

# 4

## Rigidbody 2D

Un componente **Rigidbody 2D** coloca un objeto debajo del control del motor de física. Muchos conceptos similares del componente estándar **Rigidbody** son llevados al **Rigidbody 2D**, con la diferencia de que en 2D, los objetos solo se pueden mover en el plano XY y solo pueden girar en un eje perpendicular al plano.

Propiedad	Función
<b>Use Auto Mass</b>	¿Detectar la masa del objeto a partir de su colisionador? Marque la casilla para sí.
<b>Mass</b>	Masa del cuerpo rígido. (Grisado si ha seleccionado Usar Masa Automática).
<b>Linear Drag</b>	El coeficiente de fricción afectando el movimiento de posición.
<b>Angular Drag</b>	El coeficiente de fricción afectando el movimiento de rotación.
<b>Gravity Scale</b>	Grado el cual el objeto es afectado por gravedad.
<b>Is Kinematic</b>	Es el rigidbody movido por fuerzas y colisiones?
<b>Interpolate</b>	Como el movimiento del objeto es interpolado entre actualizaciones de física (útil cuando el movimiento tiende a ser desigual).
<b>None</b>	No se aplica ningún movimiento suavizado.
<b>Interpolate</b>	El movimiento es suavizado basado en la posición del objeto en previos cuadros (frames).
<b>Extrapolate</b>	El movimiento es suavizado basado en una estimación de su posición en el siguiente cuadro (Frame).
<b>Sleeping Mode</b>	Cómo el objeto "duerme" para ahorrar tiempo de procesador cuando está inactivo.
<b>Never Sleep</b>	Sleeping is disabled (should be avoided where possible).
<b>Start Awake</b>	El objeto inicialmente está despierto.
<b>Start Asleep</b>	El objeto está inicialmente durmiendo pero se puede despertar por colisiones.
<b>Collision Detection</b>	Cómo las colisiones con otros objetos son detectados.

Propiedad	Función
Discrete	Una colisión es registrada solamente si el collider del objeto está en contacto con otro durante la actualización de física.
Continuous	Una colisión es registrada si el collider del objeto parece ser contactado otro entre actualizaciones.
Constraints	Restrictions on the rigidbody's motion:-
Freeze Position	Stops the rigidbody moving in the world X & Y axes selectively.
Freeze Rotation	Stops the rigidbody rotating around the Z axes selectively.