



# [12] 发明专利申请公开说明书

[11] CN 86 1 06295 A

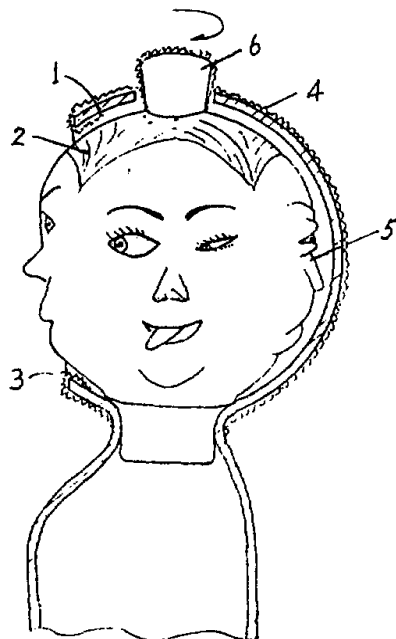
[43] 公开日 1988年3月30日

[21] 申请号 86 1 06295  
 [22] 申请日 86.9.19  
 [71] 申请人 张立民  
 地址 北京市百万庄建委大院甲 5 楼 3 单元  
 301 号  
 共同申请人 林 鸣  
 [72] 发明人 林 鸣 张立民 孙寅贵

[54] 发明名称 旋转变换多脸面娃娃

[57] 摘要

一种可以变换脸面的玩具娃娃，它的头壳内有一个多脸面体，只要旋转这个多脸面体，就可以方便地得到四种不同的脸部表情，使儿童感到妙趣横生。



# 权 利 要 求 书

---

1、一种玩具娃娃，它是由头部、躯干、四肢等部分组成，其特征是，在娃娃的头壳内安置一个有不同脸部表情的多脸面体，该多脸面体可以旋转，并且可以比较稳固地停止在一定位置。

2、如权利要求 1 所述的玩具娃娃，其特征是，头壳内的多脸面体可以绕垂直轴线或水平轴线旋转。

3、如权利要求 1 和 2 所述的玩具娃娃，其特征是，多脸面体有<sup>三或</sup>四个表情不同的脸面。

4、如权利要求 1 所述的玩具娃娃，其特征是，旋转多脸面体的旋钮由头顶伸出，该旋钮可以做成帽子的尖顶。

5、如权利要求 1 所述的玩具娃娃，其特征是，多脸面体一端呈矩形，利用弹簧片 (17) 和拨条 (18)，拨转多脸面体并使其稳固停止。

6、如权利要求 1 所述的玩具娃娃，其特征是，多脸面体上有金属片 (14) 作为音响系统的接触开关，对应不同的脸部表情发出相应的声音或音乐。

7、如权利要求 1 所述的玩具娃娃，其特征是，多脸面体的脸部形状可以模拟不同的人种形态，也可以模拟至少一个“明星”或名人的不同表情。

旋转变换多脸面娃娃

本发明涉及玩具娃娃，特别涉及可以变换脸部表情的娃娃。

现有的玩具娃娃是由头部、躯干、四肢等部分构成，都是一个身体一个脸面，其脸部表情或笑或哭不能随意改变，需要几种不同表情的面容，就需要做几个不同的娃娃；为了提高趣味性，眼睛会动、会流泪、会发出哭叫声音的娃娃相继问世，但是其脸部表情的变化跨度不大，趣味性仍不高；还有一种双面人，前面一种脸部表情，后面是另一种表情，变换的样式不多，而且没有真实感。

本发明提供一种新颖的娃娃，它可以在同一个娃娃的身体上，很方便地大跨度地改变其脸部表情，提高玩具娃娃的趣味性。

实现本发明的方法是：在娃娃头壳的脸庞部位开一个大小合适的洞口，头壳可做成帽子或披着头发的形状，在头壳内安置一个有不同脸部表情的多脸面体，该多脸面体可以水平地或垂直地转动，并且可以比较稳固地停止在一定位置。当旋转多脸面体时，不同表情的脸面就会依次呈现在头壳开口的脸庞上。

本发明因为采用了旋转变换多脸面体的结构，所以在同一个娃娃的身体上就可以方便地得到几种不同的脸部表情，脸部表情可以由哭到笑，由丑态到漂亮，可以模拟不同的人种形态，也可以模拟“明星”或名人的几种不同表情，使玩具娃娃的拟人性和趣味性大大提高，

本发明的具体结构结合实施例加以说明。图1是一种多脸面娃娃的剖视图，图2是另一种多脸面娃娃剖视展开图，图3是按图2中3-3线剖开后的仰视图。

参看图1 玩具娃娃的头部由外壳(1)和内含在其中的多脸面体(2)组

成，外壳(1)是一个类似球状的壳体，通过其一面上的开口(3)可呈现出娃娃的脸面。外壳上可包裹布帽子(4)。多脸面体(2)上有<sup>三或</sup>四个造型不同的脸面(5)，其上部有圆柱形突出体(6)做成帽子尖顶的形状，可作为转动多脸面体的旋钮，其下面的突出部比娃娃脖胫内圆略大，依靠摩擦力使多脸面体(2)比较稳固地停止在一定位置。

参看图2。玩具娃娃的外壳(1)是由前后(或左右)两部分组成，外壳上有对接的企口(7)和螺钉连接孔(8、9)，还有多脸面体旋转限位的圆槽(10)和凹槽(11)。多脸面体(2)上部有圆柱突台(12)与圆槽(10)动配合，下部与定位板(13)动配合，定位板(13)外缘可以嵌入凹槽(11)中。多脸面体下部缩胫的四面不同高度上镶嵌有金属片(14)，作为音响系统的接触开关，多脸面体有几个不同表情的脸面，就可以设置几个接触开关，如四个脸面就可以设置四个接触开关，采用四声道的放音系统，对应不同的脸部表情，发出相应的声音或音乐。

图3表明拨转机构。多脸面体的最下端呈矩形(15)外套一个金属框(16)(如果多脸面体的材质较硬，这个金属框也可以不要)，固定在定位板(13)上的弹簧片(17)与金属框(16)的一边压紧。拨条(18)也是弹簧片，弹簧(19)使拨条处于右端非工作状态。当向左压紧时，拨条(18)就顶推金属框(16)转动，弹簧片(17)翘曲受力一旦转过矩形棱角，就会迅速处于图示的稳定状态，多脸面体就变换了一个脸面。图中虚线表明变换的过程。

多脸面体转动也可以采用发条提供动力、棘轮控制定位的方法。

本多脸面娃娃的另部件可以采用塑料、塑胶、金属、布料、木材等其他适用材料制做。

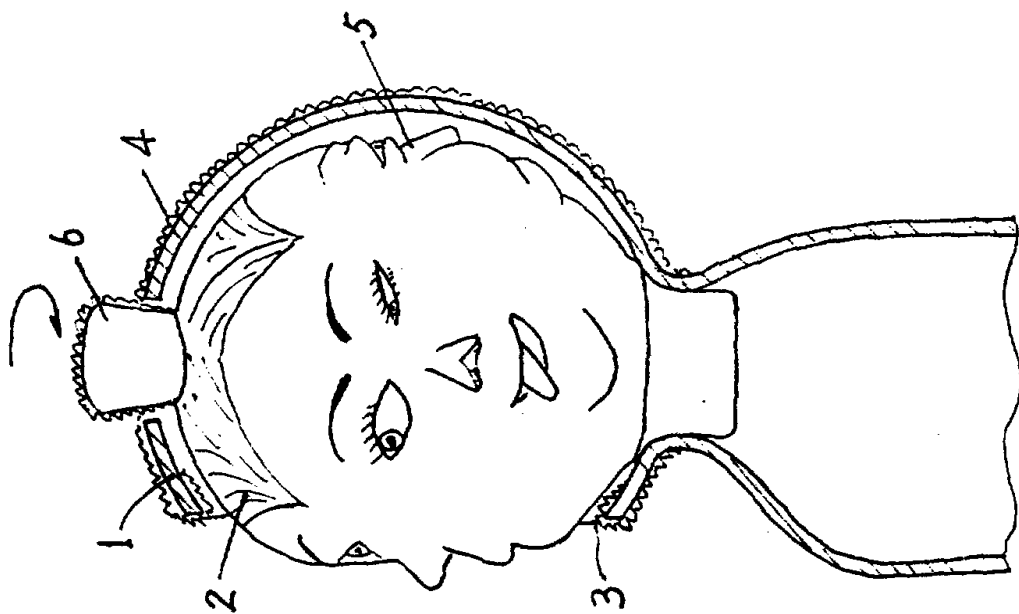


图 1

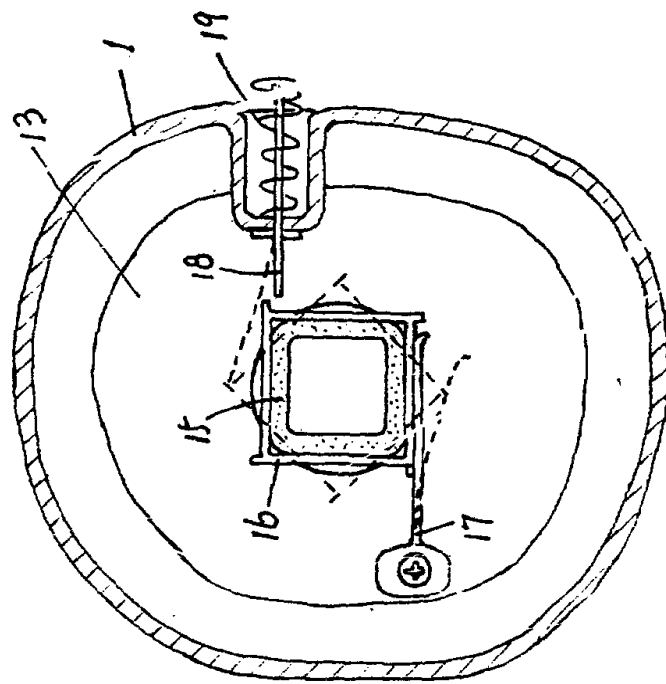


图 3

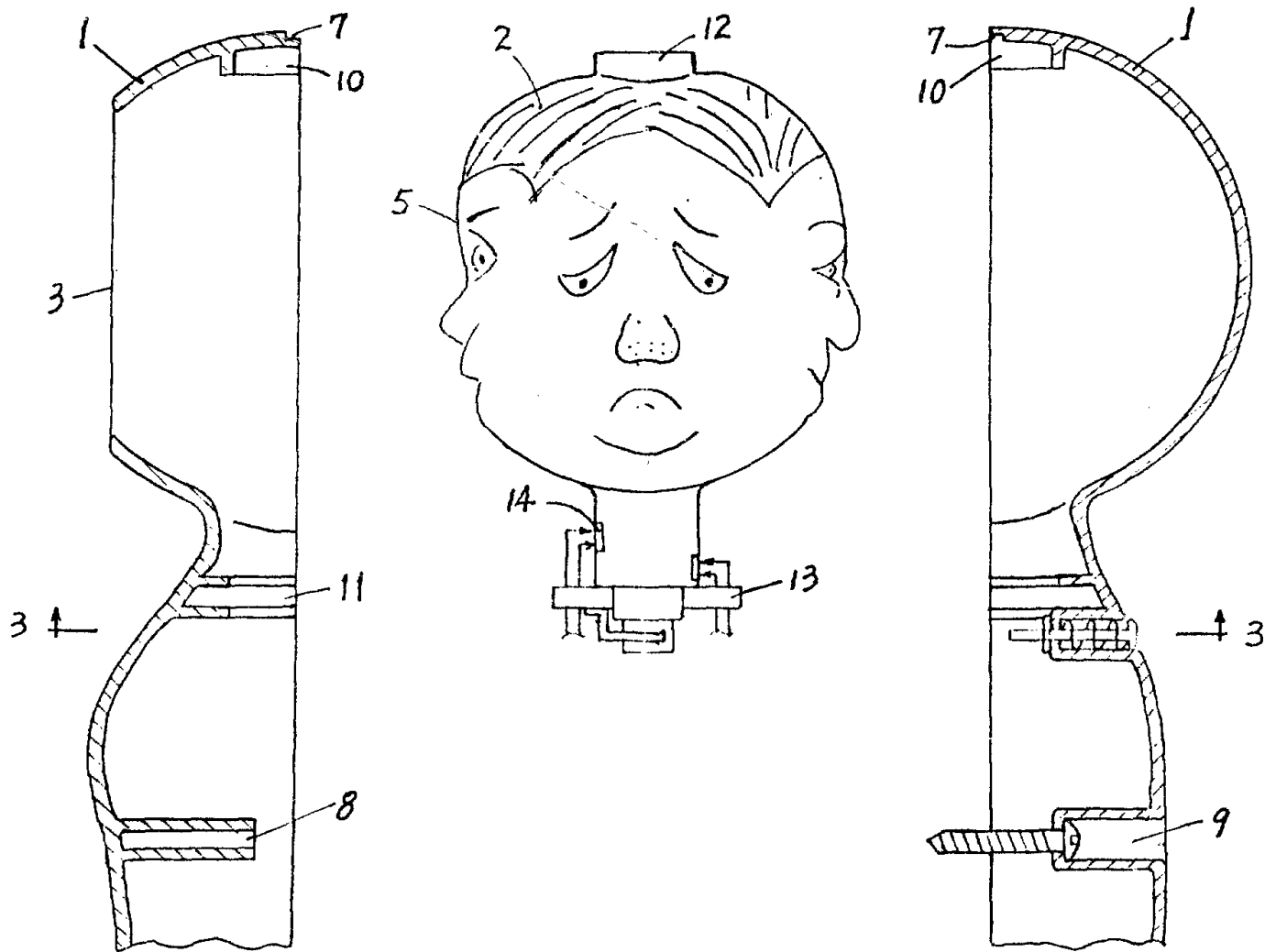


图 2