

# 视觉艺术用光



## 视觉艺术用光 下载链接1

著者:[英]理查德 · 约特

出版者:浙江摄影出版社

出版时间:2012-9

装帧:平装

isbn:9787551401524

《视觉艺术用光:在艺术与设计中理解与运用光线》教您如何运用光线在广大的视觉艺术媒介中创造或逼真或奇幻的效果? 《视觉艺术用光:在艺术与设计中理解与运用光线》是细致、集中探讨这一问题的第一本著作, 为动画制作者、数码插画家、画家、摄影

师及其他任何视觉艺术领域的艺术家提供了不可或缺的指导。《视觉艺术用光:在艺术与设计中理解与运用光线》包括阐释教学重点的微型教程;囊括数百幅示意图、插画、电视电影截屏和剧照;视觉艺术专业学生与从业者的实用参考书。

作者介绍:

理查德·约特 (Richard Yot) 是一名图像制作专家, 擅长利用数码技术手段制作具有手绘风格的插画。他是当今英国最顶尖的新锐数码插画师之一, 其独特的风格吸引了许多艺术机构的注意。他的客户包括了迪斯尼、HMV媒体集团、英国电视第4频道等。

目录: 前言 7

第一部分 用光基础

第一章 基本原理 10

第二章 光的照射方向 18

第三章 自然光 24

第四章 室内光与人造光 40

第五章 阴影 52

第六章 我们是怎样认知物体表面的 64

第七章 漫反射 72

第八章 直接反射 80

第九章 半透明性与透明性 90

第十章 色彩 100

第二部分 人物与环境

第十一章 光线与人物 118

第十二章 环境中的光线 126

第三部分 创造性用光

第十三章 构图与场景设计 140

第十四章 气氛与象征 148

第十五章 时间与地点 156

术语汇编 164

图片鸣谢 168

· · · · · (收起)

[视觉艺术用光 下载链接1](#)

标签

艺术

光

绘画

设计

艺术理论

摄影

艺术设计和摄影

光影

评论

很好的理论书，不过这个作者的作品可真难看啊...又是一个理论家

---

在Color & light的Amazon.cn的评论中发现的 被建议在c&l之前阅读的书  
看到书中插图时发现好像和林冉之前翻译的外光原理里的插图很像  
确认了一下果然是《外光原理—由浅入深的详细教程》  
[http://blog.sina.com.cn/s/blog\\_65a62c1f0102e42x.html](http://blog.sina.com.cn/s/blog_65a62c1f0102e42x.html) 9 14 阅读近半  
发现真的是非常适合我当下的一本书  
把之前零零碎碎的光方面的知识点都整合和梳理到一起了 框架塑成ing

---

1、要注意光的辐射（就是物体反射光源带有自身颜色）对周围环境的影响——一般高光部分饱和度降低，但受到辐射作用时，饱和度甚至提高了（木条百叶窗的例子）  
2、白平衡：日常生活中的大多数光源都是带有某种色调的，大脑十分善于对它们过滤。  
3、光是一种电磁波，是能量的放射。能量减弱增强时，光色也会发生变化（波长决定光色）。所以太阳下山的过程，也是能量衰减的过程，是从白到黄到红的（月球也是）（开尔文温标）（日落后的紫色可能是阳光很微弱时和天光混合产生的）  
4、菲涅耳效应——近处水面看得到底，远处有强烈反射。（玻璃杯也是，两侧角度最为倾斜反光最强）  
5、透明物体折射反射（水反射墙面）都会产生焦散（光线随物体表面曲度变化）（半透明物体里的漫发射会破坏折射和焦散）  
6、丁达尔效应（通过胶体<包括云雾烟尘>产生光束）

---

比《Color and Light》更基础、概括，而且非常易懂。读完特别想写个画师（摄影师）探案系列，通过有限画面中环境光的反常来推知真相……

比较喜欢第一部分光的基础讲解，补全了我对光的认识，每小节后的练习方法也有指导意义，不过关于运用部分篇幅较少，再加上作者本身的画风不是很精彩，所以收获不大。总结就是本书非常适合光线入门，但不太适合更进阶的创作和审美需求。

全是干货！

很实用

全面略絮叨

好好好！

比较物理学

目测想读在读和读过的很多是培训班同学，日期好密集…=

受用。

太專業了，容我好好消化下~

职业需要。理论性很不错。

-----  
摄影布光方面

-----  
For everyone.

-----  
入门了

-----  
光影包括了调子 形状 颜色 以前看过的书似乎只有调子。。。

-----  
图文并茂 深刻易懂

-----  
很棒的一本书，透彻

-----  
[视觉艺术用光 下载链接1](#)

## 书评

简练清晰，直观好懂，配图补充举例而且都很好看，也很有代表性，算是本静态布光的授人以渔了，一本下来仿佛换了一对眼睛看世界……相对基础，主要表现的是通用的入门技法，但对游戏设计中的用光来说很够用的了。  
而且作者的心态比较开放，认为所有的技巧都只代表常见情况，不可...

-----  
关于光的书籍真的很少，无奈英语太烂，啃不下去，看到中文版的发布立马入手，书中的图片和文字能很好帮助你对折射 反射 各向异性 菲涅尔子面散射等这些常见的光学现象更加深入的理解，尤其是色彩和光的关系，非常适合CG爱好者 摄影玩家。

大家在进行产品渲染的时候，绝大部分时候只用默认灯光材质预设，结果就是做出来效果图非常糟糕。因为他们除了拖一拖材质，转一转角度之外其他根本不了解。想要表现好的产品质感，必须要去分析产品结构，设置合理的布光，调整明暗层次关系。老师在课堂上说只需要自学即可，但...

光到底有多复杂？想必对于摄影师和画师来说，都是一个无法绕开的课题。想要了解光，观察肯定是第一位的，但想要更深入地了解光的世界，理论的研究是必不可少的。本书从绘画、摄影以及影视创作的案例中去解读光的运用。实用，易懂，剖析了从绘画到摄影等艺术门类的用光问题，任...

再次重温了一遍基础知识，也补上了一些知识点的空白。虽然很多内容读起来会觉得“本来不就是那会事儿嘛”，但是书中详解了之所以看起来是这样的一些原因（阴影的色彩受蓝天的影响，阴影的补色补偿心理等），知其然更知其所以然。感叹早几年考试的时候读到这本书就好了，也不用...

看似很普遍的常识，个中见解却十分深入，如果之前能发现这本书，就不用花那么多时间去验证和考究一大堆光影问题了，之前浪费太多时间了，不过见到此书后总算明确了自己推理出的一些结论是正确的，这样就更深刻的印在脑子加以运用了，呵呵

[视觉艺术用光 下载链接1](#)