

- [汎用フォーマット](#)
  - [テキストベース](#)
    - [VMD Converter \(VMD CSV\)](#)
    - [VMD Editor \(VMD CSV\)](#)
- [汎用モーシオンキャプチャデータ \(BVH\)](#)
  - [独立ツール](#)
    - [B-MoMi \(BVH VMD\)](#)
    - [mio \(VMD BVH\)](#)
  - [ソフトウェアの機能](#)
    - [Live Animation\(BVH vmd\)](#)
- [XML関連](#)
  - [独立ツール](#)
    - [Vmd2XML \(VMD XML\)](#)
- [Metasequoia関連](#)
  - [Metasequoia専用](#)
    - [keynote & ExportVMD.dll \(MQO VMD\)](#)
- [Blender関連](#)
  - [カスタマイズしたBlender](#)
    - [VMDImporter \(VMD Blender\)](#)
- [Lightwave関連](#)
  - [独立ツール](#)
    - [VMD2LWS \(vmd Lightwave\)](#)
- [After Effects関連](#)
  - [独立ツール](#)
    - [MMD2AE\(MikuMikuDance To After Effects\) \(.VMD .jsx\)](#)
- [NiVE関連](#)
  - [独立ツール](#)
    - [MMD2NiVE2\(MikuMikuDance To NiVE2\)\(.VMD .jsx\)](#)
- [XNA](#)
  - [ライブラリ](#)
    - [MMDX version2 \(旧 MikuMikuDance for XNA\)](#)

## 汎用フォーマット

### テキストベース

#### VMD Converter (VMD CSV)

MikuMikuDanceのモーシオンデータをバイナリ形式からメモ帳で編集できるcsvに変換するツールです、もちろん逆もできます。主な使い方はvmdをcsvに変換し、手動もしくはツールで自動的にデータを書き換え、vmdに戻すという手順になります。csvはexcelでも読めますので、これ経由でエクセルマクロでツールを開発することもできます。

製作者	Yumin氏
配布場所	<a href="#">Yumin Space</a> ( <a href="#">記載日のブログ</a> )
更新情報	ver.1.0.193.1(2008/11/27)
動作環境	Windows XP / Vista • DirectX9 (Win2000以降の最新環境ならOK) • VC8 Runtime <a href="#">関連URL</a>

### 使い方

解答したフォルダにあるVMDConveter.exeへ、変換したいvmdファイルかcsvファイルをドラッグ&ドロップしてください、単に実行しても何も起こらないので注意してください。

#### VMD Editor (VMD CSV)

モーシオンデータをウインドウ上で編集することができます。

VMD Converterのようなcsvへのインポート、エクスポートに対応しています。(VMD Converterとのcsvフォーマットの互換はありません)

また、Camera Mirrorの機能も付属しています。簡単な床面反射の作り方は同梱のVMDEditor.txtにて、

配布はMMDパスメイカーと同梱であり「MMD\_MotionWorks」になります。

製作者	そぼろ氏
配布場所	<a href="#">【MMD】物体移動モーション生成ツール作ってみた【パスメイカー】 そぼろ氏の配布サイト</a>
動作環境	XP以降のWindows ( Vista64bitで動作確認 ) .NET framework 2.0

#### 更新情報

最新版は配布場所(上記)あるいはししたらば[MMD関連ツールスレ](#)で確認して下さい

- ver.0.1 (2010/04/21)
- ver.0.2 (2010/09/07)

#### 使い方

VMDEditor.exeを起動し、メニューからVMDファイルを読み込んでください。

画面上でデータを編集したり、メニューからインポート、エクスポート、保存を行えます。

## 汎用モーションキャプチャデータ (BVH)

### 独立ツール

#### B-MoMi (BVH VMD)

BVH形式をVMD形式へ変換するための支援ツール。

製作者	インドカレー氏
配布場所	作者HP ( <a href="#">MikuMikuDance関連ツール配布ページ</a> )
更新情報	ver.0.2 (2009/7/29)
動作環境	Windows XP, Vista, Java 1.5以降
配布動画	

#### 注意事項

BVHデータの特性上、全てのフレームにキーが打たれるため、作成されるVMDデータが巨大なものになります。MMDに取り込んだ際に正しく読み込めない、著しく動作が遅くなる可能性があります。十分に注意してください。

#### mio (VMD BVH)

MikuMikuDanceのモーションデータをToyStudio等に使えるBVH形式のモーションデータにコンバートするツールです。

製作者	dragonmeteor氏
更新情報	2009.05.11:mio-01 ver0.1
配布場所	<a href="#">こちらをクリックでDL</a>
配布動画	
動作環境	必要なソフトは下記項目に別記記載

## + 配布元動画 ( sm7022520 ) 音声の解説 ( 日本語訳 : Skyhollow氏 )

### 必要なソフト ( 環境 ) を整える

以下長大につき収納

#### + ...

### 使い方

mio-0.1フォルダからscriptフォルダに移動してvmdviewer.pywを実行してください。  
出てきた画面からしたのMMD Data内のPMD Fileからモデルデータをロードします。  
次にVMD Fileからモーションデータをロードします。  
Export BVHを押して書き込みファイル名を指定すれば変換完了です。

### 注意事項

英語環境で作成されています。  
日本語 ( 2 バイト文字 ) は使用できません。  
モデル名は英語に書き換えてください。  
フォルダ名も不可です。デスクトップに置いて使用したりできません。

### ソフトウェアの機能

#### Live Animation(BVH vmd)

Live Animationというモーション作成ソフトを介す事でBVHからvmdの変換ができます。

#### 参考動画

## XML関連

### 独立ツール

#### Vmd2XML (VMD XML)

VMDモーションデータのXMLへの変換、および復元が可能。  
モーフ、カメラ、照明などの各種演出データにも対応。  
三次元回転表現では、クォータニオン表記の他にもMMDのGUIと同等のXYZオイラー角表記を併用することが可能です。

製作者	olyutorskii氏
配布	MikuToga ポータルサイト > <a href="#">Vmd2XML</a>
更新情報	Ver1.101.2 (2011-08-25)
動作環境	JRE 1.6もしくはそれ以降のJava実行環境
備考	フリー ( オープンソース )

## Metasequoia関連

### Metasequoia専用

keynote & ExportVMD.dll (MQO VMD)

メタセコイア用のKeynoteで作成したモーションをVMDで出力するプラグイン

製作者	mqdl氏
配布	<a href="#">mqdl</a> > Forum > <a href="#">MikuMikuDance関連</a> のMessage#11
備考	正式版をDownloadの方にアップする予定(2010/5/28)、 (2012年現在4月) Forum内配布確認

## Blender関連

### カスタマイズしたBlender

VMDImporter (VMD Blender)

vmd形式をBlenderにインポートするため、MMD互換にカスタマイズしたblender。

種類	カスタマイズBlender
製作者	uimac氏
配布場所	<a href="#">VMDImporter</a>
備考	<a href="#">blender etc</a> 作者のブログ
更新情報	2011/12/23 Blender249VMD

## Lightwave関連

### 独立ツール

VMD2LWS (vmd Lightwave)

"PMDファイルからLightWave用lwsファイルにモーションをコンバート"

製作者	hheaven氏
配布場所	<a href="#">hheaven.net</a> > <a href="#">junk</a>
Ver	091103
配布動画	

## After Effects関連

### 独立ツール

MMD2AE(MikuMikuDance To After Effects) (.VMD .jsx)

MMDの".vmd"ファイルより **カメラデータ** を参照し **After Effects** で MMD のカメラを自動生成してくれる"Script(.jsx)"を作成するためのツールです。(引用: ツール付属のreadme.txt)

製作者	遊太郎氏
配布場所	<a href="#">モリモリソザイ</a>
更新情報	v1.2(2010/07/04)
動作確認	Windows 7 32bit Adobe After Effects CS3/CS4 Windows Vista 64bit Adobe After Effects CS3/CS4
配布動画	

## NiVE関連

### 独立ツール

MMD2NiVE2(MikuMikuDance To NiVE2)(.VMD .jsx)

MMDの".vmd"ファイルより **カメラデータ** を参照し **NiVE2** で MMD のカメラを自動生成してくれる"Script(.jsx)"を作成するためのツールです。(引用: ツール付属のreadme.txt)

製作者	遊太郎氏
配布場所	<a href="#">モリモリソザイ</a>
更新情報	v1.0(2010/07/04)
配布動画	

## XNA

### ライブラリ

MMDX version2 (旧 MikuMikuDance for XNA)

概要	MMDのモデルとモーションデータを XNAFrameworkを用いてWindows及びXBox360上で利用するための 3Dアニメーションライブラリ
製作者	ウィルフレムP
配布場所	SourceForge.jp内 <a href="#">SourceForge.JP</a>
更新情報	v2.04a 2012-01-10 (2012年4月20日現在)
動作環境	Windows及びXBox360

必要なもの	(ゲーム開発ライブラリですので) C#及びXNA Game Studio 3.1が必要です
デモ動画	
備考	言語 : C#+XNA Game Studio 3.1、 <a href="#">MMD周辺ライブラリ</a> にも掲載

## コメント

情報をお寄せください。

名前:	<input type="text"/>
コメント:	<input type="text"/>

## 投稿

- このページに分類されていたMotion Converterを[モーションツール/モデル用モーション関連](#)に移動しました。--(2012-04-03)
- 別ページに誤って分類されていたツール ( ExportVMD.dll, VMDImporter ) をこちらに移動しました。時間がなく書式を合わせていなくてごめなさい。--pianika(2012-04-02)
- <http://heaven.net/> にVMD2LWSというツールがあり、lightwave形式にvmdとpmdを変換するものです。-- 名無しさん (2011-08-19 02:04:14)
- ところがそれ実行しても「VmdSynthesizer.exe」がありませんと言われて使えない。-- 名無しさん (2009-10-30 18:19:05)
- GUIが実装されて、無くてもできるようになったよう。-- 名無しさん (2009-08-18 23:02:34)
- VmdSynthesizerのコマンドプロンプトの知識が無くても分かる使い方希望 -- 名無しさん (2009-08-15 14:23:10)
- mioの実行環境についてですが、私の環境ではPythonのバージョンが2.6.2では実行出来ませんでした。2.6.2を一度アンインストールし、2.6をインストールし直すと起動できました。私の環境だけかも知れませんが、私と同じ所でつまづいてる人も居るのではと思ったので報告させていただきます。-- 名無しさん (2009-06-01 02:05:01)
  - 報告ありがとうございます。記事に反映致しました。-- 名無しさん (2009-06-04 20:03:17)
- ( 執筆者様へ ) 書式を整えました。もし可能ならば[Yumin Space](#)で配布されているVMDConverterなどの別ツールの名称だけでも紹介もしたいです…。-- 名無しさん (2009-05-13 22:26:30)