



十夜携手国内外数十位
顶级优秀COSER及团队,
共同演绎 COSPLAY
梦幻视觉经典!



法律声明

北京市邦信阳律师事务所谢青律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由著作权人授权中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

短信防伪说明

本图书采用出版物短信防伪系统，读者购书后将封底标签上的涂层刮开，把密码（16位数字）发送短信至 106695881280，即刻就能辨别所购图书真伪。移动、联通、小灵通发送短信以当地资费为准，接收短信免费。短信反盗版举报：编辑短信“JB，图书名称，出版社，购买地点”发送至 10669588128。客服电话：010-58582300。

侵权举报电话

全国“扫黄打非”工作小组办公室	中国青年出版社
010-65233456 65212870	010-59521012
http://www.shdf.gov.cn	E-mail: cyplaw@cypmedia.com
	MSN: cyp_law@hotmail.com

图书在版编目(CIP)数据

COSPLAY 的秘密 / 十夜编著. — 北京：中国青年出版社，2011.12
ISBN 978-7-5153-0519-6
I. ①C… II. ①十… III. ①动画片—人物—造型设计 IV. ①J954
中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2011) 第 279299 号

COSPLAY 的秘密

十夜◎编著

出版发行： 中国青年出版社
地 址：北京市东四十二条21号
邮政编码：100708
电 话：(010) 59521188 / 59521189
传 真：(010) 59521111
企 划：北京中青雄狮数码传媒科技有限公司

策划编辑：王 颖
责任编辑：郭 光 唐丽丽 褚凤丽
顾 问：杨雅淇 宋思睿
书籍设计：六面体书籍设计
唐 棣 王玉平

印 刷：北京建宏印刷有限公司
开 本：787×1092 1/16
印 张：11
版 次：2012年5月北京第1版
印 次：2012年5月第1次印刷
书 号：ISBN 978-7-5153-0519-6
定 价：55.00元

本书如有印装质量等问题，请与本社联系

电话：(010) 59521188

读者来信：reader@cypmedia.com

如有其他问题请访问我们的网站：

www.lion-media.com.cn

“北京北大方正电子有限公司”授权本书使用如下方正字体。

封面用字包括：方正正大黑简体，方正兰亭黑系列。

COSPLAY
的秘密

十夜◎编著



前言 \ PREFACE 



COSPLAY 的秘密



我平时常会听到这样的疑问“我想参与 COSPLAY，应该如何做”，“我第一次出 COSPLAY，选择什么角色合适”，“我应该如何制作服装，又去哪里买假发”。这些问题困扰着对 COSPLAY 感兴趣的朋友，禁锢住了 COSPLAY 走向大众化的脚步。于是我就开始思考能够一一解答初学者的问题并带领大家走进 COSPLAY 这个神秘世界的有效方法，这就是本书成书的最初目的。本书的教程部分对 COSPLAY 的常见问题进行了详细解答，希望能帮助初学者更好地了解并参与到 COSPLAY 中来。

此外，也有很多人对 COSPLAY 这份我们深深热爱的事业抱怀疑与否定的态度，而本书通过采访国内外知名 COSER 与 COSPLAY 社团，向读者娓娓讲述 COSPLAY 在社会生活中的积极作用，即它不仅能培养参与者的情操、动手能力和社交能力，而且还是一项新兴的朝阳产业，可以引导大家正确、客观地看待 COSPLAY 活动和 COSER。

经过众多圈内优秀 COSER 以及出版社编辑长达一年的努力，终于完美成书，在此我终于可以自豪地请大家阅读这本书。书中用浅显易懂的语言和最直观的图片帮你敲开 COSPLAY 繁华世界的大门，也真诚地邀请你加入我们，成为 COSPLAY 未来世界的耀眼新星，为这个世界带来一份温暖的阳光！

充满爱与青春的旅程从下一页为你开启！

—— 十夜

目录 \ CONTENTS

Chapter

01

国内外知名 COSER 和知名社团

1.1 国内知名COSER访谈录.....	8
小小白.....	8
天狼.....	10
美歪.....	12
小梦.....	14
十夜.....	16
1.2 国内知名COSPLAY社团访谈录.....	20
304社团.....	20
D剧团.....	22
世纪诺亚.....	24
1.3 国外优秀COSER访谈及作品赏析.....	26
德国Makaka Green团队.....	26
日本COSER RIE作品赏析.....	30

Chapter

02

COSPLAY的基本介绍

2.1 COSPLAY的名词解释.....	36
2.1.1 COSPLAY的词汇分析.....	37
2.1.2 COSPLAY的历史由来.....	37
2.1.3 COSPLAY的类型和表现形式.....	38
2.2 COSPLAY在日本.....	40
2.3 COSPLAY在美国.....	40
2.4 COSPLAY在中国.....	41
2.4.1 COSPLAY在中国的发展现状.....	41
2.4.2 全国各区域的社团情况.....	41
2.5 COSPLAY的基本流程.....	43
2.5.1 COSPLAY的前期准备.....	43
2.5.2 COSPLAY的拍摄及后期处理.....	43
2.5.3 COSPLAY的发布与投稿.....	43

Chapter

03

COSPLAY的前期准备

3.1 选择角色.....	46
3.2 搜集图片.....	46
3.3 挑选制作服装所需的布料.....	47
3.4 制作和购买服装的途径.....	48
3.4.1 亲自动手制作.....	48
3.4.2 找专业裁缝定制或者直接购买成衣.....	48
3.5 选择假发.....	48
3.5.1 假发发丝的种类.....	48
3.5.2 假发的造型.....	48
3.6 COSPLAY基础化妆技巧.....	49
3.6.1 女装COS妆面教程.....	49
3.6.2 男装COS妆面教程.....	54
3.6.3 COSPLAY特殊妆面 ——元素精灵妆面之火精灵.....	58
3.7 道具制作.....	68

Chapter

04

COSPLAY的舞台演出

4.1 COSPLAY舞台剧的编排.....	72
4.1.1 绘制蓝图.....	73
4.1.2 收集元素.....	74
4.1.3 整合提炼.....	74
4.1.4 初步成型.....	74
4.1.5 反复锤炼.....	75
4.1.6 成品问世.....	76
4.1.7 小窍门.....	77
4.2 COSPLAY比赛评审要求.....	78
4.2.1 服装还原度.....	78
4.2.2 道具精美度.....	78

4.2.3 剧情编排	78
4.2.4 临场表现力	78
4.2.5 现场人气	78
4.2.6 音乐适合度	78
4.2.7 守时&遵守比赛规则	78
4.2.8 整体造型	78
4.2.9 团队配合	78
4.2.10 附加分	78
4.3 COSPLAY舞台表现	79
4.4 COSPLAY比赛规章	79
4.4.1 注意安全性	79
4.4.2 保持会场清洁	79
4.4.3 注意参赛秩序	79
4.4.4 节目内容健康	79
4.4.5 注意演出时间	79
4.4.6 社团自带音乐	79
4.4.7 出现意外情况的处理方式	79
4.4.8 保管好自身财物	79

Chapter 05

COSPLAY的摄影与后期处理

5.1 COSPLAY照片后期处理教程	
——基本修正篇	82
5.1.1 曝光调整	82
5.1.2 制作暗角	82
5.1.3 调整色彩	83
5.1.4 修饰人物	84
5.1.5 制造效果	86
5.1.6 关于调色	87
5.2 COSPLAY摄影初级教程	88
5.2.1 COSPLAY摄影概述	88
5.2.2 COSPLAY摄影器材的选择	89
5.2.3 简单的拍摄技术	90

5.2.4 棚拍的简单介绍	91
5.3 COSPLAY图片的发布和宣传	91

Chapter 06

球型关节人形娃娃

6.1 BJD的起源及其基本内容介绍	94
6.1.1 BJD的起源	94
6.1.2 喜爱BJD的原因	95
6.1.3 如何订购BJD	96
6.1.4 BJD的服装和假发	96
6.1.5 BJD娃发的材质	96
6.1.6 BJD娃发的存放和打理	96
6.1.7 BJD娃发的清理	96
6.1.8 专营店	97
6.1.9 国内娃社介绍	105

Chapter 07

COSPLAY美图赏析

7.1 动漫类COSPLAY	120
7.2 游戏类COSPLAY	137
7.3 原创类COSPLAY	148

附录

作者作品赏析



国内外知名 COSER 和知名社团

在我们刚接触一个全新领域的时候，会感到无从下手，充满困惑。如果此时能了解一下前辈们的经验，则会或多或少地对我们有所帮助。所以，在最开篇，先为大家介绍一下国内外知名的COSER和知名的社团，并附上对他们的访谈录，给想要尝试COSPLAY的朋友们提供一些参考。

访谈录主要探讨了一些新手COSER比较关心和需要了解的问题，希望可以给怀揣COSPLAY梦想的朋友们一些启示和帮助，同时为他们增加一份信心和勇气。



Chapter 01



1.1 国内知名COSER 访谈录

小小白

代表作品

- 《死亡笔记》—— L
- 《网球王子》—— 白石藏之介
- 《秦时明月》—— 白凤
- 《信长之野望》—— 阴阳师
- 《野猪大改造》—— 草野彰
- 《五福娃》（原创）—— 五只
- 《银魂》—— 坂田银时
- 《泡沫之夏》—— 洛熙
- 《咎狗之血》—— AKIRA
- 《X战记》—— 司狼神威
- 《梦幻西游》—— 剑侠客
- 《反叛的鲁鲁修》—— 枢木朱雀
- 《夏目友人帐》—— 夏目贵志
- 《哈尔的移动城堡》—— 哈尔



●作品:《咎狗之血》 ●角色: AKIRA ●COSER: 小小白

Q: 第一次接触COSPLAY是何时, 当时是如何看待COSPLAY的? 决定亲自参与COSPLAY的契机是怎样的?

A: 当时我还在老家读中学, 在某商场的广场上看到一个COS表演, 那是我第一次开始接触COSPLAY。当时觉得COSPLAY很炫, 能够把动漫人物真人化。读大学的时候, 我加入了动漫社, 开始真正接触COSPLAY。

Q: 第一次COS的角色是什么? 第一次COS之后最深的体会是什么? 决定继续COS的理由是什么?

A: 第一个COS的角色是《死亡笔记》里的L。能够扮演自己喜欢的角色, 很开心。决定一直COS下去是因为我本身对动漫的执着吧。

Q: 刚开始COS时最难的是哪些方面?

A: 最难的应该是不适应被拍照吧。

Q: 在COSPLAY中, 哪些部分是自己动手参与制作的?

A: 服装和道具的部分会亲自参与。

Q: 你是如何结识COS搭档和摄影师的?

A: 其实摄影师很多都是社团的朋友, 很多也不是专业的摄影师。

Q: 你是如何找到, 以及何时确定自己的COS定位及发展方向的?

A: 其实也没什么定位, 如果遇到自己喜欢又比较适合的角色, 就会放胆去COS, 找自己最喜爱的最重要, 兴趣是支撑下去的动力。



Q: 听说你现在的工作是动画公司的媒介推广，这项工作和COS的关联性大不大？

A: 是的，目前在玄机科技主要负责活动策划、媒介宣传等工作，虽然与COS的关系不大，但是和动漫挂钩的工作，做起来也比较开心，比较顺手。

Q: 在COS舞台剧登台前你会做哪些准备工作？

A: 反复地清点服装道具，确保没有落下细节的东西。

Q: 你COS的福娃系列造型受到了众人的好评并被广泛地传播，请谈一下创作初期的构想和灵感是怎样的？你如何看待COSPLAY的本土化？

A: 当时只是觉得奥运对于中国来说是一件盛事，而福娃的原型又运用了我国天南地北的一些动物元素，如果能够真人化的话一定会很好看，于是就做了。

中国的COSPLAY是相当具有中国特色的，比如说团队的比赛、社团的形式。近来同人展上的COSER自发去会展拍照、交流的情况慢慢多了起来，这是一个很好的现象。

Q: 请你对第一次尝试COSPLAY的朋友提个建议并说些鼓励的话吧！

A: COS其实没有大家想的那么难，只要你喜欢就勇敢地踏出第一步吧！

天 狼

代表作品及经历

- 《恐怖宠物店》—— D伯爵
- 《仙境传说》—— 圣诞新手装
- 《魔兽世界》—— 暗夜精灵
- 《变形金刚》—— 擎天柱
- 《变形金刚》—— 大黄蜂
- 《恶魔城》—— 来须苍真
- 《闪灵二人组》—— 美堂蛮
- 《闪灵二人组》—— 花月
- 《闪灵二人组》—— 赤尸藏人
- 《零纪年》—— 兰斯洛特
- 《圣斗士星矢》—— 冥王
- 《三国无双》—— 周瑜
- 《魔兽世界》—— 兽人
- 《天使禁猎区》—— 吉良朔夜
- 《樱兰高校男公关》—— 须王环
- 《长安幻夜》—— 司马承祯
- 《卓越之剑》—— 男巫师

担任2004-2010年ChinaJoy全国大赛总决赛主持人

担任2006-2007年中国国际动漫节COSPLAY超级盛典总决赛主持人

担任2006-2008年世界COSPLAY峰会大赛中国预选赛主持人

担任2007年及2009年中国网络博览会全国COSPLAY大赛总决赛主持人

担任2009-2010年金龙奖COSPLAY全国大赛总决赛主持人

担任2009-2010年骏马奖COSPLAY全国大赛总决赛主持人

还在以下城市中担任过主持：

北京、长春、常州、成都、重庆、桂林、广州、杭州、合肥、昆明、马鞍山、南京、南宁、上海、沈阳、武汉和无锡等



Q：第一次接触COSPLAY是什么时候，当时你是如何看待COSPLAY的？

A：第一次接触COSPLAY是在2004年的年初，当时我正在逛动漫展，看到COSER觉得特别新鲜，很有意思，COS的氛围比较欢快，所以就渴望参与COSPLAY了。

Q：决定亲自参与COSPLAY的契机是怎样的？第一次COS的角色是什么？

A：有一个原因是当时在舞台下看不到台上的COSER，因为前排观众太多了，当我无数次试图混进后台却被保安叔叔挡住后，就立志要成为一名COSER。第一次COS的角色是《闪灵二人组》的美堂萤。

Q：第一次COS之后最深的体会是什么？决定继续COS的理由是什么？

A：最深的体会是：社团很有意思，喜欢上了社团的朋友们，而且在舞台上感觉热血沸腾，很有激情！我觉得没有任何需要停下来的理由，因为还有很多角色没有扮演，还有很多事情没有做，要和社团一起走下去。

Q：刚开始COS时最上手和最难的分别是哪些方面？

A：最上手的……几乎没有，因为是新人，又是粗手粗脚的男生；最难的……也几乎没有，团长能力挺强的，所以不会分配给我无法胜任的工作，自己只要乖乖地完成服装道具等准备工作，并且准时到场，正确地演出就可以了。

Q：在COSPLAY中，哪些部分是自己动手参与制作的？

A：最初就是跟着社长大人拎包，一起去找裁缝制作COSPLAY的服装，讲解服装的构成和细节，这时我主要是学习如何和裁缝沟通。直到很后期，我才开始亲自制作道具。

Q：你是如何结识COS搭档和摄影师的？其间经历了怎样的磨合？

A：因为跟着社团，所以自然而然地就认识了很多COS摄影师。目前由于COS爱好者和摄影爱好者之间的合作也很广泛，所以不存在找不到摄影师的问题。

Q：迄今为止，在COS中学会或者提高了哪些专业技能？

A：由于目前的工作也和COS密切相关，很难具体说从中学会了哪些，可以说，我的性格、世界观和价值观，我的每一个能力，都是从COSPLAY中渐渐学会、掌握和得到的。

Q：你是如何找到，以及何时确定自己的COS定位及发展方向的？

A：自己的定位和方向一直在变化吧。达到一个目标以后，就会有新的目标。最初是希望做一名COSER；后来是希望成为一名COSPLAY主持人，成为上海最棒的COSPLAY主持人；然后是希望主持全国所有的COSPLAY大赛；再之后是希望成为最有名的COSER兼最优秀的COS项目策划人。总是在达到上一个目标的时候，找到下一个想挑战的目标，因为我不希望输给过去的自己，也不希望输给别的任何人。

Q：刊登你首次COS的杂志是什么？决定投稿的理由又是什么？

A：第一次投的杂志是《漫友》。因为觉得如果稿件被录用，是很有成就感的事情！

Q：请对首次尝试COSPLAY的朋友提个建议并说些鼓励的话吧！

A：有时候我自己也迷失在COS这片广阔的土地上了。如果你喜欢COS的话，没必要和任何人比较，也没必要被任何教条束缚，钻研进去，并且享受它，祝你玩得快乐！

Q：你现在承接很多网游代言的造型制作，你是如何接触到这个领域的？你觉得这种活动和传统意义上的COS有何不同？

A：我有许多网游公司的朋友，他们很早就希望我进入这个领域，成为他们的服务商。爱好COS的话，兴趣成分会更多；做网游项目的话，展示技术力量和舞美审美的成分会更多，更类似一种商业行为。但是我也很高兴地看到，我的工作一定程度上让中国的不少COSER在毕业以后能够继续做道具、做服装以及从事化妆工作，继续做自己喜欢的事情，并且继续传承这几年中国COS爱好者们积累下来的经验。

Q：作为一名经验丰富的COS活动主持人，你觉得自己的主持风格是怎样的？站在主持人的立场上，能否评价一下全国不同地区COSPLAY的特点？

A：我一直在摸索并力求形成我自己的主持风格，事实上因为之前并没有理论化、体系化的COSPLAY经验，所以我只能一边了解主持，一边了解COSPLAY的专业知识，同时了解不同的动漫游戏作品并去了解观众。所以我尝试过各种风格，有过见谁都捧一捧的阶段，也有过无比毒舌的时候。到目前为止，我还一直试图去融合和学习一些其他的主持元素，谈不上已经形成一个固定的风格，只能说对于一份很少有人在做的工作，我一直在努力和提高自己的能力，力求做到最好。大体来说，全国的COSPLAY呈现出北方地区以表演为主，南方地区以道具为主的特征。

究其原因，是由于北方的舞台以剧院类为多，剧院的欣赏环境更接近于“主动欣赏”，欣赏人群更专业；南方则以动漫展的舞台为主，欣赏人群更泛、更大众化。因此，北方的COSPLAY更注重表演的内容、情感的传达乃至共鸣；相比较而言，南方的COSPLAY更注重道具的视觉冲击力、走秀的视觉冲击力。当然这仅仅是粗略分类，事实上北方和南方的各个地区之间又有所细分，这里就不一一赘述了。然而，这个现象近来正在改善。

Q：你曾多次在各大赛事中担任评委嘉宾，你觉得在台下观看和站在台上表演视角有何不同？作为评委，你会比较看重哪些方面来决定分数的高低？

A：以观者的视角来观看COSPLAY表演，会发现很多COSER都过于注重个人的表演，而忽略了台下的观看者。事实上，大部分的编排者都会认为全世界的观众都和自己一样了解这部作品，并且和自己一样萌着某一对CP，事实上却可能不是这样。过去的我也有过这样的想法，直到后来站在台下看COSPLAY，才意识到了这个错误。

两到三年前，我更关注的是社团在编排上、道具上是否有技术的提升，也关注扮演的是否是中国原创的作品。时至今日，我更关注社团在表演上的诚意。

幸运的是我平常担任评委，不需要面对多方面的压力，我只要在舞台上展现我喜欢的角色就可以了。



美 歪

代表作品及经历

《最终幻想7》—— TIFA/ 克劳德爱丽丝
 《最终幻想7 降临之子》—— KADAJ/YAZOO/TIFA
 《最终幻想10》—— YUNA
 《最终幻想13》—— 雷霆
 《最终幻想X-2》—— YUNA/RIKKU
 《王国之心 记忆锁链》—— SORA/KAIRI
 《天堂2》—— 精灵
 《战国BASARA》—— 明智光秀 / 浓姬
 《盗墓笔记》—— 禁婆
 《铁拳》—— 丽丽
 《侍魂》—— 命
 《僵尸新娘》—— 艾米丽
 《真三国无双4》—— 貂蝉等
 首届ChinaJoy封面大赛获金奖
 第三届ChinaJoy封面大赛获最佳人气奖
 光墨之影摄影大赛获二等奖
 金面具网络红人奖
 武汉动漫节、北京金龙奖及重庆ChinaJoy预赛评委



■作品：《永恒之塔》 ■角色：魔道星 ■COSER：美歪

Q：你第一次接触COSPLAY是什么时候，当时你是如何看待COSPLAY的？

A：第一次接触COSPLAY是在2009年参加一个VR乐队的演出时，在那以后就知道了COSPLAY。当时只有一个想法：这就是我想要的，随后就一直坚持了下来。

Q：第一次COS的角色是什么？

A：我第一次正式COS的角色是MALICE MIZER的MANA，是在一次由很多喜欢VR的人自发组织的庆生会上。

Q：第一次COS之后最深的体会是什么？决定继续COS的理由是什么？

A：第一次COS之后感觉很开心，觉得能够随心所欲地做自己喜欢的事情，而且自己在动手做东西方面也有些特长，这也是我坚持COS的一个关键原因。喜欢的东西就亲自动手去尝试，我这个习惯一直没有改变。

Q：刚开始COS时最上手和最难的分别是哪些方面？

A：难的地方太多了，什么都不懂。那时候都用胶片相机拍照，要发到网上还要去扫描。当时完全不知道Photoshop是什么，就那么原样发到网上去了。与人交流也完全没技巧（其实现在也是）。相反，在把握人物神态方面很顺手，哪怕只是穿件黑色T

恤，但只要化好妆，马上就能找到感觉。

Q：你是如何结识COS搭档和摄影师的？其间你们经历了怎样的磨合？

A：我的搭档都是从最开始认识一直玩到现在的朋友，摄影一般都是我们之间互拍；在比赛中，我还认识了一些很专业的摄影师。要说磨合的话，我也说不出具体的过程，总之就是信任吧，摄影师擅长什么、想要达到怎样的水平、自己想要什么样的效果，这些都通过相互交流得到了完美的实现。

Q：迄今为止，在COS中学会或者提高了哪些专业技能？

A：学到的东西真的很多，我学到了怎样变废为宝，学会了忍耐以及培养了幽默感。

Q：首次COS“平面”和“登台”时遇到的最大问题是什么，是如何解决的？最深的体会又是什么，有想过要放弃吗？

A：对“平面”来说，最重要的就是光线和效果，我个人认为这一点光靠后期处理是不能完全弥补的。就我而言，“平面”最大的问题是怎样不断地完善自己的作品。“登台”的话，因为去年一年都在比赛，我曾经以为这是回到过去的一种积极的做法，不过事实证明这就是跟自己过不去。偶尔会有“差不多该休息了”这样的想法，但是休息两天后，便会立刻又有了COS的冲动。其间，我放弃



了有大约一年的时间，那是为了稳定工作，等工作稳定了再拿出来就好。

Q：刊登你首次COS的杂志是什么？决定投稿的理由又是什么？

A：是《界音》，一本VR系的杂志，现在也许已经没有了。当时没有想太多，觉得投稿只是一种同好间交流的方式而已，看到有征集的活动就参与进去了，不过看到杂志上有自己的照片还是觉得有点奇怪。

Q：请你对第一次尝试COSPLAY的朋友提个建议并说些鼓励的话吧！

A：钱、服饰、影棚和单反，不要将这些因素看得太重，因为它们不是决定作品好坏的所有标准。趁着年轻，要多上台、多演出，好好地疯玩一下，闲暇之余拍个照片就好。不要给自己定什么目标、计划逼迫自己，做自己喜欢的东西，别去迎合别人的胃口。COSPLAY就是想做的时候去做才最开心。

Q：你代言过哪些游戏？你觉得和明星代言游戏相比，COSER代言游戏有哪些优势？

A：关于游戏，最近做过的是《圣魔之血》，算不算代言我就不清楚了。从厂商的角度来看，COSER代言游戏的影响力是没办法和明星比的。不过COSER代言游戏的费用要低很多，并且自理的东西更多一些，这些应该算是优势吧。

Q：无论是从COS照片上还是在舞台上，你的道具看上去都很精美，都是你亲手制作的吗？

A：95%以上是自己做的，这样对于要COS的角色才能有更深的体会。不过我也喜欢别人做的东西，这是一个学习的过程。

Q：你是从何时开始亲自制作道具的？对第一次尝试自己做道具的朋友有什么建议吗？

A：从一开始进行COSPLAY时，服装什么的就都是自己动手去做，连戒指都做过。对于想要自己做道具的朋友来说，如果只是自己用而非盈利的话，从携带轻便、外形好、便于重复利用这几点出发就可以。更多的技巧都是在不断尝试中积累出来的。

Q：听说你的工作是做游戏的原画，是由于喜欢游戏才从事这个工作，还是从事了这项工作才开始接触游戏呢？你觉得COSPLAY对你的工作有什么潜移默化的影响吗？

A：从事这个工作是一个适应现实社会的过程，也是我的梦想。从漫画到动画再到游戏，一直能从事自己喜欢的职业我觉得很幸福，也因此为玩游戏找到了正当的理由，哈哈。我觉得COSPLAY对我的工作有很多非常好的影响，比如在造型设计、人物动作、从2D设计到3D的实现程度等方面都给了我很多启发。



小 梦

代表作品及经历

- 《犬夜叉》—— 奈落
- 《网球王子》—— 手冢国光
- 《遥远时空中》—— 源赖久
- 《格雷少年》—— 神田优
- 《苍之封印》—— 彬
- 《夜叉鬼想传》—— 薰衣君
- 《银魂》—— 桂小太郎
- 《暗之末裔》—— 吕辉一贵
- 《Loveless》—— 我妻草灯
- 《超越时空要塞F》—— 雪莉露
- 《纯情罗曼史》—— 宇佐见秋彦
- 《天使禁猎区》—— 无道刹那
- 《魔卡少女樱》—— 月城雪兔
- 《圣传》—— 孔雀
- 《百鬼夜行抄》—— 饭岛律
- 《万有引力》—— 由贵瑛里
- 《大航海时代》—— 阿尔贝罗
- 《热砂の乐园》—— 阿修拉夫·拉什迪
- 《真三国无双4》—— 周瑜
- 《真三国无双3》—— 赵云

2004年1月（成都）国际城市动漫展，获COSPLAY新人王；参与团队“犬夜叉”获银奖

2004年8月北京OACC首届全国COSPLAY炫风星秀大赛，参与团队“真三国无双”获走秀组金奖，参与团队“犬夜叉”获走秀获铜奖

2004年8月应邀参加湖南卫视《谁是英雄》节目

2005年8月北京盛装狂欢第二届全国十佳COSPLAY社团总决赛，参与团队荣获全国十佳COSPLAY社团的称号

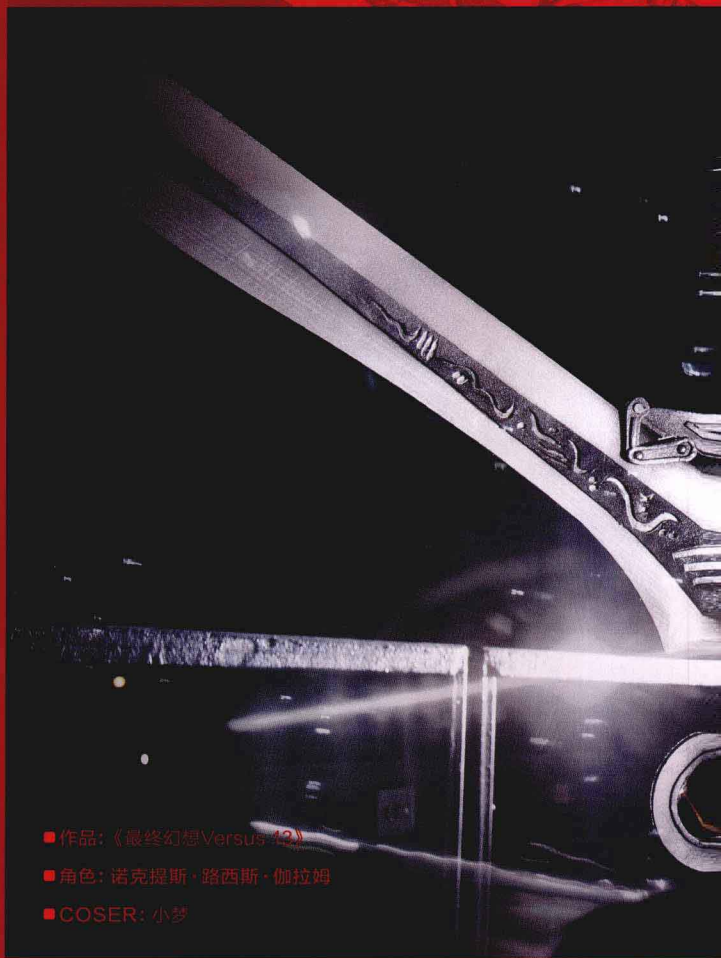
2005年11月首届“金熊猫”国际动漫数字博览会，参与团队“天堂2”获金奖及最佳人气奖；参与团队“FF7”获银奖

2006年2月成都市星痕天际动漫游园会，参与团队“东方不败”获银奖

2006年3月网络桃花节开幕式暨COSPLAY现场秀，参与团队“东方不败”获金奖

2006年7月应邀担任首届eREAD动漫嘉年华COSPLAY大赛评委

2006年7月上海ChinaJoy COSPLAY角色扮演嘉年华，参与团队“天堂2”获最佳服装道具大奖



- 作品：《最终幻想Versus 12》
- 角色：诺克斯·路西斯·伽拉姆
- COSER：小梦

2007年7月应邀担任广州国际动漫节表演嘉宾、评委

2007年10月成都金熊猫动漫媒体COSPLAY嘉年华表演嘉宾

2008年10月担任重庆锦阳杯COSPLAY联赛节表演嘉宾

2008年7月26日担任2008广西国际COSPLAY夏季盛典评委

2008年12月20日-12月21日世纪诺亚6周年庆典嘉宾

2009年3月7日-3月8日应邀担任2009WCS世界COSPLAY峰会广西选拔大赛担任评委

2009年6月22日应邀担任“完美动力杯”淮海经济区第二届缤纷动漫文化节COSPLAY大赛决赛评委

2009年9月28日-9月29日应邀担任成都欢乐谷COSPLAY比赛评委

2010年7月9日-11日应邀担任OACC第7届金龙奖广西赛区嘉宾、评委

2010年10月1日-10月4日应邀担任重庆第二届西部动漫节嘉宾



Q：第一次接触COSPLAY是何时，当时是如何看待COSPLAY的？第一次COS的角色是什么？

A：第一次接触COSPLAY是在2002年参加一个漫展的时候，那时我在后台看到一些穿着和服，COS《源氏物语》的COSER经过，被他们震撼到了。当时觉得能够在现实中扮演自己喜欢的角色是一件非常幸福的事，于是我就参加了学校的动漫社团。那时候，我亲自参与并扮演了一个视觉系乐队的成员，这也是我COS的第一个角色。

Q：第一次COS之后最深的体会是什么？

A：我第一次COS时的心情挺紧张的，整个外景拍摄过程中基本都处于被围观的状态，我也体会到了COSPLAY不是一件容易的事，比如很多买不到的配件以及小道具都要自己制作，前期要做的事情也比较多。不过能够和大家一起圆满扮演出自己喜欢的角色，也就值得了。

Q：刚开始COS时最上手和最难的分别是哪些方面？

A：前期的很多事情都很难。当时成都做COSPLAY服装的裁缝很少，我们一般是去做便装或演出服的裁缝店，把角色图以及自己画的服装分解图给裁缝。做衣服的时候最好自己能够经常监工，这样做出来的衣服才比较合适。选择布料、假发、美瞳及化妆等，自己如果不清楚会和朋友讨论或向前辈请教。

Q：在COSPLAY中，哪些部分是自己动手参与制作的？

A：我一般是能够自己解决的都自己弄，如小道具、配饰、化妆、

后期以及内景的背景等。自己化妆是因为当时每次都要别人帮忙化，比较麻烦，加上自己对这个也很有兴趣，就自己报了化妆班。小道具、配饰、后期就都是自学的，方法就是多看、多做。

Q：你是如何结识COS搭档和摄影师的？其间经历了怎样的磨合？

A：其实我自己很少去结识摄影师，大多都是和朋友互拍，时间长了自然就有默契了。慢慢我也开始研究角度、光线、灯光的效果等。做什么事情都要多练习，慢慢就会了，我现在也非常喜欢帮朋友拍照。

Q：迄今为止，在COS中学会或者提高了哪些专业技能？

A：我觉得各方面的技能都有所提高。从最开始连布料都不知道该如何选，到现在能自己买布、监工、给衣服加花纹，以及做配件、道具、化妆、摄影和后期处理等。

Q：首次COS“平面”和“登台”时遇到的最大问题是什么，是如何解决的？最深的体会又是什么？

A：其实第一次做外景时就是大家穿着各个作品里角色的衣服，用相机边逛公园边拍。公园里的行人看到我们这群穿奇装异服的人感到很怪异，都停下来围观。不过我当时也没去注意别人的眼光，感觉自己玩得开心就行了。第一次上台挺困的，本来那次漫展我只是穿着表演服去逛场，结果我自己一个人上台拿了把剑表演了六七分钟。

Q：你是如何找到，以及何时确定自己的COS定位和发展方向的？

A：其实完全是看当时的喜好。“平面”的话，就不会有顾虑，单纯因为是自己喜欢的角色或作品，有爱就可以了。

Q：刊登你首次COS的杂志是什么？决定投稿的理由又是什么？

A：其实刊登我第一次COS的杂志是一个耽美杂志。当时有一些本来想雪藏的外景照片，朋友说帮我投稿试试看，我就把图拿给他了，几个月后我看到杂志刊登了还是挺开心的。

Q：对第一次尝试COSPLAY的朋友提个建议并说些鼓励的话吧！

A：刚开始玩COS会有许多不明白的问题，比如假发的购买以及服装、布料的挑选等，可以在COS相关的论坛向玩COS的朋友请教。然后就是要具备一颗热爱COS的心。

大家在看COSPLAY的照片及舞台时觉得画面很美好，其实在这之前的辛苦只有COSER自己知道。然而虽然辛苦，大家却也乐在其中，能够圆满扮演自己喜欢的角色就足够了。

Q：作为专业的化妆师，你推荐哪些化妆品？你觉得日常妆容和COS妆面最显著的区别是什么？舞台妆和平面妆的区别呢？

A：如果是学生或社团一起用，可以选显色度好的影楼彩盘，有条件的也可以买专业品牌的彩妆。另外，每次化妆以后，卸妆是很重要的，一定要用专门的卸妆液卸妆。

日常妆容是为了平时显得有精神、好看，一般简单的淡妆就可以了。而COS妆面注重的是加强角色的还原度，比如COS的角色是圆形眼，眼线就要在中间加强；COS的角色是细长眼形，就要将眼线拉长等等。因为舞台的灯光比较强，舞台妆一般要比平面妆浓；如果是露天没有灯光的舞台，就不用化得太浓。

Q：在你的微博上经常能看到你制作的道具和搭建的背景，你觉得自己动手的乐趣何在？室内摄影如何处理灯光比较好？如何发现并利用手边现成的东西改造成需要的道具？

A：其实最早自己动手的原因大多是买不到想要的东西或者单价太贵，不过后来自己动手后发现也很有趣，自己完成一件东西后还是挺有成就感的。摄影的话，我们会用专业的摄影灯，但是想要打出适合的光线，还需要多次的调试。有时候身边不用的废旧物，只要稍微改变下形状，再重新上一次色，就能成为好用的道具了。