

Dustin Smela

/// Technical Artist // Environment / 3d Generalist Mid · 4 lata

Portfolio: serwusgamestudio.pl
dustin.smela@gmail.com
+48 730 038 434

PODSUMOWANIE

3D generalista i technical artist z 4-letnim doświadczeniem komercyjnym w gamedev, w tym niemal 3 lata przy grach VR na Meta Quest wdrożonych w polskich szkołach. Prowadzi asset od koncepcji przez model HP/LP, UV i teksturę, po rig, animację i własne shadery w Shader Graph/HLSL, ze świadomą optymalizacją pod VR i mobile.

Płynnie porusza się między Unity i Unreal Engine 5, pracując w bardzo różnych stylizacjach od kolorowych światów dla dzieci po realistyczne środowiska sportowe i noir level design i art design. Najlepiej sprawdzi się w rolach Technical Artist / Environment Artist / Generalist 3Dw studiach VR, Stylizowanych produkcjach lub indie, gdzie liczy się samodzielność w całym pipeline'ie wizualnym.

STACK TECHNOLOGICZNY

Unity · Unreal Engine 5 · Shader Graph · Blender · Maya · Nomad Sculpt · Substance Painter
InstaMAT · Photoshop · Pakiet adobe · Illustrator · Procreate · Affinity · Niagara · Houdini
System GIT · NOTION · MIRO · Claude AI · ChatGPT · OBSIDIAN · FORK

SPECJALIZACJE

Technical Art · Environment Art · 3D Generalist · Level Design · Shader Development
Optymalizacja VR/mobile · Projektowanie dostępności (dzieci, rehabilitacja)
HAND PAINT TEXTURE · Environment Tools · Rigging i animacja Elementów otoczenia

DOSWIADCZENIE ZAWODOWE

Technical Artist / Environment Artist (Revocure) sie 2025 — obecnie
Next Move Labs sp.z.o.o

Environment i technical art dla VR-owej gry rehabilitacyjnej – pełne sceny treningowe (plaża, stadion, arena) od blockoutu po polish, modułarna architektura scen pod reużycie. Autorskie shadery w Shader Graph, post-processing i optymalizacja pod komfort VR oraz projektowanie interakcji dla osób w trakcie rehabilitacji

3D Generalist / Level Designer mar 2023 — obecnie
Serwus Studio (self-employed)

Samodzielna produkcja gry w Unreal Engine 5 (noir, level design) – 26 poziomów, modułarny system ~20 prefabów pomieszczeń, oświetlenie w Lumen, encounter design i mechaniki w Blueprintach. Autorski GPU-owy shader tłumu w HLSL dla Unity URP oraz publikacja stylizowanych paczek 3D (dark-fantasy) na Unity Asset Store i Fab.

General Artist → Lead Artist / Level Designer paź 2022 — lip 2025
Moredu Sp. z o.o.

Pełny pipeline assetów edukacyjnych (modele anatomiczne, struktury DNA, bryły geometryczne) dla projektu VirNova, kalibrowanych pod percepcję ucznia. Samodzielna odpowiedzialność za warstwę wizualną i mechaniki edukacyjnej gry VR dla szkół na Meta Quest (VRotki) I (VirNOVA), od identyfikacji wizualnej po zarządzanie zespołem grafików.