

FORMATION MATTE PAINTING

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

Initiation complète et intensive au Matte painting, par un perfectionnement au logiciel Photoshop sur des outils et techniques utiles en cinéma, publicité et print
Création étape par étape de plusieurs matte paintings

PUBLIC , PRE-REQUIS

Designers décor, graphistes, illustrateurs, décorateurs, photographes, créatifs, réalisateurs, souhaitant fabriquer, créer des décors avec des techniques digitales, combinant à la fois la production d'éléments 2D et 3D et les finaliser via un logiciel de compositing
Bonnes connaissances de l'outil informatique Mac ou Pc et connaître le logiciel Photoshop

COMPETENCES ACQUISES

Optimiser sa pratique de Photoshop pour la création de textures et de matte painting



DUREE ET HORAIRES ET TARIFS

Session de 40 heures par stagiaire
De 14h00 à 18h00
Groupe de 2 à 4 stagiaires
2 400,00 € H.T. T.v.a. applicable 20 %
soit 2 880,00 T.T.C.



MOYENS TECHNIQUES

Ordinateur Mac et PC,
systèmes et logiciels divers
Photoshop - Indesign - Illustrator
Connection internet



MODALITES D'EVALUATION

Contrôle continu des connaissances
QCM - Projet de fin de stage



LIEU DU STAGE

4, allée des Ormes
92420 Vaucresson

Programme de la formation

PRÉSENTATION DE L'OUTIL

Le Matte Painting est généralement employé sur des longs métrages, mais aussi en publicité et jeux vidéo, pour agrandir des paysages, les transformer, les truquer

PRISE EN MAIN DU LOGICIEL PHOTOSHOP POUR LE MATTE PAINTING

Paramétrage. interface, raccourcis claviers
Nouveautés Photoshop dernières versions

MISE EN PLACE D'UN PROJET

Recherche d'images, sites spécialisés, références
Préparation des images

PRINCIPE

Travail non destructif
Analyse d'un matte painting en .psd

TRAITEMENT DES IMAGES

Nettoyage. Dégrainage
Etalonnage avancé
Profondeur par contraste

TECHNIQUES AVANCEES

Détourage. Masques
Technique produit
Option de fusion
Amélioration de contour
Clonage. Fluidité Point de fuite
Utiliser les sélections à bon escient
Gérer les masques
Utiliser les couches
Lister les modes de fusion
Créer des objets dynamiques
Utiliser les filtres dynamiques
Créer des détourages précis

EFFETS SPECIAUX

Ambiance et colorimétrie
Distances focales
Créations des lumières/ombres
Création de textures Blend modes
Effets post traitement

MATTE PAINTING

Création de différents environnements
Exemples : création de ciel, destruction urbaine, neige...
Réalisation de plusieurs Matte Painting complexes

STRUCTURE

Organisation du PSD
Optimisation
Préparation des éléments pour le compositing

RÉALISER DES PHOTOMONTAGES AVANCÉS

Choisir ses images et les organiser
Analyser les principes de mise en lumière
Gérer les perspectives
Gérer les ombres
Monter les images en prenant compte de la perspective et de la profondeur de champs

Déformer des objets
Enrichir l'image avec de la retouche
Fabriquer de nouveaux éléments
Finaliser le montage

EXEMPLE

Le nettoyage d'une image

STRUCTURE

Organisation du PSD
Optimisation
Préparation des éléments pour le compositing
Dégrainage avec Le Matte Painting
Outil Clone

Les limites du clone : Utilisation du pinceau
Modification de l'image
Résultat final : Création de la couche alpha
Contexte de l'image

Utilisation de l'outil sélection ou Lasso
Intégration du ciel

Travail sur la lumière
Préparation du fichier d'export pour le Compositing
Styliser l'image

Etalonnage de l'image : Sélection par couches

Création du soleil (Color Dodge)
Lens flare et aberrations
Map de salissures
Salissures premiers plans et détails
Finalisation de l'image
Réalisation d'un caméra mapping avec Maya

Présentation du procédé

Nettoyage de l'image partie gauche
Nettoyage de l'image partie centrale
Introduction et réglage de la caméra : Camap
Modeling
Création du shader de Caméra map
Séparation de l'image source en Layers
Création des éléments cachés
Création des nouveaux Shaders
Conclusion Camap

LES AUTRES POSSIBILITÉS 3D

Nettoyage de l'image partie gauche
Nettoyage de l'image partie centrale