子状态管理( **Sub-state Machines** )：https://docs.unity3d.com/Manual/NestedStateMachines.html

有时候，一个动作需要一系列小的动作去构成一个具有实际意义的完整的动作。

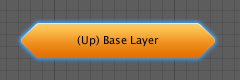
这个时候我们需要去创建一个子状态

创建步骤：

1. 打开Animator Controller window

2. 右键 Create Sub-State Machine

3. 双击出现的六边形，进入子状态编辑



4. 将子状态需要的动画拖入进去

5. 建立闭合的动画过渡（执行完子状态动画后需要返回）

子状态中有个状态是 (Up) Base Layer，这是通向外部状态的一个特殊状态

子状态其实就是一个状态组组成的一个状态。