



República Federativa do Brasil
Ministério da Indústria, Comércio Exterior
e Serviços
Instituto Nacional da Propriedade Industrial

(11) PI 0804875-4 B1

(22) Data do Depósito: 25/09/2008

(45) Data de Concessão: 05/09/2017



(54) Título: BONECO GIGANTE MANIPULÁVEL INTERNAMENTE PARA PUBLICIDADE E ENTRETENIMENTO

(51) Int.Cl.: G09F 19/08

(73) Titular(es): HELDERLEI SÃO JOSÉ DE ALMEIDA

(72) Inventor(es): HELDERLEI SÃO JOSÉ DE ALMEIDA

BONECO GIGANTE MANIPULÁVEL INTERNAMENTE PARA PUBLICIDADE E ENTRETENIMENTO.

[01] A presente patente de invenção tem por objetivo um mecanismo tipo vestimenta com características de robô humanoide para utilização em eventos, feiras, divulgação de produtos em geral, festas, apresentações e publicidade, interagindo com o público do local, através da sua mobilidade, seu tamanho e recursos audiovisuais acoplados ao sistema.

[02] Uma pessoa, atuando como manipulador da estrutura, veste todas as peças, desde os pés, com uma plataforma fica a uma altura de trinta centímetros do solo, à cabeça, passando por articulações móveis das pernas e braços, e poderá andar e fazer gestos bastante variados, graças à forma como as partes se encaixam facilitando os movimentos. Toda a roupa é de peso leve, fabricada em fibra de vidro com revestimento e pintura automotiva.

[03] O objetivo da invenção é o entretenimento, utilização em eventos, festas e todo e qualquer meio de divulgação que o local permita a atuação e ambientes externos ao ar livre, portanto o Boneco tem um tamanho grande, com altura de dois metros e trinta centímetros para que chame a atenção do público. Possui também recursos de iluminação externa com leds e som ambiente, alimentados por baterias localizadas na parte traseira do tórax. A cabeça possui articulação no maxilar com movimentos próprios, controlados à distância por controle remoto e este sistema fica preso à cabeça do manipulador por um capacete, o qual elabora gestos que complementam

os movimentos do robô.

[04] Todas as peças ficam unidas umas às outras por articulações e algumas são presas ao manipulador, que ficará vestindo um macacão, que possui velcros para prender algumas das partes ao corpo.

[05] Os desenhos anexos mostram a disposição do Boneco, objeto do presente pedido de Patente de Invenção, nos quais,

[06] A fig. 1 mostra-o em perspectiva explodida;

[07] A fig. 2 mostra-o montado e em perspectiva e

[08] A fig. 3 mostra detalhes da mão e do macacão.

[09] De conformidade com o quanto ilustram as figuras acima relacionadas, o Boneco, objeto do presente pedido de Patente de Invenção, consiste em uma estrutura tipo vestimenta com várias peças em formatos humanoides, onde o manipulador está fixado sobre plataformas (1) em formato de botas, com a parte inferior da perna (2) presa ao macacão (6) por velcros e a parte da coxa (3) sustentada nesta; as peças (4) e (5) são fixadas ao macacão (6) através de velcros; o tórax (7) sustenta os ombros móveis (8), braços (9), antebraços (10) que possuem aberturas para entrada da mão do manipulador para que este elabore movimentos nas mãos (16) e nos dedos, o tórax (7) comporta, também, os equipamentos de som (12); a cabeça (11) do Boneco é ligada à cabeça do manipulador por uma estrutura (13) que é presa com amarras em velcro ao capacete do manipulador, permitindo movimentos variados e possui maxilar móvel (14), com controles feitos através de rádio controle em frequência adequada de modelismo, com motores servos fazendo os movimentos,

a mão (16) do Boneco possui articulação e pode pegar, segurar e entregar panfletos, e objetos de pouco peso, funcionando como uma "mão-biônica" operada diretamente pelas mãos do manipulador da estrutura, o botão (17) tem a função de ligar todo o sistema, acionando o equipamento de som (12) e os de leds (18), a estrutura dos braços (9) é presa aos ombros (8) através de grampos tipo presilhas (19), sendo que toda a fiação passa através de furos nas estruturas e tubos (20), os braços (9) estão presos aos antebraços (10), por meio de eixos (21), que permitem movimentos variados.

REIVINDICAÇÃO

1) BONECO GIGANTE MANIPULÁVEL INTERNAMENTE PARA PUBLICIDADE E ENTRETENIMENTO, constituído por vestimenta com as seguintes peças configurando formato humanoide: parte inferior da perna (2), parte da coxa (3), peças (4) e (5), macacão (6), tórax (7), ombros móveis (8), braços (9), antebraços (10), equipamentos de som (12), botão (17), leds (18), grampos tipo presilhas (19), fiação passante através de furos nas estruturas e tubos (20) e eixos (21), caracterizado por mãos com articulações (16), cabeça (11) com estrutura (13) e maxilar móvel (14) e por acomodar completamente o manipulador em sua estrutura, fixado sobre plataformas (1).

FIG. 1

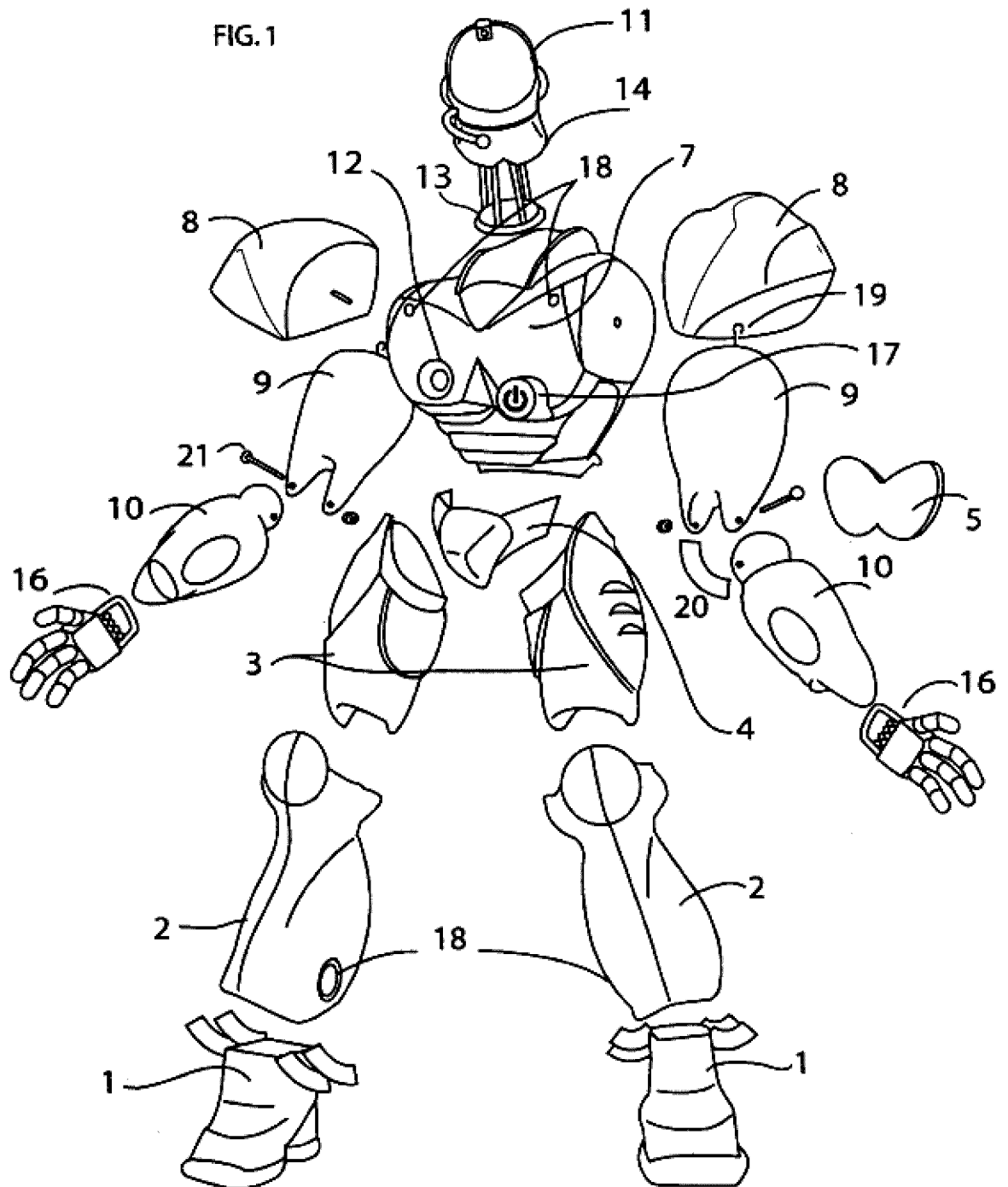


FIG. 2

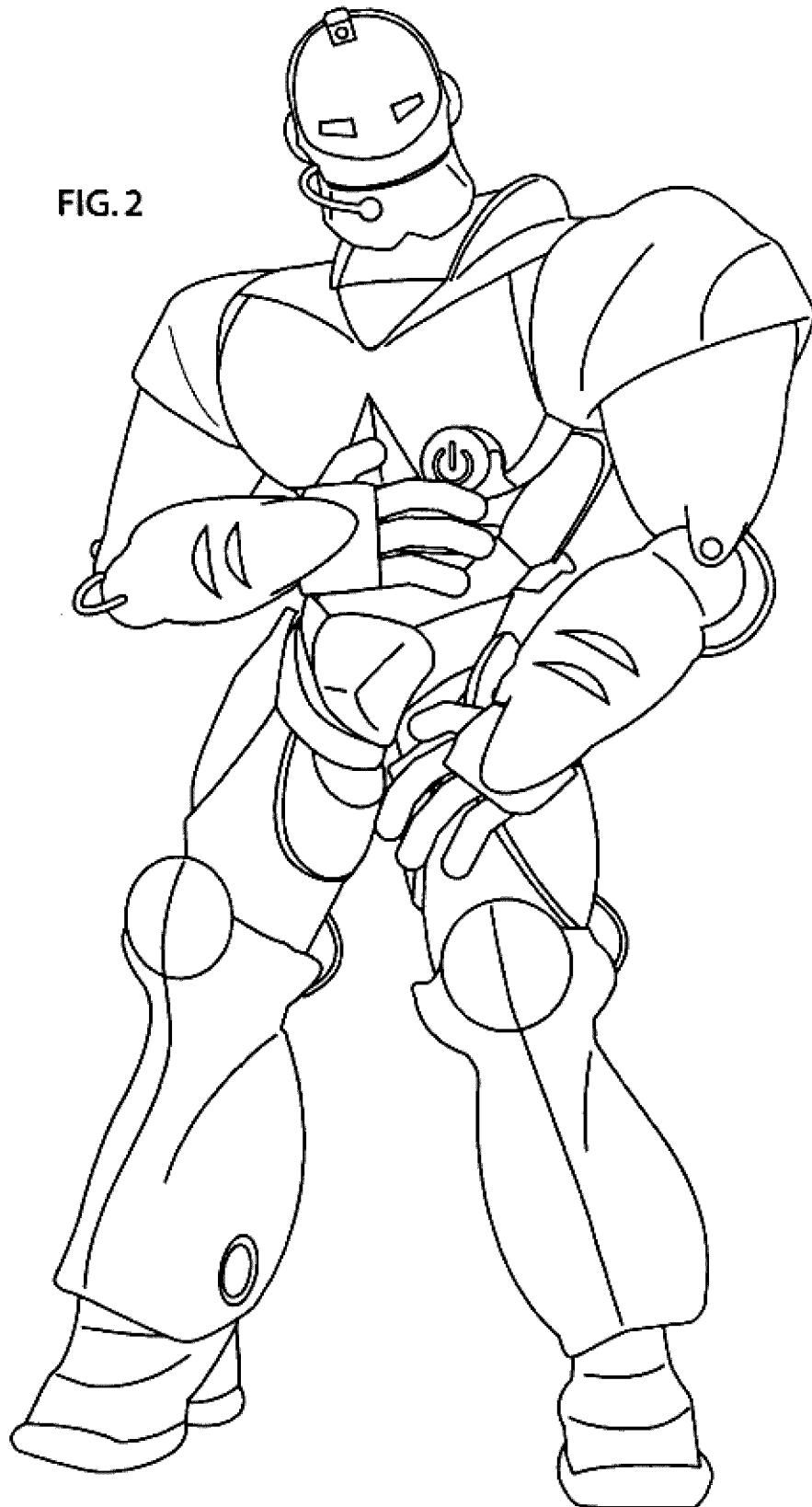


FIG. 3

