

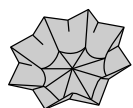
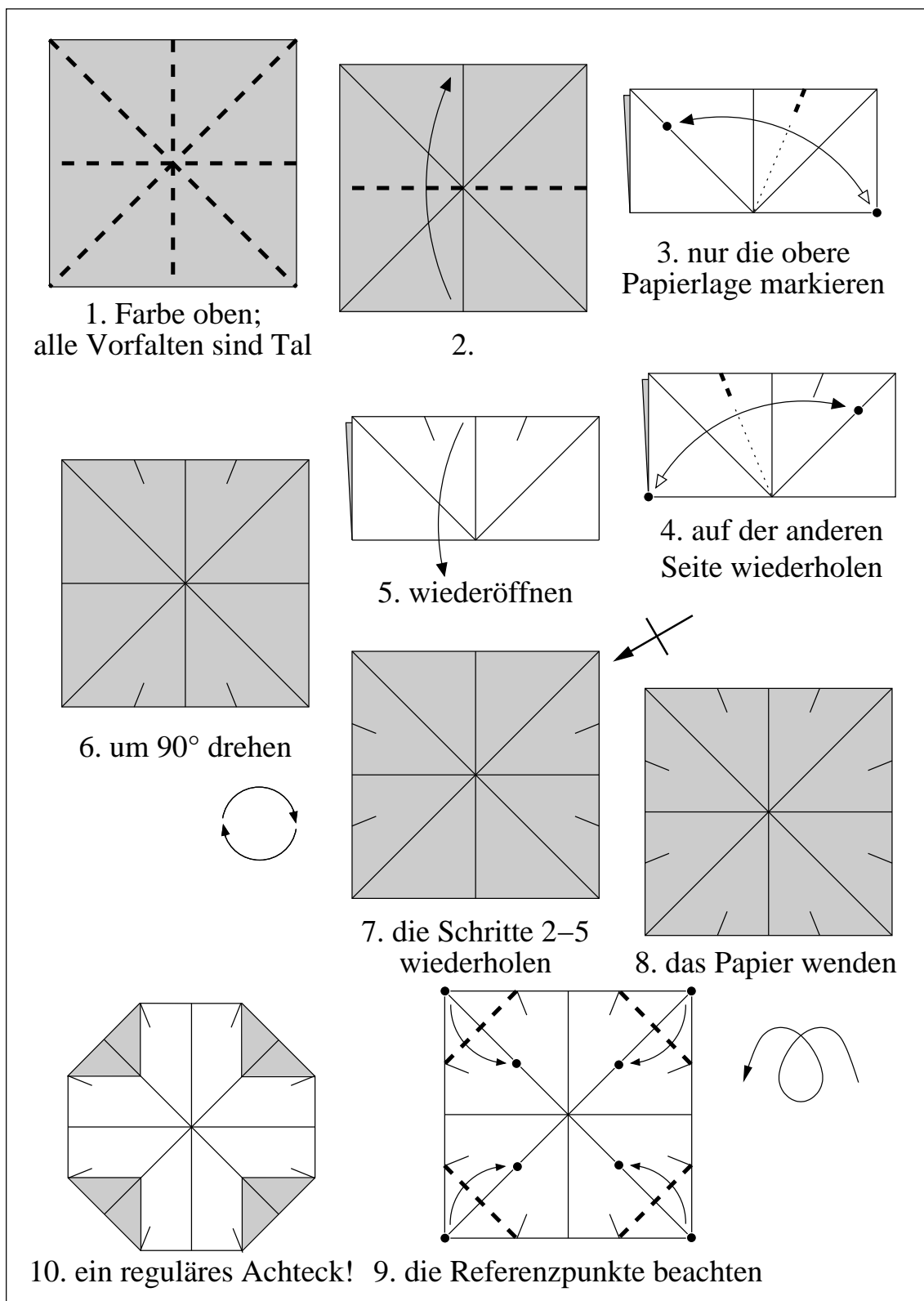
Budinaia Schale

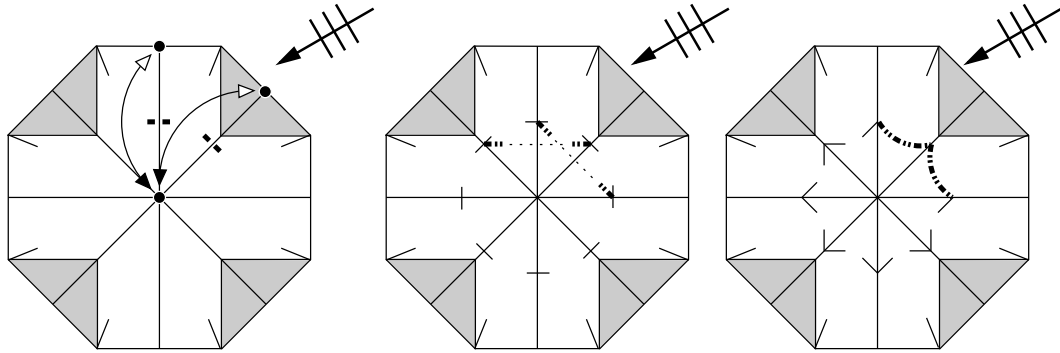
Roberto Gretter, Herbst 2003

Gewidmet für Riccardo

Übersetzung von Andrea Thanner

Die besten Ergebnisse erzielt man mit Elefantenhaut-Papier

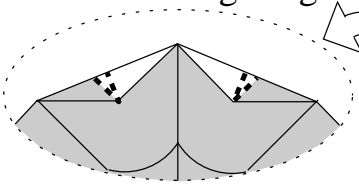




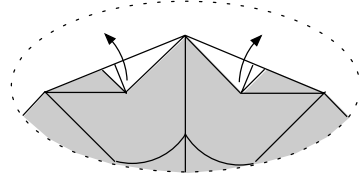
11. erst Schritt 14 beachten, um zu sehen, was wir wollen; dann nur markieren wie angezeigt

12. Bergfalten, die Markierung von Schritt 11 benutzen

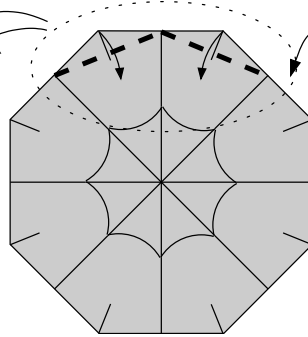
13. die Segmente von Schritt 12 mit "gebogenen" Bergfalten verbinden



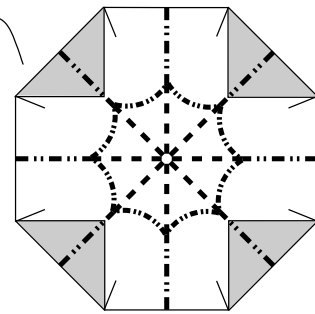
16. vorfalten



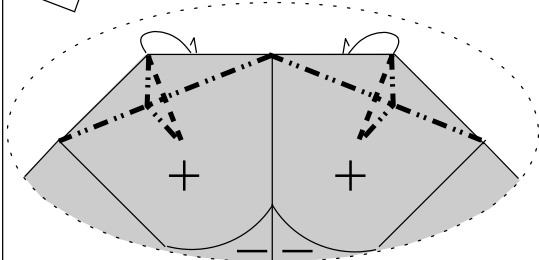
17. wiederöffnen



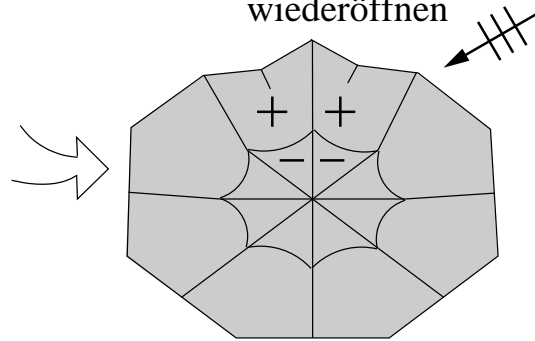
15.



14. die Mitte ist geschaffen. Die Falten im Zentrum in Tal umwandeln, dann wiederöffnen



18. diese Crimp-Faltung macht das Modell 3-D; die Falten von Schritt 14 müssen sich wieder ergeben; Symbol "+" bedeutet konvex; Symbol "-" bedeutet konkav



19. die Schritte 15-18 bei den anderen 6 Segmenten wiederholen

