

任职资格:

1. 计算机相关专业, 3年以上相关工作经验, 强悍的代码分析和编写能力;
2. 精通C/C++或golang语言, 精通常见的软件设计模式, 具备良好的面向对象程序设计思想和抽象能力
3. 熟悉或精通分布式系统软件架构设计思想和方法; 有流媒体平台的实际搭建经验;
4. 熟悉ffmpeg, SRS, nginx-rtmp, Live555等开源多媒体框架;
5. 熟悉音视频编解码原理, 熟悉 H.264, H.265, AAC, FLV, TS, MP4 等标准规范;
6. 熟悉 GB28181/RTP/RTCP/RTSP/RTMP/HLS/HTTP/HTTPS 等相关协议规范;
7. 工作责任心强, 积极主动认真细致并且能和团队融洽相处。

以下条件优先考虑

+

1. 熟悉nginx, srs, live555, red5代码;

1、客户端 sdk 工程师 Android ios windows; 流媒体协议、rtmp、hls、webrtc; opengl,

x264 mediacodec (参数 原理)

2、音视频算法工程师 视频编解码 opengl/opencv 美颜算法 (要求高 难以入门)

3、音视频流媒体开发 后台开发 srs (rtmp、hls、httpflv、webrtc) ; linux C++服务器

技术迭代慢:

H264: 95 年出来的标准

FFmpeg: 项目 2000 年

Srs 项目: 2008 年 (大约)

Webrtc: rtp, rtcp, h264, SDP 老技术

C/C++流媒体服务器:

Linux API

ZLMediaKit C++11 特性

Srs 代码风格, C99 风格

Srs 流媒体服务器

音视频三个阶段, 以三个开源的项目为入手:

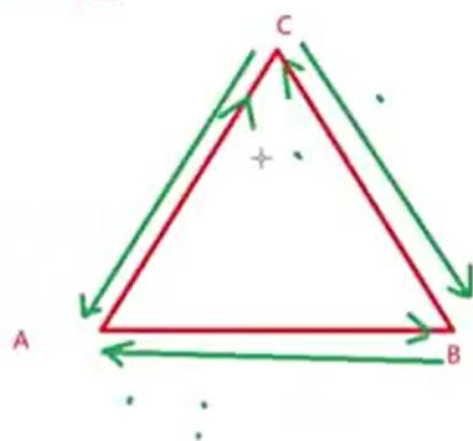
Ffmpeg

SRS

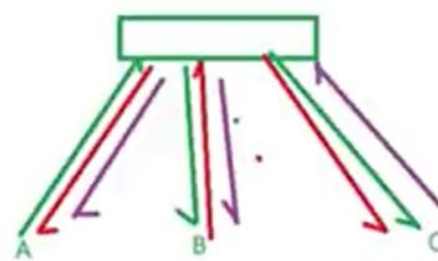
WebRTC



MESH模型



SFU 发布订阅



## 4. 开源项目

项目	网址	备注
<b>ffmpeg</b>	<a href="http://ffmpeg.org">http://ffmpeg.org</a>	Windows/Linux/IOS/Android
<b>ijkplayer</b> 手机端	<a href="https://github.com/Bilibili/ijkplayer">https://github.com/Bilibili/ijkplayer</a> 基于 <b>ffplay.c</b>	IOS/Android
<b>QMPlay2</b> PC端	<a href="https://github.com/zaps166/QMPlay2">https://github.com/zaps166/QMPlay2</a>	Windows/Linux
<b>ZLMediaKit</b> 跨平台的 RTMP、RTSP	<a href="https://github.com/xiongziliang/ZLMediaKit">https://github.com/xiongziliang/ZLMediaKit</a>	Windows/Linux
<b>EasyDarwin</b>	<a href="https://github.com/LinChengChun/EasyDarwin">https://github.com/LinChengChun/EasyDarwin</a>	Windows/Linux
<b>SRS</b>	<a href="https://github.com/ossrs/srs">https://github.com/ossrs/srs</a>	Linux
<b>nginx-rtmp-module</b>	<a href="https://github.com/arut/nginx-rtmp-module">https://github.com/arut/nginx-rtmp-module</a>	Linux
OBS、VLC		

## 5. 常用工具

项目	网址	备注
<b>MediaInfo</b>	视频信息查看工具	
<b>VLC media player</b>	视频流播放工具	
<b>wireshark</b>	网络抓包工具	
<b>cooledit pro2</b>	音频编辑工具、pcm播放工具	
<b>Elecard StreamEye Tools</b>	分析视频帧的工具	

**Audacity:**解决问题双通道波形相反，静音