|  |  |
| --- | --- |
| 产品名称 | |
|  |  |
|  |

Model\_InputControl Release Notes

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Prepared by  拟制 | 王超群 | Date  日期 | 2019/06/14 |
| Reviewed by  审核 | Unity内容组 | Date  日期 | 2019/06/14 |
| Approved by  批准 |  | Date  日期 |  |



Shadow Creator Information Technology Co.,Ltd.

上海影创信息科技有限公司

All rights reserved

版权所有 侵权必究

Revision Record 修订记录

| Date  日期 | Revision Version  修订 版本 | Release Notes | Change Description  修改描述 | Author  作者 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 2019/06/14 | V1.0.0 |  | 初稿完成 | 王超群 |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

Catalog 目 录

1 Model\_InputControl简介 4

1.1 简介 4

1.2 版本说明 4

# 

# Model\_InputControl简介

## 简介

**模块作用**：

此模块在于解决如下问题：

“希望在PC端调试时，可以控制视角的前后左右及旋转，模拟戴上眼镜走动的情形”

**模块使用**：

只需将Model\_InputControl/Scritps/ControlTransform.cs脚本挂在需要控制的游戏对象上即可，如下图：



Speed：设置前后左右及旋转的速度，默认0.4米/秒

然后按下键盘上的键或鼠标，产生作用:

**W:向前运动**

**S: 向后运动**

**A: 向左运动**

**D: 向右运动**

**鼠标左键(或右键)长按水平滑动：向左右旋转**

**鼠标左键(或右键)长按前后滑动：向上下旋转**

**备注**：

此模块已经使用于ShadowSystem游戏对象上

## 版本说明

**模块作者**：

影创-王超群

**模块版本**：

V1.0

**模块支持Unity版本**：

Unity2019.2.3f1及以上

**模块依赖模块**：

无