



Elementos para el despliegue

Una vez hecho esto, hacemos clic sobre el elemento para marcarlo, pudiendo luego:

Colorearlo: Pulsando el color elegido en la paleta de colores



Girarlo: Pulsando repetidas veces los dos primeros botones de flechas giratorias en la parte derecha-abajo de la pantalla (cada una sirve para girar en un sentido)

Girarlo directamente 180° (útil para colocar rápidamente unidades huyendo): Pulsando un solo clic sobre el último icono de flechas de giro, al lado de las anteriores

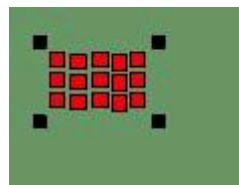


Borrarla (si nos hemos equivocado): Pulsando el botón de “Borrar” en la pantalla.



Moverla: Simplemente haciendo clic en ella y arrastrándola por el campo de batalla hasta colocarla en la posición deseada.

Agrandar o empequeñecer unidades: para que tengan mayor o menor número de miembros, simplemente clickea y arrastra el ratón desde una de las esquinas de la unidad, lo cual hará que ésta se “extienda” o se “contraiga” en peanas.



Siguiendo éste procedimiento, podéis colocar uno a uno todos los elementos de escenografía y las unidades involucradas en la batalla, acción, duda , etc que queráis representar.

Texto en el campo de batalla

Si queréis poner un pequeño texto indicativo en el campo de batalla (el nombre de una unidad, una acción, etc...) simplemente haced clic en el icono “Rotulo” que aparece en la parte baja de la pantalla y arrastrarlo hasta la posición del campo de batalla donde se ubicará, tal cual hemos hecho con los demás elementos.



Hecho esto, a la izquierda de la paleta de colores aparecerá esto

Pulsando sobre “rótulo”, sustituiremos ésta palabra por la/las que queramos (pudiendo incluso incluir un pequeño texto).

NOTA: Tened en cuenta que no se puede cambiar el tamaño ni el color de la fuente para el texto.

Generar la imagen final

Cuando hemos terminado de colocar todos los elementos en el campo de batalla, incluyendo flechas de movimiento, rótulos de texto, etc, podemos generar una imagen final, que luego pasaremos al foro.

Para ello, simplemente pulsad el botón “Obtener imagen”

Obtener Imagen

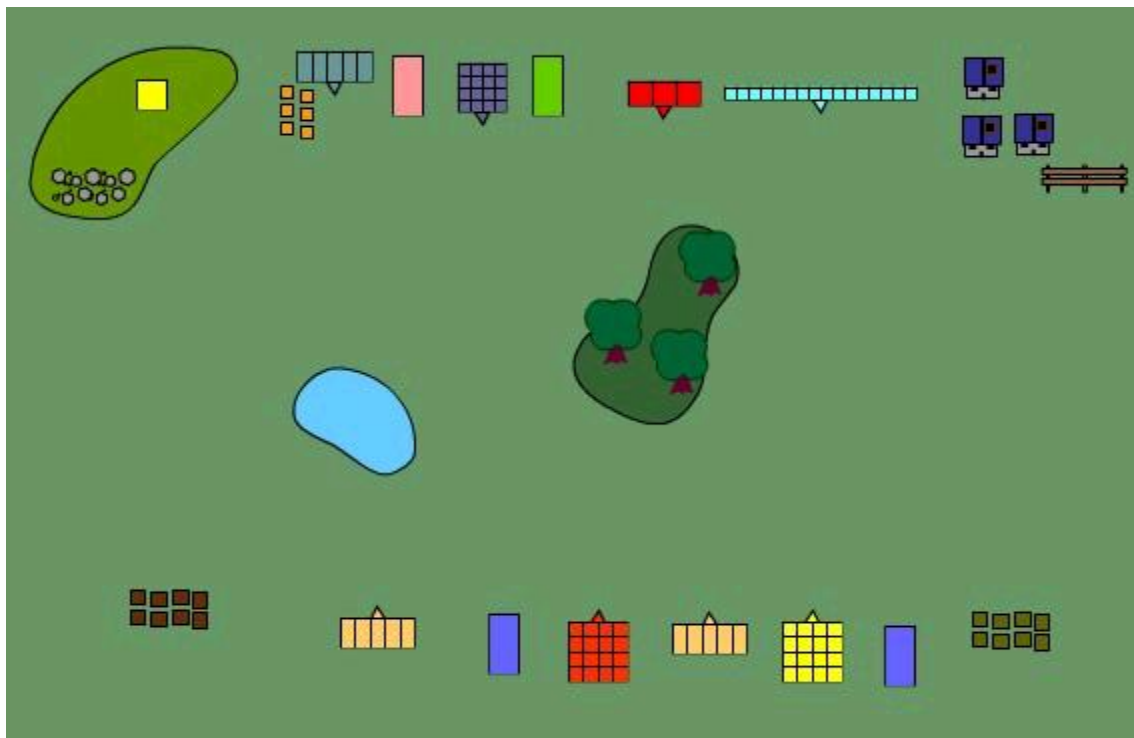
El navegador abrirá una nueva ventana con nuestra imagen generada. Dependiendo del estado de nuestro servidor, la imagen puede tardar unos segundos en cargarse, así que un poco de paciencia

Haciendo clic-derecho sobre ésta imagen generada y seleccionando la opción “Guardar imagen como” podemos descargarla a nuestro ordenador.

Luego, sólo tenemos que subirla a algún servidor gratuito de Internet y colgarla en el post que estamos escribiendo (ver el completo tutorial al respecto en nuestro subforo de Taller).

Consejos

- Un truco para facilitar el manejo y evitar que la escenografía “tape” a las unidades colocándose encima es que cuando arrastremos a una unidad al campo de batalla, no la pongamos en el sitio donde va a ir directamente, sino la colocamos en un punto neutral del campo. Una vez allí, volvemos a hacer clic sobre el elemento y lo arrastramos, ésta vez sí, a la ubicación deseada. Esto hará que si colocamos una unidad dentro de un bosque, por ejemplo, sea la unidad la que se quede en la capa “más alta”, superponiéndose a los otros elementos, y no al revés.
- Los usuarios más avezados (o los más impacientes) pueden optar por hacer una captura de pantalla mientras crean el despliegue, para luego recortarla con el Photoshop o similar, y así no tener que esperar a la carga de las imágenes generadas.
- Jamás pensé que diría esto, pero recomiendo el Internet Explorer para abrir el programa, ya que presenta algunos errores en las pruebas hechas con Mozilla Firefox (última versión).
- Notaréis que al generarse la imagen final, ésta se “come” un poco los bordes inferior y superior del campo de batalla. Es por esto que recomendamos no desplegar muy cerca del borde del tablero, sino un poco más adelante.



Esperamos que el programa os guste a todos, y le saquemos el máximo partido a esta excelente herramienta, que servirá seguro para mejorar nuestros mensajes tácticos y nuestras exposiciones.

Un saludo a todos

**Namarie
Alvion Larydiel**