動畫製作輸出每秒60幀（30幀進遊戲還要再調）

動畫一角色不同可能會有調整，另外在各角色動畫資產列表註明

動畫的命名統一系統命名

統一面向右邊

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 地面動作 | | | |
| 動作名稱(系統命名) | 幀長 | 循環 | 註記 |
| 待機(Idle) | any | Y |  |
| 防禦(Def) | 1 | Y |  |
| 走路(Walk) | any | Y |  |
| 跑步(Dash) | any | Y |  |
| 跑步急停(DashStop) | 10 | N |  |
| 跳躍(Jump) | 10 | N | 跳躍的準備動作到跳起的動畫 |
| 飛躍(Fjump) | 30 | N | 向前飛躍的準備動作到跳起的動畫 |
| 翻滾(Roll) | 60 | N | 翻滾後收尾動作是落地(land) |
| 摔技(Throw) | 30 | N | 這是抓取包含沒有抓中的動作 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 空中動作 | | | |
| 動作名稱(系統命名) | 幀長 | 循環 | 註記 |
| 落下(Fall) | 1 | Y |  |
| 落地(Land) | 10 | N |  |
| 空中防禦(AirDef) | 1 | Y |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 受傷動作（地面） | | | |
| 動作名稱(系統命名) | 幀長 | 循環 | 註記 |
| 破防(break) | 6 | N | 跟被彈刀、解摔一樣的動畫 |
| 防住攻擊(defed) | 1 | Y | 防禦中受到攻擊的動畫 |
| 後仰硬直(ustiff) | 6 | N | 受正面打點高、背面打點低的攻擊 |
| 前彎硬直(dstiff) | 6 | N | 受正面打點低、背面打點高的攻擊 |
| 躺倒(down) | any | Y |  |
| 躺倒起身(up) | 30 | N |  |
| 受身(qstand) | 10 | N | 落地的瞬間跳躍翻身回到待機動作 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 受傷動作（空中） | | | |
| 動作名稱(系統命名) | 幀長 | 循環 | 註記 |
| 擊飛(hitfly) | 6 | N | 銜接躺倒的飛落 |
| 擊墜(drop) | 6 | N | 快速垂直的摔落 |