



40

106472

MODELO DE UTILIDAD

por 20 años

a favor de D. RAMÓN ROSSELLÓ OLIVÉ, de nacionalidad española,
residente en Barcelona, Francisco Tárrega, 8. - - - - -
por: "DISPOSITIVO PARA OBTENER EFECTOS DE REVERBERACIÓN O ECO".-

MEMORIA DESCRIPTIVA

El presente modelo de utilidad concierne a un dispositivo
para obtener efectos de reverberación o eco.

En la actualidad existen algunos altavoces que están
5 dotados de sendos dispositivos de reflexión de sonido, montados
en una caja de resonancia a lo largo de su parte frontal, pero
este sistema adolece del defecto, de que la sonoridad obtenida es
un tanto defectuosa, y su instalación resulta engorrosa.

Para obviar dichos inconvenientes se ha ideado el
10 dispositivo en cuestión con el que se consigue una perfecta



sonoridad, a base de montar directamente en la parte posterior del altavoz, prescindiendo de la caja de resonancia, unos elementos vibratorios consistentes en unos muelles concéntricos que se vinculan a la cápsula del altavoz mediante una varilla axial al mismo.

Para su mejor comprensión, se acompaña a la presente memoria una hoja de dibujos que ilustran, a título de ejemplo no limitativo, una realización del referido dispositivo.

En los dibujos:

La figura 1, muestra el elemento vibrador, base del sistema.

La figura 2, representa en forma un tanto esquemática, un altavoz construido según las mejoras objeto del modelo.

Tal como se ha indicado anteriormente, se instala en la parte posterior de la platina -1- del altavoz, un elemento vibrador que comprende una serie de muelles -2- filiformes y helicoidales, dispuestos en forma de anillos concéntricos unidos entre sí mediante dos hilos metálicos entrecruzados diametralmente -3- y -4-, en cuyo punto de intersección va fijado por uno de sus extremos, una varilla axial de conexión -5-, unida por su otro extremo a la cúpula -6- de la membrana -7- del altavoz.

El funcionamiento, o principio en que se basa este sistema es el siguiente: La señal que recibe la bobina móvil del altavoz acciona la membrana -7- del mismo, igual que en los altavoces de tipo corriente; dicho movimiento se transmite por la varilla de conexión -5- al elemento vibratorio montado en la parte posterior del altavoz, cuyo movimiento es devuelto a la membrana, con un ligero retardo, produciéndose, gracias a ello, el efecto de reflexión del sonido.

El modelo, dentro de su esencialidad, puede ser llevado



a la práctica en otras formas de realización, que difieran en detalle de la indicada a título de ejemplo, a las cuales alcanzará igualmente la protección que se recaba. Podrán, pues, construirse los dispositivos en cuestión, en cualquier forma y tamaño, con los medios y materiales más adecuados, por quedar todo ello
 5 comprendido en el espíritu de las reivindicaciones.

N O T A

Se reivindica como objeto del presente modelo de utilidad:

10 1.- Dispositivo para obtener efectos de reverberación o eco, caracterizado esencialmente por el hecho de obtenerse el efecto de reflexión del sonido, al comprender instalados directamente en la parte posterior del altavoz, unos elementos vibratorios consistentes en unos muelles concéntricos que se vinculan
 15 a la cúpula del altavoz por medio de una varilla axial.

2.- Dispositivo para obtener efectos de reverberación o eco, según la reivindicación anterior, caracterizado porque los elementos vibratorios, según anillos concéntricos, están unidos entre sí y fijados en la parte posterior de la platina del altavoz
 20 mediante dos elementos de adecuada rigidez entrecruzados diametralmente, en cuyo punto de intersección va fijada por uno de sus extremos, la varilla de conexión.

3.- DISPOSITIVO PARA OBTENER EFECTOS DE REVERBERACIÓN O ECO.

Consta la presente memoria descriptiva de tres hojas, mecanografiadas, foliadas, numeradas y escritas por una sola cara, acompañada de una hoja de dibujos.

Barcelona, para Madrid, a 10 de Enero de 1964.

RAMÓN ROSSELLÓ OLIVÉ

F. A.
MANUEL DE SAFAEL

Fig. 1 106472

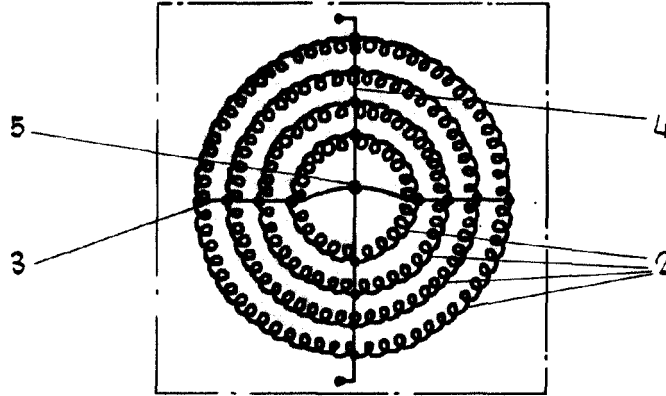
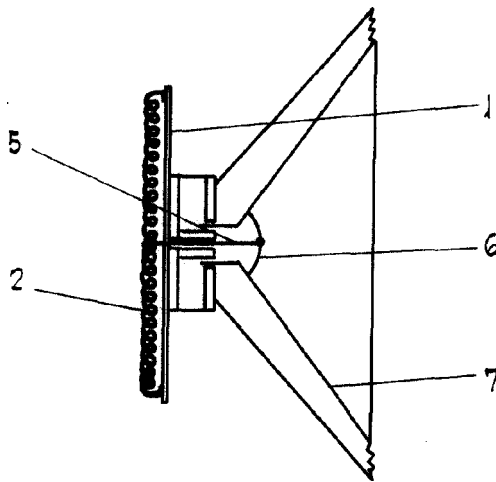


Fig. 2



Barcelona, 10 Enero 1964.

p. a
MANUEL DE RAFAEL
P. R.

Escala variable