

成铁铮

视觉特效艺术家/通才艺术家

13104731733 | tiezhengcheng@gmail.com | [特效 DEMO](#) | [合成 DEMO](#) | [个人网站](#)

教育经历

2023.06-2025.03	研究生 视觉特效	萨凡纳设计与艺术学院	萨凡纳 美国
2017.09-2021.07	本科 产品设计	北京理工大学珠海学院	珠海 中国
个人经历			

爆炸场景 - 特效师/合成师/通才艺术家

07/2025-08/2025

- 使用 Houdini 程序化制作飞船模型，环境漂浮物，能量波，以及使用 pyro 解算制作高级爆炸效果，最后在 Karma 进行打光，渲染，最后使用 NUKE 完成后期调色以及合成

烟花特效 和 流体腐蚀 场景 - 特效师/合成师/通才艺术家

03/2025-04/2025

- 使用 Houdini 创建两个复杂效果涉及多种模拟例如烟花，烟雾，粒子和流体，腐蚀，同时也负责着色，打光，渲染，使用 Blender 制作瓶子模型和使用 Substance Painter 制作瓶子贴图，并使用 NUKE 完成后期调色以及合成

喷火破坏特效 - 特效师/合成师

12/2024-01/2025

- 使用 Houdini 创建一个复杂场景涉及烟雾模拟，刚体模拟，粒子模拟，MPM 模拟同时也负责着色，打光，渲染，并使用 NUKE 完成后期调色以及合成

毕业设计（大型场景模拟） - 特效师/合成师/通才艺术家

08/2024-10/2024

- 使用 Houdini 创建一个真实比例瀑布火山场景，负责完成瀑布，程序化中远景地形，火山，陨石，水雾，火山喷发，白水花，环境雾气，地形材质，还负责着色，打光，渲染以及使用 NUKE 完成后期调色与合成

海洋场景 - 特效师/合成师

12/2023-01/2024

- 使用 Houdini 创建一个海洋场景，负责完成海浪，雾气，潮湿贴图，大气，以及着色，打光，渲染，最后使用 NUKE 完成后期调色与合成

实拍实景合成镜头 - 合成师

09/2023-11/2023

- 参与实拍，然后通过后期打光，绿幕，把人物放回实拍场景，替换电影角色，实拍与后期合成对比，使用 NUKE 完成后期调色与合成

森林河流场景 - 特效师/合成师/通才艺术家

05/2022-08/2022

- 使用 Houdini 创建场景，负责完成河流，水雾，地形，程序化地形，程序化树木，草，环境雾，以及着色，打光，渲染，并且使用 NUKE 完成后期合成与调色

建筑爆炸场景 - 特效师/合成师/通才艺术家

02/2022-05/2022

- 使用 Houdini 创建导弹轰炸场景，负责完成部分建筑重新设计以及使用 Substance Painter 进行贴图重做，草地，程序化地形，程序化树木，建筑破碎，导弹烟尾，爆炸，烟尘，二级碎片，环境雾，以及着色，打光，渲染，并且使用 NUKE 完成后期合成与调色

技能

软件- Houdini, Blender, Rhino, UE5 , Substance Painter/Designer, Speed Tree, World Creator, Keyshot, Maverick Studio, Redshift, Cycle, Eevee, Mantra, NukeX, Premiere, Rizom UV

专业技能- 打光，着色，渲染，合成，硬表面建模，贴图，展 UV，爆炸模拟，粒子模拟，刚体模拟，流体模拟，烟雾模拟，程序化建模/材质，VEX 语言，素描，摄影

奖项

- 2025 The Rookies 年度最佳新人（视觉特效）决赛入围
- 2025 The Rookies 职业机会（Ghost VFX | Copenhagen）决赛入围
- 2025 The Rookies 职业机会（Outpost VFX）决赛入围