



Agora é sua vez!

Crie inputs de mouse, touch e motion controller. Depois adicione um Line Trace by Channel que seja alimentado por um Timer, em vez de um Event Tick. Edite a taxa de atualização do Timer e repare como ela pode ser menor do que o Event Tick, que é constante, e portanto, podendo sobrecarregar o sistema se usado por muitas blueprints ao mesmo tempo.