PixRick

Lo studio di immagini AI che lavora in locale. Nessun abbonamento, nessun cloud, nessun limite di generazioni.



Guida all'uso · versione di novembre 2026

Stai provando la versione online di PixRick

Questa guida racconta l'app completa, quella che gira sul computer. Online quasi tutto funziona allo stesso modo, con tre differenze: hai circa 2 minuti di GPU gratuita al giorno, galleria e bozze restano nel tuo browser invece che in una cartella, e il collegamento con Claude (capitolo 14) non c'è.

Indice

1. In due minuti 3
2. Lo Studio 4
3. Crea 5
   - Scrivere il prompt 6
   - Migliora 6
   - Scritte nelle immagini 6
4. Gli stili 7
   - I tuoi stili 8
5. Ristila 9
   - Quanto resta dell'originale 10
6. Modifica 11
   - Cambiare solo una zona 11
7. Storia 13
8. I modelli 14
   - Klein + Z-Image 15
9. Impostazioni 15
   - Formato 15
   - Qualità 16
   - Quante immagini 16
   - Seme 16
   - Raffreddamento 16
10. Dopo la generazione 17
    - La sessione 18
    - Il confronto 18
    - Continua con questa 18
    - Il menu dell'immagine 18
    - Rifinisci 18
11. Gli strumenti 19
    - Ingrandisci ×2 19
    - Scontorna 19
    - Vettorizza in SVG 19
    - Viste 3D 21
12. Locandina 22
    - I template 22
    - Loghi e foto 25
13. Galleria 27
    - Bozze 28
    - Cestino 28
    - Il dettaglio 28
14. PixRick con Claude 29
15. Privacy 32
16. Scorciatoie 33
17. Problemi e soluzioni 34
18. Glossario 35

Capitolo 1

In due minuti

PixRick crea, trasforma e ritocca immagini con due modelli di intelligenza artificiale che girano direttamente sul computer. Nessuna immagine e nessuna parola che scrivi va in rete.

1. **Scegli cosa fare.** In basso ci sono quattro schede: **Crea** (da zero), **Ristila** (stessa foto, altro stile), **Modifica** (cambi qualcosa a comando), **Storia** (scena nuova, stessi personaggi).
2. **Descrivi.** Scrivi in italiano, come parleresti a un fotografo o a un illustratore. Se vuoi, scegli uno stile nella colonna di destra.
3. **Genera.** Premi `⌘` `↵`. La prima immagine richiede qualche secondo in più, il tempo di caricare il modello.
4. **Salva quello che ti piace.** Il resto rimane tra le bozze per 24 ore e poi sparisce da solo.

Aiuto sempre a portata

Fermati col mouse su qualsiasi pulsante: compare un infobox con la spiegazione breve e il collegamento al punto giusto di questa guida. Premi `?` per aprirla in qualsiasi momento.

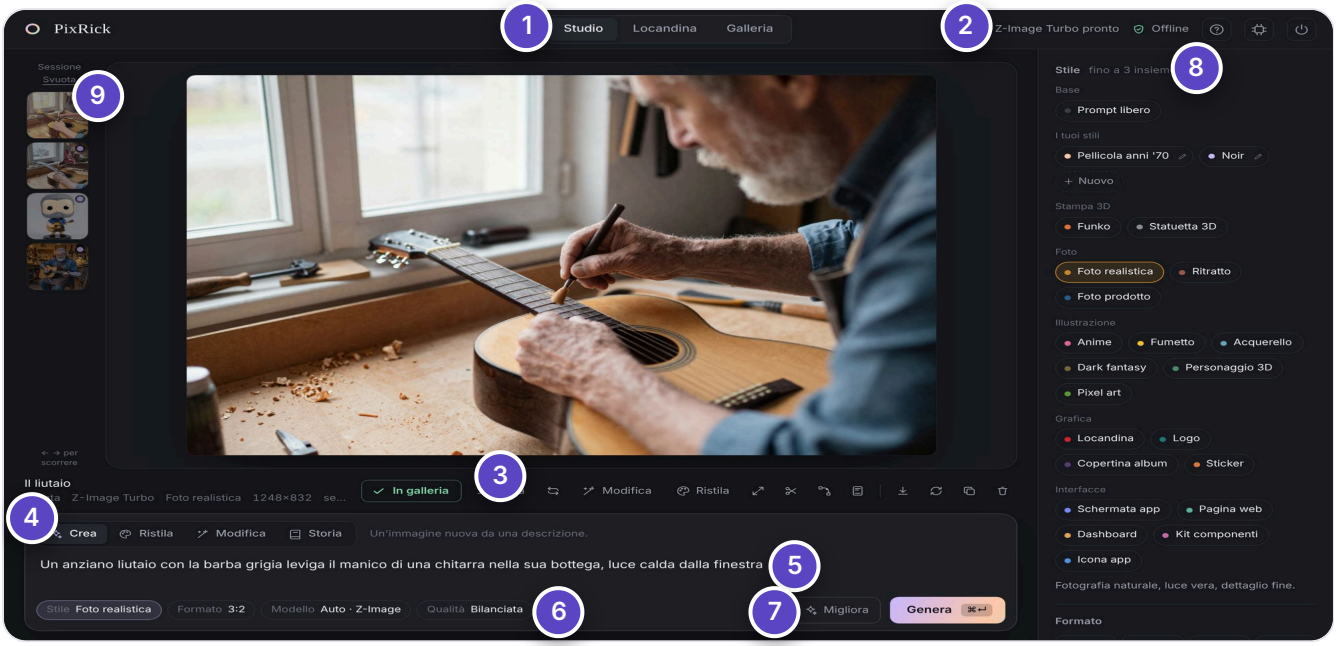
Il consiglio più utile

Se un risultato non ti convince, prima di riscrivere tutto prova **Varia** (stessa idea, seme nuovo) o **Altro modello**. Spesso basta.

Capitolo 2

Lo Studio

È la schermata dove passi quasi tutto il tempo: al centro l'immagine, sotto quello che scrivi, a destra le impostazioni.



1. **Studio, Locandina, Galleria**: le tre zone dell'app.
2. **Stato del motore**, conferma che sei offline e pulsante per liberare memoria.
3. **Azioni sul risultato**: salva, varia, modifica, ristila, strumenti.
4. **Cosa vuoi fare**: Crea, Ristila, Modifica, Storia.
5. **La descrizione**, in italiano o in inglese.
6. **Riassunto** di stile, formato, modello e qualità: clicca per cambiarli.
7. **Migliora** il prompt e **Genera**.
8. **Stili**, poi più in basso formato, modello, qualità e altre opzioni.
9. **La sessione**: tutte le versioni su cui hai lavorato, per tornare indietro con un clic.

La barra in alto

A destra vedi sempre lo stato del motore (*a riposo*, *carico*, *pronto*, *al lavoro*) e il bollino **Offline**, che conferma che la rete è chiusa. Un modello occupa diversi GB di memoria: dopo qualche minuto di inattività PixRick lo libera da solo, e se ti serve RAM subito c'è il pulsante a forma di chip. Il modello si ricarica alla prossima immagine.

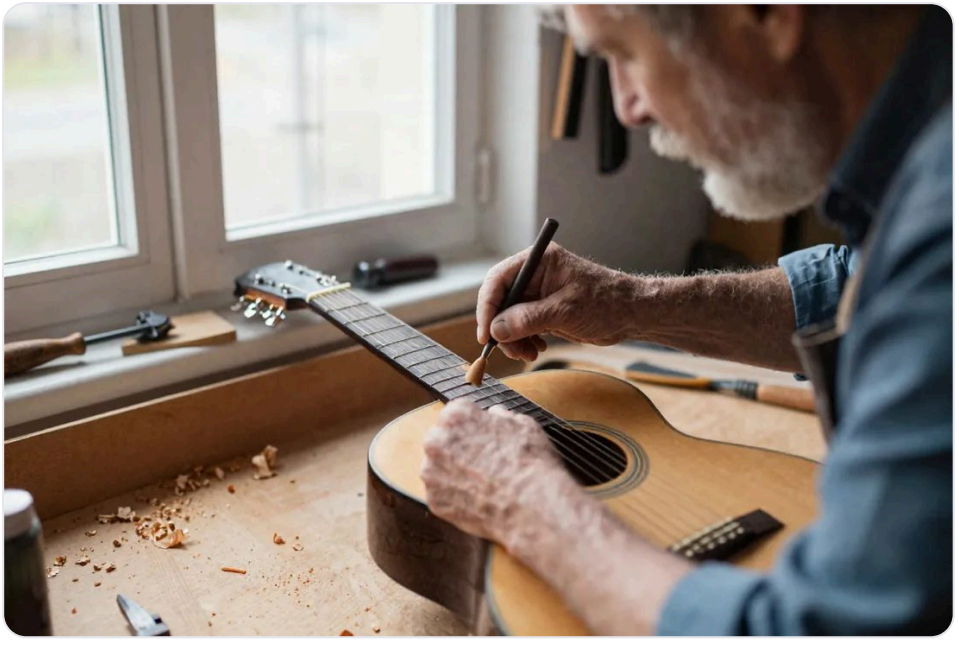
La foto di partenza

Per Ristila, Modifica e Storia serve un'immagine da cui partire. Puoi trascinarla nello Studio, incollarla con ⌘ V, sceglierla col pulsante **Foto** oppure partire da un risultato appena generato con i pulsanti **Modifica** e **Ristila**. Anche così com'è puoi ingrandirla, scontornarla, vettorizzarla o usarla per una locandina.

Capitolo 3

Crea

Un'immagine nuova partendo solo dalle parole.



«Un anziano liutaio con la barba grigia leviga il manico di una chitarra nella sua bottega, luce calda di fine pomeriggio dalla finestra, trucioli sul banco.» Stile Foto realistica, qualità Massima.

Scrivere il prompt

Il «prompt» è la descrizione. Funziona meglio quando risponde, in ordine, a queste domande:

1. **Chi o cosa** c'è: «un anziano liutaio con la barba grigia».
2. **Cosa fa** e **dove**: «leviga una chitarra nella sua bottega».
3. **Che luce**: «luce calda di fine pomeriggio dalla finestra».
4. **Dettagli** che rendono vera la scena: «trucioli sul banco, attrezzi appesi».

Lo stile (foto, anime, acquerello...) conviene sceglierlo con i pulsanti a destra invece di scriverlo: i pulsanti aggiungono una descrizione già collaudata. Descrivi quello che vuoi vedere, non quello che non vuoi: «cielo limpido» funziona meglio di «senza nuvole».

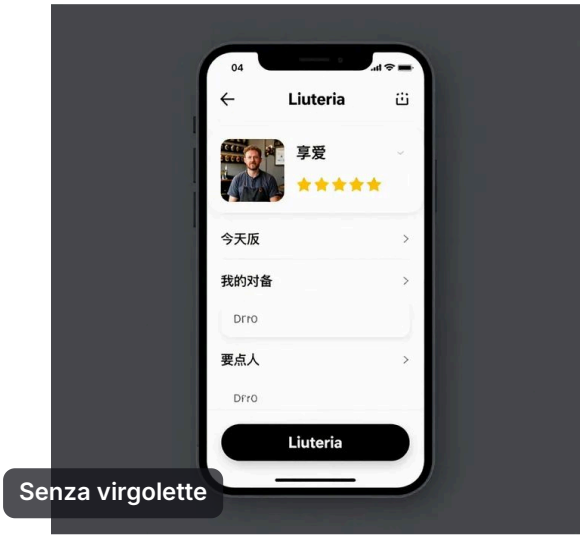
Puoi scrivere in italiano: un piccolo modello locale traduce in inglese prima di generare, perché i modelli capiscono meglio l'inglese. A campo vuoto, la freccia ↑ ti ripropone l'ultimo prompt.

Migliora

Hai un'idea ma non hai voglia di scriverla per bene? Scrivi due parole («volpe col caffè, adesivo») e premi **Migliora**. PixRick riscrive l'idea come prompt dettagliato e ti mostra due colonne: **italiano** per te, **inglese** per il modello. Correggi quella che preferisci e premi «Aggiorna l'altra» per tenerle allineate.

Scritte nelle immagini

Il testo da far comparire nell'immagine va **tra virgolette**, e resta com'è anche quando il resto viene tradotto. Z-Image è il modello più bravo con le scritte.





A sinistra le etichette le ha inventate il modello, e sono parole senza senso. A destra il prompt diceva «il nome "Marco Liutaio"», «la sezione "Oggi"», «gli orari "10:00", "11:30"», «il bottone "Prenota"»: quasi tutto giusto, tranne il bottone uscito «Prenosta».

Onestamente

Le scritte lunghe o piccole possono uscire con qualche lettera sbagliata, e chiedere a Modifica di correggerle non sempre funziona. Quando il testo deve essere perfetto (un evento, un prezzo, un indirizzo) usa la Locandina: lì le lettere sono font veri, mai sbagliate.

Capitolo 4

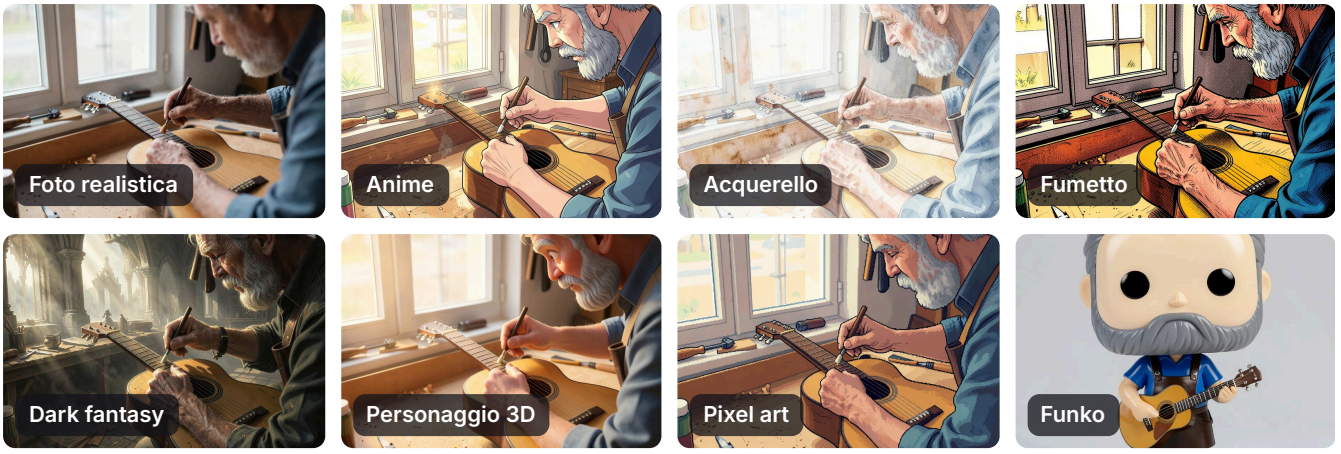
Gli stili

Gli stili sono ricette collaudate: scegli il risultato che vuoi, al resto pensa PixRick.

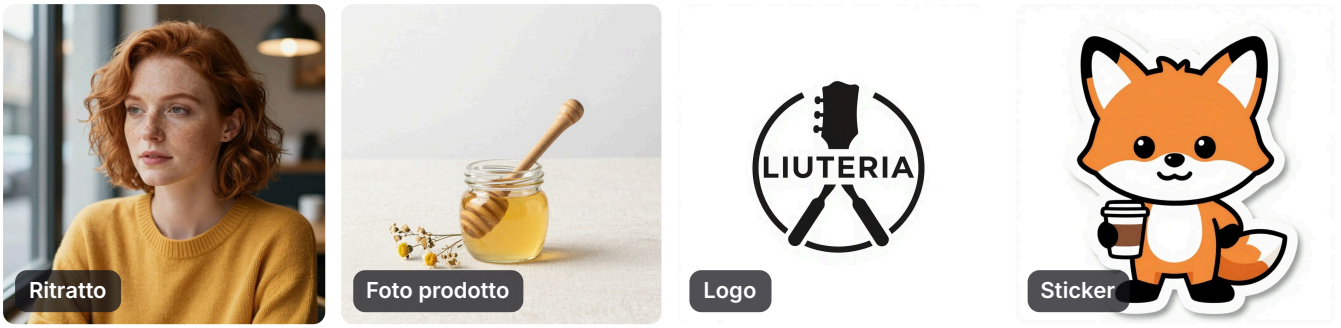
Gruppo	Stili	Quando usarli
Foto	Foto realistica, Ritratto, Foto prodotto	Scene vere, persone, oggetti da vendere.
Illustrazione	Anime, Fumetto, Acquerello, Dark fantasy, Personaggio 3D, Pixel art	Disegni e mondi inventati.
Grafica	Locandina, Logo, Copertina album, Sticker	Cose da stampare o pubblicare. Alcuni chiedono campi extra, come il nome del marchio.
Interfacce	Schermata app, Pagina web, Dashboard, Kit componenti, Icona app	Esplorare idee di design. Metti le etichette tra virgolette.
Stampa 3D	Funko, Statuetta 3D	Figure pronte per i servizi che trasformano un'immagine in un modello 3D.

Una scena, tanti stili

La stessa foto del liutaio passata in Ristila con stili diversi. Cambia il linguaggio, la scena resta.



Da zero, con Crea



Combinare gli stili

Puoi **combinare fino a 3 stili**. Il primo decide il «materiale» (foto, disegno, 3D), gli altri aggiungono atmosfera: *Anime + Dark fantasy* dà un anime cupo e dorato. Fermati col mouse su uno stile per leggere cosa fa.

I tuoi stili

Hai trovato un aspetto che ti piace e vuoi rifarlo? Due strade:

- **+ Nuovo** nella colonna Stili: dai un nome e descrivi colori, luce, materiali e atmosfera, anche in italiano (lo traduce PixRick quando salvi).
- **Salva come stile** da un'immagine riuscita: PixRick estrae dal suo prompt la parte che descrive l'aspetto, senza il soggetto.

I tuoi stili compaiono in cima, si combinano con gli altri e si modificano con la matita accanto al nome. Puoi anche far ricordare allo stile modello e qualità preferiti.

Capitolo 5

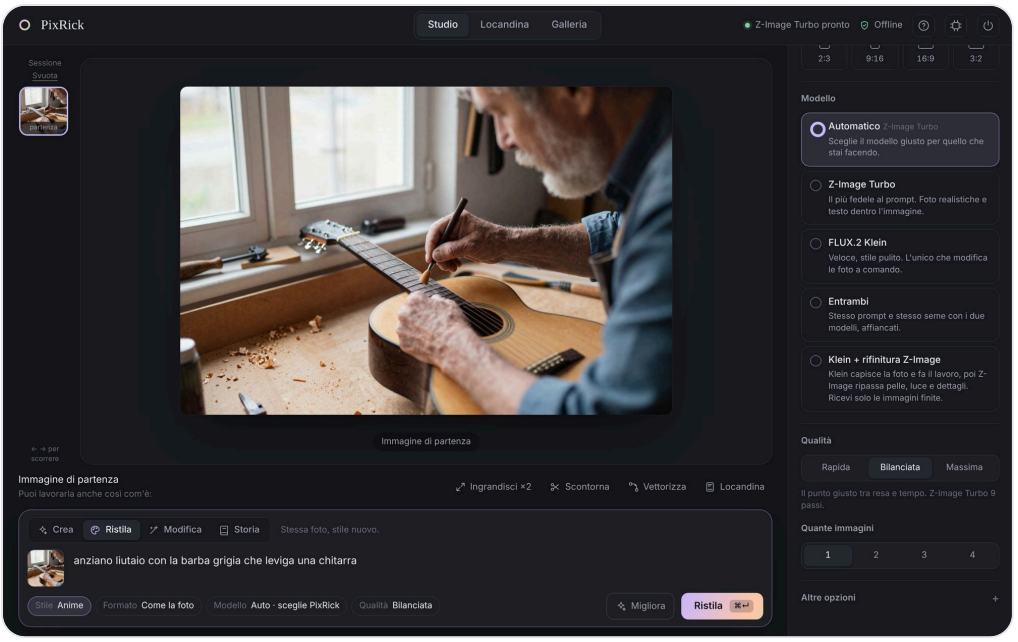
Ristila

Stessa foto, stile nuovo. La composizione resta, cambia il modo in cui è fatta.





1. Scheda **Ristila**, poi trascina la foto (o premi **Ristila** sotto un risultato).
2. Scegli uno stile a destra.
3. Facoltativo ma utile: descrivi in breve chi c'è nella foto, per esempio «anziano liutaio con la barba grigia che leviga una chitarra». Aiuta il modello a non perdere i dettagli importanti.
4. Premi **Ristila**.



In Ristila la colonna di sinistra mostra la foto di partenza, a destra scegli modello e qualità.

Quanto resta dell'originale

È la manopola più importante del Ristila, e di solito **non devi toccarla**: con «Decide PixRick» acceso, PixRick guarda la foto e lo stile e sceglie da solo.

- **Stesso materiale** (foto → altra foto, disegno → altro disegno): tiene molto dell'originale.
- **Materiale diverso** (disegno → foto, foto → anime): lascia più libertà e passa a **Klein**, l'unico modello che «vede» davvero la foto.
- **Stili che cambiano la forma** (Funko, Statuetta): libertà massima, sempre con Klein.

Sotto il risultato trovi scritto cosa ha deciso e perché. Se spegni l'interruttore torni alla barra manuale: verso «Poco» il modello inventa di più, verso «Molto» resta più fedele.

Anche al contrario





Da un disegno si torna a una foto credibile: stessa posa, stessi attrezzi, stessa finestra. Funziona con illustrazioni, fumetti, bozzetti e personaggi di fantasia.

Capitolo 6

Modifica

Dici cosa cambiare, PixRick lo cambia e lascia il resto com'è.



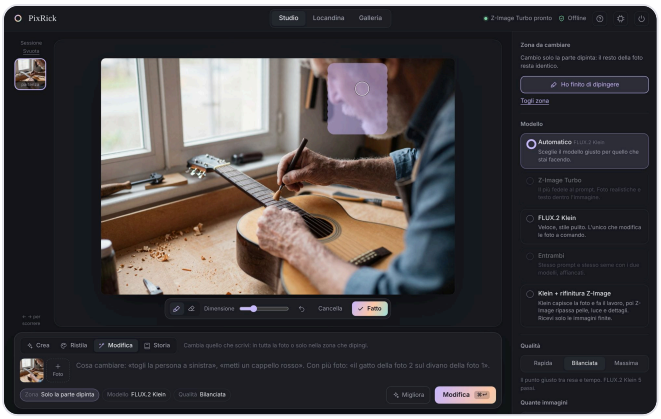
Istruzione usata: «Appendi una chitarra elettrica rossa lucida al muro, a destra della finestra. Fuori dal vetro il giardino è coperto di neve. Il resto resta com'è.»

- Scrivi **l'azione**, non la scena intera: «togli la persona a sinistra», «metti un cappello rosso», «cambia la scritta in "Aperto"».
- Se serve, aggiungi cosa deve restare uguale: aiuta parecchio.
- **Più foto insieme** (fino a 4): «il gatto della foto 2 sul divano della foto 1». Le foto si chiamano «foto 1», «foto 2» nell'ordine in cui le aggiungi.

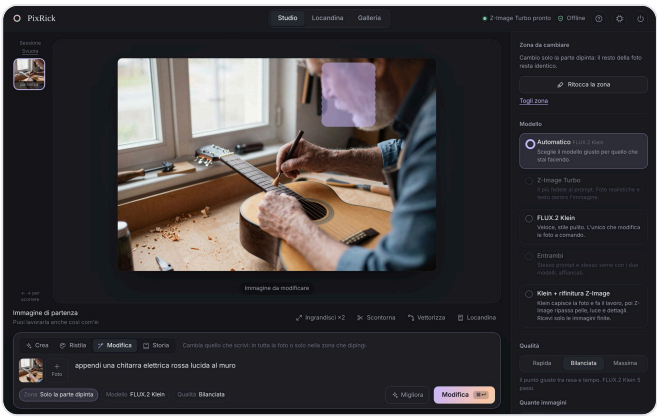
Le modifiche a comando le fa **FLUX.2 Klein**; con la combo Klein + Z-Image ottieni la stessa modifica con una resa più ricca.

Cambiare solo una zona

Quando vuoi essere sicuro che il resto non si muova di un pixel, dipingi la zona.



Dipingi la parte da cambiare.



Premi Fatto, scrivi cosa mettere lì, premi Modifica.

Tasto	Cosa fa
B	Pennello
E	Gomma
[ ]	Pennello più piccolo o più grande
⌘ Z	Annulla l'ultimo tratto
Esc	Esci dal pennello

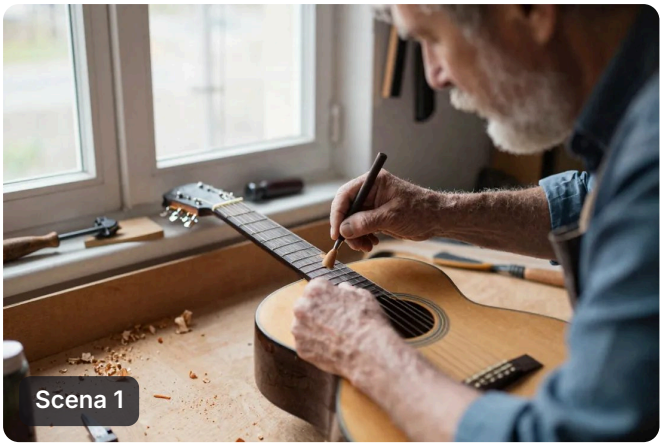
Consiglio

Dipingi un po' più largo dell'oggetto: il modello ha bisogno di un margine per raccordare luce e ombre.

Capitolo 7

Storia

Una scena nuova con lo stesso stile, lo stesso mondo e gli stessi personaggi.





Parti da un'immagine, scheda **Storia** (oppure **Continua la storia** dal menu dell'immagine) e descrivi solo la scena nuova: «lo stesso liutaio seduto sulla soglia della bottega al tramonto, suona la chitarra finita e sorride».

Utile per fumetti, storyboard, serie di post, illustrazioni di un racconto.

Onestamente

La somiglianza è buona ma non perfetta: nei primi tentativi il viso può cambiare. Ripeti più volte (Varia) e aiuta il modello ricordando i tratti principali: «stessa barba grigia, stessa camicia di jeans, stesso grembiule di cuoio».

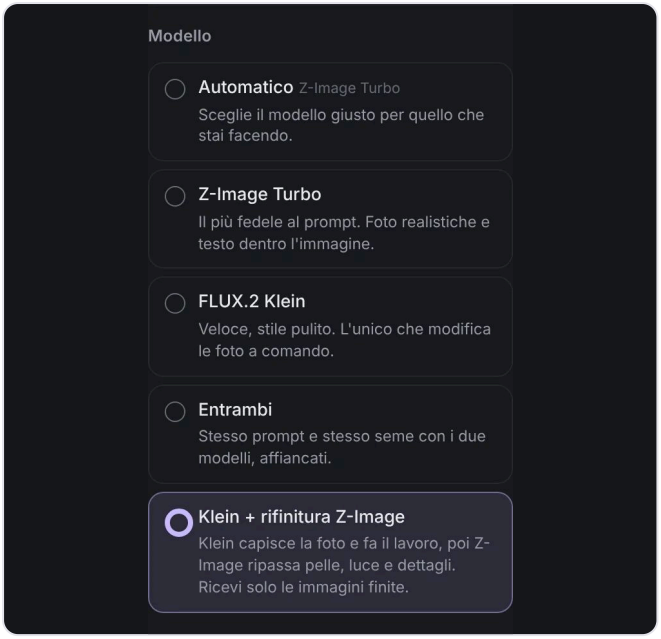
Capitolo 8

I modelli

Dentro PixRick lavorano due modelli con caratteri diversi. Con **Automatico** sceglie PixRick quello giusto.

Modello	Punti forti	Limiti
Z-Image Turbo	Il più fedele al prompt. Foto realistiche, pelle, luce, scritte nelle immagini.	Non «vede» le foto: nel Ristila ripassa i pixel, non capisce chi c'è.
FLUX.2 Klein	Veloce, pulito. Legge le foto: l'unico che modifica a comando, cambia materiale (disegno → foto), fa Funko e Storia.	Resa a volte più «liscia», meno bravo con le scritte.
Entrambi	Stesso prompt e stesso seme con i due modelli, affiancati. Per scegliere a colpo d'occhio.	Solo per Crea e Ristila.
Klein + Z-Image	Il meglio dei due: vedi sotto.	Tempo quasi doppio.

Klein + Z-Image



Klein capisce la foto e fa il lavoro. Poi Z-Image ripassa pelle, luce e dettagli senza cambiare la composizione. Ricevi **solo le immagini finite**: se chiedi 4 immagini, ne arrivano 4.

Si sceglie in Ristila, Modifica (anche con la zona dipinta) e Storia. In galleria queste immagini risultano fatte con «Klein + Z-Image». Usala per il risultato finale; per provare idee basta un modello solo.

Capitolo 9

Impostazioni

Formato

La forma dell'immagine: 1:1 quadrato, 4:5 e 3:4 per i social e i ritratti, 2:3 e 9:16 verticali (storie, telefono), 16:9 e 3:2 orizzontali. Ogni stile propone il formato giusto; con una foto di partenza c'è anche **Come la foto**.

Qualità

Livello	Quando
Rapida	Provare idee, capire se una strada funziona.
Bilanciata	Tutti i giorni: il punto giusto tra resa e tempo.
Massima	Il risultato da tenere. Più passaggi, più dettaglio, più tempo.

Quante immagini

Da 1 a 4 varianti in una volta. Con più immagini compare il confronto, dove tieni solo quelle che ti piacciono.

Seme

Il numero che decide la parte «casuale» di un'immagine. Stesso seme + stesse impostazioni = stessa immagine. Lascialo vuoto per avere ogni volta qualcosa di diverso; scrivilo quando vuoi rifare un'immagine cambiando solo un dettaglio del prompt.

Raffreddamento

Un portatile senza ventola, se lavora a lungo, si scalda e rallenta. In automatico PixRick misura quanto ha lavorato di recente (le immagini grandi e l'ingrandimento pesano di più) e, solo se serve, fa una pausa tra un'immagine e l'altra, fino a un massimo di 45 secondi. Durante la pausa vedi «Faccio respirare il computer» con il conto alla rovescia. Con lavori brevi non si ferma mai.

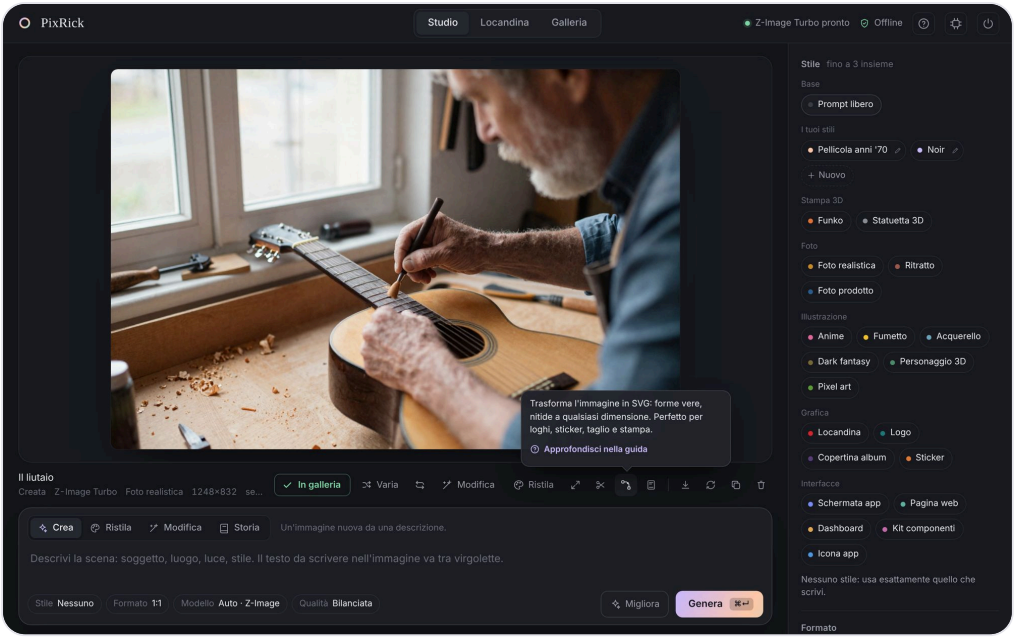
Altre opzioni

- **Traduci in inglese prima di generare**: lascialo acceso se scrivi in italiano.
- **Pausa**: spegni «Decide PixRick» per impostare una pausa fissa.
- **Suggerimenti al passaggio del mouse**: accende o spegne gli infobox.

Capitolo 10

Dopo la generazione

Sotto ogni risultato c'è una barra di azioni. Ogni pulsante ha il suo infobox: fermati sopra col mouse.



L'infobox spiega il pulsante e porta al punto giusto di questa guida.

Azione	Cosa fa
Salva in galleria	Tiene l'immagine. Quello che non salvi resta tra le bozze per 24 ore.
Varia	Stesse impostazioni, seme nuovo: una sorella della stessa idea.
Altro modello	Rifà l'immagine con l'altro modello e lo stesso seme.
Modifica · Ristila	Usa il risultato come foto di partenza.
×2 · Scontorna · SVG	Gli strumenti.
Locandina	Usa l'immagine come sfondo di una locandina.
Scarica · Riusa · Copia	Il PNG originale; rimettere prompt e impostazioni nel composer; copiare il prompt finale.

La sessione

A sinistra dello Studio c'è una colonna con tutto quello che hai fatto da quando hai aperto la pagina: foto di partenza, varianti, modifiche. Clicca una miniatura, oppure usa le frecce ← →, per tornare a una versione precedente. Quando ricarichi la pagina la colonna si svuota (le immagini restano tra le bozze).

Il confronto

Con più immagini le vedi affiancate. Clicca quella che ti interessa per aprirla da sola; **Confronto** ti riporta alla griglia, **Salva tutte** le tiene tutte.

Continua con questa

Dopo una modifica compare la barra «Nuova versione pronta». **Continua con questa** fa diventare il risultato la nuova base, così la prossima modifica parte da qui. **Resta sull'originale** la ignora. Lavorando così puoi fare modifiche a catena, un passo alla volta.

Il menu dell'immagine

Clicca sull'immagine per altre azioni: **Continua la storia**, **Salva come stile**, **Rifinisci con Z-Image**, **Cambia solo una zona**, **Usa per una locandina**.

Rifinisci con Z-Image

Compare sulle immagini fatte con Klein. Z-Image ripassa pelle, luce e dettagli senza cambiare l'immagine; vedi prima e dopo affiancate e tieni quella che preferisci. Se scrivi qualcosa nel prompt, lo usa come guida per la rifinitura.

Capitolo 11

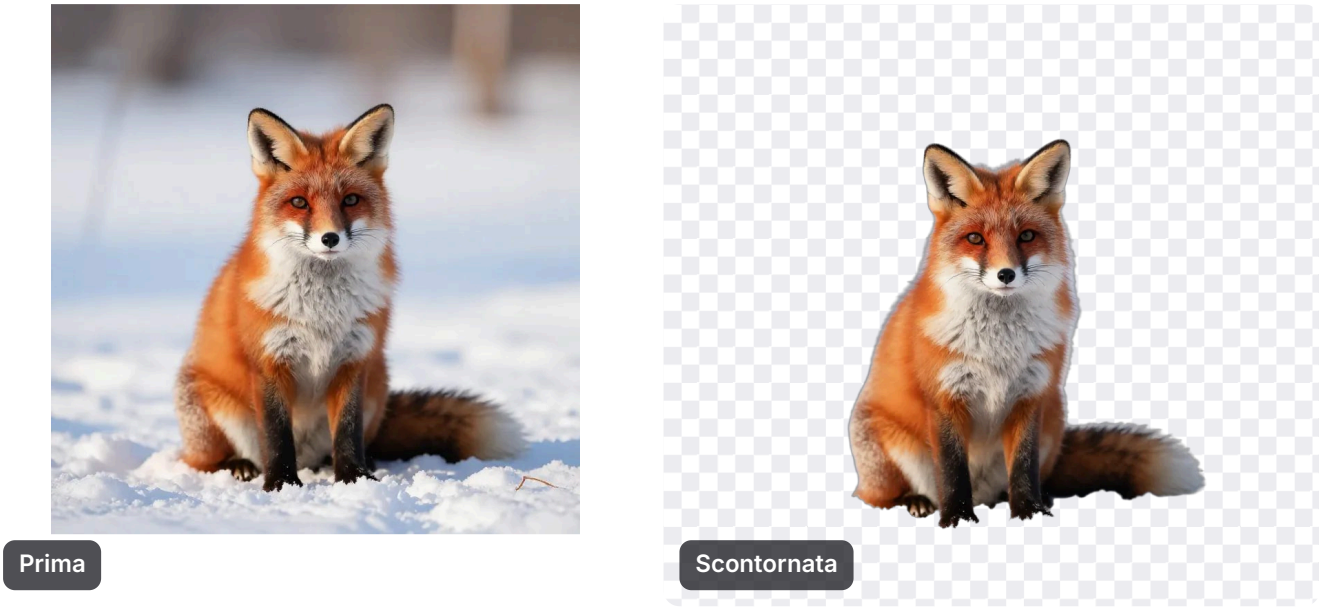
Gli strumenti

Quattro lavori di precisione che non servono prompt.

Ingrandisci ×2

Raddoppia la risoluzione aggiungendo dettaglio vero (SeedVR2), non solo pixel più grandi. Per stampe e schermi grandi. È lo strumento più pesante: su immagini grandi conta qualche minuto.

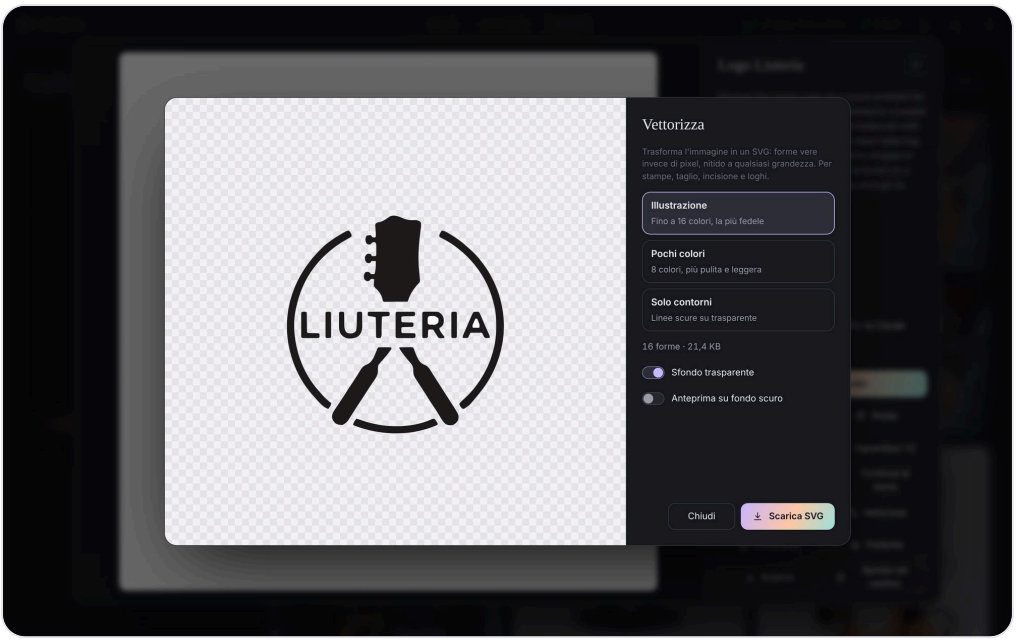
Scontorna



Toglie lo sfondo e lascia il soggetto su trasparente (PNG), con un modello dedicato (BiRefNet) molto preciso anche su capelli e pelo.

Vettorizza in SVG

Trasforma l'immagine in un file SVG: invece dei pixel ci sono forme vere, nitide a qualsiasi grandezza, da un adesivo a un cartellone. Serve per loghi, stampa, plotter da taglio, incisione laser, ricamo.



Il logo Liuteria diventa 16 forme e pesa 21 KB, con lo sfondo bianco già tolto.

Tipo	Risultato	Per
Illustrazione	Fino a 16 colori, la più fedele.	Sticker, illustrazioni, loghi a colori.
Pochi colori	8 colori, forme più grandi e pulite, file leggero.	Stampa serigrafica, vinile, plotter.
Solo contorni	Le linee scure, su trasparente.	Pagine da colorare, incisione, timbri.



Sfondo trasparente (acceso di default) toglie il colore che riempie i bordi, di solito il bianco dietro un logo. Le zone di quel colore chiuse dentro una forma, come il buco di una «A», restano: è voluto, così il bianco degli occhi o di una pancia non sparisce.

Ricetta per un logo perfetto

Genera con lo stile **Logo** o **Sticker** (forme piatte e pochi colori), poi Vettorizza. Con le foto l'SVG viene pesante e «dipinto»: PixRick te lo segnala.

Viste 3D

Sulle figure fatte con gli stili **Funko** o **Statuetta 3D** compare **Viste 3D**: PixRick crea la stessa figura vista di lato e di spalle. Con 3–4 viste i servizi che trasformano immagini in modelli 3D (Tripo, Meshy, Hunyuan3D) ricostruiscono molto meglio il retro, e il modello si stampa senza sorprese.



Il Funko del liutaio fatto con Ristila (a sinistra) e le tre viste generate: lato, spalle, altro lato.

Capitolo 12

Locandina

L'AI fa le immagini, la Locandina le trasforma in un manifesto vero: template studiati, font veri, loghi e foto che sposti dove vuoi. Le lettere non sono mai sbagliate, perché non le disegna l'AI.

Sei template, sei idee diverse

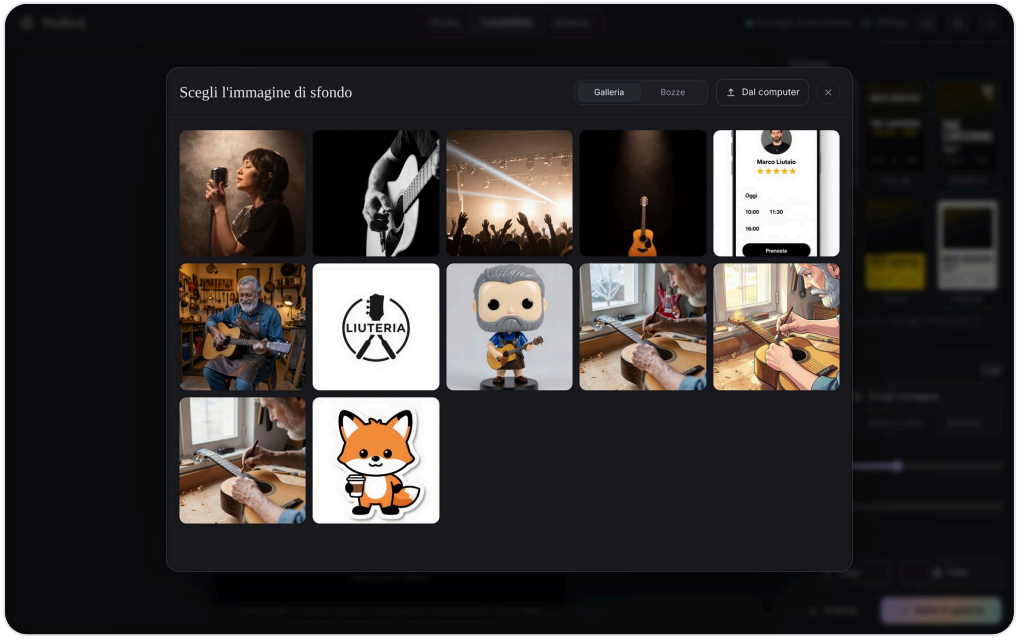


Lo stesso evento in tutti e sei: cambia la struttura, non solo il colore.

Template	Com'è fatto	Ideale per
Classica	Logo o titolo in alto, foto naturale, informazioni a colonne in basso.	Serate con un nome solo.
Line-up	Intestazione a filetti, band dalla principale alle altre, foto in duotono.	Più band, festival, rassegne.
Headliner	Un nome enorme allineato a sinistra, la data in alto a destra, foto in bianco e nero.	Un protagonista con ospiti.
Data gigante	Il giorno occupa mezza locandina, il mese corre in verticale.	Date da ricordare, anteprime.
Fascia	Foto sopra, fascia di colore pieno con i testi sotto.	Social, eventi diurni, locali.
Minimal	Carta chiara, foto incorniciata, griglia tipografica.	Mostre, presentazioni, teatro.

Le anteprime dei template mostrano già **i tuoi testi e le tue immagini**: scegli guardando il risultato, non uno schema. Ogni template imposta il suo font e il suo trattamento della foto; poi puoi cambiarli.

1. L'immagine

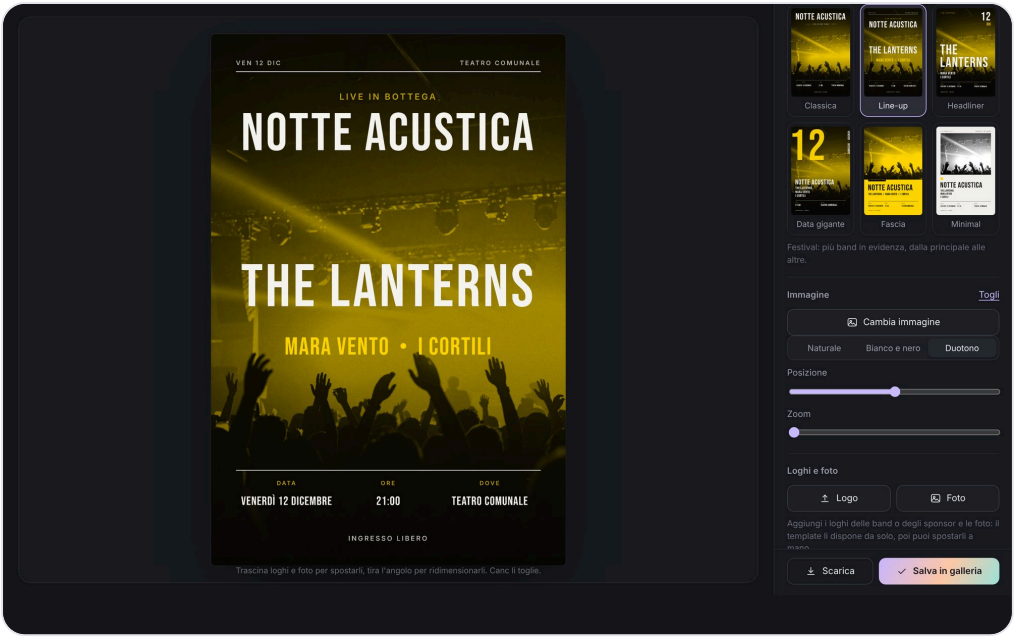


Dalla galleria, dalle bozze o da un file. È facoltativa: senza immagine il template usa un fondo sfumato nel colore d'accento.

Sotto il pulsante scegli il **trattamento**: *Naturale*, *Bianco e nero* o *Duotono*, che ricolora la foto dal nero al colore d'accento e la lega ai testi. Posizione e zoom decidono il taglio.

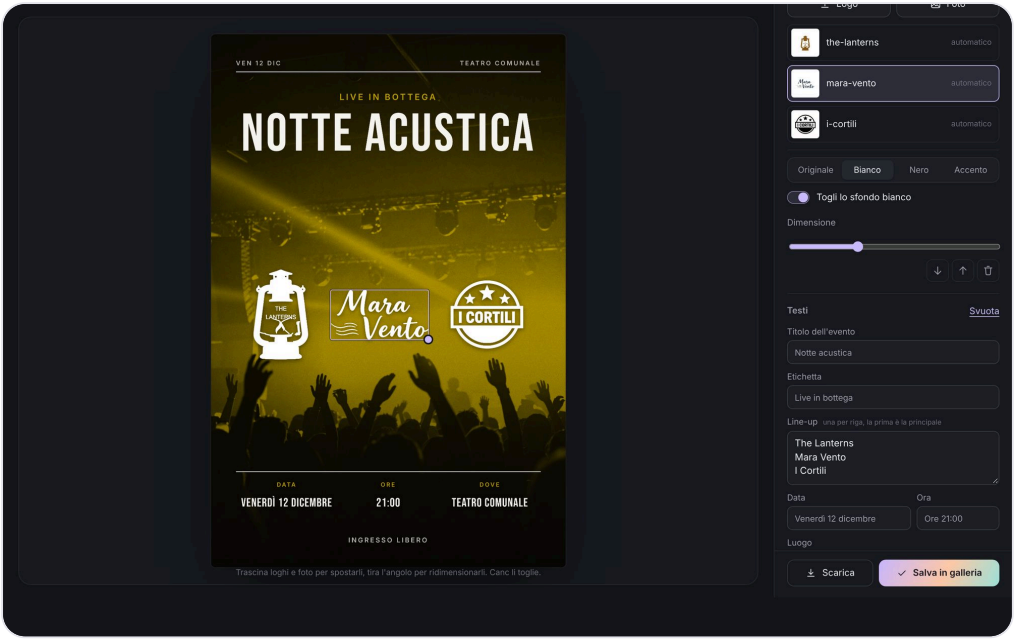
> **Consiglio**
>
> Genera lo sfondo pensando alla locandina: un soggetto chiaro e **spazio vuoto** dove andranno i testi. Esempio: «silhouette del pubblico con le mani alzate, luci calde e fasci di luce nella foschia, i due terzi in alto quasi solo fumo».

2. Il template



Line-up con la foto del pubblico in duotono giallo: la band principale grande, le altre sotto nel colore d'accento.

3. Loghi e foto

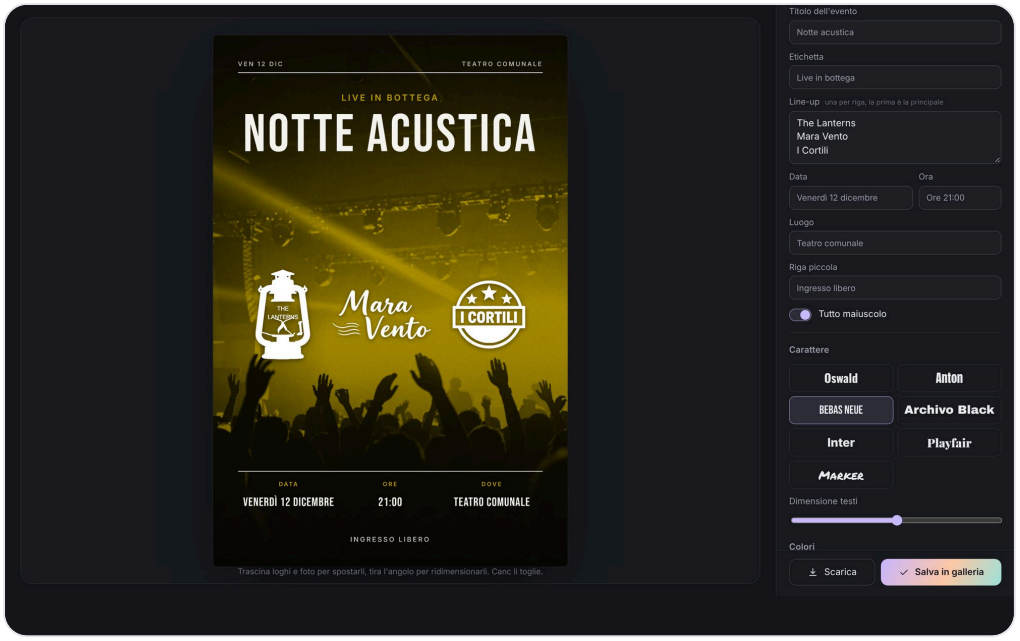


Tre band, tre loghi. Il template li mette in fila con lo stesso peso visivo; quello selezionato ha la cornice con la maniglia.

- **Logo** carica uno o più file insieme (band, sponsor, locale). **Foto** aggiunge un'immagine come riquadro: rettangolo, angoli arrotondati o cerchio.
- **Sposta** trascinando sulla locandina, **ridimensiona** tirando la maniglia nell'angolo, `Canc` toglie, le frecce spostano di precisione.

- Per ogni livello: colore (originale, bianco, nero, accento), **Togli lo sfondo bianco**, dimensione, porta avanti o dietro. **Rimetti a posto** lo riconsegna al template.
- I loghi prendono il posto dei primi nomi della line-up: a testo restano solo le band che il logo non ce l'hanno.

4. Testi, carattere, formato



Titolo, etichetta, line-up (una band per riga), data, ora, luogo, una riga piccola. Ogni template mostra solo i campi che usa.

Sette font veri, colore del testo e d'accento, cinque formati (2:3, A4, 4:5 per i post, 9:16 per le storie, 1:1). La grana da stampa toglie l'effetto troppo digitale.

Il risultato



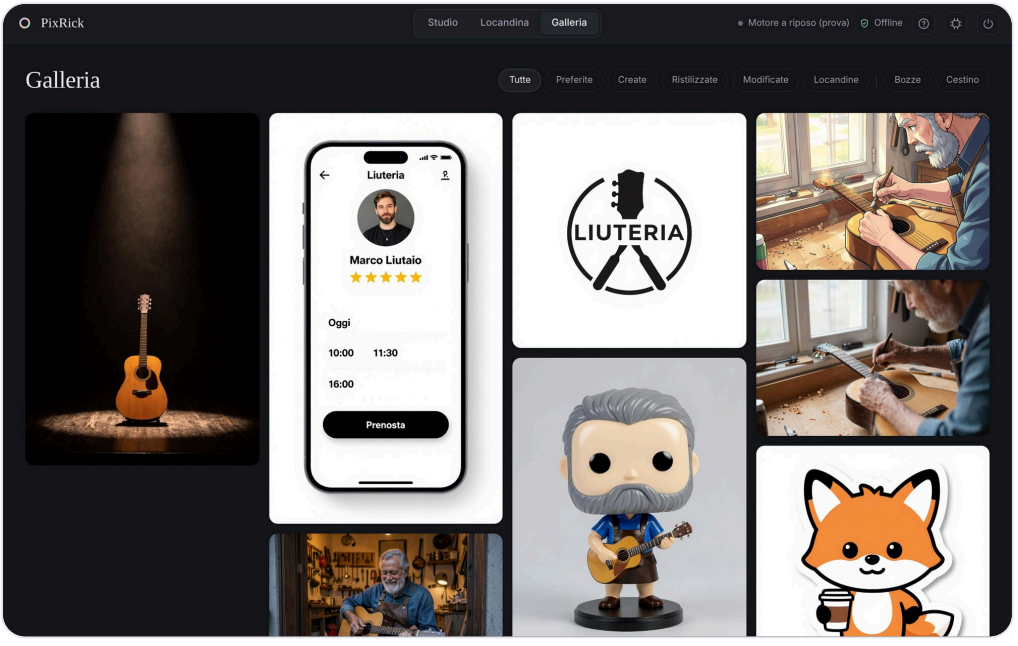
2000 × 3000 pixel, pronta per la stampa o per i social. **Salva in galleria** la tiene con le altre immagini, **Scarica** la porta dove vuoi.

Tutto il lavoro resta salvato: se torni nella Locandina ritrovi template, testi e livelli come li avevi lasciati.

> **Consiglio**
> Scegli il colore d'accento da un dettaglio della foto: con il duotono tutta la locandina parla con una voce sola.

Capitolo 13

Galleria



Qui c'è tutto quello che hai salvato. I filtri in alto separano create, ristilizzate, modificate, locandine e preferite (la stella). Selezionando più immagini compare una barra per metterle tra le preferite o eliminarle insieme.

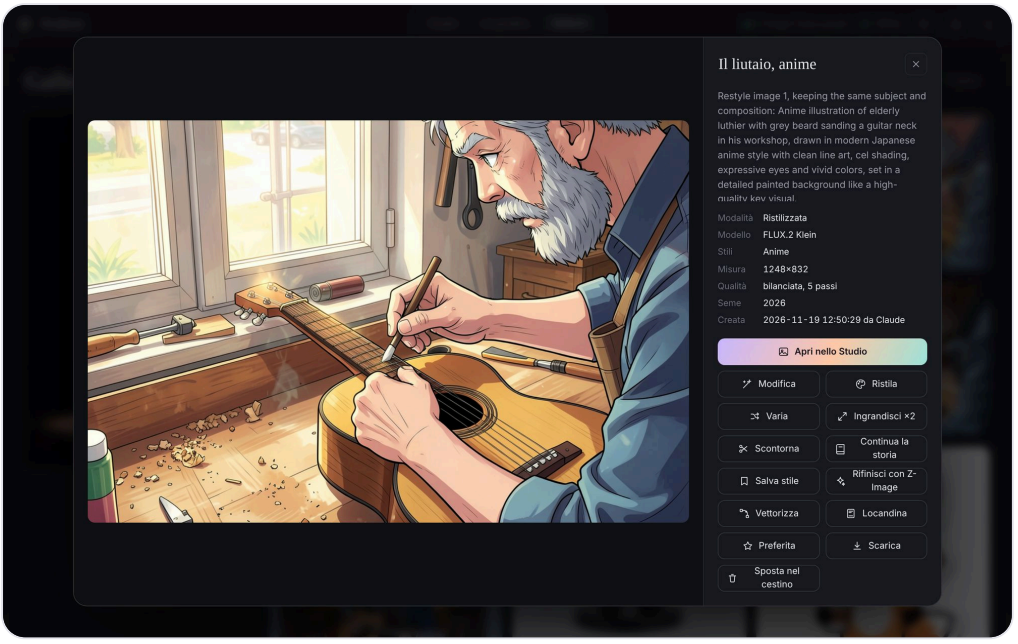
Bozze

Le immagini che non hai salvato. Restano 24 ore e poi si cancellano da sole: la galleria non si riempie mai di tentativi. Se una bozza ti piace, **Salva in galleria**.

Cestino

Le immagini eliminate dalla galleria finiscono qui e restano finché non svuoti il cestino. Puoi ripristinarle.

Il dettaglio



Clicca un'immagine per vederla grande, con prompt, modello, stili, misura, seme e data. Dai un titolo (Invio per salvarlo), passa alle altre con ← →, clicca l'immagine per vederla a grandezza reale e scorrerla (utile per quelle lunghe). Da qui hai tutte le azioni: aprila nello Studio, modificala, ristilala, vettorizzala, fanne una locandina.

Capitolo 14

PixRick con Claude

PixRick si può collegare a Claude, l'assistente AI di Anthropic. Da quel momento Claude lo usa come uno strumento suo: tu chiedi a parole, Claude scrive i prompt, sceglie modello e stile, guarda i risultati e corregge il tiro.

Come si collega

Il collegamento passa da **MCP** (Model Context Protocol), il modo standard con cui Claude usa programmi esterni. PixRick include il suo server MCP e durante l'installazione si registra da solo nell'app Claude per desktop e in Claude Code: dopo un riavvio di Claude, PixRick compare tra gli strumenti disponibili e si può usare in qualsiasi conversazione.

Le immagini restano sul computer. Claude riceve solo le anteprime dei risultati che chiede, per poterli valutare.

Cosa può fare Claude

Strumento	Cosa fa
generate_image	Tutto quello che fai dallo Studio: crea, ristila, modifica, storia, rifinisci, ingrandisci, scontorna, viste 3D. Con stili, formato, qualità, seme, maschera.
vectorize_image	Trasforma un'immagine in SVG e lo salva in `outputs/_vettoriali`.
get_image_job	Controlla un lavoro lungo e ne ritira i risultati.
save_images	Sposta in galleria le bozze che ti piacciono.
list_templates	Legge gli stili disponibili, compresi i tuoi.
recent_images	Ritrova le ultime immagini con prompt, seme e percorso.

Un esempio vero

Queste immagini sono state fatte così, per questa guida.

Mi fai uno sticker di una volpe col caffè? Poi mi serve in SVG per il plotter.

`generate_image · stile sticker · Z-Image`



Eccolo. Per il plotter ti conviene la versione «Pochi colori»: forme grandi e solo 8 colori, quindi meno tagli.

`vectorize_image · essenziale`

Salvato in `outputs/_vettoriali`: 58 forme, 67 KB, sfondo trasparente.

Fammi una foto di un vecchio liutaio al lavoro. Poi la stessa scena in anime, e una versione Funko da stampare.

`generate_image · crea · foto · Massima · seme 2026`

`generate_image · ristila · anime` `generate_image · modifica · Klein · 4:5`





Il primo Funko era uscito con due figure: ho riformulato l'istruzione descrivendo solo la trasformazione e alla seconda è venuto giusto. Vuoi che prepari anche le viste di lato e di spalle per Tripo?

Nota l'ultima riga: Claude **guarda il risultato**, se qualcosa non va riprova da solo con un'altra formulazione, un altro modello o un altro seme. È come avere un assistente che conosce PixRick a memoria.

Cose da chiedere

> *Prendi le foto nella cartella Evento sul Desktop e scontornale tutte.*

> *Guarda questa foto e scrivimi tre prompt per rifarla in stili diversi, poi generali.*

> *Fammi 4 proposte di logo per «Bottega Rick», vettorizza la migliore.*

> *Trasforma questa foto in Funko e prepara le viste per la stampa 3D.*

> *Crea 6 illustrazioni per un racconto, sempre con lo stesso personaggio.*

> *Riprendi l'immagine di ieri del liutaio e fanne una versione invernale.*

Perché è potente

Gratis e senza limiti

Le immagini si generano in locale: Claude può fare 20 tentativi senza costi di generazione.

Lavori in blocco

Cartelle intere, varianti in serie, nomi e ordine dei file: Claude li gestisce mentre fai altro.

Occhio critico

Claude vede i risultati e li giudica: scarta le mani storte, rifà le scritte sbagliate, sceglie il migliore.

Tutto collegato

Nella stessa conversazione Claude può cercare idee, scrivere i testi di una locandina, generare le immagini e impaginare un documento.

Bozze anche con Claude

Quello che genera Claude finisce tra le bozze come il resto: lo vedi in galleria, e resta solo se tu (o Claude, su tua richiesta) lo salvi.

Capitolo 15

Privacy

- **Niente rete.** Il motore blocca ogni connessione verso l'esterno. Ogni tentativo viene fermato e annotato in un registro.
- **Tutto in una cartella.** Programmi, modelli, impostazioni, immagini e cache stanno in un'unica cartella. Cancellata quella, non resta nulla.
- **Le foto caricate** si cancellano da sole dopo 24 ore.
- **Le bozze** spariscono dopo 24 ore; la galleria contiene solo ciò che salvi.
- **La colonna Sessione** si svuota a ogni apertura della pagina.

Capitolo 16

Scorciatoie

Tasti	Dove	Cosa fa
⌘ ↵	Studio	Genera
↑	Prompt vuoto	Ripropone l'ultimo prompt
⌘ V	Studio	Incolla un'immagine come foto di partenza
← →	Studio	Scorre la sessione
← →	Dettaglio	Immagine precedente o successiva
B E	Pennello	Pennello o gomma
[ ]	Pennello	Dimensione
⌘ Z	Pennello	Annulla tratto
?	Ovunque	Apre questa guida
Esc	Ovunque	Chiude finestre, guida e infobox

Capitolo 17

Problemi e soluzioni

Il Ristila non cambia quasi niente

Stai probabilmente usando Z-Image su un cambio di materiale (disegno → foto). Riaccendi «Decide PixRick» o scegli Klein, o la combo Klein + Z-Image.

Il Funko ha due figure o il viso sbagliato

Prova Varia con un seme nuovo e descrivi chi c'è nella foto in poche parole. Lascia il formato proposto dallo stile.

Le scritte sono sbagliate

Mettile tra virgolette, usa Z-Image e qualità Massima. Per testi che devono essere perfetti usa la Locandina.

Mani o dita strane

Varia (seme nuovo) o Altro modello. Poi, se serve, Modifica con la zona dipinta solo sulla mano.

Va lento

Controlla che non sia in corso una pausa di raffreddamento. Chiudi le app pesanti o premi il pulsante della memoria. Usa la qualità Rapida per provare idee.

Manca un pulsante (Migliora, Vettorizza, Scontorna...)

Lo strumento non è installato: ripeti l'installazione, che aggiunge solo quello che manca.

Capitolo 18

Glossario

Prompt	La descrizione di quello che vuoi ottenere.
Modello	Il «cervello» che disegna. In PixRick: Z-Image Turbo e FLUX.2 Klein.
Seme	Il numero che fissa la parte casuale. Stesso seme, stessa immagine.
Passi	Quante volte il modello ripassa l'immagine. Più passi, più dettaglio e più tempo.
Fedeltà	Quanto della foto di partenza sopravvive nel Ristila.
Maschera / zona	La parte dipinta col pennello: solo lì l'immagine cambia.
Bozza	Un risultato non salvato. Sparisce dopo 24 ore.
Scontornare	Togliere lo sfondo lasciando solo il soggetto.
SVG	Immagine fatta di forme invece che di pixel: nitida a qualsiasi grandezza.
MCP	Il collegamento che permette a Claude di usare PixRick.
Image-to-3D	Servizi che trasformano una o più immagini in un modello 3D stampabile.