

## 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)`