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

答：作用是使其不受物理引擎驱动，开启此项，物体不受力的作用。

1. 编写一个脚本对刚体的几种常用方法进行测试（脚本源码极其注释)。

答：

//当前游戏对象上的刚体组件

private Rigidbody m\_ Rigidbody;

private void Start () {

获取当前游戏对象，上的刚体组件

m\_ Rigidbody = GetComponent<Rigidbody> ();

}

// float 属性-刚体的质量

m\_ Rigidbody . mass = 1f;

// float 属性-刚体移动时受到的空气阻力

m\_ Rigidbody.drag = 0f;

// float 属性-刚体旋转时受到的角阻力

m\_ Rigidbody . angularDrag = 0.05f;

// bool属性-刚体是否受到重力影响

m\_ Rigidbody . useGravity = true;

//bool属性-刚体是否是运动学刚体

m\_ Rigidbody . isKinematic = false;

// RigidbodyInterpolation属性-刚体的插值方式，是一个枚举类型

m Rigidbody. interpolation = Rig idbodyInterpo lat ion . None ;

// Collis ionDetectionMode 属性-刚体的碰撞检测模式，是一个枚举类型

m\_ Rigidbody. collisionDetectionMode = Collis ionDetect ionMode. Discrete;

// RigidbodyConstraints 属性-刚体运动时限制的位移或旋转轴，是一个枚举类型

m\_ Rigidbody . constraints = RigidbodyConst raints .None ;

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)。  
   答：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