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.**

Imagen que contiene luz

Descripción generada automáticamente

Ilustración . Límite superior del hombro

Imagen que contiene luz

Descripción generada automáticamente

Ilustración . Límite inferior del hombro.

Logotipo

Descripción generada automáticamente con confianza media

Ilustración . Límite del codo

Imagen que contiene Forma

Descripción generada automáticamente

Ilustración . Límite del codo

Un conjunto de letras negras en un fondo negro

Descripción generada automáticamente con confianza media

Ilustración . Límite de la muñeca

Imagen que contiene Aplicación

Descripción generada automáticamente

Ilustración . Límite de la muñeca

Imagen que contiene Logotipo

Descripción generada automáticamente

Ilustración . Límite de ambas falanges.

Logotipo

Descripción generada automáticamente con confianza baja

Ilustración . Límite de la segunda falange.

Imagen que contiene Forma

Descripción generada automáticamente

Ilustración . Límite de la primera falange

Logotipo

Descripción generada automáticamente con confianza baja

Ilustración . 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.