RaycastResult类：

表格

AI 生成的内容可能不正确。

文本

AI 生成的内容可能不正确。

文本

AI 生成的内容可能不正确。

Ps：因此可以得到射线检测优先级：

通过以下优先级判断射线命中对象的响应顺序：

1.sortingLayer 更高的优先

2.同层时 sortingOrder 更大的优先

3.若对象属于 SortingGroup，则整个组按 sortingGroupOrder 参与比较

Clear方法重置后各字段的情况：

文本

AI 生成的内容可能不正确。

RaycastManager类：

UGUI事件系统中的一个内部静态管理类，专门用于统一管理场景中所有激活的 BaseRaycaster实例，避免每次输入事件都需遍历场景查找 BaseRaycaster组件（减少了GameObject.FindComponents等昂贵操作）。

文本

AI 生成的内容可能不正确。