**動畫檔案命名規則**

* **資料夾  
  動作類型/Root、Inplace分類/**
  + 動作類型 : 一組動畫的類型名稱，例如劍盾、鐮刀、無武器。
  + Root、Inplace分類 : 2個資料夾，用於區分2種動畫。
* **檔案名稱  
  動作類型\_行為\_補述1\_補述2 (Ex : Sword\_Jump\_Start)**
  + 動作類型 : 開頭大寫，同上。
  + 行為 : 開頭大寫，單一動畫的動作名稱，例如Attack、Block、Dead…。
  + 補述1、2(可有可無) : 開頭大寫，配合行為的補述，例如跳躍3段動畫的Start、Loop、End，或是不同方向的Left、Right…等等。
* 行為命名表

|  |  |
| --- | --- |
| 行為 | 命名 |
| 待機 | Idle |
| 走路 | Walk |
| 跑步 | Run |
| 衝刺 | Sprint |
| 跳躍 | Jump |
| 閃避 | Dodge |
| 轉身 | Turn |
| 攻擊(普通) | Attack |
| 攻擊(特殊) | SPAttack |
| 受擊(普通) | Hit |
| 受擊(擊退) | Hit\_falldown |
| 死亡 | Dead |

* 通用補述命名表

|  |  |
| --- | --- |
| 補述 | 命名 |
| 前 | F(Front) |
| 後 | B(Back) |
| 左 | L(Left) |
| 右 | R(Right) |
| 上 | U(Up) |
| 下 | D(Down) |
| 開始 | Start |
| 循環 | Loop |
| 結束 | End |
| 角度 | (直接輸入數字) |