

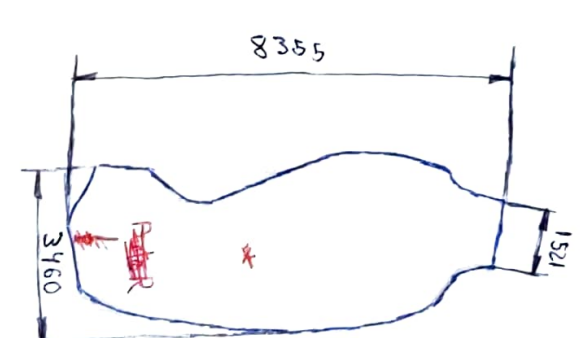
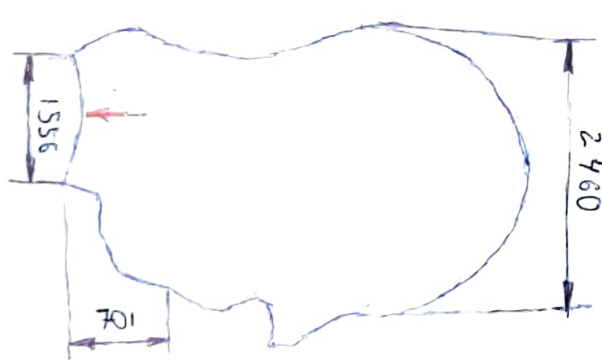
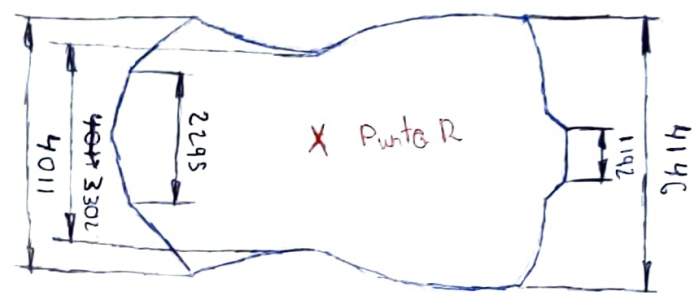
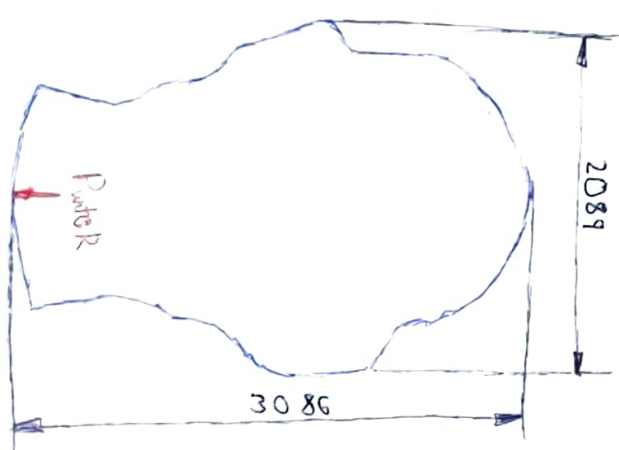
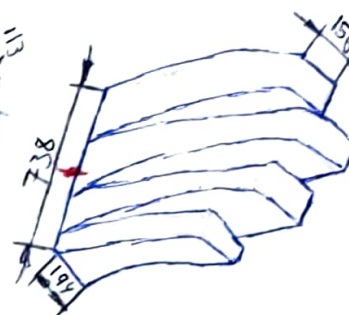
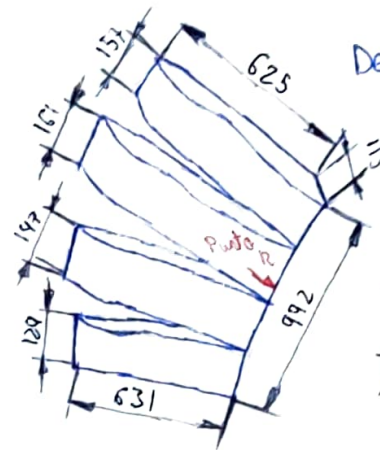
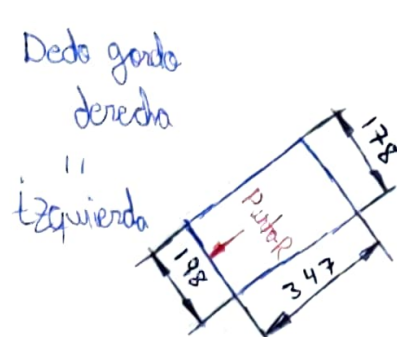
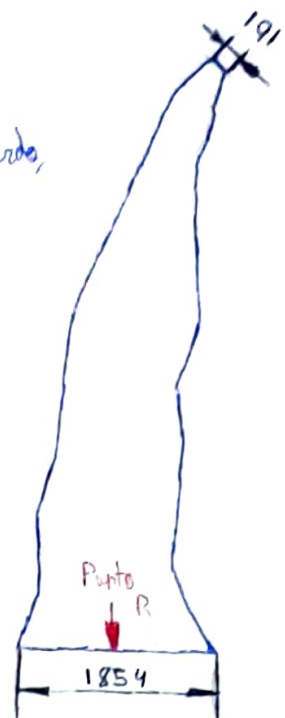
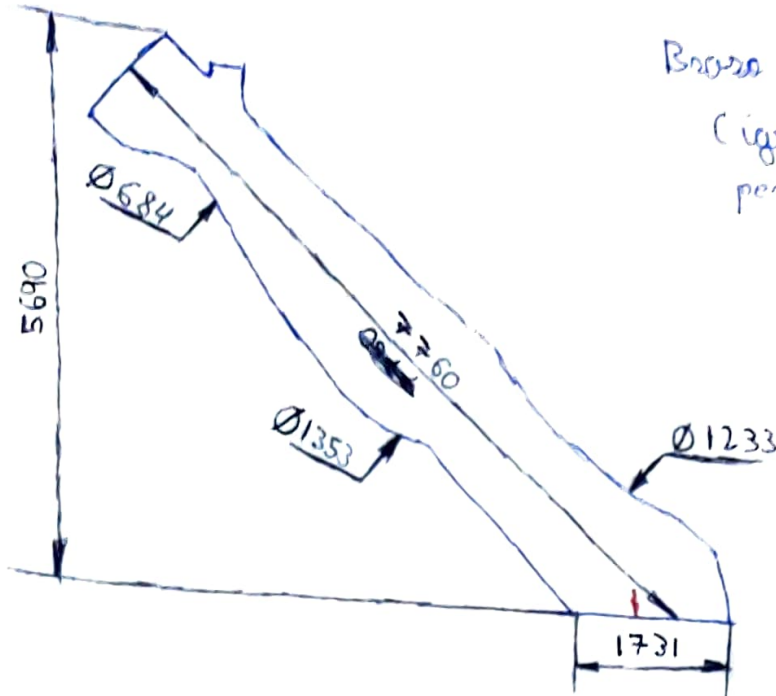
Todos los objetos ply están basados en un modelo descargado de TurboSquid para Blender.

Los distintos elementos han sido modificados para que ~~se~~ tengan un comportamiento que se ajuste mejor a mi proyecto.

Vamos a esbozar los distintos elementos con sus medidas. Todos están centrados en el origen teniendo en cuenta los puntos de rotación de los mismos (el cuello para la cabeza, hombros para los brazos, nudillos para los dedos y caderas para las piernas).

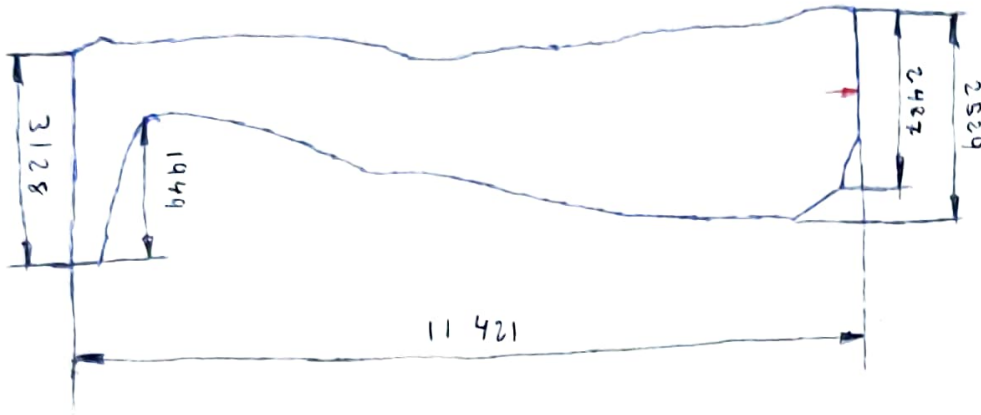
En el zip encontraréis una carpeta con los plys del modelo y el archivo de Blender.

Los puntos de rotación estarán marcados en rojo en el despiece





Pierna derecha = izquierda



El grupo, teniendo en cuenta los puntos de rotación quedaría sobre el espacio de la siguiente manera

