



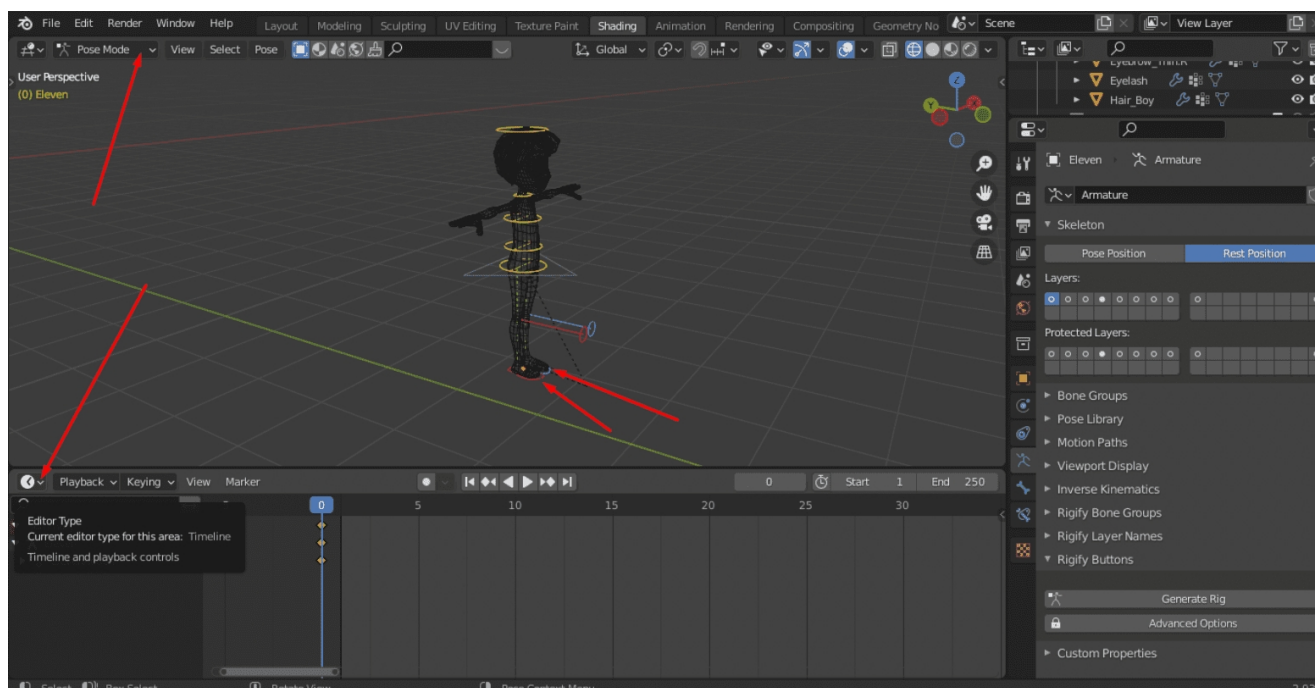
Animación 3D

## CICLO DE CAMINADO



## CICLO DE CAMINADO

Para realizar un ciclo de caminado en loop. Vamos a poner el personaje en modo pose, para poder utilizar los controladores, y vamos a abrir la visualización de modo línea de tiempo.

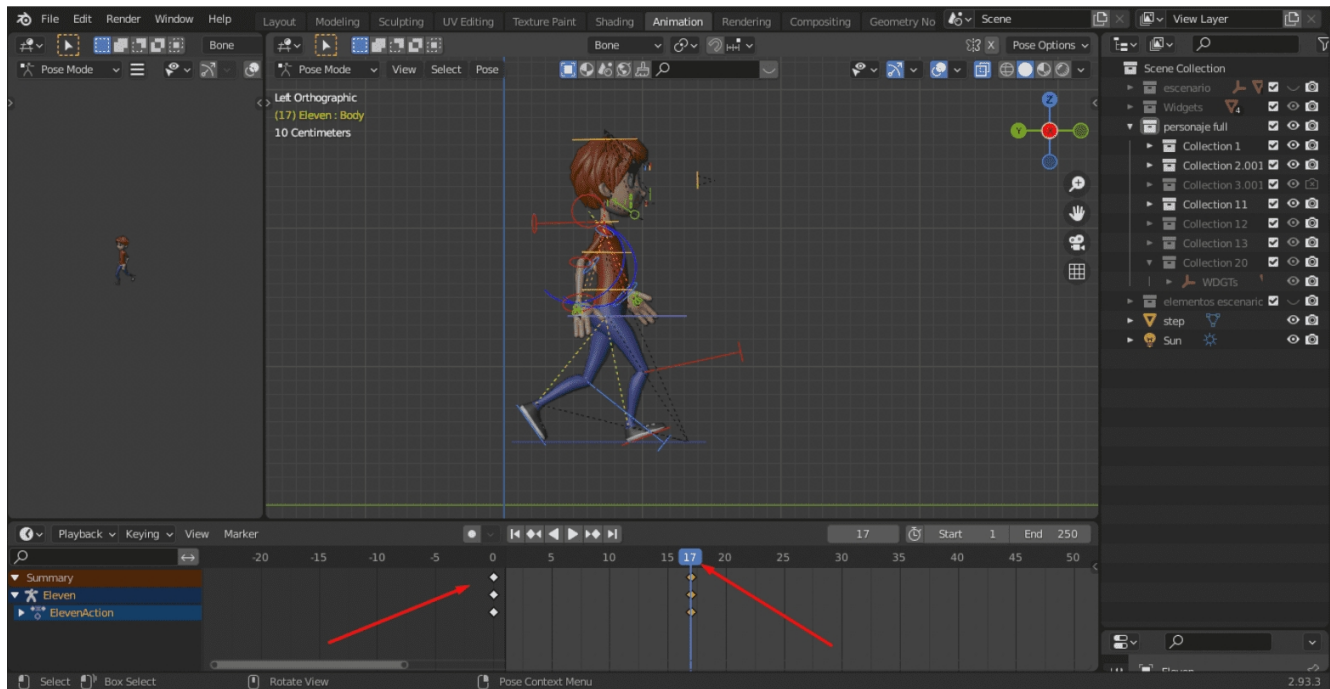


Nota. SENA (2021).

Ahora vamos a seleccionar los controladores de los pies y hacer la primera pose, en el keyframe 1 la cual será un pie extendido siguiendo las referencias humanas del movimiento de los cuerpos a caminar, que vimos en figura humana y arte conceptual, en la siguiente imagen posaremos en la primera posición al personaje de ejemplo una vez lo tengamos posado, presionamos la tecla I para insertar keyframes en esa posición, luego seleccionamos todos los keyframes en la línea de tiempo y le damos Control+C para copiarlos y en el frame 17 le damos control+shift+V para pegar la pose invertida, así obtendremos la pose 2 de inmediato.

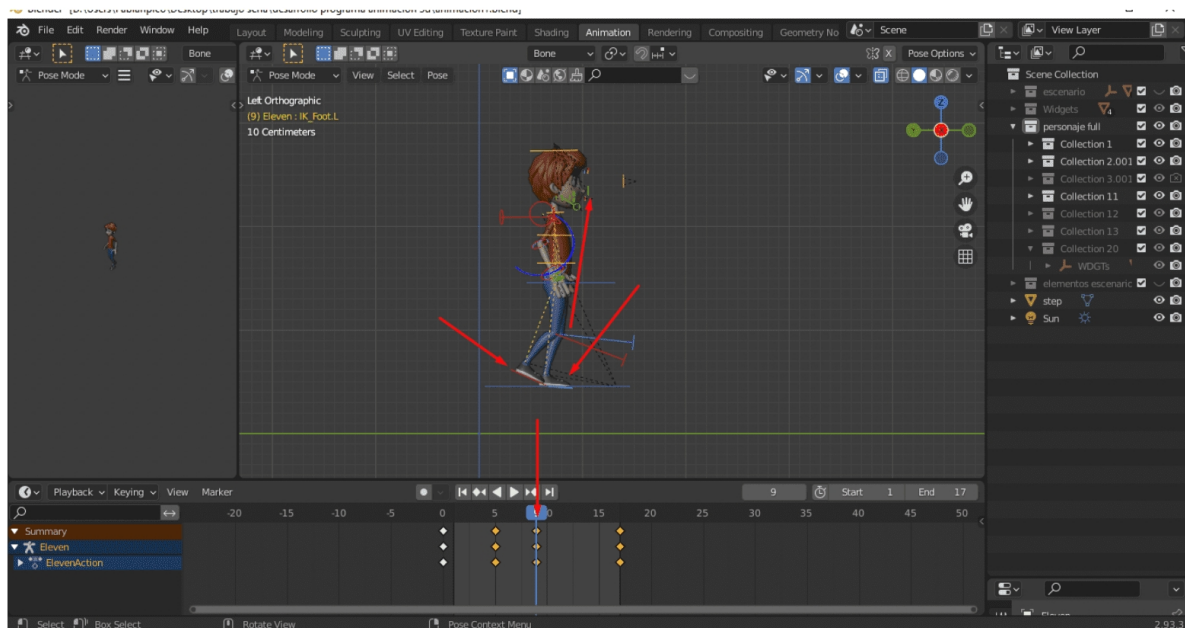


## CICLO DE CAMINADO



Nota. SENA (2021).

Ahora nos ubicamos en el frame 9 y creamos la siguiente pose que es un poco elevado el personaje con un pie en el aire, esta es la posición media del ciclo.

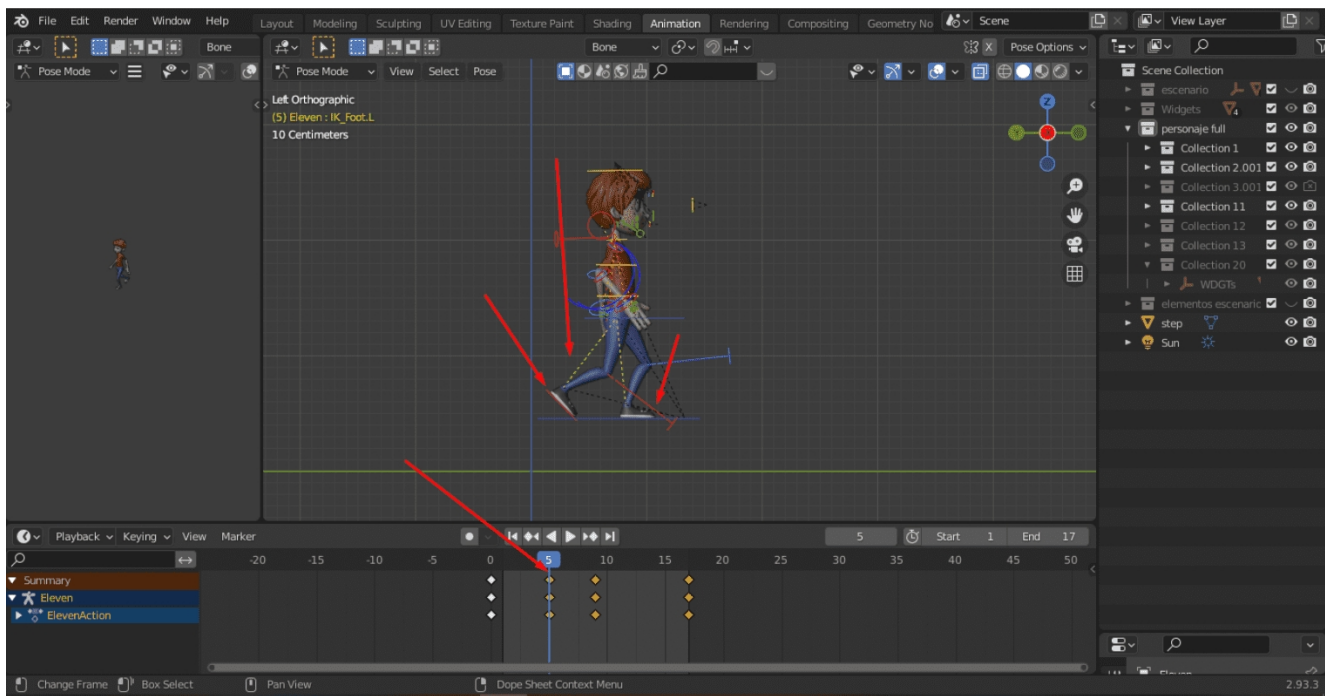


Nota. SENA (2021).



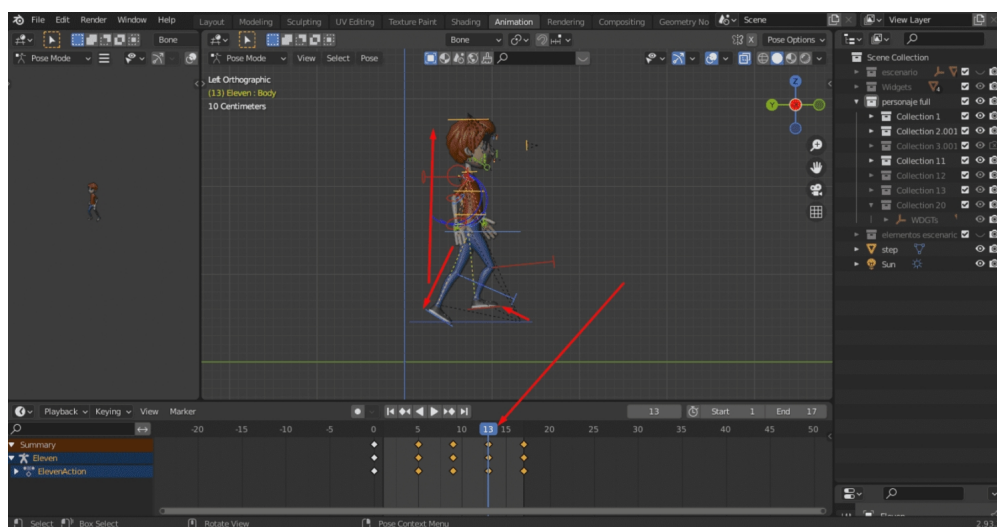
## CICLO DE CAMINADO

En seguida, nos devolvemos al **frame 5** y ajustamos el paso para que sea la pose más baja del ciclo de caminado como vemos a continuación:



Nota. SENA (2021).

Ahora creamos la posición más alta del ciclo de caminado, nos vamos al frame 13 y ubicamos la posición de los pies como se ve en la siguiente imagen:



Nota. SENA (2021).



## CICLO DE CAMINADO

Luego, copiamos todos los frames a excepción de los del fotograma 1 y los pegamos con control+Shift+V para pegarlos invertidos y generar las otras posiciones, de esta manera tendremos nuestro ciclo de caminado completo.



Nota. SENA (2021).

Nota. SENA (2021).