

游戏项目实践 实践课15

- 游戏AI-1



1

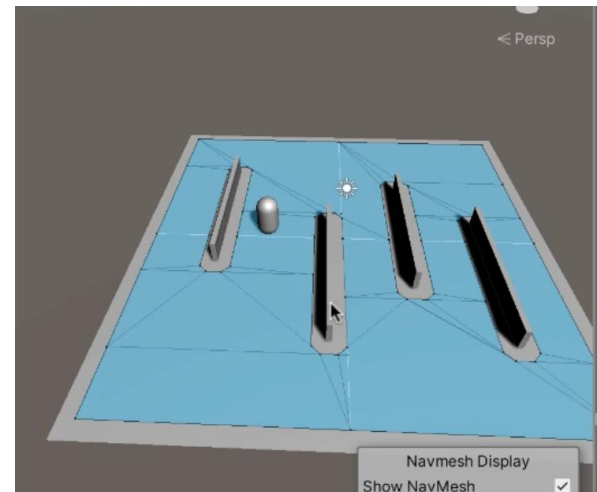
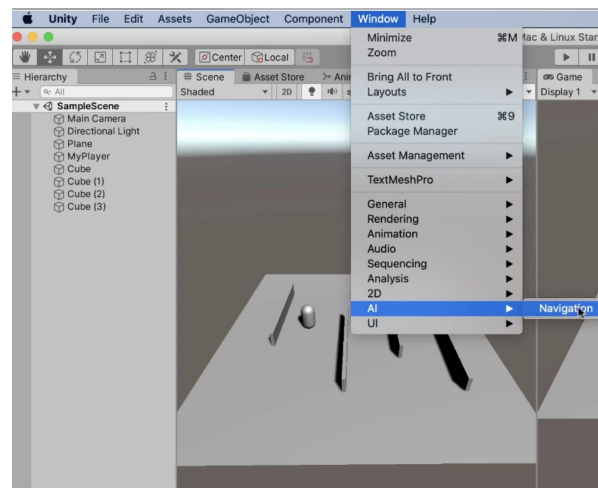
导航网格的使用



导航网格的使用

练习1-1

- 新建场景，构建角色物体、地面及障碍物
- 将地面及障碍物设置为Static
- 菜单选择Window->AI->Navigation
- 选择Bake（烘焙）导航网格
- 创建Enemy对象，添加以下组件
 - NavMeshAgent、Rigidbody
- 撰写EnemyMove代码，设置追赶目标
- 创建Player对象
- 撰写PlayerMove代码进行Player移动控制
- 最终实现Enemy追赶Player的功能



```
EnemyMove.cs
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
using UnityEngine.AI;

public class EnemyMove : MonoBehaviour
{
    public Transform playerTran;
    NavMeshAgent mNMA;
    // Start is called before the first frame update
    void Start()
    {
        mNMA = GetComponent<NavMeshAgent>();
    }

    // Update is called once per frame
    void Update()
    {
        mNMA.destination = playerTran.localPosition;
    }
}
```



2

期末项目汇报



期末项目实践汇报及项目文件提交注意事项

- 汇报时间：2026年**1月9号**下午13:00–16:30
- 每组按顺序进行汇报，顺序表见之前组队表格，请准备PPT及游戏演示，每组报告7分钟，老师提问1分钟
- 1月11日晚23:59前在超星平台提交项目文件（请按学号+姓名命名，压缩为zip文件，不要用rar格式），zip文件内容包括：
 - **文字报告电子版，每位同学都需要提交（模版之后会发群里）**
 - 小组成员侧重写各自负责的部分
 - **项目工程文件及演示视频（mp4），一位组员提交即可**
 - 包括Unity项目文件里的Assets、ProjectSettings、Packages三个文件
 - **汇报时使用的PPT，一位组员提交即可**

| Q&A