待修改事项：

1. 方案替换的逻辑方法；
2. 角色轨道event铺满（离开event角色就不再显示）
3. 方案替换功能的实现；
4. 加强director中的group的作用；
5. 梳理重命名成员变量的名字；
6. group中的index值含义改变（类型加个枚举，通过类型和index值来找到指定轨道）；
7. eSkyPlayerCameraEffectManager增加支持换camera的功能
8. 对外接口和内部函数的处理（允许外面调的函数，全部封装成director的函数）；
9. 要对编辑器event的是否铺满情况下定规则，播放器对轨道没有铺event的部分播放效果不可预期；
10. event替换都可以用工程替换的方式实现（减量不改变对外接口，改变内部实现方式）
11. group以后发展为一个类
12. setChildDirectorFromTrack拆成两个函数
13. 给avatar添加一个控制位置的轨道（可以通过位置控制角色是否显示）
14. 策略类优化：改为管理两个容器；一个放需要加载的资源，一个放需要卸载的资源；在需要的时候往容器里放或删资源；每帧检查容器是否为空，不为空就加载/卸载相应的资源
15. self.stateOrdersToDo\_指令处理时优化：判断是否需要update
16. 场景特效的播放逻辑有问题，需要重构
17. 加载黑名单利用删除指定group或track来实现