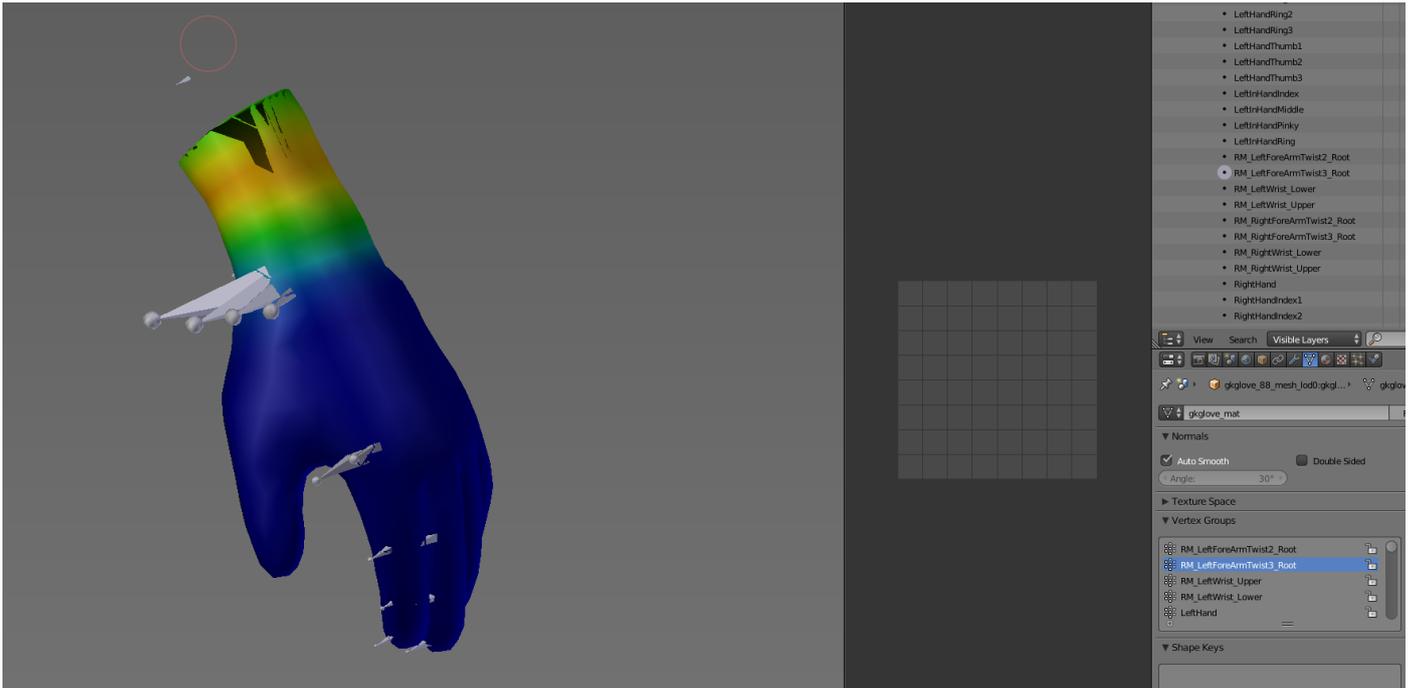


## UNIR PARTES DE OBJETOS

- Usar ForeArmTwist del **mesh\_88** y usar el resto del modelado del **mesh\_89** (palma y dedos)



El **mesh\_88** funciona y se adapta perfectamente a los movimientos de la muñeca y el antebrazo:



Pero, por el contrario, tiene un modelado de la palma y dedos muy irreal, ya que parecen guantes de fútbol americano al ser tan “finos”.

El **mesh\_89**, si tiene un modelado de palma/dedos realista, como un guante de verdad, pero por el contrario, tiene un ForeArmTwist muy corto e irreal. Si este modelado lo alargo, ya aparecen los clashes con el antebrazo, al no tener los vertexweight correctos para funcionar bien.



Por tanto, la opción es mezclar ambos guantes (88 y 89). Al eliminar la parte de la palma/dedos del 88 y al adaptar las del 89, los vertex weight de este último no están bien asignados y aparecen problemas.

- Proceso de unión de ambas partes de los objetos:

<https://streamable.com/czsifm>



Forearm\_88 + Palma/dedos\_89

#### ❖ SOLUCIÓN PARA MIRROR

Para poder dedicarle más tiempo al modelado y detallado de 1 solo guante, estuve mirando hacer un MIRROR del mismo a la mano derecha. Pero está claro que se desconfiguran los vertexweight y vuelven a aparecer los problemas de siempre.



De PES2021 (lanzamiento el próximo 15 de septiembre) importaré los nuevos modelos e intentaré adaptar y remodelar los existentes en FIFA.

