**NavMesh的设置方法**

1.创建地形和各种障碍，这个时候有两种选择，一种是通过视图界面，把这些设置为静态网格然后烘焙。另一种是通过添加组件的方式，把障碍设置为障碍。

2.创建角色，为角色添加代理组件，代理组件有个目标对象，这个目标对象是角色需要走到的位置的对象。

3.建立桥连接，同样是两种方式，一种是在视图里面勾选自动生成连接点，另一种放是为需要添加连接点的对象，添加一个连接点的组件，然后手动为组件指定两个连接点。

public class baseTest: MonoBehaviour{

private NavMeshAgent man;

public Transform target;

void Start (){

man = gameObject.GetComponent<NavMeshAgent>();

}

void Update (){

man.SetDestination(target.position);

}

}