

Intervalo de atualização

O Line Trace é um recurso que pode se tornar proibitivo em realidade virtual, pois é atualizado a cada frame renderizado, e buscamos alocar o máximo de processamento para atingir o mínimo necessário de quadros por segundo (FPS). Como determinar uma taxa de atualização do Line Trace que não seja tão alta como a do Event Tick, nem tão baixa a ponto de vermos o raio e o cilindro de debug piscarem demais?

Selecione uma alternativa

A

Para determinar uma taxa razoável de atualização do Line Trace, podemos emitir o raio com um alcance menor de modo que ele não colida com objetos muito distantes da localização atual do 'meuPawn'.

B

Para determinar uma taxa razoável de atualização do Line Trace, podemos desligar tanto o 'Draw Debug Type' como o 'Trace Complex', pois estes dois parâmetros podem reduzir a taxa de quadros por segundo.

C

Para determinar uma taxa razoável de atualização do Line Trace, podemos utilizar o 'Timer' no lugar do 'Event Tick' e definir esse intervalo como inferior ao mínimo de quadros por segundo que desejamos atingir.