

PROCESO DE CREACION DE UN MODELO

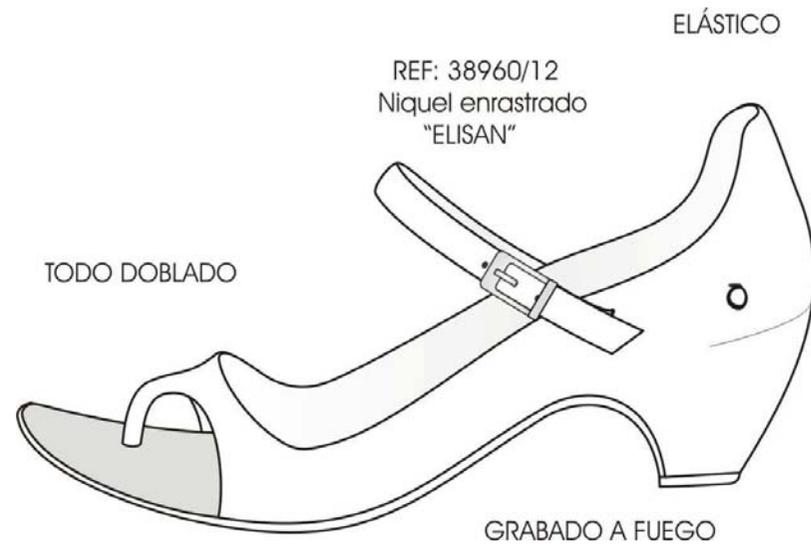
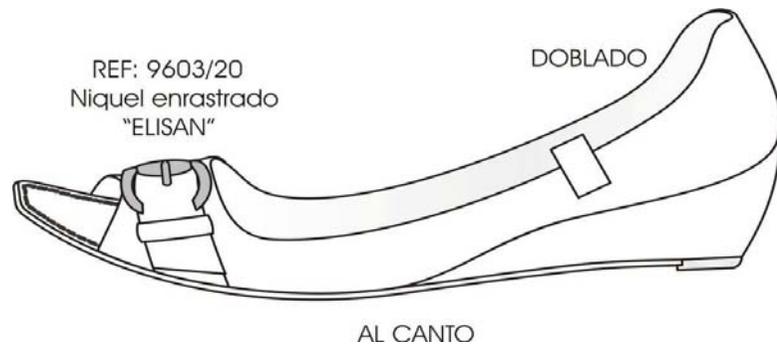
El proceso comienza con una idea a partir de la cual se lleva a cabo la creación y el desarrollo:

1º - IDEA

Sin límites, hay que dar rienda suelta a la imaginación

2º - DISEÑO VISUAL.

Dibujo (La parte creativa y la técnica van unidas)



3º - DESARROLLO DE LA HORMA.

Debemos tener en cuenta **el público** al que va dirigido , que va a ser el consumidor final, y **el uso** que se le va a dar, con el fin de darle los valores de calce necesarios.

























4º - DESARROLLO DEL PISO (SUELA)

Características técnicas también **en función del uso** (No tendrá las mismas características un piso para un zapato de vestir de señora, que un piso para un zapato sport de caballero o para una bota de calzado de seguridad).

Podemos crearlo nosotros (crear y encargarlo con nuestro diseño y características, dibujo de planta, etc) o bien podemos **utilizar un piso de una colección** que nos encaja dentro de la idea que hemos diseñado de producto.



42

FIELD

INT

Surb

L=77%

A=26%

Desamollo

C=55

C.A.

GOMA MONOCOLOR

CIERRE LATERAL

0

Modificación Horizontal

6X

Vacuum
SIMPPLICIO

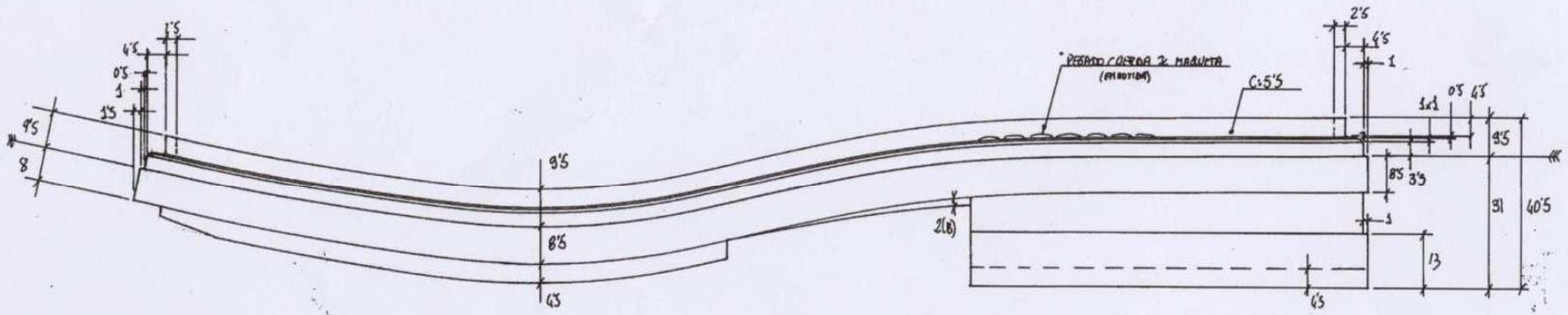
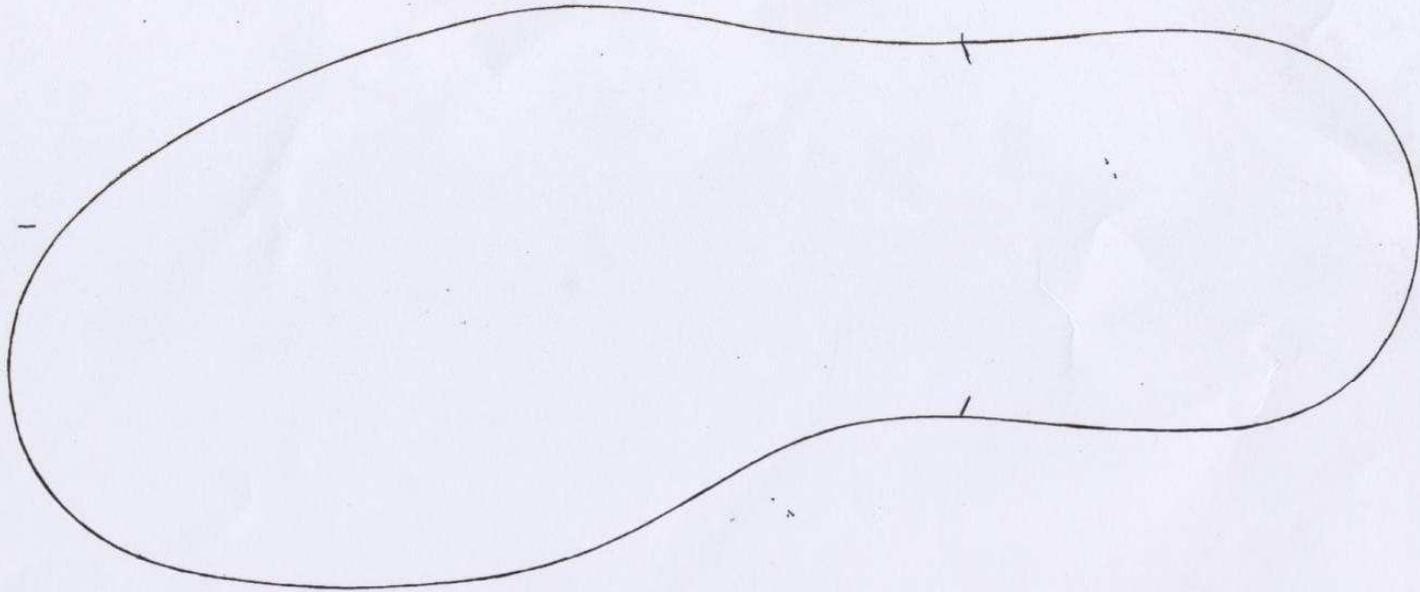
AL 45

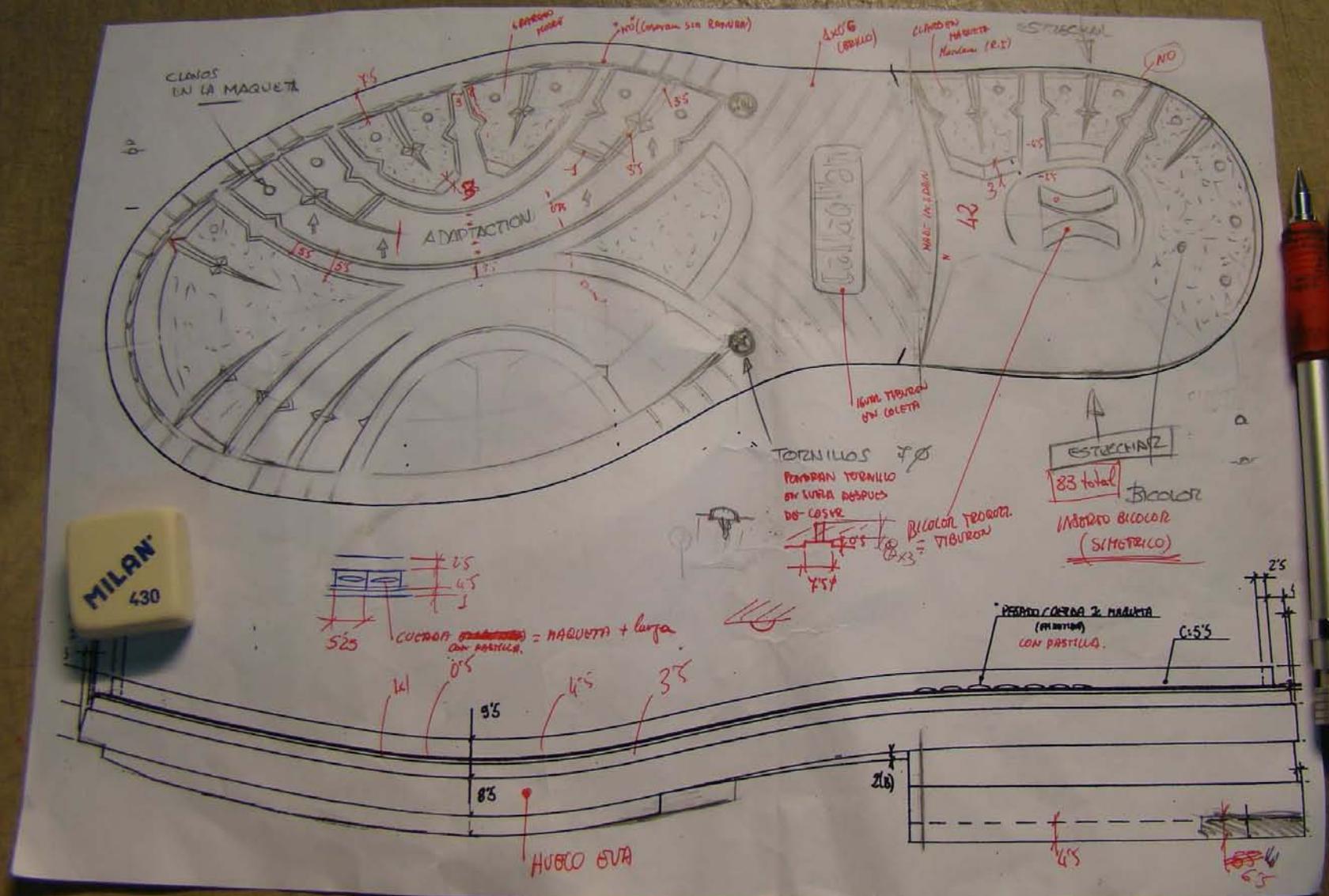
FIELD-42

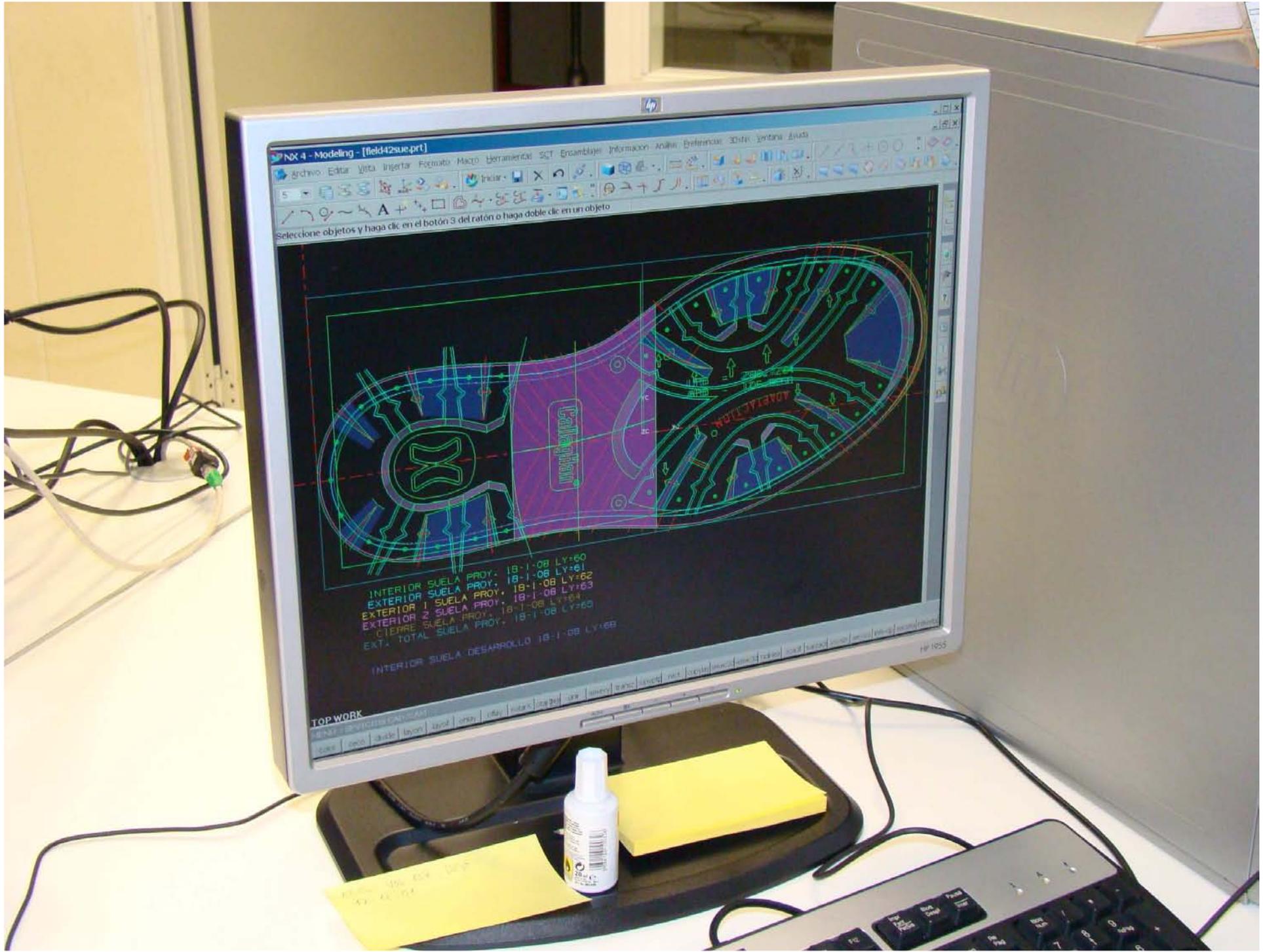
FIELD
 INT
 Sub
 C-71%
 A-71%
 Disanella
 C-55
 [CA]
 Cona MONTELOA
 MERITA LADRON
 Modificamos altura
 67
 Vacua
 Sinterizado
 AL 45



185
 FIELD 42
 185
 0
 111











































Kondia

OPERATION INSTRUCTIONS
READ CAREFULLY BEFORE USING THE MACHINE
FOR SAFETY REASONS, PLEASE READ THE INSTRUCTIONS
BEFORE USING THE MACHINE.
THESE INSTRUCTIONS ARE PART OF THE MACHINE'S
DOCUMENTATION AND MUST BE KEPT WITH THE MACHINE.

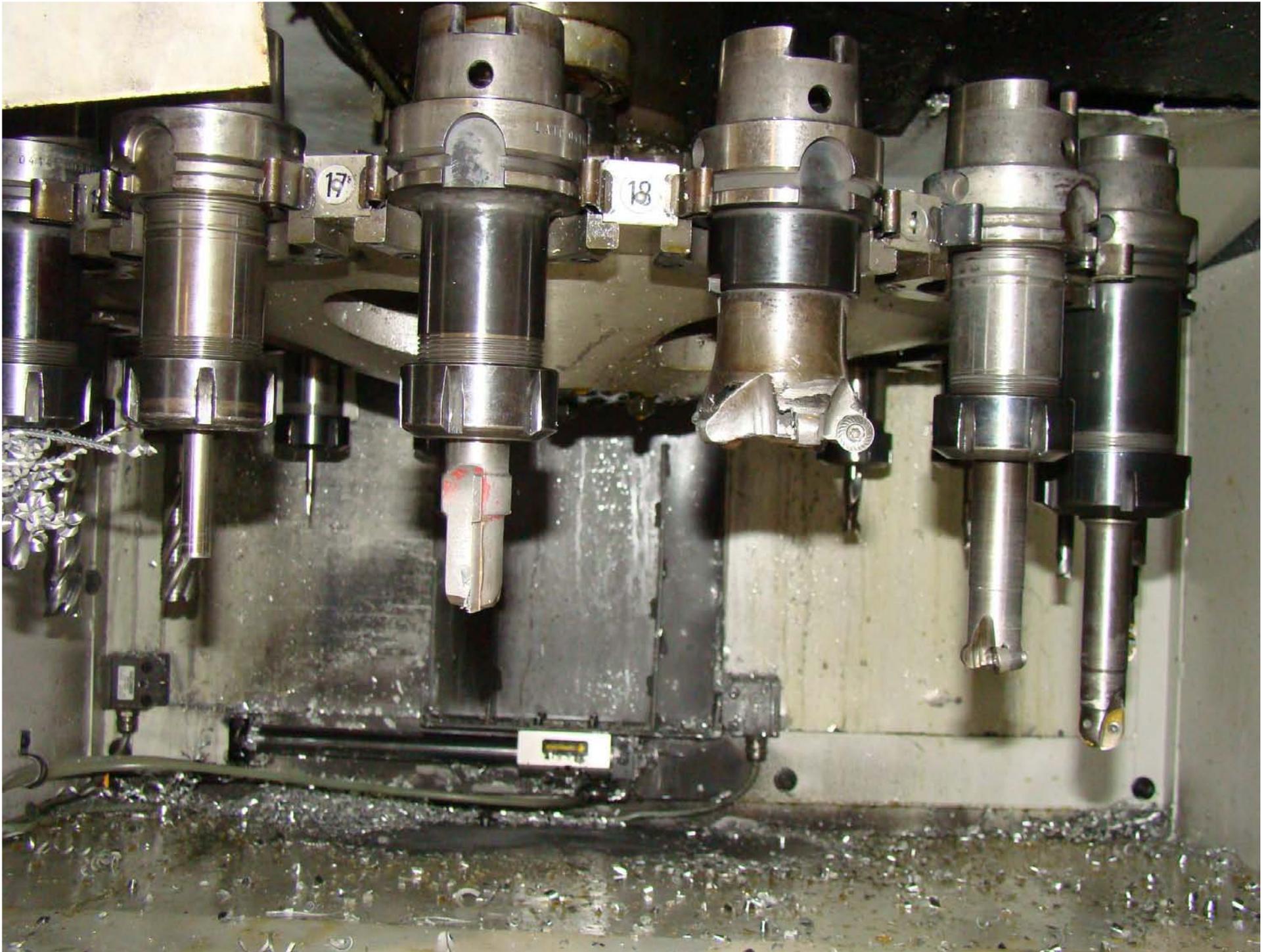
HM
1060

K

↑ Z ↓
← X →

Control panel screen displaying a graphical interface with various data points and settings.

Control panel with a grid of buttons, a numeric keypad, and several function keys.

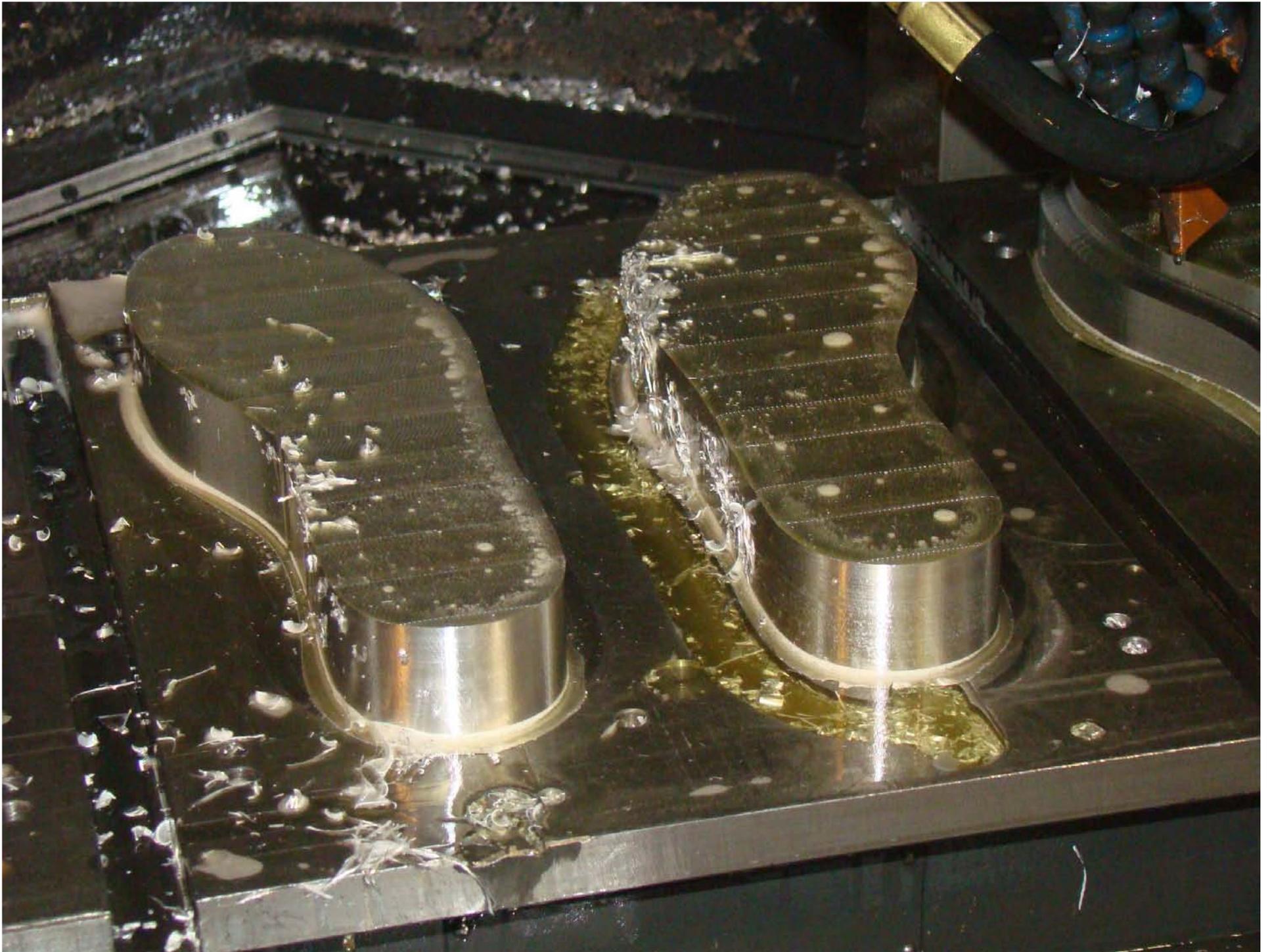


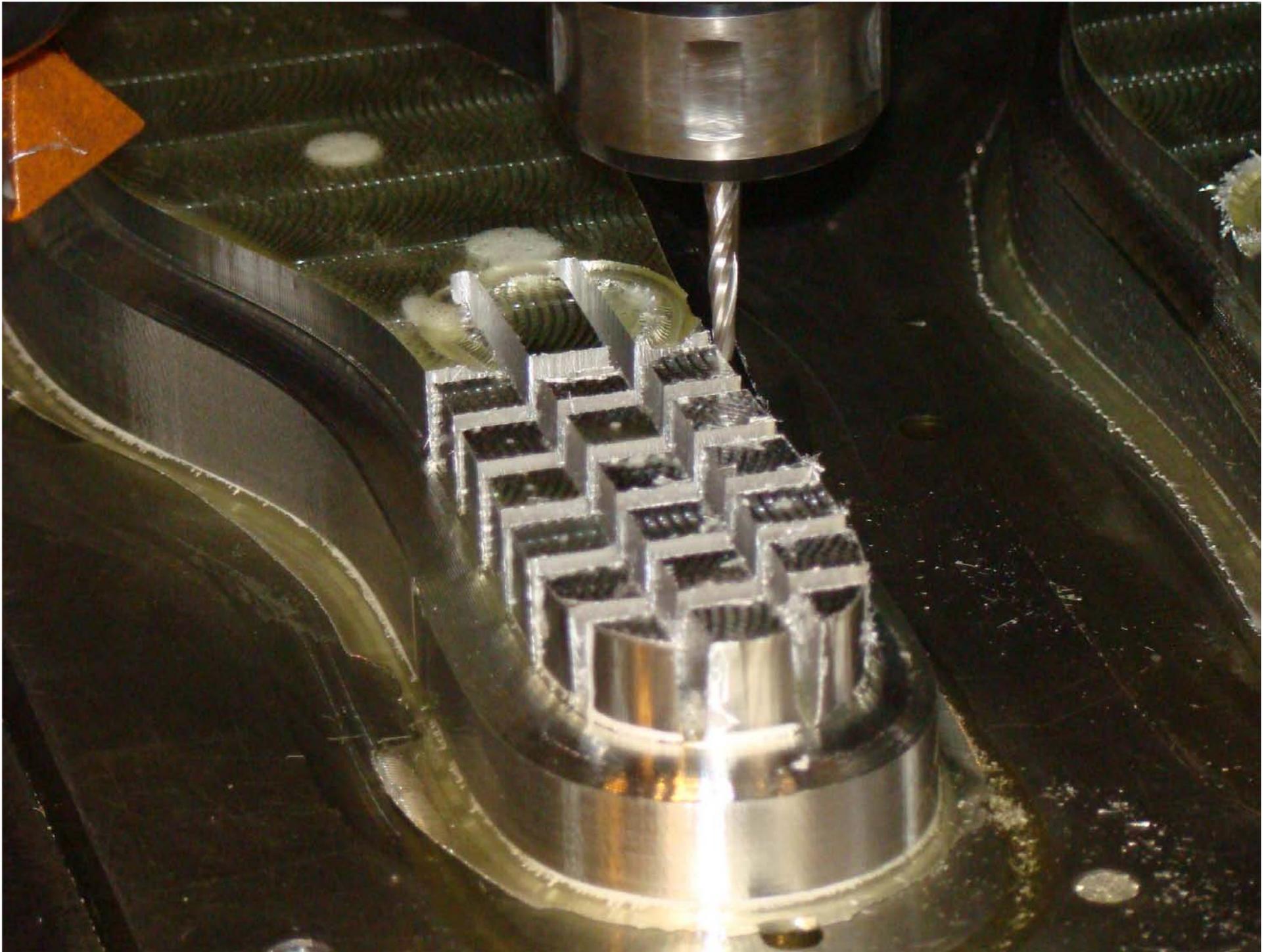






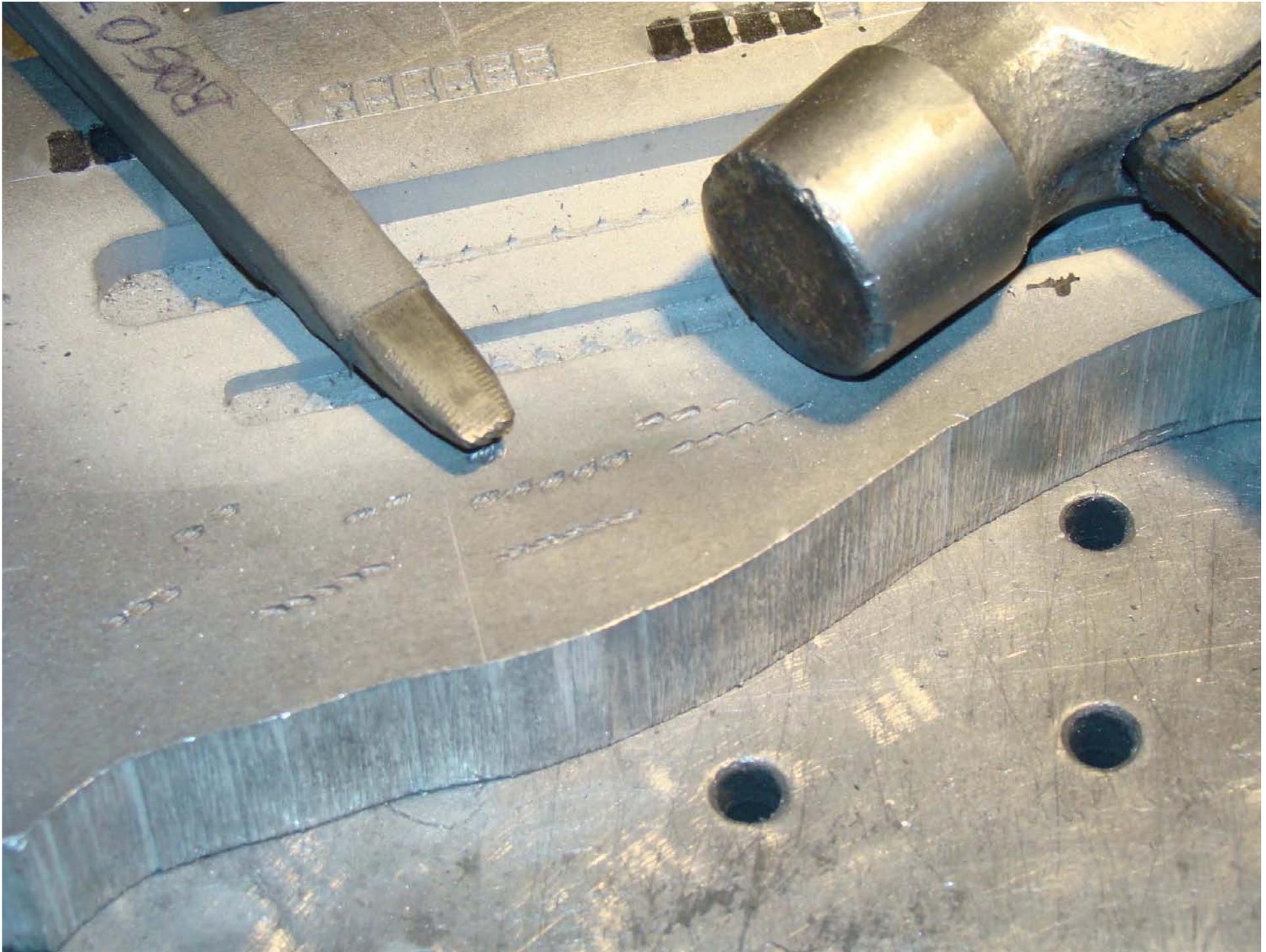






















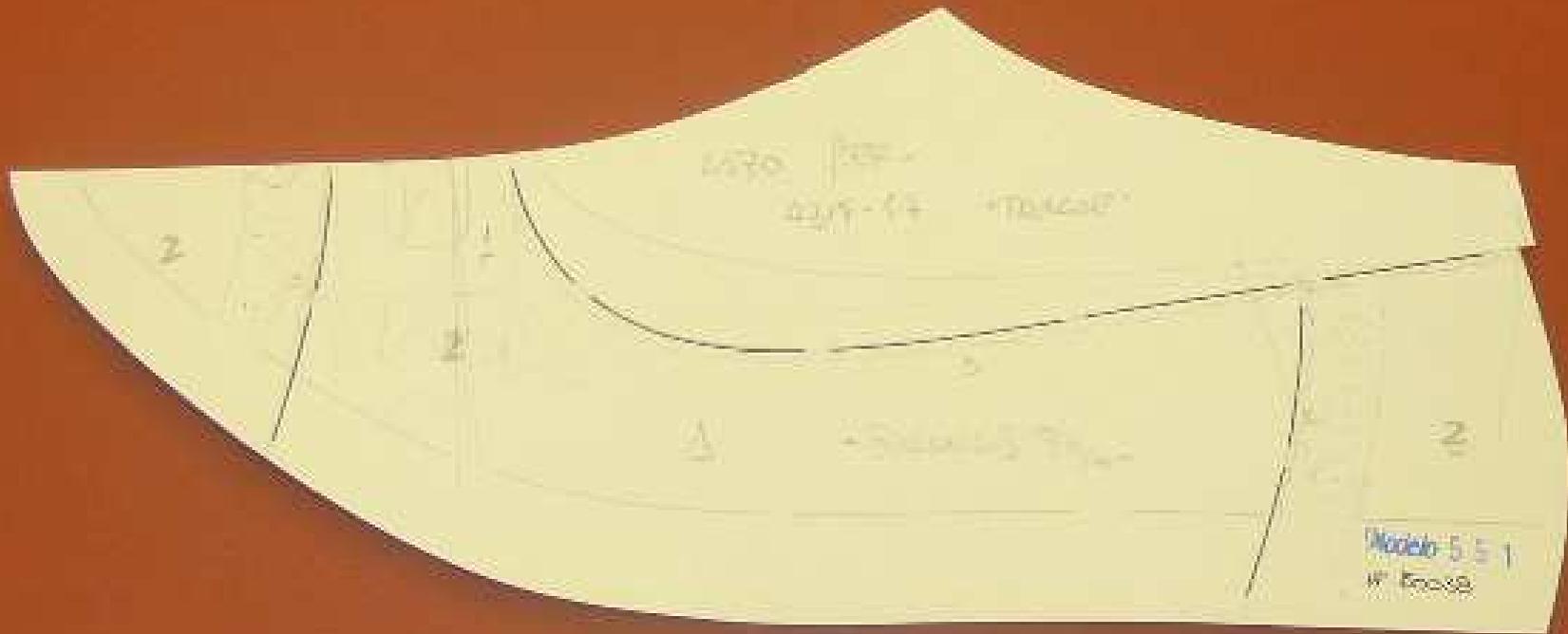
5º - SELECCIÓN DE MATERIALES

El tipo de materiales (pieles, forro, textil, topes, contrafuertes, etc) que vamos a utilizar para la creación del modelo que hemos diseñado deberán reunir cada uno de ellos las características necesarias para que exista un equilibrio y una armonía entre todos ellos (no podemos poner un tope muy rígido para una piel muy fina)

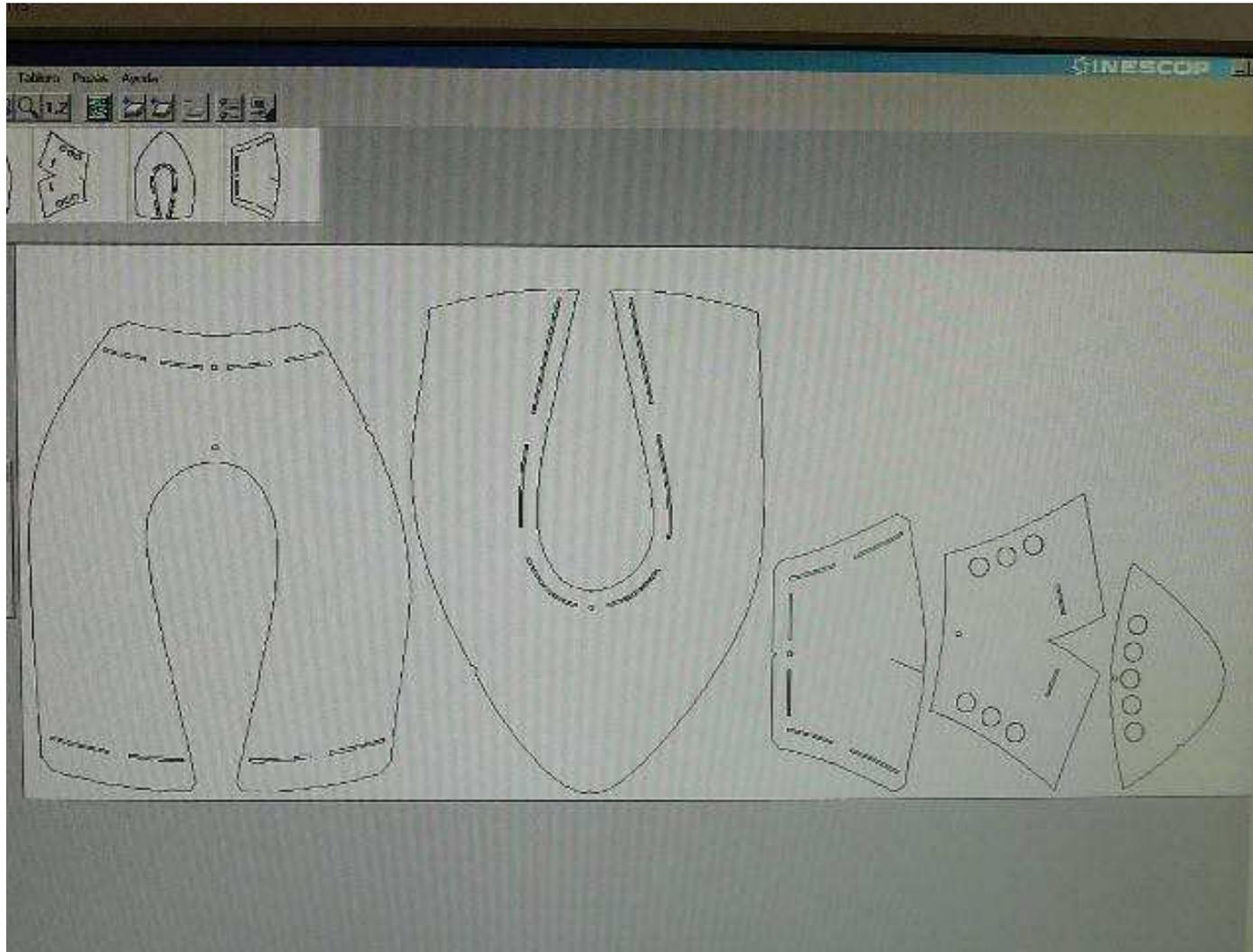
Debemos conseguir que el conjunto de materiales **tenga los gruesos adecuados** para conseguir que estéticamente el zapato que hemos diseñado refleje cuando lo vea el consumidor aquello que busca (sensación de comodidad, elegancia, práctico, etc.)

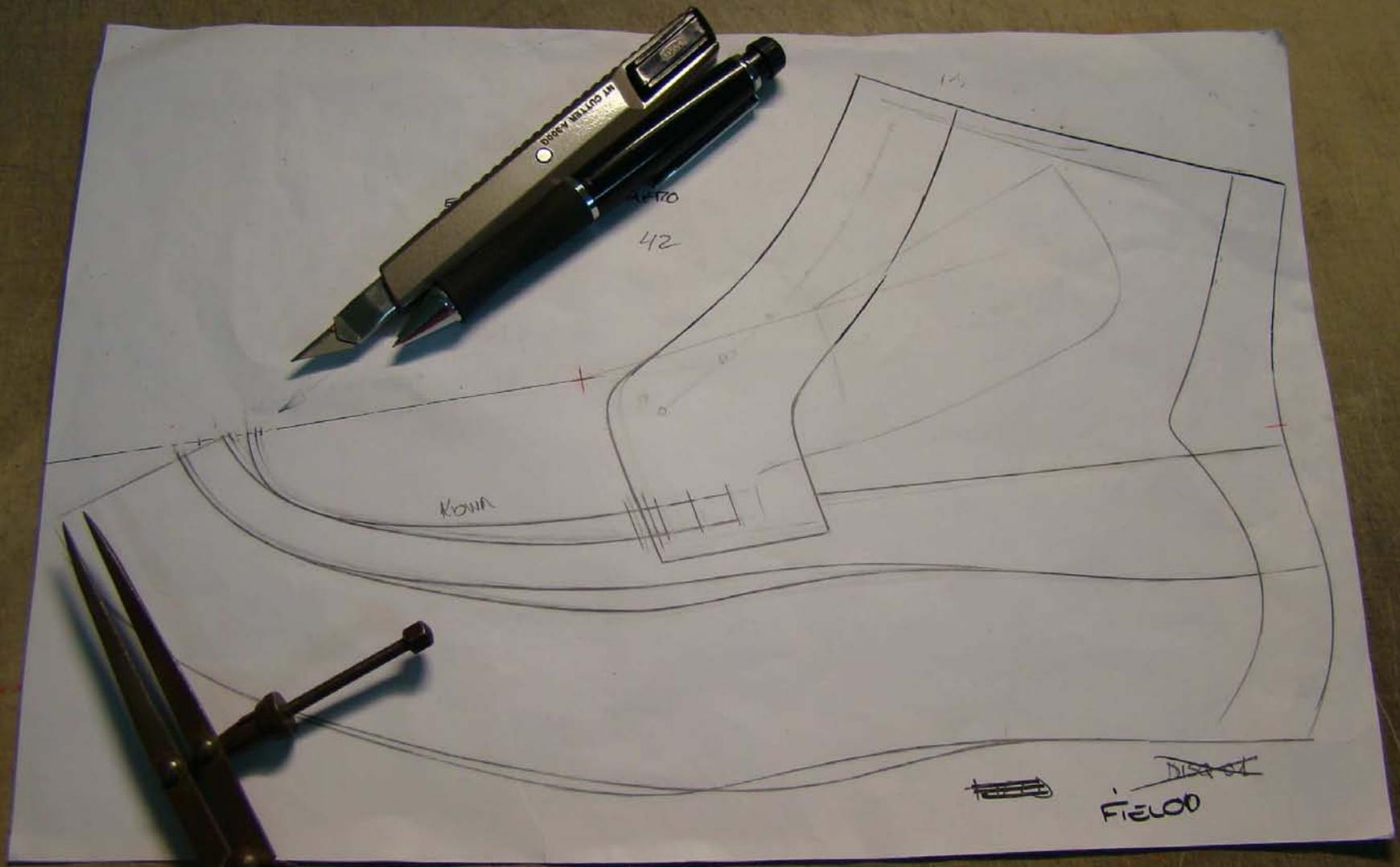
6º - AJUSTE DEL MODELO SOBRE LA HORMA

El ajuste del modelo
siempre va condicionado
por los materiales a utilizar



7º - CORTE DEL MODELO





42

KOMA

~~DISA SI~~
FIELD

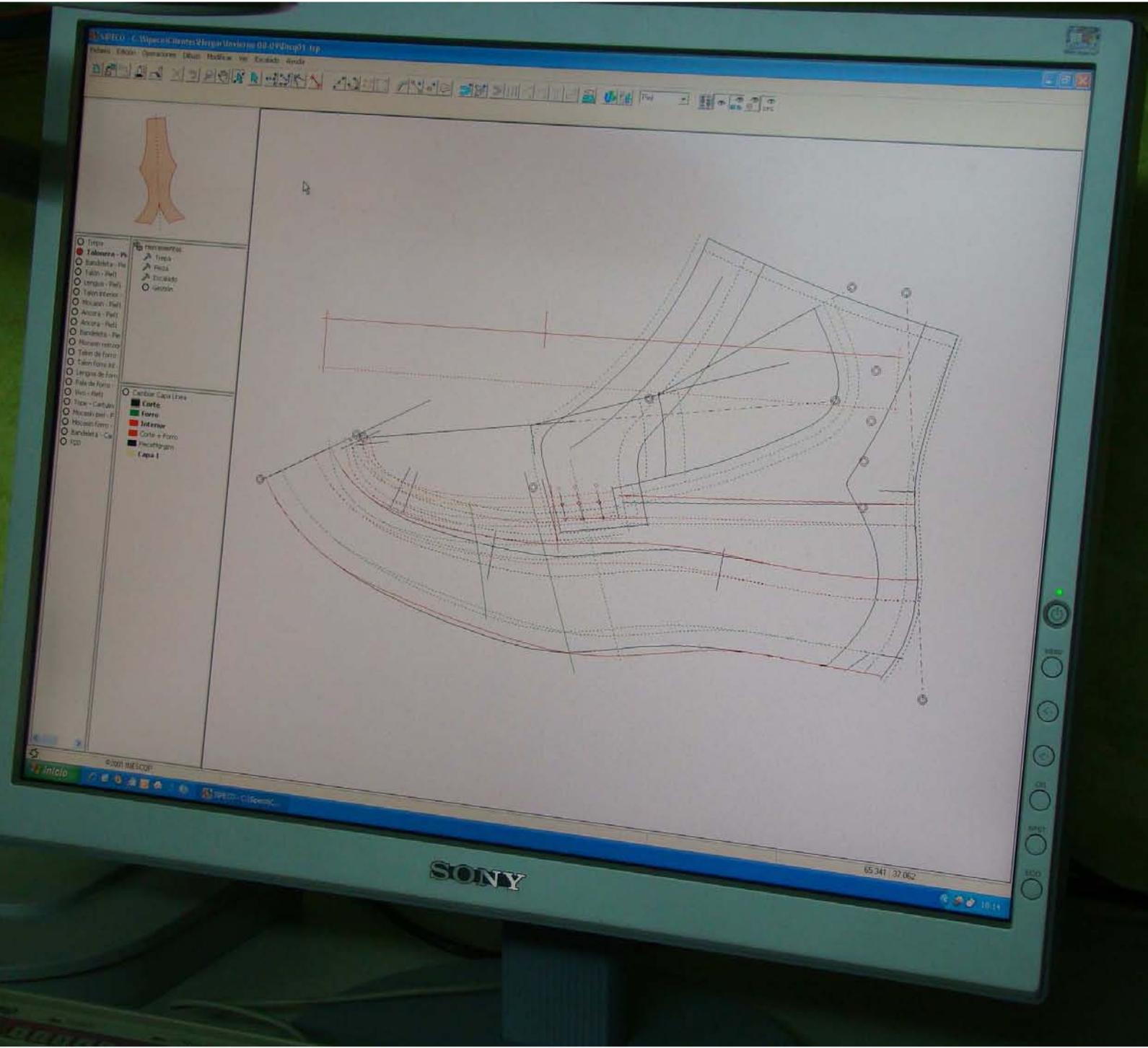


42

ESCALAO Nº NUMERO
MENS 42

COLAR

~~DISC~~
FIELDO



C:\Programas\Tela\Tela\Tela.dwg

Archivo Edición Operaciones (Muev. Modific. Ver. Detalle Ayuda)

- Tropa
- Tabonera - Pk
- Bancheta - Ho
- Talon - Piel
- Talon Interior
- Musaca - Piel
- Anicura - Piel
- Bancheta - Pie
- Musaca retray
- Espin de Forro
- Tabon Forro B2
- Lengua de Forro
- Faja de Forro
- Vesi - Piel
- Tapa - Cartón
- Huesos pari - P
- Huesos Forro
- Bancheta - Ca
- TCO

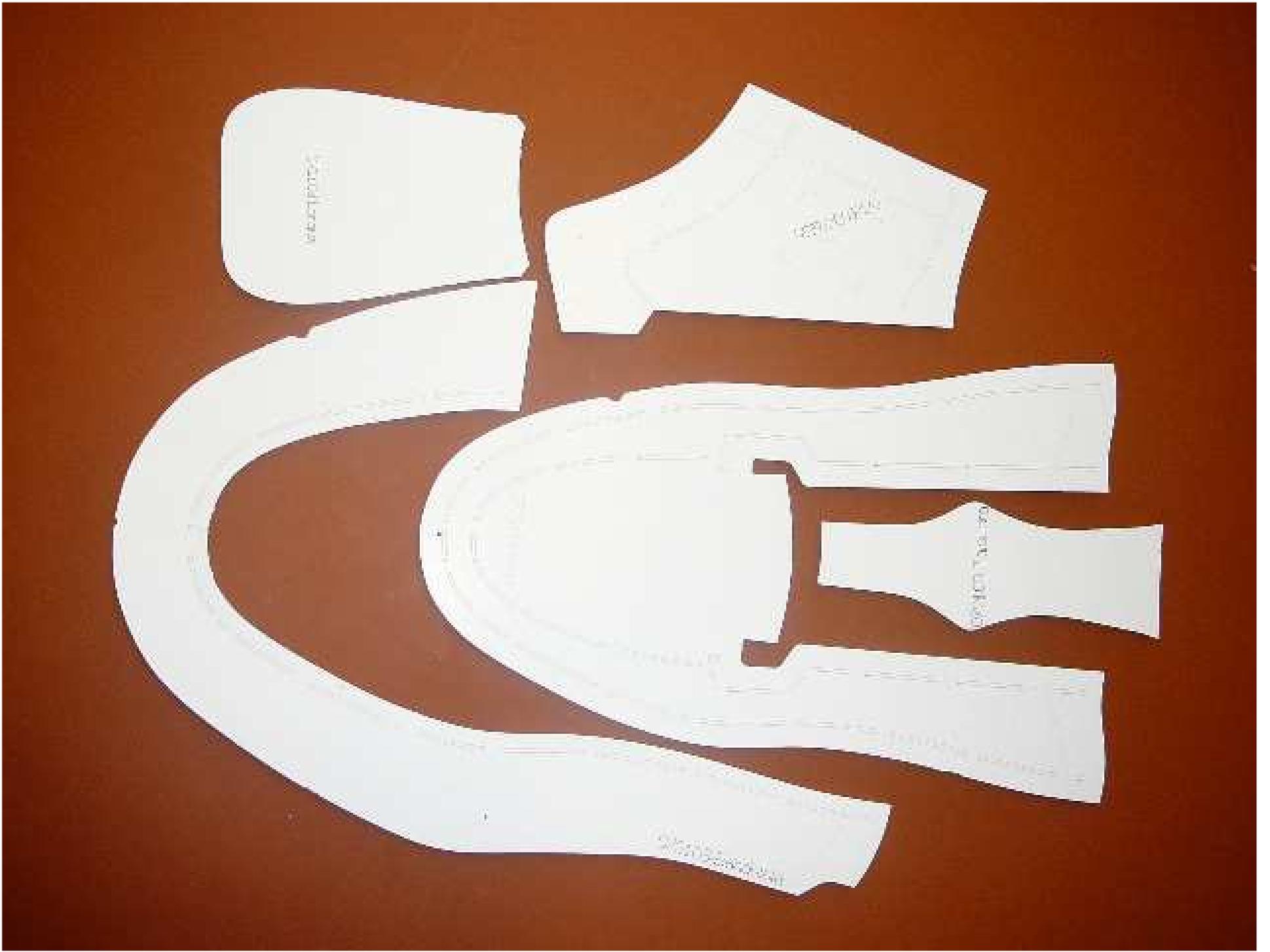
- Fraccionadas
- Tropa
- Piel
- Escudo
- Gordin

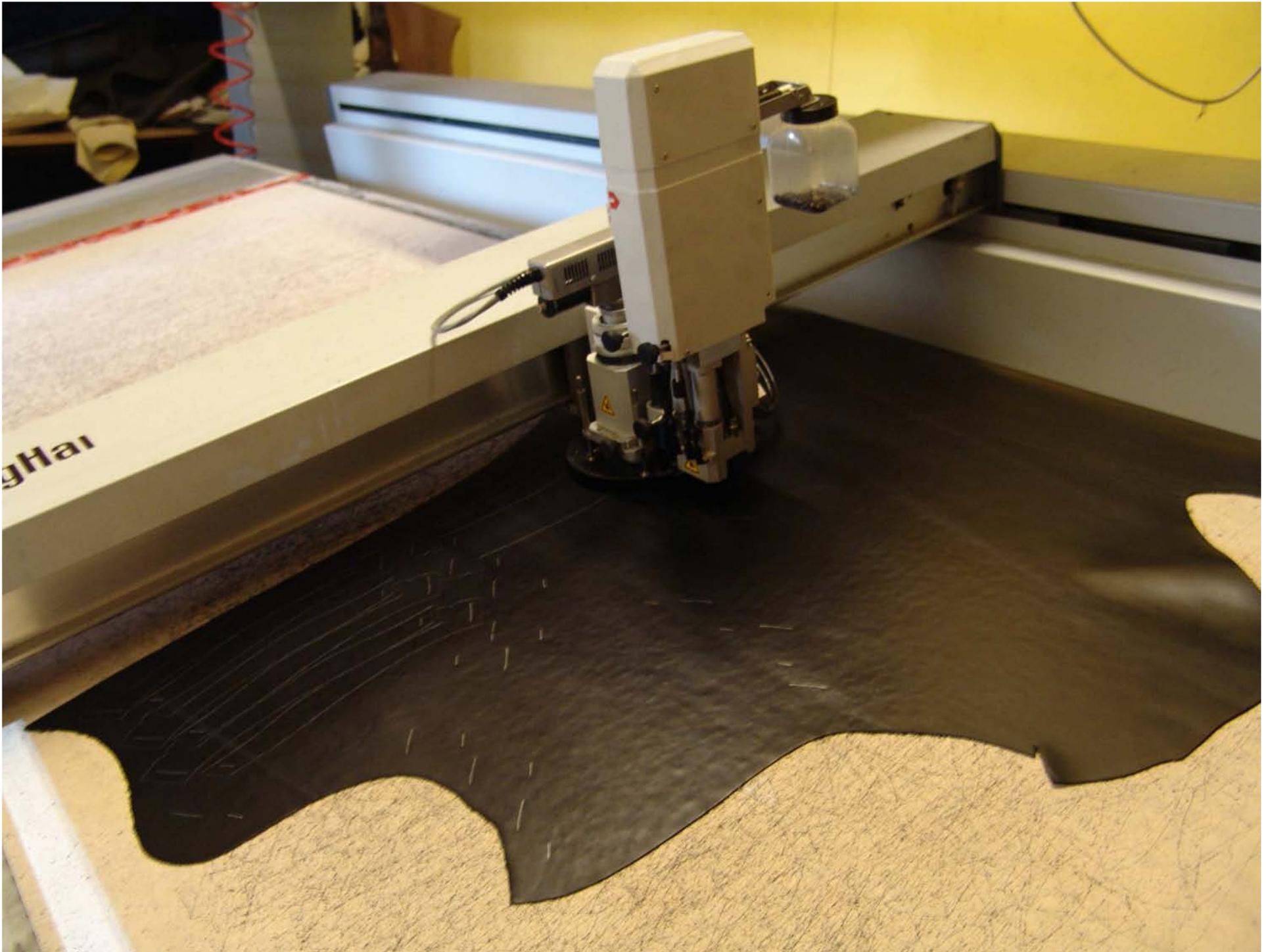
- Cambiar Capa Línea
- Corte
- Forro
- Interior
- Corte + Forro
- Pinceladas
- Capa 1

SONY

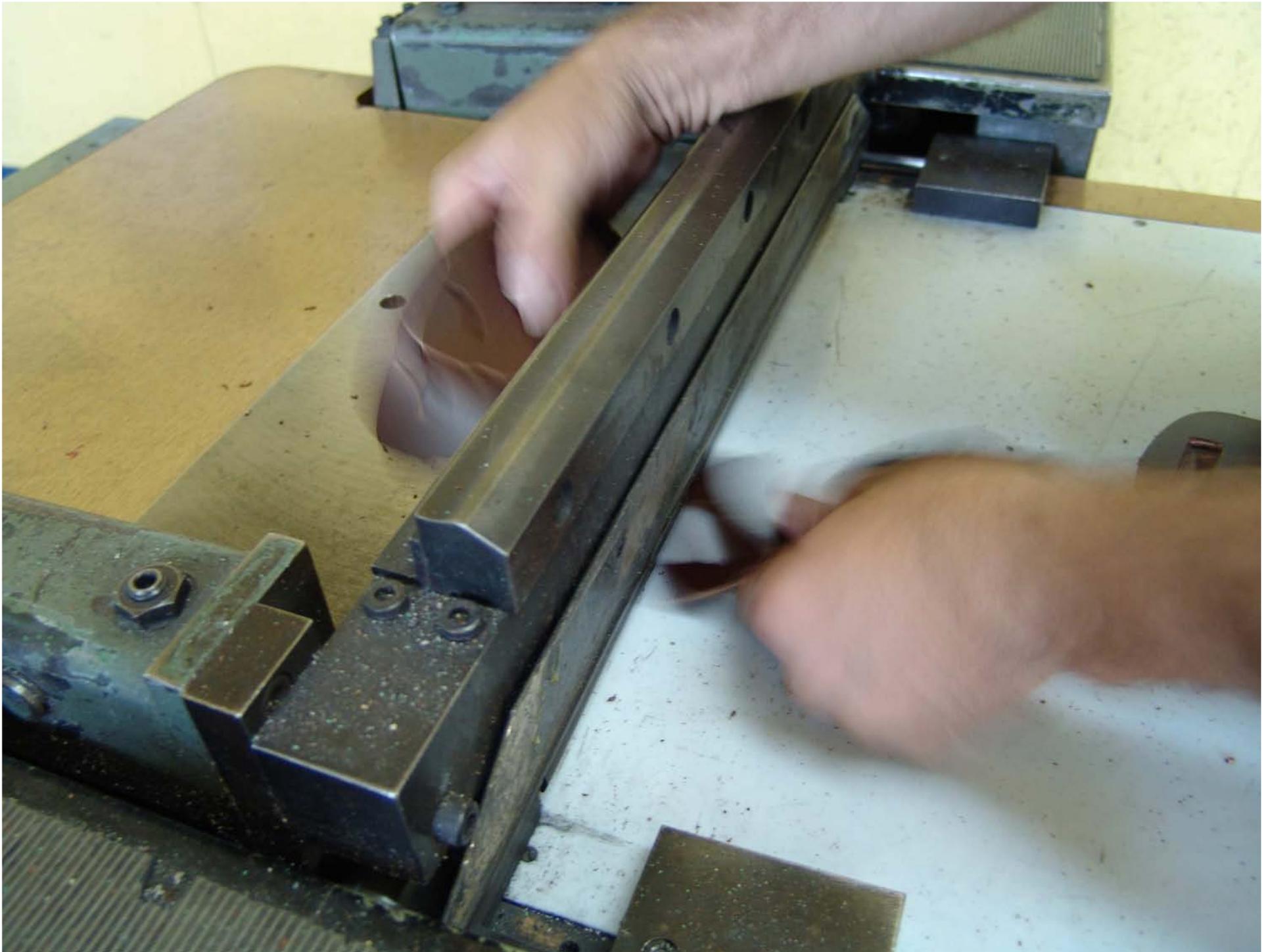
65.341 / 37.062

10:14











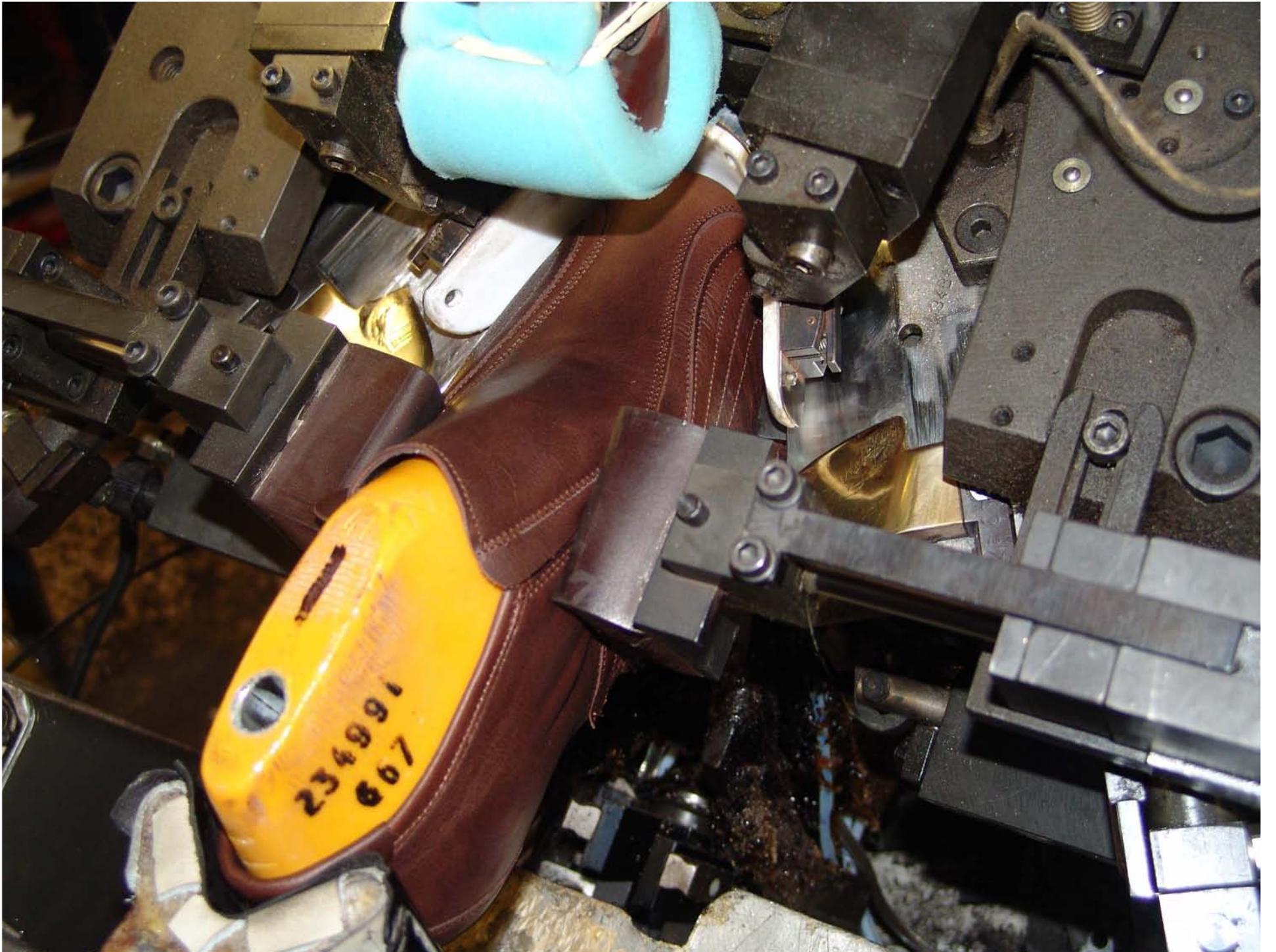
8^o - APARADO DEL MODELO

Cosido de las piezas



9º - MONTADO Y ENCOLADO DE LA SUELA





















10º - VISUALIZACION DE LA IDEA

Producto acabado







Callaghan















