



浩沙 的 帽子 王国

王峰◎著

江西美术出版社

T h e H a t K i n g d o m o f H a o s h a

沙浩
的
帽子
王国

王峰◎著

江西美术出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

浩沙的帽子王国/王峰著. —南昌: 江西美术出版社,
2007. 6

ISBN 978-7-80749-173-6

I. 浩… II. 王… III. 漫画—作品集—中国—现代
IV. J228. 2

中国版本图书馆CIP数据核字 (2007) 第081085号

责任编辑 魏洪昆
装帧设计 孙佳乐

浩沙的帽子王国 The Hat Kingdom of Haosha

王峰 著

出版: 江西美术出版社
地址: 南昌子安路66号江美大厦
邮编: 330025
电话: 0791-6565509
网址: www.jxfinearts.com
电子信箱: jxms@jxfinearts.com
发行: 全国新华书店
印刷: 深圳华新彩印制版有限公司
开本: 889mm×1194mm 1/32
印张: 3
版次: 2007年6月第1版
印次: 2007年6月第1次印刷
印数: 3000册
ISBN 978-7-80749-173-6
定价: 18.00元

浩沙出书了，为我们本土的动漫原创添砖加瓦，也给我们众多的正在默默耕耘的作者带来了希望和鼓励。只要坚持，就会有希望！所以，大家都要加油，浩沙加油哦！期待你会不断地给我们带来无限的惊喜！

芝芝（源子文化营运总监，广州资深动漫策划人）

2003年，作为漫画杂志编辑的我收到浩沙的插画投稿，一幅高水平的业余插画；2007年，浩沙说要出书了。看了部分作品，我惊叹，这不是2003年的浩沙了。我看到的是一幅幅高水平的专业作品，祝大卖！

良田（广州资深动漫编辑，设计师）

宁静的壳

喧嚣的内容

独一无二的浩沙帽子艺术

BENJAMIN（国内著名漫画家）

目录

001 序言

003 游戏创作随笔

浩沙对游戏美工领域的真实体会以及创作随笔

009 其他爱好

利用工作之余有限的时间进行更多方面的创作

015 帽子王国

浩沙的帽子王国拉开帷幕

091 后记

序

今天和浩沙通电话，本来是想要告诉他，他曾经参与编写的CG类教程《CG城的精灵》就要出台湾版本了。不过让我没有想到的是，他却先给了我一个更大的surprise——他的《浩沙的面具世界》和《浩沙的帽子王国》马上就要出大陆简体版了。

《浩沙的面具世界》和《浩沙的帽子王国》是浩沙精心创作的两本图书。早在创作的时候，我就看过其中的部分稿件。我一直希望那些稿件能够尽早地集结成册出版，因为以我多年的动漫企划经验，我相信这两本书对于美术工作者们来说，绝对是一套非常难得的素材宝典。

我和浩沙认识是在5年前，也就是合作第一部《CG城的精灵》系列教程《CG城的精灵——精灵初现》的时候。这本书是国内首部CG教程，书一出版即在国内CG教程领域内取得了巨大的成功。而这本书之所以能获得成功的最主要原因，就是作者们精益求精的创作态度以及卓越超群的专业能力。《浩沙的面具世界》和《浩沙的帽子王国》是浩沙这位才华横溢的作者经过多年的积累、沉淀和反复的思考推敲之后所捧出的心血之作。书中汇集了上百个由作者精心设计并绘制的面具图谱和帽子造型。所有的设计都在创新中包含了深厚的中外文化底蕴，其颜色绚丽，风格个性独到，造型于古典中又蕴涵了众多的时尚设计元素，强烈地吸引人的视觉注意力。今天，这两本书终于确定要出版了，这些非常有创意和想象空间的造型图样终于可以让更多的人欣赏、参考和珍藏了。无论是对作者还是对读者来说，这两本书的出版，都是让人欣喜而又值得期待的。

唐堂（漫唐堂文化发展有限公司创始人）



浩沙收集的怀旧铁皮玩具

hào
shào
gōu
world
游戏创作随笔



>>>> 本身的职业

在网易游戏所从事的职业是贴图美术设计师，比较新兴的职业，随着国内3D游戏的发展，分工越来越细而成立的美术设计职位。

《浩沙的面具世界》和《浩沙的帽子王国》非游戏制作而纯粹是自己的尝试。创作的自由性超过了游戏制作本身。无论游戏制作流程中的原画、建模、贴图等都是整个大流程中的一个环节，都要和其他环节相互影响和依赖的。而这两套图形创作会脱离这些，有独立的想法和独特的表现手段。

我本身的经历是做过普通的美工、原画，到目前做贴图美术设计师，当我做贴图工作以后就会回过头来从另外一个角度看待别的环节，去想得更更多些。也在贴图制作中学会了更多美术上的表现方法、设计技巧等。个人创作和工作是属于相互补充、相互营养的关系。创作《浩沙的面具世界》其中的一个原因，是美术工作会受到游戏本身风格的限制，比如我目前参与制作的游戏《天下2》是中国古代神话题材全写实的风格。那么我想表达的一些纯粹符号化、装饰化、卡通化的图形创作不可能应用在这套游戏中，商业美术首先要适应工作要求嘛。这样我无法发挥或者表达出我的想法，那么我就想到自己来画纯粹自己的东西。不让自己宝贵的想法稍纵即逝。



目前国内游戏题材相对单一，多是武侠+神怪。相信以后游戏题材会越来越广，这里提到两个比较清新另类的日本游戏：一个是《块魂》，一个是《乐克，乐克》。它们没有复杂的制作和技术，主要靠玩法和风格取胜，都是运用了非写实而更多平面设计味道的图形，为游戏注入了活力，也给我们提示游戏不一定非要升级打怪，画面不一定非要越写实越好，思维可以更开阔些。所以我现在的尝试也是对游戏风格多元化的探索了。美术创作本身也是厚积薄发的过程，为以后做准备吧。

从另一个方面说，在游戏制作中特别强调的体积感、质感、厚重感的表现方法对于我创作比较写实些风格的面具有很大的帮助。

创作随笔

1. 这一年在网上实际上没有认识太多朋友，准确说是没有单独交流过，因为公司禁止用QQ聊天，我家里的电脑也没有开通网络，所以很多创作人互相是不认识的。不过作品倒是看了不少。

2. 听说《华夏》杂志真的要停刊了。买这本书其中很大一部分原因是想看国内的新锐设计作品和访谈。一直喜欢这本书坚持的原创精神。

3. 最近肩膀一直疼得厉害，是画画人的通病吧，有那么一点儿担心。

4. 白天在上班，只能利用下班的时间创作自己的图，到了晚上眼睛很疲劳，就有些色弱了。准确来说是对灰色色弱，只能用

比较纯的颜色来作画，里面灰色比较多的图一定是白天抽空画的。

5.今年4月终于收到“步行去火星”的素模了。有机会参与平台玩具的创作了，很开心。

6.在工作组的画室里很多时候自己还是放不开，很拘谨。但有几张自己很喜欢的图都比较放得开，花费时间很少，画得也很爽。

7.很多时候自己有奇怪的想法和创意，但是总是在想自己是神经质还是天才呢？所以有些想法没有说出来或者画出来就忘记了。

8.不喜欢总是有人在做测试智商的题目，觉得在多元化的社会里，智商并不是评价一个人价值的绝对因素。有些人闪光的地方与智商完全无关。让智商测试题见鬼去吧。

9.经常逛的网站和论坛都是漫画、游戏和概念设计方面的。认识的朋友也是在游戏公司跳来跳去的几个人。不过最近是关注设计多了些，想拓展一下自己的思维和眼光。

10.现在开始策划并进行的新计划是《鱼式绘社》，这回不再是自己的单打独斗，而是结合朋友的力量，展示每个人的才华。期待吧！

11.公司食堂有了新的举动，让我很惊喜。加了电磁炉，每个人可以自己煮面、米粉。这个月来几乎是吃面度日，自己还觉得很爽。我似乎对生活没太多要求呢……



12.每个画画的人都会遇到写实的问题，我很欣赏一句话：“写实不是评价一个作品的唯一标准。”有些朋友有很强的表达力和充满灵气的奇妙想法，但是他们却不自信。因为他们画得不够写实。在周围充满着不够开放的对美术作品的评价标准，使得他们自信不起来。当然如果某个具体的美术工作是需要扎实的写实要求的话，那就必须苦练写实的本事。但是作为个人的作品，表达感情才是最重要的，不能被写实不写实所束缚。

13.偶然和一个朋友聊天又被说自己太低调了，这个时代不需要低调。嗯，我想创作的时候低调可以，但是还是应该高调地去宣传一下自己，表达一下自己的想法。

14.对于我来说，画画实际上是一种生活方式。平时的爱好很贫乏。工作之余的爱好就是安静地看看书、画画、看碟、上网、玩一下游戏，每天能休息好，吃上可口的饭菜，我觉得这样的生活已经很不错了。但是别人未必适合这样的生活方式，和我在一起会觉得很乏味。

15.对于创作，我还是不想被定义在某个单一的圈子里面。希望自己眼界和思维都能够开阔些、OPEN些。很怕自己跟不上时代，很怕会原地踏步。目前自己已经在作积极的尝试了。游戏贴图制作、概念设计、插画、涂鸦、平台玩具涂装、图形设计、摄影、网页制作、BLOG、图书出版等都做过。比较遗憾的是没有创作出真正的漫画。我比较好的就是学习精神，现在和比自己年纪小很多的人一起聊设计，在向他们学习，希望自己能做个全方位的创作人。

hao
shao
go
world

其 他 爱 好



除了面具和帽子系列的创作外，浩沙还利用工作之余有限的时间进行更多方面的创作。

平台玩具创作

2007年网上发起了“步行去火星”平台玩具创作征集活动，我对平台玩具创作非常感兴趣，就积极关注起来并做好各方面的准备。2005年接触平台玩具，不过多是在网上看到国外的创作活动照片。很多作品都能把作者天马行空的创意淋漓尽致地表现出来，觉得太棒了。我创作之初的想法就是希望能体现出更多的中国特色，在模型上用了中国人喜欢的大红色和一些传统图案，既有传统又能被人接受。总之，平台玩具创作是很好玩的，有机会大家都要参加啊。

贴纸

创作贴纸的确是受网络上新锐设计人的影响，他们很多都十分年轻，却有旺盛的创作激情和奇妙的构思。

我很想加入到他们中去，或者证明自己也行。为此还去学习矢量软件，但是后来发现有的贴纸未必都是矢量做的。索性直接拿PHOTOSHOP来画了。我想更重要的是能作出自己的想法和特色吧。

插画

这两年自己画的插画少很多，主要精力和时间都放在工作上了。自己的创作时间是零散的，所以有些图画起来总是断断续续的。我自己比较偏好机械设定和幻想类的题材，无疑在业余创作时间把精力都放在这上面了。

拼贴

记忆中第一张拼贴画应该是在小学时代作的。事隔多年以后想重拾小时的兴趣，选了个周末时间找来硬纸板、旧杂志、胶水、剪刀等开始创作了。作品本身没有太多的优点，但却是自己电脑CG创作以外的手工作品呢，值得鼓励一下。

画物

大概网络上有这样一股风潮，许多人开始在物体表面进行创作。嗯，自己也来尝试一下。买来油性笔在杯子上、铁皮桶上、木盒上开始创作了。

面具实体制作

面具实体制作时间是早于电脑上的面具图形的，2004年自己就去文具店买来黏土制作了。唯一的缺点是不能制作太大，因上色不方便，容易破裂。

面具的延伸设计（徽章和滑板）

面具图形本身除了单独欣赏外还是可以用于别的途径的，比如徽章和滑板。不然真的就太浪费了。

