

## Box collider 2D



**Size (Kích thước):** Đây là kích thước của hình chữ nhật collider. Nếu Sprite của bạn có kích thước 1x1 unit, thì kích thước này có thể được đặt theo đơn vị của Sprite đó.

**Offset (Độ lệch):** Đây là độ lệch của hình chữ nhật collider từ trung tâm của đối tượng. Nó cho phép bạn điều chỉnh vị trí của collider mà không thay đổi vị trí chính xác của Sprite.

**Is Trigger (Là Trigger):** Nếu bạn tích chọn ô này, collider sẽ trở thành một "trigger" thay vì một vật thể vật lý. Nếu một collider được đặt làm trigger, nó sẽ không tương tác vật lý với các collider khác mà chỉ gửi các sự kiện khi một collider khác đi qua nó.

**Material (Vật liệu):** Bạn có thể chọn một vật liệu collider để xác định cách nó tương tác với các collider khác, chẳng hạn như độ ma sát.

**Used by Effector (Sử dụng bởi Effector):** Nếu bạn sử dụng các Effector (như Effector 2D) để thay đổi hành vi collider, bạn có thể kích hoạt tùy chọn này để cho biết collider có nên sử dụng các effector hay không.

**Auto Tiling (Tự động tạo tile):** Thuộc tính này thường chỉ xuất hiện khi bạn sử dụng Tilemap Collider. Nếu tích chọn, Unity sẽ tự động cập nhật hình dạng của collider khi bạn thay đổi nội dung của Tilemap.

**Used by Composite (Sử dụng bởi Composite):** Nếu bạn sử dụng Composite Collider 2D, bạn có thể kích hoạt tùy chọn này để bao gồm collider trong tổng hợp của Composite Collider.

**Density (Mật độ):** Đây là thuộc tính chỉ có hiệu lực khi sử dụng Rigidbody 2D với collider. Nó xác định mật độ của collider, ảnh hưởng đến cách nó phản ứng với lực.

edit collider : chỉnh sửa collider

Edge Radius: Bán kính bo góc của các cạnh của Box Collider 2D. Điều này giúp làm mềm các góc của hình chữ nhật để tránh việc xảy ra va chạm không mong muốn.

Friction: Hệ số ma sát giữa Box Collider 2D và các vật thể khác.

Bounce Threshold: Ngưỡng va chạm để xác định liệu va chạm có được coi là đàn hồi (bouncy) hay không.

Shared Material: Vật liệu được chia sẻ giữa Box Collider 2D và các Collider khác, ảnh hưởng đến ma sát và đàn hồi.

Used By Effector: Thuộc tính boolean chỉ định liệu Box Collider 2D có được sử dụng bởi các Effector khác, như Platform Effector 2D hay không.