

02

## Quaternions

Quaternions são a forma com que o Unity lida com as rotações de objetos. Eles são rápidos de calcular e evitam um efeito conhecido como **Gimbal Lock**.

Quando queremos utilizar um Quaternion com a rotação zerada em todos os eixos, como podemos fazer?

*Selecione uma alternativa*

**A** `Quaternion.zero`

**B** `Quaternion.identity`

**C** `Quaternion.Identity`

**D** `new Quaternion (0, 0, 0)`