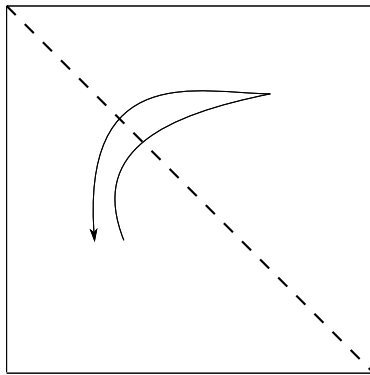
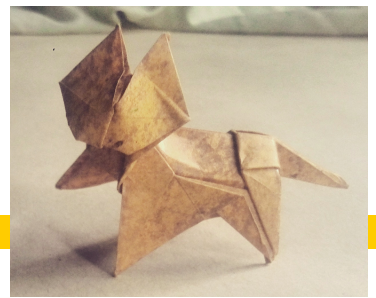
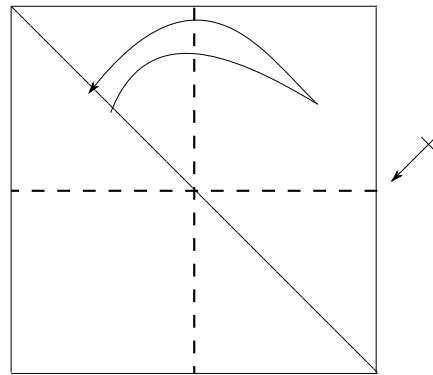


Gato

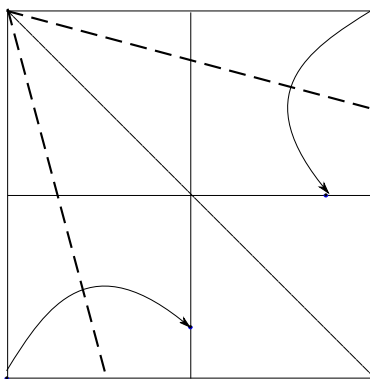
David Martínez
Venezuela
@david_paperfold



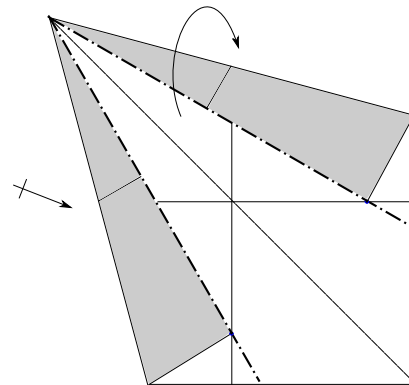
1.- Plegar la diagonal



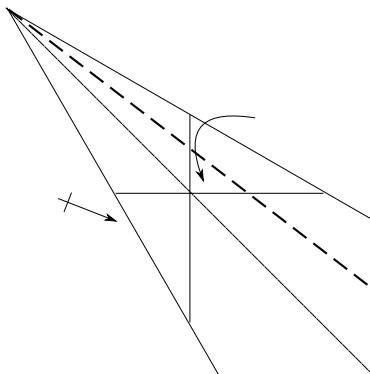
2.- Plegar las medianas



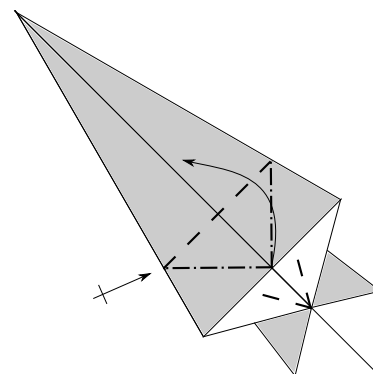
3.- Llevar las puntas a las líneas medianas generando ángulo de 60°



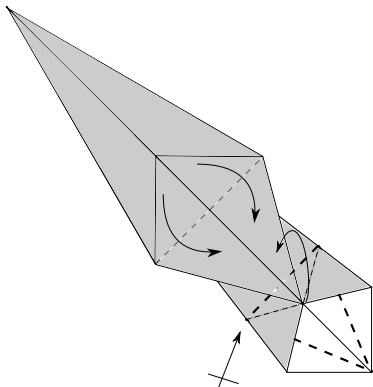
4.- Afinar la punta



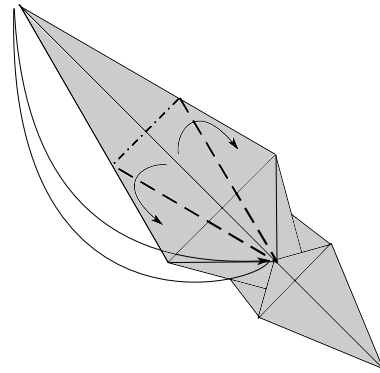
5.- Afinar la punta, sólo una capa.



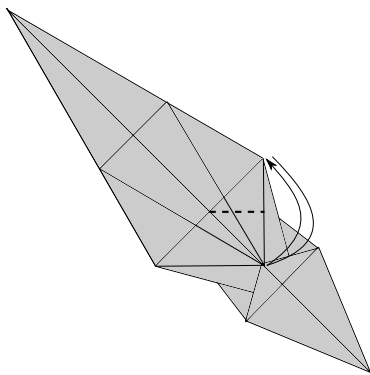
6.- Plegar oreja de conejo.



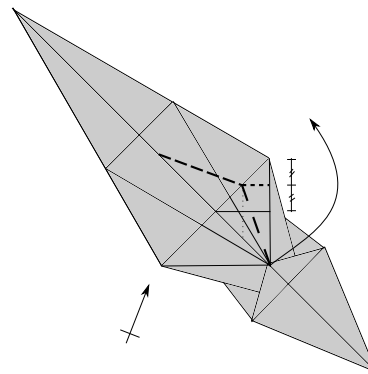
7.- Oreja de conejo , punta inferior, bajar las pestañas



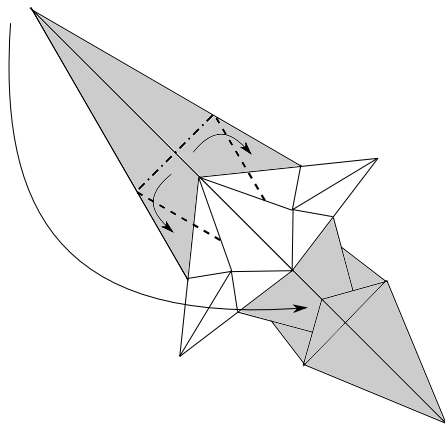
8.-Plegar y desplegar



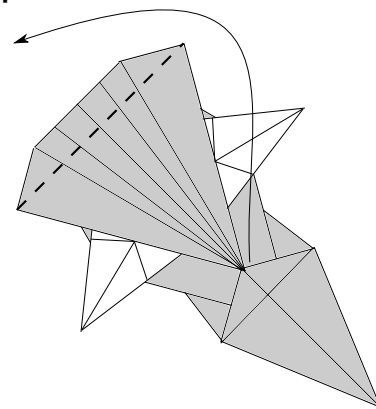
9.- Plegar y desplegar a la mitad.



10.- Tomando en cuenta la referencia, desplegar la punta hacia afuera.



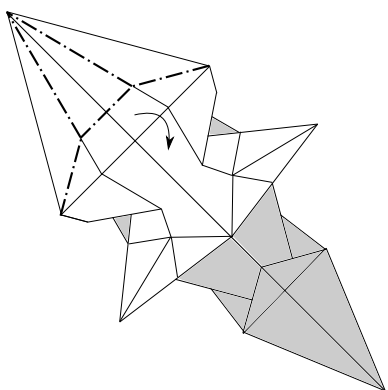
11.- Plegar por dobleces del paso 8.



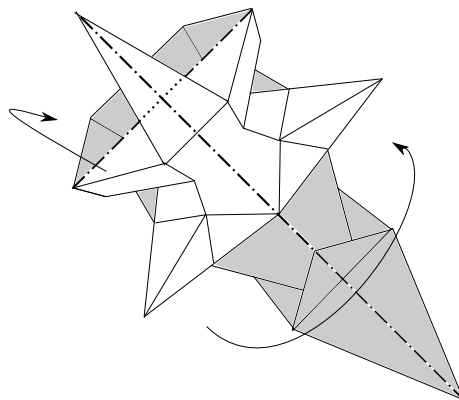
12.- Elevar la punta.

Gato

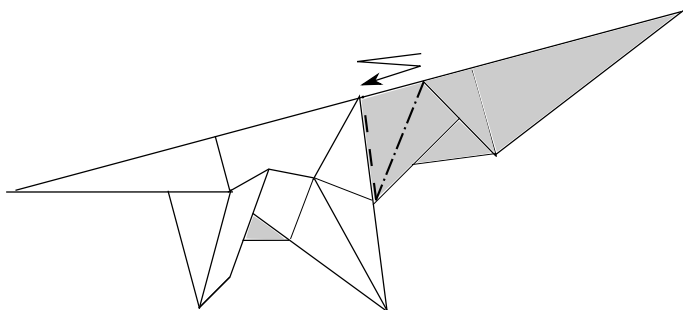
David Martínez
Venezuela
@david_paperfold



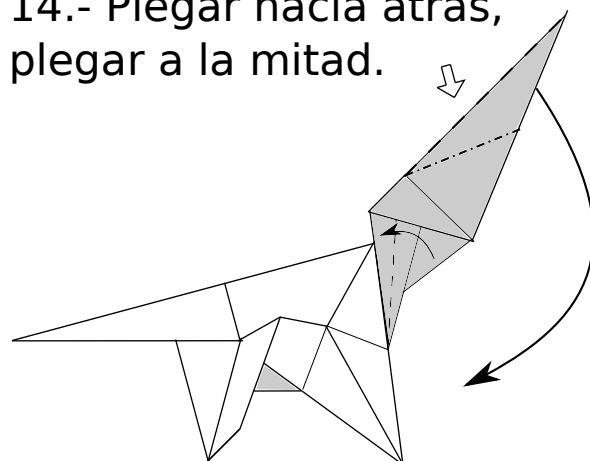
13.- Afinar la punta plegando en montaña.



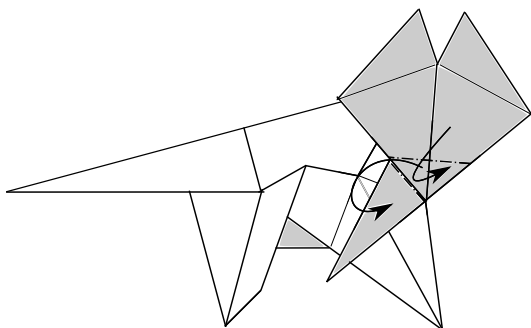
14.- Plegar hacia atrás, plegar a la mitad.



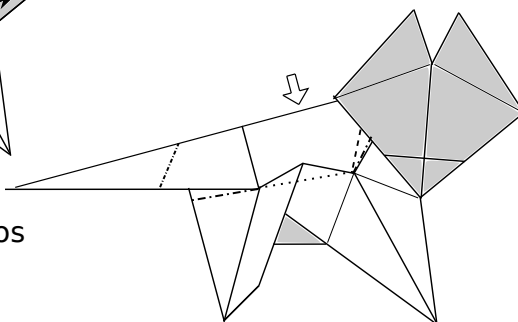
15.- Plegar escalonado.



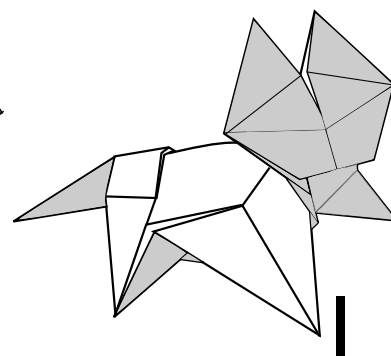
16.- Hundir y aplanar por las referencias para formar la cabeza.



17.- Dobleces invertidos para generar la cara.



18.- ¡Modelo terminado!. Se puede aplanar el lomo y jugar con las capas de las patas generando cambios de color.



3