

**Recursos para *Matte Painting* (escenarios para cine y TV)**

- **Pinceles correctores**, Parche y Movimiento con detección de contenido.
- **Comando “Fusionar si” del menú Estilos de capa**
- **Comandos menú Edición (bis)**
  - Escalar según contenido
  - Deformación de perspectiva
  - Transformación libre (usando Alt, Mays y Ctrl.)
  - Transformar (Perspectiva y Deformar)
  - Edición\_Rellenar (según contenido). [Mays+F5]
  - Alinear/Fusionar capas automáticamente
- **Filtros**
  - Filtros de desenfoque + modos de fusión (Trama, Luz suave, etc.)
  - Filtro\_Ruido\_Mediana
  - Filtro\_Corrección de Lente\_A medida\_Eliminar distorsión
  - Filtro Corrección Ángulo ancho adaptable.
  - Filtro\_Punto de Fuga
    1. Con la capa seleccionada, Filtro\_Punto de Fuga
    2. Dibujar con las herramientas Dibujar y Crear Plano la rejilla. Aceptar.
    3. Capa nueva con el objeto sin perspectiva. Nuevamente [Ctrl.+Alt+V]
    4. Pegamos [Ctrl.+V] y desplazamos el objeto a su lugar.
    5. Alternativamente podemos clonar zonas de la imagen o pintar directamente en perspectiva, con las herramientas correspondientes.

**Ejercicios para la realización de *matte paintings*:**

1. Pintar/editar directamente una fotografía
  - a) Convertir una fotografía urbana en un entorno “post-apocalíptico”
  - b) Convertir un edificio en un “edificio encantado” o en ruinas.
  - c) Convertir una imagen diurna en imagen nocturna o viceversa.
  - d) Convertir una imagen normal en fantasía o ciencia ficción añadiendo elementos característicos de estos géneros.
2. Pintar directamente sobre un *render* 3D.
  1. Añadir las texturas
  2. Añadir las fuentes de iluminación y las sombras
  3. Añadir los efectos atmosféricos y FX
  4. Añadir los personajes y otros elementos pintados.