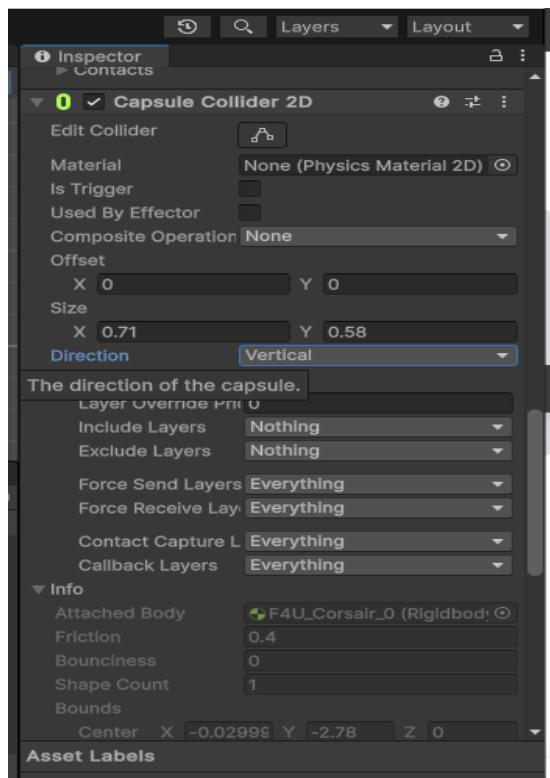


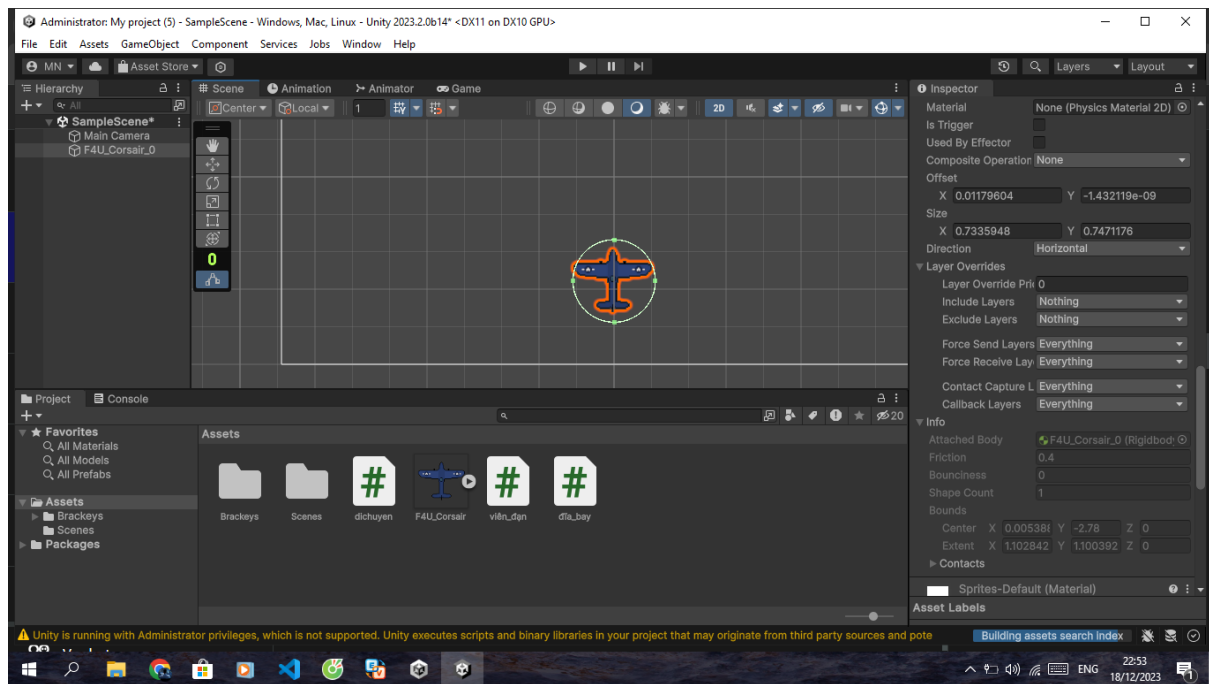
capsule colider 2D



Capsule Collider 2D là một thành phần (component) trong Unity được sử dụng để xác định vùng va chạm dạng cái ống trong không gian 2D. Nó là một hình cái ống được xác định bởi một phần tròn ở hai đầu và một hình chữ nhật ở giữa.

Khi bạn gắn một Capsule Collider 2D vào một GameObject, nó sẽ tạo ra một vùng va chạm có hình dạng tương tự như một cái ống. Vùng va chạm này có thể tương tác với các vật thể khác trong trò chơi, ví dụ như phát hiện va chạm, xử lý va chạm vật lý, hoặc làm trigger để kích hoạt các sự kiện.

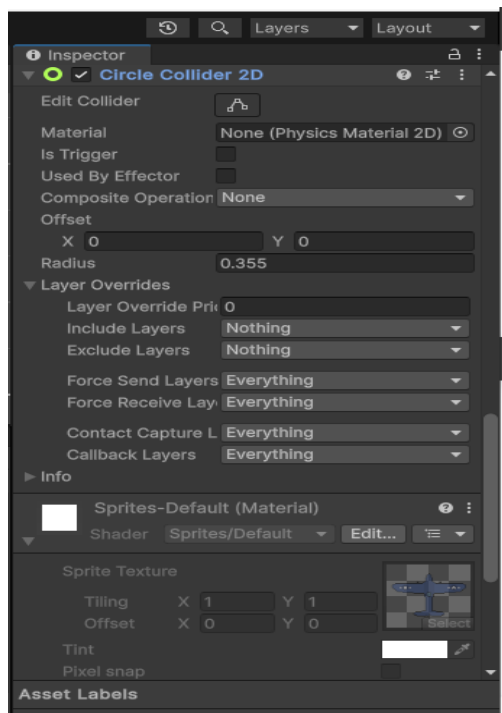
Direction: Hướng của Capsule Collider 2D. Bạn có thể chọn giữa hai hướng: Vertical (dọc) hoặc Horizontal (ngang).

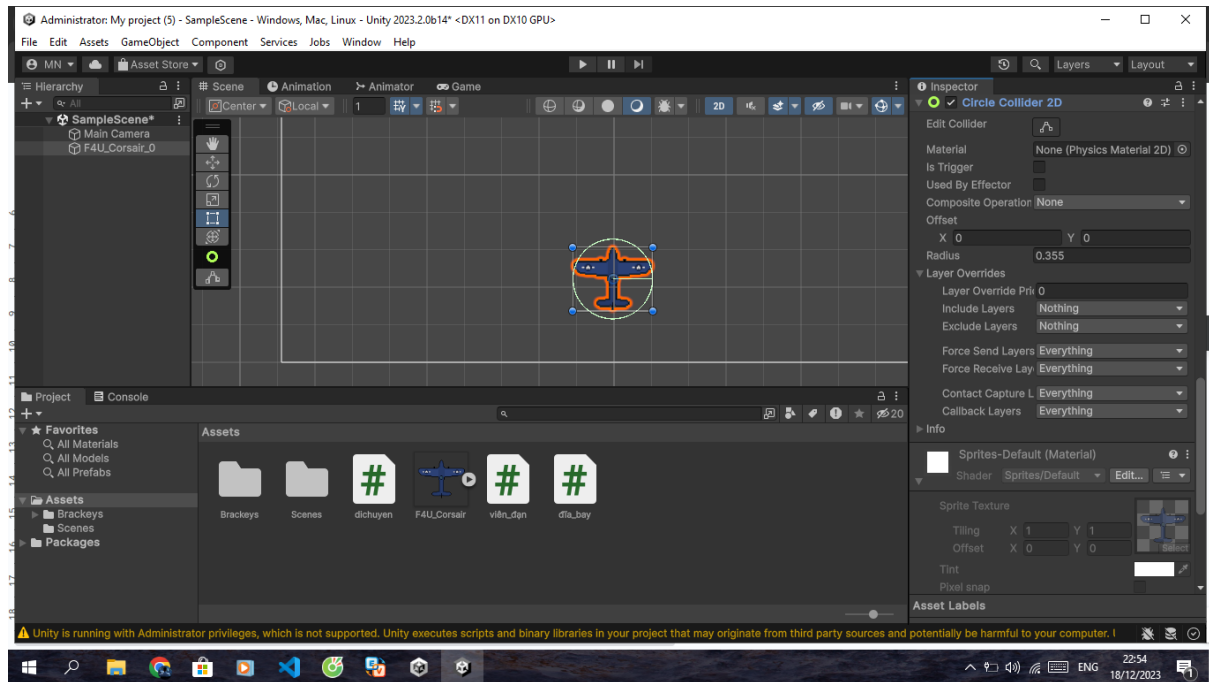


Circle Collider 2D

Circle Collider 2D là một thành phần trong Unity được sử dụng để xác định vùng va chạm dạng hình tròn trong không gian 2D. Nó là một hình tròn được xác định bởi bán kính.

Khi bạn gắn một Circle Collider 2D vào một GameObject, nó sẽ tạo ra một vùng va chạm có hình dạng hình tròn. Vùng va chạm này có thể tương tác với các vật thể khác trong trò chơi, như phát hiện va chạm, xử lý va chạm vật lý, hoặc làm trigger để kích hoạt các sự kiện.

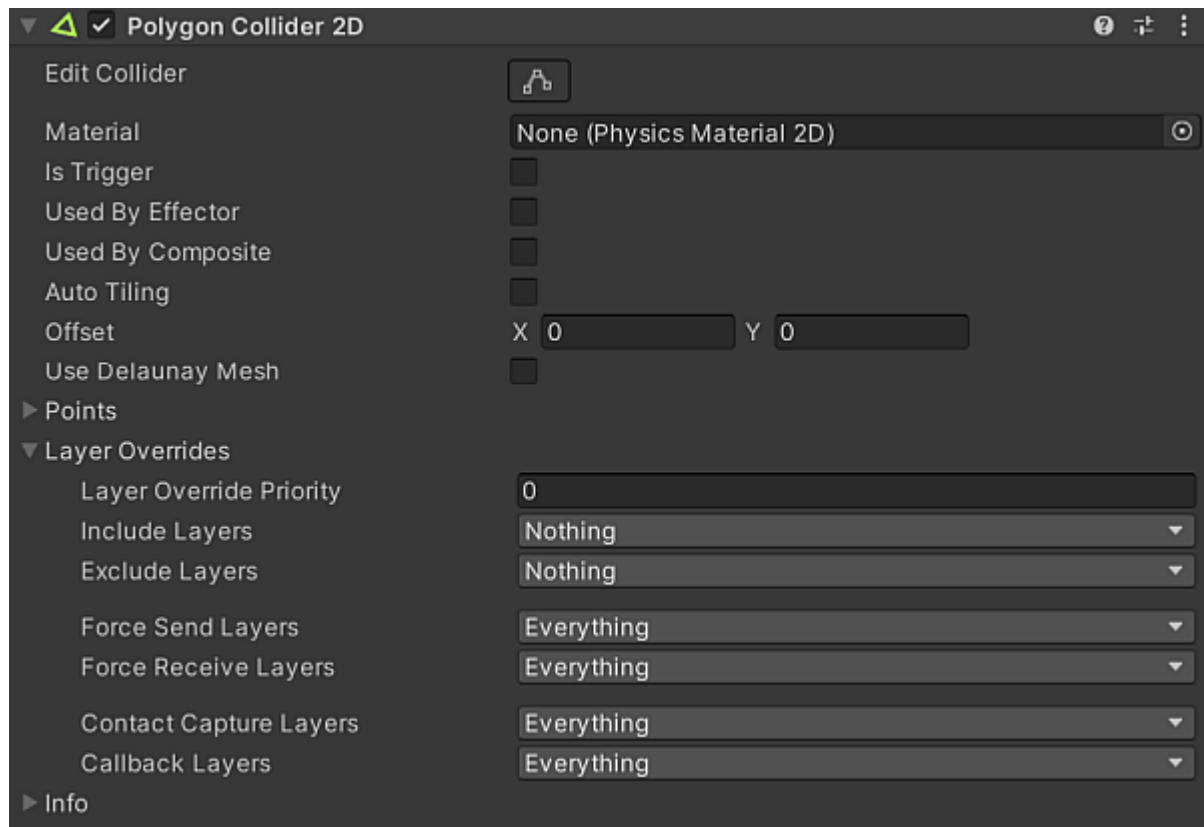




poligon collder

Polygon Collider 2D là một thành phần trong Unity được sử dụng để xác định vùng va chạm dạng đa giác (polygon) trong không gian 2D. Nó cho phép bạn tạo ra vùng va chạm có hình dạng phức tạp bằng cách xác định các đỉnh của đa giác.

Khi bạn gắn một Polygon Collider 2D vào một GameObject, bạn có thể định nghĩa các đỉnh của đa giác bằng cách chỉnh sửa các điểm trong Polygon Collider 2D trên Inspector. Các đỉnh này sẽ tạo nên hình dạng của vùng va chạm và xác định các điểm tiếp xúc với các vật thể khác trong trò chơi.



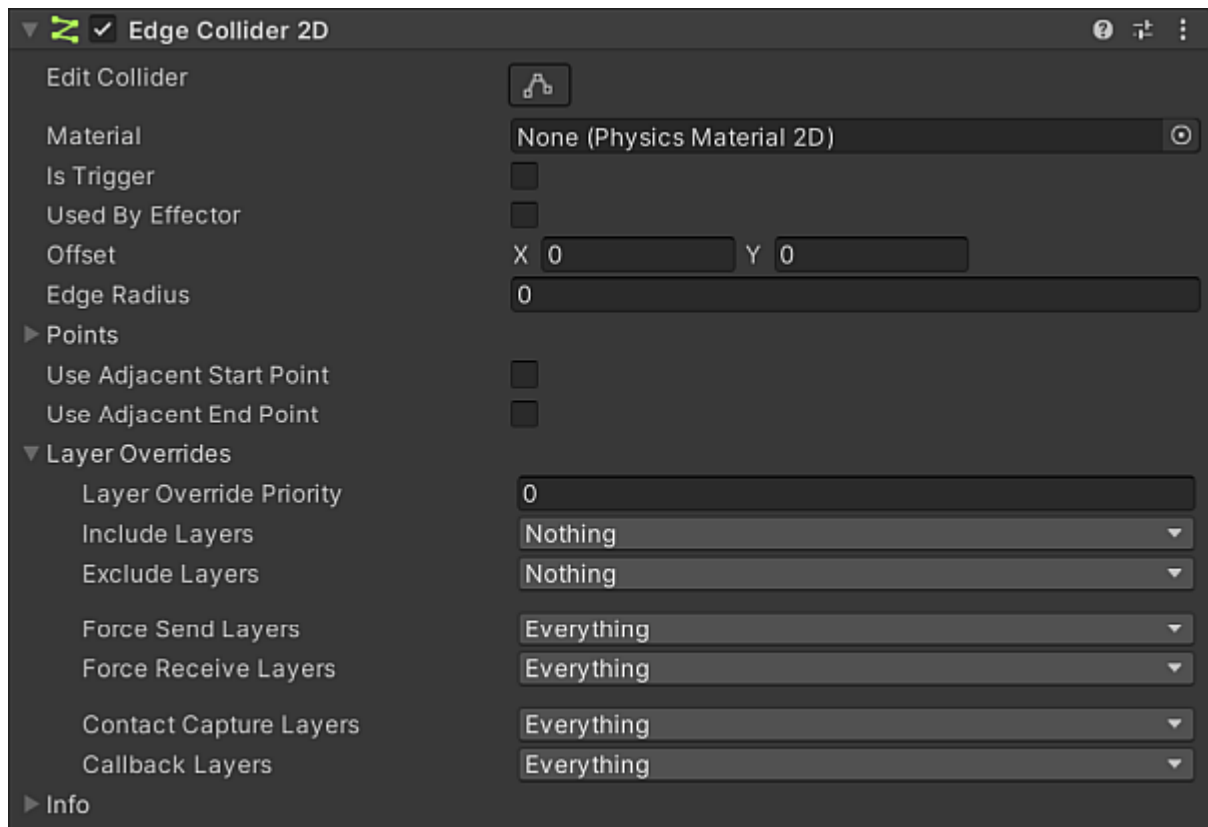
Points: Danh sách các đỉnh của đa giác. Bạn có thể chỉnh sửa các điểm này để định nghĩa hình dạng chính xác của vùng va chạm.

Delaunay Mesh thường được sử dụng để tạo ra mạng lưới đa giác để xử lý va chạm hoặc tạo hiệu ứng đồ họa phức tạp.

Edge Collider 2D

Edge Collider 2D là một thành phần trong Unity được sử dụng để xác định một đoạn cạnh (edge) trong không gian 2D để sử dụng trong va chạm và tương tác vật lý. Nó là một loại Collider đơn giản nhưng hữu ích để định nghĩa các ranh giới va chạm theo hình dạng dạng đường thẳng hoặc đường cong trong không gian 2D.

Khi bạn gắn một Edge Collider 2D vào một GameObject, bạn có thể định nghĩa các điểm đầu và cuối của đoạn cạnh bằng cách chỉnh sửa các điểm trong Edge Collider 2D trên Inspector. Điểm đầu và cuối của đoạn cạnh sẽ xác định hình dạng của đường viền va chạm.



Trong Edge Collider 2D trong Unity, "Use Adjacent Start Point" và "Use Adjacent End Point" là hai thuộc tính được sử dụng để xác định cách xử lý điểm bắt đầu và điểm kết thúc của đoạn cạnh trong trường hợp nó được kết nối với các Edge Collider 2D khác.

Khi "Use Adjacent Start Point" được bật, điểm bắt đầu của đoạn cạnh sẽ được liên kết với điểm kết thúc của Edge Collider 2D trước đó trong cùng một GameObject. Điều này đảm bảo tính liên tục và kết nối mượt mà giữa các đoạn cạnh liền kề.

Tương tự, khi "Use Adjacent End Point" được bật, điểm kết thúc của đoạn cạnh sẽ được liên kết với điểm bắt đầu của Edge Collider 2D tiếp theo trong cùng một GameObject.

Bật các thuộc tính này sẽ đồng nghĩa với việc đoạn cạnh hiện tại sẽ chia sẻ điểm bắt đầu hoặc điểm kết thúc với các đoạn cạnh lân cận, tạo ra một chuỗi các đoạn cạnh liền mạch. Điều này thường được sử dụng khi bạn muốn tạo ra các đường viền liên tục mà không có khoảng trống giữa chúng, chẳng hạn như xây dựng các bức tường hoặc các cấu trúc liên quan trong trò chơi.