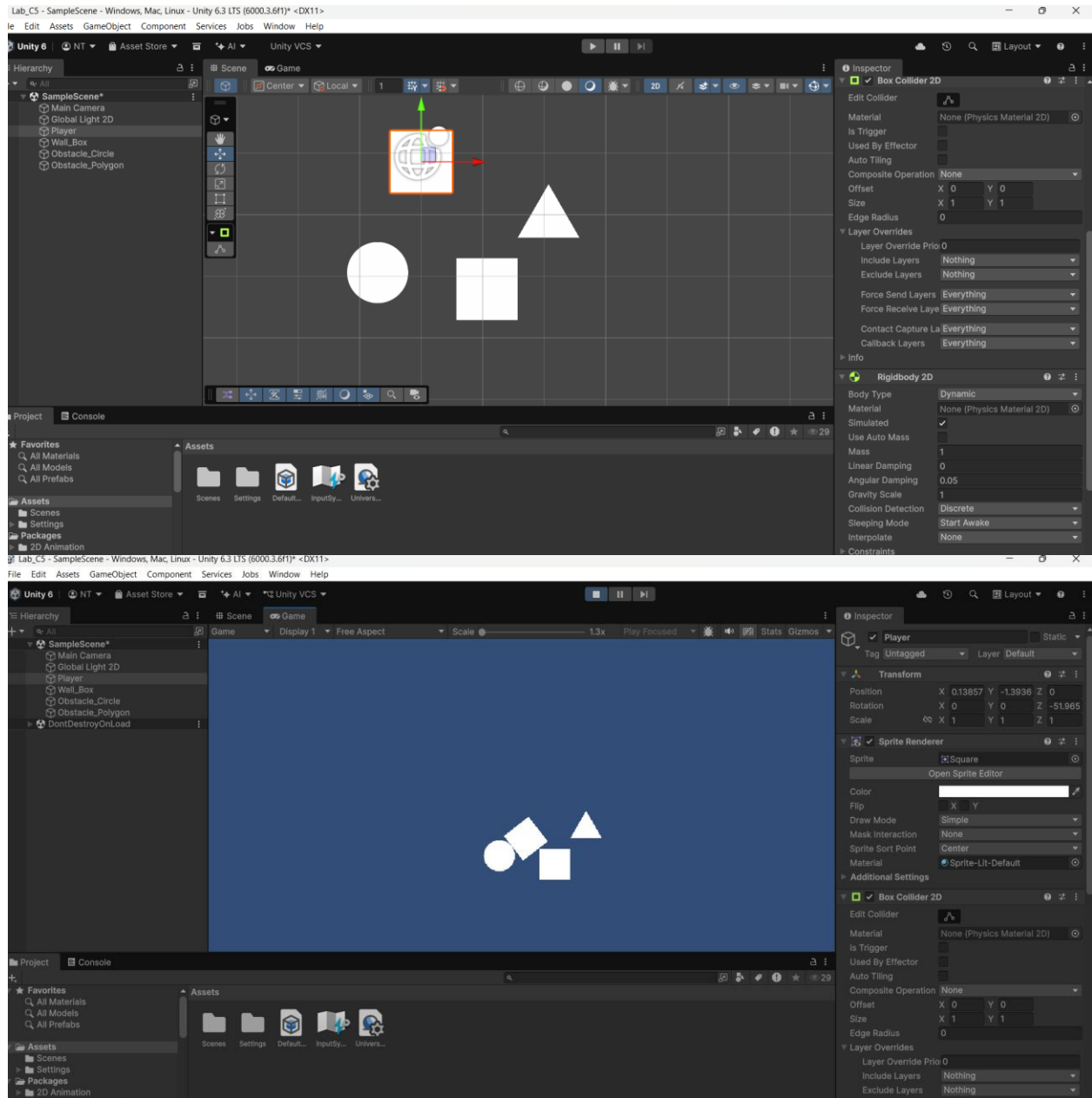
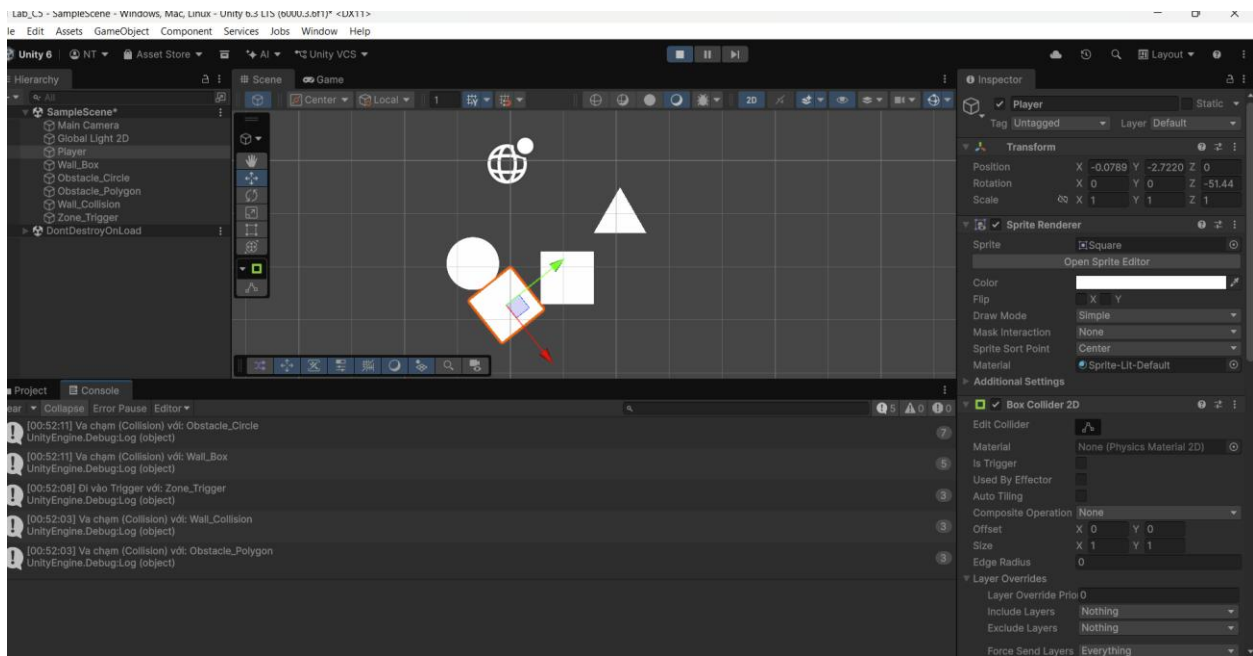


Lab C5

Lab 1 – Collider 2D Cơ Bản



Lab 2 – Rigidbody 2D & Collision Event



Lab 3 – Physics Material 2D

_chuyển động khi không có material: [link](#)

_chuyển động khi có material: [link](#)

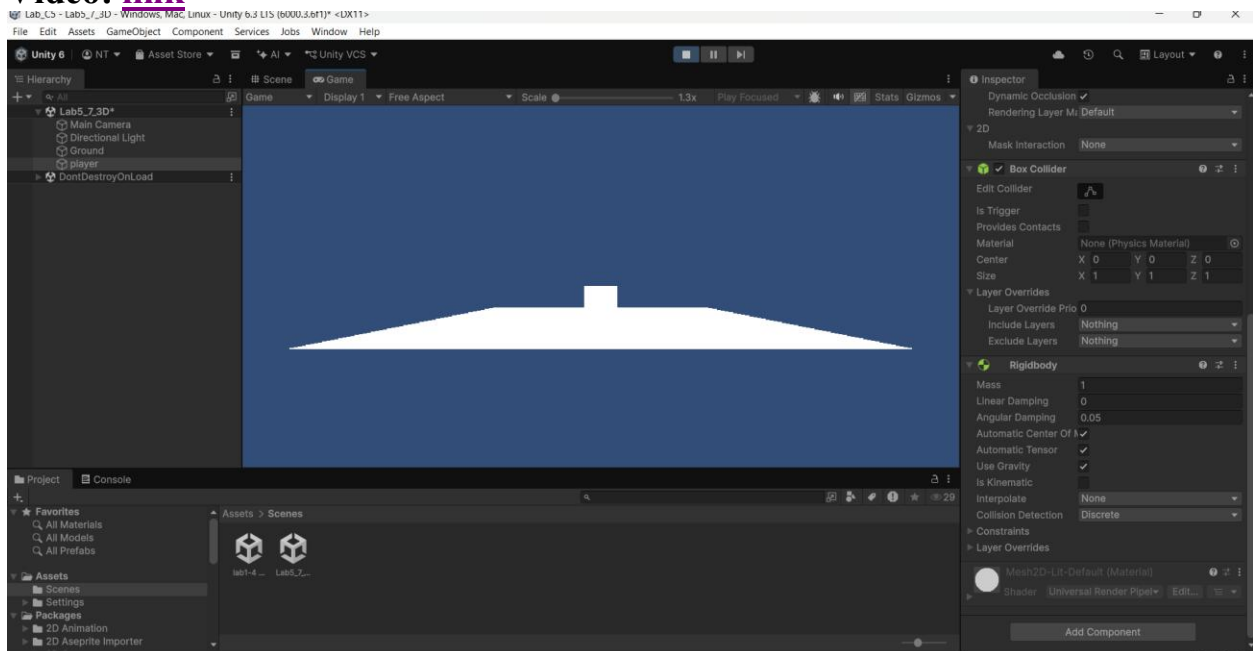
Lab 4 – Effector 2D

- PlatformEffector2D (one-way platform): [link](#)

- SurfaceEffector2D (băng chuyền): [link](#)

Lab 5 – Collider & Rigidbody 3D

Video: [link](#)



Lab 6 – Trigger vs Collision (3D)

Video: [link](#)

_OnTriggerEnter được gọi khi Player đi vào Collider có **IsTrigger = true** và không tạo va chạm vật lý.

_OnCollisionEnter xảy ra khi hai Collider va chạm vật lý và **IsTrigger = false**.

Lab 7 – Character Controller