

南京理工大学泰州科技学院

毕业设计说明书(论文)

作 者: 薛苏芳 学 号: 1605670128

学院(系): 城市建设与设计学院

专 业: 环境设计

题 目: “乐”食——指尖上的瓷勺文创产品设
计

指导者: 孟一凡 助教

评阅者: _____

2020 年 5 月

毕业设计说明书（论文）中文摘要

文化创意产品是文化创意产业在发展过程中产生的产品，无论产品的形式和组合如何。从形态上看，主要产品可以最终呈现，文化创意产品包含两个重要组成部分。一是创新内容，二是相应的硬件载体。两者之间的关系既相互依存又相互发展。文化创意产品与其他产品的区别主要体现在其所传达的文化创意内容上，而文化创意内容也是文化创意产品的主要核心价值。文化创意产品的特殊性也要求文化创意内容无法独立存在，需要依靠主要的硬件载体。

关键词 文创产品 传统元素 创新

毕业设计说明书（论文）外文摘要

A Brief Analysis of the Properties and Characteristics of Cultural and Creative Products

Abstract

Cultural and creative products can be regarded as the products cultural and creative industries produce in the course of its development in spite of forms and combinations of products. From the view of the shape the main products can present ultimately, cultural and creative products comprise two important components. One is creative content the other is corresponding hardware carrier. The relationship between the two is both interdependent and mutually developed. cultural and creative products are different from other products mainly in the respect of cultural and creative contents they convey which are also their major core values. Specificity of cultural and creative products also requires that cultural and creative contents are unable to exist independently by themselves and need to lean on major hardware carriers.

Keyword Cultural and creative products; Properties;
Characteristics

目 录

1 引言..... 01

1.1 乐器瓷勺的灵感来源..... 01

2 设计方案..... 02

2.1 外形的确定..... 02

2.2 外观设计..... 03

3 设计过程..... 05

3.1 阮咸..... 05

3.2 琵琶..... 06

3.3 古琴..... 08

3.4 二胡..... 09

3.5 三弦..... 11

4 渲染成果展示..... 13

5 我国文创产品的现状..... 16

5.1 我国文创产品存在的问题..... 16

5.2 我国文创产品的发展趋势..... 16

结束语..... 17

致谢..... 18

参考文献..... 19

1 引言

弘扬中国传统瓷勺，推动中国传统瓷勺的发展，文创产品给了传统瓷勺一个崭新的面貌，使得传统瓷勺在现在的大数据时代得到更好的推广与发展。通过文创产品的提取凝练，更新人们对瓷勺单一形态的认知，使游客通过各种具有中国特色乐器形态的瓷勺设计，产生对传统瓷器的探知与喜爱。本课题将在整个设计中，通过对瓷勺的形态进行创新与变革，提取中国特色乐器的体态特征，制作成具有中国乐器特色的瓷勺设计，促进人们对中国传统瓷勺的认知与喜爱。

1.1 乐器瓷勺的灵感来源

在看完《中国乐器》这档纪录片后，在某次吃食堂米线的时候发现，用的勺子看起来跟琵琶在某些程度上很像，想着手中的勺子变成琵琶的样子感觉还挺新鲜，联想到近几年的故宫周边产品，类似这种文化创意类的产品在市场上反响良好，于是向老师汇报了这个课题。



图 1.1.1 纪录片（图片来源：网络）



图 1.1.2 米线勺子（图片来源：网络）

2 设计方案

在原本的瓷勺基础上设计出融入五种乐器的造型。

2.1 外形的确定

最初只是一个灵感的迸发，要实际落实的时候却发现有很多问题都没有想到，比如老师说只是一个的话显得很单调，要多几个不重样的丰富起来，最好说起来有名头，这样更有主题感，举例：“中国古代十大乐器”以这个为主题，设计出具有十个乐器特征的瓷勺。首先第一个难点就是中国古代的十大乐器具体指哪几个乐器，百度搜索发现是指琵琶，二胡，编钟，箫，笛，瑟，琴，埙，笙和鼓这十大类，其中有些乐器的特点不适合做成勺子的样式。勺子分为两个部分，一个是勺子的头部，一个是勺子的柄杆部，从外形上最好选择那些跟琵琶类似的，也就是说弹拨类的乐器，这样大大缩小了选择范围，再回头重看了《中国乐器》这档纪录片后，结合几个弹拨类乐器的大小比列，确定下了五个乐器，分别是：阮咸，琵琶，三弦，二胡，古琴 这五种乐器的外形。



图 2.1.1 阮咸（图片来源：网络）



图 2.1.2 琵琶（图片来源：网络）



图 2.1.3 三弦（图片来源：网络）



图 2.1.4 二胡（图片来源：网络）

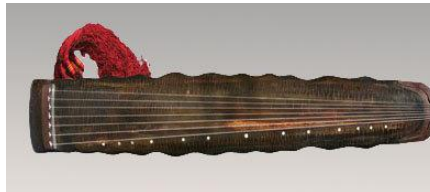


图 2.1.5 古琴（图片来源：网络）

2.2 外观设计

一开始想到的就是用“瓷”这种材质来做，因为它非常具有中国特色文化，但也有缺点，就是易碎，市面上用的多的还是木质和陶质，结实耐摔，这样比较下来各有各的优缺点，但我最终选择的还是瓷的材质，因为文创产品的附加价值是产品本身具有的文化价值，在进行文创产品的创作时要注意不能本末倒置，而且“瓷”的文化价值是具有历史意义的，陶瓷的发展史是中华民族发展史中的一个重要组成部分，它与人类历史文明有着十分密切的关系。而且瓷的材质不光是常见的白底加花纹，也有各种不重样的表面纹路，能够满足市场的基本需求和顾客对个性化的追求。再者为了迎合当下潮流的趋势，可以创新用现下流行的莫兰迪色做装饰，区别传统的青花瓷纹路，做出适当的改造，并且从先前的瓷器来看，也有不少的瓷器颜色看起来偏向现在的莫兰迪色系，如此看来具有一定的可行性。具体如下图所示



图 2.2.1 各类瓷器（图片来源：网络）



图 2.2.2 青花瓷系列图纹（图片来源：网络）



图 2.2.3 莫兰迪色系（图片来源：网络）

青花瓷系列的图纹应用从左到右依次为阮咸，琵琶，古琴，二胡，三弦这五种外形的瓷勺模型。莫兰迪色的颜色应用也同样如此。

3 设计过程

从一开始的灵感到最后的实施少不了时间的堆砌，根据阮咸，琵琶，古琴，二胡，三弦这五种乐器的外形特征设计出具有这五种乐器特点的瓷勺，在确定好瓷器的质感下还进行了表面花样的处理。先是从灵感来源到草图设计，然后在确定好的草图基础上用软件进行建模，之后再进行渲染，表面花纹样式，最终确认完成。

3.1 阮咸

阮咸作为五个乐器当中最短的一个，根据它的外形轮廓，首先要确定的是以它为原型的勺子头部与柄杆处的大小比例，而且阮这个乐器的音箱板是一个正圆的形状，柄杆处的顶头部分各曲面顺滑流畅，虽然画草图时一开始想要把线条简化，可这样做之后发现缺少阮咸这个乐器的韵味，于是在保持本身勺子的特点外，最后确定的草图在细节处都模仿了阮咸的线条走势，最终确定下来的模型如下图所示。建模完成后在白瓷的基础上进行两种外表处理，一种是传统的青花瓷，一种则为现下流行的莫兰迪色，两个系列针对不同的人群，尽量使设计出来的文创产品满足市场需求，具体如下图所示。

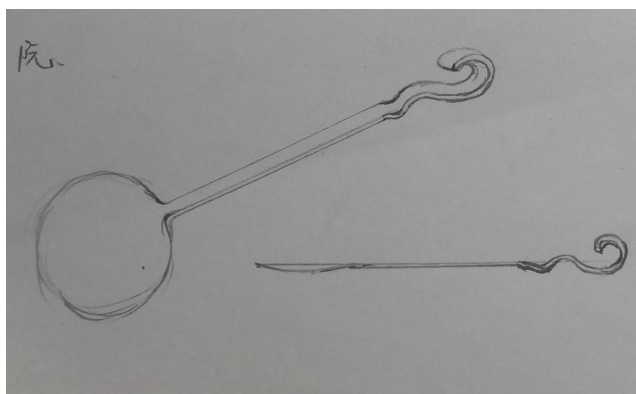


图 3.1.1 模仿阮咸设计的瓷勺草图初稿（图片来源：作者拍摄）

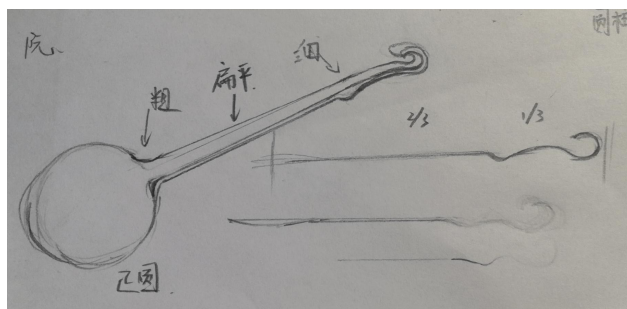


图 3.1.2 模仿阮咸设计的瓷勺草图定稿（图片来源：作者拍摄）

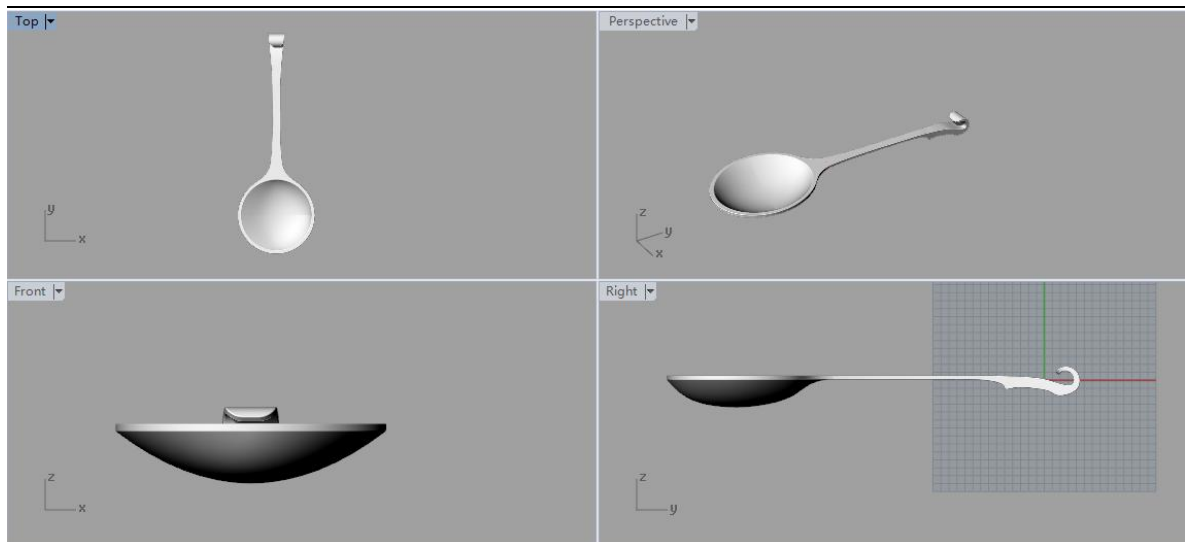


图 3.1.3 rhino 软件建模完成图（图片来源：作者制作）

建模完成后在白瓷的基础上进行两种外表处理，一种是传统的青花瓷，一种则为现下流行的莫兰迪色，两个系列针对不同的人群，尽量使设计出来的文创产品满足市场需求，从最初的灵感到最后的成果如下图所示。

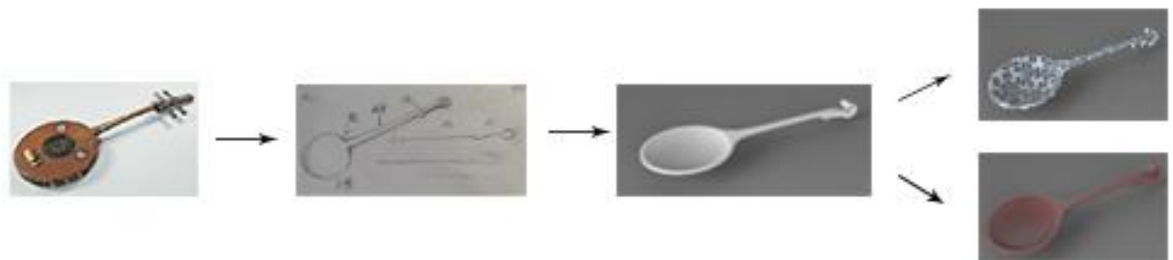


图 3.1.4 灵感来源到设计的转化过程（图片来源：作者制作）

3.2 琵琶

琵琶的乐器形状虽然一开始就联想出来，但中间在制作模型的时候改过很多次，其中最让人难以抉择的地方就是琵琶外形的勺子在柄杆处是弯曲状态还是平滑状态。最开始，吃米线来灵感的勺子弯曲向下的，但画草图时，为了五个统一有整体感，设计的是平的，等五个模型都做起来放一起时，又觉得太过统一，在细节方面还是要各有各的特色才行，于是确定模仿琵琶的勺子在柄杆处从侧面看形成一定的弯曲度。再有琵琶的外形轮廓在模仿的时候由于颈项部分较短且顶头部位繁复华丽，在提取它的外形特色时也要化繁为简，为便于使用，符合人体工程学，颈项部作为勺子的柄杆处要适当拉长，同时还要确保从俯视的角度看勺子头部与柄杆的连接处要具有琵琶的美感。在画草图时可能手绘效果比较好，但在建模的过程中由于是三维，某些曲线由

于受到技术的制约，不会达到最理想的效果，且在进行琵琶式勺子建模时要对比阮的勺子的大小，过程如下。

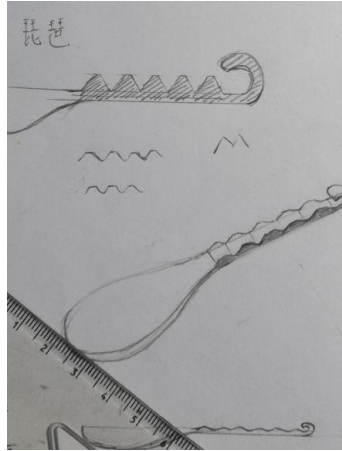


图 3.2.1 模仿琵琶设计的瓷勺草图初稿（图片来源：作者拍摄）

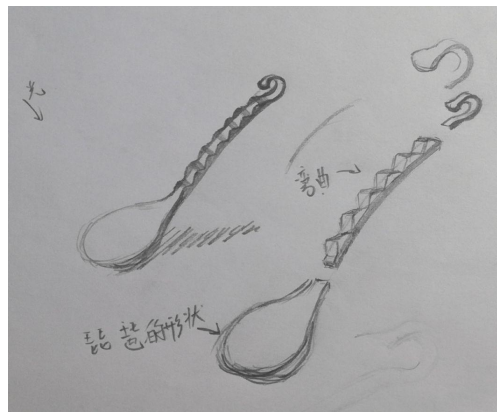


图 3.2.2 模仿琵琶设计的瓷勺草图定稿（图片来源：作者拍摄）

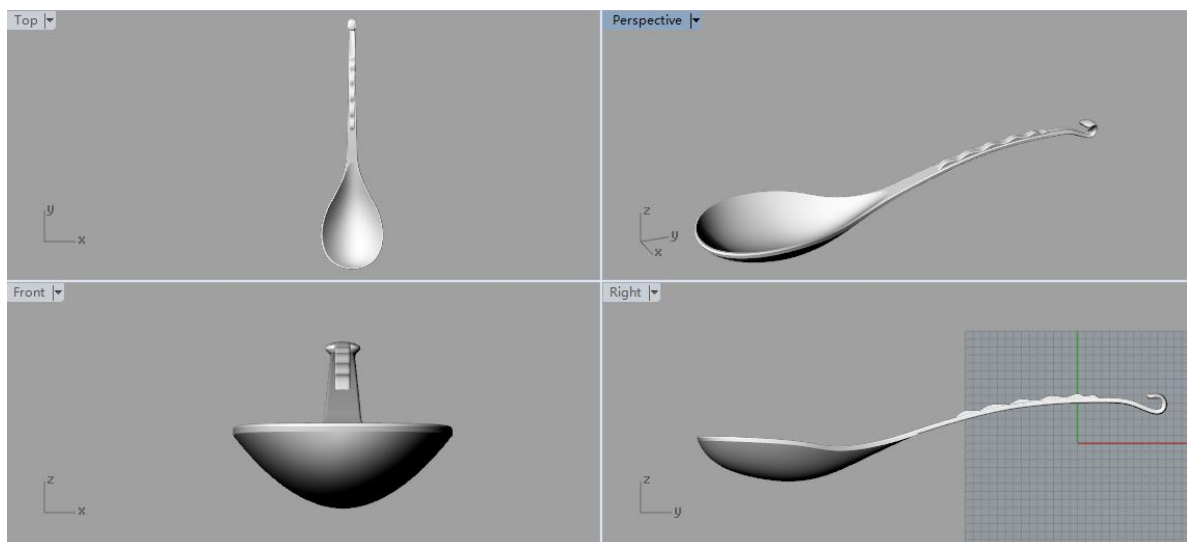


图 3.2.3 rhino 软件建模完成图（图片来源：作者制作）

在完成建模之后，首先将模仿琵琶的勺子进行表面的渲染，将模型渲染成瓷白的质感，之后外表进行两种处理，一种是青花瓷的样式，另一种则用莫兰迪色，这样模

仿琵琶的瓷勺设计从一开始的灵感到最后的转变为下图所示。

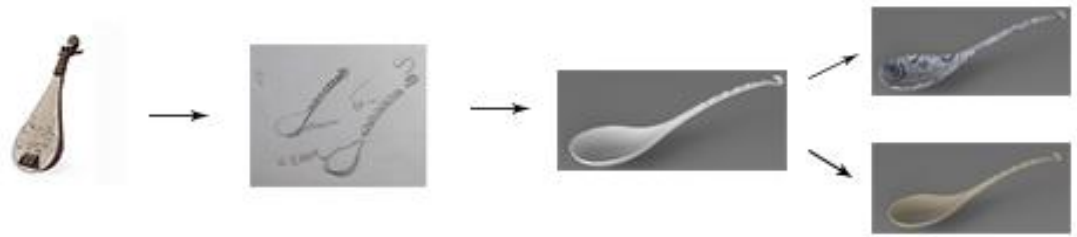


图 3.2.4 灵感来源到设计的转化过程（图片来源：作者制作）

3.3 古琴

一开始的造型设计主要受了网络上的图片影响，觉得有些造型非常奇特，如果最为参考对象的话更有价值，所以设计的并不好看，之后随着对古琴的深入了解，找到了外形具有参考价值，且易于做成勺子的形状的落霞式古琴。不管是哪种形式，最主要的一点就是这个勺子的底端是平的，不同于其他勺子的圆润曲线，所以建模的时要注意直线与曲线的连接，具体如下图。

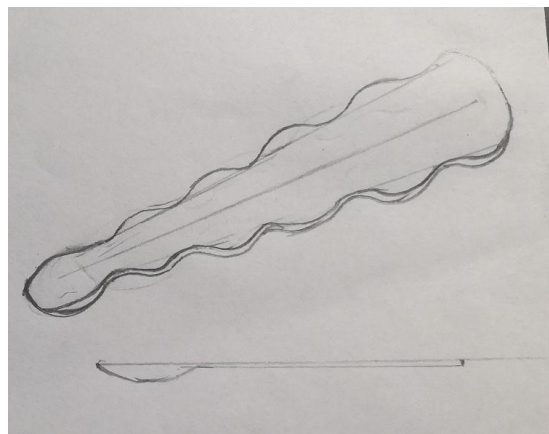


图 3.3.1 模仿古琴设计的瓷勺草图初稿（图片来源：作者拍摄）

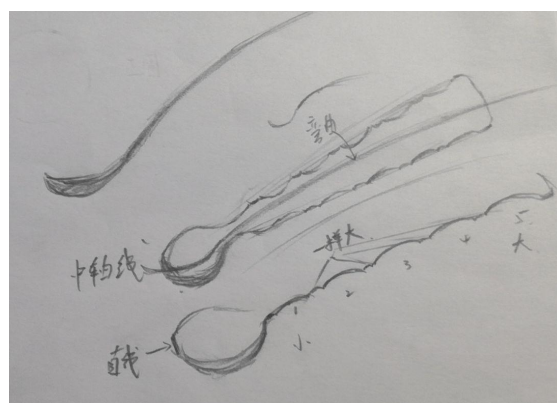


图 3.3.2 模仿古琴设计的瓷勺草图定稿（图片来源：作者拍摄）

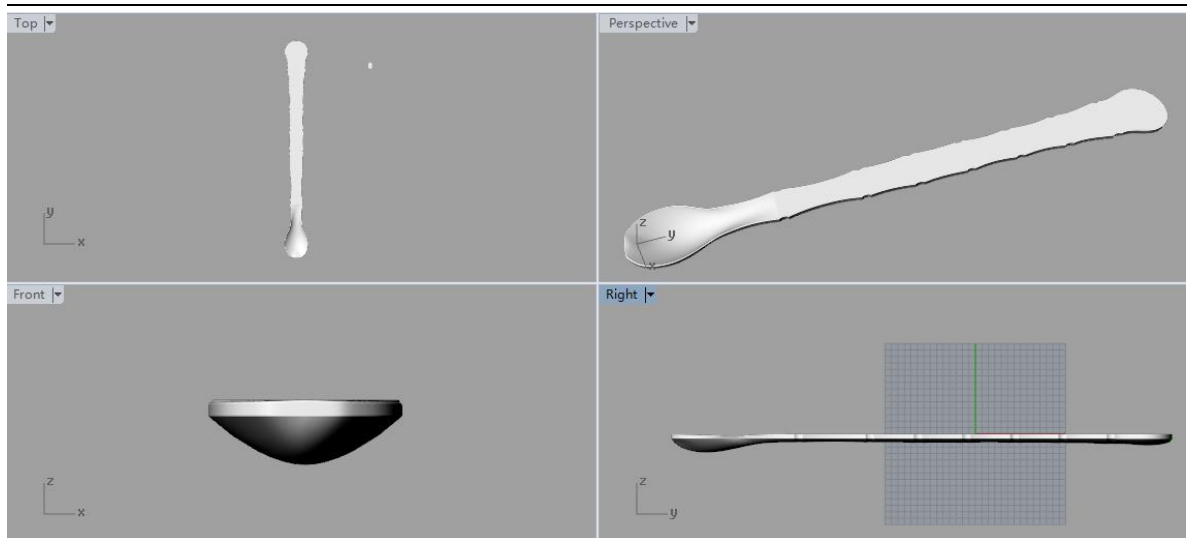


图 3.3.3 rhino 软件建模完成图（图片来源：作者制作）

古琴的瓷勺设计在建模完成之后要进行表面的渲染，先将表面渲染成瓷器的质地，颜色为白色，这样便于处理之后的渲染效果，之后渲染成一开始确定的青花瓷跟莫兰迪色，青花瓷迎合传统观念，莫兰迪色追求当下潮流，从古琴的最初灵感到最后渲染效果如图所示。

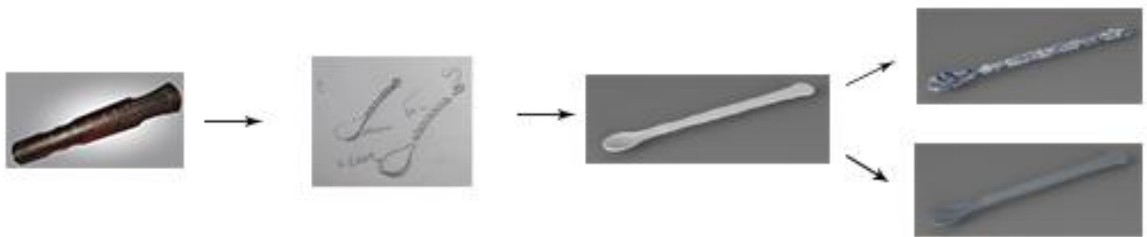


图 3.3.4 灵感来源到设计的转化过程（图片来源：作者制作）

3.4 二胡

二胡的设计最大的特点就是勺子是六边形，还有在勺子的顶头部位的仿二胡设计，一开始画草图时没注意将二胡的头部摆放成沿 x 轴线的方向，在建模型时改为 z 轴方向，这样使用起来更为方便，提升拇指与食指之间的使用体验，且模型制作时发现草图存在不少问题，三维比二维带来的感官更为强烈，争议最大的一点就是琴杆处之间的连接，并且建模的难点也在这处（连接处的曲面如果过度自然），最终决定参考二胡这个乐器是怎样做出流畅的线条感，最终完成了建模。过程如下。

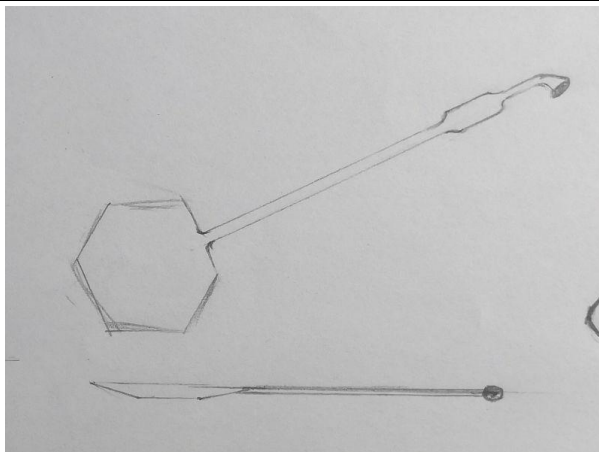


图 3.4.1 模仿二胡设计的瓷勺草图初稿（图片来源：作者拍摄）

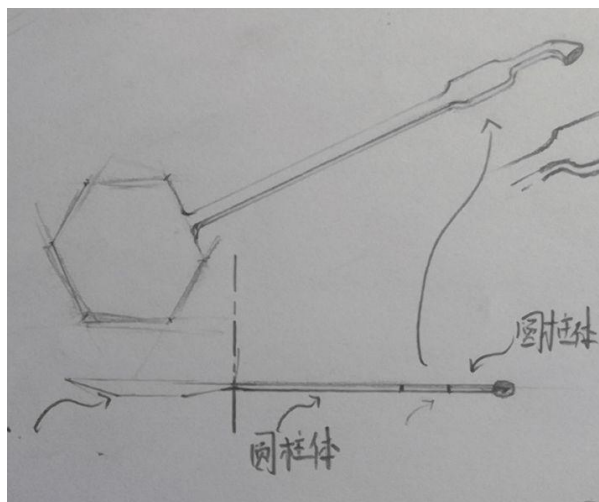


图 3.4.2 模仿二胡设计的瓷勺草图定稿（图片来源：作者拍摄）

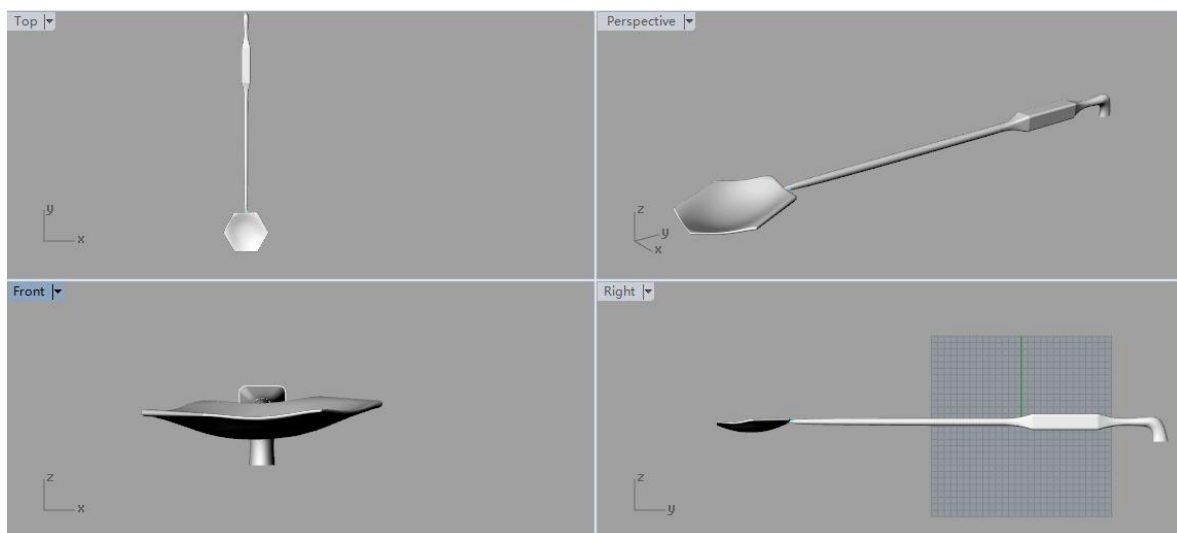


图 3.4.3 rhino 软件建模完成图（图片来源：作者制作）

在二胡的模型确认好之后就要进行渲染处理，最终成果图则为先前确认好的青花瓷纹样及莫兰迪色，从始至终的流程图如下所示。

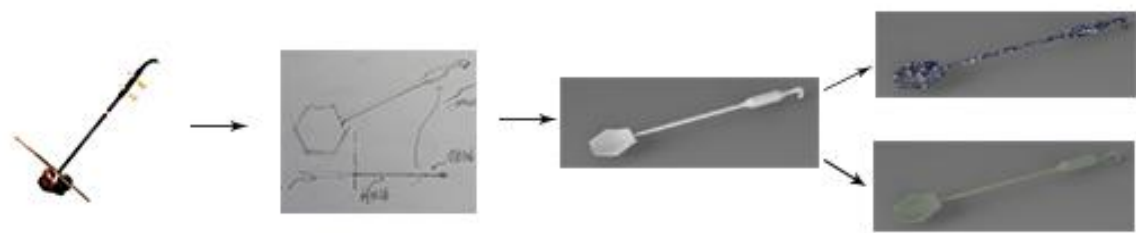


图 3.4.4 灵感来源到设计的转化过程（图片来源：作者制作）

3.5 三弦

三弦琴，又称三弦，是中国的弹拨乐器。其名最早出现于明杨慎《升庵外集》：“今次三弦，始于元时。”坐奏，琴身放在右大腿上，左手按把位，琴身呈 45 度。三弦弹奏方式，依大小三弦不同作区分，通常小三弦是使用拨片拨奏，大三弦戴假指甲弹奏。

第一次看见这个乐器时感觉之前在一部日本动漫电影里见过，当时记得是要用一个拨片来弹奏，因此在设计最初的时候就把拨片的三角型元素融入到整个勺子的头顶部位，其余部位就按照三弦这个乐器的外轮廓进行，需要注意的一点就是三弦比阮跟琵琶都要长。设计过程如下。

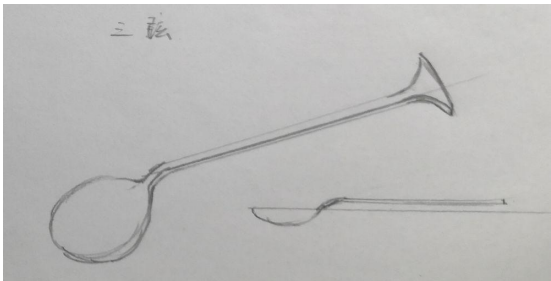


图 3.5.1 模仿三弦设计的瓷勺草图定稿（图片来源：作者拍摄）

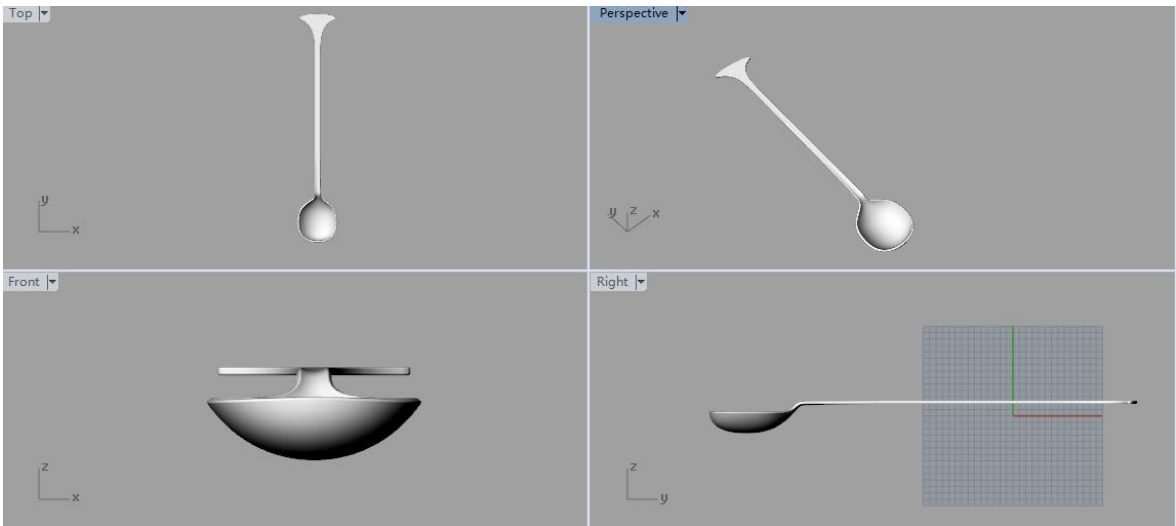


图 3.5.2 rhino 软件建模完成图（图片来源：作者制作）

最后的三弦模型从灵感爆发到模型制作是最为顺畅的一个，在模型完成之后就立马进行了白瓷的渲染，之后将青花瓷的纹样融入进去，又渲染了一个莫兰迪色系的效果，过程如下。

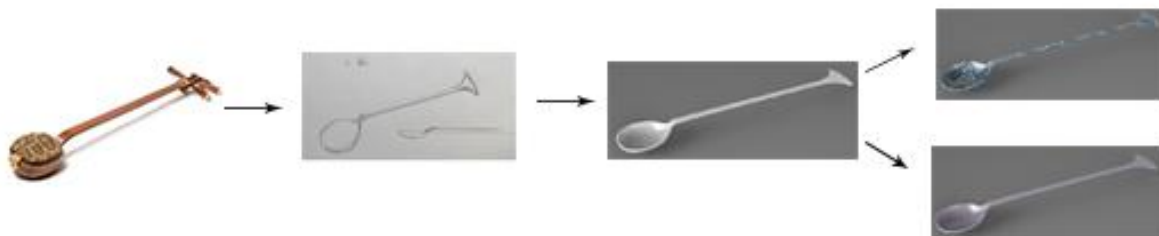


图 3.5.3 灵感来源到设计的转化过程（图片来源：作者制作）

4 渲染成果展示

材质方面一开始便已经确定为瓷的质感，所以在这方面青花瓷是绝对不能缺少的，用五种不同的青花瓷纹路对应使用在不同的五个模型当中，在统一当中寻求变化，在变化当中保持统一；再有一组的渲染则是在保证瓷的质感后，在颜色上寻求现代感，虽然瓷器有着几千年的文化传承，但为了贴合市场，尽量满足喜欢购买文创产品的小青年的喜好，所以将颜色选为莫兰迪系，尽量实现产品价值的变现。如图。

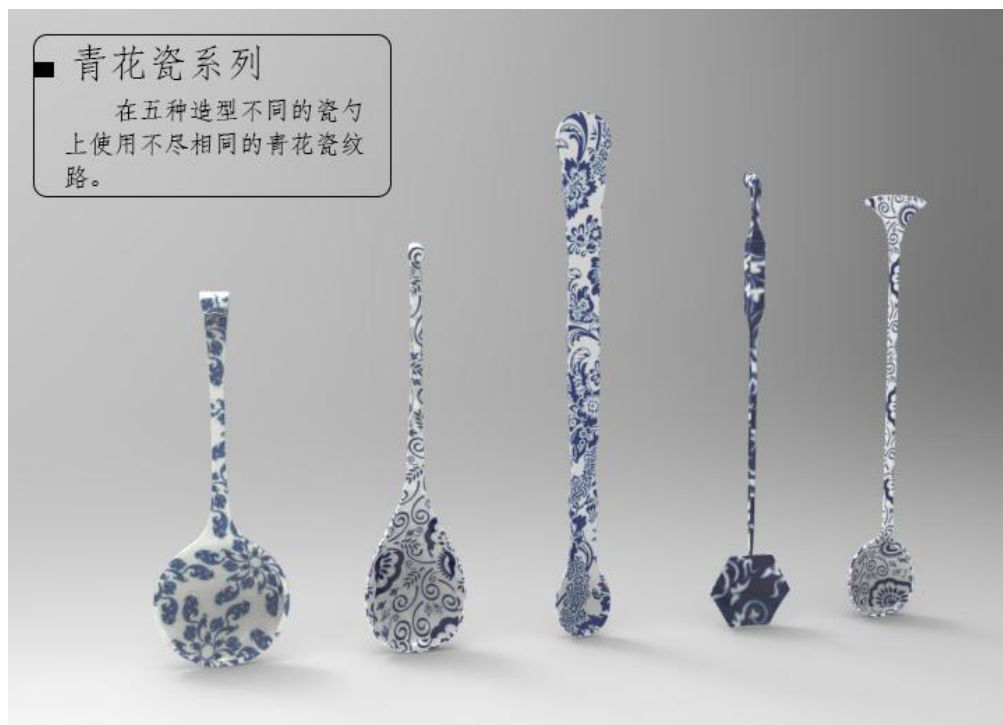


图 4.1 青花瓷系列渲染效果图（图片来源：作者制作）

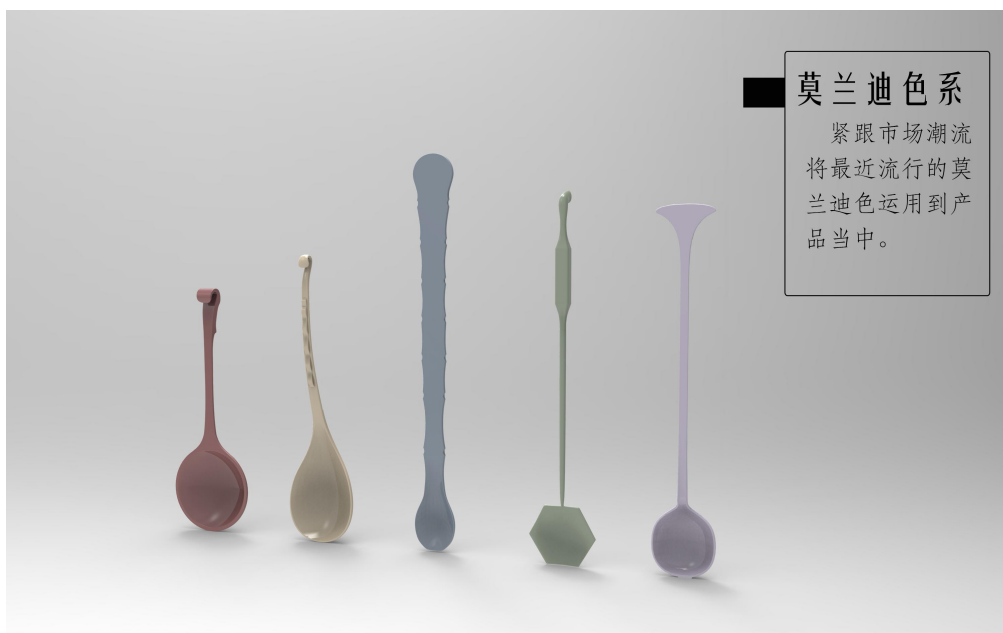


图 4.2 莫兰迪色系渲染效果图（图片来源：作者制作）



图 4.3 整体渲染效果图（图片来源：作者制作）



图 4.4 青花瓷系列旋转效果图（图片来源：作者制作）



图 4.5 莫兰迪色系渲染效果图（图片来源：作者制作）



图 4.6 整体渲染效果图（图片来源：作者制作）

5 我国文创产品的现状

受多种因素制约和影响，我国文化创意产品设计开发起步较晚。直到 20 世纪 90 年代后期，文化创意产品开发领域才开始探索。近年来，在各方的努力下通过组织举办文创培训、论坛研讨、创意大赛、产业展会等相关实践活动，文博界才普遍提升了对文物合理利用及文化创意产业的认识，文化创意产品开发才真正兴起。

5.1 我国文创产品存在的问题

我国文创产品存在一些问题，比如功能定位不清，相关文化特色不明显，政策机制不完善，对经济的贡献率偏低等等问题，总体来货处于探索，发展的初级阶段。

5.2 我国文创产品的发展前景

随着人们生活水平不断提升，我认为从整体的国民趋势上来讲会有很大的发展空间，虽然目前有诸多的问题需要解决，但恰恰说明人们开始关注，有了关注度，隐藏的问题才能被发掘，才能被解决。国民素质教育的普遍提高，也提高了人们的审美及内涵，传统文化也在广阔的市场上有自己的一席之地，且在时间的磨砺中越发显现出其中的韵味，在时代的大发展之下，各种传统的元素融入当下潮流，文创产品的未来是值得我们期许的。

结束语

从一个灵感的迸发到最后一系列产品的完成是需要不断创新与重复的过程，有些能够一蹴而就，有些则需要反复推敲，对于产品的造型最要经得起时间的考量。文创产品就是对传统文化的重新定义。

致 谢

感谢各位的认真观看，在论文即将付梓之际，思绪万千，心情久久不能平静。我的导师。我不是您最出色的学生，而您却是最尊敬的老师。您治学严谨，学识渊博，思想深邃，使我不仅接受了全新的思想观念，树立了宏伟的学术目标，领会了基本的思考方式，从论文题目的选定到论文写作的指导，经由您悉心的点拨，再经思考后的领悟，常常让我有“山重水复疑无路，柳暗花明又一村”。

再一次感谢所有在毕业设计中曾经帮助过我的良师益友和同学，以及在设计中被我引用或参考的论著的作者。

衷心感谢在百忙之中评阅论文和参加答辩的各位老师！

参考文献

- [1] 刘洋. 传统文化元素在文创产品设计教学中的探索[J]. 智库时代, 2019(52):206-207.
- [2] 胡瑶, 刘永旺, 吴寒, 陈思涵. 依托社会实践项目提升设计专业学生创新素质探索——以升平轩纸影馆文创设计为例[J]. 当代教育理论与实践, 2019, 11(06):139-144.
- [3] 马阳, 周凹凸, 周俊良. 基于城市旅游文化视角下古瓷器艺术与旅游文创产业融合发展探析——以天津“瓷房子”为例[J]. 陶瓷, 2019(12):66-70.
- [4] 郑涵予. 基于地域文化的东北文创产品设计探析[J]. 科技传播, 2019, 11(23):173-174.
- [5] 李辉, 刘立妍. 设计竞赛推动下的学生创新思维能力培养的探索与思考——以文创设计竞赛为例[J]. 智库时代, 2019(49):211-212.
- [6] 胡逸卿, 王斌. 敦煌旅游文创产品的设计方法和开发价值研究[J]. 城乡建设, 2019(23):64-67.
- [7] 孙挚尹, 张微. 水彩校园文创产品的孵化过程与营销发展[J]. 绿色科技, 2019(22):255-256+260.
- [8] 钟新淼. 浅谈博物馆文创产品中的雷同现象[J]. 首都博物馆论丛, 2019(00):137-142.
- [9] 何宇瑶, 徐力. 消费升级背景下文化创意产品的经济价值与产业发展之路[J]. 设计, 2019, 32(21):51-52.
- [10] 谷燕. 工匠精神下的江苏旅游文创产品设计开发[J]. 设计, 2019, 32(21):122-124.
- [11] 朱琳, 郭昱. 基于服务设计思维的淮盐旅游文创产品设计[J]. 居舍, 2019(33):102.
- [12] 李姝, 湛磊. 浅析中原文化在现代设计中的表达——以文创产品为例[J]. 大众文艺, 2019(22):62-63.
- [13] 苗梅花, 纪园园. “非遗”视角下的陶瓷产品创新设计研究[J]. 大众文艺, 2019(22):139-140.
- [14] 邹晶晶. 洛阳陶瓷文创产品设计开发[J]. 美术教育研究, 2019(22):72-73.
- [15] 罗科勇. 基于信息化语境下文创产品设计的交互体验分析[J]. 现代经济信息, 2019(22):404.