魏双语 WEI SHUANGYU

实时特效设计师 / Real-time VFX Artist

求职方向：UE5 游戏特效 / Technical VFX / Shader

上海 | 19802116186 | 1556505366@qq.com

微信：d1556505366 **PORTFOLIO** wei-shuangyu-vfx-backup.pages.dev/

01 专业概述 PROFILE

以 **Shader 与实时材质**为核心强项，具备 UE5 Niagara 与 Unity 商业项目经验。参与游戏 CG、角色技能及 VR/AR 沉浸式场景特效制作；能够将跨引擎材质思路与 Houdini、EmberGen、AI 辅助工作流结合，完成资源制作与引擎内效果实现。

02 工作与项目经历 EXPERIENCE

上海直觉泵 2024 - 至今

Unity 实时特效 / VR · AR 沉浸式体验

- 负责 Unity 项目中的场景体验特效制作与引擎内效果实现，结合 Shader 和粒子完成实时视觉表现。
- **参与项目：**ROOKY 灵境 · 浙江博物馆、米兰奥运会相关 VR 项目、广胜寺体验项目，以及其他 VR/AR 场景体验内容。

福建混合体文化传播有限公司 2023.03 - 2024

UE5 Niagara / 游戏 CG 与角色技能特效

- **金铲铲之战：**制作「志在天际」传送门、刀妹斩击与剑气、角色及武器拖尾、薇恩蝴蝶粒子等特效。
- **QQ 飞车：**参与哈雷特 CG 特效制作，使用 UE5 Niagara 制作载具尾焰及粒子表现。
- **英雄联盟相关项目：**参与小小提莫大魔王特效制作，以及鸡里奥项目渲染与合成。

鸭嘴兽（海南）科技有限责任公司 2021.07 - 2022.12

3D 视觉设计 / 动画与宣传内容

负责三维视觉与动态内容制作，参与建模、材质、灯光、渲染及后期流程；参与十二生肖系列数字藏品及宣传动画制作。

03 教育与艺术基础 EDUCATION

上海视觉艺术学院 本科 / 2018 - 2022

曾受艺术家刘毅、上海戏剧学院郝一凡老师指导。

技术能力与工作流

Shader 为核心，多软件协同完成实时效果。

H Houdini · UE UE5 · U Unity · Ps Photoshop · Ae After FX · SP Painter · SD Designer · AI AI FX

01 Shader / 实时材质

UE Material / Unity Shader / Procedural Visuals

擅长程序化 Shader 与实时材质表现，可根据需求独立搭建材质逻辑与特效。将 UE 中积累的材质与实时渲染思路迁移至 Unity，结合贴图、遮罩和参数变化实现程序化视觉效果。

02 实时引擎与粒子

Unreal Engine 5 / Niagara / Unity

使用 UE5 Niagara 制作角色技能、斩击、剑气、拖尾、传送门及能量粒子；具备 Unity 场景体验特效商业经验，能够结合 Shader、粒子与场景需求完成效果制作及引擎内整合。

03 程序化资源与素材

Houdini / EmberGen / Substance 3D Designer & Painter

使用 Houdini、EmberGen 与实时引擎协同制作特效资源；使用 SD、SP 进行程序化纹理、特效贴图与材质制作。结合 Photoshop、After Effects 处理贴图与动态素材，使用 Premiere Pro 剪辑作品展示。

04 AI 辅助与软件联动

AI-Assisted VFX / Code-Assisted Workflow

将 AI 用于特效贴图制作、素材探索与迭代；结合 AI 辅助代码和脚本联动不同软件，处理重复性制作任务。对输出进行二次调整与实际软件环境验证，再用于资源生产和引擎内效果实现。

05 作品入口 PORTFOLIO

个人作品：全息领域、绿色能量巨刃、斩击、溶解、水、冰与雷电等效果。
商业项目片段：QQ 飞车 · 特洛伊机甲、金铲铲 · Uzi 纪念限定活动、符文大陆传奇：志在天际。

完整视频与作品展示

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

1998 年出生 / 男