

AIDIA Online Workshop

# Product Sketching & Rendering Bundle



A I D I A Online Course

# The Sketching Course

Basics to Advanced

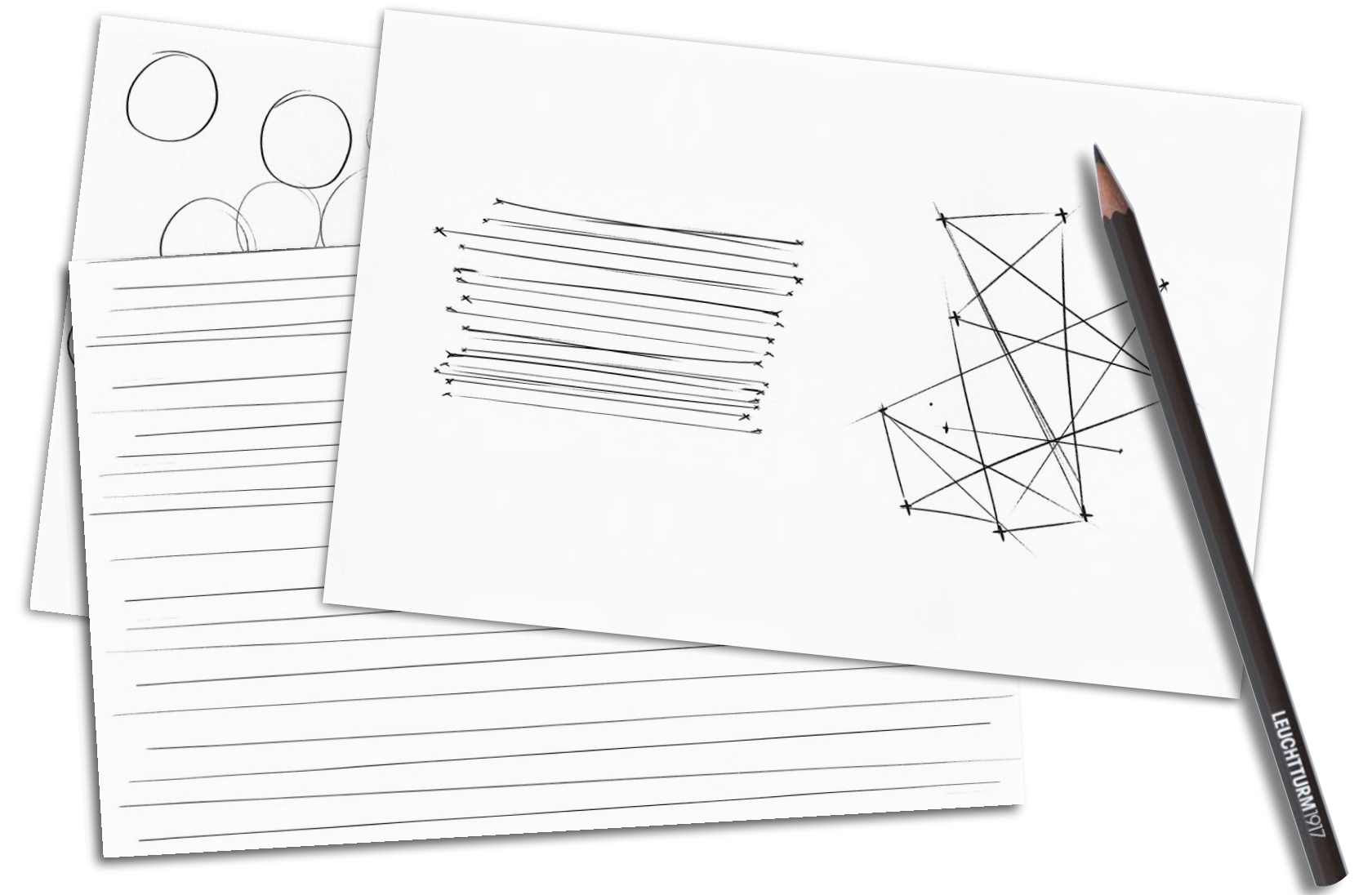




## Bloque Introductorio

### La Principal Herramienta de un Diseñador

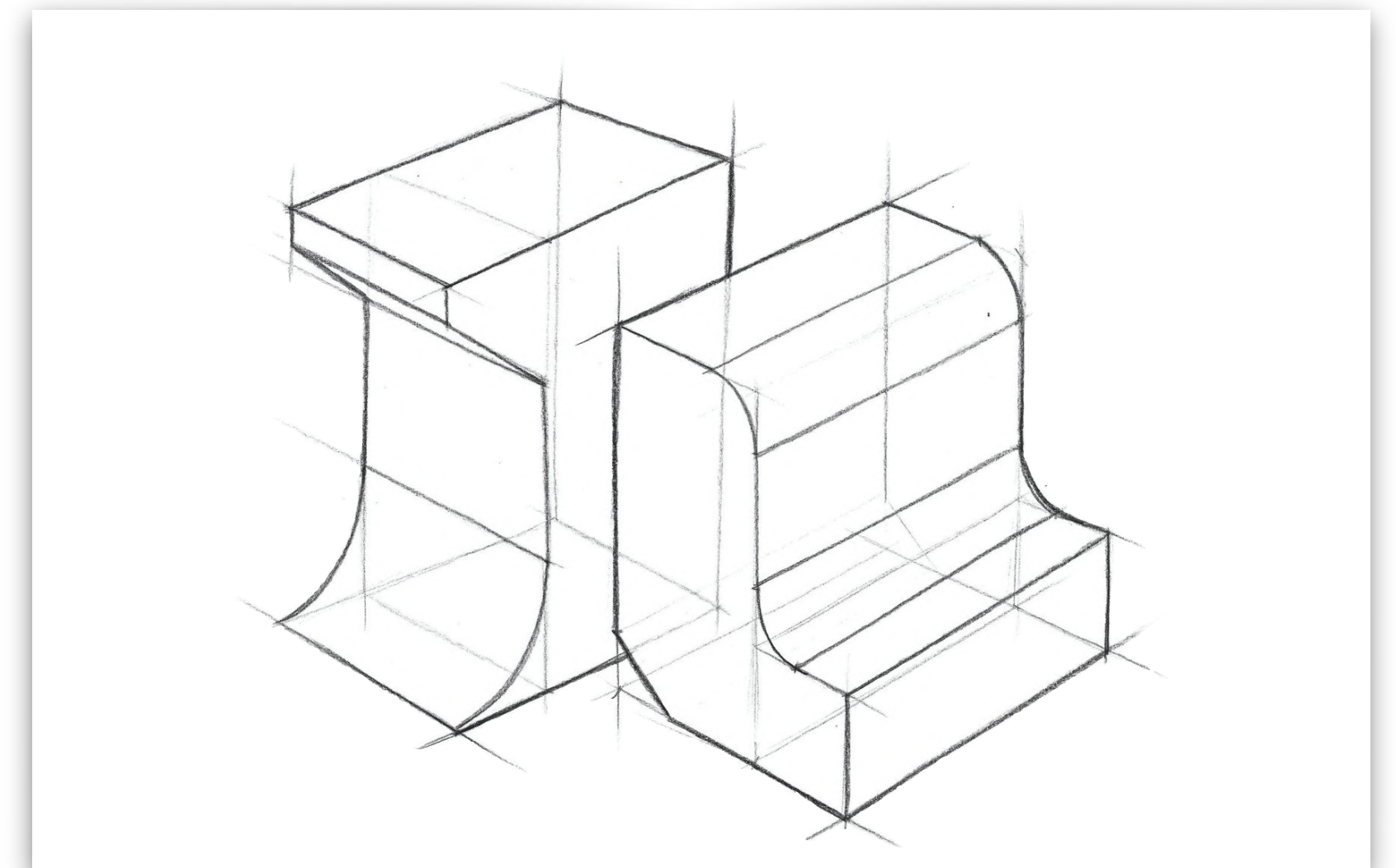
- |  |           |
|--|-----------|
| 1. Introducción al sketch              | 06:18 min |
| 2. Entendiendo y comunicando tus ideas | 03:40 min |
| 3. ¿Qué necesitas para este curso?     | 01:08 min |
| 4. Trazos y movimientos básicos        | 06:33 min |
| 5. Dominio del lápiz                   | 03:57 min |



## Bloque 1

### Los Volúmenes

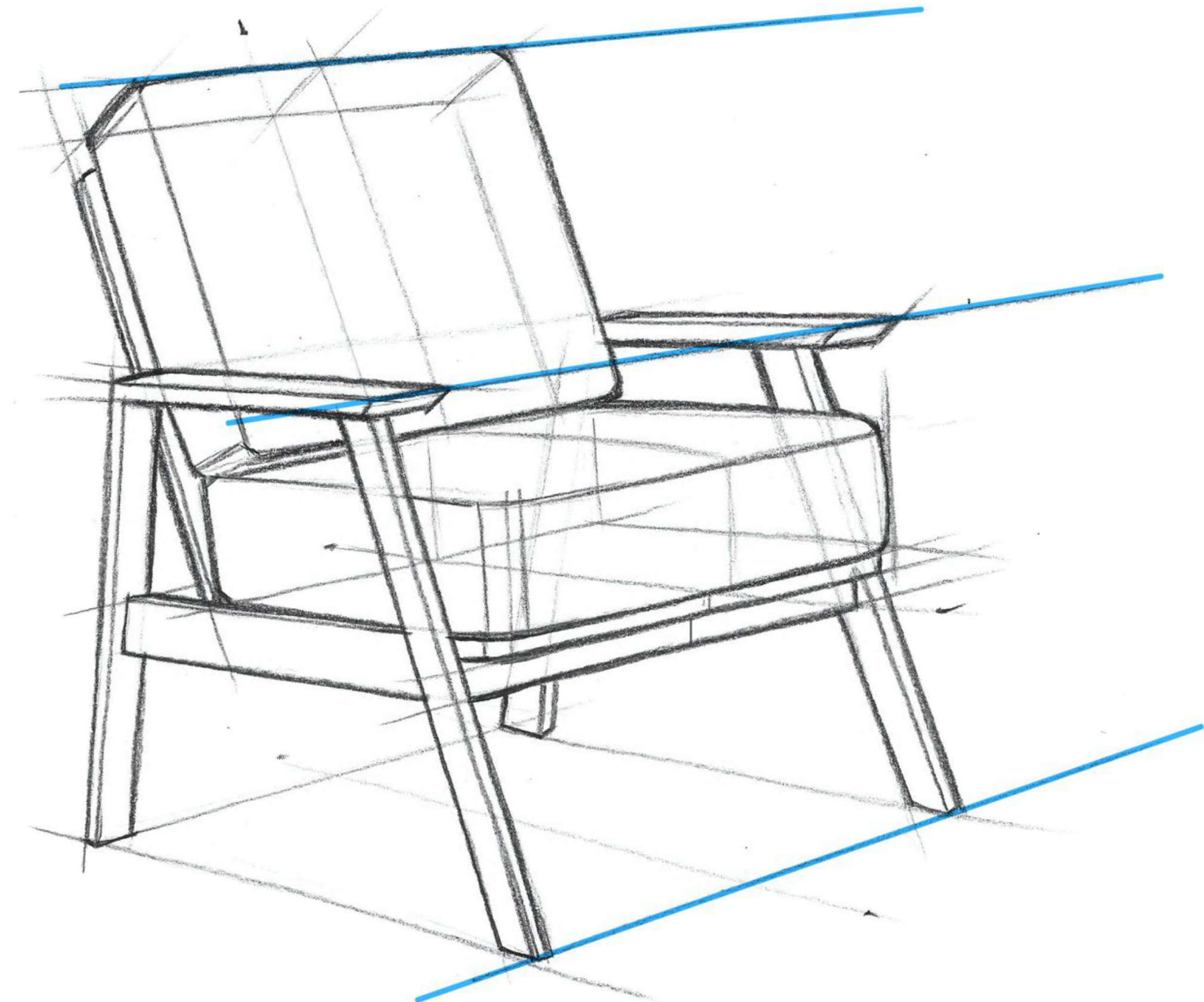
- |   |           |
|---|-----------|
| 6. ¿Qué son los volúmenes?                  | 00:51 min |
| 7. Volúmenes Básicos                        | 07:12 min |
| 8. Volúmenes Intermedios                    | 08:13 min |
| 9. Constructive Sketch                      | 07:23 min |
| 10. Bocetando Productos con Figuras Básicas | 15:22 min |



## Bloque 2

### Perspectiva

11. La perspectiva	07:58 min
12. La verdadera función de la perspectiva	03:43 min
13. Un punto de fuga	12:40 min
14. Un punto de fuga avanzado	15:04 min
15. Dos puntos de fuga	08:15 min
16. Dos puntos de fuga avanzado	12:03 min
17. Productos en dos puntos de fuga	15:49 min
18. Silla y mesa en dos puntos de fuga	21:12 min
19. Tres puntos de fuga	06:43 min
20. Tres puntos de fuga avanzado	08:20 min
21. Perspectivas en 4-5 puntos de fuga	08:20 min
22. Cuatro puntos de fuga avanzado	09:17 min
23. Cinco puntos de fuga avanzado	08:19 min
24. Dominando la perspectiva	06:12 min
25. Transiciones de forma	10:26 min
26. Bocetaje de partes de un Hacha	10:57 min
27. Bocetaje completo de un Hacha	11:44 min





## Bloque 3

### Elipses

- 28. Las elipses. Círculos en perspectiva
- 29. Trazo correcto de las elipses
- 30. Las elipses en volúmenes básicos
- 31. Objetos con elipses
- 32. Rotación de objetos con elipses
- 33. Cámara y Audífonos con elipses
- 34. Bocetaje de tetera con elipses

03:27 min

06:42 min

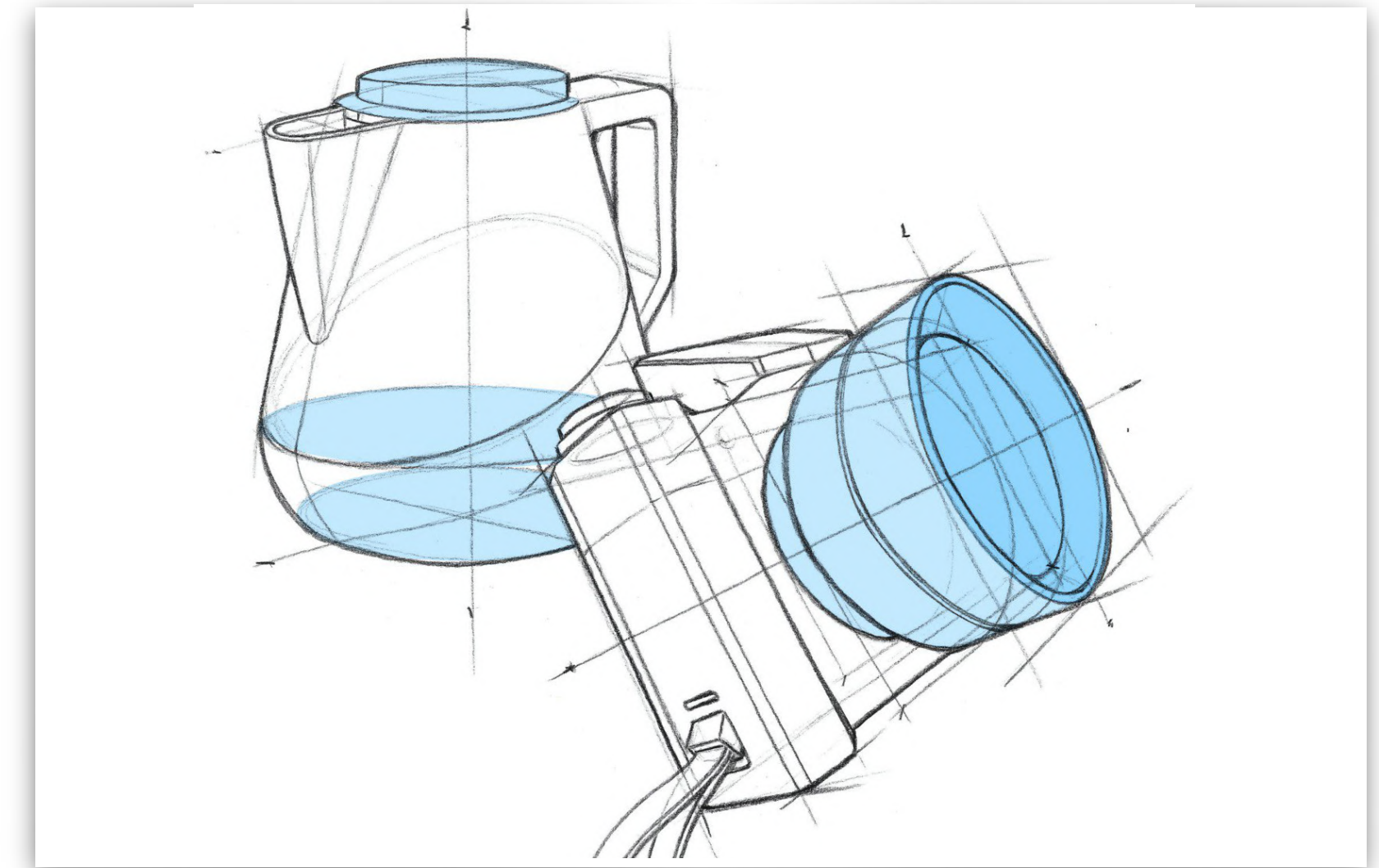
09:29 min

04:53 min

08:38 min

11:02 min

15:21 min



## Bloque 4

### Cortes y Redondeos

- 35. Redondeos y chaflanes
- 36. Chaflanes simples y dobles
- 37. Redondeos simples y dobles
- 38. Productos con redondeos y chaflanes
- 39. Producto Aplicado GoPro
- 40. Producto Aplicado GoPro Parte 2

03:16 min

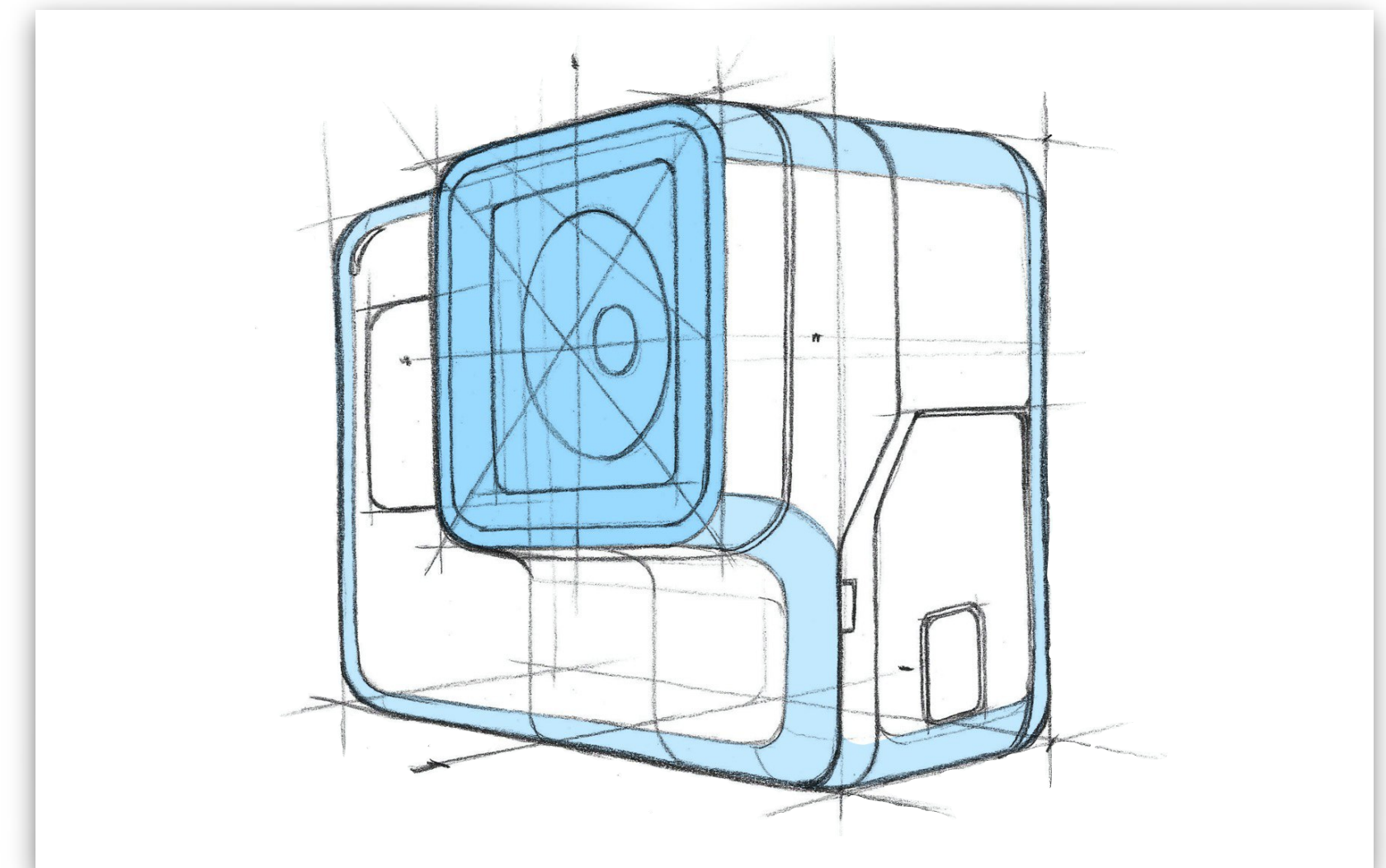
10:10 min

09:40 min

10:47 min

12:44 min

07:07 min





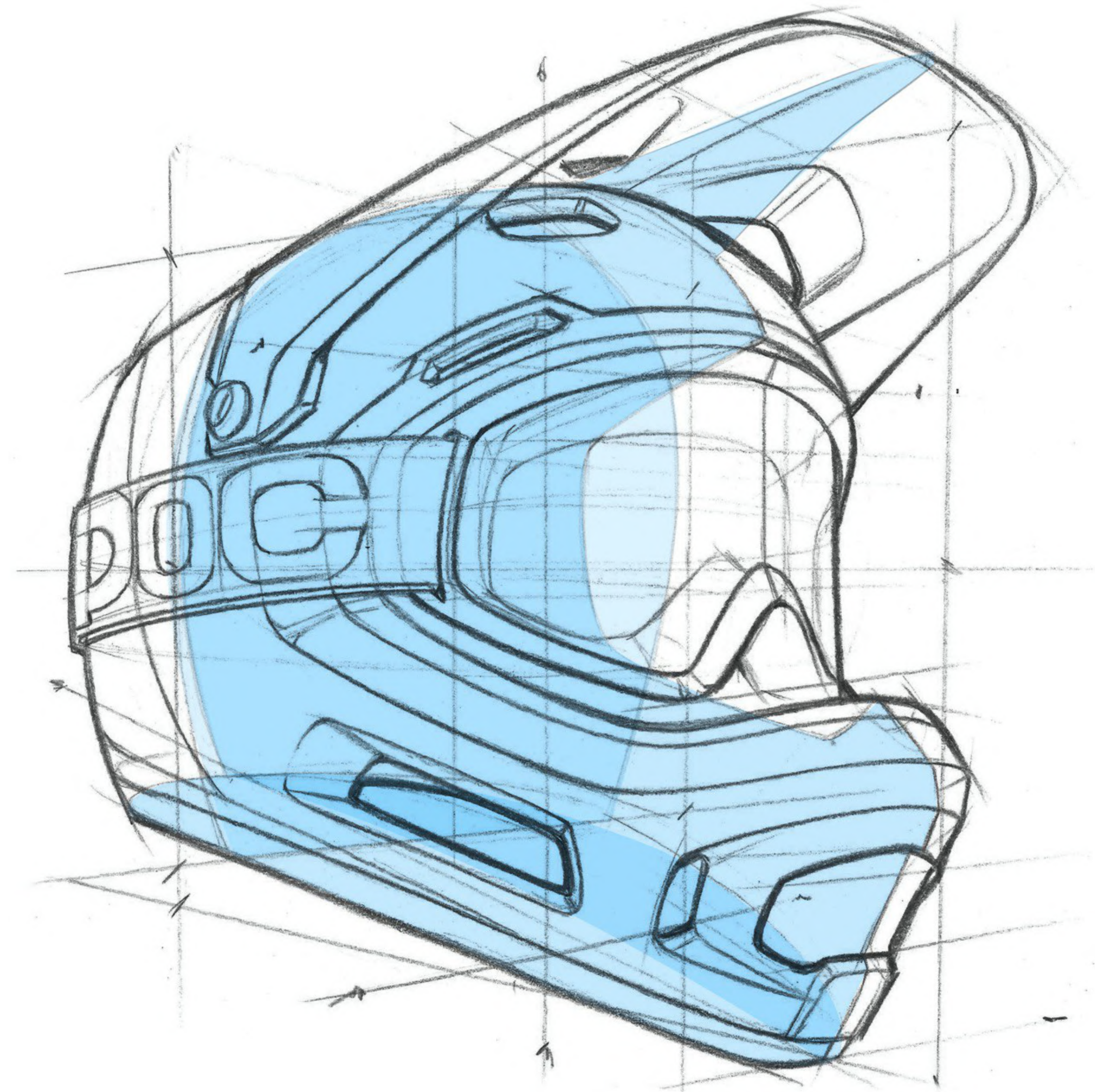
## Bloque 5

### Constructive Sketch

- |   |           |
|---|-----------|
| 41. ¿Cómo se construyen productos con sketch? | 02:57 min |
| 42. Líneas de sección                         | 02:26 min |
| 43. Construcción geométrica en sketch         | 15:02 min |
| 44. El método para dibujar vistas             | 13:57 min |
| 45. Intersección de vistas para un Taladro    | 13:53 min |
| 46. Intersección de vistas para un Taladro 2  | 14:47 min |
| 47. Intersección de vistas para un Taladro 3  | 08:23 min |
| 48. Construcción de Máquina de Coser          | 09:54 min |
| 49. Construcción de Aspiradora de Mano        | 05:08 min |

En este bloque aprenderás a detalle el proceso para construir la geometría de un producto complejo. Esto es el verdadero secreto para que desarrolles un buen sketch y un óptimo entendimiento del producto que estas diseñando.

¡Practícalo mucho!





## Bloque 6

### Sombras

- 50. Las sombras
- 51. La luz artificial
- 52. Luz artificial sobre volúmenes complejos
- 53. Luz natural
- 54. Luz natural sobre volúmenes complejos
- 55. [Sombreado Productos](#)

02:28 min

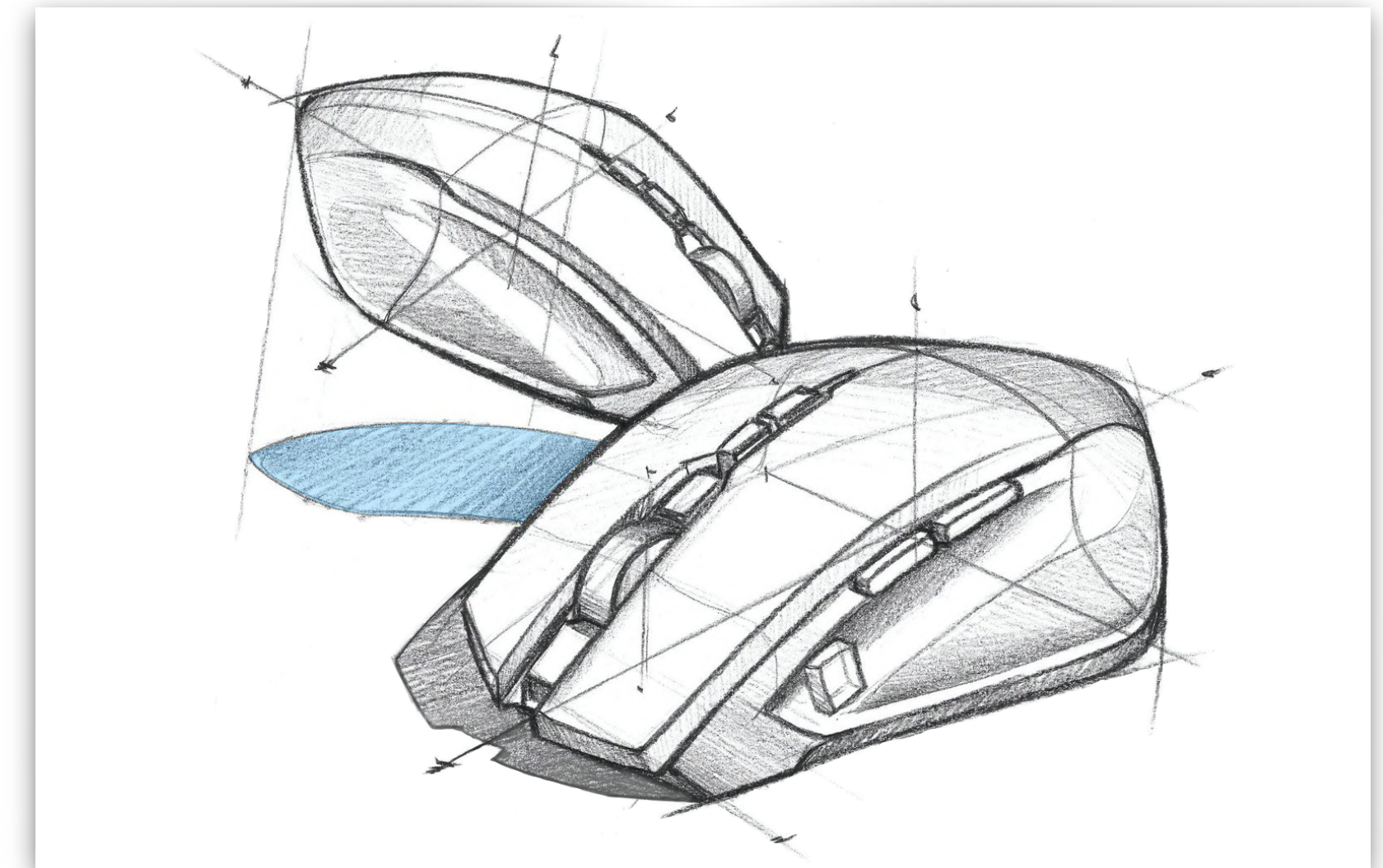
12:36 min

04:26 min

04:50 min

05:58 min

04:19 min



## Bloque 7

### Superficies Orgánicas

- 56. Las superficies
- 57. Cómo bocetar formas orgánicas
- 58. Cómo bocetar formas orgánicas 2
- 59. Speedforms y sus funciones
- 60. [Bocetaje de formas orgánicas](#)
- 61. [Bocetaje de Plancha para Ropa](#)

02:16 min

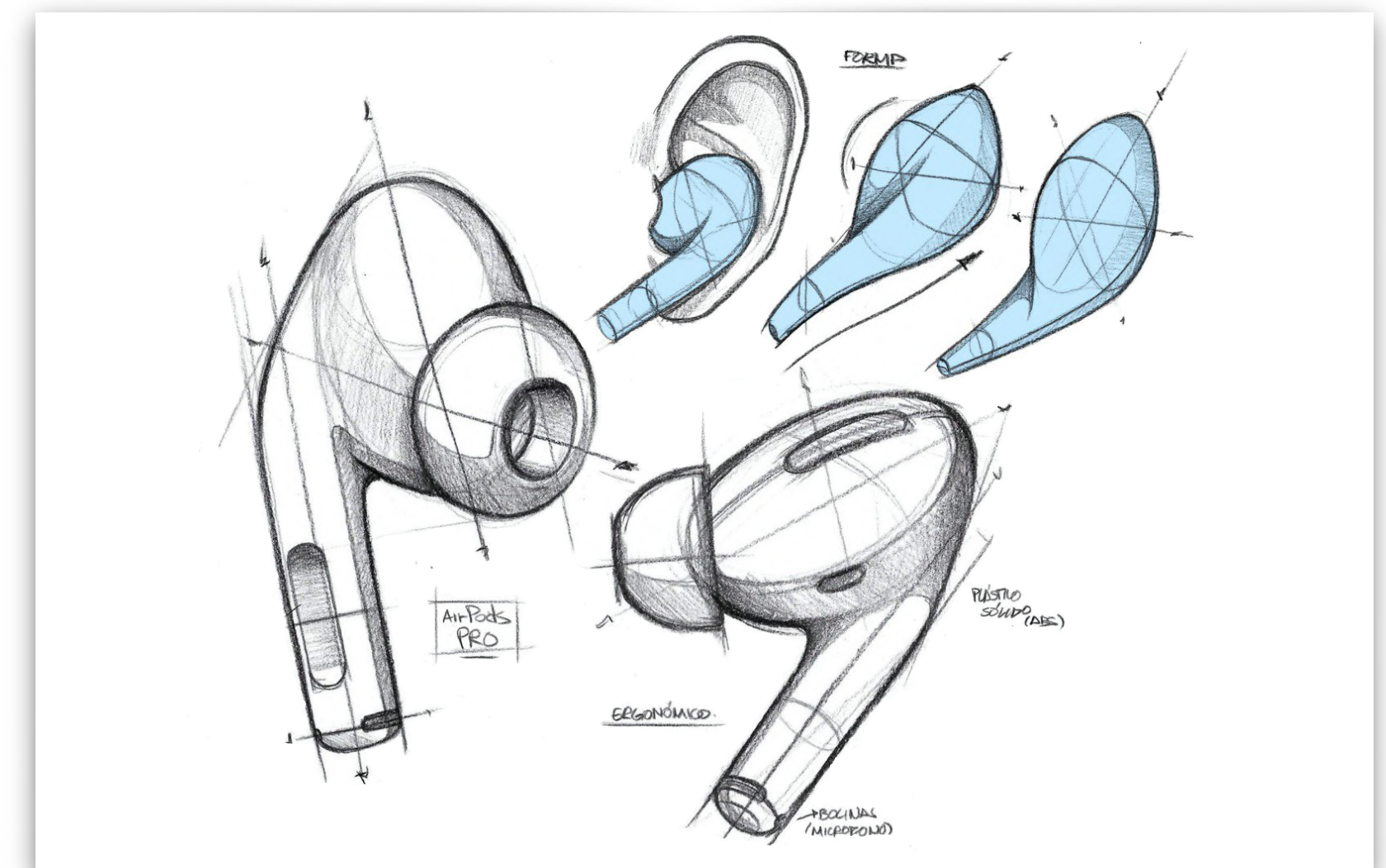
06:28 min

05:48 min

05:38 min

04:47 min

11:29 min





A I D I A Online Course

# Product Rendering Course

Make it Look Real

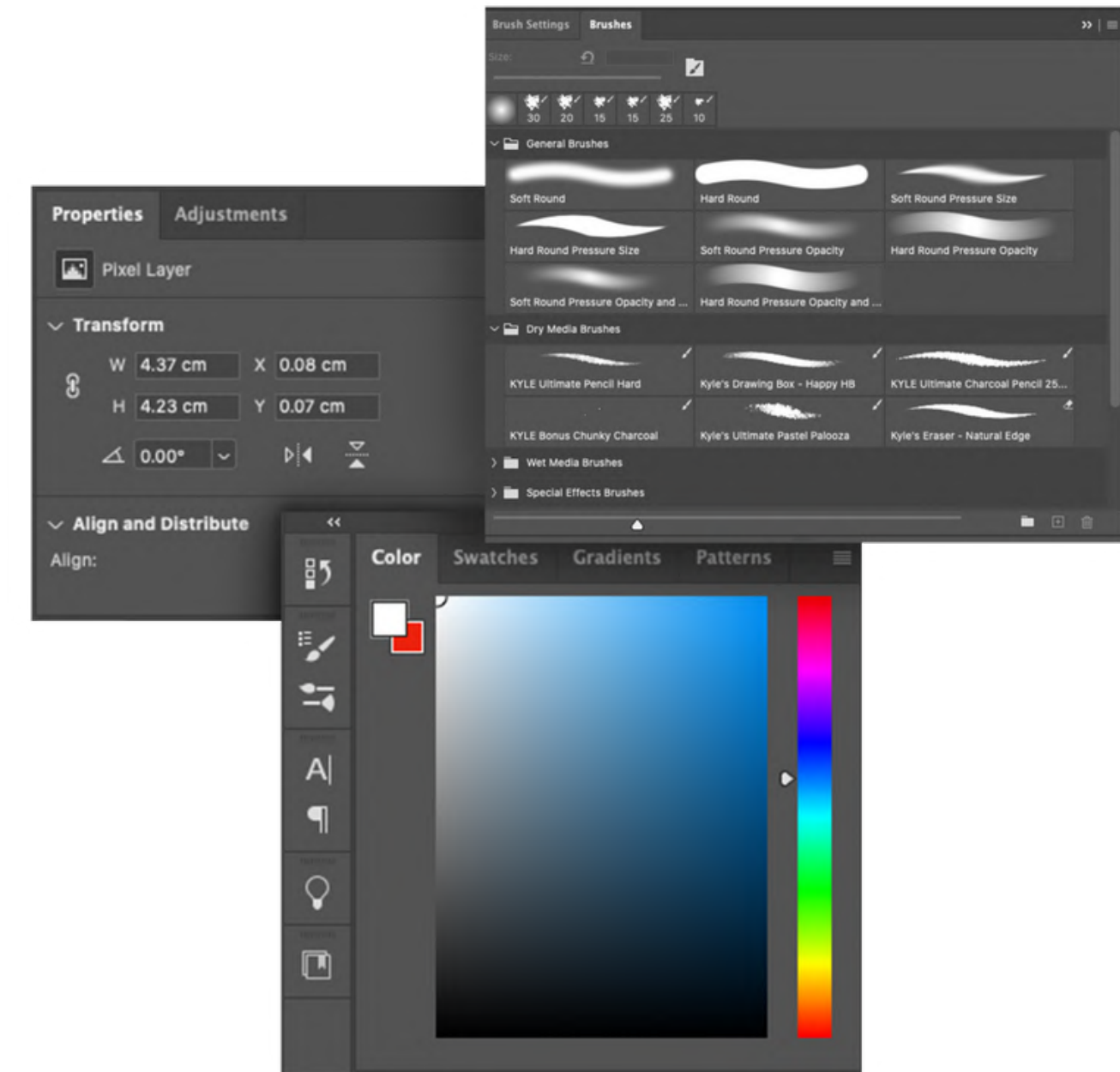




## Bloque Introductorio + Adobe Photoshop

### Tus ideas, como nunca las habías visto

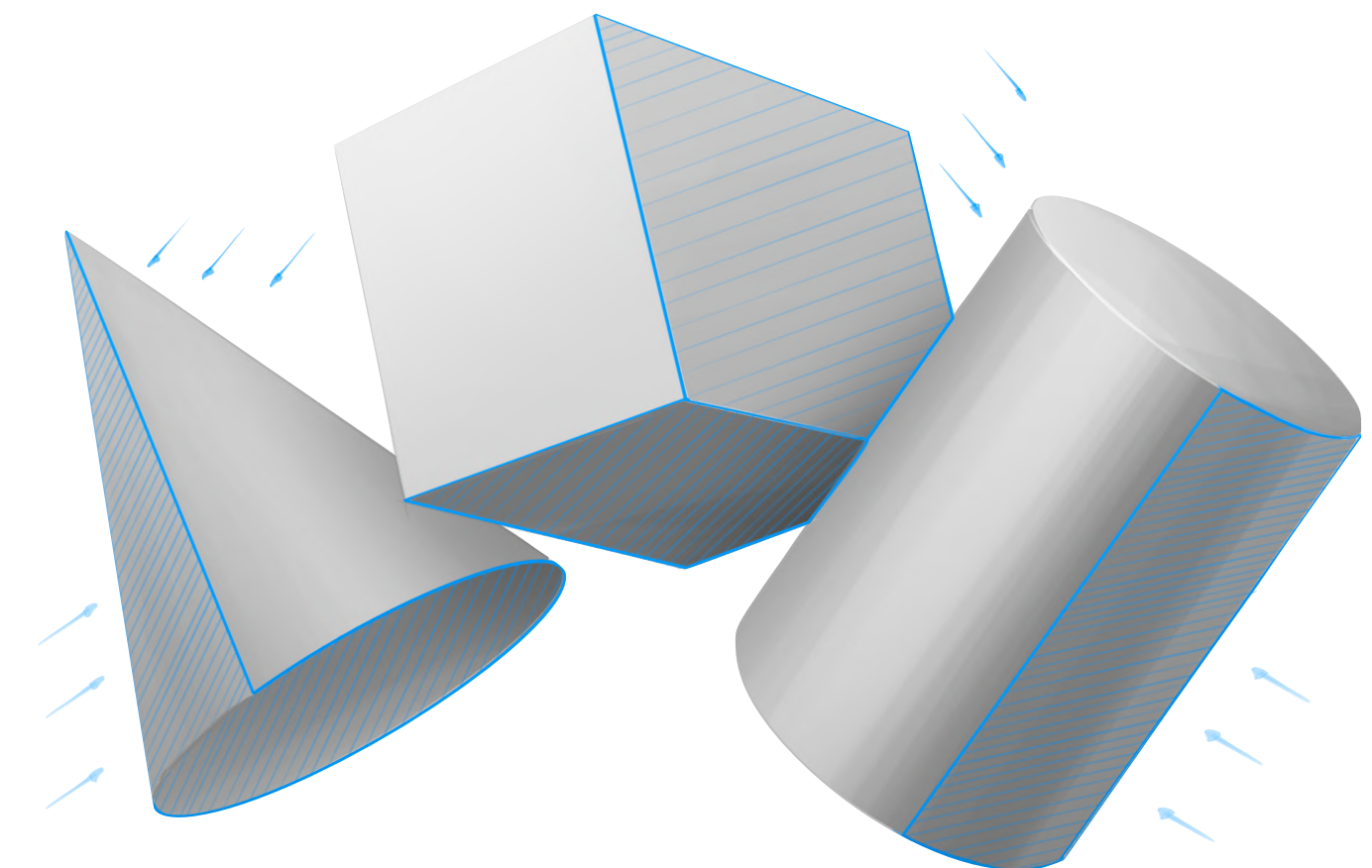
- |                                      |           |
|--------------------------------------|-----------|
| 1. Introducción al Product Rendering | 04:55 min |
| 2. Herramientas para el curso        | 04:33 min |
| 3. Introducción a Photoshop          | 03:19 min |
| 4. Navegación                        | 04:07 min |
| 5. Pinceles                          | 09:05 min |
| 6. Pluma                             | 11:07 min |
| 7. Transformación                    | 04:50 min |
| 8. Ajustes de Color                  | 04:45 min |
| 9. Selección                         | 07:45 min |
| 10. Set Up para Rendering            | 04:19 min |



## Bloque 1

### Fundamentos de Iluminación

- |   |           |
|---|-----------|
| 11. Método de Product Rendering           | 06:07 min |
| 12. Iluminación (luz y sombra)            | 06:18 min |
| 13. Luz y Sombra en Producto 1 / AirPods  | 12:17 min |
| 14. Luz y Sombra en Producto 2 / PC Mouse | 09:19 min |





## Bloque 2

### Iluminación Básica

- 15. Volúmenes básicos
- 16. Render de el Cubo o Prisma
- 17. Render de un Cilindro
- 18. Render de una Esfera
- 19. Render de una Pirámide
- 20. Render de un Cono
- 21. Volúmenes Combinados 1
- 22. Volúmenes Combinados 2
- 23. [Producto 3 / Secadora](#)
- 24. [Producto 4 / Cámara de Vigilancia](#)
- 25. Redondeos
- 26. Render de Redondeos
- 27. Redondeo Multiple
- 28. Estructuras con Redondeos 1
- 29. Estructuras con Redondeos 1
- 30. [Producto 5 / Tetera](#)

03:09 min

08:23 min

08:12 min

08:25 min

03:56 min

06:49 min

08:44 min

10:09 min

21:39 min

18:09 min

03:44 min

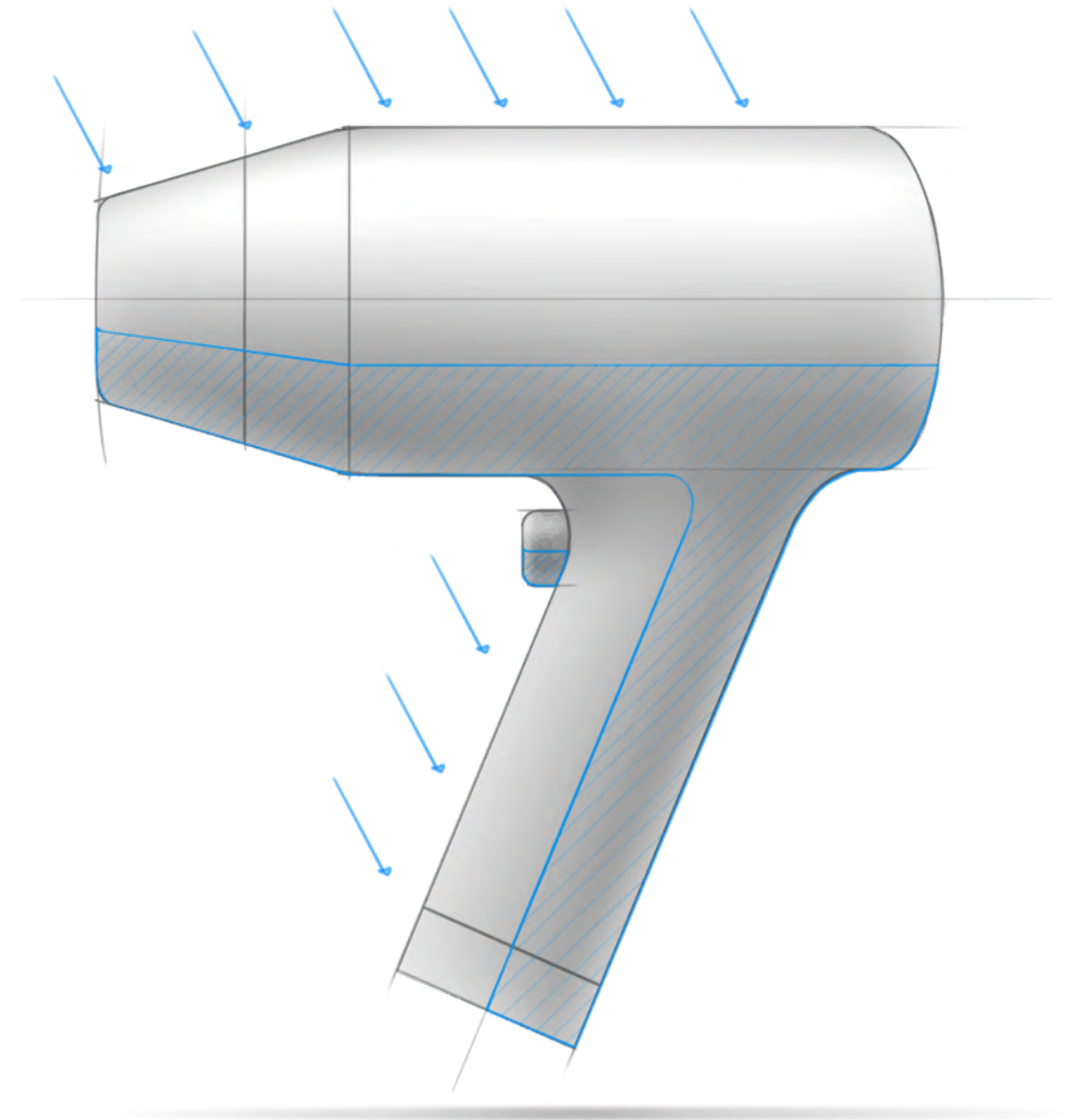
07:10 min

06:45 min

06:12 min

11:11 min

19:54 min





## Bloque 3

### Iluminación Avanzada

31. Fenómenos Lumínicos Ambientales	04:15 min
32. Luz Reflejada	04:10 min
33. Ejercicio de Luz Reflejada	08:44 min
34. Oclusión de Ambiente	06:26 min
35. Ejercicio de Oclusión de Ambiente	07:54 min
36. Iluminación en Producto 6 / Cámara Arlo	12:15 min
37. Cut outs	05:09 min
38. ¿Cómo renderizar los Cut Outs?	12:54 min
39. Producto 7 / Taladro	30:17 min
40. Formas Complejas	06:02 min
41. ¿Cómo renderizar volúmenes complejos?	17:12 min
42. Producto 8 / Pistola Kärcher	24:44 min

En este bloque aprenderás los fenómenos lumínicos que te ayudarán a dotar de más realismo a tus ilustraciones. El método de Product Rendering es más efectivo y poderoso si incluyes las capas correspondientes a esta emocionante temática.





## Bloque 4

# Valores y Color en Material

- 43. Materiales
- 44. Valores / Niveles de Gris
- 45. Aplicación de los Valores de Gris
- 46. Multiplicar y Modalidades de Capa
- 47. [Materiales en Producto / Taladro](#)
- 48. Color
- 49. Color en Photoshop
- 50. [Color Producto / Taladro](#)
- 51. Ejercicio de Color
- 52. Acabados y Tipos de Superficie
- 53. Acabado Mate
- 54. Acabado Brilloso
- 55. Acabado Reflectivo
- 56. Acabado Mate en Esfera
- 57. Acabado Brilloso en Esfera
- 58. Acabado Reflectivo en Esfera

05:32 min

10:45 min

19:00 min

10:04 min

06:08 min

13:10 min

06:04 min

09:54 min

09:14 min

06:13 min

07:10 min

06:11 min

06:34 min

04:02 min

04:52 min

14:43 min





- 59. Acabado en Producto 9 / Grifo
- 60. Acabado en Producto 10 / Metales
- 61. Reflejos
- 62. Acabado en Producto 11 / Casco de Bici
- 63. Texturas
- 64. Texturas en Photoshop
- 65. Texturas en Producto 12 / Mouse Razer
- 66. Texturas en Producto 13 / Silla de Madera

16:23 min

08:22 min

10:33 min

18:21 min

02:12 min

15:55 min

09:42 min

14:36 min

Con técnicas y pasos muy sencillos ilustrarás materiales a tus diseños. Metales, maderas, plásticos, cualquier color y textura. En este bloque no sólo realizarás los ejercicios, sino que dominarás la lógica para representar cualquier tipo de acabado que tú quieras.





## Bloque 5

# Ambientes y Entornos

67. Ambientes	03:56 min
68. Creando un Entorno	12:46 min
69. Ambiente en Producto 14 / Audífonos	06:21 min
70. Retoque fotográfico sobre un Render	06:45 min
71. Ambiente Descriptivo en Producto Razer	14:33 min
72. Ambiente Contextual en Producto 15 / Aspiradora	11:02 min



El propósito de un render es previsualizar tu idea o producto, por ello te mostraremos cómo generar un ambiente que dé contexto a tus diseños. El toque final del método te ayudará a representar y visualizar tus ideas como nunca habías imaginado.