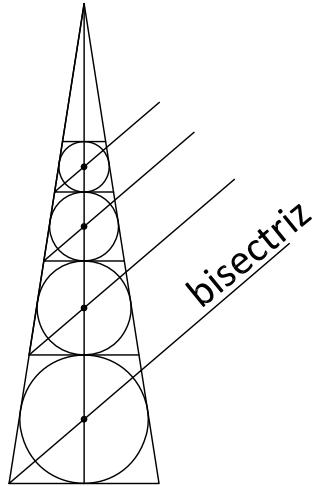
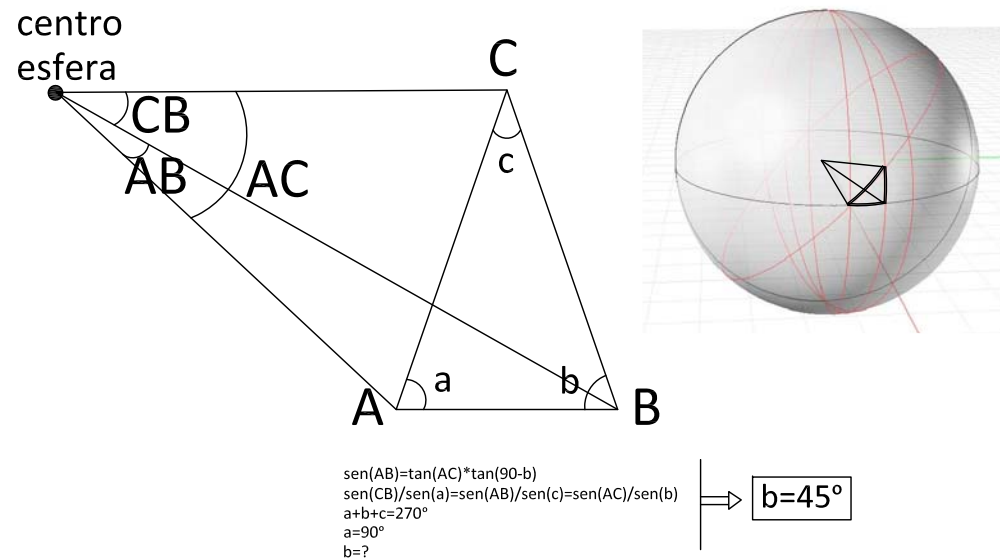


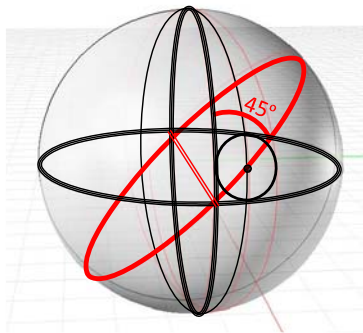
1. En el plano, tenemos en cuenta el método para inscribir una circunferencia en un triángulo mediante una bisectriz:



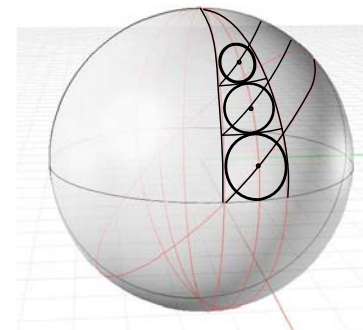
2. Aplicamos la teoría de circunferencias máximas y trigonometría esférica:



3. Concluimos que la bisectriz de dos circunferencias máximas perpendiculares, lógicamente será otra circunferencia máxima rotada 45° con eje CENTRO-INTERSECCIÓN



4. Encontrada la "bisectriz esférica" y repitiendo el método podremos inscribir infinitas circunferencias en el casquete esférico .



5. Finalmente mediante Grasshopper-Rinoceros construimos una semiesfera capaz de generar modelos cuyo número de "meridianos" pueden variarse modulando a su vez armónicamente los "paralelos" de forma que siempre lleven inscritas circunferencias o toros.

