# 客户端导出碰撞体数据

1.将需要导出的碰撞体所在的prefab放到Unity/Assets/Bundle下对应的文件夹内.

2.选中预制体所在的文件夹,点击上方工具栏的 2D物理/导出非静态数据 . 即可导出对应的数据到服务器的Config文件夹内. 所有数据是KeyValue形式存储的,Key是预制体的名字(不带后缀)

3.Unit的碰撞体的Key就是Unit对应的prefab资源名.这个在UnitConfig表中配置.资源位置在NonStaticBodyConfig中配置.工程内所有Unit的Prefab名彼此之间都不应该重复.

EmitObj的配置需要在NonStaticBodyConfig表中配置. 注意工程内所有EmitObj之间的Key不能重复.使用技能时,寻找EmitObj的碰撞体会通过配置的预制体名来查找.

4.技能资源的预制体里,RC中存储的Key和Value,涉及到碰撞体的请务必保持Key和Value的名字一样.并且任意RC中的Key彼此不要重复.