

Evitando Event Tick em VR

Por que recomenda-se não utilizar o 'Event Tick' em hipótese alguma, quando em projetos de realidade virtual?

Selecione uma alternativa

- A** Porque o Event Tick não atualiza a linha de execução com frequência suficiente para as altas taxas de quadros por segundo (FPS) da realidade virtual.
- B** Porque o Event Tick é atualizado a cada frame, podendo consumir recursos preciosos que de outra forma estariam sendo utilizados para o processamento de outros blueprints e dos gráficos em si.
- C** Porque o Event Tick é um recurso em fase de testes e pode ser removido nas próximas atualizações da Unreal.