ADOBE® CAPTIVATE®

Ajuda e tutoriais

Alguns links podem direcionar para conteúdos apenas em inglês.

Novidades

Parte do conteúdo acessível através de links nesta página pode ser exibida somente em Inglês.

Novidades do Adobe Captivate 7

Roundtripping com o Microsoft® PowerPoint
Modelos de ações avançadas (Ações compartilhadas)
Editor de equação
Notas de Aprendizado
Navegação na web no curso
Vídeos no YouTube no curso
Suporte ao formato GIFT
Publicação multiplataforma
Interações de arrastar e soltar
Suporte HTML5 para PowerPoint
Adobe Captivate App Packager
Integração com mídias sociais aprimorada
Biblioteca de interações aprimoradas
Questionários aprimorados com HTML5
Gravação de áudio do sistema
Suporte a idiomas RTL
Publicar HTML5 cursos no Adobe Connect

Roundtripping com o Microsoft® PowerPoint

Para o início

Importar os slides do PowerPoint, incluindo o PowerPoint 2013, em projetos de eLearning. Trazer nos objetos, em animações e, em multimídia, atualizar facilmente o conteúdo, mantendo seus projetos PowerPoint e o Adobe Captivate em sincronia com dinamicamente.

Modelos avançadas de ação (Ações compartilhadas)

Para o início

Use ações avançadas para configurar e modificar a experiência de aprendizagem permitindo ações condicionais ou múltiplas Agora crie os modelos de Ação Avançada que podem ser reutilizado nos projetos. Veja Ações compartilhadas para mais informações.

Editor de equação

Para o início

Adicionar facilmente equações matemáticas complexas, com operadores e símbolos científicos aos cursos usando o editor de equação multipropósito [Math+Magic]™. Consulte Inserir equações matemáticas para mais informações.

Notas de Aprendizado

Para o início

Permite aos alunos adicionar e editar notas como usam no curso, permitindo assim que coloquem em dicas de curso para a referência.

Navegação na web no curso

Para o início

Permite uma aprendizagem mais eficiente incorporando um link de navegador nos cursos. Permitir que os alunos acessem material de referência baseado na Web para o complementar o conteúdo do curso

Vídeos no YouTube no curso

Para o início

Faça stream de vídeos do YouTube nos cursos, para melhor impacto e retenção.

Especifique qual seção de vídeo o aluno irá visualizar, para torná-lo relevante no contexto.

Suporte ao formato GIFT

Para o início

Converter com facilidade perguntas off-line em um banco de consulta de formatação de GIFT poder arrastar sobre como criar questionários. Importar perguntas de formatação de GIFT rapidamente e convenientemente em projetos do Adobe Captivate 7 para criar módulos de pesquisa.

Maximize o tempo do instrutor usando as mesmas perguntas em vários questionários. Consulte Importar perguntas de arquivos em formato GIFT (Cp 7) para obter mais informações.

Publicação multiplataforma

Para o início

Publicar projetos em vários formatos (MP4, SWF, EXE, PDF) na Web, em computadores, Notebooks, tablets, smartphones, iOS e Android™, e nos principais LMS compatíveis com Tin Can, SCORM e AICC.

Interações de arrastar e soltar

Para o início

Torne o eLearning divertido com jogos de arrastar e soltar, quiz e módulos de aprendizado que os usuários podem acessar por computadores ou iPad. Escolha entre várias combinações de arrastar e soltar com base no que o destino de soltar pode aceitar, rejeitar ou substituir para fornecer feedback de áudio para cada tentativa de usuário. Para mais informações, consulte Interações de arrastar e soltar.

Suporte HTML5 para PowerPoint

Para o início

Importe o projeto do Microsoft PowerPoint incluindo textos, formas, áudio e animações no Adobe Captivate e publique-os diretamente em HTML5.

Adobe Captivate App Packager

Para o início

Incorpore uma gama de animações HTML5 e sincronize-as com o curso do Adobe Captivate. Publique o curso como um aplicativo para várias plataformas móveis, incluindo o Windows RT-Metro usando o serviço PhoneGap.

Observação: *É necessário adquirir o serviço PhoneGap separadamente.*

Palavra de especialista:

Visão geral sobre a criação de aplicativos HTML5 originais usando o Adobe Captivate App Packager... Leia mais

http://blogs.adobe.com/captivate/2012/11/new-...

por Suresh Jayaraman, Adobe Systems.

Contribua com sua experiência para Adobe Community Help

Integração com mídias sociais aprimorada

Para o início

Incorpore uma gama de animações HTML5 e sincronize-as com o curso do Adobe Captivate. Publique o curso como um aplicativo para várias plataformas móveis, incluindo o Windows RT-Metro usando o serviço PhoneGap.

Palavra de especialista:

Tutorial em vídeo sobre como configurar a colaboração usando o Twitter e o widget Adobe Course Companion... Leia mais

http://blogs.adobe.com/captivate/2012/11/soci...

por Suresh Jayaraman, Adobe Systems.

Contribua com sua experiência para Adobe Community Help

Biblioteca de interações aprimoradas

Para o início

Crie cursos envolventes facilmente com uma vasta biblioteca de interações desenvolvidas profissionalmente, incluindo Forca e quebra-cabeça, que podem ser personalizados para atender às suas necessidades. Para obter mais informações sobre as interações, consulte Interações de aprendizado dinâmico.

Questionários aprimorados com HTML5

Para o início

Mostre todos os tipos de pergunta de quiz de resposta correspondente, resposta curta e preencher as lacunas em HTML5.

Para o início

Gravação de áudio do sistema

Com o Adobe Captivate 6.1, grave áudio de sistema com narração em um curso do Adobe Captivate. Use as opções de edição de áudio do sistema para modificar e sincronizar o áudio de sistema no seu curso. Para obter mais informações, consulte Áudio de sistema.

Para o início

Suporte a idiomas RTL

Melhore a base do aluno tornando seus cursos disponíveis em mais idiomas do que anteriormente. O Adobe Captivate agora oferece suporte a idiomas da direita para a esquerda como árabe, hebraico e urdu. Para obter mais informações, consulte Autor em idiomas da direita para esquerda.

Para o início

Publicar HTML5 cursos no Adobe Connect

Torne seu conteúdo mais “móvel” ao publicá-lo como HTML5 no Adobe Connect. Aproveite o recurso “pausar-continuar em qualquer lugar” para fornecer uma experiência de aprendizagem perfeita para os usuários em praticamente qualquer dispositivo ou em qualquer navegador.

(cc) BY-NC-SA As publicações no Twitter ™ e no Facebook não são cobertas pelos termos da Creative Commons.

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Novidades de atualização do Adobe Captivate 6 (para a assinatura e os clientes de segurança do software da Adobe)

Interações de arrastar e soltar Torne o eLearning divertido com jogos de arrastar e soltar, quiz e módulos de aprendizado que os usuários podem acessar por computadores ou iPad. Escolha entre várias combinações de arrastar e soltar com base no que o destino de soltar pode aceitar, rejeitar ou substituir para fornecer feedback de áudio para cada tentativa de usuário. Para mais informações, consulte Interações de arrastar e soltar.

Suporte a HTML5 para o PowerPoint Importe o projeto do Microsoft PowerPoint incluindo textos, formas, áudio e animações no Adobe Captivate e publique-os diretamente em HTML5.

Adobe Captivate App Packager Incorpore uma gama de animações HTML5 e sincronize-as com o curso do Adobe Captivate. Publique o curso como um aplicativo para várias plataformas móveis, incluindo o Windows RT-Metro usando o serviço PhoneGap.

Observação: *É necessário adquirir o serviço PhoneGap separadamente.*

Palavra de especialista:

Para o início

Visão geral sobre a criação de aplicativos HTML5 originais usando o Adobe Captivate App Packager... Leia mais

http://blogs.adobe.com/captivate/2012/11/new-...

por Suresh Jayaraman, Adobe Systems.

Contribua com sua experiência para Adobe Community Help

Biblioteca aprimorada de interações Crie cursos envolventes facilmente com uma vasta biblioteca de interações desenvolvidas profissionalmente, incluindo Forca e quebra-cabeça, que podem ser personalizados para atender às suas necessidades. Para obter mais informações sobre as interações, consulte Interações de aprendizado dinâmico.

Aprimoramento de quiz em HTML5 Mostre todos os tipos de pergunta de quiz de resposta correspondente, resposta curta e preencher as lacunas em HTML5.

Gravar áudio do sistema Com o Adobe Captivate 6.1, grave áudio de sistema com narração em um curso do Adobe Captivate. Use as opções de edição de áudio do sistema para modificar e sincronizar o áudio de sistema no seu curso. Para obter mais informações, consulte Áudio de sistema.

Publique cursos em HTML5 no Adobe Connect Torne seu conteúdo mais “móvel” ao publicá-lo como HTML5 no Adobe Connect. Aproveite o recurso “pausar-continuar em qualquer lugar” para fornecer uma experiência de aprendizagem perfeita para os usuários em praticamente qualquer dispositivo ou em qualquer navegador.

(cc) BY-NC-SA As publicações no Twitter ™ e no Facebook não são cobertas pelos termos da Creative Commons.

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Novidades do Cp 6

Screencast de alta definição Criar demonstrações de alta definição de produto com um novo fluxo de captação como vídeo. Inspecione-os imediatamente e publique-os no YouTube, mídia social (Twitter, Facebook), ou como arquivos MP4. Use o modo de edição para aprimorar seus vídeos com efeitos de movimentação e zoom, ou adicione mais objetos e vídeos de Imagem Em Imagem (PIP). Além de isso, adicione ou edite caminhos e pontos de mouse que é registrado no vídeo. Veja Criando projetos de vídeo para mais informações.

Publicação HTML5 Publique os projetos do Adobe Captivate no formato HTML5 para uso em dispositivos como o iPad e os iPhones. Visualizar como arquivos HTML5 para obter mais informações.

Temas Gastar menos tempo e esforço para dar vida ao seu curso. Escolha Temas atrativos, criados profissionalmente para mesclagem fundos, estilos, fontes e layouts. Aplique-os dentro e entre projetos para manter uma aparência e sensação consistente. Também é possível personalizar temas para atender às suas necessidades. For more information, see Themes.

Formas inteligentes Adicione uma grande variedade de formas, inclusive círculos, retângulos, triângulos, chamadas, setas, linhas, sinalizadores, e símbolos de fluxograma, ao conteúdo de eLearning. Personalize-as e converta-as em botões. Para mais informações, veja Smart shapes.

Reflexões Adicione uma nova dimensão em texto, imagens e até a vídeos eusando reflexõs. Consulte Add reflection to objects for more information.

Objeto e agrupamento Agrupe um grupo de formas inteligentes, de imagens, ou outros objetos para que você possa trabalhar com eles conjunto. Como redimensionar, girar, hora, virar, mover, ou formatar os objetos no grupo como se fossem um único objeto. Consulte Agrupar objetos para mais informações

Hiperlinks Inserir hiperlink de texto aos alunos para a outras seções de traçado ou as fontes externas para obter mais informações. Veja Insert hyperlinks para mais informações

Texto margens e marcadores personalizados Melhore a aparência e legibilidade do texto adicionando marcas e marcadores personalizados.

O pré-teste e perguntas ramificadas Use os principais para avaliar o conhecimento, o nível de habilidade, ou as necessidades de treinamento de alunos individuais. Com base nos resultados, os alunos são direcionados a seção apropriada, e interrogados no final para ajustar o que aprenderam. Veja Insert pretestspara mais informações.

A pontuação parcial e negativa Atribuição de uma pontuação a cada opção correta quando uma questão tem mais de uma resposta correta. Desencorage a adivinhação pela penalizando para respostas erradas. Veja slides de múltiplas escolhas e propriedades de Quiz para mais informações.

Remediação Tornar o conteúdo de eLearning mais eficiente e melhore a porcentagem de resultados satisfatórios usando o fluxo corretivos novos. Para responder uma pergunta do questionário incorretamente, deixe usuário revisitar a seção pertinente, entenda o conceito corretamente, e repita a pergunta. Veja Permitir aos usuários retornar os questionários para mais informações.

integração aprimorada com LMSs compatíveis com SCORM ou AICC Publique os cursos sem esforço para os principais LMSs como Moodle, Blackboard, e Saba, e tenha a garantia que os dados de pontuação se integrarão facilmente com o LMS. See Learning management system (LMS) for more information.

Interações de aprendizagem inteligentes Insira elementos interativos esteticamente projetados para conteúdo de eLearning com apenas um clique. Selecione uma grande variedade de interações impressionantes direto da caixa como o Processo, Opção, e Pirâmide, personalize o conteúdo e a aparência, e está pronto.

Clique em Inserir > interações, escolha a interação, clique duas vezes nos espaços reservados de texto para digitar o texto.

Imagens de personagens prontos para uso Escolha personas diferentes, por exemplo, um executivo de negócios ou um médico, para adicionar aos projetos do Adobe Captivate. Clique em Inserir > personagem, escolha uma categoria, clique a imagem desejada.

Roundtrip com Microsoft PowerPoint (aprimorada) Importe as apresentações existentes, incluindo slides do PowerPoint 2010 em projetos de eLearning. Traga objetos, animações e multimídia, facilmente atualizáveis, mantendo seus projetos PowerPoint e Adobe Captivate em sincronia com a opção de importação dinâmica vinculada.

(cc) BY-NC-SA As publicações no Twitter ™ e no Facebook não são cobertas pelos termos da Creative Commons.

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Espaço de trabalho

Parte do conteúdo acessível através de links nesta página pode ser exibida somente em Inglês.

Biblioteca do Adobe Captivate

Visão geral da biblioteca
Importar objetos para a Biblioteca

Visão geral da biblioteca

Para o início

Uma biblioteca do Adobe Captivate é um repositório de recursos, como arquivos de áudio, imagens e animações. Cada projeto do Adobe Captivate contém sua própria biblioteca.

Os recursos ou "itens" são adicionados automaticamente à biblioteca quando você os usa no projeto. Entretanto, você também pode importá-los para a biblioteca e usá-los quando necessário.

Por padrão, o painel Biblioteca é exibido em todos os espaços de trabalho predefinidos, exceto no espaço de trabalho Criação de quiz. Para ocultar (ou mostrar) o painel Biblioteca, selecione Janela > Biblioteca.

Os itens da biblioteca são categorizados e organizados em pastas, como Áudio, Imagens e Mídia. As informações a seguir são exibidas para cada item:

- Nome
- Tipo
- Tamanho (em quilobytes)
- Contagem de uso, que indica o número de vezes que o item é usado no projeto.
- Data de modificação

Nota: *Clique no título de qualquer uma dessas colunas para classificar a lista de itens dentro de cada pasta.*
Usando o painel Biblioteca, você pode:

- Editar as propriedades dos itens.
- Reutilizar os itens de um projeto e de outros projetos do Adobe Captivate exportando-os ou importando-os.
- Sincronizar os itens com seus arquivos de origem. Você também pode abrir e editar os arquivos de origem diretamente nos programas suportados.

Importar objetos para a Biblioteca

Para o início

Você pode importar objetos de outros projetos ou modelos do Adobe Captivate para a biblioteca do seu projeto atual.

1. Selecione Arquivo > Importar > Biblioteca externa.
2. Na caixa de diálogo Abrir, navegue até o projeto do Adobe Captivate ou modelo de projeto do qual você deseja importar objetos e selecione-o.
3. Clique em Abrir. O painel da biblioteca externa é exibido.
4. Arraste e solte os itens necessários do painel da biblioteca externa para a biblioteca do projeto atual.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Personalizar o espaço de trabalho

Reorganizar janelas de documentos
Mover painéis
Encaixar e desencaixar painéis
Adicionar e remover painéis de encaixes
Empilhar painéis flutuantes
Redimensionamento de painéis
Recolher e expandir ícones do painel
Salvar espaços de trabalho personalizados
Alternar espaços de trabalho
Renomear e excluir espaços de trabalho

É possível criar um espaço de trabalho personalizado reorganizando e redimensionando as janelas de documentos e os painéis. Você pode salvar os espaços de trabalho personalizados e alternar entre eles.

Reorganizar janelas de documentos

Para o início

Quando você abre mais de um arquivo, as janelas de documentos são organizadas em guias. Para reorganizar as janelas de documentos em guias, arraste e solte a guia da janela no novo local.

Mover painéis

Para o início

- Para mover um painel, arraste-o pela guia.
- Para mover um grupo de painéis , arraste a barra de título (a área acima das guias).

Ao arrastar os painéis, você verá zonas para soltar destacadas em azul, onde poderá soltar os painéis. Se for arrastado para uma área que não seja uma zona para soltar, o painel flutuará livremente no espaço de trabalho.

Nota: *É a posição do ponteiro do mouse que ativa a zona para soltar, não a posição do painel.*
Pressione Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) enquanto estiver movendo um painel para não encaixá-lo. Pressione Esc enquanto estiver movendo o painel para cancelar a operação.

Encaixar e desencaixar painéis

Para o início

Um *encaixe* é um conjunto de painéis ou grupos de painéis exibidos juntos, geralmente em uma orientação vertical. Encaixe e desencaixe painéis movendo-os para dentro e para fora de um encaixe.

- Para encaixar um painel, arraste-o pela guia para dentro do encaixe, na parte superior, na parte inferior ou entre outros painéis.
- Para encaixar um grupo de painéis, arraste-o pela barra de título (a barra sólida vazia acima das guias) para dentro do encaixe.
- Para remover um painel ou grupo de painéis de um encaixe, arraste-o para fora do encaixe pela guia ou pela barra de título. Você também pode arrastá-lo para outro encaixe ou deixá-lo flutuar livremente.
- Para redimensionar um painel, mova o mouse sobre as bordas do painel. Quando a seta dupla aparecer, arraste o painel até o tamanho desejado.

Adicionar e remover painéis de encaixes

Para o início

Se todos os painéis forem removidos de um encaixe, ele desaparecerá. É possível criar um encaixe movendo os painéis para a borda direita do espaço de trabalho até uma zona de destino aparecer.

- Para remover um painel, clique com o botão direito e selecione Fechar (Windows) ou, com a tecla Control pressionada, selecione Fechar (Mac), ou desmarque-o do menu de Janela.
- Para adicionar um painel, selecione-o no menu Janela e encaixe-o no local que desejado.

Empilhar painéis flutuantes

Para o início

Se for arrastado para um painel fora de seu encaixe mas não em uma zona para soltar, o painel flutuará livremente. O painel flutuante permite posicioná-lo em qualquer lugar no espaço de trabalho. É possível empilhar painéis flutuantes ou grupos de painéis para que eles sejam movidos como uma unidade quando a barra de título superior for arrastada.

- Para empilhar painéis flutuantes, arraste um painel pela guia para a zona para soltar na parte inferior de outro painel.
- Para alterar a ordem de empilhamento, arraste um painel para cima ou para baixo pela guia.

  Nota: *solte a guia sobre a zona para soltar azul estreita entre os painéis, em vez de sobre a zona para soltar abrangente em uma barra de título.*

- Para remover um painel ou grupo de painéis da pilha para que ele flutue sozinho, arraste-o para fora pela guia ou pela barra de título.

Redimensionamento de painéis

Para o início

- Para minimizar ou maximizar um painel, grupo de painéis ou pilha de painéis, clique duas vezes na guia. Você também pode clicar uma vez na área da guia (no espaço vazio próximo às guias).
- Para redimensionar um painel, arraste qualquer lado do painel quando o cursor do mouse se transformar em uma seta.

Recolher e expandir ícones do painel

Para o início

É possível contrair painéis em ícones para reduzir a desordem no espaço de trabalho. Em alguns casos, os painéis são contraídos em ícones no espaço de trabalho padrão.

- Para contrair ou expandir todos os ícones de painéis numa coluna, clique na seta dupla na parte superior do encaixe.
- Para expandir um único ícone do painel, clique nesse ícone.
- Se quiser redimensionar ícones de painéis para que você só veja os ícones (e não os rótulos), ajuste a largura do encaixe até o texto desaparecer. Para exibir um texto de ícone novamente, alargue o encaixe.
- Para contrair um painel estendido de volta ao ícone, clique na guia, no ícone ou na seta dupla na barra de título do painel.
- Para adicionar um painel flutuante ou grupo de painéis em um encaixe de ícones, arraste-o por sua guia ou barra de título. (Os painéis são contraídos automaticamente em ícones ao serem adicionados a um encaixe de ícones.)
- Para mover um ícone de painel (ou grupo de ícones de painéis), arraste o ícone. Você pode arrastar ícones do painel para cima e para baixo no encaixe, para outros encaixes (onde aparecem no estilo do painel desse encaixe) ou para fora do encaixe (onde aparecem como painéis expandidos e flutuantes).

Salvar espaços de trabalho personalizados

Para o início

Salvando o tamanho e a posição atuais dos painéis como um espaço de trabalho nomeado, é possível restaurar esse espaço de trabalho, caso você mova ou feche um painel. Os nomes dos espaços de trabalho salvos aparecem no alternador de espaços de trabalho na Barra de aplicativos.

1. Vá para Janela > Espaço de trabalho > Novo espaço de trabalho.
2. Digite um nome para o novo espaço de trabalho e clique em OK.

Todas as alterações feitas no espaço de trabalho são salvas automaticamente. Para reverter para o estado padrão de um espaço de trabalho, selecione Janela > Espaço de trabalho > Redefinir*[Nome do espaço de trabalho]*.

Alternar espaços de trabalho

Para o início

Selecione um espaço de trabalho no alternador de espaços de trabalho na Barra do aplicativo.

Renomear e excluir espaços de trabalho

Para o início

Selecione Janela > Espaço de trabalho > Gerenciar espaço de trabalho.

- Para renomear um espaço de trabalho, selecione-o e clique em Renomear.
- Para excluir um espaço de trabalho, selecione-o e clique em Excluir.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Desativar mensagens de confirmação

As mensagens de confirmação aparecem quando você executa ações importantes e geralmente permanentes no Adobe Captivate. As mensagens de confirmação dão a você a oportunidade de reconsiderar suas decisões ao excluir informações ou alterar atributos importantes.

Se você acha que determinadas mensagens não são necessárias para a maneira como você trabalha ou estão atrapalhando sua produtividade, convém desativá-las.

1. Em um projeto aberto, selecione Editar > Preferências (Windows) ou Adobe Captivate > Preferências (Mac OS).
2. No painel Categoria, selecione Global > Configurações gerais.
3. Clique em Mensagens de confirmação no painel Configurações gerais.
4. Na caixa de diálogo Mensagens de confirmação, desmarque as opções para as quais você não precisa de mensagens de confirmação.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

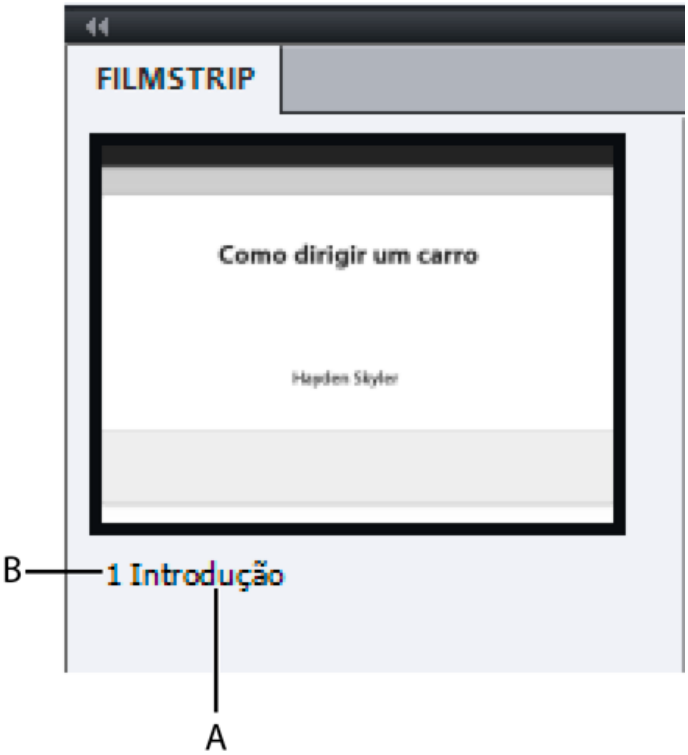
Filmstrip

O Filmstrip exibe todos os slides do projeto na ordem em que aparecem quando publicados.

Você pode alterar a ordem de um slide arrastando-o para um novo local no Filmstrip. Para selecionar vários slides, mantenha a tecla Shift ou Control pressionada ao clicar nos slides. Para selecionar todos os slides, pressione Control+A.

Para alterar o tamanho das miniaturas no Filmstrip, clique com o botão direito do mouse (Windows) ou clique pressionando a tecla Control (Mac OS) em qualquer slide, selecione Filmstrip e depois selecione Pequeno, Médio ou Grande.

Se um slide tiver um rótulo (título curto) atribuído, o rótulo aparecerá sob o slide. Pode ser mais fácil mover slides e ir para um slide específico se você atribuiu rótulos em vez de apenas usar o número do slide.



A. *Rótulo do slide* ***B.*** *Número do slide*

Um ícone de handycam aparecerá na parte inferior do slide se ele tiver sido gravado em:

- Modo de Demonstração de vídeo
- Modo de Gravação full motion (FMR). Você pode gravar no modo de FMR pressionando F9 (para iniciar o FMR) e F10 (para encerrar o FMR) enquanto faz gravação Automática ou Manual.

Se um slide tiver um arquivo de áudio associado, o ícone de áudio aparecerá na parte inferior do slide. Você pode clicar no ícone de som para mostrar um menu com opções de som como Reproduzir, Importar e Editar.

Se um slide estiver bloqueado, o ícone de cadeado aparecerá no canto superior direito do slide. Você pode clicar no ícone de cadeado para desbloquear o slide.

Se um slide contiver movimento do mouse, o ícone do mouse aparecerá na parte inferior do slide. Você pode clicar no ícone do mouse para modificar algumas das propriedades do mouse. Para obter mais informações sobre as propriedades do mouse, consulte Alterar propriedades do mouse.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Grades

Trabalhar com grades
Alterar as dimensões de uma grade

A opção Encaixar na grade ajuda a posicionar objetos precisamente em uma página. A grade é um conjunto de linhas nas quais os objetos são "grudados" quando o recurso Encaixar na grade é ativado. Quando você aproximar um objeto de uma linha de grade, o objeto será atraído para a linha da mesma forma que um ferro é atraído para um ímã. Por exemplo, você pode empilhar objetos um sobre o outro com precisão usando uma grade.

Trabalhar com grades

Para o início

- Selecione Exibir > Mostrar grade. A grade é exibida como uma matriz de pontos no slide.
- Selecione Exibir > Encaixar na grade.
- Selecione Exibir > Encaixar no objeto.

  Encaixar no objeto será aplicável apenas quando você estiver desenhando objetos em um slide e não quando estiver editando-os ou movendo-os. Quando ambas as opções Encaixar na grade e Encaixar no objeto estão selecionadas, a opção Encaixar no objeto tem preferência.

Alterar as dimensões de uma grade

Para o início

1. Selecione Editar > Preferências (Windows) ou Adobe Captivate > Preferências (Mac OS).
2. Na caixa de diálogo Preferências, selecione Configurações gerais no menu Global.
3. Altere o valor de Tamanho da grade. Quanto menor o valor, menor será o espaço entre os pontos na grade.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Painéis

Para mostrar ou ocultar painéis, selecione Janela e depois o nome do painel.

Filmstrip Exibe uma visualização em miniatura dos slides do projeto na ordem em que aparecem. Para obter mais informações, consulte Filmstrip.

Pool de perguntas Exibe uma visualização em miniatura dos slides nos pools de onde as perguntas do quiz são selecionadas aleatoriamente durante a execução. Para obter mais informações, consulte Slides de pergunta aleatória.

Slide mestre Exibe os slides que definem o plano de fundo e objetos comuns, como logotipos, cabeçalhos e rodapés para outros slides. Para obter mais informações, consulte Slides mestres.

Linha de tempo Exibe a linha de tempo de um slide e seus objetos. Para obter mais informações, consulte Linha de tempo.

Biblioteca Exibe todos os recursos, como imagens e arquivos de áudio que estão disponíveis atualmente para um projeto. Para obter mais informações, consulte Biblioteca do Adobe Captivate.

Propriedades Exibe as propriedades associadas ao slide ou objeto selecionado.

Propriedades do quiz Exibe as propriedades associadas aos slides do quiz.

Anotações do slide Exibe as anotações adicionadas a um slide. Para obter mais informações, consulte Anotações do slide.

Widget Exibe os widgets disponíveis na galeria de widgets que você pode adicionar a um slide. Para obter mais informações, consulte Widgets.

Comentários Exibe comentários de revisão fornecidos pelos revisores. Para obter mais informações, consulte Exibir ou classificar comentários no projeto do Adobe Captivate.

Efeitos Exibe os efeitos aplicados ao objeto selecionado no slide. Para obter mais informações, consulte Efeitos do objeto.

Editor de capa Exibe as opções para a "capa" do resultado do projeto. Com esse painel, você pode alternar entre as interfaces para controle de reprodução, sumário e bordas, e editar suas configurações. Para obter mais informações, consulte Capas.

Interação avançada Lista os nomes de todos os objetos interativos, widgets, perguntas e slides ocultos no projeto. Para obter mais informações, consulte Editar informações de objetos usando o painel Interações avançadas.

Exibição ramificada Exibe o vínculo entre os slides do projeto e permite editar a maneira como os slides e objetos são vinculados. Para obter mais informações sobre a Exibição ramificada, consulte Painel Ramificação.

Indicador de progresso Indica o progresso da conversão de arquivos de vídeo que não são do Flash para o formato FLV/F4V pelo Adobe Media Encoder (AME). Para obter mais informações, consulte Inserir formatos de arquivo de vídeo que não sejam do Flash.

Controlador HTML5 Mostra os objetos e recursos que não são suportados na saída HTML5. Quando você faz alterações nesses objetos no projeto, este painel atualiza a lista de maneira correspondente. Para obter mais informações, consulte Publicar projetos como arquivos HTML5.

(cc) BY-NC-SA

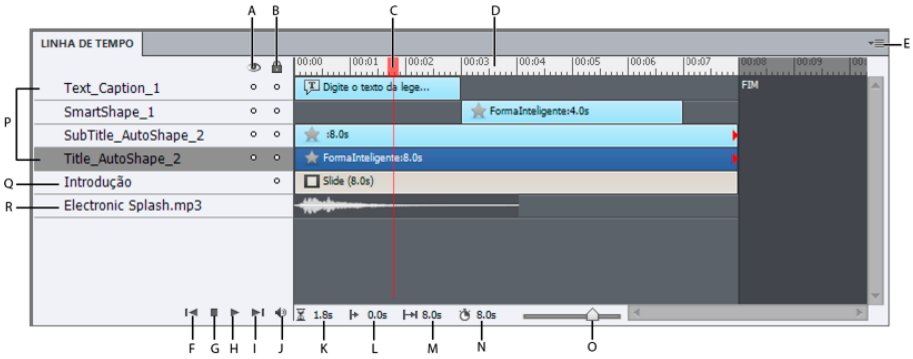
Avisos legais | Política de privacidade on-line

Linha de tempo

Mostrar ou ocultar a Linha de tempo
Reorganizar o painel Linha de tempo
Alterar o nível de zoom do painel Linha de tempo
Alterar a ordem das camadas de objeto
Ocultar objetos durante a edição
Linha tempo para slidelets
Bloquear objetos
Definir tempo para objetos e slides usando a Linha de tempo
Visualizar um slide usando o playhead

A Linha de tempo é uma representação visual da duração de todos os objetos de um slide. A Linha de tempo fornece uma maneira fácil de ver, de forma geral, todos os objetos de um slide e a relação entre eles.

Com a Linha de tempo, você pode organizar objetos e controlar precisamente a duração dos objetos. Por exemplo, em um slide que contenha uma legenda, uma imagem e uma caixa de realce, é possível exibir a legenda, então a imagem quatro segundos depois e a caixa de realce dois segundos depois disso. A Linha do tempo também mostra qualquer áudio que esteja associado ao slide ou a objetos no slide. É fácil coordenar a duração do áudio com o slide usando a Linha de tempo.



***A.** Mostrar/ocultar todos os itens **B.** Bloquear/desbloquear todos os itens **C.** Playhead **D.** Cabeçalho da Linha de tempo **E.** Menu suspenso **F.** Mover o playhead para o início **G.** Parar **H.** Reproduzir **I.** Mover o playhead para o fim **J.** Mudo **K.** Tempo decorrido **L.** Hora de início selecionada **M.** Duração selecionada **N.** Duração do slide **O.** Controle deslizante de zoom*

Os principais componentes da Linha de tempo são os objetos, o cabeçalho e o playhead. Os objetos de um slide são exibidos como barras empilhadas no painel direito da Linha de tempo. O cabeçalho na parte superior da Linha de tempo indica o tempo em segundos (e subdivisões dos segundos). O playhead mostra o ponto no tempo em que o slide está sendo exibido.

O cabeçalho da Linha de tempo mostra o tempo no formato minutos:segundos. Por exemplo, 01:05 indica 1 minuto e 5 segundos. As marcações ajudam a ver exatamente quando os objetos aparecem.

Você pode usar a Linha de tempo para ocultar ou bloquear os objetos facilmente. Isso é útil quando um slide contém muitos objetos e você precisa editá-los separadamente.

Mostrar ou ocultar a Linha de tempo

Para o início

Selecione Janela > Linha de tempo.

Reorganizar o painel Linha de tempo

Para o início

Por padrão, o painel Linha de tempo é encaixado na parte inferior de qualquer slide em um projeto do Adobe Captivate. É possível mover, redimensionar, agrupar ou encaixar o painel Linha de tempo para atender às suas necessidades.

Alterar o nível de zoom do painel Linha de tempo

Para o início

Use o controle deslizante do painel Linha de tempo. O centro do controle deslizante indica zoom de 100%. Para aumentar o nível de zoom, arraste o controle deslizante para a direita. Para reduzir o nível de zoom, arraste o controle deslizante para a esquerda.

Alterar a ordem das camadas de objeto

Para o início

1. Mova o mouse sobre o objeto no painel Linha de tempo até que o ícone de mão apareça e arraste o objeto para cima ou para baixo para reposicioná-lo.
2. Caso haja dois objetos sobrepostos no slide, será necessário selecionar o objeto que você quer que fique na frente, definindo a ordem de empilhamento.

   A alteração da ordem de empilhamento consiste em mover objetos para trás e para frente da Cena do slide. É importante lembrar que os objetos localizados atrás da Cena aparecerão atrás de outros objetos. Use um dos seguintes métodos para definir a ordem de empilhamento:

   - Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou clique pressionando a tecla Control (Mac OS) em um objeto no slide, clique em Organizar e selecione uma das opções de ordem para o objeto. Se necessário, clique com o botão direito do mouse (Windows) ou clique pressionando a tecla Control (Mac OS) em outros objetos no slide e defina sua ordem.

     Trazer para a frente Esta opção coloca o objeto selecionado em cima dos demais. Quando o projeto é reproduzido, o objeto aparece sobre todos os outros.

     Enviar para trás Esta opção envia o objeto selecionado para o plano de fundo. Quando o projeto é reproduzido, o objeto aparece atrás de todos os outros.

     Avançar Esta opção move o objeto uma camada para a frente.

     Recuar Esta opção move o objeto uma camada para trás.
   - Na Linha de tempo, mova o mouse sobre um objeto até a mão aparecer e arraste o objeto para cima ou para baixo para alterar sua posição na ordem de empilhamento. O deslocamento de um objeto para cima na ordem de empilhamento move-o para a frente da Cena, enquanto que o deslocamento de um objeto para baixo o move para trás da Cena.

Ocultar objetos durante a edição

Para o início

❖ Na Linha de tempo, clique no ponto abaixo do ícone de olho da camada que você deseja ocultar.

O objeto desaparece do slide, e um ícone X aparece na coluna. Para exibir o objeto no slide, clique no ícone X.

Quando você oculta uma camada de objeto, ela fica oculta apenas na Cena. Você ainda pode ver a camada quando ela é visualizada ou publicada.

Linha tempo para slidelets

Para o início

Um slidelet é um slide dentro de um slide. Um slidelet tem sua própria Linha de tempo. Todos os objetos no slidelet são exibidos em sua Linha de tempo. Quando você seleciona um slidelet, a Linha de tempo muda automaticamente para a do slidelet. Para exibir a Linha de tempo do slide contendo o slidelet, clique em qualquer local fora do slidelet. Para obter mais informações sobre slidelets, consulte Slidelets de rolagem.

Bloquear objetos

Para o início

❖ Na Linha de tempo, clique no ponto abaixo do ícone de cadeado da camada que você deseja bloquear.

A camada e seu objeto correspondente não poderão ser editados ou movidos até você desbloquear a camada. Para desbloquear a camada, clique no ícone de cadeado.

Definir tempo para objetos e slides usando a Linha de tempo

Para o início

Você pode alterar por quanto tempo um objeto ou slide aparece no filme usando seu Inspetor de propriedades ou a Linha de tempo. Esse recurso poderá ser útil em diversas situações. Por exemplo, você pode querer definir a duração exata do objeto ao coordenar um voice-over com uma caixa de realce; pode querer que a caixa de realce apareça apenas quando o voice-over disser "Insira a data aqui".

- Mova o mouse sobre a borda esquerda ou direita do slide ou objeto na Linha de tempo até que o ponteiro de redimensionamento apareça. Clique e arraste a borda até a posição desejada na Linha de tempo.
- Para definir o aparecimento de dois objetos ao mesmo tempo, alinhe suas bordas esquerda e direita. Por exemplo, você pode definir uma caixa de realce para aparecer ao mesmo tempo que uma imagem, para que a caixa de realce possa aparecer sobre a imagem.
- Para ajustar o tempo de exibição de objetos interativos (como caixas de entrada de texto, caixas de clique e botões), pouse o ponteiro sobre a linha entre Ativo e Inativo na barra até a alça do controle deslizante aparecer. Arraste o controle deslizante para ajustar o tempo de exibição.

  Você pode selecionar vários objetos e movê-los ao mesmo tempo. Mantenha a tecla Shift pressionada e clique em objetos para selecionar

objetos empilhados consecutivos na Linha de tempo ou selecione objetos não consecutivos, mantenha a tecla Control pressionada e clique nos objetos a serem movidos.

Você pode determinar se os pressionamentos de tecla devem ser reproduzidos lenta ou rapidamente em um projeto. Se o projeto tiver muitos pressionamentos de tecla, aumentar a velocidade deixará o ritmo do projeto mais rápido. Entretanto, se os pressionamentos de teclas forem importantes no projeto, convém reproduzi-los lentamente, para que os usuários possam visualizá-los claramente. Use a Linha de tempo para alterar a velocidade do pressionamento das teclas. Os pressionamentos de teclas ficam contidos em um objeto da Linha de tempo chamado Digitação.

Você determina a velocidade na qual o mouse se move em qualquer slide individual de um projeto. Uma velocidade alta do mouse aumenta o ritmo no qual o projeto é reproduzido. Entretanto, se os movimentos do mouse forem complicados, convém diminuir a velocidade do mouse para que os usuários possam visualizar todos os movimentos. O movimento do mouse fica contido em um objeto da Linha de tempo chamado Mouse. Para abreviar o tempo necessário para a reprodução do movimento do mouse, mova o ponteiro do mouse sobre a borda esquerda do objeto Mouse até o ponteiro de redimensionamento aparecer. Clique e arraste a borda para a esquerda.

Para o início

Visualizar um slide usando o playhead

A linha vermelha que se move pela Linha de tempo é o playhead. O playhead se move pela Linha de tempo para indicar como o slide exibido no momento aparece no projeto. É uma maneira rápida e eficiente de visualizar um único slide e verificar a duração do objeto.

Para ver como o playhead funciona, pressione F3. Você poderá parar um playhead quando ele estiver sendo reproduzido clicando nele. Para arrastar o playhead até a posição desejada, mova o mouse sobre a "cabeça" dele na área que exibe o tempo. Quando o ponteiro aparecer, arraste o playhead até a posição desejada.

❖ Siga um destes procedimentos para visualizar um slide:

- "Percorra" o slide arrastando o playhead para a esquerda ou para a direita. Conforme você move o playhead, os objetos aparecem e desaparecem como farão quando os usuários visualizarem o slide. Isso lhe dá a capacidade de controlar o ritmo e exibir o slide em qualquer velocidade, desde muito lentamente até muito rapidamente.
- Com o playhead em qualquer local da Linha de tempo, pressione a Barra de espaços ou F3 para iniciar a reprodução do slide.
- Com o playhead em qualquer local na Linha de tempo, pressione ► no canto inferior esquerdo da Linha de tempo. (Para terminar a reprodução, pressione ■ ou, para aguardar, pressione ⏸.)

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Barras de ferramentas

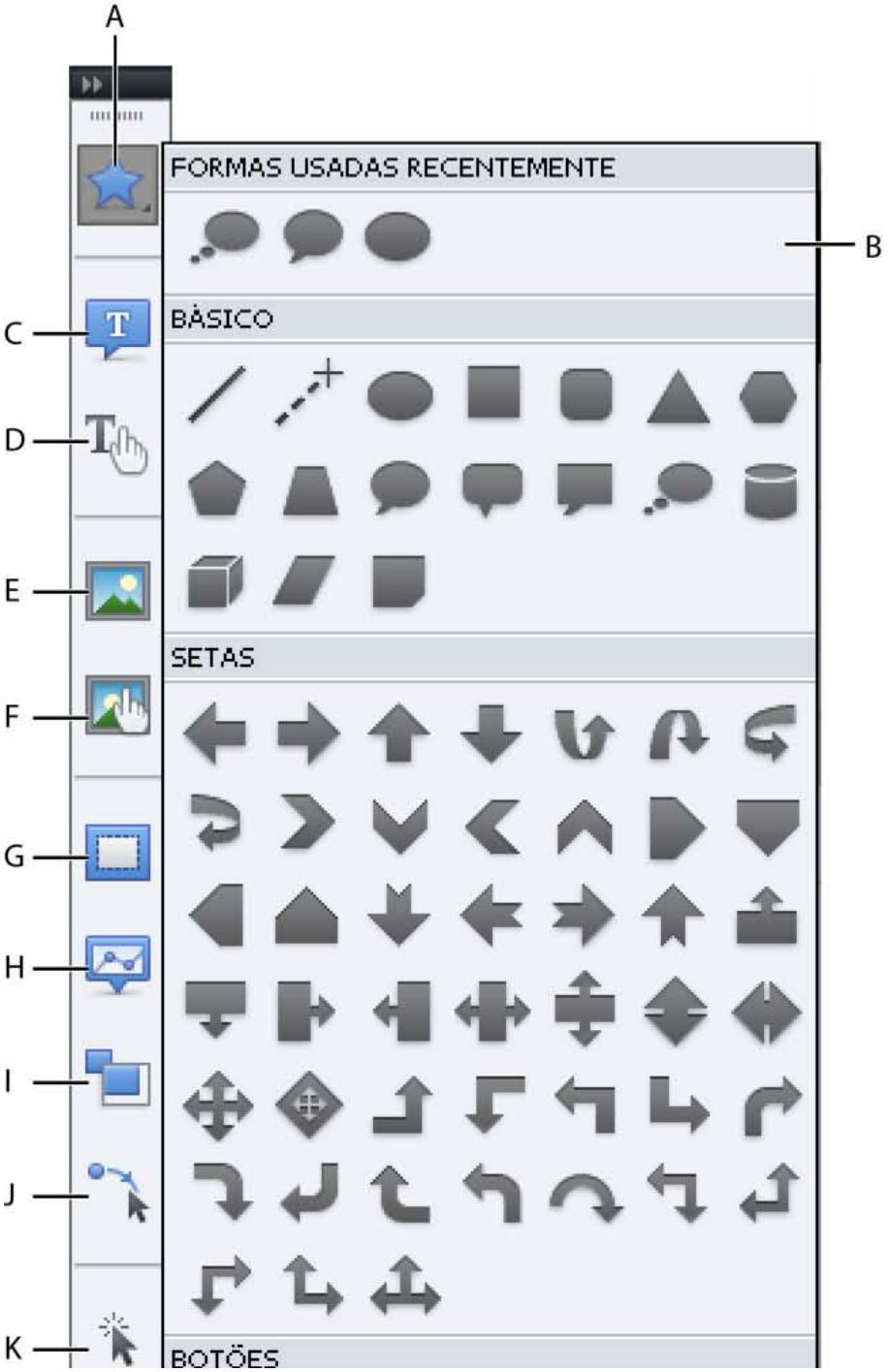
Reorganizar a barra de ferramentas do objeto

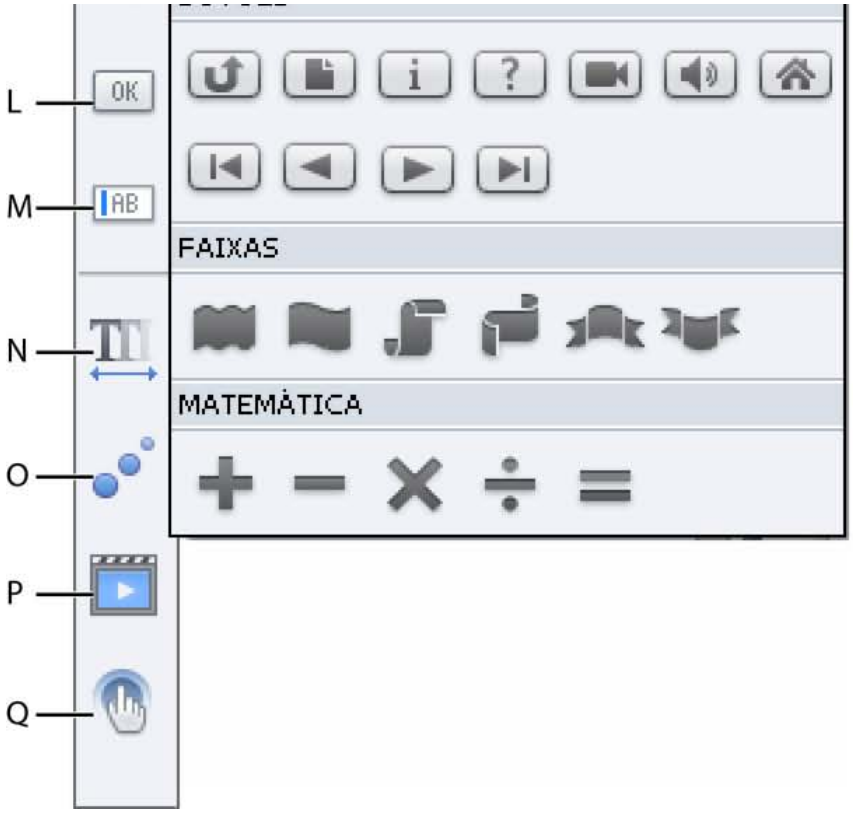
As barras de ferramentas fornecem acesso mais fácil aos menus usados com mais frequência. Você pode concluir uma tarefa ou procedimento rapidamente clicando nos botões da barra de ferramentas em vez de navegar até o menu.

Você pode ocultar ou mostrar as barras de ferramentas de acordo com os seus requisitos. Para mostrar ou ocultar uma barra de ferramentas, selecione Janela e depois o nome da barra de ferramentas.

Opções principais Atalhos para ações executadas com frequência, como salvar, gravar e visualizar.

Barra de ferramentas do objeto Atalhos para adicionar objetos do Adobe Captivate, como legendas de texto, botões e caixas de realce. Usando essa barra de ferramentas, também é possível desenhar formas inteligentes, como linhas e retângulos, bem como definir cores de traçado e preenchimento.





A. *Formas inteligentes* ***B.*** *Menu suspenso Formas inteligentes* ***C.*** *Inserir legenda de texto* ***D.*** *Inserir legenda de rolagem* ***E.*** *Inserir imagem* ***F.*** *Inserir imagem de rolagem* ***G.*** *Inserir caixa de realce* ***H.*** *Inserir slidelet de rolagem* ***I.*** *Inserir área de zoom* ***J.*** *Inserir mouse* ***K.*** *Inserir caixa de clique* ***L.*** *Inserir botão* ***M.*** *Inserir caixa de entrada de texto* ***N.*** *Inserir animação do texto* ***O.*** *Inserir animação* ***P.*** *Inserir vídeos* ***Q.*** *Inserir interação*

Alinhar Atalhos para alinhar diferentes objetos em um slide. Para obter mais informações, consulte Alinhar objetos.

Para o início

Reorganizar a barra de ferramentas do objeto

Por padrão, as ferramentas da barra de ferramentas são organizadas em uma única coluna. Clique na seta dupla na parte superior da barra de ferramentas para deixá-la horizontal ou para organizar as ferramentas em duas colunas.

Nota: *Para deixar a barra de ferramentas horizontal, certifique-se de que a barra de ferramentas esteja flutuando livremente e não esteja agrupada com nenhum outro painel.*

Para fazer a barra flutuar livremente, arraste-a para fora do grupo de painéis usando as duas linhas pontilhadas horizontais na parte superior da barra.

Linhas pontilhadas horizontais

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Desfazer e refazer ações

Você pode reverter a ação anterior usando o comando Desfazer.

- No menu Editar, selecione Desfazer [*Nome da ação recente*] ou pressione Control+Z.

  Cada clique reverte mais uma ação. Continue clicando em Desfazer (ou pressionando Control+Z) para remover quantas alterações anteriores forem necessárias.

  Quando o comando Desfazer não estiver disponível (desativado), você não poderá desfazer a ação anterior.

  O Adobe Captivate controla as ações desde o momento em que você abre um projeto até o momento em que você o fecha. Portanto, você pode desfazer quantas vezes precisar, contanto que o projeto permaneça aberto.

Você pode reverter a ação do comando Desfazer usando o comando Desfazer.

- Após usar o comando Desfazer, no menu Editar, selecione Refazer ou pressione Control+Y.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Adicionar e gerenciar objetos

Parte do conteúdo acessível através de links nesta página pode ser exibida somente em Inglês.

Adicionar reflexo aos objetos

Você pode adicionar reflexo a todos os objetos e espaços reservados, exceto aos seguintes:

- Mouse
- Caixa de clique
- Área de rolagem
- Área de zoom
- Slidelet de rolagem
- Animação de texto
- Destino do zoom
- Itens de resposta em slides de pergunta

1. Selecione o objeto em um slide. Você pode também selecionar vários objetos mantendo a tecla Shift (Windows) ou a tecla Control (Mac) pressionada.
2. No Inspetor de propriedades, clique em Reflexo na tabela de sombras e reflexos. O reflexo é adicionado ao objeto com configurações padrão. Se você tiver aplicado um reflexo anteriormente a qualquer objeto, essas configurações de reflexo serão aplicadas por padrão.
3. Para modificar o reflexo, clique em uma das opções predefinidas.
4. Para adicionar o reflexo a vários objetos, clique e escolha uma das opções.

Importante: *Para obter o reflexo dos objetos no resultado publicado, selecione Flash Player 10 ou posterior nas configurações da publicação.*

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Alinhar objetos

Alinhar vários objetos em um slide
Alinhar objetos utilizando guias inteligentes (Cp 7)
Alinhar objetos na Linha de tempo
Alinhar objetos à grade

Alinhar vários objetos em um slide

Para o início

Se um slide incluir vários objetos, o Adobe Captivate poderá alinhá-los automaticamente, com perfeição. Essa é uma maneira fácil de criar slides de projetos com precisão e aparência profissional.

Você tem várias opções para o alinhamento vertical e horizontal de objetos. Algumas opções de alinhamento dependem do local do objeto de âncora. O objeto de âncora é o primeiro objeto selecionado. Você poderá selecionar o maior objeto ou o que aparece primeiro como o objeto de âncora. Para que você possa identificar facilmente o objeto de âncora, ele aparecerá com alças de redimensionamento brancas, enquanto todos os objetos subsequentes você selecionar aparecerão com alças de redimensionamento pretas.

O alinhamento é baseado no ponto de registro do objeto, localizado no canto superior esquerdo da caixa adjacente ao objeto. Esse ponto é constante no Adobe Captivate e não pode ser alterado. Em objetos com traçados grossos, o ponto de registro será no centro dos traçados. Para obter mais informações sobre os pontos de registro, consulte este blog de Lieve Weymeis.

1. Abra o slide no qual deseja alinhar objetos. O slide deverá conter vários objetos.
2. Selecione Janela > Alinhar.
3. Selecione os objetos no slide mantendo pressionada a tecla Shift e clique nos objetos individuais.
4. Siga um destes procedimentos:
   - Clique em uma opção de alinhamento na barra de ferramentas de alinhamento.
   - Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou clique pressionando a tecla Control (Mac OS) nos objetos selecionados, escolha Alinhar e selecione a opção apropriada no menu pop-up.

As coordenadas x (vertical) e y (horizontal) do mouse serão exibidas automaticamente no canto inferior direito da janela do projeto do Adobe Captivate, quando você movimentar o mouse. Conhecer as coordenadas exatas poderá ajudar a posicionar precisamente os objetos em um local de um slide. Para alinhar objetos, poderá ser útil exibir a grade.

Você pode movimentar os objetos usando somente o teclado. Selecione um objeto e pressione uma tecla de seta no teclado para mover 1 pixel de cada vez. Para mover um item por número de pixels definidos na grade, selecione um objeto e pressione a tecla Control+seta.

Para alterar a altura ou a largura de um objeto em 1 pixel, mantenha a tecla Alt pressionada e pressione uma tecla de seta. Da mesma forma, pressione Alt+Shift e uma tecla de seta para alterar o tamanho em 15 pixels de cada vez.

Alinhar objetos utilizando guias inteligentes (Cp 7)

Para o início

Guias inteligentes aparecem como linhas pontilhadas quando você arrasta objetos para os reposicionar, redimensionar ou girar. Guias inteligentes são linhas verticais ou horizontais no centro de um objeto. Com base nessas guias, os objetos que você arrastar serão alinhados com o objeto mais próximo na distância do limite.

<<image>>

Nota: *Guias inteligentes não aparecem quando você tenta reposicionar ou redimensionar objetos usando o teclado.*

Guias inteligentes são ativadas por padrão. Para desativar guias inteligentes, clique em Exibir > Mostrar desenho/Guias inteligentes.

Alinhar objetos na Linha de tempo

Para o início

A Linha de tempo permite alinhar objetos facilmente. Por exemplo, alinhe objetos no playhead com o início de um slide, com o fim de um slide, com outro objeto ou com um ponto determinado.

Exibir a Linha de tempo do Adobe Captivate

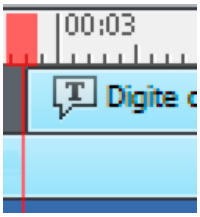
1. Em um projeto aberto, clique duas vezes no slide que contém os objetos que deseja alinhar.
2. Se ainda estiver aberta, exiba a Linha do tempo clicando na barra separadora. Para expandir a Linha de tempo, clique na seta de exibição.

Você pode também abrir a Linha de tempo no menu Exibir, selecionando a opção Mostrar Linha de tempo ou usando os comandos Control+Alt+T.

Alinhar um objeto ao playhead

Quando você sincroniza um objeto com o playhead, o objeto se movimenta para o local do playhead na Linha de tempo.

- Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou clique pressionando a tecla Control (Mac OS) em um objeto na Linha de tempo e selecione Sincronizar com playhead



Sincronizar com playhead

Alinhar um objeto ao início de um slide

- Clique em um objeto na Linha de tempo e arraste-o para o lado esquerdo da Linha de tempo.

Aumentar o tempo de reprodução de um objeto até o final de um slide

- Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou clique pressionando a tecla Control (Mac OS) em um objeto na Linha de tempo e selecione Mostrar para o resto do slide.

Alinhar um objeto com um ponto determinado

- Clique em um objeto na Linha de tempo e arraste-o para a esquerda ou para a direita, de forma que a ponta esquerda da barra do objeto se alinhe ao tempo correto no cabeçalho.

  Por exemplo, se você tiver uma legenda que aparece ao mesmo tempo em que o slide é exibido, mas deseja inserir um pequeno atraso, arraste a legenda de forma que ponta esquerda se alinhe a 2s (um atraso de 2 segundos) ou a 4s (um atraso de 4 segundos) no cabeçalho.

  Você pode selecionar vários objetos e movê-los simultaneamente. Pressione Shift e clique nos objetos para selecionar objetos empilhados consecutivos na Linha de tempo ou, para selecionar objetos não consecutivos, mantenha a tecla Ctrl pressionada e clique nos objetos a serem movidos.

  É possível definir facilmente o nível de zoom na Linha de tempo. Clique na régua da Linha de tempo e gire o botão de rolagem do mouse para aumentar ou diminuir o nível de zoom. Alternativamente, use o pressionamento de teclas para alterar o nível de zoom. Clique na régua e pressione Control+ [para diminuir o nível de zoom, Control+] para aumentar o nível de zoom, ou Control+W para definir o nível de zoom de forma que todos os objetos caibam na Linha de tempo atual.

Alinhar objetos à grade

Para o início

O Adobe Captivate contém uma grade opcional que você pode exibir ao trabalhar em slides individuais. A grade permite inserir e posicionar objetos em um slide com maior precisão.

Você pode também selecionar a opção Encaixar na grade se desejar que os objetos inseridos perto das linhas da grade se "encaixem" automaticamente às linhas mais próximas.

Exibir a grade

Em um projeto aberto, selecione Exibir > Mostrar grade.

A grade, uma linha tracejada, será exibida no slide.

Alinhar objetos com as linhas da grade

Em um projeto aberto, selecione Exibir > Encaixar na grade.

Para testar o comportamento de encaixe na grade, adicione um objeto, como uma caixa de destaque, ao slide e mova a caixa. Ao mover a caixa, ela será alinhada automaticamente às linhas da grade.

Alterar a escala da grade

1. Em um projeto aberto, selecione Editar > Preferências (Windows) ou Adobe Captivate > Preferências (Mac OS).
2. No painel Categoria, selecione Global.

3. No campo Tamanho da grade, insira um novo valor para o tamanho da grade. Números maiores exibirão menos linhas da grade; números menores exibirão várias linhas da grade para uma colocação mais precisa do objeto.

As coordenadas x (vertical) e y (horizontal) do mouse serão exibidas automaticamente no canto inferior direito da janela do projeto do Adobe Captivate, quando você movimentar o mouse. Conhecer as coordenadas exatas poderá ajudar a posicionar precisamente os objetos em um local de um slide.

Você pode movimentar os objetos usando somente o teclado. Selecione um objeto e pressione uma tecla de seta no teclado para mover 1 pixel de cada vez. Para mover um item por número de pixels definidos na grade, selecione um objeto e pressione a tecla Control+seta.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Aplicar sombras a objetos

Aplicar sombras nos efeitos do objeto

Você pode aplicar efeitos de sombra a todos os objetos no Adobe Captivate, inclusive objetos no espaço reservado. Você pode também aplicar efeitos de sombra aos objetos dos slides mestres.

1. Selecione o objeto no slide. Você pode também selecionar vários objetos mantendo a tecla Shift (Windows) ou a tecla Control (Mac) pressionada.
2. No Inspetor de propriedades, clique em Ativar na tabela de sombras. A sombra é aplicada ao objeto com configurações padrão. Se você tiver aplicado uma sombra anteriormente a qualquer objeto, essas configurações de sombra serão aplicadas por padrão.
3. Para modificar a sombra, selecione uma ou mais das seguintes ações:
   - Clique em uma das opções na lista de verificação Direção.
   - Clique em uma das opções predefinidas ou especifique as propriedades necessárias, como cores (com transparência), distância, desfoque e ângulo.

     Nota: *É possível modificar essas propriedades mesmo depois de selecionar uma predefinição.*
4. Para aplicar o efeito a vários objetos, clique em e selecione uma das opções.

Para o início

Aplicar sombras nos efeitos do objeto

Selecione o objeto e clique em Adicionar efeito > Filtros > Eliminar sombra no painel de efeitos (Windows > Efeitos).

Se você aplicar uma sombra a um objeto usando o Inspetor de propriedades e o painel Efeitos, ambas as configurações serão aplicadas com base na linha de tempo do efeito.

Por exemplo, suponha que você tenha aplicado uma sombra de cor cinza-claro a um retângulo, usando o Inspetor de propriedades. Em seguida você aplica o efeito de sombra no retângulo, e especifica a cor como verde. Controle o tempo do efeito, para que seja acionado 2 segundos após o início do slide e para durar até o fim do slide.

Quando o projeto for reproduzido, a sombra cinza será exibida nos primeiros 2 segundos. Depois de 2 segundos, as sombras de cor cinza e verde serão exibidas para o resto dos slides.

Estas são as diferenças entre os dois métodos de aplicação de cores a objetos:

Através do Inspetor de propriedades	Através do painel Efeitos
A sombra é aplicada ao objeto imediatamente.	A sombra é aplicada com base na Linha de tempo do efeito da sombra.
A sombra estará visível durante a edição na cena.	A sombra não estará visível durante a edição. É possível visualizar o efeito aplicado durante a visualização ou no resultado publicado.
A sombra poderá ser mesclada com o plano de fundo do slide, clicando na opção Mesclar com o plano de fundo.	A sombra não poderá ser mesclada com o plano de fundo do slide.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Alterar a ordem de exibição dos objetos

O Adobe Captivate permite adicionar vários objetos como legendas, caixas de destaque, animações ou imagens aos slides. Especifique a ordem na qual os objetos aparecem. Use a Linha de tempo para ajustar precisamente a duração de todos os objetos em um slide.

1. Em um projeto aberto, vá até o slide que contém os objetos cuja ordem você deseja alterar.
2. Alterar a ordem e a duração dos objetos conforme necessário.

   Por exemplo, mova o mouse sobre a ponta esquerda ou direita de um objeto na Linha de tempo até que o cursor de redimensionamento seja exibido. Arraste a ponta esquerda ou direita para alterar quando e por quanto tempo o objeto deverá aparecer.

   Se você tiver um objeto que aparece atualmente ao mesmo tempo em que o slide é exibido, mas deseja inserir um pequeno atraso, mova o mouse para o centro do objeto na Linha de tempo, até que o cursor seja exibido; arraste o objeto inteiro, de forma que a ponta esquerda se alinhe com 2s (um atraso de 2 segundos) ou 4s (um atraso de 4 segundos) no cabeçalho.
3. Caso tenha dois objetos sobrepostos no slide, especifique o objeto que deseja exibir na frente, definindo a ordem de empilhamento. Para alterar a ordem de empilhamento, mova os objetos para trás ou para frente da Cena do slide. É importante lembrar que os objetos localizados atrás da Cena aparecerão atrás de outros objetos. Use um dos seguintes métodos para definir a ordem de empilhamento:
   - Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou clique pressionando a tecla Control (Mac OS) em um objeto no slide e selecione uma das opções de ordem para o objeto. Se necessário, clique com o botão direito do mouse (Windows) ou clique pressionando a tecla Control (Mac OS) em outros objetos no slide e defina sua ordem.
   - Na Linha de tempo, mova o ponteiro sobre um objeto até que o cursor apareça. Arraste o objeto para cima ou para baixo para alterar sua posição na ordem de empilhamento. A movimentação de um objeto para cima na ordem de empilhamento, o moverá para a frente da Cena. A movimentação de um objeto para baixo o moverá para trás da Cena.

     Nota: *Se a ordem para um slidelet for alterada, os objetos que ele contiver serão movidos para frente ou para trás juntamente com o slidelet.*

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Controle da visibilidade de objetos

Oculte um objeto em um slide e defina as condições que devem ser atendidas para que o objeto seja exibido.

O exemplo a seguir ilustra como ocultar uma imagem em um slide depois que o usuário clicar no botão Mostrar imagem.

1. Selecione Inserir > Imagem para inserir uma imagem no slide.
2. No Inspetor de propriedades, digite um nome para a imagem na caixa de texto Nome. Por exemplo, My_Image.
3. Cancele a seleção da opção Visível.
4. Selecione Inserir > Objetos padrão > Botão
5. Na área de ações do Inspetor de propriedades, selecione Mostrar na lista No êxito e selecione My_Image na lista Mostrar.

Ao reproduzir o filme, a imagem aparecerá somente quando você clicar no botão.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Copiar, colar e duplicar objetos

Copiar um objeto em um slide diferente
Copiar um objeto em vários slides
Copiar objetos de outros projetos
Duplicar objetos

Depois de criar um objeto, copie e cole-o no mesmo slide, em um slide diferente do projeto ou em vários slides do projeto simultaneamente. Isso pode economizar bastante tempo, principalmente se você criar objetos complexos com tamanhos, cores e formatação específicos.

Você pode também copiar e colar objetos em diferentes projetos.

Nota: *Para reutilizar objetos de mídia que aparecem na biblioteca, simplesmente arraste o objeto da biblioteca para o slide.*

Quando objetos de um slide forem copiados em um slidelet, as seguintes propriedades dos objetos serão modificadas:

- Se a duração do objeto for especificada como Restante do slide ou Restante do projeto, ela será alterada para Restante do slidelet.
- A opção Sincronizar com o projeto perderá sua validade para arquivos FLV.

Copiar um objeto em um slide diferente

Para o início

1. Abra o slide que contém o objeto.
2. Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou clique pressionando a tecla Control (Mac OS) no objeto e selecione Copiar.
3. Abra o slide no qual deseja copiar o objeto.
4. Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou clique pressionando a tecla Control (Mac OS) no slide e selecione Copiar.

Copiar um objeto em vários slides

Para o início

1. Abra o slide que contém o objeto.
2. Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou clique pressionando a tecla Control (Mac OS) no objeto e selecione Copiar.
3. Na Filmstrip, selecione os slides nos quais deseja copiar o objeto. Pressione a tecla Shift e clique em slides consecutivos ou mantenha a tecla Ctrl pressionada e selecione alguns slide, mesmo que não sejam consecutivos.
4. Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou clique pressionando a tecla Control (Mac OS) no slide selecionado e clique em Copiar.

Copiar objetos de outros projetos

Para o início

É possível copiar e colar objetos de outros projetos. Essa estratégia pode economizar bastante tempo. Por exemplo, suponhamos que você tenha criado um objeto detalhado em um outro projeto. Simplesmente copie e cole o objeto em todos os projetos novos que você criar.

Nota: *Para reutilizar objetos de mídia de outro projeto do Adobe Captivate, abra a biblioteca desse projeto na biblioteca do seu projeto atual. Arraste os objetos diretamente para um slide ou para a biblioteca do projeto atual, visando facilitar a reutilização.*

1. Abra o projeto do Adobe Captivate que contém o objeto que deseja copiar.
2. Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou clique pressionando a tecla Control (Mac OS) no objeto e selecione Copiar.
3. Abra o projeto do Adobe Captivate ao qual deseja adicionar o objeto copiado nas etapas anteriores.
4. Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou clique pressionando a tecla Control (Mac OS) no slide ao qual deseja adicionar o objeto.
5. Selecione Colar.

Duplicar objetos

Para o início

A duplicação de objetos é uma forma de reutilizar o conteúdo. Por exemplo, você pode duplicar uma legenda detalhada e alterar parte do texto para adicionar rapidamente mais informações ao seu projeto.

Nota: *Para reutilizar objetos de mídia que aparecem na biblioteca, simplesmente arraste o objeto da biblioteca para o slide.*

1. Abra o slide contendo o objeto que deseja duplicar.

2. Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou clique pressionando a tecla Control (Mac OS) no objeto e selecione Duplicar.

   O objeto selecionado é duplicado e o novo objeto será inserido no slide. Edite e trabalhe com o novo objeto, como se fosse o objeto original.

Em Cp 7, mantenha pressionada a tecla Control (Windows) ou Command (Mac OS) e arraste o objeto para duplicar.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Agrupar objetos

Grupos de objetos e ordem z
Desagrupar objetos

Para trabalhar com seus projetos mais rapidamente, você pode agrupar objetos em um slide. O agrupamento permite mover, girar ou editar vários objetos como se fossem um único objeto. Por exemplo, selecione um grupo e aplique um efeito de sombra. As alterações feitas ao grupo serão aplicadas a todos os objetos do grupo simultaneamente.

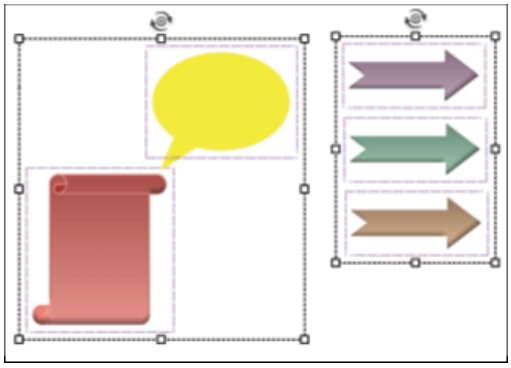
1. Mantenha pressionada a tecla Shift (no Windows) ou Command (no Mac) e clique nos objetos a serem agrupados. Selecione também grupos existentes para combiná-los em um único grupo.

   Nota: *O agrupamento aninhado não é compatível com o Adobe Captivate.*

2. Clique em Editar > Criar grupo.
3. No Inspetor de propriedades, especifique um nome para o grupo se necessário.

Uma nova pasta (por exemplo, Grupo_1) contendo os objetos agrupados será criada na Linha de tempo.

Quando você passa o mouse sobre um objeto em um grupo, o contorno do grupo é marcado com linhas tracejadas.



Objetos agrupados em um slide

Quando você selecionar um objeto para agrupamento, todos os objetos relacionados também serão agrupados. Por exemplo, se você selecionar a "Legenda Sucesso" associada a uma caixa de clique, as legendas Falha, Dicas e a caixa de clique também serão agrupadas.

Não é possível agrupar os seguintes objetos:

- Slidelet
- Mouse
- Áudio
- Perguntas e respostas

Em slides de pergunta, agrupe somente objetos, como caixas de destaque e botões.

É possível desagrupar um grupo de objetos e agrupá-los novamente se necessário.

Grupos de objetos e ordem z

Para o início

A pasta “grupo” na linha de tempo é criada na camada do objeto com o índice z mais alto. N pasta “grupo”, os objetos são empilhados na ordem decrescente do conteúdo z (de cima para baixo da Linha de tempo).

Altere a ordem z dos objetos agrupados, de uma das seguintes maneiras:

- Clique com o botão direito na pilha de objetos, clique em Organizar e selecione a opção apropriada.
- Arraste e solte a pilha de objetos no nível necessário (z-index0.

Desagrupar objetos

Para o início

- Para desagrupar todos os objetos em um grupo, clique no grupo e, em seguida, clique em Editar > Desagrupar.

Para remover um objeto específico de um grupo, clique no grupo e depois no objeto. Clique com o botão direito no objeto e clique em Remover do grupo.

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Gerenciar objetos da biblioteca

Exibir objetos na biblioteca
Reutilizar um objeto listado na biblioteca
Reutilizar um objeto em uma biblioteca diferente do projeto
Excluir objetos não usados na biblioteca

Exibir objetos na biblioteca

Para o início

1. Selecione Janela > Biblioteca.

   O painel da biblioteca será exibido.

2. Abra uma pasta (áudio, planos de fundo, imagens, mídia) para exibir os objetos nesta categoria.
3. Clique em um objeto individual para exibi-lo no painel de visualização da biblioteca.

Além de visualizar arquivos de imagem, você pode reproduzir arquivos de áudio e de animação no painel de visualização da biblioteca.

Reutilizar um objeto listado na biblioteca

Para o início

1. Selecione Janela > Biblioteca.
2. No painel Biblioteca, expanda a pasta para a categoria de objeto que deseja reutilizar.
3. Clique no objeto que deseja reutilizar e visualize o objeto no painel de visualização.
4. Arraste o objeto até o slide ou slidelet selecionado. O objeto se torna parte do slide ou do slidelet dependendo de onde foi colocado.

Nota: *Depois que você copia o objeto para o slide, a edição das propriedades do objeto não afetará outras instâncias desse objeto no projeto.*

Reutilizar um objeto em uma biblioteca diferente do projeto

Para o início

1. Selecione Janela > Biblioteca.
2. Na barra de ferramentas do painel da biblioteca, clique no ícone Procurar.
3. Navegue até o projeto que contém os objetos que você deseja reutilizar, selecione-o e clique em Abrir.

   A biblioteca para o outro projeto abrirá em uma janela separada e expansível.

4. Clique para selecionar o objeto que deseja reutilizar.
5. Arraste o objeto para a cena do slide selecionado ou para a pasta apropriada na biblioteca atual do projeto.

Novos objetos agora aparecerão na biblioteca do projeto atual, mesmo se você os tiver arrastado diretamente para um slide. Você pode reutilizá-los quantas vezes desejar.

Nota: *Depois de abrir a biblioteca de outro projeto do Adobe Captivate, esse projeto permanecerá no menu Abrir biblioteca. Você poderá acessar rapidamente a biblioteca desse projeto a qualquer momento.*

Excluir objetos não usados na biblioteca

Para o início

1. No painel Biblioteca (Janela > Biblioteca) do seu projeto, clique em Os itens não usados serão destacados na biblioteca.
2. Clique em .

Mais tópicos da Ajuda

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Gerenciar objetos com a barra de ferramentas Opções principais

A barra de ferramentas Opções principais contém os seguintes ícones que ajudam a gerenciar objetos:

- Recortar, Copiar, Colar, Excluir e Duplicar
- Grave outros slides para o projeto atual
- Gravar áudio
- Gravar áudio no plano de fundo
- Colaborar (usando o Acrobat.com)
- Trazer o objeto selecionado para frente
- Enviar objeto selecionado para trás
- Trazer objetos selecionados para frente na ordem z.
- Enviar objetos selecionados para trás na ordem z.
- Encaixar no objeto
- Mostrar/ocultar grade
- Encaixar na grade

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Mesclar objetos em um slide

Você pode mesclar qualquer objeto criado e colocá-lo em um slide, incluindo imagens, legendas, caixas de clique, caixas de destaque, caixas de entrada de texto e botões. A mesclagem remove permanentemente a interatividade do objeto, tornando-o uma imagem do objeto.

O recurso de mesclagem pode ser útil em diversas situações. Por exemplo, suponhamos que você importe uma imagem grande para um slide que contenha outros objetos. Você pode mesclar a imagem no slide, de modo que se ela se tornará um fundo estático para outros objetos. Você pode também tornar o texto uma parte permanente de um slide, criando uma legenda transparente e, em seguida, mesclando a legenda.

1. Abra o slide contendo o objeto que deseja mesclar.
2. Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou clique pressionando a tecla Control (Mac OS) no objeto que deseja mesclar no slide, por exemplo, uma imagem, legenda ou caixa de clique.
3. Selecione Mesclar no fundo, no menu pop-up.
4. O objeto é mesclado no slide.

   Nota: *A mesclagem de objetos em um slidelet em segundo plano integrará o objeto ao fundo do slidelet.*

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Efeitos do objeto

Mostrar e ocultar o painel Efeitos
Opções do painel Efeitos
Criar acionadores de animação baseados em evento
Aplicar efeitos a objetos
Definir caminhos de movimento para objetos
Modificar efeitos do objeto
Criar efeitos personalizados no Adobe Flash
Salvar e excluir efeitos

Os efeitos do objeto ajudam a atrair rapidamente a atenção dos usuários para os objetos necessários de um slide. Para ver os efeitos que você pode aplicar aos objetos, selecione um objeto, vá para Janela > Efeitos e clique em fx.

Para uma descrição completa desses efeitos, consulte esta postagem no blog de Lieve Weymeis.

Você pode criar efeitos no Adobe Flash e usá-los no Adobe Captivate. Para obter mais informações, consulte Criar efeitos personalizados no Adobe Flash.

Para obter uma visão geral dos efeitos do objeto, consulte www.adobe.com/go/learn_cp_objecteffects_br.

Mostrar e ocultar o painel Efeitos

Para o início

Vá para o menu Janela e clique em Efeitos.

Opções do painel Efeitos

Para o início

Propriedades do efeito Propriedades de um efeito aplicado a um objeto.

Modo de visualização ao vivo Mostra como o efeito do objeto fica quando o vídeo é reproduzido.

Acionador da animação O acionador de um efeito específico do objeto. Os acionadores podem ser baseados em tempo ou evento. Os efeitos do objeto com o acionador baseado em tempo são aplicados depois que o objeto anterior é reproduzido. Os efeitos do objeto com acionadores baseados em evento são aplicados quando ocorrem eventos específicos, como um clique em um botão ou uma entrada em um slide específico.

Para um objeto específico, você pode aplicar efeitos com acionadores baseados em tempo e evento. Efeitos do objeto com acionadores baseados em evento têm precedência sobre efeitos com acionadores baseados em tempo.

Criar acionadores de animação baseados em evento

Para o início

1. Selecione o objeto que é a base para o evento. Por exemplo, para aplicar um efeito a um objeto depois que um determinado slide começa, selecione o slide.
2. No painel Ações, selecione Aplicar efeito nas listas suspensas Ao entrar ou No êxito.
3. Na lista suspensa Nome do objeto, selecione o objeto ao qual você deseja aplicar um efeito.

Um acionador de animação baseado em evento para o objeto selecionado é criado e listado no painel Efeitos. Você pode escolher o acionador baseado em evento ao aplicar um efeito a esse objeto.

Aplicar efeitos a objetos

Para o início

1. Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou clique pressionando a tecla Control (Mac OS) no objeto e selecione Efeitos.
2. Na lista suspensa Acionador da animação, selecione um acionador para o efeito. Por padrão, o acionador baseado em tempo é selecionado. Para aplicar o efeito do objeto quando ocorre um evento específico, crie um acionador baseado em evento e selecione-o no painel Efeitos.
3. Clique em fx e selecione o efeito a ser aplicado ao objeto. Para usar um efeito já salvo, clique em Procurar e localize o arquivo XML que corresponde ao efeito.

   Você pode criar uma sequência de efeitos aplicando vários efeitos a um único objeto.
4. Clique em Modo de visualização ao vivo para visualizar o efeito no objeto. Clique em Modo de edição para retornar ao modo de edição.
5. Para aplicar o efeito a vários objetos, clique em e selecione uma destas opções:

- **Aplicar a todos os itens** Para aplicar o efeito a todos os objetos que pertencem ao tipo do objeto.
- **Aplicar a todos os itens do mesmo estilo** Para aplicar a todos os objetos que usam o mesmo estilo do objeto.

Definir caminhos de movimento para objetos

Para o início

1. Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou clique pressionando a tecla Control (Mac OS) no objeto e selecione Efeitos.
2. Na lista suspensa Acionador da animação, selecione um acionador para o efeito. Por padrão, o acionador baseado em tempo é selecionado. Para aplicar o efeito do objeto quando ocorre um evento específico, crie um acionador baseado em evento e selecione-o no painel Efeitos.
3. Clique em fx, selecione Caminho do movimento e depois selecione o tipo de caminho do movimento que você deseja aplicar.
4. Clique no símbolo exibido no canto direito do objeto. A direção do caminho do movimento indicada por uma seta é exibida.
5. Para alterar a direção do movimento, clique na ponta da seta e arraste-a na nova direção.

Modificar efeitos do objeto

Para o início

Use o painel Propriedades do efeito no painel Efeitos para modificar as propriedades de um efeito do objeto. Para mostrar ou ocultar propriedades, alterar os valores padrão ou o intervalo de valores, edite a seção <effect_config> no arquivo XML do efeito do objeto. Os arquivos XML dos efeitos de objeto padrão estão em <Pasta de instalação>/Gallery/Effects (Windows) \Applications\ Adobe Captivate 6\Gallery\Effects (Mac OS).

Criar efeitos personalizados no Adobe Flash

Para o início

Você pode salvar as interpolações clássicas como arquivos XML no Flash e depois usar os efeitos no Adobe Captivate. Para selecionar e aplicar um efeito criado no Flash, selecione o objeto, clique em fx em Janela > painel Efeitos e clique em Procurar.

Você pode criar os efeitos com qualquer duração padrão que desejar. Para um projeto de 30 qps, um efeito com 60 quadros tem duração padrão de dois segundos.

Para disponibilizar os parâmetros do efeito na interface do usuário para edição, edite o arquivo XML para especificar os parâmetros necessários. Esses parâmetros são exibidos no lado esquerdo do painel Efeitos.

Para ativar a edição dos parâmetros:

1. Abra o arquivo XML e, no elemento Keyframes, identifique a propriedade que você deseja disponibilizar para edição na interface do usuário. Essa propriedade geralmente tem um valor numérico atribuído a si. Para ver a lista de propriedades que o elemento Keyframes pode conter e sua descrição, consulte www.adobe.com/go/learn_cp_flashactionscript_en.
2. Mude o valor numérico da propriedade no elemento Keyframes para uma cadeia de caracteres.
3. Adicione um novo elemento, effect_config, ao arquivo XML. Nesse elemento, adicione um elemento config_item para cada propriedade que você deseja disponibilizar para edição na interface do usuário. Para ver detalhes sobre os elementos e atributos que podem ser adicionados nesse elemento, consulte Elementos XML para parâmetros de configuração de efeitos.
4. No elemento config_item (filho de effect_config), adicione o atributo property_value.
5. Especifique a cadeia de caracteres que você atribuiu para a propriedade na etapa 2 como o valor para esse atributo.
6. Adicione os outros atributos, comotype e default_value. Para obter mais informações, consulte Elementos XML para parâmetros de configuração de efeitos.
7. Repita as etapas 4, 5, e 6 para permitir a edição de quantas propriedades você quiser.

Elementos XML para parâmetros de configuração de efeitos

A hierarquia do elemento effect_config é a seguinte:

```
<effect_config>
    <config_item>
        <effect_property type="number" property_value="BLUR_X" default_value="50">
    </config-item>
    <config_item>
        <effect_property type="list" property_value="QUALITY" default_value="1">
            <list_items>
                <list_item>
                </list_item>
            </list_items>
```

```
        </effect_property>
    </config_item>
    <config_item>
        <effect_property type="color" >
            <effect_sub_property>
            </effect_sub_property>
        </effect_property>
    </config_item>
</effect_config>
```

Elemento	Atributo	Valor	Tipo	Descrição
effect_config	effect_type	motion_path		Use este atributo para exibir as alças para edição das coordenadas x e y do caminho do movimento.
config_item	display_name		Cadeia de caracteres	Especifique o nome do item de configuração (propriedade) exibido aos usuários no painel Efeitos.
effect_property	property_value Este atributo é obrigatório.		Cadeia de caracteres	Especifique o valor do item de configuração. Esse valor deve ser igual ao que corresponde à propriedade apropriada no elemento "Keyframes". Por exemplo, no arquivo Glow.XML (Galeria > Efeitos > Filtros), o elemento Keyframe contém BLUR_X como valor para blurX. Para tornar o valor de "blur" editável na interface do usuário, adicione BLUR_X como property_value no elemento effect_config.
	default_value		Número	Especifique o valor padrão exibido na interface do usuário.
	valid_range Sintaxe: valid_range="{{0,255}}"		Número	Especifique o intervalo de valores aplicáveis para o item de configuração. Por exemplo, valid_range="{{0,255}}" indica que o valor mais baixo é 0 e o mais alto é 255. Você pode especificar o atributo "modifiers" para modificar o valor especificado na interface do usuário.
	type Este atributo é obrigatório.	number		Use este tipo para indicar que o item de configuração é um número. Você pode

				especificar os seguintes atributos com esse tipo: • valid_range • increment • modifiers • decimal_places
		list		Use este tipo para indicar que o item de configuração é uma lista suspensa. Você pode especificar os seguintes atributos com esse tipo: • name • value
		color		Use este tipo para indicar que o item de configuração deve ser associado a uma paleta de cores. Você pode especificar os seguintes atributos com esse tipo: • rgb • alpha
		bool		Use este tipo para indicar que o item de configuração é um booliano. O item de configuração é associado a uma caixa de seleção. O valor padrão pode ser verdadeiro ou falso.
		separator		Use este tipo para separar os itens de configuração com um espaço horizontal na interface do usuário. Esse tipo pode ser usado apenas para o elemento config_item.
	increment		Número	Especifique o valor pelo qual o parâmetro deve ser incrementado quando você clica no valor de parâmetro, mantém o botão do mouse pressionado e move o mouse.
	modifiers Sintaxe: modifiers= "{offset:0,multiplier:0.01}"	• offset • multiplier	Número	Use este atributo para modificar o valor especificado na interface do usuário. Use offset para aumentar ou diminuir o valor especificado na interface do usuário. Para diminuir o valor especificado pelo usuário, use um número negativo como

				offset. Use multiplier para multiplicar por um número o valor especificado na interface do usuário. Esse atributo pode ser usado somente com o tipo "number".
	decimal_places		Número	Especifique o número de casas decimais a serem aceitas para o item de configuração. Por exemplo, um valor 3 permite especificar 0,001 e não 0,00001.
list_item (filho de effect_property e list_items)	name		Cadeia de caracteres	Especifique o nome dos itens de lista.
	value		Número	Especifique o valor que deve ser postado de volta na seção Keyframes quando os usuários selecionam um item de lista.
effect_sub_property (filho de effect_property)	rgb			Use este atributo para especificar o número RGB hexadecimal padrão. Por exemplo, especifique rgb="ff0000" para vermelho. Esse atributo é válido somente para o tipo "color".
	alpha		Número	Use este atributo para especificar a transparência padrão da cor. Esse atributo é válido somente para o tipo "color".

Práticas recomendadas para criar efeitos no Flash

- Verifique se o QPS do aplicativo Flash que você está criando para efeitos é 30.
- Verifique se o valor de "property_value" na seção effect_config do arquivo de efeito (arquivo XML) é igual ao da seção Keyframe.
- Divida um único efeito em vários efeitos se o número de parâmetros for superior a cinco. Você pode então criar uma sequência desses efeitos para obter o resultado desejado.
- Evite exportar um efeito criado usando animações quadro a quadro no Flash. Não é possível obter os resultados desejados quando esses efeitos são usados no Adobe Captivate.

  Em vez disso, crie efeitos usando interpolações clássicas e importe essas interpolações para o Adobe Captivate.
- Agrupe os parâmetros de efeito por quadros-chave. Você pode usar o tipo "separator" para agrupar propriedades relacionadas.
- Verifique se o arquivo XML do efeito exportado do Flash é válido, antes de usá-lo no Adobe Captivate. Para fazer isso, abra o arquivo XML em um navegador ou em um editor de XML.

Para o início

Salvar e excluir efeitos

1. Clique no painel Efeitos.

2. Navegue até o local onde você deseja salvar o efeito ou a sequência de efeitos e clique em Salvar. A sequência de efeitos é salva como um arquivo XML.
3. Para excluir um efeito, selecione-o e clique em 🗑.

Após salvar uma sequência de efeitos, você pode aplicá-la a outro objeto no projeto.

Quando você usa a sequência de efeitos novamente (ao menos uma vez) no projeto, ela se torna disponível na caixa de diálogo Ações avançadas.

Nota: *Entretanto, quando você aplicar a sequência de efeitos usando essa caixa de diálogo, o resultado do efeito poderá ser diferente. Por exemplo, a duração do efeito não tem a escala definida proporcionalmente com base na linha de tempo do objeto. Consulte www.adobe.com/go/learn_introtoeffects_en para obter mais informações.*

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Estilo do objeto

Personalizar estilos de objeto
Editar estilos de objeto
Exportar, importar e excluir estilos de objeto
Localizar objetos com estilos específicos

O estilo do objeto é um conjunto de atributos visuais, como cor e fonte. Os objetos em um projeto herdam automaticamente os estilos definidos no tema aplicado ao projeto.

Você pode fazer o seguinte com estilos de objeto:

- Personalizar estilos de objeto modificando os atributos de estilo predefinidos
- Importar ou exportar estilos de objeto personalizados de um projeto para outro
- Pesquisar objetos que usam um estilo específico

Personalizar estilos de objeto

Para o início

1. Vá para Editar > Gerenciador de estilos de objeto.
2. Na lista de objetos, selecione o objeto cujo estilo você deseja personalizar.

   Nota: *A Caixa de diálogo de tempo de execução é para as mensagens que são exibidas quando os usuários clicam no botão Enviar tudo. Para obter mais informações sobre Enviar tudo, consulte Envio de todas as respostas simultaneamente.*
3. Clique em Clonar e digite um nome para o estilo personalizado.
4. Especifique as propriedades do estilo e clique em OK.
5. Para aplicar o estilo a um objeto, selecione o objeto e escolha o estilo do objeto no painel Propriedades.

Editar estilos de objeto

Para o início

Editar estilos de objeto usando o painel Propriedades

As alterações feitas nos estilos de objeto usando o painel Propriedades são aplicadas somente às instâncias selecionadas de um objeto. Quando um estilo do objeto é modificado usando esse painel, o nome do estilo é prefixado com uma marca "+". Essa marca indica que o estilo agora está em um estado modificado.

- Clique em para aplicar as alterações a objetos que usam estilos específicos. Clique em para mesclar as alterações ao estilo. Para substituir todas as instâncias modificadas do estilo no projeto, selecione Substituir estilos modificados.
- Clique em para criar um estilo que contenha as modificações.

Editar estilos de objeto usando o Gerenciador de estilos de objeto

1. Vá para Editar > Gerenciador de estilos de objeto.
2. Na lista de objetos, selecione o objeto cujo estilo você deseja editar.
3. Na lista de estilos, selecione o estilo que você deseja editar.
4. Modifique as propriedades do estilo conforme necessário.
5. Siga um destes procedimentos:
   - Para aplicar as alterações e continuar trabalhando com o Gerenciador de estilos de objeto, clique em Aplicar.
   - Para aplicar as alterações e sair do Gerenciador de estilos de objeto, clique em OK.

As alterações feitas nos estilos de objeto usando o Gerenciador de estilos de objeto são aplicadas a todas as instâncias do objeto. Contudo, as instâncias de objetos que estão no estado modificado (indicado por uma marca "+" no painel Propriedades) não são atualizadas com as alterações. Para atualizar esses objetos, selecione-os e clique em no painel Propriedades.

Exportar, importar e excluir estilos de objeto

Para o início

❖ Vá para Editar > Gerenciador de estilos de objeto.

- Para exportar, selecione uma opção na lista suspensa Exportar e clique em Exportar. Selecione um local para armazenar o estilo do objeto (em formato .cps).
- Para importar, clique em Importar e selecione o arquivo .cps correspondente ao estilo do objeto necessário.
- Para excluir, selecione o estilo a ser excluído. Selecione um estilo para substituir o estilo atual e clique em OK.

Para o início

Localizar objetos com estilos específicos

1. Vá para Editar > Localizar e substituir. O painel Localizar e substituir é exibido.
2. Selecione o tipo de objeto na lista suspensa Pesquisar em.
3. Selecione o estilo na lista suspensa Estilo.
4. Siga um destes procedimentos:
   - Para localizar os objetos que usam o estilo especificado um após o outro, clique em Localizar próximo.
   - Para localizar todos os objetos do projeto que usam o estilo especificado, clique em Localizar tudo. Os resultados da pesquisa são agrupados por slide no painel Localizar e substituir.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Redimensionar e reposicionar objetos por pixels

Altere as coordenadas X e Y e a largura e altura dos objetos na área de transformação do Inspetor de propriedades.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Girar objetos

Rotação do objeto e efeitos do objeto
Rotação de objetos em um slidelet

É possível aplicar uma rotação 2D aos objetos em um slide. A rotação 2D é a rotação de um objeto em um ângulo, de acordo com um ponto fixo, o qual no Adobe Captivate é o centro do objeto.

É possível girar objetos exceto os seguintes:

- Slidelet
- Mouse
- Respostas aos objetos do slide de pergunta
- Destino e origem do zoom

1. Clique no objeto que deseja girar. Um símbolo de rotação aparecerá na alça superior do objeto.
2. Clique no símbolo e mova o mouse nessa direção. Quando você movimenta o mouse, o Adobe Captivate exibe uma visualização em linha pontilhada da posição do objeto na cena.
3. Solte o botão do mouse quando o objeto for posicionado no ângulo exigido.

Alternativamente, selecione o objeto na cena, e especifique o ângulo de rotação no Inspetor de propriedades (Tabela de transformação > Ângulo).

Ao girar objetos que contenham texto, o texto também será girado junto com o objeto.

Para restaurar o ângulo da rotação para 0°, clique duas vezes no símbolo de rotação.

Nota: *A rotação não será aplicada a animações e vídeos de slides, enquanto estiverem sendo reproduzidos na cena. O Adobe Captivate aplica a rotação de forma apropriada na visualização do projeto e na versão publicada do projeto.*

Rotação do objeto e efeitos do objeto

Para o início

Você pode também girar objetos através de efeitos. Se você aplicar um efeito de objeto de rotação a um objeto que já estiver girando, ele girará ainda mais quando o efeito for acionado.

Por exemplo, suponhamos que você girou um retângulo em 45º. Em seguida você aplica o efeito de sombra no retângulo, e especifica a cor como verde. Controle o tempo do efeito, para que seja acionado 2 segundos após o início do slide e para durar até o fim do slide.

Quando o projeto for executado, o retângulo girará 45º pelos primeiros 2 segundos. Para o restante dos slides, o retângulo girará 75°.

Rotação de objetos em um slidelet

Para o início

A rotação de objetos em um slidelet é restrita aos limites do slidelet. Isso significa que, se você aplicar rotação à um objeto e parte dele causar uma protuberância fora do limite do slidelet, a rotação não terá efeito.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

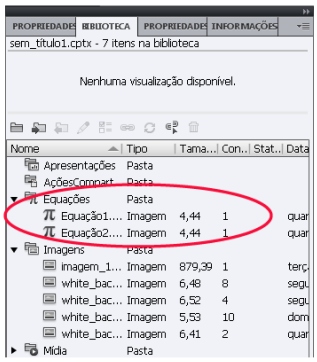
Objetos e mídias não interativos

Parte do conteúdo acessível através de links nesta página pode ser exibida somente em Inglês.

Inserir equações matemáticas (Cp 7)

O Adobe Captivate é integrado com [Math+Magic]™ para poder criar e editar equações matemáticas nos cursos.[Math+Magic] é um editor de equações, editor de fórmula e um editor de símbolos científicos multiuso para vários formatos matemáticos.

As equações [Math+Magic] são armazenadas como um recurso PNG no Adobe Captivate. Na biblioteca do Adobe Captivate, as equações são categorizadas em Equações.



Criar equações

Para o topo

1. Clique em Inserir > Equação. A equação padrão é inserida no slide.

2. Clique duas vezes na equação para abrir [Math+Magic].

3. Edite a equação no [Math+Magic] conforme necessário. Para obter mais informações, visite Ajuda do [Math+Magic].

4. Clique em Arquivo > Salvar para mudar as alterações da equação no [Math+Magic].

   As alterações são feitas automaticamente no slide do Adobe Captivate.

Editar equações

Para o topo

1. Clique duas vezes na equação que deseja editar. A equação é aberta no [Math+Magic].

2. Edite a equação conforme necessário. Para obter mais informações, visite Ajuda do [Math+Magic].

3. Clique em Arquivo > Salvar para mudar as alterações da equação no [Math+Magic].

   As alterações são feitas automaticamente no slide do Adobe Captivate.

Excluir equações

Para o topo

Clique na equação e pressione a tecla Delete.

Propriedades de equações

Para o topo

A equação é um objeto não interativo no Adobe Captivate, e é possível definir as seguintes propriedades para equações:

- Sombra e reflexo
- Tempo
- Transição
- Áudio
- Transformar (posição, tamanho e rotação)

Para obter mais informações, visite Adicionando e gerenciando objetos.

(cc) BY-NC-SA As publicações no Twitter ™ e no Facebook não são cobertas pelos termos da Creative Commons.

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Formas inteligentes

De um especialista:
Inserir formas inteligentes
Editar formas inteligentes
Virar formas inteligentes (disponível somente na atualização para assinantes e clientes do Adobe Software Assurance)
Aplicar preenchimentos de gradiente
Aplicar preenchimentos de textura
Mudar propriedades do traçado e do preenchimento
Colocar texto dentro das formas inteligentes
Substituir formas inteligentes
Usar formas inteligentes como botões
Duplicar formas inteligentes
Prender linhas a objetos
Redimensionar área de rolagem para a caixa delimitadora de outros objetos

Formas inteligentes incluem várias categorias de formas disponíveis como setas, botões ou formas básicas. É possível inserir e modificar essas formas de maneira rápida e fácil nos projetos do Adobe Captivate.

É possível também converter formas inteligentes em rolagem ou em qualquer forma livre. Formas inteligentes podem também ser usadas como botões. Consulte Usar autoformas como botões para mais informações.

Configure uma aparência padrão para as formas inteligentes usando o Gerenciador de estilos de objetos (Editar > Gerenciador de estilos de objetos). Consulte Estilo de objetos para mais informações.

Observação: *Você pode pesquisar formas inteligentes e o texto dentro delas, usando a caixa de diálogo Localizar.*

Inserir formas inteligentes

Para o início

1. Clique no slide em que deseja inserir a forma inteligente.
2. Clique na barra de ferramentas de objeto e clique em uma forma. O ponteiro do mouse virará uma marca “+”.
3. Clique e arraste o mouse na cena para desenhar a forma inteligente.
4. Ajuste a forma usando as alças brancas e amarelas.

Alças para redimensionar formas inteligentes

Editar formas inteligentes

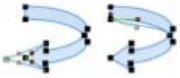
Para o início

1. Para converter uma forma inteligente em forma livre, clique com o botão direito do mouse na forma e clique em Converter em forma livre.

   Alças pretas aparecem no contorno da forma.

   Converter forma inteligente em forma livre

2. Clique em uma alça preta para ver uma curva Bézier que permite transformar a linha em uma curva. Você também pode alterar a posição do ponto clicando e arrastando a alça preta.



Curvas de Bézier em formas livres

3. Clique em qualquer local fora da forma para salvar as edições.

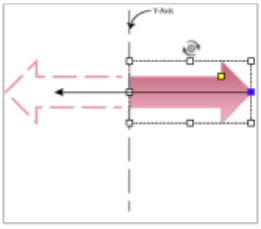
Para editar novamente a forma, clique no botão direito do mouse na forma e clique em Editar pontos.

Para usar uma forma inteligente como uma forma de rolagem, clique no botão direito do mouse na forma e clique em Converter em forma de rolagem.

Virar formas inteligentes (disponível somente na atualização para assinantes e clientes do Adobe Software Assurance)

Para o início

Clique na forma inteligente e arraste uma das alças na direção desejada. Por exemplo, para iniciar uma seta à esquerda, clique na alça na ponta da seta e arraste totalmente para a esquerda para que gire no eixo Y.



Seta virada no eixo Y

Aplicar preenchimentos de gradientes

Para o início

Use preenchimentos de gradientes para misturar cores e criar vários efeitos. Aplique preenchimentos de gradientes a slides e desenhos de objetos. Aplique preenchimentos de gradientes a slides e objetos de desenho.

1. Escolha também um preenchimento de gradiente para o plano de fundo de projetos (Preferências > Global > Padrões > Cor do plano de fundo).

2. Em Inspetor de propriedades, clique em Cena (para slides), ou na caixa Preenchimento (para desenhar objetos).

3. Clique na parte superior da caixa.

4. Clique em uma predefinição na linha de predefinições.

   Observe que o slide ou o objeto selecionado é alterado dinamicamente na cena para refletir as alterações feitas no preenchimento de

gradientes.

5. Para editar as cores, clique nas opções de cor e selecione a cor desejada.

   Observação: *Para desenhar objetos, defina a transparência de cores (em porcentagem) usando a opção adjacente à paleta de preenchimento no Inspetor de propriedades.*

   Para excluir uma cor, clique na cor e pressione a tecla Delete no teclado. Você pode também arrastar a cor para fora da caixa de gradientes.

6. Para inverter o posicionamento das cores, clique no ícone Inverter cores.

7. Escolha a direção para o gradiente na linha de direção.

8. Clique no ícone Gradiente linear para um gradiente linear ou no ícone Gradiente radial para um gradiente radial.

9. Clique em um padrão na lista de padrões.

10. Clique no ícone Adicionar aos gradientes personalizados. O preenchimento de gradientes e as configurações relacionadas que você utilizar serão salvos na linha Gradientes personalizados para uso no futuro.

    Observação: *Os gradientes personalizados ficarão disponíveis para uso em projetos criados subsequentemente.*

    Para excluir um gradiente personalizado, clique no ícone Excluir e, em seguida, clique no gradiente personalizado. Todos os gradientes personalizados serão excluídos se você excluir a pasta Preferências do Adobe Captivate.

Editar um preenchimento de gradiente

É possível editar o tamanho, a posição e o ângulo (para preenchimento linear) dos gradientes na Cena.

Observação: *Para editar as cores, padrões e a direção do gradiente, use o Inspetor de propriedades.*

1. Selecione um slide ou o objeto de desenho.

2. Clique em Editar > Editar o gradiente.

   Uma linha com o início e o final destacados aparecerá no objeto selecionado. O ponto inicial é indicado com um círculo e o ponto final é indicado com um quadrado.

3. Para posicionar a linha no local desejado em um slide ou objeto, arraste o ponto inicial.

4. Para posicionar a linha no local desejado em um slide ou objeto, arraste o ponto inicial. Mantenha a tecla Shift (Windows) ou Control (Mac) enquanto movimenta a linha, para girar o gradiente em deslocamentos de 15°.

   Gire também a linha para alterar o ângulo do preenchimento do gradiente. Para fazer isso, passe o mouse sobre a linha. Quando o cursor mudar para um símbolo de rotação, arraste o mouse para a direção desejada.

Aplicar preenchimentos com textura

Para o início

1. Selecione o objeto ao qual deseja aplicar o preenchimento com textura.

2. Na tabela de Preenchimento e traçado do Inspetor de propriedades, clique na caixa Cena (para slides), ou Preenchimento (para objetos de desenho).

3. Na caixa de diálogo que for exibida, clique na parte superior.

4. Clique em uma textura nas predefinições disponíveis ou clique no ícone de procura adjacente à opção Imagem personalizada para selecionar uma imagem.

   Se a imagem selecionada for maior do que o objeto, a caixa de diálogo Redimensionar/Cortar imagem será exibida. Para dimensionar a imagem automaticamente para que caiba no objeto, clique em Ajustar à cena. Para cortar a imagem, clique em Cortar e, em seguida, clique e arraste a caixa azul na imagem para especificar a parte da imagem que deseja manter.

   - Clique em Alongar para aplicar a textura ou a imagem a todo o objeto.
   - Clique em Lado a lado para aplicar a textura ou a imagem em um padrão lado a lado. Selecione a direção desejada na lista Orientação.

Alterar as propriedades de traçado e preenchimento

Para o início

Selecione o objeto e defina as propriedades de preenchimento e traçado do objeto no Inspetor de propriedades (Janela > Propriedades) na área Preenchimentos e traçados.

É possível definir as seguintes propriedades do traçado de linhas retas:

- Transparência da linha
- Estilo do traçado, como traços ou pontos
- Cor do traçado
- Espessura (largura) do traçado
- Setas, círculos, losangos ou quadrados nas extremidades de uma linha

É possível definir as seguintes propriedades de traçado e preenchimento das outras formas inteligentes:

- Cor de preenchimento
- Preenchimento de gradiente
- Preenchimento de padrão ou de imagem
- Transparência da cor de preenchimento
- Estilo do traçado, como traços ou pontos
- Cor do traçado
- Largura do traçado
- Preenchimento de gradiente do traçado
- Cantos do objeto: é possível suavizar os vértices de um retângulo ou quadrado em graus variados alterando os valores dos raios dos vértices.

Inserir texto nas formas inteligentes

Para o início

1. Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou clique pressionando a tecla Control (Mac OS) no objeto e selecione Adicionar texto. Também é possível clicar duas vezes no objeto e começar a digitar o texto na posição do cursor.
2. Adicione texto na área de texto que aparece no objeto e use a área Caractere no Inspetor de propriedades (Janela > Propriedades) para formatar o texto.

Para editar texto em objetos, clique com o botão direito do mouse (Windows) ou clique pressionando a tecla Control (Mac OS) no objeto e selecione Editar texto. O texto na área de texto dentro do objeto é disponibilizado para edição. A opção de texto não fica disponível quando a ferramenta de linha foi selecionada.

Para adicionar efeitos ao texto, clique no objeto e clique na tabela Caracteres do Inspetor de propriedades.

Substituir formas inteligentes

Para o início

Clique com o botão direito do mouse na forma inteligente e clique em Substituir forma inteligente. Clique na forma necessária no painel Forma inteligente.

Usar formas inteligentes como botões

Para o início

É possível converter qualquer forma inteligente em um botão interativo. Para fazer isso, selecione a forma inteligente e clique em Usar como botão no Inspetor de propriedades.

A conversão de formas inteligentes em botões proporciona maior flexibilidade na criação de modelos de projetos e de slides mestres. Os botões criados a partir de formas inteligentes atuam como botões perpétuos quando usados em slides mestres associados aos slides.

É possível também inserir formas inteligentes e convertê-las em botões nos slides de pergunta. Para botões criados a partir de formas inteligentes, você pode atribuir pontos usando a tabela de relatórios no Inspetor de propriedades. Para mais informações sobre essa opção, veja Propriedades de botões.

Duplicar formas inteligentes

Para o início

- Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou clique pressionando a tecla Control (Mac OS) no objeto e selecione Duplicar.

Encaixar linhas a objetos

Para o início

Ao desenhar linhas retas, você pode encaixá-las aos contornos de outros objetos do Adobe Captivate, incluindo objetos de forma livre. Use essa opção para conectar com precisão a extremidade de uma linha reta à periferia de um objeto.

Para encaixar linhas a objetos, proceda da seguinte maneira:

1. Clique no ícone Encaixar a objeto.
2. Desenhe o objeto (retângulo, oval, polígono de forma livre e assim por diante).

Agora ao desenhar uma linha reta, a linha se encaixará aos contornos dos objetos com os quais tiver contato.

Redimensionar a área de rolagem para a caixa delimitadora de outros objetos

Para o início

- Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou clique pressionando a tecla Control (Mac OS) na área de rolagem e selecione Ajustar automaticamente a área de rolagem.

  Agora ao mover a área de rolagem sobre um objeto, ela assumirá a forma da caixa delimitadora desse objeto. Se houver objetos sobrepostos, a área de rolagem será redimensionada para as dimensões do objeto com a ordem z mais alta.

1.
2.
3.
4.

(cc) BY-NC-SA As publicações no Twitter ™ e no Facebook não são cobertas pelos termos da Creative Commons.

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Legendas

Dicas para criar legendas de texto
Propriedade das legendas de texto
Adicionar texto e legendas
Editar legendas de texto
Legendas em outros idiomas
Criando estilos de legenda personalizados
Importar e exportar legendas de texto
Restaurar configuração padrão para modos de gravação

Use legendas de texto para:

Chamar atenção para áreas específicas do slide

Use legendas de texto para apontar opções e ícones de menu ou centrar a atenção do usuário nos detalhes facilmente desconsiderados. Quando você não estiver usando a narração, pode usar legendas em texto em vez disso.

Adicionar texto a um slide

A única forma para a adição de texto simples a um slide no Adobe Captivate é usando legendas transparentes de texto. Para mais informações, consulte Adicionar texto sem formatação a um slide.

Você decide como as legendas de texto aparecem (fonte, tamanho, cor, etc.) O Adobe Captivate fornece vários estilos predefinidos de legenda, mas você também pode criar estilos personalizados que correspondam aos padrões da sua empresa.

Os tipos de legendas que estão disponíveis no Adobe Captivate:

Normal Use legendas normais para "falar" ao espectador sobre recursos na tela. Você mandar o Adobe Captivate gerar legendas de texto automaticamente com base no que é gravado. Por exemplo, quando você clica no menu Arquivo durante a gravação, o Adobe Captivate cria uma legenda de texto que informa que "selecione o item de menu Arquivo." Então, posiciona a legenda de texto no slide que mostra a ação. Como alternativa, você pode inserir essas legendas de texto em slides manualmente e editá-las.

Legendas para objetos interativos Os objetos interativos são associados a legendas de êxito, falha, e de dica. Essas configurações são geradas automaticamente para objetos quando você grava nos modos.

> **Êxito** Legenda de êxito é exibida quando o usuário executa a ação desejada no objeto.
>
> **Falha** A legenda de falha é exibida quando o usuário executa uma ação diferente do que é definido no aplicativo.
>
> **Dica** Use legendas de dica para ajudar os usuários quando não são capazes de realizar uma certa tarefa. As legendas de dica aparecem quando o usuário move o mouse sobre o objeto.

Dicas para criar legendas

Para o início

Estas são algumas dicas para criar legendas:

- Se a legenda for estritamente texto no slide, use o estilo de legenda Transparente.
- Não use fontes que não estão disponíveis na maioria dos computadores. Por exemplo, se você usa a fonte FF Confidential, mas ela não está instalada no computador local do usuário, outra fonte a substituirá.
- Para criar uma folha de estilos, formate uma legenda e selecione a caixa de diálogo Aplicar propriedades a todas as legendas no filme exibida na caixa de diálogo Legenda. Todas as legendas no arquivo SWF ou legendas que você cria usam a fonte, o alinhamento e o estilo de legenda definidos por você.
- As legendas podem ser usadas como um script para narrações. Ao clicar no botão Áudio na barra de ferramentas principal para abrir a caixa de diálogo Áudio do slide, clique em Legendas e anotações do slide. Se uma legenda estiver anexada ao slide, ela será exibida na caixa de diálogo Gravar áudio como um script.
- Se você narrar uma legenda, isso na realidade melhorará a acessibilidade à demonstração.

Propriedades das legendas

Para o início

Use o Inspetor de propriedades (Janela > Propriedades) de uma legenda para personalizá-la.

Legenda

Nome Insira um nome exclusivo para o objeto. Use esse nome quando definir as condições de visibilidade para o objeto.

Visível Desmarque essa opção se desejar que o objeto seja invisível no slide. O objeto poderá se tornar visível usando a opção Mostrar. Para mais informações, veja Controlando a visibilidade de objetos.

Estilo Selecione um estilo para a legenda. Para definir um novo estilo, selecione Editar > Gerenciador de estilos de objetos. Para mais informações, veja Estilos de objetos.

Acessibilidade Clique para adicionar um texto acessível ao objeto. Para mais informações, veja Personalizar texto de acessibilidade para objetos.

Geral

Tipo de legenda Exibe os tipos de legendas disponíveis no Adobe Captivate. Cada tipo de legenda é nomeado, e uma pequena imagem em miniatura mostra a aparência da legenda.

***Observação**: Ao adicionar ou modificar uma legenda, selecione o tipo de legenda antes de definir o estilo e a formatação do texto em uma legenda. Isso garante que as alterações de estilo e formatação do texto sejam mantidas.*

Tipo de chamada Cinco tipos de chamada de legenda estão disponíveis. Muitos dos estilos de legenda contêm legendas com chamadas direcionais. Você pode selecionar uma legenda que aponta na direção mais apropriada.

Caractere

Use essa área para fornecer as especificações de fonte como cor, estilo, formatação e tamanho do texto.

Formato

Use essa área para especificar o alinhamento do texto, o recuo, a numeração e o espaçamento entre linhas.

Margens Ajuste as margens superior, inferior e laterais entre o texto e o contorno da legenda, clique nas opções necessárias em Margens e especifique um valor.

Inserir Clique duas vezes na legenda e clique em:

- para inserir símbolos, por exemplo, de direitos autorais ou de marcas comerciais.
- para inserir variáveis de sistema ou definidas pelo usuário.
- inserir hiperlinks.

Sombra e reflexo

Sombra Marque a caixa de seleção para aplicar a sombra à legenda. Escolha uma das predefinições. Você pode personalizar uma predefinição, clicando em Personalizado.

Direção Selecionar direção: para dentro ou para fora. A visualização da direção selecionada é exibida na cena.

Cor Clique para selecionar uma cor para a sombra. Especifique a alfa para a cor, em porcentagem, no campo adjacente.

Desfoque Especifique um valor, em pixels, para o desfoque da sombra.

Ângulo Especifique o ângulo para a sombra.

Distância Especifique a distância, em pixels, em que a sombra deve ser exibida.

Reflexo Marque a caixa de seleção para adicionar reflexo à legenda de texto. Escolha uma das predefinições.

Tempo

Exibir por [tempo] Duração da exibição da legenda no slide. No menu pop-up, selecione uma destas opções:

> **Tempo específico** A duração da exibição da legenda no slide. Para definir o tempo em segundos, digite um valor no campo ou use as setas de rolagem.
>
> **Restante do slide** A legenda será exibida em toda a duração do slide.
>
> **Restante do projeto** A legenda será exibida em toda a duração do projeto. Por exemplo, você pode usar essa opção para exibir uma legenda que indica o nome da empresa.

Aparecer depois de [nº] segundos A legenda será exibida no slide depois da duração especificada.

Transição

Efeito Efeito de transição da caixa de destaque. Você pode aplicar efeitos de aparecimento ou desvanecimento graduais e definir um tempo para eles.

Aparece em [nº] segundos Tempo para a legenda aparecer gradualmente por completo.

Desaparece em [nº] segundos Tempo para a legenda desvanecer gradualmente por completo.

Adicionar texto e legendas

Para o início

Adicionar uma legenda

Se você alterar as configurações do Inspetor de propriedades para as legendas, elas se tornarão padrão. Quaisquer legendas criadas usarão as novas configurações.

Se você adicionar uma legenda transparente, evite usar texto em negrito; texto normal aparece mais nítido do que texto em negrito na maioria dos monitores.

1. Em um projeto aberto, selecione o slide ao qual deseja adicionar uma legenda.
2. Selecione Inserir > Objetos padrão > Legenda. Você também pode clicar com o botão direito do mouse (Windows) ou clicar pressionando a tecla Control (Mac OS) no slide, escolher Inserir > Objetos padrão no menu pop-up e escolher Legenda.
3. Defina as várias opções para a legenda.
4. Para as propriedades com o ícone , selecione
   - **Aplicar a todos os itens** Para aplicar o efeito a todos os objetos que pertencem ao tipo do objeto.
   - **Aplicar a todos os itens do mesmo estilo**, para aplicar a todos os objetos que usam o mesmo estilo de objeto.

Adicionar texto sem formatação a um slide

Para adicionar texto ao slide sem fazê-lo parecer uma legenda, adicione-o como uma legenda transparente.

Observação: *Se você criar uma legenda transparente, evite sublinhar o texto porque isso poderá diminuir a qualidade do texto quando o projeto for exibido.*

Depois de adicionar a legenda transparente, convém mesclar a legenda com o plano de fundo do slide.

1. Em um projeto aberto, selecione o slide ao qual deseja adicionar uma legenda transparente.
2. Selecione Inserir > Objetos padrão > Legenda.
3. Na área Geral do Inspetor de propriedades, selecione Transparente como Tipo de legenda.
4. Altere as outras opções conforme necessário.

   Para adicionar sobrescrito a um slide, selecione o texto e,

   - (No Windows) pressione CTRL + shift + “+”. Para adicionar subscrito, selecione o texto e pressione CTRL + “+”.
   - (No Mac OS) pressione Cmd + Shift + "+". Para adicionar subscrito, selecione o texto e pressione Cmd + "+".

Inserir texto como uma variável

1. Mova o cursor para a posição no texto em que deseja inserir a variável.
2. Na área Formatação do Inspetor de propriedades, clique no ícone Inserir variável.
3. Selecione uma das seguintes opções no menu Tipo de variável:
   - Para inserir uma variável criada anteriormente, selecione Usuário. Selecione a variável no menu Variáveis. Para mais informações, veja Criar variável definida pelo usuário.
   - Para inserir uma variável do sistema, selecione Sistema. Selecione uma variável do sistema no menu Variáveis. Para filtrar as variáveis do sistema por categoria, selecione a opção correspondente no menu Exibir por. Quando você não escolher uma categoria, todas as variáveis do sistema serão listadas no menu.
4. Para alterar o número máximo de caracteres que a variável pode acomodar, digite um valor no campo Comprimento máximo. Se o número de caracteres exceder o valor especificado nesse campo, os caracteres adicionais não serão exibidos.

Observação: *Espaços também são considerados na contagem de caracteres.*

5. Para criar uma variável ou alterar os valores de uma variável selecionada, clique em Variáveis.

6. Clique em OK.

Ao visualizar o projeto, o valor da variável será exibido na legenda.

Inserir símbolos e caracteres especiais

1. Na área Formatação do Inspetor de propriedades, clique no botão Inserir.

2. Selecione um símbolo que deseja inserir do menu.

3. Para obter mais informações, clique em Outro, selecione o caractere que deseja inserir e clique em OK.

Inserir hiperlinks

Insira hiperlinks nos textos das legendas ou em desenhos de objetos, a fim de realizar várias ações, como abrir uma página da Web ou executar ações avançadas, quando os usuários clicarem no texto.

1. Selecione a frase ou palavra que deseja transformar em um hiperlink. Transforme textos das legendas ou objetos de desenhos em hiperlinks.

2. Clique nas opções de formatação do Inspetor de propriedades e especifique uma das opções contidas em Inserir link em uma das opções da lista. Para mais informações, veja Navegação do projeto usando objetos interativos.

   Observação: *Somente as ações Página da Web e Abrir arquivo serão permitidas quando uma variável for inserida no objeto que contém hiperlinks.*

Você pode formatar o texto usando as opções disponíveis nas opções de Caracteres do Inspetor de propriedades.

Para modificar um hiperlink, clique nas opções de formatação do Inspetor de propriedades.

Para excluir um hiperlink, clique nas opções de formatação do Inspetor de propriedades.

Adicionar efeitos ao texto

É possível aplicar efeitos ao texto em:

- Legendas
- Desenho de objetos que incluam formas inteligentes
- Texto estático (que não é alterado na execução) em slides de pergunta

1. Clique na legenda ou na forma automática.

2. Clique no ícone ( ) na tabela de caracteres do Inspetor de propriedades, e siga um destes procedimentos:

   - Clique em um efeito das predefinições. Para alterar os efeitos predefinidos, clique em Editar efeitos.
   - Clique em + para criar um efeito personalizado. Selecione as opções desejadas na lista e clique em OK. Para salvar as configurações para uso futuro, clique em Salvar. Os efeito salvos serão exibidos junto com as predefinições.

     Observação*: Para excluir um efeito personalizado, clique no efeito e clique em .*
   - Clique em Limpar efeitos para remover o efeito de texto.

Observação: *Os efeitos de texto não serão aplicados se você inserir uma variável com o texto. Porém, os efeitos de texto são aplicados novamente quando você remove a variável.*

Adicionar legendas automaticamente durante a gravação

Ao gravar projetos ou slides adicionais para projetos, o Adobe Captivate pode criar automaticamente legendas com base na ação gravada. Por exemplo, se você gravar a ação de selecionar o menu Arquivo, o Adobe Captivate poderá adicionar automaticamente uma legenda que diz “Selecionar menu Arquivo” no mesmo slide.

As ações que geram legendas incluem: selecionar menus e itens de menu; pressionar botões; alterar valores em locais como listas, caixas de combinação ou caixas de verificação; e abrir janelas filho.

1. Em um projeto aberto, selecione Editar > Preferências (Windows) ou Adobe Captivate > Preferências (Mac OS).

2. Na caixa de diálogo Preferências, selecione Modos no menu Gravação.

3. Selecione o modo de gravação para o qual deseja gerar automaticamente as legendas.

4. Selecione Adicionar legendas.

Depois de a gravação ser concluída e o projeto ser gerado (incluindo as legendas criadas automaticamente), exiba os slides individuais no modo Editar para ver as legendas.

Observação: *O Adobe Captivate pode gerar automaticamente legendas para todos os elementos da interface de usuário padrão do Windows. Entretanto, ele pode não dar suporte a elementos não padrão da interface do usuário, incluindo texto de menus em aplicativos criados com o Delphi®.*

Editar legendas

Para o início

Editar uma legenda

Se você redimensionar uma legenda, não poderá deixá-la menor do que o bitmap usado para criá-la. Por exemplo, o estilo “Drágea” de legenda usa bitmaps com tamanho aproximado de 18 x 16 pixels (largura x altura), portanto eles não podem ser redimensionados para 15 x 12 pixels. Entretanto, é possível tornar qualquer bitmap de legenda maior. Se forem necessárias legendas muito pequenas, avalie a criação de legendas personalizadas.

Para editar uma legenda, use o Inspetor de propriedades (Janela > Propriedades).

Se você tiver um slide detalhado que contém legendas e outros objetos, convém tornar a legenda uma parte permanente do plano de fundo.

Copiar legendas

É possível copiar e colar legendas entre slides. Essa técnica é ótima para economizar tempo, principalmente para usar a mesma legenda em vários slides.

1. Em um projeto aberto, selecione o slide que contém a legenda que deseja copiar.

2. Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou clique pressionando a tecla Control (Mac OS) na legenda e selecione Copiar.

3. Navegue até o slide em que deseja colar a legenda.

4. Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou clique pressionando a tecla Control (Mac OS) no slide e selecione Colar.

   Para copiar e colar mais de uma legenda por vez, clique pressionando a tecla CTRL (Windows) ou clique pressionando a tecla Command (Mac OS) nas legendas. Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou clique pressionando a tecla Control (Mac OS) em uma das legendas selecionadas e escolha Copiar.

Movimentação e redimensionamento de legendas

Você pode redimensionar legendas pelos métodos manual ou automático e movê-las para novos locais em um slide. Para mover a legenda em um slide, selecione-a e arraste-a até o novo local.

Observação: *Se estiver redimensionando uma legenda, você não poderá deixá-la menor do que o bitmap usado para criá-la. Por exemplo, o estilo “Drágea” de legenda usa bitmaps com tamanho aproximado de 18 x 16 pixels (largura x altura), portanto eles não podem ser redimensionados para 15 x 12 pixels. Entretanto, é possível tornar qualquer bitmap de legenda maior. Se forem necessárias legendas muito pequenas, avalie a criação de legendas personalizadas.*

Redimensionar manualmente uma legenda

Para redimensionar manualmente uma legenda, selecione-a e mova o ponteiro sobre as alças de seleção. Quando o ponteiro se transformar em uma alça de redimensionamento, arraste o mouse para redimensionar o objeto.

Redimensionar automaticamente legendas

O Adobe Captivate pode redimensionar automaticamente uma legenda de acordo com a quantidade de texto na legenda. Se você editar o texto, a legenda será redimensionada para acomodar o texto alterado. Esse é um método fácil de manter as legendas com aparência equilibrada e proporcional.

1. Em um projeto aberto, selecione Editar > Preferências (Windows) ou Adobe Captivate > Preferências (Mac OS).

2. No painel Categoria, selecione Padrões no menu Global.

3. Selecione Autodimensionar legendas.

Alterar a ordem das legendas usando a Linha de tempo

O Adobe Captivate permite adicionar várias legendas a cada slide. Você pode especificar a ordem em que as legendas são exibidas usando a Linha de tempo. A Linha de tempo permite ajustar com precisão a duração de todos os objetos, incluindo legendas, em um slide.

1. Em um projeto aberto, navegue até o slide que contém as legendas cuja ordem você deseja alterar.
2. Na Linha de tempo (Janela > Linha de tempo), altere a ordem e duração das legendas conforme necessário.
   - Por exemplo, mova o mouse sobre a borda esquerda ou direita de uma legenda na Linha de tempo até o cursor de redimensionamento ser exibido. Arraste a borda para a esquerda ou direita. Esse procedimento muda o momento em que a legenda aparece ou desaparece e por quanto tempo ela é mostrada.
   - Como alternativa, suponha que uma legenda e seu slide sejam exibidos simultaneamente, mas você deseja que haja um pequeno atraso. Para obter esse efeito, mova o mouse sobre o centro da legenda na Linha de tempo até o cursor de mão aparecer. Arraste toda a legenda de maneira que a borda esquerda fique alinhada com 2s (atraso de 2 segundos) ou 4s (atraso de 4 segundos) no cabeçalho.
3. Se duas legendas ficarem sobrepostas no slide, selecione aquela que deseja exibir na frente definindo a ordem de empilhamento. Para alterar a ordem de empilhamento, mova as legendas para trás ou para frente da Cena de slides. Um ponto importante a ser lembrado é que as legendas na parte de trás da Cena aparecem atrás de outras legendas. Use um dos seguintes métodos para definir a ordem de empilhamento:
   - Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou clique pressionando a tecla Control (Mac OS) em uma legenda no slide e selecione uma das opções de ordem de legenda. Se necessário, clique com o botão direito do mouse (Windows) ou clique pressionando a tecla Control (Mac OS) em outras legendas no slide e ajuste a ordem.
   - Selecione uma legenda. Na barra de ferramentas Editar modo de exibição (ao lado de Propriedades do slide), clique em Trazer objetos selecionados para frente ou Enviar objetos selecionados para trás.
   - Na Linha de tempo, mova o mouse sobre uma legenda até o ponteiro de mão aparecer. Arraste a legenda para cima ou para baixo para alterar sua posição na ordem de empilhamento. Se você mover uma legenda mais para cima na ordem de empilhamento, ela será movida para a frente da Cena. Se você mover uma legenda mais para baixo, ela será movida para trás da Cena.

Legendas em outros idiomas

Para o início

Inclusão de um idioma para legendas

Você pode adicionar novos idiomas à lista de idiomas existentes em que as legendas são gravadas. A lista de idiomas existentes está disponível na caixa de diálogo Gravação. As legendas de eventos são armazenadas como arquivos CaptureTextTemplates_<idioma>.rdl no diretório

- (No Windows) \\Arquivos de Programas\Adobe\Adobe Captivate 6. Por exemplo, o arquivo RDL para Chinês Simplificado é CaptureTextTemplates_Chinese-Simplified.rdl.
- (No Mac OS) \\Applications\Adobe Captivate 6.

Você pode usar os arquivos RDL existentes para gravar legendas no idioma desejado.

Gravar legendas em outro idioma

1. Abra o Windows Explorer, navegue até o diretório
   - (No Windows) \\Arquivos de Programas\Adobe\Adobe Captivate 6
   - (No Mac OS) /Applications/Adobe Captivate 6
2. Copie um arquivo com a extensão RDL.
3. Cole o arquivo no mesmo local e renomeie-o de acordo com o novo idioma. Por exemplo, se desejar gravar em polonês, renomeie o arquivo como CaptureTextTemplates_Polish.rdl.
4. Abra o arquivo RDL em qualquer editor de texto.
5. Nas marcas Nome do objeto e Nome do evento, altere o texto de Modelo e atributos de modelo padrão para o idioma especificado.
6. Salve o arquivo.
7. Na caixa de diálogo Preferências (Editar > Preferências (no Windows) ou Adobe Captivate > Preferências (no Mac OS)), selecione Gravação > Configurações em Categoria.

8. Em Gerar legendas em, selecione o idioma adicionado.

Ao gravar, as legendas são geradas no idioma especificado.

Digitar texto em outro idioma
Para o Windows

1. Abra o Painel de Controle do Microsoft Windows e clique duas vezes no ícone Opções Regionais e de Idioma. A caixa de diálogo Opções Regionais e de Idioma será exibida.
2. Clique na guia Idiomas.
3. Clique no botão Detalhes.
4. Na guia Configurações da caixa de diálogo Serviços de Texto e Idiomas de Entrada, clique em Adicionar.
5. Na caixa de diálogo Adicionar Idioma de Entrada, selecione um idioma na lista Idioma de Entrada.
6. Clique em OK. O idioma selecionado é incluído na lista Serviços Instalados.
7. Selecione o idioma desejado na lista Idioma de Entrada Padrão.
8. Clique em Aplicar e clique em OK para salvar as configurações e feche a caixa de diálogo Serviços de Texto e Idiomas de Entrada.
9. Clique na guia Opções Regionais e escolha o idioma selecionado na lista Idioma de Entrada Padrão.
10. Clique em Aplicar e clique em OK para salvar as configurações e feche a caixa de diálogo Opções Regionais e de Idioma. A Barra de Idiomas ou o editor IME (editor de método de entrada) será exibido na área de trabalho do computador.
11. Digite o conteúdo no arquivo RDL. O texto aparecerá no idioma selecionado.

    Se você alterar o idioma na lista Idioma de Entrada Padrão e na guia Opções Regionais, o idioma selecionado na Barra de Idiomas também será atualizado automaticamente.

Para o Mac OS

1. Nas Preferências do Sistema, selecione a guia Internacional > Menu de Entrada.
2. Selecione uma opção na lista de idiomas.
3. No menu Apple, selecione o idioma.
4. Abra o arquivo RDL usando um editor de texto e comece a digitar no idioma de sua preferência.

Localização de legendas

Se você estiver localizando um projeto que contém legendas, poderá exportar legendas para tornar o processamento mais eficiente.

1. Crie a versão inicial (“do idioma de origem”) do projeto, incluindo todas as legendas necessárias.
2. Abra o projeto concluído.
3. Selecione Arquivo > Exportar > Legendas normais e legendas ocultas do projeto.

   Por padrão, o arquivo do Word (DOC) é salvo na pasta My Documents\My Adobe Captivate Projects (no Windows) e na pasta /Users/<nome do usuário>/Documents/My Adobe Captivate Projects (no Mac OS). Altere o local se desejar. Além disso, o arquivo do Word é chamado [Nome_do_projeto] Captions.doc. É possível alterar o nome do arquivo, se necessário, clicando diretamente na caixa de texto Nome do arquivo e digitando um novo nome. (Mantenha a extensão do arquivo .doc.)
4. Clique em Salvar.
5. O arquivo do Word é gerado com o nome especificado e salvo no local selecionado. Será exibida uma caixa de diálogo, perguntando se você deseja exibir o documento. Clique em Sim para exibir o documento no Word.
6. O documento do Word contém a ID do slide, a ID do item, o texto da legenda original e o número do slide. Você poderá alterar o texto da legenda na coluna Dados atualizados da legenda. Forneça uma cópia do documento do Word ao tradutor.
7. O tradutor deve abrir o documento do Word e editar o texto da legenda diretamente na coluna Dados atualizados da legenda no documento, substituindo o texto do idioma de origem pelo novo texto.

8. Enquanto o tradutor traduz o texto, faça uma cópia do projeto original do Adobe Captivate para o novo idioma.

   Observação: *Ao criar uma cópia do projeto original, mantenha as legendas originais (no idioma de origem) no novo projeto. As legendas originais atuam como espaços reservados e são substituídas ao importar as novas legendas (localizadas).*

9. Quando as legendas estiverem traduzidas, abra a cópia do projeto que você criou na etapa 8.

10. Selecione Arquivo > Importar > Legendas normais e legendas ocultas do projeto.

11. Navegue até o arquivo do Word (DOC) que contém as legendas traduzidas, selecione o arquivo e clique em Abrir.

12. As novas legendas traduzidas são importadas para o projeto, e toda a formatação será mantida. Uma caixa de diálogo exibirá uma mensagem de importação bem-sucedida. Clique em OK.

13. Teste as novas legendas de texto abrindo diferentes slides na exibição Editar e lendo o novo texto de legenda.

Para o início

Criar estilos de legenda personalizados

É possível criar estilos de legenda personalizados para projetos do Adobe Captivate com um programa gráfico, como o Adobe® Fireworks® ou o Adobe® Photoshop®.

As legendas personalizadas devem estar no formato BMP (bitmap). Em geral, cada legenda do Adobe Captivate tem cinco imagens bitmap associadas.

Nomenclatura de estilos de legenda personalizados

Ao criar estilos de legenda personalizados, verifique se foram cumpridas as convenções de nomenclatura corretas. Cada estilo de legenda tem um nome exclusivo, e você deve usar esse nome no início de cada nome de arquivo bitmap associado. Por exemplo, se você criar um estilo de legenda “Brightblue”, as cinco imagens bitmap que formam o novo estilo deverão ser nomeadas desta maneira:

- Brightblue1.bmp, uma imagem sem texto explicativo
- Brightblue2.bmp, uma imagem com um texto explicativo à direita ou no canto superior direito
- Brightblue3.bmp, uma imagem com um texto explicativo à esquerda ou no canto superior esquerdo
- Brightblue4.bmp, uma imagem com um texto explicativo no canto inferior direito
- Brightblue5.bmp, uma imagem com um texto explicativo no canto inferior esquerdo

Armazenar de estilos de legenda personalizados

Você deve armazenar todas as imagens bitmap para um estilo de legenda personalizado na pasta Adobe Captivate Captions localizada em C:\Arquivos de Programas\Adobe\Adobe Captivate 4\Gallery\Captions (no Windows) e /Applications/Adobe Captivate 6/Gallery/Captions (no Mac OS). Depois de adicionar os cinco bitmaps novos à pasta de legendas, o Adobe Captivate reconhecerá os arquivos bitmap como um novo estilo de legenda. Na próxima vez em que você adicionar uma nova legenda, o novo estilo personalizado aparecerá na lista de estilos de legenda.

Criar texto personalizado para estilos de legenda

É possível criar um estilo personalizado para o texto exibido nas legendas. Essas preferências são aplicadas somente se você não definiu um estilo para a legenda anterior.

1. Abra o arquivo fonts.ini, armazenado na pasta \\ Arquivos de Programas\Adobe\Adobe Captivate 6\Gallery\Captions (no Windows) ou /Applications/Adobe Captivate 6/Gallery/Captions (no Mac OS), em um editor de texto.

2. Personalize o estilo da legenda usando o procedimento descrito no arquivo.

3. Salve o arquivo.

4. Em um projeto aberto do Adobe Captivate, selecione Inserir > Objetos padrão > Legenda.

5. Em Tipo de legenda, selecione a legenda que você personalizou.

   O texto na área de texto é alterado para o estilo especificado.

6. Edite o texto na área de texto.

7. Clique em OK.

Alterar alinhamento de texto em legendas personalizadas

Às vezes o texto em legendas personalizadas pode ficar desalinhado. Para resolver esse problema, defina as margens esquerda, direita, superior e inferior.

Cada um dos cinco estilos de legenda requer diferentes configurações de margem porque o texto aparece em lugares ligeiramente diferentes em cada legenda.

As configurações de margem são armazenadas em um arquivo de texto com a extensão .fcm. Você pode usar o Bloco de Notas ou o WordPad para criar ou editar arquivos FCM.

1. Usando o Windows Explorer, navegue até C:\Arquivos de Programas\Adobe\Adobe Captivate 6\Gallery\Captions (no Windows) ou /Applications/Adobe Captivate 6/Gallery/Captions (no Mac OS). Todos os arquivos BMP de legenda e arquivos FCM correspondentes ficam localizados nessa pasta.

2. Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou clique pressionando a tecla Control (Mac OS) no arquivo FCM que deseja editar e selecione Abrir com.

3. Selecione um editor de texto.

4. Edite os seguintes valores conforme necessário:

   - Margem esquerda é o número de pixels a partir do lado esquerdo do bitmap até o texto.
   - Margem direita é o número de pixels a partir do lado direito do bitmap até o texto.
   - Margem superior é o número de pixels da parte superior do bitmap até o texto.
   - Margem inferior é o número de pixels da parte inferior do bitmap até o texto.

5. (Opcional) Se necessário, é possível editar as configurações de MargemX e de MargemY. Isso pode ser importante se estiver adicionando legendas automaticamente.

   - MargemX é o número de pixels horizontais a partir do canto mais próximo até a ponta do texto explicativo da legenda.
   - MargemY é o número de pixels verticais a partir do canto mais próximo até a ponta do texto explicativo da legenda.

     Observação*: O canto mais próximo é identificado no arquivo aberto em um editor de texto em "Canto". Por exemplo, Canto=direta, superior.*

6. No menu Arquivo, selecione Salvar.

   Uma caixa de diálogo poderá aparecer, perguntando se você deseja substituir o arquivo original. Clique em Sim.

7. Feche o editor de texto.

Dicas de design para legendas personalizadas

Cores Não use as cores transparentes para as legendas. O pixel do canto superior esquerdo determina qual cor será transparente. Por exemplo, se a cor no pixel do canto superior esquerdo for amarela, tudo o que tiver a mesma cor amarela será transparente na legenda. Além disso, a própria legenda pode ter um plano de fundo gradiente, mas a área ao redor ("atrás") da legenda deve ter uma cor sólida.

Suavização de serrilhado Não aplique suavização de serrilhado nas legendas. As legendas aparecerão em capturas de tela diferentes, e a suavização de serrilhado poderá gerar um efeito de aura irregular em algumas capturas de tela.

Importar e exportar legendas

Para o início

Importar legendas

Você pode importar legendas de um arquivo DOC. Primeiro, exporte as legendas do projeto do Adobe Captivate. O Adobe Captivate criará um arquivo DOC que preserva toda a formatação das legendas. Enquanto as legendas estão em formato DOC, é possível fazer alterações de texto e formatação em um programa processador de texto. Você poderá importar as legendas de volta ao projeto do Adobe Captivate executando as etapas a seguir.

Observação: *Se você exportar as legendas para um arquivo DOC, esse arquivo DOC só poderá ser importado de volta ao projeto original.*

A importação e exportação de legendas de/para um arquivo DOC podem ser úteis em diversas situações. Por exemplo, se for necessário editar muitas legendas, é mais fácil e mais rápido trabalhar em arquivos DOC do que navegar de um slide a outro.

1. Em um projeto aberto que contém legendas, selecione Arquivo > Exportar > Legendas normais e legendas ocultas do projeto.

2. Faça as alterações necessárias enquanto as legendas estão no formato DOC (na coluna Dados atualizados da legenda) e salve o arquivo

DOC.

3. Selecione Arquivo > Importar > Legendas normais e legendas ocultas do projeto.

4. Selecione o arquivo DOC que contém as legendas exportadas.

5. Clique em Abrir.

6. Uma caixa de diálogo Informações será exibida, confirmando que a importação foi bem-sucedida. Clique em OK.

Exportar legendas

Você pode exportar legendas de um projeto existente do Adobe Captivate para um arquivo DOC se tiver o Microsoft Word instalado no computador. Toda a formatação feita no Adobe Captivate será preservada quando as legendas forem abertas como arquivo DOC. Faça alterações de texto e formatação nas legendas enquanto estiverem em formato DOC. Importe-as de volta ao projeto do Adobe Captivate.

Observação: *Se você exportar as legendas para um arquivo DOC, esse arquivo DOC só poderá ser importado de volta ao projeto original.*

A exportação de legendas pode ser útil em diversas situações:

- Se desejar gravar uma narração em voice-over e criar um roteiro, as legendas exportadas poderão fornecer a base para o roteiro.
- Para fornecer instruções passo a passo impressas, é possível exportar legendas e imprimir o arquivo DOC.
- Se for necessário traduzir um projeto, você poderá exportar as legendas para um arquivo DOC e fornecê-las a um tradutor.

1. Em um projeto aberto, selecione Arquivo > Exportar > Legendas normais e legendas ocultas do projeto.

2. Na caixa de diálogo Salvar como, digite um nome para o novo arquivo DOC.

   Observe o diretório padrão em que o arquivo será salvo. Se desejar, navegue até um local diferente onde o arquivo será salvo.

3. Clique em Salvar.

4. As legendas do projeto serão convertidas em formato DOC. Uma caixa de diálogo aparece, confirmando se as legendas foram exportadas para o Word e perguntando se deseja exibir o documento. Clique em Sim.

5. Um novo arquivo DOC que contém a legenda será aberto no Word. Faça as alterações necessárias na coluna Dados atualizados da legenda. O número do slide também é incluído como referência.

6. Salve o documento.

Restaurar configurações padrão para os modos de gravação

Para o início

Se você alterou a aparência das legendas, poderá restaurar todas as configurações de legenda para os padrões. Por exemplo, altere a fonte das legendas para Times New Roman e a cor da fonte para verde. Clique em Restaurar para padrão para alterar a fonte de volta à fonte padrão Arial e a cor para o azul padrão.

1. Em um projeto aberto, selecione Editar > Preferências (Windows) ou Adobe Captivate > Preferências (Mac OS).

2. No painel Categoria, selecione Modos no menu Gravação.

3. No menu Gravação, na área Modos, clique em Restaurar padrões.

A Adobe recomenda também

- Definir áudio para objetos não interativos
- Fixar tamanho e posição de objetos não interativos

(cc) BY-NC-SA As publicações no Twitter ™ e no Facebook não são cobertas pelos termos da Creative Commons.

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Animações

Propriedades dos objetos de animação
Adicionar animações
Texto com animação

O Adobe Captivate permite adicionar animação a arquivos SWF do Adobe Captivate. Isso insere um elemento de movimento que é eficaz e atraente para os usuários. Adicione arquivos de animação existentes a um slide ou use o recurso de texto com animação do Adobe Captivate.

Ao adicionar um arquivo de animação ao projeto, ele será adicionado automaticamente à biblioteca na pasta Mídia.

- Você pode adicionar arquivos de animação SWF ou GIF diretamente a um slide. Slides que contêm um arquivo de animação podem ser editados assim como outros slides que contenham um objeto.

  O Adobe Captivate contém uma galeria com botões, sons e animações (em formato SWF) para você usar em seus projetos. Por padrão, a galeria fica armazenada no seguinte local ao instalar o Adobe Captivate: C:\Arquivos de Programas\Adobe\Adobe Captivate 6\Gallery (no Windows) ou /Applications/Adobe Captivate 6/Gallery (no Mac OS).

  Nota: *Para adicionar um arquivo de animação Flash (FLA), primeiro é necessário convertê-lo em um arquivo SWF. Para fazer essa conversão, a versão Flash mais recente precisa estar instalada no computador.*

- Para adicionar texto com animação, selecione entre os inúmeros efeitos interessantes incluídos no Adobe Captivate. Experimente fontes, cores e efeitos diferentes para obter a aparência mais adequada. Slides que contêm texto com animação, com uma combinação de texto, movimento e som (se você optar por adicionar áudio) se transformam em fantásticos slides de abertura de projetos.

  Nota: *Fontes de dispositivo não são exibidas no Adobe Captivate. Se você importar um arquivo de animação que contém texto criado com fontes de dispositivo, a animação será exibida no Adobe Captivate, mas não o texto. Para animações que serão importadas para o Adobe Captivate, tente usar fontes incorporadas para o texto.*

Propriedades dos objetos de animação

Para o início

Você pode alterar as propriedades dos objetos de animação usando o Inspetor de propriedades (Janela > Propriedades).

Nome da animação

Nome Digite um nome exclusivo para o objeto. Use esse nome ao definir as condições de visibilidade do objeto.

Visível Desmarque essa opção se você deseja que o objeto fique invisível no slide. Para tornar o objeto visível, use a opção Mostrar. Para obter mais informações, consulte Controle da visibilidade de objetos.

Acessibilidade Clique para adicionar texto acessível ao objeto. Para obter detalhes, consulte Personalizar texto de acessibilidade para objetos.

Animação

Informações da animação Clique no ícone para ver as principais informações sobre o arquivo de animação selecionado, incluindo versão, largura, altura e número de quadros que compõem o arquivo. A duração total do arquivo de animação também é exibida.

Links Fornece o link para o arquivo de animação associado.

Atualização Clique para refletir as modificações feitas no arquivo de origem (se foi editado externamente).

Origem Link para o arquivo FLA de origem do arquivo SWF de animação.

Editar Clique para editar o arquivo FLA usando o Adobe Flash no Adobe Captivate. Essa opção está disponível somente no Adobe Captivate instalado junto com o Adobe eLearning Suite.

Alfa A transparência do arquivo de animação. Um valor Alfa alto resulta em uma versão brilhante do arquivo de animação e um valor menor gera uma animação mais tênue.

Trocar Permite substituir o arquivo de animação por outro da pasta Mídia na biblioteca usando Selecionar animação da caixa de diálogo Biblioteca. Se a biblioteca não tiver o arquivo necessário, clique em Importar na caixa de diálogo para importar o arquivo para a pasta Mídia.

Duração

Exibir por [tempo] O tempo em que a animação é reproduzida no projeto.

> **Restante do slide** A animação é reproduzida até o slide parar de ser reproduzido. A animação é reproduzida uma vez, a menos que a opção Loop esteja selecionada.
>
> **Restante do projeto** A animação é reproduzida durante todo o projeto, mesmo em outros slides. A animação é reproduzida uma vez, a menos que a opção Loop esteja selecionada.
>
> **Duração da animação** A animação é reproduzida completamente uma vez.
>
> **Tempo específico** A animação é reproduzida durante o tempo especificado.

Exibir depois de [nº] segundos Atraso entre a primeira aparição do slide e a primeira aparição da animação.

Sincronizar com o projeto Sincroniza a velocidade em que o arquivo de animação é reproduzido com a velocidade da Linha de tempo. Se você achar que o arquivo de animação não está sendo reproduzido suavemente, teste com essa opção marcada e desmarcada para verificar qual configuração oferece os melhores resultados.

Loop Selecione esta opção para que o arquivo de animação seja executado em loop (repetido continuamente).

Transição

Efeito Especifique um efeito de transição da animação. É possível fazer uma animação aparecer gradualmente na entrada e desvanecer gradualmente na saída.

Aparece em [nº] segundos Especifica o tempo para a animação aparecer gradualmente por completo.

Desaparece em [nº] segundos Especifica o tempo para a animação desvanecer por completo.

Sombra e reflexo

Sombra Marque a caixa de seleção para aplicar sombra à animação. Escolha uma das predefinições. Você pode personalizar uma predefinição clicando em Personalizado.

Direção Selecione a direção: interna ou externa. A visualização da direção selecionada é exibida na cena.

Cor Clique para selecionar uma cor para a sombra. Especifique o alfa da cor, em porcentagem, no campo adjacente.

Desfoque Especifique um valor, em pixels, para o desfoque da sombra.

Ângulo Especifique o ângulo da sombra.

Distância Especifique a distância, em pixels, em que a sombra deve ser exibida.

Reflexo Marque a caixa de seleção para adicionar reflexo à animação. Escolha uma das predefinições.

Adicionar animações

Para o início

1. Em um projeto aberto, selecione Inserir > Animação.
2. Navegue até o arquivo de animação que deseja adicionar ao slide, selecione-o e clique em Abrir.
3. No Inspetor de propriedades, defina as propriedades e opções conforme necessário.

A animação será adicionada ao slide.

Nota: *Fontes de dispositivo não são exibidas no Adobe Captivate. Se você importar um arquivo de animação que contém texto criado com fontes de dispositivo, a animação será exibida no Adobe Captivate, mas não o texto. Para animações que serão importadas para o Adobe Captivate, tente usar fontes incorporadas para o texto.*

Texto com animação

Para o início

O texto com animação é o texto que contém efeitos especiais aplicados. O Adobe Captivate oferece uma ampla variedade de efeitos de animação de texto que você pode testar. Por exemplo, no slide de abertura de um projeto, é possível aplicar efeitos de aparecimento gradual ou fly-in de texto para proporcionar um início atraente.

O Inspetor de propriedades (Janela > Propriedades) fornece uma visualização do texto com animação inserido.

Animação de texto

Nome Digite um nome exclusivo para o objeto. Use esse nome ao definir as condições de visibilidade do objeto.

Visível Desmarque essa opção se você deseja que o objeto fique invisível no slide. Para tornar o objeto visível, use a opção Mostrar. Para obter mais informações, consulte Controle da visibilidade de objetos.

Geral

Efeito O efeito de animação aplicado ao texto.

Transparência Especifica um nível de transparência para o texto com animação. Para obter um efeito de texto animado bem tênue, selecione um valor alto, como 90. Para obter um texto mais escuro, selecione um valor baixo, como 10.

Propriedades Clique para exibir a caixa de diálogo Propriedades de animação do texto.

Sombra e reflexo

Sombra Marque a caixa de seleção para aplicar sombra ao texto com animação. Escolha uma das predefinições. Você pode personalizar uma predefinição clicando em Personalizado.

Direção Selecione a direção: interna ou externa. A visualização da direção selecionada é exibida na cena.

Cor Clique para selecionar uma cor para a sombra. Especifique o alfa da cor, em porcentagem, no campo adjacente.

Desfoque Especifique um valor, em pixels, para o desfoque da sombra.

Ângulo Especifique o ângulo da sombra.

Distância Especifique a distância, em pixels, em que a sombra deve ser exibida.

Reflexo Marque a caixa de seleção para adicionar reflexo ao texto com animação. Escolha uma das predefinições.

Duração

Exibir por [tempo] Especifica a duração do texto com animação. Clique no menu pop-up e selecione uma opção. Se você selecionar a opção de tempo específico, poderá inserir o número exato de segundos durante o qual o texto com animação será exibido.

Exibir depois de [nº] segundos Exibe o texto com animação depois que o slide foi exibido durante o número selecionado de segundos.

Transição

Loop Selecione essa opção para que o arquivo de animação seja executado em loop continuamente (reproduzido várias e várias vezes) à medida que o projeto é reproduzido.

Efeito Especifique um efeito de transição da animação. É possível fazer uma animação aparecer gradualmente na entrada e desvanecer gradualmente na saída.

Aparece em [nº] segundos Especifica o tempo para a animação aparecer gradualmente por completo.

Desaparece em [nº] segundos Especifica o tempo para a animação desvanecer por completo.

Propriedades do texto com animação

Defina as propriedades do texto com animação na caixa de diálogo Propriedades do texto com animação.

Defina as opções de fonte, transparência e atraso:

Texto O texto ao qual a animação será aplicada.

Fonte Especifique o nome da fonte e também o estilo, o tamanho, os efeitos e as cores.

Atraso (quadros) O tempo decorrido, em quadros do Flash, entre a exibição de uma letra animada e a seguinte. Se você definir um valor baixo (por exemplo, 0 ou 1), todas as letras aparecerão rapidamente, uma após a outra. Se você definir um valor maior (por exemplo, 30 ou 40), cada letra aparecerá de maneira mais destacada. Tente diferentes valores e observe o texto na janela Visualização para selecionar um valor apropriado.

Nota: *O valor especificado em Atraso não altera o tempo absoluto em que o recurso do texto com animação é exibido. Por exemplo, suponha que você especifique, na guia Opções, um tempo total de animação de 8 segundos. O valor da opção Atraso, seja 1 ou 30, não altera o tempo absoluto de 8 segundos.*

Loop Selecione essa opção para que o arquivo de animação seja executado em loop continuamente (reproduzido várias e várias vezes) à medida que o projeto é reproduzido.

Adicionar texto com animação

1. Selecione o slide ao qual deseja adicionar o texto com animação.
2. Selecione Inserir > Animação de texto.
3. Na caixa de diálogo Propriedades de animação do texto, digite o texto que será animado.
4. Defina as várias opções de acordo com seus requisitos.
5. Para as propriedades com o ícone , selecione
   - **Aplicar a todos os itens**, para aplicar o efeito a todos os objetos que pertencem ao tipo de objeto.
   - **Aplicar a todos os itens do mesmo estilo**, para aplicar a todos os objetos que usam o mesmo estilo de objeto.
6. Clique em OK.

   O texto é exibido na seção de visualização do Inspetor de propriedades.

Mais tópicos da Ajuda

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Fixar tamanho e posição de objetos não interativos

Para especificar o tamanho e a posição exatos do objeto, no Inspetor de propriedades (Janela > Propriedades), especifique os valores na área Transformar. Usar essas opções em vez de arrastar o objeto ajuda a criar objetos consistentes em todo o projeto.

X Especifica a posição da coordenada X do objeto, em pixels.

Y Especifica a posição da coordenada Y do objeto, em pixels.

Largura Especifica a largura horizontal do objeto, em pixels.

Altura Especifica a altura vertical do objeto, em pixels.

Restringir proporções Mantém a proporção entre a altura e a largura do objeto. Se a altura ou a largura do objeto for alterada, a outra dimensão será alterada para manter a proporção relativa do objeto.

Ângulo Ângulo de rotação dos objetos.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Caixas de destaque

Propriedades das caixas de destaque
Adicionar caixas de destaque

Use as caixas de destaque para destacar algumas áreas em um slide. As caixas de destaque direcionam a atenção do usuário para as áreas necessárias do slide.

Propriedades das caixas de destaque

Para o início

Use o Inspetor de propriedades (Janela > Propriedades) da caixa de destaque para personalizá-la.

Caixa de destaque

Nome Digite um nome exclusivo para o objeto. Use esse nome ao definir as condições de visibilidade do objeto.

Visível Desmarque essa opção se você deseja que o objeto fique invisível no slide. Para tornar o objeto visível, use a opção Mostrar. Para obter mais informações, consulte Controle da visibilidade de objetos.

Estilo Selecione um estilo para a caixa de destaque. Para definir um novo estilo, selecione Editar > Gerenciador de estilos de objetos. Para obter mais informações sobre estilos de objeto, consulte Estilo do objeto

Preenchimentos e traçados

Preenchimento Cor de preenchimento da caixa de destaque. Para especificar o grau de transparência da cor de preenchimento, selecione um valor para a opção Alfa no menu Cor. O valor de 90% é menos transparente (mais sólido) do que um valor de 10%.

Traçado Cor do traçado da caixa de destaque.

Preencher área externa Preenche a área fora dos limites da caixa de destaque com a cor selecionada em Cor de preenchimento. Ao escolher essa opção, a área dentro da área de destaque não fica colorida.

Nota: *Você notará a cor de preenchimento em torno da caixa de destaque ao visualizar ou publicar o projeto.*

Largura Espessura da borda da caixa de destaque.

Sombra e reflexo

Sombra Marque a caixa de seleção para aplicar sombra à caixa de destaque. Escolha uma das predefinições. Você pode personalizar uma predefinição clicando em Personalizado.

Direção Selecione a direção: interna ou externa. A visualização da direção selecionada aparece na cena.

Cor Clique para selecionar uma cor para a sombra. Especifique o alfa da cor, em porcentagem, no campo adjacente.

Desfoque Especifique um valor, em pixels, para o desfoque da sombra.

Ângulo Especifique o ângulo da sombra.

Distância Especifique a distância, em pixels, em que a sombra deve ser exibida.

Reflexo Marque a caixa de seleção para adicionar reflexo à caixa de destaque. Escolha uma das predefinições.

Duração

Exibir por [tempo] Especifica a duração em que a caixa de destaque é exibida no slide.

Exibir depois de [nº] segundos A caixa de destaque aparece no slide depois da duração especificada.

Transição

Efeito Efeito de transição da caixa de destaque. Você pode aplicar efeitos de aparecimento ou desvanecimento graduais e definir um tempo para eles.

> **Aparece em [nº] segundos** Tempo para a caixa de destaque aparecer gradualmente por completo.
> **Desaparece em [nº] segundos** Tempo para a caixa de destaque desvanecer por completo.

Adicionar caixas de destaque

Para o início

1. Selecione Inserir > Objetos padrão > Caixa de destaque.
2. Use o Inspetor de propriedades (Janela > Propriedades) para definir as diversas opções da caixa de destaque.

Mais tópicos da Ajuda

Imagens e imagens de rolagem

Propriedades das imagens e das imagens de rolagem
Adicionar uma imagem ou uma imagem de rolagem
Inserir imagens de caracteres
Trabalhar com arquivos do Adobe Photoshop
Criar imagens de marca d'água
Alterar a qualidade de JPEGs

É possível incorporar imagens em projetos como logotipos, telas de inicialização, ponteiros, planos de fundo, botões etc. Você pode adicionar imagens nos formatos a seguir: JPG, JPEG, GIF, PNG, BMP, ICO, EMF, POT ou WMF.

As imagens de rolagem consistem em uma imagem e uma área de rolagem (a área “ativa”). As imagens de rolagem aparecem quando o usuário final move o ponteiro sobre a área de rolagem durante a execução. Elas são úteis para slides muito detalhados ou para slides com botões ou barras de ferramentas que requerem explicação.

Você pode usar o mesmo tipo de gráfico para imagens de rolagem que é usado para imagens tradicionais. Você pode também personalizar o local, contorno e tamanho da área de rolagem para as imagens de rolagem.

O Adobe Captivate contém uma galeria de botões, sons e animações (em formato SWF) para você usar nos projetos. Por padrão, a galeria fica armazenada no seguinte local ao instalar o Adobe Captivate: C:\Arquivos de Programas\Adobe\Adobe Captivate 6\Gallery (no Windows) e /Applications/Adobe Captivate 6/Gallery (no Mac OS).

Propriedades das imagens e das imagens de rolagem

Para o início

Você pode alterar as propriedades de uma imagem usando a área Edição de imagem do Inspetor de propriedades (Janela > Propriedades) depois de selecionar a imagem no slide.

Imagem

Nome Digite um nome exclusivo para o objeto. Use esse nome ao definir as condições de visibilidade do objeto.

Visível Desmarque essa opção se você deseja que o objeto fique invisível no slide. Use a opção Mostrar para tornar o objeto visível. Para obter mais informações, consulte Controle da visibilidade de objetos.

Acessibilidade Clique para adicionar texto acessível ao objeto. Para obter detalhes, consulte Personalizar texto de acessibilidade para objetos.

Plano de fundo transparente Selecione o ícone de preenchimento de cor. Todas as ocorrências de uma determinada cor em uma imagem podem ficar transparentes. Por exemplo, você pode fazer com que todas as ocorrências de vermelho (#FF0000) fiquem transparentes.

Restaurar para tamanho original Restaura a imagem para seu tamanho original.

Selecionar imagem da biblioteca Clique no ícone de pasta. Selecione essa opção para reutilizar uma imagem no arquivo do projeto. Selecione a imagem e clique em OK.

A caixa de diálogo Selecionar imagem da biblioteca aparece com as seguintes opções:

Importar Importe uma imagem armazenada no computador ou em um local de rede.

Edição de imagem

Brilho O brilho da imagem. Ao aumentar o valor do brilho, a imagem selecionada fica parecendo mais brilhante.

Nitidez O aumento da nitidez melhora a definição das arestas de uma imagem. Independentemente de as imagens virem de uma câmera digital ou um scanner, a maioria delas pode se beneficiar com o ajuste de nitidez. O grau do ajuste de nitidez necessário varia de acordo com a qualidade de câmera digital ou do scanner. Lembre-se de que a nitidez não corrige uma imagem extremamente desfocada.

Contraste O contraste entre as áreas claras e escuras de uma imagem. Ao aumentar o contraste de uma imagem, as áreas mais claras aparecem mais brilhantes, e as áreas mais escuras aparecem mais escuras.

Alfa A transparência da imagem. Com alfa de 100%, a imagem fica opaca. Com 0%, a imagem fica completamente transparente e invisível.

Matiz É possível alterar as cores de uma imagem alterando os valores da matiz.

Saturação A intensidade das cores na imagem. Ao aumentar o valor da saturação, você aumenta a intensidade das cores.

Tons de cinza Basicamente, é possível converter uma imagem colorida em monocromática usando esse efeito. O modo Tons de cinza usa diferentes tonalidades de cinza em uma imagem. Em imagens de 8 bits, pode haver até 256 tonalidades de cinza. Cada pixel de uma imagem em tons de cinza tem um valor de brilho que varia de 0 (preto) a 255 (branco). Em imagens de 16 e 32 bits, o número de tonalidades em uma imagem é muito maior do que em imagens de 8 bits.

Inverter cor Inverte as cores em uma imagem. Ao inverter uma imagem, o valor do brilho de cada pixel nos canais é convertido no valor inverso na escala de valores de cor de 256 níveis. Por exemplo, um pixel em uma imagem positiva com valor de 255 é alterado para 0, enquanto um pixel com valor de 5 é alterado para 250.

Virar Virar uma imagem gerará sua imagem espelhada. É possível virar uma imagem na vertical ou na horizontal.

Girar Gire em 90º uma imagem no sentido horário ou anti-horário.

Cortar Clique no ícone de corte. Corta as alças da imagem da caixa retangular para selecionar a área da imagem a ser exibida.

Ajustar à cena Redimensiona a imagem para se ajustar às dimensões do slide.

Sombra e reflexo

Sombra Marque a caixa de seleção para aplicar sombra à imagem. Escolha uma das predefinições. Você pode personalizar uma predefinição clicando em Personalizado.

Direção Selecione a direção: interna ou externa. A visualização da direção selecionada é exibida na cena.

Cor Clique para selecionar uma cor para a sombra. Especifique o alfa da cor, em porcentagem, no campo adjacente.

Desfoque Especifique um valor, em pixels, para o desfoque da sombra.

Ângulo Especifique o ângulo da sombra.

Distância Especifique a distância, em pixels, em que a sombra deve ser exibida.

Reflexo Marque a caixa de seleção para adicionar reflexo à imagem. Escolha uma das predefinições.

Duração

Exibir por [tempo] Especifica o tempo em que a imagem é exibida no slide.

Exibir depois de [nº] segundos Atraso entre a primeira aparição do slide e a primeira aparição da imagem.

Transição

Efeito Efeito de transição da imagem. É possível fazer a imagem aparecer e desvanecer gradualmente no slide durante sua entrada e saída.

Aparece em [nº] segundos Especifica o tempo para a imagem aparecer gradualmente por completo.

Desaparece em [nº] segundos Especifica o tempo para a imagem desvanecer gradualmente por completo.

Para o início

Adicionar uma imagem ou uma imagem de rolagem

1. Selecione o slide ao qual deseja adicionar uma imagem.
2. Selecione Inserir > Imagem, ou Inserir > Objetos padrão > Imagem de rolagem.
3. Selecione uma imagem na lista ou navegue até um novo local em busca de uma imagem diferente. Clique em Abrir.
4. (Se necessário) Redimensione a imagem na cena ou usando a caixa de diálogo Cortar

   (opção Cortar na área Edição de imagem do Inspetor de propriedades).

   Defina as seguintes opções na caixa de diálogo Redimensionar/Cortar.

   Ajustar à cena Redimensiona a imagem para se ajustar às dimensões do slide.

   Cortar Exibe uma caixa delimitadora com as dimensões correspondentes às do projeto. Redimensione as alças da caixa para selecionar a área que será exibida no slide. Se você selecionou Restringir proporções, a proporção entre a altura e a largura da caixa delimitadora será mantida.

   Zoom Você pode aplicar mais zoom e menos zoom na imagem movendo o controle deslizante. Como alternativa, selecione em uma lista de tamanhos padrão de zoom no menu.

   Restringir proporções Mantém a proporção entre a altura e a largura da caixa delimitadora usada para cortar a imagem. Esta opção será ativada somente quando você decidir cortar a imagem. Quando você desativar essa opção, redimensione a caixa delimitadora e ative a opção novamente; as novas dimensões serão usadas a partir daí para calcular a proporção.
5. Defina as propriedades e opções conforme necessário.
6. Para ajustar a área de rolagem às bordas de um objeto, pressione a tecla Alt e mova a área de rolagem sobre esse objeto.
7. Para as propriedades com o ícone , selecione
   - **Aplicar a todos os itens**, para aplicar o efeito a todos os objetos que pertencem ao tipo de objeto.
   - **Aplicar a todos os itens do mesmo estilo**, para aplicar a todos os objetos que usam o mesmo estilo de objeto.
8. Clique em OK.

A imagem será adicionada ao slide. Se você tiver adicionado uma imagem de rolagem, a área de rolagem também será adicionada. Arraste a imagem para o local desejado e ajuste a área de rolagem conforme necessário.

Você pode criar uma imagem de marca d'água usando um truque de transparência. Insira uma imagem e defina a transparência como 50%. Essa configuração funciona bem com muitos logotipos de empresas.

Para o início

Inserir imagens de caracteres

Clique em Inserir > Caracteres, clique em uma das opções de Categoria e clique em uma imagem.

Para o início

Trabalhar com arquivos do Adobe Photoshop

Esta versão apresenta o ciclo completo do Adobe Photoshop com o Adobe Captivate. Os arquivos do Photoshop (PSD) que você importa para o Adobe Captivate são vinculados à origem. Você pode iniciar o Adobe Photoshop (para editar os arquivos) a partir do Adobe Captivate.

Além disso, se você atualiza o arquivo de origem, o Adobe Captivate permite atualizar os arquivos da biblioteca, e as alterações se refletem no slide.

Nota: *Esse recurso está disponível apenas no Adobe Captivate que é instalado como parte do Adobe eLearning Suite.*

Importar arquivos do Photoshop

É possível importar um arquivo PSD para seu projeto do Adobe Captivate, preservando os recursos do Photoshop. Você pode selecionar e importar camadas separadas do arquivo PSD ou nivelar camadas selecionadas e importá-las como uma única imagem.

Cada camada importada é tratada como uma imagem separada no projeto do Adobe Captivate. Na biblioteca, uma pasta com o nome PSD é criada, e cada camada importada é armazenada nela no formato PNG.

Você pode redimensionar as imagens importadas para o tamanho do seu projeto do Adobe Captivate. Também pode aplicar todas as outras propriedades de edição de imagem disponíveis do Adobe Captivate.

Ao importar um arquivo PSD, você pode selecionar e importar composições de camada. Uma composição de camada é um recurso do Photoshop que permite criar, gerenciar e exibir várias versões de um layout em um único arquivo do Photoshop. Consulte a Ajuda do Photoshop para obter mais informações sobre esse recurso.

1. Em um projeto aberto, selecione Arquivo > Importar > Arquivo do Photoshop.

   Nota: *Alternativamente, você pode usar Inserir > Imagem ou pode também arrastar e soltar o arquivo PSD no slide.*

2. Na caixa de diálogo Importar, siga um destes procedimentos:

   - Para selecionar camadas separadas do arquivo PSD, selecione a opção Camadas e selecione cada camada que você desejar importar. Para mesclar as camadas selecionadas antes de importar, selecione Mesclar camadas.

     Nota: *A importação de cada camada separadamente aumenta o tamanho do seu arquivo de imagem. Para reduzir o tamanho da imagem, você pode mesclar as camadas.*

     Para importar as camadas que você não tinha importado antes, repita as etapas acima e escolha as camadas necessárias. As camadas são adicionadas à pasta PSD correspondente na Biblioteca.

   - Para nivelar as camadas e depois importá-las como uma única imagem, selecione Imagem nivelada.

     Nota: *Quando você nivela as camadas, não pode editar cada camada separadamente no Adobe Captivate. Use essa opção apenas se tiver certeza de que a edição da camada não será necessária e a imagem estiver pronta para uso.*

   - Para importar todas as composições de camada, clique em Múltiplo e selecione a composição de camada na lista suspensa. As camadas nas composições selecionadas são exibidas. Marque as caixas de seleção correspondentes às composições de camada que você deseja importar.

3. Selecione Dimensionar de acordo com o tamanho da cena para redimensionar automaticamente a imagem ao tamanho do seu projeto do Adobe Captivate.

Reutilizar itens PSD na Biblioteca

É possível reutilizar itens PSD, como camadas e composições de camada, usando uma ou todas as maneiras a seguir:

- Para reutilizar um item PSD em um slide, arraste e solte o item da Biblioteca no slide.
- Para reutilizar um item PSD em um projeto diferente, abra o projeto de destino. Em seguida, arraste e solte o item da Biblioteca do projeto atual no projeto de destino. Você também pode copiar e colar o item no projeto de destino.

  Alternativamente, no projeto de destino, selecione Arquivo > Importar > Biblioteca externa e abra o projeto do qual você deseja importar os itens PSD. Quando o painel Biblioteca do projeto selecionado aparecer, selecione o item, arraste-o e solte-o no projeto atual.

  Se um arquivo PSD com o mesmo nome já existir no projeto de destino, o Adobe Captivate fará a correspondência da data de modificação dos dois arquivos. Se as datas forem idênticas, as camadas serão copiadas para a pasta do arquivo PSD correspondente na Biblioteca. Caso contrário, as camadas serão copiadas como imagens normais.

Editar arquivos PSD

❖ No slide ou pasta PSD na biblioteca, selecione o arquivo PSD importado, clique com o botão direito do mouse (Windows) ou clique pressionando a tecla Control (Mac OS) e selecione Editar arquivo de origem PSD.

Você também pode editar o arquivo nas propriedades da imagem (Janela > Propriedades).

Atualizar arquivos PSD

Se os arquivos da biblioteca do Adobe Captivate e os arquivos originais não estiverem em sincronia, a coluna status da biblioteca mudará de

para .

Para atualizar e colocar o recurso no slide em sincronia com a origem,

- Selecione o PSD na cena, clique com o botão direito do mouse (Windows) ou clique pressionando a tecla Control (Mac OS) e selecione Atualizar a partir da origem.
- Clique em Atualizar no Inspetor de propriedades (Janela > Propriedades).
- Clique no ícone de status na biblioteca.
- Selecione a pasta PSD na biblioteca, clique com o botão direito do mouse (Windows) ou clique pressionando a tecla Control (Mac OS) e selecione Atualizar a partir da origem.

  Nota: *As primeiras duas opções atualizam o PSD tanto na cena quanto na biblioteca. As duas últimas opções atualizam o recurso apenas na biblioteca, e os recursos atualizados não têm efeito na cena.*

Se você remover ou realocar o PSD, um ícone de ponto de interrogação aparecerá na coluna de status. Clique para revincular. Você pode fazer isso também a partir da caixa de diálogo Propriedades da imagem.

O procedimento para vincular a um novo arquivo PSD é igual ao procedimento para importar um novo arquivo PSD.

Criar imagens de marca d'água

Para o início

Você pode criar uma imagem de marca d'água definindo a transparência da imagem.

1. Em um projeto aberto, selecione Inserir > Imagem.
2. Selecione uma imagem ou navegue até um novo local em busca de uma imagem diferente. Clique em Abrir. A imagem será inserida.
3. Defina o alfa da imagem como 50% ou um valor menor na área Edição de imagem do Inspetor de propriedades. Um número baixo resulta em uma versão tênue da imagem e um número mais alto exibe uma imagem mais brilhante.
4. Posicione a imagem sobre o slide conforme necessário.

Alterar a qualidade de JPEGs

Para o início

O Adobe Captivate define automaticamente a qualidade de imagens JPEG nos projetos. Entretanto, é possível ajustar essa configuração dependendo das imagens usadas no projeto. O uso de valores de porcentagem maiores proporciona imagens de alta qualidade, mas também aumenta o tamanho do arquivo.

1. Em um projeto aberto, selecione Editar > Preferências (Windows) ou Adobe Captivate > Preferências (Mac OS).
2. No painel Categoria, selecione Tamanho e qualidade SWF no menu Projeto.
3. Insira seu valor preferido na caixa de texto Qualidade da imagem JPEG.

Mais tópicos da Ajuda

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Mouse

Alterar propriedades do mouse
Ponteiros
Alterar movimentos do mouse
Caminhos do mouse
Definir o efeito de clique do mouse
Alterar sons de clique do mouse em um slide individual
Ativar a roda do mouse

Alterar propriedades do mouse

Para o início

Opções

Você pode alterar as propriedades do objeto do mouse usando o Inspetor de propriedades (Janela > Propriedades).

Lista de ponteiros do mouse disponíveis Exibe os ponteiros disponíveis. Clique em Procurar para navegar até um arquivo personalizado (formato de arquivo CUR para Windows e PICT para Mac).

Tamanho do mouse duplo Dobra o tamanho do ponteiro.

Caminho de ponteiro reto Selecione essa opção para que o ponteiro siga um caminho reto entre os pontos de início e de término. Por padrão, o ponteiro segue um caminho curvo que dá ao movimento uma aparência mais realista. É possível alterar para um caminho reto se, por exemplo, o projeto for uma demonstração de como desenhar uma linha em um programa gráfico.

Reduzir a velocidade antes do clique Selecione essa opção para diminuir a velocidade do movimento do mouse antes do clique. Essa opção é útil para um caminho longo do mouse que se move rapidamente e para de repente.

Som do clique do mouse Selecione essa opção para reproduzir um som quando o ponteiro atingir seu destino. Clique no menu pop-up para selecionar um som (Clicar uma ou duas vezes). Você também pode selecionar Procurar e navegar até um arquivo de som.

Mostrar clique do mouse Adiciona um efeito visual de clique ao movimento do mouse.

> **Padrão** Exibe um destaque pequeno e instantâneo de cores quando o usuário clica no slide. Selecione uma cor para o destaque de cores.
>
> **Personalizar** Selecione esta opção para usar um arquivo SWF como efeito visual de clique. O Adobe Captivate inclui dois efeitos que você pode usar. Para testá-los, clique no menu pop-up, selecione um e clique em Reproduzir. Exiba o efeito na pequena janela de visualização à direita.

Duração

Exibir por O tempo durante o qual o ponteiro é exibido no slide. Se você selecionar um tempo específico, especifique o tempo.

Exibir depois de Atraso entre a primeira aparição do slide e a primeira aparição do ponteiro do slide.

Ponteiros

Para o início

Selecionar um ponteiro personalizado

1. Em um projeto aberto, selecione o slide e selecione Inserir > Mouse.
2. Clique em Procurar no Inspetor de propriedades (Janela > Propriedades).
3. Selecione um ponteiro personalizado na lista.
4. Clique em Abrir.

Alterar o tamanho do ponteiro

É possível dobrar o tamanho do ponteiro. Grandes ponteiros enfatizam o movimento do mouse e também são úteis se você estiver criando projetos acessíveis.

O tamanho do ponteiro é definido para cada slide individual, para que você selecione exatamente os slides que requerem o ponteiro maior.

1. Em um projeto aberto, selecione o slide que contém o ponteiro.
2. No Inspetor de propriedades (Janela > Propriedades), marque Tamanho do mouse duplo.
3. O novo mouse de tamanho duplo é exibido no slide.

Nota: *Para restaurar o tamanho original do ponteiro, siga as etapas anteriores e desmarque Tamanho do mouse duplo.*

Ocultar o ponteiro em um slide individual

❖ Selecione o slide e selecione Slide > Mouse > Mostrar mouse.

Ocultar o ponteiro para o projeto inteiro

1. Em um projeto aberto, selecione Editar > Preferências (Windows) ou Adobe Captivate > Preferências (Mac OS).
2. No painel Categoria, expanda o projeto e selecione Configurações de publicação.
3. No painel Configurações de publicação, desmarque a opção Incluir mouse.

Alterar movimentos do mouse

Para o início

Você pode alterar os movimentos do mouse para um determinado slide. Por exemplo, enfatize o movimento do mouse em uma captura de tela para que ele fique mais evidente para o usuário.

1. Usando o mouse, mova o ponteiro sobre a extremidade da linha do mouse no slide até que o ponteiro vire uma mão.
2. Arraste o ponteiro para um novo local no slide.

Se você alterar o ponteiro em um slide, o local do ponteiro inicial será alterado para o slide seguinte. Visualize o projeto para garantir que o movimento do mouse flua suavemente entre um slide e outro.

Não é possível alinhar o movimento do mouse com um slide anterior. Altere manualmente o ponto inicial do mouse no primeiro slide do projeto que contém os movimentos do mouse.

Caminhos do mouse

Para o início

Alinhar caminhos do mouse

Talvez seja necessário que o ponteiro fique completamente estático durante a reprodução de um slide e que seja alinhado corretamente com o slide anterior ou o seguinte. Nesse caso, é difícil posicionar o ponteiro manualmente da maneira correta. O Adobe Captivate pode resolver o problema alinhando automaticamente o ponteiro com a mesma posição do slide anterior ou seguinte no projeto.

1. Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou clique pressionando a tecla Control (Mac OS) e selecione Alinhar com slide anterior ou Alinhar com próximo slide.
2. Visualize o projeto para saber como o ponteiro está alinhado entre os slides.

   Nota: *Se houver movimento do mouse no primeiro slide do projeto, você poderá alterar manualmente o ponto inicial do movimento do mouse (porque não é possível alinhar com um slide anterior).*

Alterar a forma dos caminhos do mouse

Por padrão, o Adobe Captivate cria caminhos curvos do mouse em slides para proporcionar uma aparência realista e natural. Entretanto, um caminho reto do mouse às vezes é preferível, por exemplo, mostrar movimento em uma barra de ferramentas.

É possível definir a opção de movimento curvo ou reto do mouse para um slide individual.

❖ No Inspetor de propriedades (Janela > Propriedades), selecione Caminho de ponteiro reto.

Essa opção funciona em alternância. Selecione-a novamente para restaurar os caminhos curvos.

Definir o efeito de clique do mouse

Para o início

Você pode definir uma cor ou um efeito para o clique do mouse. Use essa opção para adicionar um detalhe instantâneo de cor ou um efeito especial em torno do ponteiro para enfatizar cliques do mouse durante a reprodução do projeto.

1. Em um projeto aberto, selecione um slide que contém movimento do mouse.
2. No Inspetor de propriedades (Janela > Propriedades),
3. Selecione Mostrar clique do mouse.
4. Siga um destes procedimentos:
   - Selecione Padrão. Clique na caixa de cores para abrir a caixa de diálogo Cor. Selecione uma cor e clique em OK.
   - Selecione Personalizado. Selecione uma opção no menu pop-up. Para visualizar essas opções, selecione uma e clique em Reproduzir. O arquivo SWF é reproduzido na pequena janela Visualizar à direita. Você também pode selecionar Procurar no menu pop-up e navegar até um arquivo SWF.

Para exibir a cor do clique do mouse, visualize o projeto.

Alterar sons de clique do mouse em um slide individual

Para o início

Você pode alterar o som de clique do mouse padrão reproduzido sempre que o mouse atingir o final do movimento. Por exemplo, é possível alterar os cliques únicos para cliques duplos a fim de refletir a ação correta em um fluxo de trabalho. Você pode também suprimir todos os sons de clique.

1. Selecione o objeto do mouse e, no Inspetor de propriedades (Janela > Propriedades), clique em Mostrar clique do mouse.
2. Selecione Mostrar clique do mouse.
3. Proceda da seguinte maneira:
   - Se não quiser que um som de clique do mouse seja reproduzido, desmarque Som do clique do mouse.
   - Para um som de clique único (o som de um botão de mouse pressionado uma vez), selecione Som do clique do mouse e selecione Clique único no menu.
   - Para obter um som de clique duplo (o som de um botão de mouse pressionado duas vezes), selecione Som do clique do mouse e selecione Clique duplo.
   - Para procurar um som alternativo para um clique do mouse, selecione Som do clique do mouse e clique no botão Procurar. A caixa de diálogo Abrir será exibida, permitindo navegar até um arquivo MP3.

     Para visualizar o som do clique do mouse selecionado, clique no botão Reproduzir.

Ativar a roda do mouse

Para o início

Durante a gravação, é possível optar por ativar o movimento do botão do mouse para iniciar a gravação total de movimentos. O projeto começa a gravar em modo de vídeo quando há movimento do botão do mouse durante a gravação.

1. Em um projeto aberto, selecione Editar > Preferências (Windows) ou Adobe Captivate > Preferências (Mac OS).
2. No painel Categoria em Preferências, expanda Gravação e selecione Configurações.
3. Na seção Suavizar movimentos para, selecione Ações da roda do mouse e clique em OK.

Mais tópicos da Ajuda

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Legendas de rolagem

Adicionar legendas de rolagem
Editar a área de rolagem
Converter dicas de ferramentas em legendas de rolagem

Use legendas de rolagem para exibir a legenda somente quando o usuário mover o mouse sobre uma área designada no slide. As legendas de rolagem consistem em uma legenda e um retângulo que marca a área designada, também chamada de área de rolagem. A legenda é exibida quando o usuário move o mouse sobre a área de rolagem durante a execução.

Adicionar legendas de rolagem

Para o início

1. Selecione o slide ao qual deseja adicionar uma legenda de rolagem.
2. Selecione Inserir > Objetos padrão > Legenda de rolagem.
3. Defina as várias opções para a legenda na caixa de diálogo Legenda de rolagem. Consulte Propriedades da legenda para obter mais informações.
4. Clique em OK. A legenda e a área de rolagem aparecerão no slide.
5. Selecione a área de rolagem e defina as propriedades usando o Inspetor de propriedades (Janela > Propriedades).
6. Clique em Acessibilidade para adicionar um texto acessível ao objeto. Para obter detalhes, consulte Personalizar texto de acessibilidade para objetos.
7. Para as propriedades com o ícone, selecione
   - **Aplicar a todos os itens**, para aplicar o efeito a todos os objetos que pertencem ao tipo de objeto.
   - **Aplicar a todos os itens do mesmo estilo**, para aplicar a todos os objetos que usam o mesmo estilo de objeto.
8. Clique em OK.

Editar a área de rolagem

Para o início

As legendas e imagens de rolagem consistem em uma legenda ou imagem e uma área de rolagem (a área “ativa”). A área de rolagem define a posição do mouse para que a legenda ou imagem apareça.

1. Abra um projeto do Adobe Captivate.
2. Selecione o slide que contém a legenda ou imagem de rolagem.
   - Para alterar o tamanho da área de rolagem, clique em uma das alças e arraste.
   - Para mover a área de rolagem para outro local, mova o mouse sobre a área de rolagem até que o cursor de mão seja exibido. Arraste a caixa até o local desejado.
   - Para modificar os atributos da área de rolagem, selecione-a e faça as alterações necessárias no Inspetor de propriedades (Janela > Propriedades).
   - Personalize as opções a seguir para a área de rolagem no Inspetor de propriedades, se necessário:

     Traçado Cor do traçado da área de rolagem.

     Preenchimento Cor de preenchimento da área de rolagem. Para especificar o grau de transparência da cor de preenchimento, selecione um valor para a opção Alfa no menu Cor. O valor de 90% é menos transparente (mais sólido) do que um valor de 10%.

     Largura Espessura da borda da área de rolagem.

     Preencher área externa Selecione essa opção para preencher a área fora dos limites da área de rolagem com a cor selecionada em Cor de preenchimento. Ao escolher essa opção, a parte interna da área de rolagem não será colorida.
     Nota: *Você poderá notar a cor de preenchimento na área de rolagem somente ao visualizar ou publicar o projeto.*

     As outras guias na caixa de diálogo Propriedades são semelhantes àquelas das legendas. Consulte Legendas para obter mais informações.

Converter dicas de ferramentas em legendas de rolagem

Para o início

Ao gravar um novo projeto ou slides adicionais para um projeto existente, é possível definir uma opção de gravação que exija que o Adobe Captivate converta dicas de ferramentas em legendas de rolagem. Quando essa opção for selecionada, o Adobe Captivate criará uma legenda de rolagem para cada dica de ferramenta selecionada durante o processo de gravação.

A conversão de dicas de ferramenta em legendas de rolagem é um método fácil para criar automaticamente uma legenda adequada e descritiva para uma ação que ocorre em um projeto.

1. Em um projeto aberto, selecione Editar > Preferências (Windows) ou Adobe Captivate > Preferências (Mac OS).
2. Na caixa de diálogo Preferências, selecione Modos no menu Gravação.
3. Selecione Converter dicas de ferramenta em legendas de rolagem.
4. Clique em OK.
5. Clique em Gravar para começar a gravar um novo projeto e converter automaticamente dicas de ferramenta em legendas de rolagem.

Mais tópicos da Ajuda

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Slidelets de rolagem

Propriedades dos slidelets
Propriedades dos slidelets de rolagem
Criar um slidelet de rolagem
Inserir objetos em um slidelet

No Adobe Captivate, um slidelet de rolagem um espaço em um slide que exibe um slidelet associado (um slide dentro de outro) quando o mouse é movido sobre o espaço. É possível inserir e exibir objetos no slidelet usando o mesmo procedimento dos slides.

Por exemplo, você pode criar um slidelet de rolagem para um estado em um mapa para que a distribuição demográfica do estado seja exibida quando o mouse se move sobre ele.

Nota: *Não é possível criar slidelets de rolagem em slides de pergunta ou em slides de revisão de quiz.*

A seguir há informações adicionais sobre slidelets:

- Um slidelet sempre é vinculado a um slidelet de rolagem e é criado junto com o slidelet de rolagem.
- Você pode inserir a maioria dos objetos do Adobe Captivate em um slidelet.
- Você pode colocar mais de um tipo de objeto em um slidelet. Os objetos ficam visíveis quando o mouse é movido sobre o slidelet de rolagem.
- Você pode arrastar arquivos de áudio e de filme da Biblioteca para um slidelet.
- Se um slidelet atingir o tempo limite enquanto um arquivo de áudio ou de vídeo do slide estiver em execução, o arquivo interrompe a execução.
- Quando um slidelet ou qualquer um de seus objetos for selecionado, a Linha de tempo exibida e as opções de menu correspondentes para o slide serão alteradas para o slidelet.
- Os objetos em um slidelet podem estar ocultos ou bloqueados, mas não o slidelet em si. Para ocultar ou bloquear um slidelet, oculte ou bloqueie o slidelet de rolagem correspondente a partir do slide Linha de tempo.
- Os objetos do slidelet não podem ser arrastados para fora dos limites do slidelet.
- Quando um slidelet é excluído, seus objetos associados também são excluídos, e a Linha de tempo é revertida para o slide Linha de tempo.
- Clicar em uma área fora do slidelet, ou no Filmstrip, reverterá a Linha de tempo para aquela do slide correspondente.

Para o início

Propriedades dos slidelets

Selecione o slidelet e use o Inspetor de propriedades (Janela > Propriedades) para definir as seguintes propriedades de um slidelet:

Slidelet

Nome Digite um nome exclusivo para o objeto. Use esse nome ao definir as condições de visibilidade do objeto.

Estilo Selecione um estilo para o slidelet. Para definir um novo estilo, selecione Editar > Gerenciador de estilos de objetos. Para obter mais informações sobre estilos de objeto, consulte Estilo do objeto.

Acessibilidade Clique para adicionar texto acessível ao objeto. Para obter detalhes, consulte Personalizar texto de acessibilidade para objetos.

Preenchimentos e traçados

Preenchimento Cor de preenchimento do slidelet. Para especificar o grau de transparência da cor de preenchimento, selecione um valor para a opção Alfa no menu Cor. O valor de 90% é menos transparente (mais sólido) do que um valor de 10%.

Traçado Cor do traçado do slidelet.

Largura A espessura da borda do slidelet.

Mostrar sombra em tempo de execução Selecione essa opção para exibir uma sombra abaixo do slidelet durante a execução. A sombra proporciona uma aparência tridimensional ao slidelet.

Imagem Imagem de plano de fundo do slidelet. Clique no respectivo ícone para remover ou cortar a imagem selecionada anteriormente.

Sombra e reflexo

Sombra Marque a caixa de seleção para aplicar sombra ao slidelet. Escolha uma das predefinições. Você pode personalizar uma predefinição clicando em Personalizado.

Direção Selecione a direção: interna ou externa. A visualização da direção selecionada é exibida na cena.

Cor Clique para selecionar uma cor para a sombra. Especifique o alfa da cor, em porcentagem, no campo adjacente.

Desfoque Especifique um valor, em pixels, para o desfoque da sombra.

Ângulo Especifique o ângulo da sombra.

Distância Especifique a distância, em pixels, em que a sombra deve ser exibida.

Reflexo Marque a caixa de seleção para adicionar reflexo ao slidelet. Escolha uma das predefinições.

Duração

Exibir por A duração em que o slidelet é exibido no slide.

Transição

Efeito O efeito de transição do slidelet ao aparecer e desaparecer do slide.

Fade in e fade out O tempo (em segundos) dos efeitos de aparecimento e desvanecimento.

Para o início

Propriedades dos slidelets de rolagem

Selecione o slidelet de rolagem e use o Inspetor de propriedades (Janela > Propriedades) para definir as seguintes propriedades de um slidelet de rolagem:

Slidelet de rolagem

Nome Digite um nome exclusivo para o objeto. Use esse nome ao definir as condições de visibilidade do objeto.

Visível Desmarque essa opção se você deseja que o objeto fique invisível no slide. Para tornar o objeto visível, use a opção Mostrar. Para obter mais informações, consulte Controle da visibilidade de objetos.

Estilo Selecione um estilo para o slidelet de rolagem. Para definir um novo estilo, selecione Editar > Gerenciador de estilos de objetos. Para obter mais informações sobre estilos de objeto, consulte Estilo do objeto

Preenchimentos e traçados

Preenchimento Cor de preenchimento do slidelet de rolagem. Para especificar o grau de transparência da cor de preenchimento, selecione um valor para a opção Alfa no menu Cor. O valor de 90% é menos transparente (mais sólido) do que um valor de 10%.

Traçado Cor de preenchimento do slidelet de rolagem.

Mostrar borda Exibe a borda do slidelet de rolagem. A borda não será exibida se você desativar essa opção.

Ação

Slidelet em barra O slidelet continuará a ser exibido mesmo quando você mover o mouse para fora da área do slidelet de rolagem.

Ao clicar Defina a ação a ser executada quando o usuário clicar no slidelet de rolagem selecionando uma das opções no menu.

Atalho Você pode especificar um atalho de teclado para o clique do mouse. Os usuários podem usar o atalho de teclado em vez de usar o mouse. Por exemplo, se você selecionar Ctrl+Shift+Enter como atalho de teclado para o clique do mouse, o clique será considerado correto (clique dentro da caixa) quando os usuários pressionarem essa combinação de teclas. Se eles pressionarem a combinação incorreta, ela será considerada como um clique fora da caixa.

Nota: *Se o projeto do Adobe Captivate for exibido em um navegador, defina os atalhos de teclado que não entram em conflito com os atalhos comuns do navegador. Por exemplo, a tecla F1 é usada com frequência como atalho de teclado para exibir a Ajuda do Windows. As teclas Ctrl, Alt e Shift são equivalentes às teclas Control, Option e Shift em computadores Macintosh®, respectivamente.*

Sombra e reflexo

Sombra Marque esta caixa de seleção para aplicar a sombra ao slidelet de rolagem. Escolha uma das predefinições. Você pode personalizar uma predefinição clicando em Personalizado.

Direção Selecione a direção: interna ou externa. A visualização da direção selecionada é exibida na cena.

Cor Clique para selecionar uma cor para a sombra. Especifique o alfa da cor, em porcentagem, no campo adjacente.

Desfoque Especifique um valor, em pixels, para o desfoque da sombra.

Ângulo Especifique o ângulo da sombra.

Distância Especifique a distância, em pixels, em que a sombra deve ser exibida.

Reflexo Marque a caixa de seleção para adicionar reflexo ao slidelet de rolagem. Escolha uma das predefinições.

Duração

Exibir por A duração em que o slidelet de rolagem é exibido.

Exibir depois de Atraso entre a primeira aparição do slide e a primeira aparição do slidelet de rolagem.

Suspender o atraso O atraso de tempo antes da aparição do slidelet quando o mouse passa pelo slidelet de rolagem.

Transição

Efeito O efeito de transição do slidelet ao aparecer e desaparecer do slide.

Fade in e fade out O tempo (em segundos) dos efeitos de aparecimento e desvanecimento.

Mostrar borda durante a execução Quando o mouse se move sobre o slidelet de rolagem, uma borda é exibida com a cor especificada.

Para o início

Criar um slidelet de rolagem

1. Selecione Inserir > Objetos padrão > Slidelet de rolagem.
2. No Inspetor de propriedades (Janela > Propriedades), defina as opções do slidelet de rolagem conforme necessário.

Nota: *Sempre que um novo slidelet de rolagem for inserido, a duração padrão será Restante do slide. Se necessário, você poderá modificar as propriedades posteriormente.*

Para o início

Inserir objetos em um slidelet

1. Clique no slidelet para selecioná-lo.
2. Selecione Inserir e escolha o objeto que será inserido.
3. Na caixa de diálogo correspondente que se abrir, siga o procedimento para inserir o objeto.
4. Clique em OK.

Nota: *Não é possível inserir um slidelet de rolagem, um mouse, uma caixa de entrada de texto, uma caixa de clique ou um botão em um slidelet.*
Para selecionar todos os objetos em um slidelet, clique com o botão direito do mouse (Windows) ou clique pressionando a tecla Control (Mac OS) em um objeto dentro de um slidelet e escolha Selecionar tudo no menu pop-up.

Mais tópicos da Ajuda

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Definir áudio para objetos não interativos

Você pode adicionar um arquivo de áudio a objetos não interativos. O arquivo de áudio é reproduzido quando o objeto é exibido no slide.

1. Para adicionar áudio, acesse a área Áudio no Inspetor de propriedades (Janela > Propriedades) e clique em Adicionar áudio.

   A caixa de diálogo Áudio do objeto será exibida.

   Gravar áudio Clique para gravar. A gravação de áudio requer alguns equipamentos básicos.

   Parar áudio Para a reprodução do arquivo de áudio.

   Reproduzir áudio Reproduz o arquivo de áudio.

   Importar Exibe a caixa de diálogo Importar áudio. Essa caixa de diálogo permite procurar um arquivo de áudio e importá-lo.

   Biblioteca Abre a biblioteca. A Biblioteca lista todos os arquivos de áudio que já fazem parte do projeto do Adobe Captivate aberto no momento.

   Editar Essa guia permite editar o arquivo de áudio de várias maneiras, como inserir períodos de silêncio e ajustar o volume.

   Configurações Abre a caixa de diálogo Configurações de áudio. Você pode alterar as configurações de áudio como origem de entrada, nível de qualidade e calibração. Clique no botão Configurações para fazer as seleções.

2. Especifique as seguintes opções na área Áudio:

   Parar áudio de slide quando slidelet aparecer (para slidelet de rolagem) Qualquer áudio associado ao slide para de ser reproduzido quando o slidelet aparecer no filme.

   Aumento gradual do volume em [nº] segundos Especifica o tempo para o áudio aumentar gradualmente até atingir o volume total.

   Redução gradual do volume em [nº] segundos Especifica o tempo para o áudio reduzir gradualmente até ficar em silêncio.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Áreas de zoom

Propriedades das áreas de destino do zoom
Propriedades das áreas de origem do zoom
Adicionar áreas de zoom

As áreas de zoom ajudam a chamar a atenção do aluno para as seções importantes de um slide. Por exemplo, se você criar uma simulação que inclui uma etapa que pode ser facilmente ignorada, adicione uma área de zoom para destacar essa etapa. Depois de adicionar uma área de zoom, você poderá adicionar opções de duração, transição e áudio ao efeito de zoom. As áreas de zoom consistem em:

Origem do zoom A área do slide que deseja ampliar.

Área de destino do zoom A área em que a parte ampliada do slide é exibida.

Propriedades das áreas de destino do zoom

Para o início

Você pode definir as propriedades de uma área de destino do zoom usando o Inspetor de propriedades (Janela > Propriedades).

Preenchimento Cor da área na caixa Área de destino do zoom. Para especificar o grau de transparência da cor de preenchimento, selecione um valor para a opção Alfa no menu Cor. O valor de 90% é menos transparente (mais sólido) do que um valor de 10%.

Traçado Cor do traçado da caixa Área de destino do zoom.

Largura Espessura da borda da caixa Área de destino do zoom.

Imagem Imagem da área de destino do zoom. Clique no respectivo ícone para adicionar, cortar ou excluir a imagem.

Nota: *Também é possível alterar o tamanho e a posição da área de zoom ou da área de destino do zoom diretamente no slide. Selecione a caixa que deseja alterar. Quando o cursor de mão ficar visível, você poderá ajustar a posição da caixa. Quando o cursor de seta dupla ficar visível, você poderá ajustar o tamanho.*

Propriedades das áreas de origem do zoom

Para o início

Você pode definir as propriedades de uma área de origem do zoom usando o Inspetor de propriedades (Janela > Propriedades).

Origem do zoom

Nome Digite um nome exclusivo para o objeto. Use esse nome ao definir as condições de visibilidade do objeto.

Visível Desmarque essa opção se você deseja que o objeto fique invisível no slide. Para tornar o objeto visível, use a opção Mostrar. Para obter mais informações, consulte Controle da visibilidade de objetos.

Estilo Selecione um estilo para a origem do zoom. Para definir um novo estilo, selecione Editar > Gerenciador de estilos de objetos. Para obter mais informações sobre estilos de objeto, consulte Estilo do objeto

Preenchimentos e traçados

Preenchimento Cor da área dentro da origem do zoom.

Para especificar o grau de transparência da cor de preenchimento, selecione um valor para a opção Alfa no menu Cor. O valor de 90% é menos transparente (mais sólido) do que um valor de 10%.

Traçado Cor do traçado da área dentro da origem do zoom.

Preencher área externa Selecione essa opção para preencher a área fora dos limites da caixa Área de Zoom com a cor selecionada em Cor de preenchimento. Escolher essa opção, a área dentro da caixa da área de zoom não é colorida.

Nota: *Você poderá notar a cor de preenchimento em torno da área de zoom somente ao visualizar ou publicar o projeto.*

Largura Espessura da borda da caixa Área de Zoom.

Duração

Exibir por [tempo] Especifica a duração em que a área de zoom é exibida.

Exibir depois de [nº] segundos Atraso entre a primeira aparição do slide e a primeira aparição da área de zoom.

Zoom durante A duração do zoom, em décimos de um segundo.

Transição

Efeito O efeito de transição do slidelet ao aparecer e sair do slide.

Fade in e fade out O tempo (em segundos) dos efeitos de aparecimento e desvanecimento.

Adicionar áreas de zoom

Para o início

1. Em um projeto aberto, selecione o slide ao qual deseja adicionar uma área de zoom.
2. Selecione Inserir > Objetos padrão > Área de Zoom.
3. Defina as opções da área de zoom conforme necessário.
4. Selecione a área de destino do zoom e defina suas propriedades usando o Inspetor de propriedades (Janela > Propriedades).

Mais tópicos da Ajuda

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Objetos interativos

Parte do conteúdo acessível através de links nesta página pode ser exibida somente em Inglês.

Caixas de entrada de texto

Adicionar caixa de entrada de texto

As caixas de entrada de texto são os campos de texto em que os usuários podem inserir texto. Caixas de entrada de texto são uma ótima maneira de testar o conhecimento dos usuários. Depois que o usuário responder às perguntas, o Adobe Captivate corresponde as respostas com as respostas configuradas ao criar a caixa de entrada de texto. Você pode até mesmo fornecer uma referência ao usuário se desejar.

Para o início

Adicionar uma caixa de entrada de texto

1. Abra o slide no qual deseja adicionar uma caixa de entrada de texto.
2. Selecione Inserir > Objetos padrão > Caixa de entrada de texto. A caixa de entrada de texto será exibida no slide.
3. Dimensione e arraste a caixa de entrada de texto como desejar.
4. Clique duas vezes nas legendas de sucesso, falha ou dicas para editar o texto.
5. Para alterar as propriedades da caixa de entrada de texto, clique na caixa e altere as propriedades no Inspetor de propriedades.

Propriedades das caixas de entrada de texto

Para visualizar as propriedades de uma caixa de entrada de texto, selecione-a no slide. O Inspetor de propriedades exibe as propriedades da caixa de entrada de texto.

Quando você altera as propriedades, as alterações serão aplicadas imediatamente à instância selecionada da caixa de entrada de texto. Clique no ícone Aplicar a todos para aplicar as alterações a todas as caixas de clique do projeto ou àquelas que usam o mesmo estilo de objeto.

Caixa de entrada de texto

Nome Digite um nome exclusivo para a caixa de entrada de texto. Use esse nome quando definir as condições de visibilidade para a caixa.

Visível Desmarque essa opção se quiser que a caixa de entrada de texto fique invisível quando o projeto for executado. O objeto poderá se tornar visível quando ocorrer um evento específico, como a entrada em um slide ou a saída de um slide. Para mais informações, consulte Controlando a visibilidade de objetos.

Estilo Selecione um estilo para a caixa de entrada de texto. Para definir um novo estilo, selecione Editar > Gerenciador de estilos de objetos. Para mais informações, consulte Estilo de objetos.

Geral

Texto padrão Exibe o texto padrão que aparece na caixa de entrada de texto. O usuário pode substituir o texto exibido para digitar a resposta. Por exemplo, você pode definir um texto padrão da caixa de entrada de texto informando Digite a resposta aqui.

Manter o texto Permite que os usuários vejam a resposta inserida anteriormente, se retornarem a este slide usando o botão Voltar.

Mostrar o quadro da caixa de texto Ativa ou desativa a visibilidade do quadro da caixa de texto. Se você não selecionar essa opção, somente o texto padrão será exibido ao usuário.

Campo Senha Exibe asteriscos na caixa de entrada de texto para indicar que a caixa é um campo de senha.

Validar as entradas do usuário Valida a informação fornecida pelos usuários. A caixa se comporta como um campo de um formulário e aceita qualquer informação fornecida pelo usuário.

> **Legenda Sucesso** A legenda exibida quando o usuário responder corretamente a pergunta.
>
> **Legenda Falha** A legenda exibida quando o usuário responder incorretamente a pergunta.

Mais opções Permite especificar as seguintes opções (disponível apenas na atualização para assinantes e clientes do Adobe Software Assurance):

> **Comprimento máximo** Número de caracteres aos quais deseja limitar a entrada.
>
> **Enviar automaticamente** Essa opção é ativada se você definir um limite para o número de caracteres. A o ativar essa opção, a entrada do usuário será enviada automaticamente quando o limite será atingido sem que eles precisam clicar enviar.

Números Clique se quiser somente números sejam inseridos pelos usuários.

Maiúscula Clique se quiser somente os caracteres maiúsculos ser inserido na caixa de entrada de texto. Todos os caracteres que são digitados na caixa são convertidos automaticamente em maiúsculas mesmo que os usuários digitem em minúsculas.

Minúscula Clique se quiser somente caracteres minúsculos sejam inseridos na caixa de entrada de texto. Todos os caracteres que são digitados na caixa são convertidos automaticamente em minúsculas mesmo que os usuários digitem em maiúsculas.

Nenhum Clique para remover qualquer restrição que definiu (números, maiúsculas, minúsculas).

Var. associada Exibe o nome da variável que armazena o valor digitado na caixa de entrada de texto pelos usuários. Para especificar um nome de uma variável diferente, clique no ícone “X”, digite o nome da variável e, clique em OK.

Perda de foco Selecione a ação que deve ser realizada quando o usuário pressiona a tecla Enter ou Tab.

Caractere

Família Exibe a família de fontes associada ao texto digitado na caixa de entrada de texto.

Estilo Exibe o estilo dos caracteres digitados na caixa de entrada de texto.

Tamanho Exibe o tamanho dos caracteres digitados na caixa de entrada de texto.

Formato Exibe o formato (negrito ou itálico) do texto digitado na caixa de entrada de texto.

Cor Exibe a cor dos caracteres digitados na caixa de entrada de texto.

Observação: *Ao alterar as propriedades nessa seção, o estilo do objeto na seção Geral é prefixado com um sinal “+”. Isso indica que o estilo está agora cancelado. Para obter mais informações sobre estilos de objeto, consulte Estilo de objeto.*

Ação

No êxito Especifica o evento que ocorre quando um usuário clica na caixa. Para mais informações, veja Navegação do projeto usando objetos interativos.

Tentativas [#] Especifica o número de vezes que o usuário pode fazer a pergunta, antes que a ação especificada ocorra. Por padrão, o número de tentativas permitidas é infinito. Para especificar um número, desmarque a caixa de seleção Infinito e clique no número associado à opção Tentativas.

Infinito Permite aos usuários um número ilimitado de tentativas.

Última tentativa Especifica o evento que deverá ocorrer após a última tentativa. Para mais informações, veja Navegação do projeto usando objetos interativos.

- Se você selecionar as opções Abrir URL ou arquivo ou Abrir outro projeto, clique na seta invertida localizada próximo ao URL ou ao campo Projeto para selecionar a janela onde o URL, arquivo ou projeto será exibido. Selecione entre as opções Atual, Novo, Pai e Principal. Se você selecionar Novo, Pai ou Principal, terá também a opção de continuar a executar o projeto original quando o URL, arquivo ou projeto for aberto.
- Se selecionar a opção Enviar e-mail para, você poderá continuar a executar o projeto, enquanto a mensagem de e-mail é preparada e enviada.

Atalho Especifique um atalho de teclado para o clique do mouse. Os usuários podem usar o atalho de teclado ao invés do mouse. Por exemplo, suponhamos que você selecionou Control+Shift+Enter como o atalho de teclado para o clique do mouse. O clique é considerado correto (um clique dentro da caixa) quando os usuários pressionam essa combinação. Se a combinação incorreta for pressionada, ela será considerada como um clique fora da caixa.

Observação*: Se o seu projeto do Adobe Captivate for exibido em um navegador, configure atalhos de teclado que não entrem em conflito com os atalhos comuns de navegadores. Por exemplo, F1 é usado frequentemente como um atalho de teclado para exibir a Ajuda. As teclas Ctrl, Alt e Shift são mapeadas para as teclas Control, Option e Shift em computadores Macintosh®, respectivamente.*

Opções

Êxito Selecione essa caixa de seleção para incluir uma legenda a ser exibida quando o usuário clicar dentro da caixa de clique.

Falha Selecione essa caixa de seleção para incluir uma legenda a ser exibida quando o usuário clicar fora da caixa de clique.

Dica Selecione esta caixa para especificar uma dica a ser exibida aos usuários. A dica será exibida quando o usuário passar o mouse sobre a caixa de clique.

Pausa para legendas de êxito/falha Selecione esta opção para pausar o projeto até que todas as legendas de sucesso e falha sejam exibidas.

Mostrar o botão Adiciona um botão Enviar na caixa de entrada de texto por padrão. Clique no botão para alterar suas propriedades, como o rótulo do botão e a formatação de caracteres no rótulo.

Mostrar barra de rolagem Exibe uma barra de rolagem quando o usuário exceder o espaço disponível na caixa de entrada de texto.

Sombra e reflexo

Sombra Selecione esta opção para aplicar sombra à caixa de entrada de texto.

Direção Selecionar direção: para dentro ou para fora. A visualização da direção selecionada é exibida na cena.

Predefinições Clique em uma das imagens em Predefinições para aplicar uma sombra com ângulo, distância, desfoque e configurações de cor padrão. Personalize essas configurações usando as opções apropriadas na tabela de sombras.

Cor Clique para selecionar uma cor para a sombra. Especifique a alfa para a cor, em porcentagem, no campo adjacente.

Desfoque Especifique um valor, em pixels, para o desfoque da sombra.

Ângulo Especifique o ângulo para a sombra.

Distância Especifique a distância, em pixels, em que a sombra deve ser exibida.

Reflexo Marque a caixa de seleção para adicionar reflexo à legenda de texto. Escolha uma das predefinições.

Tempo

Exibir por Especifica o tempo que a caixa de entrada de texto é exibida no slide.

Exibir depois de Especifica o atraso entre a primeira exibição do slide e a primeira exibição da caixa de entrada de texto.

Pausar depois de Especifica o ponto em que o projeto pausa para que o usuário possa digitar o texto na caixa de entrada de texto. O projeto continuará somente depois que o usuário enviar a resposta correta.

Transição

Efeito Exibe o efeito de transição para a caixa de entrada de texto. Você pode aplicar um efeito de aparecimento ou desaparecimento e definir o tempo para esses efeitos.

Preenchimento e traçado

Preenchimento Indica a cor do plano de fundo da caixa de entrada de texto. Para alterar a cor, clique na caixa Preenchimento e clique em uma cor na paleta de cores.

Guia Relatório

Caso queira controlar a contagem para a caixa de entrada de texto ou coordenar a pontuação com um sistema de gerenciamento da aprendizagem, use a guia Relatório.

Incluir no quiz Considera a caixa de entrada de texto como uma pergunta, no quiz atual. Os pontos atribuídos para esta caixa são adicionados aos resultados da pontuação do quiz atual.

Pontos A pontuação que você deseja atribuir à pergunta. O máximo é 100 pontos, o mínimo 0. Os pontos atribuídos para esta caixa de entrada de texto são adicionados aos resultados da pontuação do quiz atual.

Adicionar ao total Inclui os pontos para o clique correto na pontuação total.

Relatar respostas Envia a pontuação do questionário ao sistema de gerenciamento da aprendizagem (LMS).

ID da interação Envia informações do rastreamento ao seu sistema de gerenciamento de aprendizagem. Use o ID de interação especificado pelo seu sistema de gerenciamento de aprendizagem.

Guia Áudio

Fade in em [#] segundos Especifica o número de segundos até que o áudio chegue ao volume total.

Fade out em [#] segundos Especifica quantos segundos para que o áudio seja reduzido até o silêncio.

Adicionar áudio Permite associar um áudio à caixa de clique.

Transformar

Use esta seção para definir o tamanho exato ou o local exato das caixas de entrada de texto em termos de pixels. Especifique também a rotação de uma caixa de entrada de texto nesta seção.

X Posição da caixa de entrada de texto no eixo X

Y Posição da caixa de entrada de texto no eixo Y.

W Largura da caixa de entrada de texto.

H Altura da caixa de entrada de texto.

Restringir proporções Mantém a proporção entre a altura e a largura da caixa de entrada de texto ao redimensioná-la.

Ângulo Ângulo de rotação da caixa de entrada de texto.

A Adobe recomenda também

(cc) BY-NC-SA As publicações no Twitter ™ e no Facebook não são cobertas pelos termos da Creative Commons.

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Adicione o JavaScript às caixas e botões

Adicione JavaScript às caixa de clique, caixas de entrada de texto e botões, nos projetos do Adobe Captivate. O JavaScript pode ser executado quando um usuário clicar dentro ou fora da caixa ou do botão. O uso do JavaScript oferece a oportunidade de estender os projetos de diversas maneiras, adicionando interatividade.

1. Clique na caixa de clique, na caixa de entrada de texto ou no botão.
2. Na seção Ação do Inspetor de propriedades, selecione Executar JavaScript na lista No êxito ou Última tentativa, conforme necessário.
3. Clique em Script_Window.
4. Insira o código JavaScript na caixa de texto e clique em OK. Se você tiver o JavaScript em outro local, copie-o e cole-o na caixa de texto.

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Adicionar áudio às caixas e botões

Importe um arquivo de áudio
Importe um arquivo de áudio da Biblioteca

É possível importar um arquivo de áudio para usar com botões, caixas de destaque, caixas de clique ou caixas de entrada de texto. Use os arquivos de áudio disponíveis na galeria ou grave seu próprio áudio para associar a esses objetos. A pasta da galeria se encontra em C:\Arquivos de Programas\Adobe\Adobe Captivate 6.0 (no Windows) e /Applications/Adobe Captivate 6.0/Gallery /(no Mac OS).

Você também pode utilizar a biblioteca para adicionar um arquivo de áudio já existente no projeto.

O arquivo de áudio será executado quando o objeto aparecer. É possível também associar o áudio com legendas de sucesso, falhas ou dicas.

Importe um arquivo de áudio

Para o início

1. Clique na caixa de clique, na caixa de entrada de texto ou no botão.
2. Na seção Áudio do Inspetor de propriedades, clique em Adicionar áudio.
3. Na caixa de diálogo Áudio do objeto, clique em Importar (F6).
4. Navegue até o arquivo de áudio que você deseja adicionar, selecione o arquivo e clique em Abrir.
5. Para ouvir e testar o arquivo de áudio, clique no ícone Play.
6. Para alterar as configurações de áudio, como dispositivos de entrada, nível de qualidade ou calibração, clique em Configurações.
7. Clique na guia Editar para editar o arquivo de áudio (modifique o volume, adicione silêncio e altere a duração).
8. Clique em Salvar e em Fechar.

Importe um arquivo de áudio da Biblioteca

Para o início

1. Clique na caixa de clique, na caixa de entrada de texto ou no botão.
2. Na seção Áudio do Inspetor de propriedades, clique em Adicionar áudio.
3. Na caixa de diálogo Áudio do objeto, clique em Biblioteca.

   Nota: *Para usar a opção Biblioteca, o projeto do Adobe Captivate deverá conter um ou mais arquivos de áudio. Se o projeto não possui arquivos de áudio, a opção Biblioteca não estará disponível.*
4. Em Selecionar áudio da Biblioteca, selecione o arquivo de áudio e clique em OK. Para usar um arquivo de áudio que não consta na biblioteca, clique em Importar.
5. Para ouvir e testar o arquivo de áudio, clique no ícone Play.
6. Para alterar as configurações de áudio, como dispositivos de entrada, nível de qualidade ou calibração, clique em Configurações.
7. Clique na guia Editar para editar o arquivo de áudio (modifique o volume, adicione silêncio e altere a duração).
8. Clique em Salvar e em Fechar.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Botões

Adicionar um botão
Redimensionar botões automaticamente
Modificar botões em slides de pergunta

Aprimore a interatividade dos seus projetos do Adobe Captivate, adicionando botões. Para adicionar um botão rapidamente, use o estilo de botão padrão (um retângulo simples e branco). Importe também imagens de botões personalizados. Dimensione e posicione botões em um slide. Dimensione e posicione botões em um slide.

Adicionar um botão

Para o início

Nota: *Redimensione todos os botões antes de redimensionar o projeto. O redimensionamento de um projeto não redimensiona os botões automaticamente.*

1. Abra o slide no qual deseja adicionar um botão.
2. Selecione Inserir > Objetos padrão > Botão
   Nota: *Você pode excluir um botão a qualquer momento selecionando-o e pressionando a tecla Delete. Quando você exclui um botão, todos os objetos associados (como legendas de sucesso ou de falhas) serão também excluídos.*

   O botão é exibido no slide.
3. Dimensione e arraste o botão conforme desejado.
4. Clique duas vezes nas legendas de sucesso, falha ou dicas para editar o texto.
5. Para alterar as propriedades do botão, clique no botão e altere as propriedades no Inspetor de propriedades.

Propriedades dos botões

Para exibir as propriedades de um botão, selecione-o no slide. O Inspetor de propriedades exibe as propriedades do botão.

Quando você altera as propriedades, as alterações serão aplicadas imediatamente à instância selecionada do botão. Clique no ícone Aplicar a todos ( ) para aplicar as alterações a todos os botões do projeto ou àqueles que usam o mesmo estilo de objeto.

Botão

Nome Digite um nome exclusivo para o botão. Use esse nome quando definir as condições de visibilidade para o botão.

Visível na saída Desmarque essa opção se quiser que o botão fique invisível quando o projeto for reproduzido. O objeto poderá se tornar visível quando ocorrer um evento específico, como a entrada em um slide ou a saída de um slide. Para obter mais informações,Controle da visibilidade de objetos.

Estilo Selecione um estilo para o botão. Para definir um novo estilo, selecione Editar > Gerenciador de estilos de objetos. Para obter mais informações sobre estilos de objeto, consulte Estilo do objeto

Geral

Botão OS Botão no qual o texto é exibido. A aparência do botão é diferente em sistemas operacionais diferentes.

> **Legenda** Digite o texto a ser exibido no botão.
>
> **Tornar o botão transparente** Torna o botão transparente. Quando um botão de texto for transparente, somente o texto será exibido no slide.

Botão tema Um botão que você pode personalizar, modificando atributos como cor de preenchimento e raio do canto. Você pode inserir texto também nos botões de tema.

> **Legenda** Digite o texto a ser exibido no botão.
>
> **Cor do preenchimento** Cor do botão.
>
> **Traçado** Cor da borda do botão.
>
> **Largura** Espessura da borda em volta do botão.
>
> **Estilo** O estilo da linha do traçado.
>
> **Raio do canto** Raio para suavizar os cantos do botão.

Botão imagem Use uma imagem como um botão. Escolha uma imagem disponível na galeria ou selecione uma no menu exibido.

> **Torne-o transparente** Cria um botão transparente.

Caractere

Família Exibe a família de fontes associada ao texto digitado no botão.

Estilo Exibe o estilo dos caracteres digitados no botão.

Tamanho Exibe o tamanho dos caracteres digitados no botão.

Formato Exibe o formato (negrito ou itálico) do texto digitado no botão.

Cor Exibe a cor dos caracteres digitados no botão.

Nota: *Ao alterar as propriedades nessa seção, o estilo do objeto na seção Geral é prefixado com um sinal "+". Isso indica que o estilo está agora cancelado. Para obter mais informações sobre estilos de objeto, consulte Estilo do objeto*

Ação

No êxito Especifica o evento que ocorre quando um usuário clica no botão. Para obter a descrição das opções disponíveis, consulte Navegação em projetos usando objetos interativos.

Tentativas [nº] Especifica o número de vezes que o usuário pode fazer a pergunta, antes que a ação especificada ocorra. Por padrão, o número de tentativas permitidas é infinito. Para especificar um número, desmarque a caixa de seleção Infinito e clique no número associado à opção Tentativas.

Infinito Permite aos usuários um número ilimitado de tentativas.

Última tentativa Especifica o evento que deverá ocorrer após a última tentativa. Para obter a descrição das opções disponíveis, consulte Navegação em projetos usando objetos interativos.

- Se você selecionar as opções Abrir URL ou arquivo ou Abrir outro projeto, clique na seta invertida localizada próximo ao URL ou ao campo Projeto para selecionar a janela onde o URL, arquivo ou projeto será exibido. Selecione entre as opções Atual, Novo, Pai e Principal. Se você selecionar Novo, Pai ou Principal, terá também a opção de continuar a executar o projeto original quando o URL, arquivo ou projeto for aberto.
- Se selecionar a opção Enviar e-mail para, você poderá continuar a executar o projeto, enquanto a mensagem de e-mail é preparada e enviada.

Atalho Especifique um atalho de teclado para o clique do mouse. Os usuários podem usar o atalho de teclado ao invés do mouse. Por exemplo, suponhamos que você selecionou Control+Shift+Enter como o atalho de teclado para o clique do mouse. O clique é considerado correto (um clique dentro da caixa) quando os usuários pressionam essa combinação. Se a combinação incorreta for pressionada, ela será considerada como um clique fora da caixa.

Nota: *Se o seu projeto do Adobe Captivate for exibido em um navegador, configure atalhos de teclado que não entrem em conflito com os atalhos comuns de navegadores. Por exemplo, F1 é usado frequentemente como um atalho de teclado para exibir a Ajuda. As teclas Ctrl, Alt e Shift são mapeadas para as teclas Control, Option e Shift em computadores Macintosh®, respectivamente.*

Opções

Sucesso Selecione essa opção para incluir uma legenda a ser exibida quando o usuário clicar no botão.

Falha Selecione essa caixa de seleção para incluir uma legenda a ser exibida quando o usuário clicar fora do botão.

Dica Selecione esta caixa para especificar uma dica a ser exibida aos usuários. A dica será exibida quando o usuário passar o mouse sobre o botão.

Pausa para legendas de sucesso/falhas Selecione esta opção para pausar o projeto até que todas as legendas de sucesso e falha sejam exibidas.

Mostrar o cursor sobre a área de dicas Selecione esta opção para transformar o ponteiro em uma mão quando o usuário passar o ponteiro sobre o botão.

Clicar duas vezes Selecione esta caixa se desejar que os usuários cliquem duas vezes no botão.

Desativar o som do clique Selecione esta opção para desativar o som de clique emitido quando os usuários clicam dentro da área do botão.

Sombra e reflexo

Sombra Selecione esta opção para aplicar sombra ao botão.

Direção Selecionar direção: para dentro ou para fora. A visualização da direção selecionada é exibida na cena.

Predefinições Clique em uma das imagens em Predefinições para aplicar uma sombra com ângulo, distância, desfoque e configurações de cor padrão. Personalize essas configurações usando as opções apropriadas na tabela de sombras.

Cor Clique para selecionar uma cor para a sombra. Especifique a alfa para a cor, em porcentagem, no campo adjacente.

Desfoque Especifique um valor, em pixels, para o desfoque da sombra.

Ângulo Especifique o ângulo para a sombra.

Distância Especifique a distância, em pixels, em que a sombra deve ser exibida.

Reflexo Marque a caixa de seleção para adicionar reflexo à legenda de texto. Escolha uma das predefinições.

Tempo

Exibir por Especifica o tempo que o botão é exibido no slide.

Exibir depois de Especifica o atraso entre a primeira exibição do slide e a primeira exibição do botão.

Pausar depois de Especifica o ponto em que o projeto pausa para que o usuário possa clicar no botão. O projeto continuará somente depois que o usuário clicar no botão.

Guia Relatório

Caso queira controlar a contagem para o botão ou coordenar o contador com um sistema de gerenciamento da aprendizagem, use a guia

Relatório.

Incluir no quiz Considera o botão como uma pergunta, no quiz atual. Os pontos atribuídos para este botão são adicionados aos resultados da pontuação do quiz atual.

Pontos A pontuação que você deseja atribuir à pergunta. O máximo é 100 pontos, o mínimo 0. Os pontos atribuídos para este botão são adicionados aos resultados da pontuação do quiz atual.

Adicionar ao total Inclui os pontos para o clique correto na pontuação total.

Relatar respostas Envia a pontuação do questionário ao sistema de gerenciamento da aprendizagem (LMS).

ID da interação Envia informações do rastreamento ao seu sistema de gerenciamento de aprendizagem. Use o ID de interação especificado pelo seu sistema de gerenciamento de aprendizagem.

Guia Áudio

Aumento gradual do volume [nº] Especifica o tempo que o áudio leva para chegar ao volume máximo

Redução gradual do volume [nº] Especifica o tempo que o áudio leva para chegar ao silêncio.

Cancelar áudio no slide quando clicado Interrompe a reprodução do arquivo de áudio associado com o slide quando o usuário clicar no botão. Esta opção cancela apenas o áudio do slide e não a música de fundo. O uso de um atalho do teclado não cancela o áudio.

Cancelar áudio no slide quando pausado Interrompe a reprodução do arquivo de áudio associado com o slide quando o projeto for pausado.

Adicionar áudio Permite associar um áudio a um botão.

Transformar

Use esta seção para definir o tamanho exato ou o local dos botões em termos de pixels. Especifique também a rotação de um botão nesta seção.

X Posição do botão no eixo X

Y Posição do botão no eixo Y

W Largura do botão.

H Altura do botão.

Restringir proporções Mantém a relação altura/largura do botão, quando você redimensioná-lo.

Ângulo Ângulo de rotação do botão.

Propriedades dos botões de revisão

O botão Revisar está presente no slide de resultados do quiz. Ao clicar no botão Revisar, é apresentado um slide aos usuário que fornece um relatório das perguntas que foram respondidas correta e incorretamente. O slide fornece também as respostas corretas a todas as perguntas. As propriedades dos botões de revisão são semelhantes às propriedades dos botões normais.

Redimensionar botões automaticamente

Para o início

Você pode configurar o Adobe Captivate para redimensionar automaticamente um botão ou uma legenda, de acordo com o volume de texto do botão. Se o texto for editado, o tamanho do botão será alterado para acomodar o novo texto.

1. Em um projeto aberto, selecione Editar > Preferências (no Windows) ou Adobe Captivate > Preferências (no Mac OS).
2. Na caixa de diálogo Preferências, selecione Padrões no menu Global.
3. Selecione Redimensionar os botões no painel Geral à direita.

Nota: *A melhor opção é redimensionar os botões antes de redimensionar o projeto. O redimensionamento de um projeto não redimensiona os botões automaticamente.*

Modificar botões em slides de pergunta

Para o início

É possível alterar algumas propriedades dos botões nos slides de pergunta. Os botões padrão são Limpar, Voltar, Enviar e Ignorar.

1. Selecione o botão da pergunta que você deseja modificar.
2. No painel Propriedades do quiz, ajuste os valores para as várias opções.

Nota: *Redimensione todos os botões antes de redimensionar o projeto. O redimensionamento de um projeto não redimensiona os botões automaticamente.*

Mais tópicos da Ajuda

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Caixas de clique

Propriedades das caixas de clique
Adicionar uma caixa de clique

As caixas de clique são áreas do slide, onde o usuário deve clicar antes que a próxima ação possa ocorrer. Clique nessas caixas para demonstrar, por exemplo, a funcionalidade de um aplicativo, colocando-as em menus ou botões, onde o usuário deve clicar. Você pode determinar o que acontecerá depois que o usuário executar um clique bem-sucedido. Por exemplo, o projeto pode passar para o próximo slide, abrir um URL ou enviar um email.

No Adobe Captivate é possível inserir os seguintes tipos de caixas de clique:

- Caixa de clique para clicar com o botão direito
- Caixa de clique para clicar com o botão esquerdo
- Caixa de clique para clicar duas vezes

A menos que sejam especificadas como uma caixa para clique com o botão direito ou para clicar duas vezes nas propriedades, as caixas de clique devem atuar como caixas para clique com o botão esquerdo. Você pode reconhecer os diferentes tipos de caixas de clique em seus ícones associados.

Caixas de clique para clicar com o botão direito não são suportadas nos seguintes casos e funcionarão como caixas de clique para clicar com o botão esquerdo depois que você publicar um projeto do Adobe Captivate:

- Publicação de um projeto como um arquivo SWF (opção HTML ativada) a menos que você:
  - Desative a acessibilidade (Editar > Preferências > Projeto > Configurações de publicação)
  - Publique o SWF em um caminho confiável se estiver planejando fornecer o conteúdo a partir de um CD. Se o JavaScript estiver ativado no navegador e o conteúdo for fornecido em um servidor da Web, essa etapa não será necessária.
- Publicação de um projeto com compatibilidade 508 ativada.
- Publicação de um projeto em um arquivo PDF.
- Publicação de um projeto como arquivos EXE.

Nota: *Caixas de clique para clicar com o botão direito não são suportadas durante a visualização do projeto (opções de visualização Projeto, A partir deste slide e Próximos slides).*

Depois de adicionar uma caixa de clique ao projeto, você pode exibir e editar suas propriedades, usando o Inspetor de propriedades. Para visualizar as propriedades de uma caixa de cliques em relação a outros objetos interativos do projeto, selecione Projeto > Interação avançada.

Propriedades das caixas de clique

Para o início

Para visualizar as propriedades de uma caixa de clique, selecione-a no slide. O Inspetor de propriedades exibe as propriedades da caixa de clique.

Quando você altera as propriedades, as alterações serão aplicadas imediatamente à instância selecionada da caixa de clique. Clique no ícone Aplicar a todos para aplicar as alterações a todas as caixa de clique do projeto ou àquelas que usam o mesmo estilo de objeto.

Seção Caixa de clique

Nome Digite um nome exclusivo para o objeto. Use esse nome quando definir as condições de visibilidade para o objeto.

Visível Desmarque essa opção se desejar que o objeto seja invisível no slide. O objeto poderá se tornar visível usando a opção Mostrar. Para obter mais informações,Controle da visibilidade de objetos.

Seção de ações

No êxito Especifica o evento que ocorre quando um usuário clica na caixa, por exemplo, abertura de outro projeto ou de um URL específico. Para obter a descrição das opções disponíveis, consulte Navegação em projetos usando objetos interativos.

Tentativas [nº] Especifica o número de vezes que o usuário pode fazer a pergunta, antes que a ação especificada ocorra. Por padrão, o número de tentativas permitidas é infinito. Para especificar um número, desmarque a caixa de seleção Infinito e clique no número associado à opção Tentativas.

Infinito Permite aos usuários um número ilimitado de tentativas.

Última tentativa Especifica o evento que deverá ocorrer após a última tentativa. Para obter a descrição das opções disponíveis, consulte Navegação em projetos usando objetos interativos.

- Se você selecionar as opções Abrir URL ou arquivo ou Abrir outro projeto, clique na seta invertida localizada próximo ao URL ou ao campo

Projeto para selecionar a janela onde o URL, arquivo ou projeto será exibido. Selecione entre as opções Atual, Novo, Pai e Principal. Se você selecionar Novo, Pai ou Principal, terá também a opção de continuar a executar o projeto original quando o URL, arquivo ou projeto for aberto.

- Se selecionar a opção Enviar e-mail para, você poderá continuar a executar o projeto, enquanto a mensagem de e-mail é preparada e enviada.

Atalho Especifique um atalho de teclado para o clique do mouse. Os usuários podem usar o atalho de teclado ao invés do mouse. Por exemplo, suponhamos que você selecionou Control+Shift+Enter como o atalho de teclado para o clique do mouse. O clique é considerado correto (um clique dentro da caixa) quando os usuários pressionam essa combinação. Se a combinação incorreta for pressionada, ela será considerada como um clique fora da caixa.
Nota: *Se o seu projeto do Adobe Captivate for exibido em um navegador, configure atalhos de teclado que não entrem em conflito com os atalhos comuns de navegadores. Por exemplo, F1 é usado frequentemente como um atalho de teclado para exibir a Ajuda. As teclas Ctrl, Alt e Shift são mapeadas para as teclas Control, Option e Shift em computadores Macintosh®, respectivamente.*

Seção de opções

Sucesso Selecione essa caixa de seleção para incluir uma legenda a ser exibida quando o usuário clicar dentro da caixa de clique.

Falha Selecione essa caixa de seleção para incluir uma legenda a ser exibida quando o usuário clicar fora da caixa de clique.

Dica Selecione esta caixa para especificar uma dica a ser exibida aos usuários. A dica será exibida quando o usuário passar o mouse sobre a caixa de clique.

Pausa para legendas de sucesso/falhas Selecione esta opção para pausar o projeto até que todas as legendas de sucesso e falha sejam exibidas.

Mostrar o cursor sobre a área de dicas Selecione esta opção para transformar o ponteiro em uma mão quando o usuário passar o ponteiro sobre a caixa de clique.

Clicar duas vezes Selecione esta caixa se desejar que os usuários cliquem duas vezes na caixa de clique.

Desativar o som do clique Selecione esta opção para desativar o som de clique emitido quando os usuários clicam dentro da área da caixa de clique.

Pausar projeto até que o usuário clique Selecione essa caixa para pausar o projeto até que os usuários cliquem na caixa de clique. O projeto retornará somente depois que o usuário clicar na caixa de clique.

Clicar com o botão direito Selecione esta caixa se desejar que os usuários cliquem com o botão direito na caixa de clique.

Definição do tempo da seção

Exibir por [Tempo] Especifica o tempo pelo qual a caixa de clique exibida no slide.

Exibir após [nº] segundos Especifica o tempo após o qual a caixa de clique será exibida no slide depois que ele começar a ser executado.

Seção de áudio

Aumento gradual do volume [nº] Especifica o tempo que o áudio leva para chegar ao volume máximo

Redução gradual do volume [nº] Especifica o tempo que o áudio leva para chegar ao silêncio.

Cancelar áudio no slide quando clicado Interrompe a reprodução do arquivo de áudio associado ao slide quando você clica dentro da área da caixa de clique. Esta opção cancela apenas o áudio do slide e não a música de fundo. O uso de um atalho do teclado não cancela o áudio.

Cancelar áudio no slide quando pausado Interrompe a reprodução do arquivo de áudio associado com o slide quando o projeto for pausado. Por exemplo, se você ativou a opção Pausar projeto até que o usuário clique, o áudio do slide será silenciado até que o usuário clique dentro da área da caixa de clique.

Adicionar áudio Permite associar um áudio à caixa de clique.

Seção de relatórios

Atribua uma pontuação a cada clique do mouse correto e coordene a pontuação com um sistema de gerenciamento de aprendizagem.

Incluir no quiz Considera a caixa de clique como uma pergunta no quiz atual. Os pontos atribuídos para esta caixa de clique são adicionados aos resultados da pontuação do quiz atual.

Pontos A pontuação que você deseja atribuir à pergunta. O máximo é 100 pontos, o mínimo 0. Os pontos atribuídos para esta caixa de clique são adicionados aos resultados da pontuação do quiz atual.

Adicionar ao total Inclui os pontos para o clique correto na pontuação total.

Relatar respostas Envia a pontuação do questionário ao sistema de gestão da aprendizagem (LMS).

ID da interação Envia informações do rastreamento ao seu sistema de gestão de aprendizagem. Use o ID de interação especificado pelo seu sistema de gestão de aprendizagem.

Transformar a seção

Use esta seção para definir o tamanho exato ou o local das caixas de clique em termos de pixels. Use esta seção para definir o tamanho exato ou o local das caixas de clique em termos de pixels.

X Posição da caixa de clique no eixo X

Y Posição da caixa de clique no eixo Y.

W Largura da caixa de clique.

H Altura da caixa de clique.

Restringir proporções Mantém a relação altura/largura da caixa de clique, quando você redimensioná-la.
Ângulo Ângulo de rotação da caixa de clique.

Para o início

Adicionar uma caixa de clique

1. Abra o slide ao qual deseja adicionar uma caixa de clique.
2. Selecione Inserir > Objetos padrão > Caixa de clique. Uma caixa de clique será exibida no slide.
3. Dimensione e arraste a caixa de clique como desejar.
4. Clique duas vezes nas legendas de sucesso, falha ou dicas para editar o texto.
5. Para alterar as propriedades da caixa de clique, clique na caixa e altere as propriedades no Inspetor de propriedades.

Mais tópicos da Ajuda

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

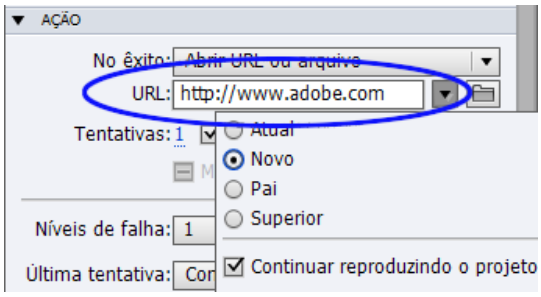
Navegação em projetos usando objetos interativos

Defina as opções de navegação usando objetos interativos, de acordo com o seguinte:

- Quando o usuário executar a ação conforme definido no aplicativo
- Quando o usuário executar uma ação diferente aquela definida no aplicativo

A lista a seguir descreve as ações disponíveis nos menus Na entrada e Na saída do Inspetor de propriedades de um slide.
Nota: *As opções Ir para o slide anterior, Ir para o próximo slide, Ir para o último slide visitado e Ir para o slide estão disponíveis somente no menu Na saída.*
Continuar O filme passa para a próxima ação definida.
Ir para o slide anterior O slide anterior é exibido ao usuário.
Ir para o próximo slide O filme passa para o próximo slide.
Ir para o último slide visitado O filme passa para o slide acessado anteriormente.
Passar para o slide O filme passa para o slide especificado.
Abrir URL ou do arquivo Um navegador abre a página da Web especificada, se o usuário tiver conexão com a Internet. Alternativamente você pode abrir um arquivo específico para o usuário.
Alternativamente você pode abrir um arquivo específico para o usuário.

> **Atual** Na janela do navegador atual, na qual o filme do Adobe Captivate está sendo reproduzido.
> **Novo** Em uma nova janela do navegador.
> **Pai** Nos casos em que o projeto do Adobe Captivate fizer parte de uma página HTML, escolha essa opção para exibir o URL na região atribuída para o projeto.
> **Superior** Nos casos em que o projeto do Adobe Captivate fizer parte de uma página HTML, escolha essa opção para exibir o URL no quadro superior da página.



Opções para abrir URLs

Abrir outro projeto Abre o projeto especificado do Adobe Captivate.
Enviar e-mail para Um rascunho do editor de email padrão será aberto com o endereço de email especificado no campo Para.
Executar o JavaScript O Adobe Captivate executa o JavaScript especificado.
Executar ações avançadas O Adobe Captivate executa o script gravado no Adobe Captivate.
Reproduzir áudio O Adobe Captivate reproduz o áudio atribuído ao objeto interativo. O áudio é reproduzido até que os usuários cliquem em outro objeto interativo ou naveguem fora dos slides. Se os usuários não interagirem, o áudio será reproduzido somente pela duração do arquivo de áudio especificado e não criará loops.
Se os usuários clicarem em outro objeto interativo antes do final do áudio, o segundo arquivo de áudio iniciará sua reprodução.

Nota: *Se você executar várias ações na reprodução do áudio em Ações avançadas, somente o áudio correspondente à ação Reproduzir áudio será reproduzido.*
Interromper o áudio acionado O Adobe Captivate interrompe o áudio mais recente que foi acionado pela ação Reproduzir áudio.
Mostrar Quando o usuário executa a ação exigida, o objeto oculto especificado se torna visível
Ocultar Quando o usuário executa a ação exigida, o objeto especificado é ocultado do usuário.
Ativar Quando o usuário executa a ação exigida, ela ativa outro objeto no projeto.
Desativar Quando o usuário executa a ação exigida, ela desativa outro objeto no projeto.
Atribuir Quando o usuário executa a ação exigida, o valor especificado da variável é definido dentro do objeto.
Aumentar Quando o usuário executa a ação exigida, o valor especificado da variável é incrementado conforme necessário.
Reduzir Quando o usuário executa a ação exigida, o valor especificado da variável é reduzido conforme necessário.
Aplicar efeito Quando o usuário executa a ação exigida, o efeito associado ao objeto especificado é aplicado.
Nenhuma ação Nada acontece quando o usuário sai do slide.

Áudio

Parte do conteúdo acessível através de links nesta página pode ser exibida somente em Inglês.

Áudio do sistema (Cp 7)

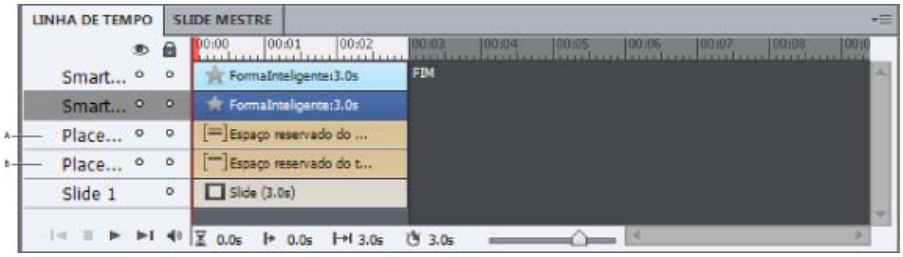
Áudio do sistema faz referência ao áudio dos alto-falantes do computador. Por exemplo, para associação de áudio com vídeos do YouTube ou som que você ouve quando as mensagens de erro aparecem em alguns aplicativos. O Adobe Captivate permite capturar ou gravar o áudio do sistema para gravar uma simulação de software ou uma demonstração de vídeo. Você também pode adicionar áudio do sistema a um slide depois de criar um projeto simplesmente gravando ou importando.

Observação: *O Adobe Captivate não oferece suporte a gravação de áudio do sistema no Windows XP. No Mac, verifique se você tem instalado o Soundflower e configurado para gravar o áudio do sistema para projetos do Adobe Captivate. Para mais informações, consulte este artigo.*

É possível adicionar áudio do sistema a apenas um slide específico. Isso significa, você pode importar ou editar o áudio do sistema usando as seguintes opções no menu Áudio:

- Importar para > Slide
- Gravar para > slide
- Editar > Slide

Quando um slide contém narração e áudio do sistema, a linha de tempo exibe duas camadas diferentes para ambas as formas de onda de áudio.



Linha do tempo que mostra o áudio de narração e do sistema
A. *narração* ***B****. Áudio do sistema*

Entretanto, em um projeto de vídeo de demonstração, o áudio do sistema não existe em uma camada separada na Linha de tempo. O áudio da narração e do sistema são mesclados em uma única forma de onda de áudio. Os dois tipos de áudio estão disponíveis como dois itens diferentes na caixa de diálogo Editar Áudio e na biblioteca do Adobe Captivate.

Não é possível adicionar legendas fechadas ao áudio do sistema.

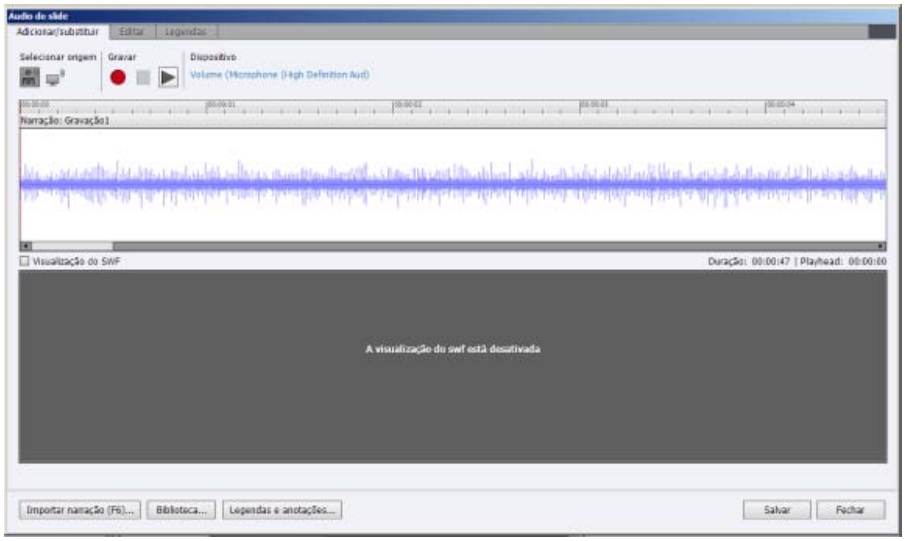
Consulte também

- Gravação sincronizada
- Editar áudio
- Inserir áudio
- Visualizar áudio
- Ver detalhes do áudio
- Exportar audio

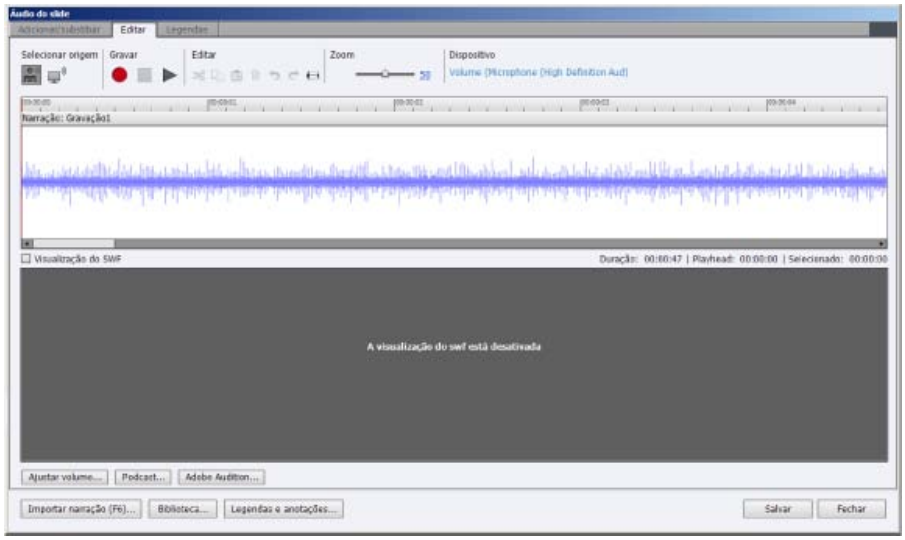
Para o início

Visualizar formas de onda de áudio narração e do sistema

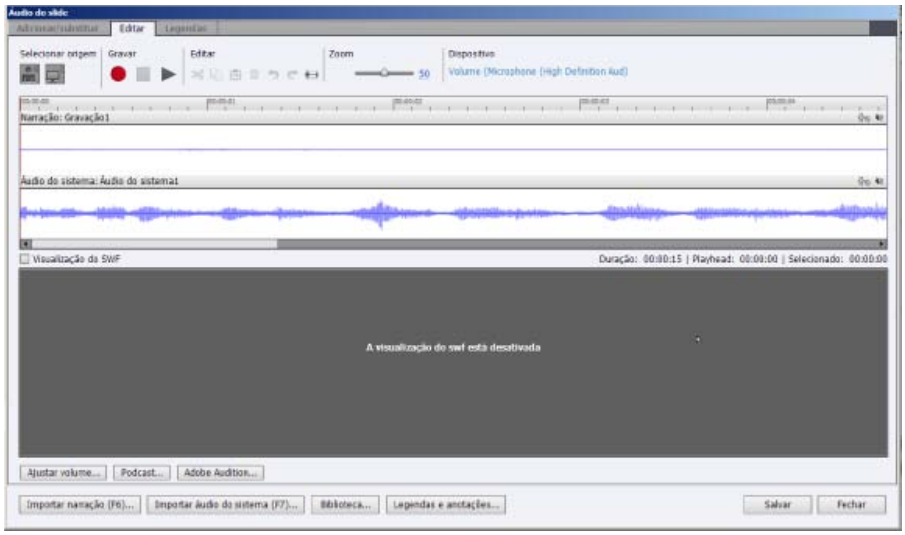
A visualização padrão na caixa de diálogo de áudio de slides (guas Adicionar/substituir ou Editar) exibe todas as formas de onda de áudio associadas atualmente ao slide.



A caixa de diálogo de áudio do slide contendo apenas áudio narração



A caixa de diálogo de áudio do slide contendo apenas áudio do sistema



A caixa de diálogo de áudio do slide com narração e áudio do sistema

Para visualizar:

- Somente narração, clique no ícone do sistema ( ).

- Somente áudio do sistema, clique no ícone de Narração ( ).
- A narração e áudio do sistema, clique em Narração e de áudio do sistema.

Observação: *Em um projeto de vídeo demonstração, formas de onda de narração e do sistema são mescladas na Linha de tempo. Entretanto, os dois tipos de áudio separado estão disponíveis para edição na caixa de diálogo de edição de áudio e na Biblioteca do Adobe Captivate .*

Para o início

Excluir áudio do sistema

Clique com o botão direito na forma de onda de áudio na Linha de tempo e escolha Remover.

Observação: *Quando clicar o botão Remover áudio na opção do Inspetor de propriedades, tanto a narração quanto o áudio do sistema associados ao slide serão excluídos.*

(cc) BY-NC-SA As publicações no Twitter ™ e no Facebook não são cobertas pelos termos da Creative Commons.

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Gravar em sincronização

Equipamento de gravação
Dicas para gravação de áudio
Definir preferências de gravação de áudio
Calibrar microfone
Gravar áudio nos slides
Gravar áudio enquanto cria o projeto
Gravar áudio para objetos

Adicione som sincronizado (gravação sonora sincronizada) aos projetos narrando o filme em um microfone ao gravar. O filme é gravado em formato mono.

Equipamento de gravação

Para o início

Ter o equipamento de áudio correto faz uma grande diferença na qualidade do áudio gravado.

Computador com placa de som A placa de som instalada no computador atua como um gravador digital de áudio.

Microfone Se possível, evite usar o microfone barato fornecido com o computador. Além disso, use um cabo de microfone apropriado e um suporte para apoiar o microfone enquanto você está gravando.

Pré-amplificador de microfone Um pré-amplificador reforça o sinal do microfone. A entrada de microfone da placa de som provavelmente inclui um pré-amplificador, porém é possivelmente de baixa qualidade. Ao adquirir um pré-amplificador, escolha um mixer pequeno ou uma versão autônoma. Os mixers possibilitam a conexão de diversos microfones e dispositivos em um só local e o ajuste de seus volumes de forma independente. Os pré-amplificadores autônomos são considerados melhores do que os mixers para filtrar ruídos indesejados.

Alto-falantes Os alto-falantes fornecidos com o computador provavelmente oferecem qualidade suficiente para fins de gravação. Você pode alterar algumas das configurações dos alto-falantes, se necessário. Entretanto, se estiver trabalhando em um laptop, use os alto-falantes padrão do computador desktop em vez dos alto-falantes internos do laptop.

Fones de ouvido Os fones de ouvido são importantes porque, quando o microfone está ativado, os alto-falantes podem provocar microfonia e desviar a atenção. Além disso, é melhor usar fones de ouvido fechados, que impedem que o som escape (o que pode ser captado pelo microfone).

Reprodutores de mídia Qualquer software que possa reproduzir arquivos de áudio no sistema.

Software de gravação Há uma grande variedade de aplicativos de gravação disponíveis. Entre os recursos de software mais importantes incluem-se a funcionalidade de edição (para corrigir erros), opções de efeitos de música e som, e a capacidade de criar o formato de arquivo necessário (como mp3 ou WAV).

Área de gravação Após adquirir o equipamento de áudio necessário, o mais importante a fazer antes de gravar é, obviamente, encontrar um local silencioso para gravação. Procure fechar portas, desligar equipamentos de informática desnecessários, desligar ou diminuir a luz, desligar campainhas de telefone, bippers e pager. Informe seus colegas de trabalho que você está gravando.

Dicas para gravação de áudio

Para o início

Siga estas dicas para garantir que você grave com a maior qualidade de áudio possível.

Configuração Após adquirir o equipamento de gravação de áudio necessário, verifique se ele está configurado corretamente. Primeiro, conecte o microfone ao mixer ou pré-amplificador e depois conecte a saída desse dispositivo à entrada "line in" da placa de som do computador. Conecte os fones de ouvido ao computador. Em seguida, ajuste o volume no mixer ou pré-amplificador. Comece a falar para testar os níveis de volume e aumente cuidadosamente até ele ficar logo abaixo de zero.

Configurações da placa de som Abra o aplicativo de software que controla a placa de som. As configurações de som estão localizadas no Painel de Controle. Selecionar a fonte de gravação (Line In) e ajuste o volume para 100%.

Você controla o nível real de gravação com o mixer ou pré-amplificador.

Configurações do software de gravação de áudio Inicie o software de gravação de áudio. Altere as configurações conforme necessário. Observe que os mixers e pré-amplificadores não têm controles de nível de som, portanto, você depende dos medidores ao gravar. Durante a gravação, o som não deverá ultrapassar o zero nos medidores ou ficará distorcido.

Posicionamento do microfone O posicionamento correto do microfone pode fazer uma grande diferença no arquivo de áudio acabado. Primeiro, aproxime-se do microfone (de 10 a 15 cm de distância), para que outros sons ambientes tenham menos chance de serem gravados. Não fale para baixo ao microfone; em vez disso, posicione-o acima do nariz e apontado para baixo em direção à boca. Finalmente, posicione o microfone ligeiramente para o lado da boca, pois isso ajuda a suavizar o som das letras S e P.

Técnica ao microfone Mantenha um copo com água por perto, para evitar a "boca seca". Antes de gravar, afaste-se do microfone, inspire fundo, expire, inspire fundo novamente, abra a boca, vire-se para o microfone e comece a falar. Esse truque pode eliminar sons de respiração e dos lábios que são muitas vezes gravados no início das trilhas de áudio. Fale pausadamente e com cuidado. Você pode achar que está falando artificialmente devagar, mas pode ajustar a velocidade posteriormente com o software de gravação de áudio. Por fim, lembre-se de que você não precisa fazer tudo certo de primeira. Você pode ouvir e avaliar cada gravação, e regravar se necessário.

Edição de áudio A edição do som é similar à edição de texto. Ouça a gravação atentamente. Exclua todos os sons estranhos e use as opções disponíveis no software para aprimorar a trilha. Adicione as músicas ou os efeitos sonoros necessários. Salve a trilha de áudio no formato correto (arquivos mp3 ou WAV).

Adicionar arquivos de áudio ao Adobe Captivate Ao terminar de gravar o arquivo de áudio, adicione-o ao projeto do Adobe Captivate.

Comentários adicionais Após adicionar o áudio ao projeto do Adobe Captivate, ouça-o novamente. Reproduza o projeto como os usuários fariam normalmente. Por fim, peça a outras pessoas que executem o arquivo SWF/de áudio do Adobe Captivate. Se necessário, edite o arquivo de áudio novamente.

Para o início

Definir preferências de gravação de áudio

Os arquivos de áudio apresentam o desafio comum de ter de equilibrar qualidade e tamanho. Quanto mais alta a qualidade do som, maior o tamanho do arquivo. Quanto mais você compactar um som e reduzir a taxa de amostragem, menor será o tamanho e mais baixa será a qualidade. O Adobe Captivate permite controlar como o som é gravado e compactado com base em seus requisitos de entrada e saída.

A criação do áudio no Adobe Captivate é essencialmente um processo em duas partes. Você grava o áudio em formato WAV, e depois o Adobe Captivate converte o arquivo WAV em um arquivo mp3. Quando os arquivos estão em formato WAV, eles têm um certo grau de flexibilidade. Você pode editá-los e ajustá-los, compactando-os em arquivos mp3 adaptados exclusivamente a seu cenário de reprodução.

Ao trabalhar com áudio, tenha os usuários em mente. Se o usuário possivelmente for acessar o projeto do Adobe Captivate usando um modem discado, use uma taxa de compactação mais alta/amostragem mais baixa, como 56 Kbps. Porém, se você for distribuir o projeto em CD-ROM, poderá usar uma taxa de compactação mais baixa/amostragem mais alta, como 144 Kbps. O melhor cenário de desenvolvimento é experimentar para encontrar o equilíbrio ideal entre qualidade do som e tamanho do arquivo para os usuários.

Usando o Adobe Captivate, você pode gravar um arquivo de áudio para um único slide, um grupo de slides ou para o projeto inteiro.

Observação: *Para slides com arquivos de áudio exclusivos, a Linha de tempo do slide é alongada para corresponder ao arquivo de áudio. Contudo, os arquivos de áudio de um projeto poderão ser cortados se excederem a Linha de tempo do projeto.*

1. Em um projeto aberto, selecione Áudio > Gravar em e selecione uma das opções:

   Slide Grave o arquivo de áudio para o slide selecionado.

   Slides Grave o arquivo de áudio para um grupo de slides, começando com o selecionado. Para terminar de definir o intervalo de slides incluídos no grupo, digite o número do slide no campo Até da caixa de diálogo Gravar áudio.

   Plano de fundo Cria o áudio de fundo para o projeto. Para mais detalhes, consulte Criar áudio de fundo.

   Objeto Define o áudio para um objeto selecionado no slide.

2. Na caixa de diálogo Áudio, configure o seguinte de acordo com suas preferências:

   Visualização de SWF

   A janela de gravação exibe um painel Visualização onde é possível visualizar o projeto enquanto o áudio é gravado.

   Reprodução contínua

   Selecione esta opção se desejar que o arquivo seja reproduzido até o final de todos os slides selecionados ou o final do projeto.

   Legendas e Anotações do slide

   Use estas opções quando desejar gravar um voice-over que corresponda ao texto de legendas ou anotações do slide. Leia em voz alta o texto que você adicionou a essas áreas ao gravar o áudio.

   Gravar áudio

   Clique no ícone para iniciar a gravação do áudio.

   Reproduzir áudio

   Clique no ícone para reproduzir o arquivo de áudio após concluir a gravação.

Parar áudio

Clique no ícone para parar o arquivo de áudio.

Guia Editar

Permite fazer as seguintes alterações no arquivo de áudio:

- Selecionar partes do arquivo de áudio e copiá-las.
- Excluir partes do arquivo de áudio.
- Inserir silêncio.

Podcast

Exporte para podcast para salvar o arquivo em formato WAV ou mp3.

Fade in e Fade out

Defina um tempo, em segundos, para o arquivo de áudio aparecer (fade in) e desvanecer (fade out) gradualmente no começo e no fim do projeto.

Abaixar o volume do áudio de fundo em slides com áudio adicional

Reduz automaticamente o volume do áudio de fundo em slides com arquivos de áudio individuais atribuídos, como narração em voice-over.

Executar áudio em loop

O arquivo de áudio de fundo é repetido continuamente.

Parar o áudio ao final do projeto

Para o áudio de fundo quando o projeto termina.

Configurações

Clique para abrir a caixa de diálogo Configurações de áudio, que permite definir o dispositivo de gravação e a qualidade do áudio.

A caixa de diálogo Configurações contém as seguintes opções:

Dispositivos de entrada de áudio Especifica o tipo de dispositivo que você está usando para criar o áudio. As opções disponíveis no computador são listadas no menu.

Taxa de bits Selecione a taxa de bits na qual a codificação de áudio deve ser executada. Selecione uma das seguintes opções com base na qualidade da codificação de áudio exigida:

Opções de taxa de bits constante:

> **Taxa de bits de CD (128 Kbps)** Especifica a quantidade de informações de áudio (em Kbps) que será armazenada por segundo de uma gravação, que é da qualidade de CD.
>
> **Taxa de bits próxima à de CD (96 Kbps)** Especifica a quantidade de informações de áudio (em Kbps) que será armazenada por segundo de uma gravação, que é da qualidade próxima à de CD. Por padrão, esta opção fica selecionada.
>
> **Taxa de bits de rádio FM (64 Kbps)** Especifica a quantidade de informações de áudio (em Kbps) que será armazenada por segundo de uma gravação, que é da qualidade de rádio FM.
>
> **Taxa de bits personalizada** Especifica a quantidade de informações de áudio que será armazenada por segundo de uma gravação, que é da qualidade definida pelo usuário. Você pode arrastar a barra deslizante para definir a taxa de bits necessária.

Calibrar entrada de áudio Clique para exibir a caixa de diálogo Calibrar entrada de áudio. Você deverá ler uma frase no dispositivo de gravação se estiver usando um microfone. O Adobe Captivate usa o registro de amostra para detectar níveis ideais de sensibilidade da gravação. É importante calibrar o dispositivo de gravação para obtenção da qualidade ideal do som.

Calibrar microfone

Para o início

Se você estiver gravando áudio para um projeto, deverá ajustar o microfone ou dispositivo de gravação no nível de gravação correto. Esse processo chama-se calibrar o dispositivo de gravação. O Adobe Captivate pode detectar os níveis de sensibilidade do microfone e da gravação automaticamente.

Observação: *Ele deve ser capaz de detectar um dispositivo de gravação antes de tentar calibrar. Verifique se um microfone ou dispositivo de gravação usando "line in" está conectado corretamente ao computador e está ativado antes de calibrar.*

A calibração pode ser manual ou automática. Consulte o site www.adobe.com/go/learn_calibration_en para ver uma comparação entre calibração manual e automática.

Calibração manual

1. Em um projeto aberto, selecione Áudio > Configurações.
2. Clique em Calibrar entrada.
3. Na caixa de diálogo Calibrar entrada de áudio, especifique um valor para Pré-amplificador entre `,1` e `100` e clique em OK.

   O volume é multiplicado pelo valor especificado. Por exemplo, se você especificar `5`, o volume aumentará cinco vezes, enquanto o valor `,5` reduz o volume pela metade. Aumente/diminua em múltiplos.
4. Use os botões Gravar e Reproduzir para testar o valor do pré-amplificador.

Calibração automática

1. Em um projeto aberto, selecione Áudio > Configurações.
2. Clique em Calibrar entrada.
3. Na caixa de diálogo Calibrar entrada de áudio, clique em Calibrar automaticamente.
4. Para ajustar o nível correto do dispositivo de gravação, leia a seguinte frase ao microfone até que a mensagem Nível de entrada OK apareça:

   "Estou ajustando o nível de gravação do microfone para uso com o Adobe Captivate."
5. Ao concluir, clique em OK.

Gravar áudio em slides

Para o início

Se você tiver um microfone conectado ao computador, poderá gravar áudio para ser incluído em um slide. É possível usar áudio para muitos tipos de narração ou instruções.

1. Em um projeto aberto, selecione Áudio > Gravar em no menu principal e selecione uma das opções disponíveis: Slide, Slides ou Fundo.
2. Para definir as opções de gravação, clique em Configurações na caixa de diálogo Áudio do slide e faça as alterações necessárias.

   Dependendo do tipo de gravação (voice-over, música etc.) e da reprodução desejada (em um arquivo EXE, pela Internet etc.), você pode precisar ajustar as configurações de áudio.
3. (Opcional) Se você criou legendas de texto ou anotações de slide que podem ser usadas como um script, clique em Legendas e anotações do slide e depois as adicione aos campos nas guias Legendas e Anotações do slide.
4. Você pode escolher gravar uma narração, o áudio do sistema, ou ambos (disponível somente no patch de assinatura e para os clientes do Adobe Software Assurance)
   - Para gravar uma narração, clique no ícone de narração (), e vá para a etapa 5.
   - Para gravar áudio do sistema, verifique se o áudio necessário está em execução no computador e clique no ícone de áudio do sistema ( ).
5. Clique no ícone Gravar áudio para começar a gravação.
6. Fale no microfone ou em um dispositivo de gravação. Ou se estiver usando um dispositivo Line-In (como um CD) ou um arquivo de sistema, execute o arquivo que você deseja gravar.
7. Ao concluir, clique no ícone Parar áudio.

   O áudio é convertido no formato mp3.
8. Clique no ícone Reproduzir áudio para ouvir a gravação.
9. (Opcional) Se quiser adicionar silêncio ou ajustar o volume do arquivo de áudio, use as opções na guia Editar para alterar as configurações.
10. Ao concluir, clique em Salvar.

Gravar áudio durante a criação de um projeto

Para o início

O Adobe Captivate permite gravar uma trilha de áudio ao mesmo tempo que você grava um novo projeto do Adobe Captivate. Isso pode ser uma

maneira muito eficiente de criar um projeto com recursos completos rapidamente.

O procedimento a seguir descreve como gravar áudio durante a criação de um projeto do Adobe Captivate sobre um aplicativo.

1. Abra o aplicativo que você deseja gravar. (Você deve fazer isso antes de gravar.)
2. Prepare o equipamento de gravação de áudio.
3. Abra o Adobe Captivate.
4. Selecione Arquivo > Gravar novo projeto.
5. Siga este procedimento:
   - Na seção Tipo de gravação, selecione um modo de gravação
   - Selecione a janela que você deseja gravar
   - Personalize as outras opções disponíveis.
6. Na janela de gravação, selecione o tipo de gravação e escolha o tipo de entrada de áudio no menu Áudio.
7. Selecione Áudio do Sistema para gravar de uma fonte de áudio dos alto-falantes do computador (somente no patch de assinatura e para os clientes do Adobe Software Assurance).

   Depois de criar o projeto, você poderá editar, importar, ou remover o áudio do sistema.

   Observação: *Essa opção é desabilitada no Windows XP, pois o Adobe Captivate não oferece suporte a gravação de áudio do sistema no Windows XP.*
8. Clique em Gravar.

   Se esta for a primeira vez que você está gravando áudio, uma caixa de diálogo será exibida perguntando se você deseja testar os níveis de áudio. Clique em Calibrar automaticamente ou ajuste o valor do pré-amplificador para calibrar o dispositivo de gravação para gravação ideal. Siga as instruções e, ao concluir, clique em OK.
9. Ao gravar o projeto, fale no microfone ou dispositivo de gravação para criar uma trilha sonora de áudio. Por exemplo, você pode explicar as ações que está executando ou ler o texto das legendas.
10. Ao concluir a gravação, pressione a tecla End (no Windows) ou (Cmd + Enter) no Mac OS para parar a gravação.

    Os arquivos de áudio que você gravou são atribuídos ao slide correto e salvos como arquivos mp3 individuais. Você pode visualizar os arquivos na Biblioteca.

    Observação: *Se precisar pausar a gravação da narração, pressione a tecla Pausa/interrupção. Para reiniciar a gravação de projeto, pressione a tecla Pause/Break novamente no Windows ou Cmd+ F2 no Mac OS.*

Para o início

Gravar áudio para objetos

Você pode gravar um arquivo de áudio para usar com botões, caixas de realce, caixas de clique ou caixas de entrada de texto. A gravação de áudio requer um equipamento básico.

Você também pode adicionar áudio existente a caixas de entrada de texto, legendas, slides, slidelets etc.

1. Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou clique pressionando a tecla Control (Mac OS) no objeto ao qual você deseja adicionar o áudio e selecione Áudio > Gravar em.
2. Na caixa de diálogo Áudio do objeto, clique no ícone Gravar.
3. Ao concluir a gravação, clique em Parar áudio.
4. Para ouvir e testar o arquivo de áudio, clique em Reproduzir áudio.

(cc) BY-NC-SA As publicações no Twitter ™ e no Facebook não são cobertas pelos termos da Creative Commons.

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Inserir áudio

Importar áudio
Adicionar áudio da biblioteca
Criar áudio de fundo
Usar um som de toque no teclado personalizado

O Adobe Captivate permite adicionar narração, música, instruções passo a passo, ou praticamente qualquer som aos projetos.

É possível usar áudio em projetos do Adobe Captivate de várias maneiras. Por exemplo, você pode fazer o seguinte, tudo o mesmo projeto:

- Adicionar uma trilha de fundo que toca durante do projeto.
- Adicionar som a um slide individual.
- Adicionar som a um objeto específico, como uma legenda, caixas de clicar, uma caixa de realce, ou um botão.

O Adobe Captivate permite gravar seus próprios arquivos de áudio (usando um equipamento simples) ou importar arquivos existentes. Você pode gravar arquivos de áudio durante a gravação do projeto, ou adicionar um arquivo de áudio posteriormente. Os arquivos importados podem estar em formato WAV ou mp3. Se você adicionar um arquivo WAV a um projeto, o Adobe Captivate converte automaticamente o arquivo WAV para o formato mp3 ao publicar o projeto.

Após adicionar o áudio a um projeto, você poderá ajustar a sincronização dos objetos para ajustar com precisão ao arquivo de som. O Adobe Captivate também contém recursos para adicionar silêncio a arquivos de áudio e para normalizar o áudio para todos os slides para que o volume de som fique consistente.

O Adobe Captivate contém uma galeria com botões, sons e animações (no formato SWF) para você usar em seus projetos. Por padrão, a galeria é armazenado no seguinte local quando você instala o Adobe Captivate:

C:\Arquivos de Programas\Adobe\Adobe Captivate 6\Gallery (no Windows)

ou

/Applications/Adobe Captivate 6/Gallery/Captions (para o Mac OS).

Você pode anexar um arquivo de áudio a um botão ou caixa de clique e realizar a reprodução de áudio quando o usuário clicar no botão ou clicar na caixa em vez de quando o botão ou a caixa de cilique for exibido. Para fazer isso, crie o botão ou caixa de clique e selecione a opção de Legenda de Sucesso. Faça a legenda de sucesso transparente e não inclua nenhum texto. Adicione um arquivo de áudio a legenda de sucesso.

Importar áudio

Para o início

Você pode importar um arquivo de áudio para usar com slides, botões, caixas de realce, caixas de clique ou caixas de entrada de texto. Também pode usar a Biblioteca para adicionar um arquivo de áudio que já esteja em seu projeto atual.

1. Selecione o slide ou objeto ao qual você deseja adicionar o áudio.
2. No Inspetor de propriedades (Janela > Propriedades), clique em Adicionar áudio na área Áudio.
3. Na caixa de diálogo Áudio do slide, clique em Importar.

   O Adobe Captivate contém uma galeria com botões, sons e animações (no formato SWF) para você usar em seus projetos. Por padrão, a galeria é armazenada no seguinte local quando você instala o Adobe Captivate: C:\Arquivos de Programas\Adobe\Adobe Captivate 6\Gallery (no Windows) ou /Applications/Adobe Captivate 6/Gallery/Captions (no Mac OS).
4. Navegue até o arquivo de áudio que você deseja adicionar, selecione o arquivo e clique em Abrir.
5. (Opcional) Para ouvir e testar o arquivo de áudio, clique em Reproduzir áudio.
6. Defina outras opções conforme necessário.
   - Para editar o arquivo de áudio (por exemplo, alterar o volume, adicionar silêncio, alterar o comprimento etc.), clique em Editar áudio na área Áudio.
   - Se desejar que o áudio apareça ou desvaneça gradualmente, defina o número de segundos usando as opções Fade in e Fade out na área Áudio.

7. Ao concluir, clique em Salvar.

Adicionar áudio da biblioteca

Para o início

É possível reutilizar arquivos de áudio existentes para qualquer slide ou objeto em um projeto.

1. Em um projeto de áudio aberto, clique no painel Biblioteca e selecione o arquivo na pasta Áudio.
2. Arraste e solte o objeto de áudio para o objeto ou slide.

Criar áudio de fundo

Para o início

Você pode criar o áudio de fundo para seus projetos. O áudio é reproduzido enquanto os slides do projeto são exibidos. O áudio de fundo pode ser música, efeitos sonoros ou praticamente qualquer tipo de som que você puder importar ou gravar.

É possível usar o áudio de fundo junto com o áudio do slide individual, compondo um efeito verdadeiramente profissional. O Adobe Captivate fornece uma opção para diminuir o volume do áudio de fundo quando um slide com áudio atribuído é reproduzido. Por exemplo, você pode importar um arquivo de música e defini-lo para ser repetido continuamente como áudio de fundo. Nesse mesmo projeto, você pode gravar um voice-over para slides individuais e, quando o voice-over for reproduzido, o volume da música será reduzido.

1. Em um projeto aberto, siga um destes procedimentos:
   - Selecione Áudio > Importar > Fundo para importar um arquivo de áudio existente navegando até o arquivo, selecionando-o e clicando em Abrir.

     Se desejar usar um arquivo de áudio que já esteja em seu projeto, clique em Selecionar áudio da biblioteca.
   - Clique em Gravar em > Fundo e siga as instruções para gravar o áudio de fundo.
2. (Opcional) Clique em Reproduzir áudio para ouvir o arquivo de áudio.
3. Selecione uma das opções abaixo:

   Fade in e Fade out Permite definir um tempo, em segundos, para o arquivo de áudio aparecer (fade in) e desvanecer (fade out) gradualmente no começo e no fim do projeto.

   Executar áudio em loop O arquivo de áudio de fundo é repetido continuamente.

   Parar o áudio ao final do projeto Para o áudio de fundo quando o projeto termina.

   Ajustar o volume do áudio de fundo em slides com áudio Use o controle deslizante para ajustar o volume do áudio de fundo em slides com arquivos de áudio individuais atribuídos, como um voice-over.

Usar um som personalizado de toque de teclado

Para o início

O Adobe Captivate inclui um recurso que grava um som de toque de teclado sempre que você pressiona teclas no teclado durante a gravação de um projeto. Você pode incluir ou excluir os sons de toque. Pode também criar um som personalizado de toque de teclado para usar.

1. Crie um novo som para pressionamentos de tecla ou use um arquivo mp3 existente (por exemplo, um dos arquivos de som do Windows).
2. Nomeie o novo arquivo de som como KeyClick.mp3.
3. Salve o arquivo e observe o local onde o arquivo é salvo.
4. Usando o Windows Explorer, vá para a pasta de efeitos sonoros do Adobe Captivate. (O local padrão é \\Arquivos de Programas\Adobe\Adobe Captivate 6\Gallery\SoundEffects (no Windows) ou /Applications/Adobe Captivate 6/Gallery/SoundEffects (no Mac OS).
5. Localize o arquivo denominado KeyClick.mp3. Esse é o arquivo de som de pressionamento de teclas padrão do Adobe Captivate.

   Observação: *Antes de substituir o arquivo, convém copiar e colocar o arquivo KeyClick.mp3 original em uma pasta de backup para que possa ser usado novamente, se necessário.*
6. Copie o novo som de toque de teclado do local na etapa 3 acima e cole-o na pasta de efeitos sonoros do Adobe Captivate.
7. Selecione a opção Ouvir sons de toque de teclado (Preferências > Gravação > Configurações).

Editar áudio

Editar arquivos de áudio
Editar timing de áudio
Adicionar silêncio a um arquivo de áudio
Editar audio usando Adobe Audition
Adiciona legendas a um arquivo de áudio
Apagar áudio de um slide
Apagar audio de fundo

Para o início

Editar arquivos de áudio

Você pode editar os arquivos de áudio de seu projeto do Adobe Captivate a qualquer momento. Usando a caixa de diálogo Editar áudio, você pode ouvir um arquivo de áudio, inserir silêncio, ajustar o volume e alterar inúmeras outras opções.

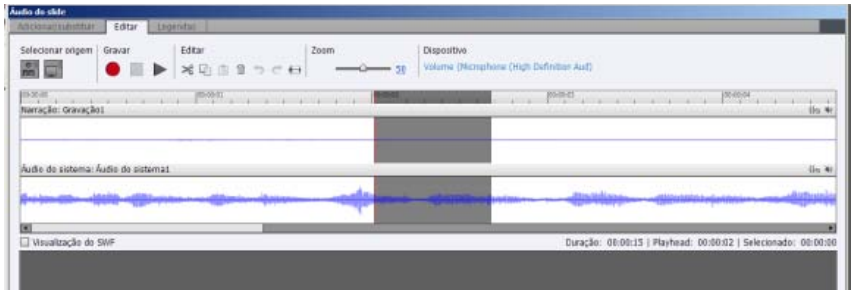
1. Selecione Áudio > Editar e escolha Objeto, Slide, Slides, Projeto ou Fundo, dependendo de sua necessidade.

   Observação: *A opção Editar fica ativada se um slide de perguntas ou um slide do projeto contém um arquivo de áudio, e fica desativada para pools de perguntas e slides de perguntas aleatórios.*

2. Se você estiver editando o áudio do slide e o slide contiver narração e áudio do sistema, a guia Editar da caixa de diálogo de áudio de slides exibirá as formas de onda dos dois áudios (no patch somente para a assinatura e os clientes de Adobe Software Assurance).

   - Para editar apenas o áudio de narração, clique no ícone de áudio do sistema ( ). Somente a forma de onda de narração será exibida e você pode continuar a editar o áudio.
   - Para editar apenas o áudio de sistema, clique no ícone de narração ( ). Somente a forma de onda do sistema será exibida e pode continuar a editar o áudio.
   - Para executar simultaneamente operações de edição em ambos os tipos de áudio, clique nos ícones de áudio de narração e do sistema. As duas formas de onda de áudio serão exibidas. Quando você seleciona uma parte de uma onda de áudio, a parte da outra onda de áudio que corresponde ao tempo selecionado também é selecionada.

   A qualquer momento, se desejar excluir uma onda de áudio da edição, clique no ícone de Remover Seleção ( ) correspondente a forma de onda.



Edição Simultânea de áudio de narração e do sistema

3. Faça as edições necessárias na caixa de diálogo Áudio do slide.

   É possível copiar e colar seções do arquivo de áudio, inserir períodos de silêncio para estender o arquivo de áudio, ajustar o volume, importar um arquivo de áudio diferente e utilizar mais opções.

   Recortar seleção Clique para recortar a parte selecionada do arquivo de áudio.

   Copiar seleção Clique para copiar a parte selecionada do arquivo de áudio.

   Colar seleção Clique para colar informações da área de transferência. (Por exemplo, se você selecionar um trecho do arquivo de áudio e depois clicar no botão Recortar seleção ou Copiar seleção, o áudio selecionado será colocado na área de transferência. Você poderá então usar o recurso Colar seleção para retornar o áudio da área de transferência a qualquer lugar no arquivo de áudio.)

   Excluir seleção Clique para remover a parte selecionada do arquivo de áudio.

Desfazer Clique para desfazer a última ação executada.

Refazer Clique para refazer a última ação executada.

Inserir silêncio Selecione a parte do arquivo de áudio onde você deseja inserir silêncio e clique em Inserir silêncio. Escolha uma das seguintes opções:

Início do áudio

Adiciona silêncio no início do arquivo de áudio.

Fim do áudio

Adiciona silêncio no fim do arquivo de áudio.

Posição do playhead

Esta opção está disponível somente quando você não selecionou uma parte do arquivo de áudio. O silêncio é inserido na posição do playhead. Use essa opção quando quiser inserir um período muito pequeno de silêncio.

Ajustar volume Clique para aumentar ou diminuir o nível de som do arquivo de áudio. Há também a opção de fazer um ajuste fino nas partes mais silenciosas do arquivo de áudio.

> **Normalizar** Selecione esta opção para que o Adobe Captivate ajuste o volume do som automaticamente. A normalização do áudio mantém o nível sonoro uniforme entre os slides.
>
> **Dinâmica** Selecione esta opção para amplificar seções silenciosas do áudio, a fim de ajudar a compensar variações no volume do áudio.
>
> **Proporção** Especifica a amplificação máxima que será usada. O ajuste padrão de 2,0 faz com que os trechos mais silenciosos do áudio sejam amplificados a um fator de 2. Um ajuste mais alto pode melhorar projetos com grandes diferenças entre os trechos mais silenciosos e mais altos, mas também pode amplificar o ruído de fundo.
>
> **Limiar** Controla a amplificação do ruído de fundo. Qualquer som mais baixo do que o limiar de ruído não será amplificado. Se o ruído de fundo for amplificado demais, o ajuste de um limiar de ruído mais alto poderá ajudar a resolver o problema. Observe que a opção Dinâmica não funciona bem com níveis altos de ruído.

Mais zoom e Menos zoom Use o controle deslizante para ampliar ou encolher a forma de onda.

Configurações Clique para definir várias opções como dispositivo de gravação, nível de qualidade do áudio e calibração do dispositivo de gravação.

Podcast Exporte o arquivo de áudio como WAV ou mp3. Posteriormente, você poderá usar esses arquivos em podcasts. Podcasts são arquivos distribuídos pela Internet por feeds da Web para reprodutores de mídia portáteis e computadores.

Forma de onda Exibe o arquivo de áudio graficamente. A forma de onda é uma representação visual do arquivo de áudio.

Gravar áudio Clique para iniciar a gravação do áudio. (Para gravar, é necessário um microfone.)

Parar Clique para parar a reprodução do arquivo de áudio.

Reproduzir Clique para reproduzir o arquivo de áudio.

Status Exibe o status do arquivo de áudio, como em reprodução, pronto etc.

Playhead Exibe o local selecionado, em segundos, no arquivo de áudio. Por exemplo, se você estiver trabalhando com um arquivo de áudio de 10 segundos de duração e clicar no meio do arquivo, essa área do playhead exibirá aproximadamente 00:00:05, ou 5 segundos.

Duração Exibe a quantidade total de tempo necessário para a reprodução do arquivo de áudio.

Selecionado Exibe a quantidade total de tempo selecionado. Por exemplo, suponha que você tenha um arquivo de áudio com 20 segundos de duração. Se você clicar no início do arquivo e arrastar até o meio, terá selecionado um intervalo de aproximadamente 10 segundos.

Escala Indica a escala na qual a forma de onda é exibida. (Para alterar a escala, use o controle deslizante Zoom).

Biblioteca Exibe a caixa de diálogo Selecionar áudio da biblioteca, onde você pode procurar um novo arquivo de áudio e importá-lo.

Clique em Selecionar áudio da biblioteca para importar um arquivo de áudio da Biblioteca do projeto.

4. Ao concluir a edição do arquivo de áudio, clique em Salvar.

Editar o tempo do áudio

Para o início

O Adobe Captivate permite editar o tempo dos arquivos de áudio depois que você os grava ou importa. Ter controle sobre o tempo dos arquivos de áudio proporciona a capacidade de usar arquivos de áudio de diferentes durações e incorporá-los suavemente em projetos.

Depois que você grava ou importa um arquivo de áudio, o arquivo aparece como uma forma de onda na caixa de diálogo Áudio do slide. Se seu projeto contiver vários arquivos de áudio, você poderá ver quais arquivos de áudio estão atribuídos a slides específicos.

- Selecione Áudio > Editar, escolha Slide, Slides, Projeto ou Fundo (dependendo da sua necessidade) e use a guia Editar.

Observação: *A opção Editar fica ativada se um slide de perguntas ou um slide do projeto contém um arquivo de áudio, e fica desativada para pools de perguntas e slides de perguntas aleatórios.*

Os arquivos de áudio no projeto do Adobe Captivate são exibidos como formas de onda. Os números dos slides são mostrados ao longo da parte superior da forma de onda, para que você possa ver exatamente como os arquivos de áudio estão distribuídos pelos slides.

- Para alterar como os arquivos de áudio são distribuídos pelos slides, clique em um divisor de slide e mova-o para a esquerda ou a direita. A forma de onda permanece estática, mas você altera onde o arquivo de áudio começa a ser reproduzido dentro do projeto do Adobe Captivate. Esta opção é particularmente útil se você tem um arquivo de áudio longo e precisa fazer experimentos com a atribuição do arquivo a um único slide ou a reprodução em vários slides.
- Para ouvir o áudio, clique em um local na forma de onda e clique em Reproduzir áudio. O áudio é reproduzido a partir do local selecionado até o final de todo o áudio do projeto. (É possível interromper a reprodução a qualquer momento clicando em Parar.)
- Para aplicar mais zoom a uma determinada área da forma de onda, clique na forma de onda e arraste a barra deslizante de zoom.
- Para recortar ou copiar e colar áudio, selecione um trecho de um arquivo de áudio diretamente na forma de onda, clique em Recortar seleção ou Copiar seleção, clique em um local diferente na forma de onda e clique em Colar seleção.
- Para excluir o áudio, selecione um trecho de um arquivo de áudio diretamente na forma de onda e clique em Excluir.
- Você pode inserir um período silencioso em um arquivo de áudio. Se quiser que o período silencioso comece em um local específico de um arquivo de áudio, clique no local diretamente na forma de onda. Clique em Inserir silêncio. Digite o comprimento do período silencioso que você deseja adicionar e selecione no menu pop-up um local para o período silencioso: o local em que você clicou na forma de onda, o começo do áudio ou o fim do áudio.
- Para ajustar o nível do som dos arquivos de áudio, clique em Ajustar volume. Use a barra deslizante para aumentar ou diminuir o volume e selecionar opções de processamento de áudio.
- Para definir o dispositivo de gravação e as opções de qualidade do áudio, clique em Configurações.
- Para adicionar um novo arquivo de áudio, clique em um local na forma de onda, clique em Biblioteca, navegue até um arquivo, e clique em Abrir. O arquivo de áudio é importado diretamente para o projeto do Adobe Captivate no local especificado.

Adicionar silêncio a um arquivo de áudio

Para o início

Você pode adicionar um período de silêncio a qualquer arquivo de áudio que faça parte de um projeto do Adobe Captivate. Este recurso é particularmente útil se você importou um arquivo de áudio e precisa sincronizar o áudio com objetos e slides. Ao adicionar períodos silenciosos, você pode fazer o arquivo de áudio existente funcionar em um projeto do Adobe Captivate sem ter de editar todo o áudio.

1. Selecione Áudio > Editar, escolha Slide, Slides, Projeto ou Fundo (dependendo da sua necessidade) e use a guia Editar.

2. (Conforme as suas necessidades) Adicione silêncio ao começo do arquivo de áudio, ao fim ou a um local específico no arquivo de áudio.

   Se desejar adicionar silêncio no arquivo, clique no local exato diretamente na forma de onda.

   Observação: *As caixas Informações do playhead e Informações selecionadas próximas à parte inferior da caixa de diálogo podem ajudar você a escolher um local preciso no arquivo de áudio. Por exemplo, se quiser adicionar um período silencioso quatro segundos após o início do arquivo de áudio, clique na forma de onda até que a caixa Informações do playhead exiba um número próximo a quatro segundos (ou seja, 00:00:04).*

3. Clique em Inserir silêncio.

4. Selecione a parte do arquivo de áudio onde você deseja inserir silêncio e clique em Inserir silêncio.

   Início do áudio

   Adiciona silêncio no início do arquivo de áudio.

   Fim do áudio

Adiciona silêncio no fim do arquivo de áudio.

Posição do playhead

Esta opção está disponível somente quando você não selecionou uma parte do arquivo de áudio. O silêncio é inserido na posição do playhead. Use essa opção quando quiser inserir um período muito pequeno de silêncio.

***Observação**: Quando você seleciona uma parte de um arquivo de áudio e depois clica em Inserir silêncio, a seleção é substituída pelo silêncio.*

5. Clique em Salvar.

   O período silencioso é adicionado ao arquivo de áudio e é possível vê-lo na forma de onda. O arquivo de áudio com silêncio adicionado é salvo com um novo nome de arquivo.

6. Para testar o arquivo de áudio com o período silencioso adicionado, clique no ícone de áudio.

   Se você quiser adicionar silêncio frequentemente na mesma posição e com a mesma duração, pressione S para adicioná-lo sem usar a caixa de diálogo Inserir silêncio.

Para o início

Editar o áudio usando o Adobe Audition

Você poderá usar o Adobe Audition para editar o áudio quando quiser ir além das opções de edição de áudio disponíveis no Adobe Captivate. Por exemplo, para aplicar filtros ou remover ruído, você precisa de um editor de áudio avançado como o Adobe Audition. Você pode editar os arquivos de áudio dos slides ou executar o processo em lote abrindo vários arquivos no Adobe Audition com o painel Biblioteca.

As alterações refletem-se na biblioteca do Adobe Captivate e nos slides associados onde os arquivos de áudio estão sendo usados. Os arquivos salvos são reimportados para o Adobe Captivate com as associações de slide intactas.

***Observação:** Esse recurso está disponível apenas no Adobe Captivate que é instalado como parte do Adobe eLearning Suite.*

Editar o áudio do slide

A edição do áudio do slide é útil quando você aplica filtros que não afetam a duração do áudio.

***Observação:** As etapas a seguir também se aplicam à edição do áudio de fundo.*

1. Selecione os slides com os arquivos de áudio (que você deseja editar).
2. Selecione Áudio e depois o slide, slides ou projeto, dependendo das suas necessidades.

   A caixa de diálogo Áudio do slide é exibida.

3. Na guia Editar, clique em Editar com o Adobe Audition:
4. Leia as instruções e prossiga.
5. Edite o áudio do slide no Adobe Audition e salve-o.
6. No prompt do Adobe Captivate, clique em OK.

   ***Observação:** Se você editou marcadores de slide no Adobe Audition, o prompt exibe uma caixa de seleção para que você possa importar as alterações nos marcadores também.*

Ao editar o arquivo de áudio do slide no Adobe Audition:

- Se o arquivo de áudio se aplicar a vários slides, certifique-se de não modificar a duração do áudio.
- Se o arquivo de áudio se aplicar a apenas um slide, você poderá aumentar a duração do áudio. Se a duração do áudio exceder a duração do slide, na reimportação, o Adobe Captivate aumentará a duração do slide para acomodar o áudio. Mas se o áudio estiver anexado a um item, a duração do item não será aumentada, mesmo se o áudio do item reimportado tiver uma duração maior. Entretanto, o Adobe Captivate perguntará se você deseja aumentar o tempo de exibição quando clicar em OK ou Aplicar para o item na caixa de diálogo Propriedades.

Quando você edita o áudio usando o Adobe Audition, qualquer alteração no comprimento do clipe de áudio, feita movendo os marcadores do slide, pode ser importada para o Adobe Captivate. Contudo, quando você renomeia, exclui ou altera a ordem dos marcadores do slide, essas alterações não podem ser importadas de volta. Por exemplo, se você mover o marcador do Slide3 antes do Slide2, receberá uma mensagem perguntando se deseja ignorar ou cancelar as edições ou reposicionar os marcadores.

Editar arquivos de áudio da biblioteca

1. Na biblioteca do Adobe Captivate, selecione os arquivos de áudio que você deseja editar.

2. Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou clique pressionando a tecla Control (Mac OS) e depois clique em Editar com o Adobe Audition.

   O Adobe Audition é iniciado. Os arquivos selecionados são importados e ficam disponíveis para edição.

   Observação: *Se essa opção não estiver disponível, selecione Editar com e escolha um programa apropriado.*

3. Edite os arquivos no Adobe Audition.

4. Selecione Salvar tudo.

Ao editar os arquivos de áudio no Adobe Audition, você pode continuar a trabalhar no projeto do Adobe Captivate.

Se você modificar os arquivos de áudio exportados no Adobe Captivate, eles serão substituídos pelos arquivos editados e reimportados do Adobe Audition. Porém, se você excluir ou dividir os arquivos de áudio em clipes no Adobe Captivate, esses arquivos não serão reimportados.

Adicionar legendas codificadas a um arquivo de áudio

Para o início

Melhore a acessibilidade do projeto adicionando legendas codificadas. As legendas codificadas permitem criar transcrições de arquivos de áudio associados aos slides em seu projeto. Quando um arquivo de áudio é reproduzido para um slide, as transcrições são exibidas, auxiliando os usuários portadores de deficiência auditiva.

A opção que ativa as legendas codificadas está disponível na seção Mostrar controle de reprodução do Editor de capa. Para mais informações, consulte Slides.

Observação: *Não é possível adicionar legendas fechadas em áudio do sistema (disponível apenas em patch para a assinantes e para o plano de atualização).*

1. Selecione Áudio > Gerenciamento de áudio.

2. Selecione o slide contendo um arquivo de áudio ao qual você deseja adicionar uma legenda codificada na lista e clique no botão Legenda codificada.

   As seguintes opções estão disponíveis na guia Legendas codificadas da caixa de diálogo Áudio do slide:

   Adicionar legenda codificada Clique no ícone "+" para adicionar uma legenda. Uma nova linha aparece na janela da legenda abaixo. Digite o texto da legenda codificada na linha.

   Excluir legenda codificada Clique no ícone "-" para excluir uma linha de legenda selecionada.

   Mais zoom e Menos zoom Use o controle deslizante para aumentar ou diminuir a ampliação da forma de onda.

   Barra de reprodução Use estes controles para testar o arquivo de áudio.

   Janela Legendas e anotações do slide Cada anotação do slide é exibida como uma linha nessa janela. Clique em qualquer linha para editar ou excluir o texto. Você também pode adicionar legendas a serem incluídas para sua referência.

3. Se desejar testar o arquivo de áudio, clique no botão Reproduzir.

4. Clique no ponto específico na forma de onda onde você deseja adicionar uma legenda e clique em "+".

   Uma nova linha de legenda aparece com a hora de início que você selecionou na forma de onda.

5. Insira a legenda que você deseja anexar ao arquivo de áudio.

6. Para adicionar outra linha à legenda do arquivo de áudio, clique em Adicionar. Para remover uma linha da legendas do arquivo de áudio, clique em "-".

   Observação: *Para mais precisão, você poderá arrastar os marcadores de hora de início e fim se quiser ajustar manualmente o tempo de cada legenda.*

7. Quando tiver adicionado todas as linhas desejadas, clique em Salvar.

   Na caixa de diálogo Legendas codificadas, você pode adicionar legendas codificadas enquanto o áudio é reproduzido, clicando em "+" ou pressionando Alt+A.

   Observação: *Múltiplas legendas codificadas devem ser contíguas. Se não quiser uma legenda codificada para uma duração intermediária, adicione uma legenda codificada em branco nesse período.*

Excluir áudio de um slide

Para o início

- Em um projeto aberto, siga um destes procedimentos:
  - Em Filmstrip (Janela > Filmstrip), selecione um slide, clique no símbolo de áudio no canto inferior direito do slide e selecione Remover.
  - Selecione o slide contendo áudio e clique em Remover áudio na área Áudio do Inspetor de propriedades (Janela > Propriedades).

  Observação: *Excluir áudio usando o Inspetor de propriedades exclui a narração e o áudio do sistema (disponível somente no patch para a assinatura e para os clientes do Adobe Software Assurance). Para excluir qualquer áudio, clique com o botão direito na forma de onda de áudio na Linha de tempo e escolha Remover.*

Excluir áudio de fundo

Para o início

- Em um projeto aberto, selecione Áudio > Remover > Fundo.

(cc) BY-NC-SA As publicações no Twitter ™ e no Facebook não são cobertas pelos termos da Creative Commons.

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Visualizar áudio

Testar áudio de objeto
Testar áudio de slide
Testar áudio de fundo

Após adicionar um arquivo de áudio, você pode visualizar o áudio para testá-lo..

Existem dois métodos de visualizar o áudio. Primeiro, você pode visualizar o projeto inteiro do Adobe Captivate e ouvir o áudio associado a um objeto, um slide, ou fundo. Isso permite ver exatamente onde o áudio começa ou termina no projeto e permite testar o áudio como os usuários realmente ouvirão.

Segundo, se for necessário visualizar apenas o áudio sem o ouvir no contexto de projeto, você poderá abrir um objeto, um slide, ou áudio de fundo e reproduzir o arquivo de áudio.

Testar áudio do objeto

Para o início

1. Na cena, selecione o objeto com áudio associado.
2. No Inspetor de propriedades (Janela > Propriedades), clique em Editar áudio na área Áudio.
3. Na caixa de diálogo Áudio do objeto, clique no ícone Reproduzir para ouvir o arquivo de áudio.

Testar áudio do slide

Para o início

1. Selecione o slide que contém o áudio.
2. Selecione Áudio > Gravar.
3. No Inspetor de propriedades (Janela > Propriedades), clique em Editar áudio na área Áudio. Na caixa de diálogo Áudio do objeto, clique no ícone Reproduzir para ouvir o arquivo de áudio.

Testar áudio de fundo

Para o início

1. Em um projeto aberto, selecione Áudio > Editar > Áudio de fundo.
2. Na caixa de diálogo Áudio de fundo, clique no ícone Reproduzir áudio para ouvir o arquivo de áudio.

(cc) BY-NC-SA As publicações no Twitter ™ e no Facebook não são cobertas pelos termos da Creative Commons.

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Visualizar detalhes do áudio

Detalhes de áudio
Configurações de slide

É possível visualizar os detalhes de áudio (áudio > o áudio) em um local conveniente no Adobe Captivate. Esta é uma forma de visualizar o tempo de reprodução, tamanho, e outros atributos de todos os arquivos de áudio em um único projeto.

Detalhes do áudio

Para o início

Slide/objeto O nome do slide.

Som A presença (Sim ou Não) de um arquivo de som.

Duração O comprimento do arquivo de som, em segundos.

Fade in A presença (Sim ou Não) de um efeito de fade in.

Fade out A presença (Sim ou Não) de um efeito de fade out.

Tamanho O tamanho do arquivo de som.

Nome do arquivo original O nome original do arquivo de som.

Nome de exibição O nome do arquivo depois que você o renomeou no Adobe Captivate. Se você não renomeou o arquivo, o nome original é exibido.

Taxa de amostragem de áudio (kHz) Esta taxa é o número de vezes por segundo que a forma de onda original é convertida em forma digital. Uma taxa de amostragem mais alta resulta em uma representação digital mais precisa do som. A taxa de amostragem para áudio com qualidade de CD é de 44.100 amostras por segundo.

Taxa de bits (Kbps) Esta taxa é o número de bits que um arquivo digital usa em um período específico, expressa normalmente como quilobits por segundo. Quanto mais alta a taxa de bits na qual um arquivo de áudio é codificado, mais alta a qualidade do som; 128 Kbps é uma taxa usada comumente.

Legenda codificada Indica se um transcrição do diálogo ou efeitos sonoros foi incluída no arquivo de áudio.

Configurações do slide

Para o início

Reproduzir Clique neste ícone para reproduzir o áudio do slide selecionado.

Parar Clique neste ícone para parar a reprodução do áudio.

Remover Clique neste ícone para remover ou excluir o áudio do slide selecionado.

Exportar Clique para abrir uma caixa de diálogo Procurar pasta e exportar o arquivo de áudio selecionado para uma pasta.

Atualizar Clique para obter uma versão atualizada do arquivo de áudio.

Legenda codificada Clique neste ícone para inserir um transcrição do diálogo ou efeitos sonoros incluídos no arquivo de áudio. As legendas codificadas melhoram a acessibilidade do seu projeto para usuários portadores de deficiência auditiva.

Mostrar áudio no nível do objeto Marque esta caixa de seleção para exibir todos os arquivos de áudio associados a objetos (caixas de clique, legendas, botões, caixas de realce etc.) no projeto.

Incluir arquivos MP3 na exportação Marque esta caixa de seleção para incluir arquivos mp3 quando exportar áudio.

Incluir arquivos WAVE na exportação Marque esta caixa de seleção para incluir arquivos WAV quando exportar áudio.

(cc) BY-NC-SA As publicações no Twitter ™ e no Facebook não são cobertas pelos termos da Creative Commons.

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Exportar áudio

Exportar áudio do slide
Exportar áudio do projeto

Exportar áudio do slide

Para o início

1. Em um projeto aberto, selecione Áudio > Gerenciamento de áudio.
2. Role a tela para baixo e clique no slide contendo o arquivo de áudio que você deseja exportar.
3. Se desejar exportar arquivos mp3, selecione Incluir arquivos MP3 na exportação.
4. Clique em Exportar.
5. Navegue até a pasta de destino desejada e clique em OK.

Exportar áudio do projeto

Para o início

Você pode exportar arquivos de áudio que foram inseridos ou gravados. Os arquivos de áudio exportados podem ser usado em podcasts.

1. Selecione Áudio > Editar e selecione Projeto.
2. Na caixa de diálogo Áudio do slide, clique em Podcast.
3. Salve o arquivo em formato WAV ou MP3.

(cc) BY-NC-SA As publicações no Twitter ™ e no Facebook não são cobertas pelos termos da Creative Commons.

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Vídeo

Parte do conteúdo acessível através de links nesta página pode ser exibida somente em Inglês.

Diferenças entre os vídeos de eventos e vídeos sincronizados

Os cenários a seguir podem ajudar você a decidir a melhor opção:

Cenário: Demonstração sob demanda

É necessário reproduzir um vídeo (provavelmente sobre a interação com o usuário) em um slide, por exemplo, uma demonstração sob demanda.

Nesse caso, você pode usar a opção vídeo de evento.

Cenário: Falas de um apresentador

Um apresentador descreve o conteúdo do slide. Nesses casos de uso da fala do apresentador, o vídeo sincronizado com vários slides é a opção mais eficaz.

A seguinte tabela mostra as diferenças entre os dois, para que você possa decidir qual a opção usar:

Vídeo de eventos	Vídeo sincronizado em vários slides
Poderá não estar em sincronia com o slide	É reproduzido em sincronia com o slide
Pode ser inserido somente na cena	Pode ser inserido na cena ou no sumário
Não é adicionado à biblioteca	É adicionado à biblioteca. É possível visualizar o vídeo nos slides e na biblioteca É possível substituir ou atualizar o arquivo a partir da biblioteca
Vários vídeos podem ser adicionados a um slide	Somente um vídeo pode ser adicionado a vários slides
Não é compatível com legendas	Oferece suporte a legendas
Os usuários podem reproduzir, pausar ou avançar o vídeo usando os controles de reprodução na capa.	Os usuários não podem controlar o vídeo do slide. O vídeo é reproduzido de acordo com a forma como é sincronizado com o projeto.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Vídeo de eventos

Propriedades dos vídeos de eventos
Adicionar um arquivo de vídeo
Alterar a qualidade do vídeo

Para o início

Propriedades dos vídeos de eventos

Configure as propriedades dos vídeos de eventos usando o Inspetor de propriedades (Janela > Propriedades).

Objeto do vídeo

Nome Insira um nome exclusivo para o objeto. Use esse nome quando definir as condições de visibilidade para o objeto.

Visível Desmarque essa opção se desejar que o objeto seja invisível no slide. O objeto poderá se tornar visível usando a opção Mostrar. Para obter mais informações, consulte Controle da visibilidade de objetos.

Acessibilidade Clique para adicionar um texto acessível ao objeto. Para obter detalhes, consulte Personalizar texto de acessibilidade para objetos

Geral

Tipo de vídeo Tipo de vídeo que deseja inserir:

> **Vídeo de download progressivo** Escolha esta opção se o vídeo estiver hospedado em qualquer servidor interno, servidor da Web ou no Adobe Media Server (AMS).
>
> **Vídeo de fluxo contínuo** Selecione esta opção se desejar usar um fluxo RTMP. O vídeo deve estar hospedado no AMS.
>
> **Flash Video Streaming Service** Selecione esta opção se o vídeo estiver hospedado no AMS ou em outro servidor da web, e o provedor de serviços for um dos parceiros da Adobe. Com esta opção você pode usar o fluxo RTMP ou HTTP.
>
> ***Nota:*** *Se o seu projeto do Adobe Captivate contém arquivos de vídeo, verifique se os arquivos contêm metadados para que o reprodutor de vídeo funcione corretamente. Arquivos de vídeo criados com o Flash Communication Server 1.5.2, FLV Exporter versão 1.2 e Sorenson Squeeze® 4.0 automaticamente contêm metadados. O Sorenson Squeeze 4.0 está incluído com o Flash Video Kit. Se você importar um arquivo FLV que não contenha nenhum metadado, o arquivo não será reproduzido corretamente no projeto.*

Link para o arquivo (aparece somente quando o tipo de vídeo selecionado é Vídeo de download progressivo) O caminho absoluto ou relativo para o arquivo de vídeo.

Procurar (aparece somente quando o tipo de vídeo selecionado for Vídeo de download progressivo) Clique para navegar até o arquivo de vídeo.

URI do servidor (aparece somente quando o tipo de vídeo selecionado for Vídeo de fluxo contínuo) O nome do servidor, o nome do aplicativo e o nome da instância.

Nome do fluxo (aparece somente quando o tipo de vídeo selecionado for Vídeo de fluxo contínuo) O nome do fluxo.

URL (aparece somente quando o tipo de vídeo selecionado for Flash Video Streaming Services) O link direto ao arquivo, fornecido pelo Flash Video Streaming Service.

Detectar tamanho Exibe o tamanho atual do vídeo inserido.

Transmissão de vídeo ao vivo (aparece somente quando o tipo de vídeo selecionado for Vídeo de fluxo contínuo) Selecione esta opção para inserir uma transmissão de vídeo ao vivo.

Executar automaticamente O vídeo é iniciado automaticamente assim que aparecer no slide.

Retroceder automaticamente O vídeo é retrocedido automaticamente para a posição inicial após o término da reprodução.

Tempo do buffer (aparece somente quando o tipo de vídeo selecionado for Vídeo de fluxo contínuo ou Flash Video Streaming Service) Insira a quantidade (tempo) do vídeo que deverá ser carregada antes de ser reproduzido no projeto do Adobe Captivate. (O tempo real necessário para transmitir um vídeo varia de acordo com a largura de banda do usuário).

Capa A capa (barra de reprodução) para o vídeo inserido. Uma visualização da capa selecionada é exibida logo abaixo do menu Capa.

Sombra e reflexo

Sombra Selecione esta opção para aplicar sombra ao vídeo. Escolha uma das predefinições. Você pode personalizar uma predefinição, clicando em Personalizado.

Direção Selecionar direção: para dentro ou para fora. A visualização da direção selecionada é exibida na cena.

Cor Clique para selecionar uma cor para a sombra. Especifique a alfa para a cor, em porcentagem, no campo adjacente.

Desfoque Especifique um valor, em pixels, para o desfoque da sombra.

Ângulo Especifique o ângulo para a sombra.

Distância Especifique a distância, em pixels, em que a sombra deve ser exibida.

Reflexo Marque a caixa de seleção para adicionar reflexo ao vídeo. Escolha uma das predefinições.

Tempo

Exibir por Especifica o tempo no qual o arquivo de vídeo será exibido no slide.

- **Tempo específico** Reproduz o arquivo de vídeo por um intervalo de tempo especificado.
- **Restante do slide** Reproduz o arquivo de vídeo pela duração do slide.
- **Restante do projeto** Reproduz o arquivo de vídeo pela duração do projeto.
- **Duração do arquivo** Reproduz o arquivo de vídeo até a sua finalização.

Exibir depois de O tempo depois do qual o arquivo de vídeo será exibido no slide depois que iniciar a reprodução.

Loop (essa opção será desativada se você selecionar Restante do slide ou Duração do vídeo no menu Exibir por) Selecione esta opção se quiser que o vídeo seja reproduzido continuamente.

Pausar slide até o fim do vídeo (opção ativada somente se você selecionar Restante do slide no menu Exibir por) Selecione esta opção para pausar o slide que contém o vídeo até que o vídeo conclua a reprodução. Essa opção ativada somente é quando você seleciona Restante do slide no menu Exibir por.

Transição

Efeito Especifique um efeito de transição para o arquivo de vídeo. Especifique um efeito de transição para o arquivo de vídeo.

Aparece em [nº] segundos Especifica o tempo necessário para que o arquivo de vídeo apareça totalmente.

Desaparece em [nº] segundos Especifica o tempo necessário para que o arquivo de vídeo desapareça totalmente.

Adicionar um arquivo de vídeo

Para o início

Nota: *Somente arquivos FLV/F4V com metadados são reproduzidos em projetos do Adobe Captivate. Se o arquivo inserido não tiver metadados, use um software de outro fornecedor, como o FLVMDI, para adicionar metadados ao arquivo.*

1. Em um projeto aberto, selecione Vídeo > Inserir vídeo > Vídeo de eventos.
2. Na caixa de diálogo Inserir vídeo, especifique o local do arquivo de vídeo e clique em OK.

Alterar a qualidade do vídeo

Para o início

Em geral, a cor é reproduzida corretamente nos projetos do Adobe Captivate. Entretanto, as cores às vezes são reproduzidas incorretamente, quando o esquema de cores varia radicalmente entre os slides.

Você pode corrigir a maioria desses problemas alterando a qualidade do vídeo do slide. O Adobe Captivate oferece quatro níveis de qualidade de vídeo, porém, apenas a opção Baixa é sugerida para a maioria dos usos.

1. Em um projeto aberto, selecione o slide contendo as cores que deseja corrigir.
2. No Inspetor de propriedades (Janela > Propriedades), selecione uma das seguintes opções de vídeo:

   Baixa O formato padrão para slides. Baixa é a definição mais eficiente para a maioria das capturas de tela, porque utiliza 256 cores otimizadas.

   Otimizada Essa opção oferece a mais alta qualidade possível para JPEGs.

   JPEG Essa opção é apropriada para quando o slide contém uma fotografia. Altere a qualidade de imagens JPEG na caixa de diálogo Preferências do projeto.

   Alta Comparado ao formato Baixa, de 256 cores, este formato utiliza 16 milhões de cores para os slides. Use esta opção somente se as opções Padrão e Otimizada não oferecerem a profundidade de cor adequada. Essa opção aumenta substancialmente o tamanho do arquivo.

Nota: *A seleção de formatos JPEG, Alta qualidade ou Otimizada poderá aumentar o tamanho do arquivo e o tempo necessário para fazer o download do projeto. Use um formato diferente do Padrão somente quando for necessário e apropriado.*

Mais tópicos da Ajuda

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Vídeo sincronizado em vários slides

Inserir vídeos sincronizados
Editar a duração do vídeo
Sincronizar objetos com vídeo
Alterar a proporção do vídeo
Gerenciar vídeos sincronizados
Atualizar vídeos sincronizados
Usar o áudio
Definir a duração
Definir a transição
Definir o tamanho e a posição de vídeos sincronizados
Práticas recomendadas para usar vídeos sincronizados com eficácia

Você pode inserir arquivos de vídeo de todos os formatos populares nos slides do seu projeto. Após importar um vídeo pré-gravado, você pode especificar qual parte do vídeo deverá ser reproduzida em cada slide em sincronia com o conteúdo.

Nota: *Não é possível adicionar vídeos sincronizados a slides bloqueados, slides aleatórios, espaço reservado para slide de gravação, slides de espaço reservado de quiz, slides com vídeo sincronizados ou espaço reservado para vídeo do slide.*

Para o início

Inserir vídeos sincronizados

1. Selecione Vídeo > Inserir vídeo > Vídeo sincronizado em vários slides.
2. Especifique o caminho do arquivo ou o URL do vídeo.
3. Clique no tipo de vídeo na lista Tipo de vídeo.

   Vídeo de download progressivo Escolha esta opção se o vídeo estiver hospedado em qualquer servidor interno, servidor Web, ou Adobe Media Server (AMS).

   Streaming Escolha esta opção se quiser usar streaming por RTMP. O vídeo deve estar hospedado no AMS.

   Serviço de streaming de vídeo do Flash Escolha esta opção se o vídeo estiver hospedado no AMS ou qualquer outro servidor Web, e o provedor do serviço for um dos parceiros da Adobe. Com essa opção, você pode usar streaming por RTMP ou HTTP.
   Nota: *Se o seu projeto do Adobe Captivate contém arquivos FLV/F4V, certifique-se de que os arquivos contenham metadados para que o reprodutor de vídeo funcione corretamente. Arquivos FLV/F4V criados com o Flash Communication Server 1.5.2, o FLV Exporter versão 1.2 e o Sorenson Squeeze® 4.0 contêm metadados automaticamente. O Sorenson Squeeze 4.0 vem incluído no Flash Video Kit. Se você importar um arquivo FLV que não tem nenhum metadado, o arquivo não será reproduzido corretamente no seu projeto.*
4. Clique em Cena ou Sumário na lista Mostrar vídeo em, dependendo de onde você precisar do vídeo.
5. Para inserir o vídeo no slide selecionado no Filmstrip, clique em Modificar duração do slide para acomodar o vídeo.

   Para distribuir o vídeo entre slides específicos, clique em Distribuir pelos slides e especifique os números dos slides.

Você pode inserir o mesmo vídeo em outro slide ou em um grupo de slides no mesmo projeto. Quando um vídeo sincronizado é importados para vários slides, a associação entre o vídeo e os slides (grupo de vídeo sincronizado) é mantida internamente. Qualquer edição que for feita na duração do vídeo será atualizada em todos os slides do grupo de vídeo sincronizado.

Nota: *Ao colocar vídeos do Adobe Bridge, use as opções em Janela > painel Indicador de progresso para inserir o vídeo no slide da Cena ou na biblioteca.*

Inserir formatos de arquivo de vídeo que não sejam do Flash

O Adobe Captivate oferece suporte para a inserção de arquivos FLV/F4V diretamente como vídeos sincronizados. Mas para inserir formatos de vídeo que não sejam do Flash, você precisa do Adobe Media Encoder (AME) para converter os arquivos para FLV/F4V.

1. Selecione Vídeo > Inserir vídeo > Vídeo sincronizado em vários slides.
2. Selecione o arquivo e clique em OK.
3. Na caixa de diálogo Vídeo, clique em Sim e escolha um local para salvar o arquivo no formato FLV.

   O status da conversão do arquivo é indicado em Janela > painel Indicador de progresso.
4. Depois que os arquivos forem convertidos, adicione-os ao projeto escolhendo uma das seguintes opções no painel Indicador de progresso e clicando em Ir:

Importar como vídeo sincronizado para adicionar o vídeo ao slide na Cena.

- Importar para a Biblioteca para adicionar o vídeo à biblioteca do projeto e usá-lo sempre que necessário.

Nota: *Não é possível colocar arquivos que não sejam FLV ou F4V do Adobe Bridge. Entretanto, você pode arrastar e soltar os arquivos do Adobe Bridge no slide na Cena do Adobe Captivate.*

Editar a duração do vídeo

Para o início

A caixa de diálogo Editar vídeo (Vídeo > Editar a duração do vídeo) permite editar a duração do vídeo:

- **Editar e visualizar:** use a guia Editar para editar a duração e visualizar o vídeo sincronizado durante a edição. Você pode especificar a parte do vídeo que deverá ser reproduzida em cada slide. Quando você edita a duração, a edição se aplica apenas a esse grupo de vídeo sincronizado em particular.

  Reproduza a visualização, pause no ponto onde você deseja ajustar o vídeo e ajuste o marcador (arraste para a esquerda ou para a direita). A aplicação de zoom à linha de tempo facilita a edição do vídeo. Para ajudá-lo a sincronizar o slide e o vídeo, o slide e a duração do vídeo são exibidos abaixo da linha de tempo.

  Quando você move um marcador, pode ocorrer uma incompatibilidade entre a duração do vídeo e do slide (para o slide com a duração de vídeo reduzida). Você pode sincronizar a duração usando a Linha de tempo. Partes de vídeo não usadas fora dos marcadores de início e fim podem ser atribuídas a slides adjacentes (se houver no projeto). Para fazer isso, use ⊡⊢ e ⊣⊡.

  Você também pode visualizar o vídeo sincronizado da biblioteca e na cena (usando a caixa de diálogo Editar a duração do vídeo). A visualização na cena ajuda você a decidir a sequência de aparição de vários objetos conforme o vídeo é reproduzido.

  Nota: *Na cena, você pode visualizar apenas os slides que contenham o vídeo sincronizado.*

- **Adicionar um slide de início e um de fim:** para ter um controle eficaz sobre a distribuição do vídeo, você pode, se necessário, adicionar slides antes do primeiro slide ou após o último slide no projeto. Isso é útil se há um vídeo não utilizado presente no início ou no fim. O vídeo sincronizado é distribuído por esses slides também.

  Para fazer isso, use ⊡⊢ e ⊣⊡.

- **Legendas codificadas:** se seu vídeo tiver conteúdo de áudio, use a guia Legenda codificada para inserir legendas para usuários portadores de deficiência auditiva. O texto é exibido junto com o áudio quando o slide é reproduzido.

Sincronizar objetos com vídeo

Para o início

Usando a Linha de tempo, reproduza o vídeo, pause-o onde quiser que o objeto seja exibido e mova o objeto para a posição do playhead ou insira um novo.

Nota: *Quando você reproduz um slide, um erro pode ocorrer ocasionalmente no início ou no fim do vídeo. O vídeo começa ou termina ligeiramente antes ou depois do tempo pretendido. Esse comportamento não existe quando o projeto inteiro é reproduzido.*

Alterar a proporção do vídeo

Para o início

Não é possível alterar a proporção do vídeo, de forma que a qualidade fique intacta.

Gerenciar vídeos sincronizados

Para o início

A caixa de diálogo Gerenciamento de vídeo (Vídeo > Gerenciamento de vídeo) fornece os seguintes detalhes:

- os vídeos sincronizados que você inseriu
- o slide e grupos de slides aos quais eles pertencem
- o tipo de vídeo
- URL do arquivo de vídeo hospedado
- o posicionamento (se no sumário ou na cena)

Use essa caixa de diálogo para:

- **Especificar o tipo de vídeo:** o tipo de vídeo inserido. Para ver uma descrição dos tipos de vídeo, consulte a seção Geral em Propriedades dos vídeos de eventos.
- **Especificar o posicionamento:** se no Sumário ou na Cena. Dependendo do posicionamento, um ícone é exibido no canto inferior direito do slide no Filmstrip e na Linha de tempo:
  - se no sumário
  - se na cena

Você pode colocar o vídeo no sumário em cenários de alerta de fala onde o foco está em objetos no slide (como texto ou um vídeo do Flash). A colocação do vídeo no sumário ajuda a evitar a distração que pode ser provocada pela reprodução de um vídeo sincronizado na cena, com consequente perda de foco dos espectadores.

Quando o vídeo sincronizado for reproduzido no sumário, lembre-se de selecionar Mostrar sumário (Projeto > Sumário) para que o sumário também fique visível enquanto você reproduzir o projeto.

- **Iniciar caixa de diálogo Editar a duração do vídeo:** clique em para editar a duração do vídeo. Para obter mais informações sobre edição da duração do vídeo, consulte Editar a duração do vídeo.
- **Excluir:** clique em para excluir o vídeo sincronizado.

Atualizar vídeos sincronizados

Para o início

1. Modifique o arquivo de origem do vídeo conforme necessário.
2. Abra o projeto no qual você deseja atualizar o vídeo.
3. Em Mídia > pasta Vídeo do painel Biblioteca, clique com o botão direito do mouse (Windows) ou clique pressionando a tecla Control (Mac) no nome do vídeo e clique em Atualizar.

As alterações se refletirão em todos os slides que usarem o vídeo.

Usar o áudio

Para o início

Não é possível associar áudio adicional a um vídeo sincronizado. Portanto, a Adobe recomenda que você use áudio no arquivo e não áudio como objeto para garantir a sincronização apropriada.

Definir a duração

Para o início

❖ Na área Duração do Inspetor de propriedades (Janela > Propriedades), especifique o tempo em segundos após o qual o vídeo deve aparecer no slide específico.

Definir a transição

Para o início

❖ Na área Transição do Inspetor de propriedades (Janela > Propriedades), especifique os efeitos de transição para o vídeo.

Nota: *Os efeitos de transição não se aplicam aos vídeos sincronizados usados no sumário.*

Definir o tamanho e a posição de vídeos sincronizados

Para o início

1. Na área Posição e tamanho do Inspetor de propriedades (Janela > Propriedades), especifique os valores para tamanho e posição.

   Nota: *A aplicação de tamanhos arbitrários a objetos de vídeo prejudica a qualidade do vídeo no projeto publicado.*

2. Clique em para aplicar os valores a todos os slides do grupo de vídeo sincronizado. O grupo de vídeo sincronizado consiste em slides para os quais você importou o vídeo sincronizado simultaneamente.

   Nota: *Aplicar a tudo aplica os valores de tamanho e posição apenas ao grupo de slides para o qual o vídeo sincronizado foi importado. Esses valores não se aplicam a outras instâncias do vídeo no projeto (outros grupos de vídeo sincronizado).*

Práticas recomendadas para usar vídeos sincronizados com eficácia

Para o início

- Use vídeos sincronizados quando você quiser que o vídeo seja reproduzido em sincronia com o conteúdo dos slides. Para outras finalidades, use o arquivo FLV ou objeto F4V, onde o usuário consegue controlar o vídeo (por exemplo, reproduzir ou pausar o vídeo).
- Certifique-se de que os vídeos tenham quadros-chave suficientes. O intervalo de quadros-chave recomendado é de pelo menos um quadro-chave a cada dois segundos.

  Você pode usar o Adobe Media Encoder (AME) para aumentar o intervalo dos quadros-chave, se necessário. Para um vídeo de 30 qps, defina a distância dos quadros-chave como 60 (quadros) no AME (ou em qualquer outra ferramenta de sua preferência).
- Certifique-se de que os vídeos tenham taxas de bits ideais, para que a experiência dos espectadores seja boa. Senão, muitas mensagens "carregando..." serão exibidas aos usuários.

  Decida as taxas de bits com base na largura de banda do servidor, bem como dos usuários de destino. Para obter informações sobre o cálculo das taxas de bits, consulte o artigo em www.adobe.com/devnet/flash/apps/flv_bitrate_calculator .
- Importe vídeo do seu computador local em vez de um local de rede compartilhado. Vídeos grandes importados diretamente de locais de

rede provocam atrasos excessivos e instabilidade ocasional do sistema.

- Certifique-se de que a duração mínima de uma parte do vídeo em um slide (por vídeo sincronizado) seja de três segundos. Essa duração é necessária para garantir que pelo menos alguns quadros-chave sejam atribuídos por slide.
- Certifique-se de que a duração máxima de um vídeo sincronizado seja de 999 segundos (duração máxima do slide). Se o vídeo for maior que essa duração, distribua-o entre vários slides. Vídeos com mais de 999 segundos podem causar instabilidade do sistema.
- Dimensões do vídeo:
  - Verifique se a dimensão do objeto de vídeo é igual à do vídeo original para obtenção de qualidade ideal.
  - Não altere a proporção do vídeo, mesmo se você não puder manter dimensões iguais para o objeto de vídeo e o vídeo original. Caso contrário, o vídeo perderá qualidade.
  - Mantenha as dimensões do vídeo que você deseja incluir no sumário como: Altura 144 e Largura 196.

Sincronizar vídeo com o projeto

1. Decida quais dos slides do projeto precisam de vídeos sincronizados. Defina a duração ideal para esses slides, a fim de que a sincronização seja mais eficaz.
2. Organize os slides na ordem em que eles devem aparecer no vídeo. A reordenação dos slides após a importação do vídeo não é recomendada.
3. Importe o vídeo com distribuição para abranger todos os slides.
4. Use a caixa de diálogo Editar a duração do vídeo para especificar qual parte do vídeo será reproduzida em qual slide. Para obter mais informações, consulte Editar a duração do vídeo.
5. Especifique qual objeto deve aparecer em qual parte do clipe de vídeo. Para obter mais informações, consulte Sincronizar objetos com vídeo.

Publicar projetos com vídeos sincronizados

Por padrão, os arquivos SWF publicados com vídeos sincronizados são otimizados para downloads progressivos dos vídeos. Você pode hospedar a pasta de publicação com o arquivo SWF em um servidor Web sem alterar as configurações.

Para armazenar os vídeos em um servidor diferente daquele no qual o arquivo SWF existe (por exemplo, um servidor de vídeo) ou se você desejar usar streaming ou o Flash Video Streaming Service (FVSS):

1. Carregue os vídeos no servidor.
2. Na caixa de diálogo Gerenciamento de vídeo (Vídeo > Gerenciamento de vídeo), especifique o caminho do vídeo no servidor.

Se estiver usando streaming, especifique o caminho de rtmp. Se estiver usando FVSS, especifique o caminho fornecido pelo provedor de FVSS.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Widgets

Parte do conteúdo acessível através de links nesta página pode ser exibida somente em Inglês.

Interações de aprendizagem inteligentes

De um especialista:
Visualizando interações de aprendizagem

As interações são os widgets estáticos que o ajudam a familiarizar-se com interações padrões do usuário, como por exemplo, interações usando opções ou abas.

Para inserir a interações de aprendizagem:

1. Clique Inserir > interações.
2. Clique no tipo de interação a ser inserido na caixa de diálogo Selecionar Interação, e clique em Inserir.
3. Escolha um tema a lista Temas.
4. Clique em Personalizado para personalizar o tema selecionado.

   Observação: *Os botões têm três estados: Acima, Sobre, e Ativo. Acima é o estado quando os usuários não clicaram o botão. Sobre é o estado quando os usuários passam o mouse sobre os botões. Ativo é o estado quando os usuários clicam no botão.*

5. Clique duas vezes no texto de botão e na área de conteúdo do botão para digitar o texto. Além de texto, você também pode inserir imagens e arquivos de áudio no botão na área de conteúdo.
6. Clique no ícone "+' para adicionar mais botões.
7. Clique em OK.
8. Modificar as propriedades necessárias do widget usando o Inspetor de propriedades. Para mais informações sobre propriedades de widget, consulte Propriedades de widgets.

Para editar o tema ou o conteúdo do widget depois de inseri-lo, clique duas vezes no widget no palco.

Observação: *Diferente de outros widgets, o Adobe Captivate permite redimensionar os widgets de aprendizagem de interação sem perdas na qualidade de imagem no palco. Para usar esse recurso, clique em Atualizar Widget no Inspetor de propriedades sempre que você redimensionar o widget no palco.*

A atualização do Adobe Captivate para assinantes e os clientes do Adobe Software Assurance fornece atualizações dinâmicas às interações de aprendizagem para interrogar o armazenamento de interação da Adobe em intervalos regulares. A coleção de interações instaladas em sua máquina é comparada com ela no armazenamento de interação para determinar as interações novas ou atualizadas. Quando você abrir a caixa de diálogo Selecionar Interação, vai constatar que as interações são marcadas como:

- **Nova**: Interações novas disponíveis para serem utilizadas. A marca desaparece quando você clica na interação.

Interações marcadas como novas

- **Atualizada**: Interações com atualizações disponíveis desde que você observou pela última vez a caixa de diálogo Selecionar Interação. Se houver um projeto aberto por um longo período de tempo, é necessário fechar e reabrir o projeto para ver as últimas atualizações.

Interações marcadas como atualizadas

As atualizações dessas interações dependem dos dados do projeto. Assim, independentemente se você usar a interação do projeto ou não, consegue ver interações que são marcadas como atualizadas. Se você tiver usado a interação no projeto, precisará inserir a atualizada e redigitar seus dados.

- **Atualizar**: Interações que você pode atualizar conservando os dados inalterados. É possível atualizar rapidamente a interação clicando no botão Atualizar na interação na caixa de diálogo Selecionar de interação.

Interação que você pode atualizar imediatamente

Visualizar interações de aprendizagem

Para o início

- Para visualizar as interações de aprendizagem no Internet Explorer 9 e no Safari, clique em Arquivo > Visualizar > Saída HTML5 no navegador da Web.
- Para visualizar as interações em outros navegadores da Web ou dispositivos:
  1. Publique o projeto no formato HTML5.
  2. Hospede os arquivos de saída em um servidor Web (IIS, Apache, WAMP).
  3. Reproduza a saída publicada usando o URL no navegador necessário.

(cc) BY-NC-SA As publicações no Twitter ™ e no Facebook não são cobertas pelos termos da Creative Commons.

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Interação de arrastar e soltar (Cp 7)

Interações de arrastar e soltar oferecem uma maneira interessante e de acessar o conhecimento dos seus usuários. Essas interações permitem que o usuário responda perguntas arrastado e soltando objetos em áreas ou objetos designados.

Toda interação de arrastar e soltar envolve uma fonte de arrastar e um destino de soltar. Os usuários arrastam as fontes de arrastar e soltam em destinos de soltar.

O Adobe Captivate também permite agrupar fontes de arrastar e destinos de soltar em "Tipos". Por exemplo, você pode criar um tipo Papelaria para incluir fontes de arrastar como caneta, lápis, e borracha. Em seguida pode mapear qualquer item de Papelaria para o destino de soltar "Escritório" e todos os itens do tipo serão mapeados automaticamente ao destino.

Para o início

Criar interações de arrastar e soltar

Você pode criar uma interação de arrastar e soltar usando um ajudante ou usando o Painel interativo de arrastar e soltar.

Você pode criar uma interação de arrastar e soltar em qualquer slide, exceto:

- Slides mestres
- Slides de pool de perguntas
- Slides de pergunta
- Slides de espaço reservado

É possível converter qualquer objeto de um slide em uma fonte de arrastar ou o destino de soltar, exceto:

- Objetos interativos (TEB, Clickbox, Botão)
- Marcadores temporários
- Formas inteligentes que atuem como botão
- Objetos de sobreposição
- Vídeo do slide
- Vídeo FLV
- Animação de texto
- Widgets interativos
- Mouse
- Área de zoom
- Objetos inseridos em Rollover Slidelet
- Todos os objetos com o tempo definido como "restante do projeto"

Efeitos do objeto também não têm suporte em uma interação de arrastar e soltar.

Usando o Assistente de interação de Arrastar e Soltar

1. No slide em que você deseja a interação, insira os objetos a serem marcados como fontes de arrastar e destinos de soltar.

2. Clique em Inserir > Assistente de Interação de Arrastar e Soltar.

3. Siga as instruções do assistente para escolher as fontes de arrastar e os destinos de soltar, e especifique respostas corretas ao mapear fontes e destinos.
   Observação: É possível agrupar as fontes de arrastar e os destinos de soltar em "Tipos" usando o assistente e mapeando-os. Para mais informações, veja Tipos.

4. Depois de clicar em Concluir no assistente, o Inspetor de Propriedades de Interação de Arrastar e Soltar aparece. Você pode usar o Inspetor de Propriedades para escolher configurações específicas para fontes de arrastar e destinos de soltar. Para mais informações, consulte Editar interações de arrastar e soltar.

Crie interação de arrastar e soltar usando o Inspetor de propriedades

1. No slide em que você deseja a interação, insira os objetos a serem marcados como fontes de arrastar e destinos de soltar.

2. Clique na janela > Arrastar Soltar. O Inspetor de Propriedades de Interação de Arrastar e Soltar aparece.

3. Clique no ícone Criar Nova interação ( ).

4. Para especificar fontes de arrastar, clique em objetos no palco, e clique em Fonte de Arrastar na opção Geral do Inspetor de Propriedades de Interação de Arrastar e Soltar. Para selecionar vários objetos, use Ctrl + clique (Windows).

5. Para especificar os destinos de soltar, clique em objetos no palco, e clique em Destino de Soltar na opção Geral do Inspetor de Propriedades de Interação de Arrastar e Soltar. Para selecionar vários objetos, use Ctrl + clique (Windows).

6. Para agrupar fontes de arrastar e destinos de soltar em um "Tipo", clique em "+" adjacente a Tipos Personalizados. Se você já criou tipos, clique no tipo desejado na lista de Tipos Personalizados.

7. Para mapear as fontes de arrastar para os destinos de soltar corretos, clique na fonte de arrastar. Um ícone "+" será exibido no centro da fonte de arrastar. Clique e arraste o símbolo "+" e aponte a seta para o destino de soltar.

8. Para atribuir um efeito de animação das fontes de arrastar, clique no efeito desejado da lista de Efeitos na opção de Origem de Arrastar.

9. Edite diferentes aspectos de interação de arrastar e soltar, fontes de arrastar e destinos de soltar usando o painel de Interação de Arrastar e Soltar. Para mais informações, consulte Editar interações de arrastar e soltar.

Melhores práticas para a criação de interações de arrastar e soltar

- Insira todos os objetos que deseja incluir na interação de arrastar e soltar antes de chamar o assistente de "Arrastar e Soltar".
- Ao adicionar objetos, renomeie os objetos com nomes significativos. Não renomeie objetos depois de criar a interação.
- Verifique se o nome da interação não é igual ao de outra fonte de arrastar, destino de soltar, ou Tipo.
- Verifique se o tempo de exibição da fonte de arrastar ou do destino de soltar é maior que o tempo de pausa de interação.
- Verifique se nenhum dos objetos incluídos em uma interação de arrastar e soltar tenha a definição de tempo "aparecer após".
- Se a saída estiver direcionada para iPad, tente criar projetos na resolução do iPad em vez de usar a opção "Escala de conteúdo HTML5", pois fazer isso pode levar a problemas de arrastar no iPad.
- Especifique ao menos uma resposta correta para interação de arrastar e soltar. Caso contrário, o projeto pode ficar preso no slide de interação quando os usuários tentarem enviar as respostas.
- A configuração nas Respostas Corretas pode não funcionar como esperado se você fizer alguma alteração à interação depois de configurar as Respostas Corretas. Portanto, certifique-se de identificar e marcar fontes de arrastar e destinos de soltar e atribuir os tipos apropriados, antes de configurar as Respostas Corretas.
- Se você fizer alguma alteração nos nomes ou Tipos de objeto, ou excluí-los, certifique-se de revisar a configuração das Respostas Corretas e mudá-la apropriadamente.
- As vezes a área de “pinçar” ou de preenchimento de dois destinos de soltar podem sobrepr-se. Nesses casos, o Adobe Captivate executa a ação de soltar baseada em:
  - Primeiro, a "aceitação" das condições. Se a origem de arrastar não estiver configurada para ser aceita por um dos destinos de soltar, a fonte será solta em outro destino de soltar.
  - Segundo, ordem Z. Se ambos os destinos de soltar usem a mesma condição de "Aceitação", a ação de soltar será realizada com base na ordem Z dos destinos de soltar. A ordem Z dos destinos de soltar é baseada na Linha de tempo; o destino de soltar colocado mais tarde na interação tem a ordem Z mais alta.
- Recomende aos seus usuários não utilizar a barra de reprodução ou o botão de retrocesso para retornar ao início de interação. Ao fazerem isso, as fontes de arrastar parecem ter retornado a posição original, mesmo que tenham sido soltas com sucesso nos destinos.

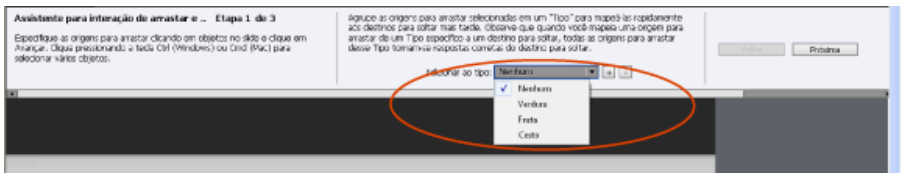
Para o início

Tipos

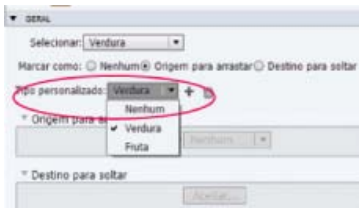
Tipos no contexto de interações de arrastar e soltar são categorias de fontes de arrastar ou de destinos de soltar com algo em comum.

Ao agrupar fontes de arrastar e destinos de soltar em "Tipos", você não apenas pode mapeá-los rapidamente mapeamento apenas um item em um tipo, mas também pode usar combinações diferentes para aceitar condições e respostas corretas. Por exemplo, para um destino de soltar, você pode especificar que apenas 2 objetos de um tipo de origem de arrastar podem ser aceitos.

Dependendo de como você está criando a interação de arrastar e soltar, pode criar Tipos no Assistente de interação de Arrastar e Soltar ou no painel (Inspetor de propriedades.) Os Tipos criados usando o assistente estão disponíveis para edição no Inspetor de propriedades.



Opção de Tipo no Assistente de Interação de Arrastar e Soltar



Opção de Tipo no Inspetor de Propriedades de Arrastar e Soltar

Editar interações de arrastar e soltar

Para o início

Consulte o mapeamento de fontes de arrastar e destinos de soltar

Depois de concluir a criação da interação de arrastar e soltar usando o Assistente e sair, o mapeamento desaparece do palco. Para exibir o mapeamento, clique em Mostrar no painel de Interação de Arrastar e Soltar.

A opção "Mostrar" funciona como alternadora que pode ser usado para exibir ou ocultar o mapeamento de acordo com as necessidades.

Mostrando e ocultando o mapeamento de arrastar e soltar

Adicionar fontes de arrastar e destinos de soltar

Selecione o objeto no slide e clique na Origem de Arrastar ou no Destino de Soltar na opção Geral do painel de Interação de Arrastar e Soltar.

Para mapeá-los, clique na origem de arrastar e arraste o símbolo "+" para apontar a seta para o destino de soltar.

Especificar várias respostas corretas

Cenário 1: As fontes diversas de arrastar são respostas corretas para um destino de soltar

Crie um "Tipo" e agrupe-as. Em seguida, mapeie "Tipo" ao destino de soltar

Cenário 2: Múltiplos destinos de soltar podem aceitar uma fonte de arrastar

Crie um "Tipo" para os destinos de soltar. Em seguida, mapeie a fonte de arrastar para o "Tipo".

Cenário 3: Somente alguns tipos de fonte de arrastar estão corretos para um destino de soltar especificado

Clique em destino de soltar no palco, clique em Aceitar no opção de Destino de Soltar, e selecione os tipos necessários de fontes de arrastar.

Cenário 4: Apenas algunsos objetos em um tipo de fonte de arrastar são respostas corretas para um destino de soltar

Clique em destino de soltar no palco, clique em Aceitar no opção de Destino de Soltar, e selecione os tipos necessários de fontes de arrastar. Desmarque a caixa de seleção Aceitar Todos e especifique o limite para o número de objetos como Contagem.

Cenário 5: As várias combinações de mapeamento de origem de arrastar e destino de soltar são necessárias em uma única interação

Clique em Respostas Corretas (Inspetor de Propriedades de Arrastar e Soltar > Propriedades de Interação) e adicione linhas adicionais para um grupo de respostas existente. Ou um novo conjunto de respostas e especifique o mapeamento.

Cenário 6: Os usuários precisam arrastar e soltar objetos em uma ordem específica.

Na caixa de diálogo de Respostas Corretas, crie a ordem organizando as respostas da maneira desejada e selecione a opção Sequência em Tipo.

Mapear vários conjuntos de resposta a destinos de soltar

Se uma interação de arrastar e soltar permitir múltiplas respostas corretas, você pode especificar a caixa de diálogo Respostas Corretas (Inspetor de Propriedades de Arrastar e Soltar > opção Propriedades de interação > Respostas Corretas).

Além disso, para cada conjunto de respostas, você também pode especificar se os destinos de soltar precisam aceitar respostas em qualquer combinação especificada ou se as respostas devem ser fornecidos na sequência especificada.

1. Abra a caixa de diálogo Respostas Corretas (painel de Arrastar e Soltar > opção Propriedades de interação > Respostas Corretas.)

   O primeiro conjunto de respostas definido com o mapeamento especificado ao criar a interação já está listado.

2. Para especificar mais combinações ao conjunto de respostas definido:

   a. Clique em +. Em seguida, clique na linha sob Destino de Soltar e clique no nome do destino na lista suspensa.

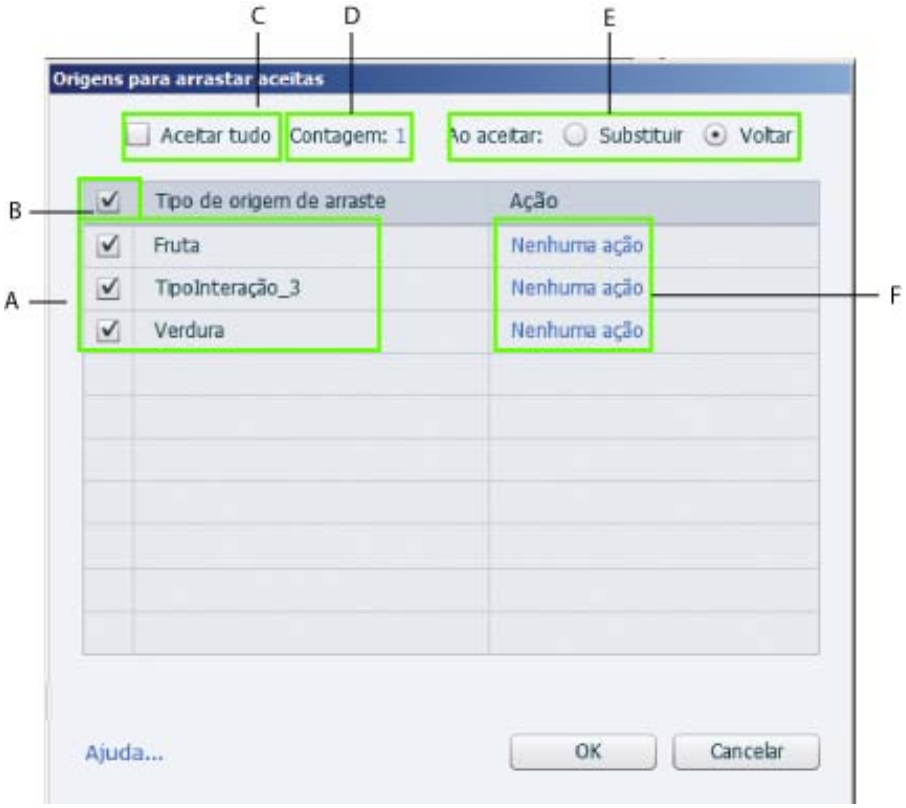
   b. Especifique a origem para este destino, clicando na linha sob a Fonte de Arrastar e clicando no nome na lista suspensa.

   c. O contador indica o número de objetos do Tipo de Fonte de Arrastar que podem ser respostas corretas. Por padrão, esse número é obtido do mapeamento especificado ao configurar a interação. Clique na linha de contador para especificar um número diferente.

   d. Se você deseja que os usuários mapeem as fontes de arrastar e os destinos de soltar na ordem especificada por você, clique em Sequência na lista Tipo.

3. Para adicionar um novo grupo de respostas, clique em Adicionar Nova Resposta e repita as etapas acima.

Especificar as condições de "Aceitar"



Caixa de diálogo de Aceitar

A Lista de todos os tipos de fontes de arrastar que o destino de soltar pode aceitar. Para excluir um Tipo de fonte de arrastar de um destino de soltar, desmarque a caixa de seleção correspondente ao tipo de fonte de arrastar.

B Use essa caixa de seleção para incluir ou excluir todos os tipos de fonte de arrastar listados.

C Selecione a caixa de seleção Aceitar todos para especificar que o destino de soltar pode aceitar todos os objetos nos tipos de fonte de arrastar selecionados. Em cenários em que você deseja que apenas alguns objetos de um tipo de fonte de arrastar sejam aceitos, desmarque a caixa de seleção Aceitar Todas e especificar o número de objetos que podem ser aceitos.

D e E Use essas opções para especificar o número de objetos que podem ser aceitos e o que acontece quando os usuários arrastem e soltem objetos além do número especificado.

Substituir O objeto anterior que foi arrastado e solto é substituído pelo novo.

Voltar O novo objeto retornar ao local no slide de onde foi arrastado.

F Ações padrão que você pode atribuir a fontes de arrastar de um tipo específico.

Configurar mensagens de feedback

Clique no destino de soltar no palco e selecione uma das seguintes opções na opção de Destino de Soltar do painel de interação de Arrastar e

Soltar:

Ao aceitar Na legenda que aparece no palco, digite a mensagem a ser exibida aos usuários quando os arrastarem uma fonte correta e soltarem no destino.

Ao rejeitar Na legenda que aparece no palco, digite a mensagem a ser exibida aos usuários quando arrastarem uma fonte incorreta e soltarem no destino.

Na dica Na legenda que aparece no palco, digite a mensagem a ser exibida aos usuários quando passarem o mouse sobre o destino de soltar.

Atribuir o áudio a ação de arrastar e soltar

Quando os usuários arrastam e soltam uma fonte em um destino, você pode querer reproduzir um áudio para tornar a interação mais interessante.

- Para reproduzir um áudio quando os destinos de soltar aceitarem uma resposta, clique no destino de soltar e clique em um arquivo de áudio na Lista de áudio da opção de Destino de Soltar. Você pode clicar em Procurar para usar um clipe de áudio salvo no seu computador.
- Para reproduzir um áudio quando os destinos de soltar rejeitarem uma resposta, selecione Reproduzir áudio na opção Propriedades de interação. Quando essa opção é selecionada, o Adobe Captivate reproduz um clipe de áudio padrão; não é possível selecionar um áudio personalizado para esse cenário atualmente.

Configuração de propriedades de arrastar

Para especificar o comportamento de fontes de arrastar durante ou depois de serem soltas em destinos de soltar, use as seguintes opções:

Acertar a área ao redor Refere-se a área ao redor do alvo de soltar escolhido. As fontes de arrastar são consideradas soltas no destino quando os usuários as soltam em qualquer local dentro da área ao redor (que não é necessariamente no alvo).

Posição Clique em uma das seguintes opções para especificar como as fontes de arrastar se ajustam após serem soltas no destino selecionado:

> **Absoluto** As fontes de arrastar permanecem no mesmo local onde os usuários soltaram.
>
> **Âncora** As fontes de arrastar se encaixam em pontos de ancoragem selecionados. É possível escolher entre os nove pontos de ancoragem exibidas na opção de ancoragem.
>
> **Lado a lado** Diversas fontes de arrastar são empilhadas ou colocadas na ordem selecionada. Selecione uma opção de lado a lado no painel.

Tamanho Edite o valor padrão (100%) se você quiser aumentar ou diminuir o tamanho da fonte de arrastar depois de ser solta no destino. Um valor menor do que 100% reduz o tamanho e um valor superior a 100% aumenta o tamanho.

Opacidade Edite o valor padrão (100%) para alterar a opacidade da fonte de arrastar após ser solta no destino. Um valor de 0 torna as fontes de arrastar invisíveis após serem soltas.

Profundidade Selecione frente ou trás para especificar a ordem z das fontes de arrastar depois que são soltas no destino. A primeira fonte que é solta é colocado na frente ou atrás no destino de soltar. Os objetos subsequentes que são soltos são colocados na frente ou atrás dos objetos previamente soltos.

Consulte também

- Use efeitos para fontes de arrastar e destinos de soltar
- Outras opções no painel de interação de arrastar e soltar
- Vincule áudio a ação de arrastar e soltar

Use efeitos para fontes de arrastar e destinos de soltar

- Para fontes de arrastar, clique na fonte de arrastar no palco e clique em um efeito na lista de Efeitos da opção de Fonte de Arrastar (no painel de interação de Arrastar e Soltar).

Efeitos para fontes de arrastar são exibidos quando os usuários clicam e arrastam os objetos.

- Para destinos de soltar, clique no destino de soltar no palco, e clique em um efeito da lista de Efeitos da opção de Destino de Soltar (no painel de interação de Arrastar e Soltar).

Os efeitos para destinos de soltar são exibidos quando os usuários passam o mouse sobre esses objetos.

Outras opções no painel de interação de Arrastar e Soltar

Propriedades de interação

Respostas corretas Use para especificar condições "ou" condições para respostas corretas. Mapear os tipos de origem de arrastar aos destinos de soltar ajuda você a configurar uma condição "e" onde os objetos x **e** y ambos são respostas corretas. Na caixa de diálogo Respostas Corretas você especifica x **ou** y como respostas corretas. Para obter detalhes, consulte Mapear vários conjuntos de respotas aos destinos de soltar.

Usar cursor de mão O cursor de mão é exibido quando os usuários arrastam e soltam objetos.

Enviar a fonte de arrastar à posição original Quando as fontes arrastadas são soltas fora do destino de soltar, elas são enviadas de volta ao local no slide de onde foram arrastadas.

Se esta opção não estiver selecionada e os usuários moverem as fontes de arrastar no slide, a opção Voltar prenderá o objeto na última posição no slide de onde elas foram arrastadas. As respostas incorretas são enviados automaticamente de volta ao local de onde foram arrastadas.

Arrastar novamente a fonte de arrastar Permite aos usuários arrastar novamente uma fonte de arrastar solta (incorretamente ou corretamente) para outro destino de soltar.

Observação: *Esse recurso não pode funcionar conforme o esperado nesta versão. Considere usar Redefinir ou sugerir aos usuários desfazerem as modificações.*

Ação

Redefinir Se várias tentativas forem permitidas, esta opção ajuda a especificar se as respostas devem ser redefinidas quando os usuários clicarem em enviar.

Observação: *Se você optou pela opção Redefinir como Nenhuma, selecione Incluir no Questionário noa opção de Relatório. Se o slide não estiver incluído no questionário, as respostas serão redefinidas sempre que os usuários saírem e retornarem ao slide.*

Opções

Pausa após n segundos O slide pausa no tempo especificado (n segundos) para permitir aos usuários interagirem. O tempo é calculado após o slide que contém a interação de arrastar e soltar começar a ser exibido.

Enviar automaticamente As respostas corretas são enviadas imediatamente sem usuários que precisam clicar no botão Enviar. Essa opção é útil em situações onde uma ação de Sucesso deve ser acionada imediatamente após o usuário responder adequadamente.

Desfazer Insere um botão desfazer no slide. Somente a ação mais recente de arrastar feita pelo usuário é desfeita.

Redefinir Insere um botão Redefinir no slide para que o usuário possa redefinir a interação a qualquer momento.

(cc) BY-NC-SA As publicações no Twitter ™ e no Facebook não são cobertas pelos termos da Creative Commons.

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Novas APIs de widget no Adobe Captivate 6

CPWidgetInternalResourceLoader
CPWidgetExternalResourceLoader

Adobe Captivate 6 traz as seguintes novas classes para desenvolfedores de widget para gerenciar os recursos externos em seus widgets:

- CPWidgetInternalResourceLoader
- CPWidgetExternalResourceLoader

CPWidgetInternalResourceLoader

Para o início

Use esta classe para usar imagens em um widget. Os recursos são incorporados ao arquivo de saída SWF como arquivos PNG. É necessário usar "ByteArray" para usar esses recursos.

Você pode usar essa classe no modo de cena, modo de edição ou em tempo de execução.

Essa classe contém as seguintes funções:

- browseResource
- getResourceStream

browseResource

```
Função pública browseResource(): int
```

Essa função funciona somente no modo de edição. A biblioteca do Adobe Captivate é iniciada e você pode selecionar ou procurar o recurso.

Essa função retorna um inteiro (número do recurso).

getResourceStream

```
Função pública getResourceStream (resourceID: int: ByteArray
```

Esta função funciona no modo de cena, modo de edição e em tempo de execução. É necessário fornecer o número do recurso como parâmetro de entrada, e a função retorna o ByteArray para esse recurso.

CPWidgetExternalResourceLoader

Para o início

Use esta classe para usar arquivos de música ou vídeo em um widget. Esses recursos são exteriorizados e não são incorporados ao arquivo SWF do Adobe Captivate. Os recursos são copiados como arquivos separados no mesmo diretório que o arquivo de saída SWF.

Para usar esses recursos, é necessário obter o caminho do arquivo dos recursos.

Essa classe contém as seguintes funções:

- browseResource
- getResourceStream

getResourcePath

```
Função pública getResourcePath (Resource ID:int) : String
```

Esta função funciona no modo de cena, modo de edição e em tempo de execução. É necessário fornecer o número do recurso como parâmetro de entrada, e a função retorna o caminho desse recurso.

(cc) BY-NC-SA As publicações no Twitter ™ e no Facebook não são cobertas pelos termos da Creative Commons.

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Criar widgets

Criar estatísticas de widgets
Criar widgets interativos
Criar widgets de perguntas

Criar widgets estáticos

Para o início

1. No Adobe Captivate, selecione Arquivo > Novo > Widget em Flash.
2. Na caixa de diálogo Criar novo widget, selecione Estático no menu Widget e clique em OK.
3. Em Flash, selecione Janela > Ações.
4. O painel Ações aparece com o código do modelo do widget estático. Personalize esse código para criar o widget.

Criar widgets interativos

Para o início

1. Em um projeto aberto, selecione Arquivo > Novo > Widget em Flash.
2. Na caixa de diálogo Criar novo widget, proceda da seguinte maneira:
   a. No menu Widget, selecione Interativo.
   b. No menu Versão do ActionScript, selecione a versão do ActionScript que você planeja usar ao escrever o código do widget no Flash.
   c. Clique em OK.
3. Em Flash, selecione Janela > Ações.
4. O painel Ações aparece com o código do modelo do widget interativo. Personalize esse código para criar o widget.

Criar widgets de pergunta

Para o início

1. Selecione Arquivo > Novo > Widget em Flash.
2. Na caixa de diálogo Criar novo widget, selecione Pergunta e clique em OK.
3. No Flash, clique com o botão direito do mouse (Windows) ou clique pressionando a tecla Control (Mac OS) na camada Ações da Linha de tempo e selecione Ações.
4. O painel Ações aparece com o código do modelo do widget de pergunta. Personalize esse código para criar o widget.

   Observação: *Você pode adicionar widgets de pergunta aos pools de perguntas. Eles são tratados como qualquer outro slide de pergunta.*

(cc) BY-NC-SA As publicações no Twitter ™ e no Facebook não são cobertas pelos termos da Creative Commons.

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Criar arquivos WDGT

Criando arquivos WDGT para apenas saídas SWF
Criando WDGT arquivos para saídas SWF e HTML5

O arquivo de WDGT é um arquivo com a extensão de .wdgt que contém:

- Arquivos SWF com links para outros arquivos ou recursos SWF
- Versão HTML do widget
- Arquivo description.xml que contém informações sobre links

Arquivos HTML são necessários para as saídas HTML5. Se desejar gerar apenas arquivos de saída SWF para os projetos do Adobe Captivate, o arquivo de WDGT não precisa conter arquivos HTML.

Criar arquivos WDGT apenas para saídas SWF

Para o início

Um arquivo WDGT para saídas SWF deve conter o seguinte:

- swf (diretório): contém o arquivo de saída SWF do widget e outros recursos vinculados.
- description.xml (arquivo): contém informações sobre as versões de SWF e HTML do widget que o Adobe Captivate pode usar para publicar e exibir o widget para os usuários.

1. Crie um diretório novo e nomeie-o conforme necessário, por exemplo,`meuwidget`. Em seguida, crie um subdiretório: `swf`.
2. Publique o FLA como um arquivo SWF no Flash. Coloque o arquivo SWF no diretório `swf`.
3. Crie um arquivo `description.xml`. Se o arquivo SWF principal (`ABC.swf`) usar dois arquivos vinculados (`PQR.swf` e `XYZ.swf`), o arquivo description.xml estará no seguinte formato:

   ```
   <?xml version="1.0" encoding="ISO-8859-1" ?> <widget> <Description>This is a ABC
   widget(static)</Description> <Type>isStatic</Type> <Name>ABC.swf</Name>
   <linkedfiles>PQR.swf</linkedfiles> <linkedfiles>XYZ.swf</linkedfiles> </widget>
   ```

4. Coloque o arquivo `description.xml` no diretório raiz, que é o diretório `meuwidget` nesse caso.
5. Compacte o diretório raiz (`meuwidget`) e mude a extensão do arquivo para .wdgt.
6. Coloque o arquivo .wdgt em <diretório de instalação do Adobe Captivate>/Gallery/Widgets.

Criar arquivos WDGT para saídas SWF e HTML5

Para o início

Um arquivo WDGT para saídas SWF e HTML5 deve conter os seguintes arquivos e diretórios:

- swf (diretório): contém o arquivo de saída SWF do widget e outros recursos vinculados.
- html5 (diretório): contém os ativos e scripts relacionados ao widget criado em HTML e JavaScript. Esta é a estrutura de diretório típica:
  - imagens (diretório)
  - scripts (diretório)
  - xyz_oam.xml (arquivo)

  O diretório `html5` pode conter outros diretórios de ativos, como os de temas. Você precisa criar o arquivo xml de metadados openAJAX (`xyz_oam.xml`) para armazenar todas as informações do widget, como scripts e ativos.
- `description.xml (arquivo)`: contém informações sobre as versões de SWF e HTML do widget que o Adobe Captivate pode usar para publicar e exibir o widget para os usuários.

1. Crie um diretório novo e nomeie-o conforme necessário, por exemplo,`meuwidgethtml`. Em seguida, crie os seguintes subdiretórios:

- swf
- html5

2. Publique o FLA como um arquivo SWF no Flash. Coloque o arquivo SWF no diretório `swf`.

3. Crie o widget usando HTML e JavaScript.

4. Coloque todos os ativos e scripts no diretório `html5`.

5. Crie um arquivo XML de metadados OpenAjax que armazene todas as informações relevantes do widget, como scripts e bibliotecas JavaScript.

   Para obter informações sobre o esquema do OpenAjax, consulte este site.

   Veja um exemplo:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?> <!-- Especificação de Widget do OpenAjax --> <widget name="Arrow"
id="com.adobe.captivate.dev.sample.widgets.arrow" spec="0.1b" jsClass='Arrow' sandbox='true' width='300'
height='300' xmlns="http://openajax.org/metadata"> <requires> <libraries> <library name="dojo"
version="1.7" copy="true" src="js/dojo-release-1.7.1" includeRef="false"> <preload>
djConfig="{parseOnLoad:true}" </preload> <require type="javascript" src="dojo/dojo.js" copy="false"
includeRef="true"/> </library> <library name ="jQuery" version="1.6.1" copy="true"
src="js/jquery1.7.1/jquery-1.7.1.min.js" type="javascript"/> <library name="jQuery.svg" version="1.4.4"
copy="false" src="js/jquery.svg" includeRef="false"> <require type="javascript" src="jquery.svg.js"/>
<require type="css" src="jquery.svg.css"/> </library> </libraries> <require type="folder"
src="assets/svg"/> </requires> <javascript src="js/arrow.js"/> <!-- As propriedades são ignoradas pelo
Captivate pois nós esperamos o widget fazer todo o trabalho que precisa ser feito do widget xml ou do
widget JSON. Ainda assim, damos um stab para ser se conseguimos uma substituição apropriada -->
<properties> <property name="style" datatype="String" default="AeroArrow"/> </properties> <content
type='fragment'> <![CDATA[ <H1>Hello Widget!!!</H1> <div ID="__WID___ArrowShape"/> ]]> </content>
</widget>
```

6. Abra o javascript correspondente ao valor especificado para o atributo `jsClass` no arquivo XML de metadados. Por exemplo, se o valor de `jsClass` for `Arrow`, abra o arquivo `arrow.js` no diretório `scripts`.

7. Verifique se o arquivo `arrow.js` inclui a função `onLoad()` que chama a função `getMovieProps()`. Veja um exemplo:

```
arrow1 = { onLoad: function() { if ( ! this.captivate ){ return; } //Dá acesso ao filme handle
this.movieProps = this.captivate.CPMovieHandle; //Dá acesso ao widget params this.movieProps =
this.captivate.CPMovieHandle.widgetParams(); //Função para substituir//uma variável Captivate pelos
valores associados this.movieProps = this.captivate.CPMovieHandle.replaceVariables(varString); //Acesso
ao envio do sistema onde addEventListener e //removeEventListener podem ser chamados. Também contém as
constantes //necessárias para registro de eventos como//<Widget>.captivate.
CPMovieHandle.getMovieProps().eventDispatcher //.SLIDE_ENTER_EVENT this.movieProps =
this.captivate.CPMovieHandle.getMovieProps().eventDispatcher; //Access to the variables handle
this.movieProps = this.captivate.CPMovieHandle.getMovieProps().variablesHandle; //Access to the external
resource loader this.movieProps = this.captivate.CPMovieHandle.getMovieProps().ExternalResourceLoader);
if ( ! this.movieProps ){ return; } this.varHandle = this.movieProps.variablesHandle; this.eventDisp =
this.movieProps.eventDispatcher; // other code }; //To unload your widget onUnload: function() { /*Unload
your widget here*/ }; } // Ensure that there is a constructor function // available for the JavaScript
class identified by // the 'jsClass' attribute. O construtor não tem nenhum argumento. arrow = function
() { return arrow1; }
```

   Observação:

   - Não registre diretamente manipuladores de eventos `onload` do navegador (por exemplo, `window.addEventListener('load',myCallback,0);` para tornar o widget portátil em muitas situações, incluindo as situações dinâmicas de tempo de execução, onde o widget pode ser adicionado ao documento após a ocorrência do evento "load" do navegador.

     Em vez disso, os widgets devem depender do retorno de chamada `onLoad` definido nessa especificação para notificar que o widget terminou de ser carregado e está pronto para renderização.

   - Não registre diretamente manipuladores de eventos `onunload` do navegador (por exemplo, `window.addEventListener('unload',myCallback,0);` para tornar o widget portátil em muitas situações, incluindo as situações dinâmicas de tempo de execução, onde o widget pode ser removido do documento muito antes de a página ser descarregada.

     Em vez disso, os widgets devem depender do retorno de chamada `onUnload` definido nessa especificação para notificar que o widget

está sendo removido da página.

Para obter informações sobre getMovieProps() visite Métodos e propriedades.

8. Coloque o arquivo XML de metadados OpenAjax no diretório `html5`.

9. Crie o arquivo `description.xml`.

   Para informações sobre o esquema do arquivo `description.xml`, visiteesquema de description.xml.

10. Coloque o arquivo `description.xml` no diretório raiz (`meuwidgethtml` nesse caso).

11. Compacte o diretório raiz (`meuwidgethtml`) e mude a extensão do arquivo para .wdgt.

12. Coloque o arquivo .wdgt em <diretório de instalação do Adobe Captivate>/Gallery/Widgets.

Amostra de arquivo description.xml

Se o arquivo SWF principal é `ABC.swf` e o arquivo XML OpenAJAX que você criou é `XYZ_oam.xml`, o arquivo `description.xml` é:

```
<?xml version="1.0" encoding="ISO-8859-1" ?> <!-- especificação do cabeçalho do widget - compulsório
necessário. se não estiver presente, será tratado como spec 1 que não suporta a versão de html5 etc. - tipo
de número - tipo de widget --> <widget spec="2" name="Certificate" description="This is a test for Process
Tabs" uri="www.mycomapny.com" version="1.0" type="static"> <!-- Cabeçalho de autores - pode conter vários
autores --> <authors> <!-- Cabeçalho de criação - informações do autor serve para exibir habilidades como eu
sou um desenvolvedor interessante de widget. entre em contato para widgets personalizados--> <author
name="Dominique Skyler" email="dominique@mycomapny.com" organization="MyCompany" uri="www.mycompany.com">
<about>Widget Developer</about> </author> </authors> <!-- info de licença - info do autor --> <license
name="CC" description="Creative Commons License" text="Sinta-se livre para usar"
uri="http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/"/> <!-- Os diferentes formatos de saída suportados por cada
formato tem um diretório nos caminhos de arquivo de wgt pode fazer referência a outros formatos utilizando..
rotação --> <formats> <!-- download do formato swf de saída --> <format type="swf"> <content
source="ABC.swf"/> </format> <!-- para saída html5 --> <format type="html5"> <!-- referência ao arquivo de
oam --> <content source="XYZ.xml"/> </format> </formats> </widget>
```

Esquema do arquivo description.xml

widget

<widget> é o elemento raiz que define um único widget e inclui os seguintes elementos filho:

- authors
- license
- formats

O elemento <widget> inclui os seguintes atributos:

Atributo	Descrição	Tipo	Obrigatório	Valor
spec	Exibe a especificação na qual o XML é baseado. O valor padrão "2" indica que o arquivo XML inclui informações sobre a versão HTML do widget.	Número inteiro positivo	Sim	2
name	Nome do widget.	Cadeia de caracteres	Não	ND
description	Descrição do widget.	Cadeia de caracteres	Não	ND
uri	URL do site necessário, por exemplo, o site da empresa.	Cadeia de caracteres	Não	ND
version	Versão do widget.	Número inteiro positivo	Não	ND

type	O tipo do widget: estático ou interativo.	Cadeia de caracteres	Sim	• static • interactive

authors

<authors> é o elemento filho do elemento <widget> e inclui os seguintes atributos:

Atributo	Descrição	Tipo	Obrigatório	Padrão
name	Nome do desenvolvedor ou autor do widget.	Cadeia de caracteres	Não	ND
email	ID de e-mail do desenvolvedor ou autor do widget.	Cadeia de caracteres	Não	ND
organization	Nome da organização do desenvolvedor ou autor do widget.	Cadeia de caracteres	Não	ND
uri	URL do site da organização ou qualquer outro site que o autor queira mencionar.	Cadeia de caracteres	Não	ND

Observação: *Todos esses atributos são ignorados nesta versão do Adobe Captivate.*

license

<license> é o elemento filho do elemento <widget> e inclui os seguintes atributos:

Atributo	Descrição	Tipo	Obrigatório	Padrão
name	Um nome curto para a licença do widget.	Cadeia de caracteres	Não	ND
description	Descrição da licença do widget.	Cadeia de caracteres	Não	ND
text	O texto da licença que você deseja exibir com o widget. Você também pode atribuir licenças para qualquer software de terceiros usado no widget.	Cadeia de caracteres	Não	ND
uri	Link para o site onde os usuários do widget podem encontrar mais informações sobre a licença.	Cadeia de caracteres	Não	ND

Observação: *Todos esses atributos são ignorados nesta versão do Adobe Captivate.*

formats e format

<formats> inclui o elemento filho <format> que inclui os nomes das versões de SWF e HTML do widget.

O elemento <format> inclui o seguinte atributo:

Atributo	Descrição	Tipo	Obrigatório	Valor
type	O tipo da origem: SWF ou HTML.	Cadeia de caracteres	Sim	• swf

				html5

content

<content> é o elemento filho de <format> e inclui o seguinte atributo:

Atributo	Descrição	Tipo	Obrigatório	Valor
source	Refere-se a saída SWF ou à versão HTML do widget.	Cadeia de caracteres	Sim	Nome do arquivo SWF ou do arquivo XML de metadados da versão em HTML do widget.

(cc) BY-NC-SA As publicações no Twitter ™ e no Facebook não são cobertas pelos termos da Creative Commons.

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Acessar propriedades do filme do Adobe Captivate

MovieHandle
Métodos e propriedades
Diretrizes para usar movieHandle nos widgets

MovieHandle

Para o início

O Adobe Captivate envia um identificador para o dispositivo durante o tempo de execução usando a função cpSetValue. O widget precisa implementar algo como o seguinte dentro de sua função cpSetValue.

```
function cpSetValue( variable:String , val )
{
    if(variable == 'movieHandle' ) {
        this.movieHandle = val;
}
}
```

Métodos e propriedades

Para o início

Usando o MovieHandle, as seguintes propriedades podem ser acessadas.

widgetParams O parâmetro do widget fornecido pelo widget durante o tempo da edição. No AS3 é uma função,movieHandle.widgetParams(), e no AS2 é uma propriedade, movieHandle.widgetParams.

replaceVariables(var:String) Qualquer cadeia de caracteres com nomes de variáveis entre $$ é substituída pelo valor da variável durante a execução. Por exemplo, movieHandle.replaceVariables($$JoséSilva$$ marcou $$cpQuizInfoPointsscored$$ de $$cpQuizInfoTotalQuizPoints$$) retorna "JoséSilva marcou 10 de 100", assumindo que JoséSilva marcou 10 pontos do total de 100 que foi definido no Adobe Captivate.

getContainerProps() Retorna as propriedades do contêiner.

> **containerType** Retorna um destes: Slide, Slidelet, Slide de destino de zoom, Slidelet de destino de zoom, Filme (no caso do widget do resto do projeto)

getSlideProps() Retorna as propriedades do slide contendo o widget. O objeto retornado tem os membros a seguir.

> **slideType** Retorna um destes: Slide normal, Slide de pergunta ou Slide de pergunta aleatória.
>
> **slideHandle** Identificador para as funções do slide. O slideHandle oferece suporte para as seguintes funções: AddNoSkipFrame, startFrame e endFrame.
>
> AddNoSkipFrame(frameNum:Number): nenhum quadro é ignorado durante a execução. frameNum refere-se ao número de quadros em relação ao slide indexado a partir de 1.
>
> O SWF do Adobe Captivate usa uma funcionalidade chamada "marcapasso" durante a execução. Quando há recursos insuficientes no sistema, o marcapasso pula quadros de maneira que o usuário não observe nenhuma falha no filme. Entretanto, é possível que um quadro contendo ações seja pulado no processo. AddNoSkipFrame é usado para garantir que o marcapasso não pule o quadro especificado.
>
> startFrame retorna o número de quadros no qual o slide começa. A indexação começa com zero.
>
> endFrame retorna o número de quadros no qual o slide termina. A indexação começa com zero.

getMovieProps Retorna as propriedades do filme do Adobe Captivate mais próximo à hierarquia do widget. O objeto retornado tem os seguintes membros:

> **contentWidth** Largura do conteúdo do filme.
>
> **contentHeight** Altura do conteúdo do filme.
>
> **variablesHandle** Algumas variáveis do sistema do Adobe Captivate são acessadas a partir daqui. Por exemplo, movieHandle.GetMovieProps().varaiblesHandle.myVar = 10;

movieHandle <deprecated> Identificador para o filme principal object(rdMovie) no tempo de execução do Captivate. Somente algumas variáveis do sistema do Adobe Captivate estão disponíveis aqui.

IsWidgetVisible Retorna se o widget estiver visível atualmente na cena.

isWidgetEnabled Retorna se o widget está ativado. O widget é considerado ativado quando está presente no slide ou na Linha de tempo. Todas as funções abordadas funcionam somente se isWidgetEnabled() retorna true.

Para o início

Diretrizes para usar movieHandle nos widgets

O valor de movieHandle deverá ser atualizado pelo widget sempre que cpSetValue('movieHandle', val) for chamado. Quando é chamado várias vezes, o valor pode não ser o mesmo em todas as vezes. As variáveis devem ser atualizadas para cada chamada.

GetSlideProps e GetMovieProps consomem muitos recursos de memória. Portanto, utilize essas chamadas esporadicamente. A prática recomendada é armazenar em cache o valor de retorno para uma variável e usar a variável. Consulte o exemplo a seguir.

```
var slideProps:Object;
var movieHandle:Object;
function  cpSetValue( variable:String , val ) {
if ( variable == 'movieHandle' ) {
        movieHandle = val;

}
}
function onWidgetEnabled(){
    slideProps =  movieHandle.GetSlideProps();
}
function myWidgetFunction (){
    if(slideProps.slideType == "Question Slide" ) {
        myLabel.Text = "" ;
}
}
```

Verifique se as operações são realizadas durante o tempo de execução do Adobe Captivate somente quando o widget está ativado. As operações em movieHandle (particularmente variablesHandle) quando o widget não está ativado podem provocar resultados inesperados.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Adicionar widgets

Adicionar um widget do painel Widget
Adicionar um widget do menu Inserir

Adicionar um widget do painel Widget

Para o início

Por padrão, os widgets disponíveis na galeria Widget aparecem no painel Widget. A galeria Widget é criada em \\Arquivos de Programas\Adobe\Adobe Captivate 6\Gallery\Widgets (no Windows) e /Applications/Adobe Captivate 6/Gallery/Widgets (no Mac OS) quando você instala o aplicativo. O painel Widget mostra apenas os widgets criados usando o ActionScript versão 3.0.

1. Selecione Janela > Widget.
2. No painel Widget, selecione um widget. Uma visualização do widget é exibida no painel Widget.

   Nota: *Você pode classificar os widgets no painel Widget como estáticos, interativos ou de pergunta selecionando a opção correspondente no menu.*
3. Siga um destes procedimentos:
   - Clique em Inserir.
   - Arraste o widget até o slide.
4. Na caixa de diálogo Widget, especifique o nome do curso. Para ver opções de widget, consultePropriedades dos widgets.

Adicionar um widget do menu Inserir

Para o início

1. Selecione Inserir > Widget.
2. Na caixa de diálogo Abrir, navegue até a pasta que contém o widget e abra-a.
3. Na caixa de diálogo Widget, especifique o nome do curso. Para ver as opções para o widget, consulte Propriedades dos widgets.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Definir o modo de visibilidade para os widgets

Definir o filme de visualização
Exemplo de código para definir a visibilidade para diferentes modos

Ao definir a visibilidade dos widgets, os desenvolvedores podem disponibilizar determinadas facetas do widget aos usuários para visualização ou personalização.

O status de visibilidade de um dispositivo pode ser definido para as seguintes visualizações:

- Guia Widget no painel de propriedades (estado de cena): os desenvolvedores podem exibir um instantâneo do widget nessa guia.
- Guia Parâmetros do widget no painel de propriedades (estado de edição): o instantâneo do objeto geralmente fica oculto neste modo, e somente os parâmetros que podem ser personalizados são exibidos.
- Durante o tempo de execução: os desenvolvedores podem definir a visibilidade de um objeto com base em determinados parâmetros.
- Painel Widgets: para exibir o arquivo SWF no modo de visualização, defina wm==preview no código.

O estado de visibilidade é indefinido para os widgets. Use a propriedade movieHandle.widgetParams para definir o estado de visibilidade.

Use as seguintes dicas ao tomar decisões de visibilidade:

- Decida se o widget está visível nos seguintes casos:
  - Área Editar
  - Inspetor de propriedades
  - Durante o tempo de execução
- Otimize o código para desenhar. O uso excessivo desse código pode provocar lentidão no reprodutor. A caixa de diálogo Widget poderá não desaparecer mesmo depois que você clicar no botão OK.
  - Otimize o código na função OnEnterFrame do widget para que o uso da CPU se mantenha em um mínimo.
  - O código de desenho faz uso intensivo da CPU. Armazene os estados dentro de variáveis e use-os para desenhar apenas quando necessário.
- Para testar e verificar se há problemas relacionados ao Flash, você pode simular a maneira como o widget aparece na cena dentro do Flash sem iniciar o Captivate. Fixe wm = 'Stage' e wm = 'Edit' no código da função OnEnterFrame. Da mesma forma, para simular o comportamento do widget durante a execução usando o Flash, fixe o código widgetParam e depois teste.
- Use o comando trace para depurar arquivos SWF. Lembre-se de excluir o comando durante o teste final, pois ele reduz o desempenho.
- Publique somente nos seguintes programas:
  - Flash 8 e posterior
  - ActionScript 3.0.

Definir o filme de visualização

Para o início

Você pode fornecer um arquivo SWF simulado exibido na área de visualização quando o usuário seleciona um widget no painel Widget. O arquivo SWF simulado dá aos usuários uma ideia de como o widget funciona.

Explore o PieChart.fla para obter uma melhor compreensão do procedimento para definir um filme de visualização.

1. Abra o arquivo FLA PieChart do gráfico de pizza no Flash. Esse arquivo está disponível no seu computador no diretório *\\Arquivos de Programas\Adobe\Adobe Captivate <Número da versão>\Gallery\Widgets*.
2. No Inspetor de propriedades, selecione o filme fora da Cena. O nome do filme PieChart_prvw é exibido no Inspetor de propriedades.
3. Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou clique pressionando a tecla Control (Mac OS) no quadro que contém a ação e selecione Ações.
4. Localize o trecho de código a seguir.

```
if (wm == 'Preview')
    {
    PieChart_prvw._visible = true;
    }
```

O código define o filme para o modo de visualização e exibe o filme na área de visualização quando o usuário seleciona o widget. Se você definir a visibilidade como falso, o widget não será exibido na área de visualização.

Exemplo de código para definir a visibilidade para diferentes modos

Para o início

```
function cpSetValue( variable:String , val )
{
    if(variable == 'movieHandle' ) {
        movieHandle = val;
        mainmov = movieHandle.getMovieProps().variablesHandle;
        }
     if (variable == 'widgetMode')
      {
          widgetMode = val;
      }
}
this.onEnterFrame = function()
{
var wm:String = widgetMode;//this variable will be provided by Captivate App or Captivate Movie
    if(wm ==  undefined)
    {
        wm = widgetMode;
    }
    if(wm == undefined)
        wm = 'Stage';

    if(wm == 'Edit')//Property inspection inside Captivate app
    {
        button1.visible=true;

    }
    else if (wm == 'Preview')
    {

        button1.visible=false;
    }
    else //this is the stage mode
    {
        button1.visible=true;
    }
}
```

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Propriedades dos widgets

Widgets
Animação
Duração
Transição
Ação
Opções
Áudio
Transformar
Relatório
Definir áudio para widgets

Além dos parâmetros definidos pelo desenvolvedor do widget, o Adobe Captivate permite que você defina propriedades para os widgets. Você pode modificar as propriedades de um widget usando seu Inspetor de propriedades (Janela > Propriedades).

Widgets

Para o início

Nome Digite um nome exclusivo para o objeto. Você pode usar esse nome ao definir as condições de visibilidade para o objeto.

Visível Desmarque esta opção se quiser que o objeto fique invisível no slide por padrão. Use a ação Mostrar para tornar o widget visível. Para obter mais informações, consulte Controle da visibilidade de objetos.

Animação

Para o início

Nome do objeto Nome do objeto de animação.

Ligação Fornece o link para o arquivo SWF associado.

Atualizar Clique para refletir as modificações no arquivo de origem (se editado externamente).

Origem Link para o arquivo FLA de origem do arquivo SWF de animação.

Editar Clique para editar o arquivo FLA usando o Adobe Flash no Adobe Captivate.

Alfa A transparência do widget. A 0% de transparência, o widget fica opaco, e a 100% de transparência, ele fica invisível.

Propriedades do widget Clique para exibir a caixa de diálogo Propriedades do widget, que mostra os parâmetros que podem ser usados para personalizar o widget. Esses parâmetros estarão disponíveis apenas se o desenvolvedor que criar o widget fizer provisões para personalizá-lo. Um instantâneo do widget pode ser exibido nessa caixa de diálogo.

Duração

Para o início

Exibir por [tempo] Especifica por quanto tempo o widget é exibido no slide.

Aparecer depois de [nº] segundos Especifica o atraso entre a primeira exibição do slide e a primeira exibição do widget.

Pausar após [nº] segundos Especifica o ponto em que o projeto pausa para que o usuário possa seguir as instruções no widget.
Nota: *Esse campo aplica-se apenas aos widgets interativos.*

Transição

Para o início

Efeito Efeito de transição para o widget. Você pode aplicar efeitos de aparecimento ou desvanecimento gradual e definir o tempo para eles.

Ação

Para o início

No êxito As opções disponíveis se o usuário cumpre os critérios especificados no widget. Para obter mais informações, consulte Navegação em projetos usando objetos interativos.

Tentativas Defina o número de tentativas.

Infinito O usuário pode tentar um número infinito de vezes.

Última tentativa As opções disponíveis se o usuário não cumpre os critérios especificados no widget no número definido de tentativas. Para obter mais informações, consulte Navegação em projetos usando objetos interativos.

Opções

Para o início

Selecione as opções apropriadas dentre as seguintes:

Êxito A legenda exibida quando o usuário conclui com êxito a tarefa atribuída pelo widget.
Falha A legenda exibida quando o usuário não fornece a entrada exigida pelo widget.
Dica A legenda que fornece uma dica ao usuário. A dica é exibida quando o usuário move o ponteiro sobre o widget.
Pausa para legendas de êxito/falha Pausa o projeto até que todas as legendas de êxito e falha sejam exibidas.

Áudio

Para o início

Para adicionar áudio ao widget, vá para a área Áudio do Inspetor de propriedades (Janela > Propriedades) e clique em Adicionar áudio.

Fade in em [#] segundos Especifica o número de segundos até que o áudio chegue ao volume total.
Fade out em [#] segundos Especifica o número de segundos até que o áudio seja reduzido até o silêncio.
Áudio Exibe a caixa de diálogo Áudio do objeto. Para ver detalhes, consulte
Definir áudio para widgets.

Transformar

Para o início

Para definir o tamanho exato ou o local do widget em termos de pixels, ou para girar o widget, clique na guia Transformar. Selecione entre as seguintes opções:

X Posição da coordenada X do objeto.
Y Posição da coordenada Y do objeto.
L A largura do objeto.
A A altura do objeto.
Restringir proporções Mantém a proporção entre a altura e a largura quando o objeto é redimensionado.
Ângulo O ângulo de rotação do widget.

Relatório

Para o início

Se quiser manter a pontuação para o widget ou coordenar a pontuação com um sistema de gerenciamento de aprendizagem (LMS), use a guia Relatório.

Incluir no quiz Os pontos atribuídos ao widget são adicionados aos resultados de pontuação do quiz atual.
Pontos Os pontos atribuídos a uma resposta correta. O máximo é 100 pontos; o mínimo é 0.
Adicionar ao total A pontuação do botão é adicionada ao total do quiz.
Relatar respostas Envia a pontuação para o sistema de gerenciamento de aprendizagem (LMS).
ID de interação Envia informações de rastreamento para o LMS com base na ID de interação especificada pelo LMS.

Definir áudio para widgets

Para o início

Você pode adicionar um arquivo de áudio a objetos não interativos. O arquivo de áudio é reproduzido quando o objeto aparece no slide.

1. Para adicionar áudio, vá para a área Áudio do Inspetor de propriedades (Janela > Propriedades) e clique em Adicionar áudio.

   A caixa de diálogo Áudio do objeto é exibida.

2. Na guia Adicionar/substituir, use as seguintes opções:

   Gravar áudio Abre a caixa de diálogo Gravar áudio. (A gravação de áudio requer um equipamento simples.)

   Parar Interrompe a reprodução do arquivo de áudio.

   Reproduzir Reproduz o arquivo de áudio.

3. Na guia Editar, edite o arquivo de áudio de várias formas, inserindo períodos de silêncio e ajustando o volume, por exemplo.
4. Clique em Configurações para abrir a caixa de diálogo Configurações de áudio. Você pode alterar as configurações de áudio como origem de entrada, nível de qualidade e calibração. Clique no botão Configurações para fazer as seleções.
5. Clique em Importar para exibir a caixa de diálogo Importar áudio. Essa caixa de diálogo permite navegar até um arquivo de áudio e importá-lo.
6. Clique em Biblioteca para abrir a biblioteca. A Biblioteca lista todos os arquivos de áudio que já fazem parte do projeto do Adobe Captivate aberto no momento.

Mais tópicos da Ajuda

(cc) BY-NC-SA

Widgets de pergunta

Os widgets de pergunta devem implementar as funções a seguir além das funções discutidas neste tópico.

getWidgetQuestionState() Este método é chamado quando o usuário clica em Enviar no slide de pergunta. O método fornece ao widget uma opção para restaurar seu estado quando o quiz é restaurado em um LMS. Esta função deve retornar uma cadeia de caracteres não vazia, de forma que possa restaurar seu estado quando o widget for recarregado.

setWidgetQuestionState() Restaura o widget a seu estado anterior. setWidgetQuestionState() é chamado quando o widget é recarregado no LMS.

```
function getWidgetQuestionState()
{
    trace("get Widget Question State");
    return "<var1>"+var1+"</var1><var2>"+var2+"</var2>"
//Should be a non- empty String.Should not contain _ and  ;
}
function setWidgetQuestionState( val:String)
{
    trace("set Widget Question State()" +  val  );
}
```

Por exemplo, vamos supor que o estado das variáveis seja var1=10, var2="Captivate" quando o usuário pressiona Enviar e a função é chamada. Abra o quiz do Adobe Captivate no LMS, tente fazer a pergunta e pressione Enviar. A função getWidgetQuestionState é chamada. Abra o quiz novamente no LMS. Quando a pergunta do widget é exibida, a função setWidgetQuestion é chamada com a mesma cadeia de caracteres: "<var1>10</var1><var2>Captivate</var2>"

answers() Exibe o feedback da revisão. A função retorna uma matriz de Objects() com as propriedades a seguir.

answerID Uma ID exclusiva para cada resposta.

chosenAnswer Cadeia de caracteres que representa a resposta escolhida pelo aluno.

correctAnswer Cadeia de caracteres que representa a resposta correta.

Por exemplo,

```
function answers():Array {
var answers:Array = new Array();
var ans : Object  = new Object();
var ans2 :Object = new Object();
ans.answerID =  "10";
ans.chosenAnswer = "Hi..Hi...";
ans.correctAnswer = "Hello...Hello...";
answers["firstanswer"]= ans;
ans2.answerID =  "12";
ans2.chosenAnswer = "Hi2..Hi2...";
ans2.correctAnswer = "Hello2...Hello2...";
answers["first2answer"]= ans2;
return answers; }
```

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Widget do Twitter

Adicionar o widget do Twitter a projetos
Fluxo de trabalho de colaboração
Como o "contexto" dos tweets é determinado?
Fazer perguntas
Responder a perguntas

O widget do Twitter facilita a colaboração dentro do contexto entre você (o autor) e seus usuários (elearners). Ele ajuda a simular um ambiente de sala de aula no qual os elearners podem fazer perguntas a você e aos colegas em "tempo real".

Quando você publica um projeto que contém o widget do Twitter, seus usuários podem fazer perguntas a partir do projeto, sem ter de entrar no Twitter. As perguntas são exibidas para você e os demais no contexto apropriado do projeto em que são formuladas.

Embora as perguntas possam ser formuladas apenas de um projeto publicado, as respostas podem ser fornecidas de qualquer um destes meios:

- Twitter acessado por meio de um navegador da Web ou dispositivo móvel.
- No projeto do Adobe Captivate publicado usando o botão Responder que aparece quando se clica no ícone do Twitter.

Para o início

Adicionar o widget do Twitter a projetos

1. Baixe o widget do Twitter do Adobe Exchange. O arquivo .zip baixado contém os seguintes arquivos:
   - twitterwidget.swf - o widget do Twitter que você pode inserir em seus projetos do Adobe Captivate.
   - Twitteroauth.zip - o arquivo de configuração OAuth para autenticar o Adobe Captivate quando seus usuários tentam acessar o projeto com o widget do Twitter.
2. Verifique se você cumpriu os pré-requisitos para usar o widget do Twitter. Consulte Pré-requisitos para obter mais informações.
3. Configure seu projeto fornecendo um nome exclusivo em Preferências. Consulte Configurar o projeto para obter mais informações.
4. Insira o widget do Twitter no projeto. Consulte Inserir o widget do Twitter em projetos para obter mais informações.

Pré-requisitos

1. Instale um servidor Web e o PHP em um computador. Você pode optar pelo WAMP (para Windows) ou MAMP (para Mac), que fornece ambos.
   Nota: *O computador pode ser aquele no qual você instalou o Adobe Captivate ou qualquer outro computador da rede.*
   Acesse http://www.wampserver.com/br/download.php para baixar o WAMP. Para obter instruções passo a passo, consulte http://www.ehow.com/how_5921076_set-up-localhost-computer.html.
   Nota: *Ignore a última etapa dessas instruções que dizem para continuar de acordo com as instruções do site do WAMP.*

   Acesse http://www.mamp.info/br/index.html para baixar o MAMP. Para obter instruções passo a passo, consulte http://documentation.mamp.info/en/mamp/installation.
2. No computador com Windows, configure o PHP e o servidor Web. Consulte Configurar o PHP e Configurar o servidor Web para obter mais informações. Essa etapa não é necessária no Mac, pois os parâmetros necessários são ativados por padrão com o MAMP.
3. Configure a autenticação para o Adobe Captivate usando o OAuth. Consulte Configurar a autenticação por meio do OAuth

Os usuários (elearners) não precisam cumprir estes pré-requisitos. Eles precisam apenas de uma conta válida do Twitter para acessar os projetos com o widget do Twitter.

Configurar o PHP

No Windows, ative a biblioteca CURL. Para isso, clique no ícone do WAMPSERVER na bandeja do sistema, selecione PHP > Extensões PHP e clique em php_curl.

Para verificar se o CURL está ou não ativado, digite http://localhost ou http://localhost:8080 em um navegador da Web e clique em phpinfo() na seção Ferramentas. Pesquise CURL na página. Verifique se a linha Suporte para cURL contém o valor ativado.

Configurar o servidor Web

No Windows, ative o módulo rewrite. Para isso, clique no ícone do WAMPSERVER na bandeja do sistema, selecione Apache > Módulos Apache e clique em rewrite_module.

Para verificar se o módulo rewrite está ou não ativado, digite http://localhost ou http://localhost:8080 em um navegador da Web e clique em

phpinfo() na seção Ferramentas. Pesquise rewrite na página. Verifique se mod_rewrite está listado na linha Módulos carregados (tabela apache2handler).

Configurar a autenticação por meio do OAuth

1. Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou clique pressionando a tecla Control (Mac) no arquivo twitteroauth.zip e clique em Extrair. O conteúdo é extraído para a pasta twitteroauth.
   Nota: *O arquivo twitteroauth.zip está disponível na pasta TwitterWidget.zip que você baixou do Adobe Exchange.*
2. Coloque a pasta twitteroauth no diretório raiz do seu servidor Web. Para acessar o diretório raiz:
   - (no Windows) Clique no ícone do WAMPSERVER na bandeja do sistema e clique no diretório www ou navegue até <*pasta_instalação_WAMP*>/wamp/www.
   - (no Mac) Acesse /Applications/MAMP/htdocs

Configurar o projeto

1. Abra o projeto no qual você deseja inserir o widget do Twitter.
2. Vá para Editar > Preferências (Windows) ou Adobe Captivate > Preferências (Mac).
3. Na caixa de diálogo Preferências, clique em Informações em Projeto na lista Categoria.
4. No campo Nome do projeto, especifique um nome para o seu projeto. Escolha um nome exclusivo, pois esse nome será usado como hash tag no Twitter para o curso.

Inserir o widget do Twitter em projetos

1. Abra o projeto do Adobe Captivate no qual você deseja inserir o widget do Twitter.
2. Clique no primeiro slide do Filmstrip.
3. Clique em Inserir > Widget. Navegue até o local onde você baixou o twitterwidget.swf e clique em Abrir. A caixa de diálogo Propriedades do widget é exibida.
4. No campo Nome de usuário, digite seu nome de usuário da conta do Twitter. Essa é considerada a conta do autor.
5. No campo Local do PHP, especifique o local da pasta twitteroauth que você colocou no diretório raiz como um URL no seguinte formato:

   http://<*endereçoip_do_servidor_web*>/<*local_pasta_twitteroauth*>

   Por exemplo, se você colocou a pasta em c:/wamp/www/Twitter/twitteroauth, especifique o local do PHP da seguinte forma:

   http://<*endereçoip_do_servidor_web*>/Twitter/twitteroauth

   No Windows, se você estiver acessando a página inicial do servidor Web usando o número de porta 8080, especifique o número da porta para o local do PHP também. Por exemplo,

   http://<*endereçoip_do_servidor_web*>:8080/Twitter/twitteroauth

   No Mac, especifique o número de porta 8888. Por exemplo, http://<*endereçoip_do_servidor_web*>:8888/Twitter/twitteroauth
6. Clique em OK. O widget do Twitter agora aparece no seu slide. Quando você publica a saída, o widget aparece na mesma posição em que aparece no slide.
7. No painel Duração do Inspetor de propriedades do widget, clique em Resto do projeto na lista suspensa Exibir por.

Antes de visualizar ou publicar seu projeto, verifique se o status do servidor do WAMP ou MAMP é "On-line".

- No Windows, mova o mouse sobre o ícone do servidor do WAMP na bandeja do sistema. Se o status indicar que o servidor está "Off-line", clique no ícone e clique em Colocar on-line.
- No Mac, inicie o MAMP. Na tela de boas-vindas, se você vir um botão vermelho para Apache e PHP, clique nos botões adjacentes para colocá-los on-line. A cor dos botões passa a ser verde.

Acessar os resultados do projeto com o widget do Twitter

Quando você ou seus usuários tentam acessar o projeto publicado com o widget do Twitter, uma solicitação do código PIN do OAuth é exibida.

1. Clique em Gerar para gerar o código PIN.

   Se você já entrou no Twitter, clique em Permitir para continuar com a mesma conta. Para entrar com uma conta diferente, clique em Entrar.

   Se você não tiver entrado no Twitter ainda, precisará fornecer seu nome de usuário do Twitter e a senha.

   Depois que você faz o login, o número do código PIN aparece no seu navegador da Web padrão.

   Nota: *Se o número do código PIN não aparecer na janela do navegador, ative as janelas pop-up no navegador e tente atualizar a página.*
2. Copie o número do código PIN e cole-o no campo do número do código PIN do OAuth no aviso que apareceu no projeto.

3. Clique em Login.

Procurar o projeto no Twitter

Use o nome do projeto para procurá-lo no Twitter, TweetDeck ou em search.twitter.com. Todos os tweets (perguntas e respostas) que ocorreram no projeto são listados. Você pode então tuitar uma resposta ou uma pergunta.

Fluxo de trabalho de colaboração

Para o início

As perguntas e respostas que foram tuitadas antes de você ou um elearner começar a visualizar o projeto são agrupadas em sequências de conversa. Você (o autor) consegue ver todas as sequências de conversa no slide atual, independentemente de qual quadro estiver visualizando. No entanto, outros elearners poderão visualizar apenas as conversas que ocorreram até o quadro que estiverem exibindo no momento.

Para exibir as sequências de conversa, clique no ícone do Twitter.

Todos os tweets que ocorrerem durante o período em que você ou um elearner estiverem visualizando o resultado do projeto serão indicados instantaneamente. Você (o autor) será notificado sobre os tweets que ocorrerem em qualquer slide do projeto, independentemente de já ter ou não visualizado o slide. No entanto, para os outros elearners, os tweets aparecerão na lista de conversas que eles poderão ver quando chegarem a esse slide (e quadro).

Quando uma nova pergunta ou uma resposta é tuitada, um segundo ícone do Twitter é exibido no slide. Esse ícone desaparecerá assim que todos os tweets forem visualizados.
Nota: *O segundo ícone do Twitter é diferente do primeiro na cor da asa. No primeiro ícone, a asa do passarinho é azul, e no segundo é amarela.*
Todos os tweets visualizados são adicionados à lista de conversas do slide.

As etapas a seguir descrevem o fluxo de trabalho de colaboração entre um autor, Casey, e os elearners Alex e Jaden:

1. Casey cria e publica um curso de elearning com um widget do Twitter.
2. Alex começa a assistir ao curso, clica com o botão direito do mouse em uma tabela no slide 10 (quadro 2) e faz uma pergunta.
3. Jaden também está assistindo ao curso ao mesmo tempo.
   - Se Jaden também estiver slide 10, no quadro 2 ou já tiver visualizado o slide, um ícone adicional do Twitter será exibido no computador de Jaden. Jaden pode clicar no ícone para ver a pergunta e clicar em Responder para fornecer uma resposta. Assim que Jaden vir a pergunta, o ícone adicional desaparecerá, e os tweets (pergunta e resposta) serão adicionados como uma sequência de conversa.
   - Se Jaden ainda não visualizou o slide 10, quadro 2, a pergunta de Alex aparece como uma sequência de conversa. Jaden pode clicar no ícone do Twitter original para ver a pergunta.
4. Casey também está assistindo ao curso ao mesmo tempo. Independentemente de qual slide ou quadro Casey está visualizando, um ícone adicional do Twitter aparece assim que Alex ou Jaden faz uma pergunta.
   - Casey pode clicar no tweet para acessar o contexto (slide 10, quadro 2) e responder a pergunta.
   - Casey pode acessar os tweets mais antigos pia clicando no ícone do Twitter original.

Como o "contexto" dos tweets é determinado?

Para o início

Os fatores a seguir determinam o contexto de uma pergunta:

- Número do quadro
- O local no slide onde o elearner clica para fazer uma pergunta

Se você ou outros elearners estiverem visualizando o projeto publicado, um clique nos cabeçalhos de conversa ou nos novos tweets o levará ao contexto (slide e quadro).

Quando você ou outros elearners visualizam os tweets no projeto usando o Twitter, o contexto é fornecido da seguinte forma:

NúmeroQuadro, coordenada X, coordenada Y

Por exemplo: 245; 400; 194.

Fazer perguntas

Para o início

Somente os elearners (não o autor) podem fazer uma pergunta no projeto publicado com o widget do Twitter.

1. Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou clique pressionando a tecla Control (Mac) e selecione Fazer pergunta.
2. Clique dentro da caixa de diálogo Fazer uma pergunta e digite a pergunta
3. Clique em Enviar.

Responder a perguntas

Você (o autor) e os elearners podem responder a qualquer pergunta no projeto usando o ícone do Twitter.

1. Clique no ícone do Twitter para ver as perguntas.
2. Clique em Responder para responder a uma pergunta ou uma sequência de conversa. Para endereçar sua resposta a uma pessoa específica, clique na marca de seta adjacente ao nome da pessoa.
3. Digite a resposta e clique em Enviar.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Tipos de widget

Widget estático
Widget interativo
Widget de pergunta

Widget estático

Para o início

Os widgets estáticos são os widgets genéricos que ajudam você a configurar interações do usuário. Os widgets estáticos não interagem de volta com o Adobe Captivate. Isso significa que não é possível configurar ações de sucesso e falha para esses widgets.

Widget interativo

Para o início

Os widgets interativos alteram sua aparência ou função com base na entrada do usuário. Você pode atribuir ações de sucesso e falha a esses widgets e fazê-los interagir de volta com o Adobe Captivate quando os usuários interagem com os widgets.

Se você é um desenvolvedor tentando criar um widget interativo em Flash, pode explorar o código para o widget de botão. O código dá uma ideia de como criar widgets interativos. Procure o widget de botão, FlashButton.fla, no seu computador em \\Arquivos de Programas\Adobe\Adobe Captivate <número da versão>\Gallery\ Widgets\FlashButton.wdgt (no Windows) e /Applications/Adobe Captivate 6/Gallery/Widgets/FlashButton.wdgt (no Mac OS).

O widget de botão brilha quando o usuário move o ponteiro sobre ele.

1. Insira um slide em branco.
2. Insira o arquivo FlashButton.swf do painel Widget (Janela > Widget).
3. Visualize o slide. Quando você move o ponteiro sobre o botão, o widget de Botão brilha.

Widget de pergunta

Para o início

Você pode usar widgets de pergunta para adicionar novos tipos de pergunta no Adobe Captivate. O procedimento a seguir explica como inserir um widget para perguntas de múltipla escolha:

1. Insira um slide em branco.
2. Insira o widget MCQ_AS3.swf do painel Widget. Dois slides são inseridos: um com um espaço reservado para a pergunta e o outro para as pontuações.
3. Digite a pergunta e as múltiplas escolhas conforme necessário.
4. Para inserir outra pergunta, insira um slide em branco após o slide que contém a pergunta e depois insira o widget novamente.

Nota: *Use o painel Propriedades do quiz para editar propriedades como os pontos marcados por resposta correta e os botões a serem exibidos nos slides.*

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Usar ActionScript 3.0 nos widgets

Nota: *Somente o ActionScript 3.0 é suportado.*
Alterações no ActionScript da versão 2 para a versão 3 garantem mudanças na maneira como os construtos acessam as demonstrações do Adobe Captivate. Algumas alterações estão documentadas aqui.

- Para declarar onEnterFrame especifique this.addEventListener("enterFrame",onEnterFrame);
- Use void em vez de Void
- A interface externa usa apenas dois parâmetros agora. Por exemplo, ExternalInterface.addCallback("isStatic",isStatic);
- Use parent em vez de _parent
- Use o seguinte código no arquivo do ActionScript:

```
function cpSetValue(variable:String, val):void
{
if (variable == 'widgetMode')
{
widgetMode = val;
}
}
ExternalInterface.addCallback("cpSetValue", cpSetValue);
```

- A maneira de obter widgetParam mudou no ActionScript 3.0 por causa das mudanças na estrutura das demonstrações do Captivate:

```
var slide:Object = parent.parent.parent;
var slideXml:XMLList = XMLList(slide.slideXml);
var parname:String = parent.parent.name;
var ItemXML:XMLList = XMLList(slideXml.ItemList.Item.(@name == parname));
widgetParam:String = ItemXML.widgetParams;
```

- Compreenda a nova maneira de analisar o XML.

Nota: *Certifique-se de que a versão do ActionScript para o widget corresponda à versão do ActionScript usada para a demonstração do Captivate. Os widgets do ActionScript 2.0 não funcionam em filmes publicados usando o ActionScript 3.0 e vice-versa.*

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Usar XML nos widgets

Os widgets usam XML para enviar dados do Flash para o Captivate. Os exemplos a seguir ilustram os widgets chamados pelo Adobe Captivate.

Exemplo 1: criar objetos dentro do Flash ActionScript

```
var _parameters: Object = new Object();
_parameters.country = txtCountry.text;
return _parameters;
```

Este segmento de código cria um objeto chamado_parameters e atribui o campo país a ele. Quando o objeto _parameters retorna, o Adobe Captivate o armazena em formato XML para uso futuro (por exemplo, para publicação em um determinado idioma).

Exemplo 2: reproduzir um filme contendo um widget

```
if(movieHandle.widgetParams != undefined && movieHandle.widgetParams != '')//at runtime inside Captivate
movie
{
trace("widgetParams = "+movieHandle.widgetParams);
var x:XML = new XML(movieHandle.widgetParams);
var countryName = x.firstChild.firstChild.firstChild.firstChild.nodeValue;
ShowRandomizedCountryName(countryName);
initDone = true;
}
```

O estado de visibilidade é indefinido para os widgets. Você pode definir esse estado usando a propriedade movieHandle.widgetParams, que contém valores derivados do Adobe Captivate.

O comando trace imprime widgetParams, que é uma cadeia de caracteres em formato XML. Você pode acessar os nós da cadeia de caracteres usando XML. Leia o código para entender como os dados são armazenados, a fim de que você possa acessar o nó desejado. Para analisar a cadeia de caracteres, use XML que seja um constructo do ActionScript. Para obter mais informações, consulte a documentação do ActionScript no Flash.

Mais tópicos da Ajuda
Dicionário do Flash ActionScript

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Usar variáveis nos widgets

Para usar uma variável do Adobe Captivate nos widgets, especifique a variável entre $$. Você pode usar variáveis definidas pelo usuário e do sistema nos widgets. O widget pode obter e definir variáveis dentro da demonstração do Captivate.

Por exemplo, a variável definida pelo usuário $$username$$ em um widget de Certificado busca o nome do usuário e o exibe no certificado.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Painel Widget

Classificar widgets no painel Widget
Adicionar novos widgets ao painel Widget
Alterar o local padrão do painel Widget
Baixar widgets do Exchange do Adobe Captivate
Widgets vinculados

O painel Widget (Janela > Widget) exibe todos os widgets que estão presentes na pasta \\Arquivos de Programas\Adobe\Adobe Captivate <número da versão>\Gallery\Widgets (no Windows) e /Applications/Adobe Captivate 6/Gallery/Widgets (no Mac OS). Você pode adicionar widgets a um slide arrastando o widget do painel para o slide. Alternativamente, você pode selecionar um widget no painel e clicar em Inserir. Uma visualização do widget é exibida no painel Visualização quando você seleciona um slide. Os desenvolvedores que criam widgets podem definir a imagem que os usuários veem no painel Visualização.

Classificar widgets no painel Widget

Para o início

Você pode classificar widgets de acordo com seu tipo no painel Widget.

✤ Use o menu na parte inferior do painel para selecionar o tipo de widget a ser exibido.

Adicionar novos widgets ao painel Widget

Para o início

1. Clique no ícone Procurar no painel Widget.
2. Na caixa de diálogo Procurar pasta, navegue até o widget a ser adicionado ao painel.
3. Selecione o widget e clique em Abrir.

Alterar o local padrão do painel Widget

Para o início

Os widgets do painel Widget são selecionados da pasta *\\Arquivos de Programas\Adobe\Adobe Captivate 6\Gallery\Widgets* (no Windows) e /Applications/Adobe Captivate 6/Gallery/Widgets (no Mac OS). Você pode alterar esse local padrão apontando o painel Widget para uma pasta alternativa.

- Clique no ícone Alterar caminho. Na caixa de diálogo Procurar pasta, selecione uma pasta da qual preencher o painel Widget.

Baixar widgets do Exchange do Adobe Captivate

Para o início

Você pode baixar widgets do Exchange do Adobe Captivate para o painel Widget.

- Clique no ícone do Exchange do Adobe Captivate. Baixe o widget do site do Exchange do Adobe Captivate.

Widgets vinculados

Para o início

Se você tem um widget que faz referência a outros widgets, proceda da seguinte maneira para exibi-lo no painel Widget:

1. Salve todos os widgets relacionados em uma única pasta.
2. Crie um arquivo description.xml que forneça informações sobre a vinculação de arquivos SWF.

   O arquivo description.xml contém as seguintes marcas:
   Descrição Descrição do widget.

   Tipo Tipo do widget: estático, interativo ou de pergunta.

   Nome O nome do arquivo SWF principal que usa os arquivos SWF vinculados.

   Arquivos vinculados Nome dos arquivos SWF que estão vinculados ao arquivo SWF principal. Use ponto e vírgula para separar os nomes.
3. Compacte a pasta e nomeie o arquivo ZIP, dando a ele a extensão .wdgt.
4. Coloque o arquivo ZIP na pasta Widgets. O caminho para essa pasta é \\Arquivos de Programas\Adobe\Adobe Captivate <número da

versão>\Gallery\ (no Windows) e /Applications/Adobe Captivate 6/Gallery (no Mac OS).

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Variáveis e ações avançadas

Parte do conteúdo acessível através de links nesta página pode ser exibida somente em Inglês.

Ações compartilhadas (Cp 7)

Se você possui as ações avançadas a serem aplicadas a cenários semelhantes em um projeto ou em vários projetos, você pode salvar o script como um modelo, e reutilizá-lo quando for necessário.& nbsp; Por exemplo, uma ação avançada para mostrar/ocultar itens pode ser salva como um modelo e reutilizada em cenários de revelar ao clicar ou em um jogo de memória.

Observação: Você pode abrir projetos do Adobe Captivate 6 no Adobe Captivate 7 e compartilhar Ações Avançadas que você usou nesses projetos.

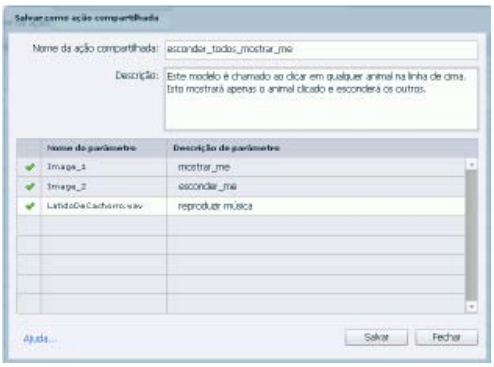
Compartilhar ações

Para o início

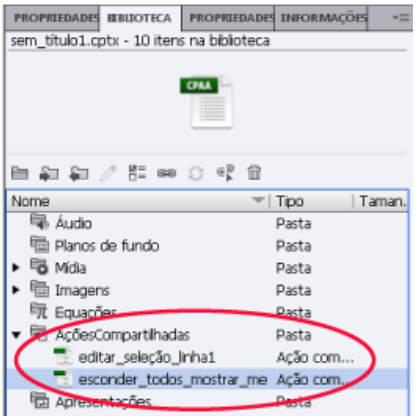
1. Abra a caixa de diálogo de Ações Avançadas (Projeto > Ações Avançadas), abra a ação que deseja compartilhar, clique em Salvar como a ação compartilhada.

2. Na caixa de diálogo Salvar como a Ação, especifique um nome para a ação personalizada, e digite uma descrição que descreve a ação, por exemplo, o objetivo de ação.

3. Digite uma descrição para cada parâmetro usado na ação. Generalize a descrição com base na situação em que você provavelmente vai usá-la. Essas descrições são disponibilizados para selecionar quando utilizar a ação.



A ação personalizada é disponibilizado na caixa de diálogo de Ações Avançadas e como um recurso na biblioteca do Adobe Captivate. Agora a ação está pronta para ser compartilhada em um projeto ou em vários projetos diferentes.

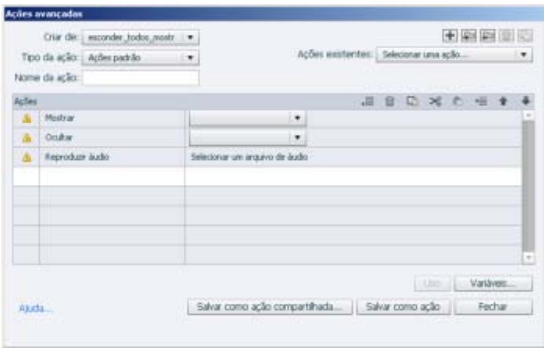


Usando as ações compartilhadas em um projeto

Para o início

1. Abra a caixa de diálogo de Ações Avançadas (Projeto > Ações Avançadas), e clique em uma ação compartilhada de Criar da Lista. As ações de ações compartilhada são refletidas na caixa de diálogo.

   Para obter informações sobre como compartilhar ações, consulte Compartilhar ações.



2. Siga um destes procedimentos ou todos:
   - Clique nos objetos necessários na lista suspensa.
   - Adicione ou exclua ações conforme necessário.

3. Clique em Salvar Ação para salvar a ação avançada. Se você tiver feito muitas alterações e quiser reutilizar a ação modificada, clique em Salvar Como Ação Compartilhada.

Para o início

Usando as ações compartilhadas entre projetos

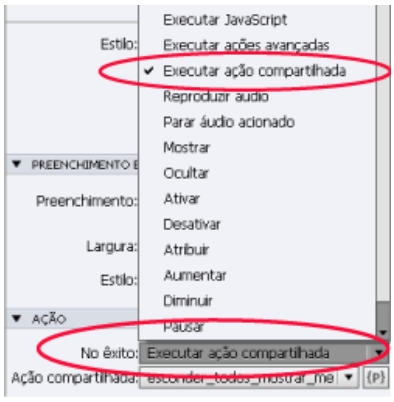
1. Exporte a ação necessária como um arquivo .cpaa e salve-a no computador usando um dos seguintes métodos:
   - Na caixa de diálogo de Ações Avançadas, clique em uma ação de Criar da Lista, e clique em Exportar ( ).
   - Clique na ação personalizada na biblioteca do Adobe Captivate, e clique em Exportar ( ).

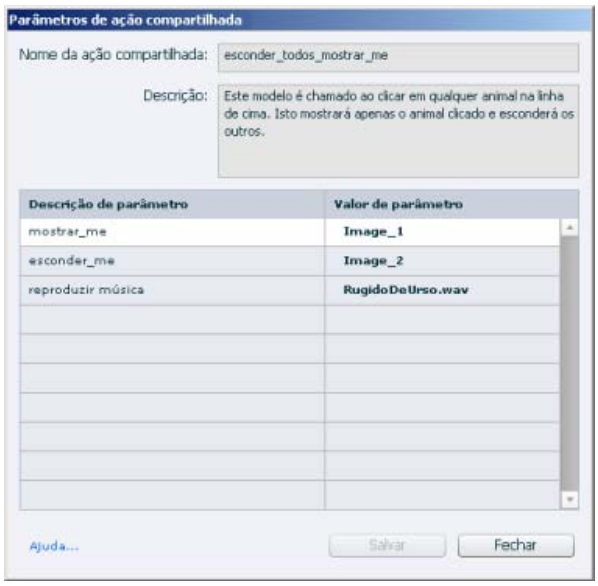
   Procure para especificar o local do arquivo .cpaa e clique em Exportar.

2. Importe o arquivo .cpaa para o projeto desejado usando um dos seguintes métodos:
   - Na caixa de diálogo de Ações Avançada, clique em Importar ( ).
   - Clique em Importar ( ) na biblioteca do Adobe Captivate.

3. Atribua as ações compartilhadas aos objetos necessários:
   a. Clique no objeto no palco e clique em Executar Ações Compartilhadas da lista de Sucesso no Inspetor de propriedades (opção de Ações).
   b. Clique na opção na lista de Ações Compartilhadas e clique para editar os parâmetros.
   c. Na lista suspensa da coluna de Valor de Parâmetro, clique nas opções apropriadas para a descrição correspondente do parâmetro.

   Observação: Se a ação avançada pai involve criar uma variável, a variável é criada automaticamente no projeto de destino também.





(cc) BY-NC-SA As publicações no Twitter ™ e no Facebook não são cobertas pelos termos da Creative Commons.

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Ações avançadas

Modelo de ações avançadas
Criar ações avançadas
Editar instruções
Editar/excluir/duplicar ação avançada
Encontrando slides onde o script é usado
Aplicar ações avançadas aos slides
Aplicar ações avançadas a objetos interativos

Também é possível usar scripts no Adobe Captivate para fazer o seguinte:

- Aumentar a interatividade de projetos do Adobe Captivate ao manipular cenários de interação complexos e baseados em condicionais.
- Controlar o filme.

Modelo de ações avançadas

Para o início

O script para o modelo de ações avançadas no Adobe Captivate é baseado no modelo Objeto-Evento-Ação.

Eventos em um objeto interativo, como cliques do mouse, acionam as ações definidas para esse evento. Gerencie situações complexas de interação, criando o script de suas próprias ações e aplicando-os a vários objetos interativos. O Editor de scripts do Adobe Captivate ajuda a criar scripts de ações personalizadas para objetos interativos.

Utilize as opções abaixo para definir ações para objetos interativos no Adobe Captivate:

Ação condicional

Fornece as condições se/outras com operadores e/ou durante a criação de scripts para ações.

Ação padrão

Use um único script para executar várias ações em uma sequência. Embora a interface do usuário forneça uma maneira de executar várias ações, ela está restrita às ações disponíveis no Adobe Captivate. Durante a criação do script, é possível combinar as ações definidas no script, com ações predefinidas no Adobe Captivate.

Criar ações avançadas

Para o início

1. Selecione Projeto > Ações avançadas.
2. Selecionar o tipo de ação:

   Ação condicional Para criar uma condição se/outras para o seu script.

   Ação padrão Para personalizar uma das ações predefinidas no Adobe Captivate.
3. Em Nome da ação, especifique um nome para a ação.
4. Clique no ícone Adicionar.
5. Conclua a criação do código com as opções fornecidas. Qualquer opção ao qual não tenha sido atribuída um valor será indicada pelo ícone vermelho. Se você não visualizar esses valores, ocorrerá um erro ao tentar salvar o script.
6. Clique em Salvar para salvar o script.

Editar instruções

Para o início

- Ao editar um script, use os ícones apropriados para adicionar, remover, copiar, recortar, colar, inserir ou mover uma instrução (uma linha de código).
- Use o menu suspenso para alterar o tipo de variável para Literal, ou o contrário.
- Para remover uma decisão, selecione a decisão e clique no ícone Excluir.

Ação avançada para Editar/Excluir/Duplicar

Para o início

1. Selecione Projeto > Ações avançadas.
2. Em Ações existentes, selecione a ação que você deseja modificar ou excluir.
3. Siga um destes procedimentos:
   - Use o ícone apropriado no canto superior direito para excluir ou duplicar a ação
   - Para atualizar a ação avançada, use os ícones de menu apropriados para atualizar as instruções e clique em Atualizar.

Localizar slides nos quais o script é usado

Para o início

1. Selecione Projeto > Ações avançadas.
2. Em Ações existentes, selecione a ação.
3. Clique em Uso.

Os slides do projeto que usam o script selecionado são exibidos.

Aplicar ações avançadas aos slides

Para o início

1. Em Inspetor de propriedades (Janela > Propriedades), vá para Ação.
2. Selecione Executar ações avançadas.
3. Em Script, selecione o script que deseja executar no menu Ação.

Aplicar ações avançadas em objetos interativos

Para o início

1. Em Inspetor de propriedades (Janela > Propriedades), vá para Ação.
2. No menu Ação, selecione Executar ações avançadas. Os exemplos de ações são No êxito, Na falha e Perda de foco.
3. Em Script, selecione o script que deseja executar no menu Ação.

A Adobe recomenda também

(cc) BY-NC-SA As publicações no Twitter ™ e no Facebook não são cobertas pelos termos da Creative Commons.

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Eventos SWF do Adobe Captivate

Assinar eventos SWF

A tabela a seguir lista os eventos SWF que são sinalizados pelo Adobe Captivate:

Evento	Sinalizado quando
CPMovieStartEvent	O filme começa a ser reproduzido
CPMovieStopEvent	Depois que o filme termina de ser reproduzido
CPMoviePauseEvent	O filme é pausado
CPMovieResumeEvent	A reprodução do filme é reiniciada
CPSlideEnterEvent	Ao entrar em um slide
CPSlideExitEvent	Ao sair de um slide
CPQuestionSubmitEvent	Uma pergunta é enviada e avaliada.
CPAnswerSubmitEvent	Uma resposta é enviada para o objeto interativo.
CPEndPlayerScrubbingEvent	Os usuários param de percorrer a barra de reprodução.
CPHideRolloverEvent	Os usuários rolam o mouse sobre um objeto de rolagem.
CPInteractiveItemSubmitEvent	Os usuários clicam em um item interativo.
CPQuestionEventData	Os usuários enviam uma resposta para uma pergunta.
CPQuestionSkipEvent	Os usuários ignoram uma pergunta.
CPQuestionSubmitEvent	Os usuários enviam uma resposta para uma pergunta.
CPShowRolloverEvent	Os usuários param de rolar o mouse sobre um objeto de rolagem.
CPStartPlaybarScrubbingEvent	Os usuários começam a limpar a barra de reprodução.
CPVariableCreatedEvent	Os usuários criam uma variável no Adobe Captivate.
CPVariableValueChangedEvent	Os usuários alteram o valor de uma variável no Adobe Captivate.

Assinar eventos SWF

Para o início

Use a função AddEventListener para assinar eventos SWF.

Exemplo

```
eventHandle.addEventListener(CPMovieStartEvent.CPMOVIESTARTEVENT,CPEventHandler);
```

onde

```
eventHandle = movieHandle.getMovieProps().eventDispatcher;
```

Este exemplo ilustra como imprimir uma mensagem quando o filme do Adobe Captivate começa a ser reproduzido.

```
function CPEventHandler(e:Event):void
{
```

```
    switch(e.type)
    {
        case CPMovieStartEvent.CPMOVIESTARTEVENT:
                                                var startEvt : CPMovieStartEvent;
                                                startEvt = e as CPMovieStartEvent;
                                                trace("movie started playing");
                                                break;
    }
}
```

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Atribuir ações avançadas a um evento

É possível definir várias ações executadas sequencialmente após a ocorrência do evento. É possível atribuir várias ações aos seguintes componentes:

Objetos interativos Defina a sequência de ações depois que o usuário executar uma ação em um objeto.

Slides Defina a sequência de ações quando o usuário entrar ou sair de um slide.

Slides de pergunta Defina as sequência de ações depois que o usuário responder uma pergunta.

Para obter mais informações sobre as ações disponíveis no Adobe Captivate, consulteNavegação em projetos usando objetos interativos.

Para atribuir uma ação avançada,

1. No Inspetor de propriedades (Janela > Propriedades), selecione Executar ações avançadas (em Área de ação > Na entrada).
2. Clique no ícone Procurar.
3. Na caixa de diálogo Ações avançadas, especifique os detalhes.
4. Clique em Fechar.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Crie uma variável definida pelo usuário

1. Selecione Projeto > Variáveis.
2. No menu Tipo, selecione Usuário.
3. Clique em Adicionar um novo e insira as seguintes informações:

   Nome Especifique um nome exclusivo para a variável. O nome deverá ser intuitivo para ajudar os usuários a adivinhar o conteúdo. Por exemplo, uma variável que armazena o número de versão de um produto pode ter o nome ProductVersion ou VersionNumber.

   Valor Especifique um valor para a variável. O valor especificado ocorre em todas as instâncias da variável no documento. Você pode também definir o valor mais tarde, deixando este campo em branco. Variáveis com valores indefinidos aparecem como espaços em branco no projeto.

   Descrição Opcionalmente, adicione uma descrição para a variável. Por exemplo, adicione uma nota para os autores instruindo-os sobre quando usar a variável.
4. Clique em Salvar.

Nota: *Ao atribuir variáveis às caixas de entrada de texto, defina a variável usando o ícone "x" no Inspetor de propriedades. Para obter instruções detalhadas, consulte este blog de autoria de Lieve Weymeis.*

Alguns nomes de variáveis são reservados por ActionScript. Não use os seguintes nomes de variáveis para criar uma variável:

alpha currentframe droptarget focusrect ramesloaded height	buttonMode byte cacheAsBitmap case cast catch	filters final finally float focusEnabled focusRect	mouseX mouseY name namespace native new	switch synchronized tabChildren tabEnabled tabIndex textSnapshot
highquality lockroot name parent quality rotation	char class const constructor contextMenu continue	for forceSmoothing framesLoaded function get goto	null numChildren opaqueBackground override package parent	this throw throws to totalFrames trackAsMenu
soundbuftime target totalframes url visible width	currentFrame currentLabel currentLabels currentScene debugger default	graphics height hitArea if implements import	private protected prototype public return root	transform transient true try type typeof
x xmouse xscale y ymouse yscale	delete do double doubleClickEnabled dropTarget dynamic	in include instanceof interface internal intrinsic	rotation scale9Grid scaleX scaleY scenes scrollRect	use useHandCursor var virtual visible void
abstract accessibilityProperties as blendMode	each else enabled enum	is loaderInfo long mask	set short soundTransform stage	volatile while

boolean break	export extends false	menu mouseChildren mouseEnabled	static stop super	

BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Editar/Excluir uma variável definida pelo usuário

1. Selecione Projeto > Variáveis.
2. Na lista de variáveis, selecione a variável que deseja editar.
3. Siga um destes procedimentos:
   - Para editar a variável, modifique o valor/descrição da variável e clique em Atualizar.
   - Para excluir a variável da lista, clique em Remover.

Nota: *Não é possível excluir as variáveis do sistema ou variáveis que estiverem sendo por legendas de texto. A remoção de uma variável referenciada em uma ação redefinirá a ação para Continuar.*

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Tutorial sobre a criação de scripts

Criar variáveis para o projeto
Criar objetos para os slides
Criar uma ação avançada para o slide de login
Criar uma ação avançada para o e-mail e slide de boas-vindas
Aplicar a ação avançada no slide de login
Aplicar a ação avançada no próximo slide após o login
Mais tutoriais e exemplos

Os seguintes tutoriais ajudam a começar a usar scripts no Adobe Captivate.

Você foi solicitado a criar um slide de login com campos para inserir o nome de usuário e senha.

Quando os usuários inserem os valores corretos, as seguintes ações ocorrem:

- O projeto passa para o próximo slide.
- Uma legenda de texto no próximo slide exibe a mensagem "Bem-vindo(a) <user name>".
- O Editor de email padrão será aberto com o ID de e-mail da pessoa que deverá ser informada sobre o login.

Quando o usuário insere informações incorretas, uma legenda de texto é exibida solicitando que o usuário digite as informações novamente.

Criar variáveis para o projeto

Para o início

1. Selecione Projeto > Variáveis.
2. Cria uma variável denominada varUserName, com o valor usuário. Para obter mais informações, consulte Crie uma variável definida pelo usuário.
3. Cria uma variável denominada varPassword, com o valor senha.

Criar objetos para os slides

Para o início

1. Em um projeto aberto, insira duas caixas de entrada de texto para o nome do usuário e senha. As caixas de entrada de texto devem ser definidas para atuar como campos do formulário.
   Nota: *Para definir uma caixa de entrada de texto para atuar como um campo do formulário, cancele a seleção de Validar a entrada do usuário no Inspetor de propriedades.*
2. Exclua o botão Enviar do campo Nome do usuário.
3. Defina as seguintes opções para o nome do usuário:
   - Em Ações, vá para No êxito, e selecione Nenhuma ação.
   - Cancele a seleção de Tentativas infinitas.
     Nota: *Esta opção será desativada automaticamente quando você desativar a opção Validar a entrada do usuário.*
   - Na área Ações, no Inspetor de propriedades, selecione Continuar no campo Última tentativa.
   - Associe o campo com a variável varUserName no campo associado Var (área Geral do Inspetor de propriedades).
4. Clique duas vezes no campo de entrada de texto para a senha, e defina as seguintes opções:
   - No campo No êxito, selecione Continuar.
   - Cancele a seleção de Tentativas infinitas.
   - No menu Após a última tentativa, selecione Continuar.
   - Em Variável associada, selecione varPassword.
5. Insira uma legenda de texto e proceda da seguinte maneira:
   - Digite o seguinte texto na legenda: Nome de usuário/senha inválido. Tente novamente.
   - No campo Nome, altere o nome da legenda para FailureCaption. Desmarque a opção Visível. Isso ocultará a legenda até que as condições no script possam ativá-la.
6. Inserir um slide em branco.

7. Insira uma legenda de texto com o texto Bem-vindo e a variável varUserName no formato Bem-vindo $$varUserName$$.
8. Salve o projeto como variables.cp.

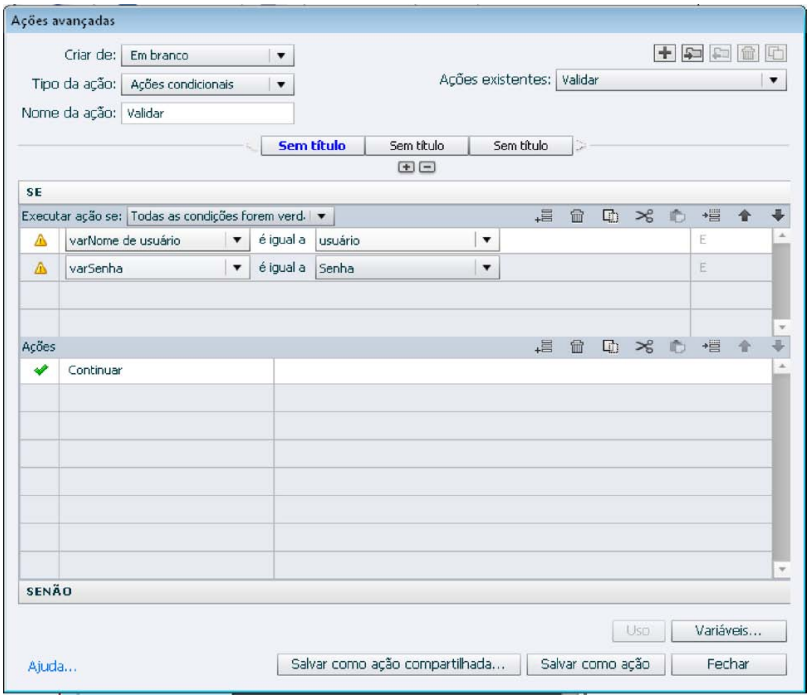
Para o início

Criar uma ação avançada para o slide de login

A ação avançada para o slide de login deverá adotar o seguinte procedimento:

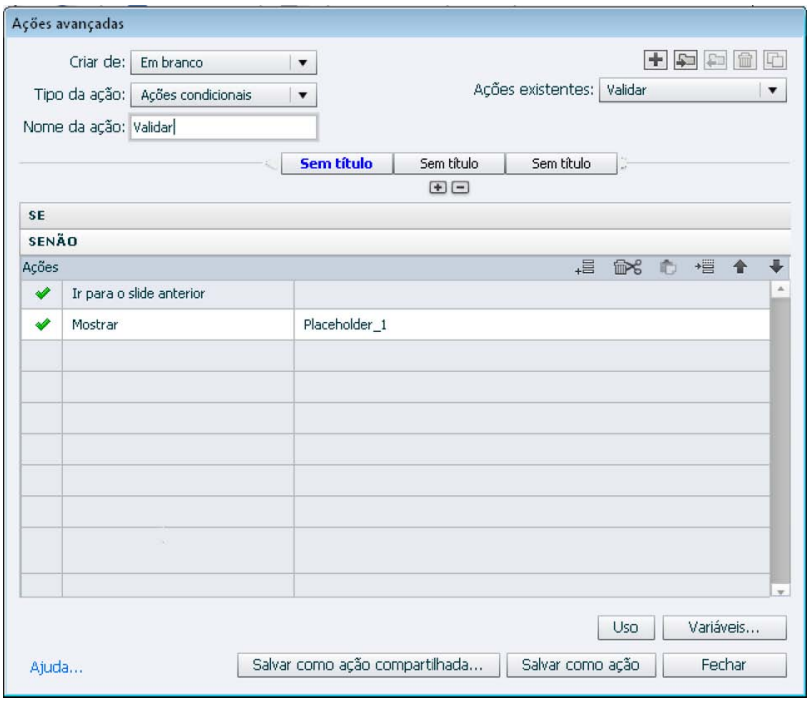
- Verifique se as informações corretas foram inseridas nos campos de login e senha.
- Passe para o próximo slide se as informações estiverem corretas.
- Permaneça no slide de login se as informações estiverem incorretas e exibirem uma legenda de texto solicitando que o usuário reinsira as informações de login.

1. Selecione Projeto > Ações avançadas.
2. Na janela de scripts, proceda da seguinte maneira:
   a. Clique em Ações condicionais como o tipo de ação.
   b. Especifique o nome do script como “validar”.
   c. Na seção Se, clique duas vezes nas linhas e selecione as opções apropriadas nas listagens suspensas. Consulte a ilustração a seguir para obter as opções para seleção:



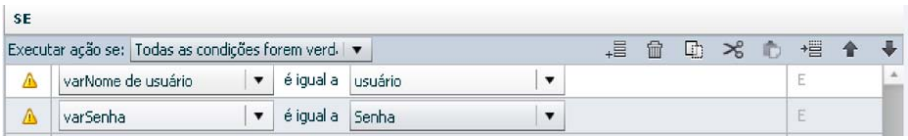
Condição "Se" na ação avançada "validar"

   d. Na seção Ações, clique duas vezes na primeira linha e especifique a ação como Continuar.
   e. No título Outras, clique duas vezes nas linhas e especifique as opções apropriadas conforme mostrado abaixo.



A condição OUTRAS na ação avançada "validar"

Agora observe as linhas dos código individuais para entender o que eles fazem.

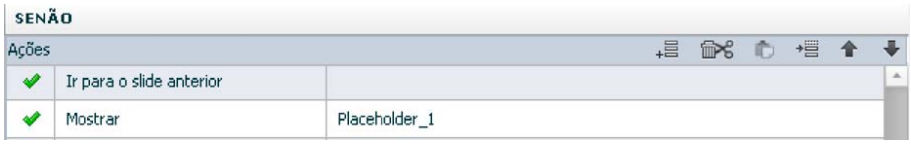


Linhas de código na condição SE

O código verifica se o usuário utilizou as credenciais de login de usuário e senha nos respectivos campos.

Ação executada quando as condições SE forem verdadeiras

Este projeto passa para o próximo slide se o nome de usuário e a senha forem inseridos corretamente.



Linhas de código na condição OUTRAS

Se as informações do usuário estiverem incorretas, o projeto permanecerá no slide de login. A legenda de texto com o nome FailureCaption será exibida.

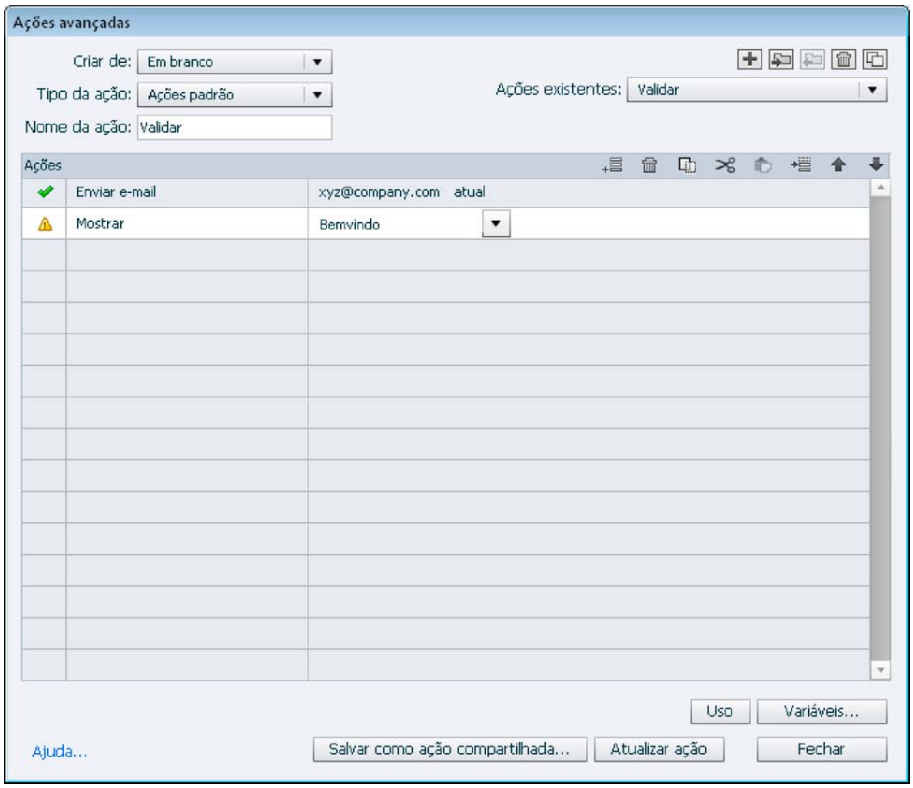
Para o início

Criar uma ação avançada para o e-mail e slide de boas-vindas

Na janela de scripts, proceda da seguinte maneira:

Crie um script nomeado ação sequencial com o seguinte código:

1. Clique em Ações padrão como o tipo de ação.
2. Especifique o nome do script como "sequentialaction".
3. Clique duas vezes nas linhas e especifique as opções conforme mostrado abaixo.



Linhas de código em “ação sequencial”

Agora observe as linhas dos código individuais para entender o que eles fazem.

✔	Enviar e-mail	xyz@company.com atual

Primeira linha de código em “ação sequencial”

Após fazer o login com sucesso, o código abrirá o editor de e-mail padrão, com o ID do e-mail xyz@company.com exibido no campo Para.

✔	Mostrar	Placeholder_1

Segunda linha de código em “ação sequencial”

Exibe a legenda de texto que contém o texto "Bem-vindo <login name>".

Aplicar a ação avançada no slide de login

Para o início

❖ Clique duas vezes no slide de login, e defina as seguintes ações no Inspetor de propriedades:

- Ao entrar, selecione Continuar.
- Ao sair, selecione Executar ações avançadas e no menu Ação, selecione Validar.

Aplicar a ação avançada no próximo slide após o login

Para o início

❖ Clique duas vezes no slide de exibição e, no Inspetor de propriedades, defina as seguintes ações:

- Ao entrar, selecione Executar ação avançada e selecione a ação sequencial no menu Ação.
- Ao sair, selecione Ir para o próximo slide.

Execute o projeto e verifique se as metas do projeto foram alcançadas.

Mais tutoriais e exemplos

Para o início

- Dicas de Lieve Weymeis sobre:
  - Menu do curso personalizado
  - Criar testes com várias contagens
  - Conclusão baseada em várias pontuações
  - Pontuações parciais com feedback personalizado

Recomendações da Adobe

Você tem um tutorial que gostaria de compartilhar?

Crie uma simulação no teclado numérico, usando ações avançadas

Lieve Weymeis

Um exemplo de ações condicionais avançadas padrão, não muito complexas.

Criar um painel de resultados dos jogos com o Captivate 5

Lieve Weymeis

Um tutorial sobre como criar ações avançadas para um painel de resultados dos jogos.

Onde os valores são nulos?

Lieve Weymeis

Um vídeo tutorial sobre como fazer referência a valores nulos em ações avançadas.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Criação de um quiz

Parte do conteúdo acessível através de links nesta página pode ser exibida somente em Inglês.

Importar perguntas de arquivos em formato GIFT (Cp 7)

Ao invés de adicionar slides de perguntas manualmente no Adobe Captivate, é possível importar bancos de consulta diretamente de arquivos GIFT. Criar arquivos em formato GIFT e importar perguntas deles é útil quando você precisa adicionar o maior número de perguntas aos seus cursos.

GIFT quer dizer General Import Format Technology (Terminologia geral de formato de importação) no qual é possível criar perguntas usando texto simples. Estes arquivos podem ser salvos como arquivos de texto e podem ser importados para o Adobe Captivate ou Moodle.

Se estiver usando Moodle como LMS, é mais provável que você já tenha perguntas em formato GIFT. É possível exportar as perguntas do Moodle e importá-las nos seus cursos do Adobe Captivate. Ou você pode importar diretamente os arquivos armazenados localmente no computador.

Se não tiver perguntas no formato GIFT, é possível formatar rapidamente as perguntas em formato GIFT. Em seguida, salve os arquivos como .txt e importe-os no Adobe Captivate. Esta é a sintaxe genérica o formato GIFT :

```
::Título da pergunta com dois pontos duplos:: A pergunta entra aqui {As respostas entram aqui}
```

Este artigo ajuda você a começar a formatar as suas perguntas no formato GIFT. Para obter mais informações sobre o formato GIFT, visite este artigo.

Tipos de perguntas suportados

Para o topo

Tipo de pergunta	Suportado?
Múltipla escolha	✔
Verdadeiro/Falso	✔
Resposta curta	✔
Correspondência	✔
Dissertação	
Descrição	
Perguntas numéricas	✔

Importar perguntas

Para o topo

1. Quiz rápido > importar arquivo em formato GIFT.

2. Selecione o arquivo de texto que contém as perguntas em formato GIFT e clique em Abrir.

   As perguntas no arquivo são analisados e importadas para o Adobe Captivate. Se o arquivo tiver perguntas e respostas que não são compatíveis com o Adobe Captivate, será exibida uma mensagem de erro com os detalhes.

Depois que as perguntas forem importadas, é possível especificar as propriedades assim como é feito para qualquer outro slide de pergunta do Adobe Captivate. Para obter mais informações sobre propriedades de questionário, consultePropriedades do Quiz

Observação: *Também é possível importar perguntas em formato GIFT em associações de perguntas. Consulte Criar associações de perguntas.*

Permita que os usuários retornem ao quiz

Uso da ação Retornar ao quiz
Variáveis para o escopo do quiz

O escopo de um quiz começa a partir do slide da primeira pergunta e termina quando um usuário:

- chega ao slide de resultados; ou
- ao slide anterior ao slide de resultados, caso esse esteja oculto.

Se os usuários acessarem um slide de conteúdo ou de correção, enquanto ainda estiverem no escopo do quiz, você poderá permitir que eles retornem ao quiz. Para isso, atribua a ação Retornar ao quiz a um dos seguintes:

- Qualquer objeto interativo do slide. Os objetos interativos podem ser uma caixa de opção, um botão ou uma caixa de entrada de texto.
- Ação Saída do slide.

  Nota: *Essa opção não se aplica aos slides de pergunta.*

É possível atribuir a ação Retornar ao quiz aos objetos interativos novos ou existentes. Quando você atribui a ação a um objeto existente, o Adobe Captivate associa a ação somente quando os usuários acessarem o slide do quiz. Caso contrário, a ação Continuar será associada ao objeto.

Por exemplo, imagine que você tenha um slide de conteúdo que deseja usar como um slide de correção para os usuários que responderem uma pergunta incorretamente. Quando você altera a ação para o botão do slide de conteúdo, definindo-a como Retornar ao quiz:

- O botão atuará como um botão Avançar, quando os usuários visitarem o slide pela primeira vez. Esse comportamento ajudará você a considerar o slide como um slide de conteúdo regular.
- O botão leva os usuários de volta ao quiz.

Uso da ação Retornar ao quiz

Para o início

1. Configure os slides de pergunta para passar aos slides necessários de conteúdo ou de correção. Para isso, clique no botão Enviar e altere a ação no Inspetor de propriedades para Passar para o slide e selecione o slide de conteúdo.
2. Siga um destes procedimentos:
   - No slide de conteúdo ou de correção, clique em qualquer objeto interativo e clique em Retornar ao quiz, na lista de ações do Inspetor de propriedades.
   - Clique no slide e em Retornar ao quiz na lista Na saída nas opções de ações do Inspetor de propriedades.

Ao clicar no objeto interativo associado à ação Retornar ao quiz, o Adobe Captivate leva os usuários de volta para:

- O slide com a última tentativa de pergunta, caso a resposta fornecida anteriormente pelos usuários esteja incorreta ou tenha sido ignorada.
- A pergunta feita depois da exibição do slide com a última tentativa de pergunta, caso tenha sido respondida corretamente pelos usuários.
- O próximo slide, caso os usuários não tenham tentado responder o quiz anteriormente.

Variáveis para o escopo do quiz

Para o início

O cpInQuizScope é uma variável do sistema do tipo somente leitura, que indica se os usuários podem retornar ao quiz a partir do slide. Se o valor da variável da variável cpInQuizScope for:

- Verdadeiro, os usuários retornarão ao quiz quando saírem do slide ou clicarem em um objeto interativo que esteja atribuído à ação Retornar ao quiz.
- Falso, os usuários navegam para o próximo slide do projeto.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Inserir pré-testes

Relatório de desempenho do pré-teste
Diversificação dos pré-testes
Variáveis dos pré-testes

Pré-testes ou pré-avaliações são usados para avaliar o conhecimento dos alunos antes de iniciar o curso. De acordo com a pontuação que os alunos obtiverem no pré-teste, você poderá direcioná-los a slides ou módulos específicos do curso. Dessa forma, os alunos podem otimizar seu tempo, aprendendo somente o conteúdo que for relevante para eles.

1. Clique em Quiz > Inserir slide de pergunta.
2. Selecione o tipo de perguntas que deseja incluir no pré-teste e digite o número de perguntas exigidas.
3. Na lista suspensa correspondente a cada tipo de pergunta, clique em Pré-teste.

Diferenças entre o pré-teste e as perguntas comuns do quiz:

Pré-teste	Pergunta comum do quiz
Não pode conter slides de pergunta aleatórias	Pode conter slides de pergunta aleatórias
Editar ações predefinidas	Nenhuma ação avançada está associada por padrão
Nenhuma ação no caso de êxito	Ações no caso de êxito
A barra de reprodução estará sempre oculta no projeto CPTX (incluindo perguntas comuns do quiz)	A barra de reprodução estará disponível se estiver ativada no Editor de capa. Oculte a barra de reprodução nas perguntas comuns do quiz, selecionado Ocultar barra de reprodução nas preferências do quiz.

Relatório de desempenho do pré-teste

Para o início

Obtenha os seguintes detalhes dos pré-testes, relatados no LMS, Acrobat.com, Adobe Connect ou qualquer servidor da sua rede:

- Visualizações dos slides
- Dados da interação do usuário

Importante: *Não é possível relatar as pontuações do pré-teste, usando o Adobe Captivate. Porém, você pode obter as pontuações dos pré-testes relatadas no LMS, usando o Mulit-SCO Packager no Adobe eLearning Suite. Para obter mais informações, consulte a Documentação do Adobe eLearning Suite.*

Para ativar o relatório dos pré-testes, proceda da seguinte maneira:

1. Clique em Editar > Preferências > Quiz > Relatórios.
2. Selecione Ativar relatórios para este projeto e escolha uma opção apropriada. Se preferir que os detalhes sejam relatados em um LMS, clique em SCORM 1.2, SCORM 2004 ou AICC, com base no padrão que o seu LMS suporta.
3. Especifique os critérios para conclusão e sucesso e a data para a geração do relatório. Para obter detalhes, consulte Critérios para conclusão e sucesso e Data para a geração do relatório.

Diversificação dos pré-testes

Para o início

1. Clique em um dos slides de pergunta do pré-teste, no Filmstrip.
2. Clique em Editar ações do pré-teste nas opções de ações, no painel de propriedades do quiz.

   A ação padrão associada com os pré-testes, CpPrestestAction, aparece na caixa de diálogo Ações avançadas.
3. Editar a ação avançada selecionando os valores apropriados nas seções Se, Ações e Outras.
   - Por padrão, a opção Editar ações do pré-teste inclui a variável cpQuizInfoPretestScorePercentage na seção Se. Se você selecionar pontos ao invés de porcentagens para a pontuação nas configurações do quiz, clique duas vezes no nome da variável e selecione cpQuizInfoPretestPointScored.

- Se você atribuir pontuações parciais ou negativas para as pontuações predefinidas, poderá usar também outras variáveis, como cpQuizInfoQuestionPartialScoreOn.

Junto com o pré-teste, você poderá também incluir perguntas nos módulos individuais de um curso. Nesses casos, a opção Avaliar quiz, no slide de resultados, levará os usuários ao quiz, no módulo que foi visualizado, e não ao pré-teste.

Variáveis dos pré-testes

Para o início

cpQuizinfoPretestPointsscored Retorna a pontuação obtida pelos usuários no pré-teste, como pontos. Por exemplo, 20.
cpQuizInfoPretestScorePercentage Retorna a pontuação obtida pelos usuários no pré-teste, como porcentagem. Por exemplo, 50%.

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Inserir slides de pergunta

Slides de pergunta padrão
Slide de resultados do quiz

Verifique se você configurou as preferências do quiz antes de inserir slides de pergunta. Para obter informações sobre preferências de quiz, consultePreferências do quiz.

1. Em um projeto aberto, selecione o slide depois do qual deseja inserir slides de pergunta.
2. Selecione Quiz > Slide de pergunta.
3. Selecione entre os tipos de pergunta a seguir e especifique o número de slides de pergunta de cada tipo que deve ser inserido:
   Múltipla escolha Os usuários selecionam uma ou mais respostas corretas em uma lista.

   Verdadeiro/falso Os usuários escolhem Verdadeiro ou Falso (ou Sim ou Não).

   Completar espaços em branco Os usuários completam um espaço em branco em uma frase ou expressão.

   Resposta curta Os usuários fornecem uma palavra ou frase.

   Correspondência Os usuários fazem correspondência de entradas em duas listas.

   Ponto ativo Os usuários movem o ponteiro sobre áreas no slide.

   Sequência Os usuários organizam itens listados na sequência correta.

   Escala de classificação (Likert) Os usuários indicam seu nível de concordância com os enunciados.

   Pergunta aleatória Exibe as perguntas selecionadas aleatoriamente de um pool de perguntas às quais estão vinculadas. Depois de selecionar Pergunta aleatória, selecione o pool de perguntas apropriado no Pool de perguntas vinculadas. Para obter detalhes, consulte Slides de pergunta aleatória

   Nota: *Você pode adicionar um slide de pergunta do widget somente aos pools de perguntas.*
4. Especifique o número de perguntas.
5. Especifique se a pergunta será classificatória, de pesquisa ou de pré-teste e clique em OK.

   Pergunta classificatória Para avaliar o usuário com base na pontuação atribuída à pergunta.

   Pergunta de pesquisa Para obter comentários do usuário.
   Nota: *A opção de pergunta classificatória não é aplicável para perguntas de Escala de classificação (Likert).*

   Pré-teste Para avaliar o conhecimento dos usuários sobre o assunto antes de participarem do curso.

Novo(s) slide(s) com perguntas e respostas com espaço reservado é(são) exibido(s) no Filmstrip. Para obter uma descrição de um slide de pergunta padrão típico, consulte Slides de pergunta padrão.

Além do slide de pergunta escolhido, o Adobe Captivate insere um slide Resultados do quiz depois dos slides de pergunta. Esse slide resume os pontos que um usuário marcou em todos os slides de pergunta. Para obter mais informações sobre o slide de resultados do quiz, consulte Slide de resultados do quiz.

Depois de inserir um slide de pergunta, substitua as perguntas e respostas com espaço reservado pelo texto obrigatório. Para obter mais informações sobre como configurar os diferentes tipos de slides, consulte Configurar slides de pergunta.

Recomendações da Adobe

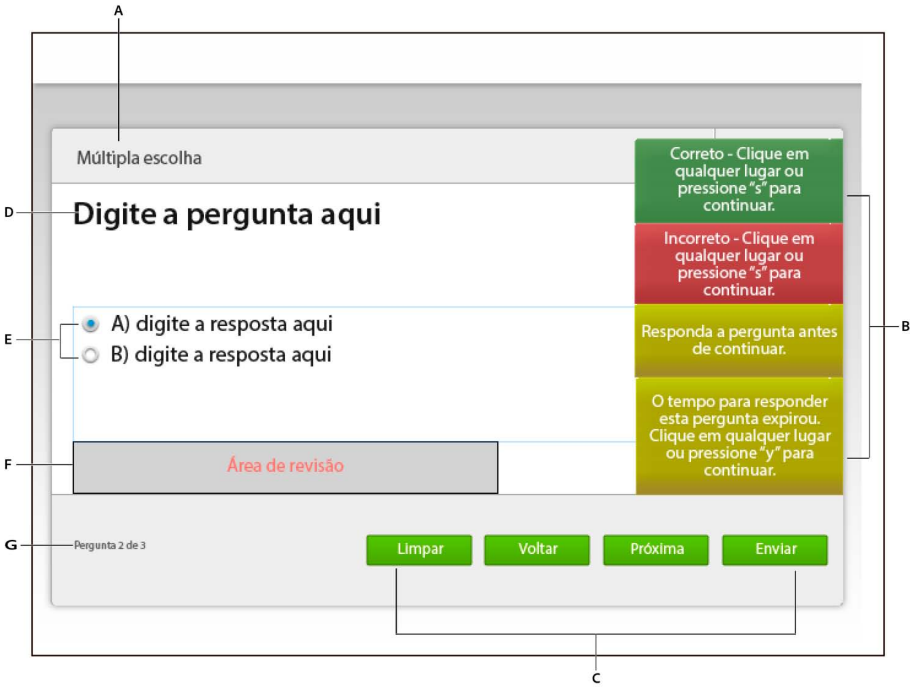
Tem tutorial que gostaria de compartilhar?

Dica rápida do Captivate 5: Criação turbinada de quizzes
Rick Zanotti
Um vídeo que descreve o fluxo de trabalho geral de como inserir slides de pergunta.

Slides de pergunta padrão

Para o início

Um slide de pergunta padrão típico contém espaços reservados para perguntas, opções de resposta, botões interativos e legendas padrão.



Um slide de pergunta padrão típico
A. *Tipo de pergunta* ***B.*** *Legendas do quiz* ***C.*** *Botões do quiz* ***D.*** *Espaço reservado da pergunta* ***E.*** *Opções de resposta* ***F.*** *Área de revisão* ***G.*** *Indicador de progresso*

Tipo de pergunta Indica o tipo de pergunta, por exemplo, múltipla escolha e verdadeiro/falso escolhido ao inserir os slides.

Espaço reservado da pergunta Permite digitar a pergunta editando o texto padrão.

Opções de resposta Permitem digitar as opções de resposta que deseja fornecer aos usuários editando o texto padrão.

É possível aumentar o número de opções de resposta usando o painel Propriedades do quiz.

Nota: *A maneira como você designa as respostas corretas da pergunta varia com base no tipo de pergunta. Consulte Configurar slides de pergunta.*

Área de revisão Exibe uma mensagem pré-configurada para os usuários ao revisarem o quiz usando o botão Avaliar quiz no slide Resultados do quiz. Você pode configurar a mensagem nas preferências do quiz (Editar > Preferências > Quiz > Configurações > Mensagens para a revisão de perguntas).

Botões do quiz Permitem que os usuários redefinam as respostas, ignorem a pergunta, retornem a uma pergunta anterior e enviem suas respostas. Você pode optar por ocultar ou mostrar esses botões usando o painel Propriedades do quiz.

Legendas do quiz Ajudam a fornecer mensagens adequadas aos usuários quando respondem ao quiz. Para obter mais informações, consulte Propriedades do quiz.

Indicador de progresso Indica os números de pergunta para os usuários de maneira relativa ou absoluta. Você pode desativar o indicador de progresso ou alterar o tipo nas preferências do projeto. Para obter mais informações, consulte Definir preferências do indicador de progresso.

Para o início

Slide de resultados do quiz

O slide de resultados do quiz resume o desempenho do usuário no final do quiz. Você pode ocultar ou mostrar os parâmetros padrão usando o painel Propriedades do quiz.

Os usuários podem optar por continuar com o curso ou avaliar o quiz. Quando os usuários avaliam o quiz, a Área de revisão nos slides de pergunta exibe uma mensagem pré-configurada. A mensagem indica se o usuário respondeu à pergunta corretamente ou a ignorou. Você pode personalizar as mensagens de revisão nas preferências (Editar > Preferências > Quiz > Configurações > Mensagens para a revisão do quiz).

Por padrão, o slide de resultados do quiz é inserido depois dos slides de pergunta. Você pode clicar e arrastar o slide no Filmstrip para qualquer local necessário, por exemplo, para o final do curso.

Se você excluir o slide, poderá inseri-lo novamente clicando em Mostrar pontuação no final do quiz nas preferências de projeto (Editar > Preferências > Quiz > Configurações).

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Preferências do quiz

Definir preferências gerais do quiz
Definir preferências de aprovação ou reprovação
Especificar mensagens e rótulos de botão
Definir preferências do indicador de progresso

Para o início

Definir preferências gerais do quiz

1. Selecione Editar > Preferências (Windows) ou Adobe Captivate > Preferências (Mac OS).
2. Na caixa de diálogo Preferências, selecione Configurações no menu Quiz.
3. Insira as informações nos seguintes campos:
4. **Nome** Digite um nome para o quiz. Em um projeto com mais de um quiz, nomear ajuda a identificar um quiz facilmente.

Obrigatório Selecione uma das opções a seguir no menu:

Opcional – o usuário pode ignorar esse quiz Permite que os usuários ignorem o quiz e prossigam com o projeto.

Obrigatório – o usuário deve participar do quiz para continuar O projeto vai para o próximo slide somente depois que o usuário percorreu todos os slides de pergunta.

Aprovação obrigatória – o usuário deve ser aprovado neste quiz para continuar O projeto vai para o próximo slide somente depois que o usuário marcou os pontos obrigatórios no quiz.

Responder a todas – o usuário deve responder a cada pergunta para continuar O projeto vai para o próximo slide somente depois que o usuário respondeu a todos os slides de pergunta.

ID de objetivo A ID do quiz ao qual o slide de pergunta pertence. Em um quiz mestre que contém vários quizzes, uma ID de objetivo ajuda a identificar o quiz ao qual a pergunta pertence.

Prefixo do ID da interação Cada ação que o usuário executa em um slide de pergunta é atribuída a uma ID da interação exclusiva. Por exemplo, quando o usuário responde a uma pergunta incorretamente na primeira vez e acerta na vez seguinte, o Adobe Captivate gera duas IDs da interação. Use esse campo para personalizar as IDs da interação geradas prefixando-as com os caracteres atribuídos.

Embaralhar respostas Para slides de pergunta com várias respostas, elas são embaralhadas quando o usuário tenta responder ao mesmo slide de pergunta na vez seguinte.

Enviar tudo Ative essa opção para que os usuários possam revisar e modificar as perguntas respondidas e enviar todas as perguntas simultaneamente. Para obter mais informações, consulte Envio de todas as respostas simultaneamente.

Reconhecimento de ramificação Use esta opção para calcular a pontuação final com base somente nas perguntas da “ramificação” que os usuários exibiram. Por exemplo, considere que um projeto contém um quiz que se ramifica em dois módulos que por sua vez contêm um quiz cada um. Se um usuário acessar o módulo com três perguntas e 10 pontos cada, a pontuação total será considerada como 30 pontos.

Se essa opção não estiver ativada, as pontuações serão calculadas sobre o total de perguntas do projeto e não sobre o módulo que os usuários realmente exibiram.

Nota: *Pré-testes têm reconhecimento de ramificação por padrão.*

Mostrar progresso Selecione essa opção para mostrar aos usuários em qual número de pergunta eles estão trabalhando no momento no quiz. Para obter mais informações, consulte Definir preferências do indicador de progresso.

Permitir movimento para trás O usuário pode acessar os slides em que tentaram responder anteriormente.

Mostrar pontuação no final do quiz Permite aos usuários exibir sua pontuação no final do quiz. Você pode personalizar a mensagem exibida quando o usuário é aprovado ou reprovado no quiz. Clique em Mensagens de resultados do quiz para personalizar as mensagens. Você também pode personalizar as opções que deseja exibir no slide de pontuação.

Mensagem de aprovação Personalize o texto que deve ser exibido quando o usuário for aprovado no quiz. Como alternativa, você pode desativar essa opção se não quiser exibir uma mensagem ao usuário.

Mensagem de reprovação Personalize o texto que deve ser exibido quando o usuário for reprovado no quiz. Como alternativa, você pode desativar essa opção se não quiser exibir uma mensagem ao usuário.

Texto do botão E-mail Especifica o texto do botão E-mail. Os usuários podem clicar no botão para enviar um e-mail a um endereço especificado.

Exibir pontuação Exibe a pontuação do usuário no slide Resultados.

Exibir pontuação máxima possível A pontuação máxima possível se todas as perguntas tiveram respostas corretas.

Exibir número de perguntas com respostas corretas O número de perguntas às quais o usuário respondeu corretamente.

Exibir número total de perguntas O número de perguntas às quais o usuário respondeu.

Exibir precisão A pontuação do usuário em porcentagem.

Exibir número de tentativas do quiz O número de tentativas do usuário.

Permitir ao usuário revisar o quiz Os usuários podem revisar um quiz depois de concluir a tentativa de responder a ele e de a pontuação ser exibida. Essa opção permite que os usuários saibam as perguntas às quais responderam incorretamente, e as respostas corretas. Você pode personalizar as mensagens fornecidas no comentário. Clique em Mensagens para a revisão de perguntas para personalizar as mensagens de comentário:

Incompletas Para respostas incompletas.

Corretas Para respostas corretas.

Parcialmente corretas Para respostas parcialmente corretas.

Incorretas A resposta inserida pelo usuário, e a resposta correta.

Ocultar barra de reprodução no quiz Selecione essa opção para ocultar a barra de reprodução nos slides de pergunta e de resultados.
Nota: *A barra de reprodução nunca é exibida para perguntas de pré-teste.*

Revisões do quiz

Quando os usuários fizerem uma revisão do quiz, depois de tentar respondê-lo, o Adobe Captivate fornecerá um feedback gráfico, através de imagens.

Imagem/Mensagem	Significado	Exibida como um tipo de pergunta...
	A pergunta for respondida incorretamente	Todos
	A pergunta for respondida corretamente	Todos
	A resposta à pergunta está parcialmente correta	Perguntas de múltipla escolha, se a pontuação parcial for permitida. Por exemplo, se duas opções forem respostas corretas para a pergunta e o usuário selecionar uma delas.
Você não respondeu essa pergunta totalmente (Mensagem padrão especificada em Preferências > Quiz > Configurações > Mensagens para a revisão de perguntas)	A pergunta é ignorada	Qualquer tipo de pergunta “classificada”, que tenha sido ignorada pelo usuário.
	As respostas são ignoradas	Pergunta de correspondência, pergunta sequencial, perguntas de múltipla escolha, preenchimento de lacunas com múltiplas respostas Por exemplo, quando um usuário não selecionar uma opção na caixa de combinação de uma pergunta de correspondência.
	Resposta correta	Todos
	Lista de respostas corretas	Pergunta de correspondência, pergunta sequencial, preenchimento de lacunas Por exemplo, quando os usuários respondem incorretamente a perguntas sequenciais, o ícone do adesivo fornece a sequência correta das respostas.
	Resposta correta (em uma pergunta fundamental)	Pergunta fundamental
	Resposta incorreta	Todos

	Resposta incorreta (em uma pergunta fundamental)	Pergunta fundamental Este ícone será exibido toda vez que o usuário fizer um clique incorreto para responder uma pergunta fundamental.

Essas imagens estão na pasta <installation folder>/Gallery/Quiz/QuizReviewAssets Substitua as imagens (arquivos PNG, FLA e SWF) por imagens personalizadas. Porém, mantenha o mesmo tamanho do padrão, para obter melhores resultados.

Definir preferências de aprovação ou reprovação

Para o início

Você pode definir a pontuação mínima necessária para ser aprovado em um quiz. Também pode definir a ação que deverá ser executada depois que o usuário for aprovado ou reprovado em um teste.

1. Selecione Editar > Preferências (Windows) ou Adobe Captivate > Preferências (Mac OS).
2. Na caixa de diálogo Preferências, selecione Aprovar ou Reprovar no menu Quiz.
3. Nas opções Aprovar/Reprovar, siga um destes procedimentos:
   - Defina a porcentagem mínima que o usuário deve marcar para ser aprovado no quiz.
   - Defina os pontos mínimos que o usuário deve marcar para ser aprovado no quiz.
4. Para decidir o curso do projeto depois que o usuário é aprovado em um quiz, selecione uma ação na seção Se for nota de aprovação.

   Continuar O filme vai para a próxima ação definida.

   Ir para slide anterior O slide anterior será exibido para o usuário.

   Ir para o próximo slide O filme vai para o próximo slide.

   Ir para o último slide visitado Semelhante a um botão Voltar. O filme vai para o slide exibido anteriormente.

   Retornar ao quiz Leva os usuários de volta

   - Ao slide de pergunta da última tentativa se os usuários responderam incorretamente ou ignoraram a pergunta.
   - À pergunta após o slide de pergunta da última tentativa se os usuários responderam corretamente à pergunta.

   Ir para o slide O filme vai para o slide especificado.

   Abrir URL ou arquivo Um navegador da Web se abre com a página da Web especificada se o usuário tem conexão com a Internet. Como alternativa, você pode abrir um arquivo especificado para o usuário.

   Abrir outro projeto Abre o projeto especificado do Adobe Captivate.

   Enviar e-mail para Um rascunho do editor de e-mails padrão é aberto com o endereço de e-mail especificado no campo Para.

   Executar JavaScript O Adobe Captivate executa o JavaScript especificado.

   Executar ação avançada O Adobe Captivate executa o script escrito usando o aplicativo.

   Mostrar Quando o usuário executa a ação necessária no objeto, o objeto oculto especificado se torna visível.

   Ocultar Quando o usuário executa a ação necessária no objeto, o objeto especificado fica oculto ao usuário.

   Ativar Quando o usuário executa a ação necessária no objeto, este ativa outro objeto no projeto.

   Desativar Quando o usuário executa a ação necessária no objeto, este desativa outro objeto no projeto.

   Atribuir Quando o usuário executa a ação necessária no objeto, o valor da variável especificada é definido na legenda.

   Aumentar Quando o usuário executa a ação necessária no objeto, o valor da variável especificada aumenta adequadamente.

   Diminuir Quando o usuário executa a ação necessária no objeto, o valor da variável especificada diminui adequadamente.

   Várias ações Quando o usuário executa a ação necessária no objeto, as várias ações são executadas na ordem especificada pelo usuário.

   Aplicar efeito Quando o usuário executa a ação necessária, o efeito associado é aplicado.

   Nenhuma ação Nada acontece quando o usuário sai do slide.
5. Para decidir o curso do projeto depois que o usuário é reprovado em um quiz, selecione uma ação na seção Se for nota de reprovação. As ações são semelhantes àquelas na seção Se for nota de aprovação.

Especificar mensagens e rótulos de botão

Para o início

1. Selecione Editar > Preferências (Windows) ou Adobe Captivate > Preferências (Mac OS).
2. Na caixa de diálogo Preferências, selecione Rótulos padrão no menu Quiz.
3. Altere os rótulos e o estilo padrão dos botões Enviar, Enviar tudo, Limpar, Ignorar e Voltar na seção Rótulos de botão de pergunta padrão. Os quatro botões são exibidos em qualquer slide de pergunta, a menos que você os tenha desativado no Inspetor de propriedades desse slide.

   Para criar um novo estilo para os rótulos, clique em Criar novo estilo. Consulte Estilo do objeto para obter mais informações.
4. Especifique o texto e estilo que serão usados para as opções a seguir:
   Mensagem de resposta correta Aparece quando o usuário dá uma resposta correta.

   Mensagem de resposta incorreta DEFINIÇÃO

   Mensagem de nova tentativa DEFINIÇÃO

   Mensagem de resposta incompleta Aparece quando o usuário não dá a resposta completa à pergunta.

   Mensagem de tempo limite Aparece quando o usuário não responde à pergunta no tempo especificado. Você pode definir o tempo usando o Inspetor de propriedades do slide de pergunta.

   Mensagem de resposta parcialmente correta Aparece quando o usuário seleciona uma resposta que é parcialmente correta em caso de perguntas de múltipla escolha.

Para o início

Definir preferências do indicador de progresso

A barra de progresso exibe o progresso do usuário nas perguntas.

Para definir as preferências do indicador de progresso:

1. Selecione Editar > Preferências (Windows) ou Adobe Captivate > Preferências (Mac OS).
2. Na caixa de diálogo Preferências, selecione Quiz > Configurações.
3. Na seção Configurações, selecione Mostrar progresso.
4. Especifique um tipo de progresso para decidir como a barra de progresso exibe o progresso do usuário nas perguntas.
   - O Progresso relativo lista a pergunta atual e o número total de perguntas (por exemplo, “Pergunta 3 de 10”).
   - O Progresso absoluto lista apenas o número da pergunta (por exemplo, “Pergunta 3”).

   Nota: *Nos quizzes ramificados, o caminho de ramificação pode ser indefinido. Por exemplo, se os usuários clicarem no botão A, eles acessarão a ramificação 1 e ainda a ramificação 2. Nesses casos, o Adobe Captivate omite o número total de perguntas mesmo se o Progresso relativo está selecionado.*

Configuração das propriedades
Selecione o indicador de progresso na cena e especifique as propriedades no Inspetor de propriedades.
Estilo Selecione um estilo para o indicador de progresso. Para definir um novo estilo, selecione Editar > Gerenciador de estilos de objetos. Para obter mais informações sobre estilos de objeto, consulte Referência de conteúdo para: Estilo de objeto.
Caractere Especifique as opções para personalizar a aparência do texto da barra de progresso.
Mais tópicos da Ajuda

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Slides de pergunta aleatória

Criar pools de pergunta
Criar slides de pergunta aleatória

Os slides de pergunta aleatória exibem perguntas selecionadas aleatoriamente em um pool de perguntas ao qual estão vinculadas. Esses slides ajudam a evitar a previsibilidade do quiz. Os slides de pergunta aleatória não têm uma Linha de tempo própria, mas usam a duração do slide de pergunta escolhido em tempo de execução.

Nota: *Os slides de pergunta aleatória não podem ser exportados para Flash 8 ou Flash CS3.*

Crie um pool de perguntas antes de criar um slide de pergunta aleatória.

Criar pools de pergunta

Para o início

1. Selecione Quiz > Gerenciador de pools de perguntas.
2. Clique no botão Adicionar (+) acima do painel esquerdo para adicionar um pool de perguntas.
3. Na caixa de texto exibida, digite um nome para o pool de perguntas.
4. Clique no botão Adicionar (+) acima do painel direito para adicionar perguntas ao pool de perguntas.

   A caixa de diálogo Inserir perguntas será exibida.
5. Selecione os tipos de perguntas e especifique o número de slides de pergunta de cada tipo que devem ser inseridos.
6. Para importar um grande número de perguntas de arquivos em formato GIFT, clique em Importar arquivo GIFT. Selecione o arquivo .txt que contém as perguntas dno formato GIFT.
7. (Opcional) Clique no botão Remover (–) no painel direito ou esquerdo para remover as perguntas dos pools de perguntas ou da lista de perguntas.
8. Feche a caixa de diálogo Inserir perguntas. O painel Pool de perguntas será exibido.
9. Selecione o slide de pergunta no painel Pool de perguntas e adicione o conteúdo do quiz na cena. Para obter mais informações, consulte Configurar slides de pergunta.

   Nota: *Diferentemente dos slides de pergunta comuns, não é possível atribuir diretamente pontos ou pontuações às perguntas classificatórias nos pools de perguntas. Você pode atribuir os pontos ao slide de pergunta aleatória usando o Inspetor de propriedades.*
10. Repita o procedimento para adicionar mais pools de perguntas e perguntas a eles.

Os pools de perguntas não podem ser exportados como XML. Entretanto, no Gerenciador de pools de perguntas, você pode seguir este procedimento usando o menu contextual:

- Arrastar perguntas entre os pools de perguntas.
- Copiar perguntas de um pool e colá-las em outros pools.
- Bloquear, desbloquear, ocultar e mostrar perguntas.

Nota: *Você pode copiar, duplicar ou excluir os slides de pergunta usando o painel Pool de perguntas.*

Mover slides de pergunta para um pool de perguntas

Você pode mover um slide de pergunta ou um grupo de slides de pergunta para um pool de perguntas. O slide de pergunta é removido do projeto principal e colocado no pool de perguntas. Como alternativa, você pode mover slides de pergunta de um pool de perguntas para o projeto principal ou para outros pools de perguntas.

Os pools de perguntas não dão suporte a agrupamento de slides, por isso todas as informações de agrupamento são perdidas quando slides agrupados são movidos para pools. Consequentemente, quando os slides de pergunta são movidos de volta ao projeto principal, eles não são associados a nenhum grupo.

Para mover slides de pergunta entre vários grupos de slides para um pool de perguntas, expanda o grupo, selecione os slides de pergunta e mova-os para o pool de perguntas.

Nota: *Não é possível desfazer o movimento dos slides de pergunta para os pools de perguntas ou o projeto principal.*

1. No Filmstrip, selecione o slide de pergunta que precisa ser movido para o pool de perguntas.

   Se necessário, é possível selecionar vários slides.
2. Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou clique pressionando a tecla Control (Mac OS) no slide, selecione Mover pergunta para e

selecione o pool para o qual deseja mover o slide.

Mover uma pergunta de um pool de perguntas para outro ou para o projeto principal

1. No painel Pool de perguntas, selecione o slide de pergunta que precisa ser movido para o pool de perguntas ou para o projeto principal.

   Se necessário, é possível selecionar vários slides.

2. Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou clique pressionando a tecla Control (Mac OS) no slide, selecione Mover pergunta para e selecione Projeto principal ou Pool nº.

Importar perguntas dos pools de perguntas em outros projetos

1. Selecione Arquivo > Importar > Pools de perguntas.
2. Selecione o projeto a ser importado e clique em Abrir.

   Os pools de perguntas aparecem no painel esquerdo da caixa de diálogo Importar pools de perguntas, enquanto suas perguntas correspondentes aparecem no painel direito.

3. Selecione as perguntas que serão importadas no projeto atual e clique em OK.

Criar slides de pergunta aleatória

Para o início

1. Clique em Quiz > Slide de pergunta aleatória. Um novo slide é exibido no Filmstrip que será substituído em tempo de execução por uma pergunta do pool de perguntas selecionado.
2. No painel Quiz, siga este procedimento na área Geral:
   - No menu Pool de perguntas, selecione o pool do qual as perguntas deverão ser selecionadas aleatoriamente. Consulte Criar pools de pergunta para obter informações detalhadas.
   - Clique em Adicionar perguntas para outras perguntas ao pool selecionado.
   - Selecione o tipo como Pesquisa ou Classificatória.

     Importante: *Se você selecionar Pesquisa, somente perguntas de pesquisa do pool de perguntas serão escolhidas aleatoriamente. De maneira semelhante, se você selecionar Classificatória, somente as perguntas classificatórias do pool de perguntas serão escolhidas aleatoriamente.*

     Se você selecionar Pesquisa e o pool de perguntas não contiver nenhuma pergunta da pesquisa, um slide em branco será exibido aos usuários.

   - (Se o tipo for Classificatória) Na caixa Pontos, digite um número ou use as setas para atribuir um valor de ponto. O intervalo é de 0 a 100.
3. Na área Ação, siga este procedimento:
   - Para as opções No êxito e Última tentativa, use o menu para selecionar uma das seguintes ações:

     Continuar O filme vai para a próxima ação definida.

     Ir para slide anterior O slide anterior é exibido para o usuário.

     Ir para o próximo slide O filme vai para o próximo slide.

     Ir para o último slide visitado Semelhante a um botão Voltar. O filme vai para o slide exibido anteriormente.

     Ir para o slide O filme vai para o slide especificado.

     Abrir URL ou arquivo Um navegador da Web se abre com a página da Web especificada se o usuário tem conexão com a Internet. Como alternativa, você pode abrir um arquivo especificado para o usuário.

     Abrir outro projeto Abre o projeto especificado do Adobe Captivate.

     Enviar e-mail para Um rascunho do editor de e-mail padrão é aberto com o endereço de e-mail especificado no campo Para.

     Executar JavaScript O Adobe Captivate executa o JavaScript especificado.

     Executar ações avançadas O Adobe Captivate executa o script escrito usando o aplicativo.

     Atribuir Quando o usuário executa a ação necessária no objeto, o valor da variável especificada é definido na legenda.

     Aumentar Quando o usuário executa a ação necessária no objeto, o valor da variável especificada aumenta adequadamente.

     Diminuir Quando o usuário executa a ação necessária no objeto, o valor da variável especificada diminui adequadamente.

     Várias ações Quando o usuário executa a ação necessária no objeto, as várias ações são executadas na ordem especificada pelo usuário.

Nenhuma ação Nada acontece.

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Configurar slides de pergunta

Slides de pergunta do tipo múltipla escolha
Slides de pergunta do tipo verdadeiro/falso
Slides de pergunta do tipo completar espaços em branco
Slides de pergunta do tipo resposta curta
Slides de pergunta do tipo correspondência
Slides de pergunta do tipo ponto ativo
Slides de pergunta do tipo sequência
Slides de pergunta do tipo escala de classificação (Likert)
Slides de widget de pergunta
Propriedades do quiz
Propriedades da área de resposta

Slides de pergunta do tipo múltipla escolha

Para o início

1. Insira o slide de pergunta do tipo múltipla escolha (Quiz > Slide de pergunta > Múltipla escolha).

   A pergunta de múltipla escolha padrão contém uma pergunta com espaço reservado e duas opções de resposta: A e B.

2. Clique duas vezes na pergunta com espaço reservado na cena para editá-la e digite sua pergunta.
3. Para adicionar mais opções de resposta, edite o número adjacente a Respostas na tabela Geral do painel Propriedades do quiz (Janela > Propriedades do quiz).

   Se a pergunta tiver mais de uma resposta correta, clique em Várias respostas no painel Propriedades do quiz.

   Nota: *Selecione Embaralhar respostas (painel Propriedades do quiz) se desejar que as opções sejam exibidas em uma ordem diferente sempre que o usuário retornar a essa pergunta.*

4. Para especificar a(s) resposta(s) correta(s), clique no botão de opção ou nas caixas de seleção correspondentes às opções de resposta corretas na cena.
5. Selecione Pontuação parcial para atribuir pontuações parciais às respostas. Selecione o item de resposta e especifique os pontos que deseja conceder em Opção de resposta avançada no Inspetor de propriedades.

   Nota: *Não é possível definir pontuações parciais para perguntas de múltipla escolha em pools de perguntas. Para obter informações sobre os pools de perguntas, consulte Slides de pergunta aleatória.*

   A variável cpQuizInfoQuestionPartialScoreOn indica se a pontuação parcial está ativada ou não para um slide de pergunta.

6. Especifique outras propriedades do slide de pergunta no painel Propriedades do quiz. Para obter informações detalhadas, consulte Propriedades do quiz.

Slides de pergunta do tipo verdadeiro/falso

Para o início

1. Insira o slide de pergunta do tipo verdadeiro/falso (Quiz > Slide de pergunta > Verdadeiro/falso).

   O slide de pergunta do tipo verdadeiro/falso padrão contém uma pergunta com espaço reservado e as opções de resposta: Verdadeiro ou Falso.

2. Clique duas vezes na pergunta com espaço reservado para editá-la e digite sua pergunta.
3. Para estabelecer a resposta correta, clique em Verdadeiro ou Falso na cena. Você pode substituir Verdadeiro e Falso por Sim e Não se necessário.
4. Especifique outras propriedades do slide de pergunta no painel Propriedades do quiz. Para obter informações detalhadas, consulte Propriedades do quiz.

Slides de pergunta do tipo completar espaços em branco

Para o início

1. Insira o slide de pergunta do tipo completar espaços em branco (Quiz > Slide de pergunta > Completar espaços em branco).
2. Para especificar a palavra ou frase que os usuários precisam completar, siga um destes procedimentos:
   - Selecione uma palavra ou frase e clique em Marcar em branco no painel Propriedades do quiz.

- Digite sua pergunta de maneira que a resposta (uma palavra ou frase) substitua a palavra ‘branco’.

3. Para fornecer várias opções entre as quais os usuários podem escolher:
   a. Clique duas vezes na palavra ou frase que está marcada em branco e use o botão + para adicionar outras palavras ou frases que completam corretamente o espaço em branco.
   b. Selecione Lista suspensa em vez de Entrada do usuário.
   c. Verifique as palavras ou frases que completam corretamente o espaço em branco.
   d. Selecione Embaralhar respostas se desejar que as opções sejam exibidas em uma ordem diferente sempre que o usuário retornar a essa pergunta.

Slides de pergunta do tipo resposta curta

Para o início

1. Insira o slide de pergunta do tipo completar espaços em branco (Quiz > Slide e pergunta > Resposta curta).
2. Na cena, clique duas vezes na pergunta com espaço reservado para substituí-la pela sua pergunta.
3. Clique duas vezes dentro da caixa de resposta que está logo abaixo da pergunta. A caixa Entradas corretas será exibida.
4. Digite a frase ou expressão que constitui as respostas corretas. Use o botão + para adicionar várias entradas.

Slides de pergunta do tipo correspondência

Para o início

1. Insira um slide de pergunta do tipo correspondência (Quiz > Slide de pergunta > Correspondência).
2. Na Coluna 1, clique no texto de espaço reservado ‘digite o item aqui’. Será exibida uma lista suspensa adjacente ao texto de espaço reservado. Essa lista ajuda a especificar a correspondência correta para suas perguntas. Quando os usuários responderem à pergunta, a resposta será validada com base na resposta correta que você especifica nessa lista.
3. Clique duas vezes no texto de espaço reservado para substituí-lo pela palavra ou frase com a qual será feita a correspondência.
4. Na Coluna 2, clique duas vezes em ‘digite a resposta aqui’ para substituí-la pelas opções de resposta. Não especifique a correspondência correta na Coluna 2; use a lista suspensa para especificar a correspondência correta.
5. Para adicionar mais linhas às colunas, especifique o número necessário nos campos Coluna 1 e Coluna 2 na tabela Geral do painel Propriedades do quiz.
6. Se desejar opções exibidas em uma ordem diferente sempre que o usuário retornar a essa pergunta, clique na coluna Embaralhar coluna 1 no painel Propriedades do quiz.

Slides de pergunta do tipo ponto ativo

Para o início

Os slides de ponto ativo contêm áreas que o usuário deve identificar. Por exemplo, você pode solicitar que o usuário identifique os produtos da empresa a partir de imagens exibidas no slide.

As respostas a perguntas do tipo ponto ativo estarão corretas se você clicar em todos os pontos ativos corretos e se não clicar em nenhum ponto ativo incorreto.

1. Insira um slide de pergunta do tipo ponto ativo (Quiz > Slide de pergunta > Ponto ativo).

   O slide de ponto ativo padrão contém texto de espaço reservado para a pergunta e uma área de ponto ativo representada por um retângulo.
2. Clique duas vezes na pergunta com espaço reservado e substitua-a pela sua pergunta.
3. Especifique o número de áreas de ponto ativo necessárias no painel Propriedades do quiz (o campo Respostas na tabela Geral). Você pode adicionar no máximo 10 áreas de ponto ativo a um slide.
4. Adicione objetos ao slide, por exemplo, imagens, que deseja usar como pontos ativos e posicione as áreas de ponto ativo sobre esses objetos.
5. Para cada área de ponto ativo, defina as propriedades (por exemplo, preenchimento, traçado, resposta correta) usando o Inspetor de propriedades. Para obter mais informações, consulte Definir propriedades do ponto ativo.
6. Siga este procedimento no painel Propriedades do quiz:
   - Para desativar cliques do mouse em áreas do slide diferentes dos pontos ativos, clique em Permitir somente cliques em pontos ativos.
   - Para personalizar a animação exibida quando os usuários clicam em um ponto ativo, clique em Procurar e selecione a animação.

Definir propriedades do ponto ativo

Clique na área de ponto ativo e siga este procedimento no Inspetor de propriedades:

1. Na tabela Geral:

   Se a ação de clicar no ponto ativo for marcada como uma resposta correta (na área Geral do Inspetor de propriedades),

   - Clique em Resposta correta se o ponto ativo for marcado como uma resposta correta quando os usuários clicarem nele.
   - Clique em Mostrar o cursor de mão sobre a área de ponto ativo para fazer o ícone de mão ser exibido quando o mouse for movido sobre o ponto ativo.
2. Na tabela Preenchimentos e traçados:
   - Para alterar a cor da borda padrão, selecione o ponto ativo e use a opção Traçado.

     Nota: *A cor da borda não será exibida se a largura do quadro estiver definida como zero.*
   - Digite um número ou use o controle deslizante para definir a espessura da borda do ponto ativo.
   - Para alterar o padrão, use a opção Preenchimento.

     Nota: *A cor de preenchimento não será exibida se o alfa estiver definido como 0%. No menu Cor, especifique um valor para o alfa. Um valor alfa de 0% cria um preenchimento invisível (ou transparente); um valor alfa de 100% cria um preenchimento opaco.*
3. Para aplicar um efeito de sombra na área de ponto ativo, clique em Ativar na tabela Sombra e reflexo.
4. Na tabela Transformar, especifique o tamanho e a posição exatos da área de ponto ativo.
5. Clique em , quando estiver disponível, para aplicar as propriedades das várias áreas de ponto ativo no slide e em todo o projeto.

Slides de pergunta do tipo sequência

Para o início

Um slide de sequência fornece uma lista de itens que serão organizados na ordem correta. Por exemplo, é possível exibir uma lista dos reis da Polônia e solicitar que o usuário os organize em ordem cronológica.

1. Insira um slide de pergunta do tipo sequência (Quiz > Slide de pergunta > Sequência).
2. Na cena, digite a pergunta que substitui o texto de teste.
3. Insira a lista na ordem correta. O Adobe Captivate embaralha as respostas na lista e as exibe aos usuários em sequência aleatória.
4. No painel Propriedades do quiz, especifique o número de opções como Respostas na tabela Geral.
5. Na lista Tipo de resposta, especifique o modo em que você deseja que os usuários organizem as respostas na lista.

Slides de pergunta do tipo escala de classificação (Likert)

Para o início

Um slide de pergunta do tipo escala de classificação exibe um enunciado no qual os usuários especificam seu nível de concordância. Por exemplo, é possível adicionar o enunciado “Obtive informações valiosas com essa apresentação” e fornecer inúmeras opções de respostas para o usuário escolher: discordo, discordo um pouco, indiferente, concordo um pouco ou concordo.

As perguntas da escala de classificação não são classificatórias, nem têm respostas certas ou erradas. Não é possível atribuir um valor de ponto ou criar ramificações com base no que está certo ou errado. Entretanto, é possível decidir o que acontecerá depois que o usuário concluir a escala de classificação, por exemplo, continuar com o slide seguinte, abrir outro projeto ou exibir uma URL.

1. Insira um slide de pergunta do tipo escala de classificação (Likert) (Quiz > Slide de pergunta > Escala de classificação (Likert)).
2. Na cena, reformule a instrução substituindo o texto padrão.
3. Na tabela Geral do painel Propriedades do quiz (campo Respostas), especifique o número de linhas das perguntas de pesquisa necessárias.
4. Para editar os níveis de concordância padrão, clique duas vezes no texto e substitua-o pelo seu texto.

   Você pode editar as propriedades do Cabeçalho Likert que contém os níveis de concordância usando o Inspetor de propriedades.
5. Preencha a especificação Após pesquisa na área Ação do painel Propriedades do quiz. A área Após pesquisa é a mesma da área Se for a resposta correta conforme descrito no fluxo de trabalho geral.

Slides de widget de pergunta

Para o início

É possível inserir no Adobe Captivate widgets de pergunta criados como arquivos SWF em Flash. Os desenvolvedores que criam um widget de pergunta em Flash devem usar um código de modelo para permitir a integração eficiente do widget de pergunta com o Adobe Captivate. Para obter mais informações, consulte Criar widgets de pergunta.

1. Selecione Inserir > Widget.

2. Na caixa de diálogo Abrir, selecione o widget de pergunta que deseja inserir.
3. Na caixa de diálogo Pergunta do widget, siga este procedimento:
   a. No campo Nome, digite um nome para o widget.
   b. No campo Pergunta, digite a pergunta.
   c. Atribua os pontos que devem ser concedidos ao usuário que responder à pergunta corretamente.
4. Siga as instruções na seção Parâmetros do widget para criar a pergunta.

Para o início

Propriedades do quiz

Para cada slide de pergunta, siga este procedimento no painel Propriedades do quiz (Janela > Propriedades do quiz):

1. Na área Geral:
   - Alterne entre as opções Pesquisa e Classificatória usando a lista Tipo.
   - (Se o tipo for Classificatória) Edite o número adjacente a Pontos (1 a 100) para especificar a pontuação que um usuário marca respondendo a uma pergunta corretamente.
   - Para conceder pontos negativos a respostas erradas, especifique os pontos necessários como Penalidade. Não inclua um sinal de menos ao especificar esse valor. A variável cpQuizInfoNegativepointsOnCurrentQuestionSlide ajuda a saber se uma pergunta está configurada para pontos negativos.
   - Especifique o estilo para numerar as opções de resposta na lista Numeração.
2. Na área Opções, especifique o limite de tempo e as legendas que serão incluídos:

   Limpar Redefine o slide para o modo de exibição inicial. Também permite que o usuário comece a responder às perguntas em um slide limpando as respostas inseridas.

   Voltar Leva o usuário ao slide de pergunta da tentativa anterior.

   Ignorar Permite que o usuário ignore o slide de pergunta e vá para o slide seguinte.

   Correta Exibe uma legenda que permite aos usuários saber se a resposta está correta ou incorreta.

   Incompleta Exibe uma legenda que permite aos usuários saber que não concluíram a pergunta ao clicar em Ignorar.

   Parcialmente correta Exibe uma legenda que permite aos usuários saber que deram uma resposta parcialmente correta. Esta opção será mostrada somente em slides de pergunta de múltipla escolha para os quais a pontuação parcial esteja ativada.

   Limite de tempo Permite especificar um limite de tempo no qual os usuários precisam responder à pergunta. Você pode especificar o tempo em segundos (no máximo 1800 segundos). Também pode clicar em Tempo limite para exibir uma mensagem aos usuários de que expirou o tempo alocado para a pergunta.
3. Na área Ação, especifique o número de tentativas, de níveis de falha e a ação a ser executada depois que os usuários acessarem o slide e a última tentativa.

   Para obter mais informações, consulte Opções No êxito e Opções de Última tentativa.
4. Na área Relatório, especifique se deseja que as respostas sejam relatadas juntamente com outros parâmetros escolhidos nas preferências do quiz (Editar > Preferências > Quiz > Relatório).

   Além disso, especifique uma ID da interação. Para obter mais informações, consulte Opções de relatório.

Opções No êxito

Na área Ação do painel Propriedades do quiz, selecione a ação que deve ocorrer depois que o usuário fornecer a resposta correta no menu No êxito:

Continuar O filme vai para a próxima ação definida.
Ir para slide anterior O slide anterior será exibido para o usuário.
Ir para o próximo slide O filme vai para o próximo slide.
Ir para o último slide visitado Semelhante a um botão Voltar. O filme vai para o slide exibido anteriormente.
Ir para o slide O filme vai para o slide especificado.
Abrir URL ou arquivo Um navegador da Web se abre com a página da Web especificada se o usuário tem conexão com a Internet. Como alternativa, você pode abrir um arquivo especificado para o usuário.
Abrir outro projeto Abre o projeto especificado do Adobe Captivate.
Enviar e-mail para Um rascunho do editor de e-mail padrão é aberto com o endereço de e-mail especificado no campo Para.
Executar JavaScript O Adobe Captivate executa o JavaScript especificado.
Executar ações avançadas O Adobe Captivate executa o script escrito usando o aplicativo.
Reproduzir áudio O Adobe Captivate reproduz o áudio especificado quando os usuários dão as respostas corretas às perguntas. O áudio é

reproduzido até que os usuários cliquem em outro objeto interativo ou naveguem para longe do slide. Se os usuários não interagem, o áudio só é reproduzido durante a execução do arquivo de áudio especificado e não é executado em loop.

Interromper o áudio acionado O Adobe Captivate para o áudio mais recente que foi acionado pela ação Reproduzir áudio.

Mostrar Quando o usuário executa a ação necessária no objeto, o objeto oculto especificado se torna visível.

Ocultar Quando o usuário executa a ação necessária no objeto, o objeto especificado fica oculto ao usuário.

Atribuir Quando o usuário executa a ação necessária no objeto, o valor da variável especificada é definido na legenda.

Aumentar Quando o usuário executa a ação necessária no objeto, o valor da variável especificada aumenta adequadamente.

Diminuir Quando o usuário executa a ação necessária no objeto, o valor da variável especificada diminui adequadamente.

Várias ações Quando o usuário executa a ação necessária no objeto, as várias ações são executadas na ordem especificada pelo usuário.

Mostrar mensagem correta

Na cena, selecione Resposta correta e substitua o texto de teste por uma legenda que será exibida quando o usuário der uma resposta correta.

Na área Opções das Propriedades do quiz, desmarque Correta (na seção Legendas) para não fazer comentários para uma resposta correta.

Opções de Última tentativa

Na área Ação do painel Propriedades do quiz, especifique estas opções:

Tentativas Selecione o número de vezes que o usuário pode tentar responder à pergunta. Depois desse número de tentativas, a ação selecionada no menu pop-up Ação ocorrerá.

Infinito O usuário pode tentar responder à pergunta quantas vezes quiser.

Níveis de reprovação Especifique o número de tentativas para as quais a mensagem incorreta é exibida. Por exemplo, se o nível for definido como 2, a mensagem de erro será exibida para as duas primeiras tentativas.

Última tentativa As opções são as mesmas da área Se for a resposta correta.

Mensagem de nova tentativa Exibe uma mensagem quando o usuário fornece uma resposta incorreta mas ainda restam tentativas disponíveis. Essa opção fica desativada se os níveis de reprovação foram definidos.

Na área Opções do painel Propriedades do quiz, especifique estas opções:

Mostrar mensagem incompleta Selecione Incompleta para exibir uma mensagem (por exemplo, “Selecione uma resposta antes de continuar.”) quando o usuário não fornecer uma resposta. Essa opção fica desativada se você escolhe a opção Arrastar e soltar. Na cena, edite o texto de teste para especificar a mensagem apropriada.

Mostrar mensagem de tempo limite Selecione Tempo limite para exibir uma mensagem de tempo limite quando o usuário não responde à pergunta no tempo especificado. Na cena, edite o texto de teste para especificar a mensagem apropriada.

Opções de relatório

Use a área Relatório do painel Quiz para especificar as opções de relatório.

Relatar respostas Mantenha uma pontuação do quiz.

Nota: *Detalhes interativos, como ID da interação, ID de objetivo e tipo de interação não são enviados ao LMS (sistema de gerenciamento de aprendizagem) se essa opção não está selecionada. Entretanto, detalhes do quiz, como pontuação total, resultado e estado do quiz ainda são enviados ao LMS.*

ID da interação Se quiser que o projeto do Adobe Captivate (arquivo SWF) envie informações de controle ao LMS, digite a ID da interação especificada pelo LMS.

Para o início

Propriedades da área de resposta

Nome Digite um nome exclusivo para a área de resposta.

Nota: *Embora você possa fornecer um nome, a área de resposta não está disponível em Ações avançadas.*

Estilo Selecione um estilo para a área de resposta. Para definir um novo estilo, selecione Editar > Gerenciador de estilos de objetos. Para obter mais informações sobre estilos de objeto, consulte Estilo do objeto.

Preenchimentos e traçados Use esta tabela para especificar as propriedades de preenchimentos e traçados para a área de resposta.

> **Preenchimento** Clique para preencher a área de resposta com uma cor e digite a transparência (em porcentagem) no campo adjacente. Você também pode escolher um preenchimento de gradiente ou um preenchimento de textura. Consulte Aplicar preenchimentos de gradiente e Aplicar preenchimentos de textura para obter mais informações.
>
> **Traçado** Clique para preencher o traçado com uma cor. Use o controle deslizante Largura para especificar a largura da linha do traçado. Escolha um estilo para a linha do Traçado na lista Estilo.
>
> **Raio do canto** Especifique o grau de arredondamento desejado para os cantos da área de resposta.

Transformar Use esta seção para definir o tamanho ou local exato da área de resposta em termos de pixels. Você também pode especificar a rotação da área de resposta nesta seção.

> **X** Posição da caixa de entrada de texto no eixo X
>
> **Y** Posição da caixa de entrada de texto no eixo Y.
>
> **W** Largura da caixa de entrada de texto.
>
> **H** Altura da caixa de entrada de texto.

Restringir proporções Mantém a proporção entre a altura e a largura da caixa de entrada de texto ao redimensioná-la.

Mais tópicos da Ajuda

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Envio de todas as respostas simultaneamente

Para permitir que os usuários modifiquem suas opções para uma pergunta respondida, use o botão Enviar todos. Para inserir o botão, clique em Enviar todos, em Preferências (Editar > Preferências > Configurações > Enviar todos).

O botão Enviar, em todos os slides de pergunta no quiz, será substituído pelo botão Enviar todos. Embora os usuários possam visualizar esse botão em cada slide, o Adobe Captivate exibe alertas apropriados, caso os usuários cliquem no botão sem tentar responder todas as respostas. Essas mensagens podem ser personalizadas nas preferências do quiz (Editar > Preferências > Configurações > Enviar todas as mensagens). Altere também a aparência da caixa de mensagem, usando o Gerenciador de estilo de objetos (Editar > Gerenciador de estilo de objetos > Mensagens sobre o tempo de execução).

Importante: *As respostas serão relatadas ao LMS somente depois que os usuários clicarem no botão Enviar todos, no último slide de pergunta.*

Depois que os usuários clicarem no botão Enviar todos, no último slide de pergunta, eles poderão retornar ao quiz, para voltar e alterar suas respostas.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Edição avançada e revisões de projeto

Parte do conteúdo acessível através de links nesta página pode ser exibida somente em Inglês.

Projetos e preferências do projeto

Editar as preferências do projeto
Autor em idiomas da direita para esquerda
Definir cor de fundo do projeto
Recuperar projetos danificados

Para o topo

Editar as preferências do projeto

Você pode definir as preferências do projeto que são aplicadas a todos os slides do projeto. Algumas dessas configurações podem anular configurações específicas definidas no nível do slide. Use o menu Projeto na caixa de diálogo Preferências para fazer as alterações.

Editar informações do projeto

As propriedades do projeto ficam visíveis aos usuários por meio do botão Informações incluído em todos os controles de reprodução. É importante definir as propriedades se você está criando projetos acessíveis em conformidade com 508.

Selecione Editar > Preferências > Projeto > Informações (Windows) ou Adobe Captivate > Preferências > Projeto > Informações (Mac OS) e especifique as seguintes propriedades:

Autor Nome do autor ou autores do projeto.

Empresa Nome da empresa ou organização responsável pelo conteúdo do documento.

E-mail Endereço de e-mail da empresa ou, se apropriado, do seu departamento de atendimento ao cliente.

Site Endereço do site da empresa.

Copyright Informações sobre direitos autorais do seu projeto.

Nome do projeto Um nome distintivo e descritivo para o projeto.

Descrição Descrição curta do conteúdo do projeto. Por exemplo: “Este projeto é uma breve visão geral do Produto ZYX”.

Alterar o tamanho e a qualidade do projeto

Selecione Editar > Preferências > Projeto > Tamanho e qualidade do SWF (Windows) ou Adobe Captivate > Preferências > Projeto > Tamanho e qualidade do SWF (Mac OS) e especifique as seguintes propriedades:

Compactar arquivo SWF de gravação full motion Compacta o arquivo SWF de gravação full motion para reduzir seu tamanho. Ao selecionar essa opção, você pode aumentar o tempo necessário para visualizar ou publicar o projeto.

Configurações Indica a qualidade do arquivo SWF publicado. Você pode selecionar a qualidade do arquivo SWF movendo a barra deslizante para a opção correspondente: Alto, Médio, Baixo ou Personalizado. Quando você escolhe Alto, Médio ou Baixo, o Adobe Captivate usa suas configurações internas para definir a qualidade do arquivo. Arquivos de qualidade mais alta são compactados em menor grau e, portanto, podem ficar com tamanho maior. Você pode personalizar as opções de qualidade movendo o controle deslizante para o nível Personalizado.

Manter configurações de qualidade dos slides Mantém as configurações de qualidade dos slides definidas no Inspetor de propriedades do slide.

BMP Determina a qualidade da imagem dos bitmaps (capturas de tela) gerados durante a gravação. A redução da qualidade da imagem reduz o tamanho de arquivo, mas pode afetar a qualidade da cor nas imagens. Todos os arquivos bitmap que você inseriu no projeto também são afetados.

JPEG Determina a qualidade dos arquivos JPEG inseridos no projeto. A redução da qualidade da imagem reduz o tamanho de arquivo, mas pode afetar a qualidade da cor nas imagens. As imagens JPEG são detalhadas e contêm muitas cores, portanto, não é recomendável baixar muito sua qualidade.

Áudio Determina a qualidade dos arquivos de áudio usados no projeto. Os arquivos de áudio são convertidos no formato mp3 antes de serem publicados. Um arquivo com qualidade mais alta não afeta o tamanho do arquivo significativamente, mas aumenta consideravelmente a qualidade do áudio.

Compactação avançada do projeto Permite que o Adobe Captivate leve em consideração apenas a diferença entre dois slides em vez de publicar ambos os slides. A compactação reduz o tamanho do projeto publicado. Ao selecionar essa opção, você pode aumentar o tempo necessário para visualizar ou publicar o projeto. Projetos compactados ocasionalmente não funcionam conforme deveriam funcionar no Flash

Player.

Compactar arquivo SWF Compacta o arquivo SWF publicado. Os arquivos SWF compactados podem ser reproduzidos apenas com o Flash Player 9 ou posterior. Ao selecionar essa opção, você pode aumentar o tempo necessário para visualizar ou publicar o projeto.

Definir como um projeto começa e termina

Selecione Editar > Preferências > Projeto > Início e fim (Windows) ou Adobe Captivate > Preferências > Projeto > Início e fim (Mac OS) e especifique as seguintes propriedades:

Executar automaticamente O filme começa a ser reproduzido assim que é baixado. Se quiser que o filme seja reproduzido somente depois que o usuário clicar no botão Reproduzir, desmarque essa opção. É possível exibir uma imagem até que o usuário inicie a reprodução do filme. Clique em Procurar (...) para selecionar a imagem. Se você não selecionar uma imagem, o primeiro slide do filme será exibido.

Pré-carregador Você pode adicionar uma tela de carregamento no início do projeto. A tela de carregamento é útil se o primeiro slide do projeto é grande ou contém áudio e demora alguns instantes para aparecer.

O Adobe Captivate inclui imagens de tela de carregamento predefinidas que você pode usar. Além disso, você pode criar uma imagem personalizada para usar como tela de carregamento.

Você também pode criar um arquivo SWF para usar como tela de carregamento. Na pasta Pré-carregadores do Adobe Captivate, há um arquivo SWF de amostra e um arquivo FLA chamado DefaultPreloader. Você pode usar esses arquivos como modelos para criar seu próprio arquivo SWF. Se você adicionar uma tela de carregamento personalizada, o Adobe Captivate chamará as seguintes funções se elas existirem na Linha de tempo principal do arquivo SWF:

Observação:*Os pré-carregadores disponíveis no Adobe Captivate estão localizados na pasta \\Arquivos de Programas\Adobe\Adobe Captivate <número da versão>\Gallery\Preloaders no Windows e em /Applications/Adobe Captivate 6/Gallery/Preloaders no Mac OS.*

```
function initialize(projectWidth:Number, projectHeight:Number) function
onProgress(loadedBytes:Number,totalBytes:Number,preloadPercent:Number) function isDone():Boolean
```

% de pré-carregamento A porcentagem do arquivo SWF que deve ser baixada antes que o arquivo comece a ser reproduzido. Após a parte necessária do arquivo SWF ser baixada, o pré-carregador desaparece e a reprodução do arquivo SWF é iniciada.

Proteger projeto por senha A senha que os usuários devem inserir antes de visualizar o projeto. Na caixa adjacente, digite a senha correta a ser usada para que os usuários possam visualizar o projeto. Clique em Opções para especificar o seguinte:

Mensagem A mensagem exibida aos usuários para explicar o que eles devem fazer quando for solicitado que digitem uma senha.

Mensagem de nova tentativa A mensagem a ser exibida quando os usuários inserem uma senha incorreta.

Texto do botão O texto exibido no botão no qual os usuários clicam para continuar a visualizar o projeto.

Data de expiração do projeto A data de expiração do projeto. Clique no calendário para escolher uma data. Na caixa de texto adjacente, especifique a mensagem a ser exibida aos usuários quando o projeto expirar.

Quando um projeto expira, ele não pode mais ser visualizado.

Fade in no primeiro slide Fornece um efeito de fade in para o primeiro slide do projeto.

Ação Clique no menu e selecione uma ação para ocorrer no final do projeto.

Parar projeto Para o projeto depois que ele é reproduzido uma vez.

Executar projeto em loop Reproduz continuamente o projeto.

Fechar projeto Fecha o filme depois que ele para de ser reproduzido.

Abrir URL ou arquivo Abre o site especificado em um navegador da Web depois que o filme para de ser reproduzido.

Para carregar um URL, digite o caminho completo para um site (por exemplo, http://www.site.com). Clique no ícone de seta invertida ao lado da caixa de URL para selecionar a janela na qual exibir o URL e escolha Atual, Novo, Pai ou Superior.

Para carregar um arquivo, clique no ícone Procurar, navegue até o arquivo, selecione-o e clique em Abrir.

Executar JavaScript Executa o JavaScript especificado depois que o filme para de ser reproduzido. Clique em Janela_Script e digite o JavaScript a ser executado. Para reutilizar um script de um arquivo, copie o script na área de transferência e cole-o na janela do JavaScript. Clique no ícone de seta invertida ao lado do botão Janela_Script para selecionar a janela na qual exibir o URL e escolha Atual, Novo, Pai ou Superior.

Abrir outro projeto Abre outro projeto depois que o filme para de ser reproduzido. Clique no botão Procurar, navegue até o arquivo do projeto (com a extensão .swf, .rd, ou .cptx), selecione o arquivo e clique em Abrir. Clique no ícone de seta invertida para selecionar a janela na qual exibir o arquivo e escolha Atual, Novo, Pai ou Superior.

Enviar e-mail para Envia um e-mail para o endereço de e-mail especificado depois que o filme para de ser reproduzido. O editor de e-mail padrão é usado para enviar a mensagem. Digite o endereço de e-mail na caixa adjacente. Clique no ícone de seta invertida para selecionar a janela na qual exibir o arquivo e escolha Atual, Novo, Pai ou Superior.

Fade out no último slide Selecione esta opção para que o último slide do projeto desapareça gradualmente da exibição.

Editar preferências padrão para slides e objetos

As alterações feitas na caixa de diálogo Preferências são aplicadas a todos os slides no projeto.

1. Selecione Editar > Preferências (Windows) ou Adobe Captivate > Preferências (Mac OS).
2. Na caixa de diálogo Preferências, selecione Padrões no menu Global.
3. No campo Duração do slide, altere o tempo padrão para exibição dos slides no filme.
4. Defina uma cor de fundo para os slides no projeto usando o menu Cor de fundo.
5. Para alterar o número de slides exibidos quando a opção "Visualizar próximo(s) *n* slides"for usada, altere o valor do campo Visualizar próximo(s) *n* slides. O valor padrão é 5.
6. Selecione um objeto no menu Selecionar e execute os procedimentos a seguir de acordo com seus requisitos.
   - Altere o tempo padrão durante o qual o objeto selecionado aparece no slide.
   - Altere o estilo padrão para o objeto selecionado.
7. Para redimensionar uma legenda de texto de acordo com a quantidade de texto disponível nela, selecione Autodimensionar legendas. A legenda de texto é redimensionada automaticamente para acomodar todo o texto. Se você não selecionar essa opção, os dados extras ficarão ocultos. Redimensione manualmente a legenda de texto para exibir os dados ocultos.
8. Para redimensionar um botão de acordo com a quantidade de texto disponível nele, selecione Autodimensionar botões. O botão é redimensionado automaticamente para acomodar os dados extras. Se você não selecionar essa opção, os dados extras ficarão ocultos. Redimensione manualmente o botão para exibir os dados ocultos.
9. Se desejar definir o tempo da legenda automaticamente de acordo com a quantidade de dados nela, selecione Calcular tempo da legenda. O Adobe Captivate calcula o tempo que o espectador precisa para ler o texto e o aplica à legenda.

Preferências de exportação e importação de projetos

Ao exportar as preferências do projeto, você pode reutilizar seu conjunto de preferências em outros projetos. As preferências podem ser salvas e exportadas como arquivos CPR. Quando o arquivo CPR é importado para um projeto, as preferências mencionadas no arquivo CPR são definidas na caixa de diálogo Preferências.

1. Selecione Arquivo > Exportar > Preferências.
2. Na caixa de diálogo Salvar como, salve suas preferências como um arquivo CPR.
3. Clique em Salvar.

Quando quiser importar preferências para outro projeto, selecione Arquivo > Importar > Importar preferências. Abra o arquivo de local onde salvou o arquivo CPR.

Autor em idiomas da direita para esquerda

Para o topo

O Adobe Captivate permite a criação de idiomas lidos da direita para a esquerda como árabe ou hebraico.

1. **Antes de criar o projeto**, abra o Adobe Captivate > Editar > Preferências > Configurações gerais.
2. Selecione Exigir compositor da direita para esquerda.

   Observação: *Essa configuração é global. Isso significa que todos os designs criados subsequentemente herdam esta configuração.*
3. Vá em frente e crie um projeto no Adobe Captivate.

Definir cor de fundo do projeto

Para o topo

Você pode definir a cor de fundo para o projeto. O fato de a cor de fundo aparecer ou não em todos os slides dependerá do tipo de slide e de como a captura de tela é gerada.

1. Em um projeto aberto, selecione Editar > Preferências (Windows) ou Adobe Captivate > Preferências (Mac OS).
2. No painel Categoria, selecione Padrões no menu Global.

3. Clique na caixa junto à opção Cor de fundo e siga este procedimento:
    - Para preencher o plano de fundo com uma cor, clique em uma cor.
    - Para aplicar um preenchimento de gradiente, clique no ícone de gradiente e escolha as opções. Para obter mais informações sobre os preenchimentos gradientes, consulte Aplicar preenchimentos de gradiente.
4. Clique em OK.

Para o topo

Recuperar projetos danificados

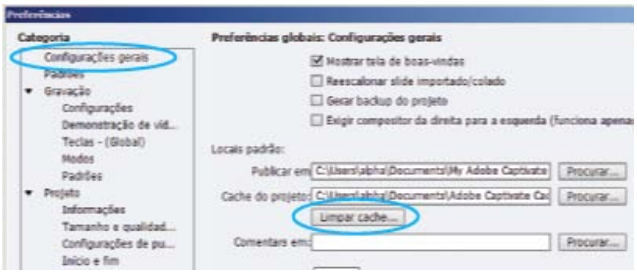
Use uma ou todas as opções a seguir para recuperar projetos danificados ou corrompidos:

- Usar o arquivo de backup do projeto
- Limpar o cache do projeto

Limpar o cache do projeto

O cache do projeto no Adobe Captivate 6 ajuda você a salvar e abrir projetos mais rapidamente. Quando você cria um projeto no Adobe Captivate 6, uma pasta de cache do projeto correspondente é criada automaticamente. Essa pasta é salva na pasta raiz do cache do projeto especificada nas Preferências do projeto.

Com o tempo, essas pastas de cache podem consumir todos os recursos do sistema. Convém excluir as pastas para otimizar os recursos. Você pode excluir as pastas usando a opção "Limpar cache" nas Preferências do projeto (Editar (Windows)/Adobe Captivate (Mac) > Preferências > Configurações gerais > Cache do projeto).



Desmarque a opção Cache em Preferências

Para excluir várias pastas de cache do projeto, use o aplicativo Limpar cache. Esse aplicativo lista todas as pastas de cache do projeto do Adobe Captivate no sistema, junto com o nome do projeto correspondente, tamanho, status do projeto (aberto ou fechado), data de modificação e tamanho do cache. Com essas informações, você pode decidir quais pastas de cache deseja excluir e excluir rapidamente várias pastas de cache com um único clique.

Para instalar e usar esse utilitário, siga estas etapas:

1. Baixe o arquivo dcache.zip e descompacte o conteúdo.
2. Clique duas vezes no arquivo dcache.zip e siga as instruções na tela para instalar o utilitário.
3. Após a instalação, o aplicativo Limpar cache é aberto e exibe todas as pastas de cache do projeto no local do cache padrão.
    - Para exibir as pastas de cache em outro local no sistema, clique em Procurar e navegue até o local da pasta.
    - Para excluir uma pasta de cache, marque a caixa de seleção correspondente à pasta e clique em Limpar. Para excluir todas as pastas, clique em Selecionar tudo e depois em Limpar. Observe que os projetos abertos não podem ser selecionados para exclusão.

(cc) BY-NC-SA As publicações no Twitter ™ e no Facebook não são cobertas pelos termos da Creative Commons.

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Usar o aplicativo de revisão AIR

Criando revisão para projetos do Adobe Captivate
Enviando projetos para revisão
Revendo projetos do Adobe Captivate

Criar revisões para projetos do Adobe Captivate

Para o início

Após criar e editar um projeto do Adobe Captivate, o autor pode publicar o projeto para revisão nos seguintes locais:

- Um servidor interno
- Acrobat.com

O projeto é publicado como um arquivo CREV, um arquivo SWF personalizado que é usado para revisão.

Os revisores podem revisar o arquivo CREV abrindo-o no Adobe Captivate Reviewer, um aplicativo AIR. O instalador do aplicativo, AdobeCaptivateReviewer.air, encontra-se no local em que você instalou o Adobe Captivate. Você também pode baixá-lo do site da Adobe: www.adobe.com/go/cp5_reviewerapp_en.

Se você escolher um servidor interno para o processo de revisão, poderá enviar o aplicativo AIR com a notificação por e-mail para revisão. Se você escolher o Acrobat.com para o processo de revisão, os revisores precisarão instalar o aplicativo AIR a partir do URL incluído na mensagem de e-mail padrão.

Observação: *Os revisores podem instalar o Adobe Captivate Reviewer sem instalar o Adobe Captivate em seus computadores. Entretanto, eles precisam instalar o Adobe AIR antes de instalar o aplicativo. O Adobe AIR pode ser baixado gratuitamente do site da Adobe http://get.adobe.com/br/air/. A instalação do aplicativo AIR é feita somente uma vez.*

Em uma revisão compartilhada na qual o autor e os revisores estão em uma rede comum, cada um deles pode exibir comentários publicados pelo outro. Além disso, o autor pode aceitar, rejeitar ou solicitar feedback para comentários postados por revisores.

Os revisores que não fazem parte da rede compartilhada podem exportar seus comentários para um arquivo XML e enviá-lo para o autor. O autor pode importar o arquivo XML para o projeto e exibir os comentários na linha de tempo dos slides onde os revisores os postaram.

Durante o ciclo de revisão, o autor e os revisores podem exibir os comentários mais recentes postados ao atualizar o conteúdo do aplicativo.

Enviar projetos para revisões

Para o início

Compartilhar projetos para revisão em um servidor interno

1. Selecione Arquivo > Colaborar > Enviar para revisão compartilhada.
2. Na caixa de diálogo Enviar para revisão compartilhada, digite um nome para o arquivo de revisão (arquivo CREV) e selecione Coletar comentários automaticamente em meu próprio servidor interno.
3. Clique em Próximo.
4. Use as opções a seguir para criar o arquivo CREV:

   Publicar pasta

   O local onde o arquivo CREV será publicado. Clique em Procurar se desejar especificar um local diferente para os arquivos gerados.

   Pasta de comentários do projeto

   Selecione essa opção e escolha uma pasta compartilhada, no computador ou na rede, para armazenar os comentários. Lembre-se de fornecer permissões de gravação para a pasta. O caminho para o local compartilhado deve começar com duas barras invertidas (\\) no Windows. No Mac, prefixe o caminho com smb://.

   Se os revisores não tiverem acesso a uma pasta compartilhada, você poderá optar por não especificar um local para os comentários. Nesse caso, você poderá solicitar que os revisores exportem seus comentários para um arquivo XML e lhe enviem o arquivo.

   Quando não houver nenhuma rede compartilhada, você poderá optar por não especificar um local. O revisor deve exportar os comentários e enviá-los para você. Quando você importa o conteúdo do arquivo XML, os comentários são incorporados ao projeto.

5. Selecione a opção Enviar email e faça o seguinte:

- Selecione Anexar revisão (arquivo .CREV) se desejar enviar o arquivo CREV como um anexo junto com o e-mail. Use essa opção quando o tamanho do arquivo CREV for suficientemente pequeno para ser enviado por e-mail. Filtros de e-mail são geralmente configurados para bloquear os e-mails que sejam maiores do que o tamanho especificado.
- Selecione Anexar o "Adobe Captivate Reviewer" se desejar enviar o instalador do AIR como um anexo. Use essa opção na primeira vez que você enviar um arquivo CREV para um revisor.

6. Clique em E-mail. Um rascunho do e-mail é exibido.
7. Personalize o corpo do rascunho se desejar fornecer instruções adicionais aos revisores.
8. Insira os endereços de e-mail dos revisores nos campos de Para e Cc, e clique em Enviar.

Observação: *A melhor prática é não editar o projeto do Adobe Captivate durante a revisão. Se o projeto mudar durante a revisão, os comentários postados poderão não aparecer nos locais pretendidos. Se precisar editar o projeto, peça aos revisores para interromperem seu trabalho. Então, inicie uma revisão nova após editar o projeto.*

Compartilhar o projeto no Acrobat.com para revisão

1. Abra o projeto que você deseja compartilhar para revisão.
2. Selecione Arquivo > Colaborar > Enviar para revisão compartilhada.
3. Na caixa de diálogo Enviar para revisão compartilhada, digite um nome para o arquivo de revisão (arquivo CREV) e selecione Baixar e controlar automaticamente os comentários com o Acrobat.com.
4. Clique em Próximo.
5. Forneça sua ID da Adobe e senha. Se você não tiver uma ID da Adobe, crie-a usando o link fornecido na parte superior da caixa de diálogo.
6. Clique em Entrar. Um rascunho das notificações de e-mail a serem enviadas aos revisores é exibido.
7. Personalize o corpo do rascunho se desejar fornecer instruções adicionais aos revisores.
8. Insira os endereços de e-mail dos revisores nos campos de Para e Cc, e clique em Enviar.

Pasta Definir comentários do projeto padrão

Você pode definir sua preferência para a pasta de comentários do projeto na caixa de diálogo Preferências. Na criação de novos projetos, esse local é usado quando você publica um projeto para revisão em um servidor interno.

1. Selecione Editar > Preferências (Windows) ou Adobe Captivate > Preferências (Mac OS).
2. Selecione Configurações gerais no menu Global.
3. Especifique um local para a pasta de comentários do projeto no campo Comentários em.

Revisar projetos do Adobe Captivate

Para o início

Conclua os seguintes procedimentos antes de revisar um projeto usando o arquivo CREV:

- Instale o Adobe AIR no computador. O Adobe AIR pode ser baixado gratuitamente do site da Adobe http://get.adobe.com/br/air/.
- Instale o aplicativo Adobe Captivate Reviewer no computador. O instalador será fornecido a você pelo autor do projeto do Adobe Captivate. Se você tem o Adobe Captivate instalado em seu computador, pode encontrar o instalador, AdobeCaptivateReviewer.air, no local onde instalou o Adobe Captivate.

Instalar o Adobe Captivate Reviewer

1. Clique duas vezes no instalador AdobeCaptivateReviewer.air .
2. Clique em Instalar.
3. (Opcional) Personalize suas preferências de instalação e especifique um local no computador onde instalar o Adobe Captivate Reviewer.

Abrir o arquivo CREV usando o Adobe Captivate Reviewer

1. Baixe o arquivo CREV no computador. Com base no modo de revisão escolhido pelo autor, o arquivo CREV é disponibilizado no servidor interno ou no Acrobat.com. Geralmente, em ambos os casos você recebe um e-mail automatizado indicando a disponibilidade do arquivo para revisão.

2. Siga um destes procedimentos:

   - Clique duas vezes no arquivo CREV .
   - Abra o Adobe Captivate Reviewer.

3. Dependendo de como o arquivo CREV é compartilhado pelo autor, as seguintes informações são solicitadas:

   - ID da Adobe e senha, se o arquivo CREV é compartilhado no Acrobat.com.
   - Detalhes do usuário, se o arquivo CREV é compartilhado em um servidor interno. Forneça seu nome e endereço de e-mail. Esses detalhes são usados em seus comentários e ajudam os autores a associar seu nome a seus comentários.

4. Clique em Carregar filme do Adobe Captivate e abra o arquivo CREV do seu computador.

   Se o autor não especificou um local para armazenar comentários, uma caixa de diálogo é exibida indicando que os comentários precisam ser exportados manualmente. Clique em OK.

Adicionar comentários ao arquivo SWF

1. Clique em Reproduzir . O controle deslizante de busca começa a se mover ao longo do filme.

2. Clique em Adicionar comentário no ponto onde deseja adicionar o comentário.

3. Adicione o comentário na janela Adicionar comentário.

4. Clique em Adicionar para adicionar o comentário. Um marcador, indicado por um ponto branco, é adicionado nesse local na barra de comentários e o vídeo continua a ser reproduzido.

5. Repita as etapas 2, 3, e 4 para adicionar mais comentários.

6. Clique em Salvar comentários .

   - Se o arquivo CREV está hospedado em Acrobat.com, os comentários são publicados automaticamente no Acrobat.com. seus comentários.
   - Se o arquivo CREV está hospedado em um servidor interno com uma pasta de rede compartilhada, os comentários são publicados automaticamente nessa pasta. Se não houver uma pasta compartilhada na rede, exporte os comentários para um arquivo XML e envie-o para o autor. Para obter mais informações sobre como exportar comentários, vejaComentários sobre exportação para um arquivo XML.

Editar comentários no arquivo SWF

Os comentários adicionados ao projeto são indicados como marcadores (pontos brancos) no local específico na barra de busca. Para localizar o comentário que você deseja editar, mova o ponteiro sobre os marcadores. O comentário adicionado em um local é exibido quando o ponteiro se move sobre ele.

1. Clique no marcador na barra de busca cujo comentário você deseja editar ou excluir. O comentário é exibido em uma janela pop-up.

   Marcador de comentário na barra de busca

2. Edite o comentário.

   Observação: *Se outras pessoas responderam a um comentário, apenas o comentário mais recente da sequência pode ser editado.*

Importar comentários de um arquivo XML

Autores e revisores podem importar comentários de arquivos XML enviados a eles. Os comentários importados de arquivos XML aparecem no mesmo local na Linha de tempo se o autor não editou o arquivo durante o processo de revisão.

1. Clique em Importar comentários .

2. Navegue até o local do arquivo XML.

3. Clique em Abrir.

Alternativamente, os autores podem importar comentários de arquivos XML usando o painel Comentários no Adobe Captivate.

Exportar comentários para um arquivo XML

Revisores podem exportar comentários para um arquivo XML e enviá-lo para o autor. O autor pode importar o arquivo XML, fornecer feedback, exportar o arquivo e enviá-lo aos revisores.

1. Clique em Exportar comentários.

2. Na caixa de diálogo Procurar pasta, selecione a pasta onde você deseja salvar o arquivo XML e clique em OK.

Alternativamente, os autores podem exportar comentários para arquivos XML usando o painel Comentários no Adobe Captivate.

Exibir ou classificar comentários no aplicativo AIR

O autor e os revisores podem exibir e classificar comentários usando o aplicativo AIR.

Siga um destes procedimentos:

- Para exibir todos os comentários adicionados ao arquivo, clique em Mostrar todos os comentários.
- Para classificar os comentários pelo nome do revisor, clique em Filtrar comentários. No menu pop-up Revisores, selecione os nomes dos revisores para exibir comentários postados por eles.

Exibir ou classificar comentários no projeto do Adobe Captivate

Os autores podem exibir e classificar comentários no projeto do Adobe Captivate, bem como no aplicativo AIR. Algumas das opções disponíveis para classificação só ficam disponíveis quando o autor usa o Adobe Captivate para revisar o projeto.

1. Para exibir os comentários adicionados ao arquivo, selecione Janela > Comentários. O painel Comentários é exibido. Os comentários postados pelos revisores são exibidos no painel.

2. No menu Exibir por, selecione uma das seguintes opções:

   a. Selecione Hora da Criação para classificar os comentários cronologicamente.

   b. Selecione Revisor para classificar os comentários pelo nome do revisor.

   c. Selecione Status para classificar os comentários de acordo com seu status (Novo, Aceito ou Rejeitado).

Exibir os comentários mais recentes

- Para exibir os comentários mais recentes postados pelos revisores, clique em Atualizar comentários.

Fornecer feedback sobre comentários dos revisores

O autor pode aceitar, rejeitar ou responder aos comentários postados pelos revisores. Os revisores podem exibir o feedback postado pelo autor ao atualizar o conteúdo do aplicativo. No Filmstrip, um ícone de comentário aparece abaixo dos slides que contêm comentários.

Os comentários também ficam visíveis na linha de tempo dos slides individuais. Os autores podem usar Visualização > Reproduzir este slide para exibir a localização exata dos comentários.

1. Abra o projeto enviado para revisão no Adobe Captivate.

2. Selecione Janela > Comentários. O painel Comentários é exibido. Os comentários postados pelos revisores são exibidos no painel.

3. Selecione um ou mais comentários para os quais você deseja fornecer feedback e siga um destes procedimentos:

   - Clique no ícone Rejeitar comentários para ignorar o comentário. Opcionalmente, insira um motivo para ignorar o comentário na janela pop-up e clique em Enviar.
   - Clique no ícone Aceitar comentários do revisor para aceitar o comentário. Opcionalmente, insira seu feedback na janela pop-up e clique em Enviar.

     Observação:*Depois que você aceita ou rejeita um comentário, o ícone correspondente é exibido para o comentário no aplicativo de revisão, junto com todos os comentários.*

Clique no ícone Responder aos comentários dos revisores para solicitar esclarecimentos sobre o comentário.

Terminar revisões

No painel Janela > Comentários, clique no ícone Terminar revisão.

(cc) BY-NC-SA As publicações no Twitter ™ e no Facebook não são cobertas pelos termos da Creative Commons.

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Ortografia e pesquisa

Verificar ortografia
Buscar slides e substituir conteúdo

Verificar ortografia

Para o início

Você pode verificar a ortografia na maior parte dos locais onde há texto em seus projetos, incluindo legendas, anotações de slides, nomes de slides, animações de texto e quizzes.

Antes de verificar a ortografia, defina as opções de verificação de ortografia.

1. Abra um projeto do Adobe Captivate.

2. Selecione Projeto > Verificar ortografia. Você também pode pressionar F7.

3. Quando o Adobe Captivate encontra uma palavra não reconhecida, ela aparece na caixa de texto Não está no dicionário. Selecione as opções apropriadas com base em como você deseja tratar a discrepância:

   Ignorar uma vez Ignora esta ocorrência da palavra não reconhecida.

   Ignorar tudo Ignora todas as ocorrências da palavra não reconhecida.

   Adicionar ao dicionário Adiciona a palavra não reconhecida ao seu dicionário pessoal. O dicionário pessoal added.txt pode ser encontrado no seu computador nos seguintes locais:

   - No Windows: \\Documents and Settings\<nome do usuário>\Local Settings\Application Data\Adobe\Linguistics\Dictionaries\Adobe Custom Dictionary\<idioma da ortografia>
   - No Mac: <boot>\Users\<usuário>\Library\Application Support\Adobe\Linguistics\Adobe Custom Dictionary\<idioma da ortografia>

   Você pode adicionar palavras ou removê-las do dicionário pessoal abrindo o arquivo added.txt no Bloco de Notas, fazendo alterações e salvando o arquivo. Palavras adicionadas a esse arquivo não são marcadas como incorretas durante uma verificação ortográfica feita pelo Adobe Captivate.

   Excluir Remove a palavra não reconhecida.

   Alterar Substitui esta ocorrência da palavra não reconhecida pelo texto digitado na caixa de texto Não está no dicionário ou pelo texto selecionado na lista Sugestões.

   Alterar tudo Substitui todas as ocorrências da palavra não reconhecida da mesma maneira.

4. (Opcional) O dicionário padrão usado para verificar a ortografia é em inglês. Para alterar o idioma, clique no menu pop-up em Idioma do dicionário principal e selecione um novo idioma.

5. (Opcional) Se quiser alterar como a verificação ortográfica é feita, clique em Opções.

6. Ao concluir, clique em Fechar.

Definir opções de verificação ortográfica

O Adobe Captivate permite verificar a ortografia na maior parte dos locais onde há texto em seus projetos, incluindo legendas, anotações de slides, nomes de slides, animações de texto e quizzes. Antes de usar o recurso de verificação ortográfica, examine as opções de verificação ortográfica e altere-as se necessário.

1. Abra o projeto e selecione Editar > Preferências (Windows) ou Adobe Captivate > Preferências (Mac OS).

2. Na caixa de diálogo Preferências, selecione Configurações gerais no menu Global.

3. Clique em Preferências de ortografia.

4. Na caixa de diálogo Opções de ortografia, defina as seguintes opções:

Ignorar palavras em maiúsculas Omite da verificação ortográfica as palavras que começam com uma letra maiúscula, como "Adobe". Considere esta opção se o texto contém muitos nomes próprios.

Ignorar palavras em maiúsculas Omite da verificação ortográfica as palavras compostas só por letras maiúsculas, como "MIDI". Considere esta opção se o texto contém muitos acrônimos.

Ignorar palavras com números Omite da verificação ortográfica as palavras que contêm dígitos, como P2. Considere esta opção se o texto contém muitos símbolos ou códigos com números.

Ignorar palavras com maiúsculas e minúsculas misturadas Omite da verificação ortográfica as palavras compostas por letras maiúsculas e minúsculas, como "ActionScript".

Ignorar nomes de domínio Omite da verificação ortográfica as palavras que parecem ser nomes de domínio da Internet, como www.adobe.com.

Reportar palavras dobradas Notifica durante a verificação ortográfica sobre todas as palavras exibidas duas vezes em sequência, como "o o".

Distinção entre maiúsculas e minúsculas Analisa versões das palavras em maiúsculas e minúsculas separadamente. Por exemplo, "chicago" e "Chicago" serão verificadas, e a palavra grafada em minúsculas será identificada como uma palavra com ortografia incorreta.

Sugerir palavras divididas Fornece sugestões de duas palavras para qualquer palavra com erro ortográfico que pareça ser duas palavras unidas. Por exemplo, sugerir "pressione o" para "pressioneo".

Idioma do dicionário principal Especifica o idioma do dicionário usado durante a verificação ortográfica. O dicionário padrão é em inglês. Para alterar o idioma, selecione o novo idioma na lista.

5. Ao concluir, clique em OK.

Alterar o dicionário

Por padrão, o verificador ortográfico usa o dicionário em inglês (Estados Unidos). Você pode mudar para qualquer dicionário instalado em seu computador a qualquer momento.

1. Abra o projeto e selecione Editar > Preferências (Windows) ou Adobe Captivate > Preferências (Mac OS).
2. No painel Categoria, selecione Global.
3. Clique em Preferências de ortografia.
4. Na caixa de diálogo Opções de ortografia, selecione o dicionário que você deseja usar na lista Idioma do dicionário principal. Todos os dicionários instalados no seu computador são listados.
5. Clique em OK.

Para o topo

Pesquisar slides e substituir o conteúdo

Você pode usar as várias opções disponíveis no recurso Localizar do Adobe Captivate para pesquisar informações em seus slides. Além de texto, você pode localizar tipos diferentes de objetos, como animação de texto ou uma imagem de rolagem.

1. Selecione Editar > Localizar e substituir.

   O painel Localizar e substituir é exibido.

2. Selecione o objeto a ser pesquisado na lista Pesquisar em. A seleção de tipo determina quais campos ficam ativados no painel.
3. Para restringir a pesquisa, selecione o estilo associado ao objeto na lista Estilo.
4. No campo Localizar, digite o texto ou objeto a ser pesquisado.

   Observação: *O campo Localizar fica ativado para pesquisas apenas em Todos os controles, Entrada de texto, Botão e Animação do texto. Na atualização do Adobe Captivate para assinantes e clientes do Adobe Software Assurance, esse campo está ativado para anotações do slide/legenda fechada/Pesquisa texto em fala também.*

5. (Opcional) No campo Substituir, digite o texto que substitui a cadeia de caracteres de pesquisa.

   Observação: *O campo Substituir fica ativado para pesquisas apenas em Todos os controles, Entrada de texto, Botão e Animação do texto.*

Na atualização do Adobe Captivate para assinantes e clientes do Adobe Software Assurance, esse campo está ativado para anotações do slide/legenda fechada/Pesquisa texto em fala também.

6. Selecione qualquer uma das seguintes opções:

   Palavra inteira Ignore variações do texto. Por exemplo, localize especial, mas não especialista.

   Diferenciar maiúsculas de minúsculas Por exemplo, localize Cadeira, mas não cadeira.

   Slides do quiz Inclua slides do quiz na pesquisa.

   Itens ocultos Inclua slides ou controles ocultos na pesquisa.

   Itens bloqueados Inclua slides ou controles bloqueados na pesquisa.

7. Clique em qualquer um dos seguintes botões:

   Localizar próximo O foco passa para a próxima ocorrência do texto ou objeto.

   Localizar tudo O resultado de pesquisa lista todas as ocorrências de texto ou objeto.

   Substituir O texto encontrado selecionado é substituído pelo texto no campo Substituir.

   Substituir tudo Todas as ocorrências do texto no campo Localizar são substituídas pelo texto do campo Substituir.

   ***Observação**: Use Substituir tudo somente quando tiver certeza de que as outras palavras do projeto não serão afetadas negativamente. Por exemplo, se você escolher substituir todas as ocorrências de "tam" por "tão", após a operação de substituição, a palavra "também" será convertida em "tãobem".*

(cc) BY-NC-SR As publicações no Twitter ™ e no Facebook não são cobertas pelos termos da Creative Commons.

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Combinar vários arquivos SWF com o Aggregator

Criar um projeto do Aggregator
Publicar o projeto do Aggregator

Você pode combinar vários projetos publicados como arquivos SWF usando o Aggregator. Você pode publicar os arquivos combinados no Aggregator como saída SWF, arquivos executáveis (Windows e Mac), PDF, HTML ou Zip. O Aggregator cria um sumário usando os nomes dos módulos separados (arquivos SWF). Os sumários de cada módulo são exibidos sob o nome do respectivo módulo.

O Aggregator suporta atualmente arquivos SWF que são publicados usando o Adobe Captivate e que usam a mesma versão do ActionScript.

Nota: *Não é possível adicionar arquivos SWF criados no Flash a um projeto do Aggregator.*
Para garantir a uniformidade das configurações do sumário em um filme, defina um arquivo SWF como filme mestre. As configurações do sumário do filme mestre são aplicados a todos os outros filmes no Aggregator. Qualquer alteração feita nas configurações do sumário por criadores de conteúdo individuais pode ser desfeita usando um filme mestre.

Criar um projeto do Aggregator

Para o início

1. Selecione Arquivo > Novo > Projeto do Aggregator.
2. Na caixa de diálogo Aggregator, clique em Adicionar módulo.
3. Na caixa de diálogo Abrir, selecione o arquivo SWF que você deseja adicionar ao Aggregator.
4. Repita as etapas 2 e 3 para adicionar mais arquivos SWF ao projeto.
   - Para definir um arquivo SWF como filme mestre, selecione Definir como filme mestre. As configurações do sumário do arquivo SWF são aplicados aos outros filmes no Aggregator. As informações de projeto do filme mestre são aplicadas ao arquivo do Aggregator.
   - Se não quiser exibir o nome do arquivo SWF no filme, desmarque Incluir título do módulo.
   - Para alterar a posição de um arquivo SWF no menu, selecione o nome do arquivo. Use as teclas de seta para cima e para baixo para realocar o filme para o local desejado no menu.
   - Para excluir um filme da lista, selecione-o e clique em Remover .
   - Para substituir o conjunto de informações do projeto no sumário do filme mestre, clique em Informações. Na caixa de diálogo Informações do sumário, selecione Substituir informações do sumário e altere as configurações. As informações do sumário são exibidas acima do menu de sumário do Aggregator no arquivo publicado. Para obter mais informações, consulte Exibir as informações do projeto no painel do sumário.
   - Para adicionar uma tela de pré-carregador ao projeto, clique no ícone Procurar na área Selecionar pré-carregador. Navegue até a imagem que você deseja usar e clique em Abrir.
5. Clique em Salvar e salve o arquivo como um arquivo .aggr.

Publicar o projeto do Aggregator

Para o início

1. Abra o projeto do Aggregator.
2. Clique no ícone de publicação.
3. Na caixa de diálogo Publicar do Aggregator, siga este procedimento:
   a. Na seção Formatar, selecione SWF, Win Executable ou Mac com base em seus requisitos.
   b. No campo Título, especifique um nome exclusivo para o arquivo publicado.
   c. No campo Pasta, insira o caminho no qual os arquivos serão publicados. Como alternativa, clique em Procurar para especificar o caminho. Selecione Publicar arquivos na pasta se quiser que o Adobe Captivate crie uma pasta padrão na qual publicar os arquivos.
4. Na seção Opções de publicação, selecione uma ou mais opções com base no formato de publicação escolhido.
   - Selecione Arquivos Zip se desejar publicar os arquivos como um único arquivo ZIP. Esta opção é especialmente útil quando você deseja criar um único arquivo ZIP que pode ser carregado em um sistema de gerenciamento de aprendizagem (LMS) diretamente.
   - Selecione Exportar HTML se quiser inserir o SWF em um arquivo HTML e publicá-lo.
   - Selecione Exportar PDF se quiser inserir o arquivo SWF em um arquivo PDF e publicá-lo.

Selecione Tela cheia se quiser que o filme seja exibido na tela inteira dos monitores dos usuários.

5. Se você escolheu Executável do Windows como formato de publicação, clique no ícone Procurar no campo Ícone personalizado para atribuir um ícone ao arquivo EXE publicado.
6. Clique em Publicar.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Criar projetos acessíveis

Acessibilidade e o Adobe Captivate
Criar conteúdo acessível
Testar conteúdo acessível

Para o início

Acessibilidade e o Adobe Captivate

Você pode gerar uma saída que seja compatível com a Seção 508 para usuários com deficiências visuais, auditivas, motoras e outras. Você também pode adotar medidas no nível do projeto para remover obstáculos à visualização de seus projetos do Adobe Captivate por pessoas portadoras de deficiências.

Essas soluções apoiam os órgãos governamentais no atendimento das necessidades de seus usuários por meio da conformidade com a Seção 508, bem como empresas comprometidas em melhorar a acessibilidade.

Padrões mundiais de acessibilidade

Muitos países, incluindo Estados Unidos, Austrália, Canadá, Japão e os países da União Europeia, adotaram padrões de acessibilidade com base nos desenvolvidos pelo World Wide Web Consortium (W3C). O W3C publica as Diretrizes de acessibilidade do conteúdo da Web, um documento que prioriza ações que os designers devem adotar para tornar o conteúdo da Web acessível. Para obter informações sobre a Iniciativa de acessibilidade para a Web, consulte o site do W3C em www.w3.org/WAI.

Nos Estados Unidos, a lei que rege a acessibilidade é comumente conhecida como Seção 508, que é uma emenda da Lei de Reabilitação dos EUA. A Seção 508 proíbe órgãos federais de comprar, desenvolver, manter ou usar tecnologia eletrônica que não seja acessível a portadores de deficiência. Além das normas obrigatórias, a Seção 508 permite que funcionários do governo e o público em geral processe os órgãos no tribunal federal por não conformidade.

Para obter mais informações sobre a Seção 508, consulte os seguintes sites:

O que é a conformidade com a Seção 508?

A Seção 508 faz parte da Lei de Reabilitação de 1973, que exige que os órgãos federais desenvolvam, mantenham, adquiram ou usem tecnologia eletrônica ou da informação para tornar os sistemas acessíveis a pessoas com deficiências. A versão mais recente (1998) da Seção 508 estabelece padrões aplicáveis a todo o governo.

O que significa ser acessível?

Geralmente, um sistema de tecnologia da informação é acessível para pessoas portadoras de deficiências se pode ser usado de várias maneiras que não dependem de um único sentido ou capacidade. Por exemplo, os usuários devem poder navegar com o teclado, além do mouse (não apenas com o mouse). Além disso, os elementos visuais e auditivos de uma interface do usuário devem atender às necessidades de usuários portadores de deficiência auditiva e visual.

De que outros tipos de software de assistência os usuários finais precisam?

Leitores de tela ou utilitários de conversão de texto em fala (que leem o conteúdo da janela ativa, as opções do menu ou o texto que você digitou) e programas de auxílio à revisão da tela convertem o texto da tela em fala ou em uma tela em Braille dinâmica e atualizável. Essa tecnologia de assistência pode fornecer ajuda ou atalhos do teclado, legendas para voz e som, e avisos visuais como barras de ferramentas brilhantes. As ferramentas disponíveis incluem Windows Eye e JAWS.

O que o Adobe Captivate faz para estar em conformidade com a Seção 508?

A seleção da opção Conformidade com 508 torna determinados elementos nos projetos do Adobe Captivate acessíveis ou abertos à tecnologia de acessibilidade. Por exemplo, se você selecionar Conformidade com 508 e tiver preenchido as caixas de texto de nome e descrição do projeto nas Preferências do projeto, um leitor de tela lerá o nome e a descrição quando o arquivo SWF do Adobe Captivate for reproduzido.

Os seguintes elementos do Adobe Captivate ficam acessíveis quando a opção Compatibilidade com 508 é selecionada:

- Nome do projeto (derivado das Propriedades do projeto)
- Descrição do projeto (derivada das Propriedades do projeto)
- Texto de acessibilidade do slide
- Rótulo do slide (derivado das Propriedades do slide)
- Botões

- Controles de reprodução (a função de cada botão é lida pelos leitores de tela)
- Proteção por senha (se um arquivo SWF do Adobe Captivate é protegido por senha, a solicitação de senha é lida pelos leitores de tela)
- Slides de pergunta (título, pergunta, respostas, texto do botão e relatório de pontuação são lidos pelos leitores de tela)

Conteúdo gerado com a opção Seção 508 é exibido por todos os navegadores compatíveis. Entretanto, seu conteúdo pode não estar em conformidade com a Seção 508, a menos que seja exibido com o Internet Explorer. O Internet Explorer é o único navegador com suporte para MSAA (Microsoft Active Accessibility).

Para acessar arquivos do Flash usando um leitor de tela, os usuários devem ter o Flash Player 9 ou posterior instalado.

O Access Board é uma agência federal independente, comprometida com a acessibilidade para pessoas portadoras de deficiência. Para obter mais informações sobre como tornar seu conteúdo compatível, consulte o site do Access Board (www.access-board.gov/508.htm).

Página da Web sobre acessibilidade do Adobe Captivate

Para obter as informações mais recentes sobre a criação e exibição de conteúdo do Adobe Captivate acessível, visite a página Visão geral sobre acessibilidade do Adobe Captivate no site da Adobe em www.adobe.com/go/learn_cp_accessibility_en.

Criar conteúdo acessível

Para o início

Criar projetos em conformidade com a Seção 508

Crie um projeto do Adobe Captivate usando a opção Seção 508 para exibir e testar o conteúdo. A geração do projeto do Adobe Captivate atualiza os arquivos de origem que contêm informações sobre o seu projeto e cria arquivos de saída que podem ser publicados para os usuários. Leia as dicas para criação e use o procedimento a seguir.

1. Em um projeto aberto que você queira publicar em conformidade com a Seção 508, selecione Editar > Preferências (Windows) ou Adobe Captivate > Preferências (Mac OS).
2. No painel Categoria, expanda Projeto e selecione Configurações de publicação.
3. Selecione Ativar acessibilidade no painel Projeto.

Dicas para criar arquivos SWF do Adobe Captivate em conformidade com a Seção 508

Embora o conteúdo para Seção 508 do Adobe Captivate seja compatível para navegação, verifique se outros elementos também são compatíveis em seu projeto. O software de assistência deve ser capaz de "ler" elementos na tela para usuários portadores de deficiência visual. Use essas dicas para criar projetos acessíveis.

- Em Preferências do projeto, escreva um nome significativo e uma descrição para seus projetos do Adobe Captivate.
- Para usuários portadores de deficiência auditiva, adicione equivalentes de texto para elementos de áudio. Por exemplo, ao fornecer um áudio de narrativa, é importante disponibilizar legendas ao mesmo tempo. Uma opção é incluir uma legenda transparente em um local fixo nos slides e depois sincronizar o texto com o áudio usando a Linha de tempo.
- Se o seu projeto contém multimídia visual, forneça informações sobre a multimídia para usuários portadores de deficiência visual. Se um nome e descrição forem dados aos elementos visuais, o Adobe Captivate poderá enviar as informações ao usuário por meio do leitor de tela. Verifique se o áudio em seus projetos do Adobe Captivate não impede que os usuários ouçam o leitor de tela.
- Forneça texto para os slides individuais que os leitores de tela possam ler.
- Certifique-se de que a cor não seja o único meio de transmitir informações. Por exemplo, se você usar azul para indicar links ativos, use também negrito, itálico, sublinhado ou qualquer outra indicação visual. Além disso, verifique se o contraste entre o primeiro plano e o plano de fundo é suficiente para tornar o texto legível por pessoas daltônicas ou com baixa capacidade de visão.
- Para usuários portadores de deficiência visual ou motora, certifique-se de que os controles não dependam de um dispositivo específico ou sejam acessíveis pelo teclado.
- Usuários portadores de deficiência cognitiva muitas vezes respondem melhor a um design simplificado, que seja facilmente navegável.
- Se o movimento do mouse é crucial para o projeto do Adobe Captivate, considere a possibilidade de deixar o ponteiro com o dobro do tamanho normal, a fim de facilitar a visualização.
- Documente os métodos de acessibilidade para os usuários.
- Evite deixar os objetos se repetirem em loop. Quando um leitor de tela encontra conteúdo feito para o Flash Player, ele notifica o usuário com áudio, como "Carregando... carregamento concluído". À medida que o conteúdo em um projeto muda, o Flash Player envia um evento para o leitor de tela, notificando-o sobre a alteração. Em resposta, o leitor de tela retorna ao topo da página e inicia a leitura novamente. Portanto, uma animação de texto em loop em um slide, por exemplo, pode fazer com que o leitor de tela retorne continuamente para o topo da página.
- Se estiver criando caixas de clique, você poderá torná-las mais acessíveis adicionando som. O som poderá ser reproduzido quando os usuários acessarem a caixa de clique por meio da tecla Tab ou passarem o cursor do mouse sobre ela. Para adicionar esse recurso de

acessibilidade, anexe um arquivo de som à legenda de dica. Se não quiser que a legenda de dica seja exibida no slide, você poderá deixar a legenda transparente e não adicionar nenhum texto.

- A acessibilidade nas demonstrações do Adobe Captivate funciona melhor quando todos os slides têm conteúdo interativo. Se estiver usando JAWS 6.1 ou posterior, saiba que o JAWS às vezes não limpa a árvore ativa do Microsoft Active Accessibility (MSAA). Como resultado, o conteúdo de slides anteriores poderá ser repetido quando os slides forem contínuos. Esse problema não ocorre no JAWS 4.5.

Adicionar texto de acessibilidade a slides

Um leitor de tela pode ler em voz alta o texto que aparece na tela do computador. Os leitores de tela são úteis para pessoas portadoras de deficiência visual. No Adobe Captivate, você pode escrever um texto descrevendo cada slide para que os leitores de tela leiam em voz alta.

1. Abra o slide ao qual você deseja adicionar o texto acessível.
2. No Inspetor de propriedades, clique em Acessibilidade.
3. Digite o texto que você quer que o leitor de tela leia em voz alta.
4. Para usar as anotações do slide (conversão de texto em fala e legendas codificadas incluídas), clique em Importar anotações do slide e clique em OK.

Especifique a ordem de tabulação para objetos interativos

Ao usar um leitor de tela, os usuários podem usar:

- Teclas de seta para navegar pelos objetos não interativos
- Pressione Tab para navegar pelos objetos interativos

Por padrão, os objetos interativos são lidos baseados na ordem z. Você pode alterar a ordem em que um leitor de tela pode ler objetos interativos quando o usuário pressiona a tecla Tab.

1. Clique em ordem de tabulação no Inspetor de propriedades do slide.
2. Na caixa de diálogo Ordem de tabulação, use as teclas de seta para posicionar os componentes na ordem em que deseja que sejam lidos.
3. (Opcional) Para restringir o foco em itens do slide quando os usuários usam a tecla de tabulação, selecione Restringir tabulação do teclado para itens do slide nas Preferências (Editar > Preferências > Configurações de publicação).

   Ao ativar esta opção, o sumário e a barra de reprodução de projeto são ignorados e apenas os itens do slide são focalizados quando o usuário pressiona a tecla Tab. Entretanto, nas versões HTML5, o foco é inserido na barra de endereços do navegador depois que todos os itens do slide forem tabulados.
4. (Opcional) Para desativar os retângulos que aparecem quando os objetos são selecionados, na saída HTML5, selecione Esconder retângulo de seleção para slides em HTML5 em Preferências (Editar > Preferências > Configurações de publicação).

Personalizar texto de acessibilidade para objetos

É possível adicionar texto acessível a objetos individuais em um slide. Quando o objeto aparece no filme, o leitor de tela lê esse texto em voz alta. Se você não especificar um texto acessível para um objeto, o leitor de tela lerá o texto padrão. Por exemplo, se o objeto for uma imagem, ele lerá*Imagem gráfica*. Esse texto padrão geralmente não é suficientemente descritivo para ajudar um usuário portador de deficiência visual. Além disso, objetos que não são legendas de texto e caixas de entrada de texto não contêm nenhum texto. O texto acessível para esses objetos pode ajudar os usuários a entender sua finalidade no filme.

1. Selecione o objeto cujo texto de acessibilidade você deseja personalizar.
2. No Inspetor de propriedades, clique em Acessibilidade.
3. Desmarque Rótulo automático. Quando Rótulo automático está selecionado, o texto no objeto é lido em voz alta pelo leitor de tela.
4. Na caixa de diálogo Acessibilidade do item, siga este procedimento:
   Nome da acessibilidade Digite o nome da acessibilidade. Para uma legenda de texto, você pode inserir "Este texto está em uma legenda", por exemplo.

   Descrição da acessibilidade Adicione uma descrição para esclarecer as informações para a pessoa que está usando o leitor de tela. Por exemplo, considere a legenda de texto "Selecionar arquivo > Editar imagem". Você pode alterar o texto para "No menu Arquivo, selecione o comando Editar imagem. Esse comando está disponível somente quando uma imagem é selecionada no slide."

Testar conteúdo acessível

Para o início

Dicas para testar

Se você estiver criando seu projeto do Adobe Captivate para trabalhar com leitores de tela, baixe vários leitores de tela. Em seguida, teste o seu projeto reproduzindo-o em um navegador com o leitor de tela ativado. Verifique se o leitor de tela não está tentando "falar sobre" os locais em seu projeto onde você inseriu um áudio separado. Diversos aplicativos leitores de tela fornecem uma versão de demonstração do software como download gratuito. Experimente quantos conseguir para garantir a compatibilidade entre os leitores de tela.

Se estiver criando conteúdo interativo, teste-o e verifique se os usuários podem navegar pelo seu conteúdo com eficácia usando apenas o teclado. Esse requisito pode ser especialmente desafiador, pois diferentes leitores de tela funcionam de maneiras diferentes ao processar a entrada do teclado. Por esse motivo, seu conteúdo do Adobe Captivate pode não receber pressionamentos de tecla conforme pretendido. Teste todos os atalhos de teclado.

Sobre a tecnologia de leitor de tela

Os leitores de tela são programas desenvolvidos para navegar por um site e ler o conteúdo da Web em voz alta. Usuários portadores de deficiência visual fazem uso frequente dessa tecnologia.

O JAWS® (Job Access with Speech) da Freedom Scientific é um exemplo de leitor de tela. Você pode acessar a página do JAWS do site da Freedom Scientific em www.hj.com/fs_products/software_jaws.asp. Outro leitor de tela usado comumente é o Window-Eyes®, da GW Micro®. Para acessar as informações mais recentes sobre o Window-Eyes, visite o site da GW Micro em www.gwmicro.com. Para usuários do Windows, a Microsoft fornece um produto gratuito para download chamado Microsoft Reader, que contém um componente de conversão de texto em fala. Para obter mais informações, visite o site da Microsoft em www.microsoft.com.br.

Como diferentes leitores de tela usam métodos variados para converter informações em fala, a maneira como o seu conteúdo é apresentado aos usuários pode variar. Ao criar projetos acessíveis, lembre-se de que você não tem controle sobre como um leitor de tela se comporta. Você tem controle somente sobre o conteúdo não sobre os leitores de tela. Não é possível forçar os leitores de tela a ler um texto específico em momentos específicos ou controlar a maneira como o conteúdo é lido. É importante testar seus projetos com vários leitores de tela para garantir que eles tenham o desempenho esperado.

Mais tópicos da Ajuda

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Importar, exportar e excluir conteúdo

Exportar conteúdo do projeto para XML
Importar conteúdo do projeto para XML
Importar e exportar preferências do projeto
Excluir projetos ou modelos

Para o início

Exportar conteúdo do projeto para XML

Um arquivo de projeto do Adobe Captivate pode ter os seguintes tipos de conteúdo:

Conteúdo estático Os exemplos incluem imagens (bitmaps, botões, planos de fundo), áudio, arquivos FLV e vídeos (arquivos SWF). Para personalizar o conteúdo estático para diferentes idiomas, crie novos arquivos com conteúdo traduzido.

Conteúdo dinâmico ou conteúdo localizável Os exemplos incluem legendas de texto, texto de botões e anotações de slides, que podem ser localizados em diferentes idiomas.

Ao exportar o conteúdo dinâmico de um projeto do Adobe Captivate para um arquivo XML, você pode editar e traduzir o conteúdo dos objetos usando o arquivo XML. É possível editar e traduzir muitos objetos, incluindo propriedades do projeto, os slides do Gerenciador de menus, informações de slides etc. Você pode exportar itens de áudio apenas para legendas codificadas.

Após exportar o conteúdo do projeto para XML, você poderá importá-lo para qualquer outro projeto do Adobe Captivate.

1. Abra um projeto do Adobe Captivate e salve-o com um novo nome de arquivo para um novo idioma.
2. Selecione Arquivo > Exportar > Para XML.
3. Na caixa de diálogo Salvar como, digite um nome para o novo arquivo XML.
4. Anote o diretório padrão onde você salvou o arquivo. Você pode navegar para outro local, se desejar.
5. Clique em Salvar.

   Os objetos relevantes do projeto são convertidos para o formato XML. Uma caixa de diálogo é exibida, confirmando que a exportação para XML foi bem-sucedida. Escolha se deseja exibir o arquivo XML. Se clicar em Sim, o arquivo XML será aberto em seu visualizador de XML padrão.
6. Abra o arquivo XML e traduza todos os termos especificados nas marcas <source> </source> dentro das marcas <trans-unit> </trans-unit>.

   Para dados de RTF (como legendas de texto), o texto traduzível real é apresentado entre as marcas <g> </g>. Para mudar o texto para um idioma diferente, altere o campo da família de fontes no atributo css-style e adicione o conjunto de caracteres correspondente.

Em vez de exportar um projeto para XML, você pode publicar o projeto que deseja editar e localizar. Você pode então enviar o conteúdo no formato XML para um endereço de e-mail. O arquivo XML é enviado como um anexo para o endereço de e-mail. Também é possível compactar o arquivo XML e enviá-lo por e-mail.

Certifique-se de que o arquivo de projeto do Adobe Captivate seja editado antes da exportação do arquivo XML.

Nota: *As dicas de ferramentas de Informações, Bate-papo e Capa não são exportadas para XML, pois tais informações são armazenadas em Arquivos de criação do Flash. Após a localização, crie separadamente dicas de ferramentas de Informações, Barras de reprodução e Capa para a versão localizada relevante do projeto do Adobe Captivate.*

Para o início

Importar conteúdo do projeto para XML

Nota: *Após traduzir o conteúdo do arquivo XML para o idioma necessário, importe o arquivo XML atualizado para o Adobe Captivate. O conteúdo do projeto então aparece no idioma localizado necessário.*

Se quiser gravar o projeto novamente, faça isso antes de importar o arquivo XML.

1. Em um projeto aberto, selecione Arquivo > Importar > Do XML.
2. Na caixa Abrir, digite o nome do arquivo XML ou navegue até o arquivo XML.
3. Clique em Abrir.

   O conteúdo XML é importado para o projeto do Adobe Captivate. Uma caixa de diálogo é exibida, confirmando que a exportação para XML foi bem-sucedida.
4. Clique em OK.

   Nota: *Se o arquivo XML foi enviado a você por e-mail, abra o e-mail e salve o arquivo XML no diretório necessário. Traduza o conteúdo*

para o idioma necessário.

Importar e exportar preferências do projeto

Para o início

Você pode exportar as preferências definidas em um projeto do Adobe Captivate e importá-las para outros projetos do Adobe Captivate. As preferências são exportadas como um arquivo XML com extensão .cpr. Quando esse arquivo é importado para outro projeto do Adobe Captivate, as preferências definidas no arquivo são definidas.

Nota: *Todas as preferências do seu projeto atual são modificadas de acordo com as definidas no arquivo de preferências.*

Exportar preferências do projeto

1. Selecione Arquivo > Exportar > Preferências.
2. No campo Nome do arquivo, digite um nome para o arquivo CPR.
3. Clique em Salvar.

Importar preferências do projeto

1. Selecione Arquivo > Importar > Preferências.
2. Selecione o arquivo CPR que contém as preferências que você deseja importar.
3. Clique em Abrir.

Excluir projetos ou modelos

Para o início

Você pode excluir projetos (arquivos CPTX) ou modelos (CPTL) do Adobe Captivate a qualquer momento. Quando você cria projetos e modelos do Adobe Captivate, eles são salvos, por padrão, nos seguintes locais:

- Os projetos são salvos em \Meus Documentos\My Adobe Captivate Projects. Se você estiver usando o Windows® Vista®, o caminho será \Usuários\<Usuário atual>\Documentos\My Adobe Captivate Projects.
- Os modelos são salvos em \Meus Documentos\My Adobe Captivate Projects\Templates. Se você estiver usando o Windows Vista, o caminho será \Usuários\<Usuário atual>\Documentos\My Adobe Captivate Projects\Modelos.

Para excluir projetos ou modelos, siga estas etapas.

1. Abra o Windows Explorer.
2. Navegue até o local do projeto ou modelo do Adobe Captivate (consulte os locais padrão listados anteriormente).
3. Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou clique pressionando a tecla Control (Mac OS) no projeto ou modelo e selecione Excluir.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Vincular projetos do Adobe Captivate

Vincular projetos do Adobe Captivate a outros projetos
Vincular projetos do Adobe Captivate usando slides de pergunta

Você pode interligar projetos do Adobe Captivate ou vinculá-los a outros arquivos ao usar os seguintes recursos:

- Objetos interativos: caixas de entrada de texto, caixas de clique e botões
- Slides de pergunta
- Navegação de slides
- Ação do projeto

Verifique se todos os projetos ou arquivos vinculados estão na mesma pasta antes de usar o procedimento para vinculá-los.

Vincular projetos do Adobe Captivate a outros projetos

Para o início

1. Abra o projeto que deve ser vinculado a outro projeto.
2. Determine o acionador para abrir o outro projeto. Por exemplo, o projeto deverá ser aberto quando o slide 14 começar. Ou o projeto deverá ser aberto quando o usuário clicar no botão do slide 24.
   - Se o acionador for baseado em eventos relacionados a um slide, clique no slide no Filmstrip e desmarque todos os objetos do slide.
   - Se o acionador for baseado em objetos, selecione o objeto.
3. No Inspetor de propriedades, selecione uma das seguintes opções nas listas No êxito, Última tentativa, Ao entrar ou Ao sair, com base na opção escolhida na etapa 2:
   - Abrir URL ou arquivo
   - Abrir outro projeto
4. Clique no ícone Procurar e use a caixa de diálogo Abrir para vincular ao arquivo ou projeto.
5. Exclua o caminho do sistema, se houver, para garantir que apenas o nome de arquivo seja exibido no campo URL ou Projeto.

Vincular projetos do Adobe Captivate usando slides de pergunta

Para o início

1. Abra o projeto a ser vinculado e selecione Quiz > Slide de pergunta.
2. No Inspetor de propriedades, selecione Com nota como Tipo na área Geral.
3. Na área Ação, selecione uma destas opções nos campos No êxito ou Última tentativa, com base no seu requisito:
   - Abrir URL ou arquivo
   - Abrir outro projeto
4. Clique no ícone Procurar e use a caixa de diálogo Abrir para vincular ao arquivo ou projeto.
5. Exclua o caminho do sistema, se houver, para garantir que apenas o nome de arquivo seja exibido no campo URL ou Projeto.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Localizar projetos do Adobe Captivate

Usar o Adobe Captivate com uma interface do usuário localizada
Localizar legendas de texto

Localização é o processo de adaptar as informações para uso em um país específico. O termo localização é frequentemente usado como sinônimo de tradução. Entretanto, a localização também envolve editar informações para um determinado contexto cultural.

Usar o Adobe Captivate com uma interface do usuário localizada

Para o início

Se você está criando projetos do Adobe Captivate que mostram um site ou aplicativo que foi criado em vários idiomas, pode criar projetos localizados para cada idioma.

Para criar projetos do Adobe Captivate localizados:

1. Crie um projeto do Adobe Captivate em seu idioma de partida usando uma versão do site ou aplicativo no idioma de partida. Por exemplo, se você criou seu aplicativo em inglês, pode criar um projeto do Adobe Captivate em inglês que mostra o aplicativo em inglês.
2. Exporte todas as legendas do projeto e traduza o texto da legenda para os idiomas necessários. Continuando o exemplo da etapa 1, você pode pegar as legendas em inglês no projeto em inglês, exportá-las e dar o texto para os localizadores, para que eles possam traduzi-lo para outros idiomas, como alemão e japonês.
3. Abra o site ou aplicativo nas formas localizadas e grave as mesmas etapas que foram gravadas na versão no idioma de partida do projeto. Ao gravar os projetos, não inclua objetos automaticamente. Neste exemplo, você grava os projetos do Adobe Captivate (usando as mesmas etapas do projeto em inglês) do aplicativo depois que os localizadores traduziram a interface do usuário do aplicativo para alemão e japonês.
4. Importe todos os objetos da versão no idioma de partida do projeto. Neste exemplo, você importa todos os objetos da versão em inglês do projeto para os projetos em alemão e japonês.
5. Importe as legendas localizadas criadas pelos tradutores na etapa 2. Neste exemplo, você abre os projetos em alemão e japonês e importa o arquivo do Microsoft Word com as legendas que foram traduzidas.
6. Teste as versões localizadas do projeto. Neste exemplo, abra os projetos em alemão e japonês e verifique se a interface correta é exibida, se as legendas estão traduzidas corretamente e aparecem no slide correto, e se o tempo está preciso. Se necessário, ajuste o tempo ou redimensione as legendas para que o Adobe Captivate exiba todo o texto traduzido corretamente.

Localizar legendas de texto

Para o início

Se estiver localizando um projeto que contém legendas de texto e legendas codificadas, você poderá exportar as legendas de texto para tornar o processamento mais eficiente.

1. Crie a versão inicial (no "idioma de partida") do projeto, incluindo todas as legendas de texto necessárias.
2. Abra o projeto concluído.
3. Selecione Arquivo > Exportar > Legendas do projeto e legendas codificadas.
4. Por padrão, o arquivo do Word (DOC) é salvo na pasta Meus Documentos\My Adobe Captivate Projects. Você poderá alterar o local se desejar. Se o arquivo de projeto foi salvo, o arquivo do Word padrão, chamado [NomeProjeto] Captions.doc, está localizado no mesmo diretório onde o projeto foi salvo. É possível alterar o nome do arquivo se necessário, clicando diretamente na caixa de texto Nome do arquivo e digitando o novo nome. (Mantenha a extensão de nome de arquivo .doc.) Clique em Salvar.
5. O arquivo do Word é gerado com o nome especificado e salvo no local selecionado. Uma caixa de diálogo é exibida, perguntando se você deseja exibir o documento. Clique em Sim para exibir o documento no Word.
6. O documento do Word contém a ID do slide, a ID do item, o texto da legenda original e o número do slide. Há também uma coluna chamada "Dados atualizados da legenda de texto", onde você pode alterar o texto da legenda. Forneça uma cópia do documento do Word ao tradutor.
7. O tradutor abre o documento do Word e edita o texto da legenda diretamente na coluna "Dados atualizados da legenda de texto", substituindo o texto do idioma de partida.
8. Enquanto o tradutor estiver traduzindo o texto, faça uma cópia do projeto original do Adobe Captivate para o novo idioma.

   Nota: *Ao criar uma cópia do projeto original, mantenha as legendas de texto e as legendas codificadas originais (no idioma de partida) no*

novo projeto. As legendas originais atuam como espaços reservados e são substituídas quando você importa as novas legendas de texto e legendas codificadas (localizadas).

9. Quando as legendas de texto forem localizadas, abra a cópia do projeto que você criou.
10. Selecione Arquivo > Importar > Legendas do projeto e legendas codificadas.

    Nota: *A opção Legendas do projeto e legendas codificadas é ativada somente depois que você exporta as legendas. Você pode importar apenas os arquivos de legenda editados que exportou originalmente do mesmo projeto.*

11. Navegue até o arquivo Word (DOC) de legendas de texto localizadas, selecione o arquivo e clique em Abrir.
12. As legendas de texto e legendas codificadas localizadas são importadas para o projeto, e toda a formatação é preservada. Uma caixa de diálogo é exibida mostrando uma mensagem de importação bem-sucedida. Clique em OK.

    Teste as novas legendas de texto abrindo diferentes slides na exibição Editar e lendo o novo texto de legenda.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Visualizar projetos

A visualização antes e durante a edição de um projeto ajuda você a notar as alterações que são necessárias. Assim, você pode ter certeza quanto ao resultado final antes de publicá-lo.

1. Abra o projeto do Adobe Captivate que você deseja visualizar.
2. Na barra de ferramentas principal, clique no ícone de visualização e selecione uma das seguintes opções:

   Reproduzir este slide Reproduz apenas o slide atual.

   Projeto Reproduz o projeto inteiro.

   Deste slide Reproduz o projeto a partir do slide exibido no momento até o final.

   Próximos 5 slides Reproduz cinco slides começando com o slide atual.
   Nota: *Você pode alterar o número de 5 para o número desejado de slides usando a caixa de diálogo Preferências.*

   No navegador da Web Abre e reproduz o projeto no seu navegador da Web padrão.

   Saída HTML5 nop navegador da Web Abre a saída HTML5 do projeto no navegador padrão.

Em Cp 7, as visualizaões SWF e HTML5 são exibidas usando o servidor Web Mongoose integrado ao Adobe Captivate. Nos casos em que não haja suporte para a visualização do servidor Web (por exemplo, se o projeto incluir as ações Abrir URL ou Arquivo, ou Abrir outro projeto), a visualização aparece no navegador padrão.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Redimensionamento de projetos

Redimensionar um projeto
Exibir dimensões do projeto

Você pode redimensionar projetos do Adobe Captivate mesmo depois de gravá-los. O redimensionamento pode evitar que você tenha de regravar um projeto inteiro. Por exemplo, suponha que você grave seu projeto em uma largura de 640 e altura de 480, mas depois decide que precisa de um tamanho ligeiramente menor ou maior.

O redimensionamento de um projeto não pode ser "desfeito" com um botão da barra de ferramentas ou uma combinação de teclas como Control+Z.

Redimensionar um projeto várias vezes pode resultar em deterioração da qualidade. Na medida do possível, tente redimensionar um projeto apenas uma vez.

Redimensionar um projeto

Para o início

1. Em um projeto aberto, selecione Modificar > Redefinir a escala do projeto.
2. Em Tamanho, digite um tamanho personalizado exato em pixels nas caixas de texto Largura e Altura (tamanho mínimo de 100 x 100). Se preferir, digite uma porcentagem para a largura e a altura, com o tamanho atual sendo 100%. (Por exemplo, para deixar o projeto ligeiramente maior, digite 110%; para deixar o projeto muito menor, digite 50%.) Você também pode selecionar a opção Tamanho predefinido e escolher um tamanho usado com frequência, como 640 x 480, no menu pop-up.

   Se desejar, selecione a opção Manter as proporções, que mantém as proporções de altura e largura quando a imagem é redimensionada. Esta opção garante que a imagem seja exibida com precisão e não fique distorcida.
3. Se quiser escolher de um conjunto padrão de tamanhos, selecione Tamanho predefinido e selecione das opções.
4. Você tem opções diferentes, dependendo se o novo tamanho especificado é maior ou menor do que o tamanho original.

   Redefinir a escala do projeto para se adaptar ao novo tamanho Esta opção redimensiona o projeto inteiro de acordo com o novo tamanho maior especificado. Para redefinir a escala também dos objetos do projeto, selecione a opção Redefinir a escala de legendas, caixas de realce e outros objetos.

   Manter o projeto com o mesmo tamanho e preencher o plano de fundo com a cor Esta opção mantém o projeto com o mesmo tamanho, mas cria um plano de fundo para o projeto com o tamanho especificado anteriormente. Por exemplo, se o projeto original tem 550 x 400 pixels e você define o novo tamanho como 640 x 480, esta opção mantém o projeto com 550 x 400 e cria um espaço em torno do projeto de 90 x 80. Você pode selecionar qualquer cor de fundo e escolher uma posição para o projeto no plano de fundo, como centro ou superior à direita.

   Redefinir a escala do projeto para se adaptar ao novo tamanho Esta opção redimensiona e redefine a resolução para proporcionar um projeto de boa qualidade. Para redefinir a escala também dos objetos do projeto, selecione a opção Redefinir a escala de legendas, caixas de realce e outros objetos.

   Redefinir a escala de legendas, caixas de realce e outros objetos Selecione esta opção para que o Adobe Captivate automaticamente redefina a escala de todos os objetos em seu projeto, como legendas, caixas de realce, caixas de clique e caixas de entrada de texto de acordo com o novo tamanho menor.

   Cortar Corta o projeto de acordo com o novo tamanho. Se você selecionar a opção Cortar, clique em Avançar para abrir a caixa de diálogo Área de corte, onde você pode definir uma área de corte. Para definir a área de corte, mantenha o botão esquerdo do mouse pressionado e arraste a janela de corte (a área com borda verde).

   Setas Retroceda ou avance um slide por vez no projeto.

   Slide Lista todos os slides do projeto. Clique na seta suspensa para selecionar um slide individual.

   Aplicar a todos os slides Aplica a área de corte definida a todos os slides do projeto.
5. Clique em Concluir.

   Nota: *Redimensione os botões antes de redimensionar o projeto. O redimensionamento de um projeto não redimensiona os botões automaticamente.*

Exibir dimensões do projeto

Para o início

❖ Em um projeto aberto, selecione Modificar > Redefinir a escala do projeto. As dimensões do projeto são mencionadas na seção Tamanho do

projeto original da caixa de diálogo Redefinir a escala.

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Capas

Controles de reprodução
Borda do projeto
Controles de reprodução do Flash personalizados
Convenções de nomenclatura de botões do Flash
Visualizar capas
Salvar uma capa personalizada

O Adobe Captivate vem com um conjunto padrão de capas. Você pode criar uma capa personalizada alterando as várias opções no Editor de capa e salvando as alterações como um tema. As capas no Adobe Captivate incluem os seguintes elementos: controles de reprodução, borda e sumário.

Controles de reprodução

Para o início

Os controles de reprodução, que consistem em uma barra de reprodução e uma barra de progresso, permitem que os usuários controlem a reprodução do filme. A barra de reprodução exibe botões que controlam o movimento de um filme. As faixas da barra de progresso progridem com o filme, mostrando a localização do slide atual.

É possível alterar a aparência dos controles de reprodução usando o Editor de capa (Projeto > Editor de capa). Você pode personalizar as seguintes opções para os controles de reprodução:

Mostrar controle de reprodução Permite ativar ou desativar a exibição das opções do controle de reprodução para os usuários quando o filme é reproduzido.

Ocultar barra de reprodução no quiz Permite ocultar a barra de reprodução em slides de pergunta.

Nota: *A barra de reprodução sempre fica oculta em slides de pergunta de pré-teste.*

Sobreposição da barra de reprodução Permite colocar a barra de reprodução sobre o conteúdo. A barra de reprodução não ocupa espaço extra. Essa opção é útil se você deseja manter o tamanho do filme conforme desejado pelo autor.

Posição A posição da barra de reprodução em relação ao filme. Você pode posicionar a barra de reprodução em qualquer um dos quatro lados do filme.

Layout O alinhamento da barra de ferramentas em relação ao filme. É possível centralizar os controles da barra de reprodução, alinhá-los à esquerda ou à direita, ou estendê-los por toda a largura do filme.

Reproduzir/Pausar Permite que os usuários pausem e retomem o projeto.

Retroceder Repete o filme começando do primeiro slide.

Avançar Move o playhead para o próximo slide.

Legendas codificadas Exibe legendas codificadas em seu projeto. Use a caixa de diálogo Configurações de legendas codificadas para alterar a aparência do texto nas legendas codificadas.

Voltar Permite que os usuários voltem ao slide anterior.

Fechar Permite que os usuários saiam do projeto. Esse botão é importante para projetos de tela cheia, pois permite que o usuário feche a janela rapidamente.

Mudo Permite que os usuários desliguem o áudio.

Barra de progresso Permite que os usuários vejam seu progresso à medida que se deslocam pelo projeto. Eles também podem avançar e retroceder no projeto arrastando o playhead na barra de progresso.

Avanço rápido Permite que os usuários reproduzam o filme em uma velocidade duas ou quatro vezes superior à normal.

Alfa Indica a transparência da cor de fundo da barra de reprodução.

Nenhuma dica de ferramenta durante a execução Permite desativar as dicas de ferramenta se você achar que não correspondem ao estilo da apresentação.

Tema

Por padrão, os valores das configurações na seção Tema são herdados do tema aplicado atualmente ao projeto.

Barra de reprodução Consiste em botões que controlam o filme quando ele é reproduzido. O menu Barra de reprodução lista as capas disponíveis para as barras de reprodução no Adobe Captivate.

Duas linhas da barra de reprodução Exibe a barra de progresso e os controles de reprodução em linhas separadas.

Cores de reprodução Indica as cores usadas para várias partes da barra de reprodução. Clique nas caixas para alterar as cores.

Nota: *Quando você salva o tema do projeto (Temas > Salvar tema), as alterações nas configurações do tema no Editor de capa também são salvas.*

Borda do projeto

Para o início

Você pode especificar o estilo, tamanho, textura e largura da borda em torno do seu projeto usando a caixa de diálogo Editor de capa.

Mostrar bordas Permite ativar ou desativar as bordas do filme. Os botões representam os lados da janela do projeto à qual você deseja adicionar bordas. Você pode ter bordas em qualquer combinação de lados.

Estilo Determina a forma das margens da borda. Você pode escolher se a borda terá margens afiadas ou arredondadas.

Textura Permite escolher uma imagem para a textura das bordas. Quando você escolhe uma textura, as configurações de cor das bordas são substituídas. Para escolher uma cor específica para a borda, selecione Nenhum na lista Textura.

Largura Exibe a espessura da borda do projeto.

Cor Exibe a cor da borda do projeto. Use a paleta de cores ou o conta-gotas para selecionar e copiar uma cor na tela.

Cor de fundo do HTML Exibe a cor da área de plano de fundo em torno do projeto.

Controles de reprodução do Flash personalizados

Para o início

Você pode criar controles de reprodução do Flash personalizados para seu projeto.

Ao criar controles de reprodução de SWF personalizados, siga estas diretrizes:

- Salve o arquivo FLA de origem da capa no seguinte local: C:\Arquivos de Programas\Adobe\Adobe Captivate 6\Templates\PlaybackFLA.
- Não altere os nomes ou símbolos dos controles.
- A barra de reprodução deve estar presente na Cena com o nome de instância pbcBar_mc.
- A barra de reprodução deve ter o identificador cpPlaybar na Biblioteca.
- A opção Exportar para ActionScript deve estar selecionada para cpPlaybar na Biblioteca.
- As ações na camada de ação não devem ser alteradas.
- "Armazenar todos os botões" deve ficar armazenado na raiz da Biblioteca.
- Não altere os pontos de registro. O ponto de registro de cada símbolo fica no centro (importante para edição), com exceção dos seguintes símbolos:
  - - icoProgress (canto superior esquerdo)
  - - icoThumb (lado superior ao centro)
  - - icoThumbBase (canto superior esquerdo)
- Salve o arquivo SWF publicado da capa no seguinte local:

  <*Diretório de instalação*> \Gallery\Widgets\Playbars; /Applications/Adobe Captivate 6/Gallery/Widgets/Playbars (no Mac OS). O Editor de capa seleciona o arquivo nesse local.

Convenções de nomenclatura de botões do Flash

Para o início

Cada botão do SWF contém três camadas: um botão, um ícone e uma camada de ação.

O nome do arquivo SWF consiste nos seguintes elementos:

- Acrônimo para controle de reprodução ("pbc")
- Identificador do elemento de reprodução ("btn" para botão, "bar" para barra e assim por diante)
- Nome do botão ("reproduzir").

Visualizar capas

Para o início

Você pode visualizar as alterações feitas na capa do seu projeto na caixa de diálogo Editor de capa. Sempre que você definir as cores dos botões, adicionar ou remover menus, ou configurar as posições das barras de reprodução, a visualização refletirá as alterações imediatamente.

A visualização da capa exibe o primeiro slide do projeto. Ela exibe a imagem de fundo (se houver) ou a cor do slide. Nenhum objeto no primeiro slide fica visível na visualização da capa.

A visualização da capa será lenta se tiver uma imagem de fundo grande. Para superar esse problema de desempenho, ao configurar as capas, você pode inserir um slide em branco e defini-lo como primeiro slide. Em seguida, abra a caixa de diálogo Editor de capa e configure as alterações da capa. Após fazer essas alterações, você poderá ocultar o primeiro slide. O próximo slide que tiver a imagem de fundo aparecerá na visualização da capa para exibição final.

Salvar uma capa personalizada

Para o início

Depois de personalizar as opções no Editor de capa, você pode salvar seu conjunto personalizado de opções como um tema. O tema é adicionado ao menu Capa no Editor de capa. Na próxima vez que desejar usar sua capa personalizada para um projeto, selecione-a no menu.

1. Selecione Projeto > Editor de capa.
2. Personalize as configurações na caixa de diálogo de acordo com suas preferências.
3. Clique no ícone Salvar e digite um nome para o tema na caixa de diálogo Salvar como. Clique em OK.

A nova capa salva aparece na lista Capa.

Mais tópicos da Ajuda

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Sumário

Criar um sumário
Organizar um sumário
Personalizar o sumário

Você pode gerar um sumário automaticamente para seu projeto do Adobe Captivate. A hierarquia de slides no projeto é preservada no sumário. Slides agrupados são exibidos como subentradas sob o nome do grupo. O nome dos slides e o grupo são adicionados automaticamente como no projeto.

Você pode especificar a posição do sumário em relação ao slide principal durante a edição. Durante a execução, clique nos vários títulos do sumário para exibir os slides correspondentes no painel principal.

Você pode configurar a aparência do sumário usando as várias opções disponíveis. Depois, pode salvar o sumário como um tema juntamente com os outros itens de capa, como controles de reprodução e bordas.

A entrada do sumário correspondente ao slide exibido é realçada no painel de sumário à medida que o filme passa pelos slides.

Uma marca de seleção no painel Status indica os slides que o usuário terminou de ver. Você pode configurar o projeto para alunos que estão estudando em um ritmo individualizado, para que possam começar a ver os slides do ponto onde pararam anteriormente.

Criar um sumário

Para o início

1. Selecione Projeto > Sumário.
2. Selecione Mostrar sumário se quiser gerar o sumário e exibi-lo no projeto. Os grupos de slides e os slides são exibidos na mesma ordem em que aparecem no seu projeto, juntamente com seus títulos.

Organizar um sumário

Para o início

Slides agrupados são classificados de acordo com sua hierarquia no projeto. Os slides de um grupo aparecem sob o nome do grupo no sumário na mesma ordem.

É possível alterar a hierarquia e a classificação dos slides no sumário. A reorganização afeta apenas o sumário e não a ordem dos slides no projeto. Você também pode ocultar determinadas entradas do slide no sumário. Essas entradas não serão exibidas no sumário quando o projeto for reproduzido.

Dependendo das suas preferências, você pode reorganizar o sumário usando um ou mais dos seguintes procedimentos:

- Para mover um slide para o subnível seguinte na hierarquia, clique em Mover entrada do sumário para a direita.
- Para mover um slide para um nível anterior na hierarquia, clique em Mover entrada do sumário para a esquerda.
- Para mover as entradas do slide para cima e para baixo, clique em Mover entrada do sumário para cima ou Mover entrada do sumário para baixo.

  Nota: *Você também pode mover as entradas do sumário arrastando-as para outro local.*
- Para criar um grupo no sumário, clique em Criar pasta no sumário e organize os slides sob ela. Você pode criar até cinco subníveis no menu do sumário.

  Nota: *O agrupamento dos slides no Sumário não os agrupa no projeto.*
- Para remover uma entrada do sumário, selecione-a e clique em Excluir entrada do sumário ( ).

  Nota: *Ocultar uma entrada do sumário não exclui o slide do projeto.*
- Para ocultar a entrada do sumário de um slide quando o projeto é reproduzido, desmarque a opção desse slide no ícone de olho. O slide não será removido do projeto.
- Para descartar as alterações feitas no sumário e exibir as entradas padrão, clique em Redefinir sumário.

  Quando você reorganiza um projeto após criar o sumário, as alterações não são refletidas automaticamente. Redefina o sumário para ver as alterações. Qualquer novo slide adicionado após a criação do sumário será exibido como uma entrada oculta depois que você redefinir o sumário. Ative a entrada do sumário marcando a caixa de seleção sob o ícone do olho.

Nota: *Se não quiser visualizar as alterações feitas na capa quando alterar uma opção, clique em Configurações e, na caixa de diálogo Configurações do sumário, desmarque a opção Visualização automática.*

Para o início

Personalizar o sumário

Você pode personalizar as seguintes opções do sumário:

- Aparência do sumário.
- Posição do sumário em relação ao painel principal que reproduz o filme. Também é possível optar por sobrepor o sumário ao painel principal que reproduz o filme ou exibir o sumário como um painel diferente durante a execução.
- Exiba as informações do projeto no painel Sumário, como os detalhes da empresa ou a pessoa que criou o projeto.
- Exiba o status dos slides para os usuários durante a execução. Quando a opção Status está ativada, uma marca de seleção aparece ao lado dos slides que os usuários terminaram de ver.
- Permita que os usuários comecem a ver o projeto a partir do slide onde pararam anteriormente quando executarem o projeto novamente.

1. Selecione Projeto > Sumário.
2. Clique em Configurações. A caixa de diálogo Configurações do sumário é exibida.
3. Defina as opções para o seguinte:
   Estilo Selecione Sobrepor para sobrepor o painel do sumário ao painel principal do filme. Certifique-se de que o conteúdo do filme não fique oculto quando selecionar essa opção. Você pode usar transparência do plano de fundo para obter resultados ideais em slides com sobreposição.

   Selecione Separar para exibir o painel do sumário separadamente do painel principal do filme.

   Posição Posição esquerda ou direita para o painel do sumário.

   Plano de fundo Cor de fundo do painel do sumário.

   Padrão Cor de fundo do menu do sumário.

   Ativo Cor de fundo da entrada ativa do sumário durante a execução. Durante a execução, a entrada do sumário correspondente ao slide exibido é realçada no painel do sumário. Essa entrada é chamada de entrada ativa do sumário.

   Rolagem Cor de fundo da entrada do sumário quando o usuário move o ponteiro sobre a entrada durante a execução.

   Gradiente Gradiente da cor para rolagem.

   Título Cor de fundo do cabeçalho e rodapé.

   Contorno Cor da borda do menu do sumário.

   Alfa Transparência do plano de fundo do menu do sumário.
   Use a opção Transparência para criar painéis de sumário de grande impacto visual. Você pode definir um nível ideal de transparência para a cor de fundo do painel e menu do sumário.

   Largura A largura do painel do sumário em pixels.
4. Modifique as configurações da seção Tema para configurar uma aparência diferente para o sumário. Por padrão, os valores dessas configurações são derivados do tema que está aplicado ao projeto.

   Cor Clique nas caixas para modificar as cores de vários elementos do sumário.

   Configurações de fonte O nível da entrada do sumário para o qual você deseja especificar o estilo da fonte.

   Fonte A família de fontes e o estilo para o nível selecionado na lista Configurações de fonte.

   Nota: *Quando você salva o tema do projeto (Temas > Salvar tema), as alterações nas configurações do tema no sumário também são salvas.*

Exibir as informações do projeto no painel do sumário

1. Selecione Projeto > Sumário.
2. Clique em Informações. A caixa de diálogo Informações do sumário é exibida.
3. Insira os detalhes do autor ou empresa nos respectivos campos.
4. Clique em Informações do projeto para usar as informações definidas no menu Informações do projeto da caixa de diálogo Preferências. As informações da caixa de diálogo Preferências são adicionadas aos campos correspondentes.
5. Clique em Limpar informações para limpar as informações que você inseriu nos diferentes campos.
6. Selecione Visualização automática para o painel de visualização refletir uma alteração assim que você concluir essa alteração em uma caixa de diálogo.
7. Na seção Foto, clique no ícone Procurar para selecionar uma imagem a ser exibida no painel. Essa imagem pode ser o logotipo da sua organização ou um instantâneo de um slide de destaque no projeto.
8. Para alterar a formatação dos caracteres para os campos de informações do projeto: clique em Configurações de fonte para especificar o

estilo de fonte para as informações do projeto.

a. Selecione o campo na lista Configurações de fonte.
b. Selecione uma família de fontes na lista Fontes e clique em um estilo: normal, itálico ou sublinhado.
c. Especifique o tamanho e a cor dos caracteres.

Exibir a duração e o status dos slides durante a execução

1. Selecione Projeto > Sumário.
2. Clique em Configurações. A caixa de diálogo Configurações do sumário é exibida.
3. Em Opções de tempo de execução, selecione Mostrar duração para exibir a duração dos slides quando o filme é reproduzido.
4. Selecione Sinalizador de status para sinalizar os slides que foram visualizados com uma marca de seleção.

   Quando a opção Status está selecionada, uma marca de seleção aparece ao lado dos slides que os usuários terminaram de ver.
5. Selecione o botão Limpar para exibir esse botão para o usuário durante a execução. Ao clicar no botão Limpar, você remove todos os sinalizadores de status do filme.

Ativar a pesquisa no sumário

O Adobe Captivate pesquisa conteúdo nos slides e em seus rótulos. Os slides de pergunta são pesquisados somente se você ativa a opção no painel de configurações.

1. Selecione Projeto > Sumário.
2. Clique em Configurações. A caixa de diálogo Configurações do sumário é exibida.
3. Selecione Mostrar pesquisa para fornecer aos usuários um campo de pesquisa no sumário.
4. Selecione Pesquisar quiz para permitir que os usuários pesquisem o conteúdo dos slides de pesquisa.

Ativar ou desativar a navegação

Quando você desativa a navegação, os usuários não podem navegar por conta própria usando o sumário.

1. Selecione Projeto > Sumário.
2. Clique em Configurações no painel do sumário.
3. Use a opção de alternância Ativar navegação.

Ativar ou desativar a visualização

O painel Visualização mostra como fica a aparência do sumário toda vez que você faz edições nas caixas de diálogo Configurações do sumário ou Informações do sumário. A visualização ajuda a explorar várias opções antes de você chegar em uma que melhor se adapte aos seus requisitos. Se você já decidiu as configurações do sumário, pode desativar essa opção na caixa de diálogo correspondente.

1. Selecione Projeto > Sumário.
2. Clique em Configurações. A caixa de diálogo Configurações do sumário é exibida.
3. Desmarque a opção Visualização automática.

Permitir que os usuários retomem as sessões

Em um cenário de aprendizagem em um ritmo individualizado, você pode definir uma opção para permitir que os usuários retomem a exibição de um projeto do ponto onde pararam anteriormente. O sinalizador de status não é redefinido depois que o projeto é fechado. Quando o usuário reproduz o filme novamente, o projeto retoma a reprodução do primeiro slide que não está sinalizado.

1. Selecione Projeto > Sumário.
2. Clique em Configurações no painel do sumário.
3. Selecione Aprendizagem em ritmo individualizado.

Salvar as configurações do sumário como parte do tema

As alterações nas configurações do sumário, juntamente com outras configurações de capa como controles de reprodução e bordas, podem ser salvas como um tema. Os temas salvos podem depois ser reutilizados em outros projetos.

1. Após alterar o painel do sumário e outras opções na caixa de diálogo Capa, clique no ícone Salvar.
2. Digite um nome exclusivo para o tema e clique em OK.

Mais tópicos da Ajuda

Publicar projetos

Parte do conteúdo acessível através de links nesta página pode ser exibida somente em Inglês.

Publicar projetos como arquivos HTML5

De um especialista:
Objetos não suportados em HTML5
Hospedando saídas HTML5 em servidores da web para iPad/iPhone
Acessando saídas em HTML5 em iPads/iPhones
Melhores práticas para criar projetos do Adobe Captivate para iPads
De um especialista:

Você pode publicar projetos do Adobe Captivate para dispositivos compatíveis com HTML5 como o iPad ou o iPhone.

1. Abra o projeto e clique em Arquivo > Publicar.
2. Na caixa de diálogo Publicar, clique em HTML5 no formato de saída.
3. Depois da publicação, faça o seguinte:
   - Se o seu projeto contiver links para arquivos externos (ação de abrir URL ou arquivo), copie arquivos para a pasta de saída
   - Se o seu projeto contiver um link para outro projeto do Adobe Captivate (CPTX), copie o projeto para a pasta de Callees na pasta de saída.
4. (Opcional) Para esconder os retângulos que aparecem quando os objetos são clicados na saída HTML5, selecione Esconder retângulo de seleção para slides em HTML5 em Preferências (Editar > Preferências > Configurações de publicação).

Observação: *Você pode ver interações no projeto apenas quando visualizar a saída HTML5 hospedada em um servidor da web. As interações não são visíveis ao visualizar a saída publicada localmente no computador.*

Você também pode publicar a saída HTML5 de Projetos do Adobe Connect. Para mais informações, veja Publicar projetos no Adobe Connect (disponível somente na atualização para assinantes e clientes do Adobe Software Assurance).

Objetos não suportados em saída HTML5

Para o início

Os objetos do projeto que não são suportados na saída HTML5 são listados dinamicamente no Controlador HTML5. Para ver o controlador, clique em Janela > Controlador HTML5. Quando você exclui ou modifica esses objetos no projeto, o controlador também é atualizado.

Os seguintes objetos e slides não são publicados na saída HTML5:

- Texto e animações SWF (apenas o primeiro quadro é visível).
- Animações com clique do mouse (apenas um efeito de clique padrão é suportado).
- Pools de perguntas, slides de perguntas Likert e slides aleatórias de perguntas(suportados no Cp 7 e posterior).
- Transições de slides.
- Plano de fundo do slide se um arquivo SWF é usado.
- Áudio anexado a objetos invisíveis.
- Clique com o botão direito do mouse e duplo clique.
- Bordas (suportados no Cp 7 e posterior).
- Relatório ao servidor interno e a Acrobat.com (suportados no Cp 7 e posterior).
- Streaming de vídeo usando RTMP não é suportado na saída HTML5.

  Observação: Arquivos FLV criados usando codec On2VP6 são suportados apenas na saída HTML5.
- Efeitos do objeto: (CP 7) OS efeitos não suportados são marcados com um asterisco (*) na lista de efeitos do objeto. Os efeitos marcados com dois asteriscos (**) são processados de forma diferente na saída HTML5 em comparação com uma saída SWF.

No Cp 6, somente os seguintes efeitos de objeto são suportados:

- Entrada
  - Surgir
  - Aproximar
- Saída

    - Sair
    - Afastar
- Caminho do movimento
    - Da esquerda para a direita
    - Aproximar da esquerda para a direita
    - Pentágono
    - Retângulo
    - Aproximar da direita para a esquerda
    - Da direita para a esquerda
    - Triângulo
    - Ziguezague

Hospedar saída HTML5 em servidores Web para iPad/iPhones

Para o início

A saída HTML5 pode ser acessada em iPads/iPhones apenas por meio de navegadores da Web. Carregue a pasta de saída HTML5 inteira em uma pasta raiz do servidor Web e disponibilize o URL aos usuários. Os usuários podem acessar o URL do iPad/iPhone e exibir o conteúdo reproduzido no navegador da Web.

Raiz do servidor Web para IIS: `C:\Inetpub\wwwroot\`

Raiz do servidor Web para Apache: `<pasta de instalação do Apache>\htdocs\`

Acessar saída HTML5 de iPads/iPhones

Para o início

A saída HTML5 é suportada apenas em iPads com OS versão 5 ou posterior.

A saída HTML5 é suportada apenas nos seguintes navegadores:

- Internet Explorer 9 ou posterior
- Safari 5.1 ou posterior
- Google Chrome 17 ou posterior

Digite o seguinte URL em um dos navegadores da Web acima:

`http://<nomehost_servidorWeb>:<porta>/<pastasaída_HTML5>/`

Por exemplo, se a pasta da saída HTML5 é MyCpProject, o URL será:

`http://localhost:80/MyCpProject/`

Práticas recomendadas para a criação de projetos do Adobe Captivate para iPads

Para o início

- Use as resoluções recomendadas do projeto (predefinições) para iPad.
- Evite áudio de sobreposição no projeto. Se você precisar sobrepor o áudio, leia o artigo Áudio do Adobe Captivate para iPad.
- Desative o som do clique no botão, pois ele pode causar um comportamento inesperado no iPad ocasionalmente.

Áudio do Adobe Captivate para iPad

Evite usar áudio de sobreposição em seus projetos se a intenção for usá-los largamente em iPads.

Se você usar áudio de sobreposição, as preferências para diferentes tipos de áudio serão as seguintes:

Cenário 1: diferentes tipos de áudio acionados ao mesmo tempo

A sequência nesse caso é:

Áudio do objeto > Áudio do slide > Áudio de fundo

O áudio do objeto é reproduzido primeiro, seguido pelo áudio do slide e de fundo.

No o iOS 6, contudo, vários clipes de áudio podem ser reproduzidas simultaneamente.

Cenário 2: dois ou mais objetos são atribuídos com áudio e aparecem simultaneamente na Linha de tempo

O áudio do objeto em posição mais baixa na ordem z da linha de tempo é reproduzido primeiro.

- Caso 1: o Objeto 1 tem áudio por 0-4 segundos e o Objeto 2 tem áudio por 0-8 segundos. O Objeto 2 está em posição mais baixa na ordem z da Linha de tempo.

  O áudio do Objeto 2 é reproduzido por 8 segundos e depois o Adobe Captivate verifica se há algum outro áudio nesse ponto (8º segundo) na Linha de tempo. Neste caso, não há nenhum áudio a ser reproduzido no 8º segundo. Portanto, o áudio do Objeto 1 não é reproduzido.

- Caso 2: o Objeto 1 está em posição mais baixa na ordem z.

  O áudio do Objeto 1 é reproduzido por 4 segundos. Uma verificação no 4º segundo indica que o áudio do objeto se estende por mais 4 segundos. Assim, o áudio do segundo objeto é reproduzido desde o início. Após o 8º segundo, quando o áudio do segundo objeto é reproduzido, uma verificação na Linha de tempo indica que não há mais nenhum áudio a ser reproduzido.

Cenário 3: áudio do objeto, áudio do slide e áudio de fundo em um único slide

- Caso 1: o Áudio do objeto está presente de 0-4 segundos e o Áudio do slide está presente ao mesmo tempo. (sem áudio de fundo)

  O Áudio do objeto é reproduzido primeiro por 4 segundos e depois o Áudio do slide inteiro é reproduzido.

- Caso 2: o Áudio do objeto está presente de 2-6 segundos e o Áudio do slide está presente ao mesmo tempo. (sem áudio de fundo)

  Primeiro o Áudio do slide será reproduzido por 2 segundos, depois o Áudio do objeto por 4 segundos e então o Áudio do slide novamente.

- Caso 3: o Áudio do objeto está presente por 0-4 segundos, o Áudio do slide por 0-8 segundos e o Áudio de fundo está presente. (a duração do slide é de cerca de 14 segundos)

  O Áudio do objeto é reproduzido por 4 segundos, depois o Áudio do slide por 8 segundos e então o Áudio de fundo para a duração restante do slide é reproduzido.

Vídeo do Adobe Captivate em iPads

Evite usar vídeo de sobreposição se a intenção for usar seu projeto largamente em iPads.

Cenário 1: dois ou mais vídeos no mesmo slide com durações diferentes

Os vídeos são executados em sucessão com base na ordem na Linha de tempo.

Por exemplo, considere que dois vídeos estejam presentes em um único slide com as seguintes durações na linha de tempo:

- Vídeo_Slide1 de 0-8 segundos Vídeo_Evento2 de 4-10 segundos

O Vídeo do slide será reproduzido por 8 segundos e depois o Vídeo de evento

Cenário 2: quando dois vídeos começam ao mesmo tempo

O vídeo que está em posição mais baixa na ordem z é reproduzido primeiro. Por exemplo, considere que Vídeo1 está presente em um slide de 0-8 segundos e Vídeo2 também está presente no mesmo slide de 0-12 segundos.

- Quando o Vídeo2 está presente em posição mais baixa na ordem z, ele é reproduzido por 12 segundos e o Vídeo1 nunca é reproduzido.
- Quando o Vídeo1 está presente em posição mais baixa na ordem z, ele é reproduzido por 8 segundos e depois o Vídeo2 é reproduzido até a duração do slide.

(cc) BY-NC-SA As publicações no Twitter ™ e no Facebook não são cobertas pelos termos da Creative Commons.

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Alterar o local padrão dos arquivos publicados

Os projetos do Adobe Captivate são publicados na pasta \\Documents and Settings\<nome do usuário>\Meus Documentos\My Adobe Captivate Projects (no Windows) ou /Users/<nome de usuário>/Documents/My Adobe Captivate Projects (no Mac OS) se você não fez nenhuma alteração nas configurações ao publicar o projeto. Você pode alterar esse local padrão na caixa de diálogo Preferências.

1. No Adobe Captivate, selecione Editar > Preferências (Windows) ou Adobe Captivate > Preferências (Mac OS).
2. Na caixa de diálogo Preferências, selecione Configurações gerais no menu Global.
3. Clique no botão Procurar correspondente ao campo Publicar em.
4. Na caixa de diálogo Procurar pasta, selecione a pasta na qual você deseja que os projetos do Adobe Captivate sejam publicados.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Colaboração com o Acrobat.com

Carregar e compartilhar arquivos

Você pode carregar arquivos de projeto do Adobe Captivate no Acrobat.com e compartilhar com usuários e revisores em vez de enviar os arquivos por e-mail.

Quando você escolhe carregar ou compartilhar um projeto, o Adobe Captivate automaticamente publica o arquivo em um local temporário em um dos seguintes formatos ou em todos eles:

- Projeto do Adobe Captivate publicado como um arquivo SWF
- Projeto do Adobe Captivate publicado com opção de saída em ZIP
- Projeto do Adobe Captivate publicado com opção de saída em PDF

Nota: *Se você escolher apenas CPTX para carregamento/compartilhamento, apenas esse arquivo será carregado e a publicação automática não ocorrerá.*

Carregar e compartilhar arquivos

Para o início

1. Selecione Arquivo > Colaborar.
2. Selecione uma destas opções:
   - Carregar arquivos
   - Carregar e compartilhar arquivos

Carregar arquivos no Acrobat.com

1. Se você se inscreveu no Acrobat.com, especifique o nome de usuário e a senha na caixa de diálogo Publicar no Acrobat.com.

   Se você é novo no Acrobat.com ou perdeu sua senha, clique nos respectivos links para o site do Acrobat.com. Siga as instruções para se registrar ou recuperar sua senha.
2. Após enviar as credenciais do Acrobat.com, clique em Entrar.
3. Especifique um título de publicação e verifique os tipos de arquivo a serem carregados. Se um arquivo com o mesmo título de publicação residir no Acrobat.com, uma mensagem perguntará se você deseja substituí-lo. Se não desejar substituir, mas quiser carregar o arquivo, forneça um título de publicação exclusivo.
4. Clique em Carregar.

Compartilhar arquivos no Acrobat.com

1. Siga as etapas 1 a 3 da seção Carregar arquivos no Acrobat.com.
2. Clique em Próximo e depois insira os endereços de e-mail das pessoas com as quais você deseja compartilhar os arquivos, o assunto do e-mail e a mensagem.
3. Defina um dos seguintes níveis de acesso:

   Acesso limitado: apenas meus destinatários específicos podem acessar e baixar o arquivo: Os destinatários devem fazer login com seus endereços de e-mail para acessar os arquivos. Os endereços de e-mail usados para compartilhamento dos arquivos e os endereços de e-mail usados para inscrição dos destinatários na conta do Acrobat.com devem corresponder.

   Acesso aberto: qualquer pessoa que saiba a URL pode acessar e baixar o arquivo: Pessoas que souberem o link poderão acessar e baixar o arquivo sem fazer login no Acrobat.com.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Publicar projetos como arquivos MP4

Configurações de vídeo
Carregar projetos diretamente no YouTube a partir do Adobe Captivate

O Adobe Captivate permite publicar projetos como arquivos MP4, através da seleção de uma destas predefinições:

- Dispositivos inteligentes, como Apple iPad e iPhone.
- Formatos para YouTube, como YouTube Widescreen HD e YouTube Widescreen SD.
- Todas as configurações personalizadas.

Nota: *A publicação em F4V é substituída pela publicação em MP4 no Adobe Captivate 5.5 e posterior.*
Quando você seleciona um dispositivo inteligente ou um formato do YouTube, o Adobe Captivate define automaticamente as configurações ideais do vídeo para a opção escolhida.

Se você usou um dispositivo ou uma predefinição do YouTube para criar o projeto, a opção apropriada será exibida automaticamente na caixa de diálogo Publicar.

1. Clique em Arquivo > Publicar e, em seguida, em Mídia.
2. Na lista Selecionar tipo, clique em Vídeo MP4(*.mp4).
3. Especifique um título para o projeto.
4. Especifique uma pasta no qual o projeto deverá ser publicado. Por padrão, o projeto será publicado na pasta especificada nas preferências do Projeto.
5. Clique em uma das opções na lista Selecionar predefinições.

   O Adobe Captivate definirá automaticamente as configurações de vídeo, com base na opção selecionada. Se necessário, personalize as configurações, selecionando a opção Personalizar configurações de vídeo. Para obter uma descrição das configurações, consulte Configurações de vídeo.

   Nota: *Recomendamos manter as configurações padrão para obter melhores resultados.*
6. Clique em Publicar.

Recomendações da Adobe

Deseja compartilhar um tutorial?

Adobe Captivate 5.5 -- Novos modelos de publicações
Jason Nichols
Um vídeo sobre os novos formatos de publicação do Adobe Captivate 5.5

Publicar projetos como arquivos MP4

Um vídeo tutorial sobre como publicar projetos como arquivos MP4.

Depois de publicar um projeto como um arquivo MP4, você poderá:

- Carregá-lo nos armazenamentos do dispositivo ou no YouTube.
- Distribuir o arquivo aos seus usuários como um vídeo independente via e-mail ou hospedá-lo no seu servidor da web.
- Transmitir ou incorporar o arquivo MP4 usando o Flash.

Para o início

Configurações de vídeo

Perfil O perfil do codificador/decodificador H.264

Básico Para aplicativos de celulares e vídeoconferência
Principal Para transmissões de TV digital com definição padrão
Alto Para aplicativos e dispositivos que lidam com alta resolução

Quanto mais alto o perfil, maior será a complexidade envolvida na codificação e descodificação.

Nível O grau do decodificador necessário para o perfil selecionado. Quanto mais alto o nível, maior será o grau da complexidade associada ao descodificador.

Codificação de taxa de bits O tipo de taxa de bits deseja usar.

CBR Taxa de bits constante. Para cada segundo do vídeo, o número de bits usados é constante e equivalente à taxa de bits de destino.

VBR, 1 passe Taxa de bits variável (VBR). Alguns quadros exigem maior taxa de bits do que outros. Se você selecionar essa opção, o descodificador decidirá quantos bits serão usados nesses casos. Assim, a taxa de bits real do vídeo ficará entre a taxa meta e a taxa de bits máxima.

Meta da taxa de bits Número de bits por segundo a ser usado pelo codificador.

Taxa de bits máxima A taxa de bits máxima a ser utilizada pelo codificador. Essa opção estará disponível somente quando você selecionar a taxa de bits variável.

Depois de especificar as configurações de vídeo, clique em Configurações de teste para verificar se as configurações personalizadas são válidas.

Algumas práticas usadas para personalizar as configurações de vídeo:

- Quanto maior for o perfil ou nível, maior a possibilidade de reduzir o tamanho do arquivo.
- A taxa de bits constante fornece um arquivo menor, em relação à taxa de bits variável.

  Quando você especifica uma taxa de bits variável, o codificador decide quando usar mais bits para obter uma boa qualidade. O tamanho do arquivo aumentará quando mais bits forem usados. Você poderá encontrar problemas durante a transmissão desses arquivos, uma vez que mais bits poderão ser baixados para especificar as seções de um filme.

Carregar projetos diretamente no YouTube a partir do Adobe Captivate

Para o início

1. Clique em Arquivo> Publicar no YouTube.

   O Adobe Captivate converte o projeto para um arquivo MP4 no back end. Depois que a conversão for concluída, a caixa de diálogo Adobe Captivate Video Publisher e a janela para o login no YouTube serão exibidas.
2. Especifique suas credenciais de login do YouTube e selecione Eu li a política de privacidade da Adobe.
3. Clique em Login.
4. Na caixa de diálogo Adobe Captivate Video Publisher, especifique o título e o tipo do projeto em uma descrição.
5. No campo Marcações, digite as marcações para o projeto, a fim de otimizar a pesquisa dos seus usuários para localizar o projeto. Use vírgula ou ponto e vírgula para separar várias marcações.

   Normalmente, as marcas são os termos de pesquisa que seus usuários utilizam para procurar o projeto no YouTube. Alguns exemplos são o assunto do projeto, termos importantes usados no projeto ou o título.
6. Na lista Categoria, clique em uma categoria ao qual seu projeto pertence.
7. Clique em uma das seguintes opções:
   - Público: Para tornar seu projeto disponível para todos que acessam o YouTube.
   - Privado: Para tornar seu projeto disponível somente a um grupo específico de usuários. Depois de carregar o arquivo, entre no YouTube e forneças as permissões para esses usuários. Para obter mais informações, consulte este site.
8. Clique em Termos e condições, examine-as e clique em Voltar.
9. Selecione a opção Eu li os termos e condições e clique em Carregar.

   O Adobe Captivate Video Publisher exibirá uma mensagem indicando que o vídeo foi carregado com êxito.
10. Clique em Enviar um e-mail para enviar o URL do YouTube às pessoas necessárias, via e-mail. à pessoas necessárias. O aplicativo de email padrão configurado no seu computador será carregado, e o URL do projeto aparecerá no texto padrão do e-mail.
11. Para postar o vídeo no Facebook, proceda da seguinte maneira:
    a. Selecione a opção Facebook e faça o login no Facebook.

       Se você estiver acessando o Facebook através do Adobe Captivate Video Publisher pela primeira vez, será necessário ir até o aplicativo Adobe Captivate Social Share e conceder as permissões.

    b. Clique em Ir para o app e em Permitir.

    c. No Adobe Captivate Video Publisher, clique em Postar.
12. Para postar o vídeo no Twitter, proceda da seguinte maneira:
    a. Selecione a opção Twitter e faça o login no Twitter.

    b. O Twitter gerará um PIN automaticamente.

    c. Copie o PIN e cole-o na caixa Inserir PIN aqui na parte inferior da caixa de diálogo e clique em Definir PIN.

    d. No Adobe Captivate Video Publisher, clique em Postar.

Recomendações da Adobe

Você tem um tutorial que gostaria de compartilhar?

Melhores práticas para a publicação no YouTube com o novo Adobe Captivate 5.5

R J Jacquez

Um artigo contendo um vídeo que mostra as melhores práticas para publicação no YouTube.

Carregar projetos no YouTube

Um vídeo tutorial sobre como carregar projetos no YouTube com um único clique.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Publicar projetos como arquivos SWF

Reduzir o tamanho de um arquivo SWF

Você pode publicar projetos do Adobe Captivate como arquivos SWF em um dos seguintes formatos:

- Flash 9 ou Flash 10
- Flash Lite 4.0

Nota: *Para executar projetos que você publicou usando o Flash, é necessário ter a mesma versão do Flash Player ou uma versão mais recente.*

1. Em um projeto aberto, selecione Arquivo > Publicar.
2. Na caixa de diálogo Publicar, selecione Flash (SWF) e configure as seguintes opções:
   Título do projeto Digite o nome desejado sem a extensão de arquivo (.swf).

   Pasta Digite o caminho completo para a pasta na qual salvar o arquivo ou clique em Procurar para localizar a pasta. Uma pasta é criada com o mesmo nome do título, e todos os arquivos publicados são movidos para ela. Se não quiser criar uma pasta separada e quiser colocar o arquivo SWF publicado na mesma pasta que o arquivo de origem, desmarque a opção Publicar arquivos em uma pasta.

   Por exemplo, se você escolheu publicar seu projeto variables.swf na área de trabalho, uma pasta chamada variables é criada na área de trabalho, e os arquivos são publicados nessa pasta. Quando essa opção não for selecionada, todos os arquivos publicados serão publicados diretamente na a área de trabalho.

   Arquivos Zip Cria um arquivo ZIP contendo o conteúdo em Flash (arquivo SWF) e outros arquivos associados, como o arquivo HTML necessário para exibir o arquivo SWF e um JavaScript para carregar o arquivo SWF no arquivo HTML. Quando você tiver ativado o AICC/SCORM, outros arquivos de suporte serão criados. Esta opção é especialmente útil quando você deseja criar um único arquivo para carregar em um sistema de gerenciamento de aprendizagem (LMS). Para obter mais informações, consulte Configurar o projeto para relatar ao LMS.

   Tela cheia Abre o arquivo no modo de tela cheia. (Não será possível aplicar essa opção se você selecionar as opções AICC ou SCORM para o projeto.)
   Nota: *Se você selecionar a opção de tela cheia, o Adobe Captivate gerará dois arquivos HTML para acomodar a versão Windows XP Service Pack 2. Use os dois arquivos HTML com o arquivo SWF para que os usuários não receba uma mensagem de aviso do Service Pack 2 quando você publicar seu projeto. Vincule ao arquivo HTML com "fs" adicionado, por exemplo, "myproject_fs.htm". O arquivo HTML com "fs" é vinculado automaticamente ao segundo arquivo HTML, que, por sua vez, reproduz seu projeto.*

   Gerar Execução automática para CD Executa o arquivo de saída automaticamente quando o CD é inserido no computador.

   Exportar HTML Cria um arquivo JavaScript padrão que ajuda a incorporar o arquivo SWF ao arquivo HTML gerado.

   Exportar PDF O arquivo SWF gerado é inserido em um arquivo PDF e publicado. Essa opção é útil para compartilhar conteúdo por e-mail ou qualquer outro meio, quando o aluno não tem acesso ao conteúdo através do Flash Player em um navegador.
   Nota: *É necessário ter o Adobe Acrobat® ou Adobe Reader® versão 9.0 ou posterior instalado no computador para ver o arquivo gerado.*

   Versão do Flash Player O Adobe Captivate gerará o arquivo SWF na versão do Flash que você escolher.

A área Informações do projeto exibe estatísticas úteis sobre o projeto, incluindo o tamanho (resolução), o número de slides, as informações de áudio, detalhes de e-learning, conformidade com acessibilidade e o controle de reprodução atribuído ao projeto. Para alterar qualquer uma das opções listadas nessa área, clique no texto em azul.

Para alterar as preferências, clique em Preferências.

Após publicar seu projeto como um arquivo SWF, você pode usar esses arquivos SWF de forma independente ou incluí-los em páginas da Web.

Recomendações da Adobe

Você tem um tutorial que gostaria de compartilhar?

Publicar projetos como arquivos SWF

Um tutorial de vídeo sobre como publicar projetos como arquivos SWF.

Reduzir o tamanho de um arquivo SWF

Para o início

Você pode reduzir o tamanho do arquivo do Flash (SWF) publicado durante o processo de publicação. Entretanto, a qualidade do arquivo publicado fica comprometida.

1. Em um projeto aberto, selecione Arquivo > Publicar.
2. No painel esquerdo, selecione Flash (SWF).
3. Em Tamanho e qualidade do arquivo Flash (SWF), em Informações do projeto no painel direito, clique em Personalizado.
4. Na área Configurações, use a barra deslizante para personalizar a qualidade do arquivo e o tamanho do arquivo. Para obter mais informações, consulte Alterar o tamanho e a qualidade do projeto.

   Nota: *A qualidade do arquivo aumenta conforme você se desloca para a parte superior do controle deslizante, com um aumento correspondente no tamanho do arquivo.*
5. Para usar a configuração alterada sempre que o arquivo for publicado, clique em Manter configurações de qualidade dos slides.
6. Clique em OK.

Mais tópicos da Ajuda

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Publicar projetos como arquivos executáveis

Você pode criar arquivos independentes e executáveis dos seus projetos do Adobe Captivate. Esta opção de publicação permite criar um arquivo executável do Windows (EXE) ou do MAC (APP).

1. Selecione Arquivo > Publicar.
2. Na caixa de diálogo Publicar, selecione Mídia e configure as seguintes opções:

   Selecionar tipo No menu, selecione Executável do Windows (*.exe) ou Executável do MAC (*.app).

   Título do projeto Digite um nome para o arquivo executável sem adicionar a extensão (.exe/.app).

   Pasta Digite o caminho completo para a pasta na qual salvar o arquivo ou clique em Procurar para localizar a pasta.

   Ícone personalizado Você pode personalizar o ícone exibido para o arquivo executável. Clique em Procurar (...) para adicionar um ícone personalizado para o seu arquivo. Verifique se o arquivo de ícone tem uma extensão .ico (no Windows) ou .icns (para Mac).
   (Aplica-se somente ao Windows) Você pode criar um arquivo de ícone personalizado usando qualquer software desenvolvido para esse fim. Certifique-se de que o arquivo criado contenha sete imagens das seguintes dimensões:

   - Imagem colorida de 256x256 e 32 bits
   - Imagem colorida de 48x48 e 32 bits
   - Imagem colorida de 48x48 e 8 bits
   - Imagem colorida de 32x32 e 32 bits
   - Imagem colorida de 32x32 e 8 bits
   - Imagem colorida de 16x16 e 32 bits
   - Imagem colorida de 16x16 e 8 bits
3. (Aplica-se somente a EXE) Selecione uma das seguintes opções de saída:

   Arquivos Zip Cria um arquivo ZIP contendo o arquivo EXE.

   Tela cheia Executa o arquivo executável no modo de tela cheia.
   Nota: *Se você selecionar as opções AICC ou SCORM para o projeto, não poderá aplicar a opção de publicação em tela cheia.*

   Gerar Execução automática para CD Um arquivo autorun.inf é gerado no diretório de publicação. O arquivo começa a ser reproduzido assim que o CD é inserido no computador.

   Versão do Flash Player O Adobe Captivate gerará o arquivo SWF na versão do Flash que você escolher.

A área Informações do projeto exibe estatísticas úteis sobre o projeto, incluindo o tamanho (resolução), o número de slides, as informações de áudio, detalhes de e-learning, conformidade com acessibilidade e o controle de reprodução atribuído ao projeto. Para alterar qualquer uma das opções listadas nessa área, clique no texto em azul.

Para alterar as preferências, clique em Preferências.

Recomendações da Adobe

Você tem um tutorial que gostaria de compartilhar?

Publicar projetos como arquivos executáveis ou aplicativos do Mac

Um tutorial de vídeo sobre como publicar projetos como arquivos EXE ou APP.

(cc) BY-NC-SA

Publicar projetos na Web usando FTP

Você pode publicar seus projetos do Adobe Captivate diretamente em um site via FTP.

1. Em um projeto aberto, selecione Arquivo > Publicar.
2. Na caixa de diálogo Publicar, selecione FTP e defina as seguintes opções:

   Título do projeto Digite o nome desejado.

   Servidor Selecione o nome do servidor que hospeda o site FTP onde você deseja publicar o seu projeto. Para adicionar um servidor FTP à lista, clique no botão Procurar (<<+>>) e adicione ou exclua servidores usando as opções na caixa de diálogo Servidores FTP.
   Nota: *Não é necessário criar uma lista de servidores FTP separada para cada projeto porque o Adobe Captivate salva as alterações feitas na lista de FTP automaticamente. Essas alterações também são capturadas quando você importa e exporta preferências.*

   Diretório Insira o diretório específico no servidor para o qual os arquivos serão carregados.

   Nome do usuário Digite um nome do usuário com permissões para publicar arquivos no servidor.

   Senha Insira uma senha válida para o nome do usuário.

   Porta Insira o número da porta correto para a qual você deverá carregar os arquivos. (O número de porta 21 é comumente usado.)
3. Selecione um tipo de arquivo.

   Arquivo SWF Selecione esta opção para criar um arquivo SWF do Flash no FTP.

   Arquivos de projeto Selecione esta opção para criar arquivos de projeto do Adobe Captivate (CPTX) no FTP. Isso é útil se você deseja compartilhar o projeto com uma pessoa que precisa abrir e editar o projeto.
4. (Opcional) Clique em Configurações de teste para testar as configurações inseridas para o servidor. Você receberá uma mensagem de confirmação indicando que a conexão foi bem-sucedida ou uma mensagem de erro explicando por que a conexão não pôde ser feita.
5. Selecione uma das seguintes opções de saída:

   Arquivos Zip Cria um arquivo ZIP. (Um programa como o WinZip pode ser usado para abrir os arquivos.)

   Tela cheia Abre o arquivo no modo de tela cheia.

   Exportar HTML Cria um arquivo JavaScript padrão que ajuda a incorporar o arquivo SWF ao arquivo HTML.

   Versão do Flash Player O Adobe Captivate gerará o arquivo SWF na versão do Flash que você escolher.
6. A área Informações do projeto exibe estatísticas úteis sobre o projeto, incluindo o tamanho (resolução), o número de slides, as informações de áudio, detalhes de e-learning, conformidade com acessibilidade e o controle de reprodução atribuído ao projeto. Para alterar qualquer uma das opções listadas nessa área, clique no texto em azul.

   Para alterar as preferências, clique em Preferências.
7. Clique em Publicar.

   Você será notificado quando o processamento for concluído.

Nota: *Depois que os arquivos são carregados, você pode exibir o projeto no seu navegador da Web inserindo o endereço http://www.seuendereçoWeb.com/nomearquivo.htm, onde www.seuendereçoWeb.com é o URL e nomearquivo.htm é o nome do arquivo inserido na etapa 2.*

Recomendações da Adobe

Você tem um tutorial que gostaria de compartilhar?

Publicar projetos por FTP para a Web

Um tutorial de vídeo sobre como publicar projetos por FTP.

Mais tópicos da Ajuda

(cc) BY-NC-SA

Enviar relatórios ao Acrobat.com ou ao servidor interno

Fluxo de trabalho de relatório
Definir as preferências de relatório
Enviar os resultados
Exibir os resultados
Analisador de resultados de testes do Adobe Captivate e relatório off-line

Se você não quer usar um LMS (sistema de gerenciamento de aprendizagem) para controlar as pontuações dos quizzes, o Adobe Captivate fornece opções alternativas de relatório. Agora é possível escolher o Acrobat.com ou um servidor Web interno como seus servidores de relatório.

Depois que o usuário envia o resultado do quiz, o Analisador de resultados de testes do Adobe Captivate, um aplicativo para área de trabalho baseado no AIR, permite analisar o relatório de avaliação nos modos on-line e off-line.

Fluxo de trabalho de relatório

Para o início

1. Você cria um quiz e define Acrobat.com ou Servidor interno como preferência de servidor de relatório.
2. O usuário conclui o quiz e envia o resultado para o servidor de relatório.
3. Você acessa o relatório do servidor, exibe, gera e publica usando o Analisador de resultados de testes do Adobe Captivate.
4. Você salva o relatório localmente para que ele possa ser analisado no modo off-line.

Depois que você define a preferência de relatório, o processo ocorre em segundo plano e geralmente não requer nenhuma intervenção do usuário.

Definir as preferências de relatório

Para o início

1. Selecione Editar > Preferências (Windows) ou Adobe Captivate > Preferências (Mac).
2. Selecione Relatório no menu Quiz, na caixa de diálogo Preferências.
3. Selecione Ativar relatórios para este projeto.
4. Selecione Acrobat.com ou Servidor interno e clique em Configurar.
5. Na caixa de diálogo Relatório alternativo, forneça as configurações do servidor:
   - **Para Acrobat.com:** se você se inscreveu, especifique o nome de usuário e a senha.

     Se você é novo no Acrobat.com ou se perdeu sua senha, clique nos respectivos links que o conduzirão ao site do Acrobat.com, onde você poderá se registrar ou recuperar sua senha.
   - **Para o Servidor interno:** especifique o caminho para o servidor Web conforme fornecido no seguinte exemplo:

     http:\\<*endereço IP*>\internalServerReporting.php

     O servidor interno pode ser um servidor Web de sua preferência.

     internalServerReporting.php é o PHP de amostra que está disponível na pasta de instalação do Adobe Captivate. Use-o ou crie seu próprio arquivo do servidor, por exemplo, um PHP ou ASP para gravar arquivos no servidor. Verifique se o servidor permite gravação em arquivos.
6. Insira os detalhes da instituição que está realizando a avaliação, o departamento e o curso.

Enviar os resultados

Para o início

1. Depois que os usuários concluem o quiz, eles chegam ao slide de resultados e clicam em Postar resultado.
2. Na solicitação, os usuários especificam os nomes e endereços de e-mail, e clicam em Enviar.

   Nota: *Nessa ocasião, o nome e o endereço de e-mail não são verificados.*
3. Dependendo da preferência de relatório definida pelo autor, os resultados são enviados para o Acrobat.com ou para o servidor interno.

Exibir os resultados

Para o início

Use o Analisador de resultados de testes do Adobe Captivate para exibir e baixar os resultados.

Embora o usuário envie o resultado do quiz para o Acrobat.com, você não pode exibir diretamente os resultados. Se estiver usando um servidor Web interno, recupere manualmente o relatório. O Analisador de resultados de testes do Adobe Captivate permite que você supere essas restrições.

Analisador de resultados de testes do Adobe Captivate e relatório off-line

Para o início

O Analisador de resultados de testes do Adobe Captivate é um aplicativo para área de trabalho baseado no AIR que permite que você analise os resultados do quiz que são postados no servidor interno do Acrobat.com.

Use essa ferramenta para:

- Exibir resultados e gerar relatórios
- Salvar resultados em uma pasta local para que eles possam ser exibidos no modo off-line
- Personalizar os relatórios para exibir ou ocultar as colunas de relatório
- Imprimir relatórios
- Gerar tabelas dinâmicas que apresentam visualmente os resultados como gráficos de linhas e de barras, facilitando a comparação dos resultados. Também é possível exportar os relatórios como um arquivo .csv.

Nota: *Para usar o Analisador de resultados de testes do Adobe Captivate, você não precisa ter o Adobe Captivate instalado em seu computador.*

Instalar o Analisador de resultados de testes do Adobe Captivate

Baixe o Quiz Results Analyzer.air do site da Adobe (www.adobe.com/go/cp5_quizanalyzer) ou execute-o do local onde o Adobe Captivate está instalado.

Verifique se você tem o AIR instalado, pois o Analisador de resultados de testes do Adobe Captivate precisa da plataforma do AIR para ser executado.

Você pode baixar o AIR em: http://get.adobe.com/br/air/.

Usar o Analisador de resultados de testes do Adobe Captivate

Inicie o Analyzer e especifique a origem. A origem pode ser *Acrobat.com*, *Servidor interno* ou, se você baixou os resultados, *Deste computador*.

A opção de servidor interno aparece apenas se você adicionou os servidores nas preferências do aplicativo AIR. Para isso, clique em Opções > Preferências e depois em Adicionar.

Nota: *No servidor interno, os resultados são armazenados na pasta CaptivateResults-<nomeservidorinterno>.*

Para baixar os resultados no computador local, clique no ícone Baixar no disco. Os resultados são armazenados na pasta CaptivateResults-<*suaIDdoAdobeAcrobat*>.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Definir preferências de publicação

1. Selecione Editar > Preferências (Windows) ou Adobe Captivate > Preferências (Mac OS).
2. Na caixa de diálogo Preferências, selecione Configurações de publicação no menu Projeto.
3. Defina as várias opções de acordo com os seus requisitos.
   Quadros por segundo Esta opção define o número de quadros do Flash exibidos por segundo. A configuração padrão é de 30 quadros por segundo e é apropriada na maioria dos casos. Por exemplo, com a configuração padrão, uma legenda que aparece por um segundo exige 30 quadros do Flash. Dividindo o número de quadros em um projeto por 30, você tem a duração do projeto em segundos. Poderá ser necessário alterar a taxa se você estiver incorporando seu arquivo SWF do Adobe Captivate em outro arquivo SWF que tenha uma taxa de quadros diferente de 30.

   Publicar metadados do Adobe Acrobat Connect Pro Adiciona informações ao seu arquivo do projeto do Adobe Captivate (SWF) que facilitam a integração do projeto ao Adobe Acrobat Connect Pro. Os dados incorporados vinculam o arquivo CPTX do Adobe Captivate ao arquivo SWF quando você publica o projeto no Connect Server e facilitam a localização do arquivo de saída do Adobe Captivate durante pesquisas feitas no Adobe Acrobat Connect Pro.

   Para obter mais informações, consulte Adobe Connect.

   Nota: *A seleção dessa opção aumenta o tamanho do projeto. Se você não vai usar o projeto com o Adobe Acrobat Connect Pro, pode desmarcar a opção e diminuir o tamanho do arquivo de projeto concluído (SWF). Entretanto, se existe a possibilidade de o arquivo de saída (SWF) ser usado no Adobe Acrobat Connect Pro, convém selecionar a opção Metadados do Adobe Acrobat Connect Pro.*

   Incluir mouse Inclui qualquer movimento do mouse gravado no projeto.

   Incluir áudio Inclui qualquer arquivo de áudio que foi adicionado ao projeto.

   Publicar áudio como mono Converte sons estéreo em mono.

   Reproduzir áudio de toque para digitação gravada Esta opção reproduz sons de toque no projeto final para representar os pressionamentos de tecla gravados. (Por exemplo, se você gravou uma mensagem de e-mail sendo enviada, provavelmente digitou um endereço para o qual o e-mail deve ser enviado. O som das teclas sendo pressionadas para inserir o endereço foi gravado e, usando essa opção, um som de toque pode ser reproduzido para cada tecla pressionada.)

   Ativar acessibilidade Ative esta opção para tornar seu projeto acessível a usuários portadores de deficiência visual. O texto é lido em voz alta quando os usuários aceitam a ajuda de um leitor de tela ao exibir o projeto. Além disso, qualquer outra opção de acessibilidade configurada no projeto também é ativada.

   Exteriorizar recursos Quando você publica um projeto como um arquivo SWF, um único arquivo SWF é produzido. Para reduzir o tamanho do arquivo SWF, você pode optar por exteriorizar alguns de seus objetos (capa, widgets, arquivo SWF FMR e animações). Após a publicação, os recursos exteriorizados residem fora do arquivo SWF e são referenciados por ele.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Usando o Adobe Captivate com outros aplicativos

Parte do conteúdo acessível através de links nesta página pode ser exibida somente em Inglês.

Sistema de gerenciamento de aprendizado (LMS)

Configurar o projeto para informar ao LMS
Publicar o projeto para um LMS
Acessar os cursos do Adobe Captivate em ambientes de domínio cruzado

É possível usar um sistema de gerenciamento de aprendizagem (LMS) para distribuir pela Internet um tutorial computadorizado criado com o Adobe Captivate. Um sistema de gerenciamento de aprendizado é usado para fornecer, rastrear e gerenciar treinamento para a Web.

O projeto carregado para um LMS deve ser compatível com os padrões SCORM, AICC ou Tin Can API.

SCORM O modelo de referência de objeto de conteúdo compartilhável (SCORM) é um conjunto de especificações usadas para produzir objetos reutilizáveis de e-learning. Ele define a comunicação entre um cliente (como o Adobe Captivate) e um host (geralmente um LMS).

SCORM é distribuído por Advanced Distributed Learning, uma organização dentro do Departamento de Defesa dos EUA.

AICC Os padrões de CBT (treinamento computadorizado) do Setor de aviação definem como o conteúdo de e-learning é desenvolvido, fornecido e avaliado.

Tin Can API O Tin Can API (Também conhecido como Experience API) é uma especificação nova para tecnologia de aprendizagem que possibilita a coleta de dados sobre a vasta gama de experiências que uma pessoa possui (online e offline) Esse API captura dados em um formato compatível sobre a pessoa ou as atividades de grupo de várias tecnologias. [tirado de http://www.tincanapi.com].

O Adobe Captivate fornece opções para tornar seus projetos compatíveis com SCORM/AICC e também cria os arquivos necessários para ficar em conformidade com estes padrões. É possível carregar o pacote publicado diretamente para um LMS.

O seguinte fluxo de trabalho é geralmente usado para criar um pacote pronto para LMS usando o Adobe Captivate e carregando-o para um LMS:

1. Crie um projeto do Adobe Captivate com pelo menos um slide contendo um objeto interativo e para o qual os relatórios foram ativados.
2. Configure o projeto para reportar ao LMS definindo as opções de SCORM/AICC em Preferências. Consulte Configurando o projeto para reportar ao LSM para obter mais informações.
3. Publicar projeto como um arquivo SWF após ter autorizado a opção Exportar HTML. A melhor prática também é selecionar a compactação em um arquivo zip. Assim, é possível carregar o pacote como um único arquivo ao LMS.
4. Siga um destes procedimentos:
   - Carregue os arquivos de projeto publicados ou o arquivo zip diretamente ao LMS.
   - Se estiver usando um LMS baseado em AICC, publique o projeto do Adobe Captivate e carregue-o para um local HTTP (o servidor de conteúdo). Então, carregue o URL do arquivo HTM ao LMS.

Configurar o projeto para informar ao LMS

Para o topo

1. Em um projeto aberto, selecione Quiz > Preferências do quiz. A caixa de diálogo Preferências é exibida.
2. Na lista Categoria, selecione Relatório no menu Quiz.
3. Selecione Ativar relatórios para este projeto e clique em uma das opções na lista de LMS.
4. Ao selecionar outro LMS padrão na lista de LMS, especifique uma das seguintes opções na lista padrão:

   SCORM 1.2 Selecione se estiver usando um LMS baseado no SCORM 1.2. Clique em Configurar para especificar os detalhes do arquivo de manifesto. Consulte Detalhes da configuração de manifesto para mais informações.

   SCORM 2004 Selecione se estiver usando um LMS baseado no SCORM 2004. Clique em Configurar para especificar os detalhes do arquivo de manifesto. Consulte Configurar detalhes do manifesto para mais informações.

   AICC Selecione se estiver usando um LMS baseado no AICC.

   TinCan Selecione se deseja usar o Tin Can API. Clique em Configurar para especificar os detalhes de manifesto. Consulte Configurar detalhes do manifesto para mais informações.

5. Especifique como você quer que o status do curso seja informado ao LMS. Consulte Representação do status para mais informações

   Observação: *A opção Representação do status está disponível apenas para o SCORM 1.2. Entretanto, nem todos os LMSs baseados no SCORM 1.2 exibem o status.*

6. Especifique os critérios de sucesso e de conclusão para seu curso. O status do curso é decidido com base nos usuários terem ou não atendido a esses critérios. Consulte Critérios para sucesso/conclusão para mais informações.

   Observação: *Diferentemente do SCORM 1.2, você pode especificar critérios separados de sucesso e conclusão para o SCORM 2004.*

7. Especifique como os dados devem ser informados ao LMS. Consulte Dados a informar para mais informações.

8. No campo Texto de inicialização do LMS, digite o texto que você deseja exibir aos usuários enquanto o curso é carregado no navegador.

9. Clique em Avançado para especificar as seguintes configurações avançadas:

   Nunca enviar dados de retomada O projeto notifica o LMS quando os usuários retomam uma sessão após fazerem uma pausa. Os usuários veem a página do ponto onde pararam anteriormente. Se esta opção estiver ativada, os usuários verão a primeira página quando retomarem o projeto.

   Definir saída como normal após a conclusão Reinicia o curso a partir do primeiro slide quando os usuários os iniciam novamente após concluírem-no com sucesso uma vez. Se esta opção for selecionada, o valor de cmi.exit será definido como "Normal" quando o status mudar para "Concluído".

   observação*: este comportamento é consistente com LMSs baseadas no SCORM 2004. Em LMSs baseados no SCORM 1.2, o comportamento pode variar. Para esses casos, consulte o administrador do LMS para obter assistência.*

   Versão de escape e ID da sessão Converte a versão e a ID da sessão para seus valores codificados de URL.

   Não incluir caracteres de escape Suporta a opção de versão de escape e ID da sessão. Digite os caracteres que não devem ser incluídos na versão de escape e na ID da sessão.

O arquivo de manifesto é gerado. Para ver o arquivo de manifesto, publique seu projeto do Adobe Captivate e crie um arquivo SWF. Se você usou o local de salvamento padrão, verá o arquivo SWF e o arquivo imsmanifest.xml na pasta Meus Documentos\My Adobe Captivate 6 Projects (no Windows) ou /Users/<nome do usuário>/Documents/My Adobe Captivate Projects (no Mac OS).

Quando você ativa os relatórios do projeto definindo as opções do SCORM, o Adobe Captivate cria os seguintes arquivos quando o projeto é publicado:

Arquivo de manifesto

Este arquivo é usado para importar o projeto do Adobe Captivate para o LMS. O arquivo de manifesto, imsmanifest.xml, contém os metadados do projeto e sua estrutura do curso.

Arquivo HTML

Inicia o projeto do Adobe Captivate no LMS.

Arquivo JavaScript

Atua como um vínculo entre o arquivo SWF e o LMS. O Adobe Captivate envia dados de controle ao LMS usando as APIs do JavaScript.

Arquivo SWF

O conteúdo do projeto publicado é armazenado no arquivo SWF.

Outros arquivos de apoio (arquivos .xsd)

Contêm outras informações exigidas pelo LMS.

Configurar detalhes do manifesto

Área do curso:

Identificador (Campo obrigatório) O identificador usado pelo LMS para identificar diferentes manifestos. Um identificador padrão baseado no nome do seu projeto do Adobe Captivate é adicionado automaticamente a este campo. Você pode alterar o identificador a qualquer momento selecionando o texto e digitando o novo texto.

Título (Campo obrigatório) O título do seu projeto que é exibido ao usuário que está visualizando o projeto com um LMS. Um título padrão baseado no nome do seu projeto do Adobe Captivate é adicionado automaticamente a este campo. Você pode alterar o título a qualquer momento selecionando o texto e digitando o novo texto.

Descrição (Campo obrigatório) O texto que o LMS exibe para descrever seu projeto. Uma descrição padrão baseada no nome do seu projeto do Adobe Captivate é adicionada automaticamente a este campo. Você pode editar a descrição a qualquer momento.

Versão (Campo obrigatório) A versão especifica um número que pode ser usado para diferenciar manifestos com o mesmo identificador. Por exemplo, se você estiver carregando o mesmo projeto após modificá-lo, use um número de versão diferente.

Duração (Campo opcional) O tempo necessário para os alunos concluírem o projeto. O Adobe Captivate preenche previamente este campo com um valor aproximado. Entretanto, se o seu projeto for "pesado", por exemplo, se contiver vídeo ou animações, você poderá rever esse valor.

Área de SCO:

Identificador

(Campo obrigatório) O LMS usa o identificador para identificar diferentes objetos de conteúdo compartilháveis (SCOs). No contexto do Adobe Captivate, SCO refere-se ao projeto do Adobe Captivate. Um identificador padrão baseado no nome do seu projeto do Adobe Captivate é adicionado automaticamente a este campo. Você pode alterar o identificador a qualquer momento selecionando o texto e digitando o novo texto.

***observação**: Um curso pode conter mais de um projeto. Cada projeto é tratado como um SCO distinto. Entretanto, o Adobe Captivate não suporta mais de um projeto em um curso.*

Título

(Campo obrigatório) Um título padrão baseado no nome do seu projeto do Adobe Captivate é adicionado automaticamente a este campo. Você pode alterar o título a qualquer momento selecionando o texto e digitando o novo texto.

Representação do status

***Observação:** Os campos de Representação do status estão disponíveis apenas quando você escolhe AICC ou SCORM 1.2.*

Critérios para sucesso/conclusão

Acesso do usuário Considera-se que os usuários concluíram o curso com sucesso se iniciam o curso do LMS.

Visualizações de slides O curso é considerado completo ou bem-sucedido se os usuários visualizam o número ou porcentagem especificado(a) de slides.

***Dica**: Para quizes ramificados, especifique o critério como porcentagem de slides.*

Quiz O curso é considerado completo ou bem-sucedido com base no desempenho dos usuários no quiz. É possível escolher um dos seguintes critérios:

- Os usuários tentam fazer o quiz: nesse caso, o status será informado como Completo se os usuários tentarem fazer o quiz independentemente de serem aprovados ou reprovados.
- Os usuários são aprovados no quiz: nesse caso, o status será informado como Completo apenas se os usuários forem aprovados no quiz.
- Os usuários são aprovados ou o limite de tentativas é atingido: nesse caso, o status será informado como Completo se os usuários forem aprovados no quiz ou esgotarem todas as tentativas. Por exemplo, se o número de tentativas definidas no curso for 2 e:
  - Os usuários fizerem a primeira tentativa e forem aprovados, o status será informado como Completo e Aprovado.
  - Os usuários fizerem a primeira tentativa e forem reprovados, o status será informado como Incompleto e Reprovado, pois o limite de tentativas ainda não foi atingido.
  - Se os usuários refizerem o quiz e forem reprovados, o status será informado como Completo e Reprovado.
  - Se os usuários tentarem fazer o quiz novamente e forem aprovados, o status será informado como Completo e Aprovado.

***Observação:** O SCORM 2004 suporta dois tipos de status: Sucesso e Conclusão. Você pode configurar o Adobe Captivate para enviar esses dois status para um LMS baseado no SCORM 2004 separadamente. Por exemplo, os critérios para o status de Conclusão podem ser "100% de visualizações dos slides", enquanto os critérios para o status de Sucesso podem ser "aprovação no quiz".*

Dados a informar

Pontuação no quiz Informe a pontuação no quiz na forma de porcentagem ou pontos.

Dados de interação Informe os dados de interação do usuário, por exemplo, a pergunta que os usuários tentaram responder e a resposta fornecida.

Publicar o projeto para um LMS

Para o topo

Depois de definir as opções de SCORM/AICC, publique o projeto como um arquivo SWF.

Quando você compacta os arquivos publicados, todo o conjunto de arquivos publicados é compactado em um único arquivo ZIP. O arquivo ZIP contendo o arquivo de manifesto também é chamado de PIF (arquivo de intercâmbio de pacote). As diretrizes do SCORM recomendam, mas não exigem o uso de um PIF para transportar pacotes de conteúdo entre sistemas. Entretanto, alguns LMSs requerem que você carregue o projeto como um PIF. De qualquer forma, é sempre mais simples carregar um único arquivo no LMS em vez de muitos arquivos.

1. Abra um projeto do Adobe Captivate.

2. Selecione Arquivo > Publicar.
3. À esquerda da caixa de diálogo Publicar, selecione Flash (SWF).
4. Em Título do projeto, digite o nome sem a extensão de arquivo (.swf).
5. Na caixa de texto Pasta, digite o caminho completo para a pasta na qual você salvará o arquivo ou clique em Procurar para localizar a pasta.

   Por padrão, arquivos Zip são selecionados como a opção de saída. O Adobe Captivate empacota o curso em um PIF criando um arquivo ZIP que contém o arquivo Flash (SWF) e o arquivo HTML.
6. Clique em Publicar.

Após publicar o projeto, carregue o arquivo ZIP em seu LMS e distribua o URL fornecido pelo LMS aos seus usuários.

Tutoriais de acesso do Adobe Captivate em ambientes de domínio cruzado.

Para o topo

Se o servidor no qual você hospedou seu curso HTML5 do Adobe Captivate e seu LMS estão em domínios diferentes, execute as seguintes etapas para configurar o curso:

1. Publique curso baseado em AICC do Adobe Captivate como um curso HTML5.
2. Vá para a pasta de publicação e abra o arquivo index.html no Wordpad ou Bloco de Notas.
3. Pesquise pelo comentário “Uncomment below line to run across domain for HTML5” (“Exclua abaixo da linha para execução no domínio para HTML5”) e exclua as barras linhas que seguem esse comentário.
4. Salve as alterações no arquivo e carregue o curso no servidor.

Observação: *Este recurso está disponível somente na atualização do Adobe Captivate 6 exclusivamente para assinatura e clientes Adobe Software Assurance.*

(cc) BY-NC-SA As publicações no Twitter ™ e no Facebook não são cobertas pelos termos da Creative Commons.

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Adobe Bridge (Cp 7)

O Adobe Bridge está integrado ao Adobe Captivate 7 e posterior. Essa integração permite facilmente organizar,navegar,localizar, e importar recursos criativos compartilhados ao criar conteúdo no Adobe Captivate.

É possível realizar as seguintes ações para implementar um fluxo de trabalho Adobe Captivate-Adobe Bridge:

- Selecione qualquer recurso de conteúdo do Bridge e insira-o em um slide do Adobe Captivate.
- Arraste e solte áudio, vídeo, e outros tipos de mídia do Bridge na biblioteca do Adobe Captivate.
- Selecione um arquivo PSD no Bridge e edite no Adobe Captivate.

Acesse o Bridge do Adobe Captivate

Para iniciar o Bridge no Adobe Captivate, selecione Arquivo > Pesquisar.

- Selecione Arquivo > Pesquisar.

  Observação: *Como alternativa, clique no botão de ferramenta Procurar Conexão com Bridge.*

Mude para o Adobe Captivate a partir do Bridge

É possível retornar rapidamente ao Adobe Captivate do Bridge.

- Selecione Arquivo > Retornar ao Adobe Captivate.

Inserir recursos no Adobe Captivate

Do Bridge, é possível inserir recursos selecionados no Adobe Captivate arrastando-os para o Adobe Captivate ou usando a opção No Captivate do menu Inserir.

- Selecione Arquivo > Inserir > No Captivate.

(cc) BY-NC-SA As publicações no Twitter ™ e no Facebook não são cobertas pelos termos da Creative Commons.

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Adobe Multi-SCORM Packager

Sobre o Adobe Multi-SCORM Packager
Embrulhando vários SCOs
Publicando arquivos empacotados
Fazendo upload de arquivos empacotados para o LMS

Sobre Adobe Multi-SCORM Packager

Para o início

Ao usar o Adobe Multi-SCORM Packager é possível combinar os diversos projetos de elearning que contêm objetos compartilháveis de conteúdo (SCOs).

Combinar múltiplos projetos de aprendizagem é útil quando os módulos diferentes desenvolvidos por muitos autores devem ser compactados em um único pacote. O Adobe Multi-SCORM Packager pode combinar:

- Saída de projetos do Adobe Captivate® : Arquivos zip com configurações SCORM. O projeto deve conter pelo menos um objeto pontuável.
- Interação de aprendizagem Adobe® Flash® (arquivos SWF que usam o adaptador LMS para controle). Publicar um arquivo FLA contendo objetos de interação de aprendizado como um arquivo SWF.
- Questionário criado usando o Adobe Flash. Publicar um arquivo FLA contendo o questionário como um arquivo SWF.
- Questionário criado usando o Adobe® Presenter. Publicar uma saída ZIP da apresentação.
- Questionário criado com a extensão de CourseBuilder para o Adobe Dreamweaver® (convertido para o pacote SCORM).
- Uma combinação dos tipos acima.

Ao publicar o arquivo compactado, um arquivo zip contendo qualquer SCOs, e um arquivo de manifesto são gerados. É possível carregar diretamente o arquivo zip gerado para um LMS.

O Adobe Multi SCO Packager cria um índice (TOC) usando os nomes dos módulos separados.

Vários SCOs do pacote

Para o início

1. Certifique-se de ter os arquivos ZIP (Adobe Captivate, Adobe Presenter) ou arquivos SWF (Adobe Flash) de todos os projetos necessários de elearning (SCOs).

2. Abra o Adobe Multi SCO Packager. Para isso, clique em Arquivo > Novo Projeto > Multi SCO Packager.

   A tela de boas-vindas aparece.

3. Clique em um dos seguintes modelos:

   Vários SCOs

   Permite adicionar SCOs como arquivos individuais. Entretanto, não é possível agrupar arquivos em módulos.

   É possível adicionar várias pesquisas usando este modelo. A pontuação final relatada ao LMS é a pontuação média do usuário nas pesquisas.

   Correção simples

   Permite adicionar múltiplos módulos. Em cada módulo, você pode adicionar arquivos de conteúdo e testes. Você pode adicionar pesos diferentes para cada um dos módulos, atingindo um total 100%. O número reportado ao LMS é a média dos pesos que os usuários pontuam nos módulos individuais.

   Os usuários podem preencher o teste somente depois da exibição de todos os arquivos de conteúdo.

   Pré-teste ou pós-teste cumulativo

   Permite adicionar módulos múltiplos, cada contendo pré-testes, conteúdo e pós- testes.

   Para cada módulo, os usuários podem executar primeiro o pré-teste ; o conteúdo e pós-teste são desabilitados. Se os usuários passarem no pré-teste, são considerados como tendo concluído o módulo e o módulo subsequente é habilitado. Se os usuários falharem no pré-teste, os arquivos de conteúdo são habilitados e, depois de terminarem a exibição de todos os arquivos de conteúdo, o pós- teste é ativado. Você pode adicionar pesos diferentes para cada um dos módulos, atingindo um total 100%. O número reportado ao LMS será a média dos pesos

que os usuários pontuam nos módulos individuais.

4. Especifique os detalhes do manifestos no curso que deseja criar e clique em OK.

   Versão do SCORM Especifique a versão SCORM (1.2 ou 2004) com base no LMS utilizado.

   Identificador O identificador usado pelo LMS para identificar diferentes manifestos.

   Título O título do seu projeto que é exibido ao usuário que está visualizando o projeto com um LMS.

   Descrição O texto que o LMS exibe para descrever seu projeto.

   Versão A versão especifica um número que pode ser usado para diferenciar manifestos com o mesmo identificador. Por exemplo, se você estiver carregando o mesmo projeto após modificá-lo, use um número de versão diferente.

   Duração O tempo necessário para os alunos concluírem o projeto.

   Assunto O tópico do curso do Adobe Captivate.

5. Se você escolher Múltiplos SCOs como modelo, faça o seguinte:

   a. Clique no ícone '+' para adicionar os SCOs ao pacote.

   b. Selecione Forçar a Sequência de Módulos para garantir que os usuários passem pelos arquivos na ordem de exibição do Packager. No índice do curso publicado, os usuários podem ver todos os nomes de arquivo, mas não poderão clicar em um arquivo antes de completar o arquivo anterior.

   c. Clique no ícone de publicação para publicar o curso.

6. Se você escolher Remediação Simples como modelo, faça o seguinte:

   a. Clique + Módulo para adicionar um novo módulo.

   b. Clique no ícone de + da opção Conteúdo para adicionar arquivos de conteúdo (SCOs).

   c. Clique no ícone + da opção Pós-teste para adicionar o pós-teste.

   d. Clique duas vezes em Peso e digite o peso para o módulo em porcentagem.

   e. Selecione Forçar a Sequência de Conteúdo para garantir que os usuários passem pelo conteúdo na ordem de exibição do Packager. No índice do curso publicado, os usuários podem ver todos os nomes de arquivo, mas não poderão clicar em um arquivo antes de completar o arquivo anterior.

   f. Selecione Forçar a Sequência de Módulos para garantir que os usuários passem pelos arquivos na ordem de exibição do Packager. No índice do curso publicado, os usuários podem ver todos os nomes de módulos, mas não poderão clicar em um Módulo antes de completar o anterior.

   g. Clique no ícone de publicação para publicar o curso.

7. Se escolher o modelo de Rollup de pré-teste ou de pós-teste, faça o seguinte:

   a. Clique + Módulo para adicionar um novo módulo.

   b. Clique no ícone + da opção Pré-teste para adicionar o pré-teste.

   c. Clique no ícone de + da opção Conteúdo para adicionar arquivos de conteúdo (SCOs).

   d. Clique no ícone + da opção Pós-teste para adicionar o pré-teste.

   e. Clique duas vezes em Peso e digite o peso para o módulo em porcentagem.

   f. Selecione Forçar a Sequência de Conteúdo para garantir que os usuários passem pelo conteúdo na ordem de exibição do Packager. No índice do curso publicado, os usuários podem ver todos os nomes de arquivo, mas não poderão clicar em um arquivo antes de completar o arquivo anterior.

   g. Selecione Forçar a Sequência de Módulos para garantir que os usuários passem pelos arquivos na ordem de exibição do Packager. No índice do curso publicado, os usuários podem ver todos os nomes de módulos, mas não poderão clicar em um Módulo antes de

completar o anterior.

h. Clique no ícone de publicação para publicar o curso.

8. Se o SCO foi criado em Flash, a caixa de diálogo do manifesto Detalhes do SCO será exibida. Insira os detalhes. O identificador e o título do SCO são campos obrigatórios. O identificador de SCO deve ser único para cada SCO e o curso final deve ter uma entrada correspondente no arquivo de imsmanifest.xml.

9. Clique em OK.

Publicar arquivos empacotados

Para o topo

Depois de criar e salvar um projeto de multi-SCO, é possível publicá-lo como um arquivo zip contendo um SWF e um arquivo HTM. É possível carregar diretamente o arquivo ZIP em um sistema de gerenciamento de aprendizagem (LMS).

1. Abrir vários projetos do SCO no Packager SCORM.
2. Clique em Publicar projeto de MultiSCO.
3. Na caixa de diálogo de Publicar Pacote do SCO, digite um nome para o projeto no campo Título do projeto.
4. Clique em Procurar para publicar seu arquivo em um local alternativo.
5. Clique em Publicar.

O arquivo ZIP fornecido contém arquivos de recursos de cada SCO contido em pastas individuais e arquivos de XSD e imsmanifest.xml na raiz. Se você alterar a estrutura de um SCO alterando o local de XSDs ou de imsmanifest.xml, o visualizador Packager pode não funcionar conforme programado. Além disso, a versão SCORM deve ser a mesma para todos os cursos que entram em um único pacote. Entretanto, a versão ActionScript não precisa ser iguail.

Carregando arquivos empacotados para o LMS

Para o início

Após publicar arquivos compactados em um arquivo ZIP, carregue o arquivo zip para o LMS. Depois, você pode distribuir a URL que o LMS gera aos usuários.

Quando os usuários clicarem na URL para realizar o curso, as interações serão informadas como base as opções escolhidas. Se o pacote que você carregou ao LMS contém vários arquivos SWF do Adobe Captivate com diferentes opções de relatório, então:

- O status do relatório será sempre reportado como Completo ou Incompleto.
- Os dados serão relatados sempre como porcentagem.

(cc) BY-NC-SA As publicações no Twitter ™ e no Facebook não são cobertas pelos termos da Creative Commons.

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Adobe Captivate App Packager (Cp 7)

O Adobe Captivate App Packager é um aplicativo que funciona em várias plataformas e ajuda a enriquecer o conteúdo HTML5 do Adobe Captivate, incorporando animações criadas no Adobe Edge Animate ou em qualquer outra ferramenta de criação HTML5. O aplicativo também é útil para compactar os cursos como aplicativos nativos para vários dispositivos e plataformas usando o Adobe Phone Gap Service.

O Adobe Captivate App Packager é instalado com o Adobe Captivate e está disponível em:

- Windows (7, 8)
  - 32-bit: C:\Arquivos de Programas (x86) \Common Files\Adobe\Adobe Captivate App Packager
  - 64-bit: C:\Arquivos de Programas\Common Files\Adobe\Adobe Captivate App Packager
- Mac: /Applications/Adobe/Adobe Captivate App Packager

Importar animações HTML5

Para o início

1. Abra o Adobe Captivate App Packager e clique em Procurar para selecionar a pasta de saída de HTML5 do Adobe Captivate.

   Todos os slides do projeto são exibidas no lado esquerdo da interface do usuário.

2. No painel Importar Animação à direita, clique em:
   - para importar animações HTML5 criadas usando o Adobe Edge Animate.
   - para importar animações HTML5 criadas usando outras ferramentas de criação HTML5.

3. Procure e selecione a animação desejada, e clique em Inserir.

   Você pode visualizar a animação no Palco.

4. Arraste a caixa delimitadora para inserir a animação no local desejado do slide.

   O ícone HTML5 aparece no canto inferior direito da miniatura do slide à esquerda indicando que ela contém uma animação HTML5 importada.

5. Altere os valores no painel Transformar para redimensionar a animação.

6. Escolha o tempo de exibição da animação selecionando uma das seguintes opções de Exibir Por no painel Tempo.

7. No campo Aparecer Depois, especifique o momento em que a animação será exibida.

   O campo de Saída do Projeto exibe o tamanho atual do projeto. Se você estiver procurando tamanho de saída de projeto específico e quiser excluir a animação inserida, pode fazê-lo rapidamente clicando em Excluir no painel Inserir Animação.

Visualizar o projeto

Para o início

Clique em uma das seguintes opções no painel abaixo da interface do usuário:

- **Visualizar no local**: A janela de visualização é exibida no aplicativo. O áudio e o vídeo não estarão disponíveis nesse modo de visualização.
- **Visualizar no navegador**: A visualização é exibida no navegador padrão.

Publicar como cursos do Adobe Captivate HTML5

Para o início

1. Clique em Configurações de Publicação para especificar o local de saída de conteúdo publicado.

2. Selecione e clique em Publicar.

Publicar como aplicativos nativos para dispositivos e plataformas

Para o início

1. Clique em Configurações de Publicação para especificar o local da saída de conteúdo publicado.

2. Clique ou com base no dispositivo ou plataforma para o qual deseja publicar.

   Para obter informações sobre a publicação como aplicativos para Metro, consulte Publicar cursos como apps Metro.

3. Faça logon com suas credenciais do Phone Gap. Se você ainda não estiver registrado no Phone Gap, clique em Registrar.

4. Escolha uma das seguintes opções:

   - **Criar novo**: Para criar um novo aplicativo. Insira o nome, versão, e o nome do pacote do aplicativo. O nome do pacote é um identificador exclusivo para o aplicativo. Certifique-se de que você digitou o nome do pacote em estilo de domínio reverso. Por exemplo, com.nomedaempresa.seuapp.
   - **Atualizar existente**: Para atualizar um aplicativo existente. Insira o nome do aplicativo e o número de versão da atualização.

   O aplicativo usa o serviço de PhoneGap nos fundos para montar o aplicativo. Depois que o aplicativo for montado, você deverá fazer download do aplicativo ou enviar um link para o aplicativo usando seu cliente de e-mail padrão.

Publicar como aplicativos Metro

Para o início

1. Clique em Configurações de Publicação para especificar o local da saída do conteúdo publicado.

2. Selecione e clique em Publicar.

   Uma mensagem será exibida no canto inferior direito da interface de usuário quando o aplicativo for criado com sucesso. Você então poderá acessar o aplicativo do local público (especificado na publicação).

   Observação: *A opção Metro está disponível somente se você estiver usando o aplicativo no Windows 8.*

(cc) BY-NC-SA As publicações no Twitter ™ e no Facebook não são cobertas pelos termos da Creative Commons.

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Microsoft PowerPoint

Dicas de PowerPoint
Importar apresentações do PowerPoint para o Adobe Captivate
Criar projetos do Adobe Captivate a partir de apresentações do PowerPoint
Inserir projetos do Adobe Captivate em apresentações de PowerPoint
Editar slides importados do PowerPoint dentro do Adobe Captivate
Atualizar apresentações do PowerPoint com mudanças feitas fora do Adobe Captivate
Mudar tipo de link após importar a apresentação
Mudar o link para a apresentação depois de importar
Reduzir tamanho do arquivo de projetos com slides embutidos
Usando Adobe Captivate com o Microsoft PowerPoint no Mac OS

Você pode importar e editar apresentações do PowerPoint no Adobe Captivate. Slides importados podem ser editadas em um ambiente PowerPoint de dentro do Adobe Captivate. Você pode escolher vincular a a apresentação PowerPoint de origem para mantê-la em sincronia com o projeto do Adobe Captivate.

Quando uma apresentação em PowerPoint é vinculada a um projeto do Adobe Captivate, o Adobe Captivate criar uma referência à apresentação de origem. Quando a apresentação vinculada for aberta no Adobe Captivate para edição, a apresentação de origem é carregada no Adobe Captivate. Como a apresentação da fonte é referenciada, e não incorporada no projeto, vincular a apresentações não afeta o tamanho do arquivo de projeto do Adobe Captivate.

Quando você importa uma apresentação para o Adobe Captivate sem vincular, toda a apresentação fonte é incorporada no projeto. Editar uma apresentação incorporada não afeta o arquivo de origem. Entretanto, a incorporação aumenta o tamanho do arquivo de projeto do Adobe Captivate. É possível incorporar a apresentação quando a localização da apresentação em PowerPoint não é fixa. Incorporar também é útil quando o projeto do Adobe Captivate deve ser aberto em um computador que não tenha acesso a apresentação em PowerPoint.

O Adobe Captivate suporta apresentações do PowerPoint com extensões .ppt, .pps, .pptx, e .ppsx. Você pode importar slides PPT e PPS mesmo se não tenha o PowerPoint instalado no computador. Entretanto, não é possível editá-los após a importação. Para importar slides PPTX e de PPSX, você precisa ter PowerPoint instalado no sistema. O Adobe Captivate converte arquivos PPTX em arquivos PPT durante a importação. A perda de informações que ocorre durante essa conversão é documentada no site da Microsofthttp://office.microsoft.com/br-br/powerpoint/HA101023491033.aspx.

Cenário	Versão do PowerPoint necessária
Importar arquivo PPT	Não é necessário instalar o Microsoft PowerPoint se você estiver importando slides de um arquivo PPT.
Importar arquivo PPTX	(Para Windows) Microsoft PowerPoint 2007 ou 2010 ou Microsoft PowerPoint 2003 com Office Service Pack 3 (ou superior) e com o pacote de compatibilidade do Office. (Para Mac) Microsoft PowerPoint 2008 ou 2011 ou Microsoft PowerPoint 2004 com a atualização do Office 2004 (11.5 ou superior) e o conversor Open XML (pacote de compatibilidade para o Office 2008)
Editar arquivo PPT	(Para Windows) Microsoft PowerPoint 2003 ou Microsoft PowerPoint 2007 (Para Mac) Microsoft PowerPoint 2004 ou Microsoft PowerPoint 2008 or 2011
Editar arquivo PPTX	(Para Windows) Microsoft PowerPoint 2003 com o Office Service Pack 3 (ou superior) e pacote de compatibilidade do Office (ambos os disponíveis como freeware no site da Microsoft) ou Microsoft PowerPoint 2007 (Para Mac) Microsoft PowerPoint 2008 ou 2011

	ou Microsoft PowerPoint 2004 com a atualização do Office 2004 (11.5 ou superior) e o conversor Open XML (pacote de compatibilidade para o Office 2008)

Abra, edite, e salve o arquivo do PowerPoint no PowerPoint antes de importá-lo para o Adobe Captivate. Executar este procedimento assegura que a versão do PowerPoint instalada no computador seja estável.

Dicas para PowerPoint

Para o início

Siga estas diretrizes ao trabalhar com o Adobe Captivate e o PowerPoint:

- Não feche ou use o PowerPoint iniciado pelo Adobe Captivate durante a importação ou ciclo completo.
- Inicie o Adobe Captivate e PowerPoint no mesmo modo, ou seja, ambos no modo de Administrador ou ambos no modo de não Administrador. Recomenda-se iniciar ambos no modo de Administrador.
- Evite fazer qualquer ação de copiar/colar (mesmo em outros aplicativos como o Bloco de Notas ou cópia de arquivo) quando o Adobe Captivate estiver usando o PowerPoint.
- Evite edições em paralelo. Por exemplo, suponha que você esteja editando um arquivo vinculado do PowerPoint no Adobe Captivate e o arquivo de origem no PowerPoint simultaneamente. Nesses casos, os resultados são imprevisíveis.
- Evite editar arquivos PPTX e PPSX com versões anteriores do Microsoft PowerPoint. Se quiser editar um arquivo PPTX ou PPSX incorporado fora do Adobe Captivate, exporte o arquivo da Biblioteca de recursos e depois edite o arquivo. O arquivo editado poderá então ser atualizado no Adobe Captivate.
- Se você instalou plug-ins interativos do PowerPoint, inicie o Microsoft PowerPoint antes de abrir a apresentação no Adobe Captivate para edição.
- Evite vincular a arquivos do PowerPoint pela rede em uma unidade de rede compartilhada. Os resultados serão imprevisíveis se você perder conectividade enquanto estiver trabalhando com o arquivo compartilhado.

Importar apresentações do PowerPoint para o Adobe Captivate

Para o início

1. Em um projeto aberto, selecione Arquivo > Importar > Slides do PowerPoint.
2. Navegue até o formato de arquivo de apresentação do PowerPoint que você deseja importar e selecione-o.
3. Clique em Abrir.
4. Decida onde colocar os slides do PowerPoint importados no projeto do Adobe Captivate. Adicione os slides ao fim do projeto ou clique em um slide da lista e adicione os slides do PowerPoint após esse slide.
5. Clique em OK.
6. Na caixa de diálogo Converter apresentações do PowerPoint, proceda da seguinte maneira:
   a. Selecione os slides do PowerPoint a serem convertidos em slides de projeto do Adobe Captivate.
   b. Defina preferências de navegação para os slides selecionados.
   c. Se desejar vincular à apresentação do PowerPoint, marque Vinculado. Se desejar incorporar a apresentação do PowerPoint, desmarque Vinculado.
7. Clique em OK.

   Os slides do PowerPoint são importados para o projeto do Adobe Captivate e aparecem no local designado. Se necessário, você pode alterar a ordem dos slides.

A narração em um slide de apresentação do PowerPoint é importada como um objeto de som e aparece como um objeto separado na Linha de tempo. Mesmo no modo vinculado, alterações feitas no arquivo de áudio do Adobe Captivate após a importação não são refletidas na respectiva apresentação do Microsoft PowerPoint. Da mesma forma, alterações feitas no arquivo de áudio no Microsoft PowerPoint não são refletidas no projeto do Adobe Captivate. Sons de objetos são preservados no arquivo SWF criado a partir dos slides que contêm esses objetos.

Rótulos e anotações do slide são importados apenas durante a primeira importação. As alterações subsequentes em rótulos e anotações do PowerPoint não são refletidas no Adobe Captivate.

Criar projetos do Adobe Captivate a partir de apresentações do PowerPoint

Para o início

1. Em um projeto aberto, selecione Arquivo > Novo > Projeto do Microsoft PowerPoint.
2. Navegue até o formato de arquivo de apresentação do PowerPoint que você deseja importar e selecione-o.
3. Na caixa de diálogo Converter apresentações do PowerPoint, proceda da seguinte maneira:
   a. Insira o nome do projeto.
   b. Selecione um tamanho para o novo projeto do Adobe Captivate. O tamanho exibido é o tamanho real do slide no PowerPoint. A prática recomendada é não alterar o tamanho.
   c. Selecione os slides do PowerPoint a serem convertidos em slides de projeto do Adobe Captivate.
   d. Defina preferências de navegação para os slides selecionados.
   e. Se desejar vincular à apresentação do PowerPoint, marque Vinculado. Se desejar incorporar a apresentação do PowerPoint, desmarque Vinculado.
4. Clique em OK.

Inserir projetos do Adobe Captivate em apresentações do PowerPoint

Para o topo

É possível inserir projetos do Adobe Captivate em apresentações do Microsoft PowerPoint em algumas etapas simples. Publique um projeto do Adobe Captivate como um arquivo SWF. Em seguida, abra uma apresentação do PowerPoint e insira o arquivo SWF publicado em um slide.

***Observação**: Para obter informações sobre como inserir projetos do Adobe Captivate no Microsoft PowerPoint 2007, consulte o tópico sobre o PowerPoint 2007 no site da Microsoft.*

1. Crie e edite o projeto no Adobe Captivate.
2. Publique o projeto como um arquivo SWF.
3. Observe o local do arquivo SWF salvo.
4. Abra a apresentação do PowerPoint à qual você deseja adicionar o projeto do Adobe Captivate.
5. No menu Desenvolvedor, selecione Mais controles na Caixa de ferramentas de controle.
6. Selecione Mais controles.
7. Na lista de objetos, selecione Objeto do Shockwave Flash.
8. Arraste diagonalmente para criar uma caixa para o projeto.

   É possível redimensionar a caixa na qual o projeto é exibido. Retorne ao slide que contém o projeto no PowerPoint e arraste as alças de redimensionamento.
9. Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou clique pressionando a tecla Control (Mac OS) na caixa e selecione Propriedades.
10. Na caixa de diálogo Propriedades, clique uma vez na linha superior, Personalizado.
11. Clique uma vez no botão de reticências.

    A caixa de diálogo Páginas de propriedades é exibida.
12. Em URL do filme, digite o local do arquivo SWF a ser adicionado. Digite o caminho completo, incluindo o nome de arquivo (por exemplo, C:\My Documents\MyFiles.swf) ou o URL do arquivo SWF que você deseja reproduzir.
13. Clique em OK.
14. Na caixa de diálogo Propriedades do PowerPoint (aberta na etapa 9), defina as seguintes propriedades:
    - Defina a propriedade Reprodução como Verdadeiro para reproduzir o arquivo automaticamente quando o slide for exibido. Se o arquivo SWF tiver um controle Iniciar/Retroceder incorporado, você poderá definir a propriedade Reprodução como Falso.

- Se não quiser que a animação seja reproduzida repetidamente, defina a propriedade Loop como Falso. (Clique na célula para exibir uma seta para baixo; em seguida, clique na seta e selecione Falso.)
- Defina Incorporar filme como Verdadeiro para garantir que o projeto do Adobe Captivate seja sempre incluído com a apresentação do PowerPoint.

15. Quando terminar de definir as opções, feche a caixa de diálogo Propriedades.

16. Teste o projeto.

Para o início

Editar slides do PowerPoint importados no Adobe Captivate

É possível editar um slide individual ou todo o conjunto de slides importados de uma apresentação do PowerPoint no Adobe Captivate sem iniciar o PowerPoint. Se desejar editar apenas alguns slides, edite cada slide individualmente. É mais rápido do que editar a apresentação inteira.

Observação: *O modo de edição de um único slide não é suportado no Mac.*

Ao enviar um projeto do Adobe Captivate com slides vinculados para edição, envie a apresentação do PowerPoint junto com o projeto. Às vezes, o destinatário precisa revincular a apresentação antes de editá-la.

1. Importe a apresentação do PowerPoint para seu projeto.

2. Abra os slides e navegue para um slide importado do PowerPoint.

3. Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou clique pressionando a tecla Control (Mac OS) no slide gerado do Microsoft PowerPoint, selecione Editar com o Microsoft PowerPoint e depois selecione uma das seguintes opções:

   Editar slide Edite o slide selecionado.

   Editar apresentação Edite toda a apresentação.

   Localizar apresentação na biblioteca Localize a apresentação na biblioteca. Quando você seleciona essa opção, a apresentação é destacada na biblioteca.

   Exportar animação Converta o slide selecionado em um arquivo SWF. Após a conversão, o Adobe Captivate pergunta se você deseja salvar o arquivo SWF.

4. Quando você seleciona Editar slide ou Editar apresentação, o ambiente de edição do PowerPoint é aberto dentro da janela do Adobe Captivate (se você estiver usando o Adobe Captivate no Windows). Você pode editar os slides no Microsoft PowerPoint.

   Se você estiver usando o Adobe Captivate no Mac OS, acesse Usando o Adobe Captivate em PowerPoint no Mac OS.

5. Após concluir a edição, clique em Salvar PPT.

6. O ambiente de edição do Adobe Captivate é exibido.

7. Salve o projeto.

Para o início

Atualizar alterações em uma apresentação do PowerPoint feitas fora do Adobe Captivate

A atualização é necessária quando o arquivo do PowerPoint é vinculado e as alterações são feitas diretamente no Microsoft PowerPoint.

1. Abra o projeto do Adobe Captivate e navegue até um slide que foi importado da apresentação do PowerPoint.

2. Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou clique pressionando a tecla Control (Mac OS) no slide gerado do Microsoft PowerPoint e selecione Editar com o Microsoft PowerPoint > Localizar apresentação na biblioteca. Quando você seleciona essa opção, a apresentação do PowerPoint contendo o slide é destacada na biblioteca.

3. Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou clique pressionando a tecla Control (Mac OS) na apresentação na pasta Apresentação.

4. Selecione Atualizar.

   Observação: *Se o arquivo da biblioteca do Adobe Captivate e o arquivo original do Microsoft PowerPoint não estiverem sincronizados, a cor do ponto na coluna de status da biblioteca mudará de verde para laranja. Se você remover ou realocar o arquivo do PowerPoint de origem, um ponto de interrogação aparecerá na coluna de status. Clique para revincular.*

Para o início

Alterar o tipo de vínculo após a importação da apresentação

1. Abra o projeto do Adobe Captivate e navegue até um slide que foi importado da apresentação do PowerPoint.
2. Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou clique pressionando a tecla Control (Mac OS) no slide gerado do Microsoft PowerPoint e selecione Editar com o Microsoft PowerPoint > Localizar apresentação na biblioteca. Quando você seleciona essa opção, a apresentação do PowerPoint contendo o slide é destacada na biblioteca.
3. No painel Biblioteca, clique com o botão direito do mouse (Windows) ou clique pressionando a tecla Control (Mac O) na apresentação na pasta Apresentação.
4. Siga um destes procedimentos:
   a. Selecione Alterar para vinculado se você não vinculou à apresentação (incorporou) durante a importação. Especifique um local para o arquivo vinculado em seu computador.
   b. Selecione Alterar para incorporado a fim de incorporar o arquivo vinculado ao seu projeto.

Para o início

Alterar o vínculo à apresentação após a importação

Quando você envia um projeto do Adobe Captivate para edição, às vezes o destinatário precisa revincular a apresentação ao projeto.

1. Abra o projeto do Adobe Captivate e navegue até um slide que foi importado da apresentação do PowerPoint.
2. Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou clique pressionando a tecla Control (Mac OS) no slide gerado do Microsoft PowerPoint e selecione Editar com o Microsoft PowerPoint > Localizar apresentação na biblioteca.

   Quando você seleciona essa opção, a apresentação do PowerPoint contendo o slide é destacada na biblioteca.
3. Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou clique pressionando a tecla Control (Mac OS) na apresentação.
4. No Inspetor de propriedades, clique em Atualizar, selecione o novo caminho e clique em OK.

Para o início

Reduzir o tamanho do arquivo de projetos com slides incorporados

É possível importar uma apresentação para um projeto do Adobe Captivate sem vincular (modo incorporado). A apresentação inteira é incorporada ao projeto do Adobe Captivate. Slides que não são selecionados durante a importação também são importados para o projeto do Adobe Captivate, mas não ficam visíveis no projeto. Quando você escolhe reduzir o tamanho do arquivo, o Adobe Captivate exclui esses slides permanentemente do projeto. Esse processo é irreversível.

1. Abra o projeto do Adobe Captivate e navegue até um slide que foi importado da apresentação do PowerPoint.
2. Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou clique pressionando a tecla Control (Mac OS) no slide gerado do Microsoft PowerPoint e selecione Editar com o Microsoft PowerPoint > Localizar apresentação na biblioteca.

   Quando você seleciona essa opção, a apresentação do PowerPoint contendo o slide é destacada na biblioteca.
3. No painel Biblioteca, clique com o botão direito do mouse (Windows) ou clique pressionando a tecla Control (Mac O) na apresentação na pasta Apresentação.
4. No painel Biblioteca, clique com o botão direito do mouse (Windows) ou clique pressionando a tecla Control (Mac O) na apresentação na pasta Apresentação.

   ***Observação**: A opção Compactar fica desativada para apresentações vinculadas.*

Para o início

Uso do Adobe Captivate com o Microsoft PowerPoint no Mac OS

A lista a seguir descreve as alterações no comportamento quando você usa o Adobe Captivate com o Microsoft PowerPoint no Mac OS:

- Quando você seleciona para editar uma apresentação (adicionada como um projeto do Adobe Captivate), a apresentação é aberta no Microsoft PowerPoint e não no Adobe Captivate. No Microsoft Windows, é possível editar a apresentação no Adobe Captivate.

  Quando você edita a apresentação no Microsoft PowerPoint, pode continuar a trabalhar no Adobe Captivate.

  ***Observação**: Quando você edita a apresentação no Microsoft PowerPoint, pode continuar a trabalhar no Adobe Captivate. Deixe o Adobe Captivate atualizar o projeto e então modifique a apresentação.*

- Não é possível editar e compactar arquivos PPSX no Mac com uma instalação do Microsoft PowerPoint 2004 (mesmo que você tenha instalado o Converter Pack).

(cc) BY-NC-SA As publicações no Twitter ™ e no Facebook não são cobertas pelos termos da Creative Commons.

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Adobe Connect

Usando o Adobe Connect para aprendizado de gerenciamento
Adicionar um Adobe Captivate demo a uma reunião do Adobe Connect
Adicionar Adobe Connect tracking
Habilitar recursos de busca do Adobe Connect

Use o Adobe® Connect™ para realizar reuniões, apresentações, e treinamentos on-line pela Internet. A integração entre o Adobe Connect e o Adobe Captivate permite incluir simulações de software interativas e demonstrações em reuniões pelo Connect.

Os principais recursos de integração incluem:

Treinamento do Adobe® Connect™ Aumente a eficácia de reunião e treinamento com demonstrações do Adobe Captivate e simulações interativas. Os apresentadores podem usar o botão Sincronizar para tornar as ações visíveis a todos os participantes. Se o apresentador desligar a opção Sincronizar, os participantes ainda podem interagir totalmente com a demonstração do Adobe Captivate ou com simulações em seus computadores individuais.

Envie e publique facilmente Envie simulações e demonstrações do Adobe Captivate nos navegadores da web mais comuns. Usuários do Adobe Connect podem publicar projetos do Adobe Captivate diretamente para o Adobe Connect, tornando-os acessíveis para outros.

Use opções para integrar o Adobe Captivate e o Adobe Connect No Adobe Captivate, você pode selecionar duas opções para ajudar o Adobe Captivate e o Adobe Conect a trabalharem juntos tranquilamente. A opção Incluir Metadados do Adobe Acrobat Connect adiciona informações do Connect aos arquivos de projeto do Adobe Captivate. Quando essa opção for definida, os usuários podem pesquisar o projeto do Adobe Captivate e seu conteúdo a partir do Adobe Connect. Também é possível selecionar o Adobe Connect como a opção de saída do relatório do questionário. Use esta opção no Adobe Connect para acompanhar como os usuários trabalham com questionários e objetos interativos em projetos do Adobe Captivate. Também é possível inserir o projeto em um arquivo zip para carregar mais fácil. Com a integração com o Adobe Connect, você também pode atualizar arquivos de vídeo facilmente.

Usando o Adobe Connect para gerenciamento de aprendizado

Para o início

O Adobe Connect permite o fornecimento de conteúdo de elearning com facilidade por salas de aula virtuais dinâmicas e cursos em um ritmo individualizado, além do gerenciamento dos participantes e do acompanhamento do progresso dos alunos. Para mais informações sobre as soluuções de integração do sistema de gerenciamento de aprendizado do Adobe Connect, consultewww.adobe.com/go/learn_adobeconnectlms_en.

Você pode aproveitar os recursos de gerenciamento do aprendizado do Adobe Connect para seus projetos do Adobe Captivate. Siga este procedimento para carregar um projeto do Adobe Captivate em um servidor do Adobe Connect:

- Especifique o Adobe Connect como LMS na caixa de diálogo Preferências.
- Publique o projeto no servidor do Adobe Connect

Especificar o Adobe Connect como LMS

1. Selecione Editar > Preferências (Windows) ou Adobe Captivate > Preferências (Mac OS).
2. Na caixa de diálogo Preferências, selecione Relatório no menu Quiz.
3. Selecione o Adobe Connect.
4. Clique em OK.

Publicar projetos no Adobe Connect

Além do arquivo SWF, você pode optar por carregar arquivos de origem e qualquer arquivo FLV externo no servidor. Você pode também carregar o projeto como um único arquivo Zip.

1. Selecione Arquivo > Publicar.
2. Selecione o Adobe Connect.
3. Clique em Alterar servidor para adicionar o nome e o URL do Servidor do Acrobat Connect.

4. Na caixa de diálogo Servidor do Adobe Connect , clique em Adicionar.
5. Insira o nome e o URL do Servidor do Acrobat Connect no qual você deseja carregar o projeto.
6. Insira o nome e o URL do Servidor do Acrobat Connect no qual você deseja carregar o projeto.

   Publicar arquivos do projeto (*.cp)

   O arquivo de origem é carregado no servidor.

   Compactar arquivo do projeto

   Todos os arquivos publicados são carregados no servidor como um único arquivo zip.

   Publicar arquivos de vídeo (*.flv)

   Publica arquivos de vídeo que você importou para o projeto do Adobe Captivate.

   SWF

   Publique o projeto como um arquivo SWF.

   HTML5 (somente para assinantes e clientes do Adobe Software Assurance)

   Publicar projeto como uma saída HTML5.
7. Clique em Publicar.
8. Na janela Adobe Connect , digite suas credenciais de login.
9. Clique em Nova pasta e crie uma pasta na qual você deseja carregar o arquivo de projeto. Como alternativa, é possível selecionar qualquer pasta existente na lista.
10. Clique em Publicar nesta pasta.
11. Na janela Servidor do Adobe Connect , proceda da seguinte maneira:

    a. Digite um nome para seu projeto no campo Título.

    b. Se quiser personalizar o URL do projeto, digite um nome no campo URL personalizado. O prefixo do URL http://<nome_do_servidor>/ é adicionado.

    c. Insira uma descrição para seu projeto.

    d. Selecione o idioma no qual o projeto foi criado.

    e. Clique em Concluir.

Depois de carregar o conteúdo no Adobe Connect, você pode torná-lo parte de um curso existente ou um novo curso.

Adicionar um Adobe Captivate demo a uma reunião do Adobe Connect

Para o início

Você pode incluir um projeto do Adobe Captivate em uma reunião do Adobe Connect usando dois métodos diferentes:

- Publique o projeto do Adobe Captivate diretamente no Adobe Connect. Adicione o projeto da biblioteca de conteúdo do Connect a uma reunião do Adobe Connect (A Adobe recomenda o uso dessa opção. A adição do projeto do Adobe Captivate da biblioteca de conteúdo garante que todos os recursos do Adobe Captivate funcionem corretamente no Adobe Connect)
- Publique o projeto do Adobe Captivate para criar um arquivo ZIP armazenado no computador e depois adicione o arquivo ZIP a uma reunião do Adobe Connect

  Os apresentadores podem usar o botão Sincronizar para que todos os participantes possam ver as ações. Conforme o apresentador move o mouse ou interage com a demonstração, todos os participantes da reunião veem as ações em seus computadores. Os apresentadores também podem desativar a opção Sincronizar para que os participantes possam interagir plenamente com a demonstração ou a simulação do Adobe Captivate em seus computadores individuais. Os apresentadores podem desativar e ativar o recurso de sincronização quantas vezes forem necessárias.

  ***Observação**: O botão Sincronizar no Acrobat Connect não será exibido se o projeto do Adobe Captivate contiver o arquivo _skin.*

  Se quiser incluir vários arquivos no Adobe Connect , proceda da seguinte maneira:

  1. Selecione Editar > Preferências (Windows) ou Adobe Captivate > Preferências (Mac OS).
  2. No painel Categoria, expanda Projeto e selecione Configurações de publicação.

3. Selecione Publicar metadados do Adobe Connect no painel Projetos.
4. Clique em OK.
5. Selecione Arquivo > Publicar.
6. Selecione Flash (SWF).
7. Em Opções de saída, selecione Arquivos ZIP.

   Carregue o arquivo ZIP em uma reunião do Adobe Connect

Adicionar um projeto do Adobe Captivate da biblioteca de conteúdo do Connect a uma reunião

1. No Adobe Captivate, crie um projeto.
2. Publique o projeto no Adobe Connect.
3. Abra uma reunião existente ou crie uma reunião.
4. Abra uma reunião existente ou crie uma reunião.
5. Envie o URL da reunião para as pessoas que você deseja convidar.
6. Selecione Pods > Compartilhar > Selecionar da biblioteca de conteúdo.
7. Selecione o projeto do Adobe Captivate e clique em Abrir.
8. (Opcional) Clique no botão Sincronizar conforme necessário para que os participantes vejam as ações executadas pelo apresentador ou tenham controle sobre seus computadores individuais.
9. Clique em Parar compartilhamento para retornar à sala de reuniões do Adobe Connect

Adicionar um projeto do Adobe Captivate da sua área de trabalho a uma reunião

1. No Adobe Captivate, crie um projeto.
2. Publique o projeto no Flash para criar um arquivo SWF.
3. Observe o local do arquivo SWF.
4. Faça logon no Adobe Connect.
5. Abra uma reunião existente ou crie uma reunião.
6. Abra uma reunião existente ou crie uma reunião.
7. Entre na sala de reuniões.
8. Selecione Pods > Compartilhar > Selecionar do meu computador.
9. Navegue até o arquivo SWF do Adobe Captivate, selecione-o e clique em Abrir.
10. A mensagem de carregamento é exibida. Quando o arquivo SWF tiver sido carregado, clique no botão Reproduzir na barra de reprodução do Adobe Captivate para iniciar o projeto.
11. (Opcional) Clique no botão Sincronizar conforme necessário para que os participantes vejam as ações executadas pelo apresentador ou tenham controle sobre seus computadores individuais.
12. Clique em Parar compartilhamento para retornar à sala de reuniões do Adobe Connect

---

Adicionar acompanhamento do Adobe Connect

Para o início

Você pode acompanhar como os usuários interagem com uma simulação do Adobe Captivate adicionada a uma reunião do Adobe Connect Para simplificar o acompanhamento, especifique o Adobe Connect como opção de saída do projeto. Acesse essa opção nas configurações do quiz na caixa de diálogo Preferências.

1. Abra um projeto do Adobe Captivate.

2. Selecione Quiz > Preferências do quiz.
3. No menu Quiz, selecione Relatório.
4. Selecione Ativar relatórios para este projeto.
5. Selecione o Adobe Connect.
6. Clique em OK.

Ativar os recursos de pesquisa do Adobe Connect

Para o topo

Se você ativar a pesquisa, os usuários poderão pesquisar o projeto do Adobe Captivate a partir do Adobe Connect.

1. Abra um projeto do Adobe Captivate.
2. Selecione Editar > Preferências (Windows) ou Adobe Captivate > Preferências (Mac OS).
3. No painel Categoria, expanda Projeto e selecione Configurações de publicação.
4. Selecione Publicar metadados do Adobe Connect
5. Clique em OK.

   Observação: *A opção Incluir metadados do Adobe Connect fica selecionada por padrão. Essa opção aumenta o tamanho do projeto. Se você não for utilizar o projeto com o Adobe Connect, desmarque essa opção.*

(cc) BY-NC-SA As publicações no Twitter ™ e no Facebook não são cobertas pelos termos da Creative Commons.

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Adobe Flash

Exportar do Adobe Captivate para o Flash
Modificação de projetos do Adobe Captivate no Flash
Navegação por projetos no Flash
Gravar o aplicativo no Adobe Flash
Ciclo completo do Adobe Flash

Se você for um desenvolvedor de Flash, use o Adobe Captivate para gravar um arquivo SWF. Em seguida, use os recursos do Flash para editá-lo.

Exportar do Adobe Captivate para o Flash

Para o início

Você pode exportar um projeto do Adobe Captivate para o Flash. É possível aprimorá-lo ou integrá-lo a um projeto maior.

Nota: *Você não precisa ter o Adobe Flash instalado para executar esta tarefa.*

Quando você exporta um projeto do Adobe Captivate para o Adobe Flash, o projeto é importado diretamente para a Cena. O projeto importado contém camadas para cada tipo de objeto. Métodos apropriados do Flash são usados para ativar efeitos especiais do Adobe Captivate (por exemplo, interpolações para mover o ponteiro do mouse). O painel Biblioteca do Flash mostra todos os objetos criados para o projeto do Adobe Captivate, organizados logicamente em pastas.

Há suporte para a importação dos seguintes elementos do slide: caixa de destaque, legendas, animação, caixa de clique, caixa de entrada de texto e legenda de rolagem.

A maioria dos elementos nos projetos é convertida para que sua aparência e operação sejam iguais no Flash e no Adobe Captivate, mas aqui estão algumas exceções:

- Slides de pergunta
- Os caminhos do mouse importados são lineares e não curvados como no Adobe Captivate.
- Compactação avançada
- Controlador de reprodução
- Conformidade com 508
- Desenhar objetos
- Os objetos interativos não têm suporte completo.
- Transições de slides (esmaecimento entre os slides)

1. Em um projeto aberto, selecione Arquivo > Exportar > Para o Flash CS5.
2. Na caixa de diálogo Opções de exportação para o Flash, especifique o local e selecione elementos a serem exportados. Essas opções são autoexplicativas, mas observe que as Dicas são um recurso do Flash, não um elemento do Adobe Captivate que foi importado para o Flash. As Dicas não são incluídas no arquivo SWF do projeto.
3. Clique em Exportar. Se você instalou o Flash Professional CS5, o arquivo exportado é aberto no Flash Professional CS5.

Modificação de projetos do Adobe Captivate no Flash

Para o início

Use a Biblioteca do Flash e objetos de clipes de filme para criar elementos reutilizáveis do projeto original.

Quando você se familiarizar com a estrutura do projeto no Flash, conseguirá alterar facilmente seu projeto inteiro ou colocar elementos do Adobe Captivate nele. Todos os elementos de projeto do Adobe Captivate são armazenados na Biblioteca do Flash e organizados em pastas. Navegue por essas pastas para selecionar elementos para edição.

As camadas a seguir são exibidas na Linha de tempo quando você abrir um projeto do Adobe Captivate em Flash.

Pré-carregador Este é o arquivo que é reproduzido até que o filme seja baixado no computador do usuário. Por exemplo, você pode ter um arquivo GIF informando o reprodutor de que o filme está sendo baixado até o download ser concluído.

Ações As ações globais definidas em um filme. É possível definir variáveis globais e declarações usando a camada Ações na Linha de tempo.

Slides Contém os slides importados na ordem em que aparecem no filme.

Quando você clica duas vezes no slide, a Linha de tempo na próxima visualização contém objetos correspondentes a esse slide. Usar a Linha de tempo para editar os vários objetos do slide. Continue clicando duas vezes em um objeto para editar suas diferentes partes. A Linha de tempo é

alterada para refletir as várias partes do objeto.

Navegação por projetos no Flash

Para o início

Lembre-se destas observações ao navegar:

- No painel Biblioteca, uma pasta chamada Objetos do Adobe Captivate contém todos os slides e objetos do projeto. (Você pode ignorar os objetos listados com o prefixo "xrd"; esses objetos são imagens e sons usados em outros objetos.) Para editar seu projeto, clique duas vezes em um item da biblioteca e edite-o. Os arquivos "xrd" são mostrados em uma pasta na biblioteca.
- Outra maneira de navegar é clicar duas vezes em elementos da Cena (no Flash). Por exemplo, para editar um filme, clique duas vezes no filme da Cena. Para navegar até um elemento em um slide, clique na Linha de tempo. Posicione o playhead para mostrar um objeto no slide (como uma legenda ou caixa de destaque). Em seguida, clique duas vezes no objeto para editá-lo. Esse método tem a vantagem de mostrar cada elemento e objeto no contexto em que é usado.
- Diferentemente do Adobe Captivate, o Flash não mostra todos os objetos simultaneamente; o Flash usa a Linha de tempo para representar quando diferentes objetos são mostrados. Clique na Linha de tempo ou arraste o playhead para visualizar o projeto.
- O painel Biblioteca organiza seu projeto e todos os elementos que ele contém, como slides, legendas e sons, em uma hierarquia de pastas.

Gravar o aplicativo no Adobe Flash

Para o início

Agora é possível gravar aplicativos em todos os modos de gravação do Adobe Captivate a partir do espaço de trabalho do Adobe Flash (sem iniciar o Adobe Captivate).

1. No Adobe Flash Professional CS6, selecione Comando > Gravar aplicativo.
2. Clique no ícone de gravação e inicie a gravação.

Nota: *Esse recurso está disponível apenas no Adobe Captivate que é instalado como parte do Adobe eLearning Suite.*

Ciclo completo do Adobe Flash

Para o início

Você pode atualizar instantaneamente os arquivos SWF no Adobe Captivate editando os arquivos FLA de origem no Adobe Flash. É possível iniciar o Adobe Flash a partir do Adobe Captivate.
Nota: *Esse recurso está disponível apenas no Adobe Captivate que é instalado como parte do Adobe eLearning Suite.*

Usar o Adobe Flash para editar objetos de animação e widgets

1. Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou clique pressionando a tecla Control (Mac OS) na animação ou widget e selecione Editar com o Flash. O arquivo FLA associado ao arquivo SWF é aberto para edição no Adobe Flash.
2. Edite o arquivo FLA, gere uma saída de arquivo SWF e salve o arquivo no mesmo local onde o arquivo SWF original foi salvo. Além disso, use o mesmo nome para o novo arquivo SWF.

Todas as instâncias do arquivo SWF usadas no projeto do Adobe Captivate são atualizadas automaticamente.

Você também pode abrir o Adobe Flash manualmente e editar o arquivo FLA associado ao arquivo SWF. Entretanto, você pode sincronizar manualmente os arquivos selecionando Atualizar no menu do botão direito do mouse. no canto do objeto ou widget indica que o arquivo SWF não está sincronizado com sua origem. indica que o arquivo SWF está atualizado e indica que o arquivo SWF não está disponível.

Substituir arquivos SWF de animação

Siga um destes procedimentos no painel Propriedades:

- Clique no arquivo SWF com hiperlink, navegue até o local onde o arquivo SWF de substituição se encontra e clique em Abrir.
- Clique em Alternar. Na caixa de diálogo Selecionar animação da biblioteca, selecione o arquivo SWF de substituição na biblioteca do projeto. Usando essa caixa de diálogo, você também pode importar arquivos SWF salvos em outros locais e depois selecionar o arquivo para substituir o atual.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Microsoft Word

Publicar projetos como folhetos
Publicar projetos como aulas
Publicar projetos como guias passo a passo
Publicar projetos como storyboards

Se você tiver o Microsoft® Word® instalado no mesmo computador que o Adobe Captivate, poderá publicar projetos do Adobe Captivate no Microsoft Word. A saída poderá ser publicada em vários formatos: folheto, aula, passo a passo e storyboard.

Publicar projetos como folhetos

Para o início

Você pode publicar projetos do Adobe Captivate como folhetos no formato do Microsoft Word. Um projeto do Adobe Captivate é publicado em um documento do Word mostrando todos os slides como eles apareceriam com as opções escolhidas.

1. Abra um projeto do Adobe Captivate.
2. Selecione Arquivo > Publicar.
3. Na caixa de diálogo Publicar, selecione Imprimir.
4. Em Título do projeto, digite o nome desejado sem a extensão de arquivo (.doc).
5. Em Pasta, digite o caminho completo para a pasta na qual você salvará o arquivo ou clique em Procurar para localizar a pasta.
6. Selecione um intervalo de exportação. O intervalo de exportação consiste nos slides que você deseja exportar para o Word. É possível selecionar todos os slides, o slide atual, uma seleção ou um intervalo de slides.
7. Em Tipo, selecione Folhetos.
8. Selecione entre as seguintes opções de layout do folheto:

   Usar tabelas na saída Especifique o número de slides impressos em cada página.

   Slides por página Especifique o número de slides impressos em cada página do documento do Word. Uma pequena imagem em miniatura à direita mostra uma visualização do layout de página selecionado.

   Texto de legendas Imprima o texto das legendas sob os slides onde elas aparecem.

   Adicionar linha em branco para anotações Imprima linhas em branco com cada slide do projeto no documento do Word. As linhas serão exibidas sob o slide se você selecionar Usar tabelas na saída. Se você desmarcar essa opção, as linhas em branco aparecerão à direita do slide.

   Anotações do slide Inclua anotações do slide no documento do Word. (Os usuários que exibirem seu projeto não visualizarão essas anotações).

   Incluir slides ocultos Inclua slides marcados como ocultos. (Os slides ocultos não aparecem quando o projeto é visualizado.)

   Incluir caminho do mouse Inclua os caminhos do mouse que aparecem nos slides.

   Incluir objetos e perguntas Inclua legendas, imagens, caixas de clique, caixas de destaque e outros objetos em slides.

   Incluir slides do pool de perguntas Inclua slides de pergunta do pool de perguntas.
9. Ao concluir, clique em Publicar.

   O Microsoft Word é aberto com o novo documento do projeto. Modifique o arquivo conforme desejado e salve-o.

   Nota: *O arquivo DOC é criado usando um modelo do Microsoft Word chamado AdobeCaptivate.dot. Esse modelo contém um cabeçalho com a data e um rodapé com números de página. Se deseja alterar ou remover as informações do cabeçalho ou rodapé, edite o arquivo DOT abrindo-o no Word. Quando você instala o Adobe Captivate, o modelo AdobeCaptivate.dot é automaticamente colocado na pasta do programa: \\Arquivos de Programas\Adobe\Adobe Captivate 6\Gallery\PrintOutput (no Windows) ou /Applications/Adobe Captivate 6/Gallery/PrintOutput (no Mac OS).*

Publicar projetos como aulas

Para o início

Você pode publicar projetos do Adobe Captivate como lições no formato do Microsoft Word. Um projeto do Adobe Captivate é publicado em um documento do Word como uma aula, completa com suas perguntas e uma chave de respostas.

1. Em um projeto aberto, selecione Arquivo > Publicar.

2. Na caixa de diálogo Publicar, selecione Imprimir.
3. Em Título do projeto, digite o nome desejado sem a extensão de arquivo (.doc).
4. Em Pasta, digite o caminho completo para a pasta na qual você salvará o arquivo ou clique em Procurar para localizar a pasta.
5. Selecione um intervalo de exportação. O intervalo de exportação consiste nos slides que você deseja exportar para o Word. É possível selecionar todos os slides, apenas o slide atual, apenas a seleção atual ou um intervalo de slides.
6. Em Tipo, selecione Aula.
7. Selecione uma das seguintes opções de modelo:

   Texto do cabeçalho Digite o texto a ser exibido no cabeçalho do projeto.

   Texto do rodapé Digite o texto a ser exibido no rodapé do projeto.

   Incluir slides ocultos Selecione esta opção se quiser que os slides ocultos apareçam no projeto publicado.

   Incluir slides de pergunta do quiz Selecione esta opção se desejar incluir os slides de pergunta do quiz no projeto publicado.

   Incluir slides do pool de perguntas Selecione esta opção se quiser que o projeto publicado inclua slides de pergunta do pool de perguntas.
8. Ao concluir, clique em Publicar.

   O Microsoft Word é aberto com o novo documento de projeto. Modifique o arquivo conforme desejado e salve-o.

   Nota: *Os modelos Aula, Storyboard e Passo a passo são armazenados na Galeria (C:\Arquivos de Programas\Adobe\Adobe Captivate 6\Gallery\PrintOutPut no Windows ou /Applications/Adobe Captivate 6/Gallery/PrintOutput no Mac OS). Quando o Adobe Captivate é iniciado pela primeira vez, esses modelos são copiados no perfil do usuário (por exemplo, C:\Documents and Settings\<User>\My Documents\My Adobe Captivate Projects\Templates\PrintOutput).*

Publicar projetos como guias passo a passo

Para o início

Você pode publicar projetos do Adobe Captivate como um guia passo a passo no formato do Microsoft Word. Um projeto do Adobe Captivate é publicado em um documento do Word que lista um resumo das etapas executadas no projeto. Por exemplo, se o projeto ensina o usuário como navegar até um site, o guia passo a passo lista as etapas executadas para chegar lá. O guia passo a passo não inclui imagens dos slides do projeto, mas inclui imagens de objetos (botões, links etc.).

1. Abra um projeto do Adobe Captivate.
2. Selecione Arquivo > Publicar.
3. Na caixa de diálogo Publicar, selecione Imprimir.
4. Em Título do projeto, digite o nome desejado sem a extensão de arquivo (.doc).
5. Em Pasta, digite o caminho completo para a pasta na qual você salvará o arquivo ou clique em Procurar para localizar a pasta.
6. Selecione um intervalo de exportação. O intervalo de exportação consiste nos slides que você deseja exportar para o Word. É possível selecionar todos os slides, apenas o slide atual, apenas a seleção atual ou um intervalo de slides.
7. Em Tipo, selecione Passo a passo.
8. Selecione uma das seguintes opções de modelo:

   Texto do cabeçalho Digite o texto a ser exibido no cabeçalho do projeto.

   Texto do rodapé Digite o texto a ser exibido no rodapé do projeto.

   Incluir slides ocultos Selecione esta opção se quiser que os slides ocultos apareçam no projeto publicado.
9. Ao concluir, clique em Publicar.

   O Microsoft Word é aberto com o novo documento de projeto. Modifique o arquivo conforme desejado e salve-o.

   Nota: *Os modelos Aula, Storyboard e Passo a passo são armazenados na Galeria (C:\Arquivos de Programas\Adobe\Adobe Captivate 4\Gallery\PrintOutPut no Windows ou /Applications/Adobe Captivate 6/Gallery/PrintOutput no Mac OS). Quando o Adobe Captivate é iniciado pela primeira vez, esses modelos são copiados no perfil do usuário (por exemplo, C:\Documents and Settings\<User>\My Documents\My Adobe Captivate Projects\Templates\PrintOutput).*

Publicar projetos como storyboards

Para o início

Você pode publicar projetos do Adobe Captivate como storyboards no formato do Microsoft Word. O projeto é publicado como um documento do Word que inclui um resumo das propriedades do projeto e uma visualização detalhada de cada slide. As propriedades do projeto incluem o número de slides usados, detalhes de definição de pontuação, comprimento dos slides etc. A visualização detalhada de cada slide apresenta um resumo das propriedades do slide.

Se o projeto tem um quiz e você escolhe a saída Storyboard, as respostas são exibidas ao lado das perguntas. Não há nenhuma chave de resposta.

1. Abra um projeto do Adobe Captivate.
2. Selecione Arquivo > Publicar.
3. Na caixa de diálogo Publicar, selecione Imprimir.
4. Em Título do projeto, digite o nome desejado sem a extensão de arquivo (.doc).
5. Em Pasta, digite o caminho completo para a pasta na qual você salvará o arquivo ou clique em Procurar para localizar a pasta.
6. Selecione um intervalo de exportação. O intervalo de exportação consiste nos slides que você deseja exportar para o Word. É possível selecionar todos os slides, apenas o slide atual, apenas a seleção atual ou um intervalo de slides.
7. Em Tipo, selecione Storyboard.
8. Selecione uma das seguintes opções de modelo:

   Texto do cabeçalho Digite o texto a ser exibido no cabeçalho do projeto.

   Texto do rodapé Digite o texto a ser exibido no rodapé do projeto.

   Incluir slides ocultos Selecione esta opção se quiser que o projeto publicado inclua slides ocultos.

   Incluir slides de pergunta do quiz Selecione esta opção se quiser que o projeto publicado inclua slides de pergunta do quiz.

   Incluir slides do pool de perguntas Selecione esta opção se quiser que o projeto inclua slides de pergunta do pool de pergunta.
9. Ao concluir, clique em Publicar.

   O Microsoft Word é aberto com o novo documento de projeto. Modifique o arquivo conforme desejado e salve-o.

   Nota: *Os modelos Aula, Storyboard e Passo a passo são armazenados na Galeria (C:\Arquivos de Programas\Adobe\Adobe Captivate 6\Gallery\PrintOutPut no Windows ou /Applications/Adobe Captivate 6/Gallery/PrintOutput no Mac OS). Quando o Adobe Captivate é iniciado pela primeira vez, esses modelos são copiados no perfil do usuário (por exemplo, C:\Documents and Settings\<User>\My Documents\My Adobe Captivate Projects\Templates\PrintOutput).*

Mais tópicos da Ajuda

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

RoboHelp

Adicionar um projeto do Adobe Captivate a um sistema de Ajuda online em HTML do RoboHelp
Como determinar como o projeto do Adobe Captivate aparece

Para adicionar um projeto do Adobe Captivate a um projeto do RoboHelp, crie o projeto do Adobe Captivate, adicione-o ao projeto do RoboHelp e selecione entre várias opções de exibição. O Adobe Captivate 6 é suportado pelo RoboHelp 10.

Adicionar um projeto do Adobe Captivate a um sistema de Ajuda online em HTML do RoboHelp

Para o início

1. Crie um projeto do Adobe Captivate.
2. Publique o projeto como um arquivo SWF do Flash. Selecione a opção Exportar HTML durante o processo de exportação e observe a localização da pasta onde o arquivo SWF está armazenado.
3. No RoboHelp, abra o projeto de Ajuda ao qual você deseja adicionar o projeto do Adobe Captivate.
4. No Gerenciador de projetos, clique duas vezes na pasta Arquivos de projeto.
5. No menu Arquivo, selecione Importar > Arquivo HTML/XHTML.
6. Navegue até o arquivo HTML do projeto do Adobe Captivate (criado na etapa 2) e selecione-o.
7. Clique em Abrir.

   O arquivo HTML e o arquivo FLA (arquivo SWF) são importados para o projeto do RoboHelp. O arquivo SWF é adicionado à pasta Arquivos de projeto e um novo tópico (com o título do projeto) é criado.

   Nota: *O arquivo HTML (com o título do projeto) que é adicionado ao projeto do RoboHelp é importante. Se você excluir o tópico, o arquivo SWF relacionado também será excluído do projeto. Você pode, contudo, deixar o objeto em seu projeto de Ajuda como um tópico "oculto". Os tópicos ocultos não podem ser vinculados e não aparecem no sumário. Seus marcadores de índice não aparecem no índice.*

Como determinar como o projeto do Adobe Captivate aparece

Para o início

Após adicionar o arquivo FLA (arquivo SWF) ao projeto do RoboHelp, especifique como exibir o projeto. Você pode inserir um projeto do Adobe Captivate em um novo tópico do RoboHelp e depois vinculá-lo a esse tópico a partir de qualquer outro tópico da Ajuda.

Exibir o projeto em um tópico existente

1. No RoboHelp, abra o tópico que você deseja usar para iniciar o projeto.
2. Clique no tópico. No menu Inserir, selecione Demo do Adobe Captivate.
3. Navegue até o local do arquivo do Adobe Captivate, selecione-o e clique em OK.
4. Visualize o tópico para saber como está a aparência do projeto ou gere o sistema de Ajuda para ver a aparência do projeto.

Exibir o projeto em uma janela ou painel

1. No RoboHelp, crie um tópico.
2. Adicione o projeto do Adobe Captivate ao tópico. No menu Inserir, selecione Demo do Adobe Captivate.
3. Navegue até o local do arquivo do Adobe Captivate, selecione-o e clique em OK.
4. Salve o tópico.
5. Abra o tópico que você deseja usar para iniciar o projeto.
6. Selecione o texto ou a imagem a ser usado(a) como um link de hipertexto. No menu Inserir, selecione Hiperlink/pop-up.
7. Na lista Selecionar destino (arquivo ou URL), selecione o tópico que contém o projeto do Adobe Captivate.
8. Em Propriedades do hiperlink, especifique como exibir o projeto:

   Exibir em pop-up com dimensionamento automático Exibe o projeto em uma janela que se ajusta para acomodar a altura e a largura do projeto.

Exibir em pop-up com dimensionamento personalizado Selecione uma largura e uma altura usando as setas ou digitando um número.

Exibir no quadro Você tem a opção de exibir em uma nova janela ou no mesmo slide do link do tópico. No menu pop-up ao lado de Exibir no quadro, selecione Nova janela ou Mesmo slide. Se você escolher Nova janela, o projeto aparecerá no navegador padrão do usuário. Se escolher Mesmo slide, seu tópico substituirá o tópico que o usuário está visualizando.

9. Clique em OK.
10. Visualize o tópico para saber como está a aparência do projeto ou gere a Ajuda.

Nota: *Você poderá editar o arquivo SWF que inseriu no RoboHelp apenas se tiver o projeto associado do Adobe Captivate salvo no computador.*

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Solucionar problemas

Parte do conteúdo acessível através de links nesta página pode ser exibida somente em Inglês.

Saída do Adobe Captivate

O Adobe Captivate foi criado com base em uma baixa largura de banda. Um projeto comum com som (alguma narração) e um tamanho de tela modesto de 512 x 384 fluxos contínuos, com aproximadamente 2 a 3 kilobytes por segundo. Os usuários poderão executar esse projeto usando um modem de discagem de 56 Kbps (ou mais lentos), sem ter que esperar mais do que alguns segundos para que o projeto seja iniciado. Além de isso, não nenhuma pausa durante a reprodução.

Um projeto com um bom fluxo contínuo, deverá apresentar as seguintes características:

- Tamanho do arquivo: 777 KB
- Duração: 6 minutos, 12 segundos
- Áudio: 286 KB
- Vídeo: 491 KB
- Tamanho da tela: 608 x 460

Nota: *O tamanho do arquivo dependerá de vários fatores. Os arquivos maiores contêm elementos como fotos, imagens, trilhas sonoras, tamanho de tela grande, transições altas de tela e configurações de áudio e vídeo de melhor qualidade.*

Existem várias maneiras de aumentar o tamanho do arquivo da saída do Adobe Captivate:

- Um fator importante é a taxa de kilobytes por segundo. Consulte a análise da largura de banda para descobrir este fator. Não se desespere se o projeto for muito grande; um grande projeto poderá ser transmitido muito bem via Internet. Por exemplo, um arquivo de 400 KB pode parecer grande, porém, se é reproduzido em 5 minutos, será transmitido facilmente através de um modem de 28,8 Kbps. O primeiro slide de um projeto sempre apresenta uma taxa mais alta de kilobytes por segundo, porque é o primeiro a ser carregado, e outras informações sobre o projeto deverão ser carregadas com ele.
- Considere as configurações de cores e imagens incluídas no seu projeto. Duas dicas rápidas para reduzir o tamanho do arquivo são evitar gradientes de cor e imagens de fotos.
- Se você não for carregar um arquivo SWF no Adobe® Connect™, é possível desativar a opção Incluir metadados do Adobe Connect nas preferências do projeto. Essa opção está ativada por padrão, e adiciona dados ao projeto que permitem melhor integração com o Adobe Acrobat Connect Professional. Se você não utiliza o Acrobat Connect Professional, desative essa opção para reduzir o tamanho do projeto.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Tempo da animação

Se durante a visualização de um projeto, você perceber que um arquivo de animação adicionado como um objeto estiver sendo exibido por um período de tempo maior ou menor do que a duração do arquivo de animação, você poderá sincronizar a animação na Linha de tempo do Adobe Captivate para proporcionar maior controle sobre o tempo de duração.

1. Selecione a animação.
2. Em o Inspetor de propriedades (Janela > Propriedades), selecione Sincronizar com o projeto na área Tempo de duração.

Nota: *Se o arquivo de animação tiver sido gravado originalmente com uma trilha de áudio, a faixa de áudio poderá ser cortada após a seleção da opção Sincronizar com o projeto. A melhor solução é separar o arquivo de áudio do arquivo de animação, para que possam ser usados como dois objetos distintos no projeto.*

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Distorção do aplicativo durante a gravação

Nota: *Se aplica somente se você estiver usando o Adobe Captivate no Microsoft Windows.*

A distorção do aplicativo poderá ocorrer com algumas combinações do Microsoft Windows e placas de vídeo. O problema poderá ser resolvido configurando a aceleração do hardware no computador como Nenhuma. É possível alterar essa configuração no seguinte local: Menu Iniciar > Configurações > Painel de controle > Exibir > Configurações > Avançado > Solucionar problemas.

Nota: *Este problema ocorre quando somente quando você utiliza o Adobe Captivate no Microsoft Windows.*
Importante: *A desativação da aceleração do hardware poderá desativar a exibição em alguns computadores.*

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Captura de aplicativos elevados no Windows Vista/Windows 7

Será necessário definir permissões de administrador para que o arquivo AdobeCaptivate.exe possa gravar ou capturar aplicativos executados no modo elevado ou de Administrador.

Para definir permissões de administrador para o arquivo AdobeCaptivate.exe:

1. Localize AdobeCaptivate.exe no diretório de instalação. Caso não tenha alterado nenhuma configuração durante a instalação, você poderá encontrar essas opções na pasta \\Arquivos de Programas\Adobe \ Adobe Captivate 6.
2. Clique com o botão direito no arquivo, e selecione Executar como administrador. A caixa de diálogo Controle da conta do usuário será exibida.
3. Clique em Permitir.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Captura durante uma gravação de um aplicativo da Web

Ao capturar um aplicativo baseado na Web ou em um site a partir do navegador, o slide muitas vezes não apresenta a imagem correta.

Sempre que capturar uma tela, você deverá ouvir o som do obturador. O som do obturador é disparado quando o Adobe Captivate obtém com êxito a captura de tela. Se estiver fazendo a captura a partir de um site ou aplicativo baseado na Web e tiver que clicar em vários links, você ouvirá o som do obturador em cada clique. Depois que clicar em um link e uma nova página for carregada, aguarde até que a página seja totalmente carregada. Depois que a página ter for carregada completamente, você ouvirá o som do obturador do Adobe Captivate. Se você não ouvir o som do obturador depois que a página for totalmente carregada, pressione a tecla Print Screen, que fará a captura de tela manualmente. Recomendamos usar o Internet Explorer como o navegador para capturar um site ou aplicativo baseado na Web. A adoção dessas simples diretrizes proporcionará os melhores resultados.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Gravação de movimentos cortada

Nota: *Se aplica somente se você estiver usando o Adobe Captivate no Microsoft Windows.*

Você pode criar um projeto de movimentos mais suave e aprimorar o movimento do mouse, através da desativação da aceleração do hardware. Quando a aceleração do hardware estiver ativada, ela poderá usar muitos recursos do sistema, podendo resultar em gravações de movimentos cortadas. A desativação da aceleração do hardware resultará na melhor qualidade da gravação de movimentos.

Para desativar a aceleração de hardware, altere esta configuração no seguinte local: Menu Iniciar > Configurações > Painel de controle > Exibir > Configurações avançadas >Solução de problemas.

Se você desativar a aceleração do hardware, a tela do computador piscará brevemente quando você iniciar e encerrar a gravação de movimentos. Esse ligeiro movimento na tela não prejudica o computador e não aparecerá no projeto final.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Corrigir cores nos slides

Em geral, a cor será exibida corretamente nos projetos do Adobe Captivate. Entretanto, há casos em que as cores poderão ser exibidas incorretamente, como por exemplo, quando o esquema de cores variar radicalmente entre slides. Sendo assim, se o slide A utilizar a paleta de cores ABC, e o slide B usar a paleta de cores XYZ, e as duas paletas forem radicalmente diferentes, o slide B poderá recorrer ao uso da paleta ABC.

A maioria desses problemas pode ser corrigida alterando a qualidade do vídeo do slide. O Adobe Captivate oferece quatro níveis de qualidade de vídeo, apesar de somente a opção padrão ser recomendada para a maioria dos casos.

Para alterar a qualidade do vídeo em um slide:

1. Em um projeto aberto, clique duas vezes no slide contendo as cores que deseja corrigir.
2. No menu Slides, selecione Qualidade do vídeo e uma das opções de vídeo:

   Padrão O formato padrão para slides. Padrão é a opção mais eficiente para a maioria das capturas de tela, porque utiliza 256 cores otimizadas. Os slides padrão também são bem compactados, o que resulta em arquivos menores.

   Otimizado Essa opção oferece a melhor qualidade possível de arquivos JPEG.

   JPEG Essa opção é apropriada para quando o slide incluir uma fotografia. Altere a qualidade e compactação das imagens JPEG na caixa de diálogo Preferências do projeto.

   Alta qualidade Comparado ao formato Padrão, de 256 cores, este formato utiliza 16 milhões de cores para os slides. Esta opção deve ser usada somente se as opções Padrão e Otimizada não oferecerem a profundidade de cor adequada. O tamanho do arquivo aumentará significativamente com o uso dessa opção.
   Nota: *A seleção de formatos JPEG ou Alta qualidade poderá aumentar o tamanho do arquivo e o tempo necessário para fazer o download do projeto. Use um formato diferente do Padrão, somente quando for necessário e apropriado.*

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

JavaScript não é exibido

O JavaScript não é exibido quando você visualiza a saída do Adobe Captivate.

Se a opção Executar JavaScript estiver selecionada como ação nas opções de Fim do projeto na caixa de diálogo Preferências do projeto (Editar > Preferências > Projeto > Início e Fim (Windows) ou Adobe Captivate > Preferências > Projeto > Início e Fim (Mac OS), o Adobe Captivate poderá não exibir uma mensagem de erro quando o JavaScript for visualizado. Isso ocorre porque, por padrão, a opção Mostrar bordas é definida para On (ativada). Quando esta opção for ativada, o Adobe Captivate cria vários arquivos SWF: arquivos SWF da capa e do conteúdo.

Para visualizar o JavaScript, defina a opção Mostrar bordas para Off (desative-a) na guia Bordas do Editor de capa.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Publicar projetos

O Adobe Captivate parece não responder por alguns minutos enquanto publica um projeto que contém uma gravação de movimentos muito grande. Quando uma grande gravação de movimentos é capturada em um projeto do Adobe Captivate, as operações de visualização e publicação são muito demoradas.

Se você visualizar com frequência o projeto que contém um grande volume de gravações de movimentos, defina o valor da opção Compactar arquivo SWF para Off (desativado) nas guia Preferências, na caixa de diálogo Preferências do projeto. Isso reduzirá o tempo gasto para visualizar o resultado. Depois de visualizar o resultado, altere o valor da opção Compactar arquivo SWF para On (ativado) e, em seguida, publique o projeto.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Erros na criação do quiz

O usuário não poderá navegar nos slides de resultados sem responder ao quiz nos slides de pergunta.

Ao criar um projeto do Adobe Captivate que contenha slides de resultados, não permita que o usuário navegue ou passe para os slides de resultados diretamente, sem passar pelos slides de pergunta ou pelos slides que contêm objetos interativos, e ative a opção Relatório (definida como On). É importante criar o projeto de forma que ajude o usuário a concluir o quiz antes de navegar até o slide de resultados.

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Gravar aplicativos no Mac

Antes de gravar aplicativos no Mac, defina as seguintes preferências:

1. Em Preferências do sistema, selecione Acesso universal.
2. Selecione Permitir acesso a dispositivos assistentes.

Quando você seleciona Arquivo > Gravar novo projeto e seleciona Aplicativo no Adobe Captivate no Mac, o menu listará os aplicativos (para gravação), se essa opção estiver selecionada.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

A gravação de áudio produz um arquivo de gravação (clipe) .wav

O arquivo CLIP aparece quando um único arquivo de áudio é distribuído em vários slides. O arquivo CLIP é gerado nas seguintes circunstâncias:

- Gravação de narração para vários slides / Projetos no modo de reprodução contínua
- Inserir áudio em um slide e distribuí-lo em vários slides.
- Inserção de áudio, mantendo a duração atual e distribuindo áudio restante em vários slides.

Para identificar qual o arquivo .wav (Clip) está sendo usado em qual slide específico, use a caixa de diálogo Gerenciamento (Áudio > Gerenciamento de áudio). A coluna Nome de exibição exibe o arquivo de áudio vinculado ao slide específico.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Aviso de segurança com o Flash Player 9 ou posterior

Um aviso de segurança será exibido quando você iniciar um arquivo externo a partir de um arquivo SWF criado no Adobe Captivate. O mesmo aviso de segurança aparecerá quando você iniciar a Ajuda do Flash criada em HTML no RoboHelp ou no RoboHelp para Word. Isto ocorre porque o Flash Player 9 (ou superior) inclui o novo Gerenciador de Configurações, que permite gerenciar as configurações de privacidade globais, configurações de armazenamento, configurações de segurança e configurações automáticas de notificação.

Para alterar permanentemente as configurações:

1. Clique em Configurações.
2. Selecione Editar locais.
3. Selecione Adicionar local.
4. Em Confiar neste local, insira o local da pasta que contém seu projeto publicado.
5. Clique em Confirmar.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Texto exibido em um navegador

Se o texto em um projeto não estiver sendo exibido corretamente em um navegador, é possível que o link esteja tentando usar o arquivo SWF do projeto do Adobe Captivate, ao invés do arquivo HTM correspondente ao arquivo SWF. Se você estiver adicionando o projeto a uma página da web, não crie o link diretamente ao arquivo SWF. Se você criar o link diretamente ao arquivo SWF, o navegador não saberá o tamanho em que deverá exibir o arquivo SWF, e mostrará apenas o arquivo SWF do mesmo tamanho da janela do navegador. Isso poderá resultar em distorções, principalmente distorções de texto que tornam o texto ilegível.

Para exibir corretamente o arquivo SWF em um navegador, use o arquivo HTM que poderá ser gerado com o arquivo SWF. O arquivo HTM contém um código que informa o navegador o tamanho correto para o projeto.

Ao publicar seu projeto como um arquivo SWF, selecione a opção Exportar HTML. O arquivo HTM será salvo no mesmo local especificado para o arquivo SWF. O arquivo HTM terá o mesmo nome do arquivo SWF, porém com a extensão .htm.

Se você instalou o Adobe® Flash® Player 8 ou posterior, a visualização de um projeto do Adobe Captivate usando um navegador poderá causar a exibição de um alerta de configurações de segurança. Isso ocorre devido às configurações de segurança definidas no Flash Player 8 ou posterior.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

O Editor de capa

O Editor de capa mostra a visualização da capa do primeiro slide do projeto. A visualização contém a cor do plano de fundo do slide (se houver) ou imagem do plano de fundo. Poderão ocorrer problemas no desempenho quando a visualização mostrar a imagem do plano de fundo, porque cada configuração na caixa de diálogo Editor de capa será aplicada à visualização imediatamente. Para evitar esse atraso na atualização da visualização durante a edição de uma capa na caixa de diálogo Editor de capa, insira um slide em branco como o primeiro slide. Abra então a caixa de diálogo Editor de capa e defina todas as configurações da capa como controles da barra de reprodução, posições do menu e bordas. Após finalizar a configuração de capa, é possível ocultar o primeiro slide (slide em branco inserido) e abrir a caixa de diálogo Editor de capa novamente para visualizar as alterações finais. A visualização da capa exibirá sempre o primeiro slide do projeto que não estiver oculto.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Desinstalar o Adobe Captivate

É relativamente simples desinstalar o Adobe Captivate. Ao desinstalar o Adobe Captivate, todos os arquivos salvos na pasta My Documents\My Adobe Captivate Projects serão mantidos.

Para desinstalar o Adobe Captivate no Windows:

1. Clique em Iniciar > Painel de controle.
2. Clique duas vezes em Adicionar ou Remover Programas.
3. Clique na guia Instalar/Desinstalar (se a sua versão do Windows tiver esta guia).
4. Na lista de programas que você pode remover, selecione Adobe Captivate x.x.
5. Clique em Adicionar/Remover.
6. Na tela Opções de Desinstalação, selecione Remover preferências e clique em Desinstalar.

   O programa de desinstalação removerá os arquivos e pastas do programa e as entradas do registro. Quando os arquivos forem removidos, o programa de desinstalação indicará que o processo foi concluído.
7. Clique em Concluído.

Para desinstalar o Adobe Captivate no Mac:

1. Vá até Aplicativos\Adobe\Adobe Captivate 6.
2. Clique em Desinstalar o Adobe Captivate 6.
3. Na tela Opções de Desinstalação, selecione Remover preferências e clique em Desinstalar.

   O programa de desinstalação removerá os arquivos e pastas do programa e as entradas do registro. Quando os arquivos forem removidos, o programa de desinstalação indicará que o processo foi concluído.
4. Clique em Concluído.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Erros no vídeo

A saída do Adobe Captivate não será reproduzida, se for publicada em uma rede que contenha arquivos de vídeo Flash (FLV).

Além de isso, os arquivos FLV não serão reproduzidos quando o projeto do Adobe Captivate que incluir FLV progressivo for publicado em um compartilhamento de rede e exibido clicando no botão Exibir saída. Reproduza um arquivo FLV na saída do Adobe Captivate, mapeando a unidade de rede para o Microsoft Windows Explorer.

O arquivo FLV deverá conter metadados para que o reprodutor de vídeo funcione corretamente. Arquivos de vídeo criados com o Flash Communication Server 1.5.2, FLV Exporter versão 1.2 e Sorenson Squeeze 4.0 automaticamente contêm metadados. O Sorenson Squeeze 4.0 está incluído com o Flash Video Kit.

Os arquivos FLV não serão reproduzidos quando um projeto do Adobe Captivate estiver hospedado em um servidor da web do Windows 2003.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Requisitos do sistema

Parte do conteúdo acessível através de links nesta página pode ser exibida somente em Inglês.