

СИСТЕМА ВВОДА В UNITY

Unity – это один из самых популярных игровых движков, который является отличным инструментом для разработки 2D и 3D игр для различных платформ.

Система ввода в Unity позволяет игрокам управлять персонажами и другими элементами игры, используя различные устройства ввода, такие как клавиатура, мышь, джойстик и геймпад [1]. Unity содержит две системы ввода: старую и новую. В данном докладе рассмотрена новая система ввода.

В новой системе ввода всё основано на действиях и картах действий. Действие – это условное событие, которое считается совершенным в момент, когда выполнены все заданные условия. Все действия в свою очередь собраны в картах действий, которые позволяют максимально удобно настроить ряд действий для определенного управления персонажем или интерфейсом [2].

Окно настройки системы состоит из трех разделов: Action Maps, Actions и Action Properties. Action Maps – раздел для распределения ролей управления. То есть одни и те же команды при управлении персонажем и настройкой игры в интерфейсе могут выполнять разные функции. Actions – это раздел для настройки конкретных действий через Binding к определенным действиям. В разделе Action Properties собраны настройки свойств для раздела Actions.

Unity поддерживает как новую, так и старую систему ввода и позволяет в настройках использовать обе одновременно. Новая система продолжает получать обновления. Эта система предоставляет разработчикам больше возможностей для создания управления вводом в своих играх.

ЛИТЕРАТУРА

1. Новая система управления в Unity [Электронный ресурс]. – 2023. – Режим доступа: <https://ru.kihontekina.dev/posts/new-input-system/> – Дата доступа: 12.04.2023 г.
2. Новая система ввода с устройств в Unity [Электронный ресурс]. – 2023. – Режим доступа: <https://jwinters.ru/unity3d/new-input-system-unity/> – Дата доступа: 13.04.2023 г.