



## Laboratorio de Computación Gráfica



317242409

Grupo: 11

## Reporte 4

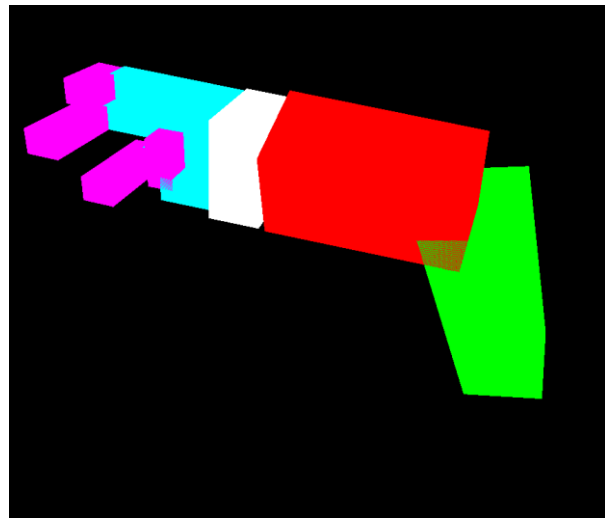
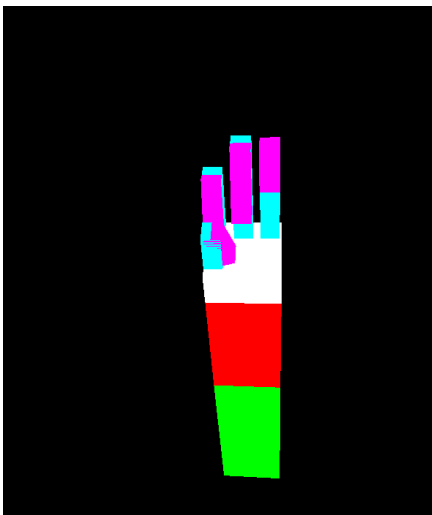
### Instrucciones

---

1. Delimitar las rotaciones de los dedos según la rotación de una mano real, cuidado con la rotación del dedo pulgar recuerden que rota en un eje diferente.
2. Entregar sólo el cpp y la captura correspondiente en un archivo pdf con la nomenclatura acordada.

### Desarrollo

---



### Conclusiones

---

En la práctica aprendimos a acomodar/posicionar el los modelos en distintos puntos dentro de nuestras coordenadas, de esta forma, ocupando un modelo temporal y un segundo modelo, a partir de esas posiciones pudimos pintar o plasmar cada uno de los dedos faltantes, incluyendo el dedo pulgar, para este último había que girar el eje de rotación para que tuviera un movimiento parecido al de una persona. Finalmente, tuvimos que limitar el movimiento para que la mano tuviera una rango de ángulos que fuera congruente.