



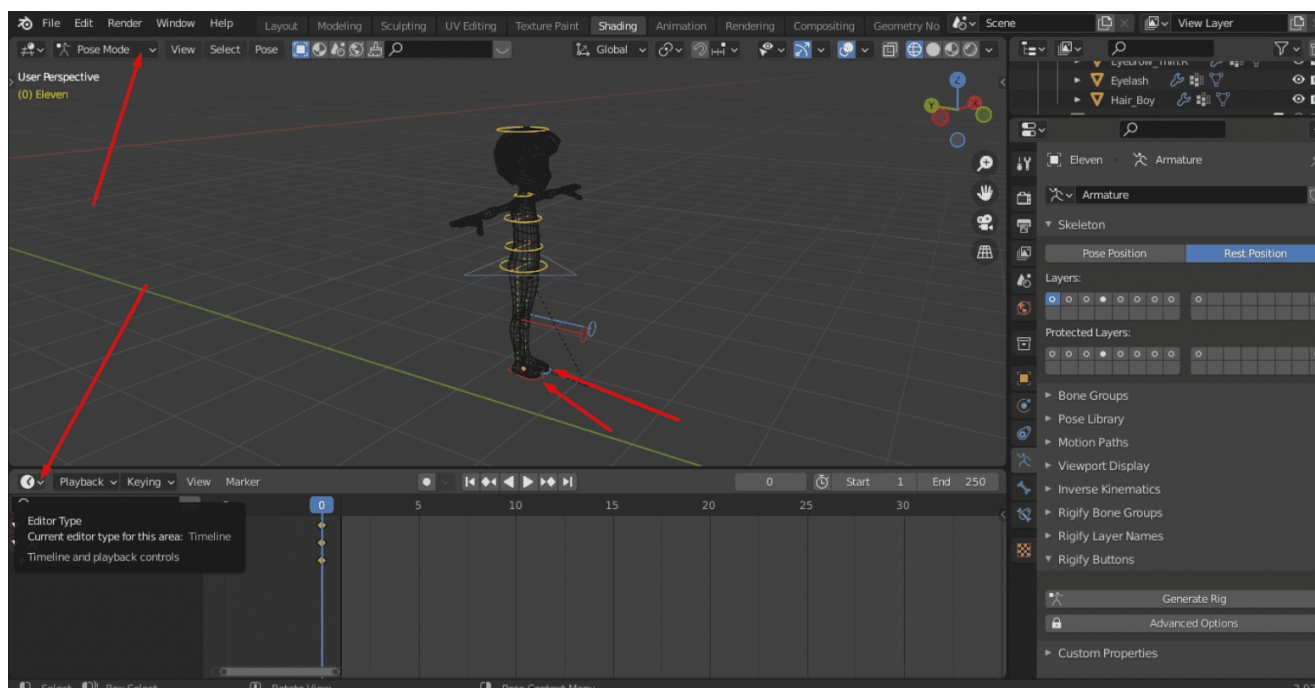
Animación 3D

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.

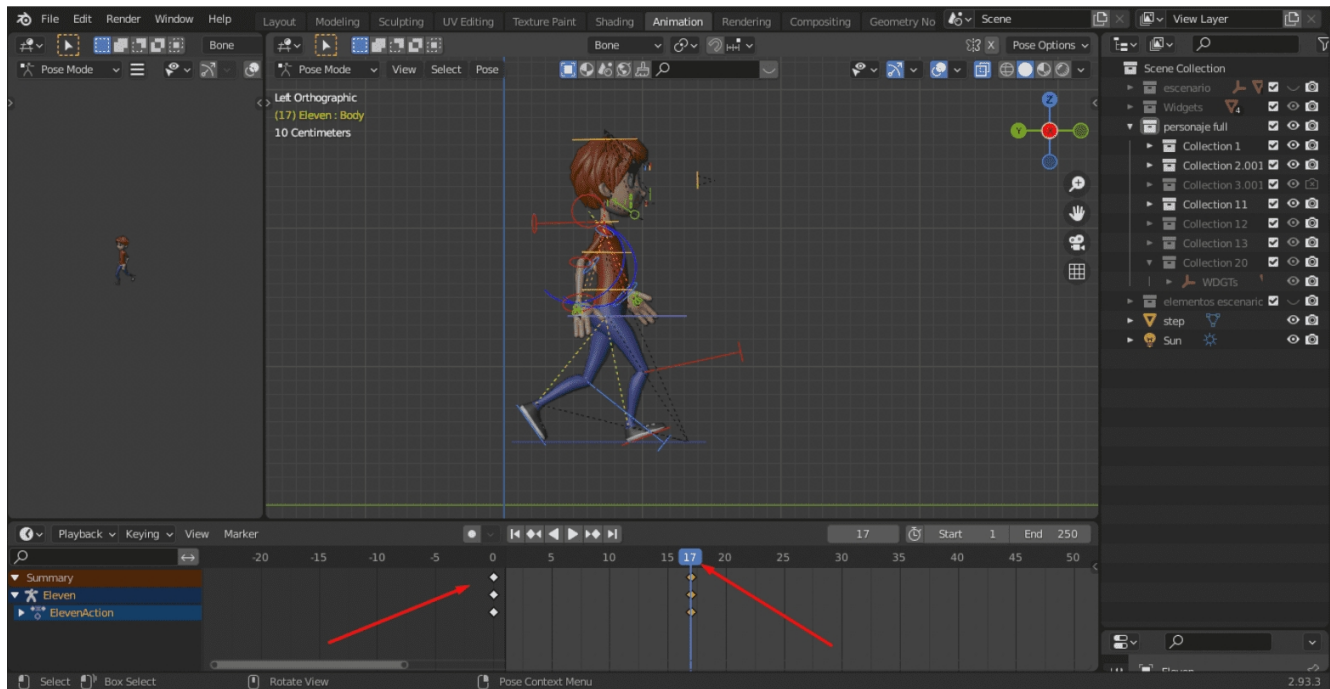


Nota. SENA (2021).

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.

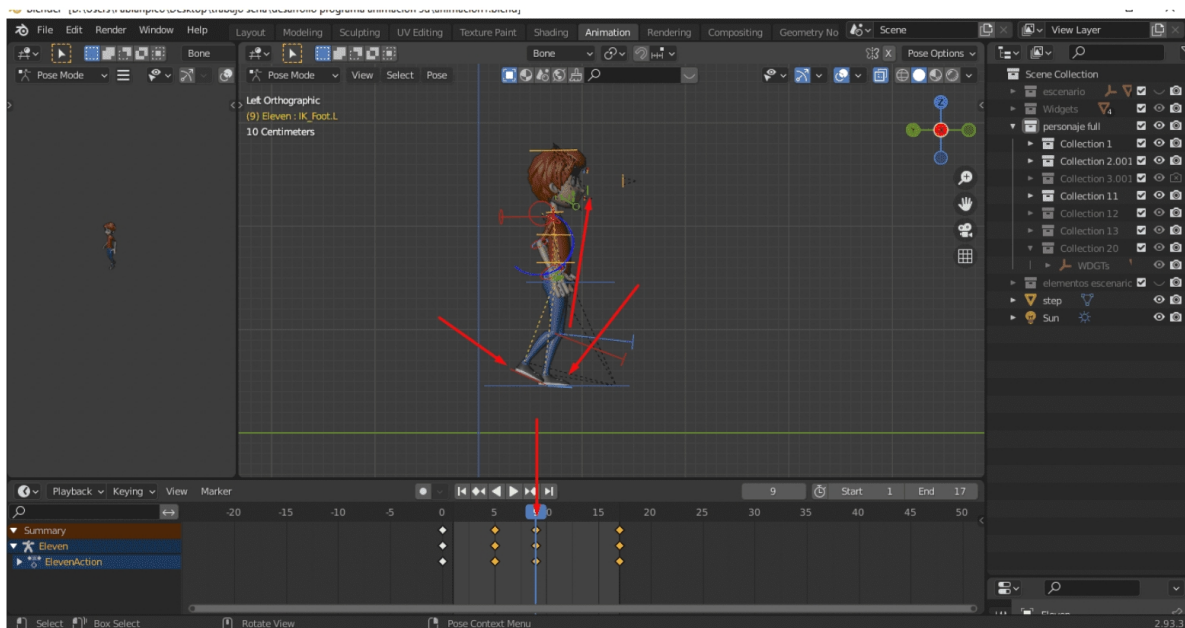


CICLO DE CAMINADO



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.

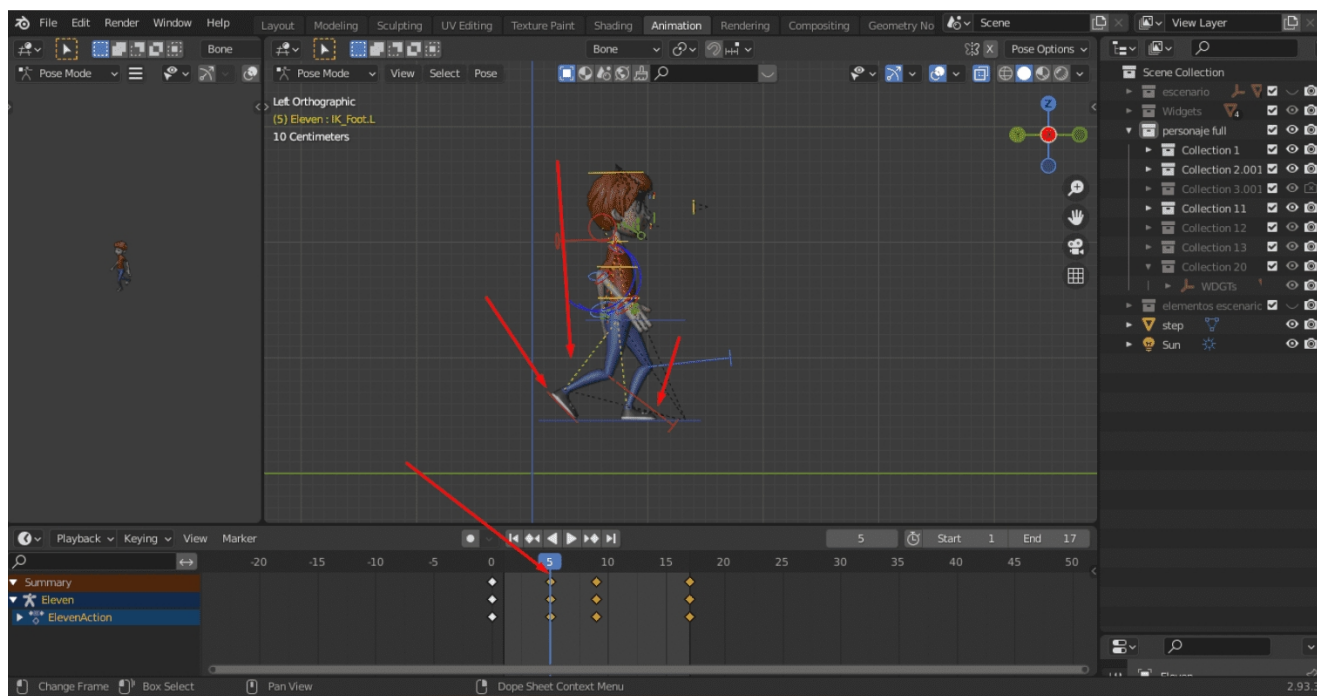


Nota. SENA (2021).



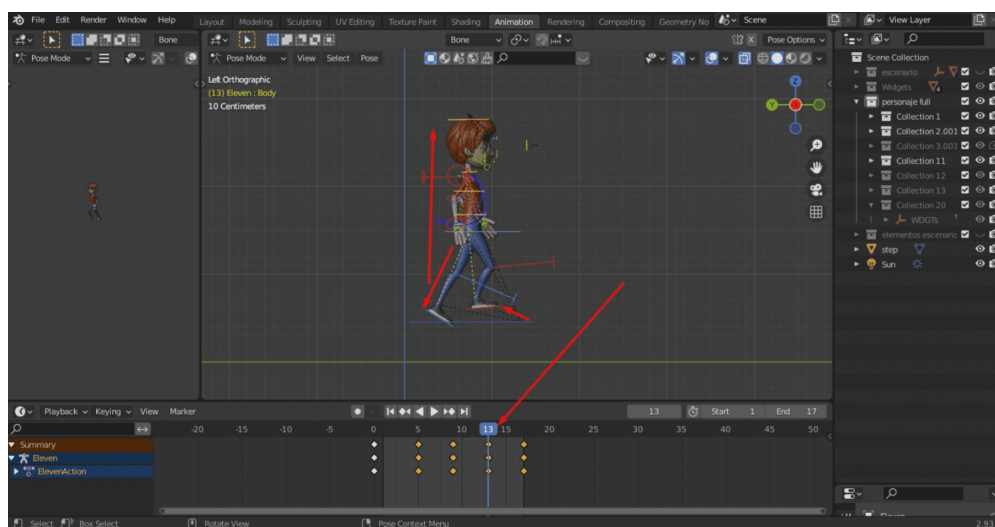
CICLO DE CAMINADO

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).