物理に角度制限が効かない場合

LimitEulにチェックを入れてからBT startボタンを押したにも関わらず

角度制限が効かない場合

DispAndLimitsプレートメニューの　fpsコンボボックスで　数値を指定して

(つまり　free fps以外を選択する)

LimitEulにチェックを入れてBT startボタンを押すと

こちらの環境では　外れ無しで　角度制限が効く

(理由はわかりません)

補足

別のドキュメントにも書きましたが

IK時の角度制限が制限値で動かなくなる仕組みなのに対して

物理シミュの角度制限は　行きすぎると戻る力が働くような仕組みのようです

物理は　プラスマイナス５度で角度制限しても　かなり曲がります

それでも　角度制限しないときとは　動きが全然異なり　制限されています