IK中にキャラクターが意図せず逆立ちした場合

１８０度補正をユーザがGUIで選ぶことが可能

DispAndLimitsプレートメニューに　X180チェックボックス追加

チェックを入れると　IK時に　Y軸Z軸に対して行っているのと同様の１８０度補正を行う

こちらでテストした限りでは

回転モーションが設定されていない状態に対して IK編集する際には　オン

元のモーションがある上から　IK編集する場合には　オフ　にするとひっくり返りにくい

自動化が難しいので　ユーザ操作に任せることに

180度ひっくり返った場合に　チェックをオンまたはオフしてみる用