強い衝撃を与えても壊れないようにする設定

パンチング棒など強い衝撃を加えても壊れない物理の設定のこと

まずはほどほどのバネ係数にて衝撃を与えても形状が元に戻るくらいの

計算回数を決める

計算回数を決めた後で揺れすぎる部分はばねを強く

揺れるべきなのに揺れない場合はばねを弱くする

ばね係数を最小値にしても揺れないことがあった

（ばね係数の最小値の見直し必要）

現状で揺れないものを揺らすにはモーションスピードを７倍などに速くする

現在未解決の不具合として

ツールのプロパティでモーションの長さを長くしてから物理をすると

剛体接続部分が予期しない曲がり方することがあった