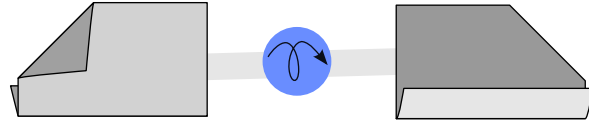


## symbol otočit

Geometrie mj. popisuje otáčení podle osy a bodu (středu). Při manipulaci s origami modely používáme právě tyto dva druhy. Pokud potřebujeme model otočit rubovou stranou nahoru (obrátime model ve vzduchu nad stolem), otáčíme ho podle osy, ať už svislé nebo vodorovné (či dokonce podle náhodné osy, to pak ale nevíte, jak model patří a snadno se ve skládání ztratíte a připadá vám složité). Obvykle se otáčí podle svislé osy. Otáčení na stole bez zvedání modelu do vzduchu je otáčení podle bodu, obvykle středu modelu. Můžete se také setkat s diagramy, kde bude přímo vyjádřena velikost úhlu, o který máte model otočit.

převrátit na druhou stranu, *obrátit*



otočit na stole, *otočit*

