**Vanessa Escobar Mora**

**Natalia Gómez Malaver**

**Lobo**

El animal fue descargado y usado en blender para poder hallar los vértices.

Principalmente, se busca la manera de usar todas los temas aprendidos en clase, especialmente las curvas para suavizar una malla poligonal.

Natalia →

* **Rostro:** el objetivo fue trazar el rostro con una curva splinethru con vectores de tres coordenadas, y a este le aplique extrude para poder darle profundidad y luz, finalmente no logré quitarle algo que me hacía con spline así que tuve que cambiar el trazado por SetFromPoints, sin embargo la línea de código con spline queda en comentarios.
* **Patas delanteras, cuello y cola:** usamos strip para poder trazar estas, los vértices los sacamos en el blender, para el cuello tuvimos problemas ya que se quería hacer con el extrude pero no lo logramos.

Vanessa→

* **Tronco:** Para el tronco se decidió usar la curva de Bezier a través de puntos y su aproximación, para hacer una curva más suave, y entre dos de estas curvas crear una malla poligonal con strips de una manera más práctica. Por lo que se crearon 3 curvas de control para realizar todo el tronco.
* **Patas traseras:** Para estas patas usamos strip de manera muy rápida, pues hicimos que este modelo que teníamos tuviera menos vectores y se viera definida la figura, por esto, se pudo hacer con facilidad las patas traseras.