



TRANSLUCENT

花邑舞画集

(日) 花邑舞 // 绘
CLOVER / 译

TRANSLUCENT

图书在版编目 (CIP) 数据

花邑舞画集 / (日) 花邑舞绘 ; CLOVER译. — 长沙:湖南美术出版社, 2014.3
ISBN 978-7-5356-6767-0

I. ①花… II. ①花… ②C… III. ①插图 (绘画) — 作品集—日本—现代 IV. ①J238.5

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第007821号

原著名:《花邑まい画集 TRANSLUCENT》, 绘: 花邑まい, 译者: CLOVER

©IDEA FACTORY / DESIGN FACTORY

©2013 KADOKAWA CORPORATION ENTERBRAIN

All Rights Reserved.

First published in Japan in 2013 by KADOKAWA CORPORATION ENTERBRAIN

Simplified Chinese translation rights arranged with KADOKAWA CORPORATION ENTERBRAIN

Simplified Chinese copyright © 2014 by Guangzhou Tianwen Kadokawa Animation & Comics Co., Ltd.

本书中文简体字翻译版由湖南美术出版社出版。未经出版者预先书面许可, 不得以任何方式复制或抄袭本书的任何部分。

湖南省版权局著作权合同登记号: 18-2013-413

本书为引进版图书, 为最大限度保留原作特色、尊重原作者写作习惯, 故本书酌情保留了部分外来词汇。特此说明。

花邑舞画集

编 绘 (日) 花邑舞
译 者 CLOVER
出 版 湖南美术出版社
地 址 长沙市东二环一段622号
经 销 全国新华书店
出 版 人 李小山

责任编辑 贺澧沙 罗嘉恒 黄兆良
美术编辑 罗毅俊
制版印刷 利丰雅高印刷 (深圳) 有限公司
开 本 889mm × 1194mm 1/16
印 张 8
版 次 2014年3月第1版
印 次 2014年3月第1次印刷
书 号 ISBN 978-7-5356-6767-0
定 价 48.00元

版权所有 侵权必究

如有倒装、破损、少页等印装质量问题, 请与印刷厂联系调换。
电话: 0755-86063993

目录

004 第一章 迷宫

《AMNESIA失忆症》

《AMNESIA LATER》

068 第二章 乐园

《沙漠王国》

《沙漠王国 携带版》

“Otomate 制作人员博客”等

094 第三章 黎明

其他作品

早期设计

原创作品

114 花邑舞访谈

目标是——半透明的世界



cover 封面

为本书特别绘制的新图

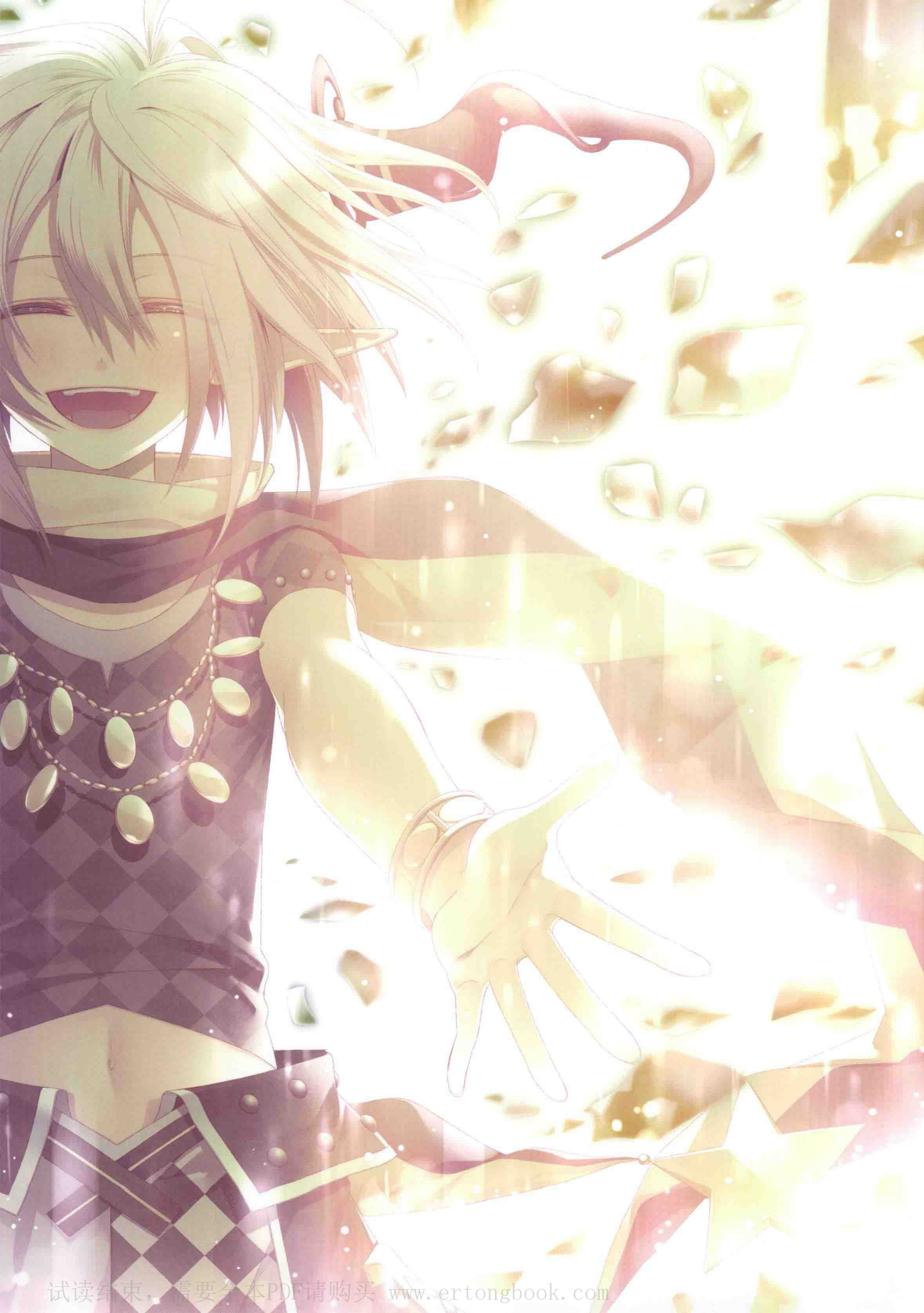
这次为封面努力画了《AMNESIA失忆症》女主角的单人图，平时几乎不会这么画的。封底是主要角色的集合。为了画出半透明质感的画面和角色，这次用了和以往不同的上色方式及配色。

001

为本书特别绘制的新图

从这里开始，都是与《AMNESIA失忆症》相关的图。在思考用某种透明的东西画插图时，我脑中浮现出《AMNESIA失忆症》正篇中Orion（精灵）消失的画面。游戏里无论哪条线，他消失时都会露出这副笑容。而且，他在作品中

担任的正好是引导者，把他作为画集的第一张图是再合适不过了。





目录

004 第一章 迷宫

《AMNESIA失忆症》

《AMNESIA LATER》

068 第二章 乐园

《沙漠王国》

《沙漠王国 携带版》

“Otomate 制作人员博客”等

094 第三章 黎明

其他作品

早期设计

原创作品

114 花邑舞访谈

目标是——半透明的世界



COVER 封面

为本书特别绘制的新图

这次为封面努力画了《AMNESIA失忆症》女主角的单人图，平时几乎不会这么画的。封底是主要角色的集合。为了画出半透明质感的画面和角色，这次用了和以往不同的上色方式及配色。

001

为本书特别绘制的新图

从这里开始，都是与《AMNESIA失忆症》相关的图。在思考用某种透明的东西画插图时，我脑中浮现出《AMNESIA失忆症》正篇中Orion（精灵）消失的画面。游戏里无论哪条线，他消失时都会露出这副笑容。而且，他在作品中担任的正好是引导者，把他作为画集的第一张图是再合适不过了。

C h a p t e r

LABYRINTH

迷 宫

AMNESIA
AMNESIA LATER

AMNESIA 失忆症
AMNESIA LATER

005

出处：《AMNESIA失忆症》普通版封面/2011年8月
这张图是把之前画好的宣传图（P6-7）去掉背景，调整色调，改成了普通版的封面图。其实，最初的计划并不是用宣传图进行加工，但最后这个效果还不错。另外，之所以把色调调红，是因为《AMNESIA失忆症》里那种略为紧张不安的气氛，在广告中表现得还不够彻底，所以，制作人员希望在视觉方面提醒玩家“剧情还会变得有点惊悚”。







006

出处：《AMNESIA失忆症》宣传图/《B's-LOG》2011年4月号（ENTERBRAIN）/2011年2月

这是《AMNESIA失忆症》中出现的第二张图。我想尽可能画得更有魅力。虽然制作人没给我特别细致的指示，但我画到某个程度时，制作人吐槽说：“游戏里有出现过骨头吗？”（笑）。其实我作画时会融入一些游戏里没出现的东西，骨头便是其中之一，象征着不安的因素或者死亡。另外，看不出女主角是死了还是睡着了——这点也很关键。这部作品比之前的《沙漠王国》的玩家年龄层要高些，所以我有意识地加入了一些恋爱的要素，比如图中Shin守护着女主角的姿势。





008

出处：《B's-LOG》2011年9月号（ENTERBRAIN）/2011年7月

这张图感觉与普通版封面上女主角和Shin那张图有点像，但Ukyo所站的位置有点梦幻，给人的印象是：从水中飘然而至，帮助了女主角后，又消失不见。而女主角也望着Ukyo，但朦胧的气氛会让她觉得：这不过是她睡着时做的一个梦，这也暗示了Ukyo的悲惨命运。



010

出处：《B's-LOG》2011年6月号（ENTERBRAIN）/2011年4月
这张图是用限定版的封面图（P12）改成的动态宣传图。由于角色们并排站着，限定版中的骨头圆框不好用在这里，我便把骨头圆框重叠起来，填补画面的空白。这张图的感觉比限定版柔和一些。



012

出处：《AMNESIA失忆症》限定版封面/2011年8月

在这图里我尝试着还原真（尼克福的画家与装饰艺术家）风格的装饰物。镜头构图设计成赌博的轮盘，暗示着不安——与死亡相连的选项。另外，女主角闭着眼睛也是关键。她在游戏里的设定是因丧失记忆不知道自己是谁，若把轮盘转动开眼睛，眼睛就会传达出意识。



