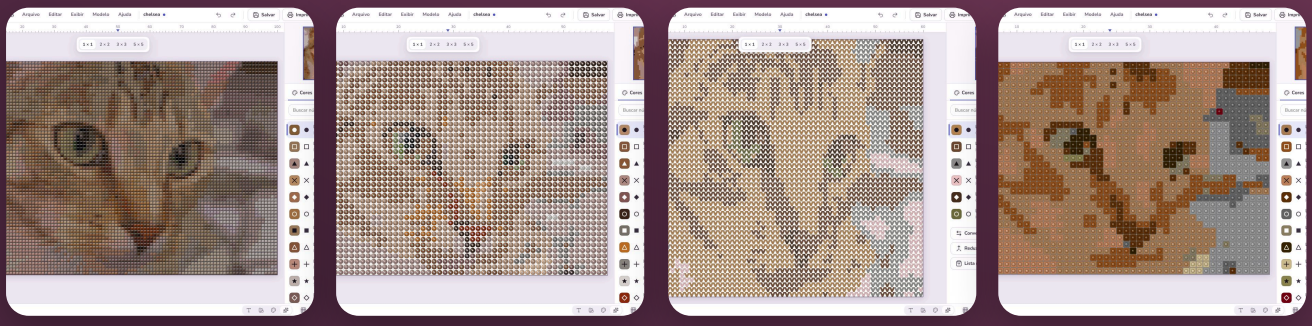
# FFSMC
# Pixel Craft Lab

## *Manual do usuário*

Uma foto e o modelo que lhe corresponde: diamond painting, miçangas de fusão, mosaico, tricô jacquard ou peças de montar – com as cores reais das marcas e a lista do que comprar.



Version 1.0 · Windows 10/11, macOS

ffsmc.fr

# Índice


1 **Boas-vindas** 3

O que o programa faz 3

O que você precisa 3

Como ler este manual 3

Instalação, período de teste e licença 4

2 **A tela inicial** 5

Escolher a atividade 5

Três formas de começar 5

Na parte inferior da tela 6

3 **O assistente: foto e estilo** 7

Escolher uma boa foto 7

Enquadrar e retocar 7

Foto tirada de lado 8

Foto antiga 8

Três prévias 8

Etapa 2: o estilo 8

4 **Tamanho e suporte** 9

A atividade 9

A largura 9

Tricô 10

5 **Marca e cores** 11

Escolher a marca 11

Número de cores 11

Recusar uma cor 12

O fundo 12

O acabamento 12

6 **O editor** 13

Três zonas 13

A lista de cores 13

Retocar 13

As visões 14

O menu Modelo 14

A aba Suporte 14

7 **Lista de compras e o meu stock** 15

Ler a lista de compras 15
Preço e orçamento 15
Exportar a lista 16
O meu stock 16

8 **Imprimir e exportar** 17
O arquivo PDF 17
Os arquivos 17

9 **Perguntas frequentes** 18
As cores impressas não são exatamente as dos meus elementos 18
Meu modelo tem cores demais 18
A minha marca não está na lista 18
Como encontrar um modelo salvo? 18
O período de teste terminou 18
Precisa de ajuda? 18

10 **Atalhos de teclado** 19

# I Boas-vindas

Obrigado por escolher o FFSMC Pixel Craft Lab. Na primeira vez, o melhor é ler este manual em ordem; depois, o índice leva você direto à página certa.

## O que o programa faz

Você dá uma foto ao programa. Ele a transforma em um modelo feito de pequenos elementos idênticos, em várias cores, e diz exatamente quantos elementos de cada cor você precisa. Há cinco atividades:

| | |
|---|---|
| **Diamond painting** | diamantes quadrados ou redondos colados sobre uma tela adesiva; |
| **Miçangas de fusão** | miçangas dispostas sobre uma placa e depois fundidas com o ferro (Hama, Perler, Artkal, Nabbi…); |
| **Mosaico** | pequenas pastilhas coladas uma a uma, em um quadro ou numa parede; |
| **Tricô jacquard** | um desenho tricotado com duas cores por carreira, com fios de marcas reais; |
| **Peças de montar** | um retrato feito de peças, com a lista de peças a encomendar. |

Em todos os casos, as cores sugeridas vêm da cartela real da marca escolhida. Você compra, portanto, exatamente o que o modelo pede.

## O que você precisa

- Um computador com **Windows 10 ou 11** (64 bits) ou um **Mac** recente. Recomenda-se uma tela de pelo menos 1366 × 768.
- Cerca de 600 MB de espaço em disco.
- Uma conexão com a internet para ativar a licença e verificar atualizações. No restante, o programa funciona sem internet.
- Uma impressora, se você quiser o modelo em papel. Caso contrário, o PDF lê-se muito bem em um tablet.

## Como ler este manual

Os nomes de botões e menus aparecem **assim**. Um caminho de menu aparece assim: **Arquivo › Salvar** – abra o menu *Arquivo* e clique em *Salvar*. As teclas aparecem assim: `Ctrl` + `S` (no Mac, `Cmd` no lugar de `Ctrl`).

> **Dica**
>
> Os quadros rosa trazem dicas que economizam tempo.

**Bom saber**

Os quadros lilás acrescentam uma explicação útil.

**Atenção**

Os quadros laranja indicam um erro frequente.

O manual também pode ser aberto no próprio programa: **Ajuda › Manual do usuário** ou tecla F1.

## Instalação, período de teste e licença

Instale o programa como qualquer outro e abra-o. Você tem **uma semana de teste gratuito** com todas as funções da sua edição. Um selo na parte inferior da tela inicial mostra os dias restantes.

Para continuar depois do teste, compre uma licença em **ffsmc.fr**: você receberá uma chave por e-mail. Clique no selo, cole a chave na janela que se abre e confirme. Há três edições:

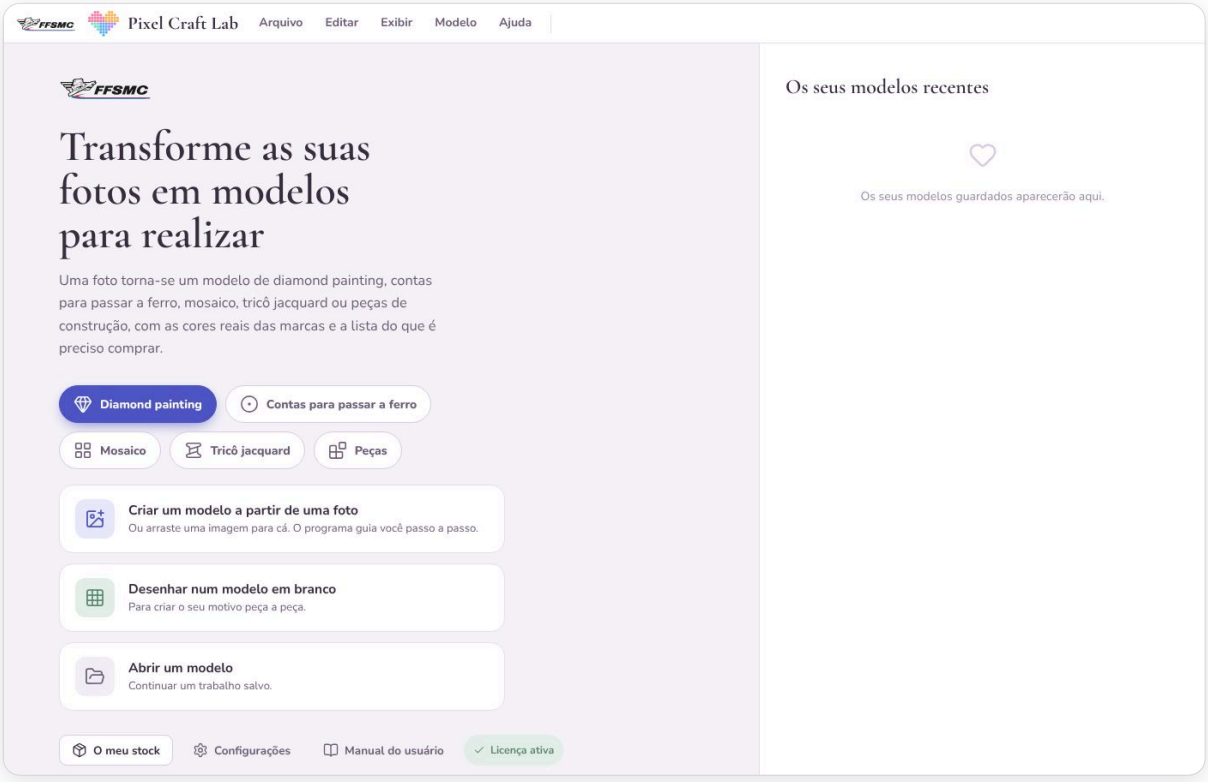
| | |
|---|---|
| **Edição Essencial** | criar, retocar e imprimir modelos a partir de fotos, nas cinco atividades; |
| **Edição Completa** | acrescenta dezoito estilos artísticos (quadrinhos, aquarela, pop-art, vitral...), a restauração de fotos antigas e a colorização; |
| **Edição Atelier** | inclui todas as funções da Edição Completa. |

**Uma licença, vários computadores**

A mesma licença vale no Windows e no Mac. A chave é pessoal: não a compartilhe, ela está ligada à sua compra.

# 2 A tela inicial

É aqui que você chega ao abrir o programa. Tudo começa pela escolha da atividade.




*A tela inicial: no alto as cinco atividades, no centro as três formas de começar, à direita seus modelos recentes.*

## Escolher a atividade

Os cinco botões abaixo do título são as atividades. Clique na que lhe interessa: ela muda de cor e tudo o mais se adapta (formato dos elementos, marcas, vocabulário, lista de compras). Você pode mudar depois, mesmo no meio do assistente.

## Três formas de começar

| | |
|---|---|
| **Criar um modelo a partir de uma foto** | Abre o assistente em quatro etapas (capítulos 3 a 5). É o caminho mais comum. |
| **Desenhar em um modelo vazio** | Cria uma grade vazia do tamanho desejado, para desenhar elemento por elemento. |
| **Abrir um modelo** | Retoma um trabalho salvo. |

**Arrastar e soltar**

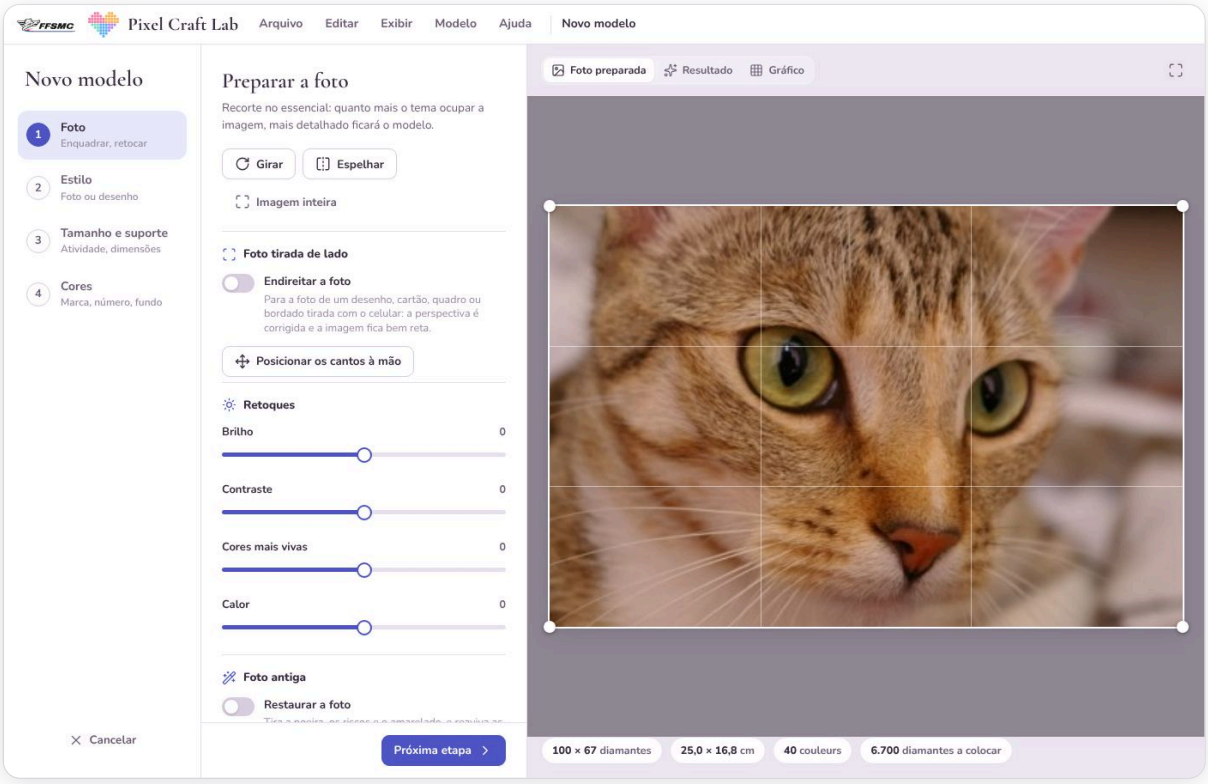
Arraste uma foto de uma pasta e solte-a sobre a janela: o assistente abre com essa foto.

## Na parte inferior da tela

- **O meu stock**: o que você já tem (capítulo 7).
- **Configurações**: idioma, aparência, marca favorita por atividade.
- **Manual do usuário**: este documento.
- O selo da licença.

# 3 O assistente: foto e estilo

As quatro etapas estão listadas à esquerda: Foto, Estilo, Tamanho e suporte, Cores. Clique em uma delas para voltar: nada se perde.




*Etapa 1: o quadro branco pode ser movido e redimensionado; abaixo da prévia, os números do futuro modelo se atualizam em tempo real.*

## Escolher uma boa foto

- **Um motivo nítido e bem iluminado.** A luz do dia, sem contraluz, dá as cores mais fiéis.
- **Um motivo que preencha o quadro.** O modelo tem de algumas dezenas a algumas centenas de elementos de largura: pequenos detalhes ao fundo desaparecem.
- **Contrastes claros.** Um gato ruivo sobre fundo azul funciona melhor que um gato cinza diante de uma parede cinza.

## Enquadrar e retocar

Arraste um canto do quadro branco para redimensioná-lo, ou o interior para movê-lo. **Girar** gira a foto um quarto de volta, **Espelhar** a inverte, **Imagem inteira** cancela o corte.

Abaixo, quatro controles deslizantes corrigem a foto antes da conversão: **Brilho**, **Contraste**, **Cores mais vivas** e **Calor**. Uma foto um pouco apagada costuma ganhar com um toque de contraste.

**Enquadre bem de perto**

Quanto mais o motivo preenche o quadro, mais elementos ele recebe e mais detalhado fica o modelo. Um retrato cortado no rosto ganha muita precisão.

## Foto tirada de lado

Fotografou um desenho ou uma pintura sem ficar exatamente de frente? Ative **Endireitar a foto**: o programa encontra os quatro cantos e corrige a imagem. Se o resultado não agradar, **Posicionar os cantos à mão** permite posicioná-los você mesmo.

## Foto antiga

Com uma foto antiga e danificada, a opção **Restaurar a foto** atenua arranhões e defeitos antes da conversão. Uma foto em preto e branco também pode ser colorizada: o programa sugere isso quando a reconhece. As duas funções pertencem à Edição Completa; a colorização baixa seu módulo uma única vez, com a sua permissão.

## Três prévias

Acima da prévia, três botões mudam a visualização:

| | |
|---|---|
| **Foto preparada** | a foto como será convertida; |
| **Resultado** | uma simulação realista do modelo pronto, com diamantes, miçangas ou peças de verdade; |
| **Modelo** | o modelo em cores, com a grade. |

A roda do mouse aproxima, arrastar move a imagem.

## Etapa 2: o estilo

A etapa Estilo transforma a foto antes da conversão. *Foto fiel* a deixa como está: é a opção padrão e a única da Edição Essencial. A Edição Completa oferece outros dezoito, mostrados em miniaturas: preto e branco, sépia, camafeu, quadrinhos, comics, mangá, nanquim, lápis, desenho realista, bebê, desenho infantil, aquarela, pastel, pop-art, vitral, pixel art, silhueta e apenas contornos.

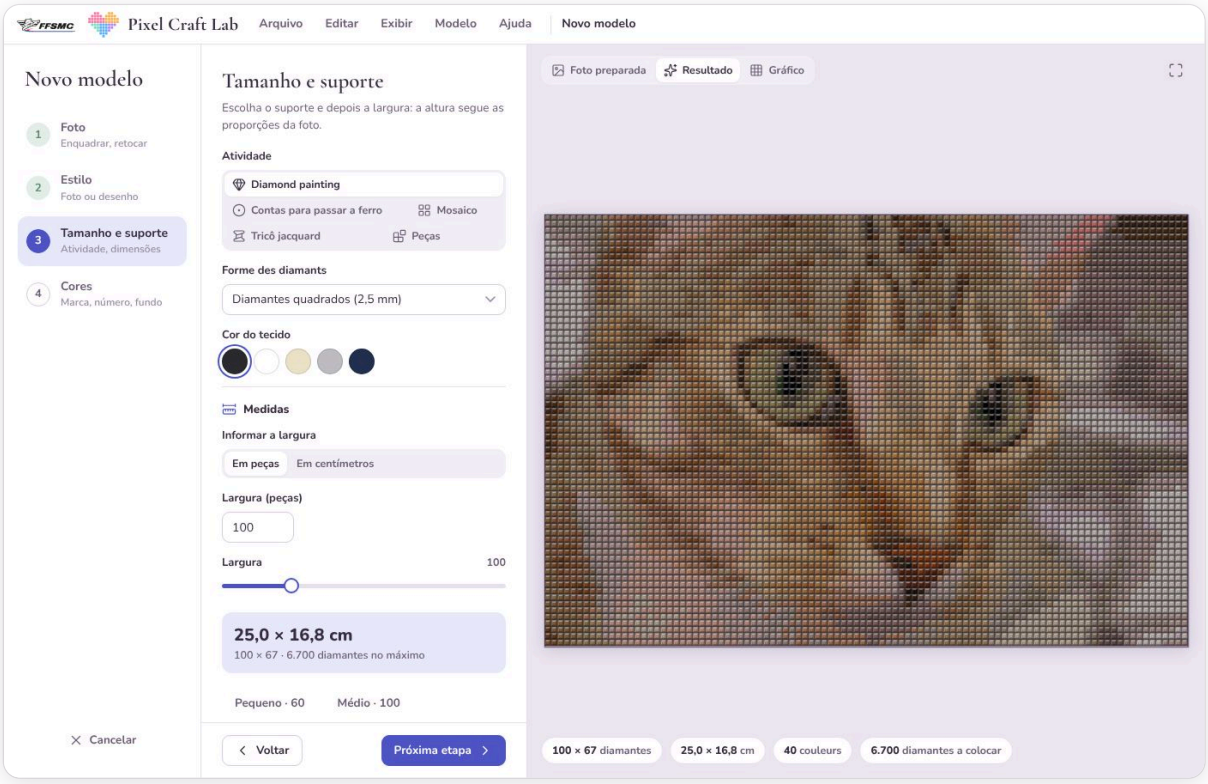
Clique em uma miniatura: a prévia se atualiza e, abaixo, aparecem os ajustes próprios do estilo (espessura do traço, simplificação, tom...). *Silhueta* e *Apenas contornos* deixam o fundo vazio.

**Bom saber**

Um estilo que simplifica muito (aquarela, vitral, pixel art, pop-art) gera um modelo mais fácil de executar e com menos cores.

# 4 Tamanho e suporte

Esta etapa define o tamanho real do trabalho. O programa calcula tudo em centímetros, como você faria diante da sua tela.




*Etapa 3: atividade, formato dos elementos, cor do fundo e largura. O quadro azul indica o tamanho do trabalho acabado.*

## A atividade

Aqui você alterna entre as cinco atividades com um clique. Conforme a escolha, o programa pergunta:

| | |
|---|---|
| **Diamond painting** | o formato dos diamantes (quadrados ou redondos) e a cor da tela; |
| **Miçangas de fusão** | a cor da placa; o tamanho da miçanga depende da marca, escolhida na etapa seguinte; |
| **Mosaico** | o tamanho das pastilhas (10, 15 ou 20 mm, junta de 2 mm); |
| **Tricô jacquard** | a técnica (jacquard com fios passados atrás ou intarsia, um fio por zona) e a sua amostra: quantos pontos e carreiras em 10 cm; |
| **Peças de montar** | o tipo de peça (placas 1 × 1, placas lisas ou placas redondas); o número de bases é informado. |

## A largura

Informe a largura **em elementos** ou **em centímetros**: escolha com os dois botões. A altura vem das proporções da foto. O quadro azul mostra o tamanho do trabalho acabado, o número de elementos e, para as miçangas, o número de placas necessárias. Quatro atalhos sugerem tamanhos prontos: pequeno, médio, grande, muito grande.

**Atenção**

Quanto maior o modelo, mais preciso ele é, mas mais elementos você terá de colocar. Um retrato de 100 elementos de largura é uma boa primeira tentativa.

## Tricô

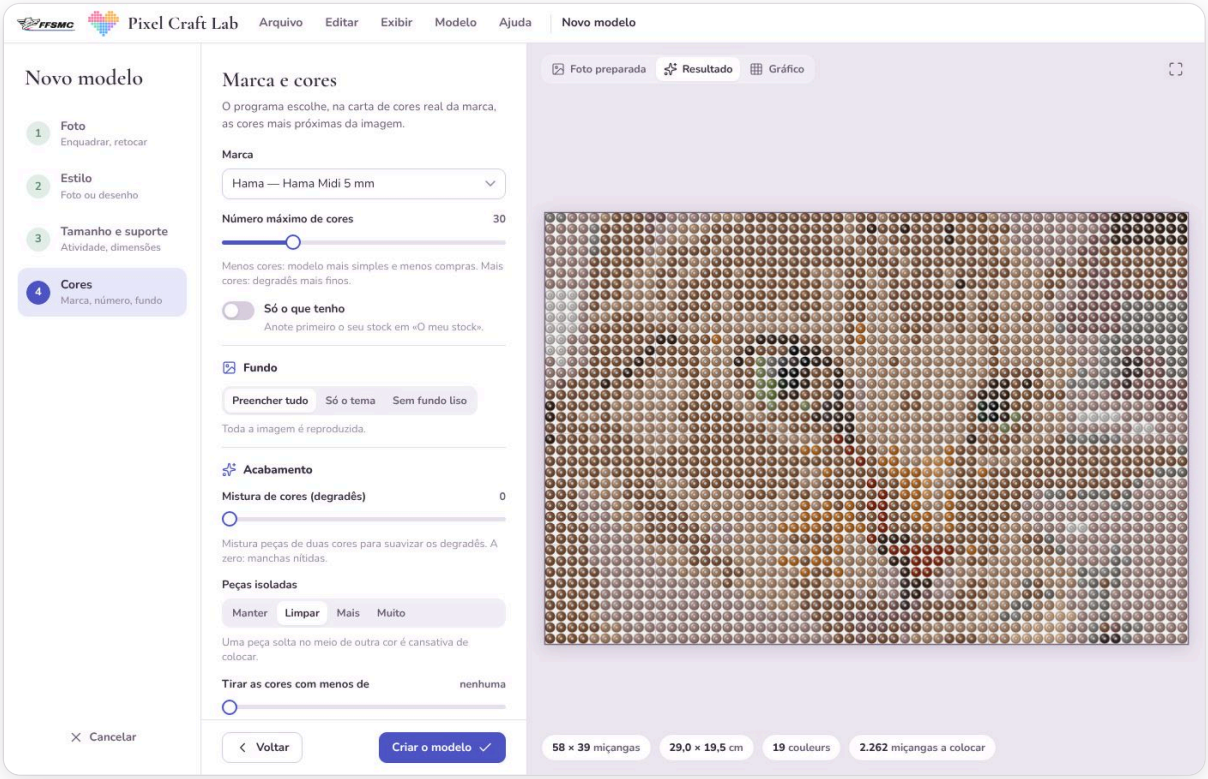
No tricô, faça primeiro uma amostra com o seu fio e as suas agulhas, meça 10 cm e conte pontos e carreiras. Digite esses dois números nos campos **Pontos em 10 cm** e **Carreiras em 10 cm**: o programa calcula a largura e a altura reais. Como o ponto é mais alto que largo, o modelo é proporcionado de acordo.

**Jacquard: duas cores por carreira**

O jacquard faz-se com no máximo duas cores por carreira. O programa assinala as carreiras que têm mais, e a opção “Número máximo de cores” ajuda a manter tudo simples.

# 5 Marca e cores

Aqui o programa escolhe, na cartela real da marca, as cores mais próximas da sua foto.




*Última etapa: marca, número de cores, fundo e acabamento. A prévia à direita muda em tempo real.*

## Escolher a marca

Conforme a atividade, o programa oferece as cartelas de vários fabricantes: DMC e Diamond Dotz para diamond painting; Hama, Perler, Artkal, Nabbi e outras (inclusive suas miçangas mini e maxi) para as miçangas; pastilhas de vidro; cores de fios correntes; LEGO® para as peças de montar. Os números são os que você lê nas embalagens da loja.

> **Cores aproximadas**
> Em algumas cartelas (sobretudo as de fios), os tons mostrados são aproximados. Uma mensagem avisa: antes de comprar, compare com a cartela física do fabricante.

## Número de cores

O controle **Número máximo de cores** limita a escolha. Menos cores significam um modelo mais simples e menos compras; mais cores dão transições mais delicadas.

Se você já tem elementos, ative **Só o que tenho**: o programa usará então apenas as cores de **O meu stock**.

## Recusar uma cor

Sob a lista, cada cor usada aparece como uma pequena amostra. Clique naquela que você não quer (por exemplo, um tom que as lojas não têm): ela é excluída e o programa a substitui pela mais próxima. Um segundo clique a restaura.

## O fundo

**Preencher tudo** a imagem inteira é reproduzida;

**Só o motivo** o programa recorta o motivo e deixa o fundo vazio;

**Sem fundo** remove um fundo de cor única (por exemplo, o fundo branco de um logotipo).

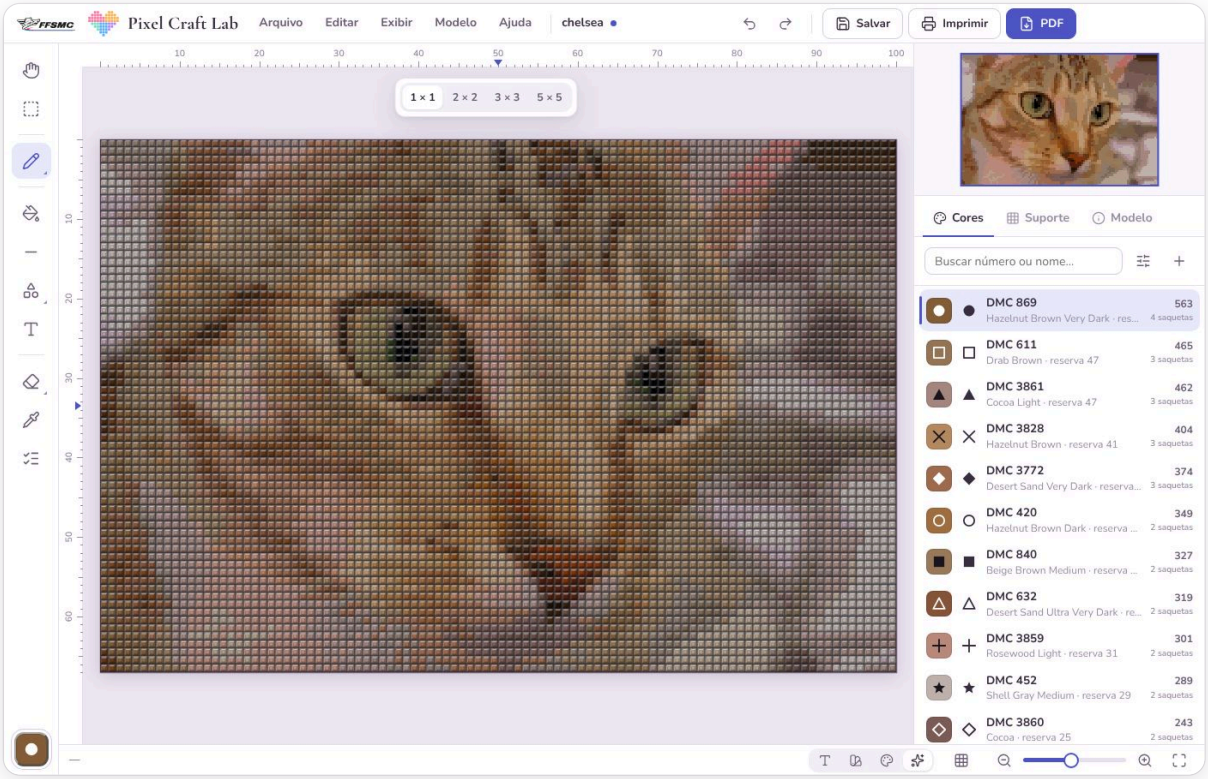
## O acabamento

**Mistura de cores (degradês)** mistura elementos de duas cores vizinhas para suavizar as transições; em zero, as áreas chapadas ficam nítidas. **Peças isoladas** decide o que fazer com um elemento solitário no meio de outra cor, trabalhoso de colocar: *Manter*, *Limpar*, *Mais* ou *Muito*.

Quando a prévia lhe agradar, clique em **Criar o modelo**: ele se abre no editor.

# 6 O editor

O modelo está pronto. O editor serve para retocá-lo, verificá-lo e prepará-lo para impressão.




*O editor: ferramentas à esquerda, modelo no centro, lista de cores à direita.*

## Três zonas

- **À esquerda**, a barra de ferramentas: mão (mover), seleção, lápis, balde, linha, formas, texto, borracha, conta-gotas.
- **No centro**, o modelo, com réguas graduadas em elementos. Embaixo, o zoom e as opções de exibição.
- **À direita**, a visão geral e depois três abas: **Cores**, **Suporte** e **Modelo**.

## A lista de cores

Cada linha mostra o número da marca, o nome da cor, o número de elementos e a quantidade a comprar. Clicar seleciona a cor para desenhar. A lupa procura um número ou nome; o botão **+** acrescenta uma cor da cartela.

## Retocar

Escolha uma cor na lista e depois o **lápis**: um clique coloca um elemento. O **balde** preenche toda uma área da mesma cor. O **conta-gotas** pega a cor de um elemento já colocado. `Ctrl` + `Z` desfaz, `Ctrl` + `Y` refaz. Mantenha a barra de espaço pressionada para mover o modelo sem trocar de ferramenta.

## As visões

O menu **Exibir** oferece quatro modos, acessíveis também pelas teclas `1` a `4`: *Símbolos* (como no papel), *Cores e símbolos*, *Cores* e *Prévia* (aparência realista dos elementos). É ali também que você ajusta a grade (`G`), as réguas, o zoom e a opção **Mostrar o que está colocado**, que ajuda a acompanhar o progresso.

## O menu Modelo

| | |
|---|---|
| **Adicionar uma cor** | escolhe uma cor na cartela da marca; |
| **Mudar de marca** | refaz o modelo com os tons equivalentes de outra marca; |
| **Reduzir o número de cores** | funde cores vizinhas para simplificar o modelo; |
| **Lista de compras** | veja o capítulo 7; |
| **Tamanho e suporte** | muda as dimensões ou o tipo de elemento; |
| **Texto em elementos** | escreve um texto diretamente no modelo; |
| **Recalcular o modelo a partir da foto** | volta aos ajustes do assistente, com a foto original. |

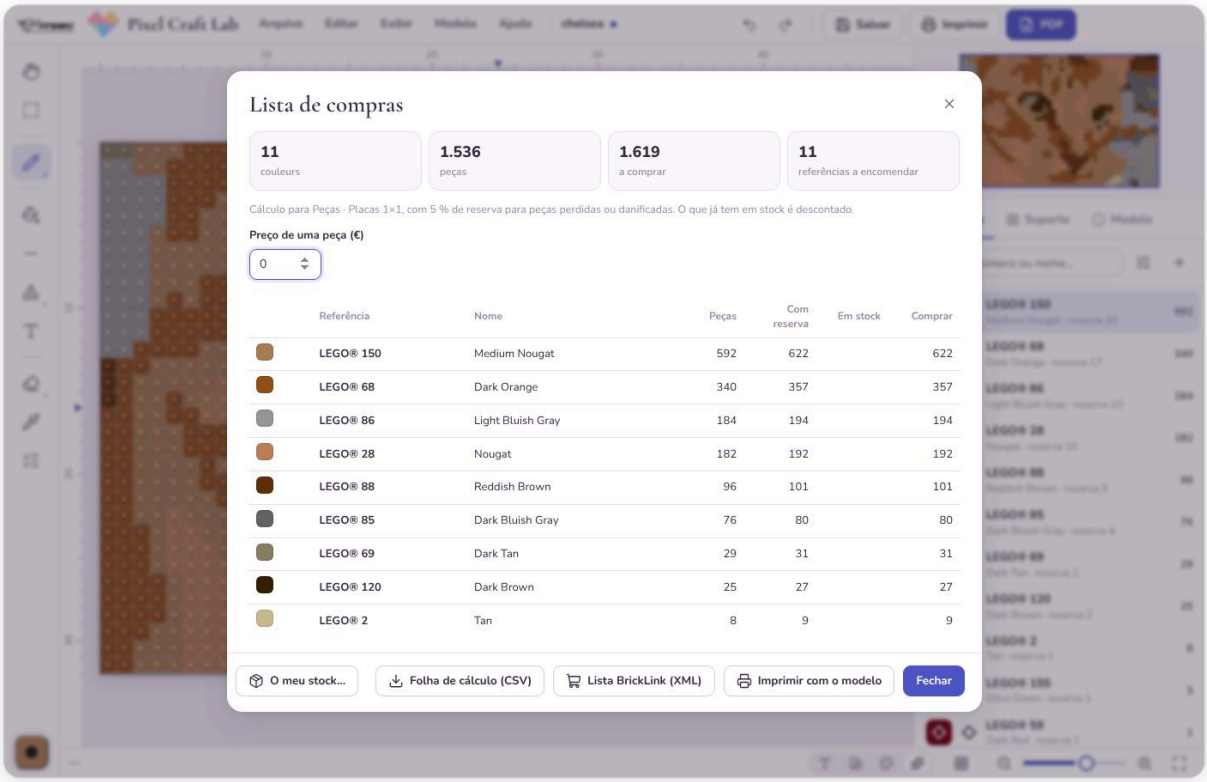
## A aba Suporte

Reúne o tamanho dos elementos, a cor do fundo e, para as miçangas, a marca. As dimensões acabadas são recalculadas na hora.

> **Salve com frequência**
>
> **Salvar** (ou `Ctrl` + `S`) cria um arquivo **.pixelcraft** que você reabre depois com **Abrir um modelo** (`Ctrl` + `O`).

# 7 Lista de compras e o meu stock

Esta função poupa você de más surpresas na loja: você sabe exatamente o que comprar e em que quantidade.




*A lista de compras de um retrato de peças: números, quantidade de elementos, quantidade a comprar.*

## Ler a lista de compras

Abra-a no editor, pelo menu **Modelo › Lista de compras...**. No alto, quatro números: quantidade de cores, quantidade de elementos, o que falta comprar e quantidade de referências a encomendar. A tabela detalha cada cor.

- **Elementos**: o número exato usado no modelo.
- **Com margem**: o mesmo número mais uma reserva para elementos perdidos ou danificados (de 5 a 10% conforme a atividade; você a ajusta em **Configurações**).
- **Em estoque**: o que você já tem.
- **A comprar**: a diferença, arredondada para a embalagem habitual (saquinhos, novelos).

## Preço e orçamento

Informe o preço de um elemento (diamante, miçanga, pastilha, ponto ou peça, conforme a atividade): o programa calcula o custo total e o compara com o seu orçamento. Esses preços ficam no seu computador.

## Exportar a lista

| | |
|---|---|
| **Planilha (CSV)** | um arquivo para abrir em uma planilha; |
| **Lista BrickLink (XML)** | para as peças de montar: para importar em uma lista de desejos do BrickLink; |
| **Imprimir com o modelo** | acrescenta a lista ao final do PDF. |

## O meu stock

Na tela inicial ou na lista de compras, em **O meu stock**, você registra o que possui: para cada atividade, informe as cores e as quantidades. O programa as subtrai da lista de compras e pode limitar o modelo apenas a essas cores.

# 8 Imprimir e exportar

O modelo sai em PDF, pronto para imprimir ou ler em um tablet.

## O arquivo PDF

Clique em **PDF** no alto à direita (ou Ctrl + E). Na janela, você monta o documento: capa com prévia, *legenda de cores* (símbolos, números, quantidade de elementos, saquinhos a comprar), *plano de páginas* em símbolos pretos ou em cores com símbolos, prévia em página inteira, suas anotações e a lista de compras. Você também escolhe o papel e o tamanho dos quadradinhos: quanto maiores, mais fácil de ler, mas mais páginas. A prévia à direita mostra o resultado antes de salvar. **Imprimir** (Ctrl + P) abre a mesma janela para a impressora.

O modelo é dividido em páginas com marcas que ajudam a se localizar nas junções. No tricô, você pode acrescentar *instruções escritas, carreira por carreira* ("3 pontos A, 2 pontos B..."), com os fios que passam por trechos longos demais assinalados.

> ♥ **Preto e branco**
> Para imprimir sem cor, use o plano em símbolos pretos: cada cor tem o seu sinal, repetido na legenda.

## Os arquivos

- **.pixelcraft**: seu modelo salvo, para reabrir e editar.
- **PDF**: para imprimir e compartilhar.
- **CSV** e **XML BrickLink**: as listas de compras.

# 9 Perguntas frequentes

## As cores impressas não são exatamente as dos meus elementos

Telas e impressoras nunca reproduzem as cores exatamente como são. Confie nos números da legenda, não no tom impresso.

## Meu modelo tem cores demais

Volte à etapa Cores, reduza o controle “Número máximo de cores” e aumente “Peças isoladas”. O modelo ficará mais simples e mais barato.

## A minha marca não está na lista

Escolha a marca mais próxima: muitos fabricantes usam os mesmos tons. Verifique com a cartela física antes de comprar.

## Como encontrar um modelo salvo?

Ele está na coluna **Os seus modelos recentes** da tela inicial, ou você o abre com Ctrl + O.

## O período de teste terminou

Clique no selo da licença e cole a sua chave, recebida por e-mail após a compra em ffsmc.fr.

## Precisa de ajuda?

Escreva para **support@ffsmc.fr**, descrevendo o que você estava fazendo e, se possível, anexando uma captura de tela.

# 10 Atalhos de teclado

| | |
|---|---|
| **Ctrl** + **N** | Novo modelo a partir de uma foto |
| **Ctrl** + **O** | Abrir um modelo |
| **Ctrl** + **S** | Salvar (com **Shift**: Salvar como) |
| **Ctrl** + **E** | Exportar em PDF |
| **Ctrl** + **P** | Imprimir |
| **Ctrl** + **Z** / **Y** | Desfazer / refazer |
| **Espaço** **(mantida)** | Mover o modelo |
| **F1** | Abrir este manual |

No Mac, troque **Ctrl** por **Cmd**.