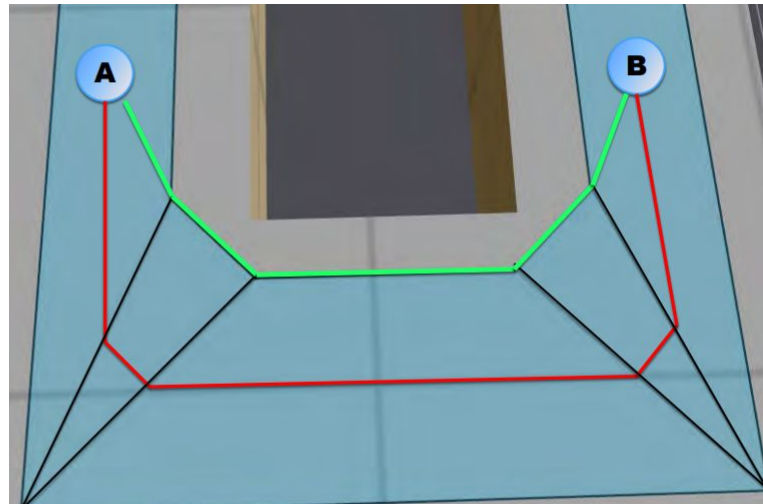


Recast Navigation 사용자 문서

리캐스트 네비게이션의 길찾기

길찾기는 2단계로 나뉨

- **첫 번째** 변의 중점인 노드를 따라길을 생성
- **두 번째** 폴리곤을 따라서 길을 똑바르게 펴



참고) Recast는 변의 중점을 노드로 처리

네비데이터 출력

- 에디터내 상단버튼 클릭
- 저장위치 설정후 확인
- 메세지창으로 출력결과 확인



참고) 해당 플러그인은 현재 에디터에서 활성화된 레벨의 네비게이션 데이터와 기본 필터만 출력함.
레벨에 다수의 네비게이션 데이터가 존재할시 해당 네비데이터의 이름으로 다수 출력함
언리얼 에디터의 “프로젝트 세팅” -> “네비게이션 시스템” 에서 확인가능

PathGenerator

	Function Name	Description
bool	<u>Init</u> (const char* NavigationDataPath)	에디터에서 출력된 데이터로 navMesh, filter, navMeshQuery 생성
bool	<u>Generate</u> (FVector& UnrealStartLoc, FVector& UnrealEndLoc, FNavMeshPath& OutputPath)	Path 생성
bool	<u>ChangeNavData</u> (const char* NavigationDataPath)	navMesh, navMeshQuery 교체
bool	<u>ChangeFilter</u> (const char* FilterPath)	filter 교체
void	<u>ComparePath</u> (FNavMeshPath& FromPath, FNavMeshPath& ToPath)	Path 2개를 비교하여 콘솔창에 결과 출력

Test Setting

- Git에서 엔진과 프로젝트코드를 RecastTest branch에 맞추셔서 받으셔야됩니다.
- TestCode 프로젝트 설정에서 Additional Include Directories 에 TestCode 소스위치 수정해주셔야 합니다.
- 언리얼프로젝트 에디터창에서 네비데이터를 출력하셔서 테스트코드의 main.cpp .. Init하는곳에 네비데이터 위치 + 이름을 수정해 주셔야합니다.

Recast 관련 자료 링크

<http://masagroup.github.io/recastdetour/>