IK時にオイラーグラフにクサビ折れ線が出来る

LimitEulチェックボックスにチェックを入れた状態でIKをしたときに起こりやすい

IK時のオイラーグラフはマウスを上に移動させたとき上向きの山型グラフを描き

マウスを下向きに移動した時には下向きの山型グラフを描く

（どっちが上でどっちが下かはケースバーケース）

制限角度内でマウスを往復させると

上向きの山と下向きの山が合成される

制限で平らになる部分と大きく動かした分変化する部分がある

その結果選択フレームの端の部分にクサビが出来ることがある

回避策としては

とにかくゆっくりマウスをドラッグする

画面をみてマウスを無駄に大きく移動させないことできれいなカーブが出やすくなる

Ctrlキーを押しながらマニピュレータをドラッグするとマウスの移動量の1/4分だけ計算される

３DウインドウのPhysics IKプレートを押してからEdit Rateスライダーを動かすと

スライダー値がマウスの移動量に掛けられて計算される

ゆっくり動かす