Target 相机位置参考物

farBackground1相机背景位置参考物  
这个是可以调整的速度

可以在场景中拾取这些背景  
可以扩展例如farBackground2，farBackground3，并且可以分别调整它们的速度  
需要给X 和 Y 速度

minHeight相机最低高度 ，这也是角色默认高度 0

maxHeight相机跟随角色可以最多跳多高

yOffset 角色跳到平明中心下或上 相机开始跟随

角色的某个点作为检测 ，比如Flip点

相机停止跟随检测区域 可以是一个box collider 2d IsTrigger

如果相机跟随角色，角色检测点撞到box collider 2d，相机不跟随角色，即使角色的检测点一直再box collider 2d内，也不会反复触发，只触发一次

当检测点离开box collider 2d区域，box collider 2d恢复，

如果相机不跟随角色，角色检测点撞到box collider 2d，相机跟随角色，即使角色的检测点一直再box collider 2d内，也不会反复触发，只触发一次  
锁住X轴 或 Y轴 或 XY

box collider 2d区域可以场景里设置，脚本拾取，可以扩展数量

配置说明  
使用与摆放

1. 玩家检测点（FlipPoint）

* 在玩家对象下新建一个子物体，如 FlipPoint。
* 给 FlipPoint 添加一个小的 Collider2D（如 CircleCollider2D），isTrigger 关闭（保持非触发），并设置 Tag 为 CameraDetector（或你在 CameraToggleZone 中配置的 tag）。
* 确保 Physics 2D 矩阵允许 FlipPoint 所在层与 CameraToggleZone 的触发器交互。

1. 切换区

* 在关卡里任意位置放置空物体，添加 BoxCollider2D，勾选 isTrigger。
* 添加 CameraToggleZone 组件，detectorTag 设置为上一步的 Tag。
* 支持在场景放置任意多个，互不干扰；重叠区也能正常工作，因为每个区都有自己的“armed”逻辑。

1. 相机与视差

* 在 CameraController 上：
  + 设置 target、minHeight、maxHeight、yOffset。
  + 视差层使用 ParallaxLayers：为每层指定 Transform 和速度系数（例如 0.2、0.5、0.8）。若该数组为空，则会回退到旧的 farBackground/middleBackground 逻辑。
* 建议把相机跟随逻辑放在 LateUpdate（已在示例中），减少抖动。
* 从不跟随切回跟随时，脚本会自动跳过一帧视差推进，避免背景瞬移。

额外说明

* 该方案满足你的“只触发一次，离开复位，再次进入再触发”的切换要求；不依赖数值区间或正负坐标，直接用触发器判定，关卡摆放直观。
* 后续如需扩展“只锁 X/只锁 Y/改变偏移/改变阻尼”等，也可在 CameraToggleZone 基础上加一个枚举“动作类型”，进入时执行不同相机指令。