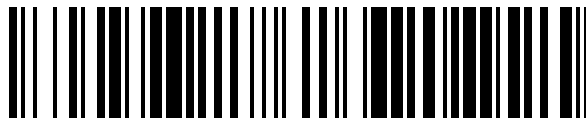


19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **1 164 762**

21 Número de solicitud: 201630981

51 Int. Cl.:

A63F 3/00

(2006.01)

12

SOLICITUD DE MODELO DE UTILIDAD

U

22 Fecha de presentación:

29.07.2016

43 Fecha de publicación de la solicitud:

16.09.2016

71 Solicitantes:

**ROYO SAEZ, Jose (100.0%)
C/ PINO PANERA 28, PTA.4
46110 VALENCIA ES**

72 Inventor/es:

ROYO SAEZ, José

74 Agente/Representante:

LÓPEZ-PRATS LUCEA, Fernando

54 Título: **FIGURA ANTROPOMÓRFICA PARA JUEGO DE MESA**

ES 1 164 762 U

FIGURA ANTROPOMÓRFICA PARA JUEGO DE MESA**Objeto de la invención**

5 El presente modelo de utilidad tiene como objeto una figura antropomórfica para juego de mesa, tipo fútbolín y/o ajedrez, cuya principal característica es que está conformada mediante impresión 3D previa digitalización y tratamiento de la fisonomía de una persona determinada, implementando los rasgos faciales y físicos característicos de la persona en la pieza del juego, transformándolo en un futbolista para su uso en un fútbolín, o en cualquier
10 pieza de ajedrez para su posterior uso en el tablero.

Antecedentes de la invención

En la actualidad, cada vez son más los juegos de mesa, tipo ajedrez o fútbolín, que emplean
15 diversos rostros conocidos de actores, futbolistas, dibujos o similares, para cambiar la apariencia del juego y hacerlo atractivo a la vista de los futuros compradores, innovando la estética del citado juego.

Ejemplo de esto es el modelo de utilidad ES 1 159 038 que describe una nueva pieza de
20 ajedrez, que está caracterizada por comprender tres elementos formados por una placa cilíndrica donde en su base hay dos orificios y ambos de forma rectangular transversales situados en paralelo no centrados, una segunda placa o con la silueta e imagen de un personaje o futbolista famoso insertada en el orificio y otra placa que representa la imagen convencional de una ficha del ajedrez insertada en el orificio.

25 Este tipo de soluciones implementa la imagen del personaje en cuestión en la propia figura “clásica” de ajedrez, mientras que en la invención aquí propuesta lo que se hace es transformar e implementar completamente la pieza de ajedrez y/o fútbolín a partir del tratamiento de los rasgos característicos de la cara y/o del cuerpo de un usuario,
30 imprimiendo todos sus rasgos faciales y/o rasgos físicos corporales en la pieza final, obteniendo una pieza transformada con la cara del usuario.

Descripción de la invención

35 El problema técnico que resuelve la presente invención es conseguir una pieza de fútbolín

y/o ajedrez transformada y modificada en su diseño, partiendo de la imagen capturada tridimensionalmente de la cara y el cuerpo de un usuario, obteniendo una pieza para el juego de mesa con su cara y sus rasgos corporales. Para ello, la figura antropomórfica para juego de mesa, objeto del presente modelo de utilidad, está caracterizada porque comprende un cuerpo que define la forma de una figura de juego de mesa tradicional y cuya parte antropomórfica de la pieza está caracterizada porque en la parte superior del cuerpo, en la zona correspondiente a la cara, se muestran los rasgos faciales del humano, con la posibilidad de que en la parte inferior de la pieza antropomórfica se muestren los rasgos fisionómicos del cuerpo de la citada persona, obtenidos mediante la ejecución de diversos programas informáticos de obtención de datos e implementación en tecnología 3D.

Gracias a su diseño, una persona cualquiera podrá conseguir implementar su apariencia estética en las figuras de un juego de mesa, como un ajedrez o un fútbolín. Esto provocará, que un usuario pueda por ejemplo, conseguir crear un ajedrez con sus familiares, o crear un fútbolín con sus propias caras y sus rasgos corporales de los futbolistas de su equipo, dotándoles a dichas piezas de absoluto realismo, ya que incorporarán los rasgos faciales y/o corporales que les dotará de una autenticidad absoluta (obtenidos previamente mediante una aplicación de obtención de datos e implementación en tecnología 3D)

A lo largo de la descripción y las reivindicaciones la palabra "comprende" y sus variantes no pretenden excluir otras características técnicas, aditivos, componentes o pasos. Para los expertos en la materia, otros objetos, ventajas y características de la invención se desprenderán en parte de la descripción y en parte de la práctica de la invención. Los siguientes ejemplos y dibujos se proporcionan a modo de ilustración, y no se pretende que restrinjan la presente invención. Además, la presente invención cubre todas las posibles combinaciones de realizaciones particulares y preferidas aquí indicadas.

Breve descripción de las figuras

A continuación se pasa a describir de manera muy breve una serie de dibujos que ayudan a comprender mejor la invención y que se relacionan expresamente con una realización de dicha invención que se presenta como un ejemplo no limitativo de ésta.

FIG 1. Muestra una vista frontal de un ejemplo práctico de la figura antropomórfica para juego de mesa, objeto de la presente memoria.

FIG 2. Muestra una vista en perspectiva de la figura antropomórfica para juego de mesa, objeto de la presente memoria.

5 Realización preferente de la invención

En las figuras adjuntas se muestra una realización preferida de la invención. Más concretamente, la figura antropomórfica para juego de mesa, objeto del presente modelo de utilidad, está caracterizada por comprender un cuerpo (1) que define la forma de una figura de juego de mesa tradicional, como por ejemplo, una figura de ajedrez o una figura de fútbolín, y donde la parte antropomórfica de la pieza se sitúa, en la parte superior del cuerpo (1) en la zona correspondiente con la zona de la cara (1a) mostrando los rasgos faciales del humano, y en la parte inferior o resto del cuerpo (1) implementándose los rasgos físicos del resto del cuerpo del usuario que sirve como modelo para la pieza, y donde dichos rasgos fisionómicos y/o físicos han sido obtenidos mediante la ejecución de diversos programas informáticos de obtención de datos e implementación en tecnología 3D.

El cuerpo (1) estará materializado preferentemente mediante una impresión 3D o un molde de fabricación.

REIVINDICACIONES

1.- Figura antropomórfica para juego de mesa que comprende un cuerpo (1) que define la forma de una figura de juego de mesa tradicional y que está **caracterizada porque**
5 en la parte antropomórfica superior de la pieza del cuerpo (1) en la zona correspondiente a la zona de la cara (1a) se muestran los rasgos faciales del humano, obtenidos mediante la ejecución de diversos programas informáticos de obtención de datos e implementación en tecnología 3D.

10 2.- Figura de acuerdo con la reivindicación 1 en donde la parte inferior de la pieza antropomórfica del cuerpo (1) incorpora implementados los rasgos del físico del resto del cuerpo del usuario que sirve como modelo para la pieza.

15 3.- Figura de acuerdo con la reivindicación 1 en donde el cuerpo (1) está materializado mediante impresión 3D o un molde de fabricación.

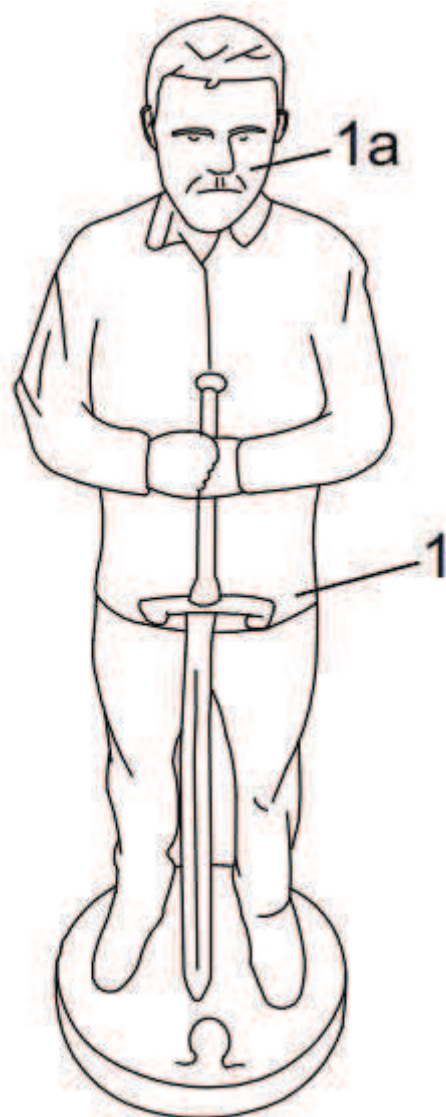


FIG. 1



FIG.2