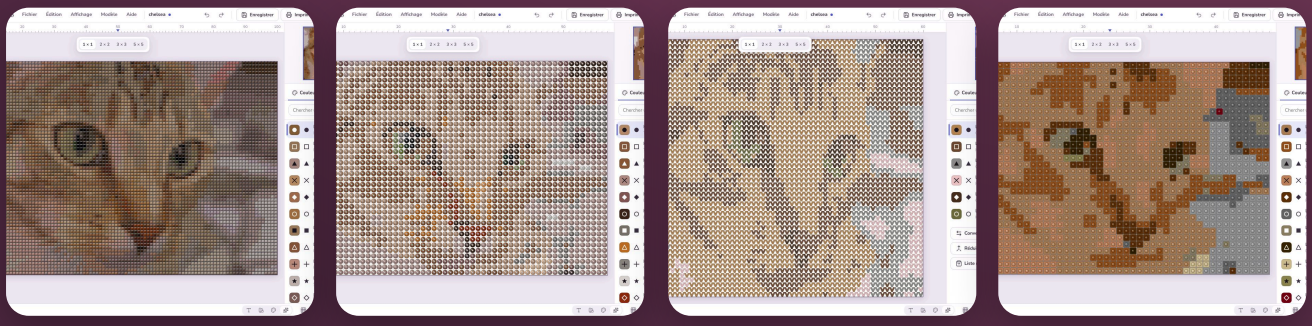
FFSMC

FFSMC
Pixel Craft Lab

Mode d'emploi

Une photo, et le modèle qui va avec : diamond painting, perles à repasser, mosaïque, tricot jacquard ou briques, avec les vraies couleurs des marques et la liste de ce qu'il faut acheter.



Version 1.0 · Windows 10 et 11, macOS

ffsmc.fr

Sommaire

1 **Bienvenue** 3

Ce que fait le logiciel 3
Ce qu'il vous faut 3
Comment lire ce mode d'emploi 3
Installation, essai et licence 4

2 **L'écran d'accueil** 5

Choisir son activité 5
Trois façons de commencer 5
En bas de l'écran 6

3 **L'assistant : la photo et le style** 7

Choisir une bonne photo 7
Recadrer et retoucher 7
Une photo prise de biais 8
Photo ancienne 8
Les trois aperçus 8
Étape 2 : le style 8

4 **Taille et support** 9

L'activité 9
La largeur 9
Cas du tricot 10

5 **La marque et les couleurs** 11

Choisir la marque 11
Le nombre de couleurs 11
Écarter une couleur 12
Le fond 12
Les finitions 12

6 **L'éditeur** 13

Les trois zones 13
La liste des couleurs 13
Retoucher 14
Les vues 14
Le menu Modèle 14
L'onglet Support 14

7 **La liste d'achat et mon stock** 15

Lire la liste d'achat 15
Prix et budget 15
Exporter la liste 16
Mon stock 16

8 **Imprimer et exporter** 17
Le PDF 17
Les fichiers 17

9 **Questions fréquentes** 18
Les couleurs imprimées ne sont pas tout à fait celles de mes pièces 18
Mon modèle compte trop de couleurs 18
Ma marque n'est pas dans la liste 18
Comment retrouver un modèle enregistré ? 18
L'essai est terminé 18
Besoin d'aide ? 18

10 **Raccourcis clavier** 19

I Bienvenue

Merci d'avoir choisi FFSMC Pixel Craft Lab. Ce mode d'emploi se lit dans l'ordre, la première fois ; ensuite, le sommaire vous mène droit à la page qui vous intéresse.

Ce que fait le logiciel

Vous lui donnez une photo. Il la transforme en un modèle formé de petites pièces de couleur, toutes de la même taille, et il vous dit exactement combien il vous en faut de chaque couleur. Cinq activités sont possibles :

Diamond painting	des diamants carrés ou ronds collés sur une toile adhésive ;
Perles à repasser	des perles posées sur une plaque, puis fondues au fer (Hama, Perler, Artkal, Nabbi…) ;
Mosaïque	de petites tesselles collées une à une, pour un tableau ou un mur ;
Tricot jacquard	un motif tricoté en deux couleurs par rang, avec les laines des marques ;
Briques	un portrait en briques de construction, avec la liste des pièces à commander.

Dans chaque cas, les couleurs proposées sont celles du nuancier réel de la marque que vous choisissez. Vous achetez donc exactement ce que le modèle réclame.

Ce qu'il vous faut

- Un ordinateur sous **Windows 10 ou 11** (64 bits), ou un **Mac** récent. Un écran d'au moins 1366 × 768 est conseillé.
- Environ 600 Mo d'espace disque.
- Une connexion à internet pour activer la licence et chercher les mises à jour. Le reste du temps, le logiciel travaille sans internet.
- Une imprimante, si vous voulez le modèle sur papier. Sinon, le fichier PDF se lit très bien sur une tablette.

Comment lire ce mode d'emploi

Les noms de boutons et de menus sont écrits **comme ceci**. Un chemin de menu s'écrit **Fichier › Enregistrer** : ouvrez le menu *Fichier*, puis cliquez sur *Enregistrer*. Les touches du clavier ressemblent à ceci : `Ctrl` + `S` (sur Mac, `Cmd` à la place de `Ctrl`).

> **Astuce**
>
> Les encadrés roses donnent des astuces qui font gagner du temps.

Bon à savoir

Les encadrés lilas apportent une précision utile.

Attention

Les encadrés orangés signalent une erreur fréquente.

Ce mode d'emploi s'ouvre aussi depuis le logiciel : **Aide › Mode d'emploi**, ou touche F1.

Installation, essai et licence

Installez le logiciel comme n'importe quel autre, puis lancez-le. Vous disposez d'**une semaine d'essai gratuit** avec toutes les fonctions de votre édition. La pastille en bas de l'écran d'accueil indique les jours restants.

Pour continuer après l'essai, achetez une licence sur **ffsmc.fr** : vous recevez une clé par courriel. Cliquez sur la pastille, collez la clé dans la fenêtre qui s'ouvre, puis validez. Il y a trois éditions :

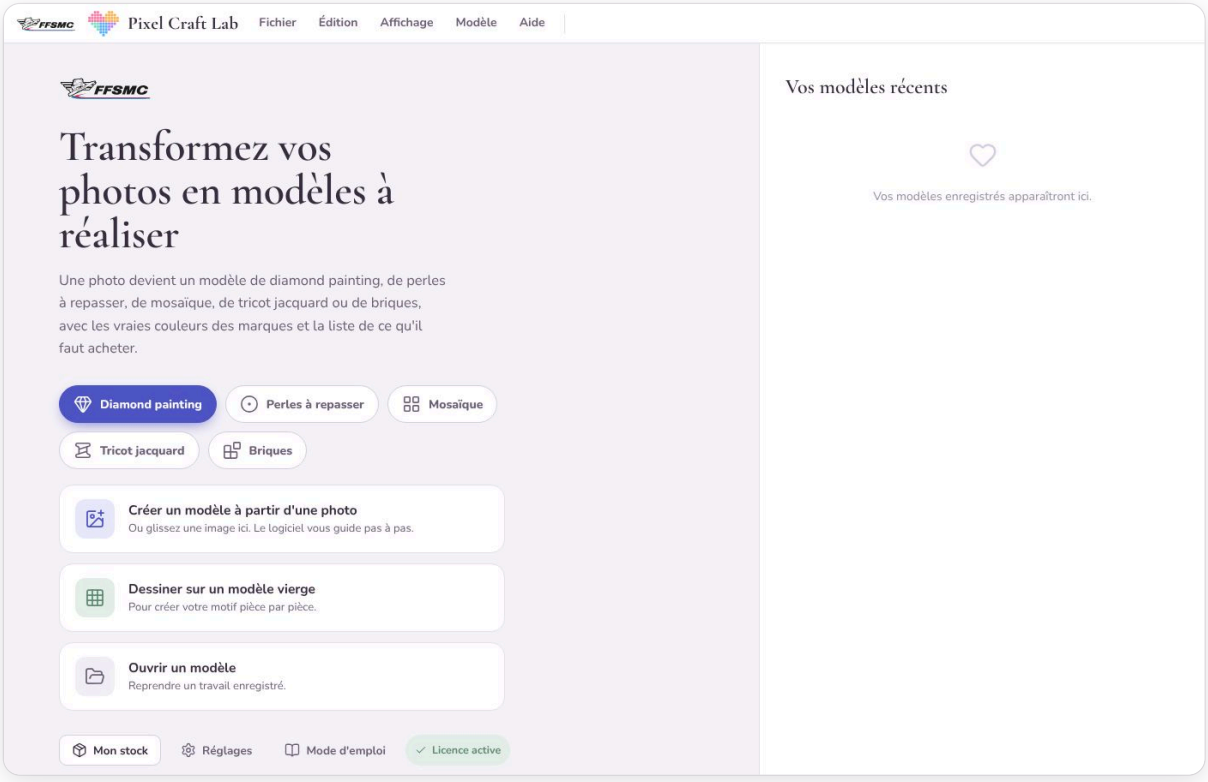
Édition Essentielle	créer, retoucher et imprimer vos modèles à partir de vos photos, dans les cinq activités ;
Édition Complète	ajoute les dix-huit styles artistiques (bande dessinée, aquarelle, pop art, vitrail…), la restauration des photos anciennes et leur mise en couleurs ;
Édition Atelier	reprend toutes les fonctions de l'Édition Complète.

Une licence, plusieurs ordinateurs

La même licence fonctionne sous Windows et sous Mac. Votre clé est personnelle : ne la partagez pas, elle est liée à votre achat.

2 L'écran d'accueil

Au lancement, vous arrivez ici. Tout commence par le choix de l'activité.



L'écran d'accueil : les cinq activités en haut, trois façons de commencer au milieu, vos derniers modèles à droite.

Choisir son activité

Les cinq pastilles sous le titre sont les activités. Cliquez sur celle qui vous intéresse : elle se colore, et tout ce qui suit s'adapte (formes des pièces, marques, vocabulaire, liste d'achat). Vous pourrez la changer plus tard, même au milieu de l'assistant.

Trois façons de commencer

Créer un modèle à partir d'une photo	Ouvre l'assistant en quatre étapes (chapitres 3 à 5). C'est le chemin le plus courant.
Dessiner sur un modèle vierge	Crée une grille vide de la taille voulue, pour dessiner pièce par pièce.
Ouvrir un modèle	Reprend un travail enregistré.

Glisser-déposer

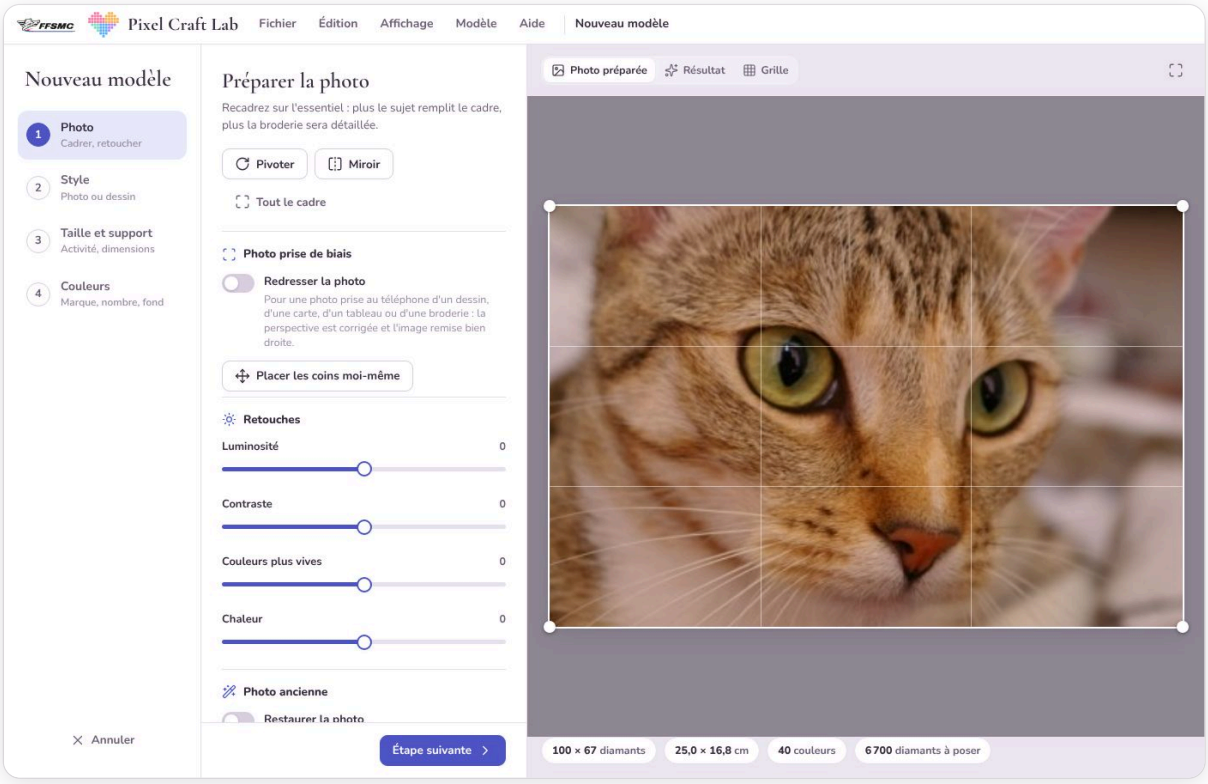
Faites glisser une photo depuis votre dossier et lâchez-la sur la fenêtre : l'assistant s'ouvre avec cette photo.

En bas de l'écran

- **Mon stock** : ce que vous possédez déjà (chapitre 7).
- **Réglages** : langue, ambiance, marque préférée pour chaque activité.
- **Mode d'emploi** : ce document.
- La pastille de licence.

3 L'assistant : la photo et le style

Les quatre étapes sont listées à gauche : Photo, Style, Taille et support, Couleurs. Cliquez sur l'une d'elles pour y revenir : rien n'est perdu.



Étape 1 : le cadre blanc se déplace et se redimensionne ; sous l'aperçu, les chiffres du futur modèle se mettent à jour en direct.

Choisir une bonne photo

- **Un sujet net, bien éclairé.** La lumière du jour, sans contre-jour, donne les couleurs les plus justes.
- **Un sujet qui remplit l'image.** Un modèle compte quelques dizaines à quelques centaines de pièces de large : les petits détails perdus au loin disparaissent.
- **Des contrastes francs.** Un chat roux sur fond bleu donne un meilleur résultat qu'un chat gris sur un mur gris.

Recadrer et retoucher

Faites glisser un coin du cadre blanc pour le redimensionner, l'intérieur pour le déplacer. **Pivoter** tourne la photo d'un quart de tour, **Miroir** la retourne, **Tout le cadre** annule le recadrage.

Plus bas, quatre curseurs corrigent la photo avant conversion : **Luminosité**, **Contraste**, **Couleurs plus vives** et **Chaleur**. Une photo un peu terne gagne souvent à recevoir un peu de contraste.

Recadrez serré

Plus le sujet remplit le cadre, plus il reçoit de pièces, et plus le modèle est détaillé. Un portrait recadré sur le visage gagne beaucoup en finesse.

Une photo prise de biais

Vous avez photographié un dessin ou un tableau sans être bien en face ? Activez **Redresser la photo** : le logiciel retrouve les quatre coins et remet l'image droite. Si le résultat ne vous convient pas, **Placer les coins moi-même** vous laisse les poser à la main.

Photo ancienne

Pour une vieille photo abîmée, l'option **Restaurer la photo** atténue rayures et défauts avant la conversion. Une photo en noir et blanc peut aussi être mise en couleurs : le logiciel vous le propose quand il la reconnaît. Ces deux fonctions font partie de l'Édition Complète ; la mise en couleurs télécharge une seule fois son moteur, avec votre accord.

Les trois aperçus

Au-dessus de l'aperçu, trois boutons changent la vue :

Photo préparée	la photo telle qu'elle sera convertie ;
Résultat	une simulation réaliste du modèle terminé, avec des vrais diamants, perles ou briques ;
Grille	le modèle en couleurs, avec la grille.

La molette de la souris zoome, un glisser déplace l'image.

Étape 2 : le style

L'étape Style transforme la photo avant la conversion. *Photo fidèle* la garde telle quelle : c'est le choix par défaut, et le seul de l'Édition Essentielle. L'Édition Complète en propose dix-huit autres, présentés en vignettes : noir et blanc, sépia, camaïeu, bande dessinée, comics, manga, encre, crayon, dessin réaliste, bébé, dessin d'enfant, aquarelle, pastel, pop art, vitrail, pixel art, silhouette et contours seuls.

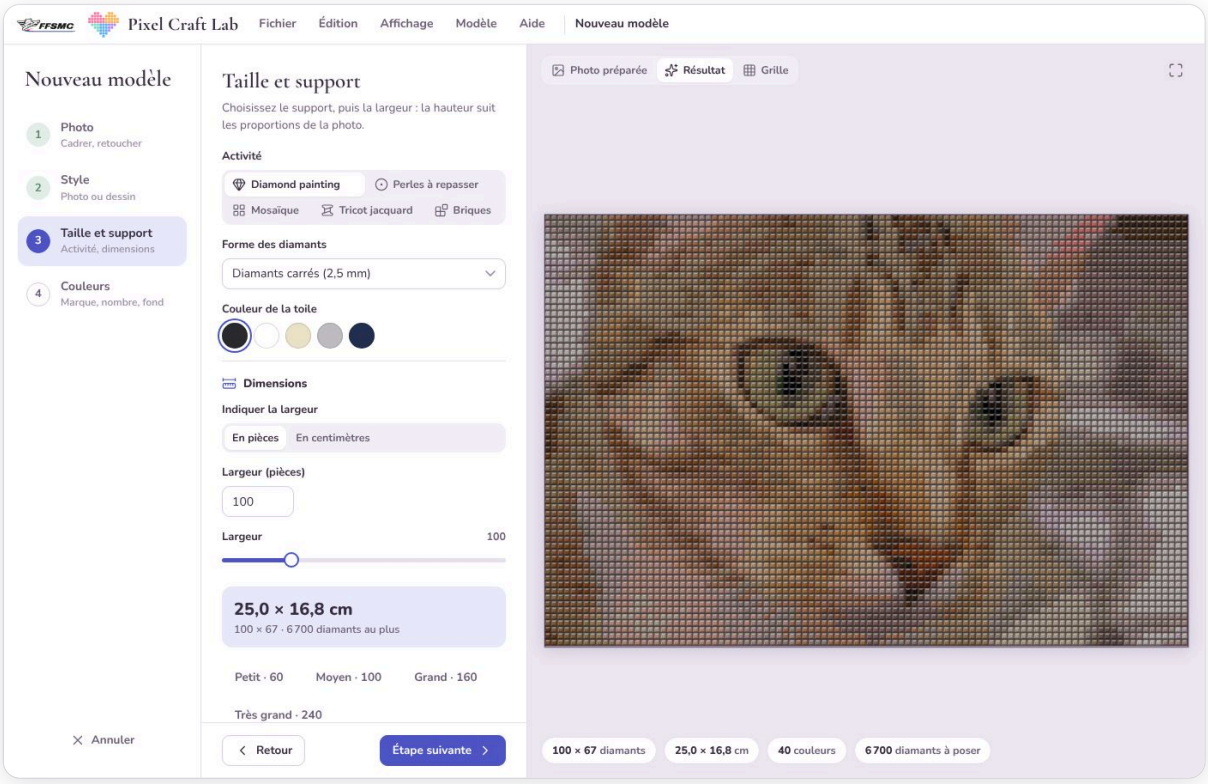
Cliquez sur une vignette : l'aperçu se met à jour, et des réglages propres au style apparaissent dessous (épaisseur des traits, simplification, teinte…). *Silhouette* et *Contours seuls* laissent le fond vide.

Bon à savoir

Un style qui simplifie beaucoup (aquarelle, vitrail, pixel art, pop art) donne un modèle plus facile à réaliser, avec moins de couleurs.

4 Taille et support

Cette étape fixe la taille réelle de votre ouvrage. Le logiciel calcule tout en centimètres, comme vous le feriez devant votre toile.



L'étape 3 : l'activité, la forme des pièces, la couleur du fond et la largeur. Le cadre bleu donne la taille finie.

L'activité

Les cinq activités se rechangent ici d'un clic. Selon votre choix, le logiciel vous demande ensuite :

Diamond painting	la forme des diamants (carrés ou ronds) et la couleur de la toile ;
Perles à repasser	la couleur de la plaque ; la taille de la perle dépend de la marque, choisie à l'étape suivante ;
Mosaïque	la taille des tesselles (10, 15 ou 20 mm, joint de 2 mm) ;
Tricot jacquard	la technique (jacquard, fils portés derrière, ou intarsia, un fil par zone) et votre échantillon : combien de mailles et de rangs pour 10 cm ;
Briques	le type de pièce (plaques 1 × 1, tuiles lisses ou plaques rondes) ; le nombre de plaques de base est indiqué.

La largeur

Indiquez la largeur **en pièces** ou **en centimètres** : choisissez l'un ou l'autre avec les deux boutons. La hauteur suit les proportions de la photo. L'encadré bleu affiche la taille de l'ouvrage terminé, le nombre de pièces et, pour les perles, le nombre de plaques nécessaires. Quatre raccourcis proposent des tailles

toutes faites : petit, moyen, grand, très grand.

> **Attention**
> Plus le modèle est grand, plus il est précis, mais plus il y a de pièces à poser. Un portrait de 100 pièces de large est un bon premier essai.

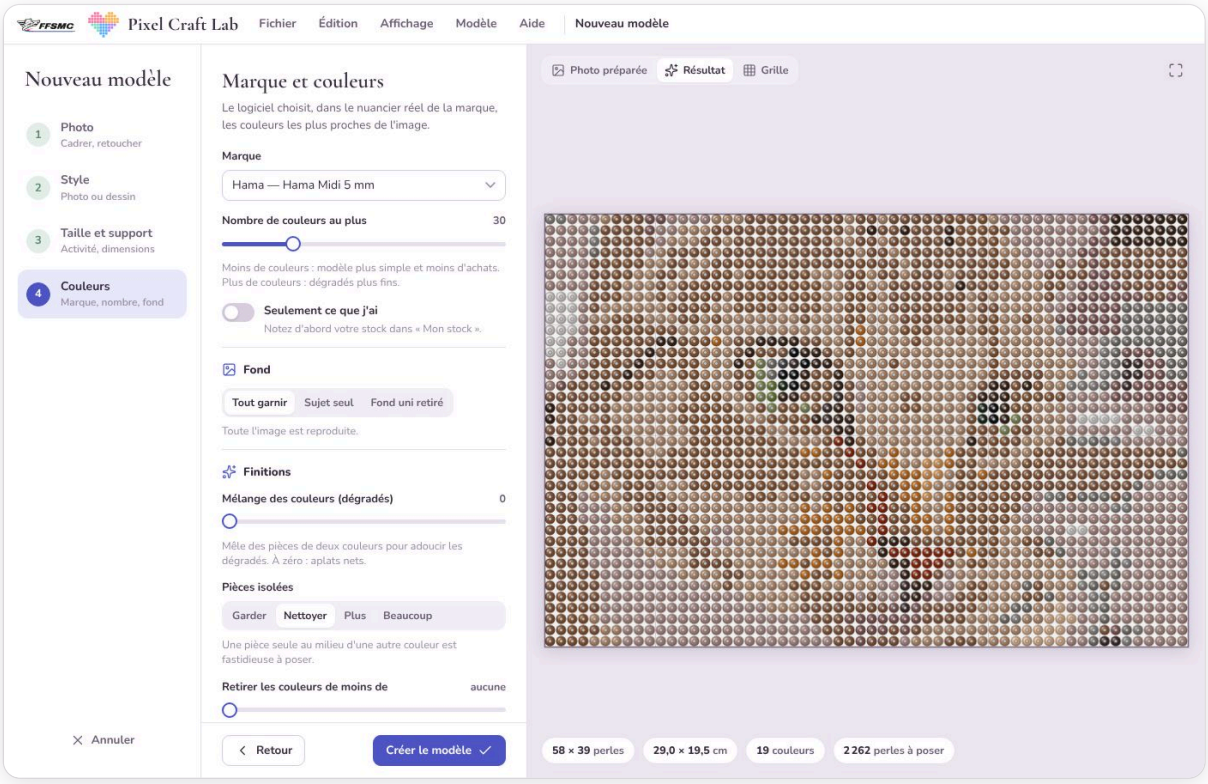
Cas du tricot

En tricot, tricotez d'abord un échantillon avec votre laine et vos aiguilles, mesurez 10 cm, et comptez les mailles et les rangs. Entrez ces deux chiffres dans **Mailles pour 10 cm** et **Rangs pour 10 cm** : le logiciel en déduit la largeur et la hauteur réelles. Une maille étant plus haute que large, la grille est proportionnée en conséquence.

> **Jacquard : deux couleurs par rang**
> Le jacquard se tricote à deux couleurs par rang au plus. Le logiciel vous signale les rangs qui en comptent davantage, et l'option « Nombre de couleurs au plus » aide à rester simple.

5 La marque et les couleurs

C'est ici que le logiciel choisit, dans le vrai nuancier de la marque, les couleurs les plus proches de votre photo.



Dernière étape : marque, nombre de couleurs, fond et finitions. L'aperçu à droite change en direct.

Choisir la marque

Selon l'activité, le logiciel propose le nuancier de plusieurs fabricants : DMC et Diamond Dotz pour le diamond painting ; Hama, Perler, Artkal, Nabbi et d'autres (y compris leurs perles mini et maxi) pour les perles ; des tesselles de verre ; des couleurs courantes de laine ; LEGO® pour les briques. Les références sont celles que vous lirez sur les sachets en magasin.

> **Couleurs approchées**
> Pour certains nuanciers (les laines, notamment), les teintes affichées sont des approximations. Un message vous le signale : comparez avec l'échantillon du fabricant avant d'acheter.

Le nombre de couleurs

Le curseur **Nombre de couleurs au plus** limite le choix. Moins de couleurs, c'est un modèle plus simple et moins d'achats ; plus de couleurs, ce sont des dégradés plus fins.

Si vous possédez déjà des pièces, activez **Seulement ce que j'ai** : le logiciel n'emploie que les couleurs de **Mon stock**.

Écarter une couleur

Sous la liste, chaque couleur employée apparaît en petite pastille. Cliquez sur celle dont vous ne voulez pas (une teinte introuvable en magasin, par exemple) : elle est exclue et le logiciel la remplace par la plus proche. Un second clic la remet en jeu.

Le fond

Tout garnir	toute l'image est reproduite ;
Sujet seul	le logiciel détoure le sujet et laisse le fond vide ;
Fond uni retiré	efface un fond d'une seule couleur (fond blanc d'un logo, par exemple).

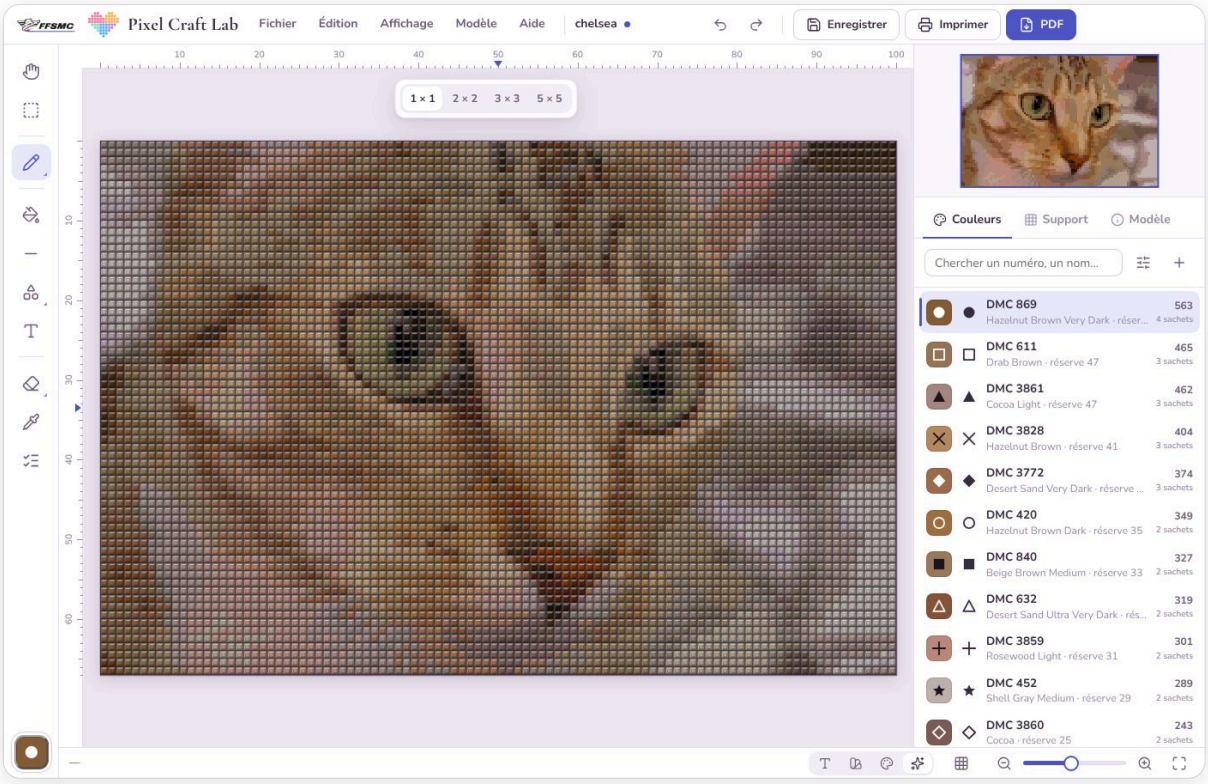
Les finitions

Mélange des couleurs mêle des pièces de deux couleurs voisines pour adoucir les dégradés ; à zéro, les aplats restent nets. **Pièces isolées** décide quoi faire d'une pièce solitaire au milieu d'une autre couleur, fastidieuse à poser : *Garder*, *Nettoyer*, *Plus* ou *Beaucoup*.

Quand l'aperçu vous plaît, cliquez sur **Créer le modèle** : il s'ouvre dans l'éditeur.

6 L'éditeur

Le modèle est créé. L'éditeur sert à le retoucher, à le vérifier et à le préparer pour l'impression.



L'éditeur : les outils à gauche, le modèle au centre, la liste des couleurs à droite.

Les trois zones

- **À gauche**, la barre d'outils : main (déplacer), sélection, crayon, pot de peinture, ligne, formes, texte, gomme, pipette.
- **Au centre**, le modèle, avec ses règles graduées en pièces. En bas, le zoom et les options d'affichage.
- **À droite**, l'aperçu général puis trois onglets : **Couleurs**, **Support** et **Modèle**.

La liste des couleurs

Chaque ligne donne la référence de la marque, le nom de la couleur, le nombre de pièces et la quantité à acheter. Un clic choisit la couleur pour dessiner. La loupe cherche un numéro ou un nom ; le bouton **+** ajoute une couleur du nuancier.

Retoucher

Choisissez une couleur dans la liste, puis le **crayon** : un clic pose une pièce. Le **pot de peinture** remplit toute une zone de la même couleur. La **pipette** prélève la couleur d'une pièce déjà posée. Ctrl + Z annule, Ctrl + Y rétablit. Maintenez la barre d'espace enfoncée pour déplacer le modèle sans changer d'outil.

Les vues

Le menu **Affichage** propose quatre modes, aussi accessibles par les touches 1 à 4 : *Symboles* (comme sur papier), *Couleurs et symboles*, *Couleurs* et *Aperçu* (le rendu réaliste des pièces). Vous y réglez aussi le quadrillage (G), les règles, le zoom, et l'option **Montrer ce qui est posé**, qui aide à suivre l'avancement.

Le menu Modèle

Ajouter une couleur	pioche une couleur dans le nuancier de la marque ;
Convertir vers une autre marque	refait le modèle avec les teintes équivalentes d'une autre marque ;
Réduire le nombre de couleurs	fusionne les couleurs voisines pour simplifier le modèle ;
Liste d'achat	voir le chapitre 7 ;
Taille et support	change les dimensions ou le type de pièce ;
Texte en pièces	écrit un texte directement dans le modèle ;
Reprendre la conversion de la photo	revient aux réglages de l'assistant, avec la photo d'origine.

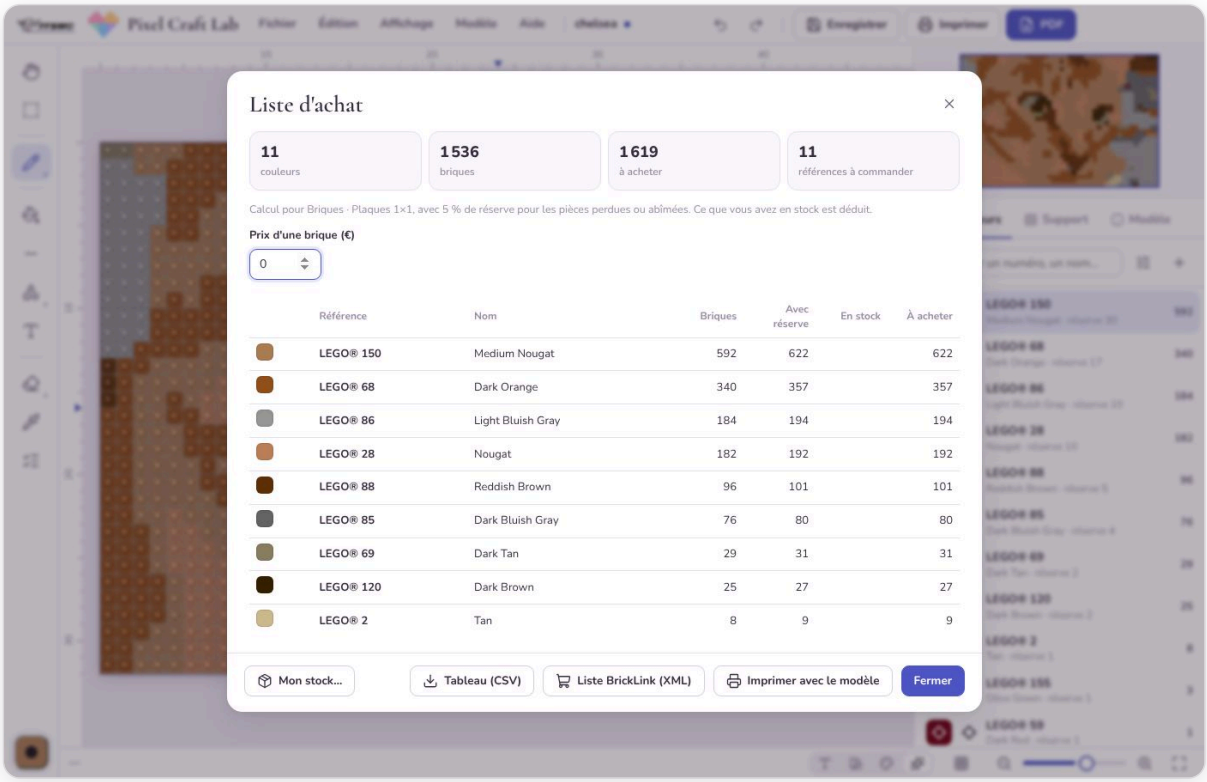
L'onglet Support

Il regroupe la taille des pièces, la couleur du fond et, pour les perles, la marque. Les dimensions finies se recalculent aussitôt.

> **Enregistrer souvent**
> **Enregistrer** (ou Ctrl + S) crée un fichier **.pixelcraft** que vous rouvrirez plus tard avec **Ouvrir un modèle** (Ctrl + O).

7 La liste d'achat et mon stock

C'est la fonction qui vous évite les mauvaises surprises en magasin : savoir exactement quoi acheter, et en quelle quantité.



La liste d'achat d'un portrait en briques : références, nombre de pièces, quantité à acheter.

Lire la liste d'achat

Ouvrez-la depuis l'éditeur, par le menu **Modèle › Liste d'achat…**. En haut, quatre chiffres : le nombre de couleurs, le nombre de pièces, ce qu'il faut acheter et le nombre de références à commander. Le tableau détaille chaque couleur.

- **Pièces** : le nombre exact utilisé par le modèle.
- **Avec réserve** : le même nombre plus une marge pour les pièces perdues ou abîmées (5 à 10 % selon l'activité ; vous la réglez dans **Réglages**).
- **En stock** : ce que vous avez déjà.
- **À acheter** : la différence, arrondie au conditionnement habituel (sachets, pelotes).

Prix et budget

Saisissez le prix d'une pièce (diamant, perle, tesselle, maille ou brique selon l'activité) : le logiciel calcule le coût total et le compare à votre budget. Ces prix restent sur votre ordinateur.

Exporter la liste

Tableau (CSV)	un fichier à ouvrir dans un tableur ;
Liste BrickLink (XML)	pour les briques : à importer dans une liste de souhaits BrickLink ;
Imprimer avec le modèle	ajoute la liste à la fin du PDF.

Mon stock

Depuis l'accueil ou la liste d'achat, **Mon stock** sert à noter ce que vous possédez : pour chaque activité, indiquez les couleurs et les quantités. Le logiciel les déduit de la liste d'achat, et peut limiter le modèle à ces couleurs seulement.

8 Imprimer et exporter

Le modèle sort en PDF, prêt à imprimer ou à lire sur tablette.

Le PDF

Cliquez sur **PDF** en haut à droite (ou Ctrl + E). La fenêtre vous laisse composer le document : la couverture avec l'aperçu, la *légende des couleurs* (symboles, références, nombre de pièces, sachets à acheter), le *plan des pages* en symboles noirs ou en couleurs avec symboles, un aperçu en pleine page, vos notes et la liste d'achat. Vous choisissez aussi le papier et la taille des cases : plus elles sont grandes, plus la lecture est facile, mais plus il y a de pages. Un aperçu à droite montre le résultat avant l'enregistrement. **Imprimer** (Ctrl + P) ouvre la même fenêtre pour votre imprimante.

La grille est découpée en pages, avec des repères pour se retrouver au raccord. Pour le tricot, vous pouvez ajouter les *instructions écrites, rang par rang* (« 3 mailles A, 2 mailles B… »), avec les fils portés trop longs signalés.

> **Noir et blanc**
> Pour imprimer sans couleur, prenez le plan en symboles noirs : chaque couleur a son signe, repris dans la légende.

Les fichiers

- **.pixelcraft** : votre modèle enregistré, à rouvrir et modifier.
- **PDF** : pour imprimer et partager.
- **CSV** et **XML BrickLink** : les listes d'achat.

9 Questions fréquentes

Les couleurs imprimées ne sont pas tout à fait celles de mes pièces

Les écrans et les imprimantes ne rendent jamais les couleurs exactement comme la réalité. Fiez-vous aux références de la légende, pas à la teinte imprimée.

Mon modèle compte trop de couleurs

Revenez à l'étape Couleurs, baissez le curseur « Nombre de couleurs au plus » et augmentez « Pièces isolées ». Le modèle sera plus simple et moins cher.

Ma marque n'est pas dans la liste

Choisissez la marque la plus proche : beaucoup de fabricants reprennent les mêmes teintes. Vérifiez sur l'échantillon avant d'acheter.

Comment retrouver un modèle enregistré ?

Il est dans la colonne **Vos modèles récents** de l'accueil, ou avec <kbd>Ctrl</kbd> + <kbd>O</kbd>.

L'essai est terminé

Cliquez sur la pastille de licence et collez votre clé, reçue par courriel après votre achat sur ffsmc.fr.

Besoin d'aide ?

Écrivez à **support@ffsmc.fr** en décrivant ce que vous faisiez et en joignant, si possible, une capture d'écran.

10 Raccourcis clavier

Ctrl + **N**	Nouveau modèle à partir d'une photo
Ctrl + **O**	Ouvrir un modèle
Ctrl + **S**	Enregistrer (avec **Maj** : Enregistrer sous)
Ctrl + **E**	Exporter en PDF
Ctrl + **P**	Imprimer
Ctrl + **Z** / **Y**	Annuler / rétablir
Espace **(maintenu)**	Déplacer le modèle
F1	Ouvrir ce mode d'emploi

Sur Mac, remplacez **Ctrl** par **Cmd**.