1. Is Kinematic是运动学的意思，想要物体碰撞后出现碰撞反弹的效果就可以勾选Is Kinematic
2. （1）移动刚体

private void Update()

 {

  GetComponent<Rigidbody>().MovePosition(transform.position + Vector3.right \* Time.delt aTime);

  }

（2）旋转刚体

private void Start()

  {

  GetComponent<Rigidbody>().MoveRotation(transform.rotation \* Quaternion.Euler(new Vector3(0, 100, 0) \* Time.deltaTime));

 }

（3）添加爆炸力

private void Start()

 {

GetComponent<Rigidbody>().AddExplosionForce(19.0f, transform.position, 10, 1.5f, ForceMode.Force);

  }

（4）在指定点施加力

private void Start()

{

 GetComponent<Rigidbody>().AddForceAtPosition(Vector3.up, transform.position);

}

（5）施加力矩

private void Start()

void Start()

 {

 GetComponent<Rigidbody>().AddTorque(Vector3.up, ForceMode.Force);

 }

1. 触发信息检测：

1.MonoBehaviour.OnTriggerEnter(Collider collider)当进入触发器  
2.MonoBehaviour.OnTriggerExit(Collider collider)当退出触发器  
3.MonoBehaviour.OnTriggerStay(Collider collider)当逗留触发器  
碰撞信息检测：

1.MonoBehaviour.OnCollisionEnter(Collision collision) 当进入碰撞器  
2.MonoBehaviour.OnCollisionExit(Collision collision) 当退出碰撞器  
3.MonoBehaviour.OnCollisionStay(Collision collision)  当逗留碰撞器