

Raül Pla Ruiz

Technical Artist

Technical artist con 3 años de experiencia, experto en la programación de shaders, creación de VFX en Houdini y creación de herramientas para artistas

CONTACTO



Hospitalet de Llobregat,
Cataluña



(+34) 653 80 12 33



raul.plarui@gmail.com



raul-pla.xyz

ESTUDIOS

2017 - 2019 Bachillerato tecnológico
Jesuïtes Bellvitge,
Hospitalet de Llobregat

2019 - 2021 CFGS en Animaciones 3D, juegos y entornos interactivos
ENTI-UB, Barcelona

HABILIDADES

- Ágil y productivo bajo presión
- Gran conocimiento de los procesos creativos, artísticos y de desarrollo de videojuegos
- Conocimiento sobre optimización de videojuegos para móviles
- Proactivo trabajando en equipo, con ganas de compartir y aprender
- Especializado en análisis y resolución de problemas técnicos

IDIOMAS

Castellano, nativo
Catalán, nativo
Inglés, avanzado

EXPERIENCIA LABORAL

Technical Artist y VFX Artist

Noviembre 2022 - Noviembre 2025, Coatsink

Tech artist principal en el proyecto cancelado Desolation y en el proyecto Men In Black: Most Wanted. Tech artist y VFX artist en el proyecto Skytail, donde he hecho shaders varios y los efectos visuales del entorno y elementos interactivables, muchos de ellos producidos con Houdini.

En Coatsink lideré el desarrollo gráfico de los proyectos haciendo shaders desde cero en HLSL y modificando la custom render pipeline de Coatsink o la Universal Render Pipeline de Unity con mi conocimiento de C#. También me dediqué a crear herramientas para facilitar y acelerar la creación de assets para Unity con scripts personalizados para 3DS Max usando MaxScript y Substance Painter usando Javascript, QML, GLSL y scripts en C# para Unity.

JUEGOS PUBLICADOS

Skytail

Coatsink - 2026

Proyecto de Unity de aventuras y exploración en primera persona para Meta Quest 2/3, para el cual **realicé diversos shaders y muchas de las partículas y VFX del juego**. Los shaders y partículas que hice hacen que el escenario y los personajes cobren vida.

Men In Black: Most Wanted

Coatsink / Sony Pictures VR - 5 de Diciembre 2025

Proyecto de Unity de aventuras y disparos en primera persona para Meta Quest 2/3. Fui el tech artist del proyecto, creando y modificando gran parte de los shaders principales y los cimientos del estilo visual del juego.

Las herramientas y shaders que hice para Substance Painter permitieron ahorrar tiempo a los artistas haciendo que pudieran previsualizar como quedaban los modelos con el sombreado estilizado del juego, crear variaciones de tonos de piel para el avatar del jugador y variaciones de NPCs con un solo set de texturas.

Blow-Up: Avenge Humanity

Half Sunk Games - 2026

Proyecto de Unity de disparos en primera persona para PC. Realicé todos los shaders y efectos de postprocesado del proyecto. Los shaders principales que hice son los que proporcionan la apariencia retro al juego. Los efectos de postprocesado ayudan a las personas con problemas de visión y perfilan el estilo retro.

HERRAMIENTAS Y TECNOLOGÍAS

- Experto en Unity, programación de shaders con Shaderlab/ HLSL/GLSL, render pipelines, compute shaders y scripting con C#.
- Conocimiento avanzado de Blender, 3DS Max, Houdini, scripting en Substance Painter, Substance Designer y Adobe Photoshop.
- Conocimientos medios de Godot, Unreal Engine, Git, SVN, Adobe After Effects, Zbrush, Maya, Embergen, Jira, Office.