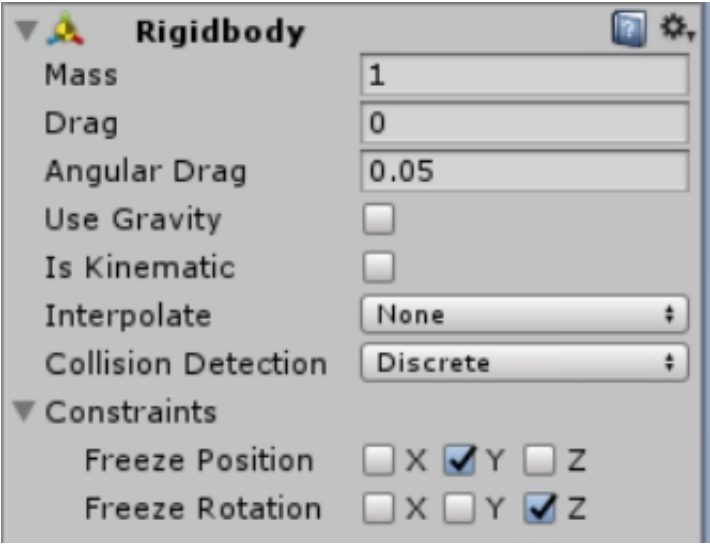


# 刚体



属性	描述
mass	质量
Drag	阻力
AngulaDrag	角阻力
Use Gravity	使用重力
Is Kinnematic	是动力学刚体(变成不受外力影响的刚体)
Interpolate	插值运动
Collision Detection	碰撞检测模式
Constrains	位置和旋转限制 勾选某项则该项不受力的影响

## 刚体常用API

api	描述
velocity属性	移动速度,可设置速度使刚体移动
AddForce方法	给刚体加力让刚体运动
AddTorque方法	给刚体加扭力使刚体旋转

# 碰撞器

所有的碰撞器都继承自Collider类  
常用的有BoxCollider 盒子碰撞器 效率最高  
SphereCollider球形碰撞器  
CapsuleCollider 胶囊碰撞器  
MeshCollider网格碰撞器(特殊:如果要加刚体,必须勾选凸多边形)

## 两个物体发生碰撞的必要条件

两个物体都有碰撞器组件,至少其中一个有刚体 (刚体像裁判一样)

## 碰撞检测中的消息方法

-	-
OnCollisionEnter	当碰撞进入
OnCollisionStay()	当碰撞停留
OnCollisionExit()	当碰撞退出

### 触发器



勾选 Is Trigger属性后 碰撞器变成触发器,触发器能检测到碰撞事件,但是不能产生撞飞效果

## 触发检测中消息方法

-	-
OnTriggerEnter()	当触发进入
OnTriggerStay()	当触发停留
OnTriggerExit()	当触发离开

## 碰撞忽略设置:

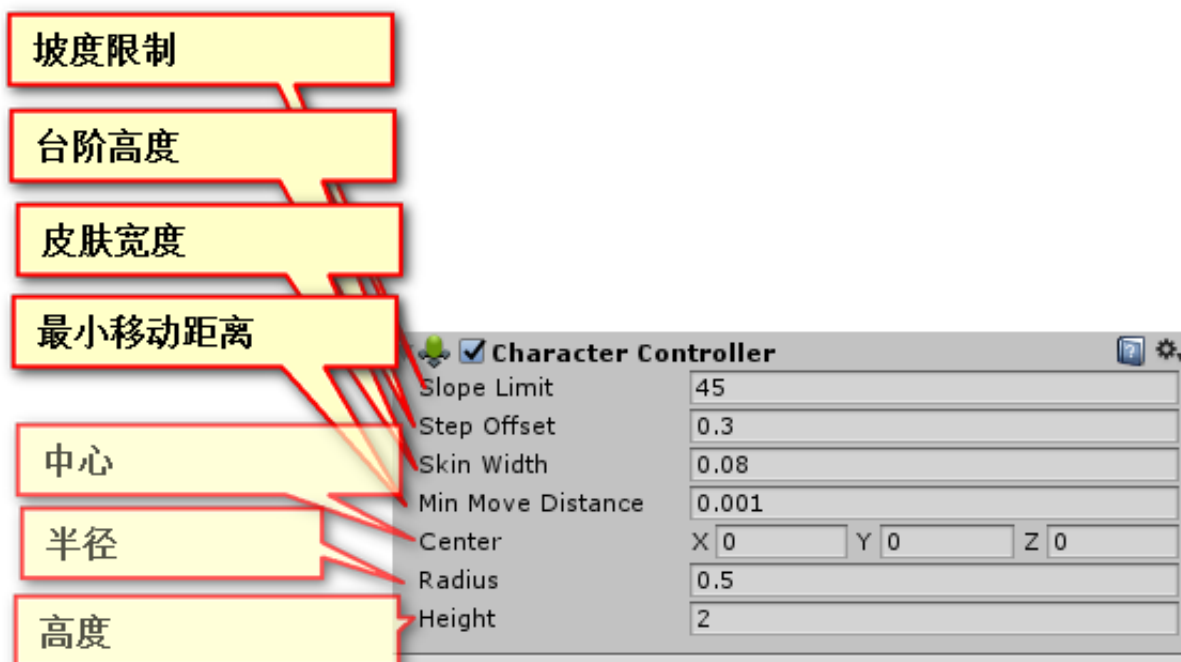
Editor>ProjectSettings>Physics

下图表示A层和A层不碰撞:



小提示:1.刚体和事件响应脚本一般挂主动物体上.2.刚体在静止会休眠

## 角色控制器: CharacterController 用于控制人物角色移动



SimpleMove () 自动应用重力,自动使用Time.deltaTime,不能实现跳跃

Move() 重力需要代码设置,默认不使用Time.deltaTime,能实现跳跃,和更复杂的运动效果

## 作业 二选一

- 1.做一个接鸡蛋小游戏,天上随位置掉下鸡蛋,控制方块左右移动接住鸡蛋
- 2.用角色控制器实现2段跳