



【热帖】

当熊猫“滚滚”遇上中外名画

最近在网上风靡着几十张跟熊猫滚滚有关的动图,最奇特的是,你一看就会发现这些动图的原型是中外经典名画和经典电影,但其中的人物都变成了熊猫,形成了一种让人会心一笑的反差萌,顿时融化了一众网友的心。

□孔小平

中国风熊猫动图在网上流行

先是一组中国风的熊猫动图在网上流行起来。比如《簪花仕滚图》,原作是大家都熟悉的《簪花仕女图》,而在这组动图中,头戴一朵大牡丹花的滚滚,深黑色的眼圈,白白胖胖的大圆脸,手里正在抖动一个物件。

《滚滚夜宴图》真是太适合目前的高温天气了,原作是《韩熙载夜宴图》,图中四个滚滚有两个在扇扇子,而画面的色彩和构图等都与原作很像。

《滚滚步辇图》中有10只滚滚,加上是动图的原因,看起来滚滚们好像真的在前进的样子,每个滚滚都有着一双黑色的大耳朵,每只滚滚的表情和神态都不一样,看起来很是生动。

《秋江滚隐图》中,一只滚滚在船上渐渐打起瞌睡来,一个激灵醒来,一副呆萌的样子。这幅图的原作是《宋马远秋江渔隐图》,山水背景的意境也都还在。

《滚滚反弹琵琶图》看笑了一众网友,虽然憨态可掬的滚滚向来只有黑白两色,变身飞天后,身上的衣服鲜艳好看,不少网友说,熊猫终于有了彩色照片,但也有很多网友笑说,滚滚那么胖,还能飞起来吗?而且反弹琵琶的话,它们那么短的手,够得到不?

插画师将熊猫跟名画结合起来

产生这样创意的作者是深圳插画师阿龙。阿龙先将熊猫跟世界名画结合起来,中西反差的各种萌点也是很好玩的。比如《戴珍珠耳环的滚滚》,原作是《戴珍珠耳环的少女》,大家都知道滚滚的耳朵在脑袋上方,所以阿龙也是费心将滚滚的耳朵从帽子里“挖”了出来,再在上面坠上一只超级大又亮的珍珠,很多网友看后又笑说:



“咦,动图中,我们滚滚嘴里往外流口水是怎么回事?!好像很饿的样子。”

《蒙娜滚滚的微笑》的创作就更萌了,一脸微笑的滚滚,抬手撩了一下垂到肩膀的头发,眼睛还跟着眨了一下,超级乖巧,虽然跟原作的气质相差很多,但是很萌就对了。

给插画增添更多的互动和趣味

有意思的是,中西名画的创作之后,阿龙又将“魔爪”伸向了中西经典电影。比如在《哈利·波特》基础上的《哈利滚滚》,滚滚和一个长发美女各骑一把扫帚,飞驰在蓝天白云间。动图中,滚滚的大耳朵随着风还一动一动的,真是超级养眼。

《阿滚正传》不用说了,取材于《阿甘正传》的电影海报,滚滚变身成憨憨的阿甘,坐在长椅上,仰头看着天上一根飞来飞去的羽毛。

此外还有《熊猫大战》,模仿的是《星球大战》,《卧熊

藏猫》则模仿《卧虎藏龙》。超级萌嗲的还有《熊猫》,模仿的是日本动画电影《龙猫》,在雨中,熊猫和一个美少女各撑一把伞,熊猫顽皮地跳起落地,少女被弹跳起来,非常卡哇伊。

插画师阿龙说,想给自己的插画内容增添更多的互动和趣味,当时是每10天一个主题,有少女和滚滚相识游玩系列、电影COS系列,后来才有了滚滚世界名画和中国名画系列,算是一个循序渐进的过程。

“我很喜欢熊猫,算半个猫粉,就将熊猫结合到自己的创作中,没想到这样的新萌点,受到了网友们的关注。”阿龙说,其实画起来也不算容易,简单的要三个小时,但滚滚数量多的,就很复杂,要画一整天呢,不过好在画画是自己喜欢的事情,所以创作的时候倒是满心欢喜。至于为什么都做成了动图,他说自己是动画专业毕业的,而且滚滚的憨态可掬,加入了动态,也会更加生动。

现在网上有一句流行的话“面子越光鲜,里子就要越厚实”,在眼下最火热的几个科技互联网商业领域,这句话总结确实是它们商业模式胜出的开始。

拿下现最火热的“无人零售”来说,无人设备、自助贩卖机,凡是能跟不用人沾边的自助、智能设备和服务,都火到了要投资商蜂拥来抢的地步。

无人值守、无需服务、智能结算、自动扣款,这些看上去很美好、很黑科技的东西,背后其实都是大量的感应、

【日志】

面子与里子

□阿三

传输设备部署,第三方支付联络以及后续的铺货、补货、维护等大量具体工作,看似前端省了三五个店员,但后端需要增加的可能不只三五十个人。

更何况,一切无人服务,还要落在实实在在的人间,像本周爆出的,上海首个无人便利店缤果盒子,因为涉嫌违章建筑,而被查封。

看样子,我们还得老老实实再扫几年支付二维码,才能看到无人结算落地的时刻。不过,就算是现在无处不在的支付码,背后也是一场印刷和落实的繁琐链条。

比如二维码的印刷打印,就不是街边随便哪个文印店能解决的。要把大量字符串转换合成为二维码,并印刷、覆膜、打印,需要的是三五百万元一台的可变数字打印机,需要的印刷材质也是美国3M公司生产的1.2米宽、50米长的专用双面胶。

这还只是阿里口碑二维码打印的标准。为了应对友商之间层出不穷的撕扯、毁坏,像微信与支付宝、美团与饿了么,每天都有不计其数的大型印刷厂,日夜不停地印刷着各式精美、牢固的二维码贴纸和桌牌,同时有几十万合作商员工,穿梭在大街小巷,不停地发放、张贴和维护着支付码的渠道。

哪怕只是你打开手机摄像头,对准某个街边店的支付码,买下一支2元钱雪糕的微小支付,都是一场无穷人力与细节堆砌、对抗的战役结果。

对了,说到手机,不知道你打算更换新手机时,会不会选择走进也许已经陌生的线下实体手机卖场。

为了让你能在看到、摸到、用过的场景里购买手机,一些销量居前的手机厂商,已经形成了专卖店、大型卖场、渠道专柜甚至校园市场等遍布各线城市的庞大线下营销体系。

这让我想起王家卫那部写意的武术电影《一代宗师》,笑星赵本山在其中贡献了颇有深意的几句台词:“有人做面子,就得有人做里子,面子在外面请人抽一支烟,里子就要在背后杀一个人。”

在人口红利、流量红利日趋消退的今天,那些曾经靠着技术、模式等光鲜面子,就能赚取眼球和收益的商家,现在也得用人力和汗水的苦工里子,去兑换成功了。

近八成受访者表示身边沉迷手游的人多

手机游戏越来越火爆,不少人沉迷其中。特别是一些青少年,或在手游上投入大量现金,或因沉迷游戏影响学习生活甚至诱发疾病。对于手游防沉迷,人们有什么建议?

一项对2013名受访者进行的调查显示,73.9%的受访者喜欢玩手游,78.4%的受访者表示身边沉迷手游的人多。56.3%的受访者认为沉迷手游是因为生活缺乏目标。

天津某高校大一学生杜熠婷直言被室友拉进了手游的“坑”。“我以前不太喜欢玩手游,觉得没什么意思,而且伤眼睛。但是有一次和几个同学聊天,他们说了很多游戏术语我都不知道,感觉被排斥了。看室友玩得高兴,本打算试玩一下,没想到就一发不可收了”。

调查中,73.9%的受访者喜欢玩手游,24.1%的受访者不喜欢。85.3%的受访者能够控制自己玩手游的时间,14.2%的受访者控制不了。78.4%的受访者表示身边沉迷手游的人多,其中21.4%的受访者表示非常多。

沉迷手游有哪些表现?59.4%的受访者认为是长时间连续玩游戏,53.5%的受访者认为是对其他的事提不起兴趣,50.7%的受访者认为是在游戏上花费大量金钱。其他表现还有:谈到手游会异常兴奋(47.2%)、不打赢游戏不罢休(34.2%)、游戏输了情绪特别低落(26.8%)和对阻止自己玩游戏的人态度蛮横(20.3%)等。

一大学期末考试要求用表情包答题

南京信息工程大学2015级数媒专业的一张期末考试试卷火了:试卷要求用表情包画出学生考试时的心情、老师的心情、旁边同学的心情等。顿时,各种表情包都成了考试答案。老师称,此举是为了考查学生对“用户体验与心理”的认知。对此,你怎么看?

@两只猫咪一条鱼:存了这么久的表情包,原来有这样的用法!

@kata:数媒这个专业属于交叉学科,要学艺术设计的,考画画没毛病。

@糊里糊涂啊:表情包一大堆,就是不会画……

@墨雨陌风:还有这种操作?

@看剧的叉烧包:若干年后,语文试题会不会这样出,给出一段聊天记录,要求写出最后一个表情包所表达的内在含义。

@公子叶昭:这年头,手机里不存几个表情包都不敢出门。

@气死本大姐姐了:这是出题老师表情包不够用了,想来收集一些搞怪有趣的吧!