



VERİ KOVANI

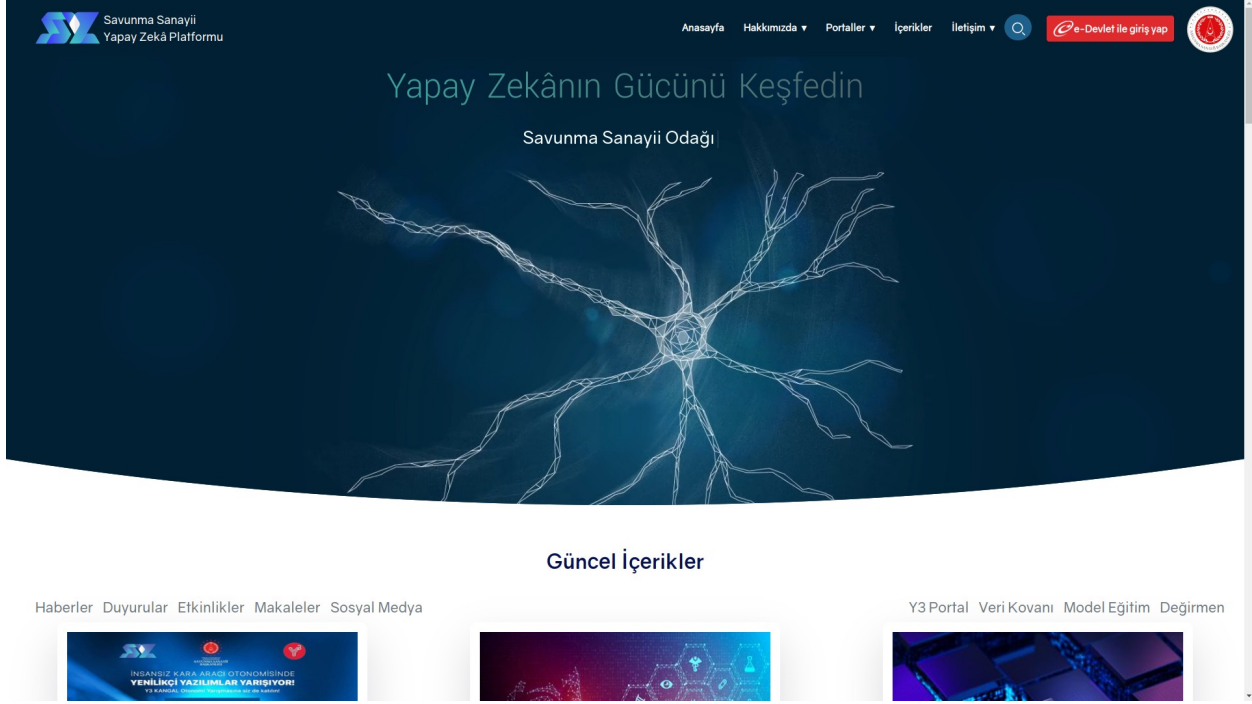
KULLANIM

KILAVUZU

1. Kullanıcı İşlemleri

1.1. Uygulamaya Giriş

Giriş yapmak için Şekil 1'de yer alan SSYZ ana sayfasından 'e-Devlet ile giriş yap' butonuna tıklayın.



Şekil 1 – SSYZ Ana Ekranı

Şekil 2'de yer alan giriş sayfasında geldiğinizde T.C. Kimlik No ve e-Devlet şifreniz ile giriş yapın.

Şekil 2 – e-Devlet'e Giriş

Şekil 3'de yer alan Üye Paneline Tıklayın.



Şekil 3 – Üye Paneline Giriş

Şekil 4'de yer alan Veri Kovanı Portale Git e tıklayın.

Savunma Sanayii
Yapay Zekâ Platformu

ANA SAYFA

Anasayfa

YÖNETİM MODÜLÜ

Kullanıcı Yönetimi
Rol Yönetimi
Log Yönetimi
SSS Yönetimi
Raporlama Yönetimi
Mesajlaşma Yönetimi

İÇERİK YÖNETİMİ

İçerik Ekleme
İçerik Listesi
İçerik İstatistikleri
İçerik Kategorileri

REZERVASYON SİSTEMİ

Kredi Yönetimi
Rezervasyon Yönetimi
Sunucu Yönetimi

E-BÜLTEN YÖNETİMİ

Kayıtlı Kullanıcılar
e-Bülten Mail Oluştur
e-Bülten Kayıt İptali

ANA SAYFA

Aktif Kullanıcı

AHMET TOPCU

Tümü 30

Yayında 30

Taslak 0

Arşiv

Platform Ana Sayfasına Git
Y3 Portale Git
Model Eğitim Portale Git
Değirmen Portale Git
Veri Kovanı Portale Git
Profilim
Güvenli Çıkış

İçerik Tür Dağılımı
Tüm içerikler baz alınarak yapılmıştır

İçerik Modül Dağılımı
Eklenen içeriklerin modüllere göre dağılımı.

Veriler

Portal Verileri

30 İçerik (yayında)

40 SSS (sıkça sorulan soru)

40 SSS (sıkça sorulan soru cevapları)

0 Kategori (içerik türü alt kategorisi)

En Çok Okunan İçerikler

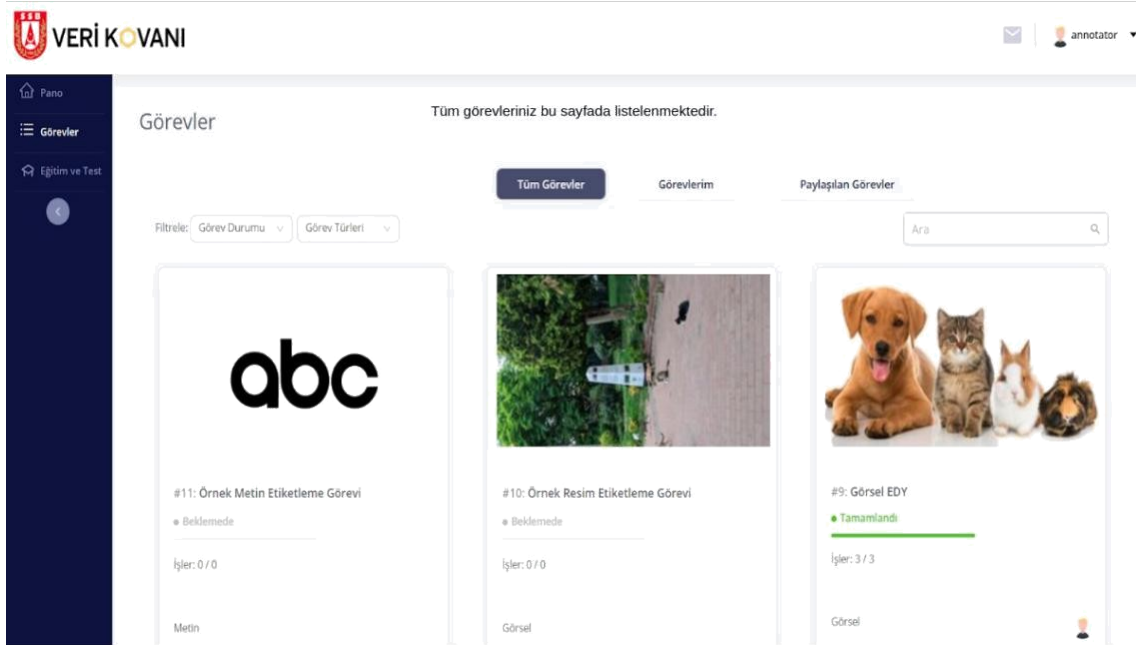
En çok görüntülenen içerikler

Başlık	Görüntülenme Sayısı
Üretici Çekimeli Ağlar ile Sentetik Veri Üretme Yarışması Başlıyor	1222
Pekiştirmeli Öğrenme ile Sürü Stratejisi Geliştirme Yarışması Başlıyor	1182
Hareketli Hedef Takibi için Güzergâh Birleştirme Yarışması Başlıyor	919
Yenilikçi Yazılımlar Yarışıyor (Y) 4. Dönem "KANGAL OTONOMİ" Yarışması ile başlıyor!	561

2. Görevler

2.1. Görev Seçme

Uygulamaya giriş yaptıktan sonra, veri sağlayıcılar ve platform yöneticileri tarafından oluşturulmuş ve onaylanmış görevleri görüntülemek için 'Görevler' menüsüne tıklayınız. Bu sayfa Şekil 6 kapsamında yer almaktadır. İlk değer olarak 'Görev Türleri' yazılı olan listeli giriş kutusu içerisinde 'Metinsel Görevler' veya 'Görsel Görevler' seçeneklerini seçerek filtreleme yapabilirsiniz



Şekil 5 - Görev Seçimi

Daha önce üzerinde çalışmaya başladığınız görevleri ve tamamlamış olduğunuz görevleri ise, 'Görevlerim' tabından veya 'Görev Durumu' filtresini kullanarak görüntüleyebilirsiniz.

Etiketleme yapacağınız görevi listede bulunan görev kartlarına tıklayarak seçebilirsiniz. Görev kartına tıkladığınızda görevin detaylarını görüntüleyebileceğiniz bir sayfa açılacaktır.

2.2. İşini Kendine Atama

Görevi açtığınızda, görev detaylarını görüntüleyebileceğiniz bir ekran açılacaktır. Bir görev içerisinde birden çok segment bulunabilir. Bunlar 'Segmentler' listesinde listelenecektir. Her görev kapsamında veri sağlayıcı tarafından belirlenen boyutlarda farklı segmentler bulunup bunlar bağımsız işler olarak yer almaktadır. Şekil 7'de yer alan görev detayı ekranının üst kısmında göreve, alt kısmında ise segmentlere dair bilgiler yer alır.

Sayfalar	Etiketleyici Limiti	İş Atanan Etiketleyici Sayısı
0-1	2	1

Şekil 6 - Görev Detayı

Üzerinde çalışmak istediğiniz görev segmentlerini 'Kendime Ata' butonu ile kendinize atayabilirsiniz. Bu atama yapıldığında, sayfanın alt tarafında bulunan 'İşler' listesinde Şekil 8'de görüldüğü gibi size atanmış bir iş oluşacaktır.

Sayfalar	Etiketleyici Limiti	İş Atanan Etiketleyici Sayısı
0-1	2	1

İşler	Kopyala	Tamamlanan İşler: 0/1
İş#39		

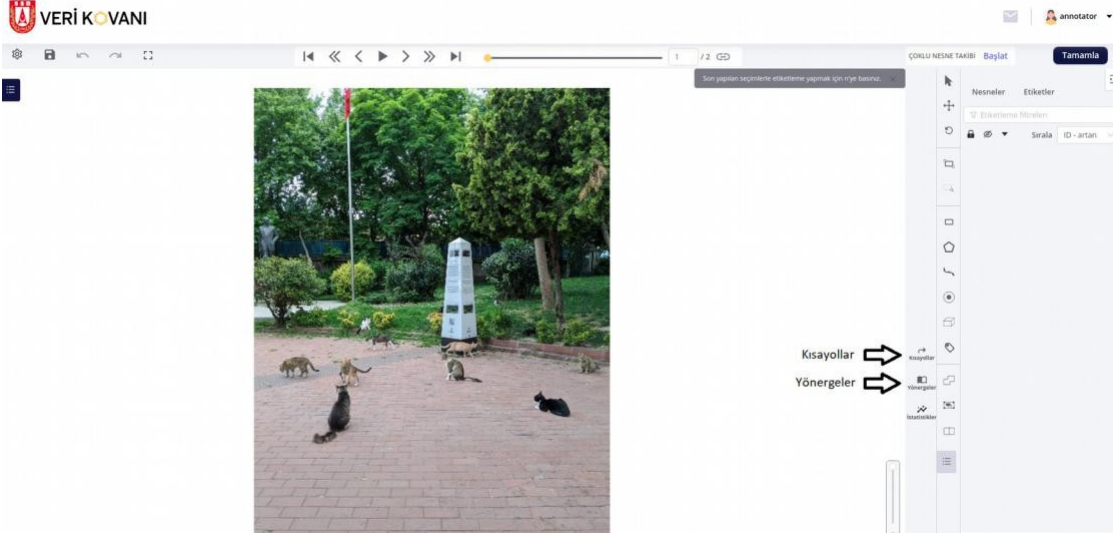
Şekil 7 - İş Seçimi

Bu listedeki her bir iş için listenin ilk sütununda 'İş#işnumarası' olarak isimlendirilmiş linke tıklayarak bu işi açabilirsiniz.

3. Etiketleme Ekranı Kullanımı

3.1. Bilgi ve Yönergeler

İş i aç tığınızda, ekranın sağ üst köşesinde 'Yönergeler' ve 'Kısayollar' mini butonları bulunmaktadır. Yönergeler butonuna tıkladığınızda aç ılan ekranda, üzerinde çalış tığınız göreve özel tanımlanmış yönergeler/dikkat etmeniz gereken notlar bulunur. Şekil 9 kapsamında bu butonların yerleş imi görülmektedir.



Şekil 8 - Görev Bilgi ve Yönergesi

Bilgi butonuna tıkladığınızda aç ılan ekranda ise, üzerinde çalış tığınız göreve ait etiket istatistik bilgileri bulunur.

3.2. Navigasyon

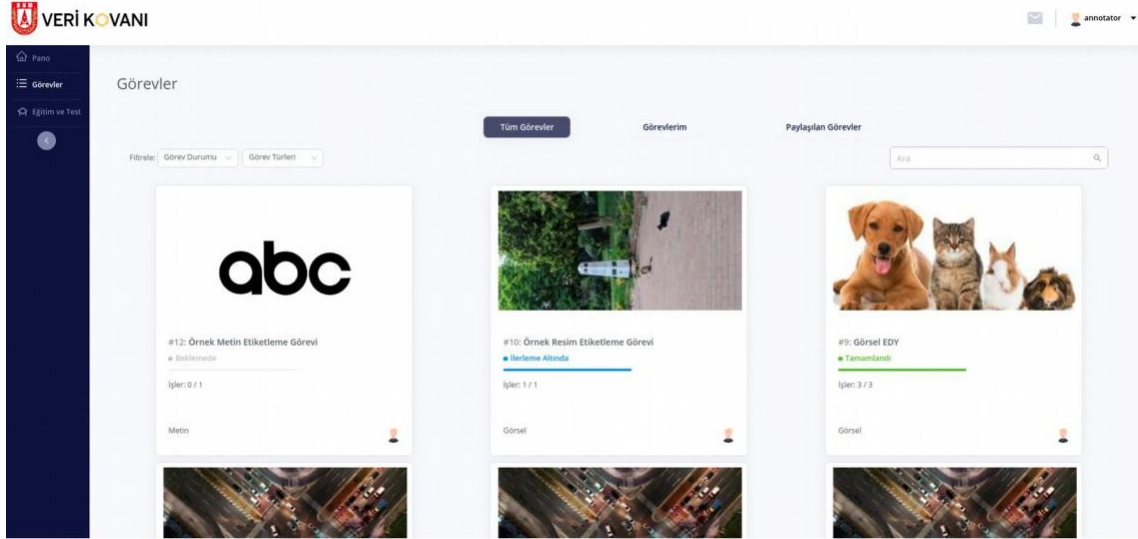
Etiketleme ekranında üst kısımda üzerinde çalış tığınız iş içinde, görüntüler arasında hareket etmenizi sağlayan navigasyon butonları bulunmaktadır. Şekil 10 etiketleme ekranının sadece navigasyon kısmını içermek üzere sadeleştirilmiş halini barındırmaktadır.



Şekil 9 – Navigasyon

3.3. Kayıt ve Görev Tamamlama

Etiketleriniz otomatik olarak kaydedilmektedir. Üzerinde çalıştığınız iş içinde bulunan bütün görüntüler için etiketleri tamamladığınızda, sağ üstte bulunan 'Tamamla' butonuna basarak işi tamamlayabilirsiniz. Tamamlanmış olan işleriniz Şekil 11'de olduğu gibi ilerleme altında olarak görünecektir. Görev altındaki bütün işler tamamlandığında, ilgili görev tamamlanmış olacaktır.



Şekil 10 - Görev Tamamlama

4. Görüntü Etiketleme

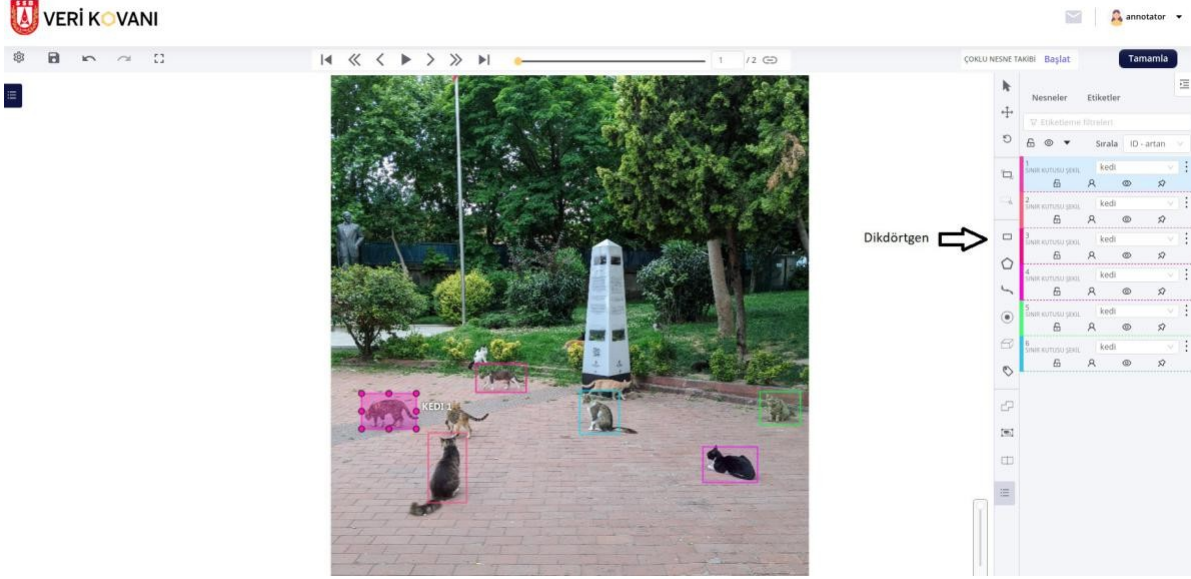
İstedığınız etiketleme metodunu solda bulunan panelden seçin.

4.1. Dikdörtgen

Dikdörtgen etiketleme için Şekil 12'de gösterildiği gibi dikdörtgen şekline tıklayın. Açılan alanda sizin için daha önce tanımlanmış etiketler içinden kullanmak istediğiniz etiketi seçin. Şekil butonuna bastığınızda artık etiketlemeye başlayabilirsiniz.

Etiketlemek istediğiniz yerin sol üst köşesine tıklayın. Fareyi hareket ettirerek, etiketlemek istediğiniz nesne dikdörtgenin içinde kalacak şekilde, ilk seçilen köşenin

çaprazındaki noktaya gelin ve tıklayın. Klavyenizdeki N tuşuna basarak, hızlı bir şekilde az önce seçmiş olduğunuz etiket ile etiketleme işlemine devam edebilirsiniz.



Şekil 11 - Dikdörtgen

4.2. Poligon

Poligon etiketleme için Şekil 13'de belirtilmiş olan beşgen şekline tıklayın. Açılan alanda kaç noktadan oluşan bir poligon etiketlemesi yapacağınızı girin. Eğer henüz bilmiyorsanız boş bırakın. Etiketleme sırasında poligonu tamamladığınızda klavyenizdeki N tuşuna basarak etiketleme işlemi tamamlayabilirsiniz. Şekil butonuna basarak devam edin. Ekran üzerinde etiketleyeceğiniz nesnenin çevresini işaretleyerek olabildiğinde sınırları üzerinde kalmaya çalışarak etiketleme işlemi tamamlayın.



Şekil 12 - Poligon, Poliçizi, Etiketler

4.3. Poliçizi

Poligon etiketleme ile benzer şekilde poliçizi etiketi de oluşturabilirsiniz. Poliçizi etiketi oluşturmak için sol tarafta bulunan panelden Şekil 13'de belirtilen kıvrımlı çizgi şekline tıklayın.

4.4. Etiketler

Görüntüyü şekil olmadan yalnızca etiketlemek için Şekil 13'de işaretlenmiş olan mini etiket şekline tıklayın. Burada açılan alanda etiketi seçerek 'Etiket' butonuna tıklayın.

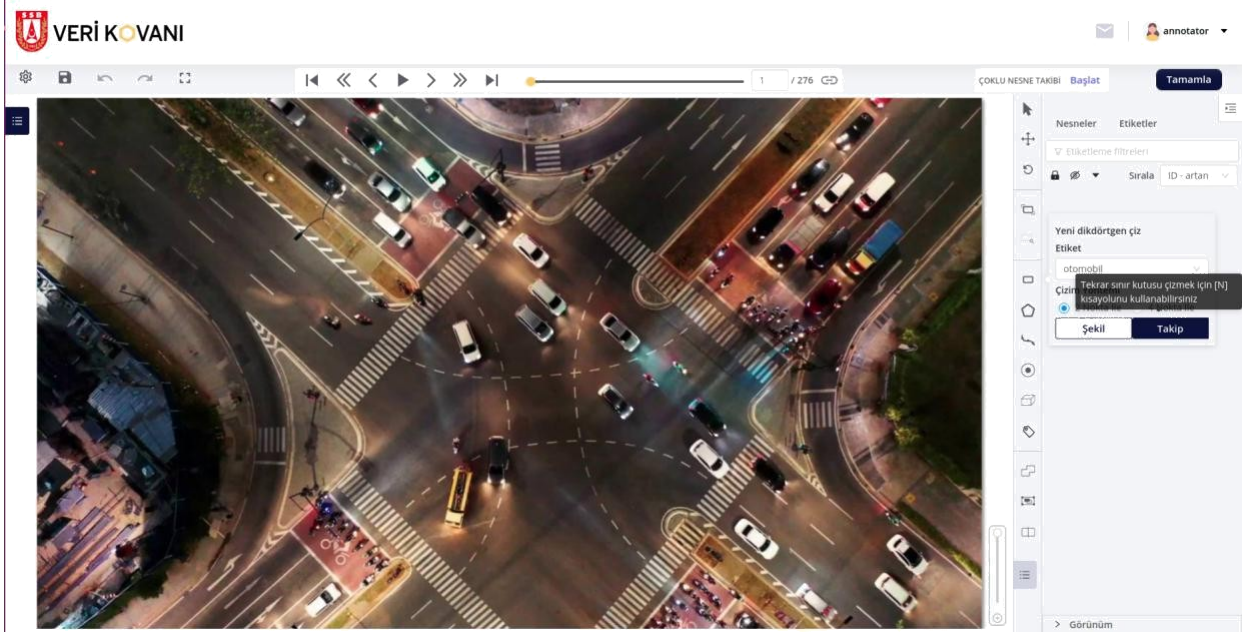
5. Video Etiketleme

Video etiketleme sırasında kullanılan etiket ve navigasyon yapısı görüntü etiketleme ile aynı kapsamdadır. Video etiketlerken var olan görüntü etiketleme işlevlerine ek olarak sistemde yer alan yarı otomatik etiketleme özelliğinden faydalanabilirsiniz. Yarı otomatik etiketleme kapsamında sistem tarafından oluşturulan etiketlerin doğruluğu kullanıcıların sorumluluğundandır.

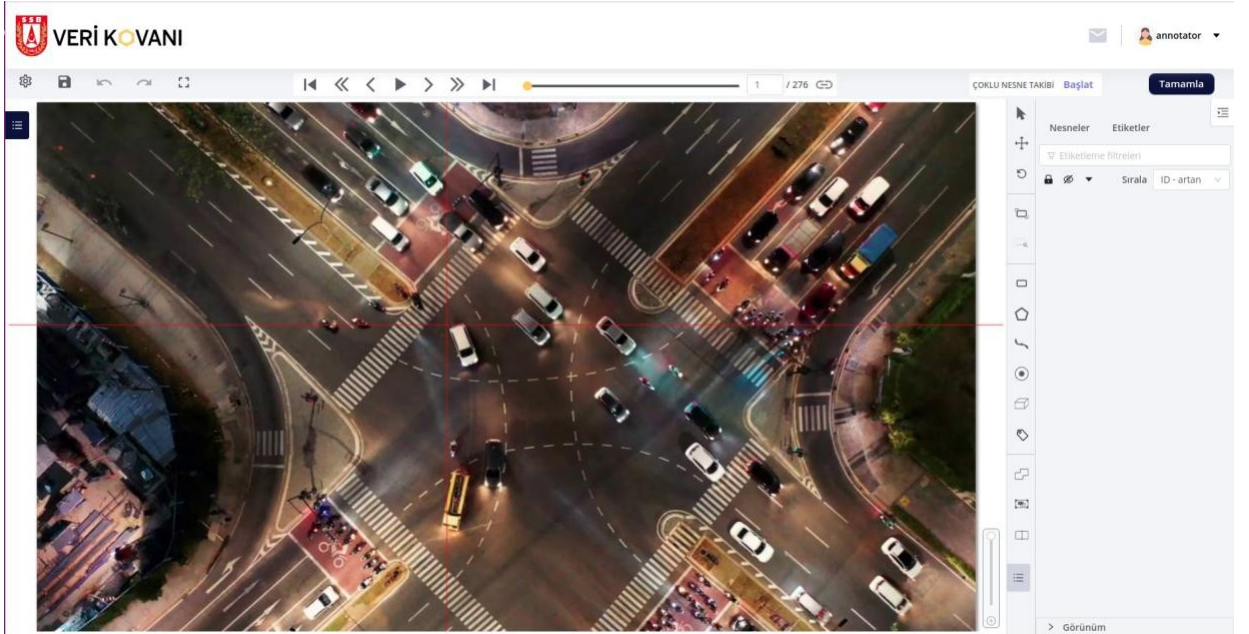
5.1. Yarı Otomatik Etiketleme

5.1.1. Nesne Aramalı Takip (Tracking)

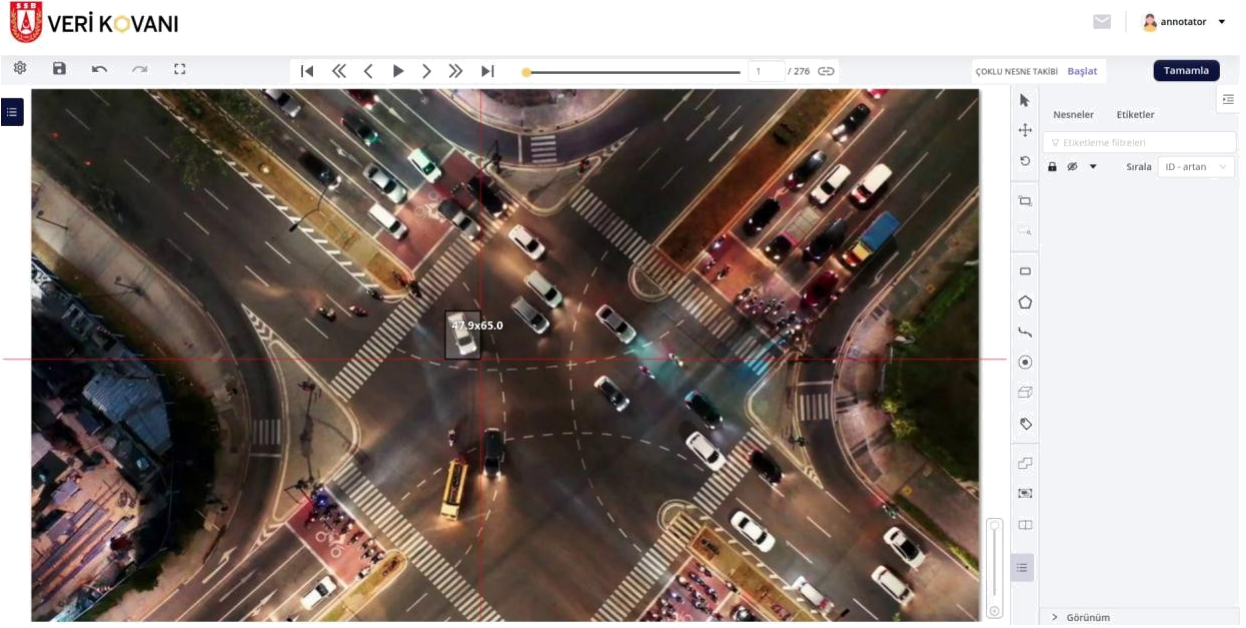
Yarı otomatik etiketlemek istediğiniz nesneyi seçmek için sağ taraftaki araç kutusundan Şekil 14'de yer aldığı gibi takip seçeneğini kullanınız. Devamında ilgili nesneyi etiketleyiniz.



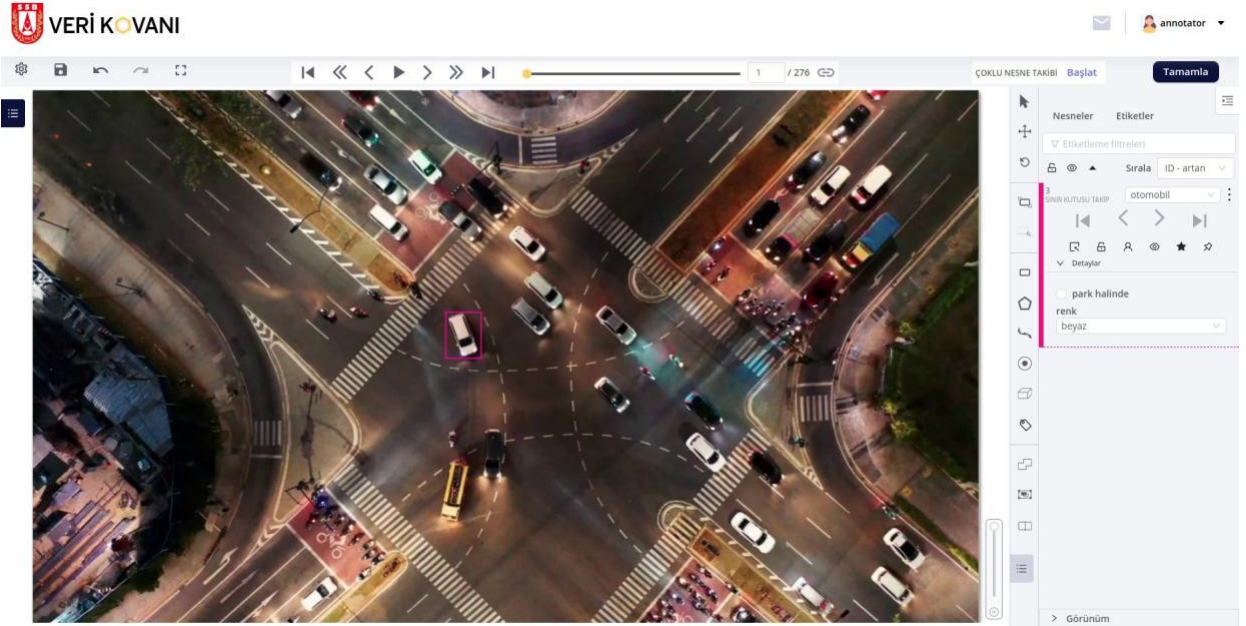
Şekil 13 - Nesne Aramalı Takip



Şekil 14 - Nesne Aramalı Takip Etiket Oluşturma

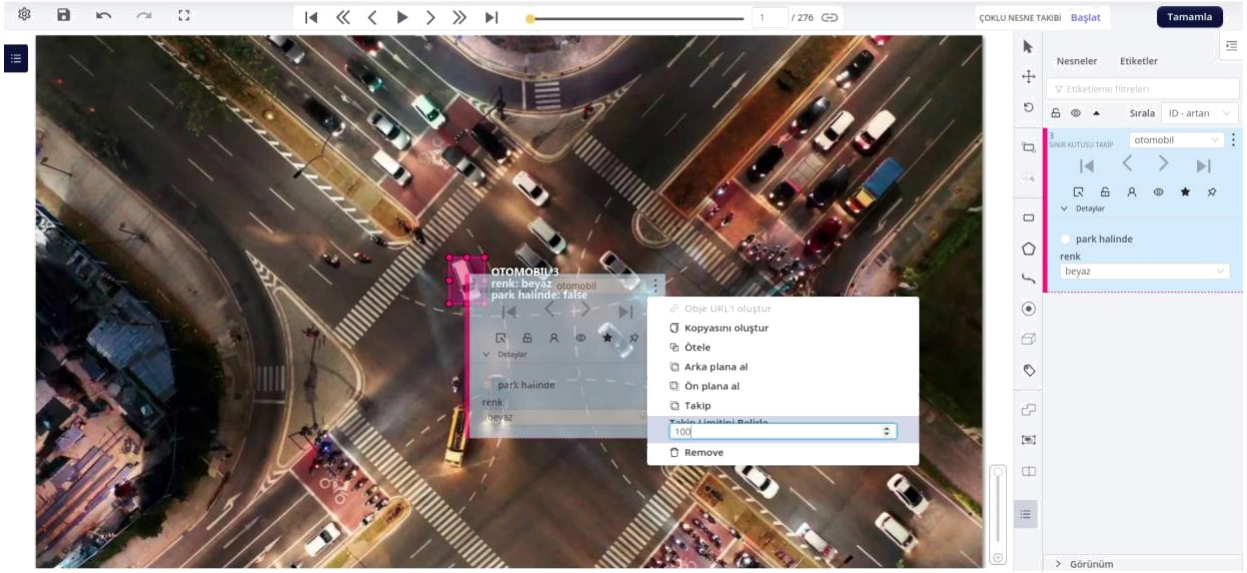


Şekil 15 - Nesne Aramalı Takip Etiket Oluşturma

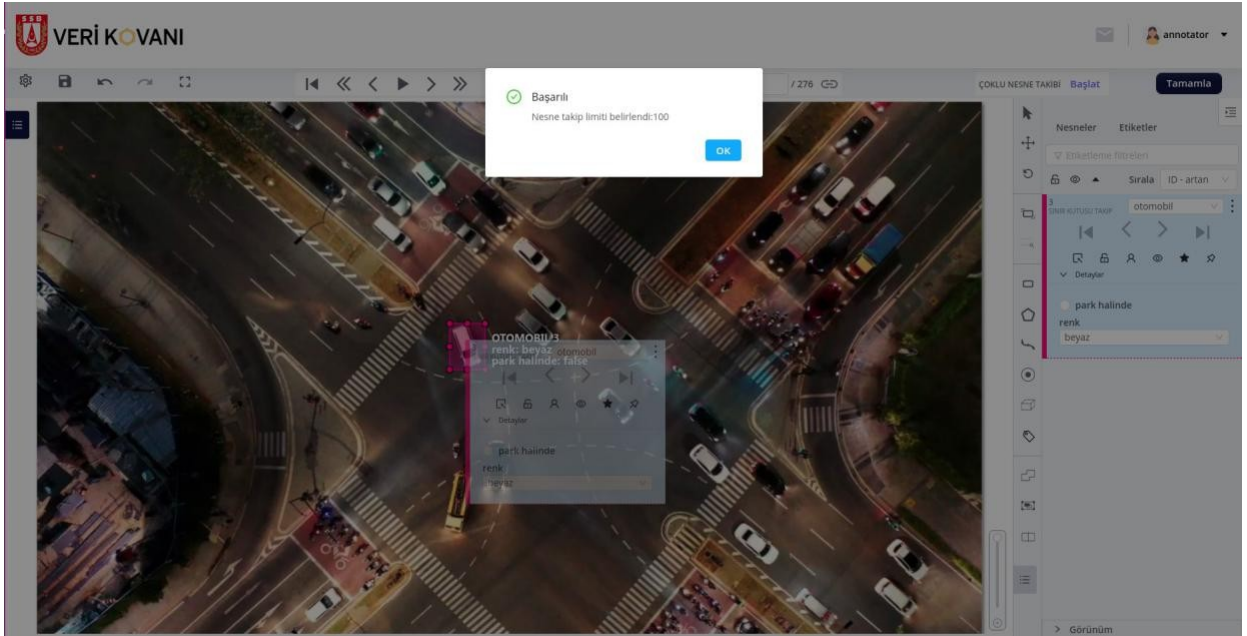


Şekil 16 - Nesne Aramalı Takip Etiket Seçimi

Etiketleme tamamlandıktan sonra, etikete sağ tıklayarak etiket seçenek listesinden nesneyi yarı otomatik takip etmek istediğiniz çerçeve sayısını giriniz. Devamında Şekil 18'de yer alan "Takip Limitini Belirle" seçeneğini kullanınız.

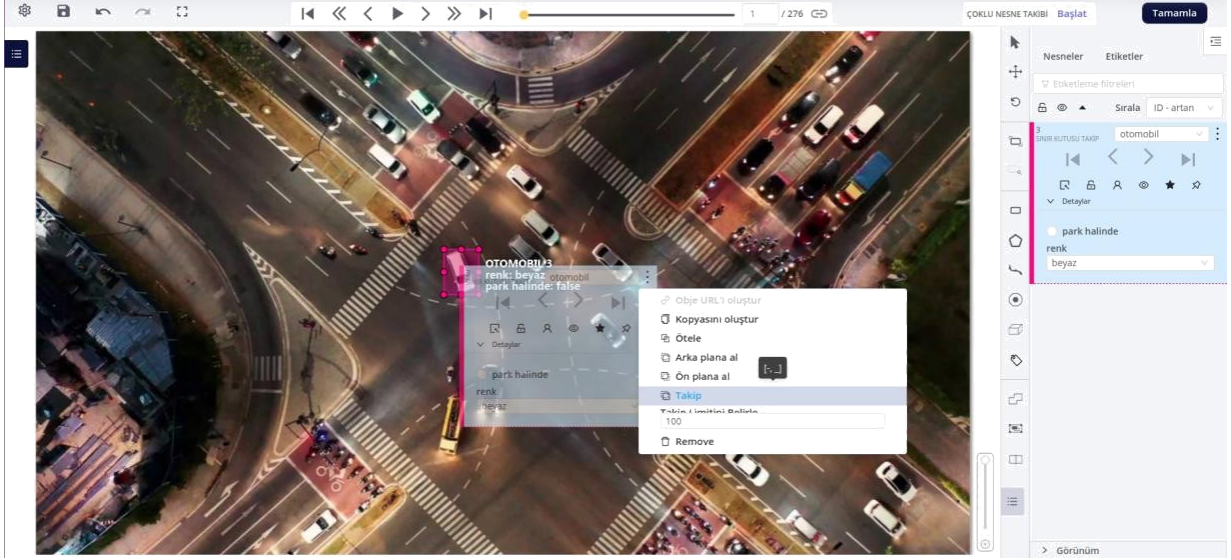


Şekil 17 - Nesne Aramalı Takip

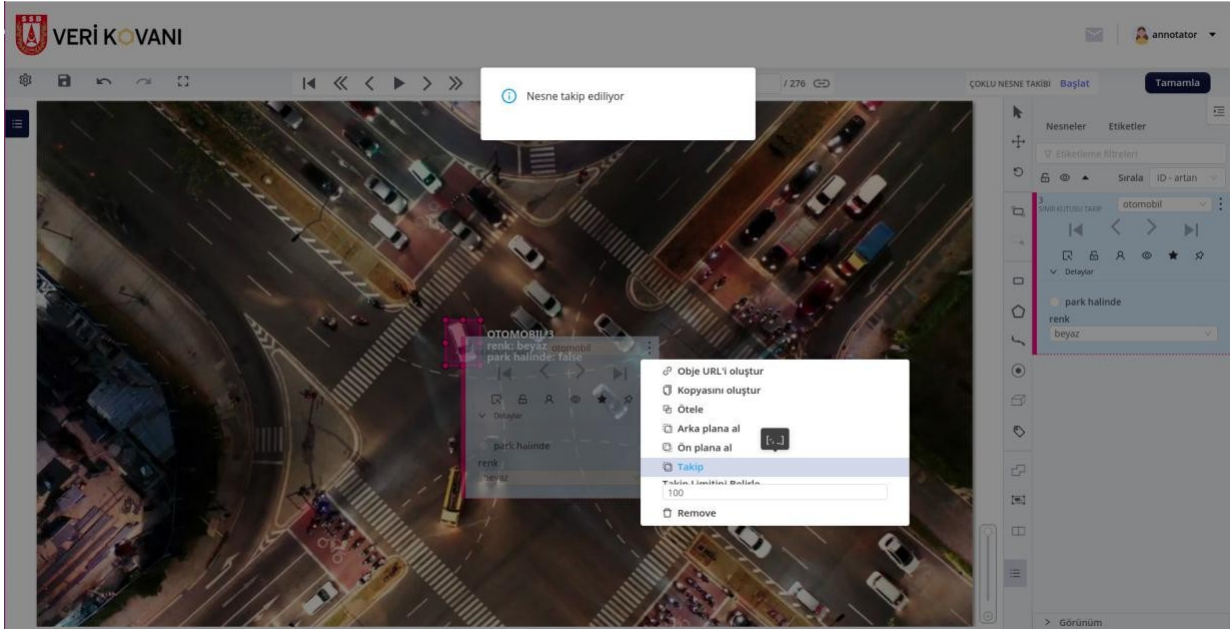


Şekil 18 - Nesne Aramalı Takip

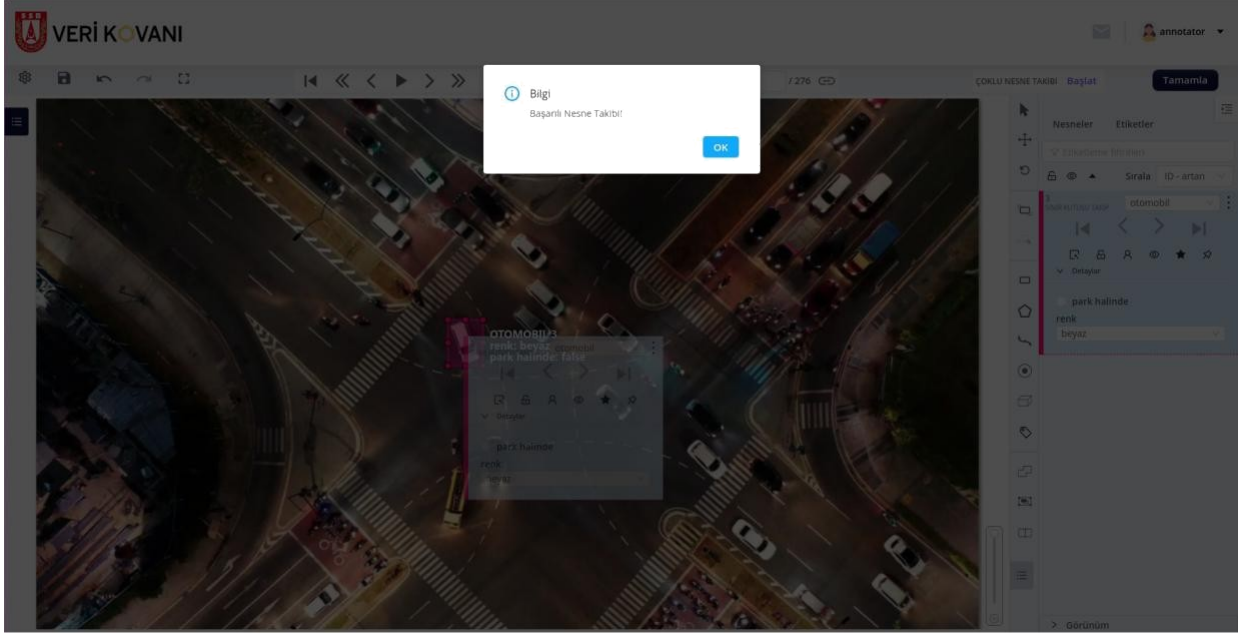
Takip limiti belirlendikten sonra, etiket seçenek listesinden "Takip" seçeneğini kullanarak yarı otomatik etiketleme sürecini başlatabilirsiniz. Takip sırasında Şekil 21'de yer alan bekleme görseliyle karşılaşacaksınız. Şekil 22'de yer alan "Başarılı Nesne Takibi" mesajını aldıktan sonra, sonraki çerçevelere geçiş yaparak takip edilen nesneyi kontrol ediniz.



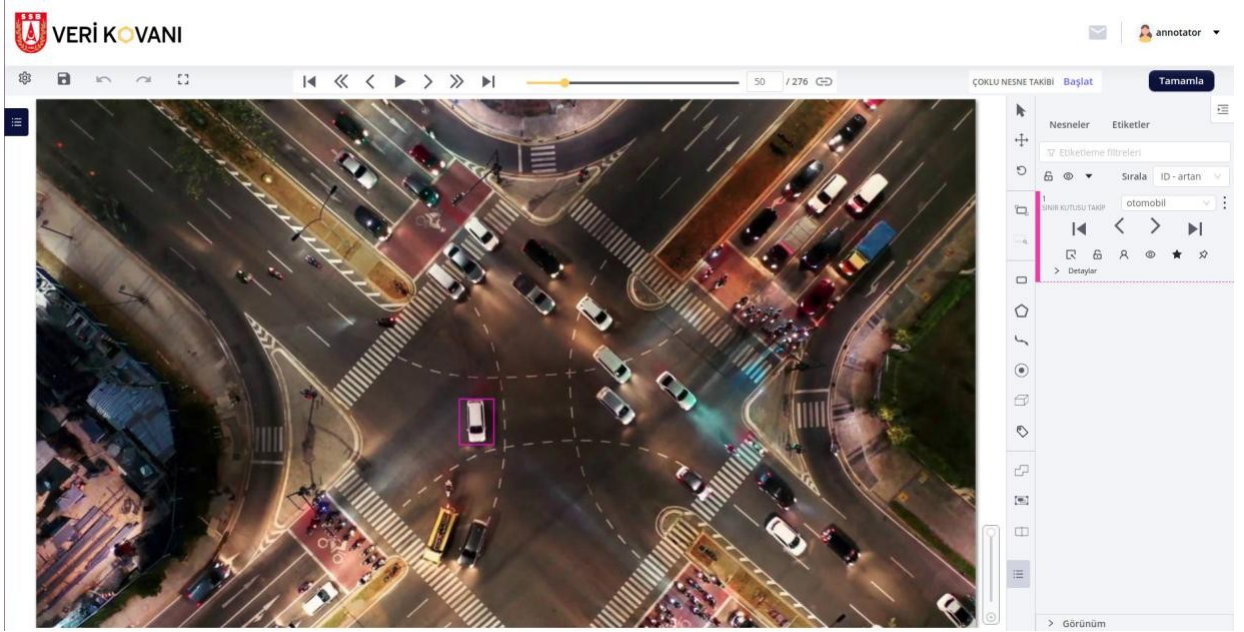
Şekil 19 - Nesne Aramalı Takip



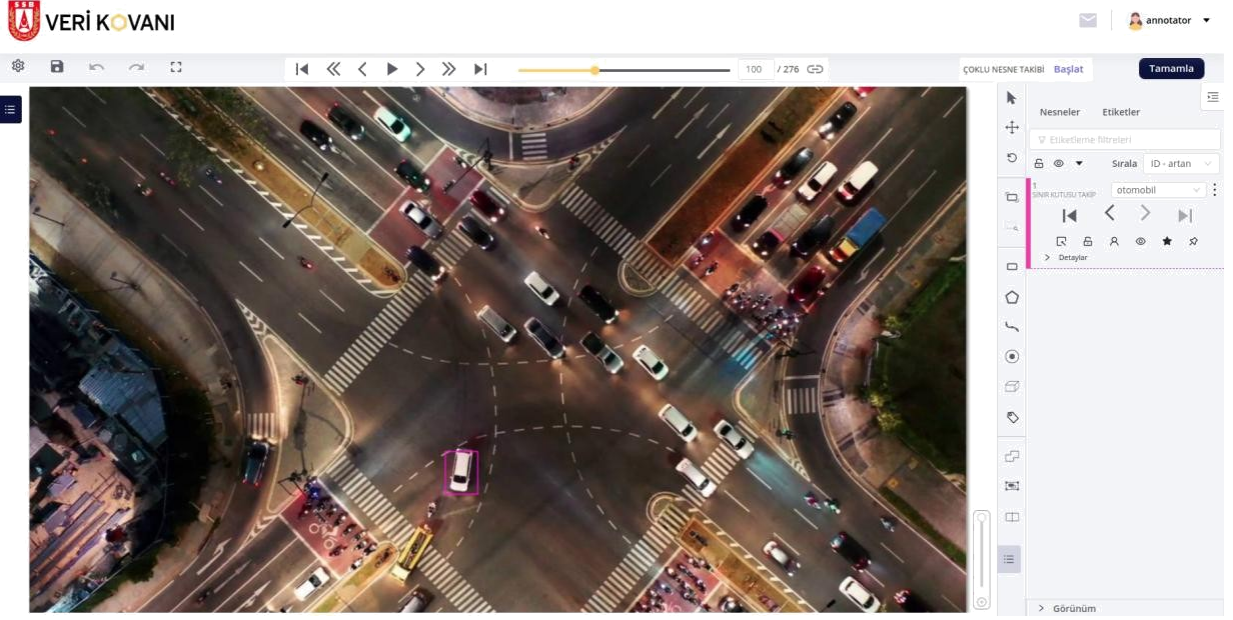
Şekil 20 - Nesne Aramalı Takip



Şekil 21 - Nesne Aramalı Takip



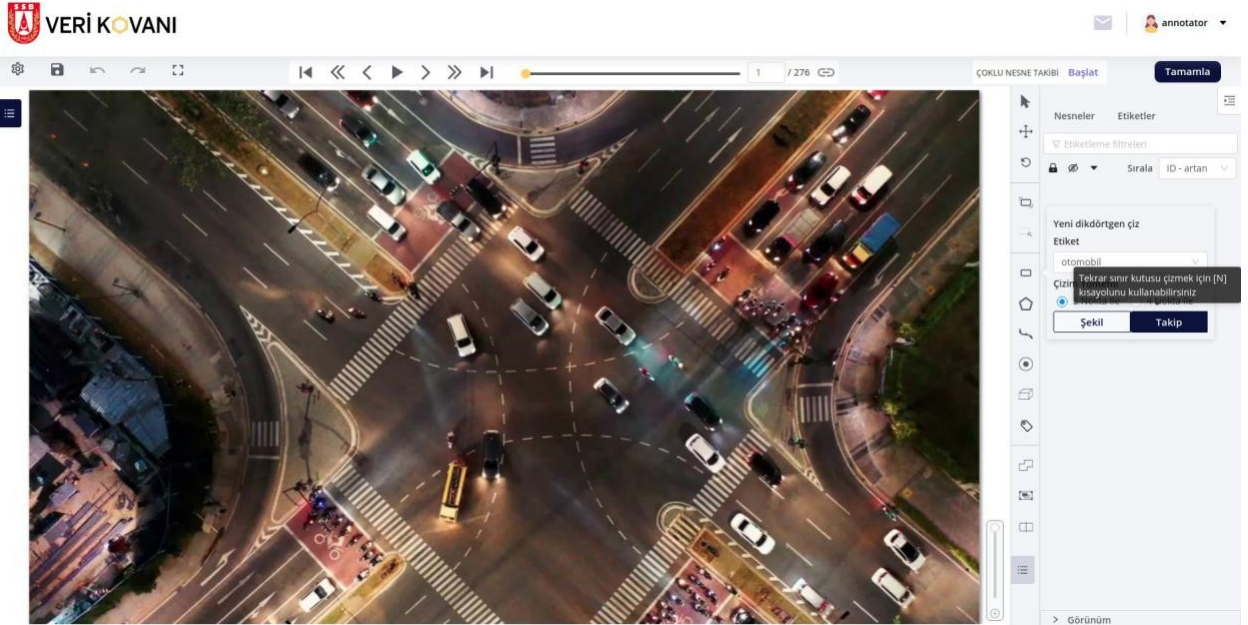
Şekil 22 - Nesne Aramalı Takip



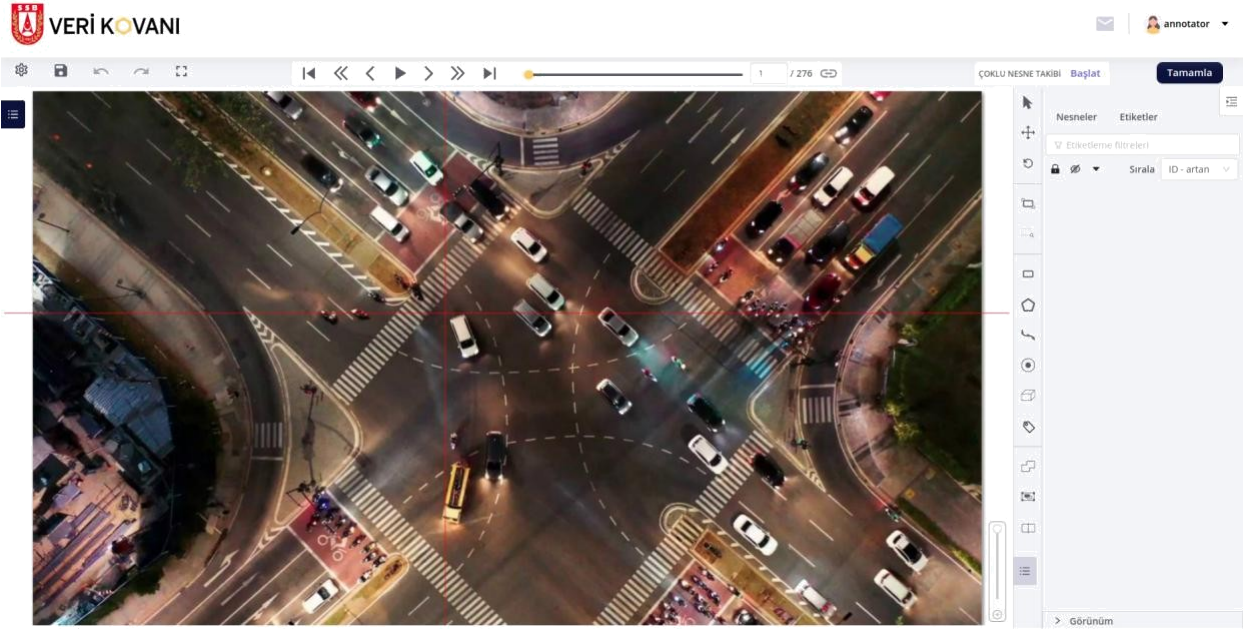
Şekil 23 - Nesne Aramalı Takip

5.1.2. Nesne Hareket Takibi (İnterpolasyon)

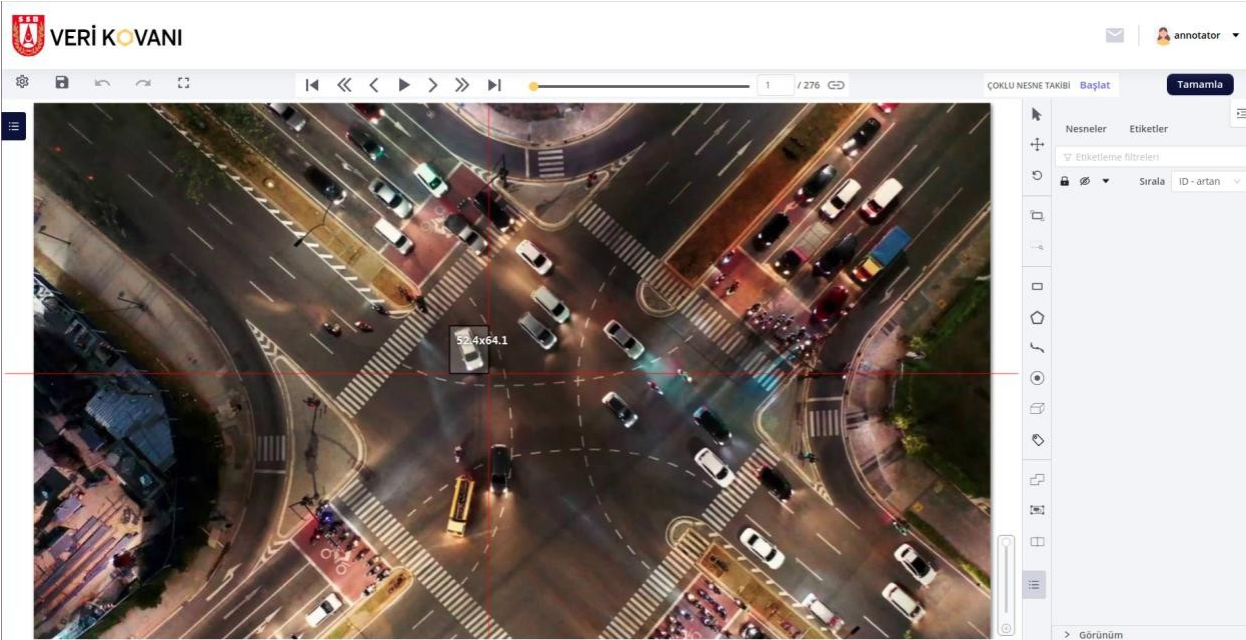
Yarı otomatik etiketleme kullanmadan nesne takibi yapmak için Şekil 25'de görünen sağ taraftaki araç kutusundan takip seçeneğini kullanınız. Devamında ilgili nesneyi etiketleyiniz.



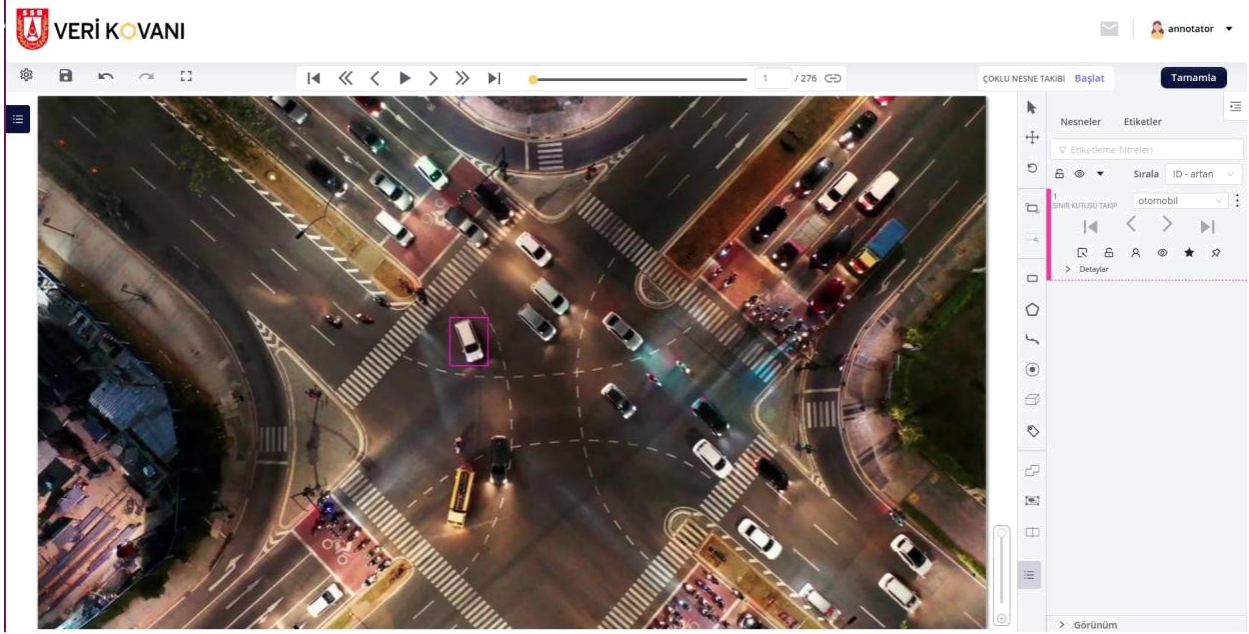
Şekil 24 - Nesne Hareket Takibi



Şekil 25 - Nesne Hareket Takibi

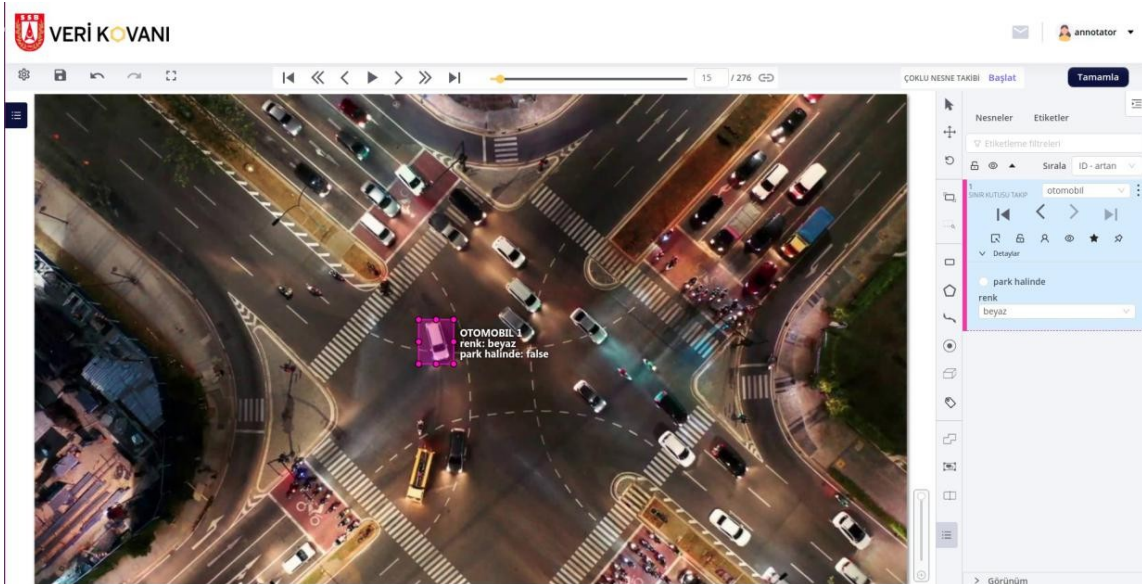


Şekil 26 - Nesne Hareket Takibi

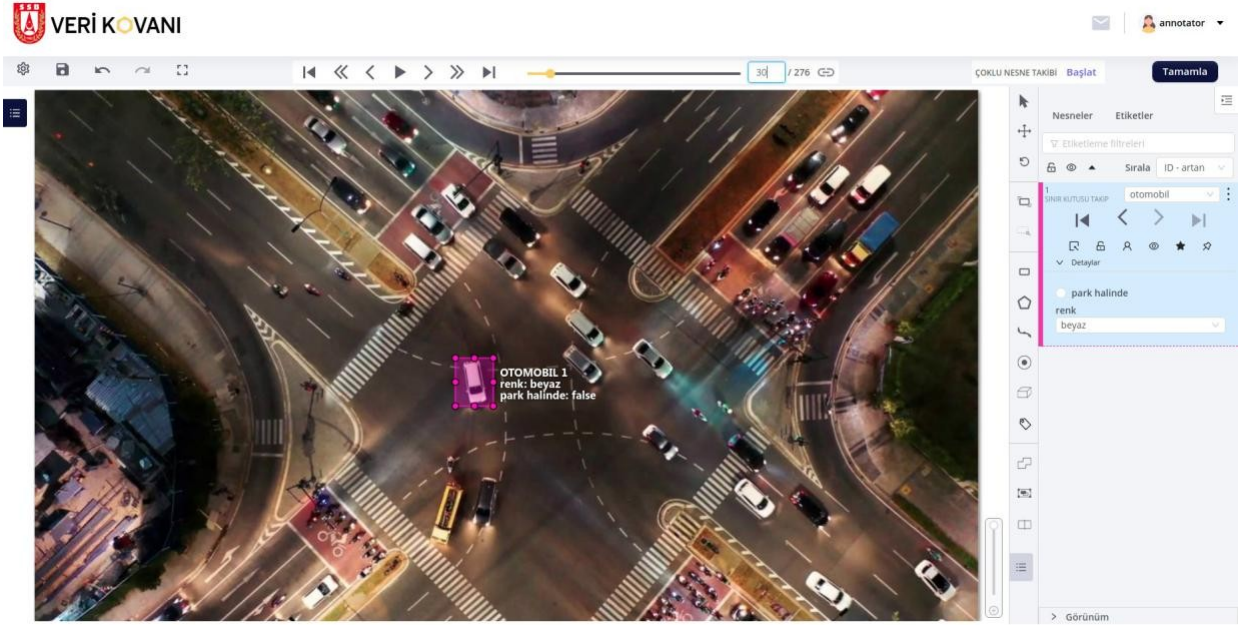


Şekil 27 - Nesne Hareket Takibi

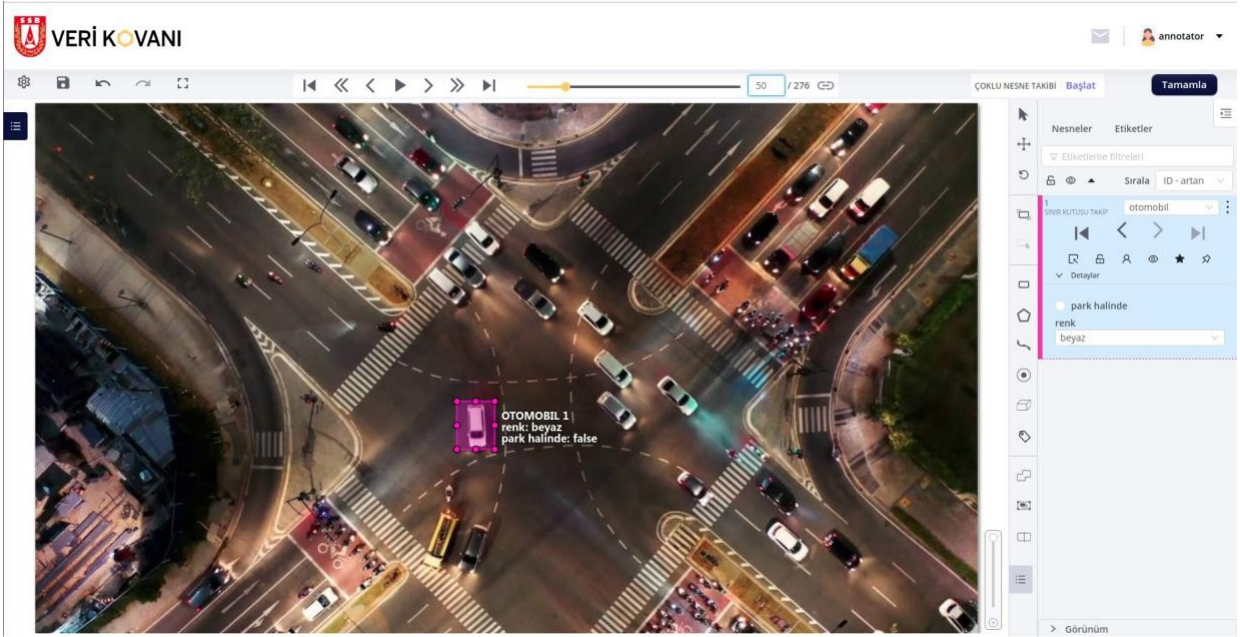
Takip etmek istediğiniz nesneyi etiketledikten sonra devam eden çerçeveler arasında adım adım giderek sınır kutusu etiketinin pozisyonunu sürükleyip bırakarak hareket eden nesnenin bir sonraki konumuna getiriniz. Eğer ki takip etmek istediğiniz nesnenin boyutu çerçeveler arasında değişiklik gösteriyorsa sınır kutusu boyutunu da etrafında bulunan 8 farklı noktadan düzenleyiniz. Aşağıda verilen örnekte videonun ilk çerçevesinde yapılan beyaz renkli araç etiketlemesi 15 (Şekil 29), 30 (Şekil 30) ve 50. (Şekil 31) çerçevelerde tekrar düzenlenmiştir. Bu çerçeveler arasında kalan etiketlemeler sistem tarafından otomatik olarak tamamlanmaktadır. Elde edilen sonuç video oynatılarak görülebilmektedir.



Şekil 28 - Nesne Hareket Takibi



Şekil 29 - Nesne Hareket Takibi

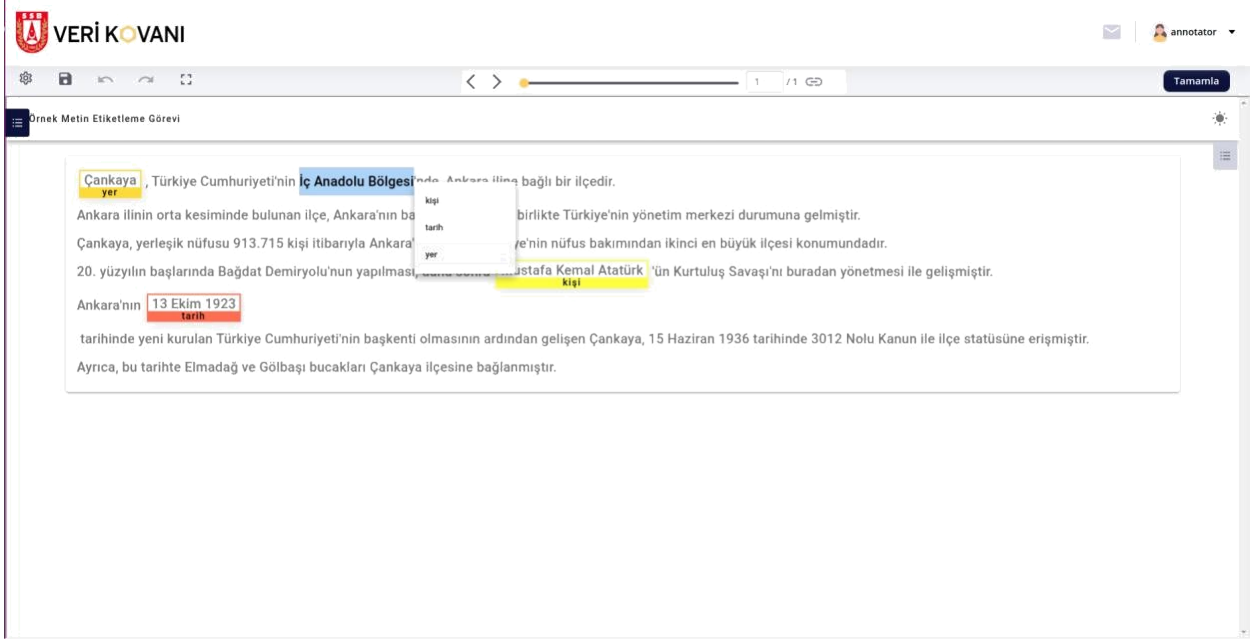


Şekil 30 - Nesne Hareket Takibi

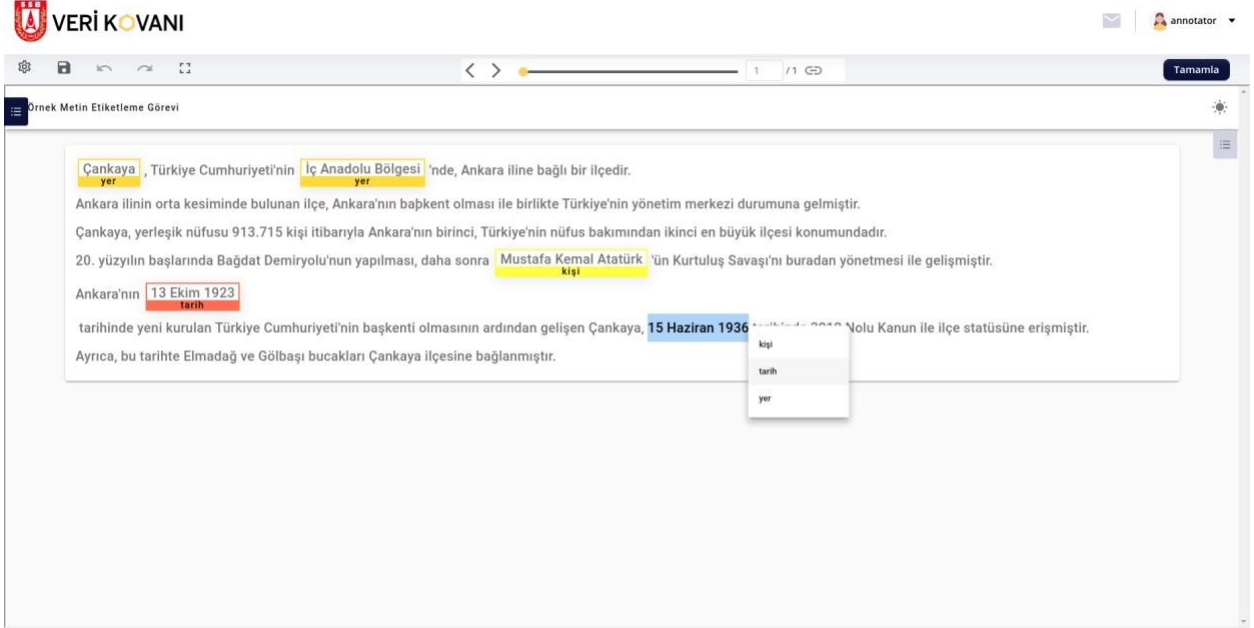
6. Metin Etiketleme

6.1. Metin Seçimi ve Etiketleme

Metin etiketleme görevlerinde etiketleme yapmak için Şekil 6'da yer alan görevler ekranında etiketlemek istediğiniz metni seçiniz. Seçili alanda karşınıza çıkan etiket listesinden ilgili metin etiketini seçiniz.



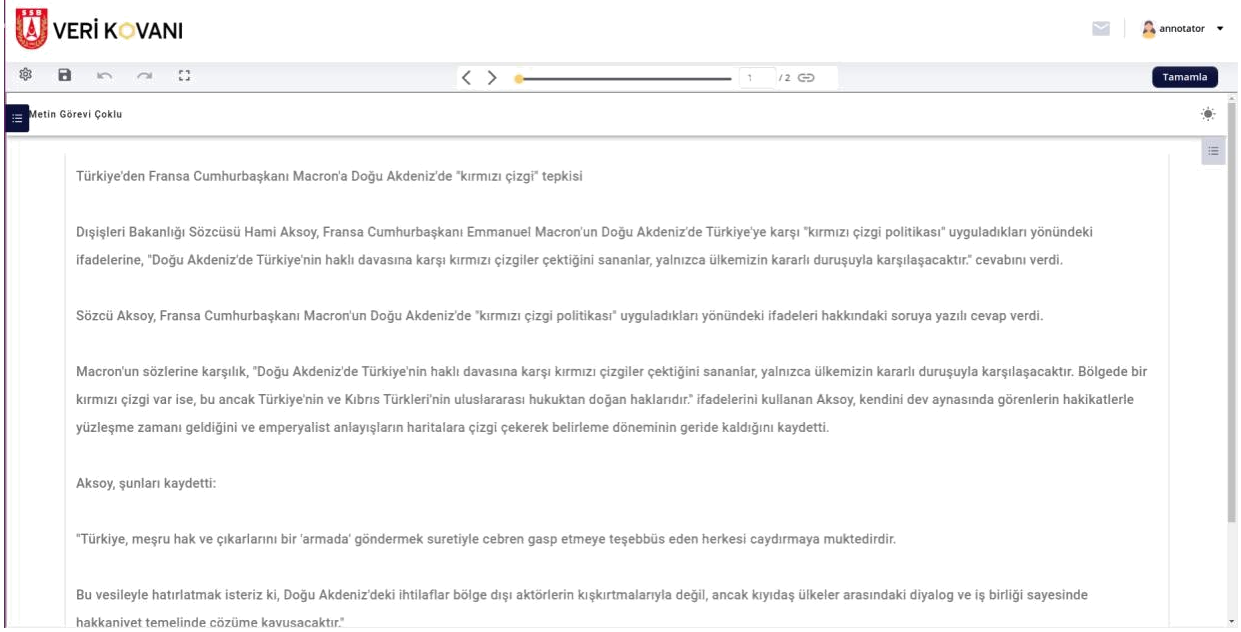
Şekil 31 - Metin Etiketleme



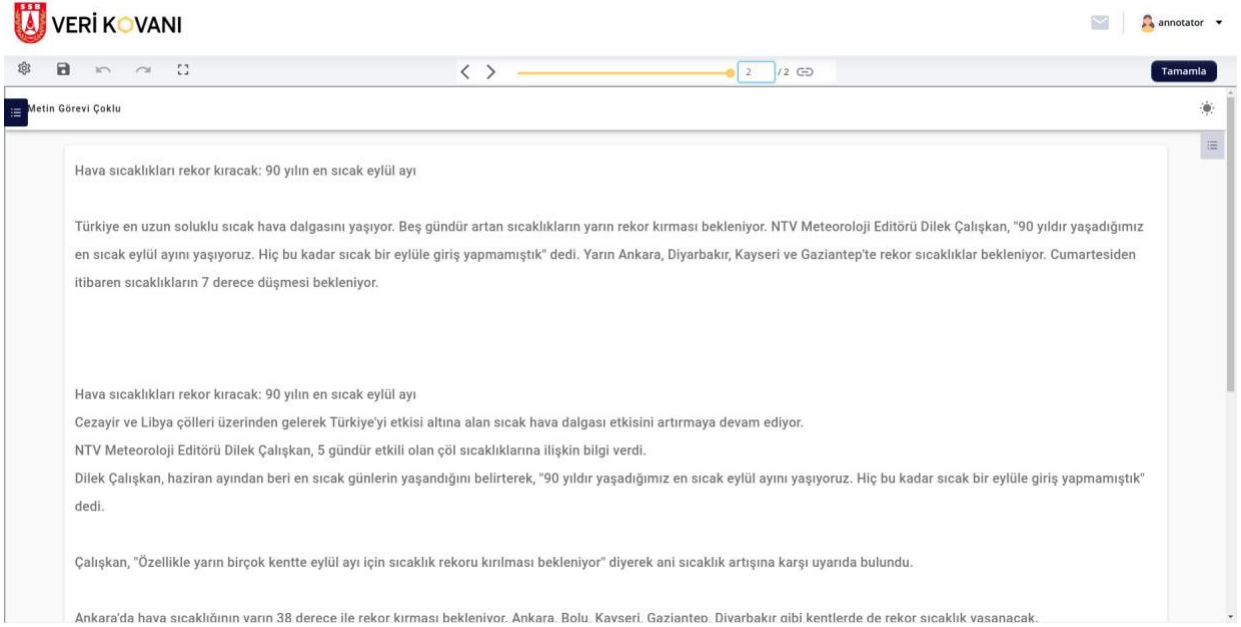
Şekil 32 - Metin Etiketleme

6.2. Navigasyon

Metin etiketleme görevlerinde birden fazla metin yer alması durumunda ekranın yukarısında bulunan çubuktan sırasıyla bir metin öncesine ve bir metin sonrasına gidebilirsiniz. Şekil 34 kapsamında yer alan bu navigasyon opsiyonlarında aynı zamanda sağda yer alan metin kutusundan gitmek istediğiniz metnin sırasını girerek de ilgili metine ulaşabilirsiniz.



Şekil 33 - Metin Görevinde Navigasyon



Şekil 34 - Metin Görevinde Navigasyon