

# FOUND DESIGN

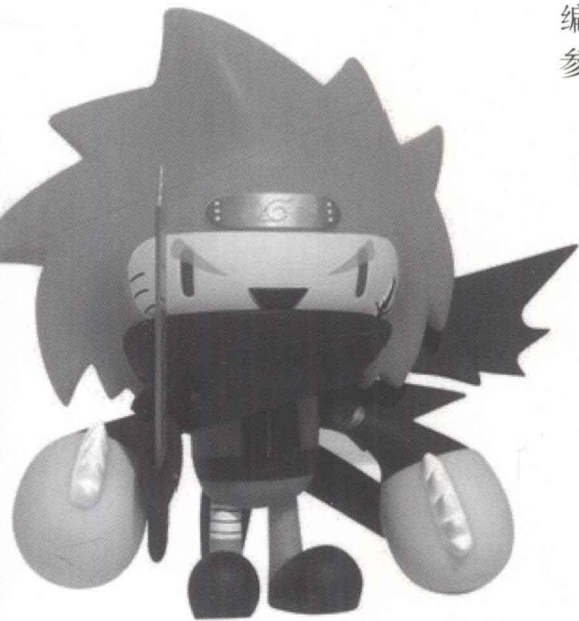
丛书策划: 天津汉晟华鼎文化发展有限公司  
非典型设计生活丛书  
丛书主编 / 赵世勇 张 兵



## 玩物尚志

——玩偶插画设计专辑

编著 张 兵  
参编 苟家顺 棠 飞  
唐 高 扬 柳  
刘 杨



平日里和朋友聊天总有许多话题, 其中不乏很多与教学、科研有关。但每次聊天过后, 大家的想法都随着聚会的结束烟消云散了。聊天时的“妙语连珠”等到用时却一个字也说不出来了, 轻松、幽默、睿智的教学语言也不能在课堂教学中展现与应用。这种现象屡屡发生, 只是我们都没有特别在意, 甚至是在抱怨过后依旧我行我素, 研习着以往陈旧的教学方法。

在学习设计的过程中其实也遇到了这样的情况。面对网络中海量的设计信息, 我们选择的只是轻松浏览, 一带而过。有多少信息是应该储存在记忆中的? 有多少信息是可以联系在一起的? 我们没有认真地思考过, 也没有认真地整合过。

这套丛书的出版来自聊天, 我们几位身处高校设计教学一线的教师不约而同地道出了上述所说的现象, 如何有效的教学成为我们议论的主题。讨论的中心是如何提高师生以“问题为中心”

天津大学出版社  
TIANJIN UNIVERSITY PRESS

# DESIGN

丛书策划: 天津汉晟华鼎文化发展有限公司  
非典型设计生活丛书  
丛书主编 / 赵世勇 张 兵



## 玩物尚志 ——玩偶插画设计专辑

编著 张 兵  
参编 苟家顺  
唐 棠  
高 飞  
刘 扬  
杨 柳

天津大学出版社  
TIANJIN UNIVERSITY PRESS

# FOUND DESIGN

非典型设计生活丛书



## 玩物尚志

——玩偶插画设计专辑

### 丛书编委会

(排名不分先后)

阚曙彬 鞠国强 彭 军  
尚金凯 孙 明 蓝玉琪  
周 天 王义强 孙 皓  
郭德龄 朴晓辉 杨庆春

### 图书在版编目(CIP)数据

玩物尚志 / 张兵编著. —天津: 天津大学出版社, 2011.10

(非典型设计生活丛书)

ISBN 978-7-5618-3793-1

I. ①玩… II. ①张… III. ①艺术-设计-作品集-世界 IV. ①J06

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第201700号

出版发行: 天津大学出版社

出版人: 杨欢

地址: 天津市卫津路92号天津大学内

电话: 发行部 022-87402097

编辑部 022-27406416

邮编: 300072

印刷: 北京信彩瑞禾印刷厂

经销: 全国各地新华书店

开本: 210mm×230mm

印张: 8

字数: 330千字

版次: 2011年10月第1版

印次: 2011年10月第1次

定价: 330.00元(全六册)

# 总序

## 耕耘令我感动

欣闻赵世勇和张兵又领衔主编了六部书，而且即将出版，我不禁为他们的进取精神所感动。他们以“非典型设计生活”为丛书名，再次组织学生将世界最前沿、也是最贴近日常生活的设计展示出来。作为组织者，这几位老师显然比以前更为成熟了。经过一段探索与尝试后，他们更加坚定了自己的信心。时代变了，我们的教学理念必须更新，必须通过自己的努力，使我们的意识、行为、方式以及成果都位于时代最前沿。

看到刚刚出版的、也就是他们在此之前主编的六部书，确实使我眼前一亮：从书籍封面、版式到书中的文字和插图，都强烈地体现出现代设计的意味，不仅新，更重要的是贯穿着一股大家之气。21世纪的高校教材或说教学参考书，已经不能同以前一样了。网络技术使社会节奏无限加快，“转瞬即逝”再也不是什么形容词了。现实告诉我们，不进则退，而且前进速度慢一点，就会被抛离。

教学虽然不在快，可是起决定作用的教学理念更新却要快。如今的社会需求日新月异，如今的学生们也是完全生活在一种全新的氛围中。时代要求我们创新，要求我们在教学实践中扎扎实实，又容不得懈怠地永远求新。

翻开书的封面，丛书编委会的一系列人名使我感到温馨。多么熟悉的二三十年前的青年学子啊，当年他们那稚气未脱又刻苦铭研的模样依然在眼前，现在这些学子已成为各高校和设计一线的教授和中坚力量。耕耘是伟大的。耕耘不是一个陈旧用语，现今网络新词中不是也用“织围脖”吗？人们仍然看重这用尽心思的劳作。作为设计教育者，我们有着神圣的职责与使命。我们感受着耕耘的愉悦，已经不在意这其中劳作的艰辛，更看重的是收获！

这套丛书的作者们差不多都已硕果累累，可是他们丝毫不满足于现状，而是不断开拓自己的思路。这两套丛书的出版说明“大设计”的理念正在深入人心，设计策略与研究模式必须跟上全球化的步伐。愿赵世勇和张兵及这一代活跃在设计教育第一线的中流砥柱们不断推出新的成果，惠及设计教育，惠及学生，奉献于国家。

天津师范大学美术与设计学院 院长 教授

2011年9月

张校

# 目录 Contents

## 张兵

天津师范大学美术与设计学院  
艺术设计系主任、副教授、硕士生导师  
中国工业设计协会会员  
天津美术家协会会员  
天津美术家协会水彩艺术委员会理事  
天津包协设计委员会会员  
美国肖像画协会会员



做学生的时候，希望遇到好老师；做了老师后，希望遇到好学生，这些我都遇到了。好老师不仅给了我知识，更给了探究知识的方法；好学生时刻提醒着我应该不断地学习和思考，在“教”与“学”中共同构成探究、学习的过程，正所谓“教学相长”。在套系列丛书的编写过程中，得到了恩师的再次教诲，得到了学长的帮助，也从学生那里得到了不曾了解的知识。回想起来，感受颇多，留在下一套书中再慢慢梳理吧！感谢杨咏、郑雅婷、张沙沙以及这个团队中每一个人的努力和付出，也感谢责任编辑庞恩昌老师如师如兄般的呵护和帮助！

## 本书策划：天津汉晟华鼎文化发展有限公司

天津汉晟华鼎文化发展有限公司（TianJin HanShengHuaDing Culture Development Co., Ltd.），总部坐落在天津市津南区，是一家集培训、企事业文化建设、校园文化建设、展览设计、多媒体广告制作、演艺、礼品等项目为一体的大型综合文化发展公司。本公司在涉及的业务领域中具有多年的经验积累，形成了系统而专业的服务体系和独特的文化发展理念。公司旗下企业包括：汉晟华鼎文化传播有限公司、汉晟华鼎培训学校、汉晟华鼎广告公司、汉晟华鼎礼品有限公司。



### 设计感言 | DESIGN SPEECH

沉迷于设计之中，痛并快乐着。

好的设计就是在不断的否定中发芽、成长，最后结出智慧的硕果。

设计的灵感在于思想，思想的精髓在于变通。

设计是一种追求完美的生活态度。

设计源于生活，细节成就品质。

视觉传达0803班  
设计研究小组

- Chapter 01 / 无独有“偶” / 001
- Chapter 02 / so sweet—顽·偶 / 008
- Chapter 03 / 握在手心中的童话 / 018
- Chapter 04 / 亲亲宝贝—卡通玩偶 / 022
- Chapter 05 / 天然呆宝宝 / 028
- Chapter 06 / 小巧玲珑 / 032
- Chapter 07 / 野蛮风暴 / 038
- Chapter 08 / 余下的体温 / 044
- Chapter 09 / “涂”有其表—包装插画 / 050
- Chapter 10 / 笔触下的温柔 / 058
- Chapter 11 / 不只是幽默 / 066
- Chapter 12 / 诡异的魅惑 / 076
- Chapter 13 / 画·钟情 / 084
- Chapter 14 / 镜头里的世界 / 092
- Chapter 15 / 扩张的血管—暗基调插画 / 098
- Chapter 16 / 乐在其中—卡通插画 / 106
- Chapter 17 / 曲线妖娆 / 116
- Chapter 18 / 诗情“画”意 / 130
- Chapter 19 / 五味杂陈·感动 / 140
- Chapter 20 / 一千零一夜—童趣插画 / 148

后记

## 玩物尚志 Chapter 01/无独有“偶”

记得儿时陪伴着我们并且带给我们无限欢乐的那些玩偶吗？也许经过漫长的时间，尘封已久的它们早已失去了当年的鲜艳色彩，但我们仍然将它们收藏在某个角落，不舍得丢弃。也许长大的我们已经模糊了童年的记忆，但那份纯真和欢乐却永远在我们

心中的某个角落开出一朵绚烂的小花。随着时间的推移和设计的不断推陈出新，现在的玩偶发展出了多样的形式，它们不再是我们童年的伙伴，每个人都有着收藏自己钟爱玩偶的权利，现在的玩偶更是一种文化、活力和时尚的象征。

### // 有感情的玩偶

玩偶，顾名思义是陪伴人类玩耍的伙伴，人类和玩偶一起玩耍也有多重情绪：开心时逗玩偶，郁闷时和玩偶交流感情，无聊时找个伴儿等等。下面这个则是供人类焦虑、恐惧和怀疑时当做一个伴儿而制作的玩偶。它使用的是超软的毛绒材料，这种材料在人的情绪出现异常时进行触碰的话会有别样的感觉，所以用这种材料制作 Worribble 是一个不错的选择。

设计者/Andrew Bell  
链接/<http://shop.deadzebra.com/>



看看它的表情再加上嘴里那正要流下来的液体，其怪异的形象对于缓解压力有着很好的效果。毛茸茸的球状身躯，生气时就特别想挤压它，不过在你开心的时候看着它就想笑。



玩偶就是供人们玩耍的工具，要具备与人类沟通的功能，这款发泄玩偶比那些只能供人们欣赏的玩偶更容易被人们接受，因为它们“懂人类”。不光是玩偶要“懂人类”，我们任何设计都需要“懂人类”，这样的设计作品才能被人类接受采纳，才会是一件好的设计作品。好的玩偶需要拥有自己的思想，善于与人类沟通。



设计者/Andrew Bell

链接/<http://shop.deadzebra.com/>



Andrew Bell的发泄玩偶，有着夸张的表情，它可以迅速扩大主人的情绪色彩。它就像一种情绪的催化剂，使人能够迅速地将自己的感情表达出来。这款玩偶肥硕的身体，使其具有超强的耐挤压性。毛茸茸的外表，使其拥有很柔软的触感。感情激动时，主人用力地挤压使其表情生动可爱。这款发泄玩偶就像一个膨胀的枕头，使人充满依赖感。它是



■ 设计师Andrew Bell还用手绘为Hobymaster祭坛雕塑工作室制作了Lulubell玩具。

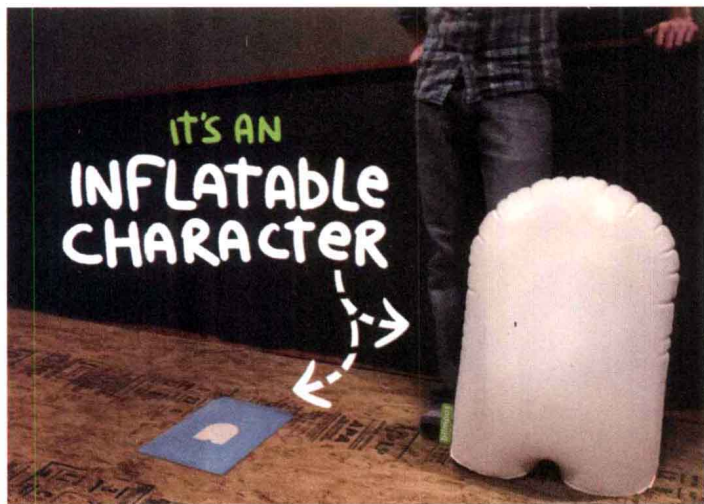
■ 这组玩偶的体积比一般的玩偶要大，三个玩偶的名称不一样，造就了它们的造型和颜色也不一样：独眼的红色，骷髅的黑色，大嘴巴的黄色。它们都有各自的含义在里面：独眼的眼里是火，由火就会想到红色；由骷髅想到的当然是黑色或者是深灰色；大嘴巴的则是相对而言的活泼色——黄色。

主人最忠实的听众，耐心而沉默。它是一个负面情绪的收集者，会吞食所有的烦恼与压力，使主人拥有一个健康的心态。而Andrew Bell设计的另外一些玩偶则带有浓重而醒目的色彩，它们是城市的收集者，收集一切负面的东西。

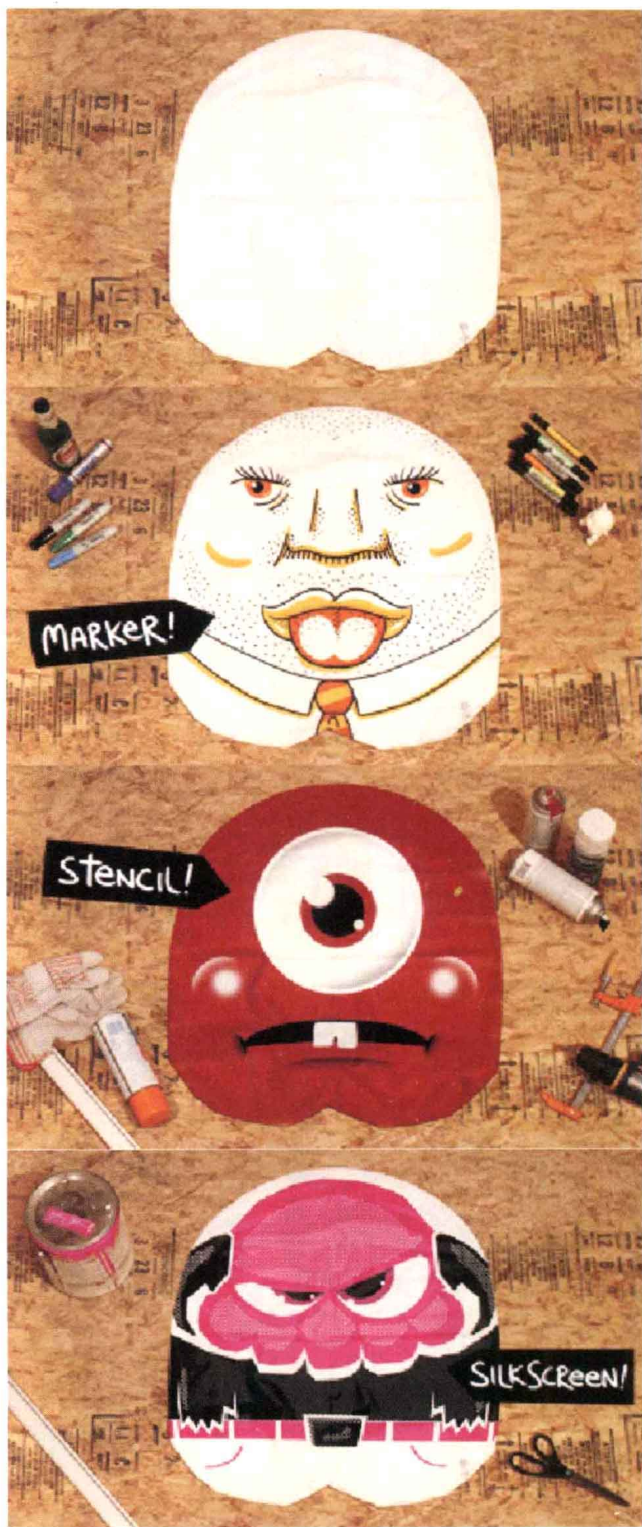
——我的联想

## // 印随玩偶

最适合自己的才是最好的，玩偶同样也是。每个人所喜爱的风格不同，玩偶也需要变换风格。这里介绍的玩偶区别于其他玩偶：一方面，它需要充气才能显示出真正的面容；另一方面，它还是购买者自己动手涂鸦的玩偶。一款造型可爱的卡通充气玩偶，它出自芝加哥的两位设计师。有三种版本的玩偶可供选择：白色的空白版可自行涂鸦，彩色的空白版也可以自己涂鸦，再有就是设计师已绘制好的版本。前两种空白版可以在其上绘制自己喜爱的图案风格，因为它的诞生有我们自己的参与，所以自然会有一种认同感以及一种成就感。



■ 这是第一个选择，白色玩偶可以自行涂鸦，使其化身为自己的玩偶。



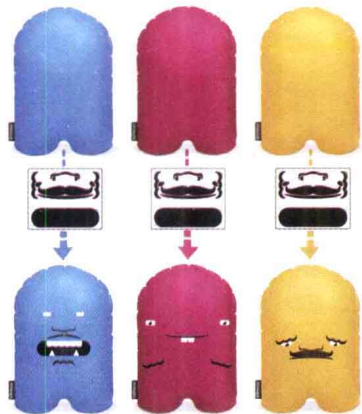
设计者/Mike Serafin, Tony Ruth  
链接/<http://www.kickstarter.com/>



■ 这就是忍者与独眼巨人，它们一个在背面，一个在正面。这也非常神奇吧，没见过这样两面完全不同绘本的玩偶吧？



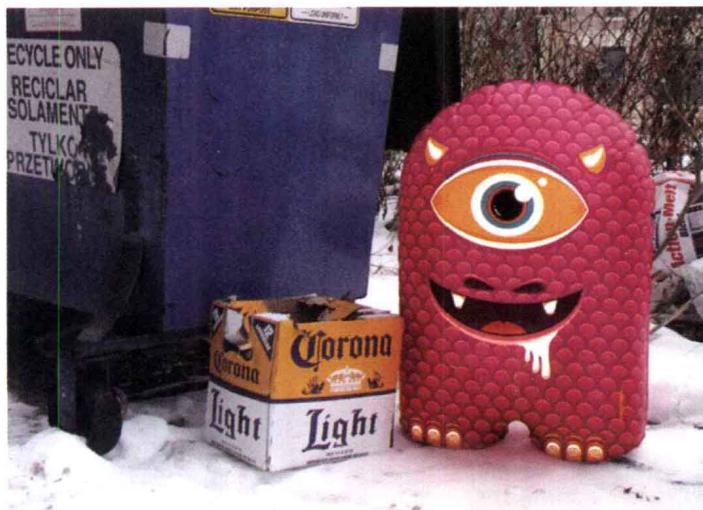
■ 猫头鹰和雪人同样都是一个充气玩偶上的两面不同绘本。



■ 这是第二个选择，彩色的空白版也可以自己涂，为其添加一种表情。



■ 这是第三个选择，设计师已绘制好的版本。其实画面上不是四个款式，而只是两个，它们是两面各不同的绘本。



■ 流口水的独眼巨人在垃圾箱旁边。



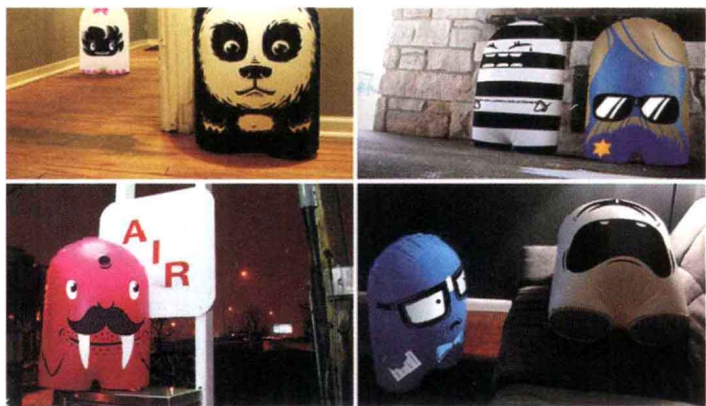
■ 忍者守在窗户外面，保护着家里的财物和主人。



■ 表情很悲伤的雪人独自在雪地上，躲在松树下面，孤独可怜。



■ 旁边的恐龙正在对着猫头鹰咆哮，但是猫头鹰依然是稳如泰山的样子。



Mike Serafin和Tony Ruth的玩偶充满了趣味性。这些玩偶如同刚出生的幼鸟，对于其完整诞生后第一眼所看到的事物绝对忠诚。它们具有印随的特征，出生时干净如同白纸。空白的玩偶没有生命，需要主人赋予才能完美地诞生。它的主人怎样，他就会拥有相同的个性。它拥有来自主人的思想基因，拥有主人赋予它的使命。这款玩偶的价值在于设计者能充分地掌握人们的思想感情，将设计的最后一步留给玩偶的主人。这样既可以增强玩偶与主人之间的感情，同时也增加了玩偶设计的趣味性。因为玩偶的诞生有主人的参与，所以自然会有一种认同感及成就感。

——我的联想

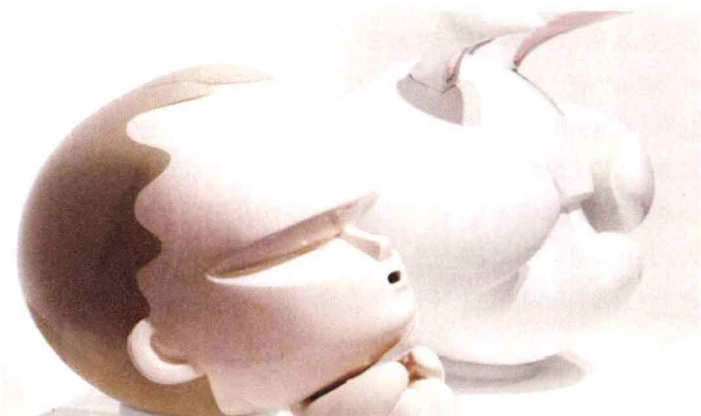
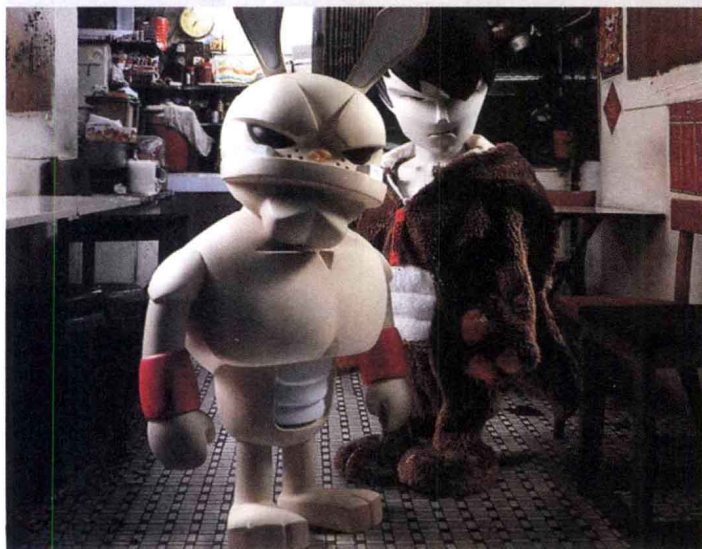
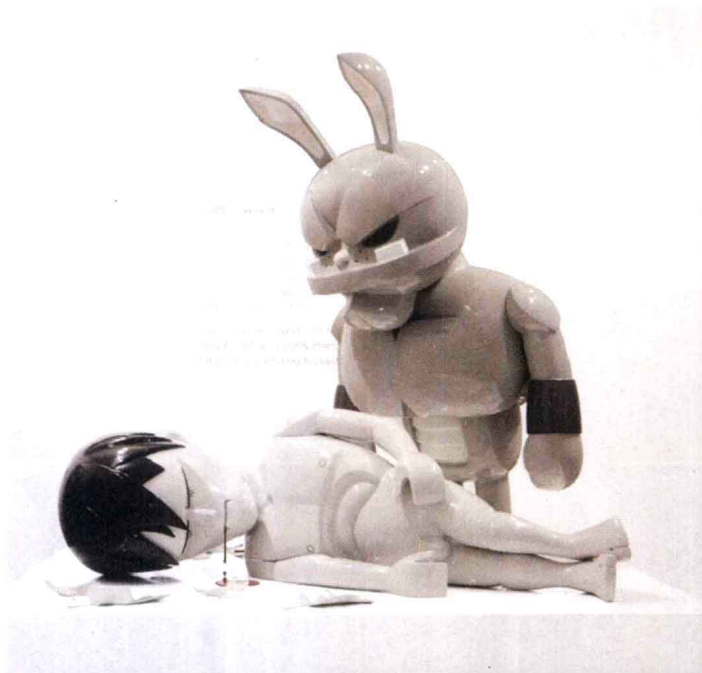
这是一种印随的玩偶，当其出生的第一眼看到你，它就会绝对忠诚于你，这是玩偶的本能。玩偶有正反两面，它的表情因你的心情的起伏而变化，随时会为了你转变形象。

一件玩偶作品的诞生就如同自己造就的一个“孩子”，会使我们对其产生深厚的感情。Mike Serafin和Tony Ruth的玩偶充分地将这种感情发挥得淋漓尽致。空白的玩偶上，玩偶主人可自己涂鸦，使玩偶更具有选择性和变化性，这种玩偶的概念使得玩偶的发展潜力变得更大。

——我的感想

## // 有感情的玩偶

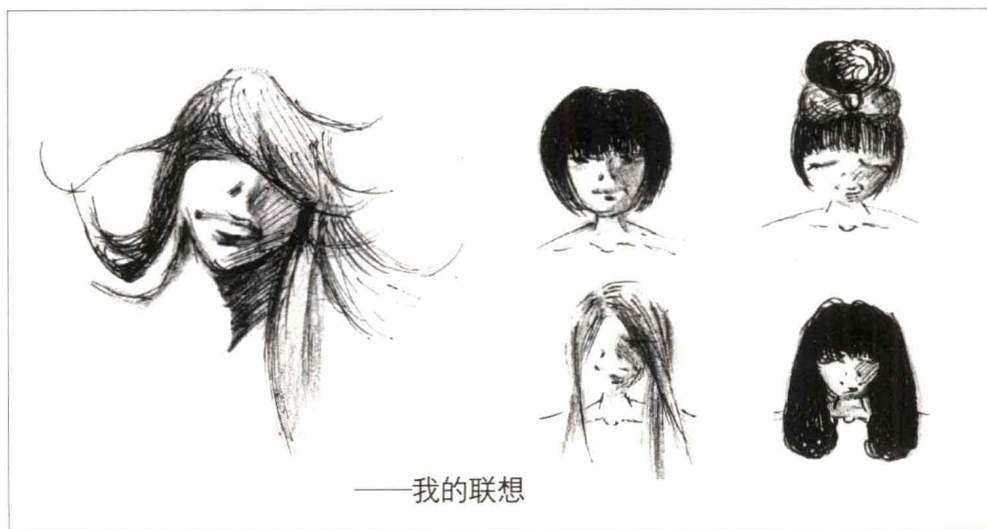
Mark Landwehr是一名德国艺术家和图形设计师，现居香港，开设一家名为Coarse Toys的玩具公司。他设计的一套疼痛版的粗玩具引起了很大的反响。





人是感情动物，自然会出现感情波动，有不好心情自然就会出现不好的情绪。当人们心情不好的时候看着这些玩偶，自然就会有所改善。一个知人心的玩偶更容易被人们接受，从而达到设计师的设计目的。

设计者/Mark Landwehr  
链接/<http://post.yule.tom.com/>



——我的联想

## 玩物尚志 Chapter 02 / so sweet — 顽·偶

表达情感是玩偶永恒不变的主题，它在一定程度上承载了不同历史时期人们的生活状态，是人们的生活气息和内心世界的映射。当今社会，人们时时面对瞬息万变的娱乐盛宴，无论是五花八门的卡通形象，还是风靡的高科技玩偶，它所推崇的DIY精神

和寻求情感共鸣是永恒的主题。设计大师们善于把握人们内心深处最柔软的一面，善于挖掘人们的心理感受和思想变化，这也决定了今后的玩偶设计将不只是作为一种玩具来满足小孩子们的世界，玩偶将被赋予更丰富的意义。

### // TAKE—G

如今，人们的交流方式不断改变，现在人与人交流最普遍的载体就是互联网。除此以外，还有一种载体可以进行交流，那就是玩偶。玩偶也是文化交流的渠道，每个地方的设计师做出来的玩偶都具有当地特色，根据玩偶可以了解一些当地的风土人情。下面是来自日本设计师的木头玩偶。木头本来就给人一种温暖的感觉，再加上做成了玩偶更具有亲切感。Take-G木头公仔是日本玩偶设计师中川岳二自2001年开始创作的一系列作品。这些玩偶都有前后两面身体，只要把它们脑袋扭过去，就能立即变身。它们一面是新婚夫妇打扮，另一面则是日本中学生最喜欢的两位男主角：桃太郎和金太郎。



设计者/中川岳二  
链接/<http://take-g.com/>



■ Take-G公仔都是用木头手工做成的。中川岳二用多种木料刻制玩偶具有丰富的特征，且制作非常细致。这些角色有点奇幻的色彩，能够带来无限的想象空间。单单从颜色和质地来讲，便让人感到很舒服，也许是因为木头的质感和气味带给人们亲近感。相对工业化生产的玩具，更具有珍贵的收藏价值。正如中川岳二所说，树木有着漫长的成长时间，然后向我们展示它们的美，作为手工艺者或者艺术家有责任为它们带来新的生命。



キミなら  
何をつくる?!

ここをクリップ



■ 利用核桃木和櫻桃木的颜色和天然纹理，制作出质地柔软和造型独特的木制玩具。这些不仅是孩子们的益智玩具，还可以用来装饰客厅。



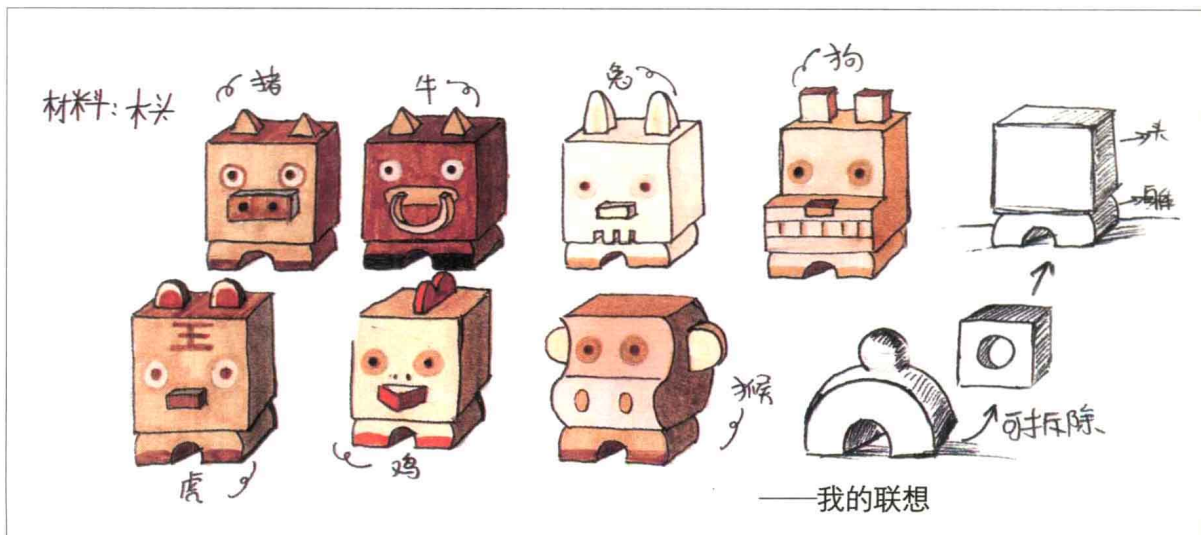
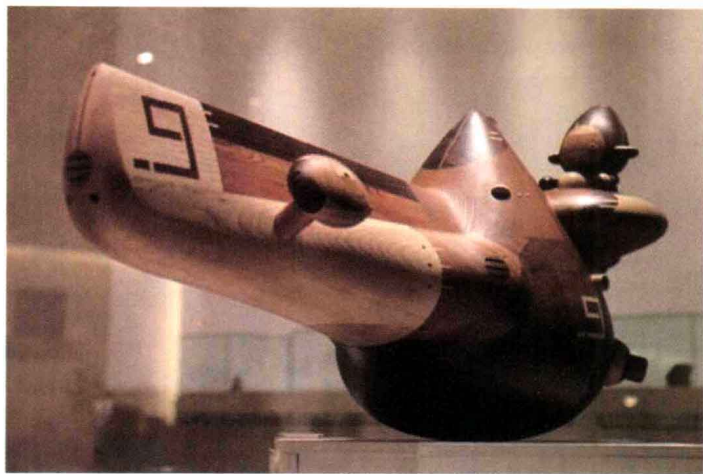
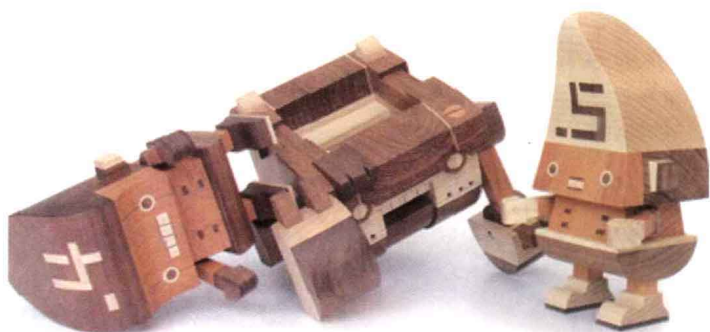
テイクジー・ズーとは？



磁石で合わせた2枚の動物を  
バラバラにして  
同じ形をさがして遊びます。



我常常问：“为什么用木头做机器人？”也许我们还没有找到确切的答案，但我们会常常思考这样一个问题：“未来的机器人是什么样的？”当今，城市被金属、玻璃和塑料充斥着，缺乏生命的活力。我不认为人类可以生活在无木的世界里，无论时代怎样进步、技术怎样提高，树木依然寓意着生命的延续，并会聚了人对自然界的所想所悟，向我们展示着它们的美丽，中川岳二的作品表达了他对木材的热爱、对事业的追求、对未来的憧憬，这些作品那有趣的结构和精致的外形都吸引着我们的眼球。



## // 3英寸人形公仔

对公仔感兴趣的人可能对Trex公仔不会感到陌生。用ABS材质制作开发的3英寸人形Trex公仔经由艺术家的创造力、想象力及个人风格产生了新生命，因此每件Trex都是一个艺术品，甚至有人称之为艺术家的画板。每一系列公仔有20~25位人物，每件Trex也都有自己的名字、文化与价值。

设计者/Trex

链接/<http://www.trex.com.sg/>



■ 这一玩偶姓名为圆禧，特征是头大如斗，分两个半球，可旋转，表情多多。

