```
┌─────────────────────────────┐
│  AnimatorStateMachine       │
│    ::ActionStateBase        │
├─────────────────────────────┤
│  +  StateMachine            │
│  -  m_stateName             │
├─────────────────────────────┤
│  +  Initialize()            │
│  +  OnEnter()               │
│  +  OnExit()                │
│  +  OnUpdate()              │
│  +  OnFixedUpdate()         │
└─────────────────────────────┘
              △
              │
┌─────────────────────────────┐
│      ActionState_Base       │
├─────────────────────────────┤
│  +  Core                    │
│  -  m_isRootMotion          │
├─────────────────────────────┤
│  +  Initialize()            │
│  +  OnEnter()               │
└─────────────────────────────┘
              △
              │
┌─────────────────────────────┐
│  CharacterCore.ActionState  │
│ _UnSheathWeapon.ActionState │
│   _ProximityCreateWindow    │
├─────────────────────────────┤
│                             │
├─────────────────────────────┤
│      +      OnEnter()       │
│      +      OnExit()        │
└─────────────────────────────┘
```