モーキャプのリターゲット結果が変

モーキャプデータ(bvhファイル)には種類がありMotionBrushが対応しているのはその中の数種類である

テストはカーネギーメロン大学の公開データで行った

次のアドレスのMotionBuilderFriendlyタイプのモーキャプデータに対応している

https://sites.google.com/a/cgspeed.com/cgspeed/motion-capture

（他のタイプのデータではおそらくはうまくいかないでしょう）

bvh2fbx batch, retarget batchにてリターゲットを行いモーションを再生

曲がるべきところが曲がらずに見ためが異なる場合

fbxファイルと一緒に自動的に読み込まれる制限角度ファイルlmtがある

lmtファイルに記述されている制限角度により

bvhでは曲がっていた部分が曲がらないことがある

制限角度はすべてのモーションに対して万能なわけではない

ケースバイケースで制限角度を変更する必要もある

どうして万能ではないかという理由の１つにオイラー角表現の冗長さがある

１つの姿勢に対してオイラー角表現は何通りもある

その中の１つの表現として制限角度を設定している

よって万能ではない

手っ取り早くbvhモーションに一番近いモーションをみる方法としては

３DウインドウのLeft2ndプレートをクリックして出てくるLimitEulチェックボックスにて制限角度をオフにすること

制限角度をオフにしないでそのモーション用の制限角度を新たに設定する場合には

３Dウインドウの変えるボタンを２回押してからLimit Eulerプレートをクリック

サイドウインドウに制限角度設定ダイアログが出るのでそこで設定する

簡単に設定する方法として

オイラー角設定ダイアログのFromCurentMotionボタンがある

読み込み済モーションの可動範囲を制限角度として設定するボタンである

既存の制限角度より大きく動いた分が新たな制限角度として設定される

制限角度設定はFile->Save🡪Projectの保存メニューでプロジェクトを保存する際に

lmtファイルとして保存される

lmtファイルはfbxファイルと同期するようになっている

fbx内のコメントとlmtファイル内の胡淵とが一致した時のみfbxと一緒に読み込まれる

手動でlmtファイルを差し替える場合には

fbxと一緒に保存された<FileComment＞＊＊＊＜/FileComment>の部分を

新しいlmtファイルにコピペして使用する