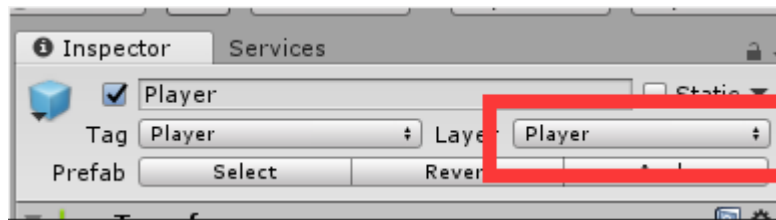
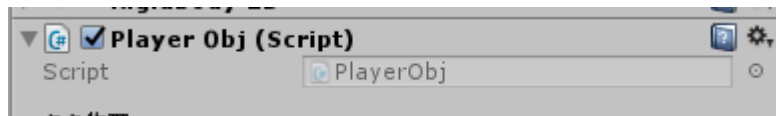


角色对象组成

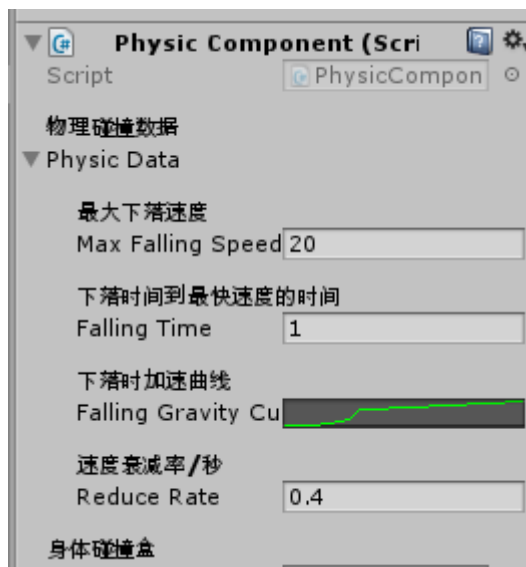
层级：



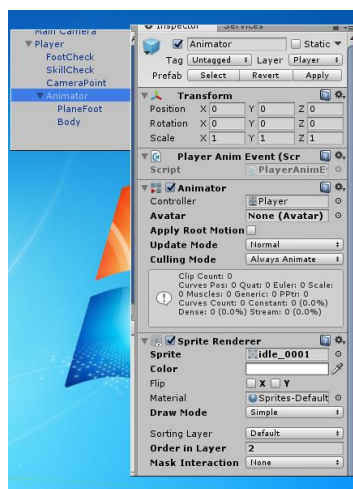
玩家对象组件：

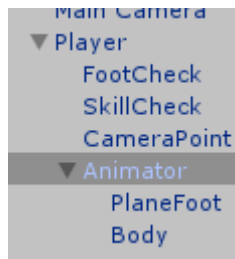


物理组件：



动画组件

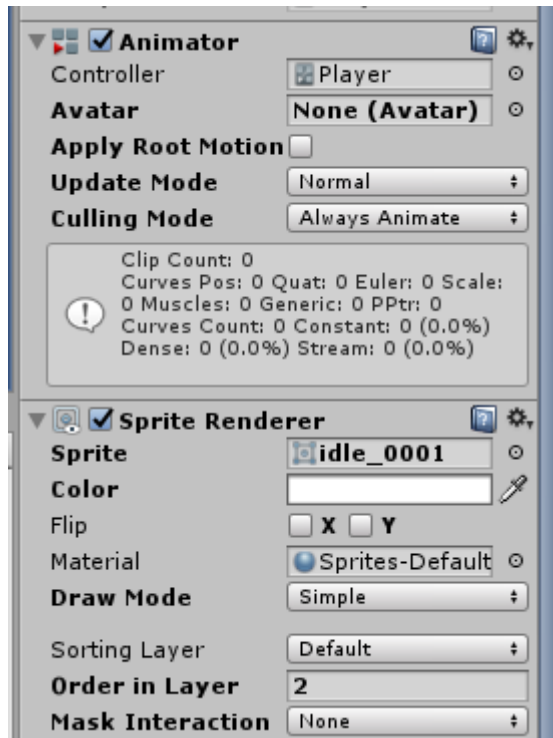




需要被动画控制的放这里



动画事件(技能控制)逻辑



动画控制器