

## Contact Details

Daniel Swing

Mail: [daniel.alexander.swing@gmail.com](mailto:daniel.alexander.swing@gmail.com)

Portfolio address: <https://people.dsv.su.se/~dasv4717/SwingsPortfolio3DArt.html>

Art Station address: [https://daniel\\_swing.artstation.com/](https://daniel_swing.artstation.com/)

Tel.nr: 0700 66 99 54

**Please note:** I've written the resume in both Swedish and English. Scroll down for the Swedish version

## Aim

I want to get into the game industry and prove that I can develop games at a high level of quality.

## Summary

I have a Bachelor's degree in digital game design from Stockholm University. During my studies and on my spare time, I have learned a lot about developing games.

Software programs that I know well and use on a regular basis:

- 3D-modelling:
  - Maya
  - Mudbox (sculpting)
  - Blender
- Texturing:
  - Photoshop
  - xNormal
  - Quixel SUITE
  - Substance Painter
  - Substance Designer
- Animating
  - Maya
- Game engines
  - Unity
  - Unreal 4 and UDK

## Education

Bachelor, digital game design, 3 years at Stockholm University, 180hp.

2013-2016

In University I learned 3D-modelling, texturing and animating for digital games, level-design, object oriented programming and object oriented modelling. I got to work on many game projects and I learned a lot about games, game design and game art in general.

During my training I have also collected much knowledge about games, the structure of their construction and many aspects of game design. But 3D-modelling and texturing are the two things I like the most along with digital painting and concept sketching. 3D-modelling and texturing are the

areas of game development where I feel like I've developed the most in, both at university and at my spare time. It has become a hobby. Please view my portfolio to see proof.

The software programs I learned at university are Autodesk Maya (foremost for modelling and animating), Autodesk Mudbox, Blender, Photoshop (in general and for texturing purposes along with Quixel SUITE) and xNormal for baking textures. I have also had the chance to familiarize myself with and use multiple game engines on many different occasions, such as Unity, UDK and Unreal 4.

Blackebergs gymnasium (upper secondary school), Social science program, Culture. 2010-2013

## Other skills

Here I will mention some relevant information about me and my skills.

### Computer knowledge:

I have a lot of common knowledge about computers after several years of computer experience. What goes beyond the normal skills and my university education is that I have further developed my 3D-modelling and texturing interest. I have learned other software programs on my own, such as Substance Painter and Substance Designer. I have also started to look at ZBrush, to learn as well. I have also put a lot of effort and time into refining my skills in the software I learned at university.

### Linguistics

I speak, write and understand both Swedish and English fluently on a very high level. I am used to interacting with both people and computers in both languages on a daily basis.

### Previous art and drawing experience

I have a background that contains a lot of art and drawing. For example, in upper secondary school I made my final project about ink-drawing techniques. I created multiple examples where I showcased different rasterizing techniques for visual storytelling in comic book drawing. My interest in drawing and art is something I have had for a very long time and I have noticed that it does help and translate well into 3D-modeling and texturing for digital games.

### Pen and paper roleplaying games

Aside from playing digital games, I also play and game-master pen and paper roleplaying games (game such as 'dungeons and dragon'). What I like about being the game master (the one who prepares the game sessions and structure the adventure for the other players in advance and manage the flow of the game during the sessions) are about the same things I like about developing digital games. Preparing for the next session is, in many ways, a similar process. I feel like this experience has helped me in many projects. The pen and paper roleplaying games have allowed me to focus on different aspects of game design than what I usually do in digital game design, which has led me to a greater understanding of games in general.

## Kontaktuppgifter

Daniel Swing

Mail: [daniel.alexander.swing@gmail.com](mailto:daniel.alexander.swing@gmail.com)

Portfolio adress: <https://people.dsv.su.se/~dasv4717/SwingsPortfolio3DArt.html>

Art Station adress: [https://daniel\\_swing.artstation.com/](https://daniel_swing.artstation.com/)

Tel.nr: 0700 66 99 54

**Please note:** I've written the resume in both Swedish and English.

## Målsättning

Jag vill få in en fot på arbetsmarknaden och visa att jag kan arbeta inom spelindustrin på en hög nivå med bra resultat.

## Sammanfattning

Jag har en kandidatexamen i datorspelsutveckling från Stockholms universitet. Under utbildningen och på fritiden har jag lärt mig en hel del om hur man utvecklar spel.

Spelutvecklingsmjukvara jag har starka kunskaper om och god vana vid:

- 3D-modellering:
  - Maya
  - Mudbox (skulptering)
  - Blender
- Texturering:
  - Photoshop
  - xNormal
  - Quixel SUITE
  - Substance Painter
  - Substance Designer
- Animering
  - Maya
- Spelmotorer
  - Unity
  - Unreal 4 och UDK

## Utbildning

Kandidatprogram, datorspelutveckling, i 3 år på Stockholms Universitet, 180hp. 2013-2016

På universitetet har jag fått lära mig 3D-modellering, texturering och animering anpassat för spel, level-design, objektorienterad programmering, objektorienterad modellering samt att jobba med spel i projekt och mycket annat omkring spel.

Under utbildningen har jag också fått en mängd kunskap om spel, deras uppbyggnad och olika beståndsdelar. Men det jag tycker bäst om är 3D-modellering och texturering. Det är också 3D-modellering och texturering som jag känner att jag har utvecklats bäst i under min utbildning på universitetet. Det har också blivit en fritidshobby. Vänligen se portfolio för bevis.

Den mjukvara jag fick lära mig på universitetet är Autodesk Maya (främst för modellering och animering), Autodesk Mudbox, Blender, Photoshop (i allmänhet och för texturering, tillsammans med Quixel SUITE applikationen) samt xNormal för bakning av texturer. Jag har även bekantat mig med och använt ett flertal spelmotorer vid flera olika tillfällen, så som Unity, UDK och Unreal 4.

Blackebergs gymnasium, Samhällsvetenskapligt program, Kultur.

2010-2013

## Övriga färdigheter

Här nämner jag annan relevant information om mig och kunskap jag besitter.

### Datorkunskaper:

Jag har flera år av datoranvändande, en hel del vanlig datorkunskap och datorvana. Det som går utöver normen och min universitetsutbildning är att jag tagit vidare mitt modellerings- och textureringsintresse och själv lärt mig nya program, så som Substance Painter och Substance Designer. Jag har även börjat titta på ZBrush för att lära mig det. Självklart har jag också lagt mycket tid på att vidareutveckla mina färdigheter med de programvaror jag lärt mig på universitetet.

### Språkkunskaper

Jag talar, skriver och förstår både svenska och engelska flytande på en väldigt hög nivå. Jag är van vid att dagligen interagera med människor och datorer på båda språken.

### Tidigare konst- och tecknarkunskaper

Jag har en bakgrund som innehåller mycket konst och teckning. Bland annat i gymnasiet så gjorde jag mitt sista slutprojekt om tusch- och bläcktecknartekniker. Jag framställde flera exempel då jag visualiserade olika rasteringstekniker anpassat för visuellt berättande för serieteckning. Intresset för teckning och konst är något jag har haft väldigt länge och mina färdigheter är också något som jag märkt överförs väldigt bra till digitala spel, mer specifikt 3D-modellering och texturering.

### Penna- och pappersrollspel

Utöver digitala spel så brukar jag också spela och vara spelledare för penna- och pappersrollspel (spel som 'dungeons and dragons'). Det jag gillar med att vara spelledare (den som förbereder spelsessionerna och strukturerar upp ett äventyr för de andra spelarna) är ungefär samma sak som jag gillar med att utveckla digitala spel. Att förbereda inför nästa spelsession är på många sätt en liknande process. Jag tycker att denna erfarenhet har hjälpt mig mycket i flera spelprojekt om digitala spel jag redan deltagit i. Penna- och pappersrollspel tillåter att fokusera på specifika aspekter av speldesign, vilket jag känner har gett mig möjlighet att utveckla mitt förstående för spel i helhet.