

Grue en vol Chtik

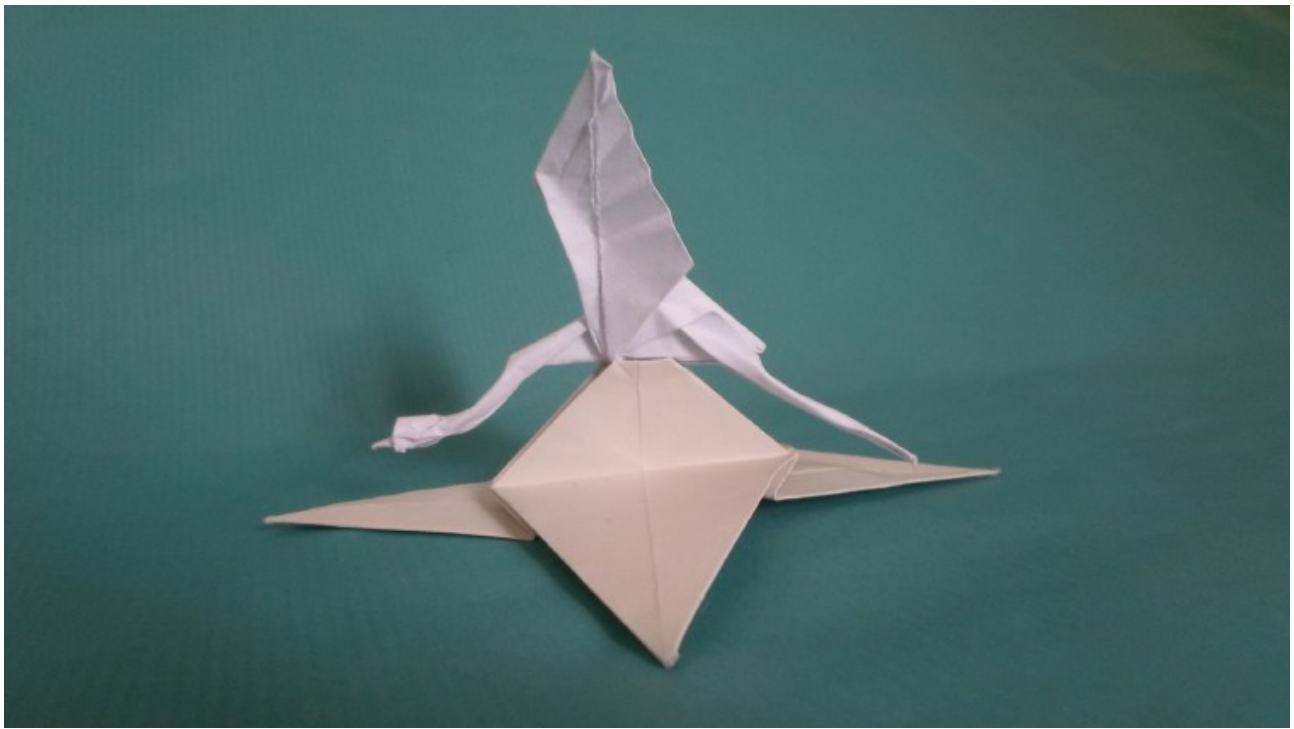
Une grue quasi traditionnelle vu que c'est la base oiseau vue dans un sens différent en abaissant (ou levant) une des pointes avant « affinage ».
Beaucoup de modèles d'oiseaux ou dragons déjà pliés avec cette base mais pas des masses de diagrammes, je ferai un photodiag le mois prochain

Ouf... 30 étapes et 27 photos c'est au moins 2 fois plus que ce que j'avais imaginé mais pour certains détails il valait mieux ne pas trop simplifier

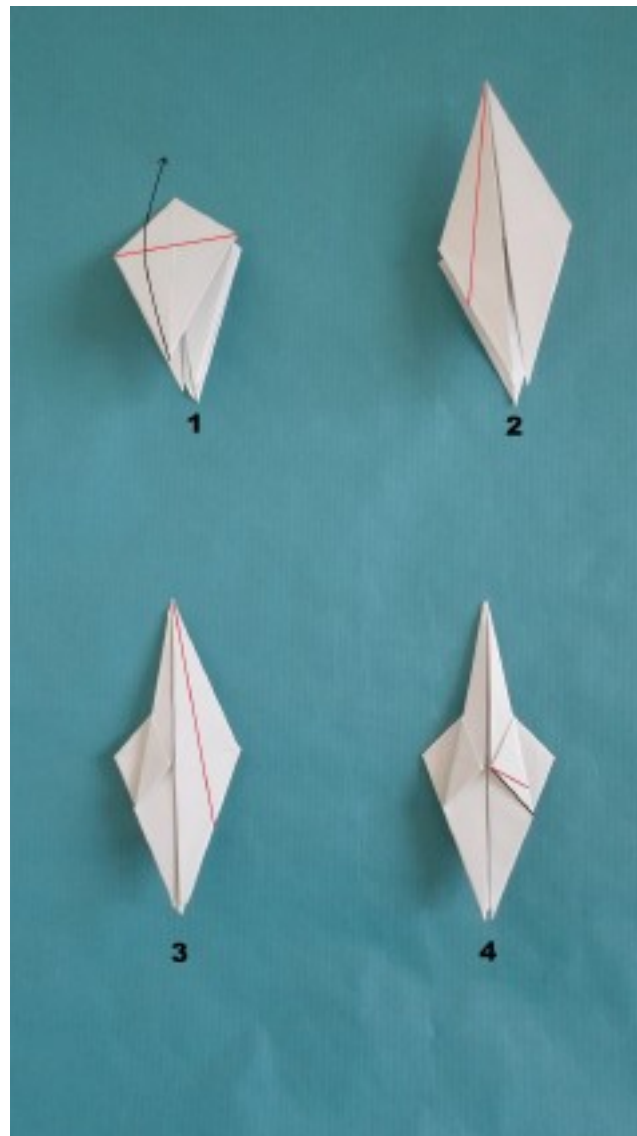
Temps moyen de pliage : 10 mins

difficulté : moyenne (12/20)

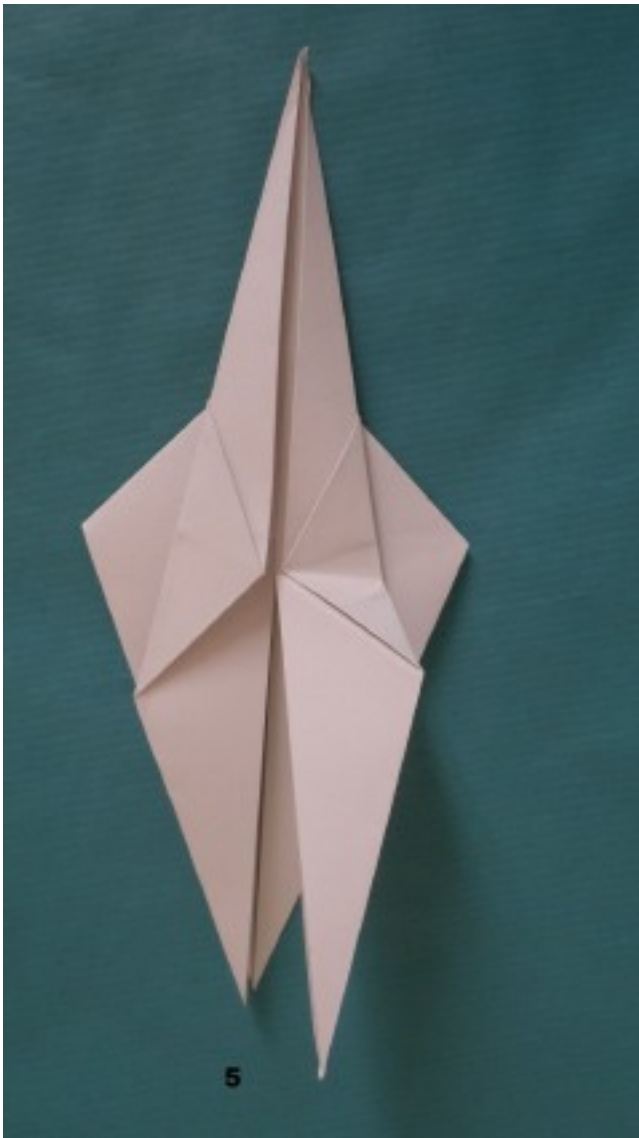
papier conseillé : tous types, carré de 10cm minimum



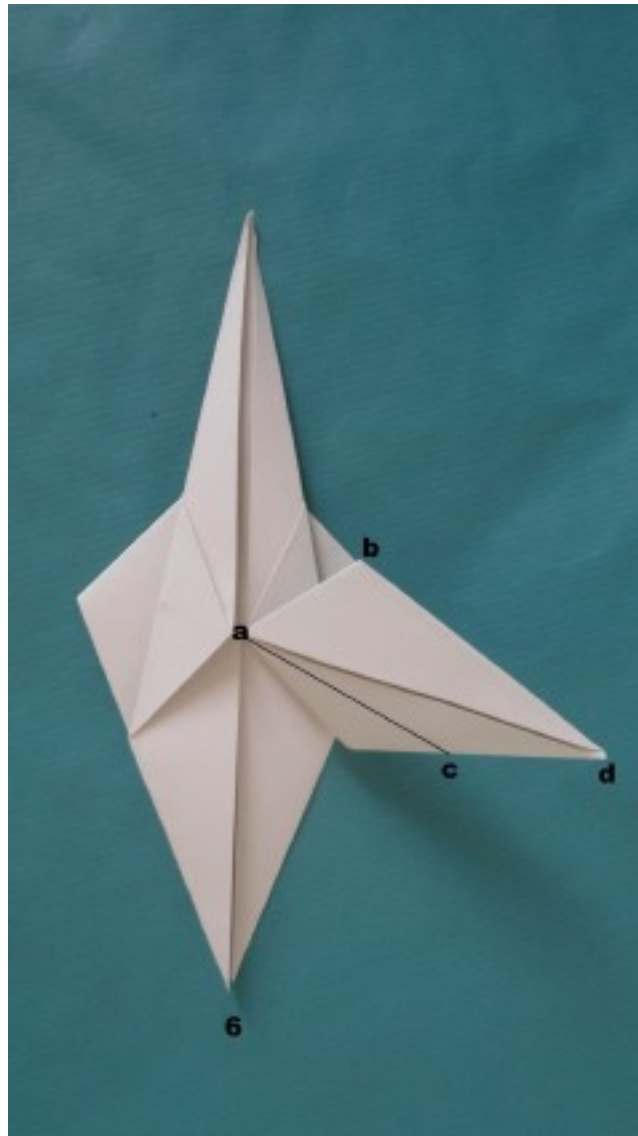
rouge = vallée
noir = montagne



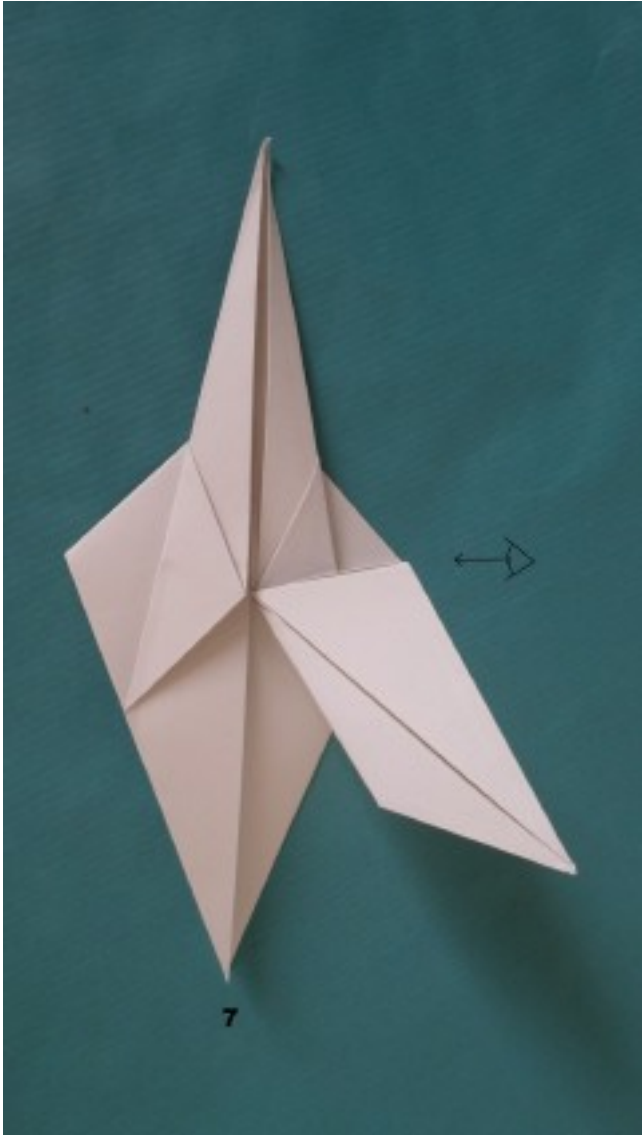
- 1 - Partir d'une base de l'oiseau (fermée) : relever une pointe
- 2 - affiner un côté de la pointe avec un pli vallée, laisser un petit espace par rapport au centre
- 3 - répéter 2 sur l'autre côté
- 4 - formation de l'aile : pli montagne en bas et vallée en haut, faire glisser le bas sur le haut (crimp)



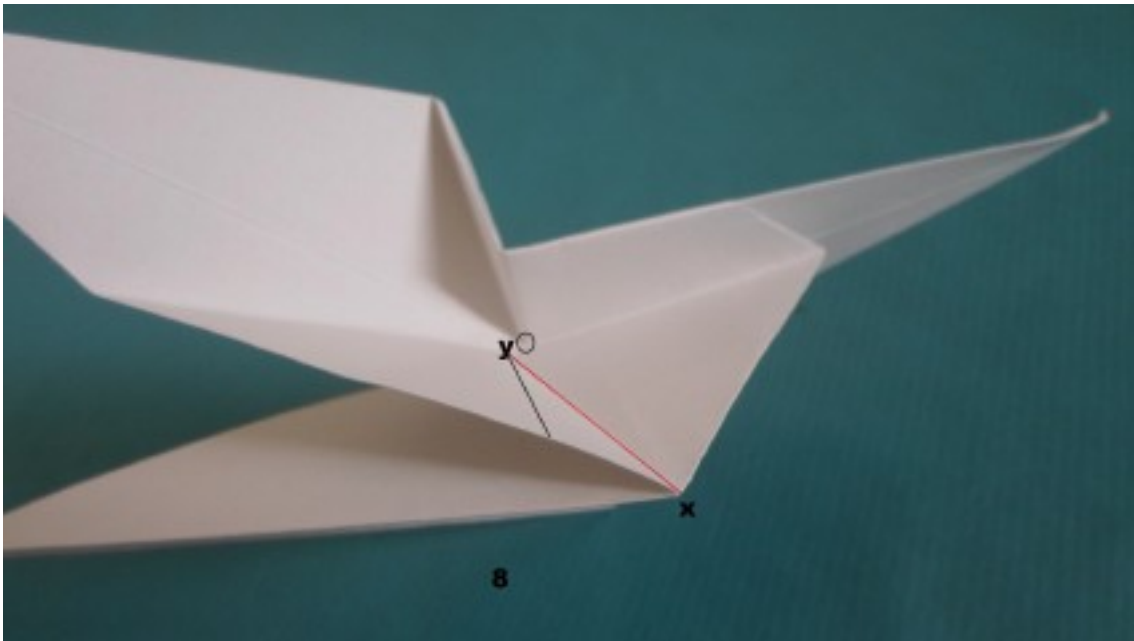
5 - pli en cours



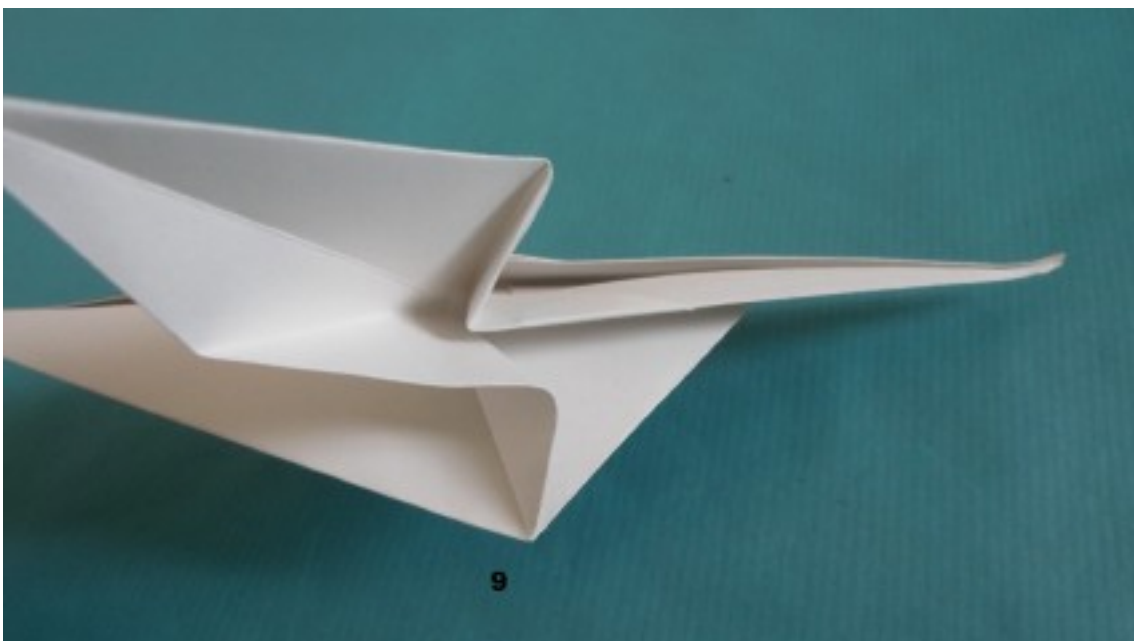
6 - réduire la largeur extérieure de l'aile avec un point de repère en c de manière à ce que c-d soit un peu moins large que a-b (faire glisser le papier dessous)



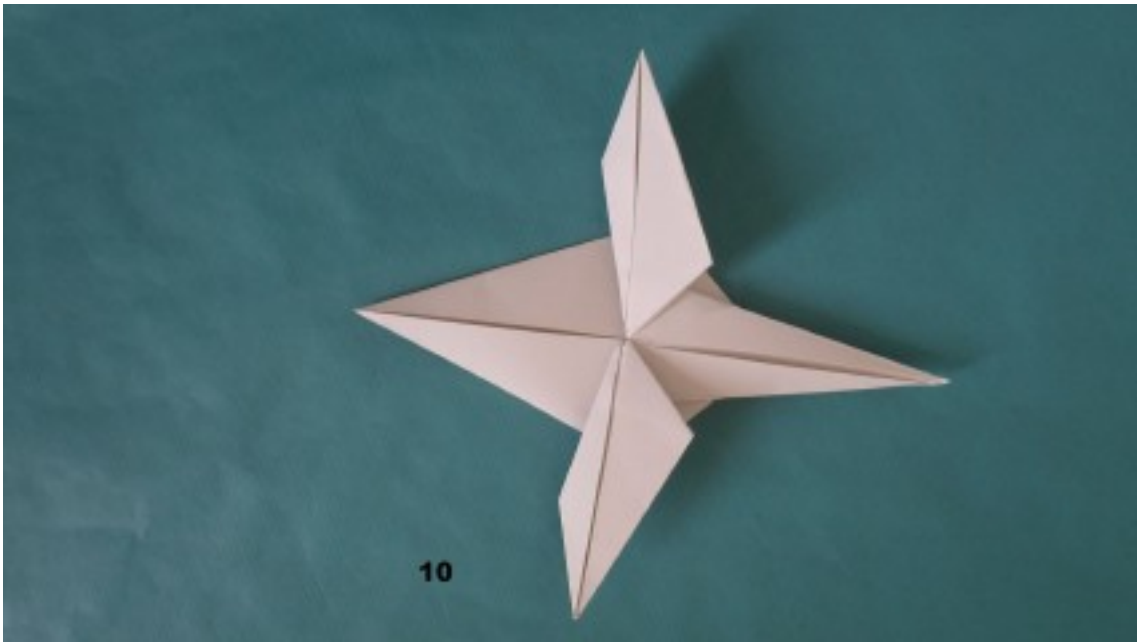
7 - résultat après 6 - regarder de côté



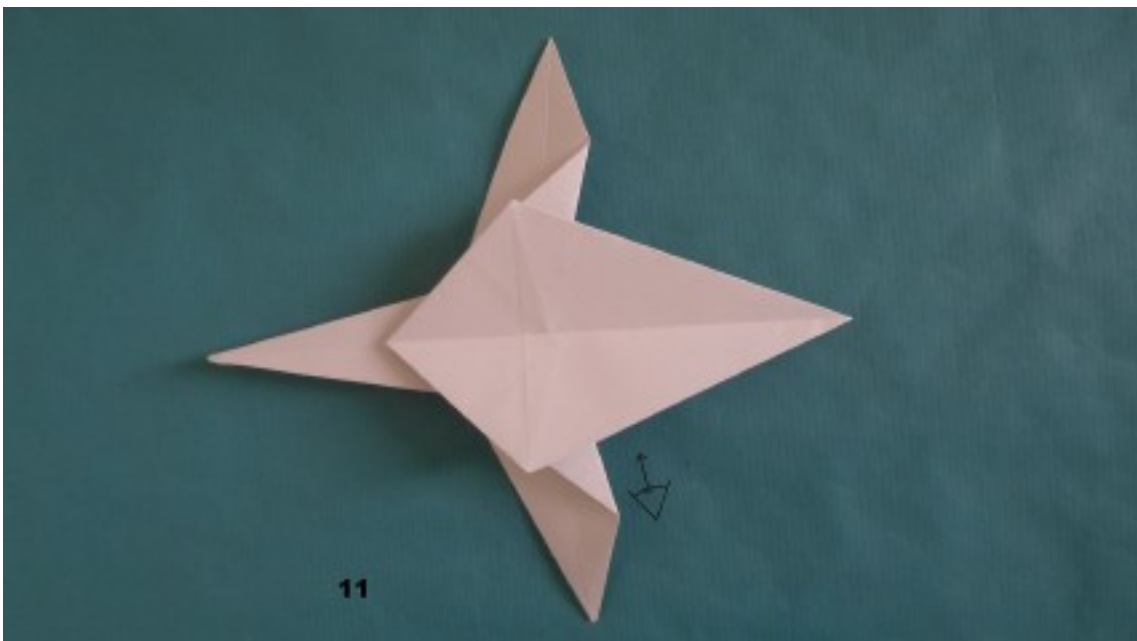
8 - faire un pli vallée partant du coin au bord (x) jusqu'au centre (y). **Attention le point (y) n'est pas tout à fait au centre de la base (dans le cercle)** : le pli vallée créé sera légèrement en diagonale.
Un pli montagne se forme naturellement en dessous en faisant glisser pour refermer



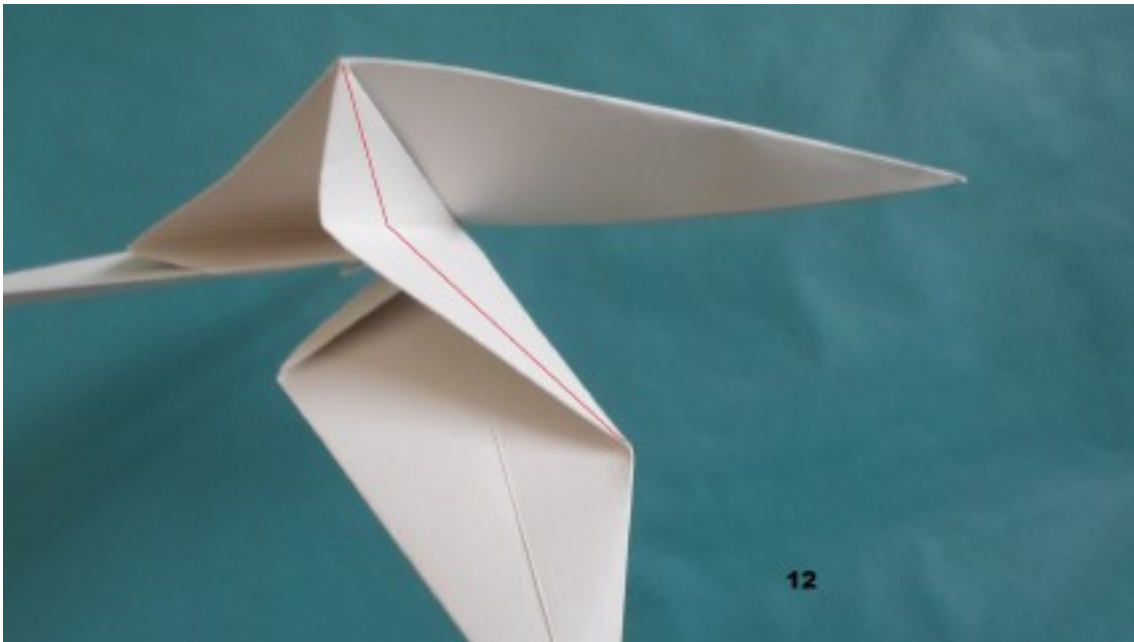
9 - en cours



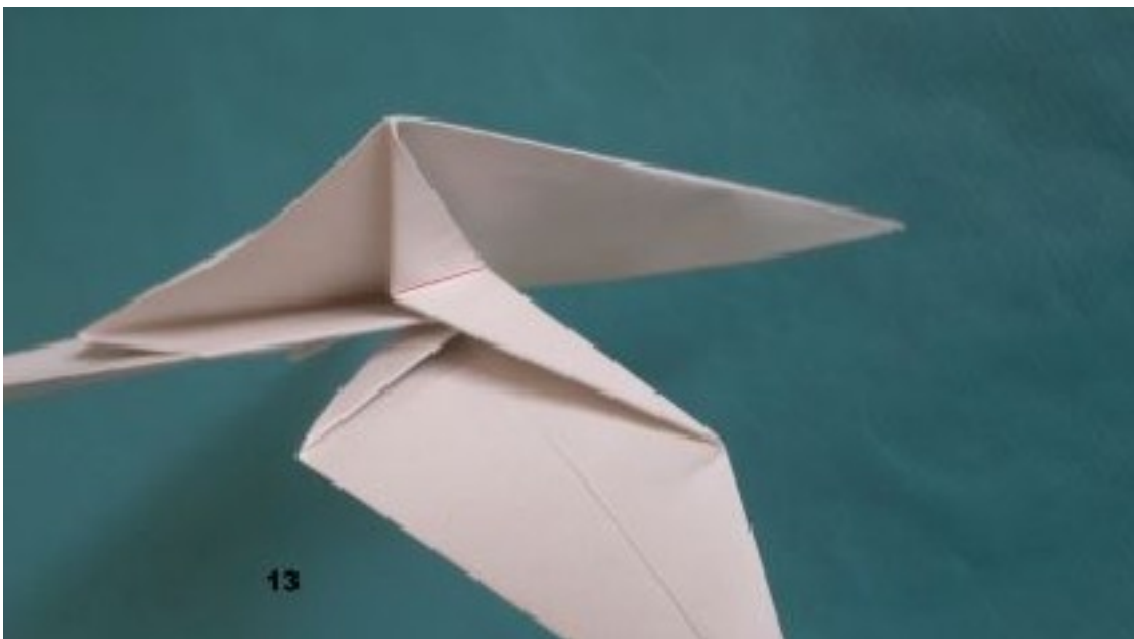
10 - résultat revu du dessus après répétition de 4 à 9 pour l'autre aile.
Retourner le modèle



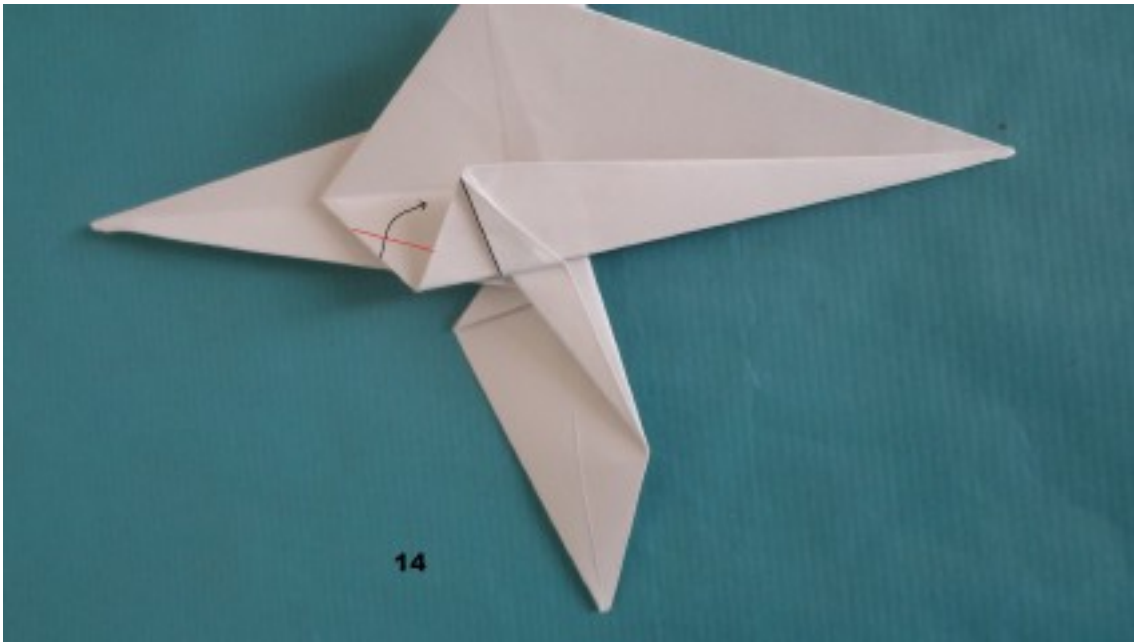
11 - regarder de côté en bas



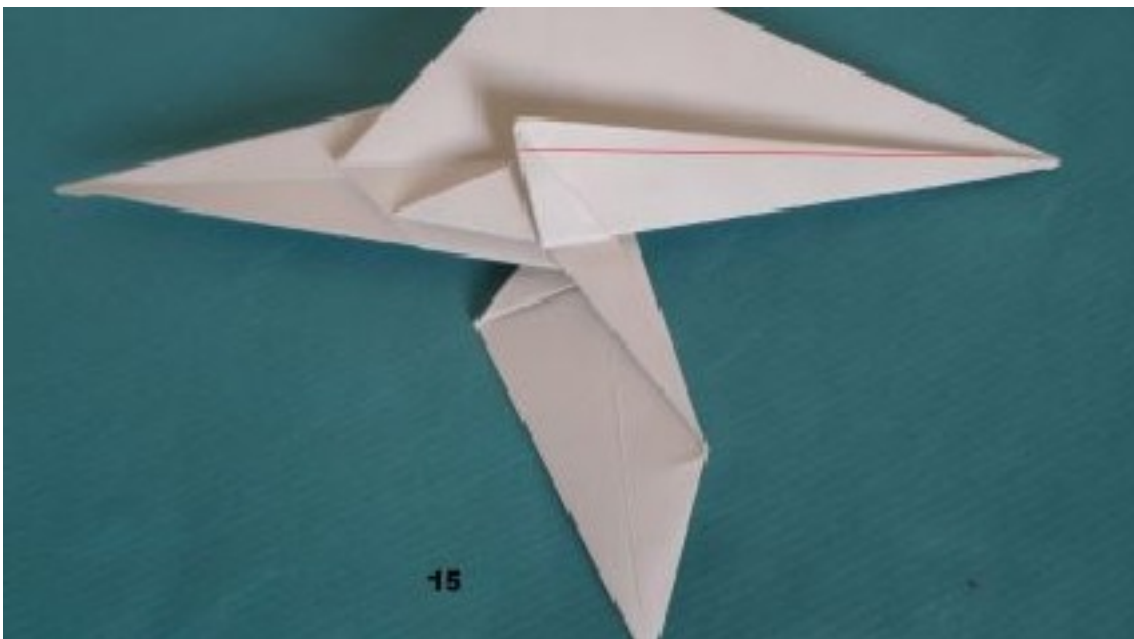
12 - faire un pli vallée en bissectrice sur toute la longueur (qui sera comme un pli inversé)



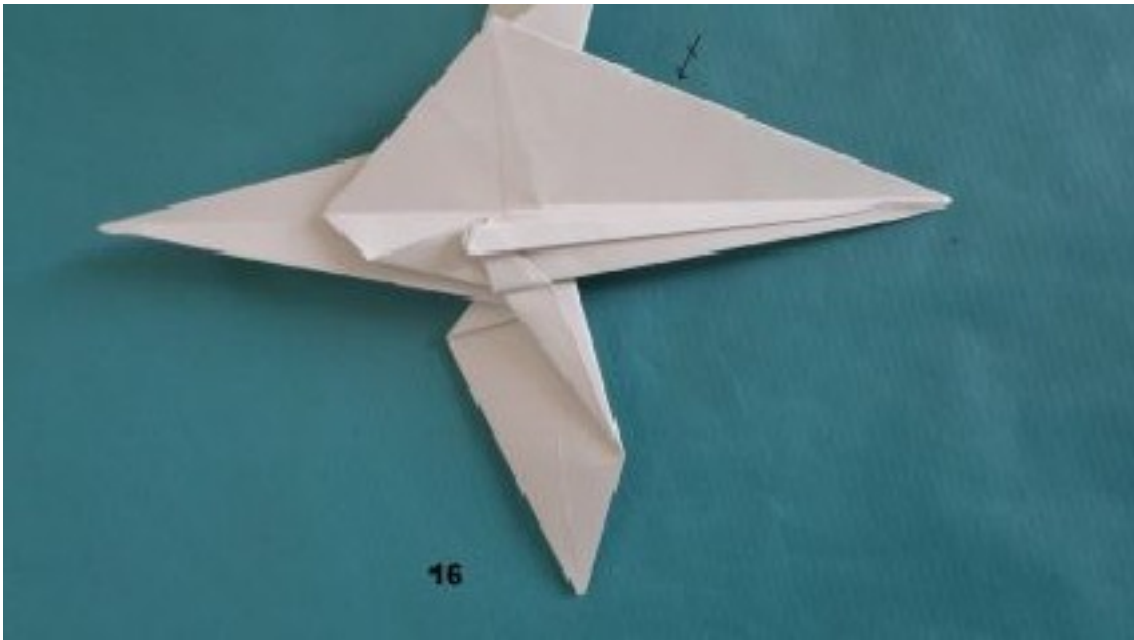
13 - résultat après 12, refermer suivant le pli vallée indiqué.



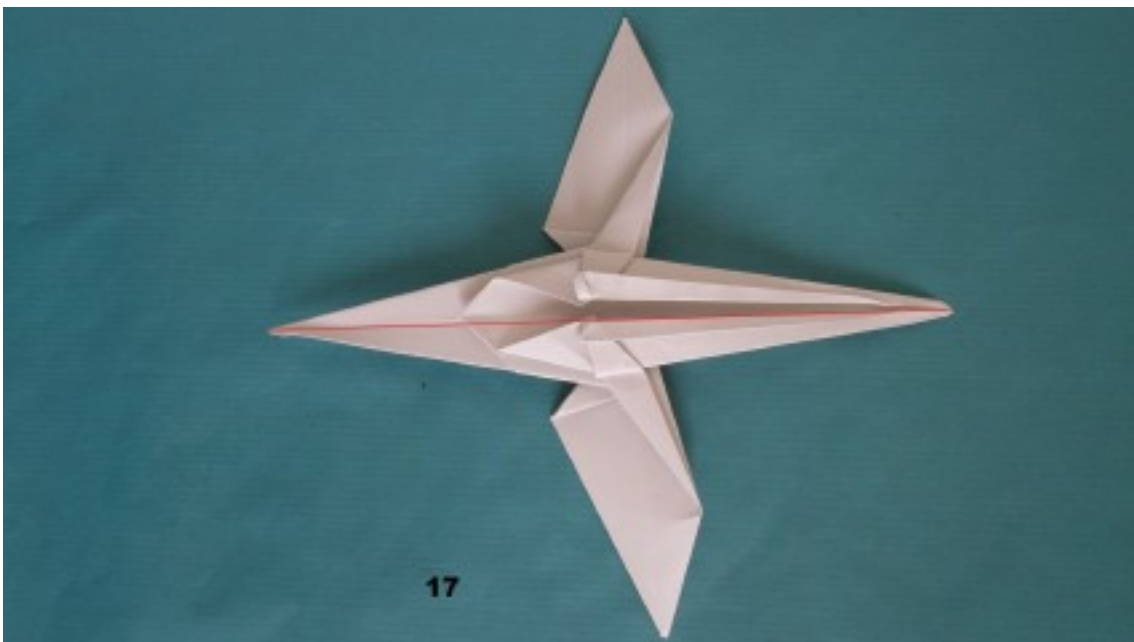
14 - Retour vue de dessus : rentrer le coin qui dépasse en commençant avec le pli vallée en diagonale (pli pivot intérieur)



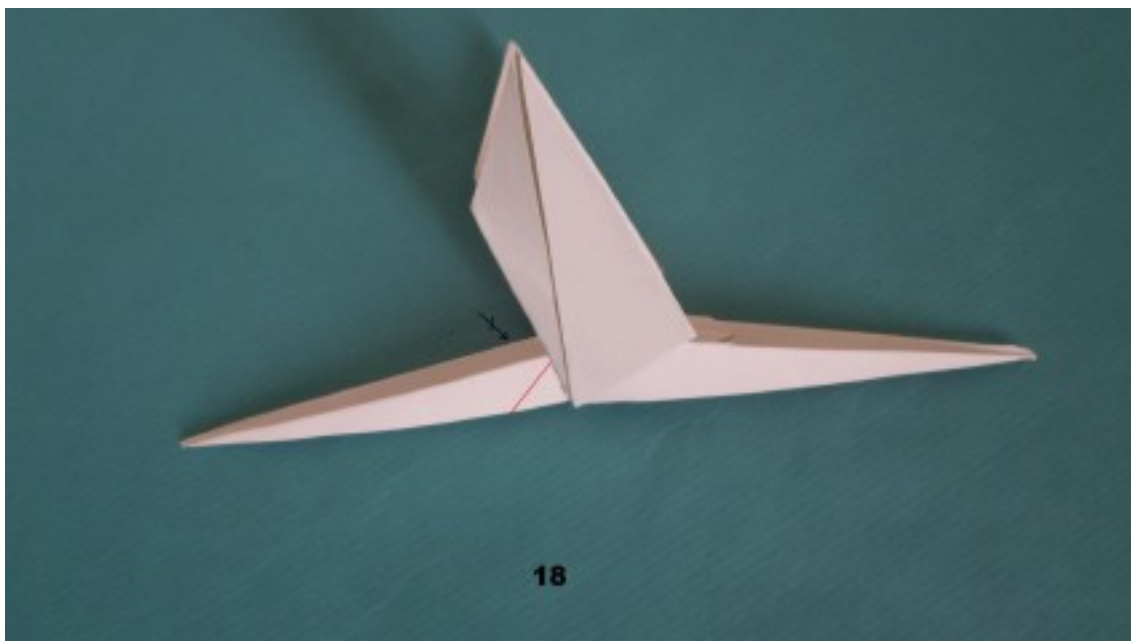
15 - plier en vallée sur presque toute la longueur : le but est de dégager le centre pour pouvoir fermer le modèle



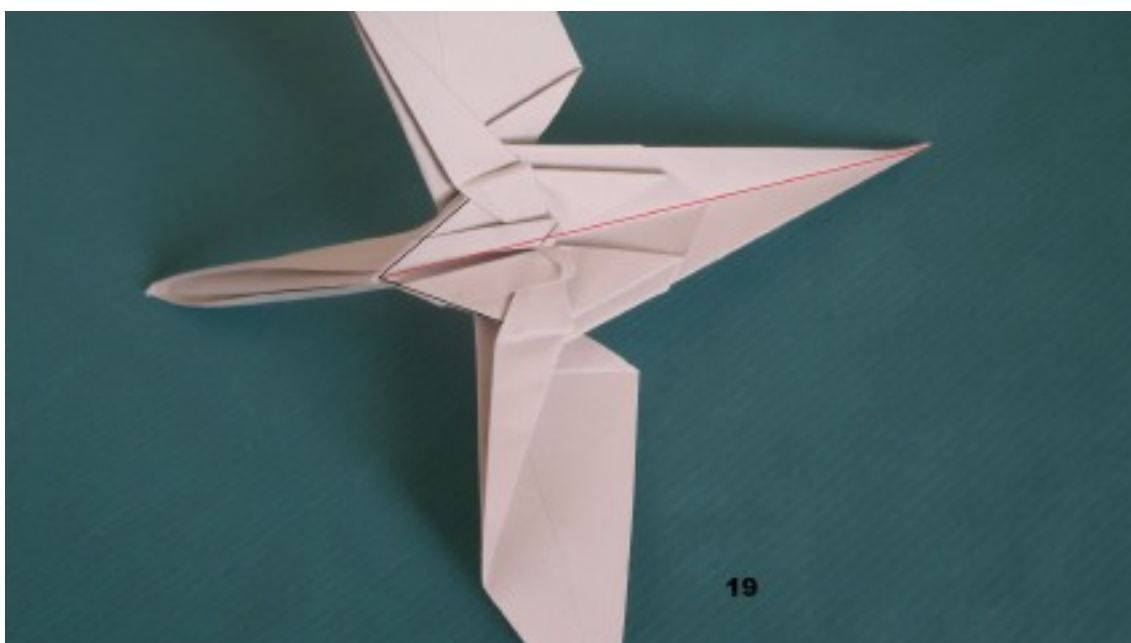
16 - répéter 11 à 15 sur l'autre côté



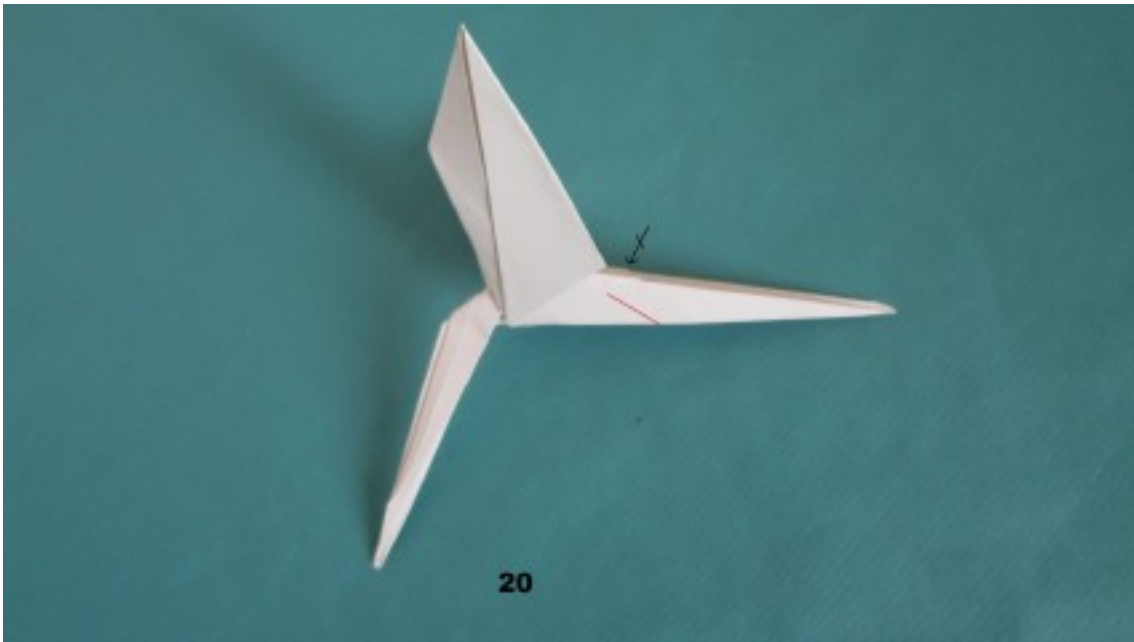
17 - fermer le modèle en pli vallée et positionner la pointe de la queue à droite (du côté où le bord de l'aile droit est le plus long)



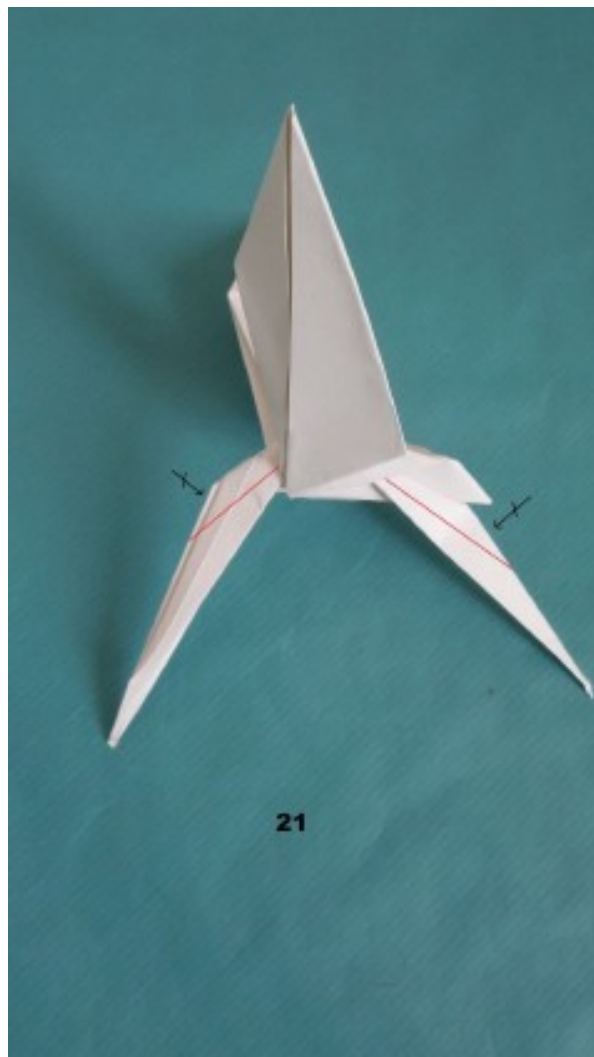
18 - marquer un pli vallée en diagonale sur les 2 côtés en allant le plus loin possible au centre du modèle (pli inversé extérieur)



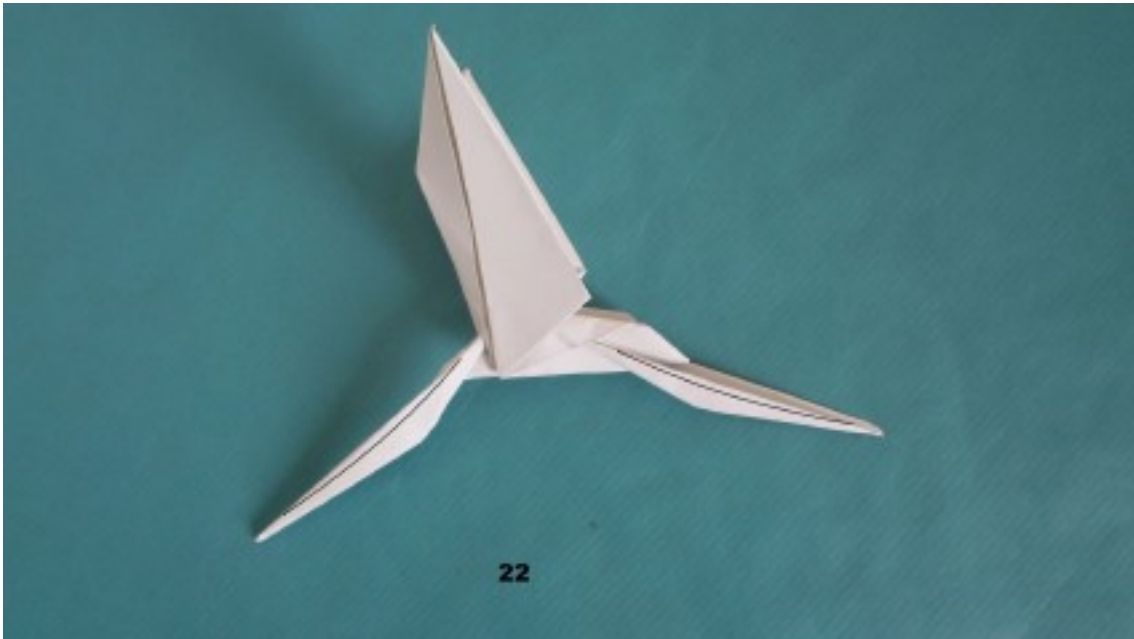
19 - vue du dessus



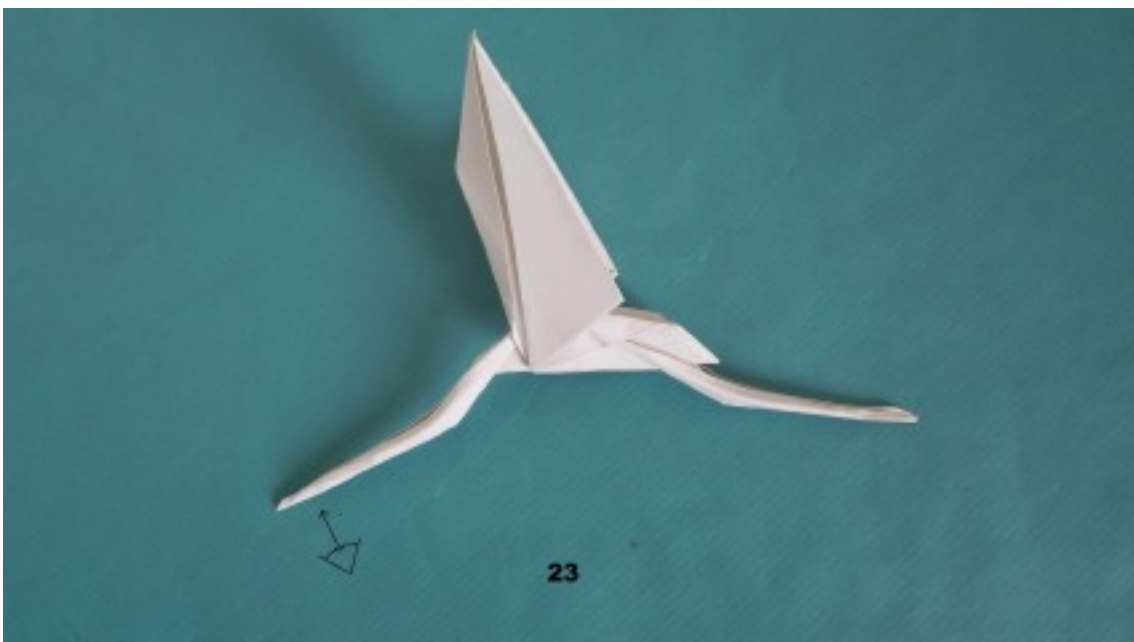
20 - répéter un pli inversé extérieur en diagonale à l'arrière : aller le plus loin possible également à l'intérieur



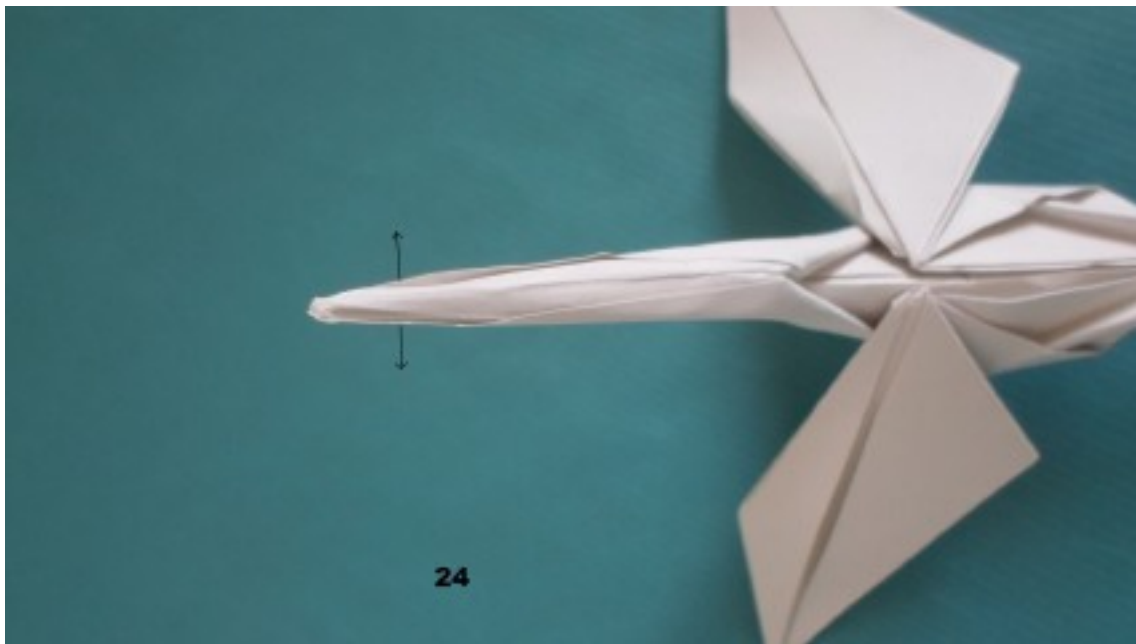
21 - plis inversés extérieurs en bissectrices



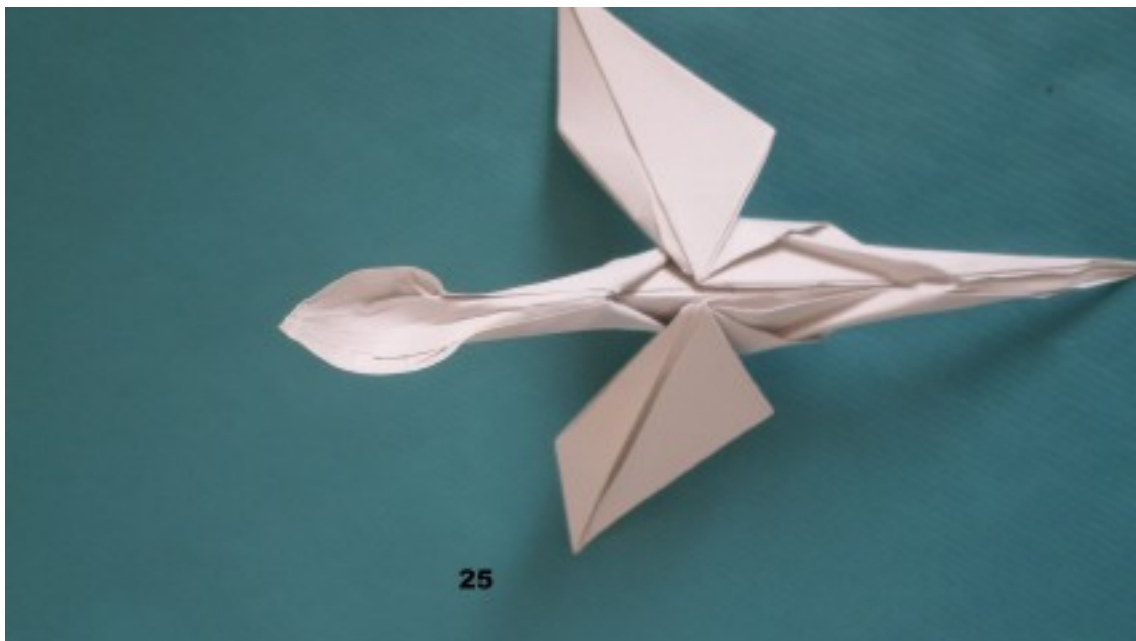
22 - affiner les pointes en modelant en courbe sans trop écraser



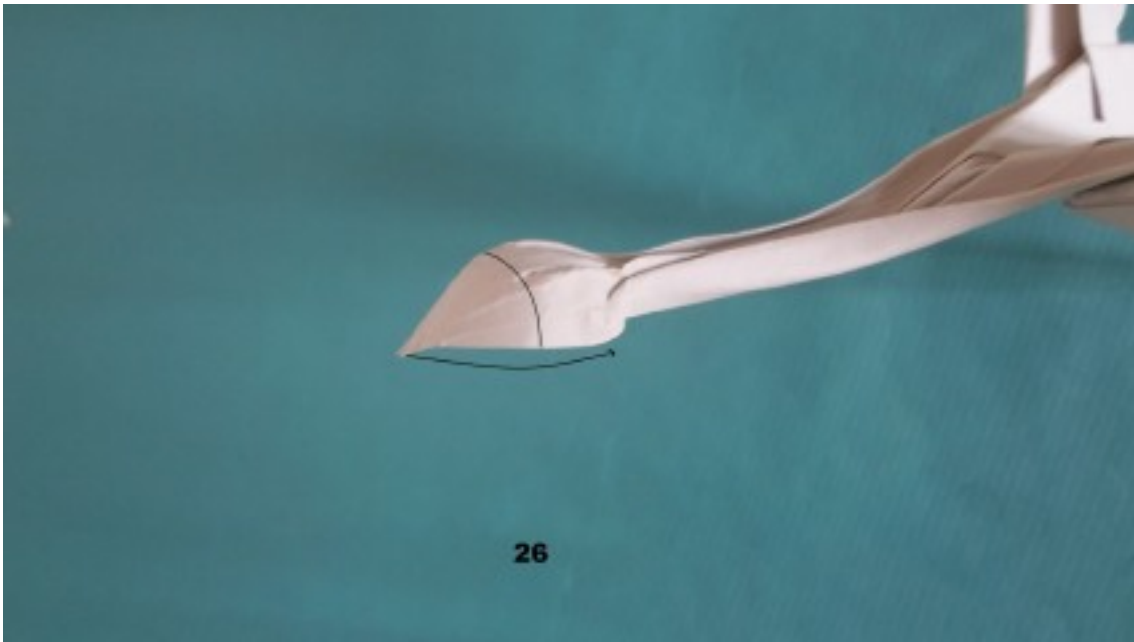
23 - étapes pour la tête : regarder par dessous



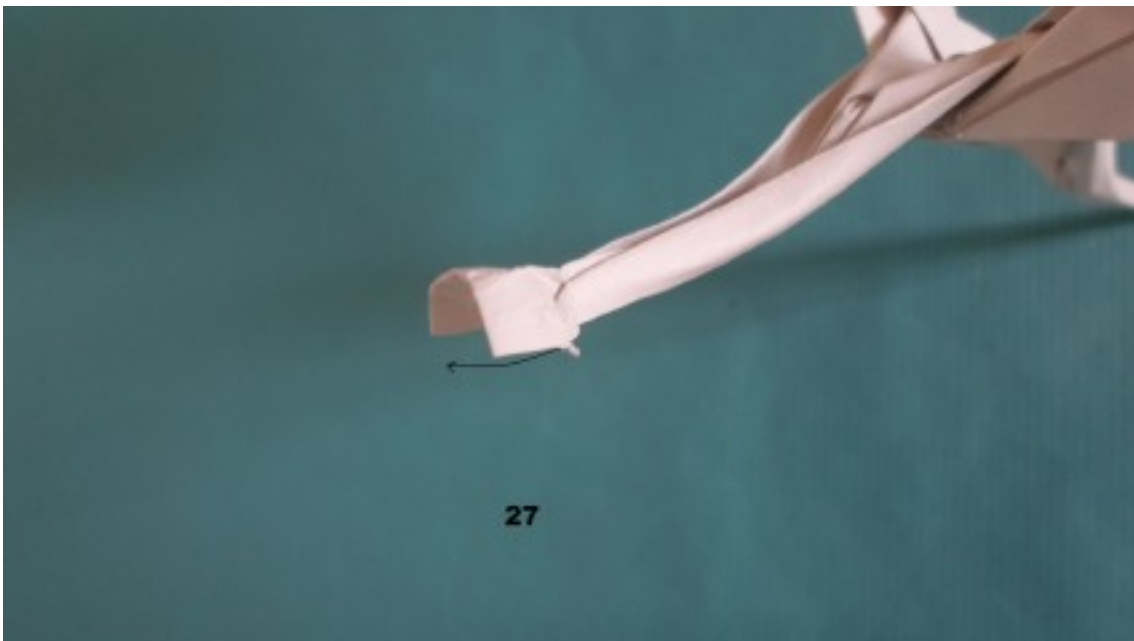
24 - dégager le papier pour la tête en écartant sur les côtés de la pointe en donnant du volume. Pincer fermement à la base pour délimiter le début du cou



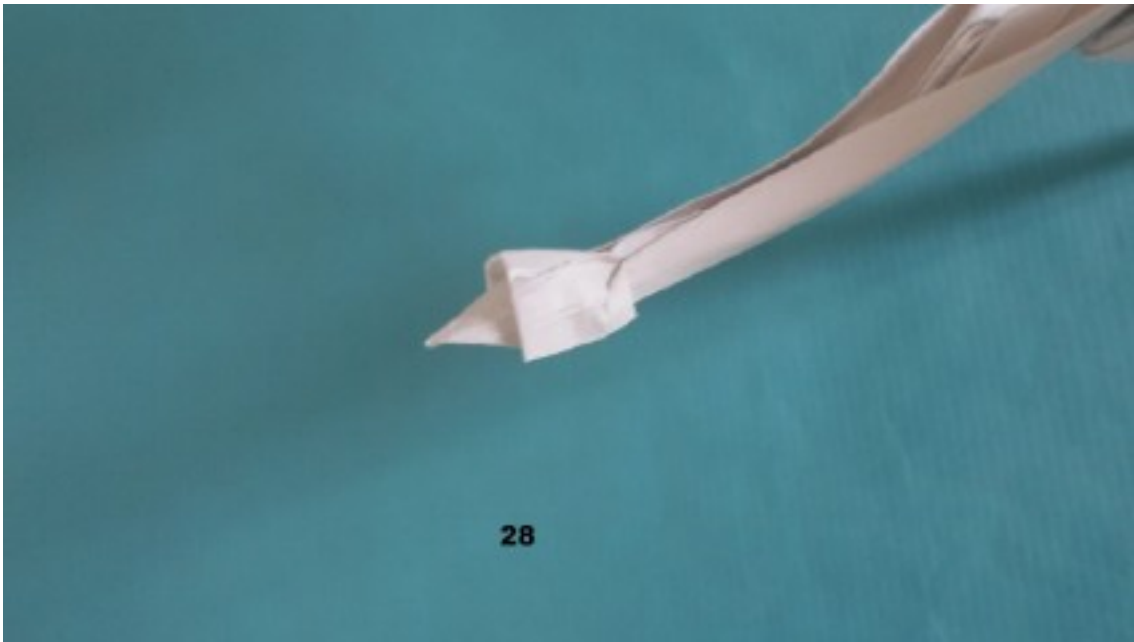
25 - résultat. Revenir à une vue du dessus



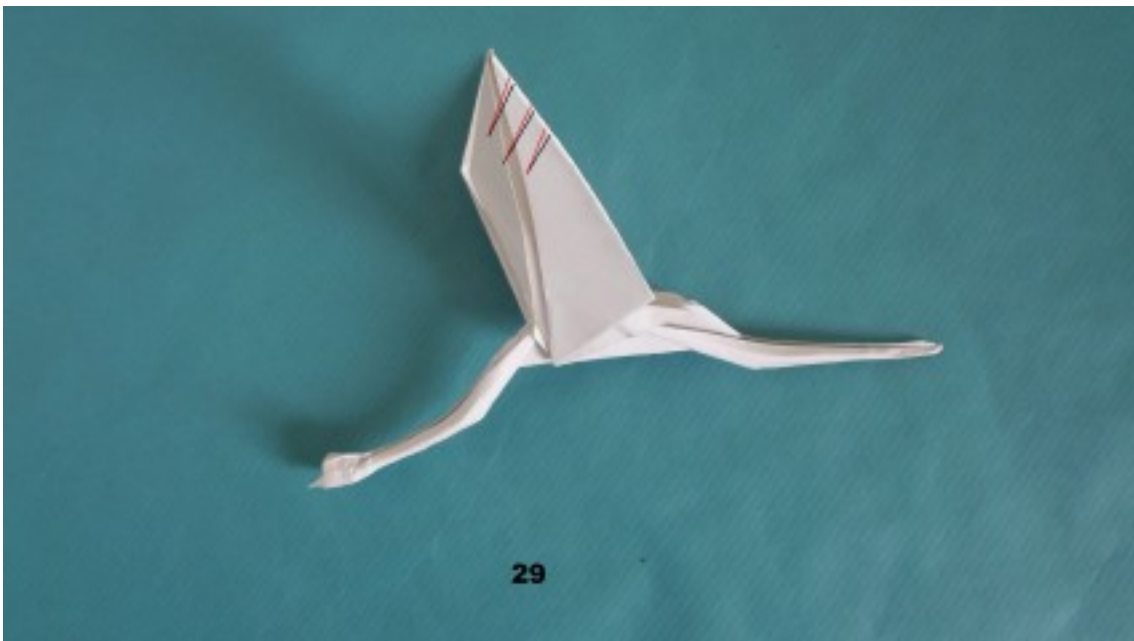
26 - rentrer la pointe du bec et former un pli montagne courbe



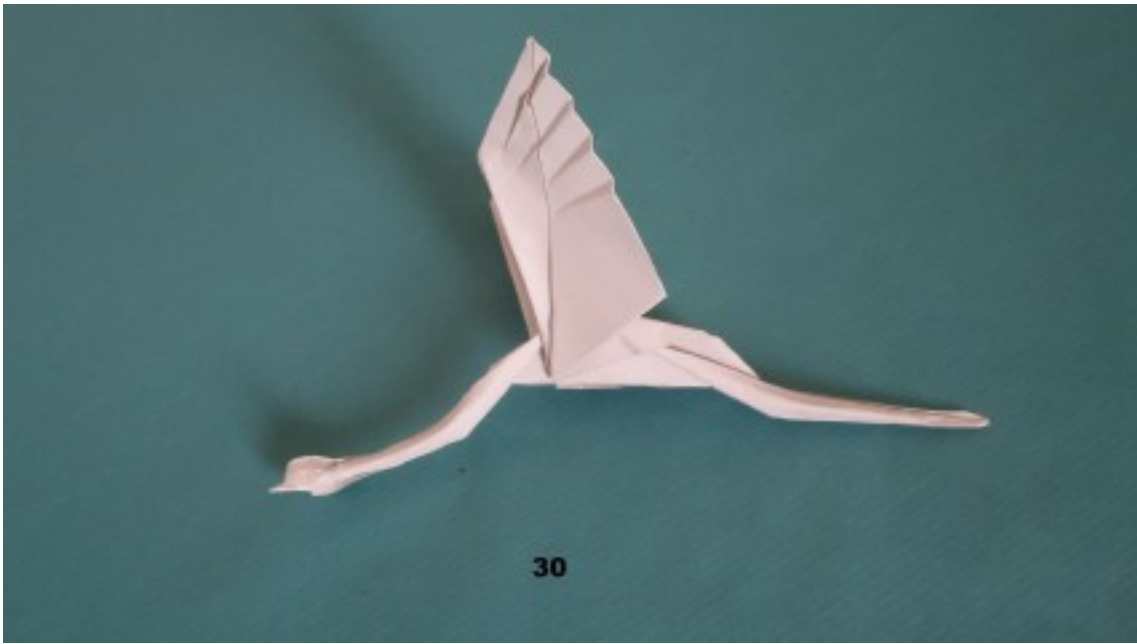
27 - ressortir la pointe et ajuster la longueur du bec



28 - tête terminée



29 - optionnel : ajouter des plis en haut de l'aile pour des plumes (crimps)



30 - modèle terminé