

myriaCross editor - Leçon 7 : Concevoir un modèle

Qu'est-ce que concevoir ?

Concevoir un modèle c'est ajouter des croix, piqûres, nœuds, perles, points spéciaux, charms, mailles de tricot, nœuds de latch hook ou coutures de quilting avec un but : créer un merveilleux modèle de point de croix, de tricot, de latch hook ou de quilting.

Activer les outils de conception

Les outils de conception disponibles sont sous le menu principal. Cliquer sur l'icône d'un outil l'active. L'outil courant est toujours encadré.

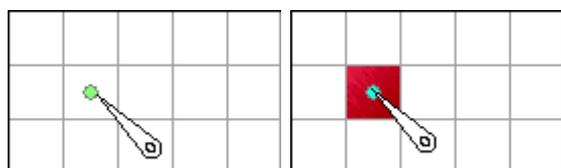
 **Outils point de croix** de gauche à droite : sélection, croix complète, $\frac{3}{4}$ de croix, $\frac{1}{2}$ croix, $\frac{1}{4}$ de croix, petit point, piqûre, nœud, perle, point spécial, motif, charm, texte, remplissage et capture de couleur.

 **Outils de tricot** de gauche à droite : sélection, maille, motif, charm, remplissage et capture de couleur.

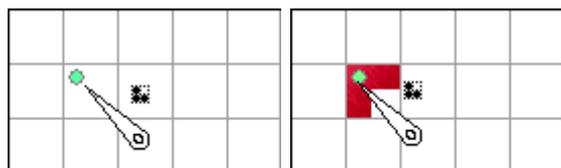
 **Outils de latch hook** de gauche à droite : sélection, nœud, motif, charm, remplissage et capture de couleur.

 **Outils de Quilting** de gauche à droite : mode visualisation et mode édition.

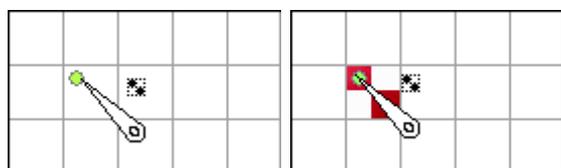
Utiliser les outils de conception



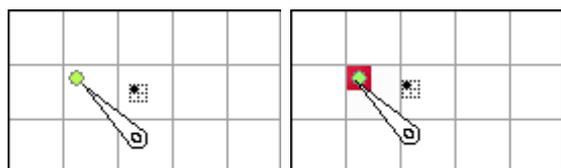
Pour créer une **croix complète**, une **maille de tricot** ou un **nœud de latch hook** il suffit de cliquer avec le bouton gauche sur un carré de la grille. Un clic droit détruit la croix, la maille ou le nœud existant.



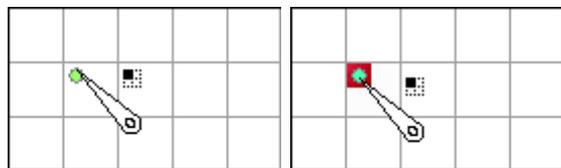
Pour créer un **$\frac{3}{4}$ de croix**, il suffit de cliquer avec le bouton gauche sur le quart de point souhaité d'un carré de grille. Un clic droit ne détruit pas plus d'un $\frac{3}{4}$ de croix à cette position.



Pour créer une **$\frac{1}{2}$ croix**, il suffit de cliquer avec le bouton gauche sur le quart de point souhaité d'un carré de grille. Un clic droit ne détruit pas plus d'une $\frac{1}{2}$ croix à cette position.

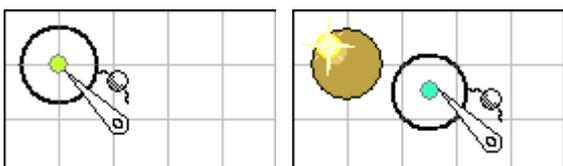
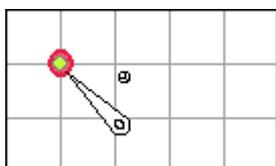
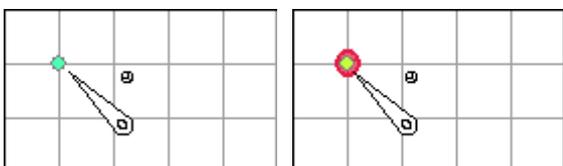
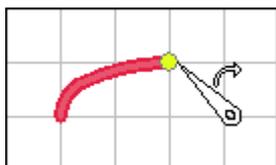
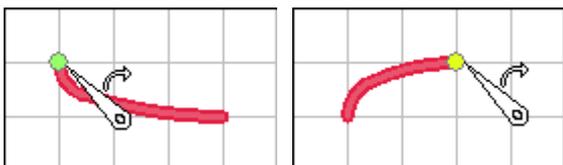
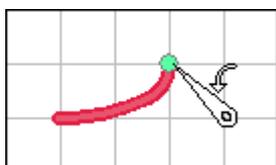
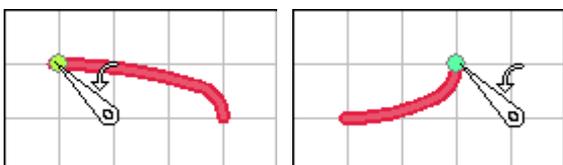
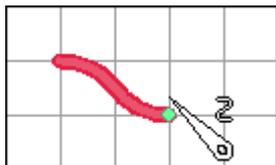
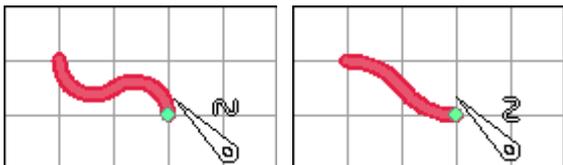
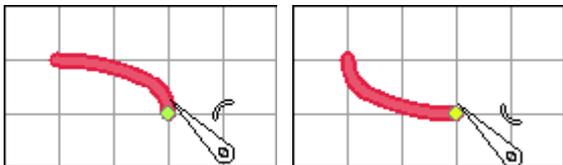
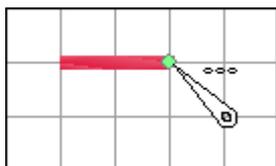
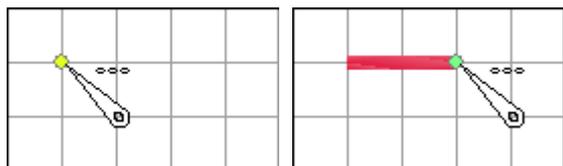


Pour créer un **$\frac{1}{4}$ de croix**, il suffit de cliquer avec le bouton gauche sur le quart de point souhaité d'un carré de grille. Un clic droit ne détruit pas plus d'un $\frac{1}{4}$ de croix à cette position.



Pour créer un **petit point**, il suffit de cliquer avec le bouton gauche sur le quart de point souhaité d'un carré de grille. Un clic droit ne détruit pas plus d'un $\frac{1}{4}$ de croix à cette position.

myriaCross editor - Leçon 7 : Concevoir un modèle



Pour créer une **piqûre**, cliquez sur la position de départ, maintenez le bouton enfoncé, déplacez vous jusqu'à la position finale et relâchez le bouton. Pour détruire une piqure, clic droit sur elle puis clic sur l'option dans le menu. Vous pouvez aussi créer des piqures courbes ; changez le mode de création à partir du menu principal, clic droit sur l'icône de l'outil ou en pressant la touche **espace**.

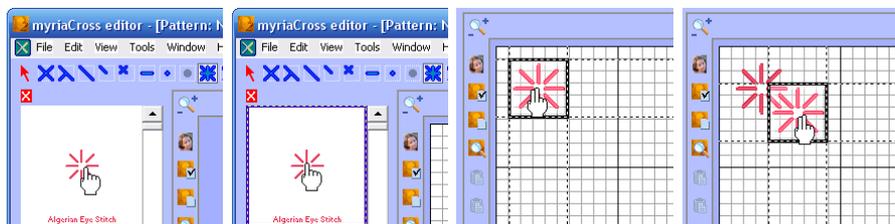
Il y a 4 styles de piqures courbes : *convexe*, *concave*, *zigzag vertical* et *horizontal*. Evidemment, créer une piqure horizontale ou verticale ne montre pas la courbure.

Vous pouvez aussi utiliser le mode courbe auto (gauche). Dans ce mode, les courbes sont convexes si le 2^{ème} point est à gauche du 1^{er} et concaves dans le cas contraire.

Vous pouvez aussi utiliser le mode courbe auto (droite). Dans ce mode, les courbes sont concaves si le 2^{ème} point est à gauche du 1^{er} et convexes dans le cas contraire.

Pour créer un **nœud**, cliquez sur la position souhaitée. Un clic droit sur un nœud le détruit. Créer un nœud au dessus d'un autre détruit celui qui est caché.

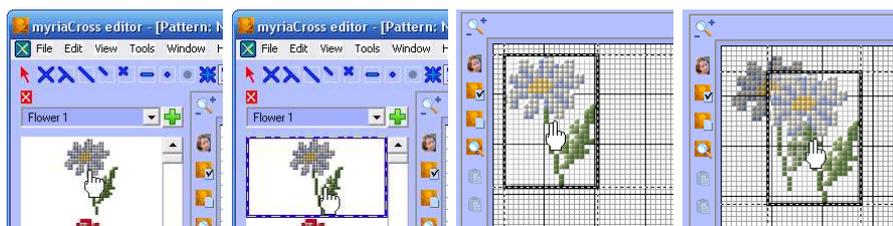
Pour créer une **perle**, cliquez sur la position souhaitée. Un clic droit sur une perle la détruit. Créer une perle au dessus d'une autre détruit celle qui est cachée.



Pour insérer un **point spécial**, cliquez sur son aperçu dans le volet, placez le à la position souhaitée et cliquez. Les points spéciaux

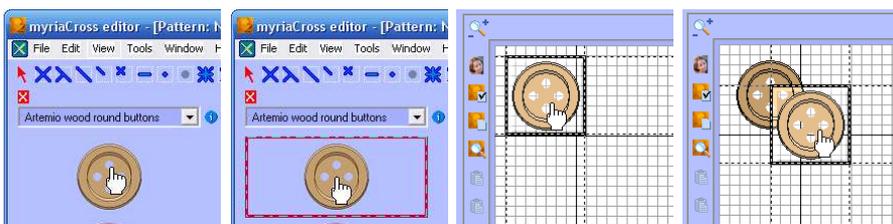
sont des objets modifiables, vous pouvez changer leur couleur, faire un miroir, les centrer, tourner, répéter, décomposer et détruire avec l'outil sélection. Vous pouvez aussi faire un miroir ou les tourner *avant* insertion en faisant un clic droit sur leur aperçu dans le modèle et en sélectionnant une action dans le menu.

myriaCross editor - Leçon 7 : Concevoir un modèle



Pour insérer un **motif**, cliquez sur son aperçu dans le volet, placez le où vous voulez et cliquez. Les motifs sont des objets modifiables,

vous pouvez changer leur couleur s'ils n'en ont qu'une, faire un miroir, les centrer, tourner, répéter, décomposer et détruire avec l'outil sélection. Vous pouvez aussi faire un miroir ou les tourner *avant* insertion en faisant un clic droit sur leur aperçu dans le modèle et en sélectionnant une action dans le menu.

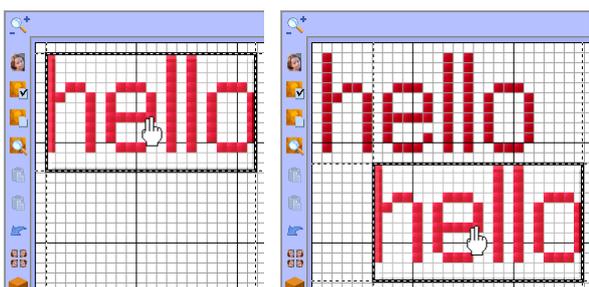


Pour insérer un **charm**, cliquez sur son aperçu dans le volet, placez le où vous voulez et cliquez. Les charms sont des objets modifiables,

vous pouvez les centrer dans le modèle, modifier leur texte s'ils en contiennent un, changer le contour, la transparence et le rendu des couleurs de leur image s'ils en contiennent une.



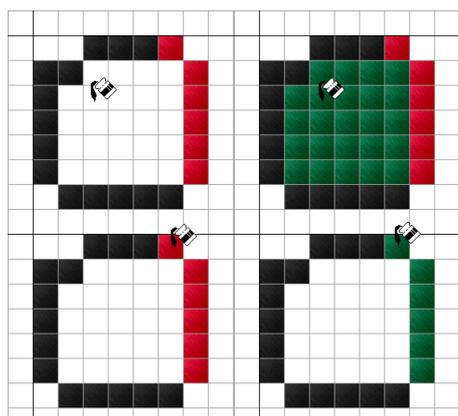
Pour créer un **texte** avec une **police système**, sélectionnez la police et la taille dans les listes puis entrez votre texte. Il peut avoir plus d'une ligne. Dans ce cas, vous pouvez le justifier (à gauche, centré, à droite). Vous pouvez générer un texte normal ou négatif, en italiques et choisir le contraste pour la conversion. Pour créer un **texte** avec une **police brodée**, cochez l'option *Utiliser plutôt un abécédaire* et sélectionnez une police dans la liste. Dans ce cas, vous pouvez seulement justifier le texte.



Placez le texte où vous voulez et cliquez. Les textes sont des objets modifiables, vous pouvez changer leur couleur s'ils n'en ont qu'une, faire un miroir, les centrer, tourner, répéter, décomposer et détruire avec l'outil sélection. Vous pouvez aussi faire un miroir ou les tourner *avant* insertion en faisant un clic droit sur leur

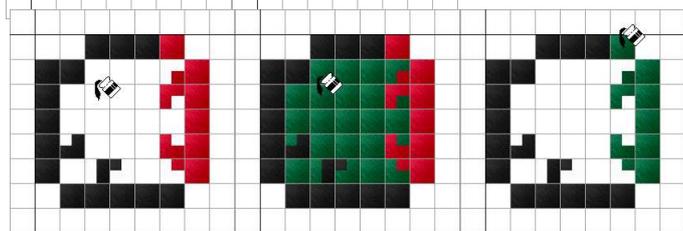
aperçu dans le modèle et en sélectionnant une action dans le menu.

myriaCross editor - Leçon 7 : Concevoir un modèle



Pour **remplir** une zone fermée, cliquez à l'intérieur de celle-ci.

Vous pouvez aussi remplir des croix voisines et de même couleur. Un clic droit remplirait avec la toile, c'est-à-dire qu'il détruirait ces croix.



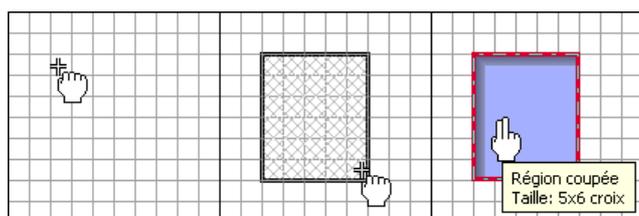
Les quarts de points ne sont pas ignorés pendant le remplissage d'une zone fermée ou de croix ayant la même couleur.

Activer les outils de conception étendus

Les outils de conception étendus disponibles sont activés d'un clic droit sur les icônes d'outils ou à partir du menu principal. Ces outils sont :

-  Créer des trous dans la toile pour le hardanger
-  Convertir les petits points en quarts de points
-  Convertir tous les points en petits points
-  Convertir les croix en 4 petits points
-  Convertir les quarts de points en petits points
-  Convertir les croix en perles
-  Créer des formes avec des croix
-  Piqûre auto
-  Créer votre propre bouton
-  Créer votre propre charm (image)
-  Remplir avec un motif

Utiliser les outils de conception étendus



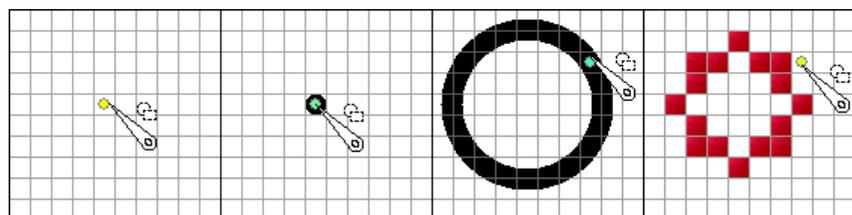
Pour créer **un trou**, cliquez sur l'un des coins, maintenez le bouton enfoncé, déplacez vous sur le 2^{ème} coin puis relâchez le bouton.

Clic droit sur un trou pour le détruire.

Pour convertir **points/petits points**, il suffit de cliquer sur l'option dans le menu, il n'y a rien d'autre à faire.

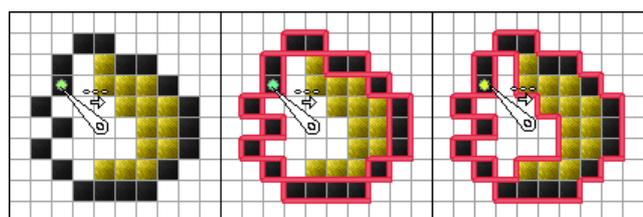
myriaCross editor - Leçon 7 : Concevoir un modèle

Pour convertir les **croix en perles**, il suffit de choisir la marque des perles à utiliser. Les croix seront converties en perles de couleur proche.

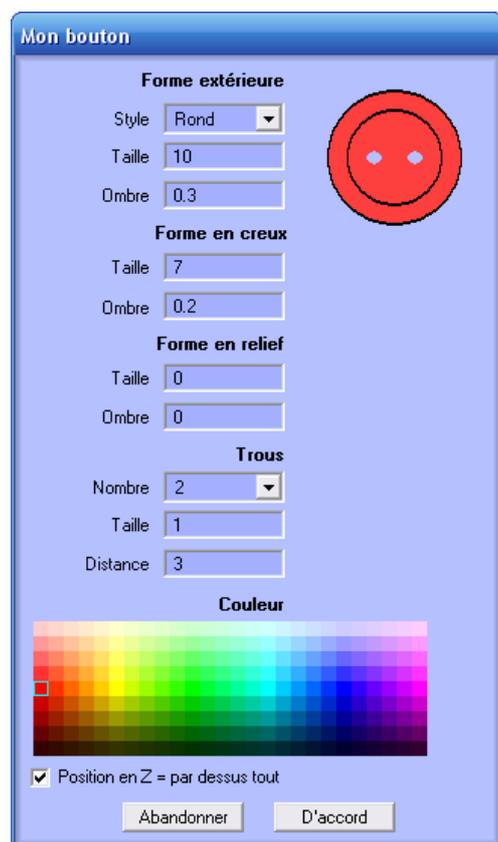


pressant la touche **Ctrl** avant de cliquer le 2^{ème} point.

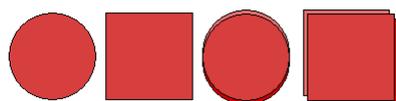
Pour créer une **forme avec des croix**, cliquez sur le 1^{er} point puis sur le 2^{ème} point. Pour les formes telles que les rectangles, vous pouvez forcer à un carré en



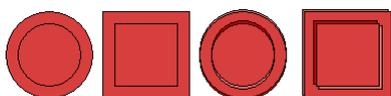
Pour créer des **piqûres automatiquement**, cliquez sur une croix. L'image du milieu montre des piqûres pour une seule couleur alors que celle de droite montre des piqûres en considérant toutes les couleurs.



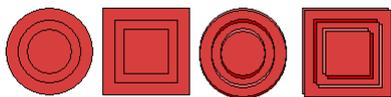
Pour créer **votre bouton**, spécifiez sa forme et sa taille :



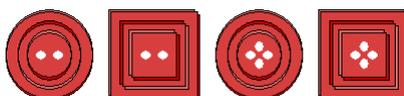
Spécifiez une forme en creux si nécessaire :



Spécifiez une forme en relief si nécessaire :



Spécifiez le nombre et la taille des trous :



Puis choisissez une couleur :



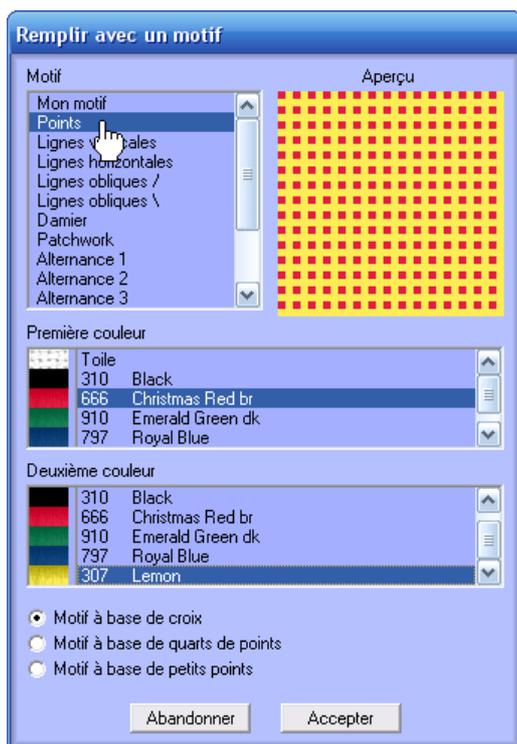
Cochez pour placer le bouton sous ou au dessus des points et des perles. Enfin, pressez **D'accord**, placez votre bouton où vous voulez et cliquez. Rappeler ce dialogue ensuite garde vos réglages.

myriaCross editor - Leçon 7 : Concevoir un modèle



Pour créer **votre charm** (image), sélectionnez d'abord une image ou collez celle du presse-papier. Vous pouvez faire un miroir ou la tourner. Si l'image est plus grande que 1200 pixels, elle est mise à l'échelle. Créez des zones transparentes (de couleur magenta) avec ces outils: Rognez à la zone désirée avec ces outils: Réglez ensuite la taille de votre charm, elle conditionne la résolution de l'image en pixels par pouce. Pour avoir un charm plus détaillé, choisissez une image

plus grande et utilisez-la à une taille inférieure. Choisissez la position en Z : sous ou au dessus des points et des perles. Enfin cliquez sur **D'accord**, placez votre charm où vous voulez et cliquez.



Pour **remplir avec un motif**, sélectionnez d'abord un motif prédéfini dans la liste.

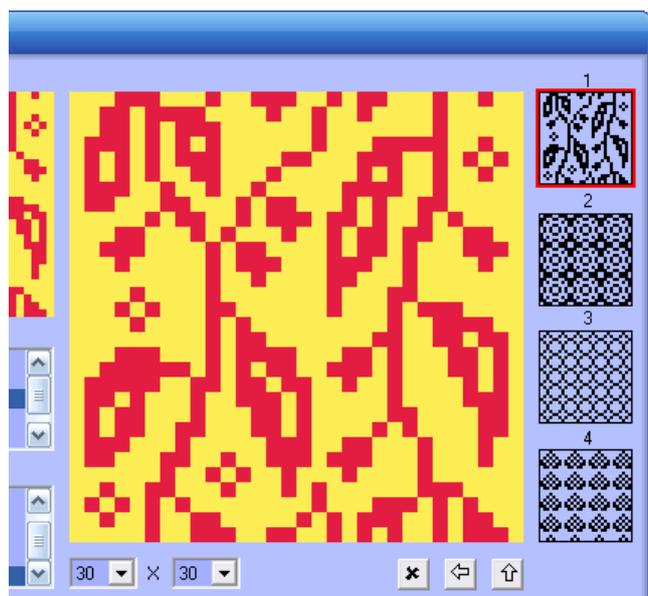
Ensuite, sélectionnez la 1^{ère} couleur du motif, puis éventuellement une 2^{ème} couleur.

Choisissez ensuite avec quel type de point se fera le remplissage.

Enfin, pressez **Accepter** et faites comme pour un remplissage normal.

Vous avez aussi la possibilité de définir jusqu'à 4 motifs personnels, sélectionnez pour cela *Mon motif* dans la liste. Ces motifs sont enregistrés lorsque vous quittez le programme.

myriaCross editor - Leçon 7 : Concevoir un modèle



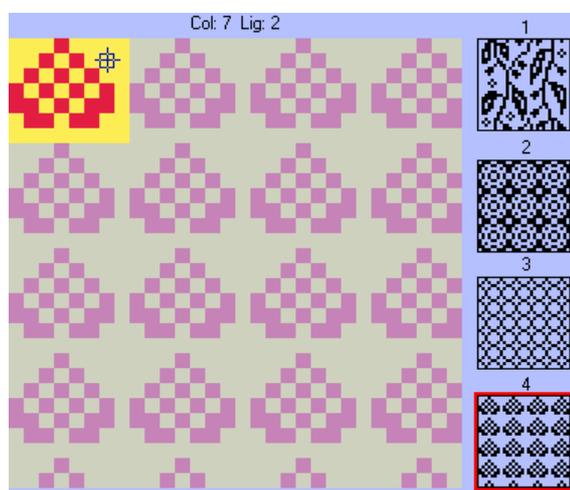
Le dialogue contient maintenant d'autres fonctions qui sont expliquées ci-dessous :

Dans la colonne de droite, sélectionnez l'un des motifs marqués 1, 2, 3 ou 4.

Cliquez sur  si vous voulez l'effacer.

Définissez en bas à gauche la taille souhaitée pour votre motif, le minimum étant 2x2 points et le maximum 30x30 points.

Vous pouvez décaler votre motif vers la gauche  ou vers le haut  à tout moment.



Lorsque le motif est plus petit que 30x30 points, le reste de la zone d'édition est grisé, il montre ce que donne le motif quand il est répété.

Cliquez avec le bouton gauche pour créer un point utilisant la 1^{ère} couleur et avec le bouton droit pour créer un point utilisant la 2^{ème} couleur.

La position courante dans le motif est affichée au dessus de la zone d'édition.

Encore plus d'outils de conception

Veillez lire la *Leçon 12 : Travailler avec la grille* pour apprendre comment utiliser les outils suivants :

- Créer des trous dans la toile pour le hardanger
- Cacher des régions de la toile
- Dessiner des formes sur la grille
- Créer des fenêtres de détail de parties de votre modèle

Veillez lire la *Leçon 13 : Travailler avec les motifs de quilting* pour apprendre comment créer ou modifier des motifs de quilting.