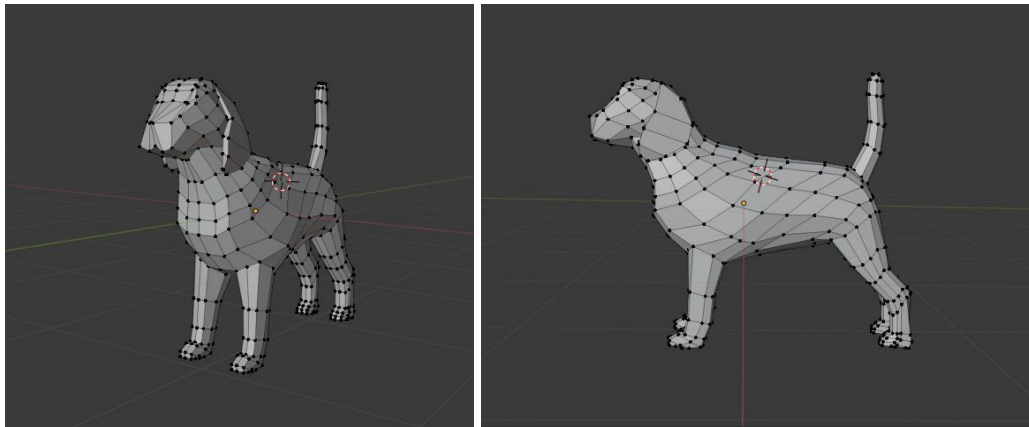


Repositorio: <https://github.com/saforero65/Animal-Spline>

Computación Gráfica : Modelado Animal.

Para realizar nuestro animal nos basamos en un modelado 3D de internet, y con ayuda de Blender pudimos obtener los vértices. En este caso escogimos un perro:

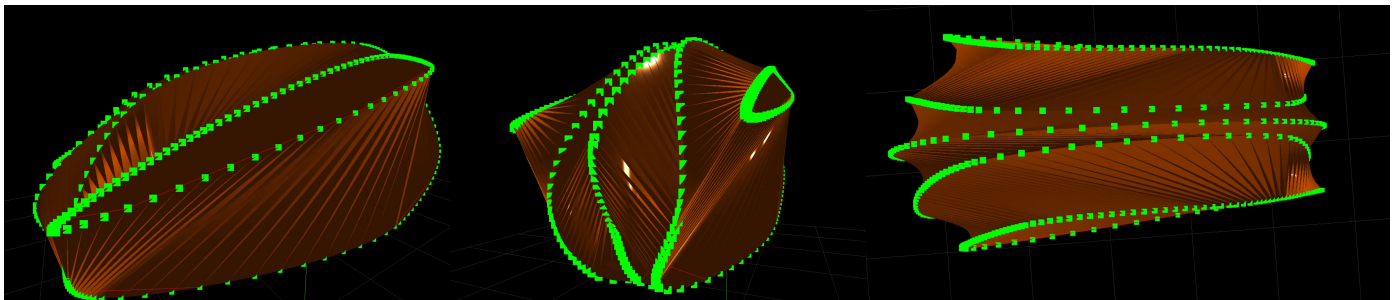


Para realizar el trabajo nos repartimos las distintas partes de la siguiente manera:

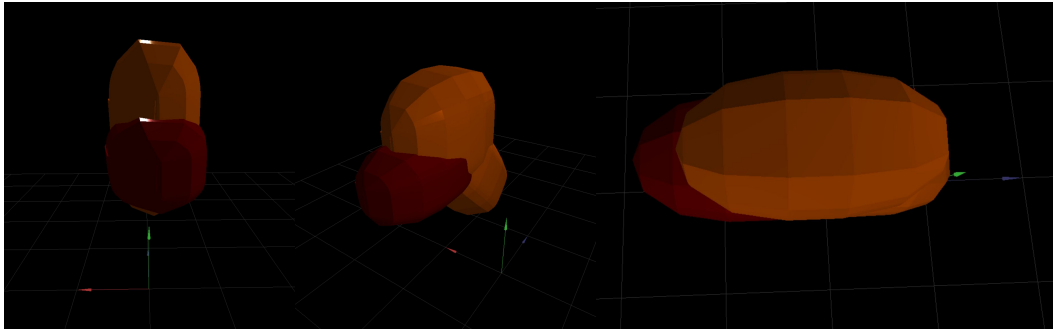
- Santiago: Cuerpo, cabeza y collar:

- Cuerpo:

El cuerpo se realizó a partir de 3 curvas con CatmullRomCurve3 algunos vértices se sacaron en blender el resto se generó con `shape.getPoints(resolution)` a partir de estas tres curvas se hizo el proceso de superficies de curvas al estar la superficie se clonó y se invierte para completar la totalidad del cuerpo.



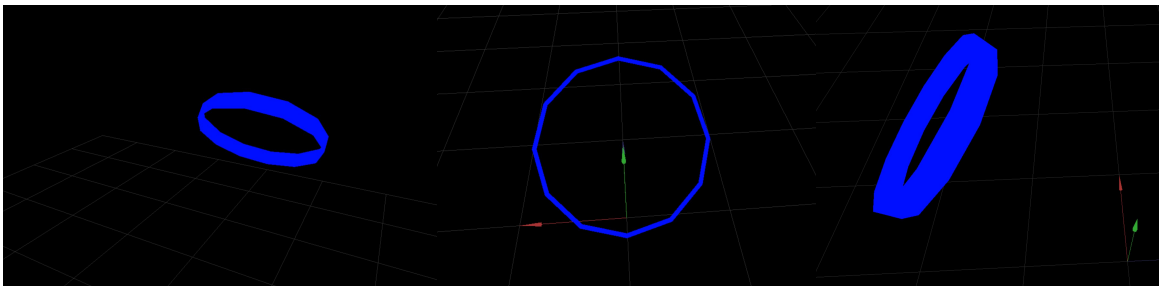
- Cabeza: la cabeza se realizo con solo una curva a partir de esta con ayuda de la función extrude se dio volumen este se transformó(escaló, roto, traslado) pero en si es la misma figura y se dio forma a la cabeza del perro.



traslado) pero en si es la misma figura y se dio forma a la cabeza del perro.

- Collar:

Para el collar se trazó una línea pequeña y se usó la función Lathe.



- Gabriela: Patas, cola , orejas :

- Patas:

- Las patas del frente se realizaron a partir de una curva spline con la trayectoria de la pata y con ayuda de la función extrude se le dio volumen.
- Para las patas traseras se utilizó una geometría cilíndrica para la parte de arriba y en la parte de abajo se utilizó la misma técnica de las patas del frente.
- Para los 'Pies' se realiza una curva 2D a partir de los puntos del modelado de blender y se extruye.

- Cola:

Para la cola, se utilizó la función extrude, pintando un círculo a través de una curva spline, y se añadió una esfera en la punta.

- Orejas:

Para las orejas se realizó una curva 2D cerrada y se hizo una extrusión a partir de esta.