手の位置をコンストレイントした時に肘がバタバタする

LimitEulオンで　コンストレイントテストを繰り返してみてメモ

既存の動きに対して　手の位置をコンストレイントしたい場合

無理をして　手を指定位置に近づけるために　肘が行ったり来たりの急激な回転を繰り返すことがあった

肩を少し動かすだけで改善することがあったので　肩の制限角度を少しいじった

Smoothボタンを数回押して　ConstExecuteボタンを数回押すを繰り返してみると　更に改善した

そうやって滑らかに指定位置に近づいた動きをみてみると

既存の動きの腕の動きの回転を初期化をしてから　ConstExecuteするのとあまり変わらなかった

ToolWindowの姿勢初期化-->OneSelectedBone-->InitRotを実行してから　ConstExecute + Smoothという操作も選択肢に入れると良い