

# Light for Visual Artists



[Light for Visual Artists 下载链接1](#)

著者:Yot, Richard

出版者:

出版时间:2011-4

装帧:

isbn:9781856696609

Light for Visual Artists is the first book to look at the way light can be used to create realistic and fantastical effects in a wide range of visual media. It is a valuable resource for animators, digital illustrators, painters, photographers, and artists working in any

medium. Clearly written by a practicing illustrator, this book is essential reading for both students and professional artists.

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:

[Light for Visual Artists 下载链接1](#)

标签

绘画

色彩

光影

艺术

CG

设计

灯光

美术

评论

个别地方不够准确：penumbra和umbra的定义写反了；讲色彩时因果关系不清：“物体表面吸收别的波长色光，只反射长波段，是因为物体表面是红色的”，同义反复（物体红色是因为只反射长波段，倒不如说和表面分子特性有关……）

讲的略散 不过挺通俗 有些地方透着artist特有的不严谨ww 作为门外汉看完依然没入门 lighting也得靠练习！ 主观感受没Color and Light看着实在

好入门

Very helpful

Basic Principles and Lighting Direction are very useful which help understand why something looks different and communicates its own mood under various lighting.

这本书引进了啊！ 5555好便宜...

入门级

[Light for Visual Artists\\_ 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，结果就是做出来的效果图非常糟糕。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

-----  
[Light for Visual Artists\\_下载链接1](#)