

Dane aktualne na dzień: 23-10-2026 00:54

Link do produktu: <https://kaletnik.sklep.pl/litera-i-wykrój-pdf-instrukcja-wykonania-krok-po-kroku-p-267.html>



LITERA - I (wykrój PDF + instrukcja wykonania krok po kroku)

Cena

16,90 zł

Opis produktu

Wykrój Krawiecki PDF

Pluszowa Litera "I" (Poduszka Dekoracyjna)

Potrzebujesz personalizacji w ekspresowym tempie? Ten profesjonalny **wykrój krawiecki PDF** pozwoli Ci uszyć idealną, miękką literę „I”. To bez wątpienia najprostszy i najszybszy projekt z całego alfabetu, idealny do tworzenia imion lub jako samodzielna poduszka dekoracyjna.

PLIK DOSTĘPNY OD RAZU: Nie czekaj! Wykrój wraz z instrukcją otrzymasz w formie cyfrowej **natychmiast po opłaceniu zamówienia**. Pobierasz i szyjesz w 5 minut!



Dlaczego Pokochasz Ten Szablon?

Najkrótszy czas szycia: Litera "I" to projekt **łatwy i szybki** idealny dla początkujących. Brak skomplikowanych zakrętów sprawia, że to najbardziej **satysfakcjonujący projekt na jedno popołudnie** – idealny na Twój krawiecki debiut!

Instrukcja PDF krok po kroku: Razem z szablonem otrzymujesz dokładny poradnik, który wyjaśnia, jak uzyskać idealne kąty i jak równomiernie wypchać literę, by wyglądała profesjonalnie.

Dowolność techniki: Wykrój jest przygotowany pod **szycie ręczne** oraz maszynowe. Możesz go wykonać z resztek materiałów, wspierając ideę zero-waste.

Perfekcyjne proporcje: Dzięki profesjonalnemu przygotowaniu w formacie cyfrowym, Twoja poduszka będzie miała idealne wymiary i stabilny kształt.

Wymiary kredki:

- długość ok. 40 cm, szerokość ok. 10 cm, grubość ok. 10 cm



Zacznij tworzyć już teraz!

Kup, pobierz wykrój PDF i od razu rozpocznij pracę.
Ciesz się wyjątkowym pluszakiem, którego nie znajdziesz w sklepie!

**Jeśli dopiero zaczynasz naukę szycia to nic straconego :)
Moje wykroje skonstruowane są w taki sposób, aby również osoby początkujące
mogły cieszyć się z przyjemności płynącej z tworzenia małych arcydzieł.**

Dzięki moim szablonom oszczędzasz cenny czas i od razu możesz brać się do szycia, bez główkowania i marnowania materiału na prototypy i monotonne tworzenie szablonów.