

Unity

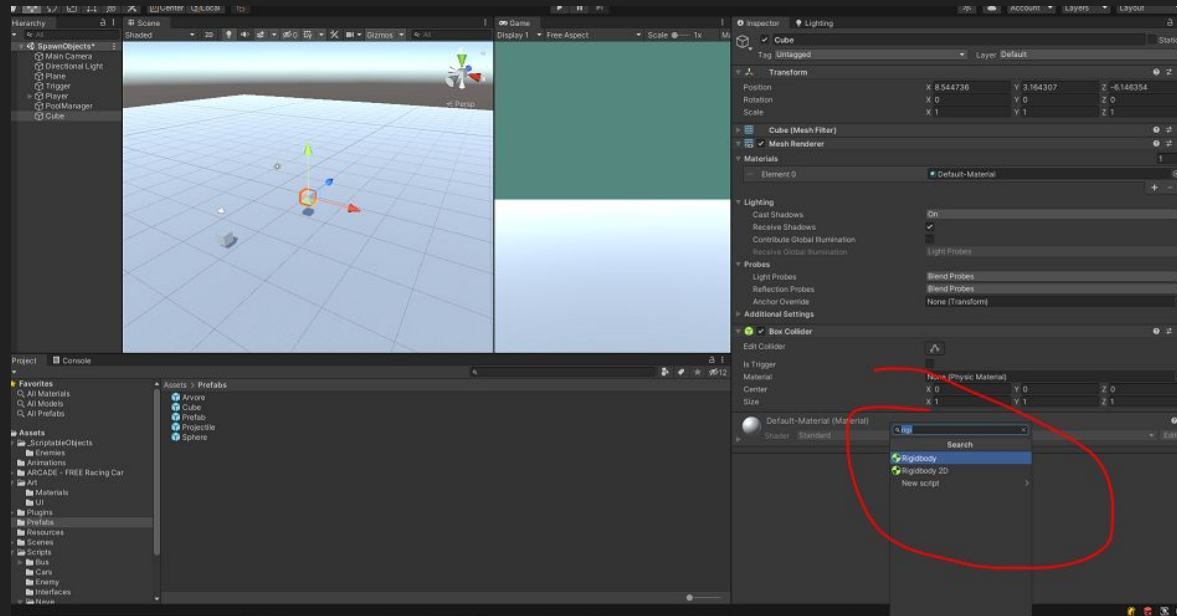
Introdução ao C#: avançado 02

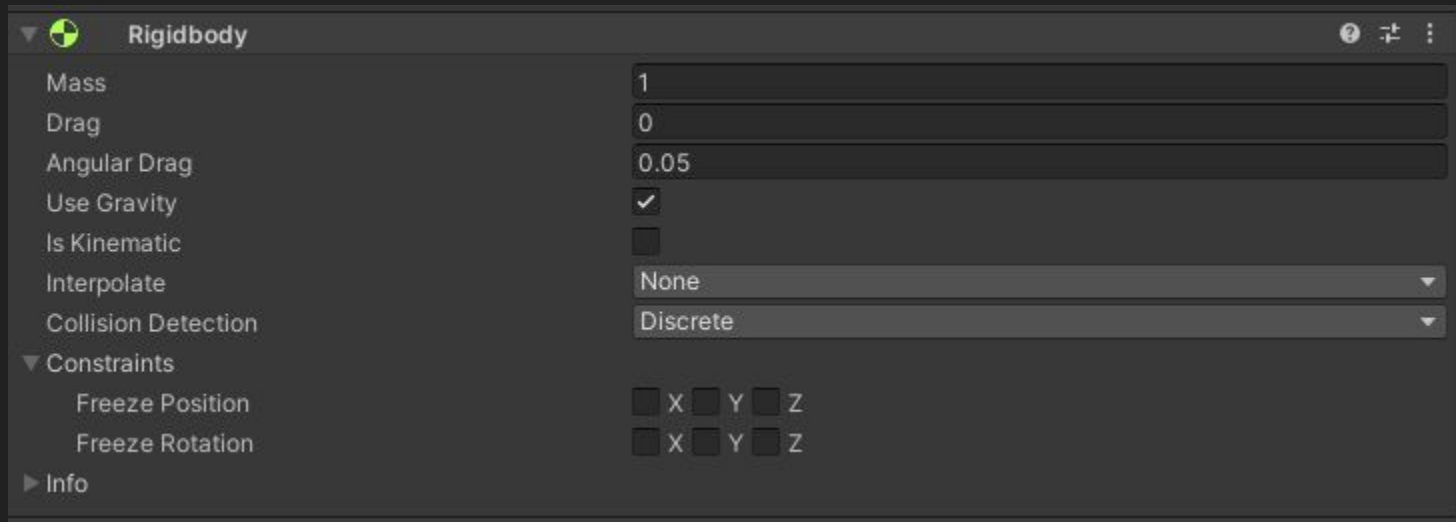
Aula 01

Física

Como adicionar física em objetos da Unity?

AddComponent -> Rigidbody





Mass: o tamanho da massa/peso do objeto.

Drag: o valor do arrasto do objeto. Quanto maior o valor, mais o objeto diminui a velocidade.

Angular Drag: igual o **Drag**, porém para rotação.

Use Gravity: ativar a interferência da gravidade

Is Kinematic: controla se a física terá interferência no objeto

Constraints: limitar a movimentação ou rotação em cada eixo.

Code

É possível movimentar e interagir com o Rigidbody, através do código.

Abaixo alguns exemplos:

```
obj.GetComponent<Rigidbody>().AddForce(forceDirection);  
obj.GetComponent<Rigidbody>().AddTorque(forceDirection);  
obj.GetComponent<Rigidbody>().AddRelativeTorque(forceDirection);  
obj.GetComponent<Rigidbody>().AddForce(forceDirection);  
obj.GetComponent<Rigidbody>().MovePosition(forceDirection);|
```