物理がプルプルあるいはブルンブルンし過ぎる

1.1.0.12からは　物理の動きが柔らかくなった

物理シミュ時にはLimitEulチェックボックスにチェックを入れることが

事実上必須となった

LimitEulはfbxと同じフォルダにあるlmtファイルに基づいて角度を制限する

テキストファイルなので手でも編集可能

ただしファイル先頭にバージョンの日付が書いてあるのでそこを変えると読み込まれない

物理の制限角度は行きすぎたら戻る感じの角度制限であり　クランプではない

プルプルしすぎは

計算過多

メインウインドウの計算回数スライダー(CalcCnt)で計算回数を減らす

メインウインドウのERPスライダーでERPを小さくする

それでもダメなら

ばねを緩く、重力を小さく

ブルンブルンしすぎは

計算不足

メインウインドウの計算回数スライダー(CalcCnt)で計算回数を増やす

メインウインドウのERPスライダーでERPを大きくする

それでもダメなら

ばね係数を大きく、重力を大きく

ばねの減衰を大きく