

Migrando conteúdo

Caso migremos conteúdo de um projeto para outro, por que os mesmos não aparecem posicionados em nossa cena como estavam no projeto onde fizemos o 'Migrate'?

Selecione uma alternativa

- A** Porque modelos migrados são exportados no formato .fbx.
- B** Porque o 'Migrate' apenas envia os assets para a pasta 'Content' de um projeto para outro, não posicionando-os no WorldOutliner do projeto que os recebeu.
- C** Porque objetos migrados perdem as coordenadas de posição, rotação e escala.