



链滴

# 笔记 - 图像记忆力较差的我怎么去画二次元女孩

作者: [bluelaserpointer](#)

原文链接: <https://ld246.com/article/1526796351108>

来源网站: [链滴](#)

许可协议: [署名-相同方式共享 4.0 国际 \(CC BY-SA 4.0\)](#)

经过自学，我终于可以画一点像样的动漫女孩了。



(右眼大了一点...)

实际上怎么画动漫女孩的眼睛，鼻子，嘴巴，这些都没有花很长时间去专研,可能就各1h左右。

相对来说，怎么把它们摆放地准确，以及怎么画好脸的轮廓，让整幅画看起来没有违和感，就让我花100h以上。

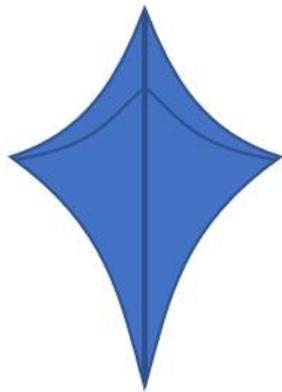
我推测，二次元作品的接触较广的人，容易被各种画师的不同画风所影响，导致那个人在画一个作品时候无法保持一贯的画风。我和我的一些同学就有相似的烦恼。

不过经过一番努力，我也可以自己画一点了，将来做游戏可以自己画图了。

下面简单地介绍一下我来画二次元女孩的脸时使用的轮廓线。

(图像有点大，我知道了缩小图像尺寸的方法后会修改本贴)

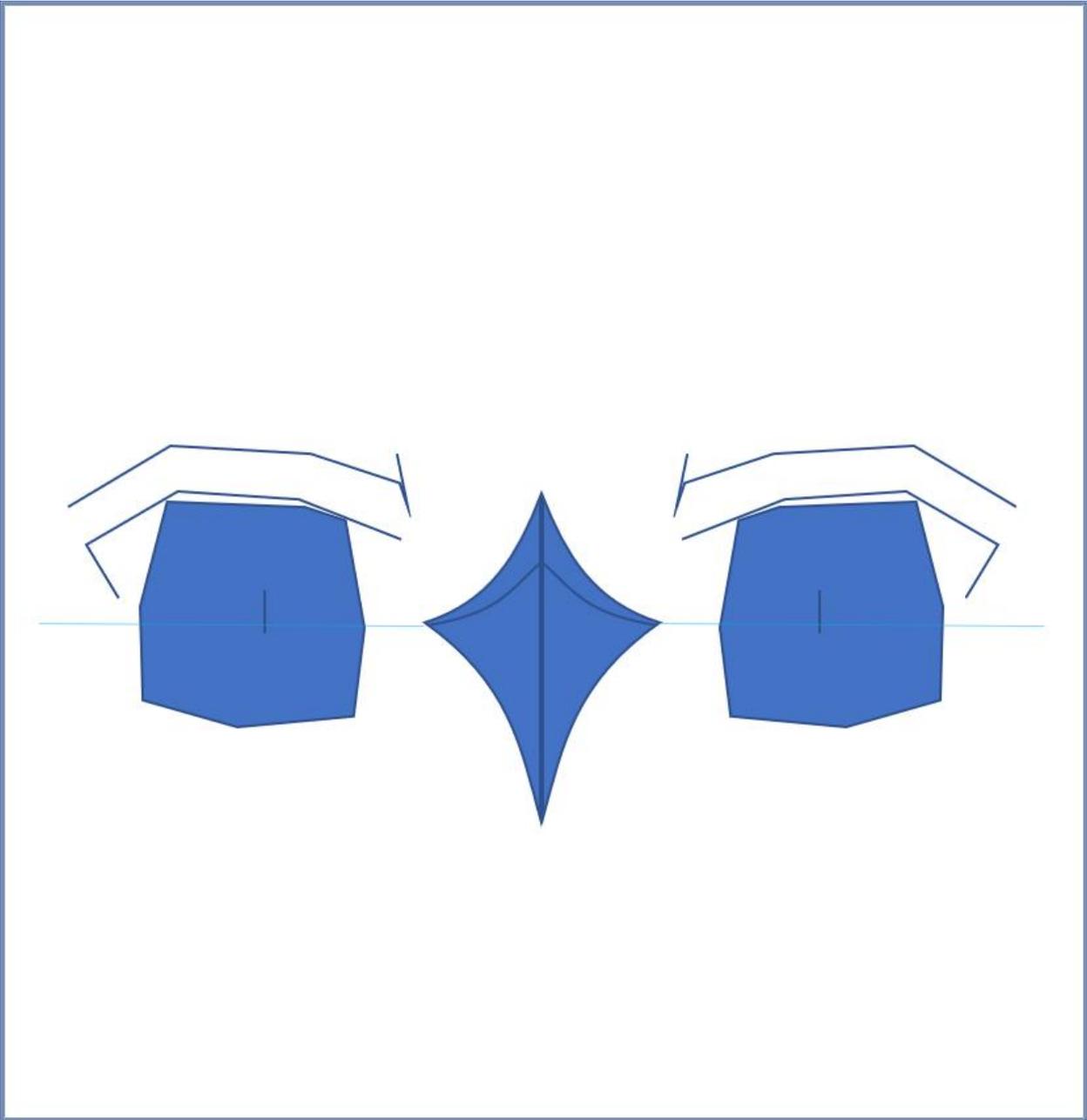
## 第一步，画鼻梁的立体构造



我对左右对称感的掌握不是很好，所以不能马上画双眼或脸蛋。

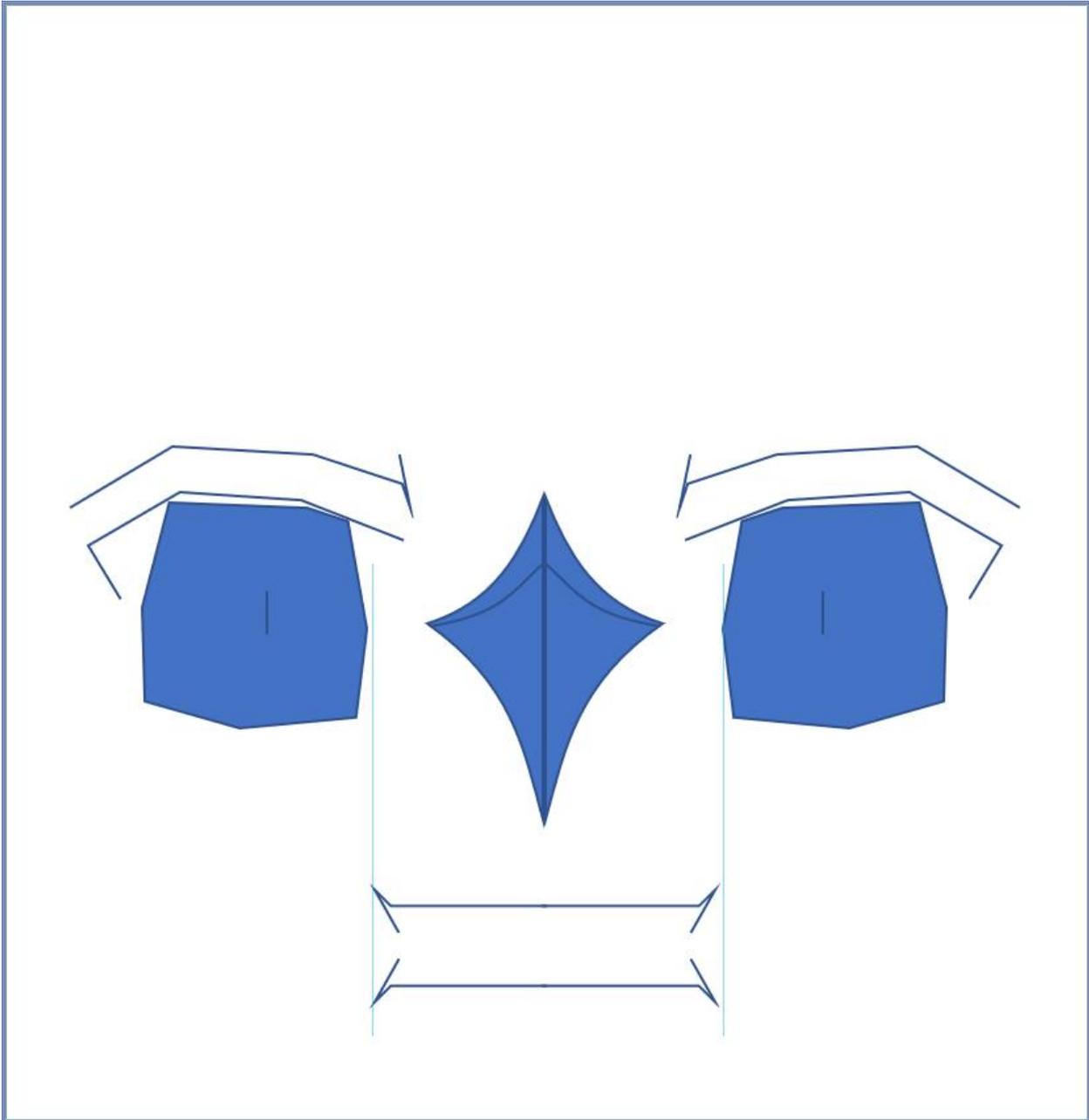
在二次元画中经常鼻子会简化成尖尖的点，而不是现实中我们看到的柔滑的面。

## **第二步，从鼻子的立体构造推断出眼睛的位置**



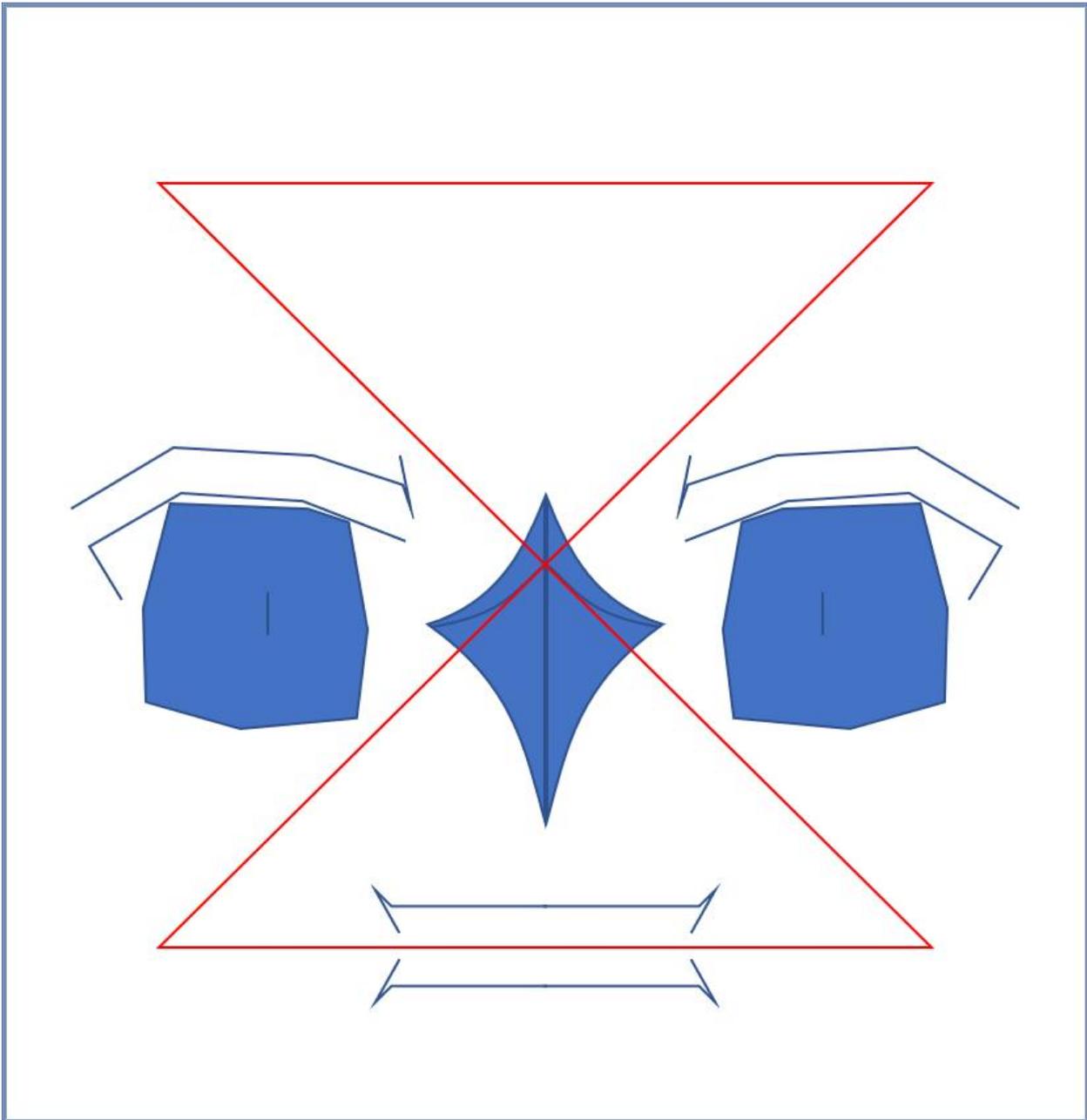
画好动漫风格的眼睛需要一段练习，不过我认为能画出左右对称的双眼的话基本上可以。

### **第三步，从鼻子的立体构造推断出牙齿排列的位置**



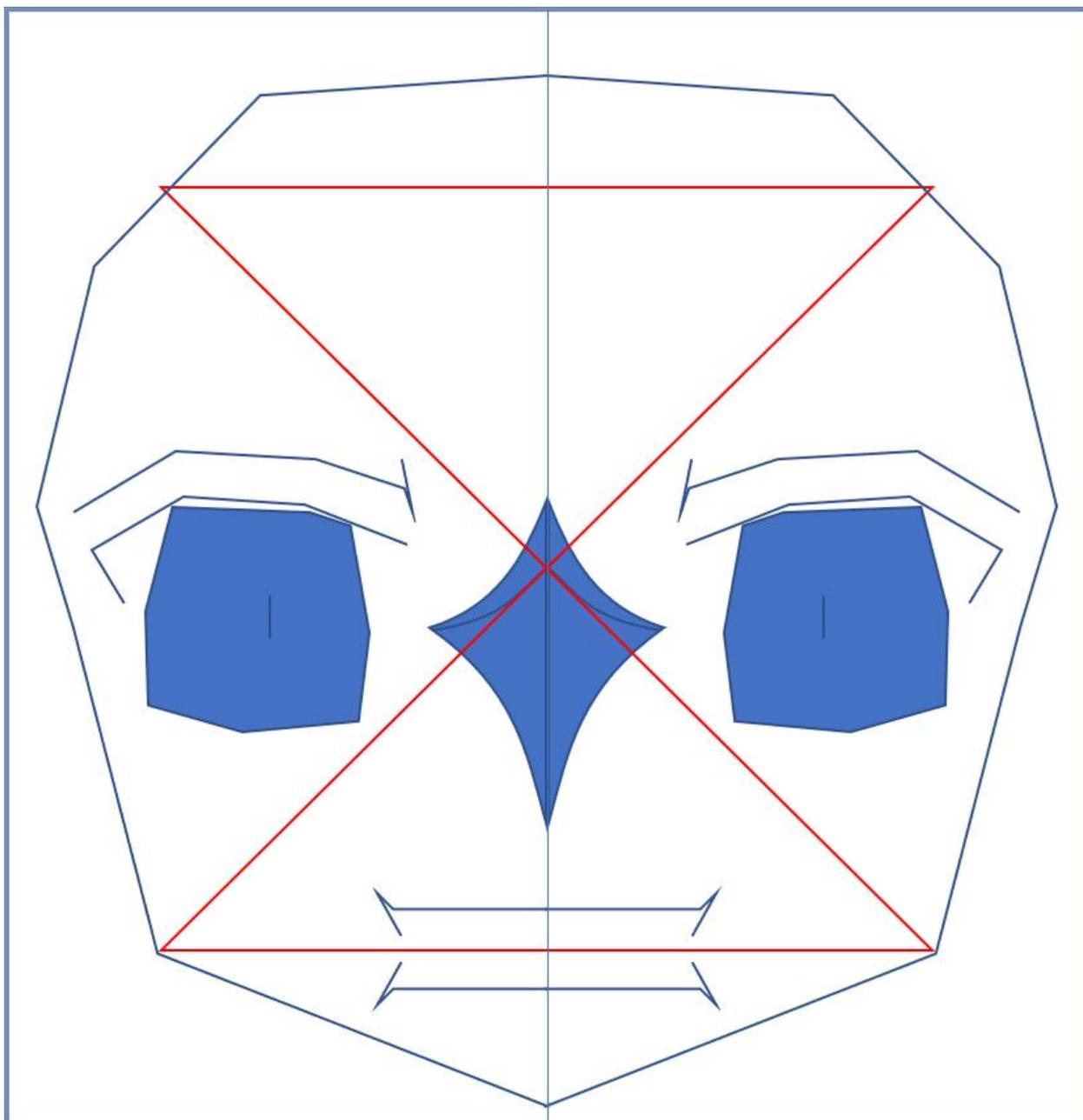
这样画可以避免过于小的下颚。

#### 第四步，确定脸的面积大小



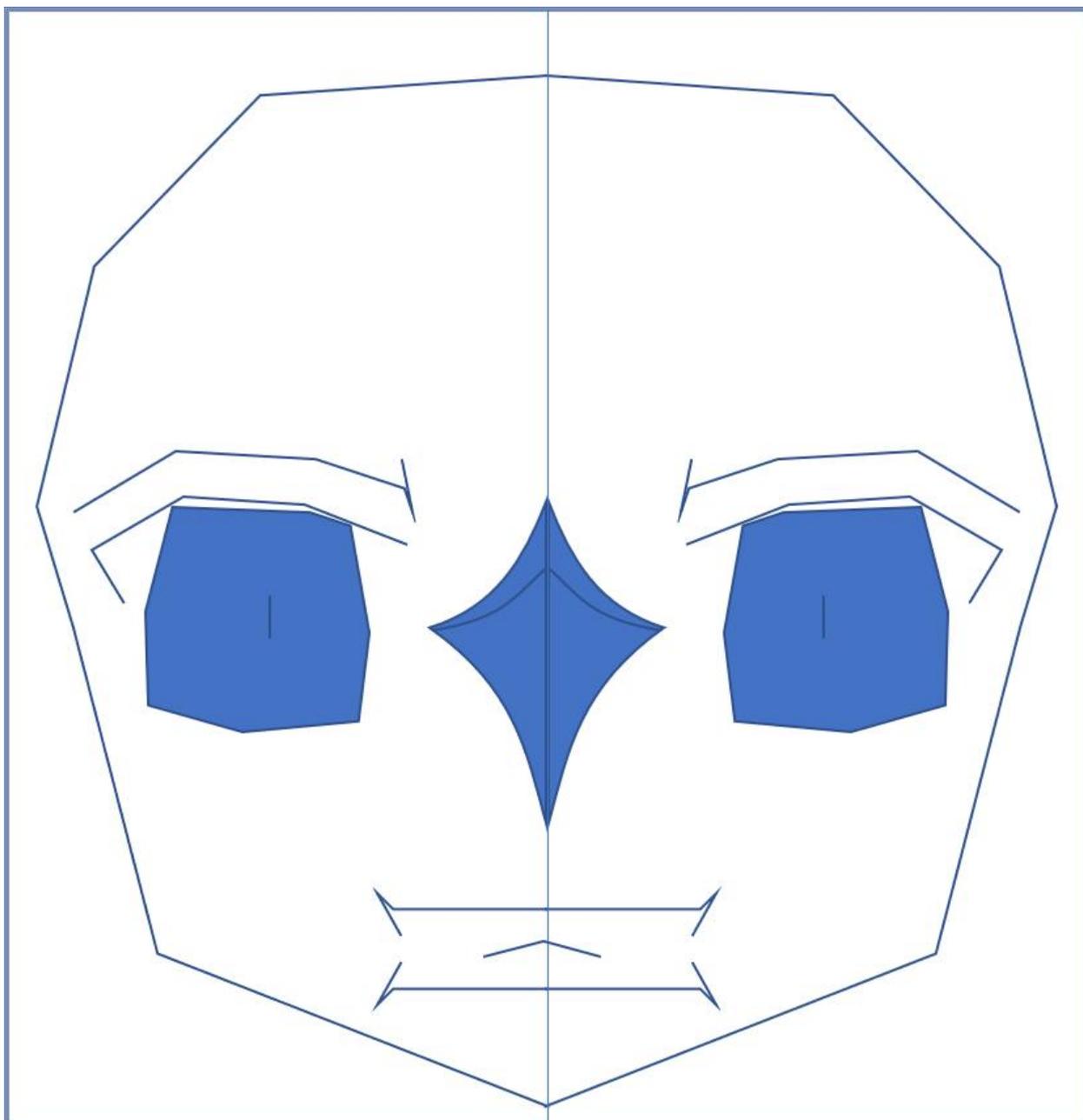
两个等腰三角形的形状可以调节，建议是等腰直角三角形，或更扁。

## 第五步，画脸的轮廓



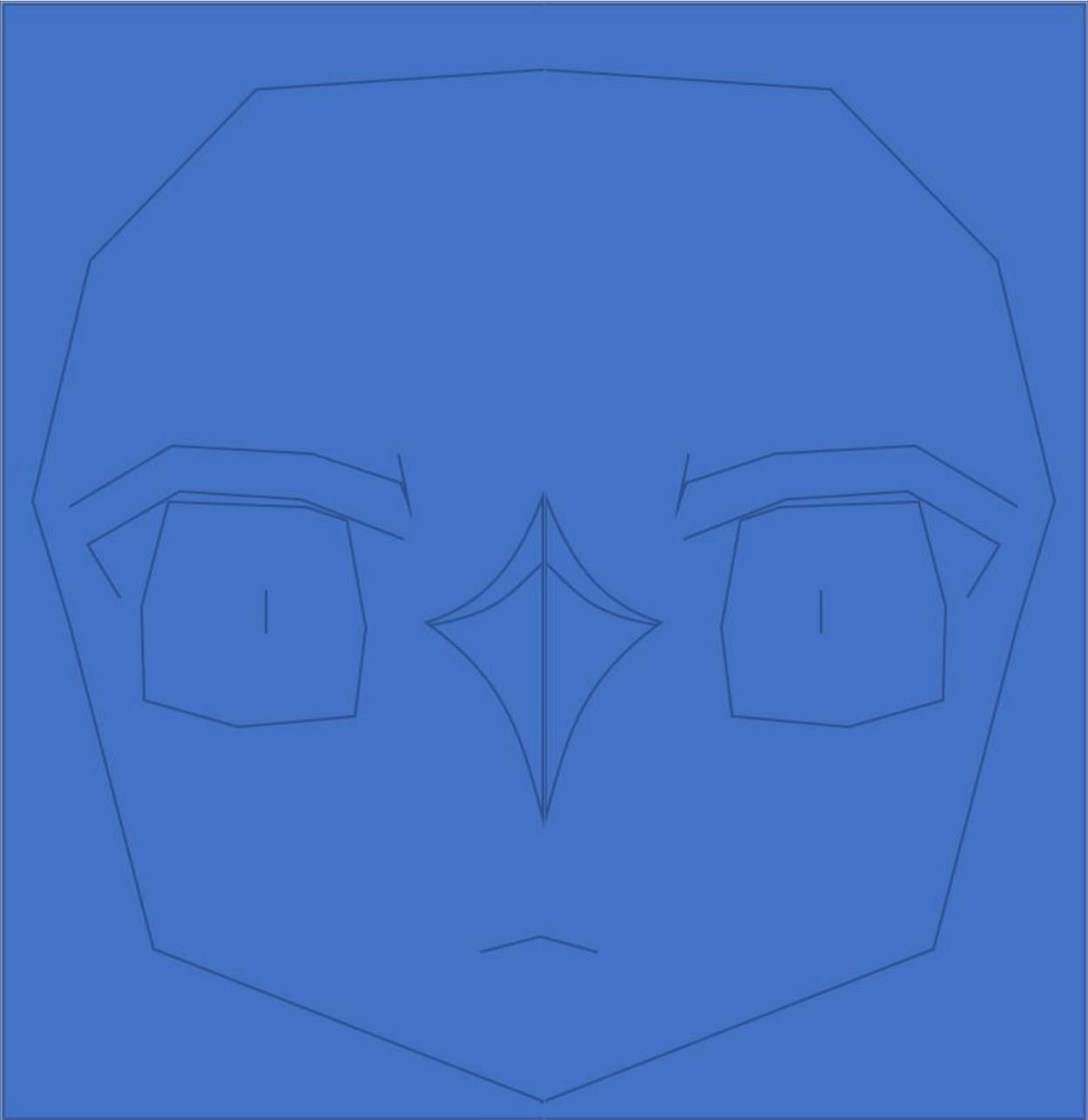
这些等腰三角形是很好的画脸的辅助线。

## 第六步，画嘴



如果是闭上的嘴，线条应该位于两条牙齿排列的中间。

**完成!**



鼻子的构造线实际上还可以利用为添加阴影效果时的参考线，所以在这个阶段可以保留。

注意:这是PPT画的。

不过这个画法步骤有点多，听说画的好的人只需要在脸上画个十字就可以开始画脸蛋和眼睛了，对于来说那种领域是天界。

对于头发的画法我还没有建立稳定的方案，希望之后的练习可以有新的突破。

P.S 知道东方Project和日语的人，请怨我技能不足，我也觉得那个第一张画并不像蕾米莉亚·斯卡雷特...