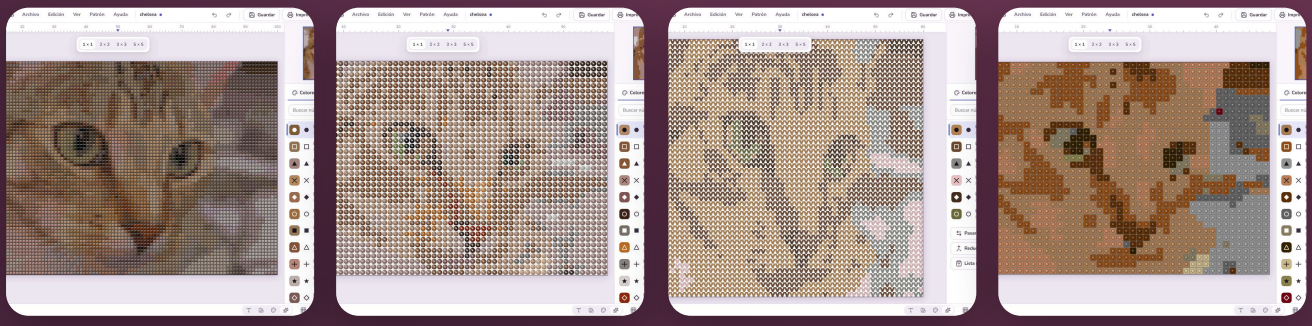
FFSMC

FFSMC
Pixel Craft Lab

Manual de uso

Una foto y el patrón que le corresponde: diamond painting, cuentas para planchar, mosaico, tejido jacquard o ladrillos, con los colores reales de las marcas y la lista de lo que hay que comprar.



Version 1.0 · Windows 10/11, macOS

ffsmc.fr

Índice

1 **Bienvenida** 3

Qué hace el programa 3
Lo que necesita 3
Cómo leer este manual 3
Instalación, prueba y licencia 4

2 **La pantalla de inicio** 5

Elegir la actividad 5
Tres formas de empezar 5
En la parte inferior de la pantalla 6

3 **El asistente: la foto y el estilo** 7

Elegir una buena foto 7
Recortar y retocar 7
Una foto tomada de lado 8
Foto antigua 8
Las tres vistas previas 8
Paso 2: el estilo 8

4 **Tamaño y soporte** 9

La actividad 9
El ancho 10
El caso del tejido 10

5 **La marca y los colores** 11

Elegir la marca 11
El número de colores 11
Descartar un color 12
El fondo 12
Los acabados 12

6 **El editor** 13

Las tres zonas 13
La lista de colores 13
Retocar 14
Las vistas 14
El menú Patrón 14
La pestaña Soporte 14

7 **La lista de la compra y mi stock** 15

Leer la lista de la compra 15
Precio y presupuesto 15
Exportar la lista 16
Mi stock 16

8 **Imprimir y exportar** 17
El PDF 17
Los archivos 17

9 **Preguntas frecuentes** 18
Los colores impresos no son exactamente los de mis piezas 18
Mi patrón tiene demasiados colores 18
Mi marca no está en la lista 18
¿Cómo encuentro un patrón guardado? 18
La prueba ha terminado 18
¿Necesita ayuda? 18

10 **Atajos de teclado** 19

I Bienvenida

Gracias por elegir FFSMC Pixel Craft Lab. Este manual se lee en orden la primera vez; después, el índice le lleva directamente a la página que le interesa.

Qué hace el programa

Usted le da una foto. El programa la convierte en un patrón formado por pequeñas piezas de color, todas del mismo tamaño, y le dice exactamente cuántas necesita de cada color. Hay cinco actividades:

Diamond painting	diamantes cuadrados o redondos pegados sobre un lienzo adhesivo;
Cuentas para planchar	cuentas colocadas sobre una placa y fundidas después con la plancha (Hama, Perler, Artkal, Nabbi...);
Mosaico	pequeñas teselas pegadas una a una, para un cuadro o una pared;
Tejido jacquard	un motivo tejido con dos colores por vuelta, con las lanas de las marcas;
Ladrillos	un retrato con ladrillos de construcción, con la lista de piezas que pedir.

En todos los casos, los colores propuestos son los de la carta de colores real de la marca que usted elija. Así compra exactamente lo que pide el patrón.

Lo que necesita

- Un ordenador con **Windows 10 u 11** (64 bits) o un **Mac** reciente. Se recomienda una pantalla de al menos 1366 × 768.
- Unos 600 MB de espacio en disco.
- Una conexión a internet para activar la licencia y buscar actualizaciones. El resto del tiempo, el programa funciona sin internet.
- Una impresora, si desea el patrón en papel. Si no, el archivo PDF se lee muy bien en una tableta.

Cómo leer este manual

Los nombres de botones y menús se escriben **así**. Una ruta de menú se escribe **Archivo › Guardar**: abra el menú *Archivo* y haga clic en *Guardar*. Las teclas del teclado se ven así: `Ctrl` + `S` (en Mac, `Cmd` en lugar de `Ctrl`).

> ♥ **Consejo**
>
> Los recuadros rosas dan consejos que ahorran tiempo.

> i **Conviene saber**
>
> Los recuadros lilas aportan una precisión útil.

Atención

Los recuadros naranjas señalan un error frecuente.

Este manual también se abre desde el programa: **Ayuda › Manual de uso**, o con la tecla F1.

Instalación, prueba y licencia

Instale el programa como cualquier otro y ábralo. Dispone de **una semana de prueba gratuita** con todas las funciones de su edición. La etiqueta de la parte inferior de la pantalla de inicio indica los días restantes.

Para seguir tras la prueba, compre una licencia en **ffsmc.fr**: recibirá una clave por correo electrónico. Haga clic en la etiqueta, pegue la clave en la ventana que se abre y confirme. Hay tres ediciones:

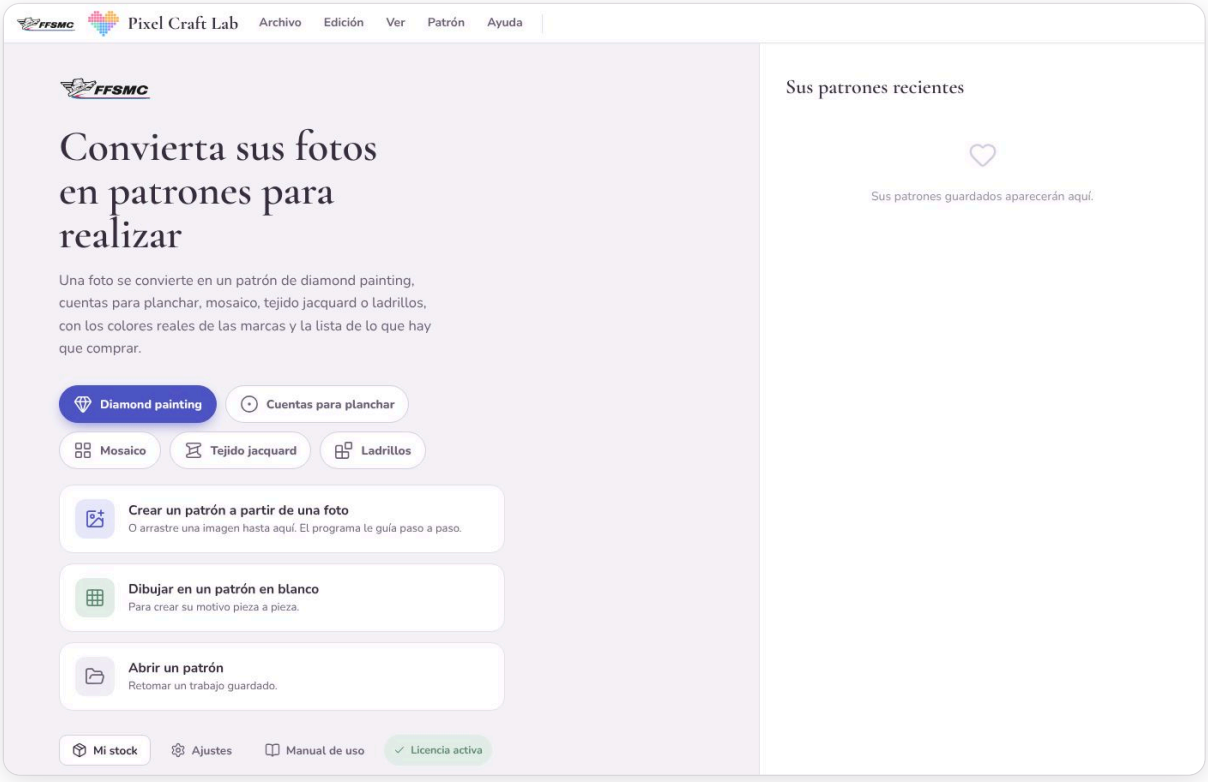
Edición Esencial	crear, retocar e imprimir sus patrones a partir de sus fotos, en las cinco actividades;
Edición Completa	añade los dieciocho estilos artísticos (cómic, acuarela, pop art, vidriera…), la restauración de fotos antiguas y su coloración;
Edición Atelier	incluye todas las funciones de la Edición Completa.

Una licencia, varios ordenadores

La misma licencia funciona en Windows y en Mac. Su clave es personal: no la comparta, está vinculada a su compra.

2 La pantalla de inicio

Aquí llega al abrir el programa. Todo empieza eligiendo la actividad.



La pantalla de inicio: arriba las cinco actividades, en el centro tres formas de empezar, a la derecha sus últimos patrones.

Elegir la actividad

Los cinco botones bajo el título son las actividades. Haga clic en la que le interese: se colorea y todo lo siguiente se adapta (formas de las piezas, marcas, vocabulario, lista de la compra). Podrá cambiarla más tarde, incluso en mitad del asistente.

Tres formas de empezar

Crear un patrón a partir de una foto	Abre el asistente de cuatro pasos (capítulos 3 a 5). Es el camino más habitual.
Dibujar en un patrón en blanco	Crea una cuadrícula vacía del tamaño que desee, para dibujar pieza a pieza.
Abrir un patrón	Retoma un trabajo guardado.

Arrastrar y soltar

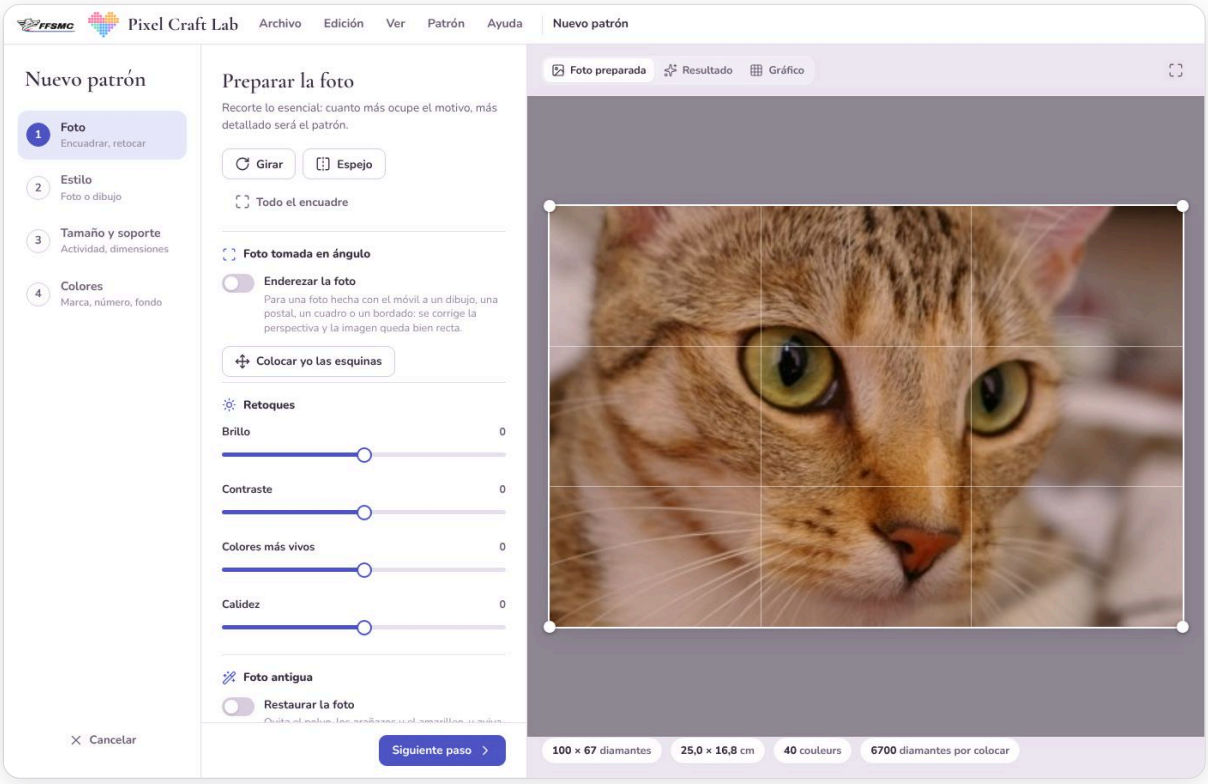
Arrastre una foto desde su carpeta y suéltela sobre la ventana: el asistente se abre con esa foto.

En la parte inferior de la pantalla

- **Mi stock**: lo que ya tiene (capítulo 7).
- **Ajustes**: idioma, aspecto, marca preferida para cada actividad.
- **Manual de uso**: este documento.
- La etiqueta de licencia.

3 El asistente: la foto y el estilo

Los cuatro pasos aparecen a la izquierda: Foto, Estilo, Tamaño y soporte, Colores. Haga clic en uno para volver a él: no se pierde nada.



Paso 1: el marco blanco se mueve y cambia de tamaño; bajo la vista previa, las cifras del futuro patrón se actualizan en directo.

Elegir una buena foto

- **Un motivo nítido y bien iluminado.** La luz del día, sin contraluz, da los colores más fieles.
- **Un motivo que llene la imagen.** Un patrón tiene de unas decenas a unos cientos de piezas de ancho: los detalles pequeños perdidos a lo lejos desaparecen.
- **Contrastes claros.** Un gato naranja sobre fondo azul sale mejor que un gato gris contra una pared gris.

Recortar y retocar

Arrastre una esquina del marco blanco para cambiar su tamaño, o el interior para moverlo. **Girar** gira la foto un cuarto de vuelta, **Espejo** la voltea, **Todo el encuadre** anula el recorte.

Más abajo, cuatro deslizadores corrigen la foto antes de la conversión: **Brillo**, **Contraste**, **Colores más vivos** y **Calidez**. A una foto algo apagada suele sentarle bien un poco de contraste.

Recorte ajustado

Cuanto más llena el motivo el marco, más piezas recibe y más detallado es el patrón. Un retrato recortado sobre la cara gana mucha finura.

Una foto tomada de lado

¿Ha fotografiado un dibujo o un cuadro sin estar bien de frente? Active **Enderezar la foto**: el programa encuentra las cuatro esquinas y deja la imagen recta. Si el resultado no le convence, **Colocar yo las esquinas** le permite ponerlas a mano.

Foto antigua

Para una foto vieja y deteriorada, la opción **Restaurar la foto** atenúa arañazos y defectos antes de la conversión. Una foto en blanco y negro también puede colorearse: el programa se lo propone cuando la reconoce. Ambas funciones forman parte de la Edición Completa; la coloración descarga su motor una sola vez, con su permiso.

Las tres vistas previas

Encima de la vista previa, tres botones cambian la vista:

Foto preparada	la foto tal como se convertirá;
Resultado	una simulación realista del patrón terminado, con diamantes, cuentas o ladrillos de verdad;
Gráfico	el patrón en color, con la cuadrícula.

La rueda del ratón hace zoom; al arrastrar, se mueve la imagen.

Paso 2: el estilo

El paso Estilo transforma la foto antes de la conversión. *Foto fiel* la deja tal cual: es la opción por defecto y la única de la Edición Esencial. La Edición Completa ofrece dieciocho más, en miniaturas: blanco y negro, sepia, monocromo, cómic, comics, manga, tinta, lápiz, dibujo realista, bebé, dibujo infantil, acuarela, pastel, pop art, vidriera, pixel art, silueta y solo contornos.

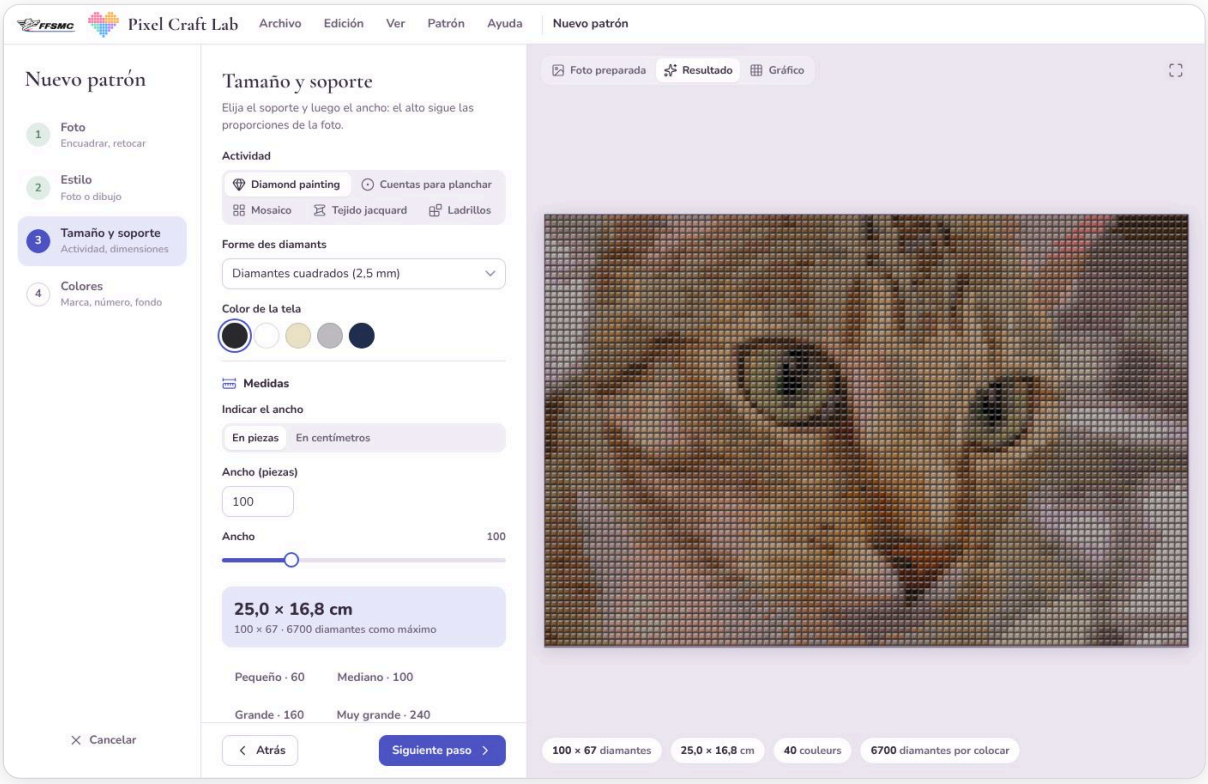
Haga clic en una miniatura: la vista previa se actualiza y debajo aparecen ajustes propios del estilo (grosor del trazo, simplificación, tono…). *Silueta* y *Solo contornos* dejan el fondo vacío.

Conviene saber

Un estilo que simplifica mucho (acuarela, vidriera, pixel art, pop art) da un patrón más fácil de realizar, con menos colores.

4 Tamaño y soporte

Este paso fija el tamaño real de su obra. El programa lo calcula todo en centímetros, como lo haría usted delante de su lienzo.



Paso 3: la actividad, la forma de las piezas, el color del fondo y el ancho. El recuadro azul indica el tamaño terminado.

La actividad

Aquí puede cambiar entre las cinco actividades con un clic. Según su elección, el programa pregunta a continuación:

Diamond painting	la forma de los diamantes (cuadrados o redondos) y el color del lienzo;
Cuentas para planchar	el color de la placa; el tamaño de la cuenta depende de la marca, que se elige en el paso siguiente;
Mosaico	el tamaño de las teselas (10, 15 o 20 mm, con junta de 2 mm);
Tejido jacquard	la técnica (jacquard, con los hilos llevados por detrás, o intarsia, un hilo por zona) y su muestra: cuántos puntos y vueltas en 10 cm;
Ladrillos	el tipo de pieza (placas 1 × 1, losetas lisas o placas redondas); se indica el número de placas base.

El ancho

Indique el ancho **en piezas** o **en centímetros**: elija una u otra opción con los dos botones. El alto sigue las proporciones de la foto. El recuadro azul muestra el tamaño de la obra terminada, el número de piezas y, para las cuentas, el número de placas necesarias. Cuatro atajos ofrecen tamaños ya preparados: pequeño, mediano, grande, muy grande.

> **Atención**
>
> Cuanto más grande es el patrón, más preciso es, pero más piezas hay que colocar. Un retrato de 100 piezas de ancho es una buena primera prueba.

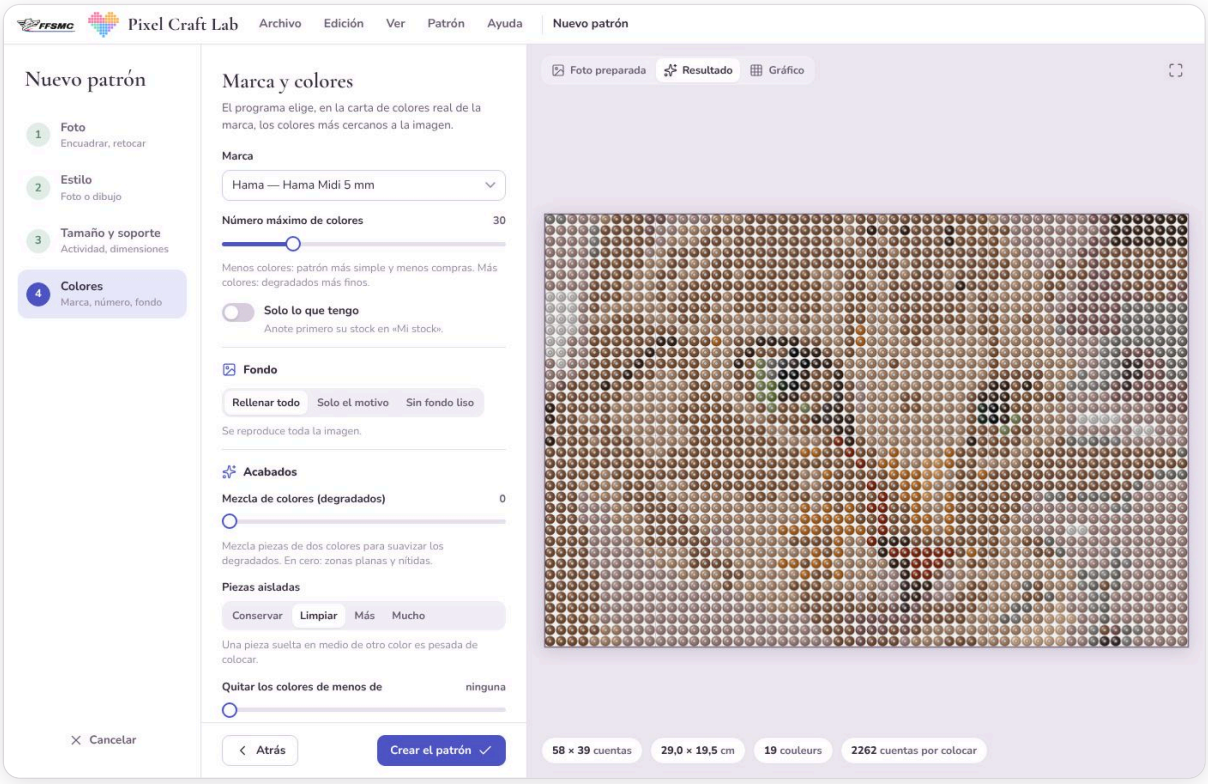
El caso del tejido

En tejido, teja primero una muestra con su lana y sus agujas, mida 10 cm y cuente los puntos y las vueltas. Introduzca esas dos cifras en **Puntos en 10 cm** y **Vueltas en 10 cm**: el programa deduce el ancho y el alto reales. Como un punto es más alto que ancho, el gráfico se proporciona en consecuencia.

> **Jacquard: dos colores por vuelta**
>
> El jacquard se teje con dos colores por vuelta como máximo. El programa señala las vueltas que tienen más, y la opción «Número máximo de colores» ayuda a mantenerlo sencillo.

5 La marca y los colores

Aquí el programa elige, en la carta de colores real de la marca, los colores más cercanos a su foto.



Último paso: marca, número de colores, fondo y acabados. La vista previa de la derecha cambia en directo.

Elegir la marca

Según la actividad, el programa ofrece la carta de colores de varios fabricantes: DMC y Diamond Dotz para diamond painting; Hama, Perler, Artkal, Nabbi y otros (incluidas sus cuentas mini y maxi) para las cuentas; teselas de vidrio; colores habituales de lana; LEGO® para los ladrillos. Las referencias son las que leerá en las bolsitas en la tienda.

> **Colores aproximados**
> En algunas cartas (las lanas, sobre todo), los tonos mostrados son aproximaciones. Un mensaje se lo indica: compare con la muestra del fabricante antes de comprar.

El número de colores

El deslizador **Número máximo de colores** limita la elección. Menos colores es un patrón más sencillo y menos compras; más colores dan degradados más finos.

Si ya tiene piezas, active **Solo lo que tengo**: el programa usa únicamente los colores de **Mi stock**.

Descartar un color

Bajo la lista, cada color utilizado aparece como una pequeña muestra. Haga clic en el que no quiera (un tono imposible de encontrar en tienda, por ejemplo): queda excluido y el programa lo sustituye por el más cercano. Un segundo clic lo recupera.

El fondo

Rellenar todo se reproduce toda la imagen;

Solo el motivo el programa recorta el motivo y deja el fondo vacío;

Sin fondo liso elimina un fondo de un solo color (el fondo blanco de un logotipo, por ejemplo).

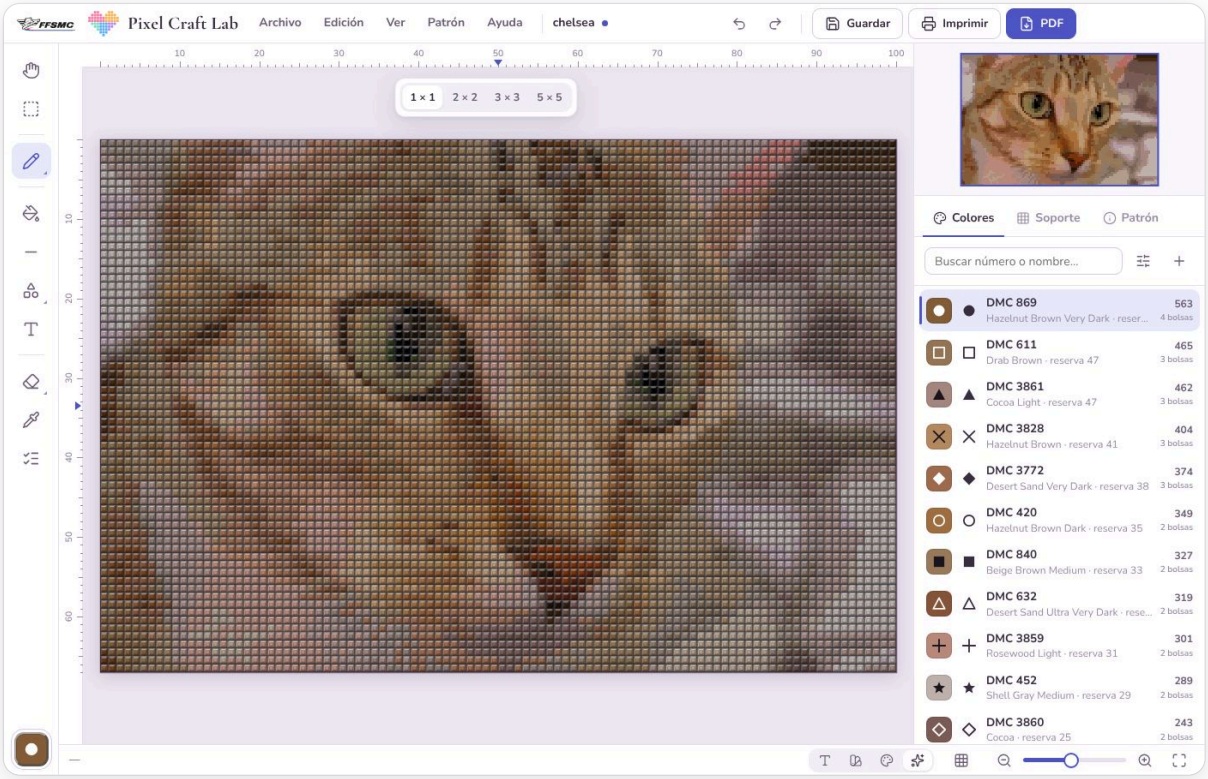
Los acabados

Mezcla de colores (degradados) mezcla piezas de dos colores vecinos para suavizar los degradados; a cero, las zonas planas quedan nítidas. **Piezas aisladas** decide qué hacer con una pieza suelta en medio de otro color, tediosa de colocar: *Conservar*, *Limpiar*, *Más* o *Mucho*.

Cuando la vista previa le guste, haga clic en **Crear el patrón**: se abre en el editor.

6 El editor

El patrón está creado. El editor sirve para retocarlo, comprobarlo y prepararlo para imprimir.



El editor: las herramientas a la izquierda, el patrón en el centro, la lista de colores a la derecha.

Las tres zonas

- **A la izquierda**, la barra de herramientas: mano (mover), selección, lápiz, bote de pintura, línea, formas, texto, goma, cuentagotas.
- **En el centro**, el patrón, con reglas graduadas en piezas. Abajo, el zoom y las opciones de visualización.
- **A la derecha**, la vista general y luego tres pestañas: **Colores**, **Soporte** y **Patrón**.

La lista de colores

Cada línea da la referencia de la marca, el nombre del color, el número de piezas y la cantidad que comprar. Un clic elige el color para dibujar. La lupa busca un número o un nombre; el botón **+** añade un color de la carta.

Retocar

Elija un color en la lista y después el **lápiz**: un clic coloca una pieza. El **bote de pintura** rellena toda una zona del mismo color. El **cuentagotas** toma el color de una pieza ya colocada. Ctrl + Z deshace, Ctrl + Y rehace. Mantenga pulsada la barra espaciadora para mover el patrón sin cambiar de herramienta.

Las vistas

El menú **Ver** ofrece cuatro modos, accesibles también con las teclas 1 a 4: *Símbolos* (como en papel), *Colores y símbolos*, *Colores* y *Vista previa* (el aspecto realista de las piezas). Allí también ajusta la cuadrícula (G), las reglas, el zoom y la opción **Mostrar lo colocado**, que ayuda a seguir el avance.

El menú Patrón

Añadir un color	toma un color de la carta de la marca;
Pasar a otra marca	rehace el patrón con los tonos equivalentes de otra marca;
Reducir el número de colores	fusiona colores vecinos para simplificar el patrón;
Lista de la compra	véase el capítulo 7;
Tamaño y soporte	cambia las dimensiones o el tipo de pieza;
Texto en piezas	escribe un texto directamente en el patrón;
Rehacer la conversión de la foto	vuelve a los ajustes del asistente, con la foto original.

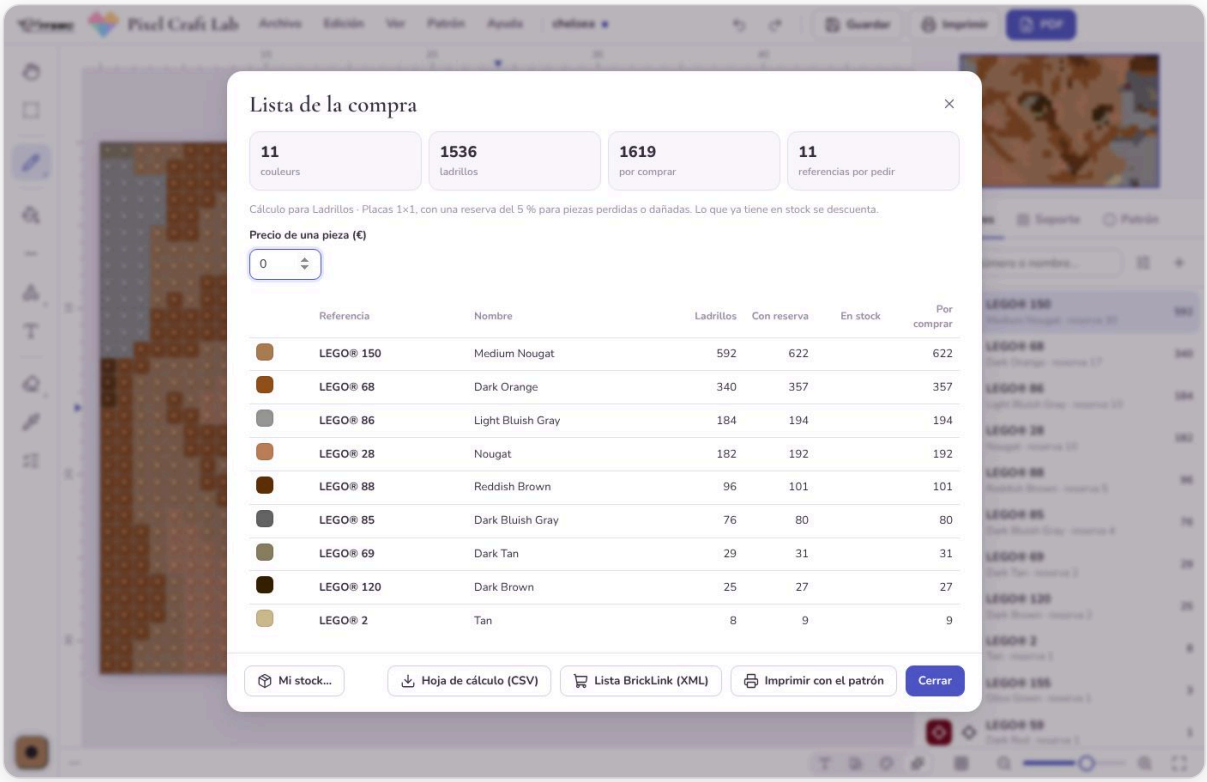
La pestaña Soporte

Reúne el tamaño de las piezas, el color del fondo y, para las cuentas, la marca. Las dimensiones terminadas se recalculan al instante.

> **Guardar a menudo**
>
> **Guardar** (o Ctrl + S) crea un archivo **.pixelcraft** que podrá reabrir más tarde con **Abrir un patrón** (Ctrl + O).

7 La lista de la compra y mi stock

Es la función que le evita malas sorpresas en la tienda: saber exactamente qué comprar y en qué cantidad.



La lista de la compra de un retrato de ladrillos: referencias, número de piezas, cantidad que comprar.

Leer la lista de la compra

Ábrala desde el editor, con el menú **Patrón › Lista de la compra...**. Arriba, cuatro cifras: el número de colores, el número de piezas, lo que hay que comprar y el número de referencias que pedir. La tabla detalla cada color.

- **Piezas**: el número exacto que usa el patrón.
- **Con reserva**: el mismo número más un margen para piezas perdidas o dañadas (del 5 al 10 % según la actividad; se ajusta en **Ajustes**).
- **En stock**: lo que ya tiene.
- **Por comprar**: la diferencia, redondeada al envase habitual (bolsitas, ovillos).

Precio y presupuesto

Introduzca el precio de una pieza (diamante, cuenta, tesela, punto o ladrillo según la actividad): el programa calcula el coste total y lo compara con su presupuesto. Estos precios se quedan en su ordenador.

Exportar la lista

Hoja de cálculo (CSV) un archivo para abrir en una hoja de cálculo;

Lista BrickLink (XML) para ladrillos: para importar en una lista de deseos de BrickLink;

Imprimir con el patrón añade la lista al final del PDF.

Mi stock

Desde el inicio o desde la lista de la compra, **Mi stock** sirve para anotar lo que tiene: para cada actividad, indique los colores y las cantidades. El programa los descuenta de la lista de la compra y puede limitar el patrón a esos colores.

8 Imprimir y exportar

El patrón sale en PDF, listo para imprimir o para leer en una tableta.

El PDF

Haga clic en **PDF**, arriba a la derecha (o Ctrl + E). La ventana le deja componer el documento: la portada con la vista previa, la *leyenda de colores* (símbolos, referencias, número de piezas, bolsitas que comprar), el *plano de páginas* en símbolos negros o en color con símbolos, una vista previa a página completa, sus notas y la lista de la compra. También elige el papel y el tamaño de las casillas: cuanto más grandes, más fácil es leer, pero más páginas hay. Una vista previa a la derecha muestra el resultado antes de guardar. **Imprimir** (Ctrl + P) abre la misma ventana para su impresora.

El gráfico se divide en páginas, con referencias para orientarse en las uniones. En tejido, puede añadir las *instrucciones escritas, vuelta a vuelta* («3 puntos A, 2 puntos B…»), con los hilos demasiado largos señalados.

> ♥ **Blanco y negro**
> Para imprimir sin color, use el plano en símbolos negros: cada color tiene su signo, repetido en la leyenda.

Los archivos

- **.pixelcraft**: su patrón guardado, para reabrir y modificar.
- **PDF**: para imprimir y compartir.
- **CSV** y **XML de BrickLink**: las listas de la compra.

9 Preguntas frecuentes

Los colores impresos no son exactamente los de mis piezas

Las pantallas y las impresoras nunca reproducen los colores exactamente como son. Fíese de las referencias de la leyenda, no del tono impreso.

Mi patrón tiene demasiados colores

Vuelva al paso Colores, baje el deslizador «Número máximo de colores» y suba «Piezas aisladas». El patrón será más sencillo y más barato.

Mi marca no está en la lista

Elija la marca más próxima: muchos fabricantes usan los mismos tonos. Compruebe con la muestra antes de comprar.

¿Cómo encuentro un patrón guardado?

Está en la columna **Sus patrones recientes** de la pantalla de inicio, o con <kbd>Ctrl</kbd> + <kbd>O</kbd>.

La prueba ha terminado

Haga clic en la etiqueta de licencia y pegue su clave, recibida por correo electrónico tras su compra en ffsmc.fr.

¿Necesita ayuda?

Escriba a **support@ffsmc.fr** describiendo lo que estaba haciendo y, si puede, adjuntando una captura de pantalla.

10 Atajos de teclado

Ctrl + **N**	Nuevo patrón a partir de una foto
Ctrl + **O**	Abrir un patrón
Ctrl + **S**	Guardar (con **Mayús**: Guardar como)
Ctrl + **E**	Exportar a PDF
Ctrl + **P**	Imprimir
Ctrl + **Z** / **Y**	Deshacer / rehacer
Espacio **(mantenida)**	Mover el patrón
F1	Abrir este manual

En Mac, sustituya **Ctrl** por **Cmd**.