EditMotにおけるジョイント名による機能について

EditMotでは　ジョイント名によって働く機能があります

Hipsという文字列が含まれるジョイントは

体全体の移動回転のためのジョイントとして認識します

Hipsジョイントを　IK操作で回転すると　自動的に移動成分も回転します

Hipsジョイントは　リターゲットの際に　起点ジョイントとして機能します

Hairという文字列が含まれるジョイントは

物理シミュレーション対応ジョイントとして認識されます

Hairの後に続く数字の決まりについては　VRoidStudio 1.41以降の決まりに従っています

VRoidのモデルをfbxに変換してEditMotで読み込むと

決まりに従ってHairジョイントに対して　自動的に物理シミュレーションを設定します

BT\_という文字列が含まれるジョイントも

自動的に物理シミュレーション対象ジョイントとして認識されます

UpperArm, UpperLegという文字列が含まれるジョイントには

自動的にIKStopフラグが設定されます

IK操作した場合に　IKStopフラグが設定されているジョイントより親には　操作が伝達されません