**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类是一个代表你或者代表电脑的人工智能的游戏对象，它是可以在屏幕上控制的游戏对象。Pawn类是从Actor类中基础的，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。如果它是被玩家控制的，我们通常称之为controller（控制器）；如果它是被人工智能脚本控制的，我们通常称之为AI（Artificial Intelligence，人工智能），如果你经常玩游戏，那些NPC（Non-player Characters，非玩家角色）就通常具有AI行为。