1. 简述NavMesh的设置方法。

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

1. 简述NavMeshAgent属性参数的使用方法。

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。

1. 简述寻路过程中路网烘焙过程。
2. 简述寻路过程中路网烘焙过程。
3. 在inspector界面中将场景中的障碍物勾选为静态（ navigation static
4. 在Navigation窗口中进行导航网个的烘焙
5. 生成导航网格后，在需要自动导航的物体上添加NavMeshAgent组件
6. 对于寻路过程中的障碍物绕行应该怎样处理。

当一个单位移动到达某特定点时，原来的障碍物可能不在那点了，或者在那点上出现了新的障碍物。如果路线可以绕过典型的障碍物，那么只要使用单独的避障算法来配合你的寻路算法。寻路算法会寻找到期望的路径，并且在沿着路径的同时绕过障碍物。但是如果障碍物可以移动，进而导致路径不停地发生显著改变，就应考虑使用寻路算法来避障

1. NavMeshAgent组件的代理器移动到给定目标点需要利用那个函数？该函数有几个参数？其含义分别是什么？

利用nextPosition函数，Private Sub Combo2\_Click()  
MSFlexGrid1.Text = Combo2.Text  
MSFlexGrid1.Row = MSFlexGrid1.Row + 1  
MSFlexGrid1.Col = 0  
Combo2.Visible = False  
Text5.Visible = True  
nextposition MSFlexGrid1.Row, MSFlexGrid1.Col