1.

1.烘焙导航场景

2.添加导航寻路组件

3.挂载脚本

2.

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。

3.

1.选中静态对象，勾选Navigation Static

2.Window/Navigation，弹出Navigation视图，点击右下角的Bake按钮生成导航网格

4.

直接将物体设为障碍物，即为游戏对象添加 Nav Mesh Obstacle 组件，然后就会自动避开。

5.

destination属性：可以设置目标点（SetDestination(target)方法相同效果），SetDestination(Vector3 position)： 设置目标点。

Destination

类型：Vector3

设置或者获得代理的目的点，世界坐标系。

获得：

返回设置给代理的目的点。

如果一个目的点被设置了并且寻路过程还没结束，将会返回一个有效的，离预先设置的位置(position)最近的navmesh位置。

如果代理没有路径或被请求的路径，返回代理自己的位置。

如果代理没有映射到navmesh，返回infinity。

设置：

请求代理移动到离目的点最近的有效的位置。

路径结果可能是无效的直到几帧之后。使用pathPending获取结果。

如果找不到一个有效的最近的位置，将不会请求路径。使用SetDestination并且检查返回值，如果你需要明确的掌握这些情况。