状态机制行为( StateMachineBehaviour):

这是一个特殊的类，可以将该脚本绑定到一个单独的状态上。但进入某一状态的时候

可以通过写入执行的代码来执行一些操作。

StateMachineBehaviour 脚本可以访问很多大量的事件在动画进入更新退出的时候

被调用。包括Root motion 和 Inverse Kinematics的调用。

使用方式：

1. 创建脚本 TestStateMachineBehaiour
2. 点击游戏控制器当中的某一状态，在Inspector面板中添加行为( **Add Behaviour** ),选择刚刚创建的脚本（或者可以新创建一个脚本）

