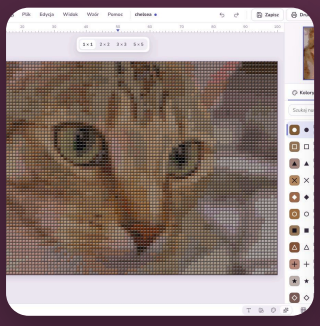
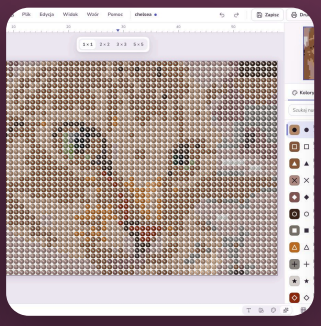
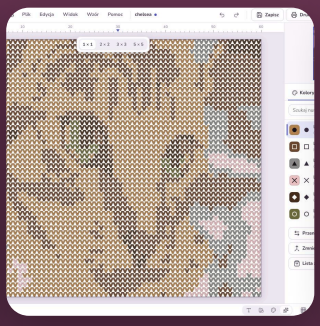
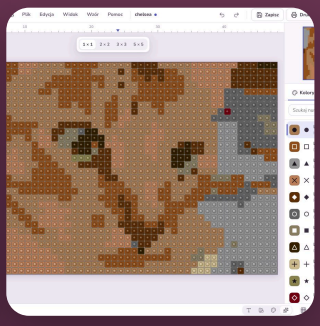
FFSMC
Pixel Craft Lab

Instrukcja obsługi

Zdjęcie i pasujący do niego wzór: diamond painting, koraliki do prasowania, mozaika, dzianina żakardowa lub klocki – z prawdziwymi kolorami marek i listą tego, co trzeba kupić.

Spis treści

1 **Witamy** 3

Co robi program 3
Czego potrzebujesz 3
Jak czytać tę instrukcję 3
Instalacja, okres próbny i licencja 4

2 **Ekran startowy** 5

Wybór zajęcia 5
Trzy sposoby rozpoczęcia 5
Na dole ekranu 6

3 **Kreator: zdjęcie i styl** 7

Wybór dobrego zdjęcia 7
Kadrowanie i poprawki 7
Zdjęcie zrobione pod kątem 8
Stare zdjęcie 8
Trzy podglądy 8
Krok 2: styl 8

4 **Rozmiar i podłoże** 9

Zajęcie 9
Szerokość 10
Dzianina 10

5 **Marka i kolory** 11

Wybór marki 11
Liczba kolorów 11
Odrzucanie koloru 12
Tło 12
Wykończenie 12

6 **Edytor** 13

Trzy obszary 13
Lista kolorów 13
Poprawianie 13
Widoki 14
Menu Wzór 14
Karta Podłoże 14

7 **Lista zakupów i mój zapas** 15

Czytanie listy zakupów 15
Cena i budżet 15
Eksport listy 16
Mój zapas 16

8 **Drukowanie i eksport** 17
Plik PDF 17
Pliki 17

9 **Najczęstsze pytania** 18
Wydrukowane kolory nie są dokładnie takie jak moje elementy 18
Mój wzór ma za dużo kolorów 18
Mojej marki nie ma na liście 18
Jak znaleźć zapisany wzór? 18
Okres próbny się skończył 18
Potrzebujesz pomocy? 18

10 **Skróty klawiszowe** 19

I Witamy

Dziękujemy za wybór FFSMC Pixel Craft Lab. Za pierwszym razem najlepiej czytać instrukcję po kolei; później spis treści zaprowadzi Cię prosto na właściwą stronę.

Co robi program

Dajesz mu zdjęcie. Program zamienia je we wzór złożony z małych, jednakowych elementów w różnych kolorach i mówi dokładnie, ile elementów każdego koloru potrzebujesz. Do wyboru jest pięć zajęć:

Diamond painting	kwadratowe lub okrągłe diamenciki przyklejane na samoprzylepne płótno;
Koraliki do prasowania	koraliki układane na podkładce, a potem zgrzewane żelazkiem (Hama, Perler, Artkal, Nabbi…);
Mozaika	małe płytki przyklejane jedna po drugiej, na obraz lub na ścianę;
Dzianina żakardowa	wzór robiony na drutach dwoma kolorami w rzędzie, z włóczkami prawdziwych marek;
Klocki	portret z klocków, z listą części do zamówienia.

W każdym przypadku proponowane kolory pochodzą z prawdziwej karty kolorów wybranej marki. Kupujesz więc dokładnie to, czego wymaga wzór.

Czego potrzebujesz

- Komputera z systemem **Windows 10 lub 11** (64-bitowego) albo nowszego **Maca**. Zalecany jest ekran o rozdzielczości co najmniej 1366 × 768.
- Około 600 MB miejsca na dysku.
- Połączenia z internetem, aby aktywować licencję i sprawdzać aktualizacje. Poza tym program działa bez internetu.
- Drukarki, jeśli chcesz mieć wzór na papierze. W przeciwnym razie plik PDF świetnie czyta się na tablecie.

Jak czytać tę instrukcję

Nazwy przycisków i menu zapisano **tak**. Ścieżkę w menu zapisano tak: **Plik › Zapisz** – otwórz menu *Plik*, a potem kliknij *Zapisz*. Klawisze wyglądają tak: `Ctrl` + `S` (na Macu `Cmd` zamiast `Ctrl`).

> ♥ **Wskazówka**
> Różowe ramki zawierają wskazówki, które oszczędzają czas.

> i **Warto wiedzieć**
> Liliowe ramki dodają przydatne wyjaśnienie.

Uwaga

Pomarańczowe ramki wskazują częsty błąd.

Instrukcję można też otworzyć z programu: **Pomoc › Instrukcja obsługi** lub klawiszem F1.

Instalacja, okres próbny i licencja

Zainstaluj program jak każdy inny i uruchom go. Masz **tydzień bezpłatnego okresu próbnego** ze wszystkimi funkcjami swojej edycji. Znaczek na dole ekranu startowego pokazuje pozostałe dni.

Aby kontynuować po okresie próbnym, kup licencję na **ffsmc.fr**: klucz dostaniesz e-mailem. Kliknij znaczek, wklej klucz w otwartym oknie i zatwierdź. Są trzy edycje:

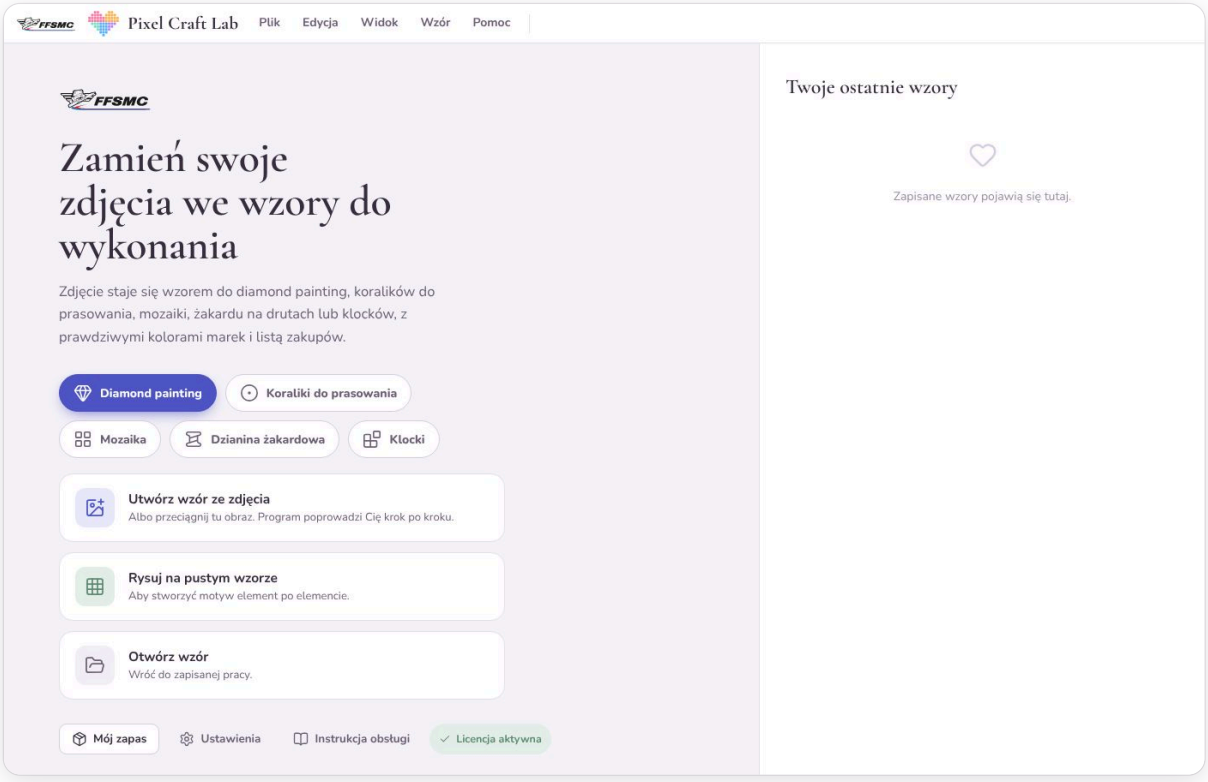
Edycja Podstawowa	tworzenie, poprawianie i drukowanie wzorów na podstawie zdjęć, we wszystkich pięciu zajęciach;
Edycja Pełna	dodaje osiemnaście stylów artystycznych (komiks, akwarela, pop-art, witraż...), odnawianie starych zdjęć i ich koloryzację;
Edycja Atelier	zawiera wszystkie funkcje Edycji Pełnej.

Jedna licencja, kilka komputerów

Ta sama licencja działa w systemie Windows i na Macu. Klucz jest osobisty: nie udostępniaj go, jest powiązany z Twoim zakupem.

2 Ekran startowy

Tutaj trafiasz po uruchomieniu. Wszystko zaczyna się od wyboru zajęcia.



Ekran startowy: u góry pięć zajęć, pośrodku trzy sposoby rozpoczęcia, po prawej Twoje ostatnie wzory.

Wybór zajęcia

Pięć przycisków pod tytułem to zajęcia. Kliknij to, które Cię interesuje: zmieni kolor, a wszystko dalej dostosuje się (kształty elementów, marki, nazewnictwo, lista zakupów). Możesz je zmienić później, nawet w środku kreatora.

Trzy sposoby rozpoczęcia

Utwórz wzór ze zdjęcia	Otwiera kreator w czterech krokach (rozdziały 3–5). To najczęstsza droga.
Rysuj na pustym wzorze	Tworzy pustą siatkę o wybranym rozmiarze, aby rysować element po elemencie.
Otwórz wzór	Wraca do zapisanej pracy.

Przeciągnij i upuść

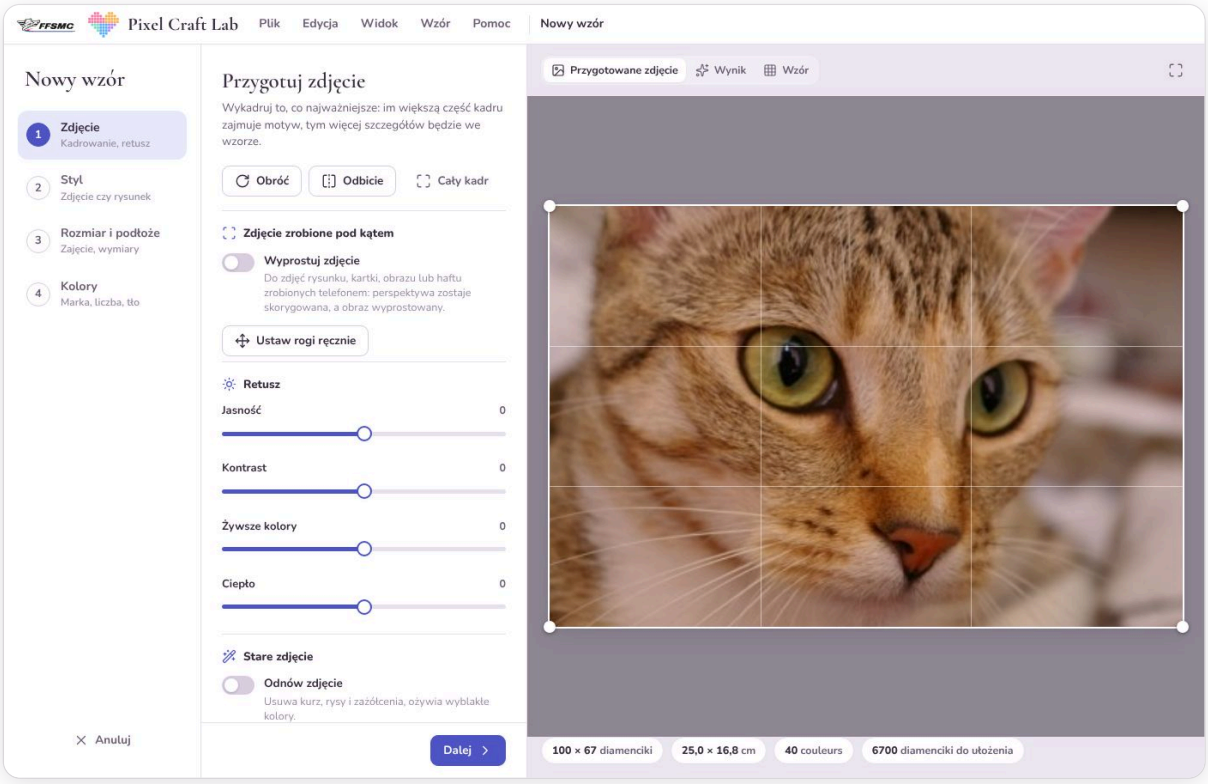
Przeciągnij zdjęcie z folderu i upuść je na okno: kreator otworzy się z tym zdjęciem.

Na dole ekranu

- **Mój zapas**: to, co już masz (rozdział 7).
- **Ustawienia**: język, wygląd, ulubiona marka dla każdego zajęcia.
- **Instrukcja obsługi**: ten dokument.
- Znaczek licencji.

3 Kreator: zdjęcie i styl

Cztery kroki są wymienione po lewej: Zdjęcie, Styl, Rozmiar i podłoże, Kolory. Kliknij któryś, aby do niego wrócić: nic nie przepada.



Krok 1: biała ramka daje się przesuwać i zmieniać jej rozmiar; pod podglądem liczby przyszłego wzoru aktualizują się na bieżąco.

Wybór dobrego zdjęcia

- **Ostry, dobrze oświetlony motyw.** Światło dzienne bez przeciwświatła daje najwierniejsze kolory.
- **Motyw wypełniający kadr.** Wzór ma od kilkudziesięciu do kilkuset elementów szerokości: małe szczegóły gdzieś w tle znikają.
- **Wyraźne kontrasty.** Rudy kot na niebieskim tle wychodzi lepiej niż szary kot pod szarą ścianą.

Kadrowanie i poprawki

Przeciągnij róg białej ramki, aby zmienić jej rozmiar, albo jej wnętrze, aby ją przesunąć. **Obróć** obraca zdjęcie o ćwierć obrotu, **Odbicie** odwraca je lustrzanie, **Cały kadr** anuluje kadrowanie.

Niżej cztery suwaki poprawiają zdjęcie przed konwersją: **Jasność**, **Kontrast**, **Żywsze kolory** i **Ciepło**. Nieco matowemu zdjęciu często służy odrobina kontrastu.

Kadruj ciasno

Im bardziej motyw wypełnia kadr, tym więcej elementów dostaje i tym bardziej szczegółowy jest wzór. Portret przycięty do twarzy zyskuje dużo na dokładności.

Zdjęcie zrobione pod kątem

Sfotografowałeś rysunek lub obraz, nie stojąc dokładnie na wprost? Włącz **Wyprostuj zdjęcie**: program znajduje cztery rogi i prostuje obraz. Jeśli wynik Ci nie odpowiada, **Ustaw rogi ręcznie** pozwala je ustawić samodzielnie.

Stare zdjęcie

Przy starym, zniszczonym zdjęciu opcja **Odnów zdjęcie** łagodzi rysy i wady przed konwersją. Zdjęcie czarno-białe można też pokolorować: program to zaproponuje, gdy je rozpozna. Obie funkcje należą do Edycji Pełnej; koloryzacja jednorazowo pobiera swój moduł, za Twoją zgodą.

Trzy podglądy

Nad podglądem trzy przyciski zmieniają widok:

Przygotowane zdjęcie	zdjęcie takie, jakie zostanie przekonwertowane;
Wynik	realistyczna symulacja gotowego wzoru, z prawdziwymi diamentami, koralikami lub klockami;
Wzór	wzór w kolorach, z siatką.

Kółko myszy przybliża, przeciągnięcie przesuwa obraz.

Krok 2: styl

Krok Styl przekształca zdjęcie przed konwersją. *Wierne zdjęcie* zostawia je bez zmian: to ustawienie domyślne i jedyne w Edycji Podstawowej. Edycja Pełna oferuje osiemnaście innych, pokazanych jako miniatury: czarno-biały, sepia, kamaieu, komiks, comics, manga, tusz, ołówek, rysunek realistyczny, niemowlę, rysunek dziecka, akwarela, pastel, pop-art, witraż, pixel art, sylwetka i same kontury.

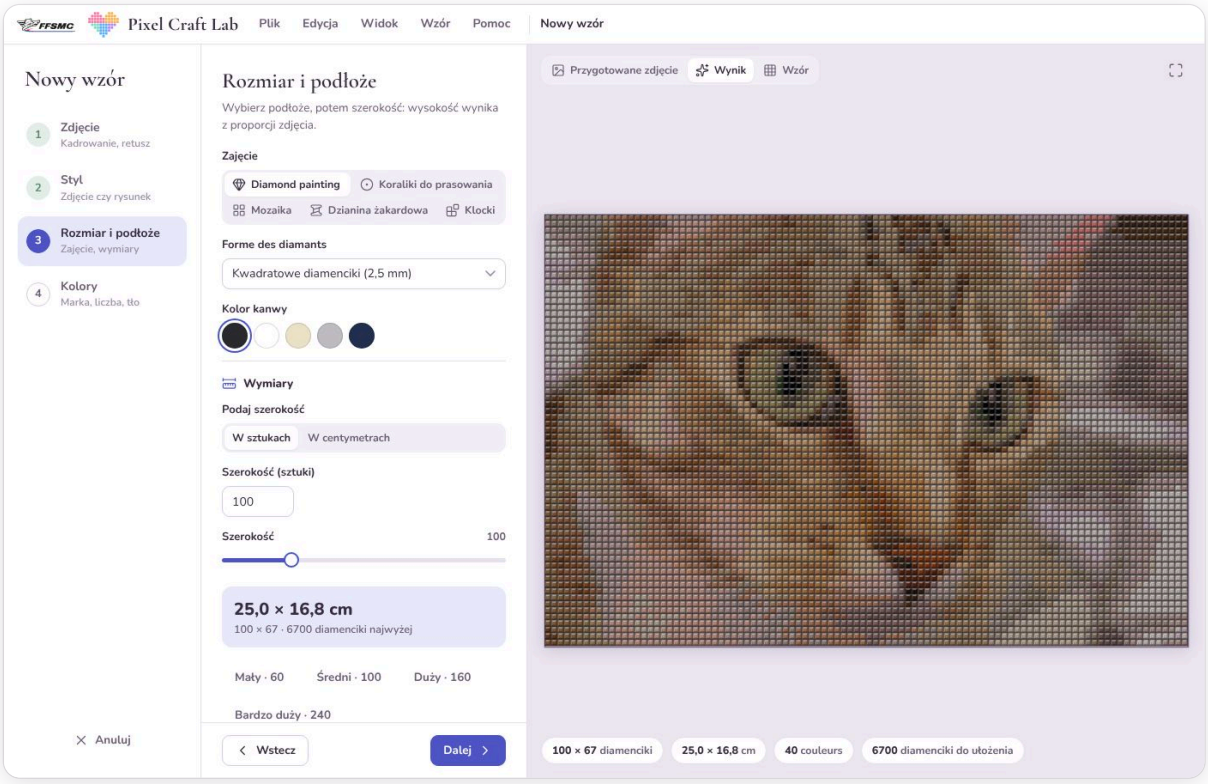
Kliknij miniaturę: podgląd się zaktualizuje, a poniżej pojawią się ustawienia właściwe dla stylu (grubość linii, uproszczenie, odcień…). *Sylwetka* i *Same kontury* zostawiają puste tło.

Warto wiedzieć

Styl, który mocno upraszcza (akwarela, witraż, pixel art, pop-art), daje wzór łatwiejszy do wykonania i z mniejszą liczbą kolorów.

4 Rozmiar i podłoże

Ten krok ustala rzeczywisty rozmiar pracy. Program liczy wszystko w centymetrach, tak jak zrobiłbyś to przed swoim płótnem.



Krok 3: zajęcie, kształt elementów, kolor tła i szerokość. Niebieska ramka podaje rozmiar gotowej pracy.

Zajęcie

Tutaj jednym kliknięciem przełączasz się między pięcioma zajęciami. W zależności od wyboru program zapyta o:

Diamond painting	kształt diamencików (kwadratowe lub okrągłe) i kolor płótna;
Koraliki do prasowania	kolor podkładki; rozmiar koralika zależy od marki, wybieranej w następnym kroku;
Mozaika	rozmiar płytek (10, 15 lub 20 mm, fuga 2 mm);
Dzianina żakardowa	technikę (żakard z nićmi prowadzonymi z tyłu lub intarsja, jedna nić na pole) oraz Twoją próbkę: ile oczek i rzędów na 10 cm;
Klocki	rodzaj elementu (płytki 1 × 1, gładkie płytki lub okrągłe płytki); podawana jest liczba płyt bazowych.

Szerokość

Podaj szerokość **w elementach** lub **w centymetrach**: wybierz jedno z nich dwoma przyciskami. Wysokość wynika z proporcji zdjęcia. Niebieska ramka pokazuje rozmiar gotowej pracy, liczbę elementów i – dla koralików – liczbę potrzebnych podkładek. Cztery skróty proponują gotowe rozmiary: mały, średni, duży, bardzo duży.

> **Uwaga**
> Im większy wzór, tym jest dokładniejszy, ale tym więcej elementów trzeba położyć. Portret o szerokości 100 elementów to dobra pierwsza próba.

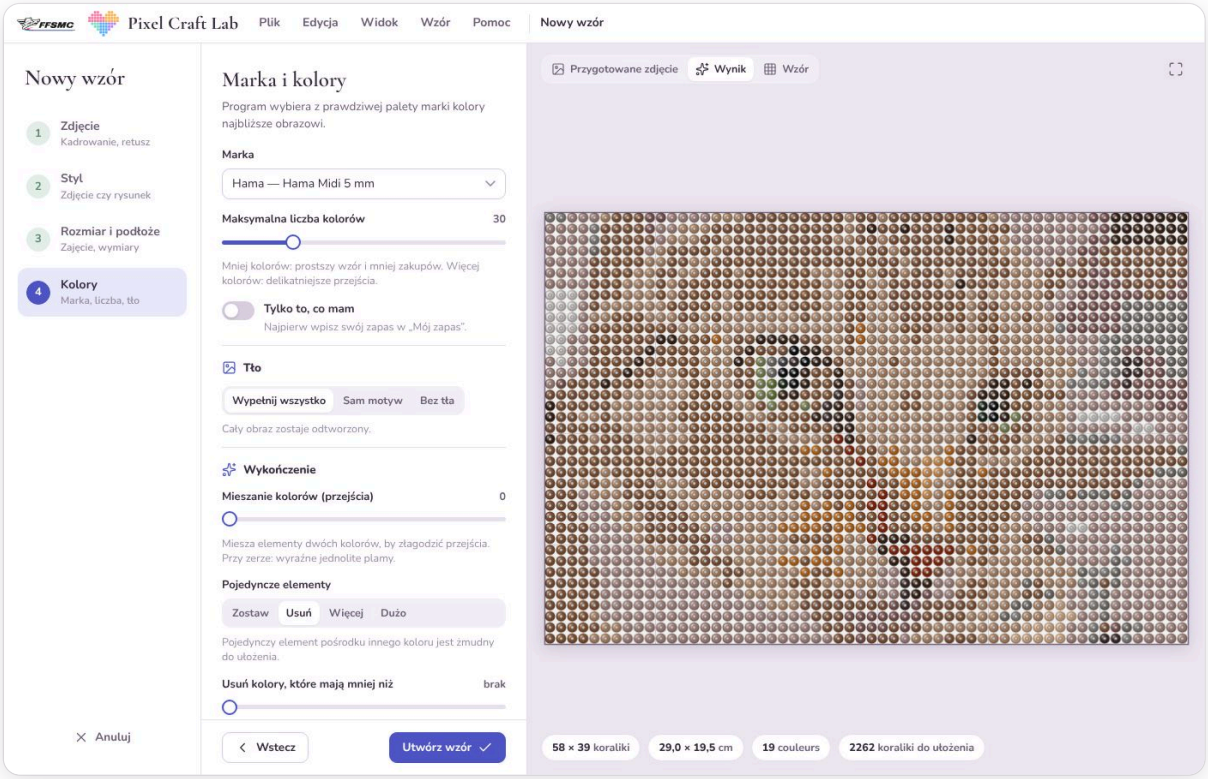
Dzianina

Przy dzianinie najpierw zrób próbkę ze swojej włóczki na swoich drutach, zmierz 10 cm i policz oczka oraz rzędy. Wpisz te dwie liczby w polach **Oczka na 10 cm** i **Rzędy na 10 cm**: program obliczy rzeczywistą szerokość i wysokość. Ponieważ oczko jest wyższe niż szersze, wzór jest odpowiednio proporcjonowany.

> **Żakard: dwa kolory w rzędzie**
> Żakard robi się najwyżej dwoma kolorami w rzędzie. Program sygnalizuje rzędy, które mają ich więcej, a opcja „Maksymalna liczba kolorów” pomaga zachować prostotę.

5 Marka i kolory

Tutaj program wybiera z prawdziwej karty kolorów marki barwy najbliższe Twojemu zdjęciu.



Ostatni krok: marka, liczba kolorów, tło i wykończenie. Podgląd po prawej zmienia się na bieżąco.

Wybór marki

W zależności od zajęcia program proponuje karty kolorów kilku producentów: DMC i Diamond Dotz dla diamond painting; Hama, Perler, Artkal, Nabbi i inne (także ich koraliki mini i maxi) dla koralików; szklane płytki; popularne kolory włóczek; LEGO® dla klocków. Numery są takie, jakie przeczytasz na woreczkach w sklepie.

> **Kolory przybliżone**
> W niektórych kartach (zwłaszcza włóczek) pokazane odcienie są przybliżone. Komunikat o tym informuje: przed zakupem porównaj z próbnikiem producenta.

Liczba kolorów

Suwak **Maksymalna liczba kolorów** ogranicza wybór. Mniej kolorów to prostszy wzór i mniej zakupów; więcej kolorów daje delikatniejsze przejścia.

Jeśli masz już elementy, włącz **Tylko to, co mam**: program użyje wtedy wyłącznie kolorów z **Mój zapas**.

Odrzucanie koloru

Pod listą każdy użyty kolor pojawia się jako mała próbka. Kliknij ten, którego nie chcesz (na przykład odcień, którego nie ma w sklepach): zostanie wykluczony, a program zastąpi go najbliższym. Drugie kliknięcie przywraca go.

Tło

Wypełnij wszystko	cały obraz zostaje odtworzony;
Sam motyw	program wycina motyw i zostawia puste tło;
Bez tła	usuwa jednokolorowe tło (na przykład białe tło logo).

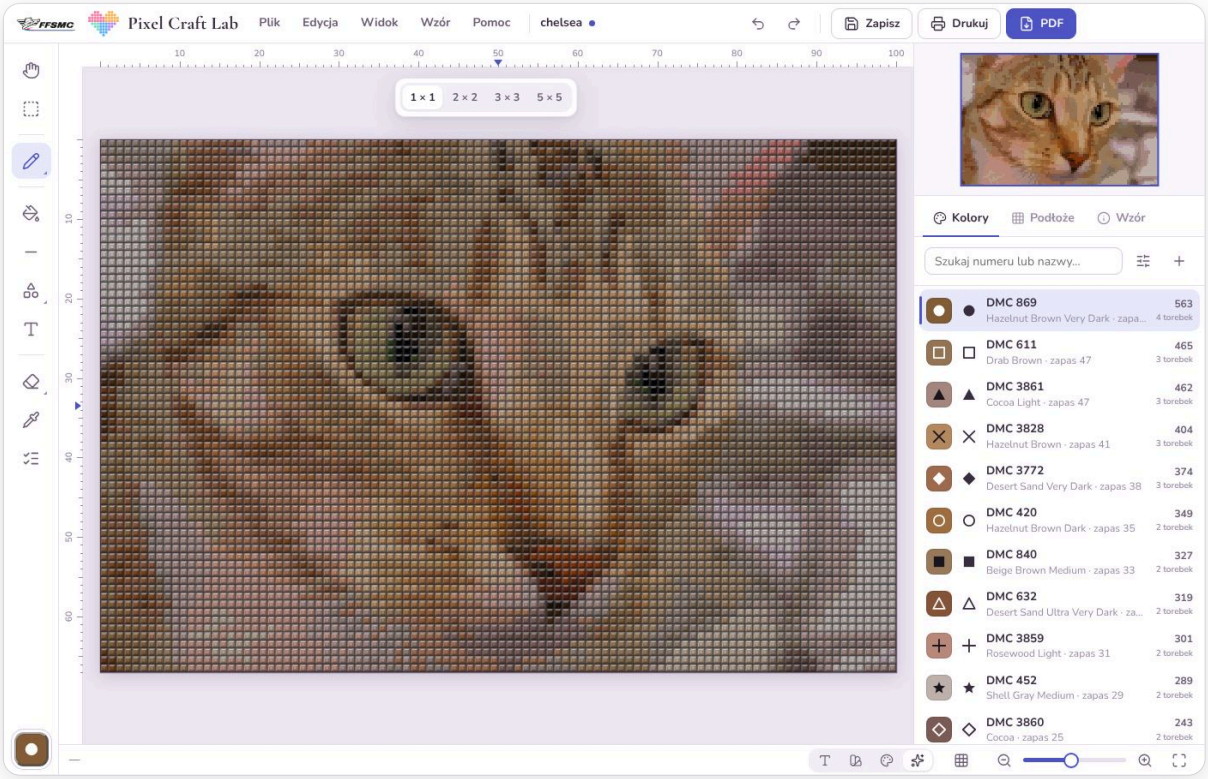
Wykończenie

Mieszanie kolorów (przejścia) miesza elementy dwóch sąsiednich kolorów, aby złagodzić przejścia; przy zerze płaskie plamy pozostają ostre. **Pojedyncze elementy** decyduje, co zrobić z samotnym elementem pośrodku innego koloru, żmudnym do położenia: *Zostaw*, *Usuń*, *Więcej* lub *Dużo*.

Gdy podgląd Ci się spodoba, kliknij **Utwórz wzór**: otworzy się w edytorze.

6 Edytor

Wzór jest gotowy. Edytor służy do jego poprawiania, sprawdzania i przygotowania do druku.



Edytor: narzędzia po lewej, wzór pośrodku, lista kolorów po prawej.

Trzy obszary

- **Po lewej** pasek narzędzi: ręka (przesuwanie), zaznaczenie, ołówek, wiaderko, linia, kształty, tekst, gumka, pipeta.
- **Pośrodku** wzór, z linijkami wyskalowanymi w elementach. Na dole przybliżenie i opcje wyświetlania.
- **Po prawej** przegląd, a potem trzy karty: **Kolory**, **Podłoże** i **Wzór**.

Lista kolorów

Każdy wiersz podaje numer marki, nazwę koloru, liczbę elementów i ilość do kupienia. Kliknięcie wybiera kolor do rysowania. Lupa szuka numeru lub nazwy; przycisk **+** dodaje kolor z karty.

Poprawianie

Wybierz kolor z listy, potem **ołówek**: jedno kliknięcie kładzie jeden element. **Wiaderko** wypełnia cały obszar tego samego koloru. **Pipeta** pobiera kolor już położonego elementu. `Ctrl` + `Z` cofa, `Ctrl` + `Y` ponawia. Przytrzymaj spację, aby przesuwać wzór bez zmiany narzędzia.

Widoki

Menu **Widok** oferuje cztery tryby, dostępne też klawiszami od `1` do `4`: *Symbole* (jak na papierze), *Kolory i symbole*, *Kolory* i *Podgląd* (realistyczny wygląd elementów). Tam ustawiasz też siatkę (`G`), linijki, przybliżenie oraz opcję **Pokaż ułożone**, która pomaga śledzić postępy.

Menu Wzór

Dodaj kolor	wybiera kolor z karty marki;
Przenieś na inną markę	tworzy wzór od nowa z odpowiednimi odcieniami innej marki;
Zmniejsz liczbę kolorów	łączy sąsiednie kolory, aby uprościć wzór;
Lista zakupów	zob. rozdział 7;
Rozmiar i podłoże	zmienia wymiary lub rodzaj elementu;
Tekst z elementów	zapisuje tekst bezpośrednio we wzorze;
Przelicz wzór ze zdjęcia od nowa	wraca do ustawień kreatora, z oryginalnym zdjęciem.

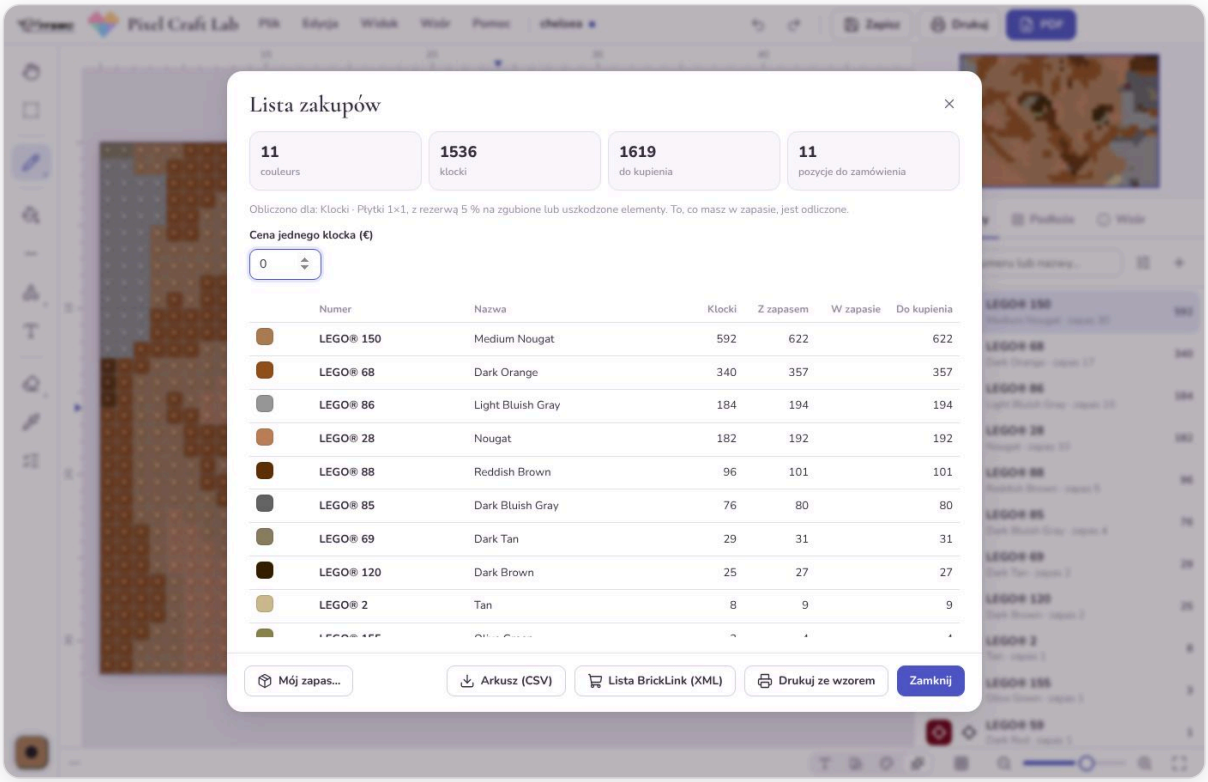
Karta Podłoże

Zbiera rozmiar elementów, kolor tła i – dla koralików – markę. Gotowe wymiary przeliczają się od razu.

> **Zapisuj często**
>
> **Zapisz** (lub `Ctrl` + `S`) tworzy plik **.pixelcraft**, który później otworzysz poleceniem **Otwórz wzór** (`Ctrl` + `O`).

7 Lista zakupów i mój zapas

Ta funkcja oszczędza Ci przykrych niespodzianek w sklepie: wiesz dokładnie, co i w jakiej ilości kupić.



Lista zakupów dla portretu z klocków: numery, liczba elementów, ilość do kupienia.

Czytanie listy zakupów

Otwórz ją w edytorze, z menu **Wzór › Lista zakupów...**. U góry cztery liczby: liczba kolorów, liczba elementów, to, co trzeba kupić, i liczba numerów do zamówienia. Tabela rozpisuje każdy kolor.

- **Elementy**: dokładna liczba użyta we wzorze.
- **Z zapasem**: ta sama liczba plus margines na zgubione lub uszkodzone elementy (od 5 do 10% zależnie od zajęcia; ustawisz go w **Ustawieniach**).
- **W zapasie**: to, co już masz.
- **Do kupienia**: różnica, zaokrąglona do zwykłego opakowania (woreczki, motki).

Cena i budżet

Wpisz cenę jednego elementu (diament, koralik, płytka, oczko lub klocek zależnie od zajęcia): program obliczy łączny koszt i porówna go z Twoim budżetem. Te ceny zostają na Twoim komputerze.

Eksport listy

Arkusz (CSV)	plik do otwarcia w arkuszu kalkulacyjnym;
Lista BrickLink (XML)	dla klocków: do zaimportowania na listę życzeń BrickLink;
Drukuj ze wzorem	dodaje listę na końcu pliku PDF.

Mój zapas

Z ekranu startowego lub z listy zakupów w **Mój zapas** zapisujesz to, co masz: dla każdego zajęcia podaj kolory i ilości. Program odejmuje je od listy zakupów i może ograniczyć wzór tylko do tych kolorów.

8 Drukowanie i eksport

Wzór wychodzi jako PDF, gotowy do wydruku lub czytania na tablecie.

Plik PDF

Kliknij **PDF** w prawym górnym rogu (lub Ctrl + E). W oknie skomponujesz dokument: okładkę z podglądem, *legendę kolorów* (symbole, numery, liczba elementów, woreczki do kupienia), *plan stron* w czarnych symbolach lub w kolorach z symbolami, podgląd na całą stronę, swoje notatki i listę zakupów. Wybierasz też papier i rozmiar kratek: im większe, tym łatwiej czytać, ale tym więcej stron. Podgląd po prawej pokazuje wynik przed zapisem. **Drukuj** (Ctrl + P) otwiera to samo okno dla drukarki.

Wzór jest podzielony na strony ze znacznikami ułatwiającymi odnalezienie się na łączeniach. Przy dzianinie możesz dodać *instrukcje pisemne, rząd po rzędzie* („3 oczka A, 2 oczka B…"), z oznaczonymi zbyt długimi przeciągnięciami nici.

> ♥ **Czerń i biel**
> Aby drukować bez koloru, użyj planu w czarnych symbolach: każdy kolor ma swój znak, powtórzony w legendzie.

Pliki

- **.pixelcraft**: Twój zapisany wzór, do ponownego otwarcia i edycji.
- **PDF**: do druku i udostępniania.
- **CSV** i **XML BrickLink**: listy zakupów.

9 Najczęstsze pytania

Wydrukowane kolory nie są dokładnie takie jak moje elementy

Ekrany i drukarki nigdy nie oddają kolorów dokładnie tak, jak są naprawdę. Zaufaj numerom w legendzie, a nie wydrukowanemu odcieniowi.

Mój wzór ma za dużo kolorów

Wróć do kroku Kolory, obniż suwak „Maksymalna liczba kolorów” i podnieś „Pojedyncze elementy”. Wzór będzie prostszy i tańszy.

Mojej marki nie ma na liście

Wybierz najbliższą markę: wielu producentów stosuje te same odcienie. Przed zakupem sprawdź z próbnikiem.

Jak znaleźć zapisany wzór?

Jest w kolumnie **Twoje ostatnie wzory** na ekranie startowym lub otworzysz go przez Ctrl + O.

Okres próbny się skończył

Kliknij znaczek licencji i wklej swój klucz, otrzymany e-mailem po zakupie na ffsmc.fr.

Potrzebujesz pomocy?

Napisz na **support@ffsmc.fr**, opisując, co robiłeś, i jeśli to możliwe, dołączając zrzut ekranu.

10 Skróty klawiszowe

Ctrl + **N**	Nowy wzór ze zdjęcia
Ctrl + **O**	Otwórz wzór
Ctrl + **S**	Zapisz (z **Shift**: Zapisz jako)
Ctrl + **E**	Eksportuj do PDF
Ctrl + **P**	Drukuj
Ctrl + **Z** / **Y**	Cofnij / ponów
Spacja **(przytrzymana)**	Przesuń wzór
F1	Otwórz tę instrukcję

Na Macu zamień **Ctrl** na **Cmd**.