Trong Unity, **Mass** (khối lượng) là một thuộc tính của thành phần **Rigidbody2D** xác định khối lượng của đối tượng 2D trong môi trường game. Khối lượng ảnh hưởng đến cách đối tượng tương tác với các lực và va chạm trong game, chẳng hạn như lực hấp dẫn, lực kéo, lực đẩy, và các phản ứng va chạm với các đối tượng khác.

Cụ thể, khối lượng ảnh hưởng đến:

**Phản ứng với lực:** Khối lượng quyết định mức độ ảnh hưởng của các lực bên ngoài lên đối tượng. Đối tượng có khối lượng lớn sẽ ít bị ảnh hưởng bởi các lực đẩy hoặc kéo, trong khi đối tượng có khối lượng nhỏ sẽ dễ dàng bị di chuyển hơn.

**Phản ứng với va chạm:** Khối lượng ảnh hưởng đến cách đối tượng phản ứng khi va chạm với các vật thể khác. Đối tượng có khối lượng lớn thường sẽ không bị lệch hướng nhiều khi va chạm, trong khi đối tượng có khối lượng nhỏ có thể bị đẩy hoặc xoay nhiều hơn.

**Tương tác với trọng lực:** Khối lượng ảnh hưởng đến tốc độ rơi của đối tượng dưới tác dụng của trọng lực. Trong môi trường không khí (không có cản lực không khí trong Unity), khối lượng không ảnh hưởng đến tốc độ rơi tự do, nhưng trong môi trường có không khí, khối lượng lớn hơn sẽ giảm tốc độ rơi.

Bạn có thể thiết lập khối lượng của đối tượng trong thuộc tính Mass của Rigidbody2D. Giá trị của Mass có thể là bất kỳ số dương nào và nên được thiết lập dựa trên mục tiêu và cơ chế của trò chơi. Khối lượng của đối tượng cũng có thể được tính toán tự động dựa trên mật độ của các collider liên quan khi thuộc tính Use Auto Mass được kích hoạt.

- cụ thể đây là điều chỉnh mass một cách thủ công theo ý mình còn **Use auto mass** sẽ tự dộng chỉnh **Mass** cho mình.

