

Blaze

- BlazeFace
- BlazePose
- BlazePlam

Blaze 意为“火焰、失火”，反映了这一系列算法是从算法设计到实现都竭力追求“极速”的特点，方便对运行速度要求比较高的AR/VR开发者使用。

- 增强现实
<https://ai.googleblog.com/search/label/Augmented%20Reality>
- CVPR 2019
<http://cvpr2019.thecvf.com/>
- MediaPipe
<http://mediapipe.dev/>
- 手部感知功能
<https://hand.mediapipe.dev/>
- 面部网格 ML 流水线
<https://sites.google.com/corp/view/perception-cv4arvr/facemesh>
- 姿势估测
<https://arxiv.org/abs/1701.01779>
- 单发检测模型
<https://arxiv.org/abs/1512.02325>
- BlazeFace
<https://arxiv.org/abs/1907.05047>
- 非极大值抑制算法
<https://www.coursera.org/lecture/convolutional-neural-networks/non-max-suppression-dvrjH>
- 锚点
<https://www.coursera.org/lecture/convolutional-neural-networks/anchor-boxes-yNwO0>
- RetinaNet
<https://arxiv.org/abs/1612.03144>
- 焦点损失
<https://arxiv.org/abs/1708.02002>
- 平均精度
<http://cocodataset.org/#detection-eval>
- 各种设备和平台
<https://github.com/google/mediapipe/blob/master/mediapipe/docs/examples.md>
- TFLite GPU 推理

https://tensorflow.google.cn/lite/performance/gpu_advanced