

WizardWare's Animation Festival

Bienvenu au mémoire morte de 'CD' fête d'animation de Wizardware maintenant vous êtes un peu déclics d'un souris au loin de voir certain beaux animations du monde.

Si vous voulez commencer un étalage qui inclure toutes les animations, déclic simplement sur le grand bouton de poussée sur les côtés d'écran qui se marque 'aller', vous pouvez court quelques animation par faire décliols deux fois avec le bouton à gauche de souris sur l'image de l'animation dans l'utilisateur di 'interface', si vous voudriez voir l'information d'animation, déclic deux fois avec le bouton de souris à droite sur l'image de l'animation.

Quelques animation sur le disque seulement peuvent être jouer de "DOS" (pas un "DOS Prompt in Windows"), alors avant vous êtes fini d'utiliser la Fête D'Animation pur le jour, essayez quelques autres animations qui est disponible en "DOS." Utilisez l'option 'Options Menu' pour arranger preference de comment vousdriez l'étalage à jouer.

Le viseur du fête d'animation vous donnerez le pouvoir de créer son popre etalage en utilisant les animations et les pistes d'audio sur le mémoire morte de 'CD'.

[Menu de Fichier](#)

[Menu de Révision](#)

[Menu d'Option](#)

[Menu d'Aide](#)

Menu de Fichier

Le menu de fichier à tous les options de plan du système en viseur du fête d'animation. Dece menu vouz pouvez créer un nouveau étalage, faites charges un etalage créer precedement, courez un etalage ou quittez le programme. Bien que nous nesomme pas sur pourquoi vous voudriez quitter...

Court

Sortie

Menu de Révision

Le menu de révision À le option aller au nouveau page d'animations.

Aller du Page...

Menu D'Options

Les articles dans le menu d'options détermine comment un étalage sera jouer.

[L'options 'Runtime'](#)

[Les Interludes](#)

[Audio](#)

Menu D'Aide

De le menu d'aide vous pouver appeler cet fichier d'aide, où trouvez plus information de viseur du fête d'animation.

[L'indice d'aide](#)

[À peu près...](#)

Court

Court l'étalage courant, l'écran degagera, le premier interlude sera exposer et après quelques moments le premiere animation commencera.

Sortie

Quitte le viseur du fête d'animation.

'Runtime Options'

Pour obtenez le meilleur résultat d'une animation, il devrait été copier à une disque avant étant court. Comme quelques animations qui sont grand, vous serez besoin d'audir dix à vingt "megs" libre sur vos "hard-drive" utilisait pour emmagasinage temporaire, ne choisissez pas cet option.

Pendant le copie, un image de la type sélection pour les interludes sera été exposer.

Les Interludes

Pendant le période que le viseur de fête d'animation est copiant un fichier à le "hard-drive" pour "playback", un image peut être exposer. L'option d'interlude vous permettez de choisir si vous voudriez voir l'information d'animation qui environ être jouait, un image fait au hazard, du pas d'image quand même.

Options d'audio

Les options d'audio vous permettent de choisir si jouait la musique le long d'avec les animations, et si la musique devrait être jouée pendant les interludes.

À peu près Fête d'Animation

WizardWare's Animation Festival

© Copyright 1993, WizardWare Ltd.

WizardWare Animation Festival Viewer

© Copyright 1993, Entropy Engineering

Les images d'Animation

Un écran d'échantillon pour chaque animation est exposé dans une boîte d'image sur l'écran.

Décliquer deux fois avec le bouton gauche de souris jouera l'animation.

Décliquer deux fois avec le bouton droite de souris montrera information d'animation.

Décliquer avec le bouton gauche de souris choisira une animation pour révision.

Le change du Page "Spin Button"

Délicant sur la flèche en ascendant de cet 'Spin Button' montrera les prochains pages d'animation.

Délicant sur la fleche en descendant de cet 'Spin Button' montrera les pages précédent d'animation

Page #

'This is a display box which shows the current page number.'

Show location

'The current page and the total number of pages in the show are displayed in the lower left of the screen.'

Aller au Page

'Selects a page to Jump to.'

