

Velociraptor

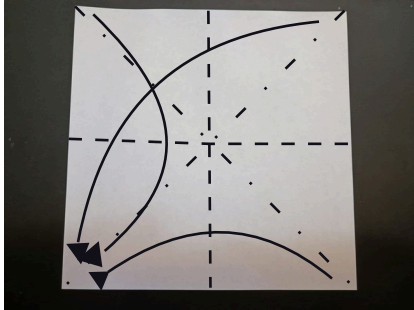


Manolo Maya

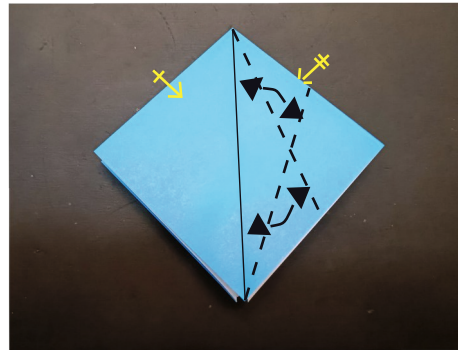
INTERMEDIATE

VELOCIRAPTOR

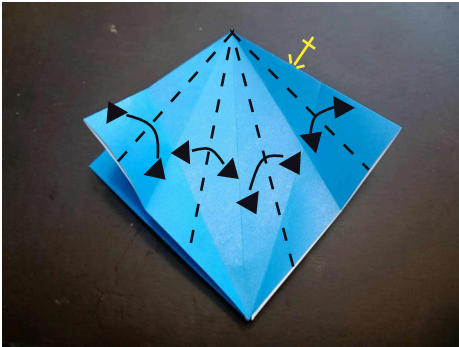
Creador: Manolo Maya



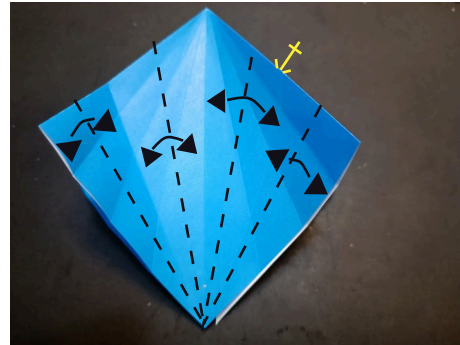
1. Comenzamos con la base preliminar



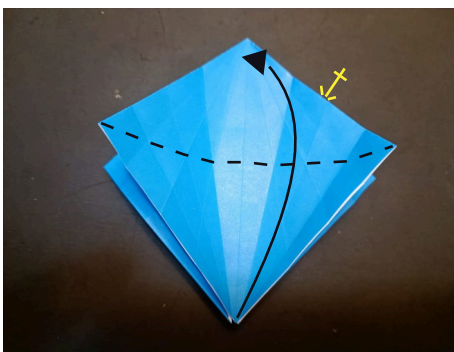
2. Marcamos estos plegos, debemos repetir en el lado izquierdo y detrás.



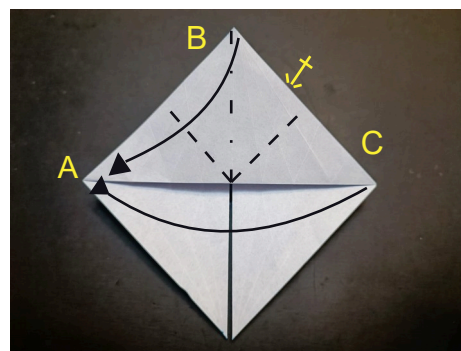
3. Con estos pasos quedará el ángulo superior dividido en 8 partes iguales. Hay que repetir detrás



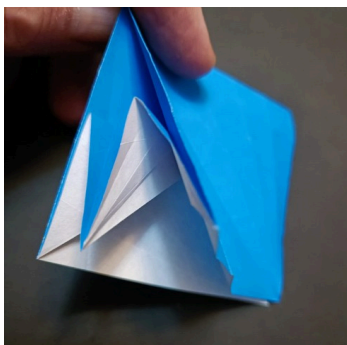
4. Marcamos como en el paso 3 en la parte inferior. Repetimos detrás.



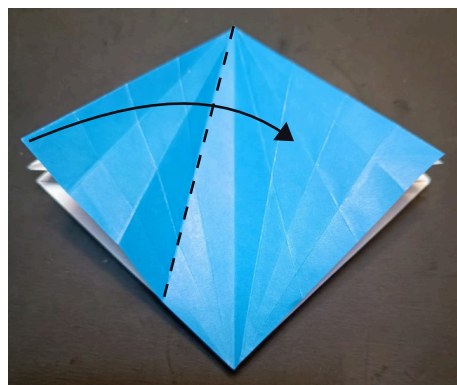
5. Pliegue en valle, repetimos detrás.



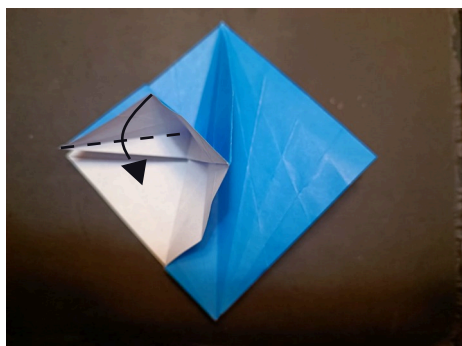
6. Al hacer este paso las puntas B y C se reúnen en A, repetimos detrás.



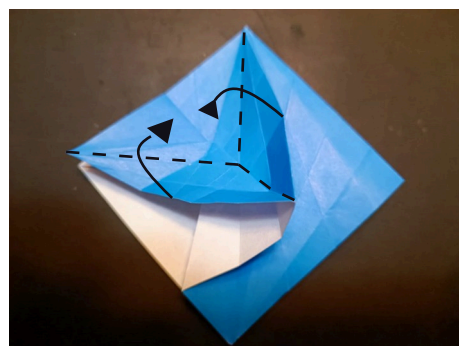
Vista lateral, queda igual al otro lado.



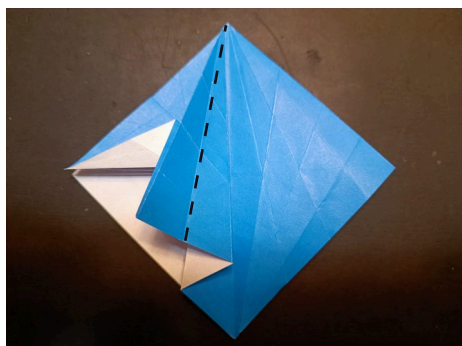
7. los pasos siguientes muestran un proceso de plegado en 3D, el modelo no debe aplanarse. Comenzamos con el pliegue en valle que se muestra.



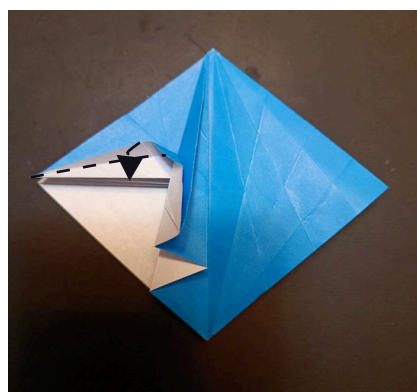
8.



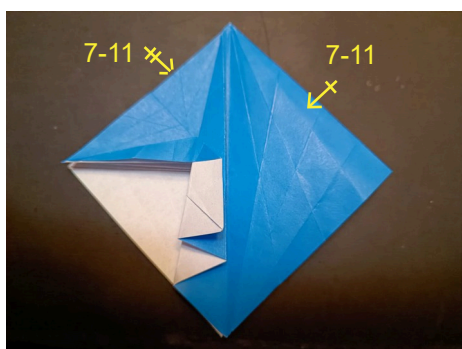
9.



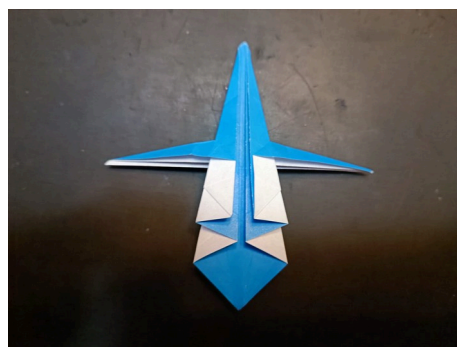
10.



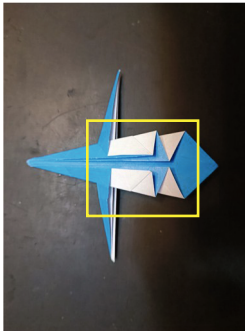
11.



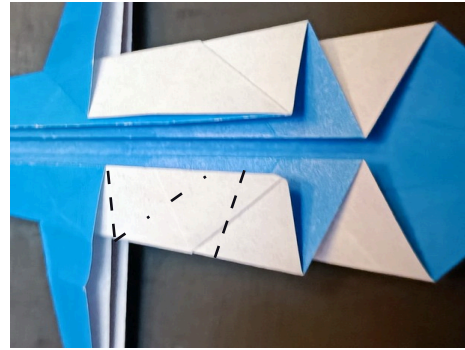
12. Así queda un lado, hay que repetir los pasos 7 a 11 en el otro lado y detrás.



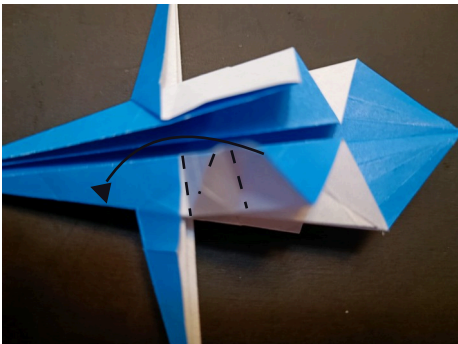
Resultado tras las repeticiones.



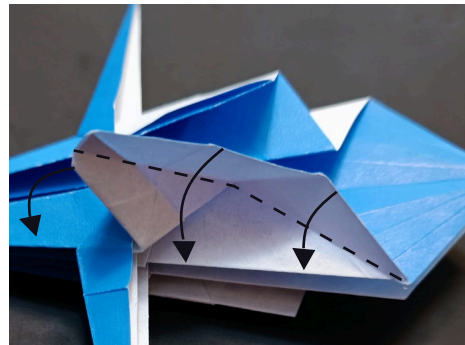
Para más claridad se ha girado el modelo y vamos a ampliar la zona marcada por el rectángulo.



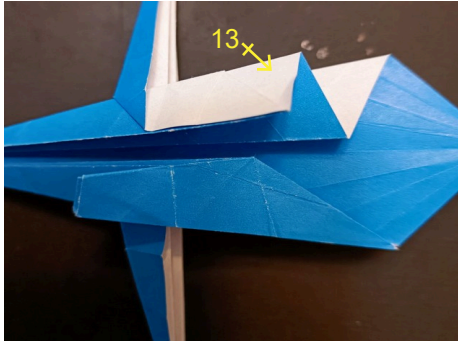
13 Hay que hacer los pliegues indicados, en los pasos siguientes explico cómo se hace ..



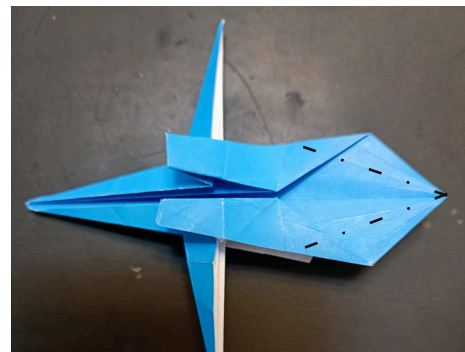
13a



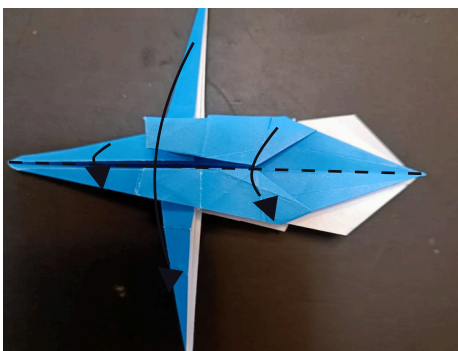
13b



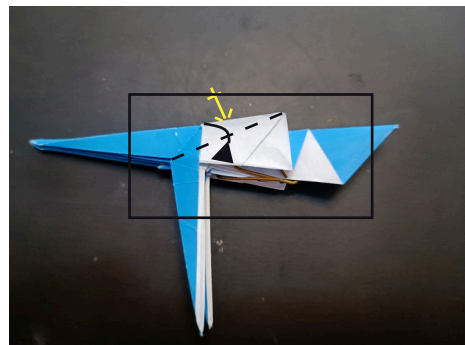
14. Así debe quedar, repetimos el proceso arriba.



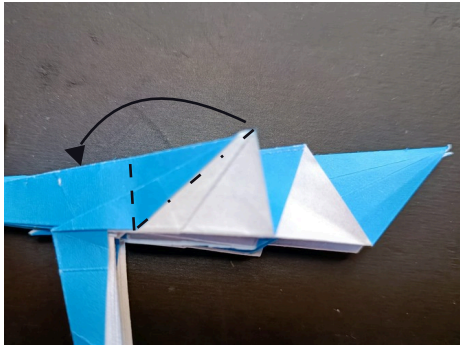
15. Pliegues en monte usando el segundo pliegue que encontraremos marcado.



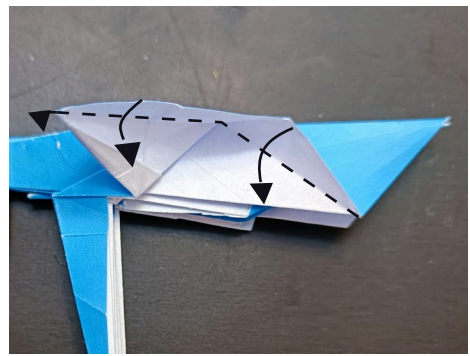
16. Pliegue en valle doblando todo el modelo.



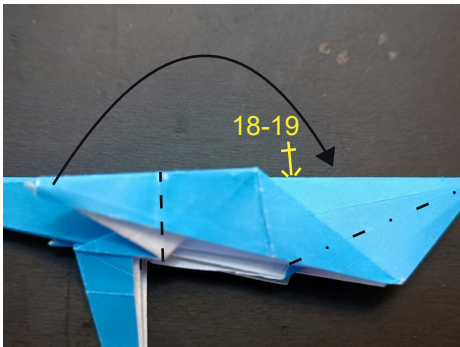
17. Pliegue en valle que se repite detrás. En los pasos siguientes agrandamos el modelo mostrando la zona rectangular que se indica.



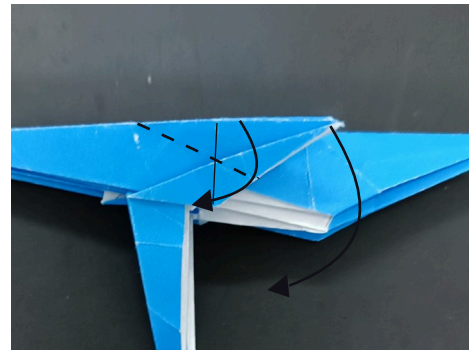
18a.



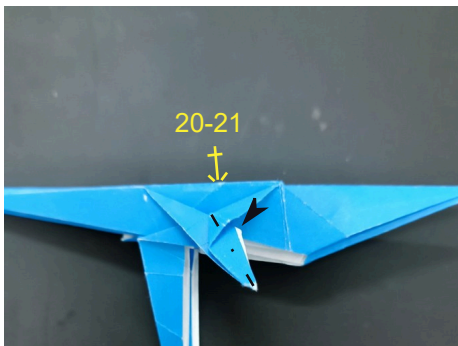
18b. Paso 18 en proceso.



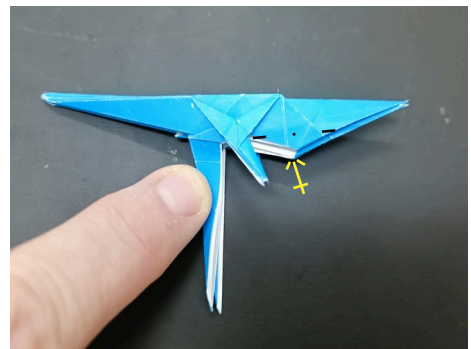
19. Así queda tras el paso 18, añadimos un pliegue en valle y otro en monte usando la segunda marca de pliegue que encontraremos y repetimos 18 y 19 detrás.



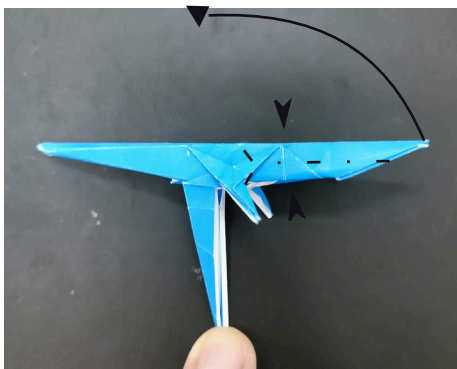
20. Pliegue en valle usando las referencias que se indican. Es necesario realizar otro pliegue interno, ver el número 21.



21. Pliegue en monte con un hundido. Repetir atrás 20-21.



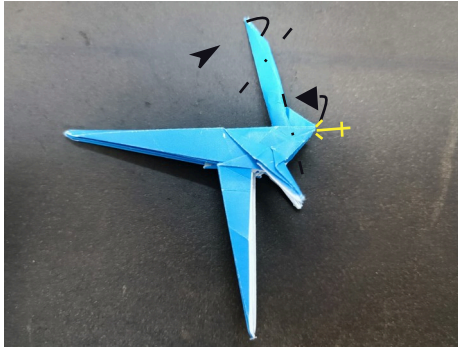
22. Pliegue en monte de las capas exterior e interior juntas. Repetimos detrás.



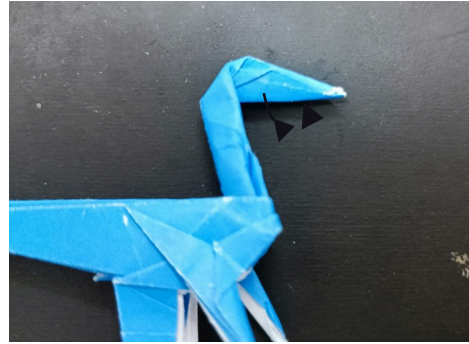
23. Doble oreja de conejo.



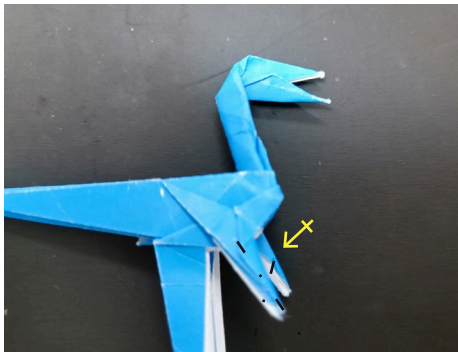
24. Sacar el papel atrapado aquí.



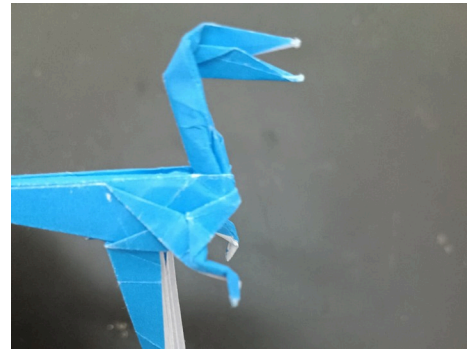
25. Un pliegue hundido para formar la cabeza y escondemos el papel que liberamos en el paso 24 tanto adelante como detrás.



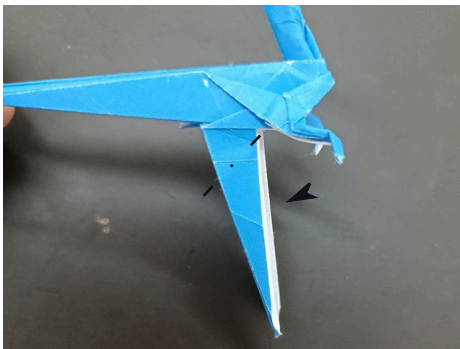
26. Desplazamos una capa hacia abajo para formar la boca.



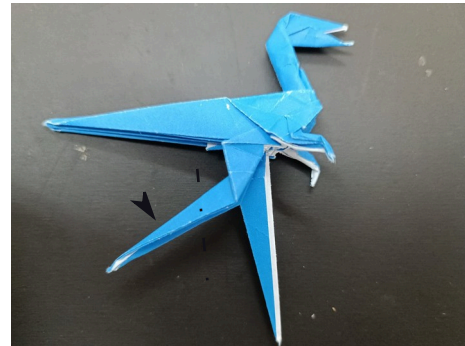
27. Una doble oreja de conejo y un hundido en cada pata delantera terminarán de darle forma. Ver en el paso siguiente cómo deben quedar.



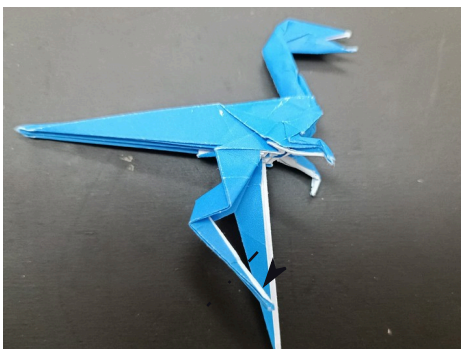
Así deben quedar, más o menos En los pasos siguientes veremos las patas traseras..



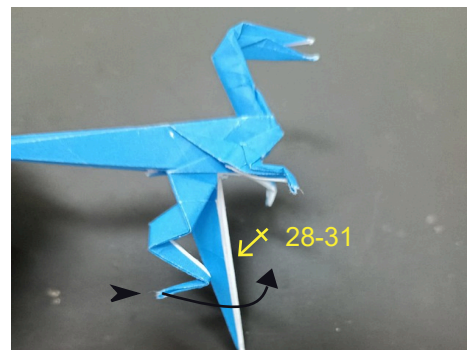
28.



29.



30.



31.



32. Como puede verse, el modelo se queda muy bien de pie. Ahora sólo queda moldearlo un poco para darle forma y volumen.

He usado un papel de 15x15, todas las fotos son del mismo modelo, creo que es un modelo bastante fácil, aconsejo usar el mismo tamaño de papel, sin miedo a que se acumule en algunas zonas. Ojalá disfruten plegando este modelo. Manolo Maya.

