

WebGL developer

Максим Лукашев



Работала в EX CORP.

С 18 мая 2020 по 21 октября 2022 года

В его обязанности
входило:

Разработка движка для 3D-осмотра скинов на персонажах
Dota 2 – поддержка, добавление новых скинов и реализация
изменений/улучшений.

У Максима глубокое понимание программ для 3D-визуализации в связке с
программированием. Легко справляется с нетривиальными и сложными задачами.
Редко допускает баги и оперативно исправляет их.

У Максима самый большой балл в команде по Performance Review.

Ответственен, комфортен в коммуникациях, инициирует большинство изменений в
движке, 95% задач закрываются в срок. Структурное мышление помогает находить
общий язык в коммуникации с коллегами и в рабочих процессах

Достижения:

Удалось реализовать качественный движок с нуля (пример: <https://wiki.cs.money/dota/heroes/juggernaut>). Разработал несколько больших фичей на стороне движка,
занимался оптимизацией загрузки моделей – постепенная загрузка с улучшением
качества, оптимизация компрессии, кеширование моделей, разрабатывал API для
взаимодействия с фронтом.

Руководитель
Product manager Wiki team

Тимур Красилов

timurkrasilov@cs.money

Deputy HRD at EX CORP.

Тимофей Соболевский

t.sobolevsky@excorp.gg



EX CORP.

INFO@EXCORP.GG