1. 简述NavMesh的设置方法。

NavMesh（导航网格）：可使物体实现自动寻路。

首先应该添加 一个“NavMeshAgent”组件。

1. 简述NavMeshAgent属性参数的使用方法。
2. 简述寻路过程中路网烘培过程。
   1. 烘培前，在 Window|Navigation|Bake 选项卡下设置 Agent 参数。一般需要设置 Agent 的半径、高度、可以行走的最大斜坡角度、可以越过的高度。
   2. 在 Window|Nagivation 窗口中点击按钮 Bake 进行烘培。按钮文字重新变成 Bake 表示烘培完成，此时会生成 NavMesh.asset 文件。
   3. 设置完成后编写脚本进行导航。获取 NavMeshAgent 组件，然后调用 NavMeshAgent.SetDestination 函数设置导航的目标位置，物体便会自动寻路到达目的地。
   4. 注意如果 Window|Navigation|Bake 选项卡下，半径、高度、步高参数设置不适当会可能导致无法创建 NavMesh 或者 NavMeshAgent 无法通过斜坡。
3. 对于寻路过程中的障碍物绕行应该怎样处理？

通过 Navmesh 插件实现主角遇到障碍物时自动绕行效果。

1. NavMeshAgent组件的代理器移动到给定目标点需要利用哪个函数？该函数有几个参数？其含义分别是什么？
   1. SetDestination
   2. 一个
   3. 搭配navmeshagent实现控制角色跟随鼠标点击的方向移动