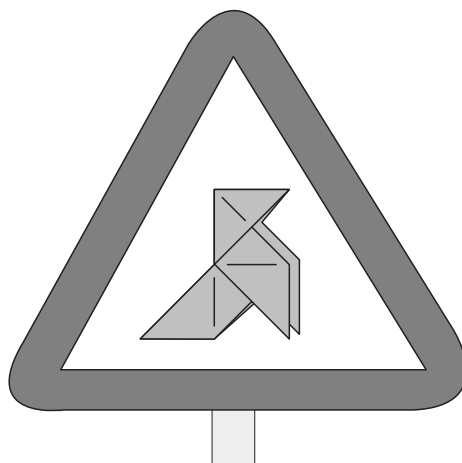
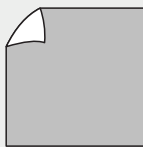
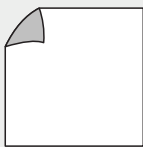
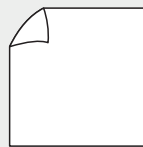


# Simbolos.

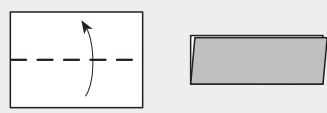
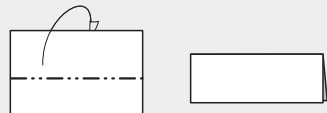
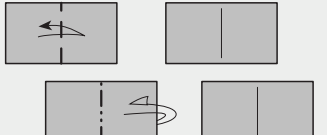
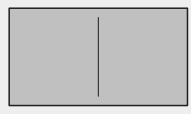
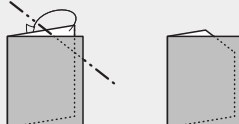


## Posición del papel:

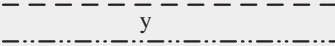

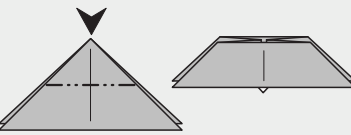

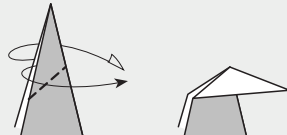
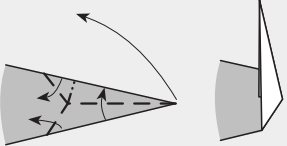
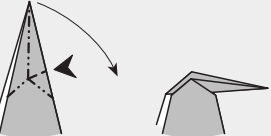
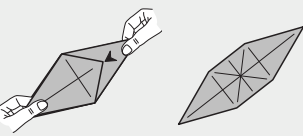
<p><b>Color arriba.</b> ☐</p> 	<p><b>Color abajo.</b> ☐</p> 	<p><b>Papel de un solo color.</b> ☐</p> 
---	--	---

## Pliegues y líneas básicas:

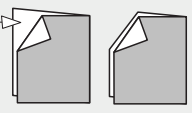

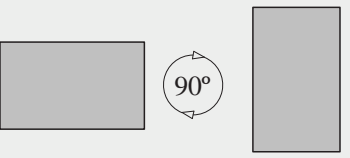
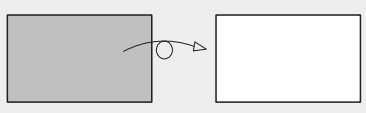
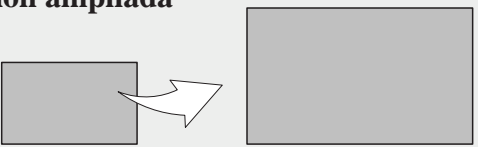
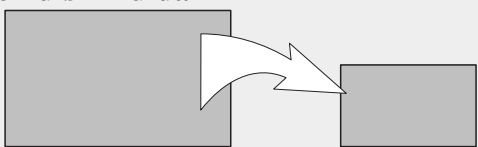
*Todos los pliegues tienen una representación gráfica que esta compuesta por un tipo de línea y una flecha asociada a ella, así que simplemente viendo el tipo de flecha o de línea sabremos como debemos doblar. Esto puede ser muy útil en aquellas zonas del libro donde por su pequeño tamaño no se sepa con seguridad si la línea que aparece es valle o montaña.*

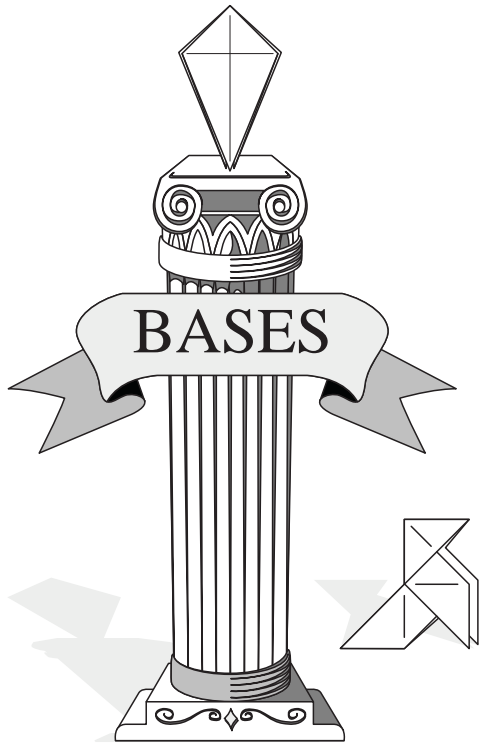
Tipo de línea.	Proceso de plegado.	Explicación.
<p><b>Pliegue valle.</b> - - - - -</p>		<p>Consiste en doblar hacia delante, llevando un lado del papel sobre el otro.</p>
<p><b>Pliegue Monte.</b> - · - · - · -</p>		<p>Consiste en doblar hacia atrás, llevando un lado del papel sobre el otro.</p>
<p><b>Plegar y desplegar.</b> - - - - - - · - · - · -</p>		<p>Esto en realidad no es un pliegue, son dos que se hacen uno tras otro. Consiste en doblar, bien sea en monte o en valle y a continuación desdoblar. El resultado que queda es una marca.</p>
<p><b>Marca.</b> —————</p>		<p>Las marcas son siempre el resultado de plegar y desplegar algo.</p>
<p><b>Rayos X.</b> ·········</p>		<p>Este tipo de línea, puede representar pliegues que se están haciendo en alguna capa de nuestro modelo que no podemos ver o bien marcarnos alguna línea del borde de la figura que está oculta.</p>

**Pliegues compuestos:**

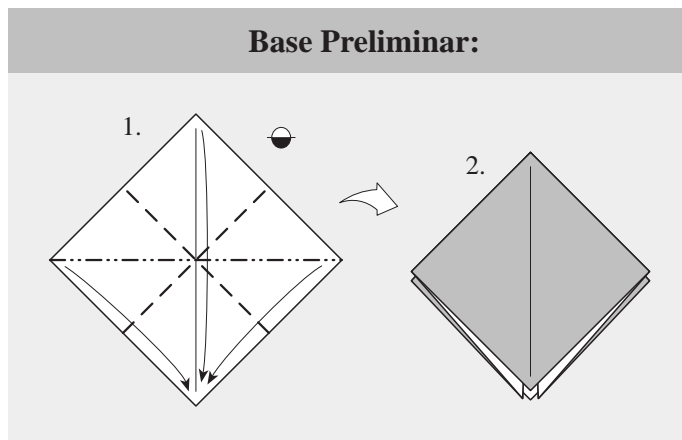
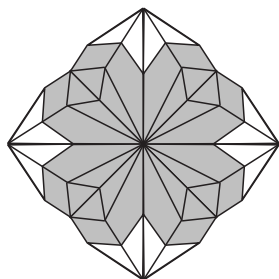
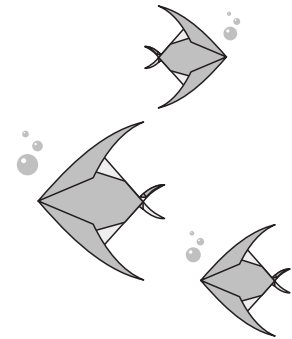
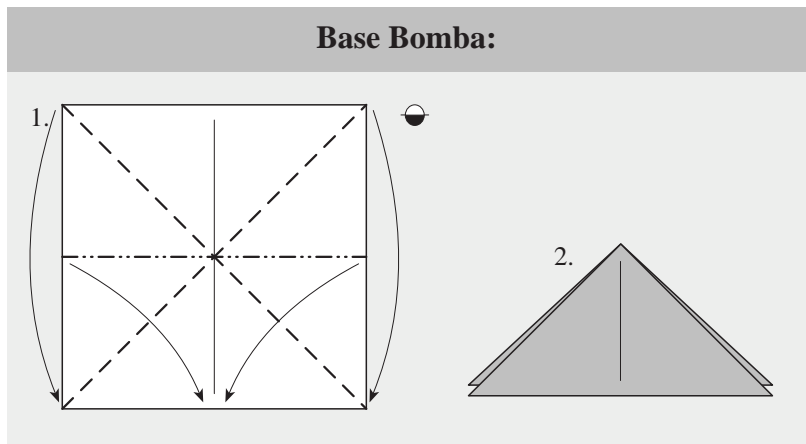
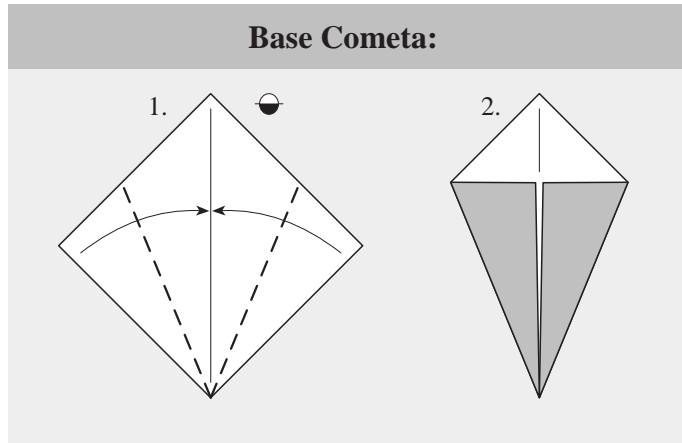
<p><b>Pliegue escalonado.</b></p> 		<p>Consiste en un pliegue valle inmediatamente seguido por otro en monte. Su flecha asociada es quebrada y apunta en la dirección del valle.</p>
<p><b>Pliegue hundido.</b></p>		<p>Es una forma de invertir una punta, de forma que al terminar el hundido el modelo quede totalmente plano.</p>
<p><b>Pliegue hendido.</b></p>		<p>Es un pliegue muy similar al hundido, que generalmente se hace en las puntas para cambiarles la dirección.</p>
<p><b>Pliegue Vuelto.</b></p>		<p>Como en el caso anterior este proceso permite cambiar la dirección a una punta, pero en vez de doblar hacia el interior, se hace al exterior.</p>
<p><b>Pliegue en oreja de conejo.</b></p>		<p>Es un sistema sencillo para "adelgazar" una punta y al mismo tiempo cambiarla de dirección.</p>
<p><b>Doble oreja de conejo.</b></p>		<p>Consiste en dos orejas de conejo que se hacen al mismo tiempo por cada lado de la punta.</p>
<p><b>Estirar.</b></p>		<p>Se coge el modelo por donde indican las manos y se estira hasta obtener el resultado mostrado en el siguiente paso.</p>

**Otros Símbolos importantes:**

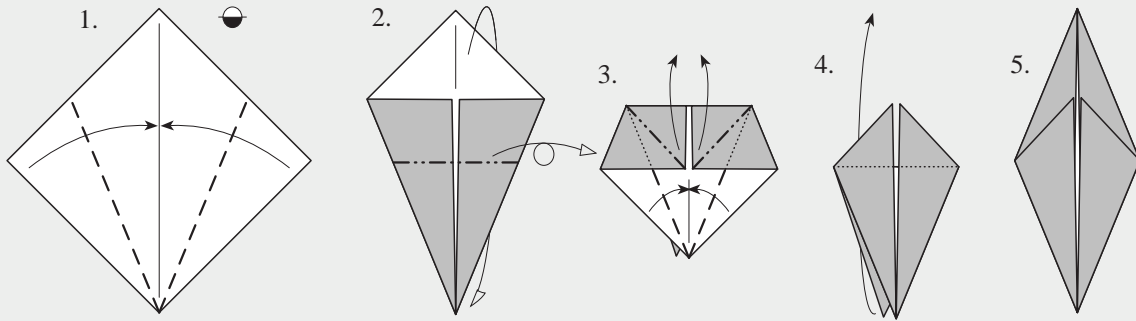
<p><b>Repetir tantas veces como rayas tenga la flecha.</b></p> 	<p><b>Partes iguales.</b></p> 
<p><b>Girar.</b></p> 	<p><b>Volver el modelo.</b></p> 
<p><b>Visión ampliada</b></p> 	<p><b>Visión disminuida</b></p> 



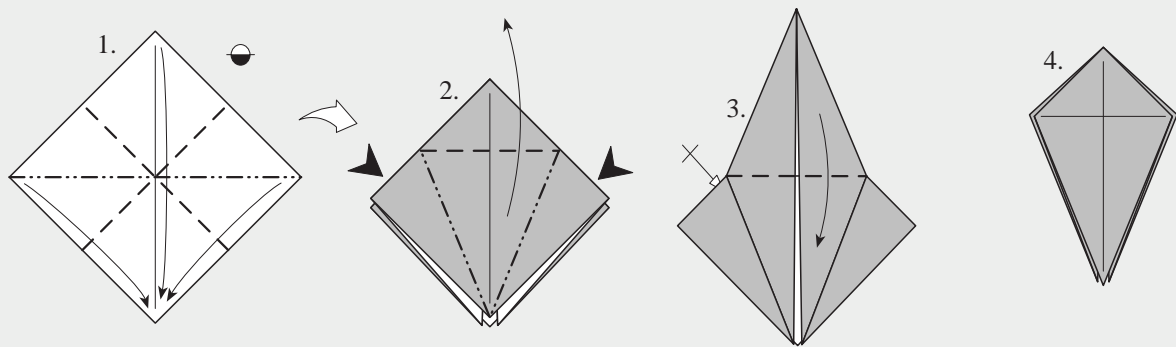
Esta parte del libro, pretende exponer algunas de las bases tradicionales que sirven para iniciar determinadas figuras y que evitan así el repetir estos pasos en el diagrama correspondiente.



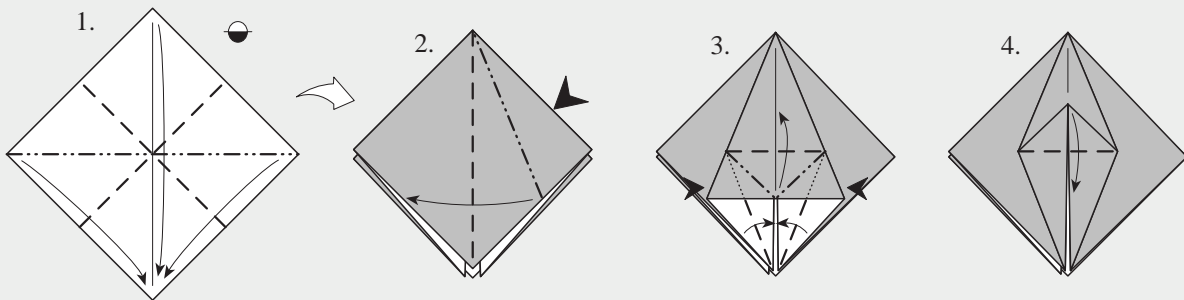
### Base Pez:



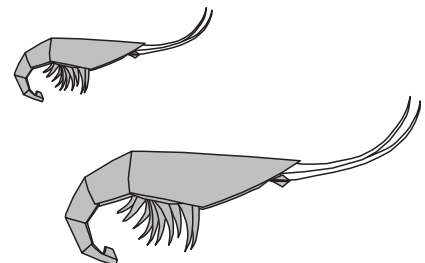
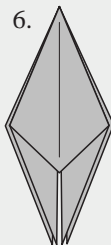
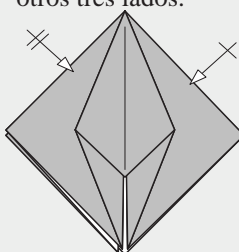
### Base Pájaro:



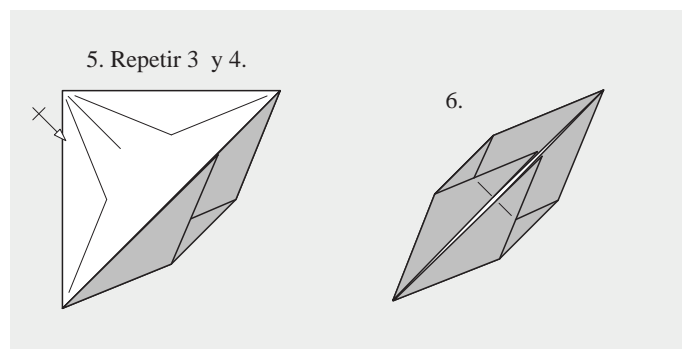
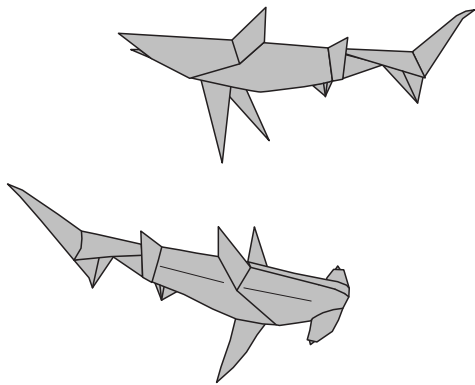
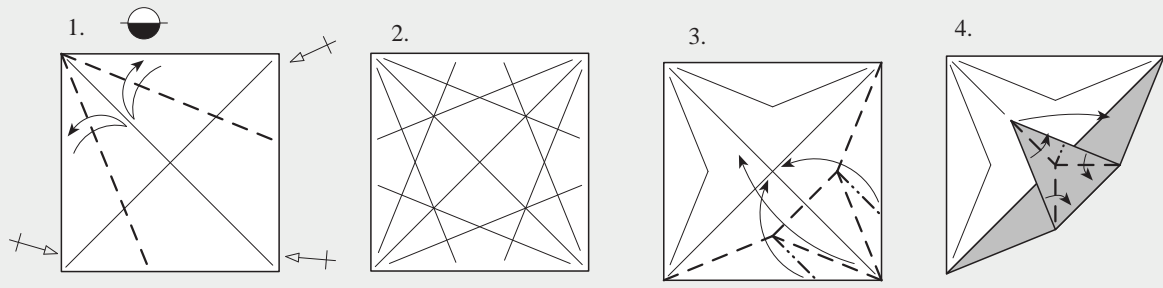
### Base Rana:



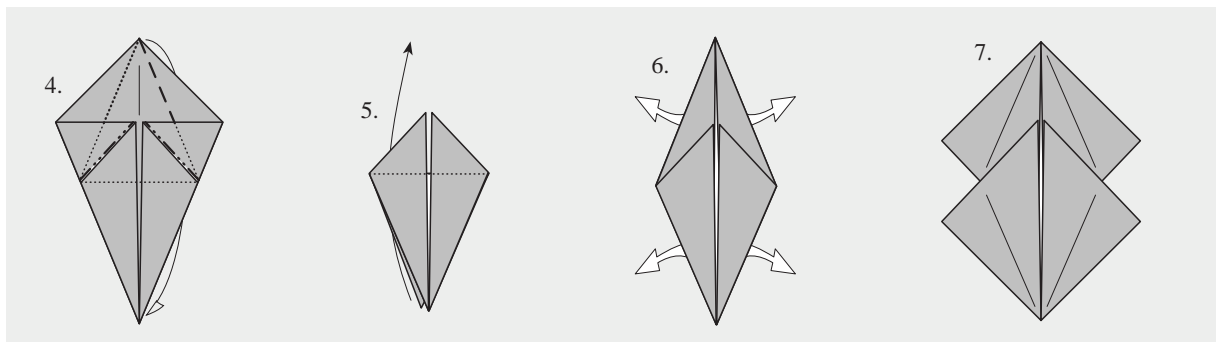
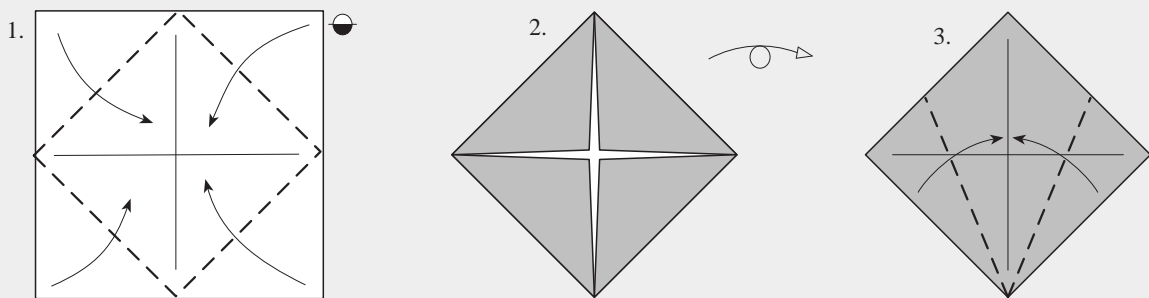
5. Repetir 2-4 en los otros tres lados.



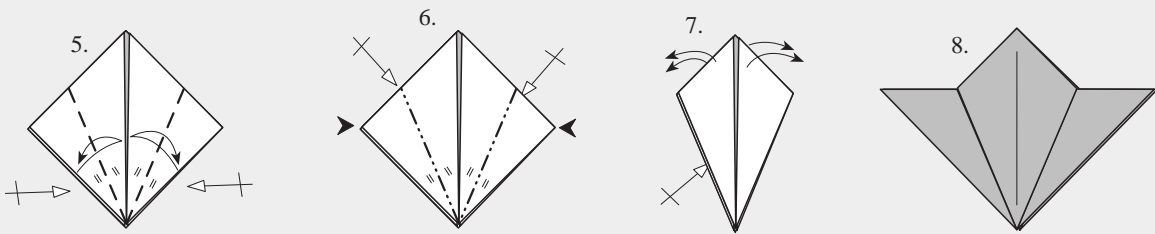
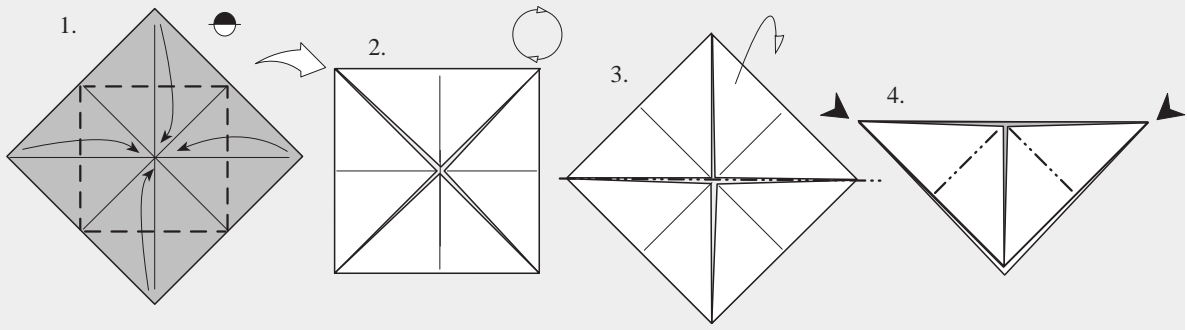
### Base Pájaro estirada:



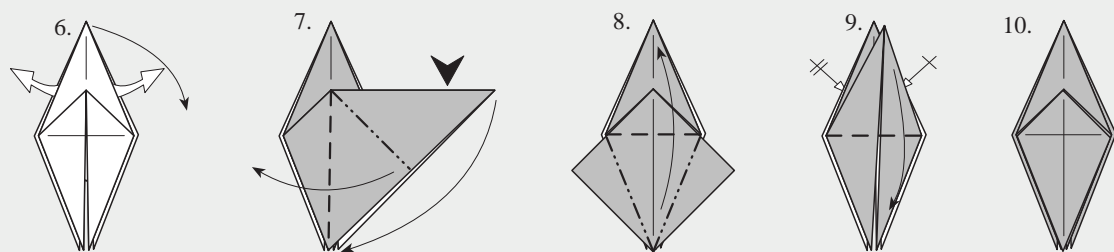
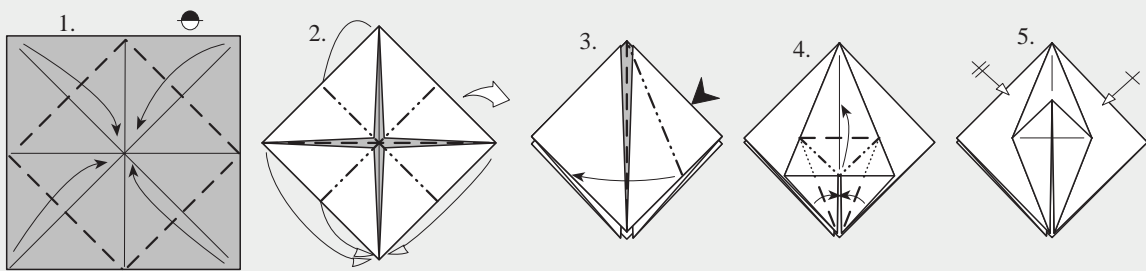
### Base Blintz Pez:



### Base Blintz Pájaro:



### Base Blintz Rana:



Repetir 6-9.