



# DemoShield

## 应用指南与实例

和平鸽工作室 编著

人民邮电出版社  
[www.pptph.com.cn](http://www.pptph.com.cn)

要 录 各 内

# DemoShield 5 应用指南与实例

和平鸽工作室 编著

人民邮电出版社

## 内 容 提 要

DemoShield 是 InstallShield 的姊妹工具,是制作产品演示程序、多媒体培训教程的好工具,功能非常强大,同其他的多媒体创作工具相比较,DemoShield 具有简单易学、可视化效果好等特点。

本书全面介绍了 DemoShield 的最新版本 DemoShield 5.4 的使用方法。全书共分 16 章,分别介绍了 DemoShield 的安装、启动、退出、卸载以及演示、场景、对象、事件、响应、资源等的使用方法。在大多数章节的最后,都有实例介绍,以帮助读者巩固所学内容,从而达到快速入门的目的。本书的最后 3 章,介绍了作者本人多年利用 DemoShield 开发多媒体系统的一些实例和技巧,读者可以直接将其中的某些部分应用到自己的系统中,这对提高读者应用水平有一定的帮助。

本书内容全面,深入浅出,它既可供从事多媒体系统制作的技术人员使用,也可以作为大专院校师生学习和制作课件的参考书。

### DemoShield 5 应用指南与实例

- ◆ 编 著 和平鸽工作室  
责任编辑 邹文波
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号  
邮编 100061 电子邮件 315@pptph.com.cn  
网址 <http://www.pptph.com.cn>  
北京朝阳展望印刷厂印刷  
新华书店总店北京发行所经销
- ◆ 开本:787×1092 1/16  
印张:14.5  
字数:360 千字 2001 年 3 月第 1 版  
印数:1~5 000 册 2001 年 3 月北京第 1 次印刷  
ISBN 7-115-08965-5/TN·1671

定价:22.00 元

## 前 言

多媒体技术是计算机技术发展的一个重要方向，它将图形、图像、声音、视频和动画集成起来，使信息的处理和传播更加有声有色，生动活泼。随着社会的发展，多媒体技术将影响人类生产、生活的各个方面。

多媒体创作工具的出现为开发多媒体系统，如多媒体电子出版物、多媒体影视节目等提供了有利的手段。在当今的软件市场上，多媒体创作工具层出不穷，如 Director、Authorware、DemoShield 等，各个工具均有自己的特色，有自己的侧重点，如何正确选择开发工具，以适合自己特点、适合自己所要开发的多媒体系统的特点是每个开发人员需要面临的问题。

DemoShield 是 Installshield 的姊妹工具，是制作产品演示程序、多媒体培训教程的好工具，功能非常强大，它简单易学、可视化效果好。DemoShield 基于事件 (Event) 和响应 (Action) 的驱动机制，支持演示 (Demo)、场景 (Scene) 和对象 (Object) 的层次模型，提供了非常丰富的对象和交互方式。

本书主要介绍了 DemoShield 的应用和利用 DemoShield 开发多媒体系统的一些技巧。全书共分 16 章。前 3 章主要介绍了多媒体系统的基础知识和 DemoShield 的基础知识，包括 DemoShield 的安装、启动、卸载和工作环境。第 4~13 章介绍了 DemoShield 中的演示、场景、对象、资源、事件、响应和产品的安装发行。最后 3 章主要介绍了利用 DemoShield 开发多媒体系统的一些技巧和实例，可以使读者快速掌握 DemoShield 的多媒体开发方法。

全书由和平鸽工作室全体成员共同编写完成。由于水平有限，书中难免存在疏漏和错误之处，敬请各位读者朋友批评指正。

和平鸽工作室

# 目 录

|                                 |    |
|---------------------------------|----|
| ● 第1章 多媒体技术与 DemoShield 介绍      |    |
| 1.1 多媒体概述 .....                 | 1  |
| 1.2 DemoShield 介绍 .....         | 5  |
| ● 第2章 DemoShield 基础             |    |
| 2.1 DemoShield 5.4 的安装 .....    | 7  |
| 2.2 DemoShield 5.4 的启动与退出 ..... | 12 |
| 2.3 DemoShield 5.4 的卸载 .....    | 16 |
| ● 第3章 DemoShield 工作环境介绍         |    |
| 3.1 DemoShield 5.4 的菜单 .....    | 19 |
| 3.2 DemoShield 5.4 的面板 .....    | 26 |
| 3.3 DemoShield 5.4 系统环境设置 ..... | 31 |
| ● 第4章 开始第一个演示的制作                |    |
| 4.1 启动 DemoShield 5.4 .....     | 37 |
| 4.2 编辑场景中的文本对象 .....            | 41 |
| 4.3 编辑对象的响应 .....               | 46 |
| 4.4 编辑演示的属性 .....               | 48 |
| 4.5 演示播放预览 .....                | 49 |
| ● 第5章 演示 (Demo) 介绍              |    |
| 5.1 Demo 的特性与配置 .....           | 51 |
| 5.2 Demo 的全局变量 .....            | 57 |
| ● 第6章 处理场景 (Scene)              |    |
| 6.1 场景概述 .....                  | 61 |
| 6.2 创建场景 .....                  | 61 |
| 6.3 切换场景 .....                  | 62 |
| 6.4 复制场景 .....                  | 65 |
| 6.5 删除场景 .....                  | 65 |
| 6.6 场景拼写检查 .....                | 66 |
| 6.7 场景过渡 .....                  | 67 |
| 6.8 场景其他特性介绍 .....              | 68 |
| 6.9 实例 .....                    | 72 |

|      |                                |     |
|------|--------------------------------|-----|
| ●    | 第 7 章 处理对象 (Object)            |     |
| 7.1  | 创建对象 .....                     | 74  |
| 7.2  | 对象的功能介绍 .....                  | 77  |
| 7.3  | 编辑对象 .....                     | 77  |
| 7.4  | 对象的特性介绍 .....                  | 80  |
| 7.5  | 实例介绍 .....                     | 93  |
| ●    | 第 8 章 处理快速对象 (QuickObject)     |     |
| 8.1  | 快速对象 (QuickObject) 介绍 .....    | 100 |
| 8.2  | 创建 QuickObject .....           | 101 |
| 8.3  | QuickObject 特性 .....           | 110 |
| 8.4  | 实例介绍 .....                     | 111 |
| ●    | 第 9 章 使用资源管理器                  |     |
| 9.1  | 资源管理 .....                     | 116 |
| 9.2  | 从其他演示输入资源 .....                | 120 |
| 9.3  | Macro 宏 .....                  | 122 |
| ●    | 第 10 章 使用自动化 (Automation) 资源   |     |
| 10.1 | AppCAM 资源 .....                | 124 |
| 10.2 | SoftPhase 资源 .....             | 131 |
| 10.3 | AppCam 和 SoftPhrase 同步播放 ..... | 134 |
| 10.4 | Screen Capture (屏幕捕捉) .....    | 136 |
| 10.5 | VideoCAM (视频摄像机) .....         | 137 |
| 10.6 | 实例介绍 .....                     | 139 |
| ●    | 第 11 章 处理事件 (Event)            |     |
| 11.1 | 给对象分配事件 .....                  | 147 |
| 11.2 | 鼠标事件 .....                     | 147 |
| 11.3 | 键盘事件 .....                     | 148 |
| 11.4 | 定时事件 .....                     | 150 |
| 11.5 | 实例介绍 .....                     | 151 |
| ●    | 第 12 章 编辑响应 (Action)           |     |
| 12.1 | 响应介绍 .....                     | 155 |
| 12.2 | 创建响应 .....                     | 158 |
| 12.3 | 高级响应介绍 .....                   | 162 |
| ●    | 第 13 章 演示 (Demo) 的发布           |     |

|                                  |     |
|----------------------------------|-----|
| 13.1 制作安装文件 .....                | 165 |
| 13.2 生成 Demo-X 或 DemoNow .....   | 170 |
| ● 第 14 章 精彩片段大制作                 |     |
| 14.1 密码程序制作 .....                | 174 |
| 14.2 简单动画制作 .....                | 179 |
| 14.3 动态台标制作 .....                | 184 |
| 14.4 动态字幕 .....                  | 188 |
| 14.5 制作一个时钟 .....                | 192 |
| 14.6 制作自己的 QuickButton 按钮 .....  | 194 |
| ● 第 15 章 世界国旗荟萃——一个多媒体光盘的制作      |     |
| 15.1 欢迎场景的制作 .....               | 196 |
| 15.2 第一级场景的制作 .....              | 197 |
| 15.3 第二级场景的制作 .....              | 198 |
| 15.4 退出场景的制作 .....               | 200 |
| 15.5 加入音乐效果 .....                | 200 |
| 15.6 预览演示效果 .....                | 202 |
| 15.7 制作安装程序 .....                | 203 |
| ● 第 16 章 NotePad QuickTour 多媒体演示 |     |
| 16.1 准备工作 .....                  | 211 |
| 16.2 场景的创建 .....                 | 213 |
| 16.3 预览演示效果 .....                | 221 |
| ● 附录 DemoShield 环境中快捷键一览表        |     |

# 第 1 章 多媒体技术与 DemoShield 介绍

## 1.1 多媒体概述

21 世纪的人类社会将是信息化社会,以信息技术为主要标志的高新技术产业在整个经济中的比重不断增长,多媒体技术及其产品是当今世界计算机产业发展的新领域。多媒体(Multimedia)是指可以由计算机处理的信息,可以是文本、图形、图像、声音、动画、视频等信息。多媒体技术是指利用计算机综合处理多种媒体信息,如文本、图形、图像、音频和视频,使多种信息建立逻辑连接,集成为一个系统并具有交互性。多媒体技术源于 80 年代,成熟于 90 年代。它集图、文、声、像于一身,给我们的生活带来了质的飞跃。现在,多媒体技术已把电视式的视听消息传播能力与计算机交互控制功能结合在一起,创造出集图、文、声、像于一体的新型信息处理模型,多媒体使 IT 业、家电产品以及网络通信等各个信息处理和传播工具的面貌都发生了新的变化。

### 1.1.1 多媒体系统

多媒体系统是指进行多媒体软件的设计、制作或使用多媒体软件所需的各种硬件设备和软件的组合。

多媒体系统又可分为多媒体制作系统和多媒体播出系统。一台 VCD 机、一台多媒体工作站都可以称作多媒体系统。本书的主要内容是关于多媒体制作系统的。

#### 1.1.1.1 多媒体系统的特点

多媒体主要有以下三个特点:

##### 1. 集成性

一方面,对最终用户而言,多媒体信息并非以各自的形式而存在,而是将图、文、声、像集成在一起展示于用户面前的。另一方面,由于计算机的应用,这种集成性还表现在媒体资料存储的方式上,正如我们所熟悉的各种类型的磁盘文件,如 .AVI、.MOV、.BMP、.WAV 等。

##### 2. 控制性

它的控制性包含两个方面,一是开发人员的控制,他们利用计算机对多媒体素材进行处理,设计制作出具有独创性的多媒体作品;二是用户的控制,用户可以对多媒体作品进行简单的,诸如播放、关闭、修改(如果作品提供这种功能的话)等的控制。

##### 3. 交互性

开始,这种交互性表现在文字的输入、处理和输出上;后来,GUI 的引入使图形界面成为交互的主要方式。现在,交互被广泛地应用在 CAI、CAM、各类查询系统等领域。游

戏,可以说是最具代表性的交互式多媒体作品。

### 1.1.1.2 多媒体系统的构成

一般的多媒体系统是由硬件系统、多媒体操作系统、多媒体处理系统、多媒体演播系统和用户应用软件构成。

#### 1. 硬件系统

包括输入设备、输出设备和多媒体素材的处理设备。

输入设备包括各种多媒体素材的采集设备,如数码相机、扫描仪、MIDI 设备、摄像机、录音机甚至网络接入设备等等。

输出设备包括放像机、显示器、头盔显示器、光盘盘片制作机和 CD-I 播放机等。

处理设备包括主机、视频/音频处理卡、VGA/TV 转换卡、视频压缩/解码卡、图形显示卡和图形加速卡等。

#### 2. 多媒体操作系统

多媒体操作系统也叫多媒体系统软件。如最常见的 Windows 3.X、Windows 95/98、Windows NT/2000、Mac OS 等。

#### 3. 多媒体处理系统

多媒体处理系统是由多媒体系统开发工具软件组成,是多媒体系统的重要组成部分。这些软件帮助多媒体创作人员对采集来的多媒体素材进行编辑,以帮助创作多媒体应用系统,如图像编辑工具(如 PhotoShop、CoreDraw 等)、动画制作工具(如 Animator Pro、3D Studio、3DS MAX、EXTREME 3D、Soft Image 3D 等)、声音编辑工具(如 CakeWalk、CoolEdit、Gold Wave 等)、多媒体制作工具(如 ToolBook、Authorware、Director、DemoShield 等)等,不胜枚举。

#### 4. 多媒体演播系统

设计是为了播放,当然就得有多媒体演播系统。它可以是基于计算机的播放软件,也可以是独立的播放系统,播放软件有 Xing Player、超级解霸、PowerDVD 等。硬件可以是 VCD 机、DVD-ROM、投影仪等。

#### 5. 用户应用软件

根据多媒体系统终端用户要求而定制的应用软件,如特定的专业信息管理系统、语音/Fax/数据传输调制管理应用系统、多媒体监控系统、多媒体 CAI 软件、多媒体会议系统、视频点播系统(VOD)等等。随着多媒体技术的发展,多媒体应用领域将越来越广泛,重视多媒体系统应用软件的开发,有利于多媒体技术和系统的普及和推广,更好地发挥其社会效益。

### 1.1.2 多媒体素材

搞多媒体创作不能没有素材,素材的好坏关系到作品质量的高低。下面就几类素材进行简单说明。

#### 1. 文本

文本是多媒体软件中使用最多的多媒体素材,它包括在整个软件中所有的文字信息以及用户所做的文字响应。在同一显示屏幕中,文本数量的多少、字体的选择、字号的大小、位置的安排都需要做细致的考虑,安排不好会使效果大打折扣,这对于用户来说十分重要。

其他素材也是这样,不过文本能提供大多数的重要信息,因此,在这方面显得尤为突出。

文本的编辑采用一般的字处理软件即可,如 Word、WPS 等。

## 2. 图形图像

图形图像包含了比文本更丰富的信息,能够表达文本所不能尽言的内容。图形图像大致可以分为两大类:一类为位图;另一类称为描绘类,矢量类或面向对象的图形图像。第一种是以点阵形式描述图形图像的,第二种是以数学方法描述的一种由几何元素组成的图形图像。一般说来,后者对图像的表达细致、真实,缩放后图形图像的分辨率不变,在专业级的图形图像的处理中应用较多。

在计算机领域里,提到一幅图像就必然离不开以下技术指标:

(1) 尺寸:即图像大小,用水平方向与垂直方向上的像素数目乘积来表示,如 640X480、1024X768。

(2) 彩色模型:即图像采用的色彩描述方法。常用的有 RGB (红、绿、蓝)、CMYK (青、橙、黄、黑)、YUV (亮度、色差) 等。

(3) 色彩数:即每个像素可表现的最大颜色数目。如果每个像素使用 4bit,则色彩数为  $2^4=16$ ;如果每个像素使用 16bit,则色彩数为  $2^{16}=65536$ 。一般来说,图形的色彩数越大,就越清晰,但是所占用的硬盘空间也就越大。

(4) 图像文件格式:图像以文件形式存储就必定有文件格式,不同的文件格式以不同的方式来描述图像,如果将图像压缩,采用不同的压缩算法也会形成不同的文件格式。

在处理素材时,我们需要将图形图像的以上指标调整合适。而且各种指标都必须按照实际的需求确定。

## 3. 音频

可以说,一部作品没有了声音就不能称其为多媒体作品,虽然这么说并不严格,但足以反映出声音在多媒体作品中的重要性。音频技术在多媒体中的应用极为广泛,如:视频图像的配音、配乐,没有声音的视频图像是不能接受的;静态图像的解说,背景音乐,可使图像充满生气;语音电子邮件,听声如见人,倍增亲切感;可视电话、电视会议等多媒体通信的应用都离不开音频;游戏中的音响效果,更加强了游戏的趣味性。

由于声音采集、制作的设备、方式和采样精度、压缩算法的不同,音频文件也有许多不同的格式。根据多媒体制作软件所支持的音频文件格式,我们必须将其他格式的文件转换为可支持的音频文件格式。

## 4. 动画、视频

动态图像,包括动画和视频信息,是连续渐变的静态图像或图形序列沿时间轴顺次更换显示,从而构成运动视感的媒体。当序列中每帧图像是通过人工或计算机产生的图像时,我们常称为动画;当序列中每帧图像是通过实时摄取自然景象或运动对象时,我们常称为影像视频,或简称为视频。

动态图像的使用使多媒体软件更加生动活泼、更具有吸引力。动态图像演示常常与声音媒体配合进行,二者的共同基础是时间连续性。在通常情况下谈到视频时,往往也包含声音媒体。

动画的制作软件有很多,从 2D 到 3D,从业余到专业,从 Windows 平台到 Mac OS,不用说,动画格式也是纷繁复杂。我们根据所使用的硬件和软件确定动画与视频文件的格式。

视频的制作方法比较简单,如果采用模拟视频摄像机的话,在获取录像带后,通过一

定的硬件转换设备，可以把模拟信息转换为数字信息存放在计算机中，经过软件的播放，又可以看到录制的信息。如果采用数字摄像机的话，可以直接输入到计算机中。

### 1.1.3 多媒体软件创作

多媒体软件的开发不是一件简单的事情，它也是软件工程，要想顺利地完成任务，就得遵循一定的开发规程。其中最为重要的环节之一就是开发流程，它指导着开发人员的开发步骤以及相互之间的关系，力求达到最合理的统筹安排，使开发工作能最快、最有效率地进行。

一般多媒体软件开发遵循的流程为：创意策划→素材收集→前期制作→后期制作→信息反馈。其具体细节视开发队伍的人员安排、开发条件以及开发课题的实际情况等各方面条件的影响而定，在开发的过程中，还要视各项工作的进展状况不断地进行调整，使开发工作更有效率。

#### 1.1.3.1 多媒体创作方法

创作方法的选择关系到多媒体开发工作进行得顺利与否。由于计算机技术的发展，在硬件方面给多媒体的开发提供了良好的设备；软件方面则提供了多种多样的开发工具。一般地，可以采用程序设计语言，也可以采用多媒体制作工具，更多的，则是两者兼而有之，使它们优势互补。

#### 1.1.3.2 多媒体创作工具

多媒体创作工具是提供了组织和编辑多媒体应用系统各种成分所需要的重要框架，包括图形、动画、声音和视频的剪辑和集成。制作工具的用途是建立具有交互式的用户界面，在屏幕上演示制作好的多媒体应用系统以及将各种多媒体成分集成为一个完整而有内在联系的系统。

“工欲善其事，必先利其器。”要想创作出一部优秀的多媒体软件，就必须根据自己的实际情况选择适合自己的多媒体创作工具。

多媒体创作工具的分类，一般按照它们提供的工作方式分为基于语言、基于时序、基于流程和基于场景四种。

##### 1. 基于语言的多媒体创作工具

基于语言的多媒体创作工具可以分为编程类和脚本类。如果希望用编程的方法来实现多媒体，最佳的创作工具就是使用 Microsoft 公司的 Visual Basic。可以说目前大多数 Windows 中的多媒体高级应用都或多或少使用到了 VB。作为一种强大的编程语言，来实现多媒体的功能，应该说是绰绰有余的。但是使用 VB 进行多媒体创作需要创作人员对 VB 相当的熟悉。而且许多功能的实现不如在一些专门的多媒体创作软件中实现方便。

脚本 (Script) 是用基于脚本的的创作工具提供的程序设计语言编写的一段代码。基于脚本的创作工具一般会向开发人员提供一套完整的脚本语言 (Script Language)、脚本语言编辑器 (Script Editor) 和预演器 (Previewer)，以类似程序设计语言的形式控制多媒体素材。预演器则可以播放还未完成的脚本，使开发者可以随时观看播放效果，以便及时调整在播放过程中不尽人意的部分。

基于脚本的多媒体创作工具主要是 Macromedia 公司的 Director。Director 使用了其特有

的 Lingo 脚本语言作为处理各种媒体之间联系的方法。它提供了大量的函数和命令，可以创作出非常复杂的多媒体软件。

此外，ToolBook 也是一种常用的基于脚本的多媒体创作工具。它是由美国 Asymetrix 公司推出的基于 Windows 平台的开发工具，提供了图形用户界面（GUI）的工作环境和面向对象（OOP）的编程方式。ToolBook 有自己的 Script 语言——OpenScript。ToolBook 还引入了书和页的概念，将每一个多媒体软件视为一本书，每一本书又由许多页组成，每一页完成一项或几项操作，并通过选择按钮来进行页与页之间的切换。

## 2. 基于时序的多媒体创作工具

当一个多媒体作品主要是按时间来控制各个多媒体素材的播放时，一般采用基于时序的开发工具。比如制作一家公司的简介软件，首先播放该公司的外景，然后切入产品演示，最后销售经理做一番讲解，讲解的同时播放讲解的配音，还有背景音乐。在这里，开发人员只需控制场景与场景之间的关系以及各个多媒体对象的起始时间、长度即可。

这类创作工具的好处是简单易学，但它的交互性很差，最适合商业多媒体演示软件的制作。此类创作工具首推 Action!。Action! 工作于时间线上，多媒体对象的播放次序一目了然。创作者把多媒体素材放置在时间线上，并设置播放的时间长度，即可完成简单的创作。

## 3. 基于流程的多媒体创作工具

这类工具操作简便，多媒体演示步骤明确，场景与场景之间，素材与素材之间、交互与响应之间的关系直观明了，不需要像脚本创作工具那样记忆脚本语言，又同时具有脚本创作工具的灵活性，对对象的控制只需按要求填写属性对话框即可。不但如此，它还提供了面向用户的强调的交互性，因此，基于流程的多媒体创作工具应用十分广泛。

Authorware 是目前世界上公认的交互性比较强的多媒体创作工具。它以在流程上放置图标的工作方式进行创作。如果读者需要设计一个交互性比较强的多媒体软件，那么，Authorware 一定会是读者一个比较好的选择，因为读者可以很容易地设计各种交互方式。目前国内市场上的大部分教学光盘基本上是使用 Authorware 制作的。

## 4. 基于场景的多媒体创作工具

总的说来，这类工具可视化效果好，交互性强，操作简单，无需编制特殊的脚本语言。这类工具的重要代表如 DemoShield，是本文将要介绍的。

# 1.2 DemoShield 介绍

DemoShield 是 InstallShield Software Corporation 公司的一个软件。主要用于多媒体演示系统的制作、打包，如演示应用软件的功能、应用软件的多媒体教学、产品发布及多媒体广告等。

## 1.2.1 DemoShield 的特点

DemoShield 是基于演示、场景、对象和事件驱动机制的，它较其他的多媒体制作软件，有以下几个显著特点：

（1）制作环境具有很好的可视化效果和人机交互性，可以做到所见即所得，在工作窗口中即可进行设计、预览和播放系统的运行效果。

- (2) 在整个多媒体系统的开发过程中, 无需编制脚本和程序。
- (3) 工作环境简单, 可以完全采用鼠标完成, 软件简单易学。
- (4) DemoShield 提供了多个模板, 根据不同的需要可以迅速地开发出应用软件, 开发效率高。且制作出来的多媒体系统完全可以与采用 Authorware 和 Director 制作出来的相媲美。

### 1.2.2 DemoShield 的工作流程

在介绍 DemoShield 的工作流程之前, 首先介绍几个 DemoShield 中的名词。

#### 1. Demo (演示)

在 DemoShield 中开发制作的多媒体系统称为一个 Demo, 即一个演示。它是系统开发的最终成果。

#### 2. Scene (场景)

每一个演示是由若干个 Scene (场景) 组成, 场景是构成演示的一个基本单位, 用户可以控制场景的开始、结束、过渡和过渡效果。在场景中可以显示信息和播放音频和视频。

#### 3. Object (对象)

场景是由若干个对象构成的, 对象是构成场景的一个基本单位。DemoShield 提供了丰富的对象类型, 如文本、图形、按钮、热区和事件对象等。可以通过给交互对象赋予对一定事件的响应来实现系统的交互功能。

#### 4. Event (事件)

事件是激发系统响应的行为, 可以是用户输入, 如单击某个按钮, 也可以是系统内部的定时行为, 如某个场景运行到预定时刻。

#### 5. Action (响应)

响应是根据不同事件系统所执行的行为, 如单击某个按钮, 系统根据这个事件执行一定的行为, 如切换到下一个场景。切换到下一个场景就是一个响应, 当然, 对应于一个事件系统可以执行多个响应行为。DemoShield 大概提供了大约 40 种不同的响应。

DemoShield 主要是用来制作多媒体演示系统的, 制作一个演示的过程是这样的:

- (1) 首先根据需要准备所需的素材或资源。如视频、音频、图形图像、文字等。
- (2) 启动 DemoShield, 可以根据需要选择一个演示模板进行编辑, 也可以选择一个空场景进行编辑。
- (3) 编辑场景, 添加对象, 引入资源。
- (4) 给交互对象添加事件, 给系统添加响应。
- (5) 预览, 观看播放效果。
- (6) 修改场景。
- (7) 待演示制作完毕, 将演示打包。

## 第2章 DemoShield 基础

### 2.1 DemoShield 5.4 的安装

DemoShield 的安装与许多 Windows 安装程序有着类似的安装界面,而且它的安装向导可以引导用户一步一步地完成安装。如果读者经常安装一些 Windows 应用程序或曾经安装过 DemoShield 的话,就可以直接跳到下面一节。对于 Windows 的初级用户,还需要踏踏实实地从这里看起。

要安装 DemoShield,首先打开计算机,进入 Windows 操作系统,然后将 DemoShield 安装光盘放入光驱中,寻找光驱下的 DemoShield 的安装文件 Setup.exe,双击该文件,就开始运行安装程序了。

(1) 首先出现欢迎画面,如图 2.1 所示,欢迎使用 DemoShield 5 的安装程序,同时提醒关闭所有 Windows 应用程序。

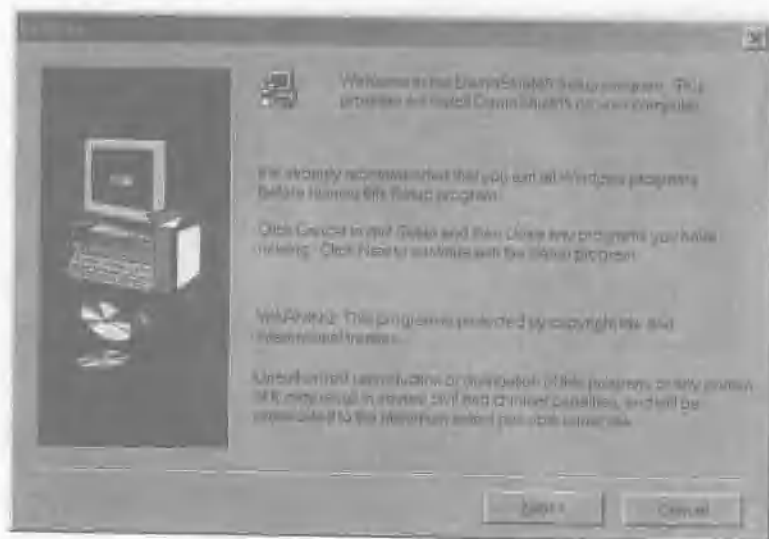


图 2.1 欢迎界面

(2) 单击 Next 按钮,屏幕弹出许可协议对话框,如图 2.2 所示,其中说明了用户的权利和义务。

- 单击 Yes 按钮进入下一界面;
- 单击 Back 回到上一界面;
- 单击 No 表示不想接收该协议,这样将退出安装。

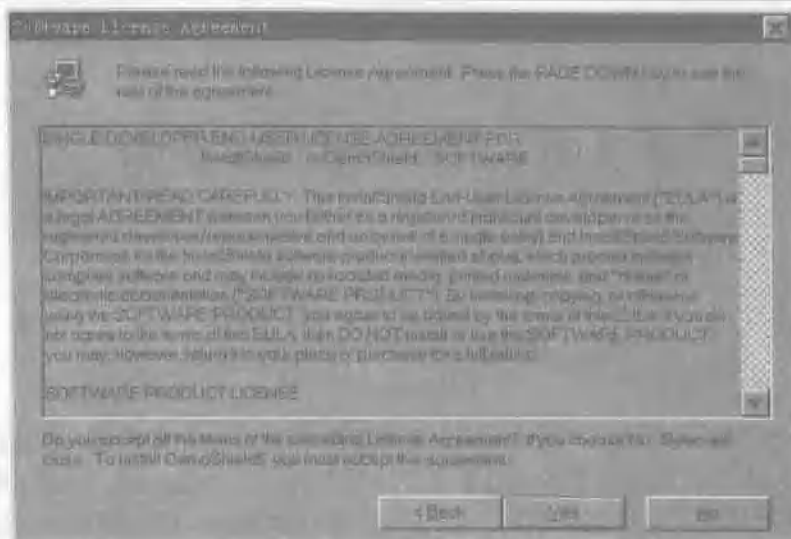


图 2.2 软件许可协议界面

(3) 单击 Yes 按钮，屏幕弹出安装路径选择对话框，如图 2.3 所示，用户可以根据自己的爱好选择安装路径，系统默认的路径是 C:\Program Files\InstallShield\DemoShield5，如果读者想更改安装路径，单击 Browse 按钮，出现 Select Directory 对话框后，选择合适的目录，单击 OK 按钮。

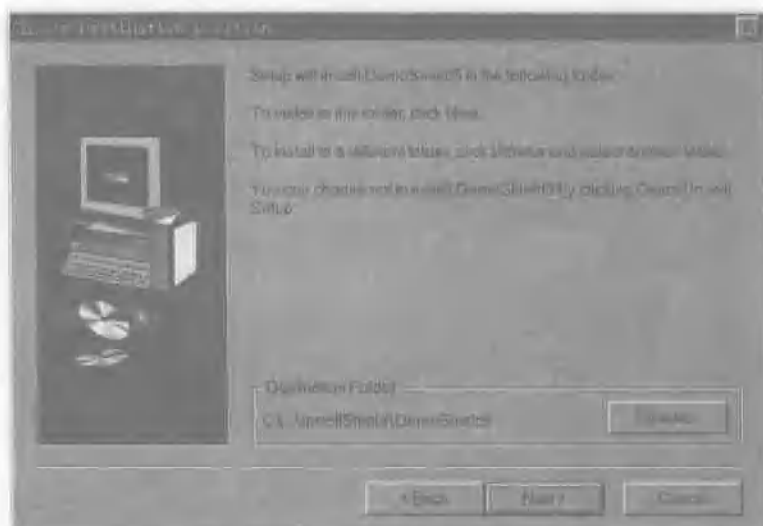


图 2.3 安装路径选择对话框

(4) 单击 Next 按钮，屏幕弹出选择安装类型对话框，如图 2.4 所示，共有三种安装类型可供选择。

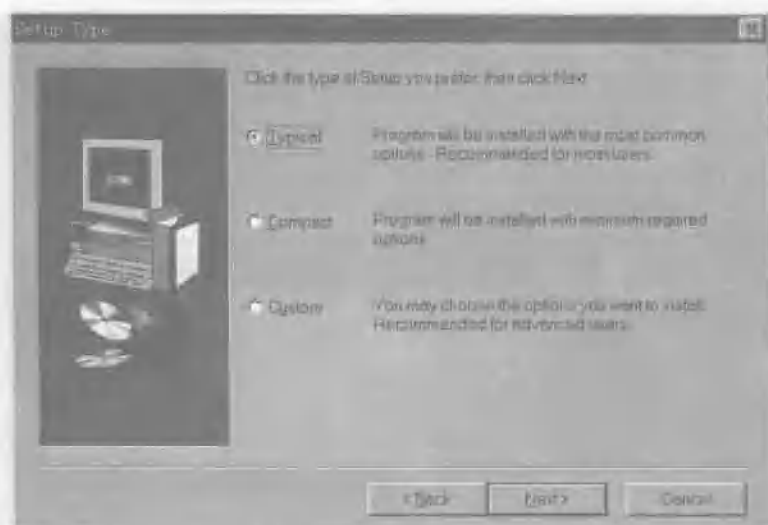


图 2.4 安装类型选择对话框

- **Typical (典型安装)**: 安装后将包含最常用的组件, 这是推荐给大多数用户的选项。
- **Compact (紧凑安装)**: 安装后的软件将包含运行所需的最少组件, 这适用于硬盘空间较小的用户。
- **Custom (用户自定义安装)**: 如果读者是高级用户并知道需要哪些组件时, 可选择该项, 手动定义需要哪些组件; 但对于初级用户, 建议选择典型安装。选择 Custom 安装后, 出现选择组件对话框, 如图 2.5 所示, 可以选择所需安装的组件。

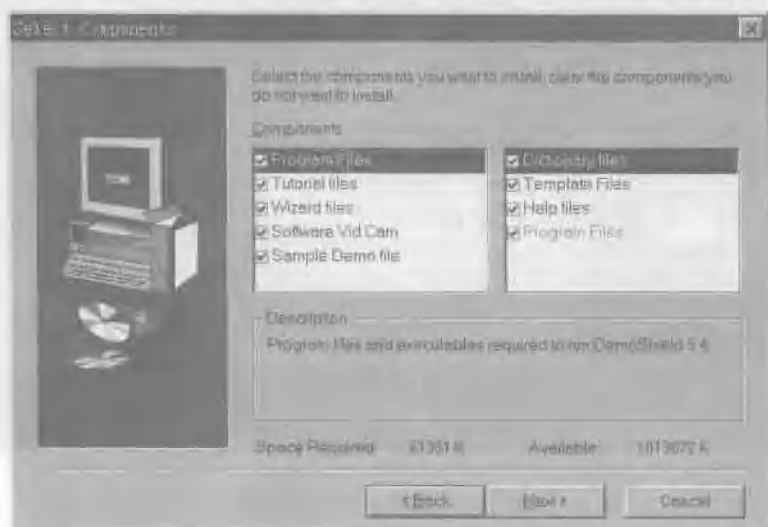


图 2.5 组件选择对话框

(5) 单击 Next 按钮, 进入程序夹选择对话框, 如图 2.6 所示, 系统默认的是 DemoShield 5.4, 用户可以根据自己的爱好进行修改, 也可接收系统默认设置。

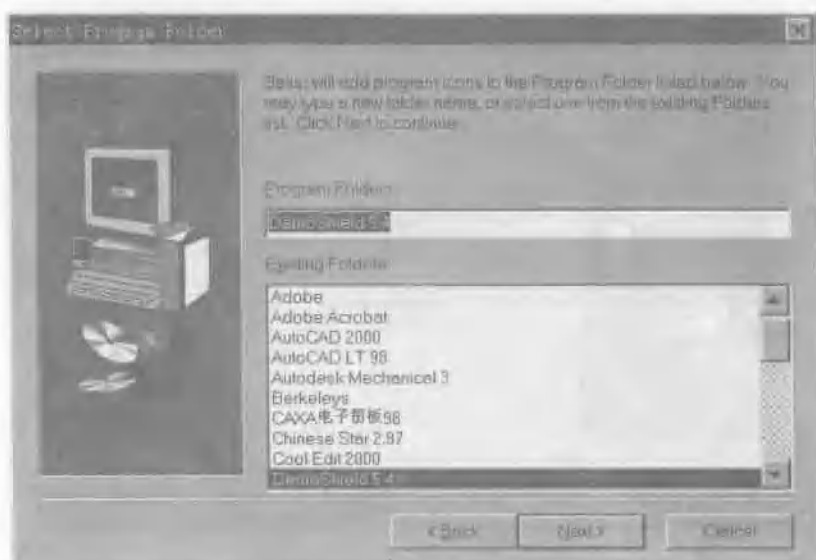


图 2.6 程序组选择对话框

(6) 单击 Next 按钮，出现安装设置显示对话框，如图 2.7 所示，如果读者对它们有不满意之处，可单击 Back 按钮，返回到相应对话框进行修改。否则，单击 Next 按钮，开始安装过程的拷贝工作。

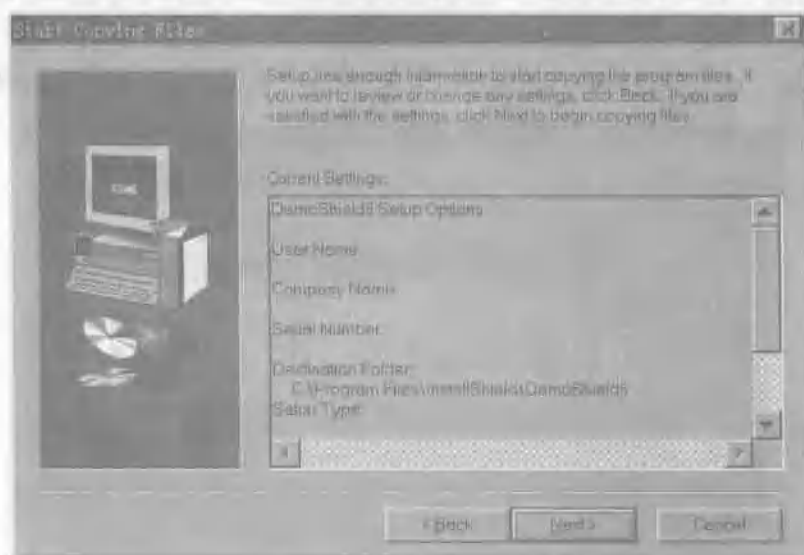


图 2.7 安装设置显示对话框

(7) 单击 Next 按钮，出现文件拷贝对话框，如图 2.8 所示。安装向导开始将必需的文件拷贝到指定的路径中，同时显示已完成百分之多少的工作量。