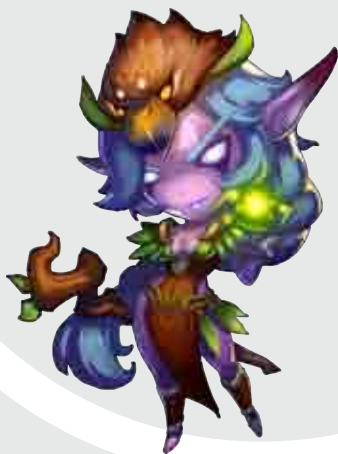


第2章

Q版人物原画绘制——精灵巫师



本例作品注重精灵巫师的造型设计思路及形体特征的创作表现，以手绘为主并注重卡通绘制技法的应用，强调角色的皮肤、布料等的材质质感表现。

● 实践目标

- 了解精灵巫师原画概念设计的用色特点及绘制技巧
- 掌握手绘皮肤、布纹材质质感的表现方法及技巧
- 掌握卡通角色动态造型设计及原画概念的设计理念

● 实践重点

- 了解精灵巫师原画概念的设计思路
- 掌握手绘风格皮肤及毛发等材质的表现方法及技巧
- 掌握精灵巫师原画概念的个性特征表现及设计思路



2.1 角色原画文案分析

在绘制精灵巫师原画之前，根据策划文案对整体项目产品的美术风格进行定位，美术设计师按照文案需求设定出一套适合当前产品需要的人物原画设计概念稿，内容包括产品设计发生的历史年代、故事背景、文化特征、物种类别等。通过原画设计师掌握的设计技巧及美术风格表现设计理念，结合文案需求逐步完成精灵巫师个性特征及装备造型的设计，逐步完成精灵巫师基础结构造型、明暗色调及色彩综合表现。

本例要制作的精灵巫师的设定文案描述如下。

2.1.1 精灵巫师的背景描述

整个精灵族族群集聚在远古的丛林深处，分布在大森林中的各个角落，为了防止其他外来者的进入，而在聚居村庄周围布下了许多防护栅栏，她们不喜欢与外界接触，也拒绝同外界交流，只是狩猎和采集，自给自足地生活。

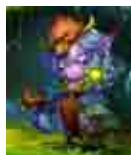
作为丛林忠实的守卫者，相传她们守护着原始森林中的一份巨大财宝，使得许多外族贪财之人趋之若鹜，她们所居住的地方遭到了破坏，族民也受到外界的伤害。这也使得一些精灵族不得不建立自己强大的族群联盟。

男性在这个族群中虽然存在但是非常少，几乎不常见。女性在族群中占了大多数，所以女性在集落中担任了一切职务。集落中有族长和长老们管理。有守护集落的战士，有饲养家畜的畜牧人，还有制作武器和工艺品的匠人等，她们每个都是各方面很优秀的战士。

她们喜欢群体作战，相互配合，彼此之间也非常有默契。而精灵巫师具有强大的灵魂控制能力，辅助队伍加强其他种族的丛林生存能力及作战能力，逐渐成为丛林真正的主宰者。

2.1.2 精灵巫师的特征概述

精灵巫师种族因为多数时间是在森林中生活，身体结构有了很大的体质提升，身体、手脚细长更便于奔跑和跳跃并善于魔法控制；视力、听力异于常人，能捕捉几公里外猎物的信息以及生物的种类区分。巫师本身的超强智力及种族天赋更适合在森林环境中进行远程战斗。森林中充足的天然物资供给使得精灵巫师的各种体能得到全新的升华，智力水平也远超其他种族的群体。



2.1.3 精灵巫师的服饰特点

精灵巫师所穿戴的服饰都是与大自然形色浑然一体，蓝绿相间的服饰突显出精灵巫师轻盈、华丽的造型特点。擅长法术控制的她们身上并没有穿着厚重的铠甲。她们信奉大自然的神灵，衣服、武器上都画有或者刻有她们信奉的神灵的图腾。服饰的颜色也以红、蓝作为主体色系，这样便可使得精灵巫师在绿色丛林中更为耀眼。在使用法术技能方面，主要以自然法术营造为主，擅长阵法及自然元素的组合酝酿，有很强的法术操控及驾驭万物的驱使技能。精灵巫师整体色彩绘制效果如图2-1所示。

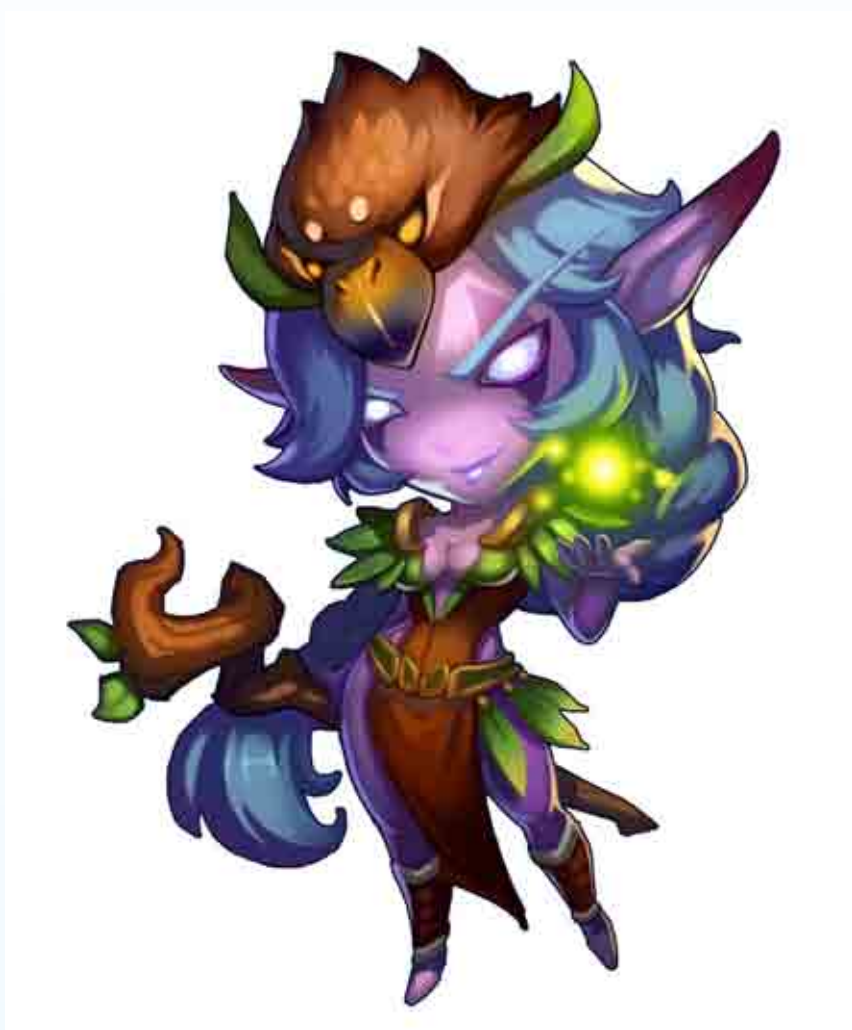


图2-1 精灵巫师整体色彩绘制效果

在了解和分析了精灵巫师的故事背景和设定文案之后，下面根据文案的内容提示，开始进入精灵巫师的原画概念设计创作及规范流程绘制过程，整个精灵巫师设计主要分为绘制线稿、绘制明暗关系、绘制色稿及背景氛围绘制四个部分。



2.2 精灵巫师基本形体绘制

根据角色原画的基本构成要素，一般按照人物基础结构造型设计、明暗基础色调深入刻画及色彩细节纹理刻画、背景衬托定位等制作流程来进行原画的设计工作。基本流程如下。

(1) 打开Photoshop，选择“文件”|“新建”命令，然后在弹出的“新建”对话框中将“宽度”设为2000像素，“高度”设为2400像素，“分辨率”设为300像素/英寸，“颜色模式”设置为“RGB颜色”，如图2-2所示。



图2-2 精灵巫师基础参数设置

(2) 根据文案描述精灵巫师的造型定位说明，在Photoshop中绘制出巫师的线稿结构。使用 (画笔)工具画出精灵巫师身体大致的形体结构，确定身体、头部及手臂的基础结构定位，如图2-3所示。

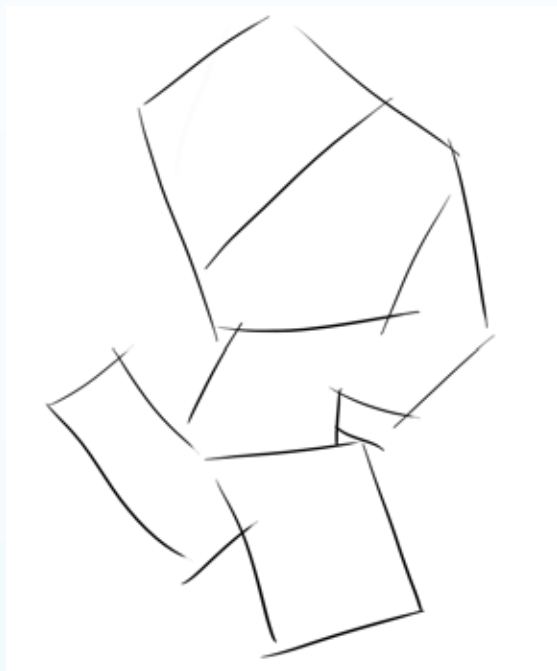


图2-3 精灵巫师大体形体造型绘制

(3) 调整绘制完成的初稿图层的不透明度，进一步深入刻画精灵巫师头部、胸部及手部的形体结构，重点对头发、胸部服饰、衣纹结构进行准确定位，注意各个部分结构线衔接部位线条的虚实、轻重变化，如图2-4所示。

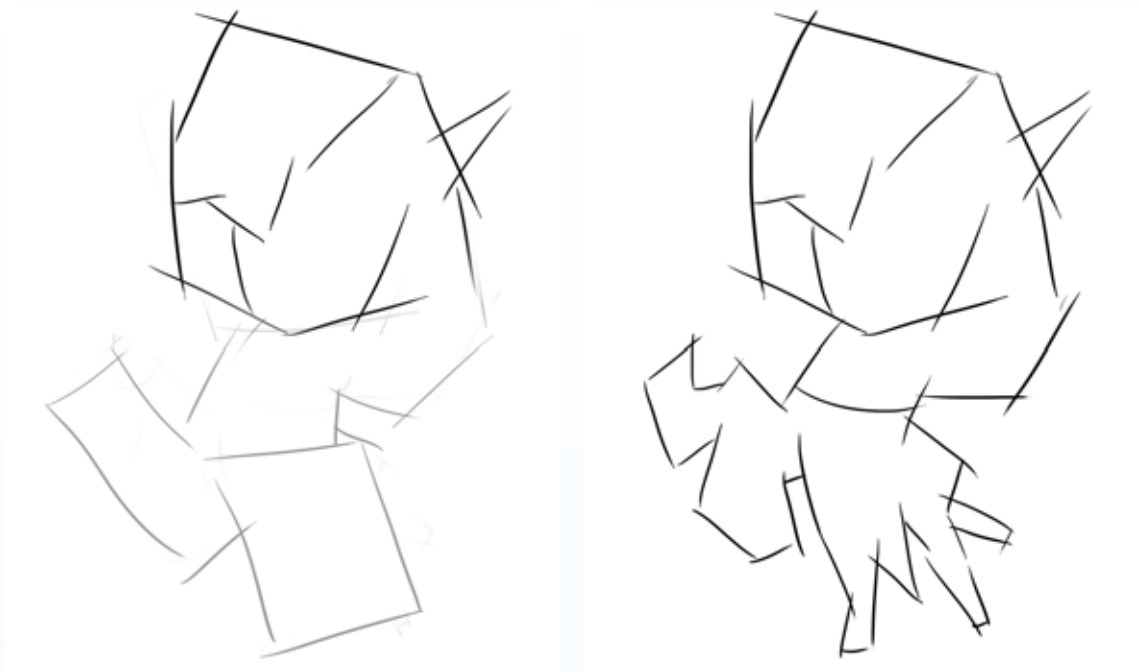
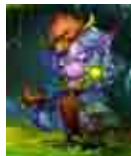


图2-4 精灵巫师形体结构进一步定位

(4) 在完成精灵巫师大致的形态结构定位之后, 结合巫师文档说明对角色的头部、身体及装备进行细节造型的定位, 注意人物整体动态结构的变化, 如图2-5所示。



图2-5 精灵巫师大体造型绘制



(5) 对角色的头饰及脸部五官进行形体结构的定位，进一步明确整体的头部动态变化，在绘制的同时，还要注意角色性格特征的塑造，因此需要根据人物文档设定来把握大体的人物性格。精灵巫师头部造型的细节刻画如图2-6所示。



图2-6 头饰及脸部结构细化

(6) 结合精灵巫师造型设计的大体定位，继续对角色头发及上半身服饰的结构造型进行细节的绘制，注意处理好与身体及脸部之间的结构穿插关系，如图2-7所示。

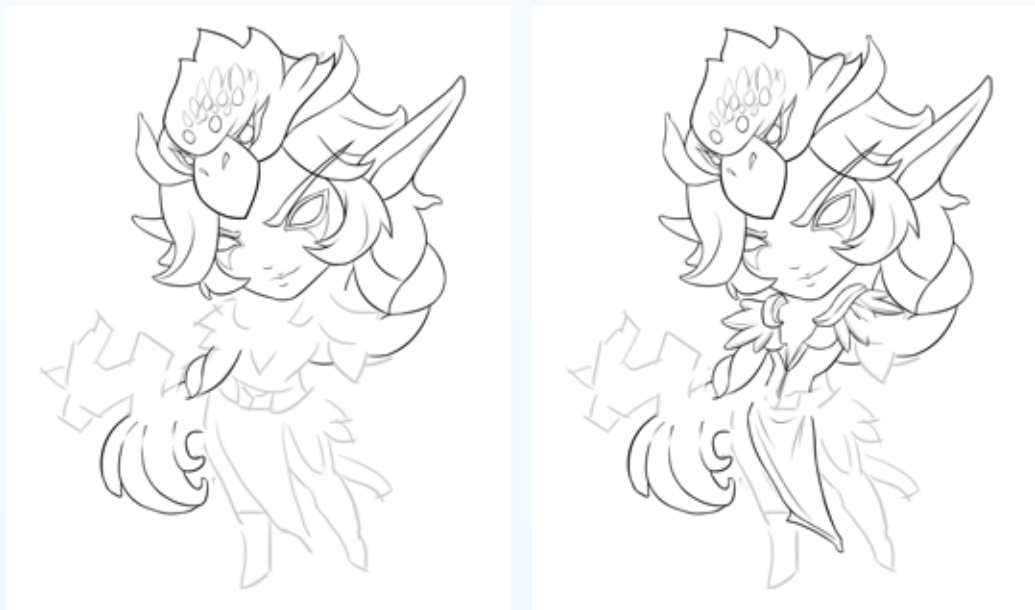
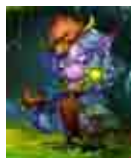


图2-7 头发及服饰结构细节绘制



(7) 结合前面初稿的基础定位继续对角色的身体整体结构及下半身服饰及装备的形体结构进行细节的刻画, 注意处理好头部、胸部及臀部之间的结构关系, 如图2-8所示。在绘制的同时, 还要注意角色动态结构及透视关系。



图2-8 精灵巫师身体及下半身结构细节刻画

(8) 确定好精灵巫师角色整体形体结构之后, 调整笔刷大小, 使用硬笔刷进一步细化精灵巫师身体的结构线, 逐步细化和修改角色头部、身体及装备等的结构线。根据游戏策划文案的需求对角色装备服饰、关节转折等部位的结构进行精简, 擦去多余的辅助线, 注意线条的虚实变化。精灵巫师整体线稿的刻画如图2-9所示。



图2-9 精灵巫师整体线稿的刻画



2.3 明暗关系表现

在完成精灵巫师线稿造型定义之后，就开始进入明暗关系的深入刻画，根据设计的绘制路程，逐步完成各个部分的材质属性明暗色调的深入刻画，下面首先从精灵巫师人物头发开始进行初阶明暗关系的刻画。

(1) 在进行精灵巫师基础明暗色调刻画之前，根据脸部皮肤纹理的初步定位，对笔刷工具的参数进行设置，如图2-10所示，同时单击  按钮，进入菜单设置选项，选中“形状动态”“传递”和“平滑”三个选项。笔刷动态设置如图2-11所示。



图2-10 笔刷工具的参数设置



图2-11 笔刷动态设置

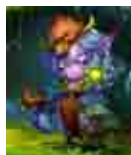
(2) 进入“图层”面板，在线稿图层下方单击  (创建新组)按钮新建图层组，并命名为“明暗关系”，如图2-12所示。再使用  工具勾选精灵巫师角色整体结构，同时给整个身体填充灰色作为基础底色，如图2-13所示。



图2-12 绘制图层分层管理



图2-13 巫师身体基础色彩定位填充



(3) 对巫师亮部及暗部的明暗色调根据设计的定位进行基础色调设置，注意在设置皮肤明暗色调时要结合皮肤质感的明度值。单击  按钮，运用  (吸管) 工具在前景色中吸取一个数值，对脸部选区进行基础色调的填充，脸部基础色彩填充颜色如图2-14所示。

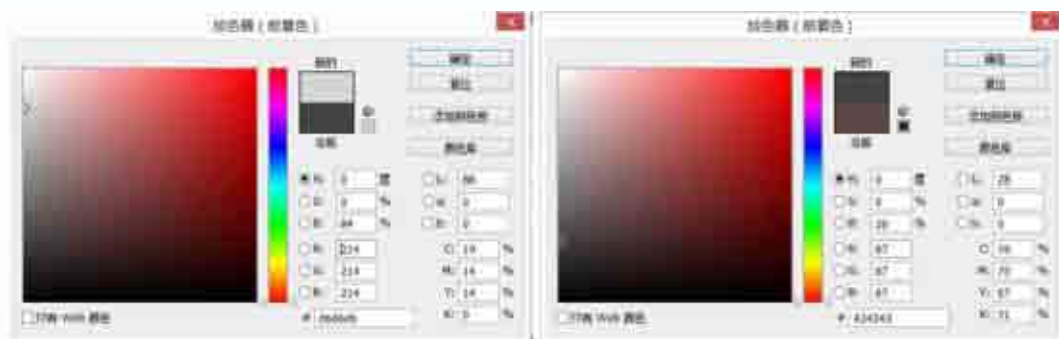


图2-14 脸部基础色彩填充颜色

(4) 在确定好角色的基础色后，调整笔刷的大小及不透明度，对角色身体整体色调进行基础光源的设置，使用软笔刷对角色亮部及暗部的基础色调进行初步绘制，如图2-15所示。

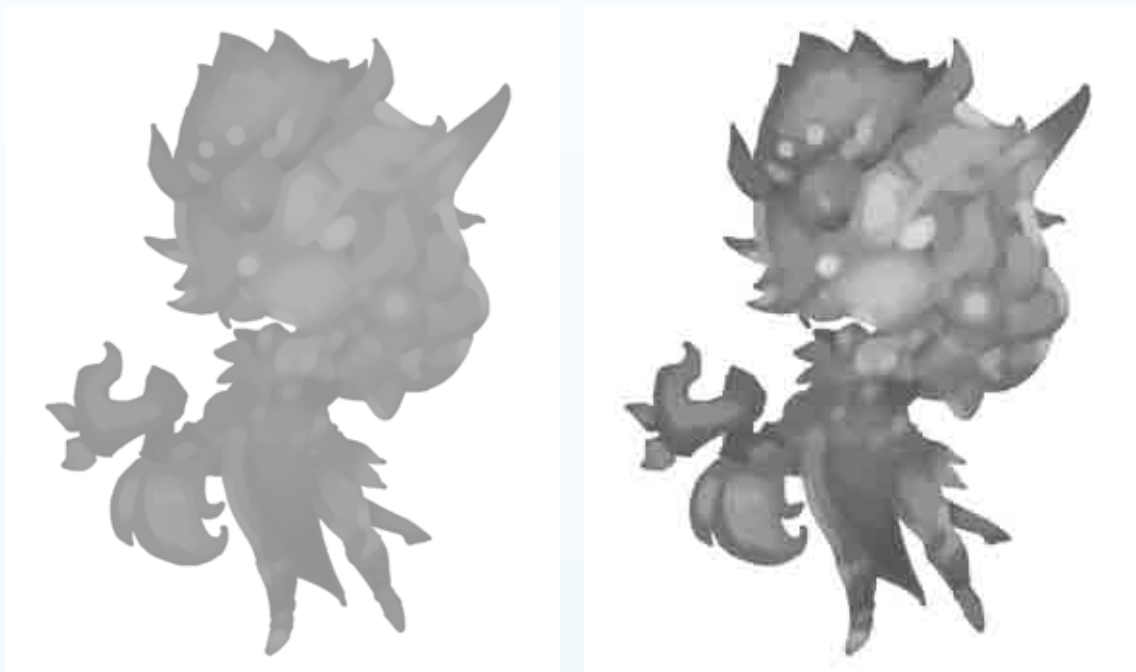


图2-15 身体基础明暗色调绘制

(5) 确定好角色主体光源及大体明暗关系之后，接下来对身体明暗及装备纹理色调进行细节刻画，注意在刻画角色细节色调的时候，亮部及暗部交界线部分的明暗过渡色要尽量柔和，以大块色调绘制为主。角色明暗色调大体绘制效果如图2-16所示。

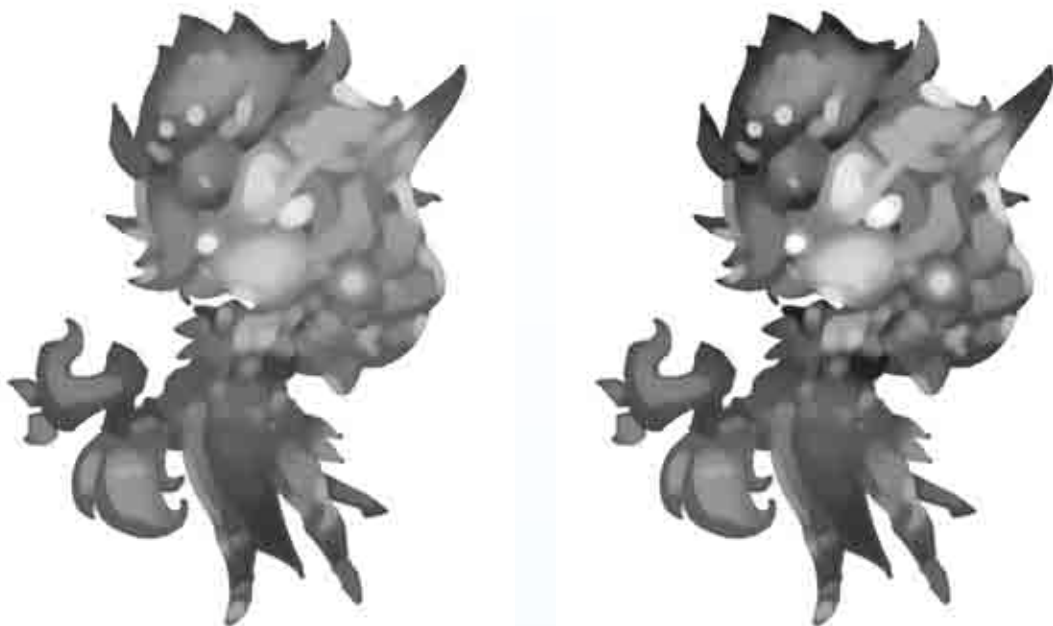


图2-16 角色身体大体色调绘制

(6) 再次调整笔刷大小及不透明度，运用软笔刷根据光源变化进一步刻画头部细节及身体的纹理质感，在刻画过程中，逐步消除结构线对脸部结构的影响，注意五官透视结构的变化。深入细化角色明暗效果如图2-17所示。

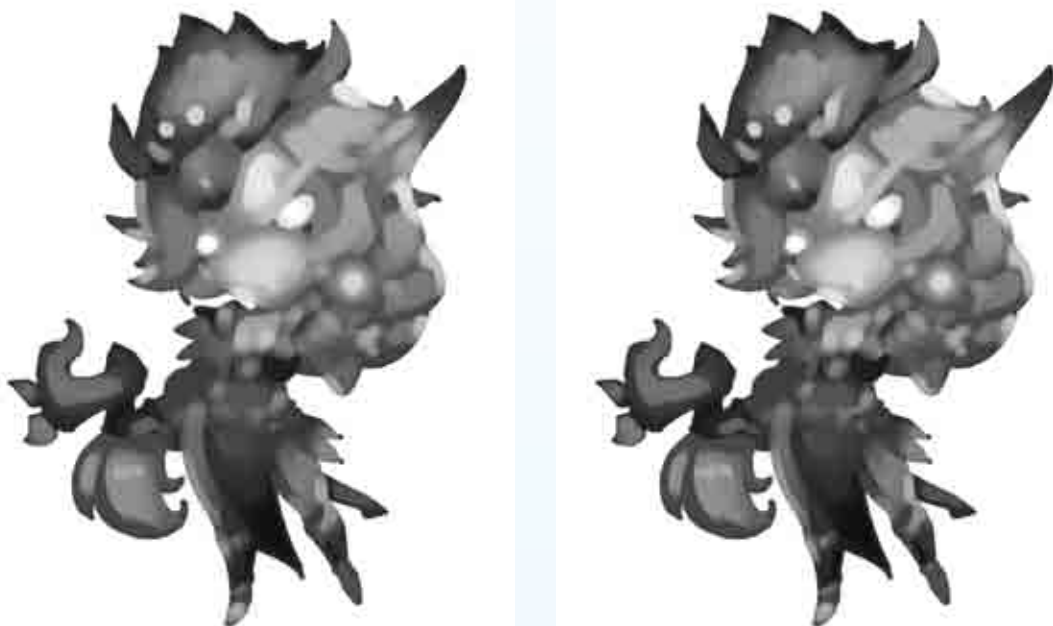
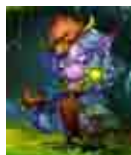


图2-17 深入细化巫师明暗效果



(7) 调整笔刷大小及不透明度，使用软笔刷深入刻画头饰纹理细节，重点刻画头饰明暗交界线的光影变化，突出头饰羽毛的质感。细化头饰明暗效果如图2-18所示。



图2-18 深入细化头饰明暗效果

(8) 对脸部及头发衔接部位的光影关系进行明暗色调的细节刻画，注意处理好各个部分的虚实关系，重点对脸部皮肤及五官部分的细节进行精细刻画，重点突出精灵巫师脸部的形象特征。脸部皮肤及五官精细刻画效果如图2-19所示。

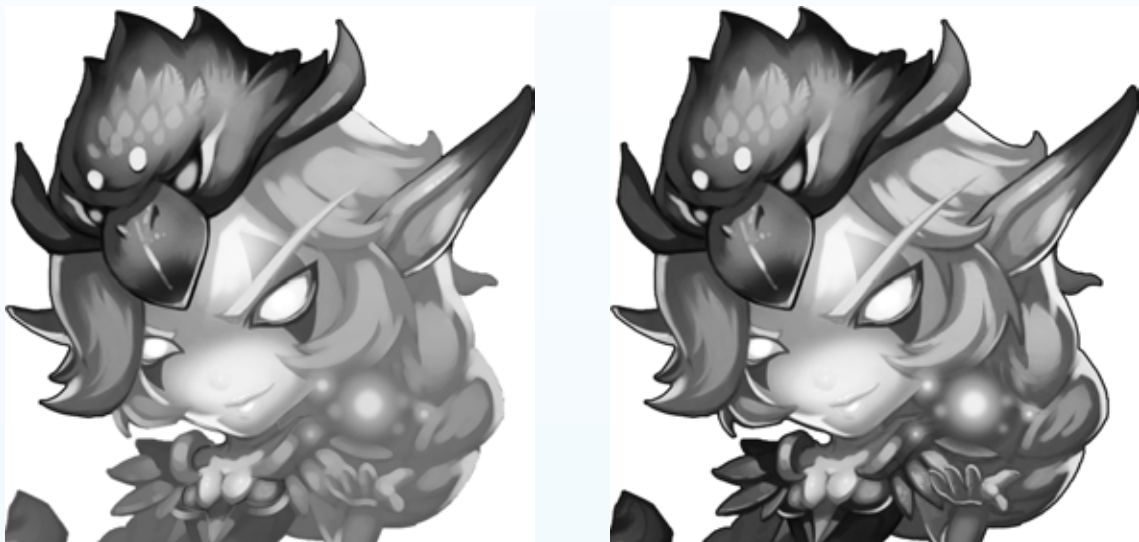


图2-19 脸部皮肤及五官精细刻画效果

(9) 根据身体动态变化，对胸部的皮肤纹理进行细节刻画。女性胸部与服饰明暗色调的变化是比较明显的，在刻画的时候注意皮肤质感与形体结构的变化，同时处理好胸部亮部及暗部的色彩过渡。胸部皮肤明暗色调细化效果如图2-20所示。



图2-20 胸部皮肤明暗色调细化效果

(10) 结合胸部皮肤纹理的绘制思路，继续完善胸部与腹部服饰纹理的刻画。胸部和腹部是身体的两个重要组成部分，刻画的时候要注意腹部及服饰结构在光照下产生的光影变化，腹部纹理细节刻画效果如图2-21所示。



图2-21 腹部服饰纹理细节刻画效果

(11) 在完成身体的整体细化后，角色的法杖也是角色原画要重点刻画的，而法杖的质感表现相对身体及服饰来说更为细腻丰富，特别是绘制法杖细节部分的时候要把握好法杖与身体之间的结构关系及明暗调子的差别。法杖纹理细节刻画效果如图2-22所示。

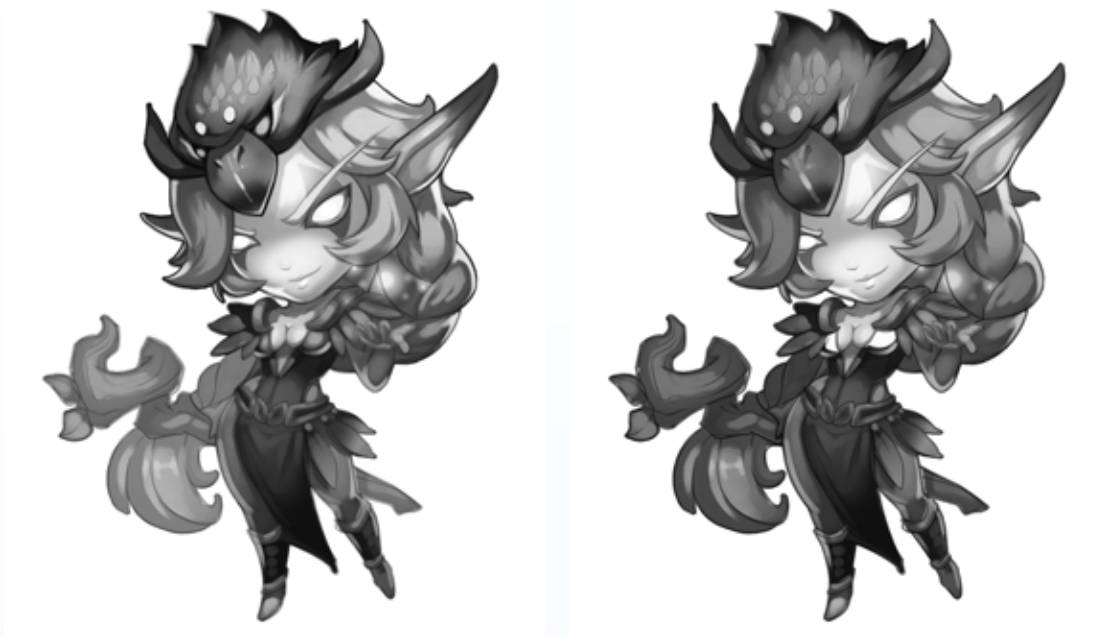
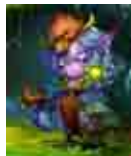


图2-22 法杖纹理细节刻画效果

(12) 结合策划的文档要求，根据角色的造型设计说明，对角色的整体明暗关系进行一次深入的刻画和调试，主要是处理好角色皮肤、毛发、金属、布料等的材质质感及明暗调子的变化。最终完成的黑白整体效果如图2-23所示。

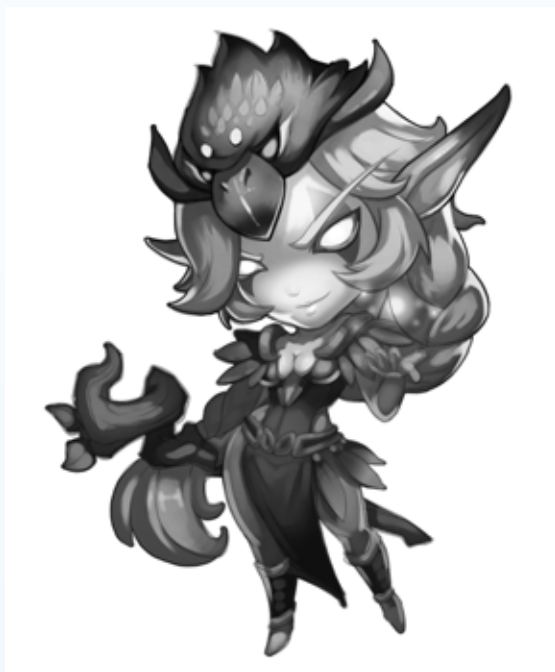


图2-23 最终完成的黑白整体效果



2.4 绘制精灵巫师的色彩

此部分根据角色材质定位按照从上到下的顺序结合光源变化进行色彩的逐步绘制，绘制方式以手绘为主。

1. 头饰纹理的绘制

(1) 调整好精灵巫师的明暗色调之后，就要根据角色设计的特点进行色彩绘制。绘制时以完成的黑白底稿为基础，单独分解出头饰部分的选区，然后新建一个色彩的分层图层，再使用 (画笔)工具在调色板中吸取淡红色及深褐色作为头饰亮部及暗部的基础色调，如图2-24所示。填充基本色彩作为头饰的基础色彩。同时使用软笔刷绘制头饰亮部及暗部的基础色彩关系，注意结合头饰的结构造型进行笔刷的调整。头饰基础色彩绘制效果如图2-25所示。



图2-24 头饰亮部及暗部基础色彩设置

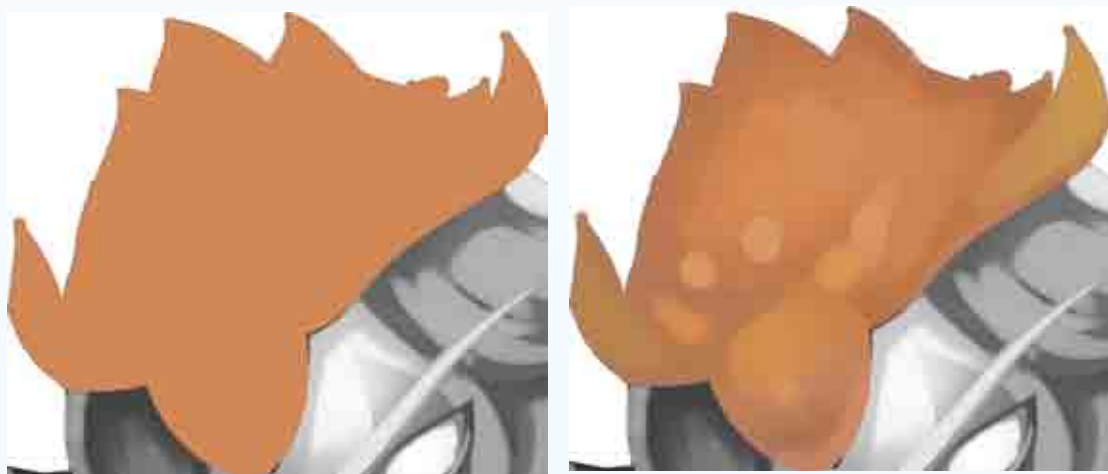


图2-25 头饰基础色彩绘制效果

(2) 绘制角色头饰的色彩时，要根据角色各个部分的特点来进行刻画，在表现头饰色彩关系的时候，主要是要结合固有色、环境色、天光色的关系来进行细节的刻画，使头饰的纹理看起来更加符合设计的要求。头饰色彩细节刻画效果如图2-26所示。

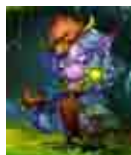


图2-26 头饰色彩细节刻画效果

(3) 结合卡通风格绘制的技巧深入刻画头饰纹理部分的色彩。在角色设计中，头饰的刻画与细节的表现对头部整体设计起到很好的补充，因此注意处理好与脸部色彩关系。头饰细节刻画效果如图2-27所示。



图2-27 头饰纹理细节刻画效果



(4) 调整笔刷大小及不透明度，使用硬笔刷对透视各个不同部分的纹理细节进行深入绘制，特别是亮部及暗部色彩明度、纯度及冷暖色差的变化。头饰整体色彩绘制效果如图2-28所示。



图2-28 头饰整体色彩绘制效果

2. 巫师头发纹理的绘制

(1) 在绘制头发色彩之前，根据人物整体色彩定位分别对头发亮部及暗部色彩进行基础设置，调整笔刷大小及不透明度，开始进入精灵巫师头发色彩的绘制流程。头发亮部及暗部色彩基础设置如图2-29所示。在头发明暗色调图层上单击  (新建图层) 按钮，并命名为“头发基础色彩”，使用软笔刷根据整体光源变化分别对头发亮部及暗部基础色彩进行大致色块的绘制，注意根据头发的纹理结构走向进行色彩的初步绘制。头发亮部及暗部基础色彩绘制效果如图2-30所示。



图2-29 头发亮部及暗部色彩基础设置

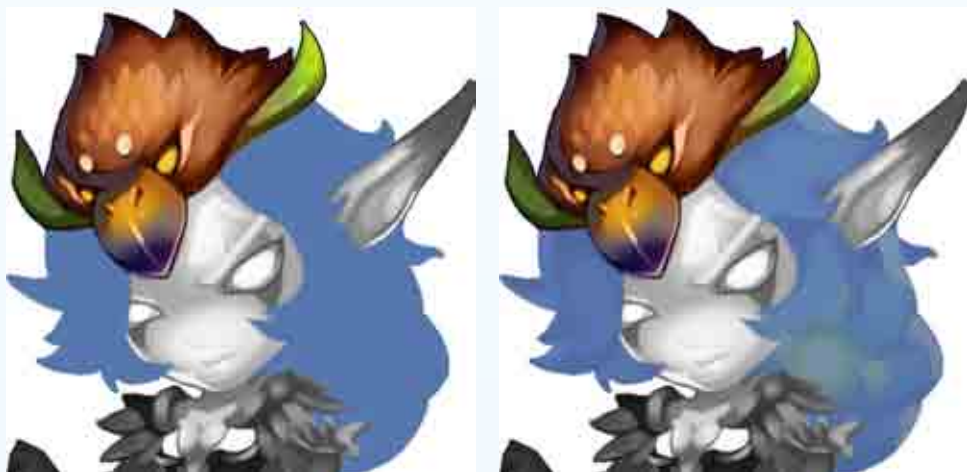
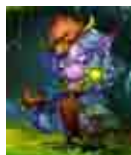


图2-30 头发亮部及暗部基础色彩绘制效果



(2) 根据光源变化对头发毛发材质属性进行细节刻画, 调整画笔大小及画笔的硬度, 使用软画笔进一步绘制头发的亮部及暗部色彩, 设置绘制的色彩和明暗色调图层的混合模式为“叠加”, 同时调整色彩图层的不透明度为80%左右, 注意在绘制的时候要把握好毛发材质质感的表现技巧。需要注意的是, 对头发暗部反光色的绘制要尽量概括简洁。头发发丝色彩大致刻画效果如图2-31所示。



图2-31 头发发丝色彩大致刻画效果

(3) 再次使用  (画笔) 工具对头发毛发材质的中间色彩进行精细刻画, 对头发亮部及高光使用块面笔触进行明暗关系的刻画。调整笔刷的造型及用笔走向, 根据头发的纹理结构走向运用软笔刷进行发丝的细节刻画, 如图2-32所示。

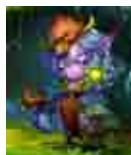


图2-32 头发及发饰纹理质感色彩深入刻画

(4) 反复使用 (画笔) 工具刻画头发发丝的层次关系, 结合环境的变化对头发高光色及反光色进行整体调整, 处理好头发亮部及暗部的色彩冷暖关系及虚实关系。注意刻画细节的时候尽量结合头饰一起进行材质质感的定位。头发及头饰整体色彩绘制效果如图2-33所示。



图2-33 头发及头饰整体色彩绘制效果



3. 巫师脸部纹理的绘制

(1) 结合头发的整体色彩效果，继续对脸部皮肤的色彩关系逐层进行细节刻画。注意在绘制脸部皮肤色彩的时候，根据脸部五官结构造型的变化进行不同色彩的细节刻画。脸部皮肤基础色彩设置如图2-34所示。使用  (画笔) 工具对头部皮肤亮部及暗部的过渡色调进行色块的刻画，特别是五官部分的纹理细节在刻画的时候要注意色彩的变化。头部色彩初步绘制效果如图2-35所示。



图2-34 脸部皮肤基础色彩设置



图2-35 头部色彩初步绘制效果

(2) 对角色脸部五官的色彩关系进行逐层刻画，调整笔刷大小及不透明度，按照前面的绘制流程及光照方向绘制五官的色彩细节。注意在绘制的时候处理好与头发之间的衔接关系。头部色彩细节刻画如图2-36所示。

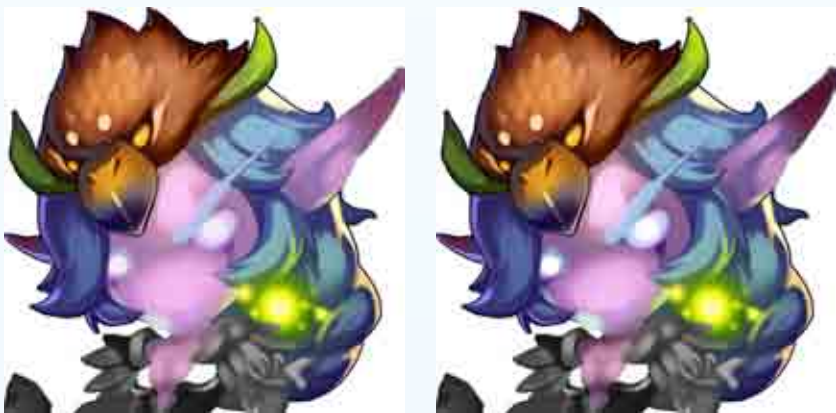


图2-36 头部五官色彩进一步绘制



(3) 对脸部五官的细节进行精细刻画, 注意在皮肤底色的基础上结合头发的色彩关系及光影关系进行整体色彩明度、纯度的调整。在绘制过程中按下Alt键, 切换 (画笔) 为 (吸管) 工具, 在画面中吸取画笔的颜色, 再绘制出脸部五官各个部位的细节, 特别是对眼睛、嘴唇及额头上的宝石等的色彩关系进行精细刻画。头部皮肤纹理精细绘制效果如图2-37所示。



图2-37 头部皮肤纹理精细绘制效果

(4) 对脸部皮肤亮部及暗部的色彩的冷暖关系进行整体刻画, 特别注意脸部皮肤及五官色彩纯度、明度及色彩饱和度的整体调整。突出头部主体光源的空间色彩变化。头部整体色彩细节刻画效果如图2-38所示。

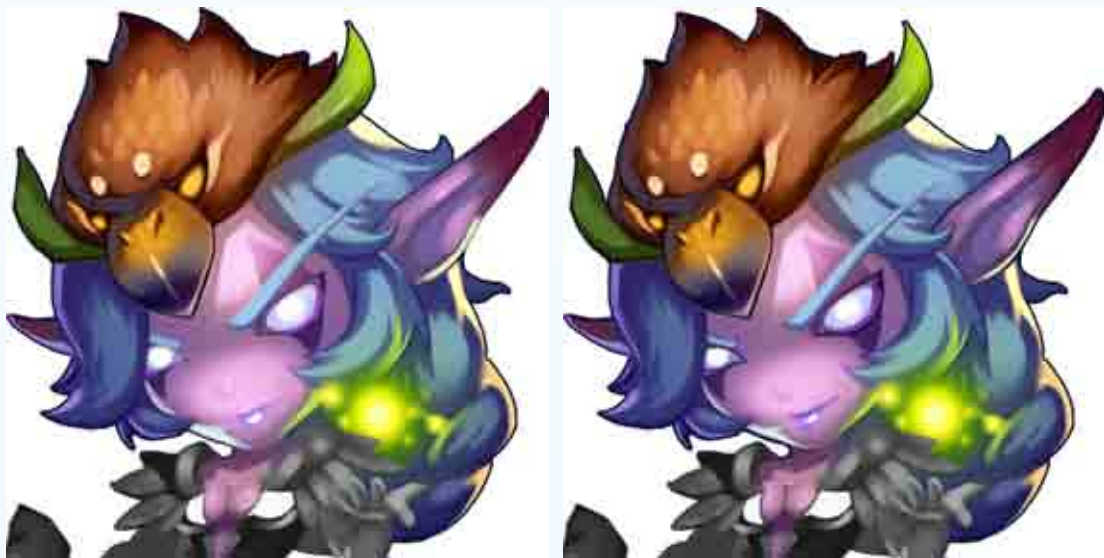
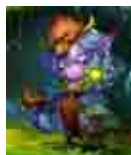


图2-38 头部整体色彩细节刻画效果



4. 巫师服饰纹理的绘制

(1) 在完成精灵巫师头部色彩关系的细节刻画后, 激活角色身体皮肤的选区, 根据精灵巫师身体形态造型的设计特点, 对角色胸部服饰纹理进行基础色彩设置, 如图2-39所示。结合头部光影的变化, 对身体上半身服饰亮部及暗部的明度、纯度及冷暖关系进行大体的绘制, 如图2-40所示。



图2-39 上半身服饰基础色彩关系设置



图2-40 上半身服饰大体色彩绘制

(2) 在绘制好胸部服饰大体的色彩关系后, 调整笔刷大小及不透明度, 根据服饰材质属性的设计定位对亮部及暗部的色彩逐步进行深入绘制, 注意处理各个不同部分亮部及暗部的虚实关系及色彩冷暖的变化。上半身服饰色彩深入绘制效果如图2-41所示。



图2-41 上半身服饰色彩深入绘制效果



(3) 结合人物的整体光影变化,对肩部服饰的色彩关系进行精细的绘制,注意处理好与人物各个部分衔接部分的光影关系及色彩冷暖关系,特别是与服饰各个部分之间色彩的衔接部分明度、纯度及饱和度的变化。身体服饰进一步绘制效果如图2-42所示。

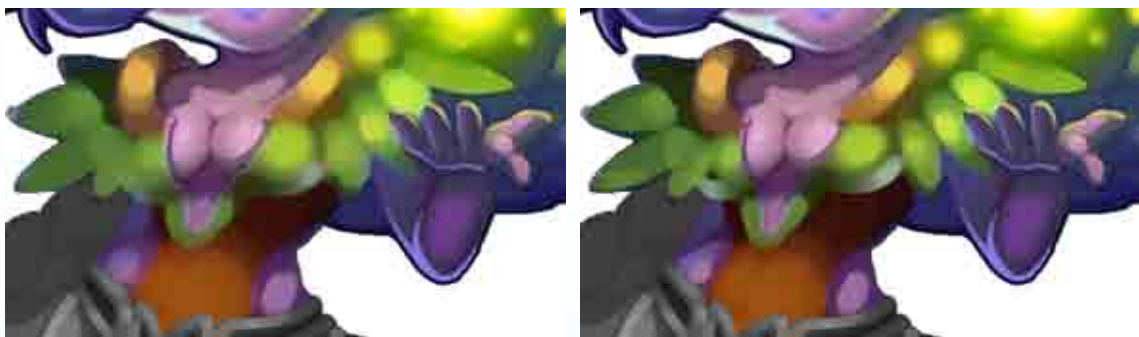


图2-42 身体服饰进一步绘制效果

(4) 根据光源关系对魔法巫师上半身服饰亮部及暗部的色调进行细节的刻画,使用PS的减淡工具和加深工具对左手手臂皮肤亮部及高光的色彩进行调整。结合胸部及左右手臂亮部、暗部及明暗交界线的位置进行色彩的精细刻画,如图2-43所示。



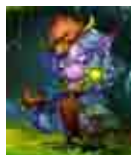
图2-43 上半身服饰色彩的细节刻画

5. 巫师下半身服饰纹理绘制

(1) 根据巫师腿部服饰造型结构的设计定位,根据光源整体关系绘制腿部服饰衔接部分过渡色彩,设定服饰布料基础色彩关系时要尽量与身体其他部分统一协调。下半身服饰布料色彩设置如图2-44所示。



图2-44 下半身服饰纹理基础色彩设置



(2) 腿部服饰由内外两层服饰组合而成。在刻画的时候要注意处理好与腿部及服饰等部分的色彩空间关系及冷暖对比度的变化,服饰内层受腿部动态结构的影响,根据光源关系对内层服饰的色彩进行细节的刻画,注意腿部服饰色彩明度及纯度的变化。下半身服饰大体色彩绘制如图2-45所示。



图2-45 下半身服饰大体色彩绘制

(3) 根据腿部服饰的动态结构变化及光影关系变化,结合上半身服饰、四肢等的整体色彩变化对外层服饰布料进行细节刻画,注意结合腿部皮肤及内层服饰纹理色彩效果进行整体调整,增强腿部服饰色彩的层次变化。腿部服饰布料色彩精细刻画效果如图2-46所示。



图2-46 腿部服饰布料色彩精细刻画效果

(4) 结合角色服饰整体光源变化,根据下半身服饰不同部分纹理材质属性的特点,对亮部及反光部分的色调进行细节刻画,注意拉开布料、皮肤、皮革等色彩的纯度、明度变化的层次,如图2-47所示。



图2-47 脚部护甲色彩基础设置

(5) 再次结合光源变化对下半身服饰的高光及暗部反光进行精细刻画, 注意要处理好与腿部皮肤、服饰等部位的色彩冷暖关系及虚实变化, 同时结合上半身的光影及色彩关系进行统一调整。下半身服饰整体绘制效果如图2-48所示。



图2-48 下半身服饰整体绘制效果

6. 巫师法杖纹理绘制

(1) 在完成巫师身体的色彩刻画后, 根据巫师整体的设计要求继续完成法杖的色彩绘制, 结合角色身体及服饰整体色彩变化对法杖的基础色彩关系进行定位, 如图2-49所示。调整笔刷大小及不透明度, 使用硬笔刷对法杖亮部及暗部色彩明度、纯度进行大体的绘制刻画, 绘制时根据法杖的结构关系进行中间块面色彩的绘制, 注意法杖色彩冷暖关系及虚实变化。法杖大体色彩绘制效果如图2-50所示。

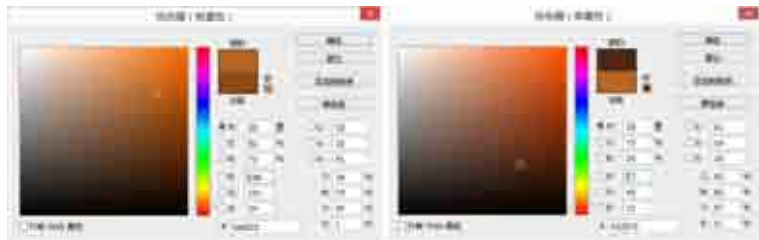
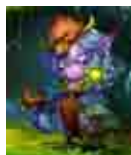


图2-49 法杖亮部及暗部基础色彩设置



图2-50 法杖大体色彩绘制效果

(2) 按照身体及服饰纹理绘制的思路，继续对法杖的亮部及暗部过渡色调进行逐层细化，调整笔刷为硬笔刷，根据光源整体变化绘制法杖亮部及暗部色彩关系的变化，如图2-51所示。



图2-51 法杖基础色彩绘制

(3) 根据光源变化，运用卡通上色的绘制技巧对法杖不同部分纹理材质属性进行进一步刻画，特别是绘制法杖亮部及反光部分色调关系时，注意拉开与角色身体布料、皮肤、皮革等色彩的纯度、明度变化。法杖色彩细节绘制效果如图2-52所示。

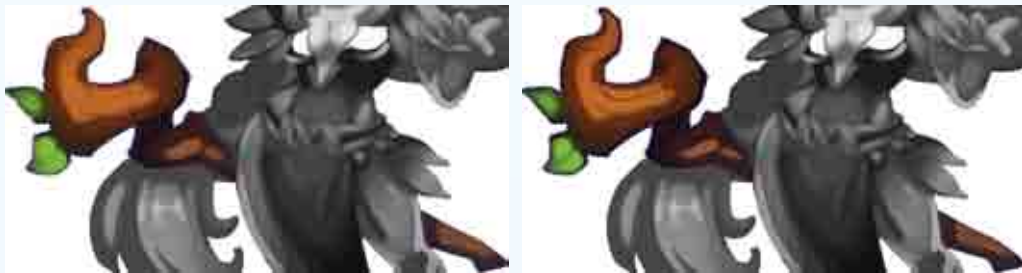


图2-52 法杖色彩细节绘制效果



(4) 结合前面精灵巫师法杖及身体明暗关系的设计定位,对法杖木纹的材质纹理进行细节绘制,同时结合身体服饰的色彩变化,对法杖亮部及暗部的色彩进行精细绘制。法杖色彩细节刻画效果如图2-53所示。

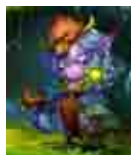


图2-53 法杖色彩细节刻画效果

(5) 根据光源的变化深入调整精灵巫师人物整体色彩关系,对巫师各个部分皮肤、布料及毛发的色彩关系进行精细调整,注意从整体上处理好巫师各个部分纹理材质质感区分及色彩冷暖关系,使角色与武器亮部及暗部的色彩统一协调。精灵巫师色彩完成效果如图2-54所示。



图2-54 精灵巫师色彩完成效果



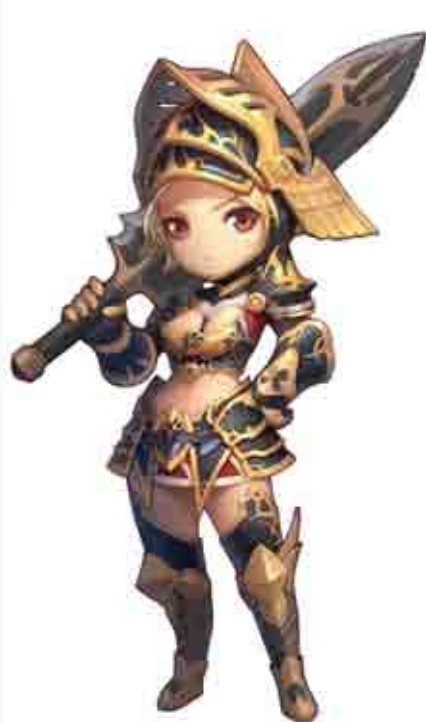
(6) 根据文案描述及产品市场定位,按照海报宣传的制作标准对精灵巫师各个细节进行精细刻画,同时融合一张背景图以更好地突出精灵巫师的形象特征,特别是加强光源关系对环境产生的色彩变化,达到宣传画级别的视觉效果。精灵巫师背景衬托色彩效果如图2-55所示。

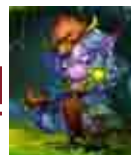


图2-55 精灵巫师背景衬托效果

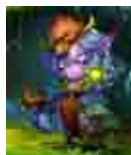


2.5 Q版人物原画赏析









2.6 本章小结

本章全面讲解了Q版手绘风格原画设计的基本流程及在产品开发中的应用，同时结合精灵巫师动态的设计思路和色彩绘制技巧，加深Q版风格人物原画动态结构的造型能力的训练。在整个讲解过程中，进一步讲解了Q版风格人物线稿设计及上色流程，并结合前几章绘制角色木纹、布料、皮肤、毛发等材质质感的实例技法，引导读者深入掌握写实风格游戏角色原画的制作流程和规范。通过对本章内容的学习，读者应对下列问题有明确的认识。

- (1) 了解Q版人物插画的绘制特点和作用。
- (2) 掌握Q版人物原画的绘制特点和制作流程。
- (3) 掌握Q版人物原画的动态结构设计思路。
- (4) 重点掌握Q版人物半身像原画的上色流程及技法。

2.7 本章练习

从提供的参考范例中选择一张Q版风格原画作为设计主体，按照本章介绍的游戏角色原画的绘制流程，根据文案描述及绘制规范进行不同服饰的造型设计或者是不同等级服饰造型的变化。