1. 骨骼绑定，名字添加R后缀，点击镜像能自动生成另一半
2. deform（是否给该骨骼添加定点组）
3. ctrl+p 绑定父级
4. alt+p 清除父级
5. 父级信息改变时，子级信息不会变
6. 编辑模式下，选中点，可以将父级绑定到点上
7. 编辑模式创建骨骼，姿态模式调整约束
8. shift+G选择相同集合的骨骼
9. M，shift+M移动骨骼到不同的集合
10. 控制器骨骼，调整姿态
11. 形变骨骼
12. ctrl+右键 直接生成骨骼
13. ctrl+alt+a 对齐所有骨骼
14. 断开子级，但位置仍旧重合，在姿态模式父级下依然可以影响子级
15. shift+alt+右键 选中其中一个骨骼
16. alt+f反转骨骼
17. 单独选中部分网格
    1. 编辑模式选中部分网格
    2. 切换到物体模式
    3. 选中网格和骨骼
    4. 切换到权重绘制模式
18. 进入权重绘制的方式
    1. 选中网格进入编辑模式，勾选骨骼修改器的显示，在叠加层勾选定点组权重
    2. 直接切换权重绘制模式
    3. 选中骨架，再选中网格，切换权重绘制模式（可以用ctrl+左键选择其中一个定点组）
19. ctrl+shift+c 添加骨骼约束
20. ik骨
21. shift+W 统一操作
22. blender定点不会被渲染