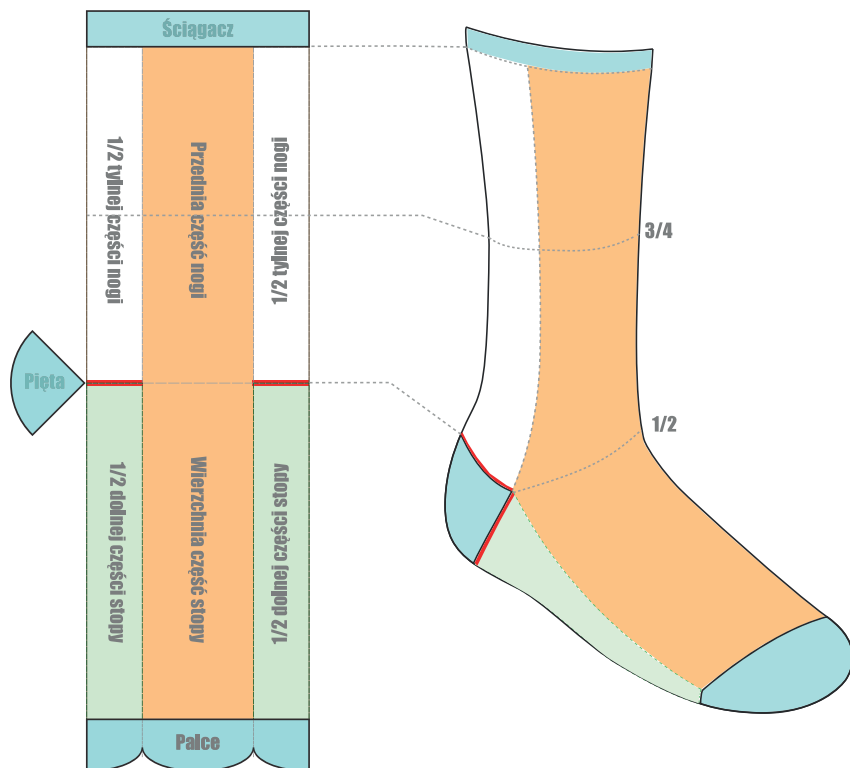


Wyjaśnienie szablonu:



Skarpeta klasyczna

Wymiary projektu: proporcje 152x do 460x
(230x od palców do pięty, 230x od pięty do ściągacza)
Wymiary ściągacza: proporcje 152x do 40x

Nie modyfikuj szablonu obok!!!

Wybierz każdy kwadrat i zaznacz jego kolor, który odpowiada jednemu z kolorów w projekcie. Możesz wybrać tylko 6 kolorów, wliczając w to tło oraz kolory na palcach, ściągaczu oraz pięcie. Wpisz obok kwadratu z kolorem kod przędzy, jaką ma być wyszyty ten kolor.

0045 2915 C #41B6E6	10272 123 C # FFC72C	4035 7547 C #131E29
---------------------------	----------------------------	---------------------------

153 OW Optic White #FFFFFF

Szare pionowe przerywane linie wyznaczają środek boków skarpety.

Błękitny kolor wyznacza obszary ściągacza, pięty i palców skarpety. Palce oraz pięta musi być jednolitym kolorem. Na ściągaczu możemy umieszczać nieskomplikowane wzory oraz napisy, np. logo, nazwę, itp.

Zielony kolor reprezentuje spód skarpety. Na tym obszarze można umieszczać dowolny wzór, napisy, logo, itd. oraz kontynuować wzór z wierzchniej strony skarpety.

Pomarańczowy kolor oznacza przednią część skarpety.

Nie twórz żadnych wzorów/tekstów w taki sposób, by nachodziły na miejsce oznaczone czerwonymi liniami. Jest to miejsce wszycia pięty i jeśli znajdzie się tam jakiś wzór, to zostanie on podzielony przez piętę.

- Projekt należy umieścić na szablonie obok, pamiętając o dostosowaniu ułożenia wzoru do odpowiedniego miejsca na skarpecie. Nie umieszczaj żadnych wzorów/napisów na palcach oraz na pięcie.
- Nie zalecamy umieszczania obrazów rastrowych. Projekt musi być wektorowy i musi zachować możliwość edycji. Wszelkie użyte czcionki należy zamienić na krzywe, a projekt przesłać w postaci pliku PDF.
- W projekcie może być użytych maksymalnie 6 kolorów. W przypadku użycia większej ilości, wzór zostanie ograniczony do 6 kolorów.
- W miarę możliwości zalecamy unikania małych kształtów, tekstów oraz nieregularnych kształtów (np. gwiazd), ponieważ po wyhaftowaniu będą one mocno zniekształcone i nieczytelne.
- Powtarzalne wzory, patterny, itp. należy projektować tak, aby zachowana była ciągłość wzoru z tyłu

Projektuj tutaj:

