

19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **1 188 733**

21 Número de solicitud: 201730652

51 Int. Cl.:

G09B 1/00 (2006.01)

12

SOLICITUD DE MODELO DE UTILIDAD

U

22 Fecha de presentación:

08.08.2016

43 Fecha de publicación de la solicitud:

26.07.2017

71 Solicitantes:

**FELIP LLOPIS, Salvador (100.0%)
CALLE LA PARRA, 38-2º
46680 ALGEMESI (Valencia) ES**

72 Inventor/es:

FELIP LLOPIS, Salvador

74 Agente/Representante:

ESCAMILLA CONDÉS, Mónica

54 Título: **SIMULADOR DE CARRERAS DE MOTOS 3D**

ES 1 188 733 U

DESCRIPCIÓN

SIMULADOR DE CARRERAS DE MOTOS 3D

5 **Objeto de la invención**

La invención objeto de la presente solicitud y memoria descriptiva consiste tal y como indica su título, en un simulador de carreras de motos 3d, que sirve para ser empleado tanto como juego y / o, como, elemento para la realización de prácticas de conducción de motocicletas.

10

El simulador aquí presentado, dentro de su ámbito de aplicación industrial, se encuentra localizado en el sector de los simuladores de conducción, El dominio de la técnica y ámbito de aplicación industrial, se sitúa en el mundo de los simuladores de conducción que, mediante un recorrido proyectado por un procesador de imágenes en una pantalla, y la acción conjunta con un dispositivo de asiento móvil, combinan sus movimientos.

15

De este modo que el usuario (de forma activa) y con el movimiento de su cuerpo, produce sobre la figura sobre la que se sienta (en nuestro caso, una silueta de moto y / o un carenado de moto real), los mismos movimientos que se producirían en cada momento de una en carrera desarrollaría. en cada momento de la misma.

20

Antecedentes de la invención

No existe según el análisis del estado de la técnica, un producto de idénticas o parecidas características.

25

Así pues, el objeto de la invención que se preconiza, ofrece ventajas fundamentales para su aplicación, no cubiertas por otros medios parecidos o alternativos.

El simulador de carreras de motos 3d presenta como singularidad, ser un sistema activo y participativo donde los movimientos los realiza el usuario conductor sobre el sistema, no sólo los de activación de los mandos, tanto de manejo como en la utilización de sus pedales, sino también, los movimientos de inclinación lateral, arranque y freno o desplazamiento por aceleración.

35

Cualquier simulador de conducción de vehículos a motor sean coches o motos presentan, o simplemente una parte activa de manejo de los mandos y su adecuación a lo que ofrece el procesador de imágenes del circuito en pantalla analógica, o digital, o un sistema auto-programado de movimientos por desplazamiento del vehículo, o alguna de sus partes como el asiento, produciendo la sensación de conducción, pero sin la participación del usuario.

No obstante, en el caso del simulador de carreras de motos 3D, los movimientos previstos en la simulación de la conducción podrían realizarse uno a uno o seleccionándolos de dos en dos, o todos a la vez, así como, crear un sistema mixto de conducción activo y / o, pasiva, mediante de la incorporación de servos o motores que activen las partes móviles según el procesador de imágenes del circuito.

Descripción de la invención

El simulador de carreras de motos 3D es un dispositivo de juego y / o entrenamiento que puede ser empleado tanto para uso de niños como de adultos, y cuyo modo de empleo principal se basa en la conexión de un procesador de imágenes 3D con una pantalla proyectora, de tal forma, que sobre ella se proyecte un circuito virtual que simule el recorrido de un circuito o similar, para un usuario conductor o jugador.

El procesador de imagen mediante una línea de conexión, queda unido al equipo de procesador de imágenes y de pantalla, de modo que al activar los mandos de la silueta o en su caso, carenado de moto, éste intervenga en el procesador y por tanto en el recorrido del circuito iniciando la marcha, parando y acelerando, así como balanceando el cuerpo para ceñirse a las curvas del trazado.

Sobre una peana estabilizadora sobre la que se asienta el perfil o el carenado de la moto, se dispone un dispositivo que permitirá realizar los tres movimientos esenciales para una correcta experiencia conductora; el de parada mediante una rótula esférica de inclinación hacia adelante, el de aceleración mediante un dispositivo de movimiento lineal, de avance y retroceso, orientado de forma perpendicular a la pantalla y por último el de balanceo, por el trazado de las curvas del circuito por un "silentblok" o bloque silencioso, cuyo mazo de caucho es flexible y permite el movimiento a izquierda y derecha con recuperación.

Además, se ha previsto que la invención sea cómoda y fácil de utilizar, y del mismo modo su

eliminación o desecho se produzca también de forma fácil y cómoda sin perjuicio para el medio ambiente.

5 Para complementar la descripción que seguidamente se va a realizar y con objeto de ayudar a una mejor comprensión de las características de la invención, se acompaña a la siguiente memoria descriptiva de una hoja de dibujo en base a la cual se comprenderán más fácilmente las innovaciones y ventajas del dispositivo objeto de la invención.

10 **Breve descripción de las figuras**

Para comprender el alcance de las características y ventajas del objeto de la invención, se acompaña al modelo, solicitud y memoria, un dibujo que complementa la descripción de un modo de realización preferente que seguidamente se va a realizar, siendo su contenido no limitativo sino meramente ilustrativo.

15 En la figura 1 se ha representado el simulador visto desde su parte trasera hacia adelante en perspectiva, frente a la pantalla de proyección y el procesador sobre una mesa base.

FIGURA -1-

(1) PANTALLA

20 (2) PROCESADOR DE IMAGEN

(3) CONEXIÓN MANDOS

(4) MANDOS

(5) CUERPO O SILUETA DE MOTO

(6) ASIENTO

25 (7) PEANA

(8) BARRA DE DESLIZAMIENTO DE ACELERACIÓN

(9) "SILENTBLOCK"

(10) RÓTULA DE GIRO ARRANQUE Y PARADA

30 **Exposición de un modo detallado de realización de la invención**

Simulador de carreras de motos 3D que está caracterizado por comprender una pantalla (1) conectada con un procesador de imagen (2), encargado de proyectar el trazado de un circuito, que, de forma virtual, el usuario va a recorrer.

35

El procesador de imagen (2) incorpora unos medios de conexión (3) de los mandos, que sirven como medio de unión y empleo, de los diferentes mandos (4), de tal forma que éstos puedan actuar sobre el procesador (2), proporcionando la experiencia de usuario, mediante la variación de la velocidad, arranque y paro, frenado, etc.

5

Estos mandos (4), están situados de forma física, sobre un cuerpo con forma de silueta de moto (5), que permitirán al usuario realizar distintos movimientos, cuando el citado usuario se encuentre sentado sobre el asiento (6) situado sobre dicho cuerpo o silueta (5).

10 El cuerpo o silueta de moto (5) está montada sobre un sistema articulado que lo conecta con una peana (7) que permite estabilizar el conjunto. Este sistema articulado, permitirá los distintos movimientos del cuerpo o silueta (5), gracias a la presencia de una barra de desplazamiento de aceleración (8), por la que se desplaza la silueta o cuerpo (5); un “silentblock” o bloque silencioso (9) para el vaivén lateral; y una rótula de giro arranque y
15 parada (10) para el cabeceo delantero.

En una realización particular, la pantalla (1) puede ser de proyección o estar unida al procesador de imagen (2) a modo de pantalla video juego – TV.

20

REIVINDICACIONES

1.- Simulador de carreras de motos 3D que comprende una pantalla (1) conectada con un procesador de imagen (2), encargado de proyectar el trazado de un circuito, que de forma virtual, el usuario va a recorrer; y que está **caracterizada porque** el procesador de imagen (2) incorpora unos medios de conexión (3) de los mandos, que sirven como medio de unión y empleo, de los diferentes mandos (4), de tal forma que éstos puedan actuar sobre el procesador (2), y donde dichos mandos (4), están situados de forma física, sobre un cuerpo con forma de silueta de moto (5), que incorpora un asiento (6) situado sobre él; y donde el cuerpo o silueta de moto (5) está montada sobre un sistema articulado que lo conecta con una peana (7) que permite estabilizar el conjunto; y donde dicho sistema articulado, permite los distintos movimientos del cuerpo o silueta (5), gracias a la presencia de una barra de desplazamiento de aceleración (8), por la que se desplaza la silueta o cuerpo (5); un silentblock (9) para el vaivén lateral; y una rótula de giro arranque y parada (10) para el cabeceo delantero.

2.- Simulador de carreras de motos 3D según la reivindicación 1 en donde la pantalla (1) puede ser de proyección o estar unida al procesador de imagen (2) a modo de pantalla video juego – TV.

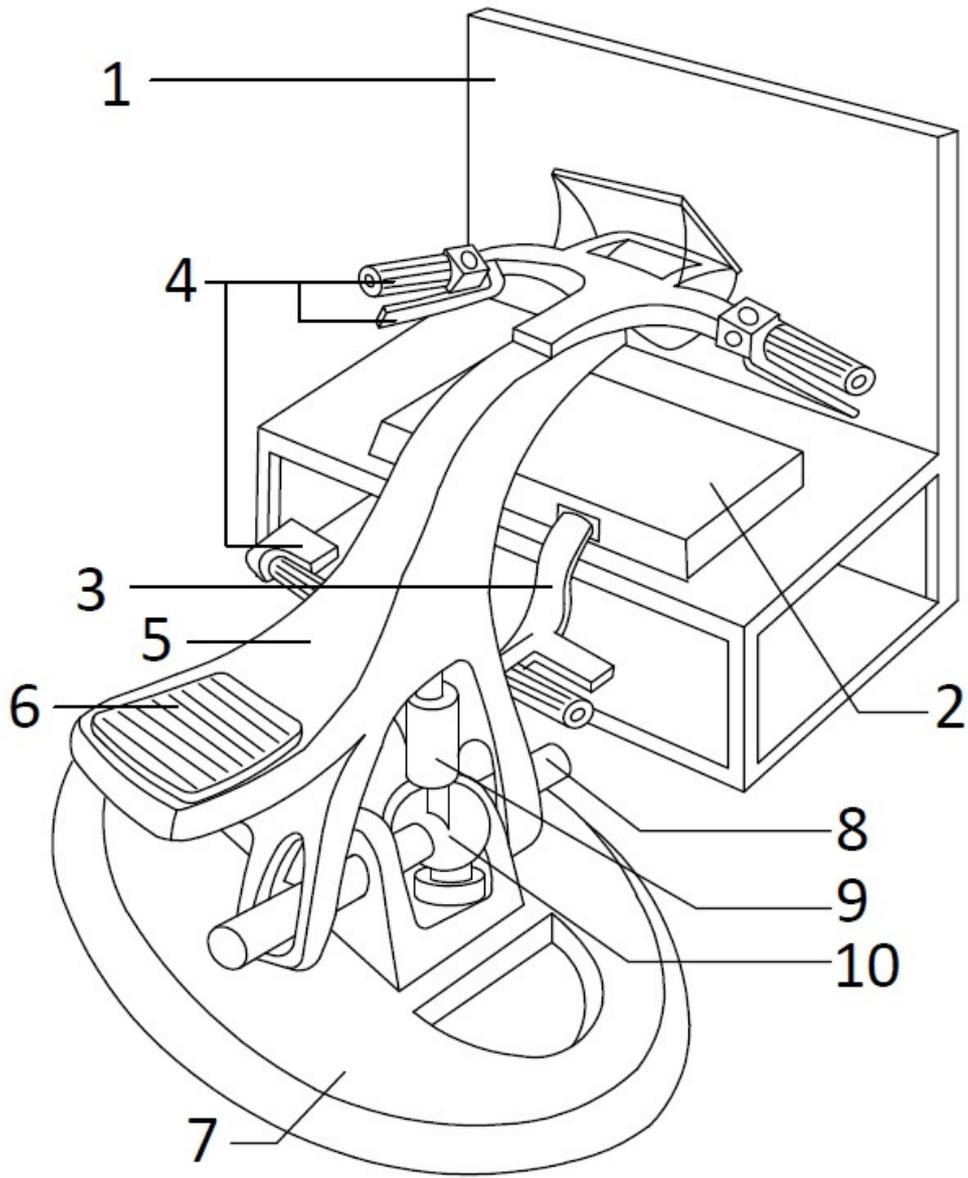


FIG. -1