**Freeze Position** là một tùy chọn trong **Rigidbody2D** của Unity cho phép bạn cố định vị trí của một đối tượng trên một hoặc nhiều trục trong không gian 2D. Khi bạn kích hoạt tùy chọn này trên một hoặc nhiều trục, đối tượng sẽ không thể di chuyển trên các trục đó, bất kể lực hoặc va chạm tác động lên đối tượng.

Cụ thể, bạn có thể chọn để đóng băng vị trí của đối tượng trên trục X, trục Y, hoặc cả hai. Khi một trục được đóng băng, chuyển động của đối tượng trên trục đó sẽ bị ngăn chặn, và nó sẽ chỉ có thể di chuyển trên các trục chưa được đóng băng.

**Ví dụ:**

**Freeze Position X**: Khi tùy chọn này được kích hoạt, đối tượng sẽ không thể di chuyển theo trục X (trái hoặc phải), bất kể lực tác động lên nó.

**Freeze Position Y**: Khi tùy chọn này được kích hoạt, đối tượng sẽ không thể di chuyển theo trục Y (lên hoặc xuống), bất kể lực tác động lên nó.

**Freeze Position** có thể hữu ích trong việc kiểm soát chuyển động của các đối tượng trong trò chơi, giúp bạn tạo ra các quy tắc và hành vi cụ thể cho đối tượng trong môi trường 2D. Ví dụ, bạn có thể sử dụng nó để tạo ra một đối tượng chỉ di chuyển theo trục X mà không di chuyển theo trục Y, hoặc ngược lại.