**第一次作业**

第一题：

如果启用该参数，则对象不会被物理所控制，只能通过直接设置位置、旋转和缩放来操作它，一般用来实现移动平台，或者带有HingeJoint的动画刚体

第二题：

public class ForceTest : MonoBehaviour {

private Rigidbody m\_Rigibody;

void Start () {

m\_Rigibody=gameObject.GetComponent<Rigidbody>();

}

void Update () {

//给Z键添加一个自身坐标系向前的力

if (Input.GetKeyDown(KeyCode.Z))

{

m\_Rigibody.AddRelativeForce(Vector3.forward \* 10, ForceMode.Force);

}

//给S键添加一个世界坐标系向前力

if(Input.GetKeyDown(KeyCode.S)){

m\_Rigibody.AddForce(Vector3.forward, ForceMode.Force);

}

}

//移动刚体目标地址为括号内参数

if (Input.GetKey(KeyCode.A))

{

m\_Rigidbody.MovePosition(m\_Tranform.position + Vector3.left \* 0.1f);

}

//旋转刚体

if (Input.GetKey(KeyCode.W))

{

m\_Rigidbody.MoveRotation(transform.rotation\*Quaterni on.Euler(new Vector3(0,100,0)\*Time.deltaTime));

}

//物理更新方法 执行物理操作；

void FixUpDate() {

}

}

第三题：

Box Collider盒碰撞器--基本形状是个盒子。

Sphere Collider 球碰撞器--基本形状是个球。

Capsule Collider 胶囊碰撞器--基本形状是个胶囊。

Mesh Collider 网格碰撞器--从物体的网格创建一个碰撞器。不能与其他网格碰撞器相碰撞。

Wheel Collider 轮碰撞器--特殊的碰撞器，用于创建车或其他移动交通工具。