**Unity3D教程：如何使用layerMask参数**

Posted on 2013年02月25日 by U3d / [Unity3D 软件操作](http://www.unitymanual.com/category/manual/unity3d-%e8%bd%af%e4%bb%b6%e6%93%8d%e4%bd%9c) /被围观 421 次

[**Unity3D中**](http://www.unitymanual.com/)如何使用layerMask参数：Raycast (ray : Ray, out hitInfo : RaycastHit, distance : float = Mathf.Infinity, layerMask : int = kDefaultRaycastLayers)

其实很简单：1 << 10  打开第10的层。

~(1 << 10) 打开除了第10之外的层。

~(1 << 0) 打开所有的层。

(1 << 10) | (1 << 8) 打开第10和第8的层。