**Freeze Rotation** là một tùy chọn trong **Rigidbody2D** của Unity cho phép bạn cố định đối tượng để nó không xoay hoặc không quay quanh trục của nó trong không gian 2D. Khi tùy chọn này được kích hoạt, đối tượng sẽ không xoay bất kể lực tác động lên nó.

Khi bạn chọn **Freeze Rotation** trong **Rigidbody2D**, Unity sẽ ngăn chặn mọi chuyển động xoay của đối tượng quanh trục Z (trục vuông góc với mặt phẳng 2D), đồng thời vẫn cho phép đối tượng di chuyển tự do trên trục X và trục Y (trong không gian 2D).

Ví dụ:

Nếu bạn có một hình chữ nhật với **Rigidbody2D** và bạn kích hoạt tùy chọn **Freeze Rotation**, thì dù có lực tác động lên đối tượng, nó sẽ không xoay quanh trục Z. Thay vào đó, đối tượng sẽ giữ nguyên góc xoay ban đầu của nó.

Việc sử dụng **Freeze Rotation** có thể giúp bạn kiểm soát tốt hơn chuyển động của các đối tượng trong trò chơi 2D. Nó đặc biệt hữu ích khi bạn muốn giữ cho một đối tượng thẳng đứng hoặc giữ cho nó không quay khi có va chạm hoặc lực tác động.