**1、简述NavMesh的设置方法。**

Unity引擎自身拥有一款功能十分强大的导航寻路系统——NavMesh, NavMesh是基于RecastNavigation实现的。

**2、简述NavMeshAgent属性参数的使用方法。**

属性参数：

SetDestination(Vector3 position)： 设置目标点。

Stop(): 停止寻路。

ResetPath（）：清空当前路径。

Resume（）： 停止游戏角色进行移动，并重新开始移动（原路径）。

Wrap（Vector3 position）：将物体瞬移到目标点。

**3、寻路过程中路网烘赔过程**

（1）设置游戏对象为“寻路静态（Navigation Static）”

（2）执行命名菜单中的Windows——>Navigation导航寻路窗口；

1. **对于寻路过程中的障碍物绕行应该怎样处理?**

执行 Component→Navigation→Nav Mesh Obstacle 命令添加 Nav Mesh Obstacle 组件。

**5、NavMesthAgent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?其合义分别是什么?**

（1）transform.Translate(Vector3.up \* Time.deltaTime, Space.Self);

（2）参数介绍：

position：世界坐标中所在的位置。

rotation：旋转的角度。

scale：缩放比例。默认打开为1