



(19) OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



(11) Número de publicación: **1 067 369**

(21) Número de solicitud: U 200702639

(51) Int. Cl.:

G03B 29/00 (2006.01)

A47G 1/06 (2006.01)

(12)

SOLICITUD DE MODELO DE UTILIDAD

U

(22) Fecha de presentación: **20.12.2007**

(71) Solicitante/s: **Pablo Cubría Madariaga**
Avda. Constitución, 8 - 5º B, Escalera Izda.
33207 Gijón, Asturias, ES

(43) Fecha de publicación de la solicitud: **16.05.2008**

(72) Inventor/es: **Cubría Madariaga, Pablo**

(74) Agente:
Gómez-Acebo y Duque de Estrada, Ignacio

(54) Título: **Lámpara con imagen digitalizada en pantalla de cristal.**

ES 1 067 369 U

DESCRIPCIÓN

Lámpara con imagen digitalizada en pantalla de cristal.

5 Objeto de la invención

La presente invención se refiere a una lámpara con una imagen digitalizada sobre una pantalla de cristal. Consiste en un dispositivo combinado de lámpara y cuadro, de modo que el propio dispositivo incorpora una imagen digital. Como resultado se obtienen dos productos en uno, pasando de tener una lámpara y una imagen a tener únicamente el dispositivo de la invención, incorporando lámpara e imagen en un solo aparato.

10 Antecedentes de la invención

Son conocidos en el estado de la técnica diferentes marcos de fotos con luz incorporada. Es el caso por ejemplo del modelo de utilidad ES 1042941 U consiste en un marco para cuadros con luz, constituido por una pieza central cuadrangular en la que se monta el cuadro que va protegido con el cristal, y donde en la cara posterior se posicionan un fluorescente que ilumina el cuadro.

También el modelo de utilidad ES 239674 U consiste en una estructura de cuadro, compuesto de una moldura convencional sobre cuya zona posterior se ha dispuesto un marco que sirve de apoyo sobre la pared. Además, se disponen dos placas transparentes retenciones por la moldura entre las cuales se sitúa la imagen a mostrar, de modo que la luz atraviesa las placas transparentes con distinta intensidad que la zona ocupada por la lámina decorativa.

Sin embargo estos modelos presentan inconvenientes, como que la imagen decorativa, cuadro o similar puede resultar deteriorado con el paso del tiempo. Ambos modelos presentan a su vez el inconveniente de que utilizan más componentes para conseguir un efecto similar al dispositivo propuesto, y con un resultado de menor calidad. Además, la invención propuesta no solamente trata de resaltar la imagen mostrada, sino que también es utilizada como lámpara. En este sentido, y concretamente en el segundo modelo citado, ES 239674 U, el problema radica cuando realmente se pretende utilizar el dispositivo como lámpara para iluminación, pues la luz atraviesa las placas transparentes con distinta intensidad que las zonas donde se ha colocado la imagen, provocando una pérdida en la cantidad y calidad de la luz, no siendo tan pura como en el dispositivo propuesto. Lo mismo sucede con el hecho de que la luz tenga que atravesar el plástico y dos cristales, pues pasa por más de una superficie, perdiendo también cantidad y calidad de luz.

35 Descripción de la invención

La presente invención resuelve de forma plenamente satisfactoria la problemática anteriormente descrita. Consiste en una combinación de imagen y lámpara al mismo tiempo, es decir, que en un solo dispositivo consigue reunir, por una parte una lámpara de cristal para iluminación, y por otra parte, una imagen decorativa, bien sea una reproducción de pintura, foto o similar, siempre en formato digital.

El dispositivo que la invención propone consiste en una pantalla de cristal plana que se sustenta por medios de unión convencionales a la pared, techo, soporte de pie, etc., convirtiéndose en una lámpara de pared, techo, soporte de pie, etc. En el dispositivo propuesto se han provisto medios para iluminación, de tal manera que mediante un interruptor se pueda encender u apagar como una lámpara corriente. Sobre la citada pantalla de cristal se incorpora una imagen digital, fotografía, reproducciones de pinturas, etc. La impresión de la imagen se hace directamente sobre el cristal, lo que hace que la película de tinta resultante no impida el paso de luz, como podría suceder con cualquier otro tipo de material con imagen como papel, transparencia, etc., que además podrían deteriorarse con el paso del tiempo.

50 Para la impresión de dicha imagen digital sobre el cristal, se puede preparar el cristal anteriormente con un barniz que asegure la adherencia de la tinta al cristal. Lo mismo ocurre una vez realizada la impresión, pues se asegura que la tinta no se deteriore con el paso del tiempo mediante la aplicación de otro barniz. Mediante el proceso de impresión digital mencionado, se obtiene una mayor definición que con distintos procesos como por ejemplo la serigrafía.

55 La pantalla de cristal puede sustituirse por otra para obtener una lámpara diferente, sin necesidad de tener que sustituir para ello la lámpara completa.

60 Descripción de los dibujos

Para completar la descripción que se está realizando y con objeto de ayudar a una mejor comprensión de las características del invento, de acuerdo con un ejemplo preferente de la realización práctica del mismo, se acompaña como parte integrante de dicha descripción, un juego de dibujos en donde con carácter ilustrativo y no limitativo, se ha representado lo siguiente:

65 La Figura 1.- muestra una vista frontal de la lámpara, donde se aprecia la pantalla de cristal (1) con la imagen digitalizada y el sistema de sujeción (2) del cristal.

ES 1 067 369 U

La Figura 2.- muestra la lámpara de perfil, para visualización del sistema de iluminación (3).

La Figura 3.- muestra una vista de la lámpara en perspectiva.

5 Realización preferente de la invención

- La invención consiste en una pantalla de cristal (1) plana, que se coloca sobre la pared, techo, soporte de pie, etc., por medios de unión convencionales, y que posee medios de iluminación (3), convirtiéndola así en una lámpara que se enciende y apaga del mismo modo que cualquier lámpara convencional mediante un interruptor. Una de las 10 características fundamentales de la invención consiste en la impresión digital sobre la citada pantalla (1) plana de una imagen digitalizada, bien sea una foto, imagen escaneada o cualquier otra similar, siempre y cuando se encuentre en formato digital. De este modo se obtiene una mayor definición que con distintos procesos como por ejemplo la serigrafía. Antes de realizar la impresión de la imagen digital, opcionalmente se puede preparar el cristal con una capa 15 de barniz que asegure la adherencia de la tinta al cristal, quedando localizada entre la pantalla de cristal y la imagen impresa. La impresión de la imagen se hace directamente sobre el cristal, de manera que la película de tinta no impide el paso de la luz, además de no deteriorarse con el paso del tiempo, como puede suceder con otro material como papel o transparencias. Una vez realizada la impresión, se asegura que la tinta no se deteriore con el paso del tiempo a través de la aplicación de otra capa de barniz.
- 20 Para conseguir una lámpara con fotografía diferente, basta con sustituir la pantalla de cristal (1) por otra con una imagen diferente extrayéndola del mecanismo de sujeción (2).

25

30

35

40

45

50

55

60

65

ES 1 067 369 U

REIVINDICACIONES

5 1. Lámpara con imagen digitalizada en pantalla de cristal **caracterizada** porque comprende una lámina de cristal plana provista de medios de sujeción convencionales para colocarla sobre la pared, techo, soporte de pie, etc., que posee medios para iluminación, y sobre dicha lámina de cristal se incorpora una imagen digital localizándose a continuación una primera capa de barniz, y donde la pantalla es extraíble fácilmente del mecanismo de sujeción del mismo.

10 2. Lámpara con imagen digitalizada en pantalla de cristal, según reivindicación 1, **caracterizada** porque la pantalla de cristal está recubierta exteriormente por una segunda capa de barniz que se localiza entre la pantalla de cristal y la imagen impresa.

15

20

25

30

35

40

45

50

55

60

65

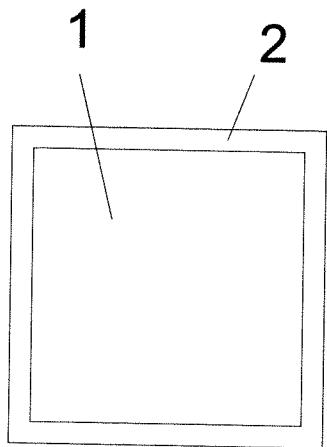


FIGURA 1

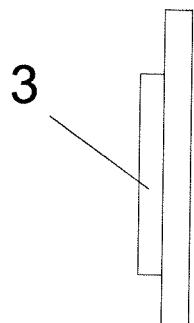


FIGURA 2

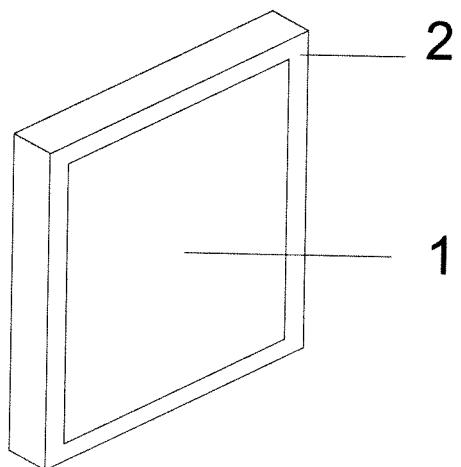


FIGURA 3