**Báo cáo đồ họa máy tính**

1. Chủ đề: Blender.
2. Các ràng buộc trong công nghệ của đề bài.
3. Các công nghệ, kĩ thuật được sử dụng.
4. Ảnh hưởng của công nghệ, kĩ thuật( nêu ra khó dễ, so sánh với các kĩ thuật, công nghệ khác để giải bài toán đó).
5. Nhận xét của nhóm về quá trình làm bài tập lớn.
6. Demo.
7. Tài liệu tham khảo: <https://docs.blender.org/manual/vi/latest/animation/constraints/motion_tracking/object_solver.html>
8. Các ràng buộc trong công nghệ của đề bài đưa ra là:
9. Giám Sát Chuyển Động -- Motion Tracking:

Ràng Buộc Giải Nghiệm Máy Quay Phim -- Camera Solver Constraint

Ràng Buộc Giải Nghiệm Vật Thể -- Object Solver Constraint

Ràng Buộc Đi Theo Giám Sát -- Follow Track Constraint

1. Biến Hóa – Transform

Ràng buộc vị trí sao chép – Copy Location Constraint

Ràng buộc về sự xoay chiều sao chép – Copy Rotation Constraint

Ràng buộc về tỷ lệ sao chép – Copy Scale Constraint

Ràng buộc về biến hóa sao chép – Copy Transforms Constraint

Ràng buộc hạn chế khoảng cách – Limit Distance Constraint

Ràng buộc hạn chế vị trí – Limit Location Constraint

Ràng buộc hạn chế độ xoay – Limit Rotation Constraint

Ràng buộc hạn chế tỉ lệ -- Limit Scale Constraint

Ràng buộc duy trì thể tích – Maintain Volume Constraint

1. Giám sát – Tracking

Ràng Buộc Giám Sát có Hạn Chế -- Damped Track Constraint

Ràng Buộc Giám Sát Cố Định -- Locked Track Constraint