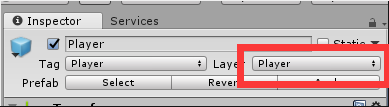
**角色对象组成**

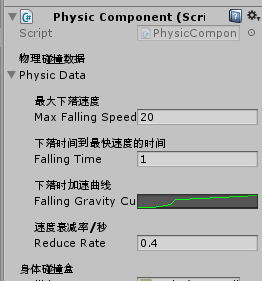
**层级 :**

****

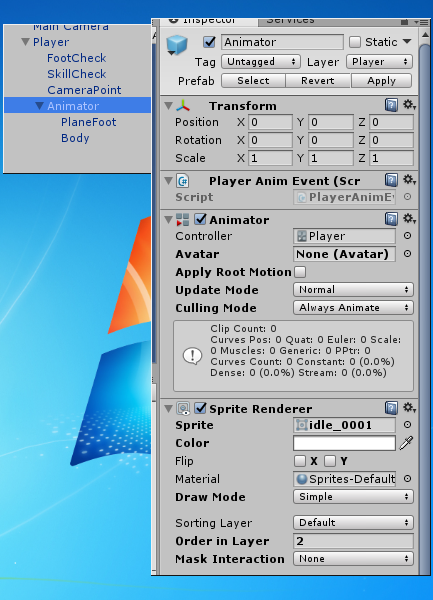
**玩家对象组件:**

****

**物理组件:**

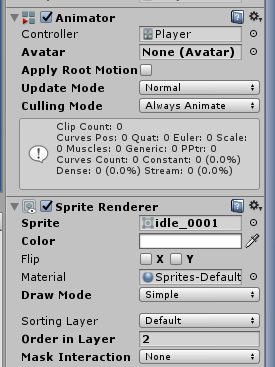


**动画组件**



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