

AIDIA Online Workshop

Product Sketching & Rendering Bundle

AIDIA Online Course

The Sketching Course

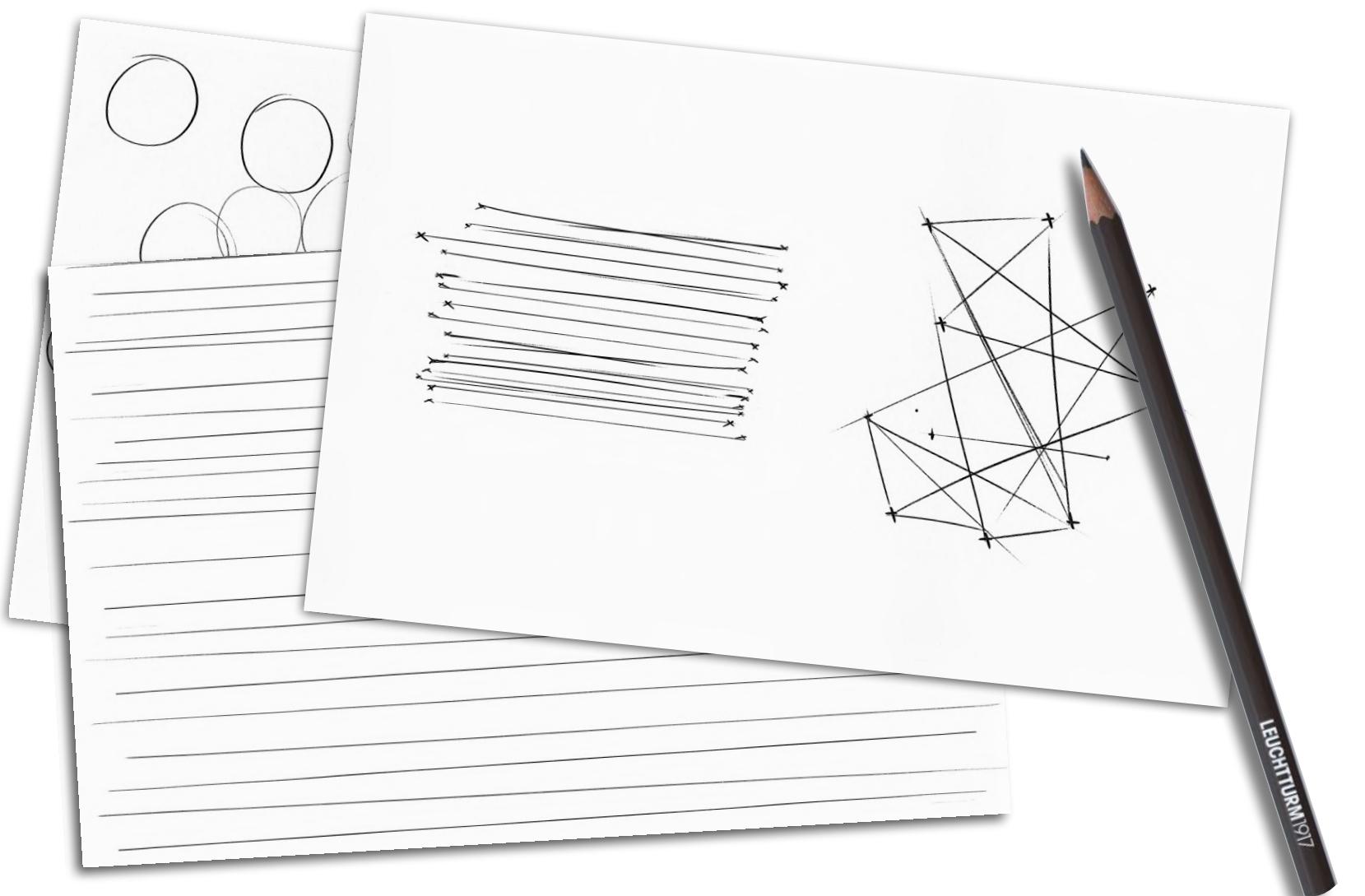
Basics to Advanced



Bloque Introductorio

La Principal Herramienta de un Diseñador

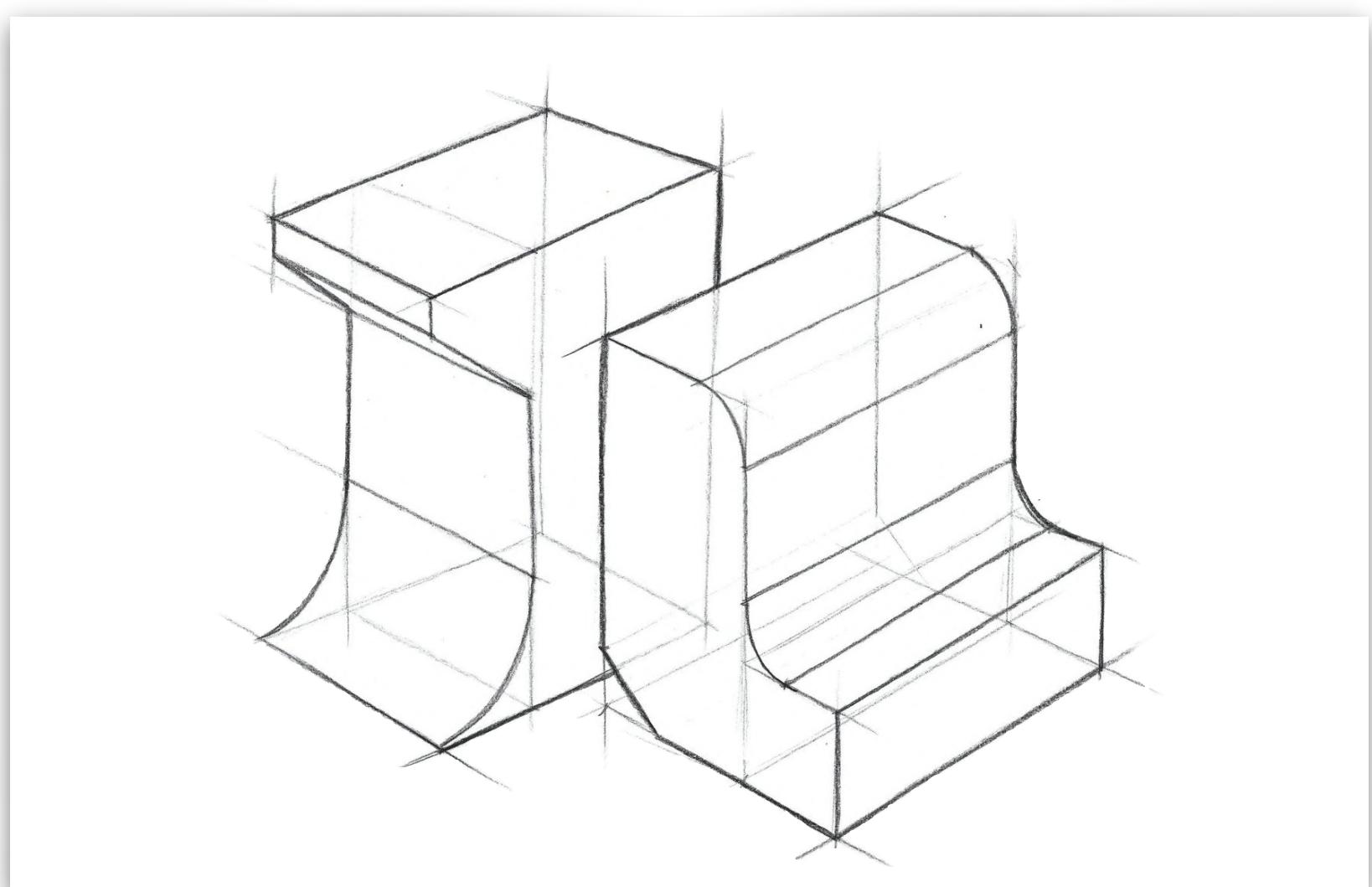
- | | |
|--|-----------|
| 1. Introducción al sketch | 06:18 min |
| 2. Entendiendo y comunicando tus ideas | 03:40 min |
| 3. ¿Qué necesitas para este curso? | 01:08 min |
| 4. Trazos y movimientos básicos | 06:33 min |
| 5. Dominio del lápiz | 03:57 min |



Bloque 1

Los Volúmenes

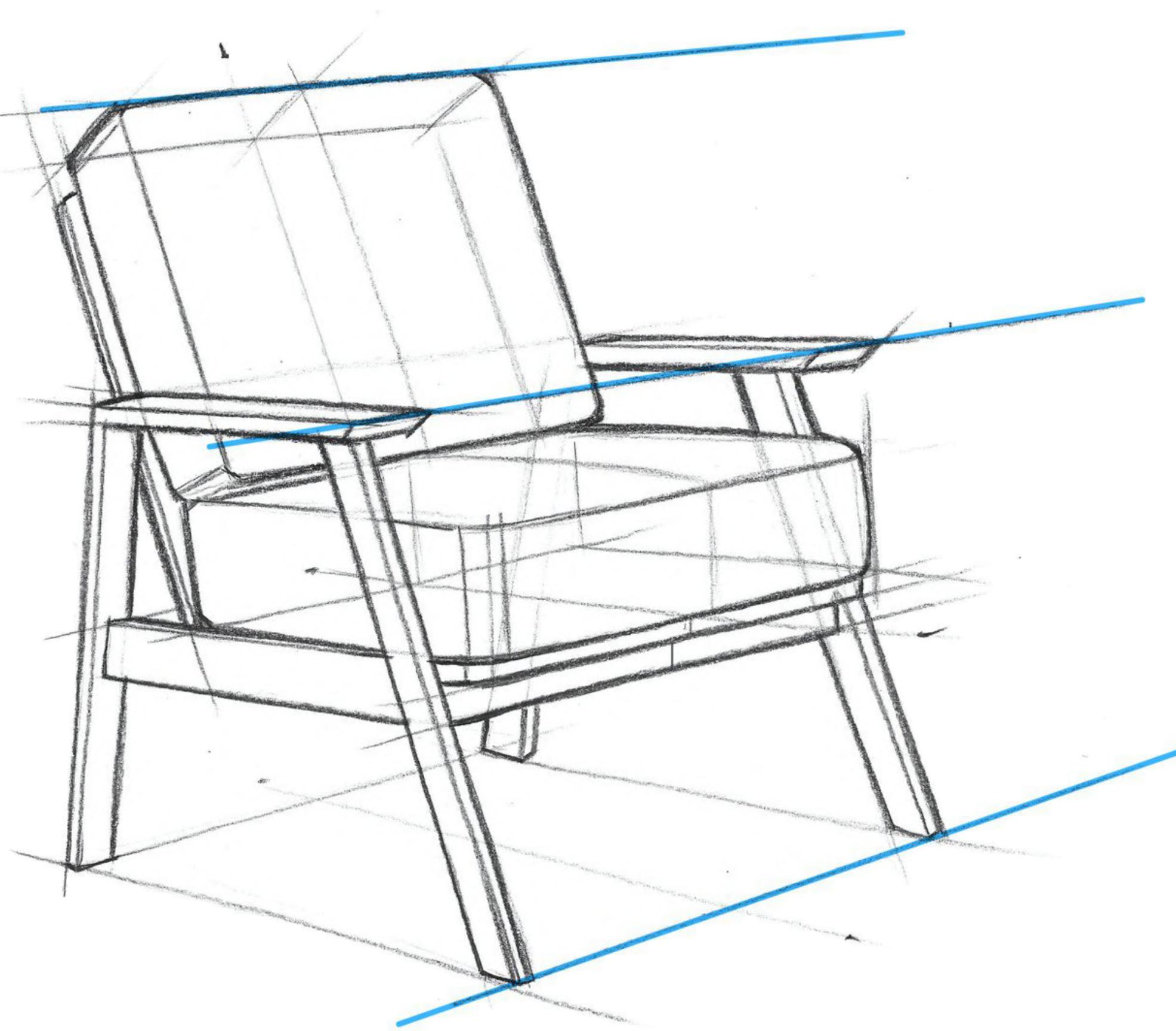
- | | |
|---|-----------|
| 6. ¿Qué son los volúmenes? | 00:51 min |
| 7. Volúmenes Básicos | 07:12 min |
| 8. Volúmenes Intermedios | 08:13 min |
| 9. Constructive Sketch | 07:23 min |
| 10. Bocetando Productos con Figuras Básicas | 15:22 min |



Bloque 2

Perspectiva

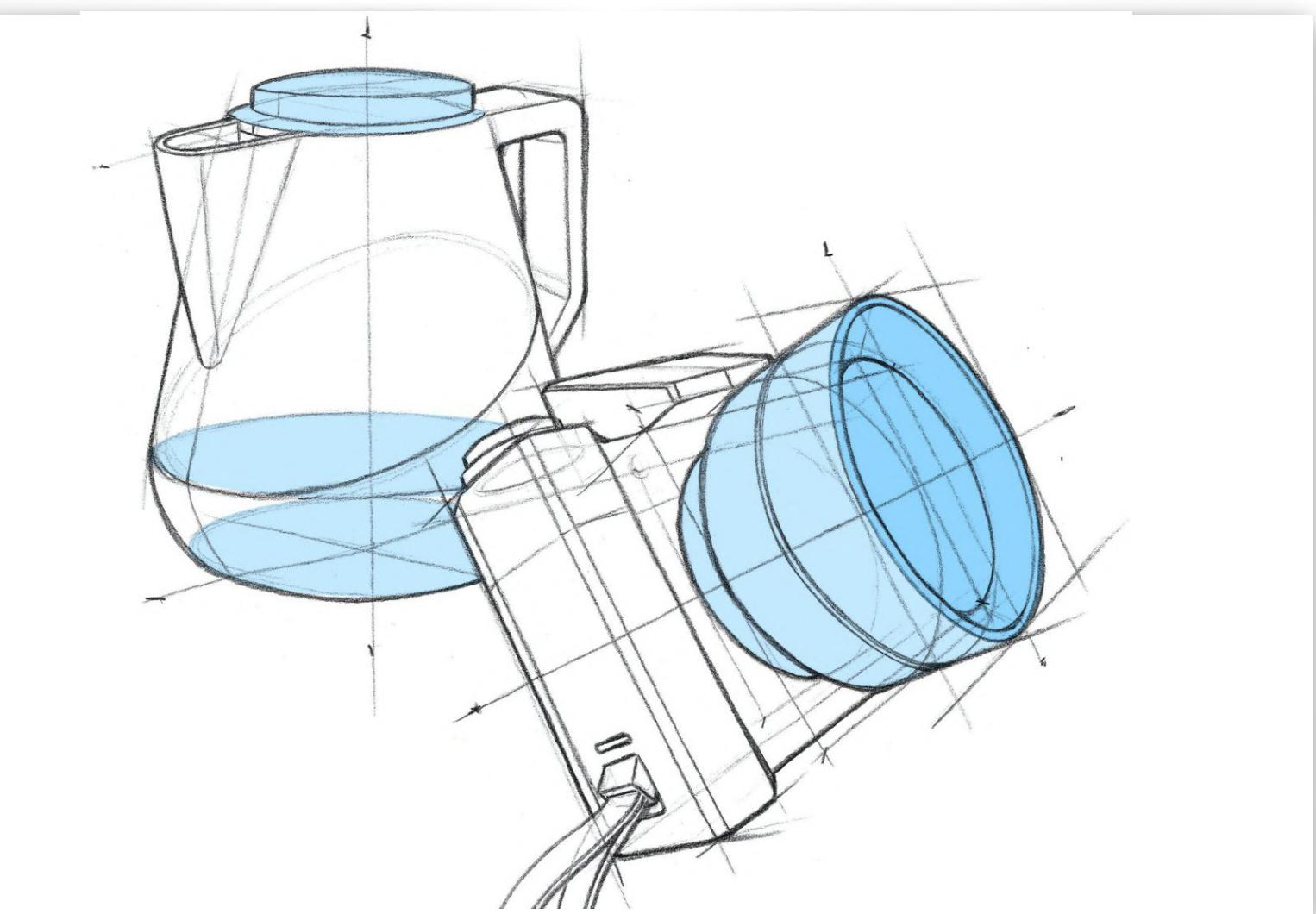
- | | |
|--|-----------|
| 11. La perspectiva | 07:58 min |
| 12. La verdadera función de la perspectiva | 03:43 min |
| 13. Un punto de fuga | 12:40 min |
| 14. Un punto de fuga avanzado | 15:04 min |
| 15. Dos puntos de fuga | 08:15 min |
| 16. Dos puntos de fuga avanzado | 12:03 min |
| 17. Productos 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

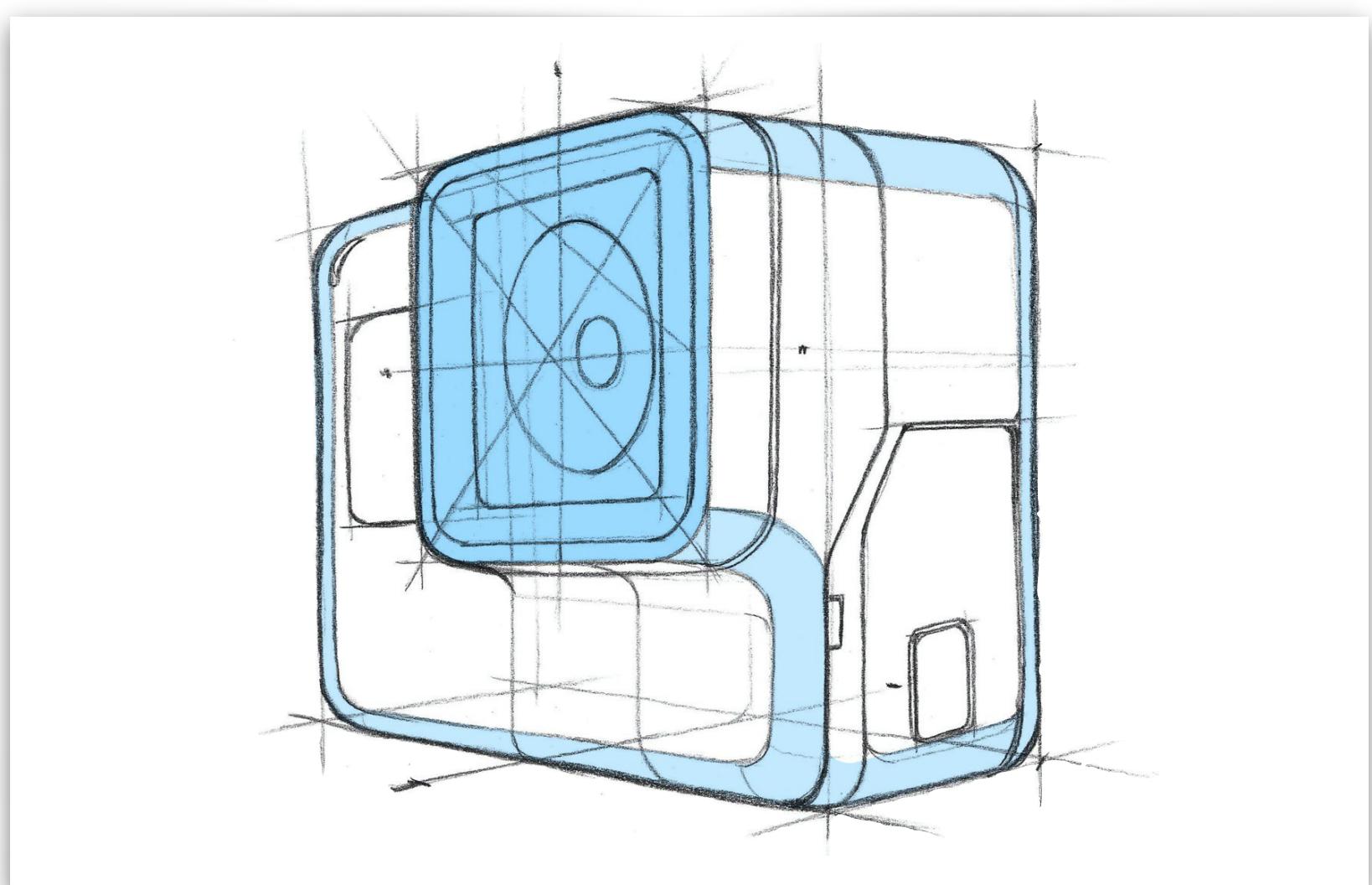
- | | |
|--|-----------|
| 28. Las elipses. Círculos en perspectiva | 03:27 min |
| 29. Trazo correcto de las elipses | 06:42 min |
| 30. Las elipses en volúmenes básicos | 09:29 min |
| 31. Objetos con elipses | 04:53 min |
| 32. Rotación de objetos con elipses | 08:38 min |
| 33. Cámara y Audífonos con elipses | 11:02 min |
| 34. Bocetaje de tetera con elipses | 15:21 min |



Bloque 4

Cortes y Redondeos

- | | |
|---|-----------|
| 35. Redondeos y chaflanes | 03:16 min |
| 36. Chaflanes simples y dobles | 10:10 min |
| 37. Redondeos simples y dobles | 09:40 min |
| 38. Productos con redondeos y chaflanes | 10:47 min |
| 39. Producto Aplicado GoPro | 12:44 min |
| 40. Producto Aplicado GoPro Parte 2 | 07:07 min |



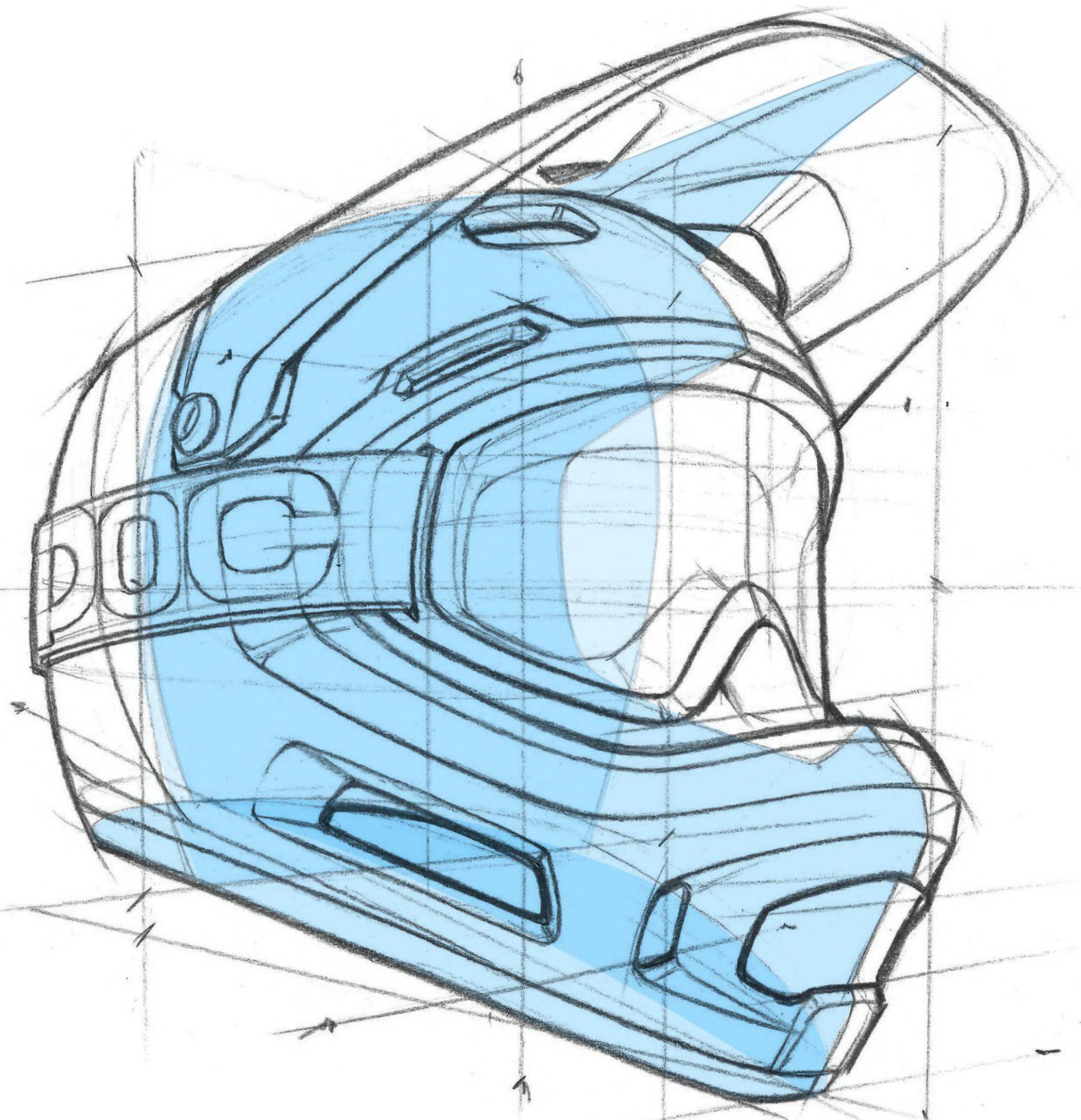
Bloque 5

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.

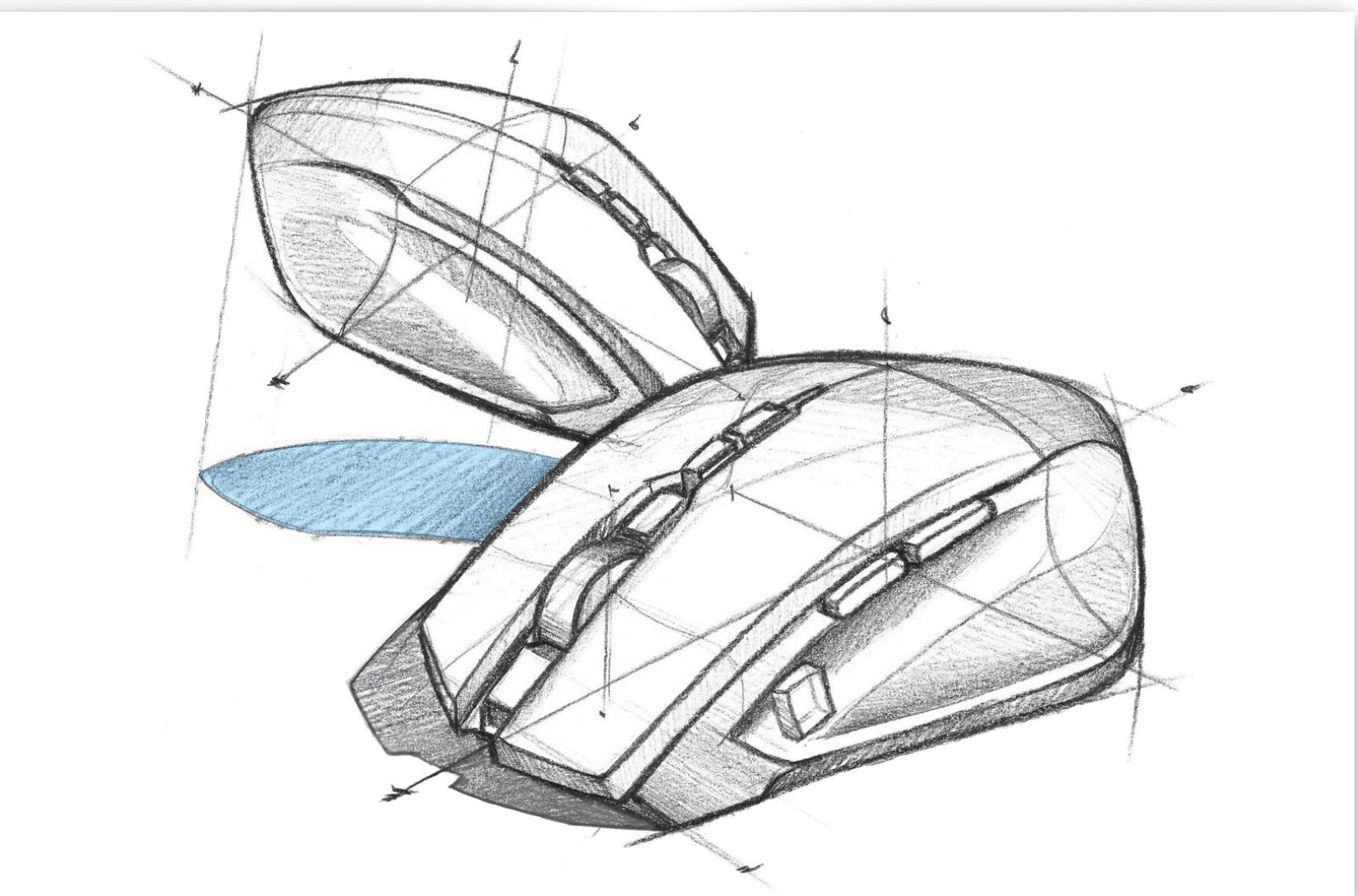
¡Prácticalo mucho!



Bloque 6

Sombras

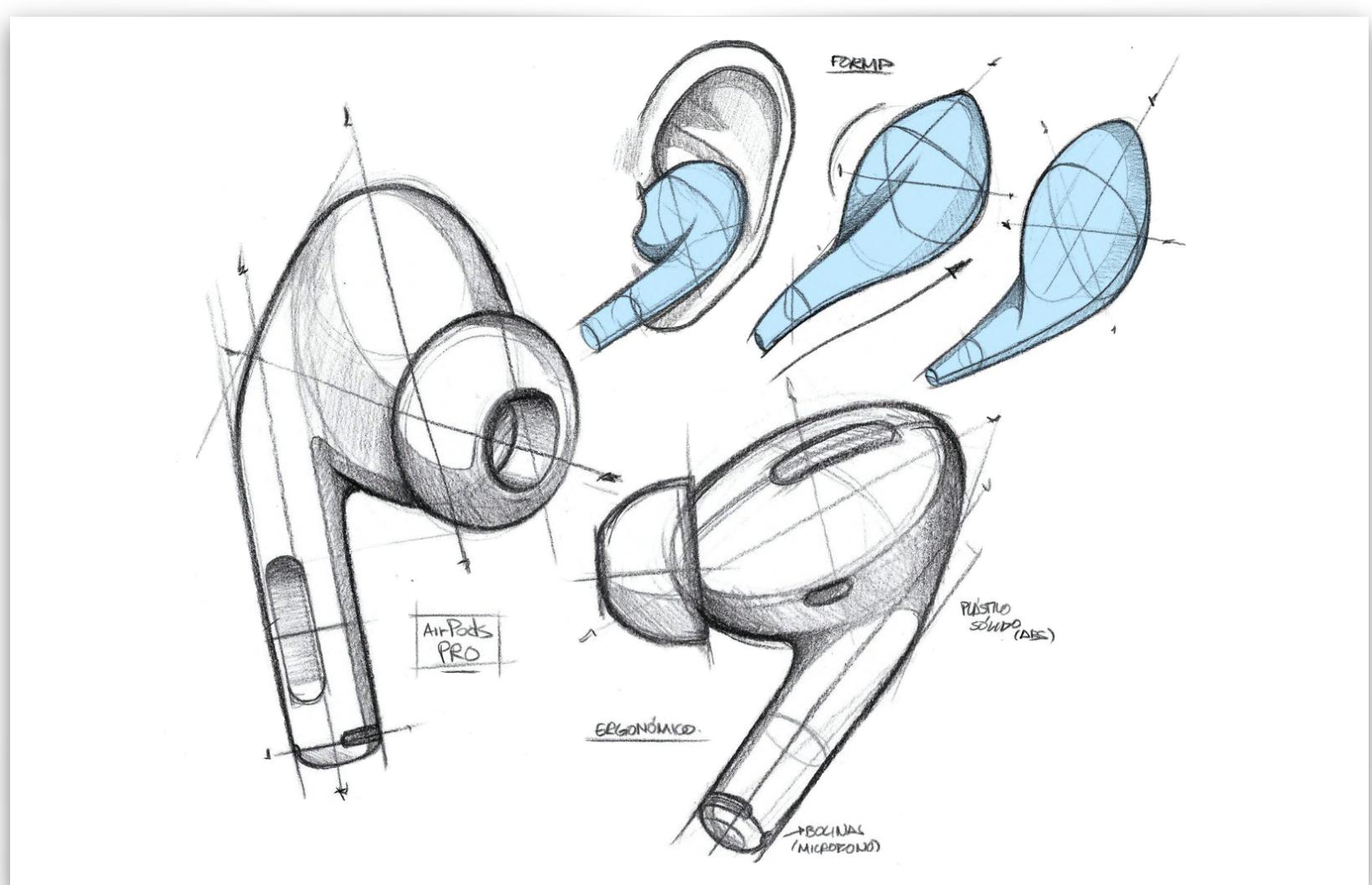
- | | |
|--|-----------|
| 50. Las sombras | 02:28 min |
| 51. La luz artificial | 12:36 min |
| 52. Luz artificial sobre volúmenes complejos | 04:26 min |
| 53. Luz natural | 04:50 min |
| 54. Luz natural sobre volúmenes complejos | 05:58 min |
| 55. Sombreado Productos | 04:19 min |



Bloque 7

Superficies Orgánicas

- | | |
|---|-----------|
| 56. Las superficies | 02:16 min |
| 57. Cómo bocetar formas orgánicas | 06:28 min |
| 58. Cómo bocetar formas orgánicas 2 | 05:48 min |
| 59. Speedforms y sus funciones | 05:38 min |
| 60. Bocetaje de formas orgánicas | 04:47 min |
| 61. Bocetaje de Plancha para Ropa | 11:29 min |



AIDIA Online Course

Product Rendering Course

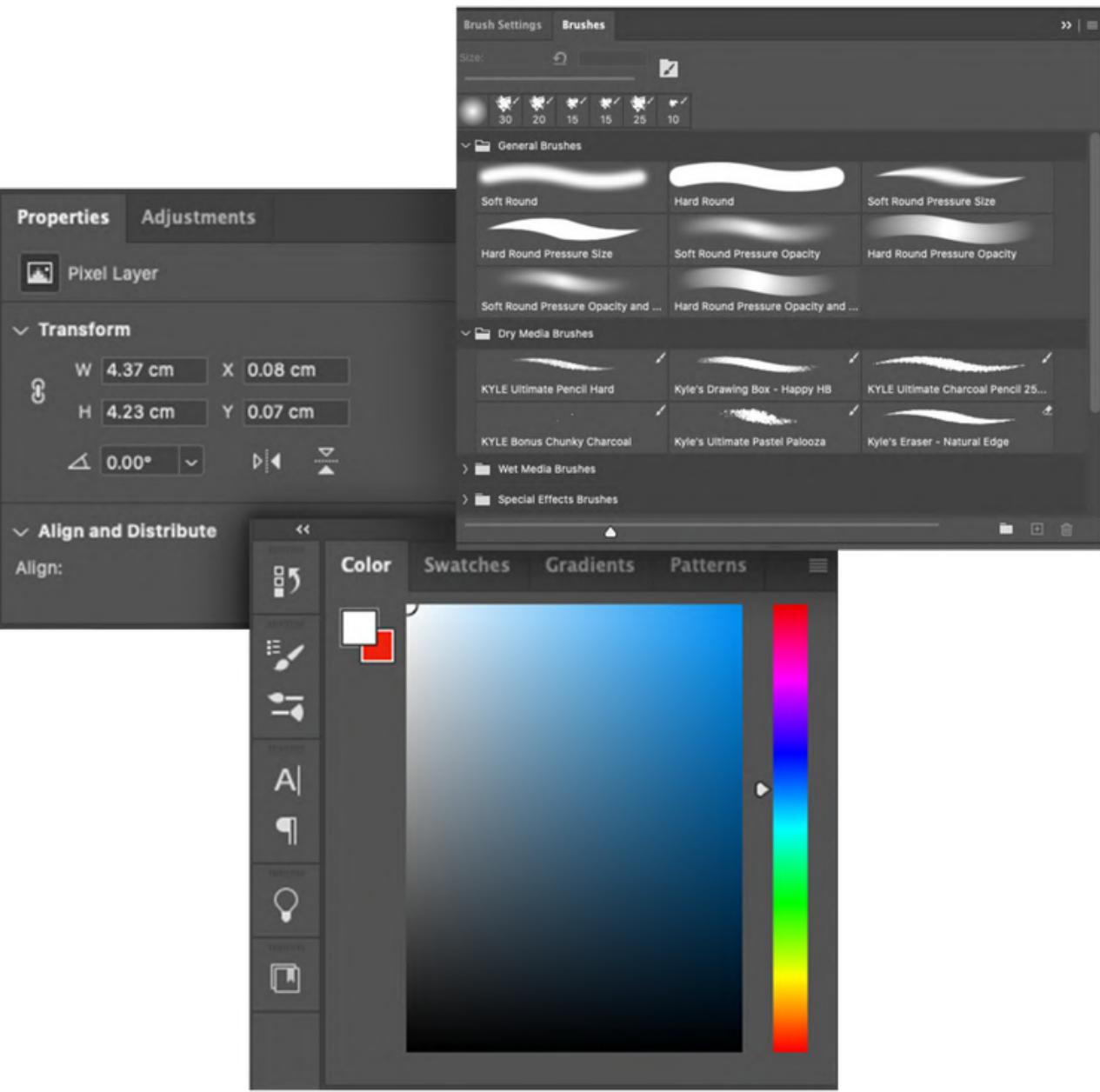
Make it Look Real



Bloque Introductorio + Adobe Photoshop

Tus ideas, como nunca las habías visto

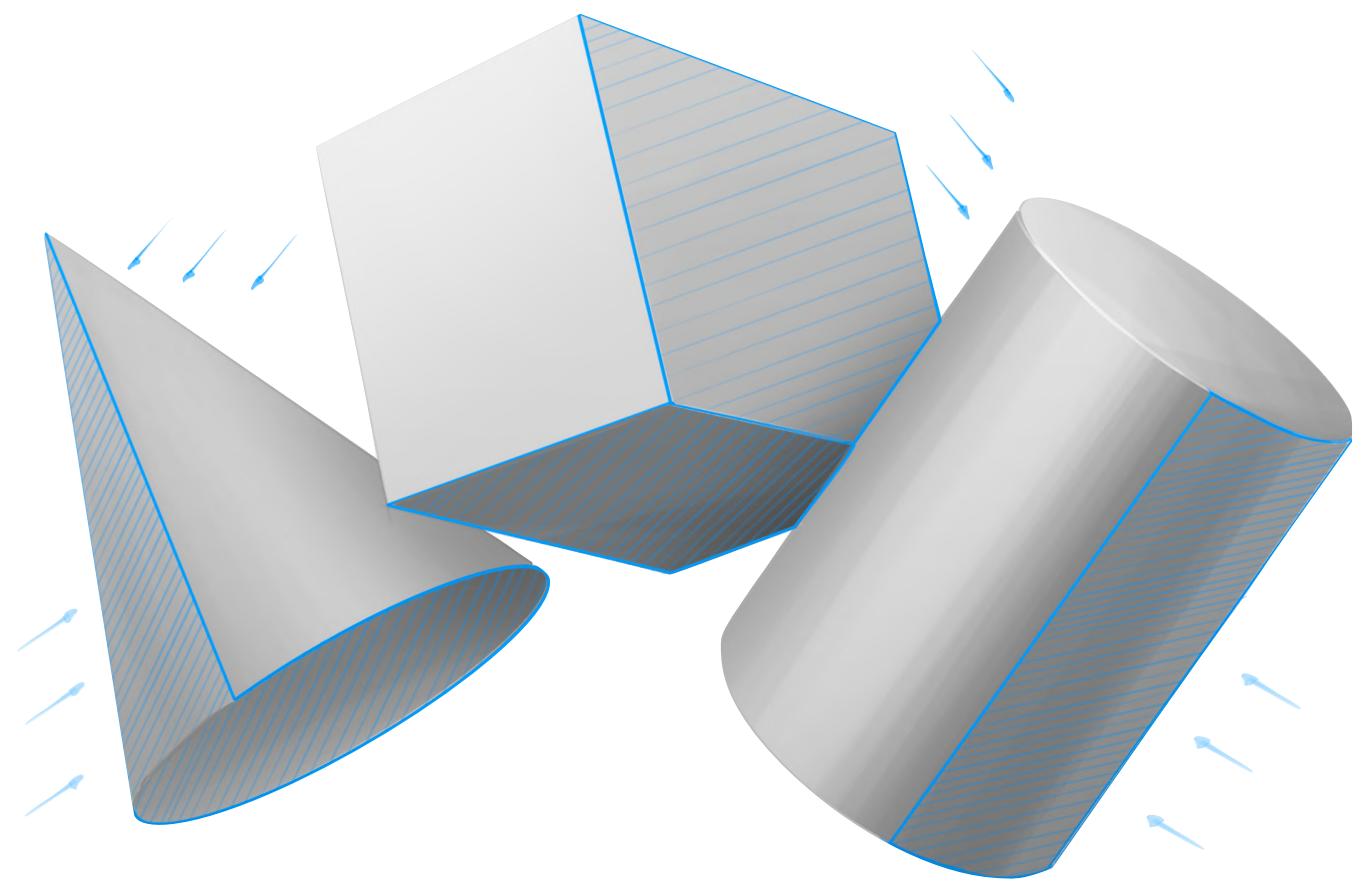
- | | |
|--------------------------------------|-----------|
| 1. Introducción al Product Rendering | 04:55 min |
| 2. Herramientas para el curso | 04:33 min |
| 3. Introducción a Photoshop | 03:19 min |
| 4. Navegación | 04:07 min |
| 5. Pinceles | 09:05 min |
| 6. Pluma | 11:07 min |
| 7. Transformación | 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

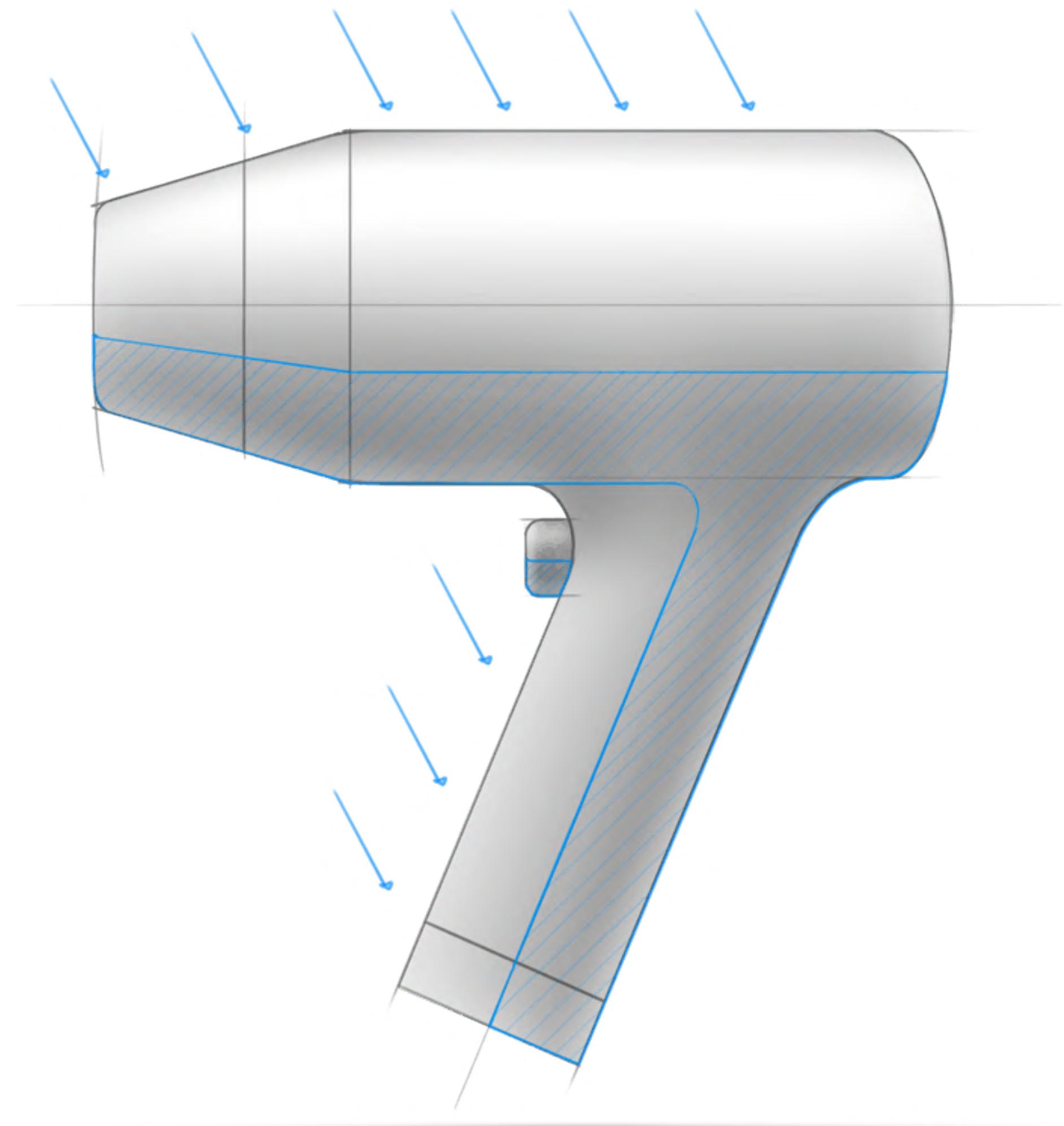
- | | |
|---|-----------|
| 11. Método de Product Rendering | 06:07 min |
| 12. Iluminación (luz y sombra) | 06:18 min |
| 13. Luz y Sombra en Producto 1 / AirPods | 12:17 min |
| 14. Luz y Sombra en Producto 2 / PC Mouse | 09:19 min |



Bloque 2

Iluminación Básica

- | | |
|---|-----------|
| 15. Volúmenes básicos | 03:09 min |
| 16. Render de el Cubo o Prisma | 08:23 min |
| 17. Render de un Cilindro | 08:12 min |
| 18. Render de una Esfera | 08:25 min |
| 19. Render de una Pirámide | 03:56 min |
| 20. Render de un Cono | 06:49 min |
| 21. Volúmenes Combinados 1 | 08:44 min |
| 22. Volúmenes Combinados 2 | 10:09 min |
| 23. Producto 3 / Secadora | 21:39 min |
| 24. Producto 4 / Cámara de Vigilancia | 18:09 min |
| 25. Redondeos | 03:44 min |
| 26. Render de Redondeos | 07:10 min |
| 27. Redondeo Multiple | 06:45 min |
| 28. Estructuras con Redondeos 1 | 06:12 min |
| 29. Estructuras con Redondeos 1 | 11:11 min |
| 30. Producto 5 / Tetera | 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 | 05:32 min |
| 44. Valores / Niveles de Gris | 10:45 min |
| 45. Aplicación de los Valores de Gris | 19:00 min |
| 46. Multiplicar y Modalidades de Capa | 10:04 min |
| 47. <i>Materiales en Producto / Taladro</i> | 06:08 min |
| 48. Color | 13:10 min |
| 49. Color en Photoshop | 06:04 min |
| 50. <i>Color Producto / Taladro</i> | 09:54 min |
| 51. Ejercicio de Color | 09:14 min |
| 52. Acabados y Tipos de Superficie | 06:13 min |
| 53. Acabado Mate | 07:10 min |
| 54. Acabado Brilloso | 06:11 min |
| 55. Acabado Reflectivo | 06:34 min |
| 56. Acabado Mate en Esfera | 04:02 min |
| 57. Acabado Brilloso en Esfera | 04:52 min |
| 58. Acabado Reflectivo en Esfera | 14:43 min |



| | |
|---|-----------|
| 59. Acabado en Producto 9 / Grifo | 16:23 min |
| 60. Acabado en Producto 10 / Metales | 08:22 min |
| 61. Reflejos | 10:33 min |
| 62. Acabado en Producto 11 / Casco de Bici | 18:21 min |
| 63. Texturas | 02:12 min |
| 64. Texturas en Photoshop | 15:55 min |
| 65. Texturas en Producto 12 / Mouse Razer | 09:42 min |
| 66. Texturas en Producto 13 / Silla de Madera | 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.