

蛋糕裱花基础

——动物生肖篇

王 森 主编

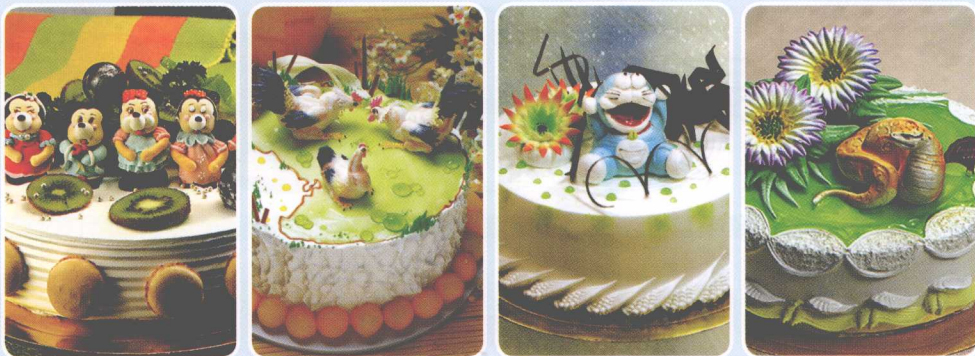
辽宁科学技术出版社
沈 阳

序

企业生存依赖于技术，技术的发展提高了生产力，烘焙业的发展也是如此。改革开放以来，我国烘焙业得到迅猛发展，特别是裱花蛋糕饼业遍布全国各个角落，深受消费者喜爱，从目前看来，裱花技术的高低直接影响糕饼业的经济效益及长远发展，技术已成为烘焙业发展的第一生产力，裱花艺术人才已是烘焙行业的支柱。

为了寻求发展，有许多企业和从业者都在努力地探索烘焙艺术的开发与运用并取得了一定的成绩。我从事烘焙业已有20年的时间，在长时间的教研与实践过程中，已摸索出一条属于自己的裱花装饰风格。多年来，我一直在追寻裱花技术发展动向，建立了自己的裱花技术体系，出版和开发出许多有价值的裱花蛋糕装饰技巧书籍及工具，现将其中的一部分装饰技法汇编成书，以供更多读者学习借鉴之用。这一系列的书籍是注重基础讲解的专业教学书籍，随着您对西点的深入了解，您便能从西点制作中感受到创作所带来的成就感，这种感觉，会使您的人生觉得充实、精彩。当您技术上升到一定程度时，您就会发觉，原来我们平常所看到的生日蛋糕只是西点中最普通、最基本的手法而已，丰富的西点领域会使您觉得结缘西点是您人生中最大的一件喜事。

对于初学蛋糕装饰的人来说，一个好的开端和拥有一个系统正规的训练方案是尤为重要的，现在烘焙行业蛋糕装饰的书籍很多，风格、手法各有千秋，但是关于裱花的专业书籍却少之又少，作为专业从事研究艺术西点的我们来说，有责任也有义务规范裱花培训、教学系统，因此，我们编辑了一套系统的裱花培训书籍，书中的内容由浅入深，环环相扣。在学习蛋糕装饰基础时，初学者刚刚起步，奶油的出量及双手的配合能力很差、卫生意识太弱、情绪控制力不强，这些因素如果不克服，那么对裱花蛋糕的深入学习很难进行下去的，只要您调整好心态，不要急于求成循序渐进地学习，多看、多听、多练，只有根基扎实了才能进入中间课程内容的学习。教学经验告诉



我们，许多学生在中间这个阶段学习的兴趣及热情比较高涨。练习时应注重整体和局部交替练习，在提高细节刻画能力的同时注意加快速度，只有这样才能不断地深入下去。

在这本书中，需要深入学习的内容是动物整体蛋糕的制作。在书中你会看到动物的点、线、面构图方法，书中从人们喜爱的十二生肖蛋糕到狮子、豹子、熊等生肖之外的仿真动物、卡通动物的制作，且我们在每种动物、生肖中都加入两种以上的动态制作方法，详尽的动态讲解能有效地帮助您自学成才。在我们多年的教学经验中发现，初学者学习生肖、动物蛋糕常见的错误有：

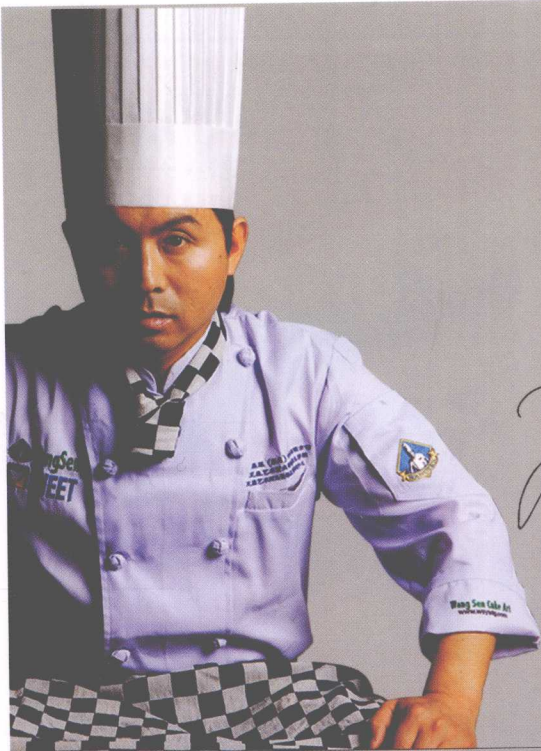
1. 找不准圆嘴角度及身体的比例。

2. 鲜奶油的出量不能出入自如，就是说手感找不到，这是因为对奶油的练习时间太短，多练习挤各种圆球可在短时间内找到手感（至少每天练30分钟）。

3. 对所做的生肖、动物不了解其内在结构，导致不知道制作时花嘴运动轨迹。

在出版此书时，我深知基础在我们这个专业的重要性，所以我们以“忠于基础”的思想来完成这本书的制作。

希望初学者通过阅读本书，扎扎实实地学习，以快速达到目标。



作者简介

王森——现为森派西点蛋糕配料及装饰应用研究中心的首席研究员、中国烘焙西点国家级裁判员、中国焙烤协会专家组专家、中国烘焙专业杂志特约撰稿人、王森烘焙技术学校校长、森派食品有限公司董事长。自1998年创办王森西点蛋糕应用研发中心以来，给中国的烘焙业创造了一个又一个惊喜。

**基础篇 / 1****仿真动物系列 / 11**

- 豹子 / 12
- 北极熊 / 14
- 长颈鹿 / 16
- 袋鼠 / 18
- 浣熊 / 20
- 狮子 / 22
- 梅花鹿 / 23
- 猫 / 24
- 松鼠 / 26
- 水獭 / 28

仿真生肖系列 / 29

- 鼠 / 30
- 牛 / 32
- 虎 / 34
- 兔 / 38
- 龙 / 40
- 蛇 / 42
- 马 / 44
- 羊 / 46
- 猴 / 48
- 鸡 / 52
- 狗 / 54
- 猪 / 56

卡通动物系列 / 57

- 趴着熊 / 58
- 叮当猫 / 60
- 加菲猫 / 62
- 高飞狗 / 64
- 米老鼠 / 66
- 跳跳虎 / 68
- 趴着猫 / 70
- 皮卡秋 / 72
- 可爱雪人 / 74
- 坐着熊 / 76
- 小鱼 / 78
- 小鹿 / 80

卡通十二生肖系列 / 81

- 鼠 / 82
- 牛 / 84
- 虎 / 86
- 兔 / 88
- 龙 / 90
- 蛇 / 92
- 马 / 94
- 羊 / 96
- 猴 / 98
- 鸡 / 100
- 狗 / 102
- 猪 / 104



基础篇

一、制作仿真动物时（植脂）鲜奶油需要打发的程度



通常情况下，制作动物所需的奶油为中干性发泡，打发程度如上述3张图片所示：

图1为在快速搅拌情况下，快要打到位的状态，此时的奶油有很明显的波浪花纹，花纹纹路清晰，鲜奶油光泽度较强，打发的奶油与桶边会有很明显的一道沟（边距离较明显）。

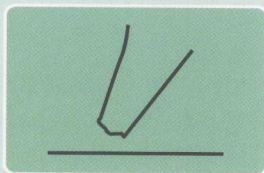
图2为奶油打好时，在慢搅时出现的现象，鲜奶油呈团状包在搅拌球上。

图3为用刀压入奶油深处约2厘米处，挑起一块奶油呈尖锋直立状，且鲜奶油光泽度较强，气孔分布均匀，通过以上3种现象可判断奶油是否打发到位。

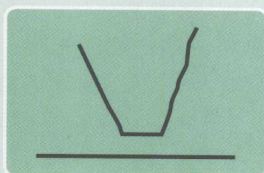
二、圆球

初学制作动物时，要从挤圆球开始练习，要清楚圆嘴不同角度所挤出的球体变化。

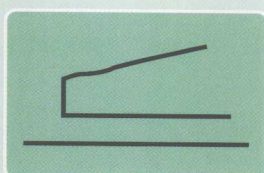
圆嘴挤球的角度图示：



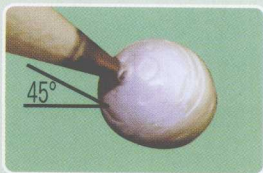
倾斜35°角



垂直的角度



圆嘴平行



圆嘴与水平面成45°角



挤立体球时圆嘴要插入奶油0.2厘米

三、制作动物的表现手法分为半立体和立体两种

现将半立体手法步骤图分解如下：



图1：半立体动物大都是从臀部开始（也有从脖子开始挤的），圆嘴垂直从臀部开始挤球，挤的时候要保持所挤的球体粗细一致且是做曲线运动，眼睛余光要看背部的曲线走向，只有这样才能挤出优美的比例、标准的身型。

图2：因其半立体动物在制作时要把透视效果表达出来，也就是远处的小、近处的大，为了能将远处的腿表现出来，制作时圆嘴呈垂直角度，圆嘴一侧贴在动物腹部，先挤出与头部球宽一样的大腿，再走曲线，圆嘴要边运动边降低垂直的高度，同时奶油的出量渐渐变少，其目的就是表现粗细变化，到小腿关节处时，圆嘴要下意识在原地将奶油向下压，这样就能压出骨头“硬”的效果（我们称这一动作叫顿）。

图3：做到外侧腿时（近处的表现手法），圆嘴要插入身体里，插入的位置如图中所示，圆嘴可垂直也可倾斜 45° 角，挤出由粗到细的腿且腿的总体长度要比里面的腿略长些。

图4：在胸部的位置垂直圆嘴挤出一条直线，这条直线是向后腿方向倾斜摆放的。

图5：做外侧腿时圆嘴垂直或倾斜 45° 角插入身体，拉一条直线与下边那条腿交叉呈 45° 角。

图6：做头部时圆嘴要插入脖子尖端向下一点的位置，切不可在最尖处插入圆嘴，否则挤出的头曲线与背曲线不能连成一条线，那么做出的头会不自然，不像自然地身体里长出的。（图1为正确的背头曲线走向）

图7：任何动物吹腮部时，吹的位置大都在图中所示的位置，且吹的球的形状也都差不多。

立体动物侧卧的制作流程：



图1：挤立体趴着的动物时圆嘴与水平面成 45° 角，先挤身体，按不同的动物身长与头长的比例挤出身体的长度，一般的动物身长多为3~4个半头长（不加头），图1中先挤了3个头长的球。

图2：第4个球着重表现动物的胸部，从图中所示的圆嘴角度及位置挤出半个头长的脖子。

图3：做身体向一侧发展的动态时，内侧的腿制作要注意，因为透视的原理，内侧的腿要比外侧的腿扁且略短些。

图4：外侧的腿插入体内内开始挤出如图中所示的腿的走向。

图5：挤动物前腿时，腿是略带曲线走向的。

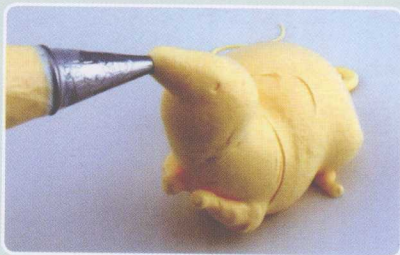
图6：挤头部时，圆嘴一定要从脖子的尖端偏下方处开始挤，圆嘴插进去约0.2厘米，然后挤出头部（略带曲线的走向）。

图7：给立体的动物吹腮部时，大部分动物腮的位置都在图中所示的位置，且圆嘴吹的球的形状也大都如图7所示的效果。

图8：仿真动物的眼睛都是用三角袋挑出来的，挑的时候心中要明白眼睛的形状是什么样的，如虎的眼睛是平的，鼠的眼睛是斜的。

图9：动物的细袂注意要点：材料一定要用巧克力线膏，线条要从粗向细由里向外地画出五官。

四、动物头部的两种特性



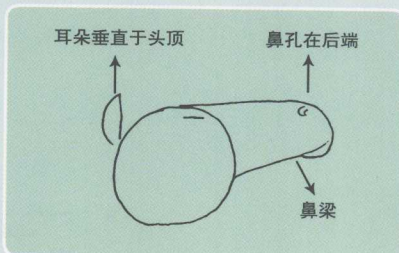
水滴形头部，如鼠、羊、马、狗等动物。



球形头部，如狮子、虎、豹、猫等动物。

五、食肉型动物与食草型动物的区别

1. 鼻子：食肉型动物的鼻头较突出，食草型动物的鼻头稍扁。嘴巴后方上部，食肉型动物表现鼻头即可，而表现食草型动物时必须制作出鼻孔的效果。

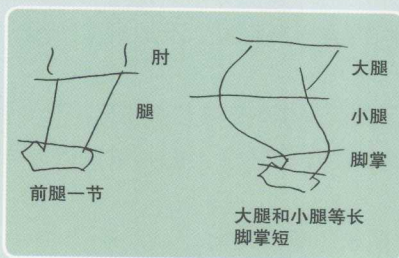


食草型动物

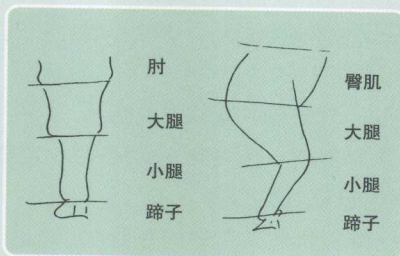


食肉型动物

2. 四肢：食肉型和食草型后腿都是3节，而食肉型1、2两节相等，粗细变化不大。食草型3节相等，食肉型前腿为1节，食草型为2节。



食肉型前后腿

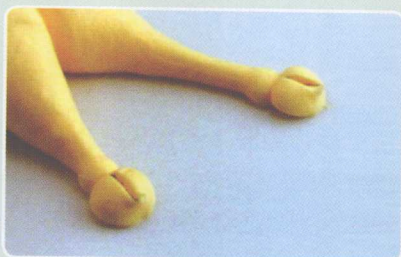


食草型前后腿

3. 脚：食肉型有脚掌，脚趾上有爪尖；食草型只有蹄子，有的呈圆形，有的为两瓣。



食肉型脚



食草型脚

4. 尾巴：食肉型尾巴偏长，食草型尾巴多数都偏短。

5. 牙齿：食肉型牙齿尖，不论上下都有8颗。食草型没有牙齿，基本上是平齿。

6. 眼睛：食肉型和食草型眼睛的裱法，大多数的食肉型眼睛为平视，而食草型多数为侧视45°。



平视的眼睛



侧视的眼睛

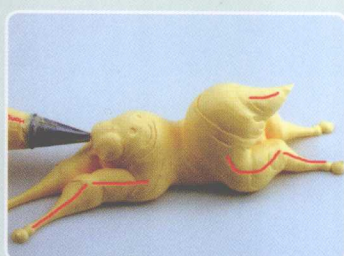
六、制作立体动物的三种造型



向上发展的身体（坐姿）



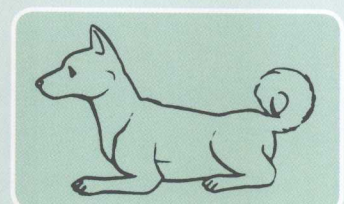
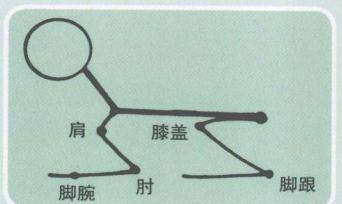
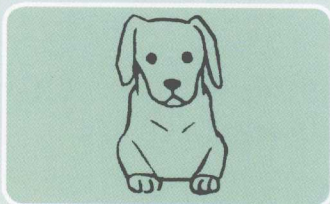
向一侧发展的身体（侧卧）



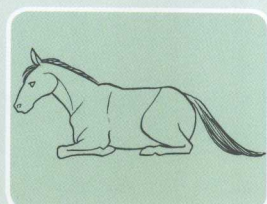
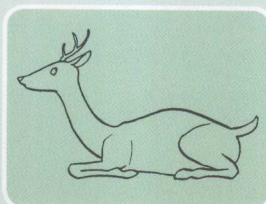
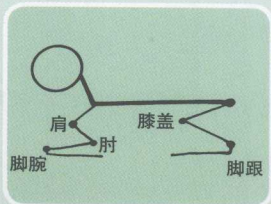
向两侧发展的身体（卧姿）

七、常用的四肢制作法

1. 食肉型的常用姿势：前腿分为肩、肘、腿、脚掌4部分，后腿分为大腿、小腿、脚掌、脚趾4节。



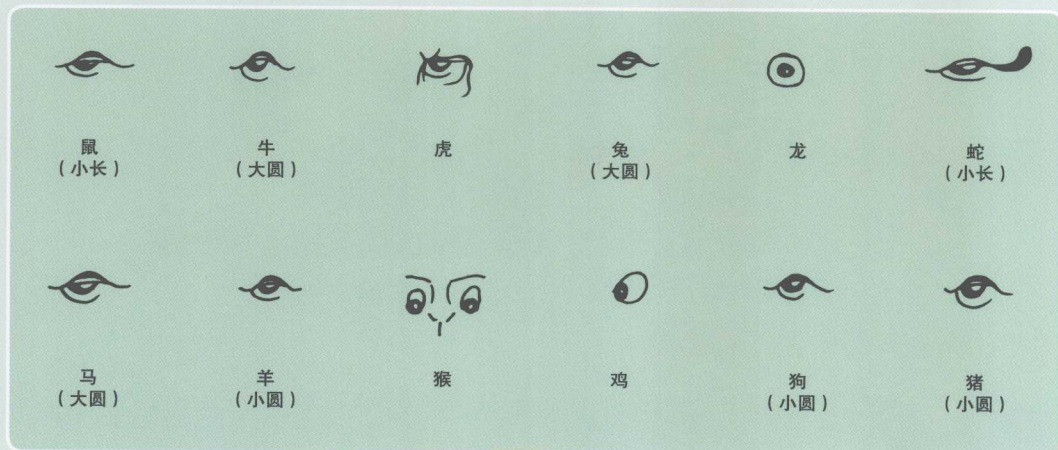
2. 食草型的常用姿势：前腿分为肩、肘、大腿、小腿、蹄子5部分，后腿分为臀肌、大腿、小腿、蹄子4部分，注意在制作弯的关节时，只能向外侧弯或垂直向下弯。



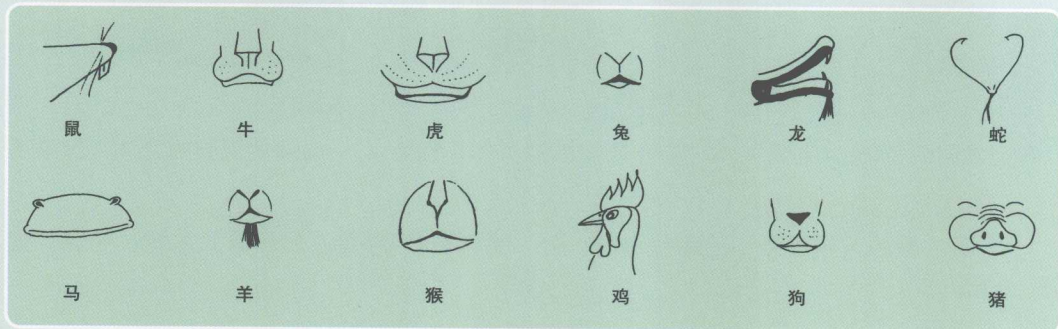
八、仿真动物的面部表情

1. 控制眼睛大小形状，要根据动物的性情特征来表达，性情温顺的动物瞳孔大、眼角向下，性情凶猛的动物瞳孔较小、眼角向上吊起。（主要靠下眼线，上眼线起辅助作用）。

2. 十二生肖眼睛的表现

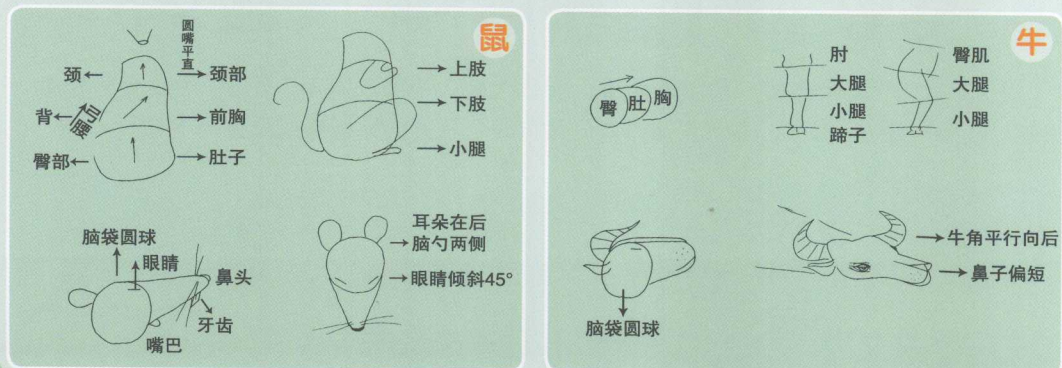


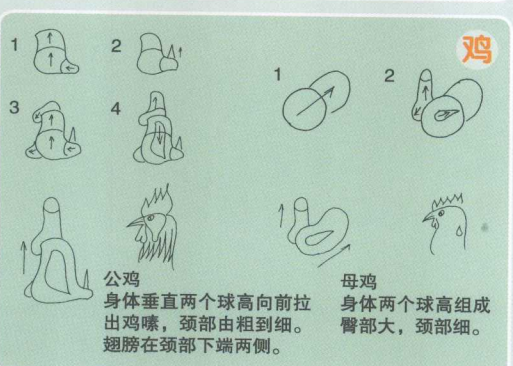
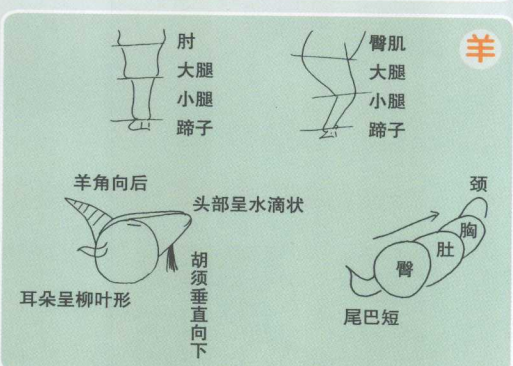
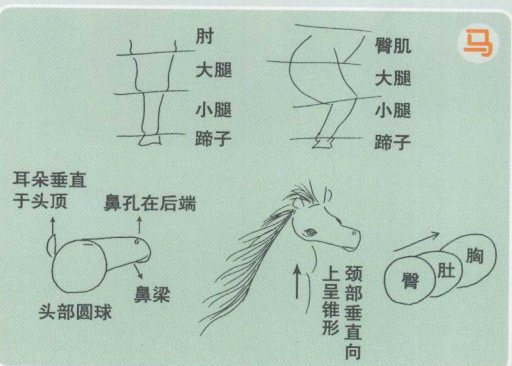
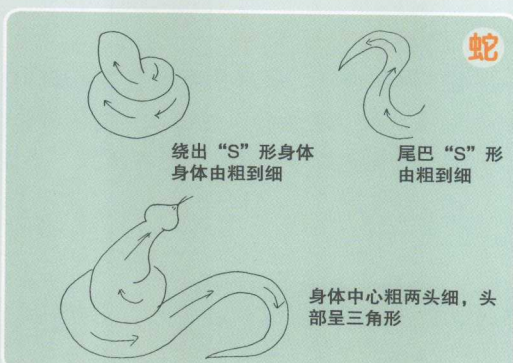
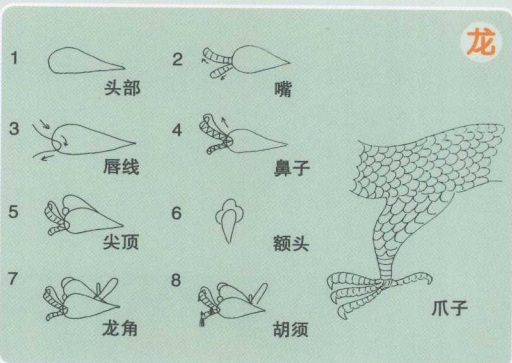
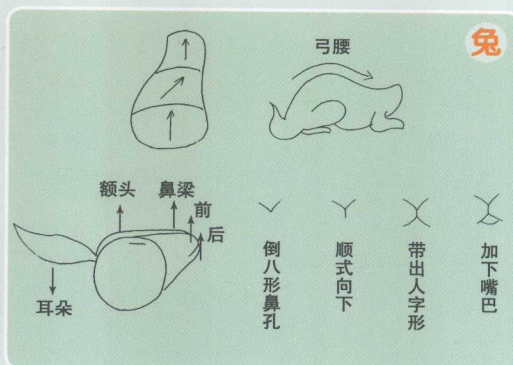
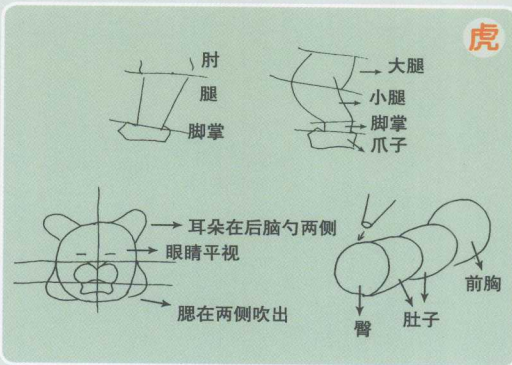
3. 十二生肖嘴部的表现

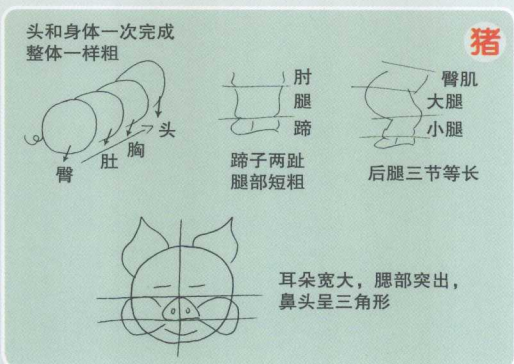
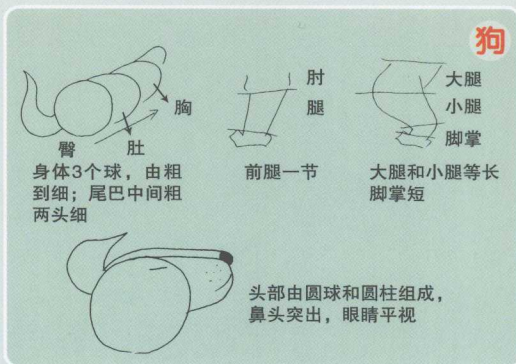


九、十二生肖身体制作示意图（供初学者参考）

下列示意图说明身长由多少个圆球组成及圆嘴的走向、腿的制作比例、面部五官及吹球的位置，只有在制作前充分了解生肖的比例及特征，才能更好地表达出动物的形体。







十、动物的表现手法

图1为仿真式，多采用可塑性强的材料将其真实世界的动物等比例的缩小表现，细到身上毛发效果、肤色的深浅过渡、面部的肌肉表情都要表现出来。

图2为抽象式，多采用天然的水果、巧克力或饼干等材料拼成动物造型。

图3为卡通式，多以夸张动物的某一特征为表现重点，如米老鼠耳朵大、头大的特点。



十一、制作仿真生肖时易出现的错误

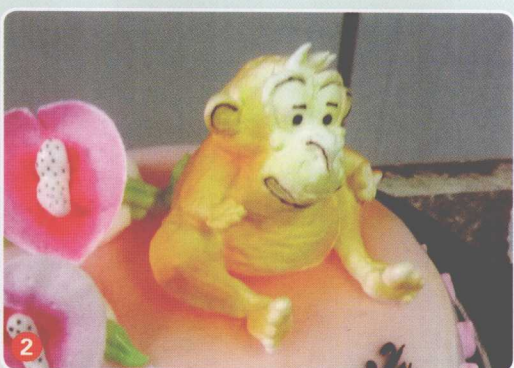
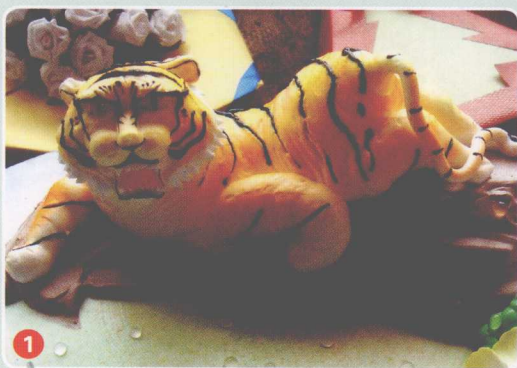


图1分析：这只虎为下山猛虎，下山虎给人的感觉应该是凶猛的表情，所以这只虎在眼神上表现不到位（应多看些虎的表情图画），另外，前腿做的过于弯曲，没有把关节的坚硬效果表达出来，显得肢体没有力度。肢体与面部表情（面部的肌肉）表现不到位是提升者最容易犯的错误。

图2分析：身体比例表达到位，肢体与面部表情表达较协调，只是鲜奶油的细度没有掌握好，奶油不够细腻，给人感觉粗糙，这种情况往往是因为最后制作主体造成的，应该是在表面处理好后就开始用大号圆嘴挤主体，这样就不会出现这种现象（蛋糕制作的细致这与操作时间及步骤有很大的关系）。

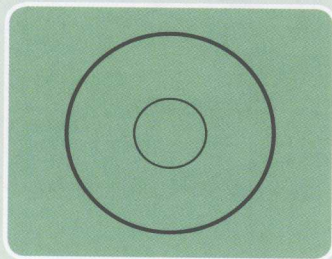


图3分析：这个动物肢体与面部表情制作的非常生动，但就是在细袜上有点粗糙，这是用果膏画的而不是用线膏，由于材料的选择错误导致细袜时线条粗细不均匀，黑色有深有浅，给人不利索的感觉，如果换成巧克力线膏就不会出现这种现象，所以说细节非常重要。

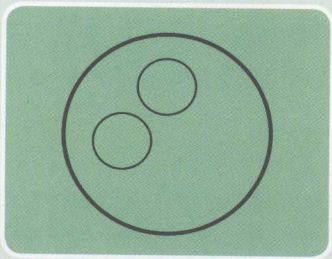
图4分析：这个动物细腻程度控制很好，但头与身体比例失调，且羊的面部表现太简单，五官的位置表达不准确，其原因还是对动物的比例及细节观察不仔细。

十二、生肖蛋糕常用的构图方法

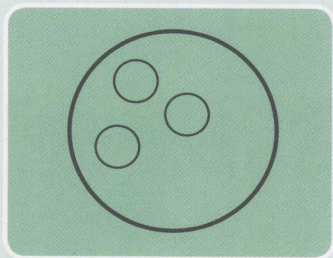
1. 一个点构图表达静止的动态感时，可把生肖放在中间。若想表达强烈的动态感，一定要在靠近蛋糕的一侧构图；若想表达奔跑的动态，前方一定要留白，如图中奔跑的马。



2. 两个动物构图时要把动物放在蛋糕的靠边处，方能显出较强的空间感及动态感。



3. 三个动物在一起时可呈正三角形构图，以静代动，显示沉着的风采之美。也可用倒三角形构图，以动代静，给人以活泼的风采之美。

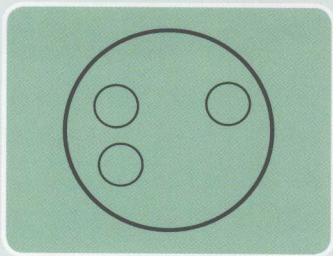


倒三角构图

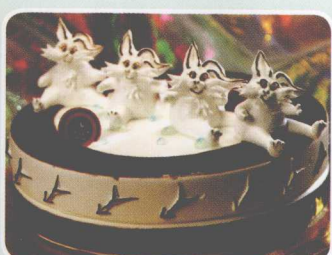
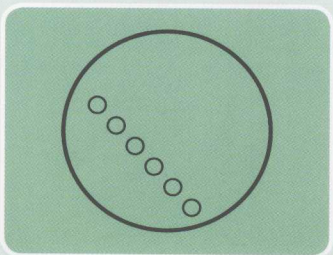


正三角构图

4. 三个点中的某一点距离较远，美在动中有静。其中两个点距离较近，但第三个点与其他两点要有一定的距离。



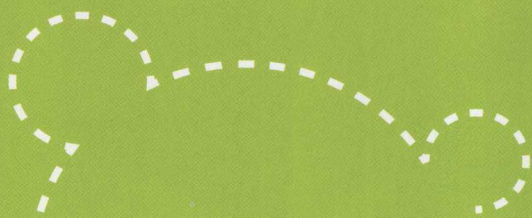
5. 多个动物在一起时呈直线排列，给人一种系列感、延伸感，也可排成曲线，更显柔和，更具亲切感。



十三、生肖蛋糕配饰的选择

十二生肖蛋糕是中国独有的，这种蛋糕在构图上要有浓厚的民族特色，以龙为例，龙要么是在天上飞，要么就在水里游，这才符合人们对龙的认识，也就是说在给生肖龙构图时最好是与水或云搭配。其他生肖也有它搭配的饰物，如制作鸡时，我们时常会想到昂首挺胸的公鸡或是一群鸡在觅食的画面；制作狗时，我们会想到狗叼个骨头或是趴在狗窝旁；制作猪时，我们会想到一群猪在吃食的画面；制作马时，我们会想到马在奔跑的情景；制作羊时，会想到一群羊在吃草的画面。另外，这些动物有一共同点，都是群居动物，所以在制作时，最好的构图方式是一群一群地表现比较有震撼力，除这种构图方式外，我们还可以把栅栏、树丛、小溪、草地、树桩、石头、房屋、小花等装饰物作为背景来衬托某一动物。

PART 1

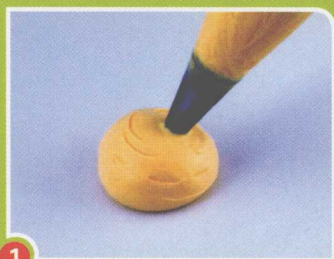


Fangzhen Dongwu Xilie

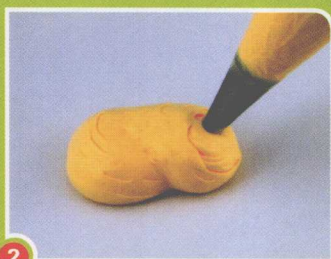
仿真动物系列



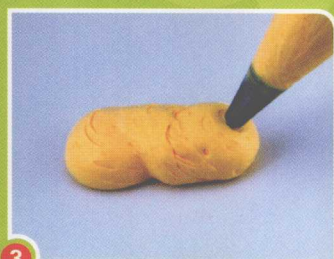
豹子



1 用29号圆嘴，以45°制作偏扁的圆球来表现臀部。



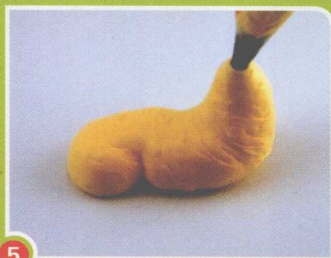
2 角度不变，再向前下方表现肚子。



3 角度不变，再向前上方制作表现肚子的第二个球。



4 角度不变，再向前上方表现前胸，略抬起。



5 角度不变，接着向上方表现锥形的颈部，角度垂直。



6 角度不变，插入第一个球和第二个球之间，路线呈“Z”形，由粗至细表现大腿、小腿和脚，脚应短些。