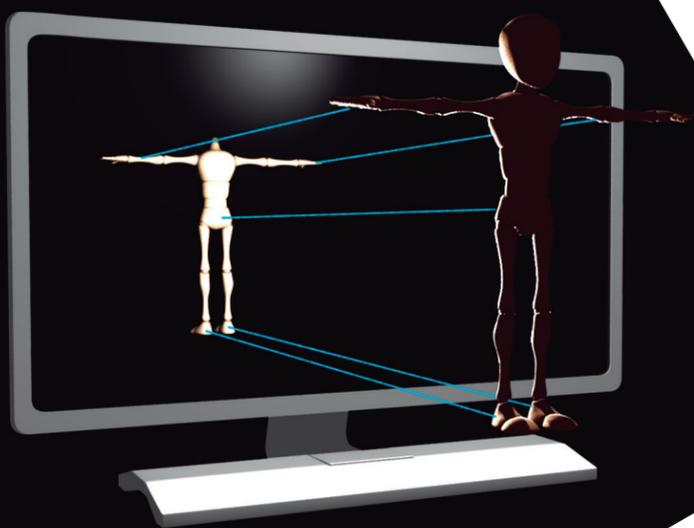


SISTEMA DE MARIONETA DIGITAL

Es un sistema para la generación de animaciones digitales 3D por computador, partiendo de la captura de movimientos de una **Armatura** con múltiples articulaciones.



Prototipo en laboratorio - En proceso de solicitud de patente

MARIONETA

- Animar sujetos con más de dos patas, o con características fisiológicas que requieren un gran número de articulaciones.
- Se emplea una técnica de captura de movimiento que no requiere marcadores luminosos ni cámaras para registrar el movimiento, facilitando el desarrollo de animación 3D generadas por computador.
- Permite capturar movimientos extensos, tales como: saltos o piruetas.

VENTAJAS

Dirección de Investigación
Creación y Extensión

(+57) 242 7030 Ext.: 3160 

@tadeo_investiga 

direccion.investigaciones
@utadeo.edu.co 

<http://www.utadeo.edu.co/es/investigacion-y-creacion> 

¿CUÁLES SON LOS POTENCIALES CLIENTES?

- Estudios y productoras de animación.
- Instituciones de capacitación en áreas de animación y diseño.

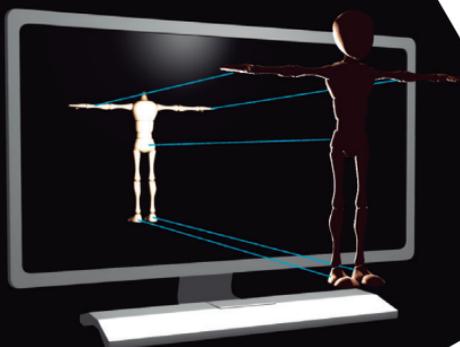
¿QUÉ PROBLEMA SOLUCIONA?

1. Resuelve un problema de escalabilidad en flujos de producción, debido a que puede ser utilizado para diferentes tipologías de personajes animados (cuadrúpedos, bípedos, insectos, etc.).

2. Resuelve un problema de enseñanza entre la espacialidad física del personaje animado y la espacialidad digital del mismo.

Prototipo en laboratorio-
En proceso de solicitud de patente

MARIONETA DIGITAL.....



UNIVERSIDAD DE BOGOTÁ JORGE TADEO LOZANO

**Dirección de Investigación
Creación y Extensión**

(+57) 242 7030 Ext.: 3160



@tadeo_investiga



direccion.investigaciones
@utadeo.edu.co



[http://www.utadeo.edu.co/es/
investigacion-y-creacion](http://www.utadeo.edu.co/es/investigacion-y-creacion)



VIGILADA MINEDUCACIÓN

SISTEMA DE MARIONETA DIGITAL

Es un sistema para la generación de animaciones digitales 3D por computador, partiendo de la captura de movimientos de una **Armatura** con múltiples articulaciones.

VENTAJAS

Animar sujetos con más de dos patas, o con características fisiológicas que requieren un gran número de articulaciones.

Se emplea una técnica de captura de movimiento que no requiere marcadores luminosos ni cámaras para registrar el movimiento, facilitando el desarrollo de animación 3D generadas por computador.

Permite capturar movimientos extensos, tales como: saltos o piruetas.

¿QUÉ PROBLEMAS SOLUCIONA?

1. Resuelve un problema de escalabilidad en flujos de producción, debido a que puede ser utilizado para diferentes tipologías de personajes animados (cuadrúpedos, bípedos, insectos, etc.).
2. Resuelve un problema de enseñanza entre la espacialidad física del personaje animado y la espacialidad digital del mismo.