

# CONTENIDOS CURSO YETI NIVEL 1

**Modalidad:** Individual (1 a 1 ) o Grupal (Max 10 participantes)

## Semana 1

Introducción a Yeti.  
Comparativas con otros productos.  
Interfase yeti (menú y shelf)  
Nodo yeti(outliner).  
Flujo simple  
Nodos de yeti (Graph Editor).

Introducción a Groom.  
Herramienta de Pincel y Display Attribute Paint.  
Herramientas de Groom.  
Archivos Cache.  
Introducción a Simulaciones.  
Introducción a colisiones de groom y fibras.

## Semana 2

Curvas Guia.  
Displacement.  
Expresiones 1 con seexpr en yeti.  
Expresiones 2 con seexpr en yeti.  
Expresiones 3 con seexpr en yeti.  
Scripting Reference con mel.

Expresiones en Grow(Yeti).  
Group (ejercicio).  
Césped 1 (Ejercicio)  
Trensa (Ejercicio)  
Mapa de densidades (maya y Zbrush)

## Semana 3

hoploms Salvaje Flujo 1  
hoploms Salvaje Flujo 2  
hoploms Salvaje Flujo 3  
hoploms Salvaje Flujo 4  
hoploms Salvaje Flujo 5

Ejercicio con texturas de color:  
Seteo de render con yeti  
AOVs con Arnold (c/script y s/script)  
Render y preparation de  
imágenes para composición.

## Tarea:

Desarrollar un personaje simple, como mínimo 2(Dos) flujos de pelo con expresiones SEEXPR, Mapa de Densidades, AOVs y Render; hacer una composición profesional en Nuke o Photoshop para la exposición de la tarea ante el profesor y los demás alumnos en la sesión de entrega. Formato de entrega para corrección:

Archivo \*.PSD \*.PDB \*.NK Con todos los layers y los archivos fuentes, serán subidos a la nube [www.pcloud.com/es/](http://www.pcloud.com/es/) o por medio de Wetransfer <https://wetransfer.com>

Entrega en 2(Dos) Semanas.



CGSKOOL

Professional Computer Graphics Training

Copyright © 2016 Propiedad de Juan Pablo Valldares y [cgskool.com](http://cgskool.com)

Todo el contenido está protegido con derechos reservados de autor; queda prohibido el uso parcial o total del mismo.