**Unity3D如何简单的添加物理碰撞？**

Posted on 2013年03月20日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 398 次

[**Unity3D**](http://www.unitymanual.com)如何简单的添加物理碰撞？通过添加RigidBody Component使得游戏中的物体能够进行物理模拟。

Plane为Mesh Collider

var myRigidBody:RigidBody;

myRidigBody.addForce 该函数对刚体施加力。碰撞检测

function OnCollisionEnter(collisionInfo:Collision){  
...  
}

collisionInfo.gameObject.tag //标签，用于标识物体类型collisionInfo.gameObject.addForce //使力

在碰撞检测前，物体首先需要加载RigidBody Component。