

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