

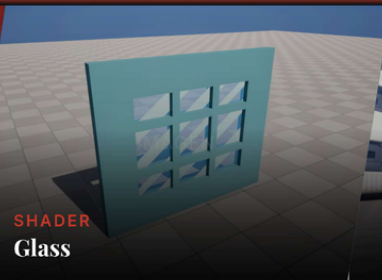
Mikel Julián Villena

Artista Técnico (Technical Artist) especializado en pipelines de tiempo real, herramientas de edición personalizadas y efectos visuales (VFX). Creación de shaders, HDAs de Houdini y scripts de Python que aceleran la producción. Proyectos expuestos en DreamHack Valencia y B_Venture.

mikeljulian07@gmail.com
Portfolio
LinkedIn
ArtStation
GitHub



3D · VFX
Sacramento



SHADER
Glass



HOUDINI
Proc. Building



TOOLS
TA Toolset

ENGINES

Unreal Engine 5 3 años
Unity 2 años

3D & SCULPTING

3ds Max 3 años
Blender 3 años
ZBrush 2 años
Maya 2 años
Houdini FX 1 años

TEXTURING

Photoshop 5 años
Substance Painter 3 años
Marmoset Toolbag 3 años
Substance Designer 2 años

PROGRAMMING

Python 2 años
Blueprint 2 años
C# 2 años

LANGUAGES

Spanish Nativo
English Fluido

EXPERIENCIA LABORAL

Asistente de Migración en Unity Prácticas en Plop! Studio | 2023

Migración de proyectos entre diferentes versiones de Unity, resolviendo cambios drásticos en la API
Configuración de colisionadores (colliders) y realización de ajustes visuales

EDUCACIÓN

Máster Avanzado en Technical Artist para Videojuegos AAA 2026 Voxel School

Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos 2020 – 2025 UDIT — Universidad de Diseño y Tecnología, Madrid

PROJECTS

Sacramento ART LEAD · 3D · VFX

DreamHack Valencia 2023 · Indie Dev Play · Play Córdoba

Liderazgo del departamento de arte: modelado 3D, escultura y VFX en tiempo real. Gestión del pipeline de assets para UE5 bajo objetivos de rendimiento para su exhibición.

Unreal Engine 5 ZBrush Substance Painter Niagara

Kelpie — Dynamic VR Shader TECHNICAL ARTIST

Mad Game Show · Presented at B_Venture · VR / Visual Therapy

Shader estéreo personalizado por ojo en el editor de materiales de Unreal utilizando reconocimiento de instancias estéreo, permitiendo diferentes efectos visuales por ojo para aplicaciones terapéuticas

UE5 Stereo Rendering VR Material Editor

TA Toolset — UE5 & 3ds Max PYTHON · BLUEPRINT

Herramientas de edición: renombrador por lotes (batch renamer), utilidades de transformación en rejilla, prototipado de interfaz de usuario en tiempo real, editor de pivotes para 3ds Max, exportación masiva al origen y creador de materiales PBR.

Python Blueprint UE5 Scripting 3ds Max SDK

Procedural Building Generator HOUDINI HDA

HDA integrado a través de Houdini Engine. Huella mediante splines, número de pisos paramétrico y controles modulares de techo/pared expuestos en tiempo real en el viewport de Unreal.

Houdini FX HDA UE5 Procedural Gen.

Tapfrogs PIXEL ARTIST · PROGRAMMER

Creación y optimización de assets para múltiples resoluciones de pantalla y plataformas móviles.

Pixel Art Mobile Optimization