TreeEditorで選択しているジョイント名がずれる

ジョイントの処理はジョイント名で行います

同じ名前のジョイントがあると　最初にみつかった同名ジョイントに対してしか処理しません

そのため　同名ジョイントがあるとツリーエディタ上などで選択状態がずれます

特に気を付けるのはRootという名前のジョイント

EditMotでは　一番上の階層にRootというジョイントが存在しない場合にRootという名前のジョイントを自動的に作成します

このとき　一番上の階層しかチェックしません

問題が起こる例を挙げます

Mayaでfbxを出力する場合に

Rootジョイントの上の階層にCharacterという名前のジョイントがあると

EditMotはCharacterジョイントの上の階層にRootというジョイントを作成します

Root🡪Character🡪Root->Hips->…というような階層になりますが

Rootジョイントは最上位のRootにしか処理を行わないので

ツリービューには Root->Character->Hips->…のような階層になり選択がずれます