**层**

层主要有两种用途：由摄像机用来仅渲染场景的某一部分；由光源用来仅照亮场景的某些部分。但是，层也可以供什么用于选择性地忽略碰撞体或创建碰撞？

如何创建新层？

通过在什么属性中选中或取消选中某些层来修改剔除遮罩？

编程：光线是否与玩家层中的任何对象相交

编程：对玩家层中碰撞体之外的所有碰撞体投射光线

**基于层的碰撞检测**

通过基于什么的碰撞检测，可以让某个游戏对象与另一个设置为特定层或多个层的游戏对象发生碰撞？

如何设置层的碰撞检测？