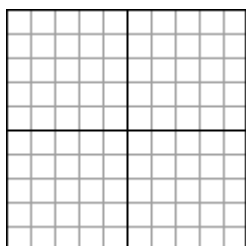


myriaCross editor - Leçon 12 : Travailler avec la grille

Qu'est-ce que la grille ?



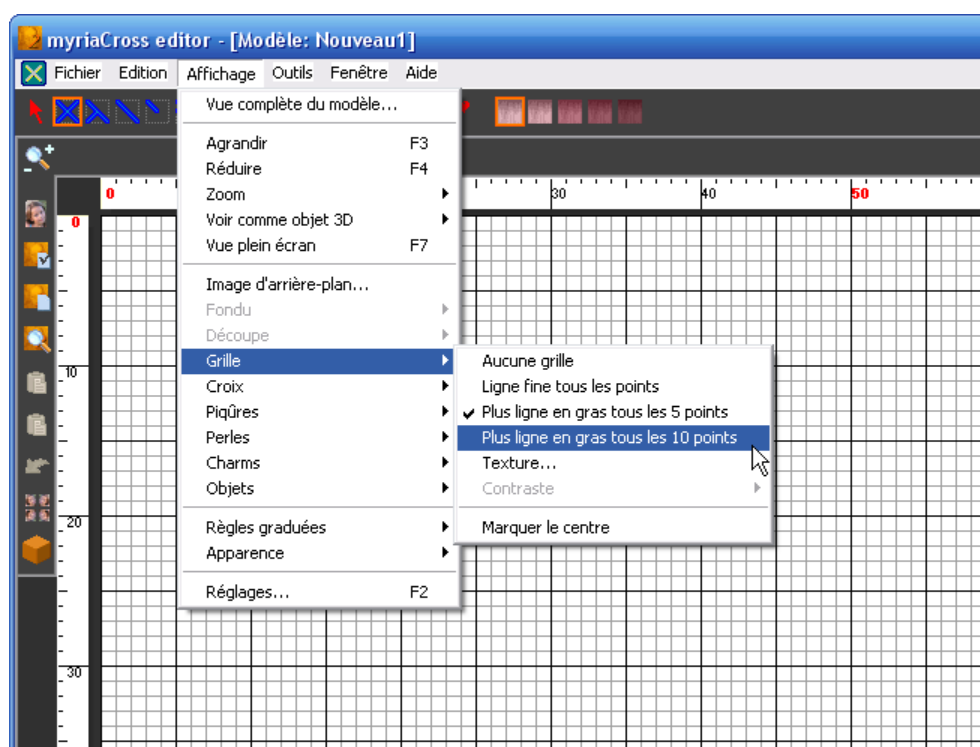
La grille est un réseau de lignes horizontales et verticales définissant des carrés de grille.

Chaque carré de la grille peut contenir un point de croix.

Les coins des carrés de la grille sont des trous dans la toile.

La grille est une aide visuelle lors de la création de modèles.

Sélectionner un style de grille

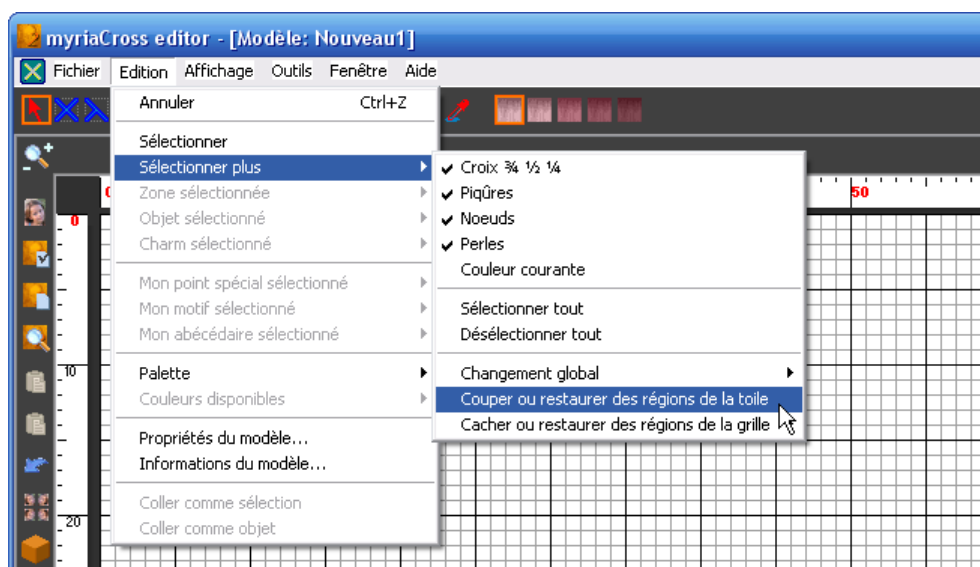


Sélectionnez un style de grille dans le menu **Affichage**. Les grilles **texturées** sont plus réalistes. Quand vous en sélectionnez une, vous pouvez aussi régler son **contraste**.

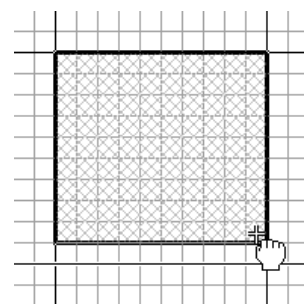
Dans tous les cas vous pouvez matérialiser le **centre** du modèle en affichant la marque de centre.

Vous pouvez **basculer** l'affichage ou non de la grille en pressant les touches Ctrl+G.

Créer des trous pour le hardanger



Sélectionnez l'option dans le menu **Edition**.

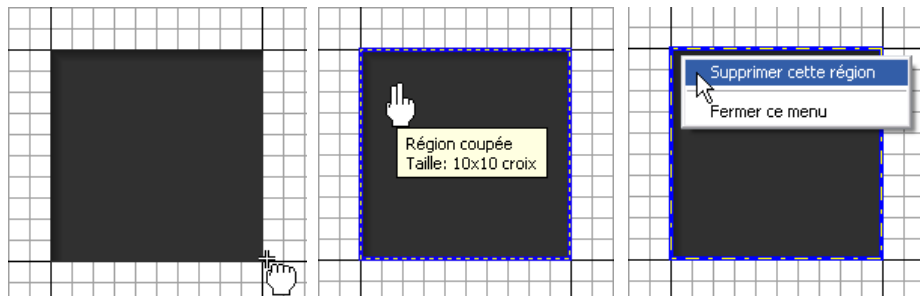


Cliquez sur le 1^{er} carré, bougez jusqu'au 2^{ème} carré puis relâchez le bouton.

myriaCross editor - Leçon 12 : Travailler avec la grille

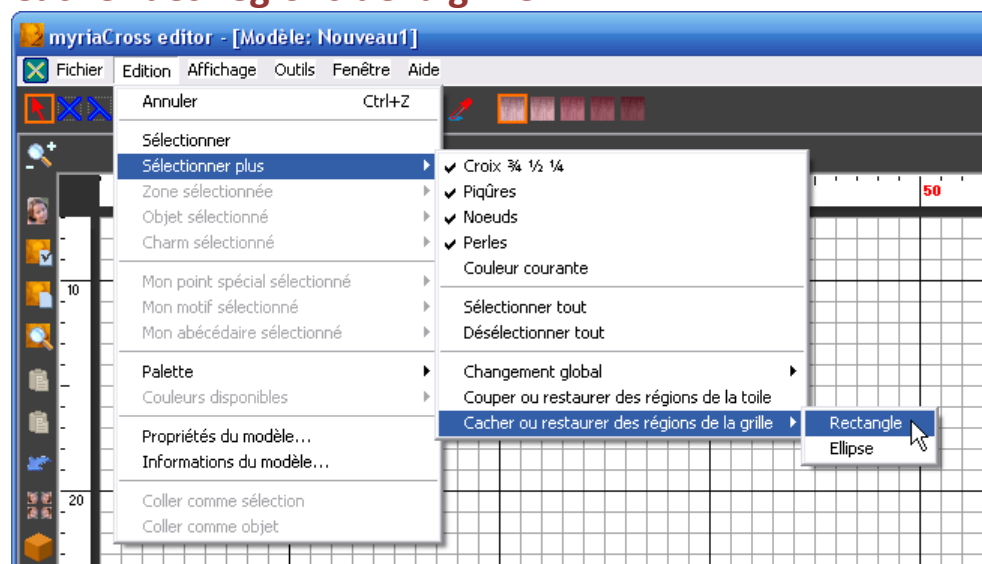
Définissez des trous complexes en créant de multiples trous qui se touchent; les trous ne doivent pas se couper sous peine d'obtenir des résultats bizarres.

Détruire des trous

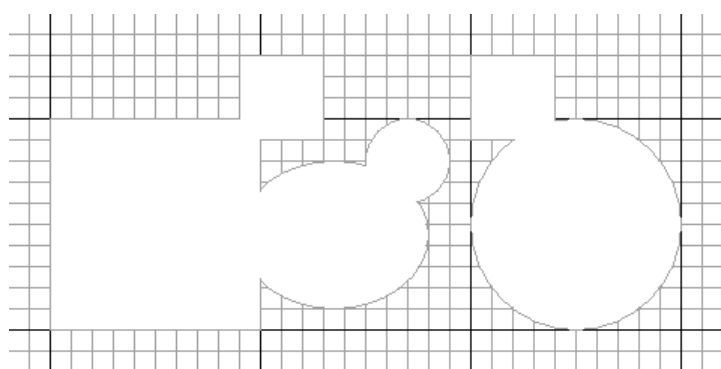


Voici un trou; pour le **détruire**, placez vous dessus jusqu'à voir la boite clignotante puis cliquez avec le bouton droit et sélectionnez l'option dans le menu.

Cacher des régions de la grille



Sélectionnez l'option dans le menu **Edition**. **Définissez** les régions à cacher de la même façon que les trous. Veuillez noter que vous pouvez créer des zones rectangulaires ou elliptiques. **Détruisez** les régions de la même façon que les trous.



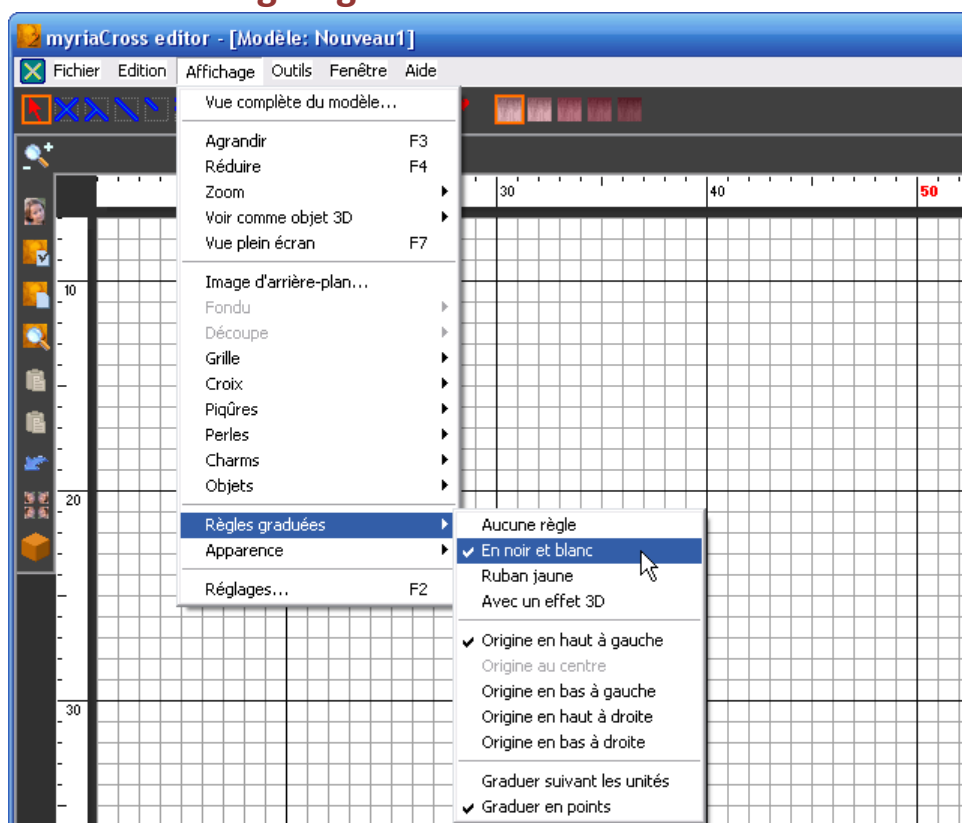
Quand les régions **se coupent**, vous ne voyez pas toutes les arêtes. Dans ce cas, les régions sont dessinées comme des régions complexes.

Evidemment, vous ne verrez pas les régions cachées si vous n'affichez aucune grille.

Les trous et les régions cachées sont imprimés exactement comme ils sont affichés. La seule différence pour les trous imprimés est qu'ils utilisent un arrière plan blanc. Changer l'apparence du programme utilise la nouvelle couleur d'arrière-plan pour les trous. Evidemment, changer la couleur de la grille utilise la nouvelle couleur pour les régions cachées.

myriaCross editor - Leçon 12 : Travailler avec la grille

Afficher les règles graduées



Sélectionnez le style des règles dans le menu **Affichage**.

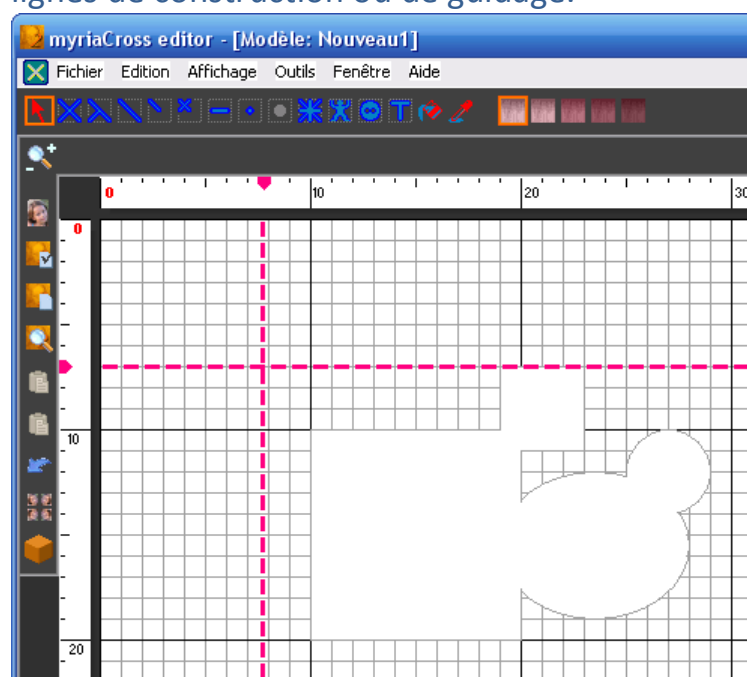
Vous pouvez aussi choisir l'**origine** des règles.

Vous pouvez même choisir **quoi mesurer**: soit la largeur et la hauteur linéaires exprimées dans les unités courantes, soit exprimées en croix.

Placer la souris sur le modèle indique sa **position** dans les deux règles.

Créer des marqueurs

Les marqueurs sont des tabulations ajoutées dans les règles. Vous pouvez créer jusqu'à 64 marqueurs par modèle. Créer des marqueurs dans la règle horizontale affiche des lignes verticales dans le modèle, créer des marqueurs dans la règle verticale affiche des lignes horizontales dans le modèle. Ces lignes peuvent être considérées comme des lignes de construction ou de guidage.



Pour **créer** un marqueur, cliquez simplement sur une règle.

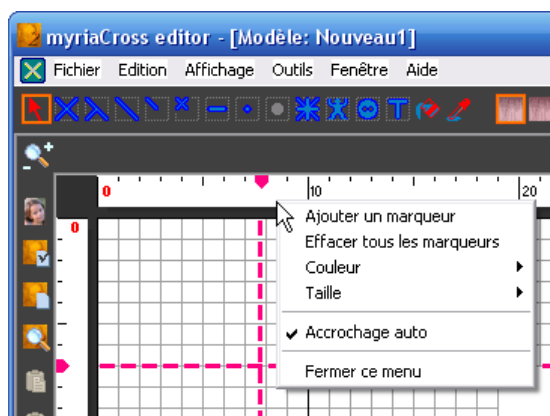
Pour **déplacer** un marqueur, placez-vous dessus, cliquez et déplacez-le.

Pour changer la **couleur** ou la **taille** d'une ligne, faites un clic droit sur son marqueur afin d'afficher le menu.

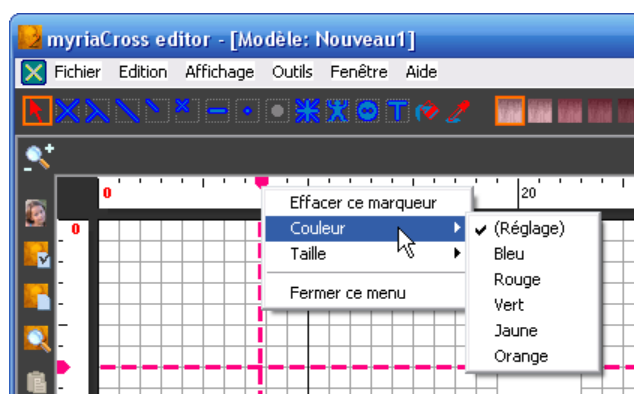
Pour changer une **propriété** pour toutes les lignes, faites un clic droit sur une des règles afin d'afficher le menu.

myriaCross editor - Leçon 12 : Travailler avec la grille

Les marqueurs peuvent aussi être créés à partir d'un point dans l'éditeur de quilting. Les marqueurs étant prévus comme une aide à la création, ils ne sont pas imprimés ni visibles dans la vue complète, la vue plein écran, les aperçus et les images créées avec l'outil de création d'images; par contre, ils sont visibles lorsque vous copiez la vue courante du modèle vers le presse-papier.



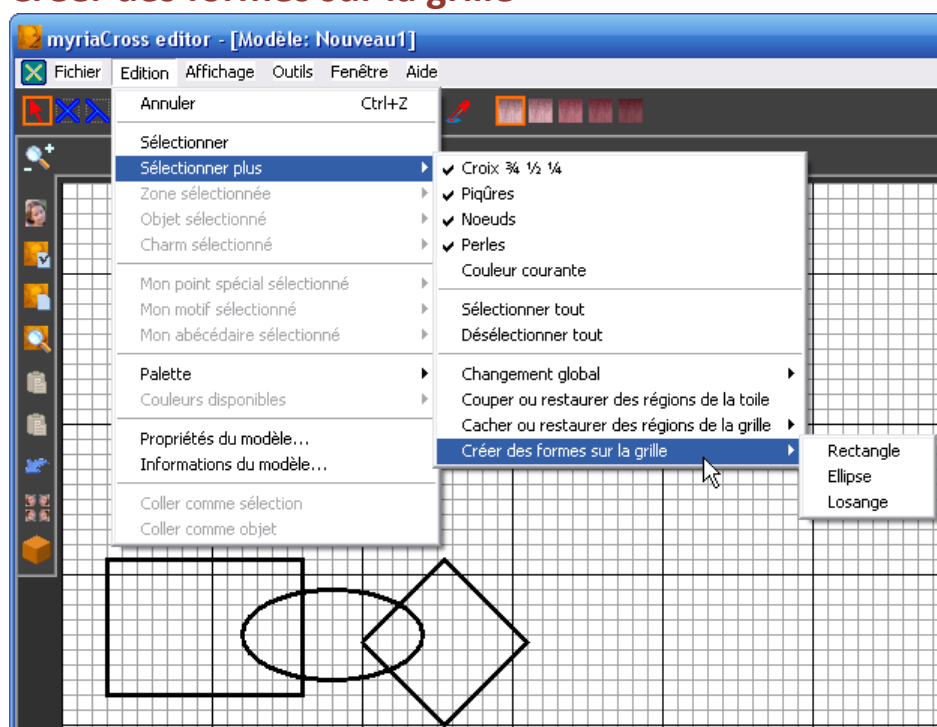
Faire un clic droit sur une règle affiche ce menu. Vous pouvez **créer** un marqueur à la position du clic, **détruire** tous les marqueurs de *cette* règle et changer la **couleur** et la **taille** de toutes les lignes actuelles et à venir. Les marqueurs définis, la couleur et la taille par défaut sont enregistrés dans le modèle. Le mode d'**accrochage auto** force la position à un quart de carré de grille. Veuillez noter que les lignes ne s'affichent que quand les règles sont elles mêmes affichées.



Faire un clic droit sur un marqueur affiche ce menu. Vous pouvez **détruire** ce marqueur ou changer la **couleur** ou la **taille** de sa ligne associée.

Veuillez noter que vous **outrepassez** les réglages par défaut en choisissant spécifiquement pour le marqueur sélectionné une couleur ou une taille.

Créer des formes sur la grille



Sélectionnez l'option dans le menu **Edition**.

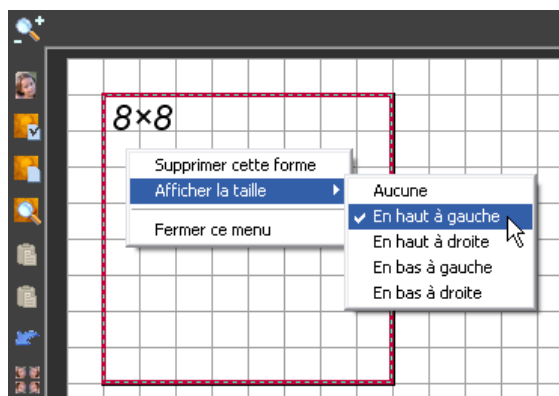
Définissez et **détruisez** les formes de la même façon que les trous et régions à cacher.

En mode création de forme, pressez la touche **Espace** pour basculer rapidement la forme.

Les formes sur la grille vous permettent de définir des éléments de guidage lors de la création de modèles.

myriaCross editor - Leçon 12 : Travailler avec la grille

Afficher la taille des formes rectangulaires sur la grille

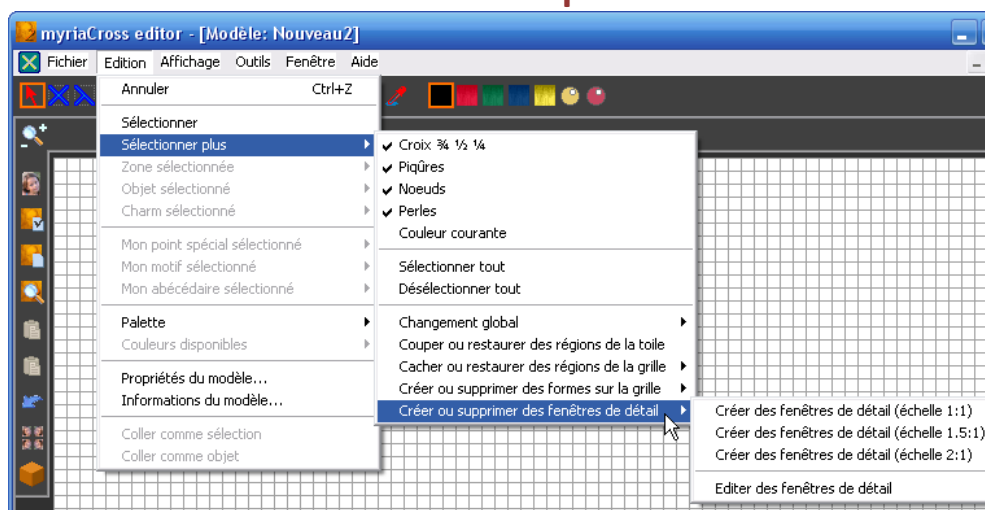


Faites un clic droit sur la forme pour afficher le menu d'édition.

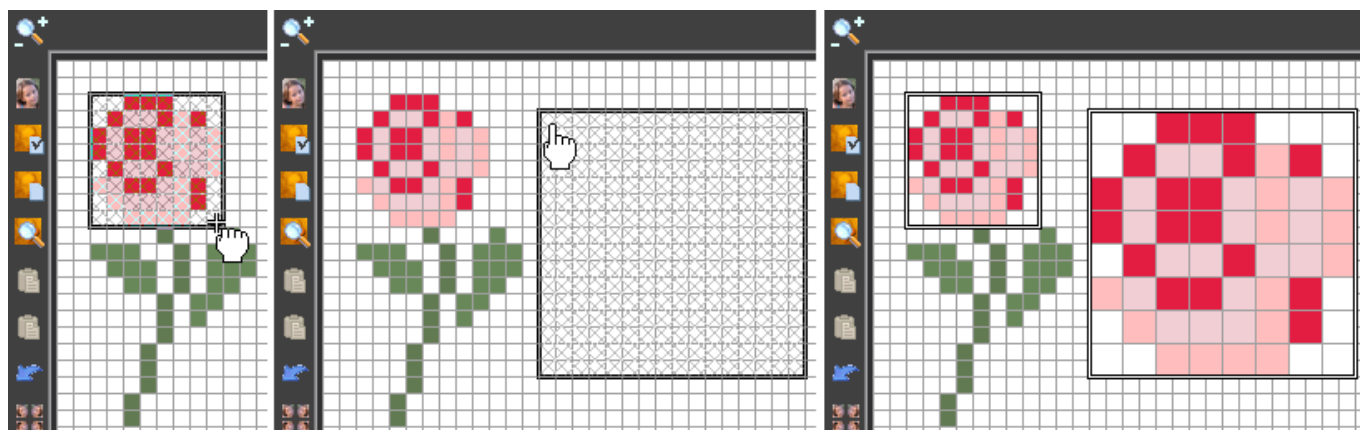
Sélectionnez une option pour définir où afficher la taille.

La taille est exprimée en points (largeur x hauteur).

Créer des fenêtres de détail de parties de votre modèle



Sélectionnez l'option dans le menu **Edition**. Pour créer un détail sélectionnez l'option **Créer** en fonction de l'échelle désirée. Pour supprimer ou changer un détail sélectionnez l'option **Editer**. Pour plus d'informations, voir ci-dessous.

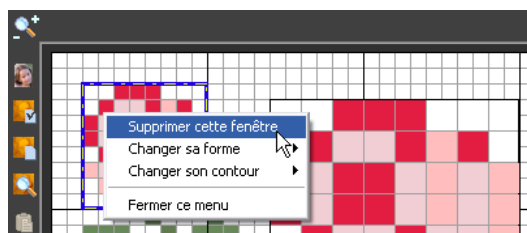


Pour définir la fenêtre source du détail, cliquez sur le 1er coin, maintenez le bouton enfoncé et placez-vous sur le 2^{ème} coin puis relâchez le bouton.

Pour positionner la fenêtre cible du détail, placez la fenêtre où vous souhaitez et cliquez.

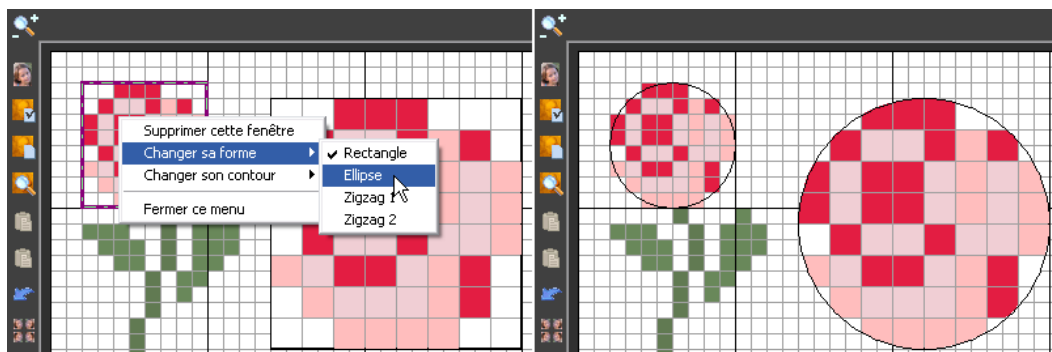
Si vous avez fait une erreur en définissant la fenêtre source, vous pouvez abandonner la création courante et en définir une autre en pressant la touche ECH.

myriaCross editor - Leçon 12 : Travailler avec la grille



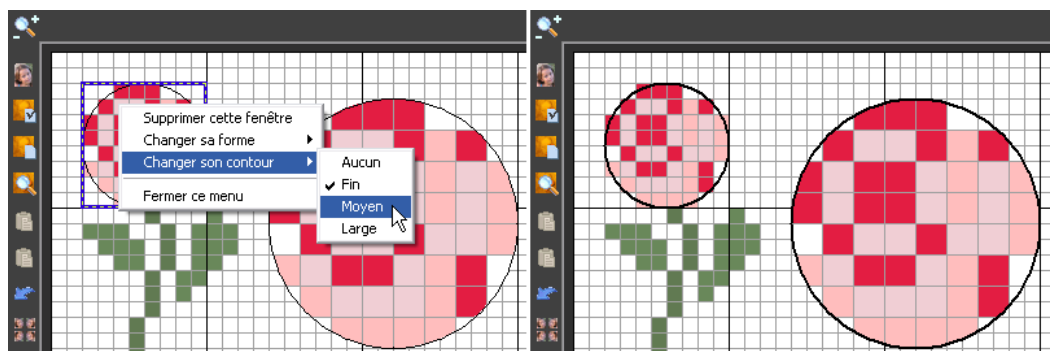
Pour supprimer un détail, faites un clic droit sur la fenêtre source ou sur la fenêtre cible puis sélectionnez l'option dans le menu.

La fenêtre source et la fenêtre cible seront supprimées en même temps.



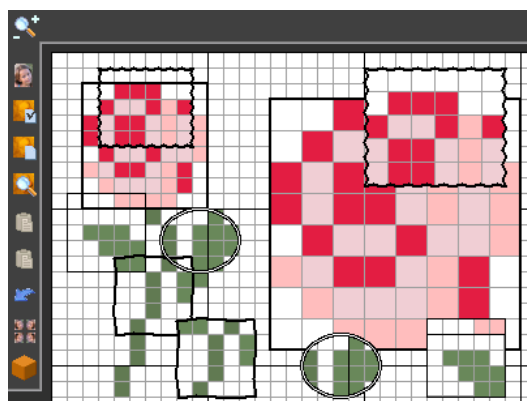
Vous pouvez aussi changer la forme extérieure d'un détail.

La fenêtre source et la fenêtre cible seront changées en même temps.



Vous pouvez aussi changer la largeur du contour du détail.

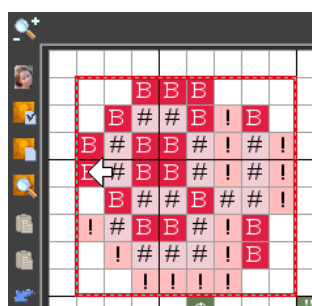
Ce changement s'opèrera dans les 2 fenêtres.



Vous pouvez créer autant de détails que vous avez besoin; chaque détail peut avoir sa propre échelle, sa propre forme et sa propre largeur de contour.

Attention : les détails sont toujours dessinés par-dessus tout; cela signifie que *vous ne pouvez créer que des fenêtres cible au dessus des fenêtres cible*; les fenêtres source sont toutefois libres. Faire un détail d'une fenêtre cible est inutile, vous ne verrez rien.

Déplacer des éléments de la grille



Vous pouvez déplacer un élément d'un carré de grille en cliquant dessus dès que le curseur de la souris devient une flèche.

(←, →, ↑, ↓, ↖, ↗, ↘, ↙).

Attention : les éléments ne peuvent pas occuper la première et la dernière ligne ou colonne du modèle. Les trous dans la grille ne peuvent pas être déplacés du tout. Les fenêtres de détail source et cible peuvent être déplacées séparément.