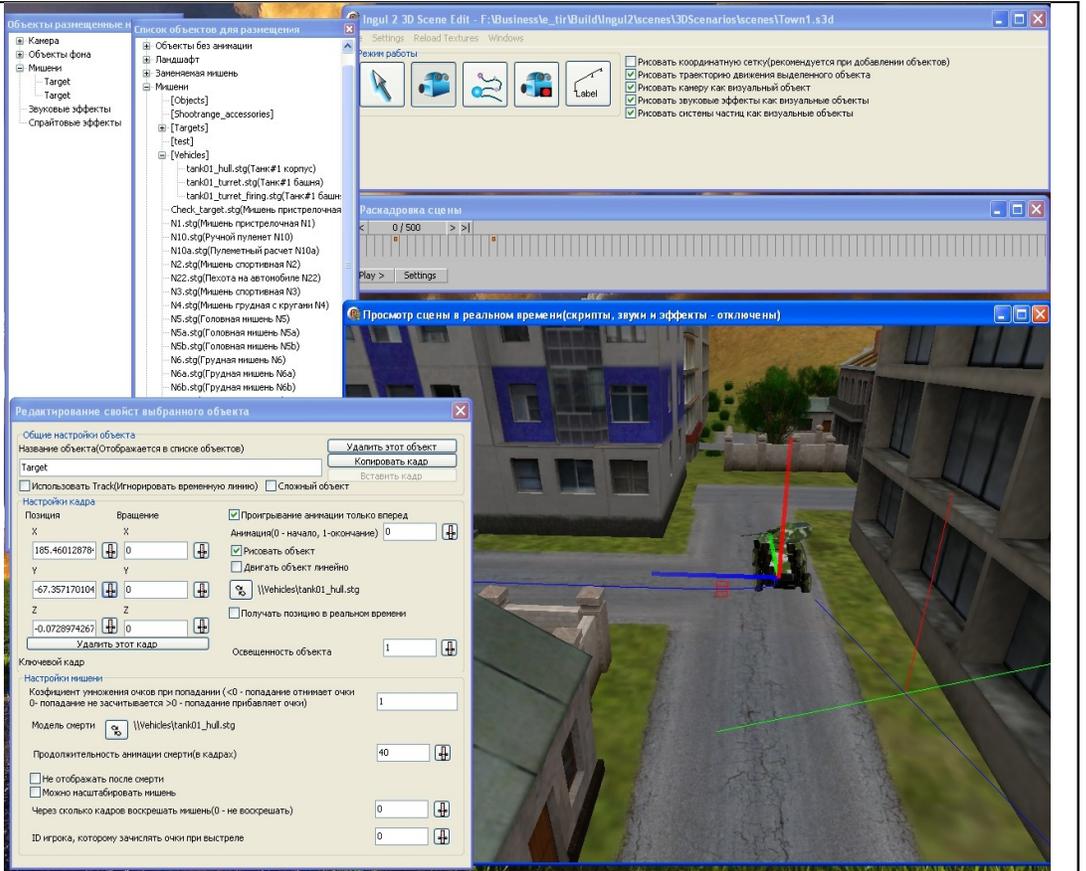


РЕЗЮМЕ

Ф.И.О.	Басов Александр Валерьевич
Адрес:	г. Самара, ул. Сенной проезд, д. 1
Контактная информация:	<p>телефон: +79022924753</p> <p>e-mail: BasovAV@gmail.com</p> <p>ICQ: 3-76-76-51 228-305-662</p> <p>gtalk(jabber): BasovAV@gmail.com</p> <p>skype: basovav</p>
Образование:	<p>Незаконченное высшее: Самарский Аэрокосмический Университет факультет: «Информатика» специальность: Прикладная математика и Информатика 2006-2007.</p>
Опыт работы:	<p>10.2008-н.в. http://www.e-tir.ru 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 http://sol-online.org/content/Striker-WYSIWYG.mp4</i></p>





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

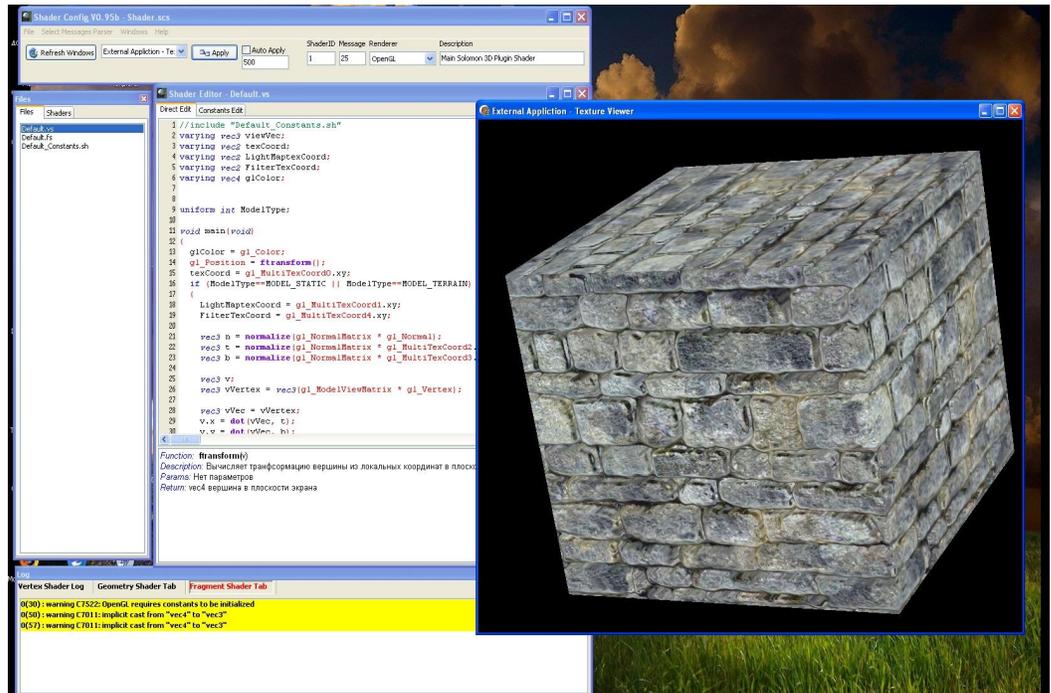
должность:

разработчик

должностные обязанности:

Разработка и поддержка редактора шейдеров Shader Config.

http://sol-online.org/content/shaderconfig/tutorial1_ru.htm



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 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 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

Знания и навыки:	<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>
Дополнительная информация:	<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>
Предполагаемая должность	Программист графики