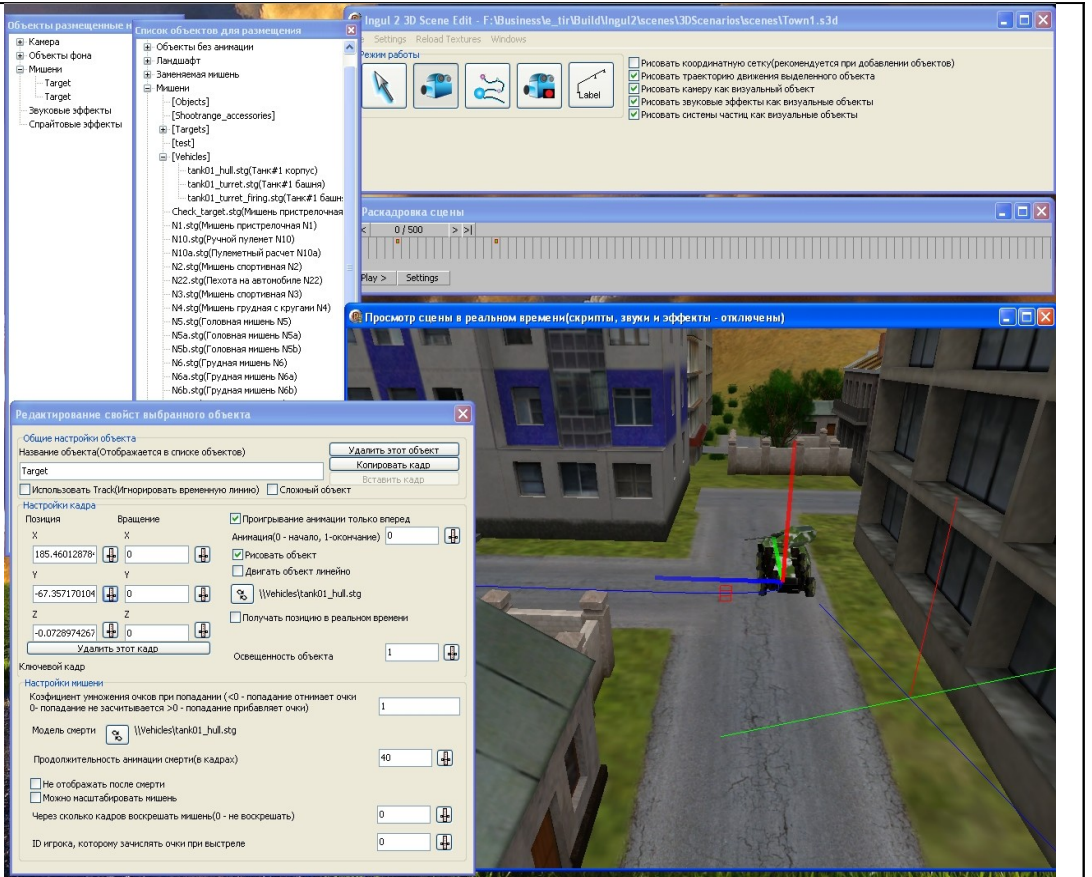
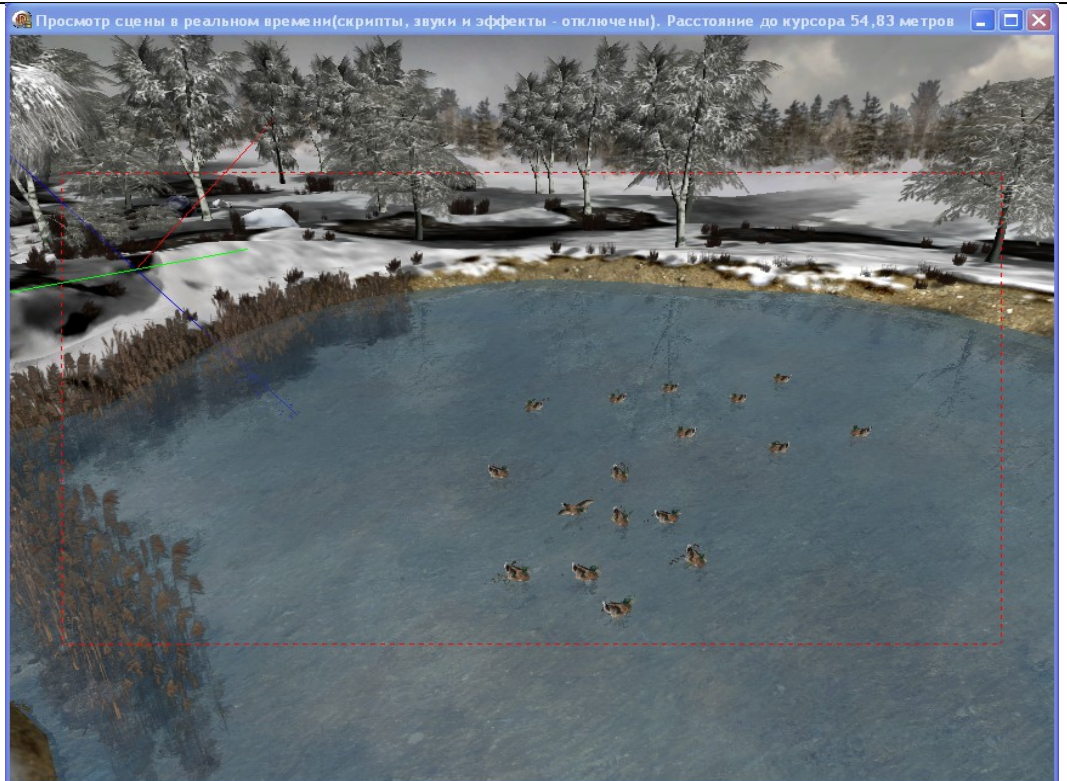


## РЕЗЮМЕ

<b>Ф.И.О.</b>	Басов Александр Валерьевич
<b>Адрес:</b>	г. Самара, ул. Сенной проезд, д. 1
<b>Контактная информация:</b>	<p>телефон: +79022924753</p> <p>e-mail: <a href="mailto:BasovAV@gmail.com">BasovAV@gmail.com</a></p> <p>ICQ: 3-76-76-51 228-305-662</p> <p>gtalk(jabber): <a href="mailto:BasovAV@gmail.com">BasovAV@gmail.com</a></p> <p>skype: basovav</p>
<b>Образование:</b>	<p><b>Незаконченное высшее:</b> <b>Самарский Аэрокосмический Университет</b> факультет: «Информатика» специальность: Прикладная математика и Информатика 2006-2007.</p>
<b>Опыт работы:</b>	<p>10.2008-н.в. <a href="http://www.e-tir.ru">http://www.e-tir.ru</a> ООО «Элитком» должность: Главный программист должностные обязанности: Разработка программной части стрелкового АПК.</p> <p><i>Для комплекса разрабатывается игра с ограниченной интерактивностью. Фактически игрок не может управлять движением камеры, в распоряжении игрока только оружие(в зависимости от типа аппаратуры - это либо огнестрельное оружие, либо страйбольное, либо лазерное). Изображение выводится на проектор, базовая конфигурация — два проектора образующих стереоизображение, также есть возможность использовать дополнительные проекторы по бокам, сверху и снизу. Создан редактор сценариев позволяющий задавать поведение камеры, поведение объектов(АИ, звуки, спрайтовые эффекты, статичный объекты, статичный цели, подвижные цели). Также был разработан терминал управления: для выбора сюжета, сведения проекторов, настройки стереоэффектов. Оператор может работать с терминалом как напрямую, так и через веб-интерфейс. Была реализована мощная система плагинов, позволяющая расширять и дополнять функционал терминала</i> <a href="http://sol-online.org/content/Striker-WYSIWYG.mp4">http://sol-online.org/content/Striker-WYSIWYG.mp4</a></p>





01.2008-н.в. <http://sol-online.org> ИП Басов А.В.

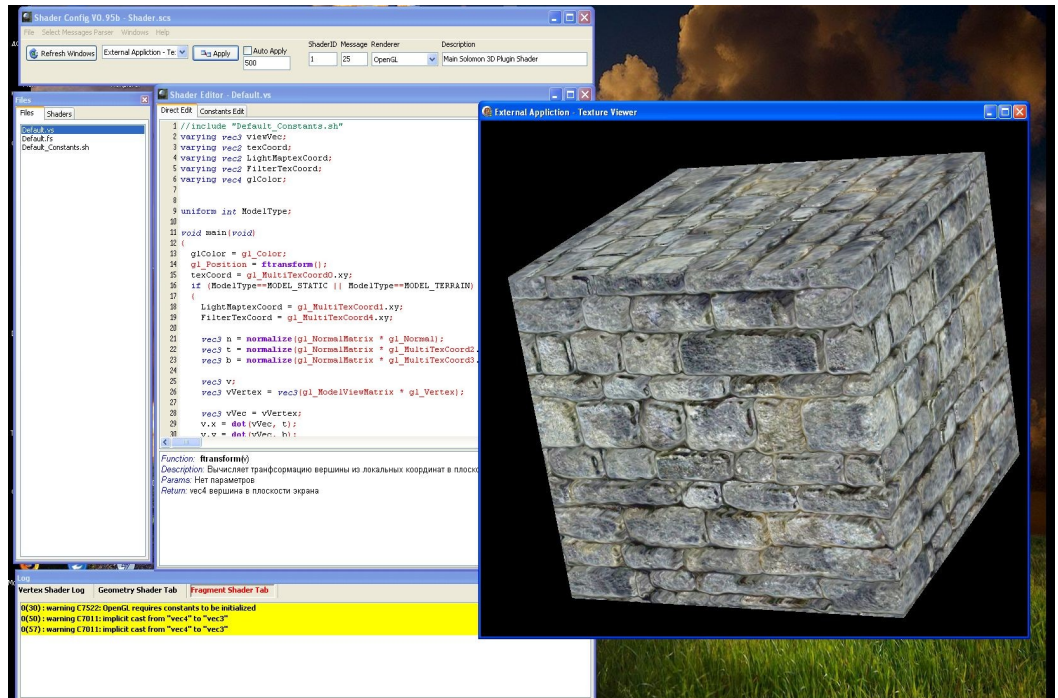
должность:

разработчик

должностные обязанности:

Разработка и поддержка редактора шейдеров Shader Config.

[http://sol-online.org/content/shaderconfig/tutorial1\\_ru.htm](http://sol-online.org/content/shaderconfig/tutorial1_ru.htm)



*05.2008-н. в Yurii Studio*

*должность:*

*инженер по ресурсам.*

*должностные обязанности:*

Разбор форматов файлов указанной игры(чаще всего игра представляется в виде установочного дистрибутива без исходных кодов и документации), приведение контента в вид удобный для локализации, внедрение локализованного контента. Реже — разработка патчей для игр(такое пришлось делать только один раз для игры Элементы, пришлось исправлять скрипты непосредственно в исполняемом файле игры без возможности нормальной отладки).

07.2007-05.2008 – [www.myplaycity.com](http://www.myplaycity.com) Shootiah Future Air Combat  
должность:

*Главный программист*

*должностные обязанности:*

Полное ведение проекта

**Проект завершен.**

Проект авиа-аркады, движок позволяет использовать современных технологий(SSE,VBO,GLSL,FBO,RTT, 3D Sprite Effects) и встроенный скриптовый движок, играть по локальной сети и интернету(Deathmath, Cooperative), устанавливать дополнительные модификации. Проект кроссплатформенный на уровне исходного кода. На данный момент поддерживается Linux и Windows.

*Для проекта был разработан собственный скриптовый движок компилируемый в байт код. ИИ основанный на управление группами — управление одним объектов возможно, но не приветствуется, в основном объекты объединяются в группы и все приказы отдаются группам.*

*На момент выхода игры скрипт позволял такие вещи как строительство базы, добыча ресурсов, постройка отрядов.*

*Т.к. игра позиционировалась как казуальная, геймдизайнеры решили не задействовать эти возможности.*

<http://www.youtube.com/watch?v=nou6eiaE9Tw>

скриншоты от 27.02.2008

Shootiah: Future Air Combat



Shootiah: Future Air Combat



01.2007-07.2007. – [www.myplaycity.com](http://www.myplaycity.com) Mad Dogs on the Road

должность:

Главный программист

должностные обязанности:

Полное ведение проекта

**Проект завершен.**

Проект авто-аркады, движок использует *Shadow Volume* и *Shadow Maps* для построения теней. Использовались простейшие шейдеры.

<http://www.youtube.com/watch?v=kcXEwH-Naao>







02.2006-09.2006. – международный аэропорт Курумоч

должность:

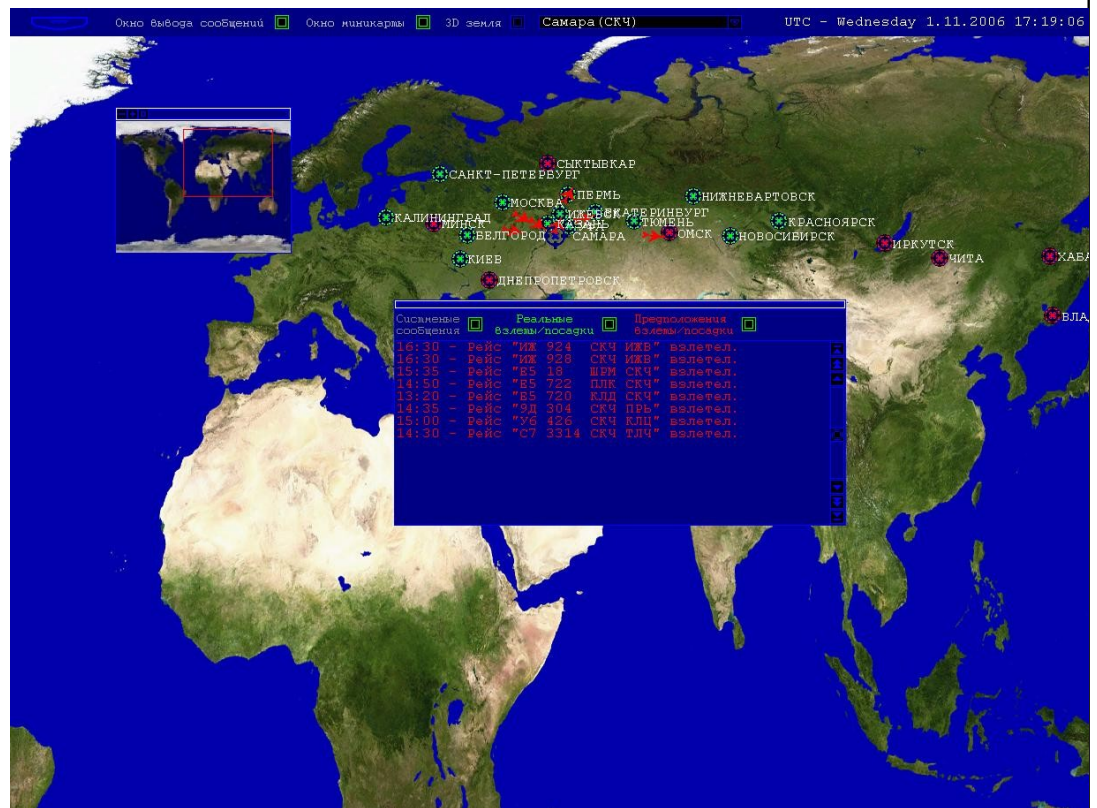
Главный программист, Главный дизайнер

должностные обязанности:

Разработка системы контроля авиарейсов.

С автоматическим обновляемым расписанием и контролем географического положения авиарейсов.

**Проект успешно используется**





01.2006-05.2006 – международный аэропорт Курумоч/ КБ Бережного  
должность:

Главный Программист, Главный Художник

должностные обязанности:

Создание эмулятора системы лазерной посадки для представления  
на Международном Форуме Свободных Экономических Зон.

**Проект был успешно представлен на Форуме.**



г. Самара

05.2005-11.2006 –KD-Lab/KDV Games  
разработка Стратегического/РПГ движка Vista Engine  
должность:

Помощник Главного Программиста Графики

должностные обязанности:

программирование графики, улучшение функциональности плагинов для 3d Max  
программирование различных эффектов(в частности реализация перспективы  
неба), интеграция новых возможностей в движок игры и инструментарий.

**Проект завершен. Официально издается на территории России фирмой  
«1С», на западе «Codemasters»**





г. Калининград

<b>Знания и навыки:</b>	<p>Windows на уровне продвинутого пользователя.  Linux(OpenSUSE) на уровне продвинутого пользователя.  MSVC++, KDevelop, Delphi, FPC, OpenGL, GL Shading Language, Lua, Assembler(в основном программирование FPU и использование SSE1)  DirectX(Direct3D, DirectSound – базовые знания, опыт работы – 1 год), HLSL, WinAPI(в основном – работа с окнами), FMOD.  Базовые знания: Photoshop, GIMP, Paint.NET 3ds Max, Blender, Magix Movie Edit Pro 2004, RenderMonkey, MilkShape 3D, Paint.Net, OpenOffice, FAR.</p>
<b>Дополнительная информация:</b>	<p>Хорошее понимание принципов ООП(понимание стараюсь улучшать), знаком с Паттернами проектирования(поверхностно), опыт рефакторинга, легко пользуюсь справочным материалом, в том числе MSDN и map.  Есть опыт программирования под Linux.  Есть опыт написания интерпретаторов с возможностью компиляции в байткод.</p> <p>Дополнительные навыки:  Знаком с принципам создания простейших систем анализа на базе нейронных сетей.  Имею опыт разработки собственных игровых движков.</p>
<b>Предполагаемая должность</b>	Программист графики