

Pawn Control Rotation

Adicionamos controladores de Yaw e Pitch (horizontal e vertical) ao nosso Character, mas quando concluimos estes passos, o controle de câmera ainda fica limitado em um dos eixos. Como solucionar este problema?

Selecione uma alternativa

- A** Devemos habilitar o Debugger para que tanto o Yaw quanto o Pitch fiquem ativos ao darmos 'Pause' no projeto.
- B** Devemos habilitar o Spawn Manager para que tanto o Yaw quanto o Pitch fiquem ativos ao darmos 'Stop' no projeto.
- C** Devemos habilitar o Pawn Control Rotation para que tanto o Yaw quanto o Pitch fiquem ativos ao darmos 'Play' no projeto.