



# MICROFILMADO

MICROFICHAS

11	NUMERO	12	Y
21	252.013		
42	FECHA DE PRESENTACION		
	11-7-80		

ESPAÑA

## MODELO DE UTILIDAD

1<sup>o</sup> NOV. 1980

30 PRIORIDADES:

31 NUMERO

32 FECHA

33 PAIS

47 FECHA DE PUBLICIDAD

51 CLASIFICACION INTERNACIONAL  
A 63H 33/00

54 TITULO DE LA INVENCIÓN  
"JUGUETE PERFECCIONADO"

71 SOLICITANTE (S)  
Dña MARIA DEL CARMEN GONZALEZ JUAREZ

DOMICILIO DEL SOLICITANTE  
López de Hoyos, 142 MADRID

72 INVENTOR (ES)

73 TITULAR (ES)

74 REPRESENTANTE  
D. JUAN DEL VALLE Y SANCHEZ

1 La presente memoria descriptiva tiene como fin la  
declaración del objeto sobre el que ha de recaer el privilegio  
de explotación industrial y comercial exclusivo en el territorio  
nacional de un Modelo de Utilidad de acuerdo con la vigente Le-  
5 gislación, que, como el enunciado indica, se trata de "JUGUETE  
PERFECCIONADO".

Desde los tiempos mas remotos uno de los principa  
les elementos de juego y entretenimiento ha sido lo que se cono  
ce por muñeco, representación de una figura humana o animal que  
10 con el paso del tiempo ha ido adquiriendo un mayor parecido con  
la realidad, e incluso dotándole de movimientos, automáticos o  
bien guiados, como las marionetas, que si bien mostraban una fi  
gura corporea, la tosquedad de los movimientos hacian ver su -  
irrealidad como seres vivos.

15 En el sentido de dotar de vida aparente a un obje  
to inanimado el Modelo preconizado consiste en un juguete que  
combina una imagen real en tres dimensiones con unos medios au-  
diovisuales que dotan a dicha imagen de sonido y movimiento apa  
rente, por lo que supera todo lo hasta ahora conocido, distin-  
20 guiéndose difícilmente de un ser real.

El Modelo preconizado consiste en una carcasa hue  
ca con una ventana lateral de visión, carcasa que en su interi-  
or aloja una figura, tridimensional, que puede verse adecuada-  
mente desde el exterior a través de la ventana.

25 Asimismo oculto en el interior de la carcasa, -

1 preferentemente bajo la figura, se coloca un sistema de proyec-  
ción de video que, a través de los correspondientes elementos  
ópticos, proyecta sobre la imagen o figura y en una parte deter-  
minada de ella, una filmación animada usual que llevando un mo-  
5 vimiento natural y al ser proyectada sobre la parte en relieve  
del muñeco o figura que actua como pantalla, da una total sensa-  
ción de realidad.

Existe además, en el interior de la carcasa alojada  
10 dora del juguete, un sistema de audio que funciona simultanea-  
mente con el de video, de modo que la sensación así obtenida se  
completa con el sonido, con lo que la impresión de realidad fí-  
sica y de actuación de la figura, es total.

Una tapa situada en la parte superior de la carca-  
sa permite el acceso al interior y si se desea el cambio de figu-  
15 ra; a la vez que un acceso situado en la parte inferior trasera  
permite el cambio del video cassette, como solución opcional, -  
que da la imagen proyectada y el sonido del juguete.

Este juguete perfeccionado representa un entreti-  
nimiento que combinando una imagen modelada y medios audio visua-  
20 les logra un efecto, largamente perseguido inútilmente, de relie-  
ve y realidad, nunca hasta ahora conseguido, diferenciándose no-  
toriamente de todo lo hasta ahora existente y teniendo una vida  
propia de por sí.

Para comprender mejor la naturaleza del invento en  
25 el plano adjunto hacemos una representación esquemática de su -

1 utilización, no siendo en absoluto limitativa y susceptible por  
ello de las modificaciones accesorias que no alteren las caracte  
rísticas esenciales.

5 La figura 1 representa una vista en alzado y esque-  
mática del juguete preconizado, en que se ve, como ejemplo de rea-  
lización no limitativo, la proyección sobre una figura o busto -  
humano y concretamente sobre su rostro de la imagen, con movimien-  
to de sus rasgos faciales acompañado por el sonido de su voz.

Detalles aclaratorios

- 10 1.- Carcasa  
2.- Tapa  
3.- Ventana  
4.- Proyector  
5.- Acceso  
15 6.- Elementos ópticos  
7.- Figura  
8.- Pantalla  
9.- Altavoces

20 El Modelo objeto de esta invención es un juguete -  
perfeccionado que consiste en una carcasa (1) hueca, preferente-  
mente cilíndrica, con una tapa (2) de acceso en su parte superior  
de modo que sobre la superficie lateral cilíndrica de dicha car-  
casa (1) existe una ventana (3) formada en material transparente  
que permite una visión parcial del interior de la carcasa (1).

25 A la altura de la ventana (3), tal y como se ve en

1 la figura 1, queda dispuesta una figura (7) conformada en relieve  
estableciéndose su colocación en el interior de la carcasa (1) -  
a través de la tapa (2) de manera que dicha figura (7) pueda ver  
se por la ventana (3), desde el exterior.

5 La figura (7), que en el caso no limitativo representa  
tado en el plano adjunto corresponde a un busto humano, presenta  
una zona de pantalla (8) modelada correctamente pero sin los ras  
gos detallados que diferencian a un ser real, rasgos que en el -  
caso de la figura 1 corresponden al rostro del ser humano.

10 Por debajo de la figura corporea inanimada (7) exis  
te un proyector (4) de elementos o cassettes de video que tenien  
do un acceso (5) por su parte trasera permite la introducción de  
dichos cassettes. El proyector (4), al ser puesto en funcionamien  
to y a través de unos elementos ópticos (6), tales como prismas  
15 o espejos que guían adecuadamente el haz proyectado, proyecta so  
bre la pantalla en relieve (8) de la figura corporea (7) la ima-  
gen de sus rasgos característicos, con el correspondiente movi-  
miento de sus facciones.

20 La proyección sobre el rostro del ser que se cons-  
tituye en la pantalla (8) acompañado de un adecuado ambiente del  
interior de la carcasa (1) visible a través de la ventana (3), -  
dado el relieve de la pantalla (8) y acompañado todo ello por el  
sonido, sincronizado con la imagen, grabado en el cassette y que  
se oye a través de los altavoces (9), da una sensación de reali-  
25 dad y de existencia física imposible de apreciar en ninguna figu

1 ra ni reproducción plana.

La figura corporea (7) puede ser cambiada simplemente levantando la tapa (2); mientras que cambiando el video cassette, a través del acceso (5), se posibilita el logro de una infinidad de personajes y temas, con este nuevo juguete ahora preconizado.

5 Descrita suficientemente la naturaleza del presente invento, así como su realización industrial, sólo cabe añadir - que en su conjunto y partes constitutivas es posible introducir cambios de forma, materia y disposición, en cuanto tales alteraciones no supongan variación sustancial del mismo.

10 El solicitante, al amparo de los Convenios Internacionales sobre Propiedad Industrial, se reserva el derecho de - extender esta demanda a los países extranjeros, si fuera posible reivindicando la misma prioridad de la presente solicitud.

#### 15 N O T A

El Modelo de Utilidad que se solicita como nuevo en España por veinte años, de acuerdo con la vigente Legislación sobre Propiedad Industrial deberá recaer sobre "JUGUETE PERFECCIONADO", en todo de acuerdo con las siguientes:

#### 20 R E I V I N D I C A C I O N E S

25 1.- Juguete perfeccionado, caracterizado porque - se constituye por una figura corporea inanimada, en la que una zona de la misma es susceptible de cumplir unas funciones de pantalla receptora de imagen emitida desde una unidad de proyección

1 que forma conjunto con dicha figura, en órden a que las imagenes  
proyectadas sobre esta última, coadyuvadas con el correspondiente  
sonido, le doten a la figura de una sensación de vida.

5 2.- Jugete perfeccionado, en todo de acuerdo con  
la anterior reivindicación, caracterizado porque se ha previsto  
la ubicación de la precitada figura, junto con la unidad proyec-  
tora de imagen y los correspondientes medios sonoros inherentes  
a esta última, dentro de un cuerpo envolvente o carcasa, provis-  
ta de una zona de visión, a través de la cual puede verse dicha  
10 figura.

3.- Jugete perfeccionado, en todo de acuerdo con  
la primera reivindicación, caracterizado porque según una reali-  
zación preferente, el cuerpo envolvente o carcasa ofrece una con-  
formación general cilíndrica hueca, con su base superior en fun-  
15 ciones de tapa de acceso, alojándose dentro de esta carcasa y en  
su zona media, la figura corporea; mientras que por debajo de -  
ella se ubica el proyector de imagen, que a través de los corres-  
pondientes lentes, prismas o elementos similares, proyecta dicha  
imagen hacia la zona de pantalla de la figura, definida preferen-  
20 temente en relación con el rostro de esta última.

4.- Jugete perfeccionado, en todo de acuerdo con  
la tercera reivindicación, caracterizado porque en la zona pos-  
terior inferior de la carcasa se ha previsto un acceso para la  
selectiva introducción de la correspondiente video-cassette, de  
25 modo que mediante la introducción de una u otra cassette podrán

1 variarse las formas de la imagen proyectada y el tema de audio -  
inherente a ella.

5.- "JUGUETE PERFECCIONADO".

Según queda sustancialmente descrito en la presen-  
5 te memoria descriptiva que consta de ocho hojas mecanografiadas  
por una sola cara acompañada de sus correspondientes dibujos.

Madrid, 9 " " 1909

El Agente Oficial.

10 JUAN DEL VALLE SANCHEZ

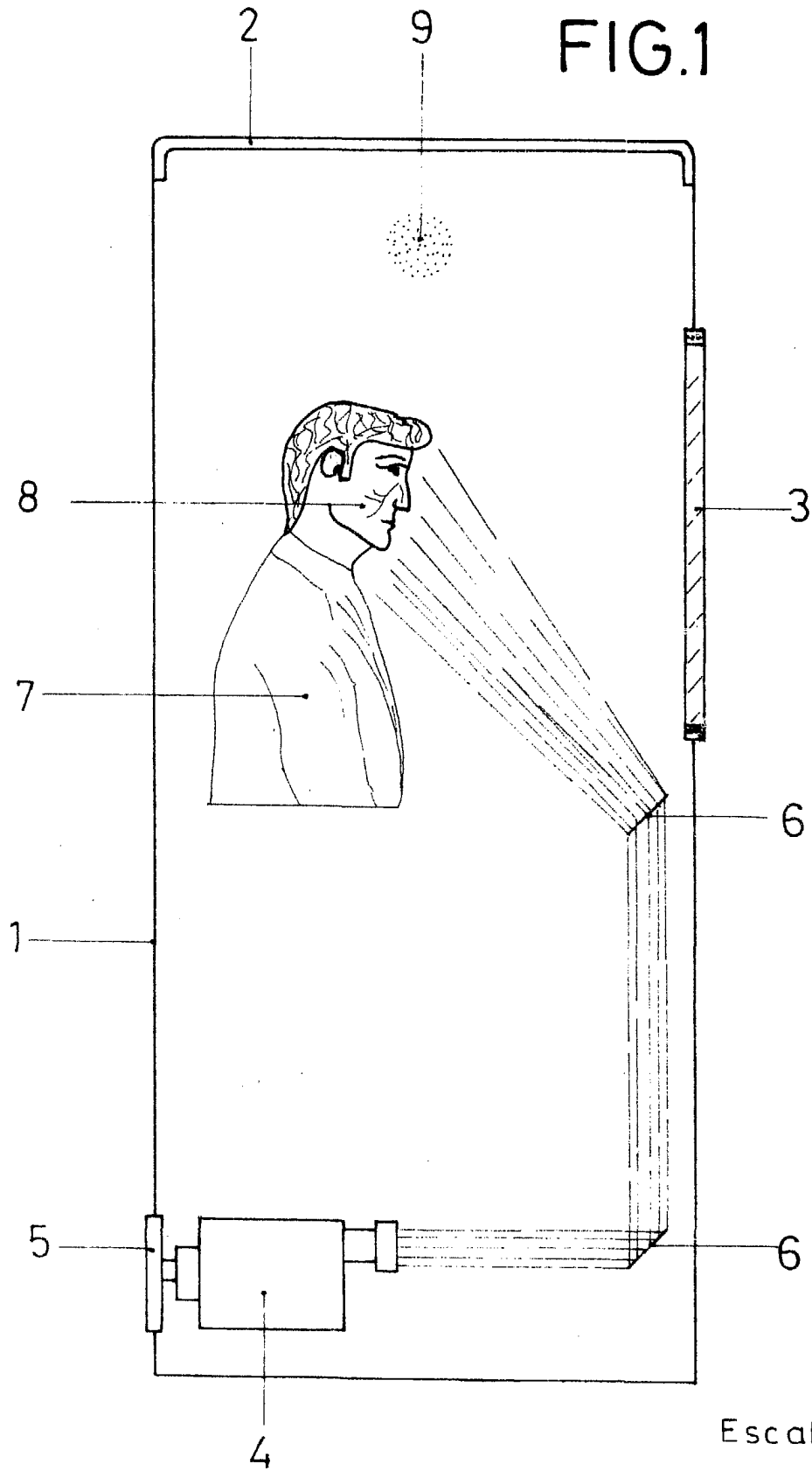


15

20

25

FIG.1



Escala variable

Madrid 29 JUL 1980

El Agente Oficial

JUAN DEL VALLE SANCHEZ