
Reporte

Instrucciones.

- 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.

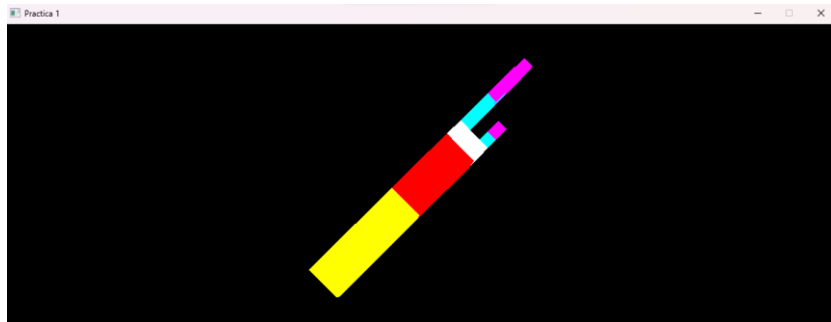
Contenido.

Ilustración 1. Límite superior del hombro

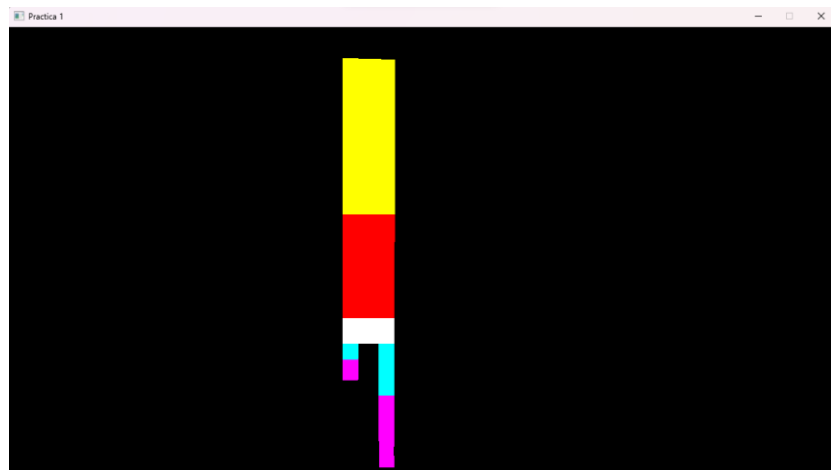


Ilustración 2. Límite inferior del hombro.

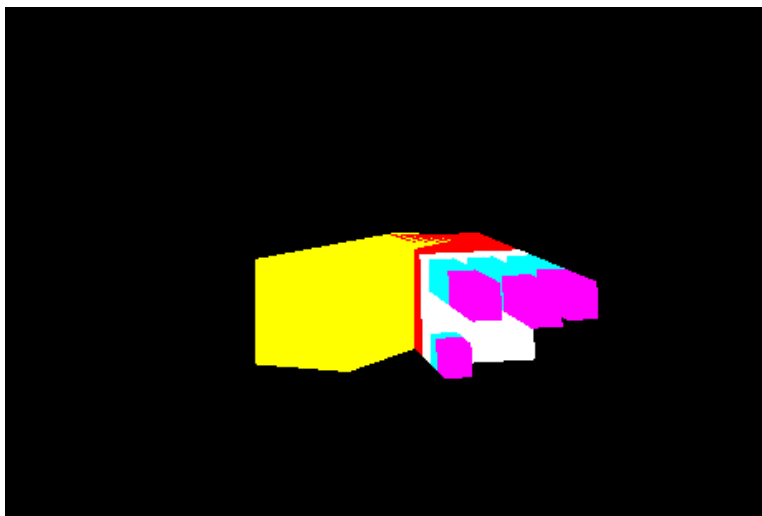


Ilustración 3. Límite del codo

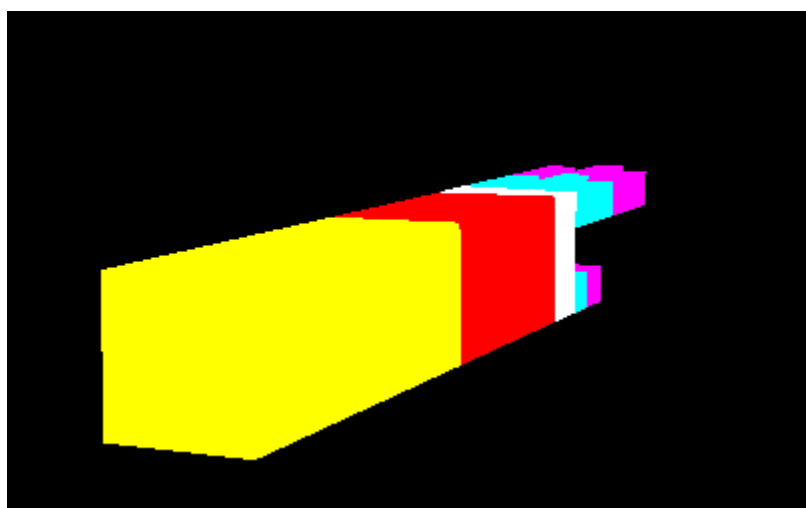


Ilustración 4. Límite del codo

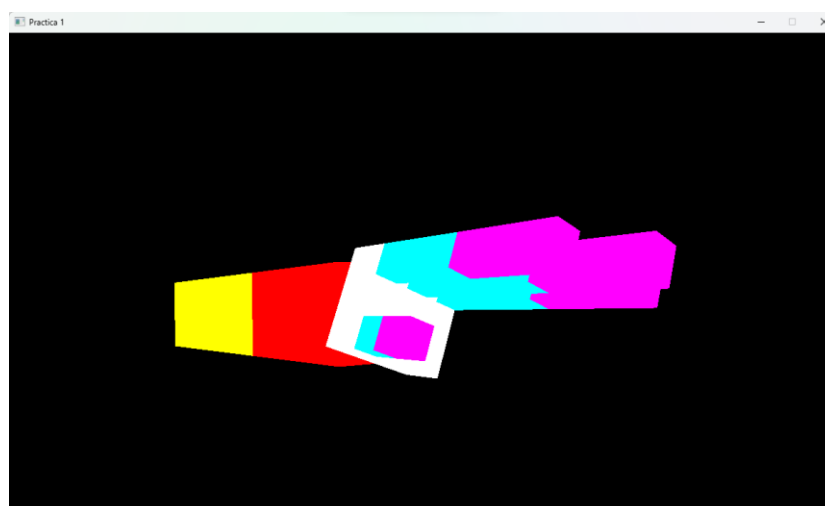


Ilustración 5. Límite de la muñeca

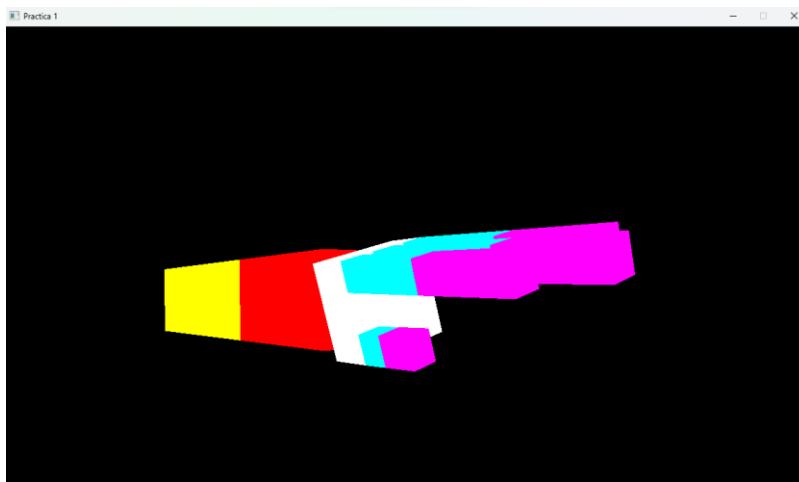


Ilustración 6. Límite de la muñeca

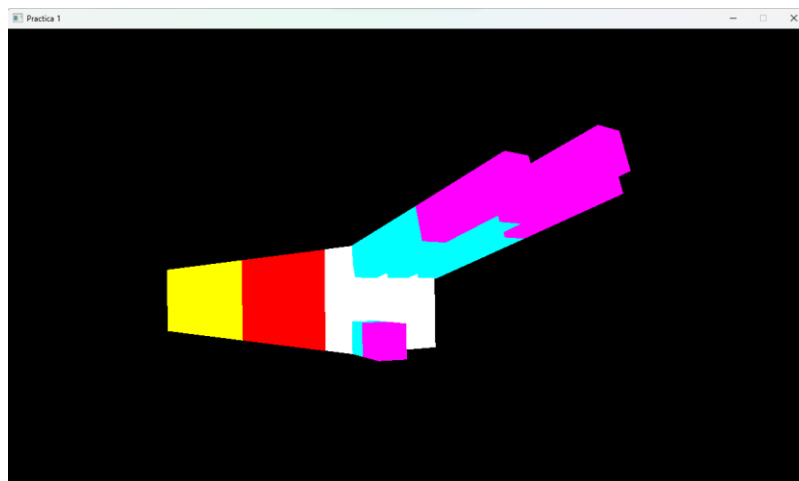


Ilustración 7. Límite de ambas falanges.

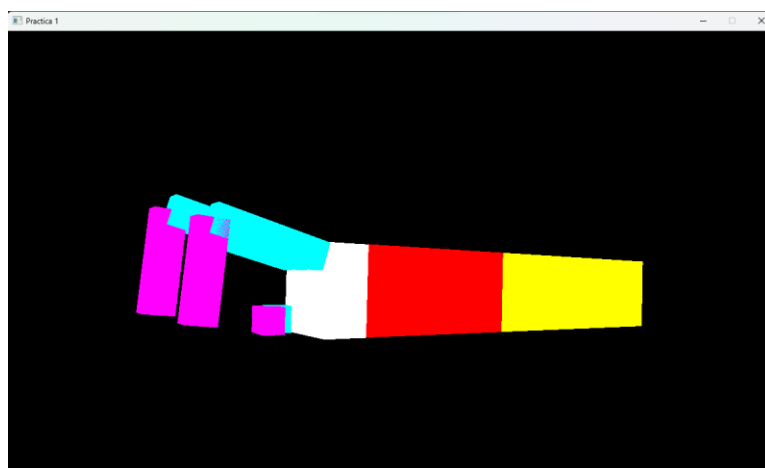


Ilustración 8. Límite de la segunda falange.

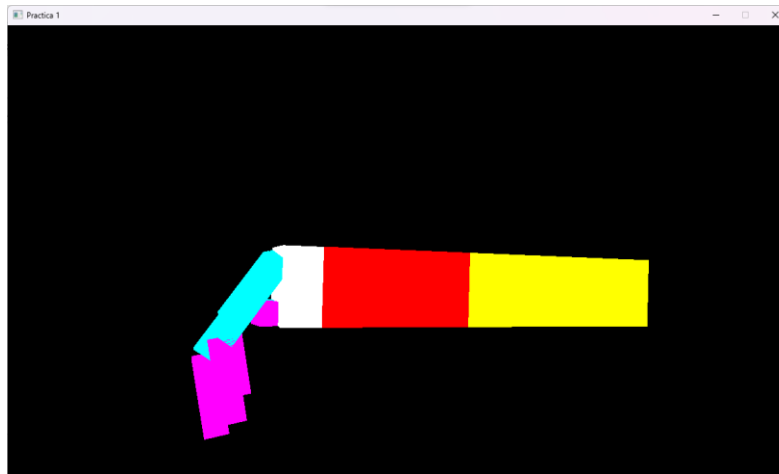


Ilustración 9. Límite de la primera falange

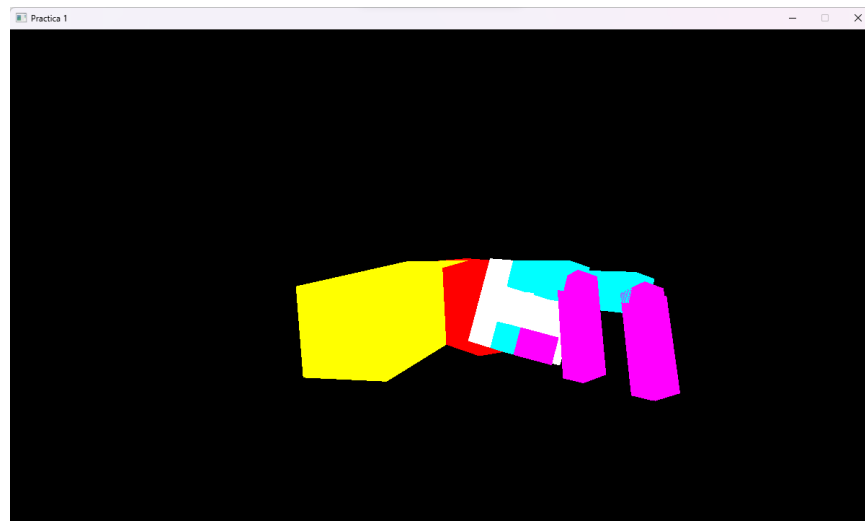


Ilustración 10. Demostración general

Conclusión.

En la realización de esta práctica lo único complicado de comprender fue el concepto de como es que estaban funcionando los “pivotes” y como es que se estaba trasladando y escalando cada componente de la mano para lograr el resultado, de ahí en fuera lo de agregar el dedo pulgar y el dedo anular fue de dificultad media, es decir, no me costo mucho pero tampoco fue fácil. Hasta la práctica solo era agregar los dos dedos restantes, pero cada componente del brazo podía tener una rotación sin límites, en este reporte lo modifique para que tuviera los límites y funcionara como realmente funciona el brazo del cuerpo humano, lo cual fue muy fácil con la utilización de condicionales.