**Actor类**

在UE4中，Actor类是可以放到游戏场景中的游戏对象的基本类型。你如果想放置任何东西到游戏场景中，必须继承Actor类。

**Pawn类**

**Pawn**类是基础类，是一个代表玩家或者代表电脑AI的游戏对象，它是可以在屏幕上控制的游戏对象。Pawn类是从Actor类中继承的，它可以通过玩家的设备（键盘、鼠标等）控制或者被人工智能脚本控制。这不仅意味着Pawn决定玩家或AI实体的外表，而且决定其在冲突和其它物理互动方面如何与世界交互。Pawn代表玩家或实体在游戏中的物理位置、转动等。请注意，Pawn不被认为是人形，通常用来表示非人形的可控对象。DefaultPawnMovementComponent的运动风格被设置为无重力飞行风格，除通常的MovementComponent变量外，它还包括“MaxSpeed​​”、“Acceleration”和“Deceleration”浮点值。这三个变量也可在DefaultPawn派生Blueprints中访问。

[**Character**](http://api.unrealengine.com/CHN/Gameplay/Framework/Pawn/Character/index.html)

[**Character**](http://api.unrealengine.com/CHN/Gameplay/Framework/Pawn/Character/index.html)是一种特殊类型的能走动的Pawn。[Character](https://docs.unrealengine.com/latest/INT/Gameplay/Framework/Pawn/Character/index.html" \t "_blank) 是一个人形的 Pawn。它带有一个用于碰撞的CapsuleComponent和一个CharacterMovementComponent。它可以做基本的类人动作，它可以在整个网络上流畅地复制动作，并且具有一些动画相关的功能。