

•58478



DE

REGISTRO DE MODELO DE UTILIDAD

por "Un juego de gráficos para enseñar a dibujar correctamente" - - - - -

a favor de Don Pablo Antonio de BEJAR CALBE, de nacionalidad española, domiciliado en TARRASA, Ciudad Sanatorial.

- - - - -

MEMORIA DESCRIPTIVA

La presente memoria descriptiva concierne a una patente de modelo de utilidad por un juego o combinación de gráficos que permite efectuar autodidácticamente la enseñanza del dibujo por comprobación de la corrección o la incorrección en que se haya incurrido al efectuar la copia de una imagen dada como modelo o la complementación, por ejecución de la mitad de ella, de una imagen simétrica.

Está constituido esencialmente el juego o combinación de gráficos que constituye el modelo de utilidad que se registra por una lámina de papel u otro material semejante en la cual está representada una imagen que constituya el modelo que se haya de copiar exactamente o la mitad de la figura simétrica.



que se haya de completar y por otra lámina de papel transparente o de otro material que igualmente lo sea, que lleve reproducida ya sea la misma imagen que se haya de copiar de la primera lámina ya sea la mitad simétrica de la que figure en tal primera lámina, de manera que una vez efectuado el ejercicio de dibujo sobre una porción de papel adjuntando a dichas láminas para ello superponiendo la lámina transparente a la en que se haya efectuando tal ejecución, en la situación requerida, pueda comprobarse la corrección o la incorrección que presente el dibujo ejecutado por la perfecta coincidencia o por la falta de la misma, que resulte entre lo dibujado y la imagen superpuesta.

La descripción de un caso de ejecución práctica del juego permitirá hacerse perfecto cargo tanto de lo que constituye la esencialidad del modelo como de la gran utilidad que presenta el mismo para llevar a cabo el aprendizaje autodidáctico del dibujo, así como para ejercitarse en la ejecución del dibujo simétrico.

En el caso representado, el juego de imágenes que constituye el material de enseñanza del dibujo que se registra como modelo de utilidad presenta la forma de un cuaderno en el cual se hallan superpuestas para ejecutar un mismo dibujo una hoja lisa 1 sobre la cual está situada una porción de hoja 2 en la que está representada la mitad 3 de una imagen que ha de ser complementada simétricamente, cuyo eje de simetría se halla en coincidencia con el borde recto 4 de dicha porción de hoja 2. Sobre esta y la inferior a ella, se halla una tercera hoja de papel transparente 5 en la cual está representada la ima-

•58478



- 3 -

gen 3' correspondiente a la complementación simétrica de la imagen 3 representada en la hoja parcial 2, situada de manera que su línea de simetría corresponda, al quedar en posición de corrección, con el citado borde recto 4 de la hoja 2, completando en consecuencia la imagen de forma simétrica.

Para llevar a cabo el ejercicio de dibujo el ejecutante del mismo produce en la hoja 1 a partir del borde 4 de la hoja 2, a la primera superpuesta, la mitad complementaria de la imagen 3 representada en dicha hoja 2, invirtiéndola al dibujarla. Una vez ejecutada la complementación simétrica de la imagen 3, sitúa el ejecutante sobre las dos citadas la hoja transparente 5, que habrá sido retirada para ejecutar el dibujo, y la imagen en ella representada al quedar encima de la imagen dibujada en la hoja 1 demuestra; si hay falta de coincidencia entre ambas medias figuras, los errores en que al efectuar el dibujo se puede haber incurrido.

Se comprende que lo representado y descrito como ejemplo no es más que el elemento básico del juego y que en un mismo cuaderno o colección podrá combinarse o acumularse diversa cantidad de elementos semejantes en que estén reproducidas diferentes imágenes que permitan la ejecución por copia igual o inversa y la subsiguiente comprobación por coincidencia con la imagen que la hoja transparente presente.

En el caso de que las tres imágenes, copiable, copiada y de comprobación sean exactamente iguales, en vez de tener relación de simetría la hoja transparente puede ser suelta o soltable para que pueda facilitarse la colocación de la misma en coincidencia con la copia de imagen que se haya hecho.



Asimismo se podrá en este caso emplear como imagen copiable la reproducción en dicha hoja transparente que hayan de utilizarse luego para hacer la corrección.

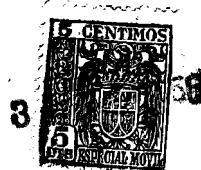
5 Como se comprende, los diferentes grupos formados con los elementos del material de aprendizaje correctos del dibujo que constituyan el modelo de utilidad podrán presentarse a la venta constituyendo colecciones en las que queden tales grupos de elementos alojados en carpetas, sobres o estuches en número mayor o menor o religados unos con otros de modo que  
10 constituyan cuadernos.

Podrán ser variables, sin que por ello se altere la esencialidad del modelo, las formas y las dimensiones de las láminas u hojas empleadas en la fabricación de cada juego de gráficos, los medios manuales o mecánicos que se empleen para  
15 cortar tales hojas o para producir sobre las que deban llevarlas las imágenes de rigor, que podrán ser asimismo como es natural variables, los materiales de que tales hojas esten constituidas y cuantas otras circunstancias puedan concurrir en la fabricación o en la utilización del material establecido según el modelo de que se trata siempre que por ser de carácter secundario accidental o accesorio respecto a la esencialidad del propio modelo no causen sensible perturbación  
20 de la misma.

N O T A

Por la patente de registro de modelo de utilidad a que  
25 se refiere la presente memoria descriptiva se REIVINDICA la propiedad y la explotación exclusiva de:

- 5 - •58478



1.- Un juego de gráficos para enseñar a dibujar correctamente, esencialmente caracterizado por el hecho de estar constituido por una lámina de papel u otro material semejante en la cual esté representada una imagen que constituya el modelo que se haya de copiar exactamente o la mitad de la figura simétrica que se haya de completar y por otra lámina de papel transparente o de otro material que igualmente lo sea, que lleve reproducida ya sea la misma imagen que se haya de copiar de la primera lámina ya sea la mitad simétrica de la que figure en tal primera lámina, de manera que una vez efectuado el ejercicio de dibujo sobre una porción de papel adjuntada a dichas láminas, superponiendo la lámina transparente a la en que se haya efectuado tal ejecución en la situación requerida, pueda comprobarse la corrección o la incorrección que presente el dibujo ejecutado por la perfecta coincidencia o por la falta de la misma, que resulte entre lo dibujado y la imagen superpuesta.

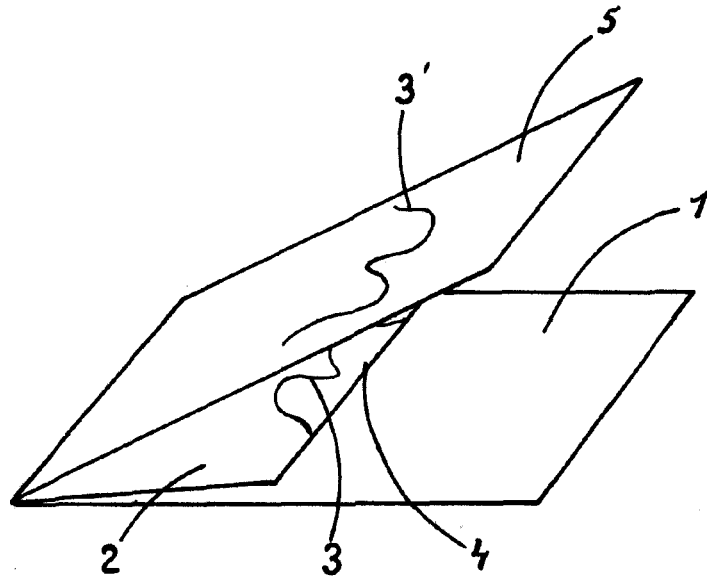
2.- "Un juego de gráficos para enseñar a dibujar correctamente".

Consta la presente memoria de cinco hojas foliadas, escritas por una sola cara.

Barcelona, 31 de Enero de 1957.

P. p. de Don Pablo Antonio de BEJAR CALBE,

58478



ESCALA VARIABLE

Barcelona 8 7 ENE. 1917