Mayaで作ったfbxを読み込むとジョイント位置がおかしい

メッシュを作るときに通常トランスフォームを設定する

そのトランスフォームの分だけジョイントがずれる

解決策

Mayaでメッシュを作ってトランスフォームが確定したら

Mayaの修正メニューのトランスフォームのフリーズを実行

メッシュのトランスフォームが初期状態になり

MotionBrushでFBXを読み込んでもジョイント位置は正常になる

それでも直らない場合には

更に書き出す際にfbx2018にしてみる