

Get World Location e Forward

A função que criamos para o Line Trace inclui apenas um input, que é um 'Scene Object'. Em que contribuem os parâmetros 'Get World Location' e 'Forward Vector' para o raio final?

Selecione uma alternativa

- A** O 'Get World Location' determina a localização do 'meuPawn' na cena, utilizada como início do raio. O 'Forward Vector' indica a direção para onde estamos olhando. Somando estes dois vetores temos o raio de colisão com os objetos válidos.
- B** O 'Get World Location' determina a localização mais próxima para o teleporte, utilizada como início do raio. O 'Forward Vector' indica a localização mais distante. A média dos dois vetores determina nosso Line Trace.
- C** O 'Get World Location' determina a localização global do input conectado à função, utilizada como início do raio. O 'Forward Vector' indica a direção para onde estamos mirando o controlador ou a câmera, que somados à distância máxima determina o fim do raio de colisão com os objetos válidos.