20晋升提名表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 员  工  照  片 | 员工姓名 | 罗子初 | 入职时间 | 2021/09/14 |
| 现任岗位名称 | 高级开发工程师 | 现职级 | P2-2 |
| 一级部门 | B端技术中心 | 二级部门 | 虚拟生态技术部 |
| 提名人姓名 | 深蓝 | 提名时间 | 资深开发工程师 |
| 上一次晋升时间 | / | 最近两次绩效结果 | 3星 及 4星 |
| 提名晋升岗位名称及岗位职责 | 提名晋升岗位名称：资深开发工程师  岗位职责：  1.由项目的业务贡献者和技术支持者的角色转变为纯技术支持的角色，开发出的基建能力满足其他部门的业务需求.  2.提升代码架构的能力，使其高内聚低耦合，适应不同的业务需求变化.  3.善于和部门同学有效的沟通，结合不同的业务需求，采取不同的解决方案，持续关注业务方落地产品的效果，持续跟进。  4.进一步提升解决问题的能力。以数字人技术为主，细分技术领域，全力赋能支持业务需求。 | | | |
| 主要业绩（业务/团队管理） | **技术赋能:**  1.基于Mediapipe引擎实现面捕各部位的基础表情及特殊表情的归纳算法。  2.搭建面捕引擎与驱动框架（iOS/Android/PC），不同的业务需求提供不同的面捕能力方案(商汤，ARkit，Mediapipe)，不同模型类型的面捕也提供相对应的驱动方案。  3.定义一套面捕数据标准CompitableBSData，兼容不同的模型类型所需的BlendShape，目前兼容有ARKit协议，VRM协议，协议类型不做限定，后续如果涉及其他bs协议，可以通过扩展相应层级做兼容.  **业务支撑：**  1、Mediapipe面捕落地：  - 担任A级项目3D虚拟开播和A级项目Z-star 面捕技术支持。  - mediapipe引擎框架标记出的特征点，根据自推导的算法计算出眉毛，嘴巴，眼睛，眼珠等输出为CompitableBSData，支持15个bs，使虚拟模型面捕驱动生动的起来,后续可以迭代扩展更多bs算法.  - 实现面捕校准，自动眨眼等功能**.**  2、Mlive模型下载框架： - 担任A级项目3D虚拟开播和A级项目Z-star目提供Mlive后台模型下发方案技术支持。  - 遇到问题：**UnityWebRequest API**有个bug，弱网或者断网重连并且**timeout**未超时情况下，下载进度是会卡住，卡住后并且会使**timeout**功能失效(不会触发**timeout**)，以至于不会抛出异常。  - 解决方案：在这种情况下，需要定期检查下载的字节属性，并在一定时间内没有任何进展时自行中止**UnityWebRequest.**  3、小K直播融合：  - 担任A级小K直播融合项目小K面捕技术支持。  - 小K项目的面捕验收  - 小K技术能力移植到虚拟3D项目里包括有面捕迁移和动捕模式切换、面捕标定等。  4、移动AR头套：  - 基础Blendshape推导特殊表情喜怒乐效果  - 为了使调试更方便，设计一个在移动端录制面捕数据，在PC端执行录制好的数据，并使推导映射过程可视化的工具.  5、虚拟摄像头：  - 接入UnityCapture，它在中型PC上支持 60FPS的无延迟 1080p，并且可以在速度更快的PC上处理 4K分辨率。它还支持在接收支持它的应用程序（如OBS）时捕获多个摄像头和 alpha通道（透明度）。 | | | |
| 待提高发展领域 | **请阐述自己需要提高和努力（未来待发展）的领域/方面**（说明自己的优缺点和后续提升的方向）  优点：  对技术抱有热爱，对业务主动承担，热爱技术，相信技术赋能给业务更高的价值。  缺点：  容易站在他人角度思考，致使容易接受别人观点。  应当确认辨别论点，理解别人观点，结合条件，总结更好的方案。 | | | |