**Вся анимация разделена на кадры головы и кадры тела.**

**1. Walk (Ходьба) –** 0-1-2-3-4-5-6-7-\_\_\_\_0-1-2-3-4-5-6-7-\_\_\_\_

Head – 0-1-2-3-0-1-2-3…..

**2.Am\_1 (Поедание мух под углом в 30 градусов) –** 0-1-2-3-0-1-2-3…

Ноль головы совпадает с 0-Walk походки головы (голова не зависит от кадра тела, т. Е. анимация может начинаться с любого кадра тела).

**3.Am\_2 (Поедание мух под углом в 60 градусов) –** 0-1-2-3-0-1-2-3…

Ноль головы совпадает с 0-Walk походки головы (голова не зависит от кадра тела, т. Е. анимация может начинаться с любого кадра тела).

**4.Am\_3 (Поедание мух под углом в 90 градусов) –** 0-1-2-3-0-1-2-3…

Ноль головы совпадает с 0-Walk походки головы (голова не зависит от кадра тела, т. Е. анимация может начинаться с любого кадра тела).

**5.Stop (Остановка хамелеона перед боссом) –** 0-1-2-3-4.

Ноль тела начинается следом за 7м кадром ходьбы.

Head – 0-1-2-3-0 (для головы полностью используются кадры с ходьбы).

**6.Idle (Дыхание, начинается после остановки хамелеона) –** 0-1-2-3-0-1-2-3…

Ноль тела совпадает с ноль-stop.

Head – 0-1-2-3-0-1-2-3…

Ноль головы совпадает с ноль-stop.

**7.Start (Продолжение ходьбы хамелеона после босса) –** 0-1-2-3-4.

Ноль тела совпадает с ноль-Stop. 4й кадр тела совпадает с 0-Walk.

Head – 0-1-2-3-0 (для головы полностью используются кадры с ходьбы).

**8.Reaction (Реакция на атаку босса) –** 0-1-2-3-\_\_\_0-1-2-3-\_\_\_

Ноль тела совпадает с ноль-Stop.

Head – 0-1-2-3-\_\_\_0-1-2-3-\_\_\_

Ноль головы совпадает с ноль-Stop.

**9.Death (Смерть хамелеона).**