Для создания анимаций используются

1. базовые анимации

а) idle

б) run

в) начало прыжка

г) зависания в прыжке

д) падения

е) idle приседания

ж) движение в приседе

2) составные анимации (blendspace1d)

а) idle/walk/run

б) crouch idle/crouch movement

3) анимационный блюпринт для установки логики переключения анимаций

а) Евент граф нужен для установки нужных значений в переменные

б) стейт машин нужен для установки логики переключения анимаций

Все файлы анимаций, составных анимаций и анимационного блюпринта основываются на скелете

UE4\_Mannequin\_skeleton

Рабочий файл анимации и все базовые анимации имеют в названии SK2

SK2\_Base\_player\_AB – анимационный блюпринт

SK2\_ThirdPerson\_IdleRun\_2D – составная анимация ходьбы

SK2\_Crouch\_BS – составная анимация приседания