

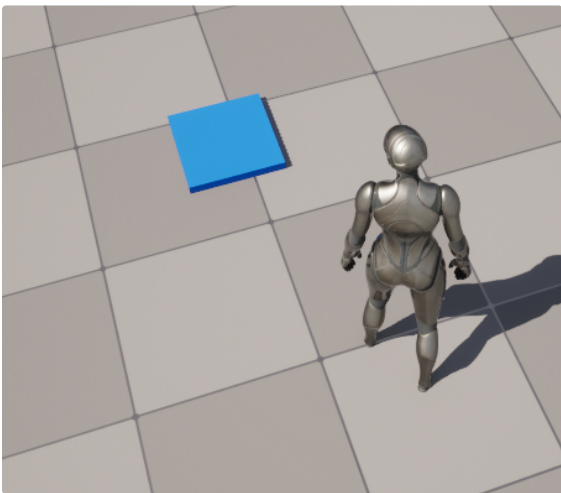
이만택 - 3

이번엔 돈내지 말자...

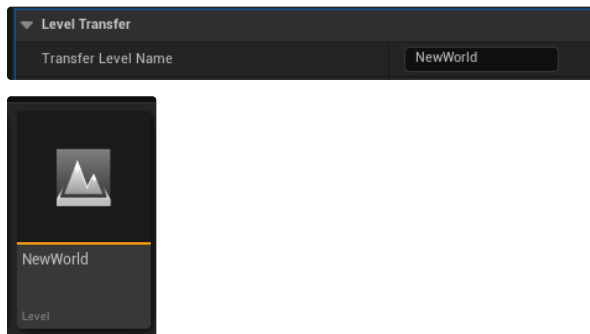
레벨 이동 자체는 심플했음 물체에 닿은게 캐릭터일 경우 OpenLevel 실행

```
1 void AUSLevelTransfer::NotifyActorBeginOverlap(AActor* OtherActor)
2 {
3     Super::NotifyActorBeginOverlap(OtherActor);
4
5     AUSPlayer* pPlayer = Cast<AUSPlayer>(OtherActor);
6     if (pPlayer)
7     {
8         UGameplayStatics::OpenLevel(GetWorld(), FName(TransferLevelName));
9     }
10 }
```

보여주기위해 AUSLevelTransfer를 상속받은 블루프린트 하나만들어서 큐브모양 하나 만들어줌



레벨이름을 써주고 밟으면 이동..

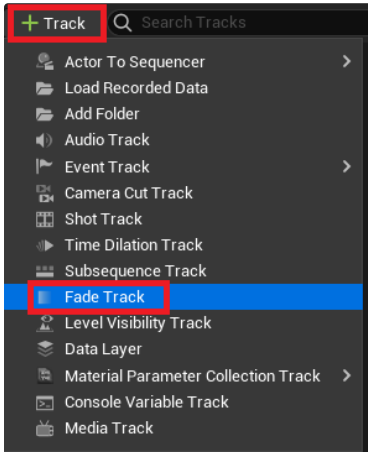


다음으로 레벨 이동시 페이드 인/아웃 구현

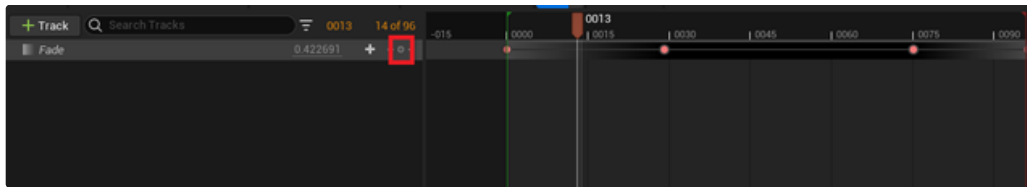
Cinematics → Level Sequence 생성



Track → Fade Track을 생성



저 빨간점을 생성하고 해당 점에서 밝기 조절 1은 어두워지는 것이고 0은 밝아지는것



페이드 아웃의 시간이 있어서 타이머를 이용해서 발판을 밟으면 1초후에 레벨이동

```

1 void AUSLevelTransfer::NotifyActorBeginOverlap(AActor* OtherActor)
2 {
3     Super::NotifyActorBeginOverlap(OtherActor);
4
5     AUSPlayer* pPlayer = Cast<AUSPlayer>(OtherActor);
6     if (pPlayer)
7     {
8         FTimerHandle TimerHandle;
9         GetWorld()->GetTimerManager().SetTimer(TimerHandle, FTimerDelegate::CreateLambda([&]() {
10             UGameplayStatics::OpenLevel(GetWorld(), FName(TransferLevelName));
11         })),
12         1.0f, false);
13
14     ULevelSequence* LevelSequence = LoadObject<ULevelSequence>(nullptr, TEXT("/Script/LevelSequence.LevelSeq
15     if (LevelSequence)
16     {
17         FMovieSceneSequencePlaybackSettings PlaybackSettings;
18         ALevelSequenceActor* LevelSequenceActor = nullptr;
19
20         ULevelSequencePlayer* LevelSequencePlayer = ULevelSequencePlayer::CreateLevelSequencePlayer(
21             GetWorld(),
22             LevelSequence,
23             PlaybackSettings,

```

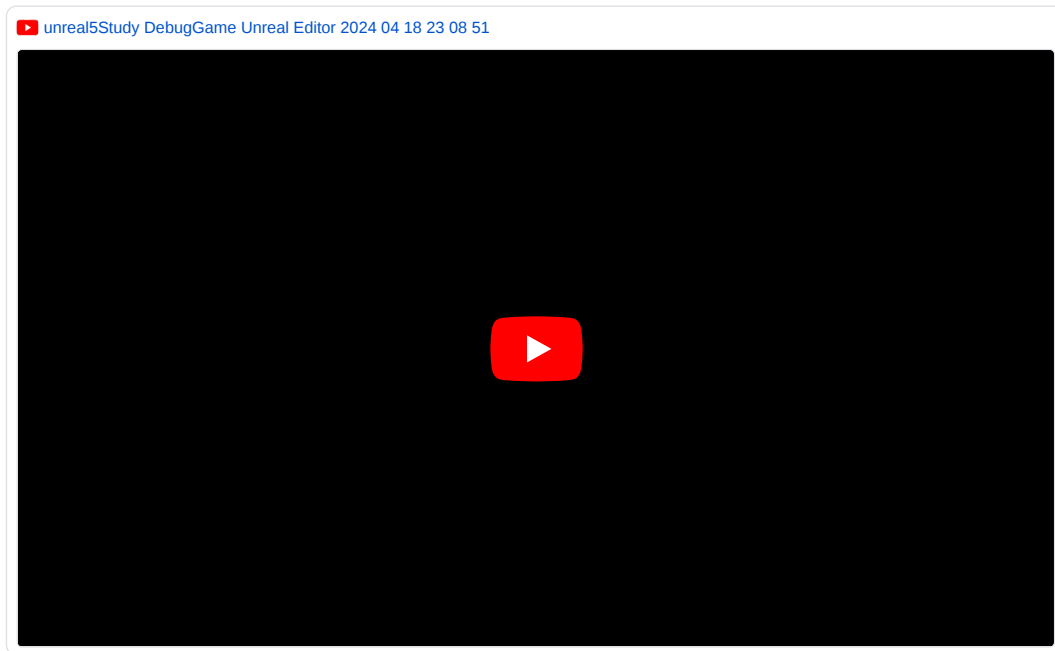
```

24         LevelSequenceActor
25     };
26
27     if (LevelSequencePlayer)
28     {
29         LevelSequencePlayer->Play();
30     }
31 }
32 }
33 }

```

1초 후에 레벨이동하니 그동안 어두워졌다가 밝아지면 되겠다.....싶었는데..?

레벨 이동하면서 발판이 사라지면서 시퀀스가 날아가서 그런지 이동 된 상태에서 서서히 보이는게 안됨...



레벨 이동 때 어떤것들이 사라지고 어떤것들이 유지되는지 확인필요..

- GameInstance
- Persistent Level in World Composition
- Static Data (Assets)
- PlayerController and PlayerState
- Global Objects via Singleton Pattern
- SaveGame Objects

다수의 레벨 관리

▶ Level Swapping in Unreal Engine 5 - Move Assets Between Levels AND Toggle Visibility in Sequencer



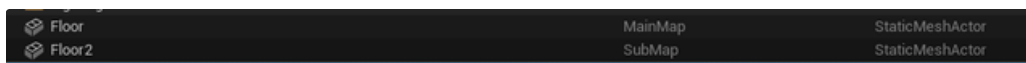
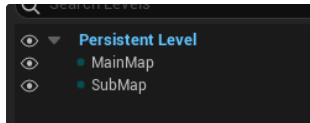
하나의 레벨에서 다른 레벨을 불러올 때 사용하는데...시퀀스를 이용해서 숨겨져 있던 오브젝트를 보여지게 한다거나 하는 방식으로 사용할 듯?

레벨 스트리밍

[Level Streaming Overview](#)

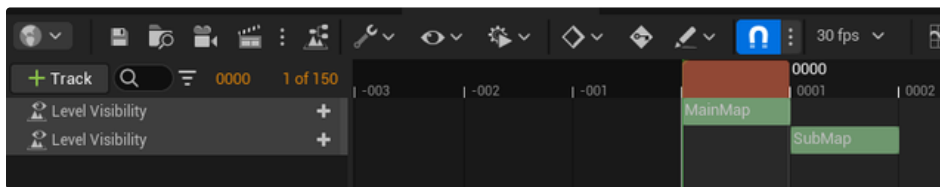
[Stream Sublevels with Level Streaming Volumes](#)

위에있던 Persistent Level로 맵을 분리함



MainMap에는 처음에 보여질 맵을 준비

SubMap에는 발판을 누른 이후 넘어갈 맵을 생성



Sequencer에는 프레임마다 LevelVisibility를 생성을 함

```
1 LevelSequencePlayer->SetPlaybackPosition(FMovieSceneSequencePlaybackParams(FFrameTime(TransferSequenceFrameTime),
```

발판을 누를경우 발판에 기록된 프레임으로 시퀀서를 점프함



꿈수로 한것 같지만.. 도비노기에서 정석 보여줄거라 믿고 넘어가겠음..

도비노기에서 사용한것 ClientTravel

중간에 Transition Map 맵을 두고 이동

기존맵 → Transition Map → 이동맵

Transition Map맵을 두는 이유를 생각해보면 크기가 작은 맵을 두고 이동 할 맵이 로딩되길 기다렸다가 간다면 서버와의 연결을 유지한다거나 이전맵 언로드 다음맵 로드를 하여 메모리를 최소로 사용 한다거나 그런부분에서 좋을 것 같음

월드 파티션 개념이 있어서 확인을 해봐야하는데...시간이 나려나

여러 레벨 관리하기 | Epic Developer Community (epicgames.com) - 이건 기존꺼

월드 파티션 | Epic Developer Community (epicgames.com)

Unreal Engine Persistent Data Compendium - WizardCell