

ADOBE® CAPTIVATE®

ヘルプとチュートリアル

リンクしている一部のコンテンツは英語でのみ表示される場合があります。

新機能

このページにリンクされている一部のコンテンツは英語でのみ表示される場合があります。

Adobe Captivate 6 パッチの新機能（サブスクリプションおよびアップグレードプランのお客様向け）

Adobe Captivate アプリケーションパッケージー HTML5 アニメーションの範囲を埋め込み、これを Adobe Captivate コースと同期させます。PhoneGap Service を使用して、コースをアプリケーションとして Windows RT—Metro などの複数のモバイルプラットフォームにパブリッシュします。

注意： 別途 PhoneGap サービスを購入する必要があります。

エキスパートから：

[ページのトップへ](#)

Adobe Captivate アプリケーションパッケージーを使用した、HTML5 ネイティブアプリケーションの構築の概要... [続きを読む](#)

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

投稿者： Suresh Jayaraman、
アドビ システムズ社

[Adobe Community Help に](#)
[Adobe Community Help](#)

向上したソーシャルメディアとの連携 強化された Adobe Course Companion ウィジェットを使用することで、Adobe Captivate コースでのソーシャルメディアでの会話をすぐに有効化できます。コース内の特定の領域を選択して質問をツイートすることで、学習者はユーザーや他の学習者と連携することができます。Adobe Captivate Course Companion (ACCC) のダッシュボードを使用して、すべての会話を追跡します。

エキスパートから：

[ページのトップへ](#)

Twitter や Adobe Course Companion ウィジェットを使用した連携の設定方法についてのビデオチュートリアル... [続きを読む](#)

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

投稿者： Suresh Jayaraman、
アドビ システムズ社

[Adobe Community Help に](#)
[Adobe Community Help](#)

強化されたインタラクティブライブラリ Hangman and Jigsaw などの大規模な専門家向けに設計されたインタラクティブのライブラリとコースを簡単に連携させて、コースをニーズに合わせてカスタマイズすることができます。インタラクティブについて詳しくは、「スマート学習インタラクティブ」を参照してください。

ドラッグアンドドロップインタラクティブ ドラッグアンドドロップゲームやクイズ、デスクトップや iPad でアクセスできる学習モジュールで e ラーニングを楽しめます。ユーザーの試行ごとに音声フィードバックを提供する際に、承認、拒否、または置き換えることのできるドロップターゲットに基づき、さまざまなドラッグアンドドロップの組み合わせから選択します。詳しくは、「ドラッグアンドドロップインタラクティブ」を参照してください。

システム音声の録音 Adobe Captivate 6.1 を使用して、Adobe Captivate コースのナレーションとともにシステム音声を録音します。システム音声編集オプションを使用して、コース全体のシステム音声を修正、同期します。詳しくは、「システム音声」を参照してください。

右から左に書く言語のサポート コースを以前よりも多くの言語で使用できるようにすることで、学習者の裾野を広げます。Adobe Captivate はアラビア語、ヘブライ語、ウルドゥー語などの右から左に書く言語をサポートするようになりました。詳しくは、「右から左に書く言語のオーサリング」を参照してください。

PowerPoint 用の HTML5 サポート テキスト、シェイプ、音声、アニメーションなどの Microsoft PowerPoint プロジェクトを Adobe Captivate に読み込み、HTML5 に直接パブリッシュします。

HTML5 によるクイズの強化 照合、短い答え、空欄埋めの質問タイプを使用したすべてのクイズを HTML5 に出力します。

HTML5 コースの Adobe Connect へのパブリッシュ Adobe Connect へ HTML5 としてパブリッシュすると、コンテンツがより「モバイル」になり

ます。「どこでも一時停止、どこでも再開」機能を活用して、あらゆる仮想デバイスやブラウザーを使用するユーザーにシームレスな学習体験を提供します。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

Cp 6 の新機能

高画質なスクリーンキャスト 新しいビデオキャプチャワークフローを使用して高解像度の製品デモを作成できます。デモを直ちにプレビューし、YouTube、ソーシャルメディア (Twitter、Facebook)、または MP4 ファイルにパブリッシュできます。編集モードを使用してパンとズームエフェクトを持つ高機能のビデオを作成したり、さらに他のオブジェクトやピクチャインピクチャ (PIP) を追加したりできます。また、ビデオに記録したマウスパスやマウスポイントを追加したり編集したりできます。詳細については、「ビデオプロジェクトの作成」を参照してください。

HTML5 パブリッシング iPad や iPhones などのデバイスで使用するには、Adobe Captivate プロジェクトを HTML5 形式でパブリッシュします。詳細については、「HTML5 ファイルとしてのプロジェクトのパブリッシュ」を参照してください。

テーマ 少ない時間と手間で作成できるテーマを生き生きとしたものにできます。背景、スタイル、フォント、レイアウトを組み合わせた、プロのデザインによる魅力的な複数のテーマから選択できます。プロジェクト内および複数のプロジェクト間でこれらのテーマを適用し、一貫したルック&フィールを実現できます。テーマをカスタマイズして自分の要件に合わせることもできます。詳細については、「テーマ」を参照してください。

スマートシェイプ さまざまなシェイプを e ラーニングコンテンツに追加できます。たとえば、円、長方形、三角形、吹き出し、矢印、直線、バーナー、フローチャート記号などがあります。これらのシェイプをカスタマイズしたり、ボタンに変換したりできます。詳細については、「スマートシェイプ」を参照してください。

リフレクション リフレクションを使用して、テキストや画像、さらにはビデオにも新しい次元を追加できます。詳細については、「オブジェクトにリフレクションを追加する」を参照してください。

オブジェクトのグループ化 複数のスマートシェイプ、画像、またはその他のオブジェクトをグループ化して、それらに対して一括した作業を行うことができます。グループ内のすべてのオブジェクトを、あたかも 1 つのオブジェクトであるかのように、サイズ変更、回転、時間設定、反転、移動、または書式設定することができます。詳細については、オブジェクトをグループ化するを参照してください。

ハイパーリンク テキストハイパーリンクを挿入して、学習者をコース内の別のセクションに導いたり、詳細を表示するために外部ソースに導いたりできます。詳細については、「ハイパーリンクの挿入」を参照してください。

テキストマージンとカスタムブレット マージンやカスタムブレットを追加することで、テキストの外観と可読性を向上できます。

プリテストとブランチアウェアクイズ プリテストを使用して、個々の学習者の知識、スキルレベル、またはトレーニングニーズを評価できます。その結果に基づいて、学習者を適切なセクションに導き、最後にクイズを行って学習者が学んだことを調べることができます。詳細については、「プリテストの挿入」を参照してください。

部分スコアおよび負のスコア 質問に複数の正解が設けられているときに、各正解にスコアを割り当てることができます。学習者の不正解に対してペナルティを課すことで、当てずっぽうの回答をしないように仕向けることができます。詳細については、「複数選択肢の h 質問スライド」と「クイズプロパティ」を参照してください。

是正教育 すべて新しくなった是正教育ワークフローを使用して、e ラーニングのコンテンツをより効果的にしたり、合格率を向上したりできます。クイズの質問に不正解したときに、関連セクションに学習者を導き、内容を正しく理解させ、再び質問を受けさせることができます。詳細については、「ユーザーがクイズに戻るのを許可する」を参照してください。

SCORM および AICC 準拠の LMS との強化された統合 作成したコースを Moodle、Blackboard、Saba など、主な LMS に簡単にパブリッシュでき、スコアデータを LMS とスムーズに統合できるので安心です。詳細については、「学習管理システム (LMS)」を参照してください。

スマート学習インタラクション 美しくデザインした対話操作のエレメントを e ラーニングコンテンツに 1 クリックで挿入できます。プロセス、アコーディオン、ピラミッドなど、素晴らしい独創的なさまざまな対話操作から選択し、コンテンツや外観をカスタマイズして、簡単に完成できます。

挿入／インタラクションをクリックし、インタラクションを選択し、テキストプレースホルダーをダブルクリックして自分のテキストを入力できます。

使用可能な文字画像 例えば、企業幹部や開業医など、別のペルソナを選択して Adobe Captivate プロジェクトに追加します。挿入／文字をクリックし、カテゴリを選択して、必要な画像をクリックします。

Microsoft PowerPoint とのラウンドトリップ (エンハンス) PowerPoint 2010 スライドなど、既存のプレゼンテーションを e ラーニングプロジェクトに読み込むことができます。オブジェクト、アニメーション、マルチメディアなどを取り込んで、コンテンツを簡単にアップデートでき、動的にリンクされた読み込みオプションを使って PowerPoint と Adobe Captivate プロジェクトを同期した状態に維持できます。

ワークスペース

このページにリンクされている一部のコンテンツは英語でのみ表示される場合があります。

Adobe Captivate ライブラリ

[ライブラリの概要](#)
[ライブラリへのオブジェクトの読み込み](#)

ライブラリの概要

[トップへ戻る](#)

Adobe Captivate ライブラリは、音声ファイル、画像、アニメーションなどのリソースのリポジトリです。Adobe Captivate プロジェクトごとに固有のライブラリがあります。

リソースまたは項目をプロジェクトで使用すると、それらは自動的にライブラリに追加されます。ただし、リソースをライブラリに読み込んで必要なときに使用することもできます。

デフォルトでは、ライブラリパネルは、クイズワークスペースを除く、プリセットされているすべてのワークスペースで表示されます。ライブラリパネルを非表示に（または表示）するには、ウィンドウ／ライブラリを選択します。

ライブラリの項目は、音声、画像、メディアなどに分類され、フォルダーに編成されています。各項目で、以下の情報が表示されます。

- 名前
- 種類
- サイズ（キロバイト単位）
- 使用回数。プロジェクトで項目が使用される回数を示します。
- 更新日

注意： 各フォルダー内で項目の一覧を並べ替えるには、これらの欄のいずれかのタイトルをクリックします。

ライブラリパネルでは、次の操作を行うことができます。

- 項目のプロパティを編集します。
- プロジェクト内の項目を再利用したり、他の Adobe Captivate プロジェクトの項目を書き出したりは読み込みによって再利用します。
- 項目をそれらのソースファイルと同期します。サポートされているプログラムでソースファイルを開き、直接編集することもできます。

ライブラリへのオブジェクトの読み込み

[トップへ戻る](#)

Adobe Captivate の他のプロジェクトまたはテンプレートから、現在のプロジェクトのライブラリにオブジェクトを読み込むことができます。

1. ファイル／読み込み／外部ライブラリを選択します。
2. 開くダイアログボックスで、オブジェクトの読み込み元の Adobe Captivate プロジェクトまたはプロジェクトテンプレートを参照して選択します。
3. 「開く」をクリックします。外部ライブラリパネルが表示されます。
4. 外部ライブラリパネルから現在のプロジェクトのライブラリに必要な項目をドラッグ&ドロップします。



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

分岐パネル

分岐パネルのペイン スライド間のリンクの編集 分岐ビューを使用したスライドのグループ化

分岐パネル（ウィンドウ／分岐ビュー）では、プロジェクトのスライド間のリンクがすべて視覚的に表示されるので、そのようなリンクをすばやく編集できます。このパネルを使用して、プロジェクトのスライドがどのように相互リンクされているかを分析および解釈できます。

分岐パネルは、質問スライドを含む教材を作成し、正解と不正解に対して異なるパスを指定する場合に特に有効です。例えば、正解のときは「次のスライドへ」などの動作を設定し、不正解のときは「スライドへジャンプ」などの別の動作を設定できます。分岐ビューを使用すると、分岐の設計を簡単に変更できます。

既存の Adobe Captivate プロジェクトの分岐ビューを BMP、JPEG/JPG、PNG、または GIF ファイルに書き出すこともできます。

分岐パネルのペイン

[トップへ戻る](#)

プレビューペイン

このペインはパネルの下部にあり、プロジェクトのすべてのスライドが表示されます。このペインが表示されていない場合は、パネルの下部にある矢印をクリックします。

ペイン内の矩形は、メインペインに現在表示されているスライドを示します。別のスライドのセットをメインペインに表示するには、矩形を必要な領域に移動します。

メインペイン

このペインはパネルの中央にあり、プロジェクトの分岐を解釈および編集するメイン領域です。スライド間の矢印は、スライドが互いにどのように関連しているかを示します。

黒の矢印 この矢印の根元にあるスライドにはインタラクティブオブジェクトがないことを示します。実行時には、このスライドの表示時間が経過すると、矢印の先にある次のスライドが表示されます。

緑の矢印 この矢印の根元にあるスライドにインタラクティブオブジェクトが含まれていることを示します。実行時にユーザーがこのオブジェクトをクリックすると、矢印の先にあるスライドが表示されます。

赤の矢印 矢印の根元にあるスライドのインタラクティブオブジェクトをユーザーがクリックできなかった場合に表示されるスライドを示します。

矢印をクリックすると、ポップアップが表示され、スライドをリンクするオブジェクトの名前が表示されます。

このペインのオプション：

スライドグループを作成 選択したスライドを 1 つのグループにまとめます。スライドのグループ化について詳しくは、分岐ビューを使用したスライドのグループ化を参照してください。

スライドグループを展開 選択したグループに属するスライドをすべて表示します。グループ内のスライドは、デフォルトでは折りたたんだ状態になっています。

スライドグループを折りたたむ 展開されているスライドのグループをグループに再びまとめます。

スライドグループを削除 グループ化されたスライドをグループ解除します。

分岐ビューの書き出し 表示されるダイアログボックスを使用して、分岐ビューを BMP、JPEG/JPG、PNG、または GIF ファイルとして書き出します。

ズーム 一覧で選択した値またはスライダーに基づいて、メインビューをズームインまたはズームアウトします。

このペインを使用したスライドのリンクの編集について詳しくは、スライド間のリンクの編集を参照してください。

リンク未設定のスライドペイン

このペインには、プロジェクト内のどのスライドにもリンクされていないすべてのスライドが表示されます。このペインが表示されていない場合は、パネルの左側にある矢印をクリックします。

スライド間のリンクの編集

[トップへ戻る](#)

スライドのリンクを変更するには、スライドのサムネールをダブルクリックし、表示されたポップアップの「アクション（成功）」のリストでオプションを選択します。

インタラクティブオブジェクトのリンクを変更するには、スライドのサムネールをダブルクリックし、オブジェクトをクリックします。表示され

たポップアップの「アクション（成功）」および「アクション（失敗）」のリストでオプションを選択し、保存アイコンをクリックします。

例えば、スライド 1 にボタンがあるとして、ユーザーがこのボタンをクリックすると、スライド 4 が表示される必要があり、ボタンをクリックしなかった場合（失敗）、スライド 23 が表示される必要があります。ポップアップボックスを使用して、成功イベントと失敗イベントのスライドを指定できます。ターゲットスライド（スライド 23）に、スライド 1 に戻るインタラクティブオブジェクトが含まれている場合、スライド 1 への逆リンクがスライドの下に表示されます。

「アクション（成功）」および「アクション（失敗）」のリストには、以下のオプションが表示されます。

- 次のスライドに移動
- 前のスライドに移動
- スライドヘジャンプ

電子メールの送信や、URL またはファイルを開くなど、その他のアクションを割り当てるには、スライドのプロパティインスペクターを使用します。詳細なインタラクションパネル（プロジェクト／詳細なインタラクション）では、プロジェクトのすべてのインタラクションを表示できます。

分岐ビューを使用したスライドのグループ化

[トップへ戻る](#)

1. パネル内（スライドではない）をクリックし、マウスボタンを押したまま、グループ化するスライド上にマウスを移動します。

長方形選択ツールが表示され、選択したスライドが周囲の太い枠線でハイライト表示されます。

2. スライドグループを作成アイコンをクリックします。1 つのグループスライドがパネルに表示されます。

- グループを展開するには、グループスライドの矢印をクリックするか、グループスライドを選択してスライドグループを展開アイコンをクリックします。
- スライドをグループ解除するには、グループスライドを選択し、スライドグループを削除アイコンをクリックします。

注意： グループスライドに名前を付けるには、プロパティインスペクターを使用します。詳しくは、スライドグループの名前および色の設定を参照してください。



ワークスペースのカスタマイズ

ドキュメントウィンドウの再構成

パネルの移動

パネルのドッキングとドッキング解除

ドックへのパネルの追加と解除

フローティングパネルのスタック

パネルのサイズ変更

パネルのアイコン化と展開

カスタマイズされたワークスペースの保存

ワークスペースを切り替える

ワークスペースの名前の変更と削除

ドキュメントウィンドウとパネルを再構成し、サイズを変更することで、カスタムワークスペースを作成できます。カスタマイズしたワークスペースを保存し、それらを切り替えて使用できます。

ドキュメントウィンドウの再構成

[トップへ戻る](#)

複数のファイルを開くと、ドキュメントウィンドウはタブ付きで表示されます。タブ付きのドキュメントウィンドウを再構成するには、ウィンドウのタブを新しい場所にドラッグ&ドロップします。

パネルの移動

[トップへ戻る](#)

- パネルを移動するには、そのタブをドラッグします。
- パネルグループを移動するには、タイトルバーをドラッグします。

パネルをドラッグすると、ドロップ可能な位置に青色でハイライトされたドロップゾーンが表示されます。ドロップゾーンではない位置にドラッグすると、パネルはワークスペースの中でフローティング状態になります。

注意： ドロップゾーンはパネルの位置ではなく、マウスポインターの位置に応じてアクティブになります。

移動中のパネルがドッキングされないようにするには、移動中に Ctrl キー（Windows）または Command キー（Macintosh）を押します。操作を途中でキャンセルするには、Esc キーを押します。

パネルのドッキングとドッキング解除

[トップへ戻る](#)

ドックとは、複数のパネルまたはパネルグループの集合で、通常は縦方向に並べて表示されます。パネルのドッキングとドッキング解除は、パネルをドックの外側や内側に移動することによって行います。

- パネルをドッキングするには、そのタブをドックの上部、下部または他のパネルの間にドラッグします。
- パネルグループをドッキングするには、そのタイトルバー（タブの上にある、何も記述されていない単一色のバー）をドックにドラッグします。
- パネルまたはパネルグループをドックから解除するには、そのタブまたはタイトルバーをドックの外にドラッグします。そのまま他のドックにドラッグできるほか、ドッキングせずにフローティング状態にしておくこともできます。
- パネルのサイズを変更するには、パネルの端にマウスを動かします。両向き矢印が表示されたら、必要なサイズになるまでパネルをドラッグします。

ドックへのパネルの追加と解除

[トップへ戻る](#)

ドックにあるパネルをすべて削除すると、そのドックはなくなります。ドロップゾーンが表示されるまでパネルをワークスペースの右端に移動すると、ドックを作成できます。

- パネルを削除するには、パネルのタブを右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Macintosh）して「閉じる」を選択するか、ウィンドウメニューでパネルの選択を解除します。
- パネルを追加するには、ウィンドウメニューでそのパネルを選択し、目的の場所にドッキングします。

[トップへ戻る](#)

フローティングパネルのスタック

ドック外部のドロップゾーン以外の場所にパネルをドラッグすると、そのパネルはフローティング状態になります。フローティングパネルはワークスペース内のどこにでも配置できます。フローティング状態のパネルまたはパネルグループをまとめてスタックすると、最前面のタイトルバーをドラッグしたときに全体を1つの単位として移動できます。

- フローティングパネルをスタックするには、そのタブを他のパネルの下端にあるドロップゾーンまでドラッグします。
- スタック順を変更するには、パネルのタブを前面方向または背面方向にドラッグします。

注意： このとき、タブを置く位置は、タイトルバーにある幅の広いドロップゾーンではなく、パネルとパネルの間にある幅の狭いドロップゾーンです。

- パネルまたはパネルグループをスタックから解除してフローティング状態にするには、そのタブまたはタブ領域（タブの横にある空の領域）あるいはタイトルバーをスタックの外にドラッグします。

パネルのサイズ変更

[トップへ戻る](#)⁴

- パネル、パネルグループ、パネルのスタックを最小化または最大化するには、タブをダブルクリックするか、タブ領域（タブの横にある空の領域）をシングルクリックします。
- パネルのサイズを変更するには、パネルの端でマウスカースルが矢印に変わったときにドラッグします。

パネルのアイコン化と展開

[トップへ戻る](#)⁴

雑然としたワークスペースにならないように、パネルをアイコン化できます（あらかじめ用意されたワークスペースには、パネルが最初からアイコン化されているものもあります）。

- 列にあるすべてのパネルをアイコン化または展開するには、ドックの上端にある二重矢印をクリックします。
- 単独のパネルを展開するには、そのアイコンをクリックします。
- パネルアイコンのサイズを変更し、ラベルがないアイコンのみの表示にするには、テキストが表示されなくなるまでドックの幅を調整します。アイコンのテキストを再表示するには、ドックの幅を広くします。
- 展開したパネルを閉じるには、パネルのタブ、パネルのアイコンまたはパネルのタイトルバーにある二重矢印をクリックします。
- アイコンのドックにフローティングパネルまたはパネルグループを追加するには、そのパネルのタブまたはパネルグループのタイトルバーあるいはタブ領域をドックにドラッグします（アイコンで表示されているドックに追加したパネルは、自動的にアイコン化されます）。
- パネルアイコンまたはパネルアイコンのグループを移動するには、アイコンをドラッグします。パネルアイコンは、ドック内では上下にドラッグできます。他のドックへとドラッグして移動すると、ドラッグ先のドックのパネルスタイルで表示されるようになります。また、ドラッグしてドックの外に出すと、フローティング状態の展開されたパネルとして表示されます。

カスタマイズされたワークスペースの保存

[トップへ戻る](#)⁴

現在のパネルのサイズと位置を名前の付いたワークスペースとして保存しておく、パネルを移動したり閉じたりした後でも、そのワークスペースを呼び出すことができます。保存したワークスペースの名前は、アプリケーションバーのワークスペース切り替えコントロールに表示されます。

- ウィンドウ／ワークスペース／新規ワークスペースに移動します。
- 新しいワークスペースの名前を入力して、「OK」をクリックします。

ワークスペースに加えられた変更は自動的に保存されます。デフォルトのワークスペース状態に戻すには、ウィンドウ／ワークスペース／リセット [ワークスペース名] を選択します。

ワークスペースを切り替える

[トップへ戻る](#)⁴

アプリケーションバーのワークスペース切り替えコントロールから、ワークスペースを選択します。

ワークスペースの名前の変更と削除

[トップへ戻る](#)⁴

ウィンドウ／ワークスペース／ワークスペースを管理を選択します。

- ワークスペースの名前を変更するには、ワークスペースを選択して「名前を変更」をクリックします。
- ワークスペースを削除するには、ワークスペースを選択して「削除」をクリックします。



確認メッセージの無効化

Adobe Captivate では重要な操作、および永続的となるような操作を行うときは、確認メッセージが表示されます。情報を削除する、またはキーとなる属性を変更するときに、確認メッセージによってその操作を見直す機会が与えられます。

特定のメッセージが作業で不要だったり、作業効率が低下する場合には、それらのメッセージを無効化することもできます。

1. 開いているプロジェクトで、編集／環境設定（Windows）または Adobe Captivate／環境設定（Mac OS）を選択します。
2. カテゴリパネルで、グローバル／一般設定を選択します。
3. 一般設定パネルの「確認メッセージ」をクリックします。
4. 確認メッセージダイアログボックスで、確認メッセージを無効にする対象のオプションを選択解除します。



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

フィルムストリップ

フィルムストリップでは、プロジェクトに含まれるすべてのスライドがパブリッシュ時の表示順序で表示されます。

スライドをフィルムストリップ内の別の場所にドラッグすると、スライドの表示順序を変更することができます。複数のスライドを選択するには、Shift キーまたは Ctrl キーを押しながらスライドをクリックします。すべてのスライドを選択するには、Ctrl + A キーを押します。

フィルムストリップのサムネールのサイズを変更するには、任意のスライドを右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）して「フィルムストリップ」を選択し、「小」、「中」または「大」を選択します。

スライドにラベル（短いタイトル）が割り当てられている場合、スライドの下にそのラベルが表示されます。スライド番号の代わりにラベルを割り当てると、スライドの移動や特定のスライドへのジャンプが簡単になります。



A. スライドラベル B. スライド番号

スライドが次で記録された場合、ビデオカメラ型のアイコン  がスライドの下部に表示されます。

- ビデオデモモード
- フルモーション記録（FMR）モード。自動記録またはマニュアル記録中に、F9 キー（FMRの開始）と F10 キー（FMRの終了）を押すと、FMR モードで記録することができます。

スライドに音声ファイルが関連付けられている場合、音声アイコン  をクリックすると、「再生」、「読み込み」、「編集」などの音声オプションを含んだメニューが表示されます。

スライドがロックされている場合、ロックアイコン  をクリックすると、ロックが解除されます。

スライドにマウスの動きが定義されている場合、マウスアイコン  がスライドの下部に表示されます。マウスアイコンをクリックしてマウスのプロパティの一部を変更することができます。マウスのプロパティについて詳しくは、マウスのプロパティの変更を参照してください。



グリッド

グリッドの操作

グリッドのサイズの変更

「グリッドに合わせる」オプションを使用すると、ページ上で正確にオブジェクトを配置できます。グリッドとは、「グリッドに合わせる」機能が有効になっているときにオブジェクトを「引き付ける」対象となる線の集まりです。オブジェクトをグリッド線に近づけると、鉄が磁石に引き付けられるように、オブジェクトが線に吸着します。例えば、グリッドを使用すると、オブジェクトを別のオブジェクトの上に正確に重ねることができます。

グリッドの操作

[トップへ戻る](#)

- 表示／グリッドを表示を選択します。グリッドがスライド上に点のマトリックスとして表示されます。
- 表示／グリッドに合わせるを選択します。
- 表示／オブジェクトに合わせるを選択します。

「オブジェクトに合わせる」は、スライドのオブジェクトを描画しているときにのみ適用されます。編集時や移動時には適用されません。「グリッドに合わせる」と「オブジェクトに合わせる」の両方のオプションを選択した場合は、「オブジェクトに合わせる」オプションの方が優先します。

グリッドのサイズの変更

[トップへ戻る](#)

- 編集／環境設定（Windows）または Adobe Captivate／環境設定（Mac OS）を選択します。
- 環境設定ダイアログボックスで、グローバルメニューの「一般設定」を選択します。
- グリッドサイズの値を変更します。値を小さくするほど、グリッド内の点の間隔が狭くなります。



パネル

パネルを表示または非表示にするには、「ウィンドウ」を選択し、パネル名を選択します。

フィルムストリップ プロジェクトに含まれるスライドのサムネールビューが、表示順序で表示されます。詳しくは、フィルムストリップを参照してください。

質問プール 質問プールに含まれるスライドのサムネールが表示されます。実行時には、クイズの質問がここからランダムに取り出されます。詳しくは、ランダム質問スライドを参照してください。

マスタースライド ロゴ、ヘッダー、フッターなど、他のスライドの背景や共通のオブジェクトを定義するスライドが表示されます。詳しくは、マスタースライドを参照してください。

タイムライン スライドおよびそのオブジェクトのタイムラインが表示されます。詳しくは、タイムラインを参照してください。

ライブラリ 画像や音声ファイルなどの、プロジェクトで現在使用可能なすべてのリソースが表示されます。詳しくは、Adobe Captivate ライブラリを参照してください。

プロパティ 選択されたスライドまたはオブジェクトに関連付けられたプロパティが表示されます。

クイズのプロパティ クイズスライドに関連付けられたプロパティが表示されます。

スライドメモ スライドに追加されたメモが表示されます。詳しくは、スライドメモを参照してください。

ウィジェット スライドに追加できるウィジェットギャラリーで使用可能なウィジェットが表示されます。詳しくは、ウィジェットを参照してください。

コメント レビュー担当者によるレビューコメントが表示されます。詳しくは、Adobe Captivate プロジェクト内コメントの表示またはソートを参照してください。

エフェクト スライドで選択されたオブジェクトに適用されるエフェクトが表示されます。詳しくは、オブジェクトエフェクトを参照してください。

スキンエディター プロジェクト出力のスキンのオプションが表示されます。このパネルを使用して、再生コントロール、目次および枠線のインターフェイスを切り替えて、これらの設定を編集できます。詳しくは、スキンを参照してください。

詳細なインタラクション プロジェクト内のすべてのインタラクティブオブジェクト、ウィジェット、質問および非表示スライドの名前が表示されます。詳しくは、詳細なインタラクションパネルを使用したオブジェクト情報の編集を参照してください。

分岐ビュー プロジェクト内のスライド間のリンクが表示され、スライドおよびオブジェクトをリンクする方法を編集できます。分岐ビューについて詳しくは、分岐パネルを参照してください。

進行状況インジケーター Adobe Media Encoder (AME) を使用して Flash 以外のビデオファイルから FLV/F4V 形式に変換する際の進行状況が表示されます。詳しくは、Flash 以外のビデオファイル形式の挿入を参照してください。

HTML5 トラッカー HTML5 出力でサポートされていないオブジェクトと機能を表示する。プロジェクト内のこれらのオブジェクトを変更すると、パネルを使用してリストを更新します。詳しくは、HTML5 ファイルとしてのプロジェクトのパブリッシュを参照してください。



ショートカットキー

[拡大操作用ショートカット](#)

[記録用ショートカットキー](#)

[記録用ショートカットキーの変更](#)

ショートカットキーを使用すると、移動や Adobe Captivate の操作をすばやく簡単に行えるようになります。マウスやプログラムメニューの代わりに、キーボード上でキーの組み合わせを使用できます。よく使用するショートカットキーを次の表に示します。

ショートカットキー	アクション
F1 (Windows および Mac OS)	Adobe Captivate ヘルプを開く (ダイアログボックスレベルのヘルプにアクセスするには、各ダイアログボックスの「ヘルプ」ボタンをクリックする)
F2 (Windows および Mac OS)	選択したオブジェクトの名前を変更する
F3 (Windows および Mac OS)	現在のスライドをテストビューする
F4 (Windows および Mac OS)	プロジェクトをプレビューする
F5 (Windows および Mac OS)	音声の録音
F6 (Windows および Mac OS)	音声を読み込む
F7 (Windows および Mac OS)	スペルと文法のチェックを実行する
F8 (Windows のみ)	プロジェクトを現在のスライドからプレビューする
F9 (Windows のみ)	詳細なインタラクションパネルを表示する
F10 (Windows のみ)	現在のスライドと次の N 枚のスライドをプレビューする
F12 (Windows) 、 Command + F12 (Mac OS)	Webブラウザでプロジェクトをプレビューする
PageUp (Windows および Mac OS)	前のスライドにスクロールする
PageDown (Windows および Mac OS)	次のスライドにスクロールする
Alt + A (Windows) 、 Option + A (Mac OS)	質問プールを作成する
Alt + 上、下、左、右矢印 (Windows) 、 Option + 上、下、左、右矢印	オブジェクトをクリックし、サイズ変更ハンドルをクリックした後で使用して、選択した方向にオブジェクトのサイズを 1 ピクセルずつ変更する
Ctrl + A (Windows) 、 Command + A (Mac OS)	すべて選択
Ctrl + B (Windows) 、 Command + B (Mac OS)	ライブラリ内で音声を検索する / テキストを太字に変更する
Ctrl + C (Windows) 、 Command + C (Mac OS)	コピーする (フィルムストリップ内のスライド、ステージ上の選択されたオブジェクト)
Control + D (Windows)	複製する (フィルムストリップ内のスライド、ステージ上の選択されたオブジェクト)
Ctrl + E (Windows) 、 Command + E (Mac OS)	タイムライン上で、オブジェクトの表示時間をスライドの最後まで延長する
Ctrl + F (Windows) 、 Command + F (Mac OS)	プロジェクトライブラリ内で特定のオブジェクトを検索および置換する
Ctrl + I (Windows) 、 Command + I (Mac OS)	インデントする (ステージで選択したオブジェクト) / テキストをイタリックに変更する. インデントはグリッドサイズに等しくな

	ります。
Ctrl + L (Windows) 、 Command + L (Mac OS)	選択したオブジェクトをプレイヘッドと同期化する
Ctrl + M (Windows) 、 Command + M (Mac OS)	選択したオブジェクトを背景にマージする
Ctrl + N (Windows) 、 Command + N (Mac OS)	新しいプロジェクトを開く
Ctrl + O (Windows) 、 Command + S (Mac OS)	プロジェクトを開く
Ctrl + Q (Windows) 、 Shift + Option + R (Mac OS)	ランダム質問スライドを挿入する
Ctrl + R (Windows) 、 Command + R (Mac OS)	新しいキャプチャプロジェクトを開始／記録する
Ctrl + S (Windows) 、 Command + S (Mac OS)	保存する
Ctrl + T (Windows) 、 Command + T (Mac OS)	プロジェクトテンプレートを開く
Control + U (Windows)	選択したテキストに下線を引く
Ctrl + V (Windows) 、 Command + V (Mac OS)	クリップボードにコピーしたもの（スライド、画像、オブジェクトなど）をペーストする
Ctrl + W (Windows) 、 Command + W (Mac OS)	プロジェクトを閉じる
Ctrl + X (Windows) 、 Command + X (Mac OS)	切り取る（ステージ上で選択したオブジェクト）
Ctrl + Y (Windows) 、 Command + Y (Mac OS)	操作をやり直す
Control + Z (Windows) 、 Command + Z (Mac OS)	操作を元に戻す
Ctrl + Enter (Windows) 、 Command+Enter (Mac OS)	プロジェクトをプレビューする
Ctrl + Alt + A (Windows) 、 Command + Option + A (Mac OS)	PowerPoint スライドをアニメーションとして書き出す
Ctrl + Alt + B (Windows) 、 Command + Option + B (Mac OS)	フィルムストリップを表示または非表示にする
Ctrl + Alt + C (Windows) 、 Command + Option + C (Mac OS)	クローズドキャプションダイアログボックスを表示する
Ctrl + Alt + D (Windows) 、 Shift + Option + D (Mac OS)	ライブラリを更新する
Ctrl + Alt + E (Windows) 、 Command + Option + E (Mac OS)	多角形描画オブジェクトのポイントを編集する
Ctrl + Alt + F (Windows) 、 Command + Option + F (Mac OS)	ライブラリを検索する
Ctrl + Alt + G (Windows) 、 Command + Option + G (Mac OS)	スライドグループを作成し、ロールオーバー領域を自動調整する
Ctrl + Alt + H (Windows) 、 Command + Option + H (Mac OS)	選択したオブジェクトを非表示にする
Ctrl + Alt + I (Windows) 、 Command + Option + I (Mac OS)	ライブラリ内で PowerPoint スライドを検索する
Ctrl + Alt + J (Windows) 、 Command + Option + J (Mac OS)	PowerPoint スライドを編集する
Ctrl + Alt + K (Windows) 、 Command + Option + K (Mac OS)	選択したオブジェクトをロックする
Ctrl + Alt + L (Windows) 、 Command + Option + L (Mac OS)	ライブラリを表示または非表示にする
Ctrl + Alt + M (Windows) 、 Command + Option + M (Mac OS)	マスタースライドを挿入する
Ctrl + Alt + N (Windows) 、 Command + Option + N (Mac OS)	スライドメモを表示する
Ctrl + Alt + O (Windows) 、 Command + Option + O (Mac OS)	追加スライドの記録

Ctrl + Alt + P (Windows) 、 Command + Option + P (Mac OS)	スライドグループを削除する
Ctrl + Alt + Q (Windows) 、 Option + Shift + Q (Mac OS)	質問プールマネージャーを表示する
Ctrl + Alt + S (Windows のみ)	PowerPoint スライドを編集する
Ctrl + Alt + T (Windows) 、 Command + Option + T (Mac OS)	タイムラインを表示または非表示にする
Ctrl + Alt + U (Windows) 、 Command + Option + U (Mac OS)	ライブラリの使用状況
Ctrl + Alt + V (Windows) 、 Command + Option + V (Mac OS)	ビデオファイルを読み込む
Ctrl + Alt + X (Windows) 、 Command + Option + X (Mac OS)	SWF のコメント付けペインの表示 / 非表示を切り替える
Ctrl + Alt + Z (Windows) 、 Command + Option + Z (Mac OS)	ウィジェットパネルの表示 / 非表示を切り替える
Shift + F7 (Windows および Mac OS)	オブジェクトスタイルマネージャーを表示する
Shift + F8 (Windows) 、 Command + , (Mac OS)	環境設定ダイアログボックス
Shift + F9 (Windows) 、 Shift + Command + F9 (Mac OS)	アクションダイアログボックス
Shift + F10 (Windows) 、 Shift + Command + F10 (Mac OS)	目次
Shift + F11 (Windows) 、 Shift + Command + F11 (Mac OS)	スキンエディターパネル
Shift + F12 (Windows) 、 Shift + Option + F12 (Mac OS)	ファイルをパブリッシュする
Shift + A (Windows および Mac OS)	アニメーションブレースホルダーを挿入する
Shift + F (Windows および Mac OS)	Flash ビデオブレースホルダーを挿入する
Shift + R (Windows および Mac OS)	ロールオーバーキャプションブレースホルダーを挿入する
Shift + O (Windows および Mac OS)	ロールオーバーイメージブレースホルダーを挿入する
Shift + C (Windows および Mac OS)	テキストキャプションブレースホルダーを挿入する
Shift + V (Windows および Mac OS)	ビデオブレースホルダーを挿入する
Shift + M (Windows および Mac OS)	イメージブレースホルダーを挿入する
Shift + Q (Windows) 、 Option + Q (Mac OS)	質問スライドブレースホルダーを挿入する
Shift + X (Windows および Mac OS)	テキストアニメーションブレースホルダーを挿入する
Shift + Alt + A (Windows) 、 Shift + Option + A (Mac OS)	音声管理パネルを表示する
Shift + Alt + W (Windows) 、 Shift + Option + W (Mac OS)	開いているすべてのプロジェクトを閉じる
Shift + Alt + O (Windows) 、 Shift + Option + O (Mac OS)	記録スライドブレースホルダーを挿入する
Shift + Alt + P (Windows) 、 Shift + Option + P (Mac OS)	Photoshop ファイルを読み込む
Shift + Alt + S (Windows) 、 Shift + Option + A (Mac OS)	スピーチ管理パネルを表示する
Shift + Alt + V (Windows) 、 Shift + Option + V (Mac OS)	背景として貼り付け
Shift + Alt + 上、下、左、右矢印 (Windows) 、 Shift + Option + 上、下、左、右矢印	オブジェクトをクリックし、サイズ変更ハンドルをクリックした後で使用して、選択した方向にオブジェクトのサイズを 10 ピクセルずつ変更する
Shift + Ctrl + A (Windows) 、 Shift + Command + A (Mac OS)	アニメーションオブジェクトを追加する
Shift + Ctrl + B (Windows) 、 Shift + Command + B (Mac OS)	新しいボタンを追加する
Shift + Ctrl + C (Windows) 、 Shift + Control + C (Mac OS)	新しいテキストキャプションを追加する

Shift + Ctrl + D (Windows) 、 Command + Shift + D (Mac OS)	スライドプロパティを表示する
Shift + Ctrl + E (Windows) 、 Shift + Command + E (Mac OS)	新しいズーム領域を挿入する
Shift + Ctrl + F (Windows) 、 Shift + Command + F (Mac OS)	FLV ファイルを挿入する
Shift + Ctrl + H (Windows) 、 Shift + Command + H (Mac OS)	スライドの表示 / 非表示を切り替える
Shift + Ctrl + I (Windows) 、 Shift + Command + I (Mac OS)	インデントを減らす
Shift + Ctrl + J (Windows) 、 Shift + Command + J (Mac OS)	空白スライドを挿入する
Shift + Ctrl + K (Windows) 、 Shift + Command + K (Mac OS)	新しいクリックボックスを追加する
Shift + Ctrl + L (Windows) 、 Shift + Command + L (Mac OS)	ハイライトボックスを挿入する
Shift + Ctrl + M (Windows) 、 Shift + Command + M (Mac OS)	新しい画像を追加する
Shift + Ctrl + N (Windows) 、 Shift + Command + N (Mac OS)	新しいアニメーションスライドを追加する
Shift + Ctrl + O (Windows) 、 Shift + Command + O (Mac OS)	新しいロールオーバー画像を追加する
Shift + Ctrl + P (Windows) 、 Shift + Command + P (Mac OS)	PPT を読み込む
Shift + Ctrl + Q (Windows) 、 Shift + Q (Mac OS)	質問スライドを挿入する
Shift + Ctrl + R (Windows) 、 Shift + Command + R (Mac OS)	ロールオーバーキャプションを挿入する
Shift + Ctrl + S (Windows) 、 Shift + Command + S (Mac OS)	プロジェクトを別の名前で保存する
Shift + Control + T (Windows) 、 Shift + Command + T (Mac OS)	テキストボックスを挿入する
Shift + Ctrl + U (Windows) 、 Shift + Command + U (Mac OS)	マウスを挿入する
Shift + Ctrl + W (Windows) 、 Shift + Command + W (Mac OS)	ウィジェットを挿入する
Shift + Ctrl + X (Windows) 、 Shift + Command + X (Mac OS)	テキストアニメーションを挿入する
Shift + Ctrl + Y (Windows) 、 Shift + Command + Y (Mac OS)	背景をコピーする
Shift + Ctrl + Z (Windows) 、 Shift + Command + Z (Mac OS)	スライドレットを挿入
Shift + Ctrl + Alt + B (Windows) 、 Shift + Command + Option + B (Mac OS)	分岐ビューを表示する
Shift + Ctrl + Alt + S (Windows) 、 Shift + Command + Option + S (Mac OS)	画像スライドを挿入する
Shift + Ctrl + Alt + E (Windows) 、 Shift + Command + Option + E (Mac OS)	エフェクトパレットを表示 / 非表示にする
Shift + Ctrl + V (Windows) 、 Shift + Command + V (Mac OS)	ステンシルスライドの挿入
Shift + Ctrl + G (Windows) 、 Shift + Command + G (Mac OS)	グラデーションを編集する

拡大操作ショートカット

[トップへ戻る](#)

ショートカットキー	拡大レベル
Ctrl + 1 (Windows) 、 Command + 1 (Mac OS)	100%
Ctrl + 2 (Windows) 、 Command + 2 (Mac OS)	200%

Ctrl + 3 (Windows) 、Command + 3 (Mac OS)	300%
Ctrl + 4 (Windows) 、Command + 4 (Mac OS)	400 %
Ctrl + マイナス記号 (-) (Windows) 、Command + マイナス記号 (-) (Mac OS)	ズームアウト
Ctrl + プラス記号 (+) (Windows) 、Command + プラス記号 (+) (Mac OS)	ズームイン
Ctrl + 0 (Windows) 、Command + 0 (Mac OS)	ベストフィットズーム／ワークスペース中央揃え

記録用ショートカットキー

[トップへ戻る](#)

記録時に使用するデフォルトのショートカットキーを次の表に示します。これらのショートカットは、記録プロセスの開始後にのみ使用してください。プロジェクトを編集している場合、同じキーが異なる機能を持ちます。

ショートカットキー	アクション
Ctrl + R (Windows) 、Command + R (Mac OS)	新しいキャプチャプロジェクトを開始／記録する
Ctrl + Alt + O (Windows) 、Command + Option + O (Mac OS)	追加スライドの記録
End (Windows) 、Command+Enter (Mac OS)	記録を停止する
Delete (Windows および Mac OS)	現在の選択範囲を削除する
Pause (Windows) 、Command + F2 (Mac OS)	記録を一時停止または再開する
PrintScreen (Windows) 、Command + F6 (Mac OS)	スクリーンショットを手動でキャプチャする
F4 (Windows および Mac OS)	プロジェクトのプレビュー
F3 (Windows および Mac OS)	1 つのスライドのプレビュー
F2 (Windows および Mac OS)	キャプションテキストを編集する
F12 (Windows および Mac OS)	ブラウザーでプロジェクトをプレビューする
F4 (Windows) 、Command + F4 (Mac OS)	自動パニング
F3 (Windows) 、Command + F3 (Mac OS)	手動パニング
F7 (Windows) 、Command + F7 (Mac OS)	パニングを停止する
F9 (Windows) 、Command + F9 (Mac OS)	フルモーション記録を開始する
F10 (Windows) 、Command + F10 (Mac OS)	フルモーション記録を停止する
F11 (Windows) 、Command + F11 (Mac OS)	記録ウィンドウをマウスに吸着させる
F12 (Windows) 、Command + F12 (Mac OS)	マウスキャプチャを切り替える

記録用ショートカットキーの変更

[トップへ戻る](#)

- 編集／環境設定 (Windows) または Adobe Captivate／環境設定 (Mac OS) を選択します。
- 環境設定ダイアログボックスで、記録メニューの「キー」を選択します。
- キーを変更するには、テキストボックスのいずれかを一度クリックし、キーボードでキーまたはキーのコンビネーションを押します。例えば、「記録を終了するキー」テキストボックス内をクリックして、Shift + Alt + 4 キーを押します。すると、「記録を終了するキー」テキストボックスに、入力したキーの組み合わせが表示されます。Ctrl キー、Alt キー、Shift + Ctrl キー、Shift + Alt キーなど、ほとんどのキーを使用することができます。例えば、記録を停止するキーを Alt + R キーに変更できます。



タイムライン

[タイムラインを表示または非表示にする](#)

[タイムラインパネルの再構成](#)

[タイムラインパネルのズームレベルの変更](#)

[オブジェクトレイヤーの順序の変更](#)

[編集中のオブジェクトの非表示](#)

[スライドレットのタイムライン](#)

[オブジェクトのロック](#)

[タイムラインでのオブジェクトとスライドの時間の設定](#)

[プレイヘッドを使用したスライドのプレビュー](#)

タイムラインにより、スライド上にあるすべてのオブジェクトのタイミングを視覚的に表現できます。タイムラインでは、スライド上のすべてのオブジェクトと、それらの相対的な関係を簡単に見ることができます。

タイムラインを使用すると、オブジェクトの整理やタイミングの厳密なコントロールができます。例えば、スライド上にキャプション、画像、およびハイライトボックスがある場合、キャプションを最初に表示して、その 4 秒後に画像を表示し、さらに 2 秒後にハイライトボックスを表示できます。また、タイムラインには、スライドやスライド上のオブジェクトと関連付けられたオーディオがすべて表示されます。タイムラインを使用すると、スライドに関連付けられたオーディオのタイミングを簡単に調整できます。



A. すべての項目を表示 / 非表示 B. すべての項目のロック / ロック解除 C. プレイヘッド D. タイムラインのヘッダー E. フライアウトメニュー F. プレイヘッドを最初に移動 G. 停止 H. 再生 I. プレイヘッドを最後に移動 J. ミュート K. 経過時間 L. 選択した開始時間 M. 選択した長さ N. スライドの長さ O. ズームスライダー

タイムラインの主なコンポーネントは、オブジェクト、ヘッダーおよびプレイヘッドです。タイムラインの右ペインには、スライドのオブジェクトが重なったバーで表示されます。タイムラインの上部にあるヘッダーは、時間を秒単位で示します。プレイヘッドは、スライドで再生しているポイントを表示します。

タイムラインのヘッダーには、時間が分:秒形式で表示されます。例えば、01:05 は 1 分 5 秒を示します。このマークは、オブジェクトが表示される正確な時間を知るために役立ちます。

タイムラインでは、オブジェクトを簡単に非表示にしたりロックしたりできます。この機能は、スライド上に多くのオブジェクトがある場合に、オブジェクトを別々に編集する必要があるときに便利です。

タイムラインを表示または非表示にする

[トップへ戻る](#)

ウィンドウ / タイムラインを選択します。

タイムラインパネルの再構成

[トップへ戻る](#)

デフォルトでは、タイムラインパネルは Adobe Captivate プロジェクトのスライド下部にドッキングされています。タイムラインパネルは、必要に応じて、移動、サイズ変更、グループ化またはドッキングできます。

タイムラインパネルのズームレベルの変更

[トップへ戻る](#)

タイムラインパネルのスライダーを使用します。スライダーの中央は 100% の倍率を示します。ズームレベルを上げるには、スライダーを右にドラッグします。ズームレベルを下げるには、スライダーを左にドラッグします。

オブジェクトレイヤーの順序の変更

1. タイムラインパネルのオブジェクト上でマウスを動かし、ハンドカーソルが表示されたら、オブジェクトを上下にドラッグして配置し直します。
2. スライド上で2つのオブジェクトが重なっている場合、オブジェクトの重なり順序を設定して、前面に表示するオブジェクトを選択します。
重なり順序を変更する際には、オブジェクトをスライドの「ステージ」の前後に移動させます。重要な点は、ステージの一番後ろにあるオブジェクトは、他のオブジェクトよりも後ろに表示されることです。重なり順序を設定するには、以下のいずれかの方法で行います。
 - スライド上のオブジェクトを右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）し、「重ね順」をクリックして、オブジェクトの順序オプションのいずれかを選択します。必要に応じて、スライド上の他のオブジェクトを右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）して順序を調整します。
最前面へ移動 選択したオブジェクトを最前面に移動させます。プロジェクトの再生時は、このオブジェクトが最前面に表示されます。
最背面へ移動 選択したオブジェクトを最背面に移動させます。プロジェクトの再生時は、このオブジェクトが最背面に表示されます。
前面へ移動 オブジェクトを1レイヤーだけ前面に移動させます。
背面へ移動 オブジェクトを1レイヤーだけ背面に移動させます。
 - タイムラインで、ハンドカーソルが表示されるまでマウスをオブジェクト上に移動させます。その後、オブジェクトを上下にドラッグして、重なり順序内での位置を変更します。オブジェクトを重なり順序内で上に移動させるとステージの前方に移動し、下に移動させるとステージの後方に移動します。

編集中のオブジェクトの非表示

❖ タイムラインの目のアイコンの列で、非表示にするレイヤーの点をクリックします。

オブジェクトがスライドに表示されなくなり、列には X アイコンが表示されます。スライド上のオブジェクトを再び表示するには、X アイコンをクリックします。

オブジェクトレイヤーを非表示にしても、それはステージに表示されなくなるだけです。プレビューまたはパブリッシュすれば、レイヤーは変わらずに表示されます。

スライドレットのタイムライン

スライドレットは、スライド内のスライドです。スライドレットには独自のタイムラインがあります。スライドレット内のオブジェクトはすべて、スライドレットのタイムラインに表示されます。スライドレットを選択すると、タイムラインがスライドレットのタイムラインに自動的に変わります。スライドレットを含むスライドのタイムラインを表示するには、スライドレットの外側をクリックします。スライドレットについて詳しくは、ロールオーバースライドレットを参照してください。

オブジェクトのロック

❖ タイムラインのロックアイコンの列で、ロックするレイヤーの点をクリックします。

レイヤーのロックを解除するまで、レイヤーとそれに対応するオブジェクトを編集できなくなります。レイヤーのロックを解除するには、ロックアイコンをクリックします。

タイムラインでのオブジェクトとスライドの時間の設定

ムービー内でのオブジェクトまたはスライドの表示時間を変更するには、オブジェクトまたはスライドのプロパティインスペクターを使用するか、タイムラインを使用します。この機能は、いくつかの状況で便利に活用できます。例えば、ナレーションとハイライトボックスのタイミングを合わせて、オブジェクトのタイミングを正確に設定し、「ここに日付を入力してください」というナレーションの再生中のみハイライトボックスを表示したい場合です。

- タイムライン上のスライドまたはオブジェクトの左端が右端にマウスを移動させ、サイズ変更ポインターを表示します。端をクリックし、タイムライン内の目的の位置にドラッグします。
- 2つのオブジェクトを同時に表示するには、それらの左端および右端を合わせます。例えば、ハイライトボックスを画像と同時に表示する設定にして、ハイライトボックスを画像の上に表示させることができます。
- テキスト入力ボックス、クリックボックス、ボタンなどのインタラクティブなオブジェクトの表示時間を調整するには、スライダーハンドルが表示されるまで、バーのアクティブと非アクティブの境界線上にポインターを置きます。スライダーをドラッグして、表示時間を調整します。

複数のオブジェクトを同時に選択して移動することができます。タイムライン内で隣接する複数のオブジェクトを選択するには、Shift キーを押しながらオブジェクトをクリックします。また、隣接しない複数のオブジェクトを選択するには、Ctrl キーを押しながら、移動するオブ

ジェクトをクリックします。

プロジェクトでキーストロークをゆっくり再生する、または速く再生するなど、キーストロークの速度を決定することができます。プロジェクト内に多数のキーストロークがある場合は、この速度を上げるとプロジェクトの速度も速くなります。ただし、キーストロークがプロジェクトで重要な役割を担っている場合は、再生をゆっくりに設定して、ユーザーにキーストロークがよく見えるようにします。キーストロークの速度を変更するには、タイムラインを使用します。キーストロークは、「文字入力」というタイムラインオブジェクトに含まれています。

マウス動作の速度は、プロジェクト内の個々のスライド上で決定します。マウスの速度が速くなると、プロジェクトの再生速度も速くなります。ただし、マウス動作が複雑な場合は、ユーザーがすべての動作を理解できるようにマウス速度を遅くします。マウス動作は、「マウス」というタイムラインオブジェクトに含まれています。マウス動作の再生時間を短くするには、マウスオブジェクトの左端にマウスポインターを移動して、サイズ変更ポインターを表示します。端をクリックし、左にドラッグします。

プレイヘッドを使用したスライドのプレビュー

[トップへ戻る](#)

タイムライン上を移動する赤い線がプレイヘッドです。プレイヘッドはタイムライン上を移動して、現在表示されているスライドが、プロジェクト再生時にどのように表示されるかを示します。1枚のスライドをプレビューしてオブジェクトのタイミングを確認するには、すばやく効率的な方法です。

プレイヘッドの動作を確認するには、F3 キーを押します。再生中のプレイヘッドを停止するには、プレイヘッドをクリックします。プレイヘッドを別の位置にドラッグするには、マウスを時間表示領域のプレイヘッドのツマミに合わせます。ポインターが表示されたら、プレイヘッドを目的の位置にドラッグします。

❖ スライドをプレビューするには次のいずれかの操作を行ないます。

- プレイヘッドを左右にドラッグして、スライドを「擦り」ます。プレイヘッドを移動すると、ユーザーがスライドを見ているときに、オブジェクトが表示されて消えていくのが見えます。これにより、速度を制御することができ、非常に遅い速度から非常に早い速度まで、自由な速度でスライドを見ることができます。
- プレイヘッドがタイムライン上のどの位置にあっても、スペースバーまたは F3 キーを押すとスライドの再生を開始できます。
- プレイヘッドがタイムライン上のどの位置にあっても、タイムラインの左下隅にある▶ボタンをクリックすると再生できます。（再生を終了するには■を押します。しばらく待つ場合は、⏮を押します）。



ツールバー

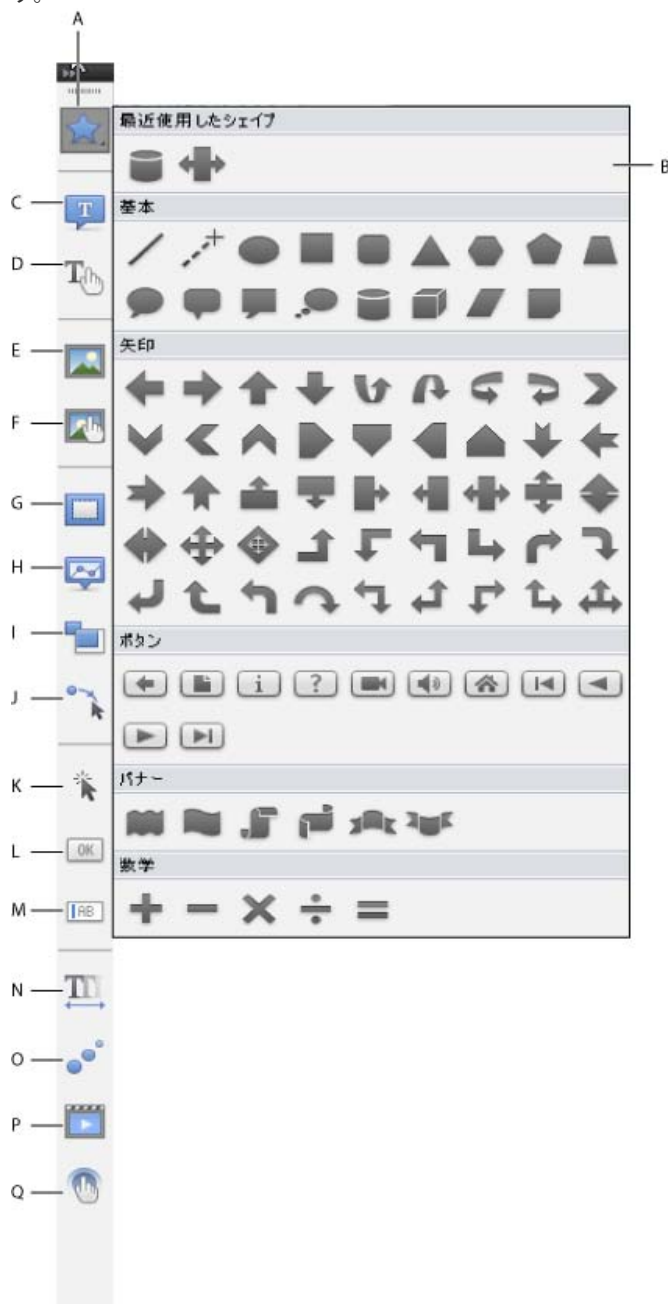
オブジェクトツールバーの再構成

ツールバーでは、よく使用するメニューに簡単にアクセスできます。ツールバーのボタンをクリックすると、メニューを使用するよりも、タスクや手順をすばやく完了できます。

ツールバーは、必要に応じて表示または非表示にできます。ツールバーを表示または非表示にするには、「ウィンドウ」を選択し、ツールバー名を選択します。

メインオプション 「保存」、「記録」、「プレビュー」など、頻繁に実行するアクションへのショートカット。

オブジェクトツールバー テキストキャプション、ボタン、ハイライトボックスなど、Adobe Captivate オブジェクトを追加するためのショートカット。このツールバーを使用すると、線や長方形などのスマートシェイプを描画したり、ストロークと塗りのカラーを設定することもできます。



- A. スマートシェイプ B. スマートシェイプのフライアウト C. テキストキャプションを挿入 D. ロールオーバーキャプションを挿入 E. 画像を挿入 F. ロールオーバー画像を挿入 G. ハイライトボックスを挿入 H. ロールオーバースライドレットを挿入 I. ズーム

領域を挿入 J. マウスを挿入 K. クリックボックスを挿入 L. ボタンを挿入 M. テキスト入力ボックスを挿入 N. テキストアニメーションを挿入 O. アニメーションを挿入 P. ビデオを挿入 Q. インタラク션을挿入

整列 スライド上の様々なオブジェクトを整列するためのショートカット。詳しくは、オブジェクトの整列を参照してください。

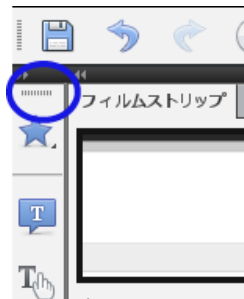
オブジェクトツールバーの再構成

[トップへ戻る](#)

デフォルトでは、ツールバーのツールは 1 列に並んでいます。ツールバー上部の両向き矢印をクリックして、横方向にしたり、ツールを 2 列に配置できます。

注意： ツールバーを横方向にするには、ツールバーがフローティング状態であり、他のパネルとはグループ化されていないことを確認してください。

ツールバーをフローティング状態にするには、バーの上部にある 2 つの水平方向の点線を使用して、パネルグループからドラッグします。



水平方向の点線



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

操作を元に戻す、やり直す

「元に戻す」コマンドを使用すると、前に行った操作を元に戻すことができます。

- 編集メニューから、元に戻す - [最後またはそれまでにを行ったアクション] を選択するか、Ctrl + Z キーを押します。

クリックするごとに、1 つずつ操作が元に戻ります。必要に応じて、「元に戻す」をクリックし続けて（または Ctrl + Z を押し続けて）、前に加えた変更を削除します。

「元に戻す」コマンドが使用不可（淡色表示）の場合は、前に行った操作を元に戻すことができません。

Adobe Captivate では、プロジェクトを開いたときから閉じるまでの操作を追跡しています。そのため、プロジェクトを開いている間は、何度でも操作を元に戻すことができます。

また、「元に戻す」コマンドで元に戻した操作は、「やり直し」コマンドを使用してやり直すこともできます。

- 「元に戻す」コマンドを使用した後、編集メニューから「やり直し」を選択するか、Ctrl + Y キーを押します。



プロジェクトの作成

このページにリンクされている一部のコンテンツは英語でのみ表示される場合があります。

プロジェクトの作成

ソフトウェアシミュレーションを含めるためにプロジェクトを作成する

PowerPoint プレゼンテーションからプロジェクトを作成する

画像からプロジェクトを作成する

空白のスライドからプロジェクトを作成する

テンプレートベースプロジェクトを作成する

ソフトウェアシミュレーションを含むプロジェクトの作成

[ページのトップへ](#)

コンピューター上のアプリケーションまたは画面領域のイベントを記録することにより、Adobe Captivate プロジェクトを作成できます。次の記録モードが使用可能です。

自動記録

Adobe Captivate によってスクリーンショットが自動的にキャプチャされ、別々のスライドに配置されます。詳細については、「自動記録」を参照してください。

手動記録

このオプションを使用すると、スクリーンショットを手動でキャプチャできます。記録が完了すると、選択したスクリーンショットが別々のスライドに順番に表示されます。詳細については、「手動記録」を参照してください。

詳細については、「プロジェクトの記録」を参照してください。

PowerPoint プレゼンテーションからのプロジェクトの作成

[ページのトップへ](#)

PowerPoint プレゼンテーション全体または選択したスライドのみを Adobe Captivate プロジェクトに読み込むことができます。各 PowerPoint スライドは、個別のスライドとして Adobe Captivate プロジェクトに読み込まれます。PowerPoint プレゼンテーションは後で Adobe Captivate で編集できます。

画像からのプロジェクトの作成

[ページのトップへ](#)

画像から作成されたプロジェクトは、スライドショーとして表示できます。各画像は、別々のスライドに読み込まれます。

1. ファイル／新規プロジェクト／画像スライドショーを選択します。
2. 新規画像スライドショーダイアログボックスで、プロジェクトのサイズを設定します。
3. 「OK」をクリックして、プロジェクトに追加する画像を選択します
4. 画像をサイズ変更 / トリミングダイアログボックスが表示される場合は、次のオプションを設定します。

注: 画像がプロジェクトの高さまたは幅の制限を超えた場合に限り、トリミング / サイズ変更ダイアログボックスが表示されます。複数のスライドを挿入する場合は、寸法の制限を超える画像のみがダイアログボックスに表示されます。

ステージに合わせる スライドの寸法に合わせて画像のサイズを変更します。

トリミング プロジェクトの寸法に対応する枠線ボックスを表示します。ボックスのハンドルのサイズを変更して、スライドで表示する領域を選択します。縦横比の維持を選択すると、枠線ボックスの高さと幅の比率が維持されます。

ズーム スライダーを動かすことにより、画像をズームインおよびズームアウトできます。または、メニューの標準ズームサイズの一覧から選択することもできます。

縦横比の維持 画像のトリミングに使用する枠線ボックスの縦横比を維持します。このオプションは、画像のトリミングを選択した場合にのみ有効になります。このオプションを無効にして枠線ボックスのサイズを変更した後で再びオプションを有効にすると、以降は変更後の寸法に基づいて縦横比が計算されます。

上記のオプションに加えて、トーンコントロール（明るさ、シャープネス、コントラスト）を設定し、カラー範囲（アルファ、色相、彩度）を調整することもできます。また、画像を反転または回転することもできます。

空白スライドで開始するプロジェクトの作成

空白プロジェクトで開始して、PowerPoint プレゼンテーション、画像または別の Adobe Captivate プロジェクトからスライドや画像を読み込むことができます。また、追加スライドを記録することにより、ソフトウェアデモンストレーションまたはインタラクティブなシミュレーションを追加できます。

1. ファイル／新規プロジェクト／空白のプロジェクトを選択します。
2. 選択リストでプリセットサイズを選択するか、プロジェクトのカスタム幅および高さを指定します。
3. 「OK」をクリックします。

デフォルトのテーマが新規プロジェクトに適用されます。テーマには、タイトル、コンテンツ、質問スライドに使用できるマスタースライド一式が含まれています。詳細については、「テーマ」を参照してください。

テンプレートを使用したプロジェクトの作成

Adobe Captivate テンプレートにより、類似のプロジェクトまたはプロジェクトのモジュール間の一貫性を向上させると共に、新しいプロジェクトを作成するために必要な作業を軽減できます。

ストーリーボードとワークフローの作成

作成するプロジェクトの種類にかかわらず、スクリーンショットを撮る前に計画を立てておくのが効果的です。プロジェクトを視聴したユーザーに何をしてほしいか、学んでほしいか、または達成してほしいかを考慮します。このゴールを定義することで、成功のための包括的な計画を立てることができます。視聴者に何を望むかが明確になったら、プロジェクトの「コア」を作成できます。

どのムービーにもストーリーがあります。ストーリーボードは、テキストまたはグラフィックスのいずれかの形式でこのストーリーを書面化したものです。ストーリーボードには、プロジェクトの作成者が視聴者に向けて発表しようとしている内容を明確に理解しているかどうかを示されます。ジャーナリズムの分野で採用されている 5W 1H (Who、What、When、Where、Why および How) の規則に従うと、ストーリーをわかりやすく説明できるようになります。

ストーリーボードが確立されていると、ワークフローを容易に作成できます。ワークフローとは、ユーザーによって作成された規則に従う、プロジェクト内の情報の流れのことです。例えば、非線形的なプレゼンテーションを作成して、スライド間を移動したり、スライドをスキップしたり、スライド順の規則を設定したりすることができます。事前にワークフローを定義することで、編集サイクル中に最小限の変更によりプロジェクトを早期に完了できます。

キャプションなどのテキストを大量に含むプロジェクトを作成する場合は、スクリプトから最初に取り掛かるのが最適です。スクリプトでは、テキストベースのページが使用されます。スクリプトは、理論的で連続的であり、提供したいだけの詳細を含めることができるという点で、本のページと似ています。

プロジェクトテンプレートの作成

類似のプロジェクトまたはプロジェクト内で類似のモジュールを作成する場合は、一貫性を確保し、時間を節約するためにプロジェクトテンプレートを使用します。プロジェクトテンプレートは特に、複数の作成者が様々なプロジェクトモジュールまたは類似のプロジェクトで作業する場合に役立ちます。

プロジェクトテンプレートを使用すると、次の目標を達成できます。

- Adobe Captivate プロジェクト間の一貫性を確保
- 設計の再利用による複数のプロジェクトの開発期間の短縮
- 複数のプロジェクトでプロジェクトの環境設定を再利用

設計者とコンテンツ作成者が別々に作業する共同開発環境では、設計者がテンプレートを使用することによって、プロジェクト間の一貫性が確保されます。コンテンツ作成者は、プロジェクトのワークフロー、様々な関連標準、レイアウトの作成などについて気にかける必要がありません。コンテンツ作成者が行う必要があるのは、テンプレートの指示に従って、必要なコンテンツを関連するプレースホルダーに挿入することだけです。

テンプレートのリポジトリを作成するには、全関係者間で作業の統制を取る必要があります。ただし、こうした努力は、プロジェクトの開発期間が減少することで、長期的には割に合います。

Adobe Captivate プロジェクトテンプレートは、次の項目で構成されます。

- 様々な Adobe Captivate オブジェクト用のプレースホルダーが含まれたスライド
- 次の項目用のプレースホルダー
 - 記録スライド
 - 質問スライド
- マスタースライド。マスタースライドの詳細については、「マスタースライド」を参照してください。

オブジェクトスタイルを定義し、プロジェクトテンプレートと共に使用すると、プロジェクトの表示方法を統一できます。

テンプレートを使用してプロジェクトを作成すると、テンプレート内のプレースホルダーはプレースホルダーアイコンでマーク付けされます。プレースホルダーにオブジェクトを挿入すると、このアイコンは非表示になります。

注意： プロジェクトテンプレートを使用して作成されたプロジェクトをプレビューまたはパブリッシュする場合、プレースホルダーオブジェクトは表示されません。

プレースホルダーに加えて、Adobe Captivate オブジェクトおよびサポートされるすべてのメディアをテンプレートに追加できます。テンプレートは「ステンシル」としてのみ機能します。ユーザーは、テンプレートからプロジェクトを作成するときに、制限なくオブジェクトおよびプレースホルダーを変更できます。

プロジェクトテンプレートの有効性を高めるために、情報または指示を含むスライドメモを追加します。ユーザーがプレースホルダーに挿入するオブジェクト、メディア、またはスライドの推奨される種類およびプロパティに関する情報を含めます。

1. ファイル／新規プロジェクト／プロジェクトテンプレートを選択します。
2. プロジェクトテンプレートの寸法を指定して、「OK」をクリックします。
3. 編集／環境設定ダイアログボックスを使用して、そのテンプレートの環境設定を指定します。プロジェクトテンプレートを使用してプロジェクトを作成すると、環境設定が自動的に適用されます。
4. テーマ／テーマをクリックして、テンプレートに基づくプロジェクトのデザインを選択します。テーマバーが表示されます。テーマバーから必要なテーマをクリックします。

必要に応じて、テーマを変更することもできます。テーマの詳細については、「テーマ」を参照してください。

注意： テーマを使用しない場合は、プレースホルダーオブジェクトをスライドに挿入して独自のレイアウトを作成することができます（挿入／プレースホルダーオブジェクト）。

5. スライドのプレースホルダーを挿入するには、挿入／プレースホルダースライドを選択して、スライドプレースホルダーの種類を選択します。
6. その他の Adobe Captivate オブジェクトおよび必要なメディアを挿入します。

プロジェクト間で実際のオブジェクトとして変更されないすべてのオブジェクトまたはメディア（例えばロゴ）を追加することをお勧めします。プロジェクトに固有のオブジェクトまたはメディアのプレースホルダーを使用します。

7. ファイルを保存します。ファイルは .cptl 拡張子付きで保存されます。

プロジェクトテンプレートからのプロジェクトの作成

1. ファイル／新規プロジェクト／テンプレートを使用してプロジェクトを作成を選択します。
2. テンプレートファイルのある場所まで移動し、「開く」をクリックします。
3. プレースホルダーをダブルクリックして、次の操作を行います。
 - プレースホルダーオブジェクトの場合は、各ダイアログボックスを使用して、オブジェクトをプレースホルダーに追加します。プレースホルダーが具体的なオブジェクトに変換されます。
 - 記録スライドプレースホルダーの場合は、プレースホルダースライドをダブルクリックして、記録を開始します。
 - 質問スライドプレースホルダーの場合は、プレースホルダースライドをダブルクリックして、質問スライドを挿入します。

Adobe では次を推奨します

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

プロジェクトサイズのカスタマイズ

新規プロジェクトの作成を開始するとき、プロジェクト用に定義済みのサイズを選択するように求められます。プロジェクトに対してカスタムの幅と高さを指定することもできます。

カスタムサイズを頻繁に再利用する場合は、プロジェクトサイズを保存して名前を指定できます。そうすることにより、次のプロジェクト作成時に選択メニューからカスタムサイズを選択できます。

1. 新規<プロジェクトの種類> プロジェクトダイアログボックスで、「カスタマイズ」をクリックします。カスタムプロジェクトのサイズダイアログボックスが表示されます。
2. 「新規」をクリックし、カスタムサイズの名前を入力します。例えば、「Size for Adobe Projects」とします。
3. 高さと幅を指定します。
4. 「保存」をクリックし、「OK」をクリックします。

保存したカスタムサイズが新規<プロジェクトの種類> プロジェクトダイアログボックスに表示されます。



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

バックアップファイルの作成

Adobe Captivate ではファイルの保存時にバックアップファイルが作成されます。プロジェクトを変更して再保存すると、その変更がバックアップファイルにも保存されます。バックアップファイルには .bac 拡張子が付きます。

プロジェクトファイルが破損した場合は、バックアップファイルを使用してプロジェクトを復元できます。.cptx 拡張子を使用してバックアップファイルの名前を変更し、ファイルを開きます。ただし、前回の保存後に行った変更はバックアップファイルに反映されません。

バックアップファイルの作成オプションは、環境設定ダイアログボックスでデフォルトで有効になります。プロジェクトの保存速度に影響する場合は、このオプションを無効にすることができます。

注意： バックアップファイルのサイズは、メインプロジェクトのサイズを超える場合があります。

1. 編集／環境設定（Windows）または Adobe Captivate／環境設定（Mac OS）を選択します。
2. 環境設定ダイアログボックスで、グローバルメニューの「一般設定」を選択します。
3. 「プロジェクトのバックアップを生成」を選択します。



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

テーマ

テーマの構成要素

テンプレートとテーマ

テーマの適用

テーマのカスタマイズ

複数のプロジェクトに対するテーマの再利用

テーマを使用することにより、統一のとれたカラー、スライドのよくプランニングされたレイアウト、フォント、エフェクトが使用され、プロジェクトの外観が向上します。プロジェクトを作成するときに、デフォルトのテーマがプロジェクトに適用されます。Adobe Captivate と一緒に出荷される既成のテーマの 1 つを選択することでテーマを変更できます。テーマをカスタマイズし、それを別のテーマとして保存して別のプロジェクトに再利用できます。

テーマの構成要素

[トップへ戻る](#)

各テーマは次の要素で構成されます。

- マスタースライド (最小 7)
 - メインマスタースライド (先頭にテーマの名前を表示)
 - コンテンツマスタースライド
 - 質問マスタースライド (5 個)
- オブジェクトスタイル. 例えば、「Woody」というテーマは、Woody キャプションスタイル、失敗、成功キャプションなどのスタイルを含みます。
- テーマに関連するスキンと目次設定
- 記録のデフォルト

これらのスライドの説明は、マスタースライドを参照してください。

テーマの各コンポーネントを変更することができます。詳しくは、テーマのカスタマイズを参照してください。

テーマバー (テーマ/テーマ) には、テーマの代表的なコンテンツマスタースライドが表示されます。

テンプレートとテーマ

[トップへ戻る](#)

テンプレートとテーマの違いは、テンプレートは「いつ、どこに」コンテンツ (メディアを含む) 配置するかを決定するのに対して、テーマはプロジェクトの外観を決定するという点です。たとえば、あなたのチームによって開発されたすべての学習コースに対して標準的なアプローチをする場合を考えてみます。まずプリテストを用意し、その次にコンテンツ、その後にポストテストを用意するものとします。必要なタイプのスライドを持つテンプレートを作成したり、これらの各セクションに含めるスライド数を決定したりできます。

一方、プロジェクトの背景のために水のテーマを必要としていて、スライドにはこのテーマにマッチしたカラーを持たせたい場合は、テーマを適用します。

プロジェクトテンプレート内のテーマを使用するというワークフローをお勧めします。そうすることにより、テンプレートに基づくプロジェクトに確実に標準テーマを使用することができます。

テーマの適用

[トップへ戻る](#)

テーマ/テーマを適用をクリックし、テーマ (CPTM ファイル) を選択します。

テーマのビジュアル表現がテーマバーに表示されます。バーを表示するには、テーマ/テーマをクリックします。テーマバーがワークスペースの上部に表示されます。テーマバーの上部のドロップダウンを使用して、テーマをフィルターしたり、他のテーマを参照したりします。

 Adobe Captivate でテーマを効果的に適用するためには、オブジェクトに対して均一なスタイルを使用するようにしてください。たとえば、すべてのテキストキャプションが 1 つのスタイルになるようにできます。

テーマをプロジェクトに直接適用することも、テーマをプロジェクトテンプレート内で使用して標準のルック&フィールを持たせるようにすることもできます。

テーマをプロジェクトに適用したとき

- プロジェクト内の各スライドに対して、Adobe Captivate は、リンクされているマスタースライドのレイアウトと適用したテーマのマスター

スライドのレイアウトを比較します。一致するレイアウトが見つかり、スライドがそのマスタースライドにマッピングされます。一致が見つからなかった場合は、Adobe Captivate は新しいマスタースライドを作成し、スライドをマッピングします。

- 既存のテーマのデフォルト設定を使用するオブジェクト、レイアウト、スキンエディター、および目次は、適用されたテーマ内のそれぞれのデフォルトスタイルにマッピングされます。これらの要素への上書きはプロジェクト内に保持されません。

スライドを別のプロジェクトにコピーして貼り付けると、そのターゲットプロジェクトのテーマがスライドに適用されます。スライドに上書きされたオブジェクトとレイアウトが含まれている場合、上書きされた設定が保持されます。

プロジェクト内でソフトウェアシミュレーションを記録すると、デフォルトのキャプションとハイライトボックスが、プロジェクトテーマ内の対応スタイルにマッピングされます。

テーマのカスタマイズ

[トップへ戻る](#) ⁴

テーマは、それを構成しているマスタースライド、オブジェクトスタイル、スキン、および目次設定を編集することでカスタマイズできます。

カスタマイズの詳細は次を参照してください。

- マスタースライドについては、マスタースライドを参照してください。
- オブジェクトスタイルについては、オブジェクトスタイルを参照してください。
- プロジェクトのスキンのテーマ設定については、スキンを参照してください。
- 目次のテーマ設定については、目次 を参照してください。
- 記録のデフォルトについて詳しくは、記録の環境設定を参照してください。

カスタマイズしたテーマを保存するには、テーマ／テーマを保存をクリックします。テーマは CPTM ファイルとして保存されます。

複数のプロジェクトに対するテーマの再利用

[トップへ戻る](#) ⁴

1. テーマを変更した場合は、テーマ／テーマを保存をクリックして変更を保存します。テーマは CPTM ファイルとして保存されます。
マスタースライド、オブジェクトスタイル、スキンエディター、目次テーマ設定に対する変更は、保存されたテーマの一部となります。
2. テーマを再利用するプロジェクトを開きます。
3. テーマ／テーマを適用をクリックし、保存したテーマ (CPTM ファイル) を参照します。



プロジェクトの記録

このページにリンクされている一部のコンテンツは英語でのみ表示される場合があります。

ビデオデモンストレーションの記録

[ビデオを編集する](#)

[ビデオプロジェクトを公開する](#)

[CPTX ファイルにビデオを挿入する](#)

1. ようこそ画面でビデオデモをクリックします。または、ファイル／新しいビデオデモを記録をクリックします。

記録ウィンドウ (赤いボックス) と記録オプションが表示されます。

2. 記録するものに基づいて画面領域またはアプリケーションのいずれかをクリックし、オプションを指定します。

画面領域 画面上の領域内で発生したすべてのイベントをキャプチャする場合に、このオプションを選択します。

カスタムサイズ 記録されたプロジェクトの寸法を設定する場合は、このオプションを選択します。標準サイズの一覧から選択するか、またはカスタムサイズを定義できます。選択したアプリケーションは、記録領域の枠線内に合わせて自動的にサイズが変更されます。記録を開始する前に、プロジェクトの寸法について明確に意識しておくことをお勧めします。

フルスクリーン 記録ウィンドウのサイズをコンピューターモニターのサイズに設定する場合は、このオプションを選択します。コンピューター画面全体が記録ウィンドウとして扱われます。デュアルモニターを使用している場合、記録に使用するモニターを選択できます。このモードでの記録では、モニターの解像度が高い場合に、プロジェクトおよび出力ファイルのサイズが非常に大きくなる可能性があります。

アプリケーション 記録するアプリケーションを指定するには、このオプションを選択します。「記録するウィンドウを選択」ドロップダウンに、コンピューター上で実行されているすべてのアプリケーションのリストが表示されます。リストから必要なアプリケーションをクリックします。

アプリケーションウィンドウ アプリケーションウィンドウ全体を記録する場合は、このオプションを選択します。アプリケーションの寸法は、変更されません。記録矩形は、アプリケーションに合わせてサイズが変更されます。

アプリケーション領域 アプリケーションで定義された領域を記録する場合は、このオプションを選択します。例えば、3つのフレームを持つウィンドウを記録している場合、個別のフレームの上にマウスを移動すると、記録ウィンドウがそれに合わせて吸着します。アプリケーションの寸法は、変更されません。記録矩形は、アプリケーションの定義された領域に合わせてサイズが変更されます。

3. 次のいずれかまたはすべての操作を実行します。

- 記録ウィンドウを移動させて画面上での移動を追跡するには、パニングモードを選択します。詳細については、「計画」を参照してください。
- 記録中にナレーションを追加する場合は、音声入力のタイプを選択します。サブスクリプションおよびアップグレードプランのパッチでは、「システム音声」を選択して、コンピュータースピーカーからエラーメッセージがポップアップされた場合の音などの音声を録音できます。詳しくは、「システム音声」を参照してください。

システム音声は Windows XP ではサポートされていません。

- Adobe Captivate でビデオデモの記録時に使用されるデフォルト設定を変更するには、「設定」をクリックします。録画プリファレンスのカスタマイズに関する詳細については、「ビデオ録画プリファレンスを設定する」を参照してください。

4. 「記録」をクリックします。

5. 記録を完了したら、End キー (Windows) または Command + Enter キー (Mac OS) を押します。

注意: または、Windows では、タスクアイコンまたはシステムトレイアイコンをクリックして、記録を停止します。Mac OS では、ドックアイコンまたはステータスバーアイコンをクリックします。

記録したビデオのプレビューが表示され、再生が始まります。次のいずれか 1 つまたはすべての操作を実行できます。

- 記録したビデオを MP4 ファイルとしてパブリッシュし、それをコンピューターに保存する。これを行うには、 をクリックします。詳細については、「[MP4 ファイルとしてビデオをパブリッシュする](#)」を参照してください。
- ビデオを YouTube、Twitter、または Facebook に直接パブリッシュします。これを行うには、 をクリックします。詳細については、「[YouTube にビデオをパブリッシュする](#)」を参照してください。
- Adobe Captivate でビデオを編集し、キャプション、PIP ビデオ、パンとズームエフェクトを追加してビデオをエンハンスします。このビデオを YouTube、Twitter、Facebook にパブリッシュしたり、MP4 ファイルとして保存したりできます。

ビデオを編集するには、「編集」をクリックします。詳細については、「[ビデオを編集する](#)」を参照してください。

ビデオの編集

ビデオプレビューウィンドウで「編集」をクリックすることで、ビデオ編集モードに入ることができます。



ビデオプレビューウィンドウの「編集」ボタン

Adobe Captivate で .CPVC ファイルが開きます。これでビデオが編集できるようになったので、ビデオを分割、またはトリミングしたり、エフェクト、音声、次のオブジェクトを追加できます。

- テキストキャプション
- ハイライトボックス
- 画像
- スマートシェイプ
- マウス
- アニメーション
- ピクチャインピクチャビデオ (PIP ビデオ)

これらのオブジェクトの追加について詳細は、「[非インタラクティブオブジェクトとメディア](#)」を参照してください。

.CPVC ファイルは通常の Adobe Captivate プロジェクトまたは CPTX ファイルとは少し異なります。これらの違いを下表に示します。

CPTX ファイル	CPVC ファイル
「スライド」パラダイムに基づいています。記録後に、個々のスライドをフィルムストリップで見ることができます。	「スライド」パラダイムに基づいていません。記録後に、ファイルには 1 つのビデオクリップが含まれ、それをタイムラインで見ることができます。
フィルムストリップ内のすべてのスライドは、スライドをクリックすることで編集できます。	ビデオクリップを編集して、プロパティ内のビデオ編集オプションにより 2 点間をカット、コピー、またはトリミングすることができます。
インタラクティブオブジェクトおよび非インタラクティブオブジェクトの両方を挿入できます。	非インタラクティブオブジェクト、テキストキャプション、およびハイライトボックスのみを挿入できます。
クイズを挿入できます。	クイズを直接追加することはできません。評価付きの別の CPTX プロジェクトを作成し、MP4 ファイルとして CPVC ファイルをパブリッシュして CPTX プロジェクトに挿入することができます。
プロジェクト全体、現在のスライド、または特定のスライドをプレビューできます。	プロジェクト全体またはステージ上の現在のフレームのいずれかをプレビューできます。

ビデオデモプロジェクトのプロパティ

プロパティインスペクターでビデオデモのプロパティを表示するには、記録されたビデオの外側のステージ上の任意の場所をクリックします。

ステージ クリックして、プロジェクト背景の塗りつぶしカラーを変更します。背景に塗りのグラデーション、または塗りのパターンを適用することもできます。塗りのグラデーションの詳細については、「[塗りのグラデーションを適用する](#)」と「[テキストの塗りつぶしを適用する](#)」を参照してください。

バックグラウンド <<参照アイコン>> をクリックし、背景としての画像を選択します。この背景は、記録したビデオを含まないフレーム上で表示されます。例えば、ビデオを分割し、ビデオクリップ間にテキストキャプションなどのオブジェクトを挿入します。背景がテキストキャプションのあるフレームに適用されます。

注： 選択した画像がビデオフレームの寸法より大きい場合は、画像をサイズ変更 / トリミングダイアログボックスが表示されます。適切なオプションを選択して続行します。

開始時間 ビデオがパブリッシュされたのがタイムラインのどのポイントからかを表示します。デフォルトでは、値はビデオクリップの最初に設定されます。

終了時間 ビデオがパブリッシュされたのがタイムラインのどのポイントまでかを表示します。デフォルトでは、値はビデオクリップの最後に設定

されます。

開始時間と終了時間オプションを使用して、ビデオの一部をパブリッシュします。例えば、ビデオの合計時間が 60 秒の場合は、ビデオの一部を 10 ～ 45 秒パブリッシュできます。

記録したビデオクリップのプロパティ

名前 ビデオクリップの一意名を入力します。

音声 トランジションを指定したり、ビデオクリップに関連付けられている音声を編集または削除します。詳細については、「[ビデオプロジェクトに音声を追加する](#)」を参照してください。

PIP ビデオのプロパティ

名前 ビデオクリップの一意名を入力します。

シャドウ クリックして、シャドウをビデオクリップに適用します。方向とプリセットを選択するか、「カスタム」をクリックしてシャドウエフェクトをカスタマイズします。詳細については、「[オブジェクトにシャドウを適用する](#)」を参照してください。

リフレクション クリックして、リフレクションをビデオクリップに適用します。必要なプリセットをクリックします。詳細については、「[オブジェクトにリフレクションを追加する](#)」を参照してください。

変形 ビデオクリップのサイズを変更するか、X 値と Y 値を指定してクリップの位置を変更します。角度を指定してクリップを回転することもできます。

音声 トランジションを指定したり、ビデオクリップに関連付けられている音声を編集または削除します。詳細については、「[ビデオプロジェクトに音声を追加する](#)」を参照してください。

ビデオプロジェクトのタイムライン

ビデオプロジェクトのタイムラインは、CPTX プロジェクトとはオブジェクトとビデオのグループ化の方法が異なります。

- ビデオプロジェクトでは、CPTX プロジェクトとは異なり、すべてのオブジェクトがタイムラインの単一のレイヤーに配置されます
- PIP ビデオと記録したビデオクリップは他のレイヤーに配置されます
- 音声と記録したビデオクリップは同じレイヤーに配置されます

パンとズームエフェクトの追加

パンとズームエフェクトを使用すると、ユーザーの注意を特定の領域やビデオ内のアクションに向けることができます。例えば、ソフトウェアシミュレーションにおいて、画面を一群のアイコンにパンニングしてから、その中の特定のアイコンにズームインすることができます。

1. タイムライン内の「再生」ボタンを使用してビデオファイルを再生します。
2. パンとズームエフェクトを必要とする個所で一時停止（再生ボタンを再びクリック）します。
3. タイムライン内の「パンとズーム」をクリックします。パンとズームアイコンがビデオクリップ内に表示され、パンとズームパネルが表示されます。

パンとズームパネルには、ビデオ内の選択した箇所のフレームが表示されます。



タイムラインのパンとズームアイコン

パンとズーム位置をビデオクリップ内の別の場所に移動するには、アイコンをドラッグしドロップします。

4. 拡大する領域を指定するには、ハンドルを使用してフレームの周囲の青色ボックスのサイズを変更します。次に、そのボックスをドラッグして、フレーム上の目的の位置にドロップします。ボックスを小さくするほど、大きく拡大します。

拡大縮小スライダーまたはボックスを使用して、倍率値をパーセンテージで指定することもできます。

5. 速度スライダーを使用して、Adobe Captivate のズームイン速度を指定します。

パンとズームポイントを削除するには、タイムライン内のアイコンをクリックし、Delete キーを押します。

ビデオへのトランジションの適用

1. ビデオクリップの最初と最後に表示されるトランジションアイコンをクリックします。



タイムラインのトランジションアイコン

- トランジションパネルからトランジションエフェクトを選択します。トランジションエフェクトのプレビューを見るには、エフェクトの上にマウスを配置します。
- トランジションパネルの上部にある速度リストで、トランジションの希望の速度をクリックします。

トランジションエフェクトを削除するには、トランジションアイコンをクリックし、トランジションパネルから「トランジションなし」をクリックします。

記録したビデオクリップの分割

ビデオクリップを分割して、区切りテキストやビデオ (PIP) を挿入できます。たとえば、ビデオクリップを分割して、ユーザーがその時点までに学習したまとめを挿入できます。

ビデオクリップを分割してできたクリップは、タイムラインの同じレイヤー上で存続します。

以下に、ビデオクリップの2つの部分の間に区切りテキストを挿入する例を示します。

- タイムラインでビデオクリップをクリックします。
- クリックしてビデオを再生し、ビデオを分割する個所で再びこのアイコンをクリックして一時停止します。
- タイムラインで「分割」をクリックします。タイムラインには、2つのビデオクリップが表示されます。
注意： プロジェクト内のその他のオブジェクト、たとえばテキスト区切りやハイライトボックスも、ビデオクリップと一緒に分割されます。ビデオをプレビューし、これらのオブジェクトのタイミングを調整してください。
- 2つ目のクリップをドラッグしてドロップし、挿入するテキストのための空きを作ります。
- 挿入/テキストキャプションをクリックします。デフォルトのテキストキャプションが、タイムラインの別のレイヤーに表示されます。
- タイムラインでこのテキストキャプションをドラッグしてドロップし、ビデオクリップの2つの部分の間の空きに対応するように配置します。
- プロジェクトをプレビューして、テキストキャプションのタイミングを確認します。
注意： テキストキャプションは、別のフレームまたはスライドに表示されます。この画面の背景は、ビデオプロジェクトのために設定したものです。背景を変更するには、ビデオの外側のステージ上の任意の位置をドラッグしてドロップしてから、プロパティインスペクターで「ステージ」をクリックします。

エフェクトを追加して、ビデオクリップ間のトランジションを面白くすることができます。ビデオクリップを分割すると、トランジションアイコンがタイムラインの分割ポイントに表示されます。このアイコンをクリックし、トランジションパネルからエフェクトを選択します。

注意： 各ビデオクリップの最初と最後にトランジションアイコンがあります。2番目のビデオクリップを移動した場合は、もう1つのトランジションアイコンがそのクリップの最初に表示されます。ビデオクリップを隣同士に配置してトランジションアイコンをマージすると、それ以降のビデオクリップに使用されたトランジションエフェクトが保持されます。

ビデオクリップのトリミング

ビデオクリップをトリミングして、ビデオの不要部分を切り取ることができます。

- タイムラインでビデオクリップをクリックします。
- クリックしてビデオを再生し、ビデオをトリミングする箇所で再びアイコンをクリックして一時停止します。
- タイムラインで「トリミング」をクリックします。トリミング領域を指定するための開始マーカーと終了マーカーが、ビデオクリップに表示されます。
-  または  をクリックして、トリミング開始および終了マーカーを現在のプレイヘッドの位置に移動します。トリミングマーカーをクリックし左右にドラッグして、トリミングするビデオクリップの位置を選択することもできます。
注意： トンボの断面内にあるテキストキャプションやハイライトボックスのようなオブジェクトも、ビデオクリップに合わせて切り取られます。
- タイムラインで「トリミング」をクリックします。

2つの個別のビデオクリップが、トランジションアイコンと共に表示されます。アイコンをクリックし、トランジションエフェクトを選択します。

ビデオプロジェクトへの音声の追加

次のようにオーディオクリップ（WAV または MP3 ファイル）を記録または読み込むことができます。

- プロジェクト全体のバックグラウンド音声として（音声／読み込み先／バックグラウンド、音声／記録先／バックグラウンド）。
- プロジェクト内のすべての PIP のためのバックグラウンドまたはナレーションとして。タイムラインで PIP をクリックしてから、音声／読み込み先／PIP をクリックするか、または音声／記録先／PIP をクリックします。
- プロジェクト内の個々のビデオクリップへのビデオナレーションとして。ビデオクリップをクリックしてから、音声／読み込み先／ビデオナレーションをクリックするか、または音声／記録先／ビデオナレーションをクリックします。

ビデオクリップを複数のクリップに分割した場合は、各ビデオクリップに対して別々の音声クリップを追加できます。こうするには、ビデオクリップを右クリックし、「記録先」または「読み込み先」を選択します。

音声／記録先／プロジェクトナレーションを使用すると、プロパティ全体のナレーションとして音声を 1 回で記録できます。

音声の編集の詳細については、「音声を編集」を参照してください。

マウスポイントの編集

マウスアイコンをクリックして、プロパティインスペクターでプロパティを変更します。

- 編集／マウスポイントを編集をクリックします。タイムラインのビデオクリップにマウスアイコンが表示され、マウスアクションがあるフレームを表示します。



タイムラインのマウスポイントアイコン

- マウスアイコンをクリックして、プロパティインスペクターでプロパティを変更します。

オプション 必要なポインターを選択します。「参照」をクリックして、ローカルディスクに保存された任意のポインターを参照します。

ダブルマウスサイズ 選択するとポインターのサイズが 2 倍になります。

マウスを表示 マウスアクションの表示と非表示を切り替えます。マウスアクションを非表示にしても、マウスアイコンはビデオクリップにそのまま表示されます。ただし、ビデオを再生すると、直前のマウスポイントから非表示のマウスポイントへの操作は表示されません。

マウスパスをスムーズ化 デフォルトでは、マウスパスは粗く、記録中のマウスの実際の動きにトレースされます。このオプションを選択し、直線または曲線を使用してマウスパスをスムーズにします。

クリックする前にスピードを下げる クリックする前にマウスの動作を遅くする場合は、このオプションを選択します。このオプションは、長いマウスパスをすばやく移動して、急に停止する場合に利用すると便利です。

注: このオプションは、「マウスパスをスムーズ化」を選択した場合にのみ表示されます。

マウスクリックを表示 マウス動作に視覚的なクリックエフェクトを追加します。

デフォルト スライドをクリックしたときに色の小さい急な爆発が表示されます。色の爆発に使用する色を選択できます。

カスタム ビジュアルなクリックエフェクトとして SWF ファイルを使用する場合は、このオプションを選択します。Adobe Captivate では、2 つのエフェクトを使用できます。エフェクトをテストするには、ポップアップメニューをクリックし、エフェクトを選択して「再生」をクリックします。エフェクトが右側の小さいプレビューウィンドウに表示されます。

- 変更したプロパティをビデオ内の複数のマウスポイントに適用するには、 をクリックし、オプションの 1 つをクリックしてください。

マウスアクションの挿入

ビデオ記録中にキャプチャするマウスアクションに加え、新規のマウスアクションもビデオに挿入することができます。

- タイムラインでビデオクリップをクリックします。
- クリックしてビデオを再生し、マウスアクションを挿入する箇所ですら再びこのアイコンをクリックして一時停止します。
- 挿入／マウスをクリックします。ポインターがフレーム上のプレイヘッドポイントに表示されます。Adobe Captivate では、それ以前またはそれ以降のマウスポイントから引き出された座標に基づきマウスの位置がプロットされます。
- ポインターをフレーム上の目的の場所にドラッグしてドロップします。
- プロパティインスペクターを使用してプロパティを編集します。ユーザーが編集できる様々なプロパティの詳細については、「マウスプロパ

ティを変更する」を参照してください。

追加ビデオの記録

1. CPVC ファイルで、挿入／ビデオ録画をクリックします。

CPTX ファイル内でビデオを録画する方法の詳細については、「[CPTX ファイルでのビデオの挿入](#)」を参照してください。

2. 記録オプションと記録したい領域を選択し、「記録」をクリックします。

タイムラインの既存のビデオクリップの後に、新しいビデオクリップが表示されます。

ビデオプロジェクトのパブリッシュ

[ページのトップへ](#)

ビデオを MP4 ファイルとしてパブリッシュ

1. 全画面モードで、をクリックします。CPVC ファイルで、ファイル／パブリッシュをクリックします。
2. プロジェクトのタイトルを指定します。
3. プロジェクトをパブリッシュするフォルダーを指定します。デフォルトでは、プロジェクトがプロジェクトの環境設定に指定したフォルダーにパブリッシュされます。
4. プリセットを選択リストでいずれかのオプションをクリックします。

Adobe Captivate では、選択したオプションに基づいて自動的にビデオ設定が行われます。必要に応じて、「ビデオ設定をカスタマイズする」チェックボックスを選択して設定をカスタマイズできます。設定について詳しくは、「[ビデオ設定](#)」を参照してください。

MP4 ファイルとしてプロジェクトをパブリッシュした後は、次の操作が可能です。

- デバイスストアまたは YouTube にアップロード。Twitter や Facebook などのソーシャルメディアでビデオを共有することもできます。詳細については、MP4 ファイルとしてプロジェクトをパブリッシュする」を参照してください。
- スタンドアロンビデオとしてファイルを電子メールによりユーザーに配信するか、Web サーバーにホストします。
- Flash を使用して MP4 ファイルをストリーミングまたは埋め込み。

ビデオを YouTube にパブリッシュ

全画面モードで、をクリックします。CPVC ファイルで、ファイル／YouTube にパブリッシュをクリックします。

詳細については、「[Adobe Captivate から YouTube にビデオを直接アップロード](#)」を参照してください。

ビデオの特定の部分をパブリッシュ

1. 黒色の開始および終了マーカーをクリックしてドラッグしてドロップし、パブリッシュするビデオの部分を指定します。
開始および終了時間をプロパティインスペクターで指定することもできます。ビデオの外側のステージ上の任意の場所をクリックし、開始および終了時間を表示します。
2. 次のいずれかのアクションを実行します。
 - ビデオの一部を MP4 ファイルとしてパブリッシュするには、ファイル／パブリッシュをクリックします。詳細については、「[ビデオを MP4 ファイルとしてパブリッシュ](#)」を参照してください。
 - ビデオの一部を YouTube に直接パブリッシュするには、ファイル／YouTube にパブリッシュをクリックします。詳細については、「[Adobe Captivate から YouTube にビデオを直接アップロード](#)」を参照してください。

CPTX ファイルでのビデオの挿入

[ページのトップへ](#)

追加スライドの記録アイコン () をクリックしてから、記録オプションで「ビデオデモ」をクリックします。

記録ビデオは、Web カメラアイコンでフィルムストリップ内に表示されます。



ビデオスライドの Web カメラアイコン

ビデオを編集するには、スライドをクリックしてから、プロパティインスペクターで「ビデオデモを編集」をクリックします。ビデオの編集の詳細については、「[ビデオの編集](#)」を参照してください。

左上隅の「終了」をクリックして変更をビデオファイルに保存し、CPTX ファイルに戻ります。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

プロジェクトの記録中の一時停止

Adobe Captivate プロジェクトの記録は一時停止できます。プロジェクトを一時停止した後で実行されたアクションは、記録されません。

1. Adobe Captivate を開いて、新しいプロジェクトまたはスライドの記録を始めます。
2. 記録を一時停止する場合は、キーボードの Pause/Break キー（Windows）または Command + F2 キー（Mac OS）を押します。再び記録を開始する場合は、Pause/Break キーまたは Command + F2 キーをもう一度押します。

注意： プロジェクトの一時停止または再開に使用するキーは、環境設定ダイアログボックスで変更できます。



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

ソフトウェアシミュレーションを記録する

追加スライドの記録既存のプロジェクトの場合
スライドをマークし、記録後にアクセスします。
記録のヒント

1. ファイル／新しいソフトウェアシミュレーションを記録を選択します。記録ウィンドウが表示されます。
2. 画面領域またはアプリケーションをクリックします。

アプリケーション プロジェクトの一環として記録するアプリケーションを指定する場合は、このオプションを選択します。アプリケーションを選択メニューで、アプリケーションのうち、記録するものを選択し、次のいずれかを選択します。

カスタムサイズ 記録されたプロジェクトの寸法を設定する場合は、このオプションを選択します。標準サイズの一覧から選択するか、またはカスタムサイズを定義できます。選択したアプリケーションは、記録領域の枠線内に合わせて自動的にサイズが変更されます。記録を開始する前に、プロジェクトの寸法について明確に意識しておくことをお勧めします。

アプリケーションウィンドウ アプリケーションウィンドウ全体を記録する場合は、このオプションを選択します。アプリケーションの寸法は、変更されません。記録矩形は、アプリケーションに合わせてサイズが変更されます。

アプリケーション領域 アプリケーションで定義された領域を記録する場合は、このオプションを選択します。例えば、3つのフレームを持つウィンドウを記録している場合、個別のフレームの上にマウスを移動すると、記録ウィンドウがそれに合わせて吸着します。アプリケーションの寸法は、変更されません。記録矩形は、アプリケーションの定義された領域に合わせてサイズが変更されます。

画面領域 画面上の領域内で発生したすべてのイベントをキャプチャする場合に、このオプションを選択します。

カスタムサイズ 特定の寸法を使用してプロジェクトを記録する場合は、このオプションを選択します。標準サイズの一覧から選択するか、または独自のカスタムサイズウィンドウを作成できます。

フルスクリーン 記録ウィンドウのサイズをモニター画面のサイズに設定する場合は、このオプションを選択します。コンピューター画面全体が記録ウィンドウとして扱われます。デュアルモニターを使用している場合、記録に使用するモニターを選択できます。このモードでの記録では、モニターの解像度が高い場合に、プロジェクトおよび出力ファイルのサイズが非常に大きくなる可能性があります。

3. 「記録タイプ」領域で、「自動」または「手動」をクリックします。詳しくは、自動記録および手動記録を参照してください。
4. 次のいずれかまたはすべての操作を実行します。
 - 記録ウィンドウを移動させて画面上での移動を追跡するには、パニングモードを選択します。詳しくは、パニングを参照してください。
 - 記録中にコメントを追加する場合は、音声入力タイプを選択します。
 - 記録中に Adobe Captivate が使用するデフォルト設定を変更するには、録音オプションの一番下にある「設定」をクリックします。記録の環境設定のカスタマイズについて詳しくは、記録の環境設定を参照してください。
5. 「記録」をクリックします。
6. 手動記録を選択した場合、処理の実行中にスクリーンショットをキャプチャするには、PrintScreen キー（Windows）または Command + F6 キー（Mac OS）を押します。
7. 記録を完了したら、End キー（Windows）または Command + Enter キー（Mac OS）を押します。

注意： または、Windows では、タスクアイコンまたはシステムトレイアイコンをクリックして、記録を停止します。Mac OS では、ドックアイコンまたはステータスバーアイコンをクリックします。

記録したスライドが、新規の Adobe Captivate プロジェクトに挿入されます。

記録プロセスについてのデモは、www.adobe.com/go/learn_recordtutorial_jp を参照してください。

追加スライドの記録既存のプロジェクトの場合

[トップへ戻る](#)

1. 追加スライドを記録するプロジェクトを開きます。
 2. 追加スライドの記録アイコンをクリックします (●)。
 3. 追加スライドを記録ダイアログボックスで、記録するスライドを挿入する位置の直前にあるスライドをクリックし、「OK」をクリックします。
- 記録ウィンドウが表示されます。
4. 記録オプションを設定して、「記録」をクリックします。

注意： 「記録」オプションで「ビデオデモ」を選択して、ビデオを追加スライドとして記録することができます。

新しく記録されたスライドが、プロジェクト内で選択したスライドの後に挿入されます。

別の Adobe Captivate プロジェクトまたは PowerPoint プレゼンテーションから読み込んだスライドを追加することもできます。

[トップへ戻る](#)

スライドをマークし、記録後にアクセスします。

シミュレーションの記録中に、最初に予定していなかったオプションをクリックする場合があります。このアクションにより、記録したプロジェクトに不要なスライドが作成される場合があります。特に多くのスライドがある場合は、プロジェクト全体を記録してからこのような不要な画面キャプチャを後で指定するのは大変な場合があります。

記録したプロジェクト内の削除、またはアクセスするスライドを指定するには、記録中に Ctrl+Shift+Z キーを押します。例えば、画面のオプションをクリックして、記録中にそれが間違ったアクションだったと気が付いた場合は、Ctrl+Shift+Z キーを押します。

アクションに対応するスライドは、取り消しマーカを付けられ、プロジェクトでは非表示になります。



「取り消し」マーカを使用したスライド

取り消しマーカは、基本的にスライドでは透明なテキストキャプションです。スライドを保持する場合は、キャプションを選択して Delete キーを押します。また、スライドを右クリックし、「スライドを表示」をクリックしてスライドを表示させます。

注意： 注意：環境設定（編集／環境設定／記録／キー（グローバル））で、取り消しマーカのキーボードショートカットを変更できます。スライドを編集するには、フィルムストリップのスライドを右クリックして、「スライドを表示」をクリックします。マーカを削除するには、マーカをクリックして Delete キーを押します。

[トップへ戻る](#)

記録のヒント

次のヒントと要領を活用すると、Adobe Captivate プロジェクトを迅速かつ簡単に作成すると同時にプロフェッショナルで高品質な結果を得ることができます。

自動記録をできる限り使用する 手動で生成されたスクリーンショットがいくつか必要となるプロジェクトの場合も、自動記録の使用を検討します。自動記録オプションを設定した場合でも、随時 PrintScreen キー（Windows）または Command + F6 キー（Mac OS）を押すことで、追加のスクリーンショットをキャプチャできます。多数のポップアップ、フレーム、およびスペシャルエフェクトを含んだ Web サイトを記録する場合、この方法は有効です。Adobe Captivate では、スクリーンショットが自動的にキャプチャされるたびに、カメラのシャッター音が鳴ります。シャッター音が鳴らない場所でスクリーンショットを生成するには、PrintScreen キーを押して、スクリーンショットを手動でキャプチャします。

例えば、Microsoft Internet Explorer を記録する場合は、マウスをロールオーバーしたときにしか表示されない動的な HTML メニューまたは Flash メニューがあります。マウスのロールオーバー時に行われた変更は、自動的にキャプチャされるわけではありません。変更を手動でキャプチャするには、PrintScreen キーを押します。

ゆっくり記録する（特に Internet Explorer で Web サイトを記録する場合） 記録中は、通常よりゆっくりアクションを実行します。Internet Explorer で Web サイト上のアクションをキャプチャする場合は、特にゆっくりと操作することが重要です。手動で記録している場合は、スクリーンショットをキャプチャする前に、各 Web ページが読み込まれたことを確認します。

カメラのシャッター音が鳴るまで待つ 自動記録中は、シャッター音が鳴るまで待ってから、別のアクションを実行します。

手動で記録している場合は、指定したキーまたはキーの組み合わせを押すたびに、Adobe Captivate によってスクリーンショットがキャプチャされます。デフォルトのキャプチャキーは PrintScreen キーです。スクリーンショットをキャプチャするたびに PrintScreen キーを押すと、カメラのシャッター音が聞こえます。



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

記録の環境設定

- パニング
- 記録に関するグローバルな環境設定
- ビデオ記録の環境設定
- 記録用のキーボードショートカットの変更
- 様々なモードの環境設定の設定
- オブジェクトの記録に関するデフォルト設定の変更

Adobe Captivate では、プロジェクトを記録および作成する際に、パニングおよびその他の設定としてデフォルトの環境設定が使用されます。これらの環境設定は、環境設定ダイアログボックスの様々なオプションを使用してカスタマイズできます。

パニング

[トップへ戻る](#)

画面内でのマウスポインターの移動に記録ウィンドウを合わせる場合は、パニングを使用します。パニングにより、記録ウィンドウが画面のサイズより小さい場合でも、大きな画面でイベントを容易にキャプチャできます。

Adobe Captivate では、次のパニングオプションを使用できます。

- 自動パニング 記録中にマウスを動かすたびに、記録ウィンドウがポインターの動きに合わせて自動的に移動します。
- 手動パニング 次のイベントが発生する領域に記録ウィンドウを手動で移動する必要があります。それ以外は、自動パニングオプションと同じです。

記録に関するグローバルな環境設定

[トップへ戻る](#)

編集／環境設定（Windows）または Adobe Captivate／環境設定（Mac OS）を選択します。環境設定ダイアログボックスで、記録メニューの「設定」を選択します。

オプション	説明
ナレーション	プロジェクトを記録するときに音声を録音します。プロジェクトのナレーションを選択した場合、カメラのシャッター音またはタイプを打つ音を有効にすることはできません。
リアルタイムのアクション	実速度でアクションを記録します。
カメラの音	記録中にスクリーンショットがキャプチャされるたびに、カメラのシャッター音が鳴ります。この音を有効にすると、スクリーンショットがいつキャプチャされたかがわかるので、自動記録機能を使用する場合に特に便利です。カメラのシャッター音は、完成したプロジェクトでは聞こえません。
キーストローク	画面上のテキスト入力などのキーボードアクションを記録します。Adobe Captivate では、キーボード入力記録されますが、入力された文字ごとにスライドが作成されるわけではありません。
キーボード入力時に打鍵音を付ける	キーボードを押す音が記録時に聞こえるようにするかどうかを指定します。キーボードを押す音は、完成したプロジェクトでは聞こえません。
記録ウィンドウ	記録中に、記録ウィンドウの赤い枠線が表示されません。
タスクアイコン	記録中にタスクアイコンを非表示にします。 このオプションは、Windows のみで使用できます。
システムトレイアイコン	記録中にシステムトレイアイコンを非表示にします。このアイコンは、コンピューター画面の右下隅にあるシステムトレイに表示される、小さい Adobe Captivate アイコンです。プロジェクトの記録時にシステムトレイアイコンを記録しないようにするには、このオプションを使用します。

記録エリア内に新しいウィンドウを移動する	Adobe Captivate では、記録時に新しいウィンドウが記録ウィンドウ内に自動的に移動します。多数のダイアログボックスを開いて使用するアプリケーションを記録する場合は、このオプションを使用します。
ドラッグ&ドロップ操作	ドラッグ&ドロップアクションの記録時に、自動的にビデオモードに切り替わります。
マウスホイール操作	マウスの動きの記録時に、自動的にビデオモードに切り替わります。

ビデオ記録の環境設定

[トップへ戻る](#)

Adobe Captivate では、自動記録時に一部のアクションがビデオモードで自動的にキャプチャされます。この機能は、環境設定ダイアログボックスで無効にできます。また、ビデオ SWF ファイルのサイズを最適化するオプションを設定したり、ビデオファイルのカラーモードを設定したりすることもできます。

編集／環境設定（Windows）または Adobe Captivate／環境設定（Mac OS）を選択します。環境設定ダイアログボックスで、記録メニューの「ビデオデモ」を選択します。

オプション	説明
ビデオデモモードでマウスを表示	ビデオ再生時にマウスの動きを表示します。
作業中のフォルダー	生成された一時ビデオファイルのコンピューター上の場所です。

記録用のキーボードショートカットの変更

[トップへ戻る](#)

プロジェクトの記録時に行われるアクションに独自のキーボードショートカットを設定するには、環境設定ダイアログボックスを使用します。例えば、Adobe Captivate では、プロジェクトの記録を停止するために End キー（Windows）または Command + Enter キー（Mac OS）が使用されます。これを変更するには、環境設定ダイアログボックスで別のキーを入力します。

1. 編集／環境設定（Windows）または Adobe Captivate／環境設定（Mac OS）を選択します。
2. 環境設定ダイアログボックスで、記録メニューの「キー」 - （グローバル）を選択します。
3. 変更するフィールド内をクリックします。
4. キーボードショートカットを入力します。

様々なモードの環境設定の設定

[トップへ戻る](#)

Adobe Captivate では、記録モードのオプションが一部無効になっています。無効に設定されたオプションは、それぞれの記録モードの目的に基づいています。ただし、特別な必要性がある場合は、一部のオプションを有効にすることができます。

例えば、通常、評価ムービーへのテキストキャプションの追加は行われません。そのため、テキストキャプションに関するオプションは無効になっています。ただし、特別な必要性がある場合は、これらのオプションを環境設定ダイアログボックスで有効にすることができます。

1. 編集／環境設定（Windows）または Adobe Captivate／環境設定（Mac OS）を選択します。
2. 環境設定ダイアログボックスで、記録メニューの「モード」を選択します。
3. モードメニューで、カスタマイズする記録モードを選択します。次に、記録中に自動的に挿入するオブジェクトを選択します。

オプション	説明
テキストキャプションを追加	自動記録時に実行されるユーザーアクションとシステムアクションに基づいて、キャプションを自動的に作成します。テキストキャプションでは、手順を説明するためにアプリケーションのラベルが使用されます。例えば、ユーザーがメニューバーの「ファイル」をクリックすると、「ファイルメニューを選択」というテキストを含んだテキストキャプションが自動的に作成されます。
ツールヒントをロールオーバーキャプションに変換	画面上に表示されるキャプチャ中のツールヒントをロールオーバーキャプションに自動的に変換します。ツールヒントとは、マウスをボタンを上で動かしたときに表示される、小さな浮動テキストウィンドウのことです。デフォルトでは、このオプションは

	どの記録モードでも選択されていません。
キャプションの代わりにスマートシェイプを使用します	キャプションに指定されたスマートシェイプを挿入します。
マウスの位置と移動を表示	自動記録時にマウスの動きを表示します。
クリック時にハイライトボックスを追加	マウスがクリックされた領域の周りにハイライトボックスを自動的に追加します。
マウスクリック時にクリックボックスを追加	- 自動記録している画面をクリックすると、必ずクリックボックスが作成されるようにします。 - ヒントキャプション、成功時のキャプションおよび失敗時のキャプションの有効化と無効化を切り替えます。 - ムービーが次のスライドに進む前にユーザーがクリックできる回数を設定します。 - ユーザーがマウス領域上でマウスを動かしたときのカーソル表示を有効にします。
テキストフィールドのテキスト入力ボックスを自動的に追加	- 自動記録しているテキストボックスをクリックすると、必ずテキスト入力ボックスが作成されます。 - ヒントキャプション、成功時のキャプションおよび失敗時のキャプションの有効化と無効化を切り替えます。 - ムービーが次のスライドに進む前に、ユーザーが同じテキスト入力ボックス内にテキストを入力できる回数を設定します。

注意： 表に示されたオプションは、選択した記録モードによって有効または無効になります。

オブジェクトの記録に関するデフォルト設定の変更

[トップへ戻る](#)

Adobe Captivate では、記録時にテキストキャプションやハイライトボックスなどのオブジェクトを挿入する場合に、デフォルトのスタイルが使用されます。これらのデフォルト設定は、環境設定ダイアログボックスを使用して変更できます。

編集／環境設定（Windows）または Adobe Captivate／環境設定（Mac OS）を選択します。環境設定ダイアログボックスで、記録メニューの「デフォルト」を選択します。必要に応じてオブジェクトのスタイルを変更します。

新しいオブジェクトスタイルを作成するには、オブジェクトスタイルマネージャーで「新規スタイルを作成」をクリックし、新しいスタイルを作成します。

関連項目



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

記録タイプ

自動記録
手動記録

[トップへ戻る](#)

自動記録

自動記録で記録すると、Adobe Captivate によってスクリーンショットが自動的にキャプチャされ、別々のスライドに配置されます。通常、スクリーンショットのキャプチャは、マウスイベント、キーボードイベントまたはシステムイベントによってトリガーされます。自動記録は、Adobe Captivate で最も一般的に使用される記録方法です。

録音オプション（ファイル／新しいソフトウェアシミュレーションを記録）で、次の自動記録モードのいずれかを選択します。

- デモンストレーションモード
- トレーニングモード
- 評価モード
- カスタムモード

モードによっては、記録中に、次に示す 1 つ以上のオブジェクトが自動的に追加される場合があります。各モードの記録に関する環境設定は、変更することができます。各モードの説明内容は、記録の環境設定がデフォルト値の場合のものです。

テキストキャプション テキストキャプションは、スライド上の特定の領域を強調したり、概念を説明したり、追加情報を表示したりするために使用されます。自動または手動でテキストキャプションを作成できます。プロジェクトを自動記録する場合は、Adobe Captivate でテキストキャプションを自動的に作成できます。テキストキャプションは、様々なマウスイベントとキーボードイベントに関して生成されます。

テキストキャプションでは、手順を説明するためにアプリケーションのラベルが使用されます。例えば、ユーザーがメニューバーの「ファイル」をクリックすると、「ファイルメニューを選択」というテキストを含んだテキストキャプションが自動的に作成されます。キャプションは必要に応じて後で編集できます。ユーザーがムービーを表示すると、記録中に実行されたアクションがキャプションと共に表示されます。

テキスト入力ボックス テキスト入力ボックスは、ユーザーによる入力が必要とする Adobe Captivate オブジェクトです。一部のモードでの記録時には、デフォルトのヒントキャプション、成功キャプションまたは失敗キャプションを含んだテキスト入力ボックスがスライドに追加されます。これらのキャプションのテキストは、後で編集できます。

クリックボックス クリックボックスは、記録時にマウスがクリックされた場所の周辺領域を指定する Adobe Captivate オブジェクトです。クリックボックスを使用すると、ユーザーはムービーを使用してアプリケーションまたは Web サイトをテストできます。閲覧者がクリックボックスをクリックした後に、プロジェクトが別のアクションを実行するように設定できます。例えば、プロジェクトが再生を再開したり、新規プロジェクトを開いたり、特定の Web サイトを開いたりするように設定できます。

ハイライトボックス ハイライトボックスは、注意を引きたい領域上に配置する、半透明な色付きの四角形です。ハイライトボックスの形式、色、透明度およびサイズは編集できます。プロジェクトやスライドを自動的に記録すると、マウスイベントが発生した領域にハイライトボックスが作成されます。既存のプロジェクトがある場合は、手動でハイライトボックスを追加することもできます。

デモンストレーションモード

手順または機能のデモンストレーションを行うには、デモンストレーションモードを使用します。ただし、このモードで生成されたムービーには、ユーザーインタラクション領域が用意されていません。ユーザーには、プロジェクトの記録時に実行されたアクションが表示されるだけです。

デモンストレーションモードでムービーを記録すると、Adobe Captivate によって次の処理が行われます。

- アプリケーションのコントロールラベルを使用して、テキストキャプションが追加されます。例えば、ユーザーがメニューバーの「ファイル」をクリックすると、「ファイルメニューを選択」というテキストを含んだテキストキャプションが自動的に作成されます。
- マウスがクリックされた領域をハイライト表示するためのハイライトボックスが追加されます。
- 記録時に手動でテキストを追加します。

詳しくは、ソフトウェアシミュレーションを記録するを参照してください。

トレーニングモード

ムービーの途中でユーザーにテストを出す場合は、トレーニングモードを使用します。ムービーは、ユーザーが前のアクションを正しく実行した場合のみ、次のスライドに移動します。

トレーニングモードでスライドを記録すると、Adobe Captivate によって次の処理が行われます。

- ユーザーがマウスをクリックする必要がある場所にクリックボックスが追加されます。

ユーザーによる入力用のテキスト入力ボックスが追加されます。失敗キャプションおよびヒントキャプションが各テキスト入力ボックスに追加されます。

詳しくは、ソフトウェアシミュレーションを記録するを参照してください。

評価モード

ユーザーが手順をどの程度理解しているかをテストする必要がある場合は、評価モードを使用します。ユーザーによって正しいオプションがクリックされるたびに与えるスコアを設定できます。また、ユーザーが手順を何回試行できるかを設定することもできます。ユーザーが指定された試行回数以内に正しいオプションをクリックできなかった場合、ムービーは次のスライドに移動しません。試行が失敗に終わった場合、ユーザーにスコアは与えられません。

評価用モードでスライドを記録すると、Adobe Captivate によって次の処理が行われます。

- ユーザーがマウスをクリックする必要がある場所にクリックボックスが追加されます。
- ユーザーによる入力用のテキスト入力ボックスが追加されます。失敗キャプションが各テキスト入力ボックスに追加されます。

詳しくは、ソフトウェアシミュレーションを記録するを参照してください。

カスタムモード

複数のモードの機能を組み合わせて使用する必要があるプロジェクトの場合は、カスタムモードを使用します。このモードを使用すると、Adobe Captivate で最高レベルのカスタマイズを実現できます。カスタムモードでは、デモンストレーションとトレーニングの両方で構成されるプロジェクトを作成し、評価機能を含めることもできます。 カスタムモードでの記録時に Adobe Captivate オブジェクトがデフォルトで追加されることはありません。

例えば、ファイルの編集に関するトレーニング用のムービーについて考えてみましょう。アプリケーションを開いたり、ファイルを開いたりするなど、比較的単純なタスクを示す冒頭の数枚のスライドには、デモモードで作成されたスライドをそのまま使用できます。編集手順について説明したスライドに進むと、ユーザーがインタラクションできる様々なオブジェクトを追加できます。プロジェクトの最後には、評価スライドを追加できます。

詳しくは、ソフトウェアシミュレーションを記録するを参照してください。

マルチモード記録

Adobe Captivate プロジェクトを記録する場合、複数のモードで記録できます。マルチモード記録を使用すると、複数の自動記録モードでの出力を必要とするプロジェクトで作業する際に時間を節約できます。

詳しくは、ソフトウェアシミュレーションを記録するを参照してください。

手動記録

[トップへ戻る](#)

記録時にスクリーンショットをキャプチャして、プロジェクトを手動で作成することができます。記録処理中に少数のスクリーンショットを選択する必要がある場合は、手動記録を使用します。手順が多くて複雑な処理には向いていません。

詳しくは、ソフトウェアシミュレーションを記録するを参照してください。

関連項目



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

スライド

このページにリンクされている一部のコンテンツは英語でのみ表示される場合があります。

スライドメモ

スライドメモの追加

音声またはクローズドキャプションテキストへのスライドメモの変換

スピーチテキストコンバーターのインストール

スピーチテキストでのサードパーティ製音声の使用

「選択された wav - mp3 ファイルをデコードして読み込むことができない」エラーの解決

複数のスライドへのスピーチテキストの追加

スライドのクローズドキャプションの無効化

スライドメモの削除

スライドメモを追加し、Adobe Captivate のスピーチテキストコンバーターを使用して、それらを音声ファイルに変換できます。また、スライドメモをクローズドキャプションテキストに変換できます。スライドメモとは異なり、クローズドキャプションテキストはランタイムにスライドに表示されます。

また、スライドメモを使用して、音響機器を所有していないユーザーや聴覚に障害があるユーザーに情報を伝達できます。スライドメモは、数値データ、補足資料、脚注テキストなど、スライドに関する追加情報を格納するのに適しています。

スライドメモの追加

[ページのトップへ](#)

1. ウィンドウ／スライドメモを選択します。
2. スライドメモパネルで、「+」アイコンをクリックして新しいスライドメモを追加します。
3. スライドメモを入力します。

スライドメモは、開発者への指示や未完了項目の注意書きとして使用できます。ムービーを再生するときにメモは表示されません。

Microsoft PowerPoint からスライドを読み込むと、スライドメモは自動的に読み込まれます。

配布資料作成のためにプロジェクトを Microsoft Word に書き出す場合、スライドメモをドキュメントに含めるオプションがあります。このオプションは、プロジェクトを Microsoft Word 文書としてパブリッシュするときに、レビュー用の追加情報を追加する場合に便利です。

音声またはクローズドキャプションテキストへのスライドメモの変換

[ページのトップへ](#)

NeoSpeech™ のスピーチテキストソフトウェアを使用すると、スライドメモのテキストを音声ファイルに変換できます。Adobe Captivate では、次の NeoSpeech の音声サポートされています。

- Kate: English female voice
- Paul: English male voice
- Bridget: British English female voice
- Julie: US English female voice
- Chloe: Canadian French female voice

NeoSpeech は、Adobe Captivate インストール CD を使用するか、Adobe の Web サイトからダウンロードしてインストールできます。NeoSpeech のインストール方法については、「[スピーチテキストコンバーターのインストール](#)」を参照してください。

注意： サードパーティ製の音声やオペレーティングシステムと共にインストールされている音声を使用することもできます。「[スピーチテキストでのサードパーティ製音声の使用](#)」を参照してください。

NeoSpeech の音声を使用するときは、ネイティブの NeoSpeech タグを使用して、ナレーションの様々な特徴を変更できます。NeoSpeech 音声のピッチ、発話速度、および音量の調整方法については、www.adobe.com/go/learn_neospeechtags_jp を参照してください。

テキストを音声に変換すると、対応するスライドに音声ファイルが挿入されます。複数のスライドメモが 1 つの音声ファイルにマージされ、1 つのオブジェクトとしてタイムラインに表示されます。パネルのスライドメモを、シングルクリックでクローズドキャプションに変換することもできます。

音声ファイルは、スライドメモの句読点が挿入された位置で一時停止します。

ムービーを再生するときに、次のことができます。

- ユーザーに聞こえるようにスライドメモを読み上げます。

- スライドにクローズドキャプションテキストが表示されます。

1. スライドメモを音声に変換するには：

- a. スピーチテキスト欄のチェックボックスおよび音声に変換するメモに対応するチェックボックスを選択します。
- b. 「スピーチテキスト」をクリックします。
- c. スピーチ管理ダイアログボックスで、スピーチエージェントを選択し、「オーディオを生成」をクリックします。

追加のテキストを音声に変換するには、「+」アイコンをクリックし、テキストを入力してから「オーディオを生成」をクリックします。

注意： スライドメモを編集したときは、「オーディオを生成」をもう一度クリックして変更を適用する必要があります。

2. スライドメモをクローズドキャプションに変換するには：

- a. クローズドキャプション欄のチェックボックスおよびクローズドキャプションに変換するメモに対応するチェックボックスを選択します。
注意： オーディオがないスライドの場合、クローズドキャプションに関するチェックボックスは使用不可になります。ビデオのクローズドキャプションを含んだスライドに別のクローズドキャプションを追加した場合は、別のクローズドキャプションのほうが優先されます。
- b. 「クローズドキャプション」をクリックします。
- c. クローズドキャプションを追加するには、「+」アイコンをクリックします。クローズドキャプションを削除するには、「-」アイコンをクリックします。
- d. クローズドキャプションのタイミングを調整するには、開始時間と終了時間が表示されているヘッダーをクリックし、オーディオクリップの再生ヘッドをドラッグします。
- e. キャプションを表示するフォント、サイズ、色、背景および行数を変更するには、「CC プロジェクト設定」をクリックします。
- f. パブリッシュしたプロジェクトでクローズドキャプションの表示を有効にするには、プロジェクト／スキンエディターを選択し、「クローズドキャプション」をクリックします。
再生バーに「CC」ボタンが表示されます。この「CC」ボタンをプロジェクトの再生中またはプレビュー中にクリックすると、クローズドキャプションが表示されます。

スピーチテキストコンバーターのインストール

[ページのトップへ](#)

インストール時にスピーチテキストソフトウェアをインストールしていない場合は、次のいずれかの操作を行います。

- Adobe Captivate インストール CD を使用してインストールします。インストール CD を再度実行し、次のいずれかの操作を行います。
 - (Windows のみ) 自動再生オプションで「スピーチテキストの音声をインストール」をクリックします。
 - インストール CD の Add-ons/NeoSpeech Text To Speech Voices フォルダーにある .exe ファイル (Windows) または .app (Mac) ファイルを実行します。
- 次のいずれかの場所からインストーラーをダウンロードします。
 - Windows 32 ビット: http://www.adobe.com/go/captivate6_voices_installer_jp
 - Windows 64 ビット: http://www.adobe.com/go/captivate_voices_installer_win64_jp
 - Mac: http://www.adobe.com/go/captivate_voices_installer_mac_jp

スピーチテキストソフトウェアのインストールで問題が発生した場合は、www.adobe.com/go/learn_ttsmac_jp を参照してください。

スピーチテキストでのサードパーティ製音声の使用

[ページのトップへ](#)

サードパーティベンダーから音声を購入し、Adobe Captivate でシームレスに使用できます。

注意： これらの音声がおペレーティングシステムのスピーチ API に準拠していることを確認します。

ベンダーが提供しているインストーラーを使用して、コンピューターに音声をインストールします。新規にインストールされた音声は、音声／スピーチ管理ダイアログボックスのスピーチエージェントリストに表示されます。

[ページのトップへ](#)

「選択された wav - mp3 ファイルをデコードして読み込むことができない」エラーの解決

このエラーは、Windows Vista で Adobe Captivate を使用する場合に表示されることがあります。このエラーを修正するには、Adobe DLL を登録する必要があります。

1. Adobe Captivate を閉じます。
2. 管理モードでコマンドプロンプトを実行します。
3. Adobe Captivate のインストールディレクトリの場所を入力します。
4. regsvr32 NSAudio.dll を実行します。「Registration of DLL successful」というメッセージが表示されます。
5. プログラムファイルのメニューで Adobe Captivate を右クリックし、「管理者として実行」を選択します。

複数のスライドへのスピーチテキストの追加

[ページのトップへ](#)

スピーチ管理ダイアログボックスを使用すると、スピーチテキストを複数のスライドに追加できます。ムービーに変化を付けるために、スライド別に異なるスピーチエージェントを選択できます。例えば、男性の声と女性の声を交互にスライドで使用できます。

1. 音声／スピーチ管理を選択します。
 2. スピーチ管理ダイアログボックスで、スライドメモを追加するスライドを選択し、「+」アイコンをクリックします。
 3. ハイライト表示された領域にスライドメモを入力します。
 4. スライドメモの音声を生成するには：
 - a. 音声に変換するスライドメモを選択します。
 - b. スピーチエージェントリストで、オーディオに使用する音声を選択します。
 - c. 「オーディオを生成」をクリックします。
- 注意： スライドメモを編集したときは、「音声を生成」をもう一度クリックして変更を適用する必要があります。

スライドのクローズドキャプションの無効化

[ページのトップへ](#)

ムービーを再生するときに、クローズドキャプションが表示されないようにすることができます。スライドメモパネルのメモに対応するクローズドキャプション欄のチェックボックスの選択を解除します。

スライドメモの削除

[ページのトップへ](#)

スライドメモを削除するには、スライドメモに対応する矢印の横をクリックし、「-」アイコンをクリックします。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

スライドの追加

プロジェクトの追加スライドの記録
他のプロジェクトからの複数のスライドのコピー
読み込み時のスライドのサイズ変更
スライドの複製
空白スライドの挿入
新規またはステンシルスライドの挿入
画像をスライドとして挿入
PowerPoint プレゼンテーションからのスライドの挿入
アニメーションスライドの挿入

Adobe Captivate では、プロジェクトにスライドを追加するときのために、記録、読み込みおよびコピーを含め幅広い様々なオプションが用意されています。空白、画像、質問またはアニメーションなど、別の種類のスライドを追加することもできます。

プロジェクトの追加スライドの記録

[トップへ戻る](#)

Adobe Captivate プロジェクトを記録しているとき、スライドレベルで作業を開始してみたら、さらにスライドの記録が必要な場合があります。このような場合は、プロジェクト全体を記録し直さずに、いくつかのアクションだけを追加で記録します。Adobe Captivate では、新規スライドを記録して、既存のプロジェクトに挿入することができます。詳しくは、追加スライドの記録既存のプロジェクトの場合を参照してください。

他のプロジェクトからの複数のスライドのコピー

[トップへ戻る](#)

1. 開いているプロジェクトで、コピーするスライドを右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）します。複数のスライドを選択するには、キーボードの Shift または Ctrl を押しながらスライドをクリックし、さらに右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）します。
2. 「コピー」を選択します。
3. スライドを貼り付ける Adobe Captivate プロジェクトを開きます。
4. 後ろに新しいスライドを表示するスライドを右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）します。例えば、コピーしたスライドをプロジェクトの「スライド 6」として貼り付ける場合は、現在「スライド 5」になっているスライドをクリックします。
5. 「貼り付け」を選択します。

読み込み時のスライドのサイズ変更

[トップへ戻る](#)

Adobe Captivate では、スライドの読み込み先のプロジェクトの寸法に合わせて、読み込んだスライドのコンテンツを自動的にサイズ変更できます。

1. 編集／環境設定（Windows）または Adobe Captivate／環境設定（Mac OS）を選択します。
2. グローバルメニューの「一般設定」を選択します。
3. 「読み込んだスライド / 貼り付けたスライドをサイズ変更」を選択します。

スライドの複製

[トップへ戻る](#)

スライドの複製は、プロジェクトを拡張するための簡単な方法です。例えば、特定の背景色、レイアウト、キャプション、およびハイライトボックスを含むスライドを丁寧にデザインした場合、そのスライドを複製し、いくつかの要素やテキストを変更すると、プロジェクトにより多くの情報を追加できます。

💡 マスタースライドも、複数のスライドに統一された外観を実現する方法です。

❖ 開いているプロジェクトで、次のいずれかの操作を実行します。

- コピーするスライドを右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）し、「複製」を選択します。
- スライドを選択し、Ctrl + D キーを押します。

複数のスライドを選択するには、キーボードの Shift キーまたは Ctrl キーを押しながら、目的のスライドをクリックします。すべてのスライドを選

択するには、スライドを右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）し、「すべてのスライドを選択」を選択します。

選択した 1 つまたは複数のスライドが複製され、プロジェクトに配置されます。複製されたスライドは、オリジナルのスライドと同様に編集および操作できます。

空白スライドの挿入

[トップへ戻る](#)

1. 開いているプロジェクトで、後ろに新しい空白スライドを表示するスライドを右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）します。
2. 挿入／空白スライドを選択します。

新しいスライドがプロジェクトに追加されます。プロジェクト内の他のスライドと同様に、新しいスライドを編集および操作することができます。

アドビのお勧め

 [チュートリアルを共有しますか？](#)



空白のスライドの挿入

空白スライドをプロジェクトに追加する方法を説明するビデオチュートリアルです。

新規またはステンシルスライドの挿入

[トップへ戻る](#)

「ステンシル」スライドは、選択したスライドと関連付けられているマスタースライドを継承するものです。

1. 開いているプロジェクトで、後ろに新しいスライドを表示するスライドを右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）します。
2. 挿入／新規スライドを選択します。

新しい「ステンシル」スライドがフィルムストリップに表示されます。必要に応じて、スライドを編集できます。プロパティインスペクター（一般／マスタースライドリスト）を使用して、異なるマスタースライドを関連付けることもできます。

アドビのお勧め

 [チュートリアルを共有しますか？](#)



ステンシルスライドの挿入

ステンシルスライドを挿入する方法を説明するビデオチュートリアルです。

画像をスライドとして挿入

[トップへ戻る](#)

画像スライドは、背景に画像が挿入されているスライドです。

1. Adobe Captivate プロジェクトを開きます。
2. 後ろに新しい画像スライドを表示するスライドを右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）します。
3. 挿入／画像スライドを選択します。
4. 開くダイアログボックスで、読み込む画像を参照して選択します。
5. 読み込む画像のサイズがスライドより大きい場合、画像をサイズ変更 / トリミングダイアログボックスが表示されます。次のいずれかの操作を実行します。

ステージに合わせる スライドの寸法に合わせて画像のサイズを変更します。

トリミング プロジェクトの寸法に対応する枠線ボックスを表示します。ボックスのハンドルのサイズを変更して、スライドで表示する領域を選択します。縦横比の維持を選択すると、枠線ボックスの高さと幅の比率が維持されます。

ズーム スライダーを動かすことにより、画像をズームインおよびズームアウトできます。または、メニューの標準ズームサイズの一覧から選択することもできます。

縦横比の維持 画像のトリミングに使用する枠線ボックスの縦横比を維持します。このオプションは、画像のトリミングを選択した場合にのみ有効になります。このオプションを無効にして枠線ボックスのサイズを変更した後で再びオプションを有効にすると、以降は変更後の寸法に基づいて縦横比が計算されます。

上記のオプションに加えて、トーンコントロール（明るさ、シャープネス、コントラスト）を設定し、カラー範囲（アルファ、色相、彩度）を調整することもできます。また、画像を反転または回転することもできます。

[トップへ戻る](#)

PowerPoint プレゼンテーションからのスライドの挿入

PowerPoint スライドをプロジェクトの最後またはプロジェクト内に追加できます。

1. 開いているプロジェクトで、挿入／PowerPoint スライドを選択します。
2. PowerPoint プレゼンテーションを選択して「開く」をクリックします。
3. 「スライドを読み込んで、選択したスライドの後に挿入」を選択し、リストから選択したスライドの後に新しいスライドを追加して、「OK」をクリックします。
4. PowerPoint プレゼンテーションを変換ダイアログボックスで、以下の操作を行います。
 - スライドの「含める」チェックボックスの選択を解除して、読み込みから除外します。
 - 「リンク設定済み」チェックボックスの選択を解除して、ソースの PowerPoint ファイルへのリンクを削除します。
 - スライドの進め方（自動またはマウスをクリックしたとき）を指定します。

[トップへ戻る](#)

アニメーションスライドの挿入

SWF ファイル、AVI ファイルまたはアニメーション化された GIF ファイルを新しいスライドとして挿入できます。

注意： アニメーションをスライドとして追加することは、大きいアニメーションファイルに最適です。

1. 開いているプロジェクトで、挿入／アニメーションスライドを選択します。
2. 挿入するアニメーションファイル（SWF、AVI、またはアニメーション化された GIF）がある場所に移動し、「開く」をクリックします。アニメーションスライドが生成され、プロジェクトに追加されます。

正しいフレームレートに設定することが重要です。読み込まれたすべてのアニメーションファイルは、プロジェクトの環境設定ダイアログボックスで選択されたレートで再生され、ファイルが読み込まれる前に設定されたレートには関係しません。ほとんどの場合に適する、1 秒あたり 30 Flash フレームにデフォルトで設定されています。Adobe Captivate SWF ファイルをフレームレートが 30 以外の別の SWF ファイルに埋め込むときは、レートの変更が必要な場合もあります。

アニメーションスライドを作成するとき、プロジェクトでのスライド表示時間は、自動的にアニメーションファイル自体の長さがデフォルトになります。例えば、新しく作成するアニメーションスライドに使用するアニメーションファイルの長さが 1.2 秒の場合、アニメーションスライドの表示時間は 1.2 秒になります。スライドの表示時間を変更するには、フィルムストリップでスライドをクリックし、プロパティインスペクターで「表示時間」欄に新しい秒数を入力します。または、「タイムライン」を使用してスライドの表示時間を変更します。



スライドの順序の変更

スライドの順序を変更するには、フィルムストリップでスライドを選択して新しい位置までドラッグします。

💡 複数のスライドを選択するには、キーボードの Shift キーまたは Ctrl キーを押しながら、目的のスライドをクリックします。すべてのスライドを選択するには、編集／すべて選択を選択します。



スライドの削除

スライドを削除すると、プロジェクトからそのスライドが完全に削除されます。

❖ 次のいずれかの操作を実行します。

- 削除するスライドを右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）し、メニューから「削除」をクリックします。
- スライドを選択して、Delete キーを押します。



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

スライドの編集

[スライドの背景色の変更](#)

[背景での画像の使用](#)

[背景画像の編集](#)

[スライドへの普通のテキストの追加](#)

[スライド上に記録されたテキストの編集](#)

[スライドへのラベル付け](#)

[特定のスライドへの移動](#)

スライドを編集するには、プロパティインスペクター（Windows／プロパティ）を使用します。

スライドの背景色の変更

[トッヘ戻る](#)

デフォルトでは、スライドには、対応するマスタースライドで設定された背景色が使用されます。

1. スライドをフィルムストリップで選択します。複数のスライドを選択するには、Ctrl キー または Shift キーを押しながらスライドを選択します。
2. プロパティインスペクターで、「マスタースライドの背景を使用」チェックボックスの選択を解除します。
これで、プロジェクトの環境設定で設定した背景がデフォルトとして使用されます。
3. プロジェクトの環境設定で設定した背景以外の背景を使用するには、「プロジェクトの背景」チェックボックスの選択を解除し、「ステージ」カラーパレットをクリックします。
4. 次のいずれかの操作を実行します。
 - 背景のカラーを選択します。
 - グラデーション塗りつぶしを適用するには、 をクリックします。グラデーションについて詳しくは、[塗りのグラデーションの適用](#)を参照してください。
 - 背景塗りつぶしとしてパターンまたは画像を適用するには、 をクリックします。パターン塗りつぶしの使い方については、[テクスチャ塗りつぶしの適用](#)を参照してください。

背景での画像の使用

[トッヘ戻る](#)

デフォルトでは、スライドには、対応するマスタースライドで設定した背景が使用されます。

1. スライドをフィルムストリップで選択します。複数のスライドを選択するには、Ctrl キー または Shift キーを押しながらスライドを選択します。
2. プロパティインスペクターで、「マスタースライドの背景を使用」チェックボックスの選択を解除します。
3. 「背景」領域の下の参照アイコンをクリックします。
 - ライブラリに画像が含まれていない場合は、画像を参照するように求められます。画像のある場所に移動して画像を選択し、「開く」をクリックします。
 - ライブラリに画像が既に含まれている場合は、ライブラリから画像を選択するように求められます。画像を選択して、「OK」をクリックします。ライブラリに存在しない画像を使用するには、ライブラリから画像を選択ダイアログボックスで「読み込み」をクリックします。

背景画像の編集

[トッヘ戻る](#)

スライドのプロパティインスペクターの「一般」セクションで、編集アイコンをクリックします。画像をサイズ変更 / トリミングダイアログボックスを使用して、画像の必要な属性を編集します。

スライドへの普通のテキストの追加

[トッヘ戻る](#)

プロジェクトの編集で、スライドにテキストを追加したいが、スライド上に貼り付けたキャプションのように表示したくない、という場合があります。そのような場合は、普通のテキストをスライドに追加する簡単な方法があります。透明キャプションとしてテキストを追加する方法です。

1. テキストキャプションを挿入するスライドを開きます。
2. 挿入／標準オブジェクト／テキストキャプションを選択します。
3. プロパティインスペクターで、「一般」領域の「キャプションタイプ」として「透明」を選択します。

注意： 透明なキャプションを追加した場合、アンダーラインテキストの使用は避けてください。下線付きテキストでは、テキストの質に影響する場合があります。

スライド上に記録されたテキストの編集

[トップへ戻る](#)

入力されているテキストを記録する場合、改行ごとに新しいスライドが作成されます。入力された各テキスト行は単一オブジェクトとして扱われ、タイムライン上に個別のレイヤーとして表示されます。スライド上に記録されたテキストを、文字入力のエフェクトに合わせて新しいテキストに置換できます。例えば、文字入力用の記録されたテキストを編集プログラムで用意し、記録されたテキストを後からスライド上で変更する場合、このオプションを使用できます。

入力中のテキストを記録する前に、キーストロークを記録するオプションが有効であることを確認します。詳しくは、記録に関するグローバルな環境設定を参照してください。

1. 開いているプロジェクトで、タイムラインの「文字入力」レイヤーを右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）し、「テキストアニメーションに置換」を選択します。
2. プロパティインスペクターの「一般」領域で、エフェクトメニューから、いずれかのオプションを選択します。
3. 「プロパティ」をクリックし、スライド上で置換するテキストを入力して「OK」をクリックします。

スライドのテキストが入力したテキストに置き換わります。タイムラインで、文字入力テキストオブジェクトがテキストアニメーションオブジェクトに置き換えられ、上書きされるテキストがタイムラインのオブジェクト上に表示されます。

スライドへのラベル付け

[トップへ戻る](#)

スライド番号の代わりにスライドのラベルを使用すると、スライドを簡単に識別したり管理できます。スライドのラベルは、スライドの下に表示されます。

スライドにラベルを付けるには、スライドを開き、プロパティインスペクターの「ラベル」テキストボックスにスライドの名前を入力します。

特定のスライドへの移動

[トップへ戻る](#)

特定のスライドにジャンプするには、ワークスペースの上部にあるアプリケーションバーにスライドの番号を入力します。



スライドのグループ化

スライドグループの作成

スライドグループの名前および色の設定

スライドグループの展開または折りたたみ

スライドのグループ化の解除

スライド数の管理が困難になった場合は、スライドをグループ化できます。グループの展開と折りたたみによって、一度にすべてのスライドを表示する代わりに、スライドのサブセットを表示できます。グループを使用すると、プロジェクトの有効な概要を参照でき、複数のスライド（例えば、パブリッシュしないスライドなど）を一度に削除または非表示にする簡単な方法を活用できます。

グループに属するスライドの関連付けがわかりやすいように、グループ化したスライドに同色の枠を設定できます。色はプロジェクトの実行時には表示されません。

スライドグループの作成

[トップへ戻る](#)

1. 開いているプロジェクトで、グループ化するスライドをクリックし、Ctrl キーまたは Shift キーを押しながら、グループの他のスライドをクリックして選択します。
2. ボックスを右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）し、グループ／作成を選択します。

選択したスライドが単一のグループスライドにグループ化され、スライドの番号と説明が表示されます。

スライドグループの名前および色の設定

[トップへ戻る](#)

1. フィルムストリップでグループスライドをクリックします。
2. プロパティインスペクターの「タイトル」テキストボックスに、スライドグループの名前を入力します。グループ化されたスライドの下にタイトルが表示されます。
3. カラーパレットから、グループ内のすべてのスライドの枠線に使用する色を選択します。この色はプロジェクトの実行時には表示されません。

スライドグループの展開または折りたたみ

[トップへ戻る](#)

コピーするスライドを右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）し、グループ／展開またはグループ／折りたたむを選択します。

 グループスライド上部の矢印アイコンをクリックするとすばやく行えます。

スライドのグループ化の解除

[トップへ戻る](#)

グループスライドを右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）し、グループ／削除を選択します。



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

スライドの非表示

スライドの非表示

配布資料をパブリッシュするとき非表示のスライドを含めるまたは除外する

Adobe Captivate では、プロジェクト内の個々のスライドを非表示にすることができます。スライドはプロジェクト内に残りますが、プロジェクトの再生時には表示されません。これは、他の人がプロジェクトをレビューする際に、特定のスライドの情報に変更があるため、修正するまでそのスライドを隠したい場合など、いくつかの状況で便利なオプションです。

スライドの非表示

[トップへ戻る](#)

スライドを右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）し、「スライドを非表示」を選択します。スライドはフィルムストリップに淡色表示され、スライドの下部に目の形のアイコンが表示されます。

スライドを表示するには、スライドを右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）して「スライドを表示」を選択するか、フィルムストリップのスライドの下部に表示されている目の形のアイコンをクリックします。

配布資料をパブリッシュするとき非表示のスライドを含めるまたは除外する

[トップへ戻る](#)

1. 開いているプロジェクトで、ファイル／パブリッシュを選択します。
2. 左側のパネルで「印刷」を選択します。
3. 「タイプ」で、「配布資料」を選択します。
4. 「配布資料のレイアウトオプション」領域で、「非表示スライドを含める」を選択します。
5. 「パブリッシュ」をクリックします。



スライドのロック

Adobe Captivate では、個々のスライドをロックするオプションを備えています。スライドをロックすると、スライド上のすべてのオブジェクトは表示されますが、編集することができなくなります。これは、プロジェクトを他の人にレビュー用に送信するが、変更を加えてほしくない場合に便利な機能です。

スライドがロックされると、小さなロックアイコンが表示されるので、ロックされていることを確認することができます。このアイコンは、フィルムストリップでロックされたスライドの下に表示されます。

❖ 開いているプロジェクトで、ロックするスライドを右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）して「スライドをロック」を選択します。

💡 複数のスライドを選択するには、キーボードの Shift または Ctrl を押しながら、目的のスライドをクリックします。すべてのスライドを選択するには、編集／すべて選択を選択します。



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

マスタースライド

[マスタースライドの表示](#)

[マスタースライドの追加](#)

[マスタースライドへのオブジェクトの追加](#)

[マスタースライドの使用](#)

[マスタースライドの編集](#)

[マスタースライドの再利用](#)

マスタースライドでは、ロゴ、ヘッダー、フッターなど、スライドの背景や共通のオブジェクトを定義します。マスタースライドを使用することで、プロジェクト全体の外観を統一できます。

オブジェクトやプレースホルダーなど、マスタースライド上のすべてのものは、マスタースライドにリンクされているスライド上に反映されます。

一群のマスタースライドによりテーマが形成されます。テーマについて詳しくは、テーマを参照してください。

空白のプロジェクトを作成するか、またはプロジェクトをテンプレートから作成すると、デフォルト（空白）のテーマが使用されます。テーマには次の種類のマスタースライドが含まれます。

メインマスタースライド メインマスタースライドは、マスタースライドパネルの最初のスライドです。スライドの名前はテーマの名前と同じです。このマスタースライドのオブジェクトと背景色が、他のすべてのマスタースライドに表示されます。各テーマは1つのメインマスタースライドを持ちます。

コンテンツマスタースライド コンテンツスライドで使用するレイアウトやオブジェクトを含みます。たとえば、タイトルマスタースライドはプロジェクトのタイトルのために使用できます。テーマには、1つ以上のコンテンツマスタースライドを含めることができます。

質問マスタースライド 各テーマには、次の質問タイプのための個別のマスタースライドが含まれています。

- 照合
- ホットスポット
- リッカート
- その他の質問タイプ：多肢選択、空欄埋め、○×形式、短い答え、順序問題
- 結果スライド

各質問マスタースライドには、プレースホルダー質問、解答、およびテーマに関連したスタイルを持つキャプションが含まれます。

メインマスタースライド以外の各スライドには、テキストキャプション、画像、または汎用コンテンツプレースホルダーなど、さまざまなオブジェクトのためのプレースホルダーが含まれます。コンテンツプレースホルダーでは、次のうちの任意のものを挿入できます。

- テキストキャプション
- テキストアニメーション
- 画像
- FLV または F4V ビデオ (イベントビデオ)
- SWF アニメーション

新しいクイズやコンテンツマスタースライドを挿入したり、既存のスライドを編集して自分の要件に合わせたりできます。

マスタースライドの表示

[トップへ戻る](#)

1. ウィンドウ／マスタースライドを選択します。
2. ステージ上でマスタースライドを表示および編集するには、それをマスタースライドパネルで選択します。

マスタースライドパネル

マスタースライドパネルには、プロジェクトに含まれるすべてのマスタースライドが表示されます。追加のマスタースライドを追加していない限り、マスタースライドパネルには、プロジェクトの現在のテーマに関連付けられているスライドが表示されます。

タイムライン

マスタースライドには、タイミングに関する情報はありません。マスタースライドのタイムラインは、マスタースライドに追加されたオブジェクトを配置、ロックまたは非表示にする場合にのみに役立ちます。

マスタースライドの追加

追加のマスタースライドを追加するには、次のいずれかの操作を実行します。

- 挿入／クイズマスタースライドを選択し、必要なタイプのスライドを選択します
- 挿入／コンテンツマスタースライドを選択します

プロジェクトには複数のマスタースライドが含まれていますが、スライドをリンクできるマスタースライドは 1 つのみです。

プロパティインスペクター（ウィンドウ／プロパティ）を使用して、次の操作を行います。

- マスタースライドにラベルを追加する：テキストボックスに一意のラベルを指定します。
- 背景色を設定する：「プロジェクトの背景」の選択を解除し、ステージから色を選択します。
- 背景画像を挿入する：参照アイコン  をクリックし、背景画像を選択します。

マスタースライドへのオブジェクトの追加

次の標準オブジェクトをマスタースライドに追加できます。

- テキストキャプション
- ロールオーバーキャプション
- ロールオーバー画像
- ハイライトボックス

その他の標準オブジェクトはすべて無効にされています。

次のオブジェクトも挿入できます。

- テキストアニメーション
- ウィジェット
- 画像
- アニメーション
- FLV/F4V ファイル (イベントビデオ)

注意： 音声はマスタースライドに追加できません。

マスタースライド上にプレースホルダーオブジェクトを追加できます。オーサリング時に、マスタースライドの基づいたスライド上のプレースホルダーをダブルクリックし、適当なコンテンツを挿入することができます。

マスタースライドにオブジェクトを追加するには、次の操作を行います。

1. マスタースライドストリップから、マスタースライドを選択します。
2. プロジェクトのスライドに追加する場合と同じ方法で、オブジェクトを追加します。

マスタースライドの使用

プロジェクトスライドで作業するときは、プロパティインスペクター（ウィンドウ／プロパティ）を使用して、次の操作を行います。

- 別のマスタースライドへのリンク：マスタースライドドロップダウンリストで、適当な選択を行います。マスタースライドは、複数のスライドを含んだグループに適用することもできます。
- マスタースライドオブジェクトをスライドのオブジェクトの最上位に表示する：「最上位のマスタースライドオブジェクト」をチェックします。

注意： メインマスタースライド上のオブジェクトは、z 順序において、常に他のマスタースライド上のオブジェクトよりも下に配置されます。

マスタースライド自体のタイムラインは維持されます。そのため、マスタースライドオブジェクトは、リンクされたスライドのタイムラインには表示されません。マスタースライドオブジェクトのタイムラインは調整できず、プロジェクトスライドのタイムライン上での順序も変更できません。

- マスタースライドの背景を使用：マスタースライドの背景色または背景画像を使用するには、このオプションを選択します。

マスタースライドの編集

マスタースライド上のオブジェクトは、そのマスタースライド上でのみ変更できます。オブジェクトは、マスタースライドを継承するスライド上では選択したり編集したりすることはできません。

フィルムストリップ内のスライドでは、マスタースライドから継承されたプレースホルダーを編集したり削除したりできます。

[トップへ戻る](#)

マスタースライドの再利用

- マスタースライドの複製：右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）して、「複製」を選択します。
- コンテンツのコピー：コンテンツを選択して「コピー」をクリックします。
- 読み込み/書き出し：マスタースライドの読み込みまたは書き出しはできませんが、プロジェクト間でコピー＆ペーストすることはできます。
- XML/Microsoft Word への読み込み/書き出し：プロジェクトスライドのコンテンツと同様に、マスタースライドのコンテンツは XML および Microsoft Word への読み込み/書き出しができます。



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

スライドプロパティ

プロパティパネル

プロパティインスペクター（ウィンドウ／プロパティ）を使用して、スライドのプロパティを設定できます。

プロパティパネル

[トップへ戻る](#)

ラベル スライドの名前です。スライドラベルは、フィルムストリップでスライドの下に表示されます。各スライドに名前を付けることをお勧めします。複数のユーザーが同じプロジェクトで作業する場合、名前を付けることでスライドを簡単に識別できます。

アクセシビリティ スライドアクセシビリティのテキストダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、障害があってスクリーンリーダーを使用するユーザーのために、スクリーンリーダーで読み上げることが可能なテキストを追加または入力することができます。スライドメモを読み込んで、それらのアクセシビリティを有効にできます。詳しくは、スライドへのアクセシビリティテキストの追加を参照してください。

マスタースライド スライドにリンクする必要のあるマスタースライドを選択します。

最上位のマスタースライドオブジェクト マスタースライド内のオブジェクトをスライドの他のオブジェクトの上に配置します。

マスタースライドの背景を使用 マスタースライドの背景をスライドの背景として使用します。

プロジェクトの背景 スライドのプロジェクトの環境設定で背景設定を使用します。このオプションは、「マスタースライドの背景を使用」オプションの選択を解除した場合にのみ使用できます。

ステージ ボックスをクリックしてカラーパレットにアクセスするか、スライドの背景色を選択します。グラデーション塗りつぶしまたはパターン塗りつぶしを背景に適用することもできます。

注意： このオプションは、プロジェクトまたはマスタースライドの背景を選択していない場合にのみ使用できます。

バックグラウンド プロジェクトのライブラリから画像を選択して、スライドの背景画像を変更します。このオプションは、「マスタースライドの背景を使用」オプションが選択されていない場合に使用できます。

画質 スライドの画質レベル（「低（8 ビット）」、「最適」、「JPEG」、「高画質」）を選択します。

注意： 「最適」、「JPEG」または「高画質」形式を選択すると、ファイルサイズが大きくなり、プロジェクトのダウンロードに時間がかかります。「低（8 ビット）」以外は、適切な場合にのみ使用する必要があります。

表示時間 スライドを再生する時間を変更します。最大値は 1 時間（3,600 秒）です。

トランジション スライドのトランジションエフェクトを選択します。トランジションエフェクトは、スライドトランジションを魅力的で目を引くものにします。

アクションオプション

ユーザーがスライドを表示したり、表示したスライドを終了して別のものに移動したりするたびに適用されるナビゲーションオプションを定義できます。入力時メニューには、スライドが表示されるときに実行するように設定されたアクションが表示されます。終了時メニューには、スライドを終了するときに行うように設定されたアクションが表示されます。これらの両方のメニューで使用するアクションを次に示します。

注意： 「前のスライドへ」、「次のスライドへ」、「最後に閲覧したスライドに移動」、「スライドヘジャンプ」および「アクションなし」の各オプションは、終了時メニューでのみ使用できます。

続行 ムービーが、次に定義されているアクションに進みます。

URL またはファイルを開く インターネットに接続している場合、Web ブラウザーが開き、指定された Web ページが表示されます。また、指定したファイルをユーザーに表示することもできます。

他のプロジェクトを開く 指定した Adobe Captivate プロジェクトを開きます。

電子メールを送信 デフォルトの電子メールエディターで、「宛先」フィールドに電子メールアドレスが指定された下書きが開きます。

JavaScript を実行 指定された JavaScript を実行します。

高度なアクションを実行 アプリケーションを使用して記述されたスクリプトを実行します。

音声再生 Adobe Captivate では、スライドを再生すると指定された音声再生されます。音声の再生時間は、スライドまたは選択した音声ファイルの長さのいずれか短い方と等しくなります。スライド上でスライドの一時停止などのアクションを実行すると、音声は停止し、再び再生されることはありません。

注意： 高度なアクションで複数の「音声再生」アクションを使用する場合は、最初の「音声再生」アクションに対応する音声のみが再生されます。

表示 ユーザーが必要なアクションを実行すると、指定された非表示オブジェクトが表示されます。

非表示 ユーザーが必要なアクションを実行すると、指定されたオブジェクトが非表示になります。

有効 ユーザーが必要なアクションを実行すると、プロジェクトの別のオブジェクトがアクティブになります。このオプションは、インタラクティブなオブジェクトに対してのみ使用できます。

無効 ユーザーが必要なアクションを実行すると、プロジェクトの別のオブジェクトが無効になります。このオプションは、インタラクティブなオブジェクトに対してのみ使用できます。

割り当て ユーザーが必要なアクションを実行すると、変数に新しい値が代入されます。

インクリメント ユーザーが必要なアクションを実行すると、指定された変数の値が増加します。

デクリメント ユーザーが必要なアクションを実行すると、指定された変数の値が減少します。

エフェクトを適用 ユーザーが必要なアクションを実行すると、指定されたオブジェクトに関連付けられているエフェクトが適用されます。

前のスライドに移動 ムービーが前のスライドに戻ります。

次のスライドに移動 ムービーが次のスライドに進みます。

最後に閲覧したスライドに移動 ムービーが、前に表示されていたスライドに戻ります。

クイズに戻る 次のいずれかに戻ります。:

- ユーザーが質問に間違えて解答した、または質問をスキップした場合は、最後に試行した質問スライド
- ユーザーが質問に正しく解答した場合は、最後に試行した質問の後の質問スライド

スライドヘジャンプ ムービーが、指定されたスライドに進みます。

アクションなし ユーザーがスライドを終了しても、アクションは実行されません。

音声オプション

フェードイン（秒） 音声フェードインしてフルボリュームになるまでの時間を指定します。

フェードアウト（秒） 音声フェードアウトして無音になるまでの時間を指定します。

音声を繰り返す スライドが終了するまで音声ファイルを連続再生します。

バックグラウンド音声を停止する スライドに関連するすべてのバックグラウンド音声の再生を停止します。

音声を追加 スライドの音声の録音に使用できるスライドの音声ダイアログボックスを表示します。



スライドトランジション

トランジションは、あるスライドを別のスライドに変更するときに表示される特殊効果です。トランジションは、1つのスライドの終了と別のスライドの開始を合図します。

1. フィルムストリップで、トランジションエフェクトを追加するスライドをクリックします。
2. プロパティインスペクターの「一般」領域で、トランジションリストからエフェクトの1つを選択します。
3. トランジションをすべてのスライドに適用する場合は、フィルムストリップで複数のスライドを選択し、必要なトランジションエフェクトを指定します。



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

導入スライドのヒント

- 音声を追加します。Adobe Captivate ではプロジェクトに音声を簡単に追加することができます。導入部分に音声をいけると非常に効果的です。既存の音声ファイルを追加したり、画面外の独自のナレーションを録音することができます。例えば、スタートアップメッセージを含めたり、曲の一節を再生したりすることができます。
- 💡 Adobe Captivate にはボタン、音声およびアニメーション（SWF 形式）のギャラリーが含まれていて、プロジェクトに使用することができます。ギャラリーは、Adobe Captivate インストール時にデフォルトで次の場所に保存されます。C:\Program Files\Adobe\Adobe Captivate 6\Gallery（Windows）または /Applications/Adobe Captivate 6/Gallery（Mac OS）。
- 特殊効果を使用します。プロジェクトに特殊効果を使用する場合には、このようなギャラリーから開始することができます。特殊効果（フェードなど）を使用すると、経験がなくても、専門技術を駆使した洗練された映像を作成できます。
- アニメーションテキストを使用します。簡単に印象的な導入スライドを作成するには、Adobe Captivate に備わったテキストアニメーション機能を使用します。この方法で、洗練されたプロジェクトを速やかに作成できます。
- キャプションを戦略的に使用します。導入スライドに複数のキャプションを追加し、1 つずつフェードイン / フェードアウトするように詳細にタイミングを設定します。



オブジェクトの追加および管理

このページにリンクされている一部のコンテンツは英語でのみ表示される場合があります。

詳細なインタラクションパネルを使用したオブジェクト情報の編集

詳細なインタラクションパネル（「プロジェクト／詳細なインタラクション」）にプロジェクトのすべてのインタラクティブなオブジェクトの概要が表示されます。オブジェクトスライド形式でグループ化されます。

このパネルには、インタラクティブなオブジェクトに関連付けられたアクションとプロパティを分析するのに役立つ、次の情報が含まれています。

スライド / オブジェクト スライド番号およびラベル、またはオブジェクトのタイプが表示されます。

インスタンス名 オブジェクトのインスタンス名が表示されます。

成功の場合 ユーザーがオブジェクト操作を正常に完了した場合、スライドに続いてナビゲーションが表示されます。詳細については、「インタラクティブオブジェクトを使用したプロジェクトのナビゲーション」を参照してください。

試行 インタラクティブなオブジェクトの上限として設定された最大試行回数が表示されます。

失敗時 多肢選択問題で不正解を選択する場合など、オブジェクトまたはスライドで失敗の可能性がある場合、失敗の後でスライドが移動する場所が表示されます。詳細については、「インタラクティブオブジェクトを使用したプロジェクトのナビゲーション」を参照してください。

ショートカット スライドまたはオブジェクトのキーボードショートカットを表示および編集します。

制限時間 特定のオブジェクトの制限時間が表示されます。

ポイント 各スコア対象オブジェクトまたは質問スライドに関連付けられている合計ポイントが表示されます。

合計に追加 スコア対象オブジェクトを合計ポイントに含めた場合の合計値を示します。

クイズに含める インタラクティブなオブジェクトを使用して、プロジェクト全体のクイズのスコアを追跡するかどうかを指定します。

解答を報告する プロジェクトのクイズのスコアを学習管理システム（LMS）と統合するかどうかを指定します。

目的 ID とインタラクション ID LMS との統合に用いる ID 番号を指定する場合は、ID 番号が表示されます。

注意： 印刷アイコンをクリックしてパネル内のインタラクションの表形式のビューを印刷すると、プロジェクト情報をより簡単にレビューできます。

オブジェクトのプロパティを編集する

1. 開いているプロジェクトで、プロジェクト／詳細なインタラクションを選択するか、または F9 を押します。

詳細なインタラクションパネルが表示されます。このパネルには、プロジェクトのすべてのインタラクティブなオブジェクトを示す、折りたたみ可能な一覧が取り込まれます。

2. ダイアログボックスの上部で、表示するオブジェクトのタイプに対応しているボタンをクリックし、一覧をフィルタリングします。

注意： フィルターリングする際、採点対象となるすべてのオブジェクト、クリックボックス、テキスト入力ボックス、ボタン、質問または非表示スライドを選択できます。

3. スライドタイトルまたはオブジェクトをクリックして、選択します。オブジェクトのプロパティインスペクターが表示され、プロパティを編集できます。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

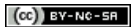
[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

オブジェクトへのリフレクションの追加

次を除くすべてのオブジェクトとプレースホルダーにリフレクションを追加できます。

- マウス
 - クリックボックス
 - ロールオーバー領域
 - ズーム領域
 - ロールオーバースライドレット
 - テキストアニメーション
 - ズーム出力先
 - 質問スライド内の回答項目
1. スライド上のオブジェクトを選択します。複数のオブジェクトを選択するには、キーボードの Shift キー（Windows）または Control キー（Mac）を押しながら操作します。
 2. プロパティインスペクターで、シャドウとリフレクションアコーディオンにある「リフレクション」をクリックします。 リフレクションがデフォルト設定でオブジェクトに追加されます。既に何かのオブジェクトにリフレクションを追加したことがある場合は、その際のリフレクション設定がデフォルトで適用されます。
 3. リフレクションを変更するには、いずれかのプリセット設定をクリックします。
 4. 複数のオブジェクトにリフレクションを追加するには、 をクリックしていずれかのオプションを選択します。

重要： パブリッシュされた出力にオブジェクトリフレクションを持ちたい場合は、パブリッシュ設定で Flash Player 10 以降を選択してください。



オブジェクトの整列

スライド上での複数のオブジェクトの整列
タイムライン上でのオブジェクトの調整
オブジェクトをグリッドに揃える

スライド上での複数のオブジェクトの整列

[トップへ戻る](#)

スライド上に複数のオブジェクトがある場合、Adobe Captivate では、自動的にまた完全にオブジェクトを整列させることができます。これにより、正確で洗練されたプロジェクトのスライドを簡単に作成できます。

Adobe Captivate には、オブジェクト垂直方向および水平方向に整列する数多くのオプションが備わっています。整列オプションの中には、アンカーオブジェクトの場所に依存するものもあります。アンカーオブジェクトとは、最初に選択したオブジェクトのことです。一番大きなオブジェクト、または最初に表示されるオブジェクトをアンカーオブジェクトにしてもかまいません。こうすると、アンカーオブジェクトを簡単に識別できます。アンカーオブジェクトには白いサイズ変更ハンドルが、それ以外のオブジェクトには黒いサイズ変更ハンドルが表示されます。

整列はオブジェクトの登録ポイントに基づいて行われます。登録ポイントの場所は、オブジェクトの境界ボックスの左上隅です。Adobe Captivate では登録ポイントの位置は一定で、変更することはできません。太い線を使用しているオブジェクトの場合、登録ポイントは線幅の中央になります。登録ポイントについて詳しくは、Lieve Weymeis 氏の[このブログ記事](#)を参照してください。

1. オブジェクトを整列させるスライドを開きます。スライドに複数のオブジェクトが含まれている必要があります。
2. ウィンドウ／整列を選択します。
3. スライド上の複数のオブジェクトを選択するには、Shift キーを押しながら個々のオブジェクトをクリックしてください。
4. 次のいずれかの操作を実行します。
 - 整列ツールバーの整列オプションをクリックします。
 - 選択したオブジェクトを右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）し、「整列」を選択して、ポップアップメニューから適切なオプションを選択します。

マウスを動かすと、Adobe Captivate プロジェクトウィンドウの右下隅にマウスの x（水平）座標値と y（垂直）座標値が自動的に表示されます。正確な座標値がわかると、オブジェクトをスライド内で正確に配置する場合に便利です。オブジェクトを整列する際は、グリッドを表示すると便利です。

キーボードだけを使用してオブジェクトを移動することもできます。オブジェクトを選択し、キーボードの矢印キーを押すと、オブジェクトを 1 ピクセルずつ移動できます。グリッドに定義されたピクセルの数で項目を移動するには、オブジェクトを選択して Ctrl + 矢印キーを押します。

オブジェクトの高さまたは幅を 1 ピクセルずつ変更するには、Alt キーを押したまま、矢印キーを押します。同様に、サイズを 15 ピクセルずつ変更するには、Alt + Shift を押したまま、矢印キーを押します。

タイムライン上でのオブジェクトの調整

[トップへ戻る](#)

タイムラインでは、オブジェクトを簡単に調整することができます。例えば、オブジェクトをプレイヘッドに、スライドの開始時に、スライドの終了時に、別のオブジェクトに、または特定の時間に合わせることができます。

Adobe Captivate タイムラインの表示

1. 開いているプロジェクトで、調整するオブジェクトを含むスライドをダブルクリックします。
2. タイムラインがまだ開いていない場合は、スプリッターバーをクリックしてタイムラインを表示します。タイムラインを展開させるには、表示矢印をクリックします。また、「タイムラインを表示」オプションを選択するか、または Ctrl + Alt + T を押すことにより、表示メニューからタイムラインを開くことができます。

オブジェクトをプレイヘッドに合わせる

オブジェクトをプレイヘッドに同期化すると、オブジェクトはタイムラインのプレイヘッドの位置に移動します。

- タイムライン上のオブジェクトを右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）し、「プレイヘッドと同期化」を選択します。



オブジェクトをスライド開始時に合わせる

- タイムライン上のオブジェクトをクリックして、タイムラインの左端にドラッグします。

スライド終了時までオブジェクトの再生時間を延長する

- タイムライン上のオブジェクトを右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）し、「残りのスライドで表示」を選択します。

オブジェクトを特定の時間に合わせる

- タイムライン上のオブジェクトをクリックして左右にドラッグし、ヘッダーに表示されている時間とオブジェクトバーの左端を正確に合わせます。

例えば、現在スライドと同じタイミングで表示しているキャプションを少し遅らせて表示したい場合は、キャプションをドラッグして左端をヘッダーの 2 秒（2 秒遅れ）または 4 秒（4 秒遅れ）に合わせます。

複数のオブジェクトを同時に選択して移動することができます。タイムライン内で隣接する複数のオブジェクトを選択するには、Shift キーを押しながらオブジェクトをクリックします。また、隣接しない複数のオブジェクトを選択するには、Ctrl キーを押しながら、移動するオブジェクトをクリックします。

タイムラインのズームレベルは、簡単に調整することができます。タイムラインルーラーをクリックして、ご使用のマウスのホイールを回転すると、ズームレベルが拡大 / 縮小します。また、キーを押してズームレベルを変更することもできます。ルーラーをクリックして、Ctrl + [キーを押すとズームレベルが縮小し、Ctrl +] キーを押すとズームレベルが拡大します。また、Ctrl + W キーを押すと、現在のタイムラインに合わせて、すべてのオブジェクトが入るようにズームレベルが設定されます。

オブジェクトをグリッドに揃える

[トップへ戻る](#)

Adobe Captivate ではオプションとして、個々のスライドを操作中に、グリッドを表示することができます。グリッドを使用すると、より正確にオブジェクトをスライド上に配置して位置を決定できます。

「グリッドに合わせる」オプションを選択すると、オブジェクトを近くのグリッド線に自動的に「吸着」させることができます。

グリッドの表示

開いているプロジェクトで、表示 / グリッドを表示を選択します。

グリッドが薄い点線でスライド上に表示されます。

オブジェクトをグリッド線に揃える

開いているプロジェクトで、表示 / グリッドに合わせるを選択します。

このグリッド吸着機能をテストするには、ハイライトボックスなどのオブジェクトをスライドに追加し、ボックスを移動します。移動すると、ボックスが自動的にグリッド線に揃えて配置されます。

グリッドのサイズの変更

- 開いているプロジェクトで、編集 / 環境設定（Windows）または Adobe Captivate / 環境設定（Mac OS）を選択します。
- カテゴリパネルで「グローバル」を選択します。
- 「グリッドサイズ」フィールドで、「グリッドサイズ」に新しい値を入力します。より大きい数字はグリッドラインを少なめに表示し、より小さい数字は、オブジェクトを正確に配置するために、より多くのグリッドラインを表示します。

マウスを動かすと、Adobe Captivate プロジェクトウィンドウの右下隅にマウスの x（水平）座標値と y（垂直）座標値が自動的に表示されます。正確な座標値がわかると、オブジェクトをスライド内で正確に配置する場合に便利です。

キーボードだけを使用してオブジェクトを移動することもできます。オブジェクトを選択し、キーボードの矢印キーを押すと、オブジェクトを 1 ピクセルずつ移動できます。グリッドに定義されたピクセルの数で項目を移動するには、オブジェクトを選択して Ctrl + 矢印キーを押します。



オブジェクトへのシャドウの適用

オブジェクトエフェクトを使用したシャドウの適用

Adobe Captivate では、プレースホルダーオブジェクトを含むすべてのオブジェクトにシャドウエフェクトを適用できます。さらに、マスタースライドのオブジェクトにもシャドウエフェクトを適用できます。

1. スライド上のオブジェクトを選択します。複数のオブジェクトを選択するには、キーボードの Shift キー（Windows）または Control キー（Mac）を押しながら操作します。
2. プロパティインスペクターで、シャドウアコーディオンの「有効」をクリックします。シャドウがデフォルトの設定でオブジェクトに適用されます。既に何かのオブジェクトにシャドウを適用したことがある場合は、その際の設定がデフォルトで適用されます。
3. シャドウに変更を加えるには、次のいずれか、または両方の操作を行います。
 - 方向チェックリストでいずれかのオプションをクリックします。
 - プリセットオプションのいずれかをクリックするか、カラー（および透明度）、距離、ぼかし、角度などの必要なプロパティを指定します。

注意： プリセットを選択した後でも、これらのプロパティを変更できます。
4. 複数のオブジェクトにエフェクトを適用するには、 をクリックしていずれかのオプションを選択します。

オブジェクトエフェクトを使用したシャドウの適用

[トップへ戻る](#)

オブジェクトを選択し、エフェクトパネル（Windows／エフェクト）のエフェクトを追加／フィルター／ドロップシャドウを選択します。プロパティインスペクターとエフェクトパネルの両方を使用してオブジェクトにシャドウを適用すると、エフェクトのタイムラインに基づいて両方の設定が適用されます。

例えば、プロパティインスペクターを使用して長方形にグレーのシャドウを適用したとします。その後、この長方形にシャドウオブジェクトエフェクトを適用し、カラーを緑色に指定します。このエフェクトは、スライドの開始 2 秒後にトリガーし、スライドが終了するまで続けるように設定します。

プロジェクトを再生すると、グレーのシャドウが最初の 2 秒間表示されます。2 秒経過すると、以降はスライドが終わるまでグレーと緑色のシャドウが表示されます。

オブジェクトにシャドウを適用する 2 つの方法には、次のような違いがあります。

プロパティインスペクターを使用する方法	エフェクトパネルを使用する方法
シャドウがオブジェクトにすぐ適用されます。	シャドウエフェクトのタイムラインに基づいてシャドウが適用されます。
編集時、シャドウはステージ上に表示されます。	編集時、シャドウはステージ上に表示されません。適用されたエフェクトは、プレビュー時およびパブリッシュしたオブジェクトで確認できます。
「背景にマージ」をクリックすると、シャドウをスライドの背景にマージできます。	シャドウをスライドの背景にマージすることはできません。



オブジェクトの表示順序の変更

Adobe Captivate ではキャプション、ハイライトボックス、アニメーション、または画像など、複数のオブジェクトをスライドに追加できます。オブジェクトの表示順序も指定できます。タイムラインにより、スライド上にあるすべてのオブジェクトのタイミングを、正確に調整することができます。

1. 開いているプロジェクトで、順序を変更するオブジェクトを含むスライドに移動します。
2. 必要に応じて、オブジェクトの順序やタイミングを変更します。

例えば、サイズ変更カーソルが表示されるまで、タイムライン上のオブジェクトの左端または右端にマウスを移動させます。次に、その端を左右にドラッグして、オブジェクトが表示されるタイミングと期間を変更します。

現在、スライドとオブジェクトが同じ時間表示される設定になっていて、そのオブジェクトを少し遅れて表示したい場合は、ハンドカーソルが表示されるまでマウスをオブジェクトの中央に移動させます。そして、オブジェクト全体をドラッグしてキャプションの左端がヘッダーの 2 秒（2 秒遅れ）、または 4 秒（4 秒遅れ）の位置まで移動させます。

3. スライド上で 2 つのオブジェクトが重なっている場合、重なり順序を設定することにより、最前面に表示するオブジェクトを指定します。重なり順序を変更するには、オブジェクトをスライドの「ステージ」の前後に移動させます。重要な点は、ステージの一番後ろにあるオブジェクトは、他のオブジェクトよりも後ろに表示されることです。重なり順序を設定するには、以下のいずれかの方法で行います。
 - スライド上のオブジェクトを右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）し、オブジェクトの順序オプションのいずれかを選択します。必要に応じて、スライド上の他のオブジェクトを右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）して順序を調整します。
 - タイムラインで、ハンドカーソルが表示されるまでオブジェクトにポインターを移動させます。次に、オブジェクトを上下にドラッグし、オブジェクトの重なり順序を変更します。オブジェクトを重なり順序内で上に移動させるとステージの前方に移動し、下に移動させるとステージの後方に移動します。

注意： スライドレットの順序が変更されると、スライドレットに含まれるオブジェクトもスライドレットと共に後ろまたは前に移動します。



オブジェクトの表示の制御

オブジェクトを非表示にしたり、スライドにオブジェクトを表示するための条件を定義したりすることができます。

次の例では、ユーザーが「画像を表示」ボタンをクリックするまで、スライド上の画像を非表示にする方法を説明します。

1. 挿入／画像を選択し、スライドに画像を挿入します。
2. プロパティインスペクターの「名前」テキストボックスに、画像の名前を入力します。例えば、「My_Image」とします。
3. 「表示」チェックボックスの選択を解除します。
4. 挿入／標準オブジェクト／ボタンを選択します。
5. プロパティインスペクターの「アクション」領域で、「成功の場合」リストの「表示」を選択し、「表示」リストで「My_Image」を選択します。

ムービーの再生時に、ボタンをクリックしたときのみ画像が表示されます。



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

オブジェクトのコピー、貼り付け、および複製

別のスライドへのオブジェクトのコピー
複数のスライドへのオブジェクトのコピー
他のプロジェクトからのオブジェクトのコピー
オブジェクトの複製

一度作成したオブジェクトは、コピーして同じスライド内やプロジェクト内の別のスライドに貼り付けたり、プロジェクト内の複数のスライドに同時に貼り付けたりすることができます。これはとりわけ、特定のサイズ、色、および書式を備えた複雑なオブジェクトを作成する場合、時間を大幅に削減することができます。

 異なるプロジェクト間でオブジェクトをコピーおよび貼り付けることができます。

注意： ライブラリに表示されるメディアオブジェクトは、ライブラリからスライドにドラッグするだけで簡単に再利用できます。スライドからコピーしたオブジェクトをスライドレットに貼り付けると、オブジェクトの次のプロパティが変化します。

- オブジェクトのタイミングが「残りのスライド」または「残りのプロジェクト」として指定されている場合は、「残りのスライドレット」に変更されます。
- 「プロジェクトと同期化する」オプションは、FLV ファイルに対する有効性を失います。

別のスライドへのオブジェクトのコピー

[トップへ戻る](#)

1. オブジェクトを含むスライドを開きます。
2. オブジェクトを右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）し、「コピー」を選択します。
3. オブジェクトのコピー先のスライドを開きます。
4. スライドを右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）し、「貼り付け」を選択します。

複数のスライドへのオブジェクトのコピー

[トップへ戻る](#)

1. オブジェクトを含むスライドを開きます。
2. オブジェクトを右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）し、「コピー」を選択します。
3. フィルムストリップで、オブジェクトのコピー先スライドを選択します。連続しているスライドを選択するには Shift キーを押したままクリックします。連続していないスライドを選択するには、Ctrl キーを押したままクリックします。
4. 選択したスライドを右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）し、「貼り付け」を選択します。

他のプロジェクトからのオブジェクトのコピー

[トップへ戻る](#)

他のプロジェクトのオブジェクトをコピーして貼り付けることができます。この戦略により、かなりの時間を節約できます。例えば、別のプロジェクトで詳細なオブジェクトを作成した場合を考えます。作成した新しいプロジェクトにオブジェクトをコピーして貼り付けます。

注意： 別の Adobe Captivate プロジェクトからメディアオブジェクトを再使用する場合は、現在のプロジェクトライブラリの内部からそのプロジェクトライブラリを開きます。次に、オブジェクトを直接スライドにドラッグするか、または現在のプロジェクトライブラリにドラッグし、簡単に再使用できます。

1. コピーするオブジェクトを含む Adobe Captivate プロジェクトを開きます。
2. オブジェクトを右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）し、「コピー」を選択します。
3. 上述の手順でコピーしたオブジェクトを追加する Adobe Captivate プロジェクトを開きます。
4. オブジェクトを追加するスライドを右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）します。
5. 「貼り付け」を選択します。

オブジェクトの複製

[トップへ戻る](#)

オブジェクトの複製は、コンテンツを再利用する簡単な方法です。例えば、詳細なキャプションを複製し、テキストの一部を変更すれば、プロジェクトの詳細情報をすばやく追加できます。

注意： ライブラリに表示されるメディアオブジェクトは、ライブラリからスライドにドラッグするだけで簡単に再利用できます。

1. 複製するオブジェクトを含むスライドを開きます。
2. オブジェクトを右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）し、「複製」を選択します。

選択したオブジェクトが複製され、新しいオブジェクトがスライドに配置されます。複製されたオブジェクトは、オリジナルのオブジェクトと同様に編集および操作できます。



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

オブジェクトのグループ化

オブジェクトグループと z 順序

オブジェクトのグループ解除

プロジェクトの作業を高速化するために、スライド上の複数のオブジェクトをグループ化できます。グループ化することで、複数のオブジェクトをあたかも 1 つのオブジェクトのように、移動、回転、または編集できます。たとえば、グループを選択し、シャドウ効果を適用します。グループに対して行われた変更は、そのグループ内のすべてのオブジェクトに同時に適用されます。

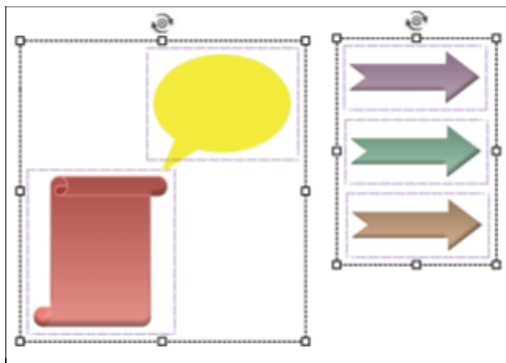
1. Shift キー (Win) または Command キー (Mac) を押しながら、グループ化する複数のオブジェクトをクリックします。既存の複数のグループを選択し、それらを 1 つのグループに組み合わせることもできます。

注意： Adobe Captivate では、入れ子のグループ化はサポートされていません。

2. 編集／グループを作成をクリックします。
3. プロパティインスペクターで、必要に応じてグループの名前を指定します。

グループ化されたオブジェクトで構成される新規フォルダー（Group_1 など）が、タイムラインで作成されます。

グループ内のオブジェクトの上にマウスを配置すると、そのグループのアウトラインが点線で示されます。



スライド上のグループ化されたオブジェクト

グループ化のために 1 つのオブジェクトを選択したときは、関係するすべてのオブジェクトもグループ化されます。たとえば、クリックボックス、失敗、ヒントキャプションに関連付けられている「成功キャプション」を選択した場合、クリックボックスもグループ化されます。

次のオブジェクトはグループ化できません。

- スライドレット
- マウス
- 音声
- 質問項目と解答

質問スライド上では、ハイライトボックスやボタンなどのオブジェクトのみをグループ化できます。

グループをグループ解除し、必要に応じて再びグループ化できます。

オブジェクトグループと z 順序

[トップへ戻る](#)

タイムラインの「グループ」フォルダーは、Z インデックスが最も高いオブジェクトのレイヤーに作成されます。「グループ」フォルダーで、オブジェクトは Z インデックスの降順に（タイムラインの上から下へ）スタックされます。

グループ化されたオブジェクトの z 順序を、次のいずれかの方法で変更できます。

- オブジェクトスタックを右クリックし、「重ね順」をクリックして適切なオプションを選択します。
- 必要なレベル（z-index0）のオブジェクトスタックをドラック＆ドロップします。

オブジェクトのグループ解除

[トップへ戻る](#)

- グループ内のすべてのオブジェクトをグループ解除するには、グループをクリックしてから、編集／グループ解除をクリックします。

- グループから特定のオブジェクトを削除するには、グループをクリックしてから、そのオブジェクトをクリックします。そのオブジェクトを右クリックし、「グループから削除」をクリックします。



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

ライブラリオブジェクトの管理

ライブラリのオブジェクトの表示

ライブラリに表示されるオブジェクトの再利用

別のプロジェクトのライブラリに表示されるオブジェクトの再利用

ライブラリからの未使用オブジェクトの削除

ライブラリのオブジェクトの表示

[トップへ戻る](#)

1. ウィンドウ／ライブラリを選択します。
ライブラリパネルが表示されます。
2. フォルダー（音声、背景、画像、メディア）を開き、そのカテゴリのオブジェクトを表示します。
3. 個々のオブジェクトをクリックして、ライブラリのプレビューペインに表示します。

💡 ライブラリのプレビューペインでは、画像ファイルを表示するだけでなく、音声ファイルおよびアニメーションファイルを再生することができます。

ライブラリに表示されるオブジェクトの再利用

[トップへ戻る](#)

1. ウィンドウ／ライブラリを選択します。
2. ライブラリパネルで、再利用するオブジェクトのカテゴリごとにフォルダーを展開します。
3. 再利用するオブジェクトをクリックし、プレビューペインでそのオブジェクトをプレビューします。
4. オブジェクトを、選択したスライドまたはスライドレットにドラッグします。配置した場所に応じて、オブジェクトはスライドまたはスライドレットの一部になります。

注意： スライドにオブジェクトをコピーした後でオブジェクトのプロパティを編集しても、プロジェクト内にあるそのオブジェクトの他のインスタンスには影響しません。

別のプロジェクトのライブラリに表示されるオブジェクトの再利用

[トップへ戻る](#)

1. ウィンドウ／ライブラリを選択します。
2. ライブラリパネルのツールバーで、参照アイコンをクリックします。
3. 再利用するオブジェクトを含むプロジェクトに移動して選択し、「開く」をクリックします。
他のプロジェクトのライブラリは、別の拡張可能なウィンドウに表示されます。
4. 再利用するオブジェクトをクリックして選択します。
5. オブジェクトを選択したスライドステージまたは現在のプロジェクトのライブラリの適切なフォルダーにドラッグします。

オブジェクトをスライドに直接ドラッグした場合でも、現在のプロジェクトのライブラリに新しいオブジェクトが表示され、必要なだけ何度でも再利用できます。

注意： 別の Adobe Captivate プロジェクトのライブラリを開いた後も、そのプロジェクトはライブラリを開くメニューに引き続き表示されます。このプロジェクトライブラリには、いつでもすばやくアクセスできます。

ライブラリからの未使用オブジェクトの削除

[トップへ戻る](#)

1. プロジェクトのライブラリパネル（ウィンドウ／ライブラリ）で、 をクリックします。ライブラリ内の未使用項目がハイライト表示されます。
2.  をクリックします。

関連項目

メインオプションツールバーによるオブジェクトの管理

メインオプションツールバーでは、次のアイコンを使用してオブジェクトを管理できます。

- 切り取り、貼り付け、削除および複製
- 現在のプロジェクトの追加スライドの記録
- 音声の録音
- バックグラウンド音声の記録
- 共同作業（Acrobat.com を使用）
- 選択したオブジェクトの最前面への移動。
- 選択したオブジェクトの最背面への移動。
- 選択したオブジェクトを前面へ移動
- 選択したオブジェクトを背面へ移動
- オブジェクトに合わせる
- グリッドの表示と非表示の切り替え。
- グリッドに合わせる。



スライドへのオブジェクトのマージ

画像、キャプション、クリックボックス、ハイライトボックス、テキスト入力ボックス、ボタンなど、スライド上で作成および配置するオブジェクトを結合できます。マージをすると、オブジェクトのインタラクティビティが削除され、オブジェクトの画像となります。

マージは、様々な状況で便利な機能です。例えば、大きい画像を、他のオブジェクトを含むスライドに読み込むとします。画像をスライドにマージして、その画像を他のオブジェクトの静的な背景にすることができます。また、キャプションスタイルが透明のテキストキャプションを作成して、そのキャプションをスライドにマージすると、テキストはスライドの一部になります。

1. マージするオブジェクトを含むスライドを開きます。
2. スライドにマージするオブジェクト（画像、キャプション、クリックボックスなど）を右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）します。
3. ポップアップメニューから「背景にマージ」を選択します。
4. オブジェクトがスライドにマージされます。

注意： スライドレット内のオブジェクトを背景にマージすると、オブジェクトはスライドレットの背景にマージされます。



法律上の注意 | [プライバシーポリシー](#)

オブジェクトエフェクト

エフェクトパネルの表示および非表示
エフェクトパネルのオプション
イベントベースのアニメーショントリガーの作成
オブジェクトへのエフェクトの適用
オブジェクトのモーションパスの定義
オブジェクトエフェクトの変更
Adobe Flash でのカスタムエフェクトの作成
エフェクトの保存および削除

オブジェクトエフェクトを使用すると、スライド上の必要なオブジェクトに対して印象的な描画をすばやく作成できます。オブジェクトに適用できるエフェクトを表示するには、オブジェクトを選択し、ウィンドウ／エフェクトに移動して、**fx** をクリックします。

これらのエフェクトの具体的な説明については、Lieve Weymeis 氏の[ブログ記事](#)を参照してください。

Adobe Flash でエフェクトを作成し、Adobe Captivate でそれらのエフェクトを使用できます。詳しくは、Adobe Flash でのカスタムエフェクトの作成を参照してください。

オブジェクトエフェクトの概要については、www.adobe.com/go/learn_cp_objecteffects_jpを参照してください。

エフェクトパネルの表示および非表示

[トップへ戻る](#)

ウィンドウメニューに移動し、「エフェクト」をクリックします。

エフェクトパネルのオプション

[トップへ戻る](#)

エフェクトのプロパティ オブジェクトに適用されているエフェクトのプロパティを表示します。

ライブプレビューモード ビデオ再生時のオブジェクトエフェクトを再現します。

アニメーショントリガー 特定のオブジェクトエフェクトのトリガーを作成します。トリガーは、時間ベースまたはイベントベースにできます。時間ベースでトリガーされるオブジェクトエフェクトは、直前のオブジェクトが再生された後に適用されます。イベントベースでトリガーされるオブジェクトエフェクトは、ボタンをクリックしたときや特定のスライドが開始したときなど、特定のイベントが発生したときに適用されます。特定のオブジェクトに対しては、時間ベースとイベントベースの両方でトリガーされるエフェクトを適用できます。イベントベースでトリガーされるオブジェクトエフェクトは、時間ベースでトリガーされるエフェクトよりも優先されます。

イベントベースのアニメーショントリガーの作成

[トップへ戻る](#)

1. イベントのベースとなるオブジェクトを選択します。例えば、特定のスライドが開始した後にオブジェクトにエフェクトを適用するには、スライドを選択します。
2. アクションパネルの「入力時」ドロップダウンリストまたは「成功の場合」ドロップダウンリストから、「エフェクトを適用」を選択します。
3. 「オブジェクト名」ドロップダウンリストから、エフェクトを適用するオブジェクトを選択します。

選択したオブジェクトのイベントベースのアニメーショントリガーが作成され、エフェクトパネルに一覧表示されます。このオブジェクトにイベントを適用するときに、このイベントベースのトリガーを選択できます。

オブジェクトへのエフェクトの適用

[トップへ戻る](#)

1. オブジェクトを右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）し、「エフェクト」を選択します。
2. 「アニメーショントリガー」ドロップダウンリストから、エフェクトのトリガーを選択します。デフォルトでは、時間ベースのトリガーが選択されます。特定のイベントが発生したときにオブジェクトエフェクトを適用するには、イベントベースのトリガーを作成し、そのトリガーをエフェクトパネルで選択します。
3. **fx** をクリックし、オブジェクトに適用するエフェクトを選択します。既に保存されているエフェクトを使用するには、「参照」をクリックし、そのエフェクトに相当する XML ファイルを指定します。
連続するエフェクトを作成するには、単一のオブジェクトに対して複数のエフェクトを適用します。
4. オブジェクトのエフェクトをプレビューするには、「ライブプレビューモード」をクリックします。編集モードに戻るには、「編集モード」

をクリックします。

5. 複数のオブジェクトにエフェクトを適用するには、 をクリックし、次のいずれかを選択します。
 - すべての項目に適用 オブジェクトタイプに属するすべてのオブジェクトにエフェクトを適用します。
 - 同じスタイルのすべての項目に適用 同じオブジェクトスタイルを使用するすべてのオブジェクトに適用します。

[トップへ戻る](#)

オブジェクトのモーションパスの定義

1. オブジェクトを右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）し、「エフェクト」を選択します。
2. 「アニメーショントリガー」ドロップダウンリストから、エフェクトのトリガーを選択します。デフォルトでは、時間ベースのトリガーが選択されます。特定のイベントが発生したときにオブジェクトエフェクトを適用するには、イベントベースのトリガーを作成し、そのトリガーをエフェクトパネルで選択します。
3.  をクリックして「モーションパス」を選択し、適用するモーションパスのタイプを選択します。
4. オブジェクトの右隅に表示される記号をクリックします。モーションパスの方向が矢印で表示されます。
5. モーションパスの方向を変更するには、矢印の先端をクリックして新しい方向にドラッグします。

[トップへ戻る](#)

オブジェクトエフェクトの変更

エフェクトパネルのエフェクトのプロパティパネルを使用して、オブジェクトエフェクトのプロパティを変更します。プロパティの表示 / 非表示を切り替えるには、デフォルトの値または値の範囲を変更し、オブジェクトエフェクトの XML ファイルの `<effect_config>` セクションを編集します。デフォルトのオブジェクトエフェクトの XML ファイルは、`<インストールフォルダー>%Gallery%Effects`（Windows）または `/Applications/Adobe Captivate 6/Gallery/Effects`（Mac OS）です。

[トップへ戻る](#)

Adobe Flash でのカスタムエフェクトの作成

この場合、Flash でクラシクトウweenを XML ファイルとして保存し、Adobe Captivate でエフェクトを使用します。Flash で作成したエフェクトを選択して適用するには、対象のオブジェクトを選択し、ウィンドウ / エフェクトを選択します。エフェクトパネルで  をクリックし、「参照」をクリックします。

任意のデフォルトの時間でエフェクトを作成できます。30 fps プロジェクトでは、60 フレームのエフェクトのデフォルトの時間は 2 秒です。

エフェクトのパラメーターをユーザーインターフェイス上で編集できるようにするには、XML ファイルを編集して必要なパラメーターを指定します。これらのパラメーターは、エフェクトパネルの左側に表示されます。

パラメーターの編集を有効にするには：

1. XML ファイルを開き、Keyframes エlementで、ユーザーインターフェイスで編集可能にしたいプロパティを指定します。

通常、このプロパティには数値が割り当てられています。Keyframes Elementに含めることができるプロパティの一覧とその詳細については、www.adobe.com/go/learn_cp_flashactionscrip_t_jp を参照してください。
2. Keyframes Elementのプロパティの数値を文字列に変更します。
3. 新しいElement `effect_config` を XML ファイルに追加します。このElementで、ユーザーインターフェイス上で編集可能にしたいすべてのプロパティについて `config_item` Elementを追加します。このElementに追加できるElementおよび属性について詳しくは、エフェクト構成パラメーターの XML Elementを参照してください。
4. `config_item` Element（`effect_config` の子）で、属性 `property_value` を追加します。
5. 手順 2 でプロパティに割り当てた文字列を、この属性の値として指定します。
6. `type` および `default_value` など、他の属性を追加します。詳しくは、エフェクト構成パラメーターの XML Elementを参照してください。
7. 他のプロパティについても編集を有効にする場合は、手順 4、5、6 を繰り返します。

エフェクト構成パラメーターの XML Element

`effect_config` Elementの階層は以下のとおりです。

```
<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>

```

エレメント	属性	値	種類	説明
effect_config	effect_type	motion_path		この属性を使用して、モーションパスの x 座標と y 座標を編集するためのハンドルを表示します。
config_item	display_name		文字列	エフェクトパネルで表示される構成アイテム（プロパティ）の名前を指定します。
effect_property	property_value この属性は必須です。		文字列	構成アイテムの値を指定します。この値は、「Keyframes」エレメントの適切なプロパティの値と同じである必要があります。 例えば、Glow.XML ファイル（Gallery/Effects/Filters）で、Keyframe エレメントの blurX の値は BLUR_X です。「blur」の値をユーザーインターフェイスから編集できるようにするには、effect_config エレメントの property_value として BLUR_X を追加します。
	default_value		数値	ユーザーインターフェイスに表示されるデフォルトの値を指定します。
	valid_range シンタックス：valid_range="{0,255}"		数値	構成アイテムに適用する値の範囲を指定します。例えば、有効な範囲を "{0,255}" と指定すると、最小値が 0、最大値が 255 となることを示します。 ユーザーインターフェイスで指定された値を変更する場合は、属性「modifiers」を指定することもできます。
	type この属性は必須です。	number		構成アイテムが数値であることを示します。次のような属性を指定できます。 valid_range

				• increment • modifiers • decimal_places
		list		構成アイテムがドロップダウンリストであることを示します。次のような属性を指定できます。 • name • value
		color		構成アイテムがカラーパレットに関連付けられることを示します。次のような属性を指定できます。 • rgb • alpha
		bool		構成アイテムがブール値であることを示します。構成アイテムはチェックボックスと関連付けられます。 デフォルトの値は true または false です。
		seperator		ユーザーインターフェイスで構成アイテムを水平方向に区切る場合に使用します。 config_item エレメントでのみ使用できます。
	increment		数値	パラメーター値をクリックしたとき、マウスボタンを押したとき、およびマウスを移動したときに、パラメーターを区切る値を指定します。
	modifiers シンタックス： modifiers="{offset:0,multiplier:0.01}"	• offset • multiplier	数値	この属性は、ユーザーインターフェイスで指定された値を変更する場合に使用します。ユーザーインターフェイスで指定された値を大きくするか小さくする場合は、Offset を使用します。ユーザーが指定した値を小さくする場合は、マイナスの数値を Offset として使用します。 ユーザーインターフェイスで数値として指定された値を乗算する場合は、multiplier を使用します。 この属性は、種類が「number」のときのみ使用できます。
	decimal_places		数値	構成アイテムに適用する小数点以下の桁数を

				指定します。例えば、3を指定すると、0.00001ではなく 0.001 となります。
list_item (effect_property およ び list_items の子)	name		文字列	リストアイテムの名前を指定します。
	value		数値	ユーザーがリストアイテムを選択したときにキーフレームセクションにポストする必要がある値を指定します。
effect_sub_property (effect_property の子)	rgb			デフォルトの 16 進数の RGB 値を指定するには、この属性を使用します。例えば、赤色の場合は rgb="ff0000" を指定します。 この属性は、種類が「color」のときにのみ有効です。
	alpha		数値	デフォルトの色の透明度を指定するには、この属性を使用します。 この属性は、種類が「color」のときにのみ有効です。

Flash でエフェクトを作成するためのベストプラクティス

- エフェクトを作成する Flash アプリケーションの FPS を 30 にしてください。
- エフェクトファイル（XML ファイル）のエフェクト構成セクションの「property_value」の値を、キーフレームセクションのそれと同じにしてください。
- パラメーターが 6 個以上ある場合は、1 つのエフェクトを複数のエフェクトに分割してください。その後、連続するエフェクトを作成して目的の結果を得ることができます。
- Flash でフレームアニメーションにより、フレームを使用して作成したエフェクトを書き出すことは避けてください。Adobe Captivate でそのようなエフェクトが使用されている場合、目的の結果を得ることはできません。
代わりに、クラシックトゥイーンを使用してエフェクトを作成し、それらのトゥイーンを Adobe Captivate に読み込みます。
- エフェクトパラメーターをキーフレームによってグループ化してください。「separator」を使用して、関連するプロパティをグループ化できます。
- Adobe Captivate で使用する前に、Flash から書き出されたエフェクトの XML ファイルが有効であることを確認してください。確認するには、ブラウザーまたは XML エディターで XML ファイルを開きます。

エフェクトの保存および削除

[トップへ戻る](#)

- エフェクトパネルの  をクリックします。
- エフェクトまたは連続エフェクトを保存する場所を参照し、「保存」をクリックします。連続エフェクトは XML ファイルとして保存されます。
- エフェクトを削除するには、エフェクトを選択し、 をクリックします。

連続エフェクトは保存後にプロジェクト内の別のオブジェクトに適用できます。

プロジェクト内で連続エフェクトをもう一度使用するときは、高度なアクションダイアログボックスから使用できます。

注意： ただし、このダイアログボックスを使用して連続エフェクトを適用すると、エフェクトの結果は異なる場合があります。例えば、エフェクトの表示期間がオブジェクトのタイムラインに基づいて適切に調整されません。詳しくは、www.adobe.com/go/learn_introtoeffects_jp を参照してください。



オブジェクトスタイル

オブジェクトスタイルのカスタマイズ

オブジェクトスタイルの編集

オブジェクトスタイルの書き出し、読み込み、削除

特定のスタイルを使用しているオブジェクトの検索

オブジェクトスタイルは、色やフォントなどの視覚的な属性一式です。プロジェクト内のオブジェクトは、プロジェクトに適用されたテーマで定義されたスタイルを自動的に継承します。

オブジェクトスタイルでは次の操作を実行することができます。

- 定義済みのスタイル属性を変更して、オブジェクトスタイルをカスタマイズする
- プロジェクト間でカスタムオブジェクトスタイルの読み込みまたは書き出しを行う
- 特定のスタイルを使用しているオブジェクトを検索する

オブジェクトスタイルのカスタマイズ

[トップへ戻る](#)

1. 編集／オブジェクトスタイルマネージャーに移動します。
2. オブジェクトのリストから、スタイルをカスタマイズするオブジェクトを選択します。
注意： 実行時ダイアログは、ユーザーがすべて送信ボタンをクリックしたときに表示されるメッセージのためのものです。すべて送信についての詳細は、すべての解答の自動送信を参照してください。
3. 「複製」をクリックし、カスタムスタイルの名前を入力します。
4. スタイルのプロパティを指定し、「OK」をクリックします。
5. このスタイルをオブジェクトに適用するには、オブジェクトを選択し、プロパティパネルからオブジェクトスタイルを選択します。

オブジェクトスタイルの編集

[トップへ戻る](#)

プロパティパネルを使用したオブジェクトスタイルの編集

プロパティパネルを使用してオブジェクトスタイルに加えた変更は、選択したオブジェクトインスタンスにのみ適用されます。このパネルを使用してオブジェクトスタイルを変更した場合は、スタイル名の先頭に「+」記号が表示されます。この記号は、スタイルが現在上書き状態であることを示しています。

-  をクリックし、特定のスタイルを使用しているオブジェクトに対する変更を適用します。 をクリックし、変更をスタイルにマージします。プロジェクト内の上書きされたスタイルのインスタンスを置き換えるには、「上書きされたスタイルを置換」を選択します。
-  をクリックし、これらの変更を含むスタイルを作成します。

オブジェクトスタイルマネージャーを使用したオブジェクトスタイルの編集

1. 編集／オブジェクトスタイルマネージャーに移動します。
2. オブジェクトのリストから、スタイルを編集するオブジェクトを選択します。
3. スタイルのリストから、編集するスタイルを選択します。
4. 必要に応じて、スタイルのプロパティを変更します。
5. 次のいずれかの操作を行います。
 - 変更を適用してオブジェクトスタイルマネージャーでの作業を続行するには、「適用」をクリックします。
 - 変更を適用してオブジェクトスタイルマネージャーを終了するには、「OK」をクリックします。

オブジェクトスタイルマネージャーを使用してオブジェクトスタイルに加えた変更は、すべてのオブジェクトインスタンスに適用されます。ただし、プロパティパネルで「+」記号が表示されている上書き状態のオブジェクトインスタンスは更新されず、変更も適用されません。これらのオブジェクトを更新するには、オブジェクトを選択し、プロパティパネルで  をクリックします。

[トップへ戻る](#)

オブジェクトスタイルの書き出し、読み込み、削除

❖ 編集／オブジェクトスタイルマネージャーに移動します。

- 書き出しの場合は、「書き出し」ドロップダウンリストからオプションを選択し、「書き出し」をクリックします。オブジェクトスタイルを .cps 形式で保存する場所を選択します。
- 読み込みの場合は、「読み込み」をクリックし、必要なオブジェクトスタイルに相当する .cps ファイルを選択します。
- 削除の場合は、削除するスタイルを選択します。現在のスタイルを置き換えるスタイルを選択し、「OK」をクリックします。

特定のスタイルを使用しているオブジェクトの検索

[トップへ戻る](#) ⁴

1. 編集／検索と置換に移動します。検索と置換パネルが表示されます。
2. 「検索場所」ドロップダウンリストから、オブジェクトのタイプを選択します。
3. 「スタイル」ドロップダウンリストから、スタイルを選択します。
4. 次のいずれかの操作を行います。
 - 指定したスタイルを使用しているオブジェクトを順番に検索するには、「次を検索」をクリックします。
 - 指定したスタイルを使用しているプロジェクト内のすべてのオブジェクトを検索するには、「すべて検索」をクリックします。検索結果は、検索と置換パネルにスライド形式でグループ化されます。



ピクセル単位でのオブジェクトのサイズおよび位置の変更

プロパティインスペクターの「変形」領域で、オブジェクトの X 座標と Y 座標および幅と高さを変更できます。



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

オブジェクトの回転

オブジェクトの回転とエフェクト スライドレット内でのオブジェクトの回転

スライド上のオブジェクトに 2D 回転を適用できます。2D 回転とは、固定点を中心に一定の角度だけオブジェクトを回転することです。Adobe Captivate では、この固定点はオブジェクトの中心になります。

次を除くすべてのオブジェクトを回転できます。

- スライドレット
- マウス
- 質問スライドオブジェクトの回答
- ズーム出力先とズームソース

1. 回転するオブジェクトをクリックします。オブジェクトの上部ハンドルに回転シンボルが表示されます。
2. シンボルをクリックし、マウスを目的の方向に移動します。マウスを移動すると、Adobe Captivate には、ステージ上のオブジェクトの位置を示す破線のプレビューが表示されます。
3. オブジェクトを必要な角度に配置したら、マウスボタンを離します。

または、ステージ上のオブジェクトを選択し、プロパティインスペクターで回転角度を指定することもできます（変形アコーディオン／角度）。テキストを含むオブジェクトを回転すると、オブジェクトと一緒にテキストも回転します。

回転角度を 0°にリセットするには、回転シンボルをダブルクリックします。

注意： アニメーションとスライドビデオをステージ上で再生するときには、回転が適用されません。Adobe Captivate のプロジェクトプレビューとパブリッシュされたプロジェクトの出力では、適切に回転が適用されます。

オブジェクトの回転とエフェクト

[トップへ戻る](#)

オブジェクトエフェクトでもオブジェクトを回転できます。既に回転しているオブジェクトに回転オブジェクトエフェクトを適用すると、エフェクトがトリガーされたときにさらにオブジェクトを回転します。

例えば、長方形を 45 度回転したとします。その後、この長方形に回転オブジェクトエフェクトを適用し、30 度の角度を指定します。このエフェクトは、スライドの開始 2 秒後にトリガーし、スライドが終了するまで続けるように設定します。

プロジェクトを再生すると、長方形を最初の 2 秒間 45 度回転します。残りのスライドについては、長方形を 75 度回転します。

スライドレット内でのオブジェクトの回転

[トップへ戻る](#)

スライドレット内でのオブジェクトの回転は、スライドレットの枠線によって制限されます。これは、オブジェクトを回転し、オブジェクトの一部がスライドレットの枠線を越える可能性がある場合、回転が行われないことを意味します。



非インタラクティブなオブジェクトとメディア

このページにリンクされている一部のコンテンツは英語でのみ表示される場合があります。

スマートシェイプ

スマートシェイプの挿入

スマートシェイプの編集

スマートシェイプのフリップ（サブスクリプションおよびアップグレードプランのパッチのみで使用可能）

塗りのグラデーションの適用

テクスチャ塗りつぶしの適用

線と塗りのプロパティの変更

スマートシェイプ内へのテキストの配置

スマートシェイプの置換

スマートシェイプのボタンとしての使用

スマートシェイプの複製

ラインをオブジェクトに合わせる

ロールオーバー領域を他のオブジェクトの枠線ボックスのサイズに合わせる

スマートシェイプには、矢印、ボタン、基本図形など、多くのカテゴリーのすぐに使用できるシェイプが含まれます。Adobe Captivate プロジェクト内で、このようなシェイプをすばやく簡単に挿入および変更することができます。

スマートシェイプをロールオーバーシェイプや任意の自由変形シェイプに変換することもできます。スマートシェイプをボタンとして使用することもできます。詳細については、「[オートシェイプをボタンとして使用する](#)」を参照してください。

オブジェクトスタイルマネージャー（編集／オブジェクトスタイルマネージャー）を使用してスマートシェイプの標準デザインを設定できます。詳細については、「[オブジェクトスタイル](#)」を参照してください。

注意： 検索ダイアログボックスを使用して、スマートシェイプとスマートシェイプ内のテキストを検索できます。

スマートシェイプの挿入

[ページのトップへ](#)

1. スマートシェイプを挿入するスライドをクリックします。
2. オブジェクトツールバーの  をクリックし、シェイプをクリックします。マウスポインターが「+」記号に変わります。
3. ステージ上でマウスをクリックしドラッグして、スマートシェイプを描画します。
4. 白および黄色のハンドルを使用してシェイプを調整します。



スマートシェイプのサイズ変更ハンドル

スマートシェイプの編集

[ページのトップへ](#)

1. スマートシェイプを自由形式シェイプに変換するには、シェイプを右クリックして、「自由形式シェイプに変換」をクリックします。
黒色のハンドルがシェイプのアウトラインに表示されます。



スマートシェイプを自由形式シェイプに変換

2. 黒色のハンドルをクリックし、線を曲線に変換するベジェ曲線を表示させます。黒色のハンドルをクリック、ドラッグして、点の位置を変更することもできます。



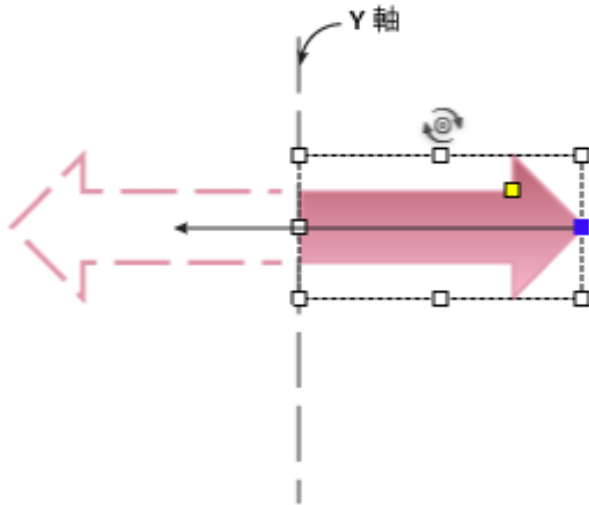
3. シェイプの外側の任意の場所をクリックして、編集を保存します。

もう一度シェイプを編集するには、シェイプを右クリックして「点を編集」をクリックします。

スマートシェイプをロールオーバーシェイプとして使用するには、シェイプを右クリックして、「ロールオーバーシェイプに変換」をクリックします。

スマートシェイプのフリップ（サブスクリプションおよびアップグレードプランのパッチのみで使用可能）[ページのトップへ](#)

スマートシェイプをクリックし、ハンドルのいずれかを必要な方向にドラッグします。例えば、矢印を左へフリップするには、矢印の先にあるハンドルをクリックして、左側にドラッグすることで、矢印は Y 軸に沿ってフリップします。



Y 軸に沿ってフリップされた矢印

塗りのグラデーションの適用[ページのトップへ](#)

塗りのグラデーションを使用すると、カラーをブレンドして様々なエフェクトを作成できます。塗りのグラデーションは、スライドおよび描画オブジェクトに適用できます。さらに、プロジェクトの背景（環境設定／グローバル／デフォルト／背景色）にも塗りのグラデーションを選択できます。

1. 塗りのグラデーションを適用するスライドまたは描画オブジェクトを選択します。
2. プロパティインスペクターで、ステージボックス（スライドの場合）または塗りつぶしボックス（描画オブジェクトの場合）をクリックします。
3. ボックスの上部にある  をクリックします。
4. プリセット行のプリセットをクリックします。

スライドまたはオブジェクトを選択すると、塗りのグラデーションに加えた変更を反映して、ステージが動的に変化することに注意してください。

5. カラーを編集するには、カラーの分岐点をクリックし、必要なカラーを選択します。

注意： 描画オブジェクトには、プロパティインスペクターの塗りつぶしパレットの隣にあるオプションを使用して、カラーの透明度（パーセント）を設定します。

カラーの分岐点を削除するには、カラーの分岐点をクリックし、キーボードの Delete キーを押します。カラーの分岐点はグラデーションボックスの外にドラッグすることもできます。

6. カラーの配置を反転するには、カラーを反転アイコンをクリックします。
7. 「方向」からグラデーションの方向を選択します。

8. 線状グラデーションには線状グラデーションアイコンをクリックし、放射状グラデーションには放射状グラデーションアイコンをクリックします。
9. 「パターン」リストからパターンをクリックします。
10. カスタムグラデーションに追加アイコンをクリックします。使用した塗りのグラデーションと関連設定が、後でできるようにカスタムグラデーション行に保存されます。

注意： カスタムグラデーションは、以後作成するすべてのプロジェクトでも使用可能です。

カスタムグラデーションを削除するには、削除アイコンをクリックし、カスタムグラデーションをクリックします。Adobe Captivate 環境設定フォルダーを削除すると、カスタムグラデーションはすべて削除されます。

塗りのグラデーションの編集

ステージでグラデーションの長さ、位置および角度（線状の塗りつぶし）を編集できます。

注意： グラデーションのカラー、パターンおよび方向を編集するには、プロパティインスペクターを使用します。

1. スライドまたは描画オブジェクトを選択します。
2. 編集／グラデーションを編集をクリックします。
選択したオブジェクトに太い開始ポイントと終了ポイントを持つ線が表示されます。開始ポイントは円で示され、終了ポイントは四角形で示されます。
3. スライドまたはオブジェクト上の必要な位置に線を配置するには、開始ポイントをドラッグします。
4. 塗りのグラデーションの角度または長さを変更するには、終了ポイントをクリックし、必要な方向にドラッグします。グラデーションを回転する角度を 15° ずつ変更するには、Shift キー（Windows）または Control キー（Mac）を押しながら線をドラッグします。
さらに、線を回転して塗りのグラデーションの角度を変更できます。そのためには、線状にマウスポインターを合わせます。カーソルが回転シンボルに変わったら、マウスを必要な方向にドラッグします。

テクスチャ塗りつぶしの適用

[ページのトップへ](#)

1. テクスチャ塗りつぶしを適用するオブジェクトを選択します。
2. プロパティインスペクターの「塗と線」アコーディオンで、ステージボックス（スライドの場合）または塗りつぶしボックス（描画オブジェクトの場合）をクリックします。
3. 表示されたダイアログボックスで、上部にある  をクリックします。
4. 使用可能なプリセットからテクスチャをクリックするか、カスタム画像ボックスの横にある参照アイコンをクリックして画像を選択します。
選択した画像がオブジェクトより大きい場合は、画像をサイズ変更 / トリミングダイアログボックスが表示されます。オブジェクトに合わせて画像を自動的に拡大縮小するには、「ステージに合わせる」をクリックします。画像をトリミングするには、「トリミング」をクリックしてから、画像上でクリック & ドラッグして青色のボックスを描画してトリミングする画像領域を指定します。
 - テクスチャまたは画像をオブジェクト全体に適用するには、「ストレッチ」をクリックします。
 - テクスチャまたは画像をタイルパターンで適用するには、「タイル」をクリックします。「タイルタイプ」リストからタイリングの方向を選択します。

線と塗りのプロパティの変更

[ページのトップへ](#)

オブジェクトを選択し、塗りと線領域のプロパティインスペクター（ウィンドウ／プロパティ）でオブジェクトの線と塗りのプロパティを設定します。

直線には、次の線のプロパティを設定できます。

- ラインの透明度
- 線のスタイル（ダッシュやドットなど）
- 線の色
- 線の太さ（幅）

ラインの端の形状（矢印、円、ひし形または正方形）

他のスマートシェイプには、次の線と塗りつぶしのプロパティを設定できます。

- 塗りつぶし色
- 塗りのグラデーション
- 塗りのパターンまたは画像
- 塗りつぶし色の透明度
- 線のスタイル（ダッシュやドットなど）
- 線の色
- 線の幅
- 線の塗りのグラデーション
- オブジェクトの角：角の半径の値を変更することによって、矩形または正方形の角を様々な角度に丸めることができます。

スマートシェイプ内へのテキストの配置

[ページのトップへ](#)

1. オブジェクトを右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）し、「テキストを追加」を選択します。オブジェクトをダブルクリックし、カーソル位置でテキストを入力することもできます。
2. オブジェクト内に表示されるテキスト領域にテキストを追加し、プロパティインスペクター（ウィンドウ／プロパティ）の「文字」領域を使用してテキストの書式を設定します。

オブジェクト内のテキストを編集するには、オブジェクトを右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）し、「テキストを編集」を選択します。オブジェクトのテキスト領域にあるテキストは編集できます。ラインツールを選択した場合、テキストオプションは使用できません。

テキストにエフェクトを追加するには、オブジェクトをクリックして、プロパティインスペクターの文字アコーディオンの  をクリックします。

スマートシェイプの置換

[ページのトップへ](#)

スマートシェイプを右クリックし、「スマートシェイプを置換」をクリックします。スマートシェイプパネルから必要なシェイプをクリックします。

スマートシェイプのボタンとしての使用

[ページのトップへ](#)

任意のスマートシェイプをインタラクティブボタンに変換できます。そうするには、スマートシェイプを選択して、プロパティインスペクターの「ボタンとして使用」をクリックします。

スマートシェイプをボタンに変換すると、プロジェクトテンプレートやマスタースライドのデザインをさらに柔軟に行えるようになります。スマートシェイプから作成したボタンは、スライドと関連付けられたマスタースライドで使用する場合は、恒久的なボタンとして動作します。

スマートシェイプを挿入して、質問スライド上のボタンに変換することができます。スマートシェイプから作成したボタンの場合、プロパティインスペクターの「報告」アコーディオンを使用して、点を割り当てることができます。このアコーディオンの詳細については、「ボタンのプロパティ」を選択してください。

スマートシェイプの複製

[ページのトップへ](#)

- オブジェクトを右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）し、「複製」を選択します。

ラインをオブジェクトに合わせる

[ページのトップへ](#)

直線を描画する場合、直線をフリーフォームオブジェクトなどの他の Adobe Captivate オブジェクトの輪郭に合わせるできます。直線の端をオブジェクトの外周に正確に接触させる場合は、このオプションを使用します。

オブジェクトに線を合わせるには、次の操作を実行します。

1. オブジェクトに合わせるアイコンをクリックします。
2. オブジェクト（矩形、楕円形、フリーフォーム多角形など）を描画します。

次に直線を描画すると、線は接触したオブジェクトの輪郭に合わせられます。

ロールオーバー領域を他のオブジェクトの枠線ボックスのサイズに合わせる

- ロールオーバー領域を右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）し、「ロールオーバー領域を自動調整」を選択します。

ロールオーバー領域をオブジェクトの上に移動すると、オブジェクトの枠線ボックスのシェイプに合わせて調整されます。オブジェクトが重なっている場合は、ロールオーバー領域が、最も後方の順序のオブジェクトのサイズに合わせて調整されます。

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

テキストキャプション

テキストキャプションを作成するためのヒント

テキストキャプションのプロパティ

テキストとテキストキャプションの追加

テキストキャプションの編集

他の言語でのキャプション

テキストキャプションのカスタムスタイルの作成

テキストキャプションの読み込みと書き出し

記録モードのデフォルト設定の復元

テキストキャプションは、次の用途に使用できます。

スライドの特定の領域への注意の喚起

テキストキャプションを使用して、メニューオプションやアイコンを強調したり、見落としやすい細部にユーザーの注意を向けます。ナレーションを使用しない場合は、代わりにテキストキャプションを使用できます。

スライドへのテキストの追加

Adobe Captivate でスライドに普通のテキストを追加するには、透明のテキストキャプションを使用する必要があります。詳細については、「[スライドへの普通のテキストの追加](#)」を参照してください。

テキストキャプションの外観（フォント、サイズ、色など）を定義します。Adobe Captivate には、テキストキャプションの定義済みスタイルが各種用意されていますが、社内標準に適合するカスタムスタイルを作成することもできます。

Adobe Captivate では、次の種類のキャプションを利用できます。

標準 標準のキャプションは、画面上の機能について閲覧者に説明するときに使用します。Adobe Captivate では、記録内容に基づいてテキストキャプションを自動的に生成できます。例えば、記録中にファイルメニューをクリックすると、「ファイルメニュー項目を選択する」というテキストキャプションが自動的に作成されます。次に、そのテキストキャプションは、対応するアクションを示すスライド上に挿入されます。または、このようなテキストキャプションをスライドに手動で挿入したり、編集したりすることもできます。

インタラクティブなオブジェクトのキャプション インタラクティブなオブジェクトは、成功、失敗、およびヒントを示すキャプションに関連付けられます。記録したモードによっては、オブジェクトに対してこれらのキャプションが自動的に生成されます。

成功 成功のキャプションは、オブジェクトに対してユーザーが目的の操作を実行した場合に表示されます。

失敗 失敗のキャプションは、アプリケーションで設定されていない操作をユーザーが実行した場合に表示されます。

ヒント ヒントのキャプションを使用すると、ユーザーが特定のタスクを実行できない場合にユーザーを支援できます。ヒントのキャプションは、ユーザーがオブジェクトの上にマウスを移動したときに表示されます。

テキストキャプションを作成するためのヒント

[ページのトップへ](#)

キャプションを作成するためのヒントをいくつか示します。

- キャプションのテキストのみをスライド上に表示する場合は、透明のキャプションスタイルを使用します。
- 通常のコンピューターにインストールされていないフォントは使用しません。例えば、FF Confidential を使用すると、このフォントがインストールされていないコンピューターでは、他のフォントで代用されます。
- スタイルシートを作成するには、テキストキャプションダイアログボックスでキャプションの書式を設定し、「ムービー中のすべての "キャプション" に、プロパティを適用する」チェックボックスを選択します。SWF ファイルのすべてのキャプションおよび独自に作成したキャプションで、設定したフォント、配置、キャプションスタイルが使用されます。
- キャプションはナレーションの台本として使用できます。メインツールバーの「音声」ボタンをクリックしてスライドの音声ダイアログボックスが表示されたときに、「キャプションとスライドメモ」オプションをクリックします。スライドにキャプションが添付されている場合は、音声を録音するダイアログボックスに、そのキャプションが台本として表示されます。
- キャプションにナレーションを付けることで、デモのアクセシビリティが向上します。

テキストキャプションのプロパティ

[ページのトップへ](#)

テキストキャプションをカスタマイズするには、プロパティインスペクター（ウィンドウ／プロパティ）を使用します。

テキストキャプション

名前 オブジェクトの固有の名前を入力します。オブジェクトを表示するかどうかの条件を定義するときに、この名前を使用できます。

表示 スライド上にオブジェクトを表示しない場合は、このオプションの選択を解除します。「表示」オプションを使用すると、オブジェクトを表示可能にすることができます。詳細については、「オブジェクトの表示の制御」を参照してください。

スタイル テキストキャプションのスタイルを選択します。新しいスタイルを定義するには、編集／オブジェクトスタイルマネージャーを選択します。オブジェクトスタイルの詳細については、「オブジェクトスタイル」を参照してください。

アクセシビリティ オブジェクトにアクセシブルテキストを追加するには、このオプションをクリックします。詳細については、「オブジェクトのアクセシビリティテキストのカスタマイズ」を参照してください。

一般

キャプションタイプ Adobe Captivate で使用できるキャプションのタイプが表示されます。各テキストキャプションタイプには名前が付けられ、小さいサムネイル画像がテキストキャプションの外観を表示します。

注: テキストキャプションを追加または修正するときは、キャプションテキストのスタイルや書式を設定する前にキャプションのタイプを選択します。こうすることにより、テキストのスタイルと書式設定で行う変更が確実に保持されます。

引き出し線のタイプ キャプションの引き出し線のタイプは 5 種類あります。テキストキャプションスタイルの多くは、方向の選択が可能なコールアウト（引き出し線）を含んでいるので、最適な方向を指すテキストキャプションを選択することができます。

文字

この領域を使用して、テキストの色、スタイル、書式、サイズなどのフォントの仕様を指定します。

形式

この領域を使用して、テキストの整列、インデント、番号付けおよび行間隔を指定します。

余白 テキストとキャプションアウトラインの間の上、下、横の余白を調整し、「余白」で必要なオプションをクリックして値を指定します。

挿入 テキストキャプションをダブルクリックして、次に

-  をクリックし、著作権または商標記号などの記号を挿入します。
-  をクリックし、システム、またはユーザー定義の変数を挿入します。
-  をクリックし、ハイパーリンクを挿入します。

シャドウとリフレクション

シャドウ チェックボックスを選択すると、テキストキャプションにシャドウが適用されます。プリセットを 1 つ選択します。「カスタム」をクリックして、プリセットをカスタマイズできます。

方向 方向（内側または外側）を選択します。選択した方向のプレビューがステージ上に表示されます。

色 シャドウの色をクリックして選択します。横のフィールドでは、その色のアルファ値（パーセント）を指定します。

ぼかし シャドウのぼかし値（ピクセル数）を指定します。

角度 シャドウの角度を指定します。

距離 シャドウを表示する距離（ピクセル数）を指定します。

リフレクション チェックボックスを選択すると、テキストキャプションにリフレクションが追加されます。プリセットを 1 つ選択します。

タイミング

表示（秒） テキストキャプションがスライドに表示される時間です。ポップアップメニューから、次のいずれかのオプションを選択します。

特定の時間 テキストキャプションがスライドに表示される時間です。フィールドに秒数を入力するか、スクロール矢印を使用して時間を設定します。

残りのスライド スライドが表示されている間、テキストキャプションが表示されます。

残りのプロジェクト プロジェクトが表示されている間、テキストキャプションが表示されます。このオプションは、会社名を表示するテキストキャプションなどに使用できます。

表示開始までの時間（秒） 指定された時間が経過した後で、テキストキャプションがスライドに表示されます。

トランジション

エフェクト ハイライトボックスのトランジションエフェクトです。フェードインやフェードアウトのエフェクトを適用し、フェードエフェクトの時間を設定できます。

イン（秒） キャプションが完全にフェードインするまでの時間です。

アウト（秒） キャプションが完全に消えるまでの時間です。

テキストとテキストキャプションの追加

テキストキャプションの追加

テキストキャプションのプロパティインスペクターで変更した設定は、デフォルト設定になります。以後作成するテキストキャプションには、この新しいデフォルト設定が使用されます。

 透明のテキストキャプションを追加する場合は、ボールドテキストを使用しないでください。ほとんどのモニターでは、標準テキストの方がボールドテキストよりきれいに表示されます。

1. 開いているプロジェクトで、テキストキャプションを追加するスライドを選択します。
2. 挿入／標準オブジェクト／テキストキャプションを選択します。スライドを右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）し、ポップアップメニューから挿入／標準オブジェクトを選択し、テキストキャプションを選択することもできます。
3. テキストキャプションの各種オプションを設定します。
4.  アイコンが付いているプロパティについては、以下のいずれかを選択します。
 - すべての項目に適用 オブジェクトタイプに属するすべてのオブジェクトにエフェクトを適用します。
 - 同じスタイルのすべての項目に適用 同じオブジェクトスタイルを使用するすべてのオブジェクトに適用します。

スライドへの普通のテキストの追加

テキストキャプションとして表示せずに、スライドにテキストを追加するには、透明のテキストキャプションとしてテキストを追加します。

注意： 透明のキャプションを作成する場合は、テキストに下線を引かないでください。下線を引くと、プロジェクトを表示したときにテキストが読みにくくなります。

 透明のテキストキャプションを追加した後、スライドの背景にキャプションをマージすることもあります。

1. 開いているプロジェクトで、透明のテキストキャプションを追加するスライドをダブルクリックします。
2. 挿入／標準オブジェクト／テキストキャプションを選択します。
3. プロパティインスペクターの「一般」領域で、「キャプションタイプ」として「透明」を選択します。
4. 必要に応じて他のオプションを変更します。

スライドに字幕を追加するには、テキストを選択して、

- （Windows）Ctrl + Shift + プラス記号（+）キーを押します。字幕を追加するには、テキストを選択して、Ctrl + プラス記号（+）キーを押します。
- （Mac OS）Command + Shift + プラス記号（+）キーを押します。字幕を追加するには、テキストを選択して、Command + プラス記号（+）キーを押します。

変数としてのテキストの挿入

1. テキスト内で変数を挿入する位置にカーソルを移動します。
2. プロパティインスペクターの「形式」領域で、変数を挿入アイコンをクリックします。
3. 変数タイプメニューで次のいずれかを選択します。
 - 以前に作成した変数を挿入するには、「ユーザー」を選択します。変数メニューから変数を選択します。詳細については、「ユーザー定義変数の作成」を参照してください。
 - システム変数を挿入するには、「システム」を選択します。変数メニューからシステム変数を選択します。システム変数をカテゴリごとにフィルターリングするには、ビュー表示メニューから対応するオプションを選択します。カテゴリを選択しないと、メニューにすべてのシステム変数が一覧表示されます。
4. 変数に入る最大文字数を変更するには、「最大長」フィールドに値を入力します。文字数がこのフィールドに指定された値を超えた場合、超

過した文字は表示されません。

注意： スペースも文字として数えられます。

5. 変数を作成する場合や選択した変数の値を変更する場合は、「変数」をクリックします。
6. 「OK」をクリックします。

プロジェクトをプレビューすると、変数の値がテキストキャプション内に表示されます。

記号や特殊文字の挿入

1. プロパティインスペクターの「形式」領域で、「挿入」ボタンをクリックします。
2. メニューから挿入する記号を選択します。
3. 他のオプションについては、「その他」をクリックし、挿入する文字を選択し、「OK」をクリックします。

ハイパーリンクの挿入

ユーザーがテキストをクリックしたときに、Web ページを開いたり、スライドを表示したり、詳細アクションを実行したりといった、さまざまなことを行うために、テキストのキャプションまたは図形オブジェクトにテキストをハイパーリンクすることができます。

1. ハイパーリンクする語句を選択します。テキストキャプションまたは図形オブジェクトにテキストをハイパーリンクできます。
2. プロパティインスペクターのフォーマットアコーディオンにある  をクリックし、「リンク先」リスト内の 1 つのオプションを指定します。オプションの説明については、「インタラクティブオブジェクトを使用したプロジェクトのナビゲーション」を参照してください。

注意： ハイパーリンクを含むオブジェクト内に変数が挿入されたときは、「Web ページ」および「ファイルを開く」アクションのみがサポートされています。

プロパティインスペクターの文字アコーディオンにあるオプションを使用して、テキストを書式設定できます。

ハイパーリンクを変更するには、プロパティインスペクターのフォーマットアコーディオン内にある  をクリックします。

ハイパーリンクを削除するには、プロパティインスペクターのフォーマットアコーディオン内にある  をクリックします。

テキストへのエフェクトの追加

次の中のテキストにエフェクトを適用できます。

- キャプション：
- スマートシェイプなどの描画オブジェクト
- 質問スライド内の静的テキスト (実行時に変わらないもの)

1. キャプションまたはオートシェイプをクリックします。
2. プロパティインスペクターの文字アコーディオンにあるテキストエフェクトアイコン () をクリックしてから、次のいずれかの操作を行います。
 - プリセットからエフェクトをクリックします。プリセットエフェクトを変更するには、「エフェクトを編集」をクリックします。
 - カスタムエフェクトを作成するには + をクリックします。リストから必要なオプションを選択し、「OK」をクリックします。将来のために設定を保存するには、「保存」をクリックします。保存されたエフェクトはプリセットと共に表示されます。<<スクリーンショット>>。

注: カスタムエフェクトを削除するには、エフェクトをクリックしてから  をクリックします。
 - テキストからエフェクトを削除するには、「エフェクトを消去」をクリックします。

注意： 変数をテキストと一緒に挿入した場合は、テキストエフェクトは適用されません。ただし、その変数を削除したときにテキストエフェクトが適用されます。

記録時にテキストキャプションを自動的に追加

Adobe Captivate では、プロジェクトまたは追加スライドの記録時、記録した操作に基づいたテキストキャプションを、自動的に作成することができます。例えば、ファイルメニューを選択する操作を記録する場合、「ファイルメニューを選択する」というテキストキャプションが同じスライド上に自動的に追加されます。

キャプションが生成される操作には、メニューおよびメニュー項目を選択する、ボタンを押す、一覧、コンボボックス、チェックボックスなどの

場所で値を変更する、子ウィンドウを開くなどがあります。

1. 開いているプロジェクトで、編集／環境設定（Windows）または Adobe Captivate／環境設定（Mac OS）を選択します。
2. 環境設定ダイアログボックスで、記録メニューの「モード」を選択します。
3. テキストキャプションを自動的に生成する記録のモードを選択します。
4. 「テキストキャプションを追加」を選択します。

記録が完了し、プロジェクトの生成およびキャプションの自動作成が終了した後、編集モードで個々のスライドを表示してキャプションを確認します。

注意： Adobe Captivate では、すべての Windows 標準ユーザーインターフェイス要素に対してテキストキャプションを自動生成できます。ただし、Delphi® で作成したアプリケーションのメニューテキストなど、Windows 標準以外のユーザーインターフェイス要素はサポートされていません。

テキストキャプションの編集

[ページのトップへ](#)

テキストキャプションの編集

テキストキャプションのサイズを変更する場合、テキストキャプションを作成するために使用したビットマップよりも小さいサイズに変更することはできません。例えば、テキストキャプションスタイルの「Pill」は、約 18（幅）× 16（高さ）ピクセルのビットマップを使用しているので、15 × 12 ピクセルのサイズに縮小することはできません。しかし、いずれのテキストキャプションのビットマップでも拡大することは可能です。非常に小さなテキストキャプションが必要な場合は、カスタムキャプションを作成することを検討します。

テキストキャプションを編集するには、プロパティインスペクター（ウィンドウ／プロパティ）を使用します。

 テキストキャプションおよび他のオブジェクトを含む詳細なスライドの場合、テキストキャプションを背景の一部として永続的に変更することもできます。

テキストキャプションのコピー

テキストキャプションをスライド間でコピー＆ペーストすることができます。時間を短縮できるので、同じテキストキャプションを複数のスライドに表示する場合には特に便利です。

1. 開いているプロジェクトで、コピーするテキストキャプションを含むスライドを選択します。
2. テキストキャプションを右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）し、「コピー」を選択します。
3. キャプションを貼り付けるスライドに移動します。
4. スライドを右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）し、「貼り付け」を選択します。

 テキストキャプションを Ctrl キーを押しながらクリック（Windows）または Command キーを押しながらクリック（Mac OS）して、複数のテキストキャプションをコピーして貼り付けることもできます。選択したテキストキャプションの 1 つを右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）し、「コピー」を選択します。

テキストキャプションの移動およびサイズ変更

テキストキャプションは、手動または自動でサイズ変更することができます。また、スライド上の別の場所に移動することもできます。スライド上でテキストキャプションを移動するには、テキストキャプションを選択し、目的の場所までドラッグします。

注意： テキストキャプションのサイズを変更する場合、キャプションを作成するために使用したビットマップよりも、小さいサイズに変更することはできません。例えば、キャプションスタイルの「Pill」は、約 18（幅）× 16（高さ）ピクセルのビットマップを使用しているので、15 × 12 ピクセルのサイズに縮小することはできません。しかし、いずれのテキストキャプションのビットマップでも拡大することは可能です。非常に小さいキャプションが必要な場合は、カスタムキャプションを作成することを検討します。

テキストキャプションの手動によるサイズ変更

テキストキャプションのサイズを手動で変更するには、テキストキャプションを選択し、選択ハンドル上にポインターを移動します。ポインターがサイズ変更ハンドルに変化したら、マウスをドラッグしてオブジェクトのサイズを変更します。

テキストキャプションのサイズの自動変更

Adobe Captivate は、テキストの長さに合わせて、テキストキャプションのサイズを自動的に変更します。テキストを編集すると、そのテキストに合わせてキャプションのサイズが自動的に変わります。バランスよく調和のとれたテキストキャプションの外観を、簡単に保つことができます。

1. 開いているプロジェクトで、編集／環境設定（Windows）または Adobe Captivate／環境設定（Mac OS）を選択します。

2. カテゴリパネルで、グローバルメニューの「デフォルト」を選択します。

3. 「キャプションの自動サイズ調整」を選択します。

タイムラインを使用したテキストキャプションの順序の変更

各スライドに複数のキャプションを追加することができます。タイムラインを使用して、キャプションの表示順序を指定できます。タイムラインでは、スライド上にあるすべてのオブジェクト（キャプションを含む）のタイミングを、正確に調整できます。

1. 開いているプロジェクトで、順序を変更するキャプションを含むスライドに移動します。

2. タイムライン（ウィンドウ／タイムライン）で、必要に応じてキャプションの順序およびタイミングを変更します。

- 例えば、タイムライン上のキャプションの左端または右端にマウスを移動し、サイズ変更カーソルを表示します。その後、端を右または左にドラッグします。これにより、キャプションを表示または非表示にするタイミングと表示時間が変わります。
- キャプションがスライドと同時に表示される場合に、キャプションを少し遅らせて表示することもできます。そのためには、タイムライン上のキャプションの中央にマウスを移動し、ハンドカーソルを表示します。次に、キャプション全体をドラッグして左端をヘッダーの 2 秒（2 秒遅れ）または 4 秒（4 秒遅れ）に合わせます。

3. スライド上で 2 つのキャプションが重なっている場合は、重なり順序を設定して、手前に表示するキャプションを選択します。重なり順序を変更するには、キャプションをスライドステージの前後に移動します。重要な点は、ステージの一番後ろにあるキャプションは、他のキャプションよりも後ろに表示されることです。重なり順序を設定するには、以下のいずれかの方法で行います。

- スライド上のキャプションを右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）し、キャプションの順序オプションのいずれかを選択します。必要に応じて、スライド上の他のキャプションを右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）して順序を調整します。
- キャプションを選択します。編集ビューツールバー（スライドプロパティの横）で、「選択したオブジェクトを最前面へ移動」または「選択したオブジェクトを背面へ移動」をクリックします。
- タイムラインで、キャプション上にマウスを移動し、ハンドカーソルを表示します。キャプションを上下に移動し、重なり順序の位置を変更します。重なり順序でキャプションを上に移動すると、キャプションはステージの前面に移動します。下に移動すると、ステージの背面に移動します。

[ページのトップへ](#)

他の言語でのキャプション

テキストキャプションの言語の追加

テキストキャプションを記録する新しい言語を既存の言語の一覧に追加できます。既存の言語の一覧は記録ダイアログボックスにあります。イベントのテキストキャプションは、次のディレクトリに CaptureTextTemplates_<言語>.rdl ファイルとして保存されています。

- （Windows）¥¥Program Files¥Adobe¥Adobe Captivate 6 ディレクトリ。例えば、簡体字中国語の RDL ファイルは CaptureTextTemplates_Chinese-Simplified.rdl です。
- （Mac OS）//Applications/Adobe Captivate 6。

既存の RDL ファイルを使用して、テキストキャプションを目的の言語で記録できます。

別の言語でのテキストキャプションの記録

1. Windows エクスプローラーを開き、次のディレクトリに移動します。

- （Windows）¥¥Program Files¥Adobe¥Adobe Captivate 6 ディレクトリ
- （Mac OS）/Applications/Adobe Captivate 6

2. 拡張子が .RDL のファイルを 1 つコピーします。

3. そのファイルを同じ場所に貼り付け、新しい言語に応じて名前を変更します。例えば、ポーランド語で記録する場合は、ファイル名を CaptureTextTemplates_Polish.rdl に変更します。

4. 任意のテキストエディターでその RDL ファイルを開きます。

5. Object Name タグと Event Name タグで、Default Template 属性および Template 属性のテキストを、指定した言語に変更します。

6. ファイルを保存します。

7. 環境設定ダイアログボックス（編集／環境設定（Windows）または Adobe Captivate／環境設定（Mac OS））の「カテゴリ」で、記録／設

定を選択します。

8. 「キャプションの生成に使用する言語」で、追加した言語を選択します。

記録するときに、テキストキャプションが指定した言語で生成されます。

別の言語でのテキストの入力

Windows の場合

1. Microsoft Windows のコントロールパネルを開き、地域と言語のオプションアイコンをダブルクリックします。地域と言語のオプションダイアログボックスが表示されます。
2. 「言語」タブをクリックします。
3. 詳細ボタンをクリックします。
4. テキストサービスと入力言語ダイアログボックスの「設定」タブで、「追加」ボタンをクリックします。
5. 入力言語の追加ダイアログボックスで、入力言語の一覧から言語を選択します。
6. 「OK」をクリックします。インストールされているサービスリストに選択した言語が追加されます。
7. 「既定の言語」の一覧で目的の言語を選択します。
8. 「適用」をクリックし、「OK」をクリックして設定を保存し、テキストサービスと入力言語ダイアログボックスを閉じます。
9. 「地域オプション」タブをクリックし、既定の言語リストで選択した言語を選択します。
10. 「適用」をクリックして設定を保存し、「OK」をクリックして地域と言語のオプションダイアログボックスを閉じます。言語バーまたは入力システム (IME) がコンピューターのデスクトップに表示されます。
11. コンテンツを RDL ファイルに入力します。テキストが選択した言語で表示されます。
「既定の言語」の一覧および「地域オプション」タブで言語を変更した場合、言語バーで選択した言語も自動的に更新されます。

Mac OS の場合

1. システム環境設定で、言語環境／「入力メニュー」タブを選択します。
2. 言語の一覧から選択します。
3. Apple メニューで言語を選択します。
4. テキストエディターを使用して RDL ファイルを開き、環境設定の言語の入力を開始します。

テキストキャプションのローカライズ

テキストキャプションを含むプロジェクトをローカライズする場合、テキストキャプションを書き出していっそう効率的に作業することができます。

1. 必要なテキストキャプションをすべて含んだ最初のバージョンのプロジェクトを、元になる言語で作成します。
2. 完成したプロジェクトを開きます。
3. ファイル／書き出し／プロジェクトキャプションおよびクローズドキャプションを選択します。

デフォルトでは、Word (DOC) ファイルは My Documents\My Adobe Captivate Projects フォルダ (Windows) または /Users/<ユーザー名>/Documents/My Adobe Captivate Projects フォルダ (Mac OS) に保存されます。必要に応じて、保存する場所を変更します。Word ファイルには、[プロジェクト名] Captions.doc という名前が付けられます。Word ファイル名は必要に応じて変更できます。変更するには、ファイル名のテキストボックスを直接クリックし、新しい名前を入力します (.doc ファイル拡張子は残して、新しい名前を入力します)。

4. 「保存」をクリックします。
5. Word ファイルは指定した名前で生成され、選択した場所に保存されます。文書を表示するかどうかをたずねるダイアログボックスが表示されます。「はい」をクリックして、Word 文書を表示します。
6. Word 文書には、スライド ID、項目 ID、元のテキストキャプション、およびスライド番号が含まれます。「変更済みのテキストキャプションデータ」欄でキャプションテキストを変更できます。Word 文書のコピーをローカライズまたは翻訳者に提供します。

7. ローカライズまたは翻訳者は Word 文書を開き、文書内の「更新済みのテキストキャプションデータ」欄でテキストキャプションを直接編集し、元の言語で書かれたテキストを新しい言語のテキストに置き換えます。
8. ローカライズまたは翻訳者がテキストを翻訳している間に、Adobe Captivate のオリジナルプロジェクトを新しい言語用にコピーします。
注意： オリジナルプロジェクトのコピーを作成するとき、新しいプロジェクトに元の言語で書かれたオリジナルのテキストキャプションを保持します。オリジナルのテキストキャプションはプレースホルダーの役割を果たし、翻訳された新しいテキストキャプションを読み込むときに上書きされます。
9. テキストキャプションが翻訳されたとき、手順 8 で作成したプロジェクトのコピーを開きます。
10. ファイル／読み込み／プロジェクトキャプションおよびクローズドキャプションを選択します。
11. 翻訳されたテキストキャプションの Word (DOC) ファイルに移動し、ファイルを選択して「開く」をクリックします。
12. 新しく翻訳されたテキストキャプションがプロジェクトに読み込まれ、すべての書式は保持されます。読み込みが成功したことを伝えるメッセージがダイアログボックスに表示されます。「OK」をクリックします。
13. 編集ビューでスライドをそれぞれ開いて、新しいテキストキャプションを確認します。

[ページのトップへ](#)

テキストキャプションのカスタムスタイルの作成

Adobe® Fireworks® や Adobe® Photoshop® などの画像処理プログラムを使用して、Adobe Captivate プロジェクト用にテキストキャプションのカスタムスタイルを作成することができます。

カスタムテキストキャプションは BMP (ビットマップ) 形式である必要があります。Adobe Captivate の各テキストキャプションには 5 種類のビットマップ画像が付いています。

テキストキャプションのカスタムスタイルの名前設定

テキストキャプションのカスタムスタイルを作成する場合、名前を付けるときは次の規則に従います。各キャプションスタイルには他で使用されていない名前を付け、その名前に関連するビットマップファイル名の頭に使用します。例えば、テキストキャプションスタイルを「Brightblue」と名付けた場合、これに関連する 5 種類のビットマップ画像には下記の名前を使用します。

- Brightblue1.bmp：コールアウトなしの画像
- Brightblue2.bmp：コールアウトが右または右上にある画像
- Brightblue3.bmp：コールアウトが左または左上にある画像
- Brightblue4.bmp：コールアウトが右下にある画像
- Brightblue5.bmp：コールアウトが左下にある画像

テキストキャプションのカスタムスタイルの保存

テキストキャプションのカスタムスタイルで使用するすべてのビットマップ画像は、Adobe Captivate の Captions フォルダ (C:\Program Files\Adobe\Adobe Captivate 4\Gallery\Captions (Windows) または /Applications/Adobe Captivate 6/Gallery/Captions (Mac OS)) に保存する必要があります。Captions フォルダに保存した 5 種類の新しいビットマップは、新しいテキストキャプションスタイルとして Adobe Captivate に認識されます。次回に新しいテキストキャプションを追加すると、新しいカスタムスタイルがテキストキャプションスタイルリストに表示されます。

テキストキャプションのカスタムスタイルの作成

テキストキャプションに表示されるテキストのカスタムスタイルを作成できます。テキストキャプションのスタイルを以前に設定していない場合のみ、これらの環境設定が適用されます。

1. %Program Files%\Adobe\Adobe Captivate 6\Gallery\Captions フォルダ (Windows) または /Applications/Adobe Captivate 6/Gallery/Captions (Mac OS) に保存されている fonts.ini ファイルをテキストエディターで開きます。
2. ファイルに記載された手順を使用してテキストキャプションのスタイルをカスタマイズします。
3. ファイルを保存します。
4. 開かれている Adobe Captivate プロジェクトで、挿入／標準オブジェクト／テキストキャプションを選択します。
5. 「キャプションタイプ」で、カスタマイズしたキャプションを選択します。
テキスト領域のテキストが指定したスタイルに変更されます。

6. テキスト領域でテキストを編集します。

7. 「OK」をクリックします。

カスタムテキストキャプションのテキスト整列の変更

カスタムテキストキャプションのテキストが整列せず、ばらばらに表示される場合があります。この問題を解決するには、右、左、上および下のマージンを設定します。

マージンは、5 種類のキャプションスタイル別に表示位置がわずかに異なるため、個別に設定する必要があります。

マージンの設定は、拡張子 .fcm のテキストファイルに保存されます。FCM ファイルの作成および編集には、メモ帳またはワードパッドを使用できます。

1. Windows エクスプローラーを使用して、C:\Program Files\Adobe\Adobe Captivate 6\Gallery\Captions (Windows) または /Applications/Adobe Captivate 6/Gallery/Captions (Mac OS) に移動します。すべてのテキストキャプション BMP および対応する FCM ファイルはこのフォルダー内にあります。
2. 編集する FCM ファイルを右クリック (Windows) または Control キーを押しながらクリック (Mac OS) し、「プログラムから開く」または「このアプリケーションで開く」を選択します。
3. テキストエディターを選択します。
4. 必要に応じて次の値を変更します。
 - 左マージンはビットマップ左側からのピクセル数です。
 - 右マージンはビットマップ右側からのピクセル数です。
 - 上マージンはビットマップ上辺からのピクセル数です。
 - 下マージンはビットマップ底辺からのピクセル数です。
5. (オプション) 必要に応じて、MarginX および MarginY の設定を変更することができます。これは、キャプションを自動的に追加する場合は特に重要になります。
 - MarginX は、最も近い角からキャプションコールアウト (引き出し線) の先端までの水平方向のピクセル数です。
 - Margin Y は、最も近い角からキャプションコールアウト (引き出し線) の先端までの垂直方向のピクセル数です。

注: 最も近い角は、テキストエディターで開いたファイルで、「Corner」として識別されます。例えば、「Corner=right, top」と示します。
6. ファイルメニューから「保存」を選択します。

元のファイルと置き換えるかどうかの確認を求めるダイアログボックスが表示されます。「はい」をクリックします。
7. テキストエディターを閉じます。

カスタムテキストキャプションのデザインヒント

色 キャプションには透明の色を使用しないでください。左上のピクセルにより、透明になる色が決まります。例えば、左上のピクセルの色が黄色の場合、同じ黄色であるものはテキストキャプション内では透明になります。また、テキストキャプション自体にはグラデーションの背景を設定できますが、テキストキャプションの周り (後ろ) は単色である必要があります。

折り返し防止 (アンチエイリアシング) テキストキャプションの端に折り返し防止 (アンチエイリアシング) は使用しません。テキストキャプションは別のスクリーンショットに表示され、折り返し防止 (アンチエイリアシング) の影響でギザギザに見える場合があります。

テキストキャプションの読み込みと書き出し

[ページのトップへ](#)

テキストキャプションの読み込み

DOC ファイルからテキストキャプションを読み込むことができます。まず、Adobe Captivate プロジェクトからテキストキャプションを書き出します。テキストキャプションのすべての書式を保持したまま、Adobe Captivate が DOC ファイルを作成します。テキストキャプションが DOC 形式のときに、ワープロプログラムでテキストおよび書式を変更できます。その後、次の手順に従ってテキストキャプションを Adobe Captivate プロジェクトに読み込みます。

注意: テキストキャプションを DOC ファイルに書き出した場合、その DOC ファイルは元のプロジェクトにのみ読み込むことができます。

テキストキャプションを DOC ファイルに読み込む、または DOC ファイルから書き出すことが便利な状況がいくつかあります。例えば、多数のキャプションを編集する場合は、スライド間を移動するよりも DOC ファイルを使用する方がすばやく容易に処理できます。

1. テキストキャプションのある、開いているプロジェクトで、ファイル／書き出し／プロジェクトキャプションおよびクローズドキャプションを選択します。
2. テキストキャプションが DOC 形式（「更新されたテキストキャプションデータ」欄で）である間に必要な変更を行って、DOC ファイルを保存します。
3. ファイル／読み込み／プロジェクトキャプションおよびクローズドキャプションを選択します。
4. 書き出したテキストキャプションを含む DOC ファイルを選択します。
5. 「開く」をクリックします。
6. 正常に読み込まれたことを示す情報ダイアログボックスが表示されます。「OK」をクリックします。

テキストキャプションの書き出し

ご使用のコンピューターに Microsoft Word がインストールされている場合は、テキストキャプションを既存の Adobe Captivate プロジェクトから DOC ファイルに書き出すことができます。Adobe Captivate で行ったすべての書式設定は、DOC ファイルとして開いたときもそのまま保持されます。DOC ファイルとしてテキストキャプションのテキストや書式を変更します。次に、その DOC ファイルを元の Adobe Captivate プロジェクト内に読み込みます。

注意： テキストキャプションを DOC ファイルに書き出した場合、その DOC ファイルは元のプロジェクトにのみ読み込むことができます。

テキストキャプションの書き出しを活用できる状況がいくつかあります。

- 録音や吹き替えナレーションの台本を作成する場合、テキストキャプションを書き出して台本の下書きとして使うことができます。
 - 手順ごとの指示書など、印刷物が必要な場合は、テキストキャプションを書き出して DOC ファイルを印刷することができます。
 - プロジェクトのローカライズが必要な場合、テキストキャプションを DOC ファイルに書き出して翻訳者に提供できます。
1. 開いているプロジェクトで、ファイル／書き出し／プロジェクトキャプションおよびクローズドキャプションを選択します。
 2. 名前を付けて保存ダイアログボックスで、新しい DOC ファイルの名前を入力します。
ファイルを保存するデフォルトのディレクトリに注意します。必要に応じて、別の場所へ移動して、ファイルを保存します。
 3. 「保存」をクリックします。
 4. プロジェクトのテキストキャプションが DOC 形式に変換されます。テキストキャプションが Word に書き出されたことを確認し、その文書を表示するかどうかをたずねるダイアログボックスが表示されます。「はい」をクリックします。
 5. キャプションテキストを含んだ新しい DOC ファイルが Word で開きます。必要に応じて、「更新されたテキストキャプションデータ」欄でテキストを変更します。スライド番号も参照項目として含まれます。
 6. 文書を保存します。

[ページのトップへ](#)

記録モードのデフォルト設定の復元

テキストキャプションの外観を変更した場合、テキストキャプションのすべての設定をデフォルトに戻すことができます。例えば、テキストキャプションのフォントを Times New Roman に変更しフォントの色を緑に変更した場合、「デフォルトに戻す」をクリックすると、フォントがデフォルトの Arial に戻り、色もデフォルトの青に戻ります。

1. 開いているプロジェクトで、編集／環境設定（Windows）または Adobe Captivate／環境設定（Mac OS）を選択します。
2. カテゴリパネルで、記録メニューの「モード」を選択します。
3. 記録メニューで、「モード」領域の「デフォルトに戻す」をクリックします。

Adobe では次を推奨します

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

アニメーション

アニメーションオブジェクトのプロパティ アニメーションの追加 テキストアニメーション

Adobe Captivate を使用すると、Adobe Captivate SWF ファイルにアニメーションを追加することができます。効果的で、ユーザーの目を引くモーションエレメントを取り入れます。スライドに既存のアニメーションファイルを追加するか、または Adobe Captivate のテキストアニメーション機能を使用します。

アニメーションファイルをプロジェクトに追加すると、自動的にライブラリのメディアフォルダーに追加されます。

- SWF または GIF 形式のアニメーションファイルをスライドに直接追加できます。アニメーションファイルを含むスライドは、オブジェクトを含む他のスライドと同様に編集することができます。

 Adobe Captivate にはボタン、音声およびアニメーション（SWF 形式）のギャラリーが含まれていて、プロジェクトに使用することができます。ギャラリーは、Adobe Captivate インストール時にデフォルトで次の場所に保存されます。C:\Program Files\Adobe\Adobe Captivate 6\Gallery（Windows）または /Applications/Adobe Captivate 6/Gallery（Mac OS）。

注意：Flash アニメーションファイル（FLA）を追加する場合は、まず SWF ファイルに変換する必要があります。この変換を行うには、Flash の最新バージョンがコンピューターにインストールされている必要があります。

- テキストアニメーションを追加するには、Adobe Captivate が用意した興味深いエフェクトの中から選択できます。様々なフォント、色、およびエフェクトを試して、最適な外観に近づけます。テキストアニメーションを含むスライドは、テキストと動きを兼ね備え、音声の追加を選択した場合は音声も加わり、プロジェクトのすばらしいオープンスライドになります。

注意：Adobe Captivate では、デバイスフォントは表示されません。デバイスフォントで作成したテキストが、読み込んだアニメーションファイルに含まれていた場合、Adobe Captivate でアニメーションは表示されますが、テキストは表示されません。Adobe Captivate に読み込むアニメーションのテキストには、埋め込みフォントを使用します。

アニメーションオブジェクトのプロパティ

[トップへ戻る](#)

プロパティインスペクター（ウィンドウ／プロパティ）を使用して、アニメーションオブジェクトのプロパティを変更できます。

アニメーション名

名前 オブジェクトの固有の名前を入力します。オブジェクトを表示するかどうかの条件を定義するときに、この名前を使用できます。

表示 スライド上にオブジェクトを表示しない場合は、このオプションの選択を解除します。「表示」オプションを使用すると、オブジェクトを表示可能にすることができます。詳しくは、オブジェクトの表示の制御を参照してください。

アクセシビリティ オブジェクトにアクセシブルテキストを追加するには、このオプションをクリックします。詳しくは、オブジェクトのアクセシビリティテキストのカスタマイズを参照してください。

アニメーション

アニメーション情報 このアイコンをクリックすると、選択したアニメーションファイルについての主要な情報（バージョン、幅、高さ、ファイルを構成するフレーム数など）を表示します。アニメーションファイルの長さも表示されます。

リンケージ 関連付けられているアニメーションファイルへのリンクを提供します。

更新 ソースファイルに変更を反映します（外部で編集された場合）。

ソース アニメーション SWF ファイルのソース FLA ファイルへのリンクです。

編集 Adobe Captivate 内から Adobe Flash を使用して FLA ファイルを編集します。このオプションは、Adobe Captivate が Adobe eLearning Suite と同時にインストールされているときにのみ有効です。

アルファ アニメーションファイルの透明度です。アルファ値が高いとアニメーションファイルのアニメーションが明るくなり、値が低いとアニメーションが薄暗くなります。

入れ替え ライブラリからアニメーションを選択ダイアログボックスを使用して、アニメーションファイルをライブラリのメディアフォルダーの別のファイルで置換します。必要なファイルがライブラリにない場合は、ダイアログボックスの「読み込み」をクリックしてファイルをメディアフォルダーに読み込みます。

タイミング

表示（秒） プロジェクトでアニメーションが再生される時間です。

残りのスライド アニメーションは、スライドの再生が停止するまで再生されます。「ループ」オプションが選択されていない限り、アニメーションは 1 回再生されます。

残りのプロジェクト アニメーションは、他のスライド上であっても、プロジェクトの長さだけ再生されます。「ループ」オプションが選択されていない限り、アニメーションは 1 回再生されます。

アニメーションの長さ アニメーション全体が 1 回再生されます。

特定の時間 アニメーションは、指定された時間にわたって再生されます。

表示開始までの時間 (秒) スライドが最初に表示されてからアニメーションが最初に表示されるまでの時間です。

プロジェクトと同期化する アニメーションファイルの再生速度を、タイムラインの速度と同期化します。アニメーションファイルがスムーズに再生されない場合は、このオプションを選択および選択解除して、どちらの設定がより良い結果になるかを確認します。

ループ アニメーションファイルを繰り返し再生する場合は、このオプションを選択します。

トランジション

エフェクト アニメーションのトランジションエフェクトを指定します。アニメーションの表示開始時および表示終了時に、アニメーションをフェードインおよびフェードアウトさせることができます。

イン (秒) アニメーションが完全にフェードインするまでの時間を秒数で指定します。

アウト (秒) アニメーションが完全にフェードアウトするまでの時間を秒数で指定します。

シャドウとリフレクション

シャドウ チェックボックスを選択すると、アニメーションにシャドウが適用されます。プリセットを 1 つ選択します。「カスタム」をクリックして、プリセットをカスタマイズできます。

方向 方向 (内側または外側) を選択します。選択した方向のプレビューがステージ上に表示されます。

色 シャドウの色をクリックして選択します。横のフィールドでは、その色のアルファ値 (パーセント) を指定します。

ぼかし シャドウのぼかし値 (ピクセル数) を指定します。

角度 シャドウの角度を指定します。

距離 シャドウを表示する距離 (ピクセル数) を指定します。

リフレクション チェックボックスを選択すると、アニメーションにリフレクションが追加されます。プリセットを 1 つ選択します。

アニメーションの追加

[トップへ戻る](#)

1. 開いているプロジェクトで、挿入／アニメーションを選択します。
2. スライドに追加するアニメーションファイルを参照し、そのファイルを選択して「開く」をクリックします。
3. プロパティインスペクターで、必要に応じてプロパティとオプションを設定します。

アニメーションがスライドに追加されます。

注意： Adobe Captivate では、デバイスフォントは表示されません。デバイスフォントで作成したテキストが、読み込んだアニメーションファイルに含まれていた場合、Adobe Captivate でアニメーションは表示されますが、テキストは表示されません。Adobe Captivate に読み込むアニメーションのテキストには、埋め込みフォントを使用します。

テキストアニメーション

[トップへ戻る](#)

テキストアニメーションは、スペシャルエフェクトを適用したテキストです。Adobe Captivate では、様々なテキストアニメーションエフェクトを用意しており、実際に試していただけます。例えば、プロジェクトのオープニングスライドには、人目を引くようにテキストをフライインまたはフェードインさせることができます。

プロパティインスペクター (ウィンドウ／プロパティ) には、挿入するアニメーションテキストのプレビューが表示されます。

テキストアニメーション

名前 オブジェクトの固有の名前を入力します。オブジェクトを表示するかどうかの条件を定義するときに、この名前を使用できます。

表示 スライド上にオブジェクトを表示しない場合は、このオプションの選択を解除します。「表示」オプションを使用すると、オブジェクトを表示可能にすることができます。詳しくは、オブジェクトの表示の制御を参照してください。

一般

エフェクト テキストに適用されるアニメーションエフェクトです。

透明度 テキストアニメーションの透明度を指定します。非常に淡いテキストアニメーションにするには 90 などの高い値を選択し、濃いテキストアニメーションにするには 10 などの低い値を選択します。

プロパティ テキストアニメーションのプロパティダイアログボックスを表示します。

シャドウとリフレクション

シャドウ チェックボックスを選択すると、テキストアニメーションにシャドウが適用されます。プリセットを 1 つ選択します。「カスタム」をクリックして、プリセットをカスタマイズできます。

方向 方向 (内側または外側) を選択します。選択した方向のプレビューがステージ上に表示されます。

色 シャドウの色をクリックして選択します。横のフィールドでは、その色のアルファ値 (パーセント) を指定します。

ぼかし シャドウのぼかし値 (ピクセル数) を指定します。

角度 シャドウの角度を指定します。

距離 シャドウを表示する距離（ピクセル数）を指定します。

リフレクション チェックボックスを選択すると、テキストアニメーションにリフレクションが追加されます。プリセットを 1 つ選択します。

タイミング

表示（秒） アニメーション化されたテキストのタイミングを指定します。ポップアップメニューをクリックして、オプションを選択します。「特定の時間」オプションを選択した場合、テキストアニメーションを表示する時間を秒数で入力します。

表示開始までの時間（秒） 指定した秒数の間スライドを表示した後に、アニメーション化されたテキストを表示します。

トランジション

ループ プロジェクトの再生中、アニメーションファイルを繰り返し再生する場合は、このオプションを選択します。

エフェクト アニメーションのトランジションエフェクトを指定します。アニメーションの表示開始時および表示終了時に、アニメーションをフェードインおよびフェードアウトさせることができます。

イン（秒） アニメーションが完全にフェードインするまでの時間を秒数で指定します。

アウト（秒） アニメーションが完全にフェードアウトするまでの時間を秒数で指定します。

テキストアニメーションのプロパティ

テキストアニメーションのプロパティを設定するには、テキストアニメーションのプロパティダイアログボックスを使用します。

フォント、透明度および遅延オプションを設定します。

テキスト アニメーションを適用するテキストです。

フォント フォント名、スタイル、サイズ、エフェクトおよび色を指定します。

遅延 - フレーム 1 つの文字アニメーションが表示されてから次の文字アニメーションが表示されるまでの時間（Flash フレーム数）です。0 または 1 などの低い数字を設定すると、すべての文字は次から次へとすばやく表示されます。30 または 40 などの高い数字を設定すると、文字は別々に表示されます。様々な数字を試して、プレビューウィンドウに表示されるテキストを確認し、適切な数字を選択します。

注意：「遅延」で指定した数字によって、テキストアニメーションの表示時間の絶対量は変更されません。例えば、「オプション」タブでアニメーションの総時間として 8 秒を指定したとします。この場合、「遅延」オプションで 1 や 30 の値を指定しても、絶対時間の 8 秒は変わりません。

ループ プロジェクトの再生中、アニメーションファイルを繰り返し再生する場合は、このオプションを選択します。

アニメーション化されたテキストの追加

1. アニメーション化されたテキストを追加するスライドを選択します。
2. 挿入／テキストアニメーションを選択します。
3. テキストアニメーションのプロパティダイアログボックスで、アニメーション化するテキストを入力します。
4. 各種オプションを必要に応じて設定します。
5.  アイコンが付いているプロパティについては、以下のいずれかを選択します。
 - すべての項目に適用 オブジェクトタイプに属するすべてのオブジェクトにエフェクトを適用します。
 - 同じスタイルのすべての項目に適用 同じオブジェクトスタイルを使用するすべてのオブジェクトに適用します。
6. 「OK」をクリックします。

プロパティインスペクターのプレビューセクションに、テキストが表示されます。

関連項目



非インタラクティブなオブジェクトのサイズと位置の固定

オブジェクトの正確なサイズと位置を指定するには、プロパティインスペクター（ウィンドウ／プロパティ）の「変形」領域で値を指定します。オブジェクトをドラッグする代わりにこれらのオプションを使用すると、プロジェクトを通じて一貫したオブジェクトを作成できます。

X オブジェクトの X 座標の位置をピクセル単位で指定します。

Y オブジェクトの Y 座標の位置をピクセル単位で指定します。

幅 オブジェクトの横幅をピクセル単位で指定します。

高さ オブジェクトの高さをピクセル単位で指定します。

縦横比の維持 オブジェクトの縦横比を維持します。オブジェクトの高さまたは幅の一方が変更された場合、他方の寸法が変更されてオブジェクトの相対比率が維持されます。

角度 オブジェクトの回転角度です。



ハイライトボックス

ハイライトボックスのプロパティ

ハイライトボックスの追加

ハイライトボックスを使用して、スライド内の領域を目立たせます。ハイライトボックスは、スライド内の重要な領域にユーザーの注目を引き付けます。

ハイライトボックスのプロパティ

[トップへ戻る](#)

ハイライトボックスをカスタマイズするには、プロパティインスペクター（ウィンドウ／プロパティ）を使用します。

ハイライトボックス

名前 オブジェクトの固有の名前を入力します。オブジェクトを表示するかどうかの条件を定義するときに、この名前を使用できます。

表示 スライド上にオブジェクトを表示しない場合は、このオプションの選択を解除します。「表示」オプションを使用すると、オブジェクトを表示可能にすることができます。詳しくは、オブジェクトの表示の制御を参照してください。

スタイル ハイライトボックスのスタイルを選択します。新しいスタイルを定義するには、編集／オブジェクトスタイルマネージャーを選択します。オブジェクトスタイルについて詳しくは、オブジェクトスタイルを参照してください。

塗りと線

塗りつぶし ハイライトボックスの塗りつぶし色です。塗りつぶし色の透明度を決定するには、色メニューの「アルファ」オプションの値を選択します。90 %の透明度はよりベタ塗りで、10 %の透明度はより透明です。

線 ハイライトボックスの線の色です。

外側の領域を塗りつぶす ハイライトボックスの枠線の外側を、「塗りつぶし色」で選択した色で塗りつぶします。このオプションを選択した場合、ハイライトボックスの内側の領域に色は付きません。

注意： ハイライトボックスの外側の塗りつぶし色は、プロジェクトをプレビューまたはパブリッシュするまでは表示を確認できません。

幅 ハイライトボックスの枠線の太さです。

シャドウとリフレクション

シャドウ チェックボックスを選択すると、ハイライトボックスにシャドウが適用されます。プリセットを1つ選択します。「カスタム」をクリックして、プリセットをカスタマイズできます。

方向 方向（内側または外側）を選択します。選択した方向のプレビューがステージ上に表示されます。

色 シャドウの色をクリックして選択します。横のフィールドでは、その色のアルファ値（パーセント）を指定します。

ぼかし シャドウのぼかし値（ピクセル数）を指定します。

角度 シャドウの角度を指定します。

距離 シャドウを表示する距離（ピクセル数）を指定します。

リフレクション チェックボックスを選択すると、ハイライトボックスにリフレクションが追加されます。プリセットを1つ選択します。

タイミング

表示（秒） スライド上にハイライトボックスを表示する時間を指定します。

表示開始までの時間（秒） 指定された時間が経過した後で、ハイライトボックスがスライドに表示されます。

トランジション

エフェクト ハイライトボックスのトランジションエフェクトです。フェードインやフェードアウトのエフェクトを適用し、フェードエフェクトの時間を設定できます。

イン（秒） ハイライトボックスが完全にフェードインするまでの時間です。

アウト（秒） ハイライトボックスが完全に消えるまでの時間です。

ハイライトボックスの追加

[トップへ戻る](#)

1. 挿入／標準オブジェクト／ハイライトボックスを選択します。
2. プロパティインスペクター（ウィンドウ／プロパティ）を使用して、ハイライトボックスの各種オプションを設定します。

関連項目

画像およびロールオーバー画像

画像およびロールオーバー画像のプロパティ

画像またはロールオーバー画像の追加

文字画像を挿入

Adobe Photoshop ファイルの使用

ウォーターマーク画像の作成

JPEG 画質の変更

ロゴ、起動画面、ポインター、背景、ボタンなどの画像をプロジェクトに組み入れることができます。JPG、JPEG、GIF、PNG、BMP、ICO、EMF、POT または WMF の各形式の画像を追加できます。

ロールオーバー画像は、画像とロールオーバー領域（「ホット」領域）から構成されています。ロールオーバー画像は、実行時にユーザーがロールオーバー領域の上にポインターを動かすと表示されます。ロールオーバー画像は、複雑なスライドや、説明が必要なボタンやツールバーが含まれているスライドに適しています。

従来の画像に使用するものと同じタイプのグラフィックをロールオーバー画像に使用できます。また、ロールオーバー画像のロールオーバー領域の位置、アウトライン、およびサイズもカスタマイズできます。

 Adobe Captivate にはボタン、音声およびアニメーション（SWF 形式）のギャラリーがあり、プロジェクトに使用することができます。ギャラリーは、Adobe Captivate インストール時にデフォルトで C:\Program Files\Adobe\Adobe Captivate 6\Gallery（Windows）または /Applications/Adobe Captivate 6/Gallery（Mac OS）に保存されます。

画像およびロールオーバー画像のプロパティ

[トップへ戻る](#)

スライドで画像を選択した後で、プロパティインスペクター（ウィンドウ／プロパティ）の「画像編集」領域を使用して画像のプロパティを変更できます。

画像

名前 オブジェクトの固有の名前を入力します。オブジェクトを表示するかどうかの条件を定義するときに、この名前を使用できます。

表示 スライド上にオブジェクトを表示しない場合は、このオプションの選択を解除します。オブジェクトを表示する場合は、「表示」オプションを使用します。詳しくは、オブジェクトの表示の制御を参照してください。

アクセシビリティ オブジェクトにアクセシブルテキストを追加するには、このオプションをクリックします。詳しくは、オブジェクトのアクセシビリティテキストのカスタマイズを参照してください。

透明な背景 塗りつぶしアイコンを選択します。画像内で特定の色のすべてのインスタンスを透明にすることができます。例えば、赤（#FF0000）のすべてのインスタンスを透明にすることができます。

元のサイズにリセット 画像を元のサイズに戻します。

ライブラリから画像を選択 フォルダーアイコンをクリックします。プロジェクトファイルの画像を再利用する場合は、このオプションを選択します。画像を選択して、「OK」をクリックします。

ライブラリから画像を選択ダイアログボックスに次のオプションが表示されます。

読み込み コンピューターまたはネットワーク上の場所に保存されている画像を読み込みます。

画像編集

明るさ 画像の明るさです。明るさの値を大きくすると、選択した画像が、より明るく表示されます。

シャープネス シャープ処理により、画像の端がより鮮明になります。デジタルカメラの画像の場合も、スキャナーで取り込んだ画像の場合も、多くの画像はシャープ処理を行うことによって効果が得られます。必要なシャープ処理の度合いは、デジタルカメラまたはスキャナーの画質によって異なります。ひどくぼやけた画像の場合は、シャープ処理を行っても修正できません。

コントラスト 画像の明るい領域と暗い領域のコントラストです。画像のコントラストを高めると、明るい領域はより明るく、暗い領域はより暗くなります。

アルファ 画像の透明度です。100 %のアルファでは、画像が不透明になります。0 %の場合は画像が完全に透明になり、見えなくなります。

色相 色相の値を変更することにより、画像の色を変更できます。

彩度 画像の色の濃さです。彩度の値を上げると、色が濃くなります。

グレースケール 基本的に、このエフェクトを使用してカラーの画像をモノクロに変換できます。グレースケールモードでは、様々な階調のグレイを画像で使用します。8 ビットの画像では、最大 256 階調を使用できます。グレースケール画像の各ピクセルの輝度値は、0（黒）～ 255（白）です。16 ビットおよび 32 ビットの画像では、8 ビットの画像よりも階調が細くなります。

色を反転 画像の色を反転します。画像の色を反転すると、チャンネルの各ピクセルの輝度値は、256 段階のカラー値のスケール上で反対の値に変換されます。例えば、ポジ画像内の 255 の値を持つピクセルは 0 に変更され、5 の値を持つピクセルは 250 に変換されます。

反転 画像を反転すると、鏡像が生成されます。画像は縦または横に反転できます。

回転 画像を時計回りまたは反時計回りに 90 度ずつ回転します。

トリミング トリミングアイコンをクリックします。四角形のボックスの画像ハンドルをトリミングして、表示する画像の領域を選択します。ステージに合わせる スライドの寸法に合わせて画像のサイズを変更します。

シャドウとリフレクション

シャドウ チェックボックスを選択すると、画像にシャドウが適用されます。プリセットを 1 つ選択します。「カスタム」をクリックして、プリセットをカスタマイズできます。

方向 方向（内側または外側）を選択します。選択した方向のプレビューがステージ上に表示されます。

色 シャドウの色をクリックして選択します。横のフィールドでは、その色のアルファ値（パーセント）を指定します。

ぼかし シャドウのぼかし値（ピクセル数）を指定します。

角度 シャドウの角度を指定します。

距離 シャドウを表示する距離（ピクセル数）を指定します。

リフレクション チェックボックスを選択すると、画像にリフレクションが追加されます。プリセットを 1 つ選択します。

タイミング

表示（秒） スライドに画像を表示する時間を指定します。

表示開始までの時間（秒） スライドが最初に表示されてから画像が最初に表示されるまでの時間です。

トランジション

エフェクト 画像のトランジションエフェクトです。画像の表示開始時および表示終了時に、スライド上で画像をフェードインおよびフェードアウトさせることができます。

イン（秒） 画像が完全にフェードインするまでの時間を秒数で指定します。

アウト（秒） 画像が完全にフェードアウトするまでの時間を秒数で指定します。

画像またはロールオーバー画像の追加

[トップへ戻る](#)

1. 画像を追加するスライドを選択します。
2. 挿入／画像、または挿入／標準オブジェクト／ロールオーバー画像を選択します。
3. 一覧から画像を選択するか、または新しい場所を参照して別の画像を選択し、「開く」をクリックします。
4. （必要な場合）ステージで、またはトリミングダイアログボックスを使用して、画像をサイズ変更します。

（プロパティインスペクターの「画像編集」領域の「画像をトリミング」オプション）

画像をサイズ変更 / トリミングダイアログボックスで、次のオプションを設定します。

ステージに合わせる スライドの寸法に合わせて画像のサイズを変更します。

トリミング プロジェクトの寸法に対応する枠線ボックスを表示します。ボックスのハンドルのサイズを変更して、スライドで表示する領域を選択します。「縦横比の維持」を選択している場合は、枠線ボックスの縦横比が維持されます。

ズーム スライダーを動かすことにより、画像をズームインおよびズームアウトできます。または、メニューの標準ズームサイズの一覧から選択することもできます。

縦横比を固定 画像のトリミングに使用する枠線ボックスの縦横比を維持します。このオプションは、画像のトリミングを選択した場合にのみ有効になります。このオプションを無効にして枠線ボックスのサイズを変更した後で再びオプションを有効にすると、以降は変更後の寸法に基づいて縦横比が計算されます。

5. 必要に応じて、プロパティとオプションを設定します。
6. ロールオーバー領域をオブジェクトの端に合わせるには、Alt キーを押しながら、ロールオーバー領域をそのオブジェクトの上に移動します。
7.  アイコンが付いているプロパティについては、以下のいずれかを選択します。
 - すべての項目に適用 オブジェクトタイプに属するすべてのオブジェクトにエフェクトを適用します。
 - 同じスタイルのすべての項目に適用 同じオブジェクトスタイルを使用するすべてのオブジェクトに適用します。
8. 「OK」をクリックします。

画像がスライドに追加されます。ロールオーバー画像を追加した場合は、ロールオーバー領域も追加されます。画像を目的の場所までドラッグし、必要に応じてロールオーバー領域を調整します。

 透明化手法で透かし画像を作成できます。透かし画像を作成するには、画像を挿入し、透明度を 50 % に設定します。この設定は、会社ロゴを使用する場合に便利です。

文字画像を挿入

[トップへ戻る](#)

挿入／文字をクリックし、カテゴリからいずれのオプションをクリックして、画像をクリックします。

Adobe Photoshop ファイルの使用

このリリースには、Adobe Photoshop と Adobe Captivate 間のラウンドトリップ機能があります。Adobe Captivate に読み込んだ Photoshop (PSD) ファイルは、ソースにリンクされます。Adobe Captivate 内部から Adobe Photoshop を起動し、ファイルを編集できます。

また、ソースファイルを更新した場合は、Adobe Captivate でライブラリのファイルを更新し、変更をスライドに反映させることができます。

注意： この機能は、Adobe Captivate が Adobe eLearning Suite の一部としてインストールされているときにのみ有効です。

Photoshop ファイルの読み込み

PSD ファイルを、Photoshop の機能を維持したまま Adobe Captivate プロジェクトに読み込むことができます。PSD ファイルの複数のレイヤーを個別に選択して読み込むことも、選択した複数のレイヤーを統合し、1 つの画像として読み込むこともできます。

読み込んだ各レイヤーは、Adobe Captivate プロジェクト内で個別の画像として扱われます。ライブラリには、PSD 名のフォルダーが作成され、読み込んだ各レイヤーが PNG 形式で保存されます。

読み込んだ画像のサイズは、Adobe Captivate プロジェクトのサイズに合わせて変更できます。Adobe Captivate の他のすべての使用可能な画像編集プロパティを適用することもできます。

PSD ファイルを読み込む際に、レイヤーカンブを選択して読み込むことができます。レイヤーカンブは、1 つの Photoshop ファイルで複数のバージョンのレイアウトを作成、管理および表示できる Photoshop の機能です。この機能について詳しくは、Photoshop ヘルプを参照してください。

1. 開いているプロジェクトで、ファイル／読み込み／Photoshop ファイルを選択します。

注意： または、挿入／画像を使用するか、PSD ファイルをスライドにドラッグ&ドロップすることもできます。

2. 読み込みダイアログボックスで、次のいずれかの操作を実行します。

- PSD ファイルのレイヤーを個別に選択するには、「レイヤー」オプションを選択し、読み込むレイヤーをそれぞれ選択します。選択した複数のレイヤーを結合してから読み込むには、「レイヤーを結合」を選択します。

注意： 複数のレイヤーを個別に読み込むと、画像ファイルのサイズが大きくなります。画像のサイズを小さくするには、レイヤー同士を結合します。

以前読み込んだことがないレイヤーを読み込むには、上記の手順を繰り返して必要なレイヤーを選択します。レイヤーは、ライブラリ内の対応する PSD フォルダーに追加されます。

- レイヤーを統合して 1 枚の画像として読み込むには、「統合された画像」を選択します。

注意： レイヤーを統合した後では、Adobe Captivate 内でレイヤーを個別に編集できません。レイヤーを編集する必要がなく、画像が使用可能な状態であることを確認した後、このオプションを使用してください。

- レイヤーカンブを読み込むには、「複数」をクリックして、ドロップダウンリストからレイヤーカンブを選択します。選択されたレイヤーカンブのレイヤーが表示されます。読み込むレイヤーカンブに対応するチェックボックスを選択します。

3. Adobe Captivate プロジェクトのサイズに合わせて画像のサイズを自動的に変更する場合は、「ステージサイズに合わせて拡大縮小」を選択します。

ライブラリ内の PSD アイテムの再利用

レイヤー、レイヤーカンブなどの PSD アイテムは、以下の 1 つまたはすべての方法により、再利用できます。

- スライドで PSD アイテムを再利用するには、ライブラリからスライドにアイテムをドラッグ&ドロップします。
- 別のプロジェクトの PSD アイテムを再利用するには、ターゲットプロジェクトを開きます。そして、現在のプロジェクトのライブラリからターゲットプロジェクトにアイテムをドラッグ&ドロップします。アイテムをターゲットプロジェクトにコピー&ペーストすることもできます。

または、ターゲットプロジェクトでファイル／読み込み／外部ライブラリを選択し、PSD アイテムを読み込むプロジェクトを開きます。選択されたプロジェクトのライブラリパネルが表示されたら、アイテムを選択して現在のプロジェクトにドラッグ&ドロップします。

同じ名前の PSD ファイルがターゲットプロジェクトに存在する場合、Adobe Captivate によって 2 つのファイルの更新日が比較されます。日付が同じである場合は、レイヤーはライブラリ内の対応する PSD フォルダーにコピーされます。日付が異なる場合は、レイヤーは通常の画像としてコピーされます。

PSD ファイルの編集

❖ スライドまたはライブラリ内の PSD フォルダーで、読み込んだ PSD ファイルを選択して右クリック (Windows) または Control キーを押しながらクリック (Mac OS) し、「PSD ソースファイルを編集」を選択します。

画像のプロパティ (ウィンドウ／プロパティ) からファイルを編集することもできます。

PSD ファイルの更新

Adobe Captivate ライブラリ内のファイルとオリジナルファイルが同期していない場合は、ライブラリのステータス列が  から  に変わります。

す。

スライド上のリソースを更新してソースと同期させるには、次の操作を行います。

- ステージ上の PSD を選択して右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）し、「ソースから更新」を選択します。
- プロパティインスペクター（ウィンドウ／プロパティ）で、「更新」をクリックします。
- ライブラリのステータスアイコン  をクリックします。
- ライブラリ内の PSD フォルダーを選択して右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）し、「ソースから更新」を選択します。

注意： 最初の 2 つのオプションでは、ステージ上とライブラリ内の両方の PSD が更新されます。最後の 2 つのオプションでは、ライブラリ内のリソースのみが更新され、更新されたリソースはステージ上では有効になりません。

PSD を削除または再配置した場合、ステータス列に疑問符アイコン  が表示されます。クリックしてリンクを再設定します。画像のプロパティダイアログボックスからもこの操作を行うことができます。

新規 PSD ファイルへのリンクを設定することは、新規 PSD ファイルを読み込むことと同じです。

ウォーターマーク画像の作成

[トップへ戻る](#) ⁴

画像の透明度を設定して、透かし画像を作成できます。

1. 開いているプロジェクトで、挿入／画像を選択します。
2. 画像を選択するか、または新しい場所を参照して別の画像を選択し、「開く」をクリックします。画像が挿入されます。
3. プロパティインスペクターの「画像編集」領域で、画像のアルファを 50 %以下に設定します。低い数字は淡い画像になり、高い数字はより鮮やかな画像になります。
4. 必要に応じて、画像を配置します。

JPEG 画質の変更

[トップへ戻る](#) ⁴

プロジェクト内の JPEG 画質は、Adobe Captivate が自動的に設定します。ただし、プロジェクトで使用する画像によっては、この設定を調整できます。パーセント値を大きくすると、高画質になりますが、ファイルサイズも大きくなります。

1. 開いているプロジェクトで、編集／環境設定（Windows）または Adobe Captivate／環境設定（Mac OS）を選択します。
2. カテゴリーパネルで、プロジェクトメニューの「SWF サイズと品質」を選択します。
3. 「JPEG 画質」テキストボックスに、使用する値を入力します。

関連項目



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

マウス

マウスのプロパティの変更

ポインター

マウス動作の変更

マウスパス

マウスのクリックエフェクトの設定

個別スライドでのマウスのクリックサウンドの変更

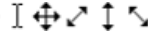
マウスホイールの有効化

マウスのプロパティの変更

[トップへ戻る](#)

オプション

プロパティインスペクター（ウィンドウ／プロパティ）を使用して、マウスオブジェクトのプロパティを変更できます。

使用可能なマウスポインター一覧  使用可能なポインターが表示されます。カスタムファイル（Windows の場合は CUR ファイル形式、Mac OS の場合は PICT）に移動するには、「参照」をクリックします。

ダブルマウスサイズ ポインターのサイズを 2 倍にします。

ストレートポインターパス 開始地点から終了地点まで直線のパスに沿ってポインターを動かす場合は、このオプションを選択します。デフォルトでは、曲線のパスに沿ってポインターが動作するので、より自然に見せることができます。画像処理プログラムで線を描く方法をデモとして示すプロジェクトなどでは、直線のパスに変更することもできます。

クリックする前にスピードを下げる クリックする前にマウスの動作を遅くする場合は、このオプションを選択します。このオプションは、長いマウスパスをすばやく移動して、急に停止する場合に利用すると便利です。

マウスのクリック音 ポインターが移動先に到達したときに音を再生する場合は、このオプションを選択します。ポップアップメニューをクリックして、「シングルクリック」または「ダブルクリック」用の音を選択します。「参照」をクリックして、音声ファイルを指定することもできます。

マウスクリックを表示 マウス動作に視覚的なクリックエフェクトを追加します。

デフォルト スライドをクリックしたときに色の小さい急な爆発が表示されます。色の爆発に使用する色を選択できます。

カスタム ビジュアルなクリックエフェクトとして SWF ファイルを使用する場合は、このオプションを選択します。Adobe Captivate では、2 つのエフェクトを使用できます。エフェクトをテストするには、ポップアップメニューをクリックし、エフェクトを選択して「再生」をクリックします。エフェクトが右側の小さいプレビューウィンドウに表示されます。

タイミング

表示 スライド上にポインターを表示する時間です。「特定の時間」を選択した場合は、時間を指定します。

表示開始までの時間 スライドが最初に表示されてからスライドポインターが最初に表示されるまでの時間です。

ポインター

[トップへ戻る](#)

カスタムポインターの選択

1. 開いているプロジェクトで、スライドを選択し、挿入／マウスを選択します。
2. プロパティインスペクター（ウィンドウ／プロパティ）で、「参照」をクリックします。
3. 一覧からカスタムポインターを選択します。
4. 「開く」をクリックします。

ポインターサイズの変更

マウスポインターのサイズを 2 倍にすることができます。大きなポインターによりマウス動作が強調されるため、アクセシブルプロジェクトを作成する場合にも役立ちます。

ポインターのサイズはスライドごとに設定できるため、大きいサイズのポインターが必要とされるスライドだけを選択できます。

1. 開いているプロジェクトで、ポインターを含むスライドを選択します。
2. プロパティインスペクター（ウィンドウ／プロパティ）で、「ダブルマウスサイズ」を選択します。
3. スライドに新しく 2 倍の大きさのマウスが表示されます。

注意：元のポインタのサイズに戻すには、同じ手順を実行し、「ダブルマウスサイズ」の選択を解除します。

個別スライドでのポインタの非表示

❖ スライドを選択し、スライド／マウス／マウスを表示を選択します。

プロジェクト全体でのポインタの非表示

1. 開いているプロジェクトで、編集／環境設定（Windows）または Adobe Captivate／環境設定（Mac OS）を選択します。
2. カテゴリーパネルで「プロジェクト」を展開し、「パブリッシュ設定」を選択します。
3. パブリッシュ設定パネルで、「マウスを含める」オプションの選択を解除します。

マウス動作の変更

[トップへ戻る](#)

個々のスライドのマウス動作を変更することができます。例えば、マウス動作が閲覧者にはっきりわかるように、スクリーンショットのマウス動作を強調できます。

1. マウスを使用して、ポインタがハンドカーソルに変わるまで、スライド上のマウスラインの終わりにポインタを移動させます。
2. スライド上の新しい位置にポインタをドラッグします。

スライド上のポインタを変更すると、次のスライド上のポインタ開始地点が変更されます。プロジェクトをプレビューして、マウス動作がスライド間でスムーズに流れることを確認します。

前のスライドにマウス動作を揃えることはできません。マウス動作を含む最初のプロジェクトスライドで、マウスの開始地点を手動で変更してください。

マウスパス

[トップへ戻る](#)

マウスパスの整列

スライド再生中にポインタを完全に静止させて、前後のスライドと適切に揃えることが必要な場合があります。このような場合、ポインタを手動で正しく配置することは容易ではありません。Adobe Captivate では、ポインタをプロジェクト内の前後のスライドと同じ位置に自動的に揃えることで、このような問題を解決できます。

1. 右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）し、「前のスライドに揃える」または「次のスライドに揃える」を選択します。
2. プロジェクトをプレビューして、ポインタがスライド間で揃っているかを確認します。

注意：プロジェクトの最初のスライドにマウス動作が含まれている場合、前のスライドにマウス動作を揃えることができないので、マウス動作の開始地点を手動で変更します。

マウスパスのシェイプの変更

現実味のある動作を実現するために、Adobe Captivate ではデフォルトで曲線のマウスパスを作成します。ただし、ツールバーを横切る動作を示す場合など、直線のマウスパスが適していることもあります。

曲線や直線のマウス動作オプションはスライドごとに設定できます。

❖ プロパティインスペクター（ウィンドウ／プロパティ）で、「ストレートポインタパス」を選択します。

このオプションはトグルのように動作します。もう一度選択すると、曲線のパスに戻ります。

マウスのクリックエフェクトの設定

[トップへ戻る](#)

マウスクリックに色やエフェクトを設定できます。このオプションは、プロジェクトの再生時にマウスクリックを強調するために、ポインタの周りに色の急な爆発または特別なエフェクトを追加する場合に使用します。

1. 開いているプロジェクトで、マウス動作を含むスライドを選択します。
2. プロパティインスペクター（ウィンドウ／プロパティ）で、次の操作を行います。
3. 「マウスクリックを表示」を選択します。
4. 次のいずれかの操作を実行します。
 - 「デフォルト」を選択します。カラーボックスをクリックして、色の設定ダイアログボックスを開きます。色を選択し、「OK」をクリックします。
 - 「カスタム」を選択します。ポップアップメニューからオプションを選択します。これらのオプションをプレビューするには、選択した

後で「再生」をクリックします。SWF ファイルが右側の小さいプレビューウィンドウで再生されます。また、ポップアップメニューから「参照」をクリックして、SWF ファイルを指定することもできます。

マウスのクリック色を表示するには、プロジェクトをプレビューします。

個別スライドでのマウスのクリックサウンドの変更

[トップへ戻る](#) ⁴

マウスがマウスパスの最終地点に到達した際に再生する、デフォルトのマウスクリック音を変更することができます。例えば、ワークフロー内の適切なアクションを示すクリック音をシングルクリックからダブルクリックに変更できます。すべてのクリック音を抑制することもできます。

1. マウスオブジェクトを選択し、プロパティインスペクター（ウィンドウ／プロパティ）で、「マウスクリックを表示」を選択します。
2. 「マウスクリックを表示」を選択します。
3. 次の操作を行います。
 - マウスのクリック音を再生しない場合には、「マウスのクリック音」の選択を解除します。
 - マウスボタンを 1 回押したときのシングルクリック音の場合は、「マウスのクリック音」を選択し、メニューから「シングルクリック」を選択します。
 - マウスボタンを 2 回押したときのダブルクリック音の場合は、「マウスのクリック音」を選択し、「ダブルクリック」を選択します。
 - マウスのクリックに別の音を参照して選択するには、「マウスのクリック音」を選択し、参照ボタンをクリックします。ファイルを開くダイアログボックスが表示され、MP3 ファイルを参照できます。

 選択したマウスクリック音をテストするには、再生ボタンをクリックします。

マウスホイールの有効化

[トップへ戻る](#) ⁴

記録時にマウスホイールの動作を有効にすると、フルモーション記録を開始することができます。プロジェクトの記録中にマウスホイールの動作が発生すると、ビデオモードでの記録が開始されます。

1. 開いているプロジェクトで、編集／環境設定（Windows）または Adobe Captivate／環境設定（Mac OS）を選択します。
2. 環境設定ダイアログボックスのカテゴリパネルで「記録」を展開し、「設定」を選択します。
3. 「移動をスムーズ化」セクションで、「マウスホイール操作」を選択して「OK」をクリックします。

関連項目



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

ロールオーバーキャプション

ロールオーバーキャプションの追加

ロールオーバー領域の編集

ツールヒントをロールオーバーキャプションに変換

ロールオーバーキャプションは、スライド上の指定された領域にユーザーがマウスを移動したときにキャプションを表示する場合に使用します。ロールオーバーキャプションは、キャプションと、指定された領域を示す矩形（ロールオーバー領域ともいう）で構成されます。実行時にユーザーがロールオーバー領域にマウスを移動すると、キャプションが表示されます。

ロールオーバーキャプションの追加

[トップへ戻る](#)

1. ロールオーバーキャプションを追加するスライドを選択します。
2. 挿入／標準オブジェクト／ロールオーバーキャプションを選択します。
3. ロールオーバーキャプションダイアログボックスで、キャプションの各種オプションを設定します。詳しくは、テキストキャプションのプロパティを参照してください。
4. 「OK」をクリックします。テキストキャプションとロールオーバー領域がスライドに表示されます。
5. ロールオーバー領域を選択し、プロパティインスペクター（ウィンドウ／プロパティ）を使用してプロパティを設定します。
6. オブジェクトにアクセシブルテキストを追加するには、「アクセシビリティ」をクリックします。詳しくは、オブジェクトのアクセシビリティテキストのカスタマイズを参照してください。
7. アイコンが付いているプロパティについては、以下のいずれかを選択します。
 - すべての項目に適用 オブジェクトタイプに属するすべてのオブジェクトにエフェクトを適用します。
 - 同じスタイルのすべての項目に適用 同じオブジェクトスタイルを使用するすべてのオブジェクトに適用します。
8. 「OK」をクリックします。

ロールオーバー領域の編集

[トップへ戻る](#)

ロールオーバーキャプションとロールオーバー画像は、キャプションまたは画像とロールオーバー領域（「ホット」領域）から構成されています。ロールオーバー領域は、マウスが通過するとキャプションまたは画像が表示される領域です。

1. Adobe Captivate プロジェクトを開きます。
2. ロールオーバーキャプションまたは画像を含むスライドを選択します。
 - ロールオーバー領域のサイズを変更するには、ハンドルのいずれかをクリックしてドラッグします。
 - ロールオーバー領域を別の場所に移動するには、ハンドカーソルが表示されるまで、ロールオーバー領域にマウスを移動させます。ボックスを目的の位置までドラッグします。
 - ロールオーバー領域の属性を変更するには、ロールオーバー領域を選択し、プロパティインスペクター（ウィンドウ／プロパティ）で必要な変更を行います。
 - 必要に応じて、プロパティインスペクターでロールオーバー領域の次のオプションをカスタマイズします。

線 ロールオーバー領域の線の色です。

塗りつぶし ロールオーバー領域の塗りつぶし色です。塗りつぶし色の透明度を決定するには、色メニューの「アルファ」オプションの値を選択します。90 %の透明度はよりベタ塗りで、10 %の透明度はより透明です。

幅 ロールオーバー領域の枠線の太さです。

外側の領域を塗りつぶす このオプションは、ロールオーバー領域の枠線の外側を、「塗りつぶし色」で選択した色で塗りつぶす場合に選択します。このオプションを選択した場合、ロールオーバー領域の内側の領域に色は付きません。

注意： ロールオーバー領域の外側の塗りつぶし色は、プロジェクトをプレビューまたはパブリッシュするまでは表示を確認できません。

プロパティダイアログボックスのその他のタブは、テキストキャプション用のタブと似ています。詳しくは、テキストキャプションを参照してください。

ツールヒントをロールオーバーキャプションに変換

新規プロジェクトの記録時、または既存のプロジェクト用に追加スライドを記録する場合、ツールヒントをロールオーバーキャプションに変換する記録オプションを設定することができます。このオプションを選択すると、記録過程で選択される各ツールヒントのロールオーバーキャプションとして作成されます。

ツールヒントのロールオーバーキャプションへの変換は、プロジェクト中のアクションを的確に説明するためのキャプションを自動的に作成する簡単な方法です。

1. 開いているプロジェクトで、編集／環境設定（Windows）または Adobe Captivate／環境設定（Mac OS）を選択します。
2. 環境設定ダイアログボックスで、記録メニューの「モード」を選択します。
3. 「ツールヒントをロールオーバーキャプションに変換」を選択します。
4. 「OK」をクリックします。
5. 「記録」をクリックすると新規プロジェクトの記録が始まり、ツールヒントが自動的にロールオーバーキャプションに変換されます。

関連項目



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

ロールオーバースライドレット

スライドレットのプロパティ

ロールオーバースライドレットのプロパティ

ロールオーバースライドレットの作成

スライドレット内へのオブジェクトの挿入

Adobe Captivate で、ロールオーバースライドレットとは、マウスが置かれたときに関連付けられたスライドレット（スライド内のスライド）を表示するスライド上の領域です。スライドの場合と同じ手順を使用してスライドレットにオブジェクトを挿入および表示できます。

例えば、マウスを置くと都道府県の人口統計が表示されるよう、都道府県のロールオーバースライドレットを地図上に作成できます。

注意： 質問スライドやクイズの復習スライドには、ロールオーバースライドレットを作成できません。

以下は、スライドレットに関する補足です。

- スライドレットは、常にロールオーバースライドレットにリンクされ、ロールオーバースライドレットと共に作成されます。
- ほとんどの Adobe Captivate オブジェクトをスライドレットに挿入できます。
- 複数の種類のオブジェクトをスライドレットに配置できます。ロールオーバースライドレットにマウスを配置すると、オブジェクトが表示されます。
- 音声ファイルおよびムービーファイルをライブラリからスライドレットにドラッグできます。
- スライドの音声ファイルまたはムービーファイルの実行中にスライドレットがタイムアウトになると、ファイルの実行が停止します。
- スライドレット、またはスライドレットの任意のオブジェクトを選択すると、表示されているスライドのタイムラインおよび対応するメニューオプションが、スライドレットのタイムラインおよびメニューオプションに変わります。
- スライドレット内のオブジェクトを非表示にしたり、ロックしたりできますが、スライドレット自体を非表示またはロックすることはできません。スライドレットを非表示にしたりロックしたりするには、スライドタイムラインから対応するロールオーバースライドレットを非表示にするか、またはロックします。
- スライドレットのオブジェクトは、スライドレットの枠線の外部にドラッグできません。
- スライドレットを削除すると、関連付けられたオブジェクトも削除され、タイムラインはスライドのタイムラインに戻ります。
- スライドレットの外部の領域、またはフィルムストリップ上をクリックすると、タイムラインは対応するスライドのタイムラインに戻ります。

スライドレットのプロパティ

[トップへ戻る](#)

スライドレットを選択し、プロパティインスペクター（ウィンドウ／プロパティ）を使用してスライドレットの次のプロパティを設定します。

スライドレット

名前 オブジェクトの固有の名前を入力します。オブジェクトを表示するかどうかの条件を定義するときに、この名前を使用できます。

スタイル スライドレットのスタイルを選択します。新しいスタイルを定義するには、編集／オブジェクトスタイルマネージャーを選択します。オブジェクトスタイルについて詳しくは、オブジェクトスタイルを参照してください。

アクセシビリティ オブジェクトにアクセシブルテキストを追加するには、このオプションをクリックします。詳しくは、オブジェクトのアクセシビリティテキストのカスタマイズを参照してください。

塗りと線

塗りつぶし スライドレットの塗りつぶし色です。塗りつぶし色の透明度を決定するには、色メニューの「アルファ」オプションの値を選択します。90 %の透明度はよりベタ塗りで、10 %の透明度はより透明です。

線 スライドレットの線の色です。

幅 スライドレットの枠線の太さです。

ランタイムシャドウを表示 実行時にスライドレットの下にシャドウを表示するには、このオプションを選択します。シャドウによって 3 次元のスライドレットの外観が得られます。

画像 スライドレットの背景画像です。選択された画像を削除またはトリミングするには、それぞれのアイコンをクリックします。

シャドウとリフレクション

シャドウ チェックボックスを選択すると、スライドレットにシャドウが適用されます。プリセットを 1 つ選択します。「カスタム」をクリックして、プリセットをカスタマイズできます。

方向 方向（内側または外側）を選択します。選択した方向のプレビューがステージ上に表示されます。

色 シャドウの色をクリックして選択します。横のフィールドでは、その色のアルファ値（パーセント）を指定します。
ぼかし シャドウのぼかし値（ピクセル数）を指定します。
角度 シャドウの角度を指定します。
距離 シャドウを表示する距離（ピクセル数）を指定します。
リフレクション チェックボックスを選択すると、スライドレットにリフレクションが追加されます。プリセットを 1 つ選択します。

タイミング

表示 スライド上にスライドレットを表示する時間です。

トランジション

エフェクト スライドでのスライドレットの表示開始時および終了時のトランジションエフェクトです。
「イン」および「アウト」 フェードエフェクトの時間（秒）です。

[トップへ戻る](#)

ロールオーバースライドレットのプロパティ

ロールオーバースライドレットを選択し、プロパティインスペクター（ウィンドウ／プロパティ）を使用してロールオーバースライドレットの次のプロパティを設定します。

ロールオーバースライドレット

名前 オブジェクトの固有の名前を入力します。オブジェクトを表示するかどうかの条件を定義するときに、この名前を使用できます。
表示 スライド上にオブジェクトを表示しない場合は、このオプションの選択を解除します。「表示」オプションを使用すると、オブジェクトを表示可能にすることができます。詳しくは、オブジェクトの表示の制御を参照してください。
スタイル ロールオーバースライドレットのスタイルを選択します。新しいスタイルを定義するには、編集／オブジェクトスタイルマネージャーを選択します。オブジェクトスタイルについて詳しくは、オブジェクトスタイルを参照してください。

塗りと線

塗りつぶし ロールオーバースライドレットの塗りつぶし色です。塗りつぶし色の透明度を決定するには、色メニューの「アルファ」オプションの値を選択します。90 %の透明度はよりベタ塗りで、10 %の透明度はより透明です。
線 ロールオーバースライドレットの塗りつぶし色です。
枠線を表示 ロールオーバースライドレットの枠線を表示します。このオプションを無効にすると、枠線は表示されません。

アクション

スライドレットをスティック マウスをロールオーバースライドレット領域から遠ざけても、スライドレットは引き続き表示されます。
クリック時 メニューのオプションの 1 つを選択して、ユーザーがロールオーバースライドレットをクリックしたときに実行される処理を定義します。
ショートカット マウスクリックに対応するキーボードショートカットを指定できます。ユーザーは、マウスを使用する代わりにショートカットキーを使用できます。例えば、マウスクリックに対応するキーボードショートカットとして Ctrl + Shift + Enter キーを選択した場合、これらのキーの組み合わせをユーザーが押したときに正しいクリック（ボックス内のクリック）操作として扱われます。ユーザーが間違った組み合わせを押した場合は、ボックスの外側のクリック操作として扱われます。
注意： Adobe Captivate プロジェクトをブラウザーで表示する場合、ブラウザーでよく使用するショートカットキーを避けて設定します。例えば、F1 は Windows でヘルプを表示するキーボードショートカットによく使用されています。Ctrl キー、Alt キー、Shift キーは、Macintosh® コンピューターでは Control キー、Option キー、Shift キーにそれぞれ対応します。

シャドウとリフレクション

シャドウ チェックボックスを選択すると、ロールオーバースライドレットにシャドウが適用されます。プリセットを 1 つ選択します。「カスタム」をクリックして、プリセットをカスタマイズできます。
方向 方向（内側または外側）を選択します。選択した方向のプレビューがステージ上に表示されます。
色 シャドウの色をクリックして選択します。横のフィールドでは、その色のアルファ値（パーセント）を指定します。
ぼかし シャドウのぼかし値（ピクセル数）を指定します。
角度 シャドウの角度を指定します。
距離 シャドウを表示する距離（ピクセル数）を指定します。
リフレクション チェックボックスを選択すると、ロールオーバースライドレットにリフレクションが追加されます。プリセットを 1 つ選択します。

タイミング

表示 ロールオーバースライドレットが表示される時間です。
表示開始までの時間 スライドが最初に表示されてからロールオーバースライドレットが最初に表示されるまでの時間です。
ホバーの遅延 ロールオーバースライドレットにマウスを配置してから、スライドレットが表示されるまでの遅延です。

トランジション

エフェクト スライドでのスライドレットの表示開始時および終了時のトランジションエフェクトです。

「イン」および「アウト」 フェードエフェクトの時間（秒）です。
ランタイム枠を表示 ロールオーバースライドレットにマウスを移動したときに、指定された色の枠線が表示されます。

ロールオーバースライドレットの作成

[トップへ戻る](#) ⁴

1. 挿入／標準オブジェクト／ロールオーバースライドレットを選択します。
2. プロパティインスペクター（ウィンドウ／プロパティ）で、必要に応じてロールオーバースライドレットのオプションを設定します。

注意： 新しいロールオーバースライドレットが挿入されると、デフォルトのタイミングは必ず「残りのスライド」になります。必要に応じて、後でプロパティを変更できます。

スライドレット内へのオブジェクトの挿入

[トップへ戻る](#) ⁴

1. スライドレットをクリックして選択します。
2. 「挿入」を選択し、挿入するオブジェクトを選択します。
3. 開いたダイアログボックスで、オブジェクトを挿入する手順に従います。
4. 「OK」をクリックします。

注意： スライドレット内には、ロールオーバースライドレット、マウス、テキスト入力ボックス、クリックボックスまたはボタンを挿入することはできません。

💡 スライドレット内のすべてのオブジェクトを選択するには、スライドレット内のオブジェクトを 1 つ右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）し、ポップアップメニューから「すべて選択」を選択します。

関連項目



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

非インタラクティブなオブジェクトの音声の設定

非インタラクティブなオブジェクトに音声ファイルを追加できます。スライドにオブジェクトが表示されるときに、音声ファイルが再生されます。

1. 音声を追加するには、プロパティインスペクター（ウィンドウ／プロパティ）の「音声」領域に移動し、「音声を追加」をクリックします。

オブジェクトの音声ダイアログボックスが表示されます。

音声を録音する クリックして録音します。録音するにはいくつかの基本的な音響機器が必要です。

音声を停止 音声ファイルの再生を停止します。

音声再生 音声ファイルを再生します。

読み込み 音声を読み込むダイアログボックスを表示します。このダイアログボックスでは、音声ファイルを参照して読み込むことができます。

ライブラリ ライブラリを開きます。このライブラリには、現在開いている Adobe Captivate プロジェクトで使用されるすべての音声ファイルが一覧表示されます。

編集 このタブでは、無音の挿入や音量調節など、様々な方法で音声ファイルを編集します。

設定 音声設定ダイアログボックスを開きます。入力ソース、音質のレベル、入力測定などの音声設定を変更できます。「設定」ボタンをクリックして選択を行います。

2. 「音声」領域で、次の情報を指定します。

スライドレットが表示されたときにスライドオーディオを停止（ロールオーバースライドレット） スライドレットがムービーに表示されたときに、スライドと関連付けられた音声の再生を停止します。

フェードイン（秒） 音声がフェードインしてフルボリュームになるまでの時間を指定します。

フェードアウト [#]秒 音声がフェードアウトして無音になるまでの時間を指定します。



ズーム領域

[ズーム出力先領域のプロパティ](#)
[ズームソース領域のプロパティ](#)
[ズーム領域の追加](#)

ズーム領域は、スライドの重要なセクションに学習者の注意を引き付けるのに役立ちます。例えば、見過ごしやすい手順を含むシミュレーションを作成する場合は、ズーム領域を追加して手順を強調できます。ズーム領域を追加した後で、タイミング、トランジション、音声オプションをズームエフェクトに追加できます。ズーム領域は次の項目で構成されます。

ズームソース スライド内の、拡大する領域です。

ズーム出力先領域 スライドの拡大部分が表示される領域です。

ズーム出力先領域のプロパティ

[トップへ戻る](#)

プロパティインスペクター（ウィンドウ／プロパティ）を使用して、ズーム出力先領域のプロパティを設定できます。

塗りつぶし 「ズーム出力先領域」ボックス内の領域の色です。塗りつぶし色の透明度を決定するには、色メニューの「アルファ」オプションの値を選択します。90 %の透明度はよりベタ塗りで、10 %の透明度はより透明です。

線 「ズーム出力先領域」ボックス内の線の色です。

幅 「ズーム出力先領域」ボックスの枠線の太さです。

画像 ズーム出力先領域の画像です。画像を追加、削除、またはトリミングするには、それぞれのアイコンをクリックします。

注意： ズーム領域またはズーム出力先領域のサイズと位置は、スライドで直接変更することもできます。変更するボックスを選択します。ハンドカーソルが表示されているときは、ボックスの位置を調整できます。両向き矢印カーソルが表示されているときは、サイズを調整できます。

ズームソース領域のプロパティ

[トップへ戻る](#)

プロパティインスペクター（ウィンドウ／プロパティ）を使用して、ズームソース領域のプロパティを設定できます。

ズームソース

名前 オブジェクトの固有の名前を入力します。オブジェクトを表示するかどうかの条件を定義するときに、この名前を使用できます。

表示 スライド上にオブジェクトを表示しない場合は、このオプションの選択を解除します。「表示」オプションを使用すると、オブジェクトを表示可能にすることができます。詳しくは、オブジェクトの表示の制御を参照してください。

スタイル ズームソースのスタイルを選択します。新しいスタイルを定義するには、編集／オブジェクトスタイルマネージャーを選択します。オブジェクトスタイルについて詳しくは、オブジェクトスタイルを参照してください。

塗りと線

塗りつぶし ズームソース内の領域の色です。

塗りつぶし色の透明度を決定するには、色メニューの「アルファ」オプションの値を選択します。90 %の透明度はよりベタ塗りで、10 %の透明度はより透明です。

線 ズームソース内の領域の線の色です。

外側の領域を塗りつぶす このオプションは、「ズーム領域」ボックスの枠線の外側を、「塗りつぶし色」で選択した色で塗りつぶす場合に選択します。このオプションを選択した場合、「ズーム領域」ボックスの内側の領域に色は付きません。

注意： ズーム領域の外側の塗りつぶし色は、プロジェクトをプレビューまたはパブリッシュするまでは表示を確認できません。

幅 「ズーム領域」ボックスの枠線の太さです。

タイミング

表示（秒） ズーム領域を表示する時間を指定します。

表示開始までの時間（秒） スライドが最初に表示されてからズーム領域が最初に表示されるまでの時間です。

ズーム ズームの持続時間（1/10 秒単位）です。

トランジション

エフェクト スライドでのスライドレットの表示開始時および終了時のトランジションエフェクトです。

「イン」および「アウト」 フェードエフェクトの時間（秒）です。

ズーム領域の追加

[トップへ戻る](#)

1. 開いているプロジェクトで、ズーム領域を追加するスライドを選択します。
2. 挿入／標準オブジェクト／ズーム領域を選択します。
3. 必要に応じて、ズーム領域のオプションを設定します。
4. プロパティインスペクター（ウィンドウ／プロパティ）を使用して、ズーム出力先領域を選択し、そのプロパティを設定します。

関連項目



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

インタラクティブなオブジェクト

このページにリンクされている一部のコンテンツは英語でのみ表示される場合があります。

テキスト入力ボックス

テキスト入力ボックスの追加

テキスト入力ボックスは、ユーザーがテキストを入力できるテキストフィールドです。テキスト入力ボックスは、ユーザーの知識をテストするのに非常に役立ちます。ユーザーが質問に答えると、テキスト入力ボックスの作成時に設定しておいた解答とユーザーの解答が照合されます。必要に応じてヒントを提示することもできます。

テキスト入力ボックスの追加

[ページのトップへ](#)

1. テキスト入力ボックスを追加するスライドを開きます。
2. 挿入／標準オブジェクト／テキスト入力ボックスを選択します。スライドにテキスト入力ボックスが表示されます。
3. 目的に合わせて、テキスト入力ボックスのサイズを設定し、ドラッグして位置を変更します。
4. 「成功」、「失敗」または「ヒント」キャプションをダブルクリックしてテキストを編集します。
5. テキスト入力ボックスのプロパティを変更するには、ボックスをクリックし、プロパティインスペクターでプロパティを変更します。

テキスト入力ボックスのプロパティ

テキスト入力ボックスのプロパティを表示するには、スライドでそのテキスト入力ボックスを選択します。プロパティインスペクターに、テキスト入力ボックスのプロパティが表示されます。

プロパティを変更すると、テキスト入力ボックスの選択したインスタンスに変更が瞬時に適用されます。すべてに適用アイコンをクリックして、プロジェクト内のすべてのクリックボックスまたは同じオブジェクトスタイルを使用するクリックボックスに変更を適用します。

テキスト入力ボックス

名前 テキスト入力ボックスの固有の名前を入力します。ボックスを表示するかどうかの条件を定義するときに、この名前を使用できます。

表示 プロジェクトの再生時にテキスト入力ボックスを非表示にする場合は、このオプションの選択を解除します。スライドの開始やスライドの終了などの特定のイベントが発生したときに、オブジェクトを表示できます。詳細については、「オブジェクトの表示の制御」を参照してください。

スタイル テキスト入力ボックスのスタイルを選択します。新しいスタイルを定義するには、編集／オブジェクトスタイルマネージャーを選択します。オブジェクトスタイルの詳細については、「オブジェクトスタイル」を参照してください。

一般

デフォルトのテキスト テキスト入力ボックスに表示されるデフォルトのテキストを表示します。ユーザーは、表示されているテキストを上書きして解答を入力できます。例えば、テキスト入力ボックスのデフォルトのテキストを「ここに解答を入力」に設定できます。

テキストを保持 ユーザーが「戻る」ボタンを使用してこのスライドに戻ったときに、前に入力した解答をユーザーに表示します。

テキストボックス枠を表示 テキスト入力ボックス枠の表示を有効または無効にします。このオプションを選択しない場合は、デフォルトのテキストのみが表示されます。

パスワードフィールド テキスト入力ボックスにアスタリスクを表示して、ボックスがパスワードフィールドであることを示します。

ユーザー入力を検証 ユーザーが入力した内容を検証します。テキスト入力ボックスはフォームフィールドのように動作し、どのようなユーザー入力も受け入れます。

成功時のキャプション ユーザーが適切な解答を入力したときに表示されるキャプションです。

失敗時のキャプション ユーザーが不適切な解答を入力したときに表示されるキャプションです。

詳細オプション 次のオプションを指定することができます（サブスクリプションおよびアップグレードプランのパッチでのみ使用可能）。

最大長 入力の上限となる文字数。

自動送信 このオプションは、文字数制限を指定した場合に有効化されます。このオプションを有効化すると、上限に達すると「送信」ボタンをクリックしなくても自動的にユーザー入力が送信されます。

数 ユーザーに数字のみを入力させる場合にクリックします。

大文字 テキスト入力ボックスに大文字のみを入力させる場合にクリックします。ボックスに入力されたすべての文字は、ユーザーが小文字で入力しても、自動的に大文字に変換されます。

小文字 テキスト入力ボックスに小文字のみを入力させる場合にクリックします。ボックスに入力されたすべての文字は、ユーザーが大文字で入力しても、自動的に小文字に変換されます。

なし クリックして設定した制限（数字、大文字、または小文字）を削除します。

関連付けられた変数 ユーザーがテキスト入力ボックスに入力した値を格納する変数の名前を示します。別の変数名を指定するには、「X」アイコンをクリックし、変数の名前を入力して「OK」をクリックします。

フォーカスの喪失時 ユーザーが Enter キーまたは Tab キーを押したときに実行されるアクションを選択します。

文字

ファミリー テキスト入力ボックスに入力されたテキストに関連付けられているフォントファミリーを表示します。

スタイル テキスト入力ボックスに入力される文字のスタイルを表示します。

サイズ テキスト入力ボックスに入力される文字のサイズを表示します。

形式 テキスト入力ボックスに入力されるテキストの形式（太字または斜体）を表示します。

色 テキスト入力ボックスに入力される文字の色を表示します。

注意： このセクションのプロパティを変更した場合は、「一般」セクションのオブジェクトスタイルの先頭に「+」記号が表示されます。この記号は、スタイルが現在上書き状態であることを示しています。オブジェクトスタイルの詳細については、「オブジェクトスタイル」を参照してください。

アクション

成功の場合 ユーザーがボックスをクリックしたときに発生するイベントを指定します。使用できるオプションの説明については、「インタラクティブオブジェクトを使用したプロジェクトのナビゲーション」を参照してください。

試行（回数） 指定したアクションが実行される前にユーザーが質問を試行できる回数を指定します。デフォルトでは、試行できる回数に制限はありません。回数を指定するには、「無制限」チェックボックスの選択を解除してから、「試行」オプションに関連付けられている数値をクリックします。

無制限 ユーザーが試行できる回数に制限はありません。

最終試行 最後の試行後に発生するイベントを指定します。使用できるオプションの説明については、「インタラクティブオブジェクトを使用したプロジェクトのナビゲーション」を参照してください。

- 「URL またはファイルを開く」または「他のプロジェクトを開く」を選択した場合は、「URL」または「プロジェクト」フィールドの横の反転された矢印アイコンをクリックし、URL、ファイルまたはプロジェクトを表示するウィンドウを選択します。「現在」、「新規」、「親」および「上」から選択します。「新規」、「親」または「上」を選択した場合、URL、ファイルまたはプロジェクトを開いたときに、元のプロジェクトの再生を続行することもできます。
- 「電子メールを送信」を選択した場合は、電子メールの準備から送信までの間、プロジェクトの再生を続行するオプションがあります。

ショートカット マウスクリックに対応するキーボードショートカットを指定できます。ユーザーは、マウスの代わりにキーボードショートカットを使用できます。例えば、マウスクリックのキーボードショートカットとして Control + Shift + Enter を選択した場合を考えます。ユーザーがこのキーの組み合わせを使用すると、クリックが正解（ボックス内のクリック）として処理されます。ユーザーが間違った組み合わせを押した場合は、ボックスの外側のクリック操作として扱われます。

注: Adobe Captivate プロジェクトをブラウザーで表示する場合、ブラウザーでよく使用するショートカットキーを避けて設定します。例えば、F1 はヘルプを表示するショートカットキーによく使用されています。Ctrl キー、Alt キー、Shift キーは、Macintosh® コンピューターでは Control キー、Option キー、Shift キーにそれぞれ対応します。

オプション

成功 ユーザーがクリックボックスの内側をクリックしたときに表示されるキャプションを含める場合は、このチェックボックスを選択します。

失敗 ユーザーがクリックボックスの外側をクリックしたときに表示されるキャプションを含める場合は、このチェックボックスを選択します。

ヒント ユーザーに表示されるヒントを指定する場合は、このチェックボックスを選択します。ヒントは、ユーザーがクリックボックスの上にマウスを移動したときに表示されます。

成功および失敗キャプションのために一時停止 成功と失敗のすべてのキャプションが表示されるまでプロジェクトを一時停止する場合は、このチェックボックスを選択します。

ボタンを表示 テキスト入力ボックスに「送信」ボタンをデフォルトで追加します。ボタンのラベルやラベル内の文字の書式などのプロパティを変更するには、このボタンをクリックします。

スクロールバーを表示 ユーザーがテキスト入力ボックスのスペースを超えて入力したときに、スクロールバーを表示します。

シャドウ & リフレクション

シャドウ チェックボックスを選択すると、テキスト入力ボックスにシャドウが適用されます。

方向 方向（内側または外側）を選択します。選択した方向のプレビューがステージ上に表示されます。

プリセット プリセットの画像いずれかをクリックすると、標準的な角度、距離、ぼかし、色の設定でシャドウを適用できます。これらの設定項目は、「シャドウ」アコーディオン内の該当するオプションを使用してカスタマイズできます。

色 シャドウの色をクリックして選択します。横のフィールドでは、その色のアルファ値（パーセント）を指定します。

ぼかし シャドウのぼかし値（ピクセル数）を指定します。

角度 シャドウの角度を指定します。

距離 シャドウを表示する距離（ピクセル数）を指定します。

リフレクション チェックボックスを選択すると、テキストキャプションにリフレクションが追加されます。プリセットを 1 つ選択します。

タイミング

表示 テキスト入力ボックスがスライドに表示される期間を指定します。

表示開始までの時間 スライドの最初の表示からテキスト入力ボックスの最初の表示までの遅延を指定します。

指定した秒数後に一時停止 ユーザーがテキスト入力ボックスにテキストを入力できるように、プロジェクトが一時停止するポイントを指定します。ユーザーが正解をクリックするまで、プロジェクトは先に進みません。

トランジション

エフェクト テキスト入力ボックスのトランジションエフェクトを表示します。フェードインやフェードアウトのエフェクトを適用し、フェードエフェクトの時間を設定できます。

塗りと線

塗りつぶし テキスト入力ボックスの背景色を示します。色を変更するには、「塗りつぶし」ボックスをクリックし、カラーパレットで色をクリックします。

「報告」タブ

テキスト入力ボックスのスコアを保持する場合や、学習管理システムとスコアを連携させる場合は、「報告」タブを使用します。

クイズに含める テキスト入力ボックスを現在のクイズの質問と見なします。このボックスに割り当てた点数は現在のクイズのスコアに追加されます。

ポイント 質問に割り当てる得点です。最大で 100 点、最小で 0 点です。このテキスト入力ボックスに割り当てた点数は現在のクイズのスコアに追加されます。

合計に追加 正解がクリックされたときの点数を合計スコアに含めます。

解答を報告する クイズのスコアを学習管理システム（LMS）に送信します。

インタラクション ID 追跡情報を学習管理システムに送信します。学習管理システムで指定されているインタラクション ID を使用します。

「音声」タブ

フェードイン（秒） 音声が入力ボリュームまでフェードインするときの秒数を指定します。

フェードアウト（秒） 音声が無音にフェードアウトするまでの秒数を指定します。

音声を追加 音声をクリックボックスに関連付けることができます。

変形

テキスト入力ボックスの正確なサイズや位置をピクセル単位で定義するには、このセクションを使用します。このセクションでは、テキスト入力ボックスの回転を指定することもできます。

X X 軸上でのテキスト入力ボックスの位置です。

Y Y 軸上でのテキスト入力ボックスの位置です。

W テキスト入力ボックスの幅です。

H テキスト入力ボックスの高さです。

縦横比の維持 テキスト入力ボックスのサイズを変更するときに、高さとの比率を維持します。

角度 テキスト入力ボックスの回転角度です。

Adobe では次を推奨します

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

ボックスおよびボタンへの JavaScript の追加

Adobe Captivate プロジェクトでは、クリックボックス、テキスト入力ボックス、およびボタンに JavaScript を追加することができます。ユーザーがボックスやボタンの内側または外側をクリックしたときに、JavaScript を実行することができます。JavaScript を使用すると、プロジェクトにインタラクティビティを加えながら、あらゆる方法でプロジェクトの用途の幅を広げます。

1. クリックボックス、テキスト入力ボックスまたはボタンをクリックします。
2. プロパティインスペクターの「アクション」セクションで、必要に応じて「成功の場合」または「最終試行」のリストで「JavaScript を実行」を選択します。
3. 「スクリプトウィンドウ」をクリックします。
4. テキストボックスに JavaScript コードを入力し、「OK」をクリックします。他の場所に JavaScript がある場合は、コピーしたコードをこのテキストボックスに貼り付けます。



ボックスおよびボタンへの音声の追加

音声ファイルの読み込み

ライブラリからの音声ファイルの読み込み

ボタン、ハイライトボックス、クリックボックス、またはテキスト入力ボックスで使用する音声ファイルを読み込むことができます。ギャラリーで使用可能な音声ファイルを使用するか、これらのオブジェクトに関連付ける独自の音声を録音できます。ギャラリーフォルダーは、C:\Program Files\Adobe\Adobe Captivate 6.0 (Windows) および /Applications/Adobe Captivate 6.0/Gallery (Mac OS) です。

また、ライブラリを使用して、プロジェクトに既に存在する音声ファイルを追加することもできます。

オブジェクトが表示されると、音声ファイルが再生されます。「成功」、「失敗」または「ヒント」キャプションに音声を関連付けることもできます。

音声ファイルの読み込み

[トップへ戻る](#)

1. クリックボックス、テキスト入力ボックスまたはボタンをクリックします。
2. プロパティンスペクターの「音声」セクションで、「音声を追加」をクリックします。
3. オブジェクトの音声ダイアログボックスで、「読み込み (F6)」をクリックします。
4. 追加する音声ファイルを参照し、ファイルを選択して「開く」をクリックします。
5. 音声ファイルを聞く、またはテストするには再生アイコンをクリックします。
6. 入力デバイス、音質のレベル、入力測定などの音声設定を変更するには、「設定」をクリックします。
7. 音声ファイルを編集（音量変更、無音の挿入、音声の長さ調整）するには「編集」タブをクリックします。
8. 「保存」をクリックしてから「閉じる」をクリックします。

ライブラリからの音声ファイルの読み込み

[トップへ戻る](#)

1. クリックボックス、テキスト入力ボックスまたはボタンをクリックします。
2. プロパティンスペクターの「音声」セクションで、「音声を追加」をクリックします。
3. オブジェクトの音声ダイアログボックスで、「ライブラリ」をクリックします。

注意： ライブラリオプションを使用するには、Adobe Captivate プロジェクトに音声ファイルが含まれている必要があります。音声ファイルがプロジェクトに存在しない場合は、ライブラリオプションを使用できません。
4. ライブラリから音声を選択ダイアログボックスで、音声ファイルを選択し、「OK」をクリックします。ライブラリに存在しない音声ファイルを使用するには、「読み込み」をクリックします。
5. 音声ファイルを聞く、またはテストするには再生アイコンをクリックします。
6. 入力デバイス、音質のレベル、入力測定などの音声設定を変更するには、「設定」をクリックします。
7. 音声ファイルを編集（音量変更、無音の挿入、音声の長さ調整）するには「編集」タブをクリックします。
8. 「保存」をクリックしてから「閉じる」をクリックします。



ボタン

[ボタンの追加](#)

[ボタンサイズの自動変更](#)

[質問スライドのボタンの変更](#)

ボタンを追加することにより、Adobe Captivate プロジェクトのインタラクティビティを向上させることができます。簡単にボタンを追加するには、デフォルトのボタンスタイル（白無地の長方形）を使用します。カスタムボタン画像を読み込むこともできます。ボタンのサイズ変更およびスライド上での位置変更をすることができます。ユーザーがボタンをクリックした場合に起こる動作を定義できます。

ボタンの追加

[トップへ戻る](#)

注意： プロジェクトのサイズを変更する前に、すべてのボタンのサイズを変更します。プロジェクトのサイズを変更しても、ボタンのサイズは自動的に変更されません。

1. ボタンを追加するスライドを開きます。
2. 挿入／標準オブジェクト／ボタンを選択します。
注意： ボタンを選択して Delete キーを押すと、いつでもボタンを削除できます。ボタンを削除した場合、それに関連付けられたすべてのオブジェクト（成功および失敗キャプションなど）も同時に削除されます。
ボタンがスライド上に表示されます。
3. 必要に応じて、ボタンのサイズを設定し、ドラッグして位置を変更します。
4. 「成功」、「失敗」または「ヒント」キャプションをダブルクリックしてテキストを編集します。
5. ボタンのプロパティを変更するには、ボタンをクリックし、プロパティインスペクターでプロパティを変更します。

ボタンのプロパティ

ボタンのプロパティを表示するには、スライドでそのボタンを選択します。プロパティインスペクターに、ボタンのプロパティが表示されます。

プロパティを変更すると、ボタンの選択したインスタンスに変更が瞬時に適用されます。すべてに適用アイコン()をクリックして、プロジェクト内のすべてのボタンまたは同じオブジェクトスタイルを使用するボタンに変更を適用します。

ボタン

名前 ボタンの固有の名前を入力します。ボタンを表示するかどうかの条件を定義するときに、この名前を使用できます。

出力内で表示可能 プロジェクトの再生時にボタンを非表示にする場合は、このオプションの選択を解除します。スライドの開始やスライドの終了などの特定のイベントが発生したときに、オブジェクトを表示できます。詳しくは、オブジェクトの表示の制御を参照してください。

スタイル ボタンのスタイルを選択します。新しいスタイルを定義するには、編集／オブジェクトスタイルマネージャーを選択します。オブジェクトスタイルについて詳しくは、オブジェクトスタイルを参照してください。

一般

OS ボタン テキストが表示されるボタンです。ボタンのデザインはオペレーティングシステムによって異なります。

キャプション ボタン上に表示するテキストを入力します。

ボタンを透明にする ボタンを透明にします。テキストボタンを透明にした場合、スライドにはテキストのみが表示されます。

テーマボタン 塗りのカラーや角丸の半径などの属性を変更してカスタマイズできるボタン。テーマボタンにもテキストを使用することができます。

キャプション ボタン上に表示するテキストを入力します。

塗りつぶし色 ボタンの色です。

線 ボタンの枠線の色です。

幅 ボタンの枠線の太さです。

スタイル 線のスタイル。

角丸の半径 ボタンの角をスムーズ化する半径。

画像ボタン 画像をボタンとして使用します。ギャラリーで使用可能な画像を参照したり、表示されるメニューから画像を選択したりできます。

透明化する 透明なボタンを作成します。

文字

ファミリー ボタンに入力されたテキストに関連付けられているフォントファミリーを表示します。

スタイル ボタンに入力される文字のスタイルを表示します。

サイズ ボタンに入力される文字のサイズを表示します。

形式 テキスト入力ボックスに入力されるボタンの形式（太字または斜体）を表示します。

色 ボタンに入力される文字の色を表示します。

注意： このセクションのプロパティを変更した場合は、「一般」セクションのオブジェクトスタイルの先頭に「+」記号が表示されます。この記号は、スタイルが現在上書き状態であることを示しています。オブジェクトスタイルについて詳しくは、オブジェクトスタイルを参照してください。

アクション

成功の場合 ユーザーがボタンをクリックしたときに発生するイベントを指定します。使用可能なオプションの説明は、インタラクティブなオブジェクトを使用したプロジェクトのナビゲーションを参照してください。

試行（回数） 指定したアクションが実行される前にユーザーが質問を試行できる回数を指定します。デフォルトでは、試行できる回数に制限はありません。回数を指定するには、「無制限」チェックボックスの選択を解除してから、「試行」オプションに関連付けられている数値をクリックします。

無制限 ユーザーが試行できる回数に制限はありません。

最終試行 最後の試行後に発生するイベントを指定します。使用可能なオプションの説明は、インタラクティブなオブジェクトを使用したプロジェクトのナビゲーションを参照してください。

- 「URL またはファイルを開く」または「他のプロジェクトを開く」を選択した場合は、「URL」または「プロジェクト」フィールドの横の反転された矢印アイコンをクリックし、URL、ファイルまたはプロジェクトを表示するウィンドウを選択します。「現在」、「新規」、「親」および「上」から選択します。「新規」、「親」または「上」を選択した場合、URL、ファイルまたはプロジェクトを開いたときに、元のプロジェクトの再生を続行することもできます。
- 「電子メールを送信」を選択した場合は、電子メールの準備から送信までの間、プロジェクトの再生を続行するオプションがあります。

ショートカット マウスクリックに対応するキーボードショートカットを指定できます。ユーザーは、マウスの代わりにキーボードショートカットを使用できます。例えば、マウスクリックのキーボードショートカットとして Control + Shift + Enter を選択した場合を考えます。ユーザーがこのキーの組み合わせを使用すると、クリックが正解（ボックス内のクリック）として処理されます。ユーザーが間違った組み合わせを押した場合は、ボックスの外側のクリック操作として扱われます。

注意： Adobe Captivate プロジェクトをブラウザーで表示する場合、ブラウザーでよく使用するショートカットキーを避けて設定します。例えば、F1 はヘルプを表示するショートカットキーによく使用されています。Ctrl キー、Alt キー、Shift キーは、Macintosh® コンピューターでは Control キー、Option キー、Shift キーにそれぞれ対応します。

オプション

成功 ユーザーがボタンをクリックしたときに表示されるキャプションを含める場合は、このチェックボックスを選択します。

失敗 ユーザーがボタンの外側をクリックしたときに表示されるキャプションを含める場合は、このチェックボックスを選択します。

ヒント ユーザーに表示されるヒントを指定する場合は、このチェックボックスを選択します。ヒントは、ユーザーがボタンの上にマウスを移動したときに表示されます。

成功および失敗キャプションのために一時停止 成功と失敗のすべてのキャプションが表示されるまでプロジェクトを一時停止する場合は、このチェックボックスを選択します。

ヒット領域上でハンドカーソルを表示 ユーザーがポインターをボタンに移動したときにポインターを人差し指の形に変える場合は、このチェックボックスを選択します。

ダブルクリック ユーザーがボタンをダブルクリックするようにする場合は、このチェックボックスを選択します。

クリック音を無効にする ユーザーがボタン領域の内側をクリックしたときに再生されるクリック音を無効にする場合は、このチェックボックスを選択します。

シャドウ & リフレクション

シャドウ チェックボックスを選択すると、ボタンにシャドウが適用されます。

方向 方向（内側または外側）を選択します。選択した方向のプレビューがステージ上に表示されます。

プリセット プリセットの画像いずれかをクリックすると、標準的な角度、距離、ぼかし、色の設定でシャドウを適用できます。これらの設定項目は、「シャドウ」アコーディオン内の該当するオプションを使用してカスタマイズできます。

色 シャドウの色をクリックして選択します。横のフィールドでは、その色のアルファ値（パーセント）を指定します。

ぼかし シャドウのぼかし値（ピクセル数）を指定します。

角度 シャドウの角度を指定します。

距離 シャドウを表示する距離（ピクセル数）を指定します。

リフレクション チェックボックスを選択すると、テキストキャプションにリフレクションが追加されます。プリセットを 1 つ選択します。

タイミング

表示 ボタンがスライドに表示される期間を指定します。

表示開始までの時間 スライドの最初の表示からボタンの最初の表示までの遅延を指定します。

指定した秒数後に一時停止 ユーザーがボタンをクリックできるように、プロジェクトが一時停止するポイントを指定します。ユーザーがボタンをクリックするまで、プロジェクトは先に進みません。

「報告」タブ

ボタンのスコアを保持する場合、または学習管理システムとスコアを連携させる場合は、「報告」タブを使用します。

クイズに含める ボタンを現在のクイズの質問と見なします。このボタンに割り当てた点数は現在のクイズのスコアに追加されます。

ポイント 質問に割り当て得点です。最大で 100 点、最小で 0 点です。このボタンに割り当てた点数は現在のクイズのスコアに追加されます。

合計に追加 正解がクリックされたときの点数を合計スコアに含めます。

解答を報告する クイズのスコアを学習管理システム (LMS) に送信します。

インタラクション ID 追跡情報を学習管理システムに送信します。学習管理システムで指定されているインタラクション ID を使用します。

「音声」タブ

フェードイン [#] 音声フェードインしてフルボリュームになるまでの時間を指定します。

フェードアウト [#] 音声フェードアウトして無音になるまでの時間を指定します。

クリック時にスライドの音声を停止 ユーザーがボタンをクリックしたときに、スライドに関連付けられている音声ファイルの再生を停止します。このオプションはスライドの音声を停止しますが、バックグラウンド音声は停止しません。また、キーボードショートカットを使用しても音声は停止しません。

一時停止時にスライドの音声を停止 プロジェクトが一時停止されたときに、スライドに関連付けられている音声ファイルの再生を停止します。音声を追加 音声をボタンに関連付けます。

変形

ボタンの正確なサイズや位置をピクセル単位で定義するには、このセクションを使用します。このセクションでは、ボタンの回転を指定することもできます。

X X 軸上でのボタンの位置です。

Y Y 軸上でのボタンの位置です。

W ボタンの幅です。

H ボタンの高さです。

縦横比の維持 ボタンのサイズを変更するときに、高さと幅の比率を維持します。

角度 ボタンの回転角度です。

復習ボタンのプロパティ

クイズ結果のスライドに復習ボタンが表示されます。ユーザーが復習ボタンをクリックすると、正解または不正解だった質問に関する報告を含むスライドが表示されます。また、すべての質問の正解が提示されます。復習ボタンのプロパティは、標準のボタンに似ています。

ボタンサイズの自動変更

[トップへ戻る](#)

ボタン上のテキストの長さに合わせてボタンまたはキャプションのサイズを自動的に変更するように、Adobe Captivate を設定できます。テキストを編集した場合、新しいテキストの長さに合わせてボタンのサイズが変更されます。

1. 開いているプロジェクトで、編集／環境設定 (Windows) または Adobe Captivate／環境設定 (Mac OS) を選択します。
2. 環境設定ダイアログボックスで、グローバルメニューの「デフォルト」を選択します。
3. 右側の一般パネルで「ボタンの自動サイズ調整」を選択します。

注意： プロジェクトのサイズを変更する前にボタンのサイズを変更することをお勧めします。プロジェクトのサイズを変更しても、ボタンのサイズは自動的に変更されません。

質問スライドのボタンの変更

[トップへ戻る](#)

質問スライド上のボタンのプロパティの一部を変更することができます。標準ボタンは、「クリア」、「戻る」、「送信」および「スキップ」です。

1. 変更する質問ボタンを選択します。
2. クイズのプロパティパネルで、各種オプションの値を設定します。

注意： プロジェクトのサイズを変更する前に、すべてのボタンのサイズを変更します。プロジェクトのサイズを変更しても、ボタンのサイズは自動的に変更されません。

関連項目



クリックボックス

クリックボックスのプロパティ

クリックボックスの追加

クリックボックスは、次のアクションが実行される前にユーザーがクリックする必要がある、スライド上の領域です。クリックボックスを使用して（例えば、ユーザーがクリックする必要があるメニューまたはボタンにクリックボックスを配置するなど）、アプリケーションの機能のデモンストレーションを行うことができます。ユーザーが正しくクリックした場合に起こる動作を定義できます。例えば、次のスライドに進む、URL を開く、電子メールを送信するなどの動作を指定できます。

Adobe Captivate には、次の種類のクリックボックスを挿入できます。

- 右クリックボックス 
- 左クリックボックス 
- ダブルクリックボックス 

プロパティでダブルクリックボックスや右クリックボックスとして指定しない限り、クリックボックスは左クリックボックスとして機能します。関連するアイコンにより、様々な種類のクリックボックスを把握できます。

右クリックボックスは、次のような場合にはサポートされず、Adobe Captivate プロジェクトをパブリッシュした後で左クリックボックスとして機能します。

- 次の場合を除き、プロジェクトを SWF ファイル（HTML オプションを有効）としてパブリッシュ。
 - アクセシビリティの無効化（「編集」>「環境設定」>「プロジェクト」>「パブリッシュ設定」）
 - CD のコンテンツを配信予定の場合は信頼済みのパスでの SWF のパブリッシュ。JavaScript がブラウザーで有効になっていてコンテンツが Web サーバーから配信される場合、この手順は必須です。
- 第 508 条規格準拠のプロジェクトのパブリッシュ
- PDF ファイルへのプロジェクトのパブリッシュ
- EXE ファイルとしてのプロジェクトのパブリッシュ

注意： 右クリックボックスはプロジェクトビュー（「プロジェクト」、「このスライドから」、および「次の 'n' 枚」プレビューオプション）ではサポートされていません。

プロジェクトにクリックボックスを追加した後で、プロパティインスペクターでクリックボックスのプロパティを表示および編集できます。プロジェクトの他のインタラクティブなオブジェクトに関連してクリックボックスのプロパティを表示するには、プロジェクト／詳細なインタラクションを選択します。

クリックボックスのプロパティ

[トップへ戻る](#)

クリックボックスのプロパティを表示するには、スライドでそのクリックボックスを選択します。プロパティインスペクターに、クリックボックスのプロパティが表示されます。

プロパティを変更すると、クリックボックスの選択したインスタンスに変更が瞬時に適用されます。「すべてに適用」アイコンをクリックして、プロジェクト内のすべてのクリックボックスまたは同じオブジェクトスタイルを使用するクリックボックスに変更を適用します。

「クリックボックス」セクション

名前 オブジェクトの固有の名前を入力します。オブジェクトを表示するかどうかの条件を定義するときに、この名前を使用できます。

表示 スライド上にオブジェクトを表示しない場合は、このオプションの選択を解除します。「表示」オプションを使用すると、オブジェクトを表示可能にすることができます。詳しくは、オブジェクトの表示の制御を参照してください。

「アクション」セクション

成功の場合 ボックスをクリックしたとき、例えば、別のプロジェクトや特定の URL を開くときに起こるイベントを指定します。使用可能なオプションの説明は、インタラクティブなオブジェクトを使用したプロジェクトのナビゲーションを参照してください。

試行（回数） 指定したアクションが実行される前にユーザーが質問を試行できる回数を指定します。デフォルトでは、試行できる回数に制限はありません。回数を指定するには、「無制限」チェックボックスの選択を解除してから、「試行」オプションに関連付けられている数値をクリックします。

無制限 ユーザーが試行できる回数に制限はありません。

最終試行 最後の試行後に発生するイベントを指定します。使用可能なオプションの説明は、インタラクティブなオブジェクトを使用したプロジェクトのナビゲーションを参照してください。

「URL またはファイルを開く」または「他のプロジェクトを開く」を選択した場合は、「URL」または「プロジェクト」フィールドの横の反転された矢印アイコンをクリックし、URL、ファイルまたはプロジェクトを表示するウィンドウを選択します。「現在」、「新規」、「親」および「上」から選択します。「新規」、「親」または「上」を選択した場合、URL、ファイルまたはプロジェクトを開いたときに、元のプロジェクトの再生を続行することもできます。

- 「電子メールを送信」を選択した場合は、電子メールの準備から送信までの間、プロジェクトの再生を続行するオプションがあります。

ショートカット マウスクリックに対応するキーボードショートカットを指定できます。ユーザーは、マウスの代わりにキーボードショートカットを使用できます。例えば、マウスクリックのキーボードショートカットとして Control + Shift + Enter を選択した場合を考えます。ユーザーがこのキーの組み合わせを使用すると、クリックが正解（ボックス内のクリック）として処理されます。ユーザーが間違った組み合わせを押した場合は、ボックスの外側のクリック操作として扱われます。

注意： Adobe Captivate プロジェクトをブラウザーで表示する場合、ブラウザーでよく使用するショートカットキーを避けて設定します。例えば、F1 はヘルプを表示するショートカットキーによく使用されています。Ctrl キー、Alt キー、Shift キーは、Macintosh® コンピューターでは Control キー、Option キー、Shift キーにそれぞれ対応します。

「オプション」セクション

成功 ユーザーがクリックボックスの内側をクリックしたときに表示されるキャプションを含める場合は、このチェックボックスを選択します。

失敗 ユーザーがクリックボックスの外側をクリックしたときに表示されるキャプションを含める場合は、このチェックボックスを選択します。

ヒント ユーザーに表示されるヒントを指定する場合は、このチェックボックスを選択します。ヒントは、ユーザーがクリックボックスの上にマウスを移動したときに表示されます。

成功および失敗キャプションのために一時停止 成功と失敗のすべてのキャプションが表示されるまでプロジェクトを一時停止する場合は、このチェックボックスを選択します。

ヒット領域上でハンドカーソルを表示 ユーザーがポインターをクリックボックスに移動したときにポインターを人差し指の形に変える場合は、このチェックボックスを選択します。

ダブルクリック ユーザーがクリックボックスをダブルクリックするようにする場合は、このチェックボックスを選択します。

クリック音を無効にする ユーザーがクリックボックス領域の内側をクリックしたときに再生されるクリック音を無効にする場合は、このチェックボックスを選択します。

ユーザーがクリックするまでプロジェクトを一時停止 ユーザーがクリックボックスをクリックするまでプロジェクトを一時停止する場合は、このチェックボックスを選択します。ユーザーがクリックボックスをクリックするまで、プロジェクトは再開しません。

右クリック ユーザーがクリックボックスを右クリックするようにする場合は、このチェックボックスを選択します。

「タイミング」セクション

表示（秒） クリックボックスがスライドに表示される時間を指定します。

表示開始までの時間（秒） スライドの再生を開始してから、スライドにクリックボックスが表示されるまでの時間を指定します。

「音声」セクション

フェードイン [#] 音声フェードインしてフルボリュームになるまでの時間を指定します。

フェードアウト [#] 音声フェードアウトして無音になるまでの時間を指定します。

クリック時にスライドの音声を停止 クリックボックス領域の内側をクリックしたときに、スライドに関連付けられている音声ファイルの再生を停止します。このオプションはスライドの音声を停止しますが、バックグラウンド音声は停止しません。また、キーボードショートカットを使用しても音声は停止しません。

一時停止時にスライドの音声を停止 プロジェクトが一時停止されたときに、スライドに関連付けられている音声ファイルの再生を停止します。例えば、「ユーザーがクリックするまでプロジェクトを一時停止」オプションを有効にしている場合は、ユーザーがクリックボックス領域内をクリックするまでスライドの音声は停止します。

音声を追加 音声をクリックボックスに関連付けることができます。

「報告」セクション

正解がクリックされるたびにスコアを割り当てて、学習管理システムとスコアを連携させることができます。

クイズに含める クリックボックスを現在のクイズの質問と見なします。このクリックボックスに割り当てた点数は現在のクイズのスコアに追加されます。

ポイント 質問に割り当てる得点です。最大で 100 点、最小で 0 点です。このクリックボックスに割り当てた点数は現在のクイズのスコアに追加されます。

合計に追加 正解がクリックされたときの点数を合計スコアに含めます。

解答を報告する クイズのスコアを学習管理システム（LMS）に送信します。

インタラクション ID 追跡情報を学習管理システムに送信します。学習管理システムで指定されているインタラクション ID を使用します。

「変形」セクション

クリックボックスの正確なサイズや位置をピクセル単位で定義するには、このセクションを使用します。このセクションでは、クリックボックスの回転を指定することもできます。

X X 軸上でのクリックボックスの位置です。

Y Y 軸上でのクリックボックスの位置です。

W クリックボックスの幅です。

H クリックボックスの高さです。

縦横比の維持 クリックボックスのサイズを変更するときに、高さとの比率を維持します。
角度 クリックボックスの回転角度です。

クリックボックスの追加

[トップへ戻る](#)

1. クリックボックスを追加するスライドを開きます。
2. 挿入／標準オブジェクト／クリックボックスを選択します。クリックボックスがスライド上に表示されます。
3. 目的に合わせて、クリックボックスのサイズを設定し、ドラッグして位置を変更します。
4. 「成功」、「失敗」または「ヒント」キャプションをダブルクリックしてテキストを編集します。
5. クリックボックスのプロパティを変更するには、ボックスをクリックし、プロパティインスペクターでプロパティを変更します。

関連項目



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

インタラクティブなオブジェクトを使用したプロジェクトのナビゲーション

次に示すように、インタラクティブなオブジェクトを使用したナビゲーションオプションを定義できます。

- アプリケーションで定義されているアクションをユーザーが実行した場合
- アプリケーションで定義されていないアクションをユーザーが実行した場合

次に示すアクションは、スライドのプロパティインスペクターの入力時メニューと終了時メニューの両方で使用できます。

注意：「前のスライドに移動」、「次のスライドに移動」、「最後に閲覧したスライドに移動」および「スライドヘジャンプ」の各オプションは、終了時メニューでのみ使用できます。

続行 ムービーが、次に定義されているアクションに進みます。

前のスライドに移動 前のスライドがユーザーに表示されます。

次のスライドに移動 ムービーが次のスライドに進みます。

最後に閲覧したスライドに移動 ムービーが、前に表示されていたスライドに戻ります。

スライドヘジャンプ ムービーが、指定されたスライドに進みます。

URL またはファイルを開く ユーザーがインターネットに接続している場合、Web ブラウザーが開き、指定された Web ページが表示されます。また、指定したファイルをユーザーに表示することもできます。

URL を指定するとともに、URL ボックスのそばの矢印をクリックして、次のいずれかの方法で URL を開きます。

現在 Adobe Captivate のムービーが再生されている現在のブラウザウィンドウで。

新規 新規ブラウザウィンドウで。

親 Adobe Captivate プロジェクトが HTML ページの一部の場合は、このオプションを選択して、プロジェクトに割り当てられた領域の URL を表示します。

上 Adobe Captivate プロジェクトが HTML ページの一部の場合は、このオプションを選択して、ページの「トップフレーム」の URL を表示します。



URL を開くオプション

他のプロジェクトを開く 指定した Adobe Captivate プロジェクトを開きます。

電子メールを送信 デフォルトの電子メールエディターで、「宛先」フィールドに電子メールアドレスが指定された下書きが開きます。

JavaScript を実行 指定された JavaScript を実行します。

高度なアクションを実行 Adobe Captivate に記述されているスクリプトを実行します。

音声再生 Adobe Captivate では、インタラクティブなオブジェクトに割り当てられた音声再生されます。音声は、別のインタラクティブなオブジェクトをクリックするか、別のスライドに移動するまで再生されます。操作しない場合、音声は指定された音声ファイルの長さだけ再生され、繰り返し再生されません。

音声が生じる前に、音声を追加した別のインタラクティブなオブジェクトをクリックすると、2 つ目の音声ファイルの再生が開始されます。

注意： 高度なアクションで複数の「音声再生」アクションを使用する場合は、最初の「音声再生」アクションに対応する音声のみが再生されます。

トリガーされた音声を停止 「音声再生」アクションによってトリガーされた最新の音声は停止します。

表示 ユーザーが必要なアクションを実行すると、指定された非表示オブジェクトが表示されます。

非表示 ユーザーが必要なアクションを実行すると、指定されたオブジェクトが非表示になります。

有効 ユーザーが必要なアクションを実行すると、プロジェクトの別のオブジェクトがアクティブになります。

無効 ユーザーが必要なアクションを実行すると、プロジェクトの別のオブジェクトが無効になります。

割り当て ユーザーが必要なアクションを実行すると、指定された変数の値がオブジェクト内に設定されます。

インクリメント ユーザーが必要なアクションを実行すると、指定された変数の値が増加します。

デクリメント ユーザーが必要なアクションを実行すると、指定された変数の値が減少します。

エフェクトを適用 ユーザーが必要なアクションを実行すると、指定されたオブジェクトに関連付けられているエフェクトが適用されます。

アクションなし ユーザーがスライドを終了しても、アクションは実行されません。

音声

このページにリンクされている一部のコンテンツは英語でのみ表示される場合があります。

システム音声（サブスクリプションおよびアップグレードプランの場合のみ）

システム音声とは、コンピューターのスピーカーからの音声のことです。例えば、YouTube ビデオや、アプリケーションでエラーメッセージが表示される場合の音に関連する音声などです。Adobe Captivate を使用すると、ソフトウェアシミュレーションやビデオのデモの録画中にシステム音声をキャプチャまたは録音することができます。録音または読み込むことでプロジェクトを作成した後、システム音声をスライドに追加することもできます。

注意： Adobe Captivate は、Windows XP でのシステム音声の録音をサポートしていません。

特定のスライドにのみシステム音声を追加できます。つまり、「音声」メニューの次のオプションを使用して、システム音声を読み込み、または編集することができます。

- 読み込み先／スライド
- 記録先／スライド
- 編集／スライド

スライドにナレーションとシステム音声の両方が含まれる場合は、「タイムライン」はこれらの両方の音声波形に 2 つの異なるレイヤーを表示します。



ナレーションとシステム音声を表示するタイムライン

A. ナレーション B. システム音声

ただし、ビデオデモプロジェクトの場合、システム音声はタイムラインの別のレイヤーには存在しません。ナレーションとシステム音声は、1 つの音声波形にまとめられます。2 つのタイプの音声は、音声を編集ダイアログボックスおよび Adobe Captivate ライブラリに 2 つの別のアイテムとして使用できます。

クローズドキャプションはシステム音声に追加できません。スライドから音声を削除すると、ナレーションとシステム音声の両方が削除されます。

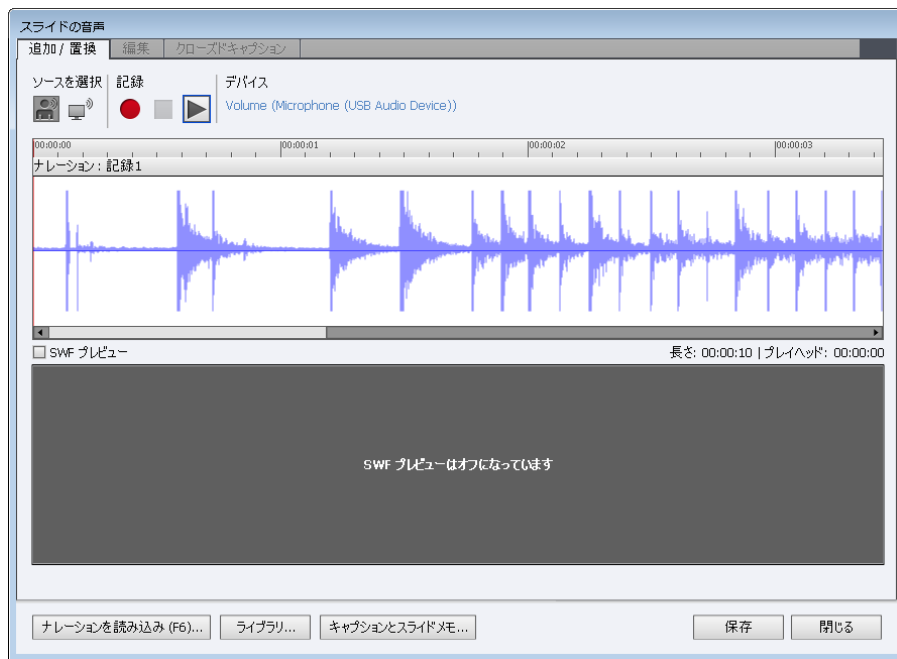
関連項目

- [録音の同期](#)
- [音声を編集](#)
- [音声の挿入](#)
- [音声のプレビュー](#)
- [音声の詳細の表示](#)
- [音声の書き出し](#)

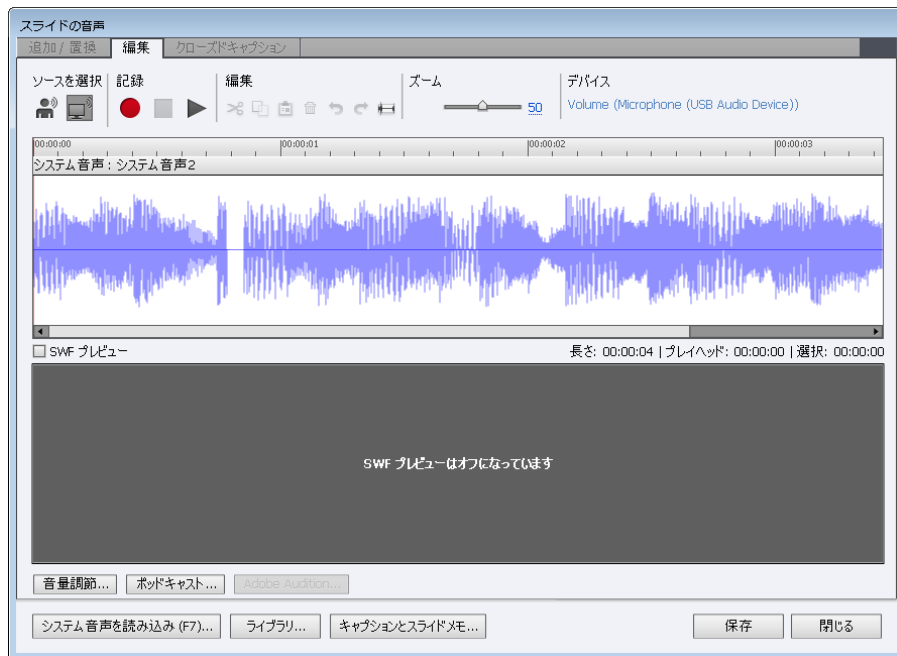
ナレーションとシステム音声の波形の表示

[ページのトップへ](#)

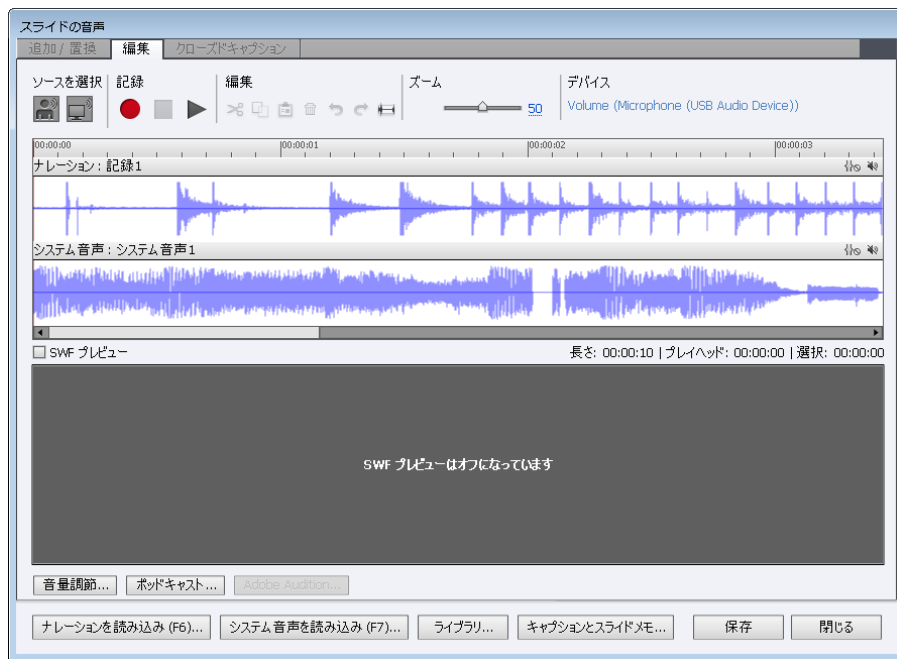
スライド音声ダイアログボックスの既定のビュー（追加 / 置換または編集タブ）は、現在スライドに関連付けられているすべての音声波形を表示します。



ナレーション音声のみを含むスライドのスライド音声ダイアログボックス



システム音声のみを含むスライドのスライド音声ダイアログボックス



ナレーションとシステム音声の両方を含むスライド音声ダイアログボックス

表示するには：

- ナレーションのみの場合は、「システム音声」アイコン (🔊) をクリックします。
- システム音声のみの場合は、「ナレーション」アイコン (🎤) をクリックします。
- ナレーションとシステム音声の両方の場合は、「ナレーション」および「システム音声」アイコンの両方をクリックします。

注意： ビデオデモプロジェクトで、ナレーションとシステム音声波形はタイムラインにまとめられます。ただし、2 つのタイプの音声は、音声を編集ダイアログボックスおよび Adobe Captivate ライブラリでの編集に別々に使用できます。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

録音の同期

[録画の要件](#)

[音声録音の説明](#)

[音声録音プリファレンスの設定](#)

[マイクの測定](#)

[スライドに音声を録音する](#)

[プロジェクトの作成中に音声を録音する](#)

[オブジェクトの音声を録音する](#)

ムービーを記録するときに、ムービーのナレーションをマイクに録音することで、プロジェクトに同期音声（同期された音声録音）を追加します。ムービーはモノラルで記録されます。

録音装置

[ページのトップへ](#)

適切な録音機器を使用すると、録音した音声の品質に大きな違いが生じます。

サウンドカードを備えたコンピューター ご使用のコンピューターにインストールされたサウンドカードは、音声のデジタルレコーダーの役割を果たします。

マイク 可能な場合は、コンピューターに付属している安価なマイクの使用を避けます。また、マイク用の適切なケーブルおよびマイクを立てるスタンドを録音時に使用します。

プリアンプ プリアンプはマイクの信号を増幅します。おそらく、ご使用のサウンドカードのマイク入力にプリアンプが含まれていますが、良質のものではない場合がほとんどです。プリアンプをご購入になるときは、小さいミキサーまたはスタンドアロンのバージョンを選択することができます。ミキサーを使用すると、複数のマイクまたはデバイスを 1 か所に接続し、それぞれの音量を個々に調整することができます。スタンドアロンプリアンプは、雑音を防止できる面で、ミキサーより優れていると考えられます。

スピーカー コンピューターに付属しているスピーカーは、録音用にはおそらく十分な品質を備えていると思われます。必要に応じて、スピーカーの設定の一部を変更してください。ただし、ラップトップで作業している場合、ラップトップ内蔵のスピーカーの代わりに標準デスクトップコンピューターのスピーカーを使用する必要があります。

ヘッドフォン マイクをオンにしているとき、スピーカーが邪魔なフィードバックを出す場合があるので、ヘッドフォンは重要です。また、マイクが漏れた音声を拾うおそれがあるので、耳を覆うタイプのヘッドフォンが最適です。

メディアプレーヤー ご使用のシステムで音声ファイルを再生可能な任意のソフトウェアを利用できます。

録音ソフトウェア 様々な録音ソフトウェアを利用することができます。ソフトウェアの重要な機能には、間違いを訂正する編集機能、音楽および音声エフェクトオプション、そして必要なファイル形式（mp3 または WAV など）で作成できる機能などが含まれます。

録音する場所 必要な録音機器を入手した後、録音を始める前に、最も重要なアクションが残っています。それは、当然のことですが、録音作業に適した静かな場所を見つけることです。ドアを閉め、不要なコンピューター機器の電源を切り、照明を切るかまたは落とし、電話、ポケベル、携帯電話の呼び出し音を切ります。同様に録音中であることを伝えます。

音声録音のヒント

[ページのトップへ](#)

できる限り最高品質の音声を録音するには、次のヒントに従います。

設定 必要な音声録音装置を入手したら、正しく設定する必要があります。まず、マイクをミキサーまたはプリアンプに接続し、その装置の出力をご使用のコンピューターのサウンドカードの「ラインイン」に接続します。ヘッドフォンをコンピューターに接続します。その後、ミキサーまたはプリアンプの音量を設定します。音量レベルをテストするために話し始め、注意深く音量を上げて、音量が 0 より少し低くなるようにします。

サウンドカードの設定 サウンドカードを制御するソフトウェアアプリケーションを開きます。音声の設定はコントロールパネルからできます。録音ソース（ラインイン）を選択し、音量を 100 % に調整します。

実際の録音レベルは、ミキサーまたはプリアンプで制御します。

録音ソフトウェアの設定 録音ソフトウェアを起動します。必要に応じて、設定を変更します。ミキサーおよびプリアンプには音声レベル制御がないため、録音時はメーターを確認します。録音中は、メーターが 0 を超えていないか、または音声に歪みがないかを確認します。

マイクの設置 マイクを正しく設置すると、完成した音声ファイルの品質に大きな違いが生じます。最初に、マイクを約 10 ～ 15 cm 以内に近づけ、雑音が録音されないようにします。マイクを口より下に配置して俯いて話すことは避けます。鼻の上から口を指すように、マイクを下に向けて配置します。最後に、マイクを口の横へわずかにずらします。こうすることで、「さ」行および「ば」行の音を和らげることができます。

マイクのテクニック 口が濡かないように、水などを手元に置いておきます。録音を開始する前に、マイクから顔を背け、何回か深呼吸し、口を開けてからマイクに向かって話し始めます。この要領で録音すると、音声トラックの初めによく録音されることがある、呼吸音および唇の音が解消されます。ゆっくりと注意深く話します。不自然なくらいゆっくり話していると感じる場合がありますが、速度は録音ソフトウェアを使用して後で調整することができます。最初からすべてを正しく録音する必要はありません。後で録音を聞いて評価し、必要に応じて再録音できます。

音声の編集 音声の編集はテキストの編集とほぼ同じです。録音を注意深く聞きます。不要な音声を削除し、ソフトウェアで使用可能なオプションを使用してトラックを仕上げます。必要な音楽や音響効果を追加します。音声トラックを正しい形式（mp3 または WAV ファイル）で保存します。

Adobe Captivate への音声ファイルの追加 音声ファイルの録音が完了したら、Adobe Captivate プロジェクトに追加します。

追加のフィードバック Adobe Captivate プロジェクトに音声を追加したら、もう一度聞いてみます。ユーザーが通常行うのと同様にプロジェクトを再生します。最後に、他の人に Adobe Captivate SWF ファイルおよび音声ファイルをプレビューしてもらいます。必要に応じて、音声ファイルを再編集します。

音声記録の環境設定

[ページのトップへ](#)

音声ファイルには、サイズに対する質のバランスという、共通の課題があります。音声の質を高くすると、ファイルサイズが大きくなります。音声の圧縮率を高くしてサンプリングレートを低くするほど、サイズは小さくなりますが、音質は低下します。Adobe Captivate では、入力および出力条件に基づいて、録音および圧縮の方法を制御することができます。

Adobe Captivate での音声作成は、2 つのプロセスで構成されています。音声は WAV 形式で録音され、その後で Adobe Captivate が WAV ファイルを mp3 ファイルに変換します。ファイルが WAV 形式の場合、ある程度の柔軟性があります。音質を下げて編集および調整し、再生シナリオに合わせて mp3 ファイルに圧縮することができます。

音声の操作では、ユーザーを念頭に置きます。ユーザーがダイヤルアップモデムで Adobe Captivate プロジェクトにアクセスする場合は、56 Kbps のような高圧縮率および低サンプリングレートを使用します。一方、プロジェクトを CD-ROM で配布する場合は、144 Kbps のような低圧縮率および高サンプリングレートを使用します。最良の開発には、ユーザーに提供するムービーの音質とファイルサイズの最適なバランスを見つけるために、試してみることが重要です。

Adobe Captivate を使用して、単一のスライド、スライドグループ、またはプロジェクト全体に音声ファイルを録音することができます。

注意： スライドの音声ファイルが一意である場合、スライドのタイムラインはその音声ファイルに合わせて引き伸ばされますが、プロジェクトの音声ファイルがプロジェクトのタイムラインを超えた場合、プロジェクトの音声ファイルは短縮されます。

1. 開いているプロジェクトで、音声／記録先を選択し、いずれかのオプションを選択します。

スライド 選択されたスライドの音声ファイルを録音します。

スライド 選択したスライドから始まる一連のスライドの音声ファイルを録音します。このグループに含めるスライドの範囲定義を終了するには、音声を録音するダイアログボックスの「終了」フィールドにスライド番号を入力します。

バックグラウンド プロジェクト用に、バックグラウンド音声を作成します。詳細については、「背景音声を作成する」を参照してください。

オブジェクト スライドで選択したオブジェクトの音声を設定します。

2. 音声ダイアログボックスで、環境設定に従って次の設定を行います。

SWF プレビュー

録音ウィンドウに表示されるプレビューパネルにより、プロジェクトを確認しながら音声を録音できます。

継続再生

すべての選択スライドの終わりまたはプロジェクトの終わりまでファイルを再生する場合は、このオプションを選択します。

キャプションとスライドメモ

このオプションは、ナレーションをキャプションテキストやスライドメモに一致させて録音する場合に使用します。音声を録音するときにこれらの領域に追加したテキストを音声で読み上げます。

音声を録音する

アイコンをクリックして音声の録音を開始します。

音声再生

録音を完了した後、アイコンをクリックして音声ファイルを再生します。

音声を停止

アイコンをクリックして音声ファイルの再生を停止します。

「編集」タブ

音声ファイルに次の変更を加えます。

- 音声ファイルの一部を選択してコピー
- 音声ファイルの一部を削除
- 無音を挿入

ポッドキャスト

ポッドキャストに書き出してファイルを WAV または mp3 形式で保存します。

フェードインおよびフェードアウト

プロジェクトの最初と最後に音声ファイルをフェードインまたはフェードアウトさせる時間を、秒単位で設定します。

音声を追加したスライド上ではバックグラウンド音声の音量を下げる

吹き替えナレーションなどの個々の音声ファイルを追加したスライドで、バックグラウンド音声の音量を自動的に下げます。

音声を繰り返す

バックグラウンド音声ファイルを繰り返し再生します。

プロジェクト終了時に音声を停止する

プロジェクトの終了時にバックグラウンド音声を停止します。

設定

音声設定ダイアログボックスを開き、録音デバイスや音質を設定できます。

設定ダイアログボックスには、次のオプションが含まれます。

音声入力デバイス 録音に使用する装置のタイプを指定します。ご使用のコンピューターで使用できるオプションがメニューに表示されます。

ビットレート 音声エンコーディングを実行するビットレートを選択します。必要な音声エンコーディング品質に応じて、次のいずれかのオプションを選択します。

固定ビットレートのオプション：

CD ビットレート (128 Kbps) 録音 1 秒あたりに記録される音声情報量を Kbps 単位で指定します。これは CD の品質です。

CD ビットレートに近い (96 Kbps) 録音 1 秒あたりに記録される音声情報量を Kbps 単位で指定します。これは CD に近い品質です。デフォルトでは、このオプションが選択されています。

FM ビットレート (64 Kbps) 録音 1 秒あたりに記録される音声情報量を Kbps 単位で指定します。これは FM ラジオの品質です。

カスタムビットレート 録音 1 秒あたりに記録される音声情報量を指定します。これはユーザーが定義する品質です。スライダーバーをドラッグして必要なビットレートを設定できます。

入力測定 マイク測定ダイアログボックスを表示します。マイクが接続されている場合、録音装置に文章を読み上げるように求められます。Adobe Captivate ではサンプル録音を使用して最適な録音感度レベルが検出されます。最適な録音をするために、録音デバイスを測定することは重要です。

[ページのトップへ](#)

マイク測定

プロジェクトの音声を録音する場合は、マイクや録音デバイスを適切な録音レベルに設定する必要があります。これは録音デバイスの最適化と呼ばれます。Adobe Captivate では、自動的に適切なマイクレベルを設定して録音感度を調整します。

注意： Adobe Captivate で録音デバイスを検出してから、最適化を実行してください。マイクまたは録音デバイスが「ラインイン」を使用してコンピューターに適切に接続されていることを確認し、最適化を実行する前に電源を入れてください。

測定は手動または自動で行うことができます。手動測定と自動測定の比較については、www.adobe.com/go/learn_calibration_jp を参照してください。

手動測定

1. 開いているプロジェクトで、音声／設定を選択します。
2. 「入力測定」をクリックします。
3. 音声入力測定ダイアログボックスで、.1 ～ 100 のプリアンプ値を指定し、「OK」をクリックします。

音量は、指定した値で乗算されます。例えば、5 を指定した場合は音量が 5 倍に増加し、.5 を指定した場合は音量が半減します。増減は倍

数単位で行われます。

4. 「記録」および「再生」ボタンを使用して、ブリアンプ値をテストします。

自動測定

1. 開いているプロジェクトで、音声／設定を選択します。
2. 「入力測定」をクリックします。
3. 音声入力測定ダイアログボックスで、「自動測定」をクリックします。
4. 適切な録音デバイスレベルを設定するには、「入力レベル OK」というメッセージが表示されるまで、次のメッセージを読みます。
「最適化するために、マイクの録音レベルを設定しています。」
5. 完了したら「OK」をクリックします。

スライドでの音声の録音

[ページのトップへ](#)

ご使用のコンピューターにマイクが接続されている場合、スライドに含める音声を録音することができます。多くのタイプのナレーションや指示に、音声を使用できます。

1. 開いているプロジェクトで、メインメニューから音声／記録先を選択し、「スライド」、「複数のスライド」、または「バックグラウンド」のいずれかを選択します。
2. 録音オプションを設定するには、スライドの音声ダイアログボックスで「設定」をクリックし、必要な変更を加えます。
ナレーションや音楽などの記録タイプ、または EXE ファイルやインターネット経由などの再生方法によっては、音声設定の調整が必要な場合があります。
3. (オプション) スクリプトとして使用できるテキストキャプションまたはスライドメモを作成した場合は、「キャプションとスライドメモ」をクリックし、それらを「キャプション」タブまたは「スライドメモ」タブのフィールドに追加します。
4. ナレーション、システム音声、または両方を選択できます (サブスクリプションおよびアップグレードプランのパッチの場合のみ)
 - ナレーションを録音するには、「システム音声」アイコンをクリックし、ステップ 5 に進みます。
 - システム音声を録音するには、必要な音声コンピューターで実行中であることを確認し、「ナレーション」アイコンをクリックします。
5. 音声を録音アイコンをクリックし、録音を開始します。
6. マイクまたは記録デバイスに向かって話します。または、ラインインデバイス (CD など) やシステムファイルを使用する場合は、録音するファイルを実行します。
7. 完了したら、音声を停止アイコンをクリックします。
音声は mp3 形式に変換されます。
8. 音声再生アイコンをクリックして、録音した音声を聞きます。
9. (オプション) 無音の追加や音量調整など、音声ファイルを編集する場合は、「編集」タブのオプションを使用して設定を変更します。
10. 完了したら「保存」をクリックします。

プロジェクト作成時における音声の録音

[ページのトップへ](#)

Adobe Captivate では、新しい Adobe Captivate プロジェクトを記録するとき、音声トラックも同時に記録できます。これは、フル装備のプロジェクトをすばやく作成するのに、非常に効率の良い方法です。

次の手順で、アプリケーションについての Adobe Captivate プロジェクトを作成中に音声を録音する方法を説明します。

1. 記録するアプリケーションを開きます (記録を開始する前に、アプリケーションを開く必要があります)。
2. 音声録音デバイスを用意します。
3. Adobe Captivate を開きます。

4. ファイル／新しいプロジェクトを記録を選択します。
5. 次の操作を行います。
 - 「記録タイプ」セクションで、記録モードを選択します。
 - 記録するウィンドウを選択します。
 - その他の使用可能なオプションをカスタマイズします。
6. 記録ウィンドウで、記録タイプを選択し、音声メニューから音声入力のタイプを選択します。
7. 「システム音声」を選択して、コンピュータースピーカーから任意の音声を録音します（サブスクリプションおよびアップグレードプランのパッチの場合のみ）。

プロジェクトの作成後、システム音声の編集、読み込み、削除が可能になります。

注意： Adobe Captivate が Windows XP のシステム音声の録音をサポートしていないため、このオプションは Windows XP では無効化されます。
8. 「記録」をクリックします。

これが最初の録音の場合、音声レベルをテストするかどうかを確認するダイアログボックスが表示されます。最適な録音をするためには、「自動測定」をクリックするかプリアンプ値を設定して、録音デバイスの測定を行います。指示に従い、完了したら「OK」をクリックします。
9. プロジェクトの記録と同時に、音声サウンドトラック用のマイクまたは録音デバイスに向かって話します。例えば、現在の操作についての説明、またはテキストキャプションを読みます。
10. 記録が完了したら、End キー（Windows）または Command + Enter キー（Mac OS）を押して記録を終了します。

記録した音声ファイルは該当するスライドに割り当てられ、個々の mp3 ファイルとして保存されます。ライブラリでそのファイルを確認できます。

注意： ナレーションの録音を一時停止したい場合は、Pause/Break キーを押します。プロジェクトの記録を再び開始する場合は、Windows では Pause/Break キーをもう一度押し、Mac OS では Command + F2 キーを押します。

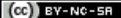
[ページのトップへ](#)

オブジェクトの音声の録音

ボタン、ハイライトボックス、クリックボックス、またはテキスト入力ボックスに使用する、音声ファイルを録音することができます。録音するにはいくつかの基本的な音響機器が必要です。

既存の音声ファイルをテキスト入力ボックス、キャプション、スライド、スライドレットなどに追加することもできます。

1. 音声を追加するオブジェクトを右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）し、音声／記録先を選択します。
2. オブジェクトの音声ダイアログボックスで、録音アイコンをクリックします。
3. 録音が完了したら「音声を停止」をクリックします。
4. 音声ファイルを聞く、またはテストするには「音声再生」をクリックします。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

音声の挿入

音声を挿入

ライブラリーから音声を追加する

背景の音声を作成する

カスタムキーボードタップサウンドを使用する

Adobe Captivate では、ナレーション、音楽、手順ごとの説明など、ほとんどすべての音声をプロジェクトに加えることができます。

Adobe Captivate では、様々な方法で音声をプロジェクトに使用できます。例えば、同じプロジェクトで次のすべての操作を実行できます。

- プロジェクトにバックグラウンドミュージックを追加
- 個々のスライドに音声を追加6.1 では、システム音声をスライドに追加することもできます。
- キャプション、クリックボックス、ハイライトボックス、またはボタンなどの特定のオブジェクトに音声を追加

Adobe Captivate では、簡単な録音デバイスを使用して独自の音声ファイルを録音することや、既存の音声ファイルを読み込むことができます。プロジェクトの記録と同時に音声ファイルも記録することができます。後で音声ファイルを追加することもできます。Adobe Captivate では、WAV または mp3 形式のファイルを読み込むことができます。プロジェクトに WAV ファイルが追加されると、Adobe Captivate ではプロジェクトのパブリッシュ時に WAV ファイルが自動的に mp3 形式に変換されます。

プロジェクトに音声追加された後、オブジェクトのタイミングと音声ファイルが正確に合うように調整できます。音声ファイルに無音を追加したり、音声レベルが一定になるようにすべてのスライドの音声を最適化する機能もあります。

Adobe Captivate にはボタン、音声およびアニメーション（SWF 形式）のギャラリーが含まれていて、プロジェクトに使用することができます。ギャラリーは、Adobe Captivate インストール時にデフォルトで次の場所に保存されます。

C:\Program Files\Adobe\Adobe Captivate 6\Gallery (Windows)

または

/Applications/Adobe Captivate 6/Gallery/Captions (Mac OS)

 音声ファイルをボタンやクリックボックスに割り当て、ユーザーがボタンやクリックボックスをクリックしたときに、ボタンやクリックボックスを表示する代わりに音声を再生することができます。これを実行するには、ボタンやクリックボックスを作成し、「成功時のキャプション」オプションを選択します。成功時のキャプションを透明にし、テキストは追加しないでください。音声ファイルを成功時のキャプションに追加します。

音声を読み込む

[ページのトップへ](#)

スライド、ボタン、ハイライトボックス、クリックボックス、またはテキスト入力ボックスで使用する音声ファイルを読み込むことができます。また、ライブラリーを使用して、既存の音声ファイルを現在のプロジェクトに追加することもできます。

- 音声を追加するスライドまたはオブジェクトを選択します。
- プロパティインスペクター（ウィンドウ／プロパティ）の「音声」領域で、「音声を追加」をクリックします。
- スライドの音声ダイアログボックスで、「読み込み」をクリックします。

 Adobe Captivate にはボタン、音声およびアニメーション（SWF 形式）のギャラリーが含まれていて、プロジェクトに使用することができます。ギャラリーは、Adobe Captivate インストール時にデフォルトで C:\Program Files\Adobe\Adobe Captivate 6\Gallery (Windows) または /Applications/Adobe Captivate 6/Gallery/Captions (Mac OS) に保存されます。

6.1 では、別の音声ファイルをナレーションおよびシステム音声として読み込むことができます。

- 追加する音声ファイルを参照し、ファイルを選択して「開く」をクリックします。
- （オプション）音声ファイルを聞く、またはテストするには「音声再生」をクリックします。
- 必要に応じて、他のオプションを設定します。

- 音量変更、無音の挿入、音声の長さ調整など、音声ファイルを編集するには「音声」領域で「音声を編集」をクリックします。
- 音声をフェードインまたはフェードアウトさせる場合には、音声領域の「フェードイン」および「フェードアウト」オプションを使用して秒数を設定します。

7. 完了したら「保存」をクリックします。

[ページのトップへ](#)

ライブラリの音声の追加

プロジェクト内のスライドまたはオブジェクトの既存の音声ファイルを再利用できます。

1. 開いている音声プロジェクトで、ライブラリパネルをクリックし、音声フォルダーからファイルを選択します。
2. 音声オブジェクトをオブジェクトまたはスライドにドラッグ&ドロップします。

[ページのトップへ](#)

バックグラウンド音声を作成

プロジェクト用に、バックグラウンド音声を作成することができます。プロジェクトのスライドを表示している間、音声が再生されます。バックグラウンド音声には、音楽、音声エフェクト、または読み込みまたは記録できるほとんどのすべての種類の音声を使用できます。

個々のスライドにある音声とバックグラウンド音声を一緒に使用して、洗練された効果を出すことができます。Adobe Captivate には、スライドに設定された音声再生されると、バックグラウンド音声の音量を下げるオプションがあります。例えば、音楽ファイルを読み込み、バックグラウンド音声として繰り返しループ再生することができます。同じプロジェクトで、個々のスライドでナレーションを録音し、ナレーションが再生されるときに、バックグラウンドに流れる音楽の音量を下げるすることができます。

1. 開いているプロジェクトで、次のいずれかの操作を実行します。
 - 音声／読み込み先／バックグラウンドを選択し、目的のファイルを参照して選択し、「開く」をクリックすることにより、既存の音声ファイルを読み込みます。
既にプロジェクト内にある音声ファイルを使用する場合は、「ライブラリから音声を選択」をクリックします。
 - 記録先／バックグラウンドをクリックし、指示に従ってバックグラウンド音声を録音します。
2. (オプション) 「音声再生」をクリックして音声ファイルを聞きます。
3. 次のオプションを設定します。

フェードインおよびフェードアウト プロジェクトの最初と最後に音声ファイルをフェードインまたはフェードアウトさせる時間を、秒単位で設定できます。

音声を繰り返す バックグラウンド音声ファイルを繰り返し再生します。

プロジェクト終了時に音声を停止する プロジェクトの終了時にバックグラウンド音声を停止します。

音声を追加したスライド上ではバックグラウンド音声の音量を調整する スライダーを使用して、吹き替えナレーションなどの個々の音声ファイルを追加したスライドで、バックグラウンド音声の音量を調整します。

[ページのトップへ](#)

カスタムのタイプを打つ音について

Adobe Captivate には、プロジェクトの記録中にキーボードを押した場合に、そのタイプ音を録音する機能があります。キーボードのタイプ音を含めることも含めないこともできます。カスタムのタイプ音を作成することもできます。

1. キーボードのタイプ音を作成するか、既存の mp3 ファイル（例えば Windows 音声ファイルの 1 つ）を使用します。
2. 新しい音声ファイルに KeyClick.mp3 と名前を付けます。
3. ファイルを保存して、ファイルの保存場所を記録します。
4. Windows エクスプローラーを使用して、Adobe Captivate の音声エフェクトのフォルダーを参照します。デフォルトの場所は、¥¥Program Files¥¥Adobe¥¥Adobe Captivate 6¥¥Gallery¥¥SoundEffects (Windows) または /Applications/Adobe Captivate 6/Gallery/SoundEffects (Mac OS) です。
5. KeyClick.mp3 という名前のファイルを探します。これは、Adobe Captivate のデフォルトのキーストロークの音声ファイルです。
注意： ファイルを上書きする前に、オリジナルの KeyClick.mp3 ファイルをバックアップ用のフォルダーに置いておくと、必要に応じて再度使用することができます。
6. 新しいキーボードのタイプ音を手順 3 の場所からコピーして、Adobe Captivate の音声エフェクトのフォルダーに貼り付けます。
7. 「キーボード入力時に打鍵音を付ける」オプション（環境設定／記録／設定）を選択します。



Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

音声を編集

音声ファイルを編集
音声のタイミングを編集
音声ファイルに無音を追加する
Adobe Audition で音声編集する
音声ファイルにクローズドキャプションを追加する
スライドから音声を削除する
背景音声を削除する

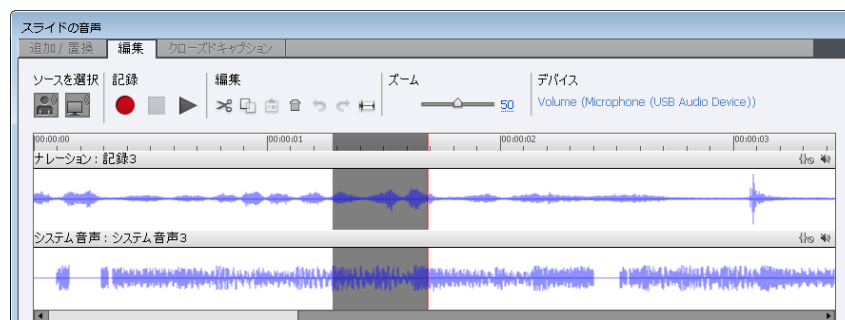
音声ファイルの編集

[ページのトップへ](#)

Adobe Captivate プロジェクト内の音声ファイルは、随時編集することができます。音声を編集ダイアログボックスで、音声ファイルの再生、無音の挿入、音量調節および様々なオプションの変更ができます。

1. 音声／編集を選択し、必要に応じてオブジェクト、1 つまたは複数のスライド、プロジェクトまたはバックグラウンドを選択します。
注意： 質問スライドまたはプロジェクトスライドに音声ファイルが含まれる場合は、「編集」オプションが有効になります。質問プールおよびランダム質問スライドでは、この機能は無効です。
2. ナレーションとシステム音声の両方を含むスライドの音声とスライドを編集している場合は、スライドの音声ダイアログボックスの「編集」タブで両方の音声波形を表示します（サブスクリプションおよびアップグレードプラン用パッチの場合のみ）。
 - ナレーション音声のみを編集する場合は、システム音声アイコン（) をクリックします。ナレーション音声の音声波形のみが表示され、音声の編集を続行できます。
 - システム音声のみを編集するには、「ナレーション」アイコン（) をクリックします。システム音声の音声波形のみが表示され、音声の編集を続行できます。
 - 両方の音声タイプを同時に編集する場合は、「ナレーション音声」アイコンおよび「システム音声」アイコンの両方をクリックします。両方の音声波形が表示されます。音声波形の一部を選択すると、選択した時間に対応する他の音声波形の一部も選択されます。

任意のタイミングである音声波形を編集から削除する場合は、波形に対応する「選択を削除」アイコン（) をクリックします。



ナレーションとシステム音声の同時編集

3. スライドの音声ダイアログボックスで、必要な編集を行います。
音声ファイルの一部を切り取り貼り付ける、無音時間を挿入して音声ファイルを長くする、音量調節をする、別の音声ファイルを読み込むなど、数多くのオプションを利用することができます。
選択項目を切り取り 選択した部分を音声ファイルから切り取ります。
選択項目をコピー 音声ファイルの選択した部分をコピーします。
選択項目を貼り付け クリップボードから情報を貼り付けます。例えば、音声ファイルの一部を選択して、「選択項目を切り取り」または「選択項目をコピー」ボタンをクリックすると、選択した音声クリップボードに配置されます。その後、「選択項目を貼り付け」機能を使用して、クリップボードにある音声を、音声ファイル内の任意の場所へ戻すことができます。
選択項目を削除 音声ファイルの選択した部分を削除します。

操作を元に戻す 最後に行った操作を元に戻します。

操作をやり直す 最後に行った操作をやり直します。

無音を挿入 無音を挿入する音声ファイルの部分を選択し、「無音を挿入」をクリックします。次のいずれかのオプションを選択します。

音声開始時

音声ファイルの最初に無音を追加します。

音声終了時

音声ファイルの最後に無音を追加します。

プレイヘッドの位置

このオプションは、音声ファイルの一部を選択していない場合のみ使用できます。プレイヘッドの位置に無音が挿入されます。このオプションは、非常に短い時間の無音を挿入する場合に使用します

音量調節 音声ファイルの音量を調整します。また、音声ファイルの静音部を微調整するオプションもあります。

最適化 このオプションを選択すると、サウンドの音量が自動的に調整されます。音声を最適化すると、複数のスライド間で一定の音声レベルを保持することができます。

動的 音量の小さい部分が増幅され、音量のばらつきが補正されます。

比率 使用する最大の増幅量を指定します。2.0 のデフォルト設定は、最も静かな部分を 2 倍に増幅します。この比率を高く設定すると、音声の大きな部分と静かな部分に大差があるプロジェクトを改善することができますが、バックグラウンドの雑音も増幅します。

閾値 バックグラウンドの雑音の増幅を制御します。ノイズしきい値より静かな場合は、増幅しません。バックグラウンドの雑音が増幅され過ぎた場合は、ノイズ閾値をより高く設定することで、問題を解決できることがあります。「動的」オプションは、雑音レベルが高い場合、あまり効果がありません。

ズームインとズームアウト スライダーを使用して、波形を拡大または縮小します。

設定 録音デバイス、音質レベルおよび録音デバイスの最適化など、様々なオプションを設定します。

ポッドキャスト 音声ファイルを WAV または mp3 として書き出します。これらのファイルは後でポッドキャストに使用できます。ポッドキャストとは、Web フィードを使用してインターネット経由でファイルをポータブルメディアプレーヤーやコンピューターに配布することです。

波形 音声ファイルをグラフィカルに表示します。波形は、音声ファイルを視覚的に表現したものです。

音声を録音する クリックして音声の録音を開始します（録音するには、マイクが必要です）。

停止 音声ファイルの再生を停止します。

再生 音声ファイルを再生します。

ステータス 再生中や準備完了など、音声ファイルのステータスを表示します。

プレイヘッド 音声ファイル内の選択した位置を秒単位で表示します。例えば、長さが 10 秒の音声ファイルを使用しているときにファイルの中心をクリックした場合、このプレイヘッド領域に約 00.05.00、つまり、5 秒と表示されます。

長さ 音声ファイルの再生にかかる時間全体の長さが表示されます。

選択済み 選択した時間全体の長さを表示します。例えば、長さが 20 秒の音声ファイルがあるとしします。ファイルの最初の部分をクリックして中心までドラッグした場合、ファイルの約 10 秒間分が選択されます。

拡大縮小 波形の表示倍率を表示します。倍率を変更するには、ズームスライダーを使用します。

ライブラリ ライブラリから音声を選択ダイアログボックスを表示します。このダイアログボックスで、新しい音声ファイルを参照して読み込むことができます。

プロジェクトのライブラリから音声ファイルを読み込むには、「ライブラリから音声を選択」をクリックします。

4. 音声ファイルの編集が完了したら、「保存」をクリックします。

音声のタイミングの編集

Adobe Captivate では、音声ファイルを録音した後、または読み込んだ後に、タイミングを編集することができます。音声ファイルのタイミングを制御できると、様々な長さの音声ファイルを使用することを可能にし、プロジェクトへ音声をスムーズに組み入れることができます。

音声ファイルを録音した後、または読み込んだ後、スライドの音声ダイアログボックスに、ファイルが波形で表示されます。複数の音声ファイルを含むプロジェクトの場合、どの音声ファイルが特定のスライドに割り当てられているかを見ることができます。

- 音声／編集を選択し、必要に応じて 1 つまたは複数のスライド、プロジェクトまたはバックグラウンドを選択して、「編集」タブを使用します。

注意： 質問スライドまたはプロジェクトスライドに音声ファイルが含まれる場合は、「編集」が有効になります。質問プールおよびランダム質問スライドでは、この機能は無効です。

Adobe Captivate プロジェクトの音声ファイルが、波形で表示されます。スライド番号が波形の上に表示され、現在、音声ファイルがどのようにスライドへ分配されているかを、正確に見ることができます。

- 複数のスライドにわたる音声ファイルの配置を変更するには、スライドのデバイダをクリックして左右に移動します。波形は静止したままですが、Adobe Captivate プロジェクト内で音声ファイルの再生開始場所を変更します。長い音声ファイルを 1 枚のスライドに割り当てるか、または複数のスライドにわたって再生するかを試す場合に、このオプションは特に便利です。
- 音声ファイルを聞くには、波形上の任意の場所をクリックし、「音声再生」をクリックします。選択した場所からプロジェクト内にあるすべての音声の最後まで、音声再生されます。「停止」をクリックして、音声の再生を随時停止することができます。
- 波形の特定の領域を拡大するには、波形上をクリックして、ズームスライダバーをドラッグします。
- 音声を切り取りまたはコピーして貼り付けるには、波形上で音声ファイルを直接選択し、「選択項目を切り取り」または「選択項目をコピー」をクリックします。その後、波形上の別の場所をクリックし、「選択項目を貼り付け」をクリックします。
- 音声を削除するには、波形上で音声ファイルを直接選択し、「削除」をクリックします。
- 音声ファイルに無音時間を挿入することができます。音声ファイルの特定の場所に無音時間を挿入するには、波形上で挿入したい場所を直接クリックします。「無音を挿入」をクリックします。挿入する無音時間の長さを入力した後、ポップアップメニューから無音時間の場所を選択します。波形上をクリックした場所、音声開始時または音声終了時のいずれかを選択できます。
- 音声ファイルの音量を調節するには、「音量調節」をクリックします。スライダバーを使用して音量を調節し、音声処理オプションを選択します。
- 録音デバイスおよび音質のオプションを設定するには、「設定」をクリックします。
- 新しい音声ファイルを追加するには、波形上の任意の場所をクリックし、「ライブラリ」をクリックしてファイルを選択し、「開く」をクリックします。音声ファイルが Adobe Captivate プロジェクト内で指定した場所に直接読み込まれます。

[ページのトップへ](#)

音声ファイルへの無音の挿入

Adobe Captivate プロジェクトの任意の音声ファイルに無音時間を追加することができます。この機能は、音声ファイルを読み込んだり、オブジェクトやスライドと音声を同期化させる場合に便利です。無音時間を追加すると、既存の音声ファイルを Adobe Captivate プロジェクトで使用する場合に、音声ファイルを頻繁に編集する必要がなくなります。

- 音声／編集を選択し、必要に応じて 1 つまたは複数のスライド、プロジェクトまたはバックグラウンドを選択して、「編集」タブに移動します。
- (必要に応じて) 音声ファイルの最初または最後に、または音声ファイルの特定の場所に、無音を挿入します。

音声ファイル内に無音時間を追加するには、波形上で追加したい正確な場所を直接クリックします。

注意： ダイアログボックスの下部のボックスに表示されるプレイヘッドや選択範囲の情報は、音声ファイルの正確な場所を知るのに役立ちます。例えば、4 秒の無音を追加したい場合には、プレイヘッドの情報ボックスに表示される値が 4 秒 (00:04.00) を示す場所まで、波形をクリックします。

- 「無音を挿入」をクリックします。
- 無音を挿入する音声ファイルの部分を選択し、「無音を挿入」をクリックします。

音声開始時

音声ファイルの最初に無音を追加します。

音声終了時

音声ファイルの最後に無音を追加します。

プレイヘッドの位置

このオプションは、音声ファイルの一部を選択していない場合のみ使用できます。プレイヘッドの位置に無音が挿入されます。このオプション

ンは、非常に短い時間の無音を挿入する場合に使用します

注意：音声ファイルの部分を選択して「無音を挿入」をクリックすると、選択内容が無音で置換されます。

5. 「保存」をクリックします。

音声ファイルに無音時間が追加され、波形上で無音時間を確認することができます。無音が追加された音声ファイルは新しいファイル名で保存されます。

6. 無音時間を追加した音声ファイルをテストするには、音声アイコンをクリックします。

 同じ場所に同じ長さの無音を頻繁に追加する場合は、無音を挿入ダイアログボックスを使用せずに、S キーを押して追加します。

Adobe Audition による音声の編集

[ページのトップへ](#)

Adobe Audition を使用すると、Adobe Captivate で可能な音声編集オプションの範囲を超えた高度な音声編集を行うことができます。例えば、フィルターを適用したりノイズを排除するには、Adobe Audition のような高度な音声エディターが必要です。スライドの音声ファイルを編集するか、ライブラリパネルを使用して Adobe Audition で複数のファイルを開いてバッチプロセスで編集できます。

変更は、Adobe Captivate ライブラリと、その音声ファイルが使用されている関連スライドに反映されます。保存されたファイルは Adobe Captivate に再度読み込まれます。このとき、スライドとの関連付けは変更されません。

注意： この機能は、Adobe Captivate が Adobe eLearning Suite の一部としてインストールされているときにのみ有効です。

スライドの音声の編集

音声のタイミングに影響しないフィルターを適用するときに、スライドの音声を編集すると便利です。

注意： 次の手順は、バックグラウンド音声を編集するときにも適用できます。

1. 編集する音声ファイルを使用しているスライドを選択します。
2. 「音声」を選択し、必要に応じて 1 つまたは複数のスライドまたはプロジェクトを選択します。
スライドの音声ダイアログボックスが表示されます。
3. 「編集」タブで「Adobe Audition で編集」を選択します。
4. 指示に従い、続行します。
5. Adobe Audition でスライドの音声を編集し、保存します。
6. Adobe Captivate のプロンプトで「OK」をクリックします。

注意： Adobe Audition でスライドマーカーを編集している場合、プロンプトにマーカーの変更を読み込むためのチェックボックスも表示されます。

Adobe Audition でスライドの音声ファイルを編集するときは、次のことに注意してください。

- 音声ファイルを複数のスライドに適用する場合は、音声の長さを変更しないでください。
- 音声ファイルを 1 つのスライドのみに適用する場合は、音声の長さを延長できます。音声の長さがスライドの長さを超えた場合、再読み込み時にスライドの長さが音声に合わせて延長されます。ただし、音声アイテムに添付されている場合は、再読み込みされたアイテムの音声の方が長い場合でも、アイテムの長さは延長されません。この場合、プロパティダイアログボックスでアイテムに対して「OK」または「適用」をクリックすると、表示時間の延長を尋ねるメッセージが表示されます。

Adobe Audition で音声を編集すると、スライドマーカーを移動することで加えた音声クリップの長さの変更を Adobe Captivate に読み込むことができます。ただし、スライドマーカーの名前を変更したり、スライドマーカーを削除したり、スライドマーカーの順序を変更したりした場合は、変更を読み込むことができません。例えば、Slide3 のマーカーを Slide2 の前に移動すると、編集を無視またはキャンセルするか、マーカーを再配置するように求められます。

ライブラリの音声ファイルの編集

1. Adobe Captivate ライブラリで、編集する音声ファイルを選択します。
2. 右クリック (Windows) または Control キーを押しながらクリック (Mac OS) し、「Adobe Audition で編集」をクリックします。
Adobe Audition が起動します。選択したファイルが読み込まれ、編集できるようになります。
注意： このオプションが使用できない場合は、「編集」を選択し、適切なプログラムを選択します。
3. Adobe Audition でファイルを編集します。

4. 「すべて保存」を選択します。

Adobe Audition で音声ファイルを編集している間も、Adobe Captivate プロジェクトでの作業を続行できます。

書き出した音声ファイルを Adobe Captivate で変更した場合、その音声ファイルは、Adobe Audition から読み込まれた編集済みのファイルによって上書きされます。ただし、Adobe Captivate で音声ファイルを削除またはブレイクして音声クリップにした場合、それらのファイルは再読み込みされません。

[ページのトップへ](#)

音声ファイルへのクローズドキャプションの追加

クローズドキャプションを追加することによってプロジェクトのアクセシビリティを向上させることができます。クローズドキャプションを使用すると、プロジェクトのスライドに関連付けられた音声ファイルのトランスクリプトを作成できます。スライドの音声ファイルの再生時に、聴覚に障害のあるユーザーを補助するトランスクリプトが表示されます。

クローズドキャプションを有効にするオプションは、スキンエディターの「再生コントロールを表示」セクションで使用できます。詳細については、「スライド」を参照してください。

注意： システム音声にクローズドキャプションを追加できません（サブスクリプションおよびアップグレードプラン用パッチの場合のみ使用可能）。

1. 音声／音声管理を選択します。
2. クローズドキャプションを追加する音声ファイルが含まれているスライドをリストから選択し、クローズドキャプションボタンをクリックします。

スライドの音声ダイアログボックスの「クローズドキャプション」タブで使用するオプションは、次のとおりです。

クローズドキャプションを追加 キャプションを追加するには、「+」アイコンをクリックします。新しい行が下のキャプションウィンドウに表示されます。この行にクローズドキャプションテキストを入力します。

クローズドキャプションを削除 選択したキャプション行を削除するには、「-」アイコンをクリックします。

ズームインとズームアウト スライダーを使用して、波形の拡大率を増減します。

再生バー これらのコントロールを使用して音声ファイルをテストします。

キャプションとスライドメモウィンドウ 各スライドメモは、このウィンドウに行として表示されます。テキストを編集または削除するには、目的の行をクリックします。参照用としてキャプションを追加することができます。

3. 音声ファイルをテストする場合は、「再生」ボタンをクリックします。
4. キャプションを追加する波形内の特定のスポットをクリックし、「+」をクリックします。
波形上で選択された開始時間と共に新しいキャプション行が表示されます。
5. 音声ファイルに添付するキャプションを入力します。
6. 音声ファイルのキャプションにもう 1 つ行を追加するには、「追加」をクリックします。音声ファイルのキャプションの行を削除するには、「-」をクリックします。

注意： より正確に設定するため各キャプションのタイミングを手動で調整する場合は、キャプションの終了および開始時間のマーカーをドラッグすることができます。

7. 必要な行をすべて追加したら、「保存」をクリックします。

 クローズドキャプションダイアログボックスでは、音声再生中に「+」をクリックするか、または Alt + A キーを押すことで、クローズドキャプションを追加できます。

注意： 複数のクローズドキャプションは隣接している必要があります。中間のクローズドキャプションが必要ない場合は、その期間に空のクローズドキャプションを追加します。

[ページのトップへ](#)

スライドからの音声の削除

- 開いているプロジェクトで、次のいずれかの操作を実行します。
 - フィルムストリップ（ウィンドウ／フィルムストリップ）で、スライドを選択し、スライドの右下隅にある音声記号をクリックしてから、「削除」を選択します。
 - 音声を含むスライドを選択し、プロパティインスペクター（ウィンドウ／プロパティ）の「音声」領域で、「音声を削除」をクリックし

ます。

注意： スライドから音声を削除すると、ナレーションおよびシステム音声の両方を削除します（サブスクリプションおよびアップグレードプラン用パッチの場合のみ使用可能）。

バックグラウンド音声の削除

[ページのトップへ](#) ⁴

- 開いているプロジェクトで、音声／削除／バックグラウンドを選択します。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

音声のプレビュー

[オブジェクト音声をテスト](#)
[スライド音声をテスト](#)
[背景音声をテスト](#)

フレームに音声を追加したら、その音声をプレビューしてテストできます。

音声をプレビューするには、2つの方法があります。まず、Adobe Captivate プロジェクト全体をプレビューして、オブジェクトやスライド、バックグラウンドに関連付けられた音声を聞くことができます。この方法では、プロジェクト内で音声が始まる場所と終わる場所を正確に確認でき、プロジェクトの閲覧者と同じように音声を再現できます。

次に、プロジェクトの内容にかかわらず、音声のみをプレビューする場合は、オブジェクト、スライドまたはバックグラウンド音声を開いて、音声ファイルを再生します。

オブジェクト音声のテスト

[ページのトップへ](#) ¹

1. ステージで、音声に関連付けられたオブジェクトを選択します。
2. プロパティインスペクター（ウィンドウ／プロパティ）の「音声」領域で、「音声を編集」をクリックします。
3. オブジェクトの音声ダイアログボックスで、再生アイコンをクリックして音声ファイルを聞きます。

スライド音声のテスト

[ページのトップへ](#) ¹

1. 音声を含むスライドを選択します。
2. 音声／録音を選択します。
3. プロパティインスペクター（ウィンドウ／プロパティ）の「音声」領域で、「音声を編集」をクリックします。オブジェクトの音声ダイアログボックスで、再生アイコンをクリックして音声ファイルを聞きます。

バックグラウンド音声のテスト

[ページのトップへ](#) ¹

1. 開いているプロジェクトで、音声／編集／バックグラウンド音声を選択します。
2. バックグラウンド音声ダイアログボックスで、音声再生アイコンをクリックして音声ファイルを聞きます。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

音声の詳細の表示

音声の詳細 スライド設定

すべての音声の詳細（音声／音声管理）を Adobe Captivate の 1 つの便利なダイアログで表示できます。これは、1 つのプロジェクト内にあるすべての音声ファイルの再生時間、サイズおよびその他の属性を確認するのに便利です。

音声の詳細

[ページのトップへ](#)

スライド / オブジェクト スライドの名前です。

音声 音声ファイルの有無（「はい」または「いいえ」）を表示します。

長さ 音声ファイルの長さを秒数で表示します。

フェードイン（秒） フェードインエフェクトの有無（「はい」または「いいえ」）を表示します。

フェードアウト フェードアウトエフェクトの有無（「はい」または「いいえ」）を表示します。

サイズ 音声ファイルのサイズを表示します。

オリジナルファイル名 音声ファイルのオリジナルのファイル名です。

表示名 Adobe Captivate で変更した後のファイル名です。ファイル名を変更していない場合は、オリジナルのファイル名が表示されます。

音声サンプルレート（kHz） このレートはオリジナルの波形がデジタルフォームに変換される 1 秒あたりの回数です。サンプルレートが高いほど、音声のデジタル表現がより正確になります。CD の音声のサンプルレートは毎秒 44,100 サンプル（44 kHz）です。

ビットレート（Kbps） このレートは、指定した期間にデジタルファイルで使用されるビット数です。通常は、毎秒キロビットで表示されます。音声ファイルがエンコーディングされるビットレートが高いほど、音質も高くなります。128 Kbps は一般的に使用されるレートです。

クローズドキャプション 音声の記録または視聴覚エフェクトが音声ファイルに含まれているかどうかを示します。

スライド設定

[ページのトップへ](#)

再生 選択されたスライドの音声を再生するには、このアイコンをクリックします。

停止 音声ファイルの再生を停止するには、このアイコンをクリックします。

削除 選択されたスライドの音声を削除するには、このアイコンをクリックします。

書き出し フォルダーを参照ダイアログボックスを開き、選択した音声ファイルをフォルダーに書き出すには、このアイコンをクリックします。

更新 音声ファイルの最新バージョンを取得するには、このアイコンをクリックします。

クローズドキャプション 音声ファイルに含まれている音声の記録またはサウンドエフェクトを入力するには、このアイコンをクリックします。クローズドキャプションを使用すると、聴覚に障害があるユーザーのプロジェクトへのアクセシビリティが向上します。

オブジェクトレベルの音声を表示 プロジェクト内のオブジェクト（クリックボックス、キャプション、ボタン、ハイライトボックスなど）に関連する音声ファイルを表示するには、このチェックボックスを選択します。

書き出しに MP3 ファイルを含める 音声を書き出すときに mp3 ファイルを含めるには、このチェックボックスを選択します。

書き出しに WAVE ファイルを含める 音声を書き出すときに WAV ファイルを含めるには、このチェックボックスを選択します。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

音声の書き出し

[スライドから音声をエクスポートする](#)
[プロジェクトから音声をエクスポートする](#)

スライドからの音声の書き出し

[ページのトップへ](#) ⁴

1. 開いているプロジェクトで、音声／音声管理を選択します。
2. スクロールダウンして、書き出す音声ファイルを含むスライドをクリックします。
3. mp3 ファイルを書き出す場合は、「書き出しに MP3 ファイルを含める」を選択します。
4. 「書き出し」をクリックします。
5. 移動先のフォルダーに移動し、「OK」をクリックします。

プロジェクトからの音声の書き出し

[ページのトップへ](#) ⁴

挿入または録音された音声を書き出すことができます。書き出された音声ファイルは、ポッドキャストリングで使用することもできます。

1. 音声／編集を選択し、「プロジェクト」を選択します。
2. スライドの音声ダイアログボックスで、「ポッドキャスト」をクリックします。
3. WAV または MP3 形式でファイルを保存します。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

ビデオ

このページにリンクされている一部のコンテンツは英語でのみ表示される場合があります。

イベントビデオと同期ビデオの違い

次のシナリオを参考に、使用するオプションを選択してください。

シナリオ：オンデマンドデモンストレーション
例えば、オンデマンドデモンストレーションで、ユーザー操作に関するスライドのビデオを再生する必要があります。
この場合、「イベントビデオ」オプションを使用することができます。

シナリオ：トーキングヘッド
プレゼンターがスライドの内容を説明します。このようなトーキングヘッドのシナリオの場合、「マルチスライド同期ビデオ」オプションが効果的です。
次の表は、使用するオプションを選択できるように、2つのオプションの違いを示しています。

イベントビデオ	マルチスライド同期ビデオ
スライドと同期していない場合がある	スライドと同期して再生する
ステージにのみ配置できます	ステージまたは目次のいずれかに配置できます
ライブラリに追加されません	ライブラリに追加されます スライドの両方およびライブラリでビデオをプレビューできます ライブラリからファイルを置換または更新できる
複数のビデオをスライドに追加できます	1つのビデオのみ複数のスライドに追加できます
クローズドキャプションはサポートしていません	クローズドキャプションがサポートされる
スキンの再生コントロールを使用して、ビデオの再生、一時停止、巻戻し、早送りができる	スライドビデオは制御できない。ビデオをプロジェクトと同期させた方法に基づき、ビデオが再生される。



イベントビデオ

イベントビデオのプロパティ
ビデオファイルの追加
ビデオ画質の変更

[トップへ戻る](#)

イベントビデオのプロパティ

プロパティインスペクター（ウィンドウ／プロパティ）を使用して、イベントビデオのプロパティを設定します。

ビデオオブジェクト

名前 オブジェクトの固有の名前を入力します。オブジェクトを表示するかどうかの条件を定義するときに、この名前を使用できます。

表示 スライド上にオブジェクトを表示しない場合は、このオプションの選択を解除します。「表示」オプションを使用すると、オブジェクトを表示可能にすることができます。詳しくは、オブジェクトの表示の制御を参照してください。

アクセシビリティ オブジェクトにアクセシブルテキストを追加するには、このオプションをクリックします。詳しくは、オブジェクトのアクセシビリティテキストのカスタマイズを参照してください。

一般

ビデオタイプ 挿入するビデオのタイプです。

プログレッシブダウンロードビデオ 任意の内部サーバー、Web サーバー、または Adobe Media Server (AMS) 上でビデオがホストされている場合は、このオプションを選択します。

ストリーミングビデオ RTMP ストリーミングを使用する場合は、このオプションを選択します。ビデオは AMS にホストされている必要があります。

Flash Video ストリーミングサービス ビデオが AMS または他の Web サーバーにホストされていて、サービスプロバイダーが [Adobe パートナー](#)の一員である場合、このオプションを選択します。このオプションで、RTMP または HTTP ストリーミングのいずれかを使用できます。

注意: Adobe Captivate プロジェクトにビデオ ファイルが含まれる場合は、ビデオの再生が適切に機能するためのメタデータが含まれていることを確認してください。Flash Communication Server 1.5.2、FLV Exporter バージョン 1.2 および Sorenson Squeeze® 4.0 でビデオ ファイルを作成すると、メタデータが自動的に含まれます。Sorenson Squeeze 4.0 は、Flash Video キットに含まれています。メタデータを持たない FLV ファイルを読み込んだ場合、ファイルがプロジェクトで正しく再生されません。

ファイルのリンク（「ビデオタイプ」で「プログレッシブダウンロードビデオ」を選択した場合にのみ表示されます）ビデオファイルへの絶対パスまたは相対パスです。

参照（「ビデオタイプ」で「プログレッシブダウンロードビデオ」を選択した場合にのみ表示されます）クリックして、ビデオファイルの場所に移動します。

サーバー URI（「ビデオタイプ」で「ストリーミングビデオ」を選択した場合にのみ表示されます）サーバー名、アプリケーション名、インスタンス名です。

ストリーム名（「ビデオタイプ」で「ストリーミングビデオ」を選択した場合にのみ表示されます）スライドの名前です。

URL（「ビデオタイプ」で「Flash Video ストリーミングサービス」を選択した場合にのみ表示されます）Flash Video ストリーミングサービスにより提供される Direct File Link です。

サイズを検出 挿入するビデオの既存のサイズが表示されます。

ライブビデオフィード（「ビデオタイプ」で「ストリーミングビデオ」を選択した場合にのみ表示されます）ライブビデオフィードを挿入します。

自動再生 ビデオは、スライドに表示されるとすぐに自動的に再生されます。

自動巻き戻し ビデオの再生が終わると、開始位置まで自動的に巻き戻されます。

バッファ時間（「ビデオタイプ」で「ストリーミングビデオ」または「Flash Video ストリーミングサービス」を選択した場合のみ表示されます）Adobe Captivate プロジェクトでビデオを再生する前に読み込む必要のあるビデオの長さ（時間）を入力します（実際にビデオのストリーミングにかかる時間は、ユーザーのネットワーク帯域幅によって異なります）。

スキン 挿入するビデオのスキン（再生バー）を選択します。選択したスキンのプレビューが、スキンメニューのすぐ下に表示されます。

シャドウとリフレクション

シャドウ チェックボックスを選択すると、ビデオにシャドウが適用されます。プリセットを 1 つ選択します。「カスタム」をクリックして、プリセットをカスタマイズできます。

方向 方向（内側または外側）を選択します。選択した方向のプレビューがステージ上に表示されます。

色 シャドウの色をクリックして選択します。横のフィールドでは、その色のアルファ値（パーセント）を指定します。

ぼかし シャドウのぼかし値（ピクセル数）を指定します。

角度 シャドウの角度を指定します。

距離 シャドウを表示する距離（ピクセル数）を指定します。

リフレクション チェックボックスを選択すると、ビデオにリフレクションが追加されます。プリセットを 1 つ選択します。

タイミング

表示 スライド上にビデオファイルを表示する時間を指定します。

特定の時間 指定された時間にわたってビデオファイルを再生します。

残りのスライド スライドの長さだけビデオファイルを再生します。

残りのプロジェクト プロジェクトの長さだけビデオファイルを再生します。

ビデオの長さ ビデオファイルを最後まで再生します。

表示開始までの時間 スライドの再生を開始してから、スライドにビデオファイルが表示されるまでの時間です。

ループ（表示メニューで「残りのスライド」や「ビデオの長さ」を選択した場合は無効になっています） ビデオをループさせて連続再生します。

ビデオの終わりまでスライドを一時停止（表示メニューで「残りのスライド」を選択した場合のみ有効になっています） ビデオを含むスライドを、ビデオの再生が終わるまで一時停止します。このオプションは、表示メニューで「残りのスライド」を選択した場合のみ有効になっています。

トランジション

エフェクト ビデオファイルのトランジションエフェクトを指定します。ビデオファイルの表示開始時および表示終了時に、ビデオをフェードインおよびフェードアウトさせることができます。

イン（秒） ビデオファイルが完全にフェードインするまでの時間を秒数で指定します。

アウト（秒） ビデオファイルが完全にフェードアウトするまでの時間を秒数で指定します。

[トップへ戻る](#)

ビデオファイルの追加

注意： メタデータを持つ FLV/F4V ファイルだけを Adobe Captivate プロジェクトで再生します。挿入したファイルにメタデータが存在しない場合は、FLVMDI などのサードパーティソフトウェアを使用してファイルにメタデータを追加します。

1. 開いているプロジェクトで、ビデオ／ビデオを挿入／イベントビデオを選択します。
2. ビデオを挿入ダイアログボックスで、ビデオファイルの場所を指定し、「OK」をクリックします。

[トップへ戻る](#)

ビデオ画質の変更

通常、Adobe Captivate プロジェクトでは、色は正しく表示されます。しかし、スライド間でカラースキームが根本的に異なるなど、色が正しく表示されない場合もあります。

これらの問題の大半は、スライドのビデオ画質を変更することで解決できます。Adobe Captivate では 4 レベルのビデオ画質が用意されています。ただし、通常は「低」オプションの使用をお勧めします。

1. 開いているプロジェクトで、修正する色を含むスライドを選択します。
2. プロパティインスペクター（ウィンドウ／プロパティ）で、次のいずれかのビデオオプションを選択します。

低 スライドのデフォルトの形式です。「低」は、最適化された 256 色を使用しているので、大半のスクリーンショットで最も効果的な形式です。

最適 可能な限り最高の JPEG 画質を提供します。

JPEG スライドに写真がある場合に使用すると最適です。プロジェクトの環境設定ダイアログボックスで JPEG 画像の画質を変更できます。

高画質 低形式の 256 色と比較して、この形式ではスライドに 1600 万色を使用します。このオプションは、「標準」および「最適」オプションで適切な色深度が適用されない場合にのみ使用します。このオプションを使用すると、ファイルサイズが大幅に増加します。

注意： 「JPEG」、「高画質」または「最適」形式を選択すると、ファイルサイズが大きくなり、プロジェクトのダウンロードに時間がかかります。これらの「標準」以外の形式は、必要な場合にのみ使用してください。

関連項目



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

マルチスライド同期ビデオ

同期ビデオの挿入
ビデオのタイミングの編集
オブジェクトとビデオの同期
ビデオの縦横比の変更
同期ビデオの管理
同期ビデオの更新
音声の使用
タイミングの設定
トランジションの設定
同期ビデオのサイズと位置の設定
同期ビデオを効果的に使用するためのベストプラクティス

一般的な形式のビデオファイルをプロジェクトのスライドに挿入できます。記録済みのビデオを読み込んだ後、各スライドのコンテンツと同期させて再生する必要があるビデオパーツを選択できます。

注意： 同期ビデオは、ロックされたスライド、ランダムスライド、スライドプレースホルダーの記録、クイズプレースホルダースライド、同期ビデオを含むスライドまたはスライドビデオプレースホルダーには追加できません。

[トップへ戻る](#)

同期ビデオの挿入

1. ビデオの選択／ビデオの挿入／マルチスライド同期ビデオを選択します。
2. ビデオのファイルパスまたはURL を指定します。
3. ビデオタイプリストでビデオのタイプをクリックします。

プログレッシブダウンロードビデオ 任意の内部サーバー、Web サーバー、または Adobe Media Server (AMS) 上でビデオがホストされている場合は、このオプションを選択します。

ストリーミング RTMP ストリーミングを使用する場合は、このオプションを選択します。ビデオは AMS にホストされている必要があります。

Flash Video ストリーミングサービス ビデオが AMS または他の Web サーバーにホストされていて、サービスプロバイダーが **Adobe パートナー** の一員である場合、このオプションを選択します。このオプションで、RTMP または HTTP ストリーミングのいずれかを使用できます。

注意： Adobe Captivate プロジェクトに FLV/F4V ファイルが含まれる場合は、ビデオの再生が適切に機能するためのメタデータが含まれていることを確認してください。Flash Communication Server 1.5.2、FLV Exporter バージョン 1.2 および Sorenson Squeeze® 4.0 で FLV/F4V ファイルを作成すると、メタデータが自動的に含まれます。Sorenson Squeeze 4.0 は、Flash Video キットに含まれています。メタデータを持たない FLV ファイルを読み込んだ場合、ファイルがプロジェクトで正しく再生されません。

4. ビデオを必要とする箇所で、「ビデオの表示場所」リストの「ステージ」または「目次」をクリックします。
5. フィルムストリップで選択したスライドにビデオを挿入するには、「スライドの長さを変更してビデオを収容する」をクリックします。

特定のスライド間でビデオを配布するには、「スライド間で配布」をクリックし、スライド番号を指定します。

同じビデオを、同じプロジェクトの別のスライドまたはスライドグループに挿入できます。同期したビデオが複数のスライドに読み込まれた場合、ビデオとスライド（同期ビデオグループ）の関連付けは内部で保持されます。ビデオのタイミングに対して行った編集は、同期ビデオグループのすべてのスライドに反映されます。

注意： Adobe Bridge からビデオを配置するときは、ウィンドウ／進行状況インジケーターパネルのオプションを使用して、ステージまたはライブラリのスライドにビデオを挿入します。

Flash 以外のビデオファイル形式の挿入

Adobe Captivate では、FLV/F4V ファイルを同期ビデオとして直接挿入できます。ただし、Flash 以外のビデオ形式を挿入するには、Adobe Media Encoder (AME) を使用してファイルを FLV/F4V に変換する必要があります。

1. ビデオの選択／ビデオの挿入／マルチスライド同期ビデオを選択します。
2. ファイルを選択し、「OK」をクリックします。
3. ビデオダイアログボックスで、「はい」をクリックし、ファイルを FLV 形式で保存する場所を指定します。
ファイル変換のステータスは、ウィンドウ／進行状況インジケーターパネルに表示されます。
4. ファイルが変換されたら、進行状況インジケーターパネルの次のオプションのうち 1 つを選択し、「移動」をクリックして、ファイルをプロ

ジェクトに追加します。

- ビデオをステージ上のスライドに追加するには、同期ビデオとして読み込みます。
- ビデオをプロジェクトのライブラリに追加し、必要なときに使用するには、「ライブラリに読み込み」を選択します。

注意： Adobe Bridge から FLV ファイルや F4V ファイル以外のファイルを配置することはできません。ただし、Adobe Bridge から Adobe Captivate のステージ上のスライドに、ファイルをドラッグ&ドロップすることはできます。

ビデオのタイミングの編集

[トップへ戻る](#)

ビデオ／ビデオのタイミングを編集を選択して、ビデオのタイミングを編集できます。

- 編集およびプレビュー：「編集」タブを使用してタイミングを編集し、編集中に同期ビデオをプレビューします。各スライドで再生する必要があるビデオパーツを決定できます。編集したタイミングは、特定の同期ビデオグループにのみ適用されます。

プレビューを再生し、ビデオを調整するポイントで一時停止してから、マーカーを左右にドラッグして調整します。タイムラインをズームすると、ビデオ編集がより簡単になります。スライドとビデオを同期しやすいように、タイムラインの下にスライドとビデオの長さが表示されます。

マーカーを移動すると、ビデオとスライドの長さが一致しなくなる場合があります（ビデオの長さを短くしたスライドの場合）。タイムラインを使用して、長さを同期させることができます。開始マーカーと終了マーカーの外側にある使用されていないビデオの部分は、隣接するスライド（プロジェクト内にある場合）に割り当てることができます。そのためには、 および  を使用します。

ビデオのタイミングを編集ダイアログボックスを使用して、ライブラリまたはステージにある同期ビデオをプレビューすることもできます。ステージでのプレビューは、ビデオの再生時に表示する様々なオブジェクトの順番を決定する際に役立ちます。

注意： ステージで、同期ビデオを含むスライドのみをプレビューすることができます。

- 開始スライドと終了スライドの追加：ビデオの配布を効率良く管理するために、プロジェクトの最初のスライドの前または最後のスライドの後ろに、必要に応じてスライドを追加できます。これは、プロジェクトの最初または最後に未使用のビデオがある場合に便利です。同期ビデオはこれらのスライドにも配布されます。

これを行うには、 および  を使用します。

- クローズドキャプション：ビデオに音声コンテンツが含まれている場合は、「クローズドキャプション」タブを使用して、聴覚に障害のあるユーザーのためのキャプションを入力します。スライドを再生するときに、音声と共にテキストが表示されます。

オブジェクトとビデオの同期

[トップへ戻る](#)

タイムラインを使用して、ビデオを再生、オブジェクトを表示したいところで一時停止、プレイヘッドの位置にオブジェクトを移動または新しいオブジェクトを挿入することができます。

注意： スライドを再生すると、ビデオの開始時または終了時にエラーが発生する場合があります。ビデオが意図した時間よりわずかに早く、または遅く、開始または終了します。プロジェクト全体を再生するときは、このような現象は発生しません。

ビデオの縦横比の変更

[トップへ戻る](#)

ビデオの縦横比を変更することはできません。これは、画質を落とさないようにするためです。

同期ビデオの管理

[トップへ戻る](#)

ビデオ管理ダイアログボックス（ビデオ／ビデオ管理）では、次の情報が表示されます。

- 挿入した同期ビデオ
- 属するスライドおよびスライドグループ
- ビデオタイプ
- ホストされているビデオファイルの URL
- 配置（目次またはステージの場合）

このダイアログボックスを使用して、次の操作を行います。

- ビデオタイプの指定：挿入するビデオのタイプ。ビデオタイプの説明については、イベントビデオのプロパティの「一般」セクションを参照してください。
- 配置の指定：目次またはステージの場合。配置に応じて、フィルムストリップおよびタイムライン上のスライドの右下隅に次のアイコンが表示されます。
 -  目次上の場合
 -  ステージ上の場合

スライド内のオブジェクト（テキストや Flash ビデオなど）に重点を置いたトーキングヘッドのシナリオでは、目次にビデオを配置できません。目次にビデオを配置することで、ステージ上の同期ビデオを再生する煩わしさがなくなり、視聴者もスライドに集中できます。

目次で再生するスライドビデオがある場合は、「目次を表示」（プロジェクト／目次）を選択し、プロジェクトの再生時に目次も表示されるようにする必要があります。

- ビデオのタイミングを編集ダイアログボックスの起動：  をクリックし、ビデオのタイミングを編集します。ビデオのタイミングの編集について詳しくは、ビデオのタイミングの編集を参照してください。
- 削除：  をクリックし、同期ビデオを削除します。

同期ビデオの更新

[トップへ戻る](#)

1. 必要に応じて、ビデオのソースファイルを変更します。
2. ビデオを更新するプロジェクトを開きます。
3. ライブラリパネルのメディア／ビデオフォルダーで、ビデオ名を右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）し、「更新」をクリックします。

ビデオを使用するすべてのスライドに変更が反映されます。

音声の使用

[トップへ戻る](#)

同期ビデオに追加の音声を関連付けることはできません。そのため、同期を正しく行うには、音声をオブジェクトとして使用するのではなく、音声ファイルを使用することをお勧めします。

タイミングの設定

[トップへ戻る](#)

❖ プロパティインスペクター（ウィンドウ／プロパティ）の「タイミング」領域では、特定のスライドにビデオが表示されるまでの時間を秒数で指定します。

トランジションの設定

[トップへ戻る](#)

❖ プロパティインスペクター（ウィンドウ／プロパティ）の「トランジション」領域では、ビデオのトランジションエフェクトを指定します。

注意： トランジションエフェクトは、目次で使用される同期ビデオには適用されません。

同期ビデオのサイズと位置の設定

[トップへ戻る](#)

1. プロパティインスペクター（ウィンドウ／プロパティ）の「位置とサイズ」領域では、サイズと位置の値を指定します。

注意： ビデオオブジェクトに任意のサイズを適用すると、パブリッシュされたプロジェクトでのビデオの画質が低下します。

2. 値を同期ビデオグループ内のすべてのスライドに適用するには、  をクリックします。同期ビデオグループは、同期ビデオを同時に読み込むスライドで構成されます。

注意： 「すべてに適用」をクリックした場合、サイズと位置の値は、同期ビデオが読み込まれたスライドのグループにのみ適用されます。これらの値は、プロジェクト（他の同期ビデオグループ）内のビデオの他のインスタンスには適用されません。

同期ビデオを効果的に使用するためのベストプラクティス

[トップへ戻る](#)

- ビデオをスライドの内容と同期して再生する必要がある場合は、同期ビデオを使用します。それ以外の目的には、FLV ファイルまたは F4V オブジェクトを使用し、ユーザーがビデオを制御できるようにします（例えば、ビデオの再生や一時停止）。
- ビデオに十分なキーフレームがあることを確認します。推奨されるキーフレーム間隔は、少なくとも 2 秒間に 1 キーフレームです。

必要に応じて、Adobe Media Encoder（AME）を使用してキーフレーム間隔を長くすることができます。30 fps のビデオの場合は、AME（または他の適当なツール）でキーフレーム距離を 60（フレーム）に設定します。

- ユーザーが見やすいようにビデオのビットレートが最適であることを確認します。そうでないと、「読み込み中」メッセージが頻繁に表示されます。

ビットレートは、サーバーおよび対象ユーザーの帯域幅に基づいて決定します。ビットレートの計算については、www.adobe.com/devnet/flash/apps/flv_bitrate_calculator の記事を参照してください。

- 共有ネットワークの場所ではなくローカルコンピューターからビデオを読み込みます。大きいビデオをネットワーク上の場所から直接読み込むと、遅延が長くなり、システムが不安定になる場合があります。

- スライドのビデオ部分の最小の長さが（同期ビデオごとに）、3 秒になるようにします。スライドごとに少なくとも 2 つのキーフレームが割り当てられるには、この長さが必要です。
- 同期ビデオの最大の長さが 999 秒になるようにします（最大スライド長）。ビデオがこれより長い場合は、複数のスライドに分けます。ビデオが 999 秒より長いと、システムが不安定になる可能性があります。
- ビデオのサイズ：
 - 最適な品質にするには、ビデオオブジェクトのサイズを元のビデオのサイズと同じにします。
 - ビデオオブジェクトと元のビデオのサイズを同じに保てない場合でも、ビデオの縦横比は変更しないでください。縦横比を変更すると、ビデオの品質が低下します。
 - 目次を含めるビデオのサイズは、高さ 144 幅 196 に維持します。

ビデオとプロジェクトの同期

1. プロジェクト内で同期ビデオの必要なスライドを決定します。同期がより効果的になるように、スライドの最適な長さを設定します。
2. ビデオに表示する順序でスライドを配置します。ビデオを読み込んだ後でスライドの順序を変更することはお勧めしません。
3. 複数のスライドにまたがるビデオを読み込みます。
4. ビデオのタイミングを編集ダイアログボックスを使用して、各スライドで再生するビデオパーツを指定します。詳しくは、ビデオのタイミングの編集を参照してください。
5. ビデオクリップの特定の部分で表示するオブジェクトを指定します。詳しくは、オブジェクトとビデオの同期を参照してください。

同期ビデオを含むプロジェクトのパブリッシュ

デフォルトでは、パブリッシュされる同期ビデオを含む SWF ファイルは、ビデオのプログレッシブダウンロード用に最適化されます。設定を変更しないで、Web サーバー上の SWF ファイルでパブリッシュフォルダーをホストできます。

SWF ファイルが置かれているサーバーとは別のサーバー（ビデオサーバーなど）で、またはストリーミングや Flash Video Streaming Service（FVSS）を使用する場合に、ビデオをホストするには：

1. ビデオをサーバーにアップロードします。
2. ビデオ管理ダイアログボックス（ビデオ／ビデオ管理）で、サーバー上のビデオのパスを指定します。

ストリーミングの場合は、rtmp パスを指定します。FVSS の場合は、FVSS プロバイダーによって提供されているパスを指定します。



ウィジェット

このページにリンクされている一部のコンテンツは英語でのみ表示される場合があります。

スマート学習インタラクション

学習インタラクションのプレビュー

ドラッグアンドドロップのインタラクション（サブスクリプションおよびアップグレードプランのパッチのみで使用可能）

学習インタラクションは、アコーディオンやタブを使用したインタラクションなどの標準ユーザーインタラクションを始めるために役立つ静的ウィジェットです。

学習インタラクションを挿入するには、次の操作を実行します。

1. 挿入／インタラクションをクリックします。
2. インタラクションを選択ダイアログボックスで、挿入するインタラクションのタイプをクリックし、「挿入」をクリックします。
3. テーマリストからテーマを選択します。
4. 「カスタム」をクリックして選択したテーマをカスタマイズします。

注意： ボタンには、標準時、オーバー、アクティブの3つのステータスがあります。標準時は、ボタンをクリックしていないときの状態です。オーバーは、マウスをボタンの上に配置したときの状態です。アクティブは、ボタンをクリックしたときの状態です。

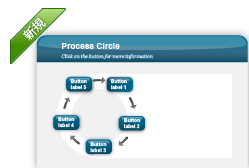
5. ボタンテキストおよびボタンコンテンツの領域をダブルクリックして、テキストを入力します。テキストに加えて、ボタンコンテンツ領域には画像や音声ファイルを挿入することもできます。
6. 「+」アイコンをクリックしてボタンを追加します。
7. 「OK」をクリックします。
8. プロパティインスペクターを使用して、必要なウィジェットのプロパティを変更します。ウィジェットプロパティの詳細については、「ウィジェットのプロパティ」を参照してください。

挿入後にウィジェットのテーマまたはコンテンツを編集するには、ステージ上のウィジェットをダブルクリックします。

注意： 他のウィジェットとは異なり、Adobe Captivate を使用することで、ステージの画質を低下させることなく学習インタラクションウィジェットのサイズを変更できます。この機能を使用するには、ステージのウィジェットのサイズを変更して、プロパティインスペクターの「ウィジェットを更新」をクリックします。

Adobe Captivate のサブスクリプションおよびアップグレードプランのパッチは、定期的に Adobe インタラクションストアにポーリングすることで、学習インタラクションにダイナミックな更新を行います。コンピューターにインストールされたインタラクションのコレクションは、インタラクションストアのコレクションと比較され、新しい、または更新されたインタラクションかどうかを判断されます。インタラクションを選択ダイアログボックスを開くと、インタラクションの一部が次のようにラベルが付けられているのがわかります。

- 新規：使用可能な新しいインタラクションです。インタラクションをクリックすると、ラベルは表示されなくなります。



新規としてタグ付けされたインタラクション

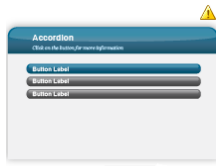
- アップデート済み：インタラクションを選択ダイアログボックスを直前に表示したため、更新が使用可能になったインタラクションです。長期間開いたままの状態のプロジェクトがある場合は、プロジェクトを閉じて再度開き、最新の更新を表示します。



アップデート済みとしてタグ付けされたインタラクション

このようなインタラクションの更新は、プロジェクトデータに依存します。このため、プロジェクトでインタラクションを使用したかどうかに関わらず、「アップデート済み」としてタグ付けされたインタラクションが表示されるようになります。プロジェクトでインタラクションを使用した場合は、更新したインタラクションを挿入し、データを再入力する必要があります。

- 更新：データに依存しない更新のインタラクションおよび現在のプロジェクトで使用されているインタラクションです。インタラクションを選択ダイアログボックスの「インタラクション」の中にある「更新」ボタンをクリックすると、インタラクションをすばやく更新することができます。



すぐに更新できるインタラクション

学習インタラクションのプレビュー

[ページのトップへ](#)

- Internet Explorer 9 および Safari で学習インタラクションをプレビューするには、ファイル／プレビュー／Web ブラウザーで HTML 出力をクリックします。
- 他のブラウザーやデバイスでインタラクションをプレビューするには、次の操作を実行します。
 - プロジェクトを HTML5 形式でパブリッシュします。
 - Web ブラウザー（IIS、Apache、WAMP）で出力ファイルをホストします。
 - パブリッシュした出力を必要なブラウザーで URL を使用して再生します。

ドラッグ&ドロップのインタラクション（サブスクリプションおよびアップグレードプランのパッチのみで使用可能）

[ページのトップへ](#)

ドラッグ&ドロップのインタラクションは、楽しみながらユーザーの知識をこのインタラクションにより、ユーザーは指定されたエリアやオブジェクトにオブジェクトをドラッグ&ドロップすることで質問に回答できます。

ドラッグ&ドロップインタラクションではドラッグソースとドロップターゲットを使用することになります。ユーザーはドラッグソースをドラッグし、ドロップターゲットにそれらをドロップします。

Adobe Captivate ではドラッグソースとドロップターゲットを「タイプ」にグループ分けすることができます。例えば、ステーションナリーというタイプを作成し、ペン、鉛筆、消しゴムなどのドラッグソースをドロップします。その後、ステーションナリーを「オフィス」というドロップターゲットにドロップすれば、その中のすべてのアイテムがターゲットに自動的に関連付けられます。

ドラッグ&ドロップインタラクションを作成

[ウィザード](#)または [ドラッグ&ドロップインタラクションパネル](#)を使用して、ドラッグ&ドロップインタラクションを作成できます。

ドラッグ&ドロップインタラクションは次のスライドを除くすべてのスライドで作成できます。

- マスタースライド
- 質問ブールスライド
- 質問スライド
- プレースホルダースライド

スライド内のすべてのオブジェクトをドラッグソースか、ドロップターゲットに変換できます。ただし、次の場合を除きます。

- インタラクティブオブジェクト（TEB、クリックボックス、ボタン）
- プレースホルダー
- ボタンとして機能するスマートシェイプ
- ロールオーバープロジェクト
- スライドビデオ
- FLV ビデオ
- テキストアニメーション
- インタラクティブウィジェット
- マウス
- ズーム領域

ロールオーバースライドレットに挿入されたオブジェクト

- 「残りのプロジェクト」のタイミングセットを持つすべてのオブジェクト

ドラッグ&ドロップインタラクションウィザードの使用

1. インタラクションを設定するスライドでドラッグソースとドロップソースとしてマークされたオブジェクトを挿入します。
2. 「挿入」>「ドラッグ&ドロップインタラクションウィザード」をクリックします。
3. ウィザードの指示に従って、ドラッグソースとドロップソースを選択し、それぞれの対象をマップして正しい解答を指定します。
注: ウィザードを使用してドラッグソースとドロップソースをタイプとしてグループに分け、その後マップすることもできます。詳しくは、「タイプ」を参照してください。
4. ウィザードで「終了」をクリックしたあと、「ドラッグ&ドロップインタラクションプロパティインスペクター」が表示されます。このプロパティインスペクターを使用して、ドラッグソースとドロップソースに個別の設定を選択できます。詳しくは、「[ドラッグアンドドロップインタラクションを編集する](#)」を参照してください。
5. ステップのテキスト

プロパティインスペクターを使用してドラッグ&ドロップインタラクションを作成する

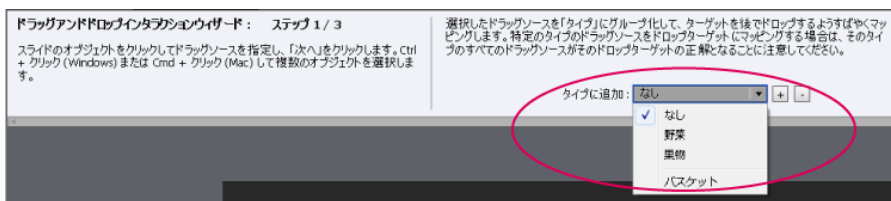
1. インタラクションを設定するスライドでドラッグソースとドロップソースとしてマークされたオブジェクトを挿入します。
2. 「ウィンドウ」>「ドラッグ&ドロップ」をクリックします。ドラッグ&ドロップインタラクションプロパティインスペクターが表示されます。
3. 新しいインタラクションアイコン (🔗) をクリックします。
4. ドラッグソースを指定するにはステージのオブジェクトをクリックし、ドラッグ&ドロップインタラクションプロパティインスペクターの「一般」アコーディオンで「ドラッグソース」をクリックします。複数のオブジェクトを選択するには、Ctrl キーを押しながらオブジェクトをクリックします (Windows の場合)。
5. ドロップソースを指定するにはステージのオブジェクトをクリックし、ドラッグ&ドロップインタラクションプロパティインスペクターの「一般」アコーディオンで「ドロップソース」をクリックします。複数のオブジェクトを選択するには、Ctrl キーを押しながらオブジェクトをクリックします (Windows の場合)。
6. 同様のドラッグソースとドロップターゲットをタイプ別にグループ分けするには、「カスタムタイプ」で横の「+」をクリックします。そのタイプが既に作成されている場合は、必要なタイプを「カスタムタイプ」リストからクリックします。
7. ドラッグソースを正しいドロップターゲットにマッピングするには、ドラッグソースをクリックします。ドラッグソースの中央に「+」アイコンが表示されます。「+」記号をクリックしドラッグして、矢印を正しいドロップターゲットにポイントします。
8. ドラッグソースにアニメーション効果を設定するには、必要な効果を「ドラッグソース」アコーディオンで「効果」リストから選択します。
9. ドラッグソース、ドロップソースなど、ドラッグ&ドロップインタラクションの様々な設定を「ドラッグ&ドロップインタラクション」パネルで編集します。詳しくは、「[ドラッグアンドドロップインタラクションを編集する](#)」を参照してください。

タイプ

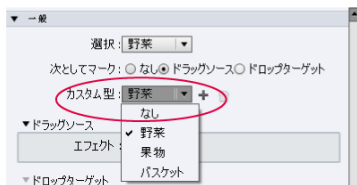
ドラッグアンドドロップインタラクションのコンテキストのタイプは、ドラッグソースが同様のドロップターゲットのカテゴリです。

ドラッグソースとドロップターゲットを「タイプ」としてグループ化することで、1 個のアイテムを 1 つのタイプにマッピングして、これらをすばやくマッピングできるだけでなく、承認条件や正解のさまざまな組み合わせを使用することもできます。例えば、あるドロップターゲットでは、2 個のオブジェクトのみをドラッグソースタイプから承認できると指定できます。

ドラッグアンドドロップインタラクションの作成方法に応じて、ドラッグアンドドロップインタラクションウィザードまたはパネル（プロパティインスペクター）でタイプを作成できます。ウィザードを使用して作成するタイプは、プロパティインスペクターからの編集に使用することができます。



ドラッグアンドドロップインタラクションウィザードの「タイプ」オプション



ドラッグアンドドロッププロパティンスペクターの「タイプ」オプション

ドラッグ&ドロップインタラクションを編集する

ドラッグソースとドロップターゲットのマッピングの表示

ウィザードを使用したドラッグアンドドロップインタラクションの作成を完了、終了すると、マッピングはステージに表示されなくなります。マッピングを表示するには、「ドラッグアンドドロップインタラクション」パネルの「表示」をクリックします。

「表示」オプションは、必要に応じてマッピングとして使用して表示、非表示にできるトグルとして動作します。



ドラッグアンドドロップマッピングの表示および非表示

新しいドラッグソースとドロップソースを追加する

スライドでオブジェクトを選択し、「ドラッグ&ドロップインタラクション」パネルの「一般アコーディオン」で「ドラッグソース」か「ドロップソース」をクリックします。

これらをマッピングするには、ドラッグソースをクリックして、「+」記号をドラッグして矢印を正しいドロップターゲットにポイントします。

複数の正しい解答を指定します

シナリオ 1：1つのドロップターゲットに対して、複数のドラッグソースが正しい場合

「タイプ」を作成し、それらをグループにまとめます。次に「タイプ」をドロップソースにマップします。

シナリオ 2：複数のドロップターゲットが1つのドラッグソースに該当する場合

ドロップソースに「タイプ」を作成します。次にドラッグソースをその「タイプ」にマップします。

シナリオ 3：一部のドラッグソースタイプのみが、1つの限定されたドロップターゲットに該当する場合

ステージでドロップターゲットをクリックし、「ドロップターゲット」アコーディオンで「承認」をクリックして、必要なドラッグソースタイプを選択します。

シナリオ 4：ドラッグソースタイプの一部のオブジェクトのみが、ドロップターゲットの解答として正しい場合

ステージでドロップターゲットをクリックし、「ドロップターゲット」アコーディオンで「承認」をクリックして、必要なドラッグソースタイプを選択します。「すべてを承認」チェックボックスをオフにして、「カウント」でオブジェクト数を制限します。

シナリオ 5：ドラッグソースとドロップターゲットの複数の組み合わせが、一度のインタラクションで必要になる場合

「正解」（ドラッグアンドドロッププロパティンスペクター／インタラクションプロパティ）をクリックし、既存の解答セットに列を追加します。または、新しい解答セットを作成し、マッピングを指定します。

シナリオ 6：ユーザーはオブジェクトを特定の順番でドラッグアンドドロップする必要があります。

正解ダイアログボックスで、必要な方法で解答を調整して順番を作成し、「タイプ」の中の「順序」オプションを選択します。

複数の解答セットをマッピングしてターゲットをドロップする

ドラッグアンドドロップインタラクションが複数の解答セットを保証する場合は、正解ダイアログボックス（ドラッグアンドドロッププロパティンスペクター／インタラクションプロパティアコーディオン／正解）を使用して、これらを指定することができます。

さらに、各解答セットに対して、ドロップターゲットが指定された任意の組み合わせで解答を承認する必要があるかどうか、または解答が指定の順番で行われる必要があるかどうかも指定できます。

1. 正解ダイアログボックス（ドラッグアンドドロップパネル／インタラクションプロパティアコーディオン／正解）を開きます。

インタラクションの作成中に指定したマッピングを使用して設定した最初の解答は、既に表示されています。

2. 既存の解答に解答の組み合わせをさらに指定するには、次を設定します。

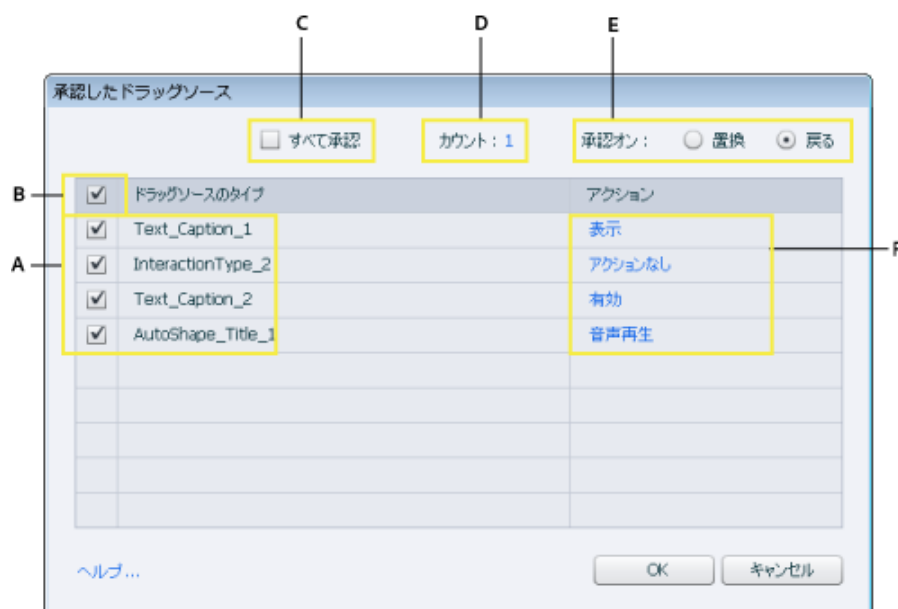
- a. 「+」をクリックします。次に、「ドロップターゲット」の中の列をクリックし、ドロップダウンリストからターゲット名をクリックします。
- b. 「ドラッグソース」の中の列をクリックし、次にドロップダウンリストからソース名をクリックして、このターゲットにソースを指定します。
- c. カウントは、正解となりうるドラッグソースタイプのオブジェクトの数を表示します。デフォルトでは、この数字はインタラクションの設定中に指定したマッピングから取得されます。「カウント」列をクリックして別の数字を指定します。
- d. ユーザーに指定の順番でドラッグソースとドロップターゲットをマッピングさせる場合は、「タイプ」リストから「順番」をクリックします。
- e. ステップのテキスト

3. 新しい解答セットを追加するには、「新しい解答を追加」をクリックして上記のステップを繰り返します。

4. ステップのテキスト

5. ステップのテキスト

「承認」条件を指定します。



承認ダイアログボックス

A 選択されたドロップソースを承認できるすべてのドラッグ用タイプのリスト。ドロップソースからドラッグソースタイプを除外するには、ドラッグソースタイプに対応するチェックボックスをオフにします。

B このチェックボックスを使用して、リストされたドラッグソースタイプを含めるか、除外します。

C ドロップソースがドラッグソースタイプに指定されたすべてのオブジェクトを承認するようにするには、「すべて承認」チェックボックスを選択します。ドラッグソースタイプの一部のオブジェクトのみを承認するシナリオでは、「すべてを承認」チェックボックスをオフにし、承認するオブジェクトの数を指定します。

D と E これらのオプションは承認するオブジェクトの数と指定された数以上のオブジェクトをユーザーがドラッグ&ドロップした場合にどうするかを指定する場合に使用します。

置換 前にドラッグおよびドロップされたオブジェクトは新しいオブジェクトで置換されます。

戻る 新しいオブジェクトはドラッグされた元のスライドに戻ります。

F 特定のタイプのドラッグソースに割当てられる標準的なアクション。

フィードバックメッセージの構成

ステージでドロップターゲットをクリックし、「ドラッグ&ドロップインタラクション」パネルの「ドロップソース」アコーディオンで次のオブ

ションのいずれかを選択します。

承認オン ステージに表示されるテキストキャプションでユーザーが正しいソースをドラッグしてターゲットにドロップしたときにユーザーに表示されるメッセージを入力します。

拒否オン ステージに表示されるテキストキャプションでユーザーが誤ったソースをドラッグしてターゲットにドロップしたときにユーザーに表示されるメッセージを入力します。

ヒントオン ステージに表示されるテキストキャプションで、ユーザーがドロップソースオプションの上にマウスを移動したときにユーザーに表示されるメッセージを入力します。

音声をドラッグ&ドロップアクションに割当てる

ユーザーがターゲットにソースをドラッグするとき、インタラクションがさらに興味を引くよう音声を再生することができます。

- ドロップソースが解答を受け入れるときに音声を再生するには、ドロップソースをクリックし、ドロップソースアコーディオンの音声リストで音声ファイルをクリックします。「参照」をクリックして、コンピュータ上に保存されている音声クリップを使用します。
- ドロップターゲットが解答を拒否するとき音声を再生するには、インタラクションプロパティアコーディオンで音楽を再生を選択します。このオプションを選択すると、Adobe Captivate はデフォルトの音声クリップを再生します。現在このシナリオでユーザーがカスタムの音声を選択することはできません。

ドラッグソースプロパティの設定

ドラッグソースがドロップソースにドロップされたときの、ドラッグソースの動作を指定するには、次のオプションを指定してください。

ヒット領域余白：選択された「ドロップソース」の周囲にある余白を意味します。ユーザーがこの余白領域にドラッグ用オブジェクトをドロップしても、ユーザーがドロップ用領域にそのオブジェクトをドロップしたものと見なします（ドロップ先に指定した場所でなくてもかまわない）。

位置 ドラッグソースを選択したドロップソースにドロップした後、ドラッグソースをどのように移動するかを指定します。

絶対 ドラッグソースは、ユーザーがそれらを落とした場所にそのまま残る。

アンカー ドラッグソースは選択したアンカーポイントに移動する。アンカーオプションの下に表示されるアンカーポイント 9 個の中から 1 つを選択できます。

並べて表示 複数のドラッグソースが同じ順番で重ねて配置される。パネルで並べて表示オプションを選択します。

サイズ ドラッグソースがドロップ先にドロップされた後のオブジェクトのサイズを増減させるには、デフォルト値（100%）を編集してください。100% 未満の値を設定するとサイズは小さくなり、100% 以上の値を設定するとサイズは大きくなります。

不透明度 ドラッグソースがドロップ先にドロップされた後の不透明度を変更するには、デフォルト値（100%）を編集します。値に 0 を指定すると、ドラッグソースは完全に透明になります。

ビット数 ドラッグソースがドロップ先にドロップされた後の z-order を指定するには、「前」または「後」を選択します。ドロップ先に最初にドロップされたオブジェクトはドロップターゲットの前か後に配置されます。ドロップ先にその後にドロップされたオブジェクトは、前にドロップされたオブジェクトの前か後ろに配置されます。

関連事項

- [ドラッグソースとドロップターゲットに効果を使用する](#)
- [ドラッグアンドドロップインタラクションパネルの他のオプション](#)
- [音声をドラッグ&ドロップアクションに割当てる](#)

ドラッグ・ドロップソースに効果を使用する

- ドラッグソースの場合、ステージでドラッグソースをクリックし、効果リストドラッグソースアコーディオン（ドラッグ&ドロップインタラクションパネル）で効果を選択します。

ユーザーがこれらのオブジェクトをクリックしてドラッグした場合のドラッグソースの効果が表示されます。

- ドロップソースの場合は、ステージでドロップソースを選択し、ドロップソースアコーディオン（ドラッグ&ドロップ用インタラクションパネル）の効果リストで効果をクリックします。

ユーザーがこれらのオブジェクトの上でマウスポインターを動かしたときに表示されるドロップソースの効果が表示されます。

ドラッグ&ドロップインタラクションパネルの他のオプション

インタラクションプロパティ

正解 正しい解答に「or」条件を指定するドラッグソースをドロップソースにマップすることで、「and」条件を設定できます。この場合、オブジェクトは x と y の両方になります。「正解」ダイアログボックスは正解として x と y を指定するときに役立ちます。詳しくは、[「複数の解答セットをマッピングしてターゲットをドロップする」](#)を参照してください。

ハンドカーソルを使用 ドラッグ&ドロップオブジェクトを使用中にハンドカーソルが表示されます。

ドラッグソースを元の位置に送信 ドラッグソースがドロップターゲットの外側にドロップされた場合、ドラッグ元のスライドの元の位置に送信されます。

このオプションが選択されていない場合、ユーザーがドラッグソースをスライド上で移動すると、「戻る」オプションによりオブジェクトがドラッグ元のスライドの最後にあった位置に戻ります。誤った解答は、自動的にドラッグ元の場所へ自動的に送信されます。

ドロップしたソースを再ドラッグ ユーザーがドロップしたドラッグソースを別のドロップターゲットへ再ドラッグできるようにします（正解または不正解）。

アクション

リセット 複数の実行を許可する場合、このオプションを使用してユーザーが「送信」をクリックしたときに回答をリセットするか指定できるようになります。

注意： リセットオプションに「なし」を選択した場合、「レポート」アコーディオンで必ず「クイズに含める」を選択してください。スライドがクイズに含まれていない場合、ユーザーが別のスライドへ移動し、このスライドへ戻るたびに回答がリセットされます。

オプション

n 秒後に一時停止 スライドは指定された時間（n 秒）一時停止し、ユーザーがインタラクト処理を実行できるようにします。この時間はドラッグ & ドロップインタラクションを含むスライドの再生が開始した後から測定されます。

自動送信 正解はユーザーが「送信」ボタンをクリックしなくても直ちに送信されます。このオプションはユーザーが正しく解答したあとすぐに「成功の場合」アクションをトリガーする必要があるシナリオで便利です。

操作を元に戻す スライドに「操作を元に戻す」ボタンを挿入します。同一ユーザーの直前のアクションのみをも元に戻すことができます。

リセット スライドに「リセット」ボタンを挿入し。ユーザーがいつでも解答をリセットできるようにします。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

WDGT ファイルを作成する

[SWF 出力用限定で WDGT ファイルを作成する](#)

[SWF および HTML5 出力用限定で WDGT ファイルを作成する](#)

WDGT ファイルは拡張子 .wdgt を持ち、次を含むファイルです。

- 他の SWF ファイルまたはアセットへのリンクを持つ SWF ファイル
- ウィジェットの HTML バージョン
- リンクに関する情報を含む description.xml ファイル

HTML ファイルは HTML5 出力に必要です。Adobe Captivate プロジェクトの SWF 出力ファイルのみを生成する場合は、HTML ファイルが WDGT ファイルに含まれている必要はありません。

SWF 出力用のみの WDGT ファイルを作成する

[ページのトップへ](#)

SWF 出力用の WDGT ファイルには次が含まれている必要があります。

- swf（ディレクトリ）：ウィジェットやその他のリンクされたリソースの SWF 出力ファイルが含まれます。
 - description.xml（ファイル）：Adobe Captivate がユーザーに対してウィジェットをパブリッシュしたり、表示したりするのに使用できるウィジェットの SWF や HTML バージョンの情報が含まれます。
1. 必要に応じて新規ディレクトリを作成して名前を付けます。例えば、mywidget などです。その後、サブディレクトリ：swf を作成します。
 2. Flash で FLA を SWF ファイルとしてパブリッシュします。SWF ファイルを swf ディレクトリに挿入します。
 3. description.xml ファイルを作成します。メインの SWF ファイル ABC.swf が 2 つのリンクファイル PQR.swf および XYZ.swf を使用する場合、description.xml ファイルは以下の形式になります。

```
<?xml version="1.0" encoding="ISO-8859-1" ?> <widget> <Description>これはABC ウィジェット(静的) です</Description> <Type>isStatic</Type> <Name>ABC.swf</Name> <linkedfiles>PQR.swf</linkedfiles> <linkedfiles>XYZ.swf</linkedfiles> </widget>
```

4. description.xml ファイルをルートディレクトリ、この場合は mywidget ディレクトリに挿入します。
5. ルートディレクトリ（mywidget ディレクトリ）を圧縮し、ファイルの拡張子を .wdgt に変更します。
6. .wdgt ファイルを <Adobe Captivate のインストールディレクトリ>/Gallery/Widgets に挿入します。

SWF と HTML5 出力用 WDGT ファイルの作成

[ページのトップへ](#)

SWF と HTML5 出力用 WDGT ファイルには次のファイルとディレクトリが含まれている必要があります。

- swf（ディレクトリ）：ウィジェットやその他のリンクされたリソースの SWF 出力ファイルが含まれます。
- html5（ディレクトリ）：HTML や JavaScript で作成されたウィジェットに関連するアセットやスクリプトが含まれます。以下は、一般的なディレクトリ構造です。
 - images（ディレクトリ）
 - scripts（ディレクトリ）
 - xyz_oam.xml（ファイル）

html5 ディレクトリには themes などのその他のアセットディレクトリが含まれます。スクリプトやアセットなどのすべてのウィジェット情報を保存するために openAJAX メタデータの xml ファイル（xyz_oam.xml）を作成する必要があります。

- description.xml（ファイル）：Adobe Captivate がユーザーに対してウィジェットをパブリッシュしたり、表示したりするのに使用できるウィジェットの SWF や HTML バージョンの情報が含まれます。

1. 必要に応じて新規ディレクトリを作成して名前を付けます。例えば、myhtmlwidget などです。その後、次のサブディレクトリを作成します。

- swf
- html5

2. Flash で FLA を SWF ファイルとしてパブリッシュします。SWF ファイルを swf ディレクトリに挿入します。
3. HTML と JavaScript を使用してウィジェットを作成します。
4. すべてのアセットとスクリプトを html5 ディレクトリに挿入します。
5. スクリプトや JavaScript ライブラリなどのすべての関連ウィジェット情報を保存する OpenAjax メタデータの XML ファイルを作成します。
OpenAjax スキーマについて詳しくは、[この Web サイト](#)を参照してください。
以下に例を示します。

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?> <!-- OpenAjax Alliance ウィジェットの仕様 --> <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"/> <!-- プロパティは現在、ウィジェットがすべての作業を widget xml または widget JSON から完了できるため、Captivate では無視されています。プロパティを置換できるか検証するためにスタブを設定する必要があります --> <properties> <property name="style" datatype="String" default="AeroArrow"/> </properties> <content type='fragment'> <![CDATA[ <H1>Hello Widget!!!</H1> <div ID="__WID__ArrowShape"/> ]]> </content> </widget>
```

6. メタデータ XML ファイルの jsClass 属性に対して指定した値に対応する JavaScript を開きます。例えば、jsClass の値が Arrow の場合は、scripts ディレクトリからの arrow.js ファイルを開きます。
7. arrow.js ファイルに getMovieProps() 関数を呼び出す onLoad() 関数が含まれていることを確認してください。以下に例を示します。

```
arrow1 = { onLoad: function() { if ( ! this.captivate ){ return; } //Gives access to 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. コンストラクタには引数はありません。 arrow = function () { return arrow1; }
```

注意：

- ブラウザーの onload イベントハンドラー (window.addEventListener('load',myCallback,0); など) を直接登録して、ブラウザの「load」イベントの発生後にウィジェットをドキュメントに追加できる動的ランタイムシナリオなどの多くのシナリオのウィジェットを移植可能にしないでください。
代わりに、ウィジェットは、ウィジェットが読み込みを完了し、レンダリングの準備が完了したことを通知するこの仕様に定義された onLoad コールバックを使用する必要があります。
- ブラウザーの onunload イベントハンドラー (window.addEventListener('unload',myCallback,0);) など) を直接登録して、

ウィジェットがページがアンロードされるよりかなり以前にドキュメントから削除される場合のある動的ランタイムシナリオなどの多くのシナリオのウィジェットを移植可能にしないでください。

代わりに、ウィジェットは、ウィジェットがページから削除されることを通知するこの仕様に定義された onLoad コールバックを使用する必要があります。

getMovieProps() の詳細については、「メソッドとプロパティ」を参照してください。

- 8. OpenAjax メタデータの XML ファイルを html5 ディレクトリに挿入します。
- 9. description.xml ファイルを作成します。
description.xml ファイルの詳細については、[「description.xml スキーマについて参照してください」](#)。
- 10. description.xml ファイルをルートディレクトリ（この場合は myhtmlwidget ディレクトリ）に挿入します。
- 11. ルートディレクトリ（myhtmlwidget ディレクトリ）を圧縮し、ファイルの拡張子を .wdgt に変更します。
- 12. .wdgt ファイルを <Adobe Captivate のインストールディレクトリ>/Gallery/Widgets に挿入します。

descripton.xml ファイルのサンプル

メイン SWF ファイルが ABC.swf で、作成した openAJAX XML ファイルが XYZ_oam.xml の場合、description.xml は、

```
<?xml version="1.0" encoding="ISO-8859-1" ?> <!-- ウィジェットのヘッダー仕様 - 強制的に必要。存在しない場合は仕様 1 として処理。これは html5 などのバージョンをサポートしないもの - 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"> <!-- 著者ヘッダー - 複数の著者を含めることができる --> <authors> <!-- 著者ヘッダー - 私はクールウィジェットの開発者など、スキルを表示するために使用します。contact me for custom widgets --> <author name="Dominique Skyler" email="dominique@mycomapny.com" organization="MyCompany" uri="www.mycompany.com"> <about>ウィジェット開発者</about> </author> </authors> <!-- license info - author info --> <license name="CC" description="Creative Commons License" text="ご自由にご使用ください" 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 のスキーマ

widget

<widget> は単一のウィジェットを定義し、次の子エレメントが含まれるルートエレメントです。

- authors
- license
- formats

<widget> エレメントには次の属性が含まれます。

属性	説明	種類	必修	値
spec	XML に基づく仕様を示します。デフォルト値「2」は、XML ファイルにウィジェットの HTML バージョンの情報が含まれていることを示します。	正の数	はい	2
name	ウィジェットの名前。	文字列	いいえ	NA
description	ウィジェットの説明。	文字列	いいえ	NA
uri	例えば、会社の Web サイトなどの必要な Web サイトの URL。	文字列	いいえ	NA

version	ウィジェットのバージョン。	正の数。	いいえ	NA
type	ウィジェットの種類（静的またはインタラクティブ）。	文字列	はい	- static - interactive

authors

<authors> は <widget> エレメントの子エレメントであり、次の属性が含まれます。

属性	説明	種類	必須	デフォルト
name	ウィジェットの開発者または作成者の名前。	文字列	いいえ	NA
電子メール	ウィジェットの開発者または作成者の電子メール ID。	文字列	いいえ	NA
organization	ウィジェットの開発者または作成者の組織の名前。	文字列	いいえ	NA
uri	組織の Web サイトまたは作成者が指定するその他の Web サイトの URL。	文字列	いいえ	NA

注意： これらすべての属性は、このバージョンの Adobe Captivate では無視されます。

license

<license> は <widget> エレメントの子エレメントであり、次の属性が含まれます。

属性	説明	種類	必須	デフォルト
name	ウィジェットライセンスのショートネーム。	文字列	いいえ	NA
description	ウィジェットライセンスの説明。	文字列	いいえ	NA
text	ウィジェットで表示するライセンスのテキスト。 ウィジェットで使われるサードパーティのソフトウェアのライセンスを属性に含めることもできます。	文字列	いいえ	NA
uri	ユーザーがライセンスの詳細情報を検索できるウィジェットがある Web サイトへのリンクです。	文字列	いいえ	NA

注意： これらすべての属性は、このバージョンの Adobe Captivate では無視されます。

formats と format

<formats> には、SWF の名前とウィジェットの HTML バージョンが含まれる子エレメント <format> が含まれます。

<format> エレメントには次の属性が含まれます。

属性	説明	種類	必須	値
type	ソースの種類（SWF ま	文字列	はい	swf

	たは HTML）。			html5
--	-----------	--	--	---

content

<content> は <format> の子エレメントであり、次の属性が含まれます。

属性	説明	種類	必須	値
source	ウィジェットの SWF 出力または HTML バージョンを参照します。	文字列	はい	SWF ファイルまたはウィジェットの HTML バージョンのメタデータ XML ファイルの名前。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

Adobe Captivate 6 での新しいウィジェット API

[CPWidgetInternalResourceLoader](#)
[CPWidgetExternalResourceLoader](#)

Adobe Captivate 6 では、ウィジェット開発者用に次の新しいクラスが用意されており、ウィジェットで外部リソースを管理できます。

- [CPWidgetInternalResourceLoader](#)
- [CPWidgetExternalResourceLoader](#)

CPWidgetInternalResourceLoader

[ページのトップへ](#)

このクラスは、ウィジェット内で画像を使用するために使用します。リソースは、PNG ファイルとして SWF 出力ファイルに埋め込まれます。これらのリソースを使用するには、「ByteArray」を使用する必要があります。

このクラスは、ステージモード、編集モード、または実行時に使用できます。

このクラスには次の関数が含まれています。

- [browseResource](#)
- [getResourceStream](#)

browseResource

```
public function browseResource(): int
```

この関数は編集モードでのみ機能します。Adobe Captivate ライブラリが起動され、リソースを選択または参照できます。

この関数は整数 (リソース番号) を返します。

getResourceStream

```
public function getResourceStream (resourceID:int) : ByteArray
```

この関数はステージモード、編集モード、および実行時に機能します。入力パラメーターとしてリソース番号を指定する必要があり、関数はそのリソースの ByteArray を返します。

CPWidgetExternalResourceLoader

[ページのトップへ](#)

このクラスは、ウィジェット内でミュージックファイルやビデオファイルを使用するために使用します。これらのリソースは外部化され、Adobe Captivate SWF ファイルには埋め込まれません。リソースは、SWF 出力ファイルとして同じディレクトリ内に別のファイルとしてコピーされません。

これらのリソースを使用するには、リソースのファイルパスを取得する必要があります。

このクラスには次の関数が含まれています。

- [browseResource](#)
- [getResourceStream](#)

getResourcePath

```
public function getResourcePath (Resource ID:int) : String
```

この関数はステージモード、編集モード、および実行時に機能します。入力パラメーターとしてリソース番号を指定する必要があり、関数はそのリソースのパスを返します。

ウィジェットの作成

ウィジェットを作成
インタラクティブウィジェットを作成
質問ウィジェットを作成

静的ウィジェットの作成

[ページのトップへ](#)

1. Adobe Captivate で、ファイル／新規／Flash 内のウィジェットを選択します。
2. 新しいウィジェットの作成ダイアログボックスで、ウィジェットメニューの「静的」を選択し、「OK」をクリックします。
3. Flash で、ウィンドウ／アクションを選択します。
4. アクションパネルが開き、静的ウィジェットのテンプレートコードが表示されます。このコードをカスタマイズして、独自のウィジェットを作成します。

インタラクティブウィジェットの作成

[ページのトップへ](#)

1. 開いているプロジェクトで、ファイル／新規／Flash のウィジェットを選択します。
2. 新しいウィジェットの作成ダイアログボックスで、次の操作を行います。
 - a. ウィジェットメニューで「インタラクティブ」を選択します。
 - b. ActionScript のバージョンメニューで、Flash でウィジェットコードを書くときに使用する ActionScript バージョンを選択します。
 - c. 「OK」をクリックします。
3. Flash で、ウィンドウ／アクションを選択します。
4. アクションパネルが開き、インタラクティブウィジェットのテンプレートコードが表示されます。このコードをカスタマイズして、独自のウィジェットを作成します。

質問ウィジェットの作成

[ページのトップへ](#)

1. ファイル／新規／Flash のウィジェットを選択します。
2. 新しいウィジェットの作成ダイアログボックスで、ウィジェットメニューの「質問」を選択し、「OK」をクリックします。
3. Flash で、タイムラインのアクションレイヤーを右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）し、「アクション」を選択します。
4. アクションパネルが開き、質問ウィジェットのテンプレートコードが表示されます。このコードをカスタマイズして、独自のウィジェットを作成します。

注意： 質問ウィジェットは、質問プールに追加できます。質問ウィジェットは、他の質問スライドと同様に扱われます。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

法律上の注意 | [プライバシーポリシー](#)

Adobe Captivate ムービーのプロパティへのアクセス

MovieHandle

メソッドとプロパティ

ウィジェットでの movieHandle の使用ガイドライン

MovieHandle

[トップへ戻る](#)

Adobe Captivate では、cpSetValue 関数を使用して実行時にハンドルをウィジェットに渡します。ウィジェットでは、その cpSetValue 関数内に次のような項目を実装する必要があります。

```
function cpSetValue( variable:String , val )
{
    if(variable == 'movieHandle' ) {
        this.movieHandle = val;
    }
}
```

メソッドとプロパティ

[トップへ戻る](#)

MovieHandle を使用して、次のプロパティにアクセスできます。

widgetParams 編集時にウィジェットから提供されるウィジェットパラメーター。AS3 では movieHandle.widgetParams() 関数です。AS2 では movieHandle.widgetParams プロパティです。

replaceVariables(var:String) 文字列内に \$\$ で囲まれた変数名がある場合は、実行時に変数の値に置き換えられます。例えば、movieHandle.replaceVariables(\$\$JohnDoe\$\$ scored \$\$cpQuizInfoPointsscored\$\$ out of \$\$cpQuizInfoTotalQuizPoints\$\$) は「JohnDoe scored 10 out of 100」などに置き換えられます。この例では、JohnDoe が Adobe Captivate で設定された合計 100 点のうち 10 点を獲得したことを示します。

getContainerProps() コンテナのプロパティを返します。

containerType スライド、スライドレット、ズーム出力先スライド、ズーム出力先スライドレット、ムービー（プロジェクトウィジェットの残りの場合）のいずれかを返します。

getSlideProps() ウィジェットを含むスライドのプロパティを返します。返されるオブジェクトには次のメンバが含まれます。

slideType 標準スライド、質問スライド、ランダム質問スライドのいずれかを返します。

slideHandle スライド関数のハンドルです。slideHandle は、AddNoSkipFrame 関数、startFrame 関数、endFrame 関数をサポートします。

AddNoSkipFrame(frameNum:Number) では、実行時にフレームがスキップされません。frameNum は、1 からインデックス付けされたスライドに対応するフレーム番号を参照します。

Adobe Captivate SWF では、実行時に「ペースメーカー」という機能を使用します。システムリソースが不足していると、ペースメーカーはユーザーがムービーの流れに不自然さを感じない程度にフレームをスキップします。この場合、アクションを含むフレームがスキップされる可能性があります。AddNoSkipFrame を使用することで、指定したフレームがペースメーカーによってスキップされないようにします。

startFrame は、スライドが開始するフレーム番号を返します。インデックス付けは 0 から始まります。

endFrame は、スライドが終了するフレーム番号を返します。インデックス付けは 0 から始まります。

getMovieProps ウィジェットの階層に最も近い Adobe Captivate ムービーのプロパティを返します。返されるオブジェクトには次のメンバが含まれます。

contentWidth ムービーのコンテンツの幅です。

contentHeight ムービーのコンテンツの高さです。

variablesHandle Adobe Captivate システム変数の一部にアクセスするには、このメンバを使用します。例えば、movieHandle.GetMovieProps().variablesHandle.myVar = 10; のように使います。

movieHandle <廃止予定> Captivate 実行時のメインムービー object(rdMovie) へのハンドルです。Adobe Captivate システム変数の一部でのみ使用できます。

isVisible ウィジェットがステージ上で現在表示されているかどうかを返します。

isEnabled ウィジェットが有効であるかどうかを返します。ウィジェットは、スライド上またはタイムライン上にある場合に有効であると見なされます。以上のすべての関数は、isEnabled() が true を返した場合にのみ動作します。

ウィジェットでの movieHandle の使用ガイドライン

movieHandle の値は、cpSetValue('movieHandle', val) を呼び出すたびにウィジェットで更新する必要があります。呼び出すたびに、値は異なる場合があります。変数は呼び出しごとに更新する必要があります。

GetSlideProps と GetMovieProps はメモリリソースを大量に消費します。これらの呼び出しは必要な場合にのみ行ってください。ベストプラクティスとしては、変数への戻り値をキャッシュして、変数を使用します。次の例を参考にしてください。

```
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 = "" ;  
    }  
}
```

Adobe Captivate 実行時にウィジェットが有効になっていることを確認して、操作を実行します。ウィジェットが有効になっていないときに、movieHandle（特に variablesHandle）への操作を実行すると、予期しない結果が生じる場合があります。



ウィジェットの追加

ウィジェットパネルからのウィジェットの追加
挿入メニューからのウィジェットの追加

ウィジェットパネルからのウィジェットの追加

[トップへ戻る](#)

デフォルトでは、ウィジェットギャラリーで利用できるウィジェットは、ウィジェットパネルに表示されます。ウィジェットギャラリーは、アプリケーションのインストール時に ¥¥Program files¥Adobe¥Adobe Captivate 6¥Gallery¥Widgets（Windows）および /Applications/Adobe Captivate 6/Gallery/Widgets（Mac OS）に作成されます。ウィジェットパネルには、ActionScript バージョン 3.0 を使用して作成されたウィジェットのみが表示されます。

1. ウィンドウ／ウィジェットを選択します。
2. ウィジェットパネルでウィジェットを選択します。ウィジェットのプレビューがウィジェットパネルに表示されます。
注意： ウィジェットパネルのウィジェットは、静的、インタラクティブ、質問の種類別に並べ替えることもできます。そのためには、メニューで対応するオプションを選択します。
3. 次のいずれかの操作を実行します。
 - 「挿入」をクリックします。
 - ウィジェットをスライドまでドラッグします。
4. ウィジェットダイアログボックスで、コース名を指定します。ウィジェットのオプションは、ウィジェットのプロパティを参照してください。

挿入メニューからのウィジェットの追加

[トップへ戻る](#)

1. 挿入／ウィジェットを選択します。
2. 開くダイアログボックスで、ウィジェットが含まれているフォルダーを参照し、ウィジェットを見つけて開きます。
3. ウィジェットダイアログボックスで、コース名を指定します。ウィジェットのオプションは、ウィジェットのプロパティを参照してください。



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

ウィジェットの表示モードの指定

プレビュームービーの定義

モード別の表示状態を定義するサンプルコード

ウィジェットの表示モードを指定することにより、ウィジェットの一部のファセットをユーザーのプレビュー対象またはカスタマイズ対象にすることができます。

次の表示に対してウィジェットの表示ステータスを設定できます。

- プロパティパネルの「ウィジェット」タブ（ステージ状態）：このタブでは、ウィジェットのスナップショットを表示できます。
- プロパティパネルの「ウィジェットパラメーター」タブ（編集状態）：このモードでは通常、オブジェクトのスナップショットは表示されず、カスタマイズできるパラメーターのみが表示されます。
- 実行時：パラメーターに基づいてオブジェクトの表示または非表示を指定できます。
- ウィジェットパネル：SWF ファイルをプレビューモードで表示するには、コードに `wm==preview` を設定します。

ウィジェットの表示状態は未定義です。表示状態を設定するには、`movieHandle.widgetParams` プロパティを使用します。

以下のヒントを参考にして表示状態を設定してください。

- 次の場合にウィジェットを表示するかどうかを決定します。
 - 編集領域内
 - プロパティインスペクター内
 - 実行時
- 描画コードを最適化します。描画コードを使い過ぎると、プレーヤーの速度が低下することがあります。「OK」をクリックしてもウィジェットダイアログボックスが表示されたままになる可能性があります。
 - ウィジェットの `OnEnterFrame` 関数のコードを最適化すると、CPU 使用率を最小に維持できます。
 - 描画コードは CPU リソースを大量に消費します。状態を変数内に格納し、必要なときだけ描画に使用します。
- Flash 関連の問題をテストする場合、Flash 内のステージでウィジェットの外観をシミュレートできます。Captivate を起動する必要はありません。`OnEnterFrame` 関数で `wm = 'Stage'` および `wm = 'Edit'` をハードコード化します。同様に、Flash を使用した実行時のウィジェットの動作をシミュレートするには、`wigetParam` をハードコード化してからテストします。
- `trace` コマンドを使用して、SWF ファイルをデバッグします。パフォーマンスが低下するので、最終テスト時にはこのコマンドを必ず削除してください。
- パブリッシュ先は以下に限ります。
 - Flash 8 以降
 - ActionScript 3.0

プレビュームービーの定義

[トップへ戻る](#)

ユーザーがウィジェットパネルのウィジェットを選択したときにプレビュー領域にダミーの SWF ファイルを表示できます。ダミーの SWF ファイルは、ウィジェットがどのように動作するかをプレビューとしてユーザーに示します。

プレビュームービーの定義方法について詳しくは、`PieChart.fla` を参照してください。

- Flash で円グラフの `PieChart FLA` ファイルを開きます。このファイルは、コンピューターの `\\Program files\\Adobe\\Adobe Captivate <バージョン番号>\\Gallery\\Widgets` ディレクトリにあります。
- プロパティインスペクターで、ステージ外のムービーを選択します。ムービー名 `PieChart_prvw` がプロパティインスペクターに表示されません。
- アクションを含むフレームを右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）し、「アクション」を選択します。
- 次のコードを探します。

```
if (wm == 'Preview')
{
    PieChart_prvw._visible = true;
}
```

このコードは、ムービーをプレビューモードに設定し、ユーザーがウィジェットを選択したときにムービーをプレビュー領域に表示します。表示状態を false に設定すると、ウィジェットはプレビュー領域に表示されません。

[トップへ戻る](#)

モード別の表示状態を定義するサンプルコード

```
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;
    }
}
```



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

ウィジェットのプロパティ

ウィジェット
アニメーション
タイミング
トランジション
アクション
オプション
音声
変形
報告
ウィジェットの音声の設定

ウィジェットの開発者が定義するパラメーターに加えて、Adobe Captivate ではウィジェットのプロパティを設定できます。プロパティインスペクター（ウィンドウ／プロパティ）を使用して、ウィジェットのプロパティを変更できます。

ウィジェット

[トップへ戻る](#)

名前 オブジェクトの固有の名前を入力します。オブジェクトを表示するかどうかの条件を定義するときに、この名前を使用できます。
表示 デフォルトでスライド上にオブジェクトを表示しない場合は、このオプションの選択を解除します。ウィジェットを表示する場合は、「表示」アクションを使用します。詳しくは、オブジェクトの表示の制御を参照してください。

アニメーション

[トップへ戻る](#)

オブジェクト名 アニメーションオブジェクトの名前です。
リンケージ 関連付けられている SWF ファイルへのリンクを提供します。
更新 ソースファイルに変更を反映します（外部で編集された場合）。
ソース アニメーション SWF ファイルのソース FLA ファイルへのリンクです。
編集 Adobe Captivate 内から Adobe Flash を使用して FLA ファイルを編集します。
アルファ ウィジェットの透明度です。透明度が 0 % の場合はウィジェットが不透明で、透明度が 100 % の場合はウィジェットが見えません。
ウィジェットのプロパティ クリックするとウィジェットのプロパティダイアログボックスが開き、ウィジェットのカスタマイズに使用できるパラメーターが表示されます。これらのパラメーターは、ウィジェットを作成する開発者がウィジェットをカスタマイズ可能にしている場合にのみ使用できます。このダイアログボックスには、ウィジェットのスナップショットも表示される場合があります。

タイミング

[トップへ戻る](#)

表示（秒） スライドにウィジェットを表示する時間を指定します。
表示開始までの時間（秒） スライドが最初に表示されてからウィジェットが最初に表示されるまでの時間を指定します。
指定した秒数後に一時停止 ユーザーがウィジェットの指示に従うために、何秒後にプロジェクトを一時停止するかを指定します。
注意： このフィールドはインタラクティブウィジェットに対してのみ適用されます。

トランジション

[トップへ戻る](#)

エフェクト ウィジェットのトランジションエフェクトです。フェードインやフェードアウトのエフェクトを適用し、フェードエフェクトの時間を設定できます。

アクション

[トップへ戻る](#)

成功の場合 ウィジェットで指定されている条件をユーザーが満たしている場合に使用するオプションです。詳しくは、インタラクティブなオブジェクトを使用したプロジェクトのナビゲーションを参照してください。
試行 試行回数を定義します。
無制限 ユーザーが何回でも試行できるようにします。
最終試行 ウィジェットで指定されている条件を、設定された試行回数以内でユーザーが満たせなかった場合に使用するオプションです。詳しくは、インタラクティブなオブジェクトを使用したプロジェクトのナビゲーションを参照してください。

[トップへ戻る](#)

オプション

以下から適切なオプションを選択します。

成功 ウィジェットによって割り当てられたタスクをユーザーが正常に完了したときに表示されるキャプションです。

失敗 ウィジェットによって要求された入力をユーザーが行わなかったときに表示されるキャプションです。

ヒント ユーザーにヒントを提供するキャプションです。ヒントは、ユーザーがウィジェットの上にポインターを移動したときに表示されます。

成功および失敗キャプションのために一時停止 成功時および失敗時のキャプションがすべて表示されるまで、プロジェクトを一時停止します。

音声

[トップへ戻る](#)

ウィジェットに音声を追加するには、プロパティインスペクター（ウィンドウ／プロパティ）の「音声」領域に移動し、「音声を追加」をクリックします。

フェードイン（秒） 音声がフルボリュームまでフェードインするときの秒数を指定します。

フェードアウト（秒） 音声が無音になるまでフェードアウトするときの秒数を指定します。

音声 オブジェクトの音声ダイアログボックスを表示します。詳しくは、

ウィジェットの音声の設定を参照してください。

変形

[トップへ戻る](#)

ウィジェットの正確なサイズや位置をピクセル単位で定義するか、ウィジェットを回転するには、「変形」タブをクリックします。次のオプションを設定します。

X オブジェクトの X 座標の位置です。

Y オブジェクトの Y 座標の位置です。

W オブジェクトの幅です。

H オブジェクトの高さです。

縦横比の維持 オブジェクトのサイズを変更するときに、高さとの比率を維持します。

角度 ウィジェットの回転角度です。

報告

[トップへ戻る](#)

ウィジェットのスコアを保持する場合、または学習管理システム（LMS）とスコアを連携させる場合は、「報告」タブをクリックします。

クイズに含める ウィジェットに割り当てた点数は現在のクイズのスコアに追加されます。

ポイント 解答に割り当てられるポイント数です。最大で 100 点、最小で 0 点です。

合計に追加 ボタンのスコアがクイズの合計に追加されます。

解答を報告する クイズのスコアを学習管理システム（LMS）に送信します。

インタラクション ID LMS で指定されているインタラクション ID に基づいて、LMS に追跡情報を送信します。

ウィジェットの音声の設定

[トップへ戻る](#)

非インタラクティブなオブジェクトに音声ファイルを追加できます。スライドにオブジェクトが表示されるときに、音声ファイルが再生されます。

1. 音声を追加するには、プロパティインスペクター（ウィンドウ／プロパティ）の「音声」領域に移動し、「音声を追加」をクリックします。

オブジェクトの音声ダイアログボックスが表示されます。

2. 「追加 / 置換」タブで、次のオプションを使用します。

音声を録音する 音声を録音するダイアログボックスを開きます。録音するにはいくつかの基本的な音響機器が必要です。

停止 音声ファイルの再生を停止します。

再生 音声ファイルを再生します。

3. 「編集」タブで、無音の挿入や音量調節など、様々な方法で音声ファイルを編集します。

4. 「設定」をクリックすると音声設定ダイアログボックスが開きます。入力ソース、音質のレベル、入力測定などの音声設定を変更できます。「設定」ボタンをクリックして選択を行います。

5. 「読み込み」をクリックすると音声を読み込むダイアログボックスが表示されます。このダイアログボックスでは、音声ファイルを参照して読み込むことができます。

6. 「ライブラリ」をクリックするとライブラリが開きます。このライブラリには、現在開いている Adobe Captivate プロジェクトで使用するすべての音声ファイルが一覧表示されます。

関連項目

質問ウィジェット

質問ウィジェットでは、以上に示した関数に加えて、次の関数を実装する必要があります。

getWidgetQuestionState() ユーザーが質問スライド上で「送信」をクリックしたときに呼び出されます。このメソッドでは、LMS でのクイズの復元時にウィジェットの状態を復元するかどうかを指定できます。この関数では、空ではない文字列を返し、ウィジェットの再読み込み時にその状態を復元できるようにする必要があります。

setWidgetQuestionState() ウィジェットを以前の状態に復元します。setWidgetQuestionState() は、LMS でのウィジェットの再読み込み時に呼び出されます。

```
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 );
}
```

例えば、「送信」がクリックされて関数が呼び出されたときの変数の状態が var1=10、var2="Captivate" であるとします。Adobe Captivate クイズを LMS で開いて、問題に解答して、「送信」をクリックします。getWidgetQuestionState 関数が呼び出されます。LMS でクイズを再度開きます。ウィジェットの問題を表示すると、setWidgetQuestion 関数が同じ文字列（<var1>10</var1><var2>Captivate</var2>）で呼び出されます。

answers() レビューのフィードバックを表示します。この関数は、次のプロパティを含む Objects() の配列を返します。

answerID 解答ごとの固有 ID です。

chosenAnswer 学習者が解答として選択した文字列です。

correctAnswer 正解を示す文字列です。

次の例を参考にしてください。

```
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; }
```



Twitter ウィジェット

プロジェクトへの Twitter ウィジェットの追加
共同作業のワークフロー
ツイートのコンテキストの特定方法
質問の実行
質問への回答

Twitter ウィジェットを使用すると、作成者と学習者との間でコンテキストに応じた共同作業を簡単に行うことができます。教室の環境をシミュレートすることができ、学習者は作成者や他の学習者にリアルタイムに質問をすることができます。

Twitter ウィジェットを含むプロジェクトをパブリッシュすると、学習者は Twitter にログインすることなく、プロジェクト内から質問することができます。質問は、その質問が行われたプロジェクトの適切なコンテキストで、作成者和其他の学習者に対して表示されます。

質問はパブリッシュされたプロジェクトからのみ行うことができますが、回答は次のいずれかの方法で行うことができます。

- Web ブラウザーまたはモバイルデバイスからアクセスした Twitter を使用する
- パブリッシュされた Adobe Captivate プロジェクト内で Twitter アイコンをクリックしたときに表示される「回答」ボタンを使用する

プロジェクトへの Twitter ウィジェットの追加

[トップへ戻る](#)

1. Adobe Exchange から Twitter ウィジェットをダウンロードします。ダウンロードした .zip ファイルには、以下のファイルが含まれています。
 - twitterwidget.swf — Adobe Captivate プロジェクトに挿入できる Twitter ウィジェット。
 - Twitteroauth.zip — ユーザーが Twitter ウィジェットでプロジェクトにアクセスしようとしたときに、Adobe Captivate を認証するための OAuth 設定ファイル。
2. Twitter ウィジェットを使用するための前提条件を満たしていることを確認します。詳しくは、前提条件を参照してください。
3. 環境設定で一意の名前を指定してプロジェクトをセットアップします。詳しくは、プロジェクトのセットアップを参照してください。
4. プロジェクトに Twitter ウィジェットを挿入します。詳しくは、プロジェクトへの Twitter ウィジェットの挿入を参照してください。

前提条件

1. コンピューターに Web サーバーと PHP をインストールします。この 2 つを提供する WAMP（Windows 用）または MAMP（Mac OS 用）を使用することもできます。
注意： コンピューターは、Adobe Captivate がインストールされているコンピューターまたはネットワーク上のその他のコンピューターを使用できます。
WAMP をダウンロードする場合は、<http://www.wampserver.com/en/download.php> にアクセスします。操作手順については、http://www.ewhow.com/how_5921076_set-up-localhost-computer.html を参照してください。
注意： この操作手順のうち、WAMP の Web サイトに示されている手順に従って続行するように記述されている最後の手順は無視してください。

MAMP をダウンロードする場合は、<http://www.mamp.info/en/index.html> にアクセスします。操作手順については、<http://documentation.mamp.info/en/mamp/installation> を参照してください。
2. Windows コンピューターで、PHP および Web サーバーを設定します。詳しくは、PHP の設定および Web サーバーの設定を参照してください。MAMP ではデフォルトで必要なパラメーターが有効になっているので、Mac OS ではこの手順は不要です。
3. OAuth を使用して Adobe Captivate の認証を設定します。OAuth による認証の設定を参照してください。

ユーザー（学習者）がこれらの前提条件を満たしている必要はありません。学習者に必要なものは、Twitter ウィジェットを含むプロジェクトにアクセスするための有効な Twitter アカウントだけです。

PHP の設定

Windows で、CURL ライブラリを有効にします。そのためには、システムトレイにある WAMP SERVER アイコンをクリックし、PHP/PHP extensions を選択し、php_curl をクリックします。

CURL が有効になっているかどうかを確認するために、Web ブラウザーで「<http://localhost>」または「<http://localhost:8080>」と入力し、Tools セクションの phpinfo() をクリックします。このページで CURL を検索します。cURL support の行の値が enabled になっていることを確認します。

Web サーバーの設定

Windows で、rewrite モジュールを有効にします。そのためには、システムトレイにある WAMPSERVER アイコンをクリックし、Apache/Apache modules を選択し、rewrite_module をクリックします。

rewrite モジュールが有効になっているかどうかを確認するために、Web ブラウザーで「<http://localhost>」または「<http://localhost:8080>」と入力し、Tools セクションの phpinfo() をクリックします。このページで rewrite を検索します。Loaded Modules の行（apache2handler テーブル）に mod_rewrite が表示されていることを確認します。

OAuth による認証の設定

1. twitteroauth.zip ファイルを右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）し、「Extract」を選択します。内容が twitteroauth フォルダーに抽出されます。
注意： twitteroauth.zip は、Adobe Exchange からダウンロードした TwitterWidget.zip フォルダーにあります。
2. twitteroauth フォルダーを Web サーバーのルートディレクトリに配置します。ルートディレクトリにアクセスするには、以下の手順を実行します。
 - （Windows の場合）システムトレイにある WAMPSERVER アイコンをクリックし、www ディレクトリをクリックするか、<WAMP インストールフォルダー>/wamp/www に移動します。
 - （Mac OS の場合）/Applications/MAMP/htdocs に移動します。

プロジェクトのセットアップ

1. Twitter ウィジェットを挿入するプロジェクトを開きます。
2. 編集/環境設定（Windows）または Adobe Captivate/環境設定（Mac OS）を選択します。
3. 環境設定ダイアログボックスで、カテゴリリストから「プロジェクト」の「情報」をクリックします。
4. 「プロジェクト名」フィールドにプロジェクトの名前を入力します。この名前はコースの Twitter でハッシュタグとして使用されるので、一意の名前を選択します。

プロジェクトへの Twitter ウィジェットの挿入

1. Twitter ウィジェットを挿入する Adobe Captivate プロジェクトを開きます。
2. フィルムストリップで最初のスライドをクリックします。
3. 挿入/ウィジェットをクリックします。twitterwidget.swf をダウンロードする場所を参照し、「開く」をクリックします。ウィジェットのプロパティダイアログボックスが表示されます。
4. 「ユーザー名」フィールドに、Twitter アカウントのユーザー名を入力します。このアカウントは、作成者のアカウントであると見なされます。
5. 「PHP の場所」フィールドで、URL として、ルートディレクトリに配置した twitteroauth フォルダーの場所を次の形式で指定します。

`http://<Web サーバーの IP アドレス>/<twitteroauth フォルダーの場所>`

例えば、`c:/wamp/www/Twitter/twitteroauth` にフォルダーを配置した場合は、次のように PHP の場所を指定します。

`http://<Web サーバーの IP アドレス>/Twitter/twitteroauth`

Windows では、ポート番号 8080 を使用してサーバーのホームページにアクセスしている場合、PHP の場所でもポート番号を指定します。次の例を参考にしてください。

`http://<Web サーバーの IP アドレス>:8080/Twitter/twitteroauth`

Mac OS では、ポート番号 8888 を指定します。例えば、`http://<Web サーバーの IP アドレス>:8888/Twitter/twitteroauth` のように指定します。

6. 「OK」をクリックします。これで、スライドに Twitter ウィジェットが表示されます。出力をパブリッシュすると、スライド上で表示されていた場所にウィジェットが表示されます。
7. ウィジェットのプロパティインスペクターのタイミングパネルで、表示ドロップダウンリストの「残りのプロジェクト」をクリックします。

プロジェクトをプレビューまたはパブリッシュする前に、WAMP または MAMP サーバーのステータスが「Online」であることを確認します。

- Windows では、システムトレイの WAMP サーバーアイコン上にマウスを移動します。ステータスにサーバーが「Offline」であると示された場合は、アイコンをクリックし、「Put Online」をクリックします。
- Mac OS では、MAMP を起動します。スタートアップスクリーンで、Apache および PHP について赤いボタンが表示された場合は、隣のボタンをクリックしてオンラインにします。ボタンの色が緑になります。

Twitter ウィジェットを使用したプロジェクトの出力へのアクセス

作成者または学習者が、Twitter ウィジェットを含めてパブリッシュされたプロジェクトにアクセスしようとすると、OAuth の PIN 入力を求めるダイアログボックスが表示されます。

1. 「生成」をクリックして PIN を生成します。

既に Twitter にログインしている場合は、「許可」をクリックして同じアカウントの使用を継続します。別のアカウントでログインするには、「サインイン」をクリックします。

まだ Twitter にログインしていない場合は、Twitter のユーザー名とパスワードの入力を求めるダイアログボックスが表示されます。

正常にログインすると、デフォルトの Web ブラウザーで PIN 番号が表示されます。

注意： ブラウザーウィンドウに PIN 番号が表示されない場合は、ブラウザーでポップアップを許可し、ページを最新の情報に更新してみてください。

2. PIN 番号をコピーし、プロジェクトで表示されたダイアログボックスの OAuth PIN 番号フィールドにペーストします。
3. 「ログイン」をクリックします。

Twitter でのプロジェクトの検索

プロジェクトの名前を使用して、Twitter、TweetDeck または search.twitter.com でプロジェクトを検索します。プロジェクトで行われたすべてのツイート（質問と回答）が表示されます。ここで、回答または質問をツイートすることができます。

共同作業のワークフロー

[トップへ戻る](#)

作成者または学習者がプロジェクトの表示を開始する前にツイートされていた質問や回答は、会話スレッドとしてグループ化されます。作成者には、表示しているフレームに関係なく、現在のスライドに関するすべての会話スレッドが表示されます。一方、その他の学習者は、現在表示しているフレームまでに行われた会話のみを表示できます。

会話スレッドを表示するには、Twitter アイコンをクリックします。

作成者または学習者がプロジェクト出力を表示している間に行われたすべてのツイートが、直ちに表示されます。作成者には、スライドを既に表示したかどうかに関係なく、プロジェクトのすべてのスライドについて行われたツイートが通知されます。一方、その他の学習者の場合は、学習者がそのスライド（またはフレーム）に到達したときに表示できる会話リストにツイートが表示されます。

新しい質問または回答がツイートされると、スライドに 2 つ目の Twitter アイコンが表示されます。このアイコンは、すべてのツイートが表示されるとすぐに消えます。

注意： 2 つ目の Twitter アイコンは、最初のアイコンとは翼の色が異なります。最初のアイコンでは鳥の翼の色は青ですが、2 つ目のアイコンでは黄色です。

表示されたすべてのツイートは、スライドの会話リストに追加されます。

以下の手順では、作成者 Casey と学習者 Alex および Jaden の間で行われる共同作業ワークフローの概要を示します。

1. Casey が Twitter ウィジェットを含む eラーニングコースを作成およびパブリッシュします。
2. Alex がコースの表示を開始し、スライド 10（フレーム 2）にある表を右クリックし、質問を行います。
3. Jaden も同時にコースを表示しています。
 - Jaden もスライド 10、フレーム 2 を表示しているか、既にこのスライドを表示した場合、Jaden のコンピューターでは追加の Twitter アイコンが表示されます。Jaden は、アイコンをクリックして質問を表示することも、回答をクリックして回答を提供することもできます。Jaden が質問を表示するとすぐに、追加のアイコンが消え、ツイート（質問と回答）が会話スレッドとして追加されます。
 - Jaden がまだスライド 10、フレーム 2 を表示していない場合、Alex からの質問は会話スレッドとして表示されます。Jaden は元の Twitter アイコンをクリックして質問を表示できます。
4. Casey も同時にコースを表示しています。Casey がどのスライドまたはフレームを表示しているかに関係なく、Alex または Jaden が質問するとすぐに追加の Twitter アイコンが表示されます。
 - Casey は、ツイートをクリックしてそのコンテキスト（スライド 10、フレーム 2）に移動し、質問に回答することができます。
 - Casey は元の Twitter アイコンをクリックして古いツイートにアクセスできます。

ツイートのコンテキストの特定方法

[トップへ戻る](#)

以下の要素によって、質問のコンテキストが特定されます。

- フレーム番号
- 学習者が質問するためにクリックする、スライド上の場所

作成者または他の学習者がパブリッシュされたプロジェクトを表示している場合、会話のヘッダーまたは新しいツイートをクリックすると、コンテキスト（スライドおよびフレーム）が表示されます。

作成者または他の学習者が Twitter を使用してプロジェクト内のツイートを表示する場合、コンテキストは次のように指定されます。

フレーム番号, X 座標, Y 座標

例えば、「245; 400; 194」のように指定します。

質問の実行

Twitter プロジェクトを含めてパブリッシュされたプロジェクトで、質問することができるのは学習者だけ（作成者ではない）です。

1. 右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）し、「Ask Question」を選択します。
2. Ask A Question ダイアログボックスの内部をクリックし、質問を入力します。
3. 「送信」をクリックします。

質問への回答

Twitter アイコンを使用してプロジェクト内の任意の質問に回答することができるのは作成者と学習者です。

1. Twitter アイコンをクリックして質問を表示します。
2. 「回答」をクリックして質問または会話スレッドに回答します。特定のユーザーに対して回答するには、そのユーザーの名前の隣にある矢印をクリックします。
3. 回答を入力し、「送信」をクリックします。



オブジェクトの種類

静的ウィジェット
インタラクティブウィジェット
質問ウィジェット

静的ウィジェット

[トップへ戻る](#)

静的ウィジェットはユーザーインタラクションの設定に役立つ汎用ウィジェットです。静的ウィジェットは Adobe Captivate を操作しません。つまり、これらのウィジェットに成功および失敗アクションを設定できないということです。

インタラクティブウィジェット

[トップへ戻る](#)

インタラクティブウィジェットは、ユーザー入力に基づいて外観や機能が変わります。成功および失敗アクションをこれらのウィジェットに割り当て、ユーザーがウィジェットを操作するとウィジェットが Adobe Captivate を操作できるようにすることができます。

開発者として Flash でインタラクティブウィジェットを作成する場合は、ボタンウィジェットのコードを参考にすることができます。このコードから、インタラクティブウィジェットの作成方法のヒントを得られます。コンピューターの ¥¥Program Files¥¥Adobe¥¥Adobe Captivate <バージョン番号>¥¥Gallery¥¥Widgets¥¥FlashButton.wdgt (Windows) および /Applications/Adobe Captivate 6/Gallery/Widgets/FlashButton.wdgt (Mac OS) で、ボタンウィジェット FlashButton fla を探します。

ボタンウィジェットは、ユーザーがウィジェットの上にポインターを移動したときに輝きます。

1. 空白スライドを挿入します。
2. ウィジェットパネル（ウィンドウ／ウィジェット）から FlashButton.swf ファイルを挿入します。
3. スライドをプレビューします。ポインターをボタンの上に移動すると、ボタンウィジェットが輝きます。

質問ウィジェット

[トップへ戻る](#)

Adobe Captivate の質問ウィジェットを使用して、新しい質問の種類を追加できます。以下の手順では、多肢選択問題のウィジェットを挿入する方法について説明します。

1. 空白スライドを挿入します。
2. ウィジェットパネルからウィジェット MCQ_AS3.swf を挿入します。質問のプレースホルダーを含むスライドとスコア用のスライドの 2 つのスライドが挿入されます。
3. 必要に応じて、質問と複数の選択肢を入力します。
4. 別の質問を挿入するには、質問が含まれるスライドの後に空白スライドを挿入し、もう一度ウィジェットを挿入します。

注意： 正解ごとに加算されるポイント数や、スライドに表示されるボタンなどのプロパティを編集するには、クイズのプロパティパネルを使用します。



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

ウィジェットでの ActionScript 3.0 の使用

注意： ActionScript 3.0 のみがサポートされています。

ActionScript のバージョン 2 から 3 への変更で、コンストラクトによる Adobe Captivate デモへのアクセス方法も変更されました。変更内容の一部を次に示します。

- onEnterFrame を宣言するには、this.addEventListener("enterFrame",onEnterFrame) を指定します。
- Void の代わりに void を使用します。
- 外部インターフェイスが受け付けるパラメーターは 2 つだけになりました。例えば、 ExternalInterface.addCallback("isStatic",isStatic); のようになります。
- _parent の代わりに parent を使用します。
- ActionScript ファイルで次のコードを使用します。

```
function cpSetValue(variable:String, val):void
{
    if (variable == 'widgetMode')
    {
        widgetMode = val;
    }
}
ExternalInterface.addCallback("cpSetValue", cpSetValue);
```

- ActionScript3.0 では、widgetParam を取得する方法が変わりました。これは Captivate デモの構造が変わったためです。

```
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;
```

- 新しい XML 解析方法を理解します。

注意： ウィジェットの ActionScript のバージョンが、Captivate デモに使用される ActionScript のバージョンと一致することを確認してください。ActionScript 2.0 のウィジェットは、ActionScript 3.0 を使用してパブリッシュされたムービーでは機能しません。反対の場合も同様です。



ウィジェットでの XML の使用

ウィジェットでは、XML を使用して Flash のデータを Captivate に渡します。次の例ではウィジェットを Adobe Captivate が呼び出す様子を示します。

例 1：Flash ActionScript 内のオブジェクトの作成

```
var _parameters: Object = new Object();
_parameters.country = txtCountry.text;
return _parameters;
```

このコードセグメントは、_parameters という名前のオブジェクトを作成し、フィールド country をそのオブジェクトに割り当てます。_parameters オブジェクトが返されると、Adobe Captivate は後で使用する（例えば、ある言語でパブリッシュする）ためにそのオブジェクトを XML 形式で格納します。

例 2：ウィジェットが埋め込まれたムービーの再生

```
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;
}
```

ウィジェットの表示状態は未定義です。ウィジェットの表示状態は、movieHandle.widgetParams プロパティを使用して設定します。このプロパティには、Adobe Captivate から引き出された値が含まれています。

trace コマンドは widgetParams を出力します。これは、XML 形式の文字列です。文字列のノードには XML を使用してアクセスできます。必要なノードにアクセスできるよう、コードをよく読んでデータの格納方法を理解してください。文字列を解析するには、ActionScript コンストラクトである XML を使用します。詳しくは、Flash の ActionScript のマニュアルを参照してください。

関連項目

[Flash ActionScript Dictionary](#)



法律上の注意 | [プライバシーポリシー](#)

ウィジェットでの変数の使用

ウィジェットで Adobe Captivate の任意の変数を使用するには、変数の前後に \$\$ を配置して指定します。ユーザー定義変数とシステム変数の両方をウィジェットに使用できます。ウィジェットは Captivate デモ内部の変数を取得して設定できます。

例えば、Certificate ウィジェットのユーザー定義変数 \$\$username\$\$ は、ユーザー名をフェッチして証明書に表示します。



ウィジェットパネル

[ウィジェットパネルのウィジェットのソート](#)

[ウィジェットパネルへの新規ウィジェットの追加](#)

[ウィジェットパネルのデフォルトの場所の変更](#)

[Adobe Captivate Exchange からウィジェットのダウンロード](#)

[リンクされたウィジェット](#)

ウィジェットパネル（ウィンドウ／ウィジェット）には、¥¥Program Files¥Adobe¥Adobe Captivate <バージョン番号>¥Gallery¥Widgets フォルダー（Windows）および /Applications/Adobe Captivate 6/Gallery/Widgets（Mac OS）に存在するすべてのウィジェットが表示されます。スライドにウィジェットを追加するには、このパネルからウィジェットをスライドにドラッグします。または、パネルでウィジェットを選択して「挿入」をクリックします。スライドを選択すると、ウィジェットのプレビューがプレビューパネルに表示されます。ウィジェットの開発者は、ユーザーがプレビューパネルで表示する画像を定義できます。

ウィジェットパネルのウィジェットのソート

[トップへ戻る](#)

ウィジェットパネルで、ウィジェットを種類別にソートすることができます。

❖ パネルの最下部のメニューを使用し、表示するウィジェットの種類を選択します。

ウィジェットパネルへの新規ウィジェットの追加

[トップへ戻る](#)

1. ウィジェットパネルの参照アイコンをクリックします。
2. フォルダーを参照ダイアログボックスで、パネルに追加するウィジェットに移動します。
3. ウィジェットを選択して、「開く」をクリックします。

ウィジェットパネルのデフォルトの場所の変更

[トップへ戻る](#)

ウィジェットパネルのウィジェットは、¥¥Program files¥Adobe¥Adobe Captivate 6¥Gallery¥Widgets フォルダー（Windows）および /Applications/Adobe Captivate 6/Gallery/Widgets フォルダー（Mac OS）から取得されます。ウィジェットパネルの参照先のフォルダーを変更することにより、このデフォルトの場所を変更できます。

- パスの変更アイコンをクリックします。フォルダーを参照ダイアログボックスで、ウィジェットパネルの取得元のフォルダーを選択します。

Adobe Captivate Exchange からウィジェットのダウンロード

[トップへ戻る](#)

Adobe Captivate Exchange からウィジェットパネルにウィジェットをダウンロードできます。

- Adobe Captivate Exchange アイコンをクリックします。Adobe Captivate Exchange Web サイトからウィジェットをダウンロードします。

リンクされたウィジェット

[トップへ戻る](#)

他のウィジェットを参照するウィジェットがある場合、そのウィジェットをウィジェットパネルに表示するには、次の手順に従います。

1. すべての関連するウィジェットを単一のフォルダーに保存します。
2. SWF ファイルのリンク情報を提供する description.xml ファイルを作成します。
description.xml ファイルは、以下のタグで構成されます。
説明 ウィジェットの説明。
種類 ウィジェットの種類（静的、インタラクティブ、質問）。
名前 リンクされた SWF ファイルを使用する主 SWF ファイルの名前。
リンクされたファイル 主 SWF ファイルにリンクされている SWF ファイルの名前。セミコロンを使用して各ファイルの名前を分けます。
3. フォルダーを圧縮して ZIP ファイルにし、ファイル名と拡張子 .wdgt を付けます。
4. ZIP ファイルを Widgets フォルダーに挿入します。このフォルダーへのパスは、¥¥Program Files¥Adobe¥Adobe Captivate <バージョン番号>¥Gallery¥（Windows）および /Applications/Adobe Captivate 6/Gallery（Mac OS）です。

変数および高度なアクション

このページにリンクされている一部のコンテンツは英語でのみ表示される場合があります。

高度なアクション

高度なアクションモデル

高度なアクションを作成する

記述の編集

Edit/delete/duplicate advanced action

スクリプトが使用されているスライドの検出

スライドに高度なアクションを適用する

インタラクティブオブジェクトに高度なアクションを適用する

Adobe Captivate でスクリプトを使用すると、次のことを実現できます。

- 条件に基づく複雑なインタラクシオンシナリオを処理して、Adobe Captivate プロジェクトのインタラクティビティを強化すること。
- ムービーを制御すること。

[ページのトップへ](#)

高度なアクションモデル

Adobe Captivate では、高度なアクションモデルのスクリプトは、オブジェクト - イベント - アクションモデルに基づいています。

インタラクティブオブジェクトでマウスのクリックなどのイベントがあると、そのイベントに定義されているアクションがトリガーされます。複雑なインタラクシオンシナリオを処理するには、自分でアクションのスクリプトを作成して、様々なインタラクティブオブジェクトに適用します。Adobe Captivate のスクリプトエディターを使用すると、インタラクティブオブジェクト用のカスタムアクションのスクリプトを作成できます。

Adobe Captivate では次のオプションを使用して、インタラクティブなオブジェクトのアクションを定義できます。

条件付きアクション

アクションのスクリプトを作成する際に、AND/OR 演算子付きの if ... else 条件を使用できます。

標準アクション

1 つのスクリプトを使用して、複数のアクションを連続して実行できます。ユーザーインターフェイスで複数のアクションを実行できますが、実行できるのは Adobe Captivate で使用できるアクションに限られます。スクリプトを作成する際に、スクリプト中に定義されたアクションを Adobe Captivate で定義済みのアクションと組み合わせることができます。

[ページのトップへ](#)

高度なアクションを作成する

1. プロジェクト／高度なアクションを選択します。
2. アクションの種類を選択します。

条件付きアクション スクリプトの if ... else 条件を作成します。

標準アクション Adobe Captivate で定義済みのアクションのいずれかをカスタマイズします。
3. 「アクション名」で、アクションの名前を指定します。
4. 追加アイコンをクリックします。
5. 用意されたオプションを使用してコードの記述を完了します。値が割り当てられていないオプションは赤色のアイコンで示されます。これらの値を設定しないと、スクリプトを保存するときにエラーが発生します。
6. 「保存」をクリックしてスクリプトを保存します。

[ページのトップへ](#)

ステートメントの編集

- スクリプトを編集するときは、適切なアイコンを使用してステートメント（コード行）の追加、削除、コピー、切り取り、貼り付け、挿入、移動を行います。
- 変数からリテラル、またはリテラルから変数への変更にはドロップダウンメニューを使用します。

- 決定を削除するには、決定を選択し、削除アイコンをクリックします。

[ページのトップへ](#)

高度なアクションの編集、削除、複製

1. プロジェクト／高度なアクションを選択します。
2. 「既存のアクション」で、変更または削除するアクションを選択します。
3. 次のいずれかの操作を実行します。
 - 右上隅の適切なアイコンを使用して、アクションを削除または複製します。
 - 高度なアクションを更新するには、適切なメニューアイコンを使用してステートメントを更新し、「更新」をクリックします。

[ページのトップへ](#)

スクリプトが使用されているスライドの検索

1. プロジェクト／高度なアクションを選択します。
2. 「既存のアクション」で、アクションを選択します。
3. 「使用状況」をクリックします。

選択したスクリプトを使用するプロジェクト内のスライドが表示されます。

[ページのトップへ](#)

スライドへの高度なアクションの適用

1. プロパティインスペクター（ウィンドウ／プロパティ）で、アクションに移動します。
2. 「高度なアクションを実行」を選択します。
3. 「スクリプト」で、アクションメニューから実行するスクリプトを選択します。

[ページのトップへ](#)

インタラクティブオブジェクトへの高度なアクションの適用

1. プロパティインスペクター（ウィンドウ／プロパティ）で、アクションに移動します。
2. アクションメニューで、「高度なアクションを実行」を選択します。アクションの例としては、成功時、失敗時、フォーカスの喪失時があります。
3. 「スクリプト」で、アクションメニューから実行するスクリプトを選択します。

Adobe では次を推奨します

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

Adobe Captivate SWF イベント

SWF イベントへの登録

次の表は、Adobe Captivate によって信号が送られる SWF イベントの一覧です。

イベント	信号を送るタイミング
CPMovieStartEvent	ムービーが再生を開始するとき
CPMovieStopEvent	ムービーが再生を終了した後
CPMoviePauseEvent	ムービーが一時停止するとき
CPMovieResumeEvent	ムービーが再生を再開するとき
CPSlideEnterEvent	スライドの開始中
CPSlideExitEvent	スライドの終了中
CPQuestionSubmitEvent	質問が送信され評価されるとき
CPAnswerSubmitEvent	インタラクティブオブジェクトに対して解答が送信されるとき
CPEndPlayerScrubbingEvent	ユーザーは再生バーを擦ることを停止します。
CPHideRolloverEvent	ユーザーはロールオーバーオブジェクト上でマウスを動かします。
CPInteractivItemSubmitEvent	ユーザーはインタラクティブ項目をクリックします。
CPQuestionEventData	ユーザーは質問に対する回答を送信します。
CPQuestionSkipEvent	ユーザーは質問をスキップします。
CPQuestionSubmitEvent	ユーザーは質問に対する回答を送信します。
CPShowRolloverEvent	ユーザーはロールオーバーオブジェクト上でマウスを動かすことを停止します。
CPStartPlaybarScrubbingEvent	ユーザーは再生バーを擦ることを開始します。
CPVariableCreatedEvent	ユーザーは Adobe Captivate で変数を作成します。
CPVariableValueChangedEvent	ユーザーは Adobe Captivate で変数の値を変更します。

SWF イベントへの登録

[トップへ戻る](#)

SWF イベントに登録するには、関数 `AddEventListener` を使用します。

例

```
eventHandle.addEventListener(CPMovieStartEvent.CPMOVIESTARTEVENT,CPEventHandler);
```

条件

```
eventHandle = movieHandle.getMovieProps().eventDispatcher;
```

この例は、Adobe Captivate ムービーが再生を開始するときにメッセージを印刷する方法を示しています。

```
function CPEventHandler(e:Event):void
```

```
{
    switch(e.type)
    {
        case CPMovieStartEvent.CPMOVIESTARTEVENT:
            var startEvt : CPMovieStartEvent;
            startEvt = e as CPMovieStartEvent;
            trace("movie started playing");
            break;
    }
}
```



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

イベントへの高度なアクションの割り当て

イベントが発生した後に順番に実行される複数のアクションを定義できます。以下に対して複数のアクションを割り当てることができます。
インタラクティブなオブジェクト ユーザーがオブジェクトを操作した後に実行される一連のアクションを定義できます。

スライド ユーザーがスライドを開始または終了したとき実行される一連のアクションを定義できます。

質問スライド ユーザーが質問の回答を完了した後に実行される一連のアクションを定義できます。

Adobe Captivate で使用できるアクションについて詳しくは、インタラクティブなオブジェクトを使用したプロジェクトのナビゲーションを参照してください。

高度なアクションを割り当てるには

1. プロパティインスペクター（ウィンドウ／プロパティ）で、「高度なアクションを実行」を（「アクション」領域の「入力時」で）選択します。
2. 参照アイコンをクリックします。
3. 高度なアクションダイアログボックスで、詳細を指定します。
4. 「閉じる」をクリックします。



ユーザー定義変数の作成

1. プロジェクト／変数を選択します。
2. 種類メニューで「ユーザー」を選択します。
3. 「新規追加」をクリックして、次の情報を入力します。

名前 変数に一意の名前を指定します。名前を見るだけでユーザーが内容を理解できるような名前にしてください。例えば、製品のバージョン番号を格納する変数の名前は ProductVersion や VersionNumber などにします。

値 変数の値を指定します。ここで指定する値が、ドキュメント内で使用される変数のすべてのインスタンスに適用されます。このフィールドを空白にしておいて、後で値を設定することもできます。値が定義されていない変数は、プロジェクトに空白で表示されます。

説明 必要に応じて、変数の説明を追加できます。例えば、どのような場合にこの変数を使用すべきなのかを作成者に指示するメモを追加できます。
4. 「保存」をクリックします。
- 注意： テキスト入力ボックスに変数を割り当てる際には、プロパティインスペクターの「x」アイコンを使用して変数を定義できます。具体的な手順については、Lieve Weymeis 氏の[ブログ記事](#)を参照してください。
- 一部の変数名は ActionScript によって予約されています。独自の変数を作成する場合、以下の変数名は使用しないでください。

alpha	buttonMode	filters	mouseX	switch
currentframe	byte	final	mouseY	synchronized
droptarget	cacheAsBitmap	finally	name	tabChildren
focusrect	case	float	namespace	tabEnabled
ramesloaded	cast	focusEnabled	native	tabIndex
height	catch	focusRect	new	textSnapshot
highquality	char	for	null	this
lockroot	class	forceSmoothing	numChildren	throw
name	const	framesLoaded	opaqueBackground	throws
parent	constructor	function	override	to
quality	contextMenu	get	package	totalFrames
rotation	continue	goto	parent	trackAsMenu
soundbuftime	currentFrame	graphics	private	transform
target	currentLabel	height	protected	transient
totalframes	currentLabels	hitArea	prototype	true
url	currentScene	if	public	try
visible	debugger	implements	return	type
width	default	import	root	typeof
x	delete	in	rotation	use
xmouse	do	include	scale9Grid	useHandCursor
xscale	double	instanceof	scaleX	var
y	doubleClickEnabled	interface	scaleY	virtual
ymouse	dropTarget	internal	scenes	visible
yscale	dynamic	intrinsic	scrollRect	void
abstract	each	is	set	volatile
accessibilityProperties	else	loaderInfo	short	while
as	enabled	long	soundTransform	
blendMode	enum	mask	stage	
boolean	export	menu	static	

break	extends false	mouseChildren mouseEnabled	stop super	
-------	------------------	-------------------------------	---------------	--



ユーザー定義変数の編集または削除

1. プロジェクト／変数を選択します。
2. 変数の一覧から編集する変数を選択します。
3. 次のいずれかの操作を実行します。
 - 変数を編集するには、変数の値または説明を変更して「更新」をクリックします。
 - 一覧から変数を削除するには、「削除」をクリックします。

注意： テキストキャプションで使用されているシステム変数を削除することはできません。アクションによって参照されている変数を削除すると、アクションが「続行」にリセットされます。



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

スクリプトに関するチュートリアル

プロジェクト用の変数の作成
スライド用のオブジェクトの作成
ログインスライドの高度なアクションの作成
電子メールおよび開始スライド用の高度なアクションの作成
ログインスライドへの高度なアクションの適用
ログイン後の次のスライドへの高度なアクションの適用
その他のチュートリアルと例

次のチュートリアルは、Adobe Captivate でスクリプトの使用を開始する際に役立ちます。

ユーザー名とパスワードを入力するフィールドがあるログインスライドを作成するよう依頼されているとします。

ユーザーが正しい値を入力すると、次のアクションが発生します。

- プロジェクトが次のスライドに進みます。
- 次のスライドのテキストキャプションに「Welcome <ユーザー名>」というメッセージが表示されます。
- デフォルトの電子メールエディターが起動して、このログインについて通知を受ける必要がある人物の電子メール ID が表示されます。

ユーザーが入力した情報が正しくない場合、情報を再入力するよう促すテキストキャプションが表示されます。

プロジェクト用の変数の作成

[トップへ戻る](#)

1. プロジェクト／変数を選択します。
2. varUserName という名前の変数を作成し、値を user にします。詳しくは、ユーザー定義変数の作成を参照してください。
3. varPassword という名前の変数を作成し、値を password にします。

スライド用のオブジェクトの作成

[トップへ戻る](#)

1. プロジェクトを 1 つ開き、テキスト入力ボックスを 2 つ（ユーザー名用とパスワード用）挿入します。このテキスト入力ボックスは、フォームフィールドとして設定する必要があります。
注意： テキスト入力ボックスがフォームフィールドとして機能するように設定するには、テキスト入力ボックスを選択し、プロパティインスペクターで「ユーザー入力を検証」をオフにします。
2. ユーザー名フィールドから「送信」ボタンを削除します。
3. ユーザー名の以下のオプションを設定します。
 - 「アクション」で、「成功の場合」に移動し、「アクションなし」を選択します。
 - 「試行回数無制限」の選択を解除します。
注意： このオプションは、「ユーザー入力を検証」を無効にすると、自動的に無効になります。
 - プロパティインスペクターの「アクション」領域で、「最終試行」フィールドの「続行」を選択します。
 - このフィールドに変数 varUserName を（プロパティインスペクターの「一般」領域の「関連付けられた変数」フィールドで）関連付けます。
4. パスワードのテキスト入力フィールドをダブルクリックして、次のオプションを設定します。
 - 「成功時」フィールドで「続行」を選択します。
 - 「試行回数無制限」の選択を解除します。
 - 最終試行の後メニューで「続行」を選択します。
 - 「関連付けられた変数」で、varPassword を選択します。
5. テキストキャプションを挿入し、次の操作を実行します。
 - キャプションに「ユーザー名またはパスワードが無効です。もう一度試してください。」というテキストを入力します。
 - 「名前」で、キャプション名を FailureCaption に変更します。「表示」オプションを選択解除します。これで、スクリプトの条件をクリアしてキャプションが有効になるまで、キャプションが非表示になります。
6. 空白スライドを挿入します。

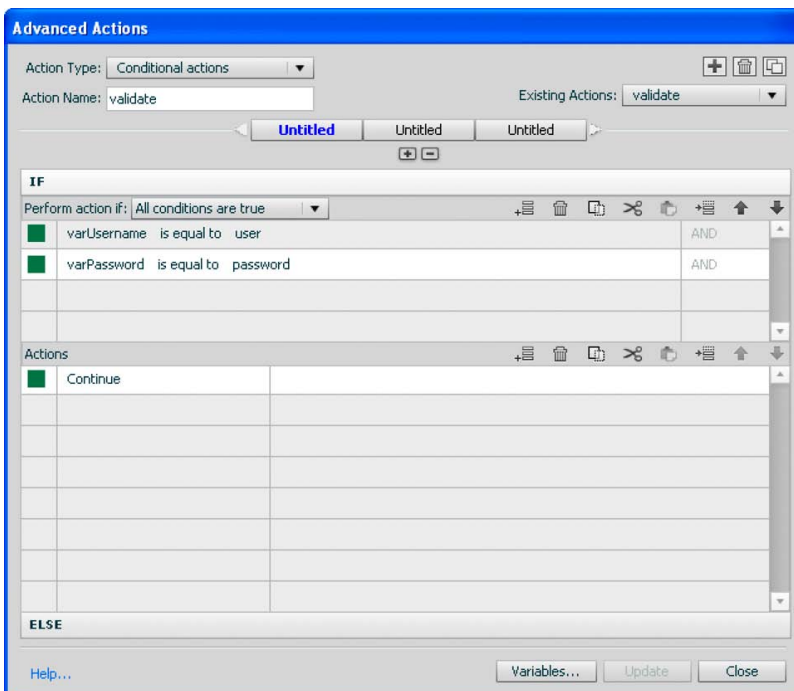
7. テキスト「Welcome」と変数 varUserName を「Welcome \$\$varUserName\$\$」の形式で含めたテキストキャプションを挿入します。
8. variables.cp としてプロジェクトを保存します。

[トップへ戻る](#)

ログインスライドの高度なアクションの作成

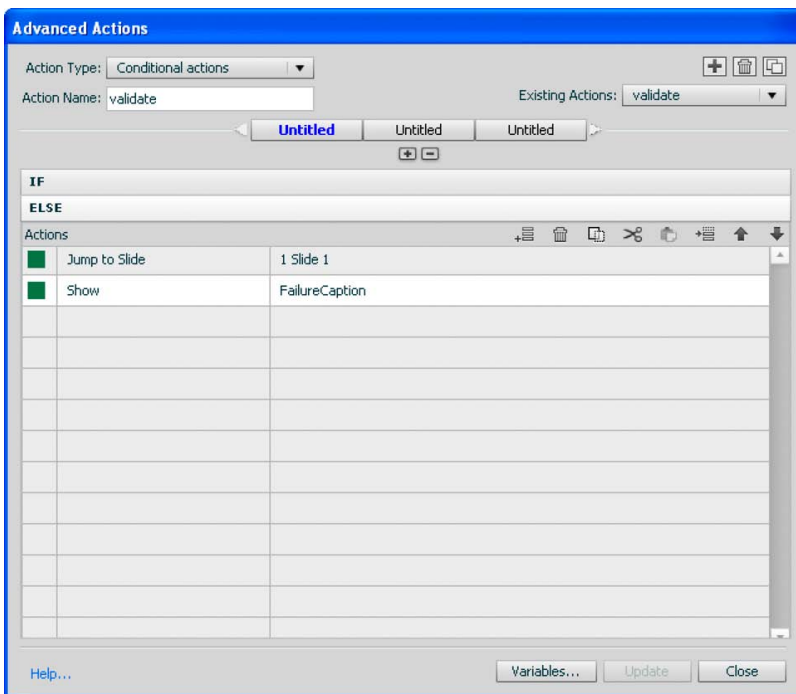
ログインスライドの高度なアクションでは、以下を実行する必要があります。

- ログインフィールドとパスワードフィールドに正しい情報が入力されたかどうかをチェックします。
 - 情報が正しい場合、次のスライドに進みます。
 - 情報が正しくない場合は、ログインスライドのまま、ログイン情報を再度入力するようユーザーに促すテキストキャプションを表示します。
1. プロジェクト／高度なアクションを選択します。
 2. スクリプトウィンドウで、次の操作を実行します。
 - a. 「アクションのタイプ」で、「条件付きアクション」をクリックします。
 - b. スクリプトの名前として「validate」と入力します。
 - c. 「IF」セクションで、行をダブルクリックし、ドロップダウンリストから適切なオプションを選択します。選択するオプションについては、次の図を参照してください。



高度なアクション「validate」の「IF」条件設定

- d. 「アクション」セクションで、先頭の行をダブルクリックし、アクションとして「続行」を指定します。
- e. 「ELSE」ヘッダーをクリックし、行をダブルクリックして、次の図のように適切なオプションを指定します。



高度なアクション「validate」の「ELSE」条件設定

設定したコードの意味を行ごとに説明すると、次のようになります。

IF		
Perform action if: All conditions are true		
☒	varUsername is equal to user	AND
☒	varPassword is equal to password	AND

「IF」条件のコード行

このコードでは、ユーザーがユーザー名およびパスワードのログイン資格情報をそれぞれ該当するフィールドで使用しているかどうかをチェックします。

Actions		
☒	Continue	

「IF」の条件が成立した場合に実行するアクション

ユーザー名およびパスワードが正しく入力されている場合、次のスライドに進みます。

ELSE		
Actions		
☒	Jump to Slide	1 Slide 1
☒	Show	FailureCaption

「ELSE」条件のコード行

ユーザー情報が正しくない場合、プロジェクトはログインスライドのままです。FailureCaption という名前のテキストキャプションが表示されます。

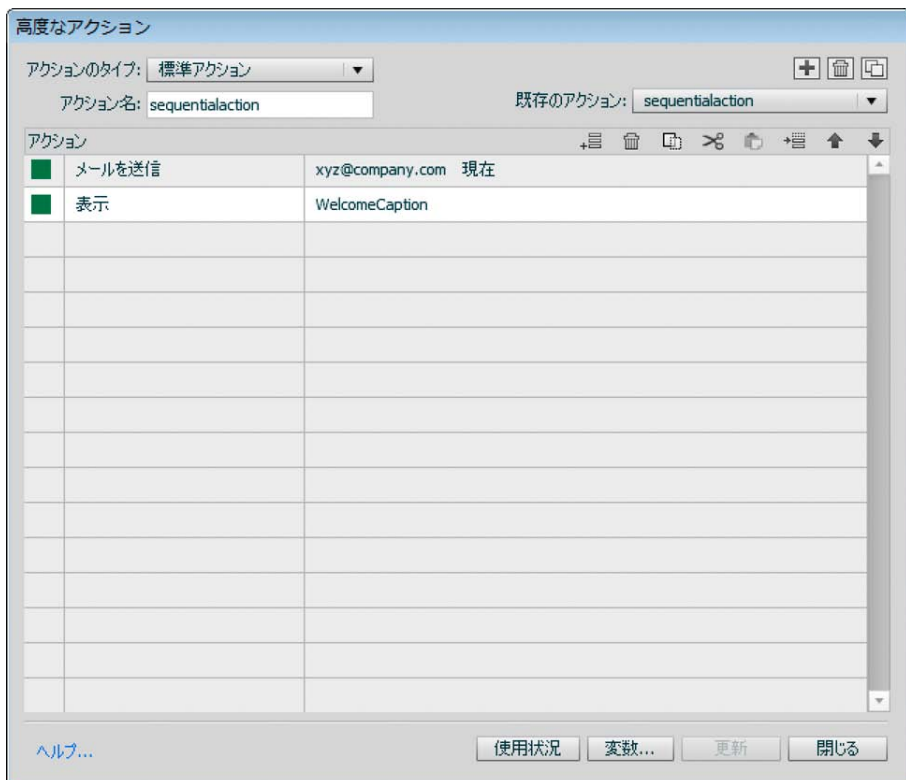
電子メールおよび開始スライド用の高度なアクションの作成

[トップへ戻る](#)

スクリプトウィンドウで、次の操作を実行します。

「sequentialaction」という名前のスクリプトを作成し、次に示すコードを設定します。

1. 「アクションのタイプ」で、「標準アクション」をクリックします。
2. スクリプトの名前として「sequentialaction」と入力します。
3. 行をダブルクリックして、次の図のようにオプションを指定します。



「sequentialaction」のコード行

設定したコードの意味を行ごとに説明すると、次のようになります。

■	Send Mail	xyz@company.com	current
---	-----------	-----------------	---------

「sequentialaction」コードの 1 行目

正常にログインした場合、このコードによりデフォルトの電子メールエディターが起動し、宛先フィールドに「xyz@company.com」という電子メール ID が表示されます。

■	Show	WelcomeCaption
---	------	----------------

「sequentialaction」コードの 2 行目

「Welcome <ログイン名>」というテキストを含むテキストキャプションが表示されます。

ログインスライドへの高度なアクションの適用

[トップへ戻る](#)

❖ ログインスライドをダブルクリックし、プロパティインスペクターで以下のアクションを設定します。

- 入力時：「続行」を選択します。
- 終了時：「高度なアクションを実行」を選択し、アクションメニューで「検証」を選択します。

ログイン後の次のスライドへの高度なアクションの適用

[トップへ戻る](#)

❖ 表示スライドをダブルクリックし、プロパティインスペクターで以下のアクションを設定します。

- 入力時：「高度なアクションを実行」を選択し、アクションメニューで「sequential action」を選択します。
- 終了時：「次のスライドに移動」を選択します。

プロジェクトを実行して、プロジェクトの目的を達成できたかどうかをチェックします。

その他のチュートリアルと例

[トップへ戻る](#)

- Lieve Weymeis 氏のヒント集
 - [コースメニューのカスタマイズ](#)
 - [複数のスコアを含んだテストの作成](#)
 - [複数のスコアに基づく最終判定](#)

アドビのお勧め

 チュートリアルを共有しますか?



高度なアクションを使用したキーパッドシミュレーションの作成

[Lieve Weymeis](#)

あまり複雑でない高度な標準および条件付きアクションの一例です。



Null はどこにありますか

[Lieve Weymeis](#)

高度なアクションで null 値を参照する方法を説明するビデオチュートリアルです。



Captivate 5 を使用したゲーム結果表示ボードの作成

[Lieve Weymeis](#)

ゲーム結果表示ボードの高度なアクションを作成するためのチュートリアルです。



クイズの作成

このページにリンクされている一部のコンテンツは英語でのみ表示される場合があります。

ユーザーがクイズに戻れるようにする

「クイズに戻る」アクションの使用 クイズスコープの変数

クイズのスコープは、最初の質問スライドで始まり、ユーザーが次のことを行ったときに終わります。

- 結果スライドに達したとき、または
- 結果スライドが非表示の場合に結果スライドの前のスライドに達したとき。

ユーザーがまだクイズのスコープ内にいる間にコンテンツまたは救済にナビゲートした場合、ユーザーがクイズに戻れるように選択できます。こうするには、「クイズに戻る」アクションを次のいずれかに割り当てます。

- スライド上の任意のインタラクティブオブジェクト。インタラクティブオブジェクトは、クリックボックス、ボタン、またはテキスト入力ボックスなどがあります。
- スライド終了アクション。

注意： このオプションは、質問スライドには適用できません。

「クイズに戻る」アクションを、既存のまたは新しいインタラクティブオブジェクトに割り当てることができます。このアクションを既存のオブジェクトに割り当てたときは、Adobe Captivate は、ユーザーがクイズからスライドにナビゲートしたときのみアクションを関連付けます。その他は、続行アクションがオブジェクトに関連付けられます。

たとえば、質問に不正解だったユーザーのための救済スライドとして使用するコンテンツスライドを持っている場合を考えてみましょう。このコンテンツスライド上のボタンのアクションを「クイズに戻る」として変更した場合、

- このボタンは、初回にユーザーがこのスライドに来たときは「次へ」ボタンのように動作します。この動作により、このスライドを通常のコンテンツスライドのように扱うことができます。
- このボタンによりユーザーはクイズに戻ります。

「クイズに戻る」アクションの使用

[トップへ戻る](#)

1. 質問スライドを設定して、必要な救済またはコンテンツスライドにジャンプします。この動作を行うには、送信ボタンをクリックし、プロパティインスペクター内のアクションを「スライドへジャンプ」に変更し、コンテンツスライドを選択します。
2. 次のいずれかのアクションを実行します。
 - コンテンツスライドまたは救済スライドで、任意のインタラクティブオブジェクトをクリックし、プロパティインスペクターのアクションリスト内にある「クイズに戻る」をクリックします。
 - スライドをクリックし、プロパティインスペクターのアクションアコーディオンの終了時リスト内にある「クイズに戻る」をクリックします。

ユーザーが「クイズに戻る」アクションに関連付けられているインタラクティブオブジェクトをクリックすると、Adobe Captivate はユーザーを次のところに戻します。

- 最後に使用していた質問スライド (ユーザーの回答が不正解だった場合または質問に回答しなかった場合)。
- 最後に使用していた質問スライドの次の質問 (ユーザーの回答が正解だった場合)。
- 次のスライドへ続行 (ユーザーがまだクイズに回答していない場合)。

クイズスコープの変数

[トップへ戻る](#)

cpInQuizScope は、ユーザーがスライドからクイズに戻れるかどうかを示す読み取り専用のシステム変数です。cpInQuizScope の値が：

- 真の場合、ユーザーは、スライドを終了したときまたは「クイズに戻る」アクションが割り当てられているインタラクティブオブジェクトをクリックしたときに、クイズに戻ります。
- 偽の場合、ユーザーはプロジェクト内の次のスライドにナビゲートします。

プリテストの挿入

プリテストのパフォーマンスのレポート
プリテストから分岐
プリテストの変数

プリテストや事前評価は、学習者がコースを開始する前に、学習者の知識を評価するために使用されます。プリテストでの学習者の得点に基づいて、学習者をコース内の特定のスライドまたはモジュールに導くことができます。このようにして学習者は、自分に適したコンテンツのみを実行することで時間を最適に利用できます。

- 1. クイズ／質問スライドを挿入をクリックします。
- 2. プリテストで使用する質問のタイプを選択し、必要な質問数を入力します。
- 3. 各質問タイプに対応したドロップダウンリストで、「プリテスト」をクリックします。

プリテストと通常のクイズの質問の違い：

プリテスト	通常のクイズの質問
ランダム質問スライドを含められない	ランダム質問スライドを含められる
プリセットアクションを編集	デフォルトで関連付けられている詳細アクションはない
成功の場合のアクションはない	成功の場合のアクションがある
CPTX プロジェクト（あれば、通常のクイズ質問など）では、再生バーは常に非表示になります。	再生バーは、スキンエディターで有効になっていれば使用できる通常のクイズ質問でも、環境設定で「クイズ内で再生バーを非表示にする」を選択することで再生バーを隠すことができます。

プリテストのパフォーマンスのレポート

[トップへ戻る](#)

LMS、Acrobat.com、Adobe Connect、またはネットワークの任意のサーバーに報告された次のプリテストの詳細を取得できます。

- スライドビュー
- ユーザーインタラクションデータ

重要： Adobe Captivate を使用してプリテストのスコアを報告することはできません。ただし、Adobe eLearning Suite の Multi-SCO Packager を使用して、LMS に報告されたプリテストのスコアを取得することはできます。詳しくは、[Adobe eLearning Suite のドキュメント](#)を参照してください。

プリテストの報告を有効にするには、次の操作を行います。

- 1. 編集／環境設定／クイズ／報告をクリックします。
- 2. 「このプロジェクトの報告を有効にする」を選択し、適切なオプションを選択します。LMS にレポートする詳細を取得するには、ご使用の LMS がサポートする規格に基づき SCORM 1.2、SCORM 2004、または AICC をクリックします。
- 3. 「合格 / 完了条件」と「報告するデータ」を指定します。詳しくは、[合格 / 完了条件と報告するデータ](#)を参照してください。

プリテストから分岐

[トップへ戻る](#)

- 1. フィルムストリップのいずれかのプリテスト質問スライドをクリックします。
- 2. クイズプロパティパネルのアクションアコーディオンで「事前テストアクションの編集」をクリックします。
プリテストに関連付けられているデフォルトのアクション CpPretestAction が詳細アクションダイアログボックスに表示されます。
- 3. IF、Actions、および Else セクションで適当な値を選択して詳細アクションを編集します。
 - デフォルトでは、事前テストアクションの編集は、IF セクションに cpQuizInfoPretestScorePercentage 変数を含んでいます。クイズ設定でクイズのスコアとしてパーセンテージの代わりにポイントを選択した場合は、変数名をダブルクリックし、cpQuizInfoPretestPointScored を選択します。
 - プリテストのスコアに対して部分スコアまたは負のスコアを割り当てた場合は、cpQuizInfoQuestionPartialScoreOn など、その他の変数も使用できます。

プリテストと一緒に、コースの個々のモジュールの通常のクイズ質問を含めることができます。この場合、結果スライドの「クイズを復習」によりユーザーは、プリテストではなく、すでに表示したモジュール内のクイズへ導かれます。

プリテストの変数

[トップへ戻る](#) 

cpQuizInfoPretestPointsscored プリテストでのユーザーのスコアをポイントとして返します。たとえば 20。

cpQuizInfoPretestScorePercentage プリテストでのユーザーのスコアをパーセンテージとして返します。たとえば 50%。



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

質問スライドの挿入

デフォルトの質問スライド クイズ結果スライド

質問スライドを挿入する前にクイズ環境設定を設定していることを確認します。クイズの環境設定について詳しくは、クイズ環境設定を参照してください。

1. 開いているプロジェクトで、質問スライドを挿入する場所の直前にあるスライドを選択します。
2. クイズ／質問スライドを選択します。

3. 以下から質問の種類を選択し、種類ごとに挿入する質問スライドの数を指定します。
多肢選択問題 ユーザーは一覧から 1 つ以上の正解を選択します。

○×形式 ユーザーは「○」または「×」（または「はい」か「いいえ」）を選択します。

空欄埋め ユーザーは文中または語句中の空欄に入力します。

短い答え ユーザーは単語または語句を指定します。

照合 ユーザーは 2 つの一覧の項目を照合します。

ホットスポット ユーザーはスライド上の領域にポインターを移動します。

順序 ユーザーは一覧の項目を正しい順序に並べ替えます。

評価尺度（リッカート） ユーザーは、質問文に同意するレベルを指定します。

ランダム質問 リンクされている質問プールからランダムに選択される質問を表示します。「ランダム質問」を選択したら、「リンクされた質問プール」で適切な質問プールを選択します。詳しくは、ランダム質問スライドを参照してください

注意： ウィジェット質問スライドは質問プールにのみ追加できます。

4. 質問数の指定
5. 採点方式、アンケート質問、またはプリテスト質問のいずれかを指定し、「OK」をクリックします。

採点方式の質問 質問に割り当てたスコアを使用して、ユーザーを評価するには

アンケート質問 ユーザーのフィードバックを得るには

注意： 「採点」オプションは、「評価尺度（リッカート）」の質問には適用できません。

プリテスト ユーザーがコースを受講する前に、ユーザーの科目についての知識を評価するためのものです。

プレースホルダーの質問と解答を持つ新しいスライドが「フィルムストリップ」に表示されます。一般的なデフォルトの質問スライドの説明については、デフォルトの質問スライドを参照してください。

選択した質問スライドに加えて、Adobe Captivate は、質問スライドの後に「クイズ結果」スライドを挿入します。このスライドはユーザーがすべての質問スライドで得点した点数を要約します。クイズ結果のスライドについて詳しくは、クイズ結果スライドを参照してください。

質問スライドの挿入後、プレースホルダーの質問と解答を必要なテキストと置き換えます。各種スライドの設定について詳しくは、質問スライドの設定を参照してください。

アドビのお勧め

 チュートリアルを共有しますか？



Captivate 5 簡単なヒント：スーパー チャージクイズの作成

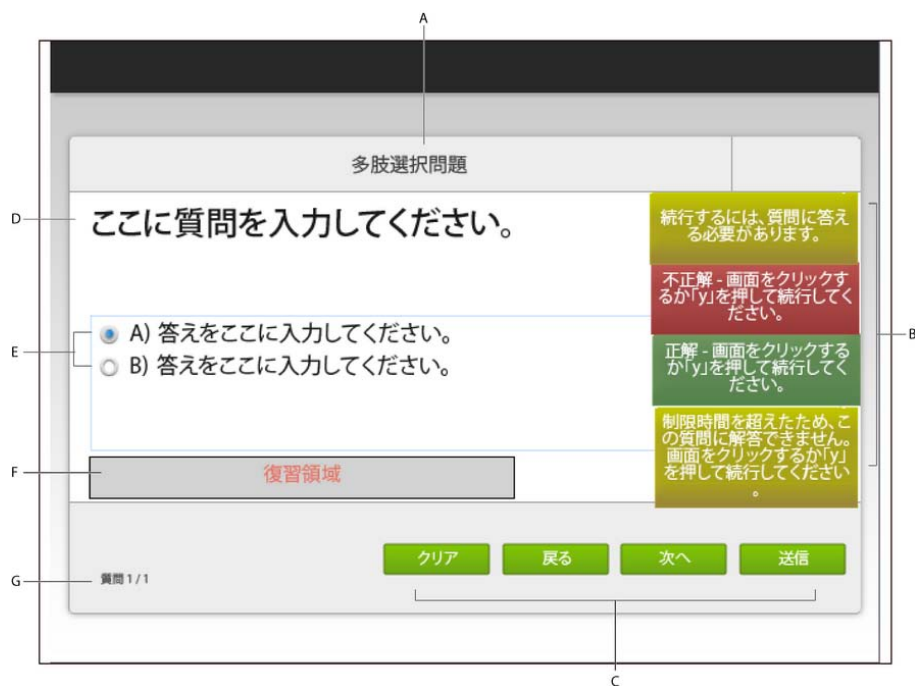
Rick Zanotti

質問スライドを挿入する一般的なワークフローを説明するビデオです。

デフォルトの質問スライド

[トップへ戻る](#)

一般的なデフォルトの質問スライドには、質問、解答選択、インタラクティブなどのボタン用のプレースホルダーと、デフォルトのキャプションが含まれます。



一般的なデフォルトの質問スライド

A. 質問タイプ B. クイズキャプション C. クイズボタン D. 質問プレースホルダー E. 解答選択 F. 復習領域 G. 進行状況インジケーター

質問タイプ 多肢選択問題や○X形式問題など、スライドの挿入時に選択した質問のタイプを表示します。

質問プレースホルダー デフォルトのテキストを編集して、質問を入力します。

解答選択 デフォルトのテキストを編集して、ユーザーに提供する解答選択を入力します。

クイズのプロパティパネルを使用して、解答選択肢を増やすことができます。

注意： 質問に正しい解答を指定する方法は、質問タイプによって異なります。詳細については、質問スライドの設定を参照してください。

復習領域 ユーザーがクイズ結果スライドの「クイズを復習」ボタンを使用してクイズを復習するときに、あらかじめ設定されたメッセージをユーザーに表示します。クイズ環境設定（編集／環境設定／クイズ／設定／質問の復習のメッセージ）でメッセージを設定できます。

クイズボタン ユーザーが解答のリセット、質問のスキップ、前の質問に戻る、解答の送信を行います。クイズのプロパティパネルを使用して、このボタンを表示、または非表示にするか選択できます。

クイズキャプション ユーザーがクイズに解答したときに適切なメッセージを出すのに役立ちます。詳しくは、クイズのプロパティを参照してください。

進行状況インジケーター ユーザーに質問数を相対的、または絶対的な方法で表示します。進行状況インジケーターを無効にする、またはプロジェクトの環境設定でタイプを変更できます。詳しくは、進行状況インジケーターの環境設定の設定を参照してください。

クイズ結果スライド

[トップへ戻る](#)

クイズ結果スライドは、クイズの最後にユーザーの成績を要約します。クイズのプロパティパネルを使用して、デフォルトパラメーターを表示、または非表示にできます。

ユーザーはコースを引き続き受講するか、クイズを復習するか選択できます。ユーザーがクイズを復習すると、質問スライドの「復習領域」があらかじめ設定したメッセージを表示します。メッセージはユーザーが質問に正解したか、または質問をスキップしたかどうかを表示します。環境設定（編集／環境設定／クイズ／設定／質問の復習のメッセージ）で復習メッセージを設定できます。

デフォルトでは、クイズ結果スライドは質問スライドの後に挿入されます。「フィルムストリップ」でスライドをクリックし、任意の必要な場所（例：コースの終わり）にドラッグします。

スライドを削除した場合は、プロジェクトの環境設定の（編集／環境設定／クイズ／設定）「クイズの最後にスコアを表示」をクリックし、もう一度スライドを挿入します。

クイズ環境設定

[クイズの一般環境設定の設定](#)
[合格または不合格の環境設定の設定](#)
[メッセージとボタンラベルの指定](#)
[進行状況インジケーターの環境設定の設定](#)

[トップへ戻る](#)

クイズの一般環境設定の設定

1. 編集／環境設定（Windows）または Adobe Captivate／環境設定（Mac OS）を選択します。
2. 環境設定ダイアログボックスで、クイズメニューの「設定」を選択します。
3. 次のフィールドに情報を入力します。
4. 名前 クイズの名前を入力します。複数のクイズのあるプロジェクトでは、名前を付けることでクイズを簡単に識別できます。

必須 メニューから次のいずれかのオプションを選択します。

任意 - ユーザーはこのクイズをスキップすることができます。 ユーザーはクイズをスキップし、プロジェクトを進めることができます。

必修 - 続行するにはクイズを受ける必要があります。 ユーザーは、すべての質問スライドに移動した後でのみ、プロジェクトの次のスライドに進むことができます。

合格必須 - ユーザーはこのクイズに合格した場合のみ、続行することができます。 ユーザーは、クイズに必要なポイントを獲得した場合のみ、プロジェクトの次のスライドに進むことができます。

全問解答 - 続行するには、すべての質問に答える必要があります。 ユーザーは、すべての質問スライドに解答した場合のみ、プロジェクトの次のスライドに進むことができます。

目的 ID 質問スライドが属するクイズの ID です。複数のクイズが含まれるマスタクイズでは、目的 ID により、質問が属するクイズを識別できます。

インタラクション ID プレフィックス ユーザーが質問スライドで実行するすべてのアクションには、一意のインタラクション ID が割り当てられます。例えば、ユーザーが最初は不正解で、次に正解した場合、Adobe Captivate により 2 つのインタラクション ID が生成されます。このフィールドは、生成された複数のインタラクション ID の先頭に、割り当て済みの文字を追加してカスタマイズする場合に使用します。

解答をシャッフル 解答が複数ある質問スライドで、ユーザーが同じ質問スライドを次回試行するとき、解答がシャッフルされます。

すべて送信 このオプションを有効にすると、解答した質問を復習、変更したり、すべての質問を同時に送信したりできます。詳しくは、すべての解答の自動送信を参照してください。

ブランチアウェア このオプションを使用して、ユーザーが復習した「ブランチ」の質問のみに基づいて、最終スコアを計算します。たとえば、あるプロジェクトに、それぞれに同様のクイズを 1 問含む 2 つのモジュールに岐するクイズが含まれているとします。ユーザーが各 10 点の 3 問の質問のあるモジュールに到達した場合、スコアの合計は 30 点と考えられます。

このオプションが有効でない場合は、スコアはユーザーが実際に表示しているモジュールではなく、プロジェクトの質問の合計数に基づいて計算されます。

注意： デフォルトでは、プリテストはブランチアウェアとなっています。

進行状況の表示 ユーザーがクイズ内のどの質問に現在取り組んでいるか、質問の番号で表示することができます。詳しくは、進行状況インジケーターの環境設定の設定を参照してください。

逆方向への移動を許可 ユーザーは以前に試行したスライドに移動できます。

クイズの最後にスコアを表示 クイズの最後にスコアを表示します。ユーザーがクイズに合格または不合格したときに表示されるメッセージをカスタマイズできます。メッセージをカスタマイズするには、「クイズ結果のメッセージ」をクリックします。また、スコアスライドに表示されるオプションもカスタマイズできます。

合格メッセージ ユーザーがクイズに合格したときに表示されるテキストをカスタマイズします。または、ユーザーにメッセージを表示しない場合は、このオプションを無効にできます。

不合格メッセージ ユーザーがクイズに不合格だったときに表示されるテキストをカスタマイズします。または、ユーザーにメッセージを表示しない場合は、このオプションを無効にできます。

電子メールボタンのテキスト 電子メールボタンのテキストを指定します。ユーザーがこのボタンをクリックすると、指定されているアドレスに電子メールメッセージを送信できます。

スコアを表示 ユーザーのスコアを結果スライドに表示します。

有効最大スコアを表示 すべての質問が正解だった場合の有効最大スコアです。

正解数を表示 ユーザーが正解した質問の数です。

質問の総数を表示 ユーザーが解答した質問の数です。

正解率を表示 ユーザーのスコアのパーセンテージです。

クイズの試行回数を表示 ユーザーの試行回数です。

採点済みのクイズの表示を許可 クイズの試行を完了し、スコアが表示された後、ユーザーはクイズを復習できます。このオプションを使用すると、ユーザーは、不正解だった質問と、その正解を確認できます。フィードバックで表示されるメッセージをカスタマイズできます。フィードバックメッセージをカスタマイズするには、「質問の復習のメッセージ」をクリックします。

不完全 不完全な解答の場合。

正解 正しい解答の場合。

部分正解 部分正解の場合

不正解 ユーザーが入力した解答と正解。

クイズ内で再生バーを非表示にする このオプションを選択して、質問の再生バーと結果スライドを非表示にします。

注意： プリテスト質問には、再生バーは表示されません。

クイズの復習

Adobe Captivate では、ユーザーがクイズに回答した後に復習すると、画像を使ってグラフィカルにフィードバックを提供します。

画像 / メッセージ	意味	「質問の種類」に表示される項目
	質問の回答が不正解の場合	すべて
	質問の回答が正解の場合	すべて
	質問の回答が部分的に正解の場合	多肢選択形式の質問 (部分スコアが有効の場合) たとえば、質問の正解が 2 つある場合に、ユーザーがそのうちの 1 つを選択した場合。
答えが完全ではありませんでした。 (環境設定 / クイズ / 設定 / 質問の復習のメッセージで指定したデフォルトのメッセージ)	質問をスキップした場合	ユーザーにスキップされた採点方式質問の種類
	回答をスキップした場合	照合問題、順序問題、多岐選択問題、正解が複数ある空欄埋め問題 例えば、照合問題のコンボボックスでユーザーが 1 つもオプションを選択しなかった場合に表示されます。
	正解	すべて
	正解のリスト	照合問題、順序問題、空欄埋め問題 例えば、順序問題に対するユーザーの回答が不正解の場合、スティッキーアイコンに正解の順序が示されます。
	正解 (ホットスポット質問)	ホットスポット質問
	不正解	すべて
	不正解 (ホットスポット質問)	ホットスポット質問 このアイコンは、ホットスポット質問でユーザーがクリックした不正解の回答すべてに対して表示されます。

これらの画像は <インストールフォルダー>/Gallery/Quiz/QuizReviewAssets フォルダーにあります。画像 (PNG、FLA および SWF ファイル)

は、カスタム画像で置き換えることができます。ただし、最良の結果を得るには、デフォルトと同じサイズを維持してください。

[トップへ戻る](#)

合格または不合格の環境設定の設定

クイズの合格に必要な最小スコアを設定できます。また、ユーザーがテストに合格または不合格した後に実行されるアクションも定義できます。

1. 編集／環境設定（Windows）または Adobe Captivate／環境設定（Mac OS）を選択します。
2. 環境設定ダイアログボックスで、クイズメニューの「合格」または「不合格」を選択します。
3. 「合格 / 不合格オプション」で、次のいずれかの操作を実行します。
 - ユーザーがクイズに合格するために必要な最小パーセンテージを設定します。
 - ユーザーがクイズに合格するために必要な最低ポイントを設定します。
4. ユーザーがクイズに合格した後のプロジェクトの進行を指定するには、「合格点の場合」セクションでアクションを選択します。

続行 ムービーが、次に定義されているアクションに進みます。

前のスライドに移動 前のスライドがユーザーに表示されます。

次のスライドに移動 ムービーが次のスライドに進みます。

最後に閲覧したスライドに移動 「戻る」ボタンと同じです。ムービーが、前に表示されていたスライドに戻ります。

クイズに戻る 次のいずれかに戻ります。

- ユーザーが質問に間違えて解答した、または質問をスキップした場合は、最後に試行した質問スライド
- ユーザーが質問に正しく解答した場合は、最後に試行した質問の後の質問スライド

スライドヘジャンプ ムービーが、指定されたスライドに進みます。

URL またはファイルを開く ユーザーがインターネットに接続している場合、Web ブラウザーが開き、指定された Web ページが表示されます。また、指定したファイルをユーザーに表示することもできます。

他のプロジェクトを開く 指定した Adobe Captivate プロジェクトを開きます。

電子メールを送信 デフォルトの電子メールエディターで、「宛先」フィールドに電子メールアドレスが指定された下書きが開きます。

JavaScript を実行 指定された JavaScript を実行します。

高度なアクションを実行 アプリケーションを使用して記述されたスクリプトを実行します。

表示 ユーザーがオブジェクトに対して必要なアクションを実行すると、指定された非表示オブジェクトが表示されます。

非表示 ユーザーがオブジェクトに対して必要なアクションを実行すると、指定されたオブジェクトが非表示になります。

有効 ユーザーがオブジェクトに対して必要なアクションを実行すると、プロジェクトの別のオブジェクトがアクティブになります。

無効 ユーザーがオブジェクトに対して必要なアクションを実行すると、プロジェクトの別のオブジェクトが無効になります。

割り当て ユーザーがオブジェクトに対して必要なアクションを実行すると、指定された変数の値がテキストキャプション内に設定されます。

インクリメント ユーザーがオブジェクトに対して必要なアクションを実行すると、指定された変数の値が増加します。

デクリメント ユーザーがオブジェクトに対して必要なアクションを実行すると、指定された変数の値が減少します。

複数のアクション ユーザーがオブジェクトに対して必要なアクションを実行すると、複数のアクションがユーザーが指定した順序で実行されます。

エフェクトを適用 ユーザーが必要なアクションを実行すると、関連付けられたエフェクトが適用されます。

アクションなし ユーザーがスライドを終了しても、アクションは実行されません。

5. ユーザーがクイズに不合格だった場合に、その後のプロジェクトの進行を指定するには、「不合格点の場合」セクションでアクションを選択します。これらのアクションは、「合格点の場合」セクションのアクションと同じです。

[トップへ戻る](#)

メッセージとボタンラベルの指定

1. 編集／環境設定（Windows）または Adobe Captivate／環境設定（Mac OS）を選択します。
2. 環境設定ダイアログボックスで、クイズメニューの「デフォルトのラベル」を選択します。
3. 「デフォルト質問ボタンのラベル」セクションで、「送信」、「すべて送信」、「クリア」、「スキップ」および「戻る」の各ボタンのデフォルトラベルとスタイルを変更します。これらの4つのボタンは、質問スライドに表示されます。ただし、そのスライドのプロパティインスペクターで、ボタンを無効にしている場合は表示されません。

ラベルの新しいスタイルを作成するには、「新規スタイルを作成」をクリックします。詳しくは、オブジェクトスタイルを参照してください

い。

4. テキストおよびスタイルを指定します。以下のように使用されます。
正解時のメッセージ 正解だった場合に表示されます。

不正解時のメッセージ 定義

再試行メッセージ 定義

未解答のメッセージ ユーザーが質問に対して完全な解答をしなかった場合に表示されます。

時間切れメッセージ 指定された時間内にユーザーが質問に解答しなかった場合に表示されます。質問スライドのプロパティインスペクターを使用して時間を設定できます。

部分正解メッセージ 多肢選択問題の場合に、ユーザーが部分正解の解答を選択した場合に表示されます。

[トップへ戻る](#)

進行状況インジケータの環境設定の設定

進行状況バーには、質問全体に対するユーザーの進行状況が表示されます。

進行状況インジケータの環境設定を指定するには

1. 編集／環境設定（Windows）または Adobe Captivate／環境設定（Mac OS）を選択します。
2. 環境設定ダイアログボックスで、クイズ／設定を選択します。
3. 「設定」セクションで、「進行状況を表示」を選択します。
4. 進行状況の種類を指定します。これにより、質問全体に対するユーザーの進行状況が進行状況バーにどのように表示されるかが決まります。
 - 相対的な進行状況では、「質問 10 のうち 3」のように、現在の質問と質問の合計数が示されます。
 - 絶対的な進行状況では、「質問 3」のように、質問番号のみが示されます。

注意： ブランチのあるクイズでは、ブランチパスは無限にある場合があります。たとえば、ユーザーがボタン A をクリックすると、ブランチ 1 に移動し、それ以外の場合はブランチ 2 に移動します。このような場合、Adobe Captivate は「相対的な進行状況」が選択されていて、質問の合計数を省略します。

プロパティの設定

ステージで進行状況インジケータを選択し、プロパティインスペクターでプロパティを指定します。

スタイル 進行状況インジケータのスタイルを選択します。新しいスタイルを定義するには、編集／オブジェクトスタイルマネージャーを選択します。オブジェクトスタイルについて詳しくは、「コンテンツ参照先：オブジェクトスタイル」を参照してください。

文字 進行状況バーのテキストの外観をカスタマイズするオプションを指定します。

関連項目



ランダム質問スライド

質問プールの作成

ランダム質問スライドの作成

ランダム質問スライドは、リンクされている質問プールからランダムに選択される質問を表示します。これらのスライドは、クイズを予測可能にすることを防ぎます。ランダム質問スライドには、固有のタイムラインはなく、実行時にランダムに選択された質問スライドのタイミングが使用されます。

注意：ランダム質問スライドは、Flash 8 や Flash CS3 に書き出すことはできません。

ランダム質問スライドを作成する前に質問プールを作成します。

質問プールの作成

[トップへ戻る](#)

- クイズ／質問プールマネージャーを選択します。
- 左側のパネルの上の「追加」ボタン (+) をクリックして、質問プールを追加します。
- 表示されるテキストボックスで、質問プールの名前を入力します。
- 右側のパネルの上の「追加」ボタン (+) をクリックして、質問プールに質問を追加します。
質問を挿入ダイアログボックスが表示されます。
- 質問の種類を選択し、種類ごとに挿入する質問スライドの数を指定します。
- (オプション) 右側または左側のパネルで「削除」ボタン (-) をクリックして、質問プールまたは質問一覧から質問を削除します。
- 質問を挿入ダイアログボックスを閉じます。質問プールパネルが表示されます。
- 質問プールパネルの質問スライドを選択し、ステージのクイズの内容を追加します。詳しくは、質問スライドの設定を参照してください。

注意：通常の質問スライドとは異なり、ポイントまたはスコアを質問プールの採点方式の質問に直接割り当てることはできません。プロパティインスペクターを使用して、ポイントをランダム質問に割り当てることができます。

- この手順を繰り返して、スライドにさらに質問プールと質問を追加します。

質問プールは、XML として書き出すことはできません。しかし、質問プールマネージャーで、右クリックメニューを使用して次の操作を行うことができます。

- 質問を質問プールヘドラッグします。
- プールから質問をコピーし、別のプールに貼り付けます。
- 質問をロック、ロック解除、表示します。

注意：質問プールパネルを使用して、質問をコピー、複製、または削除できます。

質問プールへの質問スライドの移動

単独の質問スライドや、複数の質問スライドのグループを、質問プールへと移動できます。移動した質問スライドはメインプロジェクトから削除され、質問プール内に配置されます。また、質問プール内にある質問スライドをメインプロジェクトや別の質問プールへと移動することもできます。

質問プールではスライドのグループ化がサポートされていないため、グループ化したスライドをプールに移動すると、グループに関する情報はすべて失われます。そのため、質問スライドをもう一度メインプロジェクトに移動したときは、グループに属さない状態になります。

複数のスライドグループの質問スライドを質問プールに移動するには、グループを展開し、目的の質問スライドを選択して、これを質問プールに移動します。

注意：質問スライドを質問プールまたはメインプロジェクトへと移動する操作は、元に戻せません。

- 「フィルムストリップ」で、質問プールに移動する質問スライドを選択します。
必要に応じて、複数のスライドを選択できます。
- スライドを右クリック (Windows) または Control キーを押しながらクリック (Mac OS) して「質問の移動先」を選択し、スライドの移動先のプールを選択します。

ある質問プールから別の質問プールまたはメインプロジェクトへの質問の移動

- 質問プールパネルで、質問プールまたはメインプロジェクトに移動する質問スライドを選択します。

必要に応じて、複数のスライドを選択できます。

2. スライドを右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）して「質問の移動先」を選択し、「メインプロジェクト」またはプール番号を選択します。

他のプロジェクトの質問プールからの質問の読み込み

1. ファイル／読み込み／質問プールを選択します。
2. 読み込むプロジェクトを選択し、「開く」をクリックします。
質問プールを読み込みダイアログボックスの左側のパネルに質問プールが表示され、それに対応する質問が右側のパネルに表示されます。
3. 現在のプロジェクトに読み込む質問を選択し、「OK」をクリックします。

ランダム質問スライドの作成

[トップへ戻る](#)

1. クイズ／ランダム質問スライドをクリックします。選択した質問プールからの質問に実行中に置き換えられる新しいスライドがフィルムストリップに表示されます。
2. クイズパネルの「一般」領域で、次の指定を行います。
 - 質問プールメニューで、質問をランダムに選択するプールを選択します。詳しくは、質問プールの作成を参照してください。
 - 「質問を追加」をクリックして、追加の質問を選択したプールに追加します。
 - 種類を「アンケート調査」または「採点」から選択します。
重要：「アンケート調査」を選択すると、質問プールからのアンケート質問のみがランダムに選択されます。同様に、「採点」を選択すると、質問プールからの採点方式の質問のみがランダムに選択されます。
「アンケート調査」を選択し、質問プールにアンケート質問が含まれていない場合は、空白のスライドが表示されます。
 - （種類が「採点」の場合）「点」ボックスに数値を入力するか、矢印を使用してポイントを割り当てます。範囲は 0 から 100 です。
3. 「アクション」領域で、次の指定を行います。
 - 「成功の場合」および「最終試行」オプションで、メニューを使用して次のいずれかのアクションを選択します。
続行 ムービーが、次に定義されているアクションに進みます。
前のスライドに移動 前のスライドがユーザーに表示されます。
次のスライドに移動 ムービーが次のスライドに進みます。
最後に閲覧したスライドに移動 「戻る」ボタンと同じです。ムービーが、前に表示されていたスライドに戻ります。
スライドへジャンプ ムービーが、指定されたスライドに進みます。
URL またはファイルを開く ユーザーがインターネットに接続している場合、Web ブラウザーが開き、指定された Web ページが表示されます。また、指定したファイルをユーザーに表示することもできます。
他のプロジェクトを開く 指定した Adobe Captivate プロジェクトを開きます。
電子メールを送信 デフォルトの電子メールエディターで、「宛先」フィールドに電子メールアドレスが指定された下書きが開きます。
JavaScript を実行 指定された JavaScript を実行します。
高度なアクションを実行 アプリケーションを使用して記述されたスクリプトを実行します。
割り当て ユーザーがオブジェクトに対して必要なアクションを実行すると、指定された変数の値がテキストキャプション内に設定されます。
インクリメント ユーザーがオブジェクトに対して必要なアクションを実行すると、指定された変数の値が増加します。
デクリメント ユーザーがオブジェクトに対して必要なアクションを実行すると、指定された変数の値が減少します。
複数のアクション ユーザーがオブジェクトに対して必要なアクションを実行すると、複数のアクションがユーザーが指定した順序で実行されます。
アクションなし 何も行いません。

質問スライドの設定

多肢選択問題スライド

○X形式問題スライド

空欄埋め問題スライド

短い答えの問題スライド

照合問題スライド

ホットスポット質問スライド

順序問題スライド

評価尺度（リッカート）質問スライド

質問ウィジェットスライド

クイズのプロパティ

解答領域のプロパティ

多肢選択問題スライド

[トップへ戻る](#)

1. 多肢選択問題スライド（クイズ／質問スライド／多肢選択）を挿入します。

デフォルトの多肢選択問題には、プレースホルダー式の質問と、A または B の 2 つの解答選択が含まれます。

2. ステージ上にあるプレースホルダー式の質問をダブルクリックして編集し、質問を入力します。

3. さらに解答の選択を追加するには、クイズのプロパティパネル（ウィンドウ／クイズのプロパティ）の一般アコーディオンの「解答」の横にある番号を編集します。

回答に複数の正解がある場合は、クイズのプロパティパネルの「複数回答」をクリックします。

注意： ユーザーがこの質問を復習するたびに、選択肢を違う順序で表示させる場合は、「解答をシャッフル」（クイズのプロパティパネル）を選択します。

4. 正解を指定するには、ステージの正解の選択肢に対応するラジオボタンまたはチェックボックスをクリックします。

5. 「部分スコア」を選択して、部分スコアを解答に割り当てます。次に、解答項目を選択し、プロパティインスペクターの「詳細な答えのオプション」で与えるポイントを指定します。

注意： 質問プールの多肢選択に対しては部分スコアを設定することはできません。質問プールの詳細については、ランダム質問スライドを参照してください。

変数 `cpQuizInfoQuestionPartialScoreOn` は、質問スライドに対して部分スコアが許されるかどうかを示します。

6. クイズのプロパティパネルの質問スライドに他のプロパティを指定します。詳しくは、クイズのプロパティを参照してください。

○X形式問題スライド

[トップへ戻る](#)

1. ○X形式問題スライド（クイズ／質問スライド／○X形式）を挿入します。

デフォルトの多○X形式問題には、プレースホルダー式の質問と、「○」または「X」の解答選択が含まれます。

2. プレースホルダー式の質問をダブルクリックして編集し、質問を入力します。

3. 正解を確定するには、ステージ上の正解（「○」または「X」）をクリックします。必要に応じて、「○」と「X」を「はい」と「いいえ」に置き換えることができます。

4. クイズのプロパティパネルの質問スライドに他のプロパティを指定します。詳しくは、クイズのプロパティを参照してください。

空欄埋め問題スライド

[トップへ戻る](#)

1. 空欄埋め問題スライド（クイズ／質問スライド／空欄穴埋め）を挿入します。

2. 入力する必要のある単語または語句を指定するには、次のいずれかの操作を実行します。

- 単語または語句を選択し、クイズのプロパティパネルの「空白をマーク」をクリックします。
- 「空白」を解答（単語または語句）で置き換えて、問題を入力します。

3. ユーザーが選択できる複数の選択肢を作成するには：

- 空白としてマークする語句をダブルクリックし、「+」ボタンを使用して、空欄を埋める正しい語句を追加します。
- 「ユーザー入力」ではなく「ドロップダウンリスト」を選択します。
- 空欄を埋める正しい単語または語句を選択します。
- ユーザーがこの質問を復習するたびに、選択肢を違う順序で表示させる場合は、「解答をシャッフル」を選択します。

[トップへ戻る](#)

短い答えの問題スライド

- 短い答えの問題スライド（クイズ／質問スライド／短い答え）を挿入します。
- ステージ上でプレースホルダー式の質問をダブルクリックし、自分で作成した質問と置き換えます。
- 問題のすぐ下にある解答ボックスの中をダブルクリックします。正しい入力ボックスが表示されます。
- 正解となる文章または語句を入力します。「+」ボタンを使用して複数の入力を追加します。

[トップへ戻る](#)

照合問題スライド

- 照合問題スライド（クイズ／質問スライド／照合）を挿入します。
- 列 1 で、プレースホルダーのテキスト「項目をここに入力してください。」をクリックします。ドロップダウンリストがプレースホルダーのテキストの隣に表示されます。この一覧は、自分で作成した問題に正しい照合を指定するのに役立ちます。ユーザーが問題に解答する場合は、解答はこの一覧で指定した正しい照合に従って検証されます。
- プレースホルダーのテキストをダブルクリックし、そのテキストを照合する単語または語句と置き換えます。
- 列 2 で、「答えをここに入力してください。」をダブルクリックし、これを解答選択肢と置き換えます。正しい照合は列 2 で指定せず、ドロップダウンリストを使用して指定します。
- さらに列に行を追加するには、クイズのプロパティパネルの一般アコーディオンの列 1 と列 2 のフィールドに必要な数を指定します。
- ユーザーがこの質問を復習するたびに、選択肢を違う順序で表示させる場合は、クイズのプロパティパネルの「列 1 をシャッフル」をクリックします。

[トップへ戻る](#)

ホットスポット質問スライド

ホットスポットスライドには、ユーザーが識別する必要がある領域が含まれます。例えば、ユーザーに、スライドに表示されている画像から会社の製品を識別するよう質問することができます。

正しいホットスポットがすべてクリックされ、誤ったホットスポットがクリックされなかった場合、ホットスポット質問は正解となります。

- ホットスポット質問スライド（クイズ／質問スライド／ホットスポット）を挿入します。
デフォルトのホットスポットスライドには、質問用のプレースホルダーのテキストと、長方形で表されたホットスポットが 1 つ含まれます。
- プレースホルダー式の質問をダブルクリックし、それを自分で作成した質問と置き換えます。
- クイズのプロパティパネル（一般アコーディオンの「解答」フィールド）で、必要なホットスポット領域の数を指定します。最大 10 個のホットスポット領域をスライドに追加できます。
- ホットスポットとして使用する画像などのオブジェクトをスライドに追加し、これらのオブジェクトにホットスポット領域を配置します。
- それぞれのホットスポット領域に、プロパティインスペクターを使用して、プロパティ（塗り、線、正解など）を設定します。詳しくは、ホットスポットのプロパティの設定を参照してください。
- クイズのプロパティパネルで、次のいずれかの操作を行います。
 - ホットスポット以外のスライド領域でのマウスクリックを無効にするには、「ホットスポットのみクリックを許可」をクリックします。
 - ユーザーがホットスポットをクリックすると表示されるアニメーションをカスタマイズするには、「参照」をクリックし、アニメーションを選択します。

ホットスポットのプロパティの設定

ホットスポット領域をクリックし、プロパティインスペクターで次の指定を行います。

- 一般アコーディオン：
（プロパティインスペクターの「一般」領域で）ホットスポットをクリックすると正解として採点される場合。
 - ユーザーがホットスポットをクリックすると、正解として採点される場合は「正解」をクリックします。
 - 「ヒット領域上でハンドカーソルを表示」をクリックして、ホットスポットにマウスを配置すると、ハンドカーソルを表示します。
- 塗りと線アコーディオンで、次の操作を行います。

- ・ 枠線のデフォルトの色を変更するには、ホットスポットを選択し、「線」オプションを使用します。

注意： 枠線の色は、「枠の幅」がゼロに設定されている場合には表示されません。

- ・ ホットスポットの枠線の太さを設定するには、値を入力するか、スライダーを使用します。
- ・ デフォルトを変更するには、「塗り」オプションを使用します。

注意： 塗りつぶし色は、アルファが 0 %に設定されている場合には表示されません。色メニューでアルファの値を指定します。アルファ値を 0 %に設定すると、非表示の（または透明な）塗りが作成されます。アルファ値を 100 %に設定すると、不透明の塗りが作成されます。

3. ホットスポット領域にシャドウエフェクトを適用するには、シャドウとリフレクションアコーディオンの「有効」をクリックします。
4. 変形アコーディオンで、ホットスポット領域の正確なサイズと位置を指定します。
5. 利用可能な場合は、をクリックし、プロパティをスライドとプロジェクト全体の複数のホットスポット領域に適用します。

[トップへ戻る](#)

順序問題スライド

順序問題スライドには、正しい順番に並べ替える必要のある項目の一覧が表示されます。例えば、ポーランドの王様の一覧を表示し、それらの王様を年代順に並べ替えるように求めることができます。

1. 順序問題スライド（クイズ／質問スライド／順序）を挿入します。
2. ステージで、質問を入力してダミーテキストを置き換えます。
3. 一覧を正しい順番で入力します。Adobe Captivate は一覧の解答をシャッフルし、それをランダムな順序でユーザーに表示します。
4. クイズのプロパティパネルで、一般アコーディオンの「解答」の選択肢の数を指定します。
5. 答えを入力一覧で、ユーザーが一覧の解答を並べ替えることのできるモードを指定します。

[トップへ戻る](#)

評価尺度（リッカート）質問スライド

評価尺度スライドには文が表示され、ユーザーはその内容にどの程度同意するかを指定します。例えば、「このプレゼンテーションから有益な情報を得た」という文を追加し、「反対」、「どちらかといえば反対」、「中立」、「どちらかといえば賛成」、「賛成」という選択肢を表示できます。

評価尺度質問は採点方式ではなく、正解または不正解はありません。ポイントを割り当てたり、正解による分岐を作成することはできません。ただし、ユーザーが評価尺度問題を完了した後に実行されるアクション（次のスライドの続行、別のプロジェクトを開く、または URL を開くなど）は指定できます。

1. 評価尺度（リッカート）質問スライド（クイズ／質問スライド／評価尺度（リッカート））を挿入します。
2. ステージで、デフォルトのテキストを置き換えて、指示を書き換えます。
3. クイズのプロパティパネルの一般アコーディオン（「解答」フィールド）で、必要なアンケート質問の数を指定します。
4. デフォルトの同意レベルを編集するには、テキストをダブルクリックし、それを自分で作成したテキストと置き換えます。
プロパティインスペクターを使用した同意レベルを含む、リッカートヘッダーのプロパティを編集できます。
5. クイズのプロパティパネルの「アクション」領域で、「調査の後」の指定を行います。「調査の後」領域は、一般的なワークフローで説明した「正解の場合」領域と同じです。

[トップへ戻る](#)

質問ウィジェットスライド

Flash で SWF ファイルとして作成した質問ウィジェットを Adobe Captivate に挿入できます。Flash で質問ウィジェットを作成する場合、質問ウィジェットを Adobe Captivate に効率的に統合するために、テンプレートコードを使用する必要があります。詳しくは、質問ウィジェットの作成を参照してください。

1. 挿入／ウィジェットを選択します。
2. 開くダイアログボックスで、挿入する質問ウィジェットを選択します。
3. ウィジェットの質問ダイアログボックスで、次の操作を実行します。
 - a. 「名前」フィールドに、ウィジェットの名前を入力します。
 - b. 「質問」フィールドに、質問を入力します。
 - c. 質問に正解したユーザーに与えるポイントを割り当てます。
4. 「ウィジェットパラメーター」セクションの指示に従い、質問を作成します。

クイズのプロパティ

それぞれの質問スライドのクイズのプロパティパネル（ウィンドウ／クイズのプロパティ）で、次の操作を行います。

1. 「一般」領域：

- ・ タイプリストを使用して、「アンケート」と「採点」オプションを切り替えます。
- ・ （タイプが「採点」の場合）「点」の横にある数（1～100）を編集し、質問に正解することでユーザーが得点するスコアを指定します。
- ・ 不正解に対して負のポイントを与えるには、ポイントを「ペナルティ」として指定します。この値を指定するときに、マイナス記号を付けないでください。変数 cpQuizInfoNegativepointsOnCurrentQuestionSlide は、質問が負のポイントに対して設定されているかどうかを知るために役立ちます。
- ・ 番号付けリストで、選択肢の数のスタイルを指定します。

2. 「オプション」領域で、制限時間と含めるキャプションを指定します。

クリア スライドを初期ビューにリセットします。ユーザーは、入力した解答をクリアすることで、スライドの質問の解答を開始できます。

戻る 前に試行した質問スライドに移動します。

スキップ 質問スライドをスキップして次の質問スライドに進みます。

正解 ユーザーに解答が正しい、または間違っていると知らせるキャプションを表示します。

不完全 ユーザーが「スキップ」をクリックしたときに、質問を解答しなかったことを知らせるキャプションを表示します。

部分正解 ユーザーが回答した質問が部分的に正解であることをユーザーに伝えるためのキャプションを表示します。このオプションは、部分スコアが有効な多肢選択の質問スライドにおいてのみ表示されます。

制限時間 ユーザーが質問に解答しなければならない制限時間を指定します。秒単位（最大 1800 秒）で時間を指定できます。「タイムアウトキャプション」をクリックして、ユーザーに質問に割り当てられた時間を超えたことを知らせるメッセージを表示することもできます。

3. 「アクション」領域で、試行回数、失敗レベル、ユーザーがスライドを表示して最後に試行した後に取るアクションを指定します。

詳しくは、成功の場合のオプションと最終試行のオプションを参照してください。

4. 「報告」領域で、クイズ環境設定（編集／環境設定／クイズ／報告）で選択した他のパラメータとともに解答を報告するかどうか指定します。

また、インタラクション ID も指定します。詳しくは、報告のオプションを参照してください。

成功の場合のオプション

クイズのプロパティパネルの「アクション」領域で、ユーザーが正解した後に実行するアクションを成功の場合メニューから選択します。

続行 ムービーが、次に定義されているアクションに進みます。

前のスライドに移動 前のスライドがユーザーに表示されます。

次のスライドに移動 ムービーが次のスライドに進みます。

最後に閲覧したスライドに移動 「戻る」ボタンと同じです。ムービーが、前に表示されていたスライドに戻ります。

スライドヘジャンプ ムービーが、指定されたスライドに進みます。

URL またはファイルを開く ユーザーがインターネットに接続している場合、Web ブラウザーが開き、指定された Web ページが表示されます。また、指定したファイルをユーザーに表示することもできます。

他のプロジェクトを開く 指定した Adobe Captivate プロジェクトを開きます。

電子メールを送信 デフォルトの電子メールエディターで、「宛先」フィールドに電子メールアドレスが指定された下書きが開きます。

JavaScript を実行 指定された JavaScript を実行します。

高度なアクションを実行 アプリケーションを使用して記述されたスクリプトを実行します。

音声再生 Adobe Captivate では、質問に正解すると指定された音声再生されます。音声は、別のインタラクティブなオブジェクトをクリックするか、別のスライドに移動するまで再生されます。操作しない場合、音声は指定された音声ファイルの長さだけ再生され、繰り返し再生されません。

トリガーされた音声を停止 「音声再生」アクションによってトリガーされた最新の音声は停止します。

表示 ユーザーがオブジェクトに対して必要なアクションを実行すると、指定された非表示オブジェクトが表示されます。

非表示 ユーザーがオブジェクトに対して必要なアクションを実行すると、指定されたオブジェクトが非表示になります。

割り当て ユーザーがオブジェクトに対して必要なアクションを実行すると、指定された変数の値がテキストキャプション内に設定されます。

インクリメント ユーザーがオブジェクトに対して必要なアクションを実行すると、指定された変数の値が増加します。

デクリメント ユーザーがオブジェクトに対して必要なアクションを実行すると、指定された変数の値が減少します。

複数のアクション ユーザーがオブジェクトに対して必要なアクションを実行すると、複数のアクションがユーザーが指定した順序で実行されます。

正解時のメッセージを表示

ステージで「正解時のキャプション」を選択した後、ユーザーが正解したときに表示するキャプションでダミーテキストを置き換えます。

正解に対してフィードバックしない場合は、クイズのプロパティの「オプション」領域で「正解」（「キャプション」セクション）の選択を解除

します。

最終試行のオプション

クイズのプロパティパネルの「アクション」領域で、次の指定を行います。

試行 ユーザーが質問を試行できる回数を選択します。この回数の試行の後、アクションポップアップメニューで選択したアクションが実行されます。

無制限 ユーザーが何回でも質問できるようにします。

失敗レベル 不正解時のメッセージ表示の試行回数を指定します。例えば、レベルを 2 に設定すると、エラーメッセージは最初の 2 回だけ表示されます。

最終試行 オプションの内容は「正解の場合」領域と同じです。

再試行メッセージ ユーザーの解答が不正解で、試行回数がまだ残っている場合にメッセージを表示します。このオプションは、失敗レベルを設定した場合は無効になります。

クイズのプロパティパネルの「オプション」領域で、次の指定を行います。

未解答のメッセージを表示 ユーザーが解答を指定しない場合に、「答えを選択または入力してから、続行してください。」などのメッセージを表示するには、「不完全」を選択します。このオプションは、「ドラッグドロップ」オプションを選択した場合は無効になります。ステージで、ダミーテキストを編集して適切なメッセージを指定します。

時間切れメッセージを表示 指定された時間内に質問に解答しないときに時間切れメッセージを表示するには、「タイムアウトキャプション」を選択します。ステージで、ダミーテキストを編集して適切なメッセージを指定します。

報告のオプション

「クイズ」パネルの「報告」領域を使用して、報告オプションを指定します。

解答を報告する クイズのスコアを保持します。

注意： このオプションが選択されていない場合、インタラクション ID、目的 ID、種類などのインタラクティブな詳細は、学習管理システム (LMS) に送信されません。ただし、合計点、結果、クイズの状態などのクイズの詳細は、LMS に送信されます。

インタラクション ID Adobe Captivate プロジェクト (SWF ファイル) から追跡情報を LMS に送信するには、その LMS で指定されているインタラクション ID を入力します。

解答領域のプロパティ

[トップへ戻る](#)

名前 解答領域の固有の名前を入力します。

注意： 名前を付けることはできませんが、解答領域は「高度なアクション」では使用できません。

スタイル 解答領域のスタイルを選択します。新しいスタイルを定義するには、編集/オブジェクトスタイルマネージャーを選択します。オブジェクトスタイルについて詳しくは、オブジェクトスタイルを参照してください。

塗りと線 このアコーディオンを使用して、解答領域に塗りと線のプロパティを指定します。

塗りつぶし クリックして解答領域を色で塗りつぶし、横のフィールドの透明度（パーセント）を入力します。塗りのグラデーションまたはテクスチャ塗りつぶしを選択することもできます。詳しくは、[塗りのグラデーションの適用](#)および[テクスチャ塗りつぶしの適用](#)を参照してください。

線 クリックして線を色で塗りつぶします。「幅」スライダーを使用して線の幅を指定します。「スタイル」リストから「線のスタイル」を選択します。

角丸の半径 解答領域の角の丸みの角度を指定します。

変形 解答領域の正確なサイズや位置をピクセル単位で定義するには、このセクションを使用します。このセクションでは、解答領域の回転を指定することもできます。

X X 軸上でのテキスト入力ボックスの位置です。

Y Y 軸上でのテキスト入力ボックスの位置です。

W テキスト入力ボックスの幅です。

H テキスト入力ボックスの高さです。

縦横比の維持 テキスト入力ボックスのサイズを変更するときに、高さとの比率を維持します。

関連項目



法律上の注意 | [プライバシーポリシー](#)

すべての解答の自動送信

ユーザーが回答済み質問に対する選択を変更できるようにするには、「すべて送信」ボタンを使用できます。このボタンを挿入するには、環境設定で「すべて送信」をクリックします (編集／環境設定／設定／すべて送信)。

クイズ内のすべての質問スライドの「送信」ボタンが「すべて送信」ボタンに置き換わります。ユーザーに対してすべてのスライドでこのボタンは表示されますが、ユーザーがすべてに回答しないでこのボタンをクリックした場合は、適切な警告が表示されます。これらのメッセージは、クイズ環境設定でカスタマイズできます (編集／環境設定／設定／すべてのメッセージを送信)。オブジェクトスタイルマネージャーを使用して、メッセージボックスのルック&フィールを変更することもできます (編集／オブジェクトスタイルマネージャー／実行時メッセージ)。

重要： 回答が LMS に報告されるのは、ユーザーが最後の質問スライドにある「すべて送信」ボタンをクリックした後のみです。

ユーザーは最後の質問スライドにある「すべて送信」ボタンをクリックした後に、「クイズに戻る」をクリックすることで自分の回答に戻って変更することができます。



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

詳細な編集とプロジェクトのレビュー

このページにリンクされている一部のコンテンツは英語でのみ表示される場合があります。

プロジェクトとその環境設定

[プロジェクトプリファレンスを編集](#)

[右から左に書く言語のオーサリング](#)（サブスクリプションおよびアップグレードプランのパッチのみで使用可能）

[プロジェクトの背景色を設定](#)

[破損したプロジェクトを復元する](#)

[ページのトップへ](#)

プロジェクトの環境設定の編集

プロジェクト内のすべてのスライドに適用されるプロジェクトの環境設定を指定できます。これらの設定によっては、スライドレベルで設定した特定の設定が無効になる場合があります。変更を行うには、環境設定ダイアログボックスのプロジェクトメニューを使用します。

プロジェクト情報の編集

プロジェクトのプロパティは、すべての再生コントロールに含まれる「情報」ボタンから、ユーザーも見ることができます。第 508 条規格準拠のプロジェクトを作成して障害のあるユーザーも利用可能にする場合、プロジェクトのプロパティの設定が重要になります。

編集／環境設定／プロジェクト／情報（Windows）または Adobe Captivate／環境設定／プロジェクト／情報（Mac OS）で、次のプロパティを指定します。

作成者 プロジェクトの作成者の名前です。

会社 文書を作成する会社または組織の名前です。

電子メール 会社またはカスタマーサービス部門（ある場合）の電子メールアドレスです。

Web サイト 会社の Web サイトのアドレスです。

著作権 プロジェクトの著作権情報です。

プロジェクト名 プロジェクトの内容を示す固有の名前です。

説明 プロジェクトの内容の簡単な説明です。例えば、「このプロジェクトは製品 ZYX の概要です」と入力します。

プロジェクトのサイズと品質の変更

編集／環境設定／プロジェクト／SWF サイズと品質（Windows）または Adobe Captivate／環境設定／プロジェクト／SWF サイズと品質（Mac OS）で、次のプロパティを指定します。

フルモーション記録 SWF ファイルを圧縮 フルモーション記録 SWF ファイルを圧縮し、サイズを小さくします。このオプションを選択すると、プロジェクトのプレビューやパブリッシュに要する時間が長くなることがあります。

設定 パブリッシュされた SWF ファイルの品質を示します。スライダーバーを対応するオプション（「高」、「中」、「低」、「カスタム」）に移動することで、SWF ファイルの品質を選択できます。「高」、「中」、または「低」を選択すると、Adobe Captivate の内部設定を使用してファイルの品質が設定されます。ファイルの品質を高くするほど、圧縮率が低くなり、ファイルサイズが大きくなる場合があります。スライダーを「カスタム」レベルに移動すると、品質のオプションをカスタマイズできます。

スライド画質設定を保持 スライドのプロパティインスペクターで定義されているスライド品質の設定を維持します。

BMP 記録中に生成されるビットマップ（スクリーンショット）の画質を決定します。画質を落とすとファイルサイズが小さくなりますが、画像の色の質にも影響する可能性があります。プロジェクトに挿入したビットマップファイルにも影響します。

JPEG プロジェクトに挿入した JPEG ファイルの画質を決定します。画質を落とすとファイルサイズが小さくなりますが、画像の色の質にも影響する可能性があります。JPEG 画像は詳細で多数の色を含んでいるため、画質レベルを大幅に下げることはお勧めしません。

音声 プロジェクトで使用する音声ファイルの品質を決定します。音声ファイルはパブリッシュ前に MP3 形式に変換されます。高品質のファイルは、ファイルサイズには大きく影響しませんが、音質が大幅に向上します。

プロジェクトの高度圧縮 Adobe Captivate が 2 つのスライドをパブリッシュするのではなく、両方のスライドの違いのみを考慮できるようにします。圧縮により、パブリッシュされたプロジェクトのサイズが小さくなります。このオプションを選択すると、プロジェクトのプレビューやパブリッシュに要する時間が長くなることがあります。圧縮したプロジェクトは、Flash Player では意図どおりに再生されない場合があります。

SWF ファイルを圧縮 パブリッシュされた SWF ファイルを圧縮します。圧縮された SWF ファイルは、Flash Player 9 以降でのみ再生できます。このオプションを選択すると、プロジェクトのプレビューやパブリッシュに要する時間が長くなることがあります。

プロジェクトの開始方法と終了方法の定義

編集／環境設定／プロジェクト／開始および終了（Windows）または Adobe Captivate／環境設定／プロジェクト／開始および終了（Mac OS）で、次の環境設定を指定します。

自動再生 ムービーをダウンロードするとすぐに再生されます。ユーザーが「再生」ボタンをクリックした後にのみムービーが再生されるようにするには、このオプションを選択解除します。ユーザーがムービーの再生を開始するまでの間、画像を表示できます。参照（...）ボタンをクリックして画像を選択します。画像を選択しない場合は、ムービーの最初のスライドが表示されます。

プリローダー プロジェクトの最初にロード画面を追加できます。プロジェクトの最初のスライドが大きい場合、または音声を含んでいて表示されるまでに時間がかかる場合などに、ロード画面は便利です。

Adobe Captivate には、そのまま使用できる定義済みのロード画面用の画像があります。ロード画面として使用するカスタム画像を作成することもできます。

ロード画面として使用する SWF ファイルを作成することもできます。Adobe Captivate Preloaders フォルダーには、DefaultPreloader という名前のサンプルの SWF ファイルと FLA ファイルがあります。これらのファイルをテンプレートとして使用して独自の SWF ファイルを作成できます。カスタムロード画面を追加すると、SWF ファイルの主なタイムライン上に存在する場合は次の関数が呼び出されます。

注: Adobe Captivate で使用できるプリローダーは、`%%ProgramFiles%%Adobe%%Adobe Captivate <バージョン番号>%Gallery%Preloaders` フォルダー（Windows）、または `/Applications/Adobe Captivate 6/Gallery/Preloaders` ディレクトリ（Mac OS）にあります。

```
function initialize(projectWidth:Number, projectHeight:Number) function  
onProgress(loadedBytes:Number, totalBytes:Number, preloadPercent:Number) function isDone():Boolean
```

プリローダー % ファイルの再生を開始するために必要な SWF ファイルのダウンロード%です。SWF ファイルの必要な部分がダウンロードされると、プリローダーが消え、SWF ファイルの再生が開始されます。

プロジェクトをパスワードで保護 ユーザーがプロジェクトを表示する前に入力する必要があるパスワードです。隣のボックスに、ユーザーがプロジェクトを表示するために使用する正しいパスワードを入力します。「オプション」をクリックして以下を指定します。

メッセージ パスワードの入力を求められたときに行う必要があることをユーザーに説明するメッセージを表示します。

再試行メッセージ ユーザーが正しくないパスワードを入力したときに表示するメッセージです。

ボタンのテキスト ユーザーがプロジェクトの表示を続行するためにクリックするボタンに表示するテキストです。

プロジェクトの有効期限の日付 プロジェクトの有効期限の日付です。「カレンダー」をクリックして日付を選択します。隣のテキストボックスで、プロジェクトの有効期限が切れたときにユーザーに表示するメッセージを指定します。

有効期限が切れたプロジェクトは表示できなくなります。

最初のスライドをフェードイン プロジェクトの最初のスライドにフェードインエフェクトを適用します。

アクション メニューをクリックして、プロジェクト完了後のアクションを選択します。

プロジェクトを停止する 一度再生した後、プロジェクトを停止します。

プロジェクトを繰り返す プロジェクトを繰り返し再生します。

プロジェクトを閉じる 再生を停止した後、ムービーを閉じます。

URL またはファイルを開く ムービーの再生を停止した後、指定した Web サイトを Web ブラウザーで開きます。

URL を読み込むには、Web サイトの完全なパスを入力します（例：http://www.website.com）。「URL」ボックスの横の反転された矢印アイコンをクリックし、URL を表示するウィンドウを選択して、「現在」、「新規」、「親」または「上」を選択します。

ファイルを開くには、参照ボタンをクリックし、ファイルを参照して選択し、「開く」をクリックします。

JavaScript を実行 ムービーの再生を停止した後、指定した JavaScript を実行します。スクリプトウィンドウをクリックし、「javascript」と入力して実行します。ファイルからスクリプトを再利用するには、スクリプトをクリップボードにコピーし、JavaScript ウィンドウに貼り付けます。「スクリプトウィンドウ」ボタンの横の反転された矢印アイコンをクリックし、URL を表示するウィンドウを選択して、「現在」、「新規」、「親」または「上」を選択します。

他のプロジェクトを開く ムービーの再生を停止した後、別のプロジェクトを開きます。参照アイコンをクリックして、プロジェクトファイル（拡張子が .swf、.rd、.cptx）を参照して選択し、「開く」をクリックします。反転された矢印アイコンをクリックしてファイルを表示するウィンドウを選択し、「現在」、「新規」、「親」または「上」を選択します。

電子メールを送信 ムービーの再生を停止した後、指定したメールアドレスに電子メールを送信します。メッセージの送信には、デフォルトのメールエディターが使用されます。隣のボックスに電子メールアドレスを入力します。反転された矢印アイコンをクリックしてファイルを表示するウィンドウを選択し、「現在」、「新規」、「親」または「上」を選択します。

最後のスライドをフェードアウト プロジェクトの最後のスライドをフェードアウトさせます。

スライドとオブジェクトのデフォルトの環境設定の編集

環境設定ダイアログボックスで行った変更は、プロジェクト内のすべてのスライドに適用されます。

1. 編集／環境設定（Windows）または Adobe Captivate／環境設定（Mac OS）を選択します。

2. 環境設定ダイアログボックスで、グローバルメニューの「デフォルト」を選択します。
3. 「スライドの長さ」フィールドで、ムービーでスライドが表示されるデフォルトの時間を変更します。
4. 背景色メニューを使用して、プロジェクトのスライドの背景色を設定します。
5. 「次をプレビュー」オプションを使用して表示するスライド数を変更するには、フィールドのスライド数を変更します。デフォルト値は 5 です。
6. 選択メニューからオブジェクトを選択し、要件に従って次の操作を実行します。
 - 選択したオブジェクトがスライドに表示されるデフォルトの時間を変更します。
 - 選択したオブジェクトのデフォルトのスタイルを変更します。
7. 使用可能なテキストの長さに合わせてテキストキャプションのサイズを変更するには、「キャプションの自動サイズ調整」を選択します。テキストキャプションのサイズが、すべてのテキストに合わせて自動的に変更されます。このオプションを選択しないと、収まらないデータは表示されません。表示されていないデータを表示するには、テキストキャプションのサイズを手動で変更します。
8. 使用可能なテキストの長さに合わせてボタンのサイズを変更するには、「ボタンの自動サイズ調整」を選択します。ボタンのサイズが、データに合わせて自動的に変更されます。このオプションを選択しないと、収まらないデータは表示されません。表示されていないデータを表示するには、ボタンのサイズを手動で変更します。
9. データの長さに合わせてキャプションの時間を自動的に設定するには、「キャプションのタイミングを計算」を選択します。ビューアでテキストを読み込むために必要な時間が自動的に計算され、その時間がテキストキャプションに適用されます。

プロジェクトの環境設定の書き出しおよび読み込み

プロジェクトの環境設定を書き出すと、プロジェクト間で環境設定のセットを再利用できます。環境設定は CPR ファイルとして保存および書き出すことができます。CPR ファイルをプロジェクトに読み込むと、CPR ファイルで指定された環境設定が環境設定ダイアログボックスに設定されます。

1. ファイル／書き出し／環境設定を選択します。
2. 名前を付けて保存ダイアログボックスで、環境設定を CPR ファイルとして保存します。
3. 「保存」をクリックします。

環境設定を別のプロジェクトに読み込むには、ファイル／読み込み／環境設定を読み込みを選択します。CPR ファイルを保存した場所からファイルを開きます。

右から左に書く言語のオーサリング（サブスクリプションおよびアップグレードプランのパッチのみ）[ページのトップへ](#)

Adobe Captivate を使用すると、アラビア語やヘブライ語などの右から左に書く言語のオーサリングが可能になります。

1. プロジェクトを作成する前に、Adobe Captivate／編集／環境設定／一般設定を開きます。
2. 「右から左へのコンポーザーが必要」を選択します。
3. 続けて Adobe Captivate プロジェクトを作成します。
4. ステップのテキスト
5. ステップのテキスト

プロジェクトの背景色の設定

プロジェクトの背景色を指定することができます。背景色がすべてのスライドに表示されるかどうかは、スライドの種類とスクリーンショットのキャプチャ方法によります。

1. 開いているプロジェクトで、編集／環境設定（Windows）または Adobe Captivate／環境設定（Mac OS）を選択します。
2. カテゴリパネルで、グローバルメニューの「デフォルト」を選択します。
3. 「背景色」オプションの隣のボックスをクリックし、次の操作を実行します。
 - 背景をカラーで塗りつぶすには、カラーをクリックします。
 - 塗りのグラデーションを適用するには、グラデーションアイコンをクリックし、グラデーションオプションを選択します。グラデーション

ンの塗りつぶしの詳細については、「グラデーションの塗りつぶしを適用する」を参照してください。

4. 「OK」をクリックします。

[ページのトップへ](#)

破損したプロジェクトの復元

次のいずれかまたはすべてのオプションを使用して、破損したプロジェクトを復元します。

- プロジェクトのバックアップファイルの使用
- プロジェクトキャッシュのクリア

プロジェクトキャッシュのクリア

Adobe Captivate 6 のプロジェクトキャッシュを使用すると、プロジェクトをより速く保存したり開いたりできます。Adobe Captivate 6 でプロジェクトを作成すると、対応するプロジェクトキャッシュフォルダーが自動的に作成されます。このフォルダーはプロジェクトの「環境設定」に指定したプロジェクトキャッシュルートフォルダーに保存されます。

時間がたつにつれて、これらのキャッシュフォルダーがシステムリソースをすべて使ってしまう場合があるため、フォルダーを削除してリソースを最適化する必要があります。プロジェクトの「環境設定」（編集（Windows）または Adobe Captivate（Mac OS）／環境設定／一般設定／プロジェクトキャッシュ）の「キャッシュをクリア」オプションを使用して、フォルダーを削除できます。



「環境設定」の「キャッシュをクリア」オプション

複数のプロジェクトキャッシュフォルダーを削除するには、クリアキャッシュアプリケーションを使用します。このアプリケーションは、システムのすべての Adobe Captivate プロジェクトキャッシュフォルダーを、対応するプロジェクト名、サイズ、プロジェクトのステータス（開いている、または閉じている）、更新日、キャッシュサイズとともに一覧表示します。この情報を使用すると、削除するキャッシュフォルダーを決定し、ワンクリックするだけで複数のキャッシュフォルダーをすばやく削除できます。

このユーティリティをインストールして使用するには、次のてじゅんを実行します。

1. [dcache.zip](#) をダウンロードして、コンテンツを圧縮解凍します。
2. dcache.zip ファイルをダブルクリックし、画面の指示に従ってユーティリティをインストールします。
3. インストール後、クリアキャッシュアプリケーションが開き、デフォルトのキャッシュの場所にあるすべてのプロジェクトキャッシュフォルダーを一覧表示します。
 - システムの別の場所にあるキャッシュフォルダーを表示するには、「参照」をクリックし、フォルダーの場所に移動します。
 - キャッシュフォルダーを削除するには、フォルダーに対応するチェックボックスを選択し、「クリア」をクリックします。すべてのフォルダーを削除するには、「すべて選択」をクリックし、「クリア」をクリックします。現在開いているプロジェクトは削除対象に選択できません。

Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

スペルチェックと検索

スペルチェック
スライドの検索とコンテンツの置換

[ページのトップへ](#)

スペルチェック

テキストが使用されているプロジェクト内のほとんどの場所で、スペルチェック機能を使用することができます。キャプション、スライドメモ、スライド名、テキストアニメーション、クイズなどに含まれているテキストのスペルを確認できます。

 スペルをチェックする前に、スペルチェックのオプションを設定します。

1. Adobe Captivate プロジェクトを開きます。
2. プロジェクト／スペルチェックを選択します。または、F7 キーを押します。
3. Adobe Captivate で認識できない単語があった場合は、「辞書にない単語」テキストボックスに表示されます。目的に合わせて、適切なオプションを選択します。

一度無視 認識できなかった単語をこのインスタンスでは無視します。

すべて無視 認識できなかった単語のすべてのインスタンスを無視します。

辞書に追加 認識できなかった単語を、個人の辞書に追加します。個人辞書 added.txt はコンピューターの次の場所にあります。

- Windows：¥¥Documents and Settings¥<ユーザー名>¥Local Settings¥Application Data¥Adobe¥Linguistics¥Dictionaries¥Adobe Custom Dictionary¥<言語>
- Mac OS：<boot>/Users/<ユーザー>/Library/Application Support/Adobe/Linguistics/Adobe Custom Dicitonary/<言語>

added.txt ファイルをメモ帳で開き、変更を加えてファイルを保存することで、個人辞書に単語を追加または削除できます。このファイルに追加された単語は、Adobe Captivate によるスペルチェック時に誤りとしてマークされません。

削除 認識できなかった単語を削除します。

変更 認識できなかった単語のこのインスタンスを、「辞書にない単語」テキストボックスに入力した単語、または「修正候補」一覧で選択した単語と置き換えます。

すべて変更 認識できなかった単語のすべてのインスタンスを同様に置き換えます。

4. (オプション) スペルチェックでは、英語の辞書がデフォルトで使用されます。言語を変更するには、「メインの辞書言語」のポップアップメニューをクリックして、新しい言語を選択します。
5. (オプション) スペルのチェック方法を変更する場合は、「オプション」をクリックします。
6. 完了したら「閉じる」をクリックします。

スペルチェックオプションの設定

Adobe Captivate では、キャプション、スライドメモ、スライド名、テキストアニメーション、クイズなど、プロジェクト内でテキストがあるほとんどの場所で、スペルチェック機能を使用することができます。スペルチェック機能を使用する前に、スペルチェックのオプションを確認し、必要に応じて変更します。

1. プロジェクトを開き、編集／環境設定 (Windows) または Adobe Captivate／環境設定 (Mac OS) を選択します。
2. 環境設定ダイアログボックスで、グローバルメニューの「一般設定」を選択します。
3. 「スペリング環境設定」をクリックします。
4. スペリングオプションダイアログボックスで、次のオプションを設定します。

大文字から始まる単語を無視 「Adobe」のように、大文字で始まる言葉をスペルチェックから省略します。テキストの中に固有名詞が多数

ある場合は、このオプションの使用を考慮します。

すべて大文字の単語を無視 「MIDI」のように、大文字だけの言葉をスペルチェックから省略します。テキストの中に頭文字だけの略語が多数ある場合は、このオプションの使用を考慮します。

数字を含む単語を無視 「Q2」のように、数字を含む言葉をスペルチェックから省略します。テキストの中に、数字を含むシンボルやコードが多数ある場合は、このオプションの使用を考慮します。

大文字と小文字が混在する単語を無視 「ActionScript」のように、大文字と小文字が混在する言葉をスペルチェックから省略します。

ドメイン名を無視 「www.adobe.com」のように、インターネットのドメイン名をスペルチェックから省略します。

重複している言葉を報告 「the the」のように、同じ言葉が重複している場合は報告します。

大文字と小文字を区別する 大文字のテキストと小文字のテキストを分けてチェックします。例えば、「chicago」と「Chicago」がスペルチェックされるとき、「chicago」の方はスペルが間違っていると認識されます。

言葉の分割を提案する 間違ったスペルの言葉で、2つの言葉が一緒になったと思われる場合は分割を提案します。例えば、「pressthe」を「press the」に分割するように提案します。

メインの辞書言語 スペルチェック用の辞書言語を指定します。デフォルトの辞書は英語です。言語を変更するには、リストから新しい言語を選択します。

- 完了したら「OK」をクリックします。

辞書の変更

デフォルトでは、スペルチェッカーは英語（米国）辞書を使用します。ご使用のコンピューターにインストールされている辞書に、随時変更することができます。

- プロジェクトを開き、編集／環境設定（Windows）または Adobe Captivate／環境設定（Mac OS）を選択します。
- カテゴリパネルで「一般」を選択します。
- 「スペリング環境設定」をクリックします。
- スペリングオプションダイアログボックスの「メインの辞書言語」リストで、使用する辞書を選択します。ご使用のコンピューターにインストールされているすべての辞書が一覧に表示されます。
- 「OK」をクリックします。

スライドの検索とコンテンツの置換

[ページのトップへ](#)

Adobe Captivate の「検索」機能の様々なオプションを使用して、スライドに関する情報を検索することができます。テキスト以外に、テキストアニメーションやロールオーバー画像などの各種オブジェクトも検索可能です。

- 編集／検索と置換を選択します。
検索と置換パネルが表示されます。
- 「検索場所」リストから検索するオブジェクトを選択します。選択するタイプによって、パネルで有効になるフィールドは異なります。
- 検索を絞り込むには、オブジェクトに関連付けられているスタイルを「スタイル」リストで選択します。
- 「検索」フィールドに、検索するテキストまたはオブジェクトを入力します。
注意：「検索」フィールドは「すべてのコントロール」、「テキストを入力」、「ボタン」および「テキストアニメーション」検索のみで使用可能です。Adobe Captivate のサブスクリプションおよびアップグレードプラン用パッチでは、このフィールドは、スライドメモ / クローズドキャプション / スピーチテキスト検索でも有効化されます。
- （オプション）「置換」フィールドに、検索文字列を置き換えるテキストを入力します。
注意：「置換」オプションは「すべてのコントロール」、「テキストを入力」、「ボタン」および「テキストアニメーション」検索のみで使用可能です。Adobe Captivate のサブスクリプションおよびアップグレードプラン用パッチでは、このフィールドは、スライドメモ / クローズドキャプション / スピーチテキスト検索でも有効化されます。
- 次のオプションのいずれかを選択します。

単語単位 少しでも異なるテキストは無視されます。例えば、「special」は見つかりますが、「specialist」は見つかりません。

大文字と小文字を区別 例えば、「Chair」は見つかりますが、「chair」は見つかりません。

クイズスライド クイズスライドを検索対象に含めます。

非表示の項目 非表示のスライドまたはコントロールを検索対象に含めます。

ロックされた項目 ロックされたスライドまたはコントロールを検索対象に含めます。

7. 次のボタンのいずれかをクリックします。

次を検索 フォーカスがテキストまたはオブジェクトの次のインスタンスに移動します。

すべて検索 検索結果にテキストまたはオブジェクトのすべてのインスタンスが表示されます。

置換 選択した検索結果テキストを「置換」フィールドのテキストに置き換えます。

すべて置換 「検索」フィールドのテキストのすべてのインスタンスを「置換」フィールドのテキストに置き換えます。

注: プロジェクトの他の単語に悪影響が及ばない場合のみ、「すべて置換」を使用します。例えば、「to」のすべてのインスタンスを「too」に置き換えると、置換操作後に「together」が「together」に置き換わります。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

AIR Review アプリケーションの使用

Adobe Captivate プロジェクト用レビューの作成
レビュー用プロジェクトの送信
Adobe Captivate プロジェクトのレビュー

[ページのトップへ](#)

Adobe Captivate プロジェクト用レビューの作成

Adobe Captivate プロジェクトを作成して編集した後、作成者は次のいずれかでプロジェクトをレビュー用にパブリッシュできます。

- 内部サーバー
- Acrobat.com

プロジェクトは、レビュー用に使用されるカスタム SWF ファイルである CREV ファイルとしてパブリッシュされます。

AIR アプリケーションの Adobe Captivate Reviewer で開くことで CREV ファイルをレビューできます。アプリケーションのインストーラー (AdobeCaptivateReviewer.air) は、Adobe Captivate のインストール先にあります。アドビ システムズ社の Web サイトからダウンロードすることもできます: www.adobe.com/go/cp5_reviewerapp_jp。

レビュープロセスに内部サーバーを選択した場合は、レビュー用の電子メール通知と共に AIR アプリケーションを送信できます。レビュープロセスに Acrobat.com を選択した場合は、デフォルトの電子メールメッセージに含まれる URL から AIR アプリケーションをインストールする必要があります。

注意: コンピューターに Adobe Captivate をインストールしなくても Adobe Captivate Reviewer をインストールできます。ただし、アプリケーションをインストールする前に Adobe AIR をインストールする必要があります。Adobe AIR はアドビ システムズ社の Web サイト (<http://get.adobe.com/jp/air/>) から無料でダウンロードできます。AIR アプリケーションのインストールは 1 回限りの作業です。

作成者とレビューアが共有レビューによって共通のネットワークを利用する場合は、お互いにポストしたコメントを参照できます。作成者は、レビューアがポストしたコメントを承諾または拒否したり、フィードバックを要求したりできます。

レビューアが共有ネットワークに属していない場合は、コメントを XML ファイルに書き出して作成者に送ることができます。作成者は、XML ファイルをプロジェクト内に読み込み、レビューアがポストしたスライドのタイムラインでコメントを表示します。

レビューサイクルでは、作成者とレビューアはアプリケーションの内容をリフレッシュすることで、ポストされた最新のコメントを表示できます。

[ページのトップへ](#)

レビュー用プロジェクトの送信

内部サーバーでのレビュー用プロジェクトの共有

1. ファイル／コラボレーション／共有レビュー用に送信を選択します。
2. 共有レビュー用に送信ダイアログボックスで、レビューファイル (CREV ファイル) の名前を入力し、「自分の内部サーバー上にコメントを自動的に収集」を選択します。
3. 「次へ」をクリックします。
4. CREV ファイルを作成するには、次のオプションを使用します。

パブリッシュフォルダー

CREV ファイルがパブリッシュされる場所です。生成されたファイルのパブリッシュ先として別の場所を指定する場合は、「参照」をクリックします。

プロジェクトのコメントフォルダー

このオプションを選択して、コンピューター上またはネットワーク上にあるコメント保存先の共有フォルダーを選択します。フォルダーへの書き込み権限を必ず付与してください。Windows では、共有場所へのパスは、2 つの円記号 (¥¥) で始める必要があります。Mac OS では、パスは smb:// で始める必要があります。

レビューアが共有フォルダーにアクセスできない場合は、コメントの場所を指定しなくてもかまいません。この場合は、コメントを XML ファイルに書き出して送信するようにレビューアに依頼します。

共有ネットワークを使用していない場合は、コメントの場所を指定しなくてもかまいません。レビューアは、コメントをファイルに書き出して作成者に送信する必要があります。XML ファイルのコンテンツを読み込むと、コメントがプロジェクトに埋め込まれます。

5. 「メールを送信」を選択し、次の操作を実行します。

- CREV ファイルを添付ファイルとしてメールと共に送信する場合は、「レビュー（CREV）ファイルを添付」を選択します。CREV ファイルが電子メールで送信できるサイズの場合は、このオプションを選択します。通常、電子メールフィルターは、指定されたサイズより大きい電子メールをブロックするように設定されています。
- AIR インストーラーを添付ファイルとして送信する場合は、「Adobe Captivate Reviewer を添付」を選択します。CREV ファイルをレビューアに初めて送信する場合は、このオプションを使用します。

6. 「電子メール」をクリックします。電子メールの下書きが表示されます。

7. レビューアに追加の指示を連絡する場合は、下書きの本文をカスタマイズします。

8. 「宛先」および「Cc」フィールドにレビューアの電子メールアドレスを入力し、「送信」をクリックします。

注意： レビュー中は Adobe Captivate プロジェクトを編集しないようにします。レビュー中にプロジェクトを変更すると、ポストされたコメントが意図した場所に表示されない可能性があります。プロジェクトを編集する必要がある場合は、レビューアに作業を中断するよう依頼します。プロジェクトの編集後に、編集後のコンテンツに対してレビューを最初から開始します。

Acrobat.com でのレビュー用のプロジェクトの共有

1. レビュー用に共有するプロジェクトを開きます。
2. ファイル／コラボレーション／共有レビュー用に送信を選択します。
3. 共有レビュー用に送信ダイアログボックスで、レビューファイル（CREV ファイル）の名前を入力し、「Acrobat.com で自動的にコメントをダウンロードしてトラック」を選択します。
4. 「次へ」をクリックします。
5. 自分の Adobe ID とパスワードを入力します。Adobe ID がない場合は、ダイアログボックスの先頭にあるリンクを使用して作成します。
6. 「サインイン」をクリックします。レビューアに送信される電子メール通知の下書きが表示されます。
7. レビューアに追加の指示を連絡する場合は、下書きの本文をカスタマイズします。
8. 「宛先」および「Cc」フィールドにレビューアの電子メールアドレスを入力し、「送信」をクリックします。

デフォルトのプロジェクトのコメントフォルダーの設定

環境設定ダイアログボックスで、プロジェクトのコメントフォルダーの環境設定を行うことができます。プロジェクトを新規作成する場合、この場所が、内部サーバー上でのレビュー用プロジェクトのパブリッシュ時に使用されます。

1. 編集／環境設定（Windows）または Adobe Captivate／環境設定（Mac OS）を選択します。
2. グローバルメニューの「一般設定」を選択します。
3. 「コメントの保存先」フィールドに、プロジェクトのコメントフォルダーの場所を指定します。

Adobe Captivate プロジェクトのレビュー

[ページのトップへ](#)

CREV ファイルを使用してプロジェクトをレビューする前に、次の手順を実行します。

- Adobe AIR をコンピューターにインストールします。Adobe AIR はアドビ システムズ社の Web サイト (<http://get.adobe.com/jp/air/>) から無料でダウンロードできます。
- Adobe Captivate Reviewer アプリケーションをコンピューターにインストールします。Adobe Captivate プロジェクトの作成者からインストーラーが提供されます。Adobe Captivate がお使いのコンピューターにインストール済みの場合、Adobe Captivate をインストールした場所にインストーラー AdobeCaptivateReviewer.air を配置できます。

Adobe Captivate Reviewer のインストール

1. AdobeCaptivateReviewer.air インストーラー  をダブルクリックします。
2. 「インストール」をクリックします。
3. （オプション）インストールの環境設定をカスタマイズして、Adobe Captivate Reviewer をインストールするコンピューター上の場所を指定します。

Adobe Captivate Reviewer で CREV ファイルを開きます。

1. CREV ファイルを自分のコンピューターにダウンロードします。作成者によって選択されたレビューモードに基づき、CREV ファイルが内部サーバーまたは Acrobat.com で使用可能になります。通常、どちらの場合でも、レビュー用ファイルが使用可能になったことを示す自動電子メールを受信します。
2. 次のいずれかの操作を実行します。
 - CREV ファイル  をダブルクリックします。
 - Adobe Captivate Reviewer を開きます。
3. CREV ファイルが作成者によってどのように共有されたかに基づき、次の入力が求められます。
 - CREV ファイルが Acrobat.com で共有された場合、Adobe ID およびパスワード。
 - CREV ファイルが内部サーバーで共有された場合、ユーザーの詳細情報。自分の名前と電子メールアドレスを入力します。これらの詳細情報はコメントで使用され、作成者が名前とコメントを関連付けるのに役立ちます。
4. 「Captivate ムービーを読み込み」をクリックして、コンピューターから CREV ファイルを開きます。
作成者がコメントの保存場所を指定しなかった場合、手動でコメントを書き出す必要があることを示すダイアログボックスが表示されます。「OK」をクリックします。

SWF ファイルへのコメントの追加

1. 再生  をクリックします。シークスライダーがムービー上を移動し始めます。
2. コメントを追加する場所で、コメントを追加  をクリックします。
3. コメントを追加ウィンドウに、コメントを追加します。
4. 「追加」をクリックして、コメントを追加します。白いドットのマーカーが、コメントバーのこの場所に追加され、ムービーが引き続き再生されます。
5. さらにコメントを追加するには、手順 2、3、4 を繰り返します。
6. コメントを保存  をクリックします。
 - CREV ファイルが Acrobat.com にホストされている場合、コメントは Acrobat.com に自動的にパブリッシュされます。
 - CREV ファイルが内部サーバーの共有ネットワークフォルダーにホストされている場合、コメントはそのフォルダーに自動的にパブリッシュされます。フォルダーがネットワーク上で共有されていない場合は、コメントを XML ファイルに書き出して作成者に送信します。コメントの書き出しについて詳しくは、「[XML ファイルへのコメントの書き出し](#)」を参照してください。

SWF ファイルのコメントの編集

プロジェクトに追加されたコメントは、シークバーの特定の場所にマーカー（白いドット）で示されます。編集するコメントを見つけるには、マーカー上にポインターを移動します。ポインターをコメント上に移動すると、追加されたコメントが表示されます。

1. 編集または削除するコメントに対応するシークバー上のマーカーをクリックします。コメントがポップアップウィンドウに表示されます。



シークバー上のコメントマーカー

2. コメントを編集します。

注意： 他の人がコメントに返信した場合は、コメントスレッドの最新のコメントのみを編集できます。

XML ファイルからのコメントの読み込み

作成者とレビューアは、受信した XML ファイルからコメントを読み込むことができます。作成者がレビュー時にファイルを編集しなかった場合、XML ファイルから読み込まれたコメントは、タイムラインの同じ場所に表示されます。

1. コメントを読み込み  をクリックします。

2. XML ファイルの場所を参照します。
3. 「開く」をクリックします。

作成者は、Adobe Captivate のコメントパネルを使用して XML ファイルからコメントを読み込むこともできます。

XML ファイルへのコメントの書き出し

レビューアは、コメントを XML ファイルに書き出して作成者に送信することができます。作成者は、XML ファイルを読み込み、フィードバックを追加し、ファイルを書き出して、レビューアに送信できます。

1. コメントを書き出しをクリックします。
2. フォルダーを参照ダイアログボックスで、XML ファイルを保存するフォルダーを選択して「OK」をクリックします。

作成者は、Adobe Captivate のコメントパネルを使用して XML ファイルにコメントを書き出すこともできます。

AIR アプリケーションのコメントの表示またはソート

作成者とレビューアは、AIR アプリケーションを使用してコメントを表示およびソートできます。

次のいずれかの操作を実行します。

- ファイルに追加したすべてのコメントを表示するには、すべてのコメントを表示をクリックします。
- レビューアの名前別にコメントをソートするには、コメントをフィルターをクリックします。レビューアポップアップメニューで、レビューアの名前を選択して、そのレビューアがポストしたコメントを表示します。

Adobe Captivate プロジェクト内コメントの表示またはソート

作成者は、AIR アプリケーションと同様に Adobe Captivate 内のコメントを表示およびソートできます。ソート用のオプションの一部は、作成者が Adobe Captivate を使用してプロジェクトをレビューした場合にのみ使用できます。

1. ファイルに追加されたコメントを表示するには、ウィンドウ／コメントを選択します。コメントパネルが表示されます。レビューアがポストしたコメントがパネルに表示されます。
2. ビュー表示メニューで、次のオプションのいずれかを選択します。
 - a. コメントを時間順にソートするには、「作成時間」を選択します。
 - b. レビューアの名前別にコメントをソートするには、「レビュー担当者」を選択します。
 - c. ステータス（新規、承諾、拒否）に応じてコメントをソートするには、「ステータス」を選択します。

最新のコメントの表示

- レビューアがポストした最新のコメントを表示するには、コメントをリフレッシュをクリックします。

レビューアのコメントに対するフィードバックの追加

作成者は、レビューアがポストしたコメントに同意、拒否または回答できます。レビューアは、アプリケーションのコンテンツをリフレッシュする際に作成者がポストしたフィードバックを表示できます。フィルムストリップで、コメントを含むスライドの下にコメントアイコンが表示されます。

コメントは、各スライドのタイムラインにも表示されます。作成者は、プレビュー／このスライドを再生を使用してコメントの正確な場所を表示できます。

1. Adobe Captivate でレビュー用に送信されたプロジェクトを開きます。
2. ウィンドウ／コメントを選択します。コメントパネルが表示されます。レビューアがポストしたコメントがパネルに表示されます。
3. フィードバックを追加するコメントを 1 件以上選択して、次のいずれかの操作を実行します。
 - コメントを無視するには、コメントを無視アイコンをクリックします。必要に応じて、ポップアップウィンドウにコメントを無視する理由を入力して「送信」をクリックします。
 - コメントを承諾するには、レビューアコメントを承諾アイコンをクリックします。必要に応じて、ポップアップウィンドウにフィードバックを入力して「送信」をクリックします。

注: コメントを承諾または拒否すると、対応するアイコンがコメントと共にレビューアプリケーションに表示されます。
 - コメントの説明を求めるには、レビューアのコメントに回答アイコンをクリックします。

レビューの終了

ウィンドウ／コメントパネルで、レビューの終了アイコンをクリックします。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

アグリゲータを使用した複数の SWF ファイルの結合

アグリゲータープロジェクトを作成する アグリゲータープロジェクトのパブリッシュ

アグリゲータを使用して、SWF ファイルとしてパブリッシュされた複数のプロジェクトを結合できます。アグリゲーターで結合したファイルを、SWF 出力、実行可能ファイル（Windows および Mac OS）、PDF、HTML または Zip ファイルとしてパブリッシュできます。アグリゲータは、個別のモジュール（SWF ファイル）の名前を使用して目次を作成します。個別のモジュールの目次は、モジュール名の下に表示されます。

現在、アグリゲータは Adobe Captivate を使用してパブリッシュされた SWF ファイルおよび同じバージョンの ActionScript を使用する SWF ファイルをサポートします。

注意：Flash で作成した SWF ファイルをアグリゲータープロジェクトに追加することはできません。

ムービー間で目次の設定の一貫性を維持するには、SWF ファイルをマスタームービーとして設定します。マスタームービーの目次設定は、アグリゲータ内の他のすべてのムービーに適用されます。個別のコンテンツ作成者が行った目次の変更は、マスタームービーを使用して元に戻すことができます。

アグリゲータープロジェクトを作成する

[トップへ戻る](#)

1. ファイル／新規／アグリゲータープロジェクトを選択します。
2. アグリゲータダイアログボックスで、「モジュールを追加」をクリックします。
3. 開くダイアログボックスで、アグリゲータに追加する SWF ファイルを選択します。
4. 他の SWF ファイルをプロジェクトに追加するには、手順 2 と 3 を繰り返します。
 - SWF ファイルをマスタームービーとして設定するには、「マスタームービーとして設定」を選択します。SWF ファイルの目次設定は、アグリゲータ内の他のファイルに適用されます。マスタームービーのプロジェクト情報は、アグリゲータファイルに適用されます。
 - SWF ファイルの名前をムービーに表示しない場合は、「モジュールタイトルを含める」を選択解除します。
 - メニュー内の SWF ファイルの位置を変更するには、ファイル名を選択します。上向き矢印キーまたは下向き矢印キーを使用して、ムービーをメニュー内の目的の位置に移動します。
 - 一覧からムービーを削除するには、ムービーを選択し、削除  をクリックします。
 - マスタームービーの目次で設定されているプロジェクト情報を無効にするには、「情報」をクリックします。目次情報ダイアログボックスで、「目次情報を無効にする」を選択し、設定を変更します。パブリッシュされたアグリゲータの目次メニューの上に目次情報が表示されます。詳しくは、目次パネルにおけるプロジェクト情報の表示を参照してください。
 - プロジェクトにプリローダー画面を追加するには、「プリローダーを選択」領域で参照アイコンをクリックします。使用する画像のある場所を指定してファイルを選択し、「開く」をクリックします。
5. 「保存」をクリックしてファイルを .aggr ファイルとして保存します。

アグリゲータープロジェクトのパブリッシュ

[トップへ戻る](#)

1. アグリゲータープロジェクトを開きます。
2. パブリッシュアイコンをクリックします。
3. アグリゲーターによるパブリッシュダイアログボックスで、次の操作を実行します。
 - a. 「形式」セクションで、要件に基づいて「SWF」、「Windows 実行ファイル」または「Mac 実行ファイル」を選択します。
 - b. 「タイトル」フィールドで、パブリッシュされたファイルに一意の名前を指定します。
 - c. 「フォルダー」フィールドに、ファイルがパブリッシュされるパスを入力します。または、「参照」をクリックしてパスを指定します。Adobe Captivate でファイルのパブリッシュ先のデフォルトフォルダーを作成するには、「ファイルをフォルダーにパブリッシュ」を選択します。
4. 「パブリッシュオプション」セクションで、選択したパブリッシュ形式に基づいて 1 つ以上のオプションを選択します。
 - ファイルを 1 つの ZIP ファイルとしてパブリッシュする場合は、「Zip ファイル」を選択します。このオプションは、1 つの ZIP ファイルを作成して LMS（学習管理システム）に直接アップロードする場合に特に便利です。
 - SWF を HTML ファイル内に挿入してパブリッシュする場合は、「HTML の書き出し」を選択します。
 - SWF を PDF ファイル内に挿入してパブリッシュする場合は、「PDF の書き出し」を選択します。

- ユーザーのモニターの全画面にムービーを表示する場合は、「フルスクリーン」を選択します。
5. パブリッシュ形式として「Windows 実行ファイル」を選択した場合は、「カスタムアイコン」フィールドで参照アイコンをクリックし、パブリッシュした EXE ファイルにアイコンを割り当てます。
 6. 「パブリッシュ」をクリックします。



アクセシブルプロジェクトの作成

アクセシビリティと Adobe Captivate
アクセシブルなコンテンツの作成
アクセシブルコンテンツのテスト

[トップへ戻る](#)

アクセシビリティと Adobe Captivate

視聴覚障害、可動性障害、または他の障害を持つユーザー向けに、第 508 条規格準拠の出力を作成することができます。また、障害のある人が Adobe Captivate プロジェクトを見るために妨げになるものを、設計段階で取り除くことも可能です。

これらのソリューションは、政府機関が第 508 条規格準拠によりユーザーのニーズを満たすことをサポートします。また、アクセシビリティの改善を公約する企業もサポートします。

世界のアクセシビリティ基準

米国、オーストラリア、カナダ、日本および EU の国々を含む多くの国では、World Wide Web Consortium (W3C) によるアクセシビリティ規格を採用しています。W3C の Web コンテンツアクセシビリティガイドラインは、Web コンテンツをアクセス可能にするために、設計者が実施すべきアクションの優先順位を示しています。Web アクセシビリティ構想について詳しくは、W3C Web サイト (www.w3.org/WAI) を参照してください。

米国では、アクセシビリティを規制する法律として、米国リハビリテーション法第 508 条が一般に知られています。第 508 条は、障害のある人が利用できない電子情報技術の購入、開発、保守管理、または使用を連邦政府機関が行うことを禁じています。規格準拠の執行に加えて、第 508 条は公的機関や政府機関で働く障害者が、連邦裁判所に対して不服を申し立てる権利を認めています。

第 508 条について詳しくは、下記の Web サイトを参照してください。

第 508 条規格準拠とは？

1973 年に定められたリハビリテーション法の一部である第 508 条では、連邦政府機関が開発、保守管理、購入または使用する電子情報技術が障害のある人でも利用できるものであることを義務づけています。第 508 条の最新版 (1998) では、この規格が政府機関全体に義務付けられました。

アクセシブルとは？

一般的に、単一の感覚や能力に依存せずに多様な方法で利用できるようにすれば、障害がある人も情報技術のシステムにアクセスできます。例えば、ユーザーはマウスだけでなくキーボードを使用しても移動できます。また、ユーザーインターフェイスの視聴覚面では、目や耳が不自由なユーザーに対応する必要があります。

この他にエンドユーザーが必要な支援ソフトウェアは？

アクティブウィンドウのコンテンツ、メニューオプション、または入力したテキストを読み上げる、スクリーンリーダーまたはスピーチテキストユーティリティや、スクリーンレビューエイドでは、画面上のテキストを音声出力したり、リフレッシュ機能のある点字で表示します。この支援技術により、キーボード支援またはショートカット、音声のキャプション、およびフラッシングツールバーなどのビジュアルな忠告を提供できます。Window-Eyes および JAWS などのツールを利用できます。

第 508 条規格に準拠するために Adobe Captivate で何ができますか？

「第 508 条規格準拠」オプションを選択すると、Adobe Captivate プロジェクト内の特定の要素がアクセシブルになるか、アクセシビリティ技術に対応するようになります。例えば、「第 508 条規格準拠」オプションを選択して、プロジェクトの環境設定のプロジェクト名とプロジェクト詳細情報を入力しておくと、Adobe Captivate SWF ファイルが再生されるときにスクリーンリーダーが名前と詳細情報を読み上げます。

「第 508 条規格準拠」オプションを選択すると、次の Adobe Captivate 要素がアクセシブルになります。

- プロジェクト名 (プロジェクトのプロパティから引き出されます)
- プロジェクト詳細 (プロジェクトのプロパティから引き出されます)
- スライドアクセシビリティテキスト
- スライドラベル (スライドプロパティから引き出されます)
- ボタン
- 再生コントロール (スクリーンリーダーが各ボタンの機能を読み上げます)
- パスワード保護 (Adobe Captivate SWF ファイルがパスワード保護されている場合、スクリーンリーダーがパスワードを促します)

質問スライド（タイトル、問題、答え、ボタンのテキスト、スコアの報告をスクリーンリーダーが読み上げます）

「第 508 条規格準拠」オプションで生成される出力は、サポートされるすべてのブラウザで表示されます。しかし、Internet Explorer で表示しない限り、出力は第 508 条規格に準拠しない可能性があります。Internet Explorer は MSAA（Microsoft Active Accessibility）をサポートする唯一のブラウザです。

スクリーンリーダーを使用して Flash ファイルにアクセスする場合、ユーザーのコンピューターに Flash Player 9 またはそれ以降のバージョンがインストールされている必要があります。

連邦アクセス委員会（Access Board）は、障害を持つ人のアクセシビリティを遂行する独立した連邦機関です。出力を第 508 条規格に準拠させる方法について詳しくは、連邦アクセス委員会の Web サイト（www.access-board.gov/508.htm）を参照してください。

Adobe Captivate アクセシビリティ Web ページ

アクセシブルな Adobe Captivate コンテンツの作成と表示に関する最新情報については、アドビ システムズ社の Web サイトで Adobe Captivate アクセシビリティの概要ページ（www.adobe.com/go/learn_cp_accessibility_jp）を参照してください。

アクセシブルなコンテンツの作成

[トップへ戻る](#)

第 508 条規格準拠プロジェクトの作成

出力を視聴およびテストするために、「第 508 条規格準拠」オプションを使用して Adobe Captivate プロジェクトを作成します。プロジェクトの情報が含まれるソースファイルを更新し、ユーザーのためにパブリッシュできる出力ファイルを作成します。オーサリングに関するヒントを読んで、次の手順に従います。

1. 第 508 条規格準拠としてパブリッシュするプロジェクトで、編集／環境設定（Windows）または Adobe Captivate／環境設定（Mac OS）を選択します。
2. カテゴリーパネルで「プロジェクト」を展開し、「パブリッシュ設定」を選択します。
3. プロジェクトパネルで「アクセシビリティを有効化」を選択します。

第 508 条規格準拠 Adobe Captivate SWF ファイル作成のヒント

Adobe Captivate 第 508 条規格出力で、移動要素が規格に準拠している場合でも、プロジェクトの他の要素が準拠しているかをさらに確認します。支援ソフトウェアは視覚障害のあるユーザーのために、画面上にある要素を「読み上げる」必要があります。アクセシブルなプロジェクトを設計する場合、以下のヒントを活用してください。

- プロジェクトの環境設定には、Adobe Captivate プロジェクトについて有意義な名前と説明を入力します。
- 聴覚に障害があるユーザー向けに、音声エレメントに代わるテキストを追加します。例えば、ナレーション音声を引き出す場合、キャプションも同時に提供することが重要です。1 つのオプションとして、スライドに透明のキャプションを固定し、タイムラインを使用してそのテキストと音声を同期化することができます。
- 視覚的なマルチメディアがプロジェクトに含まれている場合は、マルチメディアに関する情報を視覚障害のあるユーザー向けに提供します。視覚要素に名前と説明があれば、スクリーンリーダーを通してその情報をユーザーに送ることができます。Adobe Captivate プロジェクトの音声によってスクリーンリーダーの聞き取りが妨げられないようにします。
- スクリーンリーダーが読み取れるテキストを各スライドに追加します。
- 色だけでなく他にも情報を伝える手段を工夫します。例えば、アクティブなリンクを青で表示するだけでなく、ボールド、イタリック、下線などの他の視覚的な手掛かりを提供します。また、色覚障害および視力の弱いユーザーのために、前景と背景のコントラストが十分であることも配慮します。
- 視覚または可動性の障害があるユーザーのために、コントロールが独立したデバイスであること、またはキーボードでのアクセスが可能であることを確認します。
- 多くの場合、認識障害のあるユーザーには、簡単に移動できるシンプルなデザインで最良の対応ができます。
- Adobe Captivate プロジェクトでマウスの動作が重要である場合は、ポインターの大きさを通常の 2 倍にして見やすいようにします。
- ユーザーのためにアクセシビリティの方法を文書化します。
- オブジェクトのループ（繰り返し）を避けます。スクリーンリーダーが Flash Player 用のコンテンツを検出した場合、ユーザーに「読み込んでいます...読み込みが完了しました」などの音声で知らせます。プロジェクト内のコンテンツが変更された場合、Flash Player からスクリーンリーダーにイベントが送出されて変更が通知されます。スクリーンリーダーは、イベントに応じてページの先頭に戻り、最初から読み上げを開始します。例えば、ページ上にテキストアニメーションのループを設定すると、スクリーンリーダーが繰り返しページの先頭に戻る場合があります。
- クリックボックスを作成する場合、音声を追加することで、さらにアクセシブルにできます。ユーザーがクリックボックスにタブで移動したとき、またはクリックボックス上を通過したときに、音声を再生することができます。このアクセシビリティ機能を追加するには、ヒントキャプションに音声ファイルを付けます。スライド上にヒントキャプションを表示させたくない場合は、キャプションを透明にしてテキストも加えません。

すべてのスライドにインタラクティブなコンテンツを使用すると、Adobe Captivate デモのアクセシビリティが向上します。JAWS 6.1 以降を使用している場合、JAWS で Microsoft Active Accessibility (MSAA) ツリーがクリアされないことがあります。その結果、スライドが連続している場合に、前のスライドのコンテンツが再生されることがあります。この問題は JAWS 4.5 では発生しません。

スライドへのアクセシビリティテキストの追加

スクリーンリーダーは、コンピューターの画面に表示されるテキストを音声で読み上げることができます。スクリーンリーダーは、視覚障害のあるユーザーに役立ちます。Adobe Captivate では、各スライドを説明するテキストを追加し、スクリーンリーダーで読み上げることができます。

1. アクセシブルテキストを追加するスライドを開きます。
2. プロパティインスペクターで「アクセシビリティ」をクリックします。
3. スクリーンリーダーで読み上げるためのテキストを入力します。
4. スライドメモを使用するには（読み上げおよびクロズドキャプションを含みます）、「スライドメモを読み込み」をクリックします。

オブジェクトのアクセシビリティテキストのカスタマイズ

スライドの個別のオブジェクトにアクセシブルテキストを追加できます。オブジェクトがムービーに表示されると、そのテキストをスクリーンリーダーが読み上げます。オブジェクトのアクセシブルテキストを指定しない場合、スクリーンリーダーはデフォルトのテキストを読み上げます。例えば、オブジェクトが画像の場合は、「グラフィック画像」と読み上げられます。通常、デフォルトテキストは障害があるユーザー向けとしては十分でない場合があります。また、テキストキャプションおよびテキスト入力ボックス以外のオブジェクトにはテキストは含まれていません。このようなオブジェクトにアクセシブルテキストを追加すると、ムービーでのオブジェクトの目的がわかりやすくなります。

1. アクセシビリティテキストをカスタマイズするオブジェクトを選択します。
2. プロパティインスペクターで「アクセシビリティ」をクリックします。
3. 「自動ラベル」を選択解除します。「自動ラベル」が選択されていると、オブジェクトのテキストがスクリーンリーダーによって読み上げられます。
4. 項目のアクセシビリティダイアログボックスで、次の操作を実行します。
アクセシビリティの名前 アクセシビリティの名前を入力します。テキストキャプションの場合は、「これはテキストキャプションです」などと入力できます。

アクセシビリティの説明 スクリーンリーダーを使用するユーザー向けにわかりやすい説明を追加します。例えば、「ファイル／画像編集を選択します」の代わりに、「ファイルメニューから画像編集コマンドを選択してください。このコマンドはスライドで画像が選択されている場合にのみ使用できます」というテキストを使用します。

アクセシブルコンテンツのテスト

[トップへ戻る](#)

テストのヒント

Adobe Captivate プロジェクトでスクリーンリーダーをサポートする場合は、複数のスクリーンリーダーをダウンロードします。次に、スクリーンリーダーを有効にしてブラウザでプロジェクトを再生してテストします。プロジェクト内の別の音声が入力されている箇所で、スクリーンリーダーが「音声出力」しないことを確認します。いくつかのスクリーンリーダーのアプリケーションは、デモ版の無料ダウンロードを提供しています。できる限り多くのソフトウェアを試して、様々なスクリーンリーダーとの互換性を確認します。

インタラクティブなコンテンツを作成する場合、ユーザーがキーボードのみを使用して効果的にコンテンツ内を移動できるかをテストして確認します。キーボードからの入力を処理する方法はスクリーンリーダーごとに異なるので、この条件を満たすことは簡単ではありません。キーボードからの入力に対して、Adobe Captivate のコンテンツが意図どおりに反応しない場合もあります。すべてのキーボードショートカットをテストして確認します。

スクリーンリーダー技術の説明

スクリーンリーダーは Web サイト内を移動して Web コンテンツを読み上げるプログラムです。この技術は、視覚障害のあるユーザーを支援します。

スクリーンリーダーとして、Freedom Scientific 社の JAWS® (Job Access with Speech) などがあります。Freedom Scientific の Web サイトにある JAWS のページ (www.hj.com/fs_products/software_jaws.asp) をご覧ください。よく使用されているもう 1 つのスクリーンリーダーは GW Micro® の Window-Eyes® です。Window-Eyes の最新情報は GW Micro の Web サイト (www.gwmicro.com) で入手可能です。Windows ユーザーには、Microsoft がスピーチテキストコンポーネントを含んだ Microsoft Reader の無料ダウンロードを提供しています。詳しくは、Microsoft Web サイト (www.microsoft.com/japan) をご覧ください。

スクリーンリーダーごとに情報を音声化する方法が異なり、ユーザーにコンテンツを提示する方法も異なる場合があります。アクセシブルなプロジェクトを設計する場合、スクリーンリーダーの動作はコントロールできないことを留意してください。コントロールできるのはプロジェクトのコンテンツのみで、スクリーンリーダーのコントロールはできません。スクリーンリーダーに特定のテキストを特定のタイミングで読み上げるように強制することはできません。またどのようなスタイルで読み上げるかなどもコントロールできません。作成したプロジェクトを複数のスクリーンリーダーでテストし、期待どおりに動作するスクリーンリーダーを選ぶことが重要です。

関連項目



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

コンテンツの読み込み、書き出し、削除

[XML へのプロジェクトのコンテンツの書き出し](#)
[XML へのプロジェクトのコンテンツの読み込み](#)
[プロジェクトの環境設定の読み込みおよび書き出し](#)
[プロジェクトまたはテンプレートの削除](#)

XML へのプロジェクトのコンテンツの書き出し

[トップへ戻る](#)

Adobe Captivate プロジェクトファイルのコンテンツの種類は次のとおりです。

静的コンテンツ 画像（ビットマップ、ボタン、背景）、音声、FLV ファイルおよびビデオ（SWF ファイル）などです。静的コンテンツを別の言語用にカスタマイズするには、翻訳されたコンテンツを使用して新しいファイルを作成します。

動的コンテンツまたはローカライズコンテンツ テキストキャプション、ボタンテキストおよびスライドメモなど、別の言語にローカライズ可能なコンテンツです。

Adobe Captivate プロジェクトの動的コンテンツを XML ファイルに書き出す場合、XML ファイルを使用してオブジェクトに含まれるコンテンツを編集し、翻訳することができます。プロジェクトのプロパティ、メニューマネージャーのスライドとスライド情報など、様々なオブジェクトを編集して翻訳できます。音声項目を書き出すことができるのは、クローズドキャプションの場合のみです。

プロジェクトのコンテンツを XML に書き出した後は、別の Adobe Captivate プロジェクトに読み込むことができます。

1. Adobe Captivate プロジェクトを開いて、新しいファイル名で保存します。このファイルを別の言語用に使用します。
2. ファイル／書き出し／XML を選択します。
3. 名前を付けて保存ダイアログボックスで、新しい XML ファイルの名前を入力します。
4. ファイルの保存先のデフォルトディレクトリをメモしておきます。必要に応じて、別の場所に移動して保存してください。
5. 「保存」をクリックします。

プロジェクト内の適切なオブジェクトが XML 形式に変換されます。XML が正常に書き出されたことを示すダイアログボックスが表示されます。XML ファイルを表示するかどうかを選択します。「はい」をクリックすると、デフォルトの XML ビューアに XML ファイルが表示されます。

6. XML ファイルを開き、<trans-unit> と </trans-unit> タグで囲まれている <source> タグと </source> タグの間のすべての語句を翻訳します。

RTF データ（テキストキャプションなど）の場合、翻訳可能なテキストは <g> </g> タグ内に表示されます。テキストの言語を変更するには、css-style 属性の font-family フィールドを変更し、対応する文字セットを追加します。

プロジェクトを XML に書き出す代わりに、編集して翻訳するプロジェクトをパブリッシュすることができます。次に、コンテンツを XML 形式で電子メールアドレスに送信します。XML ファイルは、添付ファイルとして電子メールアドレスに送信されます。XML ファイルを圧縮し、電子メールで送信することもできます。

XML ファイルに書き出す前に、Adobe Captivate プロジェクトファイルが編集されていることを確認します。

注意： 「情報」、「Blabber」および「スキン」のツールヒントは、Flash オーサリングファイルに保存されているため、XML には書き出されません。ローカライズを終了したら、ローカライズした Adobe Captivate プロジェクトのために「情報」、「再生バー」、「スキン」のツールヒントを新たに作成します。

XML へのプロジェクトのコンテンツの読み込み

[トップへ戻る](#)

注意： XML ファイルのコンテンツを必要な言語に翻訳した後で、更新された XML ファイルを Adobe Captivate 内に読み込みます。プロジェクトのコンテンツが、翻訳後の言語で表示されます。

プロジェクトを再記録する場合は、XML ファイルを読み込む前に行います。

1. 開いているプロジェクトで、ファイル／読み込み／XML からを選択します。
2. 開くボックスで、XML ファイルの名前を入力するか、XML ファイルに移動します。
3. 「開く」をクリックします。

XML コンテンツが Adobe Captivate プロジェクトに読み込まれます。XML が正常に読み込まれたことを示すダイアログボックスが表示されます。

4. 「OK」をクリックします。

注意： XML ファイルを電子メールで受け取った場合は、電子メールメッセージを開いて XML ファイルを必要なディレクトリに保存します。ファイルのコンテンツを必要な言語に翻訳します。

[トップへ戻る](#)

プロジェクトの環境設定の読み込みおよび書き出し

Adobe Captivate プロジェクトの環境設定を書き出して、別の Adobe Captivate プロジェクトに読み込むことができます。環境設定は XML ファイル形式（拡張子 .cpr）で書き出されます。このファイルを別の Adobe Captivate プロジェクトに読み込むと、ファイルに定義されている環境設定が設定されます。

注意： 現在のプロジェクトのすべての環境設定が、環境設定ファイルの設定に従って変更されます。

プロジェクトの環境設定の書き出し

1. ファイル／書き出し／環境設定を選択します。
2. 「ファイル名」フィールドに、CPR ファイルの名前を入力します。
3. 「保存」をクリックします。

プロジェクトの環境設定の読み込み

1. ファイル／読み込み／環境設定を選択します。
2. 読み込む環境設定を含む CPR ファイルを選択します。
3. 「開く」をクリックします。

[トップへ戻る](#)

プロジェクトまたはテンプレートの削除

Adobe Captivate プロジェクト（CPTX ファイル）またはテンプレート（CPTL）は、随時削除することができます。Adobe Captivate プロジェクトまたはテンプレートが作成されると、デフォルトで以下の場所に保存されます。

- プロジェクトの保存場所：¥My Documents¥My Adobe Captivate Projects。Windows® Vista® を使用している場合、パスは ¥<現在のユーザー>¥Adobe Captivate Projects です。
- テンプレートの保存場所：¥Documents¥Adobe Captivate Projects¥。Windows Vista を使用している場合、パスは ¥<現在のユーザー>¥¥Adobe Captivate Projects です。

プロジェクトまたはテンプレートを削除するには、次の手順を実行します。

1. Windows エクスプローラーを開きます。
2. Adobe Captivate プロジェクトまたはテンプレートのある場所に移動します。デフォルトの保存場所は上記を参照してください。
3. プロジェクトまたはテンプレートを右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）し、「削除」を選択します。



Adobe Captivate プロジェクトのリンク

Adobe Captivate プロジェクトから他のプロジェクトへのリンク 質問スライドを使用した Adobe Captivate プロジェクトのリンク

次の機能を使用すると、Adobe Captivate プロジェクト同士をリンクしたり、Adobe Captivate プロジェクトを他のファイルにリンクしたりできます。

- インタラクティブなオブジェクト：テキスト入力ボックス、クリックボックスおよびボタン
- 質問スライド
- スライドナビゲーション
- プロジェクトアクション

リンクされるすべてのプロジェクトまたはファイルが同じフォルダー内にあることを確認してからリンク手順を実行してください。

Adobe Captivate プロジェクトから他のプロジェクトへのリンク

[トップへ戻る](#)

1. 別のオブジェクトとリンクする必要のあるプロジェクトを開きます。
2. 他のプロジェクトを開くトリガーを決定します。例えば、スライド 14 の開始時にプロジェクトを開きます。または、ユーザーがスライド 24 のボタンをクリックしたらプロジェクトを開きます。
 - トリガーがスライドに関係のあるイベントに基づく場合は、フィルムストリップでスライドをクリックし、スライドのすべてのオブジェクトの選択を解除します。
 - トリガーがオブジェクトに基づく場合は、オブジェクトを選択します。
3. プロパティインスペクターで、手順 2 で選択したオプションに基づいて、「成功の場合」、「最終試行」、「入力時」、「終了時」の各リストから以下のオプションのいずれかを選択します。
 - URL またはファイルを開く
 - 他のプロジェクトを開く
4. 参照アイコンをクリックし、開くダイアログボックスを使用してファイルまたはプロジェクトにリンクします。
5. システムパスがある場合は削除し、「URL」または「プロジェクト」フィールドにファイル名のみが表示されることを確認します。

質問スライドを使用した Adobe Captivate プロジェクトのリンク

[トップへ戻る](#)

1. リンクするプロジェクトを開き、クイズ／質問スライドを選択します。
2. プロパティインスペクターの「一般」領域で、「タイプ」として「採点」を選択します。
3. 「アクション」領域の「成功の場合」または「最終試行」フィールドで、要件に基づいて次のいずれかのオプションを選択します。
 - URL またはファイルを開く
 - 他のプロジェクトを開く
4. 参照アイコンをクリックし、開くダイアログボックスを使用してファイルまたはプロジェクトにリンクします。
5. システムパスがある場合は削除し、「URL」または「プロジェクト」フィールドにファイル名のみが表示されることを確認します。



Adobe Captivate プロジェクトのローカライズ

ローカライズしたユーザーインターフェイスでの Adobe Captivate の使用 テキストキャプションのローカライズ

ローカリゼーションは、特定の国での使用を目的に情報を適応させる過程のことです。通常、ローカリゼーションは翻訳と同じ意味で使用されます。ただし、ローカリゼーションには特定の文化に合わせて情報を編集することが含まれます。

ローカライズしたユーザーインターフェイスでの Adobe Captivate の使用

[トップへ戻る](#)

多言語で作成されたアプリケーションおよび Web サイトを示す Adobe Captivate プロジェクトを作成する場合は、各言語にローカライズされたプロジェクトを作成することができます。

ローカライズした Adobe Captivate プロジェクトを作成するには：

1. 元の言語の Web サイトまたはアプリケーションを使用して、Adobe Captivate プロジェクトを元の言語で作成します。例えば、英語で作成されたアプリケーションの場合、英語で Adobe Captivate プロジェクトを作成できます。
2. プロジェクト内からキャプションを書き出して、キャプションテキストを必要な言語に翻訳します。手順 1 の例でいえば、英語のプロジェクトから英語のキャプションを書き出してローカライズに提供し、ドイツ語や日本語など他の言語に翻訳します。
3. Web サイトまたはアプリケーションをローカライズした形で開き、元の言語バージョンのプロジェクトと同様に記録します。プロジェクトを記録する場合、オブジェクトを自動的に含めることは避けます。この例では、アプリケーションのユーザーインターフェイスがドイツ語や日本語に翻訳された後に、Adobe Captivate プロジェクトを英語のプロジェクトと同様の手順を用いて記録します。
4. プロジェクトの元の言語バージョンからすべてのオブジェクトを読み込みます。この例では、プロジェクトの英語バージョンからドイツ語や日本語のプロジェクトにすべてのオブジェクトを読み込みます。
5. 手順 2 で翻訳者によってローカライズされたキャプションを読み込みます。この例では、ドイツ語と日本語のプロジェクトを開き、翻訳されたキャプションの Microsoft Word ファイルを読み込みます。
6. プロジェクトのローカライズバージョンをテストします。この例では、ドイツ語や日本語のプロジェクトを開いて、キャプションが的確に翻訳され該当するスライドで正しいタイミングで表示されるか、ユーザーインターフェイスを確認します。Adobe Captivate ですべての翻訳後のテキストを正しく表示するには、必要に応じてタイミングの調整やキャプションのサイズ変更を行います。

テキストキャプションのローカライズ

[トップへ戻る](#)

テキストキャプションおよびクローズドキャプションを含むプロジェクトをローカライズする場合、テキストキャプションを書き出していっそう効率的に作業することができます。

1. 必要なテキストキャプションをすべて含んだ最初のバージョンのプロジェクトを、元になる言語で作成します。
2. 完成したプロジェクトを開きます。
3. ファイル／書き出し／プロジェクトキャプションおよびクローズドキャプションを選択します。
4. デフォルトで、Word (DOC) ファイルが My Documents\My Adobe Captivate Projects フォルダーに保存されます。必要に応じて、保存する場所を変更します。プロジェクトファイルを保存すると、デフォルトでは Word ファイルが [プロジェクト名] Captions.doc という名前でプロジェクトと同じディレクトリに保存されます。Word ファイルの名前は必要に応じて変更できます。変更するには、ファイル名のテキストボックスを直接クリックし、.doc ファイル拡張子は残して、新しい名前を入力します。「保存」をクリックします。
5. Word ファイルは指定した名前で生成され、選択した場所に保存されます。文書を表示するかどうかをたずねるダイアログボックスが表示されます。「はい」をクリックして、Word 文書を表示します。
6. Word 文書には、スライド ID、項目 ID、元のテキストキャプションおよびスライド番号が含まれます。「変更済みのテキストキャプションデータ」という欄もあり、ここでキャプションテキストを変更できます。Word 文書のコピーをローカライズまたは翻訳者に提供します。
7. ローカライズまたは翻訳者は Word 文書を開き、「更新済みのテキストキャプションデータ」欄でテキストキャプションを直接編集し、元の言語で書かれたテキストを置き換えます。
8. ローカライズまたは翻訳者がテキストを翻訳している間に、Adobe Captivate のオリジナルプロジェクトを新しい言語用にコピーします。

注意： オリジナルプロジェクトのコピーを作成するとき、新しいプロジェクトに元の言語で書かれたオリジナルのテキストキャプションおよびクローズドキャプションを保持します。オリジナルのテキストキャプションはプレースホルダーの役割を果たし、翻訳された新しいテキストキャプションおよびクローズドキャプションを読み込むときに上書きされます。

9. テキストキャプションが翻訳されたとき、作成したプロジェクトのコピーを開きます。
10. ファイル／読み込み／プロジェクトキャプションおよびクローズドキャプションを選択します。
注意： 「プロジェクトキャプションおよびクローズドキャプションを読み込み」オプションは、キャプションを書き出した後にのみ使用できます。同じプロジェクトから書き出して編集したキャプションファイルのみを読み込むことができます。
11. 翻訳されたテキストキャプションの Word（DOC）ファイルに移動し、ファイルを選択して「開く」をクリックします。
12. 翻訳されたテキストキャプションおよびクローズドキャプションがプロジェクトに読み込まれ、すべての書式は保持されます。読み込みが成功したことを伝えるメッセージがダイアログボックスに表示されます。「OK」をクリックします。
編集ビューでスライドをそれぞれ開いて、新しいテキストキャプションを確認します。



プロジェクトのプレビュー

プロジェクトの編集前および編集中にプロジェクトをプレビューすると、必要な変更を確認するのに役立ちます。プレビューで最終的な出力を確認した上でパブリッシュすることができます。

1. プレビューする Adobe Captivate プロジェクトを開きます。
2. メインツールバーのプレビューアイコンをクリックして、以下のオプションのいずれかを選択します。

このスライドを再生 現在のスライドのみを再生します。

プロジェクト プロジェクト全体を再生します。

このスライドから 現在のスライドからプロジェクトの最後までを再生します。

次のスライド 5 枚 現在のスライドから次の 5 枚のスライドを再生します。

注意： 環境設定ダイアログボックスを使用して、数値を 5 から任意の数のスライドに変更できます。

Web ブラウザー デフォルトの Web ブラウザーでプロジェクトを開いて再生します。

Device Central 携帯電話シミュレーションソフトウェアの携帯電話画面内でプロジェクトを開きます。



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

プロジェクトのサイズ変更

プロジェクトのサイズ変更 プロジェクト寸法の表示

Adobe Captivate プロジェクトは、記録した後からでもサイズを変更することができます。サイズ変更は、プロジェクト全体を再記録せずに行うことができます。例えば、プロジェクトを幅 640 ピクセル、高さ 480 ピクセルで記録した後で、少しサイズを小さくする、または大きくする必要が出てきた場合などに使用できます。

プロジェクトのサイズ変更は、ツールバーのボタンや Ctrl + Z などのショートカットキーで元に戻すことはできません。

プロジェクトのサイズを何度も変更すると、結果として質の低下を招くことがあります。できる限り、プロジェクトのサイズ変更は一度のみにします。

プロジェクトのサイズ変更

[トップへ戻る](#)

1. 開いているプロジェクトで、修正／プロジェクトのサイズを変更を選択します。
2. 「サイズ」の下の「幅」ボックスと「高さ」ボックスに、正確なカスタムサイズ（最小サイズは 100 x 100）をピクセル単位で入力します。または、現在のサイズを 100 %として、幅と高さのパーセンテージを入力します。例えば、プロジェクトを少し大きくしたい場合は 110 %を入力し、かなり小さくしたい場合は 50 %を入力します。また、「既定サイズ」オプションを選択して、640 x 480 など、一般によく使用されるサイズをポップアップメニューから選択することもできます。

必要に応じて、「縦横比の維持」オプションを選択し、画像のサイズが変更されたときでも高さと幅の比率を維持します。このオプションを使用すると、画像を歪まず正しく表示させることができます。
3. サイズの標準セットから選択する場合は、「既定サイズ」を選択し、オプションからサイズを選択します。
4. 新しいサイズを元のサイズより大きくするか、または小さくするかによって、違ったオプションを利用できます。

新しいサイズに合わせてプロジェクトサイズを変更 このオプションは、指定された新しい大きいサイズに合わせてプロジェクト全体のサイズを変更します。プロジェクト内のオブジェクトのサイズを変更するには、「キャプション、ハイライトボックス、または他のオブジェクトのサイズを変更する」オプションを選択します。

プロジェクトは同じサイズに保持し、背景を塗りつぶす このオプションは、プロジェクト自体のサイズはそのままにし、プロジェクトの背景を指定したサイズに変更します。例えば、550 x 400 ピクセルプロジェクトに対して新しいサイズ 640 x 480 を設定すると、プロジェクトのサイズは 550 x 400 のままで、プロジェクトの回りに 90 x 80 の余分なスペースが作成されます。背景には任意の色を選択できます。また、プロジェクトの位置を背景内の中央や右上などに指定できます。

新しいサイズに合わせてプロジェクトサイズを変更 このオプションは、プロジェクトのサイズを変更して、高品質のプロジェクトを提供します。プロジェクト内のオブジェクトのサイズを変更するには、「キャプション、ハイライトボックス、または他のオブジェクトのサイズを変更する」オプションを選択します。

キャプション、ハイライトボックス、または他のオブジェクトのサイズを変更する キャプション、ハイライトボックス、クリックボックス、テキスト入力ボックスなど、プロジェクト内にあるすべてのオブジェクトを、新しい小さいサイズに合わせて自動的にサイズを変更する場合はこのオプションを選択します。

トリミング プロジェクトを新しいサイズにトリミングします。トリミングオプションを選択した場合は、「次へ」をクリックしてトリミング領域ダイアログボックスを開き、トリミング領域を定義します。トリミング領域を定義するには、左マウスボタンを押しながらトリミングウィンドウ（緑色の枠線の領域）をドラッグします。

矢印 プロジェクト内のスライドを前後いずれかに 1 つずつ移動します。

スライド プロジェクトのすべてのスライドを表示します。下向き矢印をクリックして、個々のスライドを選択します。

すべてのスライドに適用 定義したトリミング領域をプロジェクト内のすべてのスライドに適用します。

5. 「完了」をクリックします。

注意： プロジェクトのサイズを変更する前にボタンのサイズを変更します。プロジェクトのサイズを変更しても、ボタンのサイズは自動的に変更されません。

プロジェクト寸法の表示

[トップへ戻る](#)

❖ 開いているプロジェクトで、修正／プロジェクトのサイズを変更を選択します。プロジェクトの寸法は、サイズ変更ダイアログボックスの「プロジェクトのオリジナルサイズ」セクションに表示されます。

スキン

再生コントロール
プロジェクトの枠線
カスタムの Flash 再生コントロール
Flash ボタンの名前付け規則
スキンのプレビュー
カスタマイズしたスキンの保存

Adobe Captivate にはデフォルトのスキンが用意されています。カスタマイズしたスキンを作成するには、スキンエディターで様々なオプションを変更し、その変更をテーマとして保存します。Adobe Captivate のスキンには、再生コントロール、枠線、目次があります。

再生コントロール

[トップへ戻る](#)

再生コントロールは、再生バーと進行状況バーで構成されます。これらのバーを使用して、ユーザーは再生時にムービーを制御できます。再生バーには、ムービーの動作を制御するボタンが表示されます。進行状況バーは、ムービーの進行状況を追跡し、現在のスライドの位置を示します。

スキンエディター（プロジェクト／スキンエディター）を使用して、再生コントロールの外観を変更できます。再生コントロールの次のオプションをカスタマイズできます。

再生コントロールを表示 ムービーを再生するときに再生コントロールオプションをユーザーに対して表示するかどうかを指定できます。

クイズ内で再生バーを非表示にする 質問スライドの再生バーを非表示にできます。

注意： プリテスト質問スライドでは、再生バーは常に非表示です。

再生バーのオーバーレイ コンテンツ上に再生バーを配置できます。再生バーは、余分のスペースを必要としません。このオプションは、作成者の希望によりムービーのサイズを維持したい場合に便利です。

位置 ムービーに対する再生バーの位置です。ムービーの 4 辺のいずれかに再生バーを配置できます。

レイアウト ムービーに対するツールバーの配置です。再生バーコントロールを、中央に配置したり、左端または右端に揃えたり、ムービーの幅いっぱいにはげたりできます。

再生／一時停止 ユーザーがプロジェクトの一時停止と再開を行うことができます。

最初に戻る ムービーを最初のスライドから再生します。

進む プレイヘッドを次のスライドに移動します。

クローズドキャプション プロジェクトにクローズドキャプションを表示します。クローズドキャプション設定ダイアログボックスを使用して、クローズドキャプション内のテキストの外観を変更します。

戻る 前のスライドに戻ることができます。

閉じる プロジェクトを終了できます。このボタンでは、ウィンドウをすばやく閉じることができるため、フルスクリーンプロジェクトで役立ちます。

ミュート ユーザーが音声をオフにできます。

進行状況バー プロジェクトの進行状況を確認できます。進行状況バーの再生ヘッドをドラッグすることで、プロジェクト内を前後に移動することもできます。

早送り ムービーを通常の速度の 2 倍または 4 倍で再生します。

アルファ 再生バーの背景色の透明度を示します。

実行時にツールヒントを非表示にする プレゼンテーションのスタイルに適していないと判断した場合、ツールヒントを無効にできます。

テーマ

デフォルトでは、「テーマ」セクションの設定値は、プロジェクトに現在適用されているテーマから継承されます。

再生バー 再生時にムービーを制御するボタンが配置されます。再生バーメニューには、Adobe Captivate で再生バーに使用できるスキンが表示されます。

再生バー 2 行 プログレスバーと再生コントロールを別の行に表示します。

再生カラー 再生バーの様々な部分に使用する色を示します。ボックスをクリックして色を変更します。

注意： プロジェクトのテーマを保存する（テーマ／テーマを保存）場合は、スキンエディターのテーマ設定の変更も保存します。

プロジェクトの枠線

[トップへ戻る](#)

スキンエディターダイアログボックスを使用して、プロジェクトを囲む枠線のスタイル、サイズ、テクスチャおよび幅を指定できます。

枠線を表示 ムービーに枠線を有効または無効にできます。ボタンは、枠線を追加するプロジェクトウィンドウの辺を表します。任意に組み合わせた辺に枠線を指定できます。

スタイル 枠線の端のシェイプを決定します。枠線の角は、鋭角にすることも丸くすることもできます。

テキストチャ 枠線のテキストチャに使用するイメージを選択できます。テキストチャを選択すると、枠線の色の設定が上書きされます。枠線に対して特定の色を選択するには、「テキストチャ」リストから「なし」を選択します。

幅 プロジェクトの枠線の太さを表示します。

色 プロジェクトの枠線の色を表示します。カラーパレットやスポイトを使用して、画面の色を選択してコピーすることもできます。

HTML 背景色 プロジェクトの周囲の背景領域の色を表示します。

[トップへ戻る](#)

カスタムの Flash 再生コントロール

プロジェクト用のカスタムの Flash 再生コントロールを作成できます。

カスタムの SWF 再生バーコントロールを作成する場合は、次のガイドラインに従います。

- スキンのソース FLA ファイルを C:\Program Files\Adobe\Adobe Captivate 6\Templates\PlaybackFLA に保存します。
- コントロール名やシンボルは変更しないでください。
- 再生バーは、pbcBar_mc というインスタンス名でステージ上に配置する必要があります。
- ライブラリ内に再生バーの識別子 cpPlaybar が必要です。
- ライブラリ内の cpPlaybar に対して「アクションスクリプト用に書き出し」オプションを選択する必要があります。
- アクションレイヤーのアクションは変更しないでください。
- すべてのボタンはライブラリルートに格納する必要があります。
- 登録ポイントは変更しないでください。次のシンボルを除くすべてのシンボルの登録ポイントは、中央にあります（編集で重要）。
 - - icoProgress（左上）
 - - icoThumb（中央上）
 - - icoThumbBase（左上）
- スキンのパブリッシュされた SWF ファイルを次の場所に保存します。

<インストールディレクトリ>\Gallery\Widgets\Playbars、/Applications/Adobe Captivate 6/Gallery/Widgets/Playbars（Mac OS）。スキンエディターは、ここからファイルを取得します。

[トップへ戻る](#)

Flash ボタンの名前付け規則

各 SWF ボタンには、ボタンレイヤー、アイコンレイヤー、およびアクションレイヤーの 3 つのレイヤーが含まれます。

SWF ファイル名には以下の要素が含まれています。

- 再生コントロールの略語（「pbc」）
- 再生エレメントの ID（ボタンの場合「Btn」、バーの場合「Bar」など）
- ボタンの名前（「play」）

[トップへ戻る](#)

スキンのプレビュー

スキンエディターダイアログボックスから、プロジェクトスキンに加えた変更をプレビューできます。ボタンの色の設定、メニューの追加または削除、再生バーの位置の設定を行うたびに、その変更がプレビューに即座に反映されます。

スキンプレビューには、プロジェクトの最初のスライドが表示されます。背景画像（存在する場合）またはスライドの色が表示されます。最初のスライド上のオブジェクトは、スキンプレビューに表示されません。

 大きな背景画像がある場合、スキンプレビューは遅くなります。この対策として、スキンダイアログの設定時に空白のスライドを挿入し、それを最初のスライドとして設定できます。次にスキンエディターダイアログボックスを開き、スキンの変更を設定します。これらの変更を行った後で、最初のスライドを非表示にすることができます。背景画像を持つ次のスライドが、最終的な確認のためにスキンプレビューに表示されます。

[トップへ戻る](#)

カスタマイズしたスキンの保存

スキンエディターでオプションをカスタマイズした後、カスタマイズしたオプションのセットをテーマとして保存できます。テーマは、スキンエディターのスキンメニューに追加されます。次回、カスタマイズされたスキンをプロジェクトに使用する場合は、メニューからスキンを選択します。

1. プロジェクト／スキンエディターを選択します。
2. 環境設定に従って、ダイアログボックスで設定をカスタマイズします。
3. 保存アイコンをクリックし、名前を付けて保存ダイアログボックスでテーマの名前を入力します。「OK」をクリックします。

保存した新しいスキンが「スキン」リストに表示されます。

関連項目



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

目次

目次の作成 目次の編成 目次のカスタマイズ

Adobe Captivate プロジェクトの目次は自動的に生成できます。プロジェクト内のスライドの階層は目次で保持されます。グループ化されたスライドは、グループ名の下にサブエントリとして表示されます。スライドとグループの名前は、プロジェクト内と同様に自動的に追加されます。

編集段階では、メインスライドに対する目次の位置を指定できます。実行時に目次の様々な見出しをクリックすると、その見出しに対応するスライドがメインパネルに表示されます。

使用可能な様々なオプションを使用して、目次の表示方法を設定できます。その後で、再生コントロールや枠線などの他のスキン項目と共に目次をテーマとして保存できます。

スライドからスライドへのムービーの実行が進む間、目次パネルでは、現在表示されているスライドに対応する目次エントリがハイライト表示されます。

ステータスパネルでチェックマークの付いたスライドは、ユーザーが表示を完了したスライドです。セルフペースの学習者用にプロジェクトを設定して、学習者が前回中断した場所からスライドの表示を再開できるようにすることもできます。

目次の作成

[トップへ戻る](#)

1. プロジェクト／目次を選択します。
2. 目次を作成してプロジェクトで表示する場合は、「目次を表示」を選択します。スライドグループとスライドは、タイトル付きで、プロジェクトに表示される順序で表示されます。

目次の編成

[トップへ戻る](#)

グループ化されたスライドは、プロジェクト内の階層に基づいて分類されます。グループ内のスライドは、目次のグループ名の下に同じ順序で表示されます。

目次のスライドの階層と分類は変更できます。再編成の影響を受けるのは目次のみであって、プロジェクト内のスライドの順序は影響を受けません。また、目次の特定のスライドエントリを非表示にすることもできます。非表示にしたエントリは、プロジェクトの再生時に目次に表示されません。

環境設定によっては、次の手順に従って目次を再編成できます。

- スライドを階層の次のサブレベルに移動するには、目次エントリを右に移動をクリックします。
- スライドを階層の前のレベルに移動するには、目次エントリを左に移動をクリックします。
- スライドエントリを上下に移動するには、目次エントリを上に移動または目次エントリを下に移動をクリックします。
注意： 目次エントリをドラッグして別の場所に移動することもできます。
- 目次内でグループを作成するには、「フォルダーを作成」をクリックします。目次内でトピックの名前を変更し、その下にスライドを配置します。目次メニューには最大 5 つのサブレベルを作成できます。
注意： 目次でスライドをグループ化しても、プロジェクトのスライドがグループ化されるわけではありません。
- 目次からエントリを削除するには、そのエントリを目次で選択し、目次エントリを削除 (🗑️) をクリックします。
注意： 目次のエントリを非表示にしても、スライドがプロジェクトから削除されるわけではありません。
- プロジェクトの再生時に目次のスライドエントリを非表示にするには、目の形のアイコンの下で、そのスライドのオプションを選択解除します。そのスライドがプロジェクトから削除されるわけではありません。
- 目次への変更を破棄してデフォルトエントリを表示するには、「目次のリセット」をクリックします。

目次を作成した後でプロジェクトを再編成しても、変更が自動的に反映されるわけではありません。変更を表示するには、目次をリセットします。目次の作成後に追加した新しいスライドは、目次をリセットすると、非表示エントリとして表示されます。目次のエントリを有効にするには、目の形のアイコンの下にあるチェックボックスを選択します。

注意： オプションを変更したときに、スキンに加えた変更をプレビューしないようにするには、「設定」をクリックし、目次の設定ダイアログボックスで、「自動プレビュー」オプションを選択解除します。

[トップへ戻る](#)

目次のカスタマイズ

目次は次のようにカスタマイズできます。

- 目次の表示方法をカスタマイズできます。
- ムービー再生用のメインパネルに対する目次の位置をカスタマイズできます。ムービー再生用のメインパネル上に目次を重ねて表示することも、実行時に別のパネルとして目次を表示することもできます。
- プロジェクトを作成した会社や個人の詳細などのプロジェクト情報を目次パネルに表示できます。
- スライドのステータスを実行時にユーザー向けに表示できます。「ステータス」オプションが有効になっている場合は、ユーザーによる表示が完了したスライドの横にチェックマークが表示されます。
- ユーザーがプロジェクトを再実行するときに、前回中断したスライドからプロジェクトの表示を再開できるようにします。

1. プロジェクト／目次を選択します。
2. 「設定」をクリックします。目次の設定ダイアログボックスが表示されます。

3. 以下のオプションを設定します。
スタイル 目次パネルをメインのムービーパネルの上に重ねて表示するには、「オーバーレイ」を選択します。このオプションを選択する場合は、ムービーのコンテンツが非表示になっていないことを確認してください。背景透明度を適用すると、オーバーレイ付きスライドで最適な結果を得ることができます。

目次パネルをメインのムービーパネルから切り離して表示するには、「分割」を選択します。

位置 目次パネルの左または右の位置。

バックグラウンド 目次パネルの背景色です。

デフォルト 目次メニューの背景色です。

アクティブ 実行時のアクティブな目次エントリの背景色です。実行時、現在表示されているスライドに対応する目次エントリは、目次パネルでハイライト表示されます。このエントリは、アクティブな目次エントリと呼ばれます。

ロールオーバー 実行時にユーザーがエントリ上にポインターを移動したときの目次エントリの背景色です。

グラデーション ロールオーバーのカラーグラデーション。

見出し ヘッダーおよびフッターの背景色です。

アウトライン 目次メニューの枠線の色です。

アルファ 目次メニューの背景の透明度。

 見栄えのする目次パネルを作成するには、「透明度」オプションを使用します。このオプションでは、目次パネルと目次メニューの背景色に対して最適な透明度を定義できます。

幅 目次ペインのピクセル単位の幅。

4. 「テーマ」セクションの設定を変更して、目次に別の外観を設定します。デフォルトでは、これらの設定の値は、プロジェクトに現在適用されているテーマから引き出されます。

色 ボックスをクリックして、目次の各種エレメントの色を変更します。

フォント設定 フォントスタイルを指定する目次エントリレベル。

フォント 「フォント設定」リストで選択したレベルのフォントファミリーとスタイル。

注意： プロジェクトのテーマを保存する（テーマ／テーマを保存）場合は、目次のテーマ設定の変更も保存します。

目次パネルにおけるプロジェクト情報の表示

1. プロジェクト／目次を選択します。
2. 「情報」をクリックします。目次情報ダイアログボックスが表示されます。
3. 作成者または会社に関する詳細に対応するフィールドに入力します。
4. 環境設定ダイアログボックスのプロジェクト情報メニューで設定した情報を使用するには、「プロジェクト情報」をクリックします。環境設定ダイアログボックスの情報が、対応するフィールドに追加されます。
5. フィールドに入力した情報を消去するには、「情報をクリア」をクリックします。
6. ダイアログボックスで行った変更を即座にプレビューパネルに反映するには、「自動プレビュー」を選択します。
7. 「写真」セクションで、参照アイコンをクリックして、パネルに表示する画像を選択します。この画像には、組織のロゴや、プロジェクト内の重要なスライドのスナップショットなどを使用できます。
8. プロジェクト情報フィールドの文字書式を変更するには、「フォント設定」をクリックして、プロジェクト情報のフォントスタイルを指定します。
 - a. 「フォント設定」リストからフィールドを選択します。

- b. 「フォント」リストでフォントファミリーを選択し、スタイル（標準、イタリック、アンダーライン）をクリックします。
- c. 文字のサイズと色を指定します。

実行時におけるスライドの長さステータスの表示

1. プロジェクト／目次を選択します。
2. 「設定」をクリックします。目次の設定ダイアログボックスが表示されます。
3. ムービーの再生時にスライドの長さを表示するには、「実行時」オプションの「長さを表示」を選択します。
4. 表示したスライドにチェックマークを付けるには、「ステータスフラグ」を選択します。
「ステータス」オプションが選択されている場合は、ユーザーによる表示が完了したスライドの横にチェックマークが表示されます。
5. 実行時にこのボタンをユーザーに表示するには、「クリアボタン」を選択します。「クリア」ボタンをクリックすると、ムービーからすべてのステータスフラグが削除されます。

目次における検索の有効化

Adobe Captivate では、スライドとラベルの両方でコンテンツが検索されます。質問スライドで検索が行われるのは、設定パネルのオプションを有効にした場合のみです。

1. プロジェクト／目次を選択します。
2. 「設定」をクリックします。目次の設定ダイアログボックスが表示されます。
3. 目次に検索フィールドを表示するには、「検索を表示」を選択します。
4. ユーザーが質問スライドのコンテンツを検索できるようにするには、「クイズを検索」を選択します。

ナビゲーションの有効化 / 無効化

ナビゲーションを無効にすると、ユーザーは目次を通じてのナビゲーションができなくなります。

1. プロジェクト／目次を選択します。
2. 目次パネルの「設定」をクリックします。
3. 「ナビゲーションを有効にする」のオン / オフを切り替えます。

プレビューの有効化 / 無効化

目次の設定ダイアログボックスまたは目次情報ダイアログボックスで目次を変更するたびに、変更後の目次がプレビューパネルに表示されます。プレビューにより、様々なオプションを試してニーズに最適な設定を行うことができます。目次の設定が決定した後では、対応するダイアログボックスでこのオプションを無効にすることができます。

1. プロジェクト／目次を選択します。
2. 「設定」をクリックします。目次の設定ダイアログボックスが表示されます。
3. 「自動プレビュー」の選択を解除します。

セッション再開の有効化

セルフペース学習環境では、ユーザーが前回中断した場所からプロジェクトの表示を再開できるようにするオプションを設定できます。ステータスフラグは、プロジェクトを閉じた後はリセットされません。ユーザーがムービーを再び再生すると、フラグ付けされていないスライドからプロジェクトの再生が再開されます。

1. プロジェクト／目次を選択します。
2. 目次パネルの「設定」をクリックします。
3. 「自分のペースで学習」を選択します。

テーマの一部としての目次設定の保存

目次設定に加えた変更は、再生コントロールや枠線などの他のスキン設定と共にテーマとして保存できます。保存したテーマは他のプロジェクトで再利用できます。

1. スキンダイアログボックスで目次パネルとその他のオプションに変更を加えたら、保存アイコンをクリックします。
2. テーマの固有の名前を入力し、「OK」をクリックします。

関連項目

プロジェクトのパブリッシュ

このページにリンクされている一部のコンテンツは英語でのみ表示される場合があります。

HTML5 ファイルとしてのプロジェクトのパブリッシュ

HTML5 でサポートされていないオブジェクトの出力

iPad/iPhones 用の Web サーバーで HTML5 の出力をホストする

iPads/iPhones から HTML5 の出力にアクセスする

iPad 用 Adobe Captivate プロジェクトの作成のベストプラクティス

iPad や iPhone などの HTML5 をサポートするデバイスに、Adobe Captivate プロジェクトをパブリッシュできます。

1. プロジェクトを開き、ファイル／パブリッシュをクリックします。
2. パブリッシュダイアログボックスで、「出力形式」の「HTML5」をクリックします。
3. パブリッシュ後、次の操作を行います。
 - プロジェクトに外部ファイル（「URL またはファイルを開く」アクション）へのリンクが含まれる場合は、ファイルを出力フォルダーにコピーします
 - プロジェクトに別の Adobe Captivate プロジェクト（CPTX）へのリンクが含まれる場合は、プロジェクトを出力フォルダーの呼び出し先フォルダーにコピーします。

注意： Web サーバー上でホストされている HTML5 出力を表示する場合にのみ、プロジェクトのインタラクションを表示できます。パブリッシュされた出力をコンピューターのローカルに表示すると、インタラクションは表示されません。

プロジェクトの HTML5 出力を Adobe Connect にパブリッシュすることもできます。詳しくは、「Adobe Connect へのプロジェクトのパブリッシュ」（サブスクリプションおよびアップグレードプランのパッチのみで使用可能）を参照してください。

HTML5 出力でサポートされていないオブジェクト

[ページのトップへ](#)

HTML5 出力でサポートされていないプロジェクトのオブジェクトは、HTML5 トラッカーに動的に一覧表示されます。トラッカーを表示するには、ウィンドウ／HTML5 トラッカーをクリックします。プロジェクトのこのようなオブジェクトを削除または変更する場合は、トラッカーも更新されます。

次のオブジェクトおよびスライドは、HTML5 出力にパブリッシュされません。

- テキストおよび SWF アニメーション（最初のフレームのみ表示されます）。読み込んだ PPTX ファイルのアニメーションもサポートされません。
- マウスクリックアニメーション（デフォルトのクリックエフェクトを 1 つのみサポートしています）。
- 質問ブール、リッカート質問スライド、ランダム質問スライド。
- スライドトランジション。
- SWF ファイルを使用している場合は、スライドの背景。
- 非表示のオブジェクトに添付されたオーディオ。
- マウスの右クリックとダブルクリック。
- 枠線。

注意： On2VP6 codec のみを使用して作成される FLV ファイルは、HTML5 出力でサポートされています。

RTMP を使用したビデオストリーミングは、HTML5 出力ではサポートされていません。

すべてのオブジェクトエフェクトが HTML5 形式でサポートされているわけではありません。次のオブジェクトエフェクトのみがサポートされません。

- エントランス
 - フライン
 - ゆっくり
- 終了
 - フライアウト
 - ゆっくりアウト

- モーションパス
 - 左から右へ
 - 左から右 - ゆっくり
 - 五角形
 - 矩形
 - 右から左 - ゆっくり
 - 右から左へ
 - 三角形
 - ジグザグ

iPad/iPhone 用に Web サーバー上で HTML5 出力をホストする

[ページのトップへ](#)

HTML5 出力は Web ブラウザーでのみ iPad/iPhone にアクセスできます。HTML5 出力フォルダー全体を Web サーバーのルートフォルダーにアップロードして、ユーザーに対して URL を利用可能にします。ユーザーは iPad/iPhone から URL にアクセスし、Web ブラウザー内で再生するコンテンツを表示できます。

IIS 用の Web サーバーのルートは次のとおりです。C:\Inetpub\wwwroot\

Apache 用の Web サーバーのルートは次のとおりです。<Apache のインストールフォルダー>\htdocs\

iPad/iPhone から HTML5 出力にアクセスする

[ページのトップへ](#)

HTML5 出力は OS のバージョンが 5 以降の iPad でのみサポートされています。

HTML5 出力は、次のブラウザーでのみサポートされます。

- Internet Explorer 9 以降
- Safari 5.1 以降
- Google Chrome 17 以降

上の Web ブラウザーのいずれかに次の URL を入力します。

http://<Web サーバーのホスト名>:<ポート>/<HTML5 の出力フォルダー>/

例えば、HTML5 出力フォルダーが「MyCpProject」の場合、URL は次のようになります。

http://localhost:80/MyCpProject/

iPad の Adobe Captivate プロジェクトを作成するためのベストプラクティス

[ページのトップへ](#)

- iPad に推奨されるプロジェクトの解像度（プリセット）を使用します。
- プロジェクトの音声为重ならないようにします。音声を重ねる必要がある場合は、記事 <link> を読んでください。
- ボタンのクリック音は iPad で予期しない動作を引き起こす場合があるため、無効にします。

iPad の Adobe Captivate の音声

プロジェクトを iPad で拡張して使用する場合は、プロジェクトで音声を重ねて使用しないでください。

音声を重ねて使用する場合は、各種音声の環境設定は次のとおりです。

シナリオ 1：各種音声と同時にトリガーされる場合

この場合の順序は次のとおりです。

オブジェクト音声 > スライド音声 > バックグラウンド音声

オブジェクト音声最初に再生され、次にスライド、バックグラウンドと続きます。

シナリオ 2：2 つ以上のオブジェクトが音声に割り当てられ、タイムラインに同時に表示される場合

タイムラインの順序が前方のオブジェクトの音声最初に再生されます。

- 事例 1：オブジェクト 1 に 0 ～ 4 秒間の音声があり、オブジェクト 2 に 0 ～ 8 秒間の音声がある場合。オブジェクト 2 のタイムラインの順序の方が前方にあります。

オブジェクト 2 の音声は 8 秒間再生され、Adobe Captivate はその時点（8 秒目）で他に音声がないかタイムラインで確認します。この場合、8 秒目に再生される音声はありません。したがってオブジェクト 1 の音声は再生されません。

- 事例 2：オブジェクト 1 の順序の方が前方にある場合。

オブジェクト 1 の音声は 4 秒間再生されます。4 秒目で確認すると、オブジェクトの音声は 4 秒以上であることが表示されます。このため、2 番目のオブジェクトの音声は最初から再生されます。2 番目のオブジェクトの音声は再生されて 8 秒目以降、タイムラインで確認すると、再生される音声がないことが表示されます。

シナリオ 3：単一スライドのオブジェクト音声、スライド音声、バックグラウンド音声

- 事例 1：オブジェクト音声は 0 ～ 4 秒に存在し、スライド音声と同時に存在する場合。（バックグラウンド音声なし）
オブジェクト音声は最初に 4 秒間再生され、次にスライド音声全部が再生されます。
- 事例 2：オブジェクト音声は 2 ～ 6 秒存在し、スライド音声と同時に存在する場合。（バックグラウンド音声なし）
最初のスライド音声は 2 秒間再生され、次にオブジェクト音声は 4 秒間、次にスライド音声はもう一度再生されます。
- 事例 3：オブジェクト音声は 0 ～ 4 秒、スライド音声は 0 ～ 8 秒、およびバックグラウンド音声が存在する場合。（スライドの長さは 14 秒とします）
オブジェクト音声は 4 秒間再生され、次にスライド音声は 8 秒間、次に残りのスライドの長さのバックグラウンド音声は再生されます。

iPad の Adobe Captivate ビデオ

プロジェクトを iPad で拡張して使用する場合は、ビデオを重ねて使用しないでください。

シナリオ 1：2 つ以上のビデオが異なる長さの同じスライドにある場合。

ビデオはタイムラインの順序に従って 1 つずつ再生されます。

例えば、タイムライン上に次の長さの 1 つのスライドに 2 つのビデオが存在するとします。

- 0 ～ 8 秒のスライドビデオ 1 と 4 ～ 10 秒のイベントビデオ 2

スライドビデオが 8 秒間再生され、次にイベントビデオが再生されます。

シナリオ 2：2 つのビデオが同時に開始される場合

タイムラインの順序が前方のビデオが最初に再生されます。例えば、ビデオ 1 がスライドの 0 ～ 8 秒に存在し、ビデオ 2 も同じスライドの 0 ～ 12 秒に存在するとします。

- ビデオ 2 の順序が前方にある場合は、ビデオ 2 は 12 秒間再生され、ビデオ 1 は再生されません。
- ビデオ 1 の順序が前方にある場合は、ビデオ 1 は 8 秒間再生され、次にビデオ 2 がスライドの長さまで再生されます。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

パブリッシュされるファイルのデフォルト位置の変更

Adobe Captivate プロジェクトは、プロジェクトのパブリッシュ時に設定を変更していなければ、¥¥Documents and Settings¥<ユーザー名>¥My Documents¥My Adobe Captivate Projects フォルダー（Windows）または /Users/<ユーザー名>/Documents/My Adobe Captivate Projects フォルダー（Mac OS）にパブリッシュされます。このデフォルトの場所は、環境設定ダイアログボックスで変更できます。

1. Adobe Captivate で、編集／環境設定（Windows）または Adobe Captivate／環境設定（Mac OS）を選択します。
2. 環境設定ダイアログボックスで、グローバルメニューの「一般設定」を選択します。
3. 「パブリッシュ先」フィールドに対応する「参照」ボタンをクリックします。
4. フォルダーを参照ダイアログボックスで、Adobe Captivate プロジェクトのパブリッシュ先のフォルダーを選択します。



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

Acrobat.com を使用したコラボレーション

ファイルのアップロードおよび共有

Adobe Captivate プロジェクトのファイルを電子メールで送信する代わりに、Acrobat.com にアップロードしてユーザーおよびレビュー担当者で共有できます。

プロジェクトをアップロードまたは共有することを選択すると、Adobe Captivate によってファイルが一時的な場所に自動的にパブリッシュされます。次のいずれかまたはすべての形式でパブリッシュされます。

- SWF ファイルとしてパブリッシュされる Adobe Captivate プロジェクト
- 出力オプション ZIP を指定してパブリッシュされる Adobe Captivate プロジェクト
- 出力オプション PDF を指定してパブリッシュされる Adobe Captivate プロジェクト

注意： アップロードまたは共有の対象として CPTX のみを選択した場合、そのファイルのみがアップロードされ、自動パブリッシュは実行されません。

[トップへ戻る](#)

ファイルのアップロードおよび共有

1. ファイル／コラボレーションを選択します。
2. 次のいずれかのオプションを選択します。
 - ファイルのアップロード
 - ファイルのアップロードと共有

Acrobat.com へのファイルのアップロード

1. Acrobat.com に登録済みの場合は、Publish to Acrobat.com ダイアログボックスでユーザー名とパスワードを指定します。

Acrobat.com に登録していない場合またはパスワードを忘れた場合は、それぞれ該当するリンクをクリックすると、Acrobat.com Web サイトに移動します。指示に従って、パスワードを登録または取得します。
2. Acrobat.com の資格情報を送信し、「サインイン」をクリックします。
3. パブリッシュタイトルを指定し、アップロードするファイルのタイプをチェックします。Acrobat.com に同じパブリッシュタイトルのファイルが存在している場合は、上書きを確認するメッセージが表示されます。上書きせずにファイルをアップロードする場合は、一意のパブリッシュタイトルを指定します。
4. 「アップロード」をクリックします。

Acrobat.com のファイルの共有

1. 「Acrobat.com へのファイルのアップロード」セクションの手順 1 から 3 に従います。
2. 「次へ」をクリックし、ファイルを共有するユーザーの電子メールアドレス、電子メールのタイトルおよびメッセージを入力します。
3. 次のいずれかのアクセスレベルを設定します。

アクセス制限あり：指定した受信者だけにファイルへのアクセスとダウンロードを許可する 受信者がファイルにアクセスするには、電子メールアドレスを使用してログインする必要があります。ファイルを共有したユーザー（受信者）の電子メールアドレスと、そのユーザーが登録した Acrobat.com アカウントの電子メールアドレスが一致している必要があります。

アクセス制限なし：URL にアクセスするすべてのユーザーにファイルへのアクセスとダウンロードを許可する リンクを知っているユーザーは、Acrobat.com に登録していない場合でもファイルにアクセスしてダウンロードすることができます。



MP4 ファイルとしてのプロジェクトのパブリッシュ

ビデオ設定

Adobe Captivate から YouTube へのプロジェクトの直接アップロード

Adobe Captivate では、次のプリセットを選択することにより、MP4 ファイルとしてプロジェクトをパブリッシュできます。

- Apple iPad や iPhone などのスマートデバイス。
- YouTube ワイドスクリーン HD や YouTube ワイドスクリーン SD などの YouTube 形式。
- カスタム設定。

注意： F4V でのパブリッシュ機能は、Adobe Captivate 5.5 以降では MP4 パブリッシュに変更されました。

スマートデバイスまたは YouTube 形式を選択すると、Adobe Captivate により、選択したオプションに最適なビデオ設定が自動的に行われます。

そのプロジェクトの作成中にデバイスまたは YouTube のプリセットを使用したことがあれば、適したオプションが自動的にパブリッシュダイアログボックスに表示されます。

1. ファイル／パブリッシュ／メディアをクリックします。
2. タイプを選択リストで MP4 Video (*.mp4) をクリックします。
3. プロジェクトのタイトルを指定します。
4. プロジェクトをパブリッシュするフォルダーを指定します。デフォルトでは、プロジェクトがプロジェクトの環境設定に指定したフォルダーにパブリッシュされます。
5. プリセットを選択リストでいずれかのオプションをクリックします。

Adobe Captivate では、選択したオプションに基づいて自動的にビデオ設定が行われます。必要に応じて、「ビデオ設定をカスタマイズする」チェックボックスを選択して設定をカスタマイズできます。この設定について詳しくは、ビデオ設定を参照してください。

注意： 最適化された出力には、設定をデフォルトのままにすることをお勧めします。

6. 「パブリッシュ」をクリックします。

アドビのお勧め

 チュートリアルを共有しますか?



Adobe Captivate 5.5 -- 新しいパブリッシュの出力

Jason Nichols

Adobe Captivate 5.5 で新しく形式をパブリッシュする方法を説明したビデオです。



MP4 ファイルとしてのプロジェクトのパブリッシュ

MP4 ファイルとしてプロジェクトをパブリッシュする方法を説明するビデオチュートリアルです。

MP4 ファイルとしてプロジェクトをパブリッシュした後は、次の操作が可能です。

- デバイスストアまたは YouTube にアップロード。
- スタンドアロンビデオとしてファイルを電子メールによりユーザーに配信するか、Web サーバーにホストします。
- Flash を使用して MP4 ファイルをストリーミングまたは埋め込み。

ビデオ設定

[トップへ戻る](#)

プロファイル H.264 エンコーダー / デコーダーのプロファイルです。

ベースライン モバイルおよびビデオ会議アプリケーション用

メイン 標準精細デジタルテレビ放送用

高画質 高精細を扱うアプリケーションおよびデバイス用

プロファイルが高いと、エンコードまたはデコードに必要な複雑さも高くなります。

レベル 選択したプロファイルに必要なデコーダーの度合いです。レベルが高いと、デコーダーに関連する複雑度も高くなります。

ビットレートエンコード 使用するビットレートのタイプです。

CBR ビットレートの定数です。ビデオ 1 秒につき使用されるビット数は一定で、ターゲットビットレートと等しくなります。

VBR、1パス 可変ビットレートです。一部のフレームには、他のフレームよりも高いビット数が必要です。このオプションを選択すると、エンコーダーがこのような場合に使用するビット数を決定します。そのため、ビデオの実際のビットレートは、ターゲットビットレートと最大ビットレートの間になります。

ターゲットビットレート エンコーダーにより使用される1秒あたりのビット数です。

最大ビットレート エンコーダーにより使用される最大ビットレートです。このオプションは、可変ビットレートを選択した場合にのみ使用できません。

ビデオ設定を選択した後に、「テスト設定」をクリックし、カスタム設定が有効かどうかを確認します。

ビデオ設定をカスタマイズ中のベストプラクティスです。

- プロファイルまたはレベルを高く設定するほど、ファイルサイズを小さくしやすくなります。
- 固定ビットレートのほうが、可変ビットレートよりもファイルサイズが小さくなります。

可変ビットレートを指定すると、いつ多くのビット数を使用して品質を良好に保つかの判断はエンコーダーによって行われます。ファイルサイズは、使用ビット数が多いほど大きくなります。可変ビットレートのファイルをストリーミングで送信する場合、使用ビット数の多い箇所を表示するときには多くのデータをダウンロードする必要があるため、ムービー内の特定個所で再生に問題が発生することがあります。

[トップへ戻る](#)

Adobe Captivate から YouTube へのプロジェクトの直接アップロード

1. ファイル／YouTube にパブリッシュをクリックします。

Adobe Captivate はバックエンドでプロジェクトを MP4 ファイルに変換します。変換が完了すると、Adobe Captivate Video Publisher ダイアログボックスと YouTube ログインウィンドウが表示されます。

2. YouTube のログイン資格情報を指定し、「アドビのプライバシーポリシーを読みました」チェックボックスを選択します。

3. 「ログイン」をクリックします。

4. Adobe Captivate Video Publisher ダイアログボックスに、プロジェクトのタイトルを指定し、説明を入力します。

5. タグフィールドには、ユーザーによるプロジェクトの検索を最適化するためにプロジェクトのタグを入力します。複数のタグを分けるには、コンマまたはセミコロンを使用します。

一般に、タグはユーザーが YouTube でプロジェクトを検索するために使用する検索用語です。この例としては、プロジェクトの主題、キーワードまたはタイトルがあります。

6. カテゴリーリストで、プロジェクトが分類されるカテゴリーをクリックします。

7. 次のいずれかのオプションをクリックします。

- パブリック：YouTube にアクセスするすべての人がプロジェクトを試聴できるようにします。
- プライベート：一部のユーザーのみがプロジェクトを試聴できるようにします。ファイルをアップロードした後に YouTube にログオンし、これらのユーザーの権限を指定します。詳しくは、[この Web サイト](#)を参照してください。

8. 「条項」をクリックして内容を読み、「戻る」をクリックします。

9. 「条項を読みました」チェックボックスを選択し、「アップロード」をクリックします。

Adobe Captivate Video Publisher に、ビデオが正常にアップロードされたことを示すメッセージが表示されます。

10. 「電子メールの送信」をクリックして、YouTube の URL を必要な人たちに電子メールを送信します。必要な人に。コンピューターに設定されているデフォルト電子メールアプリケーションが読み込まれ、プロジェクトの URL が電子メールのデフォルトテキストに表示されます。

11. Facebook にビデオをポストするには、次の操作を行います。

- a. 「Facebook」チェックボックスを選択し、Facebook にログインします。

Facebook に Adobe Captivate Video Publisher から初めてアクセスする場合は、Adobe Captivate Social Share アプリケーションに移動し、権限を付与するように求められます。

- b. 「アプリケーションに移動」をクリックし、「許可」をクリックします。

- c. Adobe Captivate Video Publisher で、「ポスト」をクリックします。

12. Twitter にビデオをポストするには、次の操作を行ないます。

- a. 「Twitter」チェックボックスを選択し、Twitter にログインします。

- b. Twitter が自動的に PIN を生成します。

- c. PIN をコピーし、ダイアログボックスの下部にある「ここに PIN を入力」ボックスに貼り付け、「PIN の設定」をクリックします。

- d. Adobe Captivate Video Publisher で、「ポスト」をクリックします。



新しい Adobe Captivate 5.5 で YouTube にパブリッシュするためのベストプラクティス

R J Jacquez

YouTube にパブリッシュするためのベストプラクティスを説明するビデオに関する記事です。



YouTube にプロジェクトをアップロード

ワンクリックでプロジェクトを YouTube にアップロードする方法を説明するビデオチュートリアルです。



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

SWF ファイルとしてのプロジェクトのパブリッシュ

SWF ファイルのサイズの縮小

Adobe Captivate プロジェクトは、次のいずれかの形式の SWF ファイルとしてパブリッシュできます。

- Flash 9 または Flash 10
- Flash Lite 4.0

注意： Flash を使用してパブリッシュしたプロジェクトを実行するには、同じバージョン以上の Flash Player が必要です。

1. 開いているプロジェクトで、ファイル／パブリッシュを選択します。
2. パブリッシュダイアログボックスで、「Flash (SWF)」を選択し、次のオプションを設定します。
プロジェクトのタイトル ファイル拡張子 (.swf) を付けずに、ファイル名を入力します。

フォルダー ファイルを保存するフォルダーの完全なパスを入力するか、または「参照」をクリックしてフォルダーを見つけます。タイトルと同じ名前のフォルダーが作成され、パブリッシュしたすべてのファイルはこのフォルダーに移動されます。個別のフォルダーを作成せず、パブリッシュした SWF ファイルをソースファイルと同じフォルダーに配置する場合、「フォルダーにファイルをパブリッシュ」オプションの選択を解除します。

例えば、プロジェクト variables.swf をデスクトップにパブリッシュすることを選択した場合、variables という名前のフォルダーがデスクトップに作成され、そのフォルダー内にファイルがパブリッシュされます。このオプションを選択しないと、パブリッシュしたファイルはすべてデスクトップに直接パブリッシュされます。

Zip ファイル Flash コンテンツ (SWF ファイル) と、SWF ファイルを表示するのに必要な HTML ファイルなどの他の関連ファイルを含む ZIP ファイル、および SWF ファイルを HTML ファイルにロードするための JavaScript を作成します。「AICC」または「SCORM」を有効にすると、その他のサポートファイルも作成されます。このオプションは、単一のファイルを作成して学習管理システム (LMS) にアップロードする場合に特に便利です。詳しくは、プロジェクトを環境設定して LMS に報告するを参照してください。

フルスクリーン フルスクリーンモードでファイルを開きます。プロジェクトに対し「AICC」オプションまたは「SCORM」オプションを選択した場合、このオプションは適用できません。

注意： フルスクリーンオプションを選択した場合、Windows XP Service Pack 2 リリースに対応するために HTML ファイルが 2 つ作成されます。両方の HTML ファイルと SWF ファイルを使用することで、プロジェクトをパブリッシュしたとき、ユーザーは Service Pack 2 警告メッセージを受け取らずに済みます。「fs」が付いた HTML ファイル (例えば「myproject_fs.htm」) にリンクします。「fs」が付いた HTML ファイルは、プロジェクトを再生する 2 番目の HTML ファイルへ自動的にリンクします。

CD のオートラン生成 CD がコンピューターに挿入されると、出力ファイルが自動的に実行されます。

HTML の書き出し 標準の JavaScript ファイルを作成します。これは、生成される HTML ファイルに SWF ファイルを埋め込みやすくするためのファイルです。

PDF の書き出し 生成された SWF ファイルが、PDF ファイルに挿入されてパブリッシュされます。このオプションは、または学習者がブラウザで Flash Player を通じてコンテンツにアクセスしない電子メールまたはその他の手段でコンテンツを共有する場合に役立ちます。

注意： この出力を表示するには、Adobe Acrobat® または Adobe Reader® バージョン 9.0 以上をコンピューターにインストールしている必要があります。

Flash Player のバージョン 選択した Flash バージョンの SWF ファイルが Adobe Captivate によって生成されます。

「プロジェクト情報」領域には、サイズ (解像度)、スライド数、音声情報、e ラーニングの詳細、アクセシビリティ準拠およびプロジェクトに指定した再生コントロールなど、プロジェクトに関して役立つ情報が表示されます。この領域に表示されたオプションを変更するには、青いテキストをクリックします。

環境設定を変更するには、「環境設定」をクリックします。

プロジェクトを SWF ファイルとしてパブリッシュした後、それらの SWF ファイルを個別に使用すること、または Web ページに組み込むことができます。

アドビのお勧め

 チュートリアルを共有しますか?



SWF ファイルとしてのプロジェクトのパブリッシュ

SWF ファイルとしてプロジェクトをパブリッシュする方法を説明するビデオチュートリアルです。

SWF ファイルのサイズの縮小

パブリッシュ処理中に、パブリッシュされた Flash (.SWF) ファイルのサイズを縮小することができますが、縮小すると、パブリッシュされたファイルの画質は低下します。

1. 開いているプロジェクトで、ファイル／パブリッシュを選択します。
2. 左側のパネルで、「Flash (SWF)」を選択します。
3. 右側のパネルの Flash (SWF) にある「プロジェクト情報」の「Flash (SWF) のサイズと品質」で、「カスタム」をクリックします。
4. 「設定」領域で、スライダーバーを使用してファイルの品質とファイルサイズをカスタマイズします。詳しくは、Change project size and qualityを参照してください。

注意： スライダーを上部に移動すると、ファイルの品質が向上し、それに対応してファイルサイズが増加します。

5. ファイルをパブリッシュするたびに変更された設定を使用するには、「スライド画質設定を保持」をクリックします。
6. 「OK」をクリックします。

関連項目



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

実行ファイルとしてのプロジェクトのパブリッシュ

Adobe Captivate プロジェクトのスタンドアロン実行ファイルを作成することができます。このパブリッシュオプションでは、Windows 実行ファイル (EXE) または MAC 実行ファイル (APP) を作成できます。

1. ファイル／パブリッシュを選択します。
2. パブリッシュダイアログボックスで、「メディア」を選択し、次のオプションを設定します。

タイプを選択 メニューから、Windows 実行ファイル (*.exe) または MAC 実行ファイル (*.app) を選択します。

プロジェクトのタイトル 拡張子 (.exe/.app) を付けずに、実行ファイルの名前を入力します。

フォルダー ファイルを保存するフォルダーの完全なパスを入力するか、または「参照」をクリックしてフォルダーを指定します。

カスタムアイコン 実行ファイルに対して表示されるアイコンをカスタマイズできます。ファイル用のカスタムアイコンを追加するには、参照「(...)」をクリックします。アイコンファイルに .ico 拡張子 (Windows) または .icns 拡張子 (Mac OS) があることを確認してください。

(Windows のみ) 用途に適した任意のソフトウェアを使用して、カスタムアイコンファイルを作成できます。以下の 7 つのサイズの画像が作成したファイルに含まれていることを確認してください。

- 256x256 32 ビットカラー画像
- 48x48 32 ビットカラー画像
- 48x48 8 ビットカラー画像
- 32x32 32 ビットカラー画像
- 32x32 8 ビットカラー画像
- 16x16 32 ビットカラー画像
- 16x16 8 ビットカラー画像

3. (EXE のみ) 以下の出力オプションから選択します。

Zip ファイル EXE ファイルを含む ZIP ファイルを作成します。

フルスクリーン フルスクリーンモードで実行ファイルを実行します。

注意: プロジェクトに「AICC」オプションまたは「SCORM」オプションを選択した場合は、フルスクリーンのパブリッシュオプションを適用できません。

CD のオートラン生成 パブリッシュディレクトリに autorun.inf ファイルが生成されます。CD がコンピューターに挿入されると、ファイルが再生開始されます。

Flash Player のバージョン 選択した Flash バージョンの SWF ファイルが Adobe Captivate によって生成されます。

「プロジェクト情報」領域には、サイズ（解像度）、スライド数、音声情報、e ラーニングの詳細、アクセシビリティ準拠およびプロジェクトに指定した再生コントロールなど、プロジェクトに関して役立つ情報が表示されます。この領域に表示されたオプションを変更するには、青いテキストをクリックします。

環境設定を変更するには、「環境設定」をクリックします。

アドビのお勧め

 チュートリアルを共有しますか?



実行ファイルまたは mac アプリケーションとしてのプロジェクトのパブリッシュ

EXE または APP ファイルとしてプロジェクトをパブリッシュする方法を説明するビデオチュートリアルです。

プロジェクトを FTP 経由で Web サイトにパブリッシュ

Adobe Captivate プロジェクトを FTP 経由で Web サイトに直接パブリッシュすることができます。

1. 開いているプロジェクトで、ファイル／パブリッシュを選択します。
2. パブリッシュダイアログボックスで、「FTP」を選択し、次のオプションを設定します。

プロジェクトのタイトル 任意の名前を入力します。

サーバー プロジェクトをパブリッシュする FTP サイトをホストしているサーバーの名前を選択します。一覧に FTP サーバーを追加するには、参照「(<<+>>)」ボタンをクリックし、FTP サーバーダイアログボックスのオプションを使用してサーバーを追加または削除します。

注意： FTP サーバー一覧をプロジェクトごとに別個に作成する必要はありません。FTP の一覧に加えた変更は、Adobe Captivate によって自動的に保存されます。また、それらの変更は環境設定の読み込みと書き出しを行う際にも反映されます。

ディレクトリ ファイルをアップロードするサーバー上の特定のディレクトリを入力します。

ユーザー名 サーバーにファイルをパブリッシュする権限を持つユーザーの名前を入力します。

パスワード ユーザー名の正しいパスワードを入力します。

ポート ファイルのアップロード先の正しいポート番号を入力します。一般に、ポート番号 21 が使用されます。

3. ファイル形式を選択します。

SWF ファイル FTP 用に Flash SWF ファイルを作成する場合は、このオプションを選択します。

プロジェクトファイル FTP 用に Adobe Captivate プロジェクトファイル（CPTX）を作成するには、このオプションを選択します。これは、他の人がプロジェクトを開く、または編集する必要がある場合に便利です。

4. （オプション）当該サーバー用に入力した設定をテストするには、「テスト設定」をクリックします。正常に接続できたことを伝えるメッセージ、または接続できない理由を説明するエラーメッセージのどちらかが表示されます。

5. 出力オプションを選択します。

Zip ファイル ZIP ファイルを作成します。WinZip などのプログラムを使用してファイルを開きます。

フルスクリーン フルスクリーンモードでファイルを開きます。

HTML の書き出し 標準の JavaScript ファイルを作成します。これは、HTML ファイルに SWF ファイルを埋め込みやすくするためのファイルです。

Flash Player のバージョン 選択した Flash バージョンの SWF ファイルが Adobe Captivate によって生成されます。

6. 「プロジェクト情報」領域には、サイズ（解像度）、スライド数、音声情報、e ラーニングの詳細、アクセシビリティ準拠およびプロジェクトに指定した再生コントロールなど、プロジェクトに関して役立つ情報が表示されます。この領域に表示されたオプションを変更するには、青いテキストをクリックします。

環境設定を変更するには、「環境設定」をクリックします。

7. 「パブリッシュ」をクリックします。

完了したら、プロセスが完了した旨が表示されます。

注意： ファイルをアップロードしたら、ブラウザーから Web アドレスを入力してプロジェクトを見ることができます。アドレスは、<http://www.yourwebaddress.com/filename.htm> の形式になります。www.yourwebaddress.com は URL のアドレスで、[filename.htm](http://www.yourwebaddress.com/filename.htm) は手順 2 で入力したファイル名です。

アドビのお勧め

 チュートリアルを共有しますか？



FTP を使用した Web へのプロジェクト のパブリッシュ

FTP を使用してプロジェクトをパブリッシュする方法を説明するビデオチュートリアルです。

Acrobat.com または内部サーバーへの報告

レポートワークフロー

レポートの環境設定

結果の送信

結果の表示

Adobe Captivate Quiz Results Analyzer とオフライン報告

クイズスコアを追跡するための学習管理システム（LMS）を使用する必要がない場合は、Adobe Captivate の代替報告オプションを使用できます。レポートサーバーとして、Acrobat.com か内部 Web サーバーを選択できるようになりました。

ユーザーのクイズ結果が送信された後、AIR ベースのデスクトップアプリケーションである Adobe Captivate Quiz Results Analyzer を使用して、オンラインモードおよびオフラインモードで評価レポートを分析できます。

レポートワークフロー

[トップへ戻る](#)

1. クイズを作成し、レポートサーバーとして Acrobat.com または内部サーバーのいずれかを設定します。
2. ユーザーがクイズを完了し、結果をレポートサーバーに送信します。
3. Adobe Captivate Quiz Results Analyzer を使用して、サーバーのレポートにアクセスし、レポートを表示、生成およびパブリッシュします。
4. レポートをローカルに保存し、オフラインモードで分析できるようにします。

報告の環境設定を行った後は、プロセスはバックグラウンドで実行され、ユーザーの操作は通常は必要ありません。

レポートの環境設定

[トップへ戻る](#)

1. 編集／環境設定（Windows）または Adobe Captivate／環境設定（Mac OS）を選択します。
2. 環境設定ダイアログボックスで、クイズメニューの「報告」を選択します。
3. 「このプロジェクトの報告を有効にする」をチェックします。
4. 「Acrobat.com」または「内部サーバー」を選択し、「設定」をクリックします。
5. AlternateReporting ダイアログボックスで、サーバーの設定を入力します。
 - **Acrobat.com** の場合：登録済みの場合は、ユーザー名とパスワードを指定します。
Acrobat.com に登録していない場合またはパスワードを忘れた場合は、それぞれ該当するリンクをクリックすると、登録またはパスワードを取得するための Acrobat.com Web サイトに移動します。
 - **内部サーバー** の場合：次の例に従って Web サーバーのパスを指定します。
`http://<ip アドレス>/internalServerReporting.php`
任意の Web サーバーを内部サーバーにできます。
internalServerReporting.php はサンプルの PHP で、Adobe Captivate のインストールフォルダーにあります。このサンプルを使用するか、PHP や ASP などの独自のサーバー側ファイルを作成し、サーバーに書き込むことができます。サーバーでファイルの書き込みが許可されていることを確認してください。
6. 評価を実施する機関、部署、およびコースの詳細を入力します。

結果の送信

[トップへ戻る](#)

1. ユーザーは、クイズの完了後に表示される結果のスライドで、「結果のポスト」をクリックします。
2. プロンプトで名前と電子メールアドレスを指定し、「送信」をクリックします。
注意： 名前と電子メールアドレスは検証されません。
3. 作成者が設定した報告の環境設定に基づいて、結果が Acrobat.com または内部サーバーに送信されます。

結果の表示

[トップへ戻る](#)

結果を表示およびダウンロードするには、Adobe Captivate Quiz Results Analyzer を使用します。

ユーザーがクイズ結果を Acrobat.com に送信した場合でも、その結果を直接表示することはできません。内部 Web サーバーを使用している場合は、レポートを手動で取得します。Adobe Captivate Quiz Results Analyzer を使用すると、これらの制限がなくなります。

Adobe Captivate Quiz Results Analyzer とオフライン報告

[トップへ戻る](#)

Adobe Captivate Quiz Results Analyzer は、Acrobat.com または内部サーバーにポストされたクイズ結果の分析を可能にする AIR ベースのデスクトップアプリケーションです。

このツールを使用すると、次の操作を行うことができます。

- 結果を表示してレポートを生成する
- 結果をローカルフォルダーに保存し、オフラインモードで表示できるようにする
- レポートをカスタマイズしてレポートの列を表示または非表示にする
- レポートを印刷する
- 結果を比較しやすくするために、折れ線グラフと棒グラフで結果を表示する動的なグラフを生成する。レポートを CSV ファイルとして書き出すこともできます。

注意： Adobe Captivate Quiz Results Analyzer を使用するために、自分のマシンに Adobe Captivate をインストールする必要はありません。

Adobe Captivate Quiz Results Analyzer のインストール

Quiz Results Analyzer.air は、アドビ システムズ社の Web サイト (www.adobe.com/go/cp5_quizanalyzer) からダウンロードするか、または Adobe Captivate のインストール場所から実行することができます。

AIR がインストールされていることを確認してください。Adobe Captivate Quiz Results Analyzer を実行するには、AIR プラットフォームが必要です。

AIR は、<http://get.adobe.com/jp/air/> からダウンロードできます。

Adobe Captivate Quiz Results Analyzer の使用

Analyzer を起動してソースを指定します。ソースは Acrobat.com、内部サーバー、または（結果をダウンロードした場合は）このコンピューターのいずれかになります。

内部サーバーオプションは、AIR アプリケーションの環境設定でサーバーを追加したときのみ表示されます。これを行うには、オプション／環境設定をクリックし、「追加」をクリックします。

注意： 内部サーバーで、結果が CaptivateResults-<内部サーバー名> フォルダーに保存されます。

結果をローカルコンピューターにダウンロードするには、Download To Disk アイコンをクリックします。結果は CaptivateResults-<AdobeAcrobatID> フォルダーに保存されます。



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

パブリッシュの環境設定の設定

1. 編集／環境設定（Windows）または Adobe Captivate／環境設定（Mac OS）を選択します。
2. 環境設定ダイアログボックスで、プロジェクトメニューの「パブリッシュ設定」を選択します。
3. 各種オプションを必要に応じて設定します。
1 秒あたりのフレーム数 1 秒あたりの Flash フレーム数を設定します。ほとんどの場合に適する、1 秒あたり 30 フレームにデフォルトで設定されています。例えば、デフォルト設定では、1 秒間のキャプションには 30 個の Flash フレームが必要になります。プロジェクトのフレーム数を 30 で除算すると、プロジェクトの再生時間（秒数）になります。Adobe Captivate SWF ファイルをフレームレートが 30 以外の別の SWF ファイルに埋め込むときは、レートの変更が必要な場合もあります。

Adobe Acrobat Connect Pro メタデータのパブリッシュ Adobe Acrobat Connect Pro に簡単にプロジェクトを統合できるようにする情報を Adobe Captivate プロジェクトファイル（SWF）に追加します。埋め込まれたデータは、プロジェクトを Connect サーバーにパブリッシュするときに Adobe Captivate CPTX ファイルを SWF ファイルにリンクし、Adobe Acrobat Connect Pro で行われる検索中に、Adobe Captivate 出力ファイルを見つけやすくします。

詳しくは、Adobe Connect を参照してください。

注意： このオプションを選択すると、プロジェクトのサイズが大きくなります。Adobe Acrobat Connect Pro でプロジェクトを使用しない場合は、このオプションの選択を解除し、完成したプロジェクトファイル（SWF）のサイズを減らすことができます。ただし、出力ファイル（SWF）を Adobe Acrobat Connect Pro で使用する可能性がある場合は、「Adobe Acrobat Connect Pro メタデータのパブリッシュ」オプションを選択することをお勧めします。

マウスを含める 記録したマウスの動きをプロジェクトに含めます。

音声を収録 プロジェクトに追加されている音声ファイルを含めます。

音声をモノラルとしてパブリッシュ ステレオ音をモノラルに変換します。

タイプを打つ音を再生 完成したプロジェクトで、記録されたキーストロークを示すタイプを打つ音声を再生します。例えば、電子メールのメッセージが送られる様子を記録していて、電子メールの受取人のアドレスを入力する場合、タイプしているときの音を録音し、このオプションを使用してキーを押すたびにその音を再生できます。

アクセシビリティを有効化 視覚障害のあるユーザーがプロジェクトにアクセスできるようにするには、このオプションを有効にします。ユーザーがプロジェクトを表示するときにスクリーンリーダーのヘルプを使用すると、プロジェクト内のテキストが読み上げられます。さらに、プロジェクトで設定したその他のアクセシビリティオプションも有効になります。

リソースを外部化 プロジェクトを SWF ファイルとしてパブリッシュすると、単一の SWF ファイルが生成されます。SWF ファイルのサイズを縮小するために、ファイルのオブジェクト（スキン、ウィジェット、FMR SWF ファイルおよびアニメーション）の一部を外部化することを選択できます。パブリッシュ後、外部化されたリソースは SWF ファイルとは別に存在し、SWF ファイルはそれらのリソースを参照します。



他のアプリケーションと Adobe Captivate を併用する

このページにリンクされている一部のコンテンツは英語でのみ表示される場合があります。

Adobe Connect

学習の管理での Adobe Connect の使用

Adobe Connect ミーティングに Adobe Captivate を追加する

Adobe Connect トラッキングを追加する

Adobe Connect 検索機能を有効化する

インターネットでオンライン会議、プレゼンテーション、トレーニングなどを開催するには、Adobe® Connect™ を使用します。Adobe Connect と Adobe Captivate を統合すると、Connect の会議にソフトウェアのインタラクティブなシミュレーションやデモンストレーションを含めることができます。

主な統合機能には、次の機能が含まれます。

Adobe® Connect™ トレーニング Adobe Captivate のデモンストレーションおよびインタラクティブなシミュレーションを追加して、会議やトレーニングの効率を高めます。プレゼンターは同期ボタンを使用して、参加者全員に操作が見えるようにします。同期オプションをオフにすると、参加者が各自のコンピュータで Adobe Captivate のデモやシミュレーションを自由に操作できるようになります。

簡単な配信とパブリッシュ Adobe Captivate のシミュレーションやデモンストレーションは、標準的な Web ブラウザーで提供できます。Adobe Connect のユーザーは、Adobe Captivate プロジェクトを Adobe Connect に直接パブリッシュできるので、他のユーザーがプロジェクトにアクセスできます。

Adobe Captivate と Adobe Connect を統合するためのオプションの使用 Adobe Captivate では、Adobe Captivate と Adobe Connect の連携を円滑にするために 2 つのオプションを選択できます。「Adobe Acrobat Connect メタデータを含める」オプションは、Connect の情報を Adobe Captivate のプロジェクトファイルに追加します。このオプションを設定すると、ユーザーは Adobe Captivate のプロジェクトとその内容を Adobe Connect から検索できます。また、Adobe Connect をクイズの報告出力オプションとして選択することもできます。Adobe Connect でこのオプションを使用すると、Adobe Captivate のプロジェクトでユーザーがクイズやインタラクティブなオブジェクトを操作する様子を追跡できます。アップロードしやすいように、プロジェクトを ZIP ファイルに圧縮することもできます。Adobe Connect の統合によって、ビデオファイルも簡単に更新できるようになりました。

学習管理への Adobe Connect の使用

[ページのトップへ](#)

Adobe Connect を使用すると、ライブ仮想教室やセルフペースコースへの e ラーニング用のコンテンツの配信、参加者の管理、学習者の進行状況の追跡を簡単に行えるようになります。Adobe Connect の学習管理システムによる統合ソリューションについて詳しく

は、www.adobe.com/go/learn_adobeconnectlms_jp を参照してください。

Adobe Captivate プロジェクトに Adobe Connect の学習管理機能を活用できます。次の操作を実行して、Adobe Captivate プロジェクトを Adobe Connect サーバーにアップロードします。

- 環境設定ダイアログボックスで Adobe Connect を LMS として指定します。
- プロジェクトを Adobe Connect サーバーにパブリッシュします。

LMS としての Adobe Connect の指定

1. 編集／環境設定（Windows）または Adobe Captivate／環境設定（Mac OS）を選択します。
2. 環境設定ダイアログボックスで、クイズメニューの「報告」を選択します。
3. 「Adobe Connect」を選択します。
4. 「OK」をクリックします。

プロジェクトを Adobe Connect にパブリッシュ

SWF ファイルとは別に、ソースファイルおよび任意の外部 FLV ファイルをサーバーにアップロードできます。また、プロジェクトを単一の zip ファイルとしてアップロードすることもできます。

1. ファイル／パブリッシュを選択します。
2. 「Adobe Connect」を選択します。
3. 「サーバーの変更」をクリックし、Acrobat Connect Server の名前と URL を追加します。

4. Adobe Connect Server ダイアログボックスで、「追加」をクリックします。
5. プロジェクトを読み込む Acrobat Connect Server の名前と URL を入力します。
6. パブリッシュダイアログボックスで、必要に応じてオプションを選択します。
プロジェクトファイルのパブリッシュ
ソースファイルがサーバーにアップロードされます。
プロジェクトファイルを Zip 圧縮
パブリッシュしたすべてのファイルが、単一の zip ファイルとしてサーバーにアップロードされます。
ビデオファイル (*.flv) をパブリッシュする
Adobe Captivate プロジェクトに読み込んだ任意のビデオファイルをパブリッシュします。
SWF
プロジェクトを ファイル (SWF) としてパブリッシュします。
HTML5 (サブスクリプションおよびアップグレードプランの場合のみ)
プロジェクトを HTML5 出力としてパブリッシュします。
7. 「パブリッシュ」をクリックします。
8. Adobe Connect ウィンドウで、ログイン資格情報を入力します。
9. 「新規フォルダー」をクリックし、プロジェクトファイルのアップロード先となるフォルダーを作成します。代わりに、リストから任意の既存フォルダーを選択することもできます。
10. 「このフォルダーにパブリッシュする」をクリックします。
11. Adobe Connect Server ウィンドウで、次の操作を実行します。
 - a. 「タイトル」フィールドにプロジェクトの名前を入力します。
 - b. プロジェクトの URL をカスタマイズする場合は、「カスタム URL」フィールドに名前を入力します。URL プレフィックス http://<サーバー名>/ を追加します。
 - c. プロジェクトの説明を入力します。
 - d. 作成したプロジェクトの言語を選択します。
 - e. 「完了」をクリックします。

Adobe Connect にコンテンツをアップロードした後、そのコンテンツを既存のコースの一部にするか、または新しいコースにすることができます。

Adobe Connect の会議への Adobe Captivate デモの追加

[ページのトップへ](#)

次の 2 通りの方法で Adobe Captivate のプロジェクトを Adobe Connect の会議で使用できます。

- Adobe Captivate のプロジェクトを Adobe Connect に直接パブリッシュします。プロジェクトを Connect コンテンツライブラリから Adobe Connect の会議に追加します。アドビシステムズ社ではこのオプションを推奨しています。コンテンツライブラリから Adobe Captivate プロジェクトを追加すると、Adobe Captivate のすべての機能が Adobe 内で正しく使用できるようになります。)
- Adobe Captivate プロジェクトをパブリッシュして、コンピューターに保存される .zip ファイルを作成し、その .zip ファイルを Adobe Connect の会議に追加します。

プレゼンターは同期ボタンを使用して、参加者全員に操作が見えるようにできます。プレゼンターがマウスを動かしたり、デモを操作したりすると、会議の参加者全員のコンピューターにそのアクションが表示されます。プレゼンターが同期オプションをオフにすると、参加者は各自のコンピューターで Adobe Captivate デモやシミュレーションを自由に操作できるようになります。プレゼンターは、必要に応じて何度でも同期機能のオンとオフを切り替えることができます。

注意： Adobe Captivate プロジェクトに _skin ファイルが含まれている場合は、Adobe Connect の「同期」ボタンが表示されません。

Adobe Connect に複数のファイルを含める場合は、必ず次の操作を実行します。

1. 編集／環境設定 (Windows) または Adobe Captivate／環境設定 (Mac OS) を選択します。
2. カテゴリーパネルで「プロジェクト」を展開し、「パブリッシュ設定」を選択します。

3. プロジェクトパネルで「Adobe Acrobat Connect メタデータのパブリッシュ」を選択します。
 4. 「OK」をクリックします。
 5. ファイル／パブリッシュを選択します。
 6. 「Flash（SWF）」を選択します。
 7. 「出力」オプションで ZIP ファイルを選択します。
- ZIP ファイルを Adobe Connect の会議にアップロードします。

Connect コンテンツライブラリから会議への Adobe Captivate プロジェクトの追加

1. Adobe Captivate で、プロジェクトを作成します。
2. プロジェクトを Adobe Connect にパブリッシュします。
3. 既存の会議を開くか、会議を作成します。
4. 参加してもらいたい人に、会議の URL を送ります。
5. 会議室に入ります。
6. ポッド／共有／コンテンツライブラリから選択を選択します。
7. Adobe Captivate プロジェクトを選択し、「開く」をクリックします。
8. （オプション）必要に応じて「同期」ボタンをクリックし、プレゼンターが行ったアクションを参加者の画面に表示するか、各自がコンピューターを制御できるようにします。
9. 「共有の停止」をクリックして Adobe Connect の会議室に戻ります。

デスクトップから会議への Adobe Captivate プロジェクトの追加

1. Adobe Captivate で、プロジェクトを作成します。
2. プロジェクトを Flash にパブリッシュして、SWF ファイルを作成します。
3. SWF ファイルの場所を書き留めます。
4. Adobe Connect にログインします。
5. 既存の会議を開くか、会議を作成します。
6. 参加してもらいたい人に、会議の URL を送ります。
7. 会議室に入ります。
8. ポッド／共有／マイコンピューターから選択を選択します。
9. Adobe Captivate SWF ファイルのある場所まで移動し、ファイルを選択して「開く」をクリックします。
10. アップロードメッセージが表示されます。SWF ファイルがアップロードされたら、Adobe Captivate 再生バーの「再生」ボタンをクリックしてプロジェクトを開始します。
11. （オプション）必要に応じて「同期」ボタンをクリックし、プレゼンターが行ったアクションを参加者の画面に表示するか、各自がコンピューターを制御できるようにします。
12. 「共有の停止」をクリックして Adobe Connect の会議室に戻ります。

Adobe Connect のトラッキングの追加

[ページのトップへ](#)

Adobe Connect の会議に追加した Adobe Captivate のシミュレーションをユーザーが操作する様子を追跡できます。追跡しやすくするには、プロジェクト出力オプションとして Adobe Connect を指定します。このオプションには環境設定ダイアログボックスの「クイズ」設定からアクセスします。

1. Adobe Captivate プロジェクトを開きます。

2. クイズ／クイズ環境設定を選択します。
3. クイズメニューから「報告」を選択します。
4. 「このプロジェクトの報告を有効化」を選択します。
5. 「Adobe Connect」を選択します。
6. 「OK」をクリックします。

Adobe Connect 検索機能の有効化

検索を有効にすると、Adobe Captivate のプロジェクトを Adobe Connect から検索できるようになります。

1. Adobe Captivate プロジェクトを開きます。
2. 編集／環境設定（Windows）または Adobe Captivate／環境設定（Mac OS）を選択します。
3. カテゴリーパネルで「プロジェクト」を展開し、「パブリッシュ設定」を選択します。
4. 「Adobe Connect メタデータのパブリッシュ」を選択します。
5. 「OK」をクリックします。

注意： 「Adobe Connect メタデータを含める」オプションは、デフォルトではオンになっています。このオプションを選択すると、プロジェクトのサイズが大きくなります。Adobe Connect でプロジェクトを使用しない場合は、このオプションを選択解除します。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

Microsoft PowerPoint

PowerPoint の説明

PowerPoint プレゼンテーションを Adobe Captivate へインポートする
PowerPoint プレゼンテーションから Adobe Captivate プロジェクトを作成する
Adobe Captivate プロジェクトを PowerPoint プレゼンテーションに挿入する
インポートされた PowerPoint のスライドを Adobe Captivate で編集する
Adobe Captivate の外で実行された PowerPoint プレゼンテーションの変更を更新する
プレゼンテーションのインポート後にリンクのタイプを変更する
インポート後にプレゼンテーションへのリンクを変更する
組み込みスライドでプロジェクトのファイルサイズを減らす
Mac OS 上の Microsoft PowerPoint での Adobe Captivate の使用

Microsoft PowerPoint のプレゼンテーションは、Adobe Captivate に読み込んで編集できます。読み込んだスライドは、Adobe Captivate の内部から Microsoft PowerPoint 環境で編集できます。ソースの PowerPoint プレゼンテーションにリンクすることにより、Adobe Captivate プロジェクトとの同期を維持できます。

PowerPoint プレゼンテーションが Adobe Captivate プロジェクトにリンクされている場合、Adobe Captivate でソースプレゼンテーションへの参照が作成されます。リンクされたプレゼンテーションを編集するために Adobe Captivate で開くと、ソースのプレゼンテーションが Adobe Captivate に読み込まれます。ソースのプレゼンテーションはプロジェクトに埋め込まれるのではなく、参照されるだけなので、プレゼンテーションへのリンクによって Adobe Captivate プロジェクトのファイルサイズは影響を受けません。

リンクせずに Adobe Captivate 内にプレゼンテーションを読み込むと、ソースのプレゼンテーション全体がプロジェクトに埋め込まれます。埋め込まれたプレゼンテーションを編集しても、ソースファイルには影響しません。ただし、埋め込みを行うと、Adobe Captivate プロジェクトのファイルサイズが大きくなります。Microsoft PowerPoint プレゼンテーションの場所が固定されていない場合、プレゼンテーションを埋め込むことができます。また、Microsoft PowerPoint プレゼンテーションにアクセスしないコンピューター上で Adobe Captivate プロジェクトを開かない場合に、埋め込み機能が役立ちます。

Adobe Captivate は、ppt、.pps、.pptx、および .ppsx の拡張子が付いた PowerPoint プレゼンテーションをサポートしています。コンピューターに PowerPoint がインストールされていなくても、PPT と PPS のスライドを読み込むことができます。ただし、読み込みの後に編集を行うことはできません。PPTX と PPSX のスライドを読み込むには、システムに Microsoft PowerPoint がインストールされている必要があります。読み込み中に Adobe Captivate で PPTX ファイルが PPT ファイルに変換されます。このような変換に伴って失われる情報について詳しくは、Microsoft の Web サイト (<http://office.microsoft.com/ja-jp/powerpoint/HA101023491033.aspx>) を参照してください。

シナリオ	PowerPoint 必要バージョン
PPT ファイルの読み込み	PPT ファイルからスライドを読み込む場合は、Microsoft PowerPoint をインストールする必要はありません。
PPTX ファイルの読み込み	(Windows) Microsoft PowerPoint 2007 または 2010 または Microsoft PowerPoint 2003 と Office Service Pack 3 以降および Office 互換機能パック (Mac OS) Microsoft PowerPoint 2008 または 2011 または Microsoft PowerPoint 2004 と Office 2004 update (11.5 以降) および Open XML Converter (Office 2008 用の互換機能パック)
PPT ファイルの編集	(Windows) Microsoft PowerPoint 2003 または Microsoft PowerPoint 2007 (Mac OS) Microsoft PowerPoint 2004 または Microsoft PowerPoint 2008 または 2011
PPTX ファイルの編集	(Windows) Microsoft PowerPoint 2003 と Office Service Pack 3 以降および Office 互換機能パック (両方とも Microsoft Web サイトからフリーウェアとして入手可能) または Microsoft PowerPoint 2007 (Mac OS) Microsoft PowerPoint 2008 または 2011

Adobe Captivate に読み込む前に、Microsoft PowerPoint で PowerPoint ファイルを開いて、編集、保存します。この手順を実行しておくと、コンピューターにインストールされている PowerPoint の動作が安定します。

PowerPoint のヒント

[ページのトップへ](#)

Adobe Captivate と PowerPoint を操作するときは、次のガイドラインに従います。

- 読み込みまたはラウンドトリップ中に Adobe Captivate によって起動された PowerPoint を閉じたり使用したりしないでください。
- 同じモード、つまり両方が管理者モードまたは両方が管理者でないモードの Adobe Captivate および PowerPoint を起動します。両方を管理者モードで起動することをお勧めします。
- Adobe Captivate が PowerPoint を使用している間は、（ノートパッドなどの他のアプリケーションやファイルのコピーでも）コピー / ペーストアクションを実行しないでください。
- 複数の編集作業の同時実行を避ける。例えば、Adobe Captivate 内のリンクされた PowerPoint ファイルと、Microsoft PowerPoint 内のソースファイルを同時に編集するとします。この場合、どのような結果になるか予測できません。
- 古いバージョンの Microsoft PowerPoint で PPTX および PPSX ファイルを編集しないようにする。埋め込まれた PPTX または PPSX ファイルを Adobe Captivate の外部で編集する場合は、リソースライブラリからファイルを書き出した後、そのファイルを編集します。次に、編集済みのファイルを Adobe Captivate 内で更新できます。
- インタラクティブな PowerPoint プラグインをインストールしている場合は、Adobe Captivate で編集のためにプレゼンテーションを開く前に、必ず Microsoft PowerPoint を起動するようにします。
- 共有ネットワークドライブ上にある PowerPoint ファイルへのネットワークを介したリンクを避ける。共有ファイルを操作しているときに接続が失われると、どのような結果になるか予測できません。

Adobe Captivate への PowerPoint プレゼンテーションの読み込み

[ページのトップへ](#)

- 開いているプロジェクトで、ファイル／読み込み／PowerPoint スライドを選択します。
- 読み込む PowerPoint プレゼンテーションのファイルまで移動して選択します。
- 「開く」をクリックします。
- 読み込んだ PowerPoint スライドを Adobe Captivate プロジェクトのどこに配置するかを決めます。プロジェクトの最後にスライドを追加するか、一覧からスライドをクリックして、そのスライドの後に PowerPoint スライドを追加します。
- 「OK」をクリックします。
- PowerPoint プレゼンテーションを変換ダイアログボックスで、以下の操作を行います。
 - Adobe Captivate プロジェクトスライドに変換する PowerPoint スライドを選択します。
 - 選択したスライドのナビゲーション環境設定を指定します。
 - PowerPoint プレゼンテーションにリンクする場合は、「リンク設定済み」を選択します。PowerPoint プレゼンテーションを埋め込む場合は、「リンク設定済み」を選択解除します。
- 「OK」をクリックします。

PowerPoint スライドが Adobe Captivate プロジェクトに読み込まれ、指定した場所に表示されます。必要に応じて、スライドの順序を変更できます。

PowerPoint プレゼンテーションスライドのナレーションは、音声オブジェクトとして読み込まれ、タイムラインに別のオブジェクトとして表示されます。リンク設定済みモードであっても、読み込み後に Adobe Captivate で音声ファイルに加えた変更は、対応する Microsoft PowerPoint プレゼンテーションに反映されません。同様に、Microsoft PowerPoint で音声ファイルに加えた変更は、Adobe Captivate プロジェクトに反映されません。オブジェクトの音声は、そのオブジェクトを含んでいるスライドから作成される SWF ファイルに保持されます。

スライドのラベルとメモは初回読み込み時にのみ読み込まれます。以降 PowerPoint のラベルやメモに加えられた変更は、Adobe Captivate には反映されません。

PowerPoint プレゼンテーションからの Adobe Captivate プロジェクトの作成

1. 開いているプロジェクトで、ファイル／新規／MS PowerPoint のプロジェクトを選択します。
2. 読み込む PowerPoint プレゼンテーションのファイルまで移動して選択します。
3. PowerPoint プレゼンテーションを変換ダイアログボックスで、以下の操作を行います。
 - a. プロジェクトの名前を入力します。
 - b. 新しい Adobe Captivate プロジェクトのサイズを選択します。表示されるサイズは、PowerPoint 内のスライドの実際サイズです。このサイズを変更することはお勧めできません。
 - c. Adobe Captivate プロジェクトスライドに変換する PowerPoint スライドを選択します。
 - d. 選択したスライドのナビゲーション環境設定を指定します。
 - e. PowerPoint プレゼンテーションにリンクする場合は、「リンク設定済み」を選択します。PowerPoint プレゼンテーションを埋め込む場合は、「リンク設定済み」を選択解除します。
4. 「OK」をクリックします。

PowerPoint プレゼンテーションへの Adobe Captivate プロジェクトの挿入

Adobe Captivate のプロジェクトを Microsoft PowerPoint のプレゼンテーションに簡単な手順で挿入できます。Adobe Captivate プロジェクトを SWF ファイルとしてパブリッシュします。次に、PowerPoint プレゼンテーションを開き、パブリッシュされた SWF ファイルをスライドに挿入します。

注: Microsoft PowerPoint 2007 への Adobe Captivate プロジェクトの挿入について詳しくは、[Microsoft Web サイト](#)で PowerPoint 2007 に関するトピックを参照してください。

1. Adobe Captivate で、プロジェクトを作成および編集します。
2. プロジェクトを ファイル (SWF) としてパブリッシュします。
3. SWF ファイルの保存場所を書き留めます。
4. Adobe Captivate プロジェクトを追加する PowerPoint プレゼンテーションを開きます。
5. 開発メニューで、コントロールツールボックスから「コントロールの選択」を選択します。
6. 「コントロールの選択」を選択します。
7. オブジェクトの一覧から Shockwave Flash オブジェクトを選択します。
8. 斜めにドラッグしてプロジェクトのボックスを作成します。

 プロジェクトを表示するボックスは、サイズを変更できます。PowerPoint でプロジェクトを挿入したスライドに戻り、サイズ変更ハンドルをドラッグします。
9. ボックスを右クリック (Windows) または Control キーを押しながらクリック (Mac OS) し、「プロパティ」を選択します。
10. プロパティダイアログボックスで、一番上の行の「カスタム」を一度クリックします。
11. 「参照」ボタンを一度クリックします。

プロパティページダイアログボックスが表示されます。
12. 追加する SWF ファイルの場所を「ムービー URL」に入力します。再生する SWF ファイルの名前を含む完全なパス (例えば C¥:¥My Documents¥MyFile.swf) か URL を入力します。
13. 「OK」をクリックします。
14. 手順 9 で開いた PowerPoint プロパティダイアログボックスで、次のプロパティを設定します。
 - 「再生」プロパティを「True」に設定して、スライドが表示されたときにファイルを自動的に再生します。SWF ファイルに、開始と巻き戻しのコントロールが装備されている場合は、「再生」プロパティを「False」に設定できます。

- アニメーションを繰り返し再生しない場合は、「ループ」プロパティを「False」に設定します。下向き矢印を表示するためにセルをクリックして、矢印をクリックし「False」を選択します。
- 「ムービー埋め込み」を「True」に設定して、PowerPoint プレゼンテーションに Adobe Captivate プロジェクトが必ず含まれることを確認します。

15. オプションの設定が完了すると、プロパティダイアログボックスを閉じます。

16. プロジェクトをテストします。

[ページのトップへ](#)

Adobe Captivate 内での読み込まれた PowerPoint スライドの編集

PowerPoint を起動せずに、Adobe Captivate 内で PowerPoint プレゼンテーションから読み込まれた個別のスライドまたはスライドセット全体を編集できます。少数のスライドを編集する場合は、各スライドを個別に編集します。プレゼンテーション全体を編集するよりも速くできます。

注意： Mac OS では単一スライドの編集モードはサポートされていません。

リンク付きのスライドがある Adobe Captivate プロジェクトを編集目的で送信する場合は、PowerPoint プレゼンテーションと一緒にプロジェクトも送ってください。受信者は、プレゼンテーションを編集する前にそのプレゼンテーションをリンクし直す必要がある場合があります。

1. PowerPoint プレゼンテーションをプロジェクトに読み込みます。
2. スライドを開き、PowerPoint から読み込んだスライドに移動します。
3. Microsoft PowerPoint で生成されたスライドを右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）し、「Microsoft PowerPoint で編集」を選択してから、次のいずれかのオプションを選択します。

スライドを編集 選択したスライドを編集します。

プレゼンテーションを編集 プレゼンテーション全体を編集します。

ライブラリのプレゼンテーションを検索 ライブラリからプレゼンテーションを探します。このオプションを選択した場合、ライブラリのプレゼンテーションがハイライトされます。

アニメーションを書き出し 選択したスライドを SWF ファイルに変換します。変換が完了すると、SWF ファイルを保存するように求められます。

4. 「スライドを編集」または「プレゼンテーションを編集」を選択すると、Adobe Captivate ウィンドウで PowerPoint 編集環境が開きます（Windows で Adobe Captivate を使用している場合）。これで、Microsoft PowerPoint 内でスライドを編集できます。

Mac OS で Adobe Captivate を使用する場合は、「[MAC OS 上の Microsoft PowerPoint on での Adobe Captivate の使用](#)」を参照してください。

5. 編集が完了したら、「PPT を保存」をクリックします。
6. Adobe Captivate 編集環境が表示されます。
7. プロジェクトを保存します。

[ページのトップへ](#)

Adobe Captivate 以外で行った PowerPoint プレゼンテーション変更の更新

PowerPoint ファイルをリンクして Microsoft PowerPoint で直接変更を加えたときは、ファイルを更新する必要があります。

1. Adobe Captivate プロジェクトを開き、PowerPoint プレゼンテーションから読み込んだスライドに移動します。
2. Microsoft PowerPoint で生成されたスライドを右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）し、Microsoft PowerPoint で編集／ライブラリのプレゼンテーションを検索を選択します。このオプションを選択した場合、ライブラリでスライドを含む PowerPoint プレゼンテーションがハイライトされます。
3. プレゼンテーションフォルダーのプレゼンテーションを右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）します。
4. 「更新」を選択します。

注意： Adobe Captivate ライブラリ内のファイルとオリジナルの Microsoft PowerPoint ファイルが同期していない場合は、ライブラリのステータス列のドットの色が、緑からオレンジに変わります。作成元の Microsoft PowerPoint ファイルを削除または再配置した場合、ステータス列に疑問符が表示されます。クリックしてリンクを再設定します。

プレゼンテーション読み込み後のリンクタイプの変更

1. Adobe Captivate プロジェクトを開き、PowerPoint プレゼンテーションから読み込んだスライドに移動します。
2. Microsoft PowerPoint で生成されたスライドを右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）し、Microsoft PowerPoint で編集／ライブラリのプレゼンテーションを検索を選択します。このオプションを選択した場合、ライブラリでスライドを含む PowerPoint プレゼンテーションがハイライトされます。
3. ライブラリパネルで、プレゼンテーションフォルダー内のプレゼンテーションを右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）します。
4. 次のいずれかの操作を実行します。
 - a. 読み込み中、プレゼンテーションにリンクしていない（埋め込み）場合は、「リンク先に変更」を選択します。リンクしたファイルの場所を指定します。
 - b. リンクしたファイルをプロジェクトに埋め込む場合は、「埋め込みに変更」を選択します。

プレゼンテーション読み込み後のリンクの変更

Adobe Captivate のプロジェクトを編集目的で送信する場合、プレゼンテーションからプロジェクトへのリンクを受信者が変更する必要がある場合があります。

1. Adobe Captivate プロジェクトを開き、PowerPoint プレゼンテーションから読み込んだスライドに移動します。
2. Microsoft PowerPoint で生成されたスライドを右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）し、Microsoft PowerPoint で編集／ライブラリのプレゼンテーションを検索を選択します。
このオプションを選択した場合、ライブラリでスライドを含む PowerPoint プレゼンテーションがハイライトされます。
3. プレゼンテーションを右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）します。
4. プロパティインスペクターで「更新」をクリックし、新しいパスを選択して「OK」をクリックします。

埋め込みスライドが含まれたプロジェクトのファイルサイズの縮小

Adobe Captivate プロジェクトにプレゼンテーションをリンクせずに読み込むことができます（埋め込みモード）。プレゼンテーション全体が Adobe Captivate プロジェクトに埋め込まれます。読み込み時に選択していないスライドも Adobe Captivate プロジェクトに読み込まれますが、プロジェクトには表示されません。ファイルサイズの縮小を選択すると、そのようなスライドがプロジェクトから削除されます。このプロセスは元に戻せません。

1. Adobe Captivate プロジェクトを開き、PowerPoint プレゼンテーションから読み込んだスライドに移動します。
2. Microsoft PowerPoint で生成されたスライドを右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）し、Microsoft PowerPoint で編集／ライブラリのプレゼンテーションを検索を選択します。
このオプションを選択した場合、ライブラリでスライドを含む PowerPoint プレゼンテーションがハイライトされます。
3. ライブラリパネルで、プレゼンテーションフォルダー内のプレゼンテーションを右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）します。
4. 「圧縮」を選択します。
注: リンクされたプレゼンテーションの場合、圧縮オプションは無効になります。

Mac OS での Adobe Captivate と Microsoft PowerPoint との連携

次に、Mac OS で Adobe Captivate と Microsoft PowerPoint を使用する場合の動作上の変更点を示します。

- （Adobe Captivate プロジェクトとして追加された）プレゼンテーションを編集することを選択した場合は、プレゼンテーションが Adobe Captivate ではなく Microsoft PowerPoint で開きます。Microsoft Windows では、Adobe Captivate 内部からプレゼンテーションを編集できます。

Microsoft PowerPoint でプレゼンテーションを編集しているときに、Adobe Captivate での作業を続行できます。

注: Adobe Captivate でのプロジェクトの更新中は、プレゼンテーションを編集しないでください。そうしないと、変更内容が失われます。先に Adobe Captivate でプロジェクトを更新してから、プレゼンテーションを変更します。

- Mac OS で Microsoft PowerPoint 2004 をインストールしている場合は（コンバーターパックをインストールしている場合でも）、PPSX ファイルの編集と圧縮はできません。



Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

学習管理システム（LMS）

LMS にレポートするプロジェクトの構成

LMS にプロジェクトを公開する

LMS を使用すると、Adobe Captivate を使用して作成したコンピューターベースのチュートリアルをインターネット経由で配布できます。LMS は、Web ベースのトレーニングを提供、追跡、および管理に使用します。

LMS にアップロードするプロジェクトは SCORM/AICC 標準に準拠している必要があります。

SCORM SCORM（Shareable Content Object Reference Model）とは、再利用できる e ラーニングオブジェクトの作成に使用する一連の仕様です。この仕様は、クライアント（Adobe Captivate など）とホスト（通常は LMS）間の通信を定義します。

SCORM は、米国国防総省の内部組織である Advanced Distributed Learning から配布されています。

AICC 航空産業 CBT 委員会（AICC）標準は、e ラーニング用のコンテンツを開発、配布および評価する方法を定義しています。

Adobe Captivate を使用すると、オプションでプロジェクトを SCORM/AICC 準拠にすることができ、またこれらの標準に準拠するのに必要なファイルが作成されます。パブリッシュしたパッケージは LMS に直接アップロードできます。

通常、次のワークフローは、Adobe Captivate を使用して LMS 対応パッケージを作成し、LMS にアップロードする場合に実行します。

1. 少なくとも 1 つのスライドに 1 つのインタラクティブなオブジェクトが含まれ、報告が有効になっている Adobe Captivate プロジェクトを作成します。
2. 環境設定の「SCORM/AICC」オプションを設定して、プロジェクトを設定して LMS に報告します。詳細については、「[LMS にレポートするプロジェクトの構成](#)」を参照してください。
3. 「HTML の書き出し」オプションを有効にした後、プロジェクトを SWF ファイルとしてパブリッシュします。また、ZIP ファイルに圧縮することをお勧めします。この方法により、パッケージを単一のファイルとして LMS にアップロードできます。
4. 次のいずれかの操作を実行します。
 - パブリッシュしたプロジェクトファイルまたは ZIP ファイルのまま LMS にアップロードします。
 - AICC ベースの LMS を使用している場合は、Adobe Captivate プロジェクトをパブリッシュして、HTTP の場所（コンテンツサーバー）にアップロードします。次に、HTML ファイルの URL を LMS にアップロードします。

プロジェクトを環境設定して LMS に報告する

[ページのトップへ](#)

1. 開いているプロジェクトで、クイズ／クイズ環境設定を選択します。環境設定ダイアログボックスが表示されます。
2. カテゴリリストで、クイズメニューの「報告」を選択します。
3. 「このプロジェクトの報告を有効化」を選択して、ドロップダウンリストのいずれかのオプションをクリックします。

SCORM 1.2 SCORM 1.2 ベースの LMS を使用している場合に選択します。「設定」をクリックして、マニフェストファイルの詳細を指定します。詳細については、「[マニフェストの詳細の構成](#)」を参照してください。

SCORM 2004 SCORM 2004 ベースの LMS を使用している場合に選択します。「設定」をクリックして、マニフェストファイルの詳細を指定します。詳細については、「[マニフェストの詳細の構成](#)」を参照してください。

AICC AICC ベースの LMS を使用している場合に選択します。

4. コースのステータスを LMS に報告する方法を指定します。詳細については、「[ステータスの表示](#)」を参照してください。

注意：「ステータス表現」オプションは、SCORM 1.2 でのみ使用できます。しかし、すべての SCORM 1.2 ベースの LMS がステータスを表示するわけではありません。
5. コースの合格および完了条件を指定します。コースのステータスは、ユーザーがこの条件を満たしているかどうかで決定されます。詳細については、「[成功/完了基準](#)」を参照してください。

注意：SCORM 1.2 とは異なり、SCORM 2004 では、合格条件と完了条件を別々に指定できます。
6. データを LMS に報告する方法を指定します。詳細については、「[レポートするデータ](#)」を参照してください。

7. 「LMS 初期化テキスト」フィールドで、Web ブラウザーにコースを読み込み中に、ユーザーに表示するテキストを入力します。

8. 「詳細」をクリックして以下の高度な設定を指定します。

再開データを送信しない ユーザーが休憩した後でセッションを再開すると、プロジェクトから LMS に再開が通知されます。前に中断したページがユーザーに表示されます。このオプションを有効にすると、プロジェクトを再開したときに最初のページがユーザーに表示されます。

完了後に終了を通常に設定 ユーザーが一度コースを問題なく完了した後に、もう一度起動する場合、最初のスライドからコースを再開します。このオプションを選択した場合、ステータスを「完了済み」に変更すると、cmi.exit 値が「標準」に設定されます。

注: この動作は、SCORM 2004 ベースの LMS と共通です。SCORM 1.2 ベースの LMS では、動作は異なる場合があります。このような場合は、LMS 管理者に支援を依頼してください。

バージョンおよびセッション ID をエスケープする バージョンおよびセッション ID を、URL エンコーディングされた値に変換します。

エスケープしない文字 「バージョンおよびセッション ID をエスケープする」オプションをサポートします。エスケープするバージョンやセッション ID に含まれてはならない文字を指定します。

マニフェストファイルが生成されます。マニフェストファイルを参照するには、Adobe Captivate プロジェクトをパブリッシュして、SWF ファイルを作成します。デフォルトの保存場所を使用した場合は、SWF ファイルおよび imsmanifest.xml ファイルが My Documents\My Adobe Captivate 6 Projects フォルダー (Windows) または /Users/<ユーザー名>/Documents/My Adobe Captivate Projects フォルダー (Mac OS) に保存されます。

「SCORM」オプションを使用してプロジェクトの報告を有効にすると、プロジェクトをパブリッシュするときに次のファイルが作成されます。

マニフェストファイル

このファイルを使用して、Adobe Captivate プロジェクトを LMS に読み込みます。マニフェストファイル imsmanifest.xml には、プロジェクトのメタデータとそのコース構造が含まれています。

HTML ファイル

LMS から Adobe Captivate プロジェクトを起動します。

JavaScript ファイル

SWF ファイルと LMS の間のリンクとして機能します。Adobe Captivate は、JavaScript API を使用して追跡データを LMS に送信します。

SWF ファイル

パブリッシュしたプロジェクトのコンテンツは SWF ファイルに格納されます。

その他のサポートファイル (.xsd ファイル)

LMS に必要なその他の情報が格納されています。

マニフェストの詳細の環境設定

コース領域：

ID (必須フィールド) ID は LMS で個々のマニフェストを識別するために使用されます。このフィールドには、Adobe Captivate プロジェクトの名前に基づくデフォルトの ID が自動的に追加されます。ID は随時変更できます。ID を変更するには、テキストを選択して新しいテキストを入力します。

タイトル (必須フィールド) LMS を使用してプロジェクトを参照するユーザーに表示されるプロジェクトのタイトルです。このフィールドには、Adobe Captivate プロジェクトの名前に基づくデフォルトのタイトルが自動的に追加されます。タイトルは随時変更できます。タイトルを変更するには、テキストを選択して新しいテキストを入力します。

説明 (必須フィールド) LMS に表示される、プロジェクトについての説明のテキストです。このフィールドには、Adobe Captivate プロジェクトの名前に基づくデフォルトの説明が自動的に追加されます。説明のテキストはいつでも編集できます。

バージョン (必須フィールド) 同じ ID のマニフェストでも、違ったバージョン番号を使用して複数のマニフェストを区別できます。例えば、プロジェクトを変更した後でアップロードする場合、異なるバージョン番号が使用されます。

長さ (オプションフィールド) 学習者がプロジェクトを完了するのに必要な時間。Adobe Captivate は、近似値を使用してこのフィールドをあらかじめ取得します。しかし、プロジェクトがビデオやアニメーションを含むなど、「重い」場合は、この値を変更できます。

SCO 領域：

ID

(必須フィールド) LMS で異なった共有可能なコンテンツオブジェクト (SCO) を識別するために使用されます。Adobe Captivate を使用している場合、SCO は Adobe Captivate プロジェクトを指します。このフィールドには、Adobe Captivate プロジェクトの名前に基づくデフォルトの ID が自動的に追加されます。ID は随時変更できます。ID を変更するには、テキストを選択して新しいテキストを入力します。

注: 1 つのコースに複数のプロジェクトを含めることができます。それぞれのプロジェクトが異なる SCO として処理されます。ただし、Adobe

Captivate では、1 つのコースで複数のプロジェクトはサポートされません。

タイトル

(必須フィールド) このフィールドには、Adobe Captivate プロジェクトの名前に基づくデフォルトのタイトルが自動的に追加されます。タイトルは随時変更できます。タイトルを変更するには、テキストを選択して新しいテキストを入力します。

ステータス表現

注意: 「ステータス表現」フィールドは、AICC または SCORM 1.2 を選択した場合にのみ使用できます。

合格 / 完了条件

ユーザーアクセス ユーザーが LMS からコースを起動した場合、コースを問題なく完了したとみなされます。

スライドビュー ユーザーがスライドを一定枚数、または一定のパーセンテージで表示した場合、完了、または合格したとみなされます。

説明: ブランチのあるクイズの場合、スライドのパーセンテージの条件を指定します。

クイズ クイズのユーザーの成績に基づき、コースを完了、または合格したとみなされます。次のいずれかの条件を指定できます。

- ユーザーがクイズを受験: この場合、クイズの合格、不合格に関係なく、クイズを受験すると、ステータスは「完了」と報告されます。
- ユーザーがクイズに合格: この場合、ユーザーがクイズに合格した場合にのみ、ステータスは「完了」と報告されます。
- ユーザーが合格または参加最大回数に到達: この場合、ユーザーがクイズに合格、または試行をすべて使い切った場合に、ステータスは「完了」と報告されます。たとえば、コースに設定された試行回数が 2 の場合、および、
 - ユーザーが初めて試行して合格した場合、ステータスは「完了」および「合格」と報告されます。
 - ユーザーが初めて試行して不合格となった場合、参加最大回数にまだ達していないため、ステータスは「未完了」および「不合格」と報告されます。
 - ユーザーがクイズを再受験して不合格となった場合、ステータスは「完了」および「不合格」と報告されます。
 - ユーザーがクイズを再受験して合格となった場合、ステータスは「完了」および「合格」と報告されます。

注意: SCORM 2004 は 2 種類のステータスをサポートします。「合格」と「完了」ステータスです。Adobe Captivate を設定して、この 2 つのステータスを SCORM 2004 ベースの LMS に個別に送信できます。たとえば、合格条件が「クイズに合格する」の場合に、完了ステータスの条件は「スライド表示 100%」とすることもできます。

報告するデータ

クイズスコア クイズのスコアをパーセンテージ、または得点として報告します。

インタラクションデータ ユーザーが試行した問題、およびユーザーの解答など、ユーザーインタラクションデータを報告します。

LMS 用のプロジェクトのパブリッシュ

[ページのトップへ](#)

SCORM と AICC のオプションを設定した後、プロジェクトを SWF ファイルとしてパブリッシュする必要があります。

パブリッシュするファイルを圧縮する場合は、パブリッシュする一連のファイル全体を単一の ZIP ファイルに圧縮します。マニフェストファイルが含まれた ZIP ファイルは、PIF とも呼ばれます。SCORM ガイドラインでは、システム間でコンテンツパッケージを移動する場合、PIF の使用を強制はしていませんが、推奨しています。ただし、一部の LMS では、プロジェクトを PIF としてアップロードする必要があります。いずれの場合も、複数のファイルに比べ 1 つのファイルは簡単に LMS にアップロードできます。

1. Adobe Captivate プロジェクトを開きます。
2. ファイル／パブリッシュを選択します。
3. パブリッシュダイアログボックスの左側で、「Flash (SWF)」を選択します。
4. 「プロジェクトのタイトル」に、ファイル名拡張子 (.swf) を付けずに、ファイル名を入力します。
5. 「フォルダー」に、ファイルを保存するフォルダーへの完全なパスを入力します。または、「参照」をクリックしてフォルダーに移動します。

デフォルトでは、Zip ファイルが出力オプションとして選択されます。Adobe Captivate では、Flash (SWF) ファイルおよび HTML ファイルを含む ZIP ファイルを作成して、コース内容を PIF にパッケージ化します。

6. 「パブリッシュ」をクリックします。

プロジェクトをパブリッシュした後に、ZIP ファイルを LMS にアップロードし、LMS により提供されている URL をユーザーに配信します。



Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

Adobe Flash

[Adobe Captivate から Flash への書き出し](#)
[Flash での Adobe Captivate プロジェクトの変更](#)
[Flash でのプロジェクト間の移動](#)
[Adobe Flash でのアプリケーションの記録](#)
[Adobe Flash とのラウンドトリップ](#)

Flash 開発者は、Adobe Captivate を使用すると SWF ファイルを記録できます。次に、Flash の機能を使用してファイルを編集します。Adobe Captivate 6 は、Flash Professional CS6 をサポートしています。

Adobe Captivate から Flash への書き出し

[トップへ戻る](#)

Adobe Captivate から Flash にプロジェクトを書き出すことができます。これを拡張したり、より大きなプロジェクトに統合したりできます。

注意： これを行うために Adobe Flash をインストールする必要はありません。

Adobe Captivate のプロジェクトを Adobe Flash に書き出すと、プロジェクトはステージに直接読み込まれます。読み込んだプロジェクトにはオブジェクトタイプごとのレイヤーがあります。マウスポインターを移動するトウィーンなど、Adobe Captivate の特殊効果を有効にするには、適切な Flash メソッドを使用します。Adobe Captivate プロジェクト用に作成されたすべてのオブジェクトは、Flash ライブラリパネルで論理的に整理されてフォルダー内に表示されます。

読み込みがサポートされているスライドエレメントは、ハイライトボックス、キャプション、アニメーション、クリックボックス、テキスト入力ボックスおよびロールオーバーキャプションです。

以下の例外を除いて、Adobe Captivate プロジェクトにあるほとんどのエレメントは、Flash でも同じような外観と動作を備えるように変換されます。

- 質問スライド
- 読み込むマウスパスは直線で、Adobe Captivate のような曲線ではありません。
- 高度圧縮
- 再生コントローラ
- 第 508 条規格準拠
- オブジェクトの描画
- インタラクティブなオブジェクトの一部はサポートされません。
- スライド間でフェードするスライドトランジション

1. 開いているプロジェクトで、ファイル／書き出し／Flash CS5 へを選択します。
2. Flash へのオプションに書き出しダイアログボックスで、書き出す場所を指定し、エレメントを選択します。これらのオプションは文字どおりの意味ですが、ヒントは Flash の機能で、Flash に読み込まれる Adobe Captivate のエレメントではありません。ヒントはプロジェクト SWF ファイルには含まれていません。
3. 「書き出し」をクリックします。Flash Professional CS5 をインストールしている場合は、書き出したファイルが Flash Professional CS5 で開きます。

Flash での Adobe Captivate プロジェクトの変更

[トップへ戻る](#)

Flash ライブラリやムービークリップオブジェクトを使用して、オリジナルのプロジェクトから再使用可能なエレメントを作成できます。

Flash のプロジェクト構成に慣れてくると、プロジェクト全体の変更や、Adobe Captivate のエレメントの配置が簡単にできるようになります。Adobe Captivate プロジェクトのエレメントはすべて Flash ライブラリに保存され、フォルダーに編成されます。これらのフォルダー間を移動して、編集するエレメントを選択します。

Flash で Adobe Captivate プロジェクトを開くと、タイムラインに次のレイヤーが表示されます。

プリローダー ムービーがユーザーのコンピューターにダウンロードされるまで再生するファイルです。例えば、ダウンロードが完了するまで、ムービーをダウンロード中であることをプレーヤーに表示する GIF ファイルを使用できます。

アクション ムービーに定義されたグローバルアクションです。タイムラインのアクションレイヤーを使用して、グローバル変数と宣言を定義できます。

スライド 読み込んだスライドが、ムービーに表示する順序で格納されています。

スライドをダブルクリックすると、次のビューのタイムラインに、そのスライドに対応するオブジェクトが格納されます。タイムラインを使用して、スライドの様々なオブジェクトを編集します。オブジェクトの各部分を編集するには、そのオブジェクトをダブルクリックし続けます。タイムラインの表示は、編集中のオブジェクトの部分に応じて変わります。

[トップへ戻る](#)

Flash でのプロジェクト間の移動

移動するときには、以下の点に注意してください。

- ライブラリパネルの Adobe Captivate Objects フォルダーには、プロジェクトのすべてのスライドとオブジェクトが含まれています（一覧内の「xrd」から始まるオブジェクトは、他のプロジェクトで使用されている画像や音声なので無視できます）。プロジェクトを編集するには、ライブラリの項目をダブルクリックして編集します。xrd ファイルは、ライブラリ内のフォルダーに表示されます。
- もう 1 つの移動方法として、Flash ステージ上のエレメントをダブルクリックすることもできます。例えば、ムービーを編集するには、ステージ上のムービーをダブルクリックします。スライド上のエレメントに移動するには、タイムライン内でクリックします。プレイヘッドを配置してスライド上のオブジェクトを表示します（キャプションやハイライトボックスなど）。次に、オブジェクトをダブルクリックして編集します。この方法の利点は、エレメントやオブジェクトを、それが使用される状況で表示できることです。
- Adobe Captivate とは異なり、Flash ではすべてのオブジェクトが同時に表示されることはありません。Flash では、様々なオブジェクトの表示タイミングを、タイムラインを使用して表します。タイムラインをクリックするかプレイヘッドをドラッグして、プロジェクトをプレビューします。
- ライブラリパネルには、プロジェクトをはじめ、それに含まれるスライド、キャプション、音声など、すべてのエレメントが階層形式のフォルダーで整理されます。

[トップへ戻る](#)

Adobe Flash でのアプリケーションの記録

Adobe Captivate を起動しなくても、Adobe Flash ワークスペース内部から、Adobe Captivate のすべての記録モードでアプリケーションを記録できるようになりました。

- Adobe Flash CS Professional CS6 で、コマンド／Record Application を選択します。
- 記録アイコン  をクリックし、記録を開始します。

注意： この機能は、Adobe Captivate が Adobe eLearning Suite の一部としてインストールされているときにのみ有効です。

[トップへ戻る](#)

Adobe Flash とのラウンドトリップ

Adobe Flash でソースの FLA ファイルを編集することにより、Adobe Captivate の SWF ファイルを瞬時に更新できます。Adobe Captivate 内から Adobe Flash を起動することができます。

注意： この機能は、Adobe Captivate が Adobe eLearning Suite の一部としてインストールされているときにのみ有効です。

Adobe Flash を使用したアニメーションオブジェクトおよびウィジェットの編集

- アニメーションまたはウィジェットを右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）し、「Flash で編集」を選択します。SWF ファイルに関連付けられている FLA ファイルが、Adobe Flash で編集用に開きます。
- FLA ファイルを編集して SWF ファイル出力を生成し、その SWF ファイルを元の SWF ファイルが保存されていた場所に保存します。また、新しい SWF ファイルを元のファイルと同じ名前にします。

Adobe Captivate プロジェクトで使用されている SWF ファイルのすべてのインスタンスが自動的に更新されます。

Adobe Flash を手動で開き、SWF ファイルに関連付けられている FLA ファイルを編集することもできます。ただし、右クリックメニューの「更新」を選択し、手動でファイルを同期できます。オブジェクトまたはウィジェットの隅に表示される  は、SWF ファイルがソースと同期されていないことを示します。 は SWF ファイルが最新状態であり、 は SWF ファイルが利用不可であることを示します。

アニメーション SWF ファイルの置換

プロパティパネルで、次のいずれかの操作を行います。

- ハイパーリンクになっている SWF ファイルをクリックし、置換する SWF ファイルの場所を参照して、「開く」をクリックします。
- 「入れ替え」をクリックします。ライブラリからアニメーションを選択ダイアログボックスのプロジェクトのライブラリで、置換する SWF ファイルを選択します。このダイアログボックスでは、他の場所に保存されている SWF ファイルを読み込み、そのファイルを選択して現在のファイルと置き換えることもできます。



Microsoft Word

プロジェクトを配布資料としてパブリッシュ
プロジェクトをレッスンとしてパブリッシュ
プロジェクトを手順ガイドとしてパブリッシュ
プロジェクトをストーリーボードとしてパブリッシュ

ご使用のコンピューターに Microsoft® Word® がインストールされている場合は、Adobe Captivate プロジェクトを Microsoft Word でパブリッシュできます。配布資料、レッスン、手順およびストーリーボードなど、様々な形式でパブリッシュできます。

プロジェクトを配布資料としてパブリッシュ

[トップへ戻る](#)

Adobe Captivate プロジェクトは、Microsoft Word 形式の配布資料としてパブリッシュすることができます。Adobe Captivate プロジェクトは、Word 文書としてパブリッシュされ、選択したオプションによってすべてのスライドが適切に表示されます。

1. Adobe Captivate プロジェクトを開きます。
2. ファイル／パブリッシュを選択します。
3. パブリッシュダイアログボックスで、「印刷」を選択します。
4. 「プロジェクトのタイトル」に、ファイル名拡張子 (.doc) を付けずに、ファイル名を入力します。
5. 「フォルダー」に、ファイルを保存するフォルダーの完全なパスを入力するか、または「参照」をクリックしてフォルダーを見つけます。
6. 「書き出し範囲」を選択します。書き出し範囲とは、Word に書き出すスライドの範囲です。すべてのスライド、現在のスライド、選択項目またはスライドの範囲を指定できます。
7. 「タイプ」で、「配布資料」を選択します。
8. 配布資料のレイアウトオプションを選択します。

出力に表を使用する 1 ページあたりに印刷するスライド数を指定します。

スライド数 / ページ Word 文書の 1 ページあたりに印刷するスライド数を指定します。右側にある小さなサムネールに、選択したページレイアウトのプレビューが表示されます。

キャプションテキスト スライドの下部にキャプションのテキストを印刷します。

メモ用に空白行を追加する Word 文書でプロジェクトの各スライドに空白行を追加して印刷します。「出力に表を使用する」を選択した場合、スライドの下に空白行が配置されます。このオプションの選択を解除すると、空白行はスライドの右側に配置されます。

スライドメモ Word 文書にスライドメモを挿入します（プロジェクトを表示するユーザーにこれらのメモは表示されません）。

非表示スライドを含める 非表示として設定されているスライドを含めます。非表示のスライドはプロジェクトを表示するときには表示されません。

マウスパスを含める スライド上に表示するマウスパスを含めます。

オブジェクトと質問を含める キャプション、画像、クリックボックス、ハイライトボックスおよびその他のオブジェクトをスライド上に配置します。

質問プールスライドを含める 質問プールの質問スライドを含めます。

9. 終了したら、「パブリッシュ」をクリックします。

Microsoft Word で新しいプロジェクト文書が開きます。必要に応じ、ファイルを変更して保存します。

注意： DOC ファイルは Microsoft Word のテンプレート (AdobeCaptivate.dot) を使用して作成されます。このテンプレートには、日付のあるヘッダーとページ番号のあるフッターが含まれます。ヘッダーまたはフッターの情報を変更または削除したい場合、Word で DOT ファイルを開いて、編集することができます。Adobe Captivate をインストールすると、AdobeCaptivate.dot テンプレートが自動的にプログラムフォルダー (¥¥Program Files¥¥Adobe¥Adobe Captivate 6¥Gallery¥PrintOutput (Windows) または /Applications/Adobe Captivate 6/Gallery/PrintOutput (Mac OS)) に配置されます。

プロジェクトをレッスンとしてパブリッシュ

[トップへ戻る](#)

Adobe Captivate プロジェクトは、Microsoft Word 形式のレッスンとしてパブリッシュすることができます。Adobe Captivate プロジェクトは、質問と回答キーを伴った完全なレッスンとして Word 文書にパブリッシュされます。

1. 開いているプロジェクトで、ファイル／パブリッシュを選択します。

2. パブリッシュダイアログボックスで、「印刷」を選択します。
3. 「プロジェクトのタイトル」に、ファイル名拡張子 (.doc) を付けずに、ファイル名を入力します。
4. 「フォルダー」に、ファイルを保存するフォルダーの完全なパスを入力するか、または「参照」をクリックしてフォルダーを見つけます。
5. 書き出す範囲を選択します。書き出し範囲とは、Word に書き出すスライドの範囲です。すべてのスライド、現在のスライドのみ、現在の選択項目のみまたはスライドの範囲を指定できます。
6. 「タイプ」で、「レッスン」を選択します。
7. テンプレートオプションを選択します。

ヘッダーテキスト プロジェクトのヘッダーに表示されるテキストを入力します。

フッターテキスト プロジェクトのフッターに表示されるテキストを入力します。

非表示スライドを含める パブリッシュするプロジェクトで非表示のスライドを表示する場合は、このオプションを選択します。

クイズの質問スライドを含める パブリッシュするプロジェクトにクイズ質問スライドを含める場合は、このオプションを選択します。

質問ブールスライドを含める パブリッシュするプロジェクトに質問ブールの質問スライドを含める場合は、このオプションを選択します。

8. 終了したら、「パブリッシュ」をクリックします。

Microsoft Word で新しいプロジェクト文書が開きます。必要に応じ、ファイルを変更して保存します。

注意： レッスン、ストーリーボードおよび手順の各テンプレートは、ギャラリー（C:\Program Files\Adobe\Adobe Captivate 6\Gallery\PrintOutput (Windows) または /Applications/Adobe Captivate 6/Gallery/PrintOutput (Mac OS)）に保存されます。Adobe Captivate の初回の起動時に、これらのテンプレートがユーザープロファイル（例えば、C:\Documents and Settings\<ユーザー>\My Documents\My Adobe Captivate Projects\Templates\PrintOutput）にコピーされます。

プロジェクトを手順ガイドとしてパブリッシュ

[トップへ戻る](#)

Adobe Captivate プロジェクトを Microsoft Word 形式の手順ガイドとしてパブリッシュすることができます。Adobe Captivate プロジェクトは、プロジェクトで実行する手順の概要を示す Word 文書でパブリッシュされます。例えば、Web サイトにアクセスする方法をユーザーに説明するプロジェクトの場合は、手順ガイドで Web サイトにアクセスするための手順を示します。手順ガイドには、プロジェクトのスライドの画像は含まれませんが、ボタンやリンクなどのオブジェクトの画像は含まれます。

1. Adobe Captivate プロジェクトを開きます。
2. ファイル／パブリッシュを選択します。
3. パブリッシュダイアログボックスで、「印刷」を選択します。
4. 「プロジェクトのタイトル」に、ファイル名拡張子 (.doc) を付けずに、ファイル名を入力します。
5. 「フォルダー」に、ファイルを保存するフォルダーの完全なパスを入力するか、または「参照」をクリックしてフォルダーを見つけます。
6. 書き出す範囲を選択します。書き出し範囲とは、Word に書き出すスライドの範囲です。すべてのスライド、現在のスライドのみ、現在の選択項目のみまたはスライドの範囲を指定できます。
7. 「タイプ」で、「Step By Step」を選択します。
8. テンプレートオプションを選択します。

ヘッダーテキスト プロジェクトのヘッダーに表示されるテキストを入力します。

フッターテキスト プロジェクトのフッターに表示されるテキストを入力します。

非表示スライドを含める パブリッシュするプロジェクトで非表示のスライドを表示する場合は、このオプションを選択します。

9. 終了したら、「パブリッシュ」をクリックします。

Microsoft Word で新しいプロジェクト文書が開きます。必要に応じ、ファイルを変更して保存します。

注意： レッスン、ストーリーボードおよび手順の各テンプレートは、ギャラリー（Windows の場合は C:\Program Files\Adobe\Adobe Captivate 4\Gallery\PrintOutput、Mac OS の場合は /Applications/Adobe Captivate 6/Gallery/PrintOutput に保存されます。Adobe Captivate の初回の起動時に、これらのテンプレートがユーザープロファイル（例えば、C:\Documents and Settings\<ユーザー>\My Documents\My Adobe Captivate Projects\Templates\PrintOutput）にコピーされます。

プロジェクトをストーリーボードとしてパブリッシュ

[トップへ戻る](#)

Adobe Captivate プロジェクトは、Microsoft Word 形式のストーリーボードとしてパブリッシュすることができます。プロジェクトは、プロジェクトプロパティの概要と各スライドの詳細なビューが含まれた Word 文書としてパブリッシュされます。プロジェクトプロパティには、使用するスライドの数、スコア設定の詳細、スライドの長さなどがあります。各スライドの詳細ビューには、スライドプロパティの概要が表示されます。

プロジェクトにクイズが含まれるとき、ストーリーボード出力を選択すると、質問の横に回答が表示されます。回答キーはありません。

1. Adobe Captivate プロジェクトを開きます。
2. ファイル／パブリッシュを選択します。
3. パブリッシュダイアログボックスで、「印刷」を選択します。
4. 「プロジェクトのタイトル」に、ファイル名拡張子 (.doc) を付けずに、ファイル名を入力します。
5. 「フォルダー」に、ファイルを保存するフォルダーの完全なパスを入力するか、または「参照」をクリックしてフォルダーを見つけます。
6. 書き出す範囲を選択します。書き出し範囲とは、Word に書き出すスライドの範囲です。すべてのスライド、現在のスライドのみ、現在の選択項目のみまたはスライドの範囲を指定できます。
7. 「タイプ」で、「ストーリーボード」を選択します。
8. テンプレートオプションを選択します。
ヘッダーテキスト プロジェクトのヘッダーに表示されるテキストを入力します。
フッターテキスト プロジェクトのフッターに表示されるテキストを入力します。
非表示スライドを含める パブリッシュするプロジェクトに非表示のスライドを含める場合は、このオプションを選択します。
クイズの質問スライドを含める パブリッシュするプロジェクトにクイズの質問スライドを含める場合は、このオプションを選択します。
質問プールスライドを含める プロジェクトに質問プールの質問スライドを含める場合は、このオプションを選択します。
9. 完了したら、「パブリッシュ」をクリックします。

Microsoft Word で新しいプロジェクト文書が開きます。必要に応じ、ファイルを変更して保存します。

注意： レッスン、ストーリーボードおよび手順の各テンプレートは、ギャラリー（Windows の場合は C:\Program Files\Adobe\Adobe Captivate 6\Gallery\PrintOutput、Mac OS の場合は /Applications/Adobe Captivate 6/Gallery/PrintOutput に保存されます。Adobe Captivate の初回の起動時に、これらのテンプレートがユーザープロファイル（例えば、C:\Documents and Settings\<ユーザー>\My Documents\My Adobe Captivate Projects\Templates\PrintOutput）にコピーされます。

関連項目



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

RoboHelp

RoboHelp HTML オンラインヘルプシステムへの Adobe Captivate プロジェクトの追加 Adobe Captivate プロジェクトの表示方法の決定

Adobe Captivate のプロジェクトを RoboHelp のプロジェクトに追加するには、Adobe Captivate プロジェクトを作成し、それを RoboHelp プロジェクトに追加して、複数の表示オプションから選択します。Adobe Captivate 6 は、RoboHelp 10 でサポートされています。

RoboHelp HTML オンラインヘルプシステムへの Adobe Captivate プロジェクトの追加

[トップへ戻る](#)

1. Adobe Captivate プロジェクトを作成します。
2. プロジェクトを Flash ファイル（SWF）としてパブリッシュします。書き出しプロセス中に、「HTML の書き出し」オプションを選択し、SWF ファイルが保存されるフォルダーの場所を書き留めます。
3. RoboHelp で、Adobe Captivate プロジェクトを追加する Help プロジェクトを開きます。
4. プロジェクトマネージャーで、プロジェクトファイルフォルダーをダブルクリックします。
5. ファイル／読み込み／HTML / XHTML ファイルを選択します。
6. 手順 2 で作成した Adobe Captivate プロジェクトの HTML ファイルに移動し、このファイルを選択します。
7. 「開く」をクリックします。

HTML ファイルと FLA ファイル（SWF ファイル）が RoboHelp のプロジェクトに読み込まれます。SWF ファイルがプロジェクトファイルフォルダーに追加され、プロジェクトのタイトルを含む新しいトピックが作成されます。

注意： RoboHelp プロジェクトに追加される HTML ファイル（プロジェクトのタイトルが付いた HTML ファイル）は重要です。トピックを削除すると、関連する SWF ファイルもプロジェクトから削除されます。ただし、ヘルププロジェクトのトピックを「隠し」トピックとして残しておくこともできます。隠しトピックにはリンクできず、目次にも表示されません。隠しトピックの索引マーカは索引に表示されません。

Adobe Captivate プロジェクトの表示方法の決定

[トップへ戻る](#)

RoboHelp のプロジェクトに FLA ファイル（SWF ファイル）を追加した後、プロジェクトの表示方法を指定します。Adobe Captivate のプロジェクトを RoboHelp の新しいトピックに配置した後、ヘルプ内の他のトピックから、そのトピックにリンクを設定できます。

既存のトピック内でのプロジェクトの表示

1. RoboHelp で、プロジェクトの開始に使用するトピックを開きます。
2. トピック内でクリックします。挿入メニューから「Adobe Captivate デモ」を選択します。
3. Adobe Captivate ファイルの場所を参照してファイルを選択し、「OK」をクリックします。
4. トピックをプレビューしてプロジェクトの外観を確認し、ヘルプシステムを生成して表示し、プロジェクトがどのように表示されるかを確認します。

ウィンドウまたはパネルでのプロジェクトの表示

1. RoboHelp でトピックを作成します。
2. このトピックに Adobe Captivate プロジェクトを追加します。挿入メニューから「Adobe Captivate デモ」を選択します。
3. Adobe Captivate ファイルの場所を参照してファイルを選択し、「OK」をクリックします。
4. トピックを保存します。
5. プロジェクトの開始に使用するトピックを開きます。
6. ハイパーテキストリンクとして使用するテキストまたは画像を選択します。挿入メニューから「ハイパーリンク / ポップアップ」を選択します。
7. 「移動先の選択（ファイルまたは URL）」一覧で、Adobe Captivate のプロジェクトが含まれているトピックを選択します。
8. ハイパーリンクプロパティで、プロジェクトの表示方法を指定します。

自動サイズのポップアップに表示 プロジェクトの高さと幅に合わせてサイズが自動調整されるウィンドウにプロジェクトを表示します。

カスタムサイズのポップアップに表示 矢印を使用して幅と高さを選択するか、数値を入力します。

フレームに表示 新しいウィンドウに表示するか、トピックのリンクと同じスライドに表示するかを選ぶことができます。フレームに表示の横のポップアップメニューから「新規ウィンドウ」または「同じスライド」を選択します。「新規ウィンドウ」を選択した場合は、プロジェクトはユーザーのデフォルトブラウザで表示されます。「同じスライド」を選択した場合は、ユーザーが現在表示しているトピックが指定のトピックで置き換えられます。

9. 「OK」をクリックします。

10. トピックをプレビューしてプロジェクトの外観を確認するか、ヘルプを生成します。

注意： RoboHelp で挿入した SWF ファイルは、関連する Adobe Captivate プロジェクトがコンピューター上に保存されている場合にのみ編集できます。



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

トラブルシューティング

このページにリンクされている一部のコンテンツは英語でのみ表示される場合があります。

Adobe Captivate の出力

Adobe Captivate は低帯域で構築されていることを考慮してください。一般的な音声付きのプロジェクトで標準的な 512 x 384 の画面サイズでは、1 秒間に約 2 ～ 3 キロバイトをストリーミングします。56 Kbps（またはそれ以下）のダイヤルアップモデムでこのプロジェクトを再生すると、プロジェクトが開始されるまでに 1 ～ 2 秒以上待つことはありません。また、再生中にムービーが停止することはありません。

スムーズにストリーミングされるプロジェクトには、次のような特徴があります。

- ファイルサイズ：777 KB
- 長さ：6 分、12 秒
- 音声：286 KB
- ビデオ：491 KB
- 画面サイズ：608 x 460

注意： ファイルサイズは様々な要素によって異なります。写真や画像、音声、大きい画面サイズ、画面の高速表示、ビデオや音声に高画質設定を使用しているファイルは、サイズが大きくなります。

Adobe Captivate の出力ファイルサイズを変更する方法はいろいろあります。

- 1 つの重要な要素は、毎秒あたりのキロバイト数です。「帯域幅解析」でこの値を確認します。プロジェクトのサイズが大きくても、インターネットを通じて適切にストリーミングすることができるので心配ありません。例えば、400 KB のファイルはサイズが大きいように感じますが、5 分間で再生されれば 28.8 Kbps モデムでストリーミングすることが可能です。プロジェクトの先頭スライドが必ずより高い毎秒ごとのキロバイト数を持つのは、先頭スライドが最初に読み込まれるスライドであり、プロジェクトの詳細情報を先頭スライドと共に読み込む必要があるためです。
- プロジェクトに含まれるカラー設定と画像に注意してください。ファイルサイズを軽減するヒントとして、色のグラデーションおよび写真を使用しない、という 2 つが挙げられます。
- SWF ファイルを Adobe® Connect™ Enterprise にアップロードしない場合は、プロジェクトの環境設定で「Adobe Connect Enterprise メタデータを含める」オプションをオフにすることができます。このオプションはデフォルトでオンになっていて、Adobe Acrobat Connect Professional との統合を高めるデータがプロジェクトに追加されます。Acrobat Connect Professional を使用しない場合は、このオプションをオフにしてプロジェクトサイズを減らすことができます。



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

アニメーションのタイミング

プロジェクトのプレビュー時に、オブジェクトとして追加したアニメーションファイルが、アニメーションファイルの長さよりも長くまたは短く表示される場合には、タイミングを制御することにより、Adobe Captivate のタイムラインでアニメーションを同期させることができます。

1. アニメーションを選択します。
2. プロパティインスペクター（ウィンドウ／プロパティ）で、「タイミング」領域の「プロジェクトと同期化する」を選択します。

注意： アニメーションファイルが音声と共に記録された場合、プロジェクトオプションで同期を選択すると、音声途切れていることに気付く場合があります。最もよい解決方法は、アニメーションファイルと音声ファイルを分けて、プロジェクト内で 2 つの別々のオブジェクトとして使用することです。



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

記録時のアプリケーションの歪み

注意： Microsoft Windows で Adobe Captivate を使用している場合にのみ、該当します。

Microsoft Windows とビデオカードの特定の組み合わせで、アプリケーションの歪みが発生することがあります。この問題は、ご使用のコンピューターのハードウェアアクセラレーターを「なし」にすると解決します。この設定の変更は、スタート／設定／コントロールパネル／画面／設定／詳細／トラブルシューティングで行います。

注意： この問題は、Microsoft Windows で Adobe Captivate を使用する場合にのみ発生します。

重要： ハードウェアの加速設定をオフにすると、コンピューターによっては画面がオフになる場合があります。



Windows Vista/Windows 7 で上位モードで実行中のアプリケーションのキャプチャ

上位または管理者モードで実行中のアプリケーションを記録またはキャプチャするには、AdobeCaptivate.exe ファイルに管理者権限を設定する必要があります。

AdobeCaptivate.exe に管理者権限を設定するには：

1. インストールディレクトリの AdobeCaptivate.exe を参照します。インストール時に設定を変更していない場合、このファイルは ¥¥Program Files¥Adobe¥Adobe Captivate 6 フォルダー内にあります。
2. このファイルを右クリックし、「管理者として実行」を選択します。ユーザーアカウント制御ダイアログボックスが表示されます。
3. 「許可」をクリックします。



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

Web アプリケーションの記録時のキャプチャ

ブラウザから Web ベースのアプリケーションまたは Web サイトをキャプチャしたとき、スライドに正しい画像がない場合があります。

画面をキャプチャするときは、シャッター音を注意深く聞く必要があります。Adobe Captivate でスクリーンショットを正常に取得すると、シャッター音が聞こえます。Web サイトまたは Web ベースのアプリケーションからキャプチャを行うとき、複数のリンクをクリックする必要がある場合は、クリックするたびにシャッター音が聞こえます。リンクをクリックして新しいページの読み込みが始まったら、ページが完全に読み込まれるまで待ちます。ページの読み込みが完了すると、Adobe Captivate のシャッター音が聞こえます。ページの読み込みが完了してもシャッター音が聞こえない場合は、PrintScreen キーを押して手動でスクリーンショットを撮ります。Web サイトまたは Web ベースアプリケーションのキャプチャを行うときは、Internet Explorer をブラウザとして使用することをお勧めします。これらの簡単なガイドラインに従うことで最良の結果を得ることができます。



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

ぶつ切れのフルモーション記録

注意： Microsoft Windows で Adobe Captivate を使用している場合にのみ、該当します。

ハードウェアの加速を無効にすると、マウスの動きをより正確に再現するなど、スムーズなフルモーションプロジェクトを作成できます。ハードウェアの加速が有効の場合、膨大なシステムリソースが使用されるため、フルモーションの記録が「ぶつ切れ」になることがあります。ハードウェアの加速設定を無効にすることで、フルモーション記録の質が向上します。

ハードウェアアクセラレーションを無効にするには、スタート／設定／コントロールパネル／画面／設定／詳細／トラブルシューティングで設定を変更します。

ハードウェアアクセラレーションを無効にした場合は、フルモーション記録を開始および終了するとき、ご使用のコンピューター画面がちらつくことがあります。この画面のちらつきは、ご使用のコンピューターに損傷を与えることはなく、完成したプロジェクトに表示されることもありません。



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

スライドの色の修正

通常、Adobe Captivate プロジェクトでは、色は正しく表示されます。しかし、スライド間でカラースキームが根本的に異なるなど、色が正しく表示されない場合もあります。スライド A でカラーパレット ABC を使用し、スライド B ではカラーパレット XYZ を使用しており、2 つのパレットが根本的に異なる場合、スライド B にパレット ABC を用いる必要があります。

これらの問題の大半は、スライドのビデオ画質を変更することで解決できます。Adobe Captivate では 4 レベルのビデオ画質が用意されています。ただし、通常は「標準」オプションの使用をお勧めします。

スライドのビデオ画質を変更するには：

1. 開いているプロジェクトで、修正する色を含むスライドをダブルクリックします。
2. スライドメニューから、「ビデオ画質」および次のビデオオプションのいずれかを選択します。

標準 スライドのデフォルトの形式です。「標準」は、最適化された 256 色を使用しているため、大半のスクリーンショットで最も効果的な形式です。「標準」のスライドは、圧縮率も高いため、ファイルサイズを小さく抑えられます。

最適 可能な限り最高の JPEG 画質を提供します。

JPEG スライドに写真がある場合に使用すると最適です。プロジェクトの環境設定ダイアログボックスで JPEG 画像の画質と圧縮率を変更できます。

高品質 標準形式の 256 色と比較して、この形式ではスライドに 1600 万色を使用します。このオプションは、「標準」および「最適」オプションで適切な色深度が適用されない場合にのみ使用します。このオプションを使用すると、ファイルサイズが非常に大きくなります。

注意： 「JPEG」または「高画質」形式を選択すると、ファイルサイズが大きくなり、プロジェクトのダウンロードに時間がかかります。このため、これらの「標準」以外の形式は、必要な場合にのみ使用してください。



JavaScript が表示されない

Adobe Captivate 出力をプレビューするとき、JavaScript が表示されません。

プロジェクトの環境設定ダイアログボックス（編集／環境設定／プロジェクト／開始および終了（Windows）または Adobe Captivate／環境設定／プロジェクト／開始および終了（Mac OS））の「プロジェクト終了オプション」で「JavaScript を実行」オプションがアクションとして選択されている場合、JavaScript をプレビューするときに Adobe Captivate のエラーメッセージが表示されないことがあります。これは「枠線を表示する」オプションがデフォルトでオン（有効）に設定されているためです。このオプションをオンにした場合、Adobe Captivate では複数の SWF ファイル（スキン SWF ファイルおよびコンテンツ SWF ファイル）が作成されます。

JavaScript をプレビューするには、スキンエディターの「枠線」タブで、「枠線を表示する」オプションの値をオフ（無効）に設定してください。



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

プロジェクトのパブリッシュ

容量の大きいフルモーション記録を含むプロジェクトのパブリッシュ中に、Adobe Captivate がしばらく応答していないように見受けられることがあります。Adobe Captivate プロジェクトで大容量のフルモーション記録をキャプチャした場合、プレビューおよびパブリッシュ操作に時間がかかります。

容量の大きいフルモーション記録を含むプロジェクトを頻繁にプレビューする場合は、プロジェクトの環境設定ダイアログボックスの「環境設定」タブで、「SWF ファイルを圧縮」オプションをオフ（無効）に設定します。このオプションをオフにすると、出力のプレビューの時間を短縮できます。出力のプレビューが終わったら、「SWF ファイルを圧縮」オプションをオン（有効）に切り替え、その後でプロジェクトをパブリッシュします。



クイズのエラー

ユーザーが質問スライドのクイズに解答しないと結果スライドに移動できないようにする必要があります。

結果スライドを含む Adobe Captivate プロジェクトを設計する場合は、質問スライドやインタラクティブなオブジェクトを含むスライドを使用しないで直接結果スライドに移動することをユーザーに許可しないでください。また、結果スライドを含むプロジェクトでは、報告オプションを有効に（オンに設定）してください。結果スライドに移動する前に、ユーザーがクイズを完了できるようにプロジェクトを設計することが重要です。



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

Mac OS でのアプリケーションの記録

Mac OS でアプリケーションを記録する場合は、環境設定で次のように設定済みであることを確認してください。

1. システム環境設定で「ユニバーサルアクセス」を選択します。
2. 「補助装置にアクセスできるようにする」を選択します。

Mac OS の Adobe Captivate でファイル／新しいプロジェクトを記録を選択し、「アプリケーション」を選択したときに、メニューに（記録対象の）アプリケーションが表示されるようにするには、事前にこのオプションを選択しておく必要があります。



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

音声を記録すると recording(Clip).wav ファイルが作成される

単一の音声ファイルが複数のスライドに配布された場合に、CLIP ファイルが表示されます。CLIP ファイルは次の状況で生成されます。

- 継続再生モードで複数のスライド/プロジェクトのナレーションを記録する
- スライドに音声を挿入し、それを複数のスライドに配布する
- 音声を挿入し、現在のスライドタイミングを保持し、残る音声を複数のスライドに配布する

特定のスライドで使用されている recording(Clip).wav を確認するには、音声管理ダイアログ（音質／音声管理）を使用します。「表示名」欄に、特定のスライドにリンクされた音声ファイルが表示されます。



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

Flash Player 9 以降でのセキュリティ警告

Adobe Captivate で作成した SWF ファイルから外部ファイルを起動すると、セキュリティ警告が表示されます。RoboHelp HTML または RoboHelp for Word で作成された Flash ヘルプ を起動すると、同様にセキュリティ警告が表示されます。これは Flash Player 9（またはそれ以降）に新しい設定マネージャーがあるためです。新しい設定マネージャーにより、全体的な個人設定、保存設定、セキュリティ設定、自動通知設定を管理できます。

設定を完全に変更するには：

1. 「設定」をクリックします。
2. 「編集」を選択します。
3. 「追加」を選択します。
4. 「このサイトを信頼する」に、パブリッシュするプロジェクトが含まれるフォルダーの場所を入力します。
5. 「確認」をクリックします。



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

ブラウザー内のテキスト表示

プロジェクト内のテキストがブラウザーで正しく表示されない場合、SWF ファイルに関連付けられた HTM ファイルではなく、Adobe Captivate プロジェクトの SWF ファイルをリンクとして呼び出していることが考えられます。プロジェクトを Web ページに追加する場合には、SWF ファイルに直接リンクを設定しないでください。SWF ファイルに直接リンクが設定されている場合、ブラウザーでは SWF ファイルの大きさが不明なため、単純にブラウザーウィンドウと同じ大きさで SWF ファイルを表示します。これにより、画面が歪みます。特にテキストが歪むため、文字を読むことが困難になります。

SWF ファイルをブラウザーで適切に表示するには、SWF ファイルと一緒に生成された HTM ファイルを使用します。HTM ファイルには、ブラウザーで表示するプロジェクトの正しい大きさを指定するコードが含まれています。

プロジェクトを SWF ファイルとしてパブリッシュする場合は、「HTML 書き出し」オプションを選択します。HTM ファイルは、SWF ファイルで指定した場所と同じ場所に保存されます。HTM ファイルは SWF ファイルと同じ名前になりますが、拡張子は .htm です。

Adobe® Flash® Player 8 以降をインストールした場合、ブラウザーを使用して Adobe Captivate プロジェクトをプレビューすると、セキュリティ設定の警告が表示されます。この警告は、Flash Player 8 以降に設定されているセキュリティ設定が原因で発生します。



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

スキンエディター

スキンエディターにはプロジェクトの最初のスライドのスキンプレビューが表示されます。プレビューには、スライドの背景色（存在する場合）または背景画像が含まれます。スキンエディターダイアログボックスのすべての設定がプレビューに即時適用されるため、スキンプレビューで背景画像が表示されるときにパフォーマンスの問題が発生することがあります。スキンエディターダイアログボックスでのスキンの編集時に、このプレビューの更新の遅れを避けるには、空のスライドを最初のスライドとして挿入します。次に、スキンエディターダイアログボックスを開き、再生バーコントロール、位置メニュー、枠などのすべてのスキン設定を定義します。スキン設定が完了したら、最初に挿入した空のスライドを非表示にし、スキンエディターダイアログボックスを再び開いて最終変更をプレビューできます。スキンプレビューには常に、非表示ではない最初のプロジェクトスライドが表示されます。



Adobe Captivate のアンインストール

Adobe Captivate のアンインストールは比較的簡単です。Adobe Captivate をアンインストールしても、My Documents¥My Adobe Captivate Projects フォルダーに保存したファイルはすべて保持されます。

Windows で Adobe Captivate をアンインストールするには：

1. スタート／コントロールパネルをクリックします。
2. 「アプリケーションの追加と削除」をダブルクリックします。
3. 「インストール / アンインストール」タブをクリックします（使用中の Windows のバージョンにこのタブがある場合）。
4. 削除するプログラムのリストから、Adobe Captivate x.x を選択します。
5. 「追加 / 削除」をクリックします。
6. アンインストールオプションの画面で、「環境設定を削除」を選択し、「アンインストール」をクリックします。

アンインストールプログラムにより、プログラムのファイル、フォルダー、レジストリのエントリが削除されます。ファイルが削除されると、アンインストールプログラムにより処理が完了したことが示されます。

7. 「完了」をクリックします。

Mac OS で Adobe Captivate をアンインストールするには：

1. Applications/Adobe/Adobe Captivate 6 に移動します。
2. 「Captivate 6 をアンインストール」をクリックします。
3. アンインストールオプションの画面で、「環境設定を削除」を選択し、「アンインストール」をクリックします。

アンインストールプログラムにより、プログラムのファイル、フォルダー、レジストリのエントリが削除されます。ファイルが削除されると、アンインストールプログラムにより処理が完了したことが示されます。

4. 「完了」をクリックします。



ビデオのエラー

Adobe Captivate の出力に Flash Video (FLV) ファイルが含まれ、それをネットワークでパブリッシュした場合、ファイルは再生されません。

また、プログレッシブ FLV を含む Adobe Captivate プロジェクトをネットワーク共有にパブリッシュし、「出力を見る」ボタンをクリックして表示した場合、FLV ファイルは再生されません。Microsoft Windows エクスプローラーでネットワークドライブをマップすると、Adobe Captivate 出力の FLV ファイルを再生できます。

ビデオの再生が適切に機能するためには、FLV ファイルにメタデータを含める必要があります。Flash Communication Server 1.5.2、FLV Exporter バージョン 1.2、および Sorenson Squeeze 4.0 で FLV ファイルを作成すると、メタデータが自動的に含まれます。Sorenson Squeeze 4.0 は、Flash Video キットに含まれています。

Windows 2003 Web サーバー上で Adobe Captivate プロジェクトがホストされている場合、FLV ファイルは再生されません。



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)