



CGC
动漫游戏学院

FACIAL



面部表情大全

全新修订版

DC、漫威、迪士尼画师的美术参考素材库

[美] 马克·西门 著 谢未 译



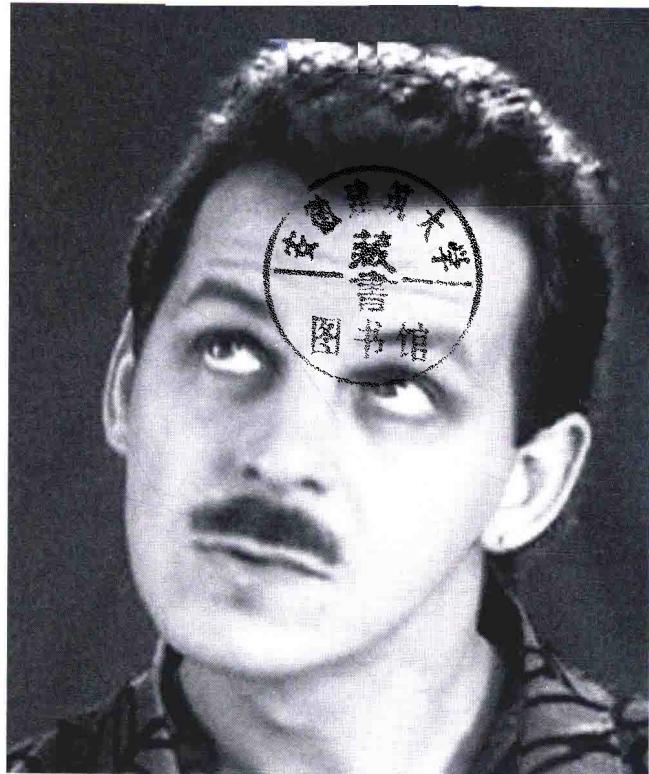
上海人民美术出版社

CGC
动漫游戏学院

面部表情大全

全新修订版

[美] 马克·西蒙 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：全新修订版 / (美) 马克 · 西门 著；谢未译。—上海：上海人民美术出版社，2018.1

书名原文：Facial Expressions: A Visual Reference for Artists
ISBN 978-7-5586-0491-1

I . ①面… II . ①马… ②谢… III . ①面 (绘画) - 表情 - 图集 IV. ① J211.25

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2017) 第 207471 号

Facial Expressions

copyright © This translation published by arrangement with Watson-Guptill, an imprint of the Crown Publishing Group, a division of Penguin Random House LLC

Rights manager: Doris Ding

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

动漫游戏学院系列图书

动漫游戏学院

面部表情大全（全新修订版）

著 者：[美] 马克 · 西门

译 者：谢 未

策 划：姚宏翔

统 筹：丁 雯

责任编辑：姚宏翔

流程编辑：马永乐

技术编辑：季 卫

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：上海丽佳制版印刷有限公司

开 本：889 × 1194 1/16 印张 16

版 次：2018 年 1 月第 1 版

印 次：2018 年 1 月第 1 次

书 号：ISBN 978-7-5586-0491-1

定 价：88.00 元



FLASH动画电影制作
技巧 (新一版)



想象的魔力：全球先锋概念

设计师的手绘图集



动漫透视：如何从基础
开始学习动漫画场景
透视 (经典版)



鬼怪世界：如何设计与

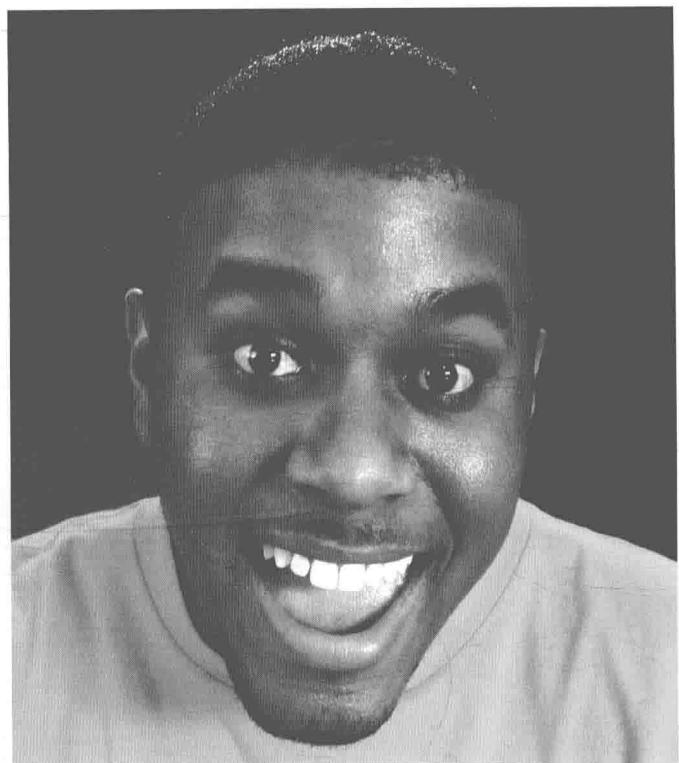
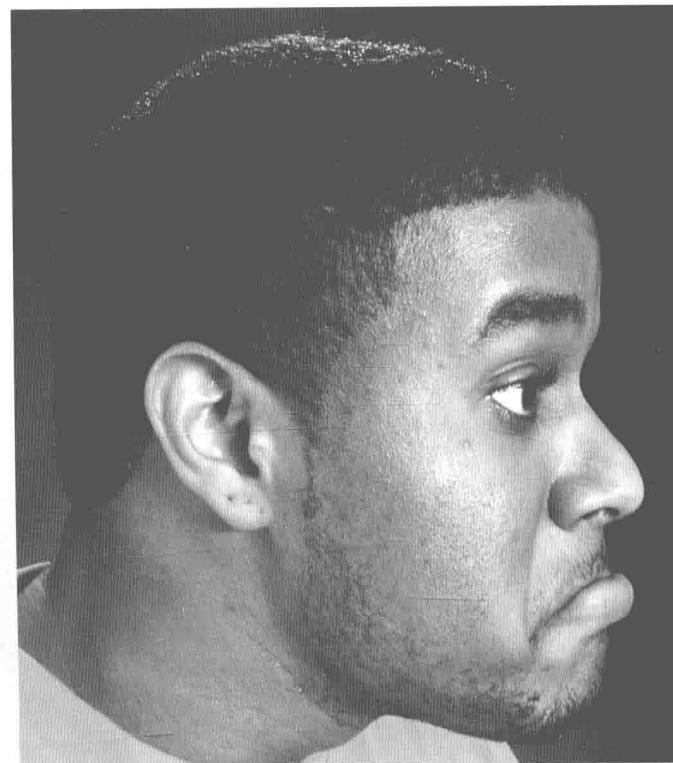
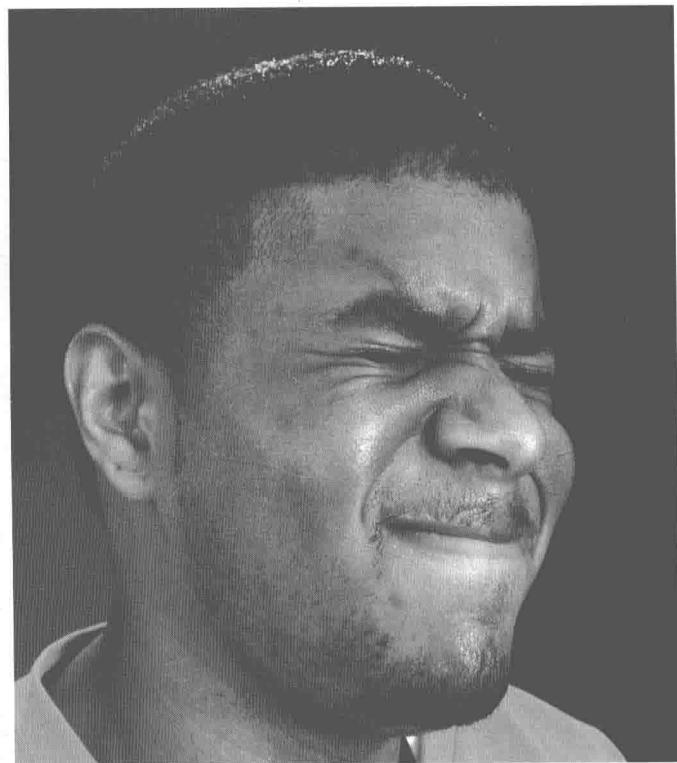
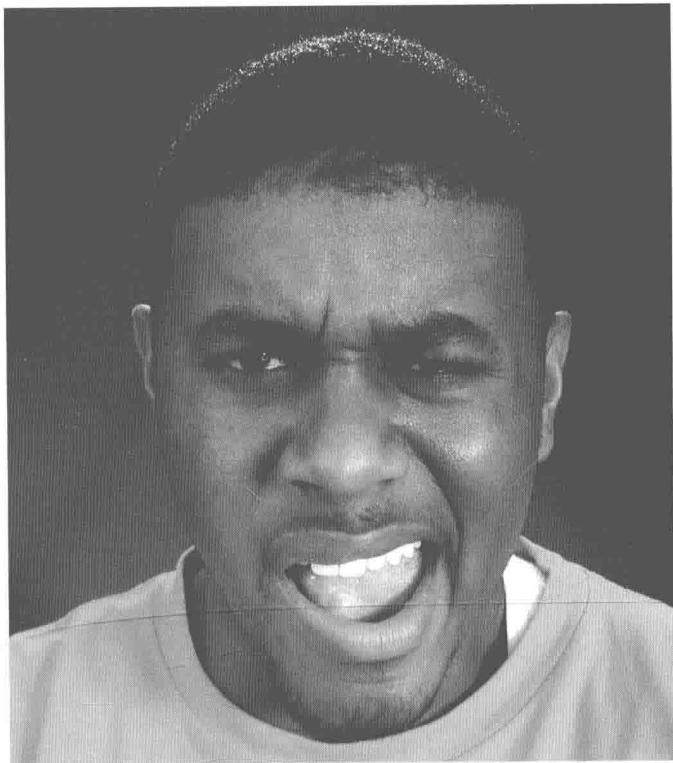
绘画怪物形象

目 录

介绍	8
如何使用本书	9
头骨总汇	10—15
表情总汇	16—217
年齡 20—27	18—61
年齡 31—39	62—129
年齡 40—47	130—165
年齡 50—54	166—185
年齡 65—69	186—205
年齡 76—78	206—213
年齡 83	214—217
连贯的表情总汇	218—225
接吻表情总汇	226—229
发音总汇	230—239
头饰与帽子总汇	240—253
运动类头饰	242—244
民族类头饰	245
便帽与休闲帽	246—247
装饰帽	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



FACIAL EXPRESSIONS

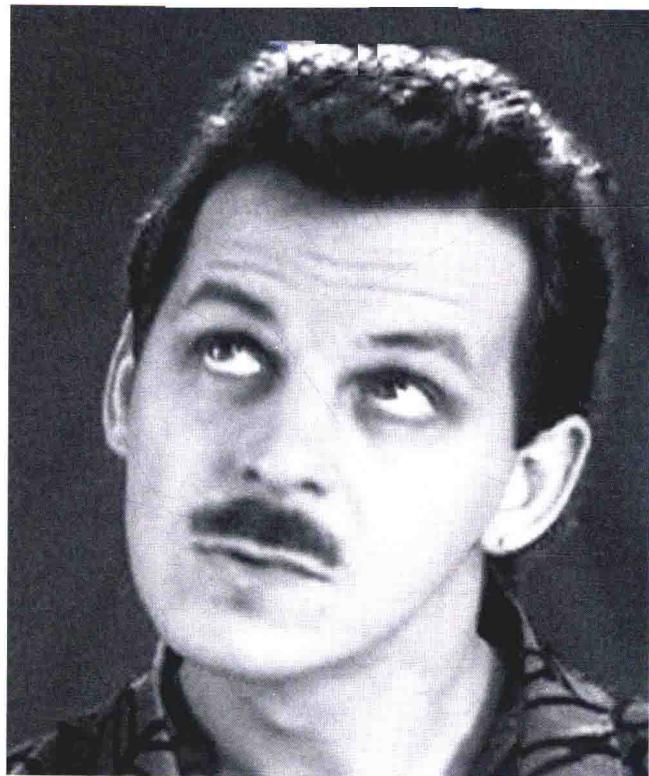


CGC
动漫游戏学院

面部表情大全

全新修订版

[美] 马克·西蒙 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：全新修订版 / (美) 马克 · 西门著；谢未译。—上海：上海人民美术出版社，2018.1

书名原文：Facial Expressions: A Visual Reference for Artists

ISBN 978-7-5586-0491-1

I . ①面… II . ①马… ②谢… III . ①面 (绘画) - 表情 -

图集 IV. ① J211.25

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2017) 第 207471 号

Facial Expressions

copyright © This translation published by arrangement with Watson-Guptill,
an imprint of the Crown Publishing Group, a division of Penguin Random
House LLC

Rights manager: Doris Ding

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

动漫游戏学院系列图书

动漫游戏学院

面部表情大全（全新修订版）

著 者：[美] 马克 · 西门

译 者：谢 未

策 划：姚宏翔

统 筹：丁 雯

责任编辑：姚宏翔

流程编辑：马永乐

技术编辑：季 卫

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：上海丽佳制版印刷有限公司

开 本：889 × 1194 1/16 印张 16

版 次：2018 年 1 月第 1 版

印 次：2018 年 1 月第 1 次

书 号：ISBN 978-7-5586-0491-1

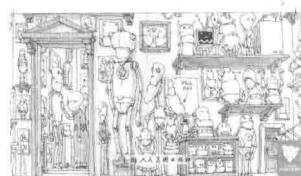
定 价：88.00 元



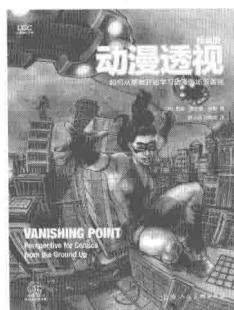
FLASH动画电影制作
技巧 (新一版)



想象的魔力 全球先锋概念
设计师的手绘图集



想象的魔力：全球先锋概念
设计师的手绘图集



动漫透视：如何从基础
开始学习动漫画场景
透视 (经典版)



鬼怪世界：如何设计与
绘画怪物形象

致 谢

当然了,如果没有优秀的模特们慷慨地贡献他们的时间、没有对着我的相机富有表现力地摆弄出各种表情,一本这样的书是无法问世的。我代表全世界的艺术家们,谢谢你们。

对那些为此书创作的作品使我受到启发的极具才华的专业人士们,我也非常感激——因为这些在我所展示的参考照片的基础上创作的富有想象力的画作将使数代的艺术家们受益。

我那亲密的大家庭也期待着我感谢他们呢,我也应该这么做!他们不仅日复一日地忍受着我——当我想让他们摆出尽可能搞笑、害怕、不舒服的表情时,他

们总是会同意。谢谢你们,我爱你们。

我还想对我的助手们说: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。我希望我给你们的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。

最后,当然还要感谢Watson-Guptill出版社的所有员工。谢谢你们愿意出版我的作品并且帮助我完善它。我想要特别感谢乔伊·阿奎里娜一路的指导,感谢卢比·卡普推进我的编辑工作,感谢西婉·范里斯绨为本书设计的封面以及对文本设计提供的帮助。

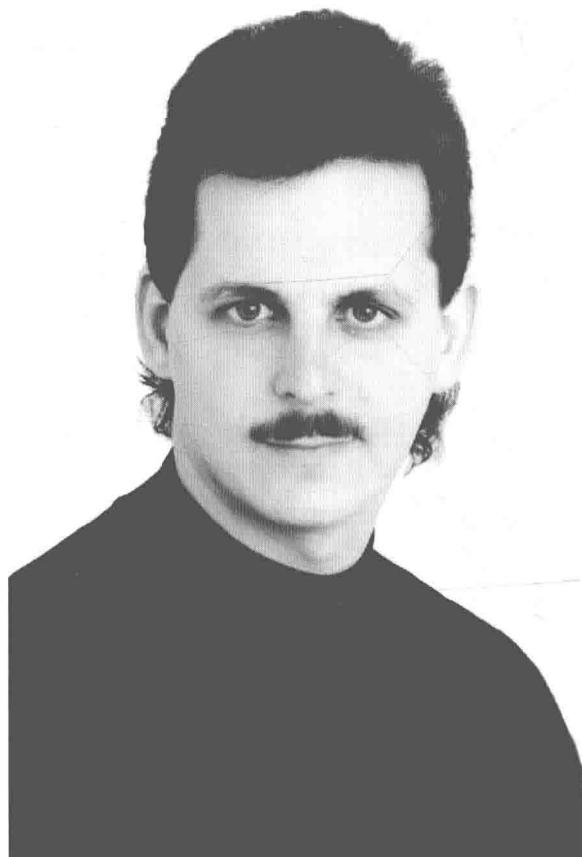
关于作者

马克·西门成为一位专业的艺术家已经不止25个年头了，他曾经从事电影和动画片的设计和制作、广告设计、故事板设计，还有演讲、写作的经历。

他现居佛罗里达州的奥兰多，他在那里成立了属于自己的一家叫A&S动画有限公司的手绘动画工作室，以及美国南部最大的名为动画&故事板有限公司的故事板工作室，后者创造的1600多个作品为它赢得了口碑。A&S动画有限公司为广告、电视、培训视频、移动

流媒体以及网站设计和制作动画。A&S的队伍为尼克国际儿童频道和卡通电视网制作过获奖短片、广告和节目，也为真人表演的电影设计场景和特效。

西门在位于奥兰多环球影城的数字动画与视觉效果学院任教，他曾在许多行业杂志上发表过关于动画和故事板的文章。他还是由Focal出版社出版的《创作独立二维人物动画》和《故事板：运动中的艺术》的作者。



目 录

介绍	8
如何使用本书	9
头骨总汇	10—15
表情总汇	16—217
年齡 20—27	18—61
年齡 31—39	62—129
年齡 40—47	130—165
年齡 50—54	166—185
年齡 65—69	186—205
年齡 76—78	206—213
年齡 83	214—217
连贯的表情总汇	218—225
接吻表情总汇	226—229
发音总汇	230—239
头饰与帽子总汇	240—253
运动类头饰	242—244
民族类头饰	245
便帽与休闲帽	246—247
装饰帽	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。

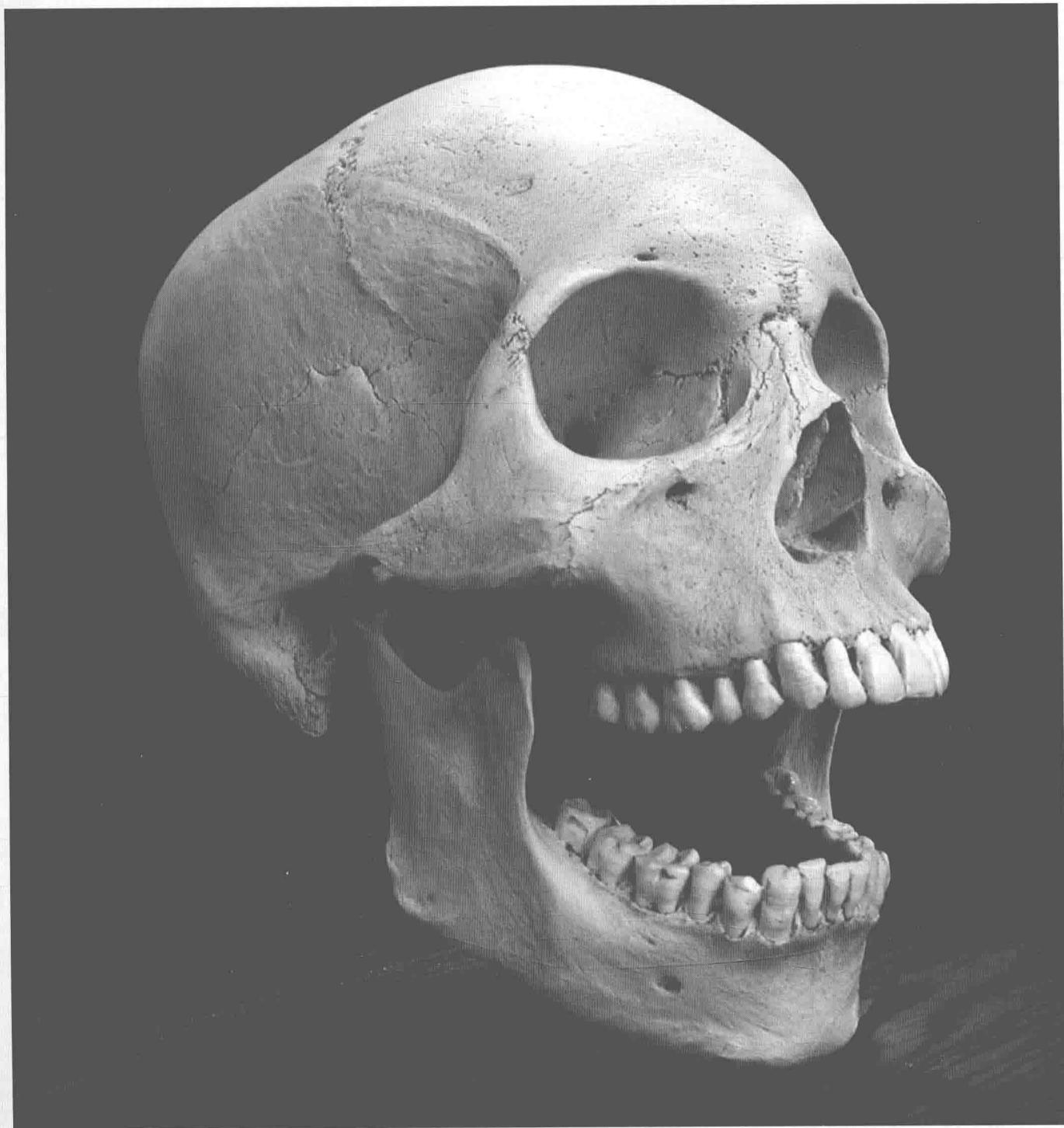
如果你是一个广告艺术家，你可以把本书当作一个角色集锦。例如，当一个商业总监让你给他画一幅他三

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。

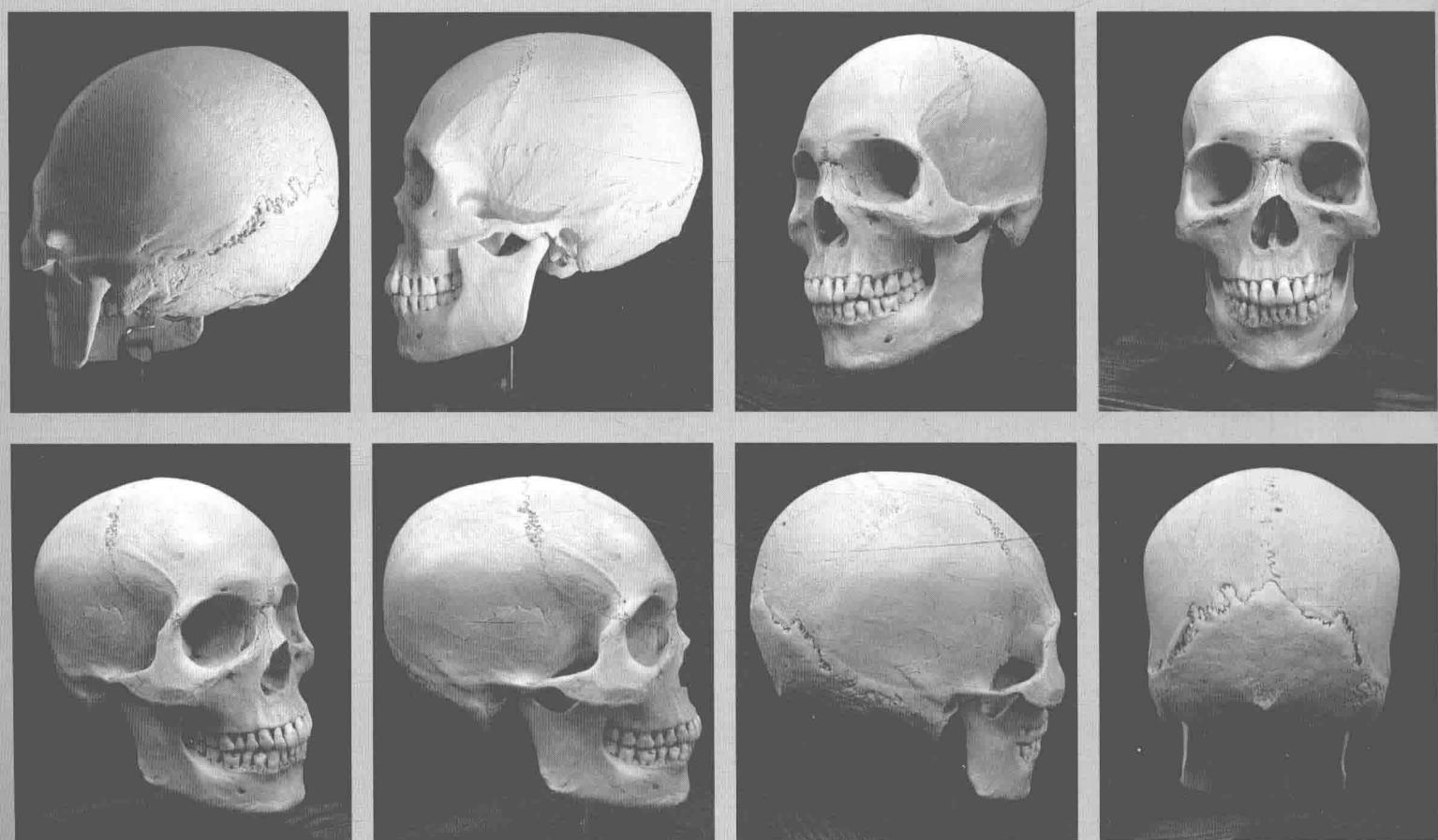
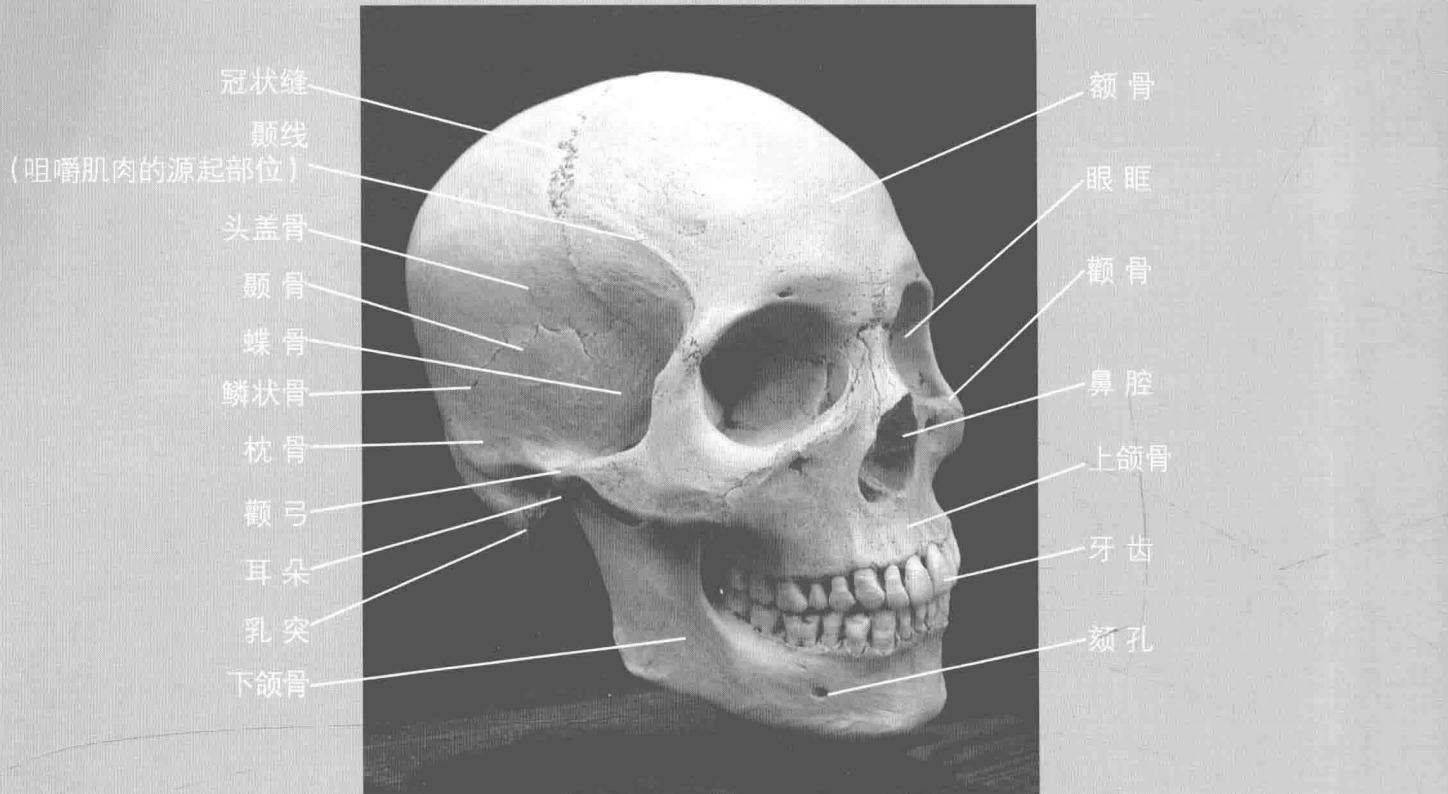
下巴是从最后面的部位开始转动的，它也是头骨结构中唯一运动的部分。其他的面部运动，比如，扬眉、皱鼻子都是基于肌肉而产生运动的。因此，尽管头骨是由28根骨头组成，却只有下颚骨是运动的，而且

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



成年男性头骨

