



链滴

Unity 的 LayerMask

作者: [xu365082218](#)

原文链接: <https://ld246.com/article/1520790465111>

来源网站: [链滴](#)

许可协议: [署名-相同方式共享 4.0 国际 \(CC BY-SA 4.0\)](#)

<p>层 Layer 有 32 个 id 从[0,31]

一个 gameobject 一定属于一个层， 写为 go.layer = LayerMask.NameToLayer("Scene")

而一些函数， 例如射线测试， 需要传入一系列层的组合掩码， 也就是多个层的组合， 这个组合就通过


```
1 && LayerMask.NameToLayer("Scene") | 1 && LayerMask.NameToLayer("Water")</>
```

<p>1 && LayerMask.NameToLayer("Default")

稍微解释一下这句话

层 Default 是 Unity 里默认的层， 他的 Layer 编号为 0， 用 LayerMask.NameToLayer("Default") 到的结果也是 0

那么


```
1 && LayerMask.NameToLayer("Default") 等同于 1 && 0<br>
```

也就是让 1 左移 0 位， 得到 1

同理， 任意一个层， 把层编号算出来， 让 1 左移这个编号数字那么多位， 就会把 1 放置在一个 32 位字的某一位上

而二个层之间通过 | 来位或运算， 则得到最后的结果就是一个 32 位数

这个 32 位数字哪一位是 1， 就代表选择了对应位的那一层

这本来是一个很简单的东西， 可是经常把独立赋值， 和层的组合弄混了， 还是对 Unity 很多地方模棱可不求甚解导致的。 </p>