魏双语 / WEI SHUANGYU

REAL-TIME GAME VFX

PORTFOLIO / 2026

战斗技能・魔法表现・角色能力・实时渲染

VIEW SELECTED WORK

OPEN ONLINE PORTFOLIO



K/DA POP/STARS / VERIFIED PERSONAL VFX SEGMENTS INSIDE

FULL-BLEED CINEMATIC PORTFOLIO / 魏双语

Designing energy with purpose.

实时游戏特效艺术家

我关注特效在战斗反馈、角色塑造和游戏节奏中的作用，用形状、色彩、时间与能量流动，把抽象技能转化为清晰、有冲击力的视觉语言。

1998年出生 / 男 / 上海视觉艺术学院

参与多个游戏 CG 与实时特效商业项目，具备 UE5 Niagara 与 Unity 实时特效制作经验；工作涵盖角色技能、粒子、Shader、场景及沉浸式视觉效果。

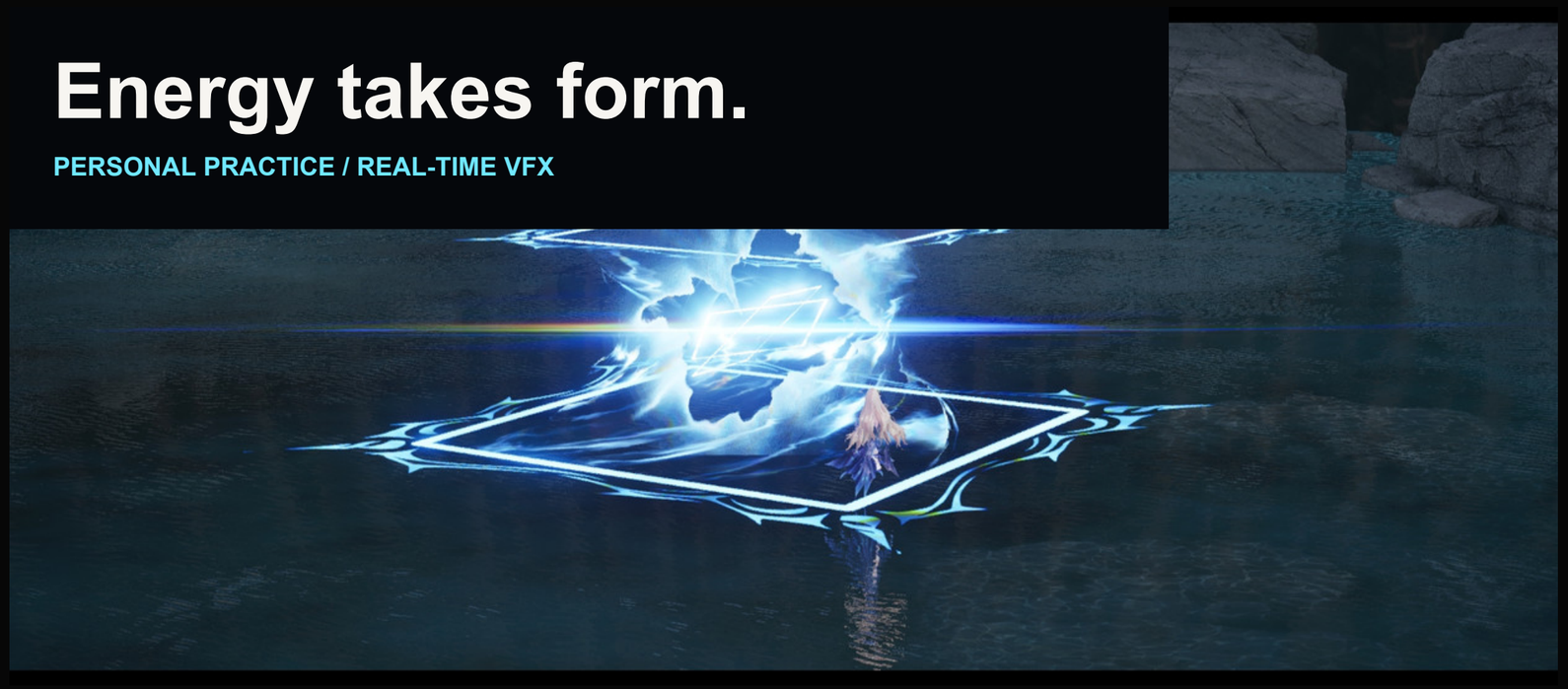
Tools behind the frame.

- **Houdini** — Procedural FX
- **Unreal Engine 5** — Niagara / Realtime
- **Unity** — Realtime VFX
- **Photoshop** — Texture / Matte
- **After Effects** — Compositing / Motion
- **Substance Painter** — Texture Painting
- **Substance Designer** — Procedural Material
- **AI FX** — AI-assisted Texture

参与项目展示，不推定未确认的镜头分工。

Energy takes form.

PERSONAL PRACTICE / REAL-TIME VFX













鸣潮风格 · Root 能量爆发

ROOT ENERGY STUDY

个人实时特效练习：几何法阵、能量核心、升空与光柱爆发。

WATCH PRACTICE

CLICK / SCAN TO PLAY



[P01]

QQ飞车 · 特洛伊机甲

QQ SPEED / TROY MECHA

红色能量碎片、机甲高速运动与尾焰表现。工作项目片段展示。





MOTION / STILL FRAMES

两个时刻的画面，呈现动作与能量变化。

参与项目

WATCH VIDEO

CLICK / SCAN TO PLAY



[P02]

金铲铲之战 · Uzi纪念限定活动

GOLDEN SPATULA / UZI EVENT

紫色能量、武器光效与角色技能爆发。工作项目片段展示。





MOTION / STILL FRAMES

两个时刻的画面，呈现动作与能量变化。

参与项目

WATCH VIDEO

CLICK / SCAN TO PLAY







MOTION / STILL FRAMES

两个时刻的画面，呈现动作与能量变化。

[P03]

金铲铲之战 · 符文大陆传奇：志在天际

RUNE TERRA LEGEND / SKYBOUND

蓝色传送门、旋涡与角色穿越场景的镜头表现。工作项目片段展示。

ADDITIONAL VFX CREDITS

[C01] 云顶之弈 · 大魔王提莫
个人制作范围：火焰、星星、炸弹与爆炸粒子等特效

[C02] 云顶之弈 · 玉剑传说 小小艾瑞莉娅
26秒后终结段落：龙、刀光与拖尾特效

[C03] 崩坏：星穹铁道 · 永火一夜
00:45-01:06、01:39-01:45：火焰特效

[C04] 云顶之弈 · K/DA POP/STARS 卡莎
00:00-00:05 音频可视化；05-11 特效；11-15 烟雾
19-21 粒子光带；25-28 光带

WATCH P03 / CLICK

Verified production shots.

以下画面截取自本人获准用于作品集的官方成片；仅标注已确认的个人制作范围。



[C01]

云顶之弈 · 大魔王提莫

火焰、星星、炸弹与爆炸粒子



[C02]

云顶之弈 · 玉剑传说 小小艾瑞莉娅

26秒后：龙、刀光与拖尾



[C03]

崩坏：星穹铁道 · 永火一夜

00:45-01:06、01:39-01:45 火焰特效

[C04] 云顶之弈 • K/DA POP/STARS 卡莎

已增加独立详情页：五个确认制作段落与完整时间轴。

SEE C04 DETAIL

Fire. Impact. Character.

云顶之弈・大魔王提莫

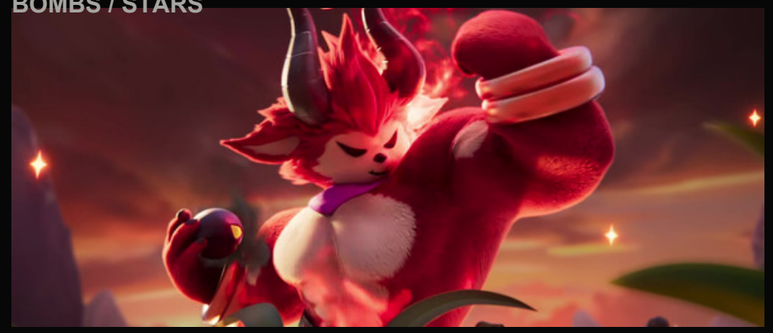
火焰、星星、炸弹与爆炸粒子；完整成片为团队作品。



EXPLOSION / SMOKE SILHOUETTE



BOMBS / STARS



CHARACTER FIRE / SPARKS

CONFIRMED PERSONAL SCOPE FIRE · STARS · BOMBS · EXPLOSION PARTICLES

OPEN OFFICIAL VIDEO

Blade rhythm / finishing arc.

云顶之弈・玉剑传说 小小艾瑞莉娅

26秒后终结段落：龙形能量、刀光、环绕刀刃与拖尾。



AFTER 00:26 · DRAGON ENERGY / BLADE FORMATION



FINISHING POSE / CHARACTER SILHOUETTE

CONFIRMED PERSONAL SCOPE AFTER 00:26 · DRAGON · BLADE LIGHT · TRAILS

OPEN OFFICIAL VIDEO

Dragon aura / blade choreography.

云顶之弈・玉剑传说 小小艾瑞莉娅

补充终结段落关键帧：龙形能量展开、环形刀阵与角色动作保持完整。



DRAGON AURA / RADIATING BLADE FORMATION



CRESCENT BLADE ARC / FULL CHARACTER FRAME

CONFIRMED PERSONAL SCOPE AFTER 00:26 · DRAGON AURA · CRESCENT BLADES

OPEN OFFICIAL VIDEO

Flame as narrative material.

崩坏：星穹铁道 · 永火一夜

第一段确认范围 00:45-01:06：火焰眼球与形态转化。



FIRE EYE / GLOW CORE



MATERIAL TRANSITION



INNER ENERGY / REVEAL

CONFIRMED PERSONAL SCOPE 00:45-01:06 · FIRE VFX

OPEN OFFICIAL VIDEO

Bloom / flame / afterglow.

崩坏：星穹铁道 · 永火一夜

第二段确认范围 01:39-01:45：火焰花、能量光晕与粒子余韵。



FLAME BLOOM / PETAL LIGHT



AURA / PARTICLE AFTERGLOW

CONFIRMED PERSONAL SCOPE 01:39-01:45 · FIRE VFX

OPEN OFFICIAL VIDEO

Audio-reactive / Dango smoke / heart.

云顶之弈 · K/DA POP/STARS 卡莎

官方成片关键帧；完整视频为团队作品，仅标注本人确认制作段落。



00:00-00:05 • AUDIO VISUALIZATION / 音频可视化



00:05-00:11 • DANGO SMOKE / HEART • 胖胖龙烟雾 / 爱心

CONFIRMED PERSONAL SCOPE 00:00-00:11 · AUDIO VISUALIZATION · VFX

OPEN OFFICIAL VIDEO

Pengu spray / particle trails / light trails.

云顶之弈 · K/DA POP/STARS 卡莎

企鹅喷罐与紫色烟雾拆分展示；其余确认段落保留完整画幅。



00:11-00:15 • PENGU SPRAY / SMOKE • 企鹅喷雾



00:19-00:21 • PARTICLE TRAILS / 粒子光带



00:25-00:28 • LIGHT TRAILS / 光带

FULL VIDEO = TEAM WORK / PERSONAL SCOPE SHOWN ABOVE

CONFIRMED PERSONAL SCOPE 00:11-00:28 · SMOKE · PARTICLE TRAILS · LIGHT TRAILS

OPEN OFFICIAL VIDEO



[02]

大剑双段砸地爆破

GREATSWORD / GROUND BURST

双段砸地中的动作蓄力、冲击爆发与碎石反馈。





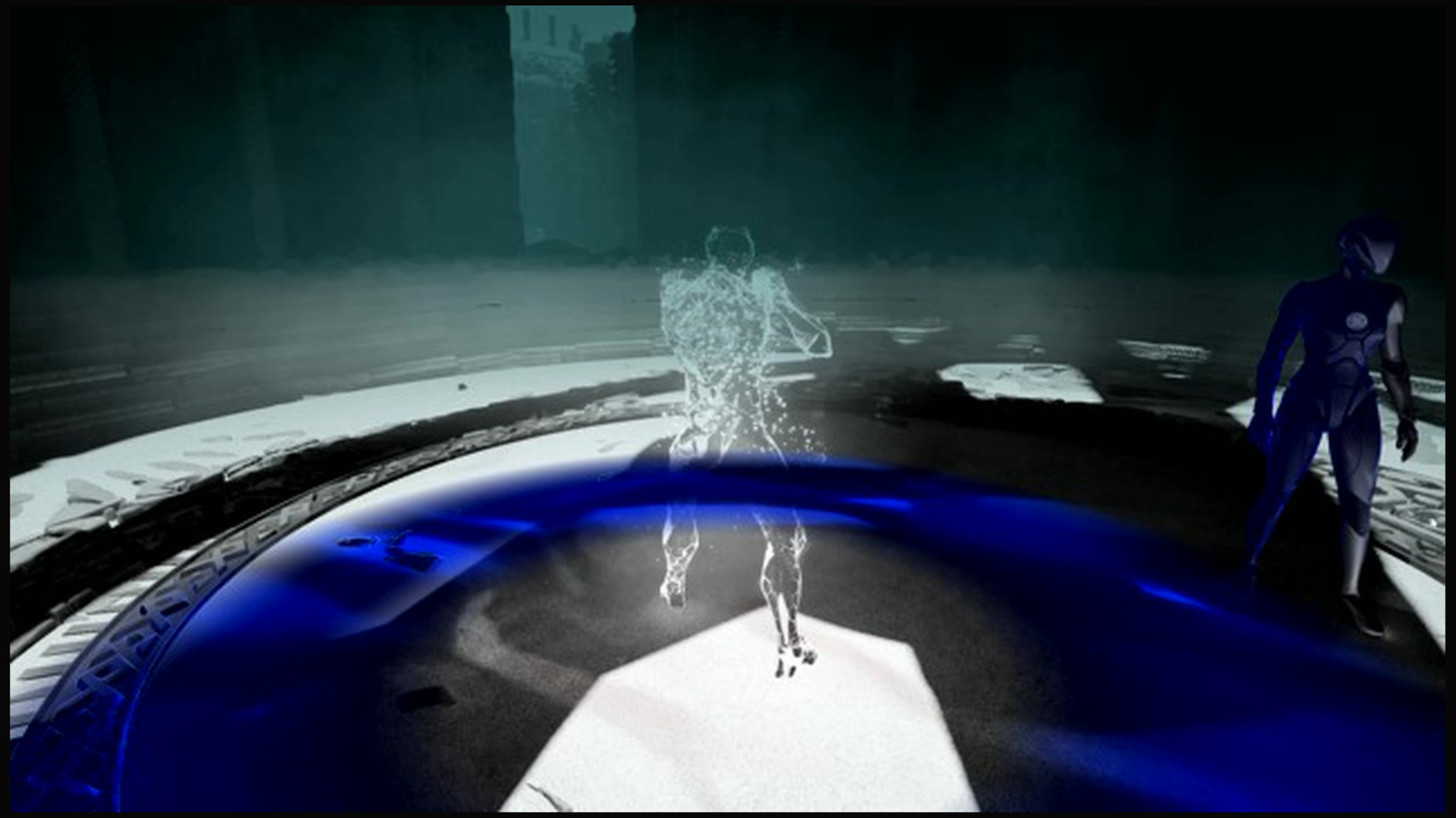
MOTION / STILL FRAMES

两个时刻的画面，呈现动作与能量变化。

个人作品

WATCH VIDEO

CLICK / SCAN TO PLAY

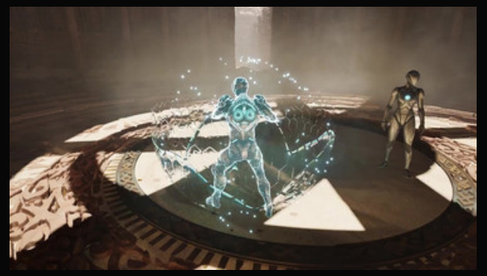


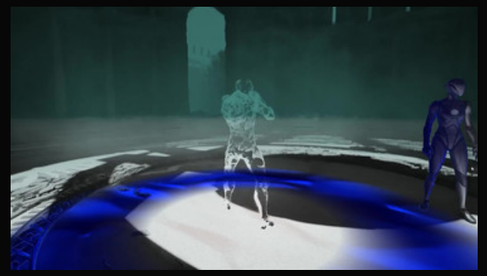
[03]

全息分身与蓝色领域

HOLOGRAM / AREA DOMAIN

全息角色的显隐变化，与蓝色地面领域的空间表现。





MOTION / STILL FRAMES

两个时刻的画面，呈现动作与能量变化。

个人作品

WATCH VIDEO

CLICK / SCAN TO PLAY



[04]

绿色能量巨刃召唤

EMERALD / GIANT BLADE

绿色能量巨刃召唤与后续范围技能的能量流动。





MOTION / STILL FRAMES

两个时刻的画面，呈现动作与能量变化。

个人作品

WATCH VIDEO

CLICK / SCAN TO PLAY



[05]

巨镰火焰范围斩

SCYTHE / FIRE SLASH

巨镰挥动形成的弧形轨迹、火焰与范围斩击反馈。





MOTION / STILL FRAMES

两个时刻的画面，呈现动作与能量变化。

个人作品

WATCH VIDEO

CLICK / SCAN TO PLAY

Four visual directions.

护盾、射击、法环与机械能量表现。



[06] 金色羽翼护盾结界

GOLDEN WING / BARRIER



FPS / ELECTRIC SHIELD



ARCANE RING / SHIELD



MECH WING / ENERGY BURST

Energy / impact / rhythm.

以主镜头、反应镜头与收束镜头组织练习，而不是素材四宫格。

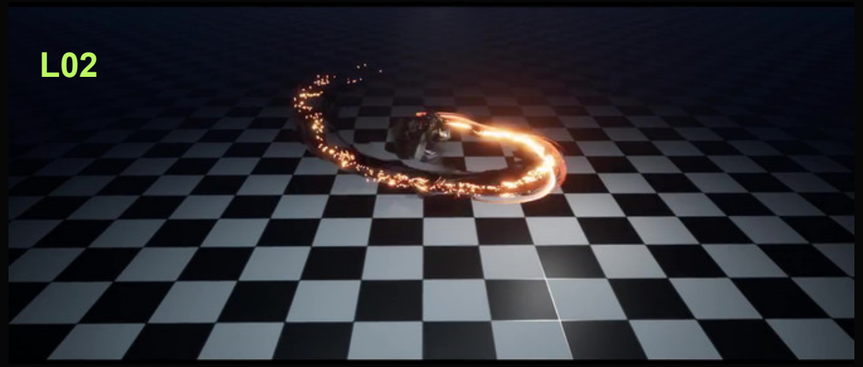


[L01] 绿色能量范围爆发

GREEN ENERGY / AOE



砸地冲击与火花



暗色环形斩击

DARK RING / SLASH



火焰死亡溶解

FIRE / DEATH DISSOLVE

Elements in motion.

寒冰、雷电与水体，用不同画幅建立材质和节奏差异。



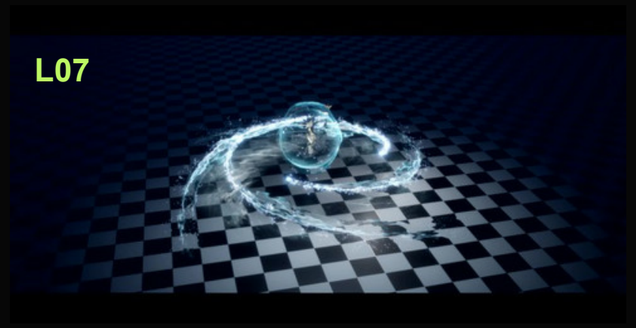
[L05] 寒冰地面爆发

ICE / GROUND BURST



[L06] 雷电穹顶爆发

LIGHTNING / ENERGY DOME



水环聚合爆发



水花与血液命中特效

Let's create something with impact.

魏双语 / WEI SHUANGYU

EMAIL

1556505366@qq.com

WECHAT

d1556505366

FULL PORTFOLIO / VIDEO

wei-shuangyu-vfx-backup.pages.dev/

SCAN OR CLICK TO VIEW

