新建一个工程，在空场景中展示模型，并控制模型动作行为。场上存在两个弓箭手。己方控制其中一个弓箭手。并可对敌方弓箭手（持续处于Idle状态）攻击。

要求：

1，将模型引入unity中，并实现模型的动画播放

2，需为模型增加贴图和材质。

3，按A展示攻击动画并对敌方弓箭手攻击，按R展示跑步动画，按I展示闲置动画，且可从任意状态切换

1. 弓箭手数据（血量、攻击力、攻速等）从所给csv中读取，使用已提供的解析方法
2. 弓箭手攻击射出带特效弓箭、弓箭射出需要与人物动作匹配
3. 攻击击中敌方攻击手会造成血量的扣减、在面板上显示敌方和我方的血量。
4. 敌方弓箭手死亡消失。