

Level Streaming



escola
britânica de
artes criativas
& tecnologia

CONTEÚDO

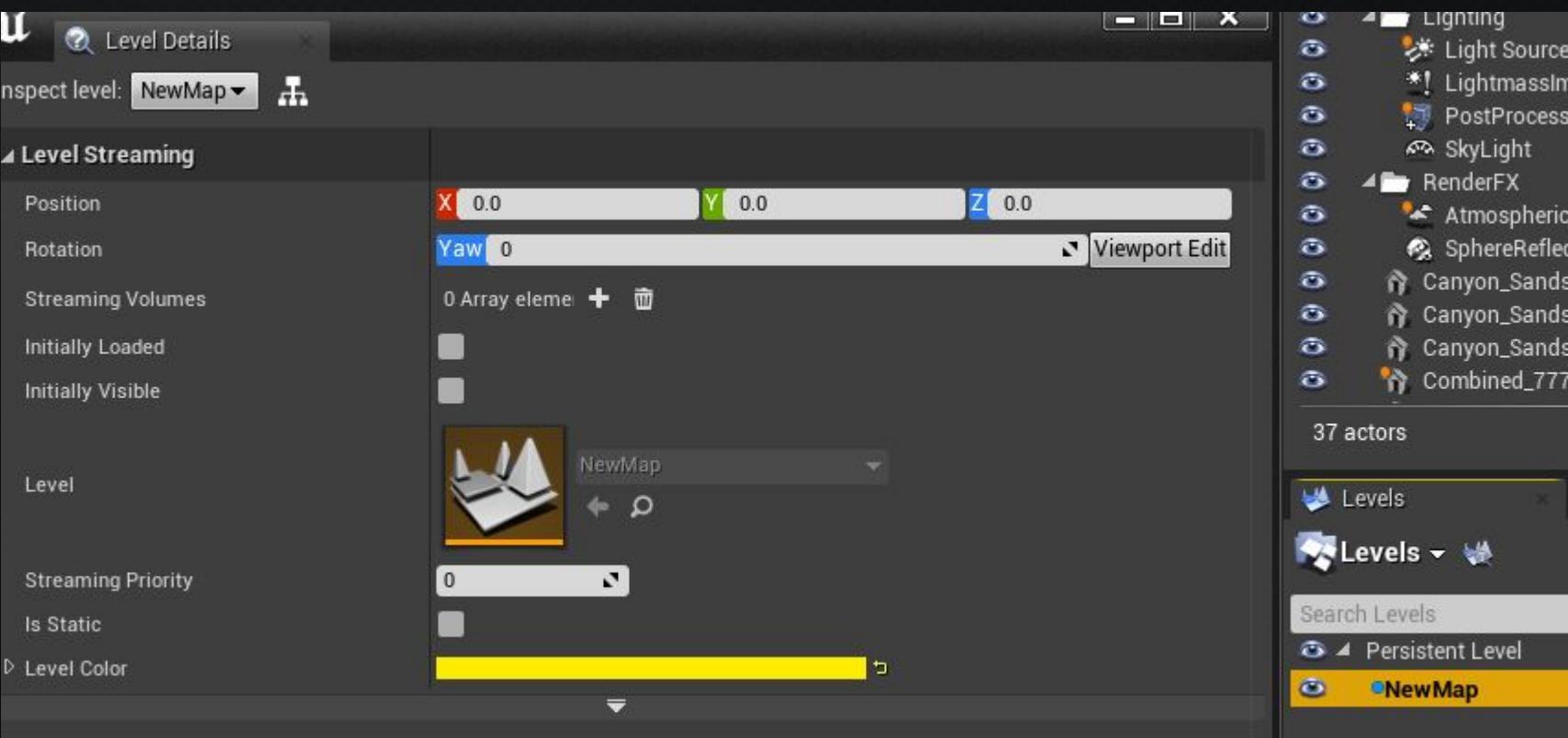
- PARA QUE SERVE
- COMO FUNCIONA?
- UE5

Para que serve

- GERENCIAMENTO DE MEMÓRIA
- COORDENAR O CARREGAMENTOS DE MAPAS E ASSETS NA UNREAL
- ORGANIZAR A FORMA DE TRABALHAR
- POTENCIALIZAR AS VANTAGENS DO SOURCE CONTROL

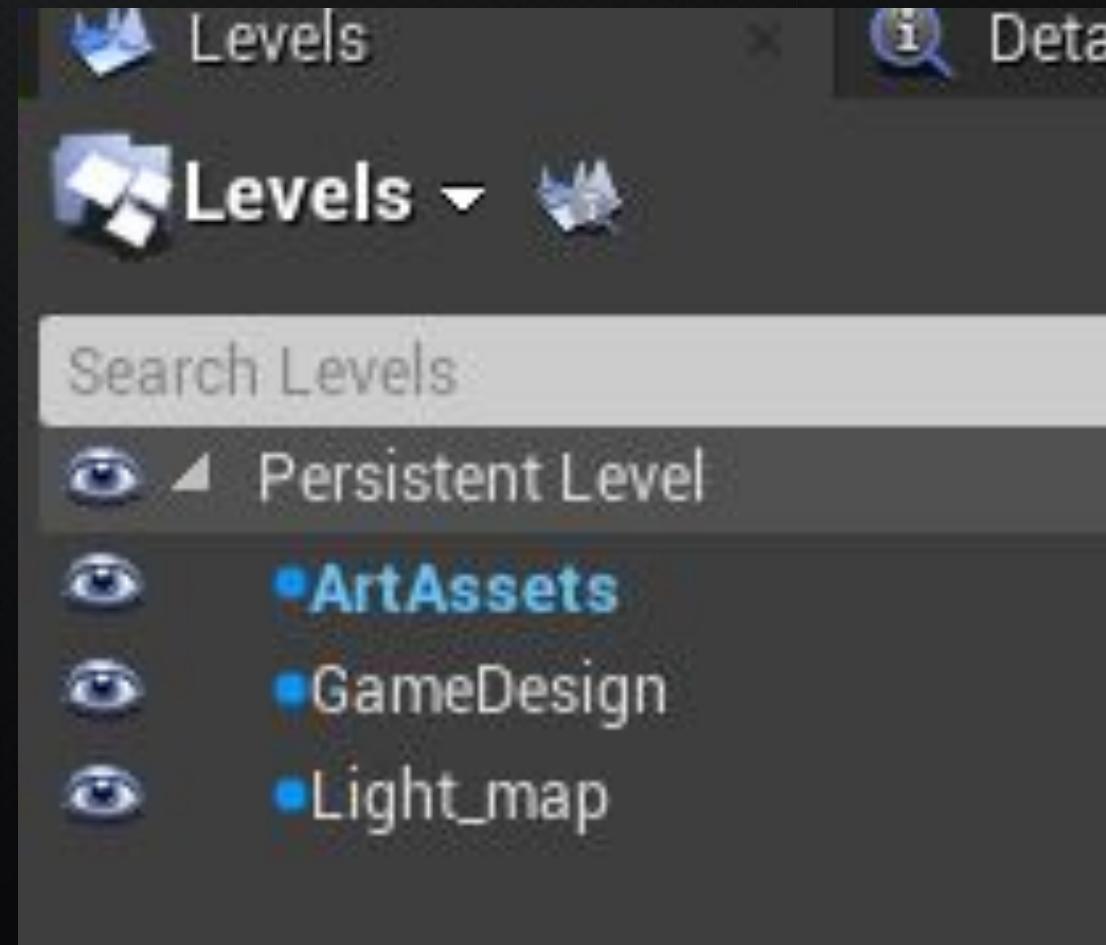
- Como funciona?

- PRE-CARREGAMENTO DE LEVEL
- CARREGAMENTO DE LEVEL
- VISIBILIDADE DE LEVEL
- CAMADAS
- POSIÇÃO



- Organizar a forma de trabalhar

- POSSIBILIDADE DE GERAR ARQUIVOS SEPARADOS PARA O MAPA
- POSSIBILITANDO O TRABALHO DE VÁRIAS PESSOAS NO MESMO ARQUIVO AO MESMO TEMPO
- POSSIBILITANDO CARREGAR ASSETS POR CONTEXTO DO JOGO



Unreal Engine 5

- WORLD PARTITION
- SISTEMA DE CARREGAMENTO AUTOMÁTICO OU MANUAL
- ASSETS GUARDAM A INFORMAÇÃO DE FORMA INDIVIDUAL
- NÃO ACEITA O SISTEMA ANTIGO DE LAYERS
 - SISTEMA NOVO DE LAYERS COM MESMAS FUNCIONALIDADES (DATA LAYER)
- ARQUIVOS DE MAPA MAIS LEVES, COM MAIOR NÚMERO DE ARQUIVOS
 - MAIS AMIGÁVEL AO SOURCE CONTROL
 - DIMINUI A CHANCE DE CONFLITO DE TRABALHO

