暑期总结

满怀着对学习的渴望，参加了暑假UE4的培训强化课，经过了几个星期的学习，收获满满，感想颇多，加强了对UE4的认知，明确了学习的方向，现结合个人的学习收获谈谈心得和体：

1.了解UE4引擎的功能

在暑期学习中，学到了关卡蓝图，UI，角色，碰撞，动画等功能，了解到只有充分明白UE4引擎的功能，才能运用其中的工具帮助我们完成项目的制作。

2.学习与实践相结合

在中后期的学习中，我们选择了制作、完成项目来进行学习，不断学习项目中之前没有学习过的知识，自主将出现的问题进行解决，对学习的知识进行复习并加以运用，使自己能够快速掌握以及学到的知识，使学习效率提显著。

3.树立团队意识

在项目的制作中，虽然说每个人的分工明确，但是还是需要进行团队合作，来完成项目的融合，需要不断地进行交流，和意识的碰撞才能完成，充分发挥每一个人的能力，取长补短，使得项目的完成度和进程大大加快。

4.独立思考

在目前的这种自主学习，自主探索的学习氛围下，出现问题从多角度看待问题，深入思考，进行小组之间的讨论来完成对问题的解析，得出答案，完成对知识点的巩固和程序的优化。

现在暑期学习基本进入尾声，对于这次学习获益匪浅，多谢能给我这次的学习机会，但是对于这次学习有几处小遗憾：

1.设备不足

在项目的制作时，各自的功能实现后，需要同时使用多台设备进行操作调试，目前

来说只有一台设备，导致需要等待时间长，还需要来回的切换电脑，使得工作变得繁琐，拖沓。

2.素材不够

在项目的制作中，需要大量的素材来完成地图、物体、角色、动画的创建，然而素材的缺失导致我们必定要在寻找素材上花费大量的时间，再进行筛选、融合、制作，项目完成日期被大大延长。