物理が暴れる又は物理IKボタンを押したとたんに乱れる

物理が暴れたり乱れたりする原因で一番多いのは

物理の軸が合っていないこと

~~階層エディタで一番親のジョイントを選択してから~~

~~編集メニューのボーン軸をXに再計算メニューを実行~~

~~プロジェクト(\*.cha)を保存~~

~~アプリ再起動~~

~~保存したプロジェクトを読み込んでから物理を試すと解決することが多い~~

他のソフトなどで手動で軸を修正した場合

\*.fbx.limファイルを削除あるいはリネームする必要がある

.limファイルには軸情報がキャッシュされているので

これを消さないと昔の状態に戻ってしまう

編集メニューのボーン軸をXに再計算は修正の必要有

Mayaなどで作ったFBXをlimファイルを消してから読み込み

保存して読み込みなおす方法が

物理IKも乱れにくい