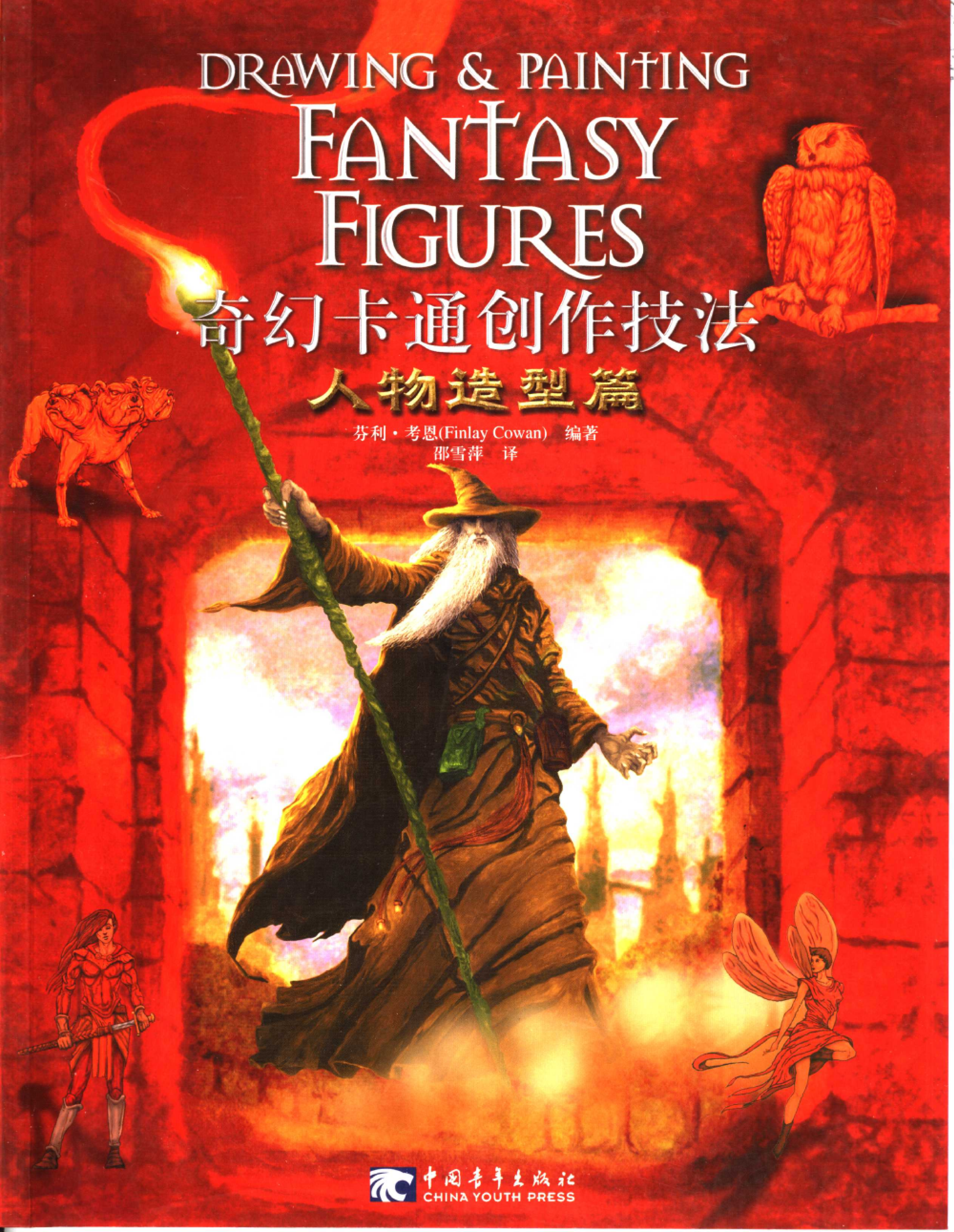


DRAWING & PAINTING  
FANTASY  
FIGURES

奇幻卡通创作技法

人物造型篇

芬利·考恩(Finlay Cowan) 编著  
邵雪萍 译



中国青年出版社  
CHINA YOUTH PRESS



责任编辑 / 唐丽丽  
封面制作 / 张剑强

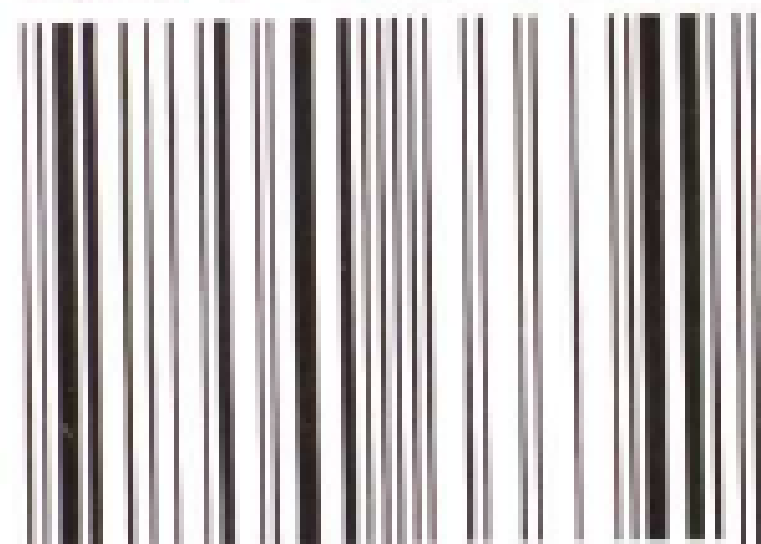
# DRAWING & PAINTING FANTASY FIGURES

## 奇幻卡通创作技法 人物造型篇

本书通过丰富的图片资料和详尽的说明文字，教你绘制奇幻世界的人物、怪兽与景物的技法，将自己的构思变为激动人心的奇幻卡通作品。

- 提供了术士、小妖精、女主人公、神话生物、龙、恶魔等角色以及城堡景物的绘制步骤演示与个例分析。
- 教给你关于纸、铅笔、墨水、油彩和水彩等工具与材料的选择和应用；指导你掌握应用电脑设计创造特殊效果的方法。
- 指导你为角色绘制出逼真的皮肤与头发的纹理和色彩，绘制美丽的织物和服装的褶皱与动态，添加鲜活的表情与鲜明的个性。同时，还教会你掌握更多改进作品的特殊技法。
- 本书作者芬利·考恩作为艺术家、设计师和动画导演1993年以来一直为Pink Floyd乐队组合设计作品，目前从事电影行业。

ISBN 7-5006-6634-9



9 787500 666349 >

本册:49.00元

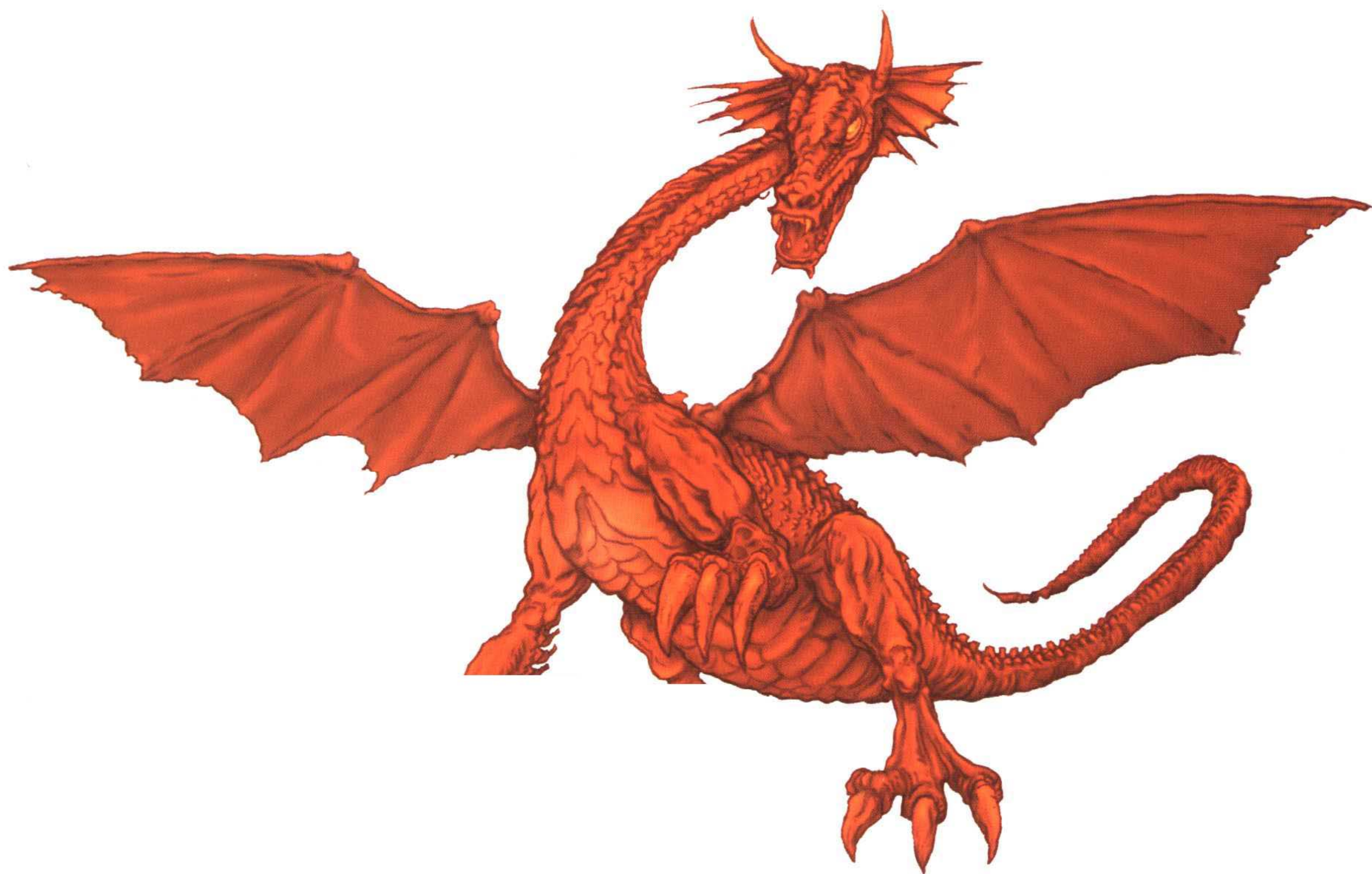
ISBN 7-5006-6634-9/J·727 总定价: 196.00元 (共4册)



# 奇幻卡通创作技法

## ——人物造型篇

从想像到画面

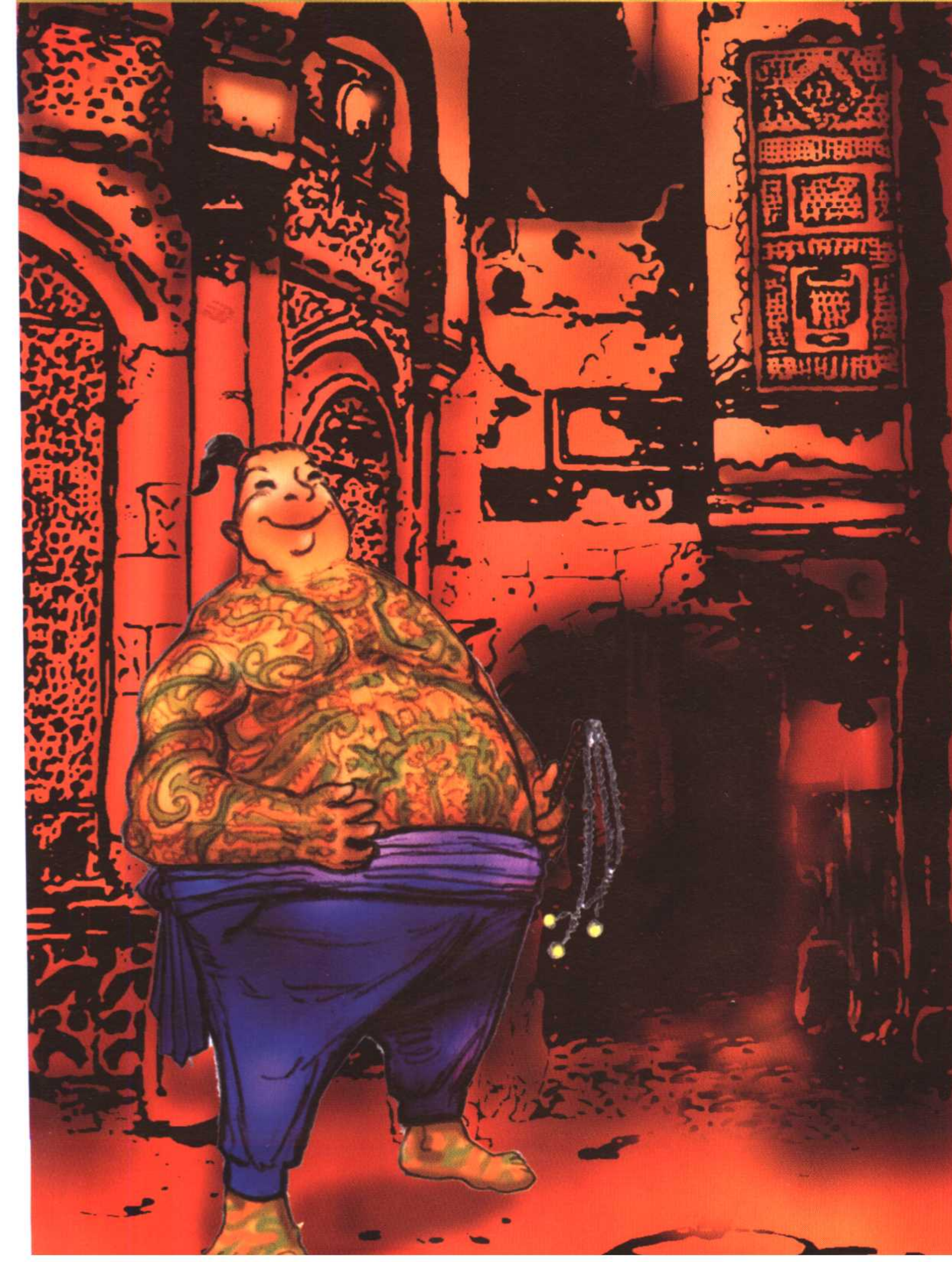
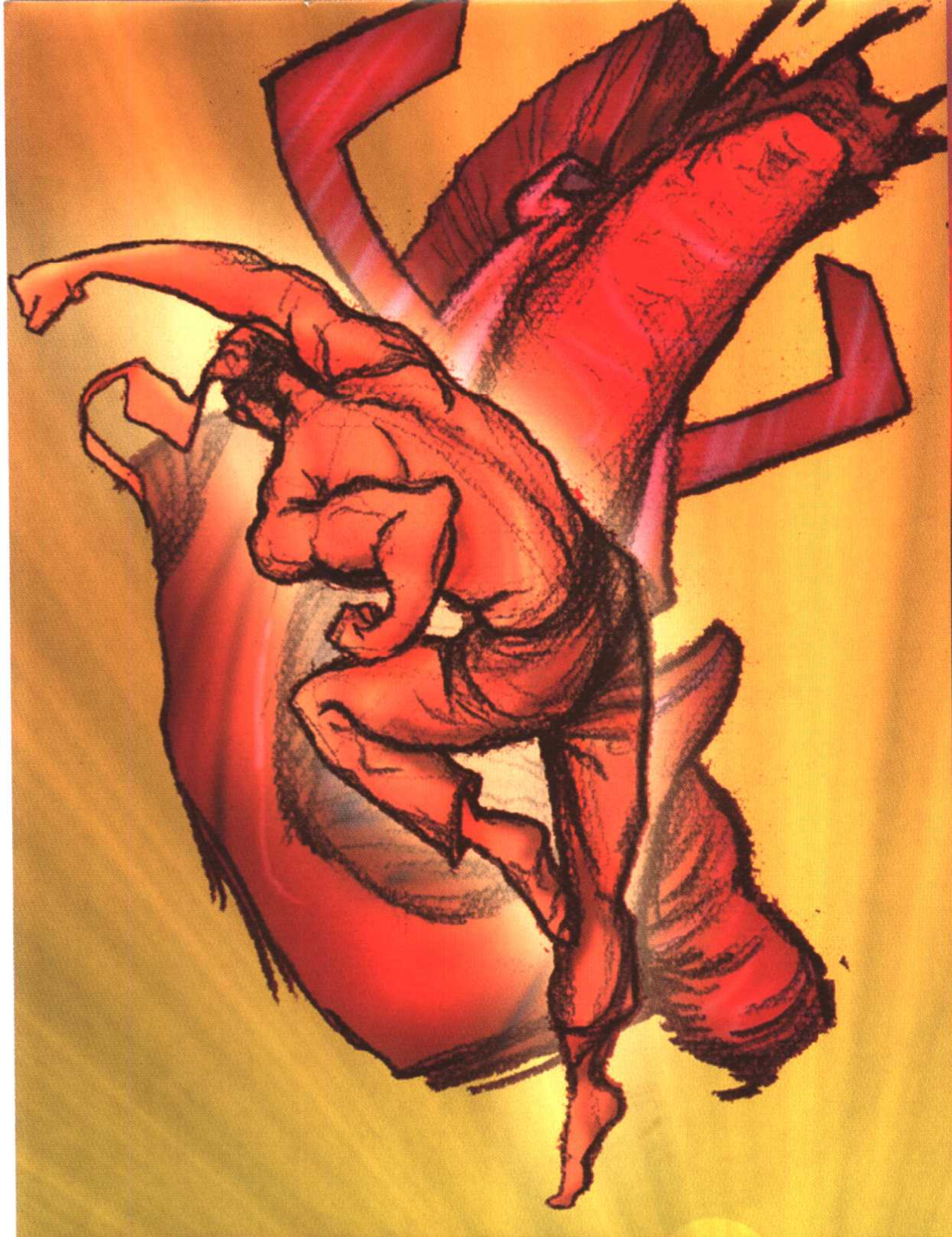


芬利·考恩 (Finlay Cowan) / 编著



中国青年出版社  
CHINA YOUTH PRESS







# 奇幻卡通创作技法

## ——人物造型篇





本书由 Quarto 出版社授权中国青年出版社独家出版中文简体字版。未经出版者书面许可，任何单位和个人不得以任何形式复制或传播本书的部分或全部内容。

版权登记号：01-2005-5830

## 图书在版编目 (CIP) 数据

奇幻卡通创作技法 / 美国 Quarto 出版社编著；赵嫣等译。

北京：中国青年出版社，2006

ISBN 7-5006-6634-9

I. 奇... II. ①美... ②赵... III. 动画—技法(美术) IV. J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2005)

第 153331 号

书 名：奇幻卡通创作技法·人物造型篇

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) 84015588 传真：64053266

印 刷：博罗圆洲勤达印务有限公司

开 本：889x1194 1/16 总印张：32

版 次：2006 年 4 月北京第 1 版

印 次：2006 年 4 月第 1 次印刷

书 号：ISBN 7-5006-6634-9/J·727

总 定 价：196.00 元 (共 4 册)





# 目录

前言 6

基础知识

工具 8

优势 10

灵感 12

拓展思路 14

故事脚本 16

## 第一章 绘制人物及 他们的世界 18

男主角

面部 20

表情 22

肢体 24

原型 26

动作 28

透视缩短 30

个例分析：

空战 32

女主角

面部 34

肢体 36

装束与发型 38

装饰品 40

原型 42

动态造型 44

动作 46

个例分析：

图书馆中的女神 48

术士

面部 50

胡须 52

装束 54

魔力 56

兽类

龙 58

巨型怪物 60

马 62

马与合成生物 64

其他生物 66

人兽

魔人与巨人 68

合成生物 70

装饰

盔甲 72

武器 74

图腾与面具 76

图案 78

奇幻世界

基础透视 80

复杂透视 82

城堡 84

比例 86

建筑物 88

个例分析：

背景设计 90

## 第二章 绘制、上色 与数码技术 92

绘制与上色

工具 94

用墨 96

马克笔绘制人物 98

马克笔设计背景 100

水彩 102

油彩与丙烯颜料 104

人物着色 106

景物着色 108

数码技术

硬件与软件 110

Photoshop 软件 112

Painter 软件 114

3D 人物 116

3D 怪物 118

3D 背景 120

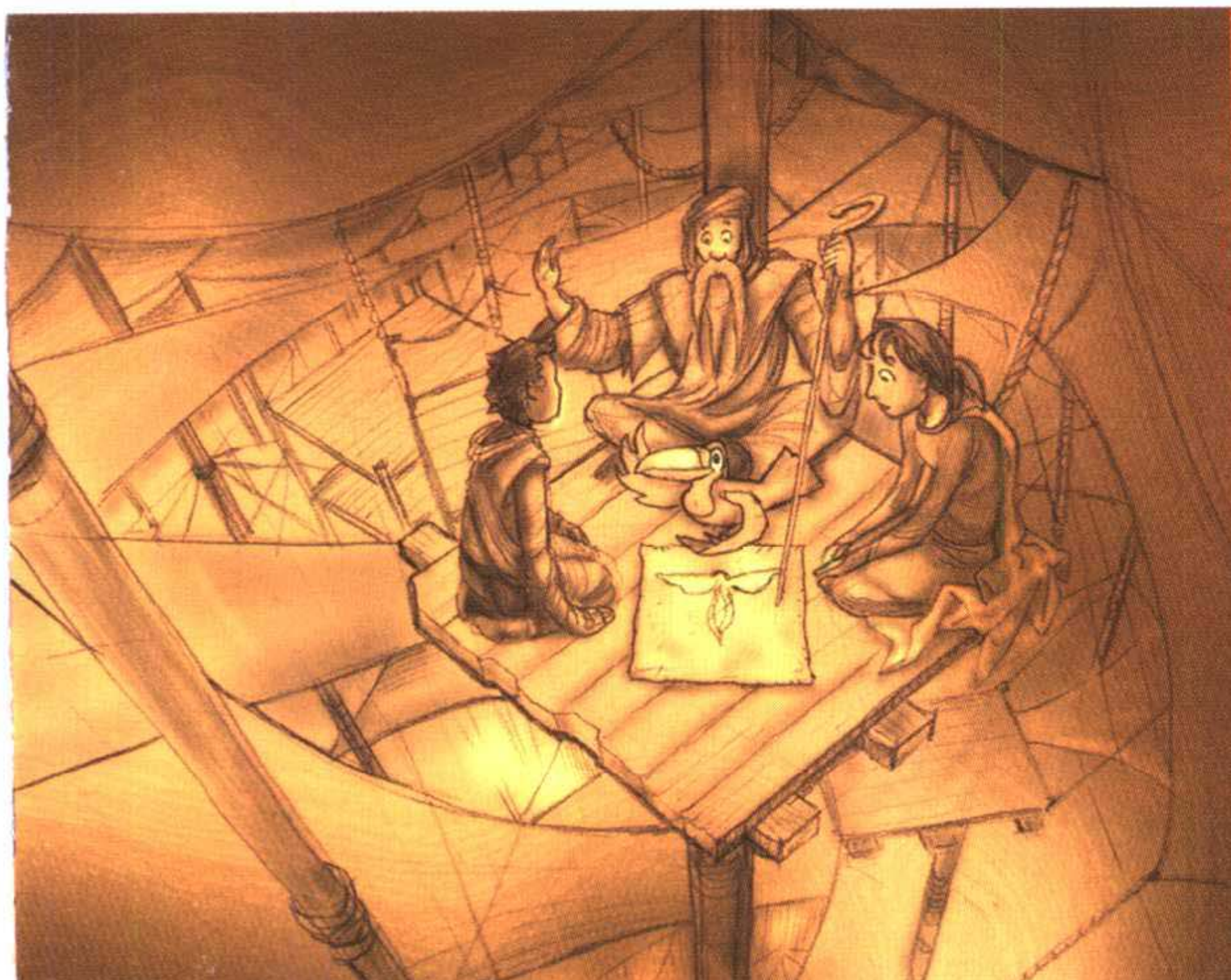
个例分析：

唱片封套 122

格式与提交方法 124

索引 126

致谢 128





# 前言

人们常用善恶之争、神圣的探求、战胜生活中的困境等主题来解释奇幻题材的流行。这些主题符合了从远古时代流传下来的民间传说。

我们今天见到的奇幻艺术大都受了挪威神话、德国的冰岛古代二文集与尼伯龙根传奇、凯尔特传奇与欧洲神话故事的影响。而这些神话传说又反映出希腊、埃及、印度神话的影响。世界各地性质迥异的文化产生的传奇、寓言、神话故事都呼应了它们的主题。从美洲到远东，我们发现人们述说着类似的故事，它们都同样生动和经久不衰。

## 故事的海洋

故事、神话以及奇幻传说的讲述很可能在人类使用语言或者洞穴图画等图像表达时就出现了。它的作用在于通过夸大日常生活中发生的事件，将生存的法则世代相传。因此故事讲述具有重

要的社会功能，人们相信故事讲述者具有相当大的权力。从某种程度上来说，部落与群体的生存是他们的责任。

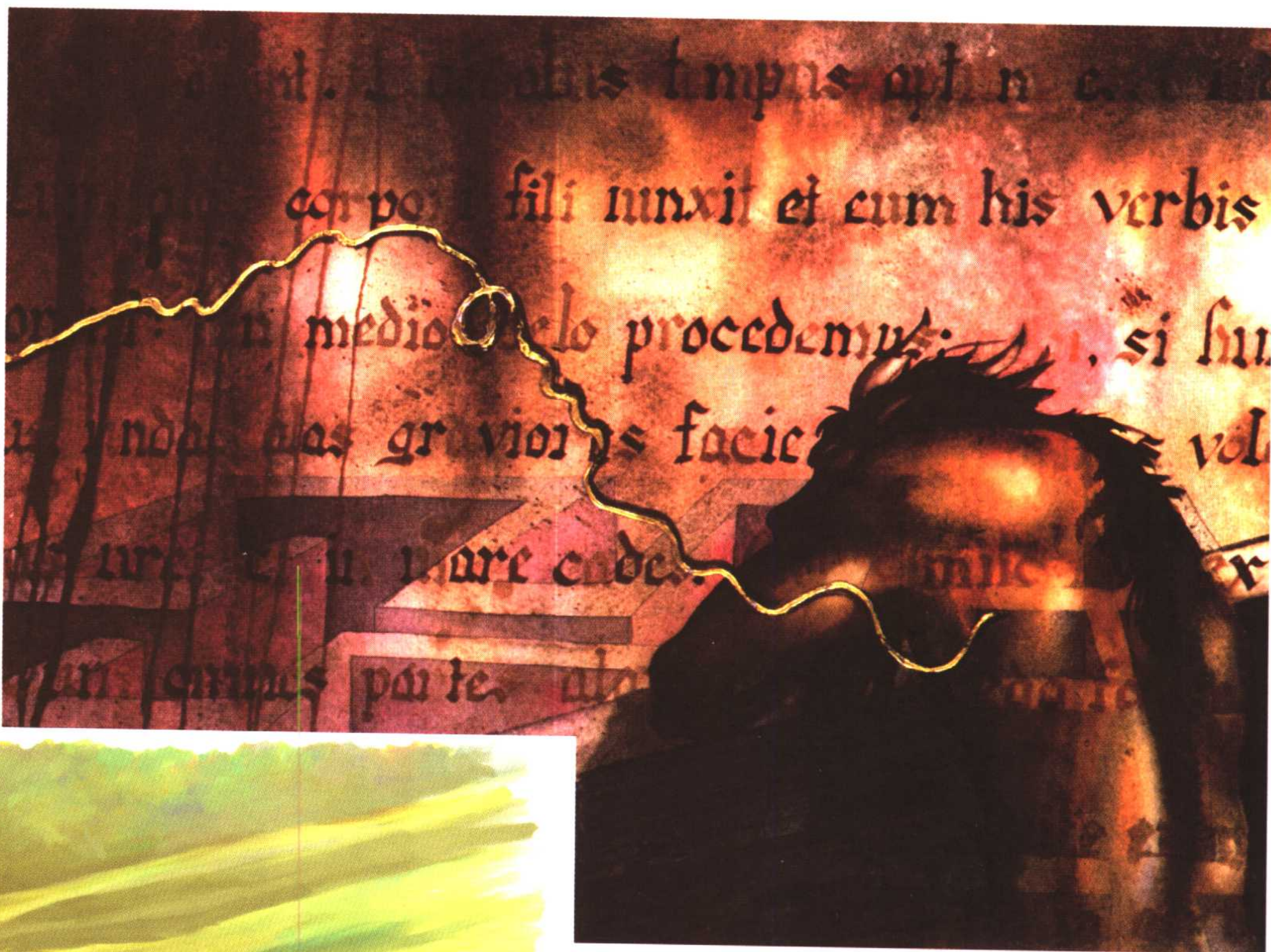
故事的传播还有其他作用。到目前为止，它都不断在使社会规范具体化。故事讲述也与魔法紧密相连。德鲁伊特教僧侣、魔法师和术士有着惊人的记忆力，在印刷文字出现之前，他们的职责就是保存自己的文化史并将它传给后人。

故事成了一种货币，开始通行世界。内容浩瀚的《天方夜谭》就是一个很好的例子，它起源于印度，商人们将它传到各个大陆，一直到两千年后才由富有的商人加以收集整理。16世纪起，巴格达、大马士革、开罗的咖啡馆里出现了职业故事讲述者。他们的工作就是每晚坐在咖啡馆内的特定位置上讲述结尾带有悬念的故事，确保人们会夜复一夜地到同一家咖啡馆来。这就是现代肥皂剧的前身，这些故事讲述者能够吸引听众，使他们心醉神迷，听个没完。

要找出这些伟大故事的单一作者是不可能的。每一代新的故

神话和古代那些伟大的文学作品为从古至今的艺术家提供了信息和灵感。这个图像是以人身牛头怪物米诺托为原型的。图像中这条线代表在禁闭米诺托的迷宫中指路的线。

《米诺托》，特里萨布兰登  
(Theresa Brandon)



奇幻艺术家在构思和内容上都努力抗拒常规，图中怪兽之后增加的长方形底框就说明了这一点。  
《布列特》，作者：安东尼 S·沃特斯 (Anthony S. Waters)





事讲述者都为神话做了增添和润色，整个过程一直延续到今天。现在轮到你们来披上斗篷，吹去古老神话上的尘土，潜入故事的海洋了。

## 艺术家的旅程

艺术家、作家、电影摄制者和音乐家都是当代的故事讲述者。许多艺术家并不是在离开学校后才开始自己的事业，他们的事业在儿时初次拿起蜡笔时就开始了。完善艺术家所需的技能可能需要多年时间，这种完善是个前进的过程。你从不停止学习，当你取得进步时，持续学习新技能的过程就变得非常愉快了。

多亏电影与电子游戏的风行，你也可以靠技能谋得体面的生计。但你若想掌控自己的作品，讲述自己的故事，创造自己的世界，可能就得做些其他的事来获取支撑这个目标所需的钱。有时你可能只好将自己的项目挤到晚上或周末来做。要确信一点：每个曾经实现目标的人都有过完全相同的经历。即使你创作了一部

伟大的图解小说，或是电影剧本，你都有可能要忍受几年遭人拒绝、甚至被人完全忽视的滋味。每个成功的艺术家都有类似的故事可说，所以要坚持到底——它值得你这么做。

## 起步

奇幻题材包括范围广泛的文学、艺术流派和主题。它包括《星球大战》里的太空探险主题，罗伯特·E·霍华德（Robert E Howard）的剑和巫术，恐怖的催情魔法，美国、日本漫画书里的超级英雄等。如果你再加上古典神话传说的世界，显然任何一本书都无法容纳这个领域的一切。

因此我将试图集中处理创造、绘制奇幻人物及其环境所需的基本技巧。在任何条件许可之处，我都演示了如何将这些技巧应用于某些奇幻艺术的经典原型，并集中精力揭示很可能会替你免除数小时的尝试与错误的窍门。通观全书，你会发现标题“作者的话”下边的练习是特意用来帮你踏上寻找独特的奇幻世界之路的。

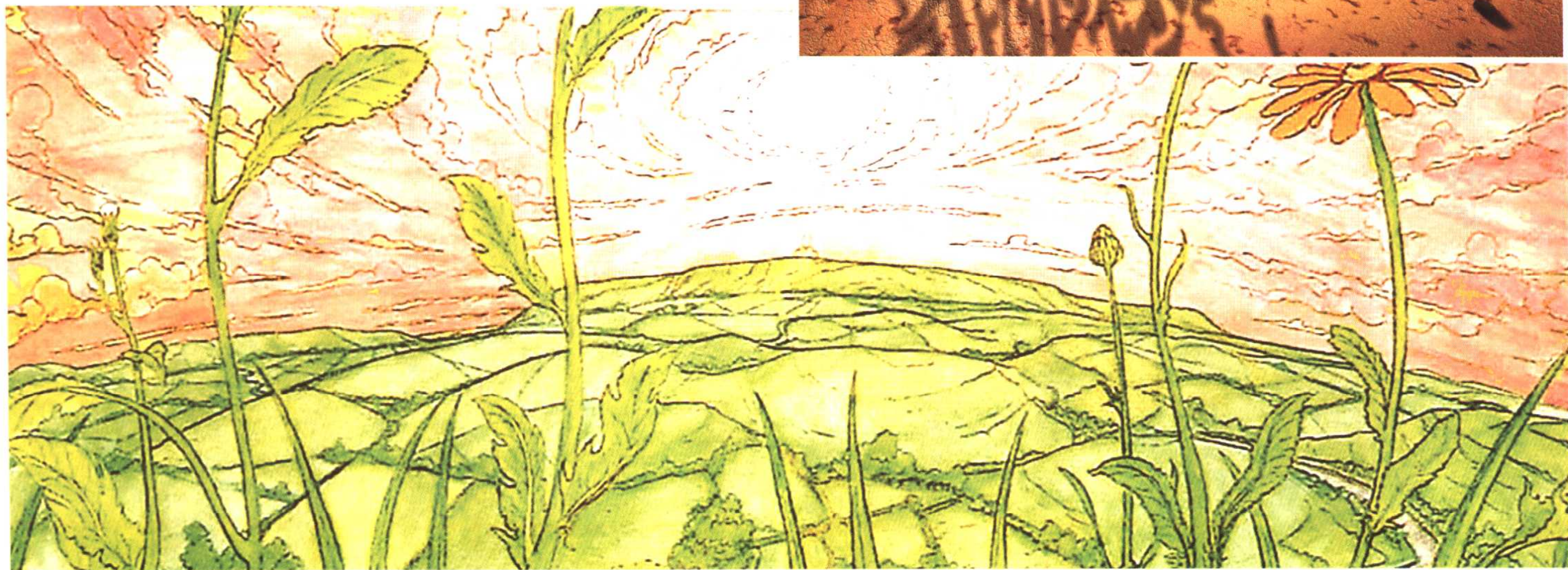
这个插图是为三千年前的酋酋卡（Jajouka）音乐大师的北非音乐唱片绘制的，可追溯到部落世系时代。插图意在表明尘魔般现身于沙漠荒野的音乐的力量。

《酋酋卡》，作者：尼克·斯通（Nick Stone），芬利·考恩（Finlay Cowan）



这份为动画作品《海底沉船》而做的原始素描。作品展示这是个一群四处漫游的兔子的故事。下图是充满传奇色彩的阿瓦隆岛的远景。背景中极其广阔的视角与巨大的花草都说明这个画面中采用了兔子的视角。

《海底沉船》，作者：芬利·考恩（Finlay Cowan）



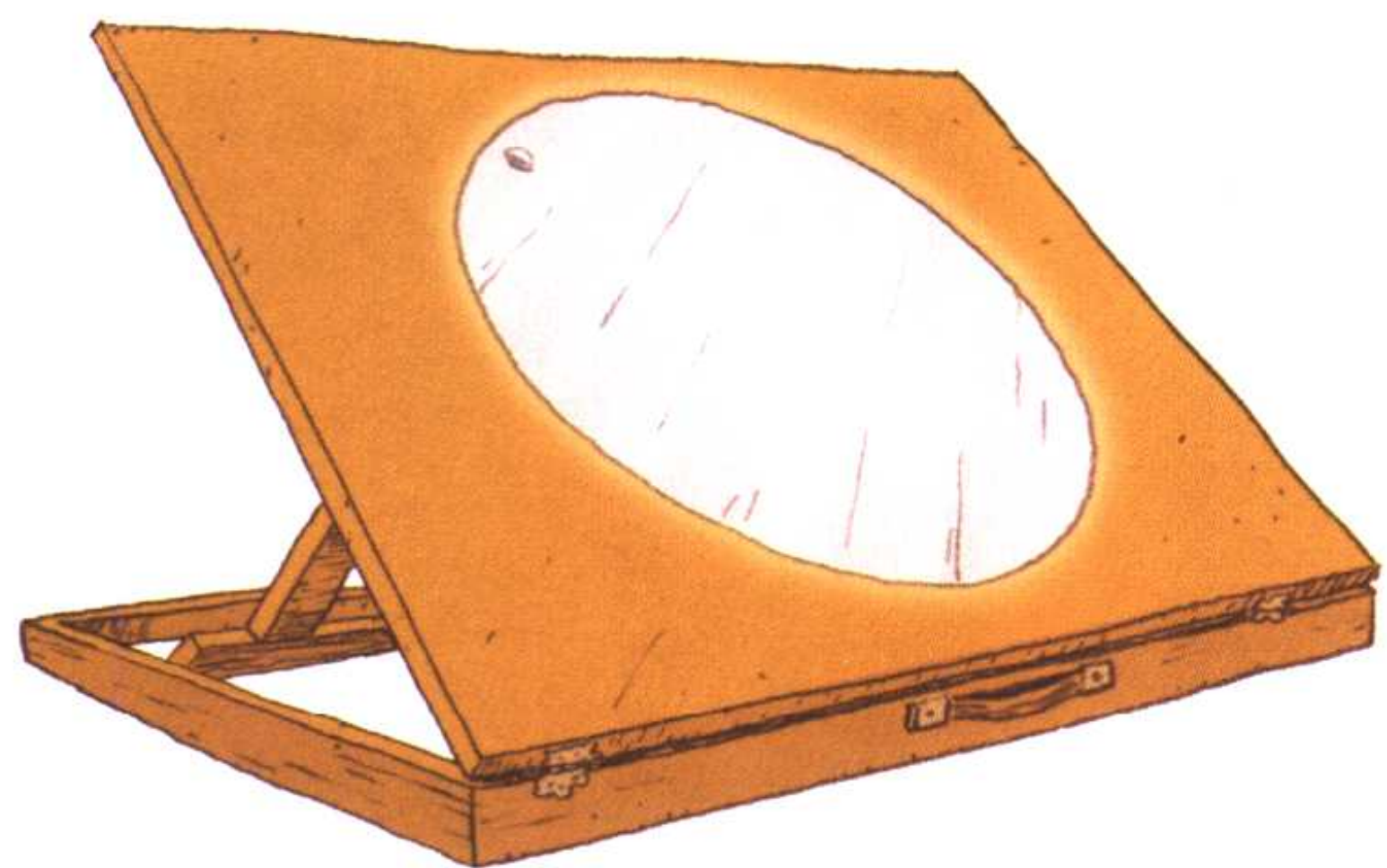


# 基础知识 工具

本书中的大多数作品靠最简单的工具就能完成。这些工具比较便宜也容易买到，你可以一点一点地完备自己的工具箱。虽然计算机在绘制作品过程中每个阶段都能用到，但在开始学习绘制奇幻作品的时候你并不需要所有的最新器材。

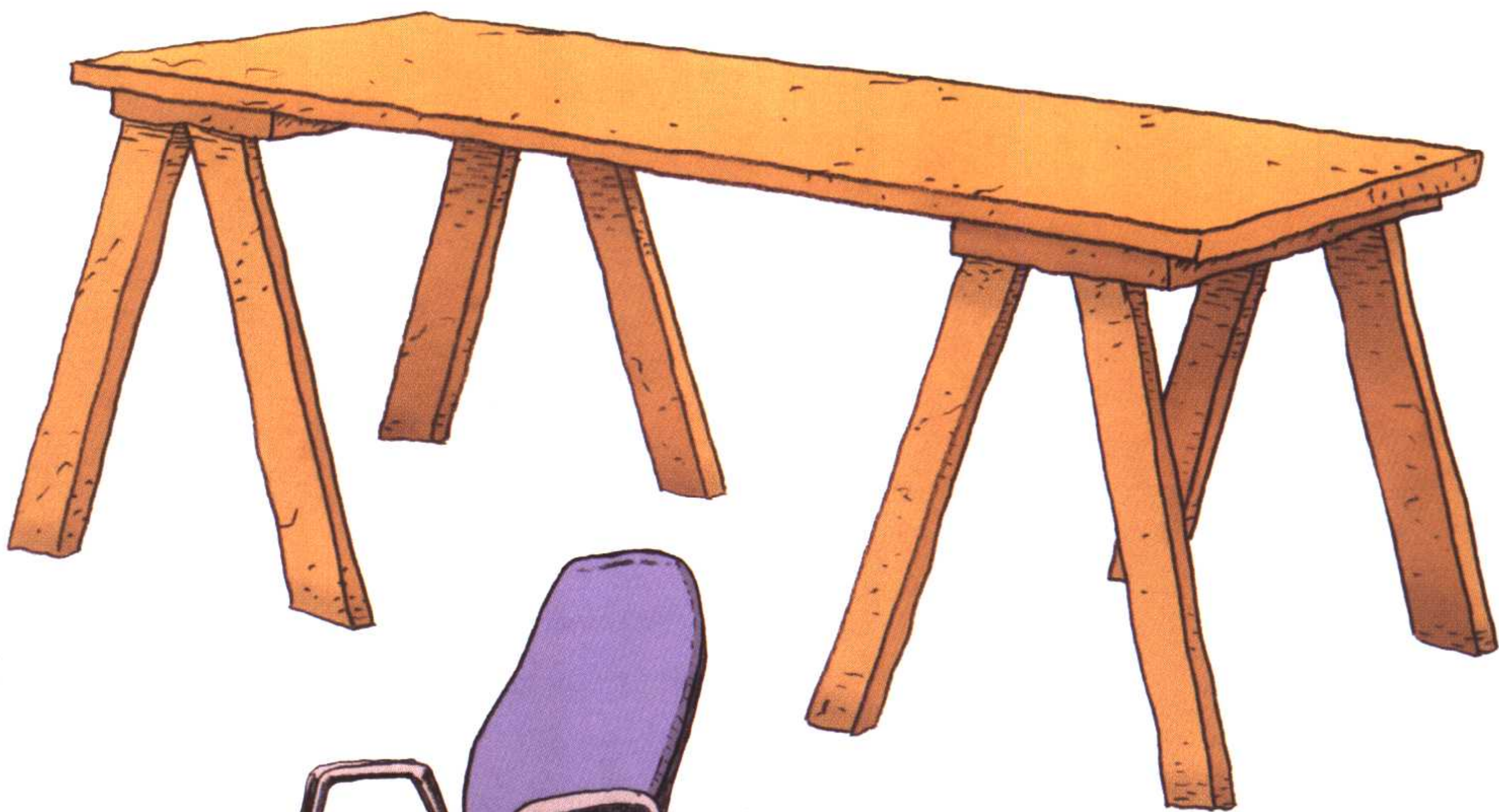
## 工作室设施

拥有自己的工作空间固然非常理想，但这并不是最主要的。许多艺术家更喜欢分享工作空间，这样可以彼此启发，交流思路。喜欢独自工作是为了更好发现深刻的中心。但无论喜欢哪种工作方式，你都需要以下基本设施。



### 画板

成品画板可能价格不菲，但你可以买个二手的，或者用一块如硬纸板般光滑的木板自己做一个。重要的是画板的倾斜角度要符合健康需要。如果你的作品处于良好的角度，你就能采用良好的姿势避免背部疲劳。这里展示的画板配有镶嵌式灯箱。



### 桌椅

如果有可能，将你的桌子摆在窗前，这样你就可以得到良好的采光。选一把好的办公椅，它能支持你的下半身，帮助你坐正。椅子的高度要能让你的前臂在角度合适时搁在桌上，让双脚平放于地面。椅子的旋转功能在转身从书架上取书或使用电脑时显得格外方便。

### 电脑

有些艺术家使用便携式电脑，这样不用的时候就可以把它移开。电脑屏幕的角度同样可以根据姿势进行调整。

理想的角度是电脑高于桌面，这样你就不必过分低头或仰头。你的手和手臂需要有所支撑，因此你可以在桌上加衬垫。放置电脑的方式取决于你的椅子，所以你要协调二者以获得最舒适的姿势。



### 灯具

良好的照明对避免视觉疲劳至关重要。转角灯可以轻易调整位置，所以很有用处。如果你是用右手画画，将灯放在桌子的左边，这样画图的手就不会在作品上投下阴影，反之亦然。



## 基础知识

8 工具

10 优势

12 灵感

14 拓展思路

16 故事脚本



## 艺术用品

这里归纳了最基本的绘图用品。第94~95页描述了用划线器、墨水、颜料等作画时需要的特殊用品。第110~111页更详细地描述了电脑硬件和软件的使用方法。

### 纸

有些艺术家用适合大多数电脑扫描仪的A4纸,但这种纸太小,会影响作品的质量。一般说来最好使用大纸。有许多种纸可供选择。

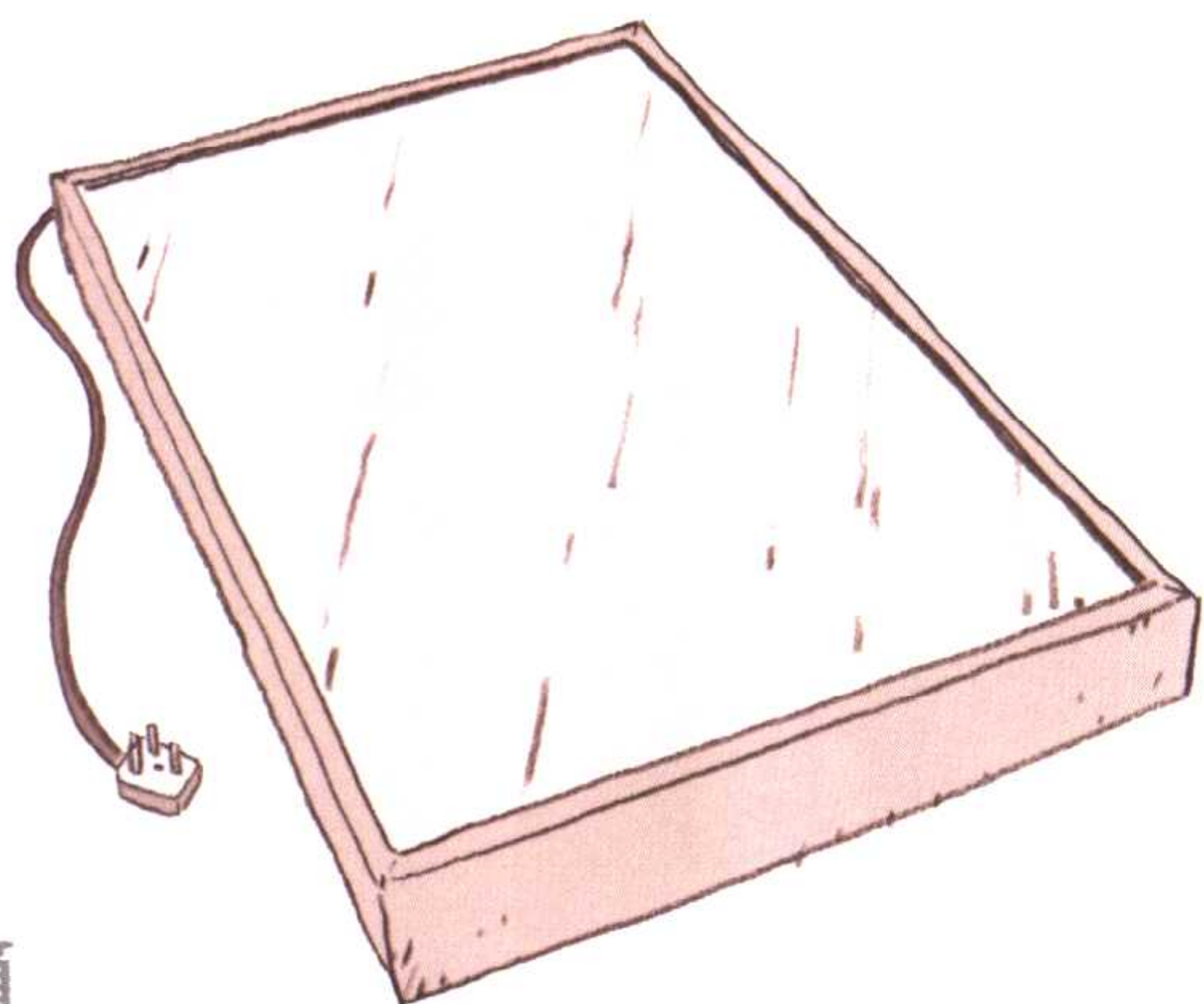
水彩画纸和画图用的厚纸质地厚、好调色。有些艺术家比较喜欢使用光滑的厚纸板,这样的纸很贵。

其他人用设计图纸这样的薄纸来进行构思,因为这种纸便宜。



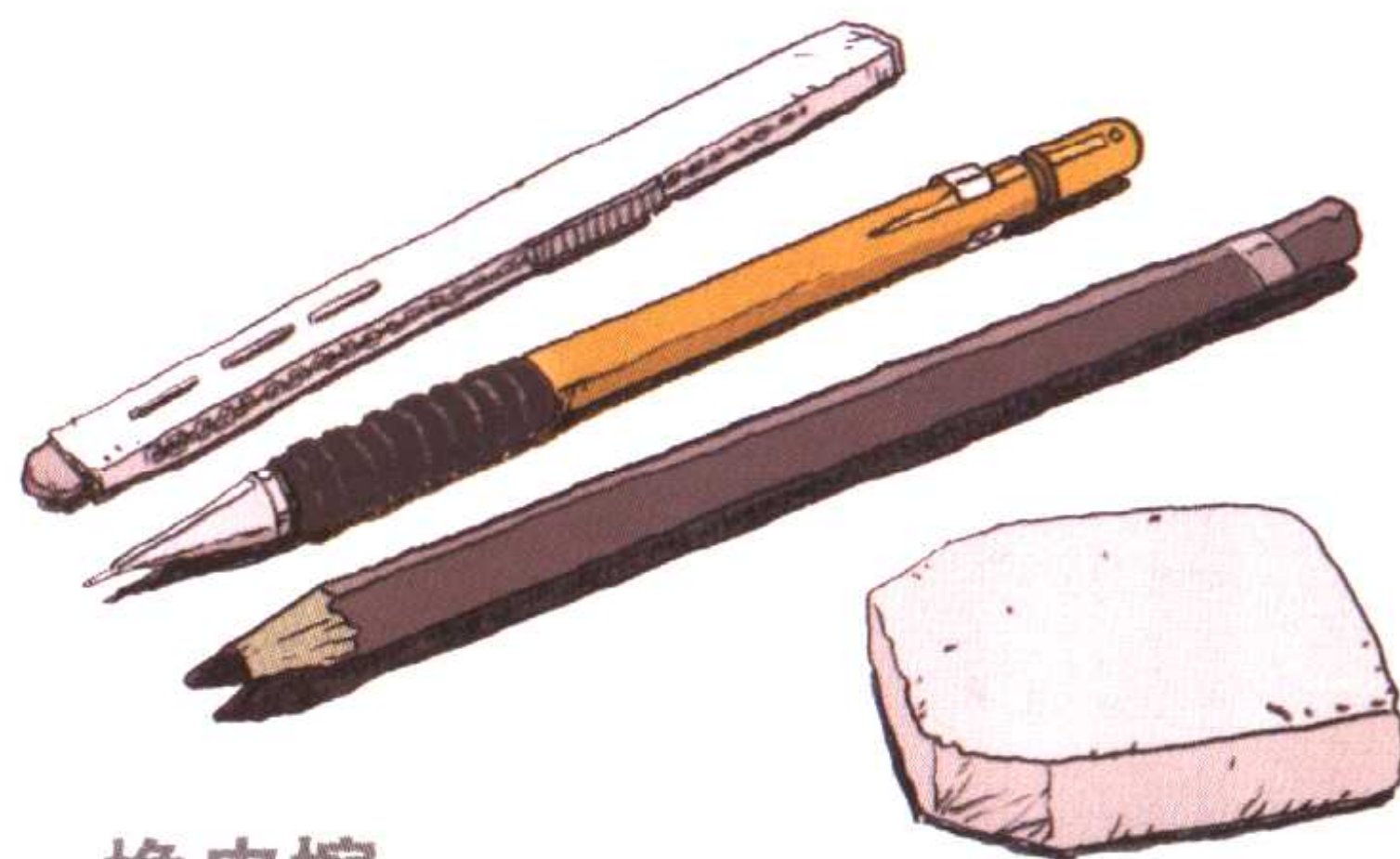
### 灯箱

你可以买一个灯箱或用顶部加了白色有色玻璃片,内部装有荧光灯的旧抽屉做一个。灯箱能使同一份素描产生不同的效果。你可以画一张草图,把它放在灯箱上,画出清晰版、上墨版、水彩版等等。灯箱也可以用来拼贴图案。你可以将构图中的不同部分分别画在纸上,再用灯箱对其进行拼接、修改。单独使用描图纸也可以取得几乎相同的效果,但效果没有那么好。有些艺术家使用镶嵌在画板内的灯箱,这样他们不用挪动身体就轮番使用画板与灯箱。



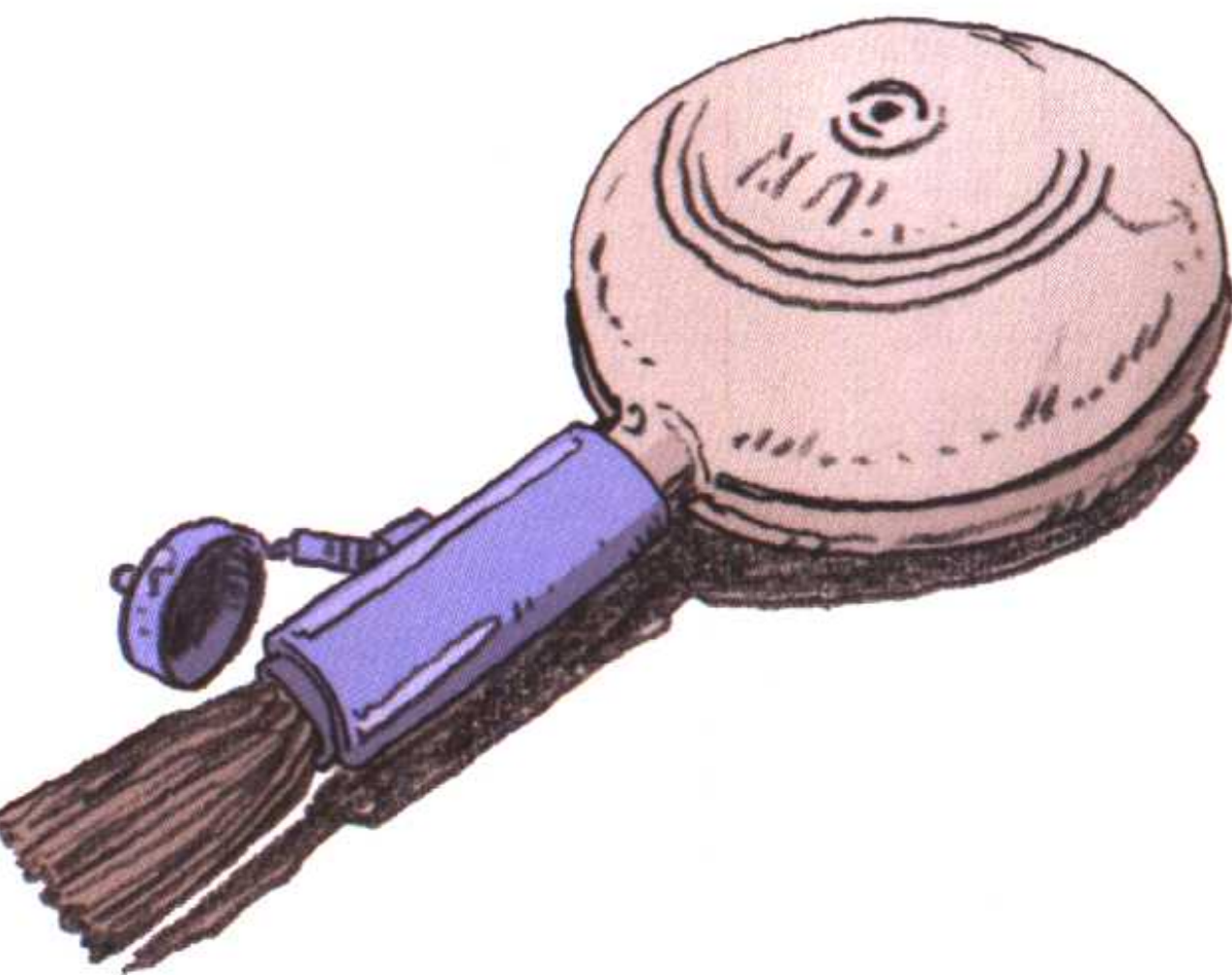
### 铅笔

多数艺术家根据工作需要选择铅笔。作为普遍原则,细的软铅笔很适合绘制大的图像,创造许多富有表现力的色调和细节。许多艺术家使用软芯绘图铅笔,因为它可以画出连贯的线条也不需要常常削尖。绘图铅笔也很适合用来增加许多细节。



### 橡皮擦

最好是准备一块大橡皮来对付大的失误,准备一块小的来做细致的工作,增加亮区。许多艺术作品是这样绘制的:先在素描里加许多线条,再用橡皮擦去掉一些,用铅笔在空处来回划,以产生质感和深度。把橡皮擦当作一种特殊效果的铅笔是个不错的想法。



### 吹尘器

摄影店有售的吹尘器很适合用来吹去你的作品上的橡皮屑,而且不会把作品弄脏。

### 设计图柜

这有点奢侈,但随着时间的推移你会发现需要有某个地方来储存你的艺术作品;一个设计图柜是最好的选择。老式橡木设计图柜或许很昂贵,但可以买到相当便宜的二手的新式柜子。





# 基础知识 优势

奇幻题材是世界上最流行的娱乐素材之一。在书籍、漫画、电影里都极为流行,因此还造就了商品、游戏文化、摇滚乐以及“狂热爱好者”习俗、社团和节庆的世界工业。

对奇幻图像创作者的需要,数十年来势头稳健,近期在电脑生成(CG)图像上的发展更扩大了这种需求,好莱坞也用这个题材研制更大、更好的效果。奇幻图像创作者还发现自己拥有广泛的工作领域,包括设计书籍的封面、动画设计以及从事大众荧屏的各方面设计。

## 基础知识

### 8 工具

### 10 优势

### 12 灵感

### 14 拓展思路

### 16 故事脚本

## 电影工作

人们期望为电影工业服务的艺术家具备电脑技术,但首要的是必须具备素描、想像和着色技巧。多数从事电影工作的艺术家都有某个方面的专长,虽然这些方面具有许多重合之处。

## 情节串连艺术家

情节串连艺术家与电影导演、艺术部门紧密合作,在拍摄每个场景前创作出一种整部电影的连环画。情节串连展示了镜头角度、镜头移动和电影里各镜头的结合。情节串连创作迅速风格随意。



创作全新图像时会使用种类繁多的技术和材料。这幅插图是使用 3D Studio Max 三维设计软件、Photoshop 图像处理软件和绘图软件创作的。

《金》(Kim), 作者: 大卫·斯帕西尔 (David Spacil)

## 前期设计

所有的科幻小说和动画电影都得益于长时间的前期处理。在这个阶段,各类艺术家被召集起来,为完成电影的各个方面创作种类繁多的素描、彩图和塑像。几乎所有在这个领域工作的艺术家都具备素描和着色技能,他们中的大多数人也具备电脑技能。

## CG 与动画

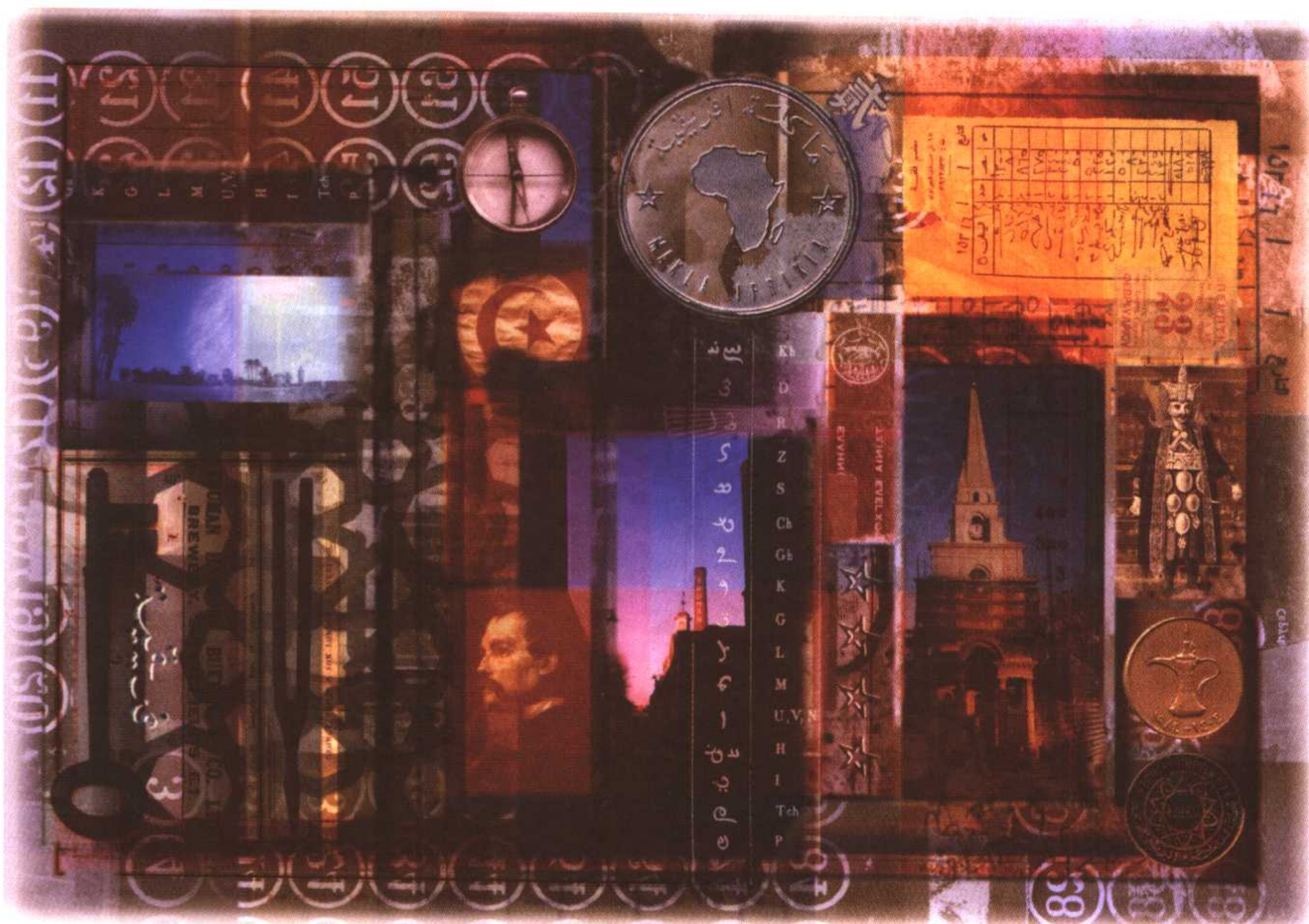
CG 与特效艺术家对任何奇幻电影的创作都至关重要。使用的电脑软件极为复杂,创作作品的技术人员也经常学习使用新软件。尽管思路与设计技能在这个领域并非是最重要的,大多数艺术家都具备了传统的素描和着色技能。

## 原型设置

许多公司都为长片创作原型、动画人物(高级玩偶)、装束和盔甲。所有这些公司都雇用艺术家,其中许多人最终以特定领域为专长。例如,有些专门负责甲冑和金属制品,其他的成了奇幻怪兽雕刻家。

## 插图

奇幻图像插图创作者能够在与出版业相关的多种领域找到工作。虽然出版业也雇用来自世界各地的人,总体来看它不像电影业那样有利可图。在音乐产业中,尤其是金属与摇滚题材里也有一些插图工作可做。



这幅 Photoshop 拼贴图是展示如何运用数码科技创造丰富结构与华丽色彩的好例子。多种效果被用于创造元素间微妙的混合与过渡,创制出天衣无缝的整体。

《拼贴》, 作者: 乔恩·克罗斯兰 (Jon Crossland)



## 小说

一般成套出版的科幻小说拥有巨大的全球市场。艺术家接受委托为小说设计封面，一套作品通常选用同一位艺术家。这种作品的风格总体来说与电影工业的不同——插图需要更多的细节，作品采用时通常需要着色。

## 漫画

成人与儿童看的科幻漫画和图解小说是一种流行题材，艺术家可以找到铅笔画绘制者、上墨员、色彩师、文字工作者这样的工作。有些艺术家完全是自己为书籍和漫画提供文字和插图。

## RPGs 角色扮演游戏

自从由托尔金（Tolkien）作品《地牢与龙》发行以来，角色扮演游戏的受欢迎度持续上升。市场上常常出现新产品，收藏者的游戏卡也扩大到许多种类。游戏生产商委托艺术家改进人物，创作卡片插图。

## 电子游戏

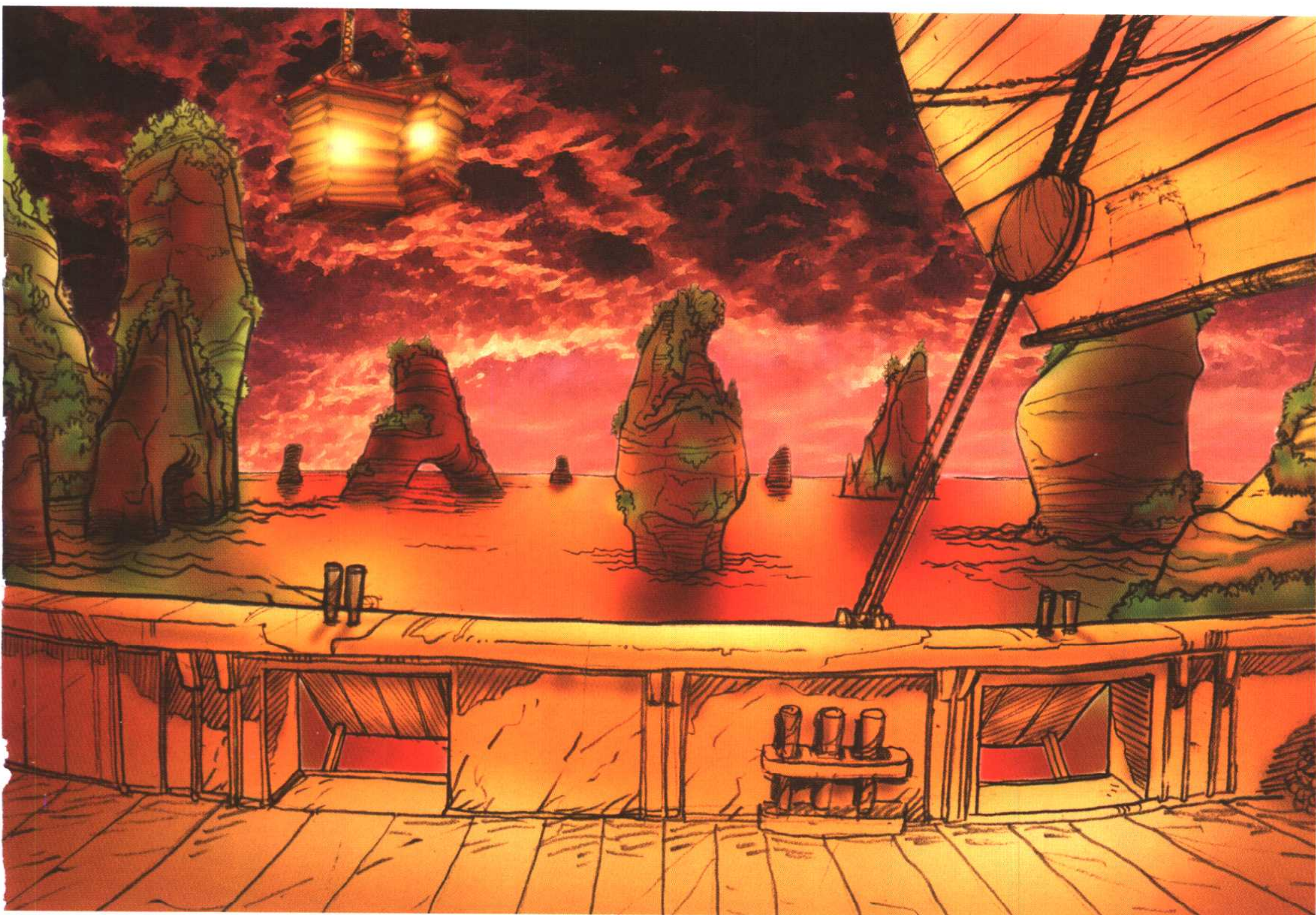
电子游戏是大宗生意——由最近的邦德电影改编的游戏比电影本身还赚钱，电影简直就是为游戏做的昂贵广告。庞大的公司像电影工业那样雇用大批艺术家创造思路和艺术成品。它们需要具备传统素描、着色技能与电脑技能的艺术家。艺术家常常回旋于电影与电子游戏之间，因为两者需要的技能有许多是相似的。



电子游戏的构思在于深入远古神话，为现代观众创造恶魔般的人物。

《幻影——科泽尔》，大卫·斯帕西尔

船的甲板与背景构成绝对反差是动画电影的典型特征。被描绘的图像如广角镜头般展现出尽可能多的背景。前景中甲板的弧线与呈扇形的云彩加强了这种效果。  
《南中国海》，作者：芬利·考恩





# 基础知识 灵感

你很可能是因为热爱奇幻题材而学习创作奇幻卡通的。但从自己喜爱的题材里寻找灵感并不总是最好的方法。尽管它是个好起点，但要使奇幻题材艺术保持新颖，还需要新思路的补充。

## 基础知识

8 工具

10 优势

12 灵感

14 拓展思路

16 故事脚本

教育性的书籍可是奇幻艺术家的理想参考书。这套七卷本的二手书《各国民族》从20世纪20年代起就是服装、盔甲、化妆品、珠宝等任何有关人类的信息的重要来源。它的价格大约相当于一本“资料集”。

## 艺术书籍

奇幻艺术受到古典艺术的极大影响，许多最受欢迎的奇幻题材艺术家都是从传统画家那里学习绘画技能的。例如，19世纪拉斐尔前派的艺术家就对奇幻艺术产生过重大影响。艺术书籍是技法与图像的主要来源，但它们通常很昂贵，除非你能在二手市场或图书馆里找到它们。

## 教育性书籍

艺术类书籍提供思路非常不错，但它们有时会充斥着流派与技法的术语。因此，积累一批普通参考书是有益的。这些书通常是学校的教科书，大量的二手货很容易找。不必要求它们印刷精美、图像无可挑剔，因为你所需的是数量而非质量——重要的是有多种多样的图像可供选择。一旦从你上学时觉得乏味的书中寻找可以转化为其他东西的图像，书就突然面目一新了。如果你需要一幅蛇或蜥蜴的参考图来变形为地狱的魔鬼，教科书的整个世界就突然间变得更有吸引力了。

一个好的参考书阅览室能从我们周围的世界里激发出无限的有趣思路，例如这个花卉/仙女的混合体。

《舞蹈的鸢尾花》，作者：迈拉·珀蒂 (Myrea Pettit)



## 资料集

其他能够提供灵感的书包括《星球大战》、《指环王》这样的资料集。这些书明确地指出在电影产业工作的人的目标，但别落进老生常谈的陷阱也很重要。这些书通常也是价格高昂，而且不容易买到二手货。

## 博物馆

多数大城市都有很好的自然历史博物馆，可以作为两种参考信息的优秀来源。第一种是动物解剖方面的。动物的骨骼尤其是头骨，是绘制奇幻怪兽的最佳起点。同样，兽皮、动物的保护色为我们提供了服装、盔甲、皮肤种类方面的思路。第二种参考信息是人种学和人类学方面的收藏，包括世界各地部落服装、武器与盔甲、人类进化以及各种怪异、奇妙的人工制品。

这些收藏品中有些是惊心动魄的，常常比小说更奇特。如果你附近有博物馆，通常也就会有网站。







博物馆通常经销大量的明信片。买明信片是个既能积累有趣的材料，又无须购买昂贵的博物馆指南的好方法。

在剪贴簿里贴满零零碎碎的包装纸和图片，别管它们看起来多么不相关，为剪贴簿加上你的信笔涂鸦。

## 剪贴簿

收集有趣的报刊、杂志剪辑，将它们保存在剪贴簿中。不要太刻意地将图片安排成某种秩序。否则你在翻看图片时有趣的思路就会泯灭。

## 纪念品

一件纪念品可以是任何东西，从颅骨的雕像到漂亮的松果，或一块色泽华丽的布。每件细小的东西都讲述了一个故事。人们为何制作它？它象征着什么？它的主人是谁？来到我手中之前它都游历了哪些地方？这样的问题必定随时出现在我们面前，因为我们就生活在故事构成的世界里，魔法、奇幻的神秘是我们日常生活的一部分。我在身边摆满了各种各样的物品，它们可以让我保持好状态，提醒我：我的工作是为世界创造或重新创造一种奇幻感。



纪念品也许不总能直接供参考，但它们能营造出适于工作的气氛并能激发灵感。



# 基础知识 拓展思路

创造奇幻人物时对他或她的性格有所界定是有益处的。从做笔记开始，将人物的技能、个性、弱点和动机等内容归类。

所有的人物都有“戏剧性要求”。这就是在他们个性中激发他们做事的东西。它有可能是他们生活中发生的某件事、他们的个性弱点或是影响宿

命的力量。促使人物去冒险的正是人物的戏剧性要求。例如，哈利·波特是个对父母没有任何印象的孤儿，所以他的戏剧性要求是弄清自己的真实身份，自己来自何方。这点在他的个性中，尤其是在他的神情中得到了表现——他显得充满好奇，乐于接

受新事物。

## 基础知识

8 工具

10 优势

12 灵感

14 拓展思路

16 故事脚本

## 人物单

一旦对人物的性格有了想法，你就可以着手规划人物单了。这是一种原始素描，用来考察不同的外貌，找到最适合人物性格的一种形象，并加深、修饰这些轮廓，这个步骤对动画而言至关重要，对所有艺术家都有用。

## 构图

添加背景时，一个人物的态度会影响画面的整体构图。你首先要明确所需传递的信息是什么。换言之，图像的氛围是什么？你想创造出一种凝滞、平静的气氛，还是想让图像呈现阴郁的宿命色彩？同时创造视觉冲击力是很重要的，因此你还需要考虑观众的视角与画面整体构图。



这幅动画中的人物原始图像的构图清楚地表明这名女子是魔法师的囚犯，这幅画中人物的地位通过地毯的花纹得到了强调。背景有意留白，好让注意力集中到人物身上。

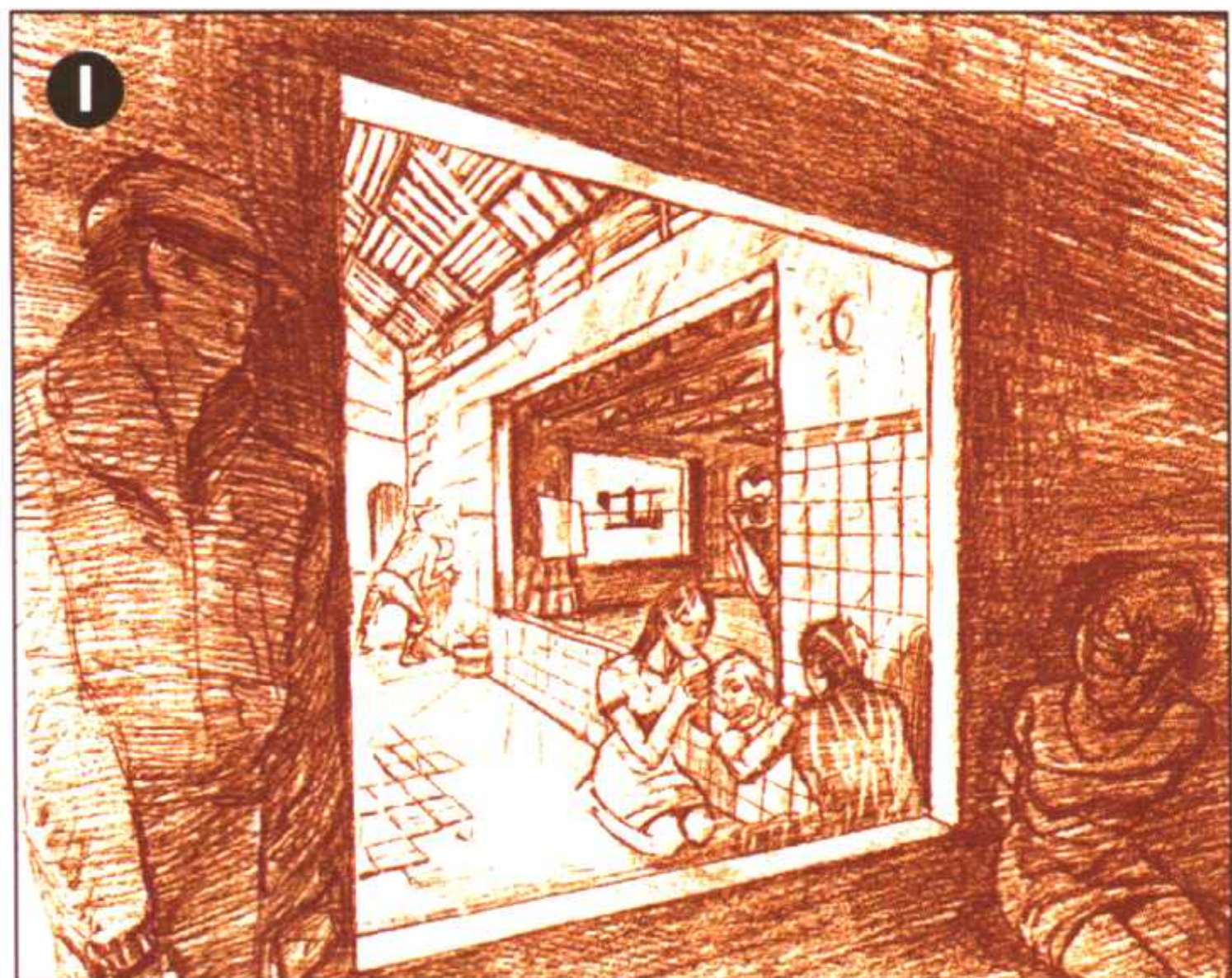


这套人物参考是为动画片《天方夜谭》绘制的。对贝多因式、印度式、伊朗式等不同风格的面纱做了尝试。



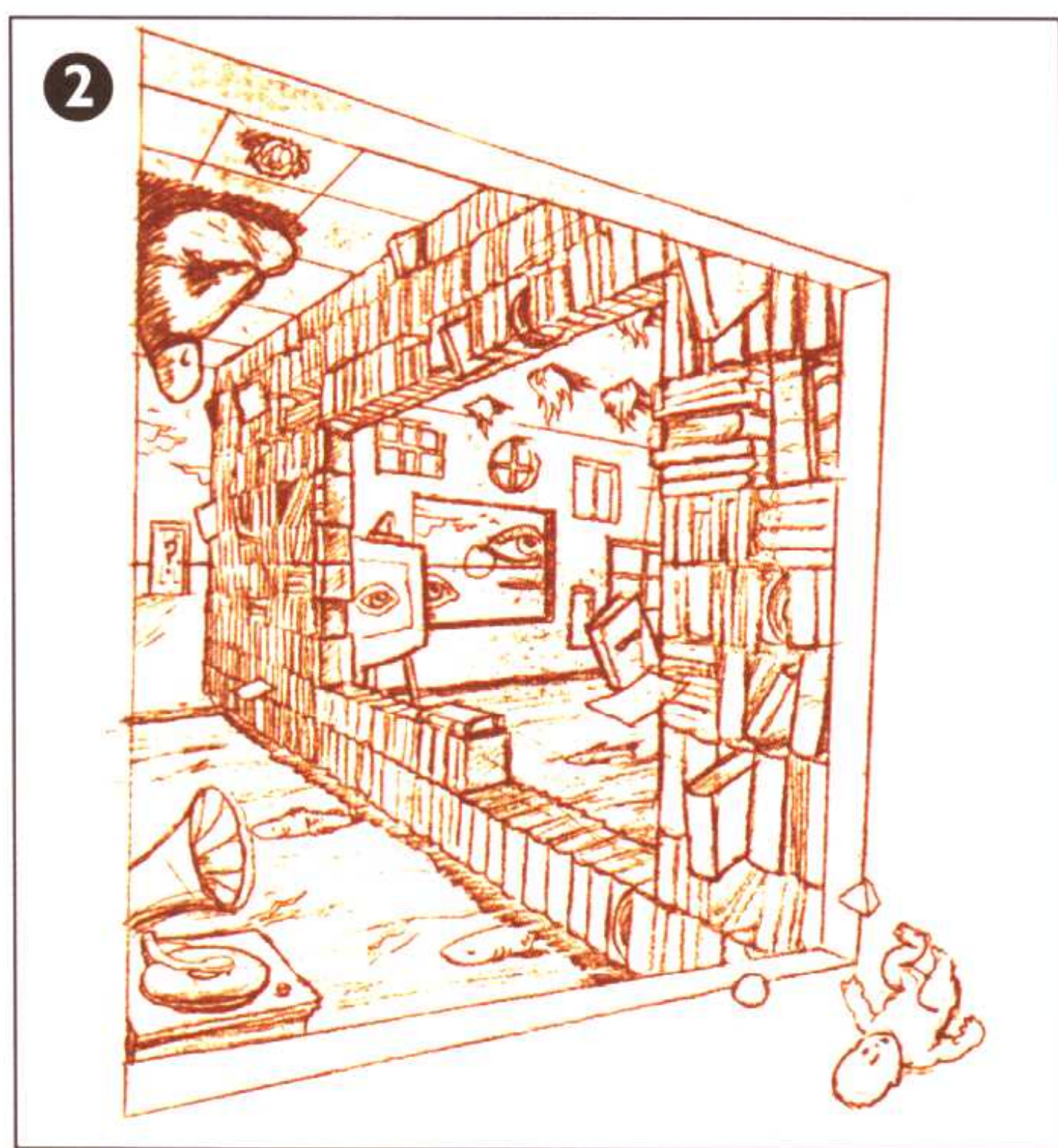
## 探索主题

许多艺术家毕生探索相同的主题，多年来为寻找一个思想的不同诠释方法而努力。例如，克劳德·莫奈 (Claude Monet) 不止一次画过卢昂大教堂；超现实主义画家勒内·玛格利特 (René Magritte) 一再将戴着礼帽的男子等图像融会到作品中。唱片封套设计者斯托姆·索格森 (Storm Thorgerson) 的作品中也不断出现相似的图案和主题。最后推出平克·佛洛伊德 (Pink Floyd) 唱片之前，别人要求我在数年时间里拓展以窗户主题的不同艺术处理方式。



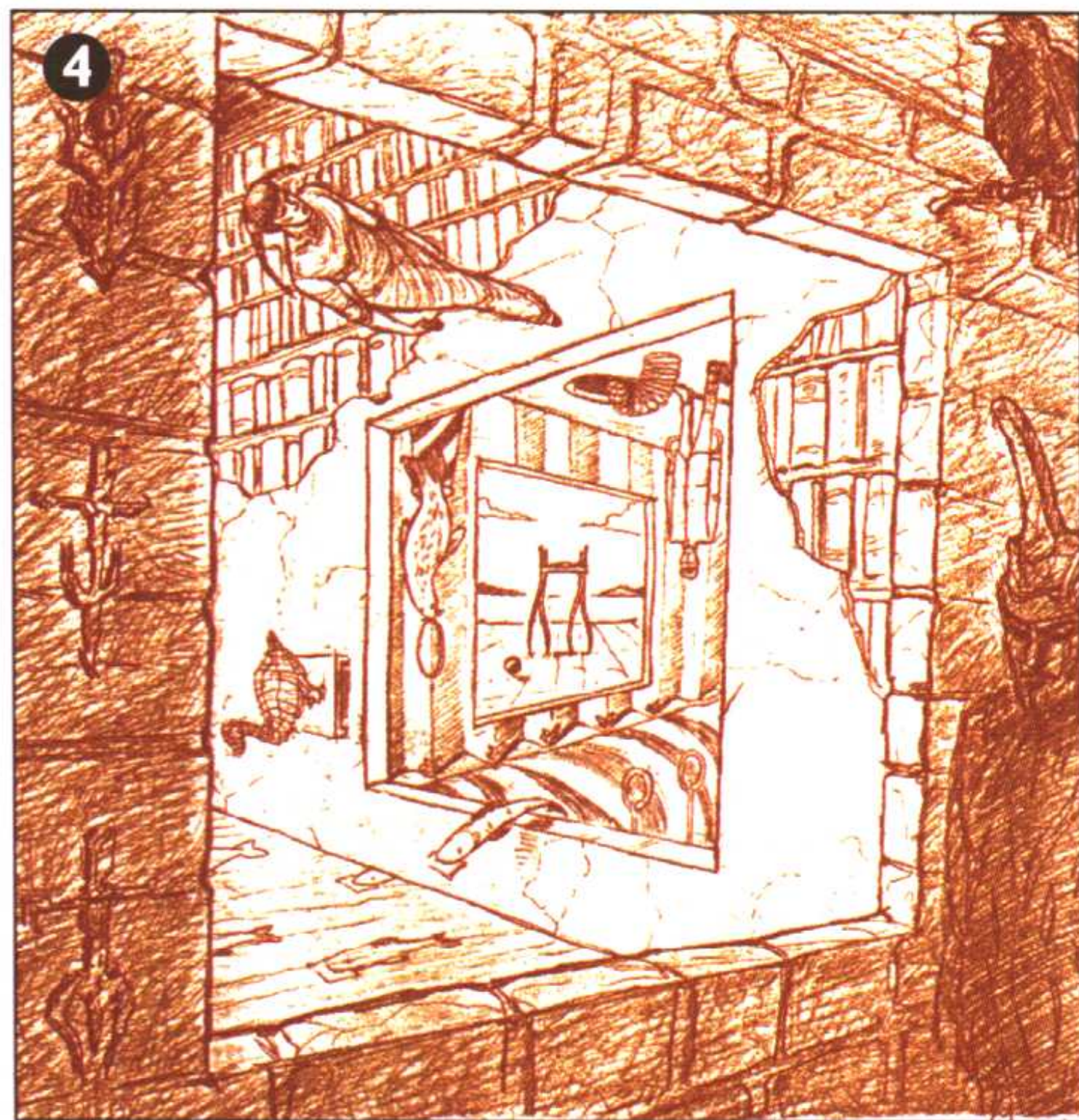
### 1 疯狂与禁闭

这些窗提供了一系列可供设置不同物体与事件的窗框。这种框架结构营造出窥视感和幽闭感。



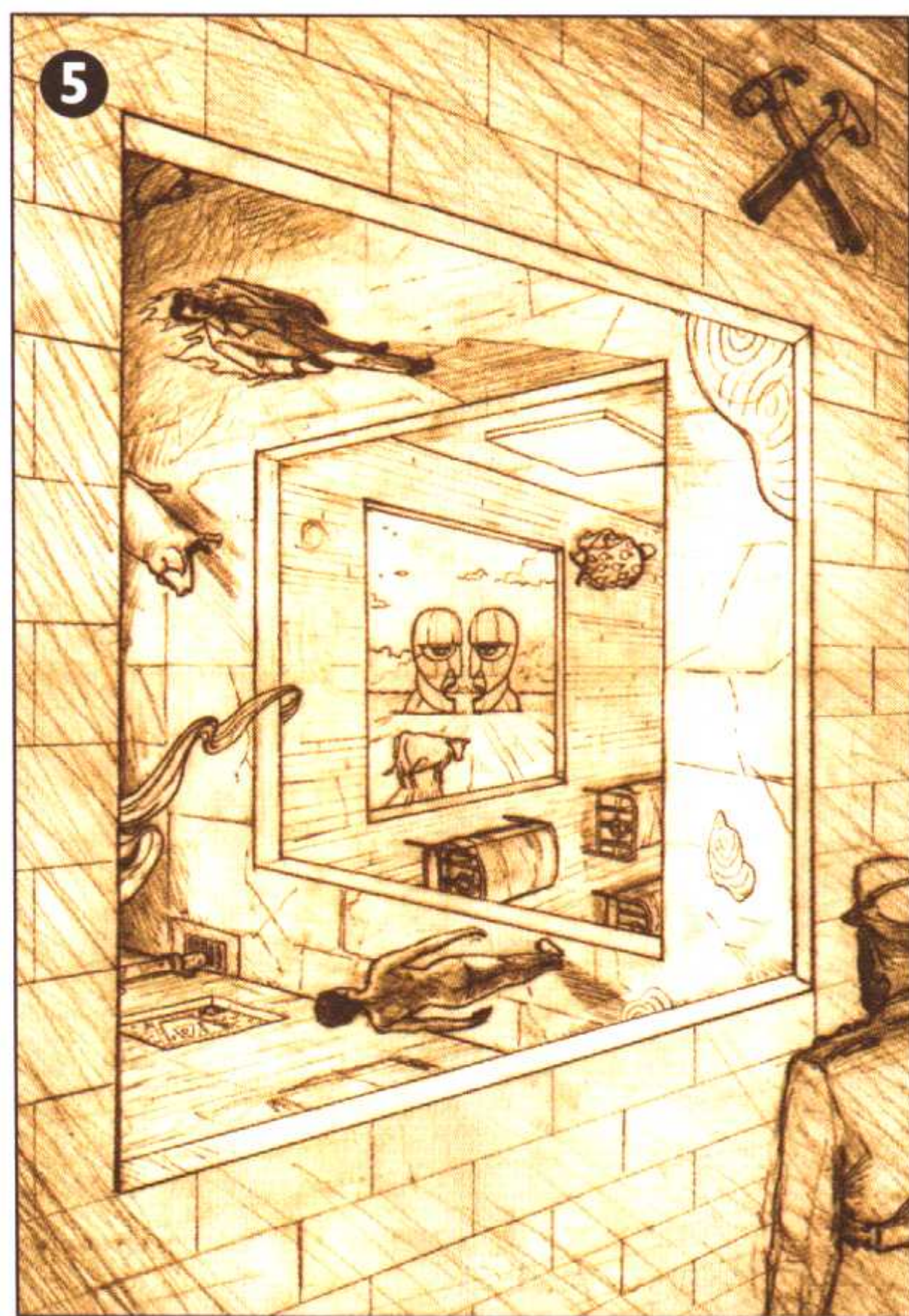
### 2 整体结构

这种结构设置充满了涉及多媒体手段与思路，包括视觉艺术、文学和哲学在内的象征和物品。



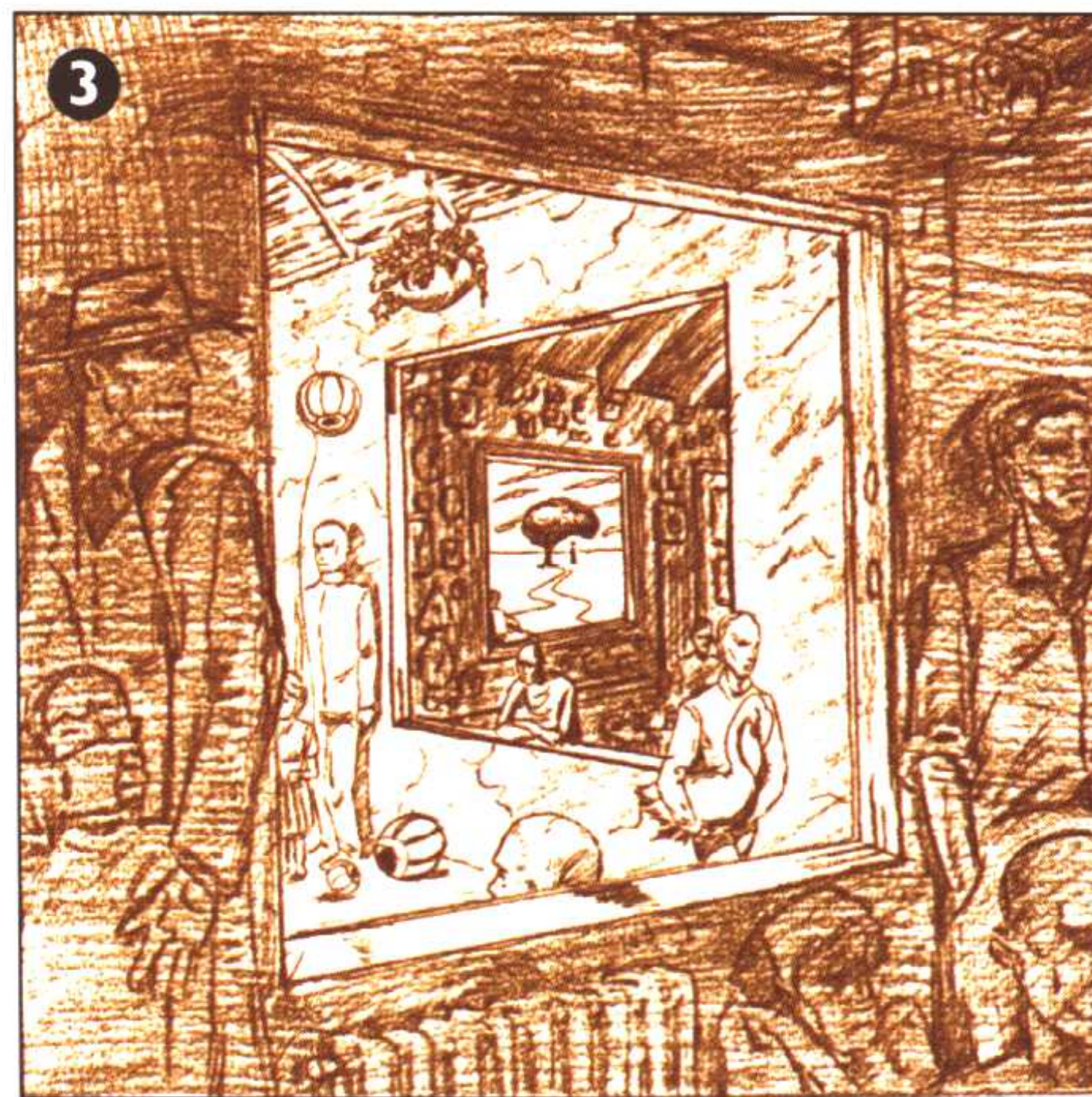
### 4 怪诞组合

在这种艺术处理中，我们用几个平面来代表冰岛 Ragga 乐团的各名成员，暗示出了每个成员的心理特征。



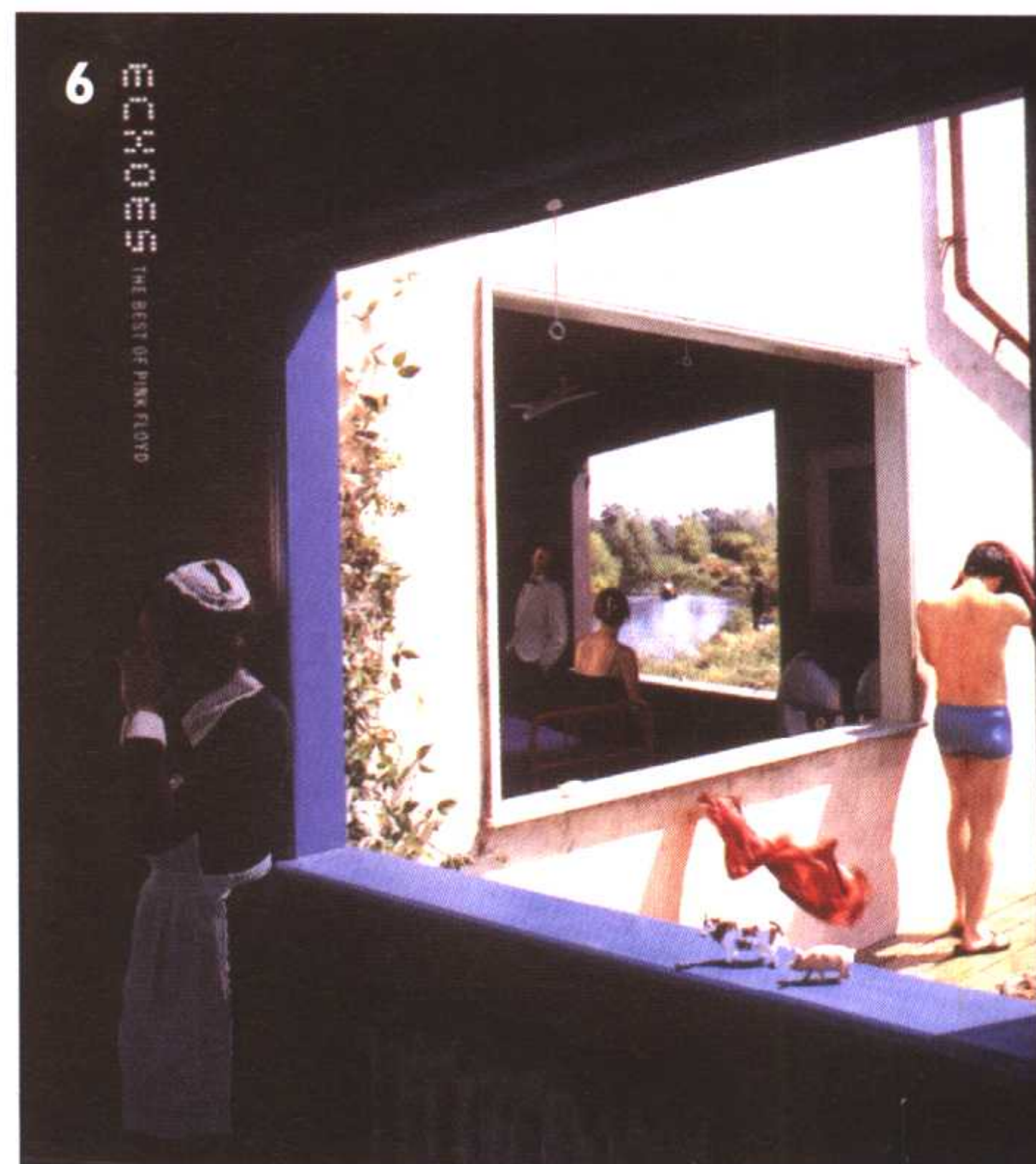
### 5 Pink Floyd 乐队海报

为成立三十周年的纪念海报复制了乐队唱片封套上采用的物品摆放方式。尽管得到乐队的认可，它还是为斯托姆的其他思路所取代。



### 3 妄想狂与密谋

这份为布鲁斯·迪肯森 (Bruce Dickensen) 的唱片《机密重地》而做的设计试图营造间谍与阴谋思维中的阴暗世界。远处窗外那棵形如大脑的树是最后呈现在唱片封套上的另一个思路。



### 6 Pink Floyd 乐队专辑

使用窗的构架能够很好地在狭小的空间里展示许多物品与思路，又不会弄乱主要构图，因此非常适合专辑《回声》。斯托姆为许多后来画的素描拍了照片，只做了少许数码化润饰。