



# **Diseño de calzado sobre horma digital - ICad 3D+ (Edición Elche 2024)**



**GRATUITO**

**Modality:** Presencial

**Dates:** Del 19 de febrero al 14 de marzo 2024

**Place:** INESCOP Elche

**Schedule:** de 15:30 a 18:30

**Price:** Gratuito

**Associate Price:** Gratuito

**Duration:** 48 h

## Training given by:



En este curso, exploraremos cada rincón de la creación digital del calzado, desde la concepción de formas hasta la aplicación de accesorios y renderizado final, con resultados hiperrealistas.



**GENERALITAT  
VALENCIANA**

**LABORA**  
Servei Valencià d'Ocupació i Formació



GOBIERNO  
DE ESPAÑA

MINISTERIO  
DE TRABAJO  
Y ECONOMÍA SOCIAL

SERVICIO PÚBLICO  
DE EMPLEO ESTATAL  
**SEPE**

## What includes?

A los asistentes se les entregará una licencia temporal completa del software específico de diseño de

# Requirements to do this training

---

Dirigido a residentes de la Comunidad Valenciana, preferentemente en activo por cuenta ajena o autónomos.

También se podrá admitir un porcentaje de personas en desempleo.

## Program

---

1. DIGITALIZACIÓN Y CREACIÓN DE TRES SUPERFICIES EN HORMAS
  - 1.1. Creación de horma digital
  - 1.2. Generación de tres superficies
  - 1.3. Cuerpo
  - 1.4. Planta
  - 1.5. Lupe
  - 1.6. Definición de líneas de planta y lupe
  - 1.7. Posicionamiento de hormas y medidas fundamentales de ball
  - 1.8. Creación de líneas y malla
2. OBTENCIÓN DE PATRÓN-PLANO Y TREPAS DE MODELOS
  - 2.1. Obtención de la camisa base (corte y comprobación)
  - 2.2. Ajuste de mitades y adecuación del giro entre parte exterior e interior
  - 2.3. Obtención del patrón plano de la horma
  - 2.4. Diseño de líneas base
  - 2.5. Obtención de trepa base del modelo
3. DISEÑO Y CREACIÓN DE PIEZAS EN 3D-2D
  - 3.1. Diseño de líneas de modelos
  - 3.2. Creación de piezas de trabajo
  - 3.3. Creación de interiores, calados, pinchazos
4. CREACIÓN Y CARACTERÍSTICAS DE LAS PIEZAS VIRTUALES
  - 4.1. Creación de piezas virtuales
  - 4.2. Offset de piezas
  - 4.3. Grosor de piezas
  - 4.4. Perfil de piezas
  - 4.5. Texturas de piezas
  - 4.6. Volumen de pieza y acolchados
  - 4.7. Cosidos del modelo
5. CREACIÓN Y APLICACIÓN DE ACCESORIOS
  - 5.1. Creación de accesorios virtuales
  - 5.2. Importar accesorios virtuales
  - 5.3. Diseño y creación de accesorios virtuales
  - 5.4. Biblioteca de accesorios
  - 5.5. Aplicación de accesorios al modelo

5.6. Texturas del accesorio

## 6. CREACIÓN DE COMPONENTES

6.1. Creación de componentes

6.2. Pisos

6.3. Tacones

6.4. Tapas

6.5. Plataformas

## 7. RENDER DE MODELOS

7.1. Creación de materiales

7.2. Preparación escenarios

7.3. Renderizado

# Ask for more information

---

### Phone

965 395 213

### Email

formacion@inescop.es

### Web

formacion.inescop.es

