ADOBE® CAPTIVATE®

Hilfe und Lehrgänge

Ein Teil des Inhalts, zu dem von dieser Seite verlinkt wird, wird u. U. nur auf Englisch angezeigt.

Neue Funktionen

Ein Teil des Inhalts, zu dem von dieser Seite verlinkt wird, wird u. U. nur auf Englisch angezeigt.

Patch „Neuerungen in Adobe Captivate 6“ (für Kunden mit Mitgliedschafts- und Upgradeplan)

Adobe Captivate App Packager Gliedern Sie die verschiedensten HTML5-Animationen ein und synchronisieren Sie diese mit Ihrem Adobe Captivate-Kurs. Veröffentlichen Sie den Kurs als App auf mehreren mobilen Plattformen, darunter Windows RT—Metro, mithilfe des PhoneGap-Dienstes.

Hinweis: *Sie müssen den PhoneGap-Dienst separat erwerben.*

Aus der Sicht eines Experten:

Zum Seitenanfang

Überblick über das Erstellen von HTML5-Apps mithilfe des Adobe Captivate App Packager.... Erfahren Sie mehr

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

von Suresh Jayaraman, Adobe Systems.

Wirken Sie mit an der Adobe Community Help

Verbesserte Integration von sozialen Medien Das erweiterte Adobe Course Companion-Widget ermöglicht umgehend Konversationen über soziale Medien in den Adobe Captivate-Kursen. Ermöglichen Sie den Teilnehmern, in Echtzeit mit Ihnen und anderen Teilnehmern zusammenzuarbeiten, indem sie einen bestimmten Bereich innerhalb eines Kurses auswählen und per Twitter eine Frage stellen. Verfolgen Sie sämtliche Konversationen mithilfe des Adobe Captivate Course Companion (ACCC) Dashboards.

Aus der Sicht eines Experten:

Zum Seitenanfang

Videotutorial zum Einrichten der Zusammenarbeit über Twitter und das Adobe Course Companion-Widget.... Erfahren Sie mehr

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

von Suresh Jayaraman, Adobe Systems.

Wirken Sie mit an der Adobe Community Help

Verbesserte Interaktionsbibliothek Erstellen Sie interessante Kurse mithilfe einer umfangreichen Bibliothek professionell gestalteter Interaktionen, darunter Galgenmännchen und Puzzle, die sich an Ihre jeweiligen Bedürfnisse anpassen lassen. Weitere Informationen zu Interaktionen finden Sie unter Intelligente Lerninteraktionen.

Drag-and-Drop-Interaktionen So macht E-Learning Spaß: Drag-and-Drop-Spiele, Quizzes und Lernmodule, auf welche Benutzer auf ihren Desktops und iPads zugreifen können. Wählen Sie aus einer Vielzahl von Drag-and-Drop-Kombinationen basierend auf dem, was ein Ablegen-Ziel akzeptieren, ablehnen oder ersetzen kann, während Sie für jeden Versuch eines Benutzers Audiorückmeldungen bieten. Weitere Informationen finden Sie unter Drag-and-Drop-Interaktionen.

Systemaudio aufzeichnen Zeichnen Sie mit Adobe Captivate 6.1 Systemaudio und Kommentare in einem Adobe Captivate-Kurs auf. Verwenden Sie die Optionen zum Bearbeiten von Systemaudio, um das Systemaudio zu modifizieren und in Ihrem Kurs zu synchronisieren. Weitere Informationen finden Sie unter Systemaudio.

RTL-Sprachunterstützung Erweitern Sie Ihre Teilnehmerbasis, indem Sie Ihre Kurse in zusätzlichen Sprachen verfügbar machen. Adobe Captivate unterstützt jetzt auch von rechts nach links geschriebene Sprachen wie z. B. Arabisch, Hebräisch und Urdu. Weitere Informationen finden SieIn von rechts nach links geschriebenen Sprachen erstellen.

HTML5-Unterstützung für PowerPoint Importieren Sie Ihr Microsoft PowerPoint-Projekt einschließlich Text, Formen, Audio und Animationen in Adobe Captivate und veröffentlichen Sie es direkt in HTML5.

Verbesserte Quizfunktionen mit HTML5 Geben Sie all Ihre Quizzes mit den Fragentypen „Zuordnung“, „Kurzantwort“ und „Lückentext“ in

HTML5 aus.

HTML5-Kurse in Adobe Connect veröffentlichen Machen Sie Ihre Inhalte „mobiler“, indem Sie sie als HTML5 in Adobe Connect veröffentlichen. Nutzen Sie die Funktion „pause-resume anywhere“ (an beliebiger Stelle anhalten/fortsetzen), um Ihren Benutzern ein nahtloses Lernerlebnis auf nahezu jedem Gerät bzw. in jedem Browser zu ermöglichen.

(cc) BY-NC-SA Beiträge auf Twitter™ und Facebook sind nicht Gegenstand der Bedingungen von Creative Commons.

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Neue Funktionen in Cp 6

HD-Screencast Erstellen Sie High-Definition-Produktdemos mit einem neuen Workflow zum Erfassen als Video. Zeigen Sie sie sofort in der Vorschau an und veröffentlichen Sie sie auf YouTube, sozialen Medien (Twitter, Facebook) oder als MP4-Dateien. Verwenden Sie den Modus „Bearbeiten“, um Ihre Videos mit Schwenk- und Zoom-Effekten zu verbessern, oder fügen Sie weitere Objekte und Bild-im-Bild-Videos (Picture-In-Picture, PIP) hinzu. Fügen Sie die im Video aufgezeichneten Mausbewegungen und -punkte hinzu oder bearbeiten Sie sie. Weitere Informationen finden Sie unter Videoprojekte erstellen.

HTML5-Veröffentlichung Veröffentlichen Sie Ihre Adobe Captivate-Projekte im Format HTML5 zur Verwendung auf Geräten wie iPad und iPhones. Weitere Informationen finden Sie unter Projekte als HTML5-Dateien veröffentlichen.

Designs Wenden Sie weniger Zeit und Mühe auf, um Ihre Kurse interessanter zu gestalten. Wählen Sie abwechslungsreiche, professionell gestaltete Designs mit verschieden Kombinationen von Hintergrundmotiven, Stilen, Schriftarten und Layouts. Wenden Sie diese innerhalb eines Projekts und in mehreren Projekten an, um ein einheitliches Aussehen zu gewährleisten. Sie können Designs auch nach Bedarf anpassen. Weitere Informationen finden Sie unter Designs.

Smartformen Es steht eine breite Palette an Formen für Ihren E-Learning-Inhalt zur Verfügung, z. B. Kreise, Rechtecke, Dreiecke, Legenden, Pfeile, Linien, Banner und Flussdiagrammsymbole. Passen Sie diese an und konvertieren Sie sie in Schaltflächen. Weitere Informationen finden Sie unter Smartformen.

Spiegelungen Mit Spiegelungen fügen Sie Text, Bildern und sogar Videos eine neue Dimension hinzu. Weitere Informationen finden Sie unter Objekten Spiegelung hinzufügen.

Objektgruppierung Gruppieren Sie einen Satz von Smartformen, Bildern oder anderen Objekten, damit Sie mit allen Objekten zusammen arbeiten können. Behandeln Sie alle Objekte in der Gruppe, als ob diese ein einzelnes Objekt wäre. Sie können dabei die Größe ändern, sie drehen, sie einstellen, kippen, verschieben oder formatieren. Weitere Informationen finden Sie unter Objekte gruppieren.

Hyperlinks Fügen Sie Texthyperlinks ein, um die Teilnehmer in andere Bereiche des Kurses oder zu externen Quellen zu leiten, wo weitere Informationen zur Verfügung stehen. Weitere Informationen finden Sie unter Hyperlinks einfügen.

Texträndер und benutzerdefinierte Aufzählungszeichen Verbessern Sie das Erscheinungsbild und die Lesbarkeit des Texts, indem Sie Ränder und benutzerdefinierte Aufzählungszeichen hinzufügen.

Vortests und verzweigungsabhängige Quiz Verwenden Sie Vortests, um die Kenntnisse, das Qualifikationsniveau oder den Schulungsbedarf einzelner Teilnehmern zu testen. Leiten Sie die Teilnehmer basierend auf den Ergebnissen zum entsprechenden Bereich und testen Sie sie am Ende, um festzustellen, was sie gelernt haben. Weitere Informationen finden Sie unter Vortests einfügen.

Teilweise und negative Punktzahl Weisen Sie jeder richtigen Option eine Punktzahl zu, wenn es für eine Frage mehr als eine richtige Antwort gibt. Verhindern Sie Rateversuche, indem Sie die Teilnehmer für falsche Antworten bestrafen. Weitere Informationen finden Sie unter Multiple-Choice-Fragenfolien und Quizeigenschaften.

Korrektur Gestalten Sie E-Learning-Inhalt effektiver und verbessern Sie den Prozentsatz erfolgreicher Ergebnisse mithilfe des neuen Korrektur-Workflows. Wird eine Quizfrage nicht richtig beantwortet, bekommen Teilnehmer die Gelegenheit, den entsprechenden Abschnitt noch einmal durchzulesen, um den Inhalt zu verstehen, und die Frage erneut zu beantworten. Weitere Informationen finden Sie unter Benutzer zum Quiz zurückkehren lassen.

Verbesserte Integration von SCORM- und AICC-konformen LMS Veröffentlichen Sie Ihre Kurse mühelos auf führenden LMS, wie Moodle, Blackboard und Saba. Sie können sich darauf verlassen, dass Ihre Bewertungsdaten problemlos in das LMS integriert werden. Weitere Informationen finden Sie unter Learning Management-System (LMS).

Intelligente Lerninteraktionen Fügen Sie in den E-Learning-Inhalt ästhetisch entwickelte interaktive Elemente mit einem Klick ein. Wählen Sie aus einer breiten Palette von fantastischen vordefinierten Interaktionen wie Process, Accordion und Pyramid aus und passen Sie den Inhalt und das Aussehen an. Das ist alles, was Sie tun müssen.

Klicken Sie auf „Einfügen“ > „Interaktionen“, wählen Sie die Interaktion aus und doppelklicken Sie auf den Platzhalter für den Text, um den Text einzugeben.

Gebrauchsfertige Zeichenbilder Wählen Sie verschiedene Personen, z. B. einen Unternehmensleiter oder einen Arzt, um sie Ihren Adobe Captivate-Projekten hinzuzufügen. Klicken Sie auf „Einfügen“ > „Zeichen“, wählen Sie eine Kategorie aus und klicken Sie auf das gewünschte Bild.

Roundtrip mit Microsoft PowerPoint (erweitert) Importieren Sie die vorhandenen Präsentationen (einschließlich PowerPoint 2010-Folien) in die E-Learning-Projekte. Beziehen Sie Objekte, Animationen und Multimedia ein, aktualisieren Sie den Inhalt und synchronisieren Sie Ihre PowerPoint- und Adobe Captivate-Projekte mit der Importfunktion für dynamisch verknüpfte Elemente.

Beiträge auf Twitter™ und Facebook sind nicht Gegenstand der Bedingungen von Creative Commons.

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Arbeitsbereich

Ein Teil des Inhalts, zu dem von dieser Seite verlinkt wird, wird u. U. nur auf Englisch angezeigt.

Adobe Captivate-Bibliothek

Bibliothek - Übersicht
Importieren von Objekten in die Bibliothek

Nach oben

Bibliothek - Übersicht

Eine Adobe Captivate-Bibliothek ist eine Sammlung von Ressourcen, z. B. Audiodateien, Bilder und Animationen. Jedes Adobe Captivate-Projekt enthält eine eigene Bibliothek.

Ressourcen oder „Objekte“, die Sie im Projekt verwenden, werden automatisch der Bibliothek hinzugefügt. Sie können sie aber auch in die Bibliothek importieren und anschließend bei Bedarf verwenden.

Standardmäßig wird das Fenster „Bibliothek“ in allen vordefinierten Arbeitsbereichen angezeigt, nur nicht im Quizarbeitsbereich. Um das Fenster „Bibliothek“ auszublenden (bzw. einzublenden), wählen Sie „Fenster“ > „Bibliothek“.

Die Objekte in der Bibliothek werden in Ordnern kategorisiert und angeordnet, z. B. „Audio“, „Bilder“ und „Medien“. Für jedes Objekt werden die folgenden Informationen angezeigt:

- Name
- Typ
- Größe (in KB)
- Die Verwendungsanzahl, die angibt, wie oft das Objekt im Projekt verwendet wird.
- Änderungsdatum

Hinweis: *Klicken Sie auf den Titel einer dieser Spalten, um die Liste der Objekte in den einzelnen Ordnern zu sortieren.*
Das Fenster „Bibliothek“ bietet Ihnen folgende Möglichkeiten:

- Bearbeiten der Eigenschaften der Objekte.
- Wiederverwenden der Objekte in einem Projekt oder in anderen Adobe Captivate-Projekten, indem Sie sie exportieren oder importieren.
- Synchronisieren der Objekte mit ihren Quelldateien. Sie können die Quelldateien auch direkt in den unterstützten Programmen öffnen und bearbeiten.

Nach oben

Importieren von Objekten in die Bibliothek

Sie können Objekte aus anderen Adobe Captivate-Projekten oder -Vorlagen in die Bibliothek Ihres aktuellen Projekts importieren.

1. Wählen Sie „Datei“ > „Importieren“ > „Externe Bibliothek“.
2. Navigieren Sie im Dialogfeld „Öffnen“ zum gewünschten Adobe Captivate-Projekt bzw. der gewünschten Projektvorlage, aus der Sie Objekte importieren möchten, und wählen Sie sie aus.
3. Klicken Sie auf „Öffnen“. Das Fenster der externen Bibliothek wird angezeigt.
4. Ziehen Sie die benötigten Elemente aus dem Fenster der externen Bibliothek in die Bibliothek des aktuellen Projekts.

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Verzweigungsfenster

Bereiche im Verzweigungsfenster
Bearbeiten der Folienverknüpfungen
Gruppieren von Folien in der Verzweigungsansicht

Im Verzweigungsfenster („Fenster“ > „Verzweigungsansicht“) werden alle Verknüpfungen zwischen den Folien eines Projekts grafisch dargestellt und können dort schnell bearbeitet werden. Mit diesem Fenster können Sie die Verknüpfungen der Folien in einem Projekt analysieren und auswerten.

Das Verzweigungsfenster ist insbesondere zum Erstellen von Unterrichtsmaterialien nützlich, z. B. wenn Fragefolien angelegt werden, die unterschiedliche Pfade für richtige und falsche Antworten vorgeben. So können Sie etwa eine Aktion festlegen (z. B. „Zur nächsten Folie“), die ausgeführt wird, wenn der Benutzer eine Frage richtig beantwortet, und eine andere Aktion (z. B. „Zu Folie springen“), die ausgeführt wird, wenn der Benutzer eine falsche Antwort gibt. In der Verzweigungsansicht können Sie mühelos Änderungen an der Verzweigungsstruktur Ihres Projekts vornehmen.

Sie können außerdem die Verzweigungsansicht eines bestehenden Adobe Captivate-Projekts in eine BMP-, JPEG/JPG-, PNG- oder GIF-Datei exportieren.

Bereiche im Verzweigungsfenster

Nach oben

Vorschaubereich

Der Vorschaubereich befindet sich im unteren Bereich des Fensters und zeigt alle Folien im Projekt an. Wenn der Bereich nicht angezeigt wird, klicken Sie auf das Pfeilsymbol am unteren Ende des Fensters.

Das Rechteck in diesem Bereich zeigt die Folien an, die derzeit im Hauptfenster angezeigt werden. Um einen anderen Foliensatz im Hauptbereich anzuzeigen, klicken Sie auf das Rechteck und bewegen Sie es in den entsprechenden Bereich.

Hauptbereich

Der Hauptbereich befindet sich im Zentrum des Fensters. Hier können Sie die Verzweigungen in Ihrem Projekt analysieren und bearbeiten. Die Pfeile zwischen den Folien geben Aufschluss über die Folienverknüpfungen.

Schwarzer Pfeil Zeigt an, dass die Folie am Ausgangspunkt des Pfeils über kein interaktives Objekt verfügt. Wenn die Anzeigedauer der Folie während der Laufzeit abgelaufen ist, wird die nächste Folie (auf die der Pfeil zeigt) angezeigt.
Grüner Pfeil Zeigt an, dass die Folie am Ausgangspunkt des Pfeils ein interaktives Objekt enthält. Wenn der Benutzer während der Laufzeit auf dieses Objekt klickt, wird die Folie angezeigt, auf die der Pfeil zeigt.
Roter Pfeil Zeigt auf die Folie, die angezeigt wird, wenn der Benutzer nicht auf das interaktive Objekt auf der Ausgangsfolie klickt.
Wenn Sie auf einen Pfeil klicken, wird ein Popupfenster mit dem Namen des Objekts angezeigt, das die Folien miteinander verknüpft.

Optionen in diesem Bereich:

Foliengruppe erstellen Kombiniert die ausgewählten Folien zu einer einzigen Gruppe. Weitere Informationen zum Gruppieren von Folien finden Sie unter Gruppieren von Folien in der Verzweigungsansicht.
Foliengruppe erweitern Zeigt alle zur ausgewählten Gruppe gehörigen Folien an. Die Folien in einer Gruppe sind standardmäßig reduziert.
Foliengruppe reduzieren Reduziert die erweiterten Folien einer Gruppe wieder zu einer einzigen Gruppe.
Foliengruppe entfernen Hebt die Foliengruppierung auf.
Verzweigungsansicht exportieren Im angezeigten Dialogfeld können Sie die Verzweigungsansicht als BMP-, JPEG/JPG-, PNG- oder GIF-Datei exportieren.
Zoom Vergrößert bzw. verkleinert die Hauptansicht entsprechend dem Wert, den Sie in der Liste oder mit dem Schieberegler gewählt haben.
Weitere Informationen zum Bearbeiten von Folien in diesem Bereich finden Sie unter Bearbeiten der Folienverknüpfungen.

Bereich „Unverknüpfte Folien“

In diesem Bereich werden alle Folien aufgeführt, die mit keiner Folie im Projekt verknüpft sind. Wenn der Bereich nicht sichtbar ist, klicken Sie links im Fenster auf den Pfeil.

Bearbeiten der Folienverknüpfungen

Nach oben

Um die Verknüpfung einer Folie zu bearbeiten, doppelklicken Sie auf die Miniaturansicht der Folie und wählen Sie im angezeigten Popupfenster eine Aktion in der Liste „Aktion (Bei Erfolg)“.

Um die Verknüpfung eines interaktiven Objekts zu ändern, doppelklicken Sie auf die Miniaturansicht der Folie und klicken Sie auf das Objekt. Wählen Sie im angezeigten Popupfenster eine Option aus den Listen „Aktion (Bei Erfolg)“ und „Aktion (Bei Fehler)“ und klicken Sie auf das Symbol „Speichern“.

Angenommen, Folie 1 verfügt über eine Schaltfläche. Wenn der Benutzer auf die Schaltfläche klickt, soll Folie 4 angezeigt werden. Klickt der Benutzer nicht auf die Schaltfläche (Fehler), soll Folie 23 angezeigt werden. Im Popupfenster können Sie die entsprechenden Folien für die Erfolg- und Fehlerereignisse angeben. Wenn die Zielfolie (Folie 23) ein interaktives Objekt enthält, das den Benutzer zurück auf Folie 1 führt, wird die Verknüpfung zurück zu Folie 1 unterhalb der Folie angezeigt.

Die Listen „Aktion (Bei Erfolg)“ und „Aktion (Bei Fehler)“ enthalten folgende Optionen:

- Zur nächsten Folie
- Zur vorherigen Folie
- Zu Folie springen

Um andere Aktionen zuzuweisen, z. B. das Senden einer E-Mail oder das Öffnen einer URL oder Datei, verwenden Sie den Eigenschafteninspektor der Folie. Im Dialogfeld „Erweiterte Interaktion“ („Projekt“ > „Erweiterte Interaktion“) können Sie alle Interaktionen im Projekt anzeigen.

Nach oben

Gruppieren von Folien in der Verzweigungsansicht

1. Klicken Sie in das Fenster (nicht auf eine Folie), halten Sie die Maustaste gedrückt und bewegen Sie die Maus über die Folien, die Sie gruppieren möchten.

   Ein rechteckiger Auswahlrahmen wird angezeigt und die ausgewählten Folien werden mit einem fetten Rand hervorgehoben.

2. Klicken Sie auf das Symbol „Foliengruppe erstellen“. Eine einzige Gruppenfolie wird im Fenster angezeigt.
   - Um die Gruppe zu erweitern, klicken Sie auf den Pfeil auf der Gruppenfolie oder wählen Sie die Gruppenfolie und klicken Sie auf das Symbol „Foliengruppe erweitern“.
   - Um die Gruppierung der Folien aufzuheben, wählen Sie die Gruppenfolie und klicken Sie auf das Symbol „Foliengruppe entfernen“.

   Hinweis: *Verwenden Sie den Eigenschafteninspektor, um der Gruppenfolie einen Namen zu geben. Weitere Informationen finden Sie unter Benennen und Markieren von Foliengruppen.*

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Anpassen des Arbeitsbereichs

Neuanordnen von Dokumentfenstern
Verschieben von Bedienfeldern
An- und Abdocken von Bedienfeldern
Hinzufügen und Entfernen von Bedienfeldern zu bzw. aus Docks
Stapeln schwebender Bedienfelder
Verändern der Größe von Bedienfeldern
Minimieren und Maximieren von Bedienfeldsymbolen
Speichern von benutzerdefinierten Arbeitsbereichen
Arbeitsbereiche wechseln
Umbenennen und Löschen von Arbeitsbereichen

Sie können einen benutzerdefinierten Arbeitsbereich erstellen, indem Sie Dokumentfenster und Bedienfelder neu anordnen und deren Größe ändern. Sie haben auch die Möglichkeit, die benutzerdefinierten Arbeitsbereiche zu speichern und zwischen ihnen zu wechseln.

Nach oben

Neuanordnen von Dokumentfenstern

Wenn Sie mehr als eine Datei öffnen, werden die Dokumentfenster als Registerkarten angezeigt. Wenn Sie die Anordnung der Dokumentfenster mit Registerkarten ändern möchten, ziehen Sie die Registerkarte eines Fensters an die neue Position und legen Sie sie dort ab.

Nach oben

Verschieben von Bedienfeldern

- Um ein Bedienfeld zu verschieben, ziehen Sie es an seiner Registerkarte.
- Um eine Bedienfeldgruppe zu verschieben, ziehen Sie die Titelleiste.

Wenn Sie die Bedienfelder ziehen, werden blau hervorgehobene Ablagebereiche sichtbar, in denen Sie die Bedienfelder ablegen können. Wenn Sie in einen Bereich ziehen, der kein Ablagebereich ist, schwebt das Bedienfeld über dem Arbeitsbereich.

Hinweis: *Der Ablagebereich wird nicht durch die Position des Bedienfelds, sondern durch die Position des Mauszeigers aktiviert.*
Drücken Sie die Strg-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Mac OS), während Sie ein Bedienfeld verschieben, um zu verhindern, dass es angedockt wird. Durch Drücken der Esc-Taste beim Verschieben des Bedienfelds können Sie den Vorgang abbrechen.

Nach oben

An- und Abdocken von Bedienfeldern

Ein *Dock* ist eine Sammlung von gemeinsam dargestellten Bedienfeldern oder Bedienfeldgruppen, die üblicherweise vertikal angeordnet sind. Sie können Bedienfelder an- und abdocken, indem Sie sie in einen bzw. aus einem Dock ziehen.

- Um ein Bedienfeld anzudocken, ziehen Sie es an seiner Registerkarte in das Dock – über, unter oder zwischen andere Bedienfelder.
- Um eine Bedienfeldgruppe anzudocken, ziehen Sie ihre Titelleiste (die deckend dargestellte, leere Leiste über den Registerkarten) in das Dock.
- Um ein Bedienfeld oder eine Bedienfeldgruppe aus einem Dock zu entfernen, ziehen Sie die Komponente an der Registerkarte oder Titelleiste aus dem Dock. Sie können die Komponente auch in ein anderes Dock ziehen oder sie schwebend über dem Arbeitsbereich platzieren.
- Wenn Sie die Größe eines Bedienfelds ändern möchten, bewegen Sie die Maus über die Ränder des Bedienfelds. Wenn ein doppelseitiger Pfeil erscheint, ziehen Sie das Bedienfeld bis zur gewünschten Größe.

Nach oben

Hinzufügen und Entfernen von Bedienfeldern zu bzw. aus Docks

Wenn Sie alle Bedienfelder aus einem Dock entfernen, wird das Dock ausgeblendet. Sie können ein Dock erstellen, indem Sie Bedienfelder an die rechte Seite des Arbeitsbereichs ziehen, bis ein Ablagebereich eingeblendet wird.

- Wenn Sie ein Bedienfeld entfernen möchten klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac) auf die zugehörige Registerkarte und wählen Sie dann „Schließen“. Alternativ können Sie das Bedienfeld im Menü „Fenster“ deaktivieren.
- Um ein Bedienfeld hinzuzufügen, wählen Sie es im Menü „Fenster“ aus und verankern Sie es dann an der gewünschten Position.

Nach oben

Stapeln schwebender Bedienfelder

Wenn Sie ein Bedienfeld aus einem Dock heraus, jedoch nicht auf einen Ablagebereich ziehen, schwebt es über dem Arbeitsbereich. Schwebende Bedienfelder können überall im Arbeitsbereich platziert werden. Sie können schwebende Bedienfelder oder Bedienfeldgruppen stapeln und anschließend gemeinsam durch Ziehen der obersten Titelleiste verschieben.

- Um schwebende Bedienfelder zu stapeln, ziehen Sie ein Bedienfeld an seiner Registerkarte auf den Ablagebereich unterhalb eines anderen Bedienfelds.
- Um die Stapelreihenfolge zu ändern, ziehen Sie ein Bedienfeld an seiner Registerkarte nach oben oder unten.

  Hinweis: *Lassen Sie die Registerkarte über dem schmalen Ablagebereich zwischen Bedienfeldern los, nicht auf dem breiten Ablagebereich in einer Titelleiste.*
- Um ein Bedienfeld oder eine Bedienfeldgruppe aus dem Stapel zu entfernen, damit die Komponente auf dem Arbeitsbereich schwebt, ziehen Sie die Komponente an seiner Registerkarte oder Titelleiste aus dem Stapel.

Nach oben

Verändern der Größe von Bedienfeldern

- Um ein Bedienfeld, eine Bedienfeldgruppe oder einen Bedienfeldstapel zu minimieren oder zu maximieren, doppelklicken Sie auf die Registerkarte. Sie können auch einzeln auf den Registerkartenbereich (den leeren Bereich neben den Registerkarten) klicken.
- Um die Größe eines Fensters anzupassen, ziehen Sie eine beliebige Seite des Fensters mit dem Mauszeiger, wenn dieser die Form eines Pfeils annimmt.

Nach oben

Minimieren und Maximieren von Bedienfeldsymbolen

Sie können Bedienfelder zu Symbolen verkleinern, um den Arbeitsbereich übersichtlicher zu gestalten. In einigen Fällen werden Bedienfelder im Standardarbeitsbereich zu Symbolen verkleinert.

- Um alle Bedienfeldsymbole in einer Spalte zu verkleinern oder zu vergrößern, klicken Sie auf den Doppelpfeil oben im Verankerungsbereich.
- Klicken Sie auf das Symbol eines Bedienfelds, um nur dieses Bedienfeld einzublenden.
- Wenn Sie die Größe von Bedienfeldsymbolen so einstellen möchten, dass nur die Symbole (und nicht die Beschriftungen) angezeigt werden, verändern Sie die Breite des Docks, bis der Text nicht mehr zu sehen ist. Wenn Sie den Symboltext wieder einblenden möchten, verbreitern Sie das Dock.
- Soll ein Bedienfeld wieder zum Symbol verkleinert werden, klicken Sie auf seine Registerkarte, sein Symbol oder den Doppelpfeil in der Titelleiste des Bedienfelds.
- Um ein schwebendes Bedienfeld bzw. eine Bedienfeldgruppe einem Symbolverankerungsbereich hinzuzufügen, ziehen Sie die Komponente an der Registerkarte oder Titelleiste. (Bedienfelder werden automatisch zu Symbolen verkleinert, wenn sie einem Symboldock hinzugefügt werden.)
- Um ein Bedienfeldsymbol (oder eine Bedienfeldsymbolgruppe) zu verschieben, ziehen Sie das Symbol. Sie können Bedienfeldsymbole im Dock nach oben und unten, in andere Docks (dort werden sie im Bedienfeldstil des betreffenden Docks angezeigt) oder aus dem Dock heraus ziehen (sie werden dann als schwebende, eingeblendete Bedienfelder angezeigt).

Nach oben

Speichern von benutzerdefinierten Arbeitsbereichen

Wenn Sie die aktuelle Größe und Position von Bedienfeldern als benannten Arbeitsbereich speichern, können Sie den Arbeitsbereich wiederherstellen, auch nachdem ein Bedienfeld verschoben oder geschlossen wurde. Die Namen gespeicherter Arbeitsbereiche werden im Arbeitsbereich-Umschalter auf der Anwendungsleiste angezeigt.

1. Wählen Sie „Fenster“ > „Arbeitsbereich“ > „Neuer Arbeitsbereich“.
2. Geben Sie einen Namen für den neuen Arbeitsbereich ein und klicken Sie auf „OK“.

Alle am Arbeitsbereich vorgenommenen Änderungen werden automatisch gespeichert. Um den Standardstatus eines Arbeitsbereichs wiederherzustellen, wählen Sie „Fenster“ > „Arbeitsbereich“ > „*[Name des Arbeitsbereichs]* zurücksetzen“.

Nach oben

Arbeitsbereiche wechseln

Wählen Sie im Arbeitsbereich-Umschalter auf der Anwendungsleiste einen Arbeitsbereich.

Nach oben

Umbenennen und Löschen von Arbeitsbereichen

Wählen Sie „Fenster“ > „Arbeitsbereich“ > „Arbeitsbereich verwalten“.

- Um einen Arbeitsbereich umzubenennen, wählen Sie diesen aus und klicken Sie auf „Umbenennen“.
- Wenn Sie einen Arbeitsbereich löschen möchten, wählen Sie diesen aus, und klicken Sie auf „Löschen“.

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Bestätigungsmeldungen deaktivieren

Bestätigungsmeldungen werden immer dann angezeigt, wenn Sie wichtige und häufig nicht wieder rückgängig zu machende Aktionen in Adobe Captivate ausführen. Die Bestätigungsmeldungen geben Ihnen die Möglichkeit, Ihre Entscheidung zu revidieren, wenn Sie Informationen löschen oder Schlüsselattribute ändern.

Wenn bestimmte Meldungen für Ihre Arbeitsweise nicht notwendig sind oder Sie in Ihrer Arbeit behindern, können Sie diese deaktivieren.

1. Wählen Sie in einem geöffneten Projekt „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ (Windows) oder „Adobe Captivate“ > „Voreinstellungen“ (Mac OS).
2. Wählen Sie im Bereich „Kategorie“ die Optionen „Global“ > „Allgemeine Einstellungen“.
3. Klicken Sie im Fenster „Allgemeine Einstellungen“ auf „Bestätigungsmeldungen“.
4. Deaktivieren Sie im Dialogfeld „Bestätigungsmeldungen“ die Optionen, für die Sie keine Bestätigungsmeldungen benötigen.

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Filmstreifen

Im Filmstreifen werden alle Folien des Projekts in der Reihenfolge angezeigt, in der sie bei Veröffentlichung erscheinen.

Sie können die Anordnung einer Folie ändern, indem Sie diese im Filmstreifen an eine neue Position ziehen. Zum Wählen mehrerer Folien halten Sie die Umschalt- oder die Strg-Taste gedrückt, während Sie auf die gewünschten Folien klicken; um alle Folien zu wählen, drücken Sie Strg+A.

Wenn Sie die Größe der Miniaturansichten im Filmstreifen ändern möchten, klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) auf eine beliebige Folie, wählen Sie „Filmstreifen“ und dann „Klein“, „Mittel“ oder „Groß“.

Wenn einer Folie eine Beschriftung (Kurztitel) zugewiesen ist, wird diese unterhalb der Folie angezeigt. Mit Beschriftungen versehene Folien lassen sich wesentlich leichter verschieben und anspringen als Folien, die lediglich mit der Foliennummer gekennzeichnet sind.

***A.** Folienbeschriftung* ***B.** Foliennummer*

Ein Kamerasymbol wird unten auf der Folie angezeigt, wenn diese in einem der folgenden Modi aufgezeichnet wurde:

- Videodemomodus
- FMR-Modus (Full Motion Recording) Um im FMR-Modus aufzuzeichnen, drücken Sie während der automatischen oder manuellen Aufzeichnung F9 (zum Starten von FMR) oder F10 (zum Beenden des Modus).

Folien, denen eine Audiodatei zugeordnet ist, sind unten mit einem Audiosymbol gekennzeichnet. Klicken Sie auf das Soundsymbol , um ein Menü mit Soundoptionen wie Abspielen, Importieren und Bearbeiten anzuzeigen.

Gesperrte Folien sind mit einem Sperrsymbol in der rechten unteren Ecke gekennzeichnet. Klicken Sie auf das Sperrsymbol , um die Sperre der Folie aufzuheben.

Folien, die Mausbewegungen enthalten, sind mit dem Maussymbol im unteren Teil gekennzeichnet. Durch Klicken auf das Maussymbol können Sie einige der Mausbewegungen ändern. Weitere Informationen zu Mauseigenschaften finden Sie unter Ändern der Mauseigenschaften.

(cc) BY-NC-SA

Raster

Arbeiten mit Rastern
Ändern der Rastergröße

Mit der Option „Am Raster ausrichten“ können Sie Objekte präzise auf einer Seite positionieren. Ein Raster ist eine Reihe von Linien, an denen Objekte „kleben“, wenn die Funktion „Am Raster ausrichten“ aktiviert wird. Wenn Sie ein Objekt in die Nähe einer Rasterlinie bringen, wird das Objekt daran ausgerichtet – ähnlich wie ein Stück Eisen von einem Magneten angezogen wird. Sie können mit dem Raster beispielsweise Objekte akkurat aufeinander stapeln.

Nach oben

Arbeiten mit Rastern

- Wählen Sie „Ansicht“ > „Raster anzeigen“. Das Raster wird als Matrix von Punkten auf der Folie angezeigt.
- Wählen Sie „Ansicht“ > „Am Raster ausrichten“.
- Wählen Sie „Ansicht“ > „Am Objekt ausrichten“.

  Die Option „Am Objekt ausrichten“ ist nur anwendbar, wenn Sie Objekte auf einer Folie zeichnen, aber nicht, wenn Sie Objekte bearbeiten oder verschieben. Wenn sowohl die Option „Am Raster ausrichten“ als auch „Am Objekt ausrichten“ aktiviert ist, hat die Option „Am Raster ausrichten“ Vorrang.

Nach oben

Ändern der Rastergröße

1. Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ (Windows) oder „Adobe Captivate“ > „Voreinstellungen“ (Mac OS).
2. Wählen Sie im Dialogfeld „Voreinstellungen“ im Menü „Global“ die Option „Allgemeine Einstellungen“.
3. Ändern Sie den Wert für die Rastergröße. Je kleiner der Wert, desto kleiner ist der Abstand zwischen den Punkten im Raster.

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Fenster

Um Fenster ein- oder auszublenden, wählen Sie „Fenster“ und dann den Namen des Fensters.

Filmstreifen Zeigt eine Miniaturansicht der Folien im Projekt in der Reihenfolge ihres Erscheinens an. Weitere Informationen finden Sie unter Filmstreifen.

Fragenpool Zeigt eine Miniaturansicht der Folien in Fragenpools an, aus denen Quizfragen zur Laufzeit nach dem Zufallsprinzip ausgewählt werden. Weitere Informationen finden Sie unter Zufallsfragenfolien.

Folienmaster Zeigt die Folien an, die die Hintergrund- und allgemeinen Objekte für andere Folien definieren, z. B. Logos, Kopf- und Fußzeilen. Weitere Informationen finden Sie unter Folienmaster.

Zeitleiste Zeigt die Zeitleiste einer Folie und ihrer Objekte an. Weitere Informationen finden Sie unter Zeitleiste.

Bibliothek Zeigt alle Ressourcen an, die derzeit für ein Projekt verfügbar sind, z. B. Bilder und Audiodateien. Weitere Informationen finden Sie unter Adobe Captivate-Bibliothek.

Eigenschaften Zeigt die Eigenschaften an, die der ausgewählten Folie oder dem ausgewählten Objekt zugeordnet sind.

Quizeigenschaften Zeigt die Eigenschaften an, die Quizfolien zugeordnet sind.

Folienanmerkungen Zeigt Anmerkungen an, die für eine Folie hinzugefügt wurden. Weitere Informationen finden Sie unter Folienanmerkungen.

Widget Zeigt die in der Widgetgalerie verfügbaren Widgets an, die Sie einer Folie hinzufügen können. Weitere Informationen finden Sie unter Widgets.

Kommentare Zeigt von den Reviewern bereitgestellte Reviewkommentare an. Weitere Informationen finden Sie unter Anzeigen oder Sortieren von Kommentaren in dem Adobe Captivate-Projekt.

Effekte Zeigt die Effekte an, die auf das ausgewählte Objekt auf der Folie angewendet wurden. Weitere Informationen finden Sie unter Objekteffekte.

Skin-Editor Zeigt die Skinoptionen für die Projektausgabe an. Mit diesem Fenster können Sie zwischen den Benutzeroberflächen für Wiedergabesteuerung, Inhaltsverzeichnis und Rahmen wechseln und die jeweiligen Einstellungen bearbeiten. Weitere Informationen finden Sie unter Skins.

Erweiterte Interaktion Führt die Namen aller interaktiven Objekte, Widgets, Fragen und ausgeblendeten Folien im Projekt auf. Weitere Informationen finden Sie unter Bearbeiten von Objektinformationen im Fenster „Erweiterte Interaktion“.

Verzweigungsansicht Zeigt die Verknüpfungen zwischen den Folien im Projekt an. Hier können Sie die Verknüpfungen von Folien und Objekten bearbeiten. Weitere Informationen über die Verzweigungsansicht finden Sie unter Verzweigungsfenster.

Fortschrittsanzeige Zeigt den Fortschritt der Konvertierung von Nicht-Flash-Videodateien in das FLV/F4V-Format mit dem Adobe Media Encoder (AME) an. Weitere Informationen finden Sie unter Einfügen von Videodateien im Nicht-Flash-Format.

HTML5-Tracker Zeigt die Objekte und Eigenschaften an, die in der HTML5-Ausgabe nicht unterstützt werden. Wenn Sie im Projekt Änderungen an diesen Objekten vornehmen, wird die Liste in diesem Bedienfeld entsprechend aktualisiert: Weitere Informationen finden Sie unter Projekte als HTML5-Dateien veröffentlichen.

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Tastaturbefehle

Kurzbefehle für Vergrößerung
Kurzbefehle zur Aufnahme
Tastenkombinationen für Aufnahme ändern

Tastenkombinationen sind eine einfache und schnelle Alternative für die Navigation in Adobe Captivate, bei der anstelle der Maus oder der Menüs Kurzbefehle über die Tastatur aufgerufen werden. Die allgemeinen Tastenkombinationen sind in der Tabelle aufgelistet.

Kurzbefehl	Aktion
F1 (Win & Mac)	Adobe Captivate-Hilfe öffnen (Zugriff auf die Hilfe in den einzelnen Dialogfeldern erhalten Sie durch Klicken auf die Schaltfläche „Hilfe“ im jeweiligen Dialogfeld.)
F2 (Win & Mac)	Ausgewähltes Objekt umbenennen
F3 (Win & Mac)	Testansicht der aktuellen Folie
F4 (Win & Mac)	Projektvorschau anzeigen
F5 (Win und Mac)	Audio aufzeichnen
F6 (Win & Mac)	Importieren von Audio
F7 (Win & Mac)	Rechtschreib- und Grammatikprüfung
F8 (Win)	Projektvorschau ab der aktuellen Folie
F9 (Win)	Fenster „Erweiterte Interaktion“ anzeigen
F10 (Win)	Aktuelle Folie und die folgenden n Folien in einer Vorschau anzeigen
F12 (Win), Befehl+F12 (Mac)	Projekt in einem Webbrowser in einer Vorschau anzeigen
Bild auf (Win & Mac)	Zur vorherigen Folie
Bild ab (Win und Mac)	Zur nächsten Folie
Alt+A (Win), Wahl+A (Mac)	Fragenpool erstellen
Alt+Nach-oben-, Nach-unten-, Links- oder Rechts-Pfeil (Win), Wahl+Nach-oben-, Nach-unten-, Links- oder Rechts-Pfeil	Auf das Objekt und auf einen Ziehpunkt klicken und die Objektgröße nach Wunsch anpassen (in 1-Pixel-Schritten in der auswählten Richtung)
Strg+A (Win), Befehl+A (Mac)	Alle auswählen
Strg+B (Win), Befehl+B (Mac)	Audio in Bibliothek suchen/Text fett formatieren
Strg+C (Win), Befehl+C (Mac)	Kopieren (Folie im Filmstreifen und ausgewähltes Objekt auf der Bühne)
Strg+D (Win)	Duplizieren (Folie im Filmstreifen und ausgewähltes Objekt auf der Bühne)
Strg+E (Win), Befehl+E (Mac)	Länge der Objektanzeigedauer bis zum Ende der Folie in der Zeitleiste verlängern
Strg+F (Win), Befehl+F (Mac)	Ein bestimmtes Objekt in der Projektbibliothek suchen/ersetzen
Strg+I (Win), Befehl+I (Mac)	Einzug vergrößern (ausgewähltes Objekt auf der Bühne)/Text kursiv formatieren. Der Einzug entspricht der Rastergröße.

Strg+L (Win), Befehl+L (Mac)	Ausgewähltes Objekt mit Abspielkopf synchronisieren
Strg+M (Win), Befehl+M (Mac)	Ausgewähltes Objekt mit Hintergrund zusammenführen
Strg+N (Win), Befehl+N (Mac)	Neues Projekt öffnen
Strg+O (Win), Befehl+S (Mac)	Projekt öffnen
Strg+Q (Win), Befehl+Wahl+R (Mac)	Zufallsfragenfolie einfügen
Strg+R (Win), Befehl+R (Mac)	Neues Aufzeichnungsprojekt starten/aufzeichnen
Strg+S (Win), Befehl+S (Mac)	Speichern
Strg+T (Win), Befehl+T (Mac)	Projektvorlage öffnen
Strg+U (Win)	Ausgewählten Text unterstreichen
Strg+V (Win), Befehl+V (Mac)	Inhalt der Zwischenablage einfügen (Folie, Bild, Objekt usw.)
Strg+W (Win), Befehl+W (Mac)	Projekt schließen
Strg+X (Win), Befehl+X (Mac)	Ausschneiden (ausgewählte Objekte auf der Bühne)
Strg+Y (Win), Befehl+A (Mac)	Wiederherstellen
Strg+Z (Win), Befehl+Z (Mac)	Rückgängig machen
Strg+Eingabe (Win), Befehl+Eingabe (Mac)	Projektvorschau anzeigen
Strg+Alt+A (Win), Befehl+Wahl+A (Mac)	PowerPoint-Folien als Animation exportieren
Strg+Alt+B (Win), Befehl+Wahl+B (Mac)	Filmstreifen ein- oder ausblenden
Strg+Alt+C (Win), Befehl+Wahl+C (Mac)	Dialogfeld „Bilduntertitel“ anzeigen
Strg+Alt+D (Win), Umschalt+Wahl+D (Mac)	Bibliothek aktualisieren
Strg+Alt+E (Win), Befehl+Wahl+E (Mac)	Punkte von Vieleck-Zeichenobjekt bearbeiten
Strg+Alt+F (Win), Befehl+Wahl+F (Mac)	In Bibliothek suchen
Strg+Alt+G (Win), Befehl+Wahl+G (Mac)	Foliengruppe erstellen und den Rollover-Bereich automatisch anpassen
Strg+Alt+H (Win), Befehl+Wahl+H (Mac)	Ausgewähltes Objekt ausblenden
Strg+Alt+I (Win), Befehl+Wahl+I (Mac)	Power Point-Folien in der Bibliothek suchen
Strg+Alt+J (Win), Befehl+Wahl+J (Mac)	PowerPoint-Folien bearbeiten
Strg+Alt+K (Win), Befehl+Wahl+K (Mac)	Ausgewähltes Objekt sperren
Strg+Alt+L (Win), Befehl+Wahl+L (Mac)	Bibliothek ein- oder ausblenden
Strg+Alt+M (Win), Befehl+Wahl+M (Mac)	Folienmaster einfügen
Strg+Alt+N (Win), Befehl+Wahl+N (Mac)	Folienanmerkungen anzeigen
Strg+Alt+O (Win), Befehl+Wahl+O (Mac)	Zusätzliche Folien aufzeichnen
Strg+Alt+P (Win), Befehl+Wahl+P (Mac)	Foliengruppe entfernen
Strg+Alt+Q (Win), Wahl+Umschalt+Q (Mac)	„Fragenpool-Manager“ anzeigen
Strg+Alt+S (Win)	PowerPoint-Folie bearbeiten
Strg+Alt+T (Win), Befehl+Wahl+T (Mac)	Zeitleiste ein- oder ausblenden

Strg+Alt+U (Win), Befehl+Wahl+U (Mac)	Bibliotheksnutzung
Strg+Alt+V (Win), Befehl+Wahl+V (Mac)	Videodatei importieren
Strg+Alt+X (Win), Befehl+Wahl+X (Mac)	SWF-Kommentarbereich ein-/ausblenden
Strg+Alt+Z (Win), Befehl+Wahl+Z (Mac)	Widget-Fenster ein-/ausblenden
Umschalt+F7 (Win & Mac)	Objektstil-Manager anzeigen
Umschalt+F8 (Win), Befehl+, (Mac)	Dialogfeld „Voreinstellungen“
Umschalt+F9 (Win), Umschalt+Befehl+F9 (Mac)	Dialogfeld „Aktionen“
Umschalt+F10 (Win), Umschalt+Befehl+F10 (Mac)	Inhaltsverzeichnis
Umschalt+F11 (Win), Umschalt+Befehl+F11 (Mac)	Fenster „Skin-Editor“
Umschalt+F12 (Win), Umschalt+Wahl+F12 (Mac)	Datei veröffentlichen
Umschalt+A (Win & Mac)	Animationsplatzhalter einfügen
Umschalt+F (Win & Mac)	Platzhalter für Flashvideo einfügen
Umschalt+R (Win & Mac)	Rollover-Beschriftungsplatzhalter einfügen
Umschalt+O (Win & Mac)	Rollover-Bildplatzhalter einfügen
Umschalt+C (Win & Mac)	Textbeschriftungsplatzhalter einfügen
Umschalt+V (Win & Mac)	Videoplatzhalter einfügen
Umschalt+M (Win & Mac)	Bildplatzhalter einfügen
Umschalt+Q (Win), Wahl+Q (Mac)	Platzhalter für Fragenfolie einfügen
Umschalt+X (Win & Mac)	Textanimationsplatzhalter einfügen
Umschalt+Alt+A (Win), Umschalt+Wahl+A (Mac)	Fenster „Audioverwaltung“ anzeigen
Umschalt+Alt+W (Win), Umschalt+Wahl+W (Mac)	Alle geöffneten Projekte schließen
Umschalt+Alt+O (Win), Umschalt+Wahl+O (Mac)	Aufzeichnungsfolienplatzhalter einfügen
Umschalt+Alt+P (Win), Umschalt+Wahl+P (Mac)	Photoshop-Datei importieren
Umschalt+Alt+S (Win), Umschalt+Wahl+A (Mac)	Fenster „Sprachverwaltung“ anzeigen
Umschalt+Alt+V (Win), Umschalt+Wahl+V (Mac)	Als Hintergrund einfügen
Umschalt+Nach-oben-, Nach-unten-, Links- oder Rechts-Pfeil (Win), Umschalt+Nach-oben-, Nach-unten-, Links- oder Rechts-Pfeil	Auf das Objekt und auf einen Ziehpunkt klicken und die Objektgröße nach Wunsch anpassen (in 10-Pixel-Schritten in der auswählten Richtung).
Umschalt+Strg+A (Win), Umschalt+Befehl+A (Mac)	Animationsobjekt hinzufügen
Umschalt+Strg+B (Win), Umschalt+Befehl+B (Mac)	Eine neue Schaltfläche hinzufügen
Umschalt+Strg+C (Win), Umschalt+Strg+C (Mac)	Neue Textbeschriftung hinzufügen
Umschalt+Strg+D (Win), Befehl+Umschalt+D (Mac)	Folieneigenschaften anzeigen
Umschalt+Strg+E (Win), Umschalt+Befehl+E (Mac)	Neuen Zoombereich einfügen
Umschalt+Strg+F (Win), Umschalt+Befehl+F (Mac)	FLV-Datei einfügen
Umschalt+Strg+H (Win), Umschalt+Befehl+H (Mac)	Folie aus-/einblenden
Umschalt+Strg+I (Win), Umschalt+Befehl+I (Mac)	Einzug verringern

Umschalt+Strg+J (Win), Umschalt+Befehl+J (Mac)	Leere Folie einfügen
Umschalt+Strg+K (Win), Umschalt+Befehl+K (Mac)	Neues Klickfeld hinzufügen
Umschalt+Strg+L (Win), Umschalt+Befehl+L (Mac)	Markierungsfeld einfügen
Umschalt+Strg+M (Win), Umschalt+Befehl+M (Mac)	Neues Bild hinzufügen
Umschalt+Strg+N (Win), Umschalt+Befehl+N (Mac)	Neue Animationsfolie hinzufügen
Umschalt+Strg+O (Win), Umschalt+Befehl+O (Mac)	Neues Rollover-Bild hinzufügen
Umschalt+Strg+P (Win), Umschalt+Befehl+P (Mac)	PPT importieren
Umschalt+Strg+Q (Win), Umschalt+Q (Mac)	Fragenfolie einfügen
Umschalt+Strg+R (Win), Umschalt+Befehl+R (Mac)	Rollover-Beschriftung einfügen
Umschalt+Strg+S (Win), Umschalt+Befehl+S (Mac)	Projekt unter anderem Namen speichern
Umschalt+Strg+T (Win), Shift+Befehl+T (Mac)	Texteingabefeld einfügen
Umschalt+Strg+U (Win), Umschalt+Befehl+U (Mac)	Maus einfügen
Umschalt+Strg+W (Win), Umschalt+Befehl+W (Mac)	Widget einfügen
Umschalt+Strg+X (Win), Umschalt+Befehl+X (Mac)	Textanimation einfügen
Umschalt+Strg+Y (Win), Umschalt+Befehl+Y (Mac)	Hintergrund kopieren
Umschalt+Strg+Z (Win), Umschalt+Befehl+Z (Mac)	Minifolie einfügen
Umschalt+Strg+Alt+B (Win), Umschalt+Befehl+Wahl+B (Mac)	Verzweigungsansicht anzeigen
Umschalt+Strg+Alt+S (Win), Umschalt+Befehl+Wahl+S (Mac)	Bildfolie einfügen
Umschalt+Strg+Alt+E (Win), Umschalt+Befehl+Wahl+E (Mac)	Fenster „Effekte“ ein-/ausblenden
Umschalt+Strg+V (Win), Umschalt+Befehl+V (Mac)	Folie von Vorlage einfügen
Umschalt+Strg+G (Win), Umschalt+Befehl+G (Mac)	Verlauf bearbeiten

Nach oben

Kurzbefehle für Vergrößerung

Kurzbefehl	Vergrößerungsstufe
Strg+1 (Win), Befehl+1 (Mac)	100 %
Strg+2 (Win), Befehl+2 (Mac)	200%
Strg+3(Win), Befehl+3 (Mac)	300%
Strg+4 (Win), Befehl+4 (Mac)	400 %
Strg+- (Win), Befehl+- (Mac)	Verkleinern
Strg++ (Win), Befehl++ (Mac)	Vergrößern
Strg+0 (Win), Befehl+0 (Mac)	Optimaler Zoom/Arbeitsbereich in der Mitte ausrichten

Nach oben

Kurzbefehle zur Aufnahme

In der folgenden Tabelle werden die standardmäßigen Kurzbefehle, die während der Aufzeichnung zum Einsatz kommen, aufgelistet. Diese

Kurzbefehle sollten erst nach dem Beginn des Aufnahmevorgangs genutzt werden. Dieselben Tasten haben andere Funktionen, wenn Sie ein Projekt bearbeiten.

Kurzbefehl	Aktion
Strg+R (Win), Befehl+R (Mac)	Neues Aufzeichnungsprojekt starten/aufzeichnen
Strg+Alt+O (Win), Befehl+Wahl+O (Mac)	Zusätzliche Folien aufzeichnen
Ende (Win), Befehl+Eingabe (Mac)	Aufzeichnung anhalten
Löschen (Win & Mac)	Aktuelle Auswahl löschen
Pause/Untbr (Win), Befehl+F2, (Mac)	Aufzeichnung vorübergehend anhalten oder fortsetzen
Druck (Win), Befehl+F6 (Mac)	Manuellen Screenshot aufzeichnen
F4 (Win & Mac)	Projektvorschau
F3 (Win & Mac)	Vorschau für einzelne Folie
F2 (Win & Mac)	Textbeschriftung bearbeiten
F12 (Win & Mac)	Projektvorschau im Browser
F4 (Win), Befehl+F4 (Mac)	Automatischer Tonschwenk
F3 (Win), Befehl+F3 (Mac)	Manueller Tonschwenk
F7 (Win), Befehl+F7 (Mac)	Tonschwenk anhalten
F9 (Win), Befehl+F9 (Mac)	Full-Motion-Aufzeichnung starten
F10 (Win), Befehl+F10 (Mac)	Full-Motion-Aufzeichnung stoppen
F11 (Win), Befehl+F11 (Mac)	Aufnahmefenster an der Maus ausrichten
F12 (Win), Befehl+F12 (Mac)	Mausaufzeichnung umschalten

Nach oben

Tastenkombinationen für Aufnahme ändern

1. Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ (Windows) oder „Adobe Captivate“ > „Voreinstellungen“ (Mac OS).
2. Wählen Sie im Dialogfeld „Voreinstellungen“ die Option „Tasten“ im Menü „Aufzeichnung“.
3. Klicken Sie auf eines der Textfelder und betätigen Sie die Taste oder Tastenkombination, die Sie verwenden möchten. Klicken Sie zum Beispiel in das Textfeld „Stoppen der Aufnahme“ und drücken Sie dann Umschalt+Alt+4. Die eingegebene Tastenkombination wird jetzt im Textfeld „Stoppen der Aufnahme“ angezeigt. Sie können fast alle Tasten verwenden, einschließlich der Strg- und der Alt-Taste sowie der Tastenkombinationen Umschalt+Strg und Umschalt+Alt. Sie können beispielsweise die Taste im Feld „Zum Stoppen der Aufzeichnung“ drücken Sie: in Alt+R ändern.

(cc) BY-NC-SA

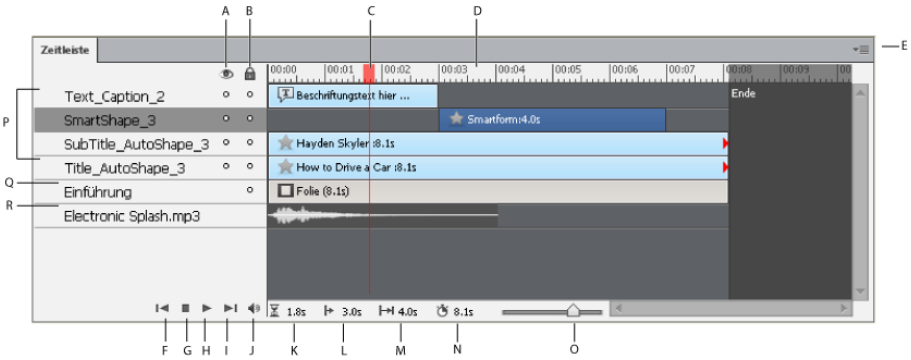
Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Zeitleiste

Zeitleiste ein- oder ausblenden
Neuanordnen des Zeitleistenfensters
Ändern des Zoomfaktors des Zeitleistenfensters
Ändern der Reihenfolge von Objektebenen
Ausblenden von Objekten während der Bearbeitung
Zeitleiste für Minifolien
Sperren von Objekten
Einstellen der Zeit für Objekte und Folien mithilfe der Zeitleiste
Vorschau einer Folie mithilfe der Abspielposition

Die Zeitleiste liefert eine visuelle Darstellung des Timings aller Objekte in einer Folie. Die Zeitleiste bietet einen kompakten Überblick über sämtliche Objekte in einer Folie und deren Verbindung zueinander.

Mit der Zeitleiste können Sie Objekte organisieren und ihr Timing präzise steuern. Sie können z. B. in einer Folie, die eine Beschriftung, ein Bild und ein Markierungsfeld enthält, das Timing so einstellen, dass zuerst die Beschriftung erscheint, vier Sekunden später das Bild und schließlich nach weiteren zwei Sekunden das Markierungsfeld. Auf der Zeitleiste werden außerdem, sofern vorhanden, alle Audiospuren angezeigt, die der Folie oder Objekten in der Folie zugeordnet sind. Mithilfe der Zeitleiste können Sie das Timing zwischen Audiodaten und Folien problemlos koordinieren.



***A.** Alle Objekte ein-/ausblenden **B.** Alle Objekte sperren/entsperren **C.** Abspielkopf **D.** Kopfzeile der Zeitleiste **E.** Flyout-Menü **F.** Abspielkopf an den Anfang verschieben **G.** Stoppen **H.** Abspielen **I.** Abspielkopf ans Ende verschieben **J.** Stumm **K.** Verstrichene Zeit **L.** Ausgewählte Startzeit **M.** Ausgewählte Dauer **N.** Foliendauer **O.** Zoom-Regler*

Die wichtigsten Komponenten der Zeitleiste sind die Objekte, die Kopfzeile und der Abspielkopf. Die Objekte in einer Projektfolie werden als gestapelte Balken auf der rechten Seite der Zeitleiste angezeigt. Die Kopfzeile oben in der Zeitleiste gibt die Zeit in Sekunden (und Sekundenbruchteilen) an. Der Abspielkopf zeigt den Zeitpunkt an, zu dem die Folie angezeigt wird.

In der Kopfzeile der Zeitleiste wird die Zeit im Format „Minuten:Sekunden“ angezeigt. Beispiel: „01:05“ bedeutet „1 Minute und 5 Sekunden“. Anhand der Markierungen sehen Sie genau, wann Objekte eingeblendet werden.

In der Zeitleiste können Sie Objekte mühelos ausblenden oder sperren. Dies ist insbesondere dann hilfreich, wenn eine Folie zahlreiche Objekte enthält, die Sie gesondert bearbeiten müssen.

Nach oben

Zeitleiste ein- oder ausblenden

Wählen Sie „Fenster“ > „Zeitleiste“.

Nach oben

Neuanordnen des Zeitleistenfensters

Standardmäßig ist das Zeitleistenfenster auf allen Folien eines Adobe Captivate-Projekts am unteren Rand angedockt. Sie können das Zeitleistenfenster Ihren Anforderungen gemäß verschieben, gruppieren, andocken und seine Größe ändern.

Nach oben

Ändern des Zoomfaktors des Zeitleistenfensters

Verwenden Sie den Schieberegler im Zeitleistenfenster. Der Mittelpunkt des Schiebereglers gibt eine Zoom-Stufe von 100 % an. Ziehen Sie den Schieberegler nach rechts, um den Zoomfaktor zu erhöhen. Um den Zoomfaktor zu reduzieren, ziehen Sie den Schieberegler nach links.

Nach oben

Ändern der Reihenfolge von Objektebenen

1. Bewegen Sie die Maus im Zeitleistenfenster auf das Objekt, bis das Handsymbol erscheint, und ziehen Sie das Objekt nach oben oder unten, um es neu zu positionieren.
2. Wenn eine Folie zwei sich überschneidende Objekte enthält, müssen Sie das Objekt wählen, das im Vordergrund angezeigt werden soll, indem Sie die Stapelreihenfolge festlegen.

   Zum Ändern der Stapelreihenfolge verschieben Sie die Objekte in den Vordergrund bzw. den Hintergrund der Folienbühne. Beachten Sie, dass Objekte, die auf der Bühne im Hintergrund platziert sind, hinter anderen Objekten erscheinen. Verwenden Sie eine der folgenden Methoden, um die Stapelreihenfolge festzulegen:

   - Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) auf ein Objekt in der Folie, klicken Sie auf „Anordnen“ und wählen Sie eine der Objektreihenfolge-Optionen. Legen Sie auf diese Weise je nach Bedarf die Reihenfolge weiterer Objekte der Folie fest.

     In den Vordergrund Mit dieser Option wird das ausgewählte Objekt in den Vordergrund gestellt. Bei der Wiedergabe des Projekts erscheint dieses Objekt vor allen anderen Objekten.

     In den Hintergrund Mit dieser Option wird das ausgewählte Objekt in den Hintergrund gestellt. Bei der Wiedergabe des Projekts erscheint dieses Objekt hinter allen anderen Objekten.

     Nach vorne Mit dieser Option wird das ausgewählte Objekt um eine Ebene nach vorne verschoben.

     Nach hinten Mit dieser Option wird das ausgewählte Objekt um eine Ebene nach hinten verschoben.
   - Bewegen Sie die Maus auf der Zeitleiste über ein Objekt, bis der Handcursor erscheint, und ziehen Sie das Objekt nach oben oder unten, um die Reihenfolge im Stapel zu ändern. Wenn Sie ein Objekt in der Stapelreihenfolge weiter nach oben verschieben, wird es auf der Bühne nach vorne gestellt, während ein Objekt, das Sie weiter nach unten verschieben, auf der Bühne nach hinten gestellt wird.

Nach oben

Ausblenden von Objekten während der Bearbeitung

❖ Klicken Sie in der Zeitleiste auf den Punkt unter dem Augensymbol in der Ebene, die Sie ausblenden möchten.

Das Objekt wird nicht auf der Folie angezeigt und es erscheint ein X-Symbol in der Spalte. Um das Objekt wieder auf der Folie anzuzeigen, klicken Sie auf das X-Symbol.

Eine ausgeblendete Objektebene wird nur auf der Bühne unsichtbar. In der Vorschau und im veröffentlichten Projekt ist die Ebene nach wie vor sichtbar.

Nach oben

Zeitleiste für Minifolien

Eine Minifolie ist eine Folie innerhalb einer Folie. Minifolien verfügen über eigene Zeitleisten. Alle Objekte einer Minifolie werden in deren Zeitleiste angezeigt. Wenn Sie eine Minifolie auswählen, wird automatisch zur Zeitleiste der Minifolie gewechselt. Um die Zeitleiste für die Folie anzuzeigen, die die Minifolie enthält, klicken Sie auf eine beliebige Stelle außerhalb der Minifolie. Weitere Informationen zu Minifolien finden Sie unter Rollover-Minifolien.

Nach oben

Sperren von Objekten

❖ Klicken Sie in der Zeitleiste auf den Punkt unter dem Sperrsymbol in der Ebene, die Sie sperren möchten.

Die Ebene und das zugehörige Objekt können nicht bearbeitet oder verschoben werden, bis Sie die Ebene wieder entsperren. Klicken Sie auf dass Sperrsymbol, um die Ebene wieder zu entsperren.

Nach oben

Einstellen der Zeit für Objekte und Folien mithilfe der Zeitleiste

Sie können die Dauer, für die ein Objekt oder eine Folie im Film angezeigt wird, mithilfe des Eigenschafteninspektors oder über die Zeitleiste einstellen. Diese Funktion kann in verschiedenen Situationen hilfreich sein, Exaktes Timing für Objekte könnte z. B. zum Koordinieren eines Begleitkommentars mit einem Markierungsfeld benötigt werden, etwa wenn das Markierungsfeld genau in dem Moment eingeblendet werden soll, in dem der Sprecher sagt: „Geben Sie das Datum hier ein.“

- Bewegen Sie die Maus über die linke oder rechte Kante der Folie oder des Objekts auf der Zeitleiste, bis der Cursor zur Größenanpassung angezeigt wird. Klicken und ziehen Sie die Kante in der Zeitleiste an die gewünschte Position.
- Um zwei Objekte so einzustellen, dass sie gleichzeitig angezeigt werden, bewegen Sie ihre linken und rechten Ränder jeweils an dieselbe Position. Auf diese Weise können Sie beispielsweise dafür sorgen, dass ein Markierungsfeld gleichzeitig mit einem Bild angezeigt wird, sodass das Markierungsfeld über dem Bild dargestellt werden kann.
- Zum Einstellen der Anzeigedauer interaktiver Objekte (z. B. Texteingabefelder, Klickfelder und Schaltflächen) bewegen Sie den Mauszeiger

auf die Trennlinie zwischen Aktiv und Inaktiv in der Leiste, bis der Verschieben-Zeiger erscheint. Stellen Sie mit dem Schieber die gewünschte Anzeigedauer ein.

Sie können mehrere Objekte auswählen und gleichzeitig verschieben. Wenn Sie mehrere aufeinander folgende Objekte verschieben möchten, klicken Sie bei gedrückter Umschalttaste auf die Objekte in der Zeitleiste. Wenn Sie mehrere nicht aufeinander folgender Objekte verschieben müssen, klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste auf die Objekte in der Zeitleiste.

Sie können festlegen ob Tastenanschläge in einem Projekt langsam oder schnell wiedergegeben werden. Wenn das Projekt viele Tastenanschläge enthält, wird sein Tempo durch eine schnellere Wiedergabe der Tastenanschläge erhöht. Falls die Tastenanschläge in Ihrem Projekt jedoch eine wichtige Rolle spielen, sollten Sie sie langsam wiedergeben, damit die Benutzer sie deutlich sehen können. Verwenden Sie die Zeitleiste um die Geschwindigkeit von Tastenanschlägen zu ändern. Tastenanschläge sind in einem Zeitleistenobjekt namens „Eingabe“ enthalten.

Sie können die Geschwindigkeit festlegen, mit der sich die Maus in einer bestimmten Folie im Projekt bewegt. Je höher die Mausgeschwindigkeit ist, desto schneller wird das Projekt wiedergegeben. Falls die Folie jedoch besonders komplizierte Mausbewegungen enthält, sollten Sie die Mausgeschwindigkeit verringern, damit die Benutzer alle Bewegungen deutlich sehen können. Die Mausbewegung ist in einem Zeitleistenobjekt namens „Maus“ enthalten. Um den Zeitraum bis zur Wiedergabe der Mausbewegung zu verkürzen, bewegen Sie den Mauszeiger über die linke Kante des Mausobjekts, bis der Cursor zur Größenanpassung angezeigt wird. Klicken und ziehen Sie die Kante nach links.

Nach oben

Vorschau einer Folie mithilfe der Abspielposition

Die rote Linie, die sich über die Zeitleiste bewegt, ist der Abspielkopf. Der Abspielkopf bewegt sich über die Zeitleiste, um anzuzeigen, wie die im Moment angezeigte Folie im Projekt dargestellt wird. Auf diese Weise können Sie rasch und mühelos eine Vorschau einer einzelnen Folie anzeigen und das Timing der Objekte überprüfen.

Für Informationen zur Funktion der Abspielposition drücken Sie F3. Sie können den Lauf des Abspielkopfs anhalten, indem Sie auf ihn klicken. Um den Abspielkopf an eine bestimmte Position zu ziehen, bewegen Sie die Maus über seinen „Kopf“ im Bereich, in dem die Zeit angezeigt wird. Wenn der Cursor erscheint, ziehen Sie den Abspielkopf an die gewünschte Stelle.

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, um eine Folie in der Vorschau anzuzeigen:

- Ziehen Sie den Abspielkopf nach links oder rechts (dies wird „Scrubben“ genannt). Während Sie den Abspielkopf bewegen, werden die Objekte der Folie genauso ein- und ausgeblendet wie während der Wiedergabe des Projekts. Beim Scrubben haben Sie die Möglichkeit, das Tempo zu steuern und die Folie mit beliebiger Geschwindigkeit von sehr langsam bis sehr schnell anzusehen.
- Bewegen Sie den Abspielkopf an eine beliebige Stelle auf der Zeitleiste und drücken Sie die Leertaste oder F3, um die Folie abzuspielen.
- Bewegen Sie den Abspielkopf an eine beliebige Stelle auf der Zeitleiste und klicken Sie in der linken unteren Ecke der Zeitleiste auf ►. (Um die Wiedergabe zu beenden, klicken Sie auf ■, um sie zu unterbrechen, auf ❚❚.)

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Symbolleisten

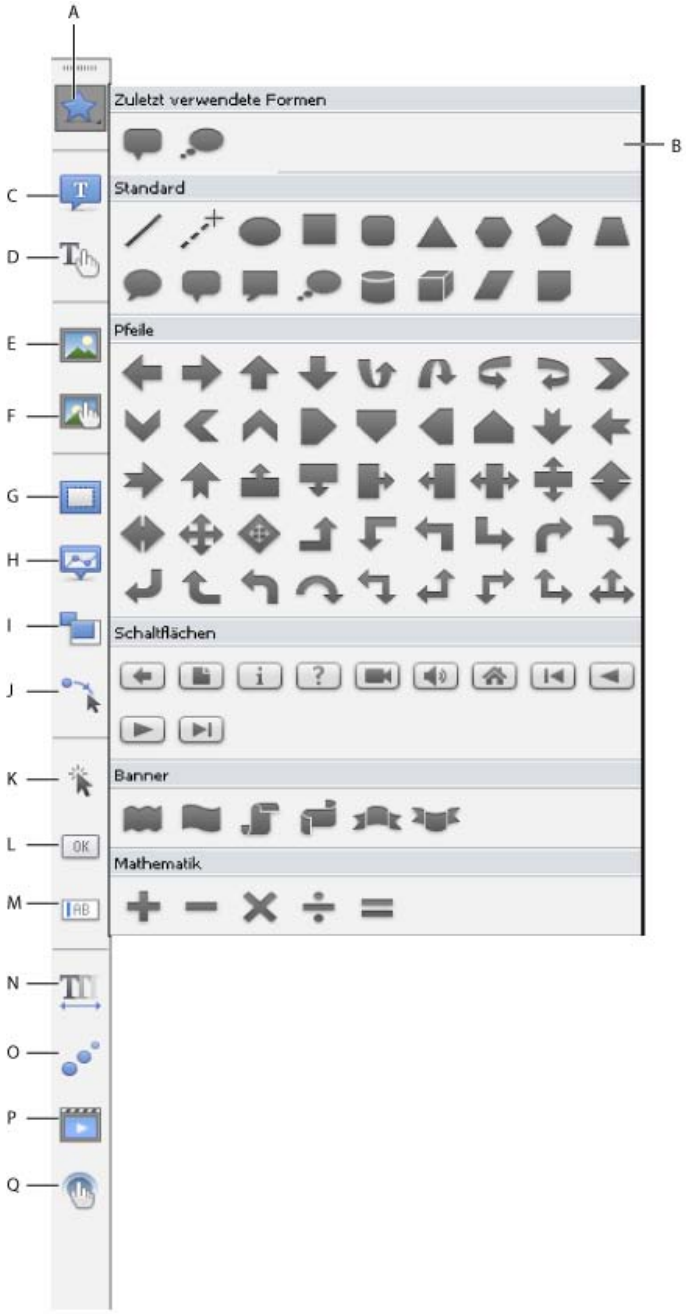
Neuanordnen der Objektsymbolleiste

Symbolleisten bieten Ihnen einen leichten Zugriff auf die am häufigsten verwendeten Menüs. Sie können eine Aufgabe oder einen Vorgang rasch abschließen, indem Sie auf die Schaltflächen der Symbolleiste klicken, anstatt zum entsprechenden Menü zu navigieren.

Sie können Symbolleisten gemäß Ihren Anforderungen ein- oder ausblenden. Um eine Symbolleiste ein- oder auszublenden, wählen Sie „Fenster“ und dann den Namen der Symbolleiste.

Hauptoptionen Kurzbefehle für häufig ausgeführte Aktionen wie Speichern, Aufzeichnen und Vorschau.

Objektsymbolleiste Kurzbefehle zum Hinzufügen von Adobe Captivate-Objekten wie Textbeschriftungen, Schaltflächen und Markierungsfeldern. Mithilfe dieser Symbolleiste können Sie auch Smartformen zeichnen, z. B. Linien und Rechtecke, sowie die Kontur- und Füllfarben festlegen.



__A.__ Smartformen __B.__ Smartformen-Flyout __C.__ Textbeschriftung einfügen __D.__ Rollover-Beschriftung einfügen __E.__ Bild einfügen __F.__ Rollover-Bild einfügen __G.__ Markierungsfeld einfügen __H.__ Rollover-Minifolie einfügen __I.__ Zoombereich einfügen __J.__ Maus einfügen __K.__ Klickfeld einfügen __L.__ Schaltfläche einfügen __M.__ Texteingabefeld einfügen __N.__ Textanimation einfügen __O.__ Animation einfügen __P.__

Video einfügen **Q.** *Interaktion einfügen*

Ausrichten Kurzbefehle zum Ausrichten verschiedener Objekte auf einer Folie. Weitere Informationen finden Sie unter Objekte ausrichten.

Nach oben

Neuanordnen der Objektsymbolleiste

Standardmäßig sind die Werkzeuge in der Symbolleiste in einer einzelnen Spalte angeordnet. Klicken Sie auf den Doppelpfeil am oberen Rand der Symbolleiste, um eine horizontale Ausrichtung festzulegen oder um die Werkzeuge in zwei Spalten anzuordnen.

Hinweis: *Um die Symbolleiste horizontal auszurichten, vergewissern Sie sich, dass diese schwebend und nicht mit einem anderen Fenster gruppiert ist.*

Um die Symbolleiste als schwebend festzulegen, ziehen Sie sie unter Verwendung der zwei horizontalen gepunkteten Linien oben auf der Leiste aus der Fenstergruppe.

Horizontal gepunktete Linien

(cc) BY-NC-SA

Rückgängigmachen und Wiederherstellen von Aktionen

Sie können die jeweils vorhergehende Aktion rückgängig machen, indem Sie den Befehl Rückgängig verwenden.

- Wählen Sie im Menü „Bearbeiten“ die Option „Rückgängig [*Name der letzten Aktion*]“ oder drücken Sie die Tastenkombination Strg+Z.

  Mit jedem Aufruf dieses Befehls wird eine weitere Aktion rückgängig gemacht. Sie können also wiederholt auf Rückgängig klicken (oder Strg+Z drücken), bis Sie den gewünschten Zustand Ihres Projekts wiederhergestellt haben.

  Wenn der Befehl „Rückgängig“ abgeblendet ist, kann die letzte Aktion nicht rückgängig gemacht werden.

  Adobe Captivate beginnt mit der Aufzeichnung Ihrer Aktionen in dem Moment, in dem Sie ein Projekt öffnen, und zeichnet Ihre Aktionen auf, bis Sie das Projekt wieder schließen. Sie können daher beliebig viele Arbeitsschritte rückgängig machen, solange Sie das Projekt nicht zwischenzeitlich schließen.

Der Befehl „Rückgängig“ kann durch Auswahl von „Wiederherstellen“ widerrufen werden.

- Nachdem Sie den Befehl Rückgängig verwendet haben, wählen Sie im Menü Bearbeiten die Option Wiederherstellen oder drücken Sie die Tastenkombination Strg+Y.

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Erstellen von Projekten

Ein Teil des Inhalts, zu dem von dieser Seite verlinkt wird, wird u. U. nur auf Englisch angezeigt.

Projekte erstellen

Projekte zum Einschließen in Softwaresimulation erstellen
Projekte aus PowerPoint-Präsentationen erstellen
Projekte aus Bildern erstellen
Projekte aus leeren Folien erstellen
Vorlagenbasierte Projekte erstellen

Projekten zum Einschließen in Softwaresimulation erstellen

Zum Seitenanfang

Sie können ein Adobe Captivate-Projekt erstellen, indem Sie Ereignisse in einer Anwendung oder einem Bildschirmbereich auf Ihrem Computer aufzeichnen. Die folgenden Aufzeichnungsmodi sind verfügbar.

Automatische Aufzeichnung

Adobe Captivate erfasst Screenshots automatisch und platziert sie auf separaten Folien. Weitere Informationen finden Sie unter Automatische Aufzeichnung.

Manuelle Aufzeichnung

Mit dieser Option können Sie Screenshots manuell erfassen. Der ausgewählte Satz von Screenshots erscheint nach Abschluss der Aufzeichnung nacheinander in separaten Folien. Weitere Informationen finden Sie unter Manuelle Aufzeichnung.

Weitere Informationen finden Sie unter Projekte aufzeichnen.

Projekte aus PowerPoint-Präsentationen erstellen

Zum Seitenanfang

Sie können eine vollständige PowerPoint-Präsentation oder nur ausgewählte Folien in ein Adobe Captivate-Projekt importieren. Jede PowerPoint-Folie wird als separate Folie in das Adobe Captivate-Projekt importiert. Sie können die PowerPoint-Präsentation dann später in Adobe Captivate bearbeiten.

Projekte aus Bildern erstellen

Zum Seitenanfang

Aus Bildern erstellte Projekte können als Bildschirmpräsentation betrachtet werden. Jedes Bild wird in eine separate Folie importiert.

1. Wählen Sie „Datei“ > „Neues Projekt“ > „Bild-Diashow“.
2. Legen Sie im Dialogfeld „Neue Bild-Diashow“ die Abmessungen für das Projekt fest.
3. Klicken Sie auf „OK“ und wählen Sie die Bilder aus, die Sie Ihrem Projekt hinzufügen möchten.
4. Wenn das Dialogfeld „Bild zuschneiden/in der Größe ändern“ geöffnet wird, legen Sie die folgenden Optionen fest:

   ***Hinweis**: Das Dialogfeld „Bild zuschneiden/in der Größe ändern“ wird nur angezeigt, wenn ein Bild die Höhen- oder Breitengrenzwerte des Projekts überschreitet. Wenn Sie mehrere Folien einfügen, werden nur die Bilder, die die Abmessungsgrenzwerte überschreiten, im Dialogfeld angezeigt.*

   An Bühne anpassen Die Bildgröße wird an die Größe der Folie angepasst.

   Zuschneiden Zeigt ein Begrenzungsfeld mit Abmessungen an, die denen des Projekts entsprechen. Ändern Sie die Größe der Ziehpunkte des Feldes, um den Bereich auszuwählen, der auf der Folie angezeigt werden soll. Wenn Sie „Proportionen beschränken“ aktiviert haben, behält Adobe Captivate das Verhältnis zwischen Höhe und Breite des Begrenzungsfeldes bei.

   Zoom Mit dem Schieber können Sie das Bild vergrößern oder verkleinern. Alternativ können Sie eine Auswahl aus einer Liste mit Standard-Zoomgrößen aus dem Menü treffen.

   Proportionen beschränken Behält das Verhältnis zwischen Höhe und Breite des Begrenzungsfeldes bei, das zum Zuschneiden des Bildes verwendet wird. Diese Option wird nur aktiviert, wenn Sie das Bild beschneiden möchten. Wenn Sie diese Option deaktivieren, ändern Sie die Größe des Begrenzungsfeldes und aktivieren Sie die Option erneut. Anschließend werden die neuen Abmessungen zum Berechnen des Verhältnisses verwendet.

Zusätzlich zu den oben aufgeführten Optionen können Sie die Farbton-Steuerelemente (Helligkeit, Bildschärfe und Kontrast) einstellen und Farbbereiche (Alpha, Farbton und Sättigung) anpassen. Sie können das Bild auch kippen und drehen.

Zum Seitenanfang

Projekte aus leeren Folien erstellen

Sie können mit einem leeren Projekt beginnen und anschließend Folien oder Bilder aus PowerPoint-Präsentationen, Bildern oder anderen Adobe Captivate-Projekten hinzufügen. Sie können auch eine Softwarevorführung oder eine interaktive Simulation hinzufügen, indem Sie zusätzliche Folien aufzeichnen.

1. Wählen Sie „Datei“ > „Neues Projekt“ > „Leeres Projekt“.
2. Wählen Sie in der Auswahlliste eine vorgegebene Größe oder geben Sie eine benutzerdefinierte Breite und Höhe für das Projekt an.
3. Klicken Sie auf „OK“.

Das standardmäßige Design wird auf das neue Projekt angewendet. Das Design enthält einen Satz Folienmaster, den Sie für Titel-, Inhalts- und Fragenfolien verwenden können. Weitere Informationen finden Sie unter Designs.

Zum Seitenanfang

Vorlagenbasierte Projekte erstellen

Mit Adobe Captivate-Vorlagen können Sie die Konsistenz in ähnlichen Projekten oder Modulen eines Projekts verbessern und den Aufwand zum Erstellen neuer Projekte verringern.

Storyboard und Workflow erstellen

Ganz gleich, was für ein Projekt Sie erstellen möchten, es ist immer ratsam, die Vorgehensweise vor der Aufzeichnung von Screenshots genau zu planen. Überlegen Sie zuerst, was der Benutzer anhand Ihres Projekts tun, lernen oder erreichen soll. Mit Ihrem Ziel vor Augen können Sie dann einen umfassenden Erfolgsplan erstellen. Nachdem Sie die Aktionen definiert haben, die Ihre Zielgruppe ausführen soll, können Sie den „Kern“ des Projekts erstellen.

Jeder Film erzählt eine Geschichte. Ein Storyboard ist eine schriftliche Fassung der Geschichte in Form von Text oder Bildern. Es sagt Ihnen, ob Sie klar verstanden haben, was Sie Ihrem Publikum präsentieren möchten. Sie können die Sechs-W-Regel aus dem Journalismus verwenden, um den Inhalt klar darzustellen: Wer, Was, Wann, Wo, Warum und Wie.

Sie können einen Workflow mühelos erstellen, wenn Sie über ein Storyboard verfügen. Ein Workflow ist der Fluss der Informationen in einem Projekt, der den von Ihnen dafür geschaffenen Regeln folgt. Sie können beispielsweise eine nicht-lineare Präsentation erstellen, in der Sie sich vorwärts und rückwärts zwischen Folien bewegen, Folien auslassen oder Regeln für die Folienabfolge festlegen können. Wenn Sie den Workflow vorab definieren, können Sie das Projekt früher abschließen und müssen während des Bearbeitungszyklus nur minimale Änderungen vornehmen.

Wenn Ihr Projekt viel Text (Beschriftungen) enthalten wird, beginnen Sie am besten mit einem Skript. Skripts bestehen aus textbasierten Seiten. Sie ähneln Seiten in einem Buch: logisch, aufeinander folgend und mit so vielen Einzelheiten wie Sie wünschen.

Projektvorlagen erstellen

Wenn Sie ähnliche Projekte oder ähnliche Module in einem Projekt erstellen möchten, verwenden Sie Projektvorlagen, um die Konsistenz zu gewährleisten und Zeit zu sparen. Projektvorlagen bieten sich insbesondere dann an, wenn mehrere Autoren an verschiedenen Projektmodulen oder ähnlichen Projekten arbeiten.

Projektvorlagen helfen, Folgendes zu erreichen:

- Einheitliche Gestaltung von Adobe Captivate-Projekten.
- Verkürzte Entwicklungszeit für mehrere Projekte durch die Wiederverwendung von Design.
- Wiederverwendung von Projektvoreinstellungen für mehrere Projekte.

In einer Zusammenarbeitsumgebung, in der die Designer getrennt von den Mitarbeiten arbeiten, die die Inhalte erstellen, verwenden Designer Vorlagen, um eine projektübergreifende Einheitlichkeit sicherzustellen. Inhaltsentwickler müssen sich keine Gedanken über den Workflow des Projekts, die verschiedenen betroffenen Standards oder das Erstellen eines Layouts machen. Sie müssen nur die Anweisungen in der Vorlage befolgen und die erforderlichen Inhalte in die relevanten Platzhalter einsetzen.

Das Erstellen eines Vorrats an Vorlagen erfordert eine disziplinierte Anstrengung aller Interessengruppen. Der Aufwand zahlt sich jedoch im Lauf der Zeit in Form einer verkürzten Entwicklungszeit für Projekte aus.

Eine Adobe Captivate-Projektvorlage besteht aus folgenden Elementen:

- Folien mit Platzhaltern für verschiedene Adobe Captivate-Projekte
- Platzhalter für folgende Objekte:
  - Aufzeichnungsfolien
  - Fragenfolien.

- Folienmaster. Weitere Informationen zu Folienmastern finden Sie unter Folienmaster.

Sie können Objektstile definieren und zusammen mit Projektvorlagen verwenden, um ein einheitliches Erscheinungsbild Ihrer Projekte sicherzustellen.

Wenn Sie ein Projekt mit einer Vorlage erstellen, sind die Platzhalter in der Vorlage mit einem Platzhaltersymbol gekennzeichnet. Das Symbol wird ausgeblendet, wenn Sie ein Objekt in einen Platzhalter einfügen.

Hinweis: *Die Platzhalterobjekte sind nicht sichtbar, wenn Sie ein Projekt in der Vorschau betrachten oder veröffentlichen, das mit einer Projektvorlage erstellt wurde.*

Außer Platzhaltern können Sie Vorlagen alle Adobe Captivate-Objekte und unterstützten Medien hinzufügen. Die Vorlage dient lediglich als Schablone. Benutzer können die Objekte und Platzhalter beim Erstellen eines Projekts aus der Vorlage ohne Einschränkungen ändern.

Um eine Projektvorlage effektiver zu machen, fügen Sie Folienanmerkungen mit Informationen oder Anweisungen hinzu. Nehmen Sie Informationen zu den empfohlenen Typen und Eigenschaften von Objekten, Medien oder Folien auf, die Benutzer in die Platzhalter einfügen sollen.

1. Wählen Sie „Datei“ > „Neues Projekt“ > „Projektvorlage“.

2. Geben Sie die Größe für die Projektvorlage an und klicken Sie auf „OK“.

3. Legen Sie im Dialogfeld „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ die Einstellungen für diese Vorlage fest. Die Einstellungen werden beim Verwenden der Projektvorlage zum Erstellen eines Projekts automatisch angewendet.

4. Wählen Sie das Erscheinungsbild für auf dieser Vorlage basierende Projekte mithilfe von „Designs“ > „Designs“. Das Design wird angezeigt. Klicken Sie in der Leiste „Designs“ auf das gewünschte Design.

   Sie können das Design auch Ihren Anforderungen entsprechend anpassen. Weitere Informationen zu Designs finden Sie unter Designs.

   Hinweis: *Wenn Sie keine Designs verwenden möchten, können Sie eigene Layouts erstellen, indem Sie Platzhalterobjekte auf den Folien einfügen („Einfügen“ > „Platzhalterobjekte“).*

5. Um Platzhalter für verschiedene Folien einzufügen, wählen Sie „Einfügen“ > „Platzhalter-Folien“ und wählen Sie den Typ des Folienplatzhalters.

6. Fügen Sie andere Adobe Captivate-Objekte und erforderliche Medien ein.

   Es empfiehlt sich, alle Objekte oder Medien, die sich nicht von Projekt zu Projekt ändern (z. B. ein Logo) als tatsächliche Objekte einzufügen. Verwenden Sie Platzhalter für projektspezifische Objekte oder Medien.

7. Speichern Sie die Datei. Die Datei wird mit der Dateierweiterung .cptl gespeichert.

Projekte aus Projektvorlagen erstellen

1. Wählen Sie „Datei“ > „Neues Projekt“ > „Projekt aus Vorlage“.

2. Navigieren Sie zu der Vorlagendatei und klicken Sie auf „OK“.

3. Doppelklicken Sie auf den Platzhalter und führen Sie folgende Schritte aus:
   - Für Platzhalterobjekte verwenden Sie das entsprechende Dialogfeld, um Objekte zu dem Platzhalter hinzuzufügen. Der Platzhalter wird in ein konkretes Objekt umgewandelt.
   - Für Platzhalter für Aufzeichnungsfolien doppelklicken Sie auf die Platzhalterfolie, um mit der Aufzeichnung zu beginnen.
   - Für Platzhalter für Fragenfolien doppelklicken Sie auf die Platzhalterfolie, um eine Fragenfolie einzufügen.

Adobe empfiehlt auch

(cc) BY-NC-SA Beiträge auf Twitter™ und Facebook sind nicht Gegenstand der Bedingungen von Creative Commons.

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Projektgröße anpassen

Wenn Sie mit dem Erstellen eines neuen Projekts beginnen, werden Sie aufgefordert, eine vordefinierte Größe für das Projekt auszuwählen. Sie können auch eine benutzerdefinierte Breite und Höhe für Ihr Projekt angeben.

Wenn Sie die benutzerdefinierte Größe häufiger verwenden möchten, können Sie die Projektgröße speichern und ihr einen Namen zuweisen. So können Sie beim Erstellen des nächsten Projekts die benutzerdefinierte Größe aus dem Auswahlmenü wählen.

1. Klicken Sie im Dialogfeld „Neues <*Projekttyp*>-Projekt“ auf die Option „Anpassen“. Das Dialogfeld „Benutzerdefinierte Projektgröße“ wird geöffnet.
2. Klicken Sie auf „Neu“ und geben Sie einen Namen für die benutzerdefinierte Größe ein. Beispiel: „Größe für Adobe-Projekte“.
3. Geben Sie Höhe und Breite an.
4. Klicken Sie auf „Speichern“ und dann auf „OK“.

Die gespeicherte benutzerdefinierte Größe wird jetzt in der Auswahlliste des Dialogfelds „Neues <*Projekttyp*>-Projekt“ aufgeführt.

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Aktivieren der Erstellung von Backup-Dateien

Adobe Captivate erstellt eine Backup-Datei für Ihr Projekt, wenn Sie es speichern. Wenn Sie das Projekt erneut speichern, werden die Änderungen auch an der Backup-Datei gespeichert. Die Backup-Datei wird mit der Erweiterung .bak gespeichert.

Wenn Ihre Projektdatei beschädigt wird, können Sie das Projekt mit der Backup-Datei wiederherstellen. Benennen Sie die Backupdatei mit der Erweiterung .cptx um und öffnen Sie sie. Änderungen, die Sie seit dem letzten Speichern vorgenommen haben, werden in der Backup-Datei jedoch nicht dargestellt.

Die Möglichkeit zum Erstellen einer Backup-Datei wird standardmäßig im Dialogfeld „Voreinstellungen“ aktiviert. Sie können die Option deaktivieren, wenn sie die Geschwindigkeit beim Speichern des Projekts beeinträchtigt.
Hinweis: *Die Größe der Backup-Datei überschreitet unter Umständen die Größe des Hauptprojekts.*

1. Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ (Windows) oder „Adobe Captivate“ > „Voreinstellungen“ (Mac OS).
2. Wählen Sie im Dialogfeld „Voreinstellungen“ im Menü „Global“ die Option „Allgemeine Einstellungen“.
3. Wählen Sie „Sicherung des Projekts erstellen“.

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Designs

Bestandteile eines Designs
Vorlagen und Designs
Designs anwenden
Designs anpassen
Designs in allen Projekten wiederverwenden

Designs können Ihre Projekte durch koordinierte Farben, gut geplante Layouts für Folien, Schriftarten und Effekte professioneller aussehen lassen. Wenn Sie ein Projekt erstellen, wird ein Standarddesign auf das Projekt angewendet. Sie können das Design ändern, indem Sie eines der zuvor geladenen Designs wählen, die zusammen mit Adobe Captivate versendet werden. Sie können ein Design anpassen, als anderes Design speichern und es für andere Projekte wiederverwenden.

Nach oben

Bestandteile eines Designs

Jedes Design umfasst Folgendes:

- Folienmaster (mindestens sieben)
  - Hauptfolienmaster, denen der Name des Designs vorangestellt ist
  - Inhaltsfolienmaster
  - Fragenfolienmaster (5 Zahlen)
- Objektstile. Beispielsweise enthält das Design „Woody“ Stile wie z. B. den Woody-Beschriftungsstil, Fehler- und Erfolgsbeschriftungen.
- Skin- und Inhaltsverzeichniseinstellungen für das Design
- Aufzeichnungsvorgaben

Weitere Informationen zu einer Beschreibung über diese Folien finden Sie unter Folienmaster.

Sie können alle Komponenten eines Designs ändern. Weitere Informationen finden Sie unter „Designs anpassen“.

Die Designleiste („Designs“ > „Designs“ zeigt einen repräsentativen Inhaltsfolienmaster eines Designs.

Nach oben

Vorlagen und Designs

Der Unterschied zwischen Vorlagen und Designs ist, dass in Vorlagen festgelegt wird, wann und wo der Inhalt (einschließlich Medien) platziert wird, während in Designs entschieden wird, wie das Projekt aussehen soll. Nehmen Sie beispielsweise an, Sie bevorzugen eine standardmäßige Vorgehensweise für alle von Ihrem Team entworfenen eLearning-Kurse. Sie benötigen einen Vortest, danach Inhalt und anschließend einen abschließenden Test. Dazu können Sie eine Vorlage mit dem erforderlichen Typ von Folienplatzhaltern erstellen und außerdem die Anzahl der Folien festlegen, die jeder dieser Bereiche enthalten soll.

Wenn Sie andererseits für den Hintergrund des Projekts ein an Wasser erinnerndes Design mit koordinierten Farben für die Folien verwenden möchten, wenden Sie ein Design an.

Die empfohlene Vorgehensweise besteht darin, ein Design in der Projektvorlage zu verwenden. Dadurch stellen Sie sicher, dass für alle auf dieser Vorlage basierenden Projekte ein einheitliches Design zum Einsatz kommt.

Nach oben

Designs anwenden

Klicken Sie auf „Designs“ > „Design anwenden“ und wählen Sie dann ein Design (CPTM-Datei).

Eine visuelle Darstellung eines Designs wird in der Designleiste angezeigt. Um die Leiste anzuzeigen, klicken Sie auf „Designs“ > „Designs“. Die Designleiste wird oben im Arbeitsbereich angezeigt. Verwenden Sie das Dropdownmenü oben in der Designleiste, um die Designs zu filtern oder um nach weiteren Designs zu suchen.

Damit Adobe Captivate Designs effizient anwenden kann, stellen Sie sicher, dass Sie für Objekte einheitliche Stile verwenden. Beispielsweise können Sie für alle Textbeschriftungen denselben Stil angeben.

Sie können Designs direkt in Projekten anwenden oder sie in Projektvorlagen für ein standardmäßiges Aussehen verwenden.

Anwenden eines Designs in einem Projekt:

- Adobe Captivate vergleicht für jede Folie im Projekt das Layout des verknüpften Folienmasters mit denen in den Folienmastern in dem von Ihnen angewendeten Design. Wird ein übereinstimmendes Layout gefunden, wird die Folie diesem Folienmaster zugeordnet. Wird keine

Übereinstimmung gefunden, erstellt Adobe Captivate einen neuen Folienmaster und ordnet dann die Folie zu.

- Objekte, Layouts, Skin-Editor und Inhaltsverzeichnis, die Standardeinstellungen des vorhandenen Designs verwenden, werden den entsprechenden Standardstilen im angewendeten Design zugeordnet. Eventuell vorhandene Überschreibungen dieser Elemente werden im Projekt nicht beibehalten.

Beim Kopieren und Einfügen einer Folie in ein anderes Projekt wird das Design des Zielprojekts in der Folie angewendet. Wenn die Folie Objekte und Layouts enthält, die überschrieben wurden, werden die überschriebenen Einstellungen beibehalten.

Wenn Sie eine Softwaresimulation in einem Projekt aufzeichnen, werden die standardmäßigen Textbeschriftungen und Markierungsfelder den entsprechenden Stilen im Projektdesign zugeordnet.

Nach oben

Designs anpassen

Sie können ein Design anpassen, indem Sie die Einstellungen für die darin enthaltenen Folienmaster, Objektstile, Skins und Inhaltsverzeichnisse bearbeiten.

Weitere Informationen zum Anpassen:

- Folienmaster, siehe Folienmaster.
- Objektstile, siehe Objektstil.
- Designeinstellungen in der Skin eines Projekts, siehe Skins.
- Designeinstellungen im Inhaltsverzeichnis, siehe Inhaltsverzeichnis (TOC).
- Aufzeichnungsvorgaben, siehe Aufzeichnungseinstellungen festlegen.

Um ein benutzerdefiniertes Design zu speichern, klicken Sie auf „Designs“ > Design speichern“. Die Designs werden als CPTM-Dateien gespeichert.

Nach oben

Designs in allen Projekten wiederverwenden

1. Wenn Sie ein Design geändert haben, speichern Sie die Änderungen, indem Sie auf „Design“ > „Design speichern“ klicken. Die Designs werden als CPTM-Dateien gespeichert.

   Änderungen in Folienmastern, Objektstilen, Skin-Editor und Designeinstellungen des Inhaltsverzeichnisses werden jetzt ein Teil des gespeicherten Designs.
2. Öffnen Sie das Projekt, in dem Sie das Design wiederverwenden möchten.
3. Klicken Sie auf „Designs“ > „Design anwenden“ und suchen Sie nach dem zuvor gespeicherten Design (CPTM-Datei).

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Projekte aufzeichnen

Ein Teil des Inhalts, zu dem von dieser Seite verlinkt wird, wird u. U. nur auf Englisch angezeigt.

Videodemos aufzeichnen

Videos bearbeiten
Videoprojekte veröffentlichen
Videos in CPTX-Dateien einfügen

1. Klicken Sie auf dem Begrüßungsbildschirm auf „Videodemo“. Oder klicken Sie auf „Datei“ > „Neue Videodemo aufzeichnen“.

   Das Aufzeichnungsfenster, gekennzeichnet durch einen roten Rahmen, und die Aufzeichnungsoptionen werden angezeigt.

2. Klicken Sie auf „Bildschirmbereich“ oder die Anwendung, abhängig davon, was Sie aufzeichnen möchten, und legen Sie die zugehörigen Optionen fest:

   Bildschirmbereich Wählen Sie diese Option, wenn Sie alle Ereignisse erfassen möchten, die innerhalb eines Bereichs auf dem Bildschirm eintreten.

   Benutzerdefinierte Größe Wählen Sie diese Option, wenn Sie die Größe des aufgezeichneten Projekts anpassen möchten. Sie können einen Eintrag aus einer Liste mit Standardgrößen auswählen oder eine benutzerdefinierte Größe definieren. Die Größe der ausgewählten Anwendung wird automatisch so geändert, dass sie innerhalb der Begrenzungen des Aufzeichnungsbereichs liegt. Es empfiehlt sich, eine klare Vorstellung von der Größe des Projekts zu haben, bevor Sie mit der Aufzeichnung beginnen.

   Vollbild Wählen Sie diese Option, wenn Sie die Größe des Aufzeichnungsfensters auf die Größe des Computermonitors setzen möchten. Der gesamte Computerbildschirm wird als Aufzeichnungsfenster behandelt. Wenn Sie mit zwei Bildschirmen arbeiten, können Sie den Bildschirm festlegen, der für die Aufzeichnung verwendet werden soll. Die Aufzeichnung in diesem Modus resultiert möglicherweise aufgrund der hohen Bildschirmauflösung auf Monitoren in sehr großen Projekten und Ausgabedateien.

   Anwendung Wählen Sie diese Option, um die Anwendung anzugeben, die Sie aufzeichnen möchten. Die Dropdownliste zum Auswählen des Fensters für die Aufzeichnung beinhaltet alle Anwendungen auf Ihrem Computer. Klicken Sie auf die gewünschte Anwendung in dieser Liste.

   Anwendungsfenster Mit dieser Option können Sie das gesamte Anwendungsfenster aufzeichnen. Die Größe der Anwendung wird nicht geändert. Die Größe des Aufzeichnungsrechtecks wird an die Anwendung angepasst.

   Anwendungsbereich Mit dieser Option können Sie bestimmte Bereiche in einer Anwendung aufzeichnen. Beispiel: Wenn Sie ein Fenster mit drei Rahmen aufzeichnen, wechselt das Aufzeichnungsfenster zu den einzelnen Rahmen, wenn der Mauszeiger darüber bewegt wird. Die Größe der Anwendung wird nicht geändert. Die Größe des Aufzeichnungsrechtecks wird an den definierten Bereich in der Anwendung angepasst.

3. Führen Sie einen oder alle der folgenden Schritte aus:

   - Wählen Sie einen Schwenkmodus, wenn sich das Aufzeichnungsfenster über den Bildschirm bewegen und Ereignisse erfassen soll. Weitere Informationen finden Sie unter Tonschwenk.
   - Wenn Sie während der Aufzeichnung Kommentare hinzufügen, wählen Sie den Typ der Audioeingabe. Im Patch für die Mitgliedschafts- und Upgradepläne können Sie „Systemaudio“ auswählen, um Audiodaten von den Lautsprechern Ihres Computers aufzuzeichnen, z. B. den Sound, den Sie hören, wenn Fehlermeldungen angezeigt werden. Weitere Informationen finden Sie unter Systemaudio.

     Systemaudio wird von Windows XP nicht unterstützt.
   - Um die Standardeinstellungen zu ändern, die Adobe Captivate bei der Aufzeichnung eines Videos verwendet, klicken Sie auf „Einstellungen“. Weitere Informationen zum Anpassen von Aufzeichnungseinstellungen finden Sie unter Aufzeichnungseinstellungen für Video festlegen.

4. Klicken Sie auf „Aufzeichnen“.

5. Wenn Sie mit der Aufzeichnung fertig sind, drücken Sie die Endetaste (Windows) bzw. Befehl+Eingabe (Mac OS).

   Hinweis: *Unter Windows können Sie alternativ auch auf das Tasksymbol oder das Taskleistensymbol klicken, um die Aufzeichnung zu beenden. Auf einem Mac können Sie auf das Symbol im Dock oder auf das Statusleistensymbol klicken.*

Die Vorschau des aufgenommenen Videos wird angezeigt und startet die Wiedergabe. Sie können einen oder beide der folgenden Schritte durchführen:

- Veröffentlichen Sie das aufgenommene Video als MP4-Datei und speichern Sie es auf Ihrem Computer. Zu diesem Zweck, klicken Sie auf

. Weitere Informationen finden Sie unter Video als MP4-Datei veröffentlichen.

- Veröffentlichen Sie das Video direkt auf YouTube, Twitter oder Facebook. Zu diesem Zweck, klicken Sie auf . Weitere Informationen finden Sie unter Video auf YouTube veröffentlichen.
- Bearbeiten Sie das Video in Adobe Captivate und verbessern Sie es, indem Sie Beschriftungen, PIP-Videos und Schwenk- und Zoomeffekte hinzufügen. Anschließend können Sie das Video auf YouTube, Twitter oder Facebook veröffentlichen oder als MP4-Datei speichern.

  Um das Video zu bearbeiten, klicken Sie auf „Bearbeiten“. Weitere Informationen finden Sie unter Videos bearbeiten.

Zum Seitenanfang

Videos bearbeiten

Sie können den Videobearbeitungsmodus aufrufen, indem Sie im Vorschaufenster des Videos auf „Bearbeiten“ klicken.

Schaltfläche „Bearbeiten“ im Videovorschaufenster

Eine CPVC-Datei wird in Adobe Captivate geöffnet. Sie können das Video jetzt bearbeiten, um es zu teilen oder zuzuschneiden oder um Effekte, Audio und folgende Objekte hinzufügen:

- Textbeschriftung
- Markierungsfelder
- Bilder
- Smartformen
- Maus
- Animation
- Picture-In-Picture-Videos (PIP-Video)

Weitere Informationen zum Hinzufügen dieser Objekte finden Sie unter Nicht interaktive Objekte und Medien.

Eine CPVC-Datei ist etwas anders als das normale Adobe Captivate-Projekt oder eine CPTX-Datei. In der folgenden Tabelle sind diese Unterschiede zusammengefasst:

CPTX-Datei	CPVC-Datei
Basierend auf dem Paradigma „Folien“. Nach der Aufzeichnung können Sie die einzelnen Folien im Filmstreifen anzeigen.	Basierend auf dem Paradigma „Folien“. Nach der Aufzeichnung enthält die Datei einen einzelnen Videoclip, den Sie in der Zeitleiste sehen können.
Sie können jede Folie im Filmstreifen bearbeiten, indem Sie darauf klicken.	Sie können den Videoclip bearbeiten, um ihn zwischen zwei Punkten mithilfe der Optionen zum Bearbeiten des Videos in „Eigenschaften“ auszuschneiden, zu kopieren oder zuzuschneiden.
Sie können die interaktiven und nicht interaktiven Objekte einfügen.	Sie können nur die nicht interaktiven Objekte, Textbeschriftungen und Markierungsfelder einfügen.
Sie können ein Quiz einfügen.	Sie können ein Quiz nicht direkt hinzufügen. Erstellen Sie dazu ein separates CPTX-Projekt mit Bewertungen, veröffentlichen Sie die CPVC-Dateien als MP4-Dateien und fügen Sie sie in das CPTX-Projekt ein.
Sie können das gesamte Projekt, die aktuelle Folie oder bestimmte Folien in der Vorschau anzeigen.	Sie können entweder das gesamte Projekt oder den aktuellen Rahmen auf der Bühne in der Vorschau anzeigen.

Eigenschaften eines Videodemoprojekts

Klicken Sie auf eine beliebige Stelle auf der Bühne außerhalb des aufgenommenen Videos, um die Eigenschaften der Videodemo im Eigenschafteninspektor anzuzeigen.

Bühne Klicken Sie, um die Füllfarbe des Projekthintergrunds zu ändern. Sie können Farbverlaufsfüllungen oder Musterfüllungen für den Hintergrund anwenden. Weitere Informationen zu Verlaufsflächen finden Sie unter Farbverlaufsfüllungen anwenden und Texturfüllungen anwenden.

Hintergrund Klicken Sie auf <<Durchsuchen-Symbol>>, um ein Bild als Hintergrund zu wählen. Der Hintergrund wird in den Bildern angezeigt, die das aufgezeichnete Video nicht enthalten. Sie könnten z. B. das Video teilen und eine Textbeschriftung oder andere Objekte zwischen den Videoclips einfügen. Der Hintergrund wird in dem Bild mit der Textbeschriftung angezeigt.

***Hinweis**: Wenn das Bild, das Sie auswählen, größer ist als die Abmessungen des Videobilds, wird das Dialogfeld „Bild zuschneiden/in der Größe ändern“ angezeigt. Wählen Sie geeignete Optionen, um fortzufahren.*

Startzeit Gibt an, von welchem Punkt in der Zeitleiste an das Video veröffentlicht wird. Standardmäßig wird der Wert auf den Anfang des Videoclips festgelegt.

Endzeit Gibt an, bis zu welchem Punkt in der Zeitleiste das Video veröffentlicht wird. Standardmäßig wird der Wert auf das Ende des Videoclips festgelegt.

Verwenden Sie die Optionen „Startzeit“ und „Endzeit“, um einen Abschnitt des Videos zu veröffentlichen. Wenn das Video z. B. 60 Sekunden lang ist, können Sie Abschnitte von 10-45 Sekunden Länge veröffentlichen.

Eigenschaften aufgezeichneter Videoclips

Name Geben Sie einen eindeutigen Namen für den Videoclip ein.

Audio Geben Sie den Übergang an, bearbeiten oder entfernen Sie die Audiodaten, die mit dem Videoclip verknüpft sind. Weitere Informationen finden Sie unter Audio zu einem Videoprojekt hinzufügen.

Eigenschaften von PIP-Videos

Name Geben Sie einen eindeutigen Namen für den Videoclip ein.

Schatten Klicken Sie, um Schatten auf den Videoclip anzuwenden. Wählen Sie die Richtung und eine Vorgabe oder passen Sie den Schatteneffekt an, indem Sie auf „Benutzerdefiniert“ klicken. Weitere Informationen finden Sie unter Schatten auf Objekte anwenden.

Spiegelung Klicken Sie, um die Reflexion auf den Videoclip angewendet werden soll. Klicken Sie auf die gewünschte Vorgabe. Weitere Informationen finden Sie unter Objekten Spiegelung hinzufügen.

Transformieren Ändern Sie die Größe oder Position des Videoclips, indem Sie die X- und Y-Werte angeben. Sie können den Clip auch drehen, indem Sie einen Winkel angeben.

Audio Geben Sie den Übergang an, bearbeiten oder entfernen Sie die Audiodaten, die mit dem Videoclip verknüpft sind. Weitere Informationen finden Sie unter Audio zu einem Videoprojekt hinzufügen.

Zeitleiste in Videoprojekten

In der Zeitleiste von Videoprojekten werden Objekte und Videos auf andere Weise gruppiert als in CPTX-Projekten:

- In Videoprojekten werden anders als in CPTX-Projekten alle Objekte auf derselben Ebene in der Zeitleiste abgelegt.
- PIP-Videos und aufgezeichnete Videoclips befinden sich auf verschiedenen Ebenen.
- Audio und aufgezeichnete Videoclips werden auf derselben Ebene abgelegt.

Schwenk- und Zoomeffekt hinzufügen

Mit dem Schwenk- und Zoomeffekt können Sie die Aufmerksamkeit der Benutzer auf einen bestimmten Bereich oder eine Aktion im Video leiten. Sie können z. B. in einer Softwaresimulation zu einer Gruppe von Symbolen schwenken und dann näher an ein bestimmtes Symbol heranzoomen.

1. Geben Sie die Videodatei mithilfe der Schaltfläche „Abspielen“ in der Zeitleiste wieder.

2. Halten Sie an dem Punkt an(klicken Sie erneut auf die Schaltfläche „Abspielen“) an, an dem Sie den Schwenk- und Zoomeffekt benötigen.

3. Klicken Sie in der Zeitleiste auf „Schwenken und zoomen“. Das Symbol „Schwenken und zoomen“ wird im Videoclip angezeigt und das Schwenk- und Zoombedienfeld wird eingeblendet.

   Das Schwenk- und Zoombedienfeld zeigt das Bild an dem von Ihnen gewählten Punkt im Video an.

   Symbole zum Schwenken und Zoomen in der Zeitleiste

   Um den Schwenk- und Zoompunkt an eine andere Position im Videoclip zu verschieben, klicken Sie auf das Symbol und ziehen Sie es.

4. Um den zu vergrößernden Bereich festzulegen, ändern Sie mithilfe der Ziehpunkte die Größe des blauen Rahmens um das Bild. Dann ziehen Sie den Rahmen an die gewünschte Stelle im Bild. Je kleiner der Rahmen, desto größer ist die Vergrößerung.

   Sie können den Wert der Vergrößerung hinsichtlich Prozentsatz mithilfe des Schiebereglers oder Rahmens für Skalierung angeben.

5. Verwenden Sie den Schieberegler für Geschwindigkeit, um festzulegen, wie schnell Adobe Captivate vergrößern soll.

Um einen Schwenk- und Zoompunkt zu löschen, klicken Sie auf das Symbol in der Zeitleiste und drücken Sie die Entf-Taste.

Übergänge auf Video anwenden

1. Klicken Sie auf das Übergangssymbol, das am Anfang und Ende des Videos angezeigt wird.

   Symbole für Übergänge in der Zeitleiste

2. Wählen Sie einen Übergangseffekt aus dem Übergangsbedienfeld aus. Wenn Sie eine Vorschau eines Übergangseffekts anzeigen möchten, bewegen Sie die Maus über den Effekt.

3. Klicken Sie in der Liste „Geschwindigkeit“ im oberen Bereich des Bedienfelds „Übergänge“ auf die gewünschte Geschwindigkeit für den Übergang.

Um den Übergangseffekt zu entfernen, klicken Sie auf das Übergangsymbol und auf „Kein Übergang“ auf dem Bedienfeld „Übergänge“.

Aufgezeichnete Videoclips teilen

Sie können den Videoclip teilen, um Trennzeichentext oder Videos (PIP) einzufügen. Beispielsweise können Sie den Videoclip teilen, um eine Zusammenfassung darüber einzufügen, was Benutzer bis zu diesem Punkt im Video gelernt haben.

Wenn Sie einen Videoclip teilen, verbleiben die resultierenden Clips auf derselben Ebene in der Zeitleiste.

Hier ist ein Beispiel dafür, wie Sie Trennzeichentext zwischen zwei Teilen eines Videoclips einfügen können:

1. Klicken Sie auf den Videoclip in der Zeitleiste.

2. Klicken Sie, um das Video wiederzugeben, und klicken Sie erneut auf das Symbol, um an dem Punkt anzuhalten, an dem das Video geteilt werden soll.

3. Klicken Sie in der Zeitleiste auf „Teilen“. In der Zeitleiste werden jetzt zwei Videoclips angezeigt.

   Hinweis: *Andere Objekte wie Textbeschriftungen oder Markierungsfelder im Projekt werden auch zusammen mit dem Videoclip geteilt. Zeigen Sie das Video in der Vorschau an, um das Timing dieser Objekte anzupassen.*

4. Klicken Sie auf den zweiten Clip und ziehen Sie ihn, um Platz für den einzufügenden Text zu schaffen.

5. Klicken Sie auf „Einfügen“ > „Textbeschriftung“. Die standardmäßige Textbeschriftung wird auf einer separaten Ebene in der Zeitleiste angezeigt.

6. Ziehen Sie die Textbeschriftung in der Zeitleiste und positionieren Sie sie in der Lücke zwischen den beiden Teilen des Videoclips.

7. Zeigen Sie das Projekt in der Vorschau an, um das Timing der Textbeschriftung zu prüfen.

   Hinweis: *Die Textbeschriftung wird in einem separaten Bild oder einer Folie angezeigt. Der Hintergrund dieses Bildschirms ist der, den Sie für das Videoprojekt festgelegt haben. Um den Hintergrund zu ändern, klicken und ziehen Sie eine beliebige Stelle außerhalb des Videos auf der Bühne, und klicken Sie dann im Eigenschafteninspektor auf „Bühne“.*

Mithilfe von Effekten können Sie den Übergang zwischen den Videoclips ansprechend gestalten. Wenn Sie einen Videoclip teilen, wird ein Übergangsymbol am Teilungspunkt in der Zeitleiste angezeigt. Klicken Sie auf das Symbol, um einen Effekt aus dem Bedienfeld „Übergänge“ zu wählen.

Hinweis: *Jeder Videoclip hat je ein Übergangsymbol am Anfang und am Ende. Wenn Sie den zweiten Videoclip verschieben, wird ein anderes Übergangsymbol am Anfang des Clips angezeigt. Wenn Sie die Videoclips direkt nebeneinander platzieren und die Übergangssymbole dadurch „verschmelzen“, bleibt der Übergangseffekt des nachfolgenden Videoclips erhalten.*

Videoclips zuschneiden

Sie können Videoclips zuschneiden, um unerwünschte Teile des Videos zu entfernen.

1. Klicken Sie auf den Videoclip in der Zeitleiste.

2. Klicken Sie, um das Video abzuspielen, und klicken Sie erneut auf das Symbol, um an dem Punkt anzuhalten, an dem das Video zugeschnitten werden soll.

3. Klicken Sie in der Zeitleiste auf „Zuschneiden“. Im Videoclip werden Start- und Endmarkierungen für den Zuschneidebereich angezeigt.

4. Klicken Sie auf oder , um die Start- bzw. Endmarkierung an die aktuelle Abspielposition zu verschieben. Sie können die Zuschneidemarkierungen auch nach links oder rechts ziehen, um den Zuschneidebereich im Videoclip zu wählen.

   Hinweis: *Objekte wie Textbeschriftungen oder Markierungsfelder, die sich zwischen den Zuschneidemarkierungen befinden, werden zusammen mit dem Videoclip geschnitten.*

5. Klicken Sie in der Zeitleiste auf „Zuschneiden“.

Zwei separate Videoclips mit Übergangssymbolen werden angezeigt. Klicken Sie auf das Symbol, um einen Übergangseffekt auszuwählen.

Audio zu einem Videoprojekt hinzufügen

Sie können einen Audioclip aufzeichnen oder importieren (WAV- oder MP3-Dateien):

- Als Hintergrundaudio für das gesamte Projekt („Audio“ > „Importieren nach“ >„Hintergrund“; „Audio“ > „Aufzeichnen in“ > „Hintergrund“).
- Als Hintergrund oder Kommentar für PIPs im Projekt. Klicken Sie in der Zeitleiste auf das PIP und klicken Sie dann auf „Audio“ > „Importieren nach“ > „PIP“ oder „Audio“ > „Aufzeichnen in“ > „PIP“.
- Als Videokommentar für einzelne Videoclips im Projekt. Klicken Sie auf den Videoclip und klicken Sie dann auf „Audio“ >„Importieren nach“ > „Videokommentar“ oder „Audio“ > „Aufzeichnen in“ „Videokommentar“.

  Wenn Sie einen Videoclip in mehrere Clips teilen müssen, können Sie jedem Videoclip separate Audioclips hinzufügen. Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste auf den Videoclip und wählen Sie „Aufzeichnen in“ oder „Importieren nach“.

Sie können Audio als Kommentar für das gesamte Projekt mithilfe von „Audio“ > „Aufzeichnen in“ „Projektkommentar“ sofort aufzeichnen.

Weitere Informationen zum Bearbeiten von Audiodaten finden Sie unter Bearbeiten von Audio.

Mausereignisse bearbeiten

Klicken Sie auf das Maussymbol und bearbeiten Sie die Eigenschaften im Eigenschafteninspektor.

1. Klicken Sie auf „Bearbeiten“, > „Mausereignisse bearbeiten“. Die Symbole für Mausereignisse werden in der Zeitleiste für den Videoclip angezeigt und markieren Bilder mit Mausaktionen.

   Symbole für Mausereignisse in der Zeitleiste

2. Klicken Sie auf das Maussymbol und bearbeiten Sie die Eigenschaften im Eigenschafteninspektor.

   Optionen Wählen Sie den gewünschten Zeiger. Klicken Sie auf „Durchsuchen“, und suchen Sie nach auf Ihrer lokalen Festplatte gespeicherten Zeigern.

   Doppelte Mausgröße Wählen Sie diese Option, um die Größe des Zeigers zu verdoppeln.

   Maus einblenden Mit dieser Option blenden Sie die Mausaktionen ein oder aus. Wenn Sie die Mausaktionen ausblenden, bleibt das Maussymbol im Videoclip sichtbar. Wenn Sie jedoch das Video abspielen, ist die Aktion, die von der vorhergehenden zur ausgeblendeten Mausposition führt, nicht zu sehen.

   Mauspfad glätten Der Pfad der Maus entspricht standardmäßig den tatsächlichen Bewegungen der Maus während der Aufzeichnung mit allen ihren Unregelmäßigkeiten. Mithilfe dieser Option glätten Sie den Mauspfad, wobei Sie entweder eine gerade Linie oder eine Kurve festlegen können.

   Geschwindigkeit vor dem Klicken reduzieren Wählen Sie diese Option, um die Geschwindigkeit der Mausbewegung vor dem Klick zu verringern. Diese Option ist vor allem in Situationen sinnvoll, in denen sich der Mauszeiger rasch auf einer langen Linie bewegt und dann plötzlich stoppt.

   Hinweis*: Diese Option wird nur angezeigt, wenn Sie „Mauspfad glätten“ ausgewählt haben.*

   Mausklick anzeigen Der Mausbewegung wird ein optischer Klickeffekt hinzugefügt.

   Standard Wenn der Benutzer auf der Folie klickt, wird ein schneller, kurzer Farbblitz angezeigt. Sie können die Farbe für den Farbblitz festlegen.

   Angepasst Wählen Sie diese Option, um eine SWF-Datei als optischen Klickeffekt zu verwenden. Adobe Captivate enthält zwei Effekte, die Sie verwenden können. Sie können diese Effekte testen, indem Sie auf das Popupmenü klicken, einen Effekt auswählen und dann auf „Abspielen“ klicken. Der Effekt wird in dem kleinen Vorschaufenster auf der rechten Seite angezeigt.

3. Um die geänderten Eigenschaften auf mehrere Mausereignisse im Video anzuwenden, klicken Sie auf und anschließend auf die gewünschten Option.

Mausaktionen einfügen

Sie können zusätzlich zu den Mausaktionen, die Sie bei der Aufzeichnung erfassen, weitere Mausaktionen in das Video einfügen.

1. Klicken Sie auf den Videoclip in der Zeitleiste.
2. Klicken Sie, um das Video abzuspielen, und klicken Sie erneut auf das Symbol, um an dem Punkt anzuhalten, an dem Sie eine Mausaktion einfügen möchten.
3. Klicken Sie auf „Einfügen“ > „Maus“. Im Bild an der Abspielposition wird ein Zeiger angezeigt. Adobe Captivate ermittelt diese Mausposition anhand der Koordinaten des vorhergehenden und des folgenden Mausereignisses.
4. Ziehen Sie den Zeiger an die gewünschte Stelle im Bild.
5. Bearbeiten Sie die Eigenschaften mithilfe des Eigenschafteninspektors. Weitere Informationen zu den verschiedenen Eigenschaften, die Sie bearbeiten können, finden Sie unter Ändern der Mauseigenschaften.

Zusätzliche Videos aufzeichnen

1. Klicken Sie in der CPVC-Datei auf „Einfügen“ > „Videoaufzeichnung“.

   Weitere Informationen zum Aufzeichnen von Videos aus CPTX-Dateien finden Sie unter Videos in CPTX-Dateien einfügen.

2. Wählen Sie die Aufzeichnungsoptionen und den Bereich, den Sie aufzeichnen möchten, und klicken Sie auf „Aufzeichnen“.

Der neue Videoclip wird nach dem vorhandenen Videoclip auf der Zeitleiste angezeigt.

Zum Seitenanfang

Videoprojekte veröffentlichen

Video als MP4-Datei veröffentlichen

1. Klicken Sie im Vollbildmodus auf . Klicken Sie in der CPVC-Datei auf „Datei“ > „Veröffentlichen“.
2. Geben Sie einen Titel für das Projekt an.
3. Geben Sie einen Ordner an, in dem das Projekt veröffentlicht werden soll. Standardmäßig wird das Projekt in dem Ordner veröffentlicht, der in den Projektvoreinstellungen angegeben ist.
4. Klicken Sie auf eine der Optionen in der Liste „Vorgabe wählen“.

   Adobe Captivate legt die Videoeinstellungen auf Grundlage der ausgewählten Option automatisch fest. Bei Bedarf können Sie die Einstellungen anpassen, indem Sie das Kontrollkästchen „Videoeinstellungen anpassen“ aktivieren. Eine Beschreibung der Einstellungen finden Sie unter Videoeinstellungen.

Nachdem Sie ein Projekt als MP4-Datei veröffentlicht haben, können Sie die folgenden Schritte ausführen:

- Laden Sie das Projekt in Geräteshops oder bei YouTube hoch. Sie können das Video auch auf sozialen Medien, z. B. Facebook und Twitter freigeben. Weitere Informationen finden Sie unter Projekte als MP4-Dateien veröffentlichen.
- Verteilen Sie die Datei als eigenständiges Video per E-Mail an Ihre Benutzer oder hosten Sie sie auf Ihrem Webserver.
- Streamen Sie die MP4-Datei oder betten Sie sie unter Verwendung von Flash ein.

Video auf YouTube veröffentlichen

Klicken Sie im Vollbildmodus auf . Klicken Sie in der CPVC-Datei auf „Datei“ > „Auf YouTube veröffentlichen“.

Weitere Informationen finden Sie unter Hochladen von Projekten auf YouTube direkt aus Adobe Captivate.

Einen bestimmten Teil des Videos veröffentlichen

1. Bestimmen Sie den zu veröffentlichenden Teil des Videos, indem Sie die schwarzen Anfangs- und Endmarkierungen an die benötigten Positionen ziehen.

   Sie können die Anfangs- und Endzeit auch im Eigenschafteninspektor festlegen. Klicken Sie auf eine beliebige Stelle der Bühne außerhalb des Videos, um die Anfangs- und Endzeit anzuzeigen.

2. Führen Sie eine der folgenden Aktionen aus:

   - Klicken Sie auf „Datei“ > „Veröffentlichen“, um den Videoabschnitt als MP4-Datei zu veröffentlichen. Weitere Informationen finden Sie unter Video als MP4-Datei veröffentlichen.
   - Klicken Sie auf „Datei„ > „Auf YouTube veröffentlichen“, um den Teil des Videos direkt auf YouTube zu veröffentlichen. Weitere Informationen finden Sie unter Hochladen von Projekten auf YouTube direkt aus Adobe Captivate.

Zum Seitenanfang

Videos in CPTX-Dateien einfügen

Klicken Sie auf das Symbol „Zusätzliche Folien aufzeichnen“ ( ) und klicken Sie dann in den Aufzeichnungsoptionen auf „Videodemo“.

Das Aufzeichnungsvideo wird im Filmstreifen mit dem Webcam-Symbol angezeigt.

Webcam-Symbol mit Videofolie

Um das Video zu bearbeiten, klicken Sie auf die Folie und dann auf im Eigenschafteninspektor „Videodemo bearbeiten“. Weitere Informationen zum Bearbeiten von Videos finden Sie unter Videos bearbeiten.

Klicken Sie auf „Beenden“ in der oberen linken Ecke, um die Änderungen an der Videodatei zu speichern, und kehren Sie zur CPTX-Datei zurück.

(cc) BY-NC-SA Beiträge auf Twitter™ und Facebook sind nicht Gegenstand der Bedingungen von Creative Commons.

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Anhalten während der Aufzeichnung von Projekten

Sie können die Aufzeichnung eines Adobe Captivate-Projekts vorübergehend anhalten. Nach dem Anhalten der Aufzeichnung eines Projekts ausgeführte Aktionen werden nicht aufgezeichnet.

1. Starten Sie Adobe Captivate und beginnen Sie mit der Aufzeichnung eines neuen Projekts oder einer Folie.
2. Wenn Sie die Aufzeichnung anhalten möchten, drücken Sie die Taste Pause/Untbr (Windows) bzw. Befehl+F2 (Mac OS). Zum Fortsetzen der Aufzeichnung drücken Sie die Taste Pause/Untbr bzw. Befehl+F2 ein zweites Mal.

   Hinweis: *Sie können im Dialogfeld „Voreinstellungen“ die Tasten ändern, die Sie für das Anhalten oder Fortsetzen der Aufnahme von Projekten verwenden möchten.*

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Softwaresimulationen aufzeichnen

Zusätzliche Folien aufzeichnen für vorhandene Projekte
Folien für erneute Prüfung nach der Aufzeichnung markieren
Aufnahmetipps

1. Wählen Sie „Datei“ > „Neue Softwaresimulation aufzeichnen“. Das Aufzeichnungsfenster wird geöffnet.
2. Klicken Sie auf „Bildschirmbereich“ oder auf „Anwendung“.

   Anwendung Wählen Sie diese Option, wenn Sie die Anwendung angeben möchten, mit der Sie als Teil Ihres Projekts aufzeichnen möchten. Wählen Sie im Menü „Anwendung auswählen“ die Anwendung, die Sie aufzeichnen möchten, und wählen Sie eine der folgenden Optionen:

   Benutzerdefinierte Größe Wählen Sie diese Option, wenn Sie die Größe des aufgezeichneten Projekts anpassen möchten. Sie können einen Eintrag aus einer Liste mit Standardgrößen auswählen oder eine benutzerdefinierte Größe definieren. Die Größe der ausgewählten Anwendung wird automatisch so geändert, dass sie innerhalb der Begrenzungen des Aufzeichnungsbereichs liegt. Es empfiehlt sich, eine klare Vorstellung von der Größe des Projekts zu haben, bevor Sie mit der Aufzeichnung beginnen.

   Anwendungsfenster Mit dieser Option können Sie das gesamte Anwendungsfenster aufzeichnen. Die Größe der Anwendung wird nicht geändert. Die Größe des Aufzeichnungsrechtecks wird an die Anwendung angepasst.

   Anwendungsbereich Mit dieser Option können Sie bestimmte Bereiche in einer Anwendung aufzeichnen. Beispiel: Wenn Sie ein Fenster mit drei Rahmen aufzeichnen, wechselt das Aufzeichnungsfenster zu den einzelnen Rahmen, wenn der Mauszeiger darüber bewegt wird. Die Größe der Anwendung wird nicht geändert. Die Größe des Aufzeichnungsrechtecks wird an den definierten Bereich in der Anwendung angepasst.

   Bildschirmbereich Wählen Sie diese Option, wenn Sie alle Ereignisse erfassen möchten, die innerhalb eines Bereichs auf dem Bildschirm eintreten.

   Benutzerdefinierte Größe Wählen Sie diese Option, wenn Sie Ihr Projekt mit einer bestimmten Abmessung aufzeichnen möchten. Sie können einen Eintrag aus einer Liste mit Standardgrößen auswählen oder ein eigenes Fenster mit einer benutzerdefinierten Größe erstellen.

   Vollbild Wählen Sie diese Option, wenn Sie die Größe des Aufzeichnungsfensters an die Größe des Monitorbildschirms anpassen möchten. Der gesamte Computerbildschirm wird als Aufzeichnungsfenster behandelt. Wenn Sie mit zwei Bildschirmen arbeiten, können Sie den Bildschirm festlegen, der für die Aufzeichnung verwendet werden soll. Die Aufzeichnung in diesem Modus resultiert möglicherweise aufgrund der hohen Bildschirmauflösung auf Monitoren in sehr großen Projekten und Ausgabedateien.
3. Klicken Sie im Bereich „Aufnahmetyp“ auf „Automatisch“ oder „Manuell“. Weitere Informationen finden Sie unter Automatische Aufzeichnung und Manuelle Aufzeichnung.
4. Führen Sie einen oder alle der folgenden Schritte aus:
   - Wählen Sie einen Schwenkmodus, wenn sich das Aufzeichnungsfenster über den Bildschirm bewegen und Ereignisse erfassen soll. Weitere Informationen finden Sie unter Tonschwenk.
   - Wenn Sie während der Aufzeichnung Kommentar hinzufügen, wählen Sie den Typ der Audioeingabe.
   - Um die Standardeinstellungen zu ändern, die Adobe Captivate beim Aufzeichnen verwenden soll, klicken Sie am unteren Ende der Aufzeichnungsoptionen auf „Einstellungen“. Weitere Informationen zum Anpassen von Aufzeichnungseinstellungen finden Sie unter Aufzeichnungseinstellungen festlegen.
5. Klicken Sie auf „Aufzeichnen“.
6. Wenn Sie „Manuelle Aufzeichnung“ gewählt haben, drücken Sie die Drucktaste (Windows) bzw. Befehl+F6 (Mac) jedes Mal, wenn Sie einen Screenshot erfassen möchten.
7. Wenn Sie mit der Aufzeichnung fertig sind, drücken Sie die Endetaste (Windows) bzw. Befehl+Eingabe (Mac OS).

   Hinweis: *Unter Windows können Sie alternativ auch auf das Tasksymbol oder das Taskleistensymbol klicken, um die Aufzeichnung zu beenden. Auf einem Mac können Sie auf das Symbol im Dock oder auf das Statusleistensymbol klicken.*

Die aufgezeichneten Folien werden nun in ein neues Adobe Captivate-Projekt eingefügt.

Eine Demo des Aufzeichnungsprozesses finden Sie unter www.adobe.com/go/learn_recordtutorial_de.

Nach oben

Zusätzliche Folien aufzeichnen für vorhandene Projekte

1. Öffnen Sie das Projekt, in dem Sie die zusätzlichen Folien aufzeichnen möchten.

2. Klicken Sie auf das Symbol „Zusätzliche Folien aufzeichnen“ ( ).
3. Wählen Sie im Dialogfeld „Zusätzliche Folien aufzeichnen“ die Folie aus, nach der Sie die aufgezeichneten Folien einfügen möchten, und klicken Sie auf „OK“.

   Das Aufzeichnungsfenster wird geöffnet.
4. Stellen Sie die Aufzeichnungsoptionen ein und klicken Sie auf „Aufzeichnen“.

   Hinweis: *Sie können ein Video als zusätzliche Folie aufzeichnen, indem Sie eine Videodemo in den Aufzeichnungsoptionen auswählen.*

Die neu aufgezeichneten Folien werden nach der ausgewählten Folie in Ihr Projekt eingefügt.

Sie können auch die Folien durch Importieren aus anderen Adobe Captivate-Projekten oder PowerPoint-Präsentationen hinzufügen.

Nach oben

Folien für erneute Prüfung nach der Aufzeichnung markieren

Es kann vorkommen, dass Sie beim Aufzeichnen von Simulationen auf Optionen klicken, die Sie eigentlich nicht verwenden wollten. Als Folge davon kann das aufgezeichnete Projekt unerwünschte Folien enthalten. Diese versehentlich erfassten Bildschirme nach der Aufzeichnung des gesamten Projekts wiederzufinden, kann sehr aufwendig sein, insbesondere, wenn zahlreiche Folien vorhanden sind.

Um Folien, die Sie löschen oder erneut prüfen möchten, in einem aufgezeichneten Projekt leichter wiederzufinden, drücken Sie während der Aufzeichnung die Tastenkombination Strg+Umschalt+Z. Diese Tastenkombination können Sie z. B. verwenden, wenn Sie während der Aufzeichnung auf eine Option geklickt haben, aber bemerken, dass dies ein Fehler war.

Die zu der Aktion gehörige Folie wird mit einer Markierung zum Rückgängigmachen gekennzeichnet und im Projekt ausgeblendet.

Folie mit Markierung zum Rückgängigmachen

Die Markierung zum Rückgängigmachen ist eine transparente Textbeschriftung auf der Folie. Wenn Sie die Folie behalten möchten, wählen Sie diese Beschriftung aus und drücken Sie die Entf-Taste. Klicken Sie außerdem mit der rechten Maustaste auf die Folie und wählen Sie „Folie einblenden“, um sie einzublenden.

Hinweis: *Hinweis: Sie können die Tastenkombination für die Rückgängig-Markierung in den Voreinstellungen ändern („Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“> „Aufzeichnung“ > „Tasten (global)“).*

Um die Folie zu bearbeiten, klicken Sie im Filmstreifen mit der rechten Maustaste darauf und wählen Sie „Folie einblenden“. Um die Markierung zu löschen, klicken Sie darauf und drücken Sie die Entf-Taste.

Nach oben

Aufnahmetipps

Die folgenden Tipps und Tricks sollen Ihnen dabei behilflich sein, Adobe Captivate-Projekte schneller und einfacher zu erstellen und professionelle, qualitativ hochwertige Ergebnisse zu erzielen:

Nach Möglichkeit immer die automatische Aufzeichnung verwenden Auch für Projekte, bei denen einige manuell generierte Screenshots erforderlich sind, sollten Sie nach Möglichkeit die automatische Aufzeichnung verwenden. Hierzu aktivieren Sie die Option für die automatische Aufzeichnung, drücken aber außerdem jedes Mal die Drucktaste (Windows) bzw. Befehl+F6 (Mac), wenn Sie einen zusätzlichen Screenshot benötigen. Diese Methode ist sehr effektiv, wenn Sie eine Website aufzeichnen, die viele Popups, Frames oder Spezialeffekte enthält. Adobe Captivate spielt jedes Mal, wenn während der Aufzeichnung ein Screenshot aufgenommen wird, einen Kameraverschlusston ab. Um einen Screenshot an einer Stelle zu generieren, an der der Kameraverschlusston nicht ertönt, drücken Sie die Drucktaste, um den Screenshot manuell zu erfassen.

Bei einer Aufzeichnung im Microsoft Internet Explorer beispielsweise werden dynamische HTML- oder Flash-Menüs unter Umständen nur dann angezeigt, wenn Sie den Mauszeiger an die entsprechende Stelle bewegen. Adobe Captivate erfasst nicht automatisch die Änderung, die beim einer Rollover-Aktion mit der Maus auftritt. Drücken Sie die Drucktaste, um die Änderung manuell zu erfassen.

Aktionen langsam ausführen, insbesondere beim Aufzeichnen von Websites im Internet Explorer Führen Sie beim Aufzeichnen die Aktionen langsamer aus als normalerweise. Besonders wichtig ist das langsame Vorgehen beim Aufzeichnen von Aktionen auf einer Website im Internet Explorer. Wenn Sie manuell aufzeichnen, stellen Sie sicher, dass die Website geladen ist, bevor Sie einen Screenshot aufnehmen.

Auf den Kameraverschlusston warten Warten Sie bei der automatischen Aufzeichnung auf den Kameraverschlusston, bevor Sie eine andere Aktion ausführen.

Falls Sie manuell aufzeichnen, nimmt Adobe Captivate jedes Mal, wenn Sie eine festgelegte Taste oder Tastenkombination drücken, einen Screenshot auf. Per Vorgabe ist die Drucktaste als Aufzeichnungstaste eingerichtet. Jedes Mal, wenn Sie einen Screenshot aufnehmen möchten, drücken Sie die Drucktaste und der Kameraverschlusston erklingt.

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Aufzeichnungseinstellungen festlegen

Tonschwenk
Festlegen globaler Aufzeichnungseinstellungen
Aufzeichnungseinstellungen für Video festlegen
Ändern der Tastaturkurzbefehle für die Aufzeichnung
Ändern der Voreinstellungen für die verschiedenen Modi
Ändern der Standardeinstellungen für die Aufzeichnung von Objekten

Adobe Captivate verwendet einen Standardsatz von Voreinstellungen für Tonschwenks sowie andere Einstellungen beim Aufzeichnen oder Erstellen von Projekten. Sie können diese Voreinstellungen unter Verwendung der verschiedenen Optionen anpassen, die im Dialogfeld Voreinstellungen verfügbar sind.

Tonschwenk

Nach oben

Verwenden Sie den Tonschwenk, wenn das Aufzeichnungsfenster der Bewegung des Mauszeigers auf dem Bildschirm folgen soll. Mit dem Tonschwenk können Sie Ereignisse auch dann auf einem großen Bildschirm erfassen, wenn das Aufzeichnungsfenster kleiner ist als der Bildschirm.

Die folgenden Tonschwenkoptionen sind in Adobe Captivate verfügbar:

Automatischer Tonschwenk Das Aufzeichnungsfenster wird automatisch zusammen mit dem Zeiger verschoben, wenn Sie die Maus während der Aufzeichnung verschieben.

Manueller Tonschwenk Sie müssen das Aufzeichnungsfenster manuell auf den Bereich verschieben, in dem das nächste Ereignis stattfindet. In jeder anderen Hinsicht entspricht der manuelle Tonschwenk dem automatischen Tonschwenk.

Festlegen globaler Aufzeichnungseinstellungen

Nach oben

Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ (Windows) oder „Adobe Captivate“ > „Voreinstellungen“ (Mac OS). Wählen Sie im Dialogfeld „Voreinstellungen“ im Menü „Aufzeichnung“ die Option „Einstellungen“.

Option	Beschreibung
Kommentar	Nimmt während der Projektaufzeichnung Audioinhalte auf. Sie können keinen Kameraverschlusston und keine Klänge für Tastenanschläge aktivieren, wenn Sie für ein Projekt das Aufzeichnen von Kommentaren gewählt haben.
Aktionen in Echtzeit	Zeichnen Sie Aktionen mit ihrer tatsächlichen Geschwindigkeit auf.
Kameraverschlusstöne	Spielt jedes Mal, wenn während der Aufzeichnung ein Screenshot aufgenommen wird, einen „Kameraverschlusston“ ab. Es ist hilfreich, diese Option zu aktivieren, damit Sie genau wissen, wann ein Screenshot erfasst wird, insbesondere bei Verwendung der automatischen Aufzeichnung. Der Kameraverschlusston ist im fertigen Projekt nicht zu hören.
Tastenanschläge	Zeichnet Tastenanschläge auf, beispielsweise die Eingabe von Text auf dem Bildschirm. Adobe Captivate zeichnet Eingaben über die Tastatur auf, erstellt jedoch keine Folie für jedes eingegebene Zeichen.
Soundeffekte für Tastenanschläge abspielen	Legt fest, ob Tastenanschläge während der Aufzeichnung hörbar sind. Der Tastenanschlagston ist im fertigen Projekt nicht zu hören.
Aufzeichnungsfenster	Der rote Rand des Aufzeichnungsfensters wird während der Aufzeichnung nicht angezeigt.
Tasksymbol	Blendet das Tasksymbol während der Aufzeichnung aus. Diese Option ist nur unter Windows verfügbar.

Taskleistensymbol	Blendet das Taskleistensymbol während der Aufzeichnung aus. Diese Option bezieht sich auf das kleine Adobe Captivate-Symbol, das in der Taskleiste in der rechten unteren Ecke des Computerbildschirms angezeigt wird. Sie verwenden diese Option, wenn Sie das Symbol beim Aufzeichnen des Projekts nicht aufzeichnen möchten.
Neue Fenster in den Aufzeichnungsbereich verschieben	Adobe Captivate verschiebt automatisch jedes neue Fenster bei der Aufzeichnung in das Aufzeichnungsfenster. Sie verwenden diese Option beim Aufzeichnen einer Anwendung, in der viele Dialogfenster geöffnet werden, während Sie die Anwendung verwenden.
Drag-and-Drop-Aktionen	Adobe Captivate wechselt beim Aufzeichnen von Drag & Drop-Aktionen automatisch in den Videomodus.
Mausrad-Aktionen	Adobe Captivate wechselt beim Aufzeichnen von Mausbewegungen automatisch in den Videomodus.

Nach oben

Aufzeichnungseinstellungen für Video festlegen

Adobe Captivate erfasst während der automatischen Aufzeichnung automatisch bestimmte Aktionen im Videomodus. Sie können diese Funktion im Dialogfeld „Voreinstellungen“ deaktivieren. Sie können auch Optionen festlegen, um die Größe der SWF-Datei im Videomodus zu optimieren, und den Farbmodus für die Videodatei festlegen.

Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ (Windows) oder „Adobe Captivate“ > „Voreinstellungen“ (Mac OS). Wählen Sie im Dialogfeld „Voreinstellungen“ die Option „Videodemo“ im Menü „Aufzeichnung“.

Option	Beschreibung
Maus in Videodemomodus anzeigen	Zeigt Mausbewegungen an, wenn das Video abgespielt wird.
Arbeitsordner	Speicherort für die generierte temporäre Videodatei auf dem Computer.

Nach oben

Ändern der Tastaturkurzbefehle für die Aufzeichnung

Sie können im Dialogfeld „Voreinstellungen“ eigene Tastaturkurzbefehle für die Aktionen wählen, die Sie beim Aufzeichnen eines Projekts verwenden. Zum Beispiel wird die Endetaste (Windows) bzw. Befehl+Eingabe (Mac OS) verwendet, um das Aufzeichnen eines Projekts in Adobe Captivate zu beenden. Sie können für diese Aktion eine andere Taste wählen, indem Sie diese in dem Dialogfeld angeben.

1. Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ (Windows) oder „Adobe Captivate“ > „Voreinstellungen“ (Mac OS).
2. Wählen Sie im Dialogfeld „Voreinstellungen“ im Menü „Aufzeichnung“ die Option „Tasten (global)“.
3. Klicken Sie in das Feld, das Sie ändern möchten.
4. Geben Sie den Kurzbefehl ein.

Nach oben

Ändern der Voreinstellungen für die verschiedenen Modi

Einige der Optionen für Aufzeichnungsmodi sind in Adobe Captivate deaktiviert. Der Grund für die Deaktivierung dieser Optionen basiert auf der Aufzeichnungslogik in dem jeweiligen Modus. Einige der Optionen können dennoch aktiviert werden, wenn es die Situation erforderlich macht.

So wird in der Regel in einem Bewertungsfilm keine Textbeschriftung hinzugefügt. Die Optionen für Textbeschriftung sind daher in Adobe Captivate nicht aktiviert. Sie können die entsprechende Option im Dialogfeld Voreinstellungen aktivieren, wenn Sie Textbeschriftung benötigen.

1. Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ (Windows) oder „Adobe Captivate“ > „Voreinstellungen“ (Mac OS).
2. Wählen Sie im Dialogfeld „Voreinstellungen“ im Menü „Aufzeichnung“ die Option „Modi“.
3. Wählen Sie im Menü „Modus“ den Aufzeichnungsmodus, den Sie anpassen möchten. Wählen Sie dann die Objekte aus, die während der Aufzeichnung automatisch eingefügt werden sollen:

Option	Beschreibung

Textbeschriftung hinzufügen	Erstellt automatisch Beschriftungen auf der Basis der Benutzer- und Systemaktionen, die während der automatischen Aufzeichnung durchgeführt werden. Die Textbeschriftung verwendet die Bezeichnungen in der Anwendung, um einen Schritt zu beschreiben. Wenn der Benutzer beispielsweise in der Menüleiste auf das Menü „Datei“ klickt, wird automatisch eine Textbeschriftung mit dem Text „Wählen Sie das Menü Datei aus“ erstellt.
Konvertieren von QuickInfos in Rollover-Beschriftungen	Wandelt automatisch alle QuickInfos auf den Bildschirmen, die Sie erfassen, in Rollover-Beschriftungen um. QuickInfos sind kleine bewegliche Textfenster, die eingeblendet werden, wenn der Mauszeiger über Schaltflächen bewegt wird. Diese Option ist für keinen der Aufzeichnungsmodi per Voreinstellung aktiviert.
Smartformen anstelle von Beschriftungen verwenden	Fügt die angegebene Smartform für Beschriftungen ein.
Mausposition und -bewegung einblenden	Zeigt die Mausbewegungen während der automatischen Aufzeichnung an.
Hinzufügen von Markierungsfeldern durch Klicken	Fügt automatisch ein Markierungsfeld in dem Bereich hinzu, in dem mit der Maus geklickt wird.
Hinzufügen von Klickfeldern durch Mausklicks	• Erstellt automatisch Klickfelder, wenn Sie während der automatischen Aufzeichnung auf einen Bildschirm klicken. • Aktiviert oder deaktiviert die Tipp-, Erfolgs- und Fehlerbeschriftungen. • Legt fest, wie oft der Benutzer klicken kann, bevor der Film zur nächsten Folie übergeht. • Aktiviert die Cursoranzeige, wenn der Benutzer den Mauszeiger über die Mausbereiche bewegt.
Texteingabefelder für Textfelder automatisch hinzufügen	• Erstellt automatisch Texteingabefelder, wenn Sie während der automatischen Aufzeichnung auf ein Textfeld klicken. • Aktiviert oder deaktiviert die Tipp-, Erfolgs- und Fehlerbeschriftungen. • Legt fest, wie oft der Benutzer Text in dasselbe Texteingabefeld eingeben kann, bevor der Film zur nächsten Folie übergeht.

Hinweis: *Die in der Tabelle angegebenen Optionen werden je nach gewähltem Aufzeichnungsmodus aktiviert oder deaktiviert.*

Nach oben

Ändern der Standardeinstellungen für die Aufzeichnung von Objekten

Adobe Captivate verwendet beim Einfügen von Objekten wie Textbeschriftungen und Markierungsfeldern während der Aufzeichnung einen Standardsatz von Stilen. Sie können diese Standardeinstellungen im Dialogfeld Voreinstellungen ändern.

Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ (Windows) oder „Adobe Captivate“ > „Voreinstellungen“ (Mac OS). Wählen Sie im Dialogfeld „Voreinstellungen“ im Menü „Aufzeichnung“ die Option „Standardwerte“. Ändern Sie die Stile der Objekte entsprechend Ihren Anforderungen.

Um einen neuen Objektstil zu erstellen, klicken Sie auf „Neuen Stil erstellen“ und erstellen Sie einen neuen Stil im Objektstil-Manager.

Verwandte Hilfethemen

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Aufzeichnungstypen

Automatische Aufzeichnung
Manuelle Aufzeichnung

Nach oben

Automatische Aufzeichnung

Beim Aufzeichnen mit der automatischen Aufzeichnung erfasst Adobe Captivate Screenshots automatisch und platziert sie in separaten Folien. Ein Mausklick, ein Tastenbefehl oder ein Systemereignis ist der übliche Auslöser für das Erfassen von Screenshots. Die automatische Aufzeichnung ist die am häufigsten in Adobe Captivate verwendete Aufzeichnungsmethode.

In den Aufzeichnungsoptionen („Datei“ > „Neue Softwaresimulation aufzeichnen“) wählen Sie einen der folgenden Modi für die automatische Aufzeichnung aus:

- Demonstrationsmodus
- Schulungsmodus
- Bewertungsmodus
- Benutzerdefinierter Modus

Je nach Modus werden eines oder mehrere der folgenden Objekte automatisch während der Aufzeichnung hinzugefügt. Sie können die Aufzeichnungsvoreinstellungen für die verschiedenen Modi ändern. Bei den Beschreibungen der verschiedenen Modi wird davon ausgegangen, dass Sie die die Standardeinstellungen für die Aufzeichnung nicht geändert haben..

Textbeschriftung Textbeschriftung wird verwendet, um auf bestimmte Bereiche in einer Folie hinzuweisen, Begriffe zu erläutern oder Benutzern zusätzliche Informationen zu liefern. Textbeschriftung kann automatisch oder manuell erstellt werden. Wenn Sie ein Projekt automatisch aufzeichnen, können Sie Textbeschriftung automatisch durch Adobe Captivate erstellen lassen. Textbeschriftung wird für verschiedene Aktionen erstellt, z. B. für Mausklicks oder Tastenbefehle.
Die Textbeschriftung verwendet die Bezeichnungen in der Anwendung, um einen Schritt zu beschreiben. Wenn der Benutzer beispielsweise in der Menüleiste auf das Menü „Datei“ klickt, wird automatisch eine Textbeschriftung mit dem Text „Wählen Sie das Menü Datei aus“ erstellt. Sie können die Beschriftungen später nach Bedarf ändern. Wenn der Benutzer den Film betrachtet, werden die während der Aufzeichnung ausgeführten Aktionen zusammen mit den Beschriftungen angezeigt.

Texteingabefelder Texteingabefelder sind Adobe Captivate-Objekte, in die der Benutzer Daten eingeben muss. Bei der Aufzeichnung in einigen der Modi werden Texteingabefelder mit Standardtexten für Tipp-, Erfolgs- oder Fehlerbeschriftung den Folien hinzugefügt. Sie können den Text dieser Beschriftungen später ändern.
Klickfelder Ein Klickfeld ist ein Objekt in Adobe Captivate, das einen Bereich rund um die Stelle bezeichnet, auf die bei der Aufzeichnung mit der Maus geklickt wurde. Klickfelder helfen dem Benutzer, eine Anwendung oder Website unter Verwendung des Films auszuprobieren. Sie können nach dem Klicken auf ein Klickfeld durch den Betrachter verschiedene Aktionen in dem Projekt ausführen lassen. Beispielsweise kann die Wiedergabe des Projekts fortgesetzt werden, ein neues Projekt oder eine bestimmte Website kann geöffnet werden.
Markierungsfelder Markierungsfelder sind transparente, farbige Rechtecke, die auf Bereiche in einer Folie platziert werden können, um die Aufmerksamkeit auf diesen Bereich zu lenken. Sie können die Formatierung, Farbe, Transparenz und Größe aller Markierungsfelder ändern. Wenn Sie ein Projekt oder Folien automatisch aufzeichnen, erstellt Adobe Captivate ein Markierungsfeld für den Bereich, in dem der Mausklick erfolgt. Außerdem können Sie einem vorhandenen Projekt nachträglich von Hand Markierungsfelder hinzufügen.

Demonstrationsmodus

Sie verwenden den Demonstrationsmodus, wenn Sie ein Verfahren oder eine Funktion demonstrieren möchten. Der in diesem Modus produzierte Film ermöglicht jedoch keine Benutzerinteraktion. Der Benutzer kann nur passiv die Aktionen anzeigen, die beim Aufzeichnen des Projekts ausgeführt wurden.

Beim Aufzeichnen eines Films im Demonstrationsmodus führt Adobe Captivate folgende Aktionen aus:

- Textbeschriftung wird unter Verwendung der Bezeichnungen der Steuerelemente in der Anwendung hinzugefügt. Wenn der Benutzer beispielsweise in der Menüleiste auf das Menü „Datei“ klickt, wird automatisch eine Textbeschriftung mit dem Text „Wählen Sie das Menü Datei aus“ erstellt.
- Markierungsfelder werden hinzugefügt, um die Bereiche zu markieren, in die mit der Maus geklickt wird.
- Fügt Text hinzu, der während der Aufzeichnung manuell eingegeben wird.

Weitere Informationen finden Sie unter Softwaresimulationen aufzeichnen.

Schulungsmodus

Sie verwenden den Schulungsmodus, wenn der Benutzer das Verfahren während des Films ausprobieren können soll. Der Film geht nur dann zur nächsten Folie über, wenn der Benutzer die vorherige Aktion korrekt ausgeführt hat.

Beim Aufzeichnen eines Films im Schulungsmodus führt Adobe Captivate folgende Aktionen aus:

- Klickfelder werden an den Stellen hinzugefügt, an denen der Benutzer mit der Maus klicken muss.
- Texteingabefelder für die Eingabe durch den Benutzer hinzugefügt. Fehler- und Tippbeschriftungen werden zu jedem Texteingabefeld hinzugefügt.

Weitere Informationen finden Sie unter Softwaresimulationen aufzeichnen.

Bewertungsmodus

Sie verwenden den Bewertungsmodus, wenn Sie testen möchten, wie gut der Benutzer ein Verfahren verstanden hat. Sie können eine Punktbewertung für jedes korrekte Klicken festlegen. Sie können festlegen, wie viele Versuche der Benutzer für ein Verfahren hat. Wenn der Benutzer nicht innerhalb der zulässigen Anzahl von Versuchen auf die richtige Option klickt, wird der Film mit dem nächsten Schritt fortgesetzt. Der Benutzer bekommt keine Punkte für den fehlgeschlagenen Versuch.

Beim Aufzeichnen eines Films im Bewertungsmodus führt Adobe Captivate folgende Aktionen aus:

- Klickfelder werden an den Stellen hinzugefügt, an denen der Benutzer mit der Maus klicken muss.
- Texteingabefelder für die Eingabe durch den Benutzer hinzugefügt. Die Fehlerbeschriftung wird zu jedem Texteingabefeld hinzugefügt.

Weitere Informationen finden Sie unter Softwaresimulationen aufzeichnen.

Benutzerdefinierter Modus

Sie verwenden den benutzerdefinierten Modus, wenn Sie an einem Projekt arbeiten, in dem Sie eine Mischung der in den anderen Modi verfügbaren Funktionen benötigen. Dieser Modus ermöglicht Ihnen die höchstmögliche Anpassung von Adobe Captivate an Ihre Anforderungen. Im benutzerdefinierten Modus können Sie ein Projekt erstellen, das teilweise Demonstration und teilweise Schulung ist, aber auch eine Bewertung ermöglicht. Keines der Adobe Captivate-Objekte wird im benutzerdefinierten Modus während der Aufzeichnung standardmäßig hinzugefügt.

Betrachten wir beispielsweise einen Film, mit dem der Benutzer eine Schulung zum Bearbeiten einer Datei erhalten soll. In den ersten Folien, in denen es um einfachere Aufgaben wie das Öffnen der Anwendung und das Öffnen der Datei geht, können Sie die im Demonstrationsmodus erstellten Folien beibehalten. Wenn Sie zu den Folien kommen, die das Verfahren der Bearbeitung beschreiben, können Sie die verschiedenen Objekte hinzufügen, mit denen der Benutzer interagieren kann. Schließlich können Sie Bewertungsfolien am Ende des Projekts einfügen.

Weitere Informationen finden Sie unter Softwaresimulationen aufzeichnen.

Multimodus-Aufzeichnung

Beim Aufzeichnen eines Adobe Captivate-Projekts können Sie Aufzeichnungen in mehreren Modi vornehmen. Mithilfe der Multimodus-Aufzeichnung können Sie bei Projekten, die in mehreren automatischen Aufzeichnungsmodi ausgegeben werden sollen, zeitsparender arbeiten.

Weitere Informationen finden Sie unter Softwaresimulationen aufzeichnen.

Nach oben

Manuelle Aufzeichnung

Sie können ein Projekt manuell erstellen, indem Sie beim Aufzeichnen Screenshots erfassen. Sie verwenden die manuelle Aufzeichnung, wenn Sie während der Aufzeichnung einzelne Screenshots auswählen und aufzeichnen möchten. Dieses Verfahren kann für komplizierte Vorgänge mit vielen Schritten sehr zeitaufwändig werden.

Weitere Informationen finden Sie unter Softwaresimulationen aufzeichnen.

Verwandte Hilfethemen

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Folien

Ein Teil des Inhalts, zu dem von dieser Seite verlinkt wird, wird u. U. nur auf Englisch angezeigt.

Folienanmerkungen

Folienanmerkungen hinzufügen
Folienanmerkungen in Sprachausgabe oder Bilduntertitel konvertieren
Text-To-Speech-Konvertierungsprogramme installieren
Drittanbieter-Stimmen für Sprachtext verwenden
Fehler „Die ausgewählte .wav/.mp3-Datei kann nicht dekodiert und importiert werden“ beheben
Gesprochenen Text zu mehreren Folien hinzufügen
Bilduntertitel für eine Folie deaktivieren
Folienanmerkungen löschen

Sie können Folienanmerkungen hinzufügen und in eine Audiodatei konvertieren. Verwenden Sie hierfür das Text-to-Speech-Konvertierungsprogramm von Adobe Captivate. Folienanmerkungen können auch in Bilduntertitel konvertiert werden. Im Gegensatz zu Folienanmerkungen werden Bilduntertitel während der Laufzeit auf der Folie angezeigt.

Mithilfe von Folienanmerkungen können Sie auch mit Benutzern kommunizieren, die über keine Audioausstattung verfügen oder hörgeschädigt sind. Folienanmerkungen sind nützlich zum Hinzufügen zusätzlicher Informationen zu einer Folie, z. B. Zahlendetails, Zusatzmaterialien oder Fußnotentexte.

Zum Seitenanfang

Folienanmerkungen hinzufügen

1. Wählen Sie „Fenster“ > „Folienanmerkungen“.
2. Klicken Sie zum Hinzufügen einer Folienanmerkung im Bereich „Folienanmerkungen“ auf das Symbol „+“.
3. Geben Sie die Folienanmerkungen ein.

Folienanmerkungen können als Anweisungen für Entwickler oder zur Erinnerung an noch nicht fertig gestellte Elemente genutzt werden. Bei der Wiedergabe des Films werden die Anmerkungen nicht angezeigt.

Folienanmerkungen werden automatisch importiert, wenn Sie Folien aus Microsoft PowerPoint importieren.

Wenn Sie Ihr Projekt nach Microsoft Word exportieren, um Handouts zu erstellen, haben Sie die Möglichkeit, die Folienanmerkungen in das Dokument aufzunehmen. Dies kann nützlich sein, wenn Sie zusätzliche Informationen für Überprüfer hinzufügen möchten, wenn das Projekt als Microsoft Word-Dokument veröffentlicht wird.

Zum Seitenanfang

Folienanmerkungen in Sprachausgabe oder Bilduntertitel konvertieren

Sie können Text in den Folienanmerkungen mithilfe der Text-To-Speech-Software von NeoSpeech™in eine Audiodatei konvertieren. Die folgenden Stimmen von NeoSpeech werden in Adobe Captivate unterstützt:

- Kate: weibliche Stimme, Englisch
- Paul: männliche Stimme, Englisch
- Bridget: weibliche Stimme, Englisch (britisch)
- Julie: weibliche Stimme, Englisch (USA)
- Chloe: weibliche Stimme, Französisch (Kanada)

Sie können NeoSpeech auf der Adobe-Website herunterladen oder von der Adobe Captivate-Installations-CD installieren. Ausführliche Anweisungen zur Installation von NeoSpeech finden Sie unter Text-To-Speech-Konvertierungsprogramme installieren.

Hinweis: *Sie können auch Stimmen von Drittanbietern oder die auf Ihrem Betriebssystem installierten Stimmen verwenden. Weitere Informationen finden Sie unter Drittanbieter-Stimmen für Sprachtext verwenden.*

Bei Verwendung von NeoSpeech-Stimmen können Sie verschiedene Aspekte des Kommentars mit den nativen NeoSpeech-Tags ändern. Unter www.adobe.com/go/learn_neospeechtags_de finden Sie weitere Informationen zum Anpassen von Geschwindigkeit, Tonhöhe und Lautstärke von NeoSpeech-Stimmen.

Bei der Text-to-Speech-Konvertierung wird die Audiodatei in die entsprechende Folie eingefügt. Mehrere Folienanmerkungen werden in einer einzigen Audiodatei zusammengefasst und werden auf der Zeitleiste als Einzelobjekt angezeigt. Sie können Folienanmerkungen mit nur einem Klick auch im Bedienfeld in Bilduntertitel konvertieren.

Die Audiodatei wird an den Stellen angehalten, an denen Sie in den Folienanmerkungen Kommas oder Satzpunkte eingefügt haben.

Beim Abspielen des Films:

- werden die Folienanmerkungen dem Benutzer laut vorgelesen
- werden dem Benutzer die Bildunterschriften auf der Folie angezeigt

1. So konvertieren Sie Folienanmerkungen in Audiodateien:

   a. Aktivieren Sie in der Spalte „Text-To-Speech“ die Kontrollkästchen der Anmerkungen, die Sie in Audiodateien konvertieren möchten.

   b. Wählen Sie „Text-To-Speech“.

   c. Wählen Sie im Dialogfeld „Sprachverwaltung“ einen Sprachagenten aus und klicken Sie auf „Audio generieren“.

   Um weiteren Text in Sprache zu konvertieren, klicken Sie auf das Symbol „+“, geben Sie den Text ein und wählen Sie „Audio generieren“.

   Hinweis: *Wenn Sie eine Folienanmerkung bearbeiten, müssen Sie erneut auf „Audio generieren“ klicken, damit die Änderungen übernommen werden.*

2. So konvertieren Sie Folienanmerkungen in Bilduntertitel:

   a. Aktivieren Sie in der Spalte „Bilduntertitel“ die Kontrollkästchen der Anmerkungen, die Sie in Bilduntertitel konvertieren möchten.

      Hinweis: *Die Kontrollkästchen für Untertitel sind abgeblendet, wenn die Folie keine Audioelemente enthält. Wenn Sie einer Folie, die Bilduntertitel enthält, Audiountertitel hinzufügen, haben letztere Vorrang.*

   b. Klicken Sie auf „Bilduntertitel“.

   c. Klicken Sie auf das Symbol „+“, um weitere Bilduntertitel hinzuzufügen. Klicken Sie auf das Symbol „-“, um Bilduntertitel zu entfernen.

   d. Um die Zeiteinstellungen für Untertitel festzulegen, klicken Sie auf die Kopfzeile des Untertitels, in der die Start- und Endzeit angezeigt wird, und ziehen Sie den Abspielkopf im Audioclip.

   e. Klicken Sie auf „Untertitel-Projekteinstellungen“, um Schriftart, Größe, Farbe, Hintergrund und Zeilenanzahl der Bilduntertitel zu bearbeiten.

   f. Um die Anzeige von Bilduntertiteln in den veröffentlichten Projekten zu aktivieren, wechseln Sie zu „Projekt“ > „Skin-Editor“ und klicken Sie auf „Bilduntertitel“.

      Die Schaltfläche „CC“ wird in der Wiedergabeleiste angezeigt. Klicken Sie während der Wiedergabe oder der Vorschau des Projekts auf die Schaltfläche „CC“, um die Bilduntertitel anzuzeigen.

Zum Seitenanfang

Text-To-Speech-Konvertierungsprogramme installieren

Wenn Sie die Text-to-Speech-Software bei der Installation nicht installiert haben, führen Sie die folgenden Schritte aus:

- Verwenden Sie für die Installation die Adobe Captivate-Installations-CD. Führen Sie die Installations-CD erneut aus und führen Sie eine der nachstehenden Aktionen aus:
  - (Nur Windows) Klicken Sie in den Optionen für die automatische Wiedergabe auf „Text-To-Speech-Stimmen installieren“.
  - Führen Sie die EXE-Datei (Windows) bzw. APP-Datei (Mac) im Ordner „Add-ons/NeoSpeech Text To Speech Voices“ auf der Installations-CD aus.
- Laden Sie das Installationsprogramm von einem der folgenden entsprechenden Speicherorte herunter:
  - Windows 32-Bit: http://www.adobe.com/go/captivate6_voices_installer
  - Windows 64-Bit: http://www.adobe.com/go/captivate_voices_installer_win64
  - Mac: http://www.adobe.com/go/captivate_voices_installer_mac

Falls bei der Installation der Text-To-Speech-Software Probleme auftreten, finden Sie weitere Informationen unter www.adobe.com/go/learn_ttsmac_de.

Zum Seitenanfang

Drittanbieter-Stimmen für Sprachtext verwenden

Sie können Stimmen von Drittanbietern erwerben und nahtlos in Adobe Captivate einbinden.

Hinweis: *Stellen Sie sicher, dass die Stimmen mit den Sprach-APIs Ihres Betriebssystems zusammenarbeiten.*

Installieren Sie die Stimmen mithilfe der von den Anbietern bereitgestellten Installationsprogramme auf Ihren Computern. Die neu installierten Stimmen werden in der Liste des Sprachagenten im Dialogfeld „Audio“ > „Sprachverwaltung“ aufgeführt.

Zum Seitenanfang

Fehler „Die ausgewählte .wav/.mp3-Datei kann nicht dekodiert und importiert werden“ beheben

Dieser Fehler wird möglicherweise angezeigt, wenn Sie Adobe Captivate unter Windows Vista verwenden. Um diesen Fehler zu beheben, müssen Sie die Adobe-DLL registrieren.

1. Schließen Sie Adobe Captivate.
2. Führen Sie die Eingabeaufforderung im Administratormodus aus.
3. Wechseln Sie zum Speicherort des Installationsverzeichnisses von Adobe Captivate.
4. Führen Sie „regsvr32 NSAudio.dll“ aus. Die Meldung „Registrierung von DLL erfolgreich durchgeführt“ wird angezeigt.
5. Klicken Sie im Menü „Programme“ mit der rechten Maustaste auf Adobe Captivate und wählen Sie „Als Administrator ausführen“.

Zum Seitenanfang

Gesprochenen Text zu mehreren Folien hinzufügen

Sie können gesprochenen Text zu mehreren Folien mithilfe des Dialogfelds „Sprachverwaltung“ hinzufügen. Um den Film abwechslungsreicher zu gestalten, können Sie für verschiedene Folien unterschiedliche Sprachagenten auswählen. Sie können beispielsweise für bestimmte Folien eine männliche und für andere eine weibliche Stimme verwenden.

1. Wählen Sie „Audio“ > „Sprachmanagement“.
2. Wählen Sie im Dialogfeld „Sprachmanagement“ die Folien, denen Sie Folienanmerkungen hinzufügen möchten, und klicken Sie dann auf das Symbol „+“.
3. Geben Sie die Folienanmerkungen direkt in die hervorgehobenen Bereiche ein.
4. So generieren Sie Audio für die Folienanmerkungen:
   a. Wählen Sie die Folienanmerkungen für die Audiokonvertierung aus:
   b. Wählen Sie in der Liste des Sprachagenten die Stimme aus, die Sie als Audioelement verwenden möchten.
   c. Klicken Sie auf „Audio generieren“.

      Hinweis: *Wenn Sie eine Folienanmerkung bearbeiten, müssen Sie erneut auf „Audio generieren“ klicken, damit die Änderungen übernommen werden.*

Zum Seitenanfang

Bilduntertitel für eine Folie deaktivieren

Sie können die Anzeige von Bilduntertiteln während der Filmwiedergabe unterbinden. Deaktivieren Sie in der Spalte „Bilduntertitel“ die Kontrollkästchen der entsprechenden Anmerkungen aus dem Bereich „Folienanmerkungen“.

Zum Seitenanfang

Folienanmerkungen löschen

Um Folienanmerkungen zu löschen, klicken Sie auf den Pfeil neben den Folienanmerkungen und anschließend auf das Symbol „-“.

(cc) BY-NC-SA Beiträge auf Twitter™ und Facebook sind nicht Gegenstand der Bedingungen von Creative Commons.

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Hinzufügen von Folien

Aufzeichnen weiterer Folien für ein Projekt
Kopieren von Folien aus anderen Projekten
Aktivieren der erneuten Skalierung von Folien während des Imports
Duplizieren von Folien
Einfügen leerer Folien
Neue Folie oder Folie von Vorlage einfügen
Einfügen von Bildern als Folien
Einfügen von Folien aus einer PowerPoint-Präsentation
Einfügen von Animationsfolien

Adobe Captivate bietet eine Vielzahl von Optionen zum Hinzufügen von Folien zu einem Projekt, darunter Aufzeichnen, Importieren und Kopieren. Sie können verschiedene Arten von Folien hinzufügen: leere Folien, Bildfolien, Quizfolien oder Animationsfolien.

Nach oben

Aufzeichnen weiterer Folien für ein Projekt

Es kann vorkommen, dass Sie nach dem Aufzeichnen eines Adobe Captivate-Projekts bereits die einzelnen Folien bearbeiten und dabei feststellen, dass Sie noch einige weitere Folien aufzeichnen müssen. In diesem Fall ist es wenig zweckmäßig, das gesamte Projekt erneut aufzuzeichnen, nur um einige wenige Aktionen hinzuzufügen. Adobe Captivate bietet Ihnen die Möglichkeit, neue Folien aufzuzeichnen und in ein vorhandenes Projekt einzubinden. Weitere Informationen finden Sie unter Zusätzliche Folien aufzeichnen für vorhandene Projekte.

Nach oben

Kopieren von Folien aus anderen Projekten

1. Klicken Sie in einem geöffneten Projekt mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) auf die Folie, die Sie kopieren möchten. Sie können mehrere Folien wählen, indem Sie die Umschalttaste oder die Taste Strg gedrückt halten, auf die gewünschten Folien klicken und dann mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Control-Taste (Mac OS) klicken.
2. Wählen Sie „Kopieren“.
3. Öffnen Sie das Adobe Captivate-Projekt, in das Sie die Folien einfügen möchten.
4. Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) auf die Folie, nach der die neue Folie eingefügt werden soll. (Wenn Sie die kopierte Folie beispielsweise als Folie 6 Ihr Projekt einfügen möchten, klicken Sie auf die als Folie 5 gekennzeichnete Folie.)
5. Wählen Sie „Einfügen“.

Nach oben

Aktivieren der erneuten Skalierung von Folien während des Imports

Adobe Captivate kann die Größe des Inhalts importierter Folien automatisch gemäß den Abmessungen des Projekts ändern, in das die Folie importiert wird.

1. Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ (Windows) oder „Adobe Captivate“ > „Voreinstellungen“ (Mac OS).
2. Wählen Sie im Menü „Global“ die Option „Allgemeine Einstellungen“.
3. Wählen Sie „Importierte/eingefügte Folie neu skalieren“.

Nach oben

Duplizieren von Folien

Das Duplizieren ist eine einfache Methode zum Erweitern Ihrer Projekte. Wenn Sie beispielsweise eine Folie konzipieren, die eine bestimmte Hintergrundfarbe, ein Layout, eine Beschriftung und ein Markierungsfeld enthält, können Sie sie einfach duplizieren und dann das eine oder andere Objekt oder Textelement ändern, um Ihrem Projekt weitere Informationen hinzufügen.

Auch mit Folienmastern können Sie für mehrere Folien ein einheitliches Erscheinungsbild erzeugen.

Führen Sie in einem geöffneten Projekt einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) auf die zu kopierende Folie und wählen Sie „Duplizieren“.
- Wählen Sie eine Folie und drücken Sie Strg+D.

Sie können mehrere Folien auswählen, indem Sie bei gedrückter Strg- oder Umschalttaste auf die gewünschten Folien klicken. Um alle Folien auszuwählen, klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) auf eine Folie und wählen Sie dann „Alle Folien auswählen“.

Die ausgewählten Folien werden dupliziert und in das Projekt eingefügt. Sie können die neuen Folien genauso bearbeiten und verwenden wie die ursprünglichen Folien.

Nach oben

Einfügen leerer Folien

1. Klicken Sie in einem geöffneten Projekt mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) auf die Folie, nach der die neuen leeren Folien angezeigt werden sollen.
2. Wählen Sie „Einfügen“ > „Leere Folie“.

Die neue Folie wird Ihrem Projekt hinzugefügt. Sie können die neue Folie genauso bearbeiten und verwenden wie alle andere Folien im Projekt.

Adobe empfiehlt

Möchten Sie einen Lehrgang freigeben?

Insert blank slides

Ein Videolehrgang zum Hinzufügen von leeren Folien zu Projekten.

Nach oben

Neue Folie oder Folie von Vorlage einfügen

„Schablonen“-Folien sind die Folien, die den von Ihnen mit der ausgewählten Folie verknüpften Folienmaster übergeben.

1. Klicken Sie in einem geöffneten Projekt mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) auf die Folie, nach der die neue Folie angezeigt werden sollen.
2. Wählen Sie „Einfügen“ > „Neue Folie“.

Eine neue „Schablonen“-Folie wird im Filmstreifen angezeigt. Sie können die Folie nach Bedarf bearbeiten. Sie können außerdem einen anderen Folienmaster mithilfe des Eigenschafteninspektors („Allgemein“ > Liste „Folienmasterlister“) verknüpfen.

Adobe empfiehlt

Möchten Sie einen Lehrgang freigeben?

Insert stencil slides

Eine Videolehrgang zum Einfügen von Folien von Vorlagen.

Nach oben

Einfügen von Bildern als Folien

Bildfolien sind Folien, bei denen ein Bild im Hintergrund eingefügt wurde.

1. Öffnen Sie ein Adobe Captivate-Projekt.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) auf die Folie, nach der die neuen Bildfolien eingefügt werden sollen.
3. Wählen Sie „Einfügen“ > „Folie“ > „Bildfolie“.
4. Wählen Sie im Dialogfeld „Öffnen“ das Bild, das Sie importieren möchten.
5. Wenn das Bild, das Sie importieren möchten, größere Abmessungen als die entsprechende Folie hat, wird das Dialogfeld „Bild zuschneiden/in der Größe ändern“ geöffnet. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

   An Bühne anpassen Die Bildgröße wird an die Größe der Folie angepasst.

   Zuschneiden Zeigt ein Begrenzungsfeld mit Abmessungen an, die denen des Projekts entsprechen. Ändern Sie die Größe der Ziehpunkte des Feldes, um den Bereich auszuwählen, der auf der Folie angezeigt werden soll. Wenn Sie „Proportionen beschränken“ aktiviert haben, behält Adobe Captivate das Verhältnis zwischen Höhe und Breite des Begrenzungsfeldes bei.

   Zoom Mit dem Schieber können Sie das Bild vergrößern oder verkleinern. Alternativ können Sie eine Auswahl aus einer Liste mit Standard-

Zoomgrößen aus dem Menü treffen.

Proportionen beschränken Behält das Verhältnis zwischen Höhe und Breite des Begrenzungsfeldes bei, das zum Zuschneiden des Bildes verwendet wird. Diese Option wird nur aktiviert, wenn Sie das Bild beschneiden möchten. Wenn Sie diese Option deaktivieren, ändern Sie die Größe des Begrenzungsfeldes und aktivieren Sie die Option erneut. Anschließend werden die neuen Abmessungen zum Berechnen des Verhältnisses verwendet.

Zusätzlich zu den oben aufgeführten Optionen können Sie die Farbton-Steuerelemente (Helligkeit, Bildschärfe und Kontrast) einstellen und Farbbereiche (Alpha, Farbton und Sättigung) anpassen. Sie können das Bild auch kippen und drehen.

Nach oben

Einfügen von Folien aus einer PowerPoint-Präsentation

Sie können PowerPoint-Folien am Ende oder innerhalb eines Projektes hinzufügen.

1. Wählen Sie in einem geöffneten Projekt „Einfügen“ > „Folie“ > „PowerPoint-Folie“.
2. Wählen Sie eine PowerPoint-Präsentation aus und klicken Sie auf „Öffnen“.
3. Wählen Sie „Folien importieren und nach der ausgewählten Folie einfügen“, um neue Folien nach der aus der Liste ausgewählten Folie einzufügen und klicken Sie auf „OK“.
4. Gehen Sie im Dialogfeld „PowerPoint-Präsentationen konvertieren“ wie folgt vor:
   - Deaktivieren Sie das Kontrollkästchen „Einschließen“ einer Folie, um die Folie vom Import auszunehmen.
   - Deaktivieren Sie das Kontrollkästchen „Verknüpft“, um die Verknüpfung mit der PowerPoint-Quelldatei zu entfernen.
   - Geben Sie an, wie die Folienwiedergabe erfolgen soll: automatisch oder per Mausklick.

Nach oben

Einfügen von Animationsfolien

Sie können SWF-, AVI- oder animierte GIF-Dateien als neue Folie einfügen.

Hinweis: *Das Hinzufügen einer Animation als Folie empfiehlt sich insbesondere bei größeren Animationsdateien.*

1. Wählen Sie in einem geöffneten Projekt die Optionen „Einfügen“ > „Folie“ > „Animationsfolie“.
2. Navigieren Sie zu der Animationsdatei, die Sie einfügen möchten (SWF-, AVI oder animierte GIF-Datei), und klicken Sie auf „Öffnen“. Die Animationsfolie wird erstellt und dem Projekt hinzugefügt.

Es ist wichtig, die korrekte Bildrate einzustellen. Alle importierten Animationsdateien werden mit der im Dialogfeld „Projektvoreinstellungen“ festgelegten Rate wiedergegeben, wobei die Bildrate der Datei vor dem Import keine Rolle spielt. Die Standardeinstellung ist 30 Flash-Bildern pro Sekunde und ist in den meisten Fällen angemessen. Sie müssen die Rate möglicherweise ändern, wenn Sie Ihre Adobe Captivate-SWF-Datei in eine SWF-Datei mit einer anderen Bildrate einbetten.

Wenn Sie eine Animationsfolie erstellen, wird die Anzeigedauer der Folie im Projekt automatisch auf die Länge der eigentlichen Animationsdatei angepasst. Wenn die Animationsdatei, die Sie für die Erstellung einer neuen Animationsfolie verwenden, beispielsweise nur 1,2 Sekunden lang ist, wird die Animationsfolie für 1,2 Sekunden angezeigt. Um die Anzeigedauer der Folie zu ändern, klicken Sie im Filmstreifen auf die Folie und geben Sie im Eigenschafteninspektor einen neuen Wert für die Anzahl der Sekunden in das Textfeld „Anzeigedauer“ ein. Sie können die Anzeigedauer auch mithilfe der Zeitleiste ändern.

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Ändern der Folienreihenfolge

Um Folien neu anzuordnen, wählen Sie diese im Filmstreifen aus und ziehen Sie sie an die neue Position.

Sie können mehrere Folien wählen, indem Sie bei gedrückter Strg- oder Umschalttaste auf die gewünschten Folien klicken. Um alle Folien auszuwählen, wählen Sie „Bearbeiten“ > „Alle auswählen“.

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Löschen von Folien

Wenn Sie eine Folie dauerhaft löschen, wird die Folie aus dem Projekt entfernt.

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) auf die Folie, die gelöscht werden soll, und wählen Sie im Menü „Löschen“.
- Wählen Sie die Folie aus und drücken Sie die Entf-Taste.

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Folien bearbeiten

Ändern der Hintergrundfarbe von Folien
Bilder als Hintergrund verwenden
Hintergrundbilder bearbeiten
Einer Folie Text hinzufügen
Bearbeiten von in einer Folie aufgezeichnetem Text
Folienbeschriftungen
Navigieren zu bestimmten Folien

Verwenden Sie den Eigenschafteninspektor („Fenster“ > „Eigenschaften“) der Folien, um sie zu bearbeiten.

Nach oben

Ändern der Hintergrundfarbe von Folien

In der Standardeinstellung wird für die Folien die Hintergrundfarbe verwendet, die in den entsprechenden Folienmastern festgelegt ist.

1. Wählen Sie die Folien in der Filmstreifenansicht. Um mehrere Folien auszuwählen, halten Sie Umschalt- oder Strg-Taste gedrückt und wählen Sie die Folien.
2. Deaktivieren Sie im Eigenschafteninspektor das Kontrollkästchen „Folienmasterhintergrund verwenden“.

   Jetzt wird der Hintergrund aus den Projektvoreinstellungen als Standardhintergrund verwendet.
3. Um einen anderen Hintergrund als den Hintergrund aus den Projektvoreinstellungen zu verwenden, deaktivieren Sie das Kontrollkästchen „Projekthintergrund“ und klicken Sie auf die Bühnenfarbpalette.
4. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
   - Wählen Sie eine Farbe für den Hintergrund.
   - Klicken Sie auf , um eine Farbverlaufsfüllung anzuwenden. Weitere Informationen zu Farbverläufen finden Sie unter Farbverlaufsfüllungen anwenden.
   - Klicken Sie auf , um ein Muster oder ein Bild als Hintergrundfüllung anzuwenden. Weitere Informationen zur Verwendung von Musterfüllungen finden Sie unter Texturfüllungen anwenden.

Nach oben

Bilder als Hintergrund verwenden

In der Standardeinstellung wird für die Folien der Hintergrund verwendet, der in den entsprechenden Folienmastern festgelegt ist.

1. Wählen Sie die Folien in der Filmstreifenansicht. Um mehrere Folien auszuwählen, halten Sie Umschalt- oder Strg-Taste gedrückt und wählen Sie die Folien.
2. Deaktivieren Sie im Eigenschafteninspektor das Kontrollkästchen „Folienmasterhintergrund verwenden“.
3. Klicken Sie auf das Symbol zum Durchsuchen unterhalb des Bereichs „Hintergrund“.
   - Wenn die Bibliothek keine Bilder enthält, werden Sie dazu aufgefordert, nach dem Bild zu suchen. Navigieren Sie zum Ordner des Bildes, markieren Sie das Bild und klicken Sie auf „Öffnen“.
   - Wenn die Bibliothek bereits Bilder enthält, werden Sie dazu aufgefordert, ein Bild aus der Bibliothek auszuwählen. Wählen Sie ein Bild aus und klicken Sie auf „OK“. Um ein Bild zu verwenden, das sich nicht in der Bibliothek befindet, klicken Sie im Dialogfeld „Bild aus Bibliothek auswählen“ auf „Importieren“.

Nach oben

Hintergrundbilder bearbeiten

Klicken Sie im Eigenschafteninspektor für die Folie im Abschnitt „Allgemein“ auf das Symbol zum Bearbeiten. Bearbeiten Sie im Dialogfeld „Bild zuschneiden/in der Größe ändern“ die erforderlichen Bildattribute.

Nach oben

Einer Folie Text hinzufügen

Beim Bearbeiten eines Projekts möchten Sie einer Folie vielleicht Text hinzufügen, der nicht als Textbeschriftung in der Folie erscheinen soll. Für das Hinzufügen von Texten zu einer Folie gibt es einen einfachen Trick: Fügen Sie den Text als transparente Textbeschriftung hinzu.

1. Öffnen Sie die Folie, auf der Sie die Textbeschriftung einfügen möchten.
2. Wählen Sie „Einfügen“ > „Standardobjekte“ > „Textbeschriftung“.
3. Wählen Sie im Eigenschafteninspektor im Bereich „Allgemein“ als Beschriftungstyp die Option „Transparent“.

Hinweis: *Bei transparenten Beschriftungen sollten Sie auf unterstrichenen Text verzichten. Unterstrichener Text kann sich negativ auf die Textqualität auswirken.*

Nach oben

Bearbeiten von in einer Folie aufgezeichnetem Text

Beim Aufzeichnen von Texteingaben wird mit jedem Zeilenumbruch eine neue Folie erstellt. Jede eingegebene Textzeile wird als eigenständiges Objekt behandelt und als separate Ebene in der Zeitleiste angezeigt. Sie können den aufgezeichneten Text in einer Folie durch neuen Text mit Eingabeeffekten ersetzen. Wenn Sie beispielsweise Texteingaben in einem Editor aufgezeichnet haben, können Sie den aufgezeichneten Text in der Folie mit dieser Option nachträglich ändern.

Prüfen Sie vor der Aufzeichnung von Texteingaben, ob die Option zum Aufzeichnen von Tastenanschlägen aktiviert ist. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter Festlegen globaler Aufzeichnungseinstellungen.

1. Klicken Sie in einem geöffneten Projekt mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) in der Zeitleiste auf die Ebene „Eingabe“ und wählen Sie die Option „Durch Textanimation ersetzen“.
2. Wählen Sie im Bereich „Allgemein“ des Eigenschafteninspektors im Menü „Effekt“ eine der Optionen.
3. Klicken Sie auf „Eigenschaften“, geben Sie den neuen Text für die Folie ein und klicken Sie dann auf „OK“.

   Der Text in der Folie wird durch den eingegebenen Text ersetzt. In der Zeitleiste wird das Texteingabeobjekt durch das Textanimationsobjekt ersetzt und der neue Text auf dem Objekt angezeigt.

Nach oben

Folienbeschriftungen

Es ist einfacher, Folien zu identifizieren und nachzuverfolgen, wenn Sie für die Folien eine Beschriftung anstelle einer Nummer verwenden. Die Folienbeschriftung wird unterhalb der Folie angezeigt.

Um eine Folie zu beschriften, öffnen Sie die Folie und geben Sie einen Foliennamen im Textfeld „Beschriftung“ des Eigenschafteninspektors ein.

Nach oben

Navigieren zu bestimmten Folien

Um zu einer bestimmten Folie zu springen, geben Sie die Nummer der Folie in die Anwendungsleiste oben im Arbeitsbereich ein.

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Gruppieren von Folien

Erstellen einer Foliengruppe
Benennen und Markieren von Foliengruppen
Erweitern oder Reduzieren einer Foliengruppe
Aufheben der Gruppierung von Folien

Wenn Ihr Projekt aufgrund der großen Anzahl von Folien unübersichtlich wird, können Sie die Folien zu Gruppen zusammenfassen. Durch Erweitern und Reduzieren einzelner Gruppen können Sie die Anzeige gezielt auf bestimmte Folien beschränken. Außerdem vermitteln Gruppen einen praktischen Überblick über das Projekt und sorgen dafür, dass sich mehrere Folien (z. B. solche, die Sie nicht veröffentlichen möchten) bequem in einem Arbeitsgang löschen oder ausblenden lassen.

Sie können verschiedene Rahmenfarben für Foliengruppen festlegen, um die Zuordnung der Folien zu ihrer Gruppe zu vereinfachen. Bei der Wiedergabe des Projekts wird die Farbe nicht angezeigt.

Erstellen einer Foliengruppe

Nach oben

1. Klicken Sie in einem geöffneten Projekt auf die Folie, die Sie einer Gruppe hinzufügen möchten, und wählen Sie die übrigen Folien für die Gruppe bei gedrückter Strg- oder Umschalttaste aus.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) und wählen Sie „Gruppieren“ > „Erstellen“.

Die ausgewählten Folien werden in einer Gruppenfolie zusammengefasst, in der ihre Nummern und Beschreibungen angezeigt werden.

Benennen und Markieren von Foliengruppen

Nach oben

1. Klicken Sie auf die Gruppenfolie im Filmstreifen.
2. Geben Sie im Eigenschafteninspektor im Textfeld „Titel“ einen Namen für die Foliengruppe ein. Dieser Titel wird am unteren Rand der in der Gruppe enthaltenen Folien angezeigt.
3. Wählen Sie in der Farbpalette eine „Farbe“ als Rahmenfarbe für alle Folien der Gruppe. Bei der Wiedergabe des Projekts wird diese Farbe nicht angezeigt.

Erweitern oder Reduzieren einer Foliengruppe

Nach oben

Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) auf die Gruppenfolie und wählen Sie „Gruppieren“ > „Gruppe erweitern“ > „Reduzieren“.

Eine raschere Möglichkeit besteht darin, auf das Pfeilsymbol am oberen Rand der Gruppenfolie zu klicken.

Aufheben der Gruppierung von Folien

Nach oben

Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) auf die Gruppenfolie und wählen Sie „Gruppieren“ > „Entfernen“.

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Folien ausblenden

Folien ausblenden
Ein- oder Ausschließen von ausgeblendeten Folien beim Veröffentlichen von Handouts

Adobe Captivate ermöglicht es Ihnen, einzelne Folien in einem Projekt auszublenden; die Folie verbleibt im Projekt, wird aber bei der Projektwiedergabe nicht angezeigt. Diese Option ist in verschiedenen Situation nützlich, beispielsweise wenn das Projekt von anderen geprüft wird, bestimme Folien aber noch nicht fertig sind und nicht angezeigt werden sollen, bevor sie die endgültigen Informationen enthalten.

Nach oben

Folien ausblenden

Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) auf die Folie und wählen Sie „Folie ausblenden“. Die Folie wird im Filmstreifen abgeblendet und unten auf der Folie wird ein Augensymbol angezeigt.

Um die Folie anzuzeigen, klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Control-Taste (Mac OS) und wählen Sie die Option „Folie einblenden“, oder klicken Sie im Filmstreifen auf das Augensymbol unten auf der Folie.

Nach oben

Ein- oder Ausschließen von ausgeblendeten Folien beim Veröffentlichen von Handouts

1. Wählen Sie in einem geöffneten Projekt „Datei“ > „Veröffentlichen“.
2. Wählen Sie im linken Bedienfeld den Befehl „Drucken“.
3. Wählen Sie unter „Typ“ die Option „Handouts“.
4. Wählen Sie im Bereich „Handout-Layoutoptionen“ die Option „Ausgeblendete Folien einschließen“.
5. Klicken Sie auf „Veröffentlichen“.

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Sperren von Folien

Adobe Captivate bietet Ihnen die Möglichkeit, einzelne Folien zu sperren. Die Objekte in einer gesperrten Folie können angezeigt, aber nicht bearbeitet werden. Diese Funktion ist nützlich, wenn Sie Ihr Projekt von anderen prüfen lassen, zugleich aber verhindern möchten, dass Objekte geändert werden.

Gesperrte Folien sind durch ein kleines Sperrsymbol gekennzeichnet. Das Symbol wird unterhalb der gesperrten Folie im Filmstreifen angezeigt.

❖ Klicken Sie in einem geöffneten Projekt mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) auf die Folie, die Sie sperren möchten, und wählen Sie „Folie sperren“.

Sie können mehrere Folien wählen, indem Sie bei gedrückter Strg- oder Umschalttaste auf die gewünschten Folien klicken. Um alle Folien auszuwählen, wählen Sie „Bearbeiten“ > „Alle auswählen“.

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Folienmaster

Folienmaster anzeigen
Hinzufügen eines Folienmasters
Folienmastern Objekte hinzufügen
Verwenden von Folienmastern
Bearbeiten von Folienmastern
Wiederverwenden von Folienmastern

Folienmaster definieren Hintergrund- und allgemeine Objekte auf den Folien, z. B. Logos, Kopf- und Fußzeilen. Mit Folienmastern können Sie ein einheitliches Erscheinungsbild für das gesamte Projekt erzielen.

Alle Artefakte auf einem Folienmaster, wie Objekte und Platzhalter, werden auf der Folie, die mit dem Folienmaster verknüpft ist, angezeigt.

Eine Gruppe von Folienmastern bildet ein Design. Weitere Informationen zu Designs finden Sie unter Designs.

Wenn Sie ein leeres Projekt oder ein Projekt aus einer Vorlage erstellen, verwendet Adobe Captivate das Standarddesign (Leer). Zu einem Design gehören die folgenden Typen von Folienmastern:

Hauptfolienmaster Der Hauptfolienmaster ist die erste Folie im Bedienfeld „Folienmaster“. Diese Folie hat denselben Namen wie das Design. Objekte und Hintergrundfarbe dieses Folienmasters werden auf allen anderen Folienmastern angezeigt. Jedes Design hat einen Hauptfolienmaster.
Inhaltsfolienmaster Enthält Layouts und Objekte, die Sie für die Inhaltsfolien verwenden können. So kann z. B. ein Titelfolienmaster für den Titel des Projekts verwendet werden. Ein Design kann eine oder mehrere Inhaltsfolienmaster enthalten.
Fragenfolienmaster Jedes Design enthält einen separaten Folienmaster für die folgenden Fragentypen:

- Zuordnung
- Hotspot
- Likert
- Weitere Fragentypen: Multiple-Choice, Lückentext, Wahr/Falsch, Kurzantwort, Sequenz
- Ergebnisfolie

Jeder Fragenfolienmaster enthält Platzhalterfragen, -antworten und -beschriftungen mit dem Stil, der mit dem Design verknüpft ist.

Jede Folie, mit Ausnahme des Hauptfolienmasters, enthält Platzhalter für verschiedene Objekte wie Textbeschriftungen, Bilder oder einen generischen Inhaltsplatzhalter. In einen Inhaltsplatzhalter können Sie Folgendes einfügen:

- Textbeschriftung
- Textanimation
- Bild
- FLV- oder F4V-Video (Ereignisvideo)
- SWF-Animation

Sie können nach Bedarf neue Quiz- und Inhaltsfolienmaster einfügen oder eine vorhandene Folie bearbeiten.

Nach oben

Folienmaster anzeigen

1. Wählen Sie „Fenster“ > „Folienmaster“.
2. Um einen Folienmaster auf der Bühne anzuzeigen und zu bearbeiten, wählen Sie ihn im Bedienfeld „Folienmaster“ aus.

Bedienfeld „Folienmaster“
Im Bedienfeld „Folienmaster“ werden sämtliche Folienmaster Ihres Projekts angezeigt. Sofern Sie keine weiteren Folienmaster hinzugefügt haben, werden im Bedienfeld „Folienmaster“ die Folien, die zum aktuellen Design des Projekts gehören, angezeigt.

Zeitleiste
Für Folienmaster gibt es keine Timing-Informationen. Mithilfe der Zeitleiste eines Folienmasters können Sie lediglich die hinzugefügten Objekte sortieren, sperren oder ausblenden.

Nach oben

Hinzufügen eines Folienmasters

Um weitere Folienmaster hinzuzufügen, führen Sie eine der folgenden Aktionen aus:

- „Einfügen“ > „Quizfolienmaster“ und den gewünschten Folientyp auswählen
- „Einfügen“ > „Inhaltsfolienmaster“

Obwohl ein Projekt mehrere Folienmaster enthält, können Sie eine Folie nur mit einem Folienmaster verknüpfen.

Verwenden Sie den Eigenschafteninspektor („Fenster“ > „Eigenschaften“) für folgende Aktionen:

- **Folienmaster beschriften:** Geben Sie im Textfeld eine eindeutige Beschriftung an.
- **Hintergrundfarbe festlegen:** Deaktivieren Sie „Projekthintergrund“ und wählen Sie dann eine Farbe in der Bühne.
- **Hintergrundbilder einfügen:** Klicken Sie auf das Symbol zum Durchsuchen , um ein Hintergrundbild zu wählen.

Nach oben

Folienmastern Objekte hinzufügen

Die folgenden Standardobjekte können Sie in einem Folienmaster einfügen:

- Textbeschriftung
- Rollover-Beschriftung
- Rollover-Bild
- Markierungsfeld

Alle anderen Standardobjekte sind deaktiviert.

Außerdem können Sie Folgendes einfügen:

- Textanimation
- Widget
- Bild
- Animation
- FLV-/F4V-Dateien (Ereignisvideo)

Hinweis: *Sie können Folienmastern kein Audio hinzufügen.*
Sie können Folienmastern Platzhalterobjekte hinzufügen. Beim Authoring können Sie auf die Platzhalter in den Folien doppelklicken, die auf dem Folienmaster basieren, und einen geeigneten Inhalt einfügen.

Um dem Folienmaster Objekte hinzuzufügen,

1. wählen Sie den Folienmaster im Folienmasterstreifen.
2. Fügen Sie Objekte auf dieselbe Weise hinzu wie bei Folien im Projekt.

Nach oben

Verwenden von Folienmastern

Verwenden Sie während der Arbeit an Ihren Projektfolien den Eigenschafteninspektor („Fenster“ > „Eigenschaften“) für folgende Aktionen:

- **Verknüpfung mit einem anderen Folienmaster:** Wählen Sie die entsprechende Option in der Dropdownliste „Folienmaster“ aus. Ein Folienmaster kann auch auf eine Foliengruppe angewendet werden.
- **Zeigen Sie Folienmasterobjekte über den Objekte der Folie an:** Aktivieren Sie „Folienmaster-Objekte oben“.

  Hinweis: *Objekte auf dem Hauptfolienmaster befinden sich in der Z-Reihenfolge immer unter den Objekten auf anderen Folienmastern.*

  Für Folienmaster wird eine eigene Zeitleiste beibehalten. Daher werden Folienmasterobjekte nicht auf der Zeitleiste der verknüpften Folie angezeigt. Sie können die Zeitleiste der Folienmasterobjekte weder anpassen noch deren Reihenfolge auf der Zeitleiste einer Projektfolie ändern.
- **Folienmasterhintergrund verwenden:** Wählen Sie diese Option, um die Hintergrundfarbe oder das Hintergrundbild des Folienmasters zu verwenden.

Nach oben

Bearbeiten von Folienmastern

Objekte auf einem Folienmaster können nur auf dem Folienmaster geändert werden. Die Objekte können nicht auf der Folie ausgewählt oder bearbeitet werden, die den Folienmaster übernimmt.

Auf den Folien im Filmstreifen können Sie die Platzhalter bearbeiten oder löschen, die von einem Folienmaster übernommen wurden.

Nach oben

Wiederverwenden von Folienmastern

- **Folienmaster duplizieren:** Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) und wählen Sie „Duplizieren“.
- **Inhalte kopieren:** Wählen Sie die Inhalte und klicken Sie auf „Kopieren“.
- **Importieren/Exportieren:** Sie können Folienmaster nicht importieren oder exportieren, aber zwischen Projekten kopieren und einfügen.
- **In XML/Microsoft Word importieren/exportieren:** Ebenso wie den Inhalt Ihrer Projektfolien können Sie den Inhalt des Folienmasters in XML und Microsoft Word importieren/exportieren.

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Folieneigenschaften

Eigenschaftenbedienfeld

Sie können die Eigenschaften einer Folie über den Eigenschafteninspektor („Fenster“> „Eigenschaften“) festlegen.

Nach oben

Eigenschaftenbedienfeld

Name Der Name der Folie. Der Folienname wird im Filmstreifen unterhalb der Folie angezeigt. In der Praxis hat es sich bewährt, Folien zu benennen. Benannte Folien lassen sich leichter identifizieren, wenn mehrere Benutzer am selben Projekt arbeiten.

Eingabehilfen Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Dialogfeld „Eingabehilfen“ zu öffnen. Dort können Sie Text hinzufügen oder eingeben, der Benutzern, die ein Bildschirmleseprogramm verwenden, vorgelesen werden kann. Sie können Folienanmerkungen importieren, um darauf zugreifen zu können. Weitere Informationen finden Sie unter Hinzufügen von barrierefreiem Text zu Folien.

Folienmaster Wählen Sie den Folienmaster, der mit der Folie verknüpft werden soll.

> **Folienmaster-Objekte oben** Platziert die Objekte des Folienmasters vor anderen Objekten auf der Folie.
>
> **Folienmasterhintergrund verwenden** Verwenden Sie den Hintergrund des Folienmasters als Folienhintergrund.
>
> **Projekthintergrund** Verwenden Sie die Hintergrundeinstellungen aus den Projektvoreinstellungen für die Folie. Diese Option ist nur verfügbar, wenn die Option „Folienmasterhintergrund verwenden“ deaktiviert ist.
>
> **Bühne** Klicken Sie auf das Feld, um auf die Farbpalette zuzugreifen und eine Hintergrundfarbe für die Folie zu wählen. Sie können eine Farbverlaufsfüllung oder eine Musterfüllung im Hintergrund anwenden.
>
> ***Hinweis:*** *Diese Option ist nur verfügbar, wenn weder der Projekthintergrund noch der Folienmasterhintergrund ausgewählt ist.*

Hintergrund Wählen Sie aus der Bibliothek des Projekts ein neues Hintergrundbild für die Folie. Diese Option ist nur verfügbar, wenn die Option „Folienmasterhintergrund verwenden“ deaktiviert ist.

Qualität Wählen Sie eine Qualitätsstufe für die Folie: „Niedrig (8 Bit)“, „Optimiert“, „JPEG“ oder „Hohe Qualität“.

Hinweis: *Durch Auswahl des Formats „Optimiert“, „JPEG“ oder „Hohe Qualität“ wird die Dateigröße und damit auch die für das Herunterladen des Projekts benötigte Zeit unter Umständen erhöht. Sofern keine besonderen Gründe für eine Änderung vorliegen, sollten Sie die Einstellung „Niedrig (8 Bit)“ beibehalten.*

Anzeigedauer Legen Sie die Anzeigedauer der Folie fest. Der Höchstwert liegt bei einer Stunde (3.600 Sekunden).

Übergang Wählen Sie einen Übergangseffekt für die Folie. Durch Übergangseffekte gestalten Sie Folienübergänge attraktiver.

Aktionsoptionen

Sie können die Navigationsoptionen jedes Mal definieren, wenn Benutzer Folien anzeigen oder schließen. Im Menü „Bei Eingabe“ werden die Aktionen aufgeführt, die Sie für die angezeigte Folie festlegen können. Im Menü „Beim Verlassen“ werden die Aktionen festgelegt, die beim Verlassen der Folie ausgeführt werden. Die folgende Liste beschreibt Aktionen, die in beiden Menüs verfügbar sind:

Hinweis: *Die Optionen „Zur vorherigen Folie springen“, „Zur nächsten Folie springen“, „Zur zuletzt aufgerufenen Folie wechseln“, „Zu Folie springen“ und „Keine Aktion“ stehen nur im Menü „Beim Verlassen“ zur Verfügung.*

Weiter Der Film wechselt zur nächsten festgelegten Aktion.

URL oder Datei öffnen Ein Webbrowser öffnet die festgelegte Website, sofern der Benutzer über eine Internetverbindung verfügt. Alternativ können Sie eine angegebene Datei für den Benutzer öffnen.

Anderes Projekt öffnen Öffnet das angegebene Adobe Captivate-Projekt.

E-Mail senden an Öffnet einen Entwurf im Standard-E-Mail-Programm mit der im Feld „An“ angegebenen E-Mail-Adresse.

JavaScript ausführen Adobe Captivate führt das angegebene JavaScript aus.

Erweiterte Aktionen ausführen Adobe Captivate führt das mithilfe der Anwendung geschriebene Skript aus.

Audio abspielen Adobe Captivate spielt das angegebene Audio während der Wiedergabe der Folie ab. Die Dauer der Audiowiedergabe entspricht der Dauer der Folie oder der Dauer der Audiodatei, abhängig davon, welcher Zeitraum kürzer ist. Wenn der Benutzer eine Aktion auf der Folie durchführt, z. B. die Folie anhält, wird das Audio beendet und nicht erneut abgespielt.

Hinweis: *Wenn Sie in „Erweiterte Aktionen“ mehrere Aktionen „Audio abspielen“ ausführen, wird nur die erste Aktion „Audio abspielen“ ausgeführt.*

Einblenden Wenn der Benutzer die erforderliche Aktion ausführt, wird das angegebene ausgeblendete Objekt sichtbar gemacht.

Ausblenden Wenn der Benutzer die erforderliche Aktion ausführt, wird das angegebene Objekt ausgeblendet.

Aktivieren Wenn der Benutzer die erforderliche Aktion durchführt, wird ein anderes Projektobjekt aktiviert. Diese Option steht nur für interaktive Objekte zur Verfügung.

Deaktivieren Wenn der Benutzer die erforderliche Aktion durchführt, wird ein anderes Projektobjekt deaktiviert. Diese Option steht nur für interaktive Objekte zur Verfügung.

Zuweisen Wenn der Benutzer die erforderliche Aktion ausführt, wird einer Variable ein neuer Wert zugewiesen.

Erhöhen Wenn der Benutzer die erforderliche Aktion ausführt, wird der Wert der angegebenen Variable entsprechend erhöht.

Verringern Wenn der Benutzer die erforderliche Aktion ausführt, wird der Wert der angegebenen Variable entsprechend erniedrigt.

Effekt anwenden Wenn der Benutzer die erforderliche Aktion ausführt, wird der Effekt auf das angegebene Objekt angewendet.
Zur vorherigen Folie Der Film wechselt zur vorherigen Folie.
Zur nächsten Folie Der Film wechselt zur nächsten Folie.
Zur zuletzt aufgerufenen Folie wechseln Der Film wechselt zur zuletzt angezeigten Folie.
Zurück zum Quiz Benutzer können zurückwechseln zu:

- Die letzte durchgeführte Fragenfolie, wenn Benutzer sie falsch beantwortet oder die Frage übersprungen haben.
- Die Frage nach der letzten durchgeführten Fragenfolie, wenn Benutzer die Frage richtig beantwortet haben.

Zu Folie springen Der Film wechselt zur gewünschten Folie.
Keine Aktion Wenn der Benutzer die Folie verlässt, geschieht nichts.

Audiooptionen

Einblenden [#] Sekunden Gibt die Zeit an, in der die Audiodatei die volle Lautstärke erreicht.
Ausblenden [#] Sekunden Gibt die Zeit an, in der die Audiodatei stummgeschaltet wird.
Audio in Schleife abspielen Spielt die Audiodatei bis zum Verlassen der Folie kontinuierlich ab.
Hintergrundaudio stoppen Beendet das Abspielen der der Folie zugeordneten Hintergrund-Audiodatei.
Audio hinzufügen Zeigt das Dialogfeld „Folienaudio“ an, über das Sie Audioaufzeichnungen für die Folie vornehmen können.

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Folienübergänge

Übergänge sind Spezialeffekte, die beim Wechsel von einer Folie zur nächsten auftreten. Sie signalisieren das Ende der einen Folie und den Beginn der nächsten.

1. Wählen Sie im Filmstreifen die Folie aus, der Sie einen Übergangseffekt hinzufügen möchten.
2. Wählen Sie im Bereich „Allgemein“ des Eigenschafteninspektors einen Effekt aus der Liste der Übergänge.
3. Wenn Sie den Übergang auf alle Folien anwenden möchten, wählen Sie mehrere Folien im Filmstreifen aus, und geben Sie den gewünschten Übergangseffekt an.

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Tipps für Einführungsfolien

- Fügen Sie Sound hinzu. Mit Adobe Captivate können Sie Ihre Projekte mühelos mit Audioelementen versehen, die sich in einer Einführungsfolie wirkungsvoll einsetzen lassen. Verwenden Sie entweder vorhandene Sounddateien oder nehmen Sie Ihre eigenen Dateien auf, zum Beispiel eine Begrüßungsnachricht oder geeignete Musik.

  In der Adobe Captivate-Galerie finden Sie zahlreiche Schaltflächen, Sounds und Animationen (im SWF-Format), die Sie für Ihre Projekte verwenden können. Bei der Installation von Adobe Captivate wird die Galerie standardmäßig unter folgendem Pfad gespeichert: „C:\Programme\Adobe\Adobe Captivate 6\Gallery“ (Windows); „/Applications/Adobe Captivate 6/Gallery“ (Mac OS).

- Setzen Sie Spezialeffekte ein. Wenn Sie in Ihrem Projekt Spezialeffekte verwenden möchten, sollten Sie gleich zu Beginn einige von ihnen benutzen. Spezialeffekte wie Ein- und Ausblenden sorgen von Anfang an für einen professionellen Look Ihres Projekts.
- Verwenden Sie Textanimationen. Mit der Adobe Captivate-Funktion für Textanimationen erstellen Sie im Handumdrehen eine beeindruckende Einführungsfolie und versehen Ihr Projekt rasch und mühelos mit einem anspruchsvollen Look.
- Setzen Sie Beschriftungen mit Bedacht ein. Fügen Sie Ihrer Einführungsfolie mehrere Beschriftungen hinzu und stellen Sie ihr Timing so ein, dass sie nacheinander ein- und ausgeblendet werden.

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Objekte hinzufügen und verwalten

Ein Teil des Inhalts, zu dem von dieser Seite verlinkt wird, wird u. U. nur auf Englisch angezeigt.

Objektinformationen im Fenster „Erweiterte Interaktion“ bearbeiten

Das Fenster „Erweiterte Interaktion“ („Projekt“ > „Erweiterte Interaktion“) mit einer Liste aller interaktiven Objekte in Ihrem Projekt wird angezeigt. Die Objekte sind folienweise gruppiert.

Das Fenster enthält die folgenden Informationen zum Analysieren der Aktionen und Eigenschaften der interaktiven Objekte:

Folie/Objekt In dieser Spalte wird die Nummer der Folie und die Folienbezeichnung bzw. der Objekttyp angezeigt.

Instanzname In dieser Spalte wird der Name der Instanz des Objekts angezeigt.

Bei Erfolg In dieser Spalte wird die Navigation angezeigt, die der Folie folgt, wenn der Benutzer die Aktion eines Objekts erfolgreich ausführt. Weitere Informationen finden Sie unter Projektnavigation mithilfe von interaktiven Objekten.

Versuche In dieser Spalte wird die maximale Anzahl der Versuche angezeigt, die Sie als Limit für ein interaktives Objekt festgelegt haben.

Bei Fehler Wenn bei einem Objekt oder einer Folie Fehler möglich sind (z. B. eine falsche Auswahl bei einer Multiple-Choice-Frage), wird in dieser Spalte angezeigt, was im Falle eines Fehlers geschieht. Weitere Informationen finden Sie unter Projektnavigation mithilfe von interaktiven Objekten.

Tastenkombination In dieser Spalte werden Tastenkombinationen für eine Folie oder ein Objekt zur Überprüfung und Bearbeitung angezeigt.

Zeitbeschränkung In dieser Spalte wird die Zeitbeschränkung für bestimmte Objekte angezeigt.

Punkte In dieser Spalte wird die Gesamtpunktzahl der einzelnen bewerteten Objekte und Fragefolien angezeigt.

Zur Gesamtsumme hinzufügen Zeigt die Gesamtsumme an, wenn bewertete Objekte in die Gesamtpunktzahl miteinbezogen werden.

In Quiz einbeziehen Zeigt an, ob für das interaktive Objekt eine Punktzahl festgelegt wurde, die auf das gesamte Quiz angerechnet wird.

Antworten weitergeben Gibt an, ob die Quizpunktzahlen an ein Learning Management-System (LMS) gesendet werden.

Ziel-ID und Interaktions-ID In diesen Spalten werden die ID-Nummern (sofern zugewiesen) für die Integration mit einem Learning Management-System (LMS) angezeigt.

Hinweis: *Zur leichteren Überprüfung der Projektinformationen können Sie auf das Drucksymbol klicken, um die tabellarische Ansicht der Interaktionen im Fenster auszudrucken.*

So bearbeiten Sie die Eigenschaften von Objekten:

1. Wählen Sie in einem geöffneten Projekt die Option „Projekt“ > „Erweiterte Interaktion“, oder drücken Sie F9.

   Das Fenster „Erweiterte Interaktion“ mit einer Liste aller interaktiven Objekte im Projekt wird angezeigt.

2. Zum Filtern der Liste klicken Sie am oberen Rand des Dialogfelds auf die Schaltflächen, die den gewünschten Objekttypen entsprechen.

   Hinweis: *Auf diese Weise können Sie die Anzeige der Objekte in der Liste auf bewertbare Objekte, Klickfelder, Texteingabefelder, Schaltflächen, Fragen oder ausgeblendete Folien beschränken.*

3. Klicken Sie auf einen Folientitel oder ein Objekt, um ihn bzw. es auszuwählen. Der Eigenschafteninspektor des Objekts wird angezeigt. Dort können Sie die Eigenschaften des Objekts bearbeiten.

(cc) BY-NC-SA Beiträge auf Twitter™ und Facebook sind nicht Gegenstand der Bedingungen von Creative Commons.

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Objekten Spiegelung hinzufügen

Sie können allen Objekten und Platzhaltern Spiegelung hinzufügen, mit Ausnahme der folgenden:

- Maus
- Klickfeld
- Rollover-Bereich
- Zoombereich
- Rollover-Minifolie
- Textanimation
- Zoomziel
- Antwortelemente in Fragenfolien

1. Wählen Sie das Objekt auf der Folie. Sie können auch mehrere Objekte wählen, indem Sie die Umschalttaste (Windows) oder die Befehlstaste (Macintosh) gedrückt halten.
2. Klicken Sie im Eigenschafteninspektor im Akkordeon „Schatten und Spiegelung“ auf „Spiegelung“. Die Spiegelung wird mit den Standardeinstellungen dem Objekt hinzugefügt. Wenn Sie zuvor bereits einem Objekt eine Spiegelung hinzugefügt haben, werden standardmäßig die entsprechenden Spiegelungseinstellungen verwendet.
3. Um die Spiegelung zu ändern, klicken Sie auf eine der Vorgabeoptionen.
4. Um mehreren Objekten Spiegelungen hinzuzufügen, klicken Sie auf und wählen Sie eine der Optionen.

Wichtig: *Um Objektspiegelung in der veröffentlichten Ausgabe zu erhalten, wählen Sie Flash Player 10 oder höher in den Veröffentlichungseinstellungen.*

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Objekte ausrichten

Mehrere Objekte auf einer Folie ausrichten
Ausrichten von Objekten in der Zeitleiste
Ausrichten von Objekten mithilfe des Rasters

Nach oben

Mehrere Objekte auf einer Folie ausrichten

Wenn Sie über eine Folie mit mehreren Objekten verfügen, kann Adobe Captivate diese automatisch ausrichten. Auf diese Weise erstellen Sie im Handumdrehen präzise und professionelle Projektfolien.

Sie haben verschiedene Möglichkeiten, Objekte vertikal und horizontal auszurichten. Einige der Ausrichtungsoptionen basieren auf der Position eines Ankerobjekts. Das Ankerobjekt ist einfach das erste Objekt, das Sie auswählen. In der Regel ist es sinnvoll, das größte oder das erste in der Folie erscheinende Objekt als Ankerobjekt auszuwählen. Sie können das Ankerobjekt mühelos an den weißen Ziehpunkten erkennen; alle weiteren Objekte, die Sie auswählen, weisen die üblichen schwarzen Ziehpunkte auf.

Die Ausrichtung beruht auf dem Registrierungspunkt eines Objekts. Hierbei handelt es sich um die obere linke Ecke des Felds, von dem das Objekt umgeben ist. Dieser Punkt ist in Adobe Captivate konstant und kann nicht geändert werden. Bei Objekten mit breiten Strichen befindet sich der Registrierungspunkt in der Mitte der Striche. Weitere Informationen zu Registrierungspunkten finden Sie in diesem Blog von Lieve Weymeis.

1. Öffnen Sie die Folie, in der Sie die Objekte ausrichten möchten. Die Folie muss mehrere Objekte enthalten.
2. Wählen Sie „Fenster“ > „Ausrichten“.
3. Wählen Sie die gewünschten Objekte in der Folie aus, indem Sie die Umschalttaste gedrückt halten und sie der Reihe nach anklicken.
4. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
   - Klicken Sie auf eine Ausrichtungsoption in der Ausrichtungssymbolleiste.
   - Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) auf die ausgewählten Objekte, wählen Sie „Ausrichten“ und wählen Sie im Popupmenü die entsprechende Option.

Während Sie die Maus bewegen, werden die horizontalen und vertikalen Koordinaten (x und y) des Mauszeigers automatisch in der rechten unteren Ecke des Adobe Captivate-Projektfensters angezeigt. Wenn Sie die exakten Koordinaten kennen, lassen sich Objekte in einer Folie präzise platzieren. Beim Ausrichten von Objekten kann es hilfreich sein, das Raster anzuzeigen.

Sie haben die Möglichkeit, Objekte nur mithilfe der Tastatur zu verschieben. Wählen Sie ein Objekt aus und drücken Sie eine Pfeiltaste, um es um jeweils 1 Pixel in die entsprechende Richtung zu verschieben. Wenn Sie ein Objekt um die für das Raster festgelegte Anzahl von Pixeln verschieben möchten, wählen Sie es aus und drücken Sie die Strg-Taste zusammen mit der gewünschten Pfeiltaste.

Um die Breite oder Höhe eines Objekts um 1 Pixel zu ändern, halten Sie die Alt-Taste gedrückt und drücken Sie eine Pfeiltaste. Um die Größe um 15 Pixel zu ändern, halten Sie die Umschalt- und Alt-Taste gedrückt und drücken Sie eine Pfeiltaste.

Nach oben

Ausrichten von Objekten in der Zeitleiste

Mit der Zeitleiste können Objekte mühelos ausgerichtet werden. Sie haben beispielsweise die Möglichkeit, Objekte auf den Abspielkopf, den Anfang einer Folie, das Ende einer Folie, ein anderes Objekt oder einen Zeitpunkt abzustimmen.

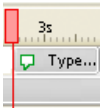
Anzeigen der Adobe Captivate-Zeitleiste

1. Doppelklicken Sie in einem geöffneten Projekt auf eine Folie mit Objekten, die Sie ausrichten möchten.
2. Wenn die Zeitleiste nicht angezeigt wird, klicken Sie auf die Teilerleiste. Um die Zeitleiste zu erweitern, klicken Sie auf den Anzeigepfeil. Sie können die Zeitleiste auch aus dem Menü „Ansicht“ öffnen, indem Sie die Option „Zeitleiste anzeigen“ auswählen oder Strg+Alt+T drücken.

Ausrichten eines Objekts an der Abspielposition

Wenn Sie ein Objekt mit der Abspielposition synchronisieren, wird das Objekt an den Standort der Abspielposition in der Zeitleiste verschoben.

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) auf ein Objekt auf der Zeitleiste und wählen Sie „Mit Abspielkopf synchronisieren“.



Mit Abspielkopf synchronisieren

Ausrichten eines Objekts am Anfang einer Folie

- Klicken Sie auf ein Objekt in der Zeitleiste und ziehen Sie es auf die linke Seite der Zeitleiste.

Erweitern der Abspielzeit eines Objekts am Ende einer Folie

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) auf ein Objekt auf der Zeitleiste und wählen Sie „Für die restliche Folie einblenden“.

Ausrichten eines Objekts an einem Zeitpunkt

- Klicken Sie auf ein Objekt in der Zeitleiste und ziehen Sie es nach links oder rechts, bis der linke Rand der Objektleiste am gewünschten Zeitpunkt in der Kopfzeile ausgerichtet ist.

  Wenn Sie beispielsweise eine Beschriftung, die gleichzeitig mit der Folie angezeigt wird, etwas später einblenden möchten, ziehen Sie die Beschriftung nach rechts, sodass ihr linker Rand auf einer Höhe mit der Marke 2s (2 Sekunden Verzögerung) oder 4s (4 Sekunden Verzögerung) in der Kopfzeile liegt.

  Sie können mehrere Objekte auswählen und gleichzeitig verschieben. Zum Auswählen mehrerer in der Zeitleiste aufeinander folgender Objekte halten Sie die Umschalttaste und zum Auswählen mehrerer nicht aufeinander folgender Objekte die Strg-Taste gedrückt, während Sie auf die Objekte klicken, die Sie verschieben möchten.

  Die Zoom-Stufe der Zeitleiste kann ganz einfach angepasst werden. Klicken Sie auf den Regler in der Zeitleiste und stellen Sie mit dem Mausrad die Zoom-Stufe ein. Sie können die Zoom-Stufe auch mit der Tastatur ändern. Klicken Sie auf das Lineal und drücken Sie Strg+[(Zoomstufe verringern), Strg+] (Zoomstufe erhöhen) oder Strg+W (Alle in der Zeitleiste enthaltenen Objekte anzeigen).

Nach oben

Ausrichten von Objekten mithilfe des Rasters

Adobe Captivate enthält ein optionales Raster, das Sie anzeigen können, während Sie einzelne Folien bearbeiten. Mithilfe des Rasters können Sie Objekte präziser in einer Folie positionieren.

Wählen Sie die Option „Am Raster ausrichten“, um Objekte, die in der Nähe einer Rasterlinie platziert werden, automatisch an den nächstgelegenen Linien auszurichten.

Anzeigen des Rasters

Wählen Sie in einem geöffneten Projekt „Ansicht“ > „Raster anzeigen“.

In der Folie erscheint das Raster in Form gepunkteter Linien.

Ausrichten von Objekten mithilfe von Rasterlinien

Wählen Sie in einem geöffneten Projekt „Ansicht“ > „Am Raster ausrichten“.

Um das Einrastverhalten zu testen, fügen Sie der Folie ein Objekt (z. B. ein Markierungsfeld) hinzu und verschieben Sie es dann. Während Sie das Feld verschieben, sollte es automatisch am Raster ausgerichtet werden.

Ändern der Rasterskala

1. Wählen Sie in einem geöffneten Projekt „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ (Windows) oder „Adobe Captivate“ > „Voreinstellungen“ (Mac OS).
2. Wählen Sie im Bedienfeld „Kategorie“ die Option „Global“.
3. Legen Sie im Feld „Rastergröße“ einen neuen Wert für die Rastergröße fest. Je höher der Wert ist, desto weniger Rasterlinien werden angezeigt. Je niedriger der Wert ist, desto mehr Rasterlinien werden angezeigt und desto genauer können Objekte platziert werden.

Während Sie die Maus bewegen, werden die horizontalen und vertikalen Koordinaten (x und y) des Mauszeigers automatisch in der rechten unteren Ecke des Adobe Captivate-Projektfensters angezeigt. Wenn Sie die exakten Koordinaten kennen, lassen sich Objekte in einer Folie präzise platzieren.

Sie haben die Möglichkeit, Objekte nur mithilfe der Tastatur zu verschieben. Wählen Sie ein Objekt aus und drücken Sie eine Pfeiltaste, um es um jeweils 1 Pixel in die entsprechende Richtung zu verschieben. Wenn Sie ein Objekt um die für das Raster festgelegte Anzahl von Pixeln verschieben möchten, wählen Sie es aus und drücken Sie die Strg-Taste zusammen mit der gewünschten Pfeiltaste.

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Schatten auf Objekte anwenden

Anwenden von Schatten über Objekteffekte

Sie können in Adobe Captivate auf alle Objekte Schatteneffekte anwenden, einschließlich der Platzhalterobjekte. Schatteneffekte können auch auf Objekte auf Folienmastern angewendet werden.

1. Wählen Sie das Objekt auf der Folie. Sie können auch mehrere Objekte wählen, indem Sie die Umschalttaste (Windows) oder die Befehlstaste (Macintosh) gedrückt halten.
2. Klicken Sie im Eigenschafteninspektor im Schatten-Akkordeon auf „Aktivieren“. Der Schatten wird mit den Standardeinstellungen auf das Objekt angewendet. Wenn Sie zuvor bereits einen Schatten auf ein Objekt angewendet haben, werden standardmäßig die entsprechenden Schatteneinstellungen verwendet.
3. Um den Schatten zu ändern, führen Sie einen oder beide der folgenden Schritte aus:
   - Klicken Sie auf eine der Optionen in der Liste „Richtung“.
   - Klicken Sie auf eine der Vorgabeoptionen oder geben Sie die erforderlichen Eigenschaften an, z. B. Farbe (mit Transparenz), Abstand, Weichzeichnen und Winkel.

     Hinweis: *Diese Eigenschaften können Sie auch nach der Auswahl einer Vorgabe ändern.*
4. Um den Effekt auf mehrere Objekte anzuwenden, klicken Sie auf und wählen Sie eine der Optionen.

Nach oben

Anwenden von Schatten über Objekteffekte

Wählen Sie das Objekt und klicken Sie im Fenster „Effekte“ („Fenster“ > „Effekte“) auf „Effekt hinzufügen“ > „Filter“ > „DropShadow“.

Wenn Sie sowohl den Eigenschafteninspektor als auch das Fenster „Effekt“ verwenden, um einen Schatten auf ein Objekt anzuwenden, werden beide Einstellungen basierend auf der Zeitleiste des Effekts angewendet.

Angenommen, Sie haben über den Eigenschafteninspektor einen grauen Schatten auf ein Rechteck angewendet. Anschließend wenden Sie den Schattenobjekteffekt auf das Rechteck an und geben die Farbe Grün an. Sie legen fest, dass der Effekt 2 Sekunden nach Beginn der Folie ausgelöst und bis zum Ende der Folie angewendet werden soll.

Bei Wiedergabe des Projekts wird der graue Schatten in den ersten 2 Sekunden angezeigt. Nach 2 Sekunden werden sowohl der graue als auch der grüne Schatten für die restliche Foliendauer angezeigt.

Im Folgenden werden die Unterschiede zwischen den beiden Methoden zum Anwenden von Schatten auf Objekte aufgeführt:

Über den Eigenschafteninspektor	Über das Bedienfeld „Effekte“
Der Schatten wird sofort auf das Objekt angewendet.	Der Schatten wird auf Grundlage der Zeitleiste des Schatteneffekts angewendet.
Der Schatten ist während der Bearbeitung auf der Bühne sichtbar.	Der Schatten ist während der Bearbeitung nicht sichtbar. Der angewendete Effekt wird in der Vorschau oder in der veröffentlichten Ausgabe angezeigt.
Der Schatten kann mit dem Folienhintergrund zusammengeführt werden, indem Sie auf „Mit Hintergrund zusammenführen“ klicken.	Der Schatten kann nicht mit dem Folienhintergrund zusammengeführt werden.

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Ändern der Anzeigereihenfolge von Objekten

Mit Adobe Captivate können Sie einer Folie mehrere Objekte, wie z. B. Beschriftungen, Markierungsfelder, Animationen oder Bilder, hinzufügen und die Reihenfolge bestimmen, in der sie angezeigt werden. Anhand der Zeitleiste können Sie das Timing aller Objekte in einer Folie präzise abstimmen.

1. Wählen Sie in einem geöffneten Projekt die Folie mit den Objekten aus, deren Reihenfolge Sie ändern möchten.
2. Ändern Sie die Reihenfolge und das Timing der Objekte entsprechend Ihren Anforderungen.

   Bewegen Sie die Maus beispielsweise über den linken oder rechten Rand eines Objekts auf der Zeitleiste, bis der Größenänderungscursor angezeigt wird. Ziehen Sie dann den Rand nach links oder rechts, um zu ändern, wann und für wie lange das Objekt angezeigt wird.

   Wenn Sie ein Objekt, das gleichzeitig mit der Folie angezeigt wird, etwas später einblenden möchten, bewegen Sie den Mauszeiger auf die Mitte des Objekts in der Zeitleiste, bis der Handcursor erscheint, und verschieben Sie das gesamte Objekt nach rechts, sodass sein linker Rand auf einer Höhe mit der Marke 2s (2 Sekunden Verzögerung) oder 4s (4 Sekunden Verzögerung) in der Kopfzeile liegt.
3. Wenn Sie über zwei überlappende Objekte auf der Folie verfügen, geben Sei das Objekt an, das im Vordergrund angezeigt werden soll, indem Sie die Stapelreihenfolge festlegen. Zum Ändern der Stapelreihenfolge verschieben Sie die Objekte in den Vordergrund bzw. den Hintergrund der Folienbühne. Beachten Sie, dass Objekte, die auf der Bühne im Hintergrund platziert sind, hinter anderen Objekten erscheinen. Verwenden Sie eine der folgenden Methoden, um die Stapelreihenfolge festzulegen:
   - Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) auf ein Objekt auf der Folie und wählen Sie eine der Objektreihenfolgenoptionen. Legen Sie auf diese Weise je nach Bedarf die Reihenfolge weiterer Objekte der Folie fest.
   - Bewegen Sie den Zeiger auf der Zeitleiste über ein Objekt, bis der Handzeiger angezeigt wird. Ziehen Sie das Objekt dann nach oben oder unten, um seine Position in der Stapelreihenfolge zu ändern. Wenn Sie ein Objekt in der Stapelreihenfolge nach oben verschieben, wird es auf der Bühne nach vorne gestellt. Ein Objekt, das Sie nach unten verschieben, wird auf der Bühne weiter nach hinten gestellt.

     Hinweis: *Wenn Sie die Reihenfolge für eine Minifolie ändern, werden die in ihr enthaltenen Objekte zusammen mit der Minifolie verschoben.*

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Steuern der Sichtbarkeit von Objekten

Sie können ein Objekt auf einer Folie ausblenden und Bedingungen definieren, die erfüllt werden müssen, damit das Objekt angezeigt wird.

Das folgende Beispiel veranschaulicht, wie ein Bild auf einer Folie ausgeblendet wird, bis der Benutzer auf die Schaltfläche „Bild anzeigen“ klickt.

1. Wählen Sie „Einfügen“ > „Bild“, um ein Bild auf der Folie einzufügen.
2. Geben Sie im Eigenschafteninspektor im Textfeld „Name“ einen Namen für das Bild ein. Beispiel: Mein Bild.
3. Deaktivieren Sie das Kontrollkästchen „Sichtbar“.
4. Wählen Sie „Einfügen“ > „Standardobjekte“ > „Schaltfläche“.
5. Wählen Sie im Bereich „Aktion“ des Eigenschafteninspektors in der Liste „Bei Erfolg“ die Option „Einblenden“ und dann in der Liste „Einblenden“ die Option „Mein_Bild“.

Wenn Sie den Film wiedergeben, wird das Bild nur angezeigt, wenn Sie auf die Schaltfläche klicken.

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Kopieren, Einfügen und Duplizieren von Objekten

Kopieren eines Objekts auf eine andere Folie
Kopieren eines Objekts auf mehrere Folien
Kopieren von Objekten aus anderen Projekten
Duplizieren von Objekten

Nachdem Sie ein Objekt erstellt haben, können Sie es kopieren und an einer anderen Stelle in derselben Folie, einer anderen Folie oder mehreren Folien in Ihrem Projekt einfügen. Diese Vorgehensweise kann eine Menge Zeit sparen, vor allem wenn Sie komplexe Objekte mit besonderen Größen, Farben und Formatierungen erstellen.

Sie können Objekte durch Kopieren und Einfügen auch zwischen verschiedenen Projekten übertragen.

Hinweis: *Sie können in der Bibliothek angezeigte Medienobjekte wiederverwenden, indem Sie das Objekt einfach von der Bibliothek auf eine Folie ziehen.*

Beim Kopieren von Objekten aus einer Folie in eine Minifolie werden die folgenden Eigenschaften der Objekte geändert:

- Wenn das Timing des Objekts auf „Restliche Folie“ oder „Restliches Projekt“ eingestellt ist, wird es in „Restliche Minifolie“ geändert.
- Die Option „Mit Projekt synchronisieren“ verliert ihre Gültigkeit für FLV-Dateien.

Nach oben

Kopieren eines Objekts auf eine andere Folie

1. Öffnen Sie die Folie, die das Objekt enthält.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) auf das Objekt und wählen Sie „Kopieren“.
3. Öffnen Sie die Folie, in die Sie das Objekt kopieren möchten.
4. Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) auf die Folie und wählen Sie die Option „Einfügen“.

Nach oben

Kopieren eines Objekts auf mehrere Folien

1. Öffnen Sie die Folie, die das Objekt enthält.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) auf das Objekt und wählen Sie „Kopieren“.
3. Wählen Sie im Filmstreifen die Folien aus, in die Sie das Objekt kopieren möchten. Halten Sie die Umschalttaste gedrückt und klicken Sie auf nebeneinander liegende Folien oder halten Sie die Strg-Taste gedrückt und klicken Sie auf nicht nebeneinander liegende Folien.
4. Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) auf eine ausgewählte Folie und wählen Sie die Option „Einfügen“.

Nach oben

Kopieren von Objekten aus anderen Projekten

Sie können Objekte aus anderen Projekten kopieren und einfügen. Diese Strategie kann Ihnen bei der Entwicklung wertvolle Zeit sparen. Beispiel: Sie haben ein detailliertes Objekt in einem anderen Projekt erstellt. Kopieren Sie das Objekt und fügen Sie es einfach in neue Projekte ein, die Sie erstellen.

Hinweis: *Um Medienobjekte aus einem anderen Adobe Captivate-Projekt wieder zu verwenden, öffnen Sie diese Projektbibliothek aus Ihrer aktuellen Projektbibliothek. Ziehen Sie Objekte dann direkt auf eine Folie oder in die aktuelle Projektbibliothek, um sie mühelos wieder verwenden zu können.*

1. Öffnen Sie das Adobe Captivate-Projekt mit dem Objekt, das Sie kopieren möchten.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) auf das Objekt und wählen Sie „Kopieren“.
3. Öffnen Sie das Adobe Captivate-Projekt, dem Sie das in den oben beschriebenen Schritten kopierte Objekt hinzufügen möchten.
4. Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) auf die Folie, der Sie das Objekt hinzufügen möchten.
5. Wählen Sie „Einfügen“.

Nach oben

Duplizieren von Objekten

Durch Duplizieren von Objekten lassen sich Inhalte mühelos wieder verwenden. So können Sie beispielsweise eine detaillierte Beschriftung duplizieren und Teile des Textes rasch ändern, um Ihrem Projekt weitere Informationen hinzuzufügen.

Hinweis: *Sie können in der Bibliothek angezeigte Medienobjekte wiederverwenden, indem Sie das Objekt einfach aus der Bibliothek auf eine Folie ziehen.*

1. Öffnen Sie die Folie, die das zu duplizierende Objekt enthält.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) auf das Objekt und wählen Sie die Option „Duplizieren“.

   Das ausgewählte Objekt wird dupliziert und das neue Objekt wird auf der Folie platziert. Sie können das neue Objekt genauso bearbeiten und verwenden wie das ursprüngliche Objekt.

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Objekte gruppieren

Objektgruppen und z-Reihenfolge
Gruppierung von Objekten aufheben

Um mit Ihren Projekte schneller zu arbeiten, können Sie Objekte auf einer Folie gruppieren. Durch das Gruppieren können Sie mehrere Objekte verschieben, drehen oder bearbeiten, als ob es sich um ein einzelnes Objekt handeln würde. Wählen Sie beispielsweise eine Gruppe aus und wenden Sie einen Schatteneffekt an. Die Änderungen, die an der Gruppe vorgenommen wurden, werden auf alle Objekte in der Gruppe gleichzeitig angewendet.

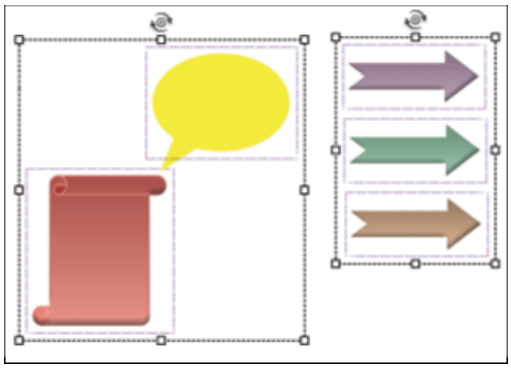
1. Halten Sie die Umschalttaste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Mac) gedrückt und klicken Sie auf die Objekte, die Sie gruppieren möchten. Sie können auch bestehende Gruppen auswählen, um sie in einer einzelnen Gruppe zu kombinieren.

   Hinweis: *Verschachteltes Gruppieren wird nicht in Adobe Captivate unterstützt.*

2. Klicken Sie auf „Bearbeiten“, > „Gruppe erstellen“.
3. Geben Sie im Eigenschafteninspektor, falls erforderlich, einen Namen für die Gruppe an.

In der Zeitleiste wird ein neuer „Ordner“ (zum Beispiel Group_1) mit den gruppierten Objekten erstellt.

Wenn Sie die Maus über ein Objekt in einer Gruppe bewegen, wird die Kontur der Gruppe mit gestrichelten Linien markiert.



Gruppierte Objekte auf einer Folie

Wenn Sie ein Objekt zum Gruppieren auswählen, werden auch alle ähnlichen Objekte gruppiert. Wenn Sie beispielsweise die Option „Erfolgsbeschriftung“ auswählen“, die mit einem Klickfeld verknüpft ist, werden Fehler, Tippbeschriftungen und das Klickfeld ebenfalls gruppiert.

Sie können die folgenden Objekte nicht gruppiert:

- Minifolie
- Maus
- Audio
- Fragenelemente und Antworten

Auf Fragenfolien können Sie nur Objekte wie Markierungsfelder und Schaltflächen gruppieren.

Sie können eine Gruppierung von Objekten aufheben und sie erneut nach Bedarf gruppieren.

Nach oben

Objektgruppen und z-Reihenfolge

Der Ordner für die Gruppe in der Zeitleiste wird auf der Ebene des Objekts mit der höchsten Indexposition der z-Achse erstellt. Im Ordner für die Gruppe werden die Objekte in absteigender Reihenfolge nach z-Indexposition (vom oberen zum unteren Ende der Zeitleiste) gestapelt.

Sie haben folgende Möglichkeiten, die z-Reihenfolge der gruppierten Objekte zu ändern:

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Objektstapel, wählen Sie „Anordnen“ und wählen Sie dann die gewünschte Option.
- Ziehen Sie den Objektstapel auf die benötigte Ebene (an die z-Indexposition).

Nach oben

Gruppierung von Objekten aufheben

- Um die Gruppierung aller Objekte in einer Gruppe aufzuheben, klicken Sie auf die Gruppe und klicken Sie dann auf „Bearbeiten“ >

„Gruppierung aufheben“.

- Um ein bestimmtes Objekt aus der Gruppe zu entfernen, klicken Sie auf die Gruppe und klicken Sie dann auf das Objekt. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Objekt und klicken Sie auf „Aus Gruppe entfernen“.

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Verwalten von Bibliotheksobjekten

Anzeigen von Objekten in der Bibliothek
Wiederverwenden eines in der Bibliothek aufgelisteten Objekts
Wiederverwenden eines Objekts aus der Bibliothek eines anderen Projekts
Löschen nicht verwendeter Objekte aus der Bibliothek

Nach oben

Anzeigen von Objekten in der Bibliothek

1. Wählen Sie „Fenster“ > „Bibliothek“.

   Das Fenster „Bibliothek“ wird geöffnet.

2. Öffnen Sie einen Ordner („Audio“, „Hintergründe“, „Bilder“ oder „Medien“), um die Objekte der entsprechenden Kategorie anzuzeigen.
3. Klicken Sie auf ein Objekt, um es in der Bibliotheksvorschau anzuzeigen.

In der Bibliotheksvorschau können Sie nicht nur Bilddateien anzeigen, sondern auch Audio- und Animationsdateien abspielen.

Nach oben

Wiederverwenden eines in der Bibliothek aufgelisteten Objekts

1. Wählen Sie „Fenster“ > „Bibliothek“.
2. Erweitern Sie im Fenster „Bibliothek“ den Ordner der Kategorie des Objekts, das Sie wieder verwenden möchten.
3. Klicken Sie auf das Objekt, das Sie wieder verwenden möchten und zeigen Sie es im Vorschaubereich an.
4. Ziehen Sie das Objekt auf die ausgewählte Folie oder Minifolie. Das Objekt wird zu einem Teil der Folie oder Minifolie, auf der Sie es abgelegt haben.

Hinweis: *Nachdem Sie das Objekt in die Folie kopiert haben, können Sie seine Eigenschaften bearbeiten, ohne dass die anderen Instanzen des Objekts im Projekt hierbei ebenfalls geändert werden.*

Nach oben

Wiederverwenden eines Objekts aus der Bibliothek eines anderen Projekts

1. Wählen Sie „Fenster“ > „Bibliothek“.
2. Klicken Sie in der Symbolleiste des Fensters „Bibliothek“ auf das Symbol zum Durchsuchen.
3. Wählen Sie das Projekt aus, das die wieder verwendbaren Objekte enthält, und klicken Sie auf „Öffnen“.

   Die Bibliothek für das andere Projekt wird in einem separaten Fenster geöffnet, dessen Größe angepasst werden kann.

4. Klicken Sie auf das Objekt, das Sie wieder verwenden möchten, um es auszuwählen.
5. Ziehen Sie das Objekt auf die ausgewählte Folienbühne oder in den entsprechenden Ordner in der Bibliothek des aktuellen Projekts.

Die neuen Objekte werden jetzt in Ihrer aktuellen Projektbibliothek angezeigt, auch wenn Sie sie direkt auf eine Folie gezogen haben. Sie können sie beliebig oft wieder verwenden.

Hinweis: *Wenn Sie die Bibliothek eines anderen Adobe Captivate-Projekts geöffnet haben, verbleibt dieses Projekt im Menü „Bibliothek öffnen“. Sie können jederzeit schnell auf diese Projektbibliothek zugreifen.*

Nach oben

Löschen nicht verwendeter Objekte aus der Bibliothek

1. Klicken Sie im Bedienfeld „Bibliothek“ („Fenster“ > „Bibliothek“) Ihres Projekts auf . Die nicht verwendeten Elemente sind in der Bibliothek hervorgehoben.
2. Klicken Sie auf .

Verwandte Hilfethemen

(cc) BY-NC-SA

Verwalten von Objekten mit der Symbolleiste „Hauptoptionen“

Die Symbolleiste „Hauptoptionen“ enthält die folgenden Symbole zum Verwalten von Objekten:

- Ausschneiden, Kopieren, Einfügen, Löschen und Duplizieren
- Aufzeichnen weiterer Folien für das aktuelle Projekt
- Audio aufzeichnen
- Aufzeichnen von Hintergrundaudio
- Zusammenarbeit (über Acrobat.com)
- Ausgewählte Objekte nach vorne bringen
- Ausgewählte Objekte zurücksenden
- Ausgewählte Objekte in den Vordergrund
- Ausgewählte Objekte in den Hintergrund
- Am Objekt ausrichten
- Raster ein-/ausblenden
- Am Raster ausrichten

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Zusammenführen von Objekten in einer Folie

Sie können jedes Objekt, das Sie erstellen und auf einer Folie platzieren, zusammenführen, wie z. B. Bilder, Beschriftungen, Klickfelder, Markierungsfelder, Texteingabefelder und Schaltflächen. Durch das Zusammenführen wird die Interaktivität eines Objekts permanent aufgehoben und es bleibt nur das Bild des Objekts erhalten.

Die Funktion zum Zusammenführen kann in verschiedenen Situationen nützlich sein. Angenommen, Sie importieren ein großes Bild in eine Folie, die andere Objekte enthält. Sie können das Bild mit der Folie zusammenführen, sodass es ein statischer Hintergrund für die anderen Objekte wird. Text lässt sich auch in einen dauerhaften Bestandteil der Folie umwandeln, indem Sie eine transparente Textbeschriftung erstellen und diese dann mit der Folie zusammenführen.

1. Öffnen Sie die Folie, die das Objekt enthält, das Sie zusammenführen möchten.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) auf das Objekt (z. B. ein Bild, eine Beschriftung oder ein Klickfeld), das Sie mit der Folie zusammenführen möchten.
3. Wählen Sie im Popupmenü die Option „Mit Hintergrund zusammenführen“.
4. Das Objekt wird mit der Folie zusammengeführt.

   Hinweis: *Beim Zusammenführen von Objekten einer Minifolie mit dem Hintergrund werden die Objekte mit dem Hintergrund der Minifolie zusammengeführt.*

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Objekteffekte

Ein- und Ausblenden des Fensters „Effekte“
Optionen im Fenster „Effekte“
Erstellen von ereignisbasierten Animationsauslösern
Anwenden von Effekten auf Objekte
Definieren von Bewegungspfaden für Objekte
Ändern von Objekteffekten
Erstellen von benutzerdefinierten Effekten in Adobe Flash
Speichern und Löschen von Effekten

Mithilfe von Objekteffekten können Sie die Aufmerksamkeit der Benutzer rasch auf die gewünschten Objekte einer Folie lenken. Wählen Sie „Fenster“ > „Effekte“ und klicken Sie auf fx, um die Effekte anzuzeigen, die Sie auf Objekte anwenden können.

Eine ausführliche Beschreibung dieser Effekte finden Sie in dieser Veröffentlichung im Blog von Lieve Weymeis.

Sie können Effekte in Adobe Flash erstellen und in Adobe Captivate verwenden. Weitere Informationen finden Sie unter Erstellen von benutzerdefinierten Effekten in Adobe Flash.

Eine Übersicht über Objekteffekte finden Sie unter www.adobe.com/go/learn_cp_objecteffects_de.

Nach oben

Ein- und Ausblenden des Fensters „Effekte“

Klicken Sie im Menü „Fenster“ auf „Effekte“.

Nach oben

Optionen im Fenster „Effekte“

Effekteigenschaften Eigenschaften eines Effekts, der auf ein Objekt angewendet wird.

Live-Vorschau-Modus Zeigt, wie der Objekteffekt aussieht, wenn das Video wiedergegeben wird.

Animationsauslöser Der Auslöser für einen bestimmten Objekteffekt. Die Auslöser können zeit- oder ereignisbasiert sein. Objekteffekte mit dem zeitbasierten Auslöser werden angewendet, nachdem das vorangegangene Objekt wiedergegeben wurde. Objekteffekte mit ereignisbasierten Auslösern werden angewendet, wenn bestimmte Ereignisse eintreten, z. B. ein Klick auf eine Schaltfläche oder das Erreichen einer speziellen Folie.

Für ein spezifisches Objekt können Sie Effekte sowohl mit zeit- als auch ereignisbasierten Auslösern anwenden. Objekteffekte mit ereignisbasierten Auslösern haben Vorrang vor Effekten mit zeitbasierten Auslösern.

Nach oben

Erstellen von ereignisbasierten Animationsauslösern

1. Wählen Sie das Objekt, das die Basis für das Ereignis sein soll. Wenn beispielsweise ein Effekt auf ein Objekt angewendet werden soll, nachdem eine bestimmte Folie begonnen hat, wählen Sie diese Folie.
2. Wählen Sie im Fenster „Aktionen“ in den Dropdownlisten „Bei Eingabe“ oder „Bei Erfolg“ den Eintrag „Effekt anwenden“.
3. Wählen Sie in der Dropdownliste „Objektname“ das Objekt, auf das Sie einen Effekt anwenden möchten.

Für das ausgewählte Objekt wird ein ereignisbasierter Animationsauslöser erstellt und im Fenster „Effekte“ aufgeführt. Sie können den ereignisbasierten Auslöser wählen, wenn Sie einen Effekt auf dieses Objekt anwenden.

Nach oben

Anwenden von Effekten auf Objekte

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) auf das Objekt und wählen Sie „Effekte“.
2. Wählen Sie in der Dropdownliste „Animationsauslöser“ einen Auslöser für den Effekt. In der Standardeinstellung ist der zeitbasierte Auslöser ausgewählt. Damit der Objekteffekt angewendet wird, nachdem ein bestimmtes Ereignis eingetreten ist, erstellen Sie einen ereignisbasierten Auslöser und wählen Sie diesen anschließend im Fenster „Effekte“.
3. Klicken Sie auf fx und wählen Sie den Effekt, den Sie auf das Objekt anwenden möchten. Um einen zuvor gespeicherten Effekt zu verwenden, klicken Sie auf „Durchsuchen“ und suchen Sie die XML-Datei, die dem Effekt entspricht.

   Sie können eine Folge von Effekten erstellen, indem Sie mehrere Effekte auf ein einzelnes Objekt anwenden.
4. Klicken Sie auf „Live-Vorschau-Modus“, um eine Vorschau des Effekts für das Objekt anzuzeigen. Um zum Bearbeitungsmodus

zurückzukehren, klicken Sie auf „Bearbeitungsmodus“.

5. Um den Effekt auf mehrere Objekte anzuwenden, klicken Sie auf und wählen Sie eine der folgenden Optionen:
   - **Auf alle Objekte anwenden** Der Effekt wird auf alle Objekte angewendet, die den Objekttyp aufweisen.
   - **Auf alle Objekte des gleichen Stils anwenden** Der Effekt wird auf alle Objekte angewendet, die denselben Objektstil aufweisen.

Nach oben

Definieren von Bewegungspfaden für Objekte

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) auf das Objekt und wählen Sie „Effekte“.
2. Wählen Sie in der Dropdownliste „Animationsauslöser“ einen Auslöser für den Effekt. In der Standardeinstellung ist der zeitbasierte Auslöser ausgewählt. Damit der Objekteffekt angewendet wird, nachdem ein bestimmtes Ereignis eingetreten ist, erstellen Sie einen ereignisbasierten Auslöser und wählen Sie diesen anschließend im Fenster „Effekte“.
3. Klicken Sie auf , wählen Sie „Bewegungspfad“ und dann den Typ des Bewegungspfads, den Sie anwenden möchten.
4. Klicken Sie auf das Symbol, das in der rechten Ecke des Objekts angezeigt wird. Die Richtung des Bewegungspfads wird durch einen Pfeil angegeben.
5. Wenn Sie die Bewegungsrichtung ändern möchten, klicken Sie auf die Pfeilspitze und ziehen Sie sie in die neue Richtung.

Nach oben

Ändern von Objekteffekten

Ändern Sie die Eigenschaften eines Objekteffekts im Fenster „Effekteigenschaften“ des Fensters „Effekte“. Um Eigenschaften ein- und auszublenden, ändern Sie die Standardwerte oder den Wertebereich. Bearbeiten Sie den Abschnitt <effect_config> in der XML-Datei des Objekteffekts. Die XML-Dateien für die Standardobjekteffekte befinden sich unter „<Installationsordner>\Gallery\Effects“ (Windows) bzw. „/Applications/Adobe Captivate 6/Gallery/Effects/“ (Mac OS).

Nach oben

Erstellen von benutzerdefinierten Effekten in Adobe Flash

Sie können die klassischen Tweens als XML-Dateien in Flash speichern und die Effekte dann in Adobe Captivate verwenden. Zum Auswählen und Anwenden eines in Flash erstellten Effekts, wählen Sie das Objekt, klicken im Fenster „Fenster“ > „Effekte“ auf und dann auf „Durchsuchen“.

Sie können die Effekte mit jeder gewünschten Standarddauer erstellen. Bei einem Projekt mit 30 Frames pro Sekunde (FPS) beträgt die Standarddauer eines Effekts mit 60 Frames 2 Sekunden.

Damit die Parameter des Effekts in der Benutzeroberfläche bearbeitet werden können, bearbeiten Sie die XML-Datei, um die erforderlichen Parameter anzugeben. Diese Parameter werden links im Fenster „Effekte“ angezeigt.

So ermöglichen Sie die Bearbeitung von Parametern:

1. Öffnen Sie die XML-Datei und suchen Sie im Element Keyframes nach der Eigenschaft, deren Bearbeitung in der Benutzeroberfläche möglich sein soll.

   Dieser Eigenschaft ist normalerweise ein numerischer Wert zugewiesen. Eine Liste und Beschreibungen der Eigenschaften, die im Element Keyframes enthalten sein können, finden Sie unter www.adobe.com/go/learn_cp_flashactionscript_de.
2. Ändern Sie den numerischen Wert der Eigenschaft im Element Keyframes in einen String.
3. Fügen Sie das neue Element effect_config der XML-Datei hinzu. Fügen Sie in diesem Element das Element config_item zu jeder Eigenschaft hinzu, deren Bearbeitung in der Benutzeroberfläche möglich sein soll. Ausführliche Informationen zu den Elementen und Attributen, die Sie in diesem Element hinzufügen können, finden Sie unter XML-Elemente für Effektkonfigurationsparameter.
4. Fügen Sie im Element config_item (untergeordnetes Element von effect_config) das Attribut property_value hinzu.
5. Geben Sie die Zeichenfolge an, die Sie der Eigenschaft im Schritt 2 als Wert für dieses Attribut zugewiesen haben.
6. Fügen Sie die anderen Attribute hinzu, wie z. B. type und default_value. Weitere Informationen finden Sie unter XML-Elemente für Effektkonfigurationsparameter.
7. Wiederholen Sie die Schritte 4, 5 und 6 für alle Eigenschaften, deren Bearbeitung Sie ermöglichen möchten.

XML-Elemente für Effektkonfigurationsparameter

Das Element effect_config verwendet die folgende Hierarchie:

```
<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>
```

Element	Attribut	Wert	Typ	Beschreibung
effect_config	effect_type	motion_path		Mit diesem Attribut können Sie die Ziehpunkte zum Bearbeiten der X- und Y-Koordinaten des Bewegungspfades anzeigen.
config_item	display_name		Zeichenfolge	Gibt den Namen des Konfigurationselements (der Eigenschaft) an, der Benutzern im Fenster „Effekte“ angezeigt wird.
effect_property	property_value Dieses Attribut ist obligatorisch.		Zeichenfolge	Gibt den Wert des Konfigurationselements an. Dieser Wert muss mit dem Wert für die zugehörigen Eigenschaft im Element „Keyframes“ übereinstimmen. Beispielsweise Enthält das Element „Keyframes“ in der Datei „Glow.XML“ („Galerie“ > „Effekte“ > „Filter“) BLUR_X als Wert für blurX. Um die Bearbeitung des Wertes von „blur“ in der Benutzeroberfläche zu ermöglichen, fügen Sie BLUR_X als property_value im Element effect_config hinzu.
	default_value		Zahl	Gibt den in der Benutzeroberfläche angezeigten Standardwert an.
	valid_range Syntax: valid_range="{{0,255}}"		Zahl	Gibt den gültigen Wertebereich für das Konfigurationselement an. Beispielsweise gibt valid_range="{{0,255}}" an, dass Werte von 0 bis 255 einschließlich zulässig sind.

				Sie können das Attribut „modifiers“ angeben, um den in der Benutzeroberfläche angezeigten Wert zu ändern.
	type Dieses Attribut ist obligatorisch.	number		Dieser Typ gibt an, dass es sich bei dem Konfigurationselement um eine Zahl handelt. Für diesen Typ können Sie die folgenden Attribute angeben: • valid_range • Erhöhen • modifiers • decimal_places
		list		Dieser Typ gibt an, dass es sich bei dem Konfigurationselement um eine Dropdownliste handelt. Für diesen Typ können Sie die folgenden Attribute angeben: • name • Wert
		color		Dieser Typ gibt an, dass das Konfigurationselement einer Farbpalette zugeordnet werden soll. Für diesen Typ können Sie die folgenden Attribute angeben: • rgb • alpha
		bool		Dieser Typ gibt an, dass es sich bei dem Konfigurationselement um einen Booleschen Wert handelt. Das Konfigurationselement wird einem Kontrollkästchen zugeordnet. Als Standardwert kann true oder false angegeben werden.
		seperator		Verwenden Sie diesen Typ, um eine horizontale Abtrennung zwischen Konfigurationselementen in der Benutzeroberfläche einzufügen. Dieser Typ kann nur für das Element config_item angegeben werden.

	increment		Zahl	Geben Sie den Wert an, um den der Parameter inkrementiert werden soll, wenn der Benutzer auf den Wert klickt, die Maustaste gedrückt hält und anschließend die Maus bewegt.
	modifiers Syntax: modifiers= "{offset:0,multiplier:0.01}"	• offset • multiplier	Zahl	Mit diesem Attribut können Sie den Wert ändern, der in der Benutzeroberfläche angegeben ist. Verwenden Sie „Offset“, um den Wert in der Benutzeroberfläche zu vergrößern oder zu verringern. Wenn Sie den vom Benutzer angegebenen Wert verringern möchten, geben Sie für „Offset“ eine negative Zahl an. Verwenden Sie „multiplier“, wenn Sie den in der Benutzeroberfläche angegebenen Wert mit einer Zahl multiplizieren möchten. Dieses Attribut kann nur zusammen mit dem Typ „number“ verwendet werden.
	decimal_places		Zahl	Gibt die Anzahl der Dezimalstellen an, die für das Konfigurationselement zulässig sind. Beim Wert 3 können Sie z. B. 0,001 angeben, nicht aber 0,00001.
list_item (untergeordnetes Element von effect_property und list_items)	name		Zeichenfolge	Gibt die Namen der Listenelemente an.
	value		Zahl	Gibt den Wert an, der an den Abschnitt „Keyframes“ zurückgemeldet werden muss, wenn Benutzer ein Listenelement auswählen.
effect_sub_property (untergeordnetes Element von effect_property)	rgb			Dieses Attribut gibt den hexadezimalen RGB-Standardwert an. Geben Sie für rot z. B. rgb=”ff0000”. Dieses ist nur zusammen mit dem Typ „color“ verwendet werden.

	alpha		Zahl	Dieses Attribut gibt die Standardfarbtransparenz an. Dieses ist nur zusammen mit dem Typ „color“ verwendet werden.

Bewährte Verfahren für das Erstellen von Effekten in Flash

- Stellen Sie sicher, dass die Wiederholrate der Flash-Anwendung, die Sie für die Effekte erstellen, auf 30 Bilder/s festgelegt ist.
- Stellen Sie sicher, dass „property_value“ im Abschnitt effect_config der Effektdatei (XML-Datei) mit dem Wert im Abschnitt „Keyframe“ übereinstimmt.
- Teilen Sie einen einzelnen Effekt in mehrere Effekte auf, wenn mehr als 5 Parameter verwendet werden. Sie können dann eine Effektsequenz erstellen, um das gewünschte Ergebnis zu erzielen.
- Vermeiden Sie es, einen Effekt zu exportieren, der durch eine Animation einzelner Bilder in Flash erstellt wurde. Sie werden nicht das gewünschte Ergebnis erzielen, wenn Sie solche Effekte in Adobe Captivate verwenden.

  Erstellen Sie Effekte stattdessen mithilfe klassischer Tweens und importieren Sie diese Tweens in Adobe Captivate.
- Gruppieren Sie die Effektparameter nach Keyframes. Sie können den Typ „seperator“ verwenden, um verwandte Eigenschaften zu gruppieren.
- Überprüfen Sie, ob die aus Flash exportierte XML-Datei für den Effekt gültig ist, bevor Sie sie in Adobe Captivate verwenden. Öffnen Sie hierzu die XML-Datei in einem Browser oder einem XML-Editor.

Nach oben

Speichern und Löschen von Effekten

1. Klicken Sie im Fenster „Effekte“ auf .
2. Wechseln Sie zu dem Speicherort, an dem Sie den Effekt oder die Effektesequenz speichern möchten, und klicken Sie auf „Speichern“. Die Effektesequenz wird als XML-Datei gespeichert.
3. Um einen Effekt zu löschen, wählen Sie den Effekt und klicken Sie auf .

Nach dem Speichern einer Effektsequenz können Sie sie auf ein anderes Objekt im Projekt anwenden.

Wenn Sie die Effektsequenz mindestens ein weiteres Mal im Projekt verwenden, steht sie im Dialogfeld „Erweiterte Aktionen“ zur Verfügung.

Hinweis: *Wenn Sie die Effektsequenz jedoch über dieses Dialogfeld anwenden, kann der Effekt zu einem abweichenden Ergebnis führen. Beispielsweise wird die Dauer des Effekts nicht proportional entsprechend der Zeitleiste des Objekts skaliert. Weitere Informationen finden Sie unter www.adobe.com/go/learn_introtoeffects_de.*

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Objektstil

Objektstile anpassen
Bearbeiten von Objektstilen
Exportieren, Importieren und Löschen von Objektstilen
Suchen von Objekten mit bestimmten Stilen

Der Objektstil ist eine Gruppe visueller Attribute wie z. B. Farbe und Schriftart. Für Objekte in einem Projekt werden automatisch die im Design für das Projekt definierten Stile übernommen.

Mit Objektstilen haben Sie die folgenden Möglichkeiten:

- Anpassen von Objektstilen durch Ändern der vordefinierten Stilattribute
- Importieren oder Exportieren von benutzerdefinierten Objektstilen zwischen Projekten
- Suchen nach Objekten mit einem bestimmten Stil

Nach oben

Objektstile anpassen

1. Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Objektstil-Manager“.
2. Wählen Sie in der Liste der Objekte das Objekt, dessen Stil Sie anpassen möchten.

   Hinweis: *Das Laufzeitdialogfeld ist für Meldungen vorgesehen, die angezeigt werden, wenn der Benutzer auf die Schaltfläche „Alles senden“ klickt. Weitere Informationen zur Schaltfläche „Alles senden“ finden Sie unter Alle Antworten gleichzeitig senden.*
3. Klicken Sie auf „Klonen“ und geben Sie einen Namen für den benutzerdefinierten Stil ein.
4. Geben Sie die Eigenschaften des Stils an und klicken Sie auf „OK“.
5. Um den Stil auf ein Objekt anzuwenden, wählen Sie das Objekt und dann im Eigenschaftenfenster einen Objektstil aus.

Nach oben

Bearbeiten von Objektstilen

Bearbeiten von Objektstilen im Eigenschaftenfenster

Die im Eigenschaftenfenster an Objektstilen vorgenommenen Änderungen werden nur auf die ausgewählten Instanzen eines Objekts angewendet. Wird ein Objektstil in diesem Fenster geändert, wird dem Namen des Stils das Präfix „+“ vorangestellt. Damit wird angegeben, dass der Status des Stils jetzt überschrieben ist.

- Klicken Sie auf , um die Änderungen auf Objekte anzuwenden, für die bestimmte Stile verwendet werden. Klicken Sie auf , um die Änderungen mit dem Stil zusammenzuführen. Um überschriebene Instanzen des Stils zu ersetzen, wählen Sie „Überschriebene Stile ersetzen“.
- Klicken Sie auf , um einen neuen Stil zu erstellen, der die Änderungen enthält.

Bearbeiten von Objektstilen mit dem Objektstil-Manager

1. Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Objektstil-Manager“.
2. Wählen Sie in der Liste der Objekte das Objekt, dessen Stil Sie bearbeiten möchten.
3. Wählen Sie in der Liste der Stile den Stil, den Sie bearbeiten möchten.
4. Ändern Sie die Eigenschaften des Stils nach Bedarf.
5. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
   - Wenn Sie die Änderungen übernehmen und weiterhin mit dem Objektstil-Manager arbeiten möchten, klicken Sie auf „Übernehmen“.
   - Wenn Sie die Änderungen übernehmen und den Objektstil-Manager beenden möchten, klicken Sie auf „OK“.

Die mit dem Objektstil-Manager an Objektstilen vorgenommenen Änderungen werden auf alle Instanzen des Objekts angewendet. Instanzen mit dem überschriebenen Status (angegeben durch die Kennzeichnung „+“ im Eigenschaftenfenster) werden jedoch nicht mit den Änderungen aktualisiert. Um diese Objekte zu aktualisieren, wählen Sie sie aus und klicken Sie im Eigenschaftenfenster auf .

Nach oben

Exportieren, Importieren und Löschen von Objektstilen

❖ Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Objektstil-Manager“.

- Wählen Sie zum Exportieren eine Option in der Dropdownliste „Exportieren“ und klicken Sie dann auf „Exportieren“. Wählen Sie einen Speicherort für den Objektstil (im CPS-Format).
- Klicken Sie zum Importieren auf „Importieren“ und wählen Sie dann die CPS-Datei, die dem gewünschten Objektstil entspricht.
- Wählen Sie zum Löschen den zu löschenden Stil. Wählen Sie einen Stil, der den aktuellen Stil ersetzen soll, und klicken Sie auf „OK“.

Nach oben

Suchen von Objekten mit bestimmten Stilen

1. Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Suchen und Ersetzen“. Das Fenster „Suchen und Ersetzen“ wird angezeigt.
2. Wählen Sie in der Dropdownliste „Suchen in“ den Objekttyp.
3. Wählen Sie den Stil in der Dropdownliste „Stil“.
4. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
   - Um die Objekte mit dem angegebenen Stil nacheinander zu suchen, klicken Sie auf „Weitersuchen“.
   - Um alle Objekte mit dem angegebenen Stil im Projekt zu suchen, klicken Sie auf „Alle suchen“. Die Suchergebnisse werden im Fenster „Suchen und Ersetzen“ pro Folie aufgeführt.

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Ändern der Größe und Neupositionierung von Objekten nach Pixel

Sie können die X- und Y-Koordinaten sowie die Breite und Höhe der Objekte im Bereich „Transformieren“ des Eigenschafteninspektors ändern.

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Objekte drehen

Objektdrehung und Objekteffekte
Drehung von Objekten in einer Minifolie

Auf Objekte einer Folie kann eine 2D-Drehung angewendet werden. Bei einer 2D-Drehung wird ein Objekt in einem Winkel um einen festen Punkt gedreht. Dieser feste Punkt ist in Adobe Captivate der Mittelpunkt des Objekts.

Sie können alle Objekte mit Ausnahme der folgenden drehen:

- Minifolie
- Maus
- Antworten auf Fragefolienobjekte
- Zoomziel und -quelle

1. Klicken Sie auf das Objekt, das Sie drehen möchten. Am oberen Griffpunkt des Objekts wird ein Drehsymbol angezeigt.
2. Klicken Sie auf das Symbol und bewegen Sie die Maus in die gewünschte Richtung. Während Sie die Maus ziehen, zeigt Adobe Captivate mit einer gepunkteten Linie die Vorschau der Objektposition auf der Bühne an.
3. Lassen Sie die Maustaste los, wenn das Objekt im gewünschten Winkel positioniert ist.

Alternativ können Sie das Objekt auf der Bühne auswählen und den Winkel der Drehung im Eigenschafteninspektor angeben (Akkordeon „Transformieren“ > „Winkel“).

Wenn Sie Objekte mit Text drehen, wird der Text zusammen mit dem Objekt gedreht.

Doppelklicken Sie auf das Drehsymbol, um den Drehwinkel auf 0° zurückzusetzen.

Hinweis: *Die Drehung wird nicht auf Animationen und Folienvideos angewendet, während diese auf der Bühne wiedergegeben werden. Adobe Captivate wendet die Drehung in der Projektvorschau und in der veröffentlichten Ausgabe des Projekts entsprechend an.*

Nach oben

Objektdrehung und Objekteffekte

Es ist auch möglich, Objekte über Objekteffekte zu drehen. Wenn Sie einen Drehobjekteffekt auf ein bereits gedrehtes Objekt anwenden, wird dieses bei Auslösen des Effekts weiter gedreht.

Angenommen, Sie haben ein Rechteck um 45° gedreht. Anschließend wenden Sie den Drehobjekteffekt auf das Rechteck an und geben als Winkel 30° an. Sie legen fest, dass der Effekt 2 Sekunden nach Beginn der Folie ausgelöst und bis zum Ende der Folie angewendet werden soll.

Wenn das Projekt abgespielt wird, wird das Rechteck für die ersten 2 Sekunden um 45° gedreht. Für den Rest der Folie wird das Rechteck um 75° gedreht.

Nach oben

Drehung von Objekten in einer Minifolie

Die Drehung von Objekten in einer Minifolie wird durch die Begrenzungen der Minifolie eingeschränkt. Das heißt, wenn Sie ein Objekt drehen und dieses die Begrenzungen der Minifolie durchbrechen könnte, wird die Drehung nicht angewendet.

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Nicht interaktive Objekte und Medien

Ein Teil des Inhalts, zu dem von dieser Seite verlinkt wird, wird u. U. nur auf Englisch angezeigt.

Smartformen

Smartformen einfügen
Smartformen bearbeiten
Smartformen kippen (nur im Patch für Mitgliedschafts- und Upgradepläne verfügbar)
Farbverlaufsfüllungen anwenden
Texturfüllungen anwenden
Kontur- und Füllungseigenschaften ändern
Text innerhalb von Smartformen platzieren
Smartformen ersetzen
Smartformen als Schaltflächen verwenden
Smartformen duplizieren
Linien an Objekten ausrichten
Größe von Rollover-Bereichen an Begrenzungsrahmen von anderen Objekten anpassen

Smartformen umfassen zahlreiche Kategorien, in denen Formen wie Pfeile, Schaltflächen und einfache Formen sofort zur Hand sind. Sie können diese Formen schnell und einfach in Ihre Adobe Captivate-Projekte einfügen und dort ändern.

Sie können Smartformen in Rollover- oder Freiformen konvertieren. Smartformen können auch als Schaltflächen verwendet werden. Weitere Informationen finden Sie unter AutoFormen als Schaltflächen verwenden.

Sie können einen standardmäßiges Aussehen für Smartformen mithilfe des Objektstil-Managers konfigurieren („Bearbeiten“ „Objektstil-Manager“). Weitere Informationen finden Sie unter Objektstil.

Hinweis: *Sie können mithilfe des Dialogfelds „Suchen“ nach Smartformen und darin enthaltenem Text suchen.*

Zum Seitenanfang

Smartformen einfügen

1. Klicken Sie auf die Folie, in die Sie die Smartform einfügen möchten.
2. Klicken Sie in der Objektsymbolleiste auf und dann auf die gewünschte Form. Der Mauszeiger wird zu einem Pluszeichen („+“).
3. Zeichnen Sie die Smartform durch Klicken und Ziehen auf der Bühne.
4. Passen Sie die Form mithilfe der weißen und gelben Griffe an.

Griffe zum Ändern der Größe von Smartformen

Zum Seitenanfang

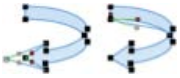
Smartformen bearbeiten

1. Um eine Smartform in eine Freiform zu konvertieren, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Form und klicken Sie auf die Option zum Konvertieren in eine Freiform.

   Schwarze Ziehpunkte werden auf der Kontur der Form angezeigt.

   Smartformen in freie Formen konvertieren

2. Klicken Sie auf einen schwarzen Ziehpunkt, um eine Bézier-Kurve anzuzeigen, wodurch Sie die Linie in eine Kurve transformieren können. Sie können auch die Position des Punkts ändern, indem Sie auf den schwarzen Ziehpunkt klicken und ihn ziehen.



Bézierkurven in freien Formen

3. Klicken Sie auf eine beliebige Stelle außerhalb der Form, um die Änderungen zu speichern.

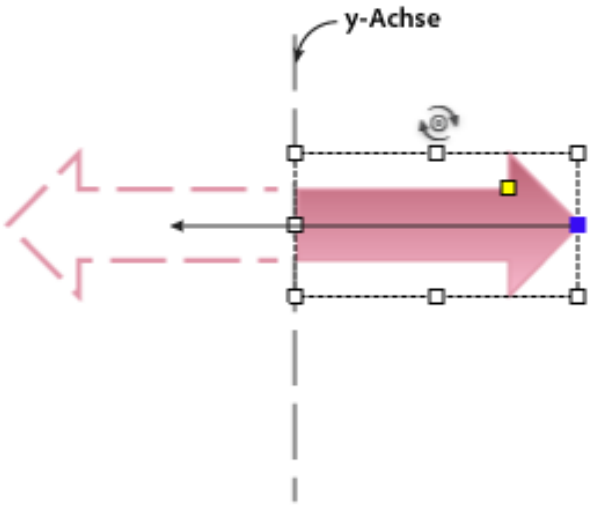
Um die Form erneut zu bearbeiten, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Form und klicken auf „Punkte bearbeiten“.

Um eine Smartform als eine Rollover-Form zu verwenden, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Form und klicken Sie dann auf die Option zum Konvertieren in eine Rollover-Form.

Zum Seitenanfang

Smartformen kippen (nur im Patch für Mitgliedschafts- und Upgradepläne verfügbar)

Klicken Sie auf die Smartform, und ziehen Sie einen der Ziehpunkte in die gewünschte Richtung. Wenn Sie beispielsweise einen Pfeil nach links kippen möchten, klicken Sie auf den Ziehpunkt an der Pfeilspitze und ziehen Sie den Pfeil nach links, sodass er um die Y-Achse gekippt wird.



Um die Y-Achse gekippter Pfeil

Zum Seitenanfang

Farbverlaufsfüllungen anwenden

Verwenden Sie Verlaufsflächen, um mit Farbübergängen verschiedene Effekte zu erzielen. Verlaufsflächen können Sie auf Folien und gezeichnete Objekte anwenden. Außerdem können Sie eine Verlaufsfläche für den Hintergrund eines Projekts auswählen („Voreinstellungen“ > „Global“ > „Standardwerte“ > „Hintergrundfarbe“).

1. Wählen Sie die Folie oder das gezeichnete Objekt für die Anwendung der Verlaufsfläche.
2. Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf die Bühne (für Folien) oder in das Feld „Füllung“ (für gezeichnete Objekte).
3. Klicken Sie am oberen Rand des Felds auf .
4. Klicken Sie in der Vorgabenzeile auf eine Vorgabe.

   Die gewählte Folie oder das gewählte Objekt wird auf der Bühne dynamisch geändert, um die Änderungen an der Verlaufsfläche widerzuspiegeln.
5. Klicken Sie zum Bearbeiten der Farben auf die Farbregler und wählen Sie die gewünschte Farbe.

   Hinweis: *Legen Sie bei gezeichneten Objekten die Transparenz für die Farben (in Prozent) mit der Option fest, die sich im Eigenschafteninspektor neben der Füllungspalette befindet.*

   Um einen Farbregler zu löschen, klicken Sie darauf und drücken Sie die Entf-Taste auf der Tastatur. Den Farbregler können Sie auch aus dem Farbverlaufsfeld herausziehen.
6. Wenn Sie die Positionen der Farben umkehren möchten, klicken Sie auf das Symbol „Farben umkehren“.
7. Wählen Sie in der Zeile „Richtung“ die Richtung für den Verlauf.

8. Klicken Sie für einen linearen Verlauf auf das Symbol „Linearer Verlauf“ oder für einen radialen Verlauf auf das Symbol „Radialverlauf“.

9. Klicken Sie in der Musterliste auf ein Muster.

10. Klicken Sie auf das Symbol „Zu benutzerdefinierten Verläufen hinzufügen“. Die Verlaufsfläche und die zugehörigen festgelegten Einstellungen werden für die zukünftige Verwendung in der Zeile „Benutzerdefinierte Verläufe“ gespeichert.

    Hinweis: *Benutzerdefinierte Verläufe können in allen Projekten verwendet werden, die Sie nachfolgend erstellen.*

    Um einen benutzerdefinierten Verlauf zu löschen, klicken Sie auf das Symbol zum Löschen und dann auf den benutzerdefinierten Verlauf. Wenn Sie den Voreinstellungenordner von Adobe Captivate löschen, werden auch alle benutzerdefinierten Verläufe gelöscht.

Farbverlaufsfüllungen bearbeiten

Sie können die Länge, die Position und den Winkel (bei linearen Füllungen) der Verläufe auf der Bühne bearbeiten.

Hinweis: *Verwenden Sie den Eigenschafteninspektor, um die Farben, die Muster und die Richtung des Verlaufs zu bearbeiten.*

1. Wählen Sie die Folie oder das gezeichnete Objekt.

2. Klicken Sie auf „Bearbeiten“ > „Verlauf bearbeiten“.

   Über dem gewählten Objekt wird eine Linie mit einem breiten Start- und Endpunkt angezeigt. Der Startpunkt ist durch einen Kreis und der Endpunkt durch ein Quadrat gekennzeichnet.

3. Ziehen Sie den Startpunkt, um die Linie an der gewünschten Position auf der Folie oder dem Objekt zu platzieren.

4. Wenn Sie den Winkel oder die Länge der Verlaufsfläche ändern möchten, klicken Sie auf den Endpunkt und ziehen Sie diesen in die gewünschte Richtung. Halten Sie beim Ziehen der Linie die Umschalttaste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Macintosh) gedrückt, um den Verlauf in 15°-Schritten zu drehen.

   Sie können die Linie auch drehen, um den Winkel der Verlaufsfläche zu ändern. Halten Sie hierfür den Mauszeiger über die Linie. Wenn der Cursor als Drehsymbol angezeigt wird, ziehen Sie die Maus in die gewünschte Richtung.

Zum Seitenanfang

Texturfüllungen anwenden

1. Wählen Sie das Objekt aus, auf das Sie die Texturfüllung anwenden möchten.

2. Klicken Sie im Akkordeon „Füllung und Kontur“ im Eigenschafteninspektor auf die Bühne (für Folien) oder in das Feld „Füllung“ (für gezeichnete Objekte).

3. Klicken Sie im Dialogfeld, das angezeigt wird, am oberen Rand.

4. Wählen Sie eine Textur aus den verfügbaren Vorgaben oder klicken Sie auf das Symbol zum Durchsuchen neben dem Feld „Benutzerdefiniert“, um ein Bild auszuwählen.

   Wenn das Bild, das Sie auswählen, größer als das Objekt ist, wird das Dialogfeld „Bild zuschneiden/in der Größe ändern“ angezeigt. Um das Bild automatisch zu skalieren, um es an das Objekt anzupassen, klicken Sie auf „An Bühne anpassen“. Um die Größe des Bild zuzuschneiden, klicken Sie auf „Zuschneiden“ und dann auf das blaue Feld im Bild und ziehen Sie es, um den Teil des Bilds anzugeben, den Sie beibehalten möchten.

   - Klicken Sie auf „Dehnen“, um die Textur oder das Bild auf das gesamte Objekt anzuwenden.
   - Klicken Sie auf „Nebeneinander“, um die Textur oder das Bild als Kachelmuster anzuwenden. Wählen Sie die Richtung der Kachelanordnung aus der Liste „Kacheltyp“.

Zum Seitenanfang

Kontur- und Füllungseigenschaften ändern

Wählen Sie das Objekt und stellen Sie die Füllungs- und Kontureigenschaften des Objekts im Bereich „Füllung und Kontur“ des Eigenschafteninspektors („Fenster“ > „Eigenschaften“) ein.

Sie können die folgenden Kontureigenschaften für gerade Linien festlegen:

- Transparenz der Linie
- Stil der Kontur, z. B. gestrichelt oder gepunktet
- Konturfarbe

- Konturbreite
- Pfeilspitzen, Kreise, Rauten oder Quadrate am Ende einer Linie

Sie können die folgenden Kontur- und Füllungseigenschaften für die anderen Smartformen festlegen:

- Füllfarbe
- Farbverlaufsfüllung
- Muster- oder Bildfüllung
- Transparenz der Füllfarbe
- Stil der Kontur, z. B. gestrichelt oder gepunktet
- Konturfarbe
- Konturbreite
- Farbverlaufsfüllung für den Strich
- Objektecken: Sie können die Ecken eines Rechtecks oder Quadrats unterschiedlich stark abrunden, indem Sie die Werte für den jeweiligen Eckradius ändern..

Zum Seitenanfang

Text innerhalb von Smartformen platzieren

1. Alternativ können Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) auf das Objekt klicken und die Option „Text hinzufügen“ wählen. Sie können auch auf das Objekt doppelklicken und am Cursor Text eingeben.
2. Fügen Sie dem Textbereich, der im Objekt angezeigt wird, Text hinzu und formatieren Sie den Text im Bereich „Zeichen“ des Eigenschafteninspektors („Fenster“ > „Eigenschaften“).

Um Text innerhalb von Objekten zu bearbeiten, klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) auf das Objekt und wählen Sie die Option „Text bearbeiten“. Der Text im Textbereich innerhalb des Objekts kann nun bearbeitet werden. Die Textoption steht nicht zur Verfügung, wenn Sie das Linienwerkzeug ausgewählt haben.

Um dem Text Effekte hinzuzufügen, klicken Sie auf das Objekt und dann auf im Zeichen-Akkordeon des Eigenschafteninspektors.

Zum Seitenanfang

Smartformen ersetzen

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Smartform und wählen Sie „Smartform ersetzen“. Klicken Sie im Bedienfeld „Smartform“ auf die gewünschte Form.

Zum Seitenanfang

Smartformen als Schaltflächen verwenden

Sie können eine beliebige Form in eine interaktive Schaltfläche konvertieren. Wählen Sie dazu die Smartform und klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf „Als Schaltfläche verwenden“.

Die Konvertierung von Smartformen in Schaltflächen bietet mehr Flexibilität im Design von Projektvorlagen und Folienmastern. Die Schaltflächen, die aus den Smartformen erstellt wurden, dienen als konstante Schaltflächen auf, wenn sie in Folienmastern verwendet werden, die mit den Folien verknüpft sind.

Sie können auch Smartformen einfügen und sie in Schaltflächen auf Fragenfolien umwandeln. Für die Schaltflächen, die aus den Smartformen erstellt wurden, können Sie Punkte mithilfe des Weitergabe-Akkordeons im Eigenschafteninspektor zuweisen. Weitere Informationen über die Eigenschaften in diesem Akkordeon finden Sie unter Eigenschaften von Schaltflächen.

Zum Seitenanfang

Smartformen duplizieren

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) auf das Objekt und wählen Sie die Option „Duplizieren“.

Zum Seitenanfang

Linien an Objekten ausrichten

Wenn Sie gerade Linien zeichnen, können Sie sie an den Konturen anderer Adobe Captivate-Objekte, auch von Freiform-Objekten, ausrichten. Verwenden Sie diese Option, wenn Sie das Ende einer geraden Linie präzise mit der Peripherie eines Objekts verbinden möchten.

Zum Ausrichten von Linien an Objekten gehen Sie wie folgt vor:

1. Klicken Sie auf das Symbol „Am Objekt ausrichten“.
2. Zeichnen Sie das Objekt (z. B. Rechteck, Oval, Freiform-Vieleck).

Wenn Sie jetzt eine gerade Linie zeichnen, wird die Linie an den Konturen von Objekten ausgerichtet, mit denen es in Kontakt kommt.

Zum Seitenanfang

Größe von Rollover-Bereichen an Begrenzungsrahmen von anderen Objekten anpassen

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) auf den Rollover-Bereich und wählen Sie „Rollover-Bereich automatisch anpassen“.

  Wenn Sie nun den Rollover-Bereich über ein Objekt bewegen, nimmt er die Form des Begrenzungsrahmens dieses Objekts an. Wenn sich Objekte überlappen, wird die Größe des Rollover-Bereichs an die Abmessungen des Objekts angepasst, das obenauf liegt.

1.
2.
3.
4.

(cc) BY-NC-SA Beiträge auf Twitter™ und Facebook sind nicht Gegenstand der Bedingungen von Creative Commons.

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Textbeschriftung

Tipps zum Erstellen von Textbeschriftungen
Textbeschriftungseigenschaften
Text und Textbeschriftung hinzufügen
Textbeschriftung bearbeiten
Beschriftungen in anderen Sprachen
Benutzerdefinierte Textbeschriftungsstile erstellen
Textbeschriftungen importieren und exportieren
Standardeinstellungen für Aufzeichnungsmodi wiederherstellen

Textbeschriftungen können wie folgt verwendet werden:

Aufmerksamkeit auf bestimmte Bereiche der Folie lenken

Sie können Textbeschriftungen zum Hervorheben von Menüoptionen oder Symbolen verwenden oder um den Benutzer auf bestimmte Details aufmerksam zu machen. Wenn Sie keine Kommentare verwenden, können Sie stattdessen Textbeschriftungen einsetzen.

Hinzufügen von Text zu einer Folie

In Adobe Captivate kann Text nur mithilfe von transparenten Textbeschriftungen in eine Folie eingefügt werden. Weitere Informationen finden Sie unter Einer Folie Text hinzufügen.

Die Darstellung der Textbeschriftungen (Schriftart, Größe, Farbe usw.) lässt sich nach Belieben anpassen. Adobe Captivate bietet zahlreiche vordefinierte Textbeschriftungsstile, ermöglicht aber auch das Erstellen von benutzerdefinierten Stilen, die den Anforderungen Ihres Unternehmens entsprechen.

Die folgenden Beschriftungstypen stehen in Adobe Captivate zur Verfügung:

Regulär Mithilfe der regulären Beschriftungen können Sie dem Betrachter die Funktionen auf dem Bildschirm erläutern. Sie können in Adobe Captivate automatisch Textbeschriftungen auf Grundlage der Aufzeichnung erstellen. Wenn Sie z. B. während der Aufnahme auf das Menü „Datei“ klicken, erstellt Adobe Captivate die Textbeschriftung „Wählen Sie die Menüoption „Datei“ aus“. Anschließend wird die Textbeschriftung auf der Folie platziert und zeigt die Aktion an. Sie können Textbeschriftungen aber auch manuell in die Folien einfügen und sie bearbeiten.

Beschriftungen von interaktiven Objekten Interaktive Objekte werden Erfolgs-, Fehler- und Tippbeschriftungen zugewiesen. Diese Beschriftungen werden automatisch für die Objekte erstellt, wenn Sie in einem dieser Modi aufzeichnen.

> **Erfolg** Die Erfolgsbeschriftung wird angezeigt, wenn der Benutzer die gewünschte Aktion am entsprechenden Objekt ausführt.
>
> **Fehler** Die Fehlerbeschriftung wird angezeigt, wenn der Benutzer nicht die Aktion ausführt, die in der Anwendung festgelegt wurde.
>
> **Tipp** Sie können Tippbeschriftungen einsetzen, um Benutzern eine Hilfestellung zu bieten, wenn sie eine bestimmte Aufgabe nicht bewältigen können. Tippbeschriftungen werden angezeigt, wenn der Benutzer die Maus über das Objekt bewegt.

Zum Seitenanfang

Tipps zum Erstellen von Textbeschriftung

Im Folgenden lesen Sie einige Tipps zum Erstellen von Beschriftungen:

- Wenn die Beschriftung ausschließlich als Text auf der Folie angezeigt wird, verwenden Sie den Beschriftungsstil „Transparent“.
- Sie sollten Schriftarten verwenden, die auf den meisten Computern verfügbar sind. Wenn Sie z. B. FF Confidential verwenden, der Benutzer diese Schriftart auf seinem Computer jedoch nicht zur Verfügung hat, wird der Text durch eine andere Schriftart ersetzt.
- Erstellen Sie ein Stylesheet, indem Sie eine Beschriftung formatieren und im Dialogfeld „Textbeschriftung“ das Kontrollkästchen „Eigenschaften auf alle Beschriftungen im Film anwenden“ aktivieren. Für alle Beschriftungen in der SWF-Datei und für selbst erstellte Beschriftungen werden die von Ihnen festgelegte Schriftart, Ausrichtung und der Beschriftungsstil verwendet.
- Beschriftungen können als Skript für Kommentare verwendet werden. Klicken Sie in der Hauptsymbolleiste auf die Schaltfläche „Audio“, um das Dialogfeld „Folienaudio“ zu öffnen. Klicken Sie dann auf „Beschriftungen und Folienanmerkungen“. Falls der Folie eine Beschriftung angehängt ist, wird sie im Dialogfeld „Audio aufzeichnen“ als Skript angezeigt.
- Durch das Kommentieren einer Beschriftung werden die Eingabehilfender Demonstration erhöht.

Zum Seitenanfang

Textbeschriftungseigenschaften

Im Eigenschafteninspektor („Fenster“ > „Eigenschaften“) einer Textbeschriftung können Sie diese anpassen.

Textbeschriftung

Name Geben Sie einen eindeutigen Namen für das Objekt ein. Diesen Namen können Sie beim Definieren der Sichtbarkeitsbedingungen für das Objekt verwenden.

Sichtbar Deaktivieren Sie diese Option, wenn das Objekt auf der Folie nicht sichtbar sein soll. Das Objekt kann über die Option „Anzeigen“ wieder sichtbar gemacht werden. Weitere Informationen finden Sie unter Steuern der Sichtbarkeit von Objekten.

Stil Wählen Sie einen Stil für die Textbeschriftung. Um einen neuen Stil zu definieren, wählen Sie „Bearbeiten“ > „Objektstil-Manager“. Weitere Informationen über Objektstile finden Sie unter Objektstil.

Eingabehilfen Klicken Sie hierauf, um dem Objekt barrierefreien Text hinzuzufügen. Ausführliche Informationen finden Sie unter Anpassen von barrierefreiem Text für Objekte.

Allgemein

Beschriftungstyp Hier werden die in Adobe Captivate verfügbaren Beschriftungstypen angezeigt. Die verschiedenen Textbeschriftungstypen sind mit Namen versehen und jeweils in einer Miniaturansicht dargestellt.

***Hinweis**: Wenn Sie eine Textbeschriftung hinzufügen oder bearbeiten, wählen Sie den Beschriftungstyp aus, bevor Sie den Stil und das Format des Beschriftungstextes festlegen. Auf diese Weise ist gewährleistet, dass Stil- und Formatänderungen beibehalten werden.*

Legendentyp Fünf Textbeschriftungs-Richtungsanzeiger stehen zur Verfügung. Bei vielen Textbeschriftungsstilen weist die Textbeschriftung eine bestimmte Richtung auf. Sie können eine Textbeschriftung wählen, die in die von Ihnen gewünschte Richtung zeigt.

Zeichen

Legen Sie in diesem Bereich Schrifteinstellungen wie Farbe, Stil, Format und Größe fest.

Format

Legen Sie in diesem Bereich Textausrichtung, Zeileneinzug, Nummerierung und Zeilenabstand fest.

Ränder Passen Sie die oberen, unteren und die Seitenränder zwischen Text und Beschriftungsumriss an, klicken Sie auf die gewünschten Optionen unter „Ränder“ und geben Sie einen Wert an.

Einfügen Doppelklicken Sie auf die Textbeschriftung und dann auf:

- , um Symbole wie z. B. Copyright - oder Markensymbole einzufügen.
- , um Systemvariablen oder benutzerdefinierte Variablen einzufügen.
- , um Hyperlinks einzufügen.

Schatten und Spiegelung

Schatten Aktivieren Sie das Kontrollkästchen, um Schatten auf die Textbeschriftung anzuwenden. Wählen Sie eine der Voreinstellungen. Sie können eine Voreinstellung anpassen, indem Sie auf „Benutzerdefiniert“ klicken.

Richtung Wählen Sie die Richtung: nach innen oder nach außen. Auf der Bühne wird die gewählte Richtung in einer Vorschau angezeigt.

Farbe Klicken Sie hier, um eine Farbe für den Schatten zu wählen. Geben Sie im daneben angezeigten Feld den Alphawert für die Farbe in Prozent an.

Weichzeichnen Geben Sie für das Weichzeichnen des Schattens einen Wert in Pixel an.

Winkel Geben Sie den Winkel für den Schatten an.

Entfernung Geben Sie den Abstand für die Anzeige des Schattens in Pixel an.

Spiegelung Aktivieren Sie das Kontrollkästchen, um Spiegelung auf die Textbeschriftung anzuwenden. Wählen Sie eine der Voreinstellungen.

Timing

Anzeigen für [Dauer] Anzeigedauer der Textbeschriftung auf der Folie. Wählen Sie im Popupmenü eine der folgenden Optionen:

> **Bestimmte Zeit** Anzeigedauer der Textbeschriftung auf der Folie. Legen Sie die Zeit in Sekunden fest, indem Sie den Wert in das Feld eingeben oder die Bildlaufpfeile verwenden.
>
> **Restliche Folie** Die Textbeschriftung wird über die ganze Dauer der Folie angezeigt.
>
> **Restliches Projekt** Die Textbeschriftung wird über die ganze Dauer des Projekts angezeigt. Sie können diese Option beispielsweise verwenden, um eine Textbeschriftung mit dem Namen des Unternehmens anzuzeigen.

Erscheint nach [#] Sekunden Die Textbeschriftung erscheint nach Ablauf der festgelegten Zeit auf der Folie.

Übergang

Effekt Übergangseffekt für das Markierungsfeld. Sie können Ein- oder Ausblendeffekte einsetzen und die Zeit für diese Effekte festlegen.

Anfang [#] Sekunden Dauer, bis die Beschriftung vollständig eingeblendet wird.

Ende [#] Sekunden Dauer, bis die Beschriftung vollständig ausgeblendet wird.

Zum Seitenanfang

Text und Textbeschriftung hinzufügen

Textbeschriftung hinzufügen

Wenn Sie die Einstellungen für Textbeschriftungen im Eigenschafteninspektor ändern, werden diese als Standardeinstellungen übernommen. Alle Textbeschriftungen, die Sie erstellen, verwenden die neuen Einstellungen.

Beim Hinzufügen transparenter Textbeschriftungen sollten Sie auf Fettschrift verzichten, da auf den meisten Bildschirmen normaler Text deutlicher dargestellt wird als Text in Fettschrift.

1. Wählen Sie in einem geöffneten Projekt die Folie aus, der Sie eine Textbeschriftung hinzufügen möchten.
2. Wählen Sie „Einfügen“ > „Standardobjekte“ > „Textbeschriftung“. Sie können auch mit der rechten Maustaste (Windows) oder bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) auf die Folie klicken, aus dem Kontextmenü die Option „Einfügen“ > „Standardobjekte“ wählen und dann auf „Textbeschriftung“ klicken.
3. Wählen Sie die Optionen für die Textbeschriftung aus.
4. Wählen Sie bei Eigenschaften mit dem Symbol eine der folgenden Optionen aus:
   - **Auf alle Objekte anwenden** Der Effekt wird auf alle Objekte angewendet, die den Objekttyp aufweisen.
   - **Auf alle Objekte des gleichen Stils anwenden** Der Effekt wird auf alle Objekte angewendet, die denselben Objektstil aufweisen.

Einer Folie Text hinzufügen

Um der Folie Text hinzuzufügen, der nicht als Textbeschriftung angezeigt werden soll, fügen Sie den Text als transparente Textbeschriftung ein.

Hinweis: *Bei transparenten Beschriftungen sollten Sie auf unterstrichenen Text verzichten, da bei unterstrichenem Text eine optimale Textqualität nicht gewährleistet ist.*

Nachdem Sie die transparente Textbeschriftung hinzugefügt haben, sollten Sie sie mit dem Folienhintergrund zusammenführen.

1. Wählen Sie in einem geöffneten Projekt die Folie aus, der Sie eine transparente Textbeschriftung hinzufügen möchten.
2. Wählen Sie „Einfügen“ > „Standardobjekte“ > „Textbeschriftung“.
3. Wählen Sie im Eigenschafteninspektor im Bereich „Allgemein“ als Beschriftungstyp die Option „Transparent“.
4. Nehmen Sie die gewünschten Änderungen vor.

   Um hochgestellten Text zu einer Folie hinzuzufügen, wählen Sie den Text aus und
   - drücken Sie Strg+Umschalt+„+“ (Windows). Um tiefgestellten Text hinzuzufügen, wählen Sie den Text aus und drücken Sie Strg+„+“.
   - Drücken Sie Befehl+Umschalt+„+“ (Mac OS). Um tiefgestellten Text hinzuzufügen, drücken Sie Befehl+„+“.

Einfügen von Text als Variable

1. Bewegen Sie den Cursor zu der Position im Text, an der die Variable eingefügt werden soll.
2. Klicken Sie im Bereich „Format“ des Eigenschafteninspektors auf das Symbol „Variable einfügen“.
3. Wählen Sie im Menü „Variablentyp“ eine der folgenden Optionen:
   - Zum Einfügen einer Variablen, die Sie zuvor erstellt haben, wählen Sie „Benutzer“. Wählen Sie aus dem Menü „Variablen“ die Variable aus. Weitere Informationen finden Sie unter Erstellen einer benutzerdefinierten Variablen.
   - Um eine Systemvariable einzufügen, wählen Sie „System“. Wählen Sie aus dem Menü „Variablen“ eine Systemvariable aus. Um Systemvariablen nach Kategorie zu filtern, wählen Sie die entsprechende Option aus dem Menü „Anzeigen nach“. Wenn Sie keine Kategorie auswählen, werden alle Systemvariablen angezeigt. Menü.

4. Geben Sie in das Feld „Maximale Länge“ einen Wert ein, wenn Sie die Anzahl von Zeichen ändern möchten, die die Variable maximal enthalten soll. Wenn die Anzahl von Zeichen höher ist als der in diesem Feld festgelegte Wert, werden die überschüssigen Zeichen nicht angezeigt.

   Hinweis: *Leerzeichen werden auch als Zeichen mitgezählt.*

5. Um eine Variable zu erstellen oder um die Werte einer ausgewählten Variablen zu ändern, klicken Sie auf „Variablen“.

6. Klicken Sie auf „OK“.

Wenn Sie ein Projekt in der Vorschau ansehen, wird der Variablenwert innerhalb der Textbeschriftung angezeigt.

Einfügen von Symbolen und Sonderzeichen

1. Klicken Sie im Bereich „Format“ des Eigenschafteninspektors auf die Schaltfläche „Einfügen“.

2. Wählen Sie im Menü ein Symbol, das Sie einfügen möchten.

3. Klicken Sie für weitere Optionen auf „Andere“, wählen Sie das einzufügende Zeichen aus und klicken Sie dann auf „OK“.

Hyperlinks einfügen

Sie können in den Text Hyperlinks in Textbeschriftungen oder Zeichnungsobjekten einfügen, um z. B. eine Webseite oder Folie zu öffnen oder um erweiterte Aktionen auszuführen, wenn Benutzer auf den Text klicken.

1. Wählen Sie die Wortverbindung oder das Wort, die/das Sie als Hyperlink verwenden möchten. Sie können Text in Textbeschriftungen oder Zeichnungsobjekten als Hyperlink verknüpfen.

2. Klicken Sie auf im Format-Akkordeon des Eigenschafteninspektors und geben Sie eine der Optionen in der Liste mit den Verknüpfungen an. Weitere Informationen zur Beschreibung der Optionen finden Sie unter Projektnavigation mithilfe von interaktiven Objekten.

   Hinweis: *Es werden nur Aktionen für Webseiten und zum Öffnen von Dateien unterstützt, wenn eine Variable in das Objekt eingefügt wird, das Hyperlinks enthält.*

Sie können den Text mithilfe der Optionen, die im Zeichen-Akkordeon des Eigenschafteninspektors verfügbar sind, formatieren.

Um einen Hyperlink zu ändern, klicken Sie im Format-Akkordeon des Eigenschafteninspektors. auf .

Um einen Hyperlink zu löschen, klicken Sie im Format-Akkordeon des Eigenschafteninspektors auf .

Text Effekte hinzufügen

Sie können Effekte auf Text anwenden:

- Beschriftungen
- Zeichnungsobjekte beinhalten Smartformen
- Statischer Text (der sich zur Laufzeit nicht ändert) in Fragenfolien

1. Klicken Sie auf die Beschriftung oder die AutoForm.

2. Klicken Sie auf das Symbol „Texteffekte“ ( ) im Akkordeon „Zeichen“ des Eigenschafteninspektors und führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

   - Klicken Sie auf einen Effekt in den Vorgaben. Um die Vorgabeneffekte zu ändern, klicken Sie auf „Effekte bearbeiten“.
   - Klicken Sie auf „+“, um einen benutzerdefinierten Effekt zu erstellen. Wählen Sie die gewünschten Optionen aus der Liste und klicken Sie auf „OK“. Um die Einstellungen für die spätere Verwendung zu speichern, klicken Sie auf „Speichern“. Der gespeicherte Effekt wird zusammen mit den Vorgaben angezeigt. <<Screenshot>>.

     Hinweis*: Um einen benutzerdefinierten Effekt zu löschen, klicken Sie auf den Effekt und dann auf .*

   - Klicken Sie auf „Effekte löschen“, um den Effekt aus dem Text zu entfernen.

Hinweis: *Die Texteffekte werden nicht angewendet, wenn Sie eine Variable zusammen mit dem Text einfügen. Allerdings werden die Texteffekte zurück angewendet, wenn Sie die Variable entfernen.*

Automatisches Hinzufügen von Textbeschriftungen während der Aufzeichnung

Wenn Sie Projekte oder zusätzliche Folien für Projekte aufzeichnen, kann Adobe Captivate Textbeschriftungen auf Grundlage der aufgezeichneten Aktionen automatisch erstellen. Wenn Sie beispielsweise die Auswahl des Dateimenüs aufzeichnen, kann Adobe Captivate der

betreffenden Folie automatisch eine Textbeschriftung mit dem Text „Menü Datei auswählen“ hinzufügen.

Bei folgenden Aktionen werden Textbeschriftungen erstellt: Auswählen von Menüs und Menüoptionen; Klicken auf Schaltflächen; Ändern von Werten z. B. in Listen, Kombinationsfeldern, Kontrollkästchen und untergeordneten Fenstern.

1. Wählen Sie in einem geöffneten Projekt „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ (Windows) oder „Adobe Captivate“ > „Voreinstellungen“ (Mac OS).
2. Wählen Sie im Dialogfeld „Voreinstellungen“ im Menü „Aufzeichnung“ die Option „Modi“.
3. Wählen Sie den Aufzeichnungsmodus aus, für den automatisch Textbeschriftungen erstellt werden sollen.
4. Wählen Sie „Textbeschriftungen hinzufügen“.

Wenn Sie mit der Aufzeichnung fertig sind und das Projekt (einschließlich der automatisch erstellten Textbeschriftungen) erstellt wird, rufen Sie die einzelnen Folien im Bearbeitungsmodus auf, um die Beschriftungen anzuzeigen.

Hinweis: *Adobe Captivate kann Textbeschriftungen für alle Standardelemente der Windows-Benutzeroberfläche automatisch erstellen. Nicht standardmäßige Oberflächenelemente wie mit Delphi erstellte Menütexte in Anwendungen hingegen werden oftmals nicht unterstützt®.*

Zum Seitenanfang

Textbeschriftung bearbeiten

Textbeschriftung bearbeiten

Wenn Sie die Größe einer Textbeschriftung ändern, kann die Textbeschriftung nicht kleiner als die Bitmap sein, die Sie beim Erstellen der Textbeschriftung verwendet haben. Der Beschriftungsstil „Pill“ basiert beispielsweise auf Bitmaps mit einer Größe von ungefähr 18 Pixel (Breite) x 16 Pixel (Höhe); diese Bitmaps können daher nicht auf 15 x 12 Pixel verkleinert werden. Textbeschriftungs-Bitmaps können jedoch vergrößert werden. Wenn Sie sehr kleine Textbeschriftungen benötigen, können Sie benutzerdefinierte Textbeschriftungen erstellen.

Im Eigenschafteninspektor („Fenster“ > „Eigenschaften“) einer Textbeschriftung können Sie diese anpassen.

Wenn Ihre Folie Textbeschriftungen und andere Objekte enthält, können Sie die Textbeschriftung dauerhaft mit dem Hintergrund zusammenführen.

Textbeschriftung kopieren

Sie können Textbeschriftungen durch Kopieren und Einfügen in andere Folien übernehmen. Dadurch sparen Sie eine Menge Zeit, vor allem wenn Sie dieselbe Textbeschriftung auf mehreren Folien verwenden.

1. Wählen Sie in einem geöffneten Projekt die Folie mit der Textbeschriftung, die Sie kopieren möchten.
2. Alternativ können Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) auf die Textbeschriftung klicken und die Option „Kopieren“ wählen.
3. Wählen Sie die Folie aus, auf der Sie die Beschriftung einfügen möchten.
4. Alternativ können Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) in die Folie klicken und die Option „Einfügen“ wählen.

   Sie können mehrere Textbeschriftungen gleichzeitig kopieren und einfügen, indem Sie bei gedrückter Strg-Taste (Windows) bzw. Ctrl-Taste (Mac OS) auf die Textbeschriftungen klicken. Alternativ können Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) auf eine der ausgewählten Textbeschriftungen klicken und „Kopieren“ wählen.

Position und Größe von Textbeschriftung ändern

Sie können die Größe einer Textbeschriftung manuell oder automatisch ändern und Textbeschriftungen auf einer Folie verschieben. Um Textbeschriftungen auf einer Folie zu verschieben, klicken Sie auf die gewünschte Textbeschriftung und ziehen Sie sie an die neue Position.

Hinweis: *Wenn Sie die Größe einer Textbeschriftung ändern, kann die Beschriftung nicht kleiner als die Bitmap sein, die Sie beim Erstellen der Beschriftung verwendet haben. Der Beschriftungsstil „Pill“ basiert beispielsweise auf Bitmaps mit einer Größe von ungefähr 18 Pixel (Breite) x 16 Pixel (Höhe); diese Bitmaps können daher nicht auf 15 x 12 Pixel verkleinert werden. Textbeschriftungs-Bitmaps können jedoch vergrößert werden. Wenn Sie sehr kleine Beschriftungen benötigen, können Sie benutzerdefinierte Beschriftungen erstellen.*

Größe einer Textbeschriftung manuell ändern

Um die Größe einer Textbeschriftung manuell zu ändern, wählen Sie die gewünschte Textbeschriftung aus und bewegen Sie den Mauszeiger über die Ziehpunkte. Wenn der Cursor als Ziehpunkt angezeigt wird, bewegen Sie die Maus, um die Größe des Objekts zu ändern.

Größe von Textbeschriftung automatisch ändern

Adobe Captivate kann die Größe einer Textbeschriftung automatisch an den Text in der Textbeschriftung anpassen. Wenn Sie den

Schaltflächentext bearbeiten, passt sich die Größe der Beschriftung automatisch an den Umfang des geänderten Textes an. Auf diese Weise ist gewährleistet, dass Ihre Textbeschriftungen stets ausgewogen und wohl proportioniert wirken.

1. Wählen Sie in einem geöffneten Projekt „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ (Windows) oder „Adobe Captivate“ > „Voreinstellungen“ (Mac OS).

2. Wählen Sie im Bereich „Kategorie“ im Menü „Global“ die Option „Standardwerte“.

3. Wählen Sie „Beschriftungsgröße automatisch anpassen“

Ändern der Reihenfolge von Textbeschriftungen mithilfe der Zeitleiste

In Adobe Captivate können Sie jede Folie mit mehreren Beschriftungen versehen. Mithilfe der Zeitleiste können Sie hierbei die Reihenfolge bestimmen, in der die Beschriftungen angezeigt werden. Die Zeitleiste ermöglicht Ihnen, das Timing aller Objekte einer Folie, einschließlich Beschriftungen, präzise aufeinander abzustimmen.

1. Wählen Sie in einem geöffneten Projekt die Folie mit den Beschriftungen aus, deren Reihenfolge Sie ändern möchten.

2. Nehmen Sie in der Zeitleiste („Fenster“ > „Zeitleiste“) die gewünschten Änderungen an der Reihenfolge und am Timing der Beschriftungen vor.

   - Bewegen Sie die Maus beispielsweise über den linken oder rechten Rand einer Beschriftung auf der Zeitleiste, bis der Größenänderungscursor angezeigt wird. Ziehen Sie den Rand dann nach links oder rechte. Dies ändert den Zeitpunkt, zu dem die Beschriftung angezeigt oder ausgeblendet wird, sowie die Dauer der Anzeige.
   - Nehmen Sie alternativ an, dass eine Beschriftung und die zugehörige Folie gleichzeitig angezeigt werden, Sie aber eine leichte Verzögerung erreichen möchten. Um diesen Effekt zu erzielen, bewegen Sie die Maus über den Mittelpunkt der Beschriftung auf der Zeitleiste, bis der Handcursor angezeigt wird. Ziehen Sie die vollständige Beschriftung anschließend so, dass ihr linker Rand auf einer Höhe mit der Marke 2s (2 Sekunden Verzögerung) oder 4s (4 Sekunden Verzögerung) in der Kopfzeile liegt.

3. Wenn die Folie zwei sich überschneidende Beschriftungen enthält, können Sie durch Festlegen der Stapelreihenfolge bestimmen, welche von ihnen im Vordergrund stehen soll. Zum Ändern der Stapelreihenfolge verschieben Sie die Beschriftungen in den Vordergrund bzw. den Hintergrund der Folienbühne. Beschriftungen im Hintergrund der Bühne werden auf der Folie von den im Vordergrund stehenden Beschriftungen überlagert. Verwenden Sie eine der folgenden Methoden, um die Stapelreihenfolge festzulegen:

   - Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) auf die Beschriftung in einer Folie und wählen Sie eine der Beschriftungsreihenfolgenoptionen. Legen Sie auf diese Weise je nach Bedarf die Reihenfolge weiterer Beschriftungen der Folie fest.
   - Wählen Sie eine Beschriftung. Klicken Sie in der Bearbeitungssymbolleiste (neben den Folieneigenschaften) auf die Schaltfläche „Ausgewählte Objekte in den Vordergrund“ oder „Ausgewählte Objekte in den Hintergrund“.
   - Bewegen Sie die Maus auf der Zeitleiste über eine Beschriftung, bis der Handzeiger angezeigt wird. Ziehen Sie die Beschriftung nach oben oder unten, um ihre Position in der Stapelreihenfolge zu ändern. Wenn Sie eine Beschriftung in der Stapelreihenfolge nach oben verschieben, wird sie auf der Bühne nach vorne gestellt. Eine Beschriftung, die Sie nach unten verschieben, wird auf der Bühne weiter nach hinten gestellt.

Zum Seitenanfang

Beschriftungen in anderen Sprachen

Hinzufügen einer Sprache für Textbeschriftungen

Sie können der Liste der vorhandenen Sprachen neue Sprachen für die Aufzeichnung von Textbeschriftungen hinzufügen. Die Liste der vorhandenen Sprachen wird im Dialogfeld „Aufzeichnung“ angezeigt. Textbeschriftungen für Ereignisse werden als „CaptureTextTemplates_<Sprache>.rdl“-Dateien im folgenden Verzeichnis gespeichert:

- (Windows) „\\Programme\Adobe\Adobe Captivate 6“. Die RDL-Datei für „Chinesisch, vereinfacht“ heißt beispielsweise „CaptureTextTemplates_Chinese-Simplified.rdl“.
- (Mac OS) „/Applications/Adobe Captivate 6“.

Sie können die vorhandenen RDL-Dateien verwenden, um Textbeschriftungen in der gewünschten Sprache aufzuzeichnen.

Aufzeichnen von Textbeschriftungen in einer anderen Sprache

1. Öffnen Sie den Windows Explorer und navigieren Sie zu folgendem Verzeichnis:

   - (Windows) „\\Programme\Adobe\Adobe Captivate 6“
   - (Mac OS) „/Applications/Adobe Captivate 6“

2. Kopieren Sie eine Datei mit der Erweiterung RDL.

3. Fügen Sie die Datei im dasselbe Verzeichnis ein und weisen Sie ihr einen Namen zu, der auf die neue Sprache hinweist. Wenn Sie beispielsweise in polnischer Sprache aufzeichnen möchten, nennen Sie die Datei „CaptureTextTemplates_Polnisch.rdl“.

4. Öffnen Sie die RDL-Datei in einem beliebigen Texteditor.

5. Ändern Sie in den Tags „Object Name“ und „Event Name“ den Text der Attribute „Default Template“ und „Template“ so, dass er auf die angegebene Sprache verweist.

6. Speichern Sie die Datei.

7. Wählen Sie im Dialogfeld „Voreinstellungen“ („Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ (Windows) bzw. „Adobe Captivate“ > „Voreinstellungen“ (Mac OS)) im Bereich „Kategorie“ die Optionen „Aufzeichnen“ > „Einstellungen“.

8. Wählen Sie unter „Beschriftungen erstellen in“ die hinzugefügte Sprache.

Beim Aufzeichnen werden die Textbeschriftungen in der angegebenen Sprache erstellt.

Eingabe von Text in einer anderen Sprache
Windows

1. Rufen Sie die Systemsteuerung von Microsoft Windows auf und doppelklicken Sie auf das Symbol „Regions- und Sprachoptionen“. Das entsprechende Dialogfeld wird angezeigt.

2. Wechseln Sie zur Registerkarte „Sprachen“.

3. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Details“.

4. Klicken Sie im Dialogfeld „Textdienste und Eingabesprachen“ auf der Registerkarte „Einstellungen“ auf „Hinzufügen“.

5. Wählen Sie im Dialogfeld „Eingabesprache hinzufügen“ eine Sprache aus der Liste der Eingabesprachen aus.

6. Klicken Sie auf „OK“. Die ausgewählte Sprache wird in die Liste der installierten Dienste aufgenommen.

7. Wählen Sie die gewünschte Sprache in der Liste mit den Standardeingabesprachen.

8. Klicken Sie auf „Anwenden“ und dann auf „OK“, um die Einstellungen zu speichern und das Dialogfeld zu schließen.

9. Klicken Sie auf die Registerkarte „Ländereinstellungen“ und wählen Sie die gewünschte Sprache unter „Standard-Eingabegebietsschema“ aus.

10. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Übernehmen“ und anschließend auf „OK“, um die Einstellungen zu speichern und das Dialogfenster „Regions- und Sprachoptionen“ zu schließen. Auf dem Desktop Ihres Computers wird die Sprachenleiste oder der Eingabemethoden-Editor (Input Method Editor, IME) angezeigt.

11. Geben Sie Inhalt in die RDL-Datei ein. Der Text wird in der ausgewählten Sprache angezeigt.

    Wenn Sie die Sprache in der Liste der Standardeingabesprachen und auf der Registerkarte „Regionale Einstellungen“ ändern, wird die in der Sprachenleiste ausgewählte Sprache automatisch ebenfalls aktualisiert.

Mac OS

1. Wählen Sie in den Systemeinstellungen „Landeseinstellungen“ > Registerkarte „Tastaturmenü“.

2. Treffen Sie eine Auswahl in der Sprachenliste.

3. Wählen Sie im Apple-Menü die Sprache.

4. Öffnen Sie die RDL-Datei mit einem Texteditor und beginnen Sie mit der Eingabe in der von Ihnen gewünschten Sprache.

Textbeschriftung lokalisieren

Wenn Sie ein Projekt lokalisieren, das Textbeschriftungen enthält, können Sie die Textbeschriftungen exportieren, um die Lokalisierung zu erleichtern.

1. Erstellen Sie die Ausgangsversion des Projekts (in der „Ausgangssprache“) mit allen erforderlichen Textbeschriftungen.

2. Öffnen Sie das fertige Projekt.

3. Wählen Sie „Datei“ > „Exportieren“ > „Projektbeschriftungen und Bilduntertitel“.

   Standardmäßig wird die Word (DOC)-Datei im Ordner „Eigene Dateien\Eigene Adobe Captivate-Projekte“ (Windows) bzw. im Ordner „/Users/<Benutzername>/Documents/Eigene Adobe Captivate-Projekte“ (Mac OS) gespeichert. Bei Bedarf können Sie einen anderen Speicherort festlegen. Die Word-Datei wird außerdem als [Projektname] Captions.doc benannt. Wenn nötig, können Sie den Dateinamen ändern, indem Sie direkt auf das Textfeld „Dateiname“ klicken und einen neuen Namen eingeben. (Behalten Sie die Erweiterung „.doc“ bei.)

4. Klicken Sie auf „Speichern“.

5. Die Word-Datei wird erstellt und unter dem von Ihnen festgelegten Namen im ausgewählten Ordner gespeichert. Sie werden in einem Dialogfeld gefragt, ob Sie das Dokument anzeigen möchten. Zum Anzeigen des Dokuments in Word klicken Sie auf „Ja“.

6. Das Word-Dokument enthält die Folien-ID, die Element-ID, den ursprünglichen Beschriftungstext und die Foliennummer. In der Spalte „Aktualisierte Textbeschriftungsdaten“ können Sie Änderungen am Beschriftungstext vornehmen. Geben Sie eine Kopie des Word-Dokuments an den Übersetzer weiter.

7. Der Übersetzer sollte das Word-Dokument öffnen und die Beschriftung direkt in der Spalte „Aktualisierte Textbeschriftungsdaten“ des Dokuments bearbeiten, indem er den ausgangssprachlichen Text durch die lokalisierte Version ersetzt.

8. Während der Übersetzer den Text übersetzt, erstellen Sie eine Kopie des ursprünglichen Adobe Captivate-Projekts für die neue Sprache.

   Hinweis: *Wenn Sie eine Kopie des Originalprojekts erstellen, achten Sie darauf, die ursprünglichen Textbeschriftungen (in der Ausgangssprache) im neuen Projekt beizubehalten. Die ursprünglichen Textbeschriftungen dienen als Platzhalter und werden beim Importieren der neuen (lokalisierten) Textbeschriftungen durch diese ersetzt.*

9. Wenn die Textbeschriftungen lokalisiert sind, öffnen Sie die Kopie des Projekts, die Sie in Schritt 8 erstellt haben.

10. Wählen Sie „Datei“ > „Importieren“ > „Projektbeschriftungen und Bilduntertitel“.

11. Navigieren Sie zu der Word-Datei (DOC) mit den lokalisierten Textbeschriftungen, wählen Sie die Datei aus und klicken Sie auf „Öffnen“.

12. Die neuen, lokalisierten Textbeschriftungen werden in das Projekt importiert, wobei die Formatierung in vollem Umfang erhalten bleibt. Ein Dialogfeld erscheint und bestätigt den erfolgreichen Import. Klicken Sie auf „OK“.

13. Testen Sie die neuen Textbeschriftungen, indem Sie verschiedene Folien in der Bearbeitungsansicht öffnen und den neuen Beschriftungstext lesen.

Zum Seitenanfang

Benutzerdefinierte Textbeschriftungsstile erstellen

Mit Grafikprogrammen wie Adobe® Fireworks® oder Adobe® Photoshop® können Sie benutzerdefinierte Textbeschriftungsstile für Ihre Adobe Captivate-Projekte erstellen.

Benutzerdefinierte Textbeschriftungen müssen im BMP-Format (Bitmap) erstellt werden. Im Allgemeinen sind jeder Adobe Captivate-Textbeschriftung fünf Bitmap-Bilder zugeordnet.

Namenskonventionen für benutzerdefinierte Textbeschriftungsstile

Beim Erstellen benutzerdefinierter Textbeschriftungsstile müssen die richtigen Namenskonventionen eingehalten werden. Jeder Beschriftungsstil weist einen eindeutigen Namen auf, mit dem die Dateinamen der zugehörigen Bitmaps beginnen müssen. Wenn Sie beispielsweise einen Textbeschriftungsstil namens „Hellblau“ erstellen, sollten die fünf Bitmap-Bilder, aus denen der neue Stil besteht, folgende Namen aufweisen:

- Hellblau1.bmp – ein Bild ohne Richtungsanzeiger
- Hellblau2.bmp – ein Bild mit einem Richtungsanzeiger nach rechts oder rechts oben
- Hellblau3.bmp – ein Bild mit einem Richtungsanzeiger nach links oder links oben
- Hellblau4.bmp – ein Bild mit einem Richtungsanzeiger nach rechts unten
- Hellblau5.bmp – ein Bild mit einem Richtungsanzeiger nach links unten

Speichern von benutzerdefinierten Textbeschriftungsstile

Alle Bitmap-Bilder eines benutzerdefinierten Textbeschriftungsstils müssen im Adobe Captivate-Beschriftungsordner gespeichert werden (C:\Programme\Adobe\Adobe Captivate 6\Gallery\Captions (Windows) bzw. /Applications/Adobe Captivate 6/Gallery/Captions (Mac OS)). Nachdem Sie die fünf Bitmaps im Beschriftungsordner gespeichert haben, erkennt Adobe Captivate die Bitmap-Dateien als neuen Textbeschriftungsstil. Wenn Sie das nächste Mal eine neue Textbeschriftung hinzufügen, wird der neue benutzerdefinierte Stil in der Textbeschriftungsstilliste angezeigt.

Erstellen von benutzerdefiniertem Text für Beschriftungsstile

Sie können einen benutzerdefinierten Stil für den Text erstellen, der in den Textbeschriftungen angezeigt wird. Diese Voreinstellungen werden nur verwendet, wenn Sie keinen anderen Stil für die Textbeschriftung festgelegt haben.

1. Öffnen Sie die Datei „fonts.ini“, die im Ordner „\\Programme\Adobe\Adobe Captivate 6\Gallery\Captions“ (Windows) bzw. im Ordner „/Applications/Adobe Captivate 6/Gallery/Captions“ (Mac OS) gespeichert ist, in einem Texteditor.
2. Gehen Sie wie in der Datei beschrieben vor, um den Stil für die Textbeschriftung anzupassen.
3. Speichern Sie die Datei.
4. Wählen Sie in einem geöffneten Adobe Captivate-Projekt die Optionen „Einfügen“ > „Standardobjekte“ > „Textbeschriftung“.
5. Wählen Sie unter „Beschriftungstyp“ die Beschriftung aus, die Sie angepasst haben.

   Der Text im Textbereich wird in dem festgelegten Stil dargestellt.
6. Bearbeiten Sie den Text im Textbereich.
7. Klicken Sie auf „OK“.

Ändern der Textausrichtung bei benutzerdefinierten Textbeschriftungen

Gelegentlich erscheint der Text in benutzerdefinierten Textbeschriftungen nicht korrekt ausgerichtet. Um dieses Problem zu beheben, stellen Sie den linken, rechten, oberen und unteren Rand der Beschriftung ein.

Jeder der fünf Beschriftungsstile erfordert eigene Randeinstellungen, da der Text in den verschiedenen Textbeschriftungen an leicht unterschiedlichen Positionen erscheint.

Die Randeinstellungen werden in einer Textdatei mit der Erweiterung „.FCM“ gespeichert. FCM-Dateien können mit dem Windows-Editor (Notepad) oder mit WordPad erstellt und bearbeitet werden.

1. Navigieren Sie im Windows Explorer zu „C:\Programme\Adobe\Adobe Captivate 6\Gallery\Captions“ (Windows) bzw. zu „/Applications/Adobe Captivate 6/Gallery/Captions“ (Mac OS). Dieser Ordner enthält alle BMP- und FCM-Dateien Ihrer Textbeschriftungen.
2. Oder klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) auf die zu bearbeitende FCM-Datei und wählen Sie „Öffnen mit“.
3. Wählen Sie einen Texteditor.
4. Bearbeiten Sie je nach Bedarf die folgenden Werte:
   - Left Margin ist die Anzahl der Pixel zwischen dem linken Rand der Bitmap und dem Text.
   - Right Margin ist die Anzahl der Pixel zwischen dem rechten Rand der Bitmap und dem Text.
   - Top Margin ist die Anzahl der Pixel zwischen dem oberen Rand der Bitmap und dem Text.
   - Bottom Margin ist die Anzahl der Pixel zwischen dem unteren Rand der Bitmap und dem Text.
5. (Optional) Falls erforderlich, können Sie die Einstellungen MarginX und MarginY ändern. Dies kann vor allem dann sinnvoll sein, wenn Sie Beschriftungen automatisch hinzufügen.
   - MarginX ist die Anzahl der horizontalen Pixel zwischen der nächstgelegenen Ecke und der Spitze des Richtungsanzeigers der Beschriftung.
   - MarginY ist die Anzahl der vertikalen Pixel zwischen der nächstgelegenen Ecke und der Spitze des Richtungsanzeigers der Beschriftung.

     ***Hinweis**: Die nächstgelegene Ecke ist in der im Editor geöffneten Datei unter „Corner“ angegeben. Beispiel: Corner=right, top.*
6. Wählen Sie im Menü „Datei“ die Option „Speichern“.

   Sie werden in einem Dialogfeld gefragt, ob Sie die ursprüngliche Datei überschreiben möchten. Klicken Sie auf „Ja“.
7. Schließen Sie den Texteditor.

Designtipps für benutzerdefinierte Textbeschriftungen

Farben Verwenden Sie die transparenten Farben nicht für Beschriftungen. Das obere linke Pixel legt fest, welche Farbe transparent ist. Wenn das linke obere Pixel beispielsweise gelb ist, erscheinen sämtliche gelben Pixel in der Textbeschriftung transparent. Die Textbeschriftung selbst kann

einen Hintergrund mit Farbverlauf aufweisen, der Bereich um die (bzw. hinter der) Textbeschriftung muss jedoch einfarbig sein.

Anti-Alias Wenden Sie auf die Kanten Ihrer Textbeschriftungen kein Anti-Aliasing an. Ihre Textbeschriftungen werden in verschiedenen Screenshots erscheinen und die Kantenglättung kann bei manchen Screenshots zu unschönen Randeffekten führen.

Zum Seitenanfang

Textbeschriftungen importieren und exportieren

Importieren von Textbeschriftungen

Sie können Textbeschriftungen aus einer DOC-Datei importieren. Zunächst müssen Sie die Textbeschriftungen aus Ihrem Adobe Captivate-Projekt exportieren. Adobe Captivate erstellt eine DOC-Datei, die die Textbeschriftungen mit sämtlichen Formatierungen enthält. Diese DOC-Datei können Sie in einem Textverarbeitungsprogramm bearbeiten, um den Text und die Formatierung der Beschriftungen zu ändern. Anschließend importieren Sie die Textbeschriftungen wie in der folgenden Anleitung beschrieben wieder in das Adobe Captivate-Projekt.

Hinweis: *Wenn Sie Textbeschriftungen in eine DOC-Datei exportieren, kann diese DOC-Datei nur in das ursprüngliche Projekt zurückimportiert werden.*

Das Importieren und Exportieren von Textbeschriftungen in eine und aus einer DOC-Datei kann in verschiedenen Situationen hilfreich sein. Wenn Sie beispielsweise viele Beschriftungen bearbeiten müssen, ist es schneller und einfacher, in DOC-Dateien zu arbeiten anstatt von Folie zu Folie zu navigieren.

1. Wählen Sie in einem geöffneten Projekt, das Textbeschriftungen enthält, die Optionen „Datei“ > „Exportieren“ > „Projektbeschriftungen und Bilduntertitel“.
2. Nehmen Sie in der DOC-Datei (in der Spalte Aktualisierte Textbeschriftungsdaten) die erforderlichen Änderungen vor und speichern Sie die DOC-Datei.
3. Wählen Sie „Datei“ > „Importieren“ > „Projektbeschriftungen und Bilduntertitel“.
4. Wählen Sie die DOC-Datei aus, die die exportierten Textbeschriftungen enthält.
5. Klicken Sie auf „Öffnen“.
6. Ein Dialogfeld erscheint, in dem bestätigt wird, dass die Datei erfolgreich importiert wurde. Klicken Sie auf „OK“.

Exportieren von Textbeschriftungen

Wenn auf Ihrem Computer Microsoft Word installiert ist, können Sie Textbeschriftungen aus einem vorhandenen Adobe Captivate-Projekt in eine DOC-Datei exportieren. Alle in Adobe Captivate festgelegten Formatierungen werden beim Öffnen der Textbeschriftungen im DOC-Format beibehalten. Nehmen Sie Text- und Formatierungsänderungen an den Textbeschriftungen vor, während sich diese im DOC-Format befinden. Anschließend importieren Sie diese erneut in das Adobe Captivate-Projekt.

Hinweis: *Wenn Sie Textbeschriftungen in eine DOC-Datei exportieren, kann diese DOC-Datei nur in das ursprüngliche Projekt zurückimportiert werden.*

Das Exportieren von Textbeschriftungen kann in verschiedenen Situationen hilfreich sein:

- Wenn Sie Kommentare aufzeichnen und ein Skript erstellen möchten, können exportierte Textbeschriftungen die Grundlage für das Skript liefern.
- Wenn Sie eine gedruckte schrittweise Anleitung zur Verfügung stellen möchten, können Sie die Textbeschriftungen exportieren und die DOC-Datei ausdrucken.
- Wenn ein Projekt lokalisiert werden muss, können Sie Textbeschriftungen in eine DOC-Datei exportieren und diese an einen Übersetzer geben.

1. Wählen Sie in einem geöffneten Projekt die Optionen „Datei“ > „Exportieren“ > „Projektbeschriftungen und Bilduntertitel“.
2. Geben Sie im Dialogfeld „Speichern unter“ einen Dateinamen für die neue DOC-Datei ein.

   Notieren Sie sich das Standardverzeichnis, in dem die Datei gespeichert wird. Sie können auch ein anderes Verzeichnis für die Datei wählen.
3. Klicken Sie auf „Speichern“.
4. Die Textbeschriftungen aus dem Projekt werden in das DOC-Format umgewandelt. In einem Dialogfeld wird bestätigt, dass die Textbeschriftungen nach Word exportiert wurden und dass das Dokument jetzt angezeigt werden kann. Klicken Sie auf „Ja“.
5. Eine neue DOC-Datei mit dem Beschriftungstext wird in Word geöffnet. Nehmen Sie in der Spalte Aktualisierte Textbeschriftungsdaten die erforderlichen Änderungen vor. Als Referenz ist zu jeder Textbeschriftung die Foliennummer angegeben.

6. Speichern Sie das Dokument.

Zum Seitenanfang

Standardeinstellungen für Aufzeichnungsmodi wiederherstellen

Wenn Sie Änderungen an der Darstellung von Textbeschriftungen vorgenommen haben, können Sie alle Textbeschriftungen auf die Ausgangswerte zurücksetzen. Beispiel: Angenommen, Sie ändern die Schrift für eine Textbeschriftung in Times New Roman und die Schriftfarbe in Grün. Klicken Sie auf „Auf Standard zurücksetzen“, um die Schrift wieder auf die ursprüngliche Schrift Arial und die ursprüngliche Farbe Blau zurückzusetzen.

1. Wählen Sie in einem geöffneten Projekt „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ (Windows) oder „Adobe Captivate“ > „Voreinstellungen“ (Mac OS).

2. Wählen Sie im Bereich „Kategorie“ im Menü „Aufzeichnung“ die Option „Modi“.

3. Klicken Sie im Menü „Aufzeichnung“ im Bereich „Modi“ auf „Standardeinstellungen wiederherstellen“.

Adobe empfiehlt auch

(cc) BY-NC-SA Beiträge auf Twitter™ und Facebook sind nicht Gegenstand der Bedingungen von Creative Commons.

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Animationen

Eigenschaften von Animationsobjekten
Hinzufügen von Animationen
Animierter Text

Mit Adobe Captivate können Sie Ihren Adobe Captivate SWF-Dateien Animationen hinzufügen. Damit wird ein Bewegungselement eingeführt, das Benutzern sofort ins Auge sticht. Fügen Sie einer Folie vorhandene Animationen hinzu oder verwenden Sie die Adobe Captivate-Funktion Animierter Text.

Beim Hinzufügen einer Animationsdatei zum Projekt wird die Datei automatisch der Bibliothek (dem Medienordner) hinzugefügt.

- Sie können Animationen in den Dateiformaten SWF oder GIF direkt einer Folie hinzufügen. Folien mit Animationsdateien lassen sich genauso bearbeiten wie andere Folien, die ein Objekt enthalten.

  In der Adobe Captivate-Galerie finden Sie zahlreiche Schaltflächen, Sounds und Animationen (im SWF-Format), die Sie für Ihre Projekte verwenden können. Bei der Installation von Adobe Captivate wird die Galerie standardmäßig unter folgendem Pfad gespeichert: „C:\Programme\Adobe\Adobe Captivate 6\Gallery“ (Windows)“ bzw. „/Applications/Adobe Captivate 6/Gallery“ (Mac OS).

  Hinweis: *Wenn Sie eine Flash-Animation (FLA-Datei) hinzufügen möchten, müssen Sie diese zuerst in eine SWF-Datei umwandeln. Dazu muss auf Ihrem Computer die aktuellste Flash-Version installiert sein.*

- Beim Hinzufügen von animiertem Text können Sie unter zahlreichen interessanten Effekten auswählen, die von Adobe Captivate bereitgestellt werden. Probieren Sie verschiedene Schriften, Farben und Effekte aus, um das gewünschte Aussehen zu erzielen. Folien mit animiertem Text, der sich aus Text, Bewegungen und evtl. auch Audioelementen zusammensetzt, sind die perfekten Startfolien für Ihre Projekte.

  Hinweis: *Geräteschriftarten werden in Adobe Captivate nicht angezeigt. Wenn Sie eine Animationsdatei mit Text importieren, der mit Geräteschriftarten erstellt worden ist, wird die Animation in Captivate angezeigt, der Text jedoch nicht. Daher sollten Sie für Text in Animationen, die Sie nach Adobe Captivate importieren möchten, eingebettete Schriftarten verwenden.*

Nach oben

Eigenschaften von Animationsobjekten

Über den Eigenschafteninspektor („Fenster“ > „Eigenschaften“) können Sie die Eigenschaften eines Animationsobjekts ändern.

Animationsname

Name Geben Sie einen eindeutigen Namen für das Objekt ein. Diesen Namen können Sie beim Definieren der Sichtbarkeitsbedingungen für das Objekt verwenden.

Sichtbar Deaktivieren Sie diese Option, wenn das Objekt auf der Folie nicht sichtbar sein soll. Das Objekt kann über die Option „Anzeigen“ wieder sichtbar gemacht werden. Weitere Informationen finden Sie unter Steuern der Sichtbarkeit von Objekten.

Eingabehilfen Klicken Sie hierauf, um dem Objekt barrierefreien Text hinzuzufügen. Weitere Informationen finden Sie unter Anpassen von barrierefreiem Text für Objekte.

Animation

Animationsinformation Klicken Sie auf das Symbol, um wichtige Informationen zur ausgewählten Animationsdatei anzuzeigen, darunter die Version, Breite und Höhe sowie die Anzahl der Bilder der Datei. Die Abspieldauer der Animationsdatei wird ebenfalls angezeigt.

Linkage Stellt den Link zur zugeordneten Animationsdatei bereit.

Aktualisieren Klicken Sie auf diese Option, um die Änderungen an der Quelldatei zu übernehmen (falls diese extern bearbeitet wurde).

Quelle Verknüpfung mit der FLA-Quelldatei der SWF-Animationsdatei.

Bearbeiten Klicken Sie auf diese Option, um die FLA-Datei in Adobe Captivate mit Adobe Flash zu bearbeiten. Diese Option steht nur zur Verfügung, wenn Adobe Captivate als Teil von Adobe E-Learning Suite installiert wurde.

Alpha Transparenz der Animationsdatei. Bei einem höheren Transparenzwert wird eine helle Version der Animationsdatei angezeigt, bei einem niedrigeren Wert wird die Animation dunkler.

Austauschen Mit dieser Option können Sie über das Dialogfeld „Animation aus Bibliothek auswählen“ die Animationsdatei gegen eine andere Datei aus dem Medienordner in der Bibliothek austauschen. Wenn die Bibliothek nicht die benötigte Datei enthält, klicken Sie im Dialogfeld auf „Importieren“, um die Datei in den Medienordner zu importieren.

Timing

Anzeigen für [Dauer] Abspieldauer der Animation im Projekt.

> **Restliche Folie** Die Animation wird so lange abgespielt, bis die Folie nicht mehr angezeigt wird. Sofern Sie nicht die Option „In Schleife“ ausgewählt haben, wird die Animation ein Mal abgespielt.

Restliches Projekt Die Animation wird für die Dauer dieser und aller weiterer Folien des Projekts angezeigt. Sofern Sie nicht die Option „In Schleife“ ausgewählt haben, wird die Animation ein Mal abgespielt.

Animationsdauer Die Animation wird einmal vollständig wiedergegeben.

Bestimmte Zeit Die Animation wird für eine festgelegte Zeit abgespielt.

Erscheint nach [#] Sekunden Verzögerung zwischen dem ersten Anzeigen der Folie und dem ersten Anzeigen der Animation.

Mit Projekt synchronisieren Die Abspielgeschwindigkeit der Animation wird mit der Geschwindigkeit der Zeitleiste synchronisiert. Wenn die Animationsdatei nicht reibungslos abgespielt wird, testen Sie die Datei mit aktivierter bzw. deaktivierter Option, um die bessere Einstellung zu bestimmen.

In Schleife Wählen Sie diese Option, um die Animationsdatei fortlaufend zu wiederholen.

Übergang

Effekt Hier wird der Übergangseffekt für die Animation festgelegt. Die Animation kann am Anfang eingeblendet und zum Ende hin ausgeblendet werden.

Anfang [#] Sekunden Hier wird angegeben, nach wie vielen Sekunden die Animation vollständig eingeblendet ist.

Ende [#] Sekunden Hier wird angegeben, nach wie vielen Sekunden die Animation vollständig ausgeblendet ist.

Schatten und Spiegelung

Schatten Aktivieren Sie das Kontrollkästchen, um Schatten auf die Animation anzuwenden. Wählen Sie eine der Voreinstellungen. Sie können eine Voreinstellung anpassen, indem Sie auf „Benutzerdefiniert“ klicken.

Richtung Wählen Sie die Richtung: nach innen oder nach außen. Auf der Bühne wird die gewählte Richtung in einer Vorschau angezeigt.

Farbe Klicken Sie hier, um eine Farbe für den Schatten zu wählen. Geben Sie im daneben angezeigten Feld den Alphawert für die Farbe in Prozent an.

Weichzeichnen Geben Sie für das Weichzeichnen des Schattens einen Wert in Pixel an.

Winkel Geben Sie den Winkel für den Schatten an.

Entfernung Geben Sie den Abstand für die Anzeige des Schattens in Pixel an.

Spiegelung Aktivieren Sie das Kontrollkästchen, um der Animation Spiegelung hinzuzufügen. Wählen Sie eine der Voreinstellungen.

Nach oben

Hinzufügen von Animationen

1. Wählen Sie in einem geöffneten Projekt „Einfügen“ > „Animation“.
2. Navigieren Sie zu der Animationsdatei, die Sie der Folie hinzufügen möchten und klicken Sie auf „Öffnen“.
3. Legen Sie im Eigenschafteninspektor („Fenster“ > „Eigenschaften“) die gewünschten Eigenschaften und Optionen fest.

Die Animation wird der Folie hinzugefügt.

Hinweis: *Geräteschriftarten werden in Adobe Captivate nicht angezeigt. Wenn Sie eine Animationsdatei mit Text importieren, der mit Geräteschriftarten erstellt worden ist, wird die Animation in Captivate angezeigt, der Text jedoch wird nicht. Daher sollten Sie für Text in Animationen, die Sie nach Adobe Captivate importieren möchten, eingebettete Schriftarten verwenden.*

Nach oben

Animierter Text

Animierter Text ist Text, dem Spezialeffekte hinzugefügt werden. Adobe Captivate bietet zahlreiche Textanimationseffekte, mit denen Sie nach Belieben experimentieren können. Einen überzeugenden Starteffekt erzielen Sie zum Beispiel, wenn in der ersten Folie Ihres Projekts Text allmählich eingeblendet wird.

Der Eigenschafteninspektor („Fenster“ > „Eigenschaften“) bietet eine Vorschau der von Ihnen eingefügten Textanimation.

Textanimation

Name Geben Sie einen eindeutigen Namen für das Objekt ein. Diesen Namen können Sie beim Definieren der Sichtbarkeitsbedingungen für das Objekt verwenden.

Sichtbar Deaktivieren Sie diese Option, wenn das Objekt auf der Folie nicht sichtbar sein soll. Das Objekt kann über die Option „Anzeigen“ wieder sichtbar gemacht werden. Weitere Informationen finden Sie unter Steuern der Sichtbarkeit von Objekten.

Allgemein

Effekt Der auf den Text angewendete Animationseffekt.

Transparenz Legen Sie eine Transparenzstufe für die Textanimation fest. Für eine stark durchscheinende Textanimation wählen Sie einen hohen Wert wie z. B. 90. Für dunkleren Text wählen Sie einen niedrigen Wert wie z. B. 10.

Eigenschaften Klicken Sie hier, um das Dialogfeld „Eigenschaften der Textanimation“ anzuzeigen.

Schatten und Spiegelung

Schatten Aktivieren Sie das Kontrollkästchen, um Schatten auf die Textanimation anzuwenden. Wählen Sie eine der Voreinstellungen. Sie können eine Voreinstellung anpassen, indem Sie auf „Benutzerdefiniert“ klicken.

Richtung Wählen Sie die Richtung: nach innen oder nach außen. Auf der Bühne wird die gewählte Richtung in einer Vorschau angezeigt.

Farbe Klicken Sie hier, um eine Farbe für den Schatten zu wählen. Geben Sie im daneben angezeigten Feld den Alphawert für die Farbe in Prozent an.

Weichzeichnen Geben Sie für das Weichzeichnen des Schattens einen Wert in Pixel an.

Winkel Geben Sie den Winkel für den Schatten an.

Entfernung Geben Sie den Abstand für die Anzeige des Schattens in Pixel an.

Spiegelung Aktivieren Sie das Kontrollkästchen, um dem animierten Text Spiegelung hinzuzufügen. Wählen Sie eine der Voreinstellungen.

Timing

Anzeigen für [Dauer] Hier wird die Anzeigedauer für die Textanimation festgelegt. Wählen Sie im Popupmenü die gewünschte Option aus. Wenn Sie die Option bestimmte Zeit wählen, können Sie die genaue Anzeigedauer (in Sekunden) des animierten Textes festlegen.

Erscheint nach [#] Sekunden Hier wird angegeben, nach wie vielen Sekunden die Textanimation in der Folie angezeigt werden soll.

Übergang

In Schleife Wählen Sie diese Option, um die Animationsdatei während des Projekts fortlaufend zu wiederholen.

Effekt Hier wird der Übergangseffekt für die Animation festgelegt. Die Animation kann am Anfang eingeblendet und zum Ende hin ausgeblendet werden.

Anfang [#] Sekunden Hier wird angegeben, nach wie vielen Sekunden die Animation vollständig eingeblendet ist.

Ende [#] Sekunden Hier wird angegeben, nach wie vielen Sekunden die Animation vollständig ausgeblendet ist.

Eigenschaften von Textanimationen

Im Dialogfeld „Eigenschaften der Textanimation“ der Textanimation können Sie die entsprechenden Eigenschaften festlegen.

Legen Sie Optionen für Schrift, Transparenz und Verzögerung fest:

Text Der Text, der animiert werden soll.

Schrift Geben Sie den Schriftnamen und anschließend die Schriftart, die Schriftgröße und die Schriftfarben an.

Verzögerung (Bilder) Die zwischen der Anzeige eines animierten Buchstabens und des nächsten verstrichene Zeit in Flash-Frames. Wenn Sie einen niedrigen Wert einstellen (z. B. 0 oder 1), erscheinen die Buchstaben in rascher Folge nacheinander. Wenn Sie einen höheren Wert einstellen (z. B. 30 oder 40), heben sich die Buchstaben deutlicher voneinander ab. Probieren Sie verschiedene Werte aus und sehen Sie sich den Text im Vorschaufenster an, bis Sie die richtigen Einstellung gefunden haben.

Hinweis: *Der festgelegte Verzögerungswert hat keinen Einfluss darauf, wie lange die Textanimation insgesamt angezeigt wird. Beispiel: Sie geben auf der Registerkarte „Optionen“ eine Gesamtanimationszeit von acht Sekunden an. Der Wert der Option „Verzögerung“ hat unabhängig davon, ob er auf 1 oder auf 30 gesetzt ist, keine Auswirkungen auf die Gesamtzeit von acht Sekunden.*

In Schleife Wählen Sie diese Option, um die Animationsdatei während des Projekts fortlaufend zu wiederholen.

Hinzufügen von animiertem Text

1. Wählen Sie die Folie aus, der Sie animierten Text hinzufügen möchten.
2. Wählen Sie „Einfügen“ > „Textanimation“.
3. Geben Sie im Dialogfeld „Eigenschaften der Textanimation“ den Text für die Animation ein.
4. Legen Sie die unterschiedlichen Optionen je nach Bedarf fest.
5. Wählen Sie bei Eigenschaften mit dem Symbol eine der folgenden Optionen aus:
   - **Auf alle Objekte anwenden** Der Effekt wird auf alle Objekte angewendet, die den Objekttyp aufweisen.
   - **Auf alle Objekte des gleichen Stils anwenden** Der Effekt wird auf alle Objekte angewendet, die denselben Objektstil aufweisen.
6. Klicken Sie auf „OK“.

   Der Text wird im Vorschaubereich des Eigenschafteninspektors angezeigt.

Verwandte Hilfethemen

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Festlegen der Größe und Position von nicht interaktiven Objekten

Legen Sie im Bereich „Transformieren“ des Eigenschafteninspektors („Fenster“ > „Eigenschaften“) die genaue Größe und Position des Objekts fest. Indem Sie die Optionen dieser Registerkarte verwenden, anstatt das Objekt mit der Maus zu positionieren, können Sie Objekte über alle Folien Ihres Projekts hinweg einheitlich erstellen.

X Hier wird die Position der X-Koordinate des Objekts in Pixel angegeben.

Y Hier wird die Position der Y-Koordinate des Objekts in Pixel angegeben.

Breite Hier wird die horizontale Breite des Objekts in Pixel angegeben.

Höhe Hier wird die vertikale Höhe des Objekts in Pixel angegeben.

Proportionen beschränken Das Seitenverhältnis (Höhe x Breite) des Objekts wird beibehalten. Beim Ändern der Höhe oder Breite wird der jeweils andere Wert ebenfalls geändert, sodass die Proportionen des Objekts erhalten bleiben.

Winkel Winkel der Drehung des Objekts.

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Markierungsfelder

Eigenschaften von Markierungsfeldern
Hinzufügen von Markierungsfeldern

Verwenden Sie Markierungsfelder , um bestimmte Bereiche in einer Folie hervorzuheben. Durch Markierungsfelder wird der Benutzer auf bestimmte Bereiche der Folie aufmerksam gemacht.

Nach oben

Eigenschaften von Markierungsfeldern

Im Eigenschafteninspektor („Fenster“ > „Eigenschaften“) des Markierungsfeldes können Sie diese anpassen.

Markierungsfeld

Name Geben Sie einen eindeutigen Namen für das Objekt ein. Diesen Namen können Sie beim Definieren der Sichtbarkeitsbedingungen für das Objekt verwenden.

Sichtbar Deaktivieren Sie diese Option, wenn das Objekt auf der Folie nicht sichtbar sein soll. Das Objekt kann über die Option „Anzeigen“ wieder sichtbar gemacht werden. Weitere Informationen finden Sie unter Steuern der Sichtbarkeit von Objekten.

Stil Wählen Sie einen Stil für das Markierungsfeld. Um einen neuen Stil zu definieren, wählen Sie „Bearbeiten“ > „Objektstil-Manager“. Weitere Informationen über Objektstile finden Sie unter Objektstil

Füllung & Kontur

Füllung Die Füllfarbe für das Markierungsfeld. Um die Transparenz der Füllfarbe festzulegen, wählen Sie im Farbmenü unter „Alpha“ einen Wert. Bei einer Einstellung von 90 % ist das Element weniger transparent als bei einer Einstellung von 10 %.

Kontur Die Konturfarbe für das Markierungsfeld.

Äußeren Bereich ausfüllen Hiermit wird die äußere Begrenzung eines Markierungsfeldes mit der unter „Füllfarbe“ gewählten Farbe gefüllt. Wenn Sie diese Option wählen, wird der Bereich innerhalb des Markierungsfeldes nicht mit Farbe gefüllt.

Hinweis: *Die Füllfarbe um das Markierungsfeld kann nur in der Vorschau oder beim Veröffentlichen angezeigt werden.*

Breite Rahmendicke des Markierungsfeldes.

Schatten und Spiegelung

Schatten Aktivieren Sie das Kontrollkästchen, um Schatten auf das Markierungsfeld anzuwenden. Wählen Sie eine der Voreinstellungen. Sie können eine Voreinstellung anpassen, indem Sie auf „Benutzerdefiniert“ klicken.

Richtung Wählen Sie die Richtung: nach innen oder nach außen. Auf der Bühne wird die gewählte Richtung in einer Vorschau angezeigt.

Farbe Klicken Sie hier, um eine Farbe für den Schatten zu wählen. Geben Sie im daneben angezeigten Feld den Alphawert für die Farbe in Prozent an.

Weichzeichnen Geben Sie für das Weichzeichnen des Schattens einen Wert in Pixel an.

Winkel Geben Sie den Winkel für den Schatten an.

Entfernung Geben Sie den Abstand für die Anzeige des Schattens in Pixel an.

Spiegelung Aktivieren Sie das Kontrollkästchen, um dem Markierungsfeld Spiegelung hinzuzufügen. Wählen Sie eine der Voreinstellungen.

Timing

Anzeigen für [Dauer] Hiermit wird die Anzeigedauer des Markierungsfeldes auf der Folie festgelegt.

Erscheint nach [#] Sekunden Das Markierungsfeld erscheint nach Ablauf der festgelegten Zeit auf der Folie.

Übergang

Effekt Übergangseffekt für das Markierungsfeld. Sie können Ein- oder Ausblendeffekte einsetzen und die Zeit für diese Effekte festlegen.

> **Anfang [#] Sekunden** Dauer, bis das Markierungsfeld vollständig eingeblendet wird.
> **Ende [#] Sekunden** Dauer, bis das Markierungsfeld vollständig ausgeblendet wird.

Nach oben

Hinzufügen von Markierungsfeldern

1. Wählen Sie „Einfügen“ > „Standardobjekte“ > „Markierungsfeld“.
2. Im Eigenschafteninspektor („Fenster“ > „Eigenschaften“) können Sie die verschiedenen Eigenschaften des Markierungsfelds anpassen.

Verwandte Hilfethemen

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Bilder und Rollover-Bilder

Eigenschaften von Bildern und Rollover-Bildern
Hinzufügen eines Bildes oder eines Rollover-Bildes
Zeichenbilder einfügen
Arbeiten mit Adobe Photoshop-Dateien
Erstellen von Wasserzeichen-Bildern
Ändern der JPEG-Qualität

Sie können Bilder wie Logos, Startbildschirme, Zeiger, Hintergründe oder Schaltflächen in Projekte einfügen. Bilder in folgenden Formaten können eingefügt werden: JPG, JPEG, GIF, PNG, BMP, ICO, EMF, POT oder WMF.

Rollover-Bilder bestehen aus einem Bild und einem Rollover-Bereich (Auslösebereich). Rollover-Bilder werden angezeigt, wenn der Benutzer den Mauszeiger über den Rollover-Bereich bewegt. Sie sind besonders nützlich für Folien mit hohem Informationsgehalt oder für Folien mit Schaltflächen oder Symbolleisten, die einer Erläuterung bedürfen.

Sie können für Rollover-Bilder dieselbe Art von Grafiken verwenden wie für herkömmliche Bilder. Position, Umriss und Größe von Rollover-Bereichen können individuell festgelegt werden.

In der Adobe Captivate-Galerie finden Sie zahlreiche Schaltflächen, Sounds und Animationen (im SWF-Format), die Sie für Ihre Projekte verwenden können. Die Galerie wird bei der Installation von Adobe Captivate standardmäßig unter „C:\Programme\Adobe\Adobe Captivate 6\Gallery“ (Windows) bzw. „/Applications/Adobe Captivate 6/Gallery“ (Mac OS) gespeichert.

Nach oben

Eigenschaften von Bildern und Rollover-Bildern

Sie können die Eigenschaften eines Bildes im Bereich „Bild bearbeiten“ des Eigenschafteninspektors („Fenster“> „Eigenschaften“) bearbeiten, nachdem Sie das Bild auf der Folie ausgewählt haben.

Bild

Name Geben Sie einen eindeutigen Namen für das Objekt ein. Diesen Namen können Sie beim Definieren der Sichtbarkeitsbedingungen für das Objekt verwenden.

Sichtbar Deaktivieren Sie diese Option, wenn das Objekt auf der Folie nicht sichtbar sein soll. Verwenden Sie die Option „Anzeigen“, um das Objekt sichtbar zu machen. Weitere Informationen finden Sie unter Steuern der Sichtbarkeit von Objekten.

Eingabehilfen Klicken Sie hierauf, um dem Objekt barrierefreien Text hinzuzufügen. Weitere Informationen finden Sie unter Anpassen von barrierefreiem Text für Objekte.

Transparenter Hintergrund Klicken Sie auf das Symbol für die Füllfarbe. Eine bestimmte Farbe in einem Bild kann transparent angezeigt werden. Sie können z. B. alle Vorkommen von rot (#FF0000) transparent machen.

Auf Originalgröße zurücksetzen Das Bild wird wieder in der ursprünglichen Größe angezeigt.

Bild aus Bibliothek auswählen Klicken Sie auf das Ordnersymbol. Aktivieren Sie diese Option, um ein Bild in Ihrer Projektdatei wieder zu verwenden. Wählen Sie das Bild aus und klicken Sie auf „OK“.

Das Dialogfeld „Bild aus Bibliothek auswählen“ wird geöffnet. Dort können Sie die folgenden Optionen festlegen:

Importieren Sie können ein Bild importieren, das Sie auf dem Computer oder in einem Netzwerk gespeichert haben.

Bildbearbeitung

Helligkeit Die Helligkeit eines Bilds. Wenn Sie den Wert der Helligkeit erhöhen, wird das ausgewählte Bild heller angezeigt.

Bildschärfe Durch die Bildschärfe werden die Kanten in einem Bild stärker hervorgehoben. Unabhängig davon, ob Sie Ihre Bilder von einer Digitalkamera oder einem Scanner übernehmen, wirkt sich die Anwendung der Bildschärfe auf die meisten Bilder positiv aus. Das Ausmaß der benötigten Bildschärfung ist abhängig von der Qualität der Digitalkamera bzw. des Scanners. Bedenken Sie jedoch, dass durch die Bildschärfung ein sehr unscharfes Bild nicht korrigiert werden kann.

Kontrast Der Kontrast zwischen den hellen und den dunklen Bereichen eines Bildes. Wenn Sie den Kontrast eines Bildes erhöhen, werden die hellen Bereiche heller und die dunklen Bereiche dunkler angezeigt.

Alpha Die Transparenz eines Bildes. Bei einem Alphawert von 100 % ist das Bild undurchsichtig. Bei 0 % ist das Bild vollständig transparent und somit unsichtbar.

Farbton Durch Ändern der Werte für den Farbton können Sie die Farben eines Bildes verändern.

Sättigung Die Intensität der Bildfarben. Wenn Sie den Sättigungswert erhöhen, erhöhen Sie die Intensität der Farben.

Graustufen Grundlegend können Sie mit diesem Effekt ein Farbbild in ein Schwarzweißbild umwandeln. Im Graustufenmodus werden für ein Bild unterschiedliche Grauschattierungen verwendet. In 8-Bit-Bildern können bis zu 256 unterschiedliche Graustufen vorhanden sein. Jedes Pixel in einem Graustufenbild hat einen Helligkeitswert zwischen 0 (schwarz) und 255 (weiß). In 16- und 32-Bit-Bildern ist die Anzahl der Graustufen viel höher als in 8-Bit-Bildern.

Farbe umkehren Hiermit werden die Farben in einem Bild umgekehrt. Beim Umkehren der Bildfarben wird der Helligkeitswert der einzelnen Pixel in den Kanälen der 256-stufigen Farbwertskala in den Umkehrwert geändert. Beispiel: Ein Pixel, das in dem Positivbild den Wert 255 hat, wird in den Wert 0 geändert; ein Pixel mit dem Wert 5 erhält den Wert 250.

Kippen Durch das Kippen eines Bildes wird ein Spiegelbild erzeugt. Sie können ein Bild vertikal oder horizontal kippen.

Drehen Sie können ein Bild im oder gegen den Uhrzeiger in 90°-Schritten drehen.

Zuschneiden Klicken Sie auf das Symbol zum Zuschneiden. Schneidet das Bild entlang der Ziehpunkte des rechteckigen Feldes auf den gewünschten Bildbereich zu.

An Bühne anpassen Die Bildgröße wird an die Größe der Folie angepasst.

Schatten und Spiegelung

Schatten Aktivieren Sie das Kontrollkästchen, um Schatten auf das Bild anzuwenden. Wählen Sie eine der Voreinstellungen. Sie können eine Voreinstellung anpassen, indem Sie auf „Benutzerdefiniert“ klicken.

Richtung Wählen Sie die Richtung: nach innen oder nach außen. Auf der Bühne wird die gewählte Richtung in einer Vorschau angezeigt.

Farbe Klicken Sie hier, um eine Farbe für den Schatten zu wählen. Geben Sie im daneben angezeigten Feld den Alphawert für die Farbe in Prozent an.

Weichzeichnen Geben Sie für das Weichzeichnen des Schattens einen Wert in Pixel an.

Winkel Geben Sie den Winkel für den Schatten an.

Entfernung Geben Sie den Abstand für die Anzeige des Schattens in Pixel an.

Spiegelung Aktivieren Sie das Kontrollkästchen, um dem Bild Spiegelung hinzuzufügen. Wählen Sie eine der Voreinstellungen.

Timing

Anzeigen für [Dauer] Gibt an, wie lange das Bild auf der Folie angezeigt wird.

Erscheint nach [#] Sekunden Verzögerung zwischen dem ersten Anzeigen der Folie und dem ersten Anzeigen des Bildes.

Übergang

Effekt Übergangseffekt für das Bild. Sie können das Bild beim Erscheinen auf der Folie langsam ein- und ausblenden.

Anfang [#] Sekunden Hier wird angegeben, nach wie vielen Sekunden das Bild vollständig eingeblendet ist.

Ende [#] Sekunden Hier wird angegeben, nach wie vielen Sekunden das Bild vollständig ausgeblendet ist.

Nach oben

Hinzufügen eines Bildes oder eines Rollover-Bildes

1. Wählen Sie die Folie aus, der Sie ein Bild hinzufügen möchten.
2. Wählen Sie „Einfügen“ > „Bild“ oder „Einfügen“ > „Standardobjekte“ > „Rollover-Bild“.
3. Wählen Sie ein Bild in der Liste oder navigieren Sie zu einem neuen Ordner, um ein anderes Bild zu wählen. Klicken Sie auf „Öffnen“.
4. (Bei Bedarf) Passen Sie die Größe des Bildes auf der Bühne über das Dialogfeld „Zuschneiden“ an:

   (Option „Zuschneiden“ im Bereich „Bild bearbeiten“ des Eigenschafteninspektors).

   Legen Sie im Dialogfeld „Bild zuschneiden/in der Größe ändern“ die folgenden Optionen fest.

   An Bühne anpassen Die Bildgröße wird an die Größe der Folie angepasst.

   Zuschneiden Zeigt ein Begrenzungsfeld mit Abmessungen an, die denen des Projekts entsprechen. Ändern Sie die Größe der Ziehpunkte des Feldes, um den Bereich auszuwählen, der auf der Folie angezeigt werden soll. Wenn Sie „Proportionen beschränken“ aktiviert haben, wird das Verhältnis zwischen Höhe und Breite des Begrenzungsfeldes beibehalten.

   Zoom Mit dem Schieber können Sie das Bild vergrößern oder verkleinern. Alternativ können Sie eine Auswahl aus einer Liste mit Standard-Zoomgrößen aus dem Menü treffen.

   Proportionen beschränken Behält das Verhältnis zwischen Höhe und Breite des Begrenzungsfeldes bei, das zum Zuschneiden des Bildes verwendet wird. Diese Option wird nur aktiviert, wenn Sie das Bild beschneiden möchten. Wenn Sie diese Option deaktivieren, ändern Sie die Größe des Begrenzungsfeldes und aktivieren Sie die Option erneut. Anschließend werden die neuen Abmessungen zum Berechnen des Verhältnisses verwendet.
5. Legen Sie die erforderlichen Eigenschaften und Optionen fest.
6. Um den Rollover-Bereich an den Kanten eines Objekts auszurichten, drücken Sie die Alt-Taste und schieben Sie den Rollover-Bereich über dieses Objekt.
7. Wählen Sie bei Eigenschaften mit dem Symbol eine der folgenden Optionen aus:
   - **Auf alle Objekte anwenden** Der Effekt wird auf alle Objekte angewendet, die den Objekttyp aufweisen.
   - **Auf alle Objekte des gleichen Stils anwenden** Der Effekt wird auf alle Objekte angewendet, die denselben Objektstil aufweisen.
8. Klicken Sie auf „OK“.

Das Bild wird der Folie hinzugefügt. Wenn Sie ein Rollover-Bild hinzufügen, wird der Rollover-Bereich ebenfalls hinzugefügt. Ziehen Sie das Bild an die gewünschte Position und passen Sie den Rollover-Bereich wie gewünscht an.

Mithilfe eines Transparenztricks können Sie ein Wasserzeichenbild erstellen. Fügen Sie ein Bild ein und stellen Sie seine Transparenz auf 50 % ein. Diese Einstellung funktioniert hervorragend mit Firmenlogos.

Nach oben

Zeichenbilder einfügen

Klicken Sie auf „Einfügen“ > „Zeichen“, wählen Sie eine der Optionen aus dem Menü „Kategorie“ und klicken Sie auf ein Bild.

Nach oben

Arbeiten mit Adobe Photoshop-Dateien

Diese Version ermöglicht die Zusammenarbeit von Adobe Photoshop und Adobe Captivate. Die in Adobe Captivate importierten Photoshop-Dateien (PSD) sind mit der Quelle verknüpft. Sie können Adobe Photoshop (zur Bearbeitung der Dateien) in Adobe Captivate starten.

Wenn Sie die Quelldatei aktualisieren, ermöglicht Adobe Captivate Ihnen außerdem das Aktualisieren der Dateien in der Bibliothek. Die Änderungen werden auf der Folie übernommen.

Hinweis: *Diese Funktion steht nur zur Verfügung, wenn Adobe Captivate als Teil von Adobe E-Learning Suite installiert wurde.*

Importieren von Photoshop-Dateien

Sie können eine PSD-Datei in Ihr Adobe Captivate-Projekt importieren und gleichzeitig die Photoshop-Eigenschaften beibehalten. Sie können verschiedene Ebenen der PSD-Datei auswählen und importieren oder ausgewählte Ebenen glätten und sie als Einzelbild importieren.

Jede importierte Ebene wird als separates Bild innerhalb des Adobe Captivate-Projekts behandelt. In der Bibliothek wird ein Ordner mit dem PSD-Namen erstellt und jede importierte Ebene wird im PNG-Format gespeichert.

Sie können die Größe der importierten Bilder an die Größe des Adobe Captivate-Projekts anpassen. Sie können auch alle anderen verfügbaren Bildbearbeitungseigenschaften von Adobe Captivate anwenden.

Beim Importieren einer PSD-Datei können Sie Layer-Comps auswählen und importieren. Ein Layer-Comp ist eine Photoshop-Funktion, mit der Sie mehrere Versionen eines Layouts in einer einzelnen Photoshop-Datei erstellen, verwalten und anzeigen können. Weitere Informationen zu dieser Funktion finden Sie in der Photoshop-Hilfe.

1. Wählen Sie in einem geöffneten Projekt „Datei“ > „Importieren“ > „Photoshop-Datei“.

   Hinweis: *Alternativ können Sie „Einfügen“ > „Bild“ verwenden oder die PSD-Datei auf die Folie ziehen und ablegen.*

2. Führen Sie im Dialogfeld „Importieren“ einen der folgenden Schritte aus:

   - Um separate Ebenen der PSD-Datei auszuwählen, wählen Sie die Option „Ebenen“ und wählen Sie jede Ebene, die Sie importieren möchten. Um die ausgewählten Ebenen vor dem Importieren zusammenzuführen, wählen Sie „Ebenen zusammenführen“ aus.

     Hinweis: *Durch separates Importieren jeder einzelnen Ebene wird Ihre Bilddatei größer. Um die Größe der Bilddatei zu verringern, können Sie die Ebenen zusammenführen.*

     Um die noch nicht importierten Ebenen zu importieren, wiederholen Sie die vorhergehenden Schritte und wählen Sie die benötigten Ebenen. Die Ebenen werden dem entsprechenden PSD-Ordner in der Bibliothek hinzugefügt.

   - Um die Ebenen zu glätten und sie dann als Einzelbild zu importieren, wählen Sie „Abgeflachtes Bild“.

     Hinweis: *Wenn Sie Ebenen glätten, können Sie die einzelnen Ebenen nicht separat in Adobe Captivate bearbeiten. Verwenden Sie diese Option nur, wenn Sie sicher sind, dass die Ebenenbearbeitung nicht erforderlich ist und das Bild sofort verwendet werden kann.*

   - Um Layer-Comps zu importieren, klicken Sie auf „Mehrere“ und wählen Sie das Layer-Comp aus der Dropdownliste. Die Ebenen im ausgewählten Layer-Comp werden angezeigt. Aktivieren Sie die Kontrollkästchen für alle Layer-Comps, die Sie importieren möchten.

3. Aktivieren Sie „Entsprechend Bühnengröße skalieren“, um die Größe des Bildes automatisch an die Größe des Adobe Captivate-Projekts anzupassen.

Wiederverwenden von PSD-Elementen in der Bibliothek

Sie können PSD-Elemente, z. B. Ebenen und Layer-Comps, wie folgt wiederverwenden:

- Um ein PSD-Element in einer Folie wiederzuverwenden, ziehen Sie das Element aus der Bibliothek und legen Sie es auf der Folie ab.
- Um ein PSD-Element in einem anderen Projekt wiederzuverwenden, öffnen Sie das Zielprojekt. Ziehen Sie anschließend das Element aus der Bibliothek des aktuellen Projekts in das Zielprojekt. Sie können das Element auch kopieren und anschließend in das Zielprojekt einfügen.

  Wählen Sie alternativ im Zielprojekt „Datei“ > „Import“ > „Externe Bibliothek“ und öffnen Sie das Projekt, aus dem Sie die PSD-Elemente importieren möchten. Sobald das Fenster „Bibliothek“ des gewählten Projekts angezeigt wird, wählen Sie das Element und ziehen Sie es in das aktuelle Projekt.

  Wenn im Zielprojekt bereits eine PSD-Datei mit demselben Namen vorhanden ist, vergleicht Adobe Captivate das Änderungsdatum beider Dateien. Wenn die Daten identisch sind, werden die Ebenen in den zugehörigen PSD-Dateiordner in der Bibliothek kopiert. Falls die Daten voneinander abweichen, werden die Ebenen als einfache Bilder importiert.

Bearbeiten von PSD-Dateien

✤ Wählen Sie die importierte PSD-Datei auf der Folie oder im PSD-Ordner in der Bibliothek, klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Control-Taste (Mac OS) und wählen Sie dann „PSD-Quelldatei bearbeiten“.

Sie können die Datei auch über die Bildeigenschaften („Fenster“ > „Eigenschaften“) bearbeiten.

Aktualisieren von PSD-Dateien

Wenn die Dateien in der Adobe Captivate-Bibliothek und die Originaldateien nicht synchronisiert sind, ändert sich in der Statusspalte der Bibliothek in .

So aktualisieren Sie die Ressource auf der Folie und synchronisieren sie mit der Quelle:

- Wählen Sie das PSD auf der Bühne, klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) und wählen Sie „Von Quelle aktualisieren“.
- Klicken Sie im Eigenschafteninspektor („Fenster“ > „Eigenschaften“) auf „Aktualisieren“.
- Klicken Sie in der Bibliothek auf das Statussymbol .
- Wählen Sie den PSD-Ordner in der Bibliothek, klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) und wählen Sie „Von Quelle aktualisieren“.

  Hinweis: *Mit den ersten beiden Optionen wird der PSD-Ordner sowohl auf der Bühne als auch in der Bibliothek aktualisiert. Mit den letzten beiden Optionen wird die Ressource nur in der Bibliothek aktualisiert. Die aktualisierten Ressourcen wirken sich in diesem Fall nicht auf die Bühne aus.*

Wenn Sie den PSD-Ordner entfernen oder verschieben, wird in der Statusspalte ein Fragezeichensymbol angezeigt. Klicken Sie darauf, um eine neue Verknüpfung zu erstellen. Dies ist auch über das Dialogfeld „Bildeigenschaften“ möglich.

Das Verknüpfen mit einer neuen PSD-Datei ist mit dem Importieren einer neuen PSD-Datei identisch.

Nach oben

Erstellen von Wasserzeichen-Bildern

Sie können ein Wasserzeichenbild erstellen, indem Sie die Transparenz eines Bildes festlegen.

1. Wählen Sie in einem geöffneten Projekt „Einfügen“ > „Bild“.
2. Wählen Sie ein Bild in der Liste oder navigieren Sie zu einem neuen Ordner, um ein anderes Bild zu wählen. Klicken Sie auf „Öffnen“. Das Bild wird eingefügt.
3. Legen Sie im Bereich „Bild bearbeiten“ des Eigenschafteninspektors den Alphawert des Bildes auf 50 % fest. Je niedriger der Wert ist, desto undurchsichtiger wird das Bild dargestellt, und je höher der Wert ist, desto deutlicher ist es sichtbar.
4. Positionieren Sie das Bild an der gewünschten Stelle auf der Folie.

Nach oben

Ändern der JPEG-Qualität

Adobe Captivate legt die Qualität von JPEG-Bildern in Projekten automatisch fest. Diese Einstellung kann jedoch auf die Bilder in Ihrem Projekt abgestimmt werden. Durch höhere Prozentwerte wird die Bildqualität verbessert, die Datei wird dabei jedoch größer.

1. Wählen Sie in einem geöffneten Projekt „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ (Windows) oder „Adobe Captivate“ > „Voreinstellungen“ (Mac OS).
2. Wählen Sie im Bedienfeld „Kategorie“ aus dem Menü „Projekt“ die Option „SWF-Größe und -Qualität“.
3. Geben Sie den gewünschten Wert in das Textfeld „JPEG-Bildqualität“ ein.

Verwandte Hilfethemen

(cc) BY-NC-SA

Maus

Ändern der Mauseigenschaften
Zeiger
Ändern der Mausbewegungen
Mausbewegungen
Festlegen des Klickeffekts für die Maus
Ändern der Mausklick-Sounds in einer einzelnen Folie
Aktivieren des Mausrads

Nach oben

Ändern der Mauseigenschaften

Optionen

Mithilfe des entsprechenden Eigenschafteninspektors („Fenster“ > „Eigenschaften“) können Sie die Eigenschaften des Mausobjekts ändern.

Liste der verfügbaren Mauszeiger Hier werden die verfügbaren Zeiger angezeigt. Klicken Sie auf „Durchsuchen“, um zu einer benutzerdefinierten Datei (CUR-Dateiformat (Windows), PICT-Dateiformat (Mac OS)) zu navigieren.

Doppelte Mausgröße Die Größe des Mauszeigers wird verdoppelt.

Gerade Zeigerbewegung Wählen Sie diese Option, um den Mauszeiger auf einer geraden Linie zwischen dem Anfangs- und Endpunkt der Mausbewegungen anzuzeigen. Standardmäßig folgt der Mauszeiger einer geschwungenen Linie, was die Bewegung realistischer wirken lässt. Sie können diese Vorgabe in eine gerade Zeigerbewegung ändern, wenn Sie beispielsweise in einer Demo vorführen, wie man eine Linie in einem Grafikprogramm zeichnet.

Geschwindigkeit vor dem Klicken reduzieren Wählen Sie diese Option, um die Geschwindigkeit der Mausbewegung vor dem Klick zu verringern. Diese Option ist vor allem in Situationen sinnvoll, in denen sich der Mauszeiger rasch auf einer langen Linie bewegt und dann plötzlich stoppt.

Mausklick-Sound Wählen Sie diese Option, um einen Sound abzuspielen, wenn der Mauszeiger sein Ziel erreicht hat. Wählen Sie im Popupmenü einen Sound aus (Einzelklick oder Doppelklick). Sie können auch auf „Durchsuchen“ klicken und eine Sounddatei auswählen.

Mausklick anzeigen Der Mausbewegung wird ein optischer Klickeffekt hinzugefügt.

> **Standard** Wenn der Benutzer auf der Folie klickt, wird ein schneller, kurzer Farbblitz angezeigt. Sie können die Farbe für den Farbblitz festlegen.
>
> **Angepasst** Wählen Sie diese Option, um eine SWF-Datei als optischen Klickeffekt zu verwenden. Adobe Captivate enthält zwei Effekte, die Sie verwenden können. Sie können diese Effekte testen, indem Sie auf das Popupmenü klicken, einen Effekt auswählen und dann auf „Abspielen“ klicken. Der Effekt wird in dem kleinen Vorschaufenster auf der rechten Seite angezeigt.

Timing

Anzeigen für Anzeigedauer des Mauszeigers auf der Folie. Wenn Sie die Option für eine bestimmte Zeit wählen, geben Sie die Zeit an.

Erscheint nach Verzögerung zwischen dem ersten Anzeigen der Folie und dem ersten Anzeigen des Folienzeigers.

Nach oben

Zeiger

Auswählen eines benutzerdefinierten Cursors

1. Wählen Sie in einem geöffneten Projekt die Folie aus und wählen Sie anschließend „Einfügen“ > „Maus“.
2. Klicken Sie im Eigenschafteninspektor („Fenster“ > „Eigenschaften“) auf „Durchsuchen“.
3. Wählen Sie in der Liste einen benutzerdefinierten Zeiger aus.
4. Klicken Sie auf „Öffnen“.

Ändern der Cursorgröße

Sie können die Größe des Zeigers verdoppeln. Durch große Zeiger wird die Bewegung der Maus hervorgehoben, was beim Erstellen barrierefreier Projekte hilfreich sein kann.

Die Größe des Zeigers wird für jede Folie individuell festgelegt; Sie können also genau bestimmen, für welche Folien der größere Zeiger benötigt wird.

1. Öffnen Sie in einem geöffneten Projekt die Folie mit dem Zeiger.

2. Aktivieren Sie im Eigenschafteninspektor („Fenster“ > „Eigenschaften“) die Option „Doppelte Mausgröße“.
3. Der neue Mauszeiger in doppelter Größe wird auf der Folie angezeigt.

   Hinweis: *Wenn Sie den Mauszeiger auf die ursprüngliche Größe zurücksetzen möchten, führen Sie die oben beschriebenen Schritte aus und deaktivieren Sie die Option „Doppelte Mausgröße“.*

Ausblenden des Mauszeigers in einer einzelnen Folie

❖ Wählen Sie die Folie aus und wählen Sie anschließend „Folie“> „Maus“ > „Maus einblenden“.

Ausblenden des Mauszeigers für das gesamte Projekt

1. Wählen Sie in einem geöffneten Projekt „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ (Windows) oder „Adobe Captivate“ > „Voreinstellungen“ (Mac OS).
2. Erweitern Sie im Bedienfeld „Kategorie“ die Kategorie „Projekt“ und wählen Sie die Option „Veröffentlichungseinstellungen“.
3. Deaktivieren Sie im Bedienfeld „Veröffentlichungseinstellungen“ die Option „Mausbewegung einbeziehen“.

Nach oben

Ändern der Mausbewegungen

Sie können die Mausbewegungen für eine einzelne Folie ändern. Die Mausbewegung kann beispielsweise in einem Screenshot hervorgehoben werden, sodass die Aufmerksamkeit des Betrachters darauf gelenkt wird.

1. Bewegen Sie den Mauszeiger über das Ende der Mauslinie auf der Folie, bis er sich in ein Handsymbol ändert.
2. Ziehen Sie den Mauszeiger an eine neue Stelle auf der Folie.

Wenn Sie den Zeiger in einer Folie ändern, ändert sich der Anfangspunkt der Mausbewegung in der nächsten Folie. Sehen Sie sich Ihr Projekt in der Vorschau an, um sicherzustellen, dass die Mausbewegungen von Folie zu Folie reibungslos ablaufen.

Sie können eine Mausbewegung nicht an einer vorangegangenen Folie ausrichten. Ändern Sie auf der ersten Projektfolie mit Mausbewegungen den Anfangspunkt des Mauszeigers manuell.

Nach oben

Mausbewegungen

Ausrichten der Mausbewegungen

Unter Umständen müssen Sie sicherstellen, dass der Zeiger während der Wiedergabe einer Folie vollkommen bewegungslos ist und korrekt an der vorherigen oder nächsten Folie ausgerichtet ist. In diesem Fall ist es schwierig, den Zeiger manuell richtig zu positionieren. Mit Adobe Captivate können Sie dieses Problem lösen, indem Sie den Zeiger automatisch an derselben Stelle positionieren wie in der vorherigen oder nächsten Folie des Projekts.

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) und wählen Sie „An vorheriger Folie ausrichten“ oder „An nächster Folie ausrichten“.
2. Zeigen Sie Ihr Projekt in der Vorschau an, um die Ausrichtung des Zeigers zwischen den Folien zu prüfen.

   Hinweis: *Wenn die erste Folie Ihres Projekts eine Mausbewegung enthält, können Sie deren Anfangspunkt manuell ändern (da die Funktion „An vorheriger Folie ausrichten“ in der ersten Folie nicht verfügbar ist).*

Ändern der Form der Mausbewegungen

Standardmäßig erstellt Adobe Captivate auf Folien geschwungene Mausbewegungen, um eine möglichst realistische Wirkung zu erzielen. In einigen Fällen kann eine gerade Mausbewegung jedoch von Vorteil sein, z. B. um die Bewegung über eine Symbolleiste anzuzeigen.

Sie können die geschwungene oder gerade Mausbewegung für eine einzelne Folie festlegen.

❖ Wählen Sie im Eigenschafteninspektor („Fenster“ > „Eigenschaften“) die Option „Gerade Zeigerbewegung“.

Diese Option funktioniert wie ein Umschalter. Wählen Sie sie erneut aus, um die geschwungenen Linien wiederherzustellen.

Nach oben

Festlegen des Klickeffekts für die Maus

Sie können auch eine Mausklick-Farbe oder einen Mausklick-Effekt einstellen. Mit dieser Option können Sie dem Zeiger einen kurzen Farbblitz oder einen Spezialeffekt hinzufügen, um die Mausklicks während der Projektwiedergabe hervorzuheben.

1. Wählen Sie in einem geöffneten Projekt eine Folie mit Mausbewegung.
2. Gehen Sie im Eigenschafteninspektor („Fenster“ > „Eigenschaften“) wie folgt vor:
3. Wählen Sie „Mausklick anzeigen“.

4. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
   - Wählen Sie die Option „Standard“. Klicken Sie auf das Farbfeld, um das Dialogfeld „Farbe“ zu öffnen. Wählen Sie eine Farbe aus und klicken Sie auf „OK“.
   - Wählen Sie die Option „Benutzerdefiniert“: Wählen Sie eine Option im Popupmenü. Sie können diese Optionen ausprobieren, indem Sie eine auswählen und auf Abspielen klicken. Die SWF-Datei wird in dem kleinen Vorschaufenster auf der rechten Seite abgespielt. Sie können auch im Popupmenü die Option „Durchsuchen“ wählen und zu einer SWF-Datei zu navigieren.

Zum Testen der Mausklick-Farbe zeigen Sie eine Vorschau des Projekts an.

Nach oben

Ändern der Mausklick-Sounds in einer einzelnen Folie

Sie können den Mausklick-Sound ändern, der ertönt, wenn die Maus das Ende ihres Bewegungspfades erreicht hat. Sie können z. B. einfache Klicks und Doppelklicks unterschiedlich darstellen, um die richtige Vorgehensweise in einem Arbeitsablauf zu verdeutlichen. Sie können den Klick-Sound auch ausstellen.

1. Wählen Sie das Mausobjekt und wählen Sie anschließend im Eigenschafteninspektor („Fenster“ > „Eigenschaften“) die Option „Mausklick anzeigen“.
2. Wählen Sie „Mausklick anzeigen“.
3. Führen Sie eine der folgenden Aktionen durch:
   - Wenn kein Mausklick-Sound wiedergegeben werden soll, deaktivieren Sie das Kontrollkästchen „Mausklick-Sound“.
   - Für ein Einzelklickgeräusch (das Geräusch einer ein Mal gedrückten Maustaste) aktivieren Sie das Kontrollkästchen „Mausklick-Sound“ und wählen Sie anschließend „Einzelklick“ aus dem Menü.
   - Für ein Doppelklickgeräusch (das Geräusch einer zwei Mal gedrückten Maustaste) aktivieren Sie das Kontrollkästchen „Mausklick-Sound“ und wählen Sie anschließend „Doppelklick“.
   - Um nach einem alternativen Geräusch für einen Mausklick zu suchen, aktivieren Sie das Kontrollkästchen „Mausklick-Sound“ und klicken Sie anschließend auf die Durchsuchen-Schaltfläche. Das Dialogfeld „Öffnen“ wird angezeigt, in dem Sie eine MP3-Datei auswählen können.

     Sie können sich den ausgewählten Mausklick-Sound anhören, indem Sie auf die Schaltfläche „Abspielen“ klicken.

Nach oben

Aktivieren des Mausrads

Beim Aufzeichnen können Sie das Mausrad für die Aktivierung der Full-Motion-Aufzeichnung einrichten. Sobald das Mausrad während einer Aufzeichnung bewegt wird, zeichnet das Projekt im Videomodus auf.

1. Wählen Sie in einem geöffneten Projekt „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ (Windows) oder „Adobe Captivate“ > „Voreinstellungen“ (Mac OS).
2. Erweitern Sie im Bedienfeld „Kategorie“ die Kategorie „Aufzeichnung“ und wählen Sie die Option „Einstellungen“.
3. Wählen Sie im Bereich „Bewegungen glätten für“ die Option „Mausrad-Aktionen“ und klicken Sie dann auf „OK“.

Verwandte Hilfethemen

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Rollover-Beschriftungen

Hinzufügen von Rollover-Beschriftungen
Bearbeiten von Rollover-Bereichen
Konvertieren von QuickInfos in Rollover-Beschriftungen

Verwenden Sie Rollover-Beschriftungen, um die Beschriftung nur dann anzuzeigen, wenn der Benutzer die Maus über einen bestimmten Bereich auf der Folie bewegt. Rollover-Beschriftungen bestehen aus einer Beschriftung und einem Rechteck, durch das der zugewiesene Bereich markiert wird. Dieser Bereich wird auch Rollover-Bereich genannt. Die Beschriftung wird angezeigt, wenn der Benutzer seine Maus zur Laufzeit über den Rollover-Bereich bewegt.

Nach oben

Hinzufügen von Rollover-Beschriftungen

1. Wählen Sie die Folie aus, der Sie eine Rollover-Beschriftung hinzufügen möchten.
2. Wählen Sie „Einfügen“ > „Standardobjekte“ > „Rollover-Beschriftung“.
3. Legen Sie im Dialogfeld „Rollover-Beschriftung“ die zahlreichen Optionen für die Beschriftung fest. Weitere Informationen finden Sie unter Eigenschaften von Textbeschriftungen.
4. Klicken Sie auf „OK“. Die Textbeschriftung und der Rollover-Bereich werden auf der Folie angezeigt.
5. Wählen Sie den Rollover-Bereich und legen Sie die Eigenschaften über den Eigenschafteninspektor („Fenster“ > „Eigenschaften“) fest.
6. Klicken Sie auf „Eingabehilfen“, um dem Objekt barrierefreien Text hinzuzufügen. Weitere Informationen finden Sie unter Anpassen von barrierefreiem Text für Objekte.
7. Wählen Sie bei Eigenschaften mit dem Symbol eine der folgenden Optionen aus:
   - **Auf alle Objekte anwenden** Der Effekt wird auf alle Objekte angewendet, die den Objekttyp aufweisen.
   - **Auf alle Objekte des gleichen Stils anwenden** Der Effekt wird auf alle Objekte angewendet, die denselben Objektstil aufweisen.
8. Klicken Sie auf „OK“.

Nach oben

Bearbeiten von Rollover-Bereichen

Rollover-Beschriftungen und Rollover-Bilder bestehen aus einer Beschriftung oder einem Bild und einem Rollover-Bereich (Auslösebereich). Mit dem Rollover-Bereich legen Sie die Position des Mauszeigers fest, bei der die Beschriftung oder das Bild angezeigt wird.

1. Öffnen Sie ein Adobe Captivate-Projekt.
2. Wählen Sie die Folie aus, die die Rollover-Beschriftung bzw. das Rollover-Bild enthält.
   - Zum Ändern der Größe des Rollover-Bereichs klicken Sie auf einen der Ziehpunkte und verschieben ihn.
   - Zum Verschieben des Rollover-Bereichs an eine andere Position bewegen Sie die Maus auf den Rollover-Bereich, bis der Handcursor angezeigt wird, und ziehen den Bereich an die gewünschte Stelle.
   - Um die Attribute des Rollover-Bereichs zu bearbeiten, wählen Sie den Rollover-Bereich und nehmen Sie die gewünschten Änderungen im Eigenschafteninspektor („Fenster“ > „Eigenschaften“) vor.
   - Im Eigenschafteninspektor können Sie für den Rollover-Bereich folgende Einstellungen anpassen:

     Kontur Die Konturfarbe für den Rollover-Bereich.

     Füllung Die Füllfarbe für den Rollover-Bereich. Um die Transparenz der Füllfarbe festzulegen, wählen Sie im Farbmenü unter „Alpha“ einen Wert. Bei einer Einstellung von 90 % ist das Element weniger transparent als bei einer Einstellung von 10 %.

     Breite Rahmendicke des Rollover-Bereichs.

     Äußeren Bereich ausfüllen Wählen Sie diese Option, um den Bereich außerhalb des Rollover-Bereichs mit einer unter „Füllfarbe“ ausgewählten Farbe zu füllen. Wenn Sie diese Option wählen, wird der Rollover-Bereich selbst nicht mit Farbe gefüllt.
     Hinweis: *Die Füllfarbe um den Rollover-Bereich kann nur in der Vorschau oder beim Veröffentlichen angezeigt werden.*

     Die anderen Registerkarten im Dialogfeld „Eigenschaften“ ähneln den Registerkarten für Textbeschriftungen. Weitere Informationen finden Sie unter Textbeschriftungen.

Nach oben

Konvertieren von QuickInfos in Rollover-Beschriftungen

Wenn Sie ein neues Projekt oder zusätzliche Folien für ein vorhandenes Projekt aufzeichnen, können Sie eine Aufzeichnungsoption festlegen, die bewirkt, dass Adobe Captivate QuickInfos automatisch in Rollover-Beschriftungen umwandelt. Wenn diese Option aktiviert ist, erstellt Adobe Captivate für jede QuickInfo, die während der Aufzeichnung ausgewählt wird, eine Rollover-Beschriftung.

Die Umwandlung von QuickInfos in Rollover-Beschriftungen ist eine einfache Methode, passende und anschauliche Beschriftungen für die im Projekt stattfindenden Aktionen zu erstellen.

1. Wählen Sie in einem geöffneten Projekt „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ (Windows) oder „Adobe Captivate“ > „Voreinstellungen“ (Mac OS).
2. Wählen Sie im Dialogfeld „Voreinstellungen“ im Menü „Aufzeichnung“ die Option „Modi“.
3. Wählen Sie „QuickInfo in Rollover-Beschriftungen konvertieren“.
4. Klicken Sie auf „OK“.
5. Klicken Sie auf „Aufzeichnen“, um mit der Aufzeichnung eines neuen Projekts zu beginnen und QuickInfos automatisch in Rollover-Beschriftungen umzuwandeln.

Verwandte Hilfethemen

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Rollover-Minifolien

Eigenschaften von Minifolien
Eigenschaften von Rollover-Minifolien
Erstellen einer Rollover-Minifolie
Einfügen von Objekten in eine Minifolie

Eine Rollover-Minifolie ist in Adobe Captivate ein Folienbereich, der eine zugeordnete Minifolie (eine Folie innerhalb einer Folie) einblendet, wenn die Maus darüber bewegt wird. Sie können Objekte in derselben Weise in die Minifolie einfügen und anzeigen wie bei einer gewöhnlichen Folie.

Sie haben beispielsweise die Möglichkeit, in einer Landkarte eine Rollover-Minifolie für ein Land zu erstellen, sodass dessen Bevölkerungsdaten angezeigt werden, wenn der Benutzer die Maus darüber bewegt.

Hinweis: *Auf Fragenfolien und Quizauswertungsfolien können keine Rollover-Minifolien erstellt werden.*

Weitere Informationen zu Minifolien:

- Eine Minifolie ist immer mit einer Rollover-Minifolie verknüpft und wird zusammen mit der Rollover-Minifolie erstellt.
- Die meisten Adobe Captivate-Objekte können auch in Minifolien eingefügt werden.
- Sie können mehrere Objekttypen in einer Minifolie platzieren. Die Objekte werden sichtbar, wenn der Benutzer die Maus über die Rollover-Minifolie bewegt.
- Sie können Audio- und Filmdateien aus der Bibliothek in eine Minifolie ziehen.
- Wenn eine Minifolie endet, während eine Audio- oder Filmdatei in der Folie noch läuft, wird die Datei angehalten.
- Wenn eine Minifolie oder eines ihrer Objekte ausgewählt wird, werden anstelle der Zeitleiste und Menüoptionen der Folie die der Minifolie angezeigt.
- Objekte einer Minifolie können ausgeblendet oder gesperrt werden, nicht jedoch die Minifolie selbst. Zum Ausblenden oder Sperren einer Minifolie müssen Sie die entsprechende Rollover-Minifolie in der Zeitleiste der Folie ausblenden bzw. sperren.
- Minifolienobjekte können nicht an eine Position außerhalb der Minifolie gezogen werden.
- Wenn Sie eine Minifolie löschen, werden die zugeordneten Objekte ebenfalls gelöscht, und anstelle der Zeitleiste der Minifolie wird wieder die Zeitleiste der Folie selbst angezeigt.
- Durch Klicken auf einen Bereich außerhalb der Minifolie oder auf den Filmstreifen wird anstelle der Zeitleiste der Minifolie wieder die Zeitleiste der entsprechenden Folie angezeigt.

Nach oben

Eigenschaften von Minifolien

Wählen Sie die Minifolie und legen Sie mit dem Eigenschafteninspektor („Fenster“ > „Eigenschaften“) die folgenden Eigenschaften der Minifolie fest:

Minifolie

Name Geben Sie einen eindeutigen Namen für das Objekt ein. Diesen Namen können Sie beim Definieren der Sichtbarkeitsbedingungen für das Objekt verwenden.

Stil Wählen Sie einen Stil für die Minifolie. Um einen neuen Stil zu definieren, wählen Sie „Bearbeiten“ > „Objektstil-Manager“. Weitere Informationen über Objektstile finden Sie unter Objektstil

Eingabehilfen Klicken Sie hierauf, um dem Objekt barrierefreien Text hinzuzufügen. Weitere Informationen finden Sie unter Anpassen von barrierefreiem Text für Objekte.

Füllung und Kontur

Füllung Füllfarbe der Minifolie. Um die Transparenz der Füllfarbe festzulegen, wählen Sie im Farbmenü unter „Alpha“ einen Wert. Bei einer Einstellung von 90 % ist das Element weniger transparent als bei einer Einstellung von 10 %.

Kontur Konturfarbe der Minifolie.

Breite Dicke des Minifolienrahmens.

Laufzeitschatten anzeigen Wählen Sie diese Option, um während der Wiedergabe einen Schatten unter der Minifolie anzuzeigen. Der Schatten verleiht der Minifolie eine dreidimensionale Wirkung.

Bild Hintergrundbild der Minifolie. Klicken Sie auf das entsprechende Symbol, um ein zuvor ausgewähltes Bild zu entfernen oder zuzuschneiden.

Schatten und Spiegelung

Schatten Aktivieren Sie das Kontrollkästchen, um Schatten auf die Minifolie anzuwenden. Wählen Sie eine der Voreinstellungen. Sie können eine Voreinstellung anpassen, indem Sie auf „Benutzerdefiniert“ klicken.

Richtung Wählen Sie die Richtung: nach innen oder nach außen. Auf der Bühne wird die gewählte Richtung in einer Vorschau angezeigt.

Farbe Klicken Sie hier, um eine Farbe für den Schatten zu wählen. Geben Sie im daneben angezeigten Feld den Alphawert für die Farbe in Prozent an.

Weichzeichnen Geben Sie für das Weichzeichnen des Schattens einen Wert in Pixel an.

Winkel Geben Sie den Winkel für den Schatten an.

Entfernung Geben Sie den Abstand für die Anzeige des Schattens in Pixel an.

Spiegelung Aktivieren Sie das Kontrollkästchen, um der Minifolie Spiegelung hinzuzufügen. Wählen Sie eine der Voreinstellungen.

Timing

Anzeigen für Anzeigedauer der Minifolie auf der Folie.

Übergang

Effekt Der Übergangseffekt für die Minifolie während sie auf der Folie angezeigt wird.

Anfang und Ende Der Zeitrahmen (in Sekunden) für die Ein- und Ausblendeffekte.

Nach oben

Eigenschaften von Rollover-Minifolien

Wählen Sie die Rollover-Minifolie und legen Sie mit dem Eigenschafteninspektor („Fenster“ > „Eigenschaften“) die folgenden Eigenschaften der Rollover-Minifolie fest:

Rollover-Minifolie

Name Geben Sie einen eindeutigen Namen für das Objekt ein. Diesen Namen können Sie beim Definieren der Sichtbarkeitsbedingungen für das Objekt verwenden.

Sichtbar Deaktivieren Sie diese Option, wenn das Objekt auf der Folie nicht sichtbar sein soll. Das Objekt kann über die Option „Anzeigen“ wieder sichtbar gemacht werden. Weitere Informationen finden Sie unter Steuern der Sichtbarkeit von Objekten.

Stil Wählen Sie einen Stil für die Rollover-Minifolie. Um einen neuen Stil zu definieren, wählen Sie „Bearbeiten“ > „Objektstil-Manager“. Weitere Informationen über Objektstile finden Sie unter Objektstil

Füllung und Kontur

Füllung Die Füllfarbe für die Rollover-Minifolie. Um die Transparenz der Füllfarbe festzulegen, wählen Sie im Farbmenü unter „Alpha“ einen Wert. Bei einer Einstellung von 90 % ist das Element weniger transparent als bei einer Einstellung von 10 %.

Kontur Die Füllfarbe für die Rollover-Minifolie.

Rahmen anzeigen Hier wird der Rahmen der Rollover-Minifolie angezeigt. Wenn Sie diese Option deaktivieren, wird der Rahmen nicht angezeigt.

Aktion

Minifolie fixieren Die Minifolie wird weiterhin angezeigt, auch wenn Sie die Maus aus dem Bereich der Rollover-Minifolie hinausbewegen.

Bei Klick Legen Sie durch die Wahl einer der Optionen im Menü die Aktion fest, die ausgeführt werden soll, wenn der Benutzer auf die Rollover-Minifolie klickt.

Tastenkombination Sie können eine Tastenkombination für den Mausklick festlegen. Anstelle der Maus können die Benutzer dann diese Tastenkombination verwenden. Beispiel: Wenn Sie für den Mausklick die Tastenkombination Strg+Umschalt+Eingabe definieren, wird der Klick als korrekt (also innerhalb des Feldes) anerkannt, sobald der Benutzer diese Tastenkombination drückt. Wird die falsche Tastenkombination gedrückt, gilt der Klick als außerhalb des Feldes ausgeführt.

Hinweis: *Wenn Ihr Adobe Captivate-Projekt in einem Browser angezeigt wird, sollten Sie Tastenkombinationen wählen, die nicht bereits mit Kurzbefehlen des Browsers belegt sind. F1 wird beispielsweise häufig als Kurzbefehl zum Aufrufen der Hilfe eingesetzt (Windows). Strg-, Alt- und Umschalttaste der PC-Tastatur entsprechen auf einem Macintosh®-Computer der Ctrl-, Wahl- und Umschalttaste.*

Schatten und Spiegelung

Schatten Aktivieren Sie das Kontrollkästchen, um Schatten auf die Rollover-Minifolie anzuwenden. Wählen Sie eine der Voreinstellungen. Sie können eine Voreinstellung anpassen, indem Sie auf „Benutzerdefiniert“ klicken.

Richtung Wählen Sie die Richtung: nach innen oder nach außen. Auf der Bühne wird die gewählte Richtung in einer Vorschau angezeigt.

Farbe Klicken Sie hier, um eine Farbe für den Schatten zu wählen. Geben Sie im daneben angezeigten Feld den Alphawert für die Farbe in Prozent an.

Weichzeichnen Geben Sie für das Weichzeichnen des Schattens einen Wert in Pixel an.

Winkel Geben Sie den Winkel für den Schatten an.

Entfernung Geben Sie den Abstand für die Anzeige des Schattens in Pixel an.

Spiegelung Aktivieren Sie das Kontrollkästchen, um der Rollover-Minifolie Spiegelung hinzuzufügen. Wählen Sie eine der Voreinstellungen.

Timing

Anzeigen für Anzeigedauer der Rollover-Minifolie.

Erscheint nach Verzögerung zwischen dem ersten Anzeigen der Folie und dem ersten Anzeigen der Rollover-Minifolie.
Hover-Verzögerung Die Zeitverzögerung für die Anzeige der Minifolie wenn der Mauszeiger über der Rollover-Minifolie bewegt wird.

Übergang

Effekt Der Übergangseffekt für die Minifolie während sie auf der Folie angezeigt wird.
Anfang und Ende Der Zeitrahmen (in Sekunden) für die Ein- und Ausblendeffekte.
Laufzeitrahmen anzeigen Wenn der Mauszeiger über der Rollover-Minifolie bewegt wird, wird ein Rahmen in der festgelegten Farbe angezeigt.

Nach oben

Erstellen einer Rollover-Minifolie

1. Wählen Sie „Einfügen“ > „Standardobjekte“ > „Rollover-Minifolie“.
2. Wählen Sie die Rollover-Minifolie und legen Sie mit dem Eigenschafteninspektor („Fenster“ > „Eigenschaften“) die gewünschten Optionen für die Rollover-Minifolie fest:

Hinweis: *Die Standardeinstellung für das Timing einer neuen Rollover-Minifolie, die Sie einfügen, lautet „Restliche Folie“. Ändern Sie die Eigenschaften zu einem späteren Zeitpunkt je nach Bedarf.*

Nach oben

Einfügen von Objekten in eine Minifolie

1. Klicken Sie auf die Minifolie, um sie auszuwählen.
2. Wählen Sie die Option „Einfügen“ und klicken Sie auf das Objekt, das Sie einfügen möchten.
3. Führen Sie in dem Dialogfeld, das eingeblendet wird, die erforderlichen Schritte aus, um das Objekt einzufügen.
4. Klicken Sie auf „OK“.

Hinweis: *Eine Rollover-Minifolie, Maus oder Schaltfläche und ein Texteingabefeld oder Klickfeld kann nicht in eine Minifolie eingefügt werden.*
Zum Auswählen aller Objekte in einer Minifolie klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) auf ein Objekt in der Minifolie und wählen Sie im Kontextmenü die Option „Alle auswählen“.

Verwandte Hilfethemen

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Festlegen des Audios für nicht interaktive Objekte

Sie können nicht interaktiven Objekten Audiodateien hinzufügen. Die Audiodatei wird abgespielt, wenn das Objekt auf der Folie angezeigt wird.

1. Um Audio hinzuzufügen, wechseln Sie im Eigenschafteninspektor („Fenster“ > „Eigenschaften“) in den Bereich „Audio“ und klicken Sie dann auf „Audio hinzufügen“.

   Das Dialogfeld „Objektaudio“ wird angezeigt.

   Audio aufzeichnen Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um mit der Aufzeichnung zu beginnen. Für die Audioaufzeichnung wird eine gewisse technische Grundausstattung benötigt.

   Audio stoppen Hält das Abspielen der Audiodatei an.

   Audio abspielen Spielt die Audiodatei ab.

   Importieren Zeigt das Dialogfeld „Audio importieren“ an. In diesem Dialogfeld können Sie nach einer Audiodatei suchen und sie importieren.

   Bibliothek Die Bibliothek wird geöffnet. In der Bibliothek sind alle Audiodateien aufgeführt, die bereits im aktuellen Adobe Captivate-Projekt verwendet werden.

   Bearbeiten Auf dieser Registerkarte können Sie die Audiodatei auf verschiedene Weise bearbeiten, beispielsweise durch Einfügen von Stilleperioden oder durch Regulieren der Lautstärke.

   Einstellungen Das Dialogfeld „Audioeinstellungen“ wird geöffnet. Sie können Audioeinstellungen wie z. B. die Eingangsquelle, Audioqualität und Kalibrierung festlegen. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Einstellungen“ und nehmen Sie die gewünschten Einstellungen vor.

2. Machen Sie im Bereich „Audio“ die folgenden Angaben:

   Bei Anzeigen der Minifolie Folienaudio anhalten (für Rollover-Minifolie) Alle mit der Folie verknüpften Audioelemente werden angehalten, wenn die Minifolie im Film angezeigt wird.

   Einblenden [#] Sekunden Gibt die Zeit an, in der die Audiodatei die volle Lautstärke erreicht.

   Ausblenden [#] Sekunden Gibt die Zeit an, in der die Audiodatei stummgeschaltet wird.

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Zoombereiche

Eigenschaften von Zoom-Zielbereichen
Eigenschaften der Zoom-Quellbereiche
Hinzufügen von Zoombereichen

Mithilfe von Zoombereichen können Sie die Aufmerksamkeit des Lernenden gezielt auf wichtige Punkte in der Folie lenken. Wenn Sie beispielsweise eine Simulation erstellen, die einen leicht zu übersehenden Schritt enthält, können Sie einen Zoombereich hinzufügen, der diesen Schritt besonders hervorhebt. Nachdem Sie einen Zoombereich hinzugefügt haben, können Sie Timing-, Übergangs- und Audiooptionen für den Zoomeffekt festlegen. Zoombereich bestehen aus folgenden Elementen:

Quelle zoomen Der Folienausschnitt, der vergrößert werden soll.

Zoom-Zielbereich Der Bereich, in dem der vergrößerte Folienausschnitt angezeigt werden soll.

Nach oben

Eigenschaften von Zoom-Zielbereichen

Sie können die Eigenschaften eines Zoom-Zielbereichs über den Eigenschafteninspektor („Fenster“ > „Eigenschaften“) festlegen.

Füllung Farbe, mit der der Zoom-Zielbereich ausgefüllt wird. Um die Transparenz der Füllfarbe festzulegen, wählen Sie im Farbmenü unter „Alpha“ einen Wert. Bei einer Einstellung von 90 % ist das Element weniger transparent als bei einer Einstellung von 10 %.

Kontur Konturfarbe für den Zoom-Zielbereich.

Breite Rahmendicke des Zoom-Zielbereichs.

Bild Bild für den Zoom-Zielbereich. Klicken Sie auf das entsprechende Symbol, um ein Bild hinzuzufügen, zuzuschneiden oder zu löschen.

Hinweis: *Sie können die Größe und Position des Zoombereichs oder des Zoom-Zielbereichs auch direkt in der Folie ändern. Wählen Sie das Feld aus, das Sie ändern möchten. Wenn der Handcursor angezeigt wird, können Sie die Position des Felds anpassen. Wenn der Cursor als Doppelpfeil dargestellt wird, können Sie die Größe anpassen.*

Nach oben

Eigenschaften der Zoom-Quellbereiche

Sie können die Eigenschaften eines Zoom-Quellbereichs über den Eigenschafteninspektor („Fenster“ > „Eigenschaften“) festlegen.

Quelle zoomen

Name Geben Sie einen eindeutigen Namen für das Objekt ein. Diesen Namen können Sie beim Definieren der Sichtbarkeitsbedingungen für das Objekt verwenden.

Sichtbar Deaktivieren Sie diese Option, wenn das Objekt auf der Folie nicht sichtbar sein soll. Das Objekt kann über die Option „Anzeigen“ wieder sichtbar gemacht werden. Weitere Informationen finden Sie unter Steuern der Sichtbarkeit von Objekten.

Stil Wählen Sie einen Stil für die Zoomquelle. Um einen neuen Stil zu definieren, wählen Sie „Bearbeiten“ > „Objektstil-Manager“. Weitere Informationen über Objektstile finden Sie unter Objektstil

Füllung und Kontur

Füllung Farbe, mit der die Zoomquelle ausgefüllt wird.

Um die Transparenz der Füllfarbe festzulegen, wählen Sie im Farbmenü unter „Alpha“ einen Wert. Bei einer Einstellung von 90 % ist das Element weniger transparent als bei einer Einstellung von 10 %.

Kontur Konturfarbe, mit der die Zoomquelle ausgefüllt wird.

Äußeren Bereich ausfüllen Wählen Sie diese Option, um den Bereich außerhalb des Zoombereichs mit einer unter „Füllfarbe“ ausgewählten Farbe zu füllen. Wenn Sie diese Option wählen, wird der Zoombereich nicht mit Farbe gefüllt.

Hinweis: *Die Füllfarbe um den Zoombereich kann nur in der Vorschau oder beim Veröffentlichen angezeigt werden.*

Breite Rahmendicke des Zoombereichs.

Timing

Anzeigen für [Dauer] Hier wird die Anzeigedauer des Zoombereichs festgelegt.

Erscheint nach [#] Sekunden Verzögerung zwischen dem ersten Anzeigen der Folie und dem ersten Anzeigen der Rollover-Minifolie.

Zoomen für Hier wird die Dauer des Zoomvorgangs in Zehntelsekunden festgelegt.

Übergang

Effekt Der Übergangseffekt für die Minifolie während sie auf der Folie angezeigt wird.

Anfang und Ende Der Zeitrahmen (in Sekunden) für die Ein- und Ausblendeffekte.

Nach oben

Hinzufügen von Zoombereichen

1. Wählen Sie in einem geöffneten Projekt die Folie aus, der Sie einen Zoombereich hinzufügen möchten.
2. Wählen Sie „Einfügen“ > „Standardobjekte“ > „Zoombereich“.
3. Legen Sie die Optionen für den Zoombereich wie gewünscht fest.
4. Wählen Sie den Zoom-Zielbereich und legen Sie seine Eigenschaften über den Eigenschafteninspektor („Fenster“ > „Eigenschaften“) fest.

Verwandte Hilfethemen

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Interaktive Objekte

Ein Teil des Inhalts, zu dem von dieser Seite verlinkt wird, wird u. U. nur auf Englisch angezeigt.

Texteingabefelder

Hinzufügen eines Texteingabefelds

Texteingabefelder sind Textfelder, in die Benutzer Text eingeben können. Texteingabefelder eignen sich hervorragend zum Testen des Benutzerwissens. Wenn der Benutzer eine Frage beantwortet, ordnet Adobe Captivate die Antwort den Antworten zu, die Sie beim Erstellen des Texteingabefelds festgelegt haben. Sie können dem Benutzer auch einen Tipp geben, wenn Sie möchten.

Zum Seitenanfang

Hinzufügen eines Texteingabefelds

1. Öffnen Sie die Folie, der Sie das Texteingabefeld hinzufügen möchten.
2. Wählen Sie „Einfügen“ > „Standardobjekte“ > „Texteingabefeld“. Das Texteingabefeld wird in der Folie angezeigt.
3. Passen Sie die Größe und die Position des Texteingabefelds an Ihre Anforderungen an.
4. Doppelklicken Sie auf eine der Beschriftungen „Erfolg“, „Fehler“ oder „Tipp“, um den Text zu bearbeiten.
5. Um die Eigenschaften des Texteingabefelds zu ändern, klicken Sie auf das Feld und ändern Sie die Eigenschaften im Eigenschafteninspektor.

Eigenschaften von Texteingabefeldern

Um die Eigenschaften eines Texteingabefelds anzuzeigen, wählen Sie das Feld auf der Folie. Der Eigenschafteninspektor zeigt die Eigenschaften des Texteingabefelds an.

Wenn Sie die Eigenschaften ändern, werden die Eigenschaften sofort auf die ausgewählte Instanz des Texteingabefelds angewendet. Klicken Sie auf das Symbol „Auf alle anwenden“, um die Änderungen auf alle Klickfelder im Projekt anzuwenden bzw. auf alle Klickfelder, die denselben Objektstil verwenden.

Texteingabefeld

Name Geben Sie einen eindeutigen Namen für das Texteingabefeld ein. Diesen Namen können Sie beim Definieren der Sichtbarkeitsbedingungen für das Feld verwenden.

Sichtbar Deaktivieren Sie diese Option, wenn das Texteingabefeld während der Wiedergabe des Projekts nicht sichtbar sein soll. Das Objekt kann sichtbar gemacht werden, wenn ein bestimmtes Ereignis eintritt, z. B. beim Erreichen oder Verlassen einer Folie. Weitere Informationen finden Sie unter Steuern der Sichtbarkeit von Objekten.

Stil Wählen Sie einen Stil für das Texteingabefeld. Um einen neuen Stil zu definieren, wählen Sie „Bearbeiten“ > „Objektstil-Manager“. Weitere Informationen über Objektstile finden Sie unter Objektstil.

Allgemein

Standardtext Zeigt den Standardtext an, der im Texteingabefeld angezeigt wird. Der Benutzer kann für die Eingabe der Antwort den angezeigten Text überschreiben. Sie können beispielsweise für das Texteingabefeld den Standardtext „Antwort hier eingeben“ festlegen.

Text beibehalten Ermöglicht Benutzern, die zuvor eingegebene Antwort mithilfe der Schaltfläche „Zurück“ beim Zurückkehren zu dieser Folie anzuzeigen.

Textfeldrahmen anzeigen Aktiviert/deaktiviert die Sichtbarkeit des Texteingabefeldrahmens. Wenn Sie diese Option nicht wählen, wird dem Benutzer nur der Standardtext angezeigt.

Kennwortfeld Zeigt Sternchen im Texteingabefeld an, um das Feld als Kennwortfeld zu kennzeichnen.

Benutzereingabe prüfen Prüft Benutzereingaben. Das Feld funktioniert wie ein Formularfeld und akzeptiert jegliche Benutzereingaben.

- **Erfolgsbeschriftung** Die Beschriftung, die angezeigt wird, wenn der Benutzer die Frage richtig beantwortet.
- **Fehlerbeschriftung** Die Beschriftung, die angezeigt wird, wenn der Benutzer die Frage falsch beantwortet.

Weitere Optionen Sie können die folgenden Optionen festlegen (nur im Patch für Mitgliedschafts- und Upgradepläne verfügbar):

- **Maximale Länge** Anzahl der Zeichen, auf die Sie die Eingabe begrenzen möchten.

Automatisch senden Diese Option ist aktiviert, wenn Sie die Anzahl der Zeichen begrenzt haben. Wenn Sie diese Option aktivieren, wird die Eingabe der Benutzer automatisch gesendet, wenn das Limit erreicht ist, ohne dass sie auf „Senden“ klicken müssen.

Zahlen Klicken Sie hierauf, wenn Sie möchten, dass die Benutzer nur Zahlen eingeben.

Großbuchstaben Klicken Sie hierauf, wenn Sie möchten, dass nur Großbuchstaben in das Texteingabefeld eingegeben werden. Alle Zeichen, die in das Feld eingegeben werden, werden automatisch in Großbuchstaben umgewandelt, selbst wenn sie von Benutzern als Kleinbuchstaben eingegeben werden.

Kleinbuchstaben Klicken Sie hierauf, wenn Sie möchten, dass nur Kleinbuchstaben in das Texteingabefeld eingegeben werden. Alle Zeichen, die in das Feld eingegeben werden, werden automatisch in Kleinbuchstaben umgewandelt, selbst wenn sie von Benutzern als Großbuchstaben eingegeben werden.

Keine Klicken Sie hierauf, um von Ihnen festgelegte Einschränkungen aufzuheben (Zahlen, Großbuchstaben oder Kleinbuchstaben).

Zugeordnete Variable Zeigt den Namen der Variablen an, in der der Wert der Benutzereingabe im Texteingabefeld gespeichert wird. Um einen anderen Variablennamen anzugeben, klicken Sie auf das „X“, geben Sie den Namen der Variablen ein und klicken Sie anschließend auf „OK“.

Beim Verlieren des Fokus Wählen Sie die Aktion, die ausgeführt werden soll, wenn der Benutzer die Eingabetaste oder die Tab-Taste betätigt.

Zeichen

Familie Zeigt die Schriftart des Textes an, der in das Texteingabefeld eingegeben wurde.

Stil Zeigt den Stil der Zeichen an, die in das Texteingabefeld eingegeben wurden.

Größe Zeigt die Größe der Zeichen an, die in das Texteingabefeld eingegeben wurden.

Format Zeigt das Format (fett oder kursiv) für Text an, der im Texteingabefeld eingegeben wird.

Farbe Zeigt die Farbe der Zeichen an, die in das Texteingabefeld eingegeben wurden.

Hinweis: *Wenn Sie die Eigenschaften in diesem Bereich ändern, wird dem Objektstil im Abschnitt „Allgemein“ ein '+'-Zeichen vorangestellt. Damit wird angegeben, dass der Status des Stils jetzt überschrieben ist. Weitere Informationen über Objektstile finden Sie unter Objektstil.*

Aktion

Bei Erfolg Gibt das Ereignis an, das eintritt, wenn ein Benutzer auf das Klickfeld klickt. Weitere Informationen zur Beschreibung der verfügbaren Optionen finden Sie unter Projektnavigation mithilfe von interaktiven Objekten.

Versuche [#] Gibt an, wie viele Versuche der Benutzer für die Beantwortung einer Frage hat, bevor die angegebene Aktion ausgeführt wird. In der Standardeinstellung hat der Benutzer eine unbegrenzte Anzahl von Versuchen. Um die Anzahl der Versuche genau festzulegen, deaktivieren Sie das Kontrollkästchen „Unbegrenzt“ und wählen Sie anschließend den gewünschten Zahlenwert für die Option „Versuche“.

Unbegrenzt Ermöglicht Benutzern eine unbegrenzte Anzahl von Versuchen.

Nach dem letzten Versuch Gibt das Ereignis an, das nach dem letzten Versuch stattfinden soll. Weitere Informationen zur Beschreibung der verfügbaren Optionen finden Sie unter Projektnavigation mithilfe von interaktiven Objekten.

- Wenn Sie „URL oder Datei öffnen“ oder „Anderes Projekt öffnen“ wählen, klicken Sie neben der URL bzw. neben dem Projektfeld auf den umgekehrten Pfeil, um das Fenster auszuwählen, in dem die URL, die Datei oder das Projekt angezeigt wird. Wählen Sie „Aktuell“, „Neu“, „Übergeordnet“ oder „Oben“. Wenn Sie „Neu“, „Übergeordnet“ oder „Oben“ wählen, haben Sie außerdem die Möglichkeit, das ursprüngliche Projekt weiter wiederzugeben, während die URL, die Datei oder das neue Projekt geöffnet wird.
- Wenn Sie „E-Mail senden an“ wählen, haben Sie die Möglichkeit, das Projekt weiter abzuspielen, während die E-Mail-Nachricht erstellt und gesendet wird.

Tastenkombination Sie können eine Tastenkombination für den Mausklick festlegen. Anstelle der Maus können die Benutzer dann diese Tastenkombination verwenden. Beispiel: Sie legen Strg+Umschalt+Eingabetaste als Tastenkombination für den Mausklick fest. Der Klick wird als korrekt (ein Klick innerhalb des Feldes) behandelt, wenn der Benutzer diese Kombination drückt. Wird die falsche Tastenkombination gedrückt, gilt der Klick als außerhalb des Feldes ausgeführt.

Hinweis*: Wenn Ihr Adobe Captivate-Projekt in einem Browser angezeigt wird, sollten Sie Tastenkombinationen wählen, die nicht bereits mit Kurzbefehlen des Browsers belegt sind. F1 wird beispielsweise häufig als Kurzbefehl zum Aufrufen der Hilfe eingesetzt. Strg-, Alt- und Umschalttaste der PC-Tastatur entsprechen auf einem Macintosh®-Computer der Ctrl-, Wahl- und Umschalttaste.*

Optionen

Erfolg Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um eine Beschriftung anzugeben, die angezeigt wird, wenn Benutzer in das Klickfeld klicken.

Fehler Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um eine Beschriftung anzugeben, die angezeigt wird, wenn Benutzer außerhalb des Klickfelds klicken.

Tipp Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um einen Tipp anzugeben, der Benutzern angezeigt wird. Der Tipp wird angezeigt, wenn der Benutzer die Maus über das Klickfeld bewegt.

Für Erfolgs- und Fehlerbeschriftungen anhalten Wenn Sie dieses Kontrollkästchen aktivieren, wird das Projekt so lange angehalten, bis alle Erfolgs- und Fehlerbeschriftungen angezeigt wurden.

Schaltfläche anzeigen Fügt dem Texteingabefeld standardmäßig die Schaltfläche „Senden“ hinzu. Klicken Sie auf die Schaltfläche, um Eigenschaften der Schaltfläche wie die Beschriftung und die Formatierung der Beschriftungszeichen zu ändern.

Bildlaufleiste anzeigen Zeigt eine Bildlaufleiste an, wenn der Benutzer den im Texteingabefeld verfügbaren Platz überschreitet.

Schatten & Spiegelung

Schatten Aktivieren Sie das Kontrollkästchen, um Schatten auf das Texteingabefeld anzuwenden.

Richtung Wählen Sie die Richtung: nach innen oder nach außen. Auf der Bühne wird die gewählte Richtung in einer Vorschau angezeigt.

Vorgaben Klicken Sie auf eines der Bilder in den Vorgaben, um einen Schatten mit den Standardwerten für Winkel, Abstand, Weichzeichnen und Farbeinstellungen anzuwenden. Sie können diese Einstellungen unter Verwendung der entsprechenden Optionen im Schatten-Akkordeon anpassen.

Farbe Klicken Sie hier, um eine Farbe für den Schatten zu wählen. Geben Sie im daneben angezeigten Feld den Alphawert für die Farbe in Prozent an.

Weichzeichnen Geben Sie für das Weichzeichnen des Schattens einen Wert in Pixel an.

Winkel Geben Sie den Winkel für den Schatten an.

Entfernung Geben Sie den Abstand für die Anzeige des Schattens in Pixel an.

Spiegelung Aktivieren Sie das Kontrollkästchen, um Spiegelung auf die Textbeschriftung anzuwenden. Wählen Sie eine der Voreinstellungen.

Timing

Anzeigen für Gibt an, wie lange das Texteingabefeld auf der Folie angezeigt wird.

Erscheint nach Gibt die Verzögerung zwischen dem ersten Anzeigen der Folie und dem ersten Anzeigen des Texteingabefeldes an.

Anhalten nach Gibt den Zeitpunkt an, an dem das Projekt angehalten wird, damit der Benutzer Text in das Texteingabefeld eingeben kann. Das Projekt wird erst fortgesetzt, wenn der Benutzer die richtige Antwort gesendet hat.

Übergang

Effekt Zeigt den Übergangseffekt für das Texteingabefeld an. Sie können Ein- oder Ausblendeffekte einsetzen und die Zeit für diese Effekte festlegen.

Füllung und Kontur

Füllung Zeigt die Hintergrundfarbe des Texteingabefelds an. Um die Farbe zu ändern, klicken Sie auf das Feld „Füllung“ und klicken Sie in der Farbpalette auf eine Farbe.

Registerkarte „Weitergabe“

Wenn Sie eine Bewertung für das Texteingabefeld speichern oder die Bewertung an Ihr Learning Management-System weiterleiten möchten, verwenden Sie die Registerkarte „Weitergabe“.

In Quiz einbeziehen Betrachtet das Texteingabefeld als Frage im aktuellen Quiz. Die dem Klickfeld zugeordneten Punkte werden zur Gesamtpunktzahl des aktuellen Quiz hinzugezählt.

Punkte Die Bewertung, die Sie der Frage zuordnen möchten. Die Höchstpunktzahl beträgt 100 und die Mindestpunktzahl 0 Punkte. Die dem Texteingabefeld zugeordneten Punkte werden zur Gesamtpunktzahl des aktuellen Quiz hinzugezählt.

Zur Gesamtsumme hinzufügen Enthält die Punkte für den korrekten Mausklick in der Gesamtbewertung.

Antworten weitergeben Sendet das Quizergebnis an das Learning Management-System (learning management system, LMS).

Interaktions-ID Sendet Tracking-Informationen an Ihr Learning Management-System. Verwenden Sie die von Ihrem LMS vorgegebene Interaktions-ID.

Registerkarte „Audio“

Einblenden [#] Sekunden Gibt an, nach wie vielen Sekunden die Audiodatei die volle Lautstärke erreicht

Ausblenden [#] Sekunden Gibt an, nach wie vielen Sekunden die Audiodatei nicht mehr zu hören ist.

Audio hinzufügen Erlaubt die Zuordnung einer Audiodatei zu einem Klickfeld.

Transformieren

In diesem Bereich können Sie die genaue Größe und Position des Texteingabefelds in Pixel festlegen. Außerdem können Sie in diesem Bereich die Drehung eines Texteingabefelds angeben.

X Position des Texteingabefelds auf der X-Achse

Y Position des Texteingabefelds auf der Y-Achse

W Breite des Texteingabefelds

H Höhe des Texteingabefelds

Proportionen beschränken Das Seitenverhältnis des Texteingabefelds wird beibehalten, wenn Sie seine Größe anpassen.

Winkel Winkel der Drehung des Texteingabefelds.

Adobe empfiehlt auch

(cc) BY-NC-SA Beiträge auf Twitter™ und Facebook sind nicht Gegenstand der Bedingungen von Creative Commons.

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Hinzufügen von JavaScript für Felder und Schaltflächen

Sie können Klickfelder, Texteingabefelder und Schaltflächen in Ihren Adobe Captivate-Projekten mit JavaScript versehen. Das JavaScript kann ausgeführt werden, wenn der Benutzer auf oder neben das Feld oder die Schaltfläche klickt. Mit JavaScript haben Sie die Möglichkeit, Ihre Projekte auf verschiedene Weise zu erweitern und ihnen Interaktivität hinzuzufügen.

1. Klicken Sie auf das Klickfeld, das Texteingabefeld oder die Schaltfläche.
2. Wählen Sie im Bereich „Aktion“ des Eigenschafteninspektors die Option „JavaScript ausführen“ aus der Liste „Bei Erfolg“ bzw. „Nach dem letzten Versuch“.
3. Klicken Sie auf „Script_Window“.
4. Geben Sie Ihren JavaScript-Code in das Textfeld ein und klicken Sie auf „OK“. Wenn Sie den JavaScript-Code bereits an anderer Stelle geschrieben haben, können Sie ihn in das Textfeld kopieren.

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Hinzufügen von Audio für Felder und Schaltflächen

Importieren einer Audiodatei
Importieren einer Audiodatei aus der Bibliothek

Sie können eine Audiodatei importieren und diese dann einer Schaltfläche, einem Markierungsfeld, einem Klickfeld oder einem Texteingabefeld zuordnen. Sie können die Audiodateien aus der Galerie verwenden oder ihre eigenen Audiodateien aufnehmen, um sie anschließend mit den Objekten zu verknüpfen. Der Ordner „Gallery“ befindet sich unter „C:\Programme\Adobe\Adobe Captivate 6.0“ (Windows) bzw. „/Applications/Adobe Captivate 6.0/Gallery/“ (Mac OS).

Sie können auch die Bibliothek verwenden, um eine Audiodatei hinzuzufügen, die bereits im Projekt vorhanden ist.

Die Audiodatei wird wiedergegeben, sobald das Objekt erscheint. Sie können Audiodateien auch Erfolgs-, Fehler- oder Tippbeschriftungen zuordnen.

Nach oben

Importieren einer Audiodatei

1. Klicken Sie auf das Klickfeld, das Texteingabefeld oder die Schaltfläche.
2. Wählen Sie im Bereich „Audio“ des Eigenschafteninspektors die Option „Audio hinzufügen“.
3. Klicken Sie im Dialogfeld „Objektaudio“ auf „Importieren (F6)“.
4. Wählen Sie die Audiodatei aus, die Sie hinzufügen möchten, und klicken Sie auf „Öffnen“.
5. Klicken Sie auf das Wiedergabesymbol, um die Audiodatei anzuhören und zu testen.
6. Um die Audioeinstellungen wie z. B. Eingabegeräte, Audioqualität und Kalibrierung zu ändern, klicken Sie auf „Einstellungen“.
7. Zum Bearbeiten der Audiodatei (z. B. Lautstärke einstellen, Stilleperiode hinzufügen oder Länge ändern) klicken Sie auf die Registerkarte „Bearbeiten“.
8. Klicken Sie auf „Speichern“ und dann auf „Schließen“.

Nach oben

Importieren einer Audiodatei aus der Bibliothek

1. Klicken Sie auf das Klickfeld, das Texteingabefeld oder die Schaltfläche.
2. Wählen Sie im Bereich „Audio“ des Eigenschafteninspektors die Option „Audio hinzufügen“.
3. Klicken Sie im Dialogfeld „Objektaudio“ auf „Bibliothek“.

   Hinweis: *Die Bibliothek kann nur verwendet werden, wenn das Adobe Captivate-Projekt mindestens eine Audiodatei enthält. Wenn das Projekt keine Audiodateien enthält, ist die Option „Bibliothek“ nicht verfügbar.*
4. Wählen Sie im Dialogfeld „Auswählen von Audio aus der Bibliothek“ die Audiodatei aus und klicken Sie auf „OK“. Um eine Audiodatei hinzuzufügen, die sich nicht in der Bibliothek befindet, klicken Sie auf „Importieren“.
5. Klicken Sie auf das Wiedergabesymbol, um die Audiodatei anzuhören und zu testen.
6. Um die Audioeinstellungen wie z. B. Eingabegeräte, Audioqualität und Kalibrierung zu ändern, klicken Sie auf „Einstellungen“.
7. Zum Bearbeiten der Audiodatei (z. B. Lautstärke einstellen, Stilleperiode hinzufügen oder Länge ändern) klicken Sie auf die Registerkarte „Bearbeiten“.
8. Klicken Sie auf „Speichern“ und dann auf „Schließen“.

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Schaltflächen

Hinzufügen einer Schaltfläche
Automatisches Anpassen der Größe von Schaltflächen
Ändern von Schaltflächen auf Fragenfolien

Sie können die Interaktivität Ihrer Adobe Captivate-Projekte erhöhen, indem Sie Schaltflächen hinzufügen. Um schnell eine Schaltfläche hinzuzufügen, verwenden Sie die Standardschaltfläche (ein weißes Rechteck). Sie können außerdem benutzerdefinierte Schaltflächenbilder importieren. Größe und Position der Schaltflächen in einer Folie können nach Belieben verändert werden. Sie können bestimmen, was passiert, wenn der Benutzer auf die Schaltfläche klickt.

Nach oben

Hinzufügen einer Schaltfläche

Hinweis: *Ändern Sie die Größe von Schaltflächen, bevor Sie die Größe des Projekts ändern. Durch die Änderung der Größe eines Projekts wird die Größe der Schaltflächen nicht automatisch geändert.*

1. Öffnen Sie die Folie, der Sie eine Schaltfläche hinzufügen möchten.
2. Wählen Sie „Einfügen“ > „Standardobjekte“ > „Schaltfläche“.
   Hinweis: *Sie können eine Schaltfläche jederzeit löschen, indem Sie sie wählen und die Taste „Entf“ drücken. Wenn Sie eine Schaltfläche löschen, werden alle verknüpften Objekte (z. B. Erfolgs- und Fehlermeldungen) ebenfalls gelöscht.*

   Die Schaltfläche wird in der Folie angezeigt.
3. Größe und Position der Schaltfläche können nach Belieben verändert werden.
4. Doppelklicken Sie auf eine der Beschriftungen „Erfolg“, „Fehler“ oder „Tipp“, um den Text zu bearbeiten.
5. Um die Eigenschaften der Schaltfläche zu ändern, klicken Sie auf die Schaltfläche und ändern Sie die Eigenschaften im Eigenschafteninspektor.

Eigenschaften von Schaltflächen

Um die Eigenschaften einer Schaltfläche anzuzeigen, wählen Sie die Schaltfläche auf der Folie. Der Eigenschafteninspektor zeigt die Eigenschaften der Schaltfläche an.

Wenn Sie die Eigenschaften ändern, werden die Eigenschaften sofort auf die ausgewählte Instanz der Schaltfläche angewendet. Klicken Sie auf das Symbol „Auf alle anwenden“ (), um die Änderungen auf alle Schaltflächen im Projekt anzuwenden bzw. auf alle Schaltflächen, die denselben Objektstil verwenden.

Schaltfläche

Name Geben Sie einen eindeutigen Namen für die Schaltfläche ein. Diesen Namen können Sie beim Definieren der Sichtbarkeitsbedingungen für die Schaltfläche verwenden.

Sichtbar In Ausgabe Deaktivieren Sie diese Option, wenn die Schaltfläche während der Wiedergabe des Projekts nicht sichtbar sein soll. Das Objekt kann sichtbar gemacht werden, wenn ein bestimmtes Ereignis eintritt, z. B. beim Erreichen oder Verlassen einer Folie. Weitere Informationen finden Sie unter Steuern der Sichtbarkeit von Objekten.

Stil Wählen Sie einen Stil für die Schaltfläche. Um einen neuen Stil zu definieren, wählen Sie „Bearbeiten“ > „Objektstil-Manager“. Weitere Informationen über Objektstile finden Sie unter Objektstil

Allgemein

Betriebssystemschaltfläche Eine Schaltfläche, auf der Text angezeigt wird. Das Erscheinungsbild der Schaltfläche ist auf verschiedenen Betriebssystemen unterschiedlich.

> **Beschriftung** Geben Sie Text ein, der auf der Schaltfläche angezeigt werden soll.
> **In transparente Schaltfläche umwandeln** Erstellt eine transparente Schaltfläche. Bei einer transparenten Textschaltfläche ist nur der Text auf der Folie sichtbar.

Designschaltfläche Schaltfläche, die Sie mithilfe von Attributen wie Füllfarbe und Eckradius anpassen können. Auf Designschaltflächen kann auch Text angezeigt werden.

> **Beschriftung** Geben Sie Text ein, der auf der Schaltfläche angezeigt werden soll.
> **Füllfarbe** Die Farbe der Schaltfläche.
> **Kontur** Die Farbe für den Rahmen der Schaltfläche.
> **Breite** Die Dicke des Rahmens um die Schaltfläche.
> **Stil** Der Stil für die Konturlinie.

Eckradius Radius für die Glättung der Schaltflächenecken.

Bildschaltfläche Verwenden Sie ein Bild als Schaltfläche. Sie können zu einem Bild in der Galerie navigieren oder es aus dem angezeigten Menü auswählen.

Transparent machen Erstellt eine transparente Schaltfläche.

Zeichen

Familie Zeigt die Schriftfamilie des Textes an, der in die Schaltfläche eingegeben wurde.

Stil Zeigt den Stil der Zeichen an, die in die Schaltfläche eingegeben wurden.

Größe Zeigt die Größe der Zeichen an, die in die Schaltfläche eingegeben wurden.

Format Zeigt das Format (fett oder kursiv) für Text in der Schaltfläche an.

Farbe Zeigt die Farbe der Zeichen an, die in die Schaltfläche eingegeben wurden.

Hinweis: *Wenn Sie die Eigenschaften in diesem Bereich ändern, wird dem Objektstil im Abschnitt „Allgemein“ ein '+'-Zeichen vorangestellt. Damit wird angegeben, dass der Status des Stils jetzt überschrieben ist. Weitere Informationen über Objektstile finden Sie unter Objektstil*

Aktion

Bei Erfolg Gibt das Ereignis an, das eintritt, wenn ein Benutzer auf die Schaltfläche klickt. Eine Beschreibung der verfügbaren Optionen finden Sie unter Projektnavigation mithilfe von interaktiven Objekten.

Versuche [#] Gibt an, wie viele Versuche der Benutzer für die Beantwortung einer Frage hat, bevor die angegebene Aktion ausgeführt wird. In der Standardeinstellung hat der Benutzer eine unbegrenzte Anzahl von Versuchen. Um die Anzahl der Versuche genau festzulegen, deaktivieren Sie das Kontrollkästchen „Unbegrenzt“ und wählen Sie anschließend den gewünschten Zahlenwert für die Option „Versuche“.

Unbegrenzt Ermöglicht Benutzern eine unbegrenzte Anzahl von Versuchen.

Nach dem letzten Versuch Gibt das Ereignis an, das nach dem letzten Versuch stattfinden soll. Eine Beschreibung der verfügbaren Optionen finden Sie unter Projektnavigation mithilfe von interaktiven Objekten.

- Wenn Sie „URL oder Datei öffnen“ oder „Anderes Projekt öffnen“ wählen, klicken Sie neben der URL bzw. neben dem Projektfeld auf den umgekehrten Pfeil, um das Fenster auszuwählen, in dem die URL, die Datei oder das Projekt angezeigt wird. Wählen Sie „Aktuell“, „Neu“, „Übergeordnet“ oder „Oben“. Wenn Sie „Neu“, „Übergeordnet“ oder „Oben“ wählen, haben Sie außerdem die Möglichkeit, das ursprüngliche Projekt weiter wiederzugeben, während die URL, die Datei oder das neue Projekt geöffnet wird.
- Wenn Sie „E-Mail senden an“ wählen, haben Sie die Möglichkeit, das Projekt weiter abzuspielen, während die E-Mail-Nachricht erstellt und gesendet wird.

Tastenkombination Sie können eine Tastenkombination für den Mausklick festlegen. Anstelle der Maus können die Benutzer dann diese Tastenkombination verwenden. Beispiel: Sie legen Strg+Umschalt+Eingabetaste als Tastenkombination für den Mausklick fest. Der Klick wird als korrekt (ein Klick innerhalb des Feldes) behandelt, wenn der Benutzer diese Kombination drückt. Wird die falsche Tastenkombination gedrückt, gilt der Klick als außerhalb des Feldes ausgeführt.

Hinweis: *Wenn Ihr Adobe Captivate-Projekt in einem Browser angezeigt wird, sollten Sie Tastenkombinationen wählen, die nicht bereits mit Kurzbefehlen des Browsers belegt sind. F1 wird beispielsweise häufig als Kurzbefehl zum Aufrufen der Hilfe eingesetzt. Strg-, Alt- und Umschalttaste der PC-Tastatur entsprechen auf einem Macintosh®-Computer der Ctrl-, Wahl- und Umschalttaste.*

Optionen

Erfolg Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um eine Beschriftung anzugeben, die angezeigt wird, wenn der Benutzer auf die Schaltfläche klickt.

Fehler Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um eine Beschriftung anzugeben, die angezeigt wird, wenn der Benutzer außerhalb der Schaltfläche klickt.

Tipp Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um einen Tipp anzugeben, der Benutzern angezeigt wird. Der Tipp wird angezeigt, wenn der Benutzer die Maus über die Schaltfläche bewegt.

Für Erfolgs- und Fehlerbeschriftungen anhalten Wenn Sie dieses Kontrollkästchen aktivieren, wird das Projekt so lange angehalten, bis alle Erfolgs- und Fehlerbeschriftungen angezeigt wurden.

Handcursor über dem Klickbereich anzeigen Wenn Sie dieses Kontrollkästchen aktivieren, ändert sich der Zeiger in eine Hand, wenn der Benutzer den Zeiger über die Schaltfläche bewegt.

Doppelklick Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, wenn der Benutzer einen Doppelklick auf die Schaltfläche ausführen soll.

Klickgeräusch deaktivieren Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, damit das Klickgeräusch deaktiviert wird, welches wiedergegeben wird, wenn der Benutzer auf einen Bereich innerhalb der Schaltfläche klickt.

Schatten & Spiegelung

Schatten Aktivieren Sie das Kontrollkästchen, um Schatten auf die Schaltfläche anzuwenden.

Richtung Wählen Sie die Richtung: nach innen oder nach außen. Auf der Bühne wird die gewählte Richtung in einer Vorschau angezeigt.

Vorgaben Klicken Sie auf eines der Bilder in den Vorgaben, um einen Schatten mit den Standardwerten für Winkel, Abstand, Weichzeichnen und Farbeinstellungen anzuwenden. Sie können diese Einstellungen unter Verwendung der entsprechenden Optionen im Schatten-Akkordeon anpassen.

Farbe Klicken Sie hier, um eine Farbe für den Schatten zu wählen. Geben Sie im daneben angezeigten Feld den Alphawert für die Farbe in Prozent an.

Weichzeichnen Geben Sie für das Weichzeichnen des Schattens einen Wert in Pixel an.

Winkel Geben Sie den Winkel für den Schatten an.

Entfernung Geben Sie den Abstand für die Anzeige des Schattens in Pixel an.

Spiegelung Aktivieren Sie das Kontrollkästchen, um Spiegelung auf die Textbeschriftung anzuwenden. Wählen Sie eine der Voreinstellungen.

Timing

Anzeigen für Gibt an, wie lange die Schaltfläche auf der Folie angezeigt wird.

Erscheint nach Gibt die Verzögerung zwischen dem ersten Anzeigen der Folie und dem ersten Anzeigen der Schaltfläche an.

Anhalten nach Gibt an, zu welchem Zeitpunkt das Projekt angehalten werden soll, um dem Benutzer die Möglichkeit zu geben, auf die Schaltfläche zu klicken. Das Projekt wird erst fortgesetzt, wenn der Benutzer auf die Schaltfläche geklickt hat.

Registerkarte „Weitergabe“

Wenn Sie eine Bewertung für die Schaltfläche speichern oder die Bewertung an Ihr Learning Management-System weiterleiten möchten, verwenden Sie die Registerkarte „Weitergabe“.

In Quiz einbeziehen Betrachtet die Schaltfläche als Frage im aktuellen Quiz. Die der Schaltfläche zugeordneten Punkte werden zur Gesamtpunktzahl des aktuellen Quiz hinzugefügt.

Punkte Die Bewertung, die Sie der Frage zuordnen möchten. Die Höchstpunktzahl beträgt 100 und die Mindestpunktzahl 0 Punkte. Die der Schaltfläche zugeordneten Punkte werden zur Gesamtpunktzahl des aktuellen Quiz hinzugefügt.

Zur Gesamtsumme hinzufügen Enthält die Punkte für den korrekten Mausklick in der Gesamtbewertung.

Antworten weitergeben Sendet das Quizergebnis an das Learning Management-System (learning management system, LMS).

Interaktions-ID Sendet Tracking-Informationen an Ihr Learning Management-System. Verwenden Sie die von Ihrem LMS vorgegebene Interaktions-ID.

Registerkarte „Audio“

Einblenden [#] Gibt die Zeit an, in der die Audiodatei die volle Lautstärke erreicht.

Ausblenden [#] Gibt die Zeit an, in der die Audiodatei stummgeschaltet wird.

Bei Mausklick Folienaudio anhalten Stoppt die Wiedergabe der Audiodatei, die der Folie zugeordnet ist, wenn der Benutzer auf die Schaltfläche klickt. Diese Option stoppt nur das Folienaudio, jedoch nicht das Hintergrundaudio. Außerdem wird die Audiowiedergabe nicht durch eine Tastenkombination angehalten.

Bei Pause Folienaudio anhalten Stoppt die Wiedergabe der der Folie zugeordneten Audiodatei, wenn das Projekt angehalten wird.

Audio hinzufügen Erlaubt die Zuordnung einer Audiodatei zu einer Schaltfläche.

Transformieren

In diesem Bereich können Sie die genaue Größe und Position der Schaltflächen in Pixel festlegen. Außerdem können Sie in diesem Bereich die Drehung einer Schaltfläche angeben.

X Die Position der Schaltfläche auf der X-Achse.

Y Die Position der Schaltfläche auf der Y-Achse.

W Die Breite der Schaltfläche.

H Die Höhe der Schaltfläche.

Proportionen beschränken Das Seitenverhältnis der Schaltfläche wird beibehalten, wenn Sie seine Größe anpassen.

Winkel Winkel der Drehung der Schaltfläche.

Eigenschaften von Überprüfen-Schaltflächen

Die Schaltfläche „Überprüfen“ ist auf der Folie mit den Quizergebnissen vorhanden. Wenn Benutzer auf die Schaltfläche „Überprüfen“ klicken, wird eine Folie mit einem Bericht der richtig und falsch beantworteten Fragen angezeigt. Außerdem werden die richtigen Antworten auf alle Fragen bereitgestellt. Die Eigenschaften von Überprüfen-Schaltflächen ähneln denen normaler Schaltflächen.

Nach oben

Automatisches Anpassen der Größe von Schaltflächen

Adobe Captivate kann die Größe einer Schaltfläche oder Beschriftung automatisch an den Text in der Schaltfläche anpassen. Wenn Sie den Text bearbeiten, passt sich die Größe der Schaltfläche automatisch dem Umfang des neuen Textes an.

1. Wählen Sie in einem geöffneten Projekt „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ (Windows) oder „Adobe Captivate“ > „Voreinstellungen“ (Mac OS).
2. Wählen Sie im Dialogfeld „Voreinstellungen“ im Menü „Global“ die Option „Standardwerte“.
3. Wählen Sie im Bereich „Allgemein“ rechts die Option „Schaltflächengröße automatisch anpassen“.

Hinweis: *Es empfiehlt sich, die Größe von Schaltflächen zu ändern, bevor Sie die Größe des Projekts ändern. Durch die Änderung der Größe eines Projekts wird die Größe der Schaltflächen nicht automatisch geändert.*

Nach oben

Ändern von Schaltflächen auf Fragenfolien

Sie können einige Eigenschaften der Schaltflächen auf Fragenfolien ändern. Bei den Standardschaltflächen handelt es sich um die Schaltflächen

„Löschen“, „Zurück“, „Senden“ und „Überspringen“.

1. Wählen Sie die Frageschaltfläche, die Sie ändern möchten.
2. Legen Sie im Fenster „Quizeigenschaften“ die Werte für die verschiedenen Optionen fest.

Hinweis: *Ändern Sie die Größe von Schaltflächen, bevor Sie die Größe des Projekts ändern. Durch die Änderung der Größe eines Projekts wird die Größe der Schaltflächen nicht automatisch geändert.*

Verwandte Hilfethemen

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Klickfelder

Eigenschaften von Klickfeldern
Hinzufügen eines Klickfelds

Klickfelder sind Bereiche der Folie, auf die der Benutzer klicken muss, bevor die nächsten Aktion ausgeführt werden kann. Sie können Klickfelder beispielsweise zum Veranschaulichen der Funktionalität einer Anwendung verwenden, indem Sie die Klickfelder auf Menüs oder Schaltflächen platzieren, auf die der Benutzer klicken muss. Sie können festlegen, was geschieht, wenn der Benutzer auf ein solches Feld klickt. So kann das Projekt beispielsweise zur nächsten Folie übergehen, eine URL öffnen oder eine E-Mail-Nachricht senden.

Sie können die folgenden Arten von Klickfeldern in Adobe Captivate einfügen:

- Rechtsklickfeld
- Linksklickfeld
- Doppelklickfeld

Wenn Klickfelder in den Eigenschaften nicht als Doppelklick- oder Rechtsklickfelder angegeben wurden, verhalten sie sich wie Linksklickfelder. Sie können die unterschiedlichen Klickfelder anhand der zugeordneten Symbole erkennen.

Rechtsklickfelder werden in den folgenden Fällen nicht unterstützt und verhalten sich wie Linksklickfelder, nachdem Sie das Adobe Captivate-Projekt veröffentlicht haben:

- Veröffentlichen eines Projekts als SWF-Datei (bei aktivierter HTML-Option), sofern Sie nicht wie folgt vorgehen:
  - Deaktivieren Sie die Eingabehilfen („Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Projekt“ > „Veröffentlichungseinstellungen“).
  - Veröffentlichen Sie die SWF unter einem vertrauenswürdigen Pfad, wenn Sie den Inhalt auf einer CD bereitstellen möchten. Wenn im Browser JavaScript aktiviert ist und der Inhalt auf einem Webserver bereitgestellt wird, ist dieser Schritt nicht erforderlich.
- Veröffentlichen eines Projekts mit aktivierter Section 508-Kompatibilität.
- Veröffentlichen eines Projekts in einer PDF-Datei.
- Veröffentlichen eines Projekts als EXE-Datei.

Hinweis: *Rechtsklickfelder werden in der Projektvorschau nicht unterstützt (Optionen „Projekt“, „Von dieser Folie“ und „Vorschau der nächsten ‚n‘ Folien“).*

Nachdem Sie Ihrem Projekt ein Klickfeld hinzugefügt haben, können Sie die Eigenschaften des Objekts mit dem Eigenschafteninspektor anzeigen und bearbeiten. Um die Eigenschaften eines Klickfelds im Verhältnis zu anderen interaktiven Objekten im Projekt anzuzeigen, wählen Sie „Projekt“ > „Erweiterte Interaktion“.

Nach oben

Eigenschaften von Klickfeldern

Um die Eigenschaften eines Klickfelds anzuzeigen, wählen Sie das Klickfeld auf der Folie. Der Eigenschafteninspektor zeigt die Eigenschaften des Klickfelds an.

Wenn Sie die Eigenschaften ändern, werden die Eigenschaften sofort auf die ausgewählte Instanz des Klickfelds angewendet. Klicken Sie auf das Symbol „Auf alle anwenden“, um die Änderungen auf alle Klickfelder im Projekt anzuwenden bzw. auf alle Klickfelder, die denselben Objektstil verwenden.

Bereich „Klickfeld“

Name Geben Sie einen eindeutigen Namen für das Objekt ein. Diesen Namen können Sie beim Definieren der Sichtbarkeitsbedingungen für das Objekt verwenden.

Sichtbar Deaktivieren Sie diese Option, wenn das Objekt auf der Folie nicht sichtbar sein soll. Das Objekt kann über die Option „Anzeigen“ wieder sichtbar gemacht werden. Weitere Informationen finden Sie unter Steuern der Sichtbarkeit von Objekten.

Bereich „Aktion“

Bei Erfolg Gibt das Ereignis an, das auftritt, wenn ein Benutzer auf das Feld klickt, z. B. beim Öffnen eines anderen Projekts oder einer bestimmten URL. Eine Beschreibung der verfügbaren Optionen finden Sie unter Projektnavigation mithilfe von interaktiven Objekten.

Versuche [#] Gibt an, wie viele Versuche der Benutzer für die Beantwortung einer Frage hat, bevor die angegebene Aktion ausgeführt wird. In der Standardeinstellung hat der Benutzer eine unbegrenzte Anzahl von Versuchen. Um die Anzahl der Versuche genau festzulegen, deaktivieren Sie das Kontrollkästchen „Unbegrenzt“ und wählen Sie anschließend den gewünschten Zahlenwert für die Option „Versuche“.

Unbegrenzt Ermöglicht Benutzern eine unbegrenzte Anzahl von Versuchen.

Nach dem letzten Versuch Gibt das Ereignis an, das nach dem letzten Versuch stattfinden soll. Eine Beschreibung der verfügbaren Optionen

finden Sie unter Projektnavigation mithilfe von interaktiven Objekten.

- Wenn Sie „URL oder Datei öffnen“ oder „Anderes Projekt öffnen“ wählen, klicken Sie neben der URL bzw. neben dem Projektfeld auf den umgekehrten Pfeil, um das Fenster auszuwählen, in dem die URL, die Datei oder das Projekt angezeigt wird. Wählen Sie „Aktuell“, „Neu“, „Übergeordnet“ oder „Oben“. Wenn Sie „Neu“, „Übergeordnet“ oder „Oben“ wählen, haben Sie außerdem die Möglichkeit, das ursprüngliche Projekt weiter wiederzugeben, während die URL, die Datei oder das neue Projekt geöffnet wird.
- Wenn Sie „E-Mail senden an“ wählen, haben Sie die Möglichkeit, das Projekt weiter abzuspielen, während die E-Mail-Nachricht erstellt und gesendet wird.

Tastenkombination Sie können eine Tastenkombination für den Mausklick festlegen. Anstelle der Maus können die Benutzer dann diese Tastenkombination verwenden. Beispiel: Sie legen Strg+Umschalt+Eingabetaste als Tastenkombination für den Mausklick fest. Der Klick wird als korrekt (ein Klick innerhalb des Feldes) behandelt, wenn der Benutzer diese Kombination drückt. Wird die falsche Tastenkombination gedrückt, gilt der Klick als außerhalb des Feldes ausgeführt.
Hinweis: *Wenn Ihr Adobe Captivate-Projekt in einem Browser angezeigt wird, sollten Sie Tastenkombinationen wählen, die nicht bereits mit Kurzbefehlen des Browsers belegt sind. F1 wird beispielsweise häufig als Kurzbefehl zum Aufrufen der Hilfe eingesetzt. Strg-, Alt- und Umschalttaste der PC-Tastatur entsprechen auf einem Macintosh®-Computer der Ctrl-, Wahl- und Umschalttaste.*

Bereich „Optionen“

Erfolg Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um eine Beschriftung anzugeben, die angezeigt wird, wenn Benutzer in das Klickfeld klicken.

Fehler Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um eine Beschriftung anzugeben, die angezeigt wird, wenn Benutzer außerhalb des Klickfelds klicken.

Tipp Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um einen Tipp anzugeben, der Benutzern angezeigt wird. Der Tipp wird angezeigt, wenn der Benutzer die Maus über das Klickfeld bewegt.

Für Erfolgs- und Fehlerbeschriftungen anhalten Wenn Sie dieses Kontrollkästchen aktivieren, wird das Projekt so lange angehalten, bis alle Erfolgs- und Fehlerbeschriftungen angezeigt wurden.

Handcursor über dem Klickbereich anzeigen Wenn Sie dieses Kontrollkästchen aktivieren, ändert sich der Zeiger in eine Hand, wenn der Benutzer den Zeiger über das Klickfeld bewegt.

Doppelklick Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, wenn Benutzer einen Doppelklick auf dem Klickfeld ausführen sollen.

Klickgeräusch deaktivieren Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, damit das Klickgeräusch deaktiviert wird, das wiedergegeben wird, wenn Benutzer auf einen Bereich innerhalb des Klickfelds klicken.

Projekt anhalten, bis Benutzer klickt Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um das Projekt anzuhalten, bis der Benutzer auf das Klickfeld klickt. Das Projekt wird erst fortgesetzt, wenn der Benutzer auf das Klickfeld klickt.

Rechtsklick Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, wenn Benutzer einen Rechtsklick auf dem Klickfeld ausführen sollen.

Bereich „Timing“

Anzeigen für [Dauer] Hier wird die Anzeigedauer des Klickfeldes auf der Folie festgelegt.

Erscheint nach [#] Sekunden Zeitabschnitt, nach dem das Klickfeld auf der bereits wiedergegebenen Folie erscheint.

Bereich „Audio“

Einblenden [#] Gibt die Zeit an, in der die Audiodatei die volle Lautstärke erreicht.

Ausblenden [#] Gibt die Zeit an, in der die Audiodatei stummgeschaltet wird.

Bei Mausklick Folienaudio anhalten Hält die der Folie zugeordnete Audiodatei an, wenn Sie auf einen Bereich innerhalb des Klickfelds klicken. Diese Option stoppt nur das Folienaudio, jedoch nicht das Hintergrundaudio. Außerdem wird die Audiowiedergabe nicht durch eine Tastenkombination angehalten.

Bei Pause Folienaudio anhalten Stoppt die Wiedergabe der der Folie zugeordneten Audiodatei, wenn das Projekt angehalten wird. Beispiel: Wenn Sie die Option „Projekt anhalten, bis Benutzer klickt“ aktiviert haben, wird die Audiodatei der Folie angehalten, bis der Benutzer in den Klickfeldbereich klickt.

Audio hinzufügen Erlaubt die Zuordnung einer Audiodatei zu einem Klickfeld.

Bereich „Weitergabe“

Sie können jedem richtigen Mausklick eine Bewertung zuweisen und die Bewertung mit einem Learning Management-System koordinieren.

In Quiz einbeziehen Betrachtet das Klickfeld als Frage im aktuellen Quiz. Die dem Klickfeld zugeordneten Punkte werden dem Resultat des aktuellen Quiz hinzugefügt.

Punkte Die Bewertung, die Sie der Frage zuordnen möchten. Die Höchstpunktzahl beträgt 100 und die Mindestpunktzahl 0 Punkte. Die dem Klickfeld zugeordneten Punkte werden dem Resultat des aktuellen Quiz hinzugefügt.

Zur Gesamtsumme hinzufügen Enthält die Punkte für den korrekten Mausklick in der Gesamtbewertung.

Antworten weitergeben Sendet das Quizergebnis an das Learning Management-System (learning management system, LMS).

Interaktions-ID Sendet Tracking-Informationen an Ihr Learning Management-System. Verwenden Sie die von Ihrem LMS vorgegebene Interaktions-ID.

Bereich „Transformieren“

In diesem Bereich können Sie die genaue Größe und Position des Klickfelds in Pixel festlegen. Außerdem können Sie in diesem Bereich die Drehung eines Klickfelds angeben.

X Position des Klickfelds auf der X-Achse
Y Position des Klickfelds auf der Y-Achse
W Breite des Klickfelds
H Höhe des Klickfelds
Proportionen beschränken Behält das Seitenverhältnis des Klickfelds bei, wenn Sie seine Größe anpassen.
Winkel Winkel der Drehung des Klickfelds.

Nach oben

Hinzufügen eines Klickfelds

1. Öffnen Sie die Folie, der Sie das Klickfeld hinzufügen möchten.
2. Wählen Sie „Einfügen“ > „Standardobjekte“ > „Klickfeld“. Ein Klickfeld wird auf der Folie angezeigt.
3. Passen Sie Größe und Position des Klickfelds Ihren Anforderungen an.
4. Doppelklicken Sie auf eine der Beschriftungen „Erfolg“, „Fehler“ oder „Tipp“, um den Text zu bearbeiten.
5. Um die Eigenschaften des Klickfelds zu ändern, klicken Sie auf das Feld und ändern Sie die Eigenschaften im Eigenschafteninspektor.

Verwandte Hilfethemen

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Projektnavigation mithilfe von interaktiven Objekten

Sie können die Navigationsoptionen mithilfe von interaktiven Objekten folgendermaßen definieren:

- Wenn der Benutzer die Aktion wie in der Anwendung definiert durchführt
- Wenn der Benutzer eine andere Aktion als die in der Anwendung definierte Aktion durchführt

In der folgenden Liste sind Aktionen erläutert, die im Menü „Bei Eingabe“ und im Menü „Beim Verlassen“ im Eigenschafteninspektor einer Folie verfügbar sind.

Hinweis: *Die Optionen „Zur vorherigen Folie springen“, „Zur nächsten Folie springen“, „Zur zuletzt aufgerufenen Folie wechseln“ und „Zu Folie springen“ stehen nur im Menü „Beim Verlassen“ zur Verfügung.*

Weiter Der Film wechselt zur nächsten festgelegten Aktion.

Zur vorherigen Folie Die vorherige Folie wird dem Benutzer angezeigt.

Zur nächsten Folie Der Film wechselt zur nächsten Folie.

Zur zuletzt aufgerufenen Folie wechseln Der Film wechselt zur zuletzt angezeigten Folie.

Zu Folie springen Der Film wechselt zur gewünschten Folie.

URL oder Datei öffnen Ein Webbrowser öffnet die festgelegte Website, sofern der Benutzer über eine Internetverbindung verfügt. Alternativ können Sie eine angegebene Datei für den Benutzer öffnen.

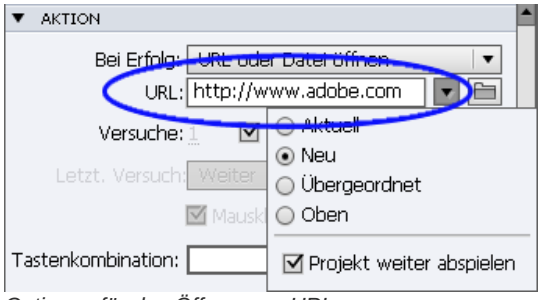
Klicken Sie beim Angeben einer URL auf den Pfeil neben dem URL-Feld, um die URL auf eine der folgenden Arten zu öffnen:

Aktuell Im aktuellen Browserfenster, in dem der Adobe Captivate-Film abgespielt wird.

Neu In einem neuen Browserfenster.

Übergeordnet Wählen Sie diese Option, wenn das Adobe Captivate-Projekt Teil einer HTML-Seite ist, um die URL in dem Bereich anzuzeigen, der für das Projekt vorgesehen ist.

Oben Wählen Sie diese Option, wenn das Adobe Captivate-Projekt Teil einer HTML-Seite ist, um die URL im „obersten Rahmen“ der Seite anzuzeigen.



Optionen für das Öffnen von URLs

Anderes Projekt öffnen Öffnet das angegebene Adobe Captivate-Projekt.

E-Mail senden an Öffnet einen Entwurf im Standard-E-Mail-Programm mit der im Feld „An“ angegebenen E-Mail-Adresse.

JavaScript ausführen Adobe Captivate führt das angegebene JavaScript aus.

Erweiterte Aktionen ausführen Adobe Captivate führt das in Adobe Captivate geschriebene Skript aus.

Audio abspielen Adobe Captivate spielt das dem interaktiven Objekt zugewiesene Audio ab. Die Wiedergabe wird so lange fortgesetzt, bis der Benutzer auf ein anderes interaktives Objekt klickt oder die Folie verlässt. Wenn der Benutzer nicht interagiert, wird nur die angegebene Audiodatei in voller Länge abgespielt, nicht jedoch in einer Schleife wiederholt.

Klickt der Benutzer vor dem Ende der Audiowiedergabe auf ein anderes interaktives Objekt mit Audio, wird die zweite Audiodatei abgespielt.

Hinweis: *Wenn Sie in „Erweiterte Aktionen“ mehrere Aktionen „Audio abspielen“ ausführen, wird nur die erste Aktion „Audio abspielen“ ausgeführt.*

Ausgelöstes Audio stoppen Adobe Captivate stoppt die Audiowiedergabe, die zuletzt über die Aktion „Audio abspielen“ ausgelöst wurde.

Einblenden Wenn der Benutzer die erforderliche Aktion ausführt, wird das angegebene ausgeblendete Objekt sichtbar gemacht.

Ausblenden Wenn der Benutzer die erforderliche Aktion ausführt, wird das angegebene Objekt ausgeblendet.

Aktivieren Wenn der Benutzer die erforderliche Aktion ausführt, wird ein anderes Projektobjekt aktiviert.

Deaktivieren Wenn der Benutzer die erforderliche Aktion ausführt, wird ein anderes Projektobjekt deaktiviert.

Zuweisen Wenn der Benutzer die erforderliche Aktion ausführt, wird der Wert der angegebenen Variablen innerhalb des Objekts festgelegt.

Erhöhen Wenn der Benutzer die erforderliche Aktion ausführt, wird der Wert der angegebenen Variable entsprechend erhöht.

Verringern Wenn der Benutzer die erforderliche Aktion ausführt, wird der Wert der angegebenen Variable entsprechend erniedrigt.

Effekt anwenden Wenn der Benutzer die erforderliche Aktion ausführt, wird der Effekt auf das angegebene Objekt angewendet.

Keine Aktion Wenn der Benutzer die Folie verlässt, geschieht nichts.

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Audio

Ein Teil des Inhalts, zu dem von dieser Seite verlinkt wird, wird u. U. nur auf Englisch angezeigt.

Systemaudio (nur für Mitgliedschafts- und Upgradeplan)

Systemaudio bezieht sich auf das Audio von den Lautsprechern Ihres Computers. Beispielsweise mit YouTube-Videos verknüpfte Audiodaten oder der Sound, den Sie hören, wenn in einigen Anwendungen Fehlermeldungen angezeigt werden. In Adobe Captivate können Sie Systemaudio während des Aufzeichnens einer Softwaresimulation oder Videodemo aufnehmen bzw. aufzeichnen. Auch können Sie einer Folie durch Aufzeichnen oder Importieren Systemaudio hinzufügen, nachdem Sie ein Projekt erstellt haben.

Hinweis: *Das Aufzeichnen von Systemaudio unter Windows XP wird von Adobe Captivate nicht unterstützt.*

Sie können Systemaudio nur einer bestimmten Folie hinzufügen. Das heißt Sie können Systemaudio mithilfe der folgenden Optionen im Menü „Audio“ importieren oder bearbeiten:

- Importieren nach > Folie
- Aufzeichnen in > Folie
- Bearbeiten > Folie

Wenn eine Folie sowohl Kommentar- als auch Systemaudio enthält, zeigt die Zeitleiste zwei unterschiedliche Ebenen für beide Audiowellenformen an.

Zeitleiste mit Kommentar- und Systemaudio
A. *Kommentar* ***B.*** *Systemaudio*

In einem Videodemoprojekt existiert das Systemaudio jedoch nicht auf einer separaten Ebene in der Zeitleiste. Kommentar- und Systemaudio werden in einer einzigen Audiowellenform zusammengefügt. Die beiden Audiotypen sind als zwei verschiedene Elemente im Dialogfeld „Audio bearbeiten“ und in der Adobe Captivate-Bibliothek verfügbar.

Sie können Systemaudio keine Bilduntertitel hinzufügen. Wenn Sie Audiodaten aus einer Folie, entfernen, werden Kommentar- und Systemaudio entfernt.

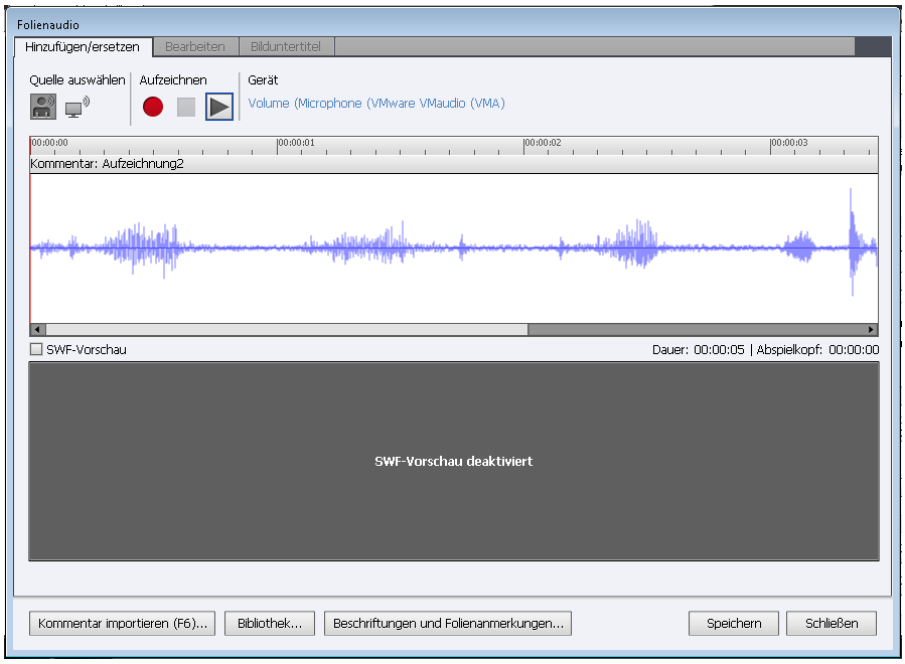
Siehe auch

- Synchronisierte Aufzeichnung
- Audio bearbeiten
- Audioelemente einfügen
- Audiovorschau
- Anzeigen von Detailinformationen zu Audiodateien
- Exportieren von Audiodaten

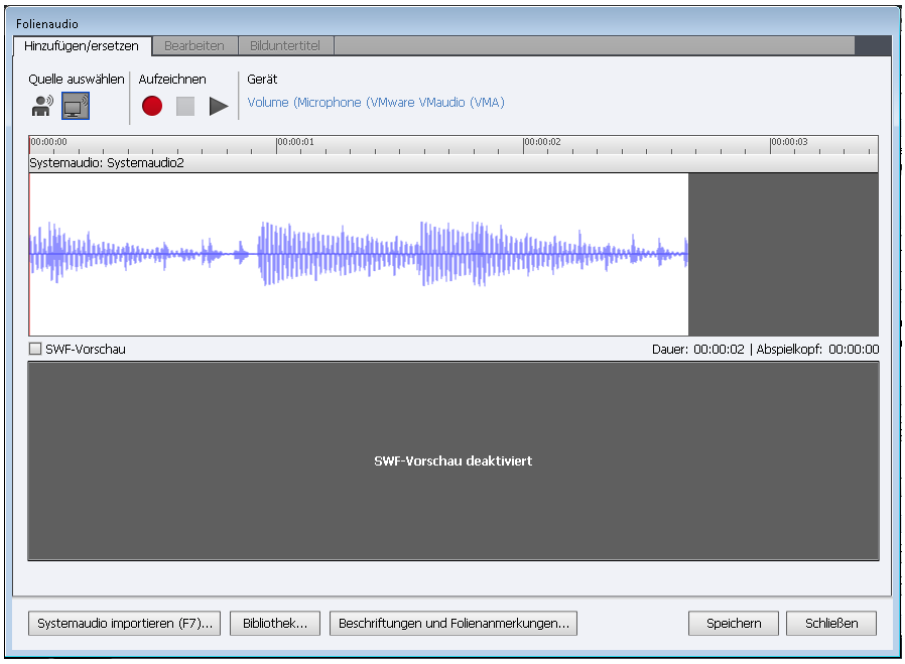
Zum Seitenanfang

Kommentar- und Systemaudiowellenformen anzeigen

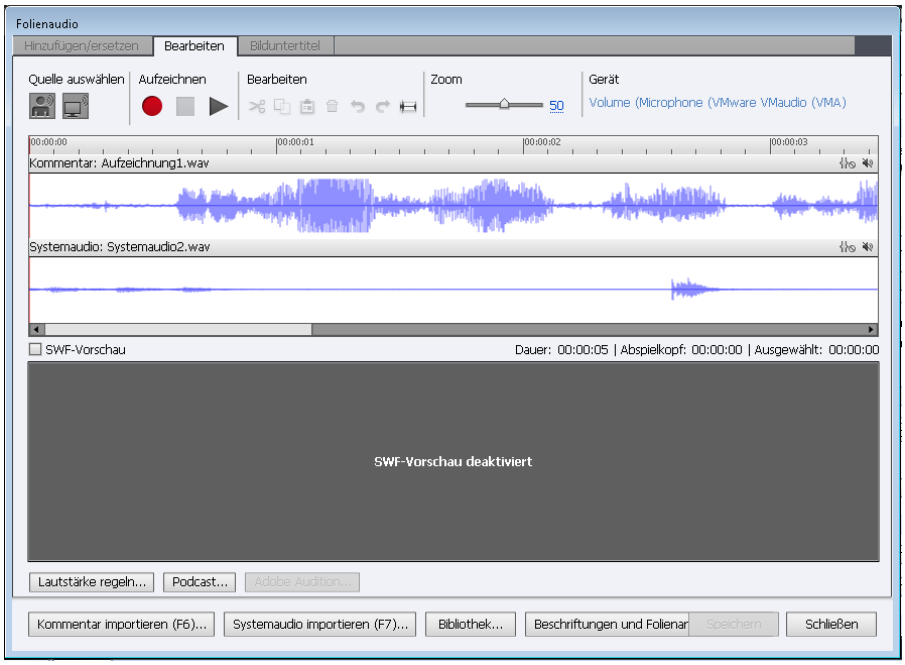
In der Standardansicht im Dialogfeld „Folienaudio“ (Registerkarte „Hinzufügen/Ersetzen“ oder „Bearbeiten“) werden alle Audiowellenformen angezeigt, die aktuell mit der Folie verknüpft sind.



Dialogfeld „Folienaudio“ einer Folie mit nur Kommentaraudio



Dialogfeld „Folienaudio“ einer Folie mit nur Systemaudio



Dialogfeld „Folienaudio“ mit Kommentar- und Systemaudio

So zeigen Sie die verschiedenen Audiotypen an:

- Um nur Kommentaraudio anzuzeigen, klicken Sie auf das Systemaudiosymbol ( ).
- Um nur Systemaudio anzuzeigen, klicken Sie auf das Kommentarsymbol ( ).
- Um sowohl Kommentar- als auch Systemaudio anzuzeigen, klicken Sie sowohl auf das Kommentar- als auch auf das Systemaudiosymbol.

Hinweis: *In einem Videodemoprojekt werden die Kommentar- und Systemaudiowellenformen in der Zeitleiste zusammengefügt. Jedoch können die beiden Audiotypen separat im Dialogfeld „Audio bearbeiten“ und in der Adobe Captivate-Bibliothek bearbeitet werden.*

(cc) BY-NC-SA Beiträge auf Twitter™ und Facebook sind nicht Gegenstand der Bedingungen von Creative Commons.

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Synchronisierte Aufzeichnung

Aufzeichnungsgeräte
Tipps für Audioaufnahmen
Voreinstellungen für Audioaufzeichnung festlegen
Mikrofon kalibrieren
Audio auf Folien aufzeichnen
Audio beim Erstellen eines Projekts aufzeichnen
Audio für Objekte aufzeichnen

Fügen Sie Ihren Projekten synchronisierte Soundaufzeichnungen hinzu, indem Sie den Film während der Aufzeichnung über ein Mikrofon kommentieren. Der Film wird im Monoformat aufgezeichnet.

Zum Seitenanfang

Aufzeichnungsgeräte

Die Qualität der Audioaufzeichnungen hängt von den verwendeten Aufzeichnungsgeräten ab.

Computer mit Soundkarte Die in Ihrem Computer installierte Soundkarte dient als digitales Audio-Aufzeichnungsgerät.

Mikrofon Verwenden Sie nach Möglichkeit nicht das im Lieferumfang Ihres Computers enthaltene Mikrofon. Benutzen Sie ein geeignetes Mikrofonkabel und einen Ständer, der das Mikrofon während der Aufzeichnung hält.

Mikrofon-Vorverstärker Ein Vorverstärker verstärkt das Mikrofonsignal. Möglicherweise ist der Mikrofoneingang Ihrer Soundkarte mit einem eingebauten Vorverstärker ausgestattet, der aber wahrscheinlich nicht besonders gut ist. Beim Kauf eines Vorverstärkers können Sie zwischen einem kleinen Mischpult oder einer eigenständigen Version wählen. Ein Mischpult bietet den Vorteil, dass Sie mehrere Mikrofone und Geräte anschließen und ihre Lautstärke jeweils individuell regeln können. Andererseits lassen sich mit einem eigenständigen Vorverstärker unerwünschte Nebengeräusche zumeist besser herausfiltern als mit einem Mischpult.

Lautsprecher Die im Lieferumfang Ihres Computers enthaltenen Lautsprecher eignen sich in der Regel für Aufzeichnungszwecke. Bei Bedarf können Sie einige Lautsprechereinstellungen ändern. Wenn Sie allerdings mit einem Laptop arbeiten, sollten Sie anstelle der integrierten Lautsprecher normale Lautsprecher verwenden, die für den Anschluss an einen Computer vorgesehen sind.

Kopfhörer Kopfhörer sind sehr wichtig, da Lautsprecher bei geöffnetem Mikrofon störende Rückkopplungen verursachen können. Es ist außerdem empfehlenswert, geschlossene Kopfhörer zu verwenden, sodass Geräusche nicht entweichen können. (Diese Geräusche können vom Mikrofon aufgezeichnet werden.)

Media Player Eine beliebige Software für die Wiedergabe von Audiodateien auf Ihrem System.

Aufzeichnungssoftware Die Auswahl an Aufzeichnungsprogrammen ist enorm vielfältig. Wichtige Leistungsmerkmale der Software sind eine Bearbeitungsfunktion (zum Korrigieren von Fehlern), Musik- und Soundeffektoptionen sowie die Möglichkeit, Dateien im erforderlichen Format (z. B. MP3 oder WAV) zu erstellen.

Aufzeichnungsraum Nachdem Sie die nötige Audioausrüstung zusammengestellt haben, liegt der nächste Schritt schon auf der Hand: Sie benötigen einen ruhigen Ort für die Aufzeichnung. Schließen Sie alle Türen, nehmen Sie nicht benötigte Computergeräte vom Netz, schalten Sie Lichter aus und vergessen Sie nicht, Ihr Telefon und Ihren Pager stumm zu schalten. Informieren Sie Ihre Kollegen, dass Sie eine Aufzeichnung vornehmen.

Zum Seitenanfang

Tipps für Audioaufnahmen

Beachten Sie die folgenden Tipps, um die bestmögliche Audioqualität zu gewährleisten.

Einrichtung Nachdem Sie die nötige Audioausrüstung zusammengestellt haben, richten Sie sie ordnungsgemäß ein. Schließen Sie zunächst Ihr Mikrofon an das Mischpult oder den Vorverstärker an und verbinden Sie den Ausgang des Geräts mit dem „LINE-IN“-Anschluss der Soundkarte Ihres Computers. Schließen Sie den Kopfhörer an Ihren Computer an. Stellen Sie anschließend die Lautstärke Ihres Mischpults oder Vorverstärkers ein. Sprechen Sie in das Mikrofon, um die Lautstärke zu testen und erhöhen Sie die Lautstärke langsam, bis der Wert knapp unter Null liegt.

Einstellungen der Soundkarte Rufen Sie die Softwareanwendung auf, die die Soundkarte steuert. Die Soundeinstellungen können über die Systemsteuerung aufgerufen werden. Wählen Sie die Aufnahmequelle (Line-In) aus und stellen Sie die Lautstärke auf 100 % ein.

Der tatsächliche Aufnahmepegel wird über das Mischpult oder den Vorverstärker gesteuert.

Einstellungen der Audio-Aufzeichnungssoftware Starten Sie Ihre Audio-Aufzeichnungssoftware. Falls erforderlich, ändern Sie die

Einstellungen. Beachten Sie, dass Mischpulte und Vorverstärker keine eigenen Lautstärkesteuerungen haben und Sie bei der Aufnahme daher auf die Messgeräte angewiesen sind. Achten Sie darauf, dass die Anzeigen der Messgeräte während der Aufzeichnung nicht über Null steigen, da der Sound sonst verzerrt wird.

Mikrofonplatzierung Die richtige Position des Mikrofons kann in der fertigen Audiodatei einen großen Unterschied ausmachen. Sprechen Sie aus nächster Nähe (10 bis 15 cm) in das Mikrofon, damit die Umgebungsgeräusche nicht so leicht aufgezeichnet werden. Sprechen Sie nicht auf das Mikrofon herunter. Platzieren Sie das Mikrofon vielmehr so oberhalb Ihrer Nase, dass es nach unten auf Ihren Mund zeigt. Platzieren Sie das Mikrofon etwas seitlich von Ihrem Mund, damit die harten Anlaute der Buchstaben S und P weicher klingen.

Sprechtechnik Stellen Sie ein Glas mit Wasser bereit, falls Sie einen trockenen Mund bekommen. Bevor Sie mit der Aufnahme beginnen, drehen Sie sich vom Mikrofon weg und atmen Sie tief ein und wieder aus. Dann atmen Sie noch einmal tief ein, öffnen den Mund, wenden sich dem Mikrofon zu und beginnen zu sprechen. Mit diesem Trick vermeiden Sie Atem- und Schmatzgeräusche, wie sie am Anfang eines Audiotracks oftmals zu hören sind. Sprechen Sie langsam und mit Bedacht. Selbst wenn Sie das Gefühl haben, künstlich langsam zu sprechen, können Sie die Geschwindigkeit nachträglich mit Ihrer Audio-Aufzeichnungssoftware korrigieren. Bedenken Sie auch, dass Sie beim ersten Versuch nicht alles richtig machen müssen. Sie können sich jede Aufnahme anhören und prüfen und wenn nötig nochmals aufzeichnen.

Audio bearbeiten Sound wird in ähnlicher Weise bearbeitet wie Text. Hören Sie sich Ihre Aufzeichnung sorgfältig an. Löschen Sie alle unerwünschten Geräusche und verwenden Sie dann die Optionen Ihrer Software, um dem Track den letzten Schliff zu geben. Fügen Sie die gewünschten Musik- und Soundeffekte hinzu. Achten Sie darauf, Ihren Audiotrack im richtigen Format zu speichern (MP3- oder WAV-Datei).

Audiodateien zu Adobe Captivate hinzufügen Wenn die Audiodatei aufgezeichnet haben, fügen Sie sie dem Adobe Captivate-Projekt hinzu.

Zusätzliches Feedback Nachdem Sie die Audiodatei dem Adobe Captivate-Projekt hinzugefügt haben, hören Sie sie noch einmal an. Spielen Sie das Projekt so ab, wie es ein normaler Benutzer tun würde. Bitten Sie zum Schluss auch andere, sich die Adobe Captivate SWF-/Audiodatei anzusehen und anzuhören. Falls erforderlich, bearbeiten Sie die Audiodatei noch einmal.

Zum Seitenanfang

Voreinstellungen für Audioaufzeichnung festlegen

Audiodateien stellen den Autor vor das übliche Problem, den richtigen Kompromiss zwischen Qualität und Dateigröße zu finden. Je besser die Soundqualität, desto größer ist die Datei. Je stärker Sie den Sound komprimieren und die Abtastrate reduzieren, desto kleiner ist die Datei und desto niedriger ist die Qualität. In Adobe Captivate können Sie je nach Ihren Anforderungen hinsichtlich der Ein- und Ausgabe genau steuern, wie Sound aufgezeichnet und komprimiert wird.

Das Erstellen von Audioelementen in Adobe Captivate ist im Wesentlichen ein zweiteiliger Vorgang. Zunächst zeichnen Sie die Audiodatei im WAV-Format auf und anschließend wandelt Adobe Captivate die WAV-Datei in eine MP3-Datei um. Dateien im WAV-Format bieten ein gewisses Maß an Flexibilität. Sie können sie bearbeiten und „nach unten hin“ anpassen, um sie in MP3-Dateien zu konvertieren, die genau auf die Wiedergabesituation zugeschnitten sind.

Beim Arbeiten mit Audiodateien sollten Sie stets Ihre Benutzer im Blick behalten. Falls zu erwarten ist, dass die Benutzer das Adobe Captivate-Projekt über eine Einwahlverbindung aufrufen, sollten Sie eine höhere Komprimierung und eine niedrigere Abtastrate (z. B. 56 kbit/s) verwenden. Wenn Sie das Projekt hingegen auf CD-ROM verteilen, können Sie eine niedrigere Komprimierung und eine höhere Abtastrate (z. B. 144 kbit/s) verwenden. Im Idealfall können Sie verschiedene Einstellungen ausprobieren, um den optimalen Kompromiss zwischen Soundqualität und Dateigröße für Ihre Benutzer zu finden.

Mit Adobe Captivate können Sie eine Audiodatei für eine einzelne Folie, für eine Gruppe von Folien oder für das gesamte Projekt aufzeichnen.

Hinweis: *Bei Folien, die eine eigene Audiodatei enthalten, wird die Zeitleiste der Folie gestreckt und an die der Audiodatei angeglichen. Projektaudiodateien hingegen werden abgeschnitten, wenn sie die Zeitleiste des Projekts überschreiten.*

1. Wählen Sie in einem geöffneten Projekt „Audio“ > „Aufzeichnen“ und wählen Sie eine der folgenden Optionen:

   Folie Die Audiodatei für die ausgewählte Folie aufzeichnen.

   Folien Die Audiodatei für eine Gruppe von Folien ab der ausgewählten Folie aufzeichnen. Zum Festlegen der letzten Folie des Folienbereichs geben Sie die Nummer der betreffenden Folie in das Feld „Bis“ des Dialogfelds „Audio aufzeichnen“ ein.

   Hintergrund Erstellt Hintergrundaudio für Ihre Projekte. Ausführliche Informationen finden Sie unter Hintergrundaudio erstellen.

   Objekt Legt die Audioelemente für das ausgewählte Objekt einer Folie fest.

2. Nehmen Sie im Dialogfeld „Audio“ die gewünschten Einstellungen vor:

   SWF-Vorschau

   Im Aufzeichnungsfenster wird ein Vorschaubereich eingeblendet, in dem Sie das Projekt während der Audioaufzeichnung anzeigen können.

   In Schleife abspielen

   Wählen Sie diese Option, wenn die Datei bis zum Ende aller ausgewählten Folien oder bis zum Ende des Projekts abgespielt werden soll.

   Beschriftungen und Folienanmerkungen

   Verwenden Sie diese Optionen, wenn Sie Kommentare aufzeichnen möchten, die auf dem Beschriftungs- oder Anmerkungstext

basieren. Lesen Sie den Text vor, den Sie in diesen Bereichen bei der Audioaufzeichnung hinzugefügt haben.

Audio aufzeichnen

Klicken Sie auf das Symbol, um mit der Audioaufzeichnung zu beginnen.

Audio abspielen

Klicken Sie auf das Symbol, um die Audiodatei nach Beendigung der Aufzeichnung abzuspielen.

Audio stoppen

Klicken Sie auf das Symbol, um die Wiedergabe der Audiodatei anzuhalten.

Registerkarte „Bearbeiten“

Folgende Änderungen an der Audiodatei können Sie damit vornehmen:

- Abschnitte der Audiodatei auswählen und kopieren.
- Abschnitte der Audiodatei löschen.
- Stilleperiode einfügen.

Podcast

Exportieren in Podcast zum Speichern der Datei im WAV- oder MP3-Format.

Einblenden und Ausblenden

Mit diesen Optionen können Sie die Zeit in Sekunden angeben, während der die Audiodatei am Anfang und am Ende des Projekts ein- bzw. ausgeblendet werden soll.

Hintergrundlautstärke für Folien mit zusätzlichen Audioelementen reduzieren

Mit dieser Option können Sie die Lautstärke des Hintergrundaudio auf Folien, denen eigene Audioelemente (z. B. Kommentaren) zugeordnet sind, automatisch verringern.

Audio in Schleife abspielen

Die Hintergrundaudio-Datei wird ununterbrochen abgespielt.

Audio am Projektende anhalten

Stoppt die Hintergrundaudiodatei am Ende des Projekts.

Einstellungen

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Dialogfeld „Audioeinstellungen“ zu öffnen. In diesem Dialogfeld können Sie das Aufnahmegerät und die gewünschte Audioqualität festlegen.

Das Dialogfeld „Einstellungen“ enthält die folgenden Optionen:

Audio-Eingabegeräte Hier wird das Gerät festgelegt, das Sie für die Audioaufnahme verwenden. Die auf Ihrem Computer verfügbaren Optionen sind im Menü aufgeführt.

Bitrate Wählen Sie die Bitrate für die Audiokodierung. Wählen Sie zu diesem Zweck eine der folgenden Optionen, um die Qualität der Audiokodierung festzulegen:

Optionen für konstante Bitraten:

> **Bitrate in CD-Qualität (128 kbit/s)** Hier wird angegeben, wie viele Audiodaten (in kbit/s) pro Aufnahmesekunde in CD-Qualität gespeichert werden.
>
> **Bitrate für CD-ähnliche Qualität (96 kbit/s)** Hier wird angegeben, wie viele Audiodaten (in kbit/s) pro Aufnahmesekunde in einer CD-ähnlichen Qualität gespeichert werden. Diese Option ist per Vorgabe aktiviert.
>
> **FM-Bitrate (64 kbit/s)** Hier wird angegeben, wie viele Audiodaten (in kbit/s) pro Aufnahmesekunde in FM-Radio-Qualität gespeichert werden.
>
> **Benutzerdefinierte Bitrate** Hier wird angegeben, wie viele Audiodaten (in kbit/s) pro Aufnahmesekunde in benutzerdefinierter Qualität gespeichert werden. Sie können die gewünschte Bitrate mit dem Schieberegler einstellen.

Kalibrieren der Audioeingabe Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Dialogfeld „Audioeingabe kalibrieren“ anzuzeigen. Sie werden aufgefordert, einen Satz in das Aufnahmegerät zu sprechen, wenn Sie ein Mikrofon verwenden. Anhand dieser Referenzaufnahme ermittelt Adobe Captivate die optimalen Aufzeichnungspegel. Für eine optimale Soundqualität ist es wichtig, Ihr Aufnahmegerät zu kalibrieren.

Zum Seitenanfang

Mikrofon kalibrieren

Wenn Sie Audio für ein Projekt aufzeichnen, müssen Sie das Mikrofon oder Aufnahmegerät auf den richtigen Aufnahmepegel einstellen. Dies wird als Kalibrieren bezeichnet. Adobe Captivate kann den optimalen Mikrofon- und Aufzeichnungspegel automatisch ermitteln.

Hinweis: *Vor dem Kalibrieren muss Adobe Captivate ein Aufzeichnungsgerät erkennen. Vergewissern Sie sich, dass das Mikrofon oder das Aufnahmegerät, das „Line-in“ verwendet, richtig an Ihren Computer angeschlossen und eingeschaltet ist, bevor Sie mit der Kalibrierung beginnen.*

Die Kalibrierung kann manuell oder automatisch erfolgen. Einen Vergleich der manuellen und der automatischen Kalibrierung finden Sie unter www.adobe.com/go/learn_calibration_de.

Manuelle Kalibrierung

1. Wählen Sie in einem geöffneten Projekt „Audio“ > „Einstellungen“.
2. Klicken Sie auf „Eingang kalibrieren“.
3. Geben Sie im Dialogfeld „Audioeingabe kalibrieren“ einen Vorverstärkerwert zwischen `0,1` und `100` ein und klicken Sie dann auf „OK“.

   Die Lautstärke wird mit dem angegebenen Wert multipliziert. Wenn Sie z. B. `5` angeben wird die Lautstärke um das Fünffache erhöht. Bei einem Wert von `0,5` wird die Lautstärke um die Hälfte reduziert (um Faktor erhöht/reduziert).
4. Testen Sie den Vorverstärkerwert mit den Schaltflächen „Aufzeichnen“ und „Abspielen“.

Autokalibrierung

1. Wählen Sie in einem geöffneten Projekt „Audio“ > „Einstellungen“.
2. Klicken Sie auf „Eingang kalibrieren“.
3. Klicken Sie im Dialogfeld „Audioeingabe kalibrieren“ auf „Autokalibrierung“.
4. Um den richtigen Aufnahmepegel einzustellen, sprechen Sie den folgenden Satz in das Mikrofon, bis die Meldung „Eingangspegel ist OK“ angezeigt wird:

   „Ich stelle den Aufnahmepegel meines Mikrofons für Adobe Captivate ein.“
5. Wenn Sie fertig sind, klicken Sie auf „OK“.

Zum Seitenanfang

Audio auf Folien aufzeichnen Zu den Folien

Wenn Sie ein Mikrofon an Ihren Computer angeschlossen haben, können Sie Audio aufzeichnen, das in eine Folie aufgenommen wird. Sie können Audio für verschiedene Arten von Kommentaren und Hinweisen verwenden.

1. Wählen Sie in einem geöffneten Projekt im Hauptmenü „Audio“ > „Aufzeichnen“. Wählen Sie anschließend eine der folgenden Optionen: „Folie“, „Folien“ oder „Hintergrund“.
2. Wenn Sie Aufzeichnungsoptionen festlegen möchten, klicken Sie im Dialogfeld „Folienaudio“ auf „Einstellungen“ und nehmen Sie die erforderlichen Änderungen vor.

   Je nach Art der Aufnahme (Kommentar, Musik usw.) und der gewünschten Wiedergabe (in einer EXE-Datei, über Internet usw.), müssen Sie unter Umständen die Audioeinstellungen anpassen.
3. (Optional) Wenn Sie Textbeschriftungen oder Folienanmerkungen erstellt haben, die als Skript verwendet werden können, klicken Sie auf „Beschriftungen und Folienanmerkungen“ und fügen Sie diese den Feldern in den Registerkarten „Beschriftungen“ und „Folienanmerkungen“ hinzu.
4. Sie können Kommentaraudio, Systemaudio oder beides aufzeichnen (nur im Patch für Mitgliedschafts- und Upgradeplan).
   - Um Kommentare aufzuzeichnen, klicken Sie auf das Systemaudiosymbol und gehen Sie weiter zu Schritt 5.
   - Um Systemaudio aufzuzeichnen, vergewissern Sie sich, dass das erforderliche Audio auf Ihrem Computer ausgeführt wird und klicken Sie auf das Kommentarsymbol.
5. Klicken Sie auf das Symbol „Neues Audio aufzeichnen“, um mit der Aufnahme zu beginnen.
6. Sprechen Sie in das Mikrofon oder Aufnahmegerät. Oder, wenn Sie ein Line-In-Gerät (z. B. eine CD) bzw. eine Systemdatei verwenden, führen Sie die Datei aus, die sie aufzeichnen möchten.
7. Wenn Sie fertig sind, klicken Sie auf das Symbol „Audio stoppen“.

   Das Audioelement wird in das MP3-Format konvertiert.

8. Klicken Sie auf das Symbol „Audio abspielen“, um sich die Aufzeichnung anzuhören.

9. (Optional) Wenn Sie eine Stilleperiode hinzufügen oder die Lautstärke der Audiodatei einstellen möchten, nehmen Sie auf der Registerkarte „Bearbeiten“ die gewünschten Einstellungen vor.

10. Wenn Sie fertig sind, klicken Sie auf „Speichern“.

Zum Seitenanfang

Audio beim Erstellen eines Projekts aufzeichnen

Mit Adobe Captivate können Sie während der Aufzeichnung eines neuen Adobe Captivate-Projekts gleichzeitig auch eine Tonspur aufnehmen. Diese Vorgehensweise kann sich beim Erstellen eines umfangreichen Projekts mit vollem Funktionsumfang als sehr effizient erweisen.

In der folgenden Anleitung wird beschrieben, wie Sie Audio aufnehmen, während Sie ein Adobe Captivate-Projekt über eine Anwendung erstellen.

1. Starten Sie die Anwendung, die Sie aufzeichnen möchten. (Die Anwendung muss vor Beginn der Aufzeichnung gestartet werden.)

2. Bereiten Sie das Audio-Aufzeichnungsgerät vor.

3. Starten Sie Adobe Captivate.

4. Wählen Sie „Datei“ > „Neues Projekt aufzeichnen“.

5. Führen Sie eine der folgenden Aktionen durch:
   - Wählen Sie im Bereich „Aufnahmetyp“ einen Aufnahmemodus.
   - Wählen sie das Aufzeichnungsfenster aus.
   - Passen Sie die weiteren, möglichen Optionen an..

6. Wählen Sie im Aufzeichnungsfenster die Art der Aufzeichnung und im Menü „Audio“ den Audioeingangstyp aus.

7. Wählen Sie „Systemaudio“ aus, um Audiodaten von den Lautsprechern Ihres Computers aufzuzeichnen (nur im Patch für Mitgliedschafts- und Upgradeplan).

   Nachdem Sie das Projekt erstellt haben, können Sie Systemaudio bearbeiten, importieren oder entfernen.

   Hinweis: *Diese Option ist unter Windows XP deaktiviert, da Adobe Captivate das Aufzeichnen von Systemaudio unter Windows XP nicht unterstützt.*

8. Klicken Sie auf „Aufzeichnen“.

   Wenn Sie zum ersten Mal Audio aufzeichnen, werden Sie in einem Dialogfeld gefragt, ob Sie die Audioaufnahme testen möchten. Klicken Sie auf „Autokalibrierung“ oder legen Sie einen Vorverstärkerwert fest, um Ihr Aufnahmegerät optimal für eine Aufnahme zu kalibrieren. Befolgen Sie die Anweisungen und klicken Sie auf „OK“, wenn Sie fertig sind.

9. Sprechen Sie während der Projektaufzeichnung in Ihr Mikrofon oder Aufnahmegerät, um eine Tonspur zu erstellen. Sie können beispielsweise Ihre Aktionen erläutern oder den Beschriftungstext vorlesen.

10. Wenn Sie mit der Aufzeichnung fertig sind, drücken Sie die Endetaste (Windows) bzw. Befehl+Eingabe (Mac OS), um die Aufnahme zu beenden.

    Die aufgezeichneten Audiodateien werden den entsprechenden Folien zugewiesen und als jeweils als MP3-Dateien gespeichert. Sie können die Dateien in der Bibliothek einsehen.

    Hinweis: *Wenn Sie die Aufnahme von Kommentaren unterbrechen müssen, drücken Sie die Taste „Pause / Unterbrechen“. Zum Fortsetzen der Aufzeichnung drücken Sie die Taste Pause/Untbr (Windows) erneut oder Befehl+F2 (Mac OS).*

Zum Seitenanfang

Audio für Objekte aufzeichnen

Sie können eine Audiodatei aufzeichnen, um sie Schaltflächen, Markierungsfeldern, Klickfeldern oder Texteingabefeldern zuzuordnen. Für die Audioaufzeichnung wird eine gewisse technische Grundausstattung benötigt.

Sie können auch vorhandene Audioelemente zu Texteingabefeldern, Beschriftungen, Folien, Minifolien usw. hinzufügen.

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. mit einem Klick bei gedrückter Apfeltaste (Mac OS) auf das Objekt, dem Sie ein Audioelement hinzufügen möchten, und wählen Sie „Audio“ > „Aufzeichnen“.

2. Klicken Sie im Dialogfeld „Objektaudio“ auf das Symbol „Aufzeichnen“.

3. Wenn Sie die Aufzeichnung abgeschlossen haben, klicken Sie auf „Audio stoppen“.

4. Zum Anhören und Testen der Audiodatei klicken Sie auf „Audio abspielen“.

(cc) BY-NC-SA Beiträge auf Twitter™ und Facebook sind nicht Gegenstand der Bedingungen von Creative Commons.

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Audioelemente einfügen

Audio importieren
Audio aus der Bibliothek hinzufügen
Hintergrundaudio erstellen
Benutzerdefinierte Sounds für das Betätigen der Tastatur verwenden

Mit Adobe Captivate können Sie Ihr Projekt mit Kommentaren, Musik, schrittweisen Anleitungen und Sounds aller Art versehen.

Audioelemente können in Adobe Captivate-Projekten in unterschiedlicher Weise verwendet werden. Sie können beispielsweise in einem Projekt alle folgenden Schritte ausführen:

- Einen Hintergrundtitel hinzufügen, der während des gesamten Projekts abgespielt wird.
- Fügen Sie einer einzelnen Folie Sound hinzu. In 6.1 können Sie einer Folie auch Systemaudio hinzufügen.
- Sound einem bestimmten Objekt hinzufügen, wie z. B. einer Beschriftung, einem Klickfeld, einem Markierungsfeld oder einer Schaltfläche.

Mit Adobe Captivate können Sie Ihre eigenen Audiodateien aufzeichnen (unter Verwendung spezieller Geräte) oder vorhandene Dateien importieren. Sie können Audiodateien während der Projektaufzeichnung aufnehmen oder nachträglich hinzufügen. Audiodateien können im WAV- oder im MP3-Format importiert werden. Wenn Sie einem Projekt eine WAV-Datei hinzufügen, wird diese beim Veröffentlichen des Projekts von Adobe Captivate automatisch in eine MP3-Datei umgewandelt.

Nachdem Sie einem Projekt Audioelemente hinzugefügt haben, können Sie das Timing der Objekte exakt auf die Audiodatei abstimmen. Adobe Captivate verfügt auch über Funktionen zum Hinzufügen von Stilleperioden zu einer Audiodatei und zum Normalisieren einer Audiodatei für alle Folien, um so die Lautstärke der einzelnen Folien anzugleichen.

In der Adobe Captivate-Galerie finden Sie zahlreiche Schaltflächen, Sounds und Animationen (im SWF-Format), die Sie für Ihre Projekte verwenden können. Bei der Installation von Adobe Captivate wird die Galerie standardmäßig unter folgendem Pfad gespeichert:

C:\Programme\Adobe\Adobe Captivate 6\Gallery (Windows)

oder

/Applications/Adobe Captivate 6/Gallery/Captions (Mac OS).

Sie können einer Schaltfläche oder einem Klickfeld auch eine Audiodatei zuordnen, die nicht beim Anzeigen der Schaltfläche oder des Klickfelds abgespielt wird, sondern wiedergegeben wird, wenn der Benutzer auf die Schaltfläche oder das Klickfeld klickt. Erstellen Sie zu diesem Zweck eine Schaltfläche oder ein Klickfeld und wählen Sie die Option „Erfolgsbeschriftung“. Machen Sie die Erfolgsbeschriftung transparent und fügen Sie keinen Text hinzu. Fügen Sie der Erfolgsbeschriftung eine Audiodatei hinzu.

Zum Seitenanfang

Audio importieren

Sie können eine Audiodatei importieren und diese dann einer Folie, einer Schaltfläche, einem Markierungsfeld, einem Klickfeld oder einem Texteingabefeld zuordnen. Sie können auch die Bibliothek verwenden, um eine Audiodatei hinzuzufügen, die in Ihrem aktuellen Projekt bereits enthalten ist.

1. Wählen Sie die Folie oder das Objekt aus, dem Sie Audioelemente hinzufügen möchten.
2. Wählen Sie im Eigenschafteninspektor („Fenster“ > „Eigenschaften“) im Bereich „Audio“ die Option „Audio hinzufügen“.
3. Klicken Sie im Dialogfeld „Folienaudio“ auf „Importieren“.

   In der Adobe Captivate-Galerie finden Sie zahlreiche Schaltflächen, Sounds und Animationen (im SWF-Format), die Sie für Ihre Projekte verwenden können. Die Galerie wird bei der Installation von Adobe Captivate standardmäßig unter „C:\Programme\Adobe\Adobe Captivate 6\Gallery“ (Windows) bzw. im Ordner „/Applications/Adobe Captivate 6/Gallery/Captions“ (Mac OS) gespeichert.

   In 6.1 können Sie verschiedene Audiodateien als Kommentar- und Systemaudio importieren.
4. Wählen Sie die Audiodatei aus, die Sie hinzufügen möchten, und klicken Sie auf „Öffnen“.
5. (Optional) Klicken Sie auf „Audio abspielen“, um die Audiodatei anhören und zu testen.
6. Stellen Sie je nach Bedarf weitere Optionen ein.
   - Zum Bearbeiten der Audiodatei (z. B. Lautstärke einstellen, Stilleperiode hinzufügen oder Länge ändern) klicken Sie im Bereich „Audio“

auf „Audio bearbeiten“.

- Wenn Sie die Audiodatei ein- oder ausblenden möchten, legen Sie im Bereich „Audio“ mit den Optionen „Einblenden“ und „Ausblenden“ die Anzahl der Sekunden fest.

7. Wenn Sie fertig sind, klicken Sie auf „Speichern“.

Zum Seitenanfang

Audio aus der Bibliothek hinzufügen

Sie können vorhandene Audiodateien für beliebige Folien oder Objekte in einem Projekt erneut verwenden.

1. Klicken Sie in einem geöffneten Audioprojekt auf das Fenster „Bibliothek“ und wählen Sie die Audiodatei aus dem Audio-Ordner.

2. Ziehen Sie das Audio-Objekt auf das Objekt oder die Folie.

Zum Seitenanfang

Hintergrundaudio erstellen

Sie können Hintergrundaudio für Ihre Projekte erstellen. Die Audiodatei wird während der Wiedergabe der Folien Ihres Projekts abgespielt. Hintergrundaudio kann aus Musik, Soundeffekten oder anderen Soundtypen bestehen, die Sie importieren oder aufzeichnen können.

Um einen wirklich professionellen Effekt zu erzielen, können Sie Hintergrundaudio mit Audioelementen für einzelne Folien kombinieren. Adobe Captivate bietet die Möglichkeit, die Lautstärke der Hintergrundaudio-Datei zu verringern, während eine Folie wiedergegeben wird, der eigene Audioelemente zugeordnet sind. Sie können beispielsweise eine Musikdatei importieren und so einrichten, dass sie als Hintergrundaudio in Schleife abgespielt wird. Im selben Projekt können Sie Kommentare für einzelne Folien aufzeichnen, während deren Wiedergabe die Lautstärke der Musik verringert wird.

1. Führen Sie in einem geöffneten Projekt einen der folgenden Schritte aus:

   - Wählen Sie „Audio“ > „Importieren nach“ > „Hintergrund“, um eine vorhandene Audiodatei zu importieren, indem Sie zu dieser Datei navigieren, die Datei wählen und auf „Öffnen“ klicken.

     Wenn Sie eine Audiodatei verwenden möchten, die bereits in Ihrem Projekt enthalten ist, klicken Sie auf „Audio aus Bibliothek auswählen“.

   - Klicken Sie auf „Aufzeichnen in“ > „Hintergrund“ und befolgen Sie die Anweisungen zum Aufzeichnen von Hintergrundaudio.

2. (Optional) Klicken Sie auf „Audio abspielen“, um sich die Audiodatei anzuhören.

3. Die folgenden Optionen stehen zur Verfügung:

   Einblenden und Ausblenden Mit diesen Optionen können Sie die Zeit in Sekunden angeben, während der die Audiodatei am Anfang und am Ende des Projekts ein- bzw. ausgeblendet werden soll.

   Audio in Schleife abspielen Die Hintergrundaudio-Datei wird ununterbrochen abgespielt.

   Audio am Projektende anhalten Stoppt die Hintergrundaudiodatei am Ende des Projekts.

   Hintergrundlautstärke für Folien mit Audioelementen einstellen Mit diesem Schieberegler können Sie die Lautstärke von Hintergrundaudio auf Folien anpassen, denen eigene Audioelemente zugeordnet sind (z. B. Kommentare).

Zum Seitenanfang

Benutzerdefinierte Sounds für das Betätigen der Tastatur verwenden

Adobe Captivate bietet eine Funktion, die jedes Mal, wenn Sie während der Aufzeichnung eines Projekts eine Taste betätigen, einen Tastenanschlagston aufnimmt. Diese Funktion ist optional. Sie können auch einen benutzerdefinierten Tastenanschlagston erstellen.

1. Erstellen Sie einen neuen Sound für Tastenanschläge oder verwenden Sie eine MP3-Datei (z. B. eine der Windows-Audiodateien).

2. Weisen Sie der neuen Audiodatei den Dateinamen „KeyClick.mp3“ zu.

3. Speichern Sie die Datei und merken Sie sich den Speicherort.

4. Wechseln Sie im Windows Explorer zum Adobe Captivate-Ordner mit den Soundeffekten. Standardspeicherort ist „\\Programme\Adobe\Adobe Captivate 6\Gallery\SoundEffects (Windows) bzw. „/Applications/Adobe Captivate 6/Gallery/SoundEffects“ (Mac OS).

5. Suchen Sie die Datei „KeyClick.mp3“. Dies ist die Adobe Captivate-Standardaudiodatei für Tastenanschläge.

Hinweis: *Bevor Sie die ursprüngliche Datei „KeyClick.mp3“ überschreiben, sollten Sie eine Kopie anfertigen und in einem Backup-Ordner ablegen, damit Sie sie bei Bedarf wiederherstellen können.*

6. Kopieren Sie den neuen Tastenanschlagston von dem in Schritt 3 gewählten Speicherort in den Adobe Captivate-Ordner mit den Soundeffekten.

7. Wählen Sie die Option „Soundeffekte für Tastenanschläge abspielen“ („Voreinstellungen“ > „Aufzeichnung“ > „Einstellungen“).

(cc) BY-NC-SA Beiträge auf Twitter™ und Facebook sind nicht Gegenstand der Bedingungen von Creative Commons.

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Audio bearbeiten

Audiodateien bearbeiten
Audiotiming bearbeiten
Stille zu einer Audiodatei hinzufügen
Audio mit Adobe Audition bearbeiten
Bilduntertitel zu einer Audiodatei hinzufügen
Audio aus einer Folie löschen
Hintergrundaudio löschen

Zum Seitenanfang

Audiodateien bearbeiten

Sie können die Audiodateien in Ihrem Adobe Captivate-Projekt jederzeit bearbeiten. Im Dialogfeld „Audio bearbeiten“ können Sie eine Audiodatei anhören, Stilleperioden einfügen, die Lautstärke regeln und verschiedene andere Optionen ändern.

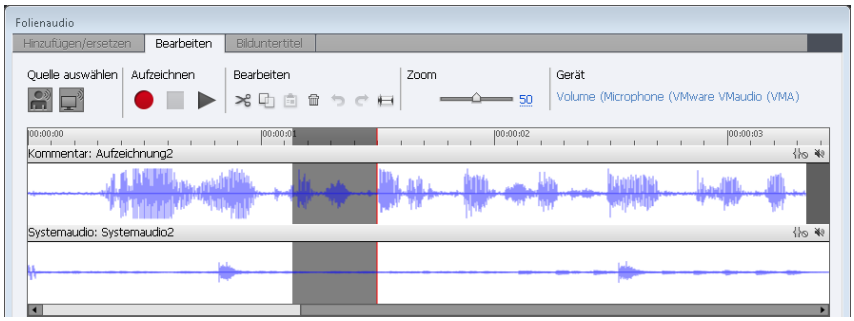
1. Wählen Sie „Audio“ > „Bearbeiten“ und anschließend entweder „Objekt“, „Folie“, „Folien“, „Projekt“ oder „Hintergrund“.

   Hinweis: *Die Option „Bearbeiten“ ist verfügbar, wenn eine Fragenfolie oder eine Projektfolie eine Audiodatei enthält. Für Fragenpools und Zufallsfragenfolien ist sie deaktiviert.*

2. Wenn Sie Folienaudio bearbeiten und die Folie sowohl Kommentar- als auch Systemaudio enthält, werden auf der Registerkarte „Bearbeiten“ im Dialogfeld „Folienaudio“ beide Audiowellenformen angezeigt (nur im Patch für Mitgliedschafts- und Upgradeplan).

   - Um nur Kommentaraudio zu bearbeiten, klicken Sie auf das Systemaudiosymbol ( ). Nur die Kommentaraudiowellenform wird angezeigt und Sie können die Audiodaten bearbeiten.
   - Um nur Systemaudio zu bearbeiten, klicken Sie auf das Kommentarsymbol ( ). Nur die Systemaudiowellenform wird angezeigt und Sie können die Audiodaten bearbeiten.
   - Um Bearbeitungsvorgänge an beiden Arten von Audiodaten gleichzeitig auszuführen, klicken Sie sowohl auf das Kommentar- als auch auf das Systemaudiosymbol. Beide Audiowellenformen werden angezeigt. Wenn Sie einen Teil einer Audiowellenform auswählen, wird der Teil der anderen Audiowellenform, der der gewählten Zeit entspricht, ebenfalls ausgewählt.

   Wenn Sie zu einem gegebenen Zeitpunkt eine Audiowellenform von der Bearbeitung ausschließen möchten, klicken Sie für die entsprechende Wellenform auf das Symbol „Auswahl entfernen“ ( ).



Gleichzeitiges Bearbeiten von Kommentar- und Systemaudio

3. Nehmen Sie die erforderlichen Änderungen im Dialogfeld „Folienaudio“ vor.

   Sie können Abschnitte der Audiodatei ausschneiden und einfügen, Stilleperioden einfügen, um die Audiodatei zu verlängern, die Lautstärke regeln, eine andere Audiodatei importieren und andere Optionen ändern.

   Auswahl ausschneiden Wählen Sie diese Option, um den ausgewählten Abschnitt der Audiodatei auszuschneiden.

   Auswahl kopieren Wählen Sie diese Option, um den ausgewählten Abschnitt der Audiodatei zu kopieren.

   Auswahl einfügen Wählen Sie diese Option, um Informationen aus der Zwischenablage einzufügen. (Wenn Sie beispielsweise einen Abschnitt der Audiodatei auswählen und dann auf die Schaltfläche „Auswahl ausschneiden“ oder „Auswahl kopieren“ klicken, wird der ausgewählte Audioabschnitt in die Zwischenablage übertragen. Anschließend können Sie den Audioabschnitt mit der Option „Auswahl einfügen“ aus der Zwischenablage an einer beliebigen Stelle in die Audiodatei einfügen.)

Auswahl löschen Wählen Sie diese Option, um den ausgewählten Abschnitt der Audiodatei zu entfernen.

Rückgängig Wählen Sie diese Option, um die letzte Aktion rückgängig zu machen.

Wiederherstellen Wählen Sie diese Option, um die letzte Aktion wiederherzustellen.

Stilleperiode einfügen Wählen Sie den Abschnitt der Audiodatei aus, an dem Sie die Stillperiode einfügen möchten. Klicken Sie anschließend auf „Stillperiode einfügen“. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:

Audioanfang

Fügt am Anfang der Audiodatei eine Stilleperiode ein.

Audioende

Fügt am Ende der Audiodatei eine Stilleperiode ein.

Abspielkopfposition

Diese Option ist nur verfügbar, wenn in der Audiodatei kein Abschnitt ausgewählt wurde. Die Stillperiode wird an der Abspielkopfposition eingefügt. Verwenden Sie diese Option, wenn Sie eine extrem kurze Stillperiode einfügen möchten.

Lautstärke einstellen Wählen Sie diese Option, um die Lautstärke der Audiodatei zu erhöhen oder zu verringern. Außerdem haben Sie die Möglichkeit zur Feinabstimmung leiserer Abschnitte der Audiodatei.

> **Normalisieren** Wählen Sie diese Option, um die Lautstärke von Adobe Captivate automatisch regulieren zu lassen. Beim Normalisieren wird die Lautstärke der einzelnen Folien angeglichen.
>
> **Dynamik** Wählen Sie diese Option, um leise Abschnitte in der Audiodatei zu verstärken und Lautstärkenunterschiede auszugleichen.
>
> **Verhältnis** Gibt die höchste verwendete Verstärkung an. Die vorgegebene Einstellung von 2.0 legt fest, dass die ruhigsten Abschnitte um den Faktor 2 verstärkt werden. Eine höhere Einstellung kann Projekte mit großen Unterschieden zwischen leisen und lauten Abschnitten verbessern, zugleich aber die Hintergrundgeräusche verstärken.
>
> **Schwellenwert** Steuert die Verstärkung von Hintergrundgeräuschen. Alle Geräusche, deren Lautstärke niedriger ist als die Einstellung der Lärmschwelle, werden nicht verstärkt. Wenn Hintergrundgeräusche zu sehr verstärkt werden, lässt sich das Problem oftmals durch Einstellen einer höheren Lärmschwelle beheben. Beachten Sie, dass die Option „Dynamik“ in Verbindung mit einem hohen Geräuschpegel nur schlecht funktioniert.

Vergrößern/Verkleinern Verwenden Sie den Schieberegler, um die Wellenform zu vergrößern oder zu verkleinern.

Einstellungen Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um verschiedene Optionen festzulegen und beispielsweise das Aufnahmegerät auszuwählen, die Audioqualität einzustellen und das Aufnahmegerät zu kalibrieren.

Podcast Exportiert die Audiodatei als WAV- oder MP3-Datei. Sie können diese Dateien zu einem späteren Zeitpunkt für Podcasts verwenden. Beim Podcasting können Sie Dateien über das Internet durch Web Feeds auf tragbare Media Player und Computer verteilen.

Wellenform Zeigt die Audiodatei als Grafik an. Die Wellenform ist eine visuelle Darstellung der Audiodatei.

Audio aufzeichnen Wählen Sie diese Option, um mit der Audioaufzeichnung zu beginnen. (Für die Aufnahme benötigen Sie ein Mikrofon.)

Stoppen Klicken Sie auf die Schaltfläche, um die Wiedergabe der Audiodatei zu stoppen.

Abspielen Klicken Sie auf die Schaltfläche, um die Audiodatei abzuspielen.

Status Zeigt den Status der Audiodatei an (z. B. „Abspielen“, „Fertig“ usw.).

Abspielkopf Zeigt die in der Audiodatei ausgewählte Position in Sekunden an. Wenn Sie beispielsweise beim Bearbeiten einer Audiodatei mit einer Dauer von 10 Sekunden auf die Mitte der Datei klicken, wird im Bereich „Abspielkopf“ ein Wert von ca. 5 Sekunden (00.05.00) angezeigt.

Dauer Zeigt die für die vollständige Wiedergabe der Audiodatei benötigte Zeit an.

Ausgewählt Zeigt den ausgewählten Zeitraum an. Angenommen, Sie verfügen über eine Audiodatei von 20 Sekunden Länge. Wenn Sie auf den Beginn der Datei klicken und die Maus bis zur Mitte der Datei bewegen, haben Sie einen Zeitraum von ungefähr 10 Sekunden ausgewählt.

Skalieren Zeigt die Skala der dargestellten Wellenform an. (Verwenden Sie den Schieberegler für Zoom zum Ändern der Skala.)

Bibliothek Zeigt das Dialogfeld „Audio aus Bibliothek auswählen“ an, in dem Sie eine neue Audiodatei auswählen und importieren können.

Wählen Sie die Option „Audio aus Bibliothek auswählen“, um eine Audiodatei aus der Bibliothek des Projekts zu importieren.

4. Wenn Sie mit der Bearbeitung der Audiodatei fertig sind, klicken Sie auf „Speichern“.

Zum Seitenanfang

Audiotiming bearbeiten

Mit Adobe Captivate können Sie das Timing aufgezeichneter oder importierter Audiodateien bearbeiten. Durch Steuern des Timings von Audiodateien haben Sie die Möglichkeit, Audiodateien mit verschiedenen Abspielzeiten zu verwenden und reibungslos in Projekte einzubeziehen.

Nachdem Sie eine Audiodatei aufgezeichnet oder importiert haben, wird diese als Wellenform im Dialogfeld „Folienaudio“ angezeigt. Wenn Ihr Projekt mehrere Audiodateien enthält, können Sie feststellen, welche Audiodateien bestimmten Folien zugeordnet sind.

- Wählen Sie „Audio“ > „Bearbeiten“ und anschließend entweder „Objekt“, „Folie“, „Folien“, „Projekt“ oder „Hintergrund“. Verwenden Sie anschließend die Registerkarte „Bearbeiten“.

Hinweis: *Die Option „Bearbeiten“ ist verfügbar, wenn eine Fragenfolie oder eine Projektfolie eine Audiodatei enthält. Für Fragenpools und Zufallsfragenfolien ist sie deaktiviert.*

Im Adobe Captivate-Projekt enthaltene Audiodateien werden als Wellenformen angezeigt. Am oberen Rand der Wellenform werden Foliennummern angezeigt, anhand derer Sie genau feststellen können, wie die Audiodateien im Moment auf die Folien verteilt sind.

- Klicken Sie auf eine Folientrennlinie und ziehen Sie sie nach links oder rechts, um die Verteilung der Audiodateien über die Folien zu ändern. Die Wellenform selbst bleibt unverändert, aber Sie ändern die Stelle in Ihrem Adobe Captivate-Projekt, an der die Wiedergabe der Audiodatei gestartet wird. Diese Option ist besonders hilfreich, wenn Sie ausprobieren möchten, ob eine längere Audiodatei einer Folie zugewiesen oder auf mehrere Folien verteilt wiedergegeben werden sollte.
- Um die Audiodatei anzuhören, klicken Sie auf eine Stelle in der Wellenform und anschließend auf „Audio abspielen“. Die Audiodatei wird ab der ausgewählten Position bis zum Ende des letzten Audioelements im Projekt abgespielt. (Sie können die Wiedergabe jederzeit stoppen, indem Sie auf Stoppen klicken.)
- Zum Vergrößern oder Verkleinern eines bestimmten Bereichs der Wellenform klicken Sie auf die Wellenform und verschieben anschließend den Schieberegler.
- Zum Ausschneiden oder Kopieren und Einfügen von Audio wählen Sie direkt in der Wellenform einen Abschnitt der Audiodatei aus, klicken auf „Auswahl ausschneiden“ oder „Auswahl kopieren“, klicken auf eine andere Stelle der Wellenform und anschließend auf „Auswahl einfügen“.
- Zum Löschen von Audio wählen Sie direkt in der Wellenform einen Abschnitt der Audiodatei aus und klicken Sie auf „Löschen“.
- Sie können eine Stilleperiode in eine Audiodatei einfügen. Wenn die Stilleperiode an einer bestimmten Stelle in der Audiodatei beginnen soll, klicken Sie direkt auf die betreffende Stelle in der Wellenform. Klicken Sie auf „Stilleperiode einfügen“. Geben Sie die Länge der Stillperiode an, die Sie hinzufügen möchten. Wählen Sie anschließend im Popupmenü eine Stelle für die Stillperiode aus: die Stelle, die Sie in der Wellenform ausgewählt haben, oder am Anfang oder Ende der Audiodatei.
- Zum Regeln der Lautstärke von Audiodateien klicken Sie auf „Lautstärke einstellen“. Verwenden Sie die Schiebeleiste, um die Lautstärke zu erhöhen oder verringern und wählen Sie die Optionen für die Audioverarbeitung.
- Zum Festlegen des Aufnahmegeräts und der Audioqualität klicken Sie auf „Einstellungen“.
- Zum Hinzufügen einer neuen Audiodatei klicken Sie auf die gewünschte Stelle in der Wellenform, klicken auf „Bibliothek“, wählen eine Datei aus und klicken auf „Öffnen“. Die Audiodatei wird direkt an die von Ihnen festgelegte Stelle im Adobe Captivate-Film importiert.

Zum Seitenanfang

Stille zu einer Audiodatei hinzufügen

Sie können jeder Audiodatei eines Adobe Captivate-Projekts eine Stilleperiode hinzufügen. Diese Funktion empfiehlt sich besonders dann, wenn Sie eine Audiodatei importiert haben, die Sie mit Objekten und Folien synchronisieren müssen. Durch Hinzufügen von Stilleperioden können Sie dafür sorgen, dass die vorhandene Audiodatei in ein Adobe Captivate-Projekt passt, ohne sie umfassend bearbeiten zu müssen.

1. Wählen Sie „Audio“ > „Bearbeiten“ und anschließend entweder „Objekt“, „Folie“, „Folien“, „Projekt“ oder „Hintergrund“. Wechseln Sie anschließend auf die Registerkarte „Bearbeiten“.

2. Sie können je nach Bedarf eine Stilleperiode am Anfang, am Ende oder an einer bestimmten Stelle in der Audiodatei hinzufügen.

   Wenn Sie die Stilleperiode innerhalb der Datei einfügen möchten, klicken auf die gewünschte Stelle in der Wellenform.

   Hinweis: *Mithilfe der Infofelder „Abspielkopf“ und Ausgewählt im unteren Bereich des Dialogfelds können Sie eine exakte Position in der Audiodatei bestimmen. Wenn Sie beispielsweise vier Sekunden nach Beginn der Audiodatei eine Stillperiode einfügen möchten, klicken Sie auf die Wellenform, bis im Infofeld „Abspielkopf“ ein Wert von ungefähr vier Sekunden (d. h. „00:04.00“) angezeigt wird.*

3. Klicken Sie auf „Stilleperiode einfügen“.

4. Wählen Sie den Abschnitt der Audiodatei aus, an dem Sie die Stillperiode einfügen möchten. Klicken Sie anschließend auf „Stillperiode einfügen“.

   Audioanfang

   Fügt am Anfang der Audiodatei eine Stilleperiode ein.

   Audioende

   Fügt am Ende der Audiodatei eine Stilleperiode ein.

   Abspielkopfposition

   Diese Option ist nur verfügbar, wenn in der Audiodatei kein Abschnitt ausgewählt wurde. Die Stillperiode wird an der Abspielkopfposition eingefügt. Verwenden Sie diese Option, wenn Sie eine extrem kurze Stillperiode einfügen möchten.

   ***Hinweis**: Wenn Sie einen Teil einer Audiodatei wählen und anschließend auf „Stilleperiode einfügen“ klicken, wird die Auswahl durch eine Stilleperiode ersetzt.*

5. Klicken Sie auf „Speichern“.

   Die Stilleperiode wird der Audiodatei hinzugefügt und in der Wellenform angezeigt. Die Audiodatei mit der hinzugefügten Stilleperiode wird unter einem neuen Dateinamen gespeichert.

6. Zum Testen der Audiodatei mit der hinzugefügten Stilleperiode klicken Sie auf das Audiosymbol.

   Wenn Sie häufiger Stilleperioden mit derselben Dauer an derselben Position in Audiodateien einfügen, können Sie dies mithilfe der Taste S tun, ohne das Dialogfeld „Stilleperiode einfügen“ einzublenden.

Zum Seitenanfang

Audio mit Adobe Audition bearbeiten

Sie können Adobe Audition verwenden, um Audiodateien zu bearbeiten und dabei mehr als die in Adobe Captivate verfügbaren Optionen zur Bearbeitung von Audiodateien zu nutzen. Um beispielsweise Filter anzuwenden oder Rauschen zu entfernen, benötigen Sie einen professionellen Audio-Editor, wie z. B. Adobe Audition. Sie können die Audiodateien entweder auf den Folien bearbeiten oder eine Stapelbearbeitung vornehmen, indem Sie mehrere Dateien unter Verwendung des Bibliotheksbedienfelds für die Bearbeitung in Adobe Audition öffnen.

Die Änderungen werden in der Adobe Captivate-Bibliothek und auf den verbundenen Folien, für die die Audiodateien verwendet werden, angezeigt. Die gespeicherten Dateien werden erneut in Adobe Captivate importiert, die Dateizuordnungen werden dabei nicht verändert.

***Hinweis:** Diese Funktion steht nur zur Verfügung, wenn Adobe Captivate als Teil von Adobe E-Learning Suite installiert wurde.*

Bearbeiten von Folienaudio

Das Bearbeiten von Folienaudio ist nützlich, wenn Sie Filter anwenden, die sich nicht auf das Audiotiming auswirken.

***Hinweis:** Die folgenden Schritte können Sie auch für das Bearbeiten von Hintergrundaudio ausführen.*

1. Wählen Sie die Folien mit den Audiodateien, die Sie bearbeiten möchten.

2. Wählen Sie „Audio“ und dann je nach Anforderung „Folie“, „Folien“ oder „Projekt“.

   Das Dialogfeld „Folienaudio“ wird angezeigt.

3. Wählen Sie auf der Registerkarte „Bearbeiten“ die Option „Mit Adobe Audition bearbeiten“.

4. Lesen Sie die Anweisungen und fahren Sie dann fort.

5. Bearbeiten Sie das Folienaudio in Adobe Audition und speichern Sie die Datei abschließend.

6. Klicken Sie in der Adobe Captivate-Aufforderung auf „OK“.

   ***Hinweis:** Wenn Sie in Adobe Audition Folienmarkierungen bearbeitet haben, wird in der Aufforderung ein Kontrollkästchen angezeigt, über das Sie die Markierungsänderungen ebenfalls importieren können.*

Bei der Bearbeitung der Folienaudiodatei in Adobe Audition:

- Wenn die Audiodatei auf mehrere Folien angewendet wird, achten Sie darauf, nicht die Audiodauer zu ändern.
- Wenn die Audiodatei auf eine einzelne Folie angewendet wird, können Sie die Audiodauer erhöhen. Wenn die Audiodauer die Foliendauer überschreitet, wird die Foliendauer von Adobe Captivate beim erneuten Importieren automatisch verlängert und an die Audiodauer angepasst. Wenn die Audiodatei fest mit einem Element verknüpft ist, wird die Dauer des Elements jedoch nicht verlängert, auch wenn das rückimportierte Audioelement eine längere Dauer aufweist. Sie werden jedoch von Adobe Captivate zur Verlängerung der Anzeigezeit

aufgefordert, sobald Sie im Eigenschaften-Dialogfeld auf „OK“ oder „Auf das Element anwenden“ klicken.

Bei der Audiobearbeitung in Adobe Audition können alle Änderungen an der Länge des Audioclips, die durch Verschieben der Folienmarkierungen vorgenommen wurden, in Adobe Captivate importiert werden. Wenn Sie jedoch die Folienmarkierungen umbenennen, löschen oder deren Reihenfolge ändern, ist es nicht möglich, diese Änderungen wieder zu importieren. Falls Sie beispielsweise die Markierung von Folie3 vor Folie2 verschieben, werden Sie aufgefordert, die Änderungen zu ignorieren oder zu verwerfen oder die Markierungen neu zu positionieren.

Bearbeiten von Audiodateien aus der Bibliothek

1. Wählen Sie in der Adobe Captivate-Bibliothek die Dateien, die Sie bearbeiten möchten.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) und wählen Sie „Mit Adobe Audition bearbeiten“.

   Adobe Audition wird gestartet. Die ausgewählten Dateien wurden importiert und können jetzt bearbeitet werden.

   Hinweis: *Wenn diese Option nicht verfügbar ist, wählen Sie „Bearbeiten mit" und anschließend ein geeignetes Programm.*
3. Bearbeiten Sie die Dateien mit Adobe Audition.
4. Wählen Sie „Alles speichern“.

Während der Bearbeitung der Audiodateien in Adobe Audition können Sie an Ihrem Adobe Captivate-Projekt weiterarbeiten.

Wenn Sie die exportierten Audiodateien in Adobe Captivate ändern, werden diese mit den in Adobe Audition bearbeiteten und erneut importierten Dateien überschrieben. In Adobe Captivate gelöschte oder in einzelne Clips aufgeteilte Dateien werden nicht erneut importiert.

Zum Seitenanfang

Bilduntertitel zu einer Audiodatei hinzufügen

Sie können die Eingabehilfen Ihres Projekts verbessern, indem Sie Bilduntertitel hinzufügen. Mit Bilduntertiteln können Sie Abschriften der den Folien in Ihrem Projekt zugeordneten Audiodateien erstellen. Während der Wiedergabe der Audiodatei einer Folie werden die Abschriften als Hilfestellung für hörbehinderte Benutzer angezeigt.

Die Option zum Aktivieren der Bilduntertitel befindet sich im Bereich „Wiedergabesteuerung einblenden“ des Dialogfelds „Skin-Editor“. Weitere Informationen finden Sie unter Folien.

Hinweis: *Sie können keine Bilduntertitel zu Systemaudio hinzufügen (nur im Patch für Mitgliedschafts- und Upgradeplan verfügbar).*

1. Wählen Sie „Audio“ > „Audioverwaltung“.
2. Wählen Sie aus der Liste eine Folie mit einer Audiodatei, der Sie einen Bilduntertitel hinzufügen möchten, und klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche „Bilduntertitel“.

   Die folgenden Optionen sind auf der Registerkarte „Bilduntertitel“ des Dialogfelds „Folienaudio“ verfügbar:

   Bilduntertitel hinzufügen Klicken Sie auf das „+“, um eine Beschriftung hinzuzufügen. Im Beschriftungsfenster wird eine neue Zeile angezeigt. Geben Sie den Text für den Bilduntertitel in der Zeile ein.

   Bilduntertitel löschen Klicken Sie auf das Symbol „-“, um die ausgewählte Beschriftungszeile zu löschen.

   Vergrößern/Verkleinern Über den Schieberegler können Sie die Wellenform vergrößern oder verkleinern.

   Steuerleiste Verwenden Sie diese Steuerungen, um die Audiodatei zu testen.

   Fenster „Beschriftung und Folienanmerkungen“ In diesem Fenster wird jeder Folienknoten als einzelne Zeile angezeigt. Klicken Sie auf eine Zeile, um den Text zu bearbeiten bzw. zu löschen. Sie können auch Beschriftungen zur eigenen Referenz hinzufügen.
3. Wenn Sie die Audiodatei testen möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche „Abspielen“.
4. Klicken Sie auf die Stelle in der Wellenform, an der Sie einen Bilduntertitel einfügen möchten und klicken Sie auf „+“.

   Eine neue Beschriftungszeile mit der in der Wellenform ausgewählten Startzeit wird angezeigt.
5. Geben Sie die Beschriftung ein, die Sie der Audiodatei zuordnen möchten.
6. Wenn Sie der Audiodatei eine weitere Beschriftungszeile hinzufügen möchten, klicken Sie auf „Hinzufügen“. Zum Entfernen einer Beschriftungszeile aus der Audiodatei klicken Sie auf „–“.

   Hinweis: *Wenn Sie das Timing der einzelnen Bilduntertitel präziser festlegen möchten, können Sie die Markierungen für die Start- und Endzeit mit der Maus verschieben.*
7. Wenn Sie alle gewünschten Zeilen hinzugefügt haben, klicken Sie auf „Speichern“.

Im Dialogfeld „Bilduntertitel“ können Sie Bilduntertitel während der Audiowiedergabe hinzufügen, indem Sie auf die Schaltfläche „+“ klickenoder die Tastenkombination Alt+A drücken.

Hinweis: *Mehrere Bilduntertitel müssen unmittelbar aufeinander folgend eingegeben werden. Wenn Sie vorübergehend keine Bilduntertitel anzeigen möchten, fügen Sie für die entsprechende Dauer einen leeren Bilduntertitel ein.*

Zum Seitenanfang

Audio aus einer Folie löschen

- Führen Sie in einem geöffneten Projekt einen der folgenden Schritte aus:
  - Wählen Sie im Filmstreifen („Fenster“ > „Filmstreifen“) eine Folie aus und klicken Sie auf das Audiosymbol in der rechten unteren Ecke der Folie. Wählen Sie anschließend „Entfernen“.
  - Wählen Sie die Folie, die die Audioelemente enthält und klicken Sie anschließend im Bereich „Audio“ des Eigenschafteninspektors („Fenster“ > „Eigenschaften“) auf „Audio entfernen“.

Hinweis: *Wenn Sie Audiodaten aus einer Folie löschen, werden sowohl Kommentar- als auch Systemaudio gelöscht (nur im Patch für Mitgliedschafts- und Upgradeplan verfügbar).*

Zum Seitenanfang

Hintergrundaudio löschen

- Wählen Sie in einem geöffneten Projekt „Audio“ > „Entfernen“ > „Hintergrund“.

(cc) BY-NC-SA Beiträge auf Twitter™ und Facebook sind nicht Gegenstand der Bedingungen von Creative Commons.

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Audiovorschau

Testen von Objektaudio
Testen von Folienaudio
Testen von Hintergrundaudio

Nachdem Sie eine Audiodatei hinzugefügt haben, können Sie sie sich zu Testzwecken anhören.

Sie haben zwei Möglichkeiten, die Audioqualität zu testen. Zum einen können Sie eine Vorschau des gesamten Adobe Captivate-Projekts anzeigen und sich die mit einem Objekt, einer Folie oder dem Hintergrund verknüpften Audioelemente anhören. Auf diese Weise können Sie genau feststellen, wo das Audio im Projekt beginnt und endet und den Sound genau so erleben wie die späteren Betrachter Ihres Projekts.

Zum anderen können Sie eine Objekt-, Folien- oder Hintergrundaudiodatei aufrufen und die Audiodatei abspielen, um sich die Audioelemente anzuhören, ohne sie im Kontext des Projekts zu erleben.

Testen von Objektaudio

Zum Seitenanfang

1. Wählen Sie auf der Bühne das Objekt mit dem verknüpften Audioelement.
2. Wählen Sie im Eigenschafteninspektor („Fenster“ > „Eigenschaften“) im Bereich „Audio“ die Option „Audio bearbeiten“.
3. Klicken Sie im Dialogfeld „Objektaudio“ auf das Symbol „Abspielen“, um die Audiodatei anzuhören und zu testen.

Testen von Folienaudio

Zum Seitenanfang

1. Wählen Sie die Folie mit den Audio-Elementen.
2. Wählen Sie „Audio“ > „Aufzeichnen“.
3. Klicken Sie im Eigenschafteninspektor („Fenster“ > „Eigenschaften“) im Bereich „Audio“ auf „Audio bearbeiten“. Klicken Sie im Dialogfeld auf das Symbol „Abspielen“, um die Audiodatei anzuhören.

Testen von Hintergrundaudio

Zum Seitenanfang

1. Wählen Sie in einem geöffneten Projekt „Audio“ > „Bearbeiten“ > „Hintergrundaudio“.
2. Klicken Sie im Dialogfeld „Hintergrundaudio“ auf das Symbol „Audio abspielen“, um die Audiodatei anzuhören.

(cc) BY-NC-SA Beiträge auf Twitter™ und Facebook sind nicht Gegenstand der Bedingungen von Creative Commons.

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Detailinformationen zu Audiodateien anzeigen

Audio-Details
Folieneinstellungen

Sie können alle Detailinformationen zu Ihren Audiodateien („Audio“ > „Audioverwaltung“) an einer zentralen Stelle in Adobe Captivate anzeigen. Dort können Sie die Abspieldauer, die Größe und andere Attribute aller in einem Projekt enthaltenen Audiodateien einsehen.

Audio-Details

Zum Seitenanfang

Folie/Objekt Der Name der Folie.

Sound Das Vorhandensein einer Sounddatei (Ja oder Nein).

Dauer Die Abspieldauer der Audiodatei in Sekunden.

Einblenden Das Vorhandensein eines Einblendeffekts (Ja oder Nein).

Ausblenden Das Vorhandensein eines Ausblendeffekts (Ja oder Nein).

Größe Die Größe der Audiodatei.

Ursprünglicher Dateiname Der ursprüngliche Name der Audiodatei.

Anzeigename Der Dateiname, nachdem Sie die Datei in Adobe Captivate umbenannt haben. Wenn Sie die Datei nicht umbenannt haben, wird weiterhin der ursprüngliche Dateiname angezeigt.

Audioabtastrate (kHz) Dieser Wert gibt an, wie oft pro Sekunde die ursprüngliche Wellenform in ein digitales Format übersetzt wird. Je höher die Abtastrate ist, desto genauer ist die digitale Darstellung der Sounddatei. Die Abtastrate für Audio in CD-Qualität liegt bei 44.100 Samples pro Sekunde.

Bitrate (kbit/s) Diese Rate gibt an, wie viele Bits in einer digitalen Datei für einen bestimmten Zeitraum enthalten sind und wird üblicherweise in Kilobit pro Sekunde ausgedrückt. Je höher die Bitrate, mit der eine Audiodatei kodiert ist, desto besser die Soundqualität. In der Regel wird eine Bitrate von 128 kbit/s verwendet.

Bilduntertitel Ermöglicht es Ihnen, eine Abschrift der in der Audiodatei enthaltenen Dialoge oder Soundeffekte einzugeben.

Folieneinstellungen

Zum Seitenanfang

Abspielen Klicken Sie auf dieses Symbol, um die Audioelemente der ausgewählten Folie wiederzugeben.

Stoppen Klicken Sie auf dieses Symbol, um die Wiedergabe der Audiodatei anzuhalten.

Entfernen Klicken Sie auf dieses Symbol, um die Audioelemente der ausgewählten Folie zu entfernen oder zu löschen.

Exportieren Klicken Sie hierauf, um das Dialogfeld „Nach Ordner suchen“ zu öffnen, in dem Sie die ausgewählte Audiodatei in einen Ordner exportieren können.

Aktualisieren Klicken Sie hierauf, um eine aktualisierte Version der Audiodatei zu erstellen.

Bilduntertitel Klicken Sie auf dieses Symbol, um eine Abschrift der in der Audiodatei enthaltenen Dialoge oder Soundeffekte einzugeben. Bilduntertitel machen Ihr Projekt für Benutzer mit Gehörschäden zugänglich.

Audio auf Objektebene einblenden Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um alle Audiodateien im Projekt anzuzeigen, die mit Objekten (wie beispielsweise Klickfeldern, Beschriftungen, Schaltflächen, Markierungsfeldern usw.) verknüpft sind.

MP3-Dateien in Export einbeziehen Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um beim Exportieren von Audioinhalten MP3-Dateien einzuschließen.

WAVE-Dateien in Export einbeziehen Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um beim Exportieren von Audioinhalten WAV-Dateien einzuschließen.

(cc) BY-NC-SA Beiträge auf Twitter™ und Facebook sind nicht Gegenstand der Bedingungen von Creative Commons.

Audiodaten exportieren

Audiodaten aus einer Folie exportieren
Audiodaten aus einem Projekt exportieren

Zum Seitenanfang

Audiodaten aus einer Folie exportieren

1. Wählen Sie in einem geöffneten Projekt „Audio“ > „Audioverwaltung“.
2. Führen Sie einen Bildlauf durch und klicken Sie auf die Folie mit der Audiodatei, die Sie exportieren möchten.
3. Wenn Sie MP3-Dateien exportieren möchten, wählen Sie die Option „MP3-Dateien in Export einbeziehen“.
4. Klicken Sie auf „Exportieren“.
5. Navigieren Sie zu dem gewünschten Zielordner und klicken Sie auf „OK“.

Zum Seitenanfang

Audiodaten aus einem Projekt exportieren

Sie können Audiodateien exportieren, die eingefügt oder aufgezeichnet wurden. Die exportierten Audiodateien können für Podcasts verwendet werden.

1. Wählen Sie „Audio“ > „Bearbeiten“ > „Projekt“.
2. Klicken Sie im Dialogfeld „Folienaudio“ auf „Podcast“.
3. Speichern Sie die Datei im WAV- oder MP3-Format.

(cc) BY-NC-SA Beiträge auf Twitter™ und Facebook sind nicht Gegenstand der Bedingungen von Creative Commons.

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Video

Ein Teil des Inhalts, zu dem von dieser Seite verlinkt wird, wird u. U. nur auf Englisch angezeigt.

Unterschiede zwischen Ereignis- und synchronisierten Videos

Die folgenden Szenarios helfen Ihnen bei der Wahl der geeigneten Option:

Szenario: On-Demand-Demo

Sie müssen in einer Folie ein Video wiedergeben (vermutlich bei einer Benutzeraktion), z. B. bei einer On-Demand-Demo.

Verwenden Sie hierfür ein Ereignisvideo.

Szenario: Sprecher

Ein Sprecher beschreibt den Inhalt der Folie. In einem solchen Sprecherszenario sind synchronisierte Videos mit mehreren Folien am besten geeignet.

In der folgenden Tabelle werden die Unterschiede zwischen den beiden Optionen gezeigt, um Ihnen die Auswahl zu erleichtern:

Ereignisvideo	Synchronisiertes Video mit mehreren Folien
Möglicherweise nicht mit der Folie synchronisiert	Wird mit der Folie synchronisiert wiedergegeben
Kann nur auf der Bühne platziert werden.	Kann auf der Bühne oder im Inhaltsverzeichnis platziert werden.
Wird nicht der Bibliothek hinzugefügt.	Wird der Bibliothek hinzugefügt. Sie können eine Vorschau des Videos sowohl auf den Folien als auch in der Bibliothek anzeigen. Sie können die Datei in der Bibliothek ersetzen oder aktualisieren.
Einer Folie können mehrere Videos hinzugefügt werden.	Mehreren Folien kann nur ein Video hinzugefügt werden.
Untertitel werden nicht unterstützt.	Bilduntertitel werden unterstützt
Benutzer können das Video mit den Wiedergabesteuerungen der Skin abspielen, anhalten und zurück- oder vorspulen.	Benutzer können das Folienvideo nicht steuern. Die Video folgt der von Ihnen festgelegten Videosynchronisation mit dem Projekt.

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Ereignisvideo

Eigenschaften von Ereignisvideos
Hinzufügen einer Videodatei
Ändern der Videoqualität

Nach oben

Eigenschaften von Ereignisvideos

Legen Sie die Eigenschaften für Ereignisvideos im Eigenschafteninspektor („Fenster“ > „Eigenschaften“) fest.

Videoobjekt

Name Geben Sie einen eindeutigen Namen für das Objekt ein. Diesen Namen können Sie beim Definieren der Sichtbarkeitsbedingungen für das Objekt verwenden.

Sichtbar Deaktivieren Sie diese Option, wenn das Objekt auf der Folie nicht sichtbar sein soll. Das Objekt kann über die Option „Anzeigen“ wieder sichtbar gemacht werden. Weitere Informationen finden Sie unter Steuern der Sichtbarkeit von Objekten.

Eingabehilfen Klicken Sie hierauf, um dem Objekt barrierefreien Text hinzuzufügen. Weitere Informationen finden Sie unter Anpassen von barrierefreiem Text für Objekte.

Allgemein

Videotyp Die Art des Videos, das Sie einfügen möchten:

> **Progressives Download-Video** Wählen Sie diese Option, wenn das Video auf einem internen Server, Webserver oder dem Adobe Media Server (AMS) gehostet wird.
>
> **Streaming-Video** Wählen Sie diese Option, wenn Sie RTMP-Streaming verwenden möchten. Das Video muss auf dem AMS gehostet werden.
>
> **Flash Video Streaming Service** Wählen Sie diese Option, wenn das Video auf dem AMS oder einem anderen Webserver gehostet wird und der Dienstanbieter einer derAdobe- Partner ist. Mit dieser Option können Sie entweder RTMP- oder HTTP-Streaming verwenden.
> ***Hinweis:*** *Wenn Ihr Adobe Captivate-Projekt Videodateien enthält, stellen Sie sicher, dass diese Metadaten aufweisen, um die ordnungsgemäße Funktion des Video-Players zu gewährleisten. Videodateien, die mit Flash Communication Server 1.5.2, FLV Exporter Version 1.2 und Sorenson Squeeze® 4.0 erstellt wurden, enthalten automatisch Metadaten. Sorenson Squeeze 4.0 ist im Lieferumfang des Flash Video Kits enthalten. Wenn Sie eine FLV-Datei importieren, die keine Metadaten aufweist, wird die Datei in Ihrem Projekt nicht ordnungsgemäß abgespielt.*

Pfad (erscheint nur bei progressivem Download-Video) Der absolute oder relative Pfad zu der Videodatei.

Durchsuchen (erscheint nur bei progressivem Download-Video) Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um zu der Videodatei zu navigieren.

Server-URI (erscheint nur bei Streaming-Video) Der Servername, Anwendungsname und Instanzname.

Streamname (erscheint nur bei Streaming-Video) Der Name des Streams.

URL (erscheint nur bei Flash-Video-Streaming-Service) Die direkte Dateiverknüpfung, die von Ihrem Flash-Video-Streaming-Service bereitgestellt wurde.

Größe erkennen Die aktuelle Größe des eingefügten Videos wird angezeigt.

Live-Video-Feed (erscheint nur bei Streaming-Video) Wählen Sie diese Option, um einen Live-Video-Feed einzufügen.

Automatisch wiedergeben Das Video wird automatisch abgespielt, sobald es auf der Folie erscheint.

Automatisch zurückspulen Das Video wird nach der Wiedergabe automatisch wieder zum Anfang gespult.

Pufferzeit (erscheint nur bei Streaming-Video oder Flash-Video-Streaming-Service) Geben Sie den Anteil der Videodatei an, der geladen sein muss, bevor die Wiedergabe im Adobe Captivate-Projekt gestartet wird. (Die tatsächliche Dauer der Streaming-Übertragung hängt von der Bandbreite des Benutzers ab.)

Skin Skin (Wiedergabeleiste) für das eingefügte Video. Die ausgewählte Skin wird im Vorschaubereich direkt unterhalb des Menüs „Skin“ angezeigt.

Schatten und Spiegelung

Schatten Aktivieren Sie das Kontrollkästchen, um Schatten auf das Video anzuwenden. Wählen Sie eine der Voreinstellungen. Sie können eine Voreinstellung anpassen, indem Sie auf „Benutzerdefiniert“ klicken.

Richtung Wählen Sie die Richtung: nach innen oder nach außen. Auf der Bühne wird die gewählte Richtung in einer Vorschau angezeigt.

Farbe Klicken Sie hier, um eine Farbe für den Schatten zu wählen. Geben Sie im daneben angezeigten Feld den Alphawert für die Farbe in Prozent an.

Weichzeichnen Geben Sie für das Weichzeichnen des Schattens einen Wert in Pixel an.

Winkel Geben Sie den Winkel für den Schatten an.

Entfernung Geben Sie den Abstand für die Anzeige des Schattens in Pixel an.

Spiegelung Aktivieren Sie das Kontrollkästchen, um dem Video Spiegelung hinzuzufügen. Wählen Sie eine der Voreinstellungen.

Timing

Anzeigen für Hiermit wird die Anzeigedauer der Videodatei auf der Folie festgelegt.

- **Bestimmte Zeit** Die Videodatei wird in einem bestimmten Zeitintervall wiedergegeben.
- **Restliche Folie** Die Videodatei wird für die Dauer der Folie wiedergegeben.
- **Restliches Projekt** Die Videodatei wird für die Dauer des Projekts wiedergegeben.
- **Videodauer** Die Videodatei wird komplett wiedergegeben.

Erscheint nach Zeitabschnitt, nach dem das Video auf der bereits angezeigten Folie erscheint.

In Schleife (wird nicht angezeigt, wenn Sie im Menü „Anzeigen für“ die Option „Restliche Folie“ oder „Videodauer“ ausgewählt haben). Wählen Sie diese Option, wenn das Video kontinuierlich wiederholt werden soll.

Folie bis zum Videoende anhalten (wird nur angezeigt, wenn Sie im Menü „Anzeigen für“ die Option „Restliche Folie“ ausgewählt haben). Wählen Sie diese Option, um die Wiedergabe der Folie mit dem Video anzuhalten, bis die Videowiedergabe beendet ist. Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie im Menü „Anzeigen für“ die Option „Restliche Folie“ ausgewählt haben.

Übergang

Effekt Hier wird der Übergangseffekt für die Videodatei festgelegt. Die Videodatei kann am Anfang eingeblendet und zum Ende hin ausgeblendet werden.

Anfang [#] Sekunden Hier wird angegeben, nach wie vielen Sekunden das Video vollständig eingeblendet ist.

Ende [#] Sekunden Hier wird angegeben, nach wie vielen Sekunden das Video vollständig ausgeblendet ist.

Nach oben

Hinzufügen einer Videodatei

Hinweis: *In Adobe Captivate-Projekten werden nur FLV/F4V-Dateien mit Metadaten wiedergegeben. Wenn die eingefügte Datei keine Metadaten enthält, fügen Sie ihr mit dem Softwareprodukt eines Drittherstellers (z. B. mit FLVMDI) Metadaten hinzu.*

1. Wählen Sie in einem geöffneten Projekt „Video“ > „Video einfügen“ > „Ereignisvideo“.
2. Geben Sie im Dialogfeld „Video einfügen“ den Speicherort der Videodatei an und klicken Sie auf OK“.

Nach oben

Ändern der Videoqualität

Im Allgemeinen ist die Farbdarstellung in Adobe Captivate-Projekten korrekt. Manchmal werden Farben jedoch ungenau gerendert, z. B. wenn das Farbschema zwischen Folien erheblich variiert.

Sie können die meisten dieser Probleme durch Ändern der Videoqualität der Folie beheben. Adobe Captivate bietet drei Videoqualitätsstufen, wobei für die meisten Einsatzzwecke die Option „Niedrig“ empfohlen wird.

1. Wählen Sie in einem geöffneten Projekt die Folie mit den Farben aus, die Sie korrigieren möchten.
2. Wählen Sie im Eigenschafteninspektor („Fenster“ > „Eigenschaften“) eine der folgenden Videooptionen:

   Niedrig Das Standardformat für Folien. „Niedrig“ ist die für die meisten Screenshots am besten geeignete Einstellung, da sie 256 optimierte Farben verwendet.

   Optimiert Diese Option bietet die höchstmögliche JPEG-Qualität.

   JPEG Diese Option eignet sich am besten für Folien, die Fotos enthalten. Die Qualität von JPEG-Bildern können im Dialogfeld „Projektvoreinstellungen“ geändert werden.

   Hoch Im Unterschied zum Format „Niedrig“ mit 256 Farben verwendet dieses Format 16 Millionen Farben für die Folien. Diese Option sollte nur verwendet werden, wenn weder die Standard- noch die JPEG-Option die korrekte Farbtiefe bietet. Diese Option erhöht die Dateigröße erheblich.

Hinweis: *Durch die Auswahl des Formats JPEG, Hohe Qualität oder Optimiert wird die Dateigröße und damit auch die für das Herunterladen Ihres Projekts benötigte Zeit unter Umständen erhöht. Sofern keine besonderen Gründe für eine Änderung vorliegen, sollten Sie die Standardeinstellung beibehalten.*

Verwandte Hilfethemen

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Synchronisiertes Video mit mehreren Folien

Synchronisierte Videos einfügen
Bearbeiten des Videotimings
Synchronisieren von Objekten mit Videos
Ändern der Videoproportionen
Synchronisierte Videos verwalten
Synchronisierte Videos aktualisieren
Verwenden von Audio
Festlegen des Timings
Festlegen von Übergängen
Festlegen von Größe und Position synchronisierter Videos
Bewährte Verfahren zur effizienten Verwendung synchronisierter Videos

Sie können Videodateien aller gängigen Formate in die Folien Ihres Projekts einfügen. Nachdem Sie ein vorab aufgezeichnetes Video importiert haben, können Sie den Teil des Videos festlegen, der auf jeder Folie synchronisiert mit den Inhalten wiedergegeben werden soll.

Hinweis: *Gesperrten Folien, Zufallsfolien, Platzhaltern für Aufnahmefolien, Quizplatzhalterfolien, Folien mit synchronisiertem Video und Folienvideoplatzhaltern können Sie keine synchronisierten Videos hinzufügen.*

Nach oben

Synchronisierte Videos einfügen

1. Wählen Sie „Video“ > „Video einfügen“ > „Synchronisiertes Video mit mehreren Folien“.
2. Geben Sie den Dateipfad oder die URL des Videos an.
3. Klicken Sie auf den Typ des Videos in der Liste „Videotyp“.

   Progressives Download-Video Wählen Sie diese Option, wenn das Video auf einem internen Server, Webserver oder dem Adobe Media Server (AMS) gehostet wird.

   Streaming Wählen Sie diese Option, wenn Sie RTMP-Streaming verwenden möchten. Das Video muss auf dem AMS gehostet werden.

   Flash Video Streaming Service Wählen Sie diese Option, wenn das Video auf dem AMS oder einem anderen Webserver gehostet wird und der Dienstanbieter einer der Adobe- Partner ist. Mit dieser Option können Sie entweder RTMP- oder HTTP-Streaming verwenden. ***Hinweis:*** *Wenn Ihr Adobe Captivate-Projekt FLV/F4V-Dateien enthält, stellen Sie sicher, dass diese Metadaten aufweisen, um die ordnungsgemäße Funktion des Video-Players zu gewährleisten. FLV/F4V-Dateien, die mit Flash Communication Server 1.5.2 Exporter Version 1.2 und Sorenson Squeeze® 4.0 erstellt wurden, enthalten automatisch Metadaten. Sorenson Squeeze 4.0 ist im Lieferumfang des Flash Video Kits enthalten. Wenn Sie eine FLV-Datei importieren, die keine Metadaten aufweist, wird die Datei in Ihrem Projekt nicht ordnungsgemäß abgespielt.*
4. Klicken Sie in der Liste „Video anzeigen in“ auf „Bühne“ oder „TOC“, je nachdem, wo Sie das Video benötigen.
5. Um das Video auf der im Filmstreifen ausgewählten Folie einzufügen, klicken Sie auf die Option „Foliendauer an Video anpassen“.

   Um das Video über bestimmte Folien zu verteilen, klicken Sie auf „Video über Folien verteilen“ und geben Sie die Nummern der gewünschten Folien an.

Sie können das Video auch in eine andere Folie oder eine Foliengruppe desselben Projekts einfügen. Wenn ein synchronisiertes Video in mehrere Folien importiert wird, bleibt die Zuordnung zwischen dem Video und den Folien (synchronisierte Videogruppe) intern erhalten. Alle Bearbeitungsschritte, die am Videotiming vorgenommen werden, werden in allen Folien der Folienvideogruppe aktualisiert.

Hinweis: *Verwenden Sie beim Platzieren von Videos aus Adobe Bridge die Optionen im Fenster „Fenster“ > „Fortschrittsanzeige“, um das Video in die Folie auf der Bühne oder in der Bibliothek einzufügen.*

Einfügen von Videodateien im Nicht-Flash-Format

Adobe Captivate unterstützt das direkte Einfügen von FLV-/F4V-Dateien als synchronisierte Videos. Um allerdings Videos im Nicht-Flash-Format einzufügen, müssen Sie diese Dateien mit dem Adobe Media Encoder (AME) in FLV/F4V konvertieren.

1. Wählen Sie „Video“ > „Video einfügen“ > „Synchronisiertes Video mit mehreren Folien“.
2. Wählen Sie die Datei und klicken Sie auf „OK“.
3. Klicken Sie im Dialogfeld „Video“ auf „Ja“ und wählen Sie anschließend einen Speicherort zum Speichern der Datei im FLV-Format.

   Der Status der Dateikonvertierung wird im Fenster „Fenster“ > „Fortschrittsanzeige“ angezeigt.
4. Fügen Sie die Dateien nach dem Konvertieren zum Projekt hinzu, indem Sie eine der folgenden Optionen im Fenster „Fortschrittsanzeige“

wählen und auf „Los“ klicken:

- Durch Importieren als synchronisiertes Video fügen Sie das Video der Folie auf der Bühne hinzu.
- „In Bibliothek importieren“ fügt das Video der Projektbibliothek hinzu, sodass Sie es nach Bedarf verwenden können.

Hinweis: *Nicht-FLV- oder Nicht-F4V-Dateien von Adobe Bridge können nicht platziert werden. Sie können diese Dateien jedoch mit dem Mauszeiger aus Adobe Bridge auf die Folie auf der Bühne in Adobe Captivate ziehen.*

Nach oben

Bearbeiten des Videotimings

Im Dialogfeld „Videobearbeitung“ („Video“ > „Videotiming bearbeiten“) können Sie das Videotiming bearbeiten:

- **Bearbeiten und Vorschau:** Verwenden Sie die Registerkarte „Bearbeiten“, um das Timing zu bearbeiten und eine Vorschau des synchronisierten Videos während der Bearbeitung anzuzeigen. Sie können den Teil des Videos festlegen, der auf jeder Folie wiedergegeben werden soll. Eine Bearbeitung des Timings wird nur für die betreffende synchronisierte Videogruppe übernommen.

  Geben Sie die Vorschau wieder, halten Sie an dem Punkt an, an dem Sie das Video anpassen möchten, und verschieben Sie dann die Markierung (nach links oder rechts ziehen). Wenn Sie die Zeitleiste zoomen, vereinfacht dies die Bearbeitung des Videos. Die Dauer der Folie und die des Videos werden unterhalb der Zeitleiste angezeigt, sodass Sie die Folie und das Video synchronisieren können.

  Wenn Sie die Markierung verschieben, kann eine Diskrepanz zwischen Video- und Foliendauer auftreten (bei der Folie mit der verringerten Videodauer). Sie können die Dauer mithilfe der Zeitleiste synchronisieren. Nicht verwendete Videoabschnitte außerhalb der Start- und Endmarkierungen können angrenzenden Folien zugeordnet werden (sofern im Projekt vorhanden). Verwenden Sie hierfür ⊡⊢ und ⊣⊡.

  Sie können die Vorschau des synchronisierten Videos auch in der Bibliothek und auf der Bühne anzeigen (im Dialogfeld „Videotiming bearbeiten“). Die Bühnenvorschau hilft Ihnen dabei, die Anzeigereihenfolge der verschiedenen Objekte während der Videowiedergabe festzulegen.

  Hinweis: *Auf der Bühne können Sie nur eine Vorschau von Folien anzeigen, die synchronisiertes Video enthalten.*

- **Anfangs- und Endfolie hinzufügen:** Um die Videoverteilung effizient zu steuern, können Sie bei Bedarf Folien vor der ersten oder nach der letzten Folie im Projekt hinzufügen. Dies ist nützlich, wenn am Anfang oder am Ende ein nicht verwendetes Video vorhanden ist. Das synchronisierte Video wird auch auf diese Folien verteilt.

  Verwenden Sie hierfür (⊡⊢ und ⊣⊡).

- **Bilduntertitel:** Wenn das Video Audioinhalte umfasst, verwenden Sie die Registerkarte „Bilduntertitel“, um Untertitel für hörgeschädigte Benutzer einzugeben. Der Text wird zusammen mit dem Audioinhalt angezeigt, wenn die Folie wiedergegeben wird.

Nach oben

Synchronisieren von Objekten mit Videos

Spielen Sie das Video mithilfe der Zeitleiste ab, halten Sie es an der gewünschten Position für das Objekt an und verschieben Sie das Objekt an die Abspielkopfposition bzw. fügen Sie ein neues Objekt ein.

Hinweis: *Wenn Sie eine Folie wiedergeben, kann am Anfang oder Ende des Videos gelegentlich ein Fehler auftreten. Das Video beginnt oder endet etwas früher oder später als vorgesehen. Dieses Verhalten tritt bei der Wiedergabe des gesamten Projekts nicht auf.*

Nach oben

Ändern der Videoproportionen

Die Proportionen des Videos können nicht geändert werden, damit die Qualität erhalten bleibt.

Nach oben

Synchronisierte Videos verwalten

Im Dialogfeld „Videoverwaltung“ („Video“ > „Videoverwaltung“) werden die folgenden Detailinformationen angezeigt:

- eingefügte synchronisierte Videos
- die Folien und Foliengruppen, denen sie zugeordnet sind
- der Videotyp
- URL der gehosteten Videodatei
- die Platzierung (im Inhaltsverzeichnis oder auf der Bühne)

In diesem Dialogfeld können Sie:

- **Videotyp angeben:** Der Typ des Videos, das Sie einfügen. Eine Beschreibung der Videotypen finden Sie im Abschnitt „Allgemein“ unter Eigenschaften von Ereignisvideos.
- **Platzierung angeben:** Bei Inhaltsverzeichnis oder Bühne. Je nach Platzierung wird in der rechten unteren Ecke der Folie im Filmstreifen und auf der Zeitleiste ein Symbol angezeigt:

bei Platzierung im Inhaltsverzeichnis

- bei Platzierung auf der Bühne

Es kann empfehlenswert sein, das Video in Sprecherszenarios, bei denen der Schwerpunkt auf den Objekten der Folie liegt (z. B. Text oder ein Flash-Video) im Inhaltsverzeichnis zu platzieren. Die Platzierung eines Videos im Inhaltsverzeichnis kann hilfreich sein, um zu verhindern, dass die Betrachter, wie es bei der Wiedergabe synchronisierter Videos auf der Bühne der Fall ist, abgelenkt und unaufmerksam werden.

Wenn Sie das synchronisierte Video im Inhaltsverzeichnis wiedergeben möchten, stellen Sie sicher, dass Sie „TOC einblenden“ wählen („Projekt“ > „Inhaltsverzeichnis“), sodass das Inhaltsverzeichnis bei der Wiedergabe des Projekts sichtbar ist.

- **Dialogfeld „Videotiming bearbeiten“ öffnen**: Klicken Sie auf , um das Videotiming zu bearbeiten. Weitere Informationen zum Bearbeiten des Videotimings finden Sie unter Bearbeiten des Videotimings.
- **Löschen**: Klicken Sie auf , um das synchronisierte Video zu löschen.

Nach oben

Synchronisierte Videos aktualisieren

1. Ändern Sie die Videoquelldatei nach Bedarf.
2. Öffnen Sie das Projekt, in dem Sie das Video aktualisieren möchten.
3. Klicken Sie im Fenster „Bibliothek“ im Ordner „Medien“ > „Video“ mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) auf den Namen des Videos und anschließend auf „Aktualisieren“.

Die Änderungen werden für alle Folien übernommen, auf denen das Video verwendet wird.

Nach oben

Verwenden von Audio

Es ist nicht möglich, synchronisierten Videos zusätzliches Audio hinzuzufügen. Daher empfiehlt Adobe, dass Sie Audio in der Datei und nicht als Objekt verwenden, um eine korrekte Synchronisierung zu gewährleisten.

Nach oben

Festlegen des Timings

❖ Geben Sie im Bereich „Timing“ des Eigenschafteninspektors („Fenster“ > „Eigenschaften“) die Anzahl der Sekunden an, nach der das Video auf der betreffenden Folie angezeigt werden soll.

Nach oben

Festlegen von Übergängen

❖ Geben Sie im Bereich „Übergang“ des Eigenschafteninspektors („Fenster“ > „Eigenschaften“) die Übergangseffekte für das Video an.

Hinweis: *Übergangseffekte werden nicht auf synchronisierte Videos angewendet, die im Inhaltsverzeichnis verwendet werden.*

Nach oben

Festlegen von Größe und Position synchronisierter Videos

1. Geben Sie im Bereich „Position und Größe“ des Eigenschafteninspektors („Fenster“ > „Eigenschaften“) die Werte für Größe und Position an.

   Hinweis: *Durch das Anwenden beliebiger Größen auf Videoobjekte wird die Qualität des Videos im veröffentlichten Projekt beeinträchtigt.*

2. Klicken Sie auf , um die Werte auf alle Folien in der synchronisierten Videogruppe anzuwenden. Eine synchronisierte Videogruppe besteht aus den Folien, in die Sie das synchronisierte Video simultan importiert haben.

   Hinweis: *„Auf alle anwenden“ wendet die Werte für Größe und Position nur auf die Gruppe der Folien an, in die das synchronisierte Video importiert wurde. Diese Werte werden nicht auf andere Instanzen des Videos im Projekt angewendet (andere synchronisierte Videogruppen).*

Nach oben

Bewährte Verfahren zur effizienten Verwendung synchronisierter Videos

- Verwenden Sie synchronisierte Videos, wenn das Video synchron mit den Folieninhalten wiedergegeben werden soll. Für andere Zwecke können Sie das FLV- oder F4V-Objekt verwenden, bei dem der Benutzer das Video steuern kann (zum Beispiel wiedergeben oder anhalten).
- Stellen Sie sicher, dass die Videos über ausreichend Schlüsselbilder verfügen. Als Schlüsselbildintervall wird mindestens ein Schlüsselbild alle 2 Sekunden empfohlen.

  Mit Adobe Media Encoder (AME) können Sie das Schlüsselbildintervall bei Bedarf erhöhen. Bei einem Video mit 30 Bildern pro Sekunde (FPS) konfigurieren Sie einen Schlüsselbildabstand von 60 (Bildern) in AME (oder mit einem beliebigen Werkzeug Ihrer Wahl).
- Stellen Sie sicher, dass die Videos optimale Bitraten aufweisen, damit ein gutes Wiedergabeergebnis erzielt wird. Andernfalls werden den Benutzern unter Umständen viele Lademeldungen angezeigt.

  Legen Sie die Bitraten basierend auf der Bandbreite des Servers sowie des Zielbenutzers fest. Weitere Informationen zum Berechnen von

Bitraten finden Sie im Artikel unter www.adobe.com/devnet/flash/apps/flv_bitrate_calculator .

- Importieren Sie Videos von Ihrem lokalen Computer und nicht von einem freigegebenen Netzwerkspeicherort. Das Importieren großer Videos direkt von Netzwerkspeicherorten führt zu umfangreichen Verzögerungen und gelegentlich zur Systeminstabilität.
- Stellen Sie sicher, dass die Mindestdauer eines Videoteils auf einer Folie (pro synchronisiertem Video) 3 Sekunden beträgt. Diese Dauer ist erforderlich, um zu gewährleisten, dass pro Folie zumindest einige Schlüsselbilder zugewiesen werden.
- Stellen Sie sicher, dass die Höchstdauer eines synchronisierten Videos 999 Sekunden (maximale Foliendauer) beträgt. Ist die Dauer des Videos länger, verteilen Sie es auf mehrere Folien. Videos, die länger als 999 Sekunden dauern, können zu einer Systeminstabilität führen.
- Videoabmessungen:
  - Um eine optimale Qualität zu erzielen, stellen Sie sicher, dass die Abmessungen des Videoobjekts mit denen des Originalvideos identisch sind.
  - Ändern Sie nicht das Seitenverhältnis des Videos, auch dann nicht, wenn identische Abmessungen des Videoobjekts und des Originalvideos nicht möglich sind. Dies führt andernfalls zu einem Qualitätsverlust.
  - Legen Sie die Abmessungen eines Videos, das Sie ins Inhaltsverzeichnis aufnehmen möchten, wie folgt fest: Höhe 144 und Breite 196.

Video mit dem Projekt synchronisieren

1. Entscheiden Sie, für welche Folien im Projekt Sie synchronisierte Videos benötigen. Legen Sie die optimale Dauer dieser Folien fest, sodass die Synchronisierung effizienter ist.
2. Ordnen Sie die Folien in der Reihenfolge an, in der Sie im Video angezeigt werden sollen. Es wird nicht empfohlen, die Folien nach dem Importieren des Videos neu anzuordnen.
3. Importieren Sie das Video mit einer Verteilung über die Folien.
4. Geben Sie im Dialogfeld „Videotiming bearbeiten“ an, welcher Teil des Videos auf welcher Folie wiedergegeben wird. Weitere Informationen finden Sie unter Bearbeiten des Videotimings.
5. Geben Sie an, welches Objekt in welchem Teil des Videoclips angezeigt werden soll. Weitere Informationen finden Sie unter Synchronisieren von Objekten mit Videos.

Projekte mit synchronisierten Videos veröffentlichen

Standardmäßig sind die veröffentlichten SWF-Dateien mit synchronisierten Videos für progressive Video-Downloads optimiert. Sie können den Veröffentlichungsordner mit der SWF-Datei auf einem Webserver hosten, ohne Einstellungen ändern zu müssen.

Gehen Sie wie folgt vor, um die Videos auf einem anderen Server als dem zu hosten, auf dem sich die SWF-Datei befindet, (z. B. auf einem Videoserver) oder um Streaming oder den Flash-Video-Streaming-Service (FVSS) zu verwenden:

1. Laden Sie die Videos auf den Server hoch.
2. Geben Sie im Dialogfeld „Videoverwaltung“ („Video“ > „Videoverwaltung“) den Pfad des Videos auf dem Server an.

Bei Verwendung von Streaming geben Sie den rtmp-Pfad an. Bei FVSS geben Sie den vom FVSS-Anbieter bereitgestellten Pfad an.

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Widgets

Ein Teil des Inhalts, zu dem von dieser Seite verlinkt wird, wird u. U. nur auf Englisch angezeigt.

Intelligente Lerninteraktionen

Vorschau für Lerninteraktionen
Drag-and-Drop-Interaktion (nur im Patch für Mitgliedschafts- und Upgradepläne verfügbar)

Widgets für interaktives Lernen sind statische Widgets, die den Einstieg in gängige Benutzerinteraktionen erleichtern, z. B. in Interaktionen, bei denen Akkordeons oder Registerkarten verwendet werden.

Einfügen von Lerninteraktionen:

1. Klicken Sie auf „Einfügen“ > „Interaktionen“.
2. Klicken Sie im Dialogfeld „Interaktion wählen“ auf den Typ der einzufügenden Interaktion und dann auf „Einfügen“.
3. Wählen Sie ein Design aus der Liste.
4. Klicken Sie auf „Benutzerdefiniert “, um das ausgewählte Design anzupassen.

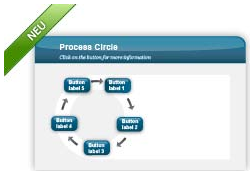
   Hinweis: *Für Schaltflächen gibt es drei mögliche Zustände: „Auf“, „Over“ und „Aktiv“. „Auf“ ist der Zustand der Schaltfläche, wenn nicht darauf geklickt wurde. „Over“ ist der Zustand einer Schaltfläche, auf die der Benutzer gerade mit der Maus zeigt. „Aktiv“ ist der Zustand beim Klicken auf die Schaltfläche.*
5. Doppelklicken Sie auf den Schaltflächentext und auf den Inhaltsbereich, um Ihren Text einzugeben. Neben dem Text können Sie Bilder und Audiodateien im Inhaltsbereich der Schaltfläche einfügen.
6. Klicken Sie auf das Plus-Symbol (+), um weitere Schaltflächen hinzufügen.
7. Klicken Sie auf „OK“.
8. Ändern Sie die benötigten Eigenschaften des Widgets mithilfe des Eigenschafteninspektors. Weitere Informationen zu Widget-Eigenschaften finden Sie unter Eigenschaften von Widgets.

Um das Design oder den Inhalt im Widget zu bearbeiten, nachdem Sie dieses eingefügt haben, doppelklicken Sie auf der Bühne auf das Widget.

Hinweis: *Sie können mithilfe von Adobe Captivate die Größe der Widgets für interaktives Lernen, im Gegensatz zu anderen Widgets, ohne Qualitätsverlust für das Bild auf der Bühne verändern. Um diese Funktion zu verwenden, klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf „Widgets aktualisieren“, wenn Sie die Größe des Widgets auf der Bühne verändern.*

Das Adobe Captivate-Patch für Mitgliedschafts- und Upgradepläne bietet dynamische Updates für interaktives Lernen, indem es den Adobe Store für interaktives Lernen in regelmäßigen Abständen abfragt. Die Interaktionen, die auf Ihrem Computer installiert sind, werden mit denjenigen im Store für interaktives Lernen verglichen, um neue oder aktualisierte Interaktionen zu ermitteln. Wenn Sie das Dialogfeld „Interaktion auswählen“ öffnen, werden Sie feststellen, dass einige der Interaktionen wie folgt beschriftet sind:

- **Neu**: Neue Interaktionen, die Ihnen zur Verfügung stehen. Die Beschriftung wird ausgeblendet, wenn Sie auf die Interaktion klicken.



Als „Neu“ gekennzeichnete Interaktion

- **Aktualisiert**: Interaktionen, für die Updates verfügbar geworden sind, seit Sie zuletzt das Dialogfeld „Interaktion auswählen“ angezeigt haben. Wenn Sie das Projekt lange Zeit geöffnet haben, müssen Sie das Projekt schließen und erneut öffnen, um die neuesten Updates anzuzeigen.

Als „Aktualisiert“ gekennzeichnete Interaktion

Updates für diese Interaktionen sind von den Projektdaten abhängig. Daher sehen Sie unabhängig davon, ob Sie die Interaktion im Projekt verwendet haben oder nicht, die als „Aktualisiert“ gekennzeichneten Interaktionen. Wenn Sie die Interaktion im Projekt verwendet haben, müssen Sie die aktualisierte Interaktion einfügen und Ihre Daten erneut eingeben.

- **Aktualisieren**: Interaktionen, deren Aktualisierungen datenunabhängig sind und die im aktuellen Projekt verwendet werden. Sie können die Interaktion schnell aktualisieren, indem Sie unterhalb der Interaktion im Dialogfeld „Interaktion auswählen“ auf „Aktualisieren“ klicken.

Interaktion, die sofort aktualisiert werden kann

Vorschau für Lerninteraktionen

Zum Seitenanfang

- Um die Lerninteraktionen in Internet Explorer 9 und Safari in der Vorschau anzuzeigen, klicken Sie auf „Datei“ > „Vorschau“ > „HTML-Ausgabe auf Webbrowser“.
- Um die Interaktionen auf anderen Webbrowsern oder Geräten in der Vorschau anzuzeigen:
  1. Veröffentlichen Sie das Projekt im HTML5-Format.
  2. Hosten Sie die Ausgabedateien auf einem Webserver (IIS, Apache, WAMP).
  3. Spielen Sie die veröffentlichten Ausgabedateien mithilfe der URL auf dem erforderlichen Browser ab.

Drag-and-Drop-Interaktion (nur im Patch für Mitgliedschafts- und Upgradepläne verfügbar)

Zum Seitenanfang

Drag-and-Drop-Interaktionen bieten eine interessante Möglichkeit zum Bewerten des Benutzerwissens. Durch diese Interaktion können Benutzer Fragen beantworten, indem sie Objekte zu bestimmten Bereichen oder Objekten ziehen.

Eine Drag-and-Drop-Interaktion besteht aus einer Ziehen-Quelle und einem Ablegen-Ziel. Die Benutzer ziehen die Ziehen-Quellen und legen sie an Ablegen-Zielen ab.

In Adobe Captivate können Sie außerdem Ziehen-Quellen und Ablegen-Ziele nach „Typen“ gruppieren. Beispielsweise können Sie einen Typ „Briefpapier“ erstellen, der die Ziehen-Quellen „Stift“, „Bleistift“ und „Radiergummi“ enthält. Anschließend können Sie ein beliebiges Element in „Briefpapier“ dem Ablegen-Ziel „Büro“ zuordnen, sodass alle Elemente im Typ automatisch dem Ziel zugeordnet werden.

Drag-and-Drop-Interaktionen erstellen

Sie können eine Drag-and-Drop-Interaktion erstellen, indem Sie einen Assistenten oder das Fenster „Drag-and-Drop-Interaktion“ verwenden.

Eine Drag-and-Drop-Interaktion kann auf einer beliebigen Folie erstellt werden. Folgende Folien sind jedoch davon ausgenommen:

- Folienmaster
- Fragenpool-Folien
- Fragenfolien
- Platzhalter-Folien

Alle Objekte auf einer Folie können in eine Ziehen-Quelle oder ein Ablegen-Ziel konvertiert werden. Folgende Objekte sind jedoch davon ausgenommen:

- Interaktive Objekte (TEB, Klickfeld, Schaltfläche)
- Platzhalter
- Smartformen in der Funktion als Schaltfläche
- Rollover-Objekte
- Folienvideo
- FLV-Video
- Textanimation
- Interaktive Widgets
- Maus
- Zoombereich

- Eingefügte Objekte in Rollover-Minifolie
- Alle Objekte mit der Timing-Einstellung „Restliches Projekt“

Assistenten für Drag-and-Drop-Interaktion verwenden

1. Fügen Sie auf der gewünschten Folie für die Interaktion die als Ziehen-Quellen und Ablegen-Ziele markierten Objekte ein.
2. Klicken Sie auf „Einfügen“ > „Assistent für Drag-and-Drop-Interaktion“.
3. Folgen Sie den Anweisungen im Assistenten, um die Ziehen-Quellen und Ablegen-Ziele auszuwählen und anschließend die richtigen Antworten durch Zuordnen der Quellen und Ziele anzugeben.
   Hinweis: Sie können die Ziehen-Quellen und Ablegen-Ziele nach „Typen“ gruppieren, indem Sie den Assistenten verwenden und sie anschließend zuordnen. Weitere Informationen finden Sie unter „Typ“.
4. Nachdem Sie im Assistenten auf „Fertig stellen“ geklickt haben, wird der Eigenschafteninspektor der Drag-and-Drop-Interaktion angezeigt. Mithilfe dieses Eigenschafteninspektors können Sie bestimmte Einstellungen für Ziehen-Quellen und Ablegen-Ziele auswählen. Weitere Informationen finden Sie unter Drag-and-Drop-Interaktionen bearbeiten.
5. Schritttext.

Drag-and-Drop-Interaktion mithilfe des Eigenschafteninspektors erstellen

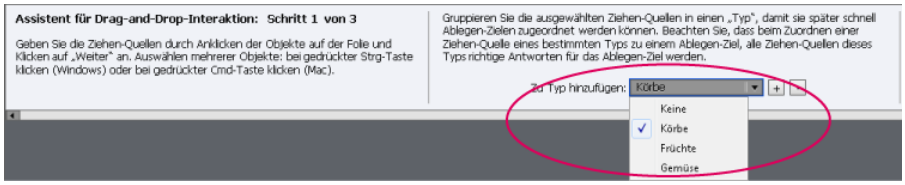
1. Fügen Sie auf der gewünschten Folie für die Interaktion die als Ziehen-Quellen und Ablegen-Ziele markierten Objekte ein.
2. Klicken Sie auf „Fenster“ > „Drag-and-Drop“. Der Eigenschafteninspektor der Drag-and-Drop-Interaktion wird angezeigt.
3. Klicken Sie auf das Symbol „Neue Interaktion erstellen“ ( ).
4. Um die Ziehen-Quellen anzugeben, klicken Sie auf der Bühne auf die Objekte und klicken Sie auf „Ziehen-Quelle“ im Akkordeon „Allgemein“ des Eigenschafteninspektors der Drag-and-Drop-Interaktion. Durch Strg+Klicken (Windows) können Sie mehrere Objekte auswählen.
5. Um die Ablegen-Ziele anzugeben, klicken Sie auf der Bühne auf die Objekte und klicken Sie auf „Ablegen-Ziel“ im Akkordeon „Allgemein“ des Eigenschafteninspektors der Drag-and-Drop-Interaktion. Durch Strg+Klicken (Windows) können Sie mehrere Objekte auswählen.
6. Um ähnliche Ziehen-Quellen und Ablegen-Ziele nach einem „Typ“ zu gruppieren, klicken Sie neben „Benutzerdefinierter Typ“ auf das Pluszeichen (+). Wenn Sie die Typen bereits erstellt haben, klicken Sie in der Liste „Benutzerdefinierter Typ“ auf den entsprechenden Typ.
7. Um die Ziehen-Quellen den richtigen Ablegen-Zielen zuzuordnen, klicken Sie auf die Ziehen-Quelle. Das Symbol „+“ wird in der Mitte der Ziehen-Quelle angezeigt. Klicken Sie auf das „+“-Symbol, ziehen Sie es und richten Sie den Pfeil auf das richtige Ablegen-Ziel.
8. Um den Ziehen-Quellen einen Animationseffekt zuzuweisen, klicken Sie auf den entsprechenden Effekt in der Liste „Effekte“ im Akkordeon „Ziehen-Quelle“.
9. Sie können verschiedene Aspekte der Drag-and-Drop-Interaktion, Ziehen-Quellen und Ablegen-Ziele bearbeiten, indem Sie das Fenster „Drag-and-Drop-Interaktion“ verwenden. Weitere Informationen finden Sie unter Drag-and-Drop-Interaktionen bearbeiten.

Typen

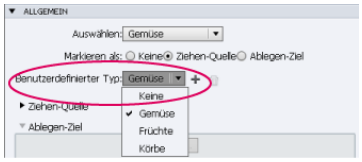
Typen im Kontext von Drag-and-Drop-Interaktionen sind Kategorien von Ziehen-Quellen oder Ablegen-Zielen, die etwas gemeinsam haben.

Durch die Gruppierung von Ziehen-Quellen und Ablegen-Zielen in „Typen“ können Sie diese nicht nur schnell zuordnen, indem Sie nur ein Element eines Typs zuordnen, sondern können außerdem unterschiedliche Kombinationen für Akzeptanzbedingungen und richtige Antworten verwenden. Beispielsweise können Sie für ein bestimmtes Ablegen-Ziel festlegen, dass nur 2 Objekte von einem Ziehen-Quellen-Typ akzeptiert werden können.

In Abhängigkeit davon, wie Sie die Drag-and-Drop-Interaktion erstellen, können Sie Typen im Assistenten für Drag-and-Drop-Interaktionen oder im entsprechenden Fenster (Eigenschafteninspektor) erstellen. Die Typen, die Sie mithilfe des Assistenten erstellen, sind zum Bearbeiten über den Eigenschafteninspektor verfügbar.



Typenoption im Assistenten der Drag-and-Drop-Interaktion



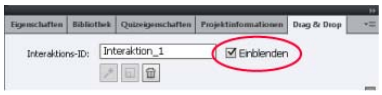
Typenoption im Eigenschafteninspektor der Drag-and-Drop-Interaktion

Drag-and-Drop-Interaktionen bearbeiten

Zuordnung von Ziehen-Quellen und Ablegen-Zielen anzeigen

Nachdem Sie die Drag-and-Drop-Interaktion mithilfe des Assistenten fertig gestellt haben und das Fenster schließen, wird die Zuordnung auf der Bühne nicht mehr angezeigt. Um die Zuordnung anzuzeigen, klicken Sie im Fenster „Drag-and-Drop-Interaktion" auf „Einblenden“.

Die Option „Einblenden“ können Sie dazu verwenden, die Zuordnung nach Bedarf ein- oder auszublenden.



Ein- und Ausblenden der Drag-and-Drop-Zuordnung

Neue Ziehen-Quellen und Ablegen-Ziele hinzufügen

Wählen Sie das Objekt auf der Folie und klicken Sie auf „Ziehen-Quelle“ oder „Ablegen-Ziel“ im Akkordeon „Allgemein“ des Fensters „Drag-and-Drop-Interaktion“.

Um eine entsprechende Zuordnung vorzunehmen, klicken Sie auf die Ziehen-Quelle und ziehen Sie das „+“-Symbol so, dass der Pfeil auf das richtige Ablegen-Ziel zeigt.

Festlegen mehrerer richtiger Antworten

Szenario 1: Mehrere Ziehen-Quellen sind richtige Antworten für ein Ablegen-Ziel

Erstellen Sie einen „Typ“ für die Gruppierung. Anschließend ordnen Sie den „Typ“ dem Ablegen-Ziel zu.

Szenario 2: Mehrere Ablegen-Ziele können eine Ziehen-Quelle akzeptieren

Erstellen Sie einen „Typ“ für die Ablegen-Ziele. Ordnen Sie anschließend die Ziehen-Quelle dem „Typ“ zu.

Szenario 3: Nur einige Typen der Ziehen-Quelle sind für ein bestimmtes Ablegen-Ziel richtig

Klicken Sie auf das Ablegen-Ziel auf der Bühne, klicken Sie im Akkordeon „Ablegen-Ziel“ auf „Akzeptieren“ und wählen Sie die erforderlichen Ziehen-Quellen-Typen aus.

Szenario 4: Nur einige Objekte eines Ziehen-Quellen-Typs sind richtige Antworten für ein Ablegen-Ziel

Klicken Sie auf der Bühne auf das Ablegen-Ziel, klicken Sie auf „Akzeptieren“ im Akkordeon „Ablegen-Ziel“ und wählen Sie den entsprechenden Typ der Ziehen-Quelle aus. Deaktivieren Sie das Kontrollkästchen „Alle akzeptieren“ und geben Sie die maximale Anzahl der Objekte unter „Anzahl“ an.

Szenario 5: Mehrere Kombinationen der Zuordnungen von Ziehen-Quellen und Ablegen-Zielen sind bei einer einzelnen Interaktion erforderlich

Klicken Sie auf „Richtige Antworten“ (Eigenschafteninspektor der Drag-and-Drop-Interaktion> Interaktionseigenschaften) und fügen Sie zusätzliche Zeilen zu einem vorhandenen Antwortsatz hinzu. Oder fügen Sie einen neuen Antwortsatz hinzu und geben Sie die Zuordnung an.

Szenario 6: Benutzer müssen Objekte in einer bestimmten Reihenfolge ziehen und ablegen.

Erstellen Sie im Dialogfeld „Richtige Antworten“ die Reihenfolge, indem Sie die Antworten wie erforderlich anordnen und wählen Sie unter „Typ“ die Option „Sequenz“ aus.

Zuordnen mehrerer Antwortsätze zu Ablegen-Zielen

Wenn eine Drag-and-Drop-Interaktion mehrere richtige Antwortsätze erfordert, können Sie diese mithilfe des Dialogfelds „Richtige Antworten“ festlegen (Eigenschafteninspektor der Drag-and-Drop-Interaktion > Akkordeon „Interaktionseigenschaften“ > Richtige Antworten).

Außerdem können Sie für jeden Antwortsatz festlegen, ob die Ablegen-Ziele Antworten in allen möglichen angegebenen Kombinationen akzeptieren müssen oder ob die Antworten ausschließlich in der festgelegten Reihenfolge bereitgestellt werden müssen.

1. Öffnen Sie das Dialogfeld „Richtige Antworten“ (Fenster „Drag and Drop“ > Akkordeon „Interaktionseigenschaften“ > Richtige Antworten).

   Der erste Antwortsatz mit der Zuordnung, die Sie während des Erstellens einer Interaktion angegeben haben, wird bereits aufgeführt.

2. So fügen Sie dem vorhandenen Antwortsatz weitere Antwortkombinationen hinzu:

   a. Klicken Sie auf „+“. Klicken Sie dann auf die Zeile unterhalb des Ablegen-Ziels und anschließend auf den Zielnamen in der Dropdown-Liste.

   b. Geben Sie die Quelle für dieses Ziel an, indem Sie auf die Zeile unterhalb der Ziehen-Quelle klicken und anschließend auf einen Quellnamen aus der Dropdown-Liste klicken.

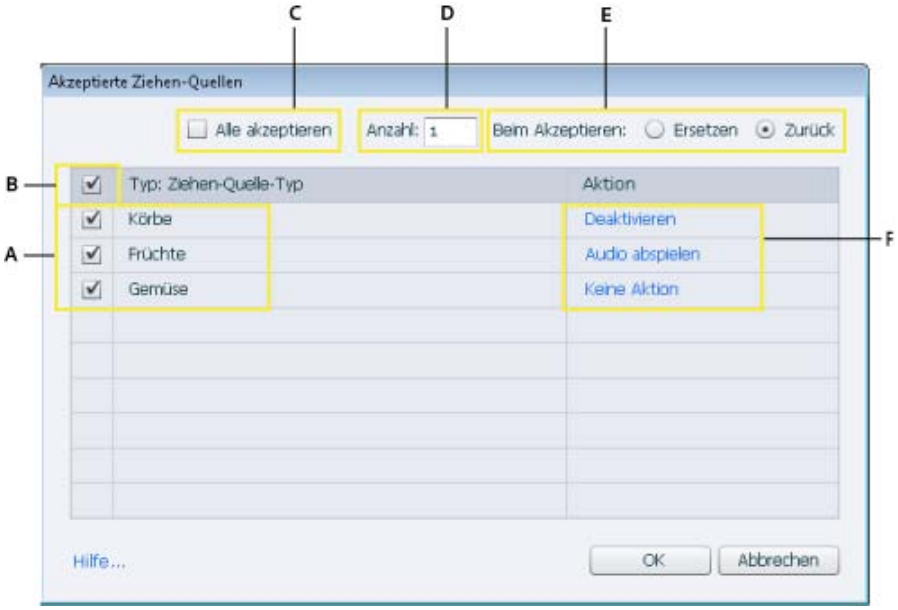
   c. „Anzahl“ gibt die Anzahl der Objekte im Ziehen-Quellen-Typ an, die richtige Antworten sein können. Standardmäßig wird diese Anzahl aus der Zuordnung entnommen, die Sie beim Konfigurieren der Interaktion festgelegt haben. Klicken Sie auf die Zeile „Anzahl“, um eine andere Zahl anzugeben.

   d. Wenn Sie möchten, dass Benutzer die Ziehen-Quellen und Ablegen-Ziele in der von Ihnen festgelegten Reihenfolge zuordnen, klicken Sie in der Liste „Typ“ auf „Sequenz“.

   e. Schritttext.

3. Um einen neuen Antwortsatz hinzuzufügen, klicken Sie auf „Neue Antwort hinzufügen“ und wiederholen Sie die Schritte.
4. Schritttext.
5. Schritttext.

Bedingungen für „Akzeptieren“ angeben



Dialogfeld „Akzeptieren“

A Liste aller Typen von Ziehen-Quellen, die das ausgewählte Ablegen-Ziel akzeptieren kann. Um einen Ziehen-Quellen-Typ von einem Ablegen-Ziel auszuschließen, deaktivieren Sie das Kontrollkästchen des entsprechenden Ziehen-Quellen-Typs.

B Mit diesem Kontrollkästchen können Sie alle der aufgeführten Ziehen-Quellen-Typen einschließen oder ausschließen.

C Aktivieren Sie das Kontrollkästchen „Alle akzeptieren“, um anzugeben, dass das Ablegen-Ziel alle Objekte der ausgewählten Ziehen-Quellen-Typen akzeptieren kann. In Szenarien, in denen nur einige Objekte eines Ziehen-Quellen-Typs akzeptiert werden sollen, deaktivieren Sie das Kontrollkästchen „Alle akzeptieren“ und geben Sie die Anzahl der zu akzeptierenden Objekte an.

D und E Mit diesen Optionen können Sie die Anzahl der akzeptierbaren Objekte angeben und die durchzuführende Aktion festlegen, wenn Benutzer eine höhere Anzahl als die angegebenen Objekte ziehen und ablegen.

Ersetzen Das vorhergehende Objekt, das gezogen und abgelegt wurde, wird durch das neue Objekt ersetzt.

Zurück Das neue Objekt wird an die Position auf der Folie zurückgesetzt, von der es gezogen wurde.

F Standardaktionen, die Sie zuweisen können, um Quellen in einen bestimmten Typ zu ziehen.

Feedback konfigurieren

Klicken Sie auf der Bühne auf das Ablegen-Ziel und wählen Sie anschließend eine der folgenden Optionen im Akkordeon „Ablegen-Ziel“ des Fensters „Drag-and-Drop-Interaktion“:

Beim Akzeptieren Geben Sie in der auf der Bühne angezeigten Textbeschriftung den Text für die Meldung ein, die den Benutzern angezeigt wird, wenn sie eine richtige Quelle ziehen und sie auf dem Ziel ablegen.

Beim Ablehnen Geben Sie in der auf der Bühne angezeigten Textbeschriftung den Text für die Meldung ein, die den Benutzern angezeigt wird, wenn sie eine falsche Quelle ziehen und sie auf dem Ziel ablegen.

Bei Tipp Geben Sie in der auf der Bühne angezeigten Textbeschriftung den Text für die Meldung ein, die den Benutzern angezeigt wird, wenn sie den Mauszeiger über das Ablegen-Ziel halten.

Audio zur Drag-and-Drop-Aktion zuweisen

Beim Ziehen und Ablegen einer Quelle auf ein Ziel können Sie ein Audio abspielen, um die Interaktion interessanter zu gestalten.

- Um ein Audio abzuspielen, wenn Ablegen-Ziele eine Antwort akzeptieren, klicken Sie auf das Ablegen-Ziel und wählen Sie eine Audiodatei in der Liste „Audio“ des Akkordeons „Ablegen-Ziel“. Indem Sie auf „Durchsuchen“ klicken, können Sie einen auf dem Computer gespeicherten Audioclip auswählen.
- Um Audio abzuspielen, wenn Ablegen-Ziele eine Antwort ablehnen, wählen Sie „Audio abspielen“ im Akkordeon „Interaktionseigenschaften“. Wenn Sie diese Option auswählen, spielt Adobe Captivate einen standardmäßigen Audioclip ab; derzeit können Sie kein benutzerdefiniertes Audio für dieses Szenario auswählen.

Eigenschaften von Ziehen-Quellen konfigurieren

Verwenden Sie folgende Optionen, um das Verhalten der Ziehen-Quellen während und nach dem Ablegen auf Ablegen-Zielen anzugeben:

Klickbereichauffüllung Verweist auf die Auffüllung um das ausgewählte Ablegen-Ziel. Die Ziehen-Quellen gelten als auf dem Ziel abgelegt, wenn die Benutzer sie auf einer beliebigen Stelle innerhalb dieses Auffüllungsbereichs ablegen (also nicht unbedingt auf dem Ziel).

Position Klicken Sie auf eine der folgenden Optionen, um anzugeben, wie Ziehen-Quellen nach dem Ablegen auf dem ausgewählten Ziel ausgerichtet werden:

> **Absolut** Ziehen-Quellen bleiben auf der gleichen Position, auf der sie die Benutzer abgelegt haben.
>
> **Anker** Ziehen-Quellen werden an den ausgewählten Ankerpunkten ausgerichtet. Sie können einen der neun Ankerpunkte auswählen, die unter der Option „Anker“ angezeigt werden.
>
> **Nebeneinander** Mehrere Ziehen-Quellen werden in der ausgewählten Reihenfolge angeordnet bzw. platziert. Wählen Sie im Fenster eine Option für die Anordnung.

Größe Bearbeiten Sie den Standardwert (100 %), um die Größe der Ziehen-Quelle nach dem Ablegen auf dem Ziel zu erhöhen oder zu verringern. Durch einen geringeren Wert als 100 % wird die Größe verringert und durch einen Wert größer als 100 % wird die Größe erhöht.

Deckkraft Bearbeiten Sie den Standardwert (100 %), um die Deckkraft der Ziehen-Quellen nach dem Ablegen auf den Zielen zu ändern. Bei einem Wert von 0 sind die Ziehen-Quellen vollständig transparent.

Tiefe Wählen Sie „Vordergrund“ oder „Hintergrund“, um die z-Reihenfolge der Ziehen-Quellen nach dem Ablegen auf dem Ziel anzugeben. Die erste abgelegte Quelle wird vor oder hinter dem Ablegen-Ziel platziert. Die nachfolgenden abgelegten Objekte werden vor oder hinter dem zuvor abgelegten Objekt platziert.

Siehe auch

- Effekte für Ziehen-Quellen und Ablegen-Ziele verwenden
- Weitere Optionen im Fenster „Drag-and-Drop-Interaktion“
- Audio zur Drag-and-Drop-Aktion zuweisen

Effekte für Ziehen-Quellen und Ablegen-Ziele verwenden

- Klicken Sie bei Ziehen-Quellen auf der Bühne auf die Ziehen-Quelle und wählen Sie einen Effekt aus der Liste „Effekte“ im Akkordeon „Ziehen-Quelle“ (im Fenster „Drag-and-Drop-Interaktion“).

Die Effekte für Ziehen-Quellen werden angezeigt, wenn die Benutzer auf diese Objekte klicken und sie ziehen.

- Klicken Sie bei Ablegen-Zielen auf der Bühne auf das Ablegen-Ziel und wählen Sie einen Effekt aus der Liste „Effekte“ im Akkordeon „Ablegen-Ziel“ (im Fenster „Drag-and-Drop-Interaktion“).

Die Effekte für Ablegen-Ziele werden angezeigt, wenn die Benutzer den Mauszeiger über diese Objekte halten.

Weitere Optionen im Fenster „Drag-and-Drop-Interaktion“

Interaktionseigenschaften

Richtige Antworten Mit dieser Option können Sie die oder-Bedingungen für die richtigen Antworten angeben. Indem Sie Ziehen-Quellen-Typen den Ablegen-Zielen zuordnen, können Sie eine und-Bedingung festlegen, bei der sowohl das Objekt x **als auch** das Objekt y die richtige Antwort

darstellen. Im Dialogfeld „Richtige Antworten“ können Sie x **oder** y als richtige Antwort festlegen. Weitere Informationen finden Sie unter Mehrere Antwortsätze zu Ablegen-Zielen zuweisen.

Handcursor verwenden Der Handcursor wird angezeigt, während die Benutzer die Objekte ziehen und ablegen.

Ziehen-Quelle an ursprüngliche Position senden Wenn gezogene Quellen außerhalb des Ablegen-Ziels abgelegt wurden, werden sie an die Position auf der Folie zurückgesendet, von der sie gezogen wurden.

Wenn diese Option nicht ausgewählt ist und Benutzer Ziehen-Quellen auf der Folie verschieben, kehren die Objekte mithilfe der Option „Zurück“ wieder an die Position zurück, von der sie zuletzt gezogen wurden. Falsche Antworten werden automatisch an die Position zurückgesendet, von der sie gezogen wurden.

Abgelegte Quelle erneut ziehen Ermöglicht den Benutzern das erneute Ziehen einer abgelegten Ziehen-Quelle (falsch oder richtig) auf ein anderes Ablegen-Ziel.

Aktion

Zurücksetzen Sind mehrere Versuche zulässig, können Sie durch diese Option angeben, ob die Antworten zurückgesetzt werden sollen, wenn die Benutzer auf „Senden“ klicken.

Hinweis: *Wenn Sie für die Option „Zurücksetzen“ „Keine“ festgelegt haben, vergewissern Sie sich, dass Sie im Akkordeon „Weitergabe“ „In Quiz einbeziehen“ ausgewählt haben. Ist die Folie im Quiz nicht enthalten, werden die Antworten jedes Mal zurückgesetzt, wenn die Benutzer die Folie verlassen und wieder zurückkehren.*

Optionen

Anhalten nach n Sek. Die Folie wird nach der angegebenen Zeit (n Sekunden) angehalten, damit Benutzerinteraktionen durchgeführt werden können. Die Zeitberechnung erfolgt nach dem Starten der Wiedergabe der Folie, die die Drag-and-Drop-Interaktion enthält.

Automatisch senden Richtige Antworten werden unmittelbar gesendet, ohne dass der Benutzer auf die Schaltfläche „Senden“ klicken muss. Diese Option ist hilfreich in Szenarien, in denen eine Aktion „Bei Erfolg“ unmittelbar ausgelöst werden muss, nachdem die Benutzer eine richtige Antwort geben.

Rückgängig Fügt eine Schaltfläche „Rückgängig“ auf der Folie ein. Nur die letzte Aktion des Benutzers wird rückgängig gemacht.

Zurücksetzen Fügt eine Schaltfläche „Zurücksetzen“ auf der Folie ein, damit der Benutzer die Antworten jederzeit zurücksetzen kann.

(cc) BY-NC-SA Beiträge auf Twitter™ und Facebook sind nicht Gegenstand der Bedingungen von Creative Commons.

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

WDGT-Dateien erstellen

WDGT-Dateien nur für SWF-Ausgaben erstellen
WDGT-Dateien für SWF- und HTML5-Ausgaben erstellen

Die WDGT-Datei weist die Erweiterung „wdgt“ auf und enthält Folgendes:

- SWF-Dateien mit Verknüpfungen zu anderen SWF-Dateien oder Elementen
- HTML-Version des Widgets
- description.xml-Datei, die Informationen zu den Verknüpfungen enthält

Die HTML-Dateien sind für die HTML5-Ausgaben erforderlich. Wenn Sie nur SWF-Ausgabedateien Ihrer Adobe Captivate-Projekte erstellen möchten, muss die WDGT-Datei nicht die HTML-Dateien enthalten.

Zum Seitenanfang

WDGT-Dateien nur für SWF-Ausgaben erstellen

Eine WDGT-Datei muss für die SWF-Ausgabe Folgendes enthalten:

- SWF (Ordner): Enthält die SWF-Ausgabedatei des Widgets und andere verknüpfte Ressourcen.
- description.xml (Datei): Enthält Informationen über die SWF- und HTML-Versionen des Widgets, die Adobe Captivate zum Veröffentlichen und Anzeigen des Widgets verwenden kann.

1. Erstellen Sie einen neuen Ordner und benennen Sie ihn, z. B. `mywidget`. Erstellen Sie dann einen Unterordner: `SWF`.
2. Veröffentlichen Sie die FLA-Datei als SWF-Datei in Flash. Legen Sie die SWF-Datei im `SWF`-Ordner ab.
3. Erstellen Sie eine Datei `description.xml`. Wenn die SWF-Hauptdatei `ABC.swf` zwei verknüpfte Dateien `PQR.swf` und `XYZ.swf` verwendet, weist die Datei „description.xml“ folgendes Format auf:

   ```
   <?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. Legen Sie die Datei `description.xml` im Stammordner, in diesem Fall also im Ordner `mywidget` ab.
5. Komprimieren Sie den Stammordner (Ordner `mywidget`) und ändern Sie die Erweiterung der Datei in „.wdgt“.
6. Legen Sie die WDGT-Datei in „<Adobe Captivate-Installationsordner>/Gallery/Widgets“ ab.

Zum Seitenanfang

WDGT-Dateien für SWF- und HTML5-Ausgaben erstellen

Eine WDGT-Datei für SWF- und HTML5-Ausgaben muss die folgenden Dateien und Ordner enthalten:

- SWF (Ordner): Enthält die SWF-Ausgabedatei des Widgets und andere verknüpfte Ressourcen.
- HTML5 (Ordner): Enthält die Elemente und Skripte, die sich auf das Widget beziehen, das in HTML und JavaScript erstellt wurde. Dies ist die typische Ordnerstruktur:
  - Bilder (Ordner)
  - Skripte (Ordner)
  - xyz_oam.xml (Datei)

  Der Ordner `HTML5` kann andere Ordner wie z. B. Themen enthalten. Sie müssen die openAJAX-Metadaten-XML-Datei (`xyz_oam.xml`) erstellen, um alle Widget-Informationen wie Skripte und Elemente zu speichern.
- `description.xml (Datei)`: Enthält Informationen über die SWF- und HTML-Versionen des Widgets, die Adobe Captivate zum Veröffentlichen und Anzeigen des Widgets verwenden kann.

1. Erstellen Sie einen neuen Ordner und benennen Sie ihn, z. B. `myhtmlwidget`. Erstellen Sie dann folgende Unterordner:

   - SWF
   - HTML5

2. Veröffentlichen Sie die FLA-Datei als SWF-Datei in Flash. Legen Sie die SWF-Datei im `SWF`-Ordner ab.

3. Erstellen Sie das Widget mithilfe von HTML und JavaScript.

4. Legen Sie alle Elemente und Skripts im Ordner `HTML5` ab.

5. Erstellen Sie eine openAjax-Metadaten-XML-Datei, in der alle relevanten Widget Informationen wie Skripte und JavaScript-Bibliotheken gespeichert werden.

   Weitere Informationen zum openAjax-Schema finden Sie auf dieser Website.

   Beispiel:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?> <!-- OpenAjax Alliance Widget Specification --> <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"/> <!-- Properties are currently ignored by
captivate since we expect the widget to do all the work that has to be done from widget xml or the
widget JSON. Still we give it a stab to see if we can get in property replacement --> <properties>
<property name="style" datatype="String" default="AeroArrow"/> </properties> <content type='fragment'>
<![CDATA[ <H1>Hello Widget!!!</H1> <div ID="__WID___ArrowShape"/> ]]> </content> </widget>
```

6. Öffnen Sie das JavaScript, das dem Wert entspricht, der für das `jsClass`-Attribut in der Metadaten-XML-Datei angegeben wird. Wenn beispielsweise der Wert `jsClass` `Arrow` ist, öffnen Sie die Datei `arrow.js`von dem Ordner `scripts` aus.

7. Stellen Sie sicher, dass die Datei `arrow.js` die Funktion `onLoad()` enthält, die `getMovieProps()`aufruft. Beispiel:

```
arrow1 = { onLoad: function() { if ( ! this.captivate ){ return; } //Gives access to the the movie
handle this.movieProps = this.captivate.CPMovieHandle; //Gives access to the widget params
this.movieProps = this.captivate.CPMovieHandle.widgetParams(); //Function to replace all instances //of a
Captivate variable by their associated values this.movieProps =
this.captivate.CPMovieHandle.replaceVariables(varString); //Access to the event dispatcher where
addEventListener and //removeEventListener can be called. Also contains the constants //needed for
registering for events such as //<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. The constructor has no arguments. arrow = function () {
return arrow1; }
```

   Hinweis:

   - Registrieren Sie Ereignisprozeduren für Browser `onload` (z. B. `window.addEventListener('load',myCallback,0);`) nicht direkt, um das Widget in vielen Szenarien verschiebbar zu machen, einschließlich in Laufzeitszenarien, in denen das Widget dem Dokument hinzugefügt werden kann, nachdem das „load“-Ereignis des Browsers aufgetreten ist.

     Stattdessen müssen Widgets die `onLoad`-Callback-Funktion verwenden, die in dieser Spezifikation definiert ist, um anzuzeigen, dass das Widget geladen wurde und zur Wiedergabe bereit ist.

   - Registrieren Sie Ereignisprozeduren für Browser `onunload` (z. B. `window.addEventListener('unload',myCallback,0);`) nicht direkt, um das Widget in vielen Szenarien verschiebbar zu machen, einschließlich in dynamischen Laufzeit-Szenarien, in denen das

Widget aus dem Dokument viel eher entfernt werden kann, als die Seite entladen wurde.

Stattdessen müssen Widgets die `onUnload`-Callback-Funktion verwenden, die in dieser Spezifikation definiert ist, um anzuzeigen, dass das Widget von der Seite entfernt wurde.

Weitere Informationen zu getMovieProps() finden Sie unter Methoden und Eigenschaften.

8. Legen Sie die openAjax-Metadaten XML-Datei im Ordner `HTML5` ab.

9. Erstellen Sie die Datei `description.xml`.

   Weitere Informationen zum Schema der Datei `description.xml` finden Sie unter description.xml schema.

10. Legen Sie die Datei `description.xml` im Stammordner ab (in diesem Fall Orndermyhtmlwidget).

11. Komprimieren Sie den Stammordner (`myhtmlwidget`) und ändern Sie die Erweiterung der Datei in „.wdgt“.

12. Legen Sie die WDGT-Datei in „<Adobe Captivate-Installationsordner>/Gallery/Widgets“ ab.

Beispiel einer descripton.xml-Datei

Wenn die SWF-Hauptdatei `ABC.swf` heißt, und die von Ihnen erstellte openAJAX XML-Datei `XYZ_oam.xml` heißt, dann lautet der Name der `description.xml`:

```
<?xml version="1.0" encoding="ISO-8859-1" ?> <!-- widget header spec - compulsorily required. if not present
will be treated as spec 1 which doesnt support html5 etc version - widget version number type - widget type -
-> <widget spec="2" name="Certificate" description="This is a test for Process Tabs" uri="www.mycomapny.com"
version="1.0" type="static"> <!-- Authors header - Can contain multiple authors --> <authors> <!-- Author
header - author info about is to show off some skills like i am cool widget developer. contact me for custom
widgets --> <author name="Dominique Skyler" email="dominique@mycomapny.com" organization="MyCompany"
uri="www.mycompany.com"> <about>Widget Developer</about> </author> </authors> <!-- license info - author info
--> <license name="CC" description="Creative Commons License" text="Feel free to use this"
uri="http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/"/> <!-- different output formats supported each format has
one directory in the wgt file paths can refer to other formats by using .. notation --> <formats> <!-- for
the output format swf --> <format type="swf"> <content source="ABC.swf"/> </format> <!-- for the html5 output
--> <format type="html5"> <!-- reference to the oam file --> <content source="XYZ.xml"/> </format> </formats>
</widget>
```

description.xml schema

Widget

<Widget> ist das Stammelement, das ein einzelnes Widget definiert und die folgenden Unterelemente enthält:

- Autoren
- Lizenz
- Formate

Das <Widget>-Element enthält folgende Attribute:

Attribut	Beschreibung	Typ	Obligatorisch	Wert
Spezifikation	Gibt die Spezifikation an, auf der die XML-Daten basiert. Der Standardwert 2 gibt an, dass die XML-Datei Informationen über die HTML-Version des Widgets enthält.	Positive Ganzzahl	Ja	2
Name	Name des Widgets	Zeichenfolge	Nein	k.A.
Beschreibung	Beschreibung des Widgets	Zeichenfolge	Nein	k.A.
URI	URL der erforderlichen Website z. B. die	Zeichenfolge	Nein	k.A.

	Website des Unternehmens.			
Version	Version des Widgets	Positive Ganzzahl	Nein	k.A.
Typ	Typ des Widgets: statisch oder interaktiv.	Zeichenfolge	Ja	• Statisch • Interaktiv

Autoren

<Autoren> ist das Unterelement des <Widget>-Elements und enthält folgende Attribute:

Attribut	Beschreibung	Typ	Erforderlich	Standard
Name	Name des Widget-Entwicklers oder -Autors	Zeichenfolge	Nein	k.A.
E-Mail	E-Mail-ID des Widget-Entwicklers oder -Autors	Zeichenfolge	Nein	k.A.
Unternehmen	Name der Organisation des Widget-Entwicklers oder -Autors	Zeichenfolge	Nein	k.A.
URI	URL der Unternehmenswebsite oder einer anderen Website, die der Autor erwähnen möchte.	Zeichenfolge	Nein	k.A.

Hinweis: *Diese Attribute werden in dieser Version von Adobe Captivate ignoriert.*

Lizenz

<Lizenz> ist das Unterelement des <Widget>-Elements und enthält folgende Attribute:

Attribut	Beschreibung	Typ	Erforderlich	Standard
Name	Ein kurzer Name für die Widget-Lizenz.	Zeichenfolge	Nein	k.A.
Beschreibung	Beschreibung der Widget-Lizenz	Zeichenfolge	Nein	k.A.
Text	Der Lizenztext, den Sie mit dem Widget anzeigen möchten. Sie können auch jeder anderen im Widget verwendete Software Lizenzen zuweisen.	Zeichenfolge	Nein	k.A.
URI	Link zu der Website, auf der Widget-Benutzer mehr Informationen zu den Lizenzen finden können.	Zeichenfolge	Nein	k.A.

Hinweis: *Diese Attribute werden in dieser Version von Adobe Captivate ignoriert.*

Formate und Formatierung

<Formate> enthält das Unterelement <Formatierung>, das wiederum die Namen der SWF- und HTML-Versionen des Widget enthält.

<Formate>-Element enthält folgende Attribute:

Attribut	Beschreibung	Typ	Erforderlich	Wert
Typ	Typ der Quelle: SWF- oder HTML-Datei.	Zeichenfolge	Ja	• SWF • HTML5

Inhalt

<Inhalt> ist das Unterelement von<Formatierung> und enthält folgende Attribute:

Attribut	Beschreibung	Typ	Erforderlich	Wert
Quelle	Bezieht sich auf die SWF-Ausgabe oder die HTML-Version des Widgets.	Zeichenfolge	Ja	Name der SWF-Datei oder der Metadaten-XML-Datei der HMTL-Version des Widget.

(cc) BY-NC-SA Beiträge auf Twitter™ und Facebook sind nicht Gegenstand der Bedingungen von Creative Commons.

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Neue Widget-APIs in Adobe Captivate 6

CPWidgetInternalResourceLoader
CPWidgetExternalResourceLoader

Adobe Captivate 6 bietet die folgenden neuen Klassen für Widget-Entwickler zum Verwalten von externen Ressourcen in den Widgets:

- CPWidgetInternalResourceLoader
- CPWidgetExternalResourceLoader

Zum Seitenanfang

CPWidgetInternalResourceLoader

Verwenden Sie diese Klasse, um Bilder in einem Widget zu verwenden. Die Ressourcen werden als PNG-Dateien in die SWF-Ausgabedatei eingebettet. Sie müssen „ByteArray“ verwenden, um diese Ressourcen verwenden zu können.

Sie können diese Klasse im Bühnenmodus, Bearbeitungsmodus oder zur Laufzeit verwenden.

Diese Klasse enthält die folgenden Funktionen:

- browseResource
- getResourceStream

browseResource

```
public function browseResource(): int
```

Diese Funktion funktioniert nur im Bearbeitungsmodus. Die Adobe Captivate-Bibliothek wird gestartet und Sie können die Ressource auswählen oder nach ihr suchen.

Diese Funktion gibt eine Ganzzahl zurück (Nummer der Ressource).

getResourceStream

```
public function getResourceStream (resourceID:int) : ByteArray
```

Diese Funktion funktioniert im Bühnenmodus, Bearbeitungsmodus und zur Laufzeit. Sie müssen die Nummer der Ressource als Eingabeparameter bereitstellen, und die Funktion gibt das ByteArray der Ressource zurück.

Zum Seitenanfang

CPWidgetExternalResourceLoader

Verwenden Sie diese Klasse, um Musik- oder Videodateien in einem Widget zu verwenden. Diese Ressourcen werden offen gelegt und sind nicht in die Adobe Captivate SWF-Datei eingebettet. Die Ressourcen werden als separate Dateien in denselben Ordner wie die SWF-Ausgabedatei kopiert.

Um diese Ressourcen zu verwenden, müssen Sie den Dateipfad der Ressourcen abrufen.

Diese Klasse enthält die folgenden Funktionen:

- browseResource
- getResourceStream

getResourcePath

```
public function getResourcePath (Resource ID:int) : String
```

Diese Funktion funktioniert im Bühnenmodus, Bearbeitungsmodus und zur Laufzeit. Sie müssen die Nummer der Ressource als Eingabeparameter bereitstellen, und die Funktion gibt den Pfad der Ressource zurück.

(cc) BY-NC-SA Beiträge auf Twitter™ und Facebook sind nicht Gegenstand der Bedingungen von Creative Commons.

Widgets erstellen

Statische Widgets erstellen
Interaktive Widgets erstellen
Fragen-Widgets erstellen

Zum Seitenanfang

Statische Widgets erstellen

1. Wählen Sie in Adobe Captivate „Datei“ > „Neu“ > „Widget in Flash“.
2. Wählen Sie im Dialogfeld „Neues Widget erstellen“ im Menü „Widget“ die Option „Statisch“ und klicken Sie dann auf „OK“.
3. Wählen Sie in der Flash-Anwendung „Fenster“ > „Aktionen“.
4. Das Fenster „Aktionen“ wird angezeigt. Es enthält die Codevorlage für das statische Widget. Passen Sie diesen Code an, um Ihr Widget zu erstellen.

Zum Seitenanfang

Interaktive Widgets erstellen

1. Wählen Sie in einem geöffneten Projekt „Datei“ > „Neu“ > „Widget In Flash“.
2. Nehmen Sie in der Registerkarte „Neues Widget erstellen“ folgende Einstellungen vor:
   a. Wählen Sie im Menü „Widget“ die Option „Interaktiv“.
   b. Wählen Sie aus dem Menü „ActionScript-Version“ die Version, die Sie verwenden möchten, um den Widgetcode in Flash zu erstellen.
   c. Klicken Sie auf „OK“.
3. Wählen Sie in der Flash-Anwendung „Fenster“ > „Aktionen“.
4. Das Fenster „Aktionen“ wird angezeigt. Es enthält die Codevorlage für das interaktive Widget. Passen Sie diesen Code an, um Ihr Widget zu erstellen.

Zum Seitenanfang

Fragen-Widgets erstellen

1. Wählen Sie „Datei“ > „Neu“ > „Widget in Flash“.
2. Wählen Sie im Dialogfeld „Neues Widget erstellen“ die Option „Frage“ und klicken Sie dann auf „OK“.
3. Klicken Sie in der Flash-Anwendung mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Befehlstaste (Mac OS) auf die Aktionsebene in der Zeitleiste und wählen Sie „Aktionen“.
4. Das Fenster „Aktionen“ wird mit dem Vorlagencode für das Fragen-Widget angezeigt. Passen Sie diesen Code an, um Ihr Widget zu erstellen.

   Hinweis: *Sie können Fragen-Widgets in Fragenpools einfügen. Sie werden behandelt wie andere Fragenfolien.*

(cc) BY-NC-SA Beiträge auf Twitter™ und Facebook sind nicht Gegenstand der Bedingungen von Creative Commons.

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Zugreifen auf Adobe Captivate-Filmeigenschaften

MovieHandle
Methoden und Eigenschaften
Richtlinien zur Verwendung von movieHandle in Widgets

Nach oben

MovieHandle

Adobe Captivate übergibt während der Laufzeit mit der Funktion cpSetValue einen Handle an das Widget. Das Widget muss in seiner Funktion cpSetValue etwas wie im Folgenden aufgeführt implementieren.

```
function cpSetValue( variable:String , val )
{
    if(variable == 'movieHandle' ) {
        this.movieHandle = val;
}
}
```

Nach oben

Methoden und Eigenschaften

Mit MovieHandle kann auf die folgenden Eigenschaften zugegriffen werden.

widgetParams Der vom Widget während der Bearbeitungszeit bereitgestellte Widgetparameter. In AS3 ist dies die Funktion movieHandle.widgetParams() und in AS2 die Eigenschaft movieHandle.widgetParams.

replaceVariables(var:String) Jede Zeichenfolge mit Variablennamen in $$ wird zur Laufzeit durch den Wert der Variablen ersetzt. So gibt movieHandle.replaceVariables($$JohnDoe$$ erreichte $$cpQuizInfoPointsscored$$ von $$cpQuizInfoTotalQuizPoints$$) beispielsweise „JohnDoe erreichte 10 von 100“ zurück, wobei davon ausgegangen wird, dass JohnDoe 10 Punkte von den 100 Gesamtpunkten erreicht hat, die in Adobe Captivate festgelegt wurden.

getContainerProps() Gibt die Eigenschaften des Containers zurück.

> **containerType** Gibt einen der folgenden Werte zurück: „Folie“, „Minifolie“, „Zoom-Zielfolie“, „Zoom-Ziel-Minifolie", „Film" (beim Widget „Restliches Projekt“)

getSlideProps() Gibt die Eigenschaften der Folie zurück, die das Widget enthalten. Das zurückgegebene Objekt hat die folgenden Mitglieder.

> **slideType** Gibt einen der folgenden Werte zurück: „Normale Folie“, „Fragenfolie“ oder „Zufallsfragenfolie“.
>
> **slideHandle** Handle zu den Folienfunktionen. slideHandle unterstützt die folgenden Funktionen: AddNoSkipFrame, startFrame und endFrame.
>
> AddNoSkipFrame(frameNum:Number): Zur Laufzeit wird kein Frame übersprungen. frameNum bezieht sich auf die Bildnummer im Verhältnis zur ab 1 indizierten Folie.
>
> Die SWF-Datei aus Adobe Captivate verwendet zur Laufzeit eine als „Schrittmacher“ bezeichnete Funktion. Wenn nicht genügend Systemressourcen vorhanden sind, überspringt der Schrittmacher Frames so, dass der Benutzer keine Störung im Film wahrnimmt. Es ist jedoch möglich, dass ein Frame, der Aktionen enthält, im Prozess übersprungen wird. Mit AddNoSkipFrame wird sichergestellt, dass der Schrittmacher den angegebenen Frame nicht überspringt.
>
> startFrame gibt die Bildnummer zurück, bei der die Folie beginnt. Die Indizierung beginnt bei Null.
>
> endFrame gibt die Bildnummer zurück, bei der die Folie endet. Die Indizierung beginnt bei 0.

getMovieProps Gibt die Eigenschaften des Adobe Captivate-Films zurück, der der Hierarchie des Widgets am nächsten kommt. Das zurückgegebene Objekt hat die folgenden Mitglieder:

> **contentWidth** Breite des Filminhalts.
>
> **contentHeight** Höhe des Filminhalts.
>
> **variablesHandle** Von hier erfolgt der Zugriff auf einige Adobe Captivate-Systemvariablen. Beispiel: movieHandle.GetMovieProps().varaiblesHandle.myVar = 10;

movieHandle <verworfen> Handle zu object(rdMovie) des Hauptfilms zur Laufzeit. Hier sind nur einige Adobe Captivate-Systemvariablen verfügbar.

IsWidgetVisible Gibt zurück, ob das Widget derzeit auf der Bühne sichtbar ist.

isWidgetEnabled Gibt zurück, ob das Widget aktiviert ist. Ein Widget gilt als aktiviert, wenn es auf der Folie oder der Zeitleiste vorhanden ist. Alle erläuterten Funktionen funktionieren nur, wenn isWidgetEnabled() den Wert true zurückgibt.

Nach oben

Richtlinien zur Verwendung von movieHandle in Widgets

Der Wert von movieHandle muss vom Widget bei jedem Aufruf von cpSetValue('movieHandle', val) aktualisiert werden. Wird die Funktion mehrmals aufgerufen, ist der Wert möglicherweise nicht jedes Mal identisch. Die Variablen müssen für jeden Aufruf aktualisiert werden.

GetSlideProps und GetMovieProps beanspruchen viel Speicherressourcen. Verwenden Sie diese Aufrufe daher nur selten. Es empfiehlt sich, den Rückgabewert in einer Variablen zwischenzuspeichern und die Variable zu verwenden. Siehe dazu das folgende Beispiel.

```
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 = "" ;
}
}
```

Stellen Sie sicher, dass Vorgänge nur während der Adobe Captivate-Laufzeit ausgeführt werden, wenn das Widget aktiviert ist. Vorgänge auf movieHandle (insbesondere variablesHandle), wenn das Widget nicht aktiviert ist, führen unter Umständen zu nicht vorhergesehenen Ergebnissen.

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Hinzufügen von Widgets

Hinzufügen von Widgets aus dem Widgetfenster
Hinzufügen von Widgets aus dem Menü „Einfügen“

Nach oben

Hinzufügen von Widgets aus dem Widgetfenster

Standardmäßig werden die in der Widgetgalerie verfügbaren Widgets im Widgetfenster angezeigt. Die Widgetgalerie wird beim Installieren der Anwendung im Ordner „\\Programme\Adobe\Adobe Captivate 6\Gallery\Widgets“ (Windows) bzw. „/Applications/Adobe Captivate 6/Gallery/Widgets“ (Mac OS) erstellt. Im Widgetfenster werden nur die Widgets angezeigt, die mit ActionScript 3.0 erstellt wurden.

1. Wählen Sie „Fenster“ > „Widget“.
2. Wählen Sie im Widgetfenster ein Widget. Im Widgetfenster wird das Widget in einer Vorschau angezeigt.

   Hinweis: *Sie können die Widgets im Widgetfenster nach den Typen „Statisch“, „Interaktiv“ oder „Frage“ sortieren, indem Sie die entsprechende Option im Menü wählen.*
3. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
   - Klicken Sie auf „Einfügen“.
   - Ziehen Sie das Widget auf die Folie.
4. Geben Sie im Dialogfeld „Widget“ den Namen des Kurses an. Weitere Informationen zu Widgetoptionen finden Sie unter Eigenschaften von Widgets.

Nach oben

Hinzufügen von Widgets aus dem Menü „Einfügen“

1. Wählen Sie „Einfügen“ > „Widget“.
2. Navigieren Sie im Dialogfeld „Öffnen“ zum Ordner, der das Widget enthält, und öffnen Sie ihn.
3. Geben Sie im Dialogfeld „Widget“ den Namen des Kurses an. Weitere Informationen zu Widgetoptionen finden Sie unter Eigenschaften von Widgets.

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Festlegen des Sichtbarkeitsmodus für Widgets

Definieren der Filmvorschau
Beispielcode zum Definieren der Sichtbarkeit für verschiedene Modi

Durch Festlegen der Sichtbarkeit von Widgets können Entwickler bestimmte Facetten des Widgets für Benutzer zur Vorschau oder Anpassung verfügbar machen.

Der Sichtbarkeitsstatus eines Widgets kann wie folgt eingestellt werden:

- Registerkarte „Widget“ im Eigenschaftenbereich (Bühnenstatus): Entwickler können auf dieser Registerkarten einen Snapshot des Widgets anzeigen.
- Registerkarte „Widget“ im Eigenschaftenbereich (Bearbeitungsstatus): Der Snapshot des Objekts ist in diesem Modus üblicherweise ausgeblendet und nur die anpassbaren Parameter werden angezeigt.
- Während Laufzeit: Entwickler können die Sichtbarkeit eines Objekts auf Basis bestimmter Parameter definieren.
- Widgetfenster: Um die SWF-Datei im Vorschaumodus anzuzeigen, legen Sie im Code wm==preview fest.

Der Sichtbarkeitsstatus ist für Widgets nicht definiert. Mit der Eigenschaft movieHandle.widgetParams können Sie den Sichtbarkeitsstatus festlegen.

Beachten Sie die folgenden Tipps beim Festlegen der Sichtbarkeitsoptionen:

- Legen Sie fest, ob das Widget in folgenden Fällen sichtbar ist:
  - Bearbeitungsbereich
  - Eigenschaftsübersicht
  - Während der Laufzeit
- Optimieren Sie den Code für Zeichnungen. Eine intensive Nutzung des Codes kann den Player verlangsamen. Das Widgetdialogfeld wird möglicherweise auch nach Klicken auf die Schaltfläche „OK“ nicht geschlossen.
  - Optimieren Sie den Code in der Funktion OnEnterFrame für das Widget, sodass die CPU-Auslastung auf ein Minimum beschränkt wird.
  - Der Code zum Zeichnen beansprucht die CPU stark. Speichern Sie Status in Variablen und verwenden Sie diese nur zum Zeichnen, wenn es unbedingt notwendig ist.
- Um auf Flash-Probleme zu testen, können Sie simulieren, wie das Widget auf der Bühne innerhalb von Flash dargestellt wird, ohne dafür Captivate starten zu müssen. Hartcodieren Sie wm = 'Stage' und wm = 'Edit' in der Funktion OnEnterFrame. Um das Verhalten der Widgets zur Laufzeit mit Flash zu simulieren, hartcodieren Sie entsprechend widgetParam und führen Sie einen Test durch.
- Debuggen Sie SWF-Dateien mit dem Befehl trace. Stellen Sie sicher, dass der Befehl beim letzten Test gelöscht wird, da er die Leistung beeinträchtigt.
- Stellen Sie sicher, dass Sie nur in die folgenden Formate veröffentlichen:
  - Flash 8 und höher
  - ActionScript 3.0.

Nach oben

Definieren der Filmvorschau

Sie können eine Dummy-SWF-Datei bereitstellen, die im Vorschaubereich angezeigt wird, wenn Benutzer im Widgetfenster ein Widget auswählen. Die Dummy-SWF-Datei zeigt Benutzern, wie das Widget funktioniert.

Prüfen Sie die Datei „PieChart.fla“, in der das Verfahren zum Definieren einer Filmvorschau deutlich wird.

1. Öffnen Sie die Datei „PieChart.fla“, um das Kreisdiagramm in Flash anzuzeigen. Die Datei ist auf Ihrem Computer im Ordner *\\Programme\Adobe\Adobe Captivate <Versionsnummer>\Gallery\Widgets* abgelegt.
2. Wählen Sie in der Eigenschaftsübersicht den Film außerhalb der Bühne. Der Name des Films „PieChart_prvw“ wird im Eigenschafteninspektor angezeigt.
3. Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Befehlstaste (Mac OS) auf das Bild, das die Aktion enthält, und wählen Sie „Aktionen“.
4. Suchen Sie den folgenden Codeausschnitt.

```
if (wm == 'Preview')
```

```
    {
    PieChart_prvw._visible = true;
    }
```

Der Code setzt den Film in den Vorschaumodus und zeigt ihn im Vorschaubereich an, wenn Benutzer das Widget auswählen. Wenn Sie die Sichtbarkeit auf false einstellen, wird das Widget nicht im Vorschaubereich angezeigt.

Nach oben

Beispielcode zum Definieren der Sichtbarkeit für verschiedene Modi

```
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

Eigenschaften von Widgets

Widgets
Animation
Timing
Übergang
Aktion
Optionen
Audio
Transformieren
Weitergabe
Festlegen des Audios für Widgets

Zusätzlich zu den vom Widget-Entwickler definierten Parametern können Sie mit Adobe Captivate Eigenschaften für Widgets einstellen. Sie können die Eigenschaften eines Widgets mithilfe des Eigenschafteninspektors („Fenster“ > „Eigenschaften“) ändern.

Widgets

Nach oben

Name Geben Sie einen eindeutigen Namen für das Objekt ein. Diesen Namen können Sie beim Definieren der Sichtbarkeitsbedingungen für das Objekt verwenden.

Sichtbar Deaktivieren Sie diese Option, wenn das Objekt auf der Folie standardmäßig nicht sichtbar sein soll. Mit der Aktion „PieChart.fla“ können Sie das Widget sichtbar machen. Weitere Informationen finden Sie unter Steuern der Sichtbarkeit von Objekten.

Animation

Nach oben

Objektname Name des Animationsobjekts.

Linkage Stellt den Link zur zugeordneten SWF-Datei bereit.

Aktualisieren Klicken Sie auf diese Option, um die Änderungen an der Quelldatei zu übernehmen (falls diese extern bearbeitet wurde).

Quelle Verknüpfung mit der FLA-Quelldatei der SWF-Animationsdatei.

Bearbeiten Klicken Sie auf diese Option, um die FLA-Datei in Adobe Captivate mit Adobe Flash zu bearbeiten.

Alpha Die Transparenz des Widgets. Bei 0 % Transparenz ist das Widget undurchsichtig, bei 100 % Transparenz hingegen unsichtbar.

Widget-Eigenschaften Klicken Sie auf diese Option, um das Dialogfeld „Widget-Eigenschaften“ anzuzeigen, in dem die Parameter aufgeführt sind, mit denen Sie das Widget anpassen können. Diese Parameter sind nur verfügbar, wenn der Entwickler beim Erstellen des Widgets Vorkehrungen zum Anpassen des Widgets getroffen hat. In diesem Dialogfeld wird unter Umständen auch ein Snapshot des Widgets angezeigt.

Timing

Nach oben

Anzeigen für [Dauer] Gibt an, wie lange das Widget auf der Folie angezeigt wird

Erscheint nach [#] Sekunden Gibt an, wie viele Sekunden zwischen der ersten Anzeige der Folie und der ersten Anzeige des Widgets liegen

Anhalten nach [#] Sekunden Gibt an, zu welchem Zeitpunkt das Projekt angehalten werden soll, um dem Benutzer die Möglichkeit zu geben, die Anweisungen des Widgets zu befolgen

Hinweis: *Dieses Feld gilt nur für interaktive Widgets.*

Übergang

Nach oben

Effekt Übergangseffekt für das Widget. Sie können Einblend- oder Ausblendeffekte einsetzen und die Zeit für diese Effekte festlegen.

Aktion

Nach oben

Bei Erfolg Die verfügbaren Optionen, wenn der Benutzer die im Widget angegebenen Kriterien erfolgreich erfüllt. Weitere Informationen finden Sie unter Projektnavigation mithilfe von interaktiven Objekten.

Versuche Definieren Sie die Anzahl der Versuche.

Unbegrenzt Der Benutzer hat eine unbegrenzte Anzahl von Versuchen zur Verfügung.

Nach dem letzten Versuch Verfügbare Optionen, wenn Benutzer die im Widget angegebenen Kriterien nach einer definierten Zahl von Versuchen nicht erfüllen Weitere Informationen finden Sie unter Projektnavigation mithilfe von interaktiven Objekten.

Nach oben

Optionen

Wählen Sie aus folgenden Optionen die entsprechenden Optionen:

Erfolg Die angezeigte Beschriftung, wenn der Benutzer die vom Widget zugewiesene Aufgabe erfolgreich abschließt.
Fehler Die angezeigte Beschriftung, wenn der Benutzer die vom Widget angeforderte Eingabe nicht bereitstellt.
Tipp Die Beschriftung mit einem Tipp für den Benutzer. Der Tipp wird angezeigt, wenn Benutzer die Maus über das Widget bewegen
Für Erfolgs- und Fehlerbeschriftungen anhalten Das Projekt wird so lange angehalten, bis alle Erfolgs- und Fehlerbeschriftungen angezeigt werden.

Nach oben

Audio

Um dem Widget Audio hinzuzufügen, wechseln Sie im Eigenschafteninspektor („Fenster“ > „Eigenschaften“) in den Bereich „Audio“ und klicken Sie dann auf „Audio hinzufügen“.

Einblenden [#] Sekunden Gibt an, nach wie vielen Sekunden die Audiodatei die volle Lautstärke erreicht
Ausblenden [#] Sekunden Gibt an, nach wie vielen Sekunden die Audiodatei nicht mehr zu hören ist
Audio Zeigt das Dialogfeld „Objektaudio“ an. Ausführliche Informationen finden Sie unter
Festlegen des Audios für Widgets.

Nach oben

Transformieren

Wenn Sie die genaue Größe oder Position des Widgets in Pixel festlegen oder das Widget drehen möchten, klicken Sie auf die Registerkarte „Transformieren“. Die folgenden Optionen stehen zur Verfügung:

X Die Position der X-Koordinate des Objekts.
Y Die Position der Y-Koordinate des Objekts.
W Die Breite des Objekts.
H Die Höhe des Objekts.
Proportionen beschränken Behält das Seitenverhältnis des Objekts bei, wenn seine Größe anpasst wird.
Winkel Winkel der Drehung des Widgets.

Nach oben

Weitergabe

Wenn Sie eine Punktzahl für das Widget speichern oder die Punktzahl mit einem Learning Management-System koordinieren möchten, klicken Sie auf die Registerkarte „Weitergabe“.

In Quiz einbeziehen Die dem Widget zugeordneten Punkte werden dem Resultat des aktuellen Quiz hinzugefügt.
Punkte Einer korrekten Antwort zugeordnete Punktzahl. Die Höchstpunktzahl beträgt 100, die Mindestpunktzahl 0 Punkte.
Zur Gesamtsumme hinzufügen Die Bewertung der Schaltfläche wird der Quizgesamtsumme hinzugefügt.
Antworten weitergeben Sendet das Quizergebnis an das Learning Management-System (LMS).
Interaktions-ID Sendet Tracking-Informationen an das Learning Management-System, die auf der vom Learning Management-System angegebenen Interaktions-ID basieren

Nach oben

Festlegen des Audios für Widgets

Sie können nicht interaktiven Objekten Audiodateien hinzufügen. Die Audiodatei wird abgespielt, wenn das Objekt auf der Folie angezeigt wird.

1. Um Audio hinzuzufügen, wechseln Sie im Eigenschafteninspektor („Fenster“ > „Eigenschaften“) in den Bereich „Audio“ und klicken Sie dann auf „Audio hinzufügen“.

   Das Dialogfeld „Objektaudio“ wird angezeigt.

2. Verwenden Sie auf der Registerkarte „Hinzufügen/ersetzen“ die folgenden Optionen:

   Audio aufzeichnen Das Dialogfeld „Audio aufzeichnen“ wird geöffnet. (Für die Audioaufzeichnung sind bestimmte Geräte erforderlich.)

   Stoppen Hält das Abspielen der Audiodatei an.

   Abspielen Spielt die Audiodatei ab.

3. Auf der Registerkarte „Bearbeiten“ können Sie die Audiodatei auf verschiedene Weise bearbeiten, beispielsweise durch Einfügen von Stilleperioden oder durch Regulieren der Lautstärke.

4. Klicken Sie auf „Einstellungen“, um das Dialogfeld „Audioeinstellungen“ zu öffnen. Sie können Audioeinstellungen wie z. B. die Eingangsquelle, Audioqualität und Kalibrierung festlegen. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Einstellungen“ und nehmen Sie die gewünschten Einstellungen vor.

5. Klicken Sie auf „Importieren“, um das Dialogfeld „Audio importieren“ anzuzeigen. In diesem Dialogfeld können Sie nach einer Audiodatei

suchen und sie importieren.

6. Klicken Sie auf „Bibliothek“, um die Bibliothek zu öffnen. In der Bibliothek sind alle Audiodateien aufgeführt, die bereits im aktuellen Adobe Captivate-Projekt verwendet werden.

Verwandte Hilfethemen

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Fragen-Widgets

Fragen-Widgets sollten neben den in diesem Thema erläuterten Funktionen die folgenden Funktionen implementieren.

getWidgetQuestionState() Diese Methode wird aufgerufen, wenn der Benutzer auf der Fragenfolie auf „Senden“ klickt. Diese Methode stellt dem Widget eine Option zum Wiederherstellen seines Status zur Verfügung, wenn das Quiz in einem LMS wiederhergestellt wird. Diese Funktion sollte keine leere Zeichenfolge zurückgeben, damit der Status beim erneuten Laden des Widgets wiederhergestellt werden kann.

setWidgetQuestionState() Stellt den vorherigen Status des Widgets wieder her. setWidgetQuestionState() wird aufgerufen, wenn das Widget erneut in das LMS geladen wird.

```
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  );
}
```

Angenommen, der Status der Variablen ist var1=10, var2="Captivate", wenn auf „Senden“ geklickt und die Funktion aufgerufen wird. Öffnen Sie das Adobe Captivate-Quiz in LMS, versuchen Sie, die Frage zu beantworten und klicken Sie auf „Senden“. Die Funktion getWidgetQuestionState wird aufgerufen. Öffnen Sie das Quiz in LMS erneut. Wenn die Widgetfrage angezeigt wird, wird die Funktion setWidgetQuestion mit derselben Zeichenfolge aufgerufen: "<var1>10</var1><var2>Captivate</var2>"

Antworten() Zeigt das Feedback des Reviews an. Die Funktion gibt einen Array aus Objects() mit den folgenden Eigenschaften zurück.

answerID Eine eindeutige ID für jede Antwort.

chosenAnswer Zeichenfolge, die die vom Lernenden gewählte Antwort darstellt.

correctAnswer Zeichenfolge, die die korrekte Antwort darstellt.

Beispiel:

```
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

Twitter-Widget

Hinzufügen des Twitter-Widgets zu Projekten
Workflow der Zusammenarbeit
Wie wird der „Kontext“ von Tweets bestimmt?
Fragen stellen
Fragen beantworten

Das Twitter-Widget vereinfacht die kontextbezogene Zusammenarbeit zwischen Ihnen (dem Autor) und den Benutzern (E-Learnern). Es hilft Ihnen bei der Simulation einer Schulungsumgebung, in der E-Learner Ihnen und anderen E-Learnern in Echtzeit Fragen stellen können.

Wenn Sie ein Projekt mit einem Twitter-Widget veröffentlichen, können Ihre Benutzer aus dem Projekt heraus Fragen stellen, ohne dass sie sich dafür bei Twitter anmelden müssen. Die Fragen werden Ihnen und den anderen E-Learnern mit dem entsprechenden Projektkontext angezeigt.

Während Fragen nur aus einem veröffentlichten Projekt heraus gestellt werden können, lassen sich Antworten auf einem der folgenden Wege übermitteln:

- Über Twitter (Zugriff über einen Webbrowser oder ein Mobilgerät).
- Aus einem veröffentlichten Adobe Captivate-Projekt heraus über die Schaltfläche „Reply“, die beim Klicken auf das Twitter-Symbol angezeigt wird.

Nach oben

Hinzufügen des Twitter-Widgets zu Projekten

1. Laden Sie das Twitter-Widget von Adobe Exchange herunter. Die heruntergeladene Zip-Datei enthält die folgenden Dateien:
   - twitterwidget.swf – Das Twitter-Widget, das Sie in Ihre Adobe Captivate-Projekte einfügen können.
   - Twitteroauth.zip – Die Konfigurationsdatei „OAuth“ zur Authentifizierung von Adobe Captivate beim Versuch Ihrer Benutzer, über das Twitter-Widget auf das Projekt zuzugreifen.
2. Stellen Sie sicher, dass Sie die Voraussetzungen für die Verwendung des Twitter-Widgets erfüllt haben. Weitere Informationen finden Sie unter Voraussetzungen.
3. Richten Sie Ihr Projekt ein, indem Sie dem Projekt in den Voreinstellungen einen eindeutigen Namen geben. Weitere Informationen finden Sie unter Einrichten des Projekts.
4. Fügen Sie das Twitter-Widget in Ihr Projekt ein. Weitere Informationen finden Sie unter Einfügen des Twitter-Widgets in Projekte.

Voraussetzungen

1. Installieren Sie auf einem Computer einen Webserver und PHP. Sie können zwischen WAMP (für Windows) oder MAMP (für Mac) wählen (beide enthalten den Webserver und PHP).
   Hinweis: *Als Computer können Sie den Computer verwenden, auf dem Sie Adobe Captivate installiert haben, oder einen beliebigen anderen Computer im Netzwerk.*
   WAMP können Sie unter http://www.wampserver.com/en/download.php herunterladen. Schritt-für-Schritt-Anweisungen finden Sie unter http://www.ehow.com/how_5921076_set-up-localhost-computer.html.
   Hinweis: *Ignorieren Sie den letzten Schritt in dieser Anleitung, in dem Sie dazu aufgefordert werden, mit den Anweisungen auf der WAMP-Website fortzufahren.*

   MAMP können Sie unter http://www.mamp.info/en/index.html herunterladen. Schritt-für-Schritt-Anweisungen finden Sie unter http://documentation.mamp.info/en/mamp/installation.
2. Konfigurieren Sie auf dem Windows-Computer PHP und den Webserver. Weitere Informationen finden Sie unter Konfigurieren von PHP und Konfigurieren des Webservers. Auf einem Mac müssen Sie diesen Schritt nicht ausführen, da die erforderlichen Parameter bei MAMP standardmäßig aktiviert sind.
3. Richten Sie die Adobe Captivate-Authentifizierung mithilfe von „OAuth“ ein. Weitere Informationen finden Sie unter Einrichten der Authentifizierung mittels „OAuth“

Ihre Benutzer (E-Learner) müssen diese Voraussetzungen nicht erfüllen. Sie benötigen lediglich ein gültiges Twitter-Konto, um auf Projekte mit einem Twitter-Widget zugreifen zu können.

Konfigurieren von PHP

Aktivieren Sie unter Windows die CURL-Bibliothek. Klicken Sie dazu auf das WAMPSERVER-Symbol in der Taskleiste, wählen Sie „PHP“ > „PHP-Erweiterungen“ und klicken Sie anschließend auf php_curl.

Um zu prüfen, ob CURL aktiviert ist, geben Sie http://localhost oder http://localhost:8080 in einem Webbrowser ein und klicken Sie im Abschnitt „Tools“ auf „phpinfo()“. Suchen Sie auf der Seite nach CURL. Prüfen Sie, ob die Zeile cURL support den Wert enabled aufweist.

Konfigurieren des Webservers

Aktivieren Sie unter Windows das Modul rewrite. Klicken Sie dazu auf das WAMPSERVER-Symbol in der Taskleiste, wählen Sie „PHP“ > „PHP-Erweiterungen“ und anschließend rewrite_module.

Um zu prüfen, ob das rewrite-Modul aktiviert ist, geben Sie http://localhost oder http://localhost:8080 in einem Webbrowser ein und klicken Sie im Abschnitt „Tools“ auf „phpinfo()“. Suchen Sie auf der Seite nach „rewrite“. Prüfen Sie, ob mod_rewrite in der Zeile „Loaded Modules“ (Tabelle „apache2handler“) aufgeführt wird.

Einrichten der Authentifizierung mittels „OAuth“

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) auf die Datei „twitteroauth.zip“ und anschließend auf „Extrahieren“. Die Inhalte werden in den Ordner „twitteroauth“ extrahiert.
   Hinweis: *„twitteroauth.zip“ befindet sich im Ordner „TwitterWidget.zip“, den Sie von Adobe Exchange heruntergeladen haben.*
2. Legen Sie den Ordner „TwitterWidget.zip“ im Stammverzeichnis Ihres Webservers ab. So greifen Sie auf das Stammverzeichnis zu:
   - (Windows) Klicken Sie auf das WAMPSERVER-Symbol in der Taskleiste und klicken Sie auf „www-Ordner“ bzw. navigieren Sie zu <*WAMP_Installationsordner*>/wamp/www.
   - (Mac) Navigieren Sie zu „/Applications/MAMP/htdocs“.

Einrichten des Projekts

1. Öffnen Sie das Projekt, in das Sie das Twitter-Widget einfügen möchten.
2. Klicken Sie auf „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ (Windows) oder „Adobe Captivate“ > „Voreinstellungen“ (Mac OS).
3. Klicken Sie im Dialogfeld „Voreinstellungen“ in der Liste „Kategorie“ unter „Projekt“ auf „Informationen“.
4. Geben Sie im Feld „Projektname“ einen Namen für Ihr Projekt ein. Wählen Sie einen eindeutigen Namen, da dieser Name in Twitter als Hashtag für den Kurs verwendet wird.

Einfügen des Twitter-Widgets in Projekte

1. Öffnen Sie das Adobe Captivate-Projekt, in das Sie das Twitter-Widget einfügen möchten.
2. Klicken Sie auf die erste Folie im Filmstreifen.
3. Klicken Sie auf „Einfügen“ > „Widget“. Wechseln Sie zum Speicherort, an dem die heruntergeladene Datei „twitterwidget.swf“ gespeichert ist, und klicken Sie auf „Öffnen“. Das Dialogfeld „Widget-Eigenschaften“ wird angezeigt.
4. Geben Sie in das Feld „Benutzername“ den Benutzernamen Ihres Twitter-Kontos ein. Dieses Konto gilt als das Konto des Autors.
5. Geben Sie im Feld „PHP-Speicherort“ den Speicherort des Ordners „twitteroauth“ (den Sie im Stammverzeichnis abgelegt haben) an und zwar als URL im folgenden Format:

   http://<*IPAdresse_des_Webservers*>/<*Speicherort_twitteroauth_Ordner*>

   Wenn Sie den Ordner zum Beispiel unter „c:/wamp/www/Twitter/twitteroauth“ abgelegt haben, geben Sie den PHP-Speicherort wie folgt ein:

   http://<*IPAdresse_des_Webservers*>/Twitter/twitteroauth

   Wenn Sie unter Windows zum Beispiel über den Port 8080 auf die Webserver-Homepage zugreifen, müssen Sie auch für den PHP-Speicherort die Portnummer angeben. Beispiel:

   http://<*IPAdresse_des_Webservers*>:8080/Twitter/twitteroauth

   Geben Sie unter Mac OS die Portnummer 8888 an. Zum Beispiel „http://<*IPAdresse_des_Webservers*>:8888/Twitter/twitteroauth“
6. Klicken Sie auf „OK“. Das Twitter-Widget wird jetzt auf Ihrer Folie angezeigt. Wenn Sie die Ausgabe veröffentlichen, wird das Widget an der gleichen Position wie auf der Folie angezeigt.
7. Klicken Sie im Fenster „Timing“ des Widget-Eigenschafteninspektors in der Dropdownliste „Anzeigen für“ auf „Restliches Projekt“.

Bevor Sie Ihr Projekt in der Vorschau anzeigen oder veröffentlichen, stellen Sie sicher, dass Ihr WAMP- oder MAMP-Server den Status „Online“ aufweist.

- Bewegen Sie unter Windows den Mauszeiger auf das „WAMP-Server“-Symbol in der Taskleiste. Wenn der Status anzeigt, dass der Server „Offline“ ist, klicken Sie auf das Symbol und anschließend auf „Online setzen“.
- Starten Sie MAMP unter Mac OS. Wenn auf dem Willkommensbildschirm für Apache und PHP zwei rote Schaltflächen angezeigt werden, klicken Sie auf die Schaltflächen daneben, um beide Systeme online zu setzen. Die Farbe der Schaltflächen wechselt auf grün.

Zugreifen auf die Projektausgabe mit dem Twitter-Widget

Wenn Sie oder Ihre Benutzer versuchen, mit dem Twitter-Widget auf das veröffentlichte Projekt zuzugreifen, wird eine Aufforderung angezeigt, die OAuth-PIN einzugeben.

1. Klicken Sie auf „Generate“, um die PIN zu generieren.

   Wenn Sie sich bereits bei Twitter angemeldet haben, klicken Sie auf „Allow“, um mit demselben Konto fortzufahren. Um sich mit einem anderen Konto anzumelden, klicken Sie auf „Sign-in“.

   Wenn Sie sich noch nicht bei Twitter angemeldet haben, werden Sie dazu aufgefordert, einen Twitter-Benutzernamen und ein Twitter-Kennwort anzugeben.

   Nachdem Sie sich erfolgreich angemeldet haben, wird die PIN in Ihrem Standardwebbrowser angezeigt.

   Hinweis: *Wenn die PIN nicht im Browserfenster angezeigt wird, müssen Sie zuerst die Popups zulassen und die Seite anschließend aktualisieren.*

2. Kopieren Sie die PIN und fügen Sie sie in das Feld „OAuth PIN“ der Aufforderung ein.
3. Klicken Sie auf „Login“.

Suchen nach dem Projekt in Twitter

Suchen Sie anhand des Projektnamens in Twitter, TweetDeck oder unter „search.twitter.com“ nach dem Projekt. Alle Tweets (Fragen und Antworten) des Projekts werden aufgeführt. Sie können anschließend eine Antwort oder Frage twittern.

Nach oben

Workflow der Zusammenarbeit

Fragen und Antworten, die getwittert wurden, noch bevor Sie oder ein E-Learner das Projekt angezeigt haben, werden in Konversationsthreads zusammengefasst. Ihnen (dem Autor) werden alle Konversationsthreads der aktuellen Folie angezeigt, unabhängig davon, welches Bild gerade angezeigt wird. E-Learnern hingegen werden nur die Konversationen angezeigt, die bis zum aktuell angezeigten Bild stattgefunden haben.

Um die Konversationsthreads anzuzeigen, klicken Sie auf das Twitter-Symbol.

Alle Tweets, die während der Anzeige der Projektausgabe stattfinden, werden sofort angezeigt. Sie (der Autor) werden über alle Tweets auf allen Folien im Projekt informiert, unabhängig davon, ob Sie eine Folie bereits angezeigt haben. Für die anderen E-Learner hingegen werden die Tweets in der Konversationsliste angezeigt. Diese Liste können die E-Learner beim Erreichen der entsprechenden Folie (und des entsprechendes Bildes) anzeigen.

Wird eine neue Frage oder Antwort getwittert, wird ein zweites Twitter-Symbol auf der Folie angezeigt. Das Symbol wird ausgeblendet, nachdem alle Tweets angezeigt wurden.
Hinweis: *Das zweite Twitter-Symbol unterscheidet sich vom ersten Twitter-Symbol durch die Flügelfarbe des Twitter-Vogels. Beim ersten Twitter-Symbol ist der Flügel blau, beim zweiten Twitter-Symbol gelb.*
Alle angezeigten Tweets werden den Konversationslisten auf der Folie hinzugefügt.

In den folgenden Schritten wird der Workflow der Zusammenarbeit zwischen einem Autor (Casey) und zwei E-Learnern (Alex und Jaden) veranschaulicht:

1. Casey erstellt und veröffentlicht einen E-Learning-Kurs mit einem Twitter-Widget.
2. Alex beginnt damit, den Kurs anzuzeigen, klickt mit der rechten Maustaste in eine Tabelle auf Folie 10 (Bild 2) und stellt eine Frage.
3. Jaden schaut sich den Kurs zur gleichen Zeit an.
   - Wenn sich Jaden ebenfalls auf Folie 10, Bild 2 befindet oder die Folie bereits angesehen hat, wird ein zusätzliches Twitter-Symbol auf dem Computer von Jaden angezeigt. Jaden kann auf das Symbol klicken, um die Frage anzuzeigen, und anschließend „Antworten“ wählen, um eine Antwort zu geben. Nachdem sich Jaden die Frage angesehen hat, wird das zusätzliche Twitter-Symbol ausgeblendet und die Tweets (Frage und Antwort) werden als Konversationsthread hinzugefügt.
   - Wenn Jaden Folie 10, Bild 2 noch nicht angesehen hat, wird die Frage von Alex als Konversationsthread angezeigt. Jaden kann auf das Original-Twitter-Symbol klicken, um die Frage anzuzeigen.
4. Casey schaut sich den Kurs ebenfalls zur gleichen Zeit an. Sobald Alex oder Jaden eine Frage stellen, wird – unabhängig davon, welche Folie oder welches Bild Casey sich gerade ansieht – ein zusätzliches Twitter-Symbol angezeigt.
   - Casey kann auf den Tweet klicken, um zum entsprechenden Kontext (Folie 10, Bild 2) zu navigieren und auf die Frage zu antworten.
   - Casey kann auf ältere Tweets zugreifen, indem er auf das Original-Twitter-Symbol klickt.

Nach oben

Wie wird der „Kontext“ von Tweets bestimmt?

Die folgenden Faktoren entscheiden über den Kontext einer Frage:

- Bildnummer
- Die Stelle auf der Folie, auf die der E-Learner klickt, um eine Frage zu stellen

Wenn Sie oder ein E-Learner beim Anzeigen eines veröffentlichten Projekts auf die Konversationsheader oder auf die neuen Tweets klicken, wird der entsprechende Kontext (Folie oder Bild) angezeigt.

Wenn Sie oder ein E-Learner per Twitter auf die Tweets im Projekt zugreift, wird der Kontext folgendermaßen bereitgestellt:

Bildnummer, X-Koordinate, Y-Koordinate

Zum Beispiel: 245, 400, 194.

Nach oben

Fragen stellen

Nur E-Learner (nicht der Autor) können mit dem Twitter-Widget im veröffentlichten Projekt Fragen stellen.

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Control-Taste (Mac OS) auf „Ask Question“.
2. Klicken Sie in das Dialogfeld „Ask A Question“ und geben Sie die Frage ein.
3. Klicken Sie auf „Send“.

Nach oben

Fragen beantworten

Sie (der Autor) und alle E-Learner können über das Twitter-Symbol auf jede Frage im Projekt antworten.

1. Klicken Sie auf das Twitter-Symbol, um die Fragen anzuzeigen.
2. Klicken Sie auf „Reply“, um auf eine Frage oder einen Konversationsthread zu antworten. Um Ihre Antwort an eine bestimmte Person zu richten, klicken Sie auf den Pfeil neben dem Namen der betreffenden Person.
3. Geben Sie die Antwort ein und klicken Sie auf „Send“.

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Widgettypen

Statische Widgets
Interaktive Widgets
Fragen-Widget

Statische Widgets

Nach oben

Statische Widgets sind gewöhnliche Widgets, mit denen Sie Benutzerinteraktionen einstellen können. Statische Widgets interagieren nicht mit Adobe Captivate. Das heißt, dass Sie Erfolgs- und Fehleraktionen nicht für diese Widgets einrichten können.

Interaktive Widgets

Nach oben

Interaktive Widgets ändern ihr Erscheinungsbild oder ihre Funktion je nach Benutzereingabe. Sie können diesen Widgets Erfolgs- bzw. Fehleraktionen zuweisen und Sie können sie bei Benutzerinteraktionen mit den Widgets mit Adobe Captivate interagieren lassen.

Wenn Sie als Entwickler ein interaktives Widget in Flash erstellen, können Sie den Code für das Schaltflächenwidget zur Hilfe nehmen. Im Code können Sie nachvollziehen, wie interaktive Widgets erstellt werden. Suchen Sie das Schaltflächenwidget „FlashButton.fla“ auf Ihrem Computer im Ordner „\\Programme\Adobe\Adobe Captivate <Versionsnummer>\Gallery\Widgets\FlashButton.wdgt“ (Windows) bzw. „/Applications/Adobe Captivate 6/Gallery/Widgets/FlashButton.wdgt“ (Mac OS).

Das Schaltflächenwidget leuchtet, wenn der Benutzer den Zeiger darüber führt.

1. Fügen Sie eine leere Folie ein.
2. Fügen Sie die Datei „FlashButton.swf“ aus dem Widgetfenster („Fenster“ > „Widget“) ein.
3. Zeigen Sie die Folie in einer Vorschau an. Wenn Sie den Zeiger auf die Schaltfläche bewegen, leuchtet das Schaltflächenwidget.

Fragen-Widget

Nach oben

Mit Fragen-Widgets können Sie in Adobe Captivate neue Fragentypen hinzufügen. In der folgenden Schritt-für-Schritt-Anleitung erfahren Sie, wie Sie ein Widget für Multiple-Choice-Fragen einfügen:

1. Fügen Sie eine leere Folie ein.
2. Fügen Sie das Widget „MCQ_AS3.swf“ aus dem Widgetfenster in die Folie ein. Zwei Folien werden eingefügt: eine Folie mit einem Platzhalter für die Frage und eine zweite Folie für die Punktzahlen.
3. Geben Sie die Frage und die Multiple-Choice-Antworten wie gewünscht ein.
4. Um eine weitere Frage einzufügen, fügen Sie nach der Folie mit der Frage eine leere Folie ein und fügen Sie dann das Widget erneut ein.

Hinweis: *Verwenden Sie das Fenster „Quizeigenschaften“, um Eigenschaften wie die Punktzahl pro richtig beantworteter Frage zu bearbeiten oder um anzugeben, welche Schaltflächen in den Folien angezeigt werden sollen.*

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Verwenden von ActionScript 3.0 in Widgets

Hinweis: *Es wird nur ActionScript 3.0 unterstützt.*
Änderungen in ActionScript von Version 2 auf Version 3 betreffen die Art, wie Konstrukte auf Adobe Captivate-Demos zugreifen. Einige der Änderungen sind hier dokumentiert.

- Um onEnterFrame zu erklären, spezifizieren Sie this.addEventListener("enterFrame",onEnterFrame);
- Verwenden Sie void an Stelle von Void
- Für die externe Schnittstelle sind nun nur noch zwei Parameter erforderlich. Beipiel: ExternalInterface.addCallback("isStatic",isStatic);
- Verwenden Sie parent an Stelle von _parent
- Verwenden Sie den folgenden Code in der ActionScript-Datei:

```
function cpSetValue(variable:String, val):void
{
if (variable == 'widgetMode')
{
widgetMode = val;
}
}
ExternalInterface.addCallback("cpSetValue", cpSetValue);
```

- Die Art, in der widgetParam abgerufen wird, hat sich in ActionScript 3.0 aufgrund von Änderungen an der Struktur von Captivate-Demos geändert:

```
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;
```

- Machen Sie sich mit der neuen Art des XML-Parsings vertraut.

Hinweis: *Stellen Sie sicher, dass die ActionScript-Version für das Widget zur ActionScript-Version, die für die Captivate-Demo verwendet wird, passt. ActionScript 2.0-Widgets funktionieren in mit ActionScript 3.0 veröffentlichten Filmen und umgekehrt nicht.*

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Verwenden von XML in Widgets

Widgets verwenden XML, um Daten von Flash zu Captivate weiterzugeben. Das folgende Beispiel illustriert Widgets, die von Adobe Captivate aufgerufen werden.

Beispiel 1: Erstellen von Objekten in Flash ActionScript

```
var _parameters: Object = new Object();
_parameters.country = txtCountry.text;
return _parameters;
```

Dieses Codesegment erstellt ein Objekt namens _parameters und weist ihm das Feld country zu. Adobe Captivate speichert das zurückgegebene Objekt _parameters im XML-Format, damit es zukünftig wiederverwendet werden kann (beispielsweise zur Veröffentlichung in einer bestimmten Sprache).

Beispiel 2: Abspielen eines Films, der ein Widget enthält

```
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;
}
```

Der Sichtbarkeitsstatus ist für Widgets nicht definiert. Sie legen diesen Status mit der Eigenschaft movieHandle.widgetParams fest, der von Adobe Captivate abgeleitete Werte enthält.

Der trace-Befehl druckt widgetParams, eine Zeichenfolge im XML-Format. Sie können auf die Knoten der Zeichenfolge mithilfe von XML zugreifen. Lesen Sie den Code, um zu verstehen, wie Ihre Daten gespeichert werden, sodass Sie den benötigten Knoten erreichen können. Um die Zeichenfolge zu parsen, verwenden Sie XML, das ein ActionScript-Konstrukt ist. Weitere Informationen finden Sie in der ActionScript-Dokumentation in Flash.

Verwandte Hilfethemen

Flash ActionScript-Wörterbuch

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Verwenden von Variablen in Widgets

Um eine Adobe Captivate-Variable in Widgets zu verwenden, umschließen Sie die Variable mit $$-Zeichen. Sie können in Widgets sowohl benutzerdefinierte als auch Systemvariablen nutzen. Das Widget kann Variablen innerhalb der Captivate-Demo abrufen und einstellen.

Die benutzerdefinierte Variable $$username$$ in einem Zertifikatswidget beispielsweise ruft den Namen des Benutzers ab und zeigt ihn in dem Zertifikat an.

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Widgetfenster

Sortieren von Widgets im Widgetfenster
Einfügen neuer Widgets in das Widgetfenster
Ändern des für das Widgetfenster gültigen Standardspeicherorts
Herunterladen von Widgets aus Adobe Captivate Exchange
Verknüpfte Widgets

Im Widgetfenster („Fenster“ > „Widget“) werden alle Widgets angezeigt, die im Ordner „\\Programme\Adobe\Adobe Captivate <Versionsnummer>\Gallery\Widgets“ (Windows) bzw. „/Applications/Adobe Captivate 6/Gallery/Widgets“ (Mac OS) gespeichert sind. Sie können Widgets in eine Folie einfügen, indem Sie das Widget vom Fenster auf die Folie ziehen. Alternativ können Sie ein Widget im Fenster auswählen und auf „Einfügen“ klicken. Im Vorschaufenster wird das Widget in einer Vorschau angezeigt, wenn Sie eine Folie auswählen. Entwickler von Widgets können definieren, welches Bild Benutzern im Vorschaufenster angezeigt werden soll.

Nach oben

Sortieren von Widgets im Widgetfenster

Sie können Widgets im Widgetfenster nach Typ sortieren.

✤ Wählen Sie aus dem Menü im unteren Bereich des Fensters den Widgettyp aus, den Sie anzeigen möchten.

Nach oben

Einfügen neuer Widgets in das Widgetfenster

1. Klicken Sie im Widgetfenster auf das Symbol zum Durchsuchen.
2. Navigieren Sie im Dialogfeld „Nach Ordner suchen“ zu dem Widget, das Sie im Fenster hinzufügen möchten.
3. Wählen Sie das Widget aus und klicken Sie auf „Öffnen“.

Nach oben

Ändern des für das Widgetfenster gültigen Standardspeicherorts

Die Widgets im Widgetfenster werden aus dem Ordner „*Programme\Adobe\Adobe Captivate 6\Gallery\Widgets*“ (Windows) bzw. „/Applications/Adobe Captivate 6/Gallery/Widgets“ (Mac OS) abgerufen. Sie können diesen Standardspeicherort ändern, indem Sie einen anderen Ordner auswählen.

- Klicken Sie auf das Symbol „Pfad ändern“. Wählen Sie im Dialogfeld „Nach Ordner suchen“ einen Ordner, mit dessen Daten das Widgetfenster gefüllt werden soll.

Nach oben

Herunterladen von Widgets aus Adobe Captivate Exchange

Sie können Widgets von Adobe Captivate Exchange in das Widgetfenster herunterladen.

- Klicken Sie auf das Symbol „Adobe Captivate Exchange“. Laden Sie das Widget von der Adobe Captivate Exchange-Website herunter.

Nach oben

Verknüpfte Widgets

Widgets, die auf andere Widgets verweisen, können Sie wie folgt im Widgetfenster anzeigen:

1. Speichern Sie alle zusammengehörigen Widgets in einem einzigen Ordner.
2. Erstellen Sie eine Datei „description.xml“, die Informationen zur Veknüpfung von SWF-Dateien enthält.

   Die Datei „description.xml“ enthält die folgenden Tags:
   Beschreibung Beschreibung des Widgets

   Typ Typ des Widgets: Statisch, Interaktiv oder Fragen

   Name Name der SWF-Hauptdatei, die die verknüpften SWF-Dateien verwendet

   Verknüpfte Dateien Name der SWF-Dateien, die mit der SWF-Hauptdatei verknüpft sind Trennen Sie die Namen durch Strichpunkte.
3. Komprimieren Sie den Ordner und benennen Sie die ZIP-Datei. Sie erhält die Erweiterung WDGT.
4. Speichern Sie die Zip-Datei im Widgets-Ordner. Der Pfad zu diesem Ordner lautet „\\Programme\Adobe\Adobe Captivate

<Versionsnummer>\Gallery\“ (Windows) bzw. „/Applications/Adobe Captivate 6/Gallery“ (Mac OS).

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Variablen und erweiterte Aktionen

Ein Teil des Inhalts, zu dem von dieser Seite verlinkt wird, wird u. U. nur auf Englisch angezeigt.

Erweiterte Aktionen

Modell „Erweiterte Aktionen“
Erstellen von erweiterten Aktionen
Bearbeiten von Anweisungen
Bearbeiten/Löschen/Duplizieren einer erweiterten Aktion
Suchen von Folien, in denen das Skript verwendet wird
Anwenden von erweiterten Aktionen auf Folien
Anwenden von erweiterten Aktionen auf interaktive Objekte

Skripte können in Adobe Captivate für die folgenden Aufgaben verwendet werden:

- Verbessern der Interaktivität von Adobe Captivate-Projekten durch komplexe Interaktionsszenarios und bedingungsbasierte Interaktionsszenarios.
- Steuern Sie den Film.

Modell „Erweiterte Aktionen“

Zum Seitenanfang

Die Skripterstellung für das Modell „Erweiterte Aktionen“ in Adobe Captivate basiert auf dem Object-Event-Action-Modell.

Ereignisse bei einem interaktiven Objekt, beispielsweise Mausklicks, lösen Aktionen aus, die für das jeweilige Ereignis festgelegt wurden. Sie können komplexe Interaktionsszenarios handhaben, indem Sie Ihre eigenen Aktionen skripten und diese den verschiedenen interaktiven Objekten zuordnen. Der Skript-Editor in Adobe Captivate hilft Ihnen dabei, eigene Aktionen für interaktive Objekte zu skripten.

Mit den folgenden Optionen können Sie in Adobe Captivate Aktionen für interaktive Objekte definieren:

Bedingte Aktion

Legen Sie beim Skripten von Aktionen wenn ... dann-Bedingungen mit Operatoren oder nur Operatoren fest.

Standardaktion

Verwenden Sie ein einzelnes Skript, um mehrere Aktionen in einer Sequenz auszuführen. Obwohl die Benutzeroberfläche eine Möglichkeit zum Ausführen mehrerer Aktionen bietet, ist sie auf die in Adobe Captivate verfügbaren Aktionen beschränkt. Während des Erstellens von Skripten haben Sie die Möglichkeit, Aktionen, die während der Skripterstellung festgelegt wurden, mit vordefinierten Aktionen in Adobe Captivate zu kombinieren.

Erstellen von erweiterten Aktionen

Zum Seitenanfang

1. Wählen Sie „Projekt“ > „Erweiterte Aktionen“.
2. Wählen Sie den Aktionstyp:

   Bedingte Aktion zum Erstellen einer wenn ... dann-Bedingung für Ihr Skript.

   Standardaktion So passen Sie eine der voreingestellten Aktionen in Adobe Captivate an.
3. Geben Sie im Menü „Name der Aktion“ einen Namen für die Aktion an.
4. Klicken Sie auf das Symbol zum Hinzufügen.
5. Stellen Sie den Code mit den angegebenen Optionen fertig. Jede Option, der kein Wert zugewiesen wurde, ist durch das rote Symbol markiert. Wenn Sie diese Werte nicht festlegen, führt dies bei dem Versuch, das Skript zu speichern, zu einem Fehler.
6. Klicken Sie auf „Speichern“, um das Skript zu speichern.

Bearbeiten von Anweisungen

Zum Seitenanfang

- Verwenden Sie beim Bearbeiten eines Skripts die jeweiligen Symbole, um eine Anweisung (eine Codezeile) hinzuzufügen, zu entfernen, zu kopieren, auszuschneiden, einzufügen oder zu verschieben.

- Verwenden Sie das Dropdownmenü, um den Typ von „Variable“ in „Literal“ zu ändern bzw. umgekehrt.
- Um eine Entscheidung zu entfernen, wählen Sie diese und klicken Sie dann auf das Symbol zum Löschen.

Zum Seitenanfang

Bearbeiten/Löschen/Duplizieren einer erweiterten Aktion

1. Wählen Sie „Projekt“ > „Erweiterte Aktionen“.
2. Wählen Sie unter den vorhandenen Aktionen die Aktion, die Sie ändern oder löschen möchten.
3. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
   - Verwenden Sie das entsprechende Symbol in der oberen rechten Ecke, um die Aktion zu löschen oder zu duplizieren.
   - Um die erweiterte Aktion zu aktualisieren, verwenden Sie die entsprechenden Menüsymbole zum Aktualisieren der Anweisungen und klicken Sie dann auf „Aktualisieren“.

Zum Seitenanfang

Suchen von Folien, in denen das Skript verwendet wird

1. Wählen Sie „Projekt“ > „Erweiterte Aktionen“.
2. Wählen Sie die Aktion aus den vorhandenen Aktionen.
3. Klicken Sie auf „Verwendung“.

Die Folien, die das ausgewählte Skript im Projekt verwenden, werden angezeigt.

Zum Seitenanfang

Anwenden von erweiterten Aktionen auf Folien

1. Klicken Sie im Eigenschafteninspektor („Fenster“ > „Eigenschaften“) auf „Aktion“.
2. Wählen Sie „Erweiterte Aktionen ausführen“.
3. Wählen Sie unter „Skript“ das auszuführende Skript aus dem Menü „Aktion“.

Zum Seitenanfang

Anwenden von erweiterten Aktionen auf interaktive Objekte

1. Klicken Sie im Eigenschafteninspektor („Fenster“ > „Eigenschaften“) auf „Aktion“.
2. Wählen Sie im Menü „Aktion“ die Option „Erweiterte Aktionen ausführen“. Beispiele für Aktionen sind „Bei Erfolg“, „Bei Fehler“ und „Fokus verlieren“.
3. Wählen Sie unter „Skript“ das auszuführende Skript aus dem Menü „Aktion“.

Adobe empfiehlt auch

(cc) BY-NC-SA Beiträge auf Twitter™ und Facebook sind nicht Gegenstand der Bedingungen von Creative Commons.

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

SWF-Ereignisse in Adobe Captivate

Abonnieren von SWF-Ereignissen

In der folgenden Tabelle werden die SWF-Ereignisse aufgeführt, die von Adobe Captivate signalisiert werden:

Ereignis	Wird signalisiert
CPMovieStartEvent	Wenn die Filmwiedergabe beginnt
CPMovieStopEvent	Nachdem die Filmwiedergabe beendet ist
CPMoviePauseEvent	Wenn der Film angehalten wird
CPMovieResumeEvent	Wenn die Filmwiedergabe fortgesetzt wird
CPSlideEnterEvent	Wenn eine Folie erreicht wird
CPSlideExitEvent	Wenn eine Folie verlassen wird
CPQuestionSubmitEvent	Wenn eine Frage gesendet und ausgewertet wird
CPAnswerSubmitEvent	Wenn eine Antwort für das interaktive Objekt gesendet wird
CPEndPlayerScrubbingEvent	Benutzer beenden das Scrubben der Wiedergabeleiste.
CPHideRolloverEvent	Benutzer bewegen den Mauszeiger über ein Rollover-Objekt.
CPInteractiveItemSubmitEvent	Benutzer klicken auf ein interaktives Objekt.
CPQuestionEventData	Benutzer beantworten eine Frage.
CPQuestionSkipEvent	Benutzer überspringen eine Frage.
CPQuestionSubmitEvent	Benutzer beantworten eine Frage.
CPShowRolloverEvent	Benutzer beenden das Bewegen des Mauszeigers über ein Rollover-Objekt.
CPStartPlaybarScrubbingEvent	Benutzer beginnen mit dem Scrubben der Wiedergabeleiste.
CPVariableCreatedEvent	Benutzer erstellen eine Variable in Adobe Captivate.
CPVariableValueChangedEvent	Benutzer ändern den Wert einer Variable in Adobe Captivate.

Nach oben

Abonnieren von SWF-Ereignissen

Verwenden Sie die Funktion AddEventListener, um SWF-Ereignisse zu abonnieren.

Beispiel

```
eventHandle.addEventListener(CPMovieStartEvent.CPMOVIESTARTEVENT,CPEventHandler);
```

wobei

```
eventHandle = movieHandle.getMovieProps().eventDispatcher;
```

Dieses Beispiel veranschaulicht, wie eine Meldung ausgegeben wird, wenn die Wiedergabe eines Adobe Captivate-Films beginnt.

```
function CPEventHandler(e:Event):void
{
```

```
    switch(e.type)
    {
        case CPMovieStartEvent.CPMOVIESTARTEVENT:
                                                var startEvt : CPMovieStartEvent;
                                                startEvt = e as CPMovieStartEvent;
                                                trace("movie started playing");
                                                break;
    }
}
```

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Zuweisen erweiterter Aktionen zu einem Ereignis

Sie können mehrere Aktionen definieren, die nach einem Ereignis sequenziell durchgeführt werden. Sie können mehrere Aktionen für Folgendes zuweisen:

Interaktive Objekte Sie können die Sequenz von Aktionen definieren, wenn der Benutzer eine Aktion auf einem Objekt durchführt.

Folien Sie können die Sequenz von Aktionen definieren, wenn der Benutzer eine Folie erreicht oder verlässt.

Fragenfolien Sie können die Sequenz von Aktionen definieren, wenn der Benutzer eine Frage fertig beantwortet.

Weitere Informationen zu den in Adobe Captivate verfügbaren Aktionen finden Sie unter Projektnavigation mithilfe von interaktiven Objekten.

So weisen Sie eine erweiterte Aktion zu:

1. Wählen Sie im Eigenschafteninspektor („Fenster“ > „Eigenschaften“) die Option „Erweiterte Aktionen ausführen“ (im Bereich „Aktion“ > „Bei Eingabe“).
2. Klicken Sie auf das Symbol zum Durchsuchen.
3. Geben Sie im Dialogfeld „Erweiterte Aktionen“ die Details an.
4. Klicken Sie auf „Schließen“.

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Erstellen einer benutzerdefinierten Variablen

1. Wählen Sie „Projekt“ > „Variablen“.
2. Wählen Sie im Menü „Typ“ „Benutzer“ aus.
3. Klicken Sie auf „Neu hinzufügen“ und geben Sie die folgenden Informationen ein:

   Name Geben Sie einen einmaligen Namen für die Variable ein. Stellen Sie sicher, dass der Name intuitiv genug ist, dass Benutzer den Inhalt erraten können. Beispielsweise könnten Sie eine Variable, die die Versionsnummer eines Produkts speichert, „ProduktVersion“ oder „VersionsNummer“ nennen.

   Wert Geben Sie für die Variable einen Wert ein. Der Wert, den Sie angeben, taucht in allen Instanzen der Variable in dem Dokument auf. Sie können auch wählen, den Wert später einzugeben. Lassen Sie hierfür das Feld einfach leer. Variablen mit undefinierten Werten erscheinen im Projekt als Leerstellen.

   Beschreibung Geben Sie optional eine Beschreibung der Variable ein. Beispielsweise könnten Sie einen Hinweis für Autoren einfügen, der ihnen Anweisungen gibt, wann die Variable zu verwenden ist.
4. Klicken Sie auf „Speichern“.

Hinweis: *Während Sie Texteingabefeldern Variablen zuweisen, können Sie die Variable mithilfe des Symbols „x“ im Eigenschafteninspektor definieren. Ausführliche Anweisungen finden Sie in diesem Blog von Lieve Weymeis.*

Einige der Variablennamen sind durch ActionScript reserviert. Folgende Variablennamen dürfen Sie beim Erstellen einer Variablen nicht verwenden:

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	each else enabled	is loaderInfo long	set short soundTransform	volatile while

blendMode	enum	mask	stage	
boolean	export	menu	static	
break	extends	mouseChildren	stop	
	false	mouseEnabled	super	

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Erstellen/Löschen einer benutzerdefinierten Variablen

1. Wählen Sie „Projekt“ > „Variablen“.
2. Wählen Sie die Variable aus der Variablenliste aus, die Sie bearbeiten möchten.
3. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
   - Um die Variable zu bearbeiten, ändern Sie den Wert bzw. die Beschreibung der Variable und klicken Sie auf „Aktualisieren“.
   - Um die Variable aus der Liste zu löschen, klicken Sie auf „Entfernen“.

Hinweis: *Sie können Systemvariablen oder Variablen, die von Textbeschriftungen verwendet werden, nicht löschen. Durch das Entfernen einer Variablen, auf die durch eine Aktion verwiesen wird, wird die Aktion auf „Fortsetzen“ zurückgesetzt.*

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Skript-Übung

Erstellen von Variablen für das Projekt
Erstellen von Objekten für die Folien
Erstellen einer erweiterten Aktion für die Anmeldefolie
Erstellen einer erweiterten Aktion für die E-Mail- und Willkommensfolie
Anwenden der erweiterten Aktion auf die Anmeldefolie
Anwenden der erweiterten Aktion auf die nächste Folie nach der Anmeldung
Weitere Übungen und Beispiele

Die folgende Übung hilft Ihnen bei den ersten Schritten mit Skripten in Adobe Captivate.

Sie wurden gebeten, eine Anmeldefolie mit Feldern für die Eingabe von Benutzername und Kennwort zu erstellen.

Wenn der Benutzer die richtigen Werte eingibt, werden folgende Aktionen ausgeführt:

- Das Projekt bewegt sich zur nächsten Folie.
- Eine Textbeschriftung auf der nächsten Folie zeigt die Nachricht „Willkommen <Benutzername>“.
- Der standardmäßige E-Mail-Editor mit der E-Mail-Adresse der über die Anmeldung zu informierenden Person wird geöffnet.

Wenn der Benutzer falsche Informationen eingibt, erscheint eine Textbeschriftung, die ihn dazu auffordert, seine Informationen erneut einzugeben.

Erstellen von Variablen für das Projekt

Nach oben

1. Wählen Sie „Projekt“ > „Variablen“.
2. Erstellen Sie eine Variable namens varUserName mit dem Wert user. Weitere Informationen finden Sie unter Erstellen einer benutzerdefinierten Variablen.
3. Erstellen Sie eine Variable namens varPassword mit dem Wert password.

Erstellen von Objekten für die Folien

Nach oben

1. Fügen Sie in einem geöffneten Projekt zwei Texteingabefelder für Benutzernamen und Kennwort ein. Die Texteingabefelder müssen als Formularfelder eingestellt sein.
   Hinweis: *Um ein Texteingabefeld als Formularfeld festzulegen, wählen Sie es aus und deaktivieren Sie dann im Eigenschafteninspektor die Option „Benutzereingabe prüfen“.*
2. Löschen Sie die Schaltfläche „Senden“ aus dem Feld „Benutzername“.
3. Legen Sie die folgenden Optionen für den Benutzernamen fest:
   - Wählen Sie unter „Aktionen“ die Option „Bei Erfolg“ und dann „Keine Aktion“.
   - Deaktivieren Sie „Unbegrenzte Versuche“.
     Hinweis: *Diese Option wird automatisch deaktiviert, wenn Sie die Option „Benutzereingabe prüfen“ deaktivieren.*
   - Wählen Sie im Bereich „Aktion“ des Eigenschafteninspektors im Feld „Nach dem letzten Versuch“ die Option „Weiter“.
   - Ordnen Sie das Feld mit der Variablen „varUserName“ im Feld „Zugeordnete Variable“ zu (im Bereich „Allgemein“ des Eigenschafteninspektors).
4. Doppelklicken Sie auf das Texteingabefeld für das Kennwort und stellen Sie folgende Optionen ein:
   - Wählen Sie im Feld „Bei Erfolg“ die Option „Weiter“.
   - Deaktivieren Sie „Unbegrenzte Versuche“.
   - Wählen Sie im Menü „Nach dem letzten Versuch“ die Option „Weiter“.
   - Wählen Sie unter „Zugeordnete Variable“ den Eintrag varPassword.
5. Fügen Sie eine Textbeschreibung ein und gehen Sie wie folgt vor:
   - Geben Sie den folgenden Text in der Beschreibung ein: Benutzername/Kennwort ungültig. Versuchen Sie es noch einmal.
   - Ändern Sie unter „Name“ den Namen der Beschriftung in FailureCaption. Deaktivieren Sie die Option „Sichtbar“. Auf diese Weise wird die Beschriftung verborgen, bis die Bedingungen im Skript die Beschriftung aktivieren.

6. Fügen Sie eine leere Folie ein.
7. Fügen Sie eine Textbeschriftung mit dem Text „Willkommen“ und der Variablen varUserName im Format Willkommen $$varUserName$$ ein.
8. Speichern Sie das Projekt als „variables.cp“.

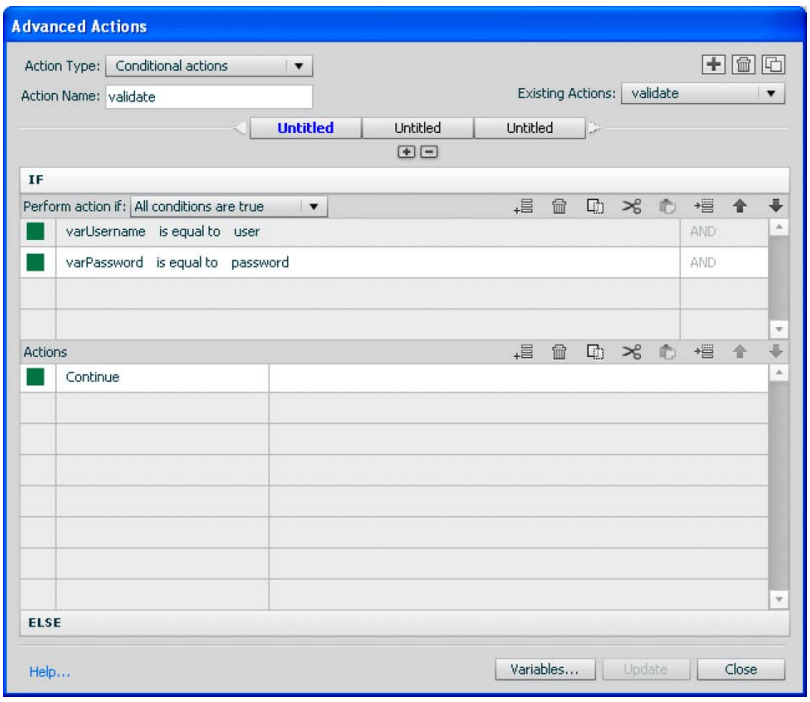
Nach oben

Erstellen einer erweiterten Aktion für die Anmeldefolie

Die erweiterte Aktion für die Anmeldefolie muss folgende Funktionen übernehmen:

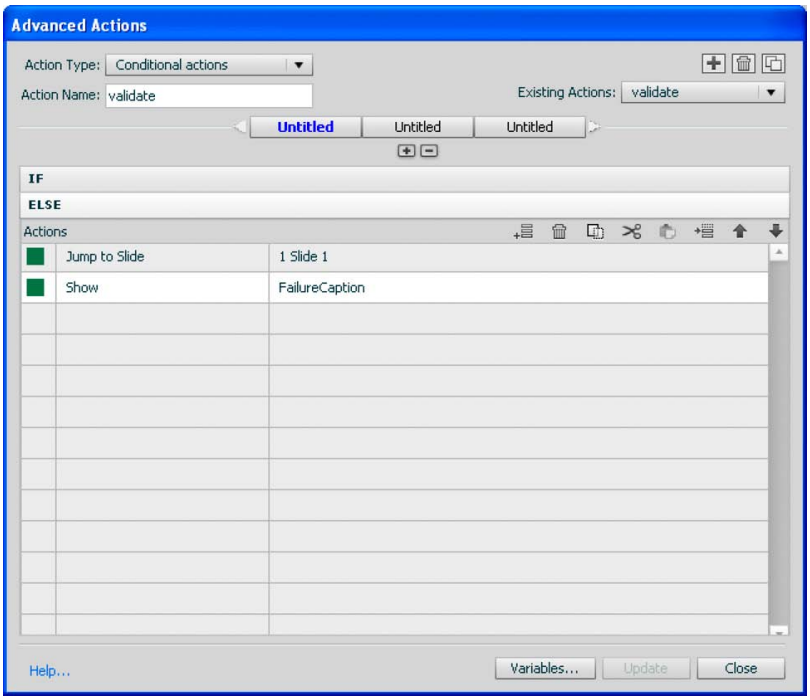
- Prüfen, ob die korrekten Informationen in den Anmelde- und Kennwortfeldern eingegeben wurden.
- Aufrufen der nächsten Folie bei korrekten Informationen.
- Verbleiben auf der Anmeldefolie bei falschen Informationen und Anzeigen einer Textbeschreibung, die den Benutzer zur erneuten Eingabe seiner Anmeldeinformationen auffordert.

1. Wählen Sie „Projekt“ > „Erweiterte Aktionen“.
2. Gehen Sie im Skriptfenster wie folgt vor:
   a. Klicken Sie für den Aktionstyp auf „Bedingte Aktionen“.
   b. Geben Sie als Skriptnamen „validate“ an.
   c. Doppelklicken Sie im Abschnitt „IF“ auf die Zeilen und wählen Sie in den Dropdownlisten die entsprechenden Optionen. In der folgenden Abbildung werden die verfügbaren Optionen gezeigt:



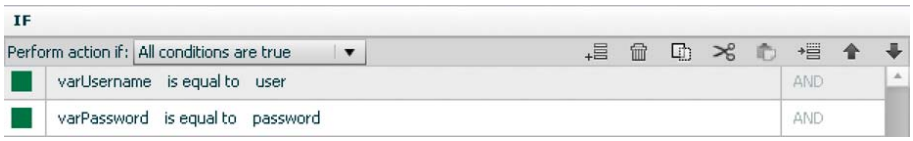
IF-Bedingung in der erweiterten Aktion „validate“

   d. Doppelklicken Sie im Abschnitt „Aktionen“ auf die erste Zeile und geben Sie die Aktion „Fortsetzen“ an.
   e. Klicken Sie auf die Kopfzeile „Else“, doppelklicken Sie auf die Zeilen und geben Sie wie unten gezeigt die entsprechenden Optionen an.



ELSE-Bedingung in der erweiterten Aktion „validate“

Im Folgenden wird die Funktion der einzelnen Codezeilen erläutert.

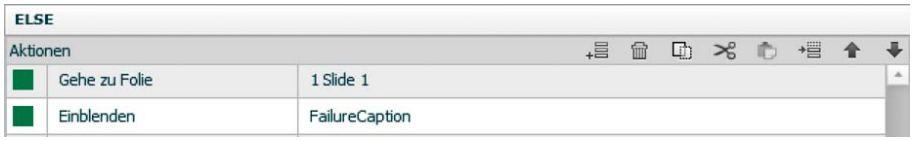


Codezeilen in der IF-Bedingung

Der Code prüft, ob der Benutzer seinen Benutzernamen und sein Kennwort in den entsprechenden Feldern richtig eingegeben hat.

Die Aktion wird ausgeführt, wenn die IF-Bedingungen erfüllt sind

Das Projekt wechselt zur nächsten Folie, wenn der Benutzername und das Kennwort richtig eingegeben wurden.



Codezeilen in der ELSE-Bedingung

Wenn die Benutzerinformationen falsch sind, bleibt das Projekt bei der Anmeldefolie. Die Textbeschreibung mit dem Namen FailureCaption wird angezeigt.

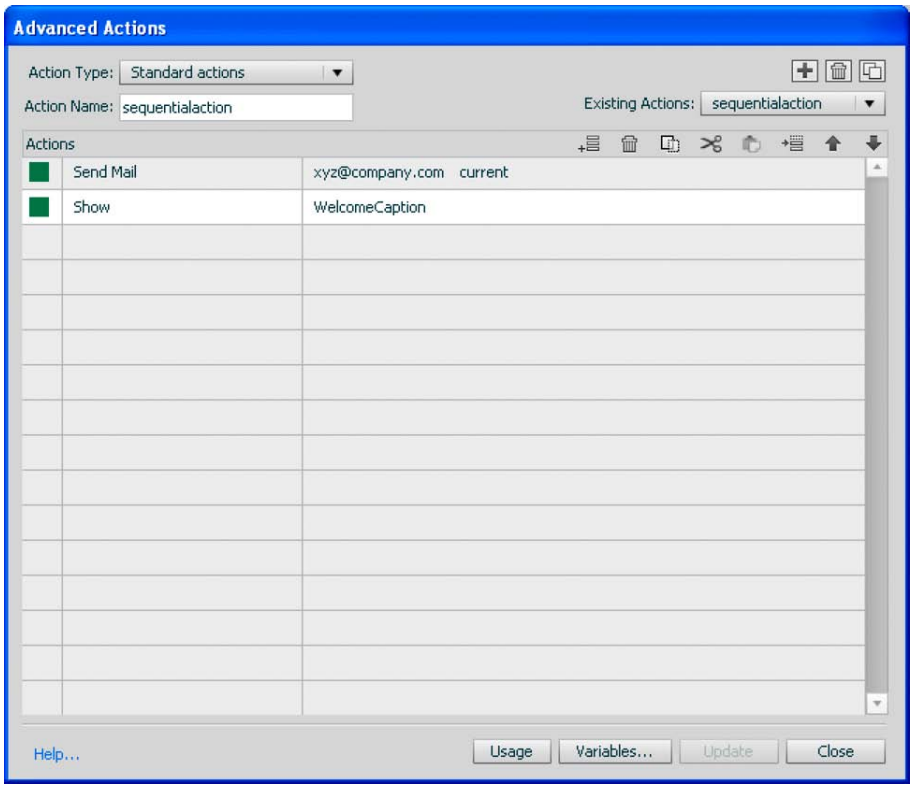
Nach oben

Erstellen einer erweiterten Aktion für die E-Mail- und Willkommensfolie

Gehen Sie im Skriptfenster wie folgt vor:

Erstellen Sie im Skriptfenster ein Skript namens „sequential action“ mit dem folgenden Code:

1. Klicken Sie für den Aktionstyp auf „Standardaktionen“.
2. Geben Sie als Skriptnamen „sequentialaction“ an.
3. Doppelklicken Sie auf die Zeilen und geben Sie wie die Optionen unten gezeigt an.



Codezeilen in „sequential action“

Im Folgenden wird die Funktion der einzelnen Codezeilen erläutert.

	E-Mail senden	xyz@company.com Aktuell

Erste Codezeile in „sequential action“

Bei erfolgreicher Anmeldung öffnet der Code den standardmäßigen E-Mail-Editor mit der E-Mail-ID „xyz@company.com“ im Feld „An“.

	Show	WelcomeCaption

Zweite Codezeile in „sequential action“

Zeigt die Textbeschreibung mit dem Text „Willkommen <Anmeldename>“ an.

Nach oben

Anwenden der erweiterten Aktion auf die Anmeldefolie

❖ Doppelklicken Sie auf die Anmeldefolie und legen Sie im Eigenschafteninspektor die folgenden Aktionen fest:

- „Bei Eingabe“: Wählen Sie „Weiter“.
- „Beim Verlassen“: Wählen Sie „Erweiterte Aktionen ausführen“ und im Menü „Aktion“ die Option „Prüfen“.

Nach oben

Anwenden der erweiterten Aktion auf die nächste Folie nach der Anmeldung

❖ Doppelklicken Sie auf die Anzeigefolie und legen Sie im Eigenschafteninspektor die folgenden Aktionen fest:

- „Bei Eingabe“: Wählen Sie „Erweiterte Aktion ausführen“ und im Menü „Aktion“ die Option „sequential action“.
- „Beim Verlassen“: Wählen Sie „Zur nächsten Folie springen“.

Starten Sie das Projekt und prüfen Sie, ob die Projektziele erreicht wurden.

Nach oben

Weitere Übungen und Beispiele

- Tipps von Lieve Weymeis zu folgenden Themen:
  - Benutzerdefiniertes Kursmenü
  - Erstellen eines Tests mit mehreren Ergebnissen
  - Abschluss auf Grundlage mehrerer Ergebnisse
  - Teilergebnisse mit benutzerdefiniertem Feedback

Adobe empfiehlt

Möchten Sie einen Lehrgang freigeben?

Create a keypad-simulation using advanced actions

Lieve Weymeis

Beispiel für einfache erweiterte Standard- und bedingte Aktionen.

Where is Null?

Lieve Weymeis

Ein Videolehrgang zum Referenzieren von Nullwerten in erweiterten Aktionen.

Creating a Game Results Board with Captivate 5

Lieve Weymeis

Ein Videolehrgang zum Erstellen von erweiterten Aktionen für die Ergebnisliste eines Spiels.

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Quizanwendung erstellen

Ein Teil des Inhalts, zu dem von dieser Seite verlinkt wird, wird u. U. nur auf Englisch angezeigt.

Benutzer zum Quiz zurückkehren lassen

Aktion „Zurück zum Quiz“
Variable für Quizbereich

Der Bereich eines Quiz beginnt mit der ersten Fragenfolie und endet, wenn ein Benutzer

- die Ergebnisfolie erreicht oder
- die Folie vor der Ergebnisfolie erreicht, wenn die Ergebnisfolie ausgeblendet ist.

Wenn Benutzer zu einer Inhalts- oder Korrekturfolie navigieren, während sie sich noch immer im Bereich des Quiz befinden, können Sie zulassen, dass Benutzer zum Quiz zurückkehren. Dazu weisen Sie die Aktion „Zurück zum Quiz“ zu:

- einem beliebigen interaktiven Objekt in der Folie. Die interaktiven Objekte können Klickfelder, Schaltflächen oder ein Texteingabefeld sein.
- Aktion bei Verlassen der Folie.

  Hinweis: *Diese Option gilt nicht für Fragenfolien.*

Sie können die Aktion „Zurück zum Quiz“ vorhandenen oder neuen interaktiven Objekten zuweisen. Wenn Sie die Aktion einem vorhandenen Objekt zuweisen, verwendet Adobe Captivate die Aktion nur dann, wenn Benutzer vom Quiz aus zu der Folie navigieren. Ansonsten wird dem Objekt die Aktion „Fortfahren“ zugewiesen.

Angenommen, Sie möchten eine Inhaltsfolie als Korrekturfolie für Benutzer, die eine Frage falsch beantwortet haben, verwenden. Wenn Sie die Aktion für die Schaltfläche auf der Inhaltsfolie in „Zurück zum Quiz“ ändern, geschieht Folgendes:

- Die Schaltfläche verhält sich wie eine Schaltfläche „Fortfahren“, wenn der Benutzer die Folie zum ersten Mal aufruft. Dadurch können Sie die Folie wie eine reguläre Inhaltsfolie verwenden.
- Mit dieser Schaltfläche können die Benutzer zurück zum Quiz navigieren.

Nach oben

Aktion „Zurück zum Quiz“

1. Konfigurieren Sie die Fragenfolien, um zur gewünschten Korrektur- oder Inhaltsfolie springen zu können. Klicken Sie dazu auf die Schaltfläche „Senden“ und ändern Sie die Aktion im Eigenschafteninspektor in „Zu Folie springen“ und wählen Sie die Inhaltsfolie.
2. Führen Sie eine der folgenden Aktionen aus:
   - Klicken Sie auf der Inhaltsfolie oder der Korrekturfolie auf ein beliebiges interaktives Objekt, und klicken Sie dann in der Aktionsliste des Eigenschafteninspektors auf „Zurück zum Quiz“.
   - Klicken Sie auf die Folie und anschließend in der Liste „Beim Verlassen“ im Akkordeon „Aktion“ im Eigenschafteninspektor auf „Zurück zum Quiz“.

Wenn Benutzer auf das interaktive Objekt klicken, das mit der Aktion „Zurück zum Quiz“ verknüpft ist, werden Benutzer in Adobe Captivate zurück zu Folgendem geleitet:

- Zur zuletzt bearbeiteten Fragenfolie, wenn die Antwort des Benutzers falsch war oder wenn Benutzer die Frage übersprungen haben.
- Die Frage nach der zuletzt bearbeiteten Fragenfolie, wenn sie vom Benutzer richtig beantwortet wurde.
- Die nächste Folie wird angezeigt, wenn Benutzer das Quiz nicht zuvor durchgeführt haben.

Nach oben

Variable für Quizbereich

Die Variable „cpInQuizScope“ ist eine schreibgeschützte Systemvariable, die angibt, ob der Benutzer von einer Folie zum Quiz zurückkehren kann. Wenn der Wert von „cpInQuizScope“ wie folgt lautet:

- „True“ – Benutzer kehren zum Quiz zurück, wenn sie die Folie schließen oder auf ein interaktives Objekt klicken, das mit der Aktion „Zurück zum Quiz“ verknüpft ist.
- „False“ – Benutzer navigieren zur nächsten Folie im Projekt.

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Vortests einfügen

Angeben von Leistungen in Vortests
Vortestverzweigungen
Variablen für Vortests

Vortests oder Vorbewertungen werden verwendet, um das Wissen der Teilnehmer einzuschätzen, bevor sie den Kurs beginnen. Je nachdem, wie viele Punkte die Teilnehmer im Vortest erreichen, können sie zu bestimmten Folien oder Modulen im Kurs geleitet werden. Da die Teilnehmer sich nur den für sie relevanten Inhalt ansehen, können sie ihre Zeit optimal nutzen.

1. Wählen Sie „Quiz“ > „Fragenfolie einfügen“.
2. Wählen Sie den gewünschten Fragentyp für den Vortest und geben Sie die Anzahl der erforderlichen Fragen ein.
3. Klicken Sie in der Dropdownliste für jeden entsprechenden Fragentyp auf „Vortest“.

Unterschiede zwischen Vortest und regulären Quizfragen:

Vortest	Reguläre Quizfragen
Darf keine Zufallsfragenfolien enthalten	Darf Zufallsfragenfolien enthalten
Aktion „Voreinstellung bearbeiten“	Keine erweiterte Aktion standardmäßig verknüpft
Keine Aktion „Bei Erfolg“	Aktion „Bei Erfolg“
Die Steuerleiste wird im CPTX-Projekt immer ausgeblendet (einschließlich regulärer Quizfragen, sofern vorhanden)	Wiedergabeleiste ist verfügbar, wenn sie im Skin-Editor aktiviert ist. Sie können die Wiedergabeleiste in regulären Quizfragen ausblenden, indem Sie in den Voreinstellungen „Wiedergabeleiste im Quiz ausblenden“ auswählen.

Nach oben

Angeben von Leistungen in Vortests

Sie können die folgenden Angaben zu Vortests abrufen, die in einem LMS, bei Acrobat.com, Adobe Connect oder auf einem Server in Ihrem Netzwerk aufgezeichnet wurden:

- Folienansichten
- Daten zur Benutzerinteraktion

Wichtig: *Ergebnisse von Vortests können nicht mithilfe von Adobe Captivate gemeldet werden. Sie können jedoch die in einem LMS aufgezeichneten Vortestergebnisse mithilfe des Multi-SCO Packager in Adobe eLearning Suite abrufen. Weitere Informationen finden Sie in der Dokumentation zu Adobe eLearning Suite .*

Gehen Sie wie folgt vor, um die Berichterstellung für Vortests zu aktivieren:

1. Klicken Sie auf „Bearbeiten“ > „Quiz “> „Bericht“.
2. Aktivieren Sie die Option „Weitergabe für dieses Projekt aktivieren“ und wählen Sie die gewünschte Option. Wenn die Informationen in einem LMS gemeldet werden sollen, klicken Sie je nach der von Ihrem LMS unterstützten Norm auf SCORM 1.2, SCORM 2004 oder AICC.
3. Geben Sie Erfolgs-/Abschlusskriterien und die zu meldenden Daten an. Weitere Informationen finden Sie unter Erfolgs-/Abschlusskriterien und Daten zum Übermitteln.

Nach oben

Vortestverzweigungen

1. Klicken Sie auf eine der Vortestfragenfolien im Filmstreifen.
2. Klicken Sie im Akkordeon „Aktion“ im Quizeigenschaftenbedienfeld auf „Aktion für Vortest bearbeiten“.

   Die Standardaktion für die Vortests (CpPrestestAction) wird im Dialogfeld „Erweiterte Aktionen“ angezeigt.
3. Bearbeiten Sie die erweiterte Aktion, indem Sie entsprechende Werte in den Bereichen „If“, „Actions“ und „Else“ auswählen.
   - Standardmäßig enthält „Aktion für Vortest bearbeiten“ die Variable „cpQuizInfoPretestScorePercentage“ im Bereich „If“. Wenn Sie Punkte anstelle des Prozentwerts als Quizergebnis in den Quizeinstellungen ausgewählt haben, doppelklicken Sie auf den Variablennamen und

wählen Sie „cpQuizInfoPretestPointScored“.

- Wenn Sie teilweise oder negative Punktzahlen für die Vortestergebnisse zugewiesen haben, können Sie auch andere Variablen, z. B. „cpQuizInfoQuestionPartialScoreOn“ verwenden.

Außer dem Vortest können Sie reguläre Quizfragen in einzelnen Modulen in einen Kurs aufnehmen. In solchen Fällen werden Benutzer über „Quiz überprüfen“ auf der Ergebnisfolie nicht zum Vortest, sondern zum Quiz im von Ihnen gelesenen Modul geleitet.

Nach oben

Variablen für Vortests

cpQuizinfoPretestPointsscored Gibt das Ergebnis, das Benutzer im Vortest erreicht haben, als Punktzahl zurück. Beispiel: 20
cpQuizInfoPretestScorePercentage Gibt das Ergebnis, das Benutzer im Vortest erreicht haben, als Prozentwert zurück. Beispiel: 50 %

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Fragenfolien einfügen

Standardmäßige Fragenfolien
Folie „Quizergebnisse“

Stellen Sie sicher, dass Sie die Quizvoreinstellungen festgelegt haben, bevor Sie Fragenfolien einfügen. Weitere Informationen zu Quizvoreinstellungen finden Sie unter Quizvoreinstellungen.

1. Wählen Sie in einem geöffneten Projekt die Folie, nach der Sie Fragenfolien einfügen möchten.
2. Wählen Sie „Quiz“ > „Fragenfolie“.
3. Wählen Sie zwischen den folgenden Fragentypen und geben Sie für jeden Typ die Anzahl der Fragenfolien an, die eingefügt werden sollen:
   Multiple-Choice Der Benutzer kann eine Antwort oder mehrere Antworten aus einer Liste auswählen.

   Wahr/Falsch Der Benutzer kann entweder „Wahr“ oder „Falsch“ (bzw. „Ja“ oder „Nein“) auswählen.

   Fill-in-the-Blank Der Benutzer füllt einen Lückentext aus.

   Kurzantwort Der Benutzer gibt ein Wort oder einen Satz als Antwort ab.

   Zuordnung Der Benutzer ordnet in zwei Listen Einträge entsprechend zu.

   Hotspot Der Benutzer bewegt den Mauszeiger über Bereiche auf der Folie.

   Reihenfolge Der Benutzer ordnet Elemente in einer Liste in der korrekten Reihenfolge an.

   Beurteilungsskala (Likert) Der Benutzer gibt auf einer Skala an, was er von einer bestimmten Aussage hält und inwieweit er mit dieser Aussage übereinstimmt.

   Zufallsfrage Zeigt Fragen an, die nach dem Zufallsprinzip in einem verknüpften Fragenpool ausgewählt werden. Wählen Sie nach der Auswahl von „Zufallsfrage“ den entsprechenden Fragenpool im verknüpften Fragenpool. Genauere Informationen finden Sie unter Zufallsfragenfolien

   Hinweis: *Sie können eine Folie mit Fragen-Widgets nur zu Fragenpools hinzufügen.*
4. Geben Sie die Anzahl der Fragen an.
5. Geben Sie an, ob es sich bei der Frage um eine bewertete Frage, Umfrage oder eine Vortestfrage handelt. Klicken Sie anschließend auf „OK“.

   Bewertete Frage Um den Benutzer über die Punktzahl zu bewerten, die Sie der Frage zugeordnet haben.

   Frage im Rahmen einer Umfrage Um Benutzerfeedback zu erhalten.
   Hinweis: *Die Option „Bewertet“ gilt nicht für Fragen der Beurteilungsskala (Likert).*

   Vortest Ein Vortest ist dazu da, die Kenntnisse eines Benutzers zu einem Thema zu testen, bevor er den Kurs absolviert.

Neue Folien mit Platzhalterfragen und -antworten werden im Filmstreifen angezeigt. Eine Beschreibung einer typischen standardmäßigen Fragenfolie finden Sie unter Standardmäßige Fragenfolien.

Neben der von Ihnen ausgewählten Fragenfolie fügt Adobe Captivate eine Folie „Quizergebnisse“ nach den Fragenfolien ein. Diese Folie fasst die Punkte zusammen, die der Benutzer in allen Fragenfolien erreicht hat. Weitere Informationen zur Folie „Quizergebnisse“ finden Sie unter Folie „Quizergebnisse“.

Nachdem Sie eine Fragenfolie eingefügt haben, ersetzen Sie die Platzhalterfragen und -antworten durch den erforderlichen Text. Weitere Informationen zum Einrichten der verschiedenen Folientypen finden Sie unter Fragenfolien einrichten

Adobe empfiehlt

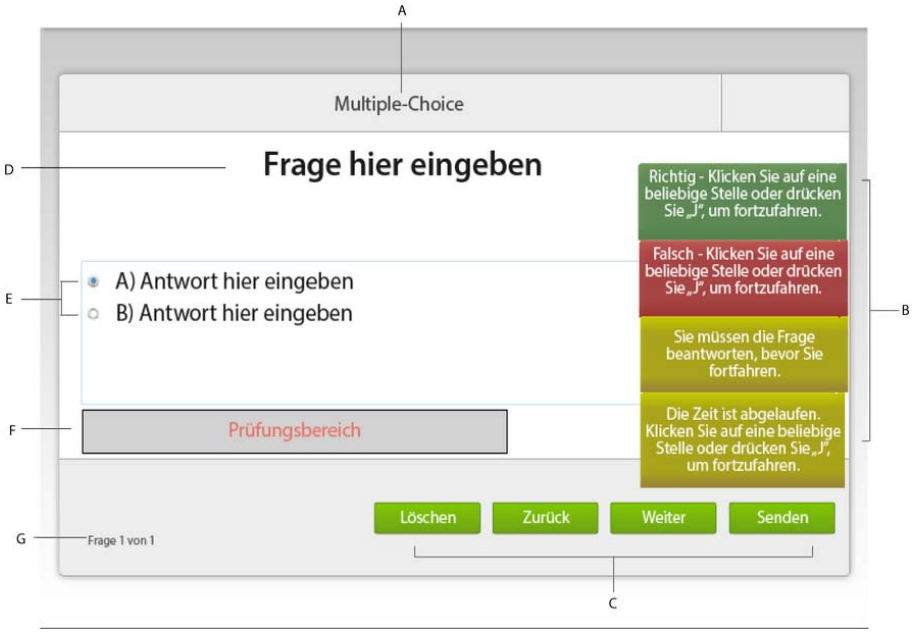
Möchten Sie einen Lehrgang freigeben?

Captivate 5 Quick Tip: Super-charged Quiz creation
Rick Zanotti
Ein Video, in dem der allgemeine Workflow für das Einfügen von Fragenfolien beschrieben wird.

Nach oben

Standardmäßige Fragenfolien

Eine typische standardmäßige Fragenfolie enthält Platzhalter für Fragen, Antworten, Auswahl, interaktive Schaltflächen und Standardbeschriftungen.



Eine typische standardmäßige Fragenfolie
***A.** Fragentyp **B.** Quizbeschriftungen **C.** Quizschaltflächen **D.** Platzhalter für Fragen **E.** Antwortauswahl **F.** Prüfungsbereich **G.** Fortschrittsanzeige*

Fragentyp Gibt den Typ der Frage an, den Sie beim Eingeben von Folien auswählen, z. B. Multiple-Choice-Fragen und Wahr/Falsch-Fragen.

Platzhalter für Fragen Hier können Sie Ihre Frage durch Bearbeiten des Standardtexts eingeben.

Antwortauswahl Hier können Sie die Antwortmöglichkeiten für die Benutzer eingeben, indem Sie den Standardtext bearbeiten.

Sie können die Anzahl der Antwortmöglichkeiten mithilfe des Quizeigenschaftenbedienfelds erhöhen.

***Hinweis:** Es gibt je nach Fragentyp verschiedene Möglichkeiten, die richtigen Antworten für Ihre Frage festzulegen. Weitere Informationen finden Sie unter Fragenfolien einrichten.*

Prüfungsbereich Zeigt eine vorkonfigurierte Meldung für die Benutzer an, wenn sie das Quiz mithilfe der Schaltfläche „Quiz überprüfen" auf der Folie „Quizergebnisse" überprüfen. Sie können die Meldung in den Quizvoreinstellungen konfigurieren („Bearbeiten" > „Voreinstellungen" > „Quiz" > „Einstellungen" > „Frageüberprüfungsmeldungen").

Quizschaltflächen Ermöglicht Benutzern, ihre Antwort zurückzusetzen, die Frage zu überspringen, zu einer vorherigen Frage zurückzuwechseln und ihre Antworten zu senden. Sie können diese Schaltflächen mithilfe des Quizeigenschaftenbedienfelds anzeigen oder ausblenden.

Quizbeschriftungen Stellen dem Benutzer entsprechende Meldungen beim Beantworten des Quiz bereit. Weitere Informationen finden Sie unter Quizeigenschaften.

Fortschrittsanzeige Zeigt dem Benutzer die Fragenanzahl auf eine relative oder absolute Art an. Sie können die Fortschrittsanzeige deaktivieren oder den Typ in den Projektvoreinstellungen ändern. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter Voreinstellungen für die Fortschrittsanzeige festlegen.

Nach oben

Folie „Quizergebnisse"

Die Folie „Quizergebnisse" fasst die Leistung des Benutzers am Ende des Quiz zusammen. Sie können die Standardparameter mithilfe des Quizeigenschaftenbedienfelds ein- oder ausblenden.

Benutzer können mit dem Kurs fortfahren oder das Quiz überprüfen. Wenn Benutzer das Quiz überprüfen, zeigt der Prüfungsbereich in den Fragenfolien eine vorkonfigurierte Meldung an. Die Meldung gibt an, ob der Benutzer die Frage richtig beantwortete oder sie übersprungen hat. Sie können die Prüfungsmeldung in den Voreinstellungen („Bearbeiten" > „Quiz" > „Einstellungen" > „Quizüberprüfungsmeldungen") anpassen.

Standardmäßig wird die Folie „Quizergebnisse" nach den Fragenfolien eingefügt. Sie können auf die Folie klicken und sie zu jeder erforderlichen Position im Filmstreifen (z. B. zum Ende des Kurses) ziehen.

Wenn Sie die Folie löschen, können Sie sie erneut einfügen, indem Sie auf „Bewertung am Quizende einblenden" in den Projektvoreinstellungen („Bearbeiten" > „Voreinstellungen" > „Quiz" > „Einstellungen") klicken.

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Quizvoreinstellungen

Quizvoreinstellungen festlegen
Festlegen der Voreinstellungen für das Bestehen bzw. Nichtbestehen
Meldungen und Schaltflächenbeschriftungen angeben
Voreinstellungen für die Fortschrittsanzeige festlegen

Nach oben

Quizvoreinstellungen festlegen

1. Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ (Windows) oder „Adobe Captivate“ > „Voreinstellungen“ (Mac OS).
2. Wählen Sie im Dialogfeld „Voreinstellungen“ im Menü „Quiz“ die Option „Einstellungen“.
3. Geben Sie in die folgenden Felder die entsprechenden Informationen ein:
4. **Name** Geben Sie einen Namen für Ihr Quiz ein. Bei Projekten mit mehreren Quiz hilft die Vergabe eines Namens bei der Unterscheidung der einzelnen Quiz.

Erforderlich Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:

Optional - Der Benutzer kann dieses Quiz überspringen Mit dieser Option kann der Benutzer das Quiz überspringen und mit dem Projekt fortfahren.

Erforderlich - Der Benutzer muss dieses Quiz absolvieren, um fortfahren zu können. Das Projekt bewegt sich nur zur nächsten Folie, wenn der Benutzer alle Fragenfolien bearbeitet hat.

Bestehen erforderlich - Der Benutzer muss das Quiz bestehen, um fortfahren zu können. Das Projekt bewegt sich nur zur nächsten Folie, wenn der Benutzer die erforderliche Punktzahl im Quiz erzielt hat.

„Alle beantworten“ - Der Benutzer muss jede Frage beantworten, um fortfahren zu können. Das Projekt bewegt sich nur zur nächsten Folie, wenn der Benutzer alle Fragenfolien beantwortet hat.

Ziel-ID Die ID des Quiz, dem die Fragenfolie zugeordnet ist. In einem Master-Quiz, das aus mehreren Quiz besteht, kann mit einer Ziel-ID das Quiz ermittelt werden, dem die Frage zugeordnet ist.

Interaktions-ID-Präfix Jeder Aktion, die der Benutzer auf einer Fragenfolie ausführt, ist eine eindeutige Interaktions-ID zugeordnet. Wenn der Benutzer beispielsweise eine Frage zunächst falsch beantwortet und beim nächsten Mal richtig, erstellt Adobe Captivate zwei Interaktions-IDs. Verwenden Sie dieses Feld, wenn Sie die erstellte Interaktions-ID durch ein Präfix mit zugewiesenen Zeichen individuell anpassen möchten.

Antworten mischen Bei Fragenfolien mit mehreren Antworten werden die Antworten gemischt, wenn der Benutzer versucht, die gleiche Frage beim nächsten Mal zu beantworten.

Alles senden Aktivieren Sie diese Option, damit Benutzer beantwortete Fragen überprüfen und ändern sowie alle Fragen zusammen senden können. Weitere Informationen finden Sie unter Alle Antworten gleichzeitig senden.

Verzweigungsabhängig Verwenden Sie diese Option, um das Endergebnis nur anhand der Fragen im von Benutzern angezeigten „Zweig“ zu berechnen. Angenommen, ein Projekt enthält ein Quiz, das in zwei Module unterteilt ist, die wiederum jeweils ein Quiz enthalten. Wenn ein Benutzer das Modul mit drei Fragen mit jeweils 10 Punkten erreicht, ist die Gesamtpunktzahl 30 Punkte.

Wenn diese Option nicht aktiviert ist, wird anhand der Gesamtanzahl von Fragen im Projekt und nicht auf das Modul bezogen berechnet, das Benutzer tatsächlich angezeigt haben.

Hinweis: *Vortests sind standardmäßig verzweigungsabhängig.*

Verlauf anzeigen Wählen Sie diese Option, um dem Benutzer anzuzeigen, welche Fragenummer er im Moment im Quiz bearbeitet. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter Voreinstellungen für die Fortschrittsanzeige festlegen.

Zurückgehen erlaubt Der Benutzer kann bereits bearbeitete Folien erneut aufrufen.

Punktzahl am Quizende anzeigen Mit dieser Option können die Benutzer ihre Punktzahl am Quizende anzeigen. Sie können die Meldung anpassen, die angezeigt wird, wenn der Benutzer das Quiz bestanden bzw. nicht bestanden hat. Klicken Sie auf „Quizergebnismeldungen“, um die Meldungen anzupassen. Sie können auch die Optionen anpassen, die auf der Folie mit der Punktzahl angezeigt werden sollen.

Bestanden-Meldung Passen Sie den Text an, der angezeigt werden soll, wenn der Benutzer das Quiz bestanden hat. Sie können diese Option auch deaktivieren, wenn für den Benutzer keine Meldung angezeigt werden soll.

Nicht-bestanden-Meldung Passen Sie den Text an, der angezeigt werden soll, wenn der Benutzer das Quiz nicht bestanden hat. Sie können diese Option auch deaktivieren, wenn für den Benutzer keine Meldung angezeigt werden soll.

Text für E-Mail-Schaltfläche Legt den Text für die E-Mail-Schaltfläche fest. Benutzer können die Schaltfläche verwenden, um eine E-Mail-Nachricht an eine von Ihnen festgelegte Adresse zu senden.

Punktzahl anzeigen Zeigt die Punktzahl des Benutzers auf der Ergebnisfolie an.

Mögliche Höchstpunktzahl anzeigen Die höchstmögliche Punktzahl, wenn alle Fragen korrekt beantwortet wurden.

Anzahl der korrekten Fragen anzeigen Die Anzahl der korrekt beantworteten Fragen.

Gesamtzahl der Fragen anzeigen Die Anzahl der insgesamt beantworteten Fragen.

Genauigkeit anzeigen Die Punktzahl des Benutzers als Prozentwert angegeben.

Anzahl der Quizversuche anzeigen Die Anzahl der Versuche des Benutzers.

Benutzer kann das Quiz überprüfen Der Benutzer kann das Quiz überprüfen, nachdem die Bearbeitung abgeschlossen und die Punktzahl angezeigt wurde. Über diese Option kann der Benutzer falsch beantwortete Fragen und die korrekten Antworten zu diesen Fragen anzeigen. Sie können das Feedback an den Benutzer individuell anpassen. Klicken Sie auf „Frageüberprüfungsmeldungen“, um das Feedback anzupassen.

Unvollständig Für unvollständige Antworten.

Richtig Für richtige Antworten.

Teilweise richtig Für teilweise richtige Antworten.

Falsch Die vom Benutzer eingegebene Antwort sowie die richtige Antwort.

Wiedergabeleiste im Quiz ausblenden Wählen Sie diese Option, um die Wiedergabeleiste in den Fragen- und Ergebnisfolien auszublenden.
Hinweis: *Für Vortestfragen wird die Wiedergabeleiste nie angezeigt.*

Quizreviews

Wenn die Benutzer ein Quiz nach der Durchführung überprüfen, stellt Adobe Captivate über Bilder grafisches Feedback bereit.

Bild/Meldung	Bedeutung	Wird im Fragentyp angezeigt...
	Die Frage wurde falsch beantwortet.	Alle
	Die Frage wurde richtig beantwortet.	Alle
	Antwort auf die Frage ist teilweise richtig	Multiple-Choice-Fragen, wenn „Teil der Punktzahl“ aktiviert ist. Wenn beispielsweise zwei Möglichkeiten richtig sind und der Benutzer eine davon auswählt.
Sie haben diese Frage nicht vollständig beantwortet. (In „Voreinstellungen“ > „Quiz“ > „Einstellungen“ > „Frageüberprüfungsmeldungen“ festgelegte Standardmeldung)	Die Frage wird übersprungen.	Alle Typen von „bewerteten“ Fragen, die der Benutzer übersprungen hat.
	Übersprungene Antworten	Zuordnungsfrage, Sequenzfrage, Multiple-Choice-Fragen, Lückentextfragen mit mehreren Antworten Beispiel: Ein Benutzer wählt keine Option im Kombinationsfeld einer Zuordnungsfrage.
	Richtige Antwort	Alle
	Liste der richtigen Antworten	Zuordnungsfrage, Sequenzfrage, Lückentextfragen Beispiel: Wenn Benutzer eine Sequenzfrage falsch beantworten, wird die richtige Antwortfolge durch das Haftnotizsymbol angegeben.
	Richtige Antwort (in einer Hotspot-Frage)	Hotspot-Frage

	Falsche Antwort	Alle
	Falsche Antwort (in einer Hotspot-Frage)	Hotspot-Frage Dieses Symbol wird bei allen falschen Klicks des Benutzers in einer Hotspot-Frage angezeigt.

Diese Bilder befinden sich im Verzeichnis „<Installationsordner>/Gallery/Quiz/QuizReviewAssets“. Die Bilder (PNG-, FLA- und SWF-Dateien) können durch benutzerdefinierte Bilder ersetzt werden. Vergewissern Sie sich jedoch, dass Sie dieselbe Größe wie die Standardbilder verwenden, um optimale Ergebnisse zu erzielen.

Nach oben

Festlegen der Voreinstellungen für das Bestehen bzw. Nichtbestehen

Sie können die Mindestpunktzahl festlegen, die für das Bestehen des Quiz erforderlich ist. Sie können auch festlegen, wie fortgefahren werden soll, nachdem ein Benutzer das Quiz bestanden bzw. nicht bestanden hat.

1. Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ (Windows) oder „Adobe Captivate“ > „Voreinstellungen“ (Mac OS).
2. Wählen Sie im Dialogfeld „Voreinstellungen“ im Menü „Quiz“ die Option „Nicht-/Bestehen“.
3. Führen Sie für die „Optionen für Bestehen/Nichtbestehen“ einen der folgenden Schritte aus:
   - Wählen Sie den Mindestprozentsatz aus, den ein Benutzer für das Bestehen des Quiz erzielen muss.
   - Wählen Sie die Mindestpunktzahl aus, die ein Benutzer für das Bestehen des Quiz erzielen muss.
4. Um das weitere Vorgehen für das Projekt nach Bestehen des Quiz festzulegen, wählen Sie eine entsprechende Aktion im Abschnitt „Bei Bestehen“ aus.

   Weiter Der Film wechselt zur nächsten festgelegten Aktion.

   Zur vorherigen Folie springen Die vorherige Folie wird dem Benutzer angezeigt.

   Zur nächsten Folie springen Der Film wechselt zur nächsten Folie.

   Zur zuletzt aufgerufenen Folie wechseln Dem Klicken auf eine Zurück-Schaltfläche sehr ähnlich. Der Film wechselt zur zuletzt angezeigten Folie.

   Zurück zum Quiz Benutzer können zurückwechseln zu

   - Die letzte durchgeführte Fragenfolie, wenn Benutzer sie falsch beantwortet oder die Frage übersprungen haben.
   - Die Frage nach der letzten durchgeführten Fragenfolie, wenn Benutzer die Frage richtig beantwortet haben.

   Zu Folie springen Der Film wechselt zur gewünschten Folie.

   URL oder Datei öffnen Ein Webbrowser öffnet die festgelegte Website, sofern der Benutzer über eine Internetverbindung verfügt. Alternativ können Sie eine angegebene Datei für den Benutzer öffnen.

   Anderes Projekt öffnen Öffnet das angegebene Adobe Captivate-Projekt.

   E-Mail senden an Öffnet einen Entwurf im Standard-E-Mail-Programm mit der im Feld „An“ angegebenen E-Mail-Adresse.

   JavaScript ausführen Adobe Captivate führt das angegebene JavaScript aus.

   Erweiterte Aktion ausführen Adobe Captivate führt das mithilfe der Anwendung geschriebene Skript aus.

   Einblenden Wenn der Benutzer für das Objekt die erforderliche Aktion ausführt, wird das ausgeblendete Objekt sichtbar gemacht.

   Ausblenden Wenn der Benutzer für das Objekt die erforderliche Aktion ausführt, wird das Objekt ausgeblendet.

   Aktivieren Wenn der Benutzer für das Objekt die erforderliche Aktion ausführt, aktiviert es ein anderes Objekt im Projekt.

   Deaktivieren Wenn der Benutzer für das Objekt die erforderliche Aktion ausführt, deaktiviert es ein anderes Objekt im Projekt.

   Zuweisen Wenn der Benutzer die erforderliche Option für das Objekt durchführt, wird der Wert der angegebenen Variable in der Textbeschriftung angegeben.

   Erhöhen Wenn der Benutzer für das Objekt die erforderliche Aktion ausführt, wird der Wert der angegebenen Variable entsprechend erhöht.

   Verringern Wenn der Benutzer für das Objekt die erforderliche Aktion ausführt, wird der Wert der angegebenen Variable entsprechend verringert.

   Mehrere Aktionen Wenn der Benutzer für das Objekt die erforderliche Aktion ausführt, werden in einer vom Benutzer angegebenen Reihenfolge mehrere Aktionen durchgeführt.

   Effekt anwenden Wenn der Benutzer die erforderliche Aktion ausführt, wird der zugeordnete Effekt angewendet.

Keine Aktion Wenn der Benutzer die Folie verlässt, geschieht nichts.

5. Um das weitere Vorgehen für das Projekt bei Nichtbestehen des Quiz festzulegen, wählen Sie eine entsprechende Aktion im Abschnitt „Bei Nichtbestehen“ aus. Die Aktionen sind denen im Abschnitt „Bei Bestehen“ sehr ähnlich.

Nach oben

Meldungen und Schaltflächenbeschriftungen angeben

1. Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ (Windows) oder „Adobe Captivate“ > „Voreinstellungen“ (Mac OS).
2. Wählen Sie im Dialogfeld „Voreinstellungen“ im Menü „Quiz“ die Option „Standardbeschriftungen“.
3. Ändern Sie im Abschnitt „Standardfragen-Schaltflächenbeschriftungen“ die Standardbeschriftungen der Schaltflächen „Senden“, „Alles senden“, „Löschen“, „Überspringen“ und „Zurück“. Die vier Schaltflächen werden auf allen Fragenfolien angezeigt, sofern Sie sie nicht im Eigenschafteninspektor für bestimmte Folien deaktiviert haben.

   Um einen neuen Stil für die Beschriftungen zu erstellen, klicken Sie auf „Neuen Stil erstellen“. Weitere Informationen finden Sie unter Objektstil.
4. Geben Sie den für folgende Elemente zu verwendenden Text und Stil an:
   Richtig-Meldung Diese Meldung wird angezeigt, wenn der Benutzer eine richtige Antwort abgibt.

   Falsch-Meldung Definition

   Wiederholen-Meldung Definition

   Unvollständig-Meldung Diese Meldung wird angezeigt, wenn der Benutzer nicht die vollständige Antwort auf die Frage abgibt.

   Zeitüberschreitungsmeldung Diese Meldung wird angezeigt, wenn der Benutzer die Antwort auf die Frage nicht in der dafür vorgesehenen Zeit abgibt. Sie können den Zeitraum im Eigenschafteninspektor der Fragenfolie festlegen.

   Teilweise richtige Meldung Erscheint, wenn Benutzer bei Multiple-Choice-Fragen eine Antwort auswählen, die teilweise richtig ist.

Nach oben

Voreinstellungen für die Fortschrittsanzeige festlegen

Über die Ablaufleiste wird der Fortschritt des Benutzers beim Beantworten der Fragen angezeigt.

So legen Sie die Voreinstellungen für die Fortschrittsanzeige fest:

1. Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ (Windows) oder „Adobe Captivate“ > „Voreinstellungen“ (Mac OS).
2. Wählen Sie im Dialogfeld „Voreinstellungen“ die Optionen „Quiz“ > „Einstellungen“.
3. Wählen Sie im Abschnitt „Einstellungen“ die Option „Verlauf anzeigen“.
4. Geben Sie einen Fortschrittstyp an. Hierdurch wird festgelegt, wie der Fortschritt des Benutzers in der Ablaufleiste angezeigt wird.
   - „Relativer Fortschritt“ listet die aktuelle Frage und die Gesamtzahl der Fragen auf (z. B. „Frage 3 von 10“) auf.
   - „Absoluter Fortschritt“ listet nur die Fragennummer auf (z. B. „Frage 3“).

   Hinweis: *In einem Quiz mit Verzweigungen kann der Verzweigungspfad unbestimmt sein. Wenn Benutzer beispielsweise auf die Schaltfläche „A“ klicken, wechseln sie zur Verzweigung 1 ansonsten zur Verzweigung 2. In solchen Fällen ignoriert Adobe Captivate die Gesamtanzahl von Fragen, selbst wenn die Option „Relativer Fortschritt“ ausgewählt ist.*

Festlegen von Eigenschaften
Wählen Sie die Fortschrittsanzeige auf der Bühne aus und geben Sie dann im Eigenschafteninspektor die Eigenschaften an.
Stil Wählen Sie einen Stil für die Fortschrittsanzeige. Um einen neuen Stil zu definieren, wählen Sie „Bearbeiten“ > „Objektstil-Manager“. Weitere Informationen über Objektstile finden Sie unter Inhaltsreferenz für: Objektstil.
Zeichen Geben Sie die entsprechenden Optionen an, um das Erscheinungsbild des Texts für die Ablaufleiste anzupassen.
Verwandte Hilfethemen

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Zufallsfragenfolien

Fragenpools erstellen
Zufallsfragenfolien erstellen

Zufallsfragenfolien enthalten Fragen, die nach dem Zufallsprinzip in einem verlinkten Fragenpool ausgewählt werden. Auf diese Weise lassen sich unvorhersehbare Quizabfragen erstellen. Zufallsfragenfolien weisen keine eigene Zeitleiste auf, sondern verwenden das Timing der bei der Wiedergabe ausgewählten Fragenfolie.

Hinweis: *Zufallsfragenfolien können nicht nach Flash 8 oder Flash CS3 exportiert werden.*
Erstellen Sie einen Fragenpool, bevor Sie eine Zufallsfragenfolie erstellen.

Nach oben

Fragenpools erstellen

1. Wählen Sie „Quiz“ > „Fragenpool-Manager“.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Hinzufügen“ (+) über dem linken Bedienfeld, um einen Fragenpool hinzuzufügen.
3. Geben Sie im eingeblendeten Textfeld einen Namen für den Fragenpool ein.
4. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Hinzufügen“ (+) über dem rechten Bedienfeld, um dem Fragenpool Fragen hinzuzufügen.

   Das Dialogfeld „Fragen einfügen“ wird geöffnet.
5. Wählen Sie die Fragentypen und geben Sie für jeden Typ die Anzahl der Fragenfolien an, die eingefügt werden sollen.
6. (Optional) Mit der Schaltfläche zum Entfernen (–) im rechten oder linken Bedienfeld können Sie Fragen aus den Fragenpools oder aus der Fragenliste entfernen.
7. Schließen Sie das Dialogfeld „Fragen einfügen“. Das Bedienfeld „Fragenpool“ wird angezeigt.
8. Wählen Sie die Fragenfolie im Bedienfeld „Fragenpool“ aus und fügen Sie den Quizinhalt der Bühne hinzu. Weitere Informationen finden Sie unter Fragenfolien einrichten

   Hinweis: *Im Gegensatz zu normalen Fragenfolien können Sie den bewerteten Fragen in Fragenpools Punkte oder eine Punktzahl direkt zuweisen. Sie können die Punkte der Zufallsfragenfolie mithilfe des Eigenschafteninspektors zuweisen.*
9. Wiederholen Sie den Vorgang, um weitere Fragenpools und Fragen hinzuzufügen.

Fragenpools können nicht als XML exportiert werden. Sie können allerdings im Fragenpool-Manager folgende Schritte im Kontextmenü durchführen:

- Ziehen Sie Fragen in die Fragenpools.
- Kopieren Sie Fragen aus einem Pool und fügen Sie sie in andere Pools ein.
- Sie können Fragen sperren, Sperren aufheben, Fragen ausblenden und anzeigen.

Hinweis: *Sie können die Fragenfolien mithilfe des Bedienfelds „Fragenpool“ kopieren, duplizieren oder löschen.*

Fragenfolien in einen Fragenpool verschieben

Sie können eine Fragenfolie oder eine Gruppe von Fragenfolien in einen Fragenpool verschieben. Die Fragenfolie wird aus dem Hauptprojekt entfernt und in den Fragenpool übernommen. Umgekehrt haben Sie auch die Möglichkeit, Fragenfolien aus einem Fragenpool in das Hauptprojekt oder in andere Fragenpools zu verschieben.

Da Fragenpools keine Foliengruppen unterstützen, gehen beim Verschieben von Folien aus einer Gruppe in einen Fragenpool alle Gruppierungsinformationen verloren. Somit werden die Fragenfolien, wenn sie wieder zurück in das Hauptprojekt verschoben werden, keiner Gruppe zugeordnet.

Zum Verschieben von Fragenfolien aus mehreren Foliengruppen in einen Fragenpool, erweitern Sie die Gruppe, wählen Sie die gewünschten Fragenfolien aus und verschieben sie in den Fragenpool.

Hinweis: *Das Verschieben von Fragenfolien in einen Fragenpool bzw. in das Hauptprojekt kann nicht rückgängig gemacht werden.*

1. Wählen Sie im Filmstreifen die Fragenfolie aus, die Sie in den Fragenpool verschieben möchten.

   Falls erforderlich, können Sie auch mehrere Folien wählen.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Control-Taste (Mac OS) auf die Folie, wählen Sie die Option „Frage verschieben nach“ und wählen Sie den Pool aus, in den Sie die Folie verschieben möchten.

Verschieben einer Frage aus einem Fragenpool in einen anderen oder in das Hauptprojekt

1. Wählen Sie im Fenster „Fragenpool“ die Fragenfolie aus, die Sie in den Fragenpool oder das Hauptprojekt verschieben möchten.

   Falls erforderlich, können Sie auch mehrere Folien wählen.

2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Control-Taste (Mac OS) auf die Folie, wählen Sie die Option „Frage verschieben nach“ und wählen Sie das Hauptprojekt oder die Poolnummer.

Importieren von Fragen aus Fragenpools in andere Projekte

1. Wählen Sie „Datei“ > „Importieren“ > „Fragenpools“.
2. Wählen Sie das Projekt aus, das Sie importieren möchten, und klicken Sie auf „Öffnen“.

   Die Fragenpools werden im linken Teil des Dialogfelds „Fragenpools importieren“ angezeigt und die entsprechenden Optionen werden im rechten Bereich angezeigt.

3. Wählen Sie die Fragen aus, die Sie in das aktuelle Projekt importieren möchten und klicken Sie auf „OK“.

Nach oben

Zufallsfragenfolien erstellen

1. Wählen Sie „Quiz“ > „Zufallsfragenfolie“. Eine neue Folie wird im Filmstreifen angezeigt, die zur Laufzeit durch eine Frage aus dem von Ihnen ausgewählten Fragenpool ersetzt wird.
2. Gehen Sie im Quizfenster im Bereich „Allgemein“ wie folgt vor:
   - Wählen Sie im Menü „Fragenpool“ den Pool aus, aus dem die Fragen nach dem Zufallsprinzip ausgewählt werden sollen. Weitere Informationen finden Sie unter Fragenpools erstellen.
   - Klicken Sie auf „Fragen hinzufügen“, um dem ausgewählten Fragenpool weitere Fragen hinzuzufügen.
   - Wählen Sie als Typ „Umfrage“ oder „Bewertet“.

     Wichtig: *Wenn Sie „Umfrage“ auswählen, werden nur Fragen für Umfragen zufällig aus dem Fragenpool ausgewählt. Wenn Sie „Bewertet“ auswählen, werden nur bewertete Fragen zufällig aus dem Fragenpool ausgewählt.*

     Wenn Sie „Umfrage“ auswählen und der Fragenpool keine Fragen für Umfragen enthält, wird den Benutzern eine leere Folie angezeigt.

   - (Beim Typ „Bewertet“) Geben Sie in das Feld „Punkte“ einen Wert ein oder legen Sie den Punktwert für die Frage mit den Pfeilschaltflächen fest. Der Bereich liegt zwischen 0 und 100.
3. Gehen Sie im Bereich „Aktion“ wie folgt vor:
   - Wählen Sie für die Optionen „Bei Erfolg“ und „Nach dem letzten Versuch“ im Menü eine der folgenden Aktionen:

     Weiter Der Film wechselt zur nächsten festgelegten Aktion.

     Zur vorherigen Folie Die vorherige Folie wird dem Benutzer angezeigt.

     Zur nächsten Folie Der Film wechselt zur nächsten Folie.

     Zur zuletzt aufgerufenen Folie wechseln Dem Klicken auf eine Zurück-Schaltfläche sehr ähnlich. Der Film wechselt zur zuletzt angezeigten Folie.

     Zu Folie springen Der Film wechselt zur gewünschten Folie.

     URL oder Datei öffnen Ein Webbrowser öffnet die festgelegte Website, sofern der Benutzer über eine Internetverbindung verfügt. Alternativ können Sie eine angegebene Datei für den Benutzer öffnen.

     Anderes Projekt öffnen Öffnet das angegebene Adobe Captivate-Projekt.

     E-Mail senden an Öffnet einen Entwurf im Standard-E-Mail-Programm mit der im Feld „An“ angegebenen E-Mail-Adresse.

     JavaScript ausführen Adobe Captivate führt das angegebene JavaScript aus.

     Erweiterte Aktionen ausführen Adobe Captivate führt das mithilfe der Anwendung geschriebene Skript aus.

     Zuweisen Wenn der Benutzer für das Objekt die erforderliche Aktion ausführt, wird der Wert der angegebenen Variable in die Textbeschriftung eingefügt.

     Erhöhen Wenn der Benutzer für das Objekt die erforderliche Aktion ausführt, wird der Wert der angegebenen Variable entsprechend erhöht.

     Verringern Wenn der Benutzer für das Objekt die erforderliche Aktion ausführt, wird der Wert der angegebenen Variable entsprechend verringert.

     Mehrere Aktionen Wenn der Benutzer für das Objekt die erforderliche Aktion ausführt, werden in einer vom Benutzer angegebenen Reihenfolge mehrere Aktionen durchgeführt.

Keine Aktion Es geschieht nichts.

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Fragenfolien einrichten

Multiple-Choice-Fragenfolien
Wahr/Falsch-Fragenfolien
Lückentextfragenfolien
Kurzantwortfragenfolie
Zuordnungsfragenfolien
Hotspot-Fragenfolien
Sequenzfragenfolie
Beuteilungsskala-Fragenfolie (Likert)
Fragenwidgetsfolien
Quizeigenschaften
Eigenschaften für Bereich „Antwort“

Nach oben

Multiple-Choice-Fragenfolien

1. Fügen Sie die Multiple-Choice-Fragenfolie („Quiz“ > „Fragenfolie“ > „Multiple-Choice“) ein.

   Die standardmäßige Multiple-Choice-Frage enthält eine Platzhalterfrage und zwei Antwortmöglichkeiten: A und B.

2. Doppelklicken Sie auf die Platzhalterfrage auf der Bühne, um sie zu bearbeiten, und geben Sie Ihre Frage ein.
3. Wenn Sie weitere Auswahlmöglichkeiten hinzufügen möchten, bearbeiten Sie die Zahl neben „Antworten“ im Akkordeon „Allgemein“ des Quizeigenschaftenbedienfelds („Fenster“ > „Quizeigenschaften“).

   Wenn auf die Frage mehr als eine richtige Antwort zulässig ist, klicken Sie im Bedienfeld „Quizeigenschaften“ auf „Mehrere Antworten“.

   Hinweis: *Wählen Sie die Option „Antworten mischen“ (Bedienfeld „Quizeigenschaften“), wenn die möglichen Antworten jedes Mal in einer unterschiedlichen Reihenfolge angezeigt werden sollen, sobald der Benutzer versucht, die gleiche Frage erneut zu beantworten.*

4. Um die richtige Antwort (s) festzulegen, klicken Sie auf das Optionsfeld oder die Kontrollkästchen, die den richtigen Antwortmöglichkeiten auf der Bühne entsprechen.
5. Wählen Sie „Teil der Punktzahl“ aus, um Antworten teilweise Punktzahlen zuzuweisen. Wählen Sie dann das Antwortelement aus, und geben Sie in „Erweiterte Antwortoption“ im Eigenschafteninspektor die Punkte an, die Sie vergeben möchten.

   Hinweis: *Sie können keine Teilpunktzahlen für Multiple-Choice-Fragen in Fragenpools festlegen. Weitere Informationen zu Fragenpools finden Sie unter Zufallsfragenfolien.*

   Die Variable „cpQuizInfoQuestionPartialScoreOn“ gibt an, ob „Teil der Punktzahl“ für eine Fragenfolie aktiviert ist.

6. Geben Sie weitere Eigenschaften für die Fragenfolie im Quizeigenschaftenbedienfeld an. Weitere Informationen finden Sie unter Quizeigenschaften.

Nach oben

Wahr/Falsch-Fragenfolien

1. Fügen Sie die Wahr/Falsch-Fragenfolie ein („Quiz“ > „Fragenfolie“ > „Wahr/Falsch“).

   Die standardmäßige Wahr/Falsch-Fragenfolie enthält eine Platzhalterfrage und die Antwortmöglichkeiten „Wahr“ und „Falsch“.

2. Doppelklicken Sie auf die Platzhalterfrage, um sie zu bearbeiten, und geben Sie Ihre Frage ein.
3. Um die richtige Antwort zu erstellen, klicken Sie auf der Bühne auf die richtige Antwort: „Wahr“ oder „Falsch“. Sie können „Wahr“ und „Falsch“ bei Bedarf durch „Ja“ und „Nein“ ersetzen.
4. Geben Sie weitere Eigenschaften für die Fragenfolie im Quizeigenschaftenbedienfeld an. Weitere Informationen finden Sie unter Quizeigenschaften.

Nach oben

Lückentextfragenfolien

1. Fügen Sie die Lückentextfragenfolie ein („Quiz“ > „Fragenfolie“ > „Lückentext“).
2. Um ein Wort oder eine Wortverbindung festzulegen, die Benutzer zum Ausfüllen benötigen, führen Sie einen oder alle der folgenden Schritte aus:
   - Wählen Sie ein Wort oder eine Wortverbindung und klicken Sie im Quizeigenschaftenbedienfeld auf „Lücke markieren“.

- Geben Sie Ihre Frage so ein, dass die Antwort (ein Wort oder eine Wortverbindung) das Wort „Lücke“ ersetzt.

3. Bereitstellen mehrerer Optionen, aus denen die Benutzer auswählen können:
   a. Doppelklicken Sie auf das Wort/die Formulierung mit der markierten Lücke und verwenden Sie dann die Schaltfläche +, um weitere Wörter/Formulierungen hinzuzufügen, die in die Lücke passen.
   b. Wählen Sie eine Dropdownliste anstelle von Benutzereingaben.
   c. Prüfen Sie die Wörter bzw. Formulierungen, die für den Lückentext richtig sind.
   d. Wählen Sie die Option „Antworten mischen“, wenn die möglichen Antworten jedes Mal in einer unterschiedlichen Reihenfolge angezeigt werden sollen, sobald der Benutzer versucht, die gleiche Frage erneut zu beantworten.

Nach oben

Kurzantwortfragenfolie

1. Fügen Sie die Lückentextfragenfolien ein („Quiz“ > „Fragenfolie“ > „Kurzantwort“).
2. Doppelklicken Sie auf der Bühne auf die Platzhalterfrage, um diese Frage durch Ihre Frage zu ersetzen.
3. Doppelklicken Sie im Antwortfeld, das sich direkt unter der Frage befindet. Das Feld „Richtige Einträge“ wird angezeigt.
4. Geben Sie den Satz oder die Wortverbindungen ein, die richtige Antworten bilden. Verwenden Sie die Schaltfläche „+“, um mehrere Einträge hinzuzufügen.

Nach oben

Zuordnungsfragenfolien

1. Fügen Sie eine Zuordnungsfragenfolie ein („Quiz“ > „Fragenfolie“ > „Zuordnung“).
2. Klicken Sie in Spalte 1 auf den Platzhaltertext „Element hier eingeben“. Eine Dropdownliste wird neben dem Platzhaltertext angezeigt. Mit dieser Liste können Sie die richtige Zuordnung für Ihre Frage angeben. Wenn die Benutzer die Frage beantworten, wird die Antwort mit der richtigen Antwort verglichen, die Sie in dieser Liste angegeben haben.
3. Doppelklicken Sie auf den Platzhaltertext, um ihn durch das Wort oder die Wortverbindung, das/die zugeordnet werden soll, zu ersetzen.
4. Doppelklicken Sie in Spalte 2 auf „Antwort hier eingeben“, um sie durch die Antwortmöglichkeiten zu ersetzen. Geben Sie nicht die richtige Zuordnung in Spalte 2 an. Verwenden Sie die Dropdownliste, um die richtige Zuordnung anzugeben.
5. Um den Spalten weitere Zeilen hinzuzufügen, geben Sie die gewünschte Anzahl in den Feldern „Spalte 1“ und „Spalte 2“ im Quizeigenschaftenbedienfeld im Akkordeon „Allgemein“ an.
6. Wenn die möglichen Antworten jedes Mal in einer unterschiedlichen Reihenfolge angezeigt werden sollen, sobald der Benutzer versucht, die gleiche Frage erneut zu beantworten, klicken Sie im Quizeigenschaftenbedienfeld auf „Spalte 1 neu anordnen“.

Nach oben

Hotspot-Fragenfolien

Hotspot-Folien enthalten Bereiche, die der Benutzer korrekt identifizieren muss. Auf diese Weise können Sie den Benutzer beispielsweise auffordern, Produkte des Unternehmens in Bildern zu identifizieren, die in der Folie angezeigt werden.

Hotspot-Fragen werden richtig beantwortet, indem alle korrekten Hotspots in der Folie und keiner der falschen Hotspots vom Benutzer angeklickt werden.

1. Fügen Sie eine Hotspot-Fragenfolie ein („Quiz“ > „Fragenfolie“ > „Hotspot“).

   Die standardmäßige Hotspot-Folie enthält Platzhaltertext für die Frage und einen Hotspot-Bereich, der durch ein Rechteck dargestellt wird.
2. Doppelklicken Sie auf die Platzhalterfrage und ersetzen Sie sie durch Ihre Frage.
3. Geben Sie die Anzahl der Hotspot-Bereiche an, die für das Quizeigenschaftenbedienfeld (das Antwortfeld im Akkordeon „Allgemein“) erforderlich ist. Sie können einer Folie maximal 10 Hotspot-Bereiche hinzufügen.
4. Fügen Sie der Folie Objekte (z. B. Bilder) hinzu, die Sie als Hotspots verwenden möchten, und positionieren Sie die Hotspot-Bereiche auf diesen Objekten.
5. Legen Sie für jeden Hotspot-Bereich die Eigenschaften (wie Füllung, Strich, richtige Antwort) mithilfe des Eigenschafteninspektors fest. Weitere Informationen finden Sie unter Hotspot-Eigenschaften festlegen.
6. Führen Sie im Quizeigenschaftenbedienfeld folgende Schritte durch:
   - Wählen Sie die Option „Nur Klicks auf Hotspots zulassen“, um den aktiven Bereich der Folie auf die Hotspots zu beschränken.
   - Um die Animation anzupassen, die angezeigt wird, wenn der Benutzer auf einen Hotspot klickt, klicken Sie auf „Durchsuchen“ und wählen Sie die Animation aus.

Hotspot-Eigenschaften festlegen

Klicken Sie auf den Hotspot-Bereich und führen Sie im Eigenschafteninspektor die folgenden Schritte durch:

1. Gehen Sie im Akkordeon „Allgemein“ wie folgt vor:

   Wenn das Klicken auf den Hotspot als korrekte Antwort gekennzeichnet werden soll (im Bereich „Allgemein“ des Eigenschafteninspektors).

   - Klicken Sie auf „Richtige Antwort“, wenn der Hotspot als richtige Antwort gekennzeichnet werden soll, sobald der Benutzer darauf klickt.
   - Klicken Sie auf „Handcursor über dem Klickbereich einblenden“, damit das Handsymbol angezeigt wird, wenn die Maus über den Hotspot bewegt wird.
2. Gehen Sie im Akkordeon „Füllung und Kontur“ wie folgt vor:
   - Um die standardmäßige Rahmenfarbe zu ändern, wählen Sie den Hotspot aus und verwenden Sie die Option „Strich“.

     Hinweis: *Wenn die Rahmenbreite auf null eingestellt ist, wird die Rahmenfarbe nicht angezeigt.*
   - Geben Sie einen Wert ein oder stellen Sie die Breite des Hotspot-Rahmens mithilfe des Schiebereglers ein.
   - Um die Standardeinstellung zu ändern, verwenden Sie die Option „Füllung“.

     Hinweis: *Wenn der Alphawert auf 0 % eingestellt ist, wird die Füllfarbe nicht angezeigt. Geben Sie im Menü „Farbe“ einen Alphawert ein. Der Alphawert 0 % erzeugt eine unsichtbare (bzw. transparente) Füllung. Mit dem Alphawert 100 % wird eine undurchsichtige Füllung erstellt.*
3. Um einen Schatteneffekt auf den Hotspot-Bereich anzuwenden, klicken Sie im Akkordeon „Schatten und Spiegelung“ auf das Kontrollkästchen „Aktivieren“.
4. Geben Sie im Akkordeon „Transformieren“ die exakte Größe und Position des Hotspot-Bereichs an.
5. Klicken Sie auf , wenn vorhanden, um die Eigenschaften auf mehrere Hotspot-Bereiche auf der Folie und im gesamten Projekt anzuwenden.

Nach oben

Sequenzfragenfolie

Eine Sequenz-Fragenfolie enthält eine Liste von Elementen, die in der richtigen Reihenfolge angeordnet werden müssen. Sie können beispielsweise eine Liste mit polnischen Königen anzeigen, die der Benutzer in die richtige chronologische Reihenfolge bringen soll.

1. Fügen Sie eine Sequenzfragenfolie ein („Quiz“ > „Fragenfolie“ > „Sequenz“).
2. Ersetzen Sie auf der Bühne den Fülltext, indem Sie die Frage eingeben.
3. Geben Sie die Liste in der richtigen Reihenfolge ein. Die Antworten werden in Adobe Captivate in der Liste gemischt und dem Benutzer in zufälliger Reihenfolge angezeigt.
4. Geben Sie im Quizeigenschaftenbedienfeld die Anzahl der Auswahlmöglichkeiten als Antworten im Akkordeon „Allgemein“ an.
5. Geben Sie in der Liste „Antworttyp“ den Modus an, in dem die Benutzer die Antworten in der Liste anordnen sollen.

Nach oben

Beuteilungsskala-Fragenfolie (Likert)

In einer Bewertungsskalafolie können Benutzer angeben, was sie von einer bestimmten Aussage halten und inwieweit sie mit dieser Aussage übereinstimmen. Sie können beispielsweise die Aussage „Diese Präsentation war für mich sehr hilfreich.“ hinzufügen und dem Benutzer anschließend die folgenden Antworten zur Auswahl anbieten: stimme nicht zu, stimme eher nicht zu, neutral, stimme teilweise zu, stimme zu.

Die Fragen einer Beurteilungsskala sind nicht bewertet und es gibt auch keine richtige oder falsche Antwort. Es ist nicht möglich, anhand von Richtigkeit eine Punkzahl zuzuweisen oder Verzweigungen zu erstellen. Sie können jedoch festlegen, was passieren soll, nachdem der Benutzer die Beurteilungsfrage beantwortet hat, wie beispielsweise mit der nächsten Folie fortfahren, ein anderes Projekt öffnen oder eine URL anzeigen

1. Fügen Sie eine Beurteilungsskala-Fragenfolie (Likert) ein („Quiz“ > „Fragenfolie“ > „Beurteilungsskala (Likert)“).
2. Formulieren Sie auf der Bühne die Anweisung neu, indem Sie den Standardtext ersetzen.
3. Geben Sie im Akkordeon „Allgemein“ des Quizeigenschaftenbedienfelds (Antwortfeld) die erforderliche Anzahl an Zeilen der Fragen für die Umfrage an.
4. Um die standardmäßige Aussagenebenen zu bearbeiten, doppelklicken Sie auf den Text und ersetzen Sie ihn durch Ihren Text.

   Sie können die Eigenschaften der Likert-Kopfzeile bearbeiten, die die Aussagenebenen mithilfe des Eigenschafteninspektors enthält.
5. Geben Sie im Bedienfeld „Quizeigenschaften“ im Bereich „Aktion“ unter „Nach der Umfrage“ die entsprechenden Informationen an. Der Bereich „Nach der Umfrage“ entspricht dem Bereich „Bei richtiger Antwort“, der im allgemeinen Arbeitsablauf beschrieben ist.

Nach oben

Fragenwidgetsfolien

Sie können als SWF-Dateien in Flash erstellte Fragenwidgets in Adobe Captivate-Projekte einfügen. Entwickler, die das Fragenwidget in Flash erstellen, müssen hierbei einen Vorlagencode für eine effiziente Integration des Fragenwidgets in Adobe Captivate verwenden. Weitere Informationen finden Sie unter Fragenwidgets erstellen.

1. Wählen Sie „Einfügen“ > „Widget“.
2. Wählen Sie im Dialogfeld „Öffnen“ das einzufügende Fragenwidget aus.
3. Gehen Sie im Dialogfeld „Widgetfrage“ wie folgt vor:
   a. Geben Sie im Feld „Name“ einen Namen für das Widget ein.
   b. Geben Sie im Feld „Frage“ die Frage ein.
   c. Weisen Sie die Punkte zu, die dem Benutzer bei einer richtigen Antwort zugeteilt werden sollen.
4. Folgen Sie den Anweisungen im Abschnitt „Widgetparameter“, um die Frage zu erstellen.

Nach oben

Quizeigenschaften

Führen Sie für jede Fragenfolie folgende Schritte im Quizeigenschaftenbedienfeld („Fenster“ > „Quizeigenschaften“) durch:

1. Gehen Sie im Bereich „Allgemein“ wie folgt vor:
   - Wechseln Sie mithilfe der Typenliste zwischen Umfrage und den Optionen „Bewertet“.
   - (Wenn der Typ „Bewertet“ ist) Bearbeiten Sie die Anzahl neben „Punkte“ (1 bis 100), um die Punktzahl festzulegen, die ein Benutzer durch richtiges Beantworten einer Frage erhält.
   - Um negative Punkte für falsche Antworten zu vergeben, geben Sie die erforderlichen Punkte als Strafpunkte an. Nehmen Sie das Minuszeichen beim Festlegen dieses Werts nicht auf. Mit der Variable „cpQuizInfoNegativepointsOnCurrentQuestionSlide“ können Sie herausfinden, ob eine Frage für negative Punkte konfiguriert ist.
   - Geben Sie den Stil für die Nummerierung der Antwortmöglichkeiten in der Nummerierungsliste an.
2. Geben Sie im Bereich „Optionen“ das Zeitlimit und die Beschriftungen an:

   Löschen Setzt die Folie in die ursprüngliche Ansicht zurück. So kann der Benutzer mit dem Beantworten der Fragen auf einer Folie beginnen, indem eingegebene Antworten gelöscht werden.

   Zurück Ermöglicht dem Benutzer das erneute Aufrufen bereits bearbeiteter Folien.

   Übergehen Ermöglicht dem Benutzer das Überspringen der aktuellen Fragenfolie und ein Wechsel zur nächsten Folie.

   Richtig Zeigt eine Beschriftung an, um den Benutzer darüber zu informieren, ob seine Antwort richtig oder falsch ist.

   Unvollständig Zeigt eine Beschriftung an, um den Benutzer darüber zu informieren, dass er die Frage nicht vollständig beantwortet hat, wenn er auf „Überspringen“ klickt.

   Teilweise richtig Zeigt eine Beschriftung an, damit Benutzer wissen, dass sie die Frage teilweise richtig beantwortet haben. Diese Option wird nur in Multiple-Choice-Fragenfolien angezeigt, für die „Teil der Punktzahl“ aktiviert ist.

   Zeitbeschränkung Hier können Sie ein Zeitlimit angeben, in dem der Benutzer die Frage beantworten muss. Sie können die Zeit in Sekunden (maximal 1800 Sekunden) angeben. Sie können auch auf „Zeitüberschreitungs-Beschriftung“ klicken, um Benutzern eine Meldung anzuzeigen, dass die Zeit, die der Frage zugewiesen wurde, abgelaufen ist.
3. Geben Sie im Aktionsbereich die Anzahl von Versuchen, Fehlerebenen und die Aktion an, die durchgeführt werden soll, nachdem der Benutzer den letzten Versuch auf der Folie durchgeführt hat.

   Weitere Informationen finden Sie unter Optionen für „Bei Erfolg“ und Optionen für „Nach dem letzten Versuch“.
4. Geben Sie im Bereich „Weitergabe“ an, ob die Antworten zusammen mit anderen Parametern, die in den Quizvoreinstellungen ausgewählt wurden, weitergegeben werden sollen („Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Quiz“ > „Weitergabe“).

   Geben Sie außerdem eine Interaktions-ID an. Weitere Informationen finden Sie unter Weitergabeoptionen.

Optionen für „Bei Erfolg“

Wählen Sie im Fenster „Quizeigenschaften“ im Bereich „Aktion“ aus dem Menü „Bei Erfolg“ die Aktion, die ausgeführt werden soll, nachdem der Benutzer die richtige Antwort angegeben hat:

Weiter Der Film wechselt zur nächsten festgelegten Aktion.

Zur vorherigen Folie springen Die vorherige Folie wird dem Benutzer angezeigt.

Zur nächsten Folie springen Der Film wechselt zur nächsten Folie.

Zur zuletzt aufgerufenen Folie wechseln Dem Klicken auf eine Zurück-Schaltfläche sehr ähnlich. Der Film wechselt zur zuletzt angezeigten Folie.

Zu Folie springen Der Film wechselt zur gewünschten Folie.

URL oder Datei öffnen Ein Webbrowser öffnet die festgelegte Website, sofern der Benutzer über eine Internetverbindung verfügt. Alternativ

können Sie eine angegebene Datei für den Benutzer öffnen.

Anderes Projekt öffnen Öffnet das angegebene Adobe Captivate-Projekt.

E-Mail senden an Öffnet einen Entwurf im Standard-E-Mail-Programm mit der im Feld „An“ angegebenen E-Mail-Adresse.

JavaScript ausführen Adobe Captivate führt das angegebene JavaScript aus.

Erweiterte Aktion ausführen Adobe Captivate führt das mithilfe der Anwendung geschriebene Skript aus.

Audio abspielen Adobe Captivate spielt das angegebene Audio ab, wenn die Benutzer die richtigen Antworten geben. Die Wiedergabe wird so lange fortgesetzt, bis der Benutzer auf ein anderes interaktives Objekt klickt oder die Folie verlässt. Wenn der Benutzer nicht interagiert, wird nur die angegebene Audiodatei in voller Länge abgespielt, nicht jedoch in einer Schleife wiederholt.

Ausgelöstes Audio stoppen Adobe Captivate stoppt die Audiowiedergabe, die zuletzt über die Aktion „Audio abspielen“ ausgelöst wurde.

Einblenden Wenn der Benutzer für das Objekt die erforderliche Aktion ausführt, wird das ausgeblendete Objekt sichtbar gemacht.

Ausblenden Wenn der Benutzer für das Objekt die erforderliche Aktion ausführt, wird das Objekt ausgeblendet.

Zuweisen Wenn der Benutzer für das Objekt die erforderliche Aktion ausführt, wird der Wert der angegebenen Variable in die Textbeschriftung eingefügt.

Erhöhen Wenn der Benutzer für das Objekt die erforderliche Aktion ausführt, wird der Wert der angegebenen Variable entsprechend erhöht.

Verringern Wenn der Benutzer für das Objekt die erforderliche Aktion ausführt, wird der Wert der angegebenen Variable entsprechend verringert.

Mehrere Aktionen Wenn der Benutzer für das Objekt die erforderliche Aktion ausführt, werden in einer vom Benutzer angegebenen Reihenfolge mehrere Aktionen durchgeführt.

Richtig-Meldung anzeigen

Wählen Sie auf der Bühne die Beschriftung „Richtig“ und ersetzen Sie dann den Fülltext mit der Beschriftung, die angezeigt werden soll, wenn der Benutzer eine richtige Antwort angibt.

Deaktivieren Sie unter den Quizeigenschaften im Bereich „Optionen“ die Option „Richtig“ (im Bereich „Beschriftungen“), damit bei einer richtigen Antwort kein Feedback angezeigt wird.

Optionen für „Nach dem letzten Versuch“

Geben Sie im Fenster „Quizeigenschaften“ im Bereich „Aktion“ Folgendes an:

Versuche Legen Sie fest, wie oft der Benutzer versuchen kann, die Frage zu beantworten. Nachdem die von Ihnen festgelegte Anzahl an Versuchen überschritten wurde, wird die Aktion durchgeführt, die Sie im Popupmenü „Aktion“ ausgewählt haben.

Unbegrenzt Der Benutzer kann beliebig oft versuchen, die Frage zu beantworten.

Fehlerstufen Geben Sie die Anzahl der Versuche an, bei denen die Falsch-Meldung angezeigt wird. Wenn beispielsweise die Fehlerstufe 2 eingestellt ist, wird die Falsch-Meldung bei den ersten beiden Versuchen angezeigt.

Nach dem letzten Versuch Es stehen dieselben Optionen zur Verfügung wie im Bereich „Bei richtiger Antwort“.

Wiederholen-Meldung Wählen Sie diese Option, um eine Meldung anzuzeigen, wenn der Benutzer eine falsche Antwort gegeben, aber noch weitere Versuche hat. Wenn Sie Fehlerstufen festgelegt haben, ist diese Option nicht verfügbar.

Geben Sie im Fenster „Quizeigenschaften“ im Bereich „Optionen“ Folgendes an:

Unvollständig-Meldung anzeigen Wählen Sie „Unvollständig“, um eine Meldung anzuzeigen (z. B. „Bitte wählen Sie zum Fortfahren eine Antwort.“), wenn der Benutzer keine Antwort angegeben hat. Wenn Sie die Option für Drag & Drop ausgewählt haben, ist diese Option nicht verfügbar. Bearbeiten Sie auf der Bühne den Fülltext, um die entsprechende Meldung anzugeben.

Zeitüberschreitungsmeldung anzeigen Wählen Sie „Zeitüberschreitungs-Beschriftung“, um eine Zeitüberschreitungsmeldung anzuzeigen, wenn der Benutzer die Frage nicht innerhalb der angegebenen Zeit beantwortet. Bearbeiten Sie auf der Bühne den Fülltext, um die entsprechende Meldung anzugeben.

Weitergabeoptionen

Geben Sie im Bereich „Weitergabe“ des Quizfensters die Weitergabeoptionen an.

Antworten weitergeben Wählen Sie diese Option, um über die Quizergebnisse Buch zu führen.

Hinweis: *Wenn diese Option nicht ausgewählt ist, werden Interaktionsdaten wie die Interaktions-ID, die Ziel-ID und der Interaktionstyp nicht an das LMS gesendet. Quizdaten wie die Gesamtpunktzahl, das Ergebnis und der Quizstatus hingegen werden in jedem Fall an das LMS übertragen.*

Interaktions-ID Wenn das Adobe Captivate-Projekt (SWF-Datei) Tracking-Informationen an das Learning Management-System weiterleiten soll, geben Sie die von Ihrem LMS vorgegebene Interaktions-ID ein.

Nach oben

Eigenschaften für Bereich „Antwort“

Name Geben Sie einen eindeutigen Namen für den Bereich „Antwort“ ein.

Hinweis: *Obwohl Sie einen Namen angeben können, ist der Bereich „Antwort“ nicht in „Erweiterte Aktionen“ verfügbar.*

Stil Wählen Sie einen Stil für den Bereich „Antwort“ aus. Um einen neuen Stil zu definieren, wählen Sie „Bearbeiten“ > „Objektstil-Manager“. Weitere Informationen über Objektstile finden Sie unter Objektstil.

Füllung & Kontur Verwenden Sie dieses Accordion, um die Füllung und die Kontur für den Bereich „Antwort“ festzulegen.

> **Füllung** Klicken Sie darauf, um den Bereich „Antwort“ mit einer Farbe zu füllen und geben Sie die Transparenz (in Prozent) im angrenzenden Feld ein. Sie können eine Farbverlaufsfüllung oder eine Strukturfüllung auswählen. Weitere Informationen finden Sie unter

Anwenden von Verlaufsfüllungen und Anwenden von Strukturfüllungen.

Kontur Klicken Sie darauf, um den Strich mit einer Farbe zu versehen. Verwenden Sie den Breitenregler, um die Breite des Strichs anzugeben. Wählen Sie einen Stil für den Strich aus der Stilliste aus.

Eckradius Legen Sie fest, wie stark die Ecken des Bereichs „Antwort“ gerundete sein sollen.

Transformieren In diesem Bereich können Sie die genaue Größe und Position des Bereichs „Antwort“ in Pixel festlegen. Außerdem können Sie in diesem Bereich die Drehung des Bereichs „Antwort“ angeben.

X Position des Texteingabefelds auf der X-Achse

Y Position des Texteingabefelds auf der Y-Achse

W Breite des Texteingabefelds

H Höhe des Texteingabefelds

Proportionen beschränken Das Seitenverhältnis des Texteingabefelds wird beibehalten, wenn Sie seine Größe anpassen.

Verwandte Hilfethemen

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Alle Antworten gleichzeitig senden

Damit Benutzer ihre Antworten auf Fragen ändern können, können Sie die Schaltfläche „Alles senden“ verwenden. Um die Schaltfläche einzufügen, klicken Sie in den Voreinstellungen auf „Alles senden“ („Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Alles senden“).

Die Schaltfläche „Senden“ auf jeder Fragenfolie im Quiz wird durch die Schaltfläche „Alles senden“ ersetzt. Obwohl Benutzer diese Schaltfläche auf jeder Folie sehen können, zeigt Adobe Captivate entsprechende Warnmeldungen an, wenn sie auf die Schaltfläche klicken, ohne alle Fragen beantwortet zu haben. Diese Meldungen können in den Quizvoreinstellungen angepasst werden („Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Alle Meldungen senden“). Sie können das Aussehen des Meldungsfelds mithilfe des Objektstil-Managers ändern („Bearbeiten“ > „Objektstil-Manager“ > „Laufzeitdialogfeld“).

Wichtig: *Die Antworten werden an das LMS erst übermittelt, nachdem der Benutzer auf die Schaltfläche „Alles senden“ auf der letzten Fragenfolie klickt.*

Nachdem der Benutzer auf der letzten Fragenfolie auf die Schaltfläche „Alles senden“ geklickt hat, kann er auf „Zurück zum Quiz“ klicken, um das Quiz wieder aufzurufen und seine Antworten zu ändern.

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Erweiterte Bearbeitung und Projektprüfungen

Ein Teil des Inhalts, zu dem von dieser Seite verlinkt wird, wird u. U. nur auf Englisch angezeigt.

Projekte und Projektvoreinstellungen

Projektvoreinstellungen bearbeiten
In von rechts nach links geschriebenen Sprachen erstellen (nur im Patch für Mitgliedschafts- und Upgradepläne verfügbar)
Projekthintergrundfarbe festlegen
Beschädigte Projekte wiederherstellen

Zum Seitenanfang

Projektvoreinstellungen bearbeiten

Sie können Projektvoreinstellungen wählen, die für alle Folien des Projekts Gültigkeit haben. Einige dieser Einstellungen können spezifische Einstellungen, die Sie auf Folienebene gewählt haben, außer Kraft setzen. Über das Menü „Projekt“ im Dialogfeld „Voreinstellungen“ können Sie die gewünschten Änderungen vornehmen.

Bearbeiten der Projektinformationen

die Benutzer über die Info-Schaltfläche, die in allen Wiedergabesteuerungen enthalten ist, einblenden können. Das Festlegen von Projekteigenschaften ist besonders wichtig, wenn Sie barrierefreie 508-Projekte für Benutzer mit Behinderungen erstellen.

Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Projekt“ > „Informationen“ (Windows) oder „Adobe Captivate“ > „Voreinstellungen“ > „Projekt“ > „Informationen“ (Mac OS) und geben Sie folgende Eigenschaften an:

Autor Name des Autors oder der Autoren des Projekts.

Unternehmen Name des oder der für den Inhalt des Dokuments verantwortlichen Unternehmens oder Organisation.

E-Mail E-Mail-Adresse des Unternehmens oder, falls gewünscht, Ihrer Kundendienstabteilung.

Website Internetadresse des Unternehmens.

Copyright Urheberrechtsinformationen für Ihr Projekt.

Projektname Ein eindeutiger und aussagekräftiger Name für Ihr Projekt.

Beschreibung Kurze Beschreibung der Projektinhalte. Beispiel: „Dieses Projekt bietet einen kurzen Überblick über das Produkt ZYX.“

Ändern der Projektgröße und -qualität

Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Projekt“ > „SWF-Größe und -Qualität“ (Windows) oder „Adobe Captivate“ > „Voreinstellungen“ > „Projekt“ > „SWF-Größe und -Qualität“ (Mac OS) und geben Sie folgende Eigenschaften an:

SWF-Datei für Full-Motion-Aufzeichnung komprimieren Komprimiert die SWF-Full-Motion-Aufzeichnungsdatei zu einer kleineren Größe. Dadurch verkürzt sich die Zeit, die zur Erstellung der Vorschau oder Veröffentlichung des Projekts benötigt wird.

Einstellungen Gibt die Qualität der veröffentlichten SWF-Datei an. Sie können die Qualität der SWF-Datei wählen, indem Sie die Schiebeleiste auf die entsprechende Option ziehen: „Hoch“, „Mittel“, „Niedrig“ oder „Benutzerdefiniert“. Bei Auswahl der Option „Hoch“, „Mittel“ oder „Niedrig“ werden von Adobe Captivate interne Einstellungen zum Festlegen der Dateiqualität verwendet. Dateien mit höherer Qualität werden weniger stark komprimiert und weisen daher unter Umständen eine größere Dateigröße auf. Wenn Sie den Schieberegler auf „Benutzerdefiniert“ bewegen, können Sie die Optionen für die Qualität selbst einstellen.

Folienqualitätseinstellungen beibehalten Beibehalten der im Eigenschafteninspektor für die Folie festgelegten Qualitätseinstellungen.

BMP Bestimmt die Bildqualität von Bitmaps (Screenshots), die während der Aufzeichnung generiert werden. Durch Reduzieren der Bildqualität können Sie die Dateigröße herabsetzen, allerdings wird hierdurch unter Umständen auch die Farbqualität der Bilder beeinträchtigt. Diese Option betrifft außerdem sämtliche Bitmap-Dateien, die Sie in das Projekt eingefügt haben.

JPEG Bestimmt die Qualität der JPEG-Dateien, die Sie in das Projekt eingefügt haben. Durch Reduzieren der Bildqualität können Sie die Dateigröße herabsetzen, allerdings wird hierdurch unter Umständen auch die Farbqualität der Bilder beeinträchtigt. JPEG-Bilder sind in der Regel sehr detailliert und enthalten viele Farben, daher ist eine umfangreiche Verringerung der Qualität nicht zu empfehlen.

Audio Bestimmt die Qualität der im Projekt verwendeten Audiodateien. Audiodateien werden vor der Veröffentlichung in das MP3-Format konvertiert. Die Wahl einer höheren Qualität hat keine drastischen Auswirkungen auf die Dateigröße, schlägt sich aber in einer deutlich verbesserten Audioqualität nieder.

Erweiterte Projektkomprimierung Ermöglicht es Adobe Captivate, nur die Unterschiede zwischen zwei Folien zu berücksichtigen, anstatt beide Folien zu veröffentlichen. Durch die Komprimierung wird die Größe des veröffentlichten Projekts reduziert. Dadurch verkürzt sich die Zeit, die zur

Erstellung der Vorschau oder Veröffentlichung des Projekts benötigt wird. Komprimierte Projekte werden in Flash Player manchmal nicht einwandfrei wiedergegeben.

SWF-Datei komprimieren Komprimiert die veröffentlichte SWF-Datei. Komprimierte SWF-Dateien können nur mit Flash Player 9 oder höher wiedergegeben werden. Dadurch verkürzt sich die Zeit, die zur Erstellung der Vorschau oder Veröffentlichung des Projekts benötigt wird.

Definieren der Art und Weise, in der ein Projekt beginnt und endet

Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Projekt“ > „Start und Ende“ (Windows) oder „Adobe Captivate“ > „Voreinstellungen“ > „Projekt“ > „Start und Ende“ (Mac OS) und geben Sie folgende Einstellungen an:

Automatisch wiedergeben Die Filmwiedergabe beginnt unmittelbar nach dem Download. Wenn Sie möchten, dass die Benutzer vorher auf die Schaltfläche „Abspielen“ klicken sollen, deaktivieren Sie diese Option. Sie können ein Bild anzeigen, bis der Benutzer mit dem Abspielen des Films beginnt. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Durchsuchen“ (...), um ein Bild auszuwählen. Wenn Sie kein Bild auswählen, wird die erste Folie des Films angezeigt.

Preloader Sie können am Anfang Ihres Projekts einen Ladebildschirm einfügen. Ein Ladebildschirm kann nützlich sein, wenn die erste Folie Ihres Projekts sehr groß ist oder eine Audiodatei enthält und der Ladevorgang daher etwas mehr Zeit in Anspruch nimmt.

In Adobe Captivate stehen Ihnen verschiedene Ladebildschirmbilder zur Verfügung. Sie können jedoch auch ein eigenes Bild verwenden.

Sie können auch eine SWF-Datei erstellen und als Ladebildschirm verwenden. Im Ordner für Adobe Captivate-Preloader steht eine Probedatei namens DefaultPreloader im SWF- und FLA-Format zur Verfügung. Sie können diese Dateien als Vorlagen für eigene SWF-Dateien verwenden. Wenn Sie einen benutzerdefinierten Ladebildschirm hinzufügen, ruft Adobe Captivate die folgenden Funktionen auf, sofern sie in der Hauptzeitleiste der SWF-Datei enthalten sind:

***Hinweis**: Die in Adobe Captivate verfügbaren Preloader befinden sich im Ordner „\\Programme\Adobe\Adobe Captivate <Versionsnummer>\Gallery\Preloaders“ (Windows) bzw. im Verzeichnis „/Applications/Adobe Captivate 6/Gallery/Preloaders“ (Mac OS).*

```
function initialize(projectWidth:Number, projectHeight:Number) function
onProgress(loadedBytes:Number,totalBytes:Number,preloadPercent:Number) function isDone():Boolean
```

Preload% Der Prozentsatz der SWF-Datei, der heruntergeladen werden muss, bevor die Datei abgespielt wird. Nachdem die erforderliche Menge der SWF-Datei heruntergeladen wurde, verschwindet der Preloader und die SWF-Datei wird abgespielt.

Projekt mit Kennwortschutz versehen Benutzer müssen ein Kennwort eingeben, bevor sie ein Projekt anzeigen können. Geben Sie im angrenzenden Feld das richtige Kennwort ein, das Benutzer zum Anzeigen des Projekts verwenden sollen. Klicken Sie auf „Optionen“, um Folgendes anzugeben:

> **Meldung** Die den Benutzern angezeigte Meldung erläutert die Schritte, die sie ausführen müssen, wenn sie zur Eingabe eines Kennworts aufgefordert werden.
>
> **Wiederholen-Meldung** Die Meldung, die angezeigt wird, wenn ein Benutzer ein falsches Kennwort eingibt.
>
> **Schaltflächentext** Der Text, der auf der Schaltfläche angezeigt wird, auf die ein Benutzer klickt, um mit der Anzeige des Projekts fortzufahren.

Projektablaufdatum Das Datum, an dem das Projekt abläuft. Klicken Sie auf den Kalender, um ein Datum auszuwählen. Geben Sie im angrenzenden Textfeld die Meldung ein, die den Benutzern angezeigt werden soll, wenn das Projekt abläuft.

Nach seinem Ablaufdatum kann ein Projekt nicht mehr angezeigt werden.

In der ersten Folie einblenden Stellt einen Einblendungseffekt zur ersten Folie des Projekts bereit.

Aktion Klicken Sie auf das Menü und wählen Sie eine Aktion für das Projektende aus.

> **Projekt anhalten** Stoppt das Projekt nach einmaliger Wiedergabe.
>
> **Projekt in Schleife abspielen** Spielt das Projekt in Endlosschleife ab.
>
> **Projekt schließen** Schließt den Film nach Ende der Wiedergabe.
>
> **URL oder Datei öffnen** Öffnet die angegebene Website in einem Webbrowser nach Ende der Filmwiedergabe.
>
> Um eine URL zu laden, geben Sie die vollständige Website-Adresse ein (z. B. http://www.website.com). Klicken Sie neben dem URL-Feld auf den umgekehrten Pfeil, um das Fenster zu wählen, in dem die URL angezeigt werden soll. Wählen Sie dann „Aktuell“, „Neu“, „Übergeordnet“ oder „Oben“.
>
> Um eine Datei zu laden, klicken Sie auf die Schaltfläche zum Durchsuchen, wählen Sie die gewünschte Datei aus und klicken Sie auf „Öffnen“.
>
> **JavaScript ausführen** Führt das angegebene JavaScript nach Ende der Filmwiedergabe aus. Klicken Sie auf „Script_Window“ und geben Sie die JavaScript-Datei an, die ausgeführt werden soll. Um ein Skript aus einer Datei wiederzuverwenden, kopieren Sie das Skript in die Zwischenablage und fügen Sie es in das JavaScript-Fenster ein. Klicken Sie neben der Schaltfläche „Script_Window“ auf den umgekehrten Pfeil, um das Fenster zu wählen, in dem die URL angezeigt werden soll. Wählen Sie dann „Aktuell“, „Neu“, „Übergeordnet“ oder „Oben“.
>
> **Anderes Projekt öffnen** Öffnet ein anderes Projekt nach Ende der Filmwiedergabe. Klicken Sie auf das Symbol zum Durchsuchen,

navigieren Sie zur Projektdatei (mit der Erweiterung .swf, .rd oder .cptx), markieren Sie die Datei und klicken Sie auf „Öffnen“. Klicken Sie auf den umgekehrten Pfeil, um das Fenster auszuwählen, in dem die Datei angezeigt werden soll. Wählen Sie dann „Aktuell“, „Neu“, „Übergeordnet“ oder „Oben“.

E-Mail senden an Sendet nach Ende der Filmwiedergabe eine E-Mail an die angegebene Adresse. Zum Versenden der Mitteilung wird das standardmäßige E-Mail-Programm genutzt. Geben Sie die E-Mail-Adresse im angrenzenden Feld ein. Klicken Sie auf den umgekehrten Pfeil, um das Fenster auszuwählen, in dem die Datei angezeigt werden soll. Wählen Sie dann „Aktuell“, „Neu“, „Übergeordnet“ oder „Oben“.

In der letzten Folie ausblenden Wählen Sie diese Option, um die letzte Folie des Projekts langsam auszublenden.

Bearbeiten der Standardvoreinstellungen für Folien und Objekte

Die Änderungen, die Sie im Dialogfeld „Voreinstellungen“ vornehmen, haben für alle Folien im Projekt Gültigkeit.

1. Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ (Windows) oder „Adobe Captivate“ > „Voreinstellungen“ (Mac OS).
2. Wählen Sie im Dialogfeld „Voreinstellungen“ im Menü „Global“ die Option „Standardwerte“.
3. Ändern Sie im Feld „Foliendauer“ die Standarddauer, die Folien im Film angezeigt werden.
4. Legen Sie eine Hintergrundfarbe für die Folien im Projekt über das Menü „Hintergrundfarbe“ fest.
5. Um die Anzahl der Folien zu ändern, die bei Verwendung der Option „Vorschau der nächsten *N* Folien“ angezeigt werden, ändern Sie den Wert im Feld „Vorschau der nächsten *N* Folien“. Die Standardeinstellung ist 5.
6. Wählen Sie ein Objekt aus dem Auswahlmenü und gehen Sie je nach Ihren Anforderungen wie folgt vor:
   - Ändern Sie die Standardzeit, die das ausgewählte Objekt auf der Folie angezeigt werden soll.
   - Ändern Sie den Standardstil für das ausgewählte Objekt.
7. Um die Größe einer Textbeschriftung entsprechend der enthaltenen Menge Text zu ändern, wählen Sie „Beschriftungsgröße automatisch anpassen“. Die Größe der Textbeschriftung wird automatisch geändert, sodass der gesamte Text abgebildet werden kann. Wenn Sie diese Option nicht wählen, werden die zusätzlichen Daten nicht angezeigt. Ändern Sie die Größe der Textbeschriftung manuell, um die ausgeblendeten Daten anzuzeigen.
8. Um die Größe einer Schaltfläche entsprechend der enthaltenen Menge Text zu ändern, wählen Sie „Schaltflächengröße automatisch anpassen“. Die Größe der Schaltfläche wird automatisch angepasst, sodass die zusätzlichen Daten darin Platz finden. Wenn Sie diese Option nicht wählen, werden die zusätzlichen Daten nicht angezeigt. Ändern Sie die Größe der Schaltfläche manuell, um die ausgeblendeten Daten anzuzeigen.
9. Wenn Sie die Dauer der Beschriftungsanzeige automatisch entsprechend der enthaltenen Datenmenge einstellen möchten, wählen Sie „Beschriftungsanzeigedauer berechnen“. Adobe Captivate berechnet die Zeit, die der Viewer zum Lesen des Textes benötigt und wendet diese auf die Textbeschriftung an.

Exportieren und Importieren von Projektvoreinstellungen

Durch Exportieren der Projektvoreinstellungen können Sie Ihre Voreinstellungen projektübergreifend wiederverwenden. Voreinstellungen können als CPR-Dateien gespeichert und exportiert werden. Wenn die CPR-Datei in ein Projekt importiert wird, werden die in der Datei festgelegten Voreinstellungen im Dialogfeld „Voreinstellungen“ eingefügt.

1. Wählen Sie „Datei“ > „Exportieren“ > „Voreinstellungen“.
2. Speichern Sie im Dialogfeld „Speichern unter“ Ihre Voreinstellungen als CPR-Datei ab.
3. Klicken Sie auf „Speichern“.

Wenn Sie Voreinstellungen in ein anderes Projekt importieren möchten, wählen Sie „Datei“ > „Import“ > „Voreinstellungen importieren“. Öffnen Sie die Datei unter dem Speicherort, an dem Sie die CPR-Datei gespeichert haben.

Zum Seitenanfang

In von rechts nach links geschriebenen Sprachen erstellen (nur im Patch für Mitgliedschafts- und Upgradepläne verfügbar)

In Adobe Captivate können Sie Inhalte in von rechts nach links geschriebenen Sprachen wie z. B. Arabisch oder Hebräisch verfassen.

1. **Öffnen Sie vor dem Erstellen Ihres Projekts** Adobe Captivate > Bearbeiten > Voreinstellungen > Allgemeine Einstellungen.
2. Wählen Sie „Rechts-nach-Links-Composer anfordern“ aus.

3. Erstellen Sie nun Ihr Adobe Captivate-Projekt.
4. Schritttext.
5. Schritttext.

Zum Seitenanfang

Projekthintergrundfarbe festlegen

Sie können die Hintergrundfarbe für Ihr Projekt wie gewünscht festlegen. Ob die Hintergrundfarbe auf allen Folien angezeigt wird, hängt vom Typ der Folie ab und davon, wie ein Screenshot aufgenommen wird.

1. Wählen Sie in einem geöffneten Projekt „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ (Windows) oder „Adobe Captivate“ > „Voreinstellungen“ (Mac OS).
2. Wählen Sie im Bereich „Kategorie“ im Menü „Global“ die Option „Standardwerte“.
3. Klicken Sie auf das Feld neben der Option „Hintergrundfarbe“ und gehen Sie wie folgt vor:
   - Um den Hintergrund mit einer Farbe zu füllen, klicken Sie auf die Farbe.
   - Wenn Sie eine Verlaufsfläche anwenden möchten, klicken Sie auf das Verlaufssymbol und wählen Sie dann die Verlaufsoptionen. Weitere Informationen zu Verlaufsflächen finden Sie unter Farbverlaufsfüllungen anwenden.
4. Klicken Sie auf „OK“.

Zum Seitenanfang

Beschädigte Projekte wiederherstellen

Verwenden Sie die folgenden Optionen zum Wiederherstellen von beschädigten Projekten:

- Sicherungsdatei des Projekts verwenden
- Projektcache löschen

Projektcache löschen

Mit dem Projektcache in Adobe Captivate 6 können Sie Projekte schneller öffnen und speichern. Wenn Sie ein Projekt in Adobe Captivate 6 erstellen, wird automatisch ein entsprechender Projektcache erstellt. Dieser Ordner wird im Projektcache-Stammordner, der in den Projektvoreinstellungen angegeben ist, gespeichert.

Im Laufe der Zeit verbrauchen diese Cacheordner möglicherweise Ihre Systemressourcen und Sie müssen die Ordner löschen, um die Ressourcen zu optimieren. Sie können die Ordner mithilfe der Option „Cache löschen“ in den Projektvoreinstellungen löschen („Bearbeiten“ (Win)/ „Adobe Captivate“ (Mac) > „Voreinstellungen“ > „Allgemeine Einstellungen“ > „Projektcache“).

Option „Cache löschen“ in „Voreinstellungen“

Wenn Sie mehrere Projektecacheordner löschen möchten, nutzen Sie die Anwendung „Cache löschen“. Diese Anwendung listet alle Projektcacheordner von Adobe Captivate im System sowie den entsprechenden Projektnamen, die Größe, den Status des Projekts (offen oder geschlossen), das Änderungsdatum und die Cachegröße auf. Mithilfe dieser Informationen können Sie entscheiden, welche Cacheordner gelöscht werden sollen. So können Sie schnell mehrere Cacheordner mit nur einem Mausklick löschen.

Um dieses Dienstprogramm zu installieren und zu verwenden, führen Sie die folgenden Schritte aus:

1. Laden Sie die Datei dcache.zip herunter und extrahieren Sie deren Inhalt.
2. Doppelklicken Sie auf die Datei „dcache.zip“ und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um das Dienstprogramm zu installieren.
3. Nach der Installation öffnet sich die Anwendung „Cache löschen“ und zeigt alle Projektcacheordner im standardmäßigen Cachespeicherort an.
   - Um den Cacheordner in einem anderen Speicherort auf Ihrem System anzuzeigen, klicken Sie auf „Durchsuchen“ und navigieren Sie zum Speicherort des Ordners.
   - Um einen Cacheordner zu löschen, aktivieren Sie das Kontrollkästchen des entsprechenden Ordners und klicken Sie auf „Löschen“. Um alle Ordner zu löschen, klicken Sie auf „Alles auswählen“ und dann auf „Löschen“. Beachten Sie, dass derzeit geöffnete Projekte nicht zum Löschen ausgewählt werden können.

Beiträge auf Twitter™ und Facebook sind nicht Gegenstand der Bedingungen von Creative Commons.

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Rechtschreibprüfung und Suche

Rechtschreibprüfung
Durchsuchen von Folien und Ersetzen von Inhalten

Zum Seitenanfang

Rechtschreibprüfung

In Adobe Captivate können Sie die Rechtschreibung fast überall in Ihren Projekten prüfen, wo Text verwendet wird, wie beispielsweise in Beschriftungen, Folienanmerkungen, Foliennamen, Textanimationen und Quizfragen.

Legen Sie vor dem Durchführen der Rechtschreibprüfung die entsprechenden Einstellungen fest.

1. Öffnen Sie ein Adobe Captivate-Projekt.

2. Wählen Sie „Projekt“ > „Rechtschreibung prüfen“. Sie können auch einfach F7 drücken.

3. Wenn Adobe Captivate auf ein unbekanntes Wort stößt, wird das Wort im Textfeld „Nicht im Wörterbuch“ angezeigt. Entscheiden Sie, wie Sie verfahren möchten, und wählen Sie die entsprechende Option:

   Einmal ignorieren Das unbekannte Wort wird an dieser Stelle ignoriert.

   Alle ignorieren Das unbekannte Wort wird überall ignoriert.

   Zum Wörterbuch hinzufügen Das unbekannte Wort wird Ihrem persönlichen Wörterbuch hinzugefügt. Das persönliche Wörterbuch „added.txt“ wird auf dem Computer an folgenden Speicherorten gespeichert:

   - Unter Windows: \\Dokumente und Einstellungen\<Benutzername>\Lokale Einstellungen\Anwendungsdaten\Adobe\Linguistics\Dictionaries\Adobe Custom Dictionary\<Wörterbuchsprache>
   - Auf einem Mac: <boot>\Users\<Benutzer>\Library\Application Support\Adobe\Linguistics\Adobe Custom Dictionary\<Wörterbuchsprache>

   Sie können Wörter zum persönlichen Wörterbuch hinzufügen oder daraus entfernen, indem Sie die Datei „added.txt“ im Editor öffnen, die gewünschten Änderungen vornehmen und die Datei speichern. In dieser Datei hinzugefügte Wörter werden bei einer Rechtschreibprüfung von Adobe Captivate nicht als falsch markiert.

   Löschen Das unbekannte Wort wird gelöscht.

   Ändern Das unbekannte Wort wird durch Text ersetzt, den Sie in das Textfeld „Nicht im Wörterbuch“ eingeben oder in der Vorschlagsliste auswählen.

   Alle ändern Das unbekannte Wort wird überall durch das von Ihnen gewählte Wort ersetzt.

4. (Optional) Das Standardwörterbuch, das für die Rechtschreibprüfung verwendet wird, ist Deutsch. Um die Sprache zu ändern, wählen Sie im Popupmenü die Option „Hauptwörterbuch-Sprache“ und dann die gewünschte Sprache.

5. (Optional) Wenn Sie die Optionen für die Rechtschreibprüfung ändern möchten, klicken Sie auf „Optionen“.

6. Wenn Sie fertig sind, klicken Sie auf „Schließen“.

Festlegen von Optionen für die Rechtschreibprüfung

In Adobe Captivate können Sie die Rechtschreibung fast überall in Ihren Projekten prüfen, wo Text verwendet wird, wie beispielsweise in Beschriftungen, Folienanmerkungen, Foliennamen, Textanimationen und Quizfragen. Bevor Sie die Funktion für die Rechtschreibprüfung verwenden, überprüfen Sie die Optionen und ändern Sie diese bei Bedarf.

1. Öffnen Sie das Projekt und wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ (Windows) oder „Adobe Captivate“ > „Voreinstellungen“ (Mac OS).

2. Wählen Sie im Dialogfeld „Voreinstellungen“ im Menü „Global“ die Option „Allgemeine Einstellungen“.

3. Klicken Sie auf „Rechtschreibvoreinstellungen“.

4. Legen Sie im Dialogfeld „Optionen für die Rechtschreibung“ die folgenden Optionen fest:

Wörter mit groß geschriebenen Anfangsbuchstaben ignorieren Wörter, die mit einem groß geschriebenen Buchstaben beginnen, wie beispielsweise „Adobe“, werden nicht beachtet. Sie sollten diese Option in Betracht ziehen, wenn Ihr Text viele Namen enthält.

Wörter mit groß geschriebenen Buchstaben ignorieren Wörter, die nur aus groß geschriebenen Buchstaben bestehen, wie z. B. „MIDI“, werden nicht beachtet. Sie sollten diese Option in Betracht ziehen, wenn Ihr Text viele Akronyme enthält.

Wörter mit Zahlen ignorieren Wörter, die Zahlen enthalten, wie z. B. „Q2“, werden nicht beachtet. Sie sollten diese Option in Betracht ziehen, wenn Ihr Text viele Symbole oder numerische Codes enthält.

Wörter mit gemischter Groß- und Kleinschreibung ignorieren Wörter, die aus groß und klein geschriebenen Buchstaben bestehen, wie z. B. „ActionScript“, werden nicht beachtet.

Domänennamen ignorieren Wörter, die das Format von Domänennamen aufweisen, z. B. „www.adobe.com“, werden nicht beachtet.

Doppelte Wörter melden Wörter, die doppelt vorkommen, wie z. B. „die die“, werden als Rechtschreibfehler gemeldet.

Groß- und Kleinschreibung beachten Groß und klein geschriebene Wörter werden separat analysiert. „chicago“ und „Chicago“ werden beispielsweise beide überprüft und das kleingeschriebene Wort wird als falsch identifiziert.

Zusammengesetzte Wörter einzeln vorschlagen Wenn zwei Wörter offenbar versehentlich zusammengeschrieben wurden, werden die beiden separaten Wörter vorgeschlagen. Beispiel: „drücken Sie“ für „drückenSie“.

Hauptwörterbuch-Sprache Gibt die bei der Rechtschreibprüfung verwendete Wörterbuchsprache an. Die Standardwörterbuchsprache ist Deutsch. Um die Sprache zu ändern, wählen Sie die neue Sprache aus der Liste.

5. Wenn Sie fertig sind, klicken Sie auf „OK“.

Ändern des Wörterbuchs

Standardmäßig wird für die Rechtschreibprüfung das deutsche Wörterbuch verwendet. Sie können aber jederzeit zu einem anderen auf Ihrem Computer installierten Wörterbuch wechseln.

1. Öffnen Sie das Projekt und wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ (Windows) oder „Adobe Captivate“ > „Voreinstellungen“ (Mac OS).
2. Wählen Sie im Bedienfeld „Kategorie“ die Option „Global“.
3. Klicken Sie auf „Rechtschreibvoreinstellungen“.
4. Wählen Sie im Dialogfeld „Optionen für die Rechtschreibung“ aus der Liste „Hauptwörterbuch-Sprache“ das gewünschte Wörterbuch. Alle auf Ihrem Computer installierten Wörterbücher werden angezeigt.
5. Klicken Sie auf „OK“.

Zum Seitenanfang

Durchsuchen von Folien und Ersetzen von Inhalten

Die Adobe Captivate-Funktion Suchen bietet eine Vielzahl von Optionen für das Durchsuchen Ihrer Folien nach Informationen. Außer nach Text können Sie nach verschiedenen Arten von Objekten, z. B. nach einer Textanimation oder einem Rollover-Bild suchen.

1. Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Suchen und Ersetzen“.

   Das Fenster „Suchen und Ersetzen“ wird angezeigt.

2. Wählen Sie das zu suchende Objekt in der Liste „Suchen in“. Die Auswahl des Suchtyps bestimmt, welche Felder im Fenster verfügbar sind.
3. Um die Suche einzugrenzen, wählen Sie in der Stilliste den Stil aus, der dem Objekt zugeordnet ist.
4. Geben Sie in das Feld „Suchen“ den gesuchten Text bzw. das gesuchte Objekt ein.

   Hinweis: *Das Feld „Suchen“ ist nur in Verbindung mit den Einstellungen „Alle Steuerungen“, „Texteingabe“, „Schaltfläche“ und „Textanimation“ verfügbar. Im Adobe Captivate-Patch für Mitgliedschafts- und Upgradepläne ist dieses Feld auch für Folienanmerkungen/Bilduntertitel/Text-To-Speech-Suche verfügbar.*

5. (Optional) Geben Sie im Feld „Ersetzen“ den Text ein, durch den die Suchzeichenfolge ersetzt werden soll.

   Hinweis: *Die Option „Ersetzen“ ist nur in Verbindung mit den Einstellungen „Alle Steuerungen“, „Texteingabe“, „Schaltfläche“ und „Textanimation“ verfügbar. Im Adobe Captivate-Patch für Mitgliedschafts- und Upgradepläne ist dieses Feld auch für Folienanmerkungen/Bilduntertitel/Text-To-Speech-Suche verfügbar.*

6. Wählen Sie bei Bedarf eine oder mehrere der folgenden Optionen:

   Ganzes Wort Varianten des eingegebenen Suchtextes überspringen. Mit dem Suchbegriff „spezial“ wird beispielsweise nicht das Wort „Spezialist“ aufgefunden.

   Groß-/Kleinschreibung beachten Mit dem Suchbegriff „Spezialist“ wird beispielsweise nicht das Wort „Spezialist“ aufgefunden.

   Quizfolien Quizfolien werden bei der Suche berücksichtigt.

   Ausgeblendete Objekte Ausgeblendete Folien oder Steuerungen werden bei der Suche berücksichtigt.

   Gesperrte Objekte Gesperrte Folien oder Steuerungen werden bei der Suche berücksichtigt.

7. Klicken Sie auf eine der folgenden Schaltflächen:

   Weitersuchen Der Fokus springt zum nächsten Vorkommen des gesuchten Textes oder Objekts.

   Alle suchen Im Suchergebnis werden alle Vorkommen des gesuchten Textes oder Objekts aufgeführt.

   Ersetzen Der Suchtext wird an der aktuellen Fundstelle durch den Text im Feld „Ersetzen“ ersetzt.

   Alle ersetzen Der Suchtext wird an allen Fundstellen durch den Text im Feld „Ersetzen“ ersetzt.

   ***Hinweis**: Nutzen Sie die Option „Alle ersetzen“ nur, wenn Sie sicher sind, dass dies keine unerwünschten Auswirkungen auf andere Wörter im Projekt hat. Wenn Sie beispielsweise alle Instanzen des Worts „Arbeit“ durch „Tätigkeit“ ersetzen möchten, wird nach der Ersetzung aus dem Wort „Zusammenarbeit“ eben auch das Wort „Zusammentätigkeit“.*

(cc) BY-NC-SA Beiträge auf Twitter™ und Facebook sind nicht Gegenstand der Bedingungen von Creative Commons.

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Verwenden der AIR-Reviewanwendung

Erstellen von Reviews für Adobe Captivate-Projekte
Versenden von Projekten für einen Review
Review von Adobe Captivate-Projekten

Zum Seitenanfang

Erstellen von Reviews für Adobe Captivate-Projekte

Nach dem Erstellen und Bearbeiten eines Adobe Captivate-Projekts kann der Autor das Projekt für den Review wie folgt veröffentlichen:

- Auf einem internen Server
- Auf Acrobat.com

Das Projekt wird als CREV-Datei veröffentlicht, eine benutzerdefinierte SWF-Datei, die für den Review verwendet wird.

Reviewer können die CREV-Datei überprüfen, indem Sie sie in Adobe Captivate Reviewer öffnen, einer AIR-Anwendung. Das Installationsprogramm für die Anwendung (AdobeCaptivateReviewer.air) befindet sich an dem Speicherort, an dem Sie Adobe Captivate installiert haben. Alternativ können Sie es auch von der Adobe-Website herunterladen: www.adobe.com/go/cp5_reviewerapp.

Wenn Sie für den Review einen internen Server wählen, können Sie die AIR-Anwendung zusammen mit der E-Mail-Benachrichtigung für den Review senden. Falls Sie für den Review Acrobat.com wählen, müssen die Reviewer die AIR-Anwendung über die URL installieren, die in der standardmäßigen E-Mail-Nachricht enthalten ist.

Hinweis: *Reviewer können Adobe Captivate Reviewer installieren, ohne Adobe Captivate auf ihren Computern zu installieren. Allerdings müssen sie Adobe Air installieren, bevor sie die Anwendung installieren können. Adobe AIR kann kostenlos von der Adobe-Website http://get.adobe.com/de/air/ heruntergeladen werden. Die Installation der AIR-Anwendung ist eine einmalige Aktion.*

Bei einer gemeinsamen Prüfung, bei der sich der Autor und die Reviewer in einem gemeinsamen Netzwerk befinden, kann jeder die von anderen geposteten Kommentare einsehen. Der Autor kann darüber hinaus Feedback für die von den Reviewern geposteten Kommentare akzeptieren, ablehnen oder anfordern.

Reviewer, die nicht Bestandteil des gemeinsamen Netzwerks sind, können ihre Kommentare in eine XML-Datei exportieren und an den Autor senden. Der Autor kann die XML-Datei in das Projekt importieren und Kommentare in der Zeitleiste der Folie anzeigen, auf der die Reviewer sie gepostet haben.

Während des Prüfzyklus können der Autor und Reviewer die zuletzt geposteten Kommentare einsehen, indem sie die Inhalte der Anwendung aktualisieren.

Zum Seitenanfang

Versenden von Projekten für einen Review

Freigeben von Projekten für einen Review auf einem internen Server

1. Wählen Sie „Datei“ > „Zusammenarbeit“ > „Versenden zur freigegebenen Überprüfung“.
2. Geben Sie im Dialogfeld „Versenden zur freigegebenen Überprüfung“ einen Namen für die Reviewdatei ein (CREV-Datei) und wählen Sie dann „Kommentare automatisch auf internem Server sammeln“.
3. Klicken Sie auf „Weiter“.
4. Verwenden Sie die folgenden Optionen, um die CREV-Datei zu erstellen:

   Veröffentlichungsordner

   Der Speicherort, an dem die CREV-Datei veröffentlicht wird. Klicken Sie auf „Durchsuchen“, wenn Sie einen anderen Speicherort für die generierten Dateien angeben möchten.

   Projektkommentarordner

   Wählen Sie diese Option aus und wählen Sie einen gemeinsam genutzten Ordner auf Ihrem Computer oder im Netzwerk, um die Kommentare zu speichern. Stellen Sie sicher, dass Sie Schreibberechtigungen für den Ordner bereitstellen. Der Pfad zum gemeinsam genutzten Speicherort muss unter Windows mit einem doppelten umgekehrten Schrägstrich (\\) beginnen. Verwenden Sie auf einem Mac das Präfix „smb://“ vor dem Pfad.

   Wenn Reviewer keinen Zugriff auf einen gemeinsam genutzten Order haben, können Sie davon absehen, einen Speicherort für die

Kommentare anzugeben. In diesem Fall können Sie die Reviewer bitten, ihre Kommentare in eine XML-Datei zu exportieren und Ihnen die Datei zu senden.

Wenn kein gemeinsames Netzwerk vorhanden ist, können Sie sich dafür entscheiden, keinen Speicherort anzugeben. Der Reviewer muss die Kommentare exportieren und Ihnen senden. Wenn Sie die Inhalte der XML-Datei importieren, werden die Kommentare in Ihr Projekt eingebettet.

5. Wählen Sie „E-Mail senden“ und führen Sie die folgenden Schritte aus:
   - Wählen Sie „Überprüfungsdatei (.crev) anhängen“, wenn Sie die CREV-Datei als Anhang mit der Mail senden möchten. Verwenden Sie diese Option, wenn die CREV-Datei klein genug ist, um per E-Mail gesendet zu werden. E-Mail-Filter sind in der Regel so konfiguriert, dass sie E-Mails blockieren, die eine angegebene Größe überschreiten.
   - Wählen Sie „Adobe Captivate Reviewer anhängen“, wenn Sie das AIR-Installationsprogramm als Anhang senden möchten. Verwenden Sie diese Option, wenn Sie die CREV-Datei zum ersten Mal an einen Reviewer senden.
6. Klicken Sie auf „E-Mail“. Ein Entwurf der E-Mail wird angezeigt.
7. Passen Sie den Text des Entwurfs an, wenn Sie Reviewern zusätzliche Anweisungen geben möchten.
8. Geben Sie die E-Mail-Adressen von Reviewern in die Felder „An“ und „Cc“ ein und klicken Sie auf „Senden“.

Hinweis: *Es empfiehlt sich, das Adobe Captivate-Projekt während des Reviews nicht zu bearbeiten. Wenn sich das Projekt während des Reviews ändert, werden die geposteten Kommentare unter Umständen nicht am beabsichtigten Speicherort angezeigt. Wenn Sie das Projekt bearbeiten müssen, bitten Sie die Reviewer, ihre Arbeit zu beenden. Starten Sie dann nach der Bearbeitung des Projekts einen neuen Review.*

Freigeben des Projekts auf Acrobat.com für Reviews

1. Öffnen Sie das Projekt, das Sie für den Review freigeben möchten.
2. Wählen Sie „Datei“ > „Zusammenarbeit“ > „Versenden zur freigegebenen Überprüfung“.
3. Geben Sie im Dialogfeld „Versenden zur freigegebenen Überprüfung“ einen Namen für die Reviewdatei ein (CREV-Datei) und wählen Sie dann „Kommentare mit Acrobat.com automatisch herunterladen und verfolgen“.
4. Klicken Sie auf „Weiter“.
5. Geben Sie Ihre Adobe-ID und das zugehörige Kennwort ein. Wenn Sie nicht über eine Adobe-ID verfügen, erstellen Sie eine, indem Sie den Link oben im Dialogfeld verwenden.
6. Klicken Sie auf „Anmelden“. Ein Entwurf der E-Mail-Benachrichtigungen, die an die Reviewer gesendet werden, wird angezeigt.
7. Passen Sie den Text des Entwurfs an, wenn Sie Reviewern zusätzliche Anweisungen geben möchten.
8. Geben Sie die E-Mail-Adressen von Reviewern in die Felder „An“ und „Cc“ ein und klicken Sie auf „Senden“.

Festlegen des Standardkommentarordners des Projekts

Sie können Ihre Voreinstellung für den Projektkommentarordner im Dialogfeld „Voreinstellungen“ festlegen. Wenn Sie neue Projekte erstellen, wird dieser Speicherort verwendet, wenn Sie ein Projekt für den Review auf einem internen Server veröffentlichen.

1. Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ (Windows) oder „Adobe Captivate“ > „Voreinstellungen“ (Mac OS).
2. Wählen Sie im Menü „Global“ die Option „Allgemeine Einstellungen“.
3. Geben Sie im Feld „Kommentare bei“ einen Speicherort für den Projektkommentarordner an.

Zum Seitenanfang

Review von Adobe Captivate-Projekten

Stellen Sie sicher, dass Sie die folgenden Schritte ausgeführt haben, bevor Sie ein Projekt unter Verwendung der CREV-Datei überprüfen:

- Installieren Sie Adobe AIR auf Ihrem Computer. Adobe AIR kann kostenlos von der Adobe-Website http://get.adobe.com/de/air/ heruntergeladen werden.
- Installieren Sie die Anwendung Adobe Captivate Reviewer auf Ihrem Computer. Das Installationsprogramm wird vom Autor des Adobe Captivate-Projekts für Sie bereitgestellt. Wenn Sie Adobe Captivate auf Ihrem Computer installiert haben, finden Sie das Installationsprogramm AdobeCaptivateReviewer.air im Installationsordner von Adobe Captivate.

Installieren von Adobe Captivate Reviewer

1. Doppelklicken Sie auf das Installationsprogramm AdobeCaptivateReviewer.air .

2. Klicken Sie auf „Installieren“.

3. (Optional) Passen Sie die Voreinstellungen für die Installation an und geben Sie einen Speicherort auf Ihrem Computer an, an dem Adobe Captivate Reviewer installiert werden soll.

Öffnen der CREV-Datei mit Adobe Captivate Reviewer

1. Laden Sie die CREV-Datei auf Ihren Computer herunter. Abhängig vom Reviewmodus, den der Autor ausgewählt hat, wird die CREV-Datei auf dem internen Server oder auf Acrobat.com bereitgestellt. Üblicherweise erhalten Sie in beiden Fällen per E-Mail eine automatische Benachrichtigung darüber, dass die Datei für den Review zur Verfügung steht.

2. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

   - Doppelklicken Sie auf die CREV-Datei .
   - Öffnen Sie Adobe Captivate Reviewer.

3. Abhängig davon, wie der Autor die CREV-Datei freigegeben hat, werden Sie in einer Meldung zur Eingabe der folgenden Daten aufgefordert:

   - Adobe-ID und Kennwort, wenn die CREV-Datei über Acrobat.com freigegeben wurde.
   - Benutzerdaten, wenn die CREV-Datei über den internen Server freigegeben wurde. Geben Sie Ihren Namen und E-Mail-Adresse an. Diese Angaben werden zur Kennzeichnung Ihrer Kommentare verwendet.

4. Klicken Sie auf „Captivate-Film laden“ und öffnen Sie die CREV-Datei auf Ihrem Computer.

   Wenn der Autor keinen Speicherort für das Speichern von Kommentaren angegeben hat, wird in einem Dialogfeld darauf hingewiesen, dass Kommentare manuell exportiert werden müssen. Klicken Sie auf „OK“.

Hinzufügen von Kommentar zu der SWF-Datei

1. Klicken Sie auf „Abspielen“ . Der Schieberegler beginnt damit, durch den Film zu laufen.

2. Alternativ können Sie an der Position auf „Kommentar hinzufügen“ klicken, an der Sie den Kommentar hinzufügen möchten.

3. Fügen Sie den Kommentar im Fenster „Kommentar hinzufügen“ hinzu.

4. Klicken Sie auf Hinzufügen, um den Kommentar hinzuzufügen. Eine Markierung, angezeigt durch einen weißen Punkt, wird an dieser Stelle im Kommentarbalken angezeigt und die Filmwiedergabe wird fortgesetzt.

5. Wiederholen Sie die Schritte 2, 3 und 4, um weitere Kommentare hinzuzufügen.

6. Klicken Sie auf „Kommentare speichern“ .

   - Wenn die CREV-Datei auf Acrobat.com bereitgestellt wurde, werden die Kommentare automatisch auf Acrobat.com veröffentlicht. Ihre Kommentare.
   - Wenn die CREV-Datei auf einem internen Server mit einem freigegebenen Netzlaufwerk bereitgestellt wurde, werden die Kommentare automatisch in diesem Ordner veröffentlicht. Wenn ein Ordner nicht im Netzwerk freigegeben ist, können Sie die Kommentare in eine XML-Datei exportieren und an den Autor senden. Weitere Informationen zum Exportieren von Kommentaren finden Sie unter Exportieren von Kommentaren in XML-Dateien.

Bearbeiten von Kommentaren in der SWF-Datei

Zu dem Projekt hinzugefügte Kommentare werden als Markierungen (weiße Punkte) an der jeweiligen Position in der Suchleiste angezeigt. Um den Kommentar zu finden, den Sie bearbeiten möchten, bewegen Sie den Mauszeiger über die Markierungen. Der an einer Position hinzugefügte Kommentar wird angezeigt, wenn der Mauszeiger darauf gestellt wird.

1. Klicken Sie auf die Markierung in der Suchleiste, deren Kommentar Sie bearbeiten oder löschen möchten. Der Kommentar wird in einem Popup-Fenster angezeigt.

   Kommentarmarkierung in der Suchleiste

2. Bearbeiten Sie den Kommentar.

   Hinweis: *Wenn andere Benutzer auf einen Kommentar geantwortet haben, kann nur der letzte Kommentar im Kommentarthread bearbeitet werden.*

Importieren von Kommentaren aus XML-Dateien

Autoren und Reviewer können Kommentare aus XML-Dateien importieren, die an sie gesendet wurden. Kommentare, die aus XML-Dateien importiert sind, werden an derselben Position in der Zeitleiste angezeigt, wenn der Autor die Datei während des Reviews nicht geändert hat.

1. Klicken Sie auf „Kommentare importieren“ .
2. Gehen Sie zu dem Speicherort der XML-Datei.
3. Klicken Sie auf „Öffnen“.

Autoren können Kommentare auch mithilfe des Fensters „Kommentare“ in Adobe Captivate in XML-Dateien importieren.

Exportieren von Kommentaren in XML-Dateien

Reviewer können Kommentare in eine XML-Datei exportieren und an den Autor senden. Der Autor kann die XML-Datei importieren, Feedback liefern, die Datei exportieren und sie an die Reviewer senden.

1. Klicken Sie auf „Kommentare exportieren“.
2. Wählen Sie im Dialogfeld „Nach Ordner suchen“ den Ordner aus, in dem Sie die XML-Datei speichern möchten und klicken Sie auf „OK“.

Autoren können Kommentare auch mithilfe des Fensters „Kommentare“ in Adobe Captivate aus XML-Dateien exportieren.

Anzeigen oder Sortieren von Kommentaren in der AIR-Anwendung

Der Autor und die Reviewer können mit der AIR-Anwendung Kommentare anzeigen und sortieren.

Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um alle Kommentare anzuzeigen, die der Datei hinzugefügt wurden, klicken Sie auf Alle Kommentare einblenden.
- Um die Kommentare nach den jeweiligen Reviewern zu sortieren, klicken Sie auf „Kommentare filtern“. Im Popupmenü „Überprüfer“ wählen Sie die Namen der Reviewer aus, um die von diesen Reviewern bereitgestellten Kommentare anzuzeigen.

Anzeigen oder Sortieren von Kommentaren in dem Adobe Captivate-Projekt

Autoren können Kommentare im Adobe Captivate-Projekt und der AIR-Anwendung anzeigen und sortieren. Einige der Optionen für das Sortieren sind nur dann verfügbar, wenn der Autor das Projekt mit Adobe Captivate überprüft.

1. Um Kommentare anzuzeigen, die zur Datei hinzugefügt wurden, wählen Sie „Fenster“ > „Kommentare“. Das Fenster „Kommentare“ wird geöffnet. Die von den Reviewern bereitgestellten Kommentare werden in dem Fenster angezeigt.
2. Wählen Sie im Menü „Anzeigen nach“ eine der folgenden Optionen aus:
   a. Wählen Sie „Erstellungszeit“, um Kommentare chronologisch zu sortieren.
   b. Wählen Sie „Reviewer“, um die Kommentare nach den Namen der Reviewer zu sortieren.
   c. Wählen Sie „Status“, um die Kommentare nach ihrem Status zu sortieren („Neu“, „Angenommen“ und „Zurückgewiesen“).

Anzeigen der neuesten Kommentare

- Um die neuesten Kommentare, die die Reviewer bereitgestellt haben, anzuzeigen, klicken Sie auf „Kommentare aktualisieren“.

Feedback zu Kommentaren durch Reviewer

Der Autor kann Kommentare, die von Reviewern bereitgestellt wurden, annehmen, zurückweisen oder auf diese antworten. Die Reviewer können das vom Autor gelieferte Feedback sehen, wenn Sie den Inhalt ihrer Anwendung aktualisieren. Im Filmstreifen wird ein Kommentarsymbol unter Folien angezeigt, zu denen Kommentare vorhanden sind.

Kommentare sind auch in der Zeitleiste einzelner Folien sichtbar. Autoren können den exakten Speicherort von Kommentaren über „Vorschau“ > „Diese Folie abspielen“ anzeigen.

1. Öffnen Sie das zum Review gesendete Projekt in Adobe Captivate.

2. Wählen Sie „Fenster“ > „Kommentare“. Das Fenster „Kommentare“ wird geöffnet. Die von den Reviewern bereitgestellten Kommentare werden in dem Fenster angezeigt.

3. Wählen Sie einen oder mehrere Kommentare aus, für die Sie Feedback liefern möchten und führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

   - Klicken Sie auf das Symbol zum Ablehnen von Kommentaren, um den Kommentar zu ignorieren. Optional können Sie einen Grund für das Ignorieren des Kommentars in das Popup-Fenster eingeben und auf „Senden“ klicken.
   - Klicken Sie auf das Symbol zum Akzeptieren von Reviewerkommentaren, um den Kommentar zu akzeptieren. Optional können Sie Ihr Feedback in das Popup-Fenster eingeben und auf „Senden“ klicken.

     ***Hinweis**: Wenn Sie einen Kommentar akzeptiert oder abgelehnt haben, wird das entsprechende Symbol für den Kommentar mit allen Kommentaren in der Reviewanwendung angezeigt.*
   - Klicken Sie auf das Symbol zum Antworten auf Reviewerkommentare, um eine Klärung des Kommentars zu erbitten.

Beenden von Reviews

Klicken Sie im Fenster „Fenster“ > „Kommentare“ auf das Symbol zum Beenden des Reviews.

(cc) BY-NC-SA Beiträge auf Twitter™ und Facebook sind nicht Gegenstand der Bedingungen von Creative Commons.

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Kombinieren mehrerer SWF-Dateien mit dem Aggregator

Erstellen eines Aggregatorprojekts
Veröffentlichen des Aggregatorprojekts

Sie können mehrere in Form von SWF-Dateien veröffentlichte Projekte mithilfe des Aggregators kombinieren. Sie können die kombinierten Dateien im Aggregator als SWF-Ausgabe, ausführbare Dateien (Windows und Mac), PDF-, HTML- oder ZIP-Dateien veröffentlichen. Der Aggregator erstellt ein Inhaltsverzeichnis aus den Namen der einzelnen Module (SWF-Dateien). Inhaltsverzeichnisse einzelner Module werden unter ihrem Modulnamen aufgeführt.

Derzeit unterstützt der Aggregator SWF-Dateien, die mit Adobe Captivate veröffentlicht wurden und dieselbe ActionScript-Version nutzen.

Hinweis: *Es ist nicht möglich, einem Aggregatorprojekt in Flash erstellte SWF-Dateien hinzuzufügen.*

Um die Einheitlichkeit der Inhaltsverzeichniseinstellungen für einen Film sicherzustellen, können Sie eine SWF-Datei als Master-Film festlegen. Die Inhaltsverzeichniseinstellungen des Master-Films werden dann auf alle anderen Filme im Aggregator angewandt. Sämtliche Änderungen, die von einzelnen Inhaltsentwicklern am Inhaltsverzeichnis vorgenommen werden, können mithilfe eines Master-Films rückgängig gemacht werden.

Nach oben

Erstellen eines Aggregatorprojekts

1. Wählen Sie „Datei“ > „Neu“ > „Aggregatorprojekt“.
2. Klicken Sie im Dialogfeld „Aggregator“ auf „Modul hinzufügen“.
3. Wählen Sie im Dialogfeld „Öffnen“ die SWF-Datei aus, die Sie zum Aggregator hinzufügen möchten.
4. Wiederholen Sie die Schritte 2 und 3, um weitere SWF-Dateien zum Projekt hinzuzufügen.
   - Um eine SWF-Datei als Master-Film festzulegen, wählen Sie die Option „Als Master-Film einstellen“. Die Inhaltsverzeichniseinstellungen der SWF-Datei werden dann auf alle anderen Filme im Aggregator angewandt. Die Projektinformationen des Master-Films werden auf die Aggregator-Datei angewandt.
   - Wenn Sie nicht den Namen der SWF-Datei im Film anzeigen möchten, deaktivieren Sie die Option „Modultitel einschließen“.
   - Um die Position einer SWF-Datei im Menü zu ändern, wählen Sie den Dateinamen aus. Verschieben Sie den Film mit den Nach-oben- und Nach-unten-Pfeiltasten an die gewünschte Stelle im Menü.
   - Um einen Film aus der Liste zu löschen, wählen Sie ihn aus und klicken Sie auf „Entfernen“ .
   - Um die im Inhaltsverzeichnis (TOC) des Master-Films eingestellten Projektinformationen außer Kraft zu setzen, klicken Sie auf „Info“. Wählen Sie im Dialogfeld „TOC-Info“ die Option „TOC-Informationen überschreiben“ und ändern Sie die Einstellungen. Die Inhaltsverzeichnisinformationen werden über den Inhaltsverzeichnismenü des Aggregators in der veröffentlichten Datei angezeigt. Weitere Informationen finden Sie unter Anzeigen von Projektinformationen im Inhaltsverzeichnisfenster.
   - Um dem Projekt einen Preloader-Bildschirm hinzuzufügen, klicken Sie im Bereich „Preloader auswählen“ auf das Symbol zum Durchsuchen. Navigieren Sie zum gewünschten Bild und klicken Sie auf „Öffnen“.
5. Klicken Sie auf „Speichern“ und speichern Sie die Datei als .aggr-Datei.

Nach oben

Veröffentlichen des Aggregatorprojekts

1. Öffnen Sie das Aggregatorprojekt.
2. Klicken Sie auf Symbol zum Veröffentlichen.
3. Nehmen Sie im Dialogfeld „Veröffentlichen der Aggregatordatei“ folgende Einstellungen vor:
   a. Wählen Sie im Formatbereich je nach Anforderung SWF, ausführbare Windows-Datei oder ausführbare Mac-Datei.
   b. Geben Sie in das Feld „Titel“ einen einmaligen Namen für die veröffentlichte Datei ein.
   c. Geben Sie im Feld „Ordner“ den Pfad, unter dem die Dateien veröffentlicht werden, ein. Klicken Sie alternativ auf „Durchsuchen“, um den Pfad auszusuchen. Wählen Sie „Dateien in einem Ordner veröffentlichen“, wenn Adobe Captivate einen Standardordner erstellen soll, in dem die Dateien veröffentlicht werden.
4. Wählen Sie im Bereich „Veröffentlichungsoptionen“ eine oder mehrere Optionen auf Grundlage des ausgewählten Veröffentlichungsformats.
   - Wählen Sie die Option „Zip-Dateien“, wenn die Dateien als einzelne ZIP-Datei veröffentlicht werden sollen. Diese Option ist besonders dann hilfreich, wenn Sie eine einzige ZIP-Datei erstellen möchten, die direkt in ein LMS (Learning Management System) hochgeladen werden kann.

- Wählen Sie „HTML exportieren“, wenn Sie die SWF-Datei in eine HTML-Datei einfügen und veröffentlichen möchten.
- Wählen Sie „PDF exportieren“, wenn Sie die SWF-Datei in eine PDF-Datei einfügen und veröffentlichen möchten.
- Wählen Sie „Vollbild“, wenn der Film auf den Monitoren der Benutzer im Vollbildmodus wiedergegeben werden soll.

5. Wenn Sie als Veröffentlichungsformat eine ausführbare Windows-Datei ausgewählt haben, klicken Sie im Feld „Benutzerdefiniertes Symbol“ auf das Symbol zum Durchsuchen, um der veröffentlichten EXE-Datei ein Symbol zuzuweisen.
6. Klicken Sie auf „Veröffentlichen“.

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Erstellen barrierefreier Projekte

Eingabehilfen und Adobe Captivate
Erstellen barrierefreier Inhalte
Testen von barrierefreien Inhalten

Nach oben

Eingabehilfen und Adobe Captivate

Sie können Ausgaben erstellen, die entsprechend Section 508 für Benutzer mit Seh-, Hör- und Körperbehinderungen zugänglich sind. So können Sie bereits während der Entwicklung Ihrer Adobe Captivate-Projekte Hindernisse für Benutzer mit Behinderungen aus dem Weg räumen.

Diese Lösungen unterstützen Regierungsbehörden und Firmen, deren Ziel es ist, den Bedürfnissen von Benutzern mit Behinderungen durch Section 508-Kompatibilität gerecht zu werden.

Weltweite Richtlinien zu Eingabehilfen

Viele Länder, darunter die USA, Australien, Kanada, Japan und zahlreiche Länder in der EU, haben sich auf bestimmte Richtlinien zu Eingabehilfen geeinigt, die vom World Wide Web Consortium (W3C) entwickelt wurden. Das W3C veröffentlicht diese Richtlinien für Webinhalte in den so genannten „Web Content Accessibility Guidelines“, einem Dokument, in dem die wichtigsten Schritten bei der Erstellung barrierefreier Webinhalte aufgeführt sind. Weitere Informationen zu dieser „Web Accessibility Initiative“ finden Sie auf der W3C-Website unter www.w3.org/WAI.

Das Gesetz, das in den USA die Eingabehilfen regelt, ist allgemein als „Section 508“ (Abschnitt 508) bekannt und stellt eine Abänderung des U.S. Rehabilitation Act dar. Laut Section 508 dürfen Bundesbehörden nur elektronische Technologie kaufen, entwickeln, unterhalten oder verwenden, die auch Menschen mit Behinderungen zugänglich ist. Regierungsangestellte und Privatpersonen haben das Recht, Behörden wegen Nichteinhaltung der in Section 508 festgelegten Standards beim Bundesgerichtshof zu verklagen.

Weitere Informationen zu Section 508 finden Sie auf den folgenden Websites:

Was ist Section 508-Kompatibilität?

Bei Section 508 handelt es sich um einen Nachtrag zum Rehabilitation Act von 1973, in dem durch eine Reihe von Standards festgelegt ist, dass alle von der US-Bundesregierung entwickelten oder eingesetzten elektronischen Datenverarbeitungstechnologien behindertengerecht gestaltet sein müssen. Die neueste Version (1998) von Section 508 legt für alle US-Bundesbehörden bindende Standards fest.

Was bedeutet „Barrierefreiheit“?

Software- und Onlinemedien sollten so gestaltet sein, dass sie für behinderte Menschen in allgemein üblicher Weise, ohne besondere Erschwernis und grundsätzlich ohne fremde Hilfe zugänglich und nutzbar sind. Benutzer sollen zum Beispiel in der Lage sein, neben der Maus auch mit der Tastatur zu navigieren. Visuelle und akustische Elemente in der Benutzeroberfläche müssen auch für sehbehinderte und hörbehinderte Benutzer zugänglich sein.

Welche anderen Hilfsprogramme werden von Endbenutzern benötigt?

Bildschirmleseprogramme, Text-To-Speech-Programme (die den Inhalt aktiver Fenster, Menüoptionen oder eingegebenen Text lesen) und andere Eingabehilfen übersetzen Text in Sprache oder in eine dynamische, aktualisierbare Braille-Anzeige. Diese Hilfstechnologie bietet Tastaturunterstützungen oder Kurzbefehle, Beschriftungen für Sprache und Ton und visuelle Warnungen wie zum Beispiel aufleuchtende Symbolleisten. Zu diesen Tools zählen beispielsweise Windows Eye und JAWS.

Inwiefern ist Adobe Captivate barrierefrei (Abschnitt 508)?

Mit der Option „Barrierefreiheit“ (508) werden bestimmte Adobe Captivate-Projektelemente für barrierefreie Technologien zugänglich. Wenn Sie beispielsweise die Option „Barrierefreiheit“ (508)gewählt und in den Projekteinstellungen einen Namen und eine Beschreibung für das Projekt eingegeben haben, liest ein Bildschirmleseprogramm während der Wiedergabe der Adobe Captivate-SWF-Datei den Namen und die Beschreibung vor.

Die folgenden Adobe Captivate-Elemente werden behindertengerecht gestaltet, wenn die Option „Barrierefreiheit“ (508) gewählt ist:

- Projektname (von den Projekteigenschaften abgeleitet)
- Projektbeschreibung (von den Projekteigenschaften abgeleitet)
- Barrierefreier Folientext
- Folientitel (von den Folieneigenschaften abgeleitet)
- Schaltflächen

- Wiedergabesteuerungen (die Funktionen der einzelnen Schaltflächen werden von Bildschirmleseprogrammen vorgelesen)
- Kennwortschutz (wenn eine Adobe Captivate-SWF-Datei kennwortgeschützt ist, wird die Aufforderung zur Kennworteingabe von Bildschirmleseprogrammen vorgelesen)
- Fragenfolien (Titel, Frage, Antworten, Schaltflächentext und Bewertung werden von Bildschirmleseprogrammen vorgelesen)

Ausgaben, die mit der Option „Barrierefreiheit“ (508) erstellt wurden, werden von allen unterstützten Browsern angezeigt. Ihre Ausgabe ist jedoch möglicherweise nur dann Section 508-kompatibel (also barrierefrei), wenn sie mit Internet Explorer angezeigt wird. Internet Explorer ist der einzige Browser mit MSAA (Microsoft Active Accessibility)-Unterstützung.

Für den Zugriff auf Flash-Dateien mit einem Bildschirmleseprogramm muss Flash Player ab Version 9 installiert sein.

Das Access Board ist eine unabhängige US-Bundesbehörde, die sich für die Eingabehilfen für Menschen mit Behinderungen einsetzt. Weitere Informationen finden Sie auf der Access Board-Website (www.access-board.gov/508.htm).

Adobe Captivate-Webseite für Eingabehilfen

Die aktuellen Informationen zum Erstellen und Anzeigen barrierefreier Adobe Captivate-Inhalte finden Sie auf der Seite „Adobe Captivate Accessibility Overview“ auf der Adobe Website unter www.adobe.com/go/learn_cp_accessibility_de.

Nach oben

Erstellen barrierefreier Inhalte

Erstellen barrierefreier Projekte

Erstellen Sie ein Adobe Captivate-Projekt unter Verwendung der Option „Barrierefreiheit“ (508), um die Ausgabe anzuzeigen und zu testen. Beim Generieren des Adobe Captivate-Projekts werden die Quelldateien mit den Informationen zu Ihrem Projekt aktualisiert und Ausgabedateien erstellt, die Sie für Ihre Benutzer veröffentlichen können. Lesen Sie die Tipps speziell für die Entwicklungsphase und führen Sie die folgenden Schritte aus.

1. Wählen Sie in einem geöffneten Projekt, das Sie als barrierefrei veröffentlichen möchten, „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ (Windows) bzw. „Adobe Captivate“ > „Voreinstellungen“ (Mac OS).
2. Erweitern Sie im Bedienfeld „Kategorie“ die Kategorie „Projekt“ und wählen Sie die Option „Veröffentlichungseinstellungen“.
3. Wählen Sie im Projektfenster die Option „Barrierefreiheit aktivieren“.

Tipps zum Erstellen barrierefreier Adobe Captivate-SWF-Dateien

Während die Navigationskomponenten Ihrer Adobe Captivate-Ausgabe automatisch barrierefrei (508) angelegt werden, wenn Sie die entsprechende Option gewählt haben, sollten Sie sicherstellen, dass dies auch für die Inhaltselemente Ihres Projekts gilt. Die von sehbehinderten Benutzern verwendeten Hilfsprogramme müssen in der Lage sein, Bildschirmelemente „vorzulesen“. Beachten Sie bei der Planung barrierefreier Projekte daher die folgenden Hinweise.

- Geben Sie in den Projektvoreinstellungen einen aussagekräftigen Namen und eine Beschreibung für Ihre Adobe Captivate-Projekte an.
- Fügen Sie für hörbehinderte Benutzer Textäquivalente für die vorhandenen Audioelemente hinzu. Wenn Ihr Projekt beispielsweise Audiokommentare enthält, sollten Sie unbedingt entsprechende Untertitel bereitstellen. Sie können beispielsweise eine transparente Beschriftung an einer bestimmten Stelle auf Ihren Folien platzieren und ihren Text mithilfe der Zeitleiste mit den Audiokommentaren synchronisieren.
- Wenn Ihr Projekt visuelle Multimedia-Inhalte aufweist, stellen Sie Informationen zu diesen Inhalten für sehbehinderte Benutzer bereit. Adobe Captivate kann die Namen und Beschreibungen visueller Elemente über den Screenreader an den Benutzer übertragen. Stellen Sie sicher, dass Audio in Ihren Adobe Captivate-Projekten Benutzer nicht davon abhält, das Bildschirmleseprogramm zu hören.
- Geben Sie Text für einzelne Folien an, die Bildschirmleseprogramme lesen können.
- Stellen Sie sicher, dass Informationen nicht nur durch Farben übermittelt werden. Wenn Sie z. B. aktive Links blau markieren, verwenden Sie außerdem Fettdruck, Kursivdruck, Unterstreichung oder einen anderen optischen Hinweis. Sorgen Sie außerdem für einen ausreichenden Kontrast zwischen dem Vorder- und dem Hintergrund Ihres Projekts, damit der Text auch für schwachsichtige oder farbenblinde Benutzer lesbar ist.
- Stellen Sie sicher, dass Benutzer mit Sehbehinderungen oder Bewegungseinschränkungen die Steuerelemente geräteunabhängig oder über die Tastatur bedienen können.
- Benutzer mit kognitiven Einschränkungen kommen am besten mit strukturierten und leicht navigierbaren Benutzeroberflächen zurecht.
- Wenn die Mausbewegung in Ihrem Adobe Captivate eine kritische Rolle spielt, können Sie die Größe des Zeigers zur vereinfachten Ansicht verdoppeln.
- Dokumentieren Sie die in Ihrem Projekt bereitgestellten Eingabehilfen für Ihre Benutzer.
- Vermeiden Sie es, Objekte in Schleife abzuspielen. Wenn ein Bildschirmlesegerät Flashinhalte auf einer Seite erkennt, werden die mit diesen Inhalten zusammenhängenden Vorgänge akustisch an den Benutzer übermittelt (z. B. „Inhalt wird geladen....Ladevorgang beendet“). Wenn sich Inhalte in einem Projekt ändern, sendet Flash Player ein Ereignis an das Bildschirmleseprogramm und benachrichtigt diesen über die

Änderung. Daraufhin kehrt das Bildschirmleseprogramm zum Seitenbeginn zurück und beginnt den Lesevorgang von vorne. Daher würde eine Textanimation, die auf einer Folie in Schleife abgespielt wird, dazu führen, dass das Bildschirmleseprogramm immer wieder zum Seitenanfang zurückspringt.

- Sie können Klickfelder zugänglicher machen, indem Sie sie mit Audioelementen versehen. Der Sound kann abgespielt werden, wenn der Benutzer das Klickfeld mit der Tabulatortaste anwählt oder die Maus auf das Klickfeld bewegt. Ordnen Sie der Tippbeschriftung zu diesem Zweck eine Sounddatei zu. (Wenn die Tippbeschriftung nicht in der Folie erscheinen soll, machen Sie die Beschriftung transparent und fügen keinen Text hinzu.)
- Die Eingabehilfen in Adobe Captivate-Demos funktioniert besser, wenn alle Folien interaktive Inhalte aufweisen. Wenn Sie JAWS ab Version 6.1 verwenden, beachten Sie, dass JAWS den Microsoft Active Accessibility (MSAA)-Baum in einigen Fällen nicht löscht. Infolgedessen kann der Inhalt vorausgehender Folien erneut wiedergegeben werden, wenn Folien fortlaufend sind. In Verbindung mit JAWS 4.5 tritt dieses Problem nicht auf.

Hinzufügen von barrierefreiem Text zu Folien

Ein Bildschirmleseprogramm kann Text auf dem Bildschirm laut vorlesen. Bildschirmleseprogramme sind für sehbehinderten Menschen sehr hilfreich. In Adobe Captivate können Sie Text erstellen, der jede Folie beschreibt und von Bildschirmleseprogrammen laut vorgelesen wird.

1. Öffnen Sie die Folie, der Sie barrierefreien Text hinzufügen möchten.
2. Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf „Eingabehilfen“.
3. Geben Sie den Text ein, der vom Bildschirmleseprogramm vorgelesen werden soll.
4. Um die Folienanmerkungen zu verwenden (Text-To-Speech und Bilduntertitel eingeschlossen), klicken Sie auf „Folienanmerkungen importieren“.

Anpassen von barrierefreiem Text für Objekte

Sie können barrierefreien Text zu einzelnen Objekten auf einer Folie hinzufügen. Wenn das Objekt im Film angezeigt wird, liest das Bildschirmleseprogramm diesen Text laut vor. Wenn Sie keinen barrierefreien Text für ein Objekt festlegen, liest das Bildschirmleseprogramm den Standardtext vor. Wenn es sich beispielsweise bei dem Objekt um ein Bild handelt, wird *Bilddarstellung* vorgelesen. Dieser Standardtext ist in der Regel nicht aussagekräftig genug, um einem sehbehinderten Benutzer zu helfen. Darüber hinaus enthalten abgesehen von Textbeschriftungen und Texteingabefeldern keine Objekte Text. Barrierefreier Text für diese Objekte können Benutzern helfen, den Zweck der Objekte im Film zu verstehen.

1. Wählen Sie das Objekt, dessen barrierefreien Text Sie anpassen möchten.
2. Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf „Eingabehilfen“.
3. Deaktivieren Sie „Automatische Beschriftung“. Wenn diese Option ausgewählt ist, wird der Text im Objekt automatisch vom Bildschirmleseprogramm vorgelesen.
4. Nehmen Sie im Dialogfeld „Barrierefreiheit von Element“ folgende Einstellungen vor:
   Name für Eingabehilfen Geben Sie den gewünschten Namen ein. Für eine Textbeschriftung können Sie beispielsweise „Dieser Text ist in einer Beschriftung enthalten“ eingeben.

   Beschreibung für Eingabehilfen Fügen Sie eine Beschreibung hinzu, um Informationen für die Person zu verdeutlichen, die das Bildschirmleseprogramm verwendet. Betrachten Sie z. B. die Textbeschriftung „Wählen Sie 'Datei' > 'Bild bearbeiten'“. Sie können den Text ändern in „Wählen Sie im Menü 'Datei' den Befehl 'Bild bearbeiten'. Dieser Befehl steht nur zur Verfügung, wenn ein Bild auf der Folie ausgewählt wurde.“

Nach oben

Testen von barrierefreien Inhalten

Tipps zum Testen

Wenn Sie Ihr Adobe Captivate-Projekt so anlegen, dass es mit Bildschirmleseprogrammen arbeitet, laden Sie mehrere Bildschirmleseprogramme herunter. Testen Sie dann Ihr Projekt, in dem Sie es in einem Browser mit aktiviertem Bildschirmleseprogramm abspielen. Stellen Sie sicher, dass das Bildschirmleseprogramm nicht versucht, andere von Ihnen eingefügte Audioinhalte zu übersprechen. Mehrere Bildschirmleseprogramme bieten eine Demoversion der Software als kostenlosen Download an. Probieren Sie so viele Programme aus wie möglich, um die Kompatibilität zwischen Bildschirmleseprogrammen zu gewährleisten.

Wenn Sie interaktive Inhalte erstellen, achten Sie beim Testen darauf, ob der Benutzer in der Lage ist, Ihr Programm allein mit der Tastatur zu bedienen. Diese Anforderung kann eine besondere Herausforderung darstellen, da verschiedene Bildschirmleseprogramme Tastatureingaben unterschiedlich verarbeiten. Aus diesem Grund empfangen Ihre Adobe Captivate-Inhalte Tastenanschläge unter Umständen nicht wie gewünscht. Testen Sie unbedingt sämtliche Tastaturbefehle.

Informationen zur Technologie von Bildschirmleseprogrammen

Bildschirmleseprogramme werden auch als Screenreader bezeichnet und sind Programme, die in einer Webseite navigieren und den Inhalt laut vorlesen. Diese Technologie wird oft von sehbehinderten Anwendern genutzt.

JAWS® (Job Access with Speech) von Freedom Scientific ist ein Beispiel für ein Bildschirmleseprogramm. Sie können die JAWS-Seite der Freedom Scientific-Website unter www.hj.com/fs_products/software_jaws.asp aufrufen. Ein weiteres häufig genutztes Bildschirmleseprogramm ist Window-Eyes® von GW Micro®. Weitere Informationen zu Window-Eyes finden Sie auf der Website von GW Micro unter www.gwmicro.com. Für Windows-Benutzer stellt Microsoft ein kostenloses Produkt namens Microsoft Reader zum Download bereit, das eine Text-To-Speech-Komponente beinhaltet. Weitere Informationen finden Sie auf der Microsoft-Website unter www.microsoft.com.

Da die unterschiedlichen Bildschirmleseprogramme verschiedene Methoden der Text-To-Speech-Umwandlung verwenden, kann die Präsentation Ihres Inhalts unterschiedlich ausfallen. Beachten Sie bei der Entwicklung von barrierefreien Projekten, dass Sie keine Kontrolle über die Text-To-Speech-Umwandlung der verschiedenen Bildschirmleseprogramme haben. Sie steuern den Inhalt, jedoch nicht die Bildschirmleseprogramme. Sie können weder ein Bildschirmleseprogramm dazu zwingen, einen bestimmten Text zu einer bestimmten Zeit zu lesen, noch beeinflussen, auf welche Weise Ihr Text vorgelesen wird. Es ist deshalb wichtig, dass Sie Ihre Projekte mit mehreren Bildschirmleseprogrammen testen.

Verwandte Hilfethemen

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Importieren, Exportieren und Löschen von Inhalten

Exportieren des Projektinhalts in eine XML-Datei
Importieren des Projektinhalts in eine XML-Datei
Importieren und Exportieren von Projektvoreinstellungen
Löschen von Projekten oder Vorlagen

Nach oben

Exportieren des Projektinhalts in eine XML-Datei

Eine Adobe Captivate-Projektdatei kann folgende Inhaltstypen aufweisen:

Statische Inhalte Hierzu gehören Inhalte wie Bilder (Bitmaps, Schaltflächen, Hintergründe), Audioelemente, FLV-Dateien und Videos (SWF-Dateien). Um statische Inhalte für verschiedene Sprachen anzupassen, erstellen Sie neue Dateien mit übersetztem Inhalt.

Dynamische oder lokalisierbare Inhalte Hierzu gehören Inhalte wie Textbeschriftungen, Schaltflächentext und Folienanmerkungen, die in verschiedene Sprachen übersetzt werden können.

Wenn Sie den dynamischen Inhalt eines Adobe Captivate-Projekts in eine XML-Datei exportieren, können Sie Inhalte in den Objekten der XML-Datei bearbeiten und übersetzen. Sie können zahlreiche Objekte bearbeiten und übersetzen, etwa Projekteigenschaften, die „Menü-Manager“-Folien und Folieninformationen usw. Sie können Audioelemente nur für Bilduntertitel exportieren.

Nach dem Exportieren des Projektinhalts nach XML können Sie ihn in ein beliebiges anderes Adobe Captivate-Projekt importieren.

1. Öffnen Sie ein Adobe Captivate-Projekt und speichern Sie es unter einem neuen Dateinamen für eine neue Sprache.
2. Wählen Sie „Datei“ > „Exportieren“ > „Nach XML“.
3. Geben Sie im Dialogfeld „Speichern unter“ einen Dateinamen für die neue XML-Datei ein.
4. Notieren Sie das Standardverzeichnis, in dem Sie die Datei speichern. Bei Bedarf können Sie einen anderen Speicherort auswählen.
5. Klicken Sie auf „Speichern“.

   Relevante Objekte im Projekt werden in das XML-Format umgewandelt. Ein Dialogfeld erscheint, in dem bestätigt wird, dass die Datei erfolgreich nach XML exportiert wurde. Geben Sie an, ob Sie die XML-Datei anzeigen möchten. Wenn Sie auf „Ja“ klicken, wird die XML-Datei im XML-Standardviewer geöffnet.
6. Öffnen Sie die XML-Datei und übersetzen Sie alle Begriffe in den mit den Tags <source> und </source> gekennzeichneten Abschnitten zwischen den Tags <trans-unit> und </trans-unit>.

   In RTF-Daten (z. B. Textbeschriftungen) ist der tatsächlich übersetzbare Text mit den Tags <g> und </g> gekennzeichnet. Um den Text in einer anderen Sprache darzustellen, ändern Sie die im Attribut „css-style“ festgelegte Schriftfamilie und fügen Sie den entsprechenden Zeichensatz hinzu.

Anstatt ein Projekt in XML zu exportieren, können Sie das Projekt veröffentlichen, das Sie bearbeiten und lokalisieren möchten. Anschließend können Sie den Inhalt im XML-Format an eine E-Mail-Adresse senden. Die XML-Datei wird als Anhang an die E-Mail-Adresse gesendet. Sie können die XML-Datei auch komprimieren und das Archiv per E-Mail versenden.

Stellen Sie sicher, dass die Bearbeitung der Adobe Captivate-Projektdatei abgeschlossen ist, bevor Sie die XML-Datei exportieren.

Hinweis: *Die Info-, Blabber- und Skin-QuickInfos werden nicht nach XML exportiert, da diese Informationen in Flash-Authoring-Dateien gespeichert sind. Erstellen Sie nach der Lokalisierung die Info-, Wiedergabeleisten- und Skin-QuickInfos für die jeweilige lokalisierte Version des Adobe Captivate-Projekts gesondert neu.*

Nach oben

Importieren des Projektinhalts in eine XML-Datei

Hinweis: *Wenn Sie den Inhalt der XML-Datei in die gewünschte Sprache übersetzt haben, importieren Sie die aktualisierte XML-Datei in Adobe Captivate. Der Projektinhalt wird dann in der gewünschten lokalisierten Sprache angezeigt.*

Wenn Sie das Projekt erneut aufzeichnen möchten, stellen Sie sicher, dass Sie dies vor dem Importieren der XML-Datei tun.

1. Wählen Sie in einem geöffneten Projekt „Datei“ > „Importieren“ > „Aus XML“.
2. Geben Sie im Feld „Öffnen“ den Namen der XML-Datei ein oder navigieren Sie zur Datei.
3. Klicken Sie auf „Öffnen“.

   Der XML-Inhalt wird in das Adobe Captivate-Projekt importiert. Ein Dialogfeld erscheint, in dem bestätigt wird, dass die Datei erfolgreich aus XML importiert wurde.

4. Klicken Sie auf „OK“.

   Hinweis: *Wenn Ihnen die XML-Datei per E-Mail zugesendet wurde, öffnen Sie die E-Mail-Nachricht und speichern Sie die XML-Datei im gewünschten Verzeichnis. Übersetzen Sie den Inhalt in die gewünschte Sprache.*

Nach oben

Importieren und Exportieren von Projektvoreinstellungen

Sie können die in einem Adobe Captivate-Projekt festgelegten Voreinstellungen exportieren und in andere Adobe Captivate-Projekte importieren. Voreinstellungen werden in Form einer XML-Datei mit der Dateinamenerweiterung .cpr exportiert. Wenn Sie diese Datei in ein anderes Adobe Captivate-Projekt importieren, werden die in der Datei festgelegten Voreinstellungen übernommen.

Hinweis: *Alle Voreinstellungen im aktuellen Projekt werden entsprechend den Angaben in der Voreinstellungendatei geändert.*

Exportieren der Projektvoreinstellungen

1. Wählen Sie „Datei“ > „Exportieren“ > „Voreinstellungen“.
2. Geben Sie in das Feld „Dateiname“ einen Namen für die .cpr-Datei ein.
3. Klicken Sie auf „Speichern“.

Importieren von Projektvoreinstellungen

1. Wählen Sie „Datei“ > „Importieren“ > „Voreinstellungen“.
2. Wählen Sie die .cpr-Datei mit den Voreinstellungen aus, die Sie importieren möchten.
3. Klicken Sie auf „Öffnen“.

Nach oben

Löschen von Projekten oder Vorlagen

Adobe Captivate-Projekte (CPTX-Dateien) oder -Vorlagen (CPTL) können jederzeit gelöscht werden. Wenn Sie Adobe Captivate-Projekte oder Vorlagen erstellen, werden diese per Vorgabe an den folgenden Orten gespeichert:

- Projekte werden unter „\Eigene Dateien\Eigene Adobe Captivate-Projekte“ gespeichert. Wenn Sie mit Windows® Vista® arbeiten, lautet der Pfad „\Benutzer\<Aktueller Benutzer>\Dokumente\Eigene Adobe Captivate-Projekte“.
- Vorlagen werden unter „\Eigene Dateien\Eigene Captivate-Projekte\Templates“ gespeichert. Wenn Sie mit Windows Vista arbeiten, lautet der Pfad „\Benutzer\<Aktueller Benutzer>\Dokumente\Eigene Adobe Captivate-Projekte\Templates“.

Zum Löschen von Projekten oder Vorlagen führen Sie die folgenden Schritte aus.

1. Öffnen Sie Windows Explorer.
2. Navigieren Sie zum Adobe Captivate-Projekt oder zur Vorlage (die Standardspeicherorte sind oben angegeben).
3. Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) auf das Projekt oder die Vorlage und wählen Sie „Löschen“.

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Verknüpfen von Adobe Captivate-Projekten

Verknüpfen von Adobe Captivate-Projekten mit anderen Projekten
Verknüpfen von Adobe Captivate-Projekten mithilfe von Fragenfolien

Sie können Adobe Captivate-Projekte miteinander oder mit anderen Dateien verknüpfen, indem Sie die folgenden Leistungsmerkmale verwenden:

- Interaktive Objekte Texteingabefelder, Klickfelder und Schaltflächen
- Fragenfolien
- Foliennavigation
- Projektaktion

Alle Projekte oder Dateien, die Sie miteinander verknüpfen möchten, müssen sich im selben Ordner befinden.

Nach oben

Verknüpfen von Adobe Captivate-Projekten mit anderen Projekten

1. Öffnen Sie das Projekt, das mit einem anderen Projekt verknüpft werden soll.
2. Legen Sie den Auslöser für das Öffnen des anderen Projekts fest. Beispielsweise könnte das Projekt geöffnet werden, wenn Folie 14 beginnt. Oder das Projekt soll geöffnet werden, wenn der Benutzer auf die Schaltfläche auf Folie 24 klickt.
   - Wenn der Auslöser auf Ereignissen einer Folie basiert, klicken Sie im Filmstreifen auf die Folie und deaktivieren Sie alle Objekte auf der Folie.
   - Basiert der Auslöser auf Objekten, wählen Sie das Objekt.
3. Wählen Sie basierend auf der in Schritt 2 gewählten Option im Eigenschafteninspektor eine der folgenden Optionen aus der Liste „Bei Erfolg“, „Nach dem letzten Versuch“, „Bei Eingabe“ oder „Beim Verlassen“.
   - URL oder Datei öffnen
   - Anderes Projekt öffnen
4. Klicken Sie auf das Symbol zum Durchsuchen und verwenden Sie das Dialogfeld „Öffnen“, um die Datei oder das Projekt zu verknüpfen.
5. Löschen Sie den Systempfad (sofern vorhanden), sodass im Feld „URL“ oder „Projekt“ nur der Dateiname angezeigt wird.

Nach oben

Verknüpfen von Adobe Captivate-Projekten mithilfe von Fragenfolien

1. Öffnen Sie das Projekt, das verknüpft werden soll, und wählen Sie „Quiz“ > „Fragenfolie“.
2. Wählen Sie im Eigenschafteninspektor im Bereich „Allgemein“ den Typ „Bewertet“.
3. Wählen Sie im Bereich „Aktion“ je nach Bedarf einer der folgenden Optionen in den Feldern „Bei Erfolg“ oder „Nach dem letzten Versuch“:
   - URL oder Datei öffnen
   - Anderes Projekt öffnen
4. Klicken Sie auf das Symbol zum Durchsuchen und verwenden Sie das Dialogfeld „Öffnen“, um die Datei oder das Projekt zu verknüpfen.
5. Löschen Sie den Systempfad (sofern vorhanden), sodass im Feld „URL“ oder „Projekt“ nur der Dateiname angezeigt wird.

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Lokalisieren von Adobe Captivate-Projekten

Verwenden von Adobe Captivate mit einer lokalisierten Benutzeroberfläche
Lokalisieren von Textbeschriftungen

Unter Lokalisierung versteht man das Anpassen von Informationen an die Verwendung in einem bestimmten Land. Der Begriff wird häufig als Synonym für Übersetzung verwendet. Lokalisierung umfasst jedoch auch die Anpassung von Informationen an einen bestimmten kulturellen Kontext.

Nach oben

Verwenden von Adobe Captivate mit einer lokalisierten Benutzeroberfläche

Wenn Sie Adobe Captivate-Projekte erstellen, die eine in mehreren Sprachen verfasste Website oder Anwendung anzeigen, können Sie für jede Sprache ein lokalisiertes Projekt erstellen.

So erstellen Sie lokalisierte Adobe Captivate-Projekte:

1. Erstellen Sie auf Grundlage einer ausgangssprachlichen Version der Website oder Anwendung ein Adobe Captivate-Projekt in Ihrer Ausgangssprache. Wenn Sie Ihre Anwendung beispielsweise in Englisch erstellt haben, können Sie ein englischsprachiges Adobe Captivate-Projekt erstellen, das die englische Anwendung zeigt.
2. Exportieren Sie alle Beschriftungen im Projekt und übersetzen Sie sie in die erforderlichen Sprachen. Im Fall der Anwendung aus Schritt 1 können Sie die englischen Beschriftungen aus dem englischen Projekt exportieren und von einem Übersetzer in andere Sprachen wie Deutsch und Japanisch übertragen lassen.
3. Rufen Sie die Website oder Anwendung in der lokalisierten Version auf und führen Sie dieselben Schritte aus, die Sie in der ausgangssprachlichen Version des Projekts aufgezeichnet haben. Bei der Aufzeichnung der Projekte sollten Sie nicht automatisch Objekte aufnehmen. In diesem Beispiel zeichnen Sie Adobe Captivate-Projekte der Anwendung auf, nachdem deren Benutzeroberfläche ins Deutsche und Japanische übersetzt wurde, wobei Sie dieselben Schritte ausführen wie beim Aufzeichnen des englischen Projekts.
4. Importieren Sie alle Objekte aus der ausgangssprachlichen Version des Projekts. In diesem Beispiel importieren Sie alle Objekte aus der englischen Projektversion in das deutsche und das japanische Projekt.
5. Importieren Sie die von Übersetzern in Schritt 2 erstellten lokalisierten Beschriftungen. In diesem Beispiel öffnen Sie das deutsche und japanische Projekt und importieren die Microsoft Word-Datei der übersetzten Beschriftungen.
6. Testen Sie die lokalisierten Projektversionen. In diesem Beispiel öffnen Sie das deutsche und das japanische Projekt, stellen sicher, dass die richtige Benutzeroberfläche angezeigt wird, dass die Beschriftungen richtig übersetzt sind und auf der korrekten Folie angezeigt werden und dass das Timing akkurat ist. Passen Sie bei Bedarf das Timing an, oder ändern Sie die Größe der Beschriftungen dahingehend, dass Adobe Captivate den gesamten übersetzten Text korrekt darstellen kann.

Nach oben

Lokalisieren von Textbeschriftungen

Wenn Sie ein Projekt lokalisieren, das Textbeschriftungen und Bilduntertitel enthält, können Sie die Textbeschriftungen exportieren, um die Lokalisierung zu erleichtern.

1. Erstellen Sie die Ausgangsversion des Projekts (in der „Ausgangssprache“) mit allen erforderlichen Textbeschriftungen.
2. Öffnen Sie das fertige Projekt.
3. Wählen Sie „Datei“ > „Exportieren“ > „Projektbeschriftungen und Bilduntertitel“.
4. Per Vorgabe wird die Word-Datei (DOC) in Ihrem Ordner „Eigene Dateien\Eigene Adobe Captivate-Projekte“ gespeichert. Bei Bedarf können Sie einen anderen Speicherort festlegen. Wenn die Projektdatei bereits gespeichert wurde, wird die Standard-Word-Datei namens „[Projektname] Captions.doc“ im gleichen Verzeichnis wie das Projekt abgelegt. Wenn nötig, können Sie den Dateinamen ändern, indem Sie direkt auf das Textfeld „Dateiname“ klicken und einen neuen Namen eingeben. (Behalten Sie die Erweiterung „.doc“ bei.) Klicken Sie auf „Speichern“.
5. Die Word-Datei wird erstellt und unter dem von Ihnen festgelegten Namen im ausgewählten Ordner gespeichert. Sie werden in einem Dialogfeld gefragt, ob Sie das Dokument anzeigen möchten. Zum Anzeigen des Dokuments in Word klicken Sie auf „Ja“.
6. Das Word-Dokument enthält die Folien-ID, die Element-ID, den ursprünglichen Beschriftungstext und die Foliennummer. Außerdem gibt es die Spalte „Aktualisierte Textbeschriftungsdaten“, in der Sie den Beschriftungstext ändern können. Geben Sie eine Kopie des Word-Dokuments an den Übersetzer weiter.
7. Der Übersetzer öffnet das Word-Dokument und bearbeitet den Beschriftungstext direkt in der Spalte „Aktualisierte Textbeschriftungsdaten“

und ersetzt den Text in der Quellsprache.

8. Während der Übersetzer den Text übersetzt, erstellen Sie eine Kopie des ursprünglichen Adobe Captivate-Projekts für die neue Sprache.

   Hinweis: *Wenn Sie eine Kopie des Originalprojekts erstellen, behalten Sie die ursprünglichen Textbeschriftungen und Bilduntertitel (in der Ausgangssprache) im neuen Projekt bei. Die ursprünglichen Beschriftungen dienen als Platzhalter und werden beim Importieren der neuen (lokalisierten) Textbeschriftungen und Bildunterschriften durch diese ersetzt.*

9. Wenn die Textbeschriftungen lokalisiert sind, öffnen Sie die Kopie des Projekts, die Sie erstellt haben.
10. Wählen Sie „Datei“ > „Importieren“ > „Projektbeschriftungen und Bilduntertitel“.

    Hinweis: *Die Option „Projektbeschriftungen und Bilduntertitel importieren“ wird nur aktiviert, nachdem Sie die Beschriftungen exportiert haben. Sie können nur die bearbeiteten Beschriftungsdateien importieren, die Sie ursprünglich aus demselben Projekt exportiert haben.*

11. Navigieren Sie zu der Word-Datei (DOC) mit den lokalisierten Textbeschriftungen, wählen Sie die Datei aus und klicken Sie auf „Öffnen“.
12. Die lokalisierten Textbeschriftungen und Bilduntertitel werden in das Projekt importiert, wobei die Formatierung in vollem Umfang erhalten bleibt. Ein Dialogfeld erscheint und bestätigt den erfolgreichen Import. Klicken Sie auf „OK“.

    Testen Sie die neuen Textbeschriftungen, indem Sie verschiedene Folien in der Bearbeitungsansicht öffnen und den neuen Beschriftungstext lesen.

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Projektvorschau

Vor und während der Bearbeitung eines Projekts können Sie in der Vorschau sehen, welche Änderungen erforderlich sind. Auf diese Weise können Sie das Endprodukt überprüfen, bevor Sie es veröffentlichen.

1. Öffnen Sie das Adobe Captivate-Projekt, das Sie in der Vorschau anzeigen möchten.
2. Klicken Sie in der Hauptsymbolleiste auf das Vorschausymbol und wählen Sie eine der folgenden Optionen:

   Diese Folie abspielen Nur die aktuelle Folie wird abgespielt.

   Projekt Das gesamte Projekt wird abgespielt.

   Von dieser Folie Das Projekt ab der aktuell angezeigten Folie bis zum Ende wird abgespielt.

   Nächste 5 Folien Hiermit werden die fünf Folien angezeigt, beginnend mit der aktuell angezeigten Folie.
   Hinweis: *Sie können die Anzahl der Folien über das Dialogfeld „Voreinstellungen“ von 5 auf die gewünschte Anzahl ändern.*

   Im Webbrowser Hiermit wird das Projekt in Ihrem Standardbrowser geöffnet und abgespielt.

   Device Central Öffnet das Projekt auf dem Display eines Mobiltelefons einer Mobiltelefonsimulationssoftware.

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Ändern der Größe von Projekten

Ändern der Größe eines Projekts
Anzeigen der Projektabmessungen

Sie können die Größe eines Adobe Captivate-Projekts auch nach der Aufzeichnung noch ändern. Die Änderung der Größe kann verhindern, dass Sie ein vollständiges Projekt nochmals aufzeichnen müssen, wenn Sie beispielsweise ein Projekt mit einer Breite von 640 und einer Höhe von 480 Pixel aufgezeichnet haben und es sich dann herausstellt, dass Sie ein etwas kleineres oder größeres Format brauchen.

Die Änderung der Projektgröße kann nicht über eine Symbolleistenschaltfläche oder eine Tastenkombination wie z. B. Strg+Z rückgängig gemacht werden.

Eine mehrfache Größenänderung kann eine Qualitätsverschlechterung zur Folge haben. Soweit möglich, sollten Sie die Projektgröße nur einmal ändern.

Nach oben

Ändern der Größe eines Projekts

1. Wählen Sie in einem geöffneten Projekt „Ändern“ > „Projekt neu skalieren“.
2. Geben Sie unter „Größe“ eine exakte benutzerdefinierte Größe in Pixeln in die Textfelder „Breite“ und „Höhe“ ein (Mindestgröße 100 x 100). Geben Sie alternativ einen Prozentsatz für Breite und Höhe ein, wobei die aktuelle Größe 100 % entspricht. (Um das Projekt z. B. etwas zu vergrößern, geben Sie 110 % ein; um es zu verkleinern, geben Sie 50 % ein.) Sie können auch im Popupmenü unter „Voreingestellte Größe“ eine gängige Größe wie z. B. 640 x 480 auswählen.

   Bei Auswahl der Option „Seitenverhältnis beibehalten“ wird das Verhältnis zwischen Breite und Höhe beim Ändern der Projektgröße beibehalten. Dadurch wird sichergestellt, dass das Bild richtig und nicht verzerrt angezeigt wird.
3. Wenn Sie eine Auswahl aus einer Reihe von Standardgrößen treffen möchten, wählen Sie „Voreingestellte Größe“ und wählen Sie aus den Optionen aus.
4. Je nachdem, ob das von Ihnen festgelegte neue Format größer oder kleiner ist, stehen verschiedene Optionen zur Verfügung.

   Projekt an neue Größe anpassen Bei Auswahl dieser Option wird das gesamte Projekt auf das neue größere Format vergrößert. Wählen Sie die Option „Beschriftungen, Markierungsfelder und andere Objekte neu skalieren“, um auch die Größe von Objekten im Projekt zu ändern.

   Projektgröße beibehalten und Hintergrund mit Farbe ausfüllen Bei Auswahl dieser Option wird die Projektgröße beibehalten und ein Projekthintergrund mit der oben angegebenen Größe erstellt. Beispiel: Die Größe des ursprünglichen Projekts liegt bei 550 x 400 Pixel und Sie setzen die neue Größe auf 640 x 480. Durch diese Option wird die Projektgröße von 550 x 400 beibehalten und es wird ein zusätzlicher Raum von 90 x 80 um das Projekt erstellt. Sie können eine beliebige Hintergrundfarbe auswählen und eine Position für das Projekt im Hintergrund wählen, wie z. B. in der Mitte oder oben rechts.

   Projekt an neue Größe anpassen Bei Auswahl dieser Option wird die Größe des Projekts geändert und das Projekt neu gesampelt, um eine hohe Projektqualität zu gewährleisten. Wählen Sie die Option „Beschriftungen, Markierungsfelder und andere Objekte neu skalieren“, um auch die Größe von Objekten im Projekt zu ändern.

   Beschriftungen, Markierungsfelder und andere Objekte neu skalieren Bei Auswahl dieser Option skaliert Adobe Captivate automatisch alle Objekte im Projekt, wie beispielsweise Beschriftungen, Markierungsfelder, Klickfelder und Texteingabefelder, auf das neue kleinere Format.

   Zuschneiden Schneidet das Projekt auf die neue Größe zu. Wenn Sie die Option „Zuschneiden“ wählen, klicken Sie auf „Weiter“, um das Dialogfeld „Zuschneidebereich“ zu öffnen, in dem Sie einen Zuschneidebereich festlegen können. Um den Zuschneidebereich zu definieren, halten Sie die linke Maustaste gedrückt und ziehen Sie das Zuschneidefenster (den Bereich mit grünem Rahmen).

   Pfeile Klicken Sie auf diese Schaltflächen, um jeweils um eine Folie vorwärts oder rückwärts zu navigieren.

   Folie Listet alle Folien im Projekt auf. Klicken Sie auf den Pfeil neben dem Dropdownmenü, um eine einzelne Folie auszuwählen.

   Auf alle Folien anwenden Der definierte Zuschneidebereich wird auf alle Folien im Projekt angewendet.
5. Klicken Sie auf „Fertig stellen“.

   Hinweis: *Ändern Sie die Größe von Schaltflächen, bevor Sie die Größe des Projekts ändern. Durch die Änderung der Größe eines Projekts wird die Größe der Schaltflächen nicht automatisch geändert.*

Nach oben

Anzeigen der Projektabmessungen

❖ Wählen Sie in einem geöffneten Projekt „Ändern“ > „Projekt neu skalieren“. Die Abmessungen des Projekts finden Sie im Bereich „Originalprojektgröße“ des Dialogfelds „Neu skalieren“.

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Skins

Wiedergabesteuerungen
Projektrahmen
Benutzerdefinierte Flash-Wiedergabesteuerungen
Namenskonventionen für Flash-Schaltflächen
Anzeigen der Skin-Vorschau
Benutzerdefinierte Skins speichern

Adobe Captivate wird mit einer Reihe von Standard-Skins geliefert. Sie können eine benutzerdefinierte Skin erstellen, indem Sie die diversen Optionen im Skin-Editor ändern und die Änderungen als Thema speichern. Skins in Adobe Captivate beinhalten folgende Elemente: Wiedergabesteuerung, Rand und Inhaltsverzeichnis.

Nach oben

Wiedergabesteuerungen

Mit den Wiedergabesteuerungen, die aus einer Wiedergabeleiste und einer Ablaufleiste bestehen, können Benutzer den Film während der Wiedergabe steuern. Auf der Wiedergabeleiste werden Schaltflächen angezeigt, die die Bewegung eines Films steuern. Die Ablaufleiste verfolgt den Fortschritt durch den Film und zeigt den Speicherort der aktuellen Folie an.

Sie können das Erscheinungsbild von Wiedergabesteuerungen mit dem Skin-Editor („Projekt“ > „Skin-Editor“) ändern. Folgende Optionen können bei der Wiedergabesteuerung angepasst werden:

Wiedergabesteuerung einblenden Hiermit können Sie aktivieren bzw. deaktivieren, ob bei der Wiedergabe des Films Wiedergabesteuerungsoptionen für Benutzer angezeigt werden.

Wiedergabeleiste im Quiz ausblenden Ermöglicht Ihnen, die Wiedergabeleiste in Fragenfolien auszublenden.

Hinweis: *Die Wiedergabeleiste ist in Vortestfragenfolien immer ausgeblendet.*

Wiedergabeleistenüberlagerung Ermöglicht das Platzieren der Wiedergabeleiste über dem Inhalt. Die Wiedergabeleiste benötigt keinen zusätzlichen Platz. Diese Option ist hilfreich, wenn Sie die vom Autor vorgesehene Videogröße beibehalten möchten.

Position Die Position, an der sich die Wiedergabeleiste befindet. Sie können die Wiedergabeleiste an allen vier Seiten des Filmfensters anbringen.

Layout Die Ausrichtung der Symbolleiste am Filmfenster. Sie können die Steuerungen für die Wiedergabeleiste zentrieren, links- bzw. rechtsbündig ausrichten oder sie über die Breite des Films anzeigen lassen.

Abspielen/Anhalten Hiermit können Benutzer das Projekt anhalten und fortsetzen.

Zurückspulen Spult den Film zur ersten Folie zurück.

Vorwärts Der Abspielkopf bewegt sich zur nächsten Folie.

Bilduntertitel Zeigt Bilduntertitel für Ihr Projekt an. Mit dem Dialogfeld „Einstellungen für Bilduntertitel“ können Sie die Darstellung von Text in den Bilduntertiteln ändern.

Zurück Ermöglicht es dem Benutzer, zur vorherigen Folie zu wechseln.

Schließen Ermöglicht es dem Benutzer, das Projekt zu beenden. Diese Schaltfläche ist insbesondere bei Vollbildprojekten wichtig, da sie dem Benutzer ermöglicht, das Fenster rasch zu schließen.

Stumm Ermöglicht dem Benutzer, den Ton auszuschalten.

Statusanzeige Ermöglicht es Benutzern, ihren Fortschritt anzuzeigen, während sie das Projekt durchlaufen. Sie können auch im Projekt zurück- und vorgehen, indem Sie die Abspielposition in der Ablaufleiste ziehen.

Schnelles Vorspulen Hilft Benutzern dabei, den Film doppelt oder viermal so schnell wie normal wiederzugeben.

Alpha Gibt die Transparenz der Hintergrundfarbe der Wiedergabeleiste an.

Keine QuickInfos zur Laufzeit Hiermit können Sie QuickInfos deaktivieren, wenn Sie der Ansicht sind, dass sie nicht zum Stil Ihrer Präsentation passen.

Design

Standardmäßig werden die Werte der Einstellungen im Designabschnitt aus dem derzeit im Projekt angewendeten Design übernommen.

Steuerleiste Besteht aus Schaltflächen, mit denen die Filmwiedergabe gesteuert wird. Im Wiedergabeleistenmenü werden die in Adobe Captivate verfügbaren Skins für Wiedergabeleisten aufgeführt.

Zweizeilige Wiedergabeleiste Zeigt die Fortschrittsleiste und die Wiedergabesteuerungen in separaten Zeilen an.

Wiedergabefarben Gibt die Farben an, die für verschiedene Teile der Wiedergabeleiste verwendet werden. Klicken Sie auf die Felder, um die Farben zu ändern.

Hinweis: *Wenn Sie das Design des Projekts speichern („Design“ > „Design speichern“), werden die Änderungen der Designeinstellungen im „Skin-Editor“ ebenfalls gespeichert.*

Nach oben

Projektrahmen

Sie können Stil, Größe, Textur und Breite des Rahmens um Ihr Projekt im Dialogfeld „Skin-Editor“ bearbeiten.

Rahmen einblenden Hiermit können Sie Rahmen für den Film aktivieren und deaktivieren. Die Schaltflächen stehen für die Seiten des Projektfensters, denen Sie Rahmen hinzufügen möchten. Rahmen können an beliebigen Seiten und Kombinationen von Seiten angebracht werden.

Stil Legt die Form der Rahmenkanten fest. Sie können einen Rahmen mit scharfen oder abgerundeten Kanten auswählen.

Textur Hiermit können Sie ein Bild für die Textur der Rahmen wählen. Wenn Sie eine Textur wählen, werden die Farbeinstellungen für die Rahmen überschrieben. Wenn Sie eine bestimmte Farbe für Ihren Rahmen festlegen möchten, wählen Sie in der Texturenliste den Eintrag „Keine“.

Breite Zeigt die Dicke des Projektrahmens an.

Farbe Zeigt die Farbe des Projektrahmens an. Sie können die Farbpalette oder das Pipettensymbol verwenden, um eine Farbe auszuwählen und auf Ihren Bildschirm zu kopieren.

HTML-Hintergrundfarbe Zeigt die Farbe für den Hintergrundbereich des Projekts an.

Nach oben

Benutzerdefinierte Flash-Wiedergabesteuerungen

Sie können benutzerdefinierte Flash-Wiedergabesteuerungen für Ihr Projekt erstellen.

Beachten Sie beim Erstellen von SWF-Wiedergabesteuerungen folgende Richtlinien:

- Speichern Sie die FLA-Quelldatei der Skin unter folgendem Speicherort: „C:\Programme\Adobe\Adobe Captivate 6\Templates\PlaybackFLA“.
- Ändern Sie nicht die Steuerungsnamen und -symbole.
- Die Wiedergabeleiste muss mit dem Instanznamen „pbcBar_mc“ auf der Bühne platziert werden.
- Die Wiedergabeleiste muss in der Bibliothek als „cpPlaybar“ gekennzeichnet sein.
- In der Bibliothek muss für „cpPlaybar“ die Option „Export für ActionScript“ aktiviert sein.
- Die Aktionen auf der Aktionsebene dürfen nicht geändert werden.
- Alle Schaltflächen müssen im Stammordner der Bibliothek gespeichert sein.
- Ändern Sie keine Registrierungspunkte. Der Registrierungspunkt liegt stets im Zentrum des Symbols (wichtig für die Bearbeitung). Ausgenommen hiervon sind folgende Symbole:
  - - icoProgress (oben links)
  - - icoThumb (oben Mitte)
  - - icoThumbBase (oben links)
- Speichern Sie die veröffentlichte SWF-Datei der Skin unter folgendem Speicherort:

  <*Installationsordner*> \Gallery\Widgets\Playbars; /Applications/Adobe Captivate 6/Gallery/Widgets/Playbars (Mac OS). Der Skin-Editor lädt die Datei von diesem Speicherort.

Nach oben

Namenskonventionen für Flash-Schaltflächen

Jede SWF-Schaltfläche enthält drei Ebenen: eine Schaltflächen-, eine Symbol- und eine Aktionsebene.

Der SWF-Dateiname besteht aus den folgenden Elementen:

- Abkürzung für „Playback Control“ (pbc)
- Bezeichnung des Wiedergabesteuerungselements („Btn“ für „Button“ (Schaltfläche), „Bar“ für „Bar“ (Leiste) usw.)
- Name der Schaltfläche („play“).

Nach oben

Anzeigen der Skin-Vorschau

Im Dialogfeld „Skin-Editor“ können Sie eine Vorschau der Änderungen anzeigen, die Sie an der Skin Ihres Projekts vorgenommen haben. Wenn Sie Schaltflächenfarben festlegen, Menüs hinzufügen oder entfernen oder die Position von Wiedergabeleisten konfigurieren, können Sie die Änderungen sofort in der Vorschau überprüfen,

In der Skin-Vorschau ist die erste Folie des Projekts zu sehen. Hier können Sie das Hintergrundbild (sofern vorhanden) oder die Folienfarbe anzeigen. Die Objekte der ersten Folie sind in der Skin-Vorschau nicht enthalten.

Wenn die erste Folie ein großes Hintergrundbild enthält, kann dies die Skin-Vorschau verlangsamen. Sie können Probleme beim Konfigurieren der Skins vermeiden, indem Sie eine leere Folie als erste Folie in Ihr Projekt einfügen, bevor Sie das Dialogfeld „Skin-Editor“ öffnen und die gewünschten Einstellungen vornehmen. Wenn Sie diese Änderungen vorgenommen haben, können Sie die erste Folie ausblenden. Die nächste Folie, die das große Hintergrundbild enthält, wird zur Überprüfung in der Skin-Vorschau angezeigt.

Nach oben

Benutzerdefinierte Skins speichern

Nach dem Anpassen der Optionen im Skin-Editor können Sie die angepassten Optionen als Design speichern. Das Design wird zum Menü „Skin“ im Skin-Editor hinzugefügt. Das nächste Mal, wenn Sie Ihre benutzerdefinierte Skin für ein Projekt verwenden möchten, wählen Sie sie einfach aus dem Menü aus.

1. Wählen sie „Projekt“ > „Skin-Editor“.
2. Nehmen Sie die Einstellungen im Dialogfeld entsprechend Ihren Vorlieben vor.
3. Klicken Sie auf das Symbol zum Speichern und geben Sie im Dialogfeld „Speichern unter“ einen Namen für das Design ein. Klicken Sie auf „OK“.

Die neue, gespeicherte Skin wird in der Liste der Skins aufgeführt.

Verwandte Hilfethemen

(cc) BY-NC-SA

Inhaltsverzeichnis (TOC)

Erstellen eines Inhaltsverzeichnisses (TOC)
Organisieren von Inhaltsverzeichnissen (TOC)
Anpassen des Inhaltsverzeichnisses (TOC)

Sie können automatisch ein Inhaltsverzeichnis (TOC) für Ihr Adobe Captivate-Projekt erstellen. Die Hierarchie der Folien in dem Projekt bleibt im Inhaltsverzeichnis erhalten. Gruppierte Folien werden als Untereinträge unter dem Gruppennamen angezeigt. Der Name der Folien und der Gruppe werden automatisch wie im Projekt hinzugefügt.

Sie können während der Bearbeitung die Position des Inhaltsverzeichnisses bezüglich der Hauptfolie angeben. Während der Laufzeit werden durch Klicken auf die verschiedenen Überschriften im Inhaltsverzeichnis die entsprechenden Folien im Hauptfenster angezeigt.

Sie können das Aussehen des Inhaltsverzeichnisses mithilfe der verschiedenen verfügbaren Optionen konfigurieren. Anschließend können Sie das Inhaltsverzeichnis als Design zusammen mit den anderen Skin-Elementen wie Wiedergabesteuerungen und Rahmen speichern.

Der Inhaltsverzeichniseintrag, der der angezeigten Folie entspricht, wird im Inhaltsverzeichnisfenster hervorgehoben angezeigt, während der Film die Folien durchläuft.

Ein Häkchen in der Statusanzeige kennzeichnet die Folien, deren Anzeige der Benutzer abgeschlossen hat. Sie können das Projekt so konfigurieren, dass der Lernende sein eigenes Tempo wählen kann und mit der Anzeige der Folien an der Stelle beginnen kann, an der er zuvor aufgehört hat.

Nach oben

Erstellen eines Inhaltsverzeichnisses (TOC)

1. Wählen Sie „Projekt“ > „Inhaltsverzeichnis“.
2. Wählen Sie TOC anzeigen, wenn Sie das Inhaltsverzeichnis generieren und in dem Projekt anzeigen möchten. Die Foliengruppen und Folien werden mit ihren Titeln in derselben Reihenfolge angezeigt, in der sie in ihrem Projekt erscheinen.

Nach oben

Organisieren von Inhaltsverzeichnissen (TOC)

Gruppierte Folien werden gemäß ihrer Hierarchie im Projekt klassifiziert. Die Folien einer Gruppe werden unter dem Gruppennamen im Inhaltsverzeichnis in derselben Reihenfolge angezeigt.

Sie können die Hierarchie und Klassifizierung der Folien im Inhaltsverzeichnis ändern. Die Neuorganisation betrifft nur das Inhaltsverzeichnis und nicht die Reihenfolge der Folien in dem Projekt. Sie können auch bestimmte Folieneinträge im Inhaltsverzeichnis ausblenden. Diese Einträge werden nicht im Inhaltsverzeichnis angezeigt, wenn das Projekt abgespielt wird.

Sie können das Inhaltsverzeichnis unter Verwendung einer oder mehrerer der folgenden Verfahren wie gewünscht neu organisieren:

- Um eine Folie in die nächste Unterebene in der Hierarchie zu verschieben, klicken Sie auf „TOC-Eintrag nach rechts verschieben“.
- Um eine Folie in die nächste Unterebene in der Hierarchie zu verschieben, klicken Sie auf „TOC-Eintrag nach links verschieben“.
- Um die Folieneinträge nach oben und unten zu verschieben, klicken Sie auf „TOC-Eintrag nach oben verschieben“ oder auf „TOC-Eintrag nach unten verschieben“.

  Hinweis: *Sie können die Einträge im Inhaltsverzeichnis auch an eine andere Position ziehen.*

- Um eine Gruppe innerhalb des Inhaltsverzeichnisses zu erstellen, klicken Sie auf „Ordner erstellen“, benennen Sie das Thema im Inhaltsverzeichnis um und organisieren Sie die gewünschten Folien in der Gruppe. Sie können im Menü „Inhaltsverzeichnis“ bis zu fünf Unterebenen erstellen.

  Hinweis: *Durch das Gruppieren von Folien im Inhaltsverzeichnis werden die Folien nicht im Projekt gruppiert.*

- Um einen Eintrag aus dem Inhaltsverzeichnis zu entfernen, wählen Sie den Eintrag im Inhaltsverzeichnis aus und klicken Sie auf „TOC-Eintrag löschen“ ( ).

  Hinweis: *Durch das Ausblenden eines Eintrags im Inhaltsverzeichnis wird die Folie nicht aus dem Projekt gelöscht.*

- Um den Inhaltsverzeichniseintrag für eine Folie auszublenden, wenn das Projekt abgespielt wird, deaktivieren Sie die Option für diese Folie unter dem Augensymbol. Die Folie wird nicht aus dem Projekt entfernt.
- Um Ihre Änderungen am Inhaltsverzeichnis zu verwerfen und die Standardeinträge anzuzeigen, klicken Sie auf „TOC zurücksetzen“.

  Wenn Sie ein Projekt nach Erstellen des Inhaltsverzeichnisses neu organisieren, werden die Änderungen nicht automatisch übernommen. Setzen Sie das Inhaltsverzeichnis zurück, um die Änderungen zu sehen. Alle neuen Folien, die nach Erstellen des Inhaltsverzeichnisses hinzugefügt werden, werden nach dem Zurücksetzen des Inhaltsverzeichnisses als ausgeblendete Einträge angezeigt. Sie aktivieren einen

Eintrag ins Inhaltsverzeichnis, indem Sie das Kontrollkästchen unter dem Augensymbol aktivieren.

Hinweis: *Wenn Sie beim Ändern einer Option die Änderungen an der Skin nicht in der Vorschau anzeigen möchten, klicken Sie auf „Einstellungen“ und deaktivieren Sie im Dialogfeld „TOC-Einstellungen“ die Option „Automatische Vorschau“.*

Nach oben

Anpassen des Inhaltsverzeichnisses (TOC)

Sie können die folgenden Eigenschaften des Inhaltsverzeichnisses anpassen:

- Aussehen des Inhaltsverzeichnisses.
- Position des Inhaltsverzeichnisses bezogen auf das Hauptfenster für die Wiedergabe des Films. Sie können auch festlegen, dass das Inhaltsverzeichnis bei der Wiedergabe des Films dem Hauptfenster überlagert wird oder das Inhaltsverzeichnis in einem gesonderten Fenster während der Laufzeit angezeigt wird.
- Anzeige von Projektinformationen, wie z. B. den Details zum Unternehmen oder der Person, die das Projekt erstellt, im Fenster „Inhaltsverzeichnis“.
- Anzeige des Folienstatus für Benutzer während der Laufzeit. Wenn die Option „Status“ aktiviert ist, wird ein Häkchen neben den Folien angezeigt, deren Anzeige die Benutzer abgeschlossen haben.
- Möglichkeit zum Starten der Anzeige des Projekts ab der Folie, an dem der Benutzer zuvor aufgehört hat, wenn der Benutzer das Projekt erneut startet

1. Wählen Sie „Projekt“ > „Inhaltsverzeichnis“.
2. Klicken Sie auf „Einstellungen“. Das Dialogfeld „TOC-Einstellungen“ wird geöffnet.
3. Legen Sie Optionen für Folgendes fest:
   Stil Wählen Sie Überlagern, um das Inhaltsverzeichnisfenster über dem Filmhauptfenster anzuzeigen. Stellen Sie sicher, dass der Inhalt des Films nicht verdeckt wird, wenn Sie diese Option wählen. Sie können den Hintergrund transparent machen, um optimale Ergebnisse für Folien mit Überlagerung zu erreichen.

   Wählen Sie Separat, um das Inhaltsverzeichnisfenster getrennt vom Filmhauptfenster anzuzeigen.

   Position Linke oder rechte Position für das Inhaltsverzeichnisfenster.

   Hintergrund Hintergrundfarbe für das Inhaltsverzeichnisfenster.

   Standard Hintergrundfarbe für das Inhaltsverzeichnismenü

   Aktiv Hintergrundfarbe für den aktiven Inhaltsverzeichniseintrag während der Laufzeit. Während der Laufzeit wird der Inhaltsverzeichniseintrag, der der angezeigten Folie entspricht, im Inhaltsverzeichnisfenster hervorgehoben. Dieser Eintrag wird als der aktive Inhaltsverzeichniseintrag bezeichnet.

   Rollover Hintergrundfarbe für den Inhaltsverzeichniseintrag, wenn der Benutzer den Zeiger zur Laufzeit über den Eintrag bewegt.

   Verlauf Farbverlauf für Rollover.

   Überschrift Hintergrundfarbe für die Kopf- und Fußzeile.

   Umriss Randfarbe für das Inhaltsverzeichnismenü

   Alpha Die Transparenz des Hintergrunds für das Inhaltsverzeichnismenü.
   Verwenden Sie die Option „Transparenz“, um optisch ansprechende Inhaltsverzeichnisfenster zu erstellen. Sie können eine optimale Transparenzstufe für die Hintergrundfarbe für das Inhaltsverzeichnisfenster und das Inhaltsverzeichnismenü definieren.

   Breite Die Breite des Inhaltsverzeichnisfensters in Pixel.
4. Ändern Sie die Einstellungen im Designabschnitt, um ein anderes Aussehen für das Inhaltsverzeichnis zu konfigurieren. Standardmäßig werden die Werte für diese Einstellungen aus dem Design abgeleitet, das derzeit im Projekt angewendet wird.

   Farbe Klicken Sie auf die Felder, um die Farben für verschiedene Elemente des Inhaltsverzeichnisses zu ändern.

   Schriftarteinstellungen Die TOC-Eintragsebene, für die Sie die Schriftart angeben möchten.

   Schrift Die Schriftfamilie und -art für die Ebene, die in der Liste „Schriftarteinstellungen“ ausgewählt wurde.

   Hinweis: *Wenn Sie das Design des Projekts speichern („Design“ > „Design speichern“), werden die Änderungen der Designeinstellungen im Inhaltsverzeichnis ebenfalls gespeichert.*

Anzeigen von Projektinformationen im Inhaltsverzeichnisfenster

1. Wählen Sie „Projekt“ > „Inhaltsverzeichnis“.
2. Klicken Sie auf „Info“. Das Dialogfeld „TOC-Informationen“ wird geöffnet.
3. Geben Sie die Angaben zum Autor oder zum Unternehmen in die jeweiligen Felder ein.
4. Klicken Sie auf „Projektinformationen“, um die Informationen zu verwenden, die Sie im Menü „Projektinformationen“ des Dialogfelds

„Voreinstellungen“ festgelegt haben. Die Informationen aus dem Dialogfeld „Voreinstellungen“ werden den entsprechenden Feldern hinzugefügt.

5. Klicken Sie auf „Informationen löschen“, um Informationen zu löschen, die Sie in die verschiedenen Felder eingegeben haben.
6. Wählen Sie „Automatische Vorschau“, damit das Vorschaufenster eine Änderung darstellt, sobald Sie diese Änderung in einem Dialogfeld abgeschlossen haben.
7. Klicken Sie im Bereich „Foto“ auf das Symbol zum Durchsuchen, um ein Bild auszuwählen, das im Fenster angezeigt werden soll. Dieses Bild kann das Logo Ihres Unternehmens sein oder ein Snapshot einer wichtigen Folie des Projekts.
8. So ändern Sie das Zeichenformat für die Felder mit Projektinformationen: Klicken Sie auf „Schriftarteinstellungen“, um die Schriftart für die Projektinformationen anzugeben.
   a. Wählen Sie das Feld in der Liste „Schriftarteinstellungen“.
   b. Wählen Sie in der Schriftartenliste eine Schriftartfamilie aus und klicken Sie auf einen Stil: Standard, Kursivdruck oder unterstrichen.
   c. Geben Sie Größe und Farbe für die Zeichen an.

Anzeigen der Anzeigedauer und des Status der Folien während der Laufzeit

1. Wählen Sie „Projekt“ > „Inhaltsverzeichnis“.
2. Klicken Sie auf „Einstellungen“. Das Dialogfeld „TOC-Einstellungen“ wird geöffnet.
3. Wählen Sie in den Laufzeitoptionen die Option „Dauer anzeigen“, wenn die Anzeigedauer der Folien bei der Wiedergabe des Films angezeigt werden soll.
4. Wählen Sie „Status-Flag“, um Folien, die angezeigt wurden, mit einem Häkchen zu kennzeichnen.

   Wenn die Option „Status“ aktiviert ist, wird ein Häkchen neben den Folien angezeigt, deren Anzeige die Benutzer abgeschlossen haben.
5. Wählen Sie „Löschen-Schaltfläche“, um dem Benutzer die Schaltfläche „Löschen“ während der Laufzeit anzuzeigen. Durch Klicken auf die Schaltfläche „Löschen“ werden alle Status-Flags aus dem Film entfernt.

Aktivieren der Suche im Inhaltsverzeichnis

Adobe Captivate sucht nach Inhalten innerhalb der Folien und in ihren Beschriftungen. Fragenfolien werden nur durchsucht, wenn Sie diese Option im Fenster Einstellungen aktivieren.

1. Wählen Sie „Projekt“ > „Inhaltsverzeichnis“.
2. Klicken Sie auf „Einstellungen“. Das Dialogfeld „TOC-Einstellungen“ wird geöffnet.
3. Wählen Sie Suche anzeigen, um ein Suchfeld für Benutzer im Inhaltsverzeichnis anzuzeigen.
4. Wählen Sie Quiz durchsuchen, um Benutzern die Suche nach Inhalt in Fragenfolien zu ermöglichen.

Aktivieren oder Deaktivieren der Navigation

Wenn Sie die Navigation deaktivieren, können Benutzer nicht mit dem Inhaltsverzeichnis selbst navigieren.

1. Wählen Sie „Projekt“ > „Inhaltsverzeichnis“.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Einstellungen“ im Inhaltsverzeichnisfenster.
3. Verwenden Sie den Umschalter „Navigation aktivieren“.

Aktivieren oder Deaktivieren der Vorschau

Im Vorschaufenster wird das Erscheinungsbild des Inhaltsverzeichnisses jedes Mal angezeigt, wenn Sie Änderungen im Dialogfeld „TOC-Einstellungen“ oder in den Feldern „TOC-Informationen“ vornehmen. Mit der Vorschau können Sie verschiedene Optionen prüfen, bevor Sie die optimale Option für Ihre Anforderungen finden. Wenn Sie die Einstellungen für das Inhaltsverzeichnis bereits festgelegt haben, können Sie diese Option im entsprechenden Dialogfeld deaktivieren.

1. Wählen Sie „Projekt“ > „Inhaltsverzeichnis“.
2. Klicken Sie auf „Einstellungen“. Das Dialogfeld „TOC-Einstellungen“ wird geöffnet.
3. Deaktivieren Sie „Automatische Vorschau“.

Ermöglichen der Wiederaufnahme von Sitzungen für Benutzer

In einem Self-Paced-Learning-Szenario können Sie eine Option festlegen, die es Benutzern ermöglicht, die Anzeige eines Projekts an der Stelle wiederaufzunehmen, an der sie diese zuvor unterbrochen hatten. Die Statuskennzeichnung wird nach Schließen des Projekts nicht zurückgesetzt. Wenn der Benutzer den Film erneut abspielt, wird die Wiedergabe des Projekts mit der ersten Folie fortgesetzt, die nicht als bereits angezeigt gekennzeichnet ist.

1. Wählen Sie „Projekt“ > „Inhaltsverzeichnis“.

2. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Einstellungen“ im Inhaltsverzeichnisfenster.
3. Wählen Sie „Selbst bestimmte Lerngeschwindigkeit“.

Speichern der Inhaltsverzeichniseinstellungen als Teil des Designs

Änderungen an den Inhaltsverzeichniseinstellungen können zusammen mit den anderen Skin-Einstellungen wie Wiedergabesteuerungen und Rahmen als Design gespeichert werden. Die gespeicherten Designs können dann in anderen Projekten wiederverwendet werden.

1. Nachdem Sie das Inhaltsverzeichnisfenster und andere Optionen im Dialogfeld „Skin“ geändert haben, klicken Sie auf das Symbol zum Speichern.
2. Geben Sie einen eindeutigen Namen für das Design ein und klicken Sie auf „OK“.

Verwandte Hilfethemen

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Projekte veröffentlichen

Ein Teil des Inhalts, zu dem von dieser Seite verlinkt wird, wird u. U. nur auf Englisch angezeigt.

Projekte als HTML5-Dateien veröffentlichen

Nicht unterstützte Objekte in der HTML5-Ausgabe
HTML5-Ausgabe auf Webservern für iPad/iPhones hosten
Auf HTML5-Ausgabe von iPads/iPhones aus zugreifen
Bewährte Verfahren für das Erstellen von Adobe Captivate-Projekten für iPads

Sie können Adobe Captivate-Projekte für Geräte veröffentlichen, die HTML5 unterstützen, z. B. iPad oder iPhone.

1. Öffnen Sie das Projekt und klicken Sie dann auf „Datei“ > „Veröffentlichen“.
2. Klicken Sie im Dialogfeld „Veröffentlichen“ unter „Ausgabeformat“ auf „HTML5“.
3. Führen Sie im Anschluss an die Veröffentlichung einen der folgenden Schritte durch:
   - Wenn das Projekt Verknüpfungen zu externen Dateien enthält (Aktion „URL oder Datei öffnen“), kopieren Sie diese Dateien in den Ausgabeordner.
   - Wenn das Projekt eine Verknüpfung zu einem anderen Adobe Captivate-Projekt (CPTX) enthält, kopieren Sie dieses Projekt in den Ordner „Aufrufen“.

Hinweis: *Die Interaktionen im Projekt werden nur dann angezeigt, wenn die auf einem Webserver gehostete HTML5-Ausgabe angezeigt wird. Interaktionen werden nicht angezeigt, wenn die veröffentlichte Ausgabe lokal auf Ihrem Computer angezeigt wird.*

Sie können die HTML5-Ausgabe von Projekten auch in Adobe Connect veröffentlichen. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter Projekte in Adobe Connect veröffentlichen (nur im Patch für Mitgliedschafts- und Upgradepläne verfügbar).

Zum Seitenanfang

Nicht unterstützte Objekte in der HTML5-Ausgabe

Objekte im Projekt, die nicht in der HTML5-Ausgabe unterstützt werden, werden dynamisch im HTML5-Tracker aufgeführt. Um den Tracker anzuzeigen, klicken Sie auf „Fenster“ > „HTML5-Tracker“. Wenn Sie solche Objekte im Projekt löschen oder ändern, wird der Tracker ebenfalls aktualisiert.

Die folgenden Objekte und Folien werden in der HTML5-Ausgabe nicht veröffentlicht:

- Text und SWF-Animationen (nur der erste Frame ist sichtbar). Animationen in importierten PPTX-Dateien werden ebenfalls nicht unterstützt.
- Mausklick-Animationen (nur ein standardmäßiger Klickeffekt wird unterstützt).
- Fragenpools, Likert-Fragenfolien und Zufallsfragenfolien.
- Folienübergänge.
- Folienhintergrund, wenn eine SWF-Datei verwendet wird.
- Audio, das an ausgeblendete Objekte angehängt ist.
- Klick mit der rechten Maustaste und Doppelklick.
- Rahmen.

Hinweis: *FLV-Dateien, die nur mit dem On2VP6 Codec erstellt wurden, werden in der HTML5-Ausgabe unterstützt.*

Videostreaming über RTMP wird in der HTML5-Ausgabe nicht unterstützt.

Nicht alle Objekteffekte werden im HTML5-Format unterstützt. Nur die folgenden Objekteffekte werden unterstützt:

- Eingang
  - Einblenden
  - Langsam einschwenken
- Ausgang
  - Ausblenden
  - Langsam ausschwenken
- Bewegungspfad

- Von links nach rechts
- Von links nach rechts einschwenken
- Regelmäßiges Fünfeck
- Rechteck
- Von rechts nach links einschwenken
- Von rechts nach links
- Dreieck
- Zickzack

HTML5-Ausgabe auf Webservern für iPad/iPhones hosten

Zum Seitenanfang

Auf die HTML5-Ausgabe kann von iPads/iPhones aus nur über einen Webbrowser zugegriffen werden. Laden Sie den gesamten HTML5-Ausgabeordner auf den Stammordner eines Webservers hoch und machen Sie die URL für Ihre Benutzer zugänglich. Benutzer können auf die URL von ihrem iPad/iPhone aus zugreifen und ihnen wird der Inhalt, der in einem Webbrowser abgespielt wird, angezeigt.

Webserver-Stammordner für IIS: `C:\Inetpub\wwwroot\`

Webserver-Stammordner für Apache: `<Apache Installationsordner>\htdocs \`

Auf HTML5-Ausgabe von iPads/iPhones aus zugreifen

Zum Seitenanfang

Die HTML5-Ausgabe wird nur auf iPads mit der Version 5 des Betriebssystems oder höher unterstützt.

HTML5-Ausgabe wird nur für die folgenden Browser unterstützt:

- Internet Explorer 9 oder höher
- Safari 5.1 oder höher
- Google Chrome 17 oder höher

Geben Sie die folgende URL in einen der oben aufgeführten Webbrowser ein:

`http://-<webserver_hostname>: <port>/<HTML5_outputfolder>/`

Wenn beispielsweise der HTML5-Ausgabeordner „MyCpProject ist“, lautet die URL:

`http://localhost:80/MyCpProject/`

Bewährte Verfahren für das Erstellen von Adobe Captivate-Projekten für iPads

Zum Seitenanfang

- Verwenden Sie die für das iPad empfohlenen Projektauflösungen (Voreinstellungen).
- Vermeiden Sie Audioüberlappungen im Projekt. Wenn Sie Audioüberlappungen verwenden wollen, lesen Sie den Artikel <Link>.
- Deaktivieren Sie den Schaltflächen-Klicksound, da er möglicherweise zu unerwartetem Verhalten auf dem iPad führen kann.

Adobe Captivate-Audio für iPad

Vermeiden Sie Audioüberlappung in Ihren Projekten, wenn sie häufig auf iPads verwendet werden sollen.

Wenn Sie Audioüberlappung verwenden, lauten die Voreinstellungen für unterschiedliche Typen von Audio wie folgt:

Szenario 1: Verschiedene Typen von Audio wurden gleichzeitig ausgelöst

Die Reihenfolge lautet in diesem Fall:

„Objektaudio“ > „Folienaudio“ > „Hintergrundaudio“

Objektaudio wird zuerst abgespielt, danach Folienaudio und zum Schluss Hintergrundaudio.

Szenario 2: Mindestens zwei Objekten wird Audio zugewiesen und sie werden in der Zeitleiste gleichzeitig angezeigt

Das Audio des Objekts, das sich in der z-Reihenfolge der Zeitleiste auf einer niedrigeren Ebene befindet, wird zuerst abgespielt.

- Fall 1: Objekt 1 spielt 0 bis 4 Sekunden lang Audio ab und Objekt 2 spielt 0 bis 8 Sekunden lang Audio ab. Objekt 2 befindet sich in der z-Reihenfolge der Zeitleiste auf einer unteren Ebene.

  Das Audio von Objekt 2 wird 8 Sekunden lang abgespielt. Anschließend überprüft Adobe Captivate, ob andere Audiodaten an diesem Punkt in der Zeitleiste (8. Sekunde) vorhanden sind. In diesem Fall sind keine Audiodaten an der 8. Sekunde vorhanden. Deshalb werden keine

Audiodaten aus Objekt 1 wiedergegeben.

- Fall 2: Objekt 1 befindet sich in der z-Reihenfolge auf einer unteren Ebene.

  Das Audio von Objekt 1 wird 4 Sekunden lang abgespielt. Eine Prüfung an der 4. Sekunde zeigt, dass die Audiodaten von Objekt 2 noch weitere 4 Sekunden dauern. Somit werden die Audiodaten des zweiten Objekts von Anfang an wiedergegeben. Wenn die Audiodaten des zweiten Objekts wiedergegeben werden, zeigt eine Prüfung auf der Zeitleiste nach 8 Sekunden, dass keine weiteren Audiodaten zur Wiedergabe vorhanden sind.

Szenario 3: Objektaudio, Folienaudio und Hintergrundaudio auf einer einzelnen Folie

- Fall 1: Objektaudio wird 0 bis 4 Sekunden lang abgespielt und Folienaudio wird gleichzeitig abgespielt. (Kein Hintergrundaudio)

  Zuerst wird Objektaudio 4 Sekunden lang abgespielt. Danach wird das gesamte Folienaudio abgespielt.

- Fall 2: Objektaudio ist 2 bis 6 Sekunden lang vorhanden und Folienaudio ist gleichzeitig vorhanden. (Kein Hintergrundaudio)

  Zuerst wird Folienaudio 2 Sekunden lang abgespielt, dann wird Objektaudio 4 Sekunden lang abgespielt und anschließend noch einmal Folienaudio.

- Fall 3: Objektaudio wird 0 bis 4 Sekunden lang abgespielt, Folienaudio 0 bis 8 Sekunden lang und Hintergrundaudio. (Foliendauer ist z. B. 14 Sekunden)

  Objektaudio wird 4 Sekunden lang abgespielt, dann Folienaudio 8 Sekunden lang, dann das verbleibende Hintergrundaudio der Foliendauer.

Adobe Captivate-Video auf iPads

Vermeiden Sie Videoüberlappung in Ihren Projekten, wenn sie häufig auf iPads verwendet werden sollen.

Szenario 1: Mindestens zwei Videos auf derselben Folie mit unterschiedlicher Dauer

Videos werden nacheinander abgespielt, je nach ihrer Reihenfolge auf der Zeitleiste.

Stellen Sie sich beispielsweise vor, dass zwei Videos auf einer einzelnen Folie mit folgender Dauer auf der Zeitleiste vorhanden sind:

- Folie_Video1 von 0 bis 8 Sekunden Ereignis_Video2 von 4 bis 10 Sekunden

Das Folienvideo wird 8 Sekunden lang abgespielt und anschließend das Ereignisvideo

Szenario 2: Zwei Videos starten gleichzeitig

Das Video, das sich auf einer niedrigeren Ebene in der z-Reihenfolge befindet, wird zuerst abgespielt. Stellen Sie sich beispielsweise vor, dass Video1 auf einer Folie 0 bis 8 Sekunden lang abgespielt wird und Video2 auch auf derselben Folie 0 bis 12 Sekunden lang abgespielt wird.

- Wenn sich Video2 auf einer niedrigeren Ebene in der z-Reihenfolge befindet, wird Video2 12 Sekunden lang abgespielt und Video1 wird nie abgespielt.
- Wenn sich Video1 auf einer niedrigeren Ebene in der z-Reihenfolge befindet, wird Video1 8 Sekunden lang abgespielt. Dann wird Video2 bis zum Ende der Foliendauer abgespielt.

(cc) BY-NC-SA Beiträge auf Twitter™ und Facebook sind nicht Gegenstand der Bedingungen von Creative Commons.

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Ändern des Standardspeicherorts für veröffentlichte Dateien

Sofern Sie beim Veröffentlichen eines Adobe Captivate-Projekts keine Änderungen an den Einstellungen vorgenommen haben, werden die Projekte im Ordner „\\Dokumente und Einstellungen\<Benutzername>\Eigene Dateien\Eigene Adobe Captivate-Projekte“ (Windows) bzw. im Ordner „/Users/<Benutzername>/Documents/Eigene Adobe Captivate-Projekte“ (Mac OS) veröffentlicht. Sie können den Standardspeicherort im Dialogfeld „Voreinstellungen“ ändern.

1. Wählen Sie in Adobe Captivate „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ (Windows) bzw. „Adobe Captivate“ > „Voreinstellungen“ (Mac OS).
2. Wählen Sie im Dialogfeld „Voreinstellungen“ im Menü „Global“ die Option „Allgemeine Einstellungen“.
3. Klicken Sie unter dem Feld „Veröffentlichen bei“ auf die Schaltfläche „Durchsuchen“.
4. Wählen Sie im Dialogfeld „Nach Ordner suchen“ den Ordner aus, in dem das Adobe Captivate-Projekt veröffentlicht werden soll.

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Zusammenarbeit mit Acrobat.com

Hochladen und Freigeben von Dateien

Sie können Adobe Captivate-Projektdateien auf Acrobat.com hochladen und diese für Benutzer und Reviewer freigeben, anstatt die Dateien per E-Mail zu versenden.

Wenn Sie ein Projekt hochladen oder freigeben, veröffentlicht Adobe Captivate die Datei automatisch an einem temporären Speicherort in einem oder allen der folgenden Formate:

- Als SWF-Datei veröffentlichtes Adobe Captivate-Projekt
- Veröffentlichtes Adobe Captivate-Projekt mit der ZIP-Ausgabeoption
- Veröffentlichtes Adobe Captivate-Projekt mit der PDF-Ausgabeoption

Hinweis: *Wenn Sie für das Hochladen/Freigeben nur CPTX auswählen, wird nur diese Datei hochgeladen und es erfolgt keine automatische Veröffentlichung.*

Nach oben

Hochladen und Freigeben von Dateien

1. Wählen Sie „Datei“ > „Zusammenarbeit“.
2. Wählen Sie eine der folgenden Optionen:
   - Dateien hochladen
   - Hochladen und Freigeben von Dateien

Dateien auf Acrobat.com hochladen

1. Wenn Sie sich bei Acrobat.com angemeldet haben, geben Sie im Dialogfeld „Für Acrobat.com veröffentlichen“ den Benutzernamen und das Kennwort an.

   Sollten Sie neu bei Acrobat.com sein oder Ihr Kennwort vergessen haben, klicken Sie auf die entsprechenden Links zur Acrobat.com-Website. Folgen Sie den Anweisungen, um sich zu registrieren oder Ihr Kennwort abzurufen.
2. Nachdem Sie die Acrobat.com-Anmeldedaten eingegeben haben, klicken Sie auf „Anmelden“.
3. Geben Sie einen Veröffentlichungstitel an und prüfen Sie die Dateitypen für den Upload. Falls Dateien mit dem betreffenden Veröffentlichungstitel bereits auf Acrobat.com vorhanden sind, werden Sie zum Überschreiben aufgefordert. Wenn Sie die Titel nicht überschreiben, aber dennoch Dateien hochladen möchten, geben Sie einen eindeutigen Veröffentlichungstitel an.
4. Klicken Sie auf „Hochladen“.

Dateien auf Acrobat.com freigeben

1. Führen Sie die Schritte 1 bis 3 im Abschnitt „Dateien auf Acrobat.com hochladen“ aus.
2. Klicken Sie auf „Weiter“ und geben Sie dann die E-Mail-Adressen der Benutzer ein, für die Sie die Dateien freigeben möchten. Geben Sie außerdem den E-Mail-Betreff sowie die Nachricht ein.
3. Legen Sie eine der folgenden Zugriffsebenen fest:

   Eingeschränkter Zugriff: Nur bestimmte Empfänger können auf die Datei zugreifen und diese herunterladen: Die Empfänger müssen sich mit ihren E-Mail-Adressen anmelden, um auf die Dateien zuzugreifen. Die E-Mail-Adressen, die Sie bei der Dateifreigabe angegeben haben, sowie die E-Mail-Adressen, mit denen sich die Empfänger beim Acrobat.com-Konto angemeldet haben, müssen übereinstimmen.

   Offener Zugriff: Jeder, der die URL kennt, kann auf die Datei zugreifen und diese herunterladen: Personen, denen der Link bekannt ist, können auf die Datei zugreifen und diese herunterladen, ohne sich bei Acrobat.com anzumelden.

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Projekte als MP4-Dateien veröffentlichen

Videoeinstellungen
Hochladen von Projekten auf YouTube direkt aus Adobe Captivate

Mit Adobe Captivate können Sie Projekte als MP4-Dateien veröffentlichen. Wählen Sie hierzu eine der folgenden Vorgaben:

- Smartgeräte, z. B. Apple iPad und iPhone.
- YouTube-Formate, z. B. YouTube-Widescreen-HD und YouTube-Widescreen-SD.
- Beliebige benutzerdefinierte Einstellungen.

Hinweis: *Die F4V-Veröffentlichung wurde in Adobe Captivate 5.5 und höher durch die MP4-Veröffentlichung ersetzt.*
Wenn Sie ein Smartgerät oder ein YouTube-Format wählen, legt Adobe Captivate automatisch die optimalen Videoeinstellungen für die gewählte Option fest.

Falls Sie bei Erstellung des Projekts ein Gerät oder eine YouTube-Vorgabe verwendet haben, wird im Dialogfeld „Veröffentlichen“ automatisch eine entsprechende Option angezeigt.

1. Klicken Sie auf „Datei“ > „Veröffentlichen“ und dann auf „Medien“.
2. Klicken Sie in der Liste „Typ auswählen“ auf „MP4-Video (*.mp4)“.
3. Geben Sie einen Titel für das Projekt an.
4. Geben Sie den Ordner an, in dem das Projekt veröffentlicht werden soll. Standardmäßig wird das Projekt in dem Ordner veröffentlicht, der in den Projektvoreinstellungen angegeben ist.
5. Klicken Sie auf eine der Optionen in der Liste „Vorgabe wählen“.

   Adobe Captivate legt die Videoeinstellungen auf Grundlage der gewählten Option automatisch fest. Bei Bedarf können Sie die Einstellungen anpassen, indem Sie das Kontrollkästchen „Videoeinstellungen anpassen“ aktivieren. Eine Beschreibung der Einstellungen finden Sie in Videoeinstellungen.

   Hinweis: *Es wird empfohlen, dass Sie die Standardeinstellungen für optimierte Ausgaben beibehalten.*
6. Klicken Sie auf „Veröffentlichen“.

Adobe empfiehlt

Möchten Sie einen Lehrgang freigeben?

Adobe Captivate 5.5 -- New Publishing Outputs
Jason Nichols
Ein Video über die neuen Veröffentlichungsformate in Adobe Captivate 5.5.

Publishing projects as MP4 files

Ein Videolehrgang zum Veröffentlichen von Projekten als MP4-Dateien.

Nachdem Sie ein Projekt als MP4-Datei veröffentlicht haben, können Sie die folgenden Schritte ausführen:

- Laden Sie das Projekt in Geräteshops oder bei YouTube hoch.
- Verteilen Sie die Datei als eigenständiges Video per E-Mail an Ihre Benutzer oder hosten Sie sie auf Ihrem Webserver.
- Streamen Sie die MP4-Datei oder betten Sie sie unter Verwendung von Flash ein.

Nach oben

Videoeinstellungen

Profil Das Profil des H.264-Encoders/-Decoders.

Grundlinie Für mobile und Videokonferenzanwendungen
Haupt Für digitale TV-Sendungen in Standarddefinition
Hoch Für Anwendungen und Geräte, die High-Definition verarbeiten

Je höher das Profil, desto höher ist die Komplexität beim Kodieren und Dekodieren.

Pegel Die Stufe des erforderlichen Decoders für das ausgewählte Profil. Je höher die Stufe, desto höher ist die Komplexität hinsichtlich des Decoders.

Bitratenkodierung Der Typ der zu verwendenden Bitrate.

CBR Konstante Bitrate. Die Anzahl der verwendeten Bits ist für jede Sekunde des Videos konstant und entspricht der Zielbitrate.

VBR, 1 Durchlauf Variable Bitrate. Bei einigen Bildern ist eine höhere Bitrate erforderlich. Wenn Sie diese Option wählen, legt der Encoder fest, wie viele Bits in diesem Fall verwendet werden. Die tatsächliche Bitrate des Videos liegt also zwischen der Ziel- und der maximalen Bitrate.

Zielbitrate Anzahl der Bits pro Sekunde, die vom Encoder verwendet werden sollen.

Max. Bitrate Die maximale Bitrate, die vom Encoder verwendet werden soll. Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie die variable Bitrate wählen.

Klicken Sie nach dem Festlegen der Videoeinstellungen auf „Einstellungen testen“, um zu überprüfen, ob die benutzerdefinierten Einstellungen gültig sind.

Einige bewährte Verfahren beim Anpassen von Videoeinstellungen:

- Je höher das Profil oder der Pegel, desto besser kann die Dateigröße reduziert werden.
- Bei einer konstanten Bitrate wird eine kleinere Datei als bei einer variablen Bitrate bereitgestellt.

  Wenn eine variable Bitrate angegeben wird, legt der Encoder fest, wann mehr Bits verwendet werden, um eine gute Qualität zu gewährleisten. Bei Verwendung von mehr Bits erhöht sich die Dateigröße. Beim Streamen solcher Dateien können Probleme auftreten, da u. U. eine größere Anzahl von Bits heruntergeladen wird, um bestimmte Abschnitte eines Films zu zeigen.

Nach oben

Hochladen von Projekten auf YouTube direkt aus Adobe Captivate

1. Klicken Sie auf „Datei“ > „Auf YouTube veröffentlichen“.

   Adobe Captivate konvertiert das Projekt am Backend in eine MP4-Datei. Nach Abschluss der Konvertierung werden das Dialogfeld von Adobe Captivate Video Publisher und das Fenster „YouTube-Anmeldung“ angezeigt.
2. Geben Sie Ihre YouTube-Login-Daten ein und bestätigen Sie durch Aktivieren des entsprechenden Kontrollkästchens, dass Sie die Adobe-Datenschutzrichtlinie gelesen haben.
3. Klicken Sie auf „Login“.
4. Geben Sie im Dialogfeld von Adobe Captivate Video Publisher den Titel für das Projekt und eine Beschreibung ein.
5. Geben Sie im Feld „Tags“ die Tags für das Projekt ein, um den Benutzern die Suche nach dem Projekt zu vereinfachen. Trennen Sie mehrere Tags durch Kommas oder Strichpunkte.

   Die Tags sind in der Regel die Suchbegriffe, mit denen die Benutzer Ihr Projekt auf YouTube suchen. Verwendet werden können zum Beispiel der Betreff, die Indizes oder der Titel des Projekts.
6. Klicken Sie in der Liste „Kategorie“ auf die Kategorie, zu der Ihr Projekt gehört.
7. Klicken Sie auf eine der folgenden Optionen:
   - „Öffentlich“: Mit dieser Option ist Ihr Projekt für alle Benutzer verfügbar, die YouTube verwenden.
   - „Privat“: Mit dieser Option ist Ihr Projekt nur für bestimmte Benutzer verfügbar. Melden Sie sich nach dem Hochladen der Datei bei YouTube an und geben Sie Berechtigungen für diese Benutzer an. Weitere Informationen finden Sie auf dieser Website.
8. Klicken Sie auf die Bedingungen, lesen Sie sie und klicken Sie auf „Zurück“.
9. Bestätigen Sie durch Aktivieren des Kontrollkästchens, dass Sie die Bedingungen gelesen haben, und klicken Sie auf „Hochladen“.

   Der Adobe Captivate Video Publisher zeigt die Meldung an, dass das Video hochgeladen wurde.
10. Klicken Sie auf die Schaltfläche zum „E-Mail senden“, um die YouTube-URL per E-Mail an die gewünschten Empfänger zu senden. Die auf Ihrem Computer konfigurierte E-Mail-Standardanwendung wird geladen und die URL des Projekts wird im Standardtext der E-Mail angezeigt.
11. Um das Video auf Facebook zu veröffentlichen, führen die folgenden Schritte durch:
    a. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen „Facebook“ und melden Sie sich bei Facebook an.

       Wenn Sie zum ersten Mal mithilfe von Adobe Captivate Video Publisher auf Facebook zugreifen, werden Sie aufgefordert, die Adobe Captivate Social Share-App zu öffnen und Berechtigungen festzulegen.

    b. Klicken Sie auf die Schaltfläche zum „Gehe zur App“ und dann auf „Zulassen“.

    c. Klicken Sie in Adobe Captivate Video Publisher auf die Schaltfläche „Veröffentlichen“.
12. Um das Video auf Twitter zu veröffentlichen, führen die folgenden Schritte durch:
    a. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen „Twitter “ und melden Sie sich bei Twitter an.

    b. Twitter erstellt automatisch eine PIN.

    c. Kopieren Sie die PIN, fügen Sie sie in das Feld „PIN hier eingeben“ unten im Dialogfeld ein und klicken Sie auf „PIN einrichten“.

    d. Klicken Sie in Adobe Captivate Video Publisher auf die Schaltfläche „Veröffentlichen“.

Adobe empfiehlt

Möchten Sie einen Lehrgang freigeben?

Best Practices for Publishing to YouTube in the New Adobe Captivate 5.5

R. J. Jacquez

Ein Artikel mit einem Video, in dem die bewährten Verfahren für das Veröffentlichen auf Youtube zeigt werden.

Uploading projects to YouTube

Ein Videolehrgang zum Hochladen von Projekten auf YouTube mit nur einem Mausklick.

(cc) BY-NC-SA

Projekte als SWF-Dateien veröffentlichen

Größe einer SWF-Datei reduzieren

Sie können Adobe Captivate-Projekte als SWF-Datei in einem der folgenden Formate veröffentlichen:

- Flash 9 oder Flash 10
- Flash Lite 4.0

Hinweis: *Zum Ausführen von Projekten, die mit Flash veröffentlicht wurden, ist dieselbe oder eine neuere Version von Flash Player erforderlich.*

1. Wählen Sie in einem geöffneten Projekt „Datei“ > „Veröffentlichen“.
2. Wählen Sie im Dialogfeld „Veröffentlichen“ die Option „Flash (SWF)“ und nehmen Sie die gewünschten Einstellungen vor:
   Projekttitel Geben Sie den gewünschten Namen ohne die Dateinamenerweiterung (.swf) ein.

   Ordner Geben Sie den vollständigen Pfad für den Ordner ein, in dem die Datei gespeichert werden soll, oder klicken Sie auf „Durchsuchen“ und wählen Sie den Ordner aus. Das System legt einen Ordner mit dem Titel des Projekts als Ordnername an und legt alle veröffentlichten Dateien in diesem Ordner ab. Wenn Sie keinen separaten Ordner erstellen möchten und die veröffentlichte SWF-Datei in dem Ordner mit der Ausgangsdatei gespeichert werden soll, deaktivieren Sie die Option „Dateien in einem Ordner veröffentlichen“.

   Wenn Sie beispielsweise das Projekt „Variablen.swf“ auf dem Desktop veröffentlichen möchten, wird der Ordner „Variablen“ auf dem Desktop erstellt und die Dateien werden in diesem Ordner veröffentlicht. Wenn diese Option nicht ausgewählt wurde, werden alle Dateien direkt auf dem Desktop veröffentlicht.

   Zip-Dateien Mithilfe dieser Option wird eine Zip-Datei erstellt, die den Flash-Inhalt (SWF-Datei) und weitere zugehörige Dateien enthält, z. B. die HTML-Datei für die Anzeige der SWF-Datei und ein JavaScript zum Laden der SWF-Datei in die HTML-Datei. Wenn die Optionen „AICC“ oder „SCORM“ aktiviert wurden, werden weitere zugehörige Dateien erstellt. Diese Option ist besonders dann hilfreich, wenn Sie eine einzige Datei erstellen möchten, die in ein LMS hochgeladen werden kann. Weitere Informationen finden Sie unter Projekt für das Übermitteln an LMS konfigurieren.

   Vollbild Diese Option öffnet die Datei im Vollbildmodus. (Sie können diese Option nicht auswählen, wenn Sie die Optionen „AICC“ oder „SCORM“ für das Projekt aktivieren.)
   Hinweis: *Wenn Sie die Option „Vollbild“ auswählen, generiert Adobe Captivate zwei HTML-Dateien, um die Unterstützung für Windows XP Service Pack 2 zu gewährleisten. Binden Sie beide HTML-Dateien in die SWF-Datei ein, damit beim Öffnen des veröffentlichten Projekts keine Service Pack 2-Warnmeldung angezeigt wird. Stellen Sie die Verknüpfung zur HTML-Datei mit dem Suffix „fs“ her, z. B. „myproject_fs.htm“. Die HTML-Datei mit dem Suffix „fs“ wird automatisch mit der zweiten HTML-Datei verknüpft und diese spielt das Projekt ab.*

   Autorun für CD erstellen Mithilfe dieser Option wird die Ausgabedatei automatisch gestartet, sobald die CD in den Computer eingelegt wird.

   HTML exportieren Diese Option erstellt eine JavaScript-Standarddatei, die für das Einbetten der SWF-Datei in die generierte HTML-Datei verwendet wird.

   PDF exportieren Diese Option fügt die generierte SWF-Datei in eine PDF-Datei ein und veröffentlicht sie. Diese Option ist nützlich, um Inhalte per E-Mail oder ein anderes Medium gemeinsam zu nutzen, wenn der Kursteilnehmer keinen Zugriff auf die Inhalte über den Flash Player in einem Browser hat.
   Hinweis: *Um die Ausgabe anzuzeigen, muss Adobe Acrobat® bzw. Adobe Reader® Version 9.0 oder höher auf dem Computer installiert sein.*

   Flash Player-Version Adobe Captivate generiert die SWF-Datei in der Flash-Version, die Sie auswählen.

Im Bereich „Projektinformationen“ werden nützliche Informationen zu Ihrem Projekt angezeigt, wie beispielsweise die Größe (Auflösung) und die Anzahl der Folien sowie Informationen zu Audio, E-Learning, Eingabehilfen und Wiedergabesteuerung. Klicken Sie auf den blauen Text, um die in diesem Bereich angezeigten Optionen zu ändern.

Klicken Sie auf „Voreinstellungen“, um die Voreinstellungen zu ändern.

Nachdem Sie Ihr Projekt als SWF-Datei veröffentlicht haben, können Sie diese SWF-Datei nutzen oder die Datei in Webseiten einbinden.

Adobe empfiehlt

Möchten Sie einen Lehrgang freigeben?

Publishing projects as SWF files

Ein Videolehrgang zum Veröffentlichen von

Projekten als SWF-Dateien.

Nach oben

Größe einer SWF-Datei reduzieren

Sie können die Größe der veröffentlichten Flash-Datei während der Veröffentlichung verringern. Dadurch wird jedoch die Qualität der veröffentlichten Datei beeinträchtigt.

1. Wählen Sie in einem geöffneten Projekt „Datei“ > „Veröffentlichen“.
2. Wählen Sie im linken Bedienfeld die Option „Flash (SWF)“.
3. Klicken Sie im rechten Bedienfeld im Bereich „Projektinformationen“ unter „Flash (SWF)-Größe und -Qualität“ auf „Benutzerdefiniert“.
4. Verwenden Sie den Schieberegler im Bereich „Einstellungen“, um die Qualität und die Größe der Datei anzupassen. Weitere Informationen finden Sie unter Projektgröße und -qualität ändern.

   Hinweis: *Je weiter Sie den Regler nach oben verschieben, desto höher wird die Qualität der Datei, wobei zugleich auch die Dateigröße zunimmt.*
5. Wenn Sie die geänderten Einstellungen für jede Veröffentlichung der Datei verwenden möchten, klicken Sie auf „Folienqualitätseinstellungen beibehalten“.
6. Klicken Sie auf „OK“.

Verwandte Hilfethemen

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Projekte als ausführbare Dateien veröffentlichen

Sie können eigenständige ausführbare Dateien von Ihren Adobe Captivate-Projekten erstellen. Mit dieser Veröffentlichungsoption können Sie eine ausführbare Windows-Datei (.EXE) oder eine ausführbare MAC-Datei (.APP) erstellen.

1. Wählen Sie „Datei“ > „Veröffentlichen“.
2. Wählen Sie im Dialogfeld „Veröffentlichen“ die Option „Medien“ und nehmen Sie die gewünschten Einstellungen vor:

   Typ auswählen Wählen Sie im Menü die Option „Ausführbare Windows-Datei (*.exe)“ oder „MAC ausführbar (*.app)“.

   Projekttitel Geben Sie einen Namen für die ausführbare Datei ohne die Dateinamenerweiterung (.exe/.app) ein.

   Ordner Geben Sie den vollständigen Pfad für den Ordner ein, in dem die Datei gespeichert werden soll, oder klicken Sie auf „Durchsuchen“ und wählen Sie den Ordner aus.

   Benutzerdefiniertes Symbol Sie können das für die ausführbare Datei angezeigte Symbol individuell anpassen. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Durchsuchen“ (...), um ein benutzerdefiniertes Symbol für Ihre Datei hinzuzufügen. Stellen Sie sicher, dass die Symboldatei die Erweiterung „.ico“ (unter Windows) bzw. „.icns“ (für Mac) aufweist.
   (Gilt nur für Windows) Sie können mit jeder Software, die für diesen Zweck ausgelegt ist, eine benutzerdefinierte Symboldatei erstellen. Vergewissern Sie sich, dass die erstellte Datei sieben Bilder mit den folgenden Abmessungen enthält:

   - 256 x 256 32-Bit-Farbbild
   - 48 x 48 32-Bit-Farbbild
   - 48 x 48 8-Bit-Farbbild
   - 32 x 32 32-Bit-Farbbild
   - 32 x 32 8-Bit-Farbbild
   - 16 x 16 32-Bit-Farbbild
   - 16 x 16 8-Bit-Farbbild
3. (Gilt nur für EXE) Wählen Sie aus den folgenden Ausgabeoptionen:

   Zip-Dateien Diese Option packt die EXE-Datei in eine ZIP-Datei.

   Vollbild Diese Option führt die ausführbare Datei im Vollbildmodus aus.
   Hinweis: *Wenn Sie die Optionen „AICC“ oder „SCORM“ für das Projekt wählen, kann die Veröffentlichungsoption „Vollbild“ nicht genutzt werden.*

   Autorun für CD erstellen Zu diesem Zweck wird im Veröffentlichungsverzeichnis eine autorun.inf-Datei angelegt. Die Dateiwiedergabe beginnt, sobald die CD in den Computer eingelegt wird.

   Flash Player-Version Adobe Captivate generiert die SWF-Datei in der Flash-Version, die Sie auswählen.

Im Bereich „Projektinformationen“ werden nützliche Informationen zu Ihrem Projekt angezeigt, beispielsweise die Größe (Auflösung) und die Anzahl der Folien sowie Informationen zu Audio, E-Learning, Eingabehilfen und Wiedergabesteuerung. Klicken Sie auf den blauen Text, um die in diesem Bereich angezeigten Optionen zu ändern.

Klicken Sie auf „Voreinstellungen“, um die Voreinstellungen zu ändern.

Adobe empfiehlt

Möchten Sie einen Lehrgang freigeben?

Publishing projects as executable files or mac applications

Ein Videolehrgang zum Veröffentlichen von Projekten als EXE- oder APP-Dateien.

(cc) BY-NC-SA

Veröffentlichen von Projekten über das Web mithilfe von FTP

Sie können Ihre Adobe Captivate-Projekte per FTP direkt auf einer Website veröffentlichen.

1. Wählen Sie in einem geöffneten Projekt „Datei“ > „Veröffentlichen“.
2. Wählen Sie im Dialogfeld „Veröffentlichen“ die Option „FTP“ und nehmen Sie die gewünschten Einstellungen vor:

   Projekttitel Geben Sie den gewünschten Namen ein.

   Server Wählen Sie den Namen des Servers für die FTP-Site aus, auf der Sie das Projekt veröffentlichen möchten. Um einen FTP-Server zur Liste hinzuzufügen, klicken Sie auf die Schaltfläche „Durchsuchen“ (<<+>>). Mit den Optionen im Dialogfeld „FTP-Server“ können Sie Server hinzufügen und löschen.
   Hinweis: *Es ist nicht notwendig, für jedes Projekt eine eigene FTP-Serverliste anzulegen, da Adobe Captivate Änderungen, die Sie an der FTP-Liste vornehmen, automatisch speichert. Diese Änderungen werden auch beim Importieren und Exportieren von Voreinstellungen erfasst.*

   Verzeichnis Geben Sie ein bestimmtes Verzeichnis auf dem Server ein, in das Sie die Dateien hochladen möchten.

   Benutzername Geben Sie einen Benutzernamen ein, der berechtigt ist, Dateien auf den Server hochzuladen.

   Kennwort Geben Sie ein gültiges Kennwort für den Benutzernamen ein.

   Port Geben Sie die Nummer des Ports ein, an den die Dateien hochgeladen werden sollen. (Portnummer 21 wird häufig verwendet.)
3. Wählen Sie einen Dateityp.

   SWF-Datei Wählen Sie diese Option, um eine Flash-Datei (SWF) für die Dateiübertragung zu erstellen.

   Projektdateien Wählen Sie diese Option, um Adobe Captivate-Projektdateien (CPTX) für die FTP-Dateiübertragung zu erstellen. Dies ist nützlich, wenn Sie das Projekt für eine Person freigeben möchten, die das Projekt öffnen und bearbeiten muss.
4. (Optional) Klicken Sie auf die Schaltfläche „Einstellungen testen“, um die eingegebenen Einstellungen für den Server zu testen. Sie erhalten entweder eine Bestätigungsmeldung, dass die Verbindung erfolgreich hergestellt wurde, oder eine Fehlermeldung mit einer Begründung, warum die Verbindung nicht hergestellt werden konnte.
5. Die folgenden Ausgabeoptionen stehen zur Verfügung:

   Zip-Dateien Erstellt eine ZIP-Datei. (ZIP-Dateien lassen sich mit einem Programm wie WinZip öffnen.)

   Vollbild Diese Option öffnet die Datei im Vollbildmodus.

   HTML exportieren Erstellt eine JavaScript-Standarddatei, die für das Einbetten der SWF-Datei in die HTML-Datei verwendet wird.

   Flash Player-Version Adobe Captivate generiert die SWF-Datei in der Flash-Version, die Sie auswählen.
6. Im Bereich „Projektinformationen“ werden nützliche Informationen zu Ihrem Projekt angezeigt, wie beispielsweise die Größe (Auflösung) und die Anzahl der Folien sowie Informationen zu Audio, E-Learning, Eingabehilfen und Wiedergabesteuerung. Klicken Sie auf den blauen Text, um die in diesem Bereich angezeigten Optionen zu ändern.

   Klicken Sie auf „Voreinstellungen“, um die Voreinstellungen zu ändern.
7. Klicken Sie auf „Veröffentlichen“.

   Sie werden benachrichtigt, wenn der Vorgang abgeschlossen ist.

Hinweis: *Sobald die Dateien hochgeladen wurden, können Sie das Projekt in Ihrem Webbrowser ansehen, indem Sie die Webadresse „http://www.ihrewebadresse.com/dateiname.htm“ eingeben, wobei „www.ihrewebadresse.com“ die URL und „dateiname.htm“ der Dateiname ist, die Sie in Schritt 2 eingegeben haben.*

Adobe empfiehlt

Möchten Sie einen Lehrgang freigeben?

Publishing projects over FTP for web

Ein Videolehrgang zum Veröffentlichen von Projekten über FTP.

Verwandte Hilfethemen

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Weitergabe an Acrobat.com oder den internen Server

Workflow bei der Weitergabe
Festlegen der Weitergabeeinstellungen
Senden der Ergebnisse
Anzeigen der Ergebnisse
Adobe Captivate Quiz Results Analyzer und Offlineweitergabe

Wenn Sie kein Learning Management-System (LMS) zum Verfolgen der Quizergebnisse verwenden möchten, stellt Adobe Captivate alternative Weitergabeoptionen zur Verfügung. Sie können jetzt Acrobat.com oder einen internen Webserver als Weitergabeserver auswählen.

Nachdem ein Benutzer das Quizergebnis gesendet hat, können Sie den Bewertungsbericht mit dem Adobe Captivate Quiz Results Analyzer, einer AIR-basierten Desktop-Anwendung, im Online- und Offlinemodus analysieren.

Workflow bei der Weitergabe

Nach oben

1. Sie erstellen ein Quiz und legen entweder Acrobat.com oder einen internen Server als voreingestellten Weitergabeserver fest.
2. Der Benutzer füllt das Quiz aus und sendet das Ergebnis an den Weitergabeserver.
3. Mit dem Adobe Captivate Quiz Results Analyzer können Sie über den Server auf den Bericht zugreifen, ihn anzeigen, erstellen und veröffentlichen.
4. Sie speichern den Bericht lokal, sodass eine Analyse im Offlinemodus möglich ist.

Nachdem Sie die Weitergabeeinstellung festgelegt haben, wird dieser Vorgang im Hintergrund ausgeführt. Das Eingreifen des Benutzers ist in der Regel nicht erforderlich.

Festlegen der Weitergabeeinstellungen

Nach oben

1. Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ (Windows) oder „Adobe Captivate“ > „Voreinstellungen“ (Mac).
2. Wählen Sie im Dialogfeld „Voreinstellungen“ im Menü „Quiz“ die Option „Weitergabe“.
3. Aktivieren Sie die Option „Weitergabe für dieses Projekt aktivieren“.
4. Wählen Sie „Acrobat.com“ oder „Interner Server“ und klicken Sie dann auf „Konfigurieren“.
5. Geben Sie im Dialogfeld „Alternative Weitergabe“ die Servereinstellungen an:
   - **Für Acrobat.com**: Wenn Sie sich angemeldet haben, geben Sie den Benutzernamen und das Kennwort an.

     Sollten Sie neu bei Acrobat.com sein oder Ihr Kennwort vergessen haben, klicken Sie auf die entsprechenden Links. Diese führen Sie zur Acrobat.com-Website, auf der Sie sich registrieren oder Ihr Kennwort anfordern können.
   - **Für internen Server:** Geben Sie den Pfad zum Webserver wie im folgenden Beispiel an:

     http:\\<*IP-Adresse*>\internalServerReporting.php

     Der interne Server kann ein Webserver Ihrer Wahl sein.

     „internalServerReporting.php“ ist die PHP-Beispieldatei, die im Adobe Captivate-Installationsordner enthalten ist. Verwenden Sie entweder diese Datei oder erstellen Sie eine eigene serverseitige Datei, z. B. eine PHP- oder ASP-Datei, um Dateien auf den Server zu schreiben. Vergewissern Sie sich, dass der Server das Schreiben in Dateien zulässt.
6. Geben Sie die Details der Organisation, die die Bewertung durchführt, sowie die Abteilung und den Kurs ein.

Senden der Ergebnisse

Nach oben

1. Nachdem die Benutzer das Quiz abgeschlossen haben, erreichen sie die Ergebnisfolie und klicken auf die Schaltfläche für das Abschlussergebnis.
2. Bei der entsprechenden Aufforderung geben die Benutzer ihre Namen und E-Mail-Adressen an und klicken dann auf „Senden“.

   Hinweis: *Name und E-Mail-Adresse wurden nicht überprüft.*
3. Abhängig von den Weitergabeeinstellungen, die der Autor festgelegt hat, werden die Ergebnisse an Acrobat.com oder einen internen Server gesendet.

Nach oben

Anzeigen der Ergebnisse

Verwenden Sie den Adobe Captivate Quiz Results Analyzer, um die Ergebnisse anzuzeigen und herunterzuladen.

Obwohl der Benutzer das Quizergebnis an Acrobat.com sendet, können Sie die Ergebnisse jedoch nicht direkt anzeigen. Wenn Sie einen internen Webserver verwenden, rufen Sie den Bericht manuell ab. Mit dem Adobe Captivate Quiz Results Analyzer werden diese Einschränkungen hinfällig.

Nach oben

Adobe Captivate Quiz Results Analyzer und Offlineweitergabe

Der Adobe Captivate Quiz Results Analyzer ist eine AIR-basierte Desktop-Anwendung, mit der Sie Quizergebnisse analysieren können, die auf Acrobat.com oder einem internen Server veröffentlicht wurden.

Mit diesem Werkzeug können Sie:

- Ergebnisse anzeigen und Berichte erstellen
- Ergebnisse in einem lokalen Ordner speichern, sodass sie im Offlinemodus angezeigt werden können
- Berichte anpassen, um Berichtsspalten ein- oder auszublenden
- Berichte drucken
- Dynamische Diagramme erstellen, in denen die Ergebnisse visuell in Form von Linien- oder Balkendiagramm gezeigt werden, sodass der Vergleich von Ergebnissen vereinfacht wird. Die Berichte können Sie auch als CSV-Dateien exportieren.

Hinweis: *Um Adobe Captivate Quiz Results Analyzer zu verwenden, muss Adobe Captivate nicht zwingend auf Ihrem Computer installiert sein.*

Installieren von Adobe Captivate Quiz Results Analyzer

Laden Sie „Quiz Results Analyzer.air“ auf der Adobe-Website (www.adobe.com/go/cp5_quizanalyzer) herunter oder führen Sie die Datei vom Adobe Captivate-Installationsort aus.

Stellen Sie sicher, dass AIR installiert ist, da für die Ausführung des Adobe Captivate Quiz Results Analyzer die AIR-Plattform erforderlich ist.

AIR kann unter folgender Adresse heruntergeladen werden: http://get.adobe.com/de/air/.

Verwenden von Adobe Captivate Quiz Results Analyzer

Starten Sie das Analyseprogramm und geben Sie die Quelle an. Die Quelle kann es sich um *Acrobat.com*, *Interner Server* oder (falls Sie die Ergebnisse heruntergeladen haben) *Von diesem Computer* handeln.

Die Option für einen internen Server wird nur angezeigt, wenn die Server in den Voreinstellungen der AIR-Anwendung hinzugefügt wurden. Klicken Sie hierzu auf „Optionen“ > „Voreinstellungen“ und dann auf „Hinzufügen“.

Hinweis: *Auf den internen Servern werden die Ergebnisse im Ordner CaptivateResults-<interner_servername>.*

Zum Herunterladen der Ergebnisse auf den lokalen Computer klicken Sie auf das Symbol zum Herunterladen auf die Festplatte. Die Ergebnisse werden im Ordner CaptivateResults-<*ihreAdobeAcrobatID*>.

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Voreinstellungen für das Veröffentlichen von Projekten festlegen

1. Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ (Windows) oder „Adobe Captivate“ > „Voreinstellungen“ (Mac OS).
2. Wählen Sie im Dialogfeld „Voreinstellungen“ im Menü „Projekt“ die Option „Veröffentlichungseinstellungen“.
3. Legen Sie die unterschiedlichen Optionen je nach Bedarf fest.
   Bilder pro Sekunde Mit dieser Option können Sie die Anzahl der Flash-Bilder festlegen, die pro Sekunde angezeigt werden. Die Standardeinstellung (30 Bilder pro Sekunde) ist in den meisten Fällen angemessen. In der Standardeinstellung benötigt beispielsweise eine Textbeschriftung, die 1 Sekunde lang angezeigt wird, 30 Flash-Bilder. Sie können die Länge des Projekts in Sekunden ermitteln, indem Sie die Anzahl der Bilder in einem Projekt durch 30 teilen. Sie müssen die Rate möglicherweise ändern, wenn Sie Ihre Adobe Captivate-SWF-Datei in eine andere SWF-Datei einbetten, deren Bildrate nicht bei 30 Bilder pro Sekunde liegt.

   Adobe Acrobat Connect Pro-Metadaten veröffentlichen Diese Option fügt der Adobe Captivate-Projektdatei (SWF) Informationen hinzu, die die Integration des Projekts in Adobe Acrobat Connect Pro erleichtern. Die eingebetteten Daten verknüpfen die Adobe Captivate-CPTX-Datei mit der SWF-Datei, wenn Sie das Projekt in Adobe Connect Server veröffentlichen, und sorgen dafür, dass die Adobe Captivate-Ausgabedatei bei Suchvorgängen in Adobe Acrobat Connect Pro leichter gefunden wird.

   Weitere Informationen finden Sie unter Adobe Connect .

   Hinweis: *Wenn Sie diese Option auswählen, nimmt die Größe des Projekts zu. Wenn Sie das Projekt nicht mit Adobe Acrobat Connect Pro verwenden werden, können Sie diese Option deaktivieren, um die Größe der fertigen Projektdatei (SWF) zu verringern. Falls jedoch die Möglichkeit besteht, dass die Ausgabedatei (SWF) eventuell in Adobe Acrobat Connect Pro verwendet wird, sollten Sie die Option „Adobe Acrobat Connect Pro-Metadaten veröffentlichen“ aktivieren.*

   Maus einbeziehen Bei dieser Option werden alle aufgezeichneten Mausbewegungen in das Projekt aufgenommen.

   Audio einbeziehen Bei dieser Option werden alle hinzugefügten Audiodateien in das Projekt aufgenommen.

   Audio als Mono veröffentlichen Konvertiert Stereosound ins Monoformat.

   Tippgeräusch bei aufgezeichneten Eingaben abspielen Bei dieser Option werden im fertigen Projekt Tippgeräusche wiedergegeben, die die aufgezeichneten Tastenanschläge darstellen. (Wenn Sie beispielsweise das Senden einer E-Mail-Nachricht aufgezeichnet haben, werden Sie hierbei die E-Mail-Adresse des Empfängers eingegeben haben. Die Tastenanschläge bei der Adresseingabe wurden aufgezeichnet und können mithilfe dieser Option während der Wiedergabe mit den entsprechenden Tippgeräuschen unterlegt werden.)

   Eingabehilfen aktivieren Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie Ihr Projekt sehbehinderten Benutzern zugänglich machen möchten. Der Text in Ihrem Projekt wird vorgelesen, wenn der Benutzer für das Projekt das Bildschirmleseprogramm in Anspruch nimmt. Zusätzlich sind auch alle anderen von Ihnen für das Projekt konfigurierten Optionen für Eingabehilfen aktiviert.

   Ressourcen offen legen Wenn Sie ein Projekt als SWF-Datei veröffentlichen, wird eine einzige SWF-Datei erstellt. Um die Größe der SWF-Datei zu reduzieren, können Sie einige der Objekte (Skins, Widgets, FMR SWF-Dateien und Animationen) aus der SWF-Datei offen legen. Nach der Veröffentlichung befinden sich die offen gelegten Ressourcen nicht mehr in der SWF-Datei. Auf diese Ressourcen wird dann über die SWF-Datei verwiesen.

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Adobe Captivate mit anderen Anwendungen verwenden

Ein Teil des Inhalts, zu dem von dieser Seite verlinkt wird, wird u. U. nur auf Englisch angezeigt.

Adobe Connect

Adobe Connect für das Learning Management verwenden
Eine Adobe Captivate-Demo zu einem Adobe Connect-Meeting hinzufügen
Adobe Connect-Tracking hinzufügen
Suchfunktionen von Adobe Connect aktivieren

Verwenden Sie Adobe® Connect™ zum Veranstalten von Online-Meetings und für Präsentationen und Schulungen über das Internet. Die Integrationsmöglichkeit zwischen Adobe Connect und Adobe Captivate ermöglicht Ihnen, interaktive Softwaresimulationen und Demonstrationen in Connect-Meetings zu nutzen.

Die folgenden Schlüsselfunktionen sind Teil der Integration:

Adobe® Connect™ Schulung Sie können Meetings und Schulungen effektiver gestalten, indem Sie Adobe Captivate-Demos und interaktive Simulationen hinzufügen. Moderatoren können die Schaltfläche zum Synchronisieren nutzen, um Ihre Aktionen für alle Teilnehmer sichtbar zu machen. Wenn der Moderator die Synchronisierungsoption deaktiviert, besteht für Teilnehmer die Möglichkeit einer vollständigen Interaktion mit der Adobe Captivate-Demonstration oder -Simulation auf ihren persönlichen Computern.

Problemlose Bereitstellung und Veröffentlichung von Inhalten Sie können Adobe Captivate-Simulationen und -Demos über ganz normale Webbrowser bereitstellen. Benutzer von Adobe Connect können Adobe Captivate-Projekte direkt in Adobe Connect veröffentlichen und so für andere zugänglich machen.

Nutzungsoptionen zur Integration von Adobe Captivate und Adobe Connect In Adobe Captivate können Sie zwei Optionen auswählen, die zu einer reibungslosen Zusammenarbeit von Adobe Captivate und Adobe Connect beitragen. Die Option „Adobe Acrobat Connect Server-Metadaten veröffentlichen“ fügt Informationen aus Connect zu den Adobe Captivate-Projektdateien hinzu. Wenn diese Option ausgewählt ist, können Benutzer das Adobe Captivate-Projekt und seine Inhalte von Adobe Connect aus durchsuchen. Sie können Adobe Connect für die Ausgabe Ihrer Quiz auswählen. Verwenden Sie diese Option in Adobe Connect, um nachzuverfolgen, wie Benutzer mit Quiz und interaktiven Objekten in Adobe Captivate-Projekten arbeiten. Sie können das Projekt zum einfacheren Hochladen auch in eine ZIP-Datei packen. Mit der Integration von Adobe Connect können Sie auch Videodateien einfach aktualisieren.

Zum Seitenanfang

Adobe Connect für das Learning Management verwenden

Mit Adobe Connect können Sie ganz einfach E-Learning-Inhalte über virtuelle Live-Klassenzimmer und Kurse zum Selbststudium vermitteln, Teilnehmer verwalten und Lernfortschritte verfolgen. Weitere Informationen zu den Integrationslösungen für Learning Management-Systeme von Adobe Connect finden Sie unter www.adobe.com/go/learn_adobeconnectlms_de.

Sie können die Learning Management-Funktionen von Adobe Connect auch für Ihre Adobe Captivate-Projekte nutzen. Gehen Sie wie folgt vor, um ein Adobe Captivate-Projekt auf einen Adobe Connect-Server hochzuladen:

- Legen Sie im Dialogfeld „Voreinstellungen“ Adobe Connect als LMS fest.
- Veröffentlichen Sie das Projekt auf dem Adobe Connect-Server.

Adobe Connect als LMS festlegen

1. Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ (Windows) oder „Adobe Captivate“ > „Voreinstellungen“ (Mac OS).
2. Wählen Sie im Dialogfeld „Voreinstellungen“ im Menü „Quiz“ die Option „Weitergabe“.
3. Wählen Sie „Adobe Connect“.
4. Klicken Sie auf „OK“.

Projekte auf Adobe Connect veröffentlichen

Neben der SWF-Datei können Sie Quelldateien und beliebige externe FLV-Dateien auf den Server hochladen. Sie können außerdem das Projekt als einzelne Zip-Datei hochladen.

1. Wählen Sie „Datei“ > „Veröffentlichen“.
2. Wählen Sie „Adobe Connect“.
3. Klicken Sie auf „Server wechseln“ und fügen Sie den Namen und die URL des Acrobat Connect-Servers ein.

4. Klicken Sie im Dialogfeld „Adobe Connect Server“ auf „Hinzufügen“.

5. Geben Sie Name und URL des Acrobat Connect-Servers, auf den Sie das Projekt hochladen möchten, ein.

6. Wählen Sie im Dialogfeld „Veröffentlichen“ die gewünschten Optionen.

   Projektdateien veröffentlichen (*.cp)

   Die Quelldatei wird auf den Server hochgeladen.

   Projektdatei komprimieren

   Alle veröffentlichten Dateien werden in Form einer einzigen Zip-Datei auf den Server geladen.

   Videodateien veröffentlichen (*.flv)

   Sämtliche in das Adobe Captivate-Projekt importierten Videodateien werden veröffentlicht.

   SWF

   Veröffentlichen Sie das Projekt als SWF-Datei.

   HTML5 (nur für Mitgliedschafts- und Upgradeplan)

   Veröffentlichen Sie das Projekt als HTML5-Ausgabe.

7. Klicken Sie auf „Veröffentlichen“.

8. Geben Sie im Fenster „Adobe Connect “ Ihre Anmeldedaten ein.

9. Klicken Sie auf „Neuer Ordner“ und erstellen Sie einen Ordner an dem Ort, an dem die Projektdatei abgelegt werden soll. Alternativ können Sie einen beliebigen bereits bestehenden Ordner aus der Liste auswählen.

10. Klicken Sie auf „In diesem Ordner veröffentlichen“.

11. Gehen Sie im Fenster „Adobe Connect Server“ wie folgt vor:

    a. Geben Sie einen Namen für Ihr Projekt im Feld „Titel“ ein.

    b. Wenn Sie die URL für das Projekt anpassen möchten, geben Sie einen Namen im Feld „Benutzerdefinierte URL“ ein. Das URL-Präfix http://<servername>/ wird hinzugefügt.

    c. Geben Sie eine Beschreibung für Ihr Projekt ein.

    d. Wählen Sie die Sprache, in der Ihr Projekt erstellt wurde.

    e. Klicken Sie auf „Fertig stellen“.

Nachdem Sie den Inhalt in Adobe Connect hochgeladen haben, können Sie ihn in einen bestehenden Kurs einbinden oder zu einem neuen Kurs machen.

Zum Seitenanfang

Adobe Captivate-Demo zu einem Adobe Connect-Meeting hinzufügen

Sie können ein Adobe Captivate-Projekt auf zwei verschiedene Methoden in ein Adobe Connect-Meeting einbringen:

- Veröffentlichen Sie das Adobe Captivate-Projekt direkt über Adobe Connect. Fügen Sie dann das Projekt aus der Inhaltsbibliothek von Connect aus in ein Adobe Connect-Meeting ein. (Adobe empfiehlt, diese Option zu verwenden. Beim Hinzufügen des Adobe Captivate-Projekts aus der Inhaltsbibliothek ist sichergestellt, dass alle Funktionen von Adobe Captivate einwandfrei in Adobe Connect funktionieren.)
- Veröffentlichen Sie das Adobe Captivate-Projekt, indem Sie auf Ihrem Computer eine ZIP-Datei davon erstellen und diese dann in ein Adobe Connect-Meeting einfügen.

  Moderatoren können die Synchronisierungsschaltfläche nutzen, sodass alle Teilnehmer ihre Aktionen mitverfolgen können. Das bedeutet, dass jeder Meetingteilnehmer auf seinem Computer sehen kann, wenn der Moderator die Maus bewegt oder mit der Demonstration interagiert. Moderatoren können diese Funktion jedoch auch deaktivieren, damit Teilnehmer selbstständig mit der Adobe Captivate-Demo oder -Simulation auf ihrem Computer interagieren können. Moderatoren können die Synchronisierungsfunktion beliebig oft ein- und ausschalten.

  ***Hinweis**: Die Synchronisierungsschaltfläche in Adobe Connect wird nicht angezeigt, wenn das Adobe Captivate-Projekt die _skin-Datei enthält.*

  Wenn Sie mehrere Dateien in Adobe Connect nutzen möchten, stellen Sie folgendes sicher:

1. Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ (Windows) oder „Adobe Captivate“ > „Voreinstellungen“ (Mac OS).
2. Erweitern Sie im Bedienfeld „Kategorie“ die Kategorie „Projekt“ und wählen Sie die Option „Veröffentlichungseinstellungen“.
3. Wählen Sie „Adobe Connect-Metadaten im Projektfenster veröffentlichen“.
4. Klicken Sie auf „OK“.
5. Wählen Sie „Datei“ > „Veröffentlichen“.
6. Wählen Sie „Flash (SWF)“.
7. Wählen Sie in den Ausgabeoptionen die Option „ZIP-Dateien“.

   Laden Sie die ZIP-Datei in das Adobe Connect-Meeting hoch.

Hinzufügen eines Adobe Captivate-Projekts aus der Connect-Inhaltsbibliothek zu einem Meeting

1. Erstellen Sie ein Projekt in Adobe Captivate.
2. Veröffentlichen Sie das Projekt über Adobe Connect.
3. Öffnen Sie ein bestehendes Meeting oder erstellen Sie ein neues Meeting.
4. Senden Sie die URL für das Meeting an Ihre Teilnehmer.
5. Betreten Sie den Meetingraum.
6. Wählen Sie „Pods“ > „Share“ > „Select From Content Library“.
7. Wählen Sie das Adobe Captivate-Projekt aus und klicken Sie auf „Öffnen“.
8. (Optional) Klicken Sie auf die Synchronisierungsschaltfläche, damit die Teilnehmer entweder die Aktionen des Moderators mitverfolgen oder auf ihrem eigenen Computer Aktionen ausführen können.
9. Klicken Sie auf „Stop Sharing“, um zum Adobe Connect-Meetingraum zurückzukehren.

Hinzufügen eines Captivate-Projekts von Ihrem Desktop zu einem Meeting

1. Erstellen Sie ein Projekt in Adobe Captivate.
2. Veröffentlichen Sie das Projekt in Flash, um eine SWF-Datei zu erstellen.
3. Notieren Sie sich den Speicherort der SWF-Datei.
4. Melden Sie sich bei Adobe Connect an.
5. Öffnen Sie ein bestehendes Meeting oder erstellen Sie ein neues Meeting.
6. Senden Sie die URL für das Meeting an Ihre Teilnehmer.
7. Betreten Sie den Meetingraum.
8. Wählen Sie „Pods“ > „Share“ > „Select From My Computer“.
9. Navigieren Sie zu der Adobe Captivate-SWF-Datei, wählen Sie sie aus und klicken Sie auf „Open“.
10. Die Meldung zum Hochladen der Datei wird angezeigt. Klicken Sie nach dem Hochladen der SWF-Datei in der Adobe Captivate-Wiedergabeleiste auf „Abspielen“, um das Projekt zu starten.
11. (Optional) Klicken Sie auf die Synchronisierungsschaltfläche, damit die Teilnehmer entweder die Aktionen des Moderators mitverfolgen oder auf ihrem eigenen Computer Aktionen ausführen können.
12. Klicken Sie auf „Stop Sharing“, um zum Adobe Connect-Meetingraum zurückzukehren.

Zum Seitenanfang

Adobe Connect-Tracking hinzufügen

Sie können nachverfolgen, wie Benutzer mit einer in einem Adobe Connect-Meeting hinzugefügten Adobe Captivate-Simulation interagieren. Um das Nachverfolgen zu vereinfachen, legen Sie Adobe Connect für die Projektausgabe fest. Sie können diese Option in den Quiz-Einstellungen des

Dialogfelds „Voreinstellungen“ aufrufen.

1. Öffnen Sie ein Adobe Captivate-Projekt.
2. Wählen Sie „Quiz“ > „Quizvoreinstellungen“.
3. Wählen sie aus dem Menü „Quiz“ die Option „Weitergabe“.
4. Wählen Sie die Option „Weitergabe für dieses Projekt aktivieren“.
5. Wählen Sie „Adobe Connect“.
6. Klicken Sie auf „OK“.

Zum Seitenanfang

Suchfunktionen von Adobe Connect aktivieren

Wenn Sie die Suche aktivieren, können Benutzer von Adobe Connect aus nach dem Adobe Captivate Projekt suchen.

1. Öffnen Sie ein Adobe Captivate-Projekt.
2. Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ (Windows) oder „Adobe Captivate“ > „Voreinstellungen“ (Mac OS).
3. Erweitern Sie im Bedienfeld „Kategorie“ die Kategorie „Projekt“ und wählen Sie die Option „Veröffentlichungseinstellungen“.
4. Wählen Sie „Adobe Connect-Metadaten veröffentlichen“.
5. Klicken Sie auf „OK“.

   Hinweis: *Die Option „Adobe Connect Server-Metadaten veröffentlichen“ ist standardmäßig aktiviert. Dadurch nimmt die Größe des Projekts zu. Wenn Sie das Projekt nicht in Adobe Connect nutzen möchten, deaktivieren Sie diese Option.*

(cc) BY-NC-SA Beiträge auf Twitter™ und Facebook sind nicht Gegenstand der Bedingungen von Creative Commons.

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Microsoft PowerPoint

PowerPoint-Tipps
PowerPoint-Präsentationen in Adobe Captivate importieren
Adobe Captivate-Projekte aus PowerPoint-Präsentationen erstellen
Adobe Captivate-Projekte in PowerPoint-Präsentationen einfügen
Importierte PowerPoint-Folien in Adobe Captivate bearbeiten
Änderungen an PowerPoint-Präsentationen, die außerhalb von Adobe Captivate vorgenommen wurden, aktualisieren
Verknüpfungstyp nach dem Importieren der Präsentation ändern
Verknüpfung zur Präsentation nach dem Importieren ändern
Dateigröße von Projekten mit eingebetteten Folien reduzieren
Adobe Captivate mit Microsoft PowerPoint auf einem Mac verwenden

Sie können Microsoft PowerPoint-Präsentationen in Adobe Captivate importieren und bearbeiten. Importierte Folien können in einer Microsoft PowerPoint-Umgebung aus Adobe Captivate bearbeitet werden. Sie können eine Verknüpfung mit der PowerPoint-Quellpräsentation einrichten, damit diese jederzeit mit dem Adobe Captivate-Projekt synchronisiert ist.

Wenn eine PowerPoint-Präsentation mit einem Adobe Captivate-Projekt verknüpft wird, erstellt Adobe Captivate einen Verweis zur Quellpräsentation. Wenn die verknüpfte Präsentation in Adobe Captivate zur Bearbeitung geöffnet wird, wird die Quellpräsentation in Adobe Captivate geladen. Da zur Quellpräsentation lediglich eine Referenz erstellt wurde, diese also nicht direkt in das Projekt eingebettet ist, wirkt sich die Verknüpfung mit Präsentationen nicht auf die Dateigröße des Adobe Captivate-Projekts aus.

Wenn Sie eine Präsentation ohne Verknüpfung in Adobe Captivate importieren, wird die gesamte Quellpräsentation in das Projekt eingebettet. Das Bearbeiten einer eingebetteten Präsentation hat keinen Einfluss auf ihre Quelldatei. Durch das Einbetten erhöht sich jedoch die Dateigröße des Adobe Captivate-Projekts. Sie können die Präsentation einbetten, wenn der Speicherort der Microsoft PowerPoint-Präsentation nicht festgelegt ist. Das Einbetten bietet sich auch an, wenn das Adobe Captivate-Projekt auf einem Computer geöffnet werden muss, der keinen Zugriff auf die Microsoft PowerPoint-Präsentation hat.

Adobe Captivate unterstützt PowerPoint-Präsentationen mit den Dateierweiterungen .ppt, .pps, .pptx und .ppsx. Sie können PPT- und PPS-Folien selbst dann importieren, wenn PowerPoint nicht auf Ihrem Computer installiert ist. Sie können sie jedoch nach dem Import nicht bearbeiten. Um PPTX- und PPSX-Folien importieren zu können, muss Microsoft PowerPoint auf Ihrem System installiert sein. Adobe Captivate konvertiert PPTX-Dateien während des Imports in PPT-Dateien. Der Informationsverlust, der während der Konvertierung auftritt, ist auf der Microsoft-Website dokumentiert: http://office.microsoft.com/de-de/powerpoint/HA101023491033.aspx.

Szenario	Erforderliche PowerPoint-Version
Importieren einer PPT-Datei	Es ist nicht erforderlich, Microsoft PowerPoint zu installieren, wenn Sie Folien aus einer PPT-Datei importieren.
Importieren einer PPTX-Datei	(Für Windows) Microsoft PowerPoint 2007 oder 2010 oder Microsoft PowerPoint 2003 mit Office Service Pack 3 (oder höher) und Office Compatibility Pack. (Für Mac) Microsoft PowerPoint 2008 oder 2011 oder Microsoft PowerPoint 2004 mit Office 2004-Update (11.5 oder höher) und Open XML Converter (Compatibility Pack für Office 2008)
Bearbeiten einer PPT-Datei	(Für Windows) Microsoft PowerPoint 2003 oder Microsoft PowerPoint 2007 (Für Mac) Microsoft PowerPoint 2004 oder Microsoft PowerPoint 2008 oder 2011
Bearbeiten einer PPTX-Datei	(Für Windows) Microsoft PowerPoint 2003 mit Office Service Pack 3 (oder neuer) und Office Compatibility Pack (beide als Freeware auf der Microsoft-Website erhältlich) oder Microsoft PowerPoint 2007 (Für Mac) Microsoft PowerPoint 2008 oder 2011

	oder Microsoft PowerPoint 2004 mit Office 2004-Update (11.5 oder höher) und Open XML Converter (Compatibility Pack für Office 2008)

Öffnen, bearbeiten und speichern Sie die PowerPoint-Datei in Microsoft PowerPoint, bevor Sie sie in Adobe Captivate importieren. Hiermit wird sichergestellt, dass die installierte PowerPoint-Version auf Ihrem Computer stabil ist.

Zum Seitenanfang

PowerPoint-Tipps

Befolgen Sie diese Anweisungen, wenn Sie mit Adobe Captivate und PowerPoint arbeiten:

- Schließen oder verwenden Sie PowerPoint nicht während Import oder Round-Tripping, wenn es in Adobe Captivate gestartet wurde.
- Starten Sie Adobe Captivate und PowerPoint im selben Modus, entweder beide im Administratormodus oder beide nicht im Administratormodus. Es wird empfohlen, dass Sie beide Programme im Administratormodus starten.
- Vermeiden Sie Kopier- oder Einfügevorgänge (selbst in anderen Anwendungen wie Notepad oder beim Kopieren von Dateien), wenn Adobe Captivate PowerPoint verwendet.
- Vermeiden Sie paralleles Bearbeiten. Beispiel: Sie bearbeiten gleichzeitig eine verknüpfte PowerPoint-Datei in Adobe Captivate und die Quelldatei in Microsoft PowerPoint. In solchen Fällen kann es zu unvorhersehbaren Ergebnissen kommen.
- Vermeiden Sie es, PPTX- und PPSX-Dateien mit älteren Microsoft PowerPoint-Versionen zu bearbeiten. Wenn Sie eine eingebettete PPTX- oder PPSX-Datei außerhalb von Adobe Captivate bearbeiten möchten, exportieren Sie die Datei aus der Ressourcenbibliothek und bearbeiten Sie sie anschließend. Die bearbeitete Datei kann dann in Adobe Captivate aktualisiert werden.
- Wenn Sie interaktive PowerPoint-Zusatzmodule installiert haben, müssen Sie Microsoft PowerPoint starten, bevor Sie die Präsentation zur Bearbeitung in Adobe Captivate öffnen.
- Vermeiden Sie, Verknüpfungen zu PowerPoint-Dateien über das Netzwerk auf einem gemeinsam genutzten Netzwerklaufwerk zu erstellen. Die Ergebnisse sind unvorhersehbar, wenn die Verbindung bei der Arbeit an der gemeinsam genutzten Datei unterbrochen wird.

Zum Seitenanfang

PowerPoint-Präsentationen in Adobe Captivate importieren

1. Wählen Sie in einem geöffneten Projekt „Datei“ > „Importieren“ > „PowerPoint-Folien“.
2. Wählen Sie das Format der PowerPoint-Präsentationsdatei, die Sie importieren möchten.
3. Klicken Sie auf „Öffnen“.
4. Legen Sie fest, wo die importierten PowerPoint-Folien im Adobe Captivate-Projekt platziert werden sollen. Fügen Sie die Folien am Ende des Projektes hinzu oder klicken Sie auf eine Folie in der Liste und fügen Sie die PowerPoint-Folien im Anschluss an diese Folie hinzu.
5. Klicken Sie auf „OK“.
6. Gehen Sie im Dialogfeld „PowerPoint-Präsentationen konvertieren“ wie folgt vor:
   a. Wählen Sie die PowerPoint-Folien aus, die in Adobe Captivate-Projektfolien konvertiert werden sollen.
   b. Nehmen Sie die Navigationsvoreinstellungen für die ausgewählten Folien vor.
   c. Wenn Sie eine Verknüpfung mit der PowerPoint-Präsentation herstellen möchten, wählen Sie „Verknüpft“. Wenn Sie die PowerPoint-Präsentation einbetten möchten, deaktivieren Sie diese Option.
7. Klicken Sie auf „OK“.

   Die PowerPoint-Folien werden in das Adobe Captivate-Projekt importiert und an der festgelegten Stelle angezeigt. Falls erforderlich, können Sie die Reihenfolge der Folien ändern.

Sprachkommentare in PowerPoint-Präsentationsfolien werden als Soundobjekte importiert und als separate Objekte in der Zeitleiste angezeigt. Auch im verknüpften Modus werden Änderungen, die nach dem Import an der Audiodatei in Adobe Captivate vorgenommen werden, nicht in der jeweiligen Microsoft PowerPoint-Präsentation dargestellt. Ähnlich werden Änderungen, die an der Audiodatei in Microsoft PowerPoint vorgenommen werden, nicht im Adobe Captivate-Projekt dargestellt. Objektsounds verbleiben in der SWF-Datei, die aus Folien, die solche Objekte enthalten, erstellt wird.

Folienkennzeichnungen und Hinweise werden nur beim ersten Import importiert. Jegliche nachfolgenden Änderungen an den Kennzeichnungen und Hinweisen in PowerPoint werden in Adobe Captivate nicht übernommen.

Zum Seitenanfang

Adobe Captivate-Projekte aus PowerPoint-Präsentationen erstellen

1. Wählen Sie in einem geöffneten Projekt „Datei“ > „Neu“ > „Projekte aus MS PowerPoint“.
2. Wählen Sie das Format der PowerPoint-Präsentationsdatei, die Sie importieren möchten.
3. Gehen Sie im Dialogfeld „PowerPoint-Präsentationen konvertieren“ wie folgt vor:
   a. Geben Sie den Namen des Projekts ein.
   b. Wählen Sie eine Größe für das neue Adobe Captivate-Projekt aus. Die angezeigte Größe ist die tatsächliche Größe der Folie in PowerPoint. Es empfiehlt sich, die Größe nicht zu ändern.
   c. Wählen Sie die PowerPoint-Folien aus, die in Adobe Captivate-Projektfolien konvertiert werden sollen.
   d. Nehmen Sie die Navigationsvoreinstellungen für die ausgewählten Folien vor.
   e. Wenn Sie eine Verknüpfung mit der PowerPoint-Präsentation herstellen möchten, wählen Sie „Verknüpft“. Wenn Sie die PowerPoint-Präsentation einbetten möchten, deaktivieren Sie diese Option.
4. Klicken Sie auf „OK“.

Zum Seitenanfang

Adobe Captivate-Projekte in PowerPoint-Präsentationen einfügen

Sie können Adobe Captivate-Projekte in Microsoft PowerPoint-Präsentationen in wenigen einfachen Schritten einfügen. Publizieren Sie ein Adobe Captivate-Projekt als SWF-Datei. Öffnen Sie dann eine PowerPoint-Präsentation und fügen Sie die publizierte SWF-Datei in einer Folie ein.

***Hinweis**: Informationen zum Einfügen von Adobe Captivate-Projekten in Microsoft PowerPoint 2007 finden Sie im Thema zu PowerPoint 2007 auf der Microsoft-Website.*

1. Erstellen und bearbeiten Sie das Projekt in Adobe Captivate.
2. Veröffentlichen Sie das Projekt als SWF-Datei.
3. Notieren Sie sich den Speicherort der SWF-Datei.
4. Öffnen Sie die PowerPoint-Präsentation, der Sie das Adobe Captivate-Projekt hinzufügen möchten.
5. Wählen Sie im Menü „Entwickler“ die Option „Weitere Steuerelemente“ aus der Steuerelement-Toolbox.
6. Klicken Sie auf „Weitere Steuerelemente“.
7. Wählen Sie in der Objektliste Shockwave-Flash-Objekt aus.
8. Erstellen Sie durch diagonales Ziehen ein Feld für das Projekt.

   Sie können die Größe für das Feld, in dem das Projekt erscheint, ändern. Gehen Sie zurück zu der Folie in PowerPoint, die das Projekt enthält, und ziehen Sie an den Ziehpunkten.
9. Alternativ können Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) auf das Feld klicken und die Option „Eigenschaften“ wählen.
10. Klicken Sie im Dialogfeld „Eigenschaften“ einmal auf die oberste Zeile, Benutzerdefiniert
11. Klicken Sie einmal auf die Schaltfläche mit den Punkten.

    Das Dialogfeld „Seiteneigenschaften“ wird geöffnet.
12. Geben Sie unter Film-URL den Speicherort der SWF-Datei, die hinzugefügt werden soll, ein. Geben Sie den vollständigen Pfad mit Dateinamen (z. B. C:\Eigene Dokumente\MeineDatei.swf) oder die URL der SWF-Datei, die Sie abspielen möchten, an.
13. Klicken Sie auf „OK“.
14. Nehmen Sie im Dialogfeld für PowerPoint-Eigenschaften (in Schritt 9 geöffnet) die folgenden Einstellungen vor:

- Stellen Sie die Wiedergabeeigenschaft auf „True“, um die Datei automatisch wiederzugeben, wenn die Folie angezeigt wird. Wenn die SWF-Datei über eine Start/Rückspul-Steuerung verfügt, können Sie die Wiedergabeeigenschaft auf „False“ setzen.
- Wenn die Animation nicht wiederholt abgespielt werden soll, setzen Sie die Eigenschaft „In Schleife abspielen“ auf „False“. (Klicken Sie auf die Zelle, um einen Nach-unten-Pfeil anzuzeigen, klicken Sie dann auf den Pfeil und wählen Sie „False“ aus.)
- Setzen Sie die Option „Film einbetten“ auf „True“, um sicherzustellen, dass das Adobe Captivate-Projekt immer in die PowerPoint-Präsentation eingebettet wird.

15. Schließen Sie nach Fertigstellen der Einstellungen das Dialogfeld „Eigenschaften“.

16. Testen Sie das Projekt.

Zum Seitenanfang

Importierte PowerPoint-Folien in Adobe Captivate bearbeiten

Sie können eine einzelne Folie oder alle aus einer PowerPoint-Präsentation in Adobe Captivate importierten Folien bearbeiten, ohne PowerPoint zu starten. Wenn Sie nur einige Folien bearbeiten möchten, bearbeiten Sie jede Folie einzeln. Dies ist schneller als das Bearbeiten der gesamten Präsentation.

Hinweis: *Der Bearbeitungsmodus für einzelne Folien wird für Mac nicht unterstützt.*

Wenn Sie ein Adobe Captivate-Projekt mit verknüpften Folien zur Bearbeitung senden, versenden Sie die PowerPoint-Präsentation zusammen mit dem Projekt. Eventuell muss der Empfänger die Präsentation neu verknüpfen, bevor er sie bearbeiten kann.

1. Importieren Sie die PowerPoint-Präsentation in Ihr Projekt.

2. Öffnen Sie die Folien und navigieren Sie zu einer aus PowerPoint importierten Folie.

3. Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) oder bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) auf die mit Microsoft PowerPoint erstellte Folie, wählen Sie „Mit Microsoft PowerPoint bearbeiten“ und wählen Sie anschließend eine der folgenden Optionen:

   Folie bearbeiten Die ausgewählte Folie bearbeiten

   Präsentation bearbeiten Bearbeiten Sie die gesamte Präsentation.

   Präsentation in Bibliothek suchen Suchen Sie die Präsentation in der Bibliothek. Wenn Sie diese Option auswählen, wird die Präsentation in der Bibliothek markiert.

   Animation exportieren Konvertieren Sie die ausgewählte Folie in eine SWF-Datei. Nach der Konvertierung werden Sie von Adobe Captivate aufgefordert, die SWF-Datei zu speichern.

4. Wenn Sie „Folie bearbeiten“ oder „Präsentation bearbeiten“ wählen, wird die PowerPoint-Bearbeitungsumgebung im Adobe Captivate-Fenster geöffnet (wenn Sie Adobe Captivate unter Windows verwenden). Sie können die Folien in Microsoft PowerPoint bearbeiten.

   Zur Verwendung von Adobe Captivate unter Mac OS finden Sie weitere Informationen unter Adobe Captivate mit Microsoft PowerPoint auf einem Mac verwenden.

5. Klicken Sie nach fertig gestellter Bearbeitung auf „PPT speichern“.

6. Die Bearbeitungsumgebung von Adobe Captivate wird angezeigt.

7. Speichern Sie das Projekt.

Zum Seitenanfang

Änderungen an PowerPoint-Präsentationen, die außerhalb von Adobe Captivate vorgenommen wurden, aktualisieren

Eine Aktualisierung ist erforderlich, wenn die PowerPoint-Datei verknüpft ist und die Änderungen direkt in Microsoft PowerPoint vorgenommen werden.

1. Öffnen Sie das Adobe Captivate-Projekt im Bearbeitungsmodus und navigieren Sie zu einer Folie, die aus der PowerPoint-Präsentation importiert wurde.

2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) oder bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) auf die mit Microsoft PowerPoint erstellte Folie und wählen Sie „Mit Microsoft PowerPoint bearbeiten“ > „Präsentation in Bibliothek suchen“. Wenn Sie diese Option wählen, wird die PowerPoint-Präsentation, die die Folie enthält, in der Bibliothek markiert.

3. Alternativ können Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) auf die Präsentation im

Präsentationsordner klicken.

4. Wählen Sie „Aktualisieren“.

   Hinweis: *Wenn die Datei in der Adobe Captivate-Bibliothek und die Microsoft PowerPoint-Originaldatei nicht synchronisiert sind, wird der grüne Punkt in der Statusspalte der Bibliothek orange. Wenn Sie die Microsoft PowerPoint-Quelldatei entfernen oder verschieben, wird in der Statusspalte ein Fragezeichen angezeigt. Klicken Sie darauf, um eine neue Verknüpfung zu erstellen.*

Zum Seitenanfang

Verknüpfungstyp nach dem Importieren der Präsentation ändern

1. Öffnen Sie das Adobe Captivate-Projekt im Bearbeitungsmodus und navigieren Sie zu einer Folie, die aus der PowerPoint-Präsentation importiert wurde.

2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) oder bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) auf die mit Microsoft PowerPoint erstellte Folie und wählen Sie „Mit Microsoft PowerPoint bearbeiten“ > „Präsentation in Bibliothek suchen“. Wenn Sie diese Option wählen, wird die PowerPoint-Präsentation, die die Folie enthält, in der Bibliothek markiert.

3. Alternativ können Sie im Bibliotheksbereich mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) auf die Präsentation im Präsentationsordner klicken.

4. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

   a. Wählen Sie „In verknüpft ändern“, wenn Sie beim Importieren keine Verknüpfung zur Präsentation erstellt bzw. diese nicht eingebettet haben. Geben Sie einen Speicherort für die verknüpfte Datei auf Ihrem Computer an.

   b. Wählen Sie „In eingebettet ändern“, um die verknüpfte Datei in Ihr Projekt einzubetten.

Zum Seitenanfang

Verknüpfung zur Präsentation nach dem Importieren ändern

Wenn Sie ein Adobe Captivate-Projekt zur Bearbeitung versenden, muss der Empfänger die Präsentation möglicherweise erneut mit dem Projekt verknüpfen.

1. Öffnen Sie das Adobe Captivate-Projekt im Bearbeitungsmodus und navigieren Sie zu einer Folie, die aus der PowerPoint-Präsentation importiert wurde.

2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) oder bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) auf die mit Microsoft PowerPoint erstellte Folie und wählen Sie „Mit Microsoft PowerPoint bearbeiten“ > „Präsentation in Bibliothek suchen“.

   Wenn Sie diese Option wählen, wird die PowerPoint-Präsentation, die die Folie enthält, in der Bibliothek markiert.

3. Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Control-Taste (Mac OS) auf die Präsentation.

4. Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf „Aktualisieren“, wählen Sie den neuen Pfad und klicken Sie dann auf „OK“.

Zum Seitenanfang

Reduzieren der Dateigröße von Projekten mit eingebetteten Folien

Sie können eine Präsentation ohne Verknüpfung in ein Adobe Captivate-Projekt importieren (eingebetteter Modus). Die gesamte Präsentation wird in das Adobe Captivate-Projekt eingebettet. Folien, die während des Imports nicht ausgewählt werden, werden ebenfalls in das Adobe Captivate-Projekt importiert, sind aber im Projekt nicht sichtbar. Wenn Sie die Dateigröße reduzieren, löscht Adobe Captivate diese Folien permanent aus dem Projekt. Dieser Vorgang kann nicht rückgängig gemacht werden.

1. Öffnen Sie das Adobe Captivate-Projekt im Bearbeitungsmodus und navigieren Sie zu einer Folie, die aus der PowerPoint-Präsentation importiert wurde.

2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) oder bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) auf die mit Microsoft PowerPoint erstellte Folie und wählen Sie „Mit Microsoft PowerPoint bearbeiten“ > „Präsentation in Bibliothek suchen“.

   Wenn Sie diese Option wählen, wird die PowerPoint-Präsentation, die die Folie enthält, in der Bibliothek markiert.

3. Alternativ können Sie im Bibliotheksbereich mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) auf die Präsentation im Präsentationsordner klicken.

4. Wählen Sie „Komprimieren“.

   Hinweis*: Die Option „Komprimieren“ ist für verknüpfte Präsentationen deaktiviert.*

Zum Seitenanfang

Adobe Captivate mit Microsoft PowerPoint auf einem Mac verwenden

In der folgenden Liste werden die Unterschiede der Funktionsweisen bei Verwendung von Adobe Captivate mit Microsoft PowerPoint auf Mac OS beschrieben:

- Wenn Sie eine Präsentation bearbeiten möchten (die als Adobe Captivate-Projekt hinzugefügt wurde), wird diese Präsentation in Microsoft PowerPoint und nicht in Adobe Captivate geöffnet. Unter Microsoft Windows können Sie die Präsentation in Adobe Captivate bearbeiten.

  Wenn Sie die Präsentation in Microsoft PowerPoint bearbeiten, können Sie Ihre Arbeit in Adobe Captivate fortsetzen.

  ***Hinweis**: Bearbeiten Sie die Präsentation nicht, während Adobe Captivate das Projekt aktualisiert. Andernfalls gehen die Änderungen verloren. Warten Sie die Projektaktualisierung durch Adobe Captivate ab und ändern Sie die Präsentation danach.*

- Auf einem Mac mit einer Microsoft PowerPoint 2004-Installation können Sie keine PPSX-Dateien bearbeiten oder komprimieren (auch mit installiertem Konvertierungspaket ist dies nicht möglich).

(cc) BY-NC-SA Beiträge auf Twitter™ und Facebook sind nicht Gegenstand der Bedingungen von Creative Commons.

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Learning Management-System (LMS)

Projekt für das Übermitteln an LMS konfigurieren
Projekt für ein LMS veröffentlichen

Sie können ein Learning Management-System (LMS) nutzen, um ein mit Adobe Captivate erstelltes, computerbasiertes Lernprogramm über das Internet zu vertreiben. Ein LMS wird genutzt, um webbasierte Schulungen bereitzustellen, nachzuverfolgen und zu verwalten.

Das Projekt, das Sie in das LMS hochladen, muss mit den SCORM/AICC-Standards konform sein.

SCORM Shareable Content Objekt Reference Model (SCORM) besteht aus einer Reihe von Spezifikationen zur Entwicklung wiederverwendbarer E-Learning-Objekte. Das Modell definiert die Kommunikation zwischen einem Client (z. B. Adobe Captivate) und einem Host (für gewöhnlich ein LMS).

SCORM wird von Advanced Distributed Learning, einer Organisation des US-Verteidigungsministeriums, vertrieben.

AICC Die AICC-Standards (Aviation Industry CBT [Computer-Based Training] Committee) bestimmen, wie Inhalte für E-Learning entwickelt, bereitgestellt und ausgewertet werden.

Adobe Captivate bietet Optionen, mit denen Sie Ihre Projekte SCORM/AICC-konform machen können, und erstellt außerdem die für die Einhaltung dieser Standards notwendigen Dateien. Sie können das veröffentlichte Paket direkt in ein LMS hochladen.

Der folgende Arbeitsablauf wird üblicherweise zum Erstellen eines LMS-bereiten Pakets mit Adobe Captivate und zum Hochladen in ein LMS eingesetzt:

1. Erstellen Sie ein Adobe Captivate-Projekt mit mindestens einer Folie, die ein interaktives Objekt enthält und für die die Berichtfunktion aktiviert wurde.

2. Konfigurieren Sie das Projekt, um es an das LMS zu übermitteln, indem Sie die SCORM/AICC-Optionen in „Voreinstellungen“ festlegen. Weitere Informationen finden Sie unter Projekt für das Übermitteln an LMS konfigurieren.

3. Veröffentlichen Sie das Projekt als SWF-Datei, nachdem Sie die Option „HTML exportieren“ aktiviert haben. Es empfiehlt sich außerdem, das Paket als ZIP-Datei zu packen. Auf diese Weise können Sie das Paket als eine einzige Datei in das LMS hochladen.

4. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
   - Laden Sie die veröffentlichten Projektdateien oder die ZIP-Datei direkt in das LMS hoch.
   - Wenn Sie ein AICC-basiertes LMS verwenden, veröffentlichen Sie das Adobe Captivate-Projekt und laden Sie es auf einen HTTP-Speicherort (Ihren Inhaltsserver) hoch. Laden Sie dann die URL der HTM-Datei in das LMS hoch.

Zum Seitenanfang

Projekt für das Übermitteln an LMS konfigurieren

1. Wählen Sie in einem geöffneten Projekt „Quiz“ > „Quizvoreinstellungen“. Das Dialogfeld „Voreinstellungen“ wird angezeigt.

2. Wählen Sie in der Liste „Kategorie“ im Menü „Quiz“ die Option „Weitergabe“.

3. Wählen Sie „Weitergabe für dieses Projekt aktivieren“ und klicken Sie anschließend auf eine der Optionen in der Dropdownliste.

   SCORM 1.2 Wählen Sie diese Option, wenn Sie ein SCORM 1.2-basiertes LMS verwenden. Klicken Sie auf „Konfigurieren“, um die Manifestdateidetails anzugeben. Ausführliche Informationen finden Sie unter Manifestdetails konfigurieren.

   SCORM 2004 Wählen Sie diese Option, wenn Sie ein SCORM 2004-basiertes LMS verwenden. Klicken Sie auf „Konfigurieren“, um die Manifestdateidetails anzugeben. Ausführliche Informationen finden Sie unter Manifestdetails konfigurieren.

   AICC Wählen Sie diese Option, wenn Sie ein AICC-basiertes LMS verwenden.

4. Geben Sie an, auf welche Weise der Status des Kurses an das LMS übermittelt werden soll. Weitere Informationen finden Sie unter Statusdarstellung.

   Hinweis: *Die Option „Statusdarstellung“ ist nur für SCORM 1.2 verfügbar. Nicht alle SCORM 1.2-basierten LMS zeigen jedoch den Status an.*

5. Geben Sie die Erfolgs- und Abschlusskriterien für den Kurs an. Der Status des Kurses beruht darauf, ob der Benutzer diese Kriterien erfüllt

oder nicht. Weitere Informationen finden Sie unter Erfolgs-/Abschlusskriterien.

Hinweis: *Im Gegensatz zu SCORM 1.2 können Sie für SCORM 2004 separate Erfolgs- und Abschlusskriterien angeben.*

6. Geben Sie an, wie die Daten an das LMS übermittelt werden sollen. Weitere Informationen finden Sie unter Daten zum Übermitteln.

7. Geben Sie im Textfeld „LMS-Initialisierung“ den Text ein, der für Benutzer beim Laden des Kurses in den Webbrowser angezeigt werden soll.

8. Klicken Sie auf „Erweitert“ um die folgenden erweiterten Einstellungen anzugeben:

   Nie Fortsetzungsdaten senden Das LMS wird vom Projekt benachrichtigt, wenn Benutzer eine Sitzung nach einer Pause wieder aufnehmen. Benutzern wird die Seite angezeigt, an der Sie die Sitzung zuvor unterbrochen hatten. Wenn diese Option aktiviert ist, sehen Benutzer die erste Seite, wenn sie das Projekt fortsetzen.

   Normales Beenden nach Abschluss Kurs beginnt erneut mit der ersten Folie, wenn der Benutzer ihn nach erfolgreichem Abschluss erneut startet. Wenn Sie diese Option auswählen, wird der Wert „cmi.exit“ auf „Normal“ eingestellt, wenn sich der Status auf „Vollständig“ ändert.

   Hinweis*: Dieses Verhalten ist bei SCORM 2004-basierten LMS einheitlich. In SCORM 1.2-basierten LMS kann das Verhalten unterschiedlich sein. Wenden Sie sich für diese Fälle an Ihren LMS-Administrator.*

   Version und Sitzungs-ID URL-kodieren Wandelt die Version und die Sitzungs-ID in die entsprechenden URL-kodierten Werte um.

   Folgende Zeichen nicht URL-kodieren Unterstützt die Option „Version und Sitzungs-ID URL-kodieren“. Geben Sie die Zeichen ein, die nicht in die URL-kodierte Version und Sitzungs-ID aufgenommen werden sollen.

Die Manifestdatei wird erstellt. Um die Manifestdatei zu sehen, veröffentlichen Sie Ihr Adobe Captivate-Projekt und erstellen Sie eine SWF-Datei. Wenn Sie den Standardspeicherort verwendet haben, erscheinen die SWF-Datei und die Datei „imsmanifest.xml“ im Ordner „Eigene Dateien\Eigene Adobe Captivate 6-Projekte“ (Windows) bzw. im Ordner „/Users/<Benutzername>/Documents/Eigene Adobe Captivate-Projekte“ (Mac OS).

Wenn Sie die Berichterstellung für das Projekt in den SCORM-Optionen aktivieren, erstellt Adobe Captivate die folgenden Dateien, wenn das Projekt veröffentlicht wird:

Manifestdatei

Diese Datei wird verwendet, um das Adobe Captivate-Projekt in das LMS zu importieren. Die Manifestdatei „imsmanifest.xml“ enthält die Metadaten des Projekts sowie seine Kursstruktur.

HTML-Datei

Startet das Adobe Captivate-Projekt über das LMS.

JavaScript-Datei

Fungiert als Verknüpfung zwischen der SWF-Datei und dem LMS. Adobe Captivate sendet Nachverfolgungsdaten über die JavaScript-APIs an das LMS.

SWF-Datei

Die Inhalte des veröffentlichten Projekts werden in der SWF-Datei gespeichert.

Weitere unterstützende Dateien (.xsd-Dateien)

Enthalten zusätzliche, vom LMS benötigte Informationen.

Manifestdetails konfigurieren

Bereich „Kurs“:

Bezeichner (Erforderliches Feld) Der Bezeichner wird vom LMS für die Kennzeichnung unterschiedlicher Manifestdateien verwendet. Ein Standardbezeichner, der auf dem Namen des Adobe Captivate-Projekts basiert, wird automatisch im Textfeld vorgegeben. Der Bezeichner kann durch Überschreiben jederzeit geändert werden.

Titel (Erforderliches Feld) Der Titel Ihres Projekts wird dem Benutzer, der sich das Projekt über ein LMS ansieht, angezeigt. Ein Standardtitel, der auf dem Namen des Adobe Captivate-Projekts basiert, wird automatisch im Textfeld vorgegeben. Der Titel kann durch Überschreiben jederzeit geändert werden.

Beschreibung (Erforderliches Feld) Der Text, der vom LMS als Beschreibung Ihres Projekts angezeigt wird. Eine Standardbeschreibung, die auf dem Namen des Adobe Captivate-Projekts basiert, wird automatisch im Textfeld vorgegeben. Die Beschreibung kann durch Überschreiben jederzeit geändert werden.

Version (Erforderliches Feld) Die Versionsnummer dient zur Unterscheidung verschiedener Manifeste, die denselben Bezeichner aufweisen. Wenn Sie beispielsweise dasselbe Projekt nach einer Änderung hochladen, verwenden Sie eine andere Versionsnummer.

Dauer (Optionales Feld) Die Zeit, die ein Teilnehmer benötigt, um das Projekt abzuschließen. Adobe Captivate füllt dieses Feld mit einem

Annäherungswert aus. Wenn Ihr Projekt jedoch „schwer“ ist, wenn es z. B. Videos oder Animationen enthält, können Sie diesen Wert überarbeiten.

Bereich: „SCO“:

Bezeichner

(Erforderliches Feld) Der Bezeichner wird vom LMS für die Kennzeichnung unterschiedlicher SCOs (Shareable Content Objects) verwendet. Im Kontext von Adobe Captivate bezieht sich SCO auf das Adobe Captivate-Projekt. Ein Standardbezeichner, der auf dem Namen des Adobe Captivate-Projekts basiert, wird automatisch im Textfeld vorgegeben. Der Bezeichner kann durch Überschreiben jederzeit geändert werden.

***Hinweis**: Ein Kurs kann mehr als ein Projekt enthalten. Jedes Projekt wird als individuelles SCO behandelt. Adobe Captivate unterstützt allerdings nicht mehr als ein Projekt pro Kurs.*

Titel

(Erforderliches Feld) Ein Standardtitel, der auf dem Namen des Adobe Captivate-Projekts basiert, wird automatisch im Textfeld vorgegeben. Der Titel kann durch Überschreiben jederzeit geändert werden.

Statusdarstellung

***Hinweis:** Statusdarstellungsfelder sind nur verfügbar, wenn Sie AICC oder SCORM 1.2 auswählen.*

Erfolgs-/Abschlusskriterien

Benutzerzugriff Es wird angenommen, dass die Benutzer den Kurs erfolgreich abgeschlossen haben, wenn sie den Kurs vom LMS aus starten.

Folienansichten Der Kurs wird als abgeschlossen oder erfolgreich betrachtet, wenn die Benutzer die angegebene Anzahl oder den angegebenen Anteil (in Prozent) der Folien angezeigt haben.

***Hinweis**: Geben Sie für verzweigte Quiz einen Prozentwert der Folien als Kriterium an.*

Quiz Der Kurs wird, basierend auf der Leistung des Benutzers im Quiz, als abgeschlossen oder erfolgreich betrachtet. Sie können eines der folgenden Kriterien auswählen:

- Quiz wurde durchgeführt: In diesem Fall wird der Status als „Vollständig“ übermittelt, wenn Benutzer das Quiz durchführen, unabhängig davon, ob sie es bestehen oder nicht.
- Quiz wurde bestanden: In diesem Fall wird der Status nur als „Vollständig“ übermittelt, wenn die Benutzer das Quiz bestehen.
- Quiz wurde bestanden oder die erlaubte Anzahl der Quizversuche ist erreicht: In diesem Fall wird der Status als „Vollständig“ übermittelt, wenn Benutzer das Quiz bestehen oder alle Versuche durchgeführt wurden. Wenn die Anzahl der Versuche im Kurs beispielsweise auf 2 eingestellt ist und
  - Benutzer den ersten Versuch unternehmen und das Quiz bestehen, wird der Status als „Vollständig“ und „Bestanden“ übermittelt.
  - Benutzer den ersten Versuch unternehmen und das Quiz nicht bestehen, wird der Status als „Unvollständig“ und „Fehlgeschlagen“ übermittelt, da die erlaubte Anzahl der Versuche noch nicht erreicht wurde.
  - Wenn Benutzer das Quiz erneut durchführen und es nicht bestehen, wird der Status als „Vollständig“ und „Fehlgeschlagen“ übermittelt.
  - Wenn Benutzer das Quiz erneut durchführen und es bestehen, wird der Status als „Vollständig“ und „Bestanden“ übermittelt.

***Hinweis:** SCORM 2004 unterstützt zwei Statustypen: Erfolgs- und Abschlussstatus. Sie können Adobe Captivate so konfigurieren, dass diese beiden Statusmeldungen separat an SCORM 2004-basierte LMS gesendet werden. Das Kriterium für den Abschlussstatus kann „Folienansichten 100 %“ sein, und das Kriterium für den Erfolgsstatus kann „Quiz wurde bestanden“ sein.*

Daten zum Übermitteln

Punktzahl für Quiz Übermitteln Sie das Quizergebnis als Prozentwert oder als Punkte.

Interaktionsdaten Übermitteln Sie die Interaktionsdaten des Benutzers, z. B. die vom Benutzer bearbeitete Frage und seine Antwort.

Zum Seitenanfang

Projekt für ein LMS veröffentlichen

Nach dem Einstellen der SCORM/AICC-Optionen müssen Sie das Projekt als SWF-Datei veröffentlichen.

Wenn Sie die veröffentlichten Dateien in eine ZIP-Datei packen, wird die gesamte Gruppe veröffentlichter Dateien in einer einzigen ZIP-Datei zusammengefasst. Die ZIP-Datei, die die Manifestdatei enthält, wird auch als PIF-Datei (Package Interchange File) bezeichnet. SCORM-Richtlinien empfehlen die Verwendung einer PIF-Datei für die Übermittlung von Inhaltspaketen zwischen Systemen. Bei einigen LMS ist das Hochladen des Projekts als PIF sogar Voraussetzung. In jedem Fall ist es einfacher, eine einzige Datei in das LMS hochzuladen als mehrere.

1. Öffnen Sie ein Adobe Captivate-Projekt.
2. Wählen Sie „Datei“ > „Veröffentlichen“.
3. Wählen Sie auf der linken Seite des Dialogfelds „Veröffentlichen“ die Option „Flash (SWF)“.

4. Geben Sie im Textfeld „Projekttitel“ den Namen ohne die Dateierweiterung (.swf) ein.

5. Geben Sie im Textfeld „Ordner“ den vollständigen Pfad für den Ordner ein, in dem die Datei gespeichert werden soll, oder klicken Sie auf „Durchsuchen“, um einen Ordner zu bestimmen.

   Als Standardeinstellung ist die Ausgabe in ZIP-Dateien ausgewählt. Adobe Captivate packt den Kurs in eine PIF-Datei, indem eine ZIP-Datei erstellt wird, die die Flash-Datei (SWF) und die HTML-Datei enthält.

6. Klicken Sie auf „Veröffentlichen“.

Laden Sie die ZIP-Datei nach der Veröffentlichung des Projekts in Ihr LMS hoch und verteilen Sie die vom LMS bereitgestellte URL an die Benutzer.

(cc) BY-NC-SA Beiträge auf Twitter™ und Facebook sind nicht Gegenstand der Bedingungen von Creative Commons.

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Adobe Flash

Export aus Adobe Captivate in Flash
Ändern von Adobe Captivate-Projekten in Flash
Navigieren durch Projekte in Flash
Aufzeichnen von Anwendungen in Adobe Flash
Arbeitsablauf mit Adobe Flash

Wenn Sie ein Flash-Entwickler sind, verwenden Sie Adobe Captivate zum Aufnehmen einer SWF-Datei. Bearbeiten Sie die Datei dann mit den Flash-Funktionen. Adobe Captivate 6 unterstützt Flash Professional CS6.

Nach oben

Export aus Adobe Captivate in Flash

Sie können ein Projekt aus Adobe Captivate in Flash exportieren. Dieses können Sie ausbauen oder in ein größeres Projekt integrieren.

Hinweis: *Zum Ausführen dieser Aufgabe muss Adobe Flash nicht installiert sein.*

Wenn Sie ein Adobe Captivate-Projekt in Adobe Flash exportieren, wird das Projekt direkt auf die Bühne importiert. Das importierte Projekt enthält Ebenen für jeden Objekttyp. Zur Nutzung von Adobe Captivate-Spezialeffekten werden passende Flash-Methoden genutzt (beispielsweise Tweens zum Bewegen des Mauszeigers). Im Flash-Bedienfeld „Bibliothek“ werden alle für das Adobe Captivate-Projekt erstellten Objekte angezeigt, wobei sie logisch in Ordnern angeordnet sind.

Das Importieren der folgenden Folienelemente wird unterstützt: Markierungsfelder, Beschriftungen, Animationen, Klickfelder, Texteingabefelder und Rollover-Beschriftungen.

Die meisten Elemente in Ihren Projekten werden konvertiert, sodass sie sowohl in Flash als auch in Adobe Captivate genau gleich aussehen und funktionieren. Es gibt jedoch einige Ausnahmen:

- Fragenfolien
- Importierte Mausbewegungen sind linear und nicht geschwungen wie in Adobe Captivate.
- Erweiterte Komprimierung
- Wiedergabesteuerung
- Barrierefreiheit (508)
- Zeichenobjekte
- Interaktive Objekte werden nicht vollständig unterstützt.
- Folienübergänge (Ein- und Ausblenden zwischen Folien)

1. Wählen Sie in einem geöffneten Projekt „Datei“ > „Exportieren“ > „In Flash CS5“.
2. Geben Sie im Dialogfeld „Optionen für den Export in Flash“ den Speicherort an und wählen Sie die zu exportierenden Elemente. Diese Optionen sind selbsterklärend, beachten Sie aber bitte, dass Hinweise ein Flash-Merkmal sind und kein Adobe Captivate-Element, das in Flash importiert wird. Die SWF-Projektdatei enthält keine Hinweise.
3. Klicken Sie auf „Exportieren“. Wenn Sie Flash Professional CS5 installiert haben, wird die exportierte Datei in Flash Professional CS5 geöffnet.

Nach oben

Ändern von Adobe Captivate-Projekten in Flash

Verwenden Sie die Flash-Bibliothek und Filmclip-Objekte, um wiederverwendbare Elemente aus dem Originalprojekt zu erstellen.

Wenn Sie mit der Struktur des Projekts in Flash vertraut sind, können Sie leicht ein ganzes Projekt ändern oder Adobe Captivate-Elemente darin platzieren. Alle Adobe Captivate-Projektelemente werden in der Flash-Bibliothek gespeichert und in Ordnern organisiert. Navigieren Sie durch diese Ordner, um Elemente zum Bearbeiten auszuwählen.

Die folgenden Ebenen werden in der Zeitleiste angezeigt, wenn Sie ein Adobe Captivate-Projekt in Flash öffnen.

Preloader Diese Datei wird abgespielt, bis der Film auf den Computer des Benutzers heruntergeladen wurde. Sie könnten beispielsweise eine GIF-Datei nutzen, die während des Downloadvorgangs darüber informiert, dass der Film heruntergeladen wird.

Aktionen Die in einem Film festgelegten globalen Aktionen. Sie können globale Variablen und Erklärungen mithilfe der Aktionsebene in der Zeitleiste festlegen.

Folien Enthält die importierten Folien in der Reihenfolge, in der sie im Film angezeigt werden.

Wenn Sie auf die Folie doppelklicken, werden die entsprechenden Objekte für die Folie in der Zeitleiste der nächsten Ansicht angezeigt. Verwenden Sie die Zeitleiste, um die verschiedenen Objekte auf der Folie zu bearbeiten. Doppelklicken Sie auf ein Objekt, um die einzelnen Teile zu bearbeiten. Die Zeitleiste ändert sich entsprechend, um die verschiedenen Teile des Objekts anzuzeigen.

Nach oben

Navigieren durch Projekte in Flash

Beachten Sie beim Navigieren die folgenden Punkte:

- Im Bedienfeld „Bibliothek“ gibt es einen Ordner mit dem Namen Adobe Captivate-Komponenten, der alle Folien und Objekte des Projekts enthält. (Sie können die angezeigten Objekte mit dem Präfix „xrd“ ignorieren; dabei handelt es sich um Bilder und Sounds, die in anderen Objekten verwendet werden.) Um Ihr Projekt zu bearbeiten, doppelklicken Sie auf ein Bibliothekssymbol und bearbeiten Sie es. Die „xrd“-Dateien werden in einem Ordner in der Bibliothek gespeichert.
- Eine andere Art der Navigation ist das Doppelklicken auf Elemente auf der Bühne (in Flash). Um beispielsweise einen Film zu bearbeiten, doppelklicken Sie auf den Film auf der Bühne. Um zu einem Element auf einer Folie zu navigieren, klicken Sie in der Zeitleiste. Ändern Sie die Abspielposition, um ein Objekt auf der Folie zu zeigen (etwa eine Beschriftung oder ein Markierungsfeld). Doppelklicken Sie dann auf das Objekt, um es zu bearbeiten. Diese Methode hat den Vorteil, dass jedes Element und Objekt in seinem Zusammenhang angezeigt wird.
- Anders als Adobe Captivate zeigt Flash nicht alle Objekte auf einmal an; in Flash bestimmt die Zeitleiste, wann die verschiedenen Objekte erscheinen. Klicken Sie in der Zeitleiste oder ziehen Sie die Abspielposition, um eine Vorschau des Projekts anzuzeigen.
- Im Bedienfeld „Bibliothek“ sind die im Projekt enthaltenen Elemente, wie beispielsweise Folien und Beschriftungen, hierarchisch in Ordnern angeordnet.

Nach oben

Aufzeichnen von Anwendungen in Adobe Flash

Jetzt können Sie Anwendungen in allen Aufzeichnungsmodi von Adobe Captivate vom Adobe Flash-Arbeitsbereich aus aufzeichnen (ohne Adobe Captivate zu starten).

1. Wählen Sie in Adobe Flash Professional CS6 „Befehl“ > „Anwendung aufzeichnen“.
2. Klicken Sie auf das Aufzeichnungssymbol und beginnen Sie mit der Aufzeichnung.

Hinweis: *Diese Funktion steht nur zur Verfügung, wenn Adobe Captivate als Teil von Adobe E-Learning Suite installiert wurde.*

Nach oben

Arbeitsablauf mit Adobe Flash

Sie können die SWF-Dateien in Adobe Captivate sofort aktualisieren, indem Sie die FLA-Quelldateien in Adobe Flash bearbeiten. Adobe Flash können Sie in Adobe Captivate starten.
Hinweis: *Diese Funktion steht nur zur Verfügung, wenn Adobe Captivate als Teil von Adobe E-Learning Suite installiert wurde.*

Verwenden von Adobe Flash zum Bearbeiten von Animationsobjekten und Widgets

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) auf die Animation oder das Widget und wählen Sie „Bearbeiten mit Flash“. Die der SWF-Datei zugeordnete FLA-Datei wird zur Bearbeitung in Adobe Flash geöffnet.
2. Bearbeiten Sie die FLA-Datei, erstellen Sie eine SWF-Ausgabedatei und speichern Sie die Datei dann an dem Speicherort, an dem die ursprüngliche SWF-Datei gespeichert war. Verwenden Sie außerdem denselben Namen für die neue SWF-Datei.

Alle im Adobe Captivate-Projekt verwendeten Instanzen der SWF-Datei werden automatisch aktualisiert.

Sie können Adobe Flash auch manuell öffnen und die der SWF-Datei zugeordnete FLA-Datei bearbeiten. Sie können die Dateien manuell synchronisieren, indem Sie im Kontextmenü die Option „Aktualisieren“ wählen. in der Ecke des Objekts oder Widgets weist darauf hin, dass die SWF-Datei nicht mit der Quelle synchronisiert ist. zeigt an, dass die SWF-Datei aktuell ist. zeigt an, dass die SWF-Datei nicht verfügbar ist.

Ersetzen von SWF-Animationsdateien

Führen Sie im Eigenschaftenfenster einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie auf die per Hyperlink verknüpfte SWF-Datei, wechseln Sie zum Speicherort der SWF-Ersatzdatei und klicken Sie auf „Öffnen“.
- Klicken Sie auf „Austauschen“. Wählen Sie im Dialogfeld „Animation aus Bibliothek auswählen“ die SWF-Ersatzdatei in der Projektbibliothek. Mit diesem Dialogfeld können Sie außerdem SWF-Dateien von anderen Speicherorten importieren und dann die Datei wählen, die die aktuelle Datei ersetzen soll.

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Microsoft Word

Projekte als Handouts veröffentlichen
Veröffentlichen von Projekten als Lektionen
Veröffentlichen von Projekten als Schritt-für-Schritt-Anleitungen
Veröffentlichen von Projekten als Storyboards

Wenn Microsoft® Word® auf demselben Computer installiert ist wie Adobe Captivate, können Sie Adobe Captivate-Projekte in Microsoft Word veröffentlichen. Ihre Ausgabe kann in verschiedenen Formaten veröffentlicht werden: Handout, Lektion, Schritt-für-Schritt-Anweisungen und Storyboard.

Nach oben

Projekte als Handouts veröffentlichen

Sie können Adobe Captivate-Projekte als Handouts im Microsoft Word-Format veröffentlichen. Hierbei wird das Adobe Captivate-Projekt in einem Word-Dokument veröffentlicht, in dem alle Folien wie gewünscht dargestellt werden.

1. Öffnen Sie ein Adobe Captivate-Projekt.
2. Wählen Sie „Datei“ > „Veröffentlichen“.
3. Wählen Sie im Dialogfeld „Veröffentlichen“ die Option „Drucken“.
4. Geben Sie unter „Projekttitel“ den gewünschten Namen ohne die Dateierweiterung (.doc) ein.
5. Geben Sie im Textfeld „Ordner“ den vollständigen Pfad für den Ordner ein, in dem die Datei gespeichert werden soll, oder klicken Sie auf „Durchsuchen“, um den Ordner ausfindig zu machen.
6. Wählen Sie einen Exportbereich. Der Exportbereich besteht aus den Folien, die Sie nach Word exportieren möchten. Sie können angeben, ob Sie alle Folien, die aktuelle Folie, ausgewählte Folien oder einen zusammenhängenden Folienbereich veröffentlichen möchten.
7. Wählen Sie unter „Typ“ die Option „Handouts“.
8. Die folgenden Layoutoptionen stehen für Handouts zur Verfügung:

   Tabellen in der Ausgabe verwenden Legen Sie fest, wie viele Folien pro Seite gedruckt werden sollen.

   Folien pro Seite Geben Sie die Anzahl der Folien an, die auf jeder Seite des Word-Dokuments gedruckt werden sollen. Ein kleines Miniaturbild auf der rechten Seite zeigt eine Vorschau des gewählten Layouts an.

   Beschriftungstext Mit dieser Option drucken Sie den Text von Beschriftungen unterhalb der dazugehörigen Folien.

   Leerzeile für Anmerkungen hinzufügen Wählen Sie diese Option, um für jede Folie des Projekts Leerzeilen in das Word-Dokument einzufügen. Die Zeilen erscheinen unter der Folie, wenn Sie die Option „Tabellen in der Ausgabe verwenden“ wählen. Wenn Sie diese Option deaktivieren, erscheinen die Zeilen rechts neben der Folie.

   Folienanmerkungen Mit dieser Option können Sie Folienanmerkungen in Ihr Word-Dokument aufnehmen. (Benutzer, die Ihr Projekt anzeigen, können diese Anmerkungen nicht sehen.)

   Ausgeblendete Folien einschließen Mit dieser Option können Sie als ausgeblendet markierte Folien aufnehmen. (Ausgeblendete Folien werden bei der Wiedergabe des Projekts nicht angezeigt.)

   Mausbewegung einbeziehen Beziehen Sie mit dieser Option Mausbewegungen auf Folien mit ein.

   Objekte und Fragen einbinden Hiermit können Sie Beschriftungen, Bilder, Klickfelder, Markierungsfelder und weitere Objekte in Folien aufnehmen.

   Fragenpool-Folien einbeziehen Hiermit werden Fragenfolien aus dem Fragenpool mit einbezogen.
9. Wenn Sie fertig sind, klicken Sie auf „Veröffentlichen“.

   Das neue Projektdokument wird in Microsoft Word geöffnet. Bearbeiten Sie die Datei nach Bedarf und speichern Sie sie.

   Hinweis: *Die DOC-Datei wird mithilfe einer Microsoft Word-Vorlage namens „AdobeCaptivate.dot“ erstellt. Diese Vorlage enthält eine Kopfzeile, in der das aktuelle Datum angegeben ist, und eine Fußzeile mit den Seitenzahlen. Wenn Sie die Informationen in der Kopf- oder Fußzeile ändern oder entfernen möchten, können Sie die DOT-Datei in Word öffnen und bearbeiten. Beim Installieren von Adobe Captivate wird die Vorlage „AdobeCaptivate.dot“ automatisch in folgendem Programmordner abgelegt: \\Programme\Adobe\Adobe Captivate 6\Gallery\PrintOutput (Windows) bzw. /Applications/Adobe Captivate 6/Gallery/PrintOutput (Mac OS).*

Nach oben

Veröffentlichen von Projekten als Lektionen

Sie können Adobe Captivate-Projekte als Lektionen im Microsoft Word-Format veröffentlichen. Hierbei wird das Adobe Captivate-Projekt in Form einer Lektion mit Ihren Fragen und einem Antwortschlüssel in einem Word-Dokument veröffentlicht.

1. Wählen Sie in einem geöffneten Projekt „Datei“ > „Veröffentlichen“.
2. Wählen Sie im Dialogfeld „Veröffentlichen“ die Option „Drucken“.
3. Geben Sie unter „Projekttitel“ den gewünschten Namen ohne die Dateierweiterung (.doc) ein.
4. Geben Sie im Textfeld „Ordner“ den vollständigen Pfad für den Ordner ein, in dem die Datei gespeichert werden soll, oder klicken Sie auf „Durchsuchen“, um den Ordner ausfindig zu machen.
5. Wählen Sie einen Exportbereich. Der Exportbereich besteht aus den Folien, die Sie nach Word exportieren möchten. Folgende Optionen stehen zur Verfügung: „Alle“, „Aktuelle Folie“, „Auswahl“ oder eine Reihe von Folien.
6. Wählen Sie unter Typ die Option „Lesson“ (Lektion).
7. Die folgenden Vorlagenoptionen stehen zur Verfügung:

   Kopfzeilentext Geben Sie den Text ein, der in der Kopfzeile des Projekts angezeigt werden soll.

   Fußzeilentext Geben Sie den Text ein, der in der Fußzeile des Projekts angezeigt werden soll.

   Ausgeblendete Folien einschließen Wählen Sie diese Option, wenn im veröffentlichten Projekt ausgeblendete Folien angezeigt werden sollen.

   Quizfragenfolien einbeziehen Wählen Sie diese Option, wenn im veröffentlichten Projekt Quizfragenfolien angezeigt werden sollen.

   Fragenpool-Folien einbeziehen Wählen Sie diese Option, wenn im veröffentlichten Projekt Fragenfolien aus dem Fragenpool angezeigt werden sollen.
8. Wenn Sie fertig sind, klicken Sie auf „Veröffentlichen“.

   Das neue Projektdokument wird in Microsoft Word geöffnet. Bearbeiten Sie die Datei nach Bedarf und speichern Sie sie.

   Hinweis: *Die Vorlagen für die Formate „Lektion“, „Storyboard“ und „Schritt für Schritt“ sind in der Galerie gespeichert (C:\Programme\Adobe\Adobe Captivate 6\Gallery\PrintOutput (Windows) bzw. /Applications/Adobe Captivate 6/Gallery/PrintOutput (Mac OS)). Beim erstmaligen Start von Adobe Captivate werden diese Vorlagen in das Benutzerprofil (z. B. C:\Dokumente und Einstellungen\<Benutzer>\Eigene Dateien\Eigene Adobe Captivate-Projekte\Templates\PrintOutput) kopiert.*

Nach oben

Veröffentlichen von Projekten als Schritt-für-Schritt-Anleitungen

Sie können Adobe Captivate-Projekte als Schritt-für-Schritt-Anleitungen im Microsoft Word-Format veröffentlichen. Hierbei wird das Adobe Captivate-Projekt in einem Word-Dokument veröffentlicht, das eine Übersicht über die im Projekt ausgeführten Schritte enthält. Wenn Sie in dem Projekt beispielsweise die Navigation einer Website beschrieben haben, sind in der Anleitung die für die jeweiligen Aktionen erforderlichen Schritte aufgeführt. Die Anleitung enthält keine Abbildungen der Projektfolien, wohl aber Abbildungen der Folienobjekte (Schaltflächen, Links usw.).

1. Öffnen Sie ein Adobe Captivate-Projekt.
2. Wählen Sie „Datei“ > „Veröffentlichen“.
3. Wählen Sie im Dialogfeld „Veröffentlichen“ die Option „Drucken“.
4. Geben Sie unter „Projekttitel“ den gewünschten Namen ohne die Dateierweiterung (.doc) ein.
5. Geben Sie im Textfeld „Ordner“ den vollständigen Pfad für den Ordner ein, in dem die Datei gespeichert werden soll, oder klicken Sie auf „Durchsuchen“, um den Ordner ausfindig zu machen.
6. Wählen Sie einen Exportbereich. Der Exportbereich besteht aus den Folien, die Sie nach Word exportieren möchten. Folgende Optionen stehen zur Verfügung: „Alle“, „Aktuelle Folie“, „Auswahl“ oder eine Reihe von Folien.
7. Wählen Sie unter Typ die Option „Schritt für Schritt“.
8. Die folgenden Vorlagenoptionen stehen zur Verfügung:

   Kopfzeilentext Geben Sie den Text ein, der in der Kopfzeile des Projekts angezeigt werden soll.

   Fußzeilentext Geben Sie den Text ein, der in der Fußzeile des Projekts angezeigt werden soll.

   Ausgeblendete Folien einschließen Wählen Sie diese Option, wenn im veröffentlichten Projekt ausgeblendete Folien angezeigt werden sollen.
9. Wenn Sie fertig sind, klicken Sie auf „Veröffentlichen“.

   Das neue Projektdokument wird in Microsoft Word geöffnet. Bearbeiten Sie die Datei nach Bedarf und speichern Sie sie.

   Hinweis: *Die Vorlagen für die Formate „Lektion“, „Storyboard“ und „Schritt für Schritt“ sind in der Galerie gespeichert (C:\Programme\Adobe\Adobe Captivate 6\Gallery\PrintOutput (Windows) bzw. /Applications/Adobe Captivate 6/Gallery/PrintOutput (Mac OS)). Beim erstmaligen Start von Adobe Captivate werden diese Vorlagen in das Benutzerprofil (z. B. C:\Dokumente und Einstellungen\<Benutzer>\Eigene Dateien\Eigene Adobe Captivate-Projekte\Templates\PrintOutput) kopiert.*

Nach oben

Veröffentlichen von Projekten als Storyboards

Sie können Adobe Captivate-Projekte als Storyboards im Microsoft Word-Format veröffentlichen. Das Projekt wird als Word-Dokument, das eine Zusammenfassung der Projekteigenschaften und eine detaillierte Ansicht jeder Folie enthält, veröffentlicht. Zu den Projekteigenschaften gehören die Anzahl verwendeter Folien, Details zur Bewertungseinstellung, die Länge der Folien usw. In der detaillierten Ansicht der einzelnen Folien sind Zusammenfassungen der Folieneigenschaften zu finden.

Wenn das Projekt ein Quiz enthält und Sie die Storyboard-Ausgabe wählen, werden neben den einzelnen Fragen die entsprechenden Antworten angezeigt. Ein Antwortschlüssel ist nicht vorhanden.

1. Öffnen Sie ein Adobe Captivate-Projekt.
2. Wählen Sie „Datei“ > „Veröffentlichen“.
3. Wählen Sie im Dialogfeld „Veröffentlichen“ die Option „Drucken“.
4. Geben Sie unter „Projekttitel“ den gewünschten Namen ohne die Dateierweiterung (.doc) ein.
5. Geben Sie im Textfeld „Ordner“ den vollständigen Pfad für den Ordner ein, in dem die Datei gespeichert werden soll, oder klicken Sie auf „Durchsuchen“, um den Ordner ausfindig zu machen.
6. Wählen Sie einen Exportbereich. Der Exportbereich besteht aus den Folien, die Sie nach Word exportieren möchten. Folgende Optionen stehen zur Verfügung: „Alle“, „Aktuelle Folie“, „Auswahl“ oder eine Reihe von Folien.
7. Wählen Sie unter Typ die Option „Storyboard“.
8. Die folgenden Vorlagenoptionen stehen zur Verfügung:

   Kopfzeilentext Geben Sie den Text ein, der in der Kopfzeile des Projekts angezeigt werden soll.

   Fußzeilentext Geben Sie den Text ein, der in der Fußzeile des Projekts angezeigt werden soll.

   Ausgeblendete Folien einschließen Wählen Sie diese Option, wenn im veröffentlichten Projekt ausgeblendete Folien angezeigt werden sollen.

   Quizfragenfolien einbeziehen Wählen Sie diese Option, wenn im veröffentlichten Projekt Quizfragenfolien angezeigt werden sollen.

   Fragenpool-Folien einbeziehen Wählen Sie diese Option, wenn im Projekt Fragenfolien aus dem Fragenpool angezeigt werden sollen.
9. Wenn Sie fertig sind, klicken Sie auf „Veröffentlichen“.

   Das neue Projektdokument wird in Microsoft Word geöffnet. Bearbeiten Sie die Datei nach Bedarf und speichern Sie sie.

   Hinweis: *Die Vorlagen für die Formate „Lektion“, „Storyboard“ und „Schritt für Schritt“ sind in der Galerie gespeichert (C:\Programme\Adobe\Adobe Captivate 6\Gallery\PrintOutput (Windows) bzw. /Applications/Adobe Captivate 6/Gallery/PrintOutput (Mac OS)). Beim erstmaligen Start von Adobe Captivate werden diese Vorlagen in das Benutzerprofil (z. B. C:\Dokumente und Einstellungen\<Benutzer>\Eigene Dateien\Eigene Adobe Captivate-Projekte\Templates\PrintOutput) kopiert.*

Verwandte Hilfethemen

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

RoboHelp

Hinzufügen eines Adobe Captivate-Projekts zu einem RoboHelp HTML-Onlinehilfesystem
Anzeigeoptionen für das Adobe Captivate-Projekt festlegen

Um ein Adobe Captivate-Projekt zu einem RoboHelp-Projekt hinzuzufügen, erstellen Sie das Adobe Captivate-Projekt, fügen Sie es zu dem RoboHelp-Projekt zu und wählen Sie unter verschiedenen Anzeigeoptionen. Adobe Captivate 6 wird von RoboHelp 10 unterstützt.

Nach oben

Hinzufügen eines Adobe Captivate-Projekts zu einem RoboHelp HTML-Onlinehilfesystem

1. Erstellen Sie ein Adobe Captivate-Projekt.
2. Veröffentlichen Sie das Projekt als Flash-Datei (SWF). Wählen Sie während des Exportvorgangs die Option „HTML exportieren“ und merken Sie sich den Zielordner, in dem die SWF-Datei gespeichert wird.
3. Öffnen Sie in RoboHelp das Hilfeprojekt, zu dem Sie das Adobe Captivate-Projekt hinzufügen möchten.
4. Doppelklicken Sie im Projekt Manager auf den Ordner „Projektdateien“.
5. Wählen Sie im Menü „Datei“ die Option „Importieren“ > „HTML/XHTML-Datei“.
6. Navigieren Sie zur HTML-Datei Ihres (in Schritt 2 erstellten) Adobe Captivate-Projekts und wählen Sie sie aus.
7. Klicken Sie auf „Öffnen“.

   Die HTML-Datei und die FLA-Datei (SWF-Datei) werden in Ihr RoboHelp-Projekt importiert. Die SWF-Datei wird dem Ordner Project Files hinzugefügt und ein neues Thema (mit dem Projekttitel) erstellt.

   Hinweis: *Die zu Ihrem RoboHelp-Projekt hinzugefügte HTML-Datei (mit dem Projekttitel) ist wichtig. Wenn Sie das Thema löschen, wird auch die zugehörige SWF-Datei aus dem Projekt gelöscht. Sie können allerdings das Thema in Ihrem Hilfeprojekt als „verstecktes“ Thema belassen. Versteckte Themen können nicht verlinkt werden und werden nicht im Inhaltsverzeichnis aufgeführt. Ihre Indexmarken erscheinen außerdem nicht im Index.*

Nach oben

Anzeigeoptionen für das Adobe Captivate-Projekt festlegen

Legen Sie nach dem Hinzufügen der FLA-Datei (SWF-Datei) zu Ihrem RoboHelp-Projekt fest, wie das Projekt angezeigt werden soll. Sie können ein Adobe Captivate-Projekt in einem neuen RoboHelp-Thema platzieren und dann eine Verknüpfung zu diesem Thema von beliebigen anderen Themen der Hilfe herstellen.

Anzeigen des Projekts innerhalb eines bestehenden Themas

1. Öffnen Sie in RoboHelp das Thema, das Sie zum Starten des Projekts verwenden möchten.
2. Klicken Sie in dem Thema. Wählen Sie im Menü „Insert“ die Option „Adobe Captivate Demo“.
3. Wählen Sie den Speicherort Ihrer Adobe Captivate-Datei aus und klicken Sie auf „OK“.
4. Sie können sich die Darstellung des Projekts ansehen, indem Sie das Thema in der Vorschau anzeigen oder das Hilfesystem erstellen und anzeigen.

Anzeigen des Projekts in einem Fenster oder einer Ansicht

1. Erstellen Sie ein Thema in RoboHelp.
2. Fügen Sie das Adobe Captivate-Projekt zum Thema hinzu. Wählen Sie im Menü „Insert“ die Option „Adobe Captivate Demo“.
3. Wählen Sie den Speicherort Ihrer Adobe Captivate-Datei aus und klicken Sie auf „OK“.
4. Speichern Sie das Thema.
5. Öffnen Sie das Thema, das Sie zum Starten des Projekts verwenden möchten.
6. Wählen Sie den Text oder das Bild aus, der oder das als Hypertext-Link verwendet werden soll. Wählen Sie im Menü „Einfügen“ die Option „Hyperlink/Popup“.
7. Wählen Sie in der Liste „Select Destination (File or URL)“ das Thema aus, das das Adobe Captivate-Projekt enthält.
8. Legen Sie in den Hyperlink-Eigenschaften fest, wie das Projekt angezeigt werden soll:

Display In Auto-Sizing Pop-up Zeigt das Projekt in einem Fenster an, das sich automatisch an die Höhe und Breite des Projekts anpasst.

Display in Custom-Sized Pop-Up Wählen Sie mithilfe der Pfeile oder durch Zahleneingabe eine Breite und Höhe aus.

Display In Frame Sie können eine neues Fenster oder dieselbe Folie, in der der Themenlink angezeigt wird, für die Anzeige nutzen. Wählen Sie aus dem Popupmenü neben Display in Frame entweder New Window or Same Slide aus. Wenn Sie die Option „Neues Fenster“ auswählen, wird das Projekt im Standardbrowser des Benutzers angezeigt. Wenn Sie die Option „Same Slide“ wählen, ersetzt Ihr Thema das Thema, das der Benutzer aktuell anzeigen kann.

9. Klicken Sie auf „OK“.
10. Sehen Sie sich eine Vorschau des Themas an, um zu sehen, wie das Projekt aussieht, oder erstellen Sie eine Hilfe.

Hinweis: *Sie können die SWF-Datei, die Sie in RoboHelp eingefügt haben, nur bearbeiten, wenn das zugeordnete Adobe Captivate-Projekt auf Ihrem Computer gespeichert ist.*

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Fehlerbehebung

Ein Teil des Inhalts, zu dem von dieser Seite verlinkt wird, wird u. U. nur auf Englisch angezeigt.

Adobe Captivate-Ausgabe

Adobe Captivate wurde speziell für die Anforderungen von Benutzern ohne Breitbandverbindung konzipiert. Bei einem typischen Projekt mit Sound (Audiokommentar bei einigen Folien) und einer relativ geringen Bildschirmgröße von 512 x 384 Pixel erfolgt das Streaming mit einer Geschwindigkeit von ca. 2-3 KB pro Sekunde. Benutzer können dieses Projekt über ein 56 Kbit/s-Modem (oder ein langsameres Modem) übertragen und müssen höchstens ein paar Sekunden auf den Projektstart warten. Außerdem kommt es während der Filmwiedergabe nicht zu Pausen.

Ein Projekt mit folgenden Eigenschaften lässt sich beispielsweise problemlos streamen:

- Dateigröße: 777 KB
- Länge: 6 Minuten, 12 Sekunden
- Audio: 286 KB
- Video: 491 KB
- Bildschirmgröße: 608 x 460

Hinweis: *Die Dateigröße ist von einer Reihe von Faktoren abhängig. Größere Dateien enthalten in der Regel Elemente wie Fotos, Grafiken und Soundtracks, sind für höhere Bildschirmauflösungen gedacht, weisen rasche Bildschirmübergänge auf und verfügen über hochwertiges Video und Audio.*

Sie können die Dateigröße von Adobe Captivate-Projekten auf unterschiedliche Weise beeinflussen:

- Ein wichtiger Faktor ist das Verhältnis KB pro Sekunde. Dieser Faktor geht aus der Bandbreitenanalyse hervor. Vergessen Sie nicht, dass auch große Projekte oft sehr gut über das Internet gestreamt werden können. Eine 400-KB-Datei mag zwar groß erscheinen, aber wenn ihre Wiedergabe 5 Minuten dauert, kann sie problemlos über ein 28,8 Kbit/s-Modem gestreamt werden. Für die erste Folie in einem Projekt ist die Kbit/s-Rate länger, da mit der ersten zu ladenden Folie zusätzliche Projektinformationen geladen werden müssen.
- Ein weiterer Aspekt sind die Farbeinstellungen und die in Ihrem Projekt enthaltenen Einstellungen und Bilder. Sie können die Dateigröße reduzieren, indem Sie Farbverläufe und Fotos nach Möglichkeit vermeiden.
- Wenn Sie Ihre SWF-Dateien nicht auf einen Adobe® Connect™ Enterprise-Server hochladen möchten, können Sie die Option „Adobe Connect Enterprise-Metadaten veröffentlichen“ in den Projektvoreinstellungen deaktivieren. Diese Option ist standardmäßig aktiviert und fügt Ihrem Projekt Daten hinzu, um die Integration mit Adobe Acrobat Connect Professional zu verbessern. Falls Sie Acrobat Connect Professional nicht verwenden, deaktivieren Sie diese Option, um die Projektgröße zu verringern.

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Timing von Animationen

Wenn Sie bei der Projektvorschau feststellen, dass die Dauer einer als Objekt hinzugefügten Animationsdatei nicht stimmt (d. h. entweder zu lang oder zu kurz ist), können Sie die Animation mit der Adobe Captivate-Zeitleiste synchronisieren und erhalten damit mehr Kontrolle über das Timing.

1. Wählen Sie die Animation.
2. Wählen Sie im Eigenschafteninspektor („Fenster“ > „Eigenschaften“) im Bereich „Timing“ die Option „Mit Projekt synchronisieren“.

Hinweis: *Wenn die Animationsdatei ursprünglich mit einer Audiospur aufgezeichnet wurde, stellen Sie eventuell fest, dass der Sound nach Auswahl der Option „Mit Projekt synchronisieren“ ungleichmäßig ist. In diesem Fall sollten Sie die Animations- und die Audiodatei trennen, sodass sie im Projekt als zwei separate Objekte verwendet werden können.*

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Anwendungsverzerrung beim Aufzeichnen

Hinweis: *Dies gilt nur, wenn Sie Adobe Captivate unter Microsoft Windows verwenden.*

Eine Anwendungsverzerrung kann auftreten, wenn unter Microsoft Windows bestimmte Videokarten verwendet werden. Sie können dieses Problem beheben, indem Sie die Hardwarebeschleunigung auf Ihrem Computer auf „Keine“ setzen. Hier ändern Sie die Einstellung: Menü „Start“ > „Einstellungen“ > „Systemsteuerung“ > „Anzeige“ > „Einstellungen“ > „Erweitert“ > „Problembehandlung“.

Hinweis: *Dieses Problem tritt nur bei Verwendung von Adobe Captivate unter Microsoft Windows auf.*
Wichtig: *Beim Abschalten der Hardwarebeschleunigung wird auf manchen Computern die Anzeige deaktiviert.*

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Erfassen von Anwendungen mit erhöhten Rechten in Windows Vista/Windows 7

Für das Aufzeichnen oder Erfassen von Anwendungen, die im erhöhten bzw. Administratormodus ausgeführt werden, müssen Sie Administratorberechtigungen für die Datei AdobeCaptivate.exe festlegen.

So legen Sie Administratorberechtigungen für die Datei „AdobeCaptivate.exe“ fest:

1. Suchen Sie die Datei „AdobeCaptivate.exe“ im Installationsverzeichnis. Wenn Sie während der Installation die Standardeinstellungen übernommen haben, finden Sie diese Datei im Ordner „\\Programme\Adobe\Adobe Captivate 6“.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Datei und wählen Sie „Als Administrator ausführen“. Das Dialogfeld „Benutzerkontensteuerung“ wird angezeigt.
3. Klicken Sie auf „Zulassen“.

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Erfassen beim Aufzeichnen einer Webanwendung

Wenn Sie eine webbasierte Anwendung oder eine Website in einem Browser erfassen, wird auf der Folie unter Umständen nicht das richtige Bild angezeigt.

Achten Sie beim Erfassen eines Bildschirms darauf, dass der Kameraverschlusston zu hören ist. Der Kameraverschlusston ist zu hören, wenn Adobe Captivate den Screenshot erfolgreich erstellt hat. Wenn Sie beim Aufzeichnen einer Website oder einer webbasierten Anwendung auf mehrere Links klicken müssen, hören Sie den Kameraverschlusston bei jedem Klick. Warten Sie bis die Seite, die durch Klicken auf einen Link geladen wird, vollständig geladen ist. Sobald die Seite vollständig geladen ist, hören Sie den Kameraverschlusston. Andernfalls drücken Sie die Drucktaste, um den Screenshot manuell zu erfassen. Für die Aufzeichnung einer Website oder einer webbasierten Anwendung wird die Verwendung von Internet Explorer als Browser empfohlen. Halten Sie sich an die folgenden einfachen Richtlinien, um optimale Ergebnisse zu erzielen.

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Ungleichmäßige Full-Motion-Aufzeichnung

Hinweis: *Dies gilt nur, wenn Sie Adobe Captivate unter Microsoft Windows verwenden.*

Durch Deaktivieren der Hardwarebeschleunigung erzeugen Sie gleichmäßigere Full-Motion-Projekte mit besseren Mausbewegungen. Eine aktivierte Hardwarebeschleunigung kann einen Großteil Ihrer Systemressourcen beanspruchen und zu einer unregelmäßigen Full-Motion-Aufzeichnung führen. Bei deaktivierter Hardwarebeschleunigung erhalten Sie eine bessere Full-Motion-Aufzeichnungsqualität.

Um die Hardwarebeschleunigung u deaktivieren, ändern Sie diese Einstellung: Menü „Start“ > „Einstellungen“ > „Systemsteuerung“ > „Anzeige“ > „Einstellungen“ > „Erweitert“ > „Problembehandlung“.

Wenn Sie die Hardwarebeschleunigung deaktivieren, kommt es am Anfang und Ende der Full-Motion-Aufzeichnung zu einem kurzen Flackern des Bildschirms. Dieses Flackern führt zu keinerlei Beschädigung Ihres Computers und ist im fertigen Projekt nicht sichtbar.

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Korrigieren von Farben in Folien

Generell werden Farben in Adobe Captivate-Projekten korrekt angezeigt. Es kann jedoch vorkommen, dass Farben nicht richtig dargestellt werden, zum Beispiel wenn sich die Farbschemata der einzelnen Folien radikal unterscheiden. Wenn Folie A beispielsweise Farbpalette ABC und Folie B Farbpalette XYZ verwendet und sich diese beiden Farbpaletten deutlich voneinander unterscheiden, kann Folie B unter Umständen auf Farbpalette ABC zurückgreifen.

Die meisten dieser Probleme lassen sich durch Ändern der Videoqualität der Folie beheben. Adobe Captivate bietet drei Videoqualitätsstufen, wobei für die meisten Einsatzzwecke die Standardoption empfohlen wird.

So ändern Sie die Videoqualität in einer Folie:

1. Doppelklicken Sie in einem geöffneten Projekt auf die Folie mit den Farben, die Sie korrigieren möchten.
2. Wählen Sie im Menü „Folie“ unter „Videoqualität“ eine der folgenden Videooptionen:

   Standard Das Standardformat für Folien. Dies ist die für die meisten Screenshots am besten geeignete Einstellung, da sie 256 optimierte Farben verwendet. Standardfolien lassen sich auch gut komprimieren, um die Dateigröße zu verringern.

   Optimiert Diese Option bietet die höchstmögliche JPEG-Qualität.

   JPEG Diese Option eignet sich am besten für Folien, die Fotos enthalten. Die Qualität und das Komprimierungsverhältnis der JPEG-Bilder können im Dialogfeld „Projektvoreinstellungen“ geändert werden.

   Hohe Qualität Im Gegensatz zum Standardformat mit 256 Farben verwendet dieses Format 16 Millionen Farben für die Folien. Diese Option sollte nur verwendet werden, wenn weder die Standard- noch die JPEG-Option die korrekte Farbtiefe bietet. Die Dateigröße wird durch diese Option deutlich erhöht.
   Hinweis: *Durch Auswahl des Formats „JPEG“ oder „Hohe Qualität“ wird die Dateigröße und damit auch die für das Herunterladen Ihres Projekts benötigte Zeit unter Umständen erhöht. Sofern keine besonderen Gründe für eine Änderung vorliegen, sollten Sie die Standardeinstellung beibehalten.*

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Nicht angezeigtes JavaScript

Bei der Vorschau der Adobe Captivate-Ausgabe wird JavaScript nicht angezeigt.

Wenn im Dialogfeld „Projektvoreinstellungen“ im Bereich „Optionen für das Projektende“ („Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Projekt“ > „Start und Ende“ (Windows) oder „Adobe Captivate“ > „Voreinstellungen“ > „Projekt“ > „Start und Ende“ (Mac OS)), die Option „JavaScript ausführen“ ausgewählt ist, zeigt Adobe Captivate bei der Vorschau von JavaScript möglicherweise keine Fehlermeldung an. Dies liegt daran, dass die Option zur Anzeige von Rahmen per Vorgabe aktiviert ist. Bei Aktivierung der Option erstellt Adobe Captivate mehrere SWF-Dateien (Skin-SWF-Dateien und Inhalts-SWF-Dateien).

Um eine JavaScript-Vorschau durchzuführen, deaktivieren Sie im Skin-Editor auf der Registerkarte „Rahmen“ die Option „Rahmen anzeigen“.

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Projekte veröffentlichen

Adobe Captivate scheint einen Moment lang nicht zu reagieren, wenn ein Projekt veröffentlicht wird, das eine umfangreiche Full-Motion-Aufnahme enthält. Wenn in einem Adobe Captivate-Projekt eine große Full-Motion-Aufnahme aufgezeichnet wird, nehmen die Vorschau und das Veröffentlichen längere Zeit in Anspruch.

Wenn Sie das Projekt mit einer großen Full-Motion-Aufzeichnung häufig in einer Vorschau anzeigen, deaktivieren Sie im Dialogfeld „Projektvoreinstellungen“ auf der Registerkarte „Voreinstellungen“ die Option „SWF-Datei komprimieren“. Dadurch verkürzt sich die Zeit, die zur Erstellung der Vorschau benötigt wird. Nach der Vorschau können Sie die Option „SWF-Datei komprimieren“ wieder aktivieren und anschließend das Projekt veröffentlichen.

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Fehler beim Erstellen von Quizanwendungen

Benutzer sollten nicht zur Ergebnisfolie navigieren können, ohne zuvor das Quiz in den Fragenfolien beantwortet zu haben.

Stellen Sie beim Auslegen eines Adobe Captivate-Projekts mit Ergebnisfolien sicher, dass Benutzer keine Möglichkeit haben, direkt zu den Ergebnisfolien zu navigieren und die Fragenfolien bzw. die Folien mit interaktiven Objekten zu überspringen. Aktivieren Sie darüber hinaus die Option „Weitergabe“. Das Projekt sollte so gestaltet sein, dass der Benutzer das Quiz abschließen muss, ehe er zur Ergebnisfolie navigieren kann.

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Aufzeichnen von Anwendungen auf einem Mac

Bevor Sie Anwendungen auf einem Mac aufzeichnen, stellen Sie sicher, dass Sie die folgende Voreinstellung vornehmen:

1. Wählen Sie in den Systemeinstellungen die Option „Bedienungshilfen“.
2. Wählen Sie „Zugriff für Hilfsgeräte aktivieren“.

Wenn Sie in Adobe Captivate auf einem Mac „Datei“ > „Neues Projekt aufzeichnen“ und dann „Anwendung“ wählen, werden die Anwendungen (für die Aufzeichnung) nur dann im Menü aufgeführt, wenn Sie diese Option aktiviert haben.

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Audioaufzeichnung erstellt eine Datei „recording(Clip).wav“

Die CLIP-Datei wird angezeigt, wenn eine einzelne Audiodatei über mehrere Folien verteilt wird. Die CLIP-Datei wird in den folgenden Situationen generiert.

- Aufzeichnen von Kommentaren für mehrere Folien/Projekte im Schleifenmodus
- Einfügen von Audio auf eine Folie und Verteilen auf mehrere Folien
- Einfügen von Audio, Beibehalten des aktuellen Folientiming und Verteilen des verbleibenden Audios über mehrere Dateien

Um zu ermitteln, welche Datei „recording(Clip).wav“ auf welcher Folie verwendet wird, verwenden Sie das Dialogfeld „Audioverwaltung“ („Audio“ > „Audioverwaltung“). In der Spalte „Anzeigename“ wird die mit der Folie verknüpfte Audiodatei angezeigt.

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Sicherheitswarnung zu Flash Player 9 oder höher

Wenn Sie eine externe Datei von einer SWF-Datei aufrufen, die Sie in Adobe Captivate erstellt haben, wird eine Sicherheitswarnung angezeigt. Dieselbe Sicherheitswarnung wird auch angezeigt, wenn Sie eine in RoboHelp HTML oder RoboHelp für Word erstellte FlashHelp-Datei starten. Die Ursache hierfür ist der neue Einstellungsmanager von Flash Player 9 (oder höher), mit dessen Hilfe Sie globale Datenschutz-, Speicher- und Sicherheitseinstellungen sowie Einstellungen für die automatische Benachrichtigung verwalten können.

So ändern Sie die Einstellungen permanent:

1. Klicken Sie auf „Einstellungen“.
2. Wählen Sie „Bearbeiten“.
3. Wählen Sie „Hinzufügen“.
4. Geben Sie unter „Dieser Website vertrauen“ den Speicherort des Ordners ein, der Ihr veröffentlichtes Projekt enthält.
5. Klicken Sie auf „Bestätigen“.

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Textansicht in einem Browser

Wenn in einem Film enthaltener Text nicht richtig in einem Browser angezeigt wird, kann dies daran liegen, dass ein Link die Adobe Captivate-SWF-Datei des Projekts aufruft und nicht die HTM-Datei, die der SWF-Datei entspricht. Wenn Sie Ihr Projekt in eine Webseite einfügen, sollten Sie keine direkte Verknüpfung zur SWF-Datei herstellen, denn dann weiß der Browser nicht, in welcher Größe die SWF-Datei angezeigt werden soll, und stellt sie daher einfach in der gleichen Größe wie das Browserfenster dar. Dies führt zu Verzerrungen, besonders von Text, der so oft unleserlich wird.

Um die SWF-Datei richtig in einem Browser anzuzeigen, verwenden Sie die HTM-Datei, die sich zusammen mit der SWF-Datei generieren lässt. Diese HTM-Datei enthält Code, der dem Browser die korrekte Größe für das Projekt mitteilt.

Wenn Sie Ihr Projekt als SWF-Datei veröffentlichen, wählen Sie die Option „HTML exportieren“. Die HTM-Datei wird im selben Verzeichnis gespeichert wie die SWF-Datei. Ihr Name entspricht dem Namen der SWF-Datei, jedoch mit der Erweiterung HTM.

Wenn Sie Adobe® Flash® Player 8 oder höher installiert haben, wird bei der Vorschau eines Adobe Captivate-Projekts in einem Browser eine Sicherheitswarnung angezeigt. Dies liegt an den in Flash Player 8 (oder höher) konfigurierten Sicherheitseinstellungen.

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Skin-Editor

Im Skin-Editor wird die Skin-Vorschau der ersten Folie im Projekt angezeigt. Die Vorschau enthält die Hintergrundfarbe der Folie (falls vorhanden) oder das Hintergrundbild. Bei der Vorschau des Hintergrundbildes kann es zu Leistungseinbußen kommen, da jede Einstellung im Dialogfeld „Skin-Editor“ unmittelbar auf die Vorschau übertragen wird. Um diese Verzögerung bei der Aktualisierung der Vorschau während der Bearbeitung einer Skin im Dialogfeld „Skin-Editor“ zu vermeiden, können Sie eine leere Folie als erste Folie einfügen. Öffnen Sie dann das Dialogfeld „Skin-Editor“ und definieren Sie alle gewünschten Skin-Konfigurationen wie die Steuerungen für die Wiedergabeleiste, die Menüposition und die Rahmen. Nach Abschluss der Skin-Konfiguration können Sie die erste Folie (die eingefügte leere Folie) ausblenden und das Dialogfeld „Skin-Editor“ erneut öffnen, um eine Vorschau der endgültigen Änderungen anzuzeigen. In der Skin-Vorschau wird immer die erste nicht ausgeblendete Projektfolie angezeigt.

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Deinstallieren von Adobe Captivate

Adobe Captivate lässt sich mühelos deinstallieren. Wenn Sie Adobe Captivate deinstallieren, bleiben alle Dateien erhalten, die Sie unter Eigene Dateien\Eigene Adobe Captivate-Projekte gespeichert haben.

So deinstallieren Sie Adobe Captivate unter Windows:

1. Klicken Sie auf „Start“ > „Systemsteuerung“.
2. Doppelklicken Sie auf „Software“.
3. Klicken Sie auf die Registerkarte „Installieren/Deinstallieren“ (falls diese Registerkarte in Ihrer Windows-Version verfügbar ist).
4. Wählen Sie in der Liste der installierten Programme den Eintrag „Adobe Captivate x.x“ aus.
5. Klicken Sie auf „Hinzufügen/Entfernen“.
6. Wählen Sie auf dem Bildschirm „Deinstallationsoptionen“ die Option „Voreinstellungen entfernen“ und klicken Sie auf „Deinstallieren“.

   Das Deinstallationsprogramm entfernt alle Programmdateien, Ordner und Registierungseinträge. Nach Abschluss des Deinstallationsvorgangs erscheint eine entsprechende Meldung.
7. Klicken Sie auf „Fertig“.

So deinstallieren Sie Adobe Captivate auf dem Mac:

1. Navigieren Sie zu „Applications/Adobe/Adobe Captivate 6“.
2. Klicken Sie auf „Adobe Captivate 6 deinstallieren“.
3. Wählen Sie auf dem Bildschirm „Deinstallationsoptionen“ die Option „Voreinstellungen entfernen“ und klicken Sie auf „Deinstallieren“.

   Das Deinstallationsprogramm entfernt alle Programmdateien, Ordner und Registierungseinträge. Nach Abschluss des Deinstallationsvorgangs erscheint eine entsprechende Meldung.
4. Klicken Sie auf „Fertig“.

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Videofehler

Die Adobe Captivate-Ausgabe wird nicht abgespielt, wenn sie über das Netzwerk mit Flash-Video-Dateien (FLV) veröffentlicht wird.

FLV-Dateien werden nicht abgespielt, wenn das Adobe Captivate-Projekt, das progressives FLV enthält, auf einer Netzwerkfreigabe veröffentlicht und durch Klicken auf die Schaltfläche „Ausgabe anzeigen“ angezeigt wird. Sie können die FLV-Datei in der Adobe Captivate-Ausgabe abspielen, indem Sie das Netzwerklaufwerk im Microsoft Windows Explorer zuordnen.

Damit der Video Player korrekt funktioniert, muss die FLV-Datei Metadaten enthalten. FLV-Dateien, die mit Flash Communication Server 1.5.2, FLV Exporter Version 1.2 und Sorenson Squeeze 4.0 erstellt wurden, enthalten automatisch Metadaten. Sorenson Squeeze 4.0 ist im Lieferumfang des Flash Video Kits enthalten.

FLV-Dateien können nicht abgespielt werden, wenn ein Adobe Captivate-Projekt auf einem Windows 2003-Webserver gehostet wird.

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie