リターゲットバッチの手順

リターゲットバッチ手順が分かりにくかったようなので補足

１，形状側のプロジェクトを読み込み、適用される側のモデルをmodel-->selectメニューで選択

２，bvhから作ったfbxが入っているディレクトリにretarget.rtgファイル(名前の対応表のファイル)を１つ配置する

３，File-->Retarget batchメニューを実行しbvhから作ったfbxファイルが入っているディレクトリを指定

注意

長いキャプチャデータをたくさん読み込むにはかなりのメモリを使います。

数千フレームフルフレーム(再生時間にして約１分)のキャプチャデータを４０個ほど読むにはメモリを十数GB以上(MotionBrush.exeとしての使用量)使うこともあります。

コンピュータのメモリ搭載量などを考慮してディレクトリに入れるfbxの数を調整してください。

補足

bvhからリターゲット用のfbxを作る手順

1. File🡪bvh2FBX batchメニューを実行してbvhが入っているディレクトリを指定
2. File🡪MotinoCache(egp)batchメニューを実行して先ほどと同じディレクトリを指定