



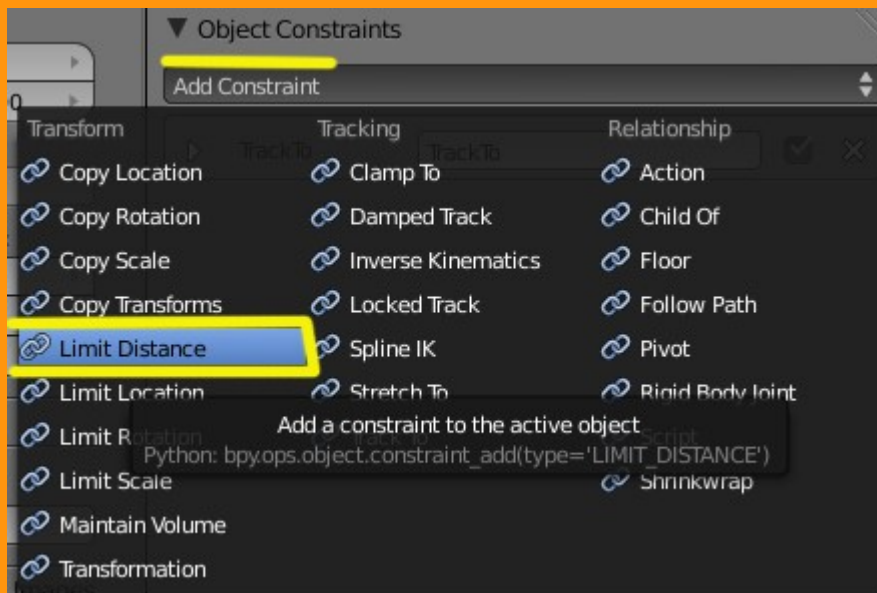
## Constraints 2ª parte

Ya tenemos los dos cubos con sus dos empty para moverlos en la escena, pero ocurre que podemos "traspasar" los objetos si los juntamos mucho.

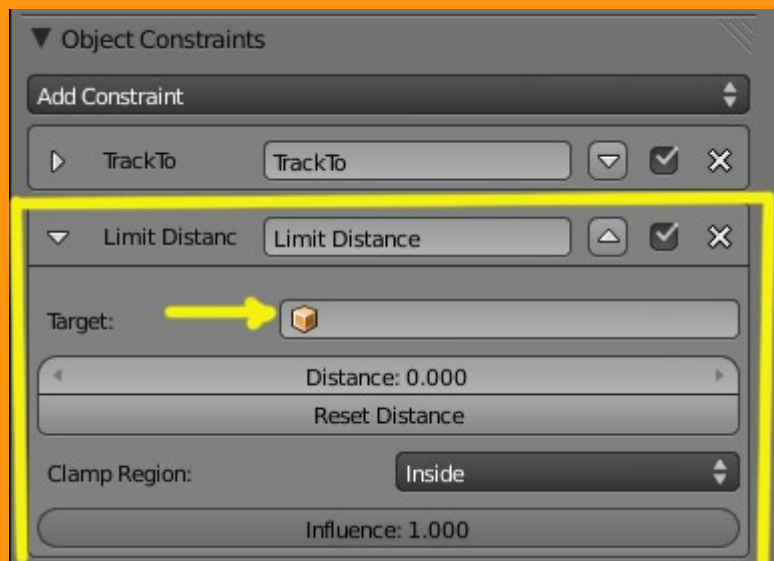
Para que eso no pase, vamos a colocar unos límites de distancia. Se trata de poner dos límites, uno que mide el máximo que podemos "abrirlos" (separarlos) y otro que mida lo que podemos "juntarlos" (unirlos).

Aunque podemos hacerlo sobre los cubos, vamos a seguir haciéndolo sobre los empty.

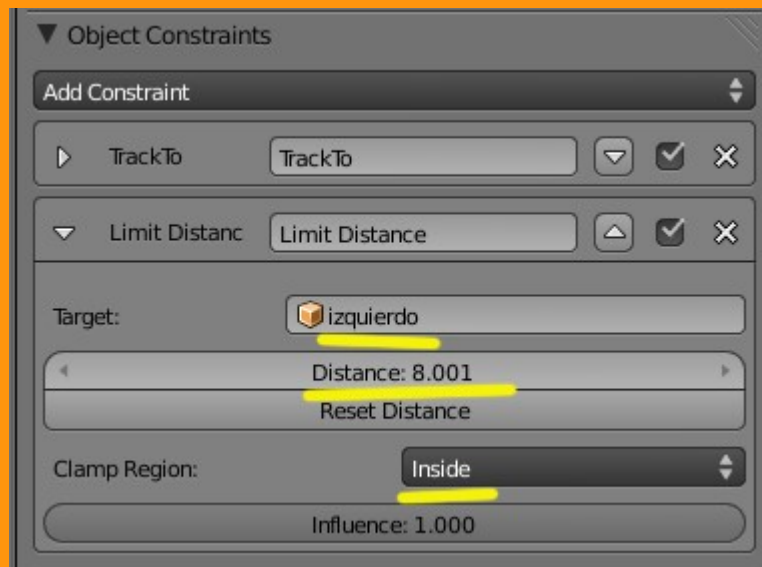
Seleccionamos el empty de la derecha y añadimos un Limit Distance



Y le indicamos sobre que objeto le vamos a poner ese limite. En este caso es el empty izquierda.



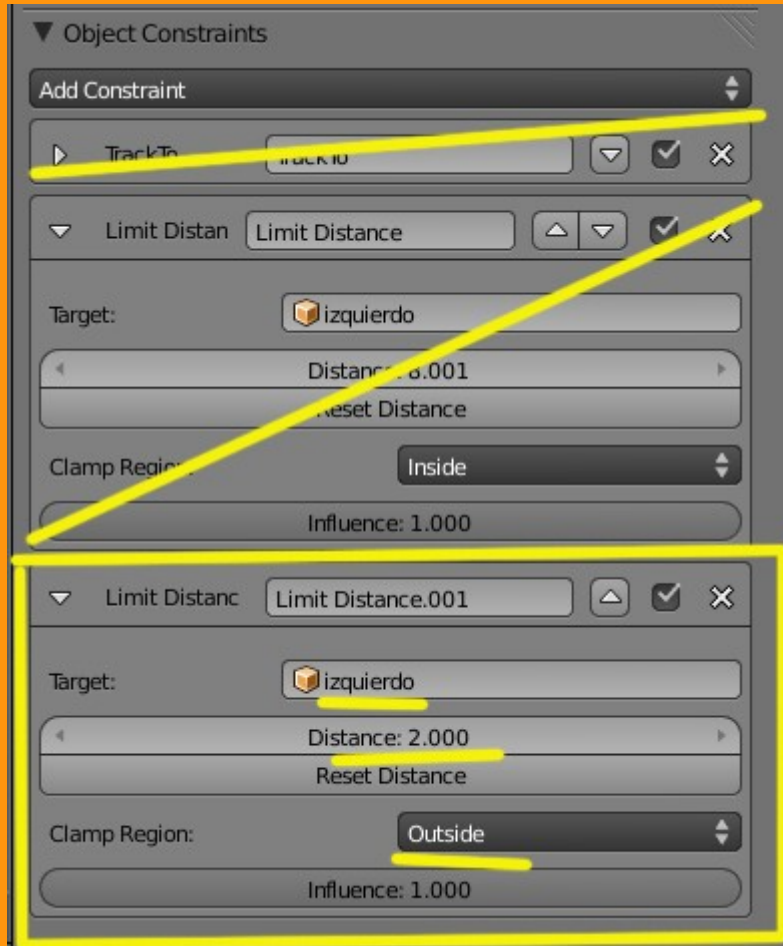
Y veremos que al poner el nombre, la constraint nos calcula una distancia y la aplica en Distance: y nos pone un valor inside.



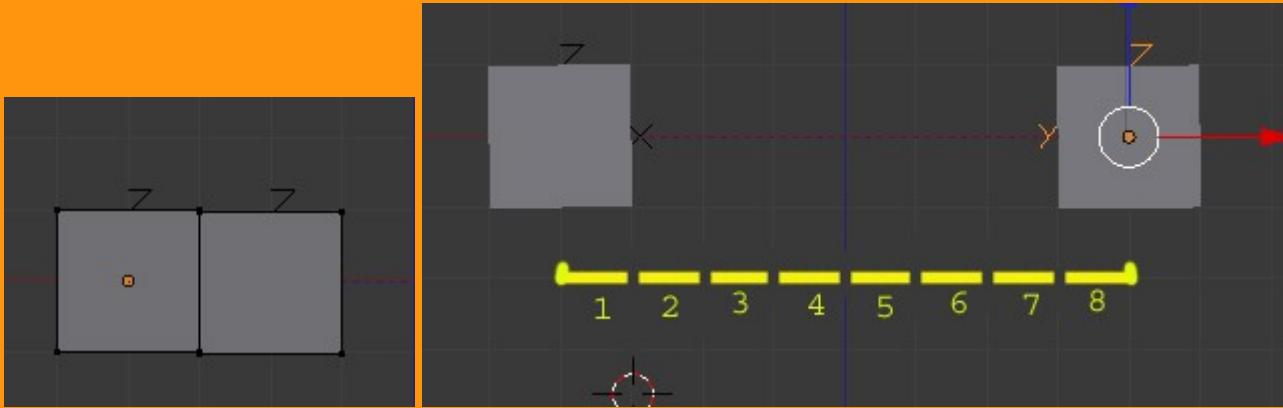
Estos valores son los que blender a calculado y lo que significan es que el cubo no podrá sobrepasar la distancia de 8 cuadros de blender. Si probamos a mover el empty derecha veremos que ya no se puede separar más de esa distancia del otro empty (cubo)

Lo siguiente que vamos a hacer, es indicarle la distancia mínima que se puede acercar al otro cubo (empty)

Para eso añadimos otro Limit Distance y le cambiamos los valores de Distance: 2.000 y le ponemos el valor Outside



Si ahora movemos el empty, veremos que el cubo se mueve y al llegar junto al otro parece que choca; ya no puede traspasarlo.



Los valores de Inside y Outside los podemos modificar a nuestro gusto.