MotionBrushで保存したfbxをMayaでみたときに色が違う場合

MotionBrushとMayaなどの他のソフトとでは材質計算が異なる場合があります

例えば

MotionBrush上でみえていた色合いよりもMayaでみたときが白すぎたりすることもあります

対策としては

材質の保存時と読み込み時に倍率を指定することです

fbxファイルにはAmbient, Diffuse, Specular, Emissivesそれぞれに倍率を指定するメンバーがあります

Mayaでみたときに白すぎる場合は

AmbientとEmissiveの倍率を1.0より小さく指定すると同じような見た目に近づくと思います

倍率の指定方法としてはiniファイルをテキストエディタで開いて編集する方法があります

一度でもMotionBrushを起動していれば

MotionBrush0.iniというテキストファイル形式のファイルがあると思います

MotionBrush0.iniファイルの中の

<AmbientFactorAtSaving>　と　</AmbientFactorAtSaving> とで囲まれた数字の部分を編集して1.0よりも小さくすると良くなるかもしれません

(同様に

<EmissiveFactorAtSaving>　と　</EmissiveFactorAtSaving> とで囲まれた数字の部分を編集して1.0よりも小さくする

)

MotionBrushで読み込んだ時に色が暗すぎる場合は

MotionBrush0.iniファイルの中の

<AmbientFactorAtLoading>　と　</AmbientFactorAtLoading> とで囲まれた数字の部分を編集して1.0よりも大きくすると良くなるかもしれません

(同様に

<EmissiveFactorAtLoading>　と　</EmissiveFactorAtLoading> とで囲まれた数字の部分を編集して1.0よりも大きくする

)

Iniファイルを編集したらプロジェクトファイルを読み込みなおして保存しなおすとパラメータがfbxに反映されます