习题二

1、简述NavMesh的设置方法。

答：Nav Mesh Agent是基本的寻路组件，将场景中需要寻路的的物体先设置为static，然后对这些物体进行烘焙（选中需要烘焙的物体，点击Windows中的Navigation，

然后再点击Bake就可以了），将Nav Mesh Agent添加到需要导航的物体上，通过在脚本中获取到这个组件并调用SetDestination（目标位置）方法就可以了。

2、简述NavMeshAgent属性参数的使用方法

答：NavMeshAgent 组件面板属性

agent.updateRotation = false; //不允许NavMesh来旋转角色

agent.updatePosition = true; //允许NavMesh来移动角色

agent.velocity.magnitude 这个也是速度, GetComponent<Animator>().SetFloat("Speed", agent.velocity.magnitude);

speed 移动速度

Angular Speed 转角速度 ,转身速度 角速度： 最高转速（度/秒）。

Acceleration 加速度,启动时的 最大加速度。

Stopping Distance 停止距离 ,,制动距离：制动距离。到目的地的距离小于这个值，代理减速。

Auto Traverse OffMesh Link 自动遍历OffMesh链接：自动移动并关闭OffMeshLinks

Auto Repath 自动重新寻路：如果现有的部分已失效，获得新的路径。

Height 高度：代理的高度（用于调试图形）。

Base offset 基本偏移：碰撞几何体相对于实际几何体垂直的偏移。

Obstacle Avoidance Type 障碍躲避类型 ：躲避的质量水平。

NavMesh Walkable 导航网格行走：指定代理可以遍历的导航网格层类型。这个参数很有用，在接下来的实例中可以用到。

3、简述寻路过程中路网烘培过程。

（1）设置Navmesh

（2）烘焙

（3）设置导航代理

（4）脚本 setDistnation

4、对于寻路过程中的障碍物绕行应该怎样处理？

答：重新计算路径，路径剪接

监视地图的改变，预测障碍物移动

5、NavMeshAgent组件的代理器移动到给定目标点需要利用到哪个函数？该函数有哪几个参数？其含义分别是什么？

答：应该需要利用到setDistinnation函数吧，参数是position，含义表示agent.SetDestination(transform.position);要移动的位置坐标。（纯属猜测，我也不知道）