2018暑期UE4特训营学习总结

短暂的暑期学习使我受益匪浅，感触颇多。通过这次学习使我更进一步了解和掌握了虚幻引擎的使用与发展方向。同时也反思了以往学习中的不足。下面是我暑期学习中的点滴体会：

1. 虚幻引擎的使用

掌握角色移动，状态机，动画蓝图，动画蒙太奇，Matinee动画，时间轴，碰撞事件，物理切割，存档，UI，VR3d控件等的简单使用方法。对于bug的修复我目前是使用print函数进行调试，对可能有问题的地方进行排查。

1. 小组合作

在这段时间里我们以小组分工的模式制作了VR切水果，VR鼓手的游戏。在第一次项目VR切水果中由老师为我们分配每个人的工作项目。第二次项目是由我们自主安排工作分配。在第一次项目中我主要负责VR交互与数据存档，第二次项目主要负责UI与VR交互。通过这次合作了解了以后在企业中工作的大概流程。同时也感受到团队合作与自主思考的重要性。

1. 建议

对于学习方面，我还是想大家可以同时做同一个工作，这样大家交流的机会会更多。 学习其实就是一种体会和分享成功的媒介，在学习中不断探索新的知识并且不断巩固旧的知识，从而享受学习带给自己的快乐。