

26 2D 游戏开发——RayCast2D 与 ShapeCast2D

一、RayCast2D（射线投射检测）与 ShapeCast2D（形状投射检测）节点

①节点功能

RayCast2D 与 ShapeCast2D 节点可以检测获取 2D 世界内的 Body2D 与 Area2D 节点。这两个节点都拥有一个靶坐标，RayCast2D 会从节点坐标出发，创建一条到靶坐标的射线，检测这条射线上距离节点坐标最近的 Body 或 Area。ShapeCast 则会向靶坐标处创建若干连续的 Shape 以检测距离节点坐标最近的 Body 或 Area。

②初学者需要掌握的功能

- 认识 RayCast2D 和 ShapeCast2D 的常用属性
- 区分这两个节点和 Area2D 节点的区别



