MotionBrushのマニピュレータの軸の向きは合っているのか

合っている

軸の種類には

Parent

Current

Global

の３種類あり、メインウインドウのGUIコンボボックスで選択可能

どの軸も初期姿勢における軸を示す

赤色はX軸

緑色はY軸

青色はZ軸を表す

水色はボーン軸（ボーンを入れる時の設定によりXYZどれかの軸と一致）の現在の方向

初期姿勢からの変化分を円グラフのように色を付けようとして途中でやめている状態

回転時にこれらの軸はオイラー角の軸として機能する

オイラー角とは姿勢を決めるためにX軸Y軸Z軸の順番に軸回転した３つの角度のセットのこと

座標軸とのボーンの成す角とオイラー角は異なる

MotionBrushのIKはオイラー角IKである

大抵の場合オイラー角IKで不自由は無いが

ボーンの軸に関してねじりたい場合にオイラー角IKだとなかなか難しい

Ver1.0.0.15にて

ボーンをマウスでクリックした後Tキーを押しながらマウスホイールを回すことで

ボーン軸に関する回転（ねじる）ことが出来るようにする予定