

Criação de Pawn e câmera

Para que possamos encarnar um avatar na realidade virtual, precisamos criar um Character ou um Pawn. Como utilizamos o Pawn, o que fica faltando para que tenhamos o ponto de vista dele na cena?

Selecione uma alternativa

A

A adição de um GameMode e uma câmera adicionada diretamente à cena.

B

A adição de uma câmera aos inputs do projeto.

C

A adição de um GameMode, um Pawn e uma câmera dentro deste Pawn.