

Lançando Raios

Na Unity podemos utilizar o `Physics.Raycast` como forma de lançar um raio tendo uma direção e origem. Podemos através dele recuperar a colisão com objetos.

Porém, algumas vezes queremos limitar essa colisão à somente alguns objetos na nossa cena, podemos fazer isto utilizando qual tipo de variável?

Selecione uma alternativa

A LayerMask

B Transform

C Layer

D MaskLayer