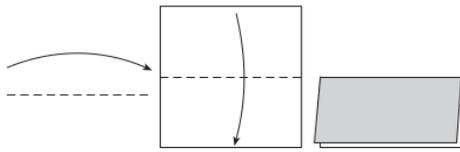


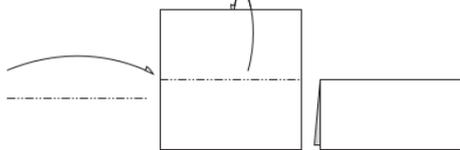
# Símbolos en los esquemas para hacer PAPIROFLEXIA

## Pliegue en valle



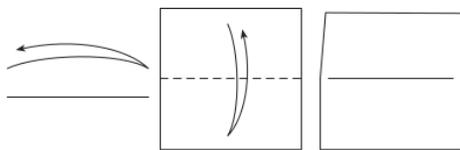
Un pliegue en valle es indicado por una línea de segmentos y una flecha, con una cabeza simétrica, que indica el movimiento del papel. En este ejemplo se pliega el papel por la mitad, llevando el lado superior hasta encontrarse con el inferior.

## Pliegue en monte



Un pliegue en monte es indicado por una línea de puntos y segmentos y una flecha, con una cabeza simétrica, que indica el movimiento del papel. En general, cuando aparecen estos tipos de flechas, el papel se ha de plegar alejándolo de nosotros, justo lo contrario que ocurre en los pliegues en valle.

## Plegar y desplegar



Este símbolo nos indica que debemos doblar igual que en el pliegue en valle y cuando lo hemos hecho lo desdoblamos dejándolo en su posición original, con la única diferencia de que nos aparecerá una cicatriz por la línea de plegado.

## Volver el modelo



El símbolo consiste en una flecha que hace un loop, indicándonos que debemos coger el papel y volverlo poniendo el lado que estaba sobre la mesa a la vista.

## Visión ampliada



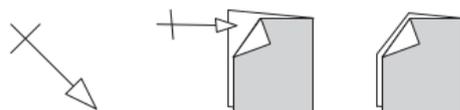
Esto nos indica que el siguiente paso de los diagramas se han dibujado a una escala mayor para facilitar así su entendimiento.

## Visión disminuida



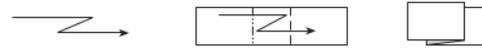
Es frecuente utilizar esta flecha después de haber mostrado algún detalle de la figura ampliado, cuando se terminado de plegar esa zona volvemos a dibujar el modelo más pequeño.

## Repetir



El símbolo nos indica donde debemos repetir los últimos pasos y cuantas veces tenemos que hacerlo (tantas como rayas tenga la flecha).

## Pliegue escalonado



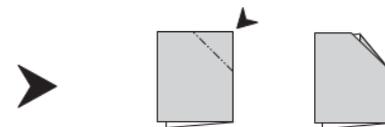
Consiste en hacer un pliegue en valle y otro en monte. La flecha, como siempre nos indica el movimiento del papel y además es una representación del resultado final del papel plegado visto por el canto.

## Pliegue volteado



Consiste en hacer dos o más pliegues consecutivos hacia el mismo lado, pueden ser valles o montes, el proceso es el mismo.

## Hundir



Consiste en empujar una punta hasta que se la consigue hundir volviendo a dejar el modelo plano como estaba.

## Girar



Consiste en rotar el modelo en el sentido indicado por las flechas del símbolo el ángulo que hay que girarlo está escrito dentro del mismo símbolo.

