



MINISTERO DELLO SVILUPPO ECONOMICO
DIREZIONE GENERALE PER LA TUTELA DELLA PROPRIETÀ INDUSTRIALE
UFFICIO ITALIANO BREVETTI E MARCHI

UIBM

DOMANDA NUMERO	201996900547520
Data Deposito	08/10/1996
Data Pubblicazione	08/04/1998

Sezione	Classe	Sottoclasse	Gruppo	Sottogruppo
A	63	F		

Titolo

POLTRONA PER SIMULAZIONE REALTA' VIRTUALE

Descrizione del modello di utilità avente per titolo: "POLTRONA PER SIMULAZIONE REALTA' VIRTUALE modello VR-FS-1.0" .-

Presentato per conto di RENNER Antonio di nazionalità italiana e domiciliato in Trieste in Via Carlo Antoni 1 e depositato il: - 8 OTT. 1996

TS 96 0000017

====

DESCRIZIONE: Il prototipo, nato nel 1995, ideato e costruito per gli appassionati dei simulatori di volo e simili per il Personal Computer, si avvicina notevolmente alla navigazione aerea reale pur mantenendo un costo commerciale di medio consumo. I comandi di pilotaggio "flyghstick" e "manetta" con "pedaliera" installati sono quelli attualmente usati per l'addestramento piloti di volo; il corpetto, con le vibrazioni emesse, simula perfettamente le sensazioni che si provano nelle varie fasi di pilotaggio: decollo, volo, atterraggio e, in caso di simulatori da guerra, bombardamento; gli occhiali stereoscopici danno lo immediato effetto tridimensionale mentre le cuffie stereofoniche, infine, isolano totalmente dall'esterno. La finalità da raggiungere è la commercializzazione del prodotto in punti vendita idonei, quali negozi di Personal Computer o

presso rivenditori specializzati di software e
accessori.-

=====

 *Renner Antonio*
RENNER Antonio

RIVENDICAZIONI

- a) "flyghstick" utilizzato per i movimenti di destra/sinistra e alto/basso e per colpire eventuali bersagli.
- b) manetta utilizzata per il movimento "tutto avanti" e/o "tutto indietro".
- c) Pedaliera utilizzata per roteazione completa, praticamente dà la perfetta sensazione che il velivolo in caso di capovolgimento, riesca a trovare velocemente il suo proprio assestamento.
- d) corpetto utilizzato perchè a contatto della schiena del pilota riesce, mediante vibrazioni suoni e colpi, a simulare perfettamente tutte le situazioni di volo: decollo, volo, atterraggio e eventuali bombardamenti in caso di attacchi aerei nemici.
- e) occhiali stereoscopici utilizzati perchè danno l'immediato effetto tridimensionale proiettando il pilota (vedi videogioco Descent2) all'interno della galassia o degli spazi aerei.
- f) cuffie stereofoniche utilizzate per isolare completamente il pilota da rumori esterni.

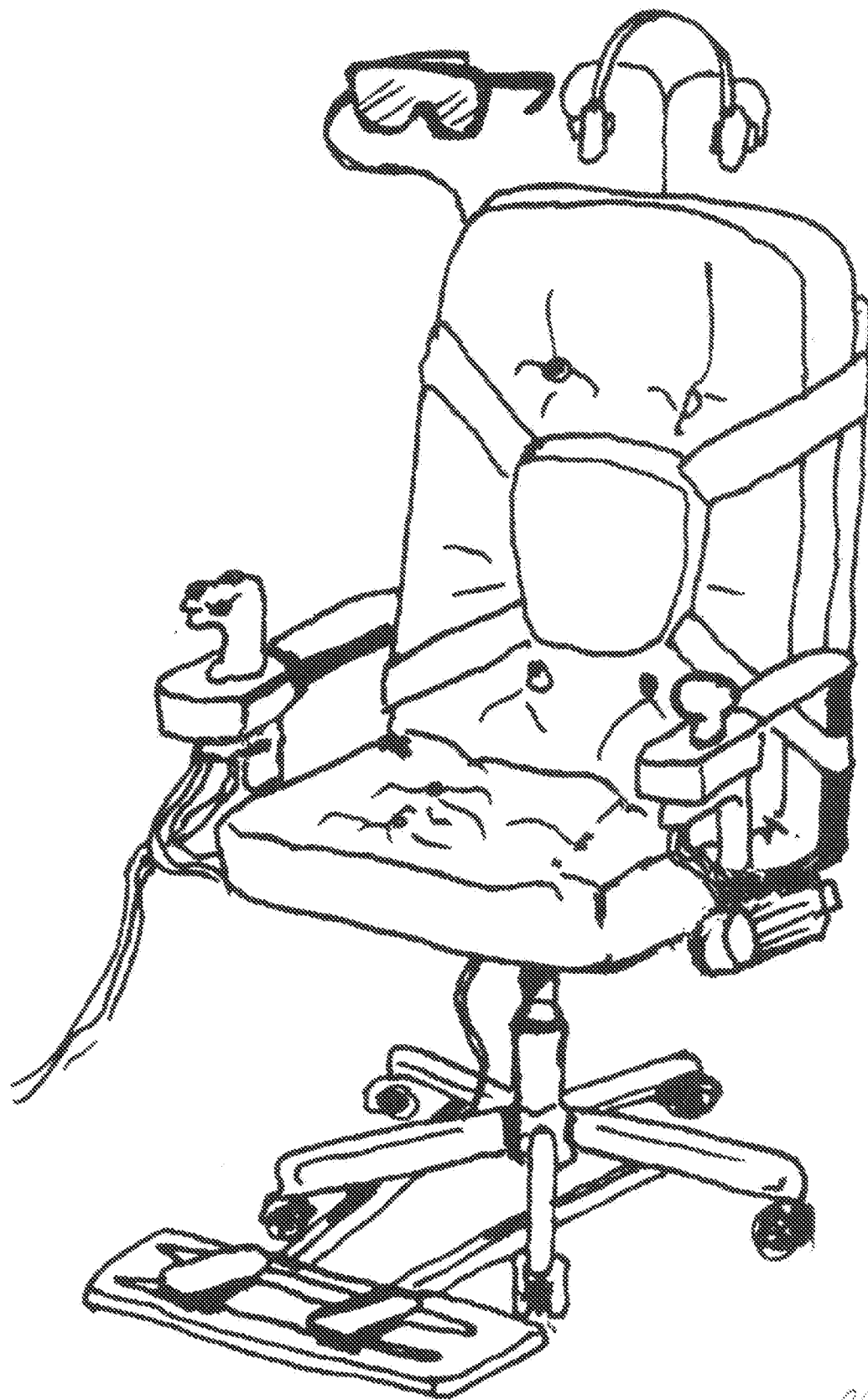


Renner Antonio

(RENNER Antonio)

Chelva

TS 96 U 000017



TR 16378 28 OCT. 1996



Arthur J. Sullivan
Deputy Director