

A I D I A Online Workshop

The Pro Designer Bundle

A I D I A Online Course

The Sketching Course

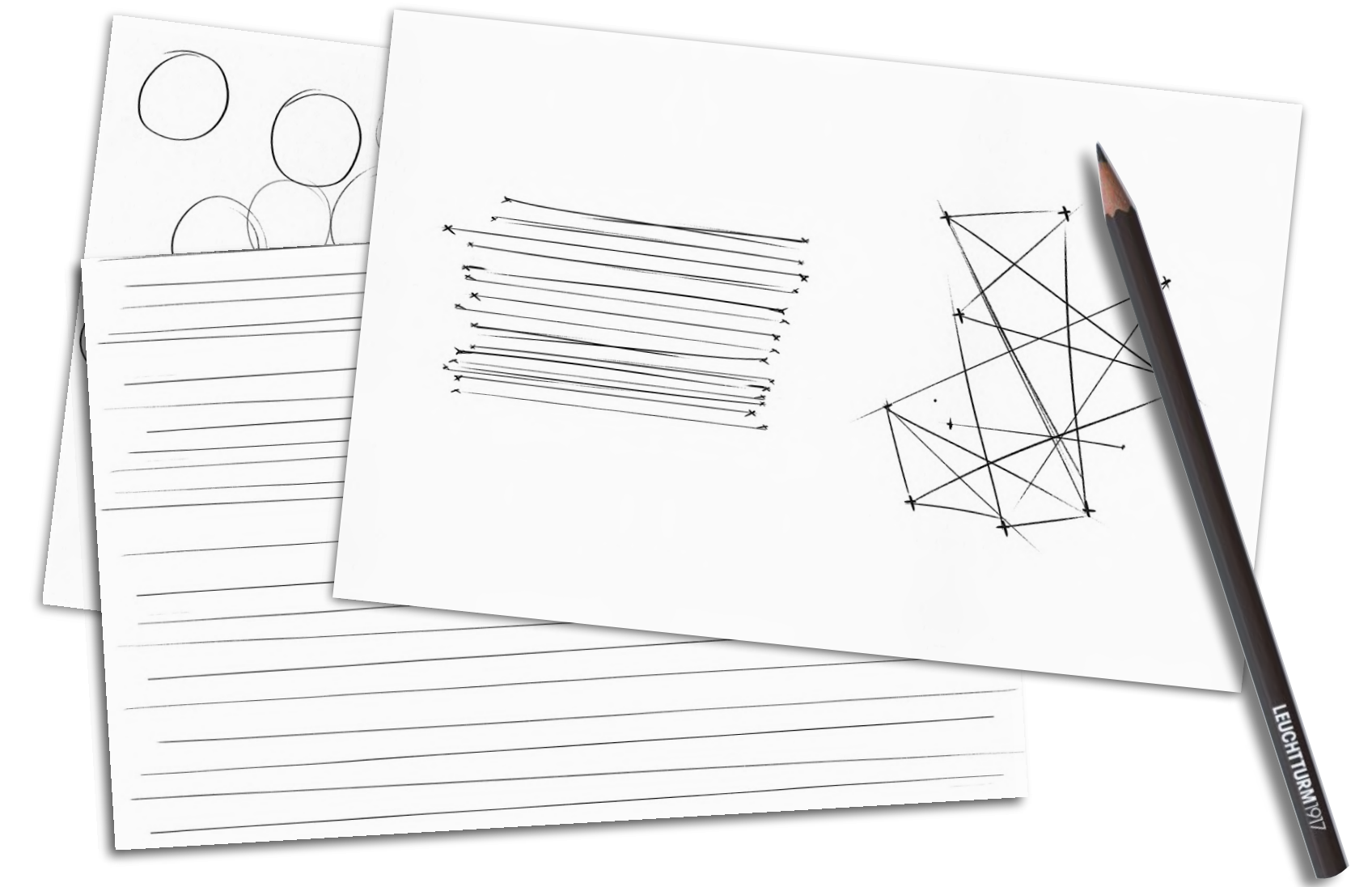
Basics to Advanced



Bloque Introductorio

La Principal Herramienta de un Diseñador

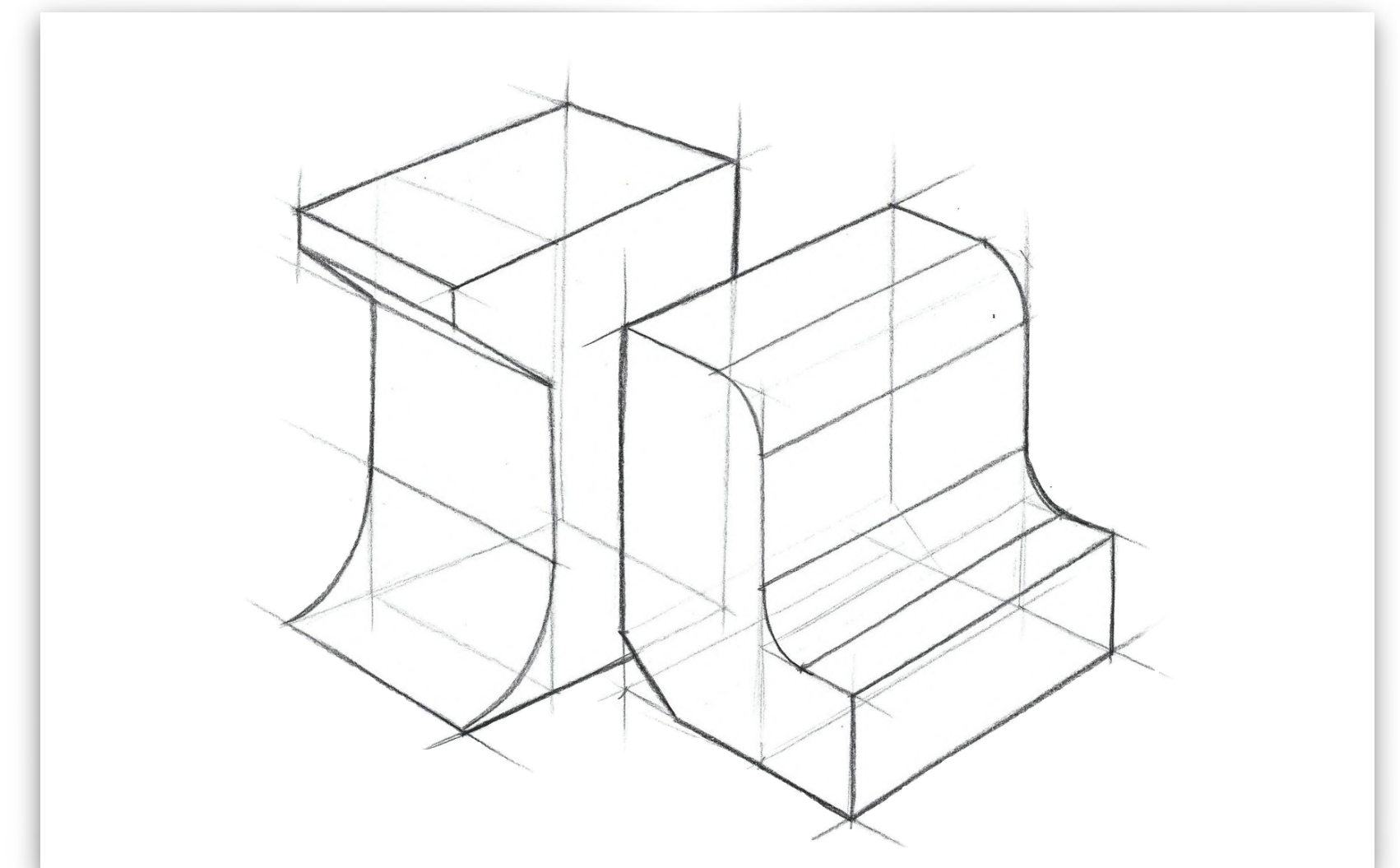
- | | |
|--|-----------|
| 1. Introducción al sketch | 06:18 min |
| 2. Entendiendo y comunicando tus ideas | 03:40 min |
| 3. ¿Qué necesitas para este curso? | 01:08 min |
| 4. Trazos y movimientos básicos | 06:33 min |
| 5. Dominio del lápiz | 03:57 min |



Bloque 1

Los Volúmenes

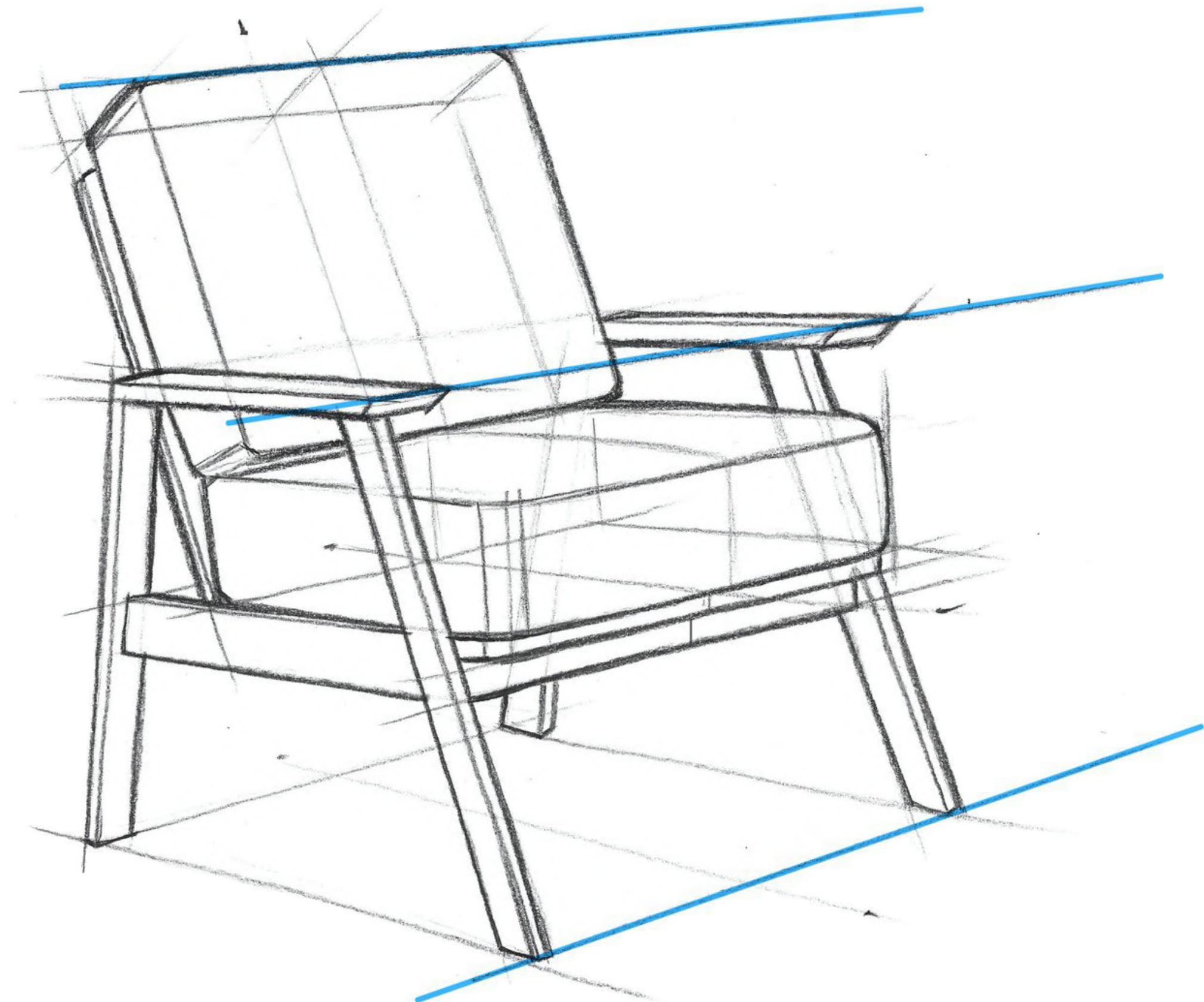
- | | |
|---|-----------|
| 6. ¿Qué son los volúmenes? | 00:51 min |
| 7. Volúmenes Básicos | 07:12 min |
| 8. Volúmenes Intermedios | 08:13 min |
| 9. Constructive Sketch | 07:23 min |
| 10. Bocetando Productos con Figuras Básicas | 15:22 min |



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

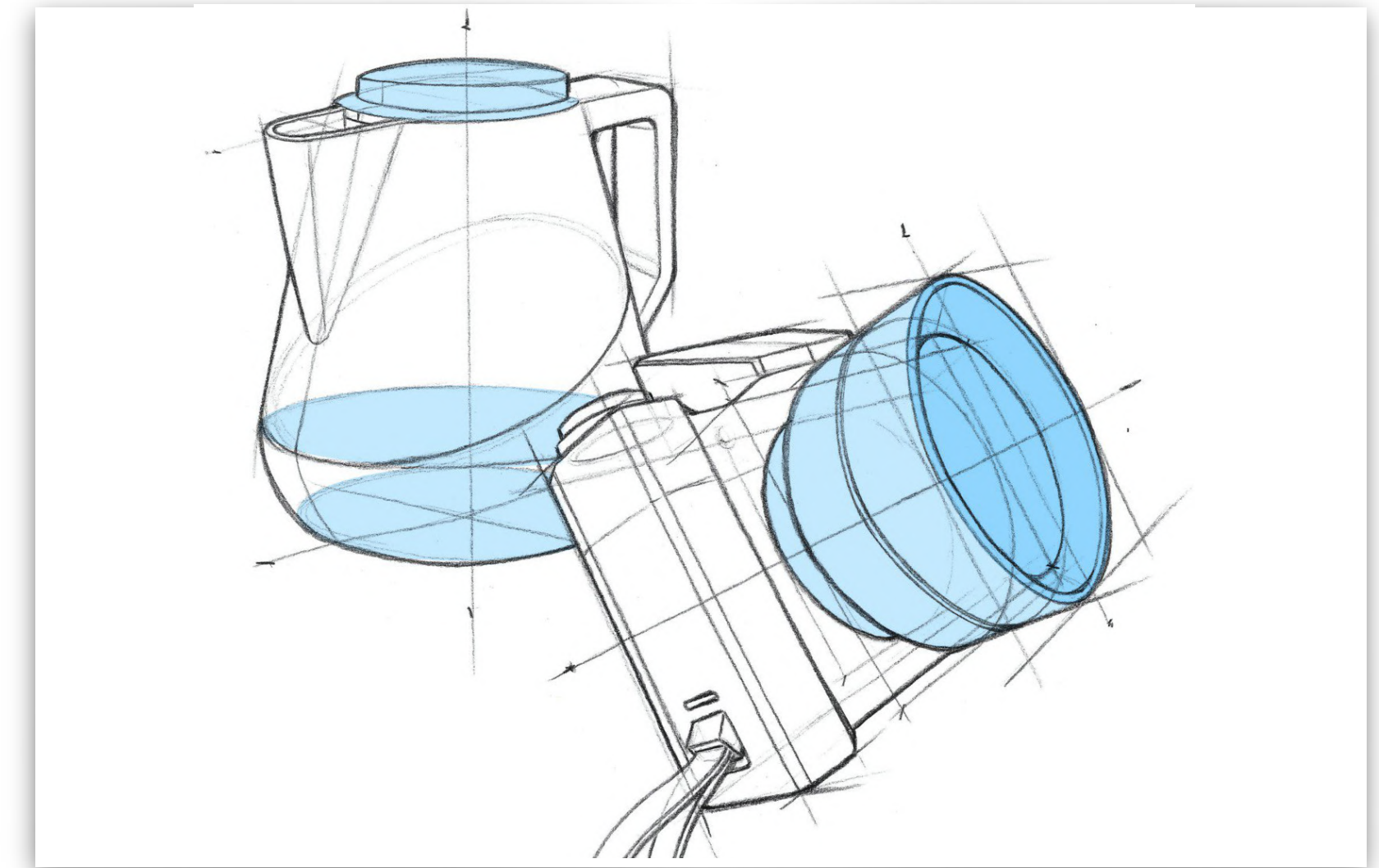
09:29 min

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

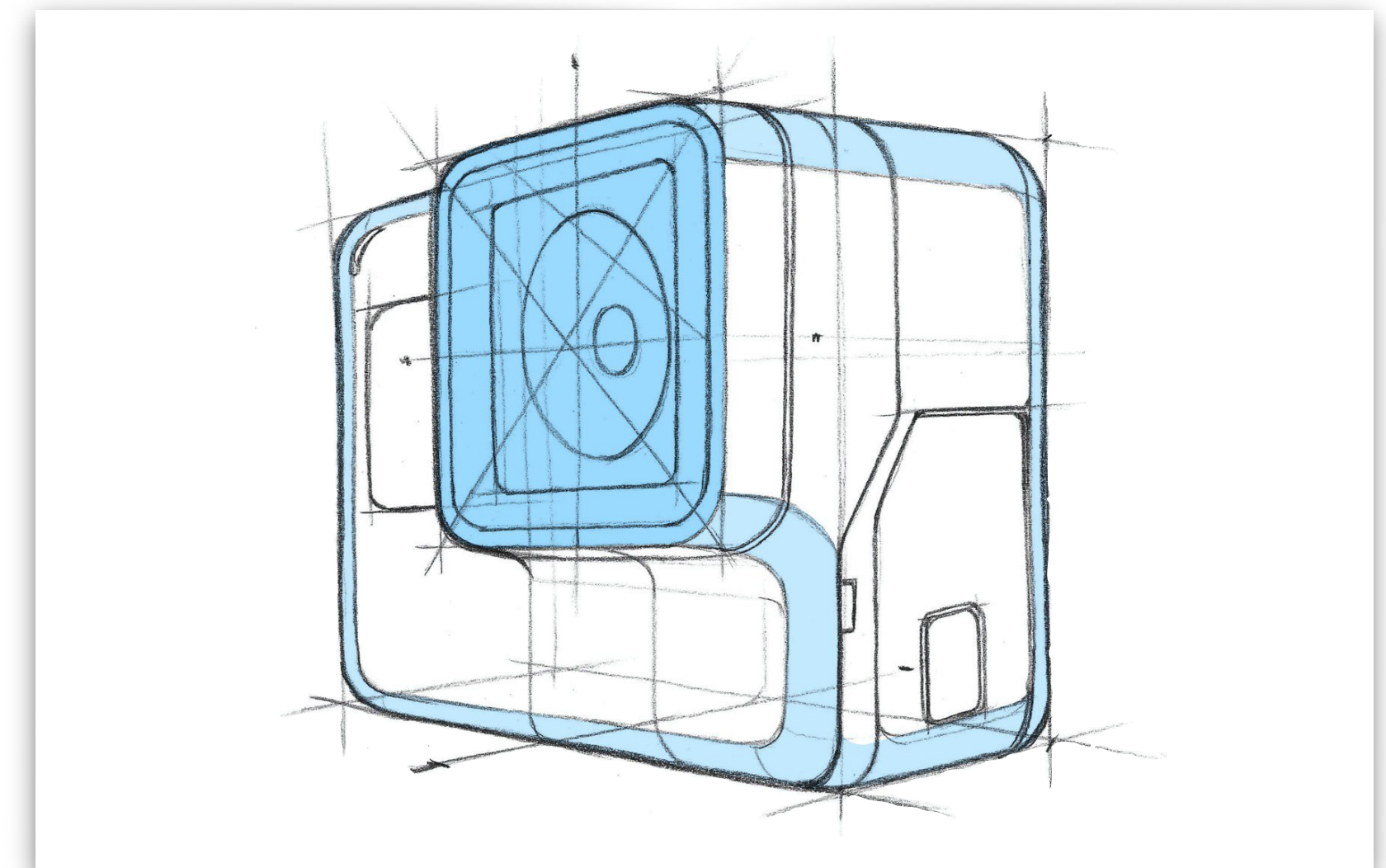
10:10 min

09:40 min

10:47 min

12:44 min

07:07 min



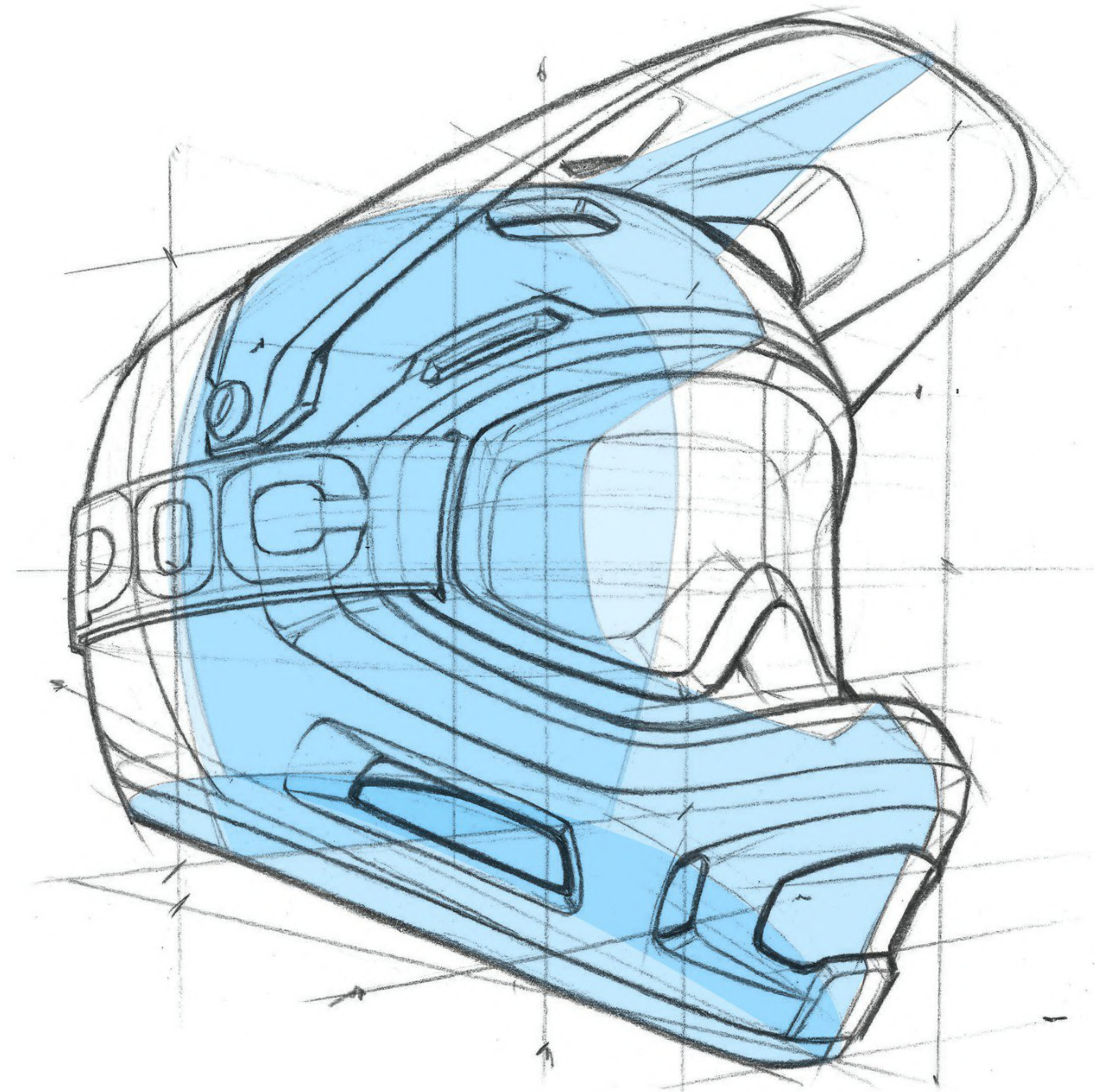
Bloque 5

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

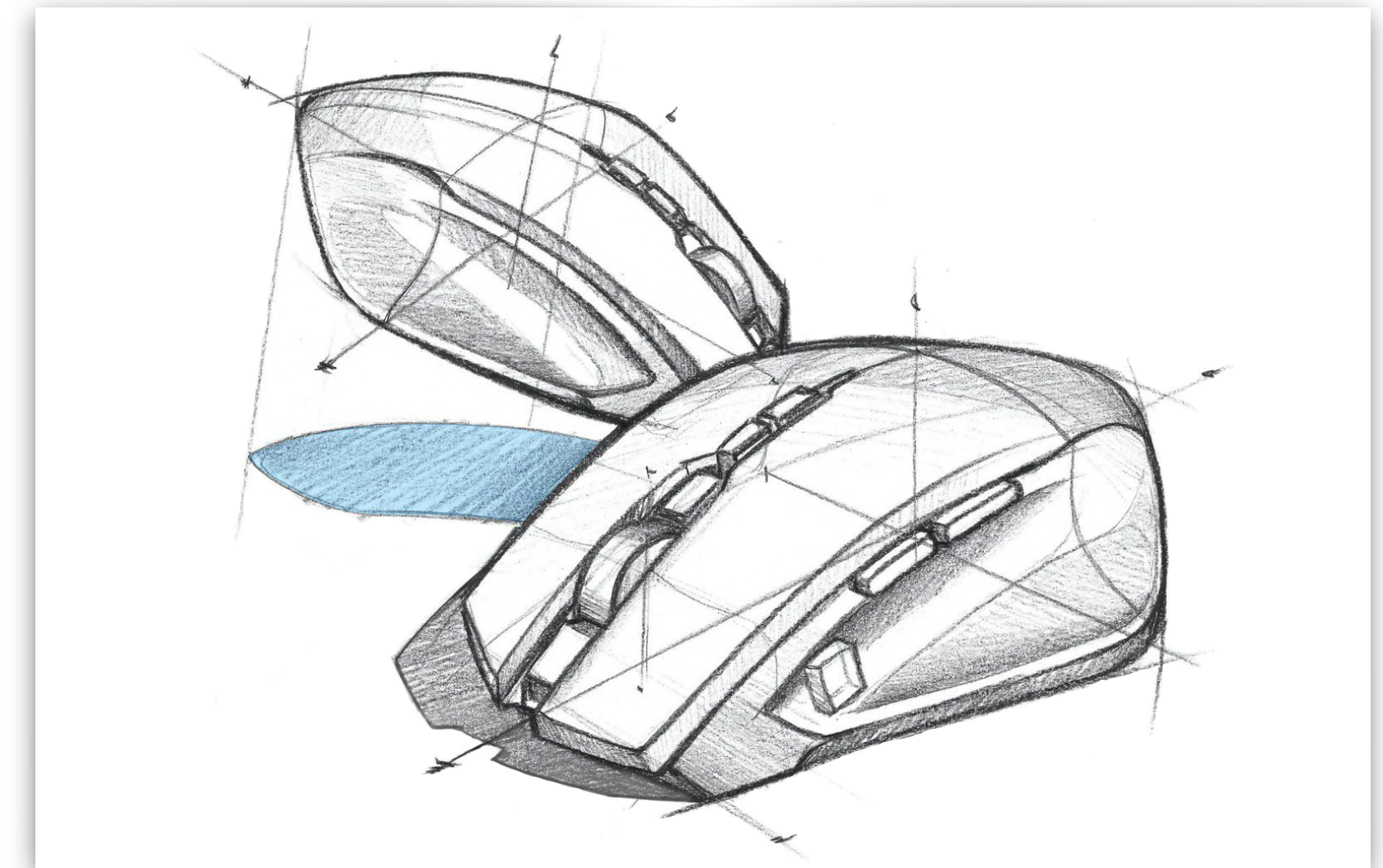
12:36 min

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

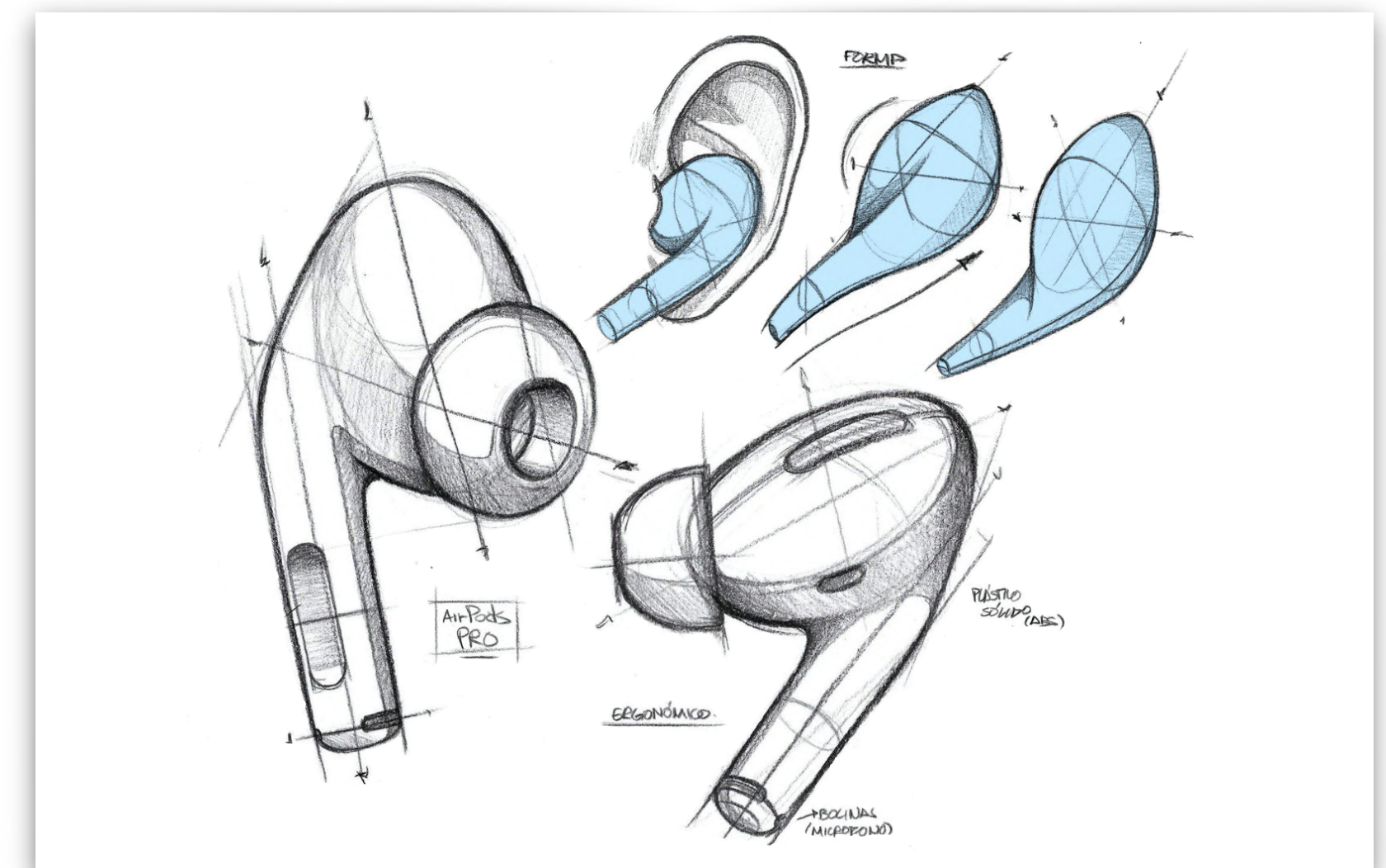
06:28 min

05:48 min

05:38 min

04:47 min

11:29 min



A I D I A Online Course

Product Rendering Course

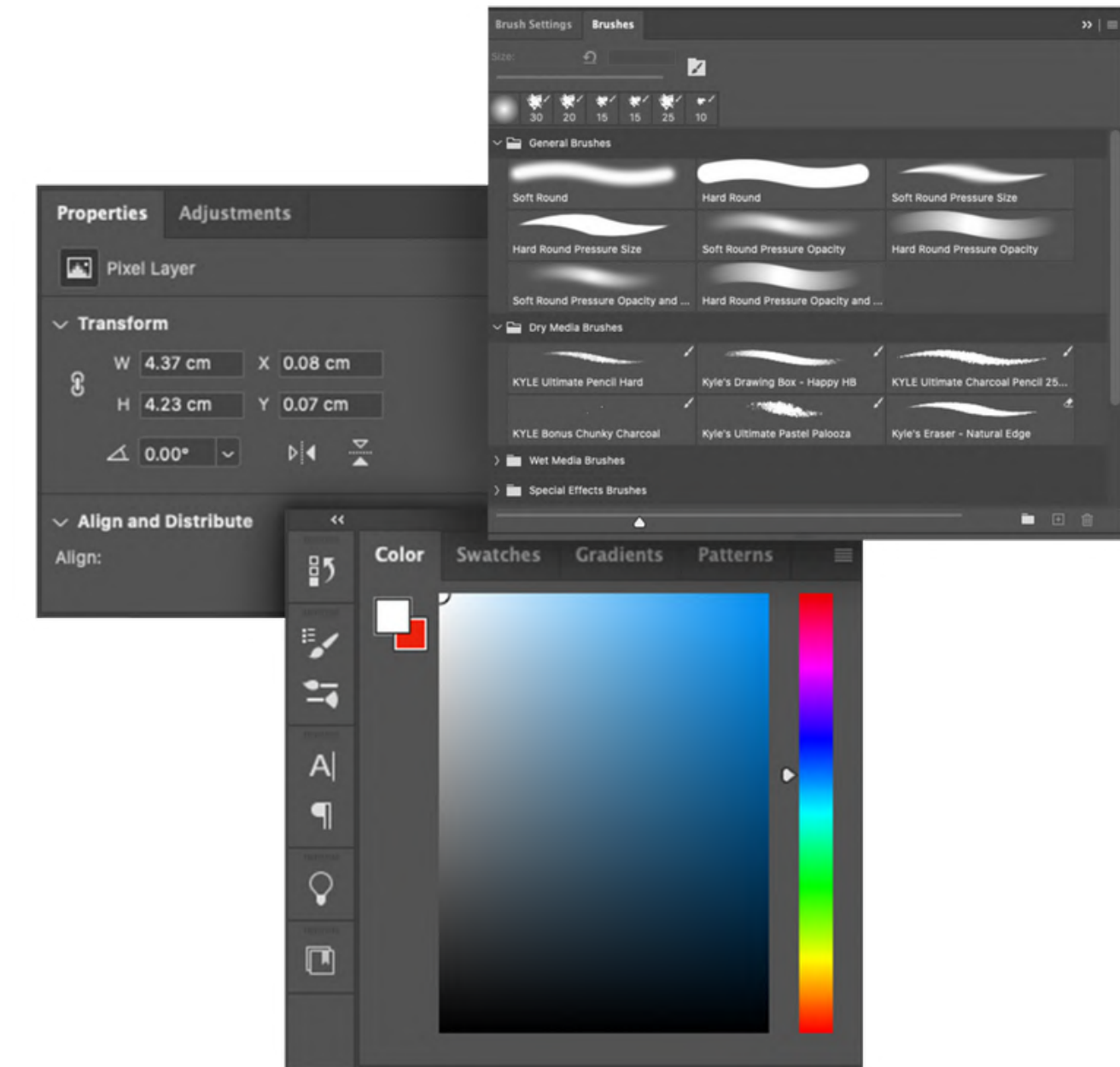
Make it Look Real



Bloque Introductorio + Adobe Photoshop

Tus ideas, como nunca las habías visto

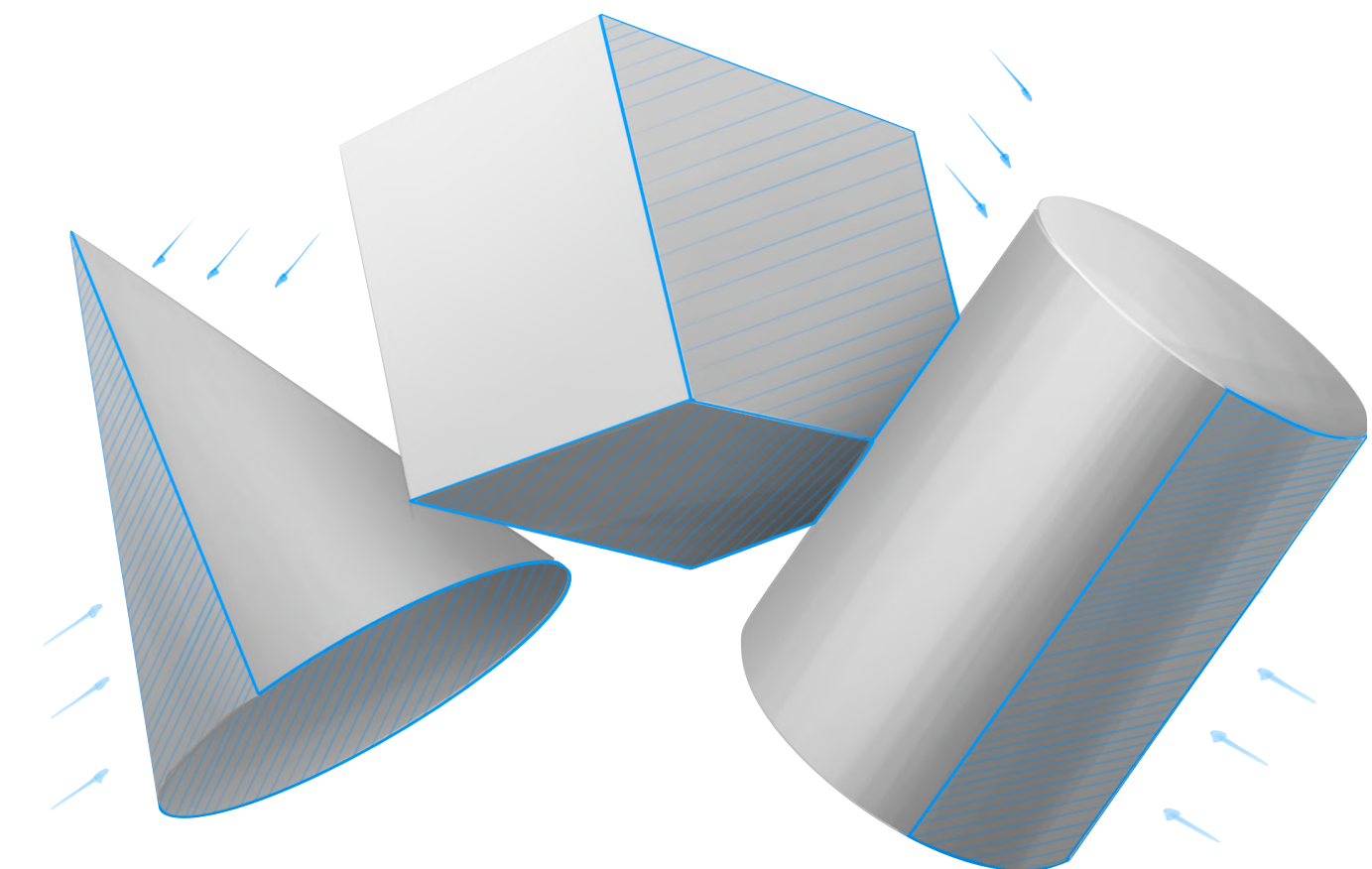
- | | |
|--------------------------------------|-----------|
| 1. Introducción al Product Rendering | 04:55 min |
| 2. Herramientas para el curso | 04:33 min |
| 3. Introducción a Photoshop | 03:19 min |
| 4. Navegación | 04:07 min |
| 5. Pinceles | 09:05 min |
| 6. Pluma | 11:07 min |
| 7. Transformación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

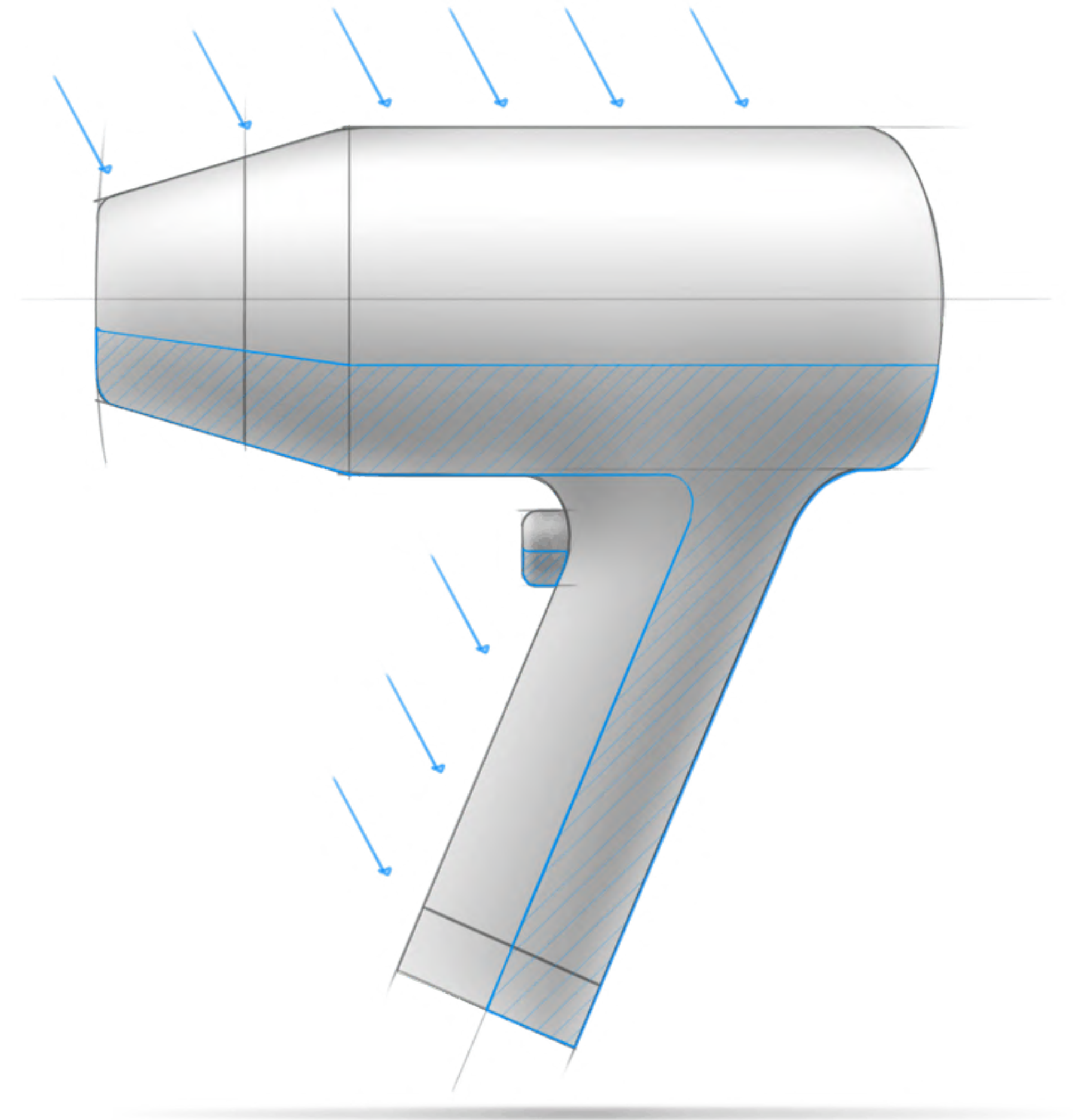


Bloque 2

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 2
- 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 |

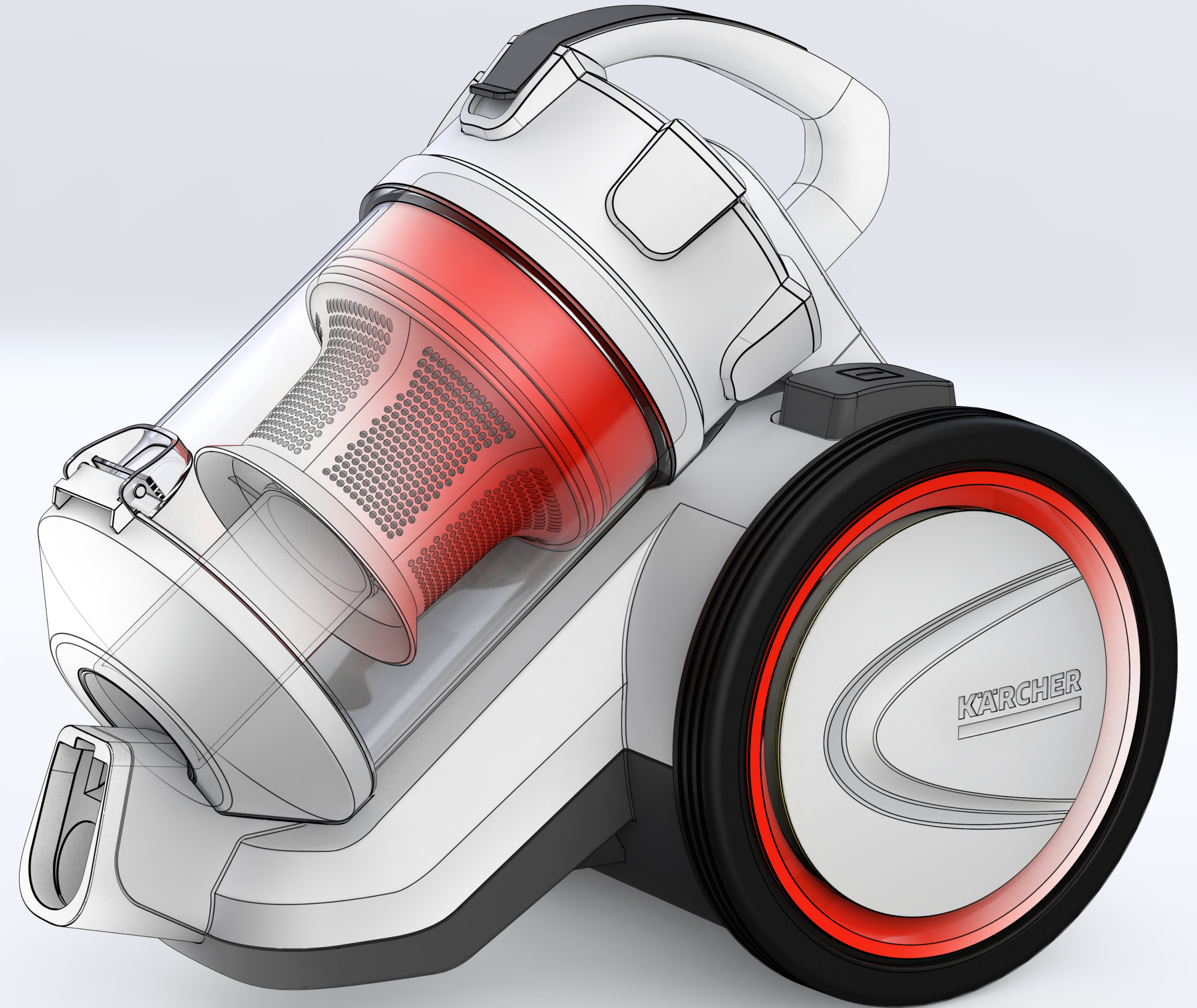


El propósito de un render es previsualizar tu idea o producto, por ello te mostraremos cómo generar un ambiente que dé contexto a tus diseños. El toque final del método te ayudará a representar y visualizar tus ideas como nunca habías imaginado.

A I D I A Online Course

3D Modeling Course

Build Your Ideas



Bloque Introductorio + Principios de Modelado

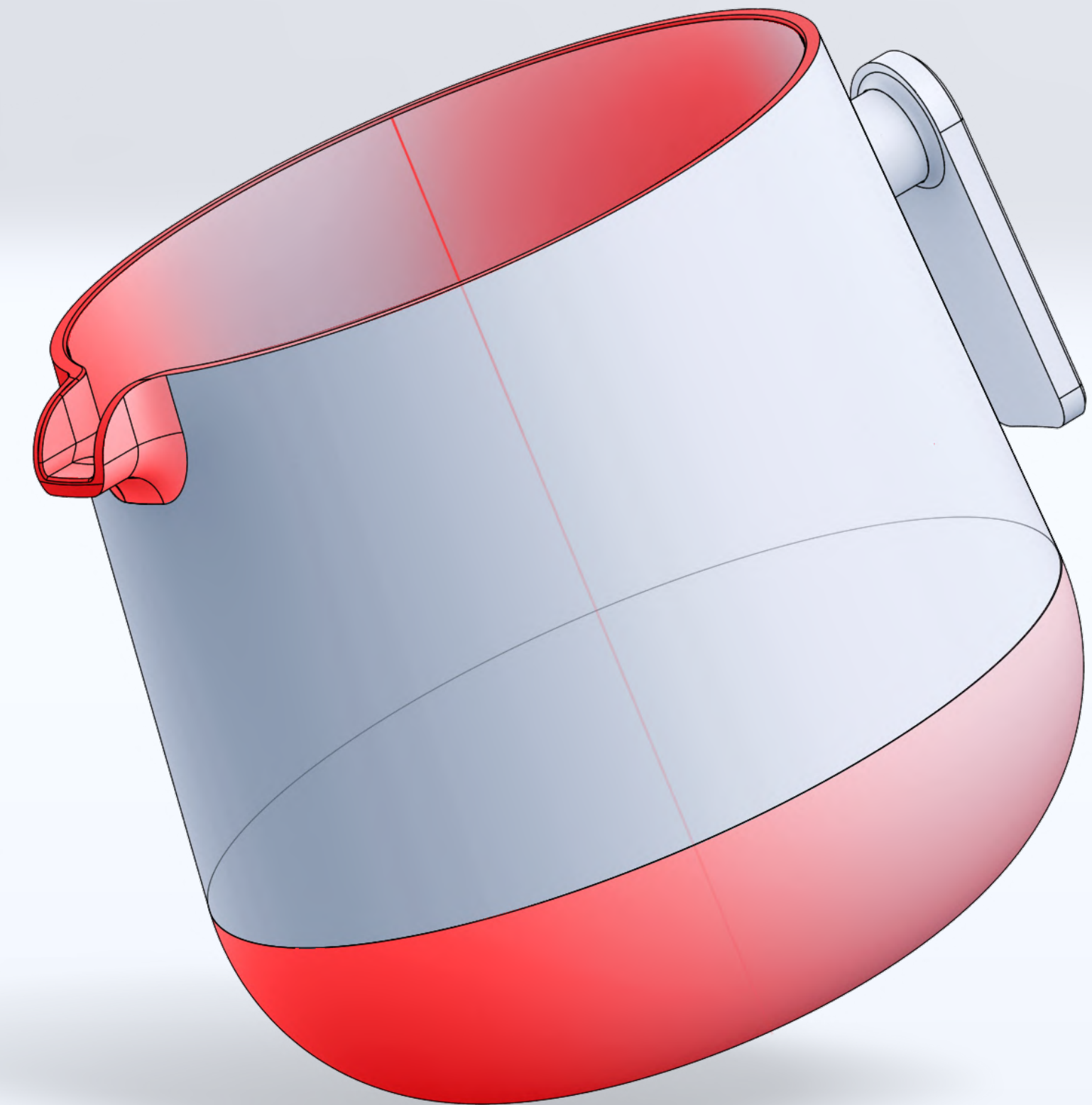
Del Sketching al Modelado 3D

- | | |
|--------------------------------------|-----------|
| 1. Introducción al 3D Modeling | 03:38 min |
| 2. Herramientas para el curso | 01:53 min |
| 3. Introducción a Autodesk Fusion360 | 02:02 min |
| 4. Proceso de Modelado | 02:04 min |
| 5. Entidades de Modelado | 01:38 min |
| 6. Recomendaciones para el curso | 00:40 min |

Bloque 1

Modelado Básico

- | | |
|-----------------------------------|-----------|
| 7. La Interfaz del Programa | 06:43 min |
| 8. Herramientas Básicas de Sketch | 10:06 min |
| 9. Relaciones Geométricas | 06:45 min |
| 10. Ejercicio de Sketch | 11:41 min |
| 11. Creación de Volúmenes | 03:26 min |
| 12. La Extrusión | 11:22 min |
| 13. Chaflán y Redondeo | 09:26 min |

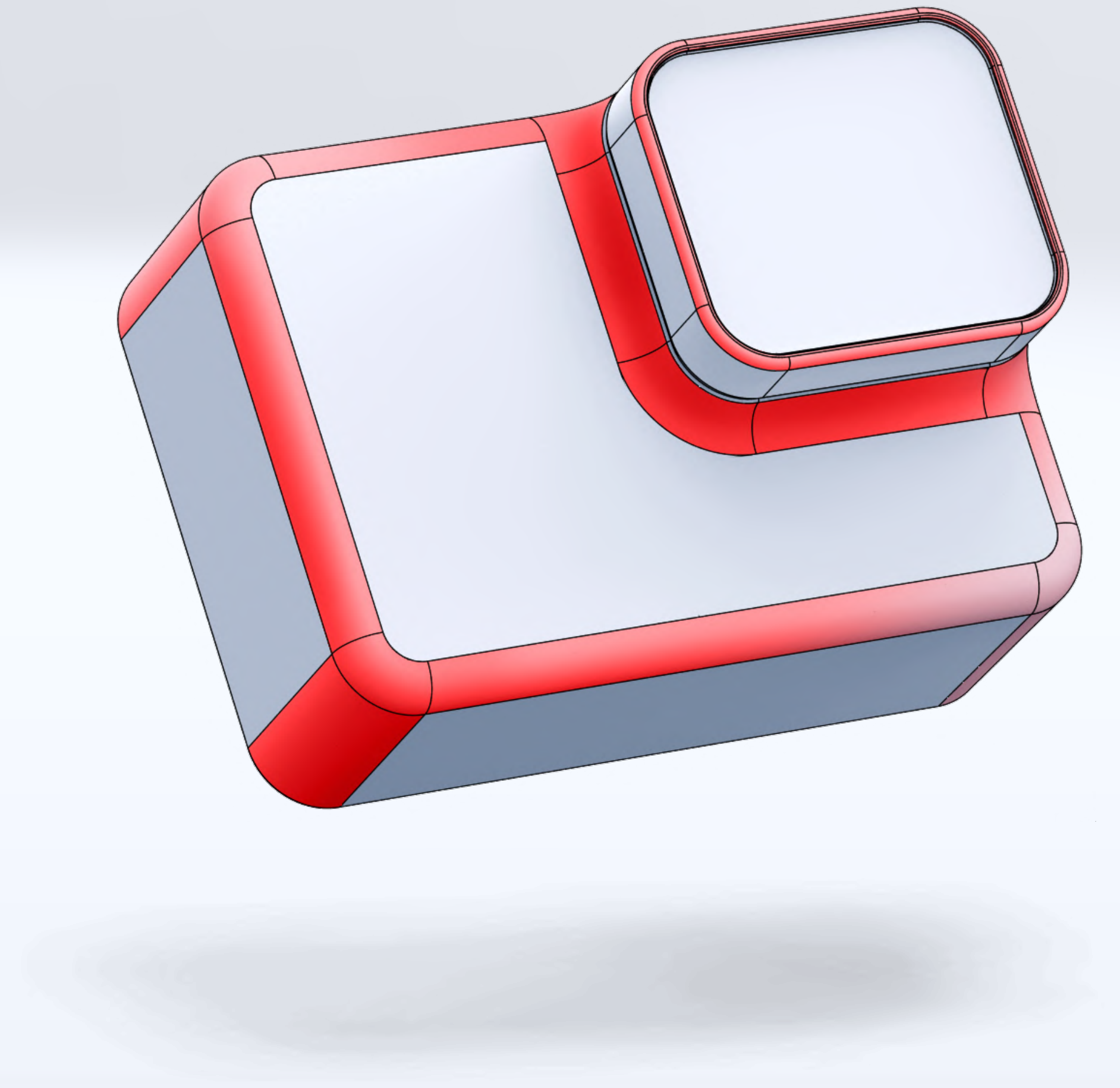


| | |
|--------------------------------------|-----------|
| 14. Vaciado de Sólidos | 05:32 min |
| 15. La Revolución | 11:00 min |
| 16. La Importancia de un Buen Sketch | 07:37 min |
| 17. Producto 1 / Pala de Jugete | 21:38 min |
| 18. Producto 2 / Tetera | 19:37 min |
| 19. Producto 3 / Objetos Básicos | 03:02 min |

Bloque 2

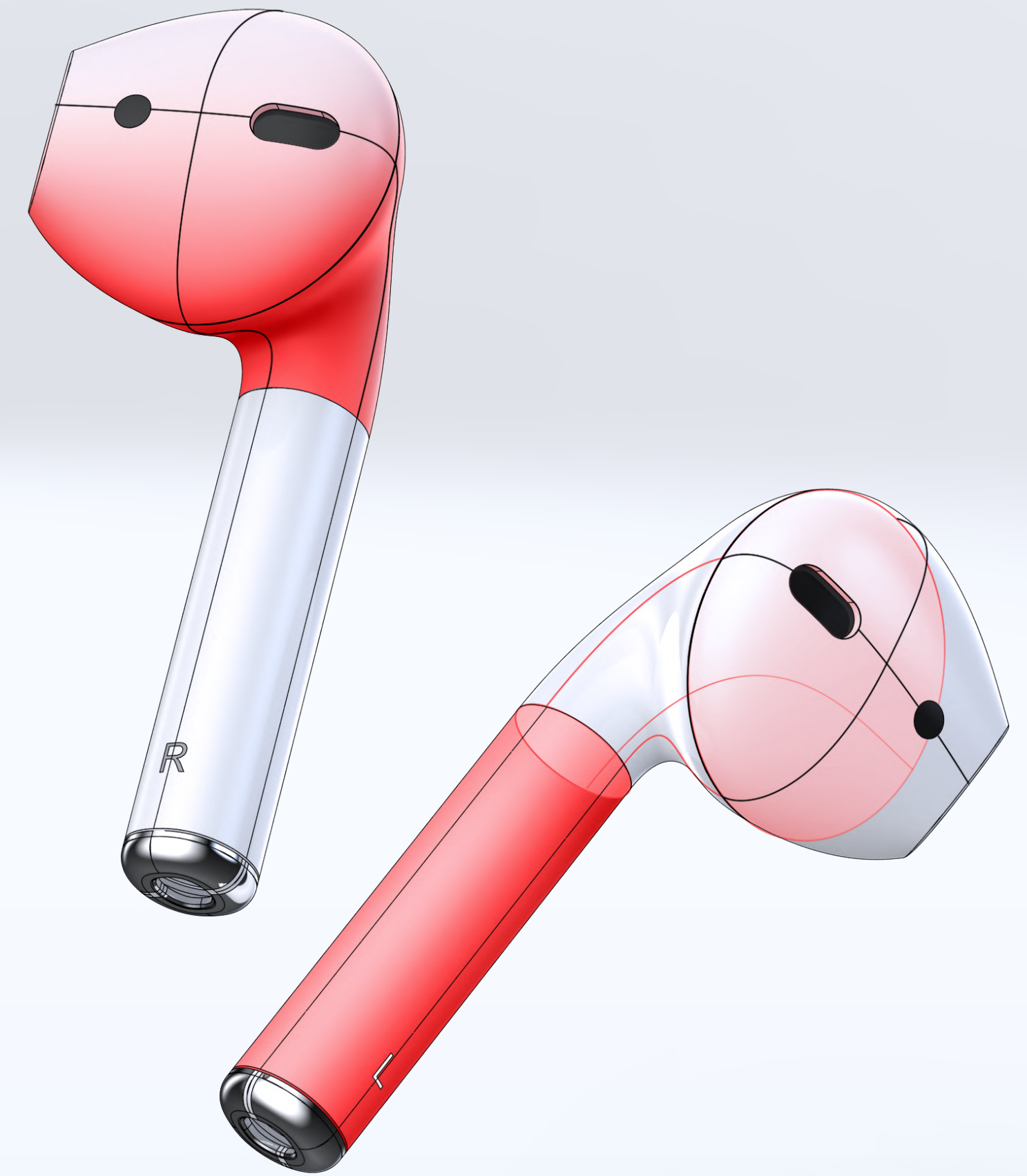
Modelado Avanzado

| | |
|---------------------------------------|-----------|
| 20. El Secreto de las Curvas | 05:22 min |
| 21. Los Splines | 08:35 min |
| 22. Herramienta para Formas Complejas | 04:26 min |
| 23. Planos de Construcción | 11:31 min |
| 24. Generación de Lofts | 09:45 min |
| 25. Loft con Guía Central | 14:54 min |
| 26. Loft con 2 y 4 Guías | 11:15 min |



| | |
|--|-----------|
| 27. Loft para unir Sólidos | 10:01 min |
| 28. Producto 4 / Hacha | 31:15 min |
| 29. Errores Comunes al Modelar | 05:46 min |
| 30. La Curva 3D | 10:29 min |
| 31. Colocación de Imágenes de Referencia | 12:57 min |
| 32. Influencia y Control de Curvas | 11:23 min |
| 33. Producto 5 / Anillo con Curvas 3D | 18:11 min |
| 34. Sweep y Tuberia: Volúmenes por Trayectoria | 15:51 min |
| 35. Producto 6 / AirPods Parte 1 | 22:24 min |
| 36. Producto 6 / AirPods Parte 2 | 26:13 min |
| 37. Análisis de Volúmenes Complejos | 07:53 min |
| 38. Producto 7 / Limpiador Parte 1 | 23:00 min |
| 39. Producto 7 / Limpiador Parte 2 | 25:17 min |

En este bloque aprenderás las técnicas necesarias para modelar los objetos más complejos, desde unos audífonos, hasta un hacha o un anillo. Los métodos que aprenderás te permitirán modelar cualquier producto y diseño; de aquí en adelante verás los objetos desde otra perspectiva.



Bloque 3

De Formas a Productos

- 40. Los Detalles en los Productos
- 41. División de Cuerpo con Split Body
- 42. Manejo de Componentes
- 43. Colores y Materiales
- 44. Divisiones Complejas
- 45. Herramientas de Superficies
- 46. Split Body con Superficies
- 47. Grabados y Etiquetas
- 48. Grabados en Formas Circulares
- 49. Patrones Básicos
- 50. Producto 8 / Sony Sport Camera
- 51. Producto 8 / Sony Sport Camera 2

07:41 min

10:44 min

19:51 min

09:39 min

06:54 min

14:39 min

16:51 min

13:20 min

05:08 min

12:16 min

27:06 min

35:32 min

En este bloque aprenderás los conceptos básicos del desarrollo de un producto, introduciéndote al manejo de componentes. Estos conceptos te guiarán en la generación y construcción de todo tipo productos y piezas partiendo de cualquier geometría o volumen.



Bloque 4

Desarrollo de Producto

- 52. Diseño y Desarrollo de Producto
- 53. Estrategia de Construcción Geométrica
- 54. Binoculares Parte 1: Lente Ocular 1
- 55. Binoculares Parte 2: Lente Ocular 2
- 56. Binoculares Parte 3: Cuerpo y Chasis
- 57. Binoculares Parte 4: Lente Objetivo
- 58. Binoculares Parte 5: Brand y Detalles
- 59. Producto 9 / Binoculares

03:15 min

04:58 min

24:21 min

31:19 min

36:39 min

28:49 min

26:25 min

19:37 min

Dentro de este bloque aplicarás todo lo que has aprendido para desarrollar el diseño de unos binoculares. Modelarás cada una de las piezas y descubrirás que modelar un producto de este tipo es mas fácil de lo que te imaginas.



Bloque 5

Construcción por Superficies

- 60. Métodos de Construcción con Superficies
- 61. Manipulación de Superficies
- 62. Superficies a través de Cortes
- 63. Superficies Complejas
- 64. Análisis de Superficies
- 65. Desvanecimiento de Superficies

05:08 min

12:35 min

11:47 min

21:50 min

09:07 min

18:52 min

Bloque 6

Productos Complejos

- 66. Modelado de Productos con Superficies
- 67. Estabilizador Parte 1: Layout y Sketches
- 68. Estabilizador Parte 2: Mango Parte Inferior
- 69. Estabilizador Parte 3: Mango Parte Superior
- 70. Producto 10 / Estabilizador

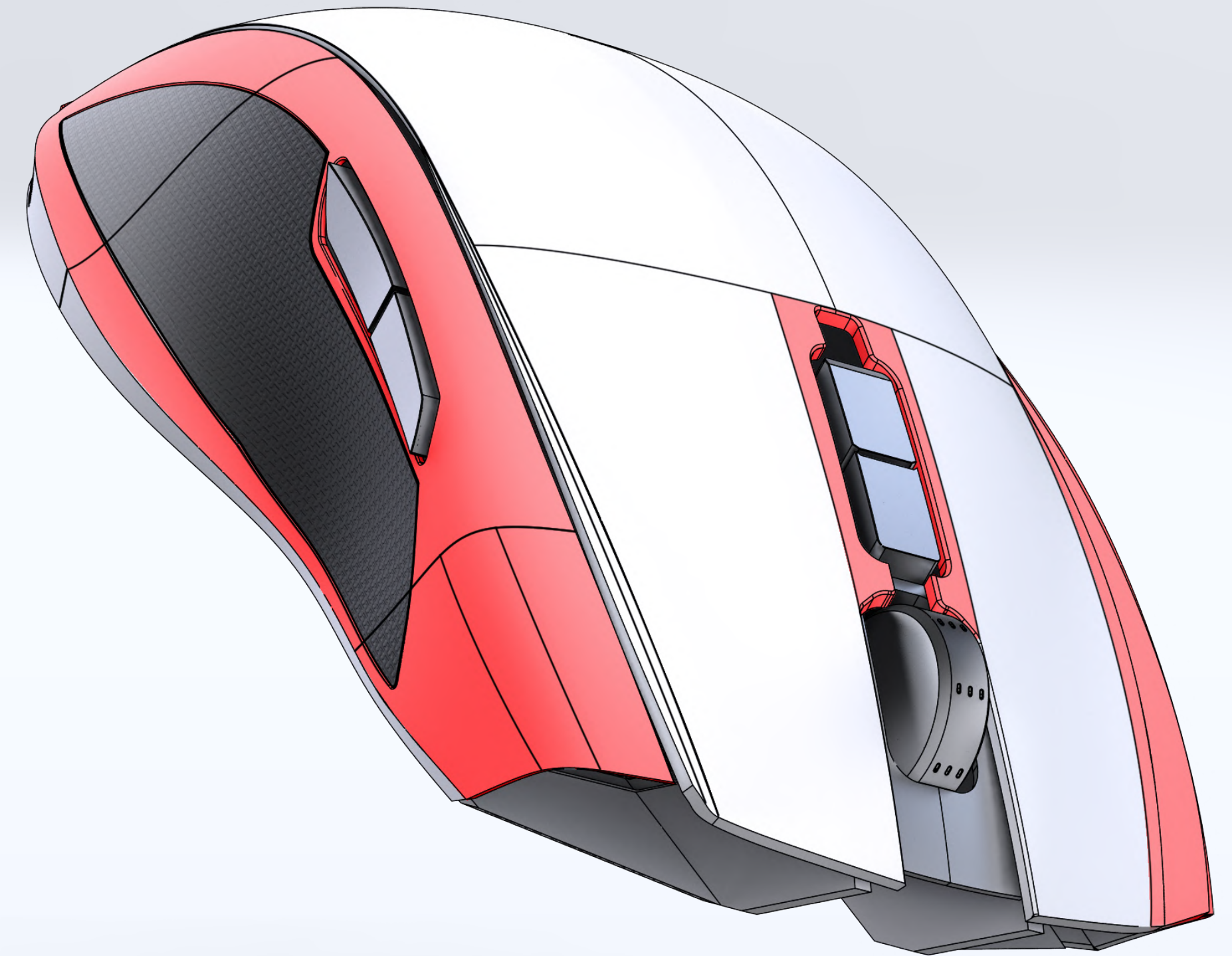
07:09 min

23:23 min

25:15 min

24:08 min

19:45 min



Bloque 7

Técnicas Avanzadas de Patrones

- 71. Técnicas de Patrones en Productos
- 72. Patrón Rectangular Avanzado
- 73. Patrón Circular Avanzado
- 74. Patron Superficial Avanzado

06:41 min

10:03 min

14:19 min

15:11 min

