Unity上で再生した時に動きが違う

MotionBrushでは制限角度が掛かっていない元データを保持していて

表示の時とIK操作の時だけ制限角度をかけている

そのままプロジェクトファイルを保存した時のfbxには

制限角度が掛かっていないモーションが格納されている

よってそのままでは

IK操作をした部分との間が滑らかではなくなる可能性がある

回避策としては

プロジェクト保存時のダイアログでLimitEulをベイクにチェックを入れて(別名で)保存する

LimitEulをベイクして保存することでデータ自体に制限角度が掛かって保存される