**文件character:**

跳跃动画jump。其中，1～3帧是起跳，3～15是下落。

二段跳动画jump2。其中，1～3帧是起跳，3～15是下落。往上起跳的瞬间，播放**文件effect**里面的动画jump2（动画随场景往后卷动，不要跟随角色移动）。

死亡动画dead（没做完）

在角色跑动，监听到事件footprint的时候，播放**文件effect**里面的动画run（动画随场景往后卷动，不要跟随角色移动）。