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

当设置该参数时，开启了运动学，即两对象发生碰撞时没有反应。

1. 编写一个脚本对刚体的几种常用方法进行测试（脚本源码及其注释）。
2. 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）。

类型包括6中：

1.盒子碰撞器

2.球体碰撞器

3.胶囊碰撞器

4.网络碰撞器

5.车轮碰撞器

6.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可弹起的功能（导出的package）。