## 命名构成

1. 性别：0女、1男。
2. 可换装部位：0头、1身体、2武器、3翅膀、4坐骑(坐骑分乘骑和御剑2种)。
3. 方向：0上、1右上、2右、3右下、4下、5左下、6左、7左上。
4. 动作：0待机、1骑马待机、2御剑待机、3移动、4骑马移动、5御剑移动、6出生、7死亡、8普通攻击、9物理攻击、10魔法攻击、11xp攻击。

## 导出数量

1. 主角：需导出8个方向的（待机、骑马待机、御剑待机、移动、骑马移动、御剑移动、死亡、普通攻击、物理攻击、魔法攻击、xp攻击）11个动作。
2. 怪物：需导出8个方向的（出生、待机、移动、死亡、攻击）的5个动作，注：为Boss则会多1到2个攻击动作，不是每个怪物都有出生动作。
3. Npc：需导出2个方向待机（左下和右下）的待机动作。

## 命名规则

1. 主角：player\_性别\_部位\_编号\_动作\_方向\_帧数.png

例. player\_1\_2\_4\_1\_11\_5.png(男 、武器、第4套、xp攻击、下方、第5帧)

武器、翅膀、坐骑为男女共用，只导出男角色资源。

1. 怪物：monster\_编号\_动作\_方向\_帧数.png

例. monster\_2\_6\_0\_0.png(2号怪、出生 、上方、第0帧)

1. npc：npc \_编号\_动作\_方向\_帧数.png

例. npc \_11\_0\_0\_0.png(11号npc、待机、上方、第0帧)

注：游戏图片量巨大，帧数在满足需求下尽量短，绝大多数动作不超过10帧。