

Dustin Smela

/// 3d modeler // game designer / 3d animator

dustin.smela@gmail.com
+48 730 038 434

Short BIO

Cześć! Mam na imię Dustin. Grafika 3D zajmuję się od 2017 roku, a zawodowo tworzę gry od 2022. Szczególnie bliskie są mi tytuły VR oraz gry indie uwielbiam pracę przy projektach z duszą.

Na co dzień mieszkam w Krakowie z dwoma cudownymi psiakami. W wolnym czasie rozruszam kości na rolkach, a gdy tylko nadarzy się okazja łapię falę i wskakuję na deskę.

Mam też kilkanaście lat doświadczenia... w oglądaniu głupot w internecie co zaskakująco często okazuje się przydatne przy projektowaniu gier

Tech Artist

REVOCURE
Next Move Labs
sp. z o.o.

07.2025 - obecnie

Tworzenie shaderów dla aplikacji VR wspierającej sportowców i osoby po urazach

Tworzenie materiałów oraz systemów opartych na Shader Graph

Implementacja efektów wizualnych (VFX) w silniku Unity

Animacja obiektów 3D oraz elementów interfejsu

Optymalizacja wydajności graficznej pod urządzenia VR

Współpraca z zespołem deweloperskim w zakresie pipeline'u techniczno-artystycznego

Shovel Out /Generalist Artist

Indie Starters Game
Lewid circus

07.2023 - Obecnie

indiegamesstarter.com

Tworzenie stylizowanych concept artów w nurcie Noir

Modelowanie środowiska i postaci 3D (HP/LP), UV, teksturowanie, rigowanie

Tworzenie blockoutów oraz level artu

Projektowanie narzędzi w Blueprintach

Animacja postaci i elementów otoczenia

Odpowiedzialność za identyfikację wizualną projektu

Współpraca z działami: dev, narracja, FX, audio

Vrotki Lead Artist / Designer

Moredu Sp.z.o.o

06.2024 - 07.2025

Projektowanie mechanik i ogólnej koncepcji rozgrywki

Implementacja zadań i systemu postępu

Tworzenie modeli 3D i sprite'ów 2D wraz z animacją

Rigowanie postaci i nietypowych obiektów 3D

Optymalizacja modeli pod sprzęt VR

Zarządzanie strukturą projektu w Notion

VirNova General Artist

MOREDU sp.z.o.o

10.2022-09.2024

Tworzenie rekwizytów na podstawie konceptów przygotowanych przez głównego scenografa.

Budowa elementów scenografii zgodnie z wizją artystyczną i założeniami produkcyjnymi.

Realizacja detali scenograficznych przy użyciu różnych technik rzemieślniczych.

Organizacja pracy i zarządzanie zespołem studentów wspierających projekt.v

Education

Akademia sztuk pięknych w Krakowie im. Jana Matejki

Studia jednolite-magisterskie specjalizacja: Scenografia filmowa i teatralna
Kraków 2018-2022

Liceum Plastyczne w Krakowie Imienia Jana Kluzy

Specjalizacja: Aranżacja Przestrzeni wystawienniczej
Kraków 2018-2022

Skills

Rozległe doświadczenie w optymalizacji modeli pod platformy mobilne i VR (tekstury, polycount, draw calls)

Biegła znajomość Unity i URP - pracuję w tym silniku zawodowo od 2022 roku

Zaawansowana znajomość Blendera, nomad, sculpt oraz Maya do modelowania 3D (low/high poly, retopologia, UV, RIG, animacja)

Praktyczne doświadczenie z Substance Painter w teksturowaniu i wypiekaniu map

Umiejętność tworzenia rigu, i animacji zarówno postaci humanoidalnych, jak i niestandardowych obiektów

Praktyczna znajomość Shader Graph - aktualnie tworzę materiały i systemy shaderowe w bieżącym projekcie

Doświadczenie z VFX - implementacja efektów wizualnych w Unity

Znajomość Git (Git Kraken) oraz narzędzi do zarządzania projektami (Notion, Miro)

Doświadczenie w dokumentacji pipeline'u i współpracy z zespołami deweloperskimi

Software Tools

Unity
Unreal Engine
Nomad 3d
Blender
Maya
Substance Painter
Cascadeur
Illustrator
Photoshop
After Effect
Git Kraken
Miro
Notion
Procreate
ZBrush for iPad

Game Jams Projects

De Rooter

Global Game Jam 2023
General Artist (3D modeling, tekstury, animacja)

Unity, Maya, Photoshop, Substance Painter

[Link do projektu](#)

Languages

Polski
Angielski

What the Neck

HackYeah 2022
General Artist (3D modeling, tekstury, animacja)

Unity, Maya, Photoshop, Substance Painter

2. miejsce

[Link do projektu](#)

Portfolio

Wyrażam zgodę na przetwarzanie danych osobowych zawartych w niniejszym dokumencie do realizacji procesu rekrutacji zgodnie z ustawą z dnia 10 maja 2018 roku o ochronie danych osobowych (Dz. Ustaw z 2018, poz. 1000) oraz zgodnie z Rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (RODO).