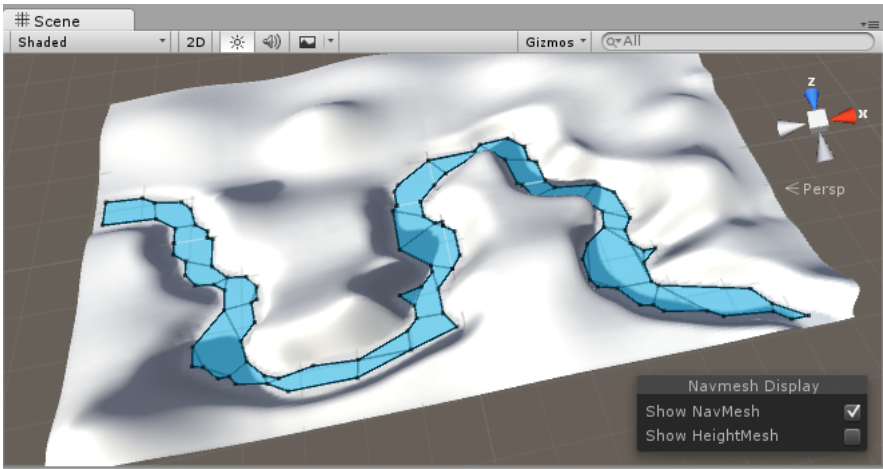


Criando o Navigation Mesh

Para que os inimigos possam se mover apenas pelo caminho, precisamos gerar uma `NavMesh` que será um modelo auxiliar de navegação que será produzido a partir do nosso terreno.

1. Vá em `Menu -> Window -> Navigation` para abrir a aba `Navigation` onde configuraremos a geração da `NavMesh`.
2. Em `Navigation -> Bake -> Baked Agent Size`, vamos colocar `Agent Radius = 0.15` e `Max Slope = 0` e então clicar no botão `Bake`.
3. Verifique se a `NavMesh` gerada e apresentada na aba `Scene` representa um caminho contínuo sem interrupções como o mostrado na figura abaixo. Caso isso não aconteça, selecione novamente o objeto `Chao` em `Hierarchy` e utilize as ferramentas de terreno para alargar o caminho nos locais necessários e repita o passo anterior.



O que aconteceria se criássemos nosso *navmesh* com um `Max Slope` maior que zero?

Responda

INSERIR CÓDIGO	FORMATAÇÃO
<div></div>	