

Projetando cilindro

Determinar o ponto de localização para o teleporte pode ser suficiente com o raio do Line Trace devidamente configurado. Qual a utilidade de projetar um cilindro de referência na fase de debug, se na versão final este cilindro não será visível?

Selecione uma alternativa

- A** O cilindro de debug é útil para configurarmos rapidamente um volume com altura e diâmetro aproximados ao do nosso avatar final, mesmo sendo opcional substituí-lo por outro objeto de referência na versão final.
- B** O cilindro de debug é útil para determinar com precisão se a superfície está próxima ao plano horizontal e se o avatar possui circunferência que o distancie das paredes.
- C** O cilindro de debug é útil para checar a colisão com o raio do Line Trace e indicar se a superfície suportará o peso do avatar caso este exceda a resistência do piso a atores acima do limiar de sustentação do material.