

Iniciando um Matte Painting básico

Requisitos

Conhecer Fundamentos de Desenho, Pintura e Fotografia

Requisitos

Dominar as ferramentas utilizadas no Mercado

The background image is a dark, monochromatic photograph of a city in ruins. In the foreground, there is a large, open industrial or construction site with many concrete pillars and rebar structures, some of which are partially collapsed. Debris is scattered on the ground. In the background, a dense skyline of skyscrapers is visible, many of which are damaged, tilted, or partially destroyed. The sky is overcast and grey, contributing to a somber and desolate atmosphere.

Requisitos

Alimentar-se de Conteúdo. Referências, Tendências e Absorção de Cultura.

Requisitos

Olhar Crítico

Requisitos

Perfeccionismo

Requisitos

Primeiros passos: Estabelecer Formatos

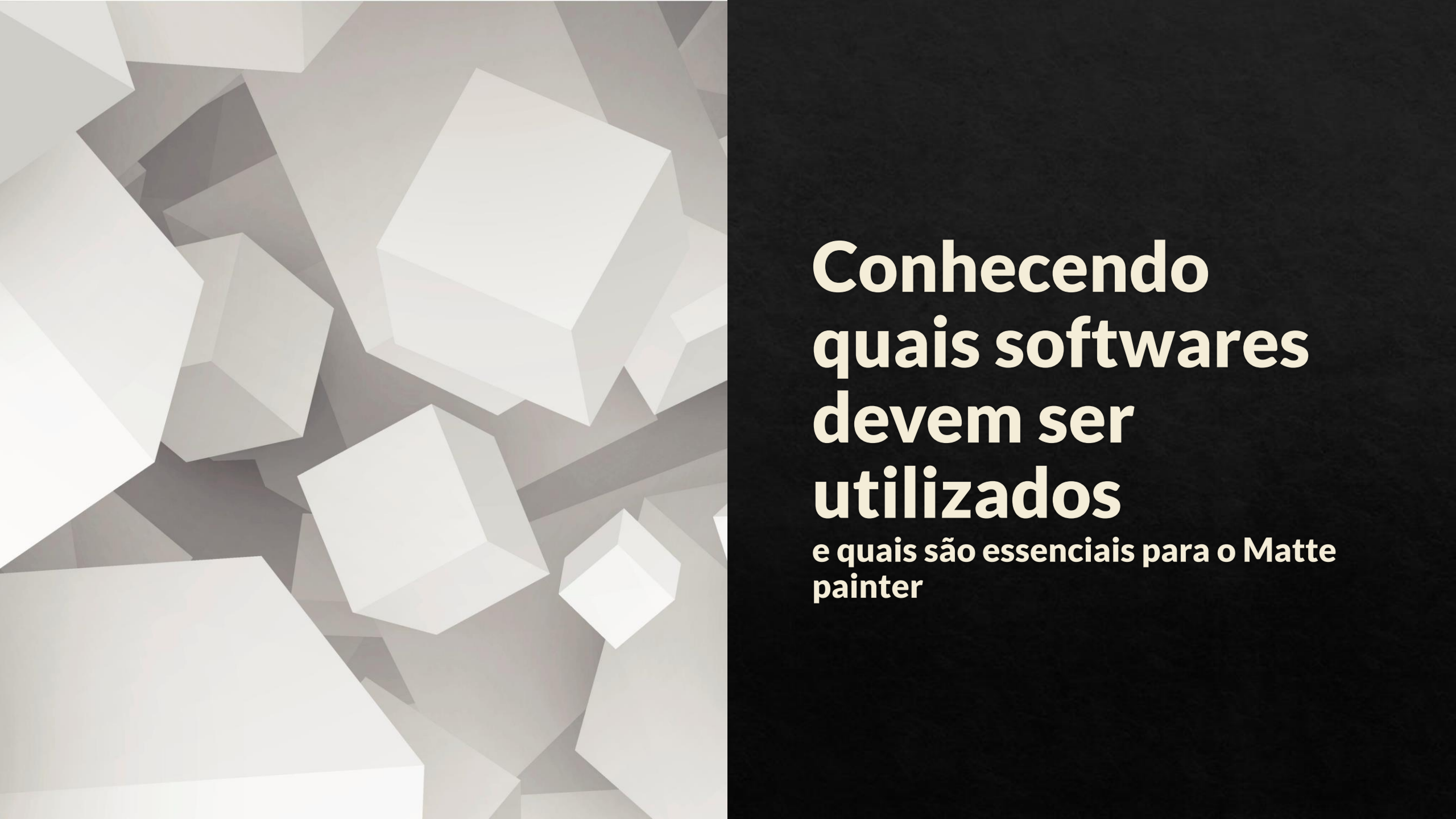
Que cena vamos construir? (Briefing)

Qual formato será? 4K? Full HD?

Qual o espaço de cores que é usado na sua saída? (32bit, 16bit?)

Depois disso:

Vamos reunir fotos, assets, referências e construir a estrutura do nosso Primeiro Matte Painting.



Conhecendo quais softwares devem ser utilizados

**e quais são essenciais para o Matte
painter**

Softwares Principais para o Matte Painter



Adobe Photoshop (2D)

Affinity Photo, GIMP



NUKE (2.5D)

Fusion




Blender (3D)

Maya, 3Dmax

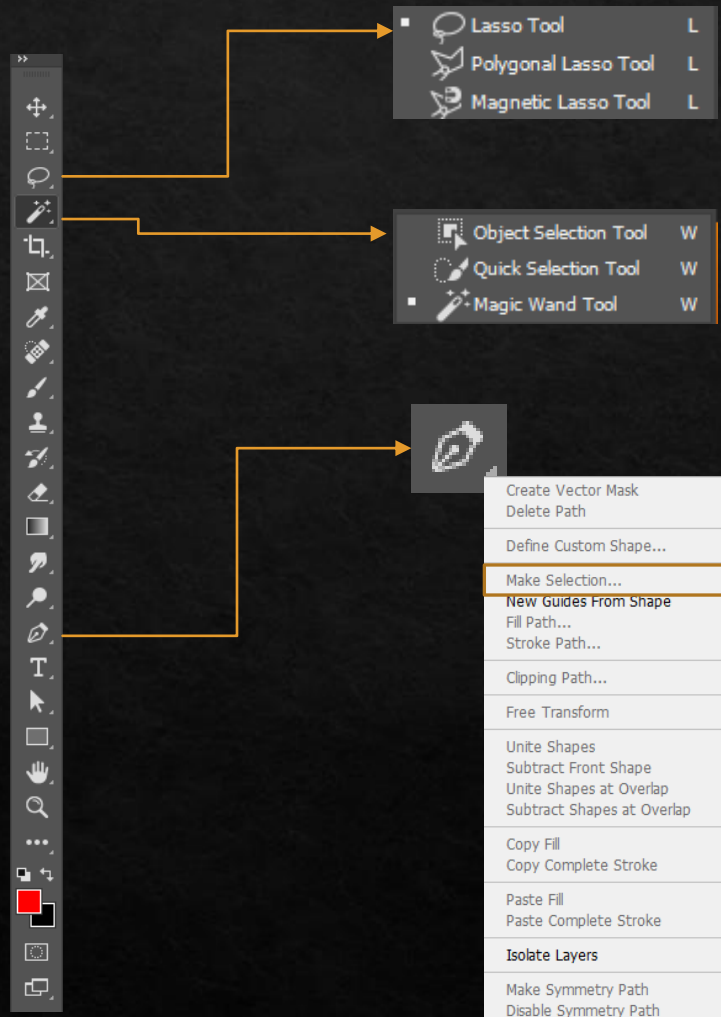
Softwares Extras para o Matte Painter 3D

- **Zbrush** – Para esculpir e modelar objetos, principalmente os mais orgânicos
- **Clarisse** – Para trabalhar Lookdev e gerar plates hiperrealistas
- **GAEA ou World Machine** – Para gerar partes de locações hiperrealistas
- **Terragen ou Vue** – Para gerar terrenos de forma procedural
- **Houdini** – Poderosa ferramenta de simulação de líquidos, explosões, multidões.
- **Render Engine: Arnold, Redshift, Cycles, Octane, Vray, etc...**
 - Responsáveis pela saída e resultados de uma cena em 3D. São motores que calculam iluminação, shaders dos materiais e geram a cena final para aplicação e tratamento da composição final.



Ferramentas básicas do Photoshop para preparação do Matte Painting

Ferramentas de recorte iniciais do Photoshop



- **Lasso (L)** – Para recortes menos precisos, que podem ser refinados com a ferramenta **Select and Mask**.
- **Object Selection Tool (W)** – Recorta um objeto utilizando inteligência artificial, necessário refinamento depois
- **Pen Tool (P)** – Ferramenta de vetor muito mais precisa (para transformar o vetor em seleção, clicar com o botão direito com o vetor selecionado e aplicar o commando **Make Selection**)