

AIDIA Online Workshop

The Pro Designer Bundle

AIDIA Online Course

The Sketching Course

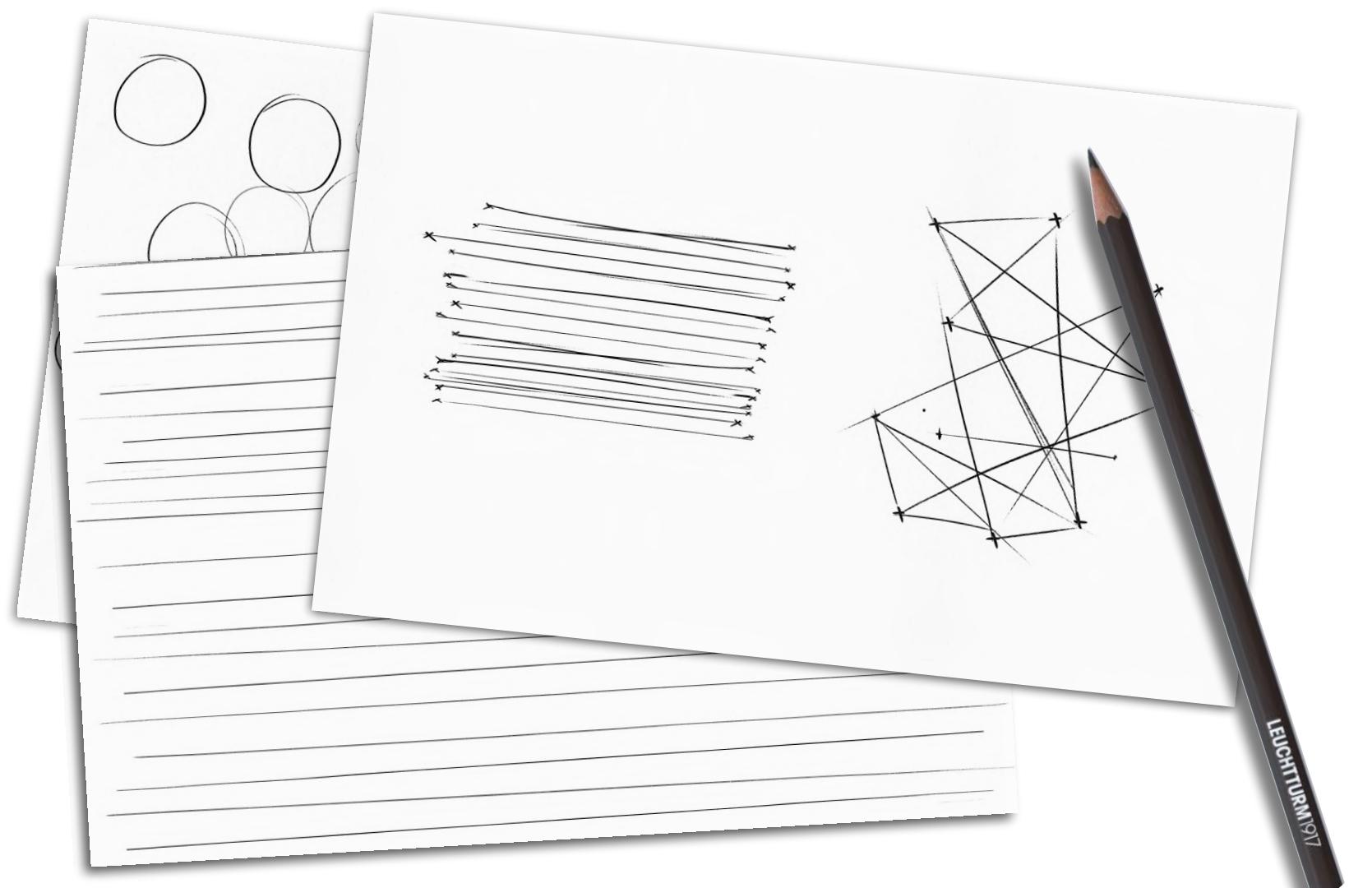
Basics to Advanced



Bloque Introductorio

La Principal Herramienta de un Diseñador

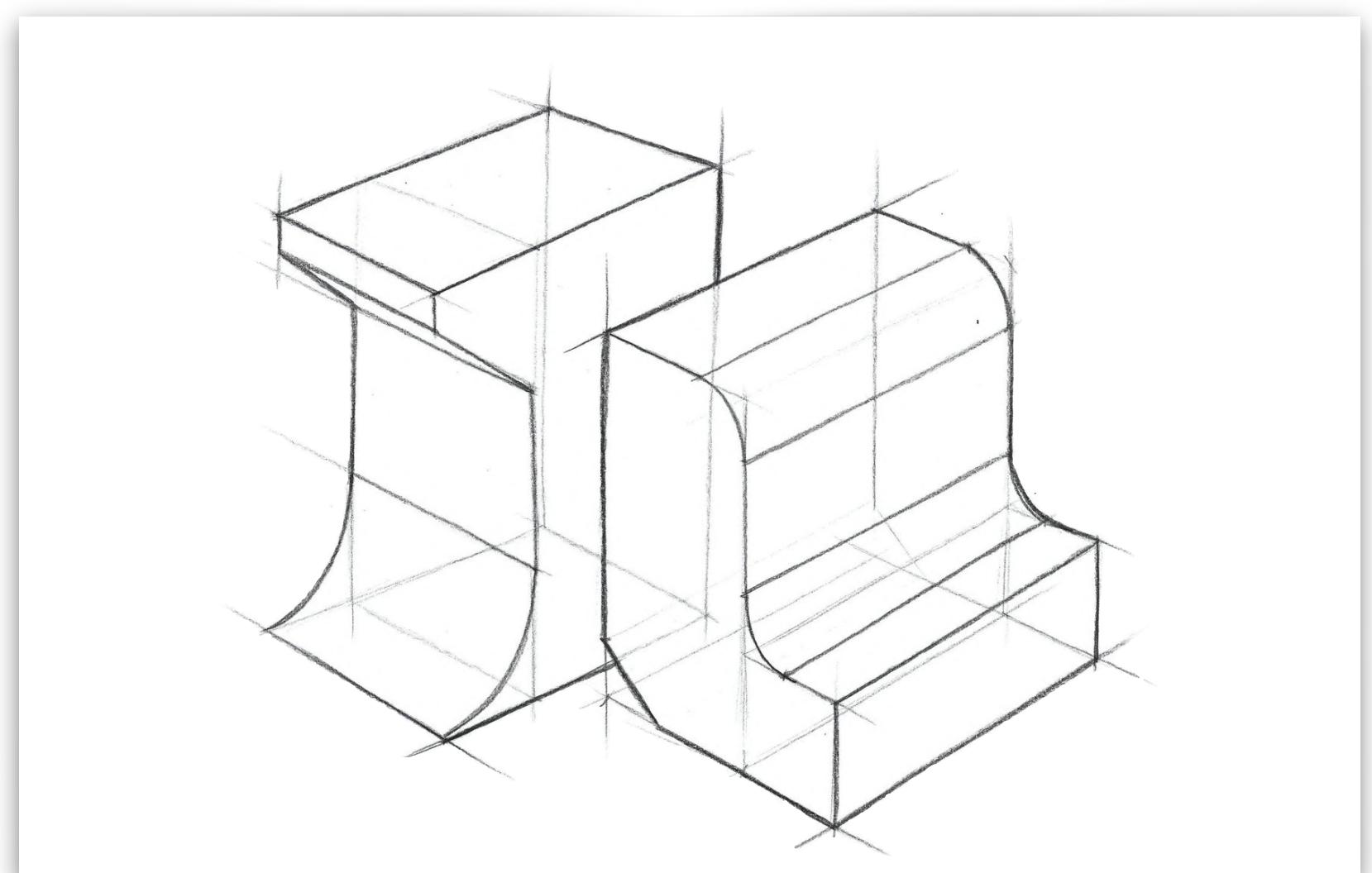
- | | |
|--|-----------|
| 1. Introducción al sketch | 06:18 min |
| 2. Entendiendo y comunicando tus ideas | 03:40 min |
| 3. ¿Qué necesitas para este curso? | 01:08 min |
| 4. Trazos y movimientos básicos | 06:33 min |
| 5. Dominio del lápiz | 03:57 min |



Bloque 1

Los Volúmenes

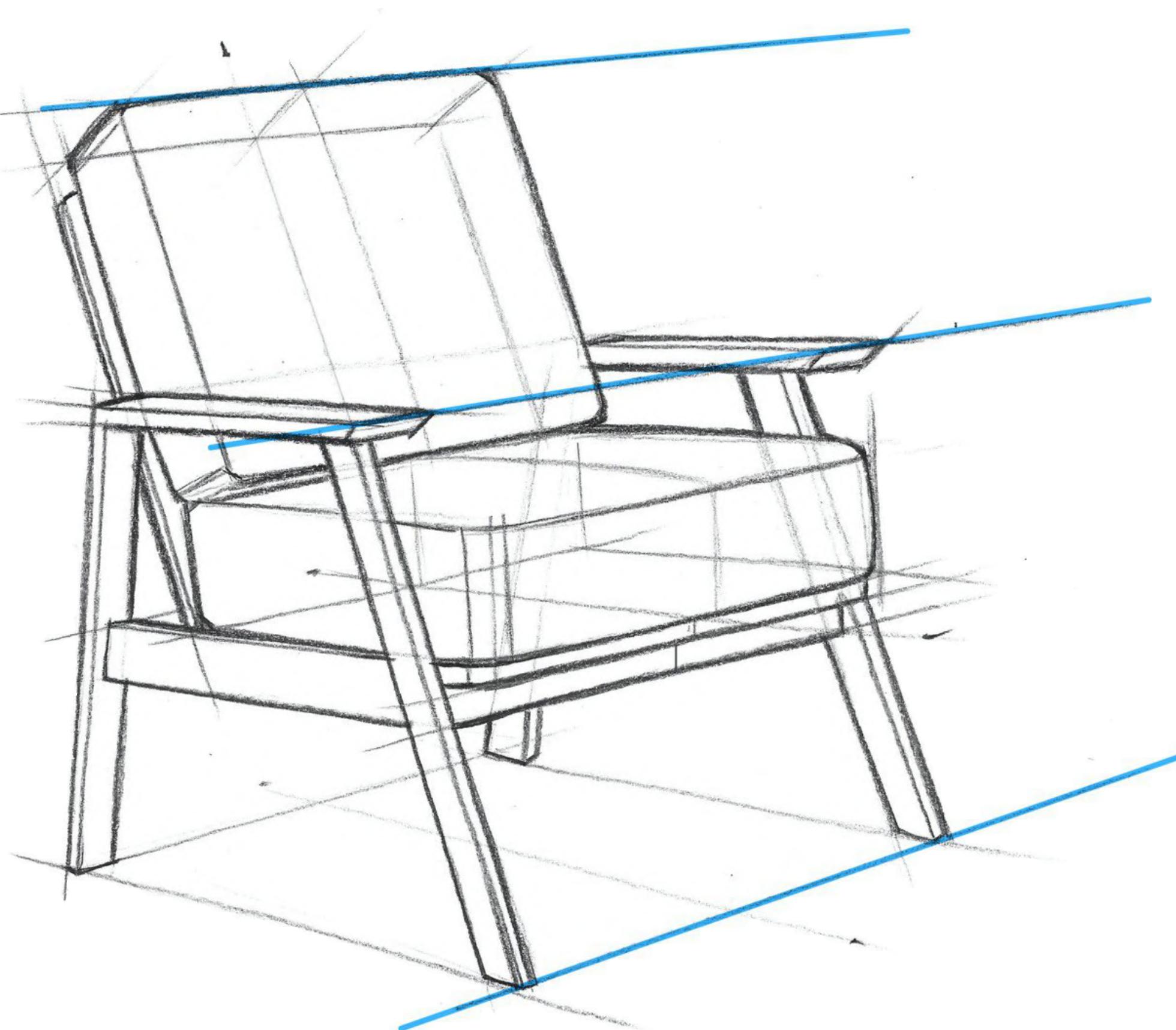
- | | |
|---|-----------|
| 6. ¿Qué son los volúmenes? | 00:51 min |
| 7. Volúmenes Básicos | 07:12 min |
| 8. Volúmenes Intermedios | 08:13 min |
| 9. Constructive Sketch | 07:23 min |
| 10. Bocetando Productos con Figuras Básicas | 15:22 min |



Bloque 2

Perspectiva

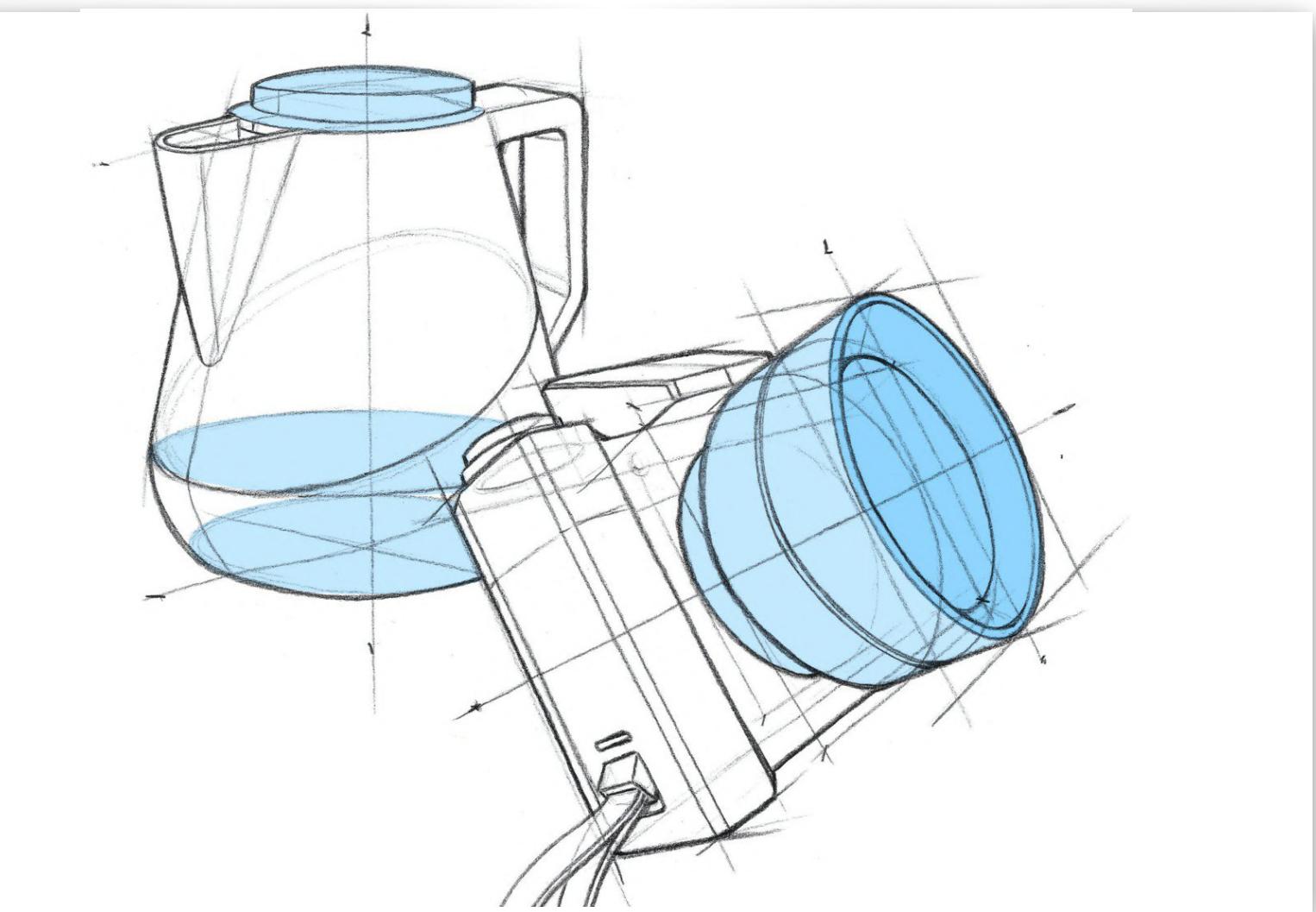
11.	La perspectiva	07:58 min
12.	La verdadera función de la perspectiva	03:43 min
13.	Un punto de fuga	12:40 min
14.	Un punto de fuga avanzado	15:04 min
15.	Dos puntos de fuga	08:15 min
16.	Dos puntos de fuga avanzado	12:03 min
17.	Productos en dos puntos de fuga	15:49 min
18.	Silla y mesa en dos puntos 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

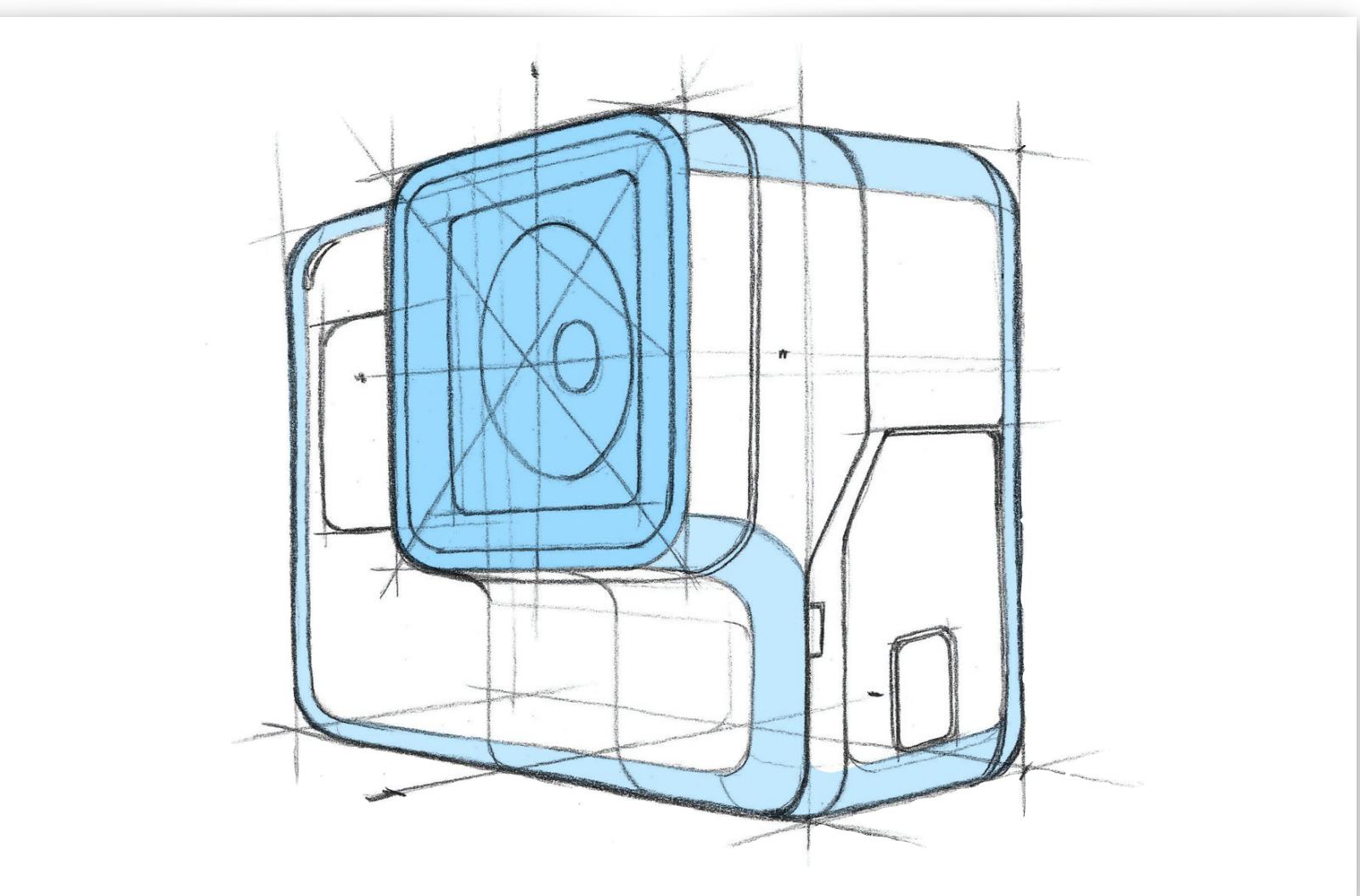
- | | |
|--|-----------|
| 28. Las elipses. Círculos en perspectiva | 03:27 min |
| 29. Trazo correcto de las elipses | 06:42 min |
| 30. Las elipses en volúmenes básicos | 09:29 min |
| 31. Objetos con elipses | 04:53 min |
| 32. Rotación de objetos con elipses | 08:38 min |
| 33. Cámara y Audífonos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



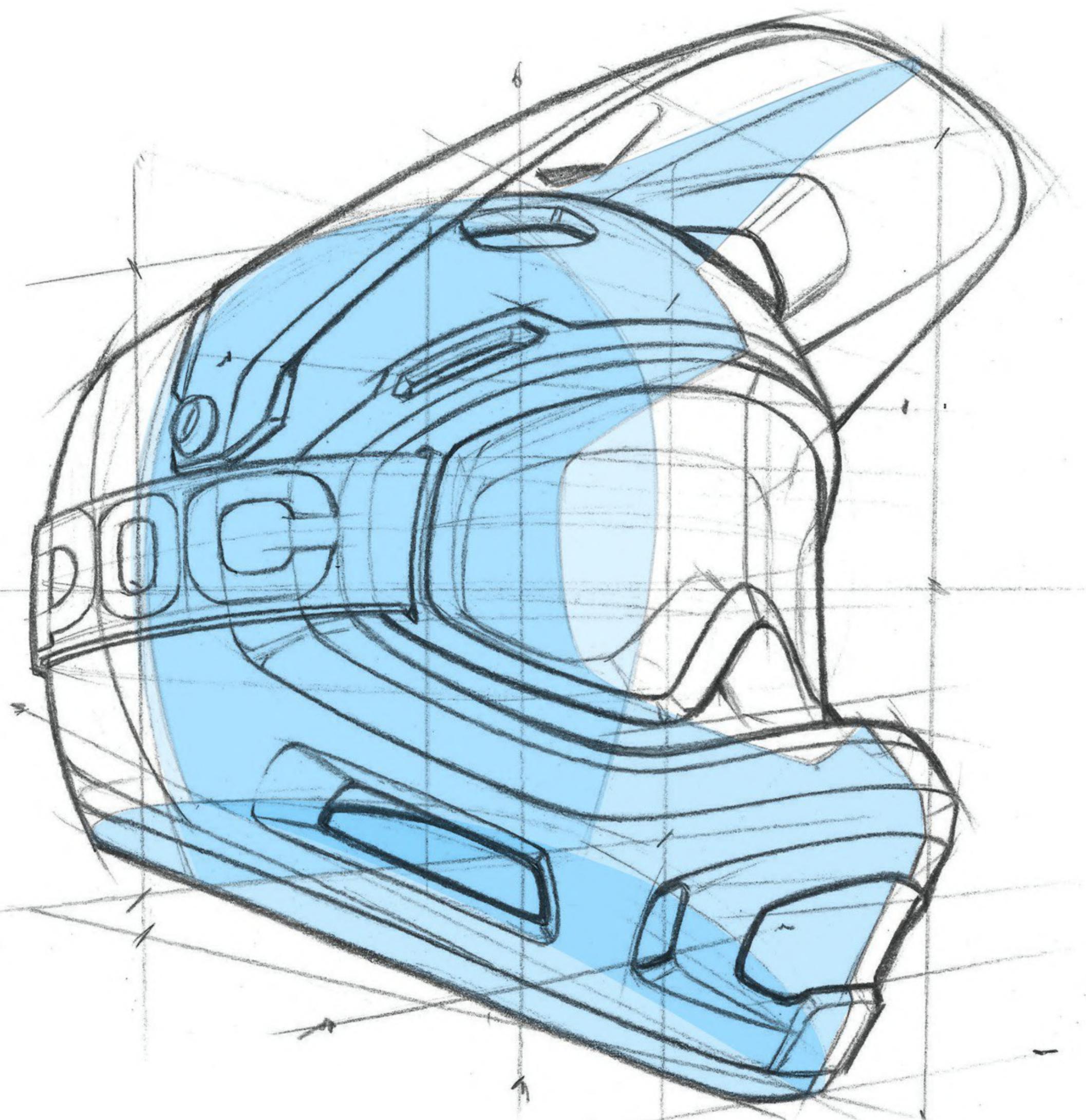
Bloque 5

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.

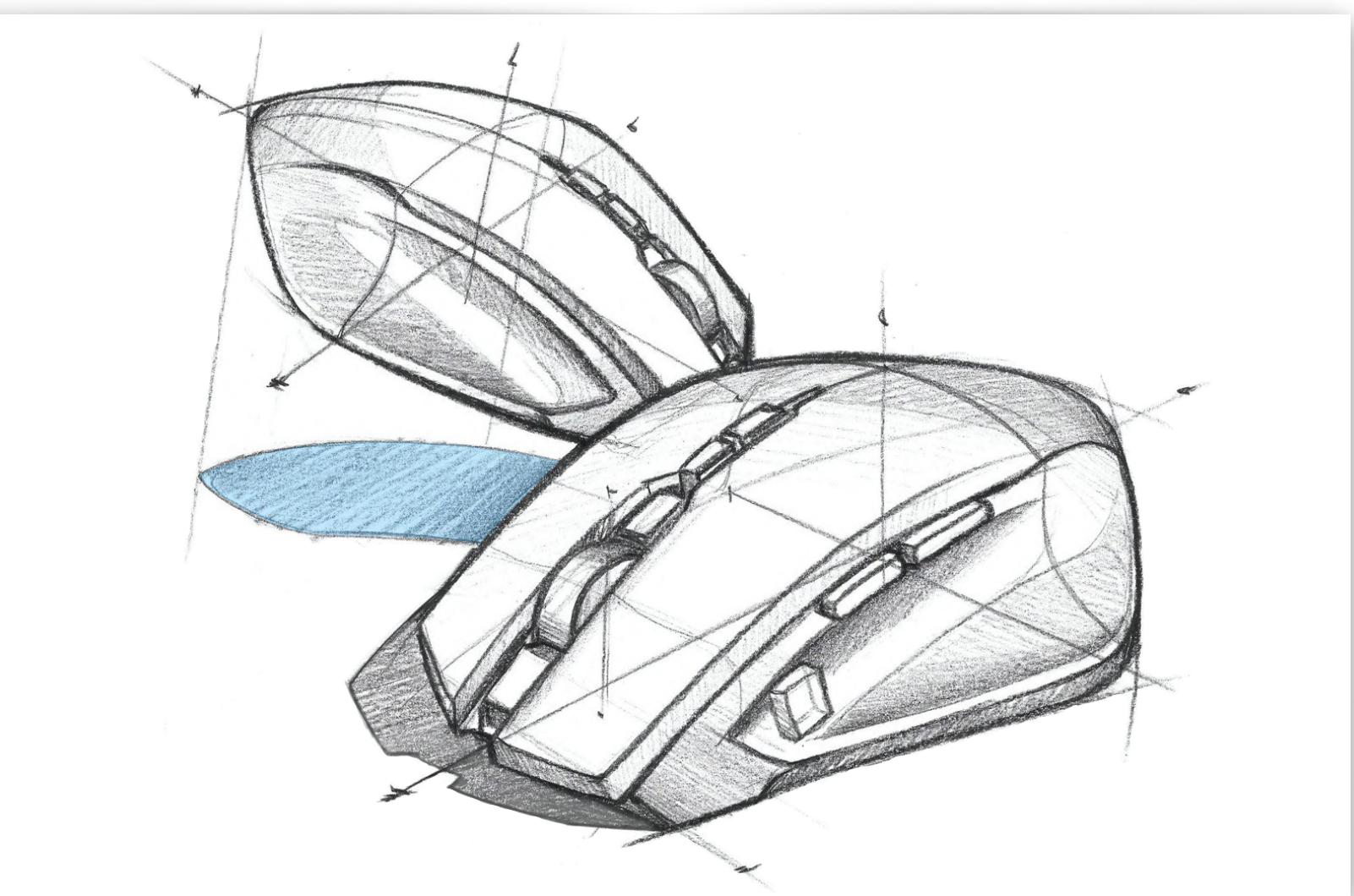
¡Prácticalo mucho!



Bloque 6

Sombras

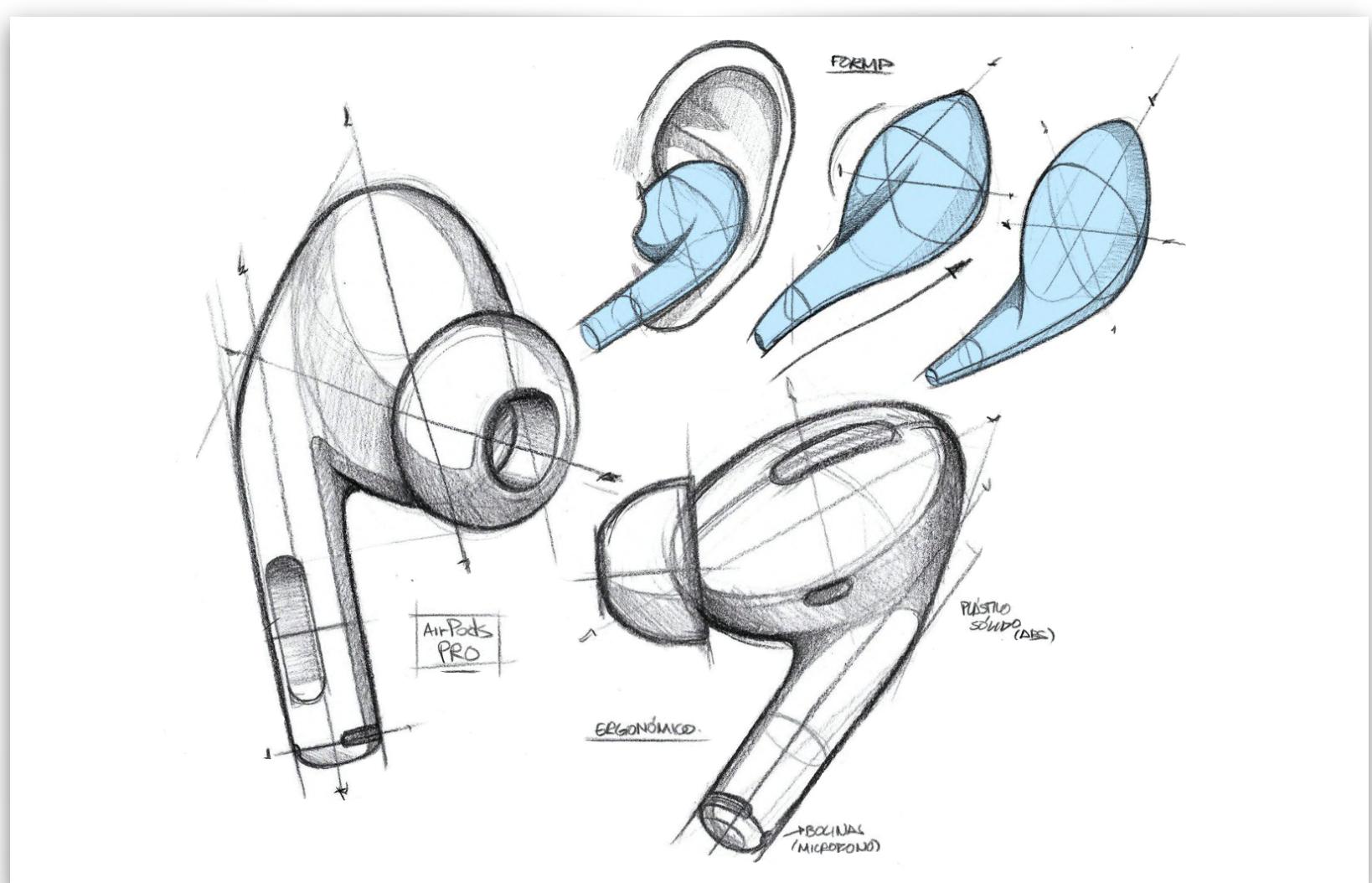
- | | |
|--|-----------|
| 50. Las sombras | 02:28 min |
| 51. La luz artificial | 12:36 min |
| 52. Luz artificial sobre volúmenes complejos | 04:26 min |
| 53. Luz natural | 04:50 min |
| 54. Luz natural sobre volúmenes complejos | 05:58 min |
| 55. Sombreado Productos | 04:19 min |



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

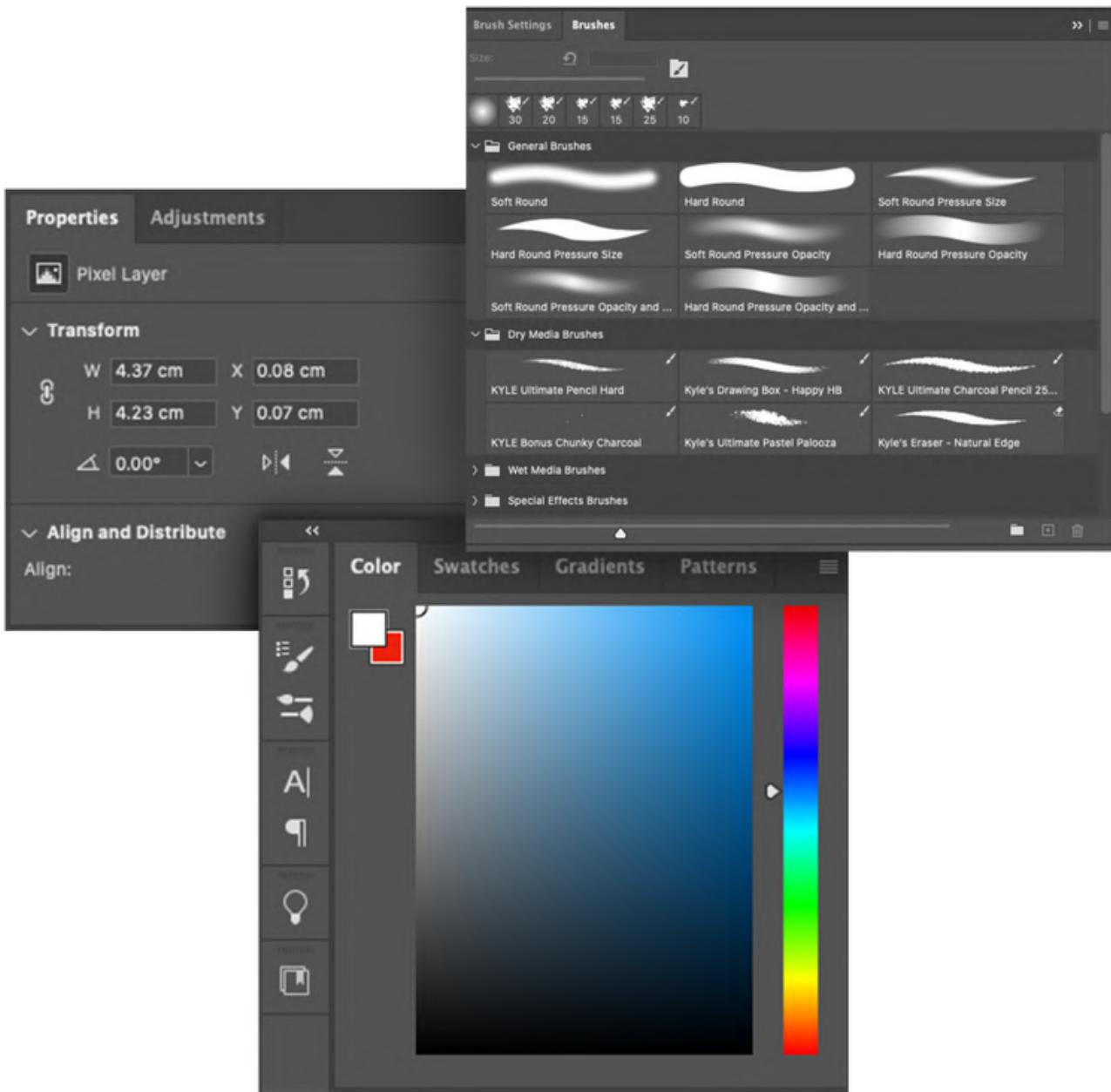
Make it Look Real



Bloque Introductorio + Adobe Photoshop

Tus ideas, como nunca las habías visto

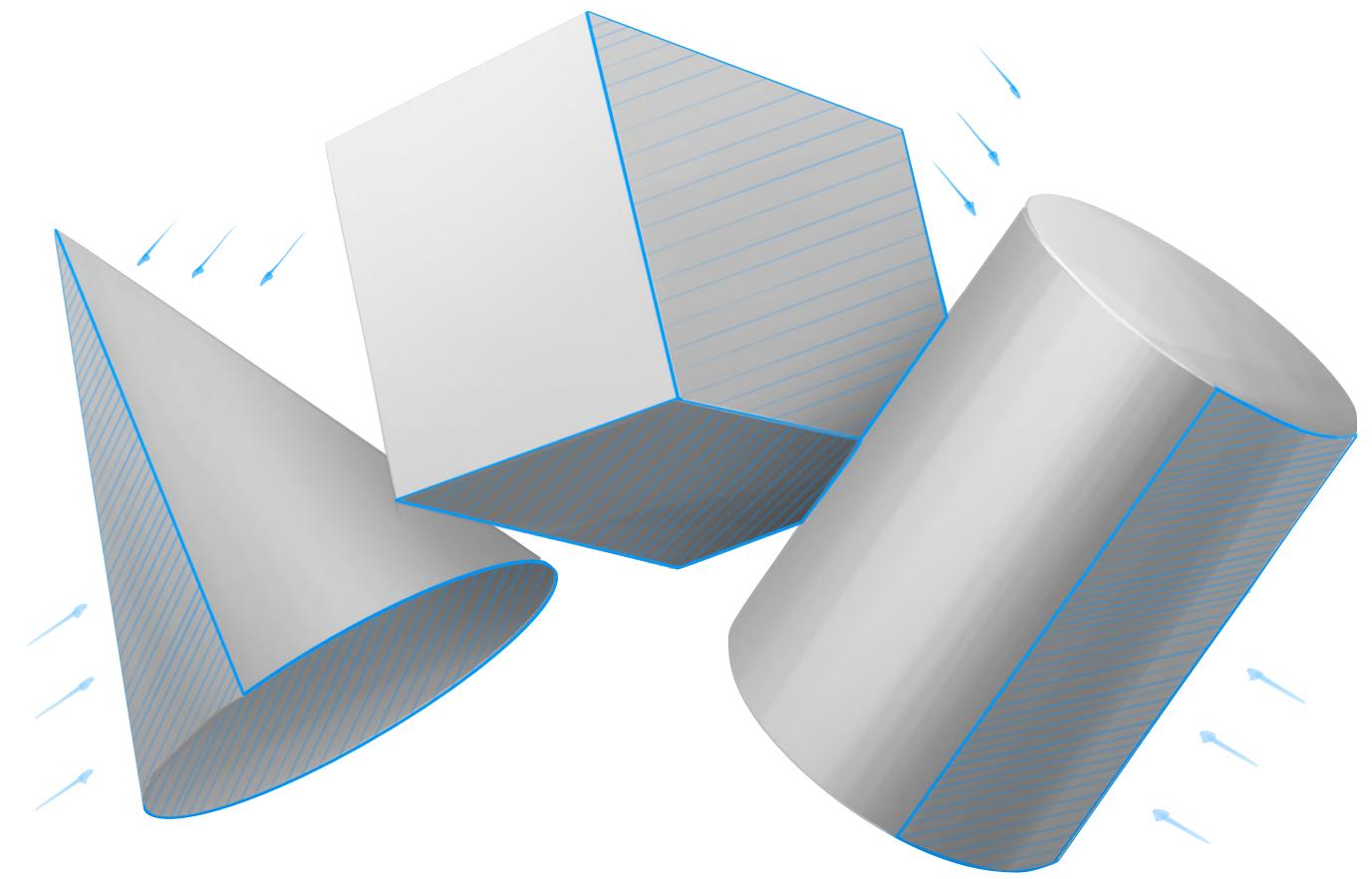
- | | |
|--------------------------------------|-----------|
| 1. Introducción al Product Rendering | 04:55 min |
| 2. Herramientas para el curso | 04:33 min |
| 3. Introducción a Photoshop | 03:19 min |
| 4. Navegación | 04:07 min |
| 5. Pinceles | 09:05 min |
| 6. Pluma | 11:07 min |
| 7. Transformación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

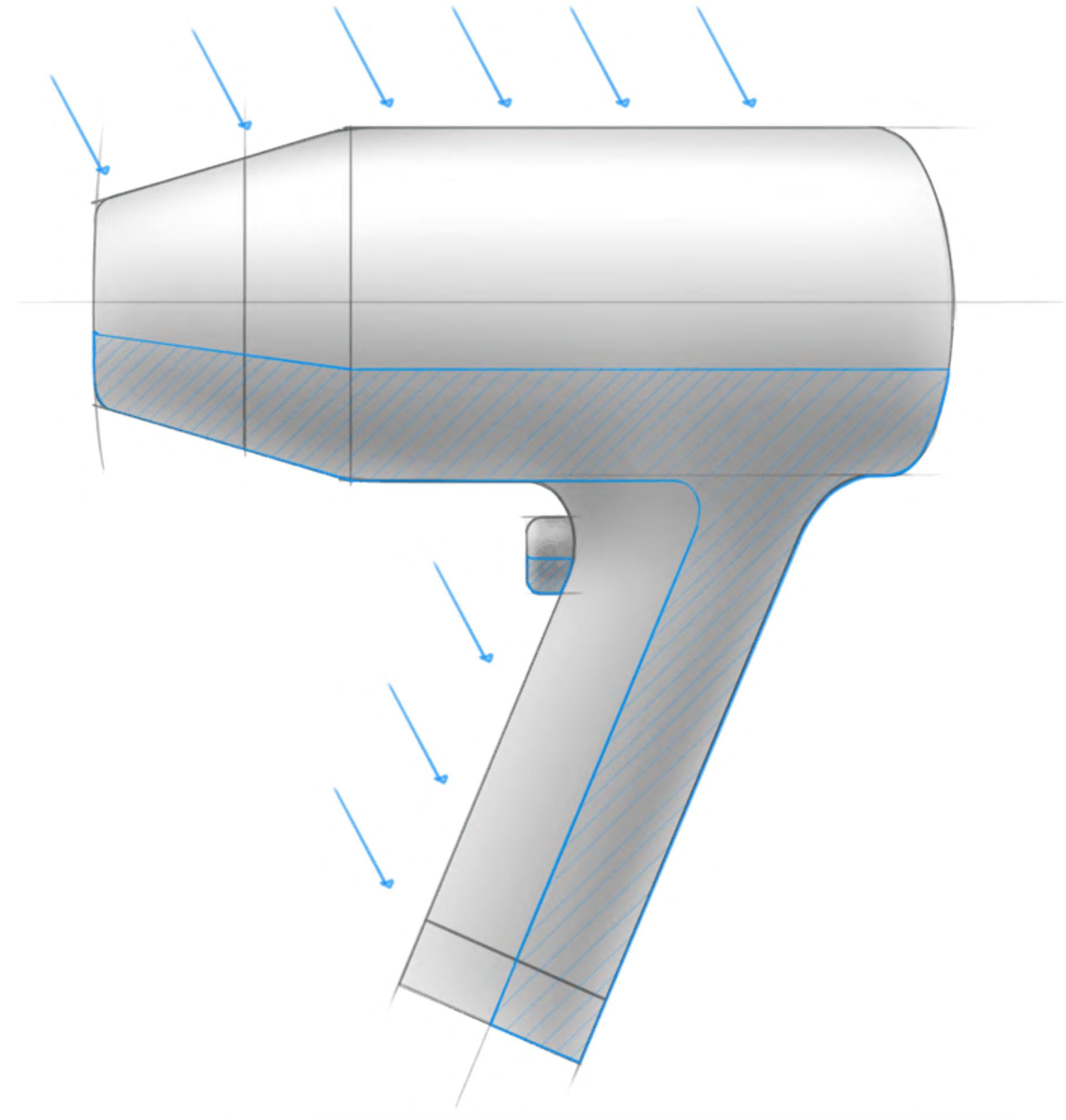
- | | |
|---|-----------|
| 11. Método de Product Rendering | 06:07 min |
| 12. Iluminación (luz y sombra) | 06:18 min |
| 13. Luz y Sombra en Producto 1 / AirPods | 12:17 min |
| 14. Luz y Sombra en Producto 2 / PC Mouse | 09:19 min |



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 2 | 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. Materiales en Producto / Taladro	06:08 min
48. Color	13:10 min
49. Color en Photoshop	06:04 min
50. Color Producto / Taladro	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 |

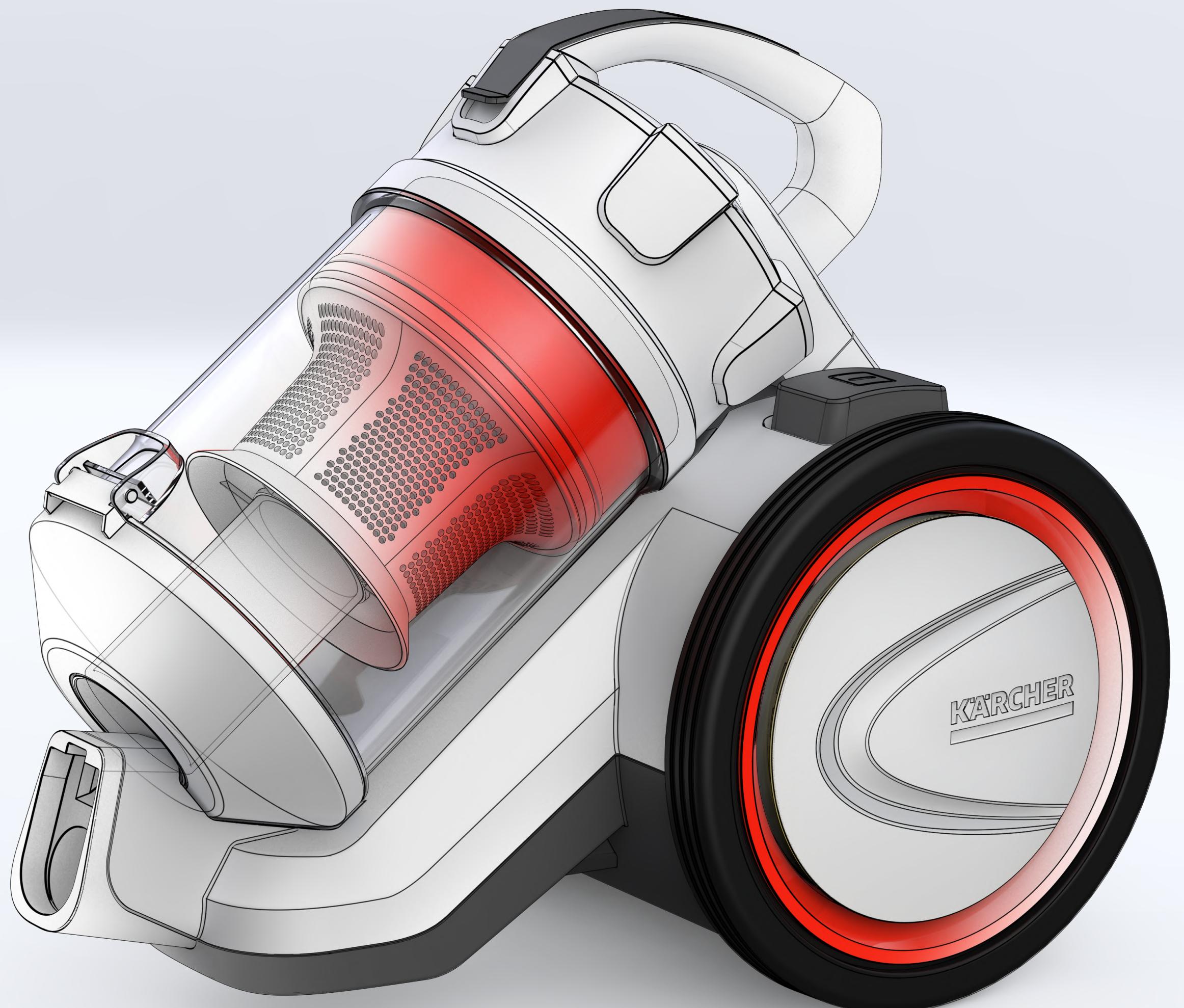


El propósito de un render es previsualizar tu idea o producto, por ello te mostraremos cómo generar un ambiente que dé contexto a tus diseños. El toque final del método te ayudará a representar y visualizar tus ideas como nunca habías imaginado.

AIDIA Online Course

3D Modeling Course

Build Your Ideas



Bloque Introductorio + Principios de Modelado

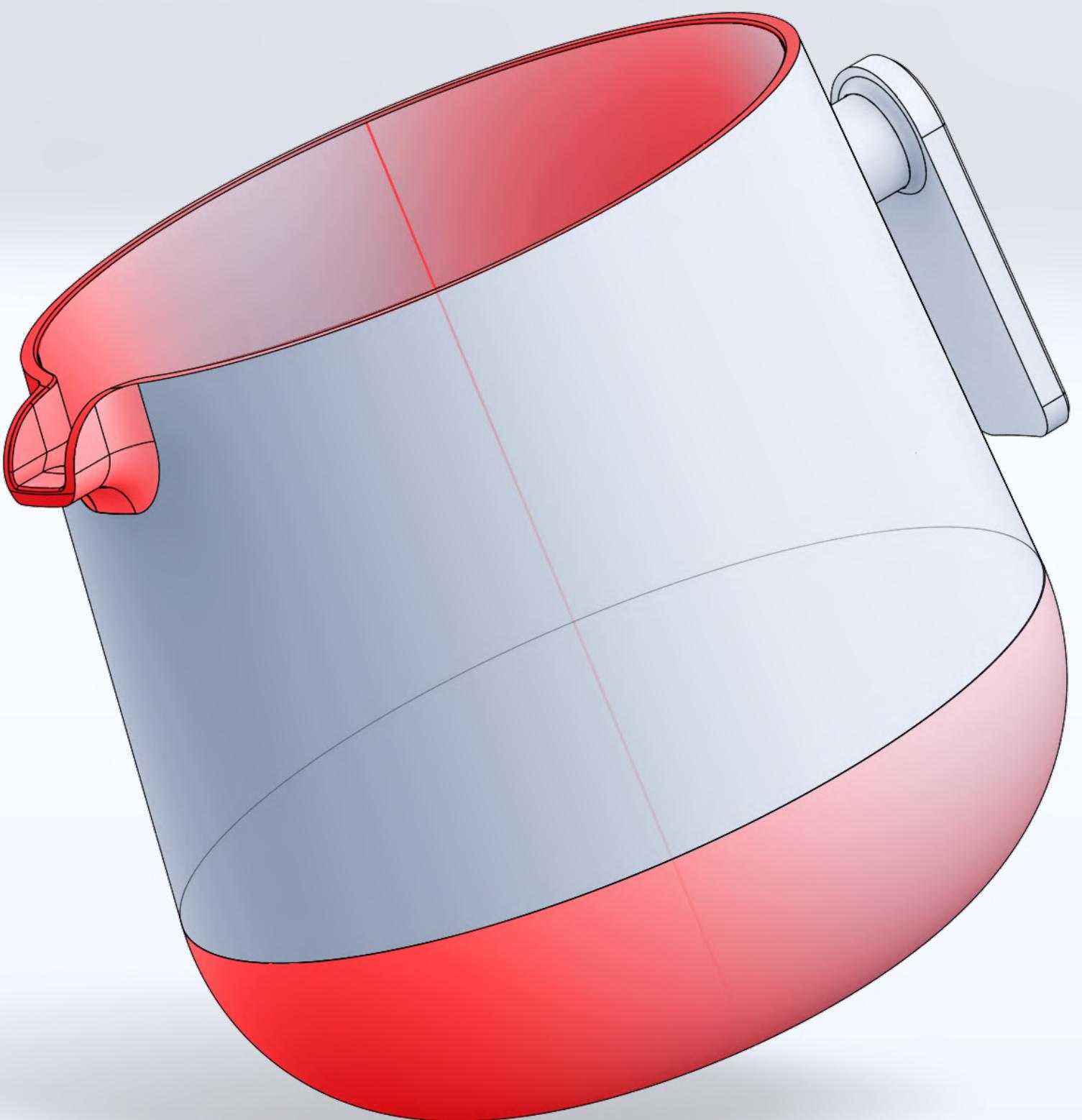
Del Sketching al Modelado 3D

- | | |
|--------------------------------------|-----------|
| 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 |

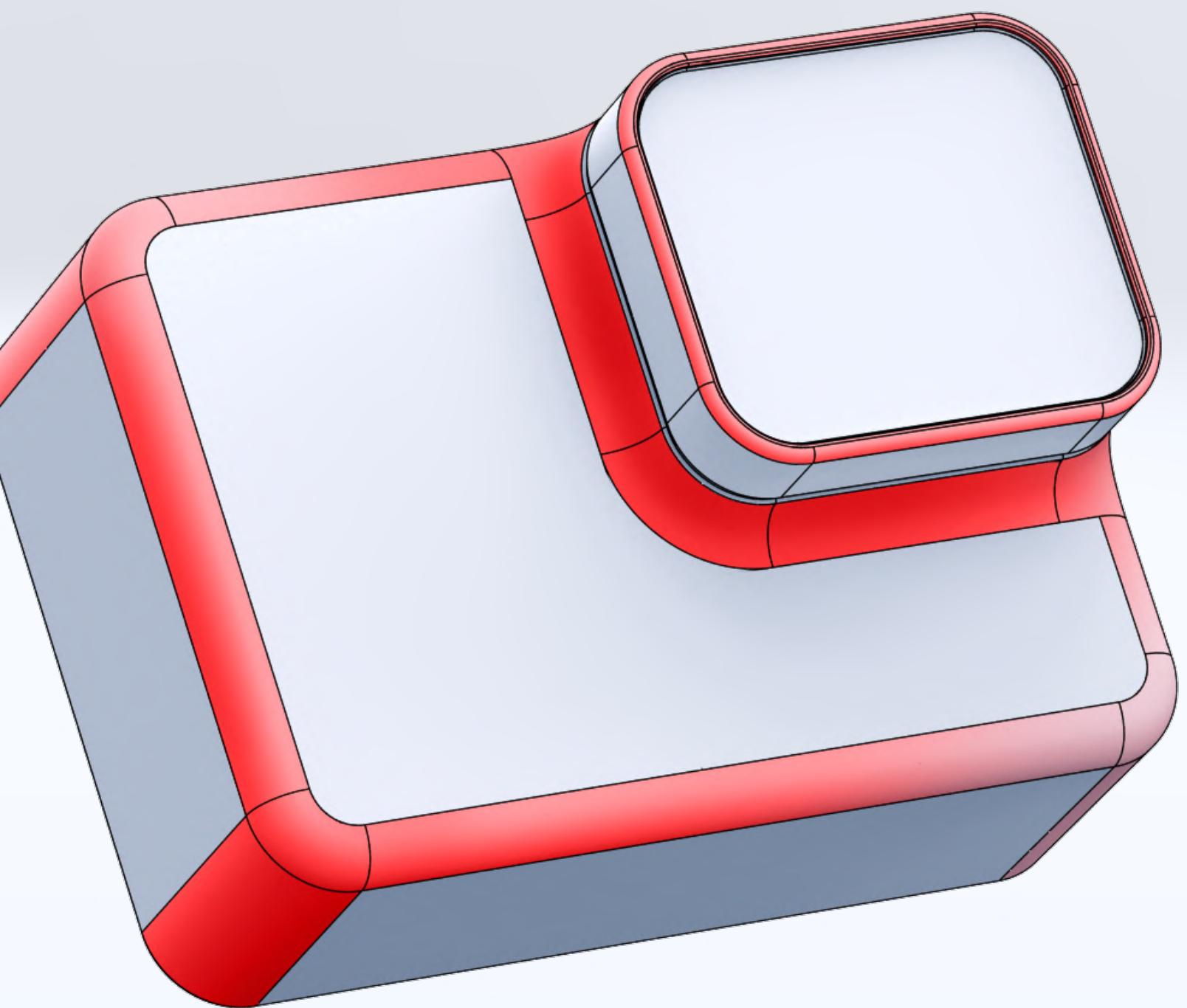


14. Vaciado de Sólidos	05:32 min
15. La Revolución	11:00 min
16. La Importancia de un Buen Sketch	07:37 min
17. Producto 1 / Pala de Juguete	21:38 min
18. Producto 2 / Tetera	19:37 min
19. Producto 3 / Objetos Básicos	03:02 min

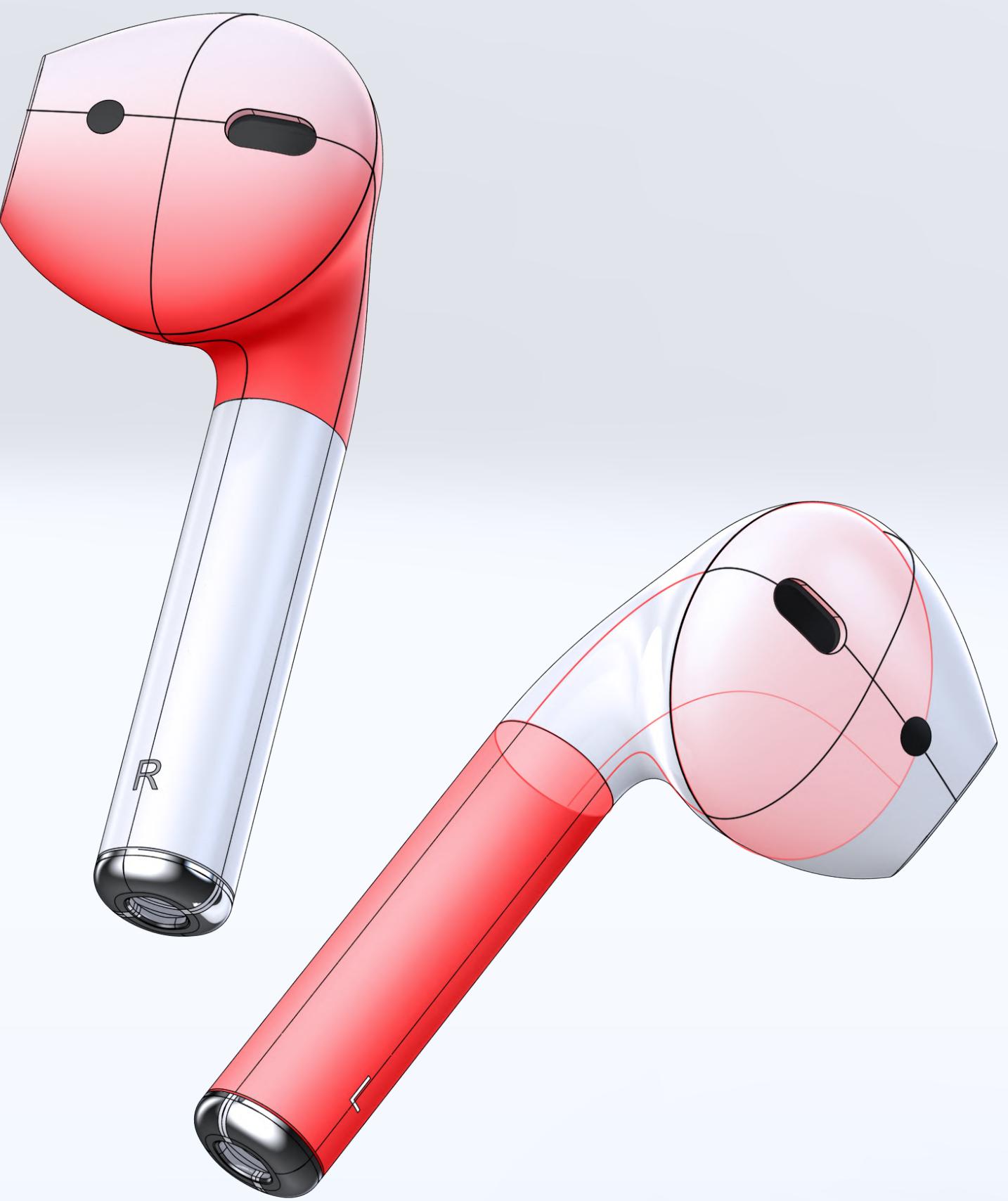
Bloque 2

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	07:41 min
41. División de Cuerpo con Split Body	10:44 min
42. Manejo de Componentes	19:51 min
43. Colores y Materiales	09:39 min
44. Divisiones Complejas	06:54 min
45. Herramientas de Superficies	14:39 min
46. Split Body con Superficies	16:51 min
47. Grabados y Etiquetas	13:20 min
48. Grabados en Formas Circulares	05:08 min
49. Patrones Básicos	12:16 min
50. Producto 8 / Sony Sport Camera	27:06 min
51. Producto 8 / Sony Sport Camera 2	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 | 03:15 min |
| 53. Estrategia de Construcción Geométrica | 04:58 min |
| 54. Binoculares Parte 1: Lente Ocular 1 | 24:21 min |
| 55. Binoculares Parte 2: Lente Ocular 2 | 31:19 min |
| 56. Binoculares Parte 3: Cuerpo y Chasis | 36:39 min |
| 57. Binoculares Parte 4: Lente Objetivo | 28:49 min |
| 58. Binoculares Parte 5: Brand y Detalles | 26:25 min |
| 59. Producto 9 / Binoculares | 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

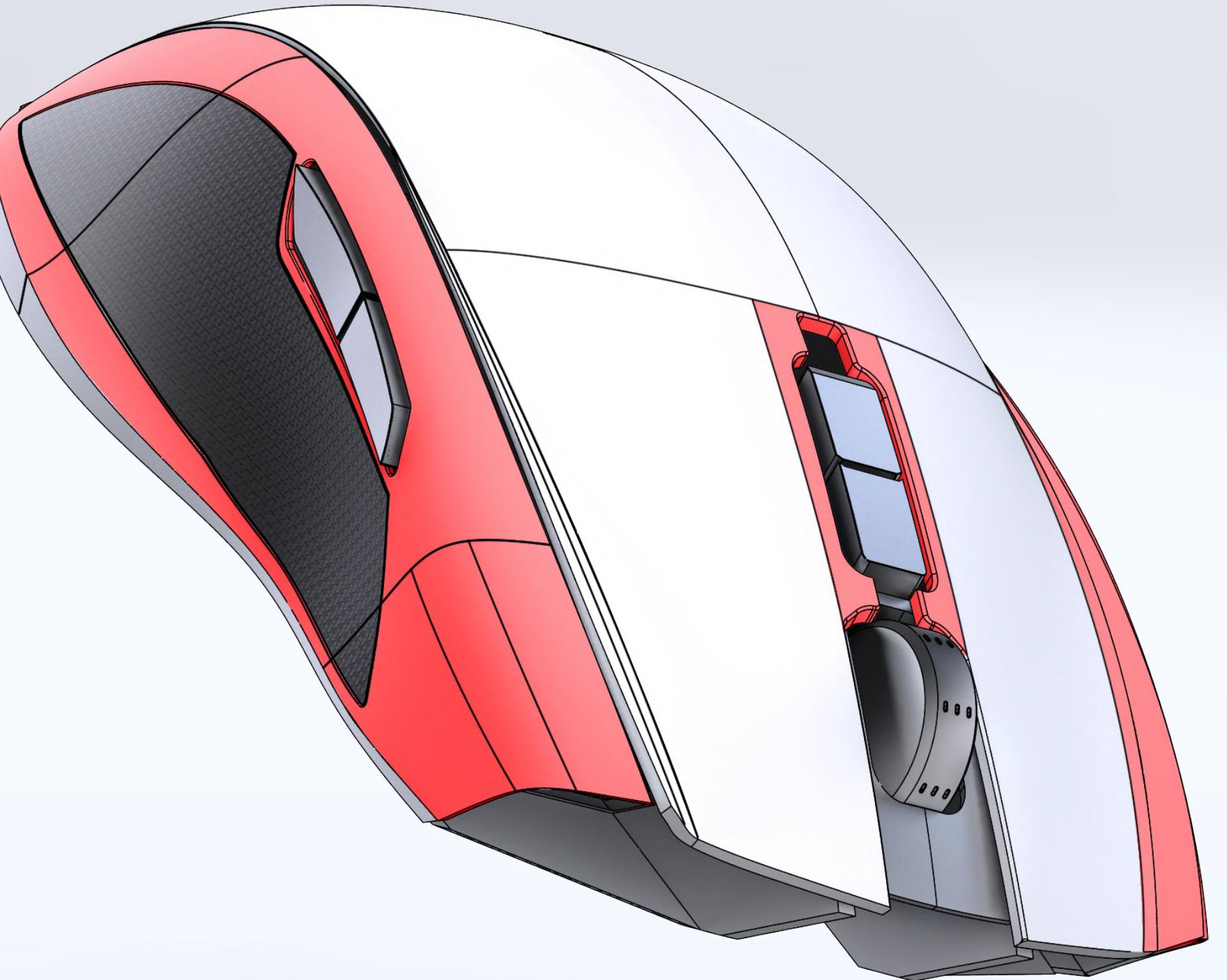
Construcción por Superficies

- | | |
|---|-----------|
| 60. Métodos de Construcción con Superficies | 05:08 min |
| 61. Manipulación de Superficies | 12:35 min |
| 62. Superficies a través de Cortes | 11:47 min |
| 63. Superficies Complejas | 21:50 min |
| 64. Análisis de Superficies | 09:07 min |
| 65. Desvanecimiento de Superficies | 18:52 min |

Bloque 6

Productos Complejos

- | | |
|---|-----------|
| 66. Modelado de Productos con Superficies | 07:09 min |
| 67. Estabilizador Parte 1: Layout y Sketches | 23:23 min |
| 68. Estabilizador Parte 2: Mango Parte Inferior | 25:15 min |
| 69. Estabilizador Parte 3: Mango Parte Superior | 24:08 min |
| 70. Producto 10 / Estabilizador | 19:45 min |



Bloque 7

Técnicas Avanzadas de Patrones

- 71. Técnicas de Patrones en Productos 06:41 min
- 72. Patrón Rectangular Avanzado 10:03 min
- 73. Patrón Circular Avanzado 14:19 min
- 74. Patron Superficial Avanzado 15:11 min

