**Joints unity**

As joint são componentes que ligam a um rigidbody em outro rigidbody ou em um ponto na cena. As joints aplicam uma força que limita a locomoção do objeto.

Resumindo as *joint* são como cordas ou molas que limitam a movimentação do objeto aplicando força neles.

**Tipos de joint:**

**Character Joint**

Essa Joint é usada principalmente para criar efeitos ragdoll, com movimentos exagerados nos eixos. Ela pode ser utilizada como uma joint universal por ser bem completa, porem existem outras joints mais especificas que podem usadas em outras situações.

**Fixed Joint**

Essa joint restringe a movimentação de um objeto usando outro objeto como base.

Essa joint é ótima para ser usada em objeto que facilmente podem se romper, como paredes secretas ou pontes que quebram ao passar por cima, ou quando você quer conectar a movimentação de dois objetos sem ter a ligação parental.

**Hinge joint**

A hinge joint faz um movimento de dobradiça, é normalmente usada para movimentação de portas e armários, porem pode ser usada em diversas ocasiões que tenha uma movimentação limita até certo ponto.

**Spring Joint**

A Spring joint mantem dois objetos ligados, porém ainda mantendo um espaço entre eles.

**Métodos**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  | **Connected Body** |  |
|  | **Anchor** |  |
|  | **Axis** |  |
|  | **Auto Configure Connected Anchor** |  |
|  | **Connected Anchor** |  |
|  | **Swing Axis** |  |
|  | **Low Twist Limit** |  |
|  | **High Twist Limit** |  |
|  | **Swing 1 Limit** |  |
|  | **Swing 2 Limit** |  |
|  | **Break Force** |  |
|  | **Break Torque** |  |
|  | **Enable Collision** |  |
|  | **Enable Preprocessing** |  |