



## 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  
Traitement d'image avancé et techniques avancées sur Photoshop

## 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

## COMPÉTENCES ACQUISES

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

## MODALITES D'EVALUATION

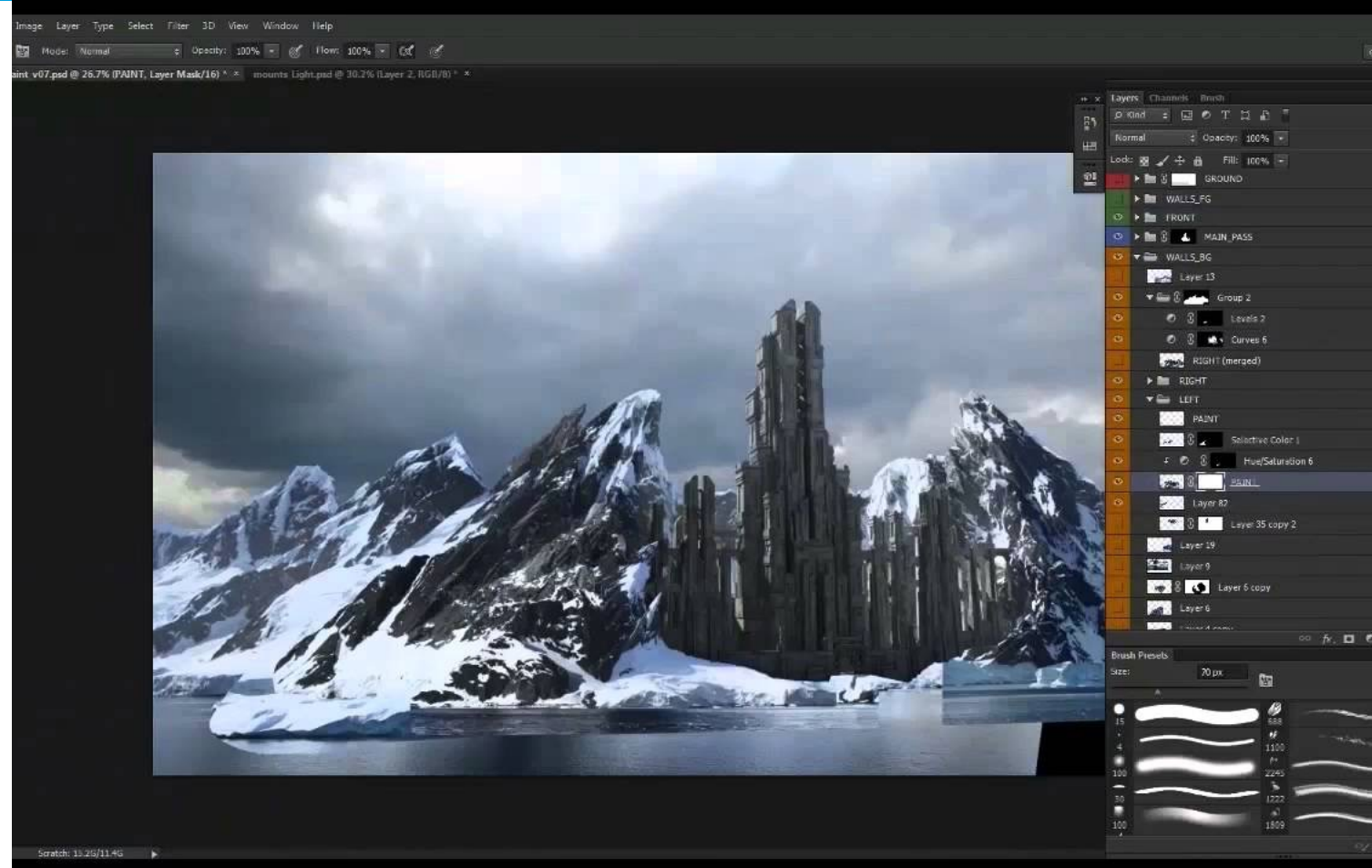
Contrôle continu des connaissances acquises  
QCM - Projet de fin de stage

## PROFIL DU FORMATEUR

Spécialiste Photoshop et Matt Painting  
Graphiste - illustrateur

## LIEU DU STAGE

Boulogne, Neuilly, sur site, domicile



## MOYENS TECHNIQUES

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

## DUREE ET TARIFS

Session de 60 heures par stagiaire  
Horaires de 10h00 à 13h00 et  
de 14h00 à 17h00  
Groupe de 2 à 5 stagiaires

3 600,00 € H.T. T.v.a. applicable 20 %  
soit 4 320,00 T.T.C.

## DOCUMENT DELIVRE EN FIN DE STAGE

Attestation de stage

## CALENDRIER

[Consulter les dates de session](#)

# 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  
Étalonnage 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

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

Matte painting 3D / Maya - Nuke - Mari  
Rendu 3D / Mentalray - Vray  
3D Painting / Vue - Mari