

TRABALHO DE COMPUTAÇÃO GRÁFICA
SIMULAÇÃO DE UMA MÃO HUMANA

ALUNOS
DANIEL DUARTE ABDALA
CARLOS EDUARDO GESSER

PROFESSOR
ALDO VON WANGENHEIM

Este trabalho implementa uma simulação de mão humana em 3 dimensões utilizando OpenGL.

Grande parte dos movimentos da mão humana foram implementados, desde movimentos de pulso até movimentos dos dedos.

A seguinte tabela apresenta todos os movimentos mapeados no teclado:

TECLA	FUNCAO
A	fecham os dedos individualmente
S	
D	
F	
G	
Q	abrem os dedos individualmente
W	
E	
R	
T	
0	rotação em z
9	
(,)<	rotação em y
(.)>	
[rotação em x
]	
+	fecha a mão dedo a dedo
-	abre a mão dedo a dedo
*	abre a mão
/	fecha a mão

Algumas outras funções são mapeadas:

1	tchau
2	fuck
3	hangloose
4	chama para a briga
ESC	fecha o programa

