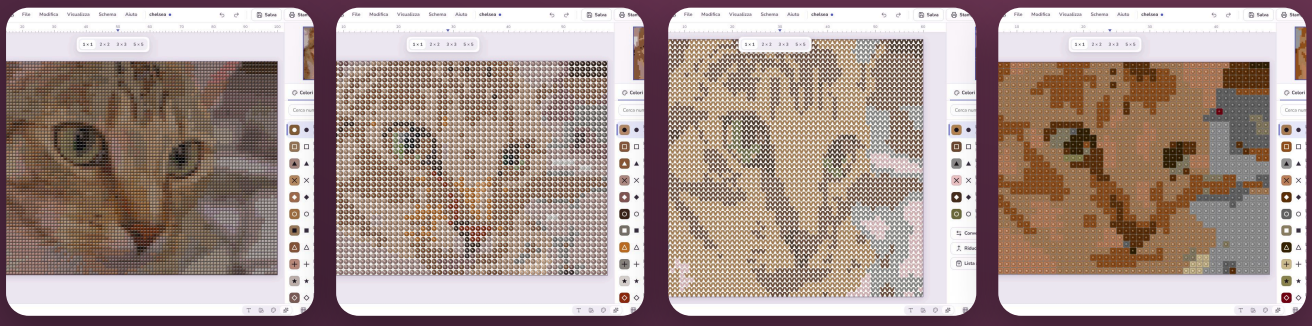
FFSMC

FFSMC Pixel Craft Lab

Manuale d'uso

Una foto e lo schema che le corrisponde: diamond painting, perline da stirare, mosaico, maglia jacquard o mattoncini, con i colori reali delle marche e la lista di ciò che occorre acquistare.



Version 1.0 · Windows 10/11, macOS

ffsmc.fr

Indice

1 **Benvenuti** 3

Che cosa fa il programma 3

Che cosa serve 3

Come leggere questo manuale 3

Installazione, prova e licenza 4

2 **La schermata iniziale** 5

Scegliere l'attività 5

Tre modi per cominciare 5

In basso nella schermata 6

3 **La procedura guidata: foto e stile** 7

Scegliere una buona foto 7

Ritagliare e ritoccare 7

Una foto scattata di sbieco 8

Foto antica 8

Le tre anteprime 8

Passo 2: lo stile 8

4 **Dimensione e supporto** 9

L'attività 9

La larghezza 10

Il caso della maglia 10

5 **La marca e i colori** 11

Scegliere la marca 11

Il numero di colori 11

Escludere un colore 12

Lo sfondo 12

Le finiture 12

6 **L'editor** 13

Le tre zone 13

L'elenco dei colori 13

Ritoccare 13

Le viste 14

Il menu Schema 14

La scheda Supporto 14

7 **La lista acquisti e il mio magazzino** 15

Leggere la lista acquisti 15
Prezzo e budget 15
Esportare la lista 16
Il mio magazzino 16

8 **Stampare ed esportare** 17
Il PDF 17
I file 17

9 **Domande frequenti** 18
I colori stampati non sono proprio quelli dei miei pezzi 18
Il mio schema ha troppi colori 18
La mia marca non è nell'elenco 18
Come ritrovo uno schema salvato? 18
La prova è terminata 18
Serve aiuto? 18

10 **Scorciatoie da tastiera** 19

I Benvenuti

Grazie per aver scelto FFSMC Pixel Craft Lab. Questo manuale si legge in ordine la prima volta; poi l'indice la porta direttamente alla pagina che le interessa.

Che cosa fa il programma

Lei gli dà una foto. Il programma la trasforma in uno schema formato da piccoli pezzi colorati, tutti della stessa dimensione, e le dice esattamente quanti ne servono per ogni colore. Le attività sono cinque:

Diamond painting	diamanti quadrati o rotondi incollati su una tela adesiva;
Perline da stirare	perline posate su una basetta e poi fuse con il ferro da stiro (Hama, Perler, Artkal, Nabbi…);
Mosaico	piccole tessere incollate una a una, per un quadro o una parete;
Maglia jacquard	un motivo lavorato con due colori per giro, con i filati delle marche;
Mattoncini	un ritratto fatto di mattoncini da costruzione, con la lista dei pezzi da ordinare.

In ogni caso i colori proposti sono quelli della cartella colori reale della marca che sceglie. Acquista quindi esattamente ciò che lo schema richiede.

Che cosa serve

- Un computer con **Windows 10 o 11** (64 bit) oppure un **Mac** recente. È consigliato uno schermo di almeno 1366 × 768.
- Circa 600 MB di spazio su disco.
- Una connessione a internet per attivare la licenza e cercare gli aggiornamenti. Per il resto del tempo il programma funziona senza internet.
- Una stampante, se desidera lo schema su carta. Altrimenti il file PDF si legge molto bene su un tablet.

Come leggere questo manuale

I nomi dei pulsanti e dei menu sono scritti **così**. Un percorso di menu si scrive **File › Salva**: apra il menu *File* e faccia clic su *Salva*. I tasti della tastiera appaiono così: `Ctrl` + `S` (su Mac, `Cmd` al posto di `Ctrl`).

> ♥ **Consiglio**
> I riquadri rosa danno consigli che fanno risparmiare tempo.

> i **Da sapere**
> I riquadri lilla aggiungono una precisazione utile.

Attenzione

I riquadri arancioni segnalano un errore frequente.

Può aprire questo manuale anche dal programma: **Aiuto › Manuale d'uso**, oppure con il tasto F1.

Installazione, prova e licenza

Installi il programma come qualunque altro e lo avvii. Ha a disposizione **una settimana di prova gratuita** con tutte le funzioni della sua edizione. L'etichetta in basso nella schermata iniziale indica i giorni rimasti.

Per continuare dopo la prova, acquisti una licenza su **ffsmc.fr**: riceverà una chiave via e-mail. Faccia clic sull'etichetta, incolli la chiave nella finestra che si apre e confermi. Le edizioni sono tre:

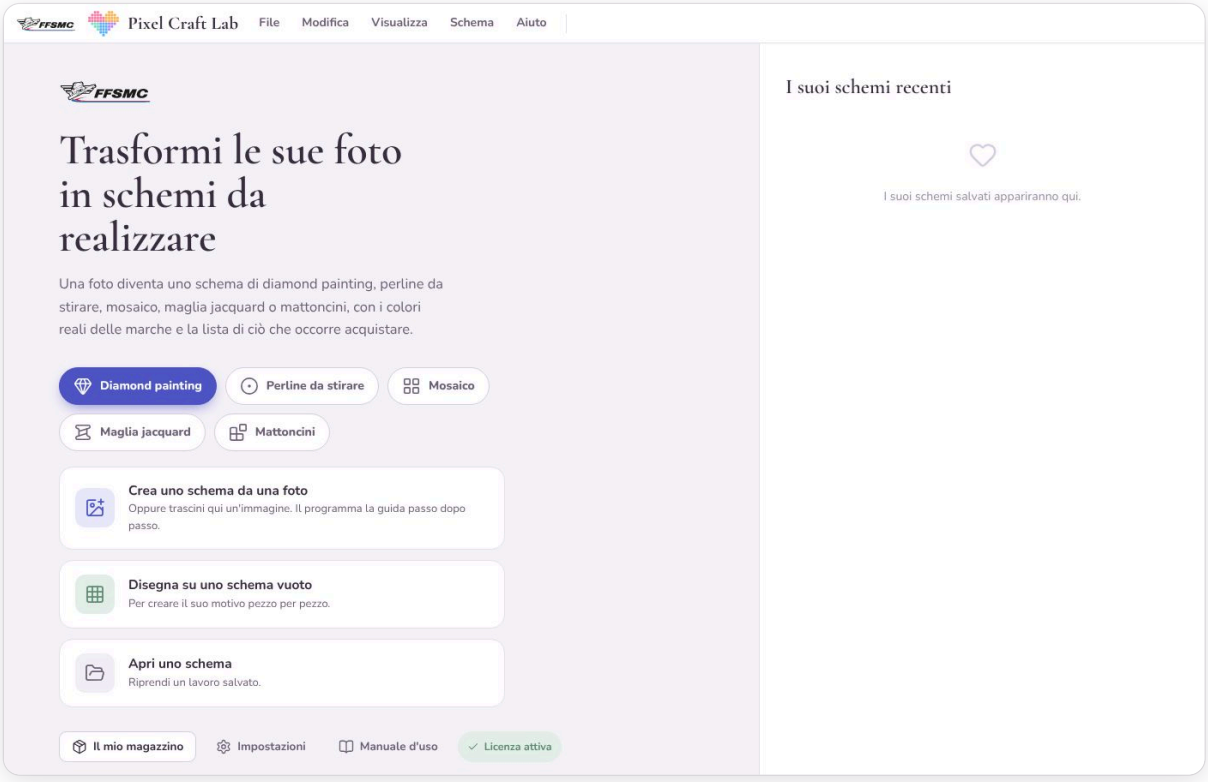
Edizione Essenziale	creare, ritoccare e stampare i suoi schemi a partire dalle foto, in tutte e cinque le attività;
Edizione Completa	aggiunge i diciotto stili artistici (fumetto, acquerello, pop art, vetrata…), il restauro delle foto antiche e la loro colorazione;
Edizione Atelier	comprende tutte le funzioni dell'Edizione Completa.

Una licenza, più computer

La stessa licenza funziona su Windows e su Mac. La chiave è personale: non la condivida, è legata al suo acquisto.

2 La schermata iniziale

È qui che arriva all'avvio. Tutto comincia con la scelta dell'attività.



La schermata iniziale: in alto le cinque attività, al centro tre modi per cominciare, a destra i suoi ultimi schemi.

Scegliere l'attività

I cinque pulsanti sotto il titolo sono le attività. Faccia clic su quella che le interessa: si colora e tutto ciò che segue si adatta (forme dei pezzi, marche, termini, lista acquisti). Potrà cambiarla più tardi, anche a metà della procedura guidata.

Tre modi per cominciare

Crea uno schema da una foto	Apre la procedura guidata in quattro passi (capitoli da 3 a 5). È la strada più comune.
Disegna su uno schema vuoto	Crea una griglia vuota della dimensione desiderata, per disegnare pezzo per pezzo.
Apri uno schema	Riprende un lavoro salvato.

Trascinare e rilasciare

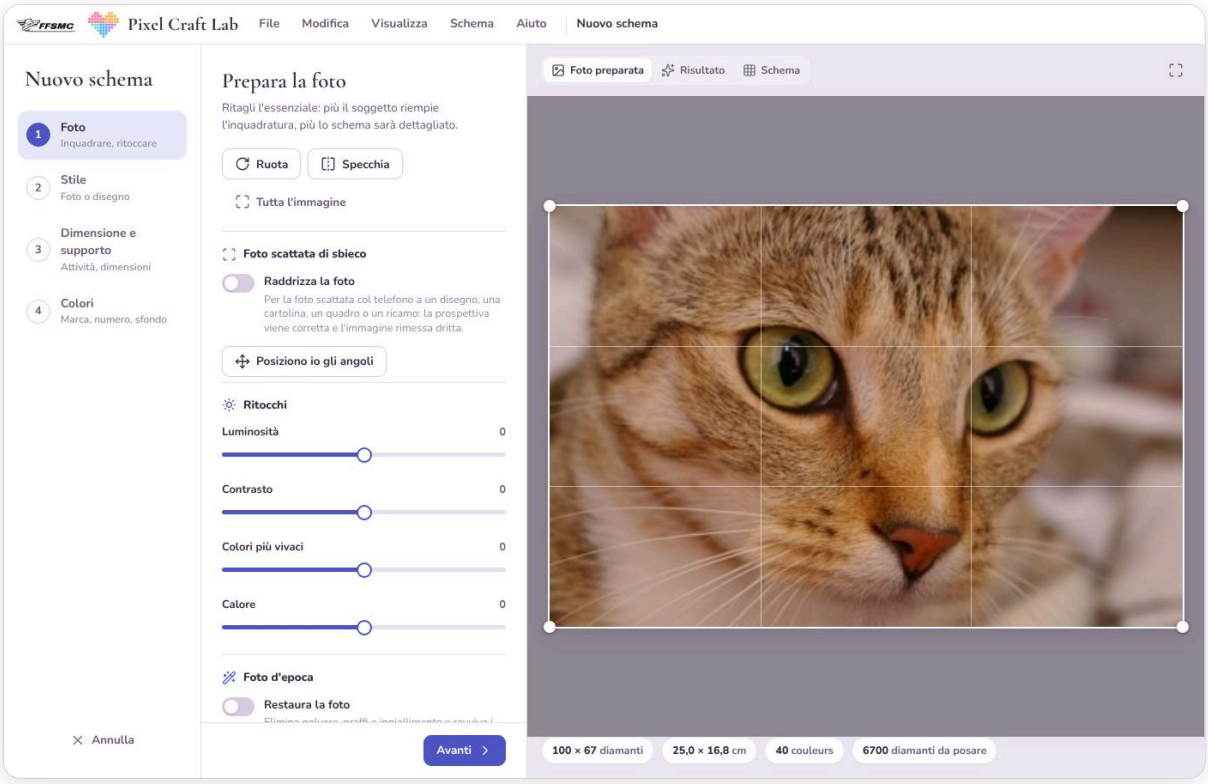
Trascini una foto dalla sua cartella e la rilasci sulla finestra: la procedura guidata si apre con quella foto.

In basso nella schermata

- **Il mio magazzino**: ciò che possiede già (capitolo 7).
- **Impostazioni**: lingua, aspetto, marca preferita per ogni attività.
- **Manuale d'uso**: questo documento.
- L'etichetta della licenza.

3 La procedura guidata: foto e stile

I quattro passi sono elencati a sinistra: Foto, Stile, Dimensione e supporto, Colori. Faccia clic su uno di essi per tornarci: non si perde nulla.



Passo 1: il riquadro bianco si sposta e si ridimensiona; sotto l'anteprima i numeri del futuro schema si aggiornano in tempo reale.

Scegliere una buona foto

- **Un soggetto nitido e ben illuminato.** La luce del giorno, senza controluce, dà i colori più fedeli.
- **Un soggetto che riempie l'immagine.** Uno schema è largo da qualche decina a qualche centinaio di pezzi: i piccoli dettagli persi in lontananza scompaiono.
- **Contrasti netti.** Un gatto rosso su sfondo blu funziona meglio di un gatto grigio contro un muro grigio.

Ritagliare e ritoccare

Trascini un angolo del riquadro bianco per ridimensionarlo, oppure l'interno per spostarlo. **Ruota** gira la foto di un quarto di giro, **Specchia** la capovolge, **Tutta l'immagine** annulla il ritaglio.

Più in basso quattro cursori correggono la foto prima della conversione: **Luminosità**, **Contrasto**, **Colori più vivaci** e **Calore**. Una foto un po' spenta trae spesso vantaggio da un po' di contrasto.

Ritagliare stretto

Più il soggetto riempie l'inquadratura, più pezzi riceve e più lo schema è dettagliato. Un ritratto ritagliato sul volto guadagna molto in finezza.

Una foto scattata di sbieco

Ha fotografato un disegno o un quadro senza essere ben di fronte? Attivi **Raddrizza la foto**: il programma trova i quattro angoli e rimette l'immagine dritta. Se il risultato non la convince, **Posiziono io gli angoli** le permette di sistemarli a mano.

Foto antica

Per una vecchia foto rovinata, l'opzione **Restaura la foto** attenua graffi e difetti prima della conversione. Anche una foto in bianco e nero può essere colorata: il programma lo propone quando la riconosce. Entrambe le funzioni fanno parte dell'Edizione Completa; la colorazione scarica il proprio motore una sola volta, con il suo consenso.

Le tre anteprime

Sopra l'anteprima, tre pulsanti cambiano la vista:

Foto preparata	la foto così come verrà convertita;
Risultato	una simulazione realistica dello schema finito, con veri diamanti, perline o mattoncini;
Schema	lo schema a colori, con la griglia.

La rotellina del mouse ingrandisce; trascinando si sposta l'immagine.

Passo 2: lo stile

Il passo Stile trasforma la foto prima della conversione. *Foto fedele* la lascia com'è: è la scelta predefinita e l'unica dell'Edizione Essenziale. L'Edizione Completa ne propone altri diciotto, mostrati in miniatura: bianco e nero, seppia, monocromo, fumetto, comics, manga, inchiostro, matita, disegno realistico, neonato, disegno infantile, acquerello, pastello, pop art, vetrata, pixel art, silhouette e solo contorni.

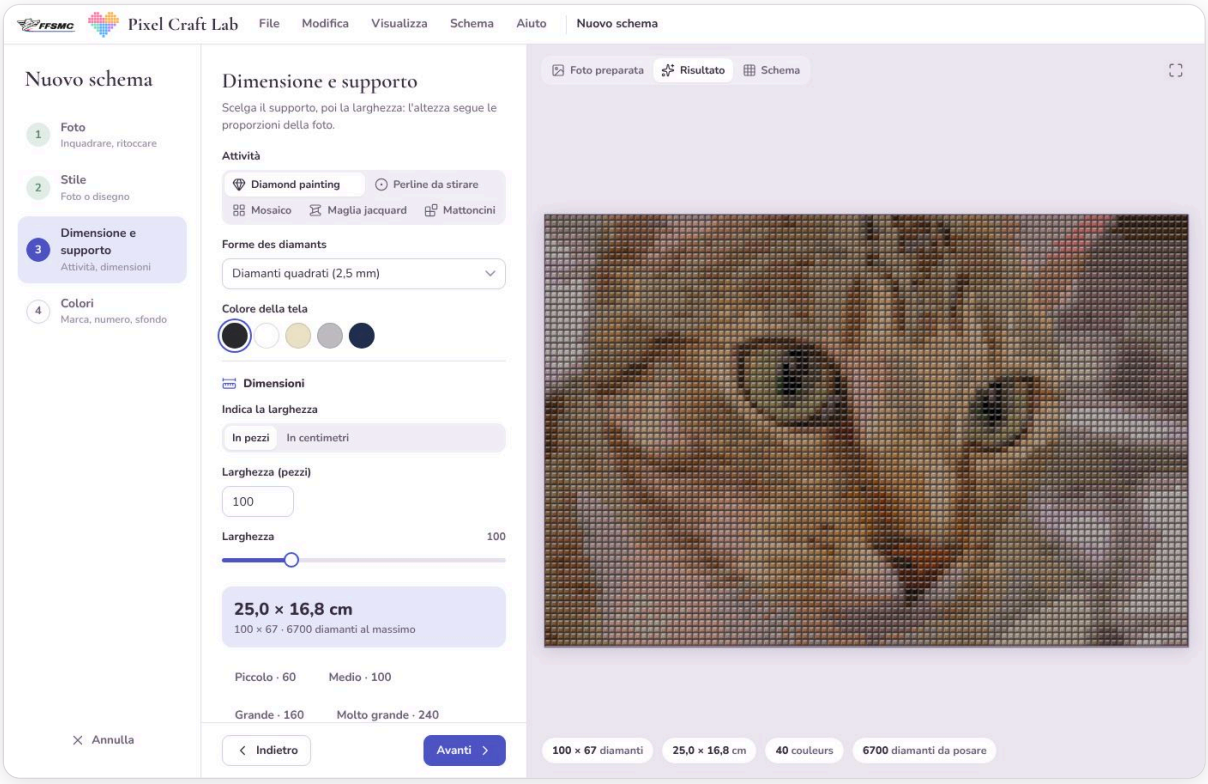
Faccia clic su una miniatura: l'anteprima si aggiorna e sotto compaiono le impostazioni proprie dello stile (spessore del tratto, semplificazione, tinta…). *Silhouette* e *Solo contorni* lasciano lo sfondo vuoto.

Da sapere

Uno stile che semplifica molto (acquerello, vetrata, pixel art, pop art) dà uno schema più facile da realizzare, con meno colori.

4 Dimensione e supporto

Questo passo fissa la dimensione reale della sua opera. Il programma calcola tutto in centimetri, come farebbe lei davanti alla tela.



Passo 3: l'attività, la forma dei pezzi, il colore dello sfondo e la larghezza. Il riquadro blu indica la dimensione finita.

L'attività

Qui può passare da una all'altra delle cinque attività con un clic. A seconda della scelta, il programma chiede poi:

Diamond painting	la forma dei diamanti (quadrati o rotondi) e il colore della tela;
Perline da stirare	il colore della basetta; la dimensione della perlina dipende dalla marca, scelta nel passo successivo;
Mosaico	la dimensione delle tessere (10, 15 o 20 mm, fuga di 2 mm);
Maglia jacquard	la tecnica (jacquard, con i fili portati dietro, o intarsio, un filo per zona) e il suo campione: quante maglie e quanti giri su 10 cm;
Mattoncini	il tipo di pezzo (piastre 1 × 1, tile lisce o piastre rotonde); viene indicato il numero di basi.

La larghezza

Indichi la larghezza **in pezzi** o **in centimetri**: scelga con i due pulsanti. L'altezza segue le proporzioni della foto. Il riquadro blu mostra la dimensione dell'opera finita, il numero di pezzi e, per le perline, il numero di basette necessarie. Quattro scorciatoie propongono dimensioni già pronte: piccola, media, grande, molto grande.

> **Attenzione**
> Più lo schema è grande, più è preciso, ma più pezzi ci sono da posare. Un ritratto largo 100 pezzi è una buona prima prova.

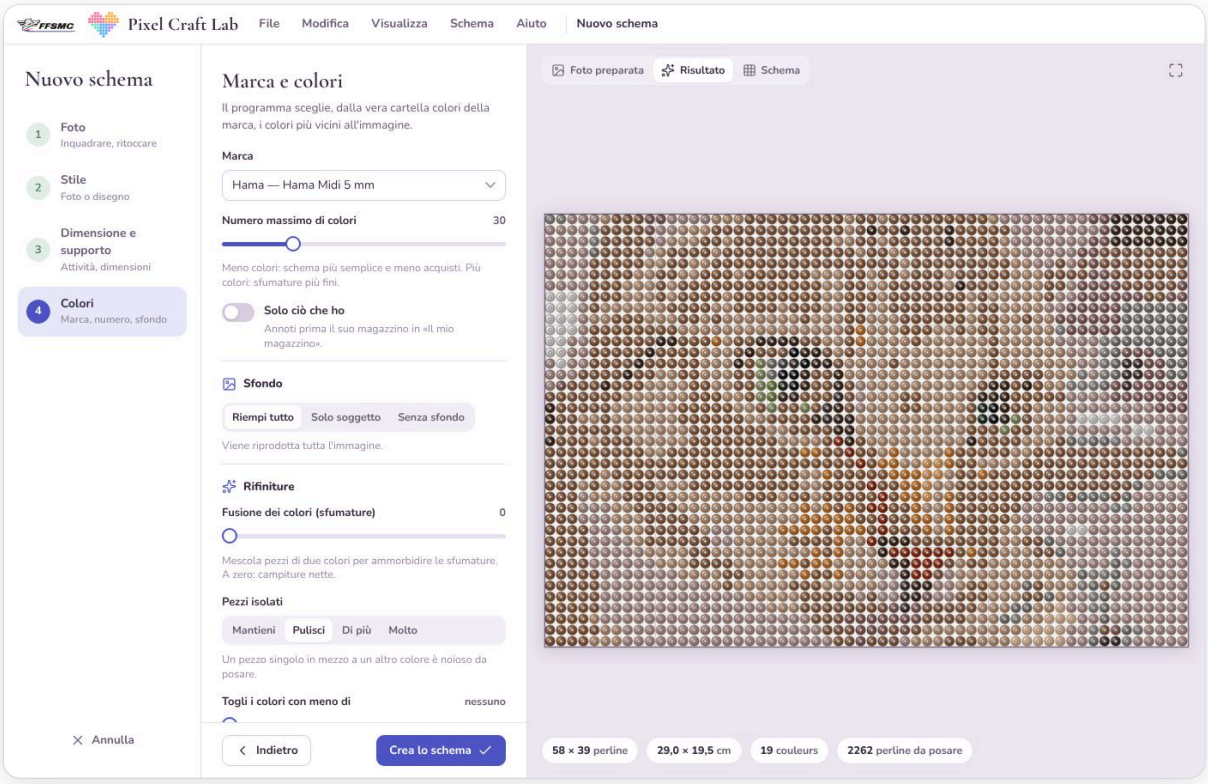
Il caso della maglia

Per la maglia, lavori prima un campione con il suo filato e i suoi ferri, misuri 10 cm e conti le maglie e i giri. Inserisca questi due numeri in **Maglie su 10 cm** e **Giri su 10 cm**: il programma ne ricava la larghezza e l'altezza reali. Poiché una maglia è più alta che larga, lo schema viene proporzionato di conseguenza.

> **Jacquard: due colori per giro**
> Il jacquard si lavora con al massimo due colori per giro. Il programma segnala i giri che ne hanno di più e l'opzione «Numero massimo di colori» aiuta a restare semplici.

5 La marca e i colori

È qui che il programma sceglie, nella cartella colori reale della marca, i colori più vicini alla sua foto.



Ultimo passo: marca, numero di colori, sfondo e finiture. L'anteprima a destra cambia in tempo reale.

Scegliere la marca

A seconda dell'attività, il programma propone le cartelle colori di diversi produttori: DMC e Diamond Dotz per il diamond painting; Hama, Perler, Artkal, Nabbi e altri (comprese le loro perline mini e maxi) per le perline; tessere di vetro; colori comuni di filato; LEGO® per i mattoncini. I riferimenti sono quelli che leggerà sulle bustine in negozio.

> **Colori approssimati**
> Per alcune cartelle (soprattutto i filati) le tinte mostrate sono approssimazioni. Un messaggio lo segnala: confronti con il campione del produttore prima di acquistare.

Il numero di colori

Il cursore **Numero massimo di colori** limita la scelta. Meno colori significano uno schema più semplice e meno acquisti; più colori danno sfumature più fini.

Se possiede già dei pezzi, attivi **Solo ciò che ho**: il programma usa solo i colori di **Il mio magazzino**.

Escludere un colore

Sotto l'elenco, ogni colore usato compare come una piccola pastiglia. Faccia clic su quello che non vuole (una tinta introvabile in negozio, per esempio): viene escluso e il programma lo sostituisce con il più vicino. Un secondo clic lo rimette in gioco.

Lo sfondo

Riempi tutto tutta l'immagine viene riprodotta;

Solo soggetto il programma ritaglia il soggetto e lascia lo sfondo vuoto;

Senza sfondo elimina uno sfondo di un solo colore (lo sfondo bianco di un logo, per esempio).

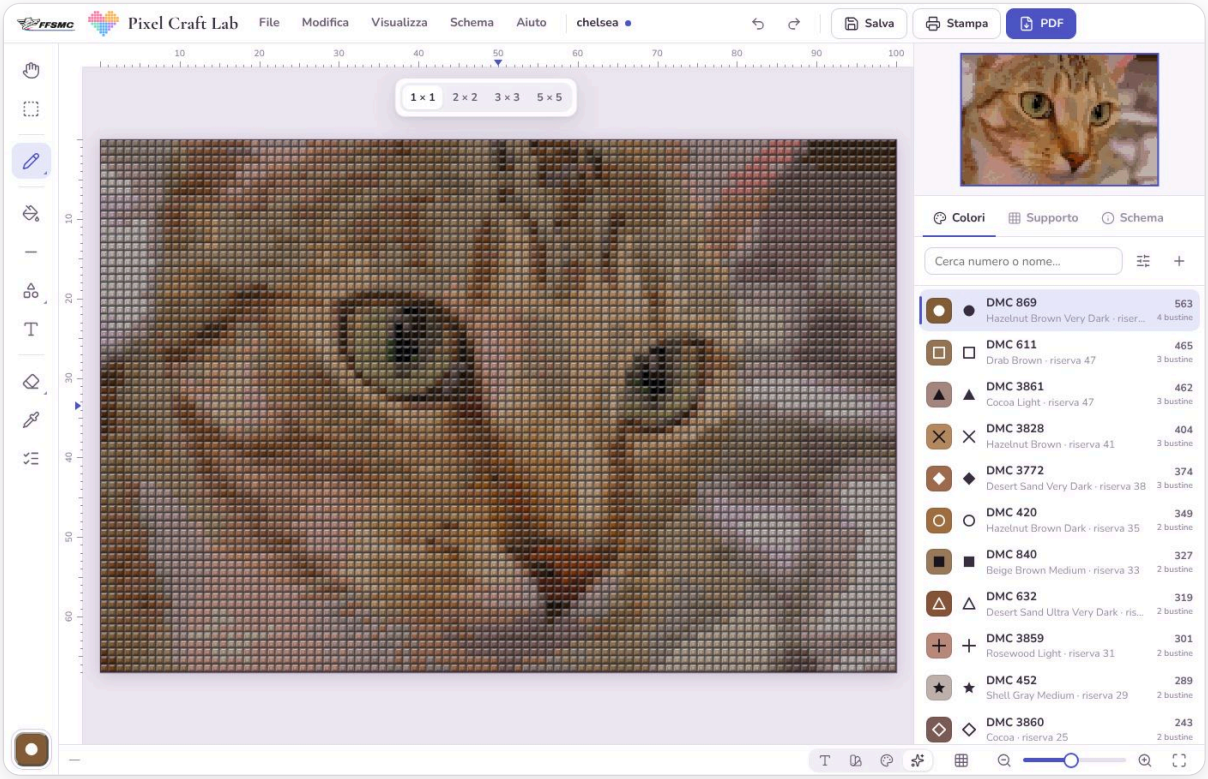
Le finiture

Fusione dei colori (sfumature) mescola pezzi di due colori vicini per addolcire le sfumature; a zero, le aree piatte restano nette. **Pezzi isolati** decide che cosa fare di un pezzo solitario in mezzo a un altro colore, noioso da posare: *Mantieni*, *Pulisci*, *Di più* o *Molto*.

Quando l'anteprima le piace, faccia clic su **Crea lo schema**: si apre nell'editor.

6 L'editor

Lo schema è creato. L'editor serve a ritoccarlo, a controllarlo e a prepararlo per la stampa.



L'editor: gli strumenti a sinistra, lo schema al centro, l'elenco dei colori a destra.

Le tre zone

- **A sinistra**, la barra degli strumenti: mano (sposta), selezione, matita, secchiello, linea, forme, testo, gomma, contagocce.
- **Al centro**, lo schema, con righelli graduati in pezzi. In basso, lo zoom e le opzioni di visualizzazione.
- **A destra**, la panoramica e poi tre schede: **Colori**, **Supporto** e **Schema**.

L'elenco dei colori

Ogni riga riporta il riferimento della marca, il nome del colore, il numero di pezzi e la quantità da acquistare. Un clic sceglie il colore per disegnare. La lente cerca un numero o un nome; il pulsante **+** aggiunge un colore della cartella.

Ritoccare

Scelga un colore nell'elenco, poi la **matita**: un clic posa un pezzo. Il **secchiello** riempie un'intera zona dello stesso colore. Il **contagocce** preleva il colore di un pezzo già posato. `Ctrl` + `Z` annulla, `Ctrl` + `Y` ripristina. Tenga premuta la barra spaziatrice per spostare lo schema senza cambiare strumento.

Le viste

Il menu **Visualizza** propone quattro modalità, raggiungibili anche con i tasti da `1` a `4`: *Simboli* (come su carta), *Colori e simboli*, *Colori* e *Anteprima* (il rendering realistico dei pezzi). Qui regola anche la griglia (`G`), i righelli, lo zoom e l'opzione **Mostra ciò che è posato**, che aiuta a seguire l'avanzamento.

Il menu Schema

Aggiungi un colore	sceglie un colore dalla cartella della marca;
Converti in un'altra marca	rifà lo schema con le tinte equivalenti di un'altra marca;
Riduci il numero di colori	unisce i colori vicini per semplificare lo schema;
Lista acquisti	vedere il capitolo 7;
Dimensione e supporto	cambia le dimensioni o il tipo di pezzo;
Testo in pezzi	scrive un testo direttamente nello schema;
Rifai la conversione della foto	torna alle impostazioni della procedura guidata, con la foto originale.

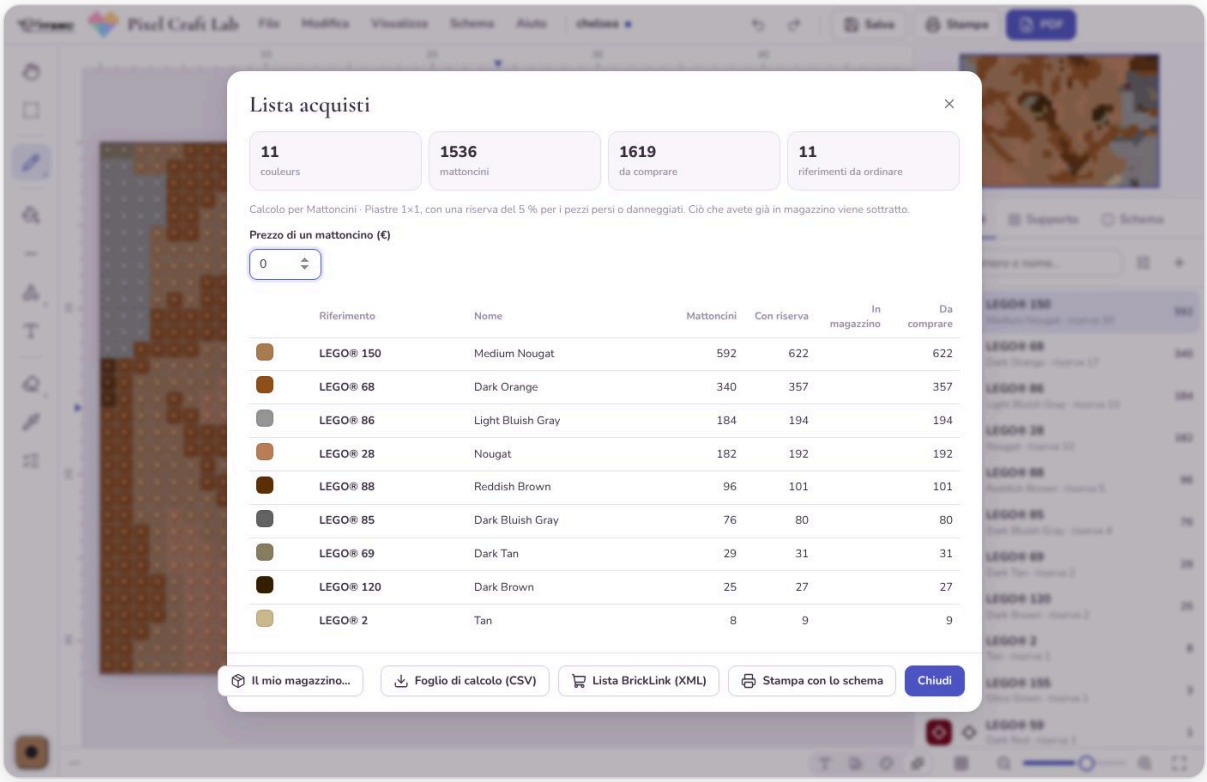
La scheda Supporto

Riunisce la dimensione dei pezzi, il colore dello sfondo e, per le perline, la marca. Le dimensioni finite vengono ricalcolate subito.

> **Salvare spesso**
> **Salva** (o `Ctrl` + `S`) crea un file **.pixelcraft** che potrà riaprire più tardi con **Apri uno schema** (`Ctrl` + `O`).

7 La lista acquisti e il mio magazzino

È la funzione che le evita brutte sorprese in negozio: sapere esattamente che cosa acquistare e in quale quantità.



La lista acquisti di un ritratto di mattoncini: riferimenti, numero di pezzi, quantità da acquistare.

Leggere la lista acquisti

La apra dall'editor, con il menu **Schema › Lista acquisti…**. In alto ci sono quattro numeri: il numero di colori, il numero di pezzi, ciò che occorre acquistare e il numero di riferimenti da ordinare. La tabella dettaglia ogni colore.

- **Pezzi**: il numero esatto usato dallo schema.
- **Con riserva**: lo stesso numero più un margine per i pezzi persi o rovinati (dal 5 al 10 % a seconda dell'attività; lo regola in **Impostazioni**).
- **In magazzino**: ciò che ha già.
- **Da comprare**: la differenza, arrotondata alla confezione abituale (bustine, gomitoli).

Prezzo e budget

Inserisca il prezzo di un pezzo (diamante, perlina, tessera, maglia o mattoncino a seconda dell'attività): il programma calcola il costo totale e lo confronta con il suo budget. Questi prezzi restano sul suo computer.

Esportare la lista

Foglio di calcolo (CSV) un file da aprire in un foglio di calcolo;

Lista BrickLink (XML) per i mattoncini: da importare in una lista dei desideri di BrickLink;

Stampa con lo schema aggiunge la lista alla fine del PDF.

Il mio magazzino

Dalla schermata iniziale o dalla lista acquisti, **Il mio magazzino** serve per annotare ciò che possiede: per ogni attività indichi i colori e le quantità. Il programma li sottrae dalla lista acquisti e può limitare lo schema solo a quei colori.

8 Stampare ed esportare

Lo schema esce in PDF, pronto da stampare o da leggere su un tablet.

Il PDF

Faccia clic su **PDF** in alto a destra (o Ctrl + E). La finestra le permette di comporre il documento: la copertina con l'anteprima, la *legenda dei colori* (simboli, riferimenti, numero di pezzi, bustine da acquistare), la *mappa delle pagine* in simboli neri o a colori con simboli, un'anteprima a tutta pagina, le sue note e la lista acquisti. Sceglie anche la carta e la dimensione delle caselle: più sono grandi, più la lettura è facile, ma più pagine ci sono. Un'anteprima a destra mostra il risultato prima del salvataggio. **Stampa** (Ctrl + P) apre la stessa finestra per la sua stampante.

Lo schema è suddiviso in pagine, con riferimenti per orientarsi nei punti di unione. Per la maglia può aggiungere le *istruzioni scritte, giro per giro* («3 maglie A, 2 maglie B…»), con i fili portati troppo lunghi segnalati.

> ♥ **Bianco e nero**
> Per stampare senza colore, prenda la mappa in simboli neri: ogni colore ha il suo segno, ripreso nella legenda.

I file

- **.pixelcraft**: il suo schema salvato, da riaprire e modificare.
- **PDF**: per stampare e condividere.
- **CSV** e **XML BrickLink**: le liste acquisti.

9 Domande frequenti

I colori stampati non sono proprio quelli dei miei pezzi

Schermi e stampanti non riproducono mai i colori esattamente come sono. Si fidi dei riferimenti della legenda, non della tinta stampata.

Il mio schema ha troppi colori

Torni al passo Colori, abbassi il cursore «Numero massimo di colori» e aumenti «Pezzi isolati». Lo schema sarà più semplice e più economico.

La mia marca non è nell'elenco

Scelga la marca più vicina: molti produttori riprendono le stesse tinte. Verifichi sul campione prima di acquistare.

Come ritrovo uno schema salvato?

Si trova nella colonna **I suoi schemi recenti** della schermata iniziale, oppure con Ctrl + O.

La prova è terminata

Faccia clic sull'etichetta della licenza e incolli la chiave, ricevuta via e-mail dopo il suo acquisto su ffsmc.fr.

Serve aiuto?

Scriva a **support@ffsmc.fr** descrivendo ciò che stava facendo e, se possibile, allegando una schermata.

10 Scorciatoie da tastiera

Ctrl + **N**	Nuovo schema da una foto
Ctrl + **O**	Apri uno schema
Ctrl + **S**	Salva (con **Maiusc**: Salva con nome)
Ctrl + **E**	Esporta in PDF
Ctrl + **P**	Stampa
Ctrl + **Z** / **Y**	Annulla / ripristina
Spazio **(tenuto premuto)**	Sposta lo schema
F1	Apri questo manuale

Su Mac, sostituisca **Ctrl** con **Cmd**.