**实习工作周记**

**工作时间段：第14周**

|  |  |
| --- | --- |
| **本周计划**  **及**  **执行情况** | 1. QA动态对接 2. UE4骨骼草移植Unity实现Shader顶点动画   本周计划完成度：100％ |
| **实际工作**  **情况说明** | 1. 针对本周计划1， 因为测试部门同事在功能的实现上出现了问题。主要原因是在接受数据的时候，数据解析格式和接受到的我们sdk测试包不符，导致报错。 2. 针对本周计划1，通过修改以及打包游戏android版本，将问题解决后的数据解析方式打入apk获得可以正常运行的游戏。 3. 针对本周计划2，我学习了UE4中material材质的制作，并获得UE4中材质制作的源代码，根据源代码中的对顶点的数学运算方式，将之移植到unity的shader中实现顶点动画。模仿微风摆动的情况。 |
| **存在问题** | 对目前尚未解决的问题进行说明，包括问题发现的场境、问题描述、解决问题的尝试情况、是否本周发现的新问题等。   1. 问题1： 针对本周工作计划一。我们的任务延期，等待测试部门同事修复bug 2. 问题2：Unit:中某些参数不正确，不能与ue4完全匹配。同时unity中并不包含ue4中的部分API，所以需要根据UE4中的源码进行自己编写。 3. 问题3：UE4中时间和Unity中的参数并不相同。需要对我重现的shader进行参数调节，获得相似的效果 |
| **下周计划** | 列出下周主要工作内容，包括对解决存在问题的工作安排。   1. 配合球球项目，修改UEA增加配置文件 2. 贴图ios版参数映射到android版，进行批处理 |