 车辆分割.....	4
2.5 车辆关键点.....	5
2.6 车辆检测.....	6
2.7 车辆属性.....	7
2.8 车牌仿射拉框.....	8
2.9 车牌关键点.....	8
2.10 车牌拉框.....	9
2.11 车牌内容.....	10
2.12 车牌属性.....	11
2.13 动物关键点.....	11
2.14 动物检测+属性.....	12
2.15 非机动车.....	13
2.16 骑行者.....	13
2.17 人脸拉框+5 点.....	14
2.18 视频目标检测.....	16
2.19 视频目标追踪.....	17
2.20 视频起止帧及属性.....	18
2.21 视频特定目标属性.....	19
2.22 手势.....	19
2.23 停止线.....	20
2.24 服装属性.....	21
2.25 OCR.....	21
2.26 不规则物体检测.....	22
2.27 不规则物体属性.....	23
2.28 平面检测.....	23
2.29 平面属性.....	24
2.30 人脸关键点.....	24
2.31 人脸检测.....	25
2.32 人脸属性.....	26
2.33 人体关键点.....	27
2.34 人体检测.....	27
2.35 人体轮廓线.....	28
2.36 人体属性.....	29

2. 37 人像分割..... 30

2. 38 手势分割..... 30

2. 39 手势关键点..... 31

2. 40 手势检测..... 31

2. 41 手势属性..... 32

2. 42 交通灯..... 32

2. 43 物体检测..... 33

1 通用标注需求模板

在创建标注任务时需上传需求描述文档，用于指导人工标注和人工质检。需求文档需详细描述标注要求，减少后期因标注员理解偏差造成的工作失误，降低标注员和用户的沟通成本，提高标注员和用户的工作效率。

使用场景		[比如训练大语言模型，自动驾驶 ADAS...]
标注类型		[比如拉框、多边形、点云...]
数据描述		[此处需要写明要标注什么数据，数据格式]
待标注目标		[此处需要写明需要标注什么]
数据规模		[此处需要写明待标图片的张数/视频的段数]
通用标注要求	标注范围	<div><div>1. 标注距离（例如：120 米半径的范围圈，障碍物点全部在范围圈外不标注）</div><div>2. 需要如何标注（3D 拉框、标点、多边形等方式）</div><div>3. 待标目标是哪些：车辆、行人、机动车、非机动车、交通标志等；</div><div>4. 待标目标的点数要求：例如少于 5 点不标；</div><div>5. 待标目标的尺寸要求，如行人的高度限制在 1.5-1.8 米</div><div>6. 被截断目标是否需要标注（截断到何种程度不需要标注）</div><div>7. 被遮挡目标是否需要标注（被遮挡多少不需要标注）</div><div>8. 2D 图是否需要标注；</div><div>9. 是否标注模糊 2D 图像</div><div>10. 是否标注目标影像（玻璃幕墙或其他物体反射）</div><div>11. 是否标注完全被遮挡，但能够透过近处车窗可以较清晰看见的目标（带图说明）</div><div>12. 其他要求</div></div>

标注规则及示例	<ol style="list-style-type: none"> 1. 正样例（需要标注情形的示例....）和负样例（误标、漏标、错标....）带图说明 2. 数据模糊或者损坏时的处理方式（跳过不标、标注为无效图片，或者其他） 3. 对标注顺序、目标大小是否有要求 4. 待标物是否支持使用复制上一页功能 5. 标注距离描述 6. 倾斜地面怎么标 7. 被遮挡是否需要人工补全 8. 目标点云不全，是否需要脑补人工补全 9. 是否需要标注 trackID，trackID 的特殊情况怎么处理 10. 标注精细度（是否严格要求外切框标注，带图说明） 11. 其他要求
无效说明	<ol style="list-style-type: none"> 1. 无效框规则及示例 2. 无效框标注标准（是否和有效框同样要求） 3. 有效框和无效框的区分 4. 是否可以多个无效物体同拉一个无效框，细节说明（无效框大小说明、是否可以做大的无效框处理） 5. 被遮挡目标为无效框时，是否只需要标注出露出部分还是需要脑补标注（带图说明）

2 场景化标注需求模板

不同的标注场景需求模板、需填写内容项基本一致，但具体内容存在部分差异，比如标注范围、标注规则及示例、无效说明，差异点会需在标注需求中进行阐述。

以下仅仅是总结出来的不同标注场景的注意要点，供编写参考。

2.1 3D 点云

标注范围

- 标注距离（例如：120 米半径的范围圈，障碍物点全部在范围圈外不标注）
- 需要如何标注（3D 拉框、标点、多边形等方式）
- 待标目标是哪些：车辆、行人、机动车、非机动车、交通标志等；
- 待标目标的点数要求：例如少于 5 点不标；
- 待标目标的尺寸要求，如行人的高度限制在 1.5-1.8 米；
- 被截断目标是否需要标注（截断到何种程度不需要标注）

- 被遮挡目标是否需要标注（被遮挡多少不需要标注）
- 2D 图是否需要标注；
- 是否标注模糊 2D 图像
- 是否标注目标影像（玻璃幕墙或其他物体反射）
- 是否标注完全被遮挡，但能够透过近处车窗可以较清晰看见的目标。
（带图说明）
- 其他要求。

2.2 斑马线

标注范围

- 需要标注的斑马线范围（近处斑马线，图中所有斑马线）
- 需要如何标注（拉框、多边形等方式，多边形方式对多边形顶点个数是不是有要求）
- 被截断斑马线是否需要标注（截断到何种程度不需要标注）
- 被遮挡斑马线是否需要标注（被遮挡多少不需要标注）
- 画面模糊是否标注（模糊到何种程度无需标注）
- 是否标注斑马线影像（玻璃幕墙或其他物体反射）
- 是否标注完全被遮挡，但能够透过近处车窗可以较清晰看见的斑马线。
（带图说明）
- 其他要求。

2.3 车道线

标注范围

- 需要标注的车道线范围（近处车道线，图中所有车道线）
- 需要如何标注（标线、拉框、多边形、分割、多区域分割等方式，多边形方式对多边形顶点个数是不是有要求）
- 被截断车道线是否需要标注（截断到何种程度不需要标注）
- 被遮挡车道线是否需要标注（被遮挡多少不需要标注）
- 画面模糊是否标注（模糊到何种程度无需标注）
- 是否标注车道线影像（玻璃幕墙或其他物体反射）
- 是否标注完全被遮挡，但能够透过近处车窗可以较清晰看见的车道线
（带图说明）
- 其他要求。

2.4 车辆分割

标注范围

- 需要标注的车辆类型（机动车、非机动车）；
- 是否标注广告中出现车辆（电视、广告墙、大海报）；
- 是否标注模型车辆（玩具车、小型仿真模型）；
- 需要标注的车辆范围（车辆占图片比例过大或过小）；
- 画面模糊是否标注（模糊到何种程度无需标注）；
- 车辆遮挡是否标注（遮挡为多少时需要标注）；
- 是否标注被物体反射的车辆影像。（玻璃幕墙或其他物体反射）；
- 其他要求（如车辆朝向、车辆位置等）。

标注规则及示例

- 正样例（车辆各个角度、特殊车辆....）和负样例（误标、漏标、错标....）带图说明；
- 图片模糊或者损坏时的处理方式（跳过不标、标注为无效图片，或者其他）；
- 标注过程中是否能旋转图片；
- 图片待标的物是否需要支持使用复制上一页结果的功能；
- 需要（或不需要）标注的车辆类型，举例说明；
- 特殊机动车辆的标注方法：被托运车辆，盖车衣车辆，长臂塔吊工程车等（带图说明）；
- 车顶天线、后视灯等车辆配件，车辆装饰，以及车载货物的标注方法（给出图例说明）；
- 车辆分割边缘精细度（是否严格要求贴合），这一点对标注效率影响较大，需要给出图例说明
- 被遮挡车辆如何标注（被遮挡到何种程度需要标注，是否需要脑补出被遮挡部位）；
- 车辆边缘模糊时的标注方式（模糊到什么程度不需要标注，需要标注的情况，要对边缘精细程度要求作出说明）；
- 横放倒置等情况图片发生扭曲变形标注方法；
- 虚拟车如何标注：如卡丁车，玩具车，影像里的车辆等。

2.5 车辆关键点

标注范围

- 需要标注的车辆类型（机动车、非机动车）
- 是否标注广告中出现车辆（电视、广告墙、大海报）
- 是否标注模型车辆（玩具车、小型仿真模型）
- 需要标注车辆范围（车辆占图片比例过大或过小）
- 画面模糊是否标注（模糊到何种程度无需标注）
- 车辆截断是否标注（截断到何种程度无需标注）
- 车辆遮挡是否标注（遮挡到何种程度无需标注）
- 横放倒置等情况图片发生扭曲变形是否需要标注
- 是否标注被物体反射的车辆影像。（玻璃幕墙或其他物体反射）

- 是否标注完全被遮挡，但能够透过近处车窗可以较清晰看见的车辆。（带图说明）
- 其他要求（如车辆朝向、车辆位置等）。

标注规则及示例

- 正样例（车辆各个角度、特殊车辆....）和负样例（误标、漏标、错标....）带图说明；
- 图片模糊或者损坏时的处理方式（跳过不标、标注为无效图片，或者其他）；
- 标注过程中是否能旋转图片；
- 对关键点顺序、关键点个数、关键点的大小是否有要求；
- 图片待标物是否支持使用复制上一页功能；
- 特殊机动车辆的标注方法：被托运车辆，盖车衣车辆，长臂塔吊工程车等（带图说明）；
- 图片边界描述；
- 关键点位置精度（关键点位置的确认技巧，位置误差范围，有效关键点和无效关键点的位置精度要求是否相同）。

无效关键点说明

- 无效关键点规则及示例；
- 无效关键点标注标准（是否和有效关键点同样要求）；
- 有效关键点和无效关键点的区分。

2.6 车辆检测

标注范围

- 需要标注的车辆类型（机动车、非机动车）
- 是否标注广告中出现车辆（电视、广告墙、大海报）
- 是否标注模型车辆（玩具车、小型仿真模型）
- 需要标注车辆范围（车辆占图片比例过大或过小）
- 画面模糊是否标注（模糊到何种程度无需标注）
- 是否标注被物体反射的车辆影像。（玻璃幕墙或其他物体反射）
- 其他要求（如车辆朝向、车辆位置等）。

标注规则及示例

- 正样例（车辆各个角度、特殊车辆....）和负样例（误标、漏标、错标....）带图说明；
- 图片模糊或者损坏时的处理方式（跳过不标、标注为无效图片，或者其他）；
- 标注过程中是否能旋转图片；

- 对拉框顺序、框个数、框的大小是否有要求；
- 图片待标物是否支持使用复制上一页功能；
- 机动车和非机动车的区别，举例说明；
- 图片中的车辆较多时要求标注近处较为清晰且较为完整的车辆（带图说明）；
- 特殊机动车辆的标注方法：被托运车辆，盖车衣车辆，长臂塔吊工程车等（带图说明）；
- 图片边界描述；
- 框体与车辆契合程度（是否严格要求外切框标注）
- 车辆被图片边缘截断如何标注
- 横放倒置等情况图片发生扭曲变形标注方法；
- 车辆被物体遮挡（到何种程度）标注方法；
- 虚拟车如何标注：如卡丁车；
- 图片中像素符合要求，但是模糊程度较高的车辆是否标为有效框。
- 是否标注完全被遮挡，但能够透过近处车窗可以较清晰看见的车辆。（带图说明）

2.7 车辆属性

标注范围

- 需要标注的车辆属性（车辆数量、车辆类型、车辆颜色、车窗数量等）
- 是否标注虚拟车辆（海报中车辆、卡丁车、影像中的车辆等）
- 在图片确认标注对象（是否只关注主体车辆、怎么判断主体车辆、非主体车辆如何处理）
- 拼接的车辆图片是否有一个属性（若与其它不一致如何选择）
- 需要（或不需要）标注的车辆类型（不需要标注车辆类型怎么处理）
- 图片异常（损坏、颠倒、不包含车辆等如何标注）
- 画面模糊是否标注（模糊比例多少判断为不确定，比例多少为无效）
- 车辆数量（什么样的车辆正常计数，什么样的车不需要计数，有没有计数范围，各个计数的情况需要给出图例）
- 车辆类型（各个类型需要给出图例，相近类型需要给出区分技巧）
- 车辆颜色（对各个颜色给出图例，光线较亮或者较暗时应该如何判断，颜色难以判断如何处理，车身包含多种颜色如何标注，装饰车辆如何标注）
- 车窗数量（需要计数的车窗示例，车窗因为角度问题看不清如何标注，不同类型车辆车窗的计数方式）

标注规则及示例

- 每一个类别的车辆属性举例说明
- 判断每一类车辆属性的规则和要求（详细说明）

特殊情况说明（建议给出较多的样例，并加以说明。）

- 请考虑各种可能出现的（极端）情况。说明越详尽，则标注结果越准确、标注效率越高。
- 图中出现第二个辆车的时候，什么程度和情况算不确定。
- 图中主体车辆被截断什么程度算不确定。
- 因为光线原因是否正常判断？什么情况可以不确定？

2.8 车牌仿射拉框

标注范围

- 车牌仿射拉框只能基于车牌多边形（四个顶点）进行标注。

标注规则及示例

- 正样例（特殊车牌....）和负样例（误标、漏标、错标....）带图说明；
- 车牌被图片边缘截断如何标注；
- 对拉框顺序、框个数、框的大小是否有要求；
- 框体与车牌契合程度（是否严格要求外切框标注）
- 车牌被物体遮挡（到何种程度）标注方法；
- 图片中像素符合要求，但是模糊程度较高的车牌是否标为有效框；

2.9 车牌关键点

标注范围

- 需要标注的车牌类型（机动车车牌、非机动车车牌等）
- 是否标注广告中出现车牌（电视、广告墙、大海报）
- 需要标注车牌范围（是否只标注主体车辆的车牌、同一辆车上的多个车牌是否都需要标注等）
- 图片异常（损坏、颜色异常是否正常标注）
- 画面模糊是否标注（模糊到何种程度无需标注）
- 是否标注被物体反射的车牌影像。（玻璃幕墙或其他物体反射）
- 其他要求（如车牌朝向、车牌位置、车牌行数、车牌颜色、车牌内容等）。

标注规则及示例

- 正样例（车牌各个角度、特殊车牌....）和负样例（误标、漏标、错标....）带图说明；
- 图片模糊或者损坏时的处理方式（跳过不标、标注为无效图片，或者其他）；
- 横放倒置等情况图片发生扭曲变形标注方法；

- 标注过程中是否能旋转图片；
- 对标点顺序、标点个数是否有要求；
- 点位准确程度（需要给出点的误差范围，最好能以图例给出）；
- 车牌被图片边缘截断（待标点在图外）如何标注；
- 待标点被物体遮挡（到何种程度）标注方法；
- 是否标注完全被遮挡，但能够透过近处车窗可以较清晰看见的车牌（带图说明）；
- 其他要求（单行车牌和双行车牌标注要求是否相同、关联标注步骤对标点步骤的影响等）。

无效点说明

- 无效点规则及示例；
- 无效点标注标准（是否和有效点同样要求）；
- 有效点和无效点的区分。

2.10 车牌拉框

标注范围

- 需要标注的车牌类型（机动车车牌、非机动车车牌等）
- 是否标注广告中出现车牌（电视、广告墙、大海报）
- 需要标注车牌范围（是否只标注主体车辆的车牌、同一辆车上的多个车牌是否都需要标注等）
- 图片异常（损坏、颜色异常是否正常标注）
- 画面模糊是否标注（模糊到何种程度无需标注）
- 是否标注被物体反射的车牌影像。（玻璃幕墙或其他物体反射）
- 其他要求（如车牌朝向、车牌位置、车牌行数、车牌颜色、车牌内容等）。

标注规则及示例

- 正样例（车牌各个角度、特殊车牌....）和负样例（误标、漏标、错标....）带图说明；
- 图片模糊或者损坏时的处理方式（跳过不标、标注为无效图片，或者其他）；
- 车牌被图片边缘截断如何标注；
- 标注过程中是否能旋转图片；
- 对拉框顺序、框个数、框的大小是否有要求；
- 图片待标的物是否支持使用复制上一页功能；
- 框体与车牌契合程度（是否严格要求外切框标注）
- 横放倒置等情况图片发生扭曲变形标注方法；
- 车牌被物体遮挡（到何种程度）标注方法；
- 图片中像素符合要求，但是模糊程度较高的车牌是否标为有效框；

- 是否标注完全被遮挡，但能够透过近处车窗可以较清晰看见的车牌（带图说明）；
- 其他要求（关联标注步骤等）。

无效框说明

- 无效框规则及示例
- 无效框标注标准（是否和有效框同样要求）
- 有效框和无效框的区分
- 是否可以多个无效物体同拉一个无效框，细节说明（无效框大小说明、是否可以做大的无效框处理）
- 被遮挡车牌标为无效框时，是否只需要标注出露出部分还是需要脑补全部车牌（带图说明）

2.11 车牌内容

标注范围

- 需要标注的车牌类型（机动车车牌、非机动车车牌等）
- 是否标注广告中出现车牌（电视、广告墙、大海报）
- 需要标注车牌范围（是否只标注主体车辆的车牌、同一辆车上的多个车牌如何标注等）
- 图片异常（损坏、颜色异常是否正常标注）
- 画面模糊是否标注（模糊到何种程度无需标注）
- 是否标注被物体反射的车牌影像。（玻璃幕墙或其他物体反射）
- 其他要求（如车牌朝向、车牌位置、车牌行数、车牌颜色、车牌内容、车牌清晰度等）。

标注规则及示例

- 正样例（车牌各个角度、特殊车牌....）和负样例（误标、漏标、错标....）带图说明；
- 图片模糊或者损坏时的处理方式（跳过不标、标注为无效图片，或者其他）；
- 横放倒置等情况图片发生扭曲变形标注方法；
- 车牌被物体遮挡（到何种程度）标注方法；
- 车牌被图片边缘截断如何标注；
- 标注过程中是否能旋转图片；
- 双行车牌的标注方法（换行的标注方式）；
- 同一车牌中部分字不可辨识、部分字清晰可见如何标注；
- 英文大小写如何标注；
- 车牌中的字符如何标注；
- 字体中间的空格是否保留；
- 其他要求（关联标注步骤对该步骤的要求等）。

2.12 车牌属性

标注范围

- 需要标注的车牌属性（车牌数量、车牌类型、车牌颜色、车窗数量等）
- 是否标注虚拟车牌（海报中车牌、卡丁车、影像中的车牌等）
- 在图片确认标注对象（是否只关注主体车牌、怎么判断主体车牌、非主体车牌如何处理）
- 拼接的车牌图片是否有一个属性（若与其它不一致如何选择）
- 需要（或不需要）标注的车牌类型（不需要标注车牌类型怎么处理）
- 图片异常（损坏、颠倒、不包含车牌等如何标注）
- 画面模糊是否标注（模糊比例多少判断为不确定，比例多少为无效）
- 车牌数量（什么样的车牌正常计数，什么样的车牌不需要计数，有没有计数范围，各个计数的情况需要给出图例）
- 车牌清晰度（各种模糊程度需要给出图例，各模糊程度需要给出明确界限）
- 单行、双行属性（需要给出图例）
- 车牌遮挡属性（各遮挡程度给出图例）
- 车牌类型（各个类型需要给出图例，相近类型需要给出区分技巧）
- 车牌颜色（对各个颜色给出图例，光线较亮或者较暗时应该如何判断，颜色难以判断如何处理）

标注规则及示例

- 每一个类别的车牌属性举例说明
- 判断每一类车牌属性的规则和要求（详细说明）

2.13 动物关键点

标注范围

- 需要标注的动物类型（猫、狗等）
- 是否标注广告中出现动物（电视、广告墙、大海报）
- 需要标注动物范围
- 图片异常（损坏、颜色异常是否正常标注）
- 画面模糊是否标注（模糊到何种程度无需标注）
- 是否标注被物体反射的动物影像。（玻璃幕墙或其他物体反射）

标注规则及示例

- 正样例（动物各个角度、特殊动物....）和负样例（误标、漏标、错标....）带图说明；

- 图片模糊或者损坏时的处理方式（跳过不标、标注为无效图片，或者其他）；
- 横放倒置等情况图片发生扭曲变形标注方法；
- 标注过程中是否能旋转图片；
- 对标点顺序、标点个数是否有要求；
- 点位准确程度（需要给出点的误差范围，最好能以图例给出）；
- 动物被图片边缘截断（待标点在图外）如何标注；
- 待标点被物体遮挡（到何种程度）标注方法；
- 是否标注完全被遮挡，但能够透过近处车窗可以较清晰看见的动物（带图说明）。

无效点说明

- 无效点规则及示例；
- 无效点标注标准（是否和有效点同样要求）；
- 有效点和无效点的区分。

2.14 动物检测+属性

标注范围

- 需要标注动物范围（动物占图片比例过大或过小）
- 画面模糊是否标注（模糊到何种程度无需标注）
- 是否动物类别（如猫，狗等）
- 标注规则及示例
- 标注规则和要求（每张图片中拉动物框的最多个数...）
- 图片中的动物较多时要求标注近处较为清晰且较为完整的动物（带图说明）
- 正样例（动物各个角度、特殊动物...）和负样例（误标、漏标、错标...）带图说明
- 图片边界描述
- 框体与动物契合程度（是否严格要求外切框标注）
- 动物被图片边缘截断如何标注
- 横放倒置等情况图片发生扭曲变形标注方法
- 动物被物体遮挡（到何种程度）标注方法
- 图片中像素符合要求，但是模糊程度较高的动物是否标为有效框。

无效框说明

- 无效框规则及示例
- 无效框标注标准（是否和有效框同样要求）
- 有效框和无效框的区分
- 是否可以多个无效物体同拉一个无效框，细节说明（无效框大小说明、是否可以做大的无效框处理）

- 被遮挡动物标为无效框时，是否只需要标注出露出部分还是需要脑补动物（带图说明）

2.15 非机动车

标注范围

- 是否标注广告中出现非机动车（电视、广告墙、大海报）
- 是否标注模型非机动车（玩具车、小型仿真模型）
- 需要标注非机动车范围（非机动车占图片比例过大或过小）
- 画面模糊是否标注（模糊到何种程度无需标注）
- 是否标注被物体反射的非机动车影像。
- 是否非机动车类别（自行车，电瓶车等）

标注规则及示例

- 标注规则和要求（每张图片中拉非机动车框的最多个数....）
- 图片中的非机动车较多时要求标注近处较为清晰且较为完整的非机动车（带图说明）
- 正样例（非机动车各个角度、特殊非机动车....）和负样例（误标、漏标、错标....）带图说明
- 图片边界描述
- 框体与非机动车契合程度（是否严格要求外切框标注）
- 非机动车被图片边缘截断如何标注
- 横放倒置等情况图片发生扭曲变形标注方法
- 非机动车被物体遮挡（到何种程度）标注方法
- 图片中像素符合要求，但是模糊程度较高的非机动车是否标为有效框。
- 是否标注完全被遮挡，但能够透过近处车窗可以较清晰看见的非机动车。（带图说明）

无效框说明

- 无效框规则及示例
- 无效框标注标准（是否和有效框同样要求）
- 有效框和无效框的区分
- 是否可以多个无效物体同拉一个无效框，细节说明（无效框大小说明、是否可以做大的无效框处理）
- 被遮挡非机动车标为无效框时，是否只需要标注出露出部分还是需要脑补非机动车（带图说明）

2.16 骑行者

标注范围

- 是否标注广告中出现的骑行者（海报、广告....）
- 需要标注骑行行人范围（行人占图片比例过大或过小）
- 需要标注骑行行人范围（行人身高、男女、服装....）
- 画面模糊是否标注（模糊到何种程度无需标注）
- 是否标注被物体反射的骑行者影像。（玻璃幕墙或其他物体反射）

标注规则及示例

- 标注规则和要求（每张图片中拉框最多数、需标注类型、骑行者判断规则....）
- 正样例（骑行者各个角度、各姿态.....）和负样例（误标、漏标、错标....）带图说明
- 图片中的人物较多时要求标注近处较为清晰且较为完整的人物（带图说明）
- 图片边界描述
- 框体与行人契合程度（是否严格要求外切标注）
- 待标目标被图片边缘截断如何标注
- 待标目标被物体遮挡（到何种程度）标注方法
- 图片扭曲变形、横放倒置等情况标注方法
- 在车辆中出现且较为清晰的人物标注方法，骑行者或驾驶非机动车人物的标注方法。
- 图片中像素符合要求，但是模糊程度较高的人物是否标注为有效框。

无效框说明

- 无效框规则及示例
- 无效框标注标准（是否和有效框同样要求）
- 有效框和无效框的区分
- 是否可以多个无效物体同拉一个无效框，细节说明（无效框大小说明、是否可以做大的无效框处理）
- 被遮挡非机动车标为无效框时，是否只需要标注出露出部分还是需要脑补非机动车（带图说明）

2.17 人脸拉框+5 点

标注范围

第一步 人脸拉框：

- 是否标注非真人脸（卡通、3D 模型、雕塑....）
- 是否标注海报人脸
- 是否标注广告人脸（牙膏盒、洗发水瓶....）
- 需要处理的脸的范围（比如大于 30*30 的 Face 是否处理）
- 是否标注侧脸（大角度侧脸如何标注）

- 人脸模糊变形是否标注（模糊到什么程度不标注）
- 是否标注被物体反射的人脸影像（玻璃幕墙或其他物体反射）
- 动物脸例如：功夫熊猫，非正常人类例如僵尸等是否标注
- 手绘 油画 漫画等人脸是否标注

第二步 标注人脸 5 点：基于第一步人脸拉框标注

- 对于什么样的人脸框可标 5 点（是否仅对于标注有效框的人脸标注 5 点）
- 5 点标注示意图
- 点位顺序要求（如 0-4，1-5）

标注规则及示例

第一步 人脸拉框：

- 标注规则和要求（每张图片中拉人脸框的最多个数…）
- 正样例（正脸、侧脸…）和负样例说明（需使用实际将要标注的图作为示例，不可随使用网络图进行说明，要保证数据场景内容一致）
- 图片边界描述
- 框体和人脸之间是否允许存在间隙，给出示例图片
- 人脸被遮挡（被物体遮挡、图片边缘处截断）到何种程度标注及如何标注
- 如图片出现曝光严重或和太黑看不清楚，如何标注
- 人脸出现倾斜或倒置如何处理
- 图片出现横向倒置或扭曲如何处理
- 拉框的基本标准（例如以鼻尖为中心，人脸覆盖 21 个关键点，上到眉毛，画正方形等）
- 任意姿态下人脸像素大于多少都需要标注有效
- 人脸被遮挡或截断到什么比例标注有效，有效框是否需要脑补
- 人脸头部旋转略大于 90 度是否标注有效
- 图像中，带有照片、海报、衣物上的真人脸，是否标注有效框
- 面具，京剧等脸谱是否标注有效框
- 真人蜡像是否标注有效框

第二步：人脸标注 5 点

- 大角度人脸 5 点标注示意图（看不见的点是否脑补）
- 侧脸，另一侧点位被遮挡或者被其它物品遮挡是否需要标注无效点位
- 模糊人脸 5 点标注示意图（最低模糊程度示例）

无效框说明

- 无效框规则及示例
- 无效框标注标准（是否和有效框同样严格…）

- 有效框和无效框的区分
- 细节说明（无效框大小说明、什么时候拉大的无效框...）？
- 人脸被遮挡或截断到什么比例标注无效
- 人脸模糊到什么程度标注无效
- 雕塑 / 模型 / 动画 等出现的人物脸，是否标注无效框
- 任意姿态下人脸像素小于多少需要标注无效框或不需要标注

2.18 视频目标检测

标注范围

- 需要标注的目标样例
- 是否标注广告中出现目标（电视、广告墙、大海报）
- 需要标注目标范围（是否只标注主体目标、同一帧多个目标是否都需要标注等）
- 数据异常（损坏、颜色异常是否正常标注）
- 画面模糊是否标注（模糊到何种程度无需标注）
- 是否标注被物体反射的目标影像。（玻璃幕墙或其他物体反射）
- 其他要求（如目标朝向、目标位置、目标行数、目标颜色、目标内容等）。

标注规则及示例

- 正样例（目标各个角度、特殊目标...）和负样例（误标、漏标、错标...）带图说明；
- 视频模糊或者损坏时的处理方式（跳过不标，或者其他）；
- 目标被边缘截断如何标注；
- 对拉框顺序、框个数、框的大小是否有要求；
- 图片待标的物是否支持使用复制上一页功能；
- 框体与目标契合程度（是否严格要求外切框标注）
- 横放倒置等情况图片发生扭曲变形标注方法；
- 目标被物体遮挡（到何种程度）标注方法；
- 视频中像素符合要求，但是模糊程度较高的目标是否标为有效框；
- 是否标注完全被遮挡，但能够透过近处车窗可以较清晰看见的目标（带图说明）；
- 其他要求（关联标注步骤等）。

无效框说明

- 无效框规则及示例
- 无效框标注标准（是否和有效框同样要求）
- 有效框和无效框的区分
- 是否可以多个无效物体同拉一个无效框，细节说明（无效框大小说明、是否可以做大的无效框处理）

- 被遮挡目标标为无效框时，是否只需要标注出露出部分还是需要脑补全部目标（带图说明）

2.19 视频目标追踪

标注范围

- 需要标注的目标样例
- 是否标注广告中出现目标（电视、广告墙、大海报）
- 需要标注目标范围（是否只标注主体目标、同一帧多个目标是否都需要标注等）
- 数据异常（损坏、颜色异常是否正常标注）
- 画面模糊是否标注（模糊到何种程度无需标注）
- 是否标注被物体反射的目标影像。（玻璃幕墙或其他物体反射）
- 其他要求（如目标朝向、目标位置、目标行数、目标颜色、目标内容等）。

标注规则及示例

- 追踪目标的方式（track ID 或其他方式）；
- 同一目标多次间歇在视频中出现的处理方式（track ID 是否要保持一致）；
- 正样例（目标各个角度、特殊目标...）和负样例（误标、漏标、错标...）带图说明；
- 视频模糊或者损坏时的处理方式（跳过不标，或者其他）；
- 目标被边缘截断如何标注；
- 对拉框顺序、框个数、框的大小是否有要求；
- 图片待标的物是否支持使用复制上一页功能；
- 框体与目标契合程度（是否严格要求外切框标注）
- 横放倒置等情况图片发生扭曲变形标注方法；
- 目标被物体遮挡（到何种程度）标注方法；
- 视频中像素符合要求，但是模糊程度较高的目标是否标为有效框；
- 是否标注完全被遮挡，但能够透过近处车窗可以较清晰看见的目标（带图说明）；
- 其他要求（关联标注步骤等）。

无效框说明

- 无效框规则及示例
- 无效框标注标准（是否和有效框同样要求）
- 有效框和无效框的区分
- 是否可以多个无效物体同拉一个无效框，细节说明（无效框大小说明、是否可以做大的无效框处理）

- 被遮挡目标标为无效框时，是否只需要标注出露出部分还是需要脑补全部目标（带图说明）

2.20 视频起止帧及属性

标注范围

- 需要标注的目标样例
- 是否标注广告中出现目标（电视、广告墙、大海报）
- 需要标注目标范围（是否只标注主体目标、同一帧多个目标是否都需要标注等）
- 数据异常（损坏、颜色异常是否正常标注）
- 画面模糊是否标注（模糊到何种程度无需标注）
- 是否标注被物体反射的目标影像。（玻璃幕墙或其他物体反射）
- 其他要求（如目标朝向、目标位置、目标行数、目标颜色、目标内容等）。

标注规则及示例

- 起始帧和终止帧的判断标准；
- 同一目标多次间歇在视频中出现的处理方式（track ID 是否要保持一致）；
- 同一个目标是否会涉及到多次起止帧标注（如果是，是否需要特殊处理）；
- 起始帧和终止帧在结果中的区分方式（通过帧号区分，或者通过分别赋予的属性区分）；
- 正样例（目标各个角度、特殊目标...）和负样例（误标、漏标、错标...）带图说明；
- 视频模糊或者损坏时的处理方式（跳过不标，或者其他）；
- 目标被边缘截断如何标注；
- 对拉框顺序、框个数、框的大小是否有要求；
- 待标的物是否支持使用复制上一页功能；
- 框体与目标契合程度（是否严格要求外切框标注）
- 横放倒置等情况图片发生扭曲变形标注方法；
- 目标被物体遮挡（到何种程度）标注方法；
- 视频中像素符合要求，但是模糊程度较高的目标是否标为有效框；
- 是否标注完全被遮挡，但能够透过近处车窗可以较清晰看见的目标（带图说明）；
- 其他要求（关联标注步骤等）。

无效框说明

- 无效框规则及示例
- 无效框标注标准（是否和有效框同样要求）

- 有效框和无效框的区分
- 是否可以多个无效物体同拉一个无效框，细节说明（无效框大小说明、是否可以做大的无效框处理）
- 被遮挡目标标为无效框时，是否只需要标注出露出部分还是需要脑补全部目标（带图说明）

2.21 视频特定目标属性

标注范围

- 需要标注的目标属性（目标数量、目标类型、目标颜色等）
- 是否标注虚拟目标（海报中目标、影像中的目标等）
- 在视频确认标注对象（是否只关注主体目标、怎么判断主体目标、非主体目标如何处理）
- 需要（或不需要）标注的目标类型（不需要标注目标类型怎么处理）
- 视频异常（损坏、颠倒、不包含目标等如何标注）
- 画面模糊是否标注（模糊比例多少判断为不确定，比例多少为无效）
- 目标数量（什么样的目标正常计数，什么样的车不需要计数，有没有计数范围，各个计数的情况需要给出图例）
- 目标类型（各个类型需要给出图例，相近类型需要给出区分技巧）
- 目标颜色（对各个颜色给出图例，光线较亮或者较暗时应该如何判断，颜色难以判断如何处理，包含多种颜色如何标注，被装饰的目标如何标注）

标注规则及示例

- 每一个类别的目标属性举例说明
- 是否需要标注目标的位置信息（如果需要，如何标注）
- 判断每一类目标属性的规则和要求（详细说明）

2.22 手势

标注范围

- 是否标注非真手（卡通、3D 模型、雕塑…）？
- 是否标注广告、海报上手势？
- 需要处理手势的范围
- 手势姿势不正确或不标准是否做标注
- 图片模糊变形是否标注？

标注规则及示例

- 标注规则和要求（每张图片中拉手势框的最多个数…）

- 正样例（各个角度、姿势…）和负样例（误标、错标、漏标…）说明
- 图片边界描述
- 框体和手势之间是否允许存在间隙，给出示例图片
- 手势显示不完全（被物体遮挡、图片边缘处截断）如何标注（可以给出遮挡标注比例）
- 如图片有曝光严重或太黑看不清楚的情况，需举例并说明
- 手势倾斜或倒置需明确说明
- 图片出现横向倒置或扭曲需明确说明
- 拉框标注过程中若遇到拍摄者指甲过长，衣袖把手掌遮挡，手势偏转角度过大，手指上有戒指或者手腕带手表等一些特殊案例，请在标注需求文档中做明确说明

2.23 停止线

标注范围

- 需要标注的停止线范围（当前车道停止线，图中所有停止线）
- 需要如何标注（拉框、多边形等方式，多边形方式对多边形顶点个数是不是有要求）
- 被截断停止线是否需要标注（如何标注）
- 被遮挡停止线是否需要标注（被遮挡多少不需要标注，被遮挡部分是否需要脑补）
- 画面模糊是否标注（模糊到何种程度无需标注）
- 是否标注停止线影像（玻璃幕墙或其他物体反射）
- 其他要求。

标注规则及示例

- 正样例（需要标注情形的示例…）和负样例（误标、漏标、错标…）带图说明；
- 图片模糊或者损坏时的处理方式（跳过不标、标注为无效图片，或者其他）；
- 标注过程中是否能旋转图片；
- 对标注顺序、像素大小是否有要求；
- 图片待标的物是否支持使用复制上一页功能；
- 图片边界描述；
- 标注精细度（是否严格要求外切框标注，带图说明）
- 图片中像素符合要求，但是模糊程度较高的停止线是否标为有效。
- 是否标注完全被遮挡，但能够透过近处车窗可以较清晰看见的停止线。（带图说明）

无效框（多边形）说明

- 无效框规则及示例

- 无效框标注标准（是否和有效框同样要求）
- 有效框和无效框的区分
- 是否可以多个无效物体同拉一个无效框，细节说明（无效框大小说明、是否可以做大的无效框处理）
- 被遮挡停止线标为无效框时，是否只需要标注出露出部分还是需要脑补停止线全身（带图说明）

2.24 服装属性

标注范围

- 需要标注的服装属性（上衣类型…裤子类型…帽子类型…）
- 需要标注行人范围（行人占图片比例过大或过小）
- 画面模糊是否标注（模糊到何种程度无需标注）
- 是否标注被物体反射的人物影像。（玻璃幕墙或其他物体反射）
- 画面模糊是否标注（模糊到何种程度无需标注）

标注规则及示例

- 正样例和负样例（带图说明）
- 图片中的人物较多时要求标注近处较为清晰且较为完整的人物（带图说明）
- 图片发生扭曲变形时的标注方法
- 图片边界描述
- 被标注属性被物体遮挡（到何种程度）标注方法
- 图片扭曲变形、横放倒置等情况标注方法
- 图片中像素符合要求，但是模糊程度较高的人物是否标注属性。

2.25 OCR

标注范围

- 图片上的文字信息（打印，手写需说明）。是否只标注看得清的文字，给出标注的最低模糊标准。
- 出现细密的文字是否在标注范围。（给出图示）

标注规则及示例

一、筛选

- 字都是反的模糊的图片是否废弃
- 撕裂的图片（废弃/部分废弃请给出比例）
- 遮挡或者截断一部分如何处理（不影响字体的都要或只要截断就废弃）

- 图片中间有断裂，不影响标注的，是否保留。
- 空间扭曲的图片是否废弃
- 图片倾斜，倾斜角度多少废弃（倾斜会影响拉框角度）
- 手写字体如何处理（废弃或部分废弃请给出比例）
- 镜像图片是否保留（镜子反射图片及手机拍摄字为反的图片）

二、对文字拉框

- 是否按照阅读顺序进行拉框
- 模糊的字体是否拉框，给出标注的最低模糊程度图示。
- 一段文字中个别字体模糊：是整行文字跳过，还是正常拉框，还是把模糊字体跳过清晰部分正常拉框，请给出图示。
- 字体倾斜过大：分几段拉框 or 整行拉框 or 整行废弃？
- 被截断的字体：正常拉框 or 把截断的跳过只拉完整部分 or 整行跳过？
- 竖排文字处理（是否每个字单独拉框，还是拉一个大框）
- 字体重叠是否拉框
- 方向不相同的字体是否分开拉框
- 标点符号是否正常拉框
- 二维码条形码等是否拉框
- 手写字体是否拉框
- 对折的图片是否拉框
- 镜像反光的文字是否拉框

三、文字标注

- 是否只标注打印字体或者手写字体
- 若一行字中部分字体模糊：整行跳过还是只标注清晰字体
- 若一行字中部分字体遮挡或者截断：整行跳过还是标注完整字体
- 若图片中存在姓名+符号，如“刘星：”是否文字与符号一起标注，还是分开拉框，还是只框文字不框符号，请进行说明。
- 由于打印的问题导致字体重叠的，是否正常标注
- 字体中间的空格是否保留
- 英文字母的大小写如何标注，是否区分大小写。
- 汉字中的简体繁体如何标注，遇到繁体字如何标注。
- 繁体字和香港台湾的字体有区别，遇到打不出的台湾香港字体，如何处理？
- 字体中的符号，如：半角还是全角（随机还是选择特殊符号添加？）数字和中文是否分全角半角，请进行说明。
- 手写字体标注遇到文字被涂掉的，是否有特殊字符用于表示，如有给出这个特殊字符。

2.26 不规则物体检测

标注范围

- 是否标注图片中的所有物体
- 是否标注海报、照片、衣物、电视广告、镜子中、手绘、油画、漫画中的物体

标注规则及示例

- 标注规则和要求
- 正样例和负样例说明
- 图片边界描述
- 物体被遮挡（自身遮挡、被其他物体遮挡、图片边缘处截断）到何种程度标注及如何标注（标注有效还是无效，是否需要脑补）
- 如图片出现曝光严重或和太黑看不清楚，如何标注
- 物体出现倾斜或倒置如何处理
- 图片出现横向倒置或扭曲如何处理

无效框说明

- 无效框规则及示例
- 无效框标注标准（是否和有效框同样严格....）
- 有效框和无效框的区分
- 雕塑 / 模型 / 动画 等出现的物体， 是否标注无效框

2.27 不规则物体属性

标注范围

- 是否标注图片中的所有物体
- 是否标注海报、照片、衣物、电视广告、镜子中、手绘、油画、漫画中的物体

标注规则及示例

- 标注属性定义及示例
- 不确定属性定义及示例
- 跳过不标注情况说明，并给出样例
- 物体出现倾斜或倒置如何处理
- 图片出现横向倒置或扭曲如何处理

2.28 平面检测

标注范围

- 平面定义

- 是否标注图片中的所有平面
- 是否标注海报、照片、衣物、电视广告、镜子中、手绘、油画、漫画中的平面

标注规则及示例

- 标注规则和要求
- 正样例和负样例说明
- 图片边界描述
- 平面被遮挡（被其他物体遮挡、图片边缘处截断）到何种程度标注及如何标注（标注有效还是无效，是否需要脑补）
- 如图片出现曝光严重或和太黑看不清楚，如何标注
- 图片出现横向倒置或扭曲如何处理

无效框说明

- 无效框规则及示例
- 无效框标注标准（是否和有效框同样严格....）
- 有效框和无效框的区分
- 雕塑 / 模型 / 动画 等出现的物体， 是否标注无效框

2.29 平面属性

标注范围

- 平面定义
- 是否标注图片中的所有平面
- 是否标注海报、照片、衣物、电视广告、镜子中、手绘、油画、漫画中的平面

标注规则及示例

- 平面属性定义及示例
- 不确定属性定义及示例
- 跳过不标注情况说明，并给出样例
- 如图片出现曝光严重或和太黑看不清楚，如何标注
- 图片出现横向倒置或扭曲如何处理

2.30 人脸关键点

标注范围

- 是否标注非真人脸（卡通、3D 模型、雕塑....）

- 是否对海报、照片、衣物上的真人脸标注点
- 是否标注广告人脸（牙膏盒、洗发水瓶…）
- 需要处理的脸的范围（比如小于 30*30 的 Face 是否处理）
- 人脸模糊变形是否标注
- 是否标注被物体反射的人脸影像（玻璃幕墙或其他物体反射）
- 动物脸例如：工夫熊猫，非正常人类例如僵尸等是否标注
- 手绘 油画 漫画等人脸是否标注
- 是否对面具，京剧等脸谱标注

标注规则及示例

- 有效点定义及示例
- 是否存在一张图中多个人脸的数据？是否都需要标注？是否区分目标人脸？
- 人脸被遮挡（被物体遮挡、图片边缘处截断）到何种程度标注及如何标注，是否需要脑补
- 如图片出现曝光严重或和太黑看不清楚，如何标注
- 人脸出现倾斜或倒置如何处理
- 图片出现横向倒置或扭曲如何处理
- 任意姿态下人脸像素大于多少都需要标注嘛？
- 侧脸头部旋转角度最大到什么程度需要标注

无效点说明

- 无效点定义及示例
- 有效点和无效点的区分

2.31 人脸检测

标注范围

- 是否标注非真人脸（卡通、3D 模型、雕塑…）
- 是否标注海报人脸
- 是否标注广告人脸（牙膏盒、洗发水瓶…）
- 需要处理的脸的范围（比如大于 30*30 的 Face 是否处理）
- 是否标注侧脸
- 人脸模糊变形是否标注
- 是否标注被物体反射的人脸影像（玻璃幕墙或其他物体反射）
- 动物脸例如：工夫熊猫，非正常人类例如僵尸等是否标注
- 手绘 油画 漫画等人脸是否标注

标注规则及示例

- 标注规则和要求（每张图片中拉人脸框的最多个数…）

- 正样例（正脸、侧脸…）和负样例说明
- 图片边界描述
- 框体和人脸之间是否允许存在间隙，给出示例图片
- 人脸被遮挡（被物体遮挡、图片边缘处截断）到何种程度标注及如何标注
- 如图片出现曝光严重或和太黑看不清楚，如何标注
- 人脸出现倾斜或倒置如何处理
- 图片出现横向倒置或扭曲如何处理
- 拉框的基本标准（例如以鼻尖为中心，人脸覆盖 21 个关键点，上到眉毛，画正方形等）
- 任意姿态下人脸像素大于多少都需要标注有效
- 人脸被遮挡或截断到什么比例标注有效，有效框是否需要脑补
- 人脸头部旋转略大于 90 度是否标注有效
- 图像中，带有照片、海报、衣物上的真人脸，是否标注有效框
- 面具，京剧等脸谱是否标注有效框

无效框说明

- 无效框规则及示例
- 无效框标注标准（是否和有效框同样严格…）
- 有效框和无效框的区分
- 细节说明（无效框大小说明、什么时候拉大的无效框…）？
- 人脸被遮挡或截断到什么比例标注无效
- 人脸模糊到什么程度标注无效
- 雕塑 / 模型 / 动画 等出现的人物脸，是否标注无效框
- 任意姿态下人脸像素小于多少需要标注无效框或不需要标注

2.32 人脸属性

标注范围

- 是否标注非真人脸（卡通、3D 模型、雕塑…）
- 是否对海报、照片、衣物上的真人脸标注属性
- 是否标注广告人脸（牙膏盒、洗发水瓶…）
- 需要处理的脸的范围（比如小于 30*30 的 Face 是否处理）
- 画面人脸模糊变形是否标注
- 是否标注被物体反射的人脸影像（玻璃幕墙或其他物体反射）
- 动物脸例如：工夫熊猫，非正常人类例如僵尸等是否标注
- 手绘 油画 漫画等人脸是否标注
- 是否对面具，京剧等脸谱标注

标注规则及示例

- 标注属性定义及示例

- 不确定属性定义及示例
- 跳过不标注情况说明，并给出样例

2.33 人体关键点

标注范围

- 是否标注非真人（手绘、油画、漫画、卡通、3D 模型、雕塑、石雕、机器人、橱窗模特....）
- 是否标注广告中出现的人（海报、广告、照片、衣物....）
- 动物人体例如：工夫熊猫，非正常人类例如僵尸等是否标注
- 需要标注人体范围（人体占图片比例过大或过小）
- 画面模糊是否标注（模糊到何种程度无需标注）
- 是否标注被物体反射的人物影像。（玻璃幕墙或其他物体反射）

标注规则及示例

- 有效点定义及示例
- 是否存在一张图中多个人体的数据？是否都需要标注？是否区分目标人体？
- 人体被遮挡（被物体遮挡、图片边缘处截断）到何种程度标注及如何标注，是否需要脑补
- 如图片出现曝光严重或和太黑看不清楚，如何标注
- 人体出现倾斜或倒置如何处理
- 坐在街边的人物，摊位旁站立的人物，在街边小吃坐着的人物。推自行车，摩托车，婴儿车，轮椅，购物车，垃圾桶或人力板车等的人物是否标注
- 踩着平衡车，滑板车或旱冰鞋等的人物。室内或住宅楼，公寓楼等中出现的人物。人物出现蹬车动作时是否标注
- 携带背包、拎包、箱包等物品时的人体标注方法。人体穿着比较宽大时的标注方法（如穿婚纱等）
- 图片出现横向倒置或扭曲如何处理
- 任意姿态下人体像素大于多少都需要标注嘛？
- 侧身旋转角度最大到什么程度需要标注

无效点说明

- 无效点定义及示例
- 有效点和无效点的区分

2.34 人体检测

标注范围

- 是否标注非真人（手绘、油画、漫画、卡通、3D 模型、雕塑、石雕、机器人、橱窗模特....）
- 是否标注广告中出现的人（海报、广告、照片、衣物....）
- 动物人体例如：工夫熊猫，非正常人类例如僵尸等是否标注
- 需要标注人体范围（人体占图片比例过大或过小）
- 画面模糊是否标注（模糊到何种程度无需标注）
- 是否标注被物体反射的人物影像。（玻璃幕墙或其他物体反射）

标注规则及示例

- 标注规则和要求（人体框是否严格要求外切标注）
- 正样例（人体各个角度、各姿态.....）和负样例（误标、漏标、错标....）带图说明
- 图片中的任意姿势人物是否都要标注，人群如何标注
- 人体被图片边缘截断如何标注
- 人体被物体遮挡（到何种程度，按百分比计算）标注方法并给出正负样例
- 图片扭曲变形、横放倒置等情况标注方法
- 坐在街边的人物，摊位旁站立的人物，在街边小吃坐着的人物。推自行车，摩托车，婴儿车，轮椅，购物车，垃圾桶或人力板车等的人物是否标注
- 踩着平衡车，滑板车或旱冰鞋等的人物。室内或住宅楼，公寓楼等中出现的人物。人物出现蹬车动作时是否标注
- 携带背包. 拎包. 箱包等物品时的人体标注方法。人体穿着比较宽大时的标注方法（如穿婚纱等）
- 图片中像素符合要求，但是模糊程度较高的人物是否标注为有效框。

无效框说明

- 无效框规则及示例
- 无效框标注标准（是否和有效框同样标注要求）
- 有效框和无效框的区分
- 是否可以多个人体无效同拉一个无效框，细节说明（无效框大小说明、何种情况下拉大的无效框...）
- 被遮挡人体在标注无效框时，是否标出露出部分或需要脑补人体全身（带图说明）

2.35 人体轮廓线

标注范围

- 是否标注非真人（手绘、油画、漫画、卡通、3D 模型、雕塑、石雕、机器人、橱窗模特....）
- 是否标注广告中出现的人（海报、广告、照片、衣物....）

- 动物人体例如：功夫熊猫，非正常人类例如僵尸等是否标注
- 需要标注人体范围（人体占图片比例过大或过小）
- 画面模糊是否标注（模糊到何种程度无需标注）
- 是否标注被物体反射的人物影像。（玻璃幕墙或其他物体反射）
- 其他要求。

标注规则及示例

- 数据为单张多人还是单张单人？多人体的情况是否都需要标注？是否区分目标人体？
- 各条轮廓线定义及示例图
- 人体被遮挡（被物体遮挡、被自身遮挡、图片边缘处截断）到何种程度标注及如何标注，是否需要脑补
- 如图片出现曝光严重或太黑看不清楚，如何标注
- 人体出现倾斜或倒置如何处理
- 坐在街边的人物，摊位旁站立的人物，在街边小吃坐着的人物。推自行车，摩托车，婴儿车，轮椅，购物车，垃圾桶或人力板车等的人物是否标注
- 踩着平衡车，滑板车或旱冰鞋等的人物。室内或住宅楼，公寓楼等中出现的人物。人物出现蹬车动作时是否标注
- 携带背包、拎包、箱包等物品时的人体标注方法。人体穿着比较宽大时的标注方法（如穿婚纱等）
- 图片出现横向倒置或扭曲如何处理
- 任意姿态下人体像素大于多少都需要标注嘛？
- 侧身旋转角度最大到什么程度需要标注

2.36 人体属性

标注范围

- 是否标注非真人（卡通、3D 模型、雕塑、石雕、机器人、橱窗模特....）
- 是否标注广告中出现的人（海报、广告、照片、衣物....）
- 手绘 油画 漫画等人物是否标注
- 动物人体例如：功夫熊猫，非正常人类例如僵尸等是否标注
- 需要标注人体范围（行人占图片比例过大或过小）
- 画面模糊是否标注（模糊到何种程度无需标注）
- 是否标注被物体反射的人物影像。（玻璃幕墙或其他物体反射）

标注规则及示例

- 标注属性定义及示例（明确每一个属性定义，分别给出正负样例）
- 不确定属性定义及示例
- 跳过不标注情况说明，并给出样例

2.37 人像分割

标注范围

- 是否标注非真人（卡通、3D 模型、雕像、人形玩偶…）
- 是否对电视、海报、照片、衣物上的真人标注
- 是否标注广告人（牙膏盒、洗发水瓶…）
- 动物脸例如：功夫熊猫，非正常人类例如僵尸等是否标注
- 手绘 油画 漫画等人物是否标注
- 需要处理的脸的范围（比如小于 30*30 的 Face 是否处理）
- 人像模糊变形是否标注
- 是否标注被物体反射的真人影像（玻璃幕墙或其他物体反射）]

标注规则及示例

- 运动中的模糊人像是否需要脑补标注
- 背景人物特别小的人是否需要标注
- 人像拿的比较大的包和比较小手机是否需要当背景
- 人像衣服上装饰品过多的是否需要全部标出来
- 人像的头被另一个人像的包遮挡上的，被遮挡的人是否需要标
- 人的头发特别细的是否需要标出来
- 人的身体和胳膊之间的小缝是否需要标出来
- 人像被其他物体遮挡，多少需要脑补
- 图片中达到多少人以上不用标注
- 人的身体遮挡使身体不连通如何标注
- 标注精度，粗标（5-10 像素），精标（2-5 像素）。

2.38 手势分割

标注范围

- 是否标注非真手（卡通、3D 模型、雕塑…）？
- 是否标注广告、海报上手势？
- 需要处理手势的范围
- 手势姿势不正确或不标准是否做标注
- 图片模糊变形损坏是否标注？

标注规则及示例

- 多个人手情况标注说明
- 背景中的人手是否需要标注
- 手势显示不完全（被物体遮挡、图片边缘处截断）如何标注，是否需要脑部，需举例并说明

- 如图片有曝光严重或太黑看不清楚的情况，需举例并说明
- 手势旋转或倒置是否需要转正后标注，需举例并说明
- 图片出现损坏或扭曲情况标注说明，需举例并说明
- 标注过程中若遇到拍摄者指甲过长，衣袖把手掌遮挡，手势偏转角度过大，手指上有戒指或者手腕带手表等一些特殊案例，请在标注需求文档中做明确说明

2.39 手势关键点

标注范围

- 是否标注非真手（卡通、3D 模型、雕塑...）？
- 是否标注广告、海报上手势？
- 需要处理手势的范围
- 手势姿势不正确或不标准是否做标注
- 图片模糊变形损坏是否标注？

标注规则及示例

- 有效点定义及示例
- 正样例（各个角度、姿势...）和负样例（误标、错标、漏标...）说明
- 是否存在一张图中多个人手的数据？是否都需要标注？是否区分目标人手？
- 手势显示不完全（被物体遮挡、图片边缘处截断）如何标注，是否需要脑部（可以给出遮挡标注比例）
- 如图片有曝光严重或太黑看不清楚的情况，需举例并说明
- 手势倾斜或倒置需明确说明
- 图片出现横向倒置或扭曲需明确说明
- 标注过程中若遇到拍摄者指甲过长，衣袖把手掌遮挡，手势偏转角度过大，手指上有戒指或者手腕带手表等一些特殊案例，请在标注需求文档中做明确说明

2.40 手势检测

标注范围

- 是否标注非真手（卡通、3D 模型、雕塑...）？
- 是否标注广告、海报上手势？
- 需要处理手势的范围
- 手势姿势不正确或不标准是否做标注
- 图片模糊变形损坏是否标注？

标注规则及示例

- 标注规则和要求（每张图片中拉手势框的最多个数…）
- 正样例（各个角度、姿势…）和负样例（误标、错标、漏标…）说明
- 框体和手势之间是否允许存在间隙的大小，给出示例图片
- 手势显示不完全（被物体遮挡、图片边缘处截断）如何标注，是否需要脑部（可以给出遮挡标注比例）
- 如图片有曝光严重或太黑看不清楚的情况，需举例并说明
- 手势倾斜或倒置需明确说明
- 图片出现横向倒置或扭曲需明确说明
- 拉框标注过程中若遇到拍摄者指甲过长，衣袖把手掌遮挡，手势偏转角度过大，手指上有戒指或者手腕带手表等一些特殊案例，请在标注需求文档中做明确说明

无效框说明

- 无效框规则及示例
- 无效框标注标准（是否与有效框同样要求）
- 有效框和无效框的区分
- 细节说明（无效框大小说明、是否可以拉大的无效框）
- 对于有一些拉框任务有第二步需要标点，可把下步标注时的注意事项以及手势的遮挡截断的保留标准以图片样例的形式详细说明

2.41 手势属性

标注范围

- 是否标注非真手（卡通、3D 模型、雕塑…）？
- 是否标注广告、海报上手势？
- 需要处理手势的范围
- 手势姿势不正确或不标准是否做标注
- 图片模糊变形损坏是否标注？

标注规则及示例

- 标注属性定义及示例（明确每一个属性定义，分别给出正负样例）
- 不确定属性定义及示例
- 跳过不标注情况说明，并给出样例

2.42 交通灯

标注范围

- 是否标注广告中出现交通灯
- 需要标注交通灯范围（交通灯占图片比例过大或过小）

- 画面模糊是否标注（模糊到何种程度无需标注）
- 是否标注被物体反射的交通灯影像。
- 是否交通灯类别（颜色，箭头方向，形状，组合）

标注规则及示例

- 标注规则和要求（每张图片中拉交通灯框的最多个数...）
- 图片中的交通灯较多时要求标注近处较为清晰且较为完整的交通灯（带图说明）
- 正样例（交通灯各个角度、特殊交通灯...）和负样例（误标、漏标、错标...）带图说明
- 图片边界描述
- 框体与交通灯契合程度（是否严格要求外切框标注）
- 交通灯被图片边缘截断如何标注
- 横放倒置等情况图片发生扭曲变形标注方法
- 交通灯被物体遮挡（到何种程度）标注方法
- 图片中像素符合要求，但是模糊程度较高的交通灯是否标为有效框。
- 是否标注完全被遮挡，但能够透过近处窗可以较清晰看见的交通灯。（带图说明）
- 背面的交通灯是否标注，组合交通灯的标注方法（分开拉框还是以一起拉框）
- 国内交通灯还是国外交通灯

无效框说明

- 无效框规则及示例
- 无效框标注标准（是否和有效框同样要求）
- 有效框和无效框的区分
- 是否可以多个无效物体同拉一个无效框，细节说明（无效框大小说明、是否可以做大的无效框处理）
- 被遮挡交通灯标为无效框时，是否只需要标注出露出部分还是需要脑补交通灯（带图说明）

2.43 物体检测

标注范围

- 需要给出标注的目标物
- 需要处理的目标物的范围（小于 30*30 就不标注）

标注规则及示例

- 标注规则和要求（每张图片中拉目标物的最多个数...）
- 正样例和负样例说明

- 图片边界描述
- 框体和物体之间是否允许存在间隙，给出示例图片
- 物体被遮挡（被物体遮挡、图片边缘处截断）到何种程度标注及如何标注
- 如图片出现曝光严重或和太黑看不清楚，如何标注
- 物体出现倾斜或倒置如何处理
- 图片出现横向倒置或扭曲如何处理

无效框说明

- 无效框规则及示例
- 无效框标注标准（是否和有效框同样严格....）
- 有效框和无效框的区分
- 细节说明（无效框大小说明、什么时候拉大的无效框...）