



(12) 发明专利申请

(10) 申请公布号 CN 114534266 A

(43) 申请公布日 2022. 05. 27

(21) 申请号 202210161400.5

(22) 申请日 2022.02.22

(30) 优先权数据

2021-068510 2021.04.14 JP

(71) 申请人 株式会社万代

地址 日本东京都

(72) 发明人 滨田哲人

(74) 专利代理机构 北京林达刘知识产权代理事

务所(普通合伙) 11277

专利代理师 刘新宇 张会华

(51) Int. Cl.

A63H 3/16 (2006.01)

A63H 3/52 (2006.01)

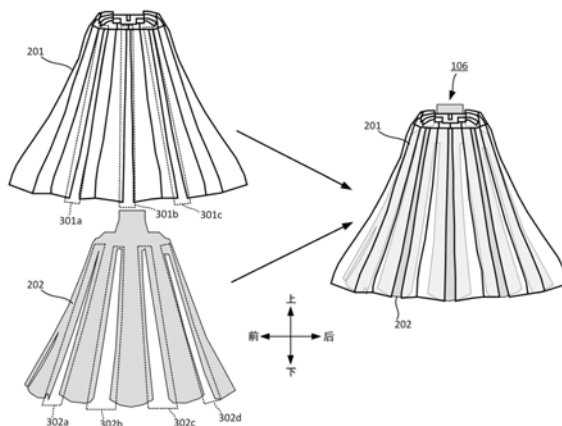
权利要求书1页 说明书4页 附图5页

(54) 发明名称

人形状玩具和模型的服饰构件

(57) 摘要

本发明涉及人形状玩具和模型的服饰构件。提供以下结构：例如在人形状玩具，通过在不使用纤维原材料的条件下将多个零部件组合起来，从而实现更自然的印象的服饰。本人形状玩具包括第1构件和第2构件，通过将第1构件和第2构件组合起来而形成人形状玩具的服饰部，在第1构件形成的狭缝被第2构件从内侧隐藏。



1. 一种人形状玩具,其特征在于,
该人形状玩具包括:
第1构件;以及
第2构件,
通过将所述第1构件和所述第2构件组合起来而形成所述人形状玩具的服饰部,在所述第1构件形成的狭缝被所述第2构件从内侧隐藏。
2. 根据权利要求1所述的人形状玩具,其特征在于,
在所述第2构件形成有在与所述第1构件组合起来时从所述第1构件的狭缝突出的凸部。
3. 根据权利要求1或2所述的人形状玩具,其特征在于,
在所述第2构件形成有在与所述第1构件组合起来时位于与所述第1构件的狭缝不同的位置的狭缝。
4. 根据权利要求1~3中任一项所述的人形状玩具,其特征在于,
所述第1构件模仿被进行了压褶加工的服饰,沿着压褶部分形成狭缝。
5. 根据权利要求1~4中任一项所述的人形状玩具,其特征在于,
在将所述第1构件和所述第2构件组合起来时,形成作为所述人形状玩具的服饰部的裙部。
6. 根据权利要求1~5中任一项所述的人形状玩具,其特征在于,
所述第1构件和所述第2构件分别由一个构件形成为环状,向其内部插入所述人形状玩具的主体。
7. 根据权利要求1~6中任一项所述的人形状玩具,其特征在于,
所述第1构件由树脂性的构件形成。
8. 根据权利要求1~7中任一项所述的人形状玩具,其特征在于,
所述第2构件由树脂性的构件形成。
9. 根据权利要求7或8所述的人形状玩具,其特征在于,
所述树脂性的构件由Asaflex形成。
10. 一种模型的服饰构件,其特征在于,
该模型的服饰构件包括:
第1构件;以及
第2构件,
通过将所述第1构件和所述第2构件组合起来而形成所述模型的服饰构件,在所述第1构件形成的狭缝被所述第2构件从内侧隐藏。

人形状玩具和模型的服饰构件

技术领域

[0001] 本发明涉及人形状玩具和模型的服饰构件。

背景技术

[0002] 对于人形状玩具,通常在其外部形成服饰部。服饰部由与实际的衣服接近的原材料形成、或由与身体的材质同样的材质形成等,根据产品规格形成为各种各样的形态。在专利文献1中提出了一种玩具用衣料:由即使没有特别的工具也能够容易地施加变形并且能够使所施加的变形复原的布料形成。

[0003] 现有技术文献

[0004] 专利文献

[0005] 专利文献1:日本特开2007-61292号公报

发明内容

[0006] 发明要解决的问题

[0007] 在上述以往技术中,是以下形态:将由与人形体的身体的材质不同的布料(纤维原材料)实现的玩具用衣料穿着于人形体。如此,在使用与实际的衣服接近的原材料形成服饰部的情况下,虽然能够带来更自然的印象,但会使制造工序复杂化,也会增加制造成本。另一方面,在服饰部由与身体的材质同样的材质形成的情况下,与由其他的材质形成的情况相比,能够使制造工序简化,也能够抑制制造成本。但是,由于大多是与实际的衣服相比较硬的材质,因此,作为服饰难以带来自然的印象、赋予自然的姿态(日文:表情付け)。此外,即使是这样的较硬的材质,也可以考虑通过色调带来自然的印象,但难以避免制造工序的复杂化。

[0008] 本发明提供以下结构:例如在人形状玩具,通过在不使用纤维原材料的条件下将多个零部件组合起来,从而实现更自然的印象的服饰。

[0009] 用于解决问题的方案

[0010] 本发明例如是一种人形状玩具,其特征在于,该人形状玩具包括:第1构件;以及第2构件,通过将所述第1构件和所述第2构件组合起来而形成所述人形状玩具的服饰部,在所述第1构件形成的狭缝被所述第2构件从内侧隐藏。

[0011] 此外,本发明例如是一种模型的服饰构件,其特征在于,该模型的服饰构件包括:第1构件;以及第2构件,通过将所述第1构件和所述第2构件组合起来而形成所述模型的服饰构件,在所述第1构件形成的狭缝被所述第2构件从内侧隐藏。

[0012] 发明的效果

[0013] 根据本发明,在人形状玩具,通过在不使用纤维原材料的条件下将多个零部件组合起来,从而能够实现更自然的印象的服饰。

附图说明

- [0014] 图1A是表示一实施方式的人形状玩具的外观正面的一例的图。
- [0015] 图1B是表示一实施方式的人形状玩具的外观侧面的一例的图。
- [0016] 图2是从一实施方式的人形状玩具下方观察的裙部的立体图和剖视图。
- [0017] 图3是一实施方式的人形状玩具的裙部的分解图。
- [0018] 图4是一实施方式的人形状玩具的裙部的组装图。
- [0019] 附图标记说明
- [0020] 100、人形状玩具；101、头部；102、胸部；103a、103b、臂部；104、腹部；105、腰部；106、裙部；107a、107b、腿部。

具体实施方式

[0021] 以下，参照附图详细地说明实施方式。另外，以下的实施方式并不用于限定权利要求书所保护的发明，此外，所有实施方式所说明的特征的组合并不是发明所必须的。实施方式所说明的多个特征中的两个以上的特征也可以任意地组合。此外，对相同或同样的结构标注相同的附图标记，省略重复的说明。

[0022] <人形状玩具的外观>

[0023] 首先，参照图1A和图1B，对本实施方式的人形状玩具100的外观结构的一例进行说明。图1A示出人形状玩具100的外观正面。图1B示出人形状玩具100的外观侧面。另外，对于上下、左右、前后的箭头，示出附图中的人形状玩具的朝向，对于其他的附图也同样。

[0024] 人形状玩具(人形体)100包括：头部101、胸部102、臂部103a、103b、腹部104、腰部105、作为服饰部的裙部106以及腿部107a、107b。人形状玩具100是可动人物模型等可动式的人形状玩具，使各零部件能够在因与其他的构件之间的关系所产生的限制区域的范围内可动。头部101与胸部102连结。在胸部102还连结有包括右臂的103a和左臂103b的臂部103，并在下部与腹部104连结。腹部104与腰部105连结。在腰部105连结有包括右腿部107a和左腿部107b的腿部107，并被裙部106覆盖。另外，以下，将包括头部101、胸部102以及臂部103的上半身称为上身部。此外，将包括腰部105、腿部107a、107b的下半身称为下身部。上身部和下身部借助腹部104连结。

[0025] 如图1A和图1B所示，人形状玩具100的主体被服饰覆盖。本实施方式的人形状玩具100的服饰没有使用与实际的衣服同样的原材料、例如纤维原材料等，而由树脂性的原材料形成。特别是，期望的是，在裙部106使用具有挠性的聚氨酯树脂、硅树脂。例如，作为聚氨酯树脂，使用柔软的热塑性聚氨酯，从柔软度和密合性的观点来看是有用的，作为柔软的热塑性聚氨酯，Asaflex(日文：アサフレックス，注册商标)等是有用的。如此，通过对裙部等服饰部的零部件使用挠性的原材料，能够使裙部的表面稍微变形(弯曲)，而能够根据使用者的喜好改变裙部的姿态。例如，如本实施方式的裙部106那样，在施加压褶加工的情况下，能够使其折峰部分等变形，而能够对裙部赋予姿态。

[0026] <裙部的下方立体图和剖视图>

[0027] 接着，参照图2，对本实施方式的人形状玩具100的裙部的结构例进行说明。图2的(a)示出裙部106的立体图，图2的(b)示出裙部106的平剖视图。

[0028] 图2的(a)和图2的(b)均是从人形状玩具100的下方观察的图，示出从人形状玩具

100的主体拆下了的状态。

[0029] 附图标记201表示构成裙部106的第1构件。附图标记202表示构成裙部106的第2构件。第2构件202从第1构件201的内侧下方插入并与第1构件201组合。此外,如图2的(b)的附图标记203的虚线的范围内所示出的那样,在第1构件201,沿着表现裙部的压褶加工的压痕形成狭缝,第2构件202以从内侧隐藏该狭缝的方式进行组合。此外,如附图标记203所示,第2构件202以沿着第1构件201的内侧形成的方式进行组合,而且,在第1构件201的狭缝部分,以第2构件202的凸形状的部分(凸部)突出的方式进行组合。由此,第1构件201和第2构件202不会不自然地分开,也不会被识别为单独的构件。也就是说,能够带来第1构件201和第2构件202一体化地形成的印象,而能够以更自然的印象表现裙部的压褶部分。

[0030] 此外,第1构件201和第2构件202形成为环状。也就是说,第1构件201和第2构件202分别由一个构件形成。如此,通过使用环状形状的零部件组合成裙部106,从而能够尽可能地确保在组合时形成的内部空间。通过尽可能地确保空间,从而在可动式的人形状玩具100能够对例如腿部107a、107b提供更广的可动范围。另一方面,在将裙部构件纵向分割为两半而由两个零部件来实现该裙部构件等的情况下,若不在裙部的内侧设置桩部则无法将裙部自身穿着于人形状玩具100。因而,在这样的形态中,裙部内部的空间变窄了与设置了桩部的空间相应的量。此外,若设置桩部,则由于设置了在通常的人、衣服上不存在的部位,因此,有可能带来不自然的印象。与这样的情况相比较,由环状形状的零部件实现裙部在确保其内部空间的方面和带来自然的印象的方面是非常有用的。

[0031] 另一方面,环状形状的零部件成为在其制造工序中难以从模具脱模的零部件。这是因为成型品被模具紧紧环抱而引起的。因而,为了利用顶出杆将被模具紧紧环抱的成型品推出,需要在芯侧设置供杆突出的空间。为了解决这样的空间的问题,能够利用设于第1构件201和第2构件202的狭缝。后面叙述狭缝的详细内容。

[0032] <裙部的分解图和组装图>

[0033] 接着,参照图3和图4,对本实施方式的裙部106的详细结构进行说明。图3示出将构成裙部106的第1构件201和第2构件202分解了的样子。图4示出裙部106的组装结构。

[0034] 如图3的箭头所示,第2构件202从第1构件201的下方而向内侧插入来进行组合。在第1构件201至少设置狭缝301a、301b、301c,在第1构件201形成在纵向上较深地切入而成的形状。此外,在第2构件202至少设置狭缝302a、302b、302c、302d,在第2构件202形成在纵向上较深地切入而成的形状。

[0035] 此外,如图4所示,狭缝302a、302b、302c、302d形成于在与第1构件201组合起来时与第1构件201的狭缝301a、301b、301c不同的位置,形成在被第1构件201的构件覆盖的位置。由此,在将第1构件201和第2构件202组合起来时,以构件彼此隐藏彼此的狭缝的方式进行组合。由此,能够表现自然的印象的裙部。

[0036] 通过在第1构件201和第2构件202这两者均形成多个狭缝,如上所述,能够在上述构件的制造工序中设置供杆突出的空间,能够有效地利用狭缝。也就是说,通过以环状形状形成第1构件201和第2构件202,能够尽可能扩大成为腿部107a、107b的可动区域的内部空间。另一方面,由于是环状构造,因此,虽然在其制造工序中成型品的零部件难以从模具脱模,但是能够利用狭缝确保设置顶出杆的空间,因此也能够解决这样的问题。

[0037] 如以上说明的那样,本实施方式的人形状玩具包括第1构件和第2构件,通过将第1

构件和第2构件组合起来而形成人形状玩具的服饰部,在第1构件形成的狭缝被第2构件从内侧隐藏。由此,根据本实施方式,例如在人形状玩具,通过在不使用纤维原材料的条件下将多个零部件组合起来,从而能够实现更自然的印象的服饰。此外,通过在第1构件设置狭缝,能够确保在制造工序中将成型品从模具脱模时的顶出杆的空间,即使是以环状形状形成的零部件,也能够成为易于从模具脱模的形状。此外,通过以环状形状形成,能够尽可能确保裙部的内部空间,而能够对腿部等确保零部件的可动区域。

[0038] 此外,根据本实施方式,在第2构件形成有在与第1构件组合起来时从第1构件的狭缝突出的凸部。由此,能够遮蔽第1构件的狭缝,并且带来第1构件和第2构件形成为一体的印象,而能够带来更自然的印象。此外,根据本实施方式,第2构件形成有在与第1构件组合起来时位于与第1构件的狭缝不同的位置的狭缝。如此,通过使第2构件也形成狭缝,而即使是以环状形状形成的零部件,也能够成为易于从模具脱模的形状。

[0039] 此外,根据本实施方式,第1构件和第2构件中的至少一者能够由Asaflex等树脂性的构件形成。由此,能够使在裙部表现的压褶加工的折峰稍微变形,而能够赋予与使用者的喜好相应的姿态。

[0040] <变形例>

[0041] 本发明不限制于上述实施方式,在发明的主旨的范围内能够进行各种的变形、变更。例如,在上述实施方式中,也可以是,使用不同的颜色、不同的原材料来成形第1构件201和第2构件202。由此,能够得到渐变效果、丰富多彩的姿态,而能够进行丰富多彩的表现。

[0042] 此外,人形玩具(人形状玩具)的形状没有特别限定,包括人、动物、机器人、昆虫、恐龙等、具有服饰的各种各样的形状。

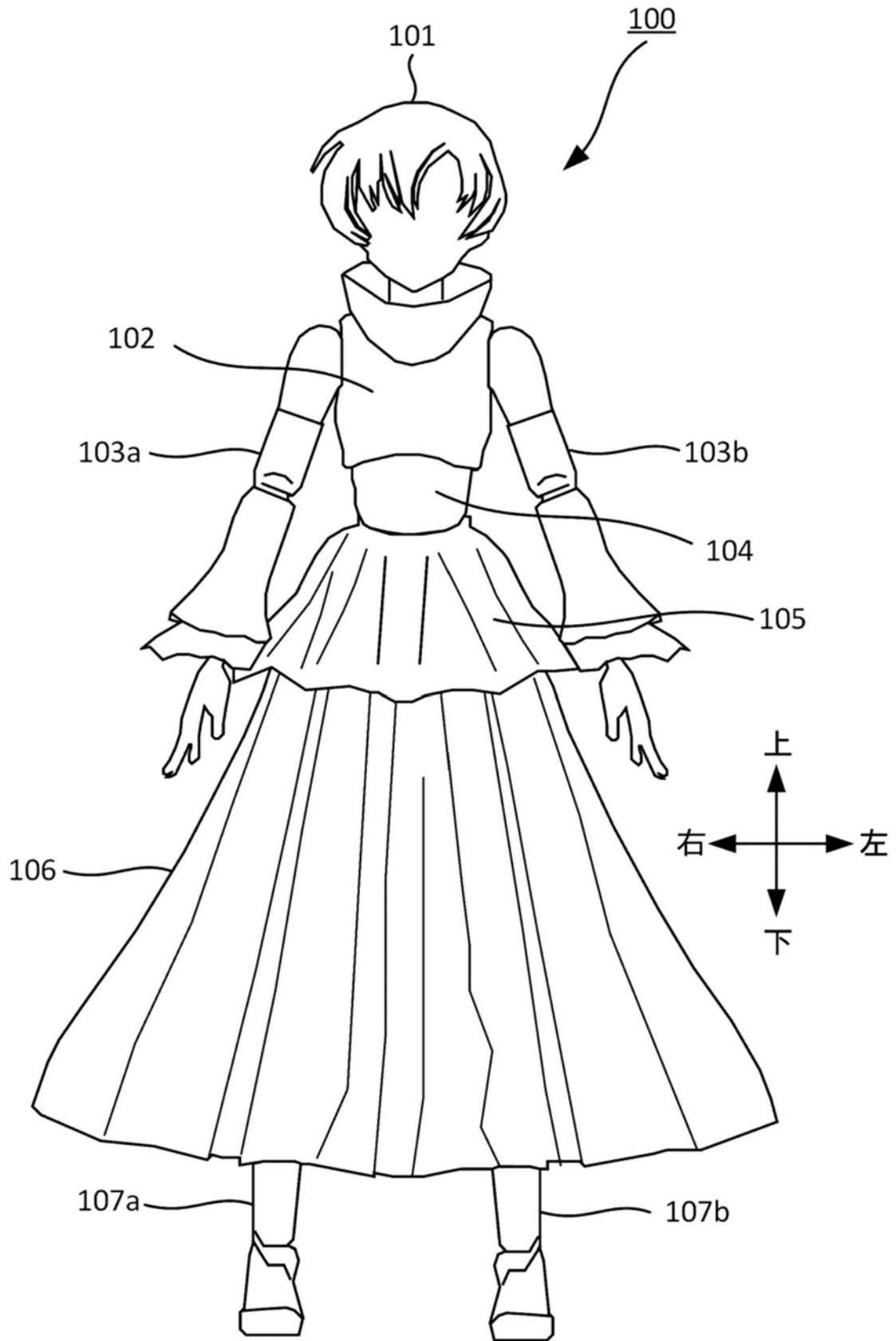


图1A

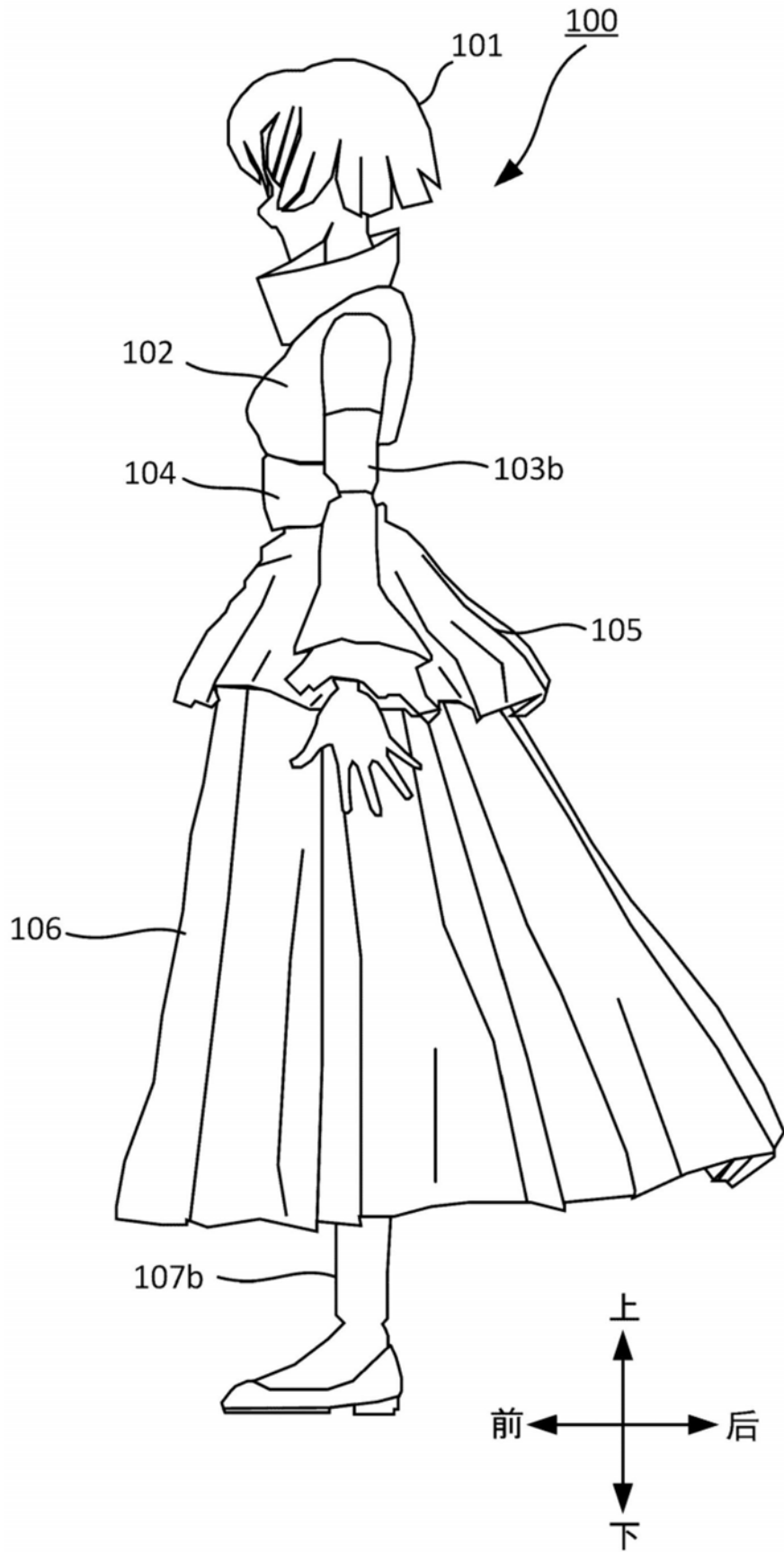


图1B

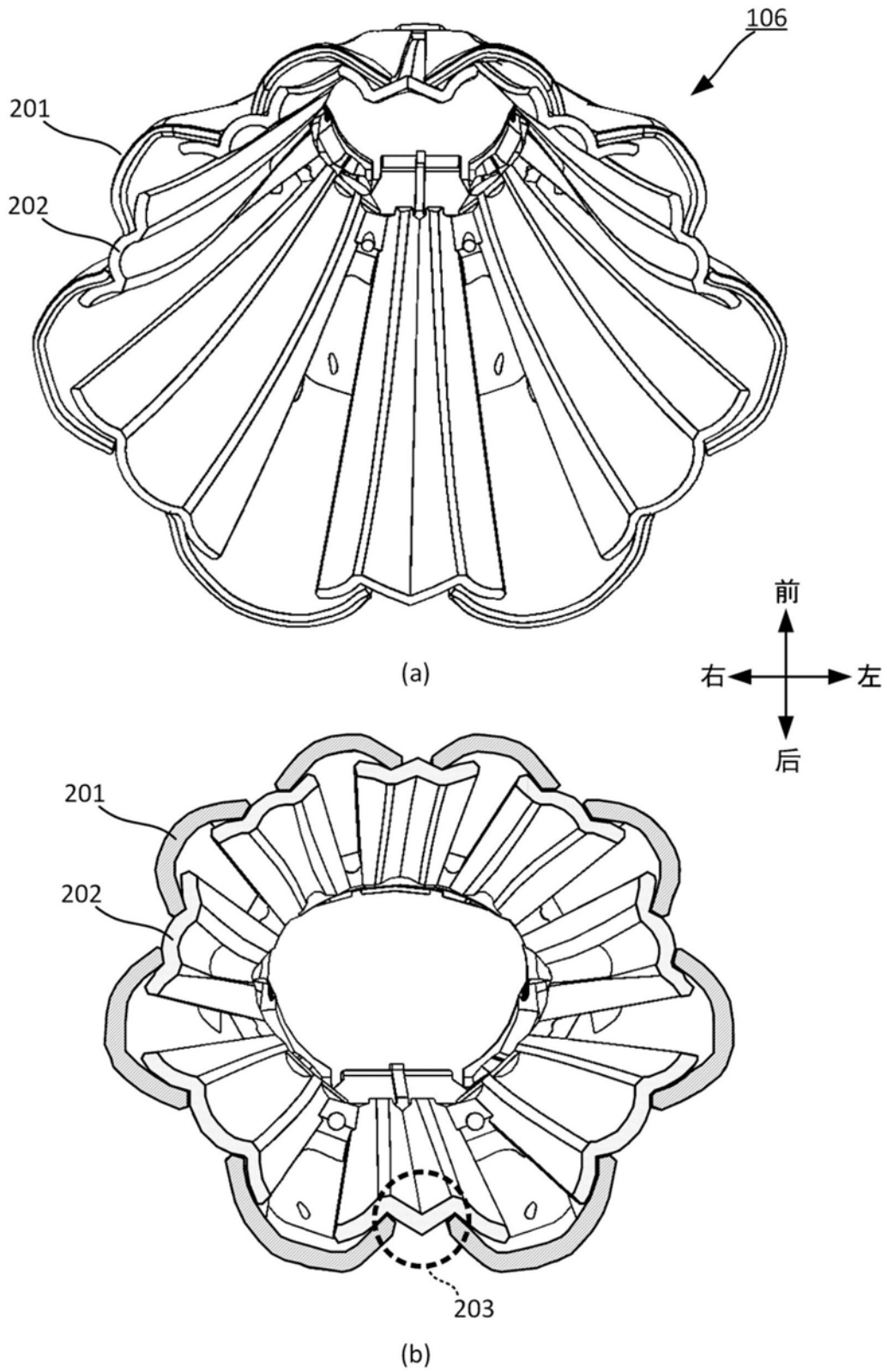


图2

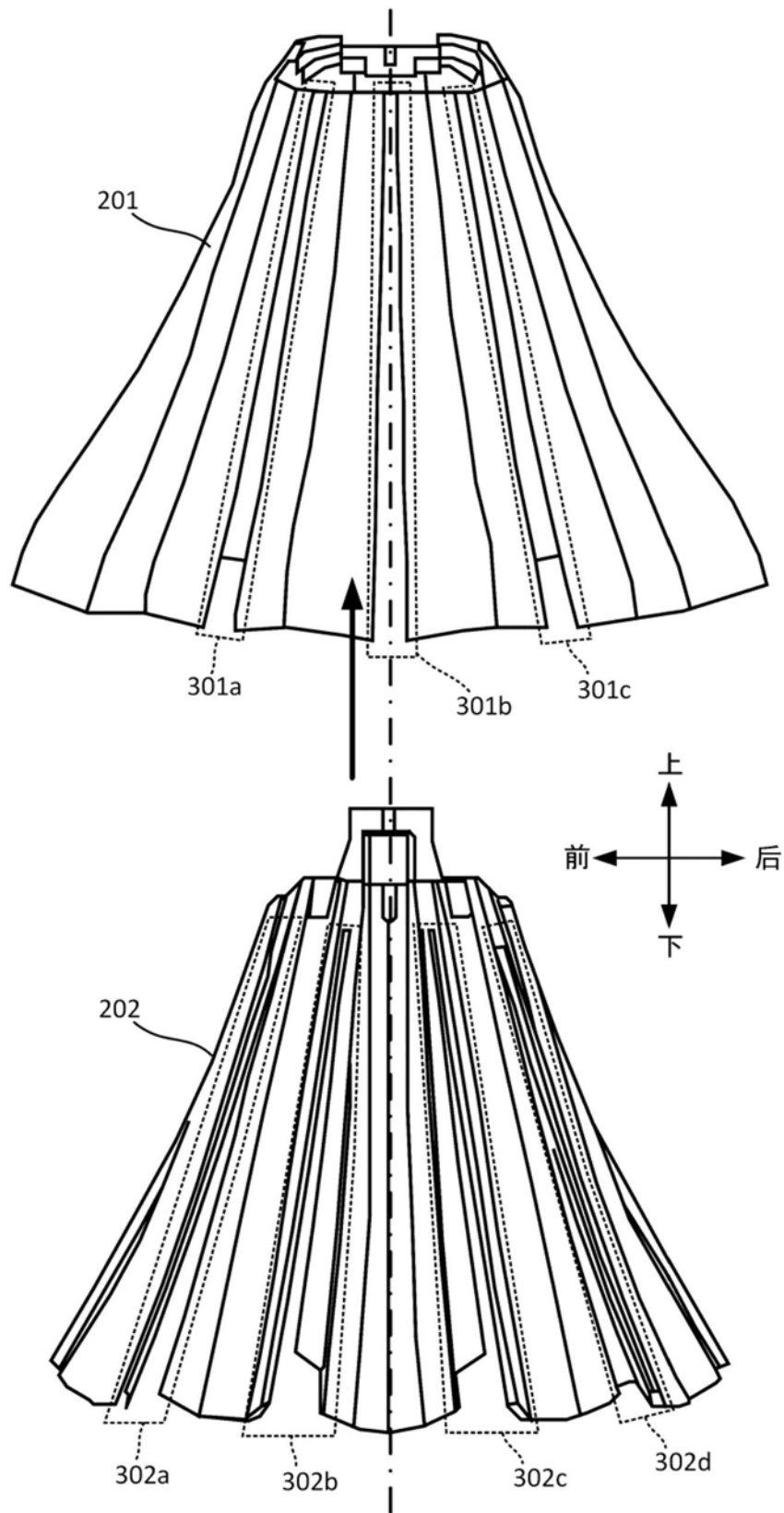


图3

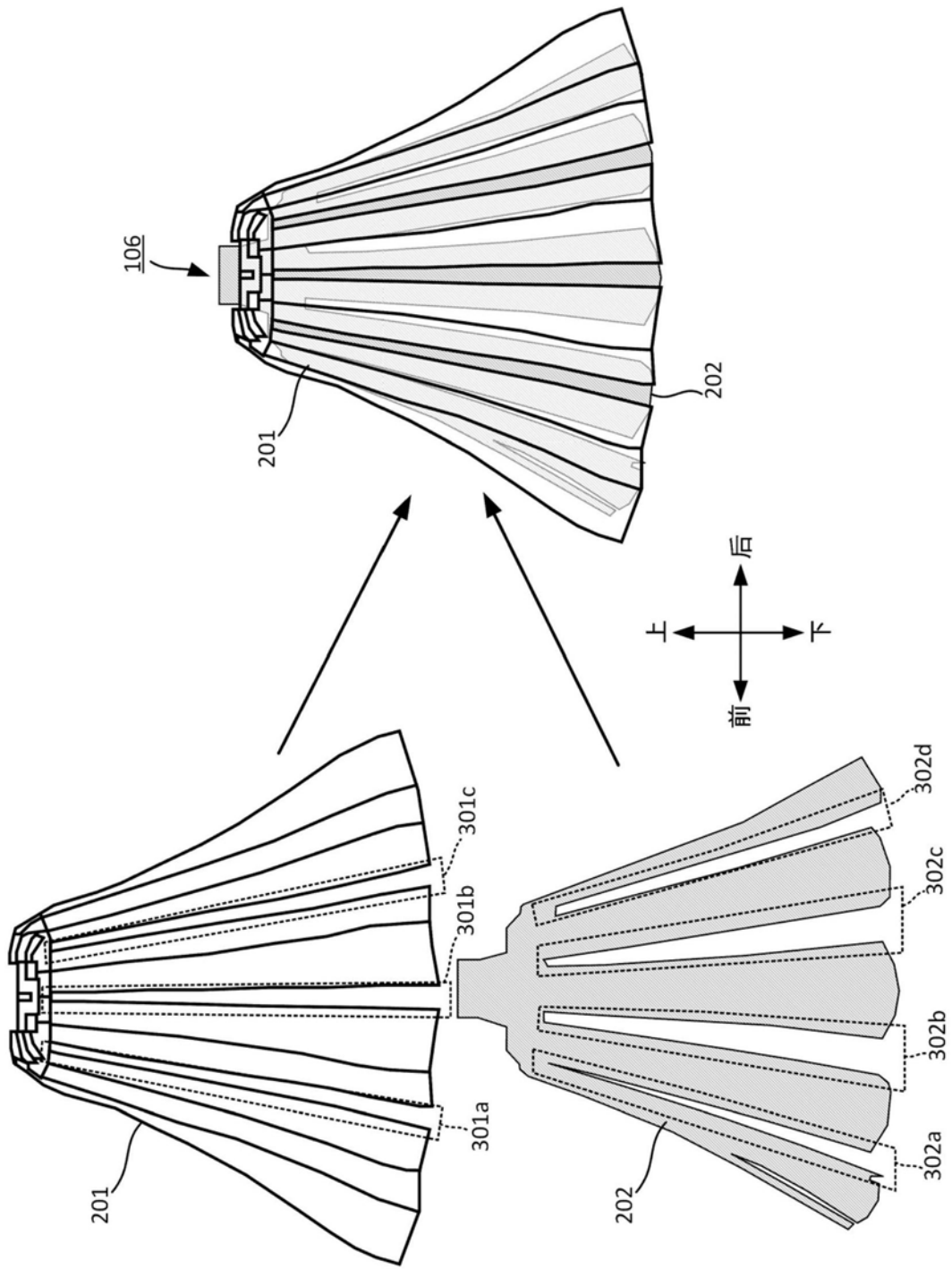


图4