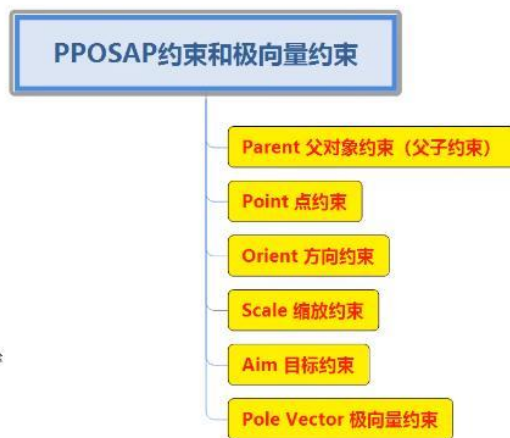


约束



父子约束也叫做父对象约束：约束影响是位移节点，影响的是通道栏的属性值，通道栏变成蓝色，就代表一个物体他被一个属性控制了。

属性：保持偏移，勾选之后他们之间保持相对的位置关系，位置不变。如果不勾选的话，这个被约束的物体会重合在物体里面，如果说你想物体保持现在的位置关系你就勾选上，同样你也可以只约束平移或者旋转。

点约束：相当于就是父对象的只约束了位移。

方向约束：只会跟着转不会跟着移动。

比例约束：约束的是缩放。

目标约束：约束的是旋转，但是当我们在旋转父对象时候子对象没有变化，但是当我们对父对象进行移动的时候会发现，子对象的某轴向一直跟随父对象进行运动
你希望哪个轴指向父对象，选择对象模式，目标向量的XYZ那个就改成1

极向量约束：针对IK骨骼，它只针对骨骼不针对物体。



运动路径约束：在动画当中用的还是比较广泛的，路径动画要先建立一条路径，路径就是曲线，绘制曲线，让物体在曲线上运动，建立一个物体加选曲线，选择运动路径链接运动路径曲线变得平滑——建模——曲线——平滑。

默认情况下按照我们的默认的时间滑条添加起始帧，调整的话，要进入，窗口——动画曲线

编辑器——曲线图编辑器，曲线的两端是起始帧，起始值是 0，结束值是 1。我们如果想要调整帧数，可以更改数值，或者 s 按住中键拖动设置中的时间滑块，就是下面的滑块条，当然也可以根据需要设置起始和结束值。当然一般情况下，后面在调整。里面的参数可以调整向前，向上的轴向。

多边形上的点：建立多边形，选择点，用点控制模型。比如我们可以建立一个球体，选择球体上的点，再建立圆锥体，这个时候圆锥物体就会受到球体上的点影响，被点约束：当我们对几何体进行挤压拉伸变形的时候，也会受到影响。在调整这个点的时候，圆锥也会跟随运动，这个是属于几何体表面的约束方式。

几何体约束：一旦约束上之后，就会贴着物体的表面，无论我们怎么去拽，都不会拽出几何体的表面。

法线约束：约束的物体的旋转。

切线约束：用曲线控制几何体，几何体始终贴合曲线。