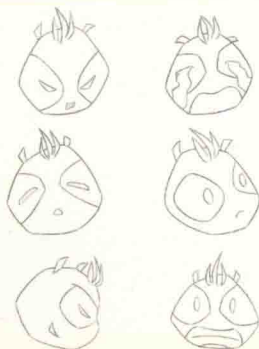


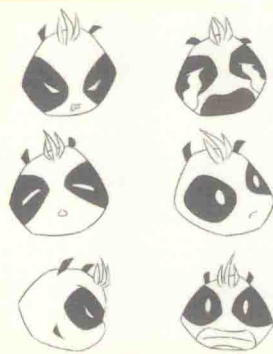


- 如何做——概念创意-草图构思-技法实践-实例分析-方案解读
- 附加值——视频案例、获奖作品赏析以及延展阅读信息等可供读者下载获取参考素材
- 告诉你——如何让更多的人欣赏到自己的作品，如何成为一名专业动画师



动画造型设计

CHARACTER DESIGN



主编 | 张晓叶 郭怡 张瑶
编著 | 李峰



动画造型 设计

CHARACTER
DESIGN



主编 | 张晓叶 郭怡 张瑶
编著 | 李峰

 中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS

 中育出版

律师声明

北京市中友律师事务所李苗苗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。

侵权举报电话

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

图书在版编目(CIP)数据

动画造型设计/张晓叶, 郭怡, 张瑶主编; 李峰编著.
—北京: 中国青年出版社, 2015. 1
中国高等院校“十二五”动画游戏专业精品课程规划教材/张晓叶, 武立杰主编
ISBN 978-7-5153-3039-6
I. ①动… II. ①张… ②郭… ③张… ④李…
III. ①动画-造型设计-高等学校-教材 IV. ①J218.7
中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第288757号

中国高等院校“十二五”动画游戏专业精品课程规划教材

张晓叶 武立杰/系列丛书主编

动画造型设计

张晓叶 郭怡 张瑶/主编 李峰/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: 张 军
责任编辑: 泳 张 军
助理编辑: 孙艳冰
封面设计: 王 军 书籍设计: 彭涛 郭广建
印 刷: 北京博海印务彩色印刷有限公司
开 本: 889 × 1494 1/16
印 张: 8.5
版 次: 2015年2月北京第1版
印 次: 2015年2月第1次印刷
书 号: ISBN 978-7-5153-3039-6
定 价: 54.80元

本书如有印装质量问题, 请与本社联系
电话: (010) 59521188 / 59521189
读者来信: reader@cypmedia.com
投稿邮箱: author@cypmedia.com
如有其他问题请访问我们的网站: <http://www.cypmedia.com>

目录

Chapter 1

进入千变万化的动画角色之中

- 第1课 动画造型设计你知道多少 6
- 第2课 教你如何去给角色造型分类 12
- 第3课 “千奇百怪、美不胜收”的风格特点 15

Chapter 2

积累篇——创作的灵感来自于生活

- 第1课 细心观察你身边的人和事 20
- 第2课 画自己的速写日记 22
- 第3课 建立你自己的素材库 26
- 第4课 电脑、相机、手机、画笔一个都不能少 29
- 第5课 学会整理和分类 31

Chapter 3

构思篇——如何创作出成功的动画角色造型

- 第1课 打开动画造型设计的大门 34
- 第2课 角色的个性塑造 37
- 第3课 成功的角色造型所具备的特性 40

Chapter 4

技法篇——人物角色的设计方法

- 第1课 基本方法与步骤 44
- 第2课 人物表情的绘制方法 50
- 第3课 人物的动作设计 54
- 第4课 人物的发型、饰物、服装设计 61

Chapter 5

技法篇——动物角色的设计方法

- 第1课 动物头部造型的画法 66
- 第2课 动物身体造型的画法 69

- 第3课 动物脚爪的画法 75
- 第4课 动物的表情设计 77
- 第5课 动物的动作设计 81
- 第6课 动物的服装饰物设计 84

Chapter 6

道具和特效的设计方法

- 第1课 道具的设计方法 88
- 第2课 道具和角色的比例关系 94
- 第3课 道具的设计风格 96
- 第4课 特效的设计方法 98

Chapter 7

方案篇——教你制作规范的动画造型设计方案

- 第1课 了解规范的动画造型设计方案 102
- 第2课 造型参考图——角色的外在特征 104
- 第3课 比例参考图——角色形态的差异 106
- 第4课 转面参考图——各个角度的转动 108
- 第5课 表情和口型参考图——情感与情绪的表达 110
- 第6课 动作参考图——拳打脚踢不容易 112
- 第7课 道具参考图——为你的角色设计合适的道具 115

Chapter 8

专业创作者如何欣赏动画造型

- 第1课 学会看很重要 118
- 第2课 人物造型作品赏析 122
- 第3课 动物造型作品赏析 124
- 第4课 幻想类造型作品赏析 128
- 第5课 道具造型作品赏析 130



动画造型 设计

CHARACTER
DESIGN



主编 | 张晓叶 郭怡 张瑶
编著 | 李峰

 中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS



律师声明

北京市中友律师事务所李苗苗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。

侵权举报电话

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

图书在版编目(CIP)数据

动画造型设计/张晓叶, 郭怡, 张瑶主编; 李峰编著.
—北京: 中国青年出版社, 2015. 1
中国高等院校“十二五”动画游戏专业精品课程规划教材/张晓叶, 武立杰主编
ISBN 978-7-5153-3039-6
I. ①动… II. ①张… ②郭… ③张… ④李…
III. ①动画-造型设计-高等学校-教材 IV. ①J218.7
中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第288757号

中国高等院校“十二五”动画游戏专业精品课程规划教材
张晓叶 武立杰/系列丛书主编

动画造型设计

张晓叶 郭怡 张瑶/主编 李峰/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: 张 军
责任编辑: 徐 泳 张 军
助理编辑: 孙艳冰
封面设计: 六面体书籍设计 彭涛 郭广建
印 刷: 北京博海升彩色印刷有限公司
开 本: 889 x 1194 1/16
印 张: 8.5
版 次: 2015年2月北京第1版
印 次: 2015年2月第1次印刷
书 号: ISBN 978-7-5153-3039-6
定 价: 54.80元

本书如有印装质量问题, 请与本社联系
电话: (010) 59521188 / 59521189
读者来信: reader@cypmedia.com
投稿邮箱: author@cypmedia.com
如有其他问题请访问我们的网站: <http://www.cypmedia.com>

编者的话

该书是根据动画造型设计课程编纂的，集基础理论知识、步骤讲解、案例绘制分析为一体的教学同步教材，适用于普通本科院校、民办院校、高职、高专类院校师生及动画行业从业人员、动画爱好者等读者群体。

本书结合课堂教学中的知识难点，有针对性地结合案例加以解读，并附有大量师生原创动画造型设计作品，构建了草图构思——技法实践——实例分析——方案解读的完整知识体系，这也是本教材的一个创新点。本教材除了内容充实、原创案例丰富之外，还增加了部分课外知识，包括视频案例、获奖作品赏析以及延展阅读信息等可供读者下载观看、阅读，不仅扩充了教材的知识含量还为大家的动画造型创作提供了丰富的参考素材。这也是本教材的另一特色。

本教材注重动画造型设计的应用性，通过大量优秀原创案例的剖析和详细讲解，使读者在了解动画造型设计的基本要求、创作思路、绘制步骤的基础上，着重提升其设计能力、创新能力和应用能力。

目前国内市面发行的此类教材实例大都借鉴国内外经典案例，技法步骤案例较少，且大多沿用一些经典的动画造型作品，原创部分少之又少。国外同类教材的内容重点放在了动作创意和设计思路方面，且造型语言和绘制技法较为夸张。对于国内读者，特别是在校学生来说，找到共同的契合点有一定的难度。

本教材共分为九个单元，通过理论篇、积累篇、技法篇、方案篇、赏析篇的编纂体系由动画造型设计的基础创作思路入手，通过指导学生自己动手制作规范的动画造型设计方案，探讨如何设计出一个成功的动画角色。此外，在每一个相应的学习阶段都设有“小贴士”“知识拓展”“单元总结”和“单元互动”等环节，更易于知识点的延展，增强了教材的附加值。

本教材编写团队从事动画教学及创作多年，有着丰富的教材编写及创作经验，积累了大量的优秀案例及作品，书中选用的大量实例都是师生的原创获奖作品，未在其他教材中被选用过。

教材中所引用的所有作品、图片、截图在此只作为教学研讨之用，版权归原作者所有，同时向原作者为我国的艺术教育事业做出的贡献表示衷心的感谢。

在此，敬请广大读者批评指正。



2014年12月

目录

Chapter 1

进入千变万化的动画角色之中

- 第 1 课 动画造型设计你知道多少 6
- 第 2 课 教你如何去给角色造型分类 12
- 第 3 课 “千奇百怪、美不胜收”的风格特点 15

Chapter 2

积累篇——创作的灵感来自于生活

- 第 1 课 细心观察你身边的人和事 20
- 第 2 课 画自己的速写日记 22
- 第 3 课 建立你自己的素材库 26
- 第 4 课 电脑、相机、手机、画笔一个都不能少 29
- 第 5 课 学会整理和分类 31

Chapter 3

构思篇——如何创作出成功的动画角色造型

- 第 1 课 打开动画造型设计的大门 34
- 第 2 课 角色的个性塑造 37
- 第 3 课 成功的角色造型所具备的特性 40

Chapter 4

技法篇——人物角色的设计方法

- 第 1 课 基本方法与步骤 44
- 第 2 课 人物表情的绘制方法 50
- 第 3 课 人物的动作设计 54
- 第 4 课 人物的发型、饰物、服装设计 61

Chapter 5

技法篇——动物角色的设计方法

- 第 1 课 动物头部造型的画法 66
- 第 2 课 动物身体造型的画法 69

- 第 3 课 动物脚爪的画法 75
- 第 4 课 动物的表情设计 77
- 第 5 课 动物的动作设计 81
- 第 6 课 动物的服装饰物设计 84

Chapter 6

道具和特效的设计方法

- 第 1 课 道具的设计方法 88
- 第 2 课 道具和角色的比例关系 94
- 第 3 课 道具的设计风格 96
- 第 4 课 特效的设计方法 98

Chapter 7

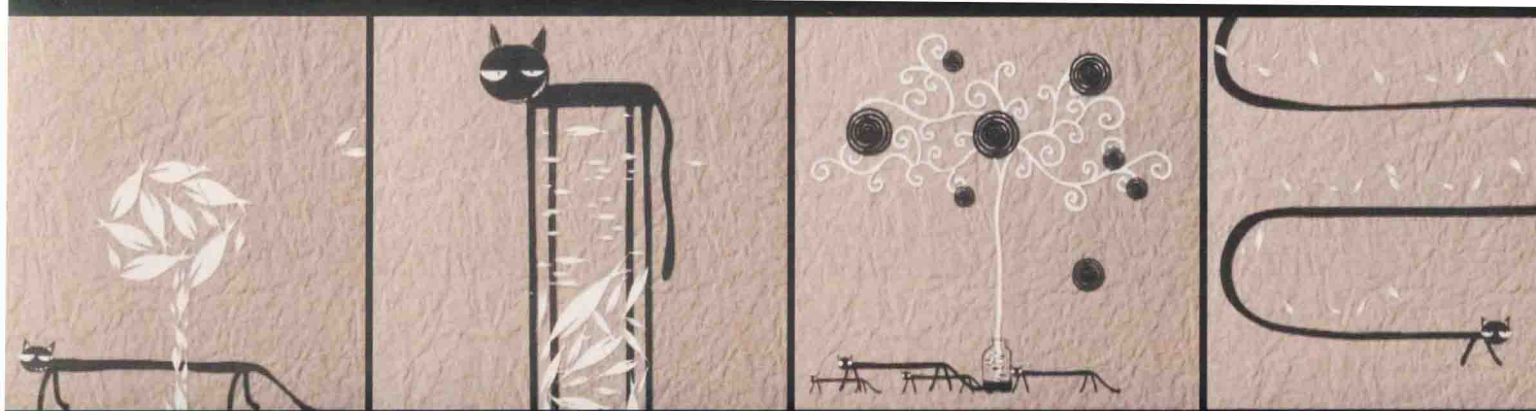
方案篇——教你制作规范的动画造型设计方案

- 第 1 课 了解规范的动画造型设计方案 102
- 第 2 课 造型参考图——角色的外在特征 104
- 第 3 课 比例参考图——角色形态的差异 106
- 第 4 课 转面参考图——各个角度的转动 108
- 第 5 课 表情和口型参考图——情感与情绪的表达 110
- 第 6 课 动作参考图——拳打脚踢不容易 112
- 第 7 课 道具参考图——为你的角色设计合适的道具 115

Chapter 8

专业创作者如何欣赏动画造型

- 第 1 课 学会看很重要 118
- 第 2 课 人物造型作品赏析 122
- 第 3 课 动物造型作品赏析 124
- 第 4 课 幻想类造型作品赏析 128
- 第 5 课 道具造型作品赏析 130



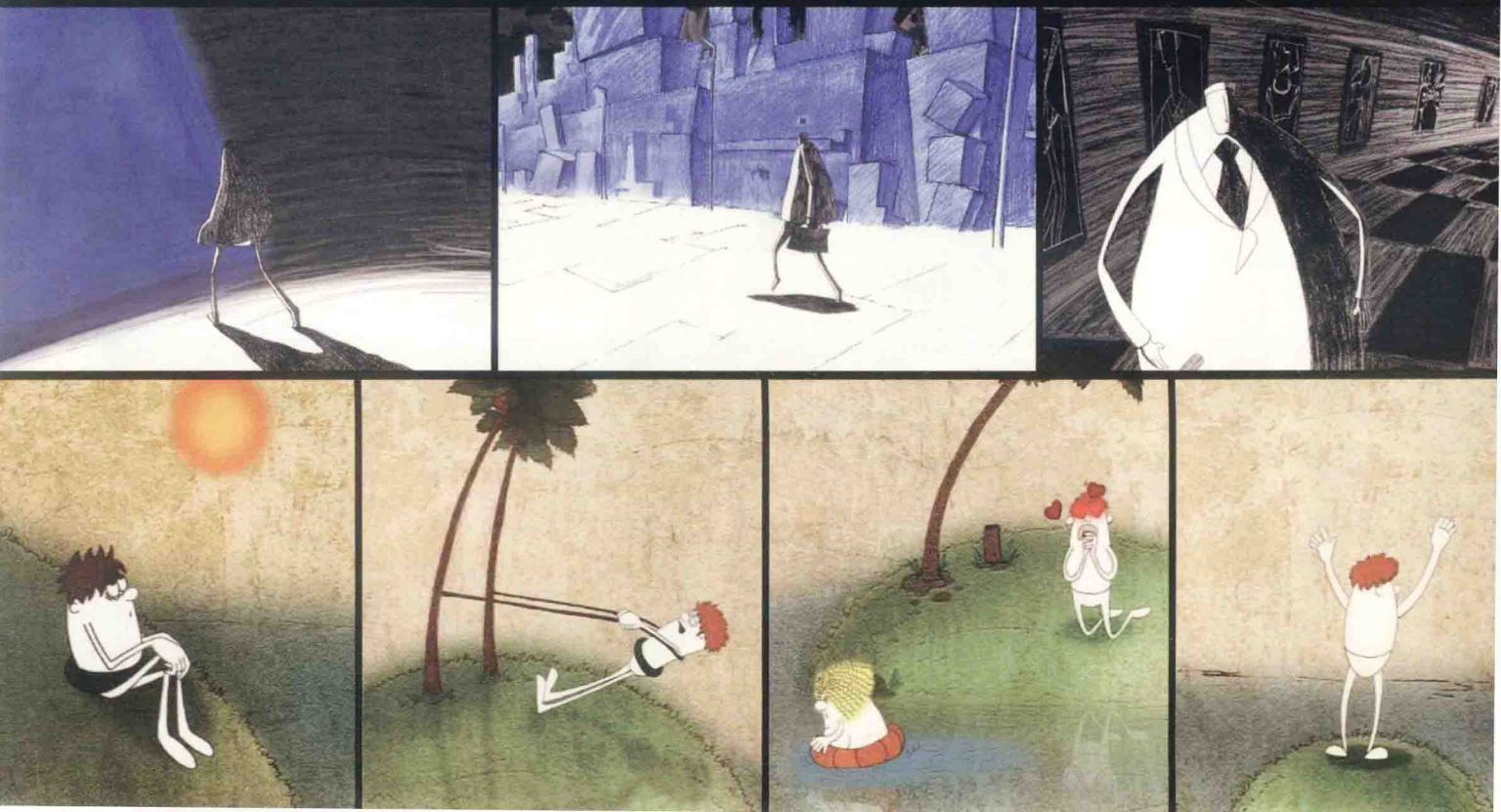
Chapter 1

进入千变万化的动画角色之中

第1课 动画造型设计你知道多少

第2课 教你如何去给角色造型分类

第3课 “千奇百怪、美不胜收”的风格特点



第1课 动画造型设计你知道多少

1. 关于动画造型

动画造型是指设计师根据剧本或者其他文字材料,绘制出动画中角色的相貌、表情、体态、服饰等,以此设定出符合要求的角色视觉形象。

角色是一部动画片中观众关注的对象,可以说是整部作品能否吸引观众的关键因素。一个角色的成功与否,通常取决于编剧对角色性格特征的描写和角色造型师的视觉阐述。从角色的造型来讲,如果角色的形象极具美感、让人耳目一新,并且能够吸引和打动观众,自然会令观众喜欢上这个角色。

2. 关于“角色”

“角色”一词来源于戏剧,最早在1934年被美国的哲学家和心理学家米德(G.H.Mead)用来说明“个体在社会舞台上的身份及其行为”。后来被广泛应用于社会学和心理学的研究中。电影中的“角色”是由演员(真人)扮演的人物,一般分为主要角色(简称主角)、次要角色(简称配角)和群众角色等。

在动画短片创作中,角色的造型设计在很大程度上渲染了故事情节,突出了角色的性格特点,为短片增添了视觉美感。学生实验短片作品《渴望》,描写了一个在荒岛上逃生的人物,极简化的造型、凌乱的头发描绘了荒岛生活的乏味与绝望,角色表情的夸张变化让观众了解到人物对逃出荒岛,获得新生的渴望

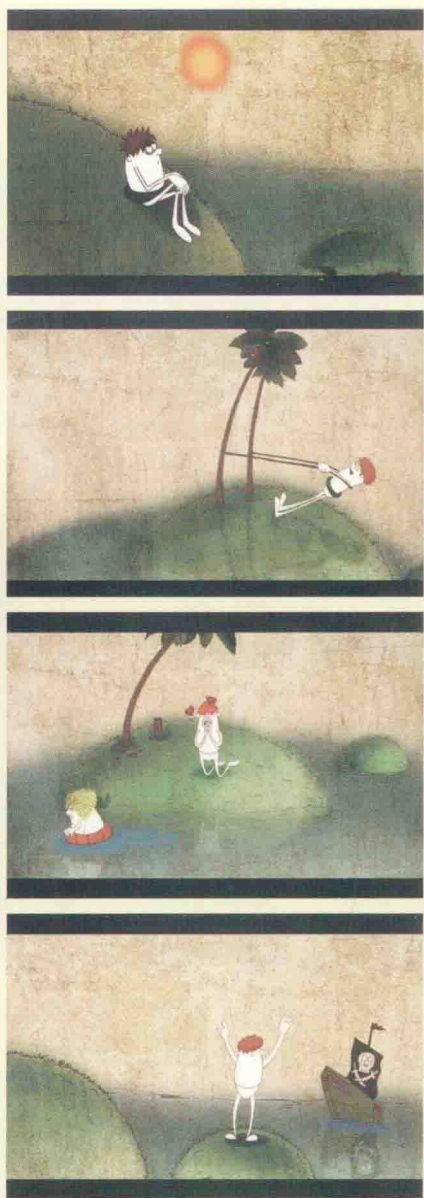


图1-1 动画短片《渴望》导演:郭恰(东北师范大学美术学院动画系)

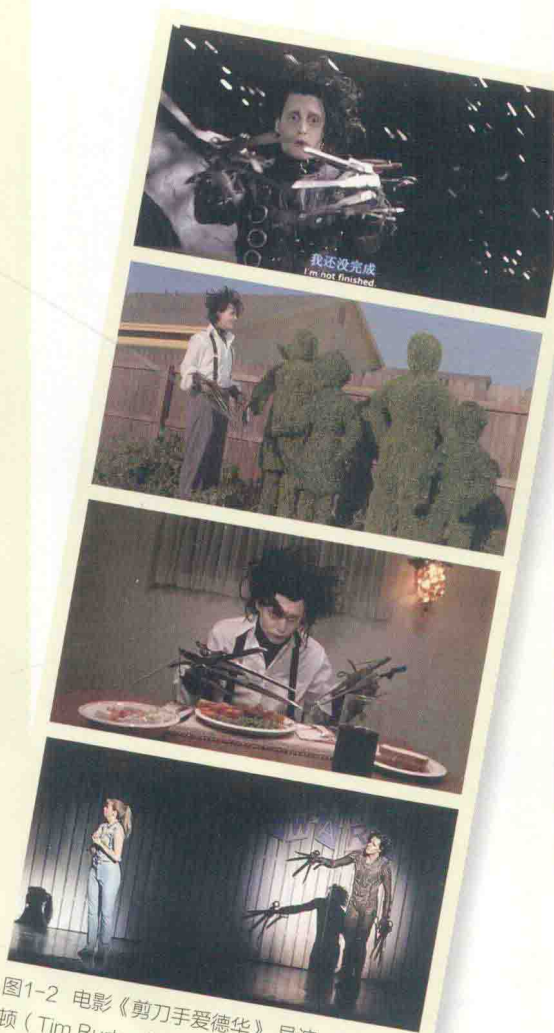


图1-2 电影《剪刀手爱德华》导演:蒂姆·波顿(Tim Burton)

电影中的角色创意也会给动画角色带来新的灵感,真人扮演的角色也可以绘画成动画角色,电影中演员通过台词、肢体语言对角色造型和性格的塑造会给观众留下深刻的印象



3. 动画片的“角色”

动画片中的“角色”有别于其他影视类作品中的“角色”，因为它们是虚构的。虚构的意思不是指角色和故事情节是编剧想出来的，不具有真实性，而是指角色形象是动画造型设计师通过想象绘制出来的。有些角色的形象特征来源于对真实人物的加工提炼，有些角色形象则是由设计师想象出来的。

4. 角色造型在动画片中的价值

动画片中的角色是动画艺术家创造的演员，动画艺术家的职责就是依靠线条、色彩等元素，运用变形、夸张等艺术手法赋予动画角色以鲜活的生命和性格，把剧本中的文学形象转化为视觉形象。动画艺术家在创造角色、将文学形象向视觉形象转化的过程中，要尽可能地具化剧本赋予角色的一切元素。随着时间的流逝，片中的故事情节会渐渐模糊和淡去，但是，造型生动有趣、性格独特的动画角色却能够深深地留在我们的记忆中。角色在动画短片中起到的作用也是举足轻重的。成功的角色设定能使人过目不忘，给观众一种强烈的视觉冲击力。

5. 动画片的制作流程

动画片的流程分为前期、中期、后期。由于动画片片种和制作手段的差异，不同时期的工作内容和顺序会有较明显的差异，但基本的制作程序是相同的。

右图为动画片的制作流程表，为使今后的短片创作程序更加顺畅合理，大家需要仔细了解并熟悉动画片的制作流程

《蓝房子》是由东北师范大学研究生团队创作完成的。影片表现了人在社会中，面对各种欲念所产生的复杂心理变化。角色的造型简洁，以黑白为主色调，头小四肢较长体态肥硕，体现出身子里需要的巨大的贪念，这种造型设计有效地彰显了影片的主题

这是一部学生作品。这部动画短片里面的角色造型手法单纯、形象生动有趣。夸张的猫造型透出一种幽默感

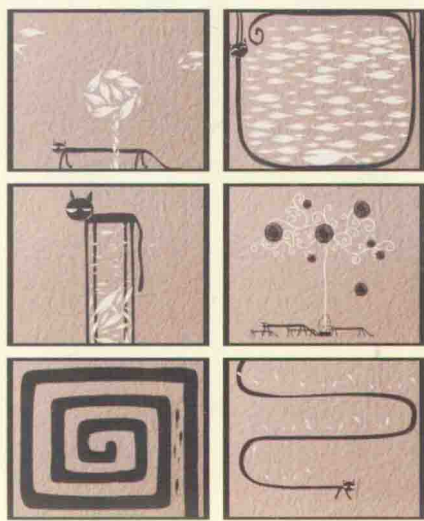


图1-4 吉林动画学院动画短片《猫》导演：倪明、赵颖

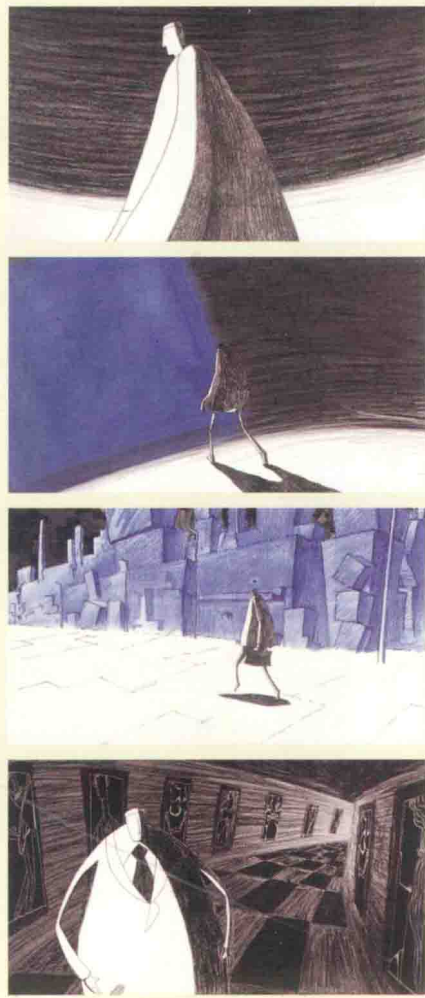
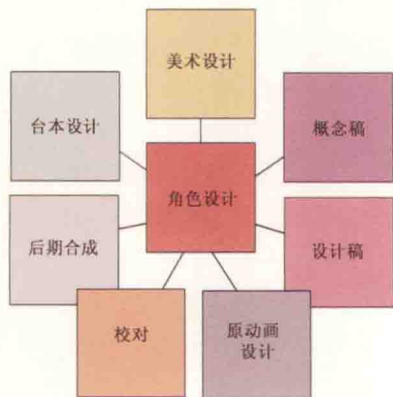


图1-3 东北师范大学美术学院动画短片《蓝房子》导演：高思杨、杨天恒



图1-5 动画片制作流程表



二维动画主要分为手工绘制和无纸动画两大类。以手绘动画为例，制作时通常需要用透台来清稿，绘制原画和动画。后期制作的各种设备和软件也是很重要的

6. 关于角色造型必须做的几个具体设定

角色塑造的依据主要是剧本中对于角色的具体描述，如：它的外在特征是高还是矮；它的性格是温和还是暴躁等。剧本中每个角色都是以文字的形式呈现出来的，角色设计师的工作就是在纸上设定出人物的具体轮廓，再对这个轮廓进行精雕细刻，使得这个轮廓更加清晰、细致，最后为观众呈现出一个有血有肉有生命的角色形象。通常角色设计师都会通过以下几个方面进行设计：角色造型的美术风格设定、外部特征及其特定性格设定、色彩色调设定等。

● 角色造型的美术风格设定

在影片的美术风格确立后，动画角色造型的美术风格也基本尘埃落定。在具体的角色造型创作中，造型设计师会更为深入地探索造型风格在绘画中的奥妙。在各种类型的动画片创作环节中，造型设计不仅成为了整个影片的前提和基础，而且还决定了影片的艺术风格和作品质量，进而影响影片制作的成本与周期。造型设计应具备高度的形式感和风格化、类型化的审美特征。在创作中，艺术家各自独特的造型风格会引导影片的整体感觉趋向一个明确的风格，从而确立角色在影片戏剧冲突和视觉风格上的主导地位。



图1-6 制作短片所需要的主要设施和设备

短片《life》中的角色风格优美独特，简易的造型、明亮的色调给人温暖的心理感受



图1-7 动画短片《life》导演：苏皓男（东北师范大学美术学院动画系）



• 外部特征及其特定性格设定

动画片中的任何一个角色的外貌特征都是以剧本文字描述为依据的。造型设计师通过想象把它转化为造型视觉，并通过造型的动态、表情及行为方式呈现出角色特定的性格特质。动画造型的外部特征及其特定性格设定是用人们喜闻乐见的视觉语言，将剧本中描述性的文字转化为具体形象，并直接诉诸于人的视觉的一种艺术形式。

右图为两套学生创作的角色造型。我们可以看出这两套造型在外在特征和性格特征上截然不同。第一套摇滚乐手的设计方案，外形硬朗、极具个性化；第二套十二星座的设计方案，外形甜美可爱，塑造了小星座可爱温婉的性格特征

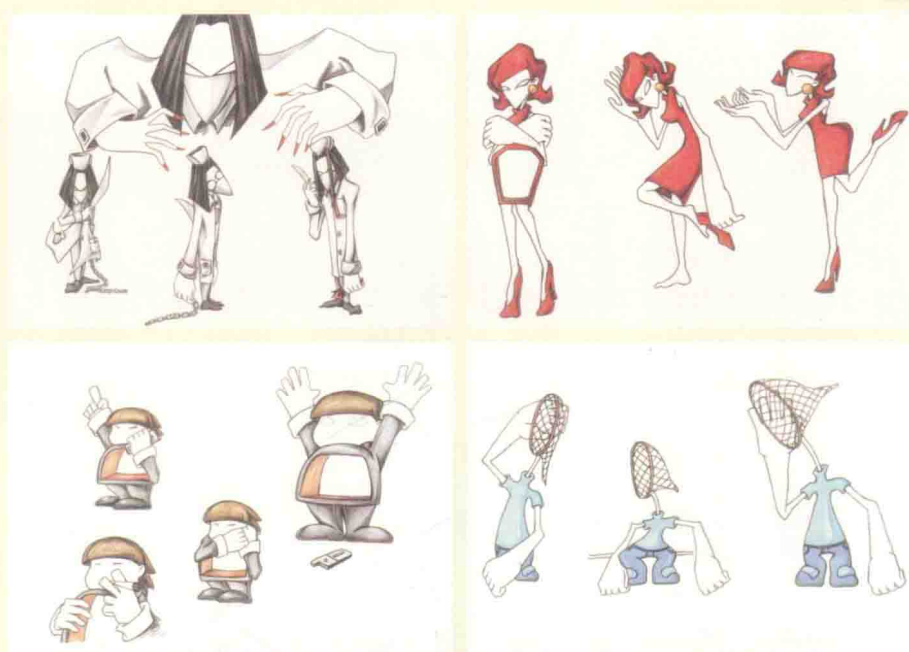


图1-8 摇滚乐手造型方案 绘制：李萌（东北师范大学美术学院动画系）

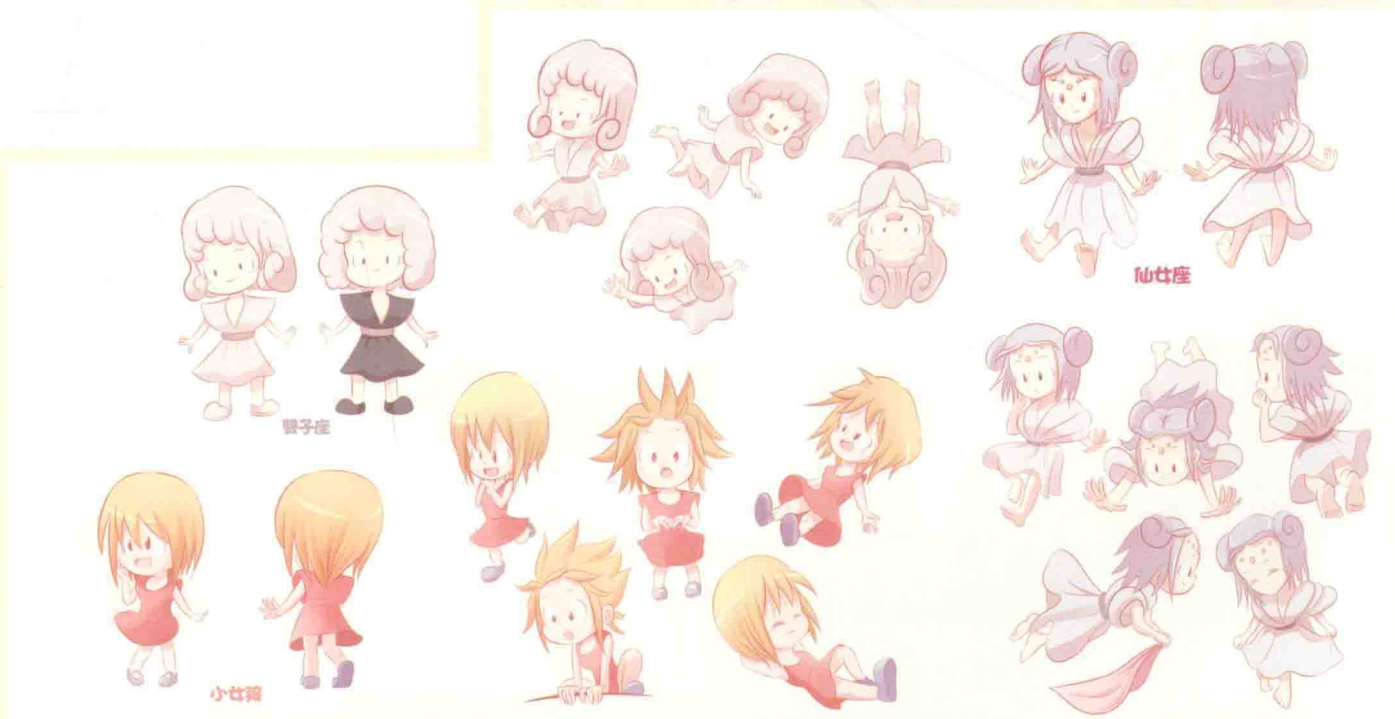


图1-9 十二星座造型方案 绘制：李哲（东北师范大学美术学院动画系）

下图为两套学生作品，其设计风格分别为色彩艳丽风格和色彩淡雅柔和的风格。角色的色彩设定环节提升了角色的视觉美感，凸显了角色的性格特点

● 角色的色彩、色调设定

色彩色调是通过人眼、脑和我们的生活经验对光产生的一种视觉效应。在动画造型设计过程中，为角色设定一套符合剧本主题、符合整体美术风格的色彩方案是非常重要的创作环节。在千变万化的色彩世界中，人们视觉可以感受到的色彩造型非常丰富，因此设计师的色彩色调创作发挥的空间很大，你的作品可以或迷幻、或华丽、或清新、或艳丽、或淡雅柔和。总之只要符合影片的主题要求，赢得观众喜欢就达到设计目的了。

动画造型设计在整个动画片中占有重要的地位。一部成功的动画片必定有令人印象深刻的动画造型，好的动画造型对于故事情节和人物性格的表达至关重要。成功的动画造型不仅具有艺术观赏性，还具有巨大的商业价值。

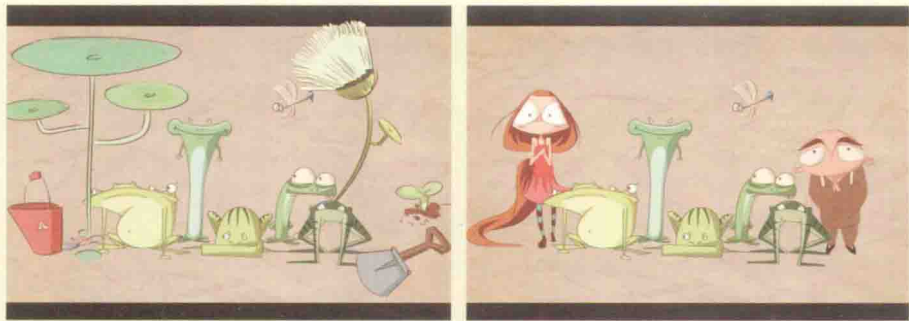


图1-10 色调艳丽的造型方案 绘制：王佳利

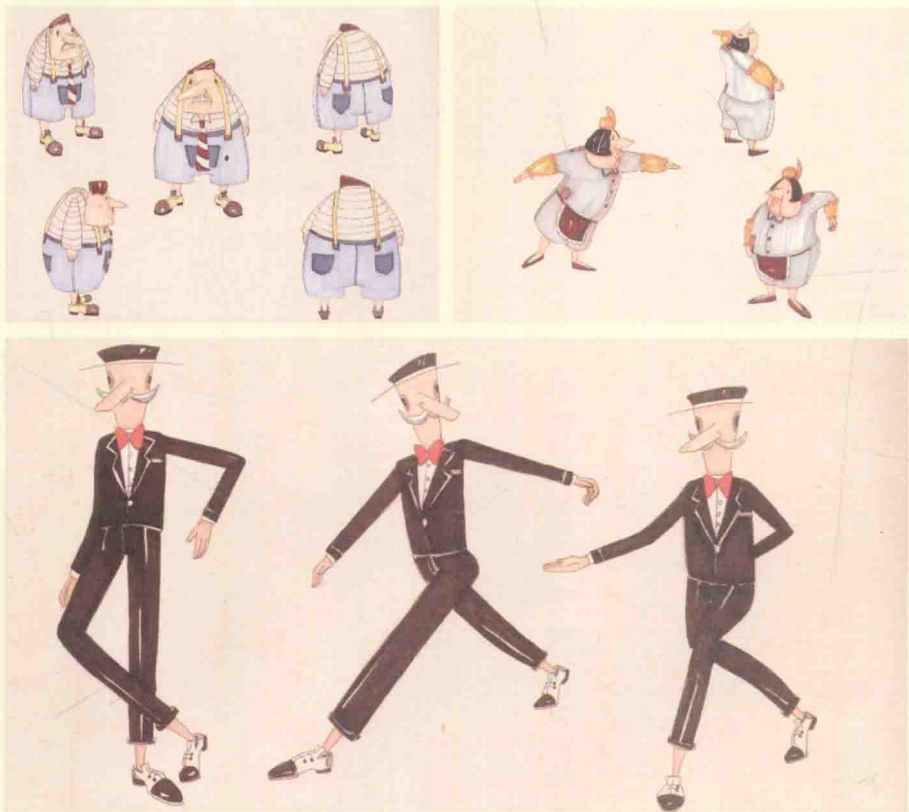


图1-11 色调淡雅柔和的造型方案 绘制：岳园

小贴士

建议大家在创作之前，填写一份表格，把自己想象中的角色形象的外在特征及性格特点详细描述出来，然后根据文字所描绘的进行思考和整理，最后再进行具体的形象创作。设计师在日常生活中需要多读、多看、多动、多画，寻求生活中的点点滴滴来发掘灵感；随身携带方便使用的小本，偶发灵感时，可以立即记录下来，这些方法大家不妨尝试一下。



造型设计中虽然要有具体的色彩指定方案,但角色会出现在不同的环境中,所以每个角色会呈现出至少两个或两个以上的在特定环境下的色彩指定色调。图1-12呈现的是同一套造型不同的色系、不同的表现手法的角色设计

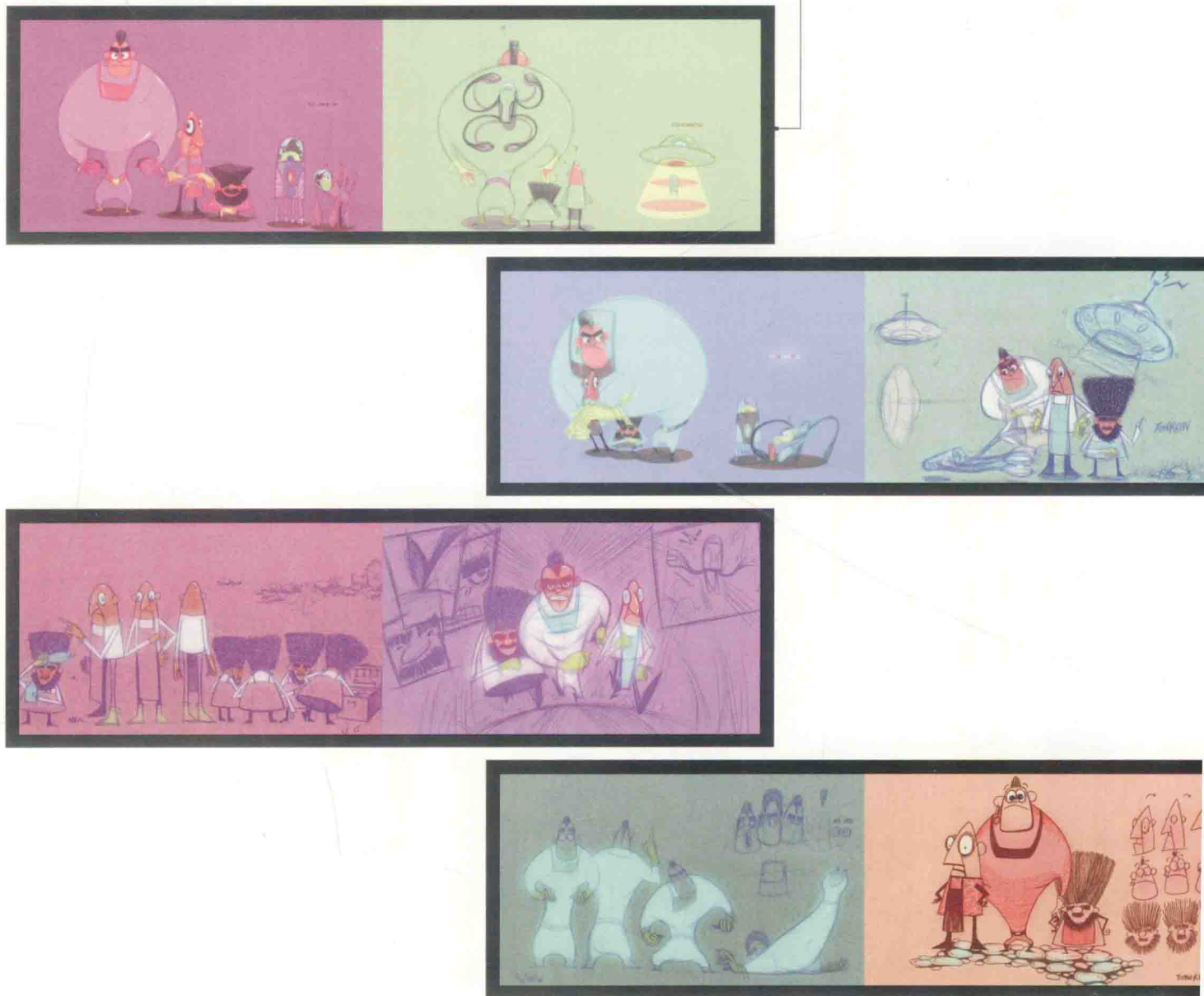


图1-12 特定环境下角色的不同色调方案 绘制: 刘名(东北师范大学美术学院动画系)

知识拓展

动画参考书籍推荐

1. 《国际经典动漫设计教程——原画设计》作者: 李杰。
2. 《原动画基础教程》作者: 理查德·威廉姆斯。

第2课 教你如何去给角色造型分类

1. 动画片的分类

在了解角色造型的分类之前我们先简单了解一下动画片的分类。动画片是影视作品的一个类别。随着数字技术的飞速发展,动画片的形式愈加丰富,所应用的技术手段和表现手法也有很大区别,有的甚至可以在一个片子里融入众多的表现手法,形成独特的动画风格。各类动画片在视觉上带给观众的是不同的视听感受。

• 长、短动画片

动画长片通常是指放映时间超过一个小时的动画片,如:吉卜力工作室制作的《千与千寻》《天空之城》等。动画短片是指放映时间在一个小时以内或更短的动画片,如《罗小黑战记》等,一般都在20分钟左右,一些由独立动画人制作的超短片甚至不超过10分钟。但是无论是长片还是短片,大多都有好看的故事,角色形象的表现手法多以写实、抽象、变形、夸张或混合各种造型手法为主。近年来许多优秀的学生动画短片以创意的新锐性和制作手法的独特性深受众多年轻观众的喜欢。(见图1-13、图1-14)

• 系列动画片

系列动画片指的是将一部完整的影片以多集的制作形式展现出来,其形式主要以电视动画片为主。既然是系列,就应该更加注重故事性,如日本动画片《二十面相之娘》《孤星泪》等。(见图1-15、图1-16)



图1-13 动画长片《千与千寻》导演: 宫崎骏



图1-14 动画短片《罗小黑战记》导演: MTJJ



图1-15 系列动画片《二十面相之娘》作者: 小原慎司



图1-16 系列动画片《孤星泪》导演: 樱井弘明



● 游戏动画片

游戏动画片通常以表现游戏主题为主,有些也会附有针对幼儿、少儿的教育内容。造型主要侧重掌握玩家的兴趣和接受能力,游戏角色一般分为人型角色和非人型角色,写实和Q版形式造型是游戏造型中所经常用到的手法,如《梦幻西游》《跑跑卡丁车》《大富翁》《仙剑奇侠传》等。(见图1-17)

2. 动画角色造型手法的分类

随着动画制作手段的多样化,动画造型设计的分类也越来越丰富。这里我们按角色的造型手法简单分为以下四类:写实类、幻想写意类、漫画卡通类和装饰抽象类。简单了解角色的分类有助于大家掌握动画造型的基本知识。

● 写实类

写实类造型手法能体现角色鲜明的形象特征,造型设计过程比较忠于现实,相对更接近生活中的原型,力求尊重原型、接近自然。但在造型上并不是对原型的简单模仿和重复,而是通过对现实中原型的提炼和概括来进行加工设计,以原型的比例、结构、透视为基础进行再设计。其优点是更侧重营造一种相对真实的视觉效果。

● 幻想写意类

幻想写意类手法的动画形象是对对象进行一定的艺术处理,使造型与现实生活中的形象有一定的差距,追求神似,注重意境表现。幻想写意类造型手法的实质是对形象进行意象化的夸张处理,其造型强调情感和心理状态。写意类动画造型一般夸张力度较大,通



图1-17 《大富翁》《仙剑奇侠传》

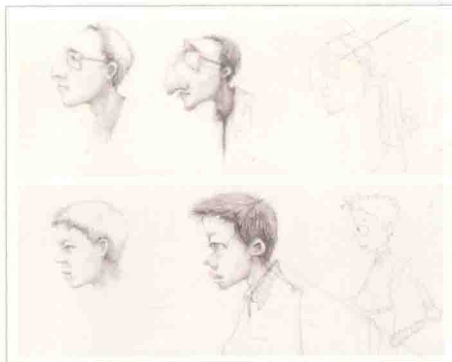


图1-18 根据现实中的原型设计的动画角色 绘制:王佳利

写实类造型手法可先根据人物照片或写生作为蓝本和原型,在此基础上对角色的特征和形态进行加工设计,适当简化夸张。大家要注意的是,动画造型设计中所讲的“写实”只是相对的写实,这是经过造型师的提炼简化后所形成的一种造型手法



图1-19 写实手法的动画角色 绘制:林义海

幻想写意类角色设计也可以根据想象中的角色来绘制心中幻想的角色造型,比如各类精灵、小魔怪、幻想的人物等,根据每个人不同的想象把各类形象不断变化、创新,完成角色设计



图1-20 幻想写意类角色设计 绘制:孙一溶(东北师范大学美术学院)