



(12)

CERERE DE BREVET DE INVENȚIE

(21) Nr. cerere: **a 2014 00725**

(22) Data de depozit: **26.09.2014**

(41) Data publicării cererii:
30.03.2015 BOPI nr. **3/2015**

(71) Solicitant:
• **STOIAN ADRIAN-CĂTĂLIN,**
BD. TIMIȘOARA NR. 29, BL. C, SC. 2, ET. 6,
AP. 27, SECTOR 6, BUCUREȘTI, B, RO

(72) Inventatori:
• **STOIAN ADRIAN-CĂTĂLIN,**
BD. TIMIȘOARA NR. 29, BL. C, SC. 2, ET. 6,
AP. 27, SECTOR 6, BUCUREȘTI, B, RO

(54) VITRINĂ INTERACTIVĂ

(57) Rezumat:

Invenția se referă la o vitrină interactivă, destinată proiecției unei succesiuni de imagini în mișcare sau a unei animații 3D, având ca scop prezentarea unei reclame, a unui produs sau lansarea unor produse din orice domeniu comercial. Vitrina conform invenției se compune dintr-un corp (1), o ușă (2) de acces și un geam (3) de protecție, din sticlă sau plexiglas, în interior fiind dispusă o suprafață (4) de proiecție transparentă, și un corp (5) mască alcătuit dintr-un proiector (6) de distanță mică față de suprafața (4) de proiecție, un senzor (7) Kinect interactiv și un set (8) de boxe audio, conectate la un computer (9) de pe care va rula o succesiune de imagini sau o animație 3D.

Revendicări: 6
Figuri: 6

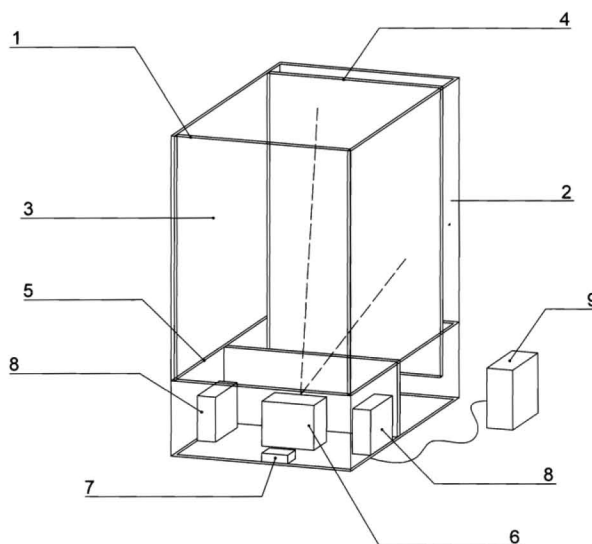
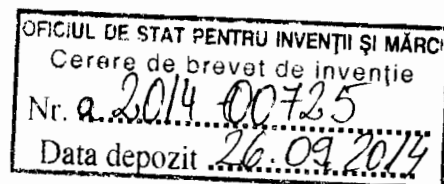


Fig. 1

Cu începere de la data publicării cererii de brevet, cererea asigură, în mod provizoriu, solicitantului, protecția conferită potrivit dispozițiilor art.32 din Legea nr.64/1991, cu excepția cazurilor în care cererea de brevet de invenție a fost respinsă, retrasă sau considerată ca fiind retrasă. Întinderea protecției conferite de cererea de brevet de invenție este determinată de revendicările conținute în cererea publicată în conformitate cu art.23 alin.(1) - (3).





VITRINA INTERACTIVA

Descriere:

Inventia se refera la un corp vitrina interactiva(1) destinat proiectiei unei succesiuni de imagini in miscare sau a unei animatii 3D, avand ca scop prezentarea unei reclame, a unui produs, sau lansarea unor produse din orice domeniu comercial cu ajutorul unui proiector(6) de distanta foarte mica fata de suprafata de proiectie si a unui senzor kinect interactiv(7), pe o suprafata transparenta(4), rezultand in obtinerea unor efecte vizuale speciale de mare impact.

Scena creata de aceasta proiectie vizuala este perceptuta de audienta ca si holografica cu un aspect estetic inedit. Metoda de publicitate pe care o ofera aceasta vitrina interactiva este una noua si in pas cu cerintele si evolutia tehnologica a secolului XXI. Ca si aplicatie industriala aceasta inventie are ca tinta mediul indoor precum magazine, vitrine magazin, mall-uri, targuri si expozitii, muzee, etc... Inventia se refera la un corp vitrina interactiva(1) care genereaza o succesiune de imagini in miscare sau o animatie 3D cu ajutorul unui senzor kinect interactiv(7) si a unui proiector(6) de distanta foarte mica fata de suprafata de proiectie, ambele fiind conectate la o unitate PC(9) de pe care ruleaza succesiunea de imagini sau animatia 3D, iar imaginea creata fiind proiectata pe o suprafata transparenta(4) care poate fi din geam de sticla, geam de sticla fumuriu, stiplex, stiplex fumuriu, plexiglas, plexiglas fumuriu sau o folie de film aplicata pe suprafata de proiectie transparenta(4). La acest aranjament se adauga si un set de boxe audio(8) care pot fi conectate la proiector(6) sau la unitatea PC(9). Senzorul kinect interactiv(7) ofera posibilitatea audientei sa interactioneze cu succesiunea de imagini sau animatia 3D prin diferite gesturi, miscari ale mainilor sau a corpului.

Vitrina interactiva, conform inventiei, prezinta urmatoarele avantaje principale:

- Surclaseaza orice metoda cunoscuta pana in prezent de prezentare sau lansare a unui produs.
- Datorita impactului vizual puternic devine foarte repede centrul atentiei in orice locatie sau magazin.
- Potential imens de a genera "brand awarness" si trafic pentru magazine, targuri, expozitii, etc...
- Efect "stop and wonder".
- Crearea de mesaje publicitare interactive cu un impact masiv.
- Oferă posibilitatea potentialilor clienti si nu numai de a interactiona fizic cu animatia proiectata.
- O noua metoda de branding.

Se dau in continuare exemple de realizare a inventiei in legatura cu Fig. 1-6, care reprezinta:

- Fig. 1, corp vitrina interactiva.
- Fig. 2, corp vitrina non-interactiva.
- Fig. 3, corp vitrina interactiva, alcatuita dintr-o retea de 2 sau mai multe proiectoare(6) de distanta foarte mica fata de suprafata de proiectie.
- Fig. 4, corp vitrina non-interactiva, alcatuita dintr-o retea de 2 sau mai multe proiectoare(6) de distanta foarte mica fata de suprafata de proiectie.
- Fig. 5, corp vitrina interactiva, alcatuita dintr-o retea de 2 sau mai multe proiectoare(6) de distanta foarte mica fata de suprafata de proiectie destinata in mod special vitrinelor de magazin.
- Fig. 6, corp vitrina non-interactiva, alcatuita dintr-o retea de 2 sau mai multe proiectoare(6) de distanta foarte mica fata de suprafata de proiectie destinata in mod special vitrinelor de magazin.

Vitrina interactiva, conform inventiei se compune dintr-un corp vitrina(1) prevazuta cu un geam de protectie(3), o usa de acces in spate(2) iar in interiorul ei se gasesc o suprafata de proiectie transparenta(4) si un corp masca(5) care este alcatuit dintr-un proiector(6) de distanta foarte mica fata de suprafata de proiectie care genereaza o succesiune de imagini in miscare sau o animatie 3D, proiectata pe suprafata de proiectie transparenta(4), un senzor kinect interactiv(7) capabil sa ofere posibilitatea de a interactiona cu animatia proiectata pe suprafata transparenta(4) si un set de boxe audio(8). Pentru ca acest aranjament sa fie posibil proiectorul(6), senzorul kinect interactiv(7) si boxele audio(8) vor fi conectate la o unitate PC(9) de pe care va rula succesiunea de imagini sau animatia 3D proiectata.

Intr-un alt exemplu conform fig.2, se demonstreaza acelasi principiu de realizare a inventiei cu specificatia ca aranjamentul este non-interactiv, neavind in componenta sa senzorul kinect interactiv.

De asemenea se demonstreaza acelasi principiu de realizare a inventiei conform fig.3, cu specificatia ca aranjamentul este alcatuit dintr-o retea de cel putin 2 sau mai multe proiectoare(6) de distanta foarte mica fata de suprafata de proiectie.

Un alt exemplu ce demonstreaza acelasi principiu de realizare a inventiei conform fig.4, cu specificatia ca aranjamentul este alcatuit dintr-o retea de cel putin 2 sau mai multe proiectoare(6) de distanta foarte mica fata de suprafata de proiectie si este non-interactiva, neavind in componenta sa senzorul kinect interactiv.

Dupa cum este figurat conform fig.5, se demonstreaza acelasi principiu de realizare a inventiei cu specificatia ca aranjamentul este alcatuit dintr-o retea de cel putin 2 sau mai multe proiectoare(6) de distanta foarte mica fata de suprafata de proiectie si este destinata in mod special vitrinelor de magazin.

Ultimul exemplu demonstreaza acelasi principiu de realizare a inventiei conform fig.6, cu specificatia ca aranjamentul este alcatuit din cel putin 2 sau mai multe proiectoare(6) de distanta foarte mica fata de suprafata de proiectie si este non-interactiva, neavind in componenta sa senzorul kinect interactiv.

Revendicari:

1) Aranjament corp vitrina(Fig.1), caracterizata prin aceea ca audienta poate interactiona cu o succesiune de imagini in miscare sau o animatie 3D, proiectata pe o suprafata de proiectie transparenta(4) ce are in compunere un corp vitrina(1), o usa acces(2), un geam de protectie din sticla sau plexiglass(3). Suprafata de proiectie transparenta(4) poate fi din geam de sticla, geam de sticla fumuriu, stiplex, stiplex fumuriu, plexiglass, plexiglass fumuriu sau o folie de film aplicata pe suprafata de proiectie transparenta(4). Corpul masca(5) din interior este alcatuit dintr-un proiector(6) de distanta foarte mica fata de suprafata de proiectie, un senzor kinect interactiv(7), un set boxe audio(8), toate acestea(6,7,8) fiind conectate la o unitate PC(9).

2) Aranjament corp vitrina(Fig.2), conform revendicarii 1, caracterizata prin aceea ca genereaza o succesiune de imagini in miscare sau o animatie 3D, proiectata pe o suprafata de proiectie transparenta(4) ce are in compunere un corp vitrina(1), o usa acces(2), un geam de protectie din sticla sau plexiglass(3). Suprafata de proiectie transparenta(4) poate fi din geam de sticla, geam de sticla fumuriu, stiplex, stiplex fumuriu, plexiglass, plexiglass fumuriu sau o folie de film aplicata pe suprafata de proiectie transparenta(4). Corpul masca(5) din interior este alcatuit dintr-un proiector(6) de distanta foarte mica fata de suprafata de proiectie, un set de boxe audio(7) care impreuna cu un stick de memorie USB(8) cu continut al unei succesiuni de imagini sau a unei animatii 3D, se introduc direct in proiectorul(6) de distanta foarte mica fata de suprafata de proiectie.

3) Aranjament corp vitrina(Fig.3), conform revendicarii 1, caracterizata prin aceea ca audienta poate interactiona cu o succesiune de imagini in miscare sau o animatie 3D, proiectata pe o suprafata de proiectie transparenta(4) ce are in compunere un corp vitrina(1), o usa acces(2), un geam de protectie din sticla sau plexiglass(3). Suprafata de proiectie transparenta(4) poate fi din geam de sticla, geam de sticla fumuriu, stiplex, stiplex fumuriu, plexiglass, plexiglass fumuriu sau o folie de film aplicata pe suprafata de proiectie transparenta(4). Corpul masca(5) din interior este alcatuit dintr-o retea formata din cel putin 2 sau mai multe proiectoare(6) de distanta foarte mica fata de suprafata de proiectie, un senzor kinect interactiv(7), un set boxe audio(8), toate acestea (6,7,8) fiind conectate la o unitate PC(9).

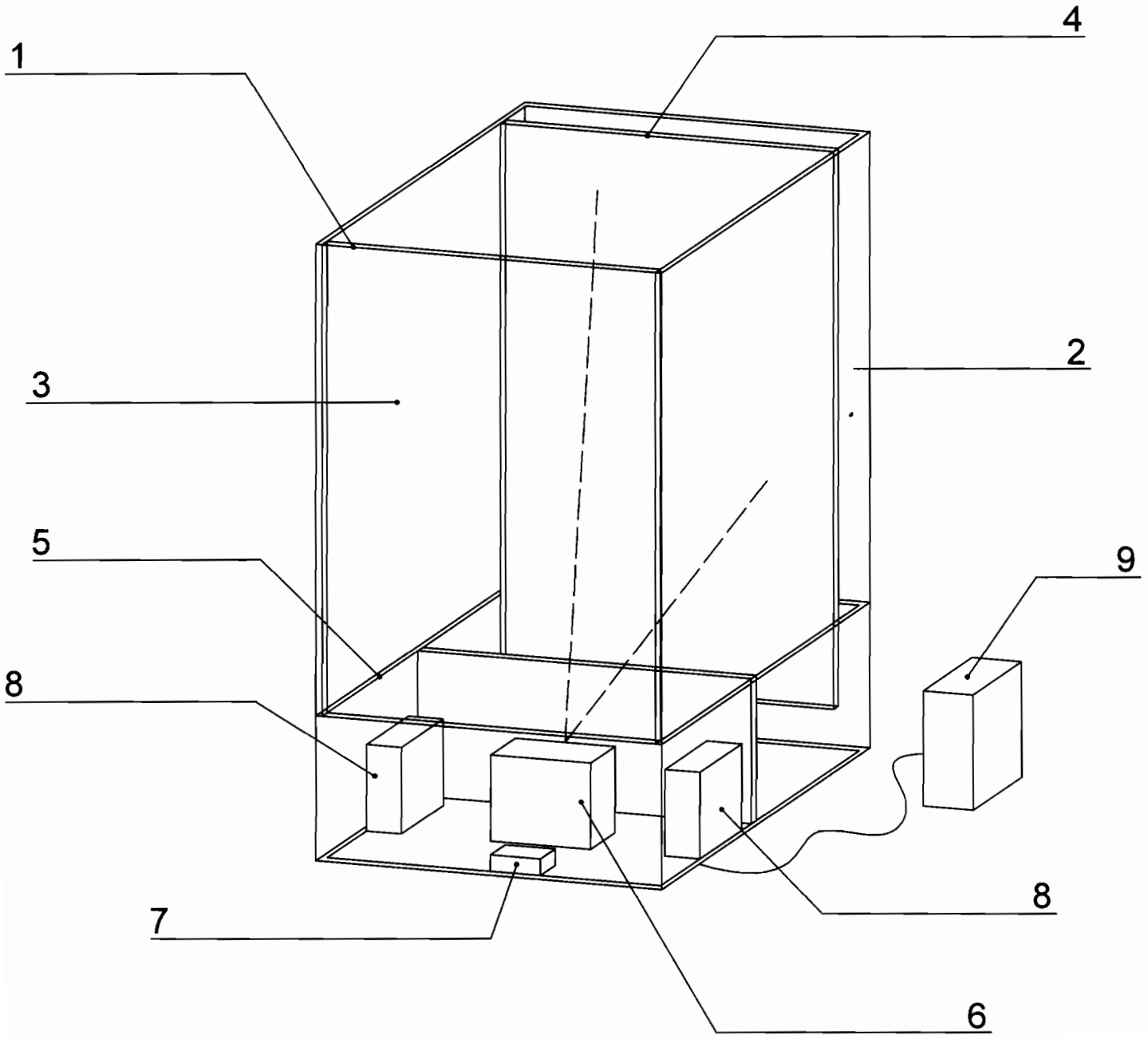
4) Aranjament corp vitrina(Fig.4), conform revendicarii 1, caracterizata prin aceea ca genereaza o succesiune de imagini in miscare sau o animatie 3D, proiectata pe o suprafata de proiectie transparenta(4) ce are in compunere un corp vitrina(1), o usa acces(2), un geam

protectie din sticla sau plexiglass(3). Suprafata de proiectie transparenta(4) care poate fi din geam de sticla, geam de sticla fumuriu, stiplex, stiplex fumuriu, plexiglass, plexiglass fumuriu sau folie de film aplicata pe suprafata de proiectie transparenta(4). Corpul masca(5) din interior este alcatuit dintr-o retea formata din cel putin 2 sau mai multe proiectoare(6) de distanta foarte mica fata de suprafata de proiectie, un set boxe audio(7), toate acestea (6,7) fiind conectate la o unitate PC(8).

5) Aranjament corp vitrina(Fig.5), conform revendicarii 1, caracterizata prin aceea ca audienta poate interactiona cu o succesiune de imagini in miscare sau o animatie 3D, proiectata pe o suprafata de proiectie transparenta(5) ce are in compunere un corp masca(1) alcatuit dintr-o retea formata din cel putin 2 sau mai multe proiectoare(2) de distanta foarte mica fata de suprafata de proiectie, un senzor kinect interactiv(3), un set boxe audio(4), toate acestea (2,3,4) fiind conectate la o unitate PC(6). Suprafata de proiectie transparenta(5) poate fi din geam de sticla, geam de sticla fumuriu, stiplex, stiplex fumuriu, plexiglass, plexiglass fumuriu sau o folie de film aplicata pe suprafata de proiectie transparenta(5).

6) Aranjament corp vitrina(Fig.6), conform revendicarii 1, caracterizata prin aceea ca genereaza o succesiune de imagini in miscare sau o animatie 3D, proiectata pe o suprafata de proiectie transparenta(4), ce are in compunere un corp masca(1) alcatuit dintr-o retea formata din cel putin 2 sau mai multe proiectoare(2) de distanta foarte mica fata de suprafata de proiectie, un set boxe audio(3), toate acestea (2,3) fiind conectate la o unitate PC(5). Suprafata de proiectie transparenta(4) poate fi din geam de sticla, geam de sticla fumuriu, stiplex, stiplex fumuriu, plexiglass, plexiglass fumuriu sau o folie de film aplicata pe suprafata de proiectie transparenta(4).

Figura 1.



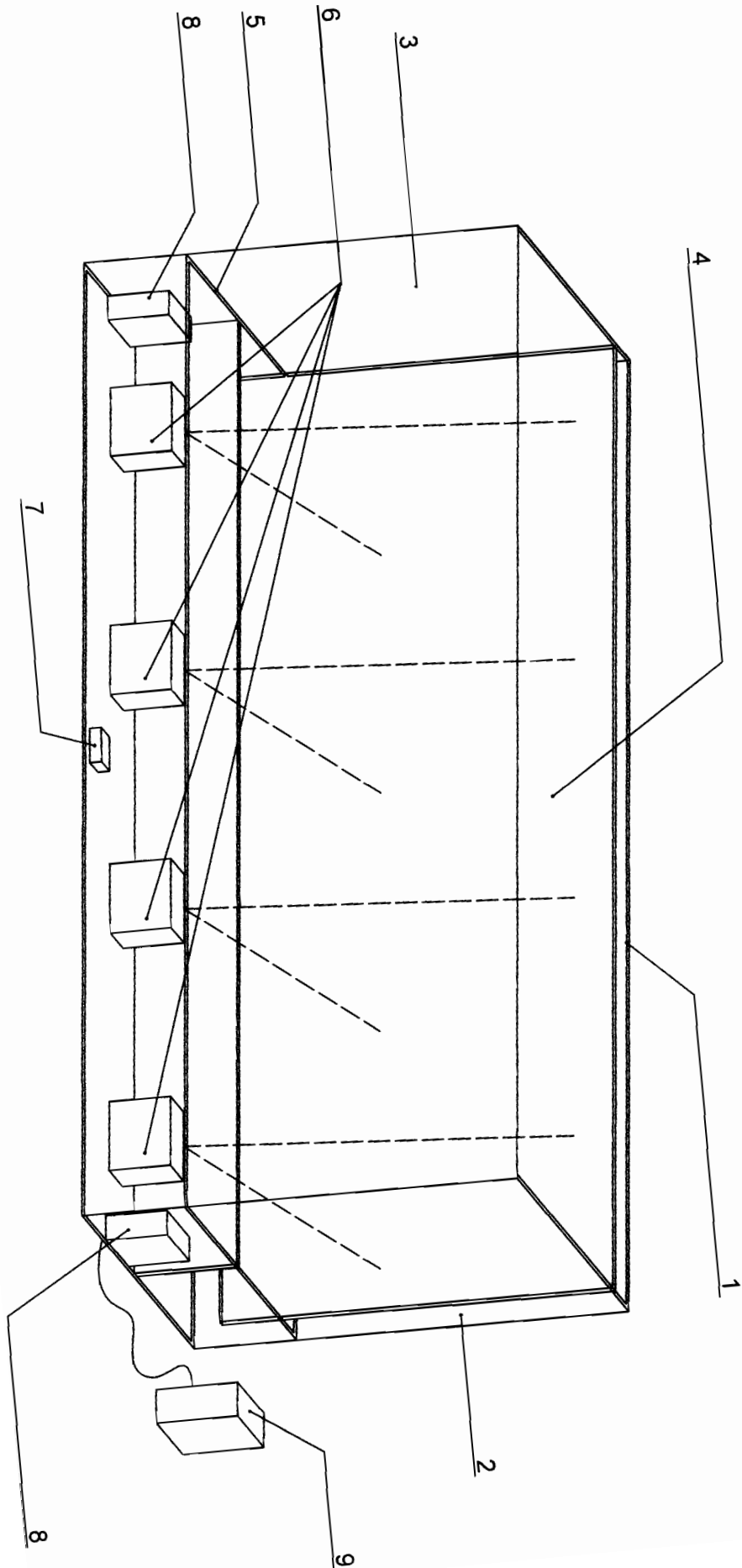


Figura 3.

Figura 4.

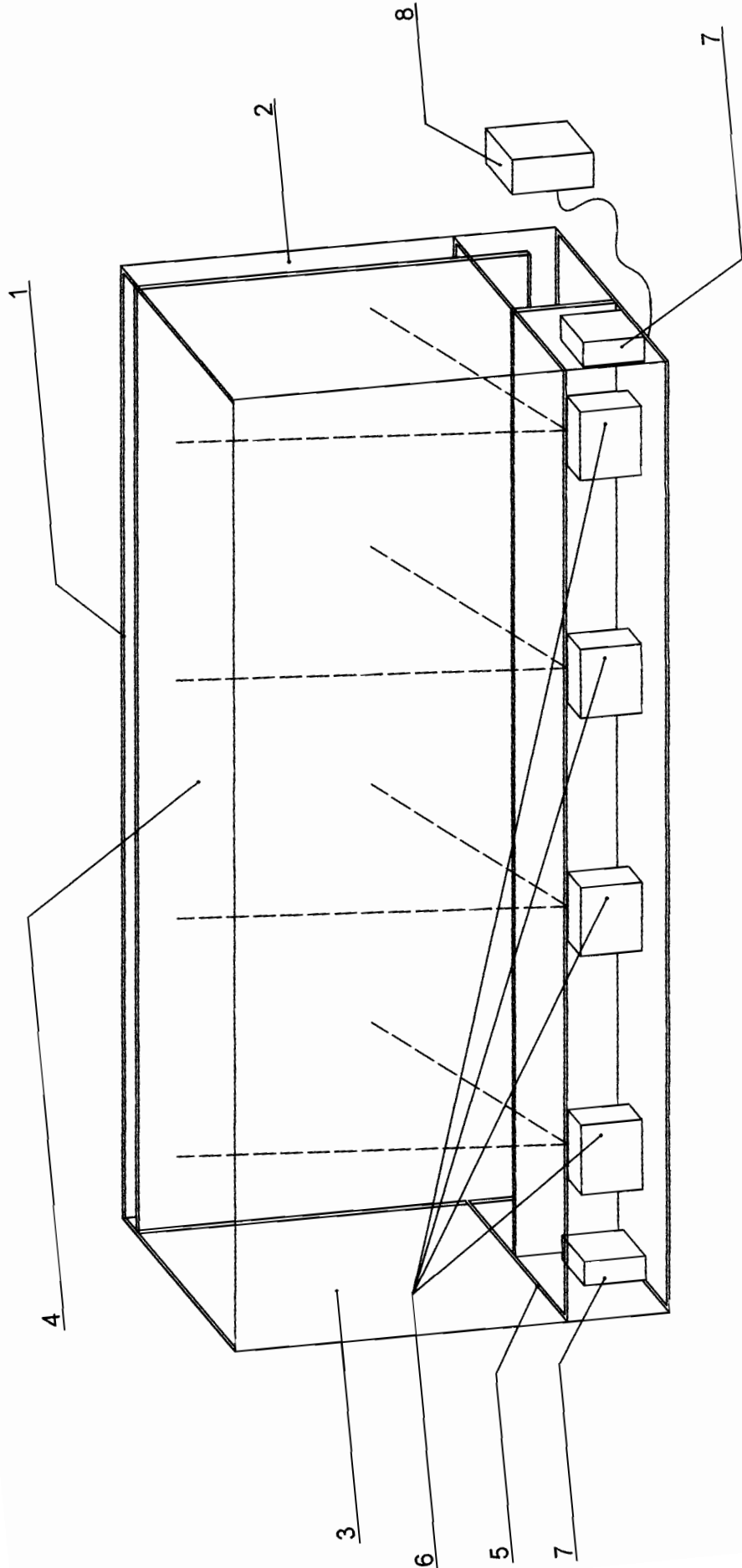


Figura 5.

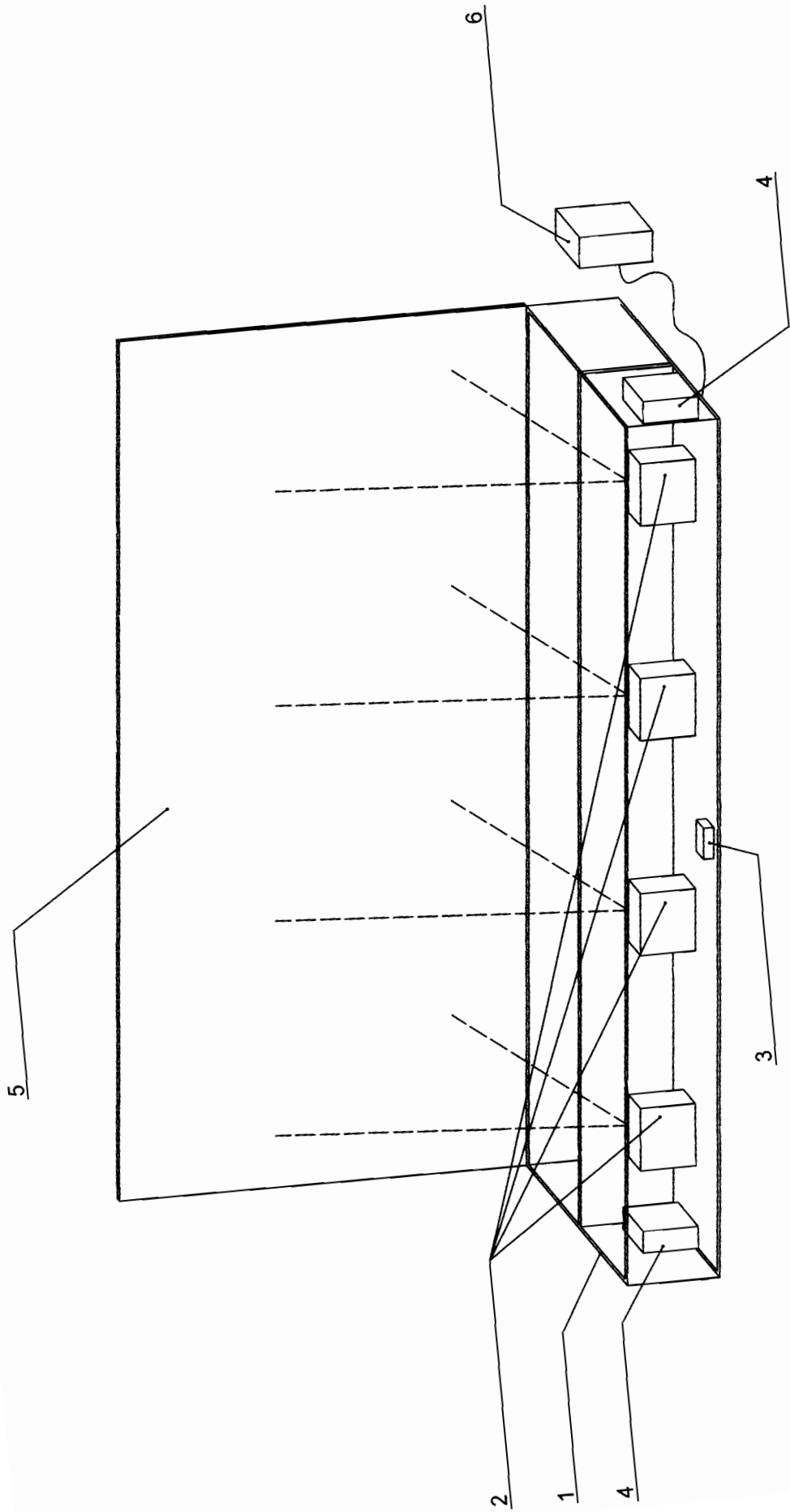


Figura 6.

