张宇萌 实时特效作品集

UE5 特效师实习 / 湖南应用技术学院 / 数字媒体技术本科 / 预计 2027 年 6 月毕业







NIAGARA / MATERIAL / BLUEPRINT

专注粒子、材质与动作节奏，展示六套实时特效作品。
通过蓝图联动与场景制作，探索特效在实际画面和玩法中的应用。

Tripo 全国渲染大赛学生组第三名 • 入围全国前 50

作品索引

02 墨刃回澜 / 03 星环回响 / 04 红莲审判
05 雷刀 / 06 雷狱矢 / 07 命定之死
08 补充项目 / 09 技能与联系

观看完整作品集 buweng.top ↗

墨刃回澜

水墨刀光特效 / 4K 60fps / 5s



作品表现

以回旋斩击为主，结合水墨刀光、墨点与烟雾，呈现挥斩到收势的连续变化。

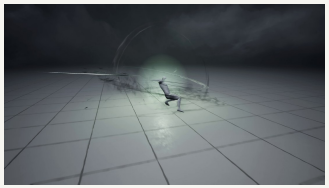
视觉重点

刀光随角色动作形成弧形轮廓，以墨迹和碎屑补充拖尾，展示展开、爆发和衰减的节奏。

扫码观看本段原片

手机扫码
电脑点击下方链接

点击观看本段视频 ↗



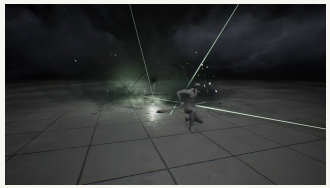
01 00.40s
起势



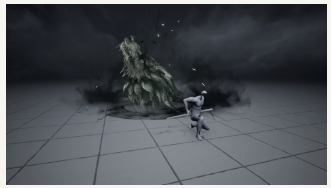
02 00.73s
回旋刀光



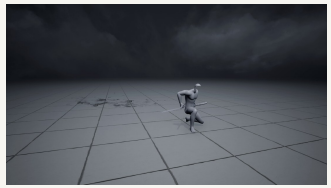
03 01.50s
斩击衔接



04 02.85s
刀光爆发



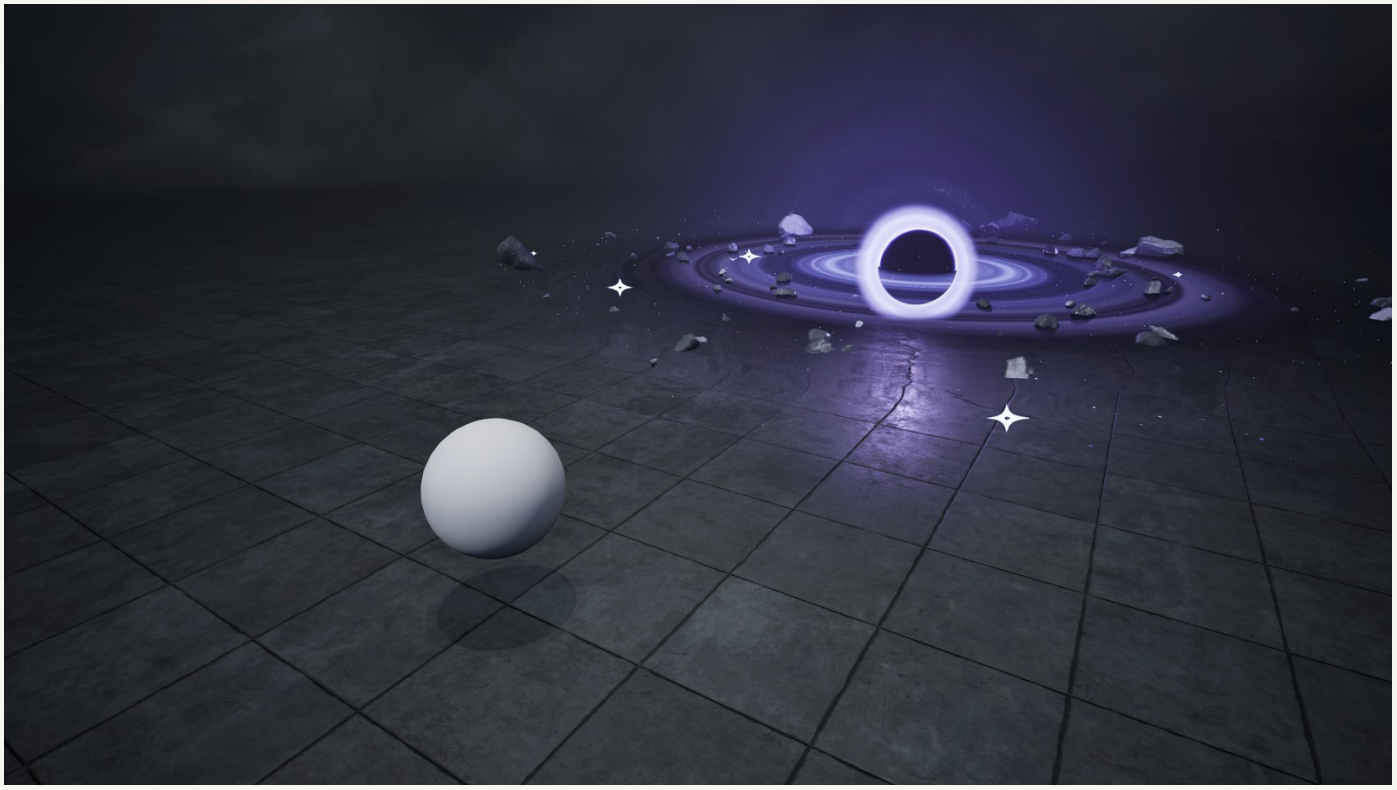
05 03.58s
墨雾展开



06 04.85s
收势消散

星环回响

能量特效 / 4K 60fps / 9.7s



作品表现

以紫色能量为主视觉，结合环形轨迹、光点与碎片，展示运动、展开和消散。

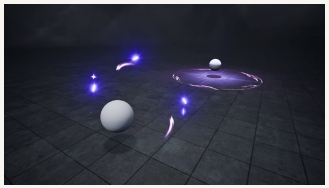
视觉重点

主体环形结构与周围粒子形成层次，保留能量运动的连续性，观察各阶段的亮度与形态变化。

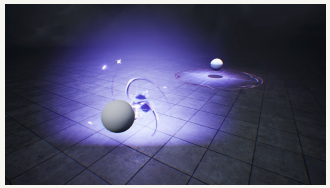
扫码观看本段原片

手机扫码
电脑点击下方链接

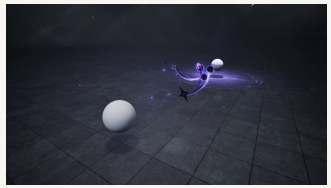
点击观看本段视频 ↗



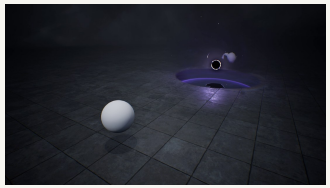
01 00.30s
能量起势



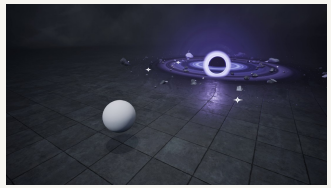
02 00.60s
能量展开



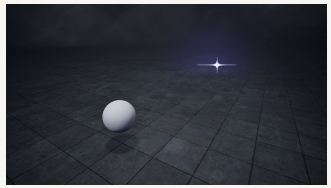
03 01.00s
轨迹流动



04 03.50s
飞行阶段



05 06.68s
环形展开



06 09.50s
消散收尾

红莲审判

火焰技能特效 / 4K 60fps / 18s / UE5 Niagara



作品表现

围绕挥击动作组织火焰、弧形刀光与命中反馈，强化攻击方向与力量感。

视觉重点

用暖色火焰对比暗部环境，以弧形轨迹带出攻击范围，安排蓄力、释放和消散的节奏。

扫码观看本段原片

手机扫码
电脑点击下方链接

点击观看本段视频 ↗



01 05.00s
蓄力



02 06.00s
开始释放



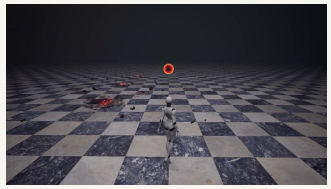
03 07.00s
火焰展开



04 09.00s
轨迹扩散



05 11.00s
挥击延续



06 15.00s
残留减弱

雷刀

雷电技能特效 / 4K 60fps / 9s / UE5 Niagara



作品表现

以落雷与地面冲击作为主要反馈，配合刀光、电流与残留效果。

视觉重点

在短时间内建立清楚的爆发点，再用向外扩散的雷电和逐步减弱的残留收束画面。

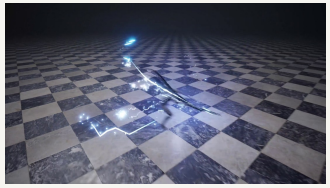
扫码观看本段原片

手机扫码
电脑点击下方链接

点击观看本段视频 ↗



01 01.00s
起手



02 02.00s
刀光释放



03 03.60s
命中前段



04 04.00s
落雷爆发



05 05.00s
地面扩散



06 07.00s
残留减弱

雷狱矢

雷电与能量技能特效 / 4K 60fps / 11.9s / UE5 Niagara



作品表现

拆分蓄力、释放、命中和消散阶段，用球形能量建立爆发时的视觉中心。

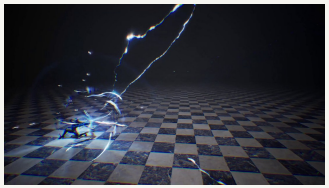
视觉重点

球面轮廓、电弧与细小粒子共同组织空间层次，让命中范围和能量扩张方向更容易辨认。

扫码观看本段原片

手机扫码
电脑点击下方链接

点击观看本段视频 ↗



01 04.70s
蓄力与引导



02 05.50s
向前释放



03 06.00s
球面展开



04 06.40s
能量扩张



05 07.00s
命中爆发



06 09.50s
消散收尾

命定之死

暗色能量技能特效 / 4K 60fps / 26.1s / UE5 Niagara



作品表现

以暗色能量与红色残留建立技能气质，围绕角色动作组织主体与拖尾。

视觉重点

在低亮度画面中保留主体轮廓，用颜色与明暗区分能量、动作和消散层次。

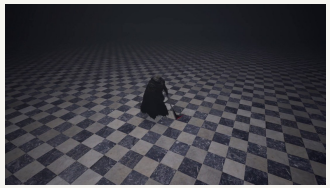
扫码观看本段原片

手机扫码
电脑点击下方链接

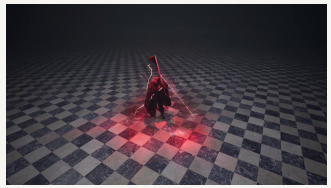
点击观看本段视频 ↗



01 09.00s
动作起势



02 11.00s
能量形成



03 12.00s
红色爆发



04 14.00s
持续反馈



05 19.00s
动作收势



06 22.00s
残留消散

场景与三维制作

代表经历与补充作品 / 支持特效制作的场景 灯光 蓝图与造型基础



残局

Tripo 全国渲染大赛学生组第三名，入围全国前 50。以 Tripo 模型为基础，完成模型整理、绑定、布料、材质、动画、场景与镜头。

通过蓝图向 Niagara 传递角色位置，制作树叶交互，使用 EmberGen 补充火焰和烟雾。

查看项目 ↗



UE5 蓝图练习

曾使用 UE5 蓝图制作 FPS Demo，练习特效触发。

在线可查看演示视频。

查看项目 ↗



三维与光影练习

使用 Blender、ZBrush 和 Substance Painter 制作角色、头部、道具与贴图，补充三维造型基础。

在线作品集同时收录 UE5 场景灯光、世界渲染大赛参赛作品与模型转台。

查看项目 ↗

技能与联系

2027 届本科 / UE5 特效师实习 / 技术美术发展方向

实时特效

Niagara、自定义模块、UE 材质与后处理、SubUV、蓝图驱动特效、动画通知。

制作流程

将效果拆分为粒子、材质和动作节奏，通过动画蒙太奇与动画通知触发；检查粒子数量和材质指令数。

三维与输出

Blender、ZBrush、Substance Painter、EmberGen、Marvelous Designer、Cascadeur、Photoshop、Premiere Pro；Sequencer 与 MRQ。

持续学习

Maya 基础建模，了解 SpeedTree 和 Houdini。
参与 Tripo 官方大使计划，分享作品与教程。

张宇萌

湖南应用技术学院
数字媒体技术 本科
预计 2027 年 6 月毕业

手机 18274289979
邮箱 914461167@qq.com
微信 LabmemBuWeng
QQ 914461167

在线作品集 ↗

buweng.top

B站作品主页 ↗