

# 甘肃介绍减震材料代工

发布日期: 2025-09-24

弹簧无论是均匀排列，还是按照施力部位不同而重点设置，由于需要在鞋底进行单独特殊加工安装，制作成本高；同时，频繁受力的单个弹簧使用寿命有限，特别是在弹跳等情况下，存在无法估量的瞬间大力量，而该作用力常常并不是直接作用在弹簧的中心轴上，这样弹簧很容易被损坏，而脚部也容易受伤；再有，由于弹簧是分别置于鞋底的不同部位，其与鞋底的接触点必然对敏感的脚底产生异物感，使脚底感觉极不舒适。提出一种具有舒适感的能量缓冲鞋底，能方便地批量生产，使制作成本低，同时穿着舒适，耐用。解决现有技术问题的技术方案是具有舒适感的能量缓冲鞋底，包括从上到下依次设置的内底、中底和大底，还包括在中底侧面外设置的将所述中底容纳其内的边框，所述边框与所述中底侧面的形状相适配，所述边框上侧端和下侧端分别与所述内底和大底的边缘结合为一体，所述中底和边框均为具有弹性的材料，所述边框与中底之间具有间隙。超轻减震耐磨发泡鞋材及其制造方法。甘肃介绍减震材料代工

随着\*\*健身运动的开展，运动队伍不断壮大，竞技项目层出不穷，体育产业逐渐走向市场，走向职业化，运动器材及运动鞋紧随其发展。但由于在我国尚缺乏对运动鞋的功能和性能的深层次研究，导致运动鞋功能不纯，性能受局限，形成运动鞋生产功能不分，性能不优和档次不高的局面，严重影响运动鞋产业的纵深发展。近几年，在世界明星运动鞋的带动和影响下，我国运动鞋产业逐渐开始运动鞋功能和性能的研究。减震缓冲性能作为运动鞋的基本性能，是衡量运动鞋档次高低的标准之一，目前仍不为运动鞋生产企业所重视，运动中震动对人体的冲击问题还没有从根本上得到解决，这是我国运动鞋科技含量不高，附加值低的根源之一。甘肃介绍减震材料代工减震鞋垫真的有用吗\_减震鞋垫哪种材质好？

所述大底由两段分离结构前底和后底两部分组成，所述前底位于脚掌部，其上表面侧边与所述中底折边的相应部位紧密粘合，所述后底位于脚跟部，其上表面侧边与所述中底折边的相应部分紧密粘合，所述前底和后底由硬弹性塑料制成，其弹性小于中底。所述前底底部设有均匀排列的凸起，所述凸起均匀设置在纵向排布的横向凸条的上表面之上，所述凸起为三角形，在所述凸条的上表面均匀交错设置，所述前底以一定曲率向前上方延伸，到脚尖部包住中底并突出于内底的上表面，形成圆且高的鞋舌以包住鞋尖；

橡胶鞋底是指由橡胶制作的鞋底，目前的减震鞋底基本采用弹性橡胶或改塑性橡胶通过硫化工艺制作，而鞋底作为鞋与地面接触的部分，在穿着行走以及参与各类运动时，起到保护和缓冲足部与地面接触时产生的冲击力；普通的橡胶鞋底其减震效果一般，由于脚在走路时鞋底位于脚掌和后脚跟处承担主要与地面接触时产生的冲击力，因此想要保障穿着的舒适性在脚掌和后脚跟处的更需要减震效果好的橡胶鞋底。本实用新型的目的在于提供一种具有减震作用的橡胶鞋底，

以解决上述背景技术中提出的普通的橡胶鞋底其减震效果一般，由于脚在走路时鞋底位于脚掌和后脚跟处承担主要与地面接触时产生的冲击力，想要保障穿着的舒适性在脚掌和后脚跟处的更需要减震效果好的橡胶鞋底的问题。一种具有层叠缓震功能且脚感舒适的运动鞋。

与现有技术相比，本实用新型的有益效果是：本实用新型一种具有减震作用的橡胶鞋底，通过位于鞋底脚掌处的\*\*\*缓冲凸块和设置由弹性凝胶的缓冲腔的配合，保障了脚掌受到地面冲击力时的缓冲减震效果，位于鞋底后脚跟处的\*\*\*缓冲凸块和设置在缓冲腔内的缓冲弹簧以及空气垫的配合使用，有效的保障了鞋底脚后跟受到地面冲击力的缓冲减震效果，缓冲垫的使用，进一步保障了整个脚面的缓冲吸震的效果，防滑凸块的使用保障了鞋底的防滑效果。优异的鞋材:EVA发泡鞋底防滑耐磨减震。甘肃介绍减震材料代工

缓震跑鞋可以划分为材料缓震和结构缓震这两种。甘肃介绍减震材料代工

凝胶腔体内部填充有弹性凝胶，位于凝胶腔体的上表面通过粘胶贴合有缓冲垫，缓冲垫内部位于后脚跟处包覆有空气垫，且缓冲垫位于后脚跟处的下表面设置有若干与空气垫相匹配的缓冲腔，本实用新型的有益效果是：通过位于鞋底脚掌处的\*\*\*缓冲凸块和设置由弹性凝胶的缓冲腔的配合，保障了脚掌受到地面冲击力时的缓冲减震效果，位于鞋底后脚跟处的\*\*\*缓冲凸块和设置在缓冲腔内的缓冲弹簧以及空气垫的配合使用，有效的保障了鞋底脚后跟受到地面冲击力的缓冲减震效果，缓冲垫的使用，进一步保障了整个脚面的缓冲吸震的效果。甘肃介绍减震材料代工

深圳市思创新材科技有限公司主要经营范围是安全、防护，拥有一支专业技术团队和良好的市场口碑。公司业务涵盖吸能减震凝胶，人体防护护具，减震片材等，价格合理，品质有保证。公司从事安全、防护多年，有着创新的设计、强大的技术，还有一批专业化的队伍，确保为客户提供良好的产品及服务。思创新材科技立足于全国市场，依托强大的研发实力，融合前沿的技术理念，飞快响应客户的变化需求。