

Dinosaurio Bailarín

Manual de ensamblado y funcionamiento



El **Dinosaurio Bailarín** es un simpático autómatas que se balancea sobre un eje y mueve su cabeza a la vez. El cuerpo y la cabeza están conectados por un enlace que permite el movimiento simultáneo.

Este movimiento se realiza por acción de una biela y un enlace ajustable conectado al cuerpo que permite calibrar el nivel de inclinación tanto del cuerpo como de la cabeza.

Materiales y herramientas

Necesita:

Materiales: (01) Corcho (perforado), (01) Clip de metal pequeño, (01) Clip de metal jumbo, , eje plástico , palillo de madera (aplicador), Plantillas para recortar (**Todo incluido**), Silicón líquido (**No incluido**) Manual de instrucciones (Archivo web).

Herramientas: Tijera para papel, Pinzas de bisutería. (**No incluidas**).



- 1 Lea cuidadosa el manual de instrucciones para comprenderlo y siga la secuencia de armado recomendada.

Es importante leer las técnicas recomendadas para realizar un buen manejo de las piezas de papel (PAPER CRAFT) . Estas están en la parte de atrás del estuche donde viene el kit.

Inicialmente recorte todas las piezas por las líneas continuas y marque el dobléz indicado por las líneas punteadas.

2

Varilla de empuje

2



Enderece el clip de papel lo mejor posible y apoyandose con la plantilla haga el enlace o varilla de empuje que servirá para conectar la biela con el Dinosaurio



Manivela o Biela



De igual forma enderece el clip jumbo y haga la parte inicial de la biela apoyandose en la plantilla



TECNICAS Y SIMBOLOGIA DEL PAPERCRAFT

El **Papercraft** es una técnica que utiliza el papel como instrumento para crear todo tipo de figuras tridimensionales

PASOS



CORTAR



MARCAR



DOBLAR



PEGAR

REFERENCIAS

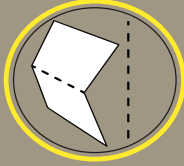
SIMBOLOS



CORTAR



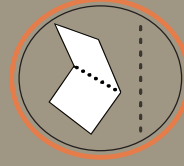
DOBLAR



Doblez tipo montaña



DOBLAR



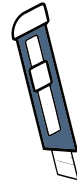
Doblez tipo valle

CORTAR Y DOBLAR

Cortar

Para realizar cortes simples, o de contornos externos utilice unas tijeras de mediano tamaño. Para realizar corte agudos, redondeados o de piezas internas se requiere utilizar un bisturí o cuchilla de manualidades (Exacto). Se recomienda utilizar una **regla de metal** para que los cortes rectos queden bien realizados. Proteja la superficie sobre la que esta cortando colocando un cartón resistente u otro material (base de corte, *cutting mat*) similar para no rayar o deteriorar la superficie o mesa de trabajo.

Es importante tomar **precauciones** en el uso de estas herramientas ya que son altamente cortantes. Se recomienda la supervisión de un adulto durante la actividad.



Marcar y Doblar

Para realizar la ingeniería de papel exitosamente (Modelos 3D) se necesita realizar marcas y pliegues que sean nítidos y precisos. Se debe marcar el papel para que se doble con precisión a lo largo de los bordes deseados. El mejor método es marcar a lo largo de las líneas con un bolígrafo sin tinta, con el borde filoso de la tijera o suavemente (que no corte) con la cuchilla de manualidades.

Una realizado la marca para el doblar se procede a doblar la sección deseada cuidadosamente reforzando el dobles haciendo presión sobre este con una superficie roma o con los dedos. Debe tener mucho **cuidado** ya que el papel también es un elemento cortante. En piezas largas puede ayudarse con una regla. Es importante prestar atención a los símbolos sobre la dirección del doblar y diferenciar entre corte y doblar.

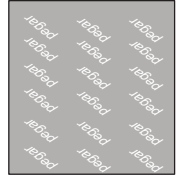


PEGAR Y ARMAR

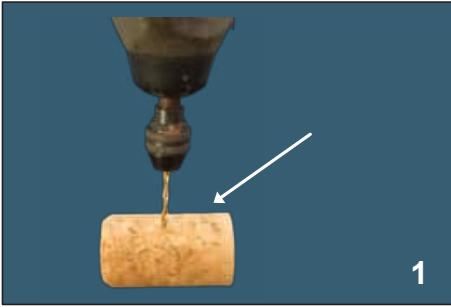
Pegar y Armar

Para obtener el mejor resultado, necesitará un pegamento que fragüe o seque rápidamente pero no instantáneamente y que no deje marcas de suciedad. Aplique poco pegamento y distribuya bien en toda la superficie a pegar. El exceso puede humedecer el papel y arruinar la pieza del modelo. Los mejores pegamentos son los de base de petróleo como UHU, pero se puede obtener muy buenos resultados con silicon líquido. La pegas escolares contienen mucha agua y pueden humedecer en exceso la pieza y deteriorarla. Normalmente las zonas donde se debe aplicar el pegamento aparece sombreada y con algunas tramas con la indicación PEGAR, GLUE entre otras.

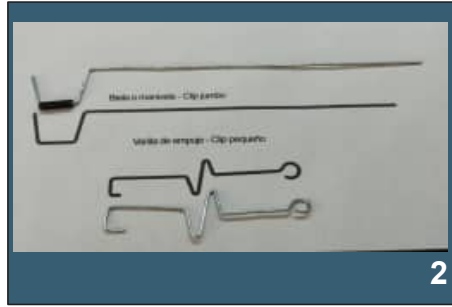
Una vez aplicado el pegamento, una ambas piezas y retire el exceso de pegamento teniendo cuidado quede en el lugar correcto. Deje secar antes de continuar . Se recomienda armar diferentes partes del modelo de forma alternativa para agilizar el proceso de armado mientras están secando.



Una vez leídas y entendidas las instrucciones, recorte todas las piezas por las líneas continuas y marque el doblez indicado por las líneas punteadas. Siguiendo las instrucciones a continuación comience el proceso de ensamblado de cada una de la partes.



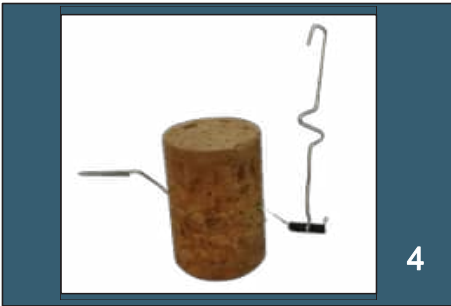
1 Perfore el corcho en la mitad con una mecha de 1/16 pulgada o 1.6 mm aproximadamente (ya se incluye perforado)



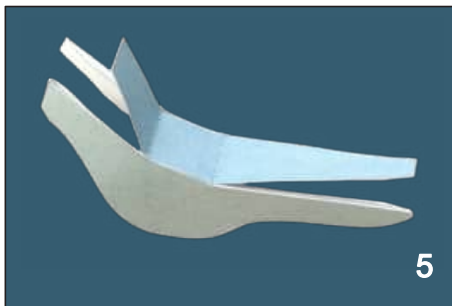
2 Enderece los clips y moldee la manivela y la varilla de empuje. Coloque el eje plástico en la manivela



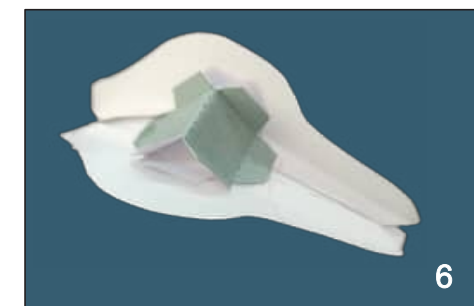
3 Inserte el alambre en el corcho y complete la forma de la manivela



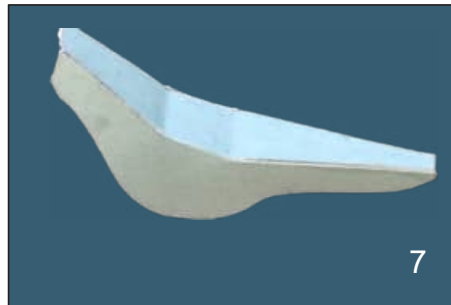
4 Coloque el extremo redondo de la varilla de empuje y apriete sobre el eje plástico para que se mantenga en posición



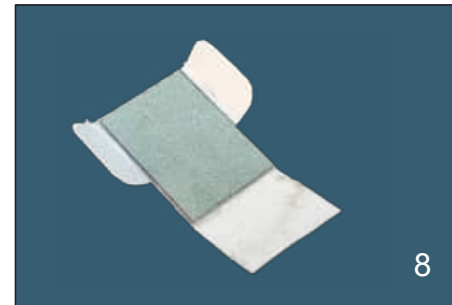
5 Pegue los laterales del cuerpo y el centro superior



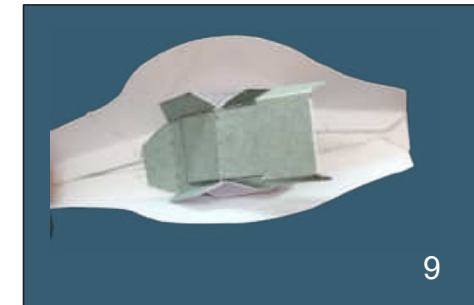
6 Pegue las lenguetas del soporte de piernas en el centro del cuerpo justo pasando los pliegues



7 Pegue la cola y el cuello sobre los laterales del cuerpo



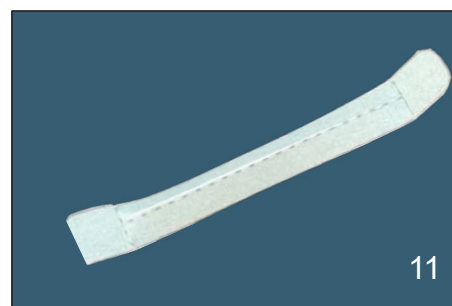
8 Doble y pegue el enlace de las piernas



9 La cubierta trasera del cuerpo debe quedar bien alineada. Pegue las colas entre si para completar el ensamblaje del cuerpo



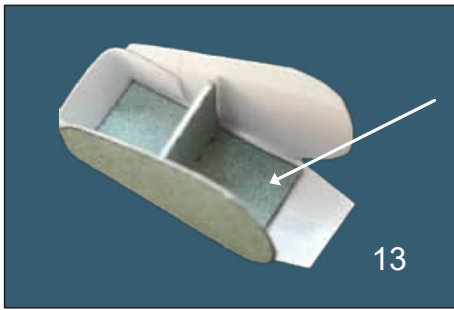
10 Doble y ensamble la cabeza



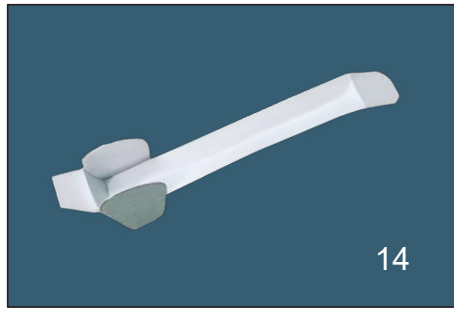
11 Pliegue el enlace del cuello para darle resistencia



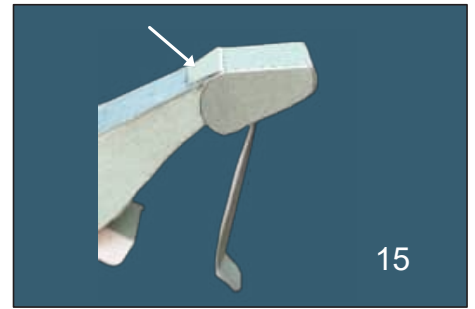
12 Pliegue el soporte de cabeza



Pegue el soporte dentro de la cabeza



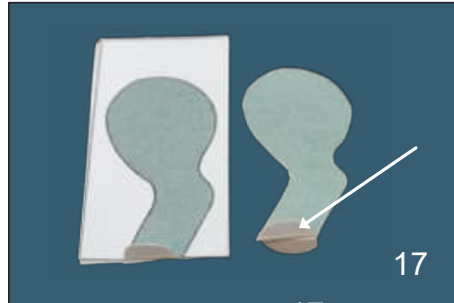
Pegue el enlace del cuello al soporte de la cabeza



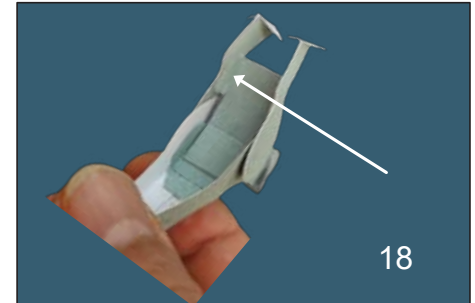
Pegue la cabeza al cuello utilizando la pestaña de la cabeza



Pegue el enlace del cuello a la articulación de las piernas



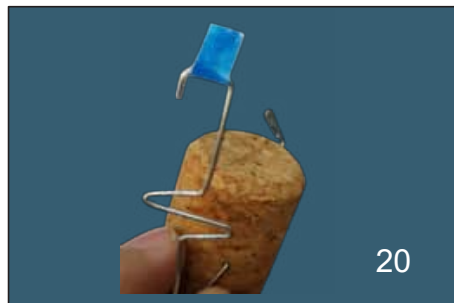
Pegue ambas caras de las piernas y recortelas. Las pestañas NO se deben pegar. Separelas



Pegue las manos y ojos sobre el cuerpo . Las pata deben pegarse sobre la articulación de las patas. NO SOBRE EL CUERPO



Pegue el T.Rex sobre el corcho. Deje secar



Pegue la pestaña de manivela al extremo de la varilla de empuje



Pegue la lengüeta en la parte interior de la cola



Gire la manivela . El T. Rex se debe balancear suavemente sobre la articulación .



Ajuste (estire o recoja) levemente el ajuste de la varilla de empuje si es necesario