

18274289979 | 914461167@qq.com | 微信: LabmemBuWeng

作品集网站: <https://buweng.top/> | B 站: space.bilibili.com/335697493

数字媒体技术本科在读, 平时主要在做 UE5 特效, 也练场景光照和三维资产, 把这几样串起来做过一个完整短片。Tripo 全国渲染大赛学生组第三名。

01 HONORS 荣誉与证书

- Tripo 全国渲染大赛 · 学生组第三名** (入围全国前 50), 获证书与奖金。证书 2026.11 发放
- 大学日语四级 CJT-4**: 2026.06 通过。
- Tripo 大使计划**: 参与官方大使计划, 做作品分享与教程。

02 TEAMWORK 实践与协作

- 带团队做比赛**: 和同学组队参赛, 负责分工和进度; 也帮学弟看流程、解决软件问题, 从建模到出片一步步带。

03 PROJECTS 项目经历

P1 UE5 游戏技能特效合集 (个人作品) | 主投方向

- 技能特效**: 红莲审判、雷刀、雷狱矢、命定之死。Niagara 粒子搭建 (含自定义模块与技术白盒)、UE 材质与后处理材质、SubUV 序列帧; 打击感和节奏自己排。
- 驱动与出片**: 由蓝图驱动动画蒙太奇, 动画通知驱动 Niagara; 成片走 MRQ 离线渲染, 也保留录制引擎实际画面的方式。

P2 Tripo 全国渲染大赛 · 交互特效与全流程 3D 场景 | 独立完成

2026.07 - 08 参赛

- 核心是交互特效**: 想让角色走过去叶子才动, 而不是循环播一段动画 —— 用蓝图把角色的位置和碰撞参数喂给 Niagara, 粒子跟着角色走。
- 序列帧接入**: EmberGen 生成序列帧, 用 UE 材质接进 Niagara; 贴图用 AI 出参考和底图, 比自己从零画快。
- 全流程**: Tripo 生模型 → Blender 拓扑 → Marvelous Designer 做衣服 → Substance Painter 画 PBR → UE5 搭场景打光, 动作在 Cascadeur 调, 镜头 Sequencer 排, MRQ 输出。

P3 UE 第一人称射击 Demo

- 用蓝图搭了第一人称的基础控制、射击和命中反馈; 枪口火焰、弹道、命中特效用 Niagara 做, 主要是想搞清楚特效跟游戏逻辑怎么对接。

04 SKILLS 专业技能

UE5 特效 (主要方向): Niagara 粒子搭建、参数调试、自定义模块和技术白盒; 蓝图驱动粒子; UE 材质节点与后处理材质; SubUV 序列帧。

动画与播放: 技能特效在关卡蓝图里用动画蒙太奇驱动播放; Sequencer 镜头与时间轴; MRQ 与录制引擎实际画面两种方式出片; UE 地编 (场景搭建、灯光氛围); Premiere Pro 剪辑与输出。

三维与材质: Blender (硬表面、场景建模、骨骼绑定) · ZBrush (人物高模) · Maya (基础建模) · Substance Painter (PBR 贴图) · Photoshop (贴图合成) · EmberGen (特效序列帧) · Marvelous Designer (服装布料) · Cascadeur (物理动画)。

其它: UE 蓝图 (FPS Demo 的基础逻辑) · SpeedTree · Houdini

05 EDUCATION 教育背景

湖南应用技术学院 数字媒体技术 · 本科

预计 2027.06 毕业

主修课程: 三维建模基础 · 三维动画 · UE 场景搭建 · 数字图像处理 · Unity 游戏制作。

06 ABOUT 自我评价

坐得住, 能对着一个效果反复调到满意; 做事踏实, 答应的事情会按时交。

做效果习惯先想清楚画面要什么, 再拆成粒子、材质、动画分别做; 也会留意帧率和开销。

遇到不懂的先自己查文档、看别人的做法, 实在没思路再问; 能听修改意见, 被指出问题先改再看效果。

27 届, 在找实习, 时间上能配合公司安排。