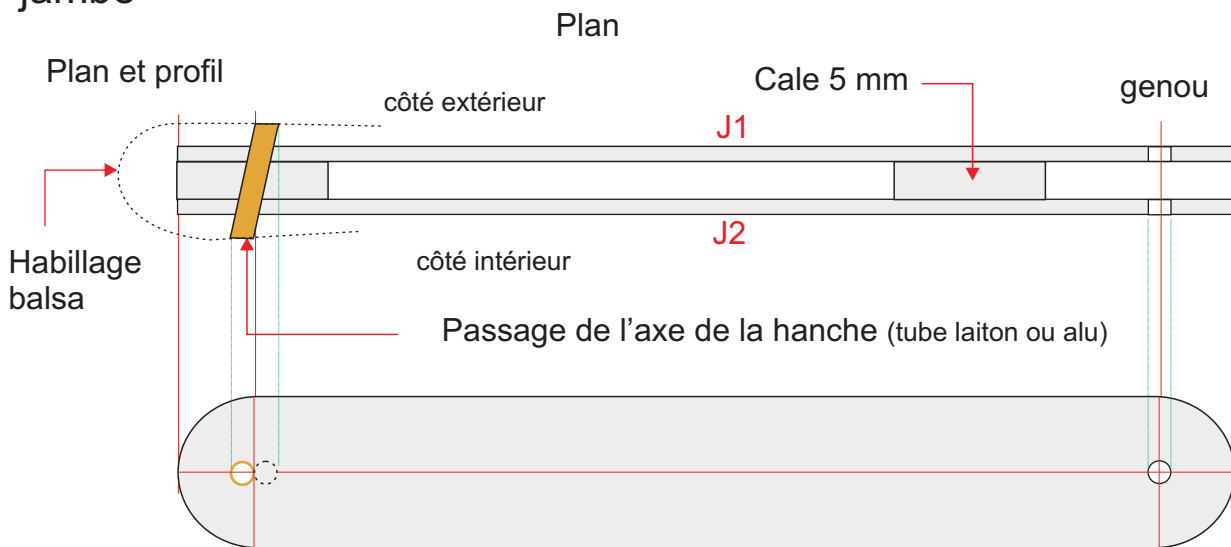




## jambe

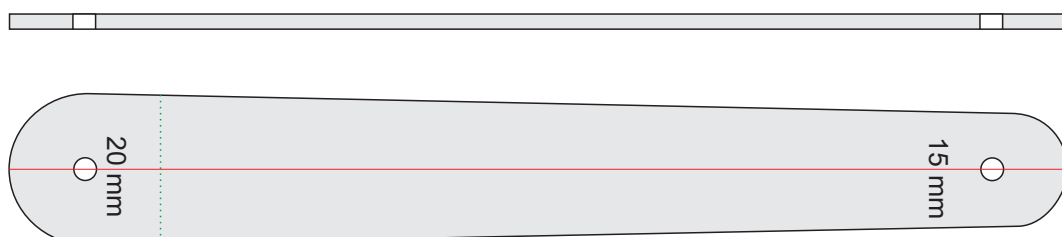


### Remarques:

- Le "squelette" des membres est réalisé en contre-plaqué "modélisme" de 2 mm. des cales collées en CTP ordinaire (5 mm) séparent les pièces J1 et J2  
Plus tard, (c'est à dire lorsque l'animation du squelette du personnage aura été expérimentée) la finition des membres pourra consister en un "habillage" en balsa retaillé et poncé avant peinture.
- L'axe de pivotement au niveau de la hanche n'est pas perpendiculaire à la jambe. Cela vient de ce que l'écartement des pédales est supérieur à la largeur de hanche du cycliste. (surtout à gauche à cause des engrenages) On a ici le plan de la jambe gauche. La jambe droite sera donc réalisée symétriquement. L'orientation de l'axe est à déterminer expérimentalement.
- Le personnage pédale donc "en canard" jambes un peu écartées... Cela entraîne des "torsions" du mouvement dans l'articulation du genou. Il faut donc prévoir des trous d'axes assez grands (avec du jeu) ainsi qu'une distance suffisante entre les pièces J1 et J2. (au moins 5 mm) puisque le mollet et le pied sont fixes par rapport à la pédale.

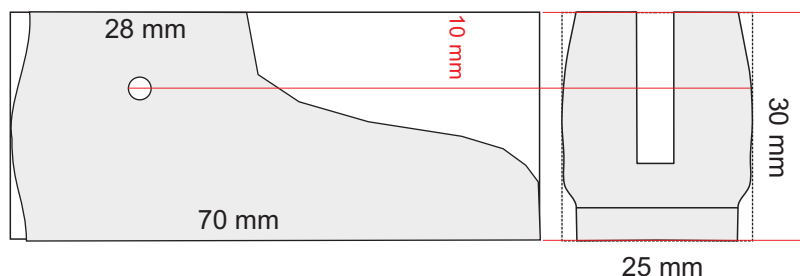
## mollet

Plan et profil



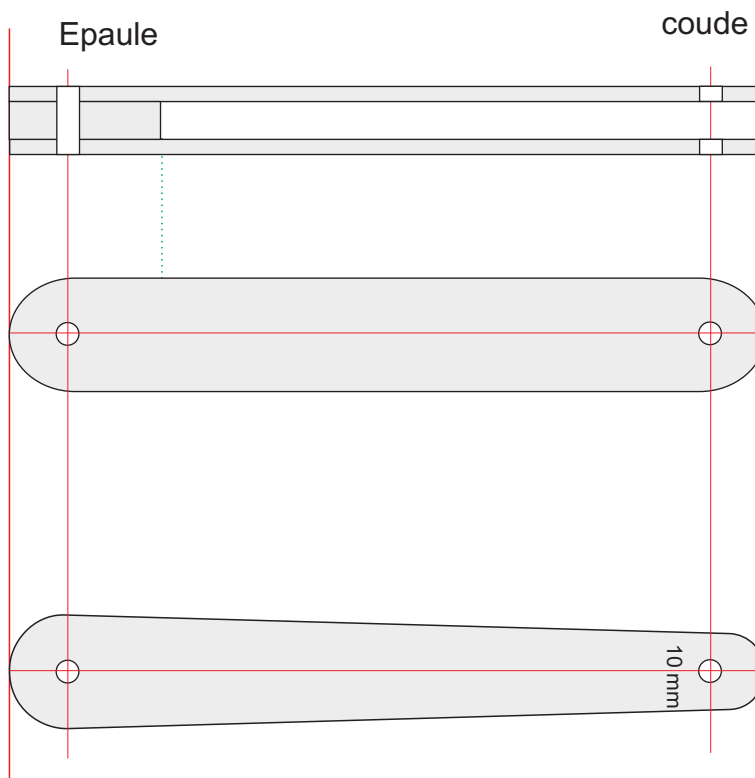


pied



Bras

Plan et profil



Avant-bras

## Remarque:

Les bras nécessitent moins d'attention dans la mesure où ils restent fixes.

Au lieu de prévoir une articulation on peut très bien les façonner d'une seule pièce.

Les dimensions n'ont qu'une valeur indicative.

