```
                    ┌─────────────────────────┐
                    │     MonoBehaviour       │
                    ├─────────────────────────┤
                    │                         │
                    ├─────────────────────────┤
                    │                         │
                    └─────────────────────────┘
                               △
                               │
┌──────────────────────────────────────────────────┐
│             SkeletonRootMotionBase                 │
├──────────────────────────────────────────────────┤
│ + transformPositionX                               │
│ + transformPositionY                               │
│ + transformRotation                                │
│ + rootMotionScaleX                                 │
│ + rootMotionScaleY                                 │
│ + rootMotionScaleRotation                          │
│ + rootMotionTranslateXPerY                         │
│ + rootMotionTranslateYPerX                         │
│ + rigidBody2D                                      │
│ + applyRigidbody2DGravity                          │
│ + rigidBody                                        │
│ + disableOnOverride                                │
│ + RootMotionBone                                   │
│ + UsesRigidbody                                    │
│ + PreviousRigidbodyRootMotion2D                    │
│ + PreviousRigidbodyRootMotion3D                    │
│ + AdditionalRigidbody2DMovement                    │
│ + SkeletonAnimationUsesFixed                       │
│   Update                                           │
│ + AdditionalScale                                  │
│ + TargetSkeletonComponent                          │
│ + TargetSkeletonAnimationComponent                 │
│ # rootMotionBoneName                               │
│ # skeletonComponent                                │
│ # rootMotionBone                                   │
│ # rootMotionBoneIndex                              │
│ # transformConstraintIndices                       │
│ # transformConstraintLastPos                       │
│ # transformConstraintLastRotation                  │
│ # topLevelBones                                    │
│ # initialOffset                                    │
│ # accumulatedUntilFixedUpdate                      │
│   และอีก 8 รายการ...                               │
├──────────────────────────────────────────────────┤
│ + RootMotionDelegate()                             │
│ + GetRemainingRootMotion()                         │
│ + GetRootMotionInfo()                              │
│ + SetRootMotionBone()                              │
│ + AdjustRootMotionToDistance()                     │
│ + GetAnimationRootMotion()                         │
│ + GetAnimationRootMotion()                         │
│ + GetAnimationRootMotionRotation()                 │
│ + GetAnimationRootMotionRotation()                 │
│ + GetAnimationRootMotionInfo()                     │
│ # Reset()                                          │
│ # Start()                                          │
│ # FixedUpdate()                                    │
│ # PhysicsUpdate()                                  │
│ # OnDisable()                                      │
│ # FindRigidbodyComponent()                         │
│ # CalculateAnimationsMovement                      │
│   Delta()                                          │
│ # CalculateAnimationsRotation                      │
│   Delta()                                          │
└──────────────────────────────────────────────────┘
                               △
                               │
┌──────────────────────────────────────────────────┐
│        Spine.Unity.SkeletonMecanim                 │
│                RootMotion                          │
├──────────────────────────────────────────────────┤
│ + mecanimLayerFlags                                │
│ + SkeletonMecanim                                  │
│ # movementDelta                                    │
│ # rotationDelta                                    │
├──────────────────────────────────────────────────┤
│ + GetRemainingRootMotion()                         │
│ + GetRootMotionInfo()                              │
│ # Reset()                                          │
│ # Start()                                          │
│ # CalculateAnimationsMovement                      │
│   Delta()                                          │
│ # CalculateAnimationsRotation                      │
│   Delta()                                          │
└──────────────────────────────────────────────────┘
```