

Główne wytyczne dotyczące wzoru:

- maksymalnie 5 kolorów poziomo (dookoła nogi)
- maksymalnie 7 kolorów na całej skarpecie
- czarny i biały liczą się do puli użytych kolorów
- brak możliwości wzorowania na palcach, pięcie i ściągaczu - muszą być jednokolorowe
- lewa krawędź projektu (prostokąta) łączy się z prawą krawędzią z tyłu nogi (na łydce) i pod stopą - wzór powinien być "seamless", aby dobrze wyglądał na skarpecie
- projekt nie powinien zawierać przejść tonalnych (rozmytych pikseli) - dozwolone tylko 5 kolorów poziomo
- nie jest wymagane użycie tego szablonu. Projekt może zostać dostarczony w dowolnej innej formie, na innym szablonie, w dowolnym formacie. Preferowany jednak jako prostokąt o proporcjach 168 x 430

Dlaczego skarpety projektuje się w pikselach?

- finalnie do produkcji skarpet potrzebny jest plik w formacie bitmapy (.bmp) o szerokości 168 pikseli i długości 430 pikseli (w tej długości nie uwzględnia się ściągacza, pięty i palców)
- w uproszczeniu jeden piksel odpowiada jednemu oczku, które maszyna dziewiarska zawiązuje z przędzy bawełnianej i ok. 1 mm na gotowej skarpecie
- dostarczenie projektu w formacie bitmapy nie jest wymagane, akceptujemy projekt w każdym formacie (PDF, jpg, itd.), a my zmodyfikujemy go do wymaganego formatu bitmapy

Grafika wektorowa

SPOX SOX



Grafika w pikselach

SPOX SOX



Wzór na gotowej skarpecie

