Diseño de calzado sobre horma digital - ICad 3D+ (Edición Elche 2026)



CURSO SUBVENCIONADO

Modalidad: Presencial

Fechas: Del 21 al 30 de septiembre 2026

Lugar: INESCOP Elche

Horario: De 8:30 a 14:30 de lunes a jueves, de 8:00 a 14:00 viernes

Precio: Gratuito

Duración: 48 h

Formación impartida por:



Carlos J. Bonete Andreu



Júlia Valdés Martínez

La transformación digital está redefiniendo el desarrollo de producto en la industria del calzado. El diseño sobre horma digital permite agilizar los procesos de creación, mejorar la precisión de los modelos y facilitar la colaboración entre diseño, patronaje y producción mediante un entorno de trabajo completamente digital. Este curso ofrece una formación especializada en el uso de **ICad Evolve**, abordando el proceso de diseño tridimensional desde la preparación de la horma digital hasta la creación de piezas, la aplicación de materiales y la generación de modelos listos para su desarrollo.

A través de una metodología eminentemente práctica, los participantes aprenderán a trabajar sobre hormas digitales, crear y editar modelos 3D, gestionar componentes y materiales, y optimizar el flujo de trabajo digital para reducir tiempos de desarrollo y mejorar la calidad del producto. Todo ello utilizando una de las herramientas de referencia para el diseño de calzado en entornos industriales.

Este curso representa una oportunidad para adquirir competencias altamente demandadas por el sector, impulsar la transición hacia procesos de diseño digital y mejorar la competitividad en un entorno cada vez más orientado a la innovación, la eficiencia y la industria 4.0 del calzado.

Curso gratuito - Subvencionado por LABORA

¿Qué incluye?

A los asistentes se les entregará una licencia temporal completa del software específico de diseño de calzado Icad Evolve.

Requisitos para hacer esta formación

Prioritariamente personas en situación de desempleo de la Comunidad Valenciana. También se podrá admitir un porcentaje de personas en activo.

Programa

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

Solicitar más información

Teléfono

965 395 213

Email

formacion@inescop.es

Web

formacion.inescop.es