



## PIOTR DĄBROWSKI

### CURRICULUM VITAE

#### PERSONAL DETAILS

**Full name:** Piotr Krzysztof Dąbrowski  
**Date of birth:** 28 May 1988  
**Birthplace:** Wołomin

#### ABOUT ME

Environment & Technical Artist with 7+ years of experience in game development and a strong background in 3D, visual production, and interactive media. Skilled in Unreal Engine 4/5, Blender, Substance Painter/Designer, environment creation, materials, Blueprint tools, VFX integration, lighting, post-processing, and optimization.

Former Lead Environment Artist, currently also developing my own indie game, WetBread, with a demo available on Steam.

#### PROJECTS

**911 Operator** - Marketing  
**Astro Bears** - Marketing  
**BE-A Walker** - Marketing  
**Mars Power Industries** - Marketing  
**Bee Simulator** - 3D Art / Marketing Assets  
**Everdream Valley** - Marketing  
**Patch of Calydra** - Level Art  
**Giants Uprising** - Lead Environment Artist / Tech Art  
**WetBread** - Personal Indie Project / Full Development  
**The Sinking City Remaster** - Level Art / Tech Art  
**Fort Solis** - Optimization Patch

**Unannounced Project - Black Drakkar Games**  
- Environment / Tech Art

**Two Unannounced Projects - Mataboo**  
- Environment / Tech Art / Custom Engine

#### LANGUAGES

**Polish:** Native  
**English:** Communicative, spoken and written

#### CONTACT

**E-mail:** [piotrek44@gmail.com](mailto:piotrek44@gmail.com)  
**Phone:** +48 600 493 779

<https://linkedin.com/in/piotrek44>  
<https://artstation.com/piotrek44>

#### EXPERIENCE

##### 07.2026 - PRESENT

###### **Working at Larian Studio in Warsaw as an Environment Artist.**

Working on games in Custom Game engine, creating 3D assets in Blender, textures in Substance Painter/Designer. Responsible for environment creation based on blockouts and concept art.

##### 01.2024 - 07.2026

###### **Working at Black Drakkar Games as an Environment & Technical Artist.**

Working on games in Unreal Engine 5, creating 3D assets in Blender, textures in Substance Painter/Designer, and materials directly in Unreal Engine. Responsible for environment creation based on blockouts and concept art, Blueprint tools, lighting, post-processing, optimization, VFX integration, and technical environment workflows. Supporting Mataboo projects with environment art and technical art tasks, including work on a project using a custom game engine.

##### 01.2019 - 01.2024

###### **Working at Varsav Game Studios as a 3D Generalist, later promoted to Lead Environment Artist.**

Working on games in Unreal Engine 4, creating 3D assets, textures, materials, and game environments based on blockouts and concept art. Handled environment art, lighting, post-processing, optimization, and technical setup of game scenes. Created internal tools and workflows to support production. Later promoted to Lead Environment Artist, leading a team of six Environment Artists.

##### 11.2016 - 12.2018

###### **Working at FDR Studio as a 3D Generalist.**

Creating 3D visualizations and 3D animation (modeling, texturing, animation and rendering), motion design and postproduction in Adobe After Effects, Maya and Unreal Engine 4.

##### 08.2015 - 11.2016

###### **Working as a Freelancer.**

Creating 3D visualization and animation (Adobe After Effects, Maya). Creating websites and illustrations.

##### 07.2014 - 08.2015

###### **Working at the Fast Cut creative agency as a Graphic Designer.**

Website design, animation in Flash and HTML5 technology, animations in Adobe After Effects, creation of infographics and packaging designs and their 3D visualization.

##### 04.2011 - 07.2014

###### **Working at the John Pitcher interactive agency as a Graphic Designer.**

Website design, advertising animations in Flash technology, and motion design in Adobe After Effects. Designing mobile apps.

##### 06.2010 - 04.2011

###### **Working at the Artegence interactive agency as a Junior and later Senior Graphic Designer.**

Designing websites in Photoshop and illustration in Illustrator, animations in Flash technology.

##### 05.2010 - 06.2010

###### **Internship at the Artegence interactive agency as a Junior Graphic Designer.**

Designing websites in Photoshop and illustration in Illustrator, animations in Flash technology.

##### 04.2008 - 02.2010

###### **Working on TVN24 television as a Camera Operator.**

Creating film materials for television, organizing live productions and setting up lighting. Also creating video materials for TVN Turbo, TVN Style TVN Religia and Fakty TVN.

##### 06.2007 - 04.2008

###### **Internship in TVN24 television as a Camera Operator.**

Help in creating film material for television. Learning film rules, editing and working with lighting setup.



## PIOTR DĄBROWSKI

### CURRICULUM VITAE

#### DANE OSOBOWE

**Imię i nazwisko:** Piotr Krzysztof Dąbrowski  
**Data urodzenia:** 28 Maja 1988 r.  
**Miejsce urodzenia:** Wołomin

#### O MNIE

Environment & Technical Artist z ponad 7-letnim doświadczeniem w gamedevie oraz szerokim zapleczem w grafice 3D, produkcji wizualnej i mediach interaktywnych.

Pracuję w Unreal Engine 4/5, Blenderze oraz Substance Painter/Designer, tworząc środowiska, assety, materiały, tekstury, narzędzia Blueprint, VFX, oświetlenie i rozwiązania optymalizacyjne.

Mam doświadczenie jako Lead Environment Artist i rozwijam własny projekt gry WetBread, którego demo jest dostępne na Steam.

#### PROJEKTY

**911 Operator** - Marketing  
**Astro Bears** - Marketing  
**BE-A Walker** - Marketing  
**Mars Power Industries** - Marketing  
**Bee Simulator** - 3D Art / Marketing Assets  
**Everdream Valley** - Marketing  
**Patch of Calydra** - Level Art  
**Giants Uprising** - Lead Environment Artist / Tech Art  
**WetBread** - własny projekt indie / pełna produkcja  
**The Sinking City Remaster** - Level Art / Tech Art  
**Fort Solis** - patch optymalizacyjny

**Niezapowiedziany projekt - Black Drakkar Games**  
- Environment / Tech Art

**Dwa niezapowiedziane projekty - Mataboo**  
- Environment / Tech Art / Custom Engine

#### JĘZYKI OBCE

**Polski:** Natywnie  
**Angielski:** Komunikatywnie w mowie i piśmie

#### KONTAKT

**E-mail:** [piotrek44@gmail.com](mailto:piotrek44@gmail.com)  
**Phone:** +48 600 493 779

<https://linkedin.com/in/piotrek44>  
<https://artstation.com/piotrek44>

#### DOŚWIADCZENIE

##### 07.2026 - DO DNIA DZISIEJSZEGO

###### Praca w Larian Studio Warszawa jako Environment Artist.

Praca przy grach komputerowych w niestandardowym silniku gry gdzie tworzę modele 3D (Blender), tekstury (Substance Painter oraz Designer). Tworzę środowisko gry na podstawie blockoutów i konceptów.

##### 01.2024 - DO DNIA DZISIEJSZEGO

###### Praca w Black Drakkar Games jako Environment & Technical Artist.

Praca przy grach komputerowych w silniku Unreal Engine 5 gdzie tworzę modele 3D (Blender), tekstury (Substance Painter oraz Designer), jak i materiał w silniku gry. Tworzę środowisko gry na podstawie blockoutów i konceptów. Tworzę narzędzia na własne potrzeby za pomocą blueprintów. Zzajmuję się również oświetleniem, post-processingiem, optymalizacją, integracją VFX oraz technicznymi aspektami tworzenia środowisk. Tworzenie VFX-ów oraz systemów w grze, które komunikują się z VFX-ami. Wspieram projekty Mataboo, spółki-matki, w zakresie environment artu oraz technicznych aspektów produkcji, również na niestandardowym silniku gry.

##### 01.2019 - 01.2024

###### Praca w Varsav Game Studios jako Generalista 3D, potem jako Lead Environment Artist.

Praca przy grach komputerowych w silniku Unreal Engine 4 gdzie tworzę modele 3D (Blender), tekstury (Substance Painter oraz Designer), jak i materiał w silniku gry. Tworzę środowisko gry na podstawie blockoutów i konceptów. Tworzę narzędzia na własne potrzeby. Zajmuję się też trochę oświetleniem, post-procesami i aspektem technicznym pod kątem optymalizacji gry. Prowadzenie zespołu sześciu environment artystów.

##### 11.2016 - 12.2018

###### Praca w FDR Studio jako Generalista 3D.

Tworzenie wizualizacji i animacji 3D (modelowanie, teksturowanie, animacja oraz rendering), motion design i postprodukcja filmowa w Adobe After Effects, Maya oraz Unreal Engine 4.

##### 08.2015 - 11.2016

###### Praca jako Freelancer.

Tworzenie wizualizacji 3D oraz animacji (w Adobe After Effects, Maya). Projektowanie stron internetowych i ilustracji.

##### 07.2014 - 08.2015

###### Praca w agencji kreatywnej Fast Cut jako Graphic Designer.

Projektowanie stron internetowych, animacji w technologii Flash i HTML5, animacji w programie Adobe After Effects, tworzenie infografik oraz projektów opakowań i ich wizualizacji 3D.

##### 04.2011 - 07.2014

###### Praca w agencji interaktywnej John Pitcher jako Graphic Designer.

Projektowanie stron internetowych, animacji reklamowych w technologii Flash, oraz motion design w Adobe After Effects. Projektowanie aplikacji mobilnych.

##### 06.2010 - 04.2011

###### Praca w agencji interaktywnej Artegence jako Junior, później Senior Graphic Designer.

Projektowanie stron internetowych w Photoshopie, ilustracji w Illustratorze oraz animacji w technologii Flash.

##### 05.2010 - 06.2010

###### Staż w agencji interaktywnej Artegence jako Junior Graphic Designer.

Projektowanie stron internetowych w Photoshopie, ilustracji w Illustratorze oraz animacji w technologii Flash.

##### 04.2008 - 02.2010

###### Praca w telewizji TVN24 jako Operator Obrazu.

Tworzenie materiałów filmowych do telewizji, organizacja realizacji „na żywo” jak i ustawianie oświetlenia przy tych realizacjach. Dodatkowo tworzenie materiałów dla TVN Turbo, TVN Style TVN Religia i Faktów TVN.

##### 06.2007 - 04.2008

###### Staż w telewizji TVN24 jako Operator Obrazu.

Pomoc przy tworzeniu materiału filmowego do telewizji. Nauka zasad filmowych, montażu oraz pracy ze światłem.