# nav

拖入场景，bake下 Nav

# 了解 底部特效大小

StartSize

# 打卡 Animator overried

[202209252046](GIF/202209252046.gif)

# 打卡 角色预制体

[202209252048](GIF/202209252048.gif)

# 了解 Line的材质球

UI/Default不受光照影响

# 了解 LineRenderer

粗细

世界坐标

颜色

[OffLine\_LineRenderer](GIF/OffLine_LineRenderer.cs)

# 打卡 画框

[202209252216](GIF/202209252216.gif)

# 了解 相机要俯视角

# 打卡 框选士兵，显示脚下光标

[202209261508](GIF/202209261508.gif)

# 了解 阵型图

代码里设置了，最多选12个

[阵型图](GIF/阵型图.PNG)

# 打卡 移动后阵型（不按种类）

[202209261608](GIF/202209261608.gif)

# 打卡 移动后阵型（按种类）

龙是远程发放后面，具体看SoldierType

[202209261637](GIF/202209261637.gif)

# 打卡 一定角度内转向保持阵型

[202209261849](GIF/202209261849.gif)