

Link do produktu: <https://kaletnik.sklep.pl/pluszowy-cukierek-wykrój-pdf-instrukcja-krok-po-kroku-p-265.html>



PLUSZOWY CUKIEREK (Wykrój PDF + Instrukcja krok po kroku)

Cena

16,90 zł

Opis produktu

Wykrój PDF: Poduszka Cukierek Słodki Rekwizyt do Kawiarni i Cukierni

Szukasz sposobu na wyróżnienie swojego lokalu lub chcesz stworzyć unikalny rekwizyt do sesji zdjęciowych?

Ten **wykrój krawiecki PDF** pozwoli Ci uszyć stylową, pluszową poduszkę w kształcie cukierka. To idealny element dekoracyjny, który ociepli wnętrze kawiarni, przyciągnie wzrok na wystawie cukierni i zachwyci klientów na Instagramie!

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?

Efekt „Wow” niskim kosztem: Stwórz profesjonalną dekorację typu premium, używając tego wykroju. To **łatwy i szybki (dla początkujących)** projekt, który odmieni Twój lokal w jedno popołudnie.

Instrukcja PDF krok po kroku: Zapomnij o błędach. Otrzymujesz precyzyjny poradnik krawiecki, który wyjaśnia, jak uzyskać charakterystyczne „wiązania” cukierka, by wyglądał jak prawdziwy słodycz.

Maksymalna satysfakcja: To niezwykle **satysfakcjonujący projekt na jedno popołudnie**. Szybkie szycie, natychmiastowy efekt dekoracyjny.

Dowolność wykonania: Wykrój jest dostosowany pod **szycie maszynowe**. Możesz użyć polaru, minky lub satyny, aby dopasować rekwizyt do stylu swojego wnętrza.

Wymiary cukierka:
- długość ok. 45 cm, przekrój ok. 12 cm x 12 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.