# Unity Rigidbody 3D

Is Kinematic: No se ve afectado por las físicas y solo se puede mover por su componente Transform.

Velocity: mueve el objeto aplicando las físicas, sin tanto Drag como el AddForce.

rb.velocity = Vector3

position: posición del gameobject

rb.position = Vector3

AddForce: añade una fuerza al objeto para empujarlo.

rb.AddFroce(Vector3)

infinity: cuando le ponemos en el drag o en el angular Drag infinuty, significa que el objeto para de moverse inmediatamente.