

Тамерлан Аскеров

Разработчик интерактивной 3D-графики · Three.js / WebGPU

Удалённо · московское время (GMT+3)

hello@sonicxboy.dev sonicxboy.dev github.com/vixkosla t.me/vixkosla

ПРОФИЛЬ

Разрабатываю браузерные 3D-сцены и интерактивные продукты на стыке визуальной режиссуры и инженерии. С 2022 года веду клиентские и авторские проекты: Three.js/WebGL/WebGPU, React/TypeScript, процедурная графика, анимация и производительность. Довожу идеи до работающего продукта и проверяю результат в реальном браузере.

ТЕХНОЛОГИИ

Графика: Three.js, React Three Fiber, WebGL, WebGPU/TSL, GLSL, шейдеры, анимация

Веб: TypeScript, JavaScript, React, Astro, HTML/CSS, Vite, Rsbuild

Интерактивные системы: PrismarineJS, Minecraft protocol, Valtio, профилирование, Git

ОПЫТ РАБОТЫ

Независимый WebGL / frontend-разработчик

Март 2022 — н. в.

Самозанятость · клиентские и авторские проекты

- Создаю 3D-сцены и браузерные интерфейсы: архитектура, материалы, камера, взаимодействие и адаптация под разные экраны.
- В клиентском Minecraft-плеере занимался таймлайном, HUD, разбором реплеев и диагностикой производительности; в авторском WebGPU-проекте — процедурным миром и кинематографической подачей.

Frontend-разработчик

Апрель — июль 2021

Devio

- Разрабатывал плагины для amoCRM на Vue 2.

ИЗБРАННЫЕ ПРОЕКТЫ

Gamevisor / Minecraft Replay Engine

2026 · клиентский проект · Three.js, React, PrismarineJS

Браузерный плеер записанных Minecraft-сессий. Доработал асинхронный разбор пакетов и порционную обработку чанков, предзагрузку состояния и диагностику задержек; развивал интерактивный таймлайн, HUD и мобильный UI.

Black Moon — BLEACH-inspired WebGPU scene

2026 · авторский проект · в разработке

Процедурный парящий город и цитадель, кристаллы, облака и лунная материя. Построил многоэтапную сцену с управляемой камерой, шейдерами WebGPU/TSL и плеером ключевых кадров; проект остаётся в разработке.

SonicXBoy Portfolio

2026 · Astro, React Three Fiber, TypeScript

Открытый сайт с фазовой WebGL-хореографией, процедурной графикой и направленной камерой; русская и английская версии, адаптивный интерфейс и управление анимацией на десктопе.

ОБРАЗОВАНИЕ И ЯЗЫКИ

МГТУ им. Н. Э. Баумана, РК10 · 2015

Русский — родной · Английский — B1