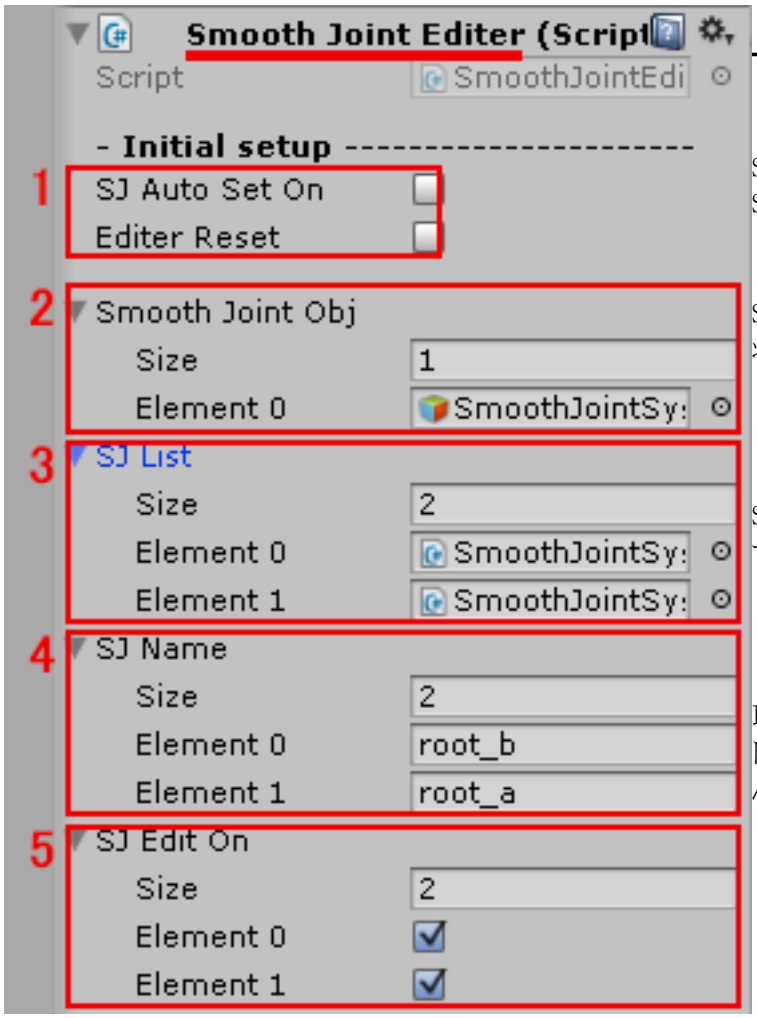
Smooth Joint Editer コンポーネントについて

Smooth Joint にて制御したい階層が複数ある場合、Smooth Joint Editer を使用して

同時に同じ値に設定したり、選択したグループ内のデータを設定したり出来ます。

Smooth Joint Editer の設定（Smooth Joint をまとめて編集するスクリプト）

初期設定をする



- Initial setup - 初期設定

1　SJ Auto Set On

Smooth Joint を管理する GameObject から Smooth Joint コンポーネント取得するボタン

1　Editer Reset

Smooth Joint Editer 上の配列リスト内容を初期状態に戻します。

2　Smooth Joint Obj

Smooth Joint を管理する GameObject を登録する時に設定。

3　SJ List

取得された Smooth Joint コンポーネントのリストです。（お客様が使用する事はございません）

4　SJ Name

3　SJ List に登録されてる Smooth Joint がどの階層を制御している Smooth Joint なのかを判断する為に階層の root（親）の GameObject 名がこのリストに表示されます。

5　SJ Edit On

Smooth Joint Editer で編集する対象をボタンで指定できます。ボタンONで編集対象、OFFで書き換えません。

Element 番号が 3　SJ List、4　SJ Name とリンクしていますので 4　SJ Name で確認後このボタンでON，OFFを指定するかたちになります。

Smooth Joint Editer コンポーネント使用手順

1　Smooth Joint を管理する GameObject から Smooth Joint コンポーネント取得する為に登録をします。
（Smooth Joint を管理する GameObject 内に複数の Smooth Joint コンポーネントが適用されていても
問題ございません）　2　Smooth Joint Obj に Smooth Joint を管理する GameObject 数を Size にて指定後
設定してください。

2　　1　SJ Auto Set On ボタンをクリックすると自動で Smooth Joint を管理する GameObject から
Smooth Joint コンポーネントを取得して、その数のサイズに合わせて Smooth Joint Editer 上の配列リストを
更新いたします。

3　自動で登録されたリストを御確認後、手動で編集等して頂いても結構です。
配列リストを元の自動で再登録したい場合は、　1　Editer Reset をクリック。
（3　SJ List、　4　SJ Name、　5　SJ Edit On）は常にリンクした状態が望ましい為、
手動でリスト編集後は御確認願います。

4　リスト内で一時的に編集対象からはずしたい場合は 5　SJ Edit On をOFFにしてください。

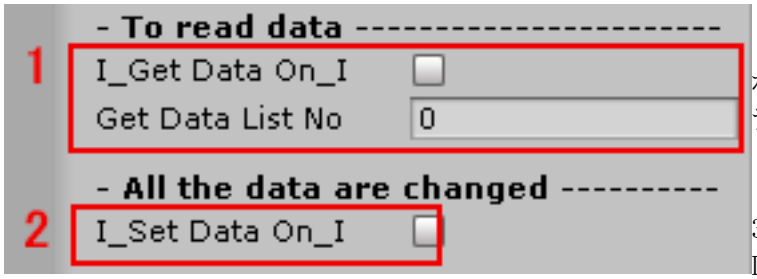
5　特定の Smooth Joint の設定した値を基準としたい場合は、I_Get Data On_I（下記参照）を使用して
特定の Smooth Joint の設定を読み込むことが出来ます。

6　各、値の上には個別編集ON、OFFのボタンがありますので、まとめて編集したくない値は
個別編集ボタンOFFに設定。

7　I_Set Data On_I（下記参照）をクリックすると指定した Smooth Joint 内の値が上書きされます。

Smooth Joint Editer に Smooth Joint の設定を読み込む、書き込む

設定を読み込む



1　I_Get Data On_I
ボタンをクリックで Smooth Joint で設定された
データを Smooth Joint Editer に読み込みます。

1　Get Data List No
3　SJ List の Element 番号を指定して　1
I_Get Data On_I ボタンクリックで指定された
Smooth Joint の設定を読み込みます。各、値の上の個別編集ON、OFFのボタンで OFF の場合はその項目は
読み込まれませんので、お客様の御都合で選択してください。

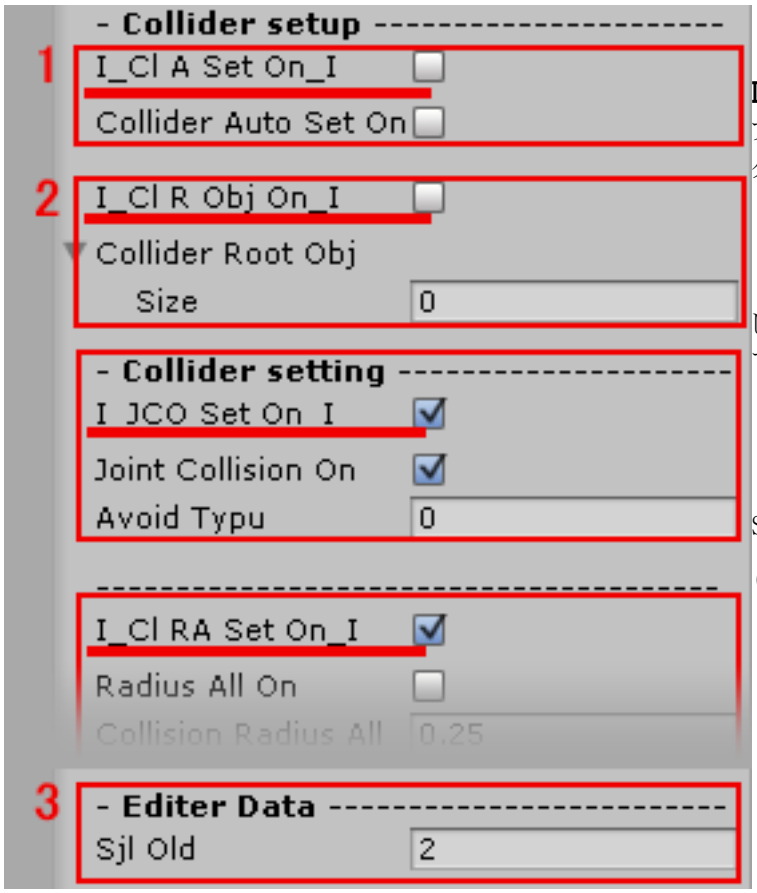
設定を書き込む

2 I_Set Data On_I

Smooth Joint Editer にて、編集終了後に各 Smooth Joint の設定を書き換えるには、

2 I_Set Data On_I ボタンをクリックします。各、値の上の個別編集ON、OFFのボタンで OFF の場合はその項目は書き込まれませんので、お客様の御都合で選択してください。

設定項目の ON OFF



1 I_******_I

I_項目名_I の表記のボタンはその下のグループの設定を編集するかしないかの選択用のボタンになります。

2 各設定項目の内容は、Smooth Joint と同じになっておりますので、そちらを参照なさってください。

3 Editer Data

Smooth Joint Editer の更新用のデータです。

(お客様が使用する事はございません)

御注意！

Unity の仕様上 Inspector での値の変更や設定は、Scene にて再生モード中は一時的に適用されていますが

再生モード終了させると再生開始の時点に戻ってしまいます。

最終的な設定変更は、再生モード終了後に行なって下さい。