物理シミュレーションで足の先が付いてこない、遅れて付いてくる

ver1.0.0.26における修正により

エンドジョイントも物理シミュレーションに対応した

この件は解決

/////////////////////////////////////

// 以下はver1.0.0.26よりも古い情報

/////////////////////////////////////

エンドジョイントに影響度が設定されているときの症状

~~Mayaなどで~~

~~影響度を持っているエンドジョイントの先にextendなどの名前を付けてダミーのエンドジョイントを追加すると解決~~

エンドジョイントの先にさらにエンドジョイントはあまりうまくいかない

エンドジョイントは頂点に影響度を与えないようにMayaでスキニングした方が良い

Mayaでのスキニング

ジョイントを選択

（階層エディタでクリックしてから選択🡪階層メニューを実行して親だけでなく階層内すべて選択）

Ctrlを押しながらエンドジョイントをクリックしてエンドジョイントをアンセレクト

形状オブジェクトをctrlを押しながらクリック

スキンメニューで

選択ジョイント

階層内最短距離

クラシックリニア

正規化インタラクティブ

２個

で１ボタン自動スキニング

ルート海藻から全部を選んで

dagPose -bp -global -save