

韩宗昆

UE5 REAL-TIME SCENE & LIGHTING PORTFOLIO

Lighting · Scene / Level · Cine Camera · Sequencer · Look Development

PROFILE

UE5 Real-time Scene & Lighting Artist

摄影专业本科，现任商业平面拍摄灯光助理。持续使用 UE5 完成实时场景、环境灯光、Cine Camera 与 Sequencer 项目。作品覆盖 Scene Staging、多状态场景组织、Lighting Look Development、Camera Movement、Narrative Reveal、Lighting Contribution Breakdown 与跨镜头视觉连续性验证。

Unreal Engine 5 · Lumen / Baked Lighting · Cine Camera · Sequencer · Premiere Pro · Photoshop

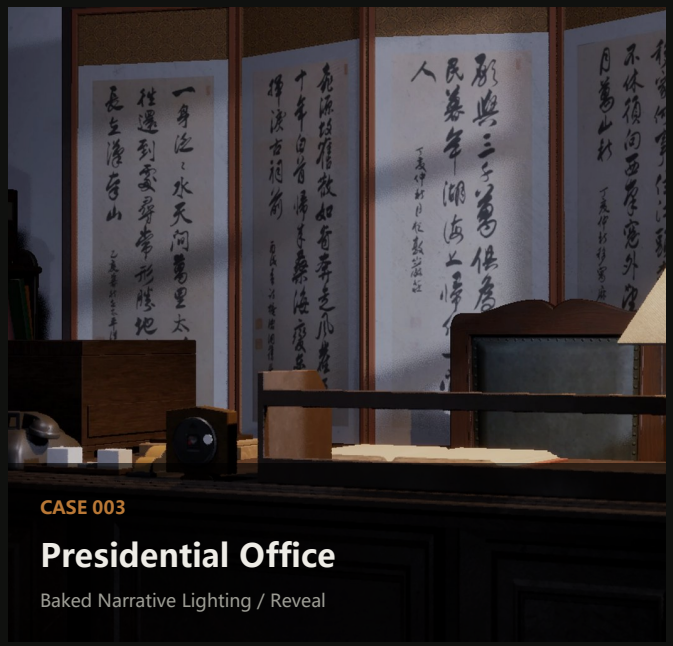
CET-4 · 可阅读英文软件 / 技术资料，具备基础工作沟通能力



CASE 005

American Bank

Scene / Multi-State / Camera / Sequence



CASE 003

Presidential Office

Baked Narrative Lighting / Reveal



CASE 004

Historic Saloon

Lighting Breakdown / Camera Continuity

CASE 005 • AMERICAN BANK

Day / Pre-Storm / Night

3 LIGHTING STATES · SCENE STAGING · LOOK DEVELOPMENT



DAY

硬质日照与人物汇聚共同指向 Bank 十字路口。



PRE-STORM

移除硬质太阳，以阴天天空、远端薄雾和提前亮起的路灯建立暴雨前状态。



NIGHT

冷色环境基底叠加街灯、室内 Practical、车灯与警灯。

在同一 Bank 十字路口建立三套独立 Lighting States；通过人物、车辆、警灯、环境光与 Practical 的重新组织，为三个状态分别建立视觉重心、空间层级和环境氛围。

Scene Staging / Camera / Sequence



DAY · CHARACTERS / INTERSECTION



NIGHT · VEHICLES / POLICE LIGHT



SEQUENCE FRAME / 01



SEQUENCE FRAME / 02



SEQUENCE FRAME / 03



SEQUENCE FRAME / 04

Day 通过前、中、后景人物摆位将视线引向 Bank；Night 通过车辆位置、车灯与警灯建立事件感和追逐构图。Cine Camera、机位与 Camera Movement 由本人设置；Sequence 用于验证构图、视觉节奏与运动中的场景可读性。

Reference → Visual Decision



DAY

LIGHTING REF · 《热天午后》
STAGING REF · 《落水狗》《低俗小说》

硬质日照建立炎热小镇感；人物从前、中、后景向十字路口汇聚。



PRE-STORM

LIGHTING REF · 游戏《暴雨》(HEAVY RAIN)

撤掉硬质太阳，保留发亮的阴天天空、远端薄雾和提前亮起的路灯，停在真正降雨之前。



NIGHT

LIGHTING REF · 《出租车司机》

冷色环境基底叠加街灯、室内 Practical、车灯与警灯，重新建立夜间空间。

参考被转译到 Lighting、Scene Staging、Composition 与状态组织，而不是只替换天空或颜色。

Rejected Direction → Rebuild



REJECTED DAY



REJECTED NIGHT

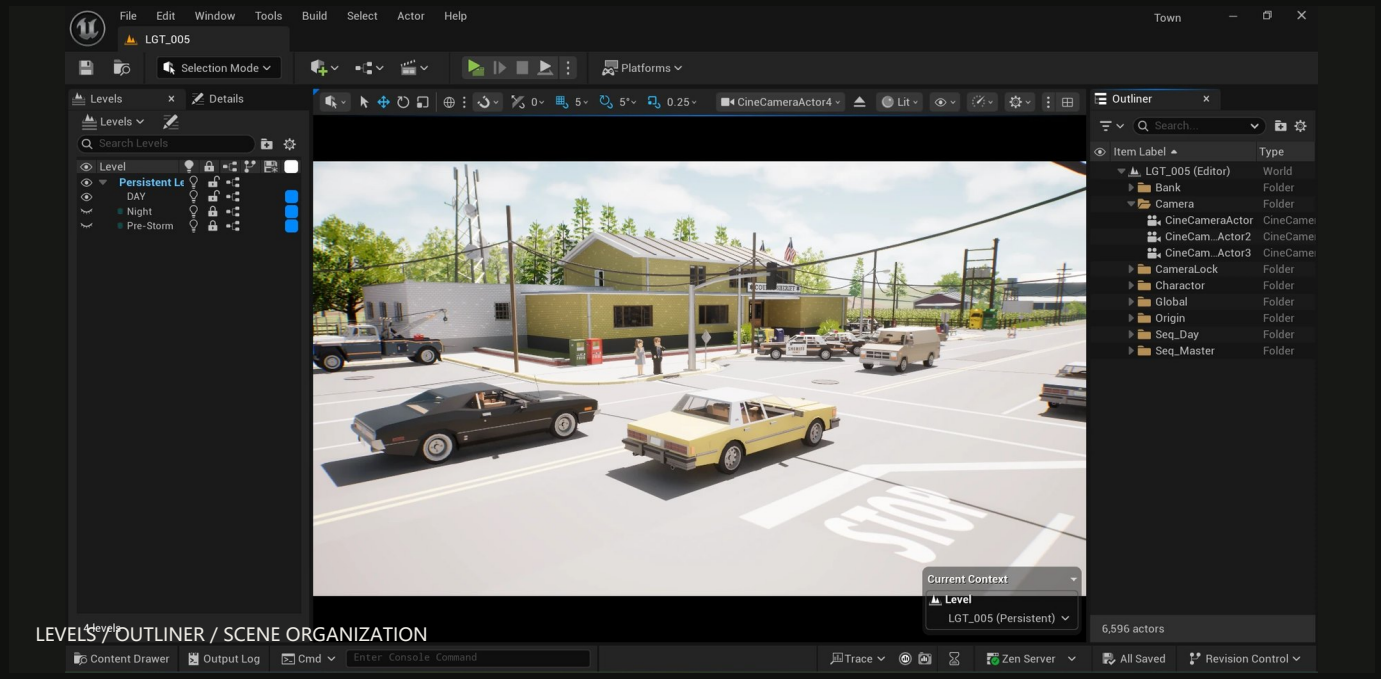


REJECTED FOG



FINAL DIRECTION

第一轮只在原有 Shot 上替换 Day / Night / Fog，主体和空间关系仍然松散。保留失败版本后，重新选定 Bank 与十字路口，重做三套状态。



LEVELS / OUTLINER / SCENE ORGANIZATION

STATE ORGANIZATION

SHARED ENVIRONMENT
PERSISTENT LEVEL

DAY | PRE-STORM | NIGHT

共用环境留在 Persistent Level；状态专属灯光与画面资产分别放入三个 Sublevels，用于独立调试和输出。三套状态用于 Look Development 与对比展示，不是 Runtime TOD / Weather System。

CASE 003 • PRESIDENTIAL OFFICE

Baked Narrative Lighting

AUTHORITY → PROCEDURE → REVEAL







CASE 003 • NARRATIVE REVEAL

Authority → Procedure → Reveal



BLACKOUT



HERO / ENVIRONMENT ONLY



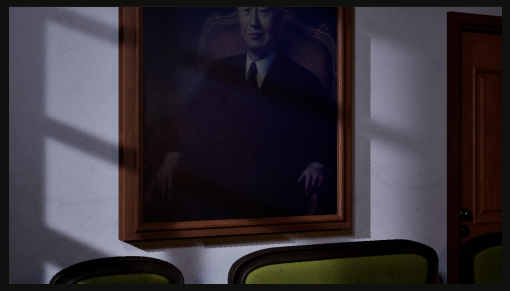
HERO / FINAL



CORRIDOR / SUPPORT ONLY



CORRIDOR / FINAL



DETAIL / BEFORE



DETAIL / REVEAL

正常状态采用克制的冷暖平衡；更高饱和、更具方向性的蓝紫色检查光只保留给最终 Reveal。Sequencer 控制线索的出现与隐去，Contribution Breakdown 用于验证正常状态与最终画面的灯光层级。机构本身没有发生变化，只有异常被暂时照了出来。

CASE 004 • HISTORIC SALOON

Golden-hour Environment Lighting

HARD EXTERIOR KEY · CONTROLLED SHADOW · WARM TIMBER RESPONSE



Camera Continuity / ~11s Sequence

同一套 LIGHTING SETUP 在 CAMERA MOVEMENT 中验证方向、层级与局部可读性



SEQUENCE FRAME / 01



SEQUENCE FRAME / 02



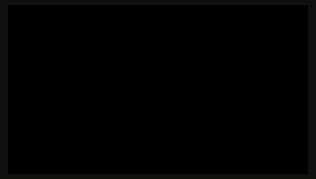
SEQUENCE FRAME / 03



SEQUENCE FRAME / 04

Environment / Support / Final

同一套暖色范围内，Environment contribution 负责方向与窗影；Support Lights 只恢复局部可读性。三组机位都以相同顺序记录，避免把最终效果归因于资产默认灯光。



BLACKOUT



HERO / ENVIRONMENT ONLY



HERO / SUPPORT ONLY



HERO / FINAL



DETAIL / ENVIRONMENT ONLY



DETAIL / SUPPORT ONLY



DETAIL / FINAL



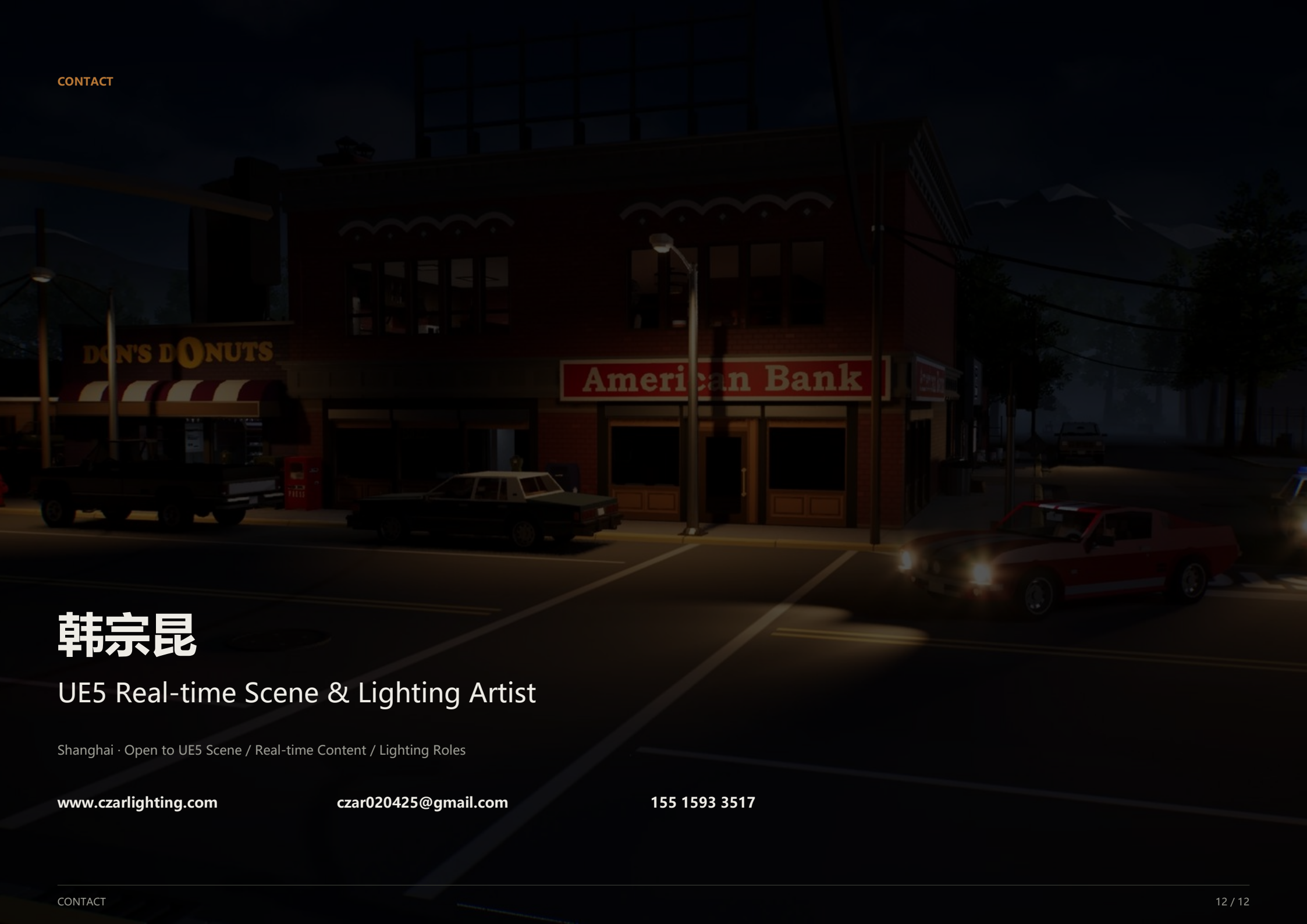
WIDE / ENVIRONMENT ONLY



WIDE / SUPPORT ONLY



WIDE / FINAL



韩宗昆

UE5 Real-time Scene & Lighting Artist

Shanghai · Open to UE5 Scene / Real-time Content / Lighting Roles

www.czarlighting.com **czar020425@gmail.com** **155 1593 3517**