Trong Unity**, Use Auto Mass** là một thuộc tính của thành phần **Rigidbody2D** có thể được kích hoạt hoặc vô hiệu hóa. Khi thuộc tính này được kích hoạt (**true**), **Rigidbody2D** sẽ tự động tính toán và đặt khối lượng của đối tượng dựa trên kích thước và mật độ của các collider được gắn với nó.

Dưới đây là cách **Use Auto Mass** hoạt động và ý nghĩa của nó:

**Khi được kích hoạt** (**true**): Unity sẽ tự động tính toán khối lượng của **Rigidbody2D** dựa trên kích thước của các collider và mật độ (density) của chúng. Điều này giúp tạo ra một khối lượng hợp lý và thực tế cho đối tượng dựa trên cấu trúc của nó trong môi trường game.

**Khi không được kích hoạt** (**false**): Bạn có thể đặt khối lượng của Rigidbody2D theo cách thủ công bằng cách nhập một giá trị cụ thể trong thuộc tính **Mass**. Khi **Use Auto Mass** bị vô hiệu hóa, giá trị **Mass** sẽ không thay đổi tự động dựa trên các collider của đối tượng.

Việc sử dụng **Use Auto Mass** có thể giúp bạn tạo ra khối lượng hợp lý và nhất quán cho các đối tượng trong game mà không cần phải tính toán thủ công dựa trên kích thước và mật độ của các collider. Tuy nhiên, nếu bạn muốn kiểm soát khối lượng của đối tượng một cách chi tiết hơn, bạn có thể vô hiệu hóa thuộc tính này và đặt **Mass** theo cách thủ công.

