1. 解释一下Rigidbody组件中Is Kinematic参数在什么情况下使用.

Is Kinematic是否遵循运动学，该属性表示对象是否遵循牛顿运动学物理定理，其数据类型是boolean ，初始值为false。如果该属性设置为true表示该物体运动状态不受外力，碰撞和关节的影响，而只受到动画以及附加在物体上的脚本影响，但是该物体仍然能改变其他物体运动状态，例如游戏中倒下的敌人始终不动 ，就是利用这个属性 。

1. 编写一个脚本对刚体的几种常用方法进行测试(脚本源码及其测试).

脚本源码：

刚体：Rigidbody；

void Start () {

GetComponent<Rigidbody>().AddForce(Vector3.up\*3);//给刚 体施加力

GetComponent<Rigidbody>().AddExplosionForce(19.0f,transform.positi

on,10,1.5f,ForceMode.Force);//施加爆炸力

GetComponent<Rigidbody>().AddRelativeForce(Vector3.up\*10,ForceM ode.Force);//施加相对力

GetComponent<Rigidbody>().AddTorque(- Vector3.right\*70,ForceMode.Force); //施加力矩

GetComponent<Rigidbody>().AddRelativeTorque(- Vector3.right\*70,ForceMode.Force); //施加相对力矩

}

void FixedUpdate () {

GetComponent<Rigidbody>().MovePosition(transform.position + Vector3.right\*Time.deltaTime);//移动刚体 ，参数为移动目的地址

GetComponent<Rigidbody>().MoveRotation(transform.rotation\*Quaterni on.Euler(new Vector3(0,100,0)\*Time.deltaTime));//旋转物体

GetComponent<Rigidbody>().AddForceAtPosition(Vector3.up,transform. position,ForceMode.Force);//在指定点施加力

}

1. 了解Unity3D游戏引擎自带的规则碰撞器,并导入一个模型为其添加合适的碰撞器.(回答有哪些碰撞器)

盒子碰撞器、球体碰撞器、胶囊碰撞器、网络碰撞器、车轮碰撞器、地形碰撞器

1. 在场景中新建物理材质,实现小球从高空落下弹起的功能.(导出的package)