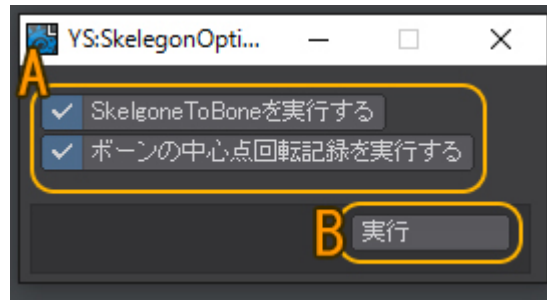


<YS:SkelegonOptimize>



YS:SkelegonProperty で設定したスケルゴン情報をボーンに変換するためのプラグインになります。

A.スケルゴン変換時の条件指定

- ・ SkelegoneToBone を実行する：モデラーで作成したスケルゴンをシーン上でボーンに変換します。
- ・ ボーンの中心点記録を実行する：作成したボーンの回転数値を 0 に設定します。

B.実行ボタン

実行ボタンを押すとスケルゴンをボーンに変換します。