

- m\_animatorTriggerName
- m tagList
- m isCollided
- + OnCollisionAccesesEvent()
- + IsAccessed()
- # OnCollisionTriggerEvent() # OnCollisionTriggerExitEvent()
- # Start()
  - OnTriggerEnter()
  - OnTriggerExit()



- m projector
  - m\_copyShader
- + IsAccessed()
- + OnCollisionAccesesEvent()
- # OnCollisionTriggerEvent()
- # OnCollisionTriggerExitEvent()
- Start()
- OnDestroy()