**FixUpdate与Update的区别**

Posted on 2013年07月17日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script) /被围观 32 次

在需要处理rigidbody对象时，如对rigidbody添加一个力或持续加速度（忽略其本身质量），需要在FixedUpdate函数中进行添加，如：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 01 | **using** UnityEngine; |
| 02 |  |
| 03 | **using** System.Collections; |
| 04 |  |
| 05 | **public** **class** example : MonoBehaviour { |
| 06 |  |
| 07 | **void** FixedUpdate() { |
| 08 |  |
| 09 | rigidbody.AddForce(Vector3.up); |
| 10 |  |
| 11 | } |
| 12 |  |
| 13 | } |