

Male Charakter importiert.
Kleid angepasst, scale 1, oberen Loop
markiert und als Vertex Group in
ObjektData gespeichert.



In cloth unter Shape die Pingroup
ausgewählt und dem male eine
collision zugefügt



bei assets in Charmorph das fit
local asset und bei Finalization das
finalize
Im Posemode hängt das Kleid
dann nicht sondern macht beim
Bewegen fast gar nichts.

