



美术参考素材库
A Visual Reference for Artists



面部表情大全

FACIAL EXPRESSIONS

[美]马克·西门 著
谢未 译



上海人民美术出版社

美术参考素材库

面部表情大全

[美] 马克·西门 著
谢未 译

上海人民美术出版社

图书在版编目(CIP)数据

面部表情大全 / (美)西门(Simon,M.)著; 谢未译. —
上海: 上海人民美术出版社, 2007.1

书名原文: Facial Expressions

ISBN 7-5322-4949-2

I . 面… II . ①西… ②谢… III . 面(绘画)-表情-图集 IV.J06

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2006) 第 096829 号

Facial Expressions

All rights reserved.No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording, scanning, or otherwise, except as permitted under the publisher.

本书简体中文版由上海人民美术出版社独家出版。

版权所有, 侵权必究

合同登记号: 图字: 09-2006-301

面部表情大全

著 者: [美] 马克·西门

译 者: 谢 未

责任编辑: 姚宏翔

封面设计: 赵春园

技术编辑: 陆尧春

出版发行: 上海人民美术出版社

(地址: 上海长乐路 672 弄 33 号 邮编: 200040)

印 刷: 上海市印刷十厂有限公司

开 本: 889 × 1194 1/16 印张 16

版 次: 2007 年 1 月第 1 版

印 次: 2007 年 1 月第 1 次

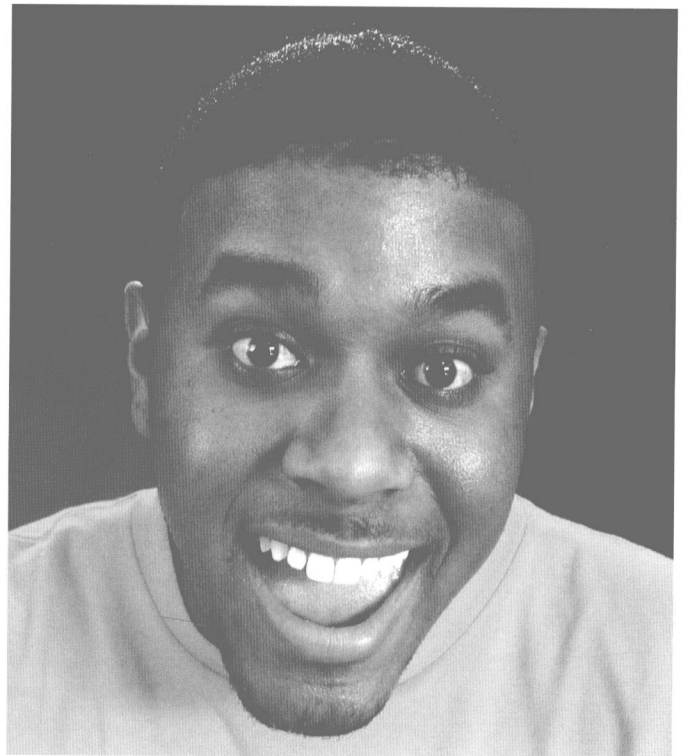
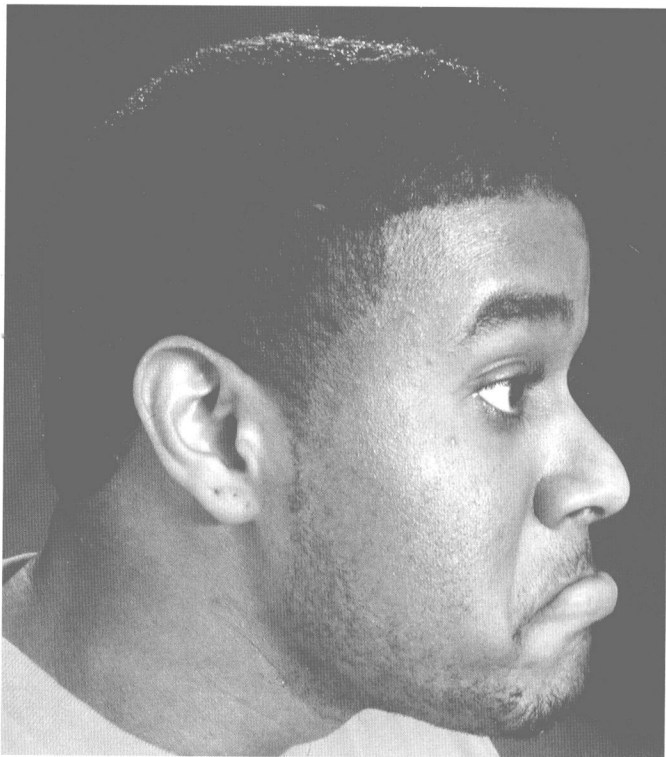
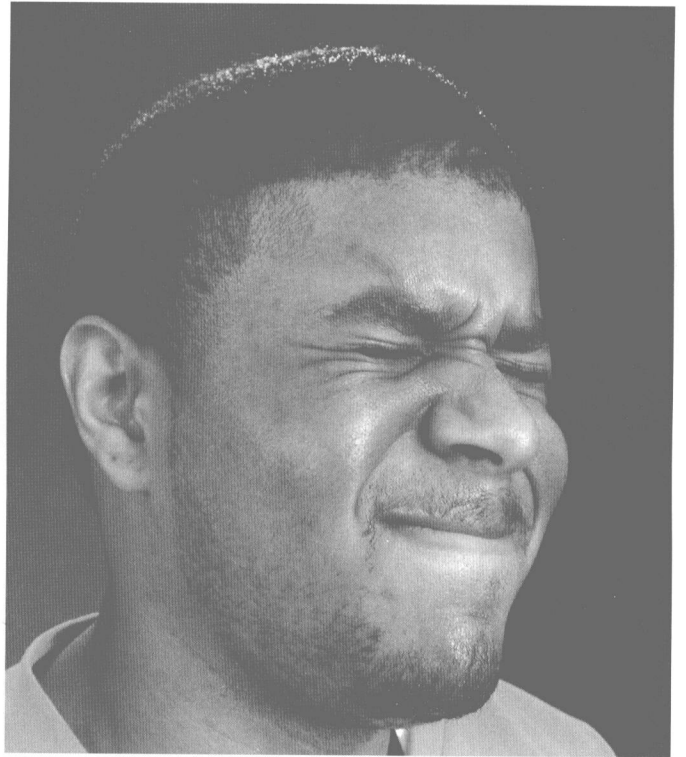
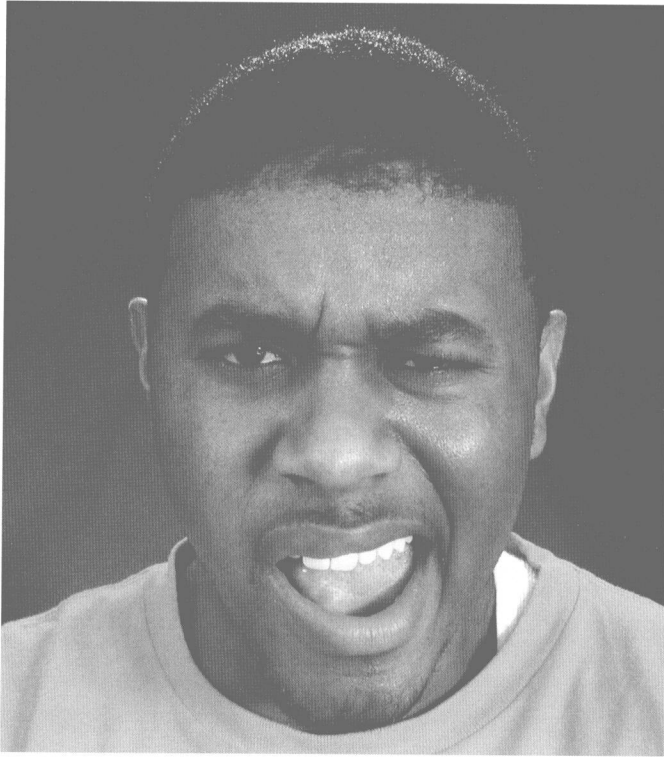
印 数: 0001—4250

书 号: ISBN 7-5322-4949-2/J.4393

定 价: 48.00 元

面部表情大全





致谢

当然，如果没有优秀的模特们给予他们慷慨的时间，并且在我的摄像机前极富表现地展示他们的表情，本书是不可能面世的。我代表全世界的艺术家们对他们表示由衷的感谢。

同时，我也要感谢那些富有天才的专业人士，他们为本书创作的作品给予我灵感——因为本书中以照片为参考素材创作的富有想象力的作品将使数代的艺术家们受益。

我也应该感谢我的亲属和我的大家庭，他们不仅能够容忍并且还支持我日复一日地让他们尽可能的展示滑稽、害怕、不舒服等各种表

情。谢谢你们，我爱你们！

我的助手们：我之所以能把写书当作我的头等大事来做的唯一原因是你们给了我莫大的帮助。我希望我给你们帮助也有你们给予我的那么多，谢谢里查德·百特利、克里斯·博伊德、卡尔·朗特巴斯和辛迪·瑞格尔。

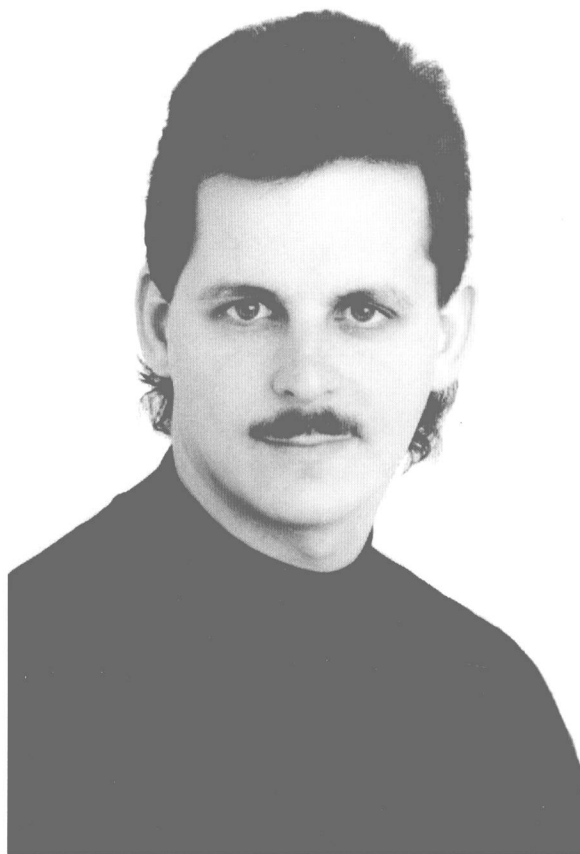
当然，也要谢谢沃森古普提尔的所有员工，谢谢你们为本书出谋划策让它更加完美。我特别要感谢乔伊·阿奎里娜一路的指导，还有卢比·卡普，他让我参与了本书的编辑校对工作，还要感谢西婉·范里斯缇为本书做的封面和文本设计，谢谢你们的辛苦工作。

关于作者

马克·西门作为一名专业的艺术家已有25年，曾经从事过三维动画、产品、广告、连环漫画、电影预告片设计，还有讲演、写作的经历。

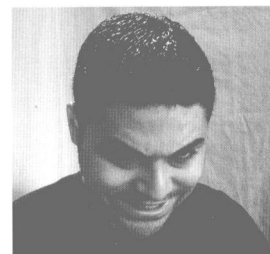
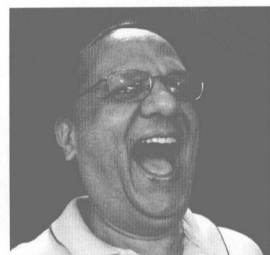
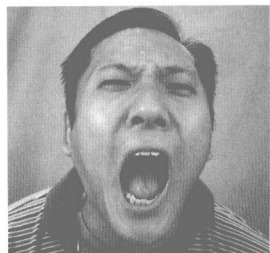
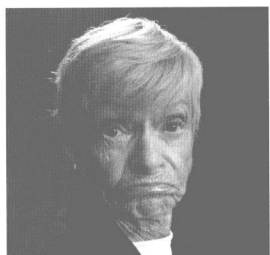
他现居佛罗里达的奥兰多，在那里成立并且拥有著名的A&S动画有限公司和动画广告有限公司，公司创作的1600多个作品为它赢得了声誉，成为美国南部最大的广告公司。公司为广告、电视、教育、流动媒体和网站设计并

制作动画。公司成员们所创作的广告短片、电视广告、为剧院和卡通网站设计的作品以及为动画公司创作的场景和特殊效果都获得了奖项。西门任教于DAVE学校(数码动画和视觉效果)，此学校属于奥兰多的“世界工作室”。他的动画作品和广告短片的文章刊登在各种行业的杂志上。他也是《创作二维人物动画》和广告短片《艺术中的动画》(第二版)的作者，都由菲可出版公司出版。



目 录

介绍	8
如何使用本书	9
头骨总汇	10—15
表情总汇	16—217
年龄 20—27	18—61
年龄 31—39	62—129
年龄 40—47	130—165
年龄 50—54	166—185
年龄 65—69	186—205
年龄 76—78	206—213
年龄 83	214—217
连贯的表情总汇	218—225
接吻表情总汇	226—229
语音总汇	230—239
佩带头饰与帽子的表情总汇	240—253
运动类头饰	242—244
民族类头饰	245
便帽与休闲帽	246—247
时尚帽	248—249
防护类头饰	250—251
工作帽	252—253
与模特联系	254
与艺术家联系	255
索引	256



介绍

我作为一名专业的艺术家已经有25年了，此前，在我的素材库中仅仅只有5种面部表情是我经常画的，然后我就开始寻找另外一些可供参考的资源。我给我的家人和朋友们拍照，把他们的照片用来作为不同项目的参考素材。接下来，我翻阅各种杂志和报纸把一些有趣的头像剪下来加入到我的收藏集中，然后就是网络，这是一个非常好的寻找名人照片的地方。

我不断地敦促我自己去画一些新的东西，不同的主题尝试让我成为一名艺术家，我的参考素材库也帮了很大的忙。但是我开始意识到，要表现一系列的脸部表情，一张脸部头像是不够的，它不能为我提供从多角度画一个人所需的所有素材。

诚然，和大多数艺术家一样，在我的周围放置了很多镜子，这样我可以从不同的角度，把我作品所需的表情拷贝下来。但是假如我要画一个体积庞大的有愤怒表情的妇女头像，那么我这张男性纤瘦脸上的愤怒表情是不可能跟那个身宽体肥的女性愤怒表情相似的。而且如果我想描绘一个年龄比我大两倍的悲伤老人头像，他脸上的线条跟我脸上的比起来肯定是相差甚远的。因此我意识到，我所需要的是一个能代表多种类型和年龄、各种心情状态下的表情、能够从各种不同角度拍摄的模特，以此作为面部表情素材

库，而不仅仅只找一些我的家人和几个朋友做模特。你们现在所拿的这本书就是成果了。成为一名更出色的艺术家，并且帮助我的艺术家朋友们，和他们分享这一必不可少的参考素材库——这是我写本书的动力。在与很多专业人士（从动漫艺术家到纯绘图艺术家到连环图画杂志插图画家）进行讨论时，他们都认为这本书对他们的艺术创作是非常必要的。

本书内容包括了50多个不同种族、不同年龄的男性和女性，他们每个人都在我的照相机前展示了一系列的表情状态，由于他们模仿不同的心情状态，我从各种不同的角度进行拍摄，所以每个模特都有很多张照片。此外，既然本参考书是为艺术家所写的，所以我想，你作为一名富有创意的读者，会想看到这些照片是如何促成艺术作品产生的，因此，我请艺术领域的一些专业人士，从本参考书中挑选一张照片，并依据这张照片，借助任何工具和手法创作一幅作品。在本书中，你会发现很多灵感来源于本书照片的艺术作品，如写实插图、漫画插图、雕塑等等。

在本书的后面，有模特和艺术家们的联系方式，如果你想联系他们，不要有任何顾虑。挽救世界——雇一名艺术家吧！好好地享受本参考书，让你的创意如泉水般涌现出来，永远不要被人说服不去表现自己。

如何使用本书

看着照片画，多画。此外，还有很多别的创造性方法来使用这些照片参考素材。

假定你需要画一个扎有马尾辫的男人，但是你找不到任何好的典型，只好找一张你需要画的男人的脸，然后用女人的马尾辫做他的头发。

你可以搭配与组合这些图片中的元素来帮助你完成你所需要的面貌形态，从一张脸部头像中画一个眼睛，从另一个头像中借一副眼镜，从第三个头像中找一顶帽子把他们组合起来。

当你要找一个特定年龄的人群时，可以参照目录，这些模特是依据年龄顺序来排列的以便于查阅。如果你想找某一种帽子或头饰，这里也给你分类列出来了。

当然，你不能让这些照片限制了想象力的发挥，如果你需要作一幅漫画作品，夸张模特的下巴或者也许在他的鼻子上加一个隆起的东西。研究这些面部表情，找到性别和种族之间细微的差别；注意肌肉的扭动是怎样影响面部表情的。充分运用本书，把它作为你职业人物绘画设计的一个起点。

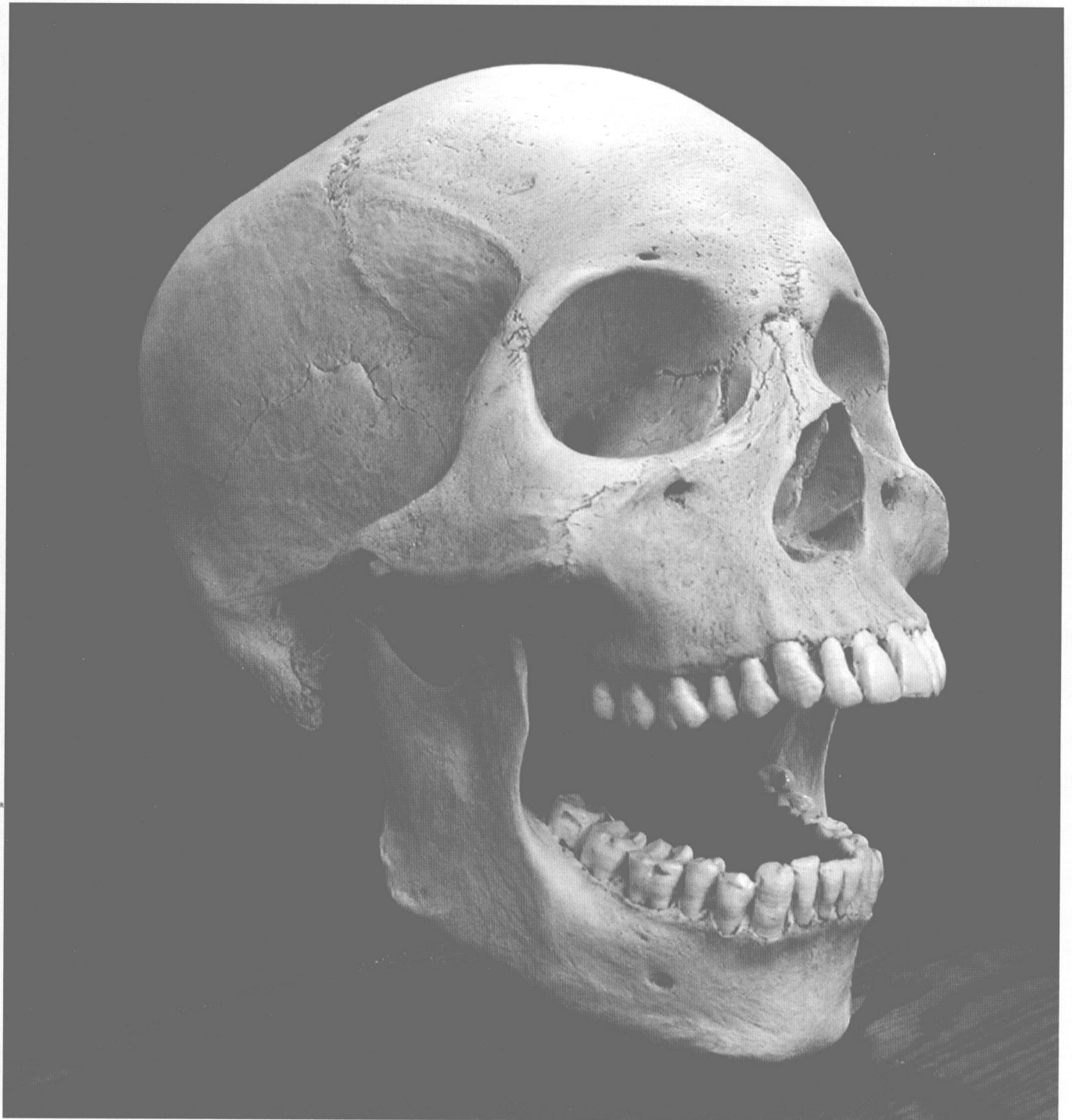
如果你是一个广告艺术家，你可以把本书当作一个角色集锦。例如，当一个商业总监让你给他画一幅他三

十岁时候的模范夫妻像，你就可以找到这本书相应的部分，问他：“像这个吗？”这些照片可以很快缩小这个总监视觉范围，所以你便能迅速的进入创作过程。

如果你是个动画设计师，在这里你会找到人物设计、口型设计和大量面部表情的参考资料。这里还提供了人物的多角度拍摄，帮助你完成需要转身角度的人物。多角度的人物绘画有助于帮助其他的动画设计师理解，以保证整个设计过程的连贯性。另一个对动画设计有帮助的部分是“语音总汇”部分，为他们提供了每个声音发音的口型。

如果暂时你还没有一个具体的设计人物，你只是画一写脸部速写，这就在以后的项目中可以刺激你的灵感。有时候这些头像就会跳出来，乞求你去画他们。让这些照片启动你创意的引擎吧。

请注意：为了强调出版方的版权所有（请看版权页），书中的照片除了给艺术家作为参考素材以外，不允许被其他任何方式的复制和使用。尽管模特们知道他们的头像会被各种艺术形式所复制，但是他们不允许在此条件以外使用他们的照片。本书中的作品版权属于参与本书并被列出来的艺术家。



头骨总汇

头骨的形状决定了脸部的结构和外貌，下巴的运动会影响我们说话时的样子。尽管每个人的头骨都会有所不同，但也只是稍微不同而已，他们之间的相似之处要比他们之间的相异之处多很多。下面的部分阐述了头骨和带肌肉的头骨，以帮助你理解骨头和肌肉是如何决定你的脸部特征和表情的。

下巴是从最后面的部位开始转动的，它也是头骨结构中唯一运动的部分。其他的面部运动，比如，扬眉、皱鼻子都是基于肌肉而产生运动的。因此，尽管头骨是由28根骨头组成，却只有下颞骨是运动的，而且

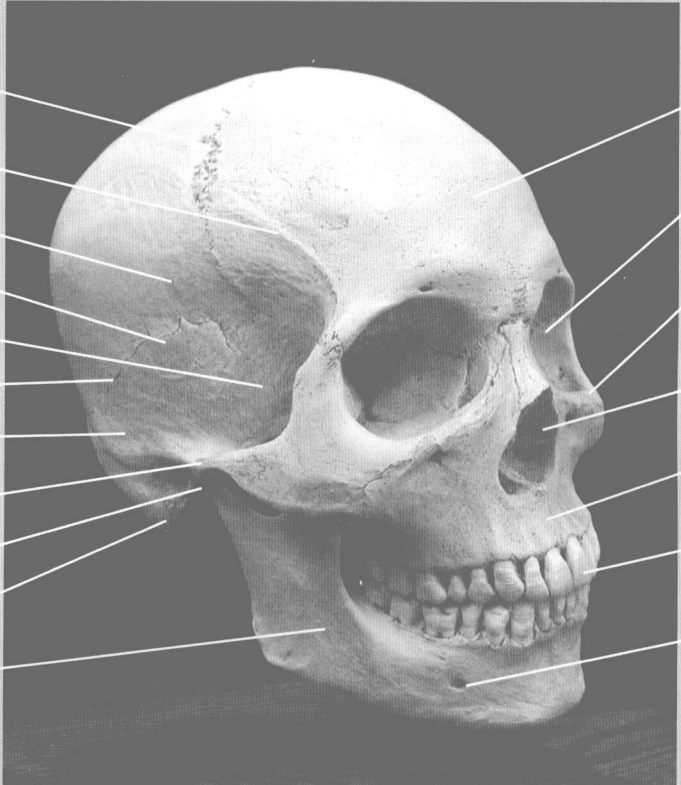
它的运动产生了大量人类可以表达的情感表情。

照片中使用的头骨是男性的头骨，尽管男性与女性头骨的差异并不是绝对的，但通常在以下几个方面的差异是很明显的：

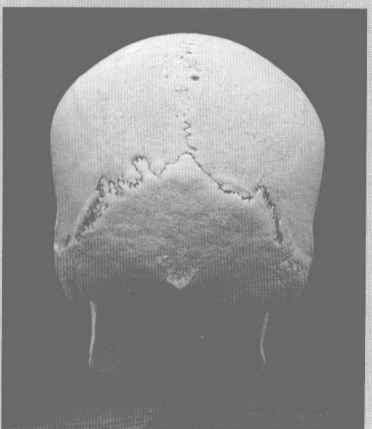
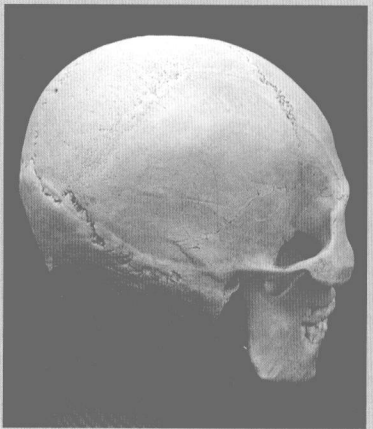
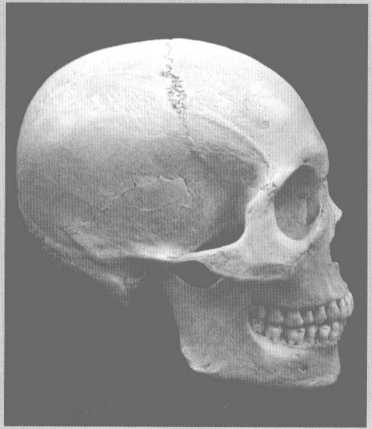
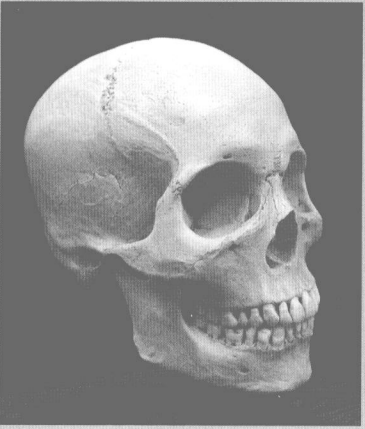
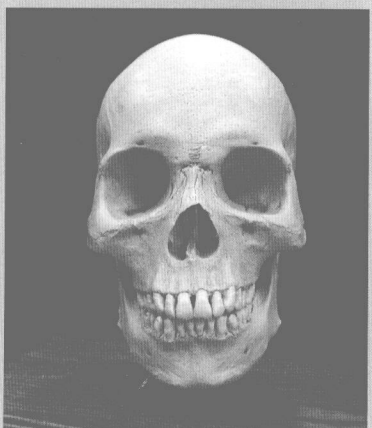
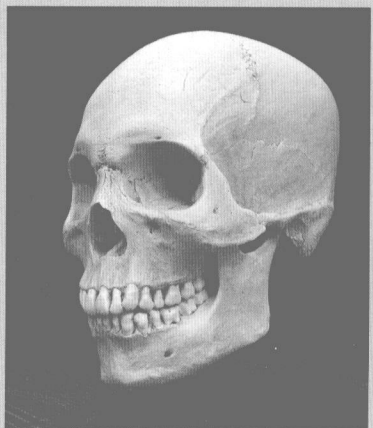
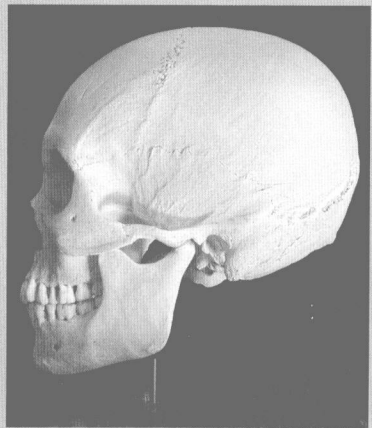
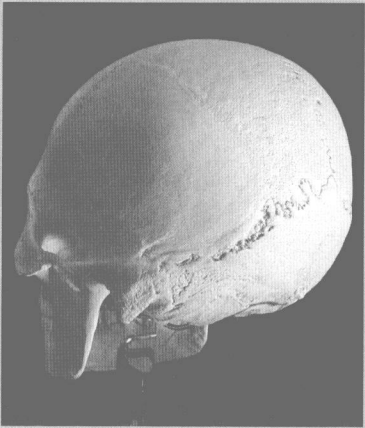
- 男性的眉弓骨比女性的更突出
- 男性的眼窝较方正
- 女性的眼窝尖而圆
- 女性的上腭（口腔的顶部）更大
- 男性的牙齿更宽
- 男性的下巴更方
- 女性的下巴很圆而且中间有顶点
- 女性的头骨更小、更平滑、更纤细

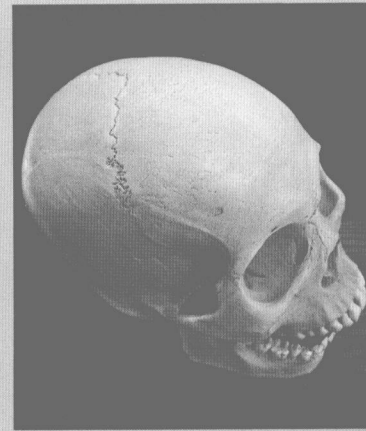
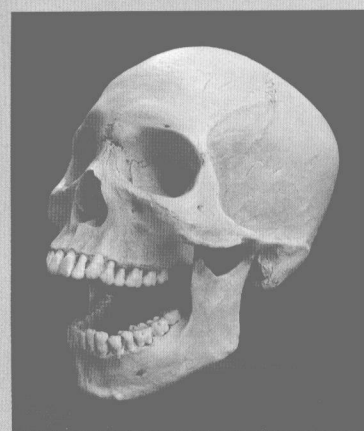
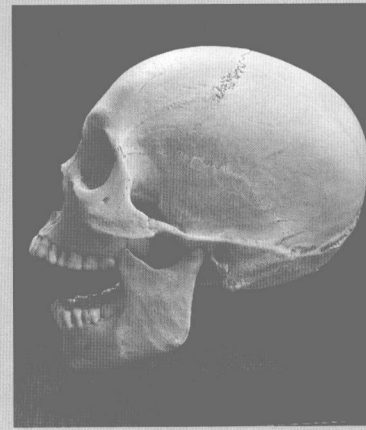
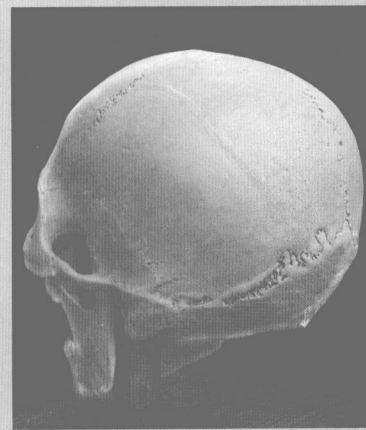
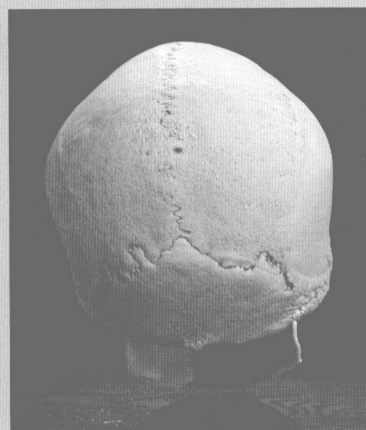
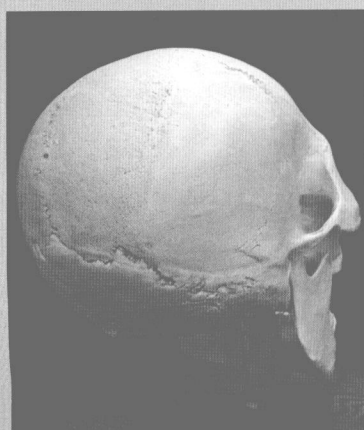
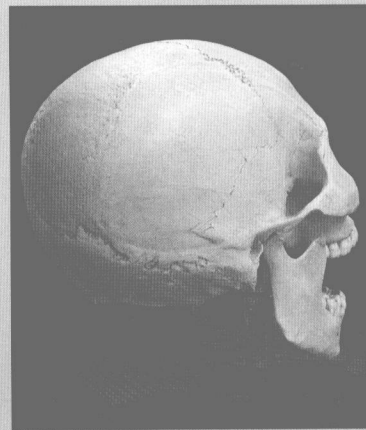
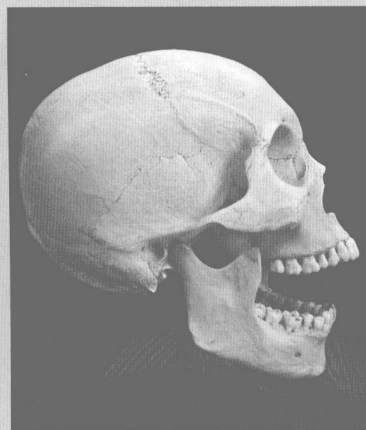
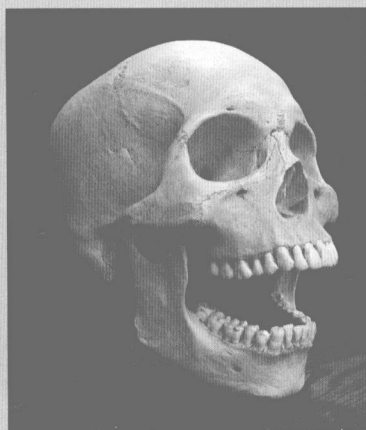
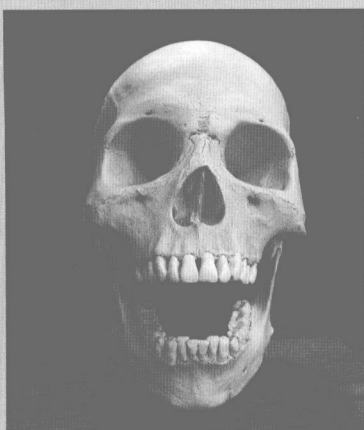
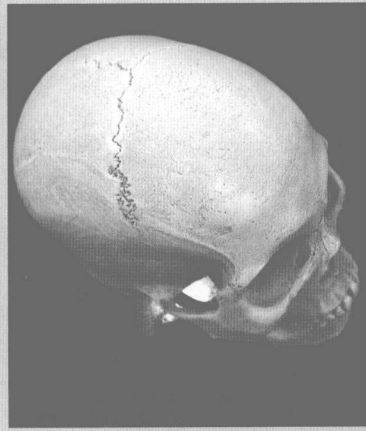
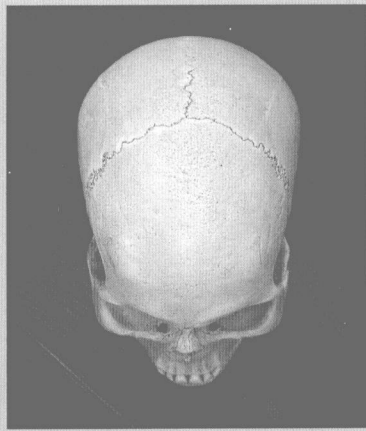
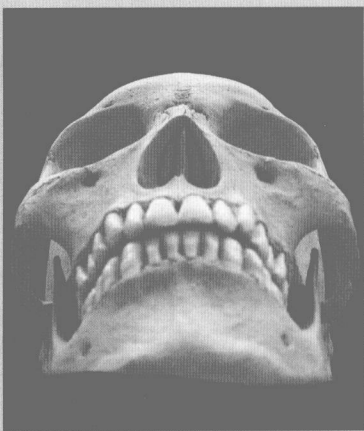
成年男性头骨

骨缝
 太阳穴线
 (咀嚼肌肉的源起部位)
 顶骨
 颞骨
 蝶骨
 鳞状骨
 枕骨
 颧弓
 耳朵
 乳突
 下颞骨



前额
 眼圈
 颧骨
 鼻腔
 上颌骨
 牙齿
 智力孔





成年男性带肌肉的头骨

