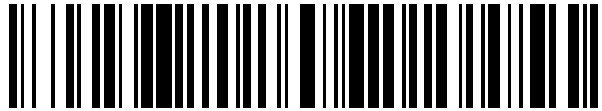


19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **2 540 889**

51 Int. Cl.:

A63J 7/00

(2006.01)

12

TRADUCCIÓN DE PATENTE EUROPEA

T3

96 Fecha de presentación y número de la solicitud europea: **30.10.2011 E 11846538 (4)**

97 Fecha y número de publicación de la concesión europea: **15.04.2015 EP 2572768**

54 Título: **Traje animal de gran tamaño ambulatorio de cuatro patas**

30 Prioridad:

06.12.2010 JP 2010271132

45 Fecha de publicación y mención en BOPI de la traducción de la patente:

14.07.2015

73 Titular/es:

**ON-ART CORP. (100.0%)
Sukairakuhaitsu 501 1-12, Higashihoncho
Higashikurume-shi
Tokyo 203-0014, JP**

72 Inventor/es:

**KANEMARU KAZUYA y
KOZUKA AKEMI**

74 Agente/Representante:

IZQUIERDO BLANCO, María Alicia

ES 2 540 889 T3

Aviso: En el plazo de nueve meses a contar desde la fecha de publicación en el Boletín europeo de patentes, de la mención de concesión de la patente europea, cualquier persona podrá oponerse ante la Oficina Europea de Patentes a la patente concedida. La oposición deberá formularse por escrito y estar motivada; sólo se considerará como formulada una vez que se haya realizado el pago de la tasa de oposición (art. 99.1 del Convenio sobre concesión de Patentes Europeas).

DESCRIPCIÓN

Traje animal de gran tamaño ambulatorio de cuatro patas.

5 CAMPO TECNICO

La presente invención se refiere a un traje de disfraz modelado como un animal cuadrúpedo grande y capaz de hacer un movimiento realístico, y particularmente se refiere a una estructura interna del mismo.

10 ANTECEDENTES DE LA TECNICA

15 Un traje de disfraz se refiere a un disfraz utilizable por humanos grande. El traje de disfraz está hecho de material o ropa especial, cubriendo el cuerpo entero de una persona dentro para hacer que la persona se transforme en una criatura ficticia, como una animal o monstruo antropomorfizado. Para dicha representación, el traje de disfraz es usado ampliamente en varios eventos, shows de entretenimiento en parques de atracciones, programas de TV y otras.

20 Por otra parte, un modelo de restauración a escala completa de un animal grande como un dinosaurio se presenta a menudo para exhibición en varias fiestas, muesos y otros. Cuando se necesitan imágenes móviles de un animal grande, hoy en día se pueden conseguir movimientos realísticos con gráficos por ordenador (CG), que se usan frecuentemente para crear efectos especiales para películas y otros. Sin embargo, cuando se necesitan movimientos realísticos de un animal grande en parques de atracciones, parques temáticos o representaciones teatrales en escenario se necesita un traje de disfraz a escala completa.

25 Convencionalmente, como un traje de disfraz modelado como un animal grande como un dinosaurio tiene una forma longitudinalmente y lateralmente larga y grande, es difícil mantener el equilibrio y el movimiento forzado incurre en riesgo de vuelco. Por lo tanto, la fabricación de dicho traje de disfraz para el uso práctico es difícil. Como resultado de estudios diligentes para resolver este problema, los inventores han descubierto que, en una posición correspondiente aproximadamente a un punto de equilibrio del traje de disfraz en un hueco formado con una parte corporal y una parte de la pata que se comunican por dentro entre sí, se instala una mochila del armazón para ser llevada por un operario que se ajusta al hueco y maneja el traje de disfraz estando fijada a una parte del esqueleto del traje de disfraz, consiguiendo de esta manera movimientos realísticos con funcionamiento extremadamente estable incluso si el traje de disfraz mide aproximadamente seis metros de longitud completa, y esta invención ha concedido patentes en varios países (Documento de Patente 1). Sin embargo, en la invención descrita en el Documento de Patente 1, el número de operarios que caben en el traje de disfraz está restringido a uno. Por lo tanto, el traje de disfraz puede aplicarse solamente a un animal bípedo. Además, si el traje de disfraz se hace más grande, su carga no puede ser soportada por una sola persona y, además, es difícil caminar con seguridad.

40 Por lo que saben los inventores, apenas existen ejemplos anteriores que describen un método para manipular un traje de disfraz grande. Sólo hay unos pocos documentos conocidos, como el Documento de Patente 1 que describe "la persona puede manejarlo independientemente mirando en el monitor imágenes de una videocámara, que está instalada en una posición adecuada del traje de disfraz, o puede manejarlo siguiendo una dirección de un conductor externo por comunicación por radio." y un artículo que introduce al ganador del "Tokyo Venture Technology Award 2009" por el producto del Documento de Patente 1 que describe "un operario usa dos monitores internos y comunicaciones inalámbricas para garantizar la seguridad" (Documento no de Patente 1).

Documentos del Estado de la Técnica

Documentos de Patente

50

Documento de Patente 1: Solicitud Internacional Nº 2009/037741.

Documento no de Patente 1: Tokyo Venture Technology Award 2009 (New Ventures Support Section, Commerce and Industry Division, Bureau of Industrial and Labor Affairs, Tokyo Metropolitan Government, emitido en 2009). La EP2070571B1, US2176936A, US1898587A y US1766116A también describen trajes de disfraz grandes.

55

RESUMEN DE LA INVENCION

Problemas a ser Resueltos por la Invención

60

Por lo tanto, un objeto de la presente invención es proporcionar un traje de disfraz de animal cuadrúpedo grande capaz de hacer un movimiento realístico.

Medios para Resolver los Problemas

5 La presente invención está dirigida a un traje de disfraz animal cuadrúpedo grande capaz de hacer un movimiento realístico y modelado como un animal cuadrúpedo grande, el traje de disfraz tiene una parte de la cabeza y boca, una parte del cuello, una parte del cuerpo, una parte de la pata delantera, una parte de la pata trasera, una parte de la cola y que está configurada, como un conjunto, un miembro de esqueleto y un miembro de piel que cubre el miembro del cuerpo, en donde la parte de cuerpo, la parte de pata delantera y la parte de pata trasera se comunican entre sí para formar un solo hueco, el hueco tiene un tamaño que permite a un operario de de la pata delantera caber en la parte de la pata delantera y un operario de la pata trasera caber en la parte de la pata trasera para caber en posición vertical, los miembros de soporte de la mochila del armazón para el operario de la pata delantera y el operario de la pata trasera están instalados en el hueco como fijos al miembro de esqueleto en la parte de cuerpo, una mochila del armazón para el operario de la pata delantera está instalada en el miembro de soporte de la mochila del armazón proporcionado en un lado de la cabeza del hueco, y una mochila del armazón para el operario de la pata trasera está instalada en el miembro de soporte de la mochila del armazón proporcionado en un lado de la cola del hueco para encarar la mochila del armazón para el operario de la pata delantera.

20 Una característica de la presente invención es que, en el traje de disfraz descrito anteriormente, una mochila del armazón para el operario de la pata delantera está instalada en el miembro de soporte de la mochila del armazón provisto en un lado de la cabeza del hueco, y una mochila del armazón para el operario de la pata trasera está instalada en el miembro de soporte de la mochila del armazón provisto en un lado de la cola del hueco para encarar la mochila del armazón para el operario de la pata delantera. En una realización de la presente invención, se proporcionan medios operativos de la parte de cuello para manejar un movimiento de la parte de la cabeza y boca y la parte del cuello. En otra realización de la presente invención, se proporciona el medio operativo de la parte de la cabeza y boca para manejar un movimiento de la parte de la cabeza y boca. En otra realización de la presente invención, se proporciona el medio para manejar la parte de la boca para manejar la abertura y cierre de una boca de la cabeza y la parte de la boca. Otras realizaciones de la presente invención se describen secuencialmente a continuación.

30 Efectos de la invención

El traje de disfraz de la presente invención modelado como un animal grande tiene un hueco formado por la parte de la pata delantera, la parte de la pata trasera, y la parte del cuerpo, el hueco permitiendo que un adulto quepa en la parte de la pata trasera en posición vertical y quepa un adulto en la parte de la parte trasera en posición vertical, y estos dos operarios comparten las cargas delantera y trasera del traje de disfraz, permitiendo de esta manera que un traje de disfraz cuadrúpedo grande se mueva establemente. También, compartiendo el papel de una manera tal que un operario maneje la parte de la cabeza y boca y la parte del cuello y el otro maneje la parte de la cola, se pueden conseguir movimientos más realísticos en comparación con el caso de manejo con un único operario.

40 De acuerdo con la presente invención, dos operarios se enfrentan entre sí, y por lo tanto se puede conseguir mejor comunicación en el momento de manejar el traje de disfraz. Además, como el andar hacia adelante por el operario de la pata delantera está orientado hacia atrás, el movimiento de las juntas de la rodilla del traje de disfraz se asemeja más al movimiento de la rodilla único de un animal cuadrúpedo grande en el momento de andar. También, en otra realización, es posible manejar el movimiento de la parte de la cabeza y boca y la parte del cuello, un movimiento de la parte de la cabeza y boca, o abrir y cerrar la boca de la cabeza la parte de la boca, consiguiendo de esta manera un movimiento más realístico del animal cuadrúpedo grande.

BREVE DESCRIPCION DE LOS DIBUJOS

50 La FIG. 1 es una vista para describir una visión de conjunto y estructura interna de un traje de disfraz de un dinosaurio cuadrúpedo.

La FIG. 2 es una vista para describir un ejemplo de medio de manejo de la parte del cuello, medio de manejo de la parte de la cabeza y boca, y medio de manejo de la parte de la boca del traje de disfraz de dinosaurio mostrado en la FIG. 1.

55 La FIG. 3 es una vista para describir medios para manejar los movimientos a la izquierda y la derecha de una parte de la cabeza y boca en el medio de manejo de la parte de la cabeza y boca mostrado en la FIG. 2

La FIG. 4 es una vista para describir medios para manejar movimientos hacia arriba y hacia abajo de la parte de la cabeza y boca y medio para el manejo de la parte de la boca en el medio de manejo de la parte de la cabeza y boca mostrado en la FIG. 2.

60 DESCRIPCION DE LAS REALIZACIONES

65 El traje de disfraz de la presente invención es un traje de disfraz modelado como un animal cuadrúpedo grande, que tiene una parte de la cabeza y boca, una parte del cuello, una parte del cuerpo, partes del pie y una parte de la cola y que está configurada de un miembro de esqueleto que forma una forma exterior como un conjunto

y un miembro de la piel exterior que cubre el miembro del esqueleto. El animal grande puede ser un animal existente, un animal ficticio como cualquiera de varios caracteres y monstruos, o un animal cuya existencia está científicamente probada, como un dinosaurio. Se prefiere un animal andador de cuatro patas , e incluso se puede adaptar un animal andador de más patas grande siempre que el animal pueda andar a cuatro patas.

La estructura del miembro del esqueleto no es particularmente restrictiva siempre que el miembro del esqueleto pueda formar y mantener la forma exterior de una parte de la cabeza, una parte del cuello, una parte del cuerpo, una parte de la pata delantera, una parte de la pata trasera y una parte de la cola, pero se requiere que el miembro esquelético esté configurado de tal manera que su peso total sea ligero usando el material más ligero posible. Ejemplos del material del miembro esquelético incluyen materiales naturales como madera o bambú, plásticos como cloruro de polietileno o polivinilo; un material de espuma de resina sintética hecha de poliestireno, poliuretano o similares; FRP usando fibra de vidrio, fibra de carbono, o similares como material de refuerzo; y metal de peso ligero como el aluminio.

Por ejemplo, cuando el miembro esquelético en la parte del cuerpo está configurado usando madera y un material de espuma de resina sintética, una porción correspondiente a la columna vertebral y porciones correspondientes a la superficie de acoplamiento entre la parte del cuello y la parte del cuerpo y una superficie de acoplamiento entre la parte de la cola y la parte del cuerpo están hechas de madera, y el material de espuma de resina sintética formado en la forma del cuerpo se une a la madera en la porción de la columna vertebral para su fabricación. Cuando se requiere refuerzo en el miembro esquelético para mantener la forma exterior, se puede usar un miembro de refuerzo en una forma de placa, una forma de barra, una forma de tubo, o similar para el refuerzo como sea apropiado. En ese caso, el miembro de refuerzo también está incluido en el miembro esquelético. Cuando el miembro esquelético está hecho de un material excelente en resistencia, como una resina reforzada con fibra de carbono (CFRP), la parte del cuerpo también puede estar fabricada con el mismo material sin una distinción entre la porción de la columna vertebral y otras porciones de la parte del cuerpo. También, para una porción que no ejerce una carga grande en el miembro esquelético, como la parte del cuello, se puede usar un material más flexible para su fabricación, como un material de espuma de resina sintética tipo esponja, siempre que esa parte tenga una resistencia en la medida que se mantenga la forma exterior.

El material del miembro de la piel no es particularmente restrictivo siempre que el material tenga una resistencia tal que sea irrompible con el manejo del traje de disfraz. El material es preferiblemente tan ligero y elástico como sea posible. Por ejemplo, se pueden usar varias telas, papel, varias películas, varios cauchos y varios materiales de espuma. Entre otros, se prefiere un material en combinación de una película delgada elástica y un material de espuma como poliuretano.

El traje de disfraz de la presente invención tiene una parte de la pata delantera y una parte de la pata trasera. La parte del cuerpo, la parte de la pata delantera y la parte de la pata trasera se comunican entre sí para formar un único hueco. Se requiere que ese hueco tenga un tamaño que permita a un operario de la pata delantera caber en la parte de la pata delantera y a un operario de la pata trasera caber en la parte de la pata trasera para caber en posición vertical.

En la presente invención, las mochilas del armazón para el operario de la pata delantera y el operario de la pata trasera están cada una fijadas a un miembro de soporte de la mochila del armazón en una posición donde el operario en posición vertical lleva la mochila en su espalda. La mochila del armazón para el operario de la pata delantera está instalada y fijada a un miembro de soporte de la mochila del armazón provista en un lado de la cabeza del hueco, y la mochila del armazón para el operario de la pata trasera está instalada y fijada en un miembro de soporte de la mochila del armazón provista en un lado de la cola del hueco para encarar la mochila del armazón para el operario de la pata delantera. Los miembros de soporte de las mochilas del armazón están instalados y fijados al miembro esquelético en la parte del cuerpo. Cuando el miembro esquelético tiene una columna vertebral hecha de madera, los miembros de soporte de las mochilas del armazón están preferiblemente fijadas a esa madera en la columna vertebral. Aquí, si hay montado un miembro de refuerzo entre un elemento relevante de los miembros de soporte de las mochilas del armazón y una porción de acoplamiento entre la parte del cuerpo y la parte del cuello o una porción de acoplamiento entre la parte del cuerpo y la parte de la cola, los miembros de soporte de las mochilas del armazón están fijados más establemente. La porción donde este miembro de refuerzo se va a montar puede determinarse como apropiada en consideración de la estructura de la parte del cuerpo.

En el Documento de Patente 1, la porción de instalación de cada mochila del armazón se especifica en una posición correspondiente aproximadamente a un punto de equilibrio del traje de disfraz, es decir, una posición equivalente a un fulcro cuando el traje de disfraz completo es considerado como un poste de carga. Sin embargo, en la presente invención, la porción de instalación de la mochila del armazón es auto-restrictiva en base a las posiciones de la parte de la pata delantera y la parte de la pata trasera especificadas por su apariencia externa. Aún así, teniendo en cuenta la relación posicional entre la parte de la pata delantera y la parte de la pata trasera y el grado de un fondo elevado, las mochilas del armazón se instalan preferiblemente en posiciones de tal forma que el peso de la carga es lo más igual posible entre dos operarios.

La mochila del armazón es un dispositivo de transporte para llevar un equipaje en la espalda de alguien, amarrada o colocada con las correas o cintas del hombro. En la presente invención, la forma, el material o método para fijar a la parte esquelética, y otras no están restringidos de ninguna manera, siempre que cada operario en el hueco lleve el traje de disfraz en su espalda con una mochila del armazón. En un ejemplo de estructura, cuando la parte del cuerpo y la parte de la pata delantera se comunican en el interior entre sí y la parte del cuerpo y la parte de la pata trasera se comunican en el interior entre sí forman un único hueco, los miembros de soporte de las mochilas de armazón se proporcionan en tanto un lado de la cabeza como un la do de la cola de la parte del cuerpo estando acoplados al miembro esquelético en la parte del cuerpo. En otro ejemplo de estructura, cuando la parte del cuerpo y la parte de la pata delantera se comunicación en el interior entre sí y la parte del cuerpo y la parte de la pata trasera se comunican en el interior entre sí forman dos huecos separados, los miembros de soporte de las mochilas de armazón están cada uno provistos en uno relevante de estos huecos estando acoplado al miembro esquelético en la parte del cuerpo, y una mochila del armazón se proporciona a cada miembro de soporte.

También, cuando se proporciona un miembro de acoplamiento en un una forma de placa, una forma de columna, o similar a una porción de acoplamiento de la parte del cuerpo con la parte del cuello o la parte de la cola, dependiendo de la relación posicional entre la parte de la pata delantera y la parte de la pata trasera, el miembro de acoplamiento puede usarse para instalar una mochila del armazón. En la descripción anterior, el miembro de acoplamiento de la parte del cuerpo con la parte del cuello o la parte de la cola tiene una función como un elemento de refuerzo para mantener la forma exterior del traje de disfraz, en algunos casos, también puede servir como un miembro de soporte de la mochila del armazón. En este sentido, este miembro de refuerzo puede incluirse en el miembro esquelético, y también puede ser equivalente a un miembro de soporte de la mochila del armazón.

Aunque se pueden proporcionar dos huecos independientes para la parte de la pata delantera y la parte de la pata trasera en la presente invención, es preferible proporcionar un único hueco común para ambos e instalar las mochilas de armazón de tal manera que el operario de la parte de la pata delantera y el operario de la parte de la pata trasera quepan en eso hueco encarados entre sí para estar orientados hacia atrás y hacia adelante, respectivamente, por la siguiente razón. En este caso preferible, se proporciona una mochila del armazón para el operario de la parte de la pata delantera al miembro de soporte de la mochila del armazón en una lado de la cabeza del hueco, y se proporciona una mochila del armazón para el operario de la parte de la pata trasera al miembro de soporte de la mochila del armazón en un lado de la cola del hueco. En esta implementación, cuando el traje de disfraz va hacia adelante, el operario de la parte de la pata delantera va hacia atrás, y por lo tano el movimiento de las juntas de la rodilla de las patas delanteras es más realista, pareciendo un movimiento real.

En el traje de disfraz de la presente invención, la carga del traje de disfraz se comparte por los dos operarios que caben en el mismo. Por lo tanto, es fácil lograr un equilibrio completo, y el traje de disfraz se puede llevar y manejar incluso si el traje de disfraz tiene un tamaño más grande en comparación con un traje de disfraz manejado por un único operario. Por ejemplo, incluso si el traje de disfraz mide aproximadamente de 10 m a 15 m de longitud completa, el traje de disfraz puede ser manejado con estabilidad por dos operarios.

En el hueco (en el hueco donde cabe el operario en posición vertical) del traje de disfraz, se pueden proporcionar medios de manejo de la parte del cuello maneja un movimiento de la parte de la cabeza y boca y la parte del cuello, medios de manejo de la parte de la cabeza y boca para manejar un movimiento de la parte de la cabeza y boca, y medios para operar la parte de la boca para manejar la abertura y cierre de la boca en la parte de la cabeza y boca como se apropiado. Es posible mover no sólo el traje de disfraz completo sino también mover la parte de la cabeza y boca y la parte del cuello de una manera entrelazada, mover la parte de la cabeza y boca, y abrir y cerrar la boca, consiguiendo de esta manera un movimiento más realístico del animal grande.

El medio de manejo del cuello preferido está configurado de un brazo de manejo que se extiende desde la parte del cuello al hueco de la parte del cuerpo y un asa de manejo acoplada a este brazo de manejo, y un ejemplo de la estructura es como se muestra en la FIG. 2. La FIG. 2 muestra esquemáticamente el interior de la parte del cuello y la parte del cuerpo de tal manera que se entiende fácilmente como acoplar la parte de la cabeza y boca y la parte del cuello juntas y la parte del cuello y la parte del cuerpo juntas y la estructura del medio de manejo de la parte del cuello. Para simplificar el dibujo, la parte esquelética en la parte del cuello se omite. En la FIG. 2, un brazo de manejo 101 es un miembro en una forma de barra o una forma tubo hecho de metal como aluminio, plástico o similar. Un lado de la parte del cuello del brazo de manejo puede estar acoplado, en una porción cerca de su punta 104, a un miembro de acoplamiento 103 de la parte del cuello con un método apropiado con un tornillo y una tuerca y otros. Por ejemplo, como se muestra en la FIG. 3, cuando el miembro de acoplamiento 103 se inserta en una muesca provista en la punta del brazo de manejo 101, el acoplamiento se puede conseguir fácilmente con un tornillo y una tuerca. Un asa 102 está unida al otro lado del extremo del brazo de manejo 101. Se proporciona un soporte de manejo de la parte del cuello 108 en una parte de acoplamiento entre una parte del cuello 3 y una parte del cuerpo 4, y la parte del cuello 3 se mueve de una manera entrelazada con movimientos hacia arriba y hacia abajo del asa 102, en una dirección opuesta al movimiento del asa. También, cuando una parte de la cabeza y boca 2 y la parte del cuello 3 están acopladas juntas para no ser giratorias hacia arriba o hacia abajo, la parte de la cabeza y boca 2 se mueve hacia arriba y hacia abajo de una manera entrelazada con el movimiento de la parte del cuello provocado por el movimiento del brazo de manejo. En la FIG.2 , el soporte del manejo de la parte del cuello 108 puede configurarse

para ser capaz de operar hacia la izquierda y hacia la derecha. En este caso, la parte del cuello 3 se mueve de una manera entrelazada con los movimientos hacia la izquierda y hacia la derecha del asa 102, en una dirección opuesta al movimiento del asa.

5 En la presente invención, el medio de manejo de la parte de la cabeza y boca preferido incluye un cable (que incluye una cuerda de alambre) que se extiende desde la parte de la cabeza y boca al hueco de la parte del cuerpo y una palanca o un asa unida a un extremo opuesto a la parte de la cabeza y boca. Un ejemplo de medio que maneja movimientos hacia la izquierda y hacia la derecha de la parte de la cabeza y boca está configurado de cables izquierdos y derechos emparejados y un asa de manejo que tiene estos cables fijados a la derecha y la izquierda, como se muestra en la FIG.2 a la FIG. 4. Observar que la FIG. 3 es una vista para describir medios para manejar movimientos hacia la izquierda y hacia la derecha de la parte de la cabeza y boca, mostrando el estado en el que el cable y la parte de la cabeza y boca están acoplados juntos y el cable y el asa están acoplados juntos. En la FIG. 2, la FIG. 3 y la FIG. 4, un cable 190 tiene su punta fijada a un miembro esquelético 201 de una porción supramaxilar de la parte de la cabeza y boca, y un extremo opuesto al mismo está fijado a un punto de acoplamiento 111 del asa de manejo 102. De manera similar, un cable 110 está fijado a un miembro esquelético 201 de la porción supramaxilar y un punto de acoplamiento 112 en un lado opuestos del asa de manejo 102. Cuando el operario gira el asa de manejo de la mano derecha hacia la izquierda, se tira del cable 109 para mover la parte de la cabeza y boca en una dirección izquierda con una bisagra 106 como un punto móvil. Por el contrario, cuando un operario gira el asa de manejo de la mano izquierda hacia la derecha, se tira del cable 110 para mover la parte de la cabeza y boca en una dirección derecha con la bisagra 106 como el punto móvil.

El medio preferido para manejar los movimientos hacia arriba y hacia abajo de la parte de la cabeza y boca incluye un cable y una palanca para su uso en un freno de llanta de una bicicleta, como se muestra en la FIG. 2 y la FIG. 4. Observar que la FIG. 4 es una vista para describir detalles del medio para manejar movimientos hacia arriba y hacia abajo de la parte de la cabeza y boca y el medio para manejar la apertura y cierre de la parte de la boca. En la FIG. 2, como el cable 113, se usa preferiblemente un cable forrado recubierto con un forro hecha de metal o resina sintética. El cable se extiende desde una palanca de manejo 118 para los movimientos hacia arriba y hacia abajo de la parte de la cabeza en un lado cercano a través del interior del hueco y la parte del cuello, y tiene su punta fijada a una porción superior de un miembro de instalación del cable 114 provista en un lado de la parte del cuello de la parte de la cabeza. El miembro de instalación del cable 114 está acoplado giratoriamente a un miembro de acoplamiento 105. También, el forro del cable forrado está fijado, en una porción anterior al punto de acoplamiento del cable, al miembro de acoplamiento 105. El miembro de acoplamiento 105 está acoplado con una bisagra que no es giratoria hacia arriba y hacia abajo con el miembro de acoplamiento 103 que tiene el brazo de manejo 101 fijado al mismo. Cuando se tira de la palanca de manejo 118 para los movimientos hacia arriba y hacia abajo de la parte de la cabeza, se tira hacia atrás del miembro de instalación del cable 114, provocando de esta manera que la parte de la cabeza y boca gire con una porción de acoplamiento 203 como un eje de rotación y se mueva en una dirección hacia arriba. Después, cuando la palanca de manejo 118 para los movimientos hacia arriba y hacia abajo de la parte de la cabeza se libera, se afloja la tensión por el cable, y el miembro de instalación del cable 114 gira hacia adelante por la gravedad de la parte de la cabeza, provocando de esta manera que la parte de la cabeza y boca retornen a su posición original.

El medio preferido para manejar la apertura y cierre de la parte de la boca incluye, como con el medio para manejar los movimientos hacia arriba y hacia abajo de la parte de la cabeza y boca, un cable y una palanca para su uso en un freno de llanta de una bicicleta. En la FIG. 2, como un cable 117, se usa preferiblemente un cable forrado. El cable se extiende desde una palanca de manejo de apertura/cierre de la boca 123 en un lado cercano a través del interior del hueco y la parte del cuello, y tiene su punta acoplada a una pieza móvil 119 enganchada con una porción submaxilar de la parte de la cabeza y boca 2. La porción submaxilar y la porción supramaxilar de la parte de la cabeza y boca 2 están acopladas juntas con una bisagra 204 para ser capaces de ser abiertas y cerradas como se muestra en la FIG. 4. El forro está fijado al miembro de instalación del cable 114. El miembro de instalación del cable 114 y la pieza móvil 119 están acopladas juntas con un muelle 122 de tal manera que la boca está en un estado cerrado. Cuando el operario tira de la palanca de apertura/cierre de la boca 123, el muelle 122 se extiende por el movimiento del cable, provocando que la porción submaxilar se mueva con la bisagra 204 como un punto móvil para abrir la boca. Después, cuando la palanca de manejo para abrir y cerrar la boca se libera, se afloja la tensión por el cable, y la pieza móvil 119 retorna a su posición original con una fuerza de recuperación del muelle 122, cerrando de esta manera la boca. Con el uso apropiado de la palanca de manejo para abrir y cerrar la boca, la boca puede ser abierta y cerrada con un movimiento realístico.

La parte de la cola del traje de disfraz está configurada de un miembro esquelético y un miembro de la piel que cobre el miembro esquelético. La estructura del miembro esquelético no es restrictiva siempre que la estructura pueda mantener la forma exterior. Un ejemplo de estructura se describen en el Documento de Patente 1. La parte de la cola descrita en este Documento de Patente 1 tiene, como un miembro esquelético de la parte de la cola, un miembro en forma de placa suave modelado como el esqueleto de la parte de la cola y dispuesto en una porción hueca del interior de la parte de la cola y una pluralidad de bloques de material de espuma dispuestos como fijados a un espacio predeterminado separados entre sí de este miembro en forma de placa. Un ejemplo del miembro en forma de placa para su uso está hecho de plástico o caucho. Estos se corresponden con el esqueleto de una porción

de una cola de un animal grande, y están dispuestos en una porción aproximadamente a lo largo de una línea central en la porción del hueco dentro de la parte de la cola. Por ejemplo, en el caso de la parte de la cola de un dinosaurio, este miembro en forma de placa está configurado para ser gradualmente más estrecho (más pequeño) desde una base de la cola a un lado del extremo de la cola. Con esta estructura del miembro del esqueleto de la parte de la cola, la parte de la cola se mueve de una manera entrelazada con movimientos hacia la izquierda y hacia la derecha del cuerpo del operario de la pata izquierda. Además, la punta de la cola se mueve más, consiguiendo de esta manera movimientos muy realísticos. También, la estructura descrita anteriormente no es restrictiva, y la cola se puede configurar en una forma deseada usando una espuma de resina sintética (incluyendo uno similar a esponja).

Para hacer el traje de disfraz de la presente invención más realista, las partes de las patas pueden configurarse para tener un fondo elevado. El fondo elevado puede proporcionarse como sea apropiado de acuerdo con la longitud de una pata de un animal grande, y o una o ambas de la parte de la pata delantera y la parte de la pata trasera pueden tener un fondo elevado. En el caso de un animal grande como un dinosaurio, su pata trasera es generalmente más larga que su pata delantera, y por lo tanto la parte de la pata trasera preferiblemente tiene un fondo elevado. También, cuando ambas partes de la pata tienen un fondo elevado, el fondo elevado de la pata trasera está preferiblemente configurado para ser más alto que el de la parte de la pata delantera. Por ejemplo, en el caso de un traje de disfraz en el que su altura de la parte del cuerpo (excluyendo la parte de la aleta dorsal) es aproximadamente de 3 m, el fondo elevado de la parte de la pata delantera está configurado en el orden de 0 a 20 cm, y el fondo elevado de la parte de la pata trasera está configurado en el orden de 30 a 50 cm. Como tal, con la parte de la pata teniendo un fondo elevado, el traje de disfraz asemeja más la forma de un animal grande, y puede encarnar de manera realista sus movimientos.

El traje de disfraz de la presente invención incluye una parte de la aleta dorsal, además de la parte de la cabeza y boca, la parte del cuello, la parte del cuerpo, la parte de la pata delantera, la parte de la pata trasera y la parte de la cola. Con la disposición de la parte de la aleta dorsal, el traje de disfraz puede hacerse como un animal grande más realista con aletas dorsales. En la parte de la aleta dorsal, se pueden proporcionar tantos miembros de la aleta dorsal como se requiera a una porción esquelética correspondiente a la espalda, y estos miembros pueden fijarse y acoplarse atándolos. Por conveniencia de transporte y almacenamiento, sin embargo, se prefiere conectar estos miembros de manera desmontable.

Un miembro de la aleta dorsal está configurado de una porción esquelética de aletas dorsales y una porción de piel que cubre la porción esquelética. Como material para formar la porción esquelética y la porción de la piel, también se puede usar el material para formar la porción del cuerpo descrito con anterioridad. El miembro de la aleta dorsal puede estar provisto en su extremo inferior con una porción de inserción para acoplamiento, y también puede estar provisto en su fondo con un miembro de acoplamiento como un gancho y sujeción por lazo. Por otro lado, la porción esquelética correspondiente a la espalda de la parte del cuerpo puede estar provista con una parte receptora del montaje para montar el miembro de la aleta dorsal. También, en una posición correspondiente a la porción de acoplamiento proporcionada en el fondeo del miembro de la aleta dorsal, se puede proporcionar una porción de acoplamiento similar. Con esta estructura, el miembro de la aleta dorsal puede ser retirado y unido fácilmente, y el miembro de la aleta dorsal puede ser retirado cuando se transporta el traje de disfraz grande.

En el traje de disfraz de la presente invención, al menos parte de la parte de la cabeza y boca, la parte del cuello, la parte del cuerpo, la parte de la pata delantera, la parte de la pata trasera, y la parte de la cola pueden estar configuradas de manera desmontable como sea requerido. Por ejemplo, el traje de disfraz puede estar configurado para ser desmontable en la parte de la cabeza y boca, la parte del cuello, la parte del cuerpo, la parte de la pata delantera, la parte de la pata trasera y la parte de la cola. En particular, la parte de la cola tiene a menudo una forma larga, y por lo tanto se configura preferiblemente para ser separable del cuerpo teniendo en cuenta la conveniencia para su transporte y almacenamiento. Se puede seleccionar un método para conectar cada porción como sea apropiado y, normalmente, un método para conectar una porción de acoplamiento de cada porción con una bisagra o un tornillo y una tuerca. Se puede proporcionar una entrada/salida del traje de disfraz para el operario como sea apropiado y, por ejemplo, una porción de la piel de una porción de la entropierna de cada una de las patas izquierda y derecha de la parte de la pata delantera y la parte de la pata trasera puede estar configurada para poder abrirse y cerrarse usando un cierre.

El traje de disfraz de la presente invención tiene una misión de desplazarse como estando modelado como el movimiento de un animal. El traje de disfraz se manipula por dos operarios que caben en el hueco, y esta manipulación puede realizarse mientras un video grabado por una cámara de monitorización frontal instalada en una posición apropiada en el traje de disfraz para monitorizar hacia adelante se comprueba en un monitor instalado en el hueco. También, es posible comprobar, en otro monitor instalado en el hueco, una grabación de video en una posición de la que se puede ver el estado de los alrededores de un lugar con el traje de disfraz, el traje de disfraz puede manipularse de forma más segura. Además, si se proporciona el medio que permite la comunicación entre un personal de guía fuera y los operarios, por ejemplo, un comunicador inalámbrico, la manipulación puede hacerse en base a una instrucción del personal de guía.

La cámara de monitorización frontal se monta preferiblemente en una posición donde se pueda saber el

estado en una dirección de desplazamiento, por ejemplo, en una posición en cualquiera de la parte de la cabeza y boca, la parte del cuello, o la parte del cuerpo, la posición no siendo visible desde los alrededores. La posición está preferiblemente en la vecindad de la porción de acoplamiento entre la parte del cuello y la parte del cuerpo, como se muestra en la FIG. 1. Los monitores pueden instalarse usando un miembro de instalación de monitores. Cuando el miembro esquelético tiene una columna vertebral hecha de madera, el miembro de instalación de monitores está preferiblemente fijado a la madera para la columna vertebral. En ese caso, si el miembro de instalación de monitores es inestable, se pueden montar un miembro de refuerzo que acopla con el miembro de instalación de monitores y el miembro esquelético de la parte del cuerpo para estabilización.

Cuando se proporcionan dos huecos independientes para la parte de la pata delantera y la parte de la pata trasera, se requieren miembros de instalación del monitor separados para el operario de la pata delantera y el operario de la pata trasera. Cuando se proporciona un único hueco para hacer que el operario de la pata delantera y el operario de la pata trasera se encaren entre sí, se monta un miembro de instalación de monitores fijado al miembro esquelético en una posición aproximadamente en el medio entre la parte de la pata delantera y la parte de la pata trasera. Usando este miembro, los monitores para el operario de la pata delantera y el operario de la pata trasera se pueden instalar eficientemente. También se pueden montar en el miembro de instalación de monitores, una batería, un amperímetro/voltímetro, un interruptor y otros como sea apropiado.

Ejemplo

Aunque a continuación se describe un ejemplo específico de la presente invención con referencia a los dibujos, no se pretende que la presente invención esté restringida por este ejemplo.

La FIG. 1 muestra una visión general de un traje de disfraz 1 modelado como un dinosaurio cuadrúpedo, que es un ejemplo específico de un animal grande, estando mostrado de modo que la estructura interna del traje de disfraz 1. Tener en cuenta que se omite parcialmente un miembro esquelético del traje de disfraz 1. El traje de disfraz 1 tiene la parte de la cabeza y boca 2, la parte del cuello 3, la parte del cuerpo 4, la parte de la pata delantera 5, la parte de la pata trasera 6, una parte de la cola 7 y una parte de la aleta dorsal 8. La parte del cuerpo 4 y la parte de la pata delantera 5 y la parte de la pata trasera 6 forman un único hueco 9 en el interior. La parte de la pata delantera y la parte de la pata trasera tienen cada uno hueco con un tamaño que permite a un operario de la pata delantera 26 y a un operario de la pata trasera 27 caber en una posición vertical. La FIG. 1 muestra el estado en el que dos operarios 26 y 27 que caben en el hueco 9 llevan las mochilas de armazón 14 y 16, respectivamente, en sus espaldas.

La parte de la cabeza y boca 2, la parte del cuello 3, la parte de la cola 7 y la parte de la aleta dorsal 8 del traje de disfraz 1 están cada una configuradas para ser separables de otra porción, y la parte del cuerpo 4, la parte de la pata delantera 5 y la parte de la pata trasera 6 están configuradas integralmente. La parte del cuerpo y la parte del cuello están acopladas juntas en una superficie de acoplamiento 11, y la parte del cuerpo y la parte de la cola están acopladas juntas en una superficie de acoplamiento 12. La parte de la cabeza y boca 2 y la parte del cuello 3, y la parte del cuerpo 4 y la parte de la aleta dorsal 8 también están acopladas juntas con una metodología apropiada (no mostrada). El traje de disfraz 1 tiene un miembro esquelético 10 y un miembro de la piel (no mostrado) que cubre el miembro esquelético, y el miembro esquelético está hecho de madera y un material de espuma de resina sintética (incluyendo uno similar a una esponja). También, el miembro de la piel está hecho de un material elástico en combinación de una película delgada hecha de resina y una espuma de poliuretano.

En un lado de la cabeza del hueco 9, se proporciona un miembro de soporte de la mochila del armazón para el operario de la pata delantera 13 estando acoplada al miembro esquelético 10 en la parte del cuerpo 4, y tiene una mochila del armazón para el operario de la pata delantera 14 fijados al mismo. También, en un lado de la cola del hueco 9, se proporciona un miembro de soporte de la mochila del armazón para el operario de la pata trasera 15 estando acoplada al miembro esquelético 10 en la parte del cuerpo 4, y tiene una mochila del armazón para el operario de la pata trasera 16 fijados al mismo. El miembro de soporte de la mochila del armazón para el operario de la pata delantera 13 está acoplado a la superficie de acoplamiento 11 con un miembro de refuerzo 17 para estar estabilizado. De manera similar, el miembro de soporte de la mochila del armazón para el operario de la pata trasera 15 está acoplado a la superficie de acoplamiento 12 con un miembro de refuerzo 18.

La parte de la pata trasera 6 está configurada para tener un fondo elevado 19, y una cámara de monitorización frontal 20 está instalada en la parte del cuerpo 4 cerca de la parte del cuello 3. La parte de la cola 7 tiene una estructura idéntica a la mostrada en la FIG. 3 del Documento de Patente 1, en el que un miembro en forma de placa 21 dispuesto aproximadamente en una porción central dentro del hueco y una pluralidad de bloques de material de espuma 22 dispuestos entre sí en un espacio separado predeterminado formando así un miembro esquelético. En una posición aproximadamente en el medio del hueco 9, se proporciona un miembro de instalación de monitores 23 estando acoplado al miembro esquelético 10 en la parte del cuerpo 4, y se instalan un monitor para el operario de la pata delantera 24 y un monitor para el operario de la pata trasera 25 en el miembro de instalación de monitores 23

En la parte de la aleta dorsal 8, un miembro de la aleta dorsal proporcionado en su extremo inferior con un miembro de inserción del acoplamiento se inserta en una parte receptora proporcionada en el miembro esquelético en la parte del cuerpo 4 para el miembro de la aleta dorsal, estando acoplado de esta manera para ser desmontable (no mostrado). El traje de disfraz 1 mide aproximadamente 7 m de longitud total (incluyendo la parte de la cola), la altura de la parte del cuerpo 4 (incluyendo la parte de la aleta dorsal 8) es de aproximadamente 4 m, y la parte de la pata trasera 6 tiene el fondo elevado 19 de aproximadamente 40 cm.

El traje de disfraz 1 incluye el medio de manejo de la parte del cuello para manejar un movimiento de la parte de la cabeza y cuello 2 y la parte del cuello 3. En la FIG.2, 101 indica un brazo de manejo que se extiende desde la parte del cuello 3 al hueco 9 de la parte del cuerpo 4, 102 indica un asa de manejo aproximadamente con forma de U acoplada al brazo de manejo. El brazo de manejo 101 es un miembro en forma de barra o tubo hecho de metal como aluminio, plástico, o similar. El brazo de manejo 101 penetra a través de la superficie de acoplamiento 11 entre la parte del cuello 3 y la parte del cuerpo 4, y está fijado, en una porción cerca de su punta 104, al miembro de acoplamiento 103 en un lado de la parte del cuello que acopla la parte de la cabeza y boca 2 y la parte del cuello 3 juntas. El miembro de acoplamiento 103 está fijado al miembro de acoplamiento 105 con la bisagra 106 para no ser giratorio hacia arriba o hacia abajo. El otro extremo del brazo de manejo está fijado a una parte central 107 de la asa de manejo 102. El soporte de manejo de la parte del cuello 108 se proporciona a una parte de acoplamiento entre la parte del cuello 3 y la parte del cuerpo 4. La parte del cuello 3 opera de una manera entrelazada con movimientos hacia arriba y hacia abajo del asa de manejo 102 en una dirección opuesta al movimiento del asa de manejo. También, como se usa en este ejemplo la bisagra 106 que no permite la rotación hacia arriba o hacia abajo, la parte de la cabeza y boca opera hacia arriba y hacia abajo de una manera entrelazada con el movimiento de la parte del cuello.

También, el traje de disfraz 1 incluye el medio de manejo de la parte de la cabeza y boca que maneja los movimientos hacia la izquierda y hacia la derecha de la parte de la cabeza y boca 2, el medio teniendo el par de cables 109 y 110 que se extienden desde la parte de la cabeza y boca 2 al hueco 9 de la parte del cuerpo 4 y el asa de manejo aproximadamente en forma de U. En las FIG.2 a FIG. 4, una punta del lado de la cabeza del cable izquierdo 109 del traje de disfraz está fijado a un punto de enganche 202 proporcionado en un lado izquierdo del miembro esquelético 201 de la porción supramaxilar de la parte de la cabeza y boca 2, y su extremo opuesto está fijado en el punto de enganche 111 en un lado izquierdo (un lado cercano en la FIG. 2) del asas de manejo 102. De manera similar, el cable derecho 110 está fijado al miembro esquelético 201 de la porción supramaxilar (no mostrado), y su extremo opuesto está fijado en el punto de enganche 112 del asa de manejo. Cuando el operario de la pata delantera 26 gira el asa de manejo 102 para la mano derecha hacia la izquierda, se tira del cable 109 para mover la parte de la cabeza y boca 2 en una dirección izquierda con la bisagra 106 como un punto móvil. Por el contrario, cuando el asa de manejo para la mano izquierda se gira hacia la derecha, se tira del cable 110 para mover la parte de la cabeza y boca en una dirección derecha con la bisagra 106 como un punto móvil.

Además, el traje de disfraz 1 incluye el medio de manejo de la parte de la cabeza y boca para manejar los movimientos hacia arriba y hacia abajo de la parte de la cabeza y boca, el medio tiene un cable que se extiende desde la parte de la cabeza y boca 2 al hueco 9 de la parte del cuerpo 4 y una palanca de manejo unida en un extremo opuesto a la parte de la cabeza y boca. En la FIG. 2 y la FIG. 3 el cable 113 está proporcionado con un forro, y tiene una punta fijada en un punto de enganche 115 proporcionado en una porción superior de un miembro de instalación del cable 114 proporcionado en un lado de la parte del cuello de la parte de la cabeza y boca 2. Este miembro de instalación del cable 114, junto con un miembro en forma de placa 114' proporcionado para encararse entre sí, está acoplado giratoriamente en la porción de acoplamiento 203 al miembro de acoplamiento 105 de la parte de la cabeza y boca 2. También, la punta del forro del cable forrado está fijado en un punto de enganche 116 del miembro de acoplamiento 105 en un lado del cuello desde el punto de enganche 115 del cable. El miembro de acoplamiento del cuello 103 y el miembro de acoplamiento de la parte de la cabeza y boca 105 son giratorios hacia la derecha y hacia la izquierda, y están acoplados con una bisagra 106 no giratoria hacia arriba y hacia abajo. Cuando se tira de la palanca de manejo 118 para los movimientos hacia arriba y hacia abajo de la parte de la cabeza, se tira del miembro de instalación del cable 114 hacia atrás por la tensión del cable, la parte de la cabeza y boca 2 se gira con la porción de acoplamiento 203 entre el miembro de instalación del cable 114 y el miembro de acoplamiento de la parte de la cabeza y boca 105 siendo tomadas como un eje de rotación para mover hacia arriba. Después, cuando se libera la palanca de manejo 118, se afloja la tensión por el cable, y el miembro de instalación del cable 114 gira hacia adelante por la gravedad de la parte de la cabeza, causando de esta manera que la parte de la cabeza y boca retorne a su posición original.

El traje de disfraz 1 incluye el medio para manejar la parte de la boca para manejar un movimiento de abrir y cerrar una boca de la parte de la cabeza y boca, el medio tiene un cable que se extiende desde la parte de la cabeza y boca 2 al hueco de la parte del cuerpo 4 y una palanca de manejo unida a un extremo opuesto a la parte de la cabeza y boca 2. En la FIG. 2 y la FIG. 4, se proporciona un cable con un forro, y tiene una punta fijada a un punto de enganche 120 proporcionado en la pieza móvil 119 enganchada con una porción submaxilar de la parte de la cabeza y boca 2. También, la punta del forro está fijada a un punto de enganche 121 proporcionado en el miembro de instalación del cable 114. El miembro de instalación del cable 114 y la pieza móvil 119 están acopladas juntas con el muelle 122 de tal manera que la boca está cerrada. Cuando el operario de la pata delantera 26 tira de la

5 palanca de apertura/cierre de la boca 123, el muelle 122 se extiende por el movimiento del cable 117, provocando que la porción submaxilar se mueva con la bisagra 204 como un punto móvil para abrir la boca. Después, cuando la palanca de apertura/cierre de la boca 123 se libera, se afloja la tensión por el cable, y la boca retorna a su estado cerrado con una fuerza de recuperación del muelle 122. Ajustando el manejo de la palanca de apertura/cierre de la boca 123 como sea apropiado, se pueden hacer de manera realista los movimientos de abrir y cerrar la boca.

10 El miembro esquelético en la parte de la cola 7 del traje de disfraz 1 está configurado del miembro con forma de placa 21 hecho de plástico blando y dispuesto aproximadamente en una porción central de una porción del hueco en el interior de la parte de la cola, y la pluralidad de bloques de material de espuma de poliestireno 22 dispuestos fijados separados un espacio predeterminado entre sí con el miembro con forma de placa 21. Con esta estructura, se puede expresar un movimiento natural como la parte de la cola sólo con el operario de la pata trasera 27 moviendo su cuerpo hacia la izquierda y hacia la derecha.

15 En el traje de disfraz de la FIG. 1, el miembro de instalación de monitores 23 se proporciona acoplado con el miembro esquelético 10 en la parte del cuerpo 4. El miembro de instalación de monitores 23 está fijado al miembro esquelético 10 correspondiente a una porción trasera en una posición aproximadamente en el medio entre la parte de la pata delantera 5 y la parte de la pata trasera 6 en el hueco 9. Usando el miembro de instalación de monitores 23, se instalan los monitores para el operario de la pata delantera y el operario de la pata trasera 24 y 25. Aunque sólo se muestran estos monitores en la FIG. 1, se pueden instalar una batería, un amperímetro/voltímetro, un receptor de videocámara externa, un interruptor y otros como sea apropiado.

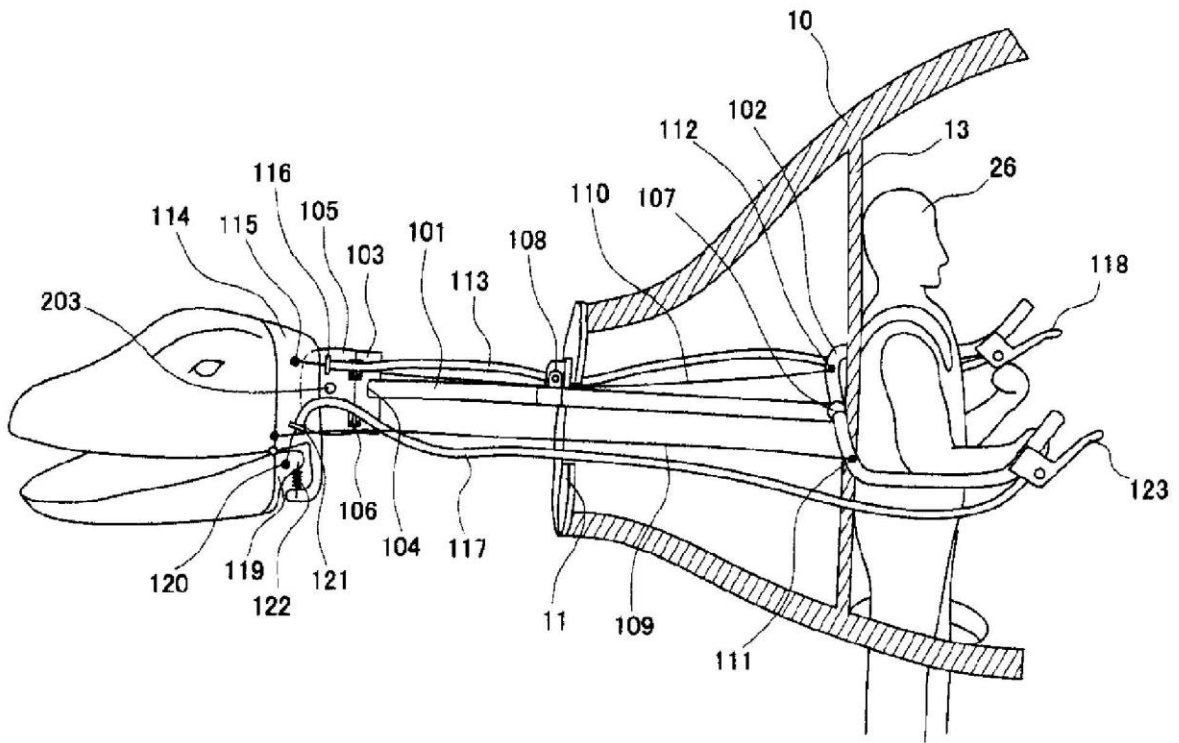
20 APLICABILIDAD INDUSTRIAL

25 En la presente invención, la estructura interna del traje de disfraz permite caber a dos operarios. Esto puede proporcionar un traje de disfraz de un tamaño grande, que no se puede realizar con un traje de disfraz convencional para un único operario. Además, se pueden lograr movimientos realistas como nunca. Por lo tanto, debido a los movimientos realistas, el traje de disfraz de la presente invención no puede ser usado solamente en shows de entretenimiento en parques de atracciones, parques temáticos, programas de televisión o similares, sino también puede ser usado ampliamente para representaciones teatrales en escenarios y efectos especiales en películas.

REIVINDICACIONES

- 5 1. Un traje de disfraz de animal cuadrúpedo grande (1) capaz de hacer un movimiento realista y modelado como un animal cuadrúpedo grande, el traje de disfraz teniendo una parte de la cabeza y boca (2), una parte del cuello (3), una parte del cuerpo (4), una parte de la pata delantera (5), una parte de la pata trasera (6) y una parte de la cola (7) y siendo configurado, en su conjunto, un miembro esquelético (10) y un miembro de la piel que cubre el miembro esquelético (10), **caracterizado porque** la parte del cuerpo (4), la parte de la pata delantera (5) y la parte de la pata trasera (6) se comunican entre sí para formar un único hueco (9), el hueco (9) tiene un tamaño que permite a un operario de la pata delantera (26) caber en la parte de la pata delantera (5) y a un operario de la pata trasera (27) caber en la parte de la pata trasera (6) para caber en posición vertical, en el hueco (9) están instalados miembros de soporte de la mochila del armazón para el operario de la pata delantera (26) y el operario de la pata trasera (27) fijados al miembro esquelético (10) en la parte del cuerpo (4), una mochila del armazón (14) para el operario de la pata delantera (26) está instalada en el miembro de soporte de la mochila del armazón proporcionado en un lado de la cabeza del hueco (9), y una mochila del armazón (16) para el operario de la pata izquierda (27) está instalada en el miembro de soporte de la mochila del armazón proporcionado en un lado de la cola del hueco (9) para encarar la mochila del armazón (14) para el operario de la pata delantera (26).
- 10
- 15
- 20 2. El traje de disfraz de animal cuadrúpedo grande de acuerdo con la reivindicación 1, que comprende el medio de manejo de la parte del cuello para manejar un movimiento de la parte de la cabeza y boca y la parte del cuello, el medio de manejo del cuello teniendo un brazo de manejo que se extiende desde la parte del cuello al hueco de la parte del cuerpo y un asa de manejo acoplada al brazo de manejo.
- 25 3. El traje de disfraz de animal cuadrúpedo grande de acuerdo con la reivindicación 1 ó 2, que comprende el medio para manejar la parte de la cabeza y boca para manejar un movimiento de la parte de la cabeza y boca, el medio de manejo de la parte de la cabeza y boca tiene un cable que se extiende desde la parte de la cabeza y boca al hueco de la parte del cuerpo y una palanca de manejo o un asa de manejo unida a un extremo opuesto a la parte de la cabeza y boca.
- 30 4. El traje de disfraz de animal cuadrúpedo grande de acuerdo con las reivindicaciones 1 a 3, que comprende el medio para el manejo de la parte de la boca para manejar la apertura y cierre de una boca de la parte de la cabeza y boca, el medio de manejo de la boca tiene un cable que se extiende desde la parte de la cabeza y boca al hueco de la parte del cuerpo y una palanca de manejo unida a un extremo opuesto a la parte de la cabeza y boca.
- 35 5. El traje de disfraz de animal cuadrúpedo grande de acuerdo con las reivindicaciones 1 a 4, en donde al menos una de las partes de las patas está configurada para tener un fondo elevado.
- 40 6. El traje de disfraz de animal cuadrúpedo grande de acuerdo con las reivindicaciones 1 a 5, en donde hay instalada una cámara de monitorización frontal en la parte de la cabeza y boca, la parte del cuello, o la parte del cuerpo, y hay instalado un monitor para la monitorización frontal que muestra un vídeo de la cámara de monitorización frontal en un miembro de instalación de monitores en el hueco.
- 45 7. El traje de disfraz de animal cuadrúpedo grande de acuerdo con la reivindicación 6, en donde hay instalado un monitor de vista hacia abajo externo que muestra un vídeo de un área que rodea el traje de disfraz en el miembro de instalación de monitores.
- 50 8. El traje de disfraz de animal cuadrúpedo grande de acuerdo con las reivindicación 6 ó 7, en donde el miembro de instalación de monitores está instalado como fijo al miembro esquelético en la parte del cuerpo entre la parte de la pata delantera y la parte de la pata trasera, y los monitores para la monitorización frontal para el operario de la pata delantera y el operario de la pata trasera y el monitor de vista hacia abajo externo que se proporciona como se desea están instalados en el miembro de instalación de monitores.

[FIG. 2]



[FIG. 3]

