

Visionner et monter des enregistrements de combat

Enregistrer une vidéo de combat

Après un combat, appuyez sur le bouton "Enregistrer" dans la fenêtre des résultats du combat.

Résultats du combat



Une fenêtre de dialogue apparaît. Elle vous permet de donner un nom à votre fichier (jusqu'à 30 caractères) et d'y ajouter une description (jusqu'à 4096 caractères).

Fenêtre "Sauvegarder un enregistrement de combat"



Charger un enregistrement de combat

Au menu principal, sélectionnez *Options* -> *Enregistrements* -> *Revoir un combat* ou *Options* -> *Enregistrements* -> *Salle de montage*.

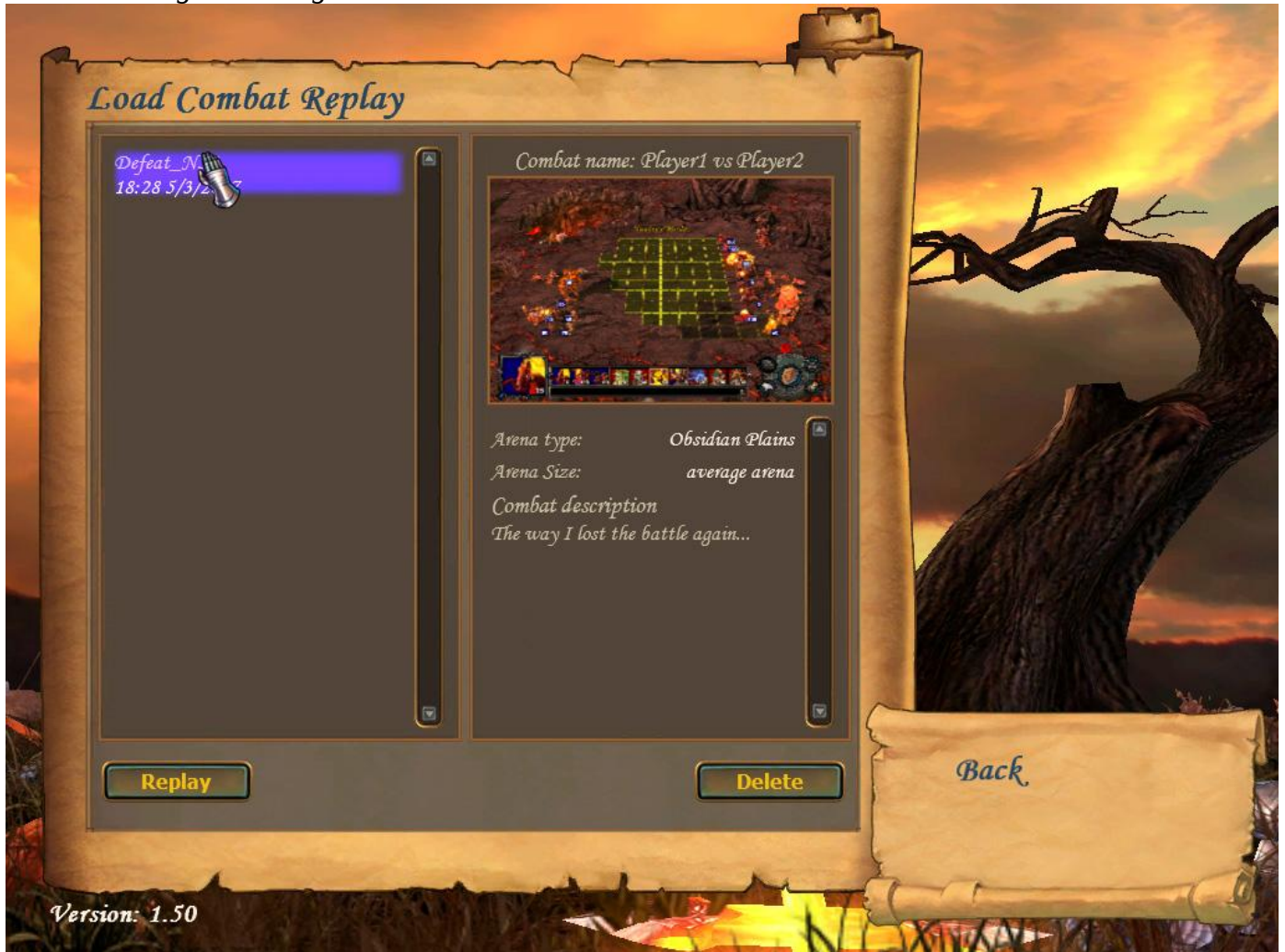
Menu principal



Une boîte de dialogue "Charger un enregistrement de combat" apparaît.

Elle montre une liste des enregistrements sauvegardés et les informations qui leur sont rattachées, y compris la description et une capture d'écran réalisée en début de combat (après la phase tactique).

Fenêtre "Charger un enregistrement de combat"



Visionner un enregistrement

Lorsqu'un enregistrement est sélectionné en mode "visionnage", l'écran de visionnage apparaît. L'utilisateur peut alors choisir parmi les options suivantes : visionner l'enregistrement, pause, rembobiner/avance rapide, retourner au menu principal et faire apparaître le menu de pause. Les informations qui concernent les créatures et les sorts actifs peuvent être consultées dans la bulle d'aide en faisant un clic droit sur les créatures ou leur icône dans la Barre d'Initiative.

Mode "Visionnage"



Remarque : la Barre d'Initiative en mode visionnage montre la séquence réelle des tours de chaque créature et non la séquence potentielle du combat.

Monter les enregistrements

La fenêtre de montage apparaît une fois qu'un enregistrement a été chargé.

Fenêtre de montage



Boutons de commande de droite

Sur la droite de l'écran, vous pouvez accéder aux options suivantes : visionner l'enregistrement, pause, rembobiner/avance rapide, charger un nouvel enregistrement, afficher le menu de pause. Si les modifications apportées n'ont pas fait l'objet d'une sauvegarde avant que l'utilisateur ne quitte cet écran, un message d'avertissement apparaîtra.

Boutons de commande de gauche

Les boutons situés à gauche de l'écran concernent les fonctions relatives aux mouvements de caméra. L'utilisateur peut spécifier la position initiale et la position finale de la caméra pour une période de temps donnée (appelée "séquence"). Lorsque la vidéo sera visionnée, la caméra glissera de manière fluide entre ces deux positions.

Ces positions doivent être indiquées avec les boutons *Vue en début de séquence* et *Vue en fin de séquence*.

Le bouton *Sens de déplacement de la caméra* au centre permet d'indiquer si la caméra se rendra de la position 1 à la position 2 dans le sens normal ou inverse des aiguilles d'une montre.

Les boutons *Séquence précédente* et *Séquence suivante* permettent de se déplacer dans le film de séquence en séquence. Si aucune position finale n'a été définie pour une séquence, la position initiale de la séquence suivante est considérée comme étant la position finale de la séquence précédente ou, s'il s'agit de la dernière séquence, c'est la position de la caméra à la fin de la vidéo qui sera prise en compte.

Les boutons deviennent actifs ou inactifs selon la disponibilité de chaque opération (par exemple, la position finale d'une caméra ne peut être définie avant que sa position initiale ne le soit).

Barre d'Initiative

La Barre d'Initiative est différente de son apparence ordinaire quand elle montre les séquences. Celles-ci ressemblent à des groupes de créatures encadrées. Quand une séquence est sélectionnée, son cadre s'éclaire.