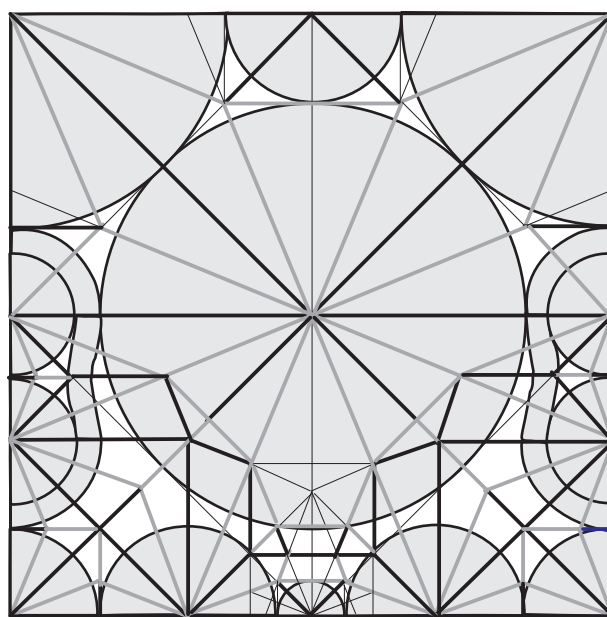
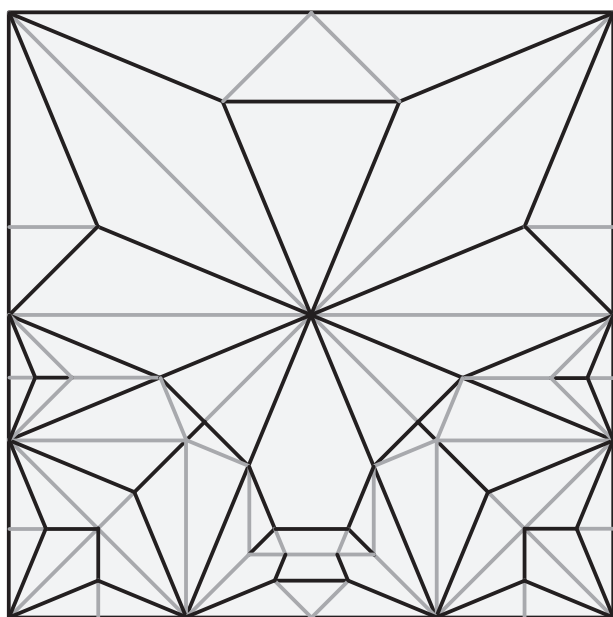


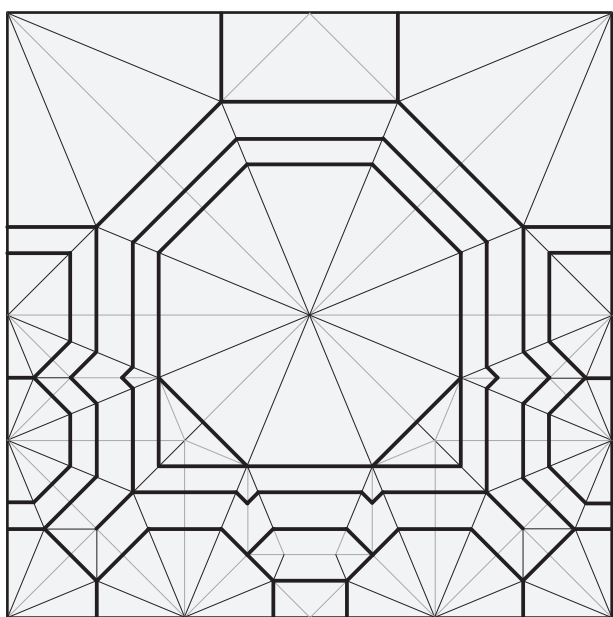
ESEMPIO 1

Seppia - Alessandro Beber

Tecnica: 22.5°



Lo stesso CP può essere rappresentato in più modi diversi. Il primo indica solo le pieghe utilizzate per chiudere la base, distinguendo pieghe a monte e a valle. Il secondo indica alcune informazioni in più: delle pieghe secondarie necessarie per i riferimenti (linee sottili) e il “circle-river packing”, cioè la distribuzione di cerchi e “rivers” che rappresentano le varie parti anatomiche del soggetto. Il primo è più essenziale e sintetico, ma nel secondo ci sono alcune informazioni che possono essere utili e interessanti. Personalmente, di solito indico le pieghe a monte/valle in nero/grigio (o blu/rosso). Qualcuno le indica in maniera opposta. Per modelli simmetrici è indifferente, cambia solo la posizione del foglio (lato colorato sopra o sotto). Si può notare che la maggior parte delle pieghe a 45° e multipli sono a valle, mentre le bisettrici (pieghe a 22.5°) sono a monte.

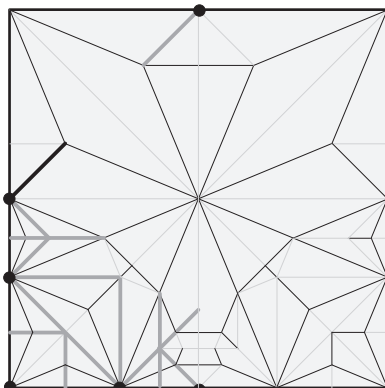
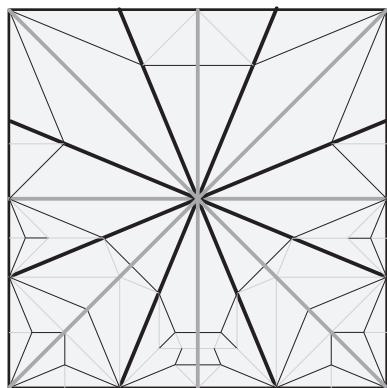


Questo è un altro metodo per rappresentare il “circle-river packing”.

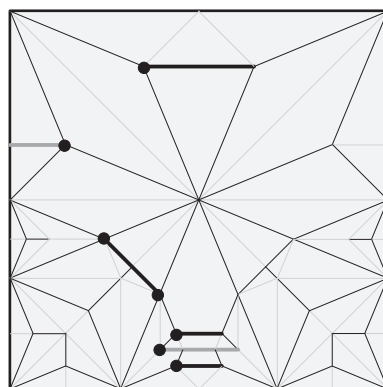
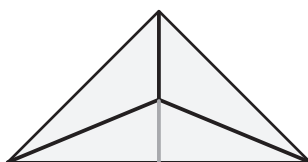
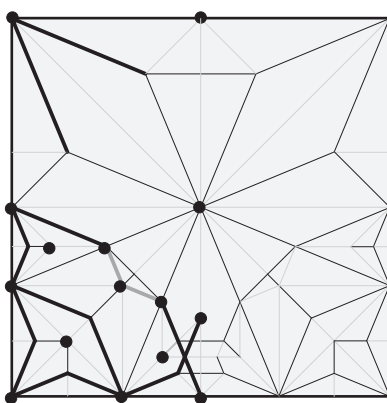
Il primo rappresenta ogni parte con dei cerchi, che indicano la quantità minima di carta necessaria per ogni punta (o river). Sempre nel primo, ci sono delle parti del foglio che non appartengono a nessun cerchio o river. Questo non significa che siano parti inutilizzate, perché ogni parte del foglio DEVE andare a formare qualcosa.

Per questo il secondo esempio è più accurato, perché rappresenta l'effettivo utilizzo della carta per quel modello.

Osservando il CP si può notare che alcune pieghe si incrociano al centro del foglio (mediane, diagonali e bisettrici); inoltre la metà superiore del quadrato corrisponde a “metà base della rana”. Quindi in questo caso è possibile partire da alcune basi tradizionali. Questa non è una regola per tutti i modelli che utilizzano questa tecnica, ma molto spesso vengono utilizzate basi tradizionali all’interno del CP, intere o in parti. Ad esempio i due triangoli posti negli angoli inferiori sono due “mezze basi della gru”.



Ora si hanno i punti di riferimento principali, e da questi partiranno le successive pieghe a 90° e 45° . Lo stesso va fatto in modo simmetrico nelle due metà.

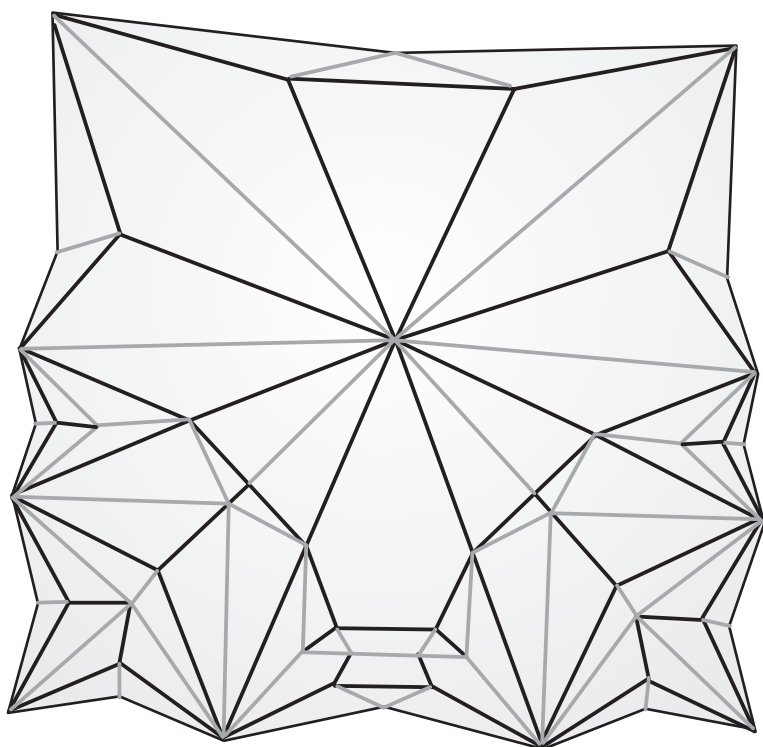


Ora si aggiungono le bisettrici (pieghe a 22.5°), partendo dagli stessi punti di riferimento. Si può notare che ci sono molti triangoli che si comportano nello stesso modo, come il “tassello” mostrato che forma anche alcune basi tradizionali (pesce, gru, rana).

Infine si aggiungono le ultime pieghe rimanenti.

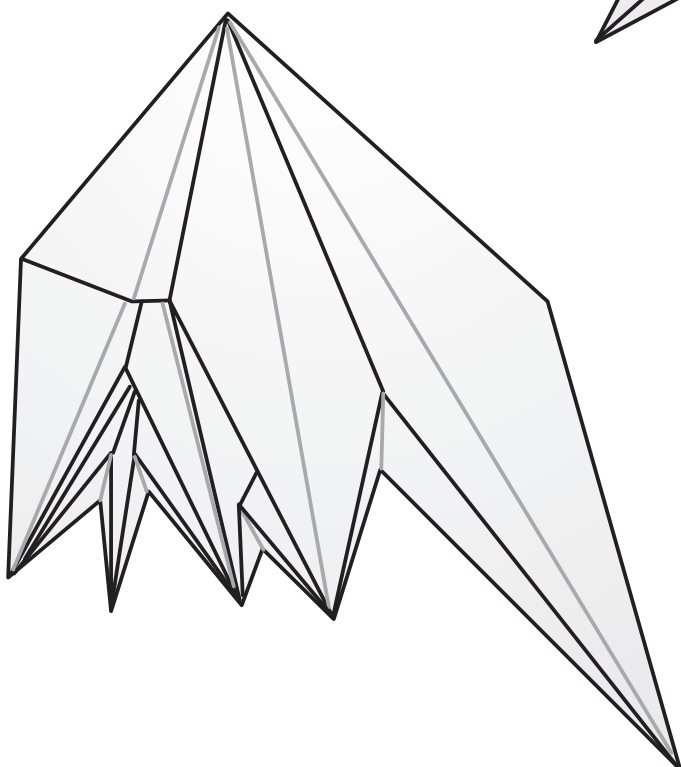
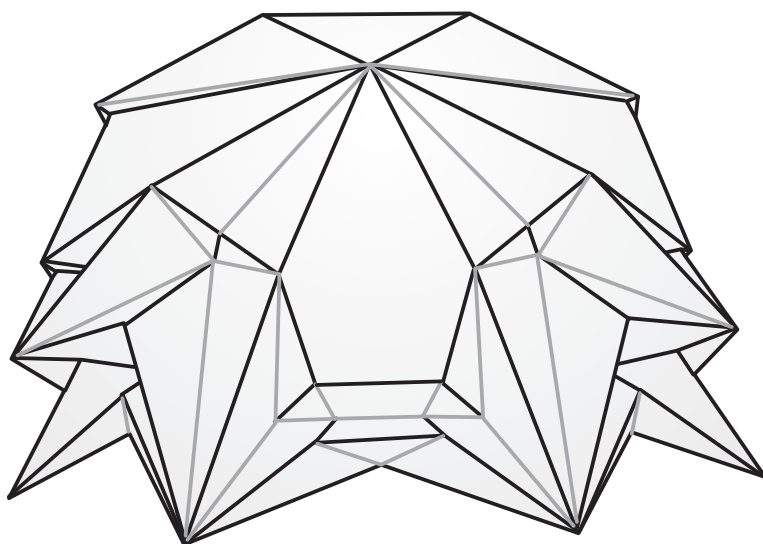
Ora inizia la fase di chiusura della base, per cui è utile controllare di aver preparato tutte le pieghe del CP nel verso corretto.

Per chiudere la base non esiste nessuna regola, quindi questo è solo un esempio. Anche le altre fasi possono cambiare molto da modello a modello.

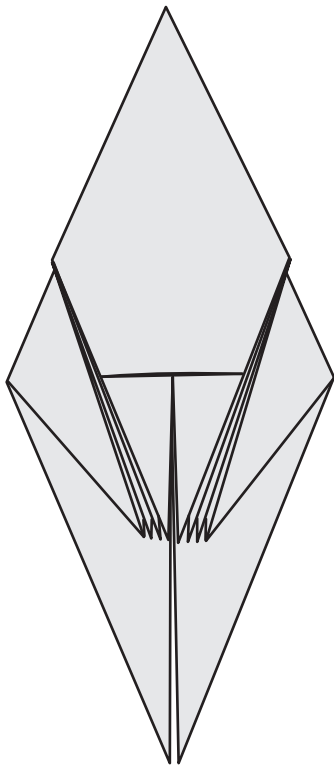


Ora le pieghe sono tutte pronte nel verso giusto. Si inizia quindi un po' alla volta a chiudere la base. Per fare questo si "ripassano" tutte le pieghe già preparate in precedenza, ma senza appiattirle del tutto.

Si continua a chiudere un poco alla volta e tutte le punte si allineano lungo un unico asse.



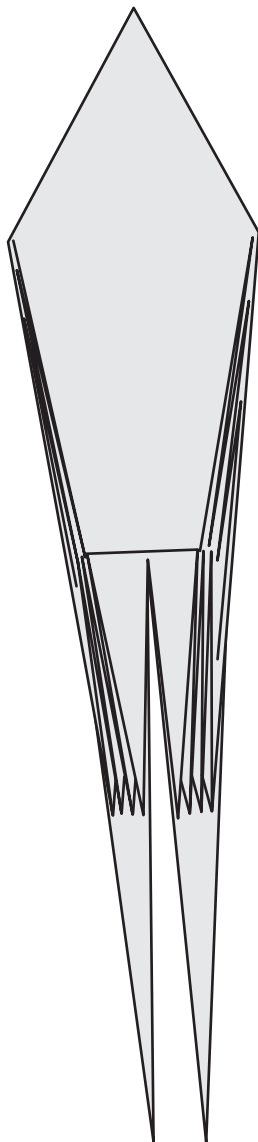
Questa è la base quasi chiusa vista di lato. Il lato opposto è identico in maniera simmetrica.



Ora dal CP abbiamo ottenuto la base. La base ha già tutte le “punte” corrispondenti alle parti anatomiche del soggetto: 2 punte lunghe, 8 punte corte (tentacoli) e una punta grossa centrale (corpo).

Adesso è necessario assottigliare alcune punte (i tentacoli) e dare la forma giusta al soggetto. Può essere utile utilizzare una foto del modello originale (piegato dall'autore) o una foto del soggetto rappresentato.

Ad esempio per assottigliare una punta si possono utilizzare diverse tecniche ispirandosi a quelle usate dallo stesso o da altri autori anche in modelli molto diversi (il metodo per assottigliare un tentacolo o la zampa di qualche insetto può essere simile) .



Dopo aver preparato le varie punte, inizia la fase di “shaping” vera e propria, nella quale si dà la forma e la posizione corretta ad ogni parte assottigliando ancora, curvando, riaprendo,... Fino ad ottenere un modello il più vicino possibile al soggetto vero o al proprio gusto personale.

