Ctrl+Zでアンドゥしたがフレーム１に移動してフレーム選択が復元されないとき

アンドゥ機能が使用される場合

アンドゥとして記録してあるモーションがまだ存在するかどうかや

フレーム長が同じかどうかなど不確定なことが多い

そのため

アンドゥの後にはフレーム番号は１に戻る

アンドゥ前のフレーム選択を復元するためには

別機能としてフレーム選択履歴機能（フレーム選択アンドゥリドゥ機能）がある

フレーム選択履歴機能は

ロングタイムラインの上部のプレイヤーボタンの列にボタンとして配置されている

フレーム選択範囲のアンドゥはVが２重になっているマークのボタンから呼び出す

フレーム選択範囲のリドゥは２重屋根マーク（Aが２重になっているような形に似ている）のボタンから呼び出す