ADOBE® CAPTIVATE®

도움말 및 자습서

일부 링크는 영문으로만 된 콘텐트로 연결될 수 있습니다.

새로운 기능

이 페이지에 연결된 내용 중 일부는 영어로만 표시될 수 있습니다.

Adobe Captivate 7의 새로운 기능

Microsoft® PowerPoint와 라운드트립
고급 동작 템플릿(공유 동작)
수식 편집기
학습 노트
과정 내 웹 검색
과정 내 **YouTube** 비디오
GIFT 형식 지원
다중 형식 게시
드래그 앤 드롭 상호 작용
PowerPoint용 **HTML5** 지원
Adobe Captivate App Packager
향상된 소셜 미디어 참여 방식
향상된 상호 작용 라이브러리
HTML5로 향상된 퀴즈
시스템 오디오 녹음
오른쪽에서 왼쪽 언어 지원
Adobe Connect에 **HTML5** 과정 게시

Microsoft® PowerPoint와 라운드트립

맨 위로

eLearning 프로젝트에서 PowerPoint 2013을 포함한 PowerPoint 슬라이드를 가져옵니다. 개체, 애니메이션 및 멀티미디어를 가져와서 쉽게 콘텐트를 업데이트하고 동적으로 PowerPoint와 Adobe Captivate 프로젝트의 동기화를 유지합니다.

고급 동작 템플릿(공유 동작)

맨 위로

고급 동작을 사용하여 상호 작용에서 조건부 또는 다중 동작을 활성화하는 방식으로 학습 환경을 구성하고 수정합니다. 프로젝트 전체에서 재사용할 수 있는 고급 동작 템플릿을 만듭니다. 자세한 내용은 공유 동작을 참조하십시오.

수식 편집기

맨 위로

[Math+Magic]™의 다목적 수식 편집기를 사용하여 연산자와 과학 기호가 있는 복잡한 수학 수식을 쉽게 과정에 추가할 수 있습니다. 자세한 내용은 수학 수식 삽입을 참조하십시오.

학습 노트

맨 위로

학습자가 과정을 이수하면서 노트를 추가 및 편집하고 참조용으로 과정에 힌트를 넣을 수 있습니다.

과정 내 웹 검색

맨 위로

과정 내에 브라우저 인터페이스를 포함하여 더욱 효과적으로 학습할 수 있습니다. 학습자가 과정 내용을 보완하는 추가 웹 기반 참조 자료에 액세스할 수 있습니다.

과정 내 **YouTube** 비디오

맨 위로

YouTube 비디오를 과정 내에서 스트리밍하여 더욱 향상된 효과 및 보존 기능을 제공합니다.

학습자에게 상호 관련성에 따라 보여 줄 비디오 섹션을 지정합니다.

GIFT 형식 지원

맨 위로

오프라인 질문을 끌어서 퀴즈를 만들 수 있는 GIFT 형식의 문제 은행으로 쉽게 변환할 수 있습니다. GIFT 형식 질문을 빠르고 편리하게 Adobe Captivate 7 프로젝트로 가져와서 평가 모듈을 만들 수 있습니다. 여러 퀴즈에서 동일한 질문을 사용하여 학습 효과를 극대화합니다. 자세한 내용은

GIFT 형식 파일에서 질문 가져오기를 참조하십시오.

다중 형식 게시

맨 위로

웹, 데스크톱, 노트북, 테블릿, 스마트폰, iOS, Android™ 장치, 선도 Tin Can, SCORM 및 AICC 호환 LMS에 다중 형식(MP4, SWF, EXE, PDF)으로 프로젝트를 게시합니다.

드래그 앤 드롭 상호 작용

맨 위로

학습자가 데스크톱 및 iPad에서 액세스할 수 있는 드래그앤드롭 게임, 퀴즈 및 학습 모듈 등을 사용하여 e-러닝을 더욱 재미있게 만들 수 있습니다. 드롭 대상이 수용, 거부 또는 교체하는 방식의 다양한 드랙-드롭 조합을 선택할 수 있으며 사용자가 시도할 때마다 오디오 피드백을 제공할 수도 있습니다. 자세한 내용은 드래그 앤 드롭 상호 작용을 참조하십시오.

PowerPoint용 **HTML5** 지원

맨 위로

텍스트, 모양, 오디오 및 애니메이션을 포함한 Microsoft PowerPoint 프로젝트를 Adobe Captivate로 가져와서 HTML5로 직접 게시합니다.

Adobe Captivate App Packager

맨 위로

다양한 HTML5 애니메이션을 포함하고 Adobe Captivate 과정과 동기화합니다. PhoneGap 서비스를 사용하여 윈도우 RT-Metro를 포함한 다양한 모바일 플랫폼에 과정을 앱으로 게시합니다.

참고**:** PhoneGap 서비스는 별도로 구매해야 합니다.

전문가의 관점**:**

Adobe Captivate App Packager를 사용한 HTML5 네이티브 앱 제작에 대한 개요... 자세히

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

작성자**: Suresh Jayaraman, Adobe Systems.**

전문 지식 기여
Adobe 커뮤니티 도움말

향상된 소셜 미디어 참여 방식

맨 위로

다양한 HTML5 애니메이션을 포함하고 Adobe Captivate 과정과 동기화합니다. PhoneGap 서비스를 사용하여 윈도우 RT-Metro를 포함한 다양한 모바일 플랫폼에 과정을 앱으로 게시합니다.

전문가의 관점**:**

Twitter 및 Adobe Course Companion 위젯을 사용하여 협업 환경을 설정하는 방법에 대한 비디오 자습서... 자세히

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

작성자**: Suresh Jayaraman, Adobe Systems.**

전문 지식 기여
Adobe 커뮤니티 도움말

향상된 상호 작용 라이브러리

맨 위로

필요에 맞게 사용자 정의할 수 있는, 행맨, 직소(Jigsaw) 등 전문적으로 제작된 방대한 상호 작용 라이브러리를 이용하여 멋진 e-러닝 콘텐트를 쉽게 제작할 수 있습니다. 상호 작용에 대한 자세한 내용은 스마트 학습 상호 작용을 참조하십시오.

HTML5로 향상된 퀴즈

맨 위로

짝짓기, 단답형 및 공백 채우기 질문 유형으로 구성된 모든 퀴즈를 HTML5로 출력합니다.

시스템 오디오 녹음

맨 위로

Adobe Captivate 6.1을 사용하면 Adobe Captivate 과정에 내레이션과 함께 시스템 오디오를 녹음할 수 있습니다. 시스템 오디오 편집 옵션을 사용하면 과정 전체의 시스템 오디오를 수정 및 동기화할 수 있습니다. 자세한 내용은 시스템 오디오를 참조하십시오.

오른쪽에서 왼쪽 언어 지원

맨 위로

이전보다 더 다양한 언어로 된 과정을 만들어 학습자 기반을 확장할 수 있습니다. 이제 Adobe Captivate는 아랍어, 히브리어, 우르두어와 같이 오른쪽에서 왼쪽으로 입력하는 언어를 지원합니다. 자세한 내용은 오른쪽에서 왼쪽 언어로 작성을 참조하십시오.

Adobe Connect에 **HTML5** 과정 게시

맨 위로

Adobe Connect에 HTML5로 게시하여 콘텐트를 더욱 '모바일'화할 수 있습니다. '일시 중지 후 어디서나 다시 시작'하는 방식을 활용하면 거의 모든 장치 또는 브라우저를 지원하는 유연한 학습 경험을 제공할 수 있습니다.

(cc) BY-NC-SA Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

법적 고지 사항 | 온라인 개인정보 보호정책

Adobe Captivate 6 업데이트의 새로운 기능(구독 및 Adobe Software Assurance 고객용)

드래그 앤 드롭 상호 작용 학습자가 데스크톱 및 iPad에서 액세스할 수 있는 드래그앤드롭 게임, 퀴즈 및 학습 모듈 등을 사용하여 e-러닝을 더욱 재미있게 만들 수 있습니다. 드롭 대상이 수용, 거부 또는 교체하는 방식의 다양한 드랙-드롭 조합을 선택할 수 있으며 사용자가 시도할 때마다 오디오 피드백을 제공할 수도 있습니다. 자세한 내용은 드래그 앤 드롭 상호 작용을 참조하십시오.

PowerPoint용 **HTML5** 지원 텍스트, 모양, 오디오 및 애니메이션을 포함한 Microsoft PowerPoint 프로젝트를 Adobe Captivate로 가져와서 HTML5로 직접 게시합니다.

Adobe Captivate App Packager 다양한 HTML5 애니메이션을 포함하고 Adobe Captivate 과정과 동기화합니다. PhoneGap 서비스를 사용하여 윈도우 RT-Metro를 포함한 다양한 모바일 플랫폼에 과정을 앱으로 게시합니다.

참고**:** PhoneGap 서비스는 별도로 구매해야 합니다.

전문가의 관점**:**

맨 위로

Adobe Captivate App Packager를 사용한 HTML5 네이티브 앱 제작에 대한 개요... 자세히

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

작성자**: Suresh Jayaraman, Adobe Systems.**

전문 지식 기여
Adobe 커뮤니티 도움말

향상된 상호 작용 라이브러리 필요에 맞게 사용자 정의할 수 있는, 행맨, 직소(Jigsaw) 등 전문적으로 제작된 방대한 상호 작용 라이브러리를 이용하여 멋진 e-러닝 콘텐트를 쉽게 제작할 수 있습니다. 상호 작용에 대한 자세한 내용은 스마트 학습 상호 작용을 참조하십시오.

HTML5로 향상된 퀴즈 짝짓기, 단답형 및 공백 채우기 질문 유형으로 구성된 모든 퀴즈를 HTML5로 출력합니다.

시스템 오디오 레코딩 Adobe Captivate 6.1을 사용하면 Adobe Captivate 과정에 내레이션과 함께 시스템 오디오를 녹음할 수 있습니다. 시스템 오디오 편집 옵션을 사용하면 과정 전체의 시스템 오디오를 수정 및 동기화할 수 있습니다. 자세한 내용은 시스템 오디오를 참조하십시오.

Adobe Connect에 **HTML5** 과정 게시 Adobe Connect에 HTML5로 게시하여 콘텐트를 더욱 '모바일'화할 수 있습니다. '일시 중지 후 어디서나 다시 시작'하는 방식을 활용하면 거의 모든 장치 또는 브라우저를 지원하는 유연한 학습 경험을 제공할 수 있습니다.

(cc) BY-NC-SA Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

법적 고지 사항 | 온라인 개인정보 보호정책

Cp 6의 새로운 기능

고해상도 동영상 가이드 새 비디오로 캡처 작업 과정을 통해 고해상도 제품 데모를 만듭니다. 즉시 미리 보고 YouTube나 소셜 미디어(Twitter, Facebook)에 게시하거나 MP4 파일로 게시할 수 있습니다. 편집 모드를 사용하여 팬 및 확대/축소 효과로 비디오 품질을 개선하거나 개체와 PIP(Picture-In-Picture) 비디오를 추가합니다. 또한 비디오에 기록한 마우스 경로와 포인트를 추가하거나 편집합니다. 자세한 내용은 비디오 프로젝트 만들기를 참조하십시오.

HTML5 게시 Adobe Captivate 프로젝트를 iPad 및 iPhone 등의 장치에서 사용하도록 HTML5 형식으로 게시합니다. 자세한 내용은 프로젝트를 HTML5 파일로 게시를 참조하십시오.

테마 과정 이수에 필요한 시간과 노력을 줄일 수 있습니다. 배경, 스타일, 글꼴 및 레이아웃이 조화를 이룬 전문가가 디자인한 멋진 테마를 선택합니다. 프로젝트 전체에 테마를 적용하여 일관된 모양과 느낌을 유지합니다. 테마를 요구 사항에 맞게 사용자 정의할 수도 있습니다. 자세한 내용은 테마를 참조하십시오.

스마트 모양 원, 사각형, 삼각형, 콜아웃, 화살표, 선, 배너 및 플로차트 기호를 비롯한 다양한 모양을 eLearning 콘텐트에 추가합니다. 이러한 모양을 사용자 정의하고 단추로 변환합니다. 자세한 내용은 스마트 모양을 참조하십시오.

반사 반사를 사용하여 텍스트, 이미지 및 비디오에 새 치수를 추가합니다. 자세한 내용은 개체에 반사 추가를 참조하십시오.

개체 그룹화 스마트 모양, 이미지 또는 기타 개체 집합을 그룹화하여 집합적으로 사용할 수 있습니다. 그룹의 모든 개체를 단일 개체처럼 크기 조정, 회전, 시간 지정, 뒤집기, 이동 또는 형식 지정할 수 있습니다. 자세한 내용은 개체 그룹화를 참조하십시오.

하이퍼링크 추가 정보를 제공하기 위해 학습자를 과정의 다른 섹션이나 외부 소스로 안내하는 텍스트 하이퍼링크를 삽입합니다. 자세한 내용은 하이퍼링크 삽입을 참조하십시오.

텍스트 여백 및 사용자 정의 글머리 기호 여백과 사용자 정의 글머리 기호를 추가하여 텍스트의 모습과 가독성을 개선합니다.

사전 테스트 및 분기 인식 퀴즈 사전 테스트를 사용하여 개별 학습자의 지식, 스킬 수준 또는 교육 요구 사항을 평가합니다. 결과에 따라 학습자를 해당 섹션으로 안내하고 마지막으로 퀴즈를 통해 학습한 내용을 평가합니다. 자세한 내용은 사전 테스트 삽입을 참조하십시오.

부분 및 마이너스 점수 질문에 2개 이상의 정답이 있는 경우 각 정답 항목에 점수를 할당합니다. 오답을 감점 처리하는 방식으로 요행을 바라는 행위를 방지합니다. 자세한 내용은 객관식 질문 슬라이드 및 퀴즈 속성을 참조하십시오.

교정 혁신적인 교정 작업 과정을 사용하여 eLearning 콘텐트를 더 효율적으로 만들고 성공적인 결과를 달성할 확률을 높입니다. 학습자가 퀴즈 질문에 틀리게 답변한 경우 관련 섹션을 다시 방문하여 개념을 정확히 이해한 다음 질문에 다시 도전해야 합니다. 자세한 내용은 사용자의 퀴즈 복귀 허용을 참조하십시오.

개선된 **SCORM** 및 **AICC** 호환 **LMS**와의 통합 과정을 Moodle, Blackboard, Saba 등의 선도 LMS에 쉽게 게시하고 채점 데이터를 LMS와 원활하게 통합합니다. 자세한 내용은 LMS(교육 관리 시스템)를 참조하십시오.

스마트 학습 상호 작용 한 번의 클릭만으로 예술적으로 디자인된 대화형 요소를 eLearning 콘텐트에 삽입합니다. Process, Accordion, Pyramid 등의 다양한 기본 제공 상호 작용에서 선택하여 콘텐트와 모습을 사용자 정의하면 모든 과정이 끝납니다.

[삽입] > [상호 작용]을 클릭하고 상호 작용을 선택한 다음 텍스트 자리 표시자를 두 번 클릭하여 텍스트를 입력합니다.

바로 사용할 수 있는 문자 이미지 기업체 간부나 의사 등 다른 사람을 선택하여 Adobe Captivate 프로젝트에 추가합니다. [삽입] > [문자]를 클릭하고 범주를 선택한 다음 필요한 이미지를 클릭합니다.

Microsoft PowerPoint와 라운드트립**(**고급**)** PowerPoint 2010 슬라이드를 포함한 기존 프레젠테이션을 eLearning 프로젝트로 가져옵니다. 개체, 애니메이션 및 멀티미디어를 가져와서 쉽게 콘텐트를 업데이트하고 동적으로 연결되는 가져오기 옵션을 통해 PowerPoint와 Adobe Captivate 프로젝트의 동기화를 유지합니다.

(cc) BY-NC-SA Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

법적 고지 사항 | 온라인 개인정보 보호정책

작업 영역

이 페이지에 연결된 내용 중 일부는 영어로만 표시될 수 있습니다.

Adobe Captivate 라이브러리

라이브러리 개요
라이브러리로 개체 가져오기

라이브러리 개요

맨 위로

Adobe Captivate 라이브러리는 오디오 파일, 이미지, 애니메이션 등과 같은 리소스의 저장소입니다. 모든 Adobe Captivate 프로젝트에는 고유한 라이브러리가 있습니다.

리소스 또는 '항목'을 프로젝트에서 사용하면 라이브러리에 자동으로 추가됩니다. 필요한 경우 리소스 또는 항목을 라이브러리로 가져온 다음 사용할 수도 있습니다.

기본적으로 [라이브러리] 패널은 퀴즈 작업 영역을 제외한 모든 사전 설정된 작업 영역에 표시됩니다. [라이브러리] 패널을 숨기거나 표시하려면 [창] > [라이브러리]를 선택합니다.

라이브러리의 항목은 Audio, Images, Media 등과 같은 폴더로 범주화되어 구성됩니다. 각 항목에 표시되는 정보는 다음과 같습니다.

- 이름
- 유형
- 크기(KB)
- 사용 횟수 - 항목이 프로젝트에서 사용된 횟수
- 수정한 날짜

참고: 이러한 열의 제목을 클릭하여 각 폴더 내의 항목 목록을 정렬합니다.
[라이브러리] 패널을 사용하여 다음을 수행할 수 있습니다.

- 항목의 속성을 편집할 수 있습니다.
- 내보내기 또는 가져오기를 수행하여 같은 프로젝트나 다른 Adobe Captivate 프로젝트에서 항목을 다시 사용할 수 있습니다.
- 항목을 소스 파일과 동기화할 수 있습니다. 지원되는 프로그램에서 소스 파일을 직접 열어서 편집할 수도 있습니다.

라이브러리로 개체 가져오기

맨 위로

다른 Adobe Captivate 프로젝트나 템플릿의 개체를 현재 프로젝트의 라이브러리로 가져올 수 있습니다.

1. [파일] > [가져오기] > [외부 라이브러리]를 선택합니다.
2. [열기] 대화 상자에서 개체를 가져올 Adobe Captivate 프로젝트 또는 프로젝트 템플릿을 탐색하여 선택합니다.
3. [열기]를 클릭합니다. 외부 라이브러리 패널이 표시됩니다.
4. 외부 라이브러리 패널에서 현재 프로젝트의 라이브러리로 필요한 항목을 끌어서 놓습니다.

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

분기 패널

[분기] 패널의 창
슬라이드 사이의 링크 편집
분기 보기를 사용하여 슬라이드 그룹화

[분기] 패널([창] > [분기 보기])에는 프로젝트의 슬라이드 사이의 모든 링크가 시각적으로 표시되므로 해당 링크를 빠르게 편집할 수 있습니다. 이 패널을 사용하면 프로젝트의 슬라이드가 상호 연결되는 방식을 분석하고 해석할 수 있습니다.

[분기] 패널은 질문 슬라이드를 포함하는 교육 자료를 만들고 맞는 대답과 틀린 대답에 대한 경로를 다르게 지정할 때 특히 유용합니다. 예를 들어 사용자가 맞는 답을 제공하면 "다음 슬라이드로 이동"과 같은 동작을 설정하고 틀린 답을 제공하면 "슬라이드로 이동"와 같은 다른 동작을 설정할 수 있습니다. 분기 보기를 사용하여 분기 디자인을 쉽게 변경할 수 있습니다.

기존 Adobe Captivate 프로젝트의 분기 보기를 BMP, JPEG/JPG, PNG 또는 GIF 파일로 내보낼 수도 있습니다.

[분기] 패널의 창

맨 위로

미리 보기 창

이 창은 패널 아래쪽에 있으며 프로젝트의 모든 슬라이드를 표시합니다. 창이 보이지 않으면 패널 아래쪽의 화살표를 클릭하십시오.

창에 있는 사각형은 현재 기본 창에 표시되는 슬라이드를 나타냅니다. 다른 슬라이드를 기본 창으로 가져오려면 사각형을 클릭하여 필요한 영역으로 이동합니다.

기본 창

이 창은 패널 가운데에 있으며 프로젝트의 분기를 해석하고 편집하는 기본 영역입니다. 슬라이드 사이의 화살표는 슬라이드가 서로 관련된 방식을 나타냅니다.

검정 화살표 화살표가 시작되는 슬라이드에 대화형 개체가 없음을 나타냅니다. 런타임에 이 슬라이드의 지속 시간이 경과되면 화살표가 가리키는 다음 슬라이드가 나타납니다.
녹색 화살표 화살표가 시작되는 슬라이드에 대화형 개체 한 개가 있음을 나타냅니다. 런타임에 사용자가 이 개체를 클릭하면 화살표가 가리키는 슬라이드가 나타납니다.
빨강 화살표 화살표가 시작되는 슬라이드에서 사용자가 대화형 개체를 클릭할 수 없을 때 나타나는 슬라이드를 가리킵니다.
화살표를 클릭하면 팝업이 나타나 슬라이드와 연결되는 개체의 이름을 보여줍니다.

이 창의 옵션

슬라이드 그룹 만들기 선택한 슬라이드를 단일 그룹으로 결합합니다. 슬라이드 그룹화에 대한 자세한 내용은 다음을 참조하십시오. 분기 보기를 사용하여 슬라이드 그룹화
슬라이드 그룹 확장 선택한 그룹에 속하는 슬라이드를 모두 표시합니다. 그룹에 있는 슬라이드는 기본적으로 축소된 상태입니다.
슬라이드 그룹 축소 그룹의 확장된 슬라이드를 하나의 그룹으로 결합합니다.
슬라이드 그룹 제거 그룹화된 슬라이드의 그룹을 해제합니다.
분기 보기 내보내기 표시된 대화 상자를 사용하여 분기 보기를 BMP, JPEG/JPG, PNG 또는 GIF 파일로 내보냅니다.
확대/축소 목록이나 슬라이더에서 선택한 값에 따라 기본 보기를 확대하거나 축소합니다.
이 창을 사용하여 슬라이드 링크를 편집하는 방법에 대한 자세한 내용은 슬라이드 사이의 링크 편집을 참조하십시오.

연결되지 않은 슬라이드 창

이 창에는 프로젝트의 슬라이드와 연결되지 않은 슬라이드가 모두 나열됩니다. 이 창이 보이지 않으면 창 왼쪽의 화살표를 클릭하십시오.

슬라이드 사이의 링크 편집

맨 위로

슬라이드 링크를 변경하려면 슬라이드의 축소판을 두 번 클릭하고 팝업이 표시되면 동작(성공): 목록에서 옵션을 선택합니다.

대화형 개체의 링크를 변경하려면 슬라이드의 축소판을 두 번 클릭하고 개체를 클릭합니다. 팝업이 나타나면 동작(성공): 목록과 동작(실패): 목록에서 옵션을 선택하고 [저장] 아이콘을 클릭합니다.

예를 들어 슬라이드 1에 단추가 있습니다. 단추를 클릭하면 슬라이드 4가 나타나고 단추를 클릭하지 않으면(실패) 슬라이드 23이 나타나야 합니다. 팝업 상자를 사용하여 성공 및 실패 이벤트에 대한 슬라이드를 각각 지정할 수 있습니다. 다시 슬라이드 1로 연결되는 대화형 개체가 대상 슬라이드(슬라이드 23)에 있으면 슬라이드 아래에 슬라이드 1로 향하는 역방향 링크가 나타납니다.

동작(성공): 목록과 동작(실패): 목록에는 다음 옵션이 있습니다.

- 다음 슬라이드로 이동
- 이전 슬라이드로 이동
- 슬라이드로 이동

전자 메일 보내기나 URL 또는 파일 열기와 같은 다른 동작을 할당하려면 슬라이드의 [속성 관리자]를 사용하십시오. [고급 상호 작용] 패널([프로젝트] > [고급 상호 작용])에서 프로젝트의 모든 상호 작용을 볼 수 있습니다.

분기 보기를 사용하여 슬라이드 그룹화

맨 위로

1. 슬라이드가 아닌 패널을 클릭하고 마우스 단추를 누른 채 그룹화할 슬라이드 위로 마우스를 이동합니다.

   사각형 선택 윤곽이 나타나고 선택한 슬라이드는 주변의 굵은 테두리로 강조 표시됩니다.
2. [슬라이드 그룹 만들기] 아이콘을 클릭합니다. 패널에 단일 그룹 슬라이드가 나타납니다.
   - 그룹을 확장하려면 그룹 슬라이드의 화살표를 클릭하거나 그룹 슬라이드를 선택하고 [슬라이드 그룹 확장] 아이콘을 클릭합니다.
   - 슬라이드 그룹을 해제하려면 그룹 슬라이드를 선택하고 [슬라이드 그룹 제거] 아이콘을 클릭합니다.

   참고: [속성 관리자]를 사용하여 그룹 슬라이드 이름을 지정하십시오. 자세한 내용은 슬라이드 그룹 이름 지정 및 표시를 참조하십시오.

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

작업 영역 사용자 정의

문서 창 재정렬
패널 이동
패널 고정 및 고정 해제
도킹에서 패널 추가 및 제거
부동 패널 누적
패널 크기 조정
패널 아이콘 확장 및 축소
사용자 정의 작업 영역 저장
작업 영역 전환
작업 영역 이름 바꾸기 및 삭제

[문서] 창 및 패널을 다시 정렬하고 크기를 조정하여 사용자 정의 작업 영역을 만들 수 있습니다. 사용자 정의 작업 영역을 저장하고 작업 영역 간에 전환할 수 있습니다.

문서 창 재정렬

맨 위로

여러 개의 파일을 열면 [문서] 창에 탭이 지정됩니다. 탭이 지정된 [문서] 창을 재정렬하려면 창의 탭을 새로운 위치로 드래그하여 놓습니다.

패널 이동

맨 위로

- 패널을 이동하려면 해당 탭을 드래그합니다.
- 패널 그룹을 이동하려면 해당 제목 표시줄을 드래그합니다.

패널을 드래그하면 패널을 놓을 수 있는 영역인 밝은 파란색 놓기 영역이 나타납니다. 놓기 영역이 아닌 곳으로 패널을 드래그하면 패널이 작업 영역에서 부동 상태로 표시됩니다.

참고: 패널 위치가 아니라 마우스 포인터의 위치에서 놓기 영역이 활성화됩니다.
패널을 이동할 때 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누르면 패널이 고정되는 것을 방지할 수 있습니다. 작업을 취소하려면 패널을 이동하는 동안 Esc 키를 누르십시오.

패널 고정 및 고정 해제

맨 위로

도킹은 함께 표시되는 패널 또는 패널 그룹 모음으로, 일반적으로 세로 방향으로 표시됩니다. 도킹 내외로 패널을 이동하여 고정시키거나 고정을 해제할 수 있습니다.

- 패널을 고정시키려면 해당 탭을 도킹 내, 위쪽, 아래쪽 또는 다른 패널 사이로 드래그합니다.
- 패널 그룹을 고정시키려면 해당 제목 표시줄(탭 위쪽의 단색 빈 막대)을 도킹으로 드래그합니다.
- 패널 또는 패널 그룹을 도킹에서 제거하려면 해당 탭 또는 제목 표시줄을 도킹 밖으로 드래그합니다. 다른 도킹으로 드래그하거나 부동 상태로 만들 수도 있습니다.
- 패널의 크기를 조정하려면 패널의 가장자리 위로 마우스를 이동합니다. 양방향 화살표가 나타나면 패널을 원하는 위치로 드래그합니다.

도킹에서 패널 추가 및 제거

맨 위로

도킹에서 모든 패널을 제거하면 도킹도 제거됩니다. 놓기 영역이 나타날 때까지 작업 영역의 오른쪽 가장자리로 패널을 이동하여 도킹을 만들 수 있습니다.

- 패널을 제거하려면 탭을 마우스 오른쪽 단추로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태로 클릭(Mac)한 다음 [닫기]를 선택하거나 [창] 메뉴에서 선택 해제합니다.
- 패널을 추가하려면 [창] 메뉴에서 패널을 선택하여 원하는 위치에 고정시킬 수 있습니다.

부동 패널 누적

맨 위로

패널을 도킹 밖으로 드래그할 때 놓기 영역을 벗어나면 패널이 작업 영역의 어느 위치에나 놓을 수 있는 부동 상태가 됩니다. 부동 패널 또는 패널 그룹을 누적하여 맨 위의 제목 표시줄을 드래그할 때 한 단위로 이동하도록 할 수 있습니다.

- 부동 패널을 누적하려면 패널의 탭을 다른 패널 아래쪽에 있는 놓기 영역으로 드래그합니다.
- 누적 순서를 변경하려면 패널의 탭을 위나 아래로 드래그합니다.

  참고: 제목 표시줄의 넓은 놓기 영역이 아니라 패널 사이의 좁은 놓기 영역 위에 탭을 놓아야 합니다.
- 스택에서 패널 또는 패널 그룹을 제거하여 부동 상태로 만들려면 해당 탭 또는 제목 표시줄을 스택 밖으로 드래그합니다.

패널 크기 조정

맨 위로

- 패널, 패널 그룹 또는 패널 스택을 최소화 또는 최대화하려면 탭을 두 번 클릭하거나 탭 영역(탭 옆의 빈 공간)을 한 번 클릭합니다.
- 패널의 크기를 조정하려면 마우스 커서가 화살표로 바뀔 때 패널의 한쪽 면을 드래그합니다.

패널 아이콘 확장 및 축소

맨 위로

패널을 아이콘으로 축소하여 작업 영역을 정리할 수 있습니다. 경우에 따라 패널은 기본 작업 영역에서 아이콘으로 축소됩니다.

- 열의 모든 패널 아이콘을 축소하거나 확장하려면 도킹 위쪽에 있는 양방향 화살표를 클릭합니다.
- 패널 아이콘을 하나만 확장하려면 해당 아이콘을 클릭합니다.
- 아이콘만 표시되고 레이블은 표시되지 않도록 패널 아이콘의 크기를 조정하려면 텍스트가 보이지 않을 때까지 도킹의 폭을 조정합니다. 아이콘 텍스트를 다시 표시하려면 도킹의 폭을 넓힙니다.
- 확장된 패널을 다시 아이콘으로 축소하려면 해당 탭, 아이콘 또는 패널의 제목 표시줄에 있는 양방향 화살표를 클릭합니다.
- 부동 패널 또는 패널 그룹을 아이콘 도킹에 추가하려면 해당 탭 또는 제목 표시줄을 도킹 안으로 드래그합니다. 아이콘 도킹에 추가하면 패널이 자동으로 아이콘으로 축소됩니다.
- 패널 아이콘 또는 패널 아이콘 그룹을 이동하려면 아이콘을 드래그합니다. 도킹에서 패널 아이콘을 다른 도킹으로 드래그하여 해당 도킹의 패널 스타일에 나타나게 하거나, 도킹 밖으로 드래그하여 부동 상태의 확장 패널로 만들 수 있습니다.

사용자 정의 작업 영역 저장

맨 위로

현재 패널 크기 및 위치를 명명된 작업 영역으로 저장하면 패널을 이동하거나 닫은 경우에도 해당 작업 영역을 복원할 수 있습니다. 저장된 작업 영역의 이름은 응용 프로그램 모음의 작업 영역 전환기에 나타납니다.

1. [창] > [작업 영역] > [새 작업 영역]으로 이동합니다.
2. 새 작업 영역의 이름을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

작업 영역에 대한 변경 내용은 자동으로 저장됩니다. 작업 영역의 기본 상태로 되돌리려면 [창] > [작업 영역] > [[작업 영역 이름] 다시 설정]을 선택합니다.

작업 영역 전환

맨 위로

응용 프로그램 모음의 작업 영역 전환기에서 작업 영역을 선택합니다.

작업 영역 이름 바꾸기 및 삭제

맨 위로

[창] > [작업 영역] > [작업 영역 관리]를 선택합니다.

- 작업 영역의 이름을 바꾸려면 작업 영역을 선택하고 [이름 변경]을 클릭합니다.
- 작업 영역을 삭제하려면 작업 영역을 선택한 다음 [삭제]를 클릭합니다.

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

확인 메시지 사용 안 함

Adobe Captivate에서는 중요하거나 영구적인 동작을 수행할 때 확인 메시지가 표시됩니다. 확인 메시지는 정보를 삭제하거나 키 특성을 변경할 때 이러한 결정을 변경할 기회를 제공합니다.

특정 메시지가 작업에 필요하지 않거나 작업 시간을 지연시킨다고 판단되는 경우 메시지를 표시하지 않을 수 있습니다.

1. 열려 있는 프로젝트에서 [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 Adobe Captivate > [환경 설정](Mac OS)을 선택합니다.
2. [범주] 패널에서 [전체] > [일반 설정]을 선택합니다.
3. [일반 설정] 패널에서 [확인 메시지]를 클릭합니다.
4. [확인 메시지] 대화 상자에서 확인 정보가 필요하지 않은 옵션을 선택 취소합니다.

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

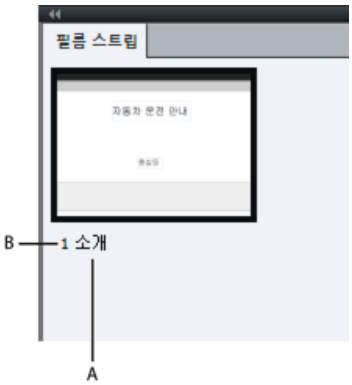
필름 스트립

[필름 스트립]에는 프로젝트의 모든 슬라이드가 게시 시점의 순서대로 표시됩니다.

슬라이드를 [필름 스트립] 내의 새 위치로 드래그하여 슬라이드 순서를 변경할 수 있습니다. 여러 슬라이드를 선택하려면 Shift 또는 Ctrl 키를 누른 채 슬라이드를 클릭합니다. 슬라이드를 모두 선택하려면 Ctrl+A를 누릅니다.

필름 스트립의 축소판 크기를 변경하려면 아무 슬라이드나 마우스 오른쪽 단추로 클릭하거나(Windows) Ctrl 키를 누른 채 클릭하고(Mac OS) [필름 스트립]을 선택한 다음 [작게], [중간] 또는 [크게]를 선택합니다.

슬라이드에 레이블(짧은 제목)이 지정된 경우 슬라이드 아래에 표시됩니다. 슬라이드 번호를 사용하는 대신 레이블을 지정하면 더 간편하게 슬라이드를 움직이고 특정 슬라이드로 이동할 수 있습니다.



A. 슬라이드 레이블 **B.** 슬라이드 번호

슬라이드가 다음 모드에서 기록된 경우 슬라이드 맨 밑에 핸디캠 아이콘 이 나타납니다.

- 비디오 데모 모드
- 전체 모션 기록(FMR) 모드. FMR 모드로 기록하려면 자동 또는 수동 기록 중 F9(FMR 시작) 또는 F10(FMR 종료)을 누를 수 있습니다.

슬라이드에 연결된 오디오 파일이 있는 경우 슬라이드 아래에 오디오 아이콘이 표시됩니다. 사운드 아이콘 을 클릭하면 [재생], [가져오기] 및 [편집]과 같은 사운드 옵션이 있는 메뉴를 표시할 수 있습니다.

슬라이드가 잠긴 경우 슬라이드 오른쪽 위 모서리에 잠금 아이콘이 표시됩니다. 잠금 아이콘 을 클릭하여 슬라이드 잠금을 해제할 수 있습니다.

슬라이드에 마우스 동작이 포함된 경우 슬라이드 아래에 마우스 아이콘 이 표시됩니다. 마우스 아이콘을 클릭하여 일부 마우스 속성을 수정할 수 있습니다. 마우스 속성에 대한 자세한 내용은 마우스 속성 변경을 참조하십시오.

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

눈금선

눈금선 작업
눈금선 크기 변경

[눈금선에 물리기] 옵션을 사용하면 페이지에 개체를 정확하게 배치할 수 있습니다. 눈금선은 [눈금선에 물리기] 기능이 활성화된 경우 개체가 "고정되는" 줄의 세트입니다. 개체를 눈금선에 가까이 가져가면 철이 자석에 붙듯이 개체가 줄에 고정됩니다. 예를 들어 눈금선을 사용하여 개체를 다른 개체 위에 정확하게 겹쳐놓을 수 있습니다.

눈금선 작업

맨 위로

- [보기] > [눈금선 표시]를 선택합니다. 눈금선이 슬라이드에 점 매트릭스로 표시됩니다.
- [보기] > [눈금선에 물리기]를 선택합니다.
- [보기] > [개체에 물리기]를 선택합니다.

  [개체에 물리기]는 슬라이드에서 개체를 그리는 경우에만 적용되며 개체를 편집하거나 이동할 때에는 적용되지 않습니다. [눈금선에 물리기] 및 [개체에 물리기] 옵션을 모두 선택하는 경우 [개체에 물리기] 옵션이 우선 적용됩니다.

눈금선 크기 변경

맨 위로

1. [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 Adobe Captivate > [환경 설정](Mac OS)을 선택합니다.
2. [환경 설정] 대화 상자의 [전체] 메뉴에서 [일반 설정]을 선택합니다.
3. 눈금선 크기 값을 변경합니다. 값이 작을수록 눈금선에서 점 사이의 간격이 작아집니다.

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

패널

패널을 표시하거나 숨기려면 [창]을 선택한 다음 패널의 이름을 선택합니다.

필름 스트립 나타나는 순서대로 슬라이드 축소판 보기를 프로젝트에 표시합니다. 자세한 내용은 필름 스트립을 참조하십시오.
문제 은행 문제 은행에 슬라이드의 축소판 보기가 표시됩니다. 런타임에 문제 은행에서 질문이 무작위로 선택됩니다. 자세한 내용은 무작위 질문 슬라이드를 참조하십시오.
마스터 슬라이드 다른 슬라이드의 로고, 머리글, 바닥글 등과 같은 배경 및 공통 개체를 정의하는 슬라이드를 표시합니다. 자세한 내용은 마스터 슬라이드를 참조하십시오.
타임라인 현재 슬라이드와 해당 개체의 타임라인이 표시됩니다. 자세한 내용은 타임라인을 참조하십시오.
라이브러리 프로젝트에 현재 사용할 수 있는 이미지, 오디오 파일 등과 같은 모든 리소스를 표시합니다. 자세한 내용은 Adobe Captivate 라이브러리를 참조하십시오.
속성 선택한 슬라이드나 개체에 연결된 속성을 표시합니다.
퀴즈 속성 퀴즈 슬라이드에 연결된 속성을 표시합니다.
슬라이드 노트 슬라이드에 대해 추가된 노트를 표시합니다. 자세한 내용은 슬라이드 노트를 참조하십시오.
위젯 위젯 갤러리에 있으며 슬라이드에 추가할 수 있는 위젯을 표시합니다. 자세한 내용은 위젯을 참조하십시오.
주석 검토자가 제공한 검토 주석을 표시합니다. 자세한 내용은 Adobe Captivate 프로젝트에서 주석 보기 또는 정렬을 참조하십시오.
효과 슬라이드에서 선택한 개체에 적용된 효과를 표시합니다. 자세한 내용은 개체 효과를 참조하십시오.
스킨 편집기 프로젝트 출력의 '스킨'에 대한 옵션을 표시합니다. 이 패널을 사용하여 재생 컨트롤, 목차 및 테두리를 위한 인터페이스 간에 전환하고 해당 설정을 편집할 수 있습니다. 자세한 내용은 스킨을 참조하십시오.
고급 상호 작용 프로젝트에 있는 모든 대화형 개체, 위젯, 질문 및 숨겨진 슬라이드의 이름이 나열됩니다. 자세한 내용은 [고급 상호 작용] 패널을 사용하여 개체 정보 편집을 참조하십시오.
분기 보기 프로젝트에 있는 슬라이드 사이의 링크를 표시하며 슬라이드와 개체가 연결된 방법을 편집할 수 있게 합니다. 분기 보기에 대한 자세한 내용은 분기 패널을 참조하십시오.
진행률 표시기 AME(Adobe Media Encoder)를 사용하여 비 Flash 비디오 파일을 FLV/F4V 형식으로 변환하는 작업의 진행률을 표시합니다. 자세한 내용은 비 Flash 비디오 파일 형식 삽입을 참조하십시오.
HTML5 트래커 HTML5 출력이 지원하지 않는 개체와 기능을 나타냅니다. 프로젝트에서 이러한 개체에 변경하면 이 패널의 목록도 같이 업데이트됩니다. 자세한 내용은 프로젝트를 HTML5 파일로 게시를 참조하십시오.

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

바로 가기 키

확대/축소 바로 가기 키
기록 바로 가기 키
기록 바로 가기 키 변경

바로 가기 키는 Adobe Captivate를 빠르고 쉽게 탐색하고 사용하는 방법을 제공합니다. 바로 가기 키를 사용하면 마우스나 프로그램 메뉴 대신 키보드 키 조합을 사용할 수 있습니다. 일반 바로 가기 키가 표에 나열되어 있습니다.

바로 가기 키	동작
F1(Windows 및 Mac)	Adobe Captivate 도움말 열기(대화 상자 수준의 도움말에 액세스하려면 개별 대화 상자의 [도움말] 단추를 클릭합니다.)
F2(Windows 및 Mac)	선택한 개체 이름 바꾸기
F3(Windows 및 Mac)	현재 슬라이드 테스트 보기
F4(Windows 및 Mac)	프로젝트 미리 보기
F5(Windows 및 Mac)	오디오 녹음
F6(Windows 및 Mac)	오디오 가져오기
F7(Windows 및 Mac)	맞춤법 및 문법 검사 수행
F8 (Windows에만 해당)	현재 슬라이드부터 프로젝트 미리 보기
F9 (Windows에만 해당)	[고급 상호 작용] 패널 표시
F10(Windows에만 해당)	현재 슬라이드 및 다음 "N"개 슬라이드 미리 보기
F12(Windows), Command+F12(Mac)	웹 브라우저에서 프로젝트 미리 보기
Page Up(Windows 및 Mac)	이전 슬라이드로 스크롤
Page Down(Windows 및 Mac)	다음 슬라이드로 스크롤
Alt+A(Windows), Option+A(Mac)	문제 은행 만들기
Alt+위쪽, 아래쪽, 왼쪽, 오른쪽 화살표(Windows), Option+위쪽, 아래쪽, 왼쪽, 오른쪽 화살표	개체를 클릭하고 크기 조정 핸들을 클릭한 후 이 옵션을 사용하여 선택한 방향으로 1픽셀씩 개체 크기 조정
Ctrl+A(Windows), Command+A(Mac)	모두 선택
Ctrl+B (Windows), Command+B(Mac)	라이브러리에서 오디오 찾기/텍스트를 굵게 변경
Ctrl+C(Windows), Command+C(Mac)	복사(필름 스트립의 슬라이드 및 스테이지의 선택한 개체)
Control+D(Windows)	복제(필름 스트립의 슬라이드 및 스테이지의 선택한 개체)
Ctrl+E(Windows), Command+E(Mac)	타임라인의 슬라이드 끝까지 개체 표시 기간 연장
Ctrl+F(Windows), Command+F(Mac)	프로젝트 라이브러리에서 특정 개체 찾기/바꾸기
Ctrl+I(Windows), Command+I(Mac)	들여쓰기(스테이지에서 선택한 개체)/텍스트를 기울임꼴로 변경. 눈금 크기만큼 들여씁니다.
Ctrl+L(Windows), Command+L(Mac)	선택한 개체를 재생헤드에 동기화
Ctrl+M (Windows), Command+M(Mac)	선택한 개체를 배경에 병합
Ctrl+Shift+N (Windows), Command+N(Mac)	새 프로젝트 열기

Ctrl+O(Windows), Command+S(Mac)	프로젝트 열기
Ctrl+Q(Windows), Shift+Option+R(Mac)	무작위 질문 슬라이드 삽입
Ctrl+R(Windows), Command+R(Mac)	새 캡처 프로젝트 시작/기록
Ctrl+S(Windows), Command+S(Mac)	저장
Ctrl+T (Windows), Command+T(Mac)	프로젝트 템플릿 열기
Control+U(Windows)	선택한 텍스트에 밑줄 적용
Ctrl+V(Windows), Command+V(Mac)	클립보드의 내용 붙여넣기(예: 슬라이드, 이미지, 개체 등)
Ctrl+W (Windows), Command+W(Mac)	프로젝트 닫기
Ctrl+X (Windows), Command+X(Mac)	잘라내기(스테이지에서 선택한 개체)
Ctrl+Y(Windows), Command+Y(Mac)	다시 실행
Control+Z(Windows), Command+Z(Mac)	실행 취소
Ctrl+Enter(Windows), Command+Enter(Mac)	프로젝트 미리 보기
Ctrl+Alt+A(Windows), Command+Option+A(Mac)	PowerPoint 슬라이드를 애니메이션으로 내보내기
Ctrl+Alt+B (Windows), Command+Option+B(Mac)	필름 스트립 표시 또는 숨기기
Ctrl+Alt+C(Windows), Command+Option+C(Mac)	[폐쇄 캡션] 대화 상자 표시
Ctrl+Alt+D (Windows), Shift+Option+D(Mac)	라이브러리 업데이트
Ctrl+Alt+E (Windows), Command+Option+E(Mac)	다각형 그리기 개체의 점 편집
Ctrl+Alt+F(Windows), Command+Option+F(Mac)	라이브러리에서 찾기
Ctrl+Alt+G (Windows), Command+Option+G(Mac)	슬라이드 그룹 만들기 및 롤오버 영역 자동 조정
Ctrl+Alt+H (Windows), Command+Option+H(Mac)	선택한 개체 숨기기
Ctrl+Alt+I (Windows), Command+Option+I(Mac)	라이브러리에서 PowerPoint 슬라이드 찾기
Ctrl+Alt+J(Windows), Command+Option+J(Mac)	PowerPoint 슬라이드 편집
Ctrl+Alt+K(Windows), Command+Option+K(Mac)	선택한 개체 잠그기
Ctrl+Alt+L(Windows), Command+Option+L(Mac)	라이브러리 표시 또는 숨기기
Ctrl+Alt+M(Windows), Command+Option+M(Mac)	마스터 슬라이드 삽입
Ctrl+Alt+N(Windows), Command+Option+N(Mac)	슬라이드 노트 표시
Ctrl+Alt+O(Windows), Command+Option+O(Mac)	추가 슬라이드 기록
Ctrl+Alt+P(Windows), Command+Option+P(Mac)	슬라이드 그룹 제거
Ctrl+Alt+Q (Windows), Option+Shift+Q(Mac)	[문제 은행 관리자] 표시
Ctrl+Alt+S(Windows에만 해당)	PowerPoint 슬라이드 편집
Ctrl+Alt+T (Windows), Command+Option+T(Mac)	타임라인 표시 또는 숨기기
Ctrl+Alt+U(Windows), Command+Option+U(Mac)	라이브러리 사용
Ctrl+Alt+V (Windows), Command+Option+V(Mac)	비디오 파일 가져오기
Ctrl+Alt+X (Windows), Command+Option+X(Mac)	[SWF 주석 작성] 창 표시/숨기기

Ctrl+Alt+Z (Windows), Command+Option+Z(Mac)	[위젯] 패널 표시/숨기기
Shift+F7(Windows 및 Mac)	개체 스타일 관리자 표시
Shift+F8(Windows), Command+,(Mac)	환경 설정 대화 상자
Shift+F9 (Windows), Shift+Command+F9(Mac)	[동작] 대화 상자
Shift+F10 (Windows), Shift+Command+F10(Mac)	목차
Shift+F11(Windows), Shift+Command+F11(Mac)	스킨 편집기 패널
Shift+F12(Windows), Shift+Option+F12(Mac)	파일 게시
Shift+A(Windows 및 Mac)	애니메이션 자리 표시자 삽입
Shift+F(Windows 및 Mac)	Flash 비디오 자리 표시자 삽입
Shift+R(Windows 및 Mac)	롤오버 캡션 자리 표시자 삽입
Shift+O(Windows 및 Mac)	롤오버 이미지 자리 표시자 삽입
Shift+C(Windows 및 Mac)	텍스트 캡션 자리 표시자 삽입
Shift+V(Windows 및 Mac)	비디오 자리 표시자 삽입
Shift+M(Windows 및 Mac)	이미지 자리 표시자 삽입
Shift+Q(Windows), Option+Q(Mac)	질문 슬라이드 자리 표시자 삽입
Shift+X(Windows 및 Mac)	텍스트 애니메이션 자리 표시자 삽입
Shift+Alt+A(Windows), Shift+Option+A(Mac)	[오디오 관리] 패널 표시
Shift+Alt+W(Windows), Shift+Option+W(Mac)	열려 있는 모든 프로젝트 닫기
Shift+Alt+O(Windows), Shift+Option+O(Mac)	기록 슬라이드 자리 표시자 삽입
Shift+Alt+P(Windows), Shift+Option+P(Mac)	Photoshop 파일 가져오기
Shift+Alt+S(Windows), Shift+Option+A(Mac)	[음성 관리] 패널 표시
Shift+Alt+V(Windows), Shift+Option+V(Mac)	배경으로 붙여넣기
Shift+Alt+위쪽, 아래쪽, 왼쪽, 오른쪽 화살표(Windows), Shift+Option+위쪽, 아래쪽, 왼쪽, 오른쪽 화살표	개체를 클릭하고 크기 조정 핸들을 클릭한 후 이 옵션을 사용하여 선택한 방향으로 10픽셀씩 개체 크기 조정
Shift+Ctrl+A(Windows), Shift+Command+A(Mac)	애니메이션 개체 추가
Shift+Ctrl+B(Windows), Shift+Command+B(Mac)	새 단추 추가
Shift+Ctrl+C (Windows), Shift+ Control+C(Mac)	새 텍스트 캡션 추가
Shift+Ctrl+D (Windows), Command+Shift+D(Mac)	슬라이드 속성 보기
Shift+Ctrl+E (Windows), Shift+Command+E(Mac)	새 확대/축소 영역 삽입
Shift+Ctrl+F(Windows), Shift+Command+F(Mac)	FLV 파일 삽입
Shift+Ctrl+H(Windows), Shift+Command+H(Mac)	슬라이드 표시/숨기기
Shift+Ctrl+I (Windows), Shift+Command+I(Mac)	내어쓰기
Shift+Ctrl+J(windows), Shift+Command+J(Mac)	빈 슬라이드 삽입
Shift+Ctrl+K(Windows), Shift+Command+K(Mac)	새 클릭 상자 추가
Shift+Ctrl+L(Windows), Shift+Command+L(Mac)	강조 상자 삽입

Shift+Ctrl+M (Windows), Shift+Command+M(Mac)	새 이미지 추가
Shift+Ctrl+N (Windows), Shift+Command+N(Mac)	새 애니메이션 슬라이드 추가
Shift+Ctrl+O (Windows), Shift+Command+O(Mac)	새 롤오버 이미지 추가
Shift+Ctrl+P (Windows), Shift+Command+P(Mac)	PPT 가져오기
Shift+Ctrl+Q (Windows), Shift+Q(Mac)	질문 슬라이드 삽입
Shift+Ctrl+R (Windows), Shift+Command+R(Mac)	롤오버 캡션 삽입
Shift+Ctrl+S (Windows), Shift+Command+S(Mac)	다른 이름으로 프로젝트 저장
Shift+Control+T(Windows), Shift+Command+T(Mac)	텍스트 입력 상자 삽입
Shift+Ctrl+U (Windows), Shift+Command+U(Mac)	마우스 삽입
Shift+Ctrl+W(Windows), Shift+Command+W(Mac)	위젯 삽입
Shift+Ctrl+X (Windows), Shift+Command+X(Mac)	텍스트 애니메이션 삽입
Shift+Ctrl+Y (Windows), Shift+Command+Y(Mac)	배경 복사
Shift+Ctrl+Z (Windows), Shift+Command+Z(Mac)	슬라이드렛 삽입
Shift+Ctrl+Alt+B(Windows), Shift+Command+Option+B(Mac)	분기 보기 표시
Shift+Ctrl+Alt+S(Windows), Shift+Command+Option+S(Mac)	이미지 슬라이드 삽입
Shift+Ctrl+Alt+E(Windows), Shift+Command+Option+E(Mac)	효과 패널 표시/숨기기
Shift+Ctrl+V(Windows), Shift+Command+V(Mac)	스텐실 슬라이드 삽입
Shift+Ctrl+G(Win), Shift+Command+G(Mac)	그라디언트 편집

확대/축소 바로 가기 키

맨 위로

바로 가기 키	확대 수준
Ctrl+1 (Windows), Command+1(Mac)	100%
Ctrl+2 (Windows), Command+2(Mac)	200%
Ctrl+3(Windows), Command+3(Mac)	300%
Ctrl+4 (Windows), Command+4(Mac)	400%
Ctrl+-(Windows), Command+-(Mac)	축소
Ctrl++(Windows), Command++(Mac)	확대
Ctrl+0(Windows), Command+0(Mac)	작업 영역 자동 맞춤/가운데 맞춤

기록 바로 가기 키

맨 위로

다음 표는 기록 중에 사용되는 기본 바로 가기 키를 나열한 것입니다. 이러한 바로 가기 키는 기록 프로세스를 시작한 후에만 사용해야 합니다. 프로젝트 편집 시에는 동일한 키가 다르게 동작합니다.

바로 가기 키	동작
Ctrl+R(Windows), Command+R(Mac)	새 캡처 프로젝트 시작/기록

Ctrl+Alt+O(Windows), Command+Option+O(Mac)	추가 슬라이드 기록
End 키(Windows), Command+Enter(Mac)	기록 중지
Delete(Windows 및 Mac)	현재 선택물 삭제
Pause 키(Windows), Command+F2(Mac)	기록 일시 중지 또는 다시 시작
Print Screen 키(Windows), Command+F6(Mac)	수동으로 스크린 샷 캡처
F4(Windows 및 Mac)	프로젝트 미리 보기
F3(Windows 및 Mac)	단일 슬라이드 미리 보기
F2(Windows 및 Mac)	캡션 텍스트 편집
F12(Windows 및 Mac)	브라우저에서 프로젝트 미리 보기
F4 키(Windows), Command+F4(Mac)	자동 패닝
F3 키(Windows), Command+F3(Mac)	수동 패닝
F7 키(Windows), Command+F7(Mac)	패닝 중지
F9 키(Windows), Command+F9(Mac)	전체 모션 기록 시작
F10 키(Windows), Command+F10(Mac)	전체 모션 기록 중지
F11 키(Windows), Command+F11(Mac)	기록 창을 마우스에 물리기
F12(Windows), Command+F12(Mac)	마우스 캡처 전환

기록 바로 가기 키 변경

맨 위로

1. [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 Adobe Captivate > [환경 설정](Mac OS)을 선택합니다.
2. [환경 설정] 대화 상자의 [기록] 메뉴에서 [키]를 선택합니다.
3. 키를 변경하려면 텍스트 상자 중 하나를 한 번 클릭하고 키보드에서 사용할 키 또는 키 조합을 누릅니다. 예를 들어 [기록을 중지하려면] 텍스트 상자 안쪽을 클릭한 다음 Shift+Alt+4를 누릅니다. 입력한 키 조합이 이제 [기록을 중지하려면] 텍스트 상자에 나타납니다. Ctrl, Alt, Shift+Ctrl 및 Shift+Alt 키를 비롯하여 거의 모든 키를 사용할 수 있습니다. 예를 들어 기록 중지 키를 Alt+R로 변경할 수 있습니다.

(cc) BY-NC-SA

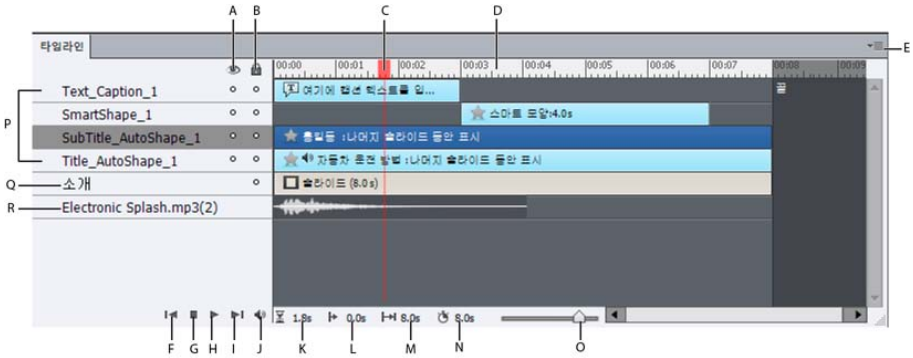
법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

타임라인

타임라인 표시 또는 숨기기
타임라인 패널 다시 정렬
타임라인 패널의 확대/축소 레벨 변경
개체 레이어 순서 변경
편집 중 개체 숨기기
슬라이드렛에 대한 타임라인
개체 잠그기
타임라인을 사용하여 개체 및 슬라이드에 대한 시간 설정
재생헤드를 사용하여 슬라이드 미리 보기

타임라인은 슬라이드에 있는 모든 개체의 시간 배치를 시각적으로 표현한 것입니다. 타임라인을 사용하면 슬라이드에 있는 모든 개체와 개체 사이의 관계를 상위 수준에서 쉽게 볼 수 있습니다.

타임라인을 사용하면 개체를 구성하고 개체의 시간 배치를 정확하게 제어할 수 있습니다. 예를 들어 캡션, 이미지 및 강조 상자가 포함된 슬라이드에서 캡션을 표시하고 4초 후에 이미지를 표시한 다음 2초 후에 강조 상자를 표시할 수 있습니다. 타임라인에는 슬라이드 또는 슬라이드에 있는 개체와 연결된 모든 오디오가 표시됩니다. 타임라인을 사용하면 슬라이드와 오디오의 시간 배치를 쉽게 조정할 수 있습니다.



A. 모든 항목 표시/숨기기 **B.** 모든 항목 잠금/잠금 해제 **C.** 재생헤드 **D.** 타임라인 헤더 **E.** 플라이아웃 메뉴 **F.** 재생 헤드를 시작으로 이동 **G.** 중지 **H.** 재생 **I.** 재생 헤드를 끝으로 이동 **J.** 음소거 **K.** 경과된 시간 **L.** 선택한 시작 시간 **M.** 선택한 지속 기간 **N.** 슬라이드 지속 기간 **O.** 확대/축소 슬라이더

타임라인의 주요 구성 요소는 개체, 헤더 및 재생헤드입니다. 슬라이드의 개체는 타임라인의 오른쪽 영역에 가로 누적 막대로 표시됩니다. 타임라인의 맨 위에 있는 헤더는 시간(초)을 나타냅니다. 재생헤드에는 슬라이드를 보고 있는 특정 시점이 표시됩니다.

타임라인 헤더는 시간을 분:초 형식으로 표시합니다. 예를 들어 01:05는 1분 5초를 나타냅니다. 눈금은 개체가 표시되는 정확한 위치를 보는 데 도움이 됩니다.

타임라인을 사용하여 개체를 쉽게 숨기거나 잠글 수 있습니다. 이 기능은 슬라이드에 여러 개체가 포함되어 있고 개체를 별도로 편집해야 하는 경우 유용합니다.

타임라인 표시 또는 숨기기

맨 위로

[창] > [타임라인]을 선택합니다.

타임라인 패널 다시 정렬

맨 위로

기본적으로 [타임라인] 패널은 Adobe Captivate 프로젝트에서 슬라이드의 맨 아래에 고정된 상태로 표시됩니다. 필요에 따라 [타임라인] 패널을 이동, 크기 조정, 그룹화 또는 고정할 수 있습니다.

타임라인 패널의 확대/축소 레벨 변경

맨 위로

[타임라인]의 슬라이더를 사용합니다. 슬라이더의 가운데가 확대/축소 비율이 100% 상태입니다. 확대/축소 레벨을 늘리려면 슬라이더를 오른쪽으로 드래그합니다. 확대/축소 레벨을 줄이려면 슬라이더를 왼쪽으로 드래그합니다.

개체 레이어 순서 변경

맨 위로

1. 손 아이콘이 표시될 때까지 [타임라인] 패널의 개체 위로 마우스를 이동하고 해당 개체를 위나 아래로 드래그하여 위치를 변경합니다.
2. 슬라이드에 겹치는 개체가 두 개 있는 경우에는 겹침 순서를 설정하여 앞에 나타낼 개체를 선택해야 합니다.

   겹침 순서 변경은 슬라이드 스테이지의 앞뒤로 개체를 이동하는 과정으로 구성됩니다. 스테이지의 뒤에 있는 개체는 다른 개체의 뒤에 표시된다는 것을 기억해야 합니다. 다음 방법 중 하나를 사용하여 겹침 순서를 설정합니다.

   - 슬라이드에서 개체를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하거나(Windows) Ctrl 키를 누른 채 클릭하고(Mac OS) [정렬]을 클릭한 후 개체 순서 옵션 중 하나를 선택합니다. 필요한 경우 슬라이드에서 다른 개체를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하거나(Windows) Ctrl 키를 누른 채 클릭하고(Mac OS) 순서를 조정합니다.

     맨 앞으로 가져오기 이 옵션은 선택한 개체를 맨 위로 가져옵니다. 프로젝트가 재생되면 이 개체가 다른 모든 개체의 맨 위에 표시됩니다.

     맨 뒤로 보내기 이 옵션은 선택한 개체를 배경으로 보냅니다. 프로젝트가 재생되면 이 개체가 다른 모든 개체의 뒤에 표시됩니다.

     앞으로 가져오기 이 옵션은 개체를 한 레이어 앞으로 이동합니다.

     뒤로 보내기 이 옵션은 개체를 한 레이어 뒤로 이동합니다.

   - 타임라인에서 손이 표시될 때까지 마우스를 개체 위로 이동하고 해당 개체를 위나 아래로 드래그하여 겹침 순서에서 해당 위치를 변경합니다. 개체를 겹침 순서에서 위쪽으로 이동하면 스테이지의 앞으로 이동되고 개체를 아래쪽으로 이동하면 스테이지의 뒤쪽으로 이동됩니다.

편집 중 개체 숨기기

맨 위로

❖ 타임라인에서 숨길 레이어의 눈 모양 아이콘 아래에 있는 점을 클릭합니다.

개체가 슬라이드에서 사라지고 X 아이콘이 열에 표시됩니다. 슬라이드에 개체를 표시하려면 X 아이콘을 클릭합니다.

개체 레이어를 숨기면 스테이지에서만 숨겨집니다. 미리 보거나 게시하는 경우에는 해당 레이어를 계속 볼 수 있습니다.

슬라이드렛에 대한 타임라인

맨 위로

슬라이드렛은 슬라이드 내에 있는 슬라이드입니다. 슬라이드렛에는 고유한 타임라인이 있습니다. 슬라이드렛에 있는 모든 개체는 해당 타임라인에 표시됩니다. 슬라이드렛을 선택하면 타임라인이 자동으로 슬라이드렛의 타임라인으로 변경됩니다. 슬라이드렛이 포함된 슬라이드의 타임라인을 표시하려면 슬라이드렛 바깥쪽을 클릭합니다. 슬라이드렛에 대한 자세한 내용은 롤오버 슬라이드렛을 참조하십시오.

개체 잠그기

맨 위로

❖ 타임라인에서 잠글 레이어의 잠금 아이콘 아래에 있는 점을 클릭합니다.

레이어 및 해당 개체는 레이어 잠금을 해제할 때까지 편집하거나 이동할 수 없습니다. 레이어 잠금을 해제하려면 잠금 아이콘을 클릭합니다.

타임라인을 사용하여 개체 및 슬라이드에 대한 시간 설정

맨 위로

[속성 관리자]를 사용하거나 타임라인을 사용하여 개체나 슬라이드가 동영상에 표시되는 시간을 변경할 수 있습니다. 이 기능은 여러 가지 상황에서 유용합니다. 예를 들어 강조 상자에 맞게 음성 오디오를 조정할 때 정확한 개체 시간 배치를 설정할 수 있습니다. "여기에 날짜를 입력하십시오"라는 음성이 나타날 때만 강조 상자가 표시되도록 할 수 있습니다.

- 크기 조정 포인터가 나타날 때까지 타임라인에서 슬라이드나 개체의 왼쪽 또는 오른쪽 가장자리 위로 마우스를 이동합니다. 타임라인에서 가장자리를 클릭한 다음 필요한 위치로 끕니다.
- 두 개체가 동시에 나타나도록 설정하려면 해당 개체의 왼쪽과 오른쪽 가장자리를 맞춥니다. 예를 들어 이미지가 표시됨과 동시에 강조 상자가 나타나도록 설정하여 강조 상자가 이미지 위에 나타나도록 할 수 있습니다.
- 텍스트 입력 상자, 클릭 상자 및 단추와 같은 대화형 개체의 표시 시간을 조정하려면 슬라이더 핸들이 표시될 때까지 막대의 활성 및 비활성 사이의 선 위에 포인터를 둡니다. 표시 시간을 조정하려면 슬라이더를 끕니다.

  여러 개체를 선택하고 동시에 이동할 수 있습니다. 타임라인에서 연속으로 배치된 개체를 선택하려면 Shift 키를 누른 채 개체를 클릭하고, 비연속적 개체를 선택하려면 Ctrl 키를 누른 채 이동할 개체를 클릭합니다.

프로젝트에서 키 입력을 느리게 재생할지 또는 빠르게 재생할지 여부를 결정할 수 있습니다. 프로젝트에 키 입력이 많은 경우 속도를 늘리면 프로젝트 재생 속도가 빨라집니다. 그러나 프로젝트에서 키 입력이 중요한 경우에는 사용자가 명확하게 볼 수 있도록 키 입력을 느리게 재생할 수 있습니다. 키 입력 속도를 변경하려면 타임라인을 사용합니다. 키 입력은 [입력]이라는 타임라인 개체에 포함되어 있습니다.

프로젝트의 개별 슬라이드에서 마우스가 움직이는 속도를 결정합니다. 마우스 속도가 빠르면 프로젝트가 재생되는 속도가 증가합니다. 그러나 마우스 동작이 복잡한 경우에는 사용자가 모든 동작을 볼 수 있도록 마우스 속도를 느리게 할 수 있습니다. 마우스 동작은 [마우스]라는 타임라인 개체에 포함되어 있습니다. 마우스 동작을 재생하는 데 걸리는 시간을 줄이려면 크기 조정 포인터가 표시될 때까지 마우스 포인터를 마우스 개체의 왼쪽 가장자리 위로 이동합니다. 가장자리를 클릭하여 왼쪽으로 끕니다.

맨 위로

재생헤드를 사용하여 슬라이드 미리 보기

타임라인을 이동하는 빨간색 선이 재생헤드입니다. 재생헤드는 타임라인을 이동하면서 현재 표시된 슬라이드가 프로젝트에 어떻게 표시되는지 나타냅니다. 단일 슬라이드를 미리 보고 개체 시간 배치를 확인하는 빠르고 효율적인 방법입니다.

재생헤드가 작동하는 방식을 확인하려면 F3 키를 누릅니다. 재생헤드가 재생될 때 재생 헤드를 클릭하면 중지할 수 있습니다. 재생헤드를 원하는 위치로 끌려면 시간을 표시하는 영역의 "헤드" 위로 마우스를 이동합니다. 포인터가 표시되면 재생헤드를 원하는 위치로 끕니다.

❖ 슬라이드를 미리 보려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- 재생헤드를 왼쪽이나 오른쪽으로 끌어 슬라이드를 "이동"합니다. 재생헤드를 이동할 때 개체는 사용자가 슬라이드를 볼 때처럼 개체가 표시되고 사라집니다. 재생헤드를 좌우로 끌면 속도를 제어할 수 있으므로 아주 느린 속도에서 아주 빠른 속도에 이르기까지 모든 속도로 슬라이드를 볼 수 있습니다.
- 재생헤드가 타임라인의 임의 위치에 있을 때 스페이스바 또는 F3 키를 눌러 슬라이드 재생을 시작합니다.
- 재생 헤드가 타임라인의 임의 위치에 있을 때 타임라인의 왼쪽 아래 모서리에 있는 ▶을 누릅니다. 재생을 끝내려면 ■을 누르고, 기다리려면 ⏸을 누릅니다.

(cc) BY-NC-SA

도구 모음

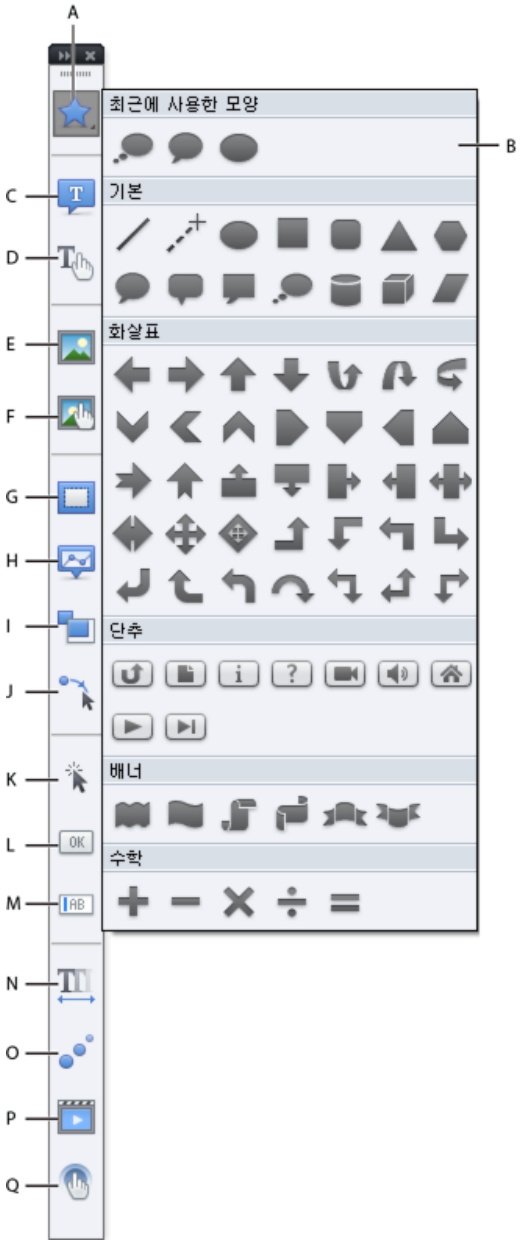
개체 도구 모음 다시 정렬

도구 모음을 사용하면 일반적으로 사용되는 메뉴에 쉽게 액세스할 수 있습니다. 메뉴를 탐색하는 대신 도구 모음에서 단추를 클릭하여 작업 또는 절차를 빠르게 완료할 수 있습니다.

필요에 따라 도구 모음을 표시하거나 숨길 수 있습니다. 도구 모음을 표시하거나 숨기려면 [창]을 선택한 다음 도구 모음의 이름을 선택합니다.

기본 옵션 저장, 기록, 미리 보기와 같은 자주 수행하는 동작의 바로 가기입니다.

개체 도구 모음 텍스트 캡션, 단추, 강조 상자와 같은 Adobe Captivate 개체를 추가하는 바로 가기입니다. 이 도구 모음을 사용하여 선, 사각형 등과 같은 스마트 모양을 그리고 획과 채우기 색상도 설정할 수 있습니다.



A. 스마트 모양 **B.** 스마트 모양 플라이아웃 **C.** 텍스트 캡션 삽입 **D.** 롤오버 캡션 삽입 **E.** 이미지 삽입 **F.** 롤오버 이미지 삽입 **G.** 강조 상자 삽입 **H.** 롤오버 슬라이드렛 삽입 **I.** 확대/축소 영역 삽입 **J.** 마우스 삽입 **K.** 클릭 상자 삽입 **L.** 단추 삽입 **M.** 텍스트 입력 상자 삽입 **N.** 텍스트 애니메이션 삽입 **O.** 애니메이션 삽입 **P.** 비디오 삽입 **Q.** 상호 작용 삽입

맞춤 슬라이드에서 다양한 개체를 맞출 수 있는 바로 가기입니다. 자세한 내용은 개체 맞춤을 참조하십시오.

맨 위로

개체 도구 모음 다시 정렬

기본적으로 도구 모음의 도구는 한 열에 정렬됩니다. 도구 모음의 위쪽에 있는 양방향 화살표를 클릭하여 도구를 가로로 표시하거나 두 열에 정렬할 수 있습니다.

참고: 도구 모음을 가로로 표시하려면 도구 모음이 부동 상태이고 다른 패널과 함께 그룹화되지 않는지 확인합니다.
도구 모음을 부동 상태로 만들려면 표시줄의 위쪽에 있는 가로로 된 두 점선을 사용하여 도구 모음을 패널 그룹의 외부로 드래그합니다.

가로 점선

(cc) BY-NC-SA

동작 실행 취소 및 다시 실행

[실행 취소] 명령을 사용하여 이전 동작을 되돌릴 수 있습니다.

- [편집] 메뉴에서 [[최근 동작 이름] 실행 취소]]를 선택하거나 Ctrl+Z를 누릅니다.

  한 번 클릭할 때마다 한 번 더 동작이 되돌려집니다. 필요한 만큼 이전 변경 사항을 제거하려면 [실행 취소](또는 Ctrl+Z)를 계속 클릭합니다.

  [실행 취소] 명령을 사용할 수 없는 경우(흐리게 표시됨) 이전 동작을 실행 취소할 수 없습니다.

  Adobe Captivate는 프로젝트를 연 시점부터 닫는 시점까지의 동작을 추적합니다. 따라서 프로젝트가 열려 있는 한 필요한 만큼 실행 취소할 수 있습니다.

[다시 실행] 명령을 사용하여 [실행 취소] 명령의 동작을 되돌릴 수 있습니다.

- [편집] 메뉴에서 [실행 취소] 명령을 사용한 후 [다시 실행]을 선택하거나 Ctrl+Y를 누릅니다.

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

프로젝트 만들기

이 페이지에 연결된 내용 중 일부는 영어로만 표시될 수 있습니다.

프로젝트 만들기

소프트웨어 시뮬레이션을 포함하는 프로젝트 만들기
PowerPoint 프레젠테이션에서 프로젝트 만들기
이미지에서 프로젝트 만들기
빈 슬라이드에서 시작하는 프로젝트 만들기
템플릿 기반 프로젝트 만들기

소프트웨어 시뮬레이션을 포함하는 프로젝트 만들기

맨 위로

응용 프로그램 또는 컴퓨터 화면 영역에서 이벤트를 기록하여 Adobe Captivate 프로젝트를 만들 수 있습니다. 다음과 같은 기록 모드를 사용할 수 있습니다.

자동 기록

Adobe Captivate에서 자동으로 스크린 샷을 캡처하여 개별 슬라이드에 배치합니다. 자세한 내용은 자동 기록을 참조하십시오.

수동 기록

이 옵션을 사용하여 스크린 샷을 수동으로 캡처할 수 있습니다. 기록을 완료한 후 선택한 스크린 샷 집합이 개별 슬라이드에 순차적으로 나타납니다. 자세한 내용은 수동 기록을 참조하십시오.

자세한 내용은 프로젝트 기록을 참조하십시오.

PowerPoint 프레젠테이션에서 프로젝트 만들기

맨 위로

전체 PowerPoint 프레젠테이션 또는 선택한 슬라이드만 Adobe Captivate 프로젝트로 가져올 수 있습니다. 각 PowerPoint 슬라이드는 Adobe Captivate 프로젝트에 개별 슬라이드로 가져옵니다. 나중에 Adobe Captivate 내에서 PowerPoint 프레젠테이션을 편집할 수 있습니다.

이미지에서 프로젝트 만들기

맨 위로

이미지에서 만든 프로젝트를 슬라이드 쇼로 볼 수 있습니다. 각 이미지를 개별 슬라이드로 가져옵니다.

1. [파일] > [새 프로젝트] > [이미지 슬라이드 쇼]를 선택합니다.
2. [새 이미지 슬라이드 쇼] 대화 상자에서 프로젝트의 치수를 설정합니다.
3. [확인]을 클릭하고 프로젝트에 추가할 이미지를 선택합니다.
4. [이미지 크기 조정/자르기] 대화 상자가 나타나면 다음 옵션을 설정합니다.

   참고: *[자르기/크기 조정]* 대화 상자는 이미지가 프로젝트의 높이 또는 너비 제한을 초과하는 경우에만 표시됩니다. 슬라이드를 두 개 이상 삽입하는 경우에는 치수 제한을 초과하는 이미지만 대화 상자에 표시됩니다.

   스테이지에 맞추기 슬라이드 치수에 맞게 이미지 크기를 조정합니다.

   자르기 프로젝트 치수에 해당되는 테두리 상자를 표시합니다. 상자의 핸들 크기를 조정하여 슬라이드에 표시할 영역을 선택합니다. [비율 고정]을 선택하면 Adobe Captivate에서 테두리 상자의 높이-너비 비율을 유지합니다.

   확대/축소 슬라이더를 움직여서 이미지를 확대/축소할 수 있습니다. 또는 메뉴의 표준 확대/축소 크기 목록에서 선택할 수도 있습니다.

   비율 고정 이미지 자르기에 사용되는 테두리 상자의 높이-너비 비율을 유지합니다. 이 옵션은 이미지 자르기를 선택한 경우에만 활성화됩니다. 이 옵션을 비활성화하고 테두리 상자 크기를 조정한 다음 옵션을 다시 활성화하면 이후에 비율을 계산할 때 새 치수가 사용됩니다.

   위의 옵션 뿐 아니라 톤 컨트롤(명도, 선명도 및 대비)을 설정하고 색상 범위(알파, 색조 및 채도)를 조정할 수도 있습니다. 이미지를 뒤집거나 회전할 수도 있습니다.

빈 슬라이드에서 시작하는 프로젝트 만들기

맨 위로

빈 프로젝트에서 시작한 다음 PowerPoint 프레젠테이션, 이미지 또는 기타 Adobe Captivate 프로젝트에서 슬라이드 또는 이미지를 가져올 수 있습니

다. 추가 슬라이드를 기록하여 소프트웨어 데모 또는 대화형 시뮬레이션을 추가할 수도 있습니다.

1. [파일] > [새 프로젝트] > [빈 프로젝트]를 선택합니다.
2. [선택] 목록에서 사전 설정 크기를 선택하거나 프로젝트의 사용자 정의 폭 및 높이를 지정합니다.
3. [확인]을 클릭합니다.

기본 테마가 새 프로젝트에 적용됩니다. 이 테마는 제목, 내용 및 질문 슬라이드에 사용할 수 있는 일련의 마스터 슬라이드를 포함하고 있습니다. 자세한 내용은 테마를 참조하십시오.

템플릿 기반 프로젝트 만들기

맨 위로

Adobe Captivate 템플릿을 사용하면 비슷한 프로젝트 또는 프로젝트 모듈 사이의 일관성을 높이고 새 프로젝트를 만드는 데 필요한 노력을 줄일 수 있습니다.

스토리보드 및 작업 과정 만들기

만들 프로젝트에 관계없이 스크린 샷을 촬영하기 전에 몇 가지 계획을 수행하는 것이 좋습니다. 먼저 프로젝트 보기 결과로 수행, 학습 또는 구현할 사항을 고려합니다. 이러한 목표를 정의하면 성공을 위한 포괄적인 계획을 만들 수 있습니다. 참가자가 수행할 동작을 정의하면 프로젝트의 "핵심"을 만들 수 있습니다.

모든 동영상에서 스토리가 전달됩니다. 스토리보드는 텍스트 또는 그래픽 양식으로 스토리를 전달하는 기록된 버전입니다. 참가자에게 제공하려는 내용에 대해 명확하게 이해하는지 여부를 알려줍니다. 스토리 이해를 위해 저널리즘에 채택된 5W, 1H(누가, 무엇을, 언제, 어디서, 왜 및 어떻게) 규칙을 사용할 수 있습니다.

스토리보드를 적절하게 배치하면 작업 과정을 만들 수 있습니다. 작업 과정은 생성된 규칙을 준수하는 프로젝트의 정보 흐름입니다. 예를 들어 슬라이드 간에 앞뒤로 이동하고 슬라이드를 건너뛰거나 슬라이드 순서에 대한 규칙을 설정할 수 있는 비선형적 프레젠테이션을 구성할 수 있습니다. 미리 작업 과정을 정의하면 편집 과정 중에 변경 내용을 최소화하여 프로젝트를 빨리 완료하는 데 도움이 됩니다.

프로젝트에 상당한 크기의 텍스트(캡션)가 포함된 경우 스크립트가 최상의 시작 위치입니다. 스크립트는 텍스트 기반 페이지를 사용합니다. 스크립트는 책의 페이지와 비슷하여 논리적이고 순차적이며 원하는 만큼 많은 양의 세부 정보를 포함할 수 있습니다.

프로젝트 템플릿 만들기

비슷한 여러 프로젝트를 만들거나 한 프로젝트 내에 비슷한 여러 모듈을 만들려는 경우 프로젝트 템플릿을 사용하면 일관성을 보장하고 시간을 절약할 수 있습니다. 프로젝트 템플릿은 여러 작성자가 서로 다른 프로젝트 모듈 또는 비슷한 프로젝트 작업을 진행하는 경우에 특히 유용합니다.

프로젝트 템플릿은 다음을 구현하는 데 도움을 줍니다.

- Adobe Captivate 프로젝트 전반에 대한 일관성.
- 디자인을 재사용하여 여러 프로젝트의 개발 시간 절약
- 여러 프로젝트에 프로젝트 환경 설정 재사용

디자이너가 콘텐트를 만드는 작업자로부터 떨어져 작업하는 공동 작업 환경에서 디자이너는 템플릿을 사용하여 프로젝트 전반에 걸쳐 일관성을 보장합니다. 콘텐트 개발자는 프로젝트 작업 과정, 다양한 관련 표준 또는 레이아웃 만들기에 대해 걱정할 필요가 없습니다. 템플릿의 지침을 따르고 필요한 콘텐트를 관련 자리 표시자에 제공하기만 하면 됩니다.

템플릿 저장소를 만들려면 모든 이해 당사자의 조직적인 노력이 필요합니다. 그러나 이러한 노력은 프로젝트 개발 시간 절약이라는 측면에서 장기적인 결실을 맺게 됩니다.

Adobe Captivate 프로젝트 템플릿은 다음으로 구성됩니다.

- 다양한 Adobe Captivate 개체에 대해 자리 표시자가 있는 슬라이드
- 다음에 대한 자리 표시자:
  - 기록 슬라이드
  - 질문 슬라이드.
- 마스터 슬라이드. 마스터 슬라이드에 대한 자세한 내용은 마스터 슬라이드를 참조하십시오.

개체 스타일을 정의하고 프로젝트 템플릿과 함께 사용하여 균일한 프로젝트 모양을 유지할 수 있습니다.

템플릿을 사용하여 프로젝트를 만들면 템플릿의 자리 표시자가 자리 표시자 아이콘으로 표시됩니다. 자리 표시자에 개체를 삽입하면 아이콘은 사라집니다.

참고: 프로젝트 템플릿을 사용하여 만든 프로젝트를 미리 보거나 게시하는 경우 자리 표시자 개체가 표시되지 않습니다.

자리 표시자 외에도 모든 Adobe Captivate 개체와 지원되는 미디어를 템플릿에 추가할 수 있습니다. 템플릿은 '스텐실' 역할만 합니다. 사용자는 템플릿에서 프로젝트를 만들 때 아무 제한 없이 개체와 자리 표시자를 변경할 수 있습니다.

프로젝트 템플릿을 더 효과적으로 만들려면 정보나 지침을 제공하는 슬라이드 노트를 추가합니다. 사용자가 자리 표시자에 삽입하는 개체, 미디어 또는 슬라이드의 권장 유형과 속성에 대한 정보를 포함합니다.

1. [파일] > [새 프로젝트] > [프로젝트 템플릿]을 선택합니다.

2. 프로젝트 템플릿의 치수를 지정하고 [확인]을 클릭합니다.

3. [편집] > [환경 설정] 대화 상자를 사용하여 템플릿의 환경 설정을 지정합니다. 프로젝트 템플릿을 사용하여 프로젝트를 만들면 환경 설정이 자동으로 적용됩니다.

4. [테마] > [테마]를 클릭하여 템플릿을 바탕으로 프로젝트의 모양과 느낌을 선택합니다. [테마] 막대가 나타납니다. [테마] 막대에서 필요한 테마를 클릭합니다.

   필요에 맞게 테마를 수정할 수도 있습니다. 테마에 대한 자세한 내용은 테마를 참조하십시오.

   참고: 테마를 사용하지 않으려면 슬라이드에 자리 표시자 개체를 삽입([삽입] > [자리 표시자 개체])하여 사용자 고유의 레이아웃을 만들 수 있습니다.

5. 슬라이드에 대한 자리 표시자를 삽입하려면 [삽입] > [자리 표시자 슬라이드]를 선택하고 슬라이드 자리 표시자의 유형을 선택합니다.

6. 다른 Adobe Captivate 개체 및 필요한 미디어를 삽입합니다.

   프로젝트에 따라 변경되지 않는 모든 개체 또는 미디어(예: 로고)는 실제 개체로 추가하는 것이 좋습니다. 특정 프로젝트와 관련된 개체 또는 미디어에 대해서는 자리 표시자를 사용합니다.

7. 파일을 저장합니다. 이 파일은 .cptl 확장명으로 저장됩니다.

프로젝트 템플릿에서 프로젝트 만들기

1. [파일] > [새 프로젝트] > [템플릿의 프로젝트]를 선택합니다.

2. 템플릿 파일을 찾아서 [열기]를 클릭합니다.

3. 자리 표시자를 두 번 클릭하고 다음을 수행합니다.
   - 자리 표시자 개체의 경우 각 대화 상자를 사용하여 개체를 자리 표시자에 추가합니다. 자리 표시자가 콘크리트 개체로 변환됩니다.
   - 기록 슬라이드 자리 표시자의 경우 자리 표시자 슬라이드를 두 번 클릭하여 기록을 시작합니다.
   - 질문 슬라이드 표시자의 경우 자리 표시자 슬라이드를 두 번 클릭하여 질문 슬라이드를 삽입합니다.

Adobe 추가 권장 사항

- Microsoft PowerPoint
- 이미지 및 롤오버 이미지

Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

법적 고지 사항 | 온라인 개인정보 보호정책

프로젝트 크기 사용자 정의

새 프로젝트 만들기를 시작하면 프로젝트의 미리 정의된 크기를 선택하라는 메시지가 표시됩니다. 프로젝트의 사용자 정의 너비 및 높이도 지정할 수 있습니다.

사용자 정의 크기를 자주 다시 사용하려면 프로젝트 크기를 저장하고 이름을 지정하면 됩니다. 이렇게 하면 다음에 프로젝트를 만들 때 [선택] 메뉴에서 사용자 정의 크기를 선택할 수 있습니다.

1. [새 <프로젝트 유형> 프로젝트] 대화 상자에서 [사용자 정의]를 클릭합니다. [사용자 정의 프로젝트 크기] 대화 상자가 표시됩니다.
2. [새로 만들기]를 클릭하고 사용자 정의 크기의 이름을 입력합니다. 예를 들어 "Adobe 프로젝트 크기"라고 입력합니다.
3. 높이와 너비를 지정합니다.
4. [저장]을 클릭한 다음 [확인]을 클릭합니다.

저장한 사용자 정의 크기가 이제 [새 <프로젝트 유형> 프로젝트] 대화 상자의 [선택] 목록에 나타납니다.

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

백업 파일 만들기 활성화

프로젝트를 저장하면 Adobe Captivate에서 프로젝트에 대한 백업 파일을 만듭니다. 프로젝트를 다시 저장하면 변경 사항이 백업 파일에 저장됩니다. 백업 파일은 .bak 확장명으로 저장됩니다.

프로젝트 파일이 손상된 경우 백업 파일을 사용하여 프로젝트를 복구합니다. .cptx 확장명을 사용하여 백업 파일의 이름을 변경한 후 해당 파일을 엽니다. 그러나 마지막 저장 후에 변경한 내용은 백업 파일에 반영되지 않습니다.

백업 파일 만들기 규정은 [환경 설정] 대화 상자에서 기본적으로 활성화됩니다. 프로젝트를 저장하는 속도에 영향을 줄 경우 옵션을 비활성화할 수 있습니다.
참고: 백업 파일의 크기가 기본 프로젝트의 크기보다 더 커질 수 있습니다.

1. [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 Adobe Captivate > [환경 설정](Mac OS)을 선택합니다.
2. [환경 설정] 대화 상자의 [전체] 메뉴에서 [일반 설정]을 선택합니다.
3. [프로젝트 백업 생성]을 선택합니다.

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

테마

테마의 구성 요소
템플릿 및 테마
테마 적용
테마 사용자 정의
다른 프로젝트에 테마 재사용

테마를 사용하면 일관성 있는 색상, 잘 짜인 슬라이드, 글꼴 및 효과를 통해 프로젝트를 더 멋지게 만들 수 있습니다. 프로젝트를 생성하면 기본 테마가 프로젝트에 적용됩니다. 테마는 Adobe Captivate와 함께 미리 제공된 테마 중 하나를 선택하여 변경할 수 있습니다. 테마는 사용자 정의하거나 다른 이름의 테마로 저장하거나 다른 프로젝트의 테마를 재사용할 수 있습니다.

테마의 구성 요소

맨 위로

각 테마는 다음과 같은 요소로 구성되어 있습니다.

- 마스터 슬라이드(최소 7개)
  - 주 마스터 슬라이드 - 테마 이름이 접두어로 붙습니다.
  - 콘텐트 마스터 슬라이드
  - 질문 마스터 슬라이드(5개)
- 개체 스타일. 예를 들어 'Woody' 테마에는 Woody 캡션 스타일, 실패 및 성공 캡션과 같은 스타일이 포함됩니다.
- 테마와 관련된 스킨 및 목차 설정
- 기록 기본값

이러한 슬라이드에 대한 자세한 설명은 마스터 슬라이드를 참조하십시오.

테마의 각 구성 요소는 수정할 수 있습니다. 자세한 내용은 "테마 사용자 정의"를 참조하십시오.

테마 막대([테마] > [테마])는 해당 테마를 대표하는 콘텐트 마스터 슬라이드를 표시합니다.

템플릿 및 테마

맨 위로

템플릿과 테마의 차이점은 템플릿이 '언제' 그리고 '어디에' 콘텐트(미디어 포함)가 배치될 것인지를 결정하는 한편 테마는 프로젝트의 모양을 결정한다는 것입니다. 예를 들어 팀이 개발하는 eLearning 과정을 표준화하려는 경우를 가정해 봅니다. 모든 코스에 사전 테스트가 먼저 나오고 그 다음 콘텐트와 사후 테스트가 나오게 하려고 합니다. 이럴 경우 필요한 유형의 슬라이드 자리 표시자를 가진 템플릿을 만들고 각 섹션이 포함하는 슬라이드의 수를 결정합니다.

한편으로 바다를 테마로 하는 프로젝트 배경과 일관성 있는 슬라이드 색상을 원하는 경우 테마를 적용합니다.

권장되는 작업 과정은 프로젝트 템플릿 내에서 테마를 사용하는 것입니다. 이렇게 하면 템플릿에 기반한 프로젝트가 표준 테마를 사용할 수 있습니다.

테마 적용

맨 위로

[테마] > [테마 적용]을 클릭한 다음 테마(CPTM 파일)를 선택합니다.

테마의 시각적 구성이 테마 막대에 보여집니다. 막대를 보려면 [테마] > [테마]를 클릭합니다. 테마 막대가 작업 영역 상단에 나타납니다. 테마 막대 상단의 드롭다운을 사용하여 테마에 필터를 적용하거나 더 많은 테마를 탐색합니다.

Adobe Captivate가 테마를 효과적으로 적용하려면 개체에 대하여 일관적인 스타일을 사용해야 합니다. 예를 들어 모든 텍스트 캡션은 하나의 단일 스타일로 구성될 수 있습니다.

테마는 프로젝트에 직접 적용하거나 표준화된 모양과 느낌을 위해 프로젝트 템플릿에 사용할 수 있습니다.

프로젝트에 테마를 적용하면 다음과 같은 변화가 생깁니다.

- 프로젝트의 각 슬라이드에 대하여 Adobe Captivate는 연결된 마스터 슬라이드 레이아웃을 적용한 테마의 마스터 슬라이드와 레이아웃과 비교합니다. 일치하는 레이아웃이 있으면 슬라이드가 해당 마스터 슬라이드에 매핑됩니다. 일치하는 레이아웃이 없으면 Adobe Cativate는 새 마스터 슬라이드를 만든 다음 이를 슬라이드에 매핑합니다.
- 기존 테마의 기본 설정을 사용하는 개체, 레이아웃, 스킨 편집기 및 목차는 적용된 테마의 해당 기본 스타일에 매핑됩니다. 이러한 요소에 대한 덮어쓰기는 프로젝트에 유지되지 않습니다.

슬라이드를 복사하여 다른 프로젝트에 붙여넣으면 대상 프로젝트의 테마가 슬라이드에 적용됩니다. 슬라이드에 덮어쓰기된 개체와 레이아웃이 포함

되어 있는 경우 덮어쓰기 설정이 유지됩니다.

프로젝트에서 소프트웨어 시뮬레이션을 기록할 때 기본 캡션 및 강조 상자는 프로젝트 테마의 해당 스타일에 매핑됩니다.

테마 사용자 정의

맨 위로

테마를 구성하는 마스터 슬라이드, 개체 스타일, 스킨 및 목차 설정을 편집하여 테마를 사용자 정의할 수 있습니다.

사용자 정의에 대한 자세한 내용은 다음을 참조하십시오.

- 마스터 슬라이드는 마스터 슬라이드를 참조하십시오.
- 개체 스타일은 개체 스타일을 참조하십시오.
- 프로젝트 스킨의 테마 설정은 스킨을 참조하십시오.
- 목차의 테마 설정은 목차 (TOC)를 참조하십시오.
- 기록 기본값은 기록 환경 설정 지정을 참조하십시오.

사용자 정의된 테마를 저장하려면 [테마] > [테마 저장]을 클릭합니다. 테마는 CPTM 파일로 저장됩니다.

다른 프로젝트에 테마 재사용

맨 위로

1. 테마를 수정한 경우 [테마] > [테마 저장]을 클릭하여 변경 내용을 저장합니다. 테마는 CPTM 파일로 저장됩니다.

   마스터 슬라이드, 개체 스타일, 스킨 편집기 및 목차 테마 설정에 대한 변경 내용은 이제 저장된 테마에 포함되어 있습니다.
2. 테마를 재사용할 프로젝트를 엽니다.
3. [테마] > [테마 적용]을 클릭하고 저장해 둔 테마(CPTM 파일)를 탐색합니다.

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

프로젝트 기록

이 페이지에 연결된 내용 중 일부는 영어로만 표시될 수 있습니다.

비디오 데모 기록

비디오 편집
비디오 프로젝트 게시
CPTX 파일에 비디오 삽입**(Cp 6)**
CPTX 파일에 비디오 데모 삽입**(Cp 7)**

1. 시작 화면에서 [비디오 데모]를 클릭합니다. 또는 [파일] > [새 비디오 데모 기록]을 클릭합니다.

   빨간색 상자로 표시된 기록 창과 기록 옵션이 나타납니다.

2. 기록하려는 내용에 따라 [화면 영역] 또는 [응용 프로그램]을 클릭하고 연관된 옵션을 지정합니다.

   화면 영역 화면의 특정 영역 내에서 발생하는 모든 이벤트를 캡처하려면 이 옵션을 선택합니다.

   사용자 정의 크기 기록되는 프로젝트의 치수를 사용자 정의하려면 이 옵션을 선택합니다. 표준 크기 목록에서 선택하거나 사용자 정의 치수를 정의할 수 있습니다. 선택된 응용 프로그램은 기록 창의 경계에 들어가도록 자동으로 치수 조정됩니다. 기록을 시작하기 전에 프로젝트의 치수를 정확하게 알고 있는 것이 좋습니다.

   전체 화면 기록 창의 크기를 컴퓨터 모니터의 크기로 설정하려면 이 옵션을 선택합니다. 전체 컴퓨터 화면이 기록 창으로 간주됩니다. 이중 모니터를 사용하는 경우 기록에 사용할 모니터를 선택할 수 있습니다. 이 모드에서 기록하면 모니터의 높은 화면 해상도 때문에 프로젝트와 출력 파일 크기가 매우 커질 수 있습니다.

   응용 프로그램 기록할 응용 프로그램을 지정하려면 이 옵션을 선택합니다. [기록할 창 선택] 드롭다운 목록에 컴퓨터에서 열린 모든 응용 프로그램이 나열됩니다. 이 목록에서 필요한 응용 프로그램을 클릭합니다.

   응용 프로그램 창 전체 응용 프로그램 창을 기록하려면 이 옵션을 선택합니다. 응용 프로그램의 치수는 바뀌지 않습니다. 기록 사각형의 치수가 응용 프로그램에 맞게 조정됩니다.

   응용 프로그램 영역 응용 프로그램에서 정의된 영역을 기록하려면 이 옵션을 선택합니다. 예를 들어 3개 프레임이 있는 창을 기록 중이라면 개별 프레임 위로 마우스 포인터를 움직일 때 기록 창이 해당 프레임에 스냅됩니다. 응용 프로그램의 치수는 바뀌지 않습니다. 기록 사각형의 크기가 응용 프로그램의 정의된 영역에 맞게 조정됩니다.

3. 다음 중 하나 또는 모두를 수행합니다.

   - 기록 창이 화면 전체에서 사용자의 이동을 추적하게 하려면 패닝 모드를 선택합니다. 자세한 내용은 패닝을 참조하십시오.
   - 기록하는 동안 내레이션을 추가하는 경우 오디오 입력 유형을 선택합니다. 구독 및 Adobe Software Assurance 고객용 패치에서 컴퓨터의 스피커에서 나오는 오디오를 녹음할 시스템 오디오를 선택할 수 있습니다(예를 들어, 오류 메시지 팝업 시 나는 소리). 자세한 내용은 시스템 오디오를 참조하십시오.

     시스템 오디오는 Windows XP에서 지원되지 않습니다.
   - 비디오 데모 기록 시 Adobe Captivate가 사용하는 기본 설정을 변경하려면 [설정]을 클릭합니다. 기록 환경 설정을 사용자 정의하는 방법에 대한 자세한 내용은 비디오 기록 환경 설정 지정을 참조하십시오.

4. [기록]을 클릭합니다.

5. 기록을 마치면 End 키(Windows의 경우) 또는 Cmd+Enter(Mac OS의 경우)를 누릅니다.

   참고: 또는 Windows에서 작업 아이콘이나 시스템 트레이 아이콘을 클릭하여 기록을 중지합니다. Mac에서는 도킹 아이콘이나 상태 표시줄 아이콘을 클릭합니다.

기록된 비디오의 미리 보기가 나타나고 재생이 시작됩니다. 다음 중 하나 또는 모두를 수행할 수 있습니다.

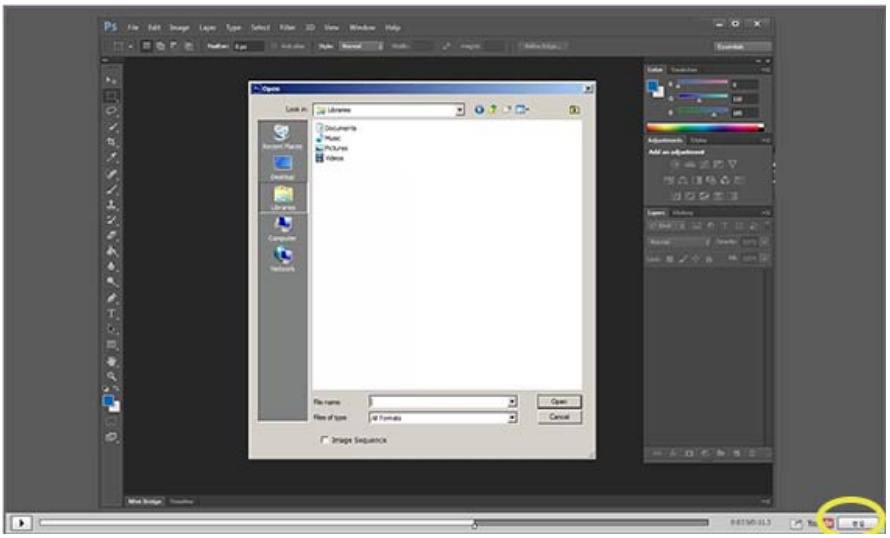
- 기록한 비디오를 MP4 파일로 게시하고 컴퓨터에 저장합니다. 이렇게 하려면 을 클릭합니다. 자세한 내용은 비디오를 MP4 파일로 게시를 참조하십시오.
- YouTube, Twitter 또는 Facebook에 직접 비디오를 게시합니다. 이렇게 하려면 을 클릭합니다. 자세한 내용은 YouTube에 비디오 게시를 참조하십시오.
- Adobe Captivate에서 비디오를 편집하고 캡션, PIP 비디오, 팬 및 확대/축소 효과를 추가하여 품질을 개선합니다. 그런 다음 비디오를 YouTube, Twitter, Facebook에 게시하거나 MP4 파일로 저장할 수 있습니다.

비디오를 편집하려면 [편집]을 클릭합니다. 자세한 내용은 비디오 편집을 참조하십시오.

비디오 편집

맨 위로

비디오 미리 보기 창에서 [편집]을 클릭하여 비디오 편집 모드로 들어갈 수 있습니다.



비디오 미리 보기 창의 [편집] 단추

Adobe Captivate에서 .CPVC 파일이 열립니다. 이제 비디오를 분할하거나 트리밍하고 효과, 오디오 및 다음과 같은 개체를 추가할 수 있습니다.

- 텍스트 캡션
- 강조 상자
- 이미지
- 스마트 모양
- 마우스
- 애니메이션
- PIP(픽쳐 인 픽쳐) 비디오

이러한 개체 추가에 대한 내용은 비대화형 개체 및 미디어를 참조하십시오.

.CPVC 파일은 일반 Adobe Captivate 프로젝트 또는 CPTX 파일과 조금 다릅니다. 다음 표에 이러한 차이점이 요약되어 있습니다.

CPTX 파일	**CPVC** 파일
'슬라이드' 방식에 기반합니다. 기록 후 [필름 스트립]에서 개별 슬라이드를 볼 수 있습니다.	'슬라이드' 방식에 기반하지 않습니다. 기록 후 파일은 타임라인에 나타나는 단일 비디오 클립을 포함합니다.
[필름 스트립]의 모든 슬라이드를 클릭하여 편집할 수 있습니다.	[속성]에서 [비디오 편집] 옵션을 사용하여 비디오 클립을 잘라내고 복사하거나 두 지점 사이에서 트리밍하는 등의 편집 작업을 수행할 수 있습니다.
대화형 개체 및 비대화형 개체 모두를 삽입할 수 있습니다.	비대화형 개체, 텍스트 캡션 및 강조 상자만 삽입할 수 있습니다.
퀴즈를 삽입할 수 있습니다.	퀴즈를 바로 추가할 수 없습니다. 평가를 포함하는 CPTX 프로젝트를 별도로 만들어 CPVC 파일을 MP4 파일로 게시하고 CPTX 프로젝트에 삽입할 수 있습니다.
전체 프로젝트, 현재 슬라이드 또는 특정 슬라이드의 미리 볼 수 있습니다.	전체 프로젝트 또는 스테이지의 현재 프레임을 미리 볼 수 있습니다.

비디오 데모 프로젝트의 속성

스테이지에서 기록 비디오 밖의 아무 곳이나 클릭하면 [속성 관리자]에서 비디오 데모의 속성을 볼 수 있습니다.

스테이지 클릭하여 프로젝트 배경의 채우기 색상을 변경합니다. 그라디언트 채우기 또는 패턴 채우기를 적용할 수도 있습니다. 그라디언트 채우기에 대한 자세한 내용은 그라디언트 채우기 적용 및 텍스처 채우기 적용을 참조하십시오.

배경 <<찾아보기 아이콘>>을 클릭하여 배경 이미지를 선택합니다. 이 배경은 기록된 비디오를 포함하지 않는 프레임에 보입니다. 예를 들어 비디오를 분할하고 비디오 클립 사이에 텍스트 캡션과 같은 개체를 삽입합니다. 배경은 텍스트 캡션이 있는 프레임에 적용됩니다.

참고: 선택한 이미지가 비디오 프레임의 크기보다 큰 경우 [이미지 크기 조정/자르기] 대화 상자가 나타납니다. 계속하려면 적절한 옵션을 선택합니다.

시작 시간 타임라인의 어느 시점에서부터 비디오가 게시되는지 나타냅니다. 기본적으로 이 값은 비디오 클립의 시작 부분에 설정됩니다.

종료 시간 타임라인의 어느 시점까지 비디오가 게시되는지 나타냅니다. 기본적으로 이 값은 비디오 클립의 끝 부분에 설정됩니다.

[시작 시간] 및 [종료 시간]을 사용하여 비디오를 부분적으로 게시합니다. 예를 들어 비디오의 전체 길이가 60초인 경우 비디오의 10-45초 부분만 게시할 수 있습니다.

기록된 비디오 클립의 속성

이름 비디오 클립의 고유한 이름을 입력합니다.

오디오 비디오 클립에 대한 오디오의 전환을 지정하거나 편집 또는 제거합니다. 자세한 내용은 비디오 프로젝트에 오디오 추가를 참조하십시오.

PIP 비디오의 속성

이름 비디오 클립의 고유한 이름을 입력합니다.

그림자 클릭하여 비디오 클립에 그림자를 적용합니다. 방향 및 사전 설정을 선택하거나 [사용자 정의]를 클릭하여 그림자 효과를 사용자 정의합니다. 자세한 내용은 개체에 그림자 적용을 참조하십시오.

반사 클릭하여 비디오 클립에 반사를 적용합니다. 필요한 사전 설정을 클릭합니다. 자세한 내용은 개체에 반사 추가를 참조하십시오.

변형 비디오 클립의 크기를 조정하거나 XY 값을 지정하여 클립의 위치를 수정합니다. 각도를 지정하여 클립을 회전할 수도 있습니다.

오디오 비디오 클립에 대한 오디오의 전환을 지정하거나 편집 또는 제거합니다. 자세한 내용은 비디오 프로젝트에 오디오 추가를 참조하십시오.

비디오 프로젝트의 타임라인

비디오 프로젝트의 타임라인은 개체 및 비디오의 그룹화 방식에 있어 CPTX 프로젝트와 다릅니다.

- CPTX 프로젝트와 달리 비디오 프로젝트에서는 타임라인에서 모든 개체가 단일 레이어에 배치됩니다.
- PIP 비디오 및 기록된 비디오 클립은 다른 레이어에 배치됩니다.
- 오디오 및 기록된 비디오 클립은 같은 레이어에 배치됩니다.

팬 및 확대/축소 효과 추가

팬 및 확대/축소 효과는 비디오의 특정 영역 또는 동작에 사용자의 주목을 모으는 데 도움이 됩니다. 예를 들어 소프트웨어 시뮬레이션에서 아이콘이 모인 곳으로 화면을 패닝한 다음 특정 아이콘 가까이 확대할 수 있습니다.

1. 타임라인의 재생 단추를 사용하여 비디오 파일을 재생합니다.
2. 팬 및 확대/축소 효과가 필요한 지점에서 일시 정지합니다(재생 단추 다시 클릭).
3. 타임라인에서 [팬 및 확대/축소]를 클릭합니다. 비디오 클립에 팬 및 확대/축소 아이콘이 나타나고 [팬 및 확대 축소] 패널이 나타납니다.

   [팬 및 확대 축소] 패널이 비디오에서 선택한 지점의 프레임을 표시합니다.

타임라인의 팬 및 확대/축소 아이콘

   비디오 클립의 팬 및 확대/축소 지점을 다른 위치로 이동하려면 아이콘을 끌어 놓습니다.

4. 확대할 영역을 지정하려면 프레임 둘레의 파란색 상자의 크기를 핸들을 사용하여 조정합니다. 그런 다음 상자를 끌어 프레임의 원하는 위치에 놓습니다. 상자가 작을수록 확대 비율이 커집니다.

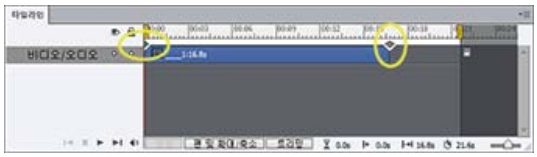
   크기 조정 슬라이더 또는 상자를 사용하여 확대 값을 비율로 지정할 수도 있습니다.

5. 속도 슬라이더를 사용하여 얼마나 빨리 Adobe Captivate가 확대할 지를 지정합니다.

팬 및 확대/축소 지점을 삭제하려면 타임라인에서 아이콘을 클릭하고 Delete 키를 누릅니다.

비디오에 전환 적용

1. 비디오 클립의 시작과 끝 부분에 나타나는 전환 아이콘을 클릭합니다.



타임라인의 전환 아이콘

2. [전환] 패널에서 전환 효과를 선택합니다. 전환 효과를 미리 보려면 마우스를 효과 위로 가져갑니다.
3. [전환] 패널의 상단에 있는 [속도] 목록에서 필요한 전환 속도를 클릭합니다.

전환 효과를 제거하려면 전환 아이콘을 클릭하고 [전환] 패널에서 [전환 없음]을 클릭합니다.

기록된 비디오 클립의 분할

구분 텍스트 또는 비디오(PIP)를 삽입하기 위해 비디오 클립을 분할할 수 있습니다. 예를 들어 비디오 클립을 분할하여 그 지점까지 사용자가 비디오에서 배운 내용에 대한 요약을 삽입할 수 있습니다.

비디오 클립을 분할하면 나눠진 클립은 타임라인에서 계속 동일한 레이어에 존재합니다.

다음은 비디오 클립의 두 부분 사이에 구분 텍스트를 삽입하는 방법의 예제입니다.

1. 타임라인의 비디오 클립을 클릭합니다.
2. 클릭하여 비디오를 재생하고 비디오를 분할하려는 시점에서 아이콘을 다시 클릭하여 일시 정지합니다.
3. 타임라인에서 [분할]을 클릭합니다. 이제 타임라인에 두 개의 비디오 클립이 나타납니다.

   참고: 프로젝트에 있던 텍스트 캡션, 강조 상자와 같은 개체도 비디오 클립에 따라 분할됩니다. 비디오를 미리 보기하여 이러한 개체의 시간 배치를 조정합니다.
4. 두 번째 클립을 끌어 삽입할 텍스트를 위한 공간을 만듭니다.
5. [삽입] > [텍스트 캡션]을 클릭합니다. 타임라인에서 별도의 레이어에 기본 텍스트 캡션이 나타납니다.
6. 타임라인에서 텍스트 캡션을 끌어 두 비디오 클립 사이의 공간에 맞게 배치합니다.
7. 프로젝트를 미리 보기하여 텍스트 캡션의 시간 배치를 확인합니다.

   참고: 텍스트 캡션이 개별 프레임 또는 슬라이드로 나타납니다. 이 화면의 배경은 해당 비디오 프로젝트에 설정된 배경입니다. 배경을 변경하려면 스테이지를 끌어 비디오 밖의 아무 곳에나 놓은 다음 [속성 관리자]의 [스테이지]를 클릭합니다.

효과를 추가하여 비디오 클립 사이의 전환을 흥미 있게 만들 수 있습니다. 비디오 클립을 분할하면 타임라인의 분할 지점에 전환 아이콘이 나타납니다. 아이콘을 클릭하여 [전환] 패널에서 효과를 선택합니다.

참고: 각 비디오 클립에는 시작과 끝 부분에 전환 아이콘이 있습니다. 두 번째 비디오 클립을 이동하면 해당 클립의 시작 부분에 또 다른 전환 아이콘이 나타납니다. 비디오 클립을 서로 나란히 배치하여 전환 아이콘을 병합하면 뒤쪽 비디오 클립의 전환 효과가 유지됩니다.

비디오 클립 트리밍

비디오 클립을 트리밍하여 비디오의 원하지 않는 부분을 잘라낼 수 있습니다.

1. 타임라인의 비디오 클립을 클릭합니다.
2. 클릭하여 비디오를 재생하고 비디오를 트리밍하려는 시점에서 아이콘을 다시 클릭하여 일시 정지합니다.
3. 타임라인에서 [트리밍]을 클릭합니다. 트리밍할 부분을 정의하는 시작 및 끝 마커가 비디오 클립에 나타납니다.
4. 또는 을 클릭하여 시작 또는 끝 트리밍 마커를 현재 재생헤드 위치로 이동합니다. 트리밍 마커를 클릭하고 왼쪽 또는 오른쪽으로 끌어 트리밍할 비디오 클립 부분을 선택할 수도 있습니다.

   참고: 트리밍 마커가 가로 지르는 위치에 있던 텍스트 캡션 또는 강조 상자 등의 개체도 비디오 클립과 함께 잘립니다.
5. 타임라인에서 [트리밍]을 클릭합니다.

두 개의 분리된 비디오 클립이 전환 아이콘과 함께 나타납니다. 아이콘을 클릭하여 전환 효과를 선택합니다.

비디오 프로젝트에 오디오 추가

오디오 클립(WAV 또는 MP3 파일)을 다음과 같은 용도로 기록하거나 가져올 수 있습니다.

- 전체 프로젝트의 배경 오디오([오디오] > [가져오기 위치] > [배경] 또는 [오디오] > [기록 위치] > [배경]).
- 프로젝트의 PIP에 대한 배경 또는 내레이션. 타임라인에서 [PIP]를 클릭한 다음 [오디오] > [가져오기 위치] > [PIP] 또는 [오디오] > [기록 위치] > [PIP]를 클릭합니다.
- 프로젝트의 개별 비디오 클립에 대한 비디오 내레이션. 비디오 클립을 클릭한 다음 [오디오] > [가져오기 위치] > [비디오 내레이션P] 또는 [오디오] > [기록 위치] > [비디오 내레이션]을 클릭합니다.

  비디오를 복수의 클립으로 분할한 경우 각 비디오 클립에 별도의 오디오 클립을 추가할 수 있습니다. 이렇게 하려면 비디오 클립을 오른쪽 클릭하고 [기록 위치] 또는 [가져오기 위치]를 선택합니다.

[오디오] > [기록 위치] > [프로젝트 내레이션]을 사용하여 전체 프로젝트에 대한 내레이션으로 오디오를 녹음할 수 있습니다.

오디오 편집에 대한 내용은 오디오 편집을 참조하십시오.

마우스 포인트 편집

마우스 아이콘을 클릭하고 [속성 관리자]에서 속성을 편집합니다.

1. [편집] > [마우스 포인트 편집]을 클릭합니다. 타임라인의 비디오 클립에 마우스 동작이 있는 프레임을 가리키는 마우스 아이콘이 나타납니다.

타임라인의 마우스 포인트 아이콘

2. 마우스 아이콘을 클릭하고 [속성 관리자]에서 속성을 편집합니다.

   옵션 필요한 포인터를 선택합니다. [찾아보기]을 클릭하여 로컬 디스크에 저장된 포인터를 찾습니다.

   마우스 크기를 두 배로 선택하면 포인터의 크기가 두 배로 커집니다.

   마우스 표시 마우스 동작을 표시하거나 숨깁니다. 마우스 동작을 숨기면 마우스 아이콘은 여전히 비디오 클립에 보입니다. 그러나 비디오를 재생하면 이전 마우스 포인트에서 숨긴 포인터로의 동작은 보이지 않습니다.

   마우스 경로 매끄럽게 기본적으로 마우스 경로는 기록 시 마우스의 실제 움직임을 따라 매끄럽지 않게 표시됩니다. 이 옵션을 선택하면 마우스 경로가 직선 또는 곡선으로 매끄럽게 만들어집니다.

   클릭 전 속도 감소 마우스를 클릭하기 전에 마우스 동작 속도가 느려지도록 하려면 이 옵션을 선택합니다. 이 옵션은 신속하게 이동하다가 갑자기 중지하는 긴 마우스 경로에 유용합니다.

   참고*:* 이 옵션은 *[*마우스 경로 매끄럽게*]* 옵션을 선택한 경우에만 나타납니다.

   마우스 클릭 표시 마우스 동작에 시각적인 클릭 효과를 추가합니다.

   기본값 사용자가 슬라이드를 클릭하면 작은 색상 버스트가 빠르게 표시됩니다. 색상 버스트의 색상을 선택할 수 있습니다.

   사용자 정의 시각적 클릭 효과로 SWF 파일을 사용하려면 이 옵션을 선택합니다. Adobe Captivate에서는 두 가지 효과를 사용할 수 있으며 이러한 효과는 팝업 메뉴를 클릭하고 한 가지 효과를 선택한 다음 [재생]을 클릭하여 테스트할 수 있습니다. 오른쪽의 작은 미리 보기 창에서 효과를 확인합니다.

3. 수정된 속성을 비디오의 여러 마우스 포인트에 적용하려면 을 클릭하고 옵션 중 하나를 클릭합니다.

마우스 동작 삽입

비디오 기록 중에 캡처한 마우스 동작 외에도 새 마우스 동작을 비디오에 삽입할 수 있습니다.

1. 타임라인의 비디오 클립을 클릭합니다.

2. 클릭하여 비디오를 재생하고 마우스 동작을 삽입하려는 시점에서 아이콘을 다시 클릭하여 일시 정지합니다.

3. [삽입] > [마우스]를 클릭합니다. 프레임의 재생헤드 위치에 포인터가 나타납니다. Adobe Captivate는 이전 및 다음 마우스 포인트로부터 산출한 좌표를 기반으로 마우스 위치를 결정합니다.

4. 프레임에서 포인터를 끌어 원하는 위치에 놓습니다.

5. [속성 관리자]를 사용하여 속성을 편집합니다. 편집할 수 있는 다른 속성에 대한 자세한 내용은 마우스 속성 변경을 참조하십시오.

추가 비디오 기록

1. CPVC 파일에서 [삽입] > [비디오 기록]을 클릭합니다.

   CPTX 파일 내에서 비디오를 기록하는 방법은 CPTX 파일에 비디오 삽입을 참조하십시오.

2. 기록 옵션과 기록할 영역을 선택하고 [기록]을 클릭합니다.

타임라인에서 기존의 비디오 클립 뒤에 새 비디오 클립이 나타납니다.

비디오 프로젝트 게시

맨 위로

비디오를 **MP4** 파일로 게시

1. 전체 화면 모드에서 을 클릭합니다. CPVC 파일에서 [파일] > [게시]를 클릭합니다.

2. 프로젝트의 제목을 지정합니다.

3. 프로젝트를 게시해야 하는 폴더를 지정합니다. 기본적으로 프로젝트 환경 설정에서 지정한 폴더에 프로젝트가 게시됩니다.

4. [사전 설정 선택] 목록에서 옵션 중 하나를 클릭합니다.

   Adobe Captivate에서 선택한 옵션에 따라 최적의 비디오 설정을 자동으로 설정합니다. 필요한 경우 [비디오 설정 사용자 정의] 확인란을 선택하여 설정을 사용자 정의할 수 있습니다.

프로젝트를 MP4 파일로 게시한 후 다음을 수행할 수 있습니다.

- 프로젝트를 장치 저장 위치나 YouTube에 업로드합니다. 또한 비디오를 Twitter 및 Facebook과 같은 소셜 미디어에 공유할 수 있습니다. 자세한 내용은 프로젝트를 MP4 파일로 게시를 참조하십시오.
- 파일을 전자 메일을 통해 사용자에게 독립 실행형 비디오로 배포하거나 웹 서버에서 호스팅합니다.
- Flash를 사용하여 MP4 파일을 스트리밍하거나 포함합니다.

YouTube에 비디오 게시

전체 화면 모드에서 을 클릭합니다. CPVC 파일에서 [파일] > [|YouTube에 게시]를 클릭합니다.

자세한 내용은 Adobe Captivate에서 직접 YouTube로 프로젝트 업로드를 참조하십시오.

비디오의 특정 부분 게시

1. 검정색 시작 마커 및 끝 마커를 끌어 게시하려는 비디오 영역을 정의합니다.

   [속성 관리자]에서 시작 및 끝 시간을 지정할 수도 있습니다. 스테이지에서 비디오 밖의 아무 곳이나 클릭하면 시작 및 끝 시간을 볼 수 있습니다.

2. 다음 동작 중 하나를 수행합니다.

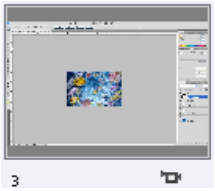
   - [파일] > [게시]를 클릭하여 해당 비디오 부분을 MP4 파일로 게시합니다. 자세한 내용은 비디오를 MP4 파일로 게시를 참조하십시오.
   - [파일] > [YouTube에 게시]를 클릭하여 해당 비디오 부분을 직접 YouTube에 게시합니다. 자세한 내용은 Adobe Captivate에서 직접 YouTube로 프로젝트 업로드를 참조하십시오.

CPTX 파일에 비디오 삽입**(Cp 6)**

맨 위로

추가 슬라이드 기록 아이콘( )을 클릭한 다음 기록 옵션에서 [비디오 데모]를 클릭합니다.

기록 비디오가 웹캠 아이콘과 함께 필름 스트립에 나타납니다.



웹캠 아이콘이 있는 비디오 슬라이드

비디오를 편집하려면 슬라이드를 클릭한 다음 속성 관리자에서 [비디오 데모 편집]을 클릭합니다. 비디오 편집에 대한 내용은 비디오 편집을 참조하십시오.

왼쪽 상단 모서리의 [종료]를 클릭하여 비디오 파일에 대한 변경 내용을 저장하고 CPTX 파일로 돌아갑니다.

CPTX 파일에 비디오 데모 삽입(Cp 7)

맨 위로

1. 비디오 데모를 CPVC 파일로 저장합니다.
2. 비디오 데모를 삽입할 CPTX 파일을 엽니다.
3. 비디오 데모를 삽입할 슬라이드를 클릭하고 [삽입]을 클릭한 다음 [CPVC 슬라이드]를 클릭합니다.
4. 삽입할 CPVC 파일을 검색하고 선택합니다.

속성 관리자가 CPVC 파일의 모든 속성을 표시합니다. 비디오를 편집하려면 [비디오 데모 편집]을 클릭합니다. CPVC 파일이 편집용으로 열립니다. 편집을 완료한 후 [종료]를 클릭하여 CPTX 파일로 돌아갑니다.

Adobe Captivate에서 직접 CPVC 파일을 열어서 편집하면 모든 CPTX 프로젝트에 포함된 비디오를 업데이트할 수 있습니다. 이렇게 하려면 Adobe Captivate 라이브러리(미디어 > 비디오)에서 CPVC 파일 이름을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 [업데이트]를 클릭합니다.

(cc) BY-NC-SA Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

법적 고지 사항 | 온라인 개인정보 보호정책

프로젝트 기록 중 일시 중지

Adobe Captivate 프로젝트를 기록하는 동안 일시 중지할 수 있습니다. 프로젝트를 일시 중지한 후 수행된 모든 동작은 기록되지 않습니다.

1. Adobe Captivate를 열고 새 프로젝트 또는 슬라이드 기록을 시작합니다.
2. 기록을 일시 중지하려면 키보드에서 Pause/Break 키(Windows의 경우) 또는 Cmd+F2(Mac OS의 경우)를 누릅니다. 기록을 다시 시작하려면 Pause/Break 키 또는 Cmd+F2를 다시 누릅니다.

   참고: [환경 설정] 대화 상자에서 프로젝트를 일시 중지하거나 다시 시작하는 데 사용할 키를 변경할 수 있습니다.

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

소프트웨어 시뮬레이션 기록

기존 프로젝트를 위한 추가 슬라이드 기록
기록 후 재검토를 위해 슬라이드 표시
기록 팁

1. [파일] > [새 소프트웨어 시뮬레이션 기록]을 선택합니다. 기록 창이 나타납니다.
2. [화면 영역] 또는 [응용 프로그램]을 클릭합니다.

   응용 프로그램 프로젝트의 일부로 기록할 응용 프로그램을 지정하려면 이 옵션을 선택합니다. [응용 프로그램 선택] 메뉴에서 기록할 응용 프로그램을 선택하고 다음 중 하나를 선택합니다.

   사용자 정의 크기 기록되는 프로젝트의 치수를 사용자 정의하려면 이 옵션을 선택합니다. 표준 크기 목록에서 선택하거나 사용자 정의 치수를 정의할 수 있습니다. 선택된 응용 프로그램은 기록 창의 경계에 들어가도록 자동으로 치수 조정됩니다. 기록을 시작하기 전에 프로젝트의 치수를 정확하게 알고 있는 것이 좋습니다.

   응용 프로그램 창 전체 응용 프로그램 창을 기록하려면 이 옵션을 선택합니다. 응용 프로그램의 치수는 바뀌지 않습니다. 기록 사각형의 치수가 응용 프로그램에 맞게 조정됩니다.

   응용 프로그램 영역 응용 프로그램에서 정의된 영역을 기록하려면 이 옵션을 선택합니다. 예를 들어 3개 프레임이 있는 창을 기록 중이라면 개별 프레임 위로 마우스 포인터를 움직일 때 기록 창이 해당 프레임에 스냅됩니다. 응용 프로그램의 치수는 바뀌지 않습니다. 기록 사각형의 크기가 응용 프로그램의 정의된 영역에 맞게 조정됩니다.

   화면 영역 화면의 특정 영역 내에서 발생하는 모든 이벤트를 캡처하려면 이 옵션을 선택합니다.

   사용자 정의 크기 특정 치수를 사용하여 프로젝트를 기록하려면 이 옵션을 선택합니다. 표준 크기 목록에서 선택하거나 사용자 정의 크기 창을 만들 수 있습니다.

   전체 화면 기록 창의 크기를 모니터 화면의 크기로 설정하려면 이 옵션을 선택합니다. 전체 컴퓨터 화면이 기록 창으로 간주됩니다. 이중 모니터를 사용하는 경우 기록에 사용할 모니터를 선택할 수 있습니다. 이 모드에서 기록하면 모니터의 높은 화면 해상도 때문에 프로젝트와 출력 파일 크기가 매우 커질 수 있습니다.
3. [기록 유형] 영역에서 [자동] 또는 [수동]을 클릭합니다. 자세한 내용은 자동 기록 및 수동 기록을 참조하십시오.
4. 다음 중 하나 또는 모두를 수행합니다.
   - 기록 창이 화면 전체에서 사용자의 이동을 추적하게 하려면 패닝 모드를 선택합니다. 자세한 내용은 패닝을 참조하십시오.
   - 기록하는 동안 설명을 추가하는 경우 오디오 입력 유형을 선택합니다.
   - 기록 시 Adobe Captivate가 사용하는 기본 설정을 변경하려면 기록 옵션 하단의 [설정]을 클릭합니다. 기록 환경 설정 사용자 정의에 대한 자세한 내용은 기록 환경 설정 지정을 참조하십시오.
5. [기록]을 클릭합니다.
6. [수동 기록]을 선택한 경우 절차를 수행하는 동안 스크린 샷을 촬영할 때마다 Print Screen 키(Windows) 또는 Command+F6(Mac)을 누릅니다.
7. 기록을 마치면 End 키(Windows의 경우) 또는 Cmd+Enter(Mac OS의 경우)를 누릅니다.

   참고: 또는 Windows에서 작업 아이콘이나 시스템 트레이 아이콘을 클릭하여 기록을 중지합니다. Mac에서는 도킹 아이콘이나 상태 표시줄 아이콘을 클릭합니다.

기록된 슬라이드가 이제 새 Adobe Captivate 프로젝트에 삽입됩니다.

기록 프로세스에 대한 데모를 보려면 www.adobe.com/go/learn_recordtutorial_kr을 참조하십시오.

기존 프로젝트를 위한 추가 슬라이드 기록

맨 위로

1. 추가 슬라이드를 기록할 프로젝트를 엽니다.
2. 추가 슬라이드 기록 아이콘( )을 클릭합니다.
3. [추가 슬라이드 기록] 대화 상자에서 기록한 슬라이드를 삽입할 위치 앞에 있는 슬라이드를 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

   기록 창이 나타납니다.
4. 기록 옵션을 설정하고 [기록]을 클릭합니다.

   참고: 기록 옵션에서 비디오 데모를 선택하면 비디오를 추가 슬라이드로 기록할 수 있습니다.

새로 기록된 슬라이드가 프로젝트에서 선택한 슬라이드 뒤에 삽입됩니다.

또한 다른 Adobe Captivate 프로젝트 또는 PowerPoint 프레젠테이션에서 슬라이드를 가져와서 추가할 수 있습니다.

기록 후 재검토를 위해 슬라이드 표시

맨 위로

때로는 시뮬레이션을 기록하는 중 원래 계획하지 않았던 옵션을 클릭하는 경우가 있습니다. 이러한 실수는 기록된 프로젝트에 원하지 않는 슬라이드를 남기게 됩니다. 슬라이드가 많을 경우 이렇게 원하지 않는 스크린 캡처를 프로젝트 기록이 모두 끝난 후에 찾는 것은 쉬운 일이 아닙니다.

기록된 프로젝트에서 삭제 또는 검토하려는 슬라이드를 찾으려면 기록 중에 Ctrl + Shift + Z를 누릅니다. 예를 들어 기록 중에 화면의 옵션 하나를 실수로 클릭한 경우 Ctrl + Shift + Z를 누릅니다.

이 동작에 해당하는 슬라이드가 실행 취소 마커로 표시되고 프로젝트에서 숨겨집니다.

'실행 취소' 마커가 표시된 슬라이드

[실행 취소] 마커는 기본적으로 슬라이드에 포함된 투명 텍스트 캡션입니다. 슬라이드를 유지하려면 캡션을 선택하고 [삭제]를 누릅니다. 또한 슬라이드를 오른쪽 클릭한 다음 [슬라이드 표시]를 클릭하여 슬라이드의 숨김을 해제합니다.

참고: 참고: [환경 설정]에서 실행 취소 마커에 대한 키보드 단축키를 변경할 수 있습니다([편집] > [환경 설정] > [기록] > 키 - (전체)]).
슬라이드를 편집하려면 [필름 스트립] 에서 슬라이드를 오른쪽 클릭하고 [슬라이드 표시]를 클릭합니다. 마커를 삭제하려면 마커를 클릭하고 [삭제]를 누릅니다.

기록 팁

맨 위로

다음 팁 및 트릭은 Adobe Captivate 프로젝트를 신속하고 쉽게 만드는 데 도움을 줄 수 있는 동시에 전문적인 높은 품질의 결과를 제공합니다.

가능한 오랫동안 자동 기록 사용 몇 가지 수동으로 생성된 스크린 샷이 필요한 프로젝트에 대해서도 자동 기록을 고려합니다. 자동 기록 옵션을 설정하더라도 추가 스크린 샷을 촬영하고 싶을 때마다 Print Screen 키(Windows) 또는 Command+F6(Mac)을 누릅니다. 이 방법은 여러 팝업, 프레임 및 특수 효과가 포함된 웹 사이트를 기록하는 경우 효과적입니다. Adobe Captivate는 스크린 샷을 자동으로 캡처할 때마다 카메라 셔터 사운드를 재생합니다. 사운드를 듣지 못하는 장소에서 스크린 샷을 생성하려면 Print Screen 키를 눌러 수동으로 스크린 샷을 촬영합니다.
예를 들어, Microsoft Internet Explorer를 기록하는 경우 마우스를 롤오버할 때만 나타나는 동적 HTML 또는 Flash 메뉴가 있을 수 있습니다. Adobe Captivate는 마우스 롤오버에서 발생하는 변경 사항을 자동으로 캡처하지 않습니다. Print Screen 키를 눌러 수동으로 변경 사항을 캡처합니다.

특히 **Internet Explorer**에서 웹 사이트를 기록하는 경우를 포함하여 기록 시 천천히 이동 기록하는 동안 일반적인 속도보다 느리게 동작을 수행합니다. Internet Explorer의 웹 사이트에서 동작을 캡처하는 경우 특히 느리게 이동하는 것이 중요합니다. 수동으로 기록하는 경우 스크린 샷을 캡처하기 전에 각 웹 페이지가 로드되었는지 확인합니다.
카메라 셔터 사운드가 들릴 때까지 대기 자동 기록 동안 다른 동작을 수행하기 전에 셔터 사운드가 들릴 때까지 기다립니다.
수동으로 기록하는 경우 Adobe Captivate는 지정된 키 또는 키 조합을 누를 때마다 스크린 샷을 캡처합니다. 기본 캡처 키는 Print Screen 키입니다. 스크린 샷을 캡처할 때마다 Print Screen 키를 누르면 카메라 셔터 사운드가 들립니다.

(cc) BY-NC-SA

기록 환경 설정 지정

패닝
전역 기록 환경 설정 지정
비디오 기록 환경 설정 지정
기록을 위해 바로 가기 키 변경
다른 모드에 대한 환경 설정 지정
개체에 대한 기록 기본값 변경

Adobe Captivate는 프로젝트 기록 또는 생성 시 계획 및 기타 설정에 대한 기본 환경 설정 집합을 사용합니다. [환경 설정] 대화 상자에서 제공하는 다양한 옵션을 사용하여 이러한 환경 설정을 사용자 정의할 수 있습니다.

패닝

맨 위로

화면 전체에서 마우스 포인터의 이동에 따라 기록 창이 움직이게 하려면 패닝을 사용합니다. 패닝은 기록 창이 화면 크기보다 작은 경우에도 큰 화면 전체에서 이벤트를 캡처하는 데 도움이 됩니다.

Adobe Captivate에서는 다음 패닝 옵션을 사용할 수 있습니다.

자동 패닝 기록 중에 마우스를 이동할 때마다 기록 창이 포인터와 함께 자동으로 이동합니다.
수동 패닝 기록 창을 다음 이벤트가 발생하는 영역으로 수동으로 이동합니다. 기타 다른 측면에서는 자동 패닝 옵션과 유사합니다.

전역 기록 환경 설정 지정

맨 위로

[편집] > [환경 설정](Windows) 또는 Adobe Captivate > [환경 설정](Mac OS)을 선택합니다. [환경 설정] 대화 상자의 [기록] 메뉴에서 [설정]을 선택합니다.

옵션	설명
내레이션	프로젝트를 기록할 때 오디오를 녹음합니다. 프로젝트에 대해 내레이션을 선택한 경우 카메라 사운드나 키보드 두드리기 사운드를 사용할 수 없습니다.
실시간 동작	실제 속도를 사용하여 동작을 기록합니다.
카메라 사운드	기록하는 동안 스크린 샷을 캡처할 때마다 "카메라 셔터" 사운드가 재생됩니다. 스크린 샷을 캡처하는 시점, 특히 자동 기록 기능을 사용하는 시점을 정확하게 알 수 있기 때문에 이 사운드를 켜는 것이 도움이 됩니다. 카메라 사운드는 완료된 프로젝트에 포함되지 않습니다.
키 입력	화면에서 텍스트를 입력하는 것과 같은 키보드 동작을 기록합니다. Adobe Captivate는 키보드 입력을 기록하지만 입력한 각 문자에 대해 슬라이드를 만들지 않습니다.
키보드 두드리기 사운드 듣기	기록 중에 키보드 두드리기 사운드가 들리도록 하는지 결정합니다. 키보드 두드리기 사운드는 완료된 프로젝트에 포함되지 않습니다.
기록 창	기록 창의 빨간색 테두리가 기록 중에 표시되지 않습니다.
작업 아이콘	기록 중에 작업 아이콘을 숨깁니다. 이 옵션은 Windows에서만 사용할 수 있습니다.
시스템 트레이 아이콘	기록 중에 시스템 트레이 아이콘을 숨깁니다. 이 아이콘은 컴퓨터 화면 우측 하단 구석의 시스템 트레이에 표시되는 작은 Adobe Captivate 아이콘입니다. 프로젝트 기록 시 아이콘을 기록하지 않으려면 이 옵션을 사용합니다.
기록 영역 내부로 새 창 이동	기록하는 동안 Adobe Captivate가 자동으로 모든 새 창을 기록 창으로 이동합니다. 응용 프로그램을 사용할 때 여러 대화 상자가 열리는 응용 프로그램을 기록하는 경우 이 옵션을 사용합니다.

끌어서 놓기 동작	Adobe Captivate는 끌어서 놓기 동작을 기록할 때 자동으로 비디오 모드로 전환합니다.
마우스 휠 동작	Adobe Captivate는 마우스 이동을 기록할 때 자동으로 비디오 모드로 전환합니다.

비디오 기록 환경 설정 지정

맨 위로

Adobe Captivate는 자동 기록 중 비디오 모드에서 일부 동작을 자동으로 캡처합니다. [환경 설정] 대화 상자에서 이 기능을 비활성화하도록 선택할 수 있습니다. 또한 비디오 SWF 파일 크기를 최적화하도록 옵션을 설정하고 비디오 파일의 색상 모드를 설정할 수 있습니다.

[편집] > [환경 설정](Windows) 또는 Adobe Captivate > [환경 설정](Mac OS)을 선택합니다. [환경 설정] 대화 상자의 [기록] 메뉴에서 [비디오 모드]를 선택합니다.

옵션	설명
비디오 데모 모드에서 마우스 표시	비디오를 재생할 때 마우스 동작을 표시합니다.
작업 폴더	컴퓨터에서 생성된 임시 파일의 위치입니다.

기록을 위해 바로 가기 키 변경

맨 위로

[환경 설정] 대화 상자를 사용하여 프로젝트를 기록할 때 포함된 동작에 대한 바로 가기 키를 선택할 수 있습니다. 예를 들어 End 키(Windows의 경우) 또는 Cmd+Enter(Mac OS의 경우)는 Adobe Captivate에서 프로젝트 기록을 중지하는 데 사용됩니다. 대화 상자에서 다른 키를 입력하여 변경할 수 있습니다.

1. [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 Adobe Captivate > [환경 설정](Mac OS)을 선택합니다.
2. [환경 설정] 대화 상자의 [기록] 메뉴에서 [키 - (전체)]를 선택합니다.
3. 변경하려는 필드의 안쪽을 클릭합니다.
4. 바로 가기 키를 입력합니다.

다른 모드에 대한 환경 설정 지정

맨 위로

기록 모드에 대한 일부 옵션은 Adobe Captivate에서 비활성화됩니다. 해당 모드에서 기록하는 논리에 따라 옵션이 비활성화됩니다. 그러나 특별한 요구 사항이 있는 경우 해당 옵션 중 일부를 활성화할 수 있습니다.

예를 들어, 일반적으로 텍스트 캡션은 평가 동영상에 추가하지 않습니다. 따라서 텍스트 캡션에 대한 옵션은 Adobe Captivate에서 비활성화됩니다. 특정 요구 사항이 있는 경우 [환경 설정] 대화 상자에서 이 옵션을 활성화할 수 있습니다.

1. [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 Adobe Captivate > [환경 설정](Mac OS)을 선택합니다.
2. [환경 설정] 대화 상자의 [기록] 메뉴에서 [모드]를 선택합니다.
3. [모드] 메뉴에서 사용자 정의하려는 기록 모드를 선택합니다. 그런 다음 기록 중 자동으로 삽입되기를 원하는 개체를 선택합니다.

옵션	설명
텍스트 캡션 추가	자동 기록 동안 수행된 사용자 및 시스템 동작을 기준으로 캡션이 자동으로 만들어집니다. 텍스트 캡션은 단계를 설명하기 위해 응용 프로그램의 레이블을 사용합니다. 예를 들어 메뉴 모음에서 [파일]을 클릭하면 "파일 메뉴 선택"이라는 텍스트가 포함된 텍스트 캡션이 자동으로 만들어집니다.
도구 설명을 롤오버 캡션으로 변환	캡처 중인 화면에서 도구 설명이 자동으로 롤오버 캡션으로 변환됩니다. 도구 설명은 마우스를 단추 위로 가져갈 때 나타나는 작은 부동 텍스트 창입니다. 이 옵션은 모든 기록 모드에서 기본적으로 선택되지 않습니다.
캡션 대신 스마트 모양 사용	캡션 대신 지정한 스마트 모양을 삽입합니다.
마우스 위치 및 동작 표시	자동 기록 중에 마우스 동작을 표시합니다.
클릭 시 강조 상자 추가	마우스를 클릭하는 영역 주위에 자동으로 강조 상자가 추가됩니다.

마우스 클릭 시 클릭 상자 추가	• 자동 기록 중인 화면을 클릭할 때마다 자동으로 클릭 상자가 만들어집니다. • 힌트, 성공 및 실패 캡션을 활성화 또는 비활성화합니다. • 동영상이 다음 슬라이드로 이동하기 전에 사용자가 클릭할 수 있는 횟수를 설정합니다. • 사용자가 마우스를 마우스 영역 위로 이동할 때 커서가 표시되도록 합니다.
텍스트 필드에 대한 텍스트 입력 상자 자동으로 추가	• 자동 기록 중인 텍스트 상자를 클릭할 때마다 자동으로 텍스트 입력 상자가 만들어집니다. • 힌트, 성공 및 실패 캡션을 활성화 또는 비활성화합니다. • 동영상이 다음 슬라이드로 이동하기 전에 동일한 텍스트 입력 상자 내에서 사용자가 텍스트를 입력할 수 있는 횟수를 설정합니다.

참고: 표에 언급된 옵션은 선택한 옵션에 따라 활성화 또는 비활성화됩니다.

개체에 대한 기록 기본값 변경

맨 위로

Adobe Captivate는 기록하는 동안 텍스트 캡션 및 강조 상자 같은 개체 삽입 시 기본 스타일 세트를 사용합니다. [환경 설정] 대화 상자를 사용하여 이러한 기본 설정을 변경할 수 있습니다.

[편집] > [환경 설정](Windows) 또는 Adobe Captivate > [환경 설정](Mac OS)을 선택합니다. [환경 설정] 대화 상자의 [기록] 메뉴에서 [기본값]을 선택합니다. 필요에 따라 개체의 스타일을 변경합니다.

새 개체 스타일을 만들려면 [새 스타일 만들기]를 클릭하고 [개체 스타일 관리자]에서 새 스타일을 만듭니다.

기타 도움말 항목

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

기록 유형

자동 기록
수동 기록

자동 기록

맨 위로

자동 기록을 사용하여 기록하는 경우 Adobe Captivate가 자동으로 스크린 샷을 캡처하여 개별 슬라이드에 배치합니다. 마우스, 키보드 또는 시스템 이벤트는 일반적인 스크린 샷 캡처 트리거입니다. 자동 기록은 Adobe Captivate에서 가장 일반적으로 사용되는 기록 방법입니다.

기록 옵션([파일] > [새 소프트웨어 시뮬레이션 기록])에서 다음 자동 기록 모드 중 하나를 선택합니다.

- 데모 모드
- 교육 모드
- 평가 모드
- 사용자 정의 모드

모드에 따라 다음 개체 중 하나 이상의 개체가 기록 중에 자동으로 추가됩니다. 다양한 모드에 대해 기록 환경 설정을 변경할 수 있습니다. 다양한 모드에 대한 설명에서는 기본 기록 환경 설정을 변경하지 않은 것으로 간주합니다.

텍스트 캡션 텍스트 캡션은 슬라이드의 특정 영역을 가리키고 개념을 설명하거나 사용자에게 추가 정보를 제공하는 데 사용됩니다. 텍스트 캡션을 자동으로 또는 수동으로 만들 수 있습니다. 프로젝트를 자동으로 기록하는 경우 Adobe Captivate가 자동으로 텍스트 캡션을 만들도록 할 수 있습니다. 다양한 마우스 및 키보드 이벤트에 대해 텍스트 캡션이 생성됩니다.
텍스트 캡션은 단계를 설명하기 위해 응용 프로그램의 레이블을 사용합니다. 예를 들어 메뉴 모음에서 [파일]을 클릭하면 "파일 메뉴 선택"이라는 텍스트가 포함된 텍스트 캡션이 자동으로 만들어집니다. 나중에 사용자 요구 사항에 맞게 캡션을 편집할 수 있습니다. 사용자가 동영상을 볼 때 기록 중에 수행된 동작이 캡션과 함께 표시됩니다.

텍스트 입력 상자 텍스트 입력 상자는 사용자 입력이 필요한 Adobe Captivate 개체입니다. 일부 모드에서 기록하는 동안 기본 힌트, 성공 또는 실패 캡션이 표시된 텍스트 입력 상자가 슬라이드에 추가됩니다. 나중에 이러한 캡션에서 텍스트를 편집할 수 있습니다.
클릭 상자 클릭 상자는 기록하는 동안 마우스를 클릭한 위치 주위의 영역을 지정하는 Adobe Captivate의 개체입니다. 클릭 상자는 사용자가 동영상을 사용하는 응용 프로그램 또는 웹 사이트를 실행하는 데 도움을 줍니다. 뷰어가 클릭 상자를 클릭하면 프로젝트에서 다양한 동작을 수행하게 할 수 있습니다. 예를 들어, 프로젝트가 재생을 다시 시작하고 새 프로젝트를 열거나 특정 웹 사이트를 엽니다.
강조 상자 강조 상자는 슬라이드의 영역 위에 배치할 수 있는 투명하고 색상이 지정된 사각형으로, 해당 영역에 주목하게 합니다. 모든 강조 상자의 서식, 색상, 투명도 및 크기를 편집할 수 있습니다. 자동으로 프로젝트 또는 슬라이드를 기록하는 경우 Adobe Captivate에서 마우스 이벤트가 발생하는 영역에 대해 강조 상자를 만듭니다. 기존 프로젝트가 있는 경우 수동으로 강조 상자를 추가할 수도 있습니다.

데모 모드

기능 또는 절차를 설명하려면 데모 모드를 사용합니다. 그러나 이 모드에서 만든 동영상의 경우 사용자가 개입할 여지가 없습니다. 사용자는 프로젝트 기록 시 수행된 동작을 수동적으로 확인만 할 수 있습니다.

데모 모드에서 동영상을 기록하는 경우 Adobe Captivate는 다음을 수행합니다.

- 응용 프로그램에서 컨트롤의 레이블을 사용하여 텍스트 캡션을 추가합니다. 예를 들어 메뉴 모음에서 [파일]을 클릭하면 "파일 메뉴 선택"이라는 텍스트가 포함된 텍스트 캡션이 자동으로 만들어집니다.
- 강조 상자를 추가하여 마우스를 클릭하는 이러한 영역을 강조합니다.
- 기록 중에 수동으로 입력된 텍스트를 추가합니다.

자세한 내용은 소프트웨어 시뮬레이션 기록을 참조하십시오.

교육 모드

사용자가 동영상 중에 절차를 시험해 보도록 하려면 교육 모드를 사용합니다. 사용자가 이전 작업을 제대로 수행한 후에만 동영상이 다음 슬라이드로 이동합니다.

교육 모드에서 슬라이드를 기록하는 경우 Adobe Captivate는 다음을 수행합니다.

- 사용자가 마우스를 클릭해야 하는 위치에 클릭 상자를 추가합니다.
- 사용자 입력을 위해 텍스트 입력 상자를 추가합니다. 실패 및 힌트 캡션이 각 텍스트 입력 상자에 추가됩니다.

자세한 내용은 소프트웨어 시뮬레이션 기록을 참조하십시오.

평가 모드

사용자가 절차를 이해하는 수준을 테스트하려면 평가 모드를 사용합니다. 각각의 올바른 클릭에 대해 점수를 설정할 수 있습니다. 또한 사용자가 절차를 시도할 수 있는 횟수를 설정할 수도 있습니다. 사용자가 제공된 시도 횟수 내에 올바른 옵션을 클릭하지 못할 경우 동영상이 다음 단계로 이동합니다. 사용자는 실패할 경우 점수를 얻지 못합니다.

평가 모드에서 슬라이드를 기록하는 경우 Adobe Captivate는 다음을 수행합니다.

- 사용자가 마우스를 클릭해야 하는 위치에 클릭 상자를 추가합니다.
- 사용자 입력을 위해 텍스트 입력 상자를 추가합니다. 실패 캡션이 각 텍스트 입력 상자에 추가됩니다.

자세한 내용은 소프트웨어 시뮬레이션 기록을 참조하십시오.

사용자 정의 모드

다른 모드에서 제공하는 기능을 혼합해야 하는 프로젝트에서 작업하는 경우 사용자 정의 모드를 사용합니다. 이 모드를 통해 Adobe Captivate에서 최상위 수준의 사용자 정의를 구현할 수 있습니다. 사용자 정의 모드를 사용하면 일부는 데모, 일부는 교육인 프로젝트를 만들고 평가를 포함시킬 수도 있습니다. Adobe Captivate 개체는 기본적으로 사용자 정의 모드에서 기록하는 동안 추가되지 않습니다.

예를 들어, 파일 편집 시 사용자 교육을 위한 동영상을 고려해 보겠습니다. 응용 프로그램 열기 및 파일 열기와 같이 단순한 작업을 위해 처음 몇 개의 슬라이드에서는 데모 모드에서 만든 슬라이드를 유지할 수 있습니다. 편집 절차를 설명하는 슬라이드로 이동하면 사용자가 상호 작용할 수 있는 다양한 개체를 추가할 수 있습니다. 최종적으로 프로젝트 마지막에 평가 슬라이드를 제공할 수 있습니다.

자세한 내용은 소프트웨어 시뮬레이션 기록을 참조하십시오.

다중 모드 기록

Adobe Captivate 프로젝트를 기록할 때 둘 이상의 모드에서 기록하도록 선택할 수 있습니다. 다중 모드 기록을 사용하면 둘 이상 자동 기록 모드의 출력이 필요한 프로젝트를 작업할 때 시간을 절약할 수 있습니다.

자세한 내용은 소프트웨어 시뮬레이션 기록을 참조하십시오.

수동 기록

맨 위로

기록 중에 스크린 샷을 촬영하여 수동으로 프로젝트를 구성할 수 있습니다. 기록 프로세스 동안 몇 가지 스크린 샷을 선택하려면 수동 기록을 사용합니다. 여러 단계가 포함된 복잡한 절차의 경우 작업이 번거로울 수 있습니다.

자세한 내용은 소프트웨어 시뮬레이션 기록을 참조하십시오.

기타 도움말 항목

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

슬라이드

이 페이지에 연결된 내용 중 일부는 영어로만 표시될 수 있습니다.

슬라이드 노트

슬라이드 노트 추가
슬라이드 노트를 음성 또는 폐쇄 캡션 텍스트로 변환
텍스트 음성 변환 도구 설치
타사 음성을 음성 텍스트에 사용
"선택한 **wav - mp3** 파일을 디코딩하여 가져올 수 없습니다**"** 오류 해결
여러 슬라이드에 음성 텍스트 추가
슬라이드의 폐쇄 캡션 비활성화
슬라이드 노트 삭제

Adobe Captivate에서 텍스트 음성 변환 도구를 사용하여 슬라이드 노트를 추가한 후 오디오 파일로 변환할 수 있습니다. 또한 슬라이드 노트를 폐쇄 캡션 텍스트로 변환할 수도 있습니다. 슬라이드 노트와 달리 폐쇄 캡션 텍스트는 런타임 동안 슬라이드에 나타납니다.

슬라이드 노트를 사용하여 오디오 장비가 없거나 청각 장애가 있는 사용자와 통신할 수도 있습니다. 슬라이드 노트는 세부 수치 정보, 지원 자료 또는 각주 텍스트와 같은 슬라이드에 대한 정보를 추가하는 데 적합한 위치입니다.

슬라이드 노트 추가

맨 위로

1. [창] > [슬라이드 노트]를 선택합니다.
2. [슬라이드 노트] 패널에서 + 아이콘을 클릭하여 새 슬라이드 노트를 추가합니다.
3. 슬라이드 노트를 입력합니다.

슬라이드 노트는 개발자 지침으로 사용되거나 완료되지 않은 항목에 대한 미리 알림 역할을 할 수 있습니다. 노트는 동영상이 재생될 때 표시되지 않습니다.

Microsoft PowerPoint에서 슬라이드를 가져오면 슬라이드 노트는 자동으로 가져오게 됩니다.

유인물을 만들기 위해 프로젝트를 Microsoft Word로 내보내는 경우 문서에 슬라이드 노트를 포함할 수 있습니다. 프로젝트를 Microsoft Word 문서로 게시할 때 검토자를 위해 정보를 추가하려는 경우 유용할 수 있습니다.

슬라이드 노트를 음성 또는 폐쇄 캡션 텍스트로 변환

맨 위로

NeoSpeech™의 텍스트 음성 변환 소프트웨어를 사용하여 슬라이드 노트의 텍스트를 오디오 파일로 변환할 수 있습니다. 아래와 같은 NeoSpeech의 음성이 Adobe Captivate에서 지원됩니다.

- 케이트: 여자 영어 음성
- 폴: 남자 영어 음성
- 브리짓: 여자 영국식 영어 음성
- 줄리: 여자 미국식 영어 음성
- 클로에: 여자 캐나다식 불어 음성

|NeoSpeech는 Adobe Captivate 설치 CD를 사용하여 설치하거나 Adobe 웹 사이트에서 다운로드할 수 있습니다. NeoSpeech를 설치하는 방법에 대한 자세한 내용은 텍스트 음성 변환 도구 설치를 참조하십시오.

참고**:** 타사 음성 또는 운영 체제와 함께 설치된 음성을 사용할 수도 있습니다. 타사 음성을 음성 텍스트에 사용을 참조하십시오.

NeoSpeech 음성을 사용할 때 NeoSpeech 전용 태그를 사용하여 내레이션의 여러 속성을 수정할 수 있습니다. NeoSpeech 음성의 속도, 피치 및 볼륨을 수정하는 방법을 알아보려면 www.adobe.com/go/learn_neospeechtags_kr을 참조하십시오.

텍스트를 음성으로 변환할 때 오디오 파일이 해당 슬라이드에 삽입됩니다. 여러 슬라이드 노트가 단일 오디오 파일에 병합되고 타임라인에 단일 개체로 표시됩니다. 패널의 슬라이드 노트를 한 번의 클릭으로 폐쇄 캡션으로 변환할 수도 있습니다.

슬라이드 노트에 쉼표 또는 마침표를 삽입한 위치에서 오디오 파일이 일시 중지됩니다.

동영상을 재생하는 경우:

- 슬라이드 노트가 사용자에게 소리 내어 읽혀집니다.
- 슬라이드의 폐쇄 캡션 텍스트가 사용자에게 표시됩니다.

1. 슬라이드 노트를 오디오로 변환하려면:

   a. 텍스트 음성 변환 열에 있고 오디오로 변환할 노트에 해당하는 확인란을 선택합니다.

   b. [텍스트 음성 변환]을 클릭합니다.

   c. [음성 관리] 대화 상자에서 음성 에이전트를 선택하고 [오디오 생성]을 클릭합니다.

   추가 텍스트를 음성으로 변환하려면 + 아이콘을 클릭하고 텍스트를 입력한 다음 [오디오 생성]을 클릭합니다.

   참고: 슬라이드 노트를 편집할 때 변경 내용을 적용하려면 [오디오 생성]을 다시 클릭해야 합니다.

2. 슬라이드 노트를 폐쇄 캡션으로 변환하려면 다음을 수행합니다.

   a. 폐쇄 캡션 열에 있고 폐쇄 캡션으로 변환할 노트에 해당하는 확인란을 선택합니다.

      참고: 슬라이드에 오디오가 포함되어 있지 않으면 [폐쇄 캡션] 체크 상자가 회색으로 표시됩니다. 비디오 폐쇄 캡션이 포함된 슬라이드에 오디오 폐쇄 캡션을 추가하는 경우 오디오 폐쇄 캡션이 우선합니다.

   b. [폐쇄 캡션]을 클릭합니다.

   c. + 아이콘을 클릭하여 폐쇄 캡션을 더 추가합니다. '-' 아이콘을 클릭하여 폐쇄 캡션을 제거합니다.

   d. 폐쇄 캡션의 시간을 지정하려면 시작 시간과 종료 시간을 표시하는 캡션의 헤더를 클릭하고 오디오 클립에서 재생헤드를 드래그합니다.

   e. [CC 프로젝트 설정]을 클릭하여 캡션을 표시해야 하는 글꼴, 크기, 색상, 배경 및 줄 수를 변경합니다.

   f. 게시된 프로젝트에서 폐쇄 캡션을 표시하도록 설정하려면 [프로젝트] > [스킨 편집기]로 이동하여 [폐쇄 캡션]을 클릭합니다.

      'CC' 버튼이 재생 막대에 나타납니다. 프로젝트를 재생하거나 미리 보는 동안 'CC' 버튼을 클릭하여 폐쇄 캡션을 볼 수 있습니다.

텍스트 음성 변환 도구 설치

맨 위로

설치 중에 텍스트 음성 변환 소프트웨어를 설치하지 않은 경우 다음 중 하나를 수행합니다.

- Adobe Captivate 설치 CD를 사용하여 설치합니다. 설치 CD를 다시 실행하고 다음 중 하나를 수행합니다.
  - (Windows 전용)자동 재생 옵션에서 [텍스트 음성 변환 설치]를 클릭합니다.
  - 설치 CD의 Add-ons/NeoSpeech Text To Speech Voices 폴더에 있는 .exe(Windows) 또는 .app(Mac) 파일을 실행합니다.
- 다음 중 적절한 위치에서 설치 프로그램을 다운로드합니다.
  - Windows 32비트: http://www.adobe.com/go/captivate6_voices_installer
  - Windows 64비트: http://www.adobe.com/go/captivate_voices_installer_win64
  - Mac: http://www.adobe.com/go/captivate_voices_installer_mac

텍스트 음성 변환 소프트웨어를 설치하는 데 문제가 있는 경우 www.adobe.com/go/learn_ttsmac_kr을 참조하십시오.

타사 음성을 음성 텍스트에 사용

맨 위로

타사 공급업체로부터 음성을 구입하여 Adobe Captivate에서 완벽하게 사용할 수 있습니다.

참고: 이러한 음성이 운영 체제의 음성 API와 호환되는지 확인합니다.

공급업체가 제공하는 설치 관리자를 사용하여 컴퓨터에 음성을 설치합니다. 새로 설치한 음성이 [오디오] > [음성 관리] 대화 상자의 [음성 에이전트] 목록에 나열됩니다.

"선택한 wav - mp3 파일을 디코딩하여 가져올 수 없습니다." 오류 해결

맨 위로

이 오류는 Windows Vista에서 Adobe Captivate를 사용하는 경우에 표시될 수 있습니다. 이 오류를 해결하려면 Adobe DLL을 등록해야 합니다.

1. Adobe Captivate를 닫습니다.

2. 관리자 모드에서 명령 프롬프트를 실행합니다.

3. Adobe Captivate를 설치한 디렉토리 위치를 입력합니다.

4. regsvr32 NSAudio.dll을 실행합니다. "DLL 등록 성공"이라는 메시지가 표시됩니다.

5. [프로그램 파일] 메뉴에서 Adobe Captivate를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 [관리자로 실행]을 선택합니다.

여러 슬라이드에 음성 텍스트 추가

맨 위로

[음성 관리] 대화 상자를 사용하여 여러 슬라이드에 음성 텍스트를 추가할 수 있습니다. 동영상에 다양성을 부여하려면 슬라이드마다 다른 음성 에이전트를 선택할 수 있습니다. 예를 들어 슬라이드에 남자 음성과 여자 음성을 교대로 사용할 수 있습니다.

1. [오디오] > [음성 관리]를 선택합니다.

2. [음성 관리] 대화 상자에서 슬라이드 노트를 추가할 슬라이드를 선택하고 + 아이콘을 클릭합니다.

3. 강조 표시된 영역에 슬라이드 노트를 입력합니다.

4. 슬라이드 노트의 오디오를 생성하려면 다음을 수행합니다.

   a. 오디오로 변환할 슬라이드 노트를 선택합니다.

   b. [음성 에이전트] 목록에서 오디오에 사용할 음성을 선택합니다.

   c. [오디오 생성]을 클릭합니다.

      참고: 슬라이드 노트를 편집할 때 변경 내용을 적용하려면 [오디오 생성]을 다시 클릭해야 합니다.

슬라이드의 폐쇄 캡션 비활성화

맨 위로

동영상이 재생될 때 폐쇄 캡션이 표시되지 않도록 할 수 있습니다. [슬라이드 노트] 패널의 노트에 해당하는 폐쇄 캡션 열의 확인란을 선택 취소합니다.

슬라이드 노트 삭제

맨 위로

슬라이드 노트를 삭제하려면 슬라이드 노트에 해당하는 화살표 옆을 클릭한 다음 '-' 아이콘을 클릭합니다.

(cc) BY-NC-SA Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

법적 고지 사항 | 온라인 개인정보 보호정책

슬라이드 추가

프로젝트에 대한 추가 슬라이드 기록
다른 프로젝트에서 슬라이드 복사
가져오는 동안 슬라이드 크기 다시 조정 사용
슬라이드 복제
빈 슬라이드 삽입
새 슬라이드 또는 스텐실 슬라이드 삽입
이미지를 슬라이드로 삽입
PowerPoint 프레젠테이션에서 슬라이드 삽입
애니메이션 슬라이드 삽입

Adobe Captivate는 기록, 가져오기 및 복사를 비롯하여 프로젝트에 슬라이드를 추가하는 여러 가지 옵션을 제공합니다. 공백, 이미지, 퀴즈 또는 애니메이션과 같은 다양한 유형의 슬라이드를 추가할 수 있습니다.

프로젝트에 대한 추가 슬라이드 기록

맨 위로

Adobe Captivate 프로젝트를 기록하고 슬라이드 수준에서 작업을 시작할 때 슬라이드를 몇 개 더 기록해야 하는 경우가 발생할 수 있습니다. 이 경우 프로젝트 전체를 재기록하지 않고 몇 가지 동작만 기록할 수 있습니다. Adobe Captivate를 사용하면 새 슬라이드를 기록하고 기존 프로젝트에 슬라이드를 삽입하여 이 작업을 수행할 수 있습니다. 자세한 내용은 기존 프로젝트를 위한 추가 슬라이드 기록을 참조하십시오.

다른 프로젝트에서 슬라이드 복사

맨 위로

1. 열려 있는 프로젝트에서 슬라이드를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하거나(Windows) Ctrl 키를 누른 채 클릭하여(Mac OS) 복사합니다. 여러 슬라이드를 선택하려면 키보드의 Shift 또는 Ctrl 키를 누른 채 슬라이드를 클릭한 다음 마우스 오른쪽 단추를 클릭하거나(Windows) Ctrl 키를 누른 채 클릭합니다(Mac OS).
2. [복사]를 선택합니다.
3. 슬라이드를 붙여 넣을 Adobe Captivate 프로젝트를 엽니다.
4. 새 슬라이드를 표시할 위치 앞에 있는 슬라이드를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하거나(Windows) Ctrl 키를 누른 채 클릭합니다(Mac OS). (예를 들어 복사한 슬라이드를 프로젝트의 슬라이드 6에 붙여 넣으려면 현재 슬라이드 5 레이블이 지정된 슬라이드를 클릭합니다.)
5. [붙여넣기]를 선택합니다.

가져오는 동안 슬라이드 크기 다시 조정 사용

맨 위로

Adobe Captivate에서는 슬라이드를 가져올 프로젝트의 치수에 따라 가져온 슬라이드의 콘텐트 크기를 자동으로 조정할 수 있습니다.

1. [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 Adobe Captivate > [환경 설정](Mac OS)을 선택합니다.
2. [전체] 메뉴에서 [일반 설정]을 선택합니다.
3. [가져온/붙여넣은 슬라이드의 크기 다시 조정]을 선택합니다.

슬라이드 복제

맨 위로

슬라이드를 복제하면 프로젝트를 쉽게 확장할 수 있습니다. 예를 들어 특정 배경색, 레이아웃, 캡션 및 강조 상자가 있는 슬라이드를 작성하는 경우 해당 슬라이드를 복제하고 요소의 일부나 텍스트를 변경하여 프로젝트에 더 많은 정보를 추가할 수 있습니다.

마스터 슬라이드는 여러 슬라이드에서 균일한 모양과 느낌을 정의하는 또 다른 방법입니다.

열려 있는 프로젝트에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- 복사할 슬라이드를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하거나(Windows) Ctrl 키를 누른 채 클릭하고(Mac OS) [복제]를 선택합니다.
- 슬라이드를 선택하고 Ctrl+D를 누릅니다.

여러 슬라이드를 선택하려면 키보드의 Shift 또는 Ctrl 키를 누른 채 원하는 슬라이드를 클릭합니다. 모든 슬라이드를 선택하려면 슬라이드 한 개를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하거나(Windows) Ctrl 키를 누른 채 클릭하고(Mac OS) [모든 슬라이드 선택]을 선택합니다.

선택한 슬라이드가 복제되고 프로젝트에 배치됩니다. 원래 슬라이드처럼 새 슬라이드를 편집하고 작업할 수 있습니다.

빈 슬라이드 삽입

맨 위로

1. 열려 있는 프로젝트에서 새로운 빈 슬라이드를 표시할 위치 앞에 있는 슬라이드를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하거나(Windows) Ctrl 키를 누른 채 클릭합니다(Mac OS).
2. [삽입] > [빈 슬라이드]를 선택합니다.

새 슬라이드가 프로젝트에 추가됩니다. 프로젝트의 다른 슬라이드처럼 새 슬라이드를 편집하고 작업할 수 있습니다.

참고 항목

공유하고 싶은 자습서가 있습니까?

빈 슬라이드 삽입

프로젝트에 빈 슬라이드를 추가하는 방법에 대한 비디오 자습서입니다.

새 슬라이드 또는 스텐실 슬라이드 삽입

맨 위로

'스텐실' 슬라이드는 선택한 슬라이드와 연결된 마스터 슬라이드를 상속하는 슬라이드입니다.

1. 열려 있는 프로젝트에서 새로운 슬라이드를 표시할 위치 앞에 있는 슬라이드를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하거나(Windows) Ctrl 키를 누른 채 클릭합니다(Mac OS).
2. [삽입] > [새 슬라이드]를 선택합니다.

새 '스텐실' 슬라이드가 필름 스트립에 나타납니다. 필요에 따라 슬라이드를 편집할 수 있습니다. [속성 관리자]를 사용하여 다른 마스터 슬라이드를 연결할 수도 있습니다([일반] > [마스터 슬라이드] 목록).

참고 항목

공유하고 싶은 자습서가 있습니까?

스텐실 슬라이드 삽입

스텐실 슬라이드를 삽입하는 방법에 대한 비디오 자습서입니다.

이미지를 슬라이드로 삽입

맨 위로

이미지 슬라이드는 배경에 이미지가 삽입된 슬라이드입니다.

1. Adobe Captivate 프로젝트를 엽니다.
2. 새 이미지 슬라이드를 표시할 위치 앞에 있는 슬라이드를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하거나(Windows) Ctrl 키를 누른 채 클릭합니다(Mac OS).
3. [삽입] > [슬라이드] > [이미지 슬라이드]를 선택합니다.
4. [열기] 대화 상자에서 가져올 이미지를 탐색하여 선택합니다.
5. 가져올 이미지가 슬라이드의 이미지보다 크기가 큰 경우에는 [이미지 크기 조정/자르기] 대화 상자가 표시됩니다. 다음 중 하나를 수행합니다.

   스테이지에 맞추기 슬라이드 치수에 맞게 이미지 크기를 조정합니다.

   자르기 프로젝트 치수에 해당되는 테두리 상자를 표시합니다. 상자의 핸들 크기를 조정하여 슬라이드에 표시할 영역을 선택합니다. [비율 고정]을 선택하면 Adobe Captivate에서 테두리 상자의 높이-너비 비율을 유지합니다.

   확대/축소 슬라이더를 움직여서 이미지를 확대/축소할 수 있습니다. 또는 메뉴의 표준 확대/축소 크기 목록에서 선택할 수도 있습니다.

   비율 고정 이미지 자르기에 사용되는 테두리 상자의 높이-너비 비율을 유지합니다. 이 옵션은 이미지 자르기를 선택한 경우에만 활성화됩니다. 이 옵션을 비활성화하고 테두리 상자 크기를 조정한 다음 옵션을 다시 활성화하면 이후에 비율을 계산할 때 새 치수가 사용됩니다.

   위의 옵션 뿐 아니라 톤 컨트롤(명도, 선명도 및 대비)을 설정하고 색상 범위(알파, 색조 및 채도)를 조정할 수도 있습니다. 이미지를 뒤집거나 회전할 수도 있습니다.

PowerPoint 프레젠테이션에서 슬라이드 삽입

맨 위로

PowerPoint 슬라이드를 프로젝트의 끝 또는 프로젝트 내에 추가할 수 있습니다.

1. 열려 있는 프로젝트에서 [삽입] > [슬라이드] > [PowerPoint 슬라이드]를 선택합니다.
2. PowerPoint 프레젠테이션을 선택하고 [열기]를 클릭합니다.
3. [슬라이드를 가져온 다음 아래 선택된 슬라이드 뒤에 삽입]을 선택하여 새 슬라이드를 목록에서 선택한 슬라이드 뒤에 추가하고 [확인]을 클릭합니다.
4. [PowerPoint 프레젠테이션 변환] 대화 상자에서 다음을 수행합니다.
   - 가져오기에서 제외하려면 슬라이드의 [포함] 확인란을 선택 취소합니다.
   - 소스 PowerPoint 파일에 대한 연결을 제거하려면 [연결됨] 확인란을 선택 취소합니다.
   - 슬라이드가 자동으로 진행되는지 아니면 마우스 클릭 시 진행되는지를 지정합니다.

애니메이션 슬라이드 삽입

맨 위로

SWF, AVI 또는 애니메이션 GIF 파일을 새 슬라이드로 삽입할 수 있습니다.

참고: 큰 애니메이션 파일에는 애니메이션을 슬라이드로 추가하는 것이 가장 적합합니다.

1. 열려 있는 프로젝트에서 [삽입] > [슬라이드] > [애니메이션 슬라이드]를 선택합니다.
2. 삽입할 애니메이션(SWF, AVI 또는 애니메이션 GIF)을 탐색하고 [열기]를 클릭합니다. 애니메이션 슬라이드가 생성되고 프로젝트에 추가됩니다.

올바른 프레임 속도를 설정해야 합니다. 가져온 모든 애니메이션 파일은 파일을 가져오기 전의 속도에 관계없이 프로젝트 [환경 설정] 대화 상자에서 선택한 속도로 재생됩니다. 기본 설정은 초당 30개 Flash 프레임이며 대부분의 경우에 적합합니다. 프레임 속도가 30이 아닌 다른 SWF 파일에 Adobe Captivate SWF 파일을 포함하는 경우 이 속도를 변경해야 할 수도 있습니다.

애니메이션 슬라이드를 만드는 경우 슬라이드가 프로젝트에 자동으로 표시되는 시간은 기본적으로 애니메이션 파일 자체의 길이로 설정됩니다. 예를 들어 새 애니메이션 슬라이드를 만들 때 사용하는 애니메이션 파일의 길이가 1.2초인 경우 애니메이션 슬라이드가 1.2초 동안 표시됩니다. 슬라이드의 기간을 변경하려면 [필름 스트립]에서 슬라이드를 클릭하고 [속성 관리자]에서 [시간 표시]에 새 시간(초)을 입력합니다. 또는 [타임라인]을 사용하여 슬라이드 표시 시간을 변경합니다.

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

슬라이드 순서 변경

슬라이드를 재배열하려면 슬라이드를 선택하고 [필름 스트립]에서 새 위치로 끕니다.

키보드의 Shift 또는 Ctrl 키를 누른 채 원하는 슬라이드를 클릭하여 슬라이드를 여러 개 선택할 수 있습니다. 슬라이드를 모두 선택하려면 [편집] > [모두 선택]을 선택합니다.

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

슬라이드 삭제

슬라이드를 삭제하면 프로젝트에서 슬라이드가 영구적으로 제거됩니다.
❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- 삭제할 슬라이드를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하거나(Windows) Ctrl 키를 누른 채 클릭하고(Mac OS) 메뉴에서 [삭제]를 선택합니다.
- 슬라이드를 선택하고 Delete 키를 누릅니다.

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

슬라이드 편집

슬라이드의 배경색 변경
배경에서 이미지 사용
배경 이미지 편집
슬라이드에 일반 텍스트 추가
슬라이드에 기록된 텍스트 편집
슬라이드 레이블 지정
특정 슬라이드로 이동

슬라이드에 대한 [속성 관리자]([창] > [속성])를 사용하여 슬라이드를 편집합니다.

슬라이드의 배경색 변경

맨 위로

기본적으로 슬라이드는 해당 마스터 슬라이드에 설정된 배경색을 사용합니다.

1. [필름 스트립]에서 슬라이드를 선택합니다. 여러 슬라이드를 선택하려면 Shift 키 또는 Ctrl 키를 누른 채 슬라이드를 선택합니다.
2. [속성 관리자]에서 [마스터 슬라이드 배경 사용] 확인란을 선택 취소합니다.

   이제 프로젝트 환경 설정에 지정된 배경이 기본값으로 사용됩니다.
3. 프로젝트 환경 설정에 지정된 것과 다른 배경을 사용하려면 [프로젝트 배경] 확인란을 선택 취소하고 [스테이지] 색상 팔레트를 클릭합니다.
4. 다음 중 하나를 수행합니다.
   - 배경색을 선택합니다.
   - ▥을 클릭하여 그라디언트 채우기를 적용합니다. 그라디언트에 대한 자세한 내용은 그라디언트 채우기 적용을 참조하십시오.
   - ▥을 클릭하여 패턴 또는 이미지를 배경 채우기로 적용합니다. 패턴 채우기의 사용에 대한 자세한 내용은 텍스처 채우기 적용을 참조하십시오.

배경에서 이미지 사용

맨 위로

기본적으로 슬라이드는 해당 마스터 슬라이드에 설정된 배경을 사용합니다.

1. [필름 스트립]에서 슬라이드를 선택합니다. 여러 슬라이드를 선택하려면 Shift 키 또는 Ctrl 키를 누른 채 슬라이드를 선택합니다.
2. [속성 관리자]에서 [마스터 슬라이드 배경 사용] 확인란을 선택 취소합니다.
3. [배경] 영역 아래의 찾아보기 아이콘을 클릭합니다.
   - 라이브러리에 이미지가 포함되지 않은 경우 이미지를 찾으라는 메시지가 표시됩니다. 이미지 위치로 이동하여 선택한 다음 [열기]를 클릭합니다.
   - 라이브러리에 이미 이미지가 포함된 경우 라이브러리에서 이미지를 선택하라는 메시지가 표시됩니다. 이미지를 선택하고 [확인]을 클릭합니다. 라이브러리에 없는 이미지를 사용하려면 [라이브러리에서 이미지 선택] 대화 상자에서 [가져오기]를 클릭합니다.

배경 이미지 편집

맨 위로

슬라이드 [속성 관리자]의 [일반] 섹션에서 편집 아이콘을 클릭합니다. [이미지 크기 조정/자르기] 대화 상자에서 이미지의 필수 특성을 편집합니다.

슬라이드에 일반 텍스트 추가

맨 위로

프로젝트를 편집할 때 슬라이드에 일부 텍스트를 추가하되 해당 텍스트가 슬라이드 위에 텍스트 캡션으로 표시되지 않도록 할 수 있습니다. 슬라이드에 일반 텍스트를 손쉽게 추가하려면 텍스트를 투명한 텍스트 캡션으로 추가하면 됩니다.

1. 텍스트 캡션을 삽입할 슬라이드를 엽니다.
2. [삽입] > [표준 개체] > [텍스트 캡션]을 선택합니다.
3. [속성 관리자]의 [일반] 영역에서 [투명]을 [캡션 유형]으로 선택합니다.

참고: 투명한 캡션을 만드는 경우에는 텍스트에 밑줄을 긋지 않도록 합니다. 밑줄이 있는 텍스트는 텍스트의 품질에 영향을 줄 수 있습니다.

슬라이드에 기록된 텍스트 편집

맨 위로

입력 중인 텍스트를 기록하는 경우 행 분할마다 새 슬라이드가 만들어집니다. 입력된 각 텍스트 줄은 단일 개체로 처리되고 타임라인에 별도의 레이어로 표시됩니다. 슬라이드에 기록된 텍스트를 입력 효과가 있는 새 텍스트로 바꿀 수 있습니다. 예를 들어 편집 프로그램에서 입력 중인 텍스트를 기록하고 기록한 텍스트를 나중에 슬라이드에서 변경하려는 경우 이 옵션을 사용할 수 있습니다.

입력 대상 텍스트를 기록하기 전에 키 입력을 기록하는 옵션이 활성화되었는지 확인합니다. 자세한 내용은 전역 기록 환경 설정 지정을 참조하십시오.

1. 열려 있는 프로젝트의 타임라인에서 [입력] 레이어를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하거나(Windows) Ctrl 키를 누른 채 클릭하고(Mac OS) [텍스트 애니메이션으로 바꾸기]를 선택합니다.
2. [속성 관리자]의 [일반] 영역에 있는 [효과] 메뉴의 옵션 중 하나를 선택합니다.
3. [속성]을 클릭하고 슬라이드에 교체 텍스트를 입력한 다음 [확인]을 클릭합니다.

   슬라이드의 텍스트가 입력된 텍스트로 교체됩니다. 타임라인에서 입력 텍스트 개체가 텍스트 애니메이션 개체로 교체되고 덮어쓴 텍스트가 타임라인의 개체에 표시됩니다.

슬라이드 레이블 지정

맨 위로

슬라이드 번호 대신 슬라이드 레이블을 사용하면 슬라이드를 쉽게 식별하고 추적할 수 있습니다. 슬라이드 레이블은 슬라이드 아래에 표시됩니다.

슬라이드의 레이블을 지정하려면 슬라이드를 열고 [속성 관리자]의 [레이블] 텍스트 상자에 이름을 입력합니다.

특정 슬라이드로 이동

맨 위로

특정 슬라이드로 이동하려면 작업 영역의 맨 위에 있는 응용 프로그램 막대에 슬라이드의 번호를 입력합니다.

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

슬라이드 그룹화

슬라이드 그룹 만들기
슬라이드 그룹 이름 지정 및 표시
슬라이드 그룹 확장 또는 축소
슬라이드 그룹 해제

슬라이드 수가 많아져 관리하기 어려운 경우 슬라이드를 그룹화할 수 있습니다. 그룹을 확장 및 축소하여 모든 슬라이드를 한 번에 보는 대신 슬라이드의 하위 세트를 볼 수 있습니다. 그룹화는 프로젝트에 대한 유용한 개요를 제공하며 여러 슬라이드(예: 게시하지 않을 슬라이드)를 한 번에 삭제하거나 숨기는 편리한 방법을 제공합니다.

슬라이드를 해당 그룹과 연결하려면 그룹화된 슬라이드를 같은 테두리 색상으로 표시합니다. 이 색상은 프로젝트가 실행되는 경우에는 표시되지 않습니다.

슬라이드 그룹 만들기

맨 위로

1. 열려 있는 프로젝트에서 그룹화할 슬라이드를 클릭하고 Ctrl 또는 Shift 키를 누른 채 그룹화할 나머지 슬라이드를 선택합니다.
2. 마우스 오른쪽 단추를 클릭하거나(Windows) Ctrl 키를 누른 채 클릭하고(Mac OS) [그룹] > [만들기]를 선택합니다.

선택한 슬라이드는 단일 그룹 슬라이드에 그룹화되고 해당 번호와 설명이 그 위에 표시됩니다.

슬라이드 그룹 이름 지정 및 표시

맨 위로

1. [필름 스트립]에서 그룹 슬라이드를 클릭합니다.
2. [속성 관리자]에서 [제목] 텍스트 상자에 슬라이드 그룹의 이름을 입력합니다. 이 제목은 그룹화된 슬라이드의 맨 아래에 표시됩니다.
3. 색상 팔레트에서 그룹의 모든 슬라이드에 대한 테두리 색상을 선택합니다. 이 색상은 프로젝트가 실행되는 경우에는 표시되지 않습니다.

슬라이드 그룹 확장 또는 축소

맨 위로

그룹 슬라이드를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하거나(Windows) Ctrl 키를 누른 채 클릭하고(Mac OS) [그룹] > [확장] 또는 [그룹] > [축소]를 선택합니다.

그룹 슬라이드의 맨 위에 있는 화살표 아이콘을 클릭하면 이 기능을 더 빨리 수행할 수 있습니다.

슬라이드 그룹 해제

맨 위로

그룹 슬라이드를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하거나(Windows) Ctrl 키를 누른 채 클릭하고(Mac OS) [그룹] > [제거]를 선택합니다.

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

슬라이드 숨기기

슬라이드 숨기기
유인물을 게시할 때 숨겨진 슬라이드 포함 또는 제외

Adobe Captivate를 사용하면 프로젝트에서 개별 슬라이드를 숨길 수 있습니다. 슬라이드는 프로젝트에 남아 있지만 프로젝트가 재생될 때 보기에 표시되지 않습니다. 이 옵션은 다른 사람이 프로젝트를 검토하지만 특정 슬라이드의 정보가 변경 중이므로 변경이 완료될 때까지 해당 슬라이드를 숨기려는 경우와 같은 여러 상황에 유용합니다.

슬라이드 숨기기

맨 위로

슬라이드를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하거나(Windows) Ctrl 키를 누른 채 클릭하고(Mac OS) [슬라이드 숨기기]를 선택합니다. 필름 스트립에서 슬라이드가 흐리게 표시되고 슬라이드 아래쪽에 눈 모양이 나타납니다.

슬라이드를 표시하려면 마우스 오른쪽 단추를 클릭하거나(Windows) Ctrl 키를 누른 채 클릭하고(Mac OS) [슬라이드 표시]를 선택하거나 필름 스트립에서 슬라이드 아래쪽에 있는 눈 모양 아이콘을 클릭합니다.

유인물을 게시할 때 숨겨진 슬라이드 포함 또는 제외

맨 위로

1. 열려 있는 프로젝트에서 [파일] > [게시]를 선택합니다.
2. 왼쪽 패널에서 [인쇄]를 선택합니다.
3. [유형]에서 [유인물]을 선택합니다.
4. [유인물 레이아웃 옵션] 영역에서 [숨겨진 슬라이드 포함]을 선택합니다.
5. [게시]를 클릭합니다.

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

슬라이드 잠금

Adobe Captivate는 개별 슬라이드를 잠그는 옵션을 제공합니다. 슬라이드를 잠그면 슬라이드의 모든 개체를 볼 수는 있지만 편집할 수 없습니다. 이 기능은 프로젝트를 검토할 다른 사람에게 보내지만 검토자가 개체를 변경하지 않도록 하려는 경우 유용합니다.

작은 잠금 아이콘을 보고 슬라이드가 잠겨 있는지 알 수 있습니다. 이 아이콘은 [필름 스트립]에서 잠긴 슬라이드 아래에 표시됩니다.

❖ 열려 있는 프로젝트에서 잠그려는 슬라이드를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하거나(Windows) Ctrl 키를 누른 채 클릭하고(Mac OS) [슬라이드 잠금]을 선택합니다.

여러 슬라이드를 선택하려면 키보드의 Shift 또는 Ctrl 키를 누른 채 필요한 슬라이드를 클릭합니다. 슬라이드를 모두 선택하려면 [편집] > [모두 선택]을 선택합니다.

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

마스터 슬라이드

마스터 슬라이드 보기
마스터 슬라이드 추가
마스터 슬라이드에 개체 추가
마스터 슬라이드 사용
마스터 슬라이드 편집
마스터 슬라이드 다시 사용

마스터 슬라이드는 슬라이드의 로고, 머리글, 바닥글 등과 같은 배경 및 공통 개체를 정의합니다. 또한 전체 프로젝트에 대해 균일한 모양을 제공합니다.

개체 및 자리 표시자와 같은 마스터 슬라이드의 모든 요소는 마스터 슬라이드에 링크된 슬라이드에 반영됩니다.

마스터 슬라이드가 모여 테마를 구성합니다. 테마에 대한 자세한 내용은 테마를 참조하십시오.

빈 프로젝트를 만들거나 템플릿에서 프로젝트를 만들 때 Adobe Captivate는 기본(빈) 테마를 사용합니다. 테마는 다음 유형의 마스터 슬라이드를 포함합니다.

주 마스터 슬라이드 주 마스터 슬라이드는 [마스터 슬라이드] 패널의 첫 번째 슬라이드입니다. 이 슬라이드의 이름은 테마의 이름과 같습니다. 이 마스터 슬라이드의 개체 및 배경 색상은 다른 모든 마스터 슬라이드에 나타납니다. 각 테마에는 하나의 주 마스터 슬라이드가 있습니다.
콘텐트 마스터 슬라이드 콘텐트 슬라이드에 사용할 수 있는 레이아웃 및 개체를 포함합니다. 예를 들어, 제목 마스터 슬라이드는 프로젝트의 제목에 사용할 수 있습니다. 테마는 하나 이상의 콘텐트 슬라이드를 포함할 수 있습니다.
질문 마스터 슬라이드 각 테마는 다음 질문 유형에 대한 개별 마스터 슬라이드를 포함합니다.

- 짝짓기
- 핫스폿
- 리커트
- 기타 질문 유형: 객관식, 공백 채우기, 참/거짓 질문, 단답형 및 순서 질문
- 결과 슬라이드

각 질문 마스터 슬라이드는 테마와 관련된 스타일을 가지는 자리 표시자 질문, 응답 및 캡션을 포함합니다.

주 마스터 슬라이드를 제외한 각 슬라이드는 텍스트 캡션, 이미지 또는 일반 콘텐트 자리 표시자와 같은 여러 개체에 대한 자리 표시자를 포함합니다. 콘텐트 자리 표시자에 다음을 삽입할 수 있습니다.

- 텍스트 캡션
- 텍스트 애니메이션
- 이미지
- FLV 또는 F4V 비디오(이벤트 비디오)
- SWF 애니메이션

새 퀴즈 및 콘텐트 마스터 슬라이드를 삽입하거나 필요에 따라 기존의 슬라이드를 편집할 수 있습니다.

마스터 슬라이드 보기

맨 위로

1. [창] > [마스터 슬라이드]를 선택합니다.
2. 스테이지에서 마스터 슬라이드를 보거나 편집하려면 마스터 슬라이드 패널에서 해당 슬라이드를 선택합니다.

마스터 슬라이드 패널
마스터 슬라이드 프로젝트의 모든 마스터 슬라이드를 표시합니다. 마스터 슬라이드를 추가하지 않은 이상 마스터 슬라이드 패널은 프로젝트의 현재 테마와 연관된 슬라이드를 표시합니다.

타임라인
마스터 슬라이드에 대한 시간 정보는 없습니다. 마스터 슬라이드에 대한 타임라인을 사용하여 마스터 슬라이드에 추가된 개체를 순서 지정하거나, 잠그거나, 숨길 수만 있습니다.

마스터 슬라이드 추가

맨 위로

마스터 슬라이드를 추가하려면 다음 동작 중 하나를 수행합니다.

- [삽입] > [퀴즈 마스터 슬라이드]를 클릭한 다음 필요한 슬라이드 유형을 선택합니다.
- [삽입] > [콘텐트 마스터 슬라이드]를 클릭합니다.

프로젝트는 여러 마스터 슬라이드를 포함할 수 있지만 한 슬라이드는 하나의 마스터 슬라이드에만 링크할 수 있습니다.

[속성 관리자]([창] > [속성])를 사용하여 다음을 수행할 수 있습니다.

- 마스터 슬라이드 레이블 지정: 텍스트 상자에서 고유한 레이블을 지정합니다.
- 배경색 지정: 프로젝트 배경을 선택 취소한 다음 [스테이지]에서 색상을 선택합니다.
- 배경 이미지 삽입: [찾아보기] 아이콘 을 클릭하여 배경 이미지를 선택합니다.

마스터 슬라이드에 개체 추가

맨 위로

마스터 슬라이드에 다음과 같은 표준 개체를 삽입할 수 있습니다.

- 텍스트 캡션
- 롤오버 캡션
- 롤오버 이미지
- 강조 상자

모든 다른 표준 개체는 비활성화됩니다.

또한 다음 개체를 삽입할 수 있습니다.

- 텍스트 애니메이션
- 위젯
- 이미지
- 애니메이션
- FLV/F4V 파일 (이벤트 비디오)

참고: 마스터 슬라이드에 오디오를 추가할 수 없습니다.
마스터 슬라이드에 자리 표시자 개체를 추가할 수 있습니다. 작성할 때 마스터 슬라이드에 기반한 슬라이드에서 자리 표시자를 두 번 클릭하고 적절한 콘텐트를 삽입할 수 있습니다.

마스터 슬라이드에 개체를 추가하려면

1. 마스터 슬라이드 스트립에서 마스터 슬라이드를 선택합니다.
2. 프로젝트의 슬라이드에서와 동일한 방법으로 개체를 추가합니다.

마스터 슬라이드 사용

맨 위로

프로젝트 슬라이드 작업을 수행하는 경우 [프로젝트 관리자]([창] > [속성])를 사용하여 다음을 수행할 수 있습니다.

- 마스터 슬라이드에 연결: [마스터 슬라이드] 드롭다운 목록에서 적절한 항목을 선택합니다. 슬라이드 그룹에 마스터 슬라이드를 적용할 수도 있습니다.
- 슬라이드에서 개체 맨 위에 마스터 슬라이드 개체 표시: [맨 위에 마스터 슬라이드 개체]를 선택합니다.

  참고: 주 마스터 슬라이드의 개체는 다른 마스터 슬라이드의 개체보다 항상 Z 순서가 낮습니다.

  마스터 슬라이드는 고유한 타임라인을 유지합니다. 따라서 마스터 슬라이드 개체는 연결된 슬라이드의 타임라인에 표시되지 않습니다. 마스터 슬라이드 개체의 타임라인을 조정하거나 프로젝트 슬라이드 타임라인에서 마스터 슬라이드의 Z 순서를 변경할 수 없습니다.
- 마스터 슬라이드 배경 사용: 마스터 슬라이드의 배경색 또는 배경 이미지를 사용하려면 이 옵션을 선택합니다.

마스터 슬라이드 편집

맨 위로

마스터 슬라이드의 개체는 마스터 슬라이드에서만 수정할 수 있습니다. 즉, 마스터 슬라이드를 상속하는 슬라이드에서 해당 개체를 선택하거나 편집할 수 없습니다.

필름 스트립의 슬라이드에서는 마스터 슬라이드에서 상속된 자리 표시자를 편집하거나 삭제할 수 있습니다.

마스터 슬라이드 다시 사용

맨 위로

마스터 슬라이드 복제**:** 마우스 오른쪽 단추를 클릭하거나(Windows) Ctrl 키를 누른 채(Mac OS) [복제]를 선택합니다.

- 내용 복사**:** 내용을 선택한 다음 [복사]를 클릭합니다.
- 가져오기**/**내보내기**:** 마스터 슬라이드를 가져오거나 내보낼 수 없지만 프로젝트에서 복사하여 붙여 넣을 수는 있습니다.
- **XML/Microsoft Word**로 가져오기**/**내보내기**:** 프로젝트 슬라이드의 콘텐트처럼 마스터 슬라이드 콘텐트를 XML 및 Microsoft word로 가져오거나 내보낼 수 있습니다.

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

슬라이드 속성

속성 패널

[속성 관리자]([창] > [속성])를 사용하여 슬라이드의 속성을 설정할 수 있습니다.

속성 패널

맨 위로

레이블 슬라이드의 이름입니다. 슬라이드 레이블은 [필름 스트립]의 슬라이드 아래에 표시됩니다. 슬라이드에 이름을 지정하는 것이 좋습니다. 동일한 프로젝트에서 여러 사용자가 작업하는 중일 때는 슬라이드에 이름을 지정하면 슬라이드를 쉽게 식별할 수 있습니다.

액세스 가능성 클릭하면 화면 판독기를 사용하는, 장애가 있는 사용자가 읽을 수 있는 텍스트를 추가하거나 입력할 수 있는 [슬라이드 액세스 가능성] 대화 상자가 열립니다. 슬라이드 노트를 가져와 슬라이드 노트에 액세스 가능성을 사용할 수 있습니다. 자세한 내용은 슬라이드에 액세스 가능성 텍스트 추가를 참조하십시오.

마스터 슬라이드 슬라이드에 연결할 마스터 슬라이드를 선택합니다.

> 맨 위에 마스터 슬라이드 개체 슬라이드의 다른 개체 맨 위에 마스터 슬라이드의 개체를 배치하려면 선택합니다.
>
> 마스터 슬라이드 배경 사용 마스터 슬라이드의 배경을 슬라이드 배경으로 사용하려면 선택합니다.
>
> 프로젝트 배경 프로젝트 환경 설정의 배경 설정을 슬라이드에 사용하려면 선택합니다. 이 옵션은 [마스터 슬라이드 배경 사용] 옵션을 선택 취소해야 사용할 수 있습니다.
>
> 스테이지 색상 팔레트에 액세스하여 슬라이드의 배경색을 선택하려면 상자를 클릭합니다. 배경에 그라디언트 채우기 또는 패턴 채우기를 적용할 수도 있습니다.
>
> 참고**:** 이 옵션은 프로젝트 또는 마스터 슬라이드 배경을 선택하지 않은 경우 사용할 수 있습니다.

배경 프로젝트의 라이브러리에서 이미지를 선택하여 슬라이드의 배경 이미지를 변경하려면 선택합니다. 이 옵션은 [마스터 슬라이드 배경 사용] 옵션을 선택하지 않은 경우 사용할 수 있습니다.

품질 슬라이드에 대한 품질 수준으로 [낮음(8비트)], [최적화됨], [JPEG] 및 [고품질] 중에서 선택합니다.

참고**:** 최적화, JPEG 또는 고품질 형식을 선택하면 파일 크기가 커지고 프로젝트를 다운로드하는 데 필요한 시간이 늘어날 수 있습니다. 필요한 경우에만 낮음(8비트) 이외의 형식을 사용하는 것이 좋습니다.

시간 표시 슬라이드가 재생되는 기간을 변경하는 데 사용합니다. 최대값은 1시간(3600초)입니다.

전환 슬라이드에 대한 전환 효과를 선택합니다. 전환 효과를 사용하면 눈길을 끄는 흥미로운 슬라이드 전환이 제공됩니다.

동작 옵션

사용자가 슬라이드를 보거나 슬라이드에서 멀리 이동할 때마다 탐색 옵션을 정의할 수 있습니다. [들어올 때] 메뉴는 슬라이드가 표시될 때 슬라이드에 대해 설정할 수 있는 동작을 표시합니다. [나올 때] 메뉴는 사용자가 슬라이드를 종료할 때 설정할 수 있는 동작을 표시합니다. 다음 목록은 두 메뉴에서 사용할 수 있는 동작을 설명합니다.

참고**:** [이전 슬라이드로 이동], [다음 슬라이드로 이동], [마지막으로 방문한 슬라이드로 이동], [슬라이드로 이동] 및 [동작 없음] 옵션은 [나올 때] 메뉴에서만 사용할 수 있습니다.

계속 동영상이 다음 정의된 동작으로 이동합니다.

URL 또는 파일 열기 사용자가 인터넷에 연결된 경우 지정된 웹 페이지와 함께 웹 브라우저가 열립니다. 또는 지정한 파일을 열 수 있습니다.

다른 프로젝트 열기 지정된 Adobe Captivate 프로젝트를 엽니다.

전자 메일 보내기 [받는 사람] 필드에 전자 메일 주소가 지정된 상태로 기본 전자 메일 편집기의 초안이 열립니다.

JavaScript 실행 Adobe Captivate에서 지정된 JavaScript를 실행합니다.

고급 동작 실행 Adobe Captivate에서 응용 프로그램을 사용하여 작성된 스크립트를 실행합니다.

오디오 재생 Adobe Captivate는 슬라이드가 재생될 때 지정한 오디오를 재생합니다. 오디오는 슬라이드 지속 기간 또는 선택한 오디오 파일의 지속 기간 중 짧은 쪽의 기간 동안 재생됩니다. 사용자가 슬라이드에서 슬라이드 일시 정지 등의 어떤 동작이라도 수행하면 오디오가 중지되고 다시 재생되지 않습니다.

참고**:** [고급 동작]에서 복수의 [오디오 재생] 동작을 사용한 경우 첫 번째 [오디오 재생] 동작에 해당하는 오디오만 재생됩니다.

표시 사용자가 필요한 동작을 수행하는 경우 지정된 숨겨진 개체가 표시됩니다.

숨기기 사용자가 필요한 동작을 수행하는 경우 지정된 개체가 표시되지 않습니다.

사용 사용자가 필요한 동작을 수행하는 경우 프로젝트의 다른 개체가 활성화됩니다. 이 옵션은 대화형 개체에만 사용할 수 있습니다.

사용 안 함 사용자가 필요한 동작을 수행하는 경우 프로젝트의 다른 개체가 비활성화됩니다. 이 옵션은 대화형 개체에만 사용할 수 있습니다.

할당 필요한 동작을 수행할 때 변수에 대해 새로운 값이 할당됩니다.

증가 사용자가 필요한 동작을 수행하는 경우 지정된 변수의 값이 그에 따라 증가합니다.

감소 사용자가 필요한 동작을 수행하는 경우 지정된 변수의 값이 그에 따라 감소합니다.

효과 적용 사용자가 필요한 동작을 수행하는 경우 지정된 개체와 연결된 효과가 적용됩니다.

이전 슬라이드로 이동 동영상이 이전 슬라이드로 이동합니다.

다음 슬라이드로 이동 동영상이 다음 슬라이드로 이동합니다.

마지막으로 본 슬라이드로 이동 동영상이 이전에 본 슬라이드로 이동합니다.

퀴즈로 복귀 사용자를 다음 위치로 돌려 보냅니다.

- 사용자가 대답이 틀리거나 질문을 건너뛴 경우에는 마지막으로 시도했던 질문 슬라이드.
- 사용자가 질문에 올바르게 대답한 경우에는 마지막으로 시도한 질문 슬라이드 다음의 질문.

슬라이드로 이동 동영상이 지정된 슬라이드로 이동합니다.
동작 없음 사용자가 슬라이드를 종료할 때 아무 동작도 수행되지 않습니다.

오디오 옵션

페이드 인 **[#]**초 오디오가 완전한 볼륨으로 페이드 인되는 데 걸리는 시간을 지정합니다.
페이드 아웃 **[#]**초 오디오 무음으로 페이드 아웃되는 데 걸리는 시간을 지정합니다.
오디오 반복 슬라이드가 종료할 때까지 오디오 파일을 연속 재생합니다.
배경 오디오 중지 슬라이드에 연결된 모든 배경 오디오의 재생을 중지합니다.
오디오 추가 슬라이드에 대한 오디오를 녹음하는 데 사용할 수 있는 [슬라이드 오디오] 대화 상자를 표시합니다.

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

슬라이드 전환

전환은 한 슬라이드가 다른 슬라이드로 변경될 때 표시되는 특수 효과입니다. 전환은 한 슬라이드의 끝과 다른 슬라이드의 시작을 나타냅니다.

1. [필름 스트립]에서 전환 효과를 추가할 슬라이드를 클릭합니다.
2. [속성 관리자]의 [일반] 영역에 있는 [전환] 목록에서 효과 중 하나를 선택합니다.
3. 모든 슬라이드에 전환을 적용하려면 [필름 스트립]에서 여러 슬라이드를 선택하고 필요한 전환 효과를 지정합니다.

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

소개 슬라이드를 위한 팁

- 사운드를 추가합니다. Adobe Captivate를 사용하면 프로젝트에 사운드를 쉽게 추가할 수 있습니다. 소개 부분에 사운드를 사용하면 매우 강력한 효과를 발휘합니다. 기존 사운드 파일을 추가하거나 자신의 음성을 녹음할 수 있습니다. 환영 메시지를 포함하거나 적절한 음악을 재생할 수 있습니다.

  Adobe Captivate에는 프로젝트에 사용할 수 있는 단추, 사운드 및 애니메이션(SWF 형식)이 포함된 갤러리가 있습니다. 기본적으로 갤러리는 Adobe Captivate를 설치할 때 다음 위치에 저장됩니다. C:\Program Files\Adobe\Adobe Captivate 6\Gallery(Windows의 경우) 또는 /Applications/Adobe Captivate 6/Gallery(Mac OS의 경우).

- 특수 효과를 사용합니다. 프로젝트에 특수 효과를 사용할 예정이라면 소개 부분에 사용하는 것도 좋은 방법입니다. 특수 효과(예: 페이딩)는 처음부터 세련되고 전문적인 모양을 만듭니다.
- 애니메이션 텍스트를 사용합니다. 간단하면서도 인상적인 소개 슬라이드를 만들려면 Adobe Captivate 애니메이션 텍스트 기능을 사용합니다. 이 기능을 사용하면 복잡한 프로젝트 모양을 빨리 만들 수 있습니다.
- 캡션을 전략적으로 사용합니다. 여러 캡션을 소개 슬라이드에 추가한 다음 한 번에 하나씩 페이드 인 및 페이드 아웃되도록 주의해서 시간을 설정합니다.

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

개체 추가 및 관리

이 페이지에 연결된 내용 중 일부는 영어로만 표시될 수 있습니다.

고급 상호 작용 패널을 사용하여 개체 정보 편집

[고급 상호 작용] 패널([프로젝트] > [고급 상호 작용])에서는 프로젝트에 있는 모든 대화형 객체에 대한 개요를 제공합니다. 객체는 슬라이드 형식으로 그룹화됩니다.

이 패널에는 대화형 객체에 연결된 동작과 속성을 분석하는 데 도움이 되는 다음과 같은 정보가 포함됩니다.

슬라이드/개체 이 열에는 슬라이드 번호와 레이블 또는 개체 유형이 표시됩니다.

인스턴스 이름 이 열에는 개체 인스턴스의 이름이 표시됩니다.

성공한 경우 이 열에는 사용자가 개체의 동작을 성공적으로 완료한 경우 슬라이드 뒤에 오는 탐색이 표시됩니다. 자세한 내용은 대화형 개체를 사용한 프로젝트 탐색을 참조하십시오.

시도 횟수 이 열에는 대화형 개체에 대한 제한으로 설정한 최대 시도 횟수가 표시됩니다.

실패한 경우 개체나 슬라이드에 실패 가능성이 있는 경우(예: 객관식 문제에서 오답을 선택한 경우) 이 열에는 실패했을 때 슬라이드가 이동하는 위치가 표시됩니다. 자세한 내용은 대화형 개체를 사용한 프로젝트 탐색을 참조하십시오.

바로 가기 이 열의 슬라이드나 개체에 대한 바로 가기 키를 보고 편집합니다.

시간 제한 이 열에는 특정 개체에 대한 시간 제한이 표시됩니다.

점수 이 열에는 각각의 득점 가능한 개체나 질문 슬라이드에 연결된 총 점수가 표시됩니다.

총계에 추가 득점한 개체를 총 점수에 포함할 때의 전체 값을 나타냅니다.

퀴즈에 포함 대화형 개체의 점수가 전체 프로젝트 퀴즈에 반영되는지 여부를 나타냅니다.

대답 보고 프로젝트 퀴즈 점수가 LMS(교육 관리 시스템)에 통합되는지 여부를 나타냅니다.

목표 **ID** 및 상호 작용 **ID** 이 열에는 LMS(교육 관리 시스템)와의 통합을 위해 ID 번호가 포함되어 있습니다(할당한 경우).

참고**:** 프로젝트 정보를 쉽게 검토하려면 인쇄 아이콘을 클릭하여 패널에 있는 대화형 객체의 표 형식 보기를 인쇄합니다.

객체의 속성을 편집하려면 다음을 수행합니다.

1. 열려 있는 프로젝트에서 [프로젝트] > [고급 상호 작용]을 선택하거나 F9 키를 누릅니다.

   프로젝트에 있는 모든 대화형 객체의 축소 가능 목록으로 채워진 [고급 상호 작용] 패널이 표시됩니다.

2. 대화 상자의 맨 위에 있는 단추를 클릭하여 보려는 객체 유형에 해당하는 목록을 필터링합니다.

   참고**:** 점수를 매길 수 있는 모든 객체, 클릭 상자, 텍스트 입력 상자, 단추, 질문 또는 숨겨진 슬라이드별로 필터링하도록 선택할 수 있습니다.

3. 슬라이드 제목이나 객체를 클릭하여 선택합니다. 표시되는 해당 객체의 [속성 관리자]에서 속성을 편집할 수 있습니다.

(cc) BY-NC-SA Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

법적 고지 사항 | 온라인 개인정보 보호정책

개체에 반사 추가

다음을 제외한 모든 개체 및 자리 표시자에 반사를 추가할 수 있습니다.

- 마우스
- 클릭 상자
- 롤오버 영역
- 확대/축소 영역
- 롤오버 슬라이드렛
- 텍스트 애니메이션
- 확대/축소 대상
- 질문 슬라이드의 대답 항목

1. 슬라이드에서 개체를 선택합니다. Shift(Windows) 또는 Control 키(Mac)를 누른 채 여러 개체를 선택할 수도 있습니다.
2. [속성 관리자]의 [그림자 및 반사] 아코디언에서 [반사]를 클릭합니다. 기본 설정의 반사가 개체에 추가됩니다. 이전에 어떤 개체에라도 반사를 추가한 경우 해당 반사 설정이 기본적으로 적용됩니다.
3. 반사를 수정하려면 사전 설정 옵션 중 하나를 클릭합니다.
4. 여러 개체에 반사를 추가하려면 을 클릭하고 옵션 중 하나를 선택합니다.

중요**:** 게시된 출력에 개체 반사를 포함시키려면 게시 설정에서 Flash Player 10 이상을 선택합니다.

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

개체 맞춤

슬라이드에서 여러 개체 맞춤
고급 안내선을 사용한 개체 맞춤**(Cp 7)**
타임라인에서 개체 맞춤
눈금선에 개체 맞춤

슬라이드에서 여러 개체 맞춤

맨 위로

슬라이드에 여러 개체가 있는 경우 Adobe Captivate는 개체를 자동으로 완벽하게 맞춥니다. 이 기능을 통해 정확하고 전문적인 모습의 프로젝트 슬라이드를 쉽게 만들 수 있습니다.

수직 및 수평으로 개체를 맞추는 여러 옵션이 있습니다. 일부 맞춤 옵션은 앵커 개체의 위치에 따라 달라집니다. 선택한 첫 번째 개체가 앵커 개체가 됩니다. 가장 큰 개체 또는 먼저 표시되는 개체를 앵커 개체로 선택할 수 있습니다. 앵커 개체는 쉽게 식별할 수 있도록 흰색 크기 조정 핸들과 함께 표시되지만 이후에 선택하는 개체는 검정색 크기 조정 핸들과 함께 표시됩니다.

개체 경계 상자의 왼쪽 위 모서리인 개체의 등록 포인트에 맞춰 정렬됩니다. Adobe Captivate에서 이 포인트는 고정되어 있으며 변경할 수 없습니다. 획이 두꺼운 개체에서 등록 포인트는 획의 가운데입니다. 등록 포인트에 대한 자세한 내용은 Lieve Weymeis의 블로그를 참조하십시오.

1. 개체를 맞출 슬라이드를 엽니다. 슬라이드에 여러 개체가 포함되어 있어야 합니다.
2. [창] > [맞춤]을 선택합니다.
3. 슬라이드에서 Shift 키를 누른 채 개별 개체를 클릭하여 개체를 선택합니다.
4. 다음 중 하나를 수행합니다.
   - 맞춤 도구 모음에서 맞춤 옵션을 클릭합니다.
   - 선택한 개체를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하거나(Windows) Ctrl 키를 누른 채 클릭하고(Mac OS) [맞춤]을 선택한 다음 팝업 메뉴에서 적절한 옵션을 선택합니다.

마우스를 이동할 때 마우스의 x(가로) 및 y(세로) 좌표가 Adobe Captivate 프로젝트 창의 오른쪽 아래 모서리에 자동으로 표시됩니다. 정확한 좌표를 알고 있으면 슬라이드의 정확한 위치에 개체를 배치할 수 있습니다. 개체를 맞출 때 눈금선을 표시하는 것이 유용할 수 있습니다.

키보드만 사용하여 개체를 이동할 수 있습니다. 개체를 선택하고 키보드의 화살표 키를 눌러 한 번에 1픽셀씩 이동합니다. 눈금선에 정의된 픽셀 수만큼 항목을 이동하려면 개체를 선택하고 Ctrl+화살표 키를 누릅니다.

개체의 높이 또는 너비를 1픽셀씩 변경하려면 Alt 키를 누른 채 화살표 키를 누릅니다. 마찬가지로 Alt+Shift와 화살표 키를 눌러 한 번에 15픽셀씩 변경합니다.

고급 안내선을 사용한 개체 맞춤**(Cp 7)**

맨 위로

고급 안내선은 위치 변경, 크기 변경 또는 회전을 위하여 개체를 끌 때 점선으로 나타납니다. 고급 안내선은 개체의 중심을 통과하는 수직 또는 수평선입니다. 사용자가 끄는 개체는 이 안내선을 기준으로 한계 거리 내에 있는 가장 가까운 개체에 정렬됩니다.

<<이미지>>

참고**:** 일부 안내선은 키보드를 사용하여 개체의 위치 또는 크기를 변경하려고 할 때 나타나지 않습니다.
고급 안내선은 기본적으로 활성화되어 있습니다. 고급 안내선을 비활성화하려면 [보기] > [그리기/고급 안내선 표시]를 클릭합니다.

타임라인에서 개체 맞춤

맨 위로

타임라인을 사용하여 개체를 쉽게 맞출 수 있습니다. 예를 들어 재생헤드, 슬라이드의 시작, 슬라이드의 끝, 다른 개체 또는 특정 시점에 개체를 맞출 수 있습니다.

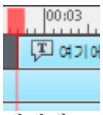
Adobe Captivate 타임라인 표시

1. 열려 있는 프로젝트에서 맞출 개체가 포함된 슬라이드를 두 번 클릭합니다.
2. 타임라인이 열려 있지 않으면 분할 막대를 클릭하여 타임라인을 표시합니다. 타임라인을 확장하려면 표시 화살표를 클릭합니다. [보기] 메뉴에서 [타임라인 표시] 옵션을 선택하거나 Ctrl+Alt+T를 사용하여 타임라인을 열 수도 있습니다.

재생헤드에 개체 맞춤

개체를 재생헤드에 동기화하면 개체가 타임라인의 재생헤드 위치로 이동합니다.

- 타임라인에서 개체를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하거나(Windows) Ctrl 키를 누른 채 클릭하고(Mac OS) [재생헤드와 동기화]를 선택합니다.



재생헤드와 동기화

슬라이드 시작에 개체 맞춤

- 타임라인에서 개체를 클릭하여 타임라인의 왼쪽으로 끕니다.

슬라이드 끝까지 개체의 재생 시간 연장

- 타임라인에서 개체를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하거나(Windows) Ctrl 키를 누른 채 클릭하고 [나머지 슬라이드 동안 표시]를 선택합니다.

특정 시점에 개체 맞춤

- 타임라인의 개체를 클릭하고 왼쪽이나 오른쪽으로 끌어 개체 막대의 왼쪽 가장자리를 헤더의 올바른 시간에 맞춥니다.

  예를 들어 현재 캡션은 슬라이드가 표시될 때 동시에 같이 표시되지만 표시를 조금 지연시키려면 캡션의 왼쪽 가장자리가 헤더의 2s(2초 지연) 또는 4s(4초 지연)에 맞춰지도록 캡션을 끕니다.

  여러 개체를 선택하고 동시에 이동할 수 있습니다. 타임라인에서 연속으로 배치된 개체를 선택하려면 Shift 키를 누른 채 개체를 클릭하고, 비연속적 개체를 선택하려면 Ctrl 키를 누른 채 이동할 개체를 클릭합니다.

  타임라인의 확대/축소 레벨을 쉽게 조정할 수 있습니다. 확대/축소 레벨을 늘리거나 줄이려면 타임라인 눈금자를 클릭하고 마우스 휠을 회전합니다. 또는 키 입력을 사용하여 확대/축소 레벨을 변경합니다. 눈금자를 클릭한 다음 Ctrl+[를 눌러 확대/축소 레벨을 줄이거나, Ctrl+]를 눌러 확대/축소 레벨을 늘리거나, Ctrl+W를 눌러 모든 개체가 현재 타임라인에 맞도록 확대/축소 레벨을 설정합니다.

눈금선에 개체 맞춤

맨 위로

Adobe Captivate에는 개별 슬라이드 작업을 하는 동안 표시할 수 있는 선택적 눈금선이 포함되어 있습니다. 눈금선을 사용하여 슬라이드에 개체를 보다 정확하게 배치할 수 있습니다.

눈금선 주위에 배치된 개체가 자동으로 가장 가까운 선에 "맞춰지게" 하려는 경우에는 [눈금선에 물리기] 옵션을 선택할 수도 있습니다.

눈금선 표시

열려 있는 프로젝트에서 [보기] > [눈금선 표시]를 선택합니다.

눈금선이 슬라이드에 점 패턴으로 표시됩니다.

눈금선에 개체 맞춤

열려 있는 프로젝트에서 [보기] > [눈금선에 물리기]를 선택합니다.

눈금선에 물리기 동작을 테스트하려면 강조 상자와 같은 개체를 슬라이드에 추가한 다음 상자를 이동합니다. 상자를 이동할 때 상자가 눈금선에 자동으로 정렬됩니다.

눈금선 크기 변경

1. 열려 있는 프로젝트에서 [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 Adobe Captivate > [환경 설정](Mac OS)을 선택합니다.
2. [범주] 패널에서 [전체]를 선택합니다.
3. [눈금선 크기] 필드에서 [눈금선 크기]에 새 값을 입력합니다. 숫자가 클수록 눈금선이 적게 표시되고 숫자가 작을수록 보다 정확한 개체 배치를 위해 많은 눈금선이 표시됩니다.

마우스를 이동할 때 마우스의 x(가로) 및 y(세로) 좌표가 Adobe Captivate 프로젝트 창의 오른쪽 아래 모서리에 자동으로 표시됩니다. 정확한 좌표를 알고 있으면 슬라이드의 정확한 위치에 개체를 배치할 수 있습니다.

키보드만 사용하여 개체를 이동할 수 있습니다. 개체를 선택하고 키보드의 화살표 키를 눌러 한 번에 1픽셀씩 이동합니다. 눈금선에 정의된 픽셀 수만큼 항목을 이동하려면 개체를 선택하고 Ctrl+화살표 키를 누릅니다.

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

개체에 그림자 적용

개체 효과를 통해 어두운 영역 적용

Adobe Captivate에서 자리 표시자 개체를 비롯한 모든 개체에 어두운 영역 효과를 적용할 수 있습니다. 마스터 슬라이드에 있는 개체에도 어두운 영역 효과를 적용할 수 있습니다.

1. 슬라이드에서 개체를 선택합니다. Shift(Windows) 또는 Control 키(Mac)를 누른 채 여러 개체를 선택할 수도 있습니다.
2. [속성 관리자]의 [그림자] 아코디언에서 [사용]을 클릭합니다. 기본 설정의 그림자가 개체에 적용됩니다. 이전에 개체에 그림자를 적용한 경우 이러한 그림자 설정이 기본적으로 적용됩니다.
3. 그림자를 수정하려면 다음 동작 중 하나 또는 둘 다 수행합니다.
   - [방향] 체크 목록에서 옵션 중 하나를 클릭합니다.
   - 사전 설정 옵션 중 하나를 클릭하거나 색상(투명도 포함), 거리, 흐림 효과, 각도 등과 같은 필요한 속성을 지정합니다.

     참고: 사전 설정을 선택한 후에도 이러한 속성을 수정할 수 있습니다.
4. 여러 개체에 효과를 적용하려면 을 클릭하고 옵션 중 하나를 선택합니다.

개체 효과를 통해 어두운 영역 적용

맨 위로

개체를 선택하고 [효과] 패널([창] > [효과])에서 [효과 추가] > [필터] > [DropShadow]를 클릭합니다.

[속성 관리자]와 [효과] 패널을 모두 사용하여 개체에 어두운 효과를 적용하는 경우 두 설정이 효과의 타임라인에 따라 적용됩니다.

예를 들어 [속성 관리자]를 사용하여 사각형에 회색 색상 어두운 영역을 적용했다고 가정합니다. 그런 다음 사각형에 어두운 영역 개체 효과를 적용하고 색상을 녹색으로 지정합니다. 슬라이드가 시작하고 2초 후에 효과가 트리거되어 슬라이드의 끝까지 지속되도록 효과의 시간을 지정합니다.

프로젝트가 재생되면 처음 2초 동안은 회색 어두운 영역이 표시됩니다. 2초 후부터 나머지 슬라이드 동안에는 회색 및 녹색 색상 어두운 영역이 표시됩니다.

개체에 그림자를 적용하는 두 가지 방법 간의 차이는 다음과 같습니다.

속성 관리자를 통해	효과 패널을 통해
그림자가 개체에 즉시 적용됩니다.	그림자 효과의 타임라인에 따라 그림자가 적용됩니다.
편집 중에 그림자가 스테이지에 표시됩니다.	편집 중에 그림자가 표시되지 않습니다. 미리 보기 동안이나 게시된 출력에서 적용된 효과를 볼 수 있습니다.
'배경에 병합'을 클릭하여 그림자를 슬라이드 배경에 병합할 수 있습니다.	그림자를 슬라이드 배경에 병합할 수 없습니다.

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

개체의 표시 순서 변경

Adobe Captivate를 사용하여 캡션, 강조 상자, 애니메이션 또는 이미지와 같은 여러 개체를 슬라이드에 추가할 수 있습니다. 개체가 표시되는 순서를 지정합니다. 타임라인을 사용하여 슬라이드에 있는 모든 개체의 시간 배치를 정확하게 조정할 수 있습니다.

1. 열려 있는 프로젝트에서 순서를 변경할 개체가 포함된 슬라이드로 이동합니다.
2. 필요에 따라 개체의 순서와 시간 배치를 변경합니다.

   예를 들어 크기 조정 커서가 나타날 때까지 타임라인에서 개체의 왼쪽 또는 오른쪽 가장자리 위로 마우스를 이동합니다. 그런 다음 가장자리를 왼쪽이나 오른쪽으로 끌어 개체가 표시되는 시점과 그 기간을 변경합니다.

   현재 개체는 슬라이드가 표시될 때 동시에 같이 표시되지만 표시를 조금 지연시키려면 손 모양이 표시될 때까지 마우스를 타임라인의 개체 중앙으로 이동한 다음 왼쪽 가장자리가 헤더의 2s(2초 지연) 또는 4s(4초 지연)에 맞춰지도록 전체 개체를 끕니다.
3. 슬라이드에 겹치는 개체가 두 개 있는 경우 겹침 순서를 설정하여 앞에 표시할 개체를 지정합니다. 겹침 순서를 변경하려면 개체를 슬라이드 스테이지의 뒤쪽이나 앞쪽으로 이동합니다. 스테이지의 뒤에 있는 개체는 다른 개체의 뒤에 표시된다는 것을 기억해야 합니다. 다음 방법 중 하나를 사용하여 겹침 순서를 설정합니다.
   - 슬라이드에서 개체를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하거나(Windows) Ctrl 키를 누른 채 클릭하고(Mac OS) 개체 순서 옵션 중 하나를 선택합니다. 필요한 경우 슬라이드에서 다른 개체를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하거나(Windows) Ctrl 키를 누른 채 클릭하고(Mac OS) 순서를 조정합니다.
   - 타임라인에서 손 모양 커서가 나타날 때까지 포인터를 개체 위로 이동합니다. 그런 다음 개체를 위아래로 끌어 겹침 순서 내의 위치를 변경합니다. 개체를 겹침 순서에서 위쪽으로 이동하면 스테이지의 앞으로 이동되고 개체를 아래쪽으로 이동하면 스테이지의 뒤쪽으로 이동됩니다.

     참고: 슬라이드렛의 순서가 변경된 경우에는 포함된 개체도 슬라이드렛과 함께 뒤로 또는 앞으로 이동됩니다.

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

개체의 가시성 제어

슬라이드에서 개체를 숨기고 개체를 슬라이드에 표시하기 위해 만족해야 하는 조건을 정의할 수 있습니다.

다음 예에서는 사용자가 [이미지 표시] 단추를 클릭할 때까지 슬라이드에서 이미지를 숨기는 방법을 보여 줍니다.

1. [삽입] > [이미지]를 선택하여 슬라이드에 이미지를 삽입합니다.
2. [속성 관리자]에서 [이름] 텍스트 상자에 이미지의 이름(예: My_Image)을 입력합니다.
3. [보임] 확인란을 선택 취소합니다.
4. [삽입] > [표준 개체] > [단추]를 선택합니다.
5. [속성 관리자]의 [동작] 영역에 있는 [성공한 경우] 목록에서 [표시]를 선택한 다음 [표시] 목록에서 [My_Image]를 선택합니다.

동영상을 재생하는 경우 단추를 클릭할 때만 이미지가 표시됩니다.

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

개체 복사, 붙여넣기 및 복제

다른 슬라이드에 개체 복사
여러 슬라이드에 개체 복사
다른 프로젝트에서 개체 복사
개체 복제

개체를 만든 후 해당 개체를 복사한 다음 같은 슬라이드, 프로젝트의 다른 슬라이드 또는 프로젝트의 여러 슬라이드에 동시에 붙여 넣을 수 있습니다. 이 기능은 특히 특정 크기, 색상 및 서식이 있는 복잡한 개체를 만드는 경우 상당한 시간을 줄일 수 있습니다.

다른 프로젝트 간에 개체를 복사하고 붙여 넣을 수도 있습니다.

참고: 라이브러리에 표시되는 미디어 개체를 재사용하려면 개체를 라이브러리에서 끌어 슬라이드에 놓으면 됩니다.
슬라이드의 개체가 슬라이드렛에 복사되면 개체의 다음 속성이 수정됩니다.

- 개체에 대한 시간 배치가 [나머지 슬라이드] 또는 [프로젝트의 나머지 부분]으로 지정된 경우 [나머지 슬라이드렛]으로 변경됩니다.
- [프로젝트와 동기화] 옵션을 사용하면 FLV 파일에 대한 유효성이 손실됩니다.

다른 슬라이드에 개체 복사

맨 위로

1. 개체가 포함된 슬라이드를 엽니다.
2. 개체를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하거나(Windows) Ctrl 키를 누른 채 클릭하고(Mac OS) [복사]를 선택합니다.
3. 개체를 복사할 슬라이드를 엽니다.
4. 슬라이드를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하거나(Windows) Ctrl 키를 누른 채 클릭하고(Mac OS) [붙여넣기]를 선택합니다.

여러 슬라이드에 개체 복사

맨 위로

1. 개체가 포함된 슬라이드를 엽니다.
2. 개체를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하거나(Windows) Ctrl 키를 누른 채 클릭하고(Mac OS) [복사]를 선택합니다.
3. [필름 스트립]에서 개체를 복사할 슬라이드를 선택합니다. Shift 키를 누른 채 연속된 슬라이드를 클릭하거나 Ctrl 키를 누른 채 임의의 슬라이드를 선택합니다.
4. 선택한 슬라이드를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하거나(Windows) Ctrl 키를 누른 채 클릭하고(Mac OS) [붙여넣기]를 선택합니다.

다른 프로젝트에서 개체 복사

맨 위로

다른 프로젝트에서 개체를 복사하여 붙여 넣을 수 있습니다. 이렇게 하면 많은 시간을 절약할 수 있습니다. 예를 들어 다른 프로젝트에서 세부 개체를 만든 경우 해당 개체를 복사한 다음 새로 만든 프로젝트에 붙여 넣으면 됩니다.

참고: 다른 Adobe Captivate 프로젝트의 미디어 개체를 재사용하려면 현재 프로젝트 라이브러리 내에서 해당 프로젝트 라이브러리를 엽니다. 그런 다음 개체를 직접 슬라이드 또는 현재 프로젝트 라이브러리로 끌어 손쉽게 재사용할 수 있습니다.

1. 복사할 개체가 포함된 Adobe Captivate 프로젝트를 엽니다.
2. 개체를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하거나(Windows) Ctrl 키를 누른 채 클릭하고(Mac OS) [복사]를 선택합니다.
3. 이전 단계에서 복사한 개체를 추가할 Adobe Captivate 프로젝트를 엽니다.
4. 개체를 추가할 슬라이드를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하거나(Windows) Ctrl 키를 누른 채 클릭합니다(Mac OS).
5. [붙여넣기]를 선택합니다.

개체 복제

맨 위로

개체를 복제하면 콘텐트를 쉽게 재사용할 수 있습니다. 예를 들어 세부 캡션을 복제하고 텍스트의 일부를 변경하여 프로젝트에 정보를 빠르게 추가할 수 있습니다.

참고: 라이브러리에 표시되는 미디어 개체를 재사용하려면 개체를 라이브러리에서 끌어 슬라이드에 놓으면 됩니다.

1. 복제할 개체가 포함된 슬라이드를 엽니다.

2. 개체를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하거나(Windows) Ctrl 키를 누른 채 클릭하고(Mac OS) [복제]를 선택합니다.

   선택한 개체가 복제되고 새 개체가 슬라이드에 배치됩니다. 원래 개체처럼 새 개체를 편집하고 작업할 수 있습니다.

Cp 7에서 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac)을 누른 상태에서 복제할 개체를 끕니다.

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

개체 그룹

개체 그룹 및 **Z** 순서
개체 그룹 해제

프로젝트 작업 속도를 높이기 위해 슬라이드의 개체를 그룹으로 묶을 수 있습니다. 그룹은 복수의 개체를 하나의 개체인 것처럼 이동, 회전 또는 편집할 수 있습니다. 예를 들어 그룹을 선택하고 그림자 효과를 적용합니다. 그룹에 적용된 변경 사항은 그룹 안의 모든 개체에 동시에 적용됩니다.

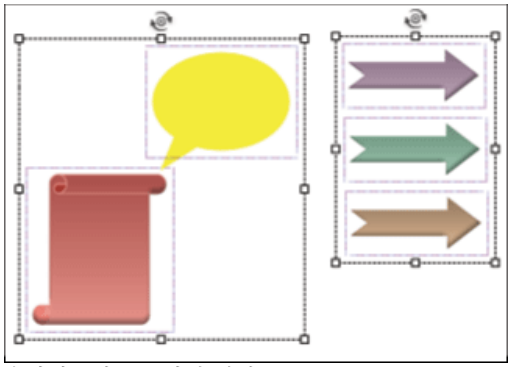
1. Shift 키(Windows의 경우) 또는 Command 키(Mac의 경우)를 누른 채 그룹으로 묶을 개체를 선택합니다. 기존의 여러 그룹을 선택하여 하나의 그룹으로 묶을 수도 있습니다.

   참고**:** 중첩 그룹화는 Adobe Captivate에서 지원되지 않습니다.

2. [편집] > [그룹 만들기]를 클릭합니다.
3. 필요한 경우 [속성 관리자]에서 그룹에 대한 이름을 지정합니다.

그룹화된 개체로 이루어진 새 '폴더'(예: Group_1)가 타임라인에 생성됩니다.

마우스를 그룹의 개체 위로 가져가면 그룹의 윤곽이 점선으로 표시됩니다.



슬라이드의 그룹화된 개체

그룹화할 개체를 선택하면 모든 관련 개체도 그룹화됩니다. 예를 들어 클릭 상자와 연관된 '성공 캡션'을 선택하면 실패, 힌트 캡션 및 해당 클릭 상자도 그룹화됩니다.

다음 개체는 그룹화할 수 없습니다.

- 슬라이드렛
- 마우스
- 오디오
- 질문 항목 및 응답

질문 슬라이드에서는 강조 상자 및 단추와 같은 개체만 그룹화할 수 있습니다.

필요에 따라 개체의 그룹을 해제하거나 다시 그룹화할 수 있습니다.

개체 그룹 및 **Z** 순서

맨 위로

타임라인의 '그룹' 폴더는 Z 색인이 가장 높은 개체의 레이어에 만들어집니다. '그룹' 폴더에서 개체는 Z 순서의 내림차순으로 쌓입니다(타임라인의 상단에서 하단으로).

그룹화된 개체의 Z 순서는 다음 중 하나의 방식을 사용하여 변경할 수 있습니다.

- 개체 스택을 오른쪽 클릭하고 [정렬]을 클릭한 다음 적절한 옵션을 선택합니다.
- 개체 스택을 끌어 필요한 수준(Z 색인)에 놓습니다.

개체 그룹 해제

맨 위로

- 그룹의 모든 개체를 그룹 해제하려면 그룹을 클릭한 다음 [편집] > [그룹 해제]를 클릭합니다.
- 그룹에서 특정 개체를 제거하려면 그룹을 클릭한 다음 해당 개체를 클릭합니다. 개체를 오른쪽 클릭하고 [그룹에서 제거]를 클릭합니다.

라이브러리 개체 관리

라이브러리에서 개체 보기
라이브러리에 나열된 개체 재사용
서로 다른 프로젝트 라이브러리에서 개체 재사용
라이브러리에서 사용되지 않는 개체 삭제

라이브러리에서 개체 보기

맨 위로

1. [창] > [라이브러리]를 선택합니다.

   [라이브러리] 패널이 표시됩니다.
2. 폴더(오디오, 배경, 이미지, 미디어)를 열어 해당 범주의 개체를 표시합니다.
3. 개별 개체를 클릭하여 라이브러리 미리 보기 창에 표시합니다.

라이브러리 미기 보기 창에서는 이미지 파일을 보는 것 외에도 오디오 및 애니메이션 파일을 재생할 수 있습니다.

라이브러리에 나열된 개체 재사용

맨 위로

1. [창] > [라이브러리]를 선택합니다.
2. [라이브러리] 패널에서 다시 사용할 개체의 범주에 대한 폴더를 확장합니다.
3. 재사용할 개체를 클릭하고 미리 보기 창에서 개체를 미리 봅니다.
4. 개체를 선택한 슬라이드나 슬라이드렛으로 끕니다. 개체가 배치된 위치에 따라 슬라이드나 슬라이드렛의 일부가 됩니다.

참고: 개체를 슬라이드에 복사한 후에 개체 속성을 편집해도 프로젝트에 있는 해당 개체의 다른 인스턴스에는 영향을 주지 않습니다.

서로 다른 프로젝트 라이브러리에서 개체 재사용

맨 위로

1. [창] > [라이브러리]를 선택합니다.
2. [라이브러리] 패널의 도구 모음에서 찾아보기 아이콘을 클릭합니다.
3. 재사용할 개체가 포함된 프로젝트를 탐색하여 선택하고 [열기]를 클릭합니다.

   다른 프로젝트에 대한 라이브러리가 별도의 확장 가능한 창에서 열립니다.
4. 재사용할 개체를 클릭하여 선택합니다.
5. 개체를 선택한 슬라이드 스테이지로 끌거나 현재 프로젝트 라이브러리에 있는 해당 폴더로 끕니다.

직접 슬라이드로 끈 경우에도 새 개체가 현재 프로젝트 라이브러리에 표시되며 원하는 만큼 재사용할 수 있습니다.

참고: 다른 Adobe Captivate 프로젝트의 라이브러리를 연 후에는 해당 프로젝트가 [라이브러리 열기] 메뉴에 남아 있습니다. 언제든지 해당 프로젝트 라이브러리에 빠르게 액세스할 수 있습니다.

라이브러리에서 사용되지 않는 개체 삭제

맨 위로

1. 프로젝트의 [라이브러리] 패널([창] > [라이브러리])에서 을 클릭합니다. 사용되지 않는 항목이 [라이브러리]에서 강조 표시됩니다.
2. 을 클릭합니다.

기타 도움말 항목

(cc) BY-NC-SA

기본 옵션 도구 모음으로 개체 관리

[기본 옵션] 도구 모음에는 개체 관리에 도움이 되는 다음 아이콘이 포함되어 있습니다.

- 잘라내기, 복사, 붙여넣기, 삭제 및 복제
- 현재 프로젝트에 대한 추가 슬라이드 기록
- 오디오 녹음
- 배경 오디오 녹음
- Acrobat.com에서 공동 작업
- 선택한 개체를 맨 앞으로 가져오기
- 선택한 개체를 맨 뒤로 보내기
- 선택한 개체를 z 순서에서 앞으로 가져오기
- 선택한 개체를 z-순서에서 뒤로 보내기
- 개체에 물리기
- 눈금선 표시/숨기기
- 눈금선에 물리기

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

개체를 슬라이드에 병합

이미지, 캡션, 클릭 상자, 강조 상자, 텍스트 입력 상자, 단추를 포함하여 슬라이드에 만들어 배치하는 모든 개체를 병합할 수 있습니다. 병합은 개체의 상호 작용을 영구적으로 제거하여 개체를 개체의 이미지로 만듭니다.

병합 기능은 여러 가지 상황에서 유용합니다. 예를 들어 다른 개체가 포함된 슬라이드로 큰 이미지를 가져온다고 가정합니다. 이미지가 다른 개체의 정적 배경이 되도록 이미지를 슬라이드에 병합할 수 있습니다. 투명한 텍스트 캡션을 만든 다음 캡션을 병합하여 텍스트를 슬라이드의 영구적인 부분으로 만들 수도 있습니다.

1. 병합할 개체가 포함된 슬라이드를 엽니다.
2. 이미지, 캡션, 확인란 등 슬라이드에 병합할 개체를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하거나(Windows) Ctrl 키를 누른 채 클릭합니다.
3. 팝업 메뉴에서 [배경에 병합]을 선택합니다.
4. 개체가 슬라이드에 병합됩니다.

   참고: 슬라이드렛의 개체를 배경에 병합하면 개체가 슬라이드렛 배경에 병합됩니다.

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

개체 효과

효과 패널 표시 및 숨기기
효과 패널의 옵션
이벤트 기반 애니메이션 트리거 만들기
개체에 효과 적용
개체에 대한 모션 패스 정의
개체 효과 수정
Adobe Flash에서 사용자 정의 효과 만들기
효과 저장 및 삭제

개체 효과를 사용하면 슬라이드에서 필요한 개체에 대해 사용자의 주의를 쉽게 끌 수 있습니다. 개체에 적용할 수 있는 효과를 보려면 개체를 선택하고 [창] > [효과]로 이동한 다음 fx을 클릭합니다.

이러한 효과에 대한 자세한 설명은 Lieve Weymeis의 블로그에 있는 이 게시물을 참조하십시오.

Adobe Flash에서 효과를 만들고 Adobe Captivate에서 효과를 사용할 수 있습니다. 자세한 내용은 Adobe Flash에서 사용자 정의 효과 만들기를 참조하십시오.

개체 효과에 대한 개요는 www.adobe.com/go/learn_cp_objecteffects_kr을 참조하십시오.

효과 패널 표시 및 숨기기

맨 위로

[창] 메뉴로 이동한 다음 [효과]를 클릭합니다.

효과 패널의 옵션

맨 위로

효과 속성 개체에 적용되는 효과의 속성입니다.
실시간 미리 보기 모드 비디오를 재생할 때의 개체 효과 모양을 표시합니다.
애니메이션 트리거 특정 개체 효과에 대한 트리거입니다. 트리거는 시간 또는 이벤트를 기반으로 할 수 있습니다. 시간 기반 트리거를 사용하는 개체 효과는 이전 개체가 재생된 이후에 적용됩니다. 이벤트 기반 트리거를 사용하는 개체 효과는 단추 클릭, 특정 슬라이드 시작 등과 같은 특정 이벤트가 발생하면 적용됩니다.
특정 개체의 경우 시간 기반 트리거와 이벤트 기반 트리거를 모두 사용하여 효과를 적용할 수 있습니다. 이벤트 기반 트리거를 사용하는 개체 효과가 시간 기반 트리거를 사용하는 효과보다 우선합니다.

이벤트 기반 애니메이션 트리거 만들기

맨 위로

1. 이벤트의 기반이 되는 개체를 선택합니다. 예를 들어 특정 슬라이드가 시작된 이후에 개체에 효과를 적용하려면 슬라이드를 선택합니다.
2. [동작] 패널의 [입력할 때] 또는 [성공한 경우] 드롭다운 목록에서 [효과 적용]을 선택합니다.
3. [개체 이름] 드롭다운 목록에서 효과를 적용할 개체를 선택합니다.

선택한 개체에 대한 이벤트 기반 애니메이션 트리거가 만들어진 후 [효과] 패널에 나열됩니다. 이 개체에 효과를 적용하는 동안 이벤트 기반 트리거를 선택할 수 있습니다.

개체에 효과 적용

맨 위로

1. 개체를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하거나(Windows) Ctrl 키를 누른 채 클릭하고(Mac OS) [효과]를 선택합니다.
2. [애니메이션 트리거] 드롭다운 목록에서 효과에 대한 트리거를 선택합니다. 기본적으로 시간 기반 트리거가 선택되어 있습니다. 특정 이벤트가 발생할 때 개체 효과를 적용하려면 이벤트 기반 트리거를 만든 다음 [효과] 패널에서 해당 트리거를 선택합니다.
3. fx을 클릭하고 개체에 적용할 효과를 선택합니다. 이미 저장된 효과를 사용하려면 [찾아보기]를 클릭한 다음 효과에 해당하는 XML 파일을 찾습니다.

   단일 개체에 여러 효과를 적용하여 효과 시퀀스를 만들 수 있습니다.
4. 개체에 대한 효과를 미리 보려면 [실시간 미리 보기 모드]를 클릭합니다. 편집 모드로 돌아가려면 [편집 모드]를 클릭합니다.
5. 여러 개체에 효과를 적용하려면 을 클릭하고 다음 중 하나를 선택합니다.
   - 모든 항목에 적용 개체 유형에 속하는 모든 개체에 효과를 적용합니다.

- 같은 스타일의 모든 항목에 적용 동일한 개체 스타일을 사용하는 모든 개체에 적용합니다.

개체에 대한 모션 패스 정의

맨 위로

1. 개체를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하거나(Windows) Ctrl 키를 누른 채 클릭하고(Mac OS) [효과]를 선택합니다.
2. [애니메이션 트리거] 드롭다운 목록에서 효과에 대한 트리거를 선택합니다. 기본적으로 시간 기반 트리거가 선택되어 있습니다. 특정 이벤트가 발생할 때 개체 효과를 적용하려면 이벤트 기반 트리거를 만든 다음 [효과] 패널에서 해당 트리거를 선택합니다.
3. fx을 클릭하고 [모션 경로]를 선택한 다음 적용할 모션 경로의 유형을 선택합니다.
4. 개체 오른쪽 모서리에 표시되는 기호를 클릭합니다. 모션 경로의 방향은 화살표로 표시됩니다.
5. 모션 방향을 변경하려면 화살표를 클릭하여 새 방향으로 끕니다.

개체 효과 수정

맨 위로

[효과] 패널의 [효과 속성] 패널을 사용하여 개체 효과의 속성을 수정합니다. 속성을 표시하거나 숨기려면 기본값이나 값 범위를 변경하고 개체 효과의 XML 파일에서 <effect_config> 섹션을 편집합니다. 기본 개체 효과의 XML 파일은 <설치 폴더>/Gallery/Effects(Windows) 또는 \Applications\Adobe Captivate 6\Gallery\Effects(Mac OS)에 있습니다.

Adobe Flash에서 사용자 정의 효과 만들기

맨 위로

Flash에서 클래식 트윈을 XML로 저장한 다음 Adobe Captivate에서 효과를 사용할 수 있습니다. Flash에서 만든 효과를 선택하고 적용하려면 개체를 선택하고 fx [창] > [효과] 패널을 클릭한 다음 [찾아보기]를 클릭합니다.

원하는 기본 지속 기간을 임의로 설정하여 효과를 만들 수 있습니다. 30fps 프로젝트의 경우 60프레임으로 이루어진 효과의 기본 지속 기간이 2초입니다.

편집용 사용자 인터페이스에서 사용 가능한 효과의 매개 변수를 만들려면 XML 파일을 편집하여 필요한 매개 변수를 지정합니다. 이러한 매개 변수는 [효과] 패널 왼쪽에 표시됩니다.

매개 변수를 편집할 수 있도록 하려면:

1. 먼저 XML 파일을 열고 사용자 인터페이스에서 편집하려는 속성을 Keyframes 요소에서 찾습니다.

   일반적으로 이 속성에는 숫자 값이 할당되어 있습니다. Keyframes 요소에 포함 가능한 속성 목록은 www.adobe.com/go/learn_cp_flashactionscript_kr을 참조하십시오.
2. Keyframes 요소에서 속성의 숫자 값을 문자열로 변경합니다.
3. 새 요소 effect_config를 XML 파일에 추가합니다. 이 요소에서, 사용자 인터페이스에서 편집하려는 모든 요소에 config_item 요소를 추가합니다. 이 요소에 추가 가능한 요소와 특성에 대한 자세한 내용은 효과 구성 매개 변수의 XML 요소를 참조하십시오.
4. config_item 요소(effect_config의 자식)에서 property_value 특성을 추가합니다.
5. 2단계에서 속성에 할당한 문자열을 이 특성의 값으로 지정합니다.
6. type 및 default_value와 같은 기타 특성을 추가합니다. 자세한 내용은 효과 구성 매개 변수의 XML 요소를 참조하십시오.
7. 4, 5, 6단계를 반복하여 원하는 수의 속성을 편집할 수 있도록 합니다.

효과 구성 매개 변수의 **XML** 요소

effect_config 요소의 계층 구조는 다음과 같습니다.

```
<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>
```

요소	특성	값	유형	설명
effect_config	effect_type	motion_path		이 특성을 사용하여 모션 경로의 x 좌표와 y 좌표 편집을 위한 핸들을 표시합니다.
config_item	display_name		문자열	[효과] 패널에서 사용자에게 표시되는 구성 항목(속성) 이름을 지정합니다.
effect_property	property_value 이 특성은 필수 항목입니다.		문자열	구성 항목의 값을 지정합니다. 이 값은 'Keyframes' 요소에서 적절한 속성에 해당하는 값과 동일해야 합니다. 예를 들어 Glow.XML 파일에서는([갤러리] > [효과] > [필터]) 키프레임 요소에 BLUR_X가 blurX의 값으로 포함됩니다. 사용자 인터페이스에서 'blur'의 값을 편집할 수 있게 하려면 effect_config 요소에서 BLUR_X를 property_value로 추가합니다.
	default_value		숫자	사용자 인터페이스에 표시되는 기본값을 지정합니다.
	valid_range 구문: valid_range="{{0,255}}"		숫자	구성 항목에 적용할 수 있는 값 범위를 지정합니다. 예를 들어 valid_range="{{0,255}}"는 최소값이 0이고 최고값이 255임을 나타냅니다. 특성 'modifiers'를 지정하여 사용자 인터페이스에 지정된 값을 수정할 수 있습니다.
	type 이 특성은 필수 항목입니다.	number		이 유형을 사용하여 구성 항목이 숫자임을 나타냅니다. 이 유형으로 다음 특성을 지정할 수 있습니다. • valid_range • increment • modifiers • decimal_places
		list		이 유형을 사용하여 구성 항목이 드롭다운 목록임을 나타냅니다. 이 유형으로 다음 특성을 지정할 수 있습니다. • name

				value
		color		이 유형을 사용하여 구성 항목이 색상 팔레트와 연결됨을 나타냅니다. 이 유형으로 다음 특성을 지정할 수 있습니다. • rgb • alpha
		bool		이 유형을 사용하여 구성 항목이 부울임을 나타냅니다. 이 구성 항목은 확인란과 연결됩니다. 기본값은 true 또는 false일 수 있습니다.
		seperator		이 유형을 사용하여 사용자 인터페이스에서 구성 항목을 수평 공으로 분리합니다. 이 유형은 config_item 요소 전용입니다.
	increment		숫자	매개 변수 값을 클릭하고, 마우스 단추를 누른 채 마우스를 이동할 때 매개 변수가 증가할 간격을 나타내는 값을 지정합니다.
	modifiers 구문: modifiers= "{offset:0,multiplier:0.01}"	• offset • multiplier	숫자	이 특성을 사용하여 사용자 인터페이스에 지정한 값을 수정합니다. Offset을 사용하여 사용자 인터페이스에 지정한 값을 늘리거나 줄입니다. 사용자 지정 값을 줄이려면 음수를 Offset으로 사용합니다. multiplier를 사용하여 사용자 인터페이스에 지정한 값을 숫자와 곱합니다. 이 특성은 'number' 유형 전용입니다.
	decimal_places		숫자	구성 항목에 허용할 소수 자릿수를 지정합니다. 예를 들어 값이 3이면 0.00001이 아니라 0.001을 지정할 수 있습니다.
list_item (effect_property 및 list_items의 자식)	name		문자열	목록 항목의 이름을 지정합니다.
	value		숫자	사용자가 목록 항목을 선택하면 Keyframes 섹션에 다시 게시될 값을 지정합니다.
effect_sub_property (effect_property의 자식)	rgb			이 특성을 사용하여 기본 16진수 RGB 번호를 지정합니다. 예를 들어 빨강일 경우 rgb="ff0000"을 지정합니다.

				이 특성은 'color' 유형에만 유효합니다.
	alpha		숫자	이 특성을 사용하여 색상의 기본 투명도를 지정합니다. 이 특성은 'color' 유형에만 유효합니다.

Flash에서 효과를 만드는 모범 사례

- 효과를 위해 만들려는 Flash 응용 프로그램의 FPS가 30이어야 합니다.
- 효과 파일(XML 파일)의 effect_config 섹션에 있는 'property_value'의 값이 Keyframe 섹션에 있는 해당 값과 같아야 합니다.
- 매개 변수 수가 6개 이상이면 효과 한 개를 여러 개의 효과로 분리합니다. 그러면 이 효과의 시퀀스를 만들어 원하는 결과를 얻을 수 있습니다.
- Flash에서 프레임별 애니메이션을 사용하여 만든 효과를 내보내지 마십시오. Adobe Captivate에서 그런 효과를 사용하면 원하는 결과를 얻을 수 없습니다.

  대신 클래식 트윈을 사용하여 효과를 만들고 이 트윈을 Adobe Captivate로 가져옵니다.
- 효과 매개 변수를 키프레임으로 그룹화합니다. 'seperator' 유형을 사용하여 관련 속성을 그룹화할 수 있습니다.
- Adobe Captivate에서 사용하기 전에 Flash에서 내보낸 효과의 XML 파일이 유효한지 확인합니다. 그러려면 브라우저나 XML 편집기에서 XML 파일을 엽니다.

효과 저장 및 삭제

맨 위로

1. [효과] 패널에서 을 클릭합니다.
2. 효과 또는 효과 시퀀스를 저장할 위치를 찾은 다음 [저장]을 클릭합니다. 효과 시퀀스가 XML 파일로 저장됩니다.
3. 효과를 삭제하려면 효과를 선택한 다음 을 클릭합니다.

효과 시퀀스를 저장한 후 프로젝트의 다른 개체에 적용할 수 있습니다.

프로젝트에서 효과 시퀀스를 다시 사용하면(적어도 한 번) [고급 동작] 대화 상자에서 이 효과 시퀀스를 사용할 수 있습니다.

참고**:** 그러나 이 대화 상자를 사용하여 효과 시퀀스를 적용하면 효과의 결과가 달라질 수 있습니다. 예를 들어 효과 지속 시간이 개체의 타임라인에 비례하여 조절되지 않습니다. 자세한 내용은 www.adobe.com/go/learn_introtoeffects_kr을 참조하십시오.

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

개체 스타일

개체 스타일 사용자 정의
개체 스타일 편집
개체 스타일 내보내기, 가져오기 및 삭제
특정 스타일의 개체 찾기

개체 스타일은 색상, 글꼴 등과 같은 시각적 특성의 집합입니다. 프로젝트의 개체는 프로젝트에 적용된 테마에 정의된 스타일을 자동으로 상속합니다.

개체 스타일로 다음을 수행할 수 있습니다.

- 사전 정의된 스타일 특성을 수정하여 개체 스타일을 사용자 정의합니다.
- 다른 프로젝트에서 사용자 정의 개체 스타일 가져오기, 다른 프로젝트로 사용자 정의 개체 스타일 내보내기
- 특정 스타일을 사용하는 개체 검색

개체 스타일 사용자 정의

맨 위로

1. [편집] > [개체 스타일 관리자]로 이동합니다.
2. 개체 목록에서 스타일을 사용자 정의할 개체를 선택합니다.

   참고: [런타임 대화 상자]는 사용자가 [모두 제출] 단추를 클릭했을 때 표시되는 메시지에 사용됩니다. [모두 제출]에 대한 자세한 내용은 동시에 전체 답변 제출을 참조하십시오.
3. [복제]를 클릭한 다음 사용자 정의 스타일의 이름을 입력합니다.
4. 스타일 속성을 지정하고 [확인]을 클릭합니다.
5. 스타일을 개체에 적용하려면 개체를 선택한 다음 [속성] 패널에서 개체 스타일을 선택합니다.

개체 스타일 편집

맨 위로

속성 패널을 사용하여 개체 스타일 편집

[속성] 패널을 사용하여 개체 스타일에 대해 변경한 내용은 개체의 선택한 인스턴스에만 적용됩니다. 이 패널을 사용하여 개체 스타일을 수정하는 경우 스타일 이름에 '+' 표시가 접두사로 추가됩니다. 이 표시는 스타일이 현재 무시 상태임을 나타냅니다.

- 특정 스타일을 사용하는 개체에 변경 내용을 적용하려면 을 클릭합니다. 변경 내용을 스타일에 병합하려면 을 클릭합니다. 프로젝트에서 재정의된 스타일 인스턴스를 바꾸려면 [재정의된 스타일 바꾸기]를 선택합니다.
- 수정 내용을 포함하는 스타일을 만들려면 을 클릭합니다.

개체 스타일 관리자를 사용하여 개체 스타일 편집

1. [편집] > [개체 스타일 관리자]로 이동합니다.
2. 개체 목록에서 스타일을 편집할 개체를 선택합니다.
3. 스타일 목록에서 편집할 스타일을 선택합니다.
4. 필요에 따라 스타일 속성을 수정합니다.
5. 다음 중 하나를 수행합니다.
   - 변경 내용을 적용하고 개체 스타일 관리자로 계속 작업하려면 [적용]을 클릭합니다.
   - 변경 내용을 적용하고 개체 스타일 관리자를 종료하려면 [확인]을 클릭합니다.

개체 스타일 관리자를 사용하여 개체 스타일에 대해 변경한 내용은 개체의 모든 인스턴스에 적용됩니다. 하지만 [속성] 패널에 '+' 표시가 있는 무시 상태인 개체 인스턴스에는 변경 내용이 업데이트되지 않습니다. 이러한 개체를 업데이트하려면 개체를 선택하고 [속성] 패널에서 을 클릭합니다.

개체 스타일 내보내기, 가져오기 및 삭제

맨 위로

❖ [편집] > [개체 스타일 관리자]로 이동합니다.

- 내보내려면 [내보내기] 드롭다운 목록에서 옵션을 선택한 다음 [내보내기]를 클릭합니다. 개체 스타일(.cps 형식)을 저장할 위치를 선택합니다.

- 가져오려면 [가져오기]를 클릭한 다음 필요한 개체 스타일에 해당하는 .cps 파일을 선택합니다.
- 삭제하려면 삭제할 스타일을 선택합니다. 현재 스타일을 대체할 스타일을 선택한 다음 [확인]을 클릭합니다.

특정 스타일의 개체 찾기

맨 위로

1. [편집] > [찾기 및 바꾸기]로 이동합니다. [찾기 및 바꾸기] 패널이 표시됩니다.
2. [검색 위치] 드롭다운 목록에서 개체 유형을 선택합니다.
3. [스타일] 드롭다운 목록에서 스타일을 선택합니다.
4. 다음 중 하나를 수행합니다.
   - 지정한 스타일을 사용하는 다른 개체를 찾으려면 [다음 찾기]를 클릭합니다.
   - 프로젝트에서 지정한 스타일을 사용하는 모든 개체를 찾으려면 [모두 찾기]를 클릭합니다. 검색 결과가 [찾기 및 바꾸기] 패널에서 슬라이드 형식으로 그룹화됩니다.

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

픽셀 단위로 개체 크기 조정 및 위치 변경

[속성 관리자]의 [변형] 영역에서 개체의 폭과 높이 및 X, Y 좌표를 변경할 수 있습니다.

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

개체 회전

개체 회전 및 개체 효과
슬라이드렛 내의 개체 회전

개체나 슬라이드에 2D 회전을 적용할 수 있습니다. 2-D 회전은 고정점을 기준으로 개체를 일정 각도만큼 회전하는 것입니다. Adobe Captivate에서 고정점이 개체의 중심입니다.

다음을 제외한 모든 개체를 회전할 수 있습니다.

- 슬라이드렛
- 마우스
- 질문 슬라이드 개체에 대한 대답
- 확대/축소 대상 및 확대/축소 소스

1. 회전할 개체를 클릭합니다. 개체의 위쪽 핸들에 회전 기호가 나타납니다.
2. 기호를 클릭하여 마우스를 원하는 방향으로 이동합니다. 마우스를 이동하는 동안 Adobe Captivate에서는 스테이지에서 개체의 위치를 점선으로 미리 보여 줍니다.
3. 개체가 원하는 각도에 있으면 마우스 단추를 놓습니다.

또는 스테이지에서 개체를 선택하고 [속성 관리자]에서 회전 각도를 지정합니다([변형] 아코디언 > [각도]).

텍스트가 포함된 개체를 회전하면 텍스트도 개체와 함께 회전됩니다.

회전 각도를 0도로 재설정하려면 회전 기호를 두 번 클릭합니다.

참고**:** 스테이지에서 재생되는 애니메이션 및 슬라이드 비디오에는 회전이 적용되지 않습니다. Adobe Captivate는 프로젝트 미리 보기 및 프로젝트의 게시된 출력에서 회전을 적절히 적용합니다.

개체 회전 및 개체 효과

맨 위로

개체 효과를 통해서도 개체를 회전할 수 있습니다. 이미 회전된 개체에 회전 개체 효과를 적용하는 경우 효과가 트리거될 때 개체가 더 회전됩니다.

예를 들어 사각형을 45° 회전했다고 가정합니다. 그런 다음 사각형에 회전 개체 효과를 적용하고 각도를 30°로 지정합니다. 슬라이드가 시작하고 2초 후에 효과가 트리거되어 슬라이드의 끝까지 지속되도록 효과의 시간을 지정합니다.

프로젝트가 재생되면 사각형은 처음 2초 동안 45° 회전합니다. 나머지 슬라이드 동안 사각형은 75° 회전합니다.

슬라이드렛 내의 개체 회전

맨 위로

슬라이드렛 내의 개체 회전은 슬라이드렛의 경계로 제한됩니다. 따라서 개체를 회전할 때 개체 일부가 슬라이드렛 경계 밖으로 튀어나올 수 있는 경우 회전이 적용되지 않습니다.

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

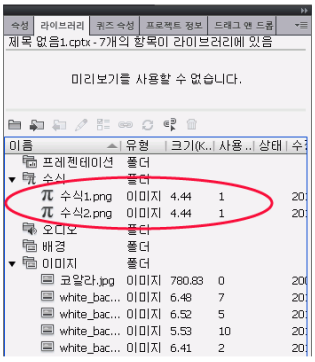
비대화형 개체 및 미디어

이 페이지에 연결된 내용 중 일부는 영어로만 표시될 수 있습니다.

수학 수식 삽입(Cp 7)

Adobe Captivate는 [Math+Magic]™과 통합되어 과정에서 수학 수식을 작성하고 편집할 수 있게 해 줍니다. [Math+Magic]은 다양한 수학 형식을 지원하는 다용도 수식, 공식 및 수학 기호 편집기입니다.

[Math+Magic] 수식은 Adobe Captivate에 PNG 리소스로 저장됩니다. Adobe Captivate 라이브러리에서, 수식은 [수식] 범주 아래에서 찾을 수 있습니다.



수식 만들기

맨 위로

1. 삽입 > 수식을 클릭합니다. 기본 수식이 슬라이드에 삽입됩니다.

2. 수식을 두 번 클릭하여 [Math+Magic]을 엽니다.

3. 필요에 따라 [Math+Magic]에서 수식을 편집합니다. 자세한 내용은 [Math+Magic] 도움말을 참조하십시오.

4. [Math+Magic]에서의 수식의 변경 내용을 저장하려면 [파일] > [저장]을 클릭합니다.

   Adobe Captivate 슬라이드에 변경 내용이 자동으로 반영됩니다.

수식 편집

맨 위로

1. 편집하려는 수식을 두 번 클릭합니다. 수식이 [Math+Magic]에서 열립니다.

2. 수식을 필요에 따라 편집합니다. 자세한 내용은 [Math+Magic] 도움말을 참조하십시오.

3. [Math+Magic]에서의 수식의 변경 내용을 저장하려면 [파일] > [저장]을 클릭합니다.

   Adobe Captivate 슬라이드에 변경 내용이 자동으로 반영됩니다.

수식 삭제

맨 위로

수식을 클릭하고 Delete 키를 누릅니다.

수식의 속성

맨 위로

수식은 Adobe Captivate의 비대화형 개체이며, 다음과 같은 수식 속성을 설정할 수 있습니다.

- 그림자 및 반사
- 시간 배치
- 전환
- 오디오
- 변형(위치, 크기 및 회전)

자세한 내용은 개체 추가 및 관리를 참조하십시오.

(cc) BY-NC-SA Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

법적 고지 사항 | 온라인 개인정보 보호정책

스마트 모양

전문가의 관점:
스마트 모양 삽입
스마트 모양 편집
스마트 모양 뒤집기(구독 및 **Adobe Software Assurance** 고객용 업데이트에서만 제공)
그라디언트 채우기 적용
텍스처 채우기 적용
획 및 채우기 속성 변경
스마트 모양 내에 텍스트 배치
스마트 모양 바꾸기
스마트 모양을 단추로 사용
스마트 모양 복제
개체에 선 물리기
다른 개체의 테두리 상자에 맞게 롤오버 영역의 크기 조정

스마트 모양은 화살표, 단추 또는 기본 모양과 같은 다양한 범주의 사전 준비된 모양을 포함합니다. 이러한 모양을 빠르고 쉽게 Adobe Captivate 프로젝트에 삽입하고 수정할 수 있습니다.

스마트 모양을 롤오버 또는 기타 자유형 모양으로 변환할 수도 있습니다. 스마트 모양을 단추로 사용할 수도 있습니다. 자세한 내용은 자동 모양을 단추로 사용을 참조하십시오.

개체 스타일 관리자를 사용하여 스마트 모양에 대한 표준화된 모습과 느낌을 구성할 수 있습니다([편집] > [개체 스타일 관리자]). 자세한 내용은 개체 스타일을 참조하십시오.

참고: [찾기] 대화 상자를 사용하여 스마트 모양 및 스마트 모양 내부의 텍스트를 검색할 수 있습니다.

스마트 모양 삽입

맨 위로

1. 스마트 모양을 삽입할 슬라이드를 클릭합니다.
2. 개체 도구 모음에서 을 클릭하고 모양을 클릭합니다. 마우스 포인터가 '+' 표시로 바뀝니다.
3. 스테이지에서 마우스를 클릭하고 끌어 스마트 모양을 그립니다.
4. 흰색 및 노란색 핸들을 사용하여 모양을 조정합니다.

스마트 모양의 크기 조정을 위한 핸들

스마트 모양 편집

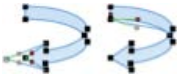
맨 위로

1. 스마트 모양을 자유형 모양으로 변환하려면 모양을 오른쪽 클릭하고 [자유형 모양으로 변환]을 클릭합니다.

   모양의 윤곽에 검정색 핸들이 나타납니다.

   스마트 모양을 자유형 모양으로 변환

2. 검정색 핸들을 클릭하면 선을 곡선으로 변형할 수 있는 베지어 곡선이 나타납니다. 검정색 핸들을 클릭하고 끌어 점의 위치를 변경할 수도 있습니다.



자유형 모양의 베지어 곡선

3. 모양 밖의 아무 곳이나 클릭하면 편집 내용이 저장됩니다.

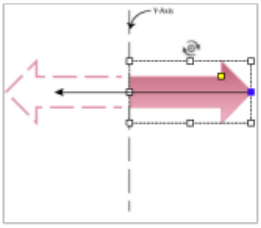
모양을 다시 편집하려면 모양을 오른쪽 클릭하고 [점 편집]을 클릭합니다.

스마트 모양을 롤오버 모양으로 사용하려면 모양을 오른쪽 클릭하고 [롤오버 모양으로 변환]을 클릭합니다.

스마트 모양 뒤집기(구독 및 **Adobe Software Assurance** 고객용 업데이트에서만 제공)

맨 위로

스마트 모양을 클릭하고 핸들 중 하나를 원하는 방향으로 끕니다. 예를 들어, 화살표를 왼쪽으로 뒤집으려면 화살촉 끝의 핸들을 클릭하고 Y축을 따라 뒤집히도록 왼쪽으로 끕니다.



Y축을 따라 뒤집한 화살표

그라디언트 채우기 적용

맨 위로

블렌드 색상에 그라디언트 채우기를 사용하여 다양한 효과를 만들 수 있습니다. 슬라이드 및 드로잉 개체에 그라디언트 채우기를 적용할 수 있습니다. 그라디언트 채우기를 프로젝트의 배경으로 선택할 수도 있습니다([환경 설정] > [전체] > [기본값] > [배경색]).

1. 그라디언트 채우기를 적용할 슬라이드 또는 드로잉 개체를 선택합니다.
2. [속성 관리자]에서 [스테이지](슬라이드의 경우) 또는 [채우기](드로잉 개체의 경우) 상자를 클릭합니다.
3. 상자 맨 위에 있는 ? 을 클릭합니다.
4. 사전 설정 행에서 사전 설정을 클릭합니다.

   선택한 슬라이드 또는 개체가 그라디언트 채우기의 변경 사항을 반영하여 스테이지에서 동적으로 변경됩니다.
5. 색상을 편집하려면 중간 색상을 클릭하고 필요한 색상을 선택합니다.

   참고: 드로잉 개체의 경우 [속성 관리자]의 [채우기] 팔레트 옆에 있는 옵션을 사용하여 색상의 투명도(백분율)를 설정합니다.

중간 색상을 삭제하려면 중간 색상을 클릭하고 키보드의 Delete 키를 누릅니다. 중간 색상을 그라디언트 상자 밖으로 드래그할 수도 있습니다.

6. 색상의 위치를 반대로 하려면 [색상 반전] 아이콘을 클릭합니다.

7. [방향] 행에서 그라디언트의 방향을 선택합니다.

8. [선형 그라디언트] 아이콘을 클릭하여 선형 그라디언트를 선택하거나 [방사형 그라디언트] 아이콘을 클릭하여 방사형 그라디언트를 선택합니다.

9. [패턴] 목록에서 패턴을 클릭합니다.

10. [사용자 정의 그라디언트에 추가] 아이콘을 클릭합니다. 사용한 그라디언트 채우기 및 관련 설정이 나중에 사용할 수 있도록 [사용자 정의 그라디언트] 행에 저장됩니다.

    참고: 이후에 생성하는 모든 프로젝트에서 사용자 정의 그라디언트를 사용할 수 있습니다.

    사용자 정의 그라디언트를 삭제하려면 삭제 아이콘을 클릭한 다음 사용자 정의 그라디언트를 클릭합니다. Adobe Captivate 환경 설정 폴더를 삭제하면 사용자 정의 그라디언트가 모두 삭제됩니다.

그라디언트 채우기 편집

스테이지에서 그라디언트의 길이, 위치 및 각도(선형 채우기의 경우)를 편집할 수 있습니다.

참고: 그라디언트의 색상, 패턴 및 방향을 편집하려면 [속성 관리자]를 사용합니다.

1. 슬라이드 또는 드로잉 개체를 선택합니다.

2. [편집] > [그라디언트 편집]을 클릭합니다.

   굵은 시작점과 끝점이 있는 선이 선택한 개체에 나타납니다. 시작점은 원으로 표시되고 끝점은 사각형으로 표시됩니다.

3. 슬라이드 또는 개체에서 선을 필요한 위치에 놓으려면 시작점을 드래그합니다.

4. 그라디언트 채우기의 각도나 길이를 변경하려면 끝점을 클릭하여 원하는 방향으로 드래그합니다. Shift 키(Windows) 또는 Control 키(Mac)를 누른 채 선을 이동하여 그라디언트를 15도 회전시킵니다.

   선을 회전하여 그라디언트 채우기의 각도를 변경할 수도 있습니다. 그러려면 마우스를 선 위로 가져갑니다. 커서가 회전 기호로 변하면 마우스를 원하는 방향으로 드래그합니다.

텍스처 채우기 적용

맨 위로

1. 텍스처 채우기를 적용할 개체를 선택합니다.

2. [속성 관리자]의 [채우기 및 획] 아코디언에서 [스테이지] 상자(슬라이드의 경우) 또는 [채우기] 상자(그리기 개체의 경우)를 클릭합니다.

3. 표시된 대화 상자에서 상단의 ?을 클릭합니다.

4. 사용 가능한 사전 설정 중에서 텍스처를 선택하거나 [사용자 정의 이미지] 상자 옆의 찾아보기 아이콘을 클릭하여 이미지를 선택합니다.

   선택한 이미지가 개체보다 큰 경우 [이미지 크기 조정/자르기] 대화 상자가 나타납니다. 이미지의 크기를 자동으로 개체에 맞게 조정하려면 [스테이지에 맞추기]를 클릭합니다. 이미지를 자르려면 [자르기]를 클릭한 다음 이미지의 파란색 상자를 끌어 남겨둘 이미지 부분을 지정합니다.

   - 텍스처 또는 이미지를 전체 개체에 적용하려면 [늘이기]를 클릭합니다.
   - 텍스처 또는 이미지를 타일 패턴으로 적용하려면 [바둑판식 배열]을 클릭합니다. [타일 유형] 목록에서 배열 방향을 선택합니다.

획 및 채우기 속성 변경

맨 위로

개체를 선택하고 [속성 관리자]([창] > [속성])의 [채우기 및 획] 영역에서 개체의 채우기와 획 속성을 설정합니다.

직선의 경우 다음 획 속성을 설정할 수 있습니다.

- 선의 투명도
- 대시 또는 점과 같은 획 스타일
- 획 색상
- 획 두께(너비)

선 끝의 화살표, 원, 다이아몬드 또는 정사각형

기타 스마트 모양의 경우 다음과 같은 획과 채우기 속성을 설정할 수 있습니다.

- 채우기 색상
- 그라디언트 채우기
- 패턴 또는 이미지 채우기
- 채우기 색상의 투명도
- 대시 또는 점과 같은 획 스타일
- 획 색상
- 획 너비
- 획에 대한 그라디언트 채우기
- 개체의 모서리: 모서리 반경 값을 변경하여 사각형 또는 정사각형의 모서리를 다양한 각도로 부드럽게 만들 수 있습니다.

스마트 모양 내에 텍스트 배치

맨 위로

1. 개체를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하거나(Windows) Ctrl 키를 누른 채 클릭하고(Mac OS) [텍스트 추가]를 선택합니다. 개체를 두 번 클릭하고 커서 위치에서 텍스트 입력을 시작할 수도 있습니다.
2. 개체 내에 표시되는 텍스트 영역에서 텍스트를 추가하고 [속성 관리자]([창] > [속성])의 [문자] 영역을 사용하여 텍스트 서식을 지정합니다.

개체 내의 텍스트를 편집하려면 개체를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하거나(Windows) Ctrl 키를 누른 채 클릭하고(Mac OS) [텍스트 편집]을 선택합니다. 개체의 텍스트 영역에서 텍스트를 편집할 수 있게 됩니다. 선 도구를 선택한 경우에는 텍스트 옵션을 사용할 수 없습니다.

텍스트에 효과를 추가하려면 개체를 클릭한 다음 속성 관리자의 [문자] 아코디언에서 을 클릭합니다.

스마트 모양을 바꿉니다.

맨 위로

스마트 모양을 오른쪽 클릭하고 [스마트 모양 바꾸기]를 클릭합니다. [스마트 모양] 패널에서 필요한 모양을 클릭합니다.

스마트 모양을 단추로 사용

맨 위로

어떤 스마트 모양이라도 대화형 단추로 변환할 수 있습니다. 이렇게 하려면 스마트 모양을 선택하고 [속성 관리자]에서 [단추로 사용]을 클릭합니다.

스마트 모양을 단추로 변환하면 프로젝트 템플릿 및 마스터 슬라이드의 디자인에 더 많은 유연성을 제공합니다. 스마트 모양에서 만들어진 단추는 슬라이드와 연관된 마스터 슬라이드에 사용할 때 영구적인 단추로 동작합니다.

스마트 모양을 삽입하고 질문 슬라이드의 단추로 변환할 수도 있습니다. 스마트 모양에서 만들어진 단추에 [속성 관리자]의 [보고] 아코디언을 사용하여 점수를 지정할 수 있습니다. 이 아코디언의 속성에 대한 내용은 단추의 속성을 참조하십시오.

스마트 모양 복제

맨 위로

- 개체를 마우스 오른쪽 단추로 클릭(Windows)하거나 Ctrl 키를 누른 채 클릭(Mac OS)한 다음 [복제]를 선택합니다.

개체에 선 물리기

맨 위로

직선을 그릴 때 자유형 개체를 포함하는 다른 Adobe Captivate 개체의 윤곽선에 물리게 할 수 있습니다. 직선의 끝을 개체의 주변에 정확하게 연결시키려면 이 옵션을 사용합니다.

개체에 선을 물리려면 다음을 수행합니다.

1. [개체에 물리기] 아이콘을 클릭합니다.
2. 개체(사각형, 타원, 자유형 다각형 등)를 그립니다.

이제 직선을 그리면 직선이 접하는 개체의 윤곽선에 물립니다.

다른 개체의 테두리 상자에 맞게 롤오버 영역의 크기 조정

맨 위로

- 롤오버 영역을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하거나(Windows) Ctrl 키를 누른 채 클릭하고(Mac OS) [롤오버 영역 자동 조정]을 선택합니다.

이제 개체 위로 롤오버 영역을 이동하면 해당 개체의 테두리 상자 모양에 변경 내용이 적용됩니다. 겹치는 개체가 있으면 롤오버 영역 크기가 최고 z-순서로 개체 치수에 맞게 조정됩니다.

1.
2.
3.
4.

Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

법적 고지 사항 | 온라인 개인정보 보호정책

텍스트 캡션

텍스트 캡션 만들기에 대한 팁
텍스트 캡션 속성
텍스트 및 텍스트 캡션 추가
텍스트 캡션 편집
다른 언어로 된 캡션
사용자 정의 텍스트 캡션 스타일 만들기
텍스트 캡션 가져오기 및 내보내기
기록 모드의 기본 설정 복원

다음과 같은 경우 텍스트 캡션을 사용할 수 있습니다.

슬라이드의 특정 영역으로 주의 끌기

텍스트 캡션을 사용하여 메뉴 옵션이나 아이콘을 가리키거나 쉽게 지나치는 세부 정보로 사용자의 주의를 끕니다. 음성 내레이션을 사용하지 않는 경우 텍스트 캡션을 대신 사용할 수 있습니다.

슬라이드에 텍스트 추가

Adobe Captivate에서 슬라이드에 일반 텍스트를 추가할 수 있는 유일한 방법은 투명한 텍스트 캡션을 사용하는 것입니다. 자세한 내용은 슬라이드에 일반 텍스트 추가를 참조하십시오.

텍스트 캡션이 나타나는 방식(글꼴, 크기, 색상 등)을 결정합니다. Adobe Captivate에서는 미리 정의된 텍스트 캡션 스타일을 다양하게 제공하지만 회사의 표준에 맞는 사용자 정의 스타일을 만들 수도 있습니다.

Adobe Captivate에서는 다음과 같은 유형의 캡션을 사용할 수 있습니다.

보통 보통 캡션을 사용하여 화면의 기능에 대해 사용자에게 "알려줍니다". 기록되는 내용에 따라 Adobe Captivate에서 텍스트 캡션을 자동으로 생성하도록 할 수 있습니다. 예를 들어 기록 중에 [파일] 메뉴를 클릭하면 Adobe Captivate는 "파일 메뉴 항목 선택"이라는 텍스트 캡션을 만듭니다. 그런 다음 텍스트 캡션을 동작이 표시되는 슬라이드에 놓습니다. 또는 이러한 텍스트 캡션을 슬라이드에 수동으로 삽입하여 편집할 수 있습니다.

대화형 개체에 대한 캡션 대화형 객체는 성공, 실패 및 힌트 캡션과 관련이 있습니다. 이러한 캡션은 일부 모드에서 기록할 때 해당 객체에 대해 자동으로 생성됩니다.

> 성공 성공 캡션은 사용자가 개체에서 올바른 동작을 수행할 때 표시됩니다.
>
> 실패 실패 캡션은 사용자가 응용 프로그램에서 설정되어 있는 동작이 아닌 다른 동작을 수행할 때 표시됩니다.
>
> 힌트 힌트 캡션을 사용하여 특정 작업을 수행하지 못하는 사용자를 도울 수 있습니다. 힌트 캡션은 사용자가 객체 위로 마우스를 이동할 때 표시됩니다.

텍스트 캡션 만들기에 대한 팁

맨 위로

다음은 캡션 만들기에 대한 몇 가지 팁입니다.

- 캡션이 슬라이드에 텍스트로만 표시되는 경우에는 [투명] 캡션 스타일을 사용합니다.
- 대부분의 컴퓨터에서 사용할 수 없는 글꼴을 사용하지 마십시오. 예를 들어 FF Confidential을 사용하는 경우 사용자의 로컬 컴퓨터에 해당 글꼴이 없으면 다른 글꼴로 대체됩니다.
- 캡션의 서식을 지정하고 [텍스트 캡션] 대화 상자에서 [동영상의 모든 캡션에 속성 적용] 확인란을 선택하여 스타일 시트를 만드십시오. SWF 파일의 모든 캡션 또는 사용자가 만든 캡션에는 사용자가 설정한 글꼴, 정렬 및 캡션 스타일이 사용됩니다.
- 캡션을 내레이션의 스크립트로 사용할 수 있습니다. 기본 도구 모음에서 [오디오] 단추를 클릭하여 [슬라이드 오디오] 대화 상자를 열 때 [캡션 및 슬라이드 노트] 옵션을 클릭하십시오. 캡션이 슬라이드에 연결되면 스크립트로 [오디오 녹음] 대화 상자에 표시됩니다.
- 캡션을 내레이션하면 실제로 데모에 대한 액세스 가능성이 보다 많이 향상됩니다.

텍스트 캡션 속성

맨 위로

텍스트 캡션의 [속성 관리자]([창] > [속성])를 사용하여 텍스트 캡션을 사용자 정의합니다.

텍스트 캡션

이름 개체에 대한 고유한 이름을 입력합니다. 개체의 가시성 조건을 정의할 때 이 이름을 사용할 수 있습니다.

보임 개체가 슬라이드에 표시되지 않도록 하려면 이 옵션을 선택 취소합니다. [표시] 옵션을 사용하면 개체를 표시할 수 있습니다. 자세한 내용은 개체의 가시성 제어를 참조하십시오.

스타일 텍스트 캡션의 스타일을 선택합니다. 새 스타일을 정의하려면 [편집] > [개체 스타일 관리자]를 선택합니다. 개체 스타일에 대한 자세한 내용은 개체 스타일을 참조하십시오.

액세스 가능성 개체에 액세스 가능한 텍스트를 추가하려면 클릭합니다. 자세한 내용은 개체에 대한 액세스 가능성 텍스트 사용자 정의를 참조하십시오.

일반

캡션 유형 Adobe Captivate에서 사용할 수 있는 캡션 유형을 표시합니다. 각 텍스트 캡션 유형의 이름이 지정되고, 작은 축소판 이미지에 텍스트 캡션의 모습이 표시됩니다.

참고: 텍스트 캡션을 추가하거나 수정하려면 캡션에서 텍스트 스타일 및 서식을 설정하기 전에 캡션 유형을 선택하십시오. 이렇게 하면 텍스트의 스타일 및 서식 변경 사항이 유지됩니다.

콜아웃 유형 다섯 가지 텍스트 캡션 콜아웃 유형을 사용할 수 있습니다. 많은 텍스트 캡션 스타일에는 방향 콜아웃이 있는 텍스트 캡션이 포함되어 있습니다. 가장 적합한 방향을 가리키는 텍스트 캡션을 선택할 수 있습니다.

문자

이 영역을 사용하여 텍스트의 색상, 스타일, 형식 및 크기와 같은 글꼴 규격을 제공합니다.

형식

이 영역을 사용하여 텍스트 정렬, 들여쓰기, 번호 매기기 및 줄 간격을 지정합니다.

여백 텍스트와 캡션 윤곽 사이에 위, 아래 및 옆 여백을 조정하려면 [여백]에서 필요한 옵션을 클릭하고 값을 지정합니다.

삽입 텍스트 캡션을 두 번 클릭하고 다음을 클릭합니다.

- 은 저작권 또는 상표 기호를 삽입합니다.
- 은 시스템 또는 사용자 정의 변수를 삽입합니다.
- 은 하이퍼링크를 삽입합니다.

그림자 및 반사

그림자 텍스트 캡션에 그림자를 적용하려면 이 체크 상자를 선택합니다. 사전 설정 중 하나를 선택합니다. [사용자 정의]를 누르면 사전 설정을 사용자 정의할 수 있습니다.

방향 방향(내부 또는 외부)을 선택합니다. 선택한 방향의 미리 보기가 스테이지에 표시됩니다.

색상 그림자의 색상을 선택하려면 클릭합니다. 옆에 있는 필드에 색상에 대한 알파(백분율)를 지정합니다.

흐림 효과 그림자의 흐림 효과에 대한 값(픽셀)을 지정합니다.

각도 그림자의 각도를 지정합니다.

거리 그림자를 표시해야 하는 거리(픽셀)를 지정합니다.

반사 텍스트 캡션에 반사를 추가하려면 이 체크 상자를 선택합니다. 사전 설정 중 하나를 선택합니다.

시간 배치

[시간] 동안 표시 텍스트 캡션이 슬라이드에 표시되는 지속 기간입니다. 팝업 메뉴에서 다음 옵션 중 하나를 선택하십시오.

> 특정 시간 텍스트 캡션이 슬라이드에 나타나는 지속 기간입니다. 필드에 값을 입력하거나 스크롤 화살표를 사용하여 시간을 초 단위로 설정합니다.
>
> 나머지 슬라이드 텍스트 캡션이 슬라이드의 전체 지속 기간 동안 표시됩니다.
>
> 프로젝트의 나머지 부분 텍스트 캡션이 프로젝트의 전체 지속 기간 동안 표시됩니다. 예를 들어 이 옵션을 사용하면 회사 이름을 표시하는 텍스트 캡션을 표시할 수 있습니다.

다음 시간 후에 나타남**: [#]**초 지정한 지속 기간 후에 텍스트 캡션이 슬라이드에 나타납니다.

전환

효과 강조 상자의 전환 효과입니다. 페이드 인 또는 페이드 아웃 효과를 적용하고 페이드 효과의 시간을 설정할 수 있습니다.

인**: [#]**초 캡션이 보기로 완전히 페이드 인될 때까지의 시간입니다.

아웃: **[#]**초 캡션이 완전히 사라질 때까지의 시간입니다.

텍스트 및 텍스트 캡션 추가

맨 위로

텍스트 캡션 추가

텍스트 캡션의 [속성 관리자]에서 설정을 변경하면 이 설정이 기본 설정으로 사용됩니다. 새로 만드는 모든 텍스트 캡션에 새 설정이 사용됩니다.

투명한 텍스트 캡션을 추가하는 경우 굵은 텍스트를 사용하지 마십시오. 대부분의 모니터에서는 일반 텍스트가 굵은 텍스트보다 더 선명하게 나타납니다.

1. 열려 있는 프로젝트에서 텍스트 캡션을 추가할 슬라이드를 선택합니다.
2. [삽입] > [표준 개체] > [텍스트 캡션]을 선택합니다. 또한 슬라이드에서 마우스 오른쪽 단추를 클릭하거나(Windows) Ctrl 키를 누른 채 클릭하고(Mac OS) 팝업 메뉴에서 [삽입] > [표준 개체]를 선택한 다음 [텍스트 캡션]을 선택할 수 있습니다.
3. 텍스트 캡션의 다양한 옵션을 설정합니다.
4. ? 아이콘이 있는 속성의 경우 다음 중 하나를 수행합니다.
   - 모든 항목에 적용 개체 유형에 속하는 모든 개체에 효과를 적용합니다.
   - 같은 스타일의 모든 항목에 적용 동일한 개체 스타일을 사용하는 모든 개체에 적용합니다.

슬라이드에 일반 텍스트 추가

슬라이드에 텍스트를 추가하고 텍스트 캡션으로 나타나지 않도록 하려면 투명한 텍스트 캡션으로 텍스트를 추가하십시오.

참고: 투명한 캡션을 만드는 경우 텍스트에 밑줄을 적용하면 프로젝트를 볼 때 텍스트 품질이 저하될 수 있으므로 적용하지 않는 것이 좋습니다.

투명한 텍스트 캡션을 추가한 후 해당 캡션을 슬라이드 배경과 병합할 수 있습니다.

1. 열려 있는 프로젝트에서 투명한 텍스트 캡션을 추가할 슬라이드를 선택합니다.
2. [삽입] > [표준 개체] > [텍스트 캡션]을 선택합니다.
3. [속성 관리자]의 [일반] 영역에서 [투명]을 [캡션 유형]으로 선택합니다.
4. 필요에 따라 다른 옵션을 변경합니다.

   슬라이드에 위첨자를 추가하려면 텍스트를 선택하고 다음을 수행합니다.

   - (Windows의 경우) Ctrl+shift+"+"를 누릅니다. 아래 첨자를 추가하려면 텍스트를 선택하고 Ctrl+"+"를 누릅니다.
   - (Mac OS의 경우) Cmd+shift+"+"를 누릅니다. 아래 첨자를 추가하려면 텍스트를 선택하고 Cmd+"+"를 누릅니다.

텍스트를 변수로 삽입

1. 커서를 텍스트에서 변수를 삽입할 위치로 이동합니다.
2. [속성 관리자]의 [형식] 영역에서 [변수 삽입] 아이콘을 클릭합니다.
3. [변수 유형] 메뉴에서 다음 중 하나를 선택합니다.
   - 이전에 만든 변수를 삽입하려면 [사용자]를 선택합니다. [변수] 메뉴에서 변수를 선택합니다. 자세한 내용은 사용자 정의 변수 만들기를 참조하십시오.
   - 시스템 변수를 삽입하려면 [시스템]을 선택합니다. [변수] 메뉴에서 시스템 변수를 선택합니다. 시스템 변수를 범주별로 필터링하려면 [보기 기준] 메뉴에서 해당 옵션을 선택합니다. 범주를 선택하지 않으면 모든 시스템 변수가 메뉴에 나열됩니다.
4. 변수에 사용할 수 있는 최대 문자 수를 변경하려면 [최대 길이] 필드에 값을 입력합니다. 문자 수가 이 필드에 지정된 값을 초과하면 추가 문자가 표시되지 않습니다.

   참고: 공백도 문자 수 계산에 포함됩니다.
5. 변수를 만들거나 선택한 변수에 대한 값을 변경하려면 [변수]를 클릭합니다.
6. [확인]을 클릭합니다.

프로젝트를 미리 보면 변수의 값이 텍스트 캡션 내부에 표시됩니다.

기호 및 특수 문자 삽입

1. [속성 관리자]의 [형식] 영역에서 [삽입] 단추를 클릭합니다.
2. 메뉴에서 삽입할 기호를 선택합니다.
3. 추가 옵션을 위한 [기타]를 클릭하고 삽입할 문자를 선택한 다음 [확인]을 클릭합니다.

하이퍼링크 삽입

텍스트 캡션 또는 그리기 개체의 텍스트에 하이퍼링크를 적용하면 사용자가 텍스트를 클릭할 때 웹 페이지 열기 또는 고급 동작 실행 등의 다양한 동작을 할 수 있습니다.

1. 하이퍼링크를 적용할 단어나 구를 선택합니다. 텍스트 캡션 또는 그리기 개체의 텍스트에 하이퍼링크를 적용할 수 있습니다.
2. [속성 관리자]의 [형식] 아코디언에서 을 클릭하고 [링크 대상] 목록에서 옵션을 지정합니다. 옵션에 대한 설명은 대화형 개체를 사용한 프로젝트 탐색을 참조하십시오.

   참고: 하이퍼링크를 포함하는 개체에 변수가 삽입되면 [웹 페이지] 및 [파일 열기] 동작만 지원됩니다.

[속성 관리자]의 [문자] 아코디언에 있는 옵션을 사용하여 텍스트를 포맷할 수 있습니다.

하이퍼링크를 수정하려면 속성 관리자의 [형식] 아코디언에서 을 클릭합니다.

하이퍼링크를 삭제하려면 속성 관리자의 [형식] 아코디언에서 을 클릭합니다.

텍스트에 효과 추가

다음 개체의 텍스트에 효과를 적용할 수 있습니다.

- 캡션
- 그리기 개체(스마트 모양 포함)
- 질문 슬라이드의 정적 텍스트(런타임에 변하지 않는 텍스트)

1. 캡션 또는 자동 모양을 클릭합니다.
2. 속성 관리자의 [문자] 아코디언에서 텍스트 효과 아이콘( )을 클릭하고 다음 중 하나를 수행합니다.
   - 사전 설정 중에서 효과를 클릭합니다. 사전 설정 효과를 변경하려면 [효과 편집]을 클릭합니다.
   - +를 클릭하여 사용자 정의 효과를 만듭니다. 목록에서 필요한 옵션을 선택하고 [확인]을 클릭합니다. 나중에 사용할 수 있도록 설정을 저장하려면 [저장]을 클릭합니다. 저장된 효과는 사전 설정과 함께 나타납니다.

     참고: 사용자 효과를 삭제하려면 효과를 클릭한 다음 을 클릭하십시오.
   - [효과 지우기]를 클릭하여 텍스트에서 효과를 제거합니다.

참고: 텍스트와 함께 변수를 삽입하면 효과가 적용되지 않습니다. 그러나 변수를 제거하면 텍스트 효과가 다시 적용됩니다.

기록 중 자동으로 텍스트 캡션 추가

프로젝트를 기록하거나 프로젝트에 대한 추가 슬라이드를 기록할 때 Adobe Captivate에서 기록된 동작에 따라 텍스트 캡션을 자동으로 만들 수 있습니다. 예를 들어, [파일] 메뉴를 선택하는 동작을 기록하는 경우 Adobe Captivate가 "파일 메뉴 선택"이라는 텍스트 캡션을 동일한 슬라이드에 자동으로 추가할 수 있습니다.

텍스트 캡션을 생성하는 동작으로는 메뉴 및 메뉴 항목 선택, 단추 누르기, 목록, 콤보 상자 또는 확인란과 같은 위치의 값 변경, 자식 창 열기 등이 있습니다.

1. 열려 있는 프로젝트에서 [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 Adobe Captivate > [환경 설정](Mac OS)을 선택합니다.
2. [환경 설정] 대화 상자의 [기록] 메뉴에서 [모드]를 선택합니다.
3. 텍스트 캡션을 자동으로 생성할 기록 모드를 선택합니다.
4. [텍스트 캡션 추가]를 선택합니다.

기록이 완료된 후 자동으로 만든 텍스트 캡션을 포함한 프로젝트가 생성되면 편집 모드에서 개별 슬라이드를 보고 텍스트 캡션을 확인합니다.

참고: Adobe Captivate에서는 모든 표준 Windows 사용자 인터페이스 요소에 대한 텍스트 캡션을 자동으로 생성할 수 있습니다. 그러나 Delphi®에서 만들어진 응용 프로그램의 메뉴 텍스트를 포함하여 비표준 사용자 인터페이스 요소는 지원하지 않을 수 있습니다.

텍스트 캡션 편집

텍스트 캡션 편집

텍스트 캡션의 크기를 조정하려는 경우 텍스트 캡션을 만드는 데 사용된 비트맵보다 더 작게 지정할 수 없습니다. 예를 들어, 텍스트 캡션 스타일 "Pill"에서는 약 18픽셀(너비) x 16픽셀(높이) 크기의 비트맵을 사용하므로 이러한 비트맵의 크기를 15 x 12픽셀로 조정할 수 없습니다. 그러나 모든 텍스트 캡션 비트맵을 더 크게 지정할 수는 있습니다. 매우 작은 텍스트 캡션이 필요한 경우 사용자 정의 캡션을 만들어 보십시오.

텍스트 캡션을 편집하려면 [속성 관리자]([창] > [속성])를 사용합니다.

텍스트 캡션 및 기타 개체가 포함된 상세 슬라이드가 있는 경우 텍스트 캡션이 영구적으로 배경의 일부가 되도록 지정할 수 있습니다.

텍스트 캡션 복사

슬라이드 간에 텍스트 캡션을 복사하여 붙여 넣을 수 있습니다. 이렇게 하면 많은 시간을 절약할 수 있습니다. 특히 여러 슬라이드에 동일한 텍스트 캡션을 사용하는 경우에는 더욱 그렇습니다.

1. 열려 있는 프로젝트에서 복사할 텍스트 캡션이 포함된 슬라이드를 선택합니다.
2. 텍스트 캡션을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하거나(Windows) Ctrl 키를 누른 채 클릭하고(Mac OS) [복사]를 선택합니다.
3. 캡션을 붙여 넣을 슬라이드로 이동합니다.
4. 슬라이드에서 마우스 오른쪽 단추를 클릭하거나(Windows) Ctrl 키를 누른 채 클릭하고(Mac OS) [붙여넣기]를 선택합니다.

   Ctrl 키를 누른 채 클릭하거나(Windows) Cmd 키를 누른 채 클릭하여(Mac OS) 한 번에 여러 텍스트 캡션을 복사하여 붙여 넣을 수 있습니다. 선택한 텍스트 캡션 중 하나를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하거나(Windows) Ctrl 키를 누른 채 클릭하고(Mac OS) [복사]를 선택합니다.

텍스트 캡션 이동 및 크기 조정

텍스트 캡션의 크기를 수동 또는 자동으로 조정하고 슬라이드의 새 위치로 이동할 수 있습니다. 슬라이드에서 텍스트 캡션을 이동하려면 텍스트 캡션을 선택하고 새 위치로 끕니다.

참고**:** 텍스트 캡션의 크기를 조정하려는 경우 캡션을 만드는 데 사용된 비트맵보다 더 작게 지정할 수 없습니다. 예를 들어, 캡션 스타일 "Pill"에서는 약 18픽셀(너비) x 16픽셀(높이) 크기의 비트맵을 사용하므로 이러한 비트맵의 크기를 15 x 12픽셀로 조정할 수 없습니다. 그러나 모든 캡션 비트맵을 더 크게 지정할 수는 있습니다. 매우 작은 캡션이 필요한 경우 사용자 정의 캡션을 만들어 보십시오.

수동으로 텍스트 캡션 크기 조정

수동으로 텍스트 캡션 크기를 조정하려면 텍스트 캡션을 선택하고 선택 핸들 위로 포인터를 이동합니다. 포인터가 크기 조절 핸들이 되면 마우스를 끌어 개체의 크기를 조정합니다.

자동으로 텍스트 캡션 크기 조정

Adobe Captivate에서는 텍스트 캡션의 텍스트 양에 따라 텍스트 캡션의 크기를 자동으로 조정할 수 있습니다. 텍스트를 편집하면 변경된 텍스트에 맞게 캡션 크기가 조정됩니다. 이렇게 하면 텍스트 캡션의 균형과 비율이 맞도록 하기가 쉽습니다.

1. 열려 있는 프로젝트에서 [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 Adobe Captivate > [환경 설정](Mac OS)을 선택합니다.
2. [범주] 패널의 [전체] 메뉴에서 [기본값]을 선택합니다.
3. [캡션 자동 크기 조정]을 선택합니다.

타임라인을 사용하여 텍스트 캡션 순서 변경

Adobe Captivate에서는 각 슬라이드에 여러 캡션을 추가할 수 있습니다. 타임라인을 사용하여 이러한 캡션이 나타나는 순서를 지정할 수 있습니다. 타임라인을 사용하면 슬라이드에서 캡션을 포함한 모든 개체의 시간 배치를 정확하게 조정할 수 있습니다.

1. 열려 있는 프로젝트에서 순서를 변경할 캡션이 포함된 슬라이드로 이동합니다.
2. [타임라인]([창] > [타임라인])에서 필요에 따라 캡션의 순서와 시간 배치를 변경합니다.
   - 예를 들어 [타임라인]에서 크기 조정 커서가 나타날 때까지 캡션의 왼쪽 또는 오른쪽 가장자리 위로 마우스를 이동한 다음 가장자리를 왼쪽이나 오른쪽으로 끕니다. 그러면 캡션이 나타나거나 사라지는 시간과 표시 기간이 변경됩니다.
   - 또는 동시에 나타나는 캡션과 슬라이드 사이에 약간의 지연을 두고 싶은 경우 손 모양 커서가 나타날 때까지 [타임라인]에서 캡션의 가운데 위로 마우스를 이동합니다. 그런 다음 왼쪽 가장자리가 머리글에서 2s(2초 지연) 또는 4s(4초 지연)에 정렬되도록 전체 캡션을 끕니다.
3. 슬라이드에서 두 캡션이 서로 겹치는 경우에는 겹침 순서를 설정하여 앞에 표시할 캡션을 선택합니다. 겹침 순서를 변경하려면 슬라이드 스테이지의 앞뒤로 캡션을 이동합니다. 이때 유의해야 할 중요한 사항은 스테이지의 뒤쪽에 있는 캡션이 다른 캡션 뒤에 나타난다는 점입니다. 다음 방법 중 하나를 사용하여 겹침 순서를 설정합니다.

- 슬라이드에서 캡션을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하거나(Windows) Ctrl 키를 누른 채 클릭하고(Mac OS) 캡션 순서 옵션 중 하나를 선택합니다. 필요한 경우 슬라이드에서 다른 캡션을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하거나(Windows) Ctrl 키를 누른 채 클릭하고(Mac OS) 해당 순서를 조정합니다.
- 캡션을 선택합니다. [슬라이드 속성] 옆의 [편집] 보기 도구 모음에서 [선택한 개체를 맨 앞으로 가져오기]나 [선택한 개체를 맨 뒤로 보내기]를 클릭합니다.
- [타임라인]에서 손 모양 포인터가 나타날 때까지 마우스를 캡션 위로 이동합니다. 캡션을 위아래로 끌어 겹침 순서 내의 위치를 변경합니다. 캡션을 겹침 순서에서 위로 이동하면 스테이지의 앞으로 이동하고 아래로 이동하면 스테이지의 뒤로 이동합니다.

다른 언어로 된 캡션

맨 위로

텍스트 캡션에 언어 추가

텍스트 캡션이 기록되는 새 언어를 기존 언어 목록에 추가할 수 있습니다. 기존 언어 목록은 [기록] 대화 상자에서 제공됩니다. 이벤트의 텍스트 캡션은 CaptureTextTemplates_<언어>.rdl 파일로 다음 위치에 저장됩니다.

- (Windows의 경우) \\Program Files\Adobe\Adobe Captivate 6 디렉토리. 예를 들어, 중국어 간체의 RDL 파일은 CaptureTextTemplates_Chinese-Simplified.rdl입니다.
- (Mac OS의 경우) \\Applications\Adobe Captivate 6.

기존 RDL 파일을 사용하여 원하는 언어로 텍스트 캡션을 기록할 수 있습니다.

텍스트 캡션을 다른 언어로 기록

1. Windows 탐색기를 열고 다음 위치로 이동합니다.
   - (Windows의 경우) \\Program Files\Adobe\Adobe Captivate 6 디렉토리
   - (Mac OS의 경우) /Applications/Adobe Captivate 6
2. 확장명이 RDL인 파일을 복사합니다.
3. 같은 위치에 파일을 붙여 넣고 새 언어에 따라 이름을 바꿉니다. 예를 들어, 폴란드어로 기록하려는 경우에는 파일의 이름을 CaptureTextTemplates_Polish.rdl로 바꿉니다.
4. 텍스트 편집기에서 RDL 파일을 엽니다.
5. [개체 이름] 및 [이벤트 이름] 태그에서 [기본 템플릿 및 템플릿 특성]에 대한 텍스트를 지정한 언어로 변경합니다.
6. 파일을 저장합니다.
7. [환경 설정] 대화 상자([편집] > [환경 설정](Windows의 경우) 또는 Adobe Captivate > [환경 설정](Mac OS의 경우))의 [범주]에서 [기록] > [설정]을 선택합니다.
8. [캡션 생성 언어]에서 추가된 언어를 선택합니다.

기록할 때 텍스트 캡션이 지정한 언어로 생성됩니다.

텍스트를 다른 언어로 입력

Windows의 경우

1. Microsoft Windows 제어판을 열고 [국가 및 언어 옵션] 아이콘을 두 번 클릭합니다. [국가 및 언어 옵션] 대화 상자가 나타납니다.
2. [언어] 탭을 클릭합니다.
3. [자세히] 단추를 클릭합니다.
4. [텍스트 서비스 및 입력 언어] 대화 상자의 [설정] 탭에서 [추가] 단추를 클릭합니다.
5. [입력 언어 추가] 대화 상자의 [입력 언어] 목록에서 언어를 선택합니다.
6. [확인]을 클릭합니다. 선택한 언어가 [설치된 서비스] 목록에 포함됩니다.
7. [기본 입력 언어] 목록에서 원하는 언어를 선택합니다.

8. [적용]을 클릭하고 [확인]을 클릭하여 설정을 저장한 다음 [텍스트 서비스 및 입력 언어] 대화 상자를 닫습니다.

9. [국가별 옵션] 탭을 클릭하고 [기본 입력 언어] 목록에서 선택한 언어를 선택합니다.

10. [적용]을 클릭하고 [확인]을 클릭하여 설정을 저장한 다음 [국가 및 언어 옵션] 대화 상자를 닫습니다. 언어 막대나 IME(Input Method Editor)가 컴퓨터의 바탕 화면에 나타납니다.

11. RDL 파일에 내용을 입력합니다. 텍스트가 선택한 언어로 나타납니다.

    [기본 입력 언어] 목록 및 [국가별 옵션] 탭에서 언어를 변경하면 언어 막대에서 선택한 언어도 자동으로 업데이트됩니다.

Mac OS의 경우

1. [시스템 환경 설정]에서 [국가별 설정] > [입력 메뉴] 탭을 선택합니다.

2. 언어 목록에서 선택합니다.

3. Apple 메뉴에서 언어를 선택합니다.

4. 텍스트 편집기를 사용하여 RDL 파일을 열고 원하는 언어로 입력을 시작합니다.

텍스트 캡션 지역화

텍스트 캡션이 포함되어 있는 프로젝트를 지역화하려는 경우 텍스트 캡션을 내보내면 프로세스를 보다 효율적으로 처리할 수 있습니다.

1. 필요한 텍스트 캡션을 모두 포함하여 프로젝트의 초기("소스 언어") 버전을 만듭니다.

2. 완료된 프로젝트를 엽니다.

3. [파일] > [내보내기] > [프로젝트 캡션 및 폐쇄 캡션]을 선택합니다.

   기본적으로 Word(DOC) 파일은 My Documents\My Adobe Captivate Projects 폴더(Windows의 경우) 및 /Users/<사용자 이름>/Documents/My Adobe Captivate Projects 폴더(Mac OS의 경우)에 저장됩니다. 원하는 경우 위치를 변경합니다. 또한 Word 파일의 이름은 [프로젝트 이름] Captions.doc입니다. 필요한 경우 [파일 이름] 텍스트 상자를 직접 클릭하고 새 이름을 입력하여 파일 이름을 변경할 수 있습니다. .doc 파일 이름 확장명을 유지합니다.

4. [저장]을 클릭합니다.

5. 사용자가 지정한 이름으로 Word 파일이 생성되고 선택한 위치에 저장됩니다. 문서를 볼지 묻는 대화 상자가 나타납니다. [예]를 클릭하여 Word에서 문서를 봅니다.

6. Word 문서에는 슬라이드 ID, 항목 ID, 원본 캡션 텍스트 및 슬라이드 번호가 포함되어 있습니다. [업데이트된 텍스트 캡션 데이터] 열에서 캡션 텍스트를 변경할 수 있습니다. 로컬라이저/번역가에게 Word 문서의 사본을 제공합니다.

7. 로컬라이저/번역가는 Word 문서를 열고 문서의 [업데이트된 텍스트 캡션 데이터] 열에서 직접 캡션 텍스트를 편집하여 소스 언어 텍스트를 새 텍스트로 대체합니다.

8. 로컬라이저/번역가가 텍스트를 번역하는 동안 새 언어에 대한 원본 Adobe Captivate 프로젝트의 사본을 만드십시오.

   참고**:** 원본 프로젝트의 사본을 만드는 경우 새 프로젝트에서 원본 텍스트 캡션을 소스 언어로 유지해야 합니다. 원본 텍스트 캡션은 자리 표시자 역할을 하며 지역화된 새 텍스트 캡션을 가져올 때 덮어쓰여집니다.

9. 텍스트 캡션이 지역화되면 8단계에서 만든 프로젝트 사본을 엽니다.

10. [파일] > [가져오기] > [프로젝트 캡션 및 폐쇄 캡션]을 선택합니다.

11. 지역화된 텍스트 캡션 Word(DOC) 파일을 찾아 선택한 다음 [열기]를 클릭합니다.

12. 지역화된 새 텍스트 캡션이 프로젝트로 가져오기되며 서식은 모두 유지됩니다. 성공적인 가져오기 메시지를 보여주는 대화 상자가 표시됩니다. [확인]을 클릭합니다.

13. 편집 보기에서 다른 슬라이드를 열고 새 캡션 텍스트를 읽어서 새 텍스트 캡션을 테스트합니다.

사용자 정의 텍스트 캡션 스타일 만들기

맨 위로

Adobe® Fireworks® 또는 Adobe® Photoshop®과 같은 그래픽 프로그램을 사용하여 Adobe Captivate 프로젝트에 대한 사용자 정의 텍스트 캡션 스타일을 만들 수 있습니다.

사용자 정의 텍스트 캡션은 BMP(비트맵) 형식이어야 합니다. 일반적으로 각 Adobe Captivate 텍스트 캡션에는 연관된 비트맵 이미지가 다섯 개 있습

니다.

사용자 정의 텍스트 캡션 스타일 이름 지정

사용자 정의 텍스트 캡션 스타일을 만들 때는 올바른 이름 지정 규칙을 따라야 합니다. 각 캡션 스타일에는 고유한 이름이 있으므로 연관된 각 비트맵 파일의 시작 부분에 이 이름을 사용해야 합니다. 예를 들어 "Brightblue"라는 텍스트 캡션 스타일을 만드는 경우 새 스타일을 구성하는 다섯 개의 비트맵 이미지 이름은 다음과 같이 지정해야 합니다.

- Brightblue1.bmp: 콜아웃이 없는 이미지
- Brightblue2.bmp: 오른쪽 또는 오른쪽 상단에 콜아웃이 있는 이미지
- Brightblue3.bmp: 왼쪽 또는 왼쪽 상단에 콜아웃이 있는 이미지
- Brightblue4.bmp: 오른쪽 하단에 콜아웃이 있는 이미지
- Brightblue5.bmp: 왼쪽 하단에 콜아웃이 있는 이미지

사용자 정의 텍스트 캡션 스타일 저장

사용자 정의 텍스트 캡션 스타일에 대한 모든 비트맵 이미지를 C:\Program Files\Adobe\Adobe Captivate 4\Gallery\Captions(Windows의 경우) 및 /Applications/Adobe Captivate 6/Gallery/Captions(Mac OS의 경우)에 있는 Adobe Captivate Captions 폴더에 저장해야 합니다. 캡션 폴더에 다섯 개의 새 비트맵을 추가하면 Adobe Captivate에서는 비트맵 파일을 새 텍스트 캡션 스타일로 인식합니다. 다음에 새 텍스트 캡션을 추가하면 새 사용자 정의 스타일이 텍스트 캡션 스타일 목록에 나타납니다.

캡션 스타일의 사용자 정의 텍스트 만들기

텍스트 캡션에 나타나는 텍스트에 대해 사용자 정의 스타일을 만들 수 있습니다. 이러한 환경 설정은 이전에 텍스트 캡션에 대한 스타일을 설정하지 않은 경우에만 적용됩니다.

1. 텍스트 편집기에서 \\Program Files\Adobe\Adobe Captivate 6\Gallery\Captions 폴더(Windows의 경우) 또는 /Applications/Adobe Captivate 6/Gallery/Captions(Mac OS의 경우)에 저장된 fonts.ini 파일을 엽니다.
2. 파일에 설명된 절차에 따라 텍스트 캡션에 대한 스타일을 사용자 정의합니다.
3. 파일을 저장합니다.
4. 열려 있는 Adobe Captivate 프로젝트에서 [삽입] > [표준 개체] > [텍스트 캡션]을 선택합니다.
5. [캡션 유형]에서 사용자 정의한 캡션을 선택합니다.

   텍스트 영역의 텍스트가 지정한 스타일로 변경됩니다.
6. 텍스트 영역의 텍스트를 편집합니다.
7. [확인]을 클릭합니다.

사용자 정의 텍스트 캡션에서 텍스트 정렬 변경

사용자 정의 텍스트 캡션의 텍스트가 정렬되지 않은 것처럼 나타날 수 있습니다. 이 문제를 해결하려면 왼쪽, 오른쪽, 위쪽 및 아래쪽 여백을 설정해야 합니다.

각 텍스트 캡션에서 조금씩 다른 위치에 텍스트가 나타나므로 다섯 개의 텍스트 캡션 스타일마다 다른 여백 설정이 필요합니다.

여백 설정은 확장명이 .fcm인 텍스트 파일에 저장됩니다. 메모장이나 워드패드를 사용하여 FCM 파일을 만들거나 편집할 수 있습니다.

1. Windows 탐색기를 사용하여 C:\Program Files\Adobe\Adobe Captivate 6\Gallery\Captions(Windows의 경우) 또는 /Applications/Adobe Captivate 6/Gallery/Captions(Mac OS의 경우)로 이동합니다. 모든 텍스트 캡션 BMP와 해당 FCM 파일이 이 폴더에 있습니다.
2. 편집할 FCM 파일을 마우스 오른쪽 단추로 클릭(Windows)하거나 Ctrl 키를 누른 채 클릭(Mac OS)하고 [연결 프로그램]을 선택합니다.
3. 텍스트 편집기를 선택합니다.
4. 필요에 따라 다음 값을 편집합니다.
   - [Left Margin]은 비트맵의 왼쪽부터 텍스트까지의 픽셀 수입니다.
   - [Right Margin]은 비트맵의 오른쪽부터 텍스트까지의 픽셀 수입니다.
   - [Top Margin]은 비트맵의 위쪽부터 텍스트까지의 픽셀 수입니다.
   - [Bottom Margin]은 비트맵의 아래 여백부터 텍스트까지의 픽셀 수입니다.

5. (선택 사항) 필요한 경우 MarginX 및 MarginY 설정을 편집할 수 있습니다. 이 편집은 자동으로 캡션을 추가하려는 경우에 중요할 수 있습니다.

   - MarginX는 가장 가까운 모서리부터 캡션 콜아웃 끝까지의 가로 픽셀 수입니다.
   - MarginY는 가장 가까운 모서리부터 캡션 콜아웃 끝까지의 세로 픽셀 수입니다.

     참고: 가장 가까운 모서리는 텍스트 편집기에서 연 파일의 "모서리" 아래에 지정되어 있습니다. 예를 들어, 모서리=오른쪽, 위쪽과 같이 지정되어 있습니다.

6. [파일] 메뉴에서 [저장]을 선택합니다.

   원본 파일을 대체할지 여부를 묻는 대화 상자가 나타납니다. [예]를 클릭합니다.

7. 텍스트 편집기를 닫습니다.

사용자 정의 텍스트 캡션의 디자인 팁

색상 캡션에는 투명 색상을 사용하지 마십시오. 왼쪽 위 픽셀에 따라 투명 색상이 결정됩니다. 예를 들어 왼쪽 위 픽셀의 색상이 노란색일 경우 동일하게 노란색으로 지정된 모든 항목이 텍스트 캡션에서 투명해집니다. 또한 텍스트 캡션 자체에는 그라디언트 배경을 지정할 수 있지만 텍스트 캡션 주위("뒤쪽") 영역은 단색이어야 합니다.

앤티앨리어스 텍스트 캡션의 가장자리를 앤티앨리어스하지 마십시오. 텍스트 캡션이 다른 스크린 샷에 나타나 앤티앨리어스가 일부 스크린 샷에서 톱날 모양 후광 효과로 나타날 수 있습니다.

텍스트 캡션 가져오기 및 내보내기

맨 위로

텍스트 캡션 가져오기

DOC 파일에서 텍스트 캡션을 가져올 수 있습니다. 먼저 Adobe Captivate 프로젝트에서 텍스트 캡션을 내보냅니다. 그러면 Adobe Captivate에서 텍스트 캡션의 모든 서식을 유지하는 DOC 파일을 만듭니다. 텍스트 캡션이 DOC 형식이면 워드 프로세서 프로그램에서 텍스트 및 서식을 변경할 수 있습니다. 그런 다음, 다음 단계를 사용하여 Adobe Captivate 프로젝트로 텍스트 캡션을 다시 가져올 수 있습니다.

참고**:** 텍스트 캡션을 DOC 파일로 내보내면 해당 DOC 파일은 원본 프로젝트로만 다시 가져올 수 있습니다.

DOC 파일에서 텍스트 캡션 가져오기 및 내보내기는 여러 가지 경우에 유용할 수 있습니다. 예를 들어 여러 캡션을 편집해야 하는 경우에는 슬라이드 사이를 이동하는 것보다 DOC 파일로 작업하는 것이 더 쉽고 빠릅니다.

1. 텍스트 캡션이 포함된, 열려 있는 프로젝트에서 [파일] > [내보내기] > [프로젝트 캡션 및 폐쇄 캡션]을 선택합니다.
2. 텍스트 캡션이 [업데이트된 텍스트 캡션 데이터] 열에서 DOC 형식으로 나타날 때 필요에 따라 변경하고 DOC 파일을 저장합니다.
3. [파일] > [가져오기] > [프로젝트 캡션 및 폐쇄 캡션]을 선택합니다.
4. 내보낸 텍스트 캡션이 포함된 DOC 파일을 선택합니다.
5. [열기]를 클릭합니다.
6. 성공적으로 가져왔음을 확인하는 정보 대화 상자가 나타납니다. [확인]을 클릭합니다.

텍스트 캡션 내보내기

컴퓨터에 Microsoft Word가 설치되어 있는 경우 기존 Adobe Captivate 프로젝트에서 DOC 파일로 텍스트 캡션을 내보낼 수 있습니다. Adobe Captivate에서 지정한 모든 서식은 DOC 파일로 텍스트 캡션을 열 때 그대로 유지됩니다. DOC 형식인 경우 텍스트 캡션의 텍스트와 서식을 변경합니다. 그런 다음 텍스트 캡션을 다시 Adobe Captivate 프로젝트로 가져옵니다.

참고**:** 텍스트 캡션을 DOC 파일로 내보내면 해당 DOC 파일은 원본 프로젝트로만 다시 가져올 수 있습니다.

텍스트 캡션 내보내기는 다음과 같은 여러 경우에 유용할 수 있습니다.

- 음성 내레이션을 녹음할 것이며 스크립트를 만들려는 경우에는 내보낸 텍스트 캡션을 스크립트 작성의 기초로 사용할 수 있습니다.
- 인쇄된 단계별 지침을 제공하려는 경우에는 텍스트 캡션을 내보내고 DOC 파일을 인쇄할 수 있습니다.
- 프로젝트를 지역화해야 하는 경우에는 DOC 파일로 텍스트 캡션을 내보내 번역가에게 제공할 수 있습니다.

1. 열려 있는 프로젝트에서 [파일] > [내보내기] > [프로젝트 캡션 및 폐쇄 캡션]을 선택합니다.
2. [다른 이름으로 저장] 대화 상자에서 새 DOC 파일의 파일 이름을 입력합니다.

   파일이 저장되는 기본 디렉토리를 기록해 둡니다. 원하는 경우 파일을 저장할 다른 위치를 탐색합니다.
3. [저장]을 클릭합니다.

4. 프로젝트의 텍스트 캡션이 DOC 형식으로 변환됩니다. 텍스트 캡션이 Word로 내보내졌음을 확인하고 문서를 볼지 묻는 대화 상자가 나타납니다. [예]를 클릭합니다.

5. 캡션 텍스트가 포함된 새 DOC 파일이 Word에서 열립니다. [업데이트된 텍스트 캡션 데이터] 열에서 필요에 따라 텍스트를 변경합니다. 슬라이드 번호도 참조로 포함되어 있습니다.

6. 문서를 저장합니다.

기록 모드의 기본 설정 복원

맨 위로

텍스트 캡션의 모양을 변경한 경우 모든 텍스트 캡션 설정을 기본값으로 복원할 수 있습니다. 예를 들어, 텍스트 캡션의 글꼴을 Times New Roman으로 변경하고 글꼴 색상을 녹색으로 변경합니다. 그런 다음 [기본값 복원]을 클릭하여 글꼴은 기본 글꼴인 Arial로, 색상은 기본값인 파란색으로 다시 변경합니다.

1. 열려 있는 프로젝트에서 [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 Adobe Captivate > [환경 설정](Mac OS)을 선택합니다.

2. [범주] 패널의 [기록] 메뉴에서 [모드]를 선택합니다.

3. [기록] 메뉴의 [모드] 영역에서 [기본값 복원]을 클릭합니다.

Adobe 추가 권장 사항

- 비대화형 개체용 오디오 설정
- 비대화형 개체의 크기 및 위치 고정

(cc) BY-NC-SA Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

법적 고지 사항 | 온라인 개인정보 보호정책

애니메이션

애니메이션 개체의 속성
애니메이션 추가
애니메이션 텍스트

Adobe Captivate에서는 Adobe Captivate SWF 파일에 애니메이션을 추가할 수 있습니다. 여기에는 효과적이며 사용자의 눈길을 끌 수 있는 모션 요소가 있습니다. 기존 애니메이션 파일을 슬라이드에 추가하거나 Adobe Captivate의 애니메이션 텍스트 기능을 사용합니다.

프로젝트에 애니메이션 파일을 추가하면 미디어 폴더에 대한 라이브러리에도 자동으로 추가됩니다.

- SWF 또는 GIF 애니메이션 파일을 슬라이드에 직접 추가할 수 있습니다. 애니메이션 파일이 포함된 슬라이드는 개체가 포함된 다른 슬라이드와 마찬가지로 편집할 수 있습니다.

  Adobe Captivate에는 프로젝트에 사용할 수 있는 단추, 사운드 및 애니메이션(SWF 형식)이 포함된 갤러리가 있습니다. 기본적으로 갤러리는 Adobe Captivate를 설치할 때 다음 위치에 저장됩니다. C:\Program Files\Adobe\Adobe Captivate 6\Gallery(Windows의 경우) 또는 /Applications/Adobe Captivate 6/Gallery(Mac OS의 경우).

  참고: Flash 애니메이션 파일(FLA)을 추가하려면 먼저 SWF 파일로 변환해야 합니다. 이 변환을 수행하려면 컴퓨터에 최신 Flash 버전이 설치되어 있어야 합니다.

- 애니메이션 텍스트를 추가하려면 Adobe Captivate에 포함된 여러 가지 흥미로운 효과 중에서 선택합니다. 이상적인 모양을 얻으려면 다양한 글꼴, 색상 및 효과를 시도합니다. 텍스트, 동작 및 사운드(오디오를 추가하도록 선택한 경우)가 조합된 애니메이션 텍스트가 포함된 슬라이드를 사용하면 프로젝트의 시작 슬라이드를 멋지게 만들 수 있습니다.

  참고: 장치 글꼴은 Adobe Captivate에 표시되지 않습니다. 장치 글꼴로 만든 텍스트를 포함하는 애니메이션 파일을 가져오면 애니메이션은 Adobe Captivate에 나타나지만 텍스트는 나타나지 않습니다. Adobe Captivate로 가져올 애니메이션의 경우 포함 글꼴을 텍스트에 사용하십시오.

애니메이션 개체의 속성

맨 위로

해당 [속성 관리자]([창] > [속성])를 사용하여 애니메이션 개체의 속성을 변경할 수 있습니다.

애니메이션 이름

이름 개체에 대한 고유한 이름을 입력합니다. 개체의 가시성 조건을 정의할 때 이 이름을 사용할 수 있습니다.

보임 개체가 슬라이드에 표시되지 않도록 하려면 이 옵션을 선택 취소합니다. [표시] 옵션을 사용하면 개체를 표시할 수 있습니다. 자세한 내용은 개체의 가시성 제어를 참조하십시오.

액세스 가능성 개체에 액세스 가능한 텍스트를 추가하려면 클릭합니다. 자세한 내용은 개체에 대한 액세스 가능성 텍스트 사용자 정의를 참조하십시오.

애니메이션

애니메이션 정보 버전, 너비, 높이 및 파일을 구성하는 프레임 수를 포함하여 선택한 애니메이션 파일에 대한 중요한 정보를 보려면 아이콘을 클릭합니다. 애니메이션 파일의 전체 지속 시간도 표시됩니다.

링크 연결된 애니메이션 파일에 대한 링크를 제공합니다.

업데이트 수정한 내용을 소스 파일에 반영하려면 클릭합니다(외부에서 편집한 경우).

소스 애니메이션 SWF 파일의 소스 FLA 파일에 연결합니다.

편집 Adobe Captivate 내에서 Adobe Flash를 사용하여 FLA 파일을 편집하려면 클릭합니다. 이 옵션은 Adobe eLearning Suite와 함께 설치된 Adobe Captivate에서만 사용할 수 있습니다.

알파 애니메이션 파일의 투명도입니다. Alpha 값이 높으면 애니메이션 파일이 밝아지고 값이 낮으면 애니메이션이 더 희미해집니다.

교체 [라이브러리에서 애니메이션 선택] 대화 상자를 사용하여 애니메이션 파일을 라이브러리에 있는 미디어 폴더의 다른 파일로 대체할 수 있습니다. 라이브러리에 필요한 파일이 없는 경우 대화 상자에서 [가져오기]를 클릭하여 파일을 미디어 폴더로 가져옵니다.

시간 배치

[시간] 동안 표시 프로젝트에서 애니메이션 재생되는 시간입니다.

나머지 슬라이드 슬라이드 재생이 중지될 때까지 애니메이션이 재생됩니다. [반복] 옵션을 선택하지 않으면 애니메이션이 한 번 재생됩니다.

프로젝트의 나머지 부분 프로젝트 길이 동안 다른 슬라이드에서도 애니메이션이 재생됩니다. [반복] 옵션을 선택하지 않으면 애니메이션이 한 번 재생됩니다.

애니메이션 지속 기간 전체 길이 동안 애니메이션이 한 번 재생됩니다.

특정 시간 애니메이션이 지정한 시간 동안 재생됩니다.

다음 시간 후에 나타남**: [#]**초 슬라이드가 처음 나타나는 시점과 애니메이션이 처음 나타나는 시점 사이의 지연 시간입니다.
프로젝트와 동기화 애니메이션 파일이 재생되는 속도를 타임라인 속도와 동기화합니다. 애니메이션 파일이 매끄럽게 재생되지 않으면 이 옵션을 선택 및 선택 취소한 상태에서 테스트하여 더 좋은 결과를 제공하는 설정을 확인합니다.
반복 애니메이션 파일이 반복 재생(계속 재실행)되도록 하려면 이 옵션을 선택합니다.

전환

효과 애니메이션의 전환 효과를 지정합니다. 시작하는 동안 애니메이션이 페이드 인하고 종료하는 동안 페이드 아웃하도록 설정할 수 있습니다.
인**: [#]**초 애니메이션이 보기로 완전히 페이드 인될 때까지의 시간을 지정합니다.
아웃**: [#]**초 애니메이션이 보기에서 완전히 사라질 때까지의 시간을 지정합니다.

그림자 및 반사

그림자 애니메이션에 그림자를 적용하려면 이 체크 상자를 선택합니다. 사전 설정 중 하나를 선택합니다. [사용자 정의]를 누르면 사전 설정을 사용자 정의할 수 있습니다.
방향 방향(내부 또는 외부)을 선택합니다. 선택한 방향의 미리 보기가 스테이지에 표시됩니다.
색상 그림자의 색상을 선택하려면 클릭합니다. 옆에 있는 필드에 색상에 대한 알파(백분율)를 지정합니다.
흐림 효과 그림자의 흐림 효과에 대한 값(픽셀)을 지정합니다.
각도 그림자의 각도를 지정합니다.
거리 그림자를 표시해야 하는 거리(픽셀)를 지정합니다.
반사 애니메이션에 반사를 추가하려면 이 체크 상자를 선택합니다. 사전 설정 중 하나를 선택합니다.

애니메이션 추가

맨 위로

1. 열려 있는 프로젝트에서 [삽입] > [애니메이션]을 선택합니다.
2. 슬라이드에 추가할 애니메이션 파일로 이동하여 선택한 다음 [열기]를 클릭합니다.
3. [속성 관리자]에서 필요에 따라 속성과 옵션을 설정합니다.

애니메이션이 슬라이드에 추가됩니다.

참고**:** 장치 글꼴은 Adobe Captivate에 표시되지 않습니다. 장치 글꼴로 만든 텍스트를 포함하는 애니메이션 파일을 가져오면 애니메이션은 Adobe Captivate에 나타나지만 텍스트는 나타나지 않습니다. Adobe Captivate로 가져올 애니메이션의 경우 포함 글꼴을 텍스트에 사용하십시오.

애니메이션 텍스트

맨 위로

애니메이션 텍스트는 특수 효과가 적용된 텍스트입니다. Adobe Captivate에서는 사용할 수 있는 다양한 텍스트 애니메이션 효과를 제공합니다. 예를 들어 프로젝트의 시작 슬라이드에서는 처음부터 시선을 사로잡기 위해 텍스트가 날아오거나 페이드 인되도록 할 수 있습니다.

[속성 관리자]([창] > [속성])에서는 삽입한 애니메이션 텍스트의 미리 보기가 제공됩니다.

텍스트 애니메이션

이름 개체에 대한 고유한 이름을 입력합니다. 개체의 가시성 조건을 정의할 때 이 이름을 사용할 수 있습니다.
보임 개체가 슬라이드에 표시되지 않도록 하려면 이 옵션을 선택 취소합니다. [표시] 옵션을 사용하면 개체를 표시할 수 있습니다. 자세한 내용은 개체의 가시성 제어를 참조하십시오.

일반

효과 텍스트에 적용되는 애니메이션 효과입니다.
투명도 애니메이션 텍스트의 투명도 레벨을 지정합니다. 매우 흐린 애니메이션 텍스트 효과를 나타내려면 90과 같은 높은 숫자를 선택하고, 텍스트를 더 어둡게 나타내려면 10과 같은 낮은 숫자를 선택합니다.
속성 [텍스트 애니메이션 속성] 대화 상자를 표시하려면 클릭합니다.

그림자 및 반사

그림자 애니메이션 텍스트에 그림자를 적용하려면 이 체크 상자를 선택합니다. 사전 설정 중 하나를 선택합니다. [사용자 정의]를 누르면 사전 설정을 사용자 정의할 수 있습니다.
방향 방향(내부 또는 외부)을 선택합니다. 선택한 방향의 미리 보기가 스테이지에 표시됩니다.
색상 그림자의 색상을 선택하려면 클릭합니다. 옆에 있는 필드에 색상에 대한 알파(백분율)를 지정합니다.
흐림 효과 그림자의 흐림 효과에 대한 값(픽셀)을 지정합니다.
각도 그림자의 각도를 지정합니다.
거리 그림자를 표시해야 하는 거리(픽셀)를 지정합니다.
반사 애니메이션 텍스트에 반사를 추가하려면 이 체크 상자를 선택합니다. 사전 설정 중 하나를 선택합니다.

시간 배치

[시간**]** 동안 표시 애니메이션 텍스트의 시간 배치를 지정합니다. 팝업 메뉴를 클릭하고 옵션을 선택합니다. 특정 시간 옵션을 선택하면 애니메이션 텍스트가 나타날 정확한 시간(초)을 입력할 수 있습니다.

다음 시간 후에 나타남**: [#]**초 선택한 시간(초) 동안 슬라이드가 표시된 후 애니메이션 텍스트를 표시합니다.

전환

반복 프로젝트가 재생될 때 애니메이션 파일이 계속 반복 재생되도록 하려면 이 옵션을 선택합니다.
효과 애니메이션의 전환 효과를 지정합니다. 시작하는 동안 애니메이션이 페이드 인하고 종료하는 동안 페이드 아웃하도록 설정할 수 있습니다.
인**: [#]**초 애니메이션이 보기로 완전히 페이드 인될 때까지의 시간을 지정합니다.
아웃**: [#]**초 애니메이션이 보기에서 완전히 사라질 때까지의 시간을 지정합니다.

애니메이션 텍스트의 속성

애니메이션 텍스트의 [텍스트 애니메이션 속성] 대화 상자를 사용하여 속성을 설정합니다.

글꼴, 투명도 및 지연 옵션을 설정합니다.

텍스트 애니메이션이 적용되는 텍스트입니다.
글꼴 글꼴 이름을 지정한 다음 스타일, 크기, 효과 및 색상을 지정합니다.
지연**(**프레임**)** 애니메이션 문자 하나가 표시된 후 다음 문자가 표시될 때까지의 경과 시간을 Flash 프레임 단위로 나타냅니다. 낮은 숫자(예: 0 또는 1)를 설정하면 모든 문자가 차례로 빠르게 나타납니다. 더 높은 숫자(예: 30 또는 40)를 설정하면 각 문자가 보다 뚜렷하게 나타납니다. 다른 숫자를 입력하고 [미리 보기] 창에서 텍스트를 확인하여 적절한 숫자를 선택하십시오.
참고**:** [지연]에서 지정한 숫자로 인해 애니메이션 텍스트 기능이 나타나는 절대 시간이 변경되지는 않습니다. 예를 들어 [옵션] 탭에서 전체 애니메이션 시간을 8초로 지정한 경우 [지연] 옵션 값이 1이건 30이건, 이 값으로 8초라는 절대 시간을 변경할 수는 없습니다.
반복 프로젝트가 재생될 때 애니메이션 파일이 계속 반복 재생되도록 하려면 이 옵션을 선택합니다.

애니메이션 텍스트 추가

1. 애니메이션 텍스트를 추가할 슬라이드를 선택합니다.
2. [삽입] > [텍스트 애니메이션]을 선택합니다.
3. [텍스트 애니메이션 속성] 대화 상자에서 애니메이션할 텍스트를 입력합니다.
4. 필요에 맞게 다양한 옵션을 설정합니다.
5. 아이콘이 있는 속성의 경우 다음 중 하나를 수행합니다.
   - 모든 항목에 적용 개체 유형에 속하는 모든 개체에 효과를 적용합니다.
   - 같은 스타일의 모든 항목에 적용 동일한 개체 스타일을 사용하는 모든 개체에 적용합니다.
6. [확인]을 클릭합니다.

   텍스트는 [속성 관리자]의 미리 보기 섹션에 나타납니다.

기타 도움말 항목

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

비대화형 개체의 크기 및 위치 고정

개체의 정확한 크기와 위치를 지정하려면 [속성 관리자]([창] > [속성])의 [변형] 영역에서 값을 지정합니다. 개체를 끄는 대신 이러한 옵션을 사용하면 전체 프로젝트에서 일관된 개체를 만들 수 있습니다.

X 개체의 X 좌표 위치를 픽셀 단위로 지정합니다.

Y 개체의 Y 좌표 위치를 픽셀 단위로 지정합니다.

너비 개체의 가로 너비를 픽셀 단위로 지정합니다.

높이 개체의 세로 높이를 픽셀 단위로 지정합니다.

비율 고정 개체의 높이 대 너비 비율을 유지합니다. 개체의 높이 또는 너비가 변경되면 다른 치수도 변경되어 개체의 상대 비율을 유지합니다.

각도 개체의 회전 각도입니다.

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

강조 상자

강조 상자의 속성
강조 상자 추가

슬라이드 내에서 주의를 환기시킬 영역에 강조 상자를 사용합니다. 강조 상자는 사용자가 슬라이드의 필수 영역에 집중할 수 있도록 합니다.

강조 상자의 속성

맨 위로

강조 상자의 [속성 관리자]([창] > [속성])를 사용하여 이 항목을 사용자 정의합니다.

강조 상자

이름 개체에 대한 고유한 이름을 입력합니다. 개체의 가시성 조건을 정의할 때 이 이름을 사용할 수 있습니다.
보임 개체가 슬라이드에 표시되지 않도록 하려면 이 옵션을 선택 취소합니다. [표시] 옵션을 사용하면 개체를 표시할 수 있습니다. 자세한 내용은 개체의 가시성 제어를 참조하십시오.
스타일 강조 상자의 스타일을 선택합니다. 새 스타일을 정의하려면 [편집] > [개체 스타일 관리자]를 선택합니다. 개체 스타일에 대한 자세한 내용은 개체 스타일을 참조하십시오.

채우기 및 획

채우기 강조 상자의 채우기 색상입니다. 채우기 색상의 투명도를 결정하려면 [색상] 메뉴에서 [알파] 옵션의 값을 선택합니다. 90% 값은 10% 값보다 투명도가 낮고 더 진합니다.
획 강조 상자의 획 색상입니다.
외부 영역 채우기 강조 상자의 경계 외부 영역을 [채우기 색상]에서 선택한 색상으로 채웁니다. 이 옵션을 선택하면 강조 상자 내부 영역에 색상이 지정되지 않습니다.
참고**:** 프로젝트를 미리 보거나 게시할 때만 강조 상자 주위에서 채우기 색상을 볼 수 있습니다.
너비 강조 상자의 테두리 두께입니다.

그림자 및 반사

그림자 강조 상자에 그림자를 적용하려면 이 체크 상자를 선택합니다. 사전 설정 중 하나를 선택합니다. [사용자 정의]를 누르면 사전 설정을 사용자 정의할 수 있습니다.
방향 방향(내부 또는 외부)을 선택합니다. 선택한 방향의 미리 보기가 스테이지에 표시됩니다.
색상 그림자의 색상을 선택하려면 클릭합니다. 옆에 있는 필드에 색상에 대한 알파(백분율)를 지정합니다.
흐림 효과 그림자의 흐림 효과에 대한 값(픽셀)을 지정합니다.
각도 그림자의 각도를 지정합니다.
거리 그림자를 표시해야 하는 거리(픽셀)를 지정합니다.
반사 강조 상자에 반사를 추가하려면 이 체크 상자를 선택합니다. 사전 설정 중 하나를 선택합니다.

시간 배치

[시간**]** 동안 표시 강조 상자가 슬라이드에 표시되는 지속 기간을 지정합니다.
다음 시간 후에 나타남**: [#]**초 지정한 지속 기간 후에 강조 상자가 슬라이드에 나타납니다.

전환

효과 강조 상자의 전환 효과입니다. 페이드 인 또는 페이드 아웃 효과를 적용하고 페이드 효과의 시간을 설정할 수 있습니다.

인**: [#]**초 강조 상자가 보기로 완전히 페이드 인될 때까지의 시간입니다.
아웃**: [#]**초 강조 상자가 완전히 사라질 때까지의 시간입니다.

강조 상자 추가

맨 위로

1. [삽입] > [표준 개체] > [강조 상자]를 선택합니다.
2. [속성 관리자]([창] > [속성])를 사용하여 강조 상자의 다양한 옵션을 설정합니다.

기타 도움말 항목

(cc) BY-NC-SA

이미지 및 롤오버 이미지

이미지 및 롤오버 이미지의 속성
이미지 또는 롤오버 이미지 추가
문자 이미지 삽입
Adobe Photoshop 파일 작업
워터마크 이미지 만들기
JPEG 품질 변경

이미지를 로고, 시작 화면, 포인터, 배경, 단추 등의 형태로 프로젝트에 통합할 수 있습니다. JPG, JPEG, GIF, PNG, BMP, ICO, EMF, POT, WMF 같은 형식의 이미지를 추가할 수 있습니다.

롤오버 이미지는 이미지와 롤오버 영역("활성" 영역)으로 구성됩니다. 롤오버 이미지는 최종 사용자가 런타임에 롤오버 영역 위로 포인터를 이동할 때 나타납니다. 이러한 기능은 매우 상세한 슬라이드 또는 설명이 필요한 단추나 도구 모음이 포함된 슬라이드에 유용합니다.

일반적인 이미지에 사용하는 것과 동일한 유형의 그래픽을 롤오버 이미지에 사용할 수 있습니다. 롤오버 이미지에 대한 롤오버 영역의 위치, 외곽선 및 크기를 사용자 정의할 수도 있습니다.

Adobe Captivate에는 프로젝트에서 사용할 수 있는 단추, 사운드 및 애니메이션 갤러리가 SWF 형식으로 포함되어 있습니다. 기본적으로 갤러리는 Adobe Captivate를 설치할 때 C:\Program Files\Adobe\Adobe Captivate 6\Gallery(Windows의 경우) 및 /Applications/Adobe Captivate 6/Gallery(Mac OS의 경우)에 저장됩니다.

이미지 및 롤오버 이미지의 속성

맨 위로

슬라이드에서 이미지를 선택한 후 [속성 관리자]([창] > [속성])의 [이미지 편집] 영역을 사용하여 이미지의 속성을 변경할 수 있습니다.

이미지

이름 개체에 대한 고유한 이름을 입력합니다. 개체의 가시성 조건을 정의할 때 이 이름을 사용할 수 있습니다.
보임 개체가 슬라이드에 표시되지 않도록 하려면 이 옵션을 선택 취소합니다. 개체를 표시하려면 [표시] 옵션을 사용합니다. 자세한 내용은 개체의 가시성 제어를 참조하십시오.
액세스 가능성 개체에 액세스 가능한 텍스트를 추가하려면 클릭합니다. 자세한 내용은 개체에 대한 액세스 가능성 텍스트 사용자 정의를 참조하십시오.
투명한 배경 색상 채우기 아이콘을 선택합니다. 이미지에 나타나는 특정 색상을 모두 투명으로 지정할 수 있습니다. 예를 들어 빨간색(#FF0000)을 모두 투명하게 만들 수 있습니다.
원래 크기로 재설정 이미지를 원래 크기로 복원합니다.
라이브러리에서 이미지 선택 폴더 아이콘을 클릭합니다. 프로젝트 파일에서 이미지를 다시 사용하려면 이 옵션을 선택합니다. 이미지를 선택하고 [확인]을 클릭합니다.
다음 옵션이 있는 [라이브러리에서 이미지 선택] 대화 상자가 나타납니다.

가져오기 컴퓨터 또는 네트워크 위치에 저장된 이미지를 가져옵니다.

이미지 편집

명도 이미지의 명도입니다. 명도 값을 높이면 선택한 이미지가 더 밝게 나타납니다.
선명도 선명하게 하기를 사용하면 이미지의 가장자리 정의가 향상됩니다. 디지털 카메라 이미지인지 스캐너 이미지인지에 관계없이 대부분의 이미지에 선명 효과를 적용할 수 있습니다. 적용할 선명도는 디지털 카메라 또는 스캐너의 품질에 따라 다릅니다. 심하게 흐린 이미지는 선명 효과로도 교정하기 어렵다는 점을 기억하십시오.
대비 이미지에서 밝은 영역과 어두운 영역 간의 대비입니다. 이미지의 대비를 높이면 더 밝은 영역은 더 밝게, 더 어두운 영역은 더 어둡게 나타납니다.
알파 이미지의 투명도입니다. 100% 알파에서는 이미지가 불투명하고 0%에서는 이미지가 완전히 투명해져 보이지 않습니다.
색조 색조 값을 변경하여 이미지의 색상을 변경할 수 있습니다.
채도 이미지의 색상 강도입니다. 채도 값을 올리면 색상의 강도가 커집니다.
회색 음영 기본적으로 이 효과를 사용하면 색상이 지정된 이미지를 단색으로 변환할 수 있습니다. 회색 음영 모드에서는 이미지에 다양한 회색 음영을 사용합니다. 8비트 이미지에서는 최대 256개의 회색 음영이 있을 수 있습니다. 회색 음영 이미지의 모든 픽셀에는 0(검정색)에서 255(흰색) 사이의 명도 값이 있습니다. 16비트 및 32비트 이미지에서 이미지의 음영 수는 8비트 이미지에서보다 훨씬 더 큽니다.
색상 반전 이미지의 색상을 반전합니다. 이미지를 반전하면 채널에 있는 각 픽셀의 명도 값은 256단계 색상 값 척도에 있는 반전 값으로 변환됩니다. 예를 들어, 값이 255인 포지티브 이미지의 픽셀은 0, 값이 5인 픽셀은 250으로 변경됩니다.
뒤집기 이미지를 뒤집으면 거울 이미지가 생성됩니다. 이미지를 세로 또는 가로로 뒤집을 수 있습니다.
회전 이미지를 시계 방향이나 반시계 방향으로 한 번에 90도씩 회전합니다.
자르기 자르기 아이콘을 클릭합니다. 사각형 상자의 이미지 핸들을 사용하여 표시할 이미지 영역을 선택합니다.

스테이지에 맞추기 슬라이드 치수에 맞게 이미지 크기를 조정합니다.

그림자 및 반사

그림자 이미지에 그림자를 적용하려면 이 체크 상자를 선택합니다. 사전 설정 중 하나를 선택합니다. [사용자 정의]를 누르면 사전 설정을 사용자 정의할 수 있습니다.
방향 방향(내부 또는 외부)을 선택합니다. 선택한 방향의 미리 보기가 스테이지에 표시됩니다.
색상 그림자의 색상을 선택하려면 클릭합니다. 옆에 있는 필드에 색상에 대한 알파(백분율)를 지정합니다.
흐림 효과 그림자의 흐림 효과에 대한 값(픽셀)을 지정합니다.
각도 그림자의 각도를 지정합니다.
거리 그림자를 표시해야 하는 거리(픽셀)를 지정합니다.
반사 이미지에 반사를 추가하려면 이 체크 상자를 선택합니다. 사전 설정 중 하나를 선택합니다.

시간 배치

[시간**]** 동안 표시 슬라이드에 이미지가 표시되는 기간을 지정합니다.
다음 시간 후에 나타남**: [#]**초 슬라이드가 처음 나타나는 시점과 이미지가 처음 나타나는 시점 사이의 지연 시간입니다.

전환

효과 이미지의 전환 효과입니다. 슬라이드가 시작되고 종료되는 동안 슬라이드에서 이미지가 페이드 인/페이드 아웃되도록 지정할 수 있습니다.
인**: [#]**초 이미지가 보기로 완전히 페이드 인될 때까지의 시간을 지정합니다.
아웃**: [#]**초 이미지가 보기에서 완전히 사라질 때까지의 시간을 지정합니다.

이미지 또는 롤오버 이미지 추가

맨 위로

1. 이미지를 추가할 슬라이드를 선택합니다.
2. [삽입] > [이미지] 또는 [삽입] > [표준 개체] > [롤오버 이미지]를 선택합니다.
3. 목록에서 이미지를 선택하거나 다른 이미지에 대한 새 위치를 탐색합니다. [열기]를 클릭합니다.
4. (필요한 경우) 스테이지에서 또는 [자르기] 대화 상자를 사용하여 이미지 크기를 조정합니다.

   [자르기] 옵션은 [속성 관리자]의 [이미지 편집] 영역에 있습니다.

   [크기 조정/자르기] 대화 상자에서 다음 옵션을 설정합니다.

   스테이지에 맞추기 슬라이드 치수에 맞게 이미지 크기를 조정합니다.

   자르기 프로젝트 치수에 해당되는 테두리 상자를 표시합니다. 상자의 핸들 크기를 조정하여 슬라이드에 표시할 영역을 선택합니다. [비율 고정]을 선택한 경우에는 테두리 상자의 높이-너비 비율이 유지됩니다.

   확대/축소 슬라이더를 움직여서 이미지를 확대/축소할 수 있습니다. 또는 메뉴의 표준 확대/축소 크기 목록에서 선택할 수도 있습니다.

   비율 고정 이미지 자르기에 사용되는 테두리 상자의 높이-너비 비율을 유지합니다. 이 옵션은 이미지 자르기를 선택한 경우에만 활성화됩니다. 이 옵션을 비활성화하고 테두리 상자 크기를 조정한 다음 옵션을 다시 활성화하면 이후에 비율을 계산할 때 새 치수가 사용됩니다.
5. 필요에 따라 속성 및 옵션을 설정합니다.
6. 개체의 가장자리에 맞게 롤오버 영역을 스냅하려면 Alt 키를 누르고 해당 개체 위로 롤오버 영역을 이동합니다.
7. 아이콘이 있는 속성의 경우 다음 중 하나를 수행합니다.
   - 모든 항목에 적용 개체 유형에 속하는 모든 개체에 효과를 적용합니다.
   - 같은 스타일의 모든 항목에 적용 동일한 개체 스타일을 사용하는 모든 개체에 적용합니다.
8. [확인]을 클릭합니다.

이미지가 슬라이드에 추가됩니다. 롤오버 이미지를 추가한 경우 롤오버 영역도 추가됩니다. 이미지를 원하는 위치로 끌고 필요에 따라 롤오버 영역을 조정합니다.

투명도 기법을 사용하여 워터마크 이미지를 만들 수 있습니다. 이미지를 삽입하고 투명도를 50%로 설정합니다. 많은 회사 로고에 이 설정이 사용됩니다.

문자 이미지 삽입

맨 위로

[삽입] > [문자]를 클릭하고 [범주]에서 옵션 중 하나를 선택한 다음 이미지를 클릭합니다.

Adobe Photoshop 파일 작업

맨 위로

이번 릴리스는 Adobe Captivate를 통해 Adobe Photoshop 라운드트립 기능을 제공합니다. Adobe Captivate로 가져온 Photoshop(PSD) 파일은 소스에 연결됩니다. Adobe Captivate 내에서 Adobe Photoshop을 시작하여 파일을 편집할 수 있습니다.

소스 파일을 업데이트한 경우 Adobe Captivate를 사용하여 라이브러리의 파일을 업데이트할 수 있습니다. 그러면 변경 내용이 슬라이드에 반영됩니다.

참고: 이 기능은 Adobe eLearning Suite의 일부로 설치된 Adobe Captivate에서만 사용할 수 있습니다.

Photoshop 파일 가져오기

Photoshop의 기능은 그대로 유지하면서 PSD 파일을 Adobe Captivate 프로젝트로 가져올 수 있습니다. PSD 파일의 개별 레이어를 선택하고 가져오거나 또는 선택한 레이어를 병합한 다음 단일 이미지로 가져올 수 있습니다.

가져온 각 레이어는 Adobe Captivate 프로젝트 내에서 개별 이미지로 처리됩니다. 라이브러리에서 PSD 이름을 가진 폴더가 만들어지고 가져온 각 레이어는 이 폴더에 PNG 형식으로 저장됩니다.

가져온 이미지의 크기를 Adobe Captivate 프로젝트 크기에 맞게 조정할 수 있습니다. Adobe Captivate의 다른 모든 이미지 편집 속성을 적용할 수도 있습니다.

PSD 파일을 가져오는 경우 레이어 구성 요소를 선택하여 가져올 수 있습니다. 레이어 구성 요소는 단일 Photoshop 파일에서 여러 가지 레이아웃 버전을 만들고 관리하고 볼 수 있게 해 주는 Photoshop 기능입니다. 이 기능에 대한 자세한 내용은 Photoshop 도움말을 참조하십시오.

1. 열려 있는 프로젝트에서 [파일] > [가져오기] > [Photoshop 파일]을 선택합니다.

   참고: 또는 [삽입] > [이미지]를 사용하거나 PSD 파일을 슬라이드로 끌어 놓을 수도 있습니다.

2. [가져오기] 대화 상자에서 다음 중 하나를 수행합니다.

   - PSD 파일의 개별 레이어를 선택하려면 [레이어] 옵션을 선택하여 가져오려는 각 레이어를 선택합니다. 레이어를 가져오기 전에 선택한 레이어를 병합하려면 [레이어 병합]을 선택합니다.

     참고: 각 레이어를 별도로 가져오면 이미지 파일의 크기가 커집니다. 레이어를 병합하면 이미지 크기를 줄일 수 있습니다.

     전에 가져오지 않은 레이어를 가져오려면 위의 단계를 반복하고 필요한 레이어를 선택합니다. 레이어가 라이브러리의 해당 PSD 폴더에 추가됩니다.

   - 레이어를 병합한 다음 단일 이미지로 가져오려면 [병합된 이미지]를 선택합니다.

     참고: 레이어를 병합하면 Adobe Captivate 내에서 각 레이어를 별도로 편집할 수 없습니다. 레이어 편집이 필요 없고 이미지를 사용할 준비가 된 경우에만 이 옵션을 사용합니다.

   - 레이어 구성 요소를 가져오려면 [다중]을 클릭하고 드롭다운 목록에서 레이어 구성 요소를 선택합니다. 선택한 레이어 구성 요소의 레이어가 나타납니다. 가져오려는 레이어 구성 요소에 해당하는 확인란을 선택합니다.

3. [스테이지 크기에 따라 크기 조정]을 선택하여 이미지를 Adobe Captivate 프로젝트 크기에 맞게 자동으로 조정합니다.

라이브러리에서 PSD 항목 다시 사용

다음 방법 중 하나 또는 모두를 사용하여 레이어, 레이어 구성 요소 등의 PSD 항목을 다시 사용할 수 있습니다.

- 슬라이드에서 PSD 항목을 다시 사용하려면 라이브러리에서 슬라이드로 항목을 끌어서 놓습니다.
- 다른 프로젝트에서 PSD 항목을 다시 사용하려면 대상 프로젝트를 엽니다. 그런 다음 현재 프로젝트의 라이브러리에서 대상 프로젝트로 항목을 끌어서 놓습니다. 대상 프로젝트로 항목을 복사하고 붙여 넣을 수도 있습니다.

  또는 대상 프로젝트에서 [파일] > [가져오기] > [외부 라이브러리]를 선택하고 PSD 항목을 가져올 프로젝트를 엽니다. 선택한 프로젝트의 [라이브러리] 패널이 나타나면 항목을 선택하고 현재 위치로 끌어서 놓습니다.

  대상 프로젝트에 같은 이름을 가진 PSD 파일이 있으면 Adobe Captivate에서 두 파일의 수정 날짜를 대응시켜 날짜가 같으면 라이브러리의 해당 PSD 파일에 레이어가 복사됩니다. 그렇지 않으면 레이어가 보통 이미지로 복사됩니다.

PSD 파일 편집

❖ 라이브러리의 슬라이드 또는 PSD 폴더에서 가져온 PSD 파일을 선택하고 마우스 오른쪽 단추를 클릭하거나(Windows) Ctrl 키를 누른 채 클릭(Mac OS)한 다음 [PSD 소스 파일 편집]을 선택합니다.

이미지 속성([창] > 도 파일을 편집할 수 있습니다.

PSD 파일 업데이트

Adobe Captivate 라이브러리의 파일과 원본 파일이 동기화되지 않은 경우 라이브러리의 상태 열이 에서 으로 변경됩니다.

슬라이드의 리소스를 소스와 동기화된 상태로 가져와서 실행하려면

- 스테이지에서 PSD를 선택하고 마우스 오른쪽 단추를 클릭하거나(Windows) Ctrl 키를 누른 채 클릭(Mac OS)한 다음 [소스에서 업데이트]를 선택합니다.
- [속성 관리자]([창] > [속성])에서 [업데이트]를 클릭합니다.
- 라이브러리에서 상태 아이콘 을 클릭합니다.
- 라이브러리에서 PSD 폴더를 선택하고 마우스 오른쪽 단추를 클릭하거나(Windows) Ctrl 키를 누른 채 클릭(Mac OS)한 다음 [소스에서 업데이트]를 선택합니다.

참고: 처음 두 옵션은 스테이지와 라이브러리 모두에서 PSD를 업데이트합니다. 마지막 두 옵션은 라이브러리에서만 리소스를 업데이트하고 업데이트된 리소스는 스테이지에 적용되지 않습니다.

PSD를 제거하거나 위치를 조정하면 물음표 아이콘 이 상태 열에 나타납니다. 클릭하여 다시 연결합니다. [이미지 속성] 대화 상자에서도 이 작업을 수행할 수 있습니다.

새 PSD 파일에 연결하는 절차는 새 PSD 파일을 가져오는 절차와 같습니다.

워터마크 이미지 만들기

맨 위로

이미지의 투명도를 설정하여 워터마크 이미지를 만들 수 있습니다.

1. 열려 있는 프로젝트에서 [삽입] > [이미지]를 선택합니다.
2. 이미지를 선택하거나 다른 이미지에 대한 새 위치를 탐색합니다. [열기]를 클릭합니다. 이미지가 삽입됩니다.
3. [속성 관리자]의 [이미지 편집] 영역에서 이미지 알파를 50% 이하로 설정합니다. 숫자가 낮을수록 이미지가 흐려지고 숫자가 높을수록 더 밝은 이미지가 표시됩니다.
4. 필요에 따라 슬라이드에 이미지를 배치합니다.

JPEG 품질 변경

맨 위로

Adobe Captivate에서는 프로젝트의 JPEG 이미지 품질이 자동으로 설정됩니다. 그러나 프로젝트에 사용된 이미지에 따라 이 설정을 조정할 수 있습니다. 더 높은 퍼센트 값을 사용하면 이미지 품질은 높아지지만 파일 크기가 커질 수 있습니다.

1. 열려 있는 프로젝트에서 [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 Adobe Captivate > [환경 설정](Mac OS)을 선택합니다.
2. [범주] 패널의 [프로젝트] 메뉴에서 [SWF 크기 및 품질]을 선택합니다.
3. [JPEG 이미지 품질] 텍스트 상자에 원하는 값을 입력합니다.

기타 도움말 항목

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

마우스

마우스 속성 변경
포인터
마우스 동작 변경
마우스 경로
마우스 클릭 효과 설정
개별 슬라이드에서 마우스 클릭 사운드 변경
마우스 휠 사용

마우스 속성 변경

맨 위로

옵션

[속성 관리자]([창] > [속성])를 사용하여 마우스 개체의 속성을 변경할 수 있습니다.

사용 가능한 마우스 포인터 목록 사용 가능한 포인터를 표시합니다. [찾아보기]를 클릭하여 사용자 정의 파일(Windows의 경우 CUR 파일 형식 및 Mac의 경우 PICT)을 탐색합니다.
마우스 크기를 두 배로 포인터 크기를 두 배로 늘립니다.
직선 포인터 경로 포인터가 시작점과 끝점 사이를 직선으로 이동하도록 하려면 이 옵션을 선택합니다. 기본적으로 포인터는 곡선으로 이동하여 동작이 보다 사실적으로 나타나도록 합니다. 예를 들어 프로젝트가 그래픽 프로그램에서 선을 그리는 방법을 보여주는 데모일 경우 직선 경로로 변경할 수 있습니다.
클릭 전 속도 감소 마우스를 클릭하기 전에 마우스 동작 속도가 느려지도록 하려면 이 옵션을 선택합니다. 이 옵션은 신속하게 이동하다가 갑자기 중지하는 긴 마우스 경로에 유용합니다.
마우스 클릭 사운드 포인터가 대상에 도달했을 때 사운드를 재생하려면 이 옵션을 선택합니다. 팝업 메뉴를 클릭하여 사운드를 선택합니다(단일 클릭 또는 두 번 클릭). [찾아보기]를 선택하여 사운드 파일을 탐색할 수도 있습니다.
마우스 클릭 표시 마우스 동작에 시각적인 클릭 효과를 추가합니다.

> 기본값 사용자가 슬라이드를 클릭하면 작은 색상 버스트가 빠르게 표시됩니다. 색상 버스트의 색상을 선택할 수 있습니다.
> 사용자 정의 시각적 클릭 효과로 SWF 파일을 사용하려면 이 옵션을 선택합니다. Adobe Captivate에서는 두 가지 효과를 사용할 수 있으며 이러한 효과는 팝업 메뉴를 클릭하고 한 가지 효과를 선택한 다음 [재생]을 클릭하여 테스트할 수 있습니다. 오른쪽의 작은 미리 보기 창에서 효과를 확인합니다.

시간 배치

다음 시간 동안 표시 포인터가 슬라이드에 표시되는 기간입니다. 특정 시간을 선택하려는 경우 시간을 지정합니다.
다음 시간 후에 나타남 슬라이드가 처음 나타나는 시점과 슬라이드 포인터가 처음 나타나는 시점 사이의 지연 시간입니다.

포인터

맨 위로

사용자 정의 포인터 선택

1. 열려 있는 프로젝트에서 슬라이드를 선택한 다음 [삽입] > [마우스]를 선택합니다.
2. [속성 관리자]([창] > [속성])에서 [찾아보기]를 클릭합니다.
3. 목록에서 사용자 정의 포인터를 선택합니다.
4. [열기]를 클릭합니다.

포인터 크기 변경

포인터의 크기를 두 배로 늘릴 수 있습니다. 큰 포인터는 마우스 동작을 강조하며 접근하기 쉬운 프로젝트를 만들려는 경우에도 도움이 됩니다.

포인터 크기는 슬라이드별로 설정되므로 더 큰 포인터가 필요한 슬라이드를 정확하게 선택해야 합니다.

1. 열려 있는 프로젝트에서 포인터가 포함된 슬라이드를 선택합니다.
2. [속성 관리자]([창] > [속성])에서 [마우스 크기를 두 배로]를 선택합니다.
3. 크기가 두 배로 지정된 새 마우스가 슬라이드에 표시됩니다.

   참고: 원래 포인터 크기를 복원하려면 위의 단계에 따르고 [마우스 크기를 두 배로]를 선택 취소합니다.

개별 슬라이드에서 포인터 숨기기

❖ 슬라이드를 선택한 다음 [슬라이드] > [마우스] > [마우스 표시]를 선택합니다.

전체 프로젝트에서 포인터 숨기기

1. 열려 있는 프로젝트에서 [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 Adobe Captivate > [환경 설정](Mac OS)을 선택합니다.
2. [범주] 패널에서 [프로젝트]를 확장하고 [게시 설정]을 선택합니다.
3. [게시 설정] 패널에서 [마우스 포함] 옵션을 선택 취소합니다.

마우스 동작 변경

맨 위로

개별 슬라이드에 대해 마우스 동작을 변경할 수 있습니다. 예를 들어, 스크린 샷에서 마우스 동작을 강조하여 사용자에게 보다 명확하게 표시되도록 할 수 있습니다.

1. 마우스를 사용하여 슬라이드에서 포인터가 손 모양으로 바뀔 때까지 마우스 선 끝 위로 포인터를 이동합니다.
2. 포인터를 슬라이드의 새 위치로 끕니다.

슬라이드에서 포인터를 변경하면 다음 슬라이드에서 포인터 시작 위치가 변경됩니다. 프로젝트를 미리 보기하여 슬라이드 간에 마우스 동작이 원활하게 연결되는지 확인합니다.

마우스 동작을 이전 슬라이드에 맞출 수는 없습니다. 마우스 동작이 포함된 첫 번째 프로젝트 슬라이드에서 마우스의 시작점을 수동으로 변경해야 합니다.

마우스 경로

맨 위로

마우스 경로 맞춤

슬라이드 재생 중에 포인터가 완전히 정지하도록 하고 이전 슬라이드나 다음 슬라이드에 제대로 맞춰야 할 수 있습니다. 이런 경우 수동으로 정확하게 포인터 위치를 지정하기가 어렵습니다. Adobe Captivate에서는 프로젝트의 이전 슬라이드나 다음 슬라이드와 동일한 위치에 포인터를 자동으로 맞추어 이 문제를 해결할 수 있습니다.

1. 마우스 오른쪽 단추를 클릭하거나(Windows) Ctrl 키를 누른 채 클릭하고(Mac OS) [이전 슬라이드에 맞춤] 또는 [다음 슬라이드에 맞춤]을 선택합니다.
2. 프로젝트를 미리 보기하여 슬라이드 사이에서 포인터가 어떻게 맞춰지는지 확인합니다.

   참고: 프로젝트의 첫 번째 슬라이드에 마우스 동작이 있는 경우 이전 슬라이드에 맞출 수 없으므로 마우스 동작의 시작점을 수동으로 변경할 수 있습니다.

마우스 경로 모양 변경

기본적으로 Adobe Captivate에서는 슬라이드에 곡선 마우스 경로를 만들어 보다 사실적이고 자연스러운 느낌을 줍니다. 그러나 도구 모음을 가로지르는 이동을 보여주는 경우처럼 직선 마우스 경로가 더 적합한 경우도 있습니다.

개별 슬라이드에 대해 곡선 또는 직선 마우스 이동 옵션을 설정할 수 있습니다.

❖ [속성 관리자]([창] > [속성])에서 [직선 포인터 경로]를 선택합니다.

이 옵션은 토글처럼 작동합니다. 옵션을 다시 선택하면 곡선 경로가 복원됩니다.

마우스 클릭 효과 설정

맨 위로

마우스 클릭 색상이나 효과를 설정할 수 있습니다. 포인터 주위에 빠른 색상 버스트나 특수 효과를 추가하여 프로젝트 재생 중에 마우스 클릭을 강조하려는 경우 이 옵션을 사용합니다.

1. 열려 있는 프로젝트에서 마우스 동작이 포함된 슬라이드를 선택합니다.
2. [속성 관리자]([창] > [속성])에서
3. [마우스 클릭 표시]를 선택합니다.
4. 다음 중 하나를 수행합니다.
   - [기본값]을 선택합니다. 색상 상자를 클릭하여 [색상] 대화 상자를 엽니다. 색상을 선택하고 [확인]을 클릭합니다.
   - [사용자 정의]를 선택합니다. 팝업 메뉴에서 옵션을 선택합니다. 이러한 옵션을 미리 보려면 옵션을 선택하고 [재생]을 클릭합니다. 오른쪽의 작은 미리 보기 창에서 SWF 파일이 재생됩니다. 팝업 메뉴에서 [찾아보기]를 클릭하여 SWF 파일을 탐색할 수도 있습니다.

마우스 클릭 색상을 보려면 프로젝트를 미리 봅니다.

개별 슬라이드에서 마우스 클릭 사운드 변경

맨 위로

마우스가 동작 경로의 끝에 도달할 때마다 재생되는 기본 마우스 클릭 사운드를 변경할 수 있습니다. 예를 들어 단일 클릭에서 두 번 클릭으로 변경하여 작업 과정에 올바른 동작을 반영할 수 있습니다. 모든 클릭 사운드가 재생되지 않도록 할 수도 있습니다.

1. 마우스 개체를 선택한 다음 [속성 관리자]([창] > [속성])에서 [마우스 클릭 표시]를 선택합니다.
2. [마우스 클릭 표시]를 선택합니다.
3. 다음을 수행합니다.
   - 마우스 클릭 사운드를 재생하지 않으려면 [마우스 클릭 사운드]를 선택 취소합니다.
   - 단일 클릭 사운드의 경우(마우스 단추를 한 번 누를 때 나는 소리) [마우스 클릭 사운드]를 선택한 다음 메뉴에서 [단일 클릭]을 선택합니다.
   - 두 번 클릭 사운드의 경우(마우스 단추를 누 번 누를 때 나는 소리) [마우스 클릭 사운드]를 선택한 다음 메뉴에서 [두 번 클릭]을 선택합니다.
   - 다른 마우스 클릭 사운드를 찾아보려면 [마우스 클릭 사운드]를 선택한 다음 찾아보기 단추를 클릭합니다. mp3 파일을 찾아볼 수 있는 [열기] 대화 상자가 나타납니다.

     선택한 마우스 클릭 사운드를 미리 보려면 [재생] 단추를 클릭합니다.

마우스 휠 사용

맨 위로

기록할 때 마우스 휠 동작을 사용하여 전체 모션 기록을 시작하도록 선택할 수 있습니다. 기록하는 동안 마우스 휠 동작이 있으면 프로젝트가 비디오 모드로 기록을 시작합니다.

1. 열려 있는 프로젝트에서 [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 Adobe Captivate > [환경 설정](Mac OS)을 선택합니다.
2. [환경 설정]의 [범주] 패널에서 [기록]을 확장하고 [설정]을 선택합니다.
3. [동작 매끄럽게] 섹션에서 [마우스 휠 동작]을 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

기타 도움말 항목

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

롤오버 캡션

롤오버 캡션 추가
롤오버 영역 편집
도구 설명을 롤오버 캡션으로 변환

사용자가 슬라이드의 지정된 영역 위로 마우스를 이동할 때만 캡션을 표시하려는 경우 롤오버 캡션을 사용합니다. 롤오버 캡션은 캡션과 롤오버 영역이라고도 하는 지정된 영역을 표시하는 사각형으로 구성됩니다. 캡션은 사용자가 런타임에 롤오버 영역 위로 마우스를 이동할 때 나타납니다.

롤오버 캡션 추가

맨 위로

1. 롤오버 캡션을 추가할 슬라이드를 선택합니다.
2. [삽입] > [표준 개체] > [롤오버 캡션]을 선택합니다.
3. [롤오버 캡션] 대화 상자에서 캡션의 다양한 옵션을 설정합니다. 자세한 내용은 텍스트 캡션 속성을 참조하십시오.
4. [확인]을 클릭합니다. 텍스트 캡션 및 롤오버 영역이 슬라이드에 나타납니다.
5. 롤오버 영역을 선택하고 [속성 관리자]([창] > [속성])를 사용하여 속성을 설정합니다.
6. 개체에 액세스 가능한 텍스트를 추가하려면 [액세스 가능성]을 클릭합니다. 자세한 내용은 개체에 대한 액세스 가능성 텍스트 사용자 정의를 참조하십시오.
7. 아이콘이 있는 속성의 경우 다음 중 하나를 수행합니다.
   - 모든 항목에 적용 개체 유형에 속하는 모든 개체에 효과를 적용합니다.
   - 같은 스타일의 모든 항목에 적용 동일한 개체 스타일을 사용하는 모든 개체에 적용합니다.
8. [확인]을 클릭합니다.

롤오버 영역 편집

맨 위로

롤오버 캡션 및 롤오버 이미지는 캡션 또는 이미지와 롤오버 영역("활성" 영역)으로 구성됩니다. 롤오버 영역에서는 캡션이나 이미지가 나타나기 위해 마우스가 있어야 할 위치를 정의합니다.

1. Adobe Captivate 프로젝트를 엽니다.
2. 롤오버 캡션이나 이미지가 포함된 슬라이드를 선택합니다.
   - 롤오버 영역의 크기를 변경하려면 핸들 중 하나를 클릭하여 끕니다.
   - 롤오버 영역을 다른 위치로 이동하려면 손 모양 커서가 나타날 때까지 롤오버 영역 위로 마우스를 이동합니다. 원하는 위치로 상자를 끕니다.
   - 롤오버 영역 특성을 수정하려면 롤오버 영역을 선택하고 [속성 관리자]([창] > [속성])에서 원하는 대로 변경합니다.
   - 필요한 경우 [속성 관리자]에서 롤오버 영역에 대해 다음 옵션을 사용자 정의합니다.

     획 롤오버 영역의 획 색상입니다.

     채우기 롤오버 영역의 채우기 색상입니다. 채우기 색상의 투명도를 결정하려면 [색상] 메뉴에서 [알파] 옵션의 값을 선택합니다. 90% 값은 10% 값보다 투명도가 낮고 더 진합니다.

     너비 롤오버 영역의 테두리 두께입니다.

     외부 영역 채우기 롤오버 영역 경계 외부 영역을 [채우기 색상]에서 선택한 색상으로 채우려면 이 옵션을 선택합니다. 이 옵션을 선택하면 롤오버 영역 내부 영역에 색상이 지정되지 않습니다.
     참고: 프로젝트를 미리 보거나 게시할 때만 롤오버 영역 주위에서 채우기 색상을 볼 수 있습니다.

     [속성] 대화 상자의 다른 탭은 텍스트 캡션의 탭과 유사합니다. 자세한 내용은 텍스트 캡션을 참조하십시오.

도구 설명을 롤오버 캡션으로 변환

맨 위로

새 프로젝트를 기록하거나 기존 프로젝트에 대한 추가 슬라이드를 기록할 때 Adobe Captivate에서 도구 설명을 롤오버 캡션을 변환하는 데 필요한 기록 옵션을 설정할 수 있습니다. 이 옵션을 선택하면 Adobe Captivate에서는 기록 프로세스 중에 선택하는 모든 도구 설명에 대한 롤오버 캡션을 만듭니다.

도구 설명을 롤오버 캡션으로 변환하면 프로젝트에서 발생하는 동작에 대해 설명하는 적합한 캡션을 자동으로 만들기가 쉽습니다.

1. 열려 있는 프로젝트에서 [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 Adobe Captivate > [환경 설정](Mac OS)을 선택합니다.
2. [환경 설정] 대화 상자의 [기록] 메뉴에서 [모드]를 선택합니다.
3. [도구 설명을 롤오버 캡션으로 변환]을 선택합니다.
4. [확인]을 클릭합니다.
5. [기록]을 클릭하여 새 프로젝트를 기록하고 도구 설명을 롤오버 캡션으로 자동으로 변환합니다.

기타 도움말 항목

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

롤오버 슬라이드렛

슬라이드렛의 속성
롤오버 슬라이드렛의 속성
롤오버 슬라이드렛 만들기
슬라이드렛 내에 개체 삽입

Adobe Captivate에서 롤오버 슬라이드렛은 공간 위로 마우스를 이동할 때 슬라이드에서 관련 슬라이드렛(슬라이드 내의 슬라이드)이 표시되는 공간입니다. 슬라이드에 대한 절차와 동일한 절차를 사용하여 슬라이드렛에 개체를 삽입하고 표시할 수 있습니다.

예를 들어, 지도의 시/도 위로 마우스를 이동할 때 해당 시/도에 대해 인구 통계가 표시되도록 롤오버 슬라이드렛을 지도에 만들 수 있습니다.

참고: 질문 슬라이드 또는 퀴즈 검토 슬라이드에는 롤오버 슬라이드렛을 만들 수 없습니다.
다음은 슬라이드렛에 대한 자세한 정보입니다.

- 슬라이드렛은 항상 롤오버 슬라이드렛에 연결되어 있으며 롤오버 슬라이드렛과 함께 만들어집니다.
- 슬라이드렛에 대부분의 Adobe Captivate 개체를 삽입할 수 있습니다.
- 슬라이드렛에 둘 이상의 개체 유형을 배치할 수 있습니다. 개체는 롤오버 슬라이드렛 위로 마우스를 이동할 때 표시됩니다.
- 라이브러리에서 오디오 및 동영상 파일을 슬라이드렛으로 끌 수 있습니다.
- 슬라이드에서 오디오나 동영상 파일이 실행되는 동안 슬라이드렛 시간이 초과되면 파일 실행이 중지됩니다.
- 슬라이드렛이나 임의의 슬라이드렛 개체를 선택하면 슬라이드에 대해 표시된 타임라인 및 해당 메뉴 옵션이 슬라이드렛에 대한 타임라인과 메뉴 옵션으로 변경됩니다.
- 슬라이드렛 내의 개체는 숨기거나 잠글 수 있지만 슬라이드렛 자체는 숨기거나 잠글 수 없습니다. 슬라이드렛을 숨기거나 잠그려면 슬라이드 타임라인에서 해당 롤오버 슬라이드렛을 숨기거나 잠그십시오.
- 슬라이드렛 개체는 슬라이드렛 경계 외부로 끌 수 없습니다.
- 슬라이드렛을 삭제하면 연결된 개체도 삭제되며 타임라인은 슬라이드 타임라인으로 돌아갑니다.
- 슬라이드렛 외부 영역이나 [필름 스트립]을 클릭하면 타임라인이 해당 슬라이드에 대한 타임라인으로 돌아갑니다.

슬라이드렛의 속성

맨 위로

슬라이드렛을 선택하고 [속성 관리자]([창] > [속성])를 사용하여 슬라이드렛의 다음 속성을 설정합니다.

슬라이드렛

이름 개체에 대한 고유한 이름을 입력합니다. 개체의 가시성 조건을 정의할 때 이 이름을 사용할 수 있습니다.
스타일 슬라이드렛의 스타일을 선택합니다. 새 스타일을 정의하려면 [편집] > [개체 스타일 관리자]를 선택합니다. 개체 스타일에 대한 자세한 내용은 개체 스타일을 참조하십시오.
액세스 가능성 개체에 액세스 가능한 텍스트를 추가하려면 클릭합니다. 자세한 내용은 개체에 대한 액세스 가능성 텍스트 사용자 정의를 참조하십시오.

채우기 및 획

채우기 슬라이드렛의 채우기 색상입니다. 채우기 색상의 투명도를 결정하려면 [색상] 메뉴에서 [알파] 옵션의 값을 선택합니다. 90% 값은 10% 값보다 투명도가 낮고 더 진합니다.
획 슬라이드렛의 획 색상입니다.
너비 슬라이드렛 테두리의 두께입니다.
런타임 그림자 표시 런타임 중에 슬라이드렛 아래에 그림자를 표시하려면 이 옵션을 선택합니다. 그림자는 슬라이드렛에 3차원 느낌을 줍니다.
이미지 슬라이드렛의 배경 이미지입니다. 이전에 선택한 이미지를 제거하거나 자르려면 해당 아이콘을 클릭합니다.

그림자 및 반사

그림자 슬라이드렛에 그림자를 적용하려면 이 체크 상자를 선택합니다. 사전 설정 중 하나를 선택합니다. [사용자 정의]를 누르면 사전 설정을 사용자 정의할 수 있습니다.
방향 방향(내부 또는 외부)을 선택합니다. 선택한 방향의 미리 보기가 스테이지에 표시됩니다.
색상 그림자의 색상을 선택하려면 클릭합니다. 옆에 있는 필드에 색상에 대한 알파(백분율)를 지정합니다.
흐림 효과 그림자의 흐림 효과에 대한 값(픽셀)을 지정합니다.
각도 그림자의 각도를 지정합니다.
거리 그림자를 표시해야 하는 거리(픽셀)를 지정합니다.

반사 슬라이드렛에 반사를 추가하려면 이 체크 상자를 선택합니다. 사전 설정 중 하나를 선택합니다.

시간 배치

다음 시간 동안 표시 슬라이드렛이 슬라이드에 표시되는 지속 기간입니다.

전환

효과 슬라이드렛이 슬라이드에 나타나고 종료될 때의 전환 효과입니다.
인/아웃 페이드 효과의 시간(초)입니다.

롤오버 슬라이드렛의 속성

맨 위로

롤오버 슬라이드렛을 선택하고 [속성 관리자]([창] > [속성])를 사용하여 롤오버 슬라이드렛의 다음 속성을 설정합니다.

롤오버 슬라이드렛

이름 개체에 대한 고유한 이름을 입력합니다. 개체의 가시성 조건을 정의할 때 이 이름을 사용할 수 있습니다.
보임 개체가 슬라이드에 표시되지 않도록 하려면 이 옵션을 선택 취소합니다. [표시] 옵션을 사용하면 개체를 표시할 수 있습니다. 자세한 내용은 개체의 가시성 제어를 참조하십시오.
스타일 롤오버 슬라이드렛의 스타일을 선택합니다. 새 스타일을 정의하려면 [편집] > [개체 스타일 관리자]를 선택합니다. 개체 스타일에 대한 자세한 내용은 개체 스타일을 참조하십시오.

채우기 및 획

채우기 롤오버 슬라이드렛의 채우기 색상입니다. 채우기 색상의 투명도를 결정하려면 [색상] 메뉴에서 [알파] 옵션의 값을 선택합니다. 90% 값은 10% 값보다 투명도가 낮고 더 진합니다.
획 롤오버 슬라이드렛의 채우기 색상입니다.
테두리 표시 롤오버 슬라이드렛의 테두리를 표시합니다. 이 옵션을 사용하지 않으면 테두리가 표시되지 않습니다.

동작

슬라이드렛 고정 마우스를 롤오버 슬라이드렛 영역에서 떨어뜨려 놓아도 슬라이드렛이 계속 표시됩니다.
클릭할 때 메뉴의 옵션 중 하나를 선택하여 사용자가 롤오버 슬라이드렛을 클릭할 때 수행할 동작을 정의합니다.
바로 가기 마우스 클릭에 대한 바로 가기 키를 지정할 수 있습니다. 사용자는 마우스를 사용하는 대신 바로 가기 키를 사용할 수 있습니다. 예를 들어 마우스 클릭의 바로 가기 키로 Ctrl+Shift+Enter를 선택하면 사용자가 이 키 조합을 누를 때 클릭이 정확하게 상자 내 클릭으로 처리됩니다. 잘못된 조합을 누르면 상자 외부를 클릭한 것으로 처리됩니다.
참고**:** Adobe Captivate 프로젝트가 브라우저에 표시되면 일반 브라우저 바로 가기 키와 충돌하지 않는 바로 가기 키를 설정하십시오. 예를 들어 F1 키는 주로 Windows에서 도움말을 표시하는 바로 가기 키로 사용됩니다. Ctrl, Alt 및 Shift 키는 Macintosh® 컴퓨터의 Control, Option 및 Shift 키에 각각 매핑됩니다.

그림자 및 반사

그림자 롤오버 슬라이드렛에 그림자를 적용하려면 이 체크 상자를 선택합니다. 사전 설정 중 하나를 선택합니다. [사용자 정의]를 누르면 사전 설정을 사용자 정의할 수 있습니다.
방향 방향(내부 또는 외부)을 선택합니다. 선택한 방향의 미리 보기가 스테이지에 표시됩니다.
색상 그림자의 색상을 선택하려면 클릭합니다. 옆에 있는 필드에 색상에 대한 알파(백분율)를 지정합니다.
흐림 효과 그림자의 흐림 효과에 대한 값(픽셀)을 지정합니다.
각도 그림자의 각도를 지정합니다.
거리 그림자를 표시해야 하는 거리(픽셀)를 지정합니다.
반사 롤오버 슬라이드렛에 반사를 추가하려면 이 체크 상자를 선택합니다. 사전 설정 중 하나를 선택합니다.

시간 배치

다음 시간 동안 표시 롤오버 슬라이드렛이 표시되는 지속 기간입니다.
다음 시간 후에 나타남 슬라이드가 처음 나타나는 시점과 롤오버 슬라이드렛이 처음 나타나는 시점 사이의 지연 시간입니다.
마우스 호버 지연 마우스를 롤오버 슬라이드렛 위로 이동할 때 슬라이드렛의 모습이 나타나기 전의 지연 시간입니다.

전환

효과 슬라이드렛이 슬라이드에 나타나고 종료될 때의 전환 효과입니다.
인/아웃 페이드 효과의 시간(초)입니다.
런타임 테두리 표시 마우스를 롤오버 슬라이드렛 위로 이동하면 지정된 색상으로 테두리가 표시됩니다.

롤오버 슬라이드렛 만들기

맨 위로

1. [삽입] > [표준 개체] > [롤오버 슬라이드렛]을 선택합니다.
2. [속성 관리자]([창] > [속성])에서 필요에 따라 롤오버 슬라이드렛의 옵션을 설정합니다.

참고: 롤오버 슬라이드렛을 새로 삽입할 때마다 기본 시간 배치는 [나머지 슬라이드]입니다. 필요한 경우 나중에 속성을 수정할 수 있습니다.

슬라이드렛 내에 개체 삽입

맨 위로

1. 슬라이드렛을 클릭하여 선택합니다.
2. [삽입]을 선택하고 삽입할 개체를 선택합니다.
3. 해당 대화 상자가 열리면 절차에 따라 개체를 삽입합니다.
4. [확인]을 클릭합니다.

참고: 슬라이드렛 내에는 롤오버 슬라이드렛, 마우스, 텍스트 입력 상자, 클릭 상자 또는 단추를 삽입할 수 없습니다.

슬라이드렛의 모든 개체를 선택하려면 슬라이드렛 내의 개체를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하거나(Windows) Ctrl 키를 누른 채 클릭하고(Mac OS) 팝업 메뉴에서 [모두 선택]을 선택합니다.

기타 도움말 항목

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

비대화형 개체에 대한 오디오 설정

비대화형 개체에 오디오 파일을 추가할 수 있습니다. 오디오 파일은 개체가 슬라이드에 나타날 때 재생됩니다.

1. 오디오를 추가하려면 [속성 관리자]([창] > [속성])의 [오디오] 영역으로 이동한 다음 [오디오 추가]를 클릭합니다.

   [개체 오디오] 대화 상자가 표시됩니다.

   오디오 녹음 녹음하려면 클릭합니다. 오디오를 녹음하려면 몇 가지 기본 장비가 필요합니다.

   오디오 중지 오디오 파일 재생을 중지합니다.

   오디오 재생 오디오 파일을 재생합니다.

   가져오기 [오디오 가져오기] 대화 상자를 표시합니다. 이 대화 상자에서는 오디오 파일을 찾아 가져올 수 있습니다.

   라이브러리 [라이브러리]를 엽니다. [라이브러리]에는 현재 열려 있는 Adobe Captivate 프로젝트에 이미 포함된 모든 오디오 파일이 나열됩니다.

   편집 이 탭을 사용하면 무음 기간 삽입 및 볼륨 조정과 같은 여러 가지 방법으로 오디오 파일을 편집할 수 있습니다.

   설정 [오디오 설정] 대화 상자를 엽니다. 입력 소스, 품질 수준 및 보정과 같은 오디오 설정을 변경할 수 있습니다. [설정] 단추를 클릭하여 원하는 항목을 선택합니다.

2. [오디오] 영역에서 다음을 지정합니다.

   슬라이드렛이 나타날 때 슬라이드 오디오 중지**(**롤오버 슬라이드렛**)** 슬라이드렛이 동영상에 나타날 때 슬라이드에 연결된 오디오의 재생이 중지됩니다.

   페이드 인**: [#]**초 오디오가 완전한 볼륨으로 페이드 인하는 데 걸리는 시간을 지정합니다.

   페이드 아웃**: [#]**초 오디오가 무음으로 페이드 아웃하는 데 걸리는 시간을 지정합니다.

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

확대/축소 영역

확대/축소 대상 영역의 속성
확대/축소 소스 영역의 속성
확대/축소 영역 추가

확대/축소 영역을 사용하면 슬라이드의 중요한 섹션으로 학습자의 주의를 끌 수 있습니다. 예를 들어, 쉽게 간과될 수 있는 단계를 포함하는 시뮬레이션을 만드는 경우 확대/축소 영역을 추가하여 단계를 강조할 수 있습니다. 확대/축소 영역을 추가한 후 확대/축소 효과에 시간 배치, 전환 및 오디오 옵션을 추가할 수 있습니다. 확대/축소 영역은 다음으로 구성됩니다.
확대/축소 소스 슬라이드에서 확대할 영역입니다.
확대/축소 대상 영역 슬라이드에서 확대된 부분이 표시되는 영역입니다.

확대/축소 대상 영역의 속성

맨 위로

[속성 관리자]([창] > [속성])를 사용하여 확대/축소 대상 영역의 속성을 설정할 수 있습니다.

채우기 [확대/축소 대상 영역] 상자 내부 영역의 색상입니다. 채우기 색상의 투명도를 결정하려면 [색상] 메뉴에서 [알파] 옵션의 값을 선택합니다. 90% 값은 10% 값보다 투명도가 낮고 더 진합니다.
획 [확대/축소 대상 영역] 상자의 획 색상입니다.
너비 [확대/축소 대상 영역] 상자의 테두리 두께입니다.
이미지 확대/축소 대상 영역에 대한 이미지입니다. 이미지를 추가하거나 자르거나 삭제하려면 해당 아이콘을 클릭합니다.
참고: 확대/축소 영역 또는 대상 영역 확대/축소의 크기 및 위치를 슬라이드에서 직접 변경할 수도 있습니다. 변경할 상자를 선택합니다. 손 모양 커서가 표시되면 상자의 위치를 조정할 수 있습니다. 양방향 화살표 커서가 표시되면 크기를 조정할 수 있습니다.

확대/축소 소스 영역의 속성

맨 위로

[속성 관리자]([창] > [속성])를 사용하여 확대/축소 소스 영역의 속성을 설정할 수 있습니다.

확대/축소 소스

이름 개체에 대한 고유한 이름을 입력합니다. 개체의 가시성 조건을 정의할 때 이 이름을 사용할 수 있습니다.
보임 개체가 슬라이드에 표시되지 않도록 하려면 이 옵션을 선택 취소합니다. [표시] 옵션을 사용하면 개체를 표시할 수 있습니다. 자세한 내용은 개체의 가시성 제어를 참조하십시오.
스타일 확대/축소 소스의 스타일을 선택합니다. 새 스타일을 정의하려면 [편집] > [개체 스타일 관리자]를 선택합니다. 개체 스타일에 대한 자세한 내용은 개체 스타일을 참조하십시오.

채우기 및 획

채우기 확대/축소 소스 내부 영역의 색상입니다.
채우기 색상의 투명도를 결정하려면 [색상] 메뉴에서 [알파] 옵션의 값을 선택합니다. 90% 값은 10% 값보다 투명도가 낮고 더 진합니다.

획 확대/축소 소스 내부 영역의 획 색상입니다.
외부 영역 채우기 [확대/축소 영역] 상자 경계 외부 영역을 [채우기 색상]에서 선택한 색상으로 채우려면 이 옵션을 선택합니다. 이 옵션을 선택하면 [확대/축소 영역] 상자 내부 영역에 색상이 지정되지 않습니다.
참고: 프로젝트를 미리 보거나 게시할 때만 확대/축소 영역 주위에서 채우기 색상을 볼 수 있습니다.
너비 [확대/축소 영역] 상자의 테두리 두께입니다.

시간 배치

[시간] 동안 표시 확대/축소 영역이 표시되는 지속 기간을 지정합니다.
다음 시간 후에 나타남: [#]초 슬라이드가 처음 나타나는 시점과 확대/축소 영역이 처음 나타나는 시점 사이의 지연 시간입니다.
확대/축소 확대/축소 지속 기간(1/10초 단위)입니다.

전환

효과 슬라이드렛이 슬라이드에 나타나고 종료될 때의 전환 효과입니다.
인/아웃 페이드 효과의 시간(초)입니다.

확대/축소 영역 추가

맨 위로

1. 열려 있는 프로젝트에서 확대/축소 영역을 추가할 슬라이드를 선택합니다.

2. [삽입] > [표준 개체] > [확대/축소 영역]을 선택합니다.
3. 필요에 따라 확대/축소 영역의 옵션을 설정합니다.
4. 확대/축소 대상 영역을 선택하고 [속성 관리자]([창] > [속성])를 사용하여 해당 속성을 설정합니다.

기타 도움말 항목

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

대화형 개체

이 페이지에 연결된 내용 중 일부는 영어로만 표시될 수 있습니다.

텍스트 입력 상자

텍스트 입력 상자 추가

텍스트 입력 상자는 사용자가 텍스트를 입력할 수 있는 텍스트 필드입니다. 텍스트 입력 상자는 사용자의 지식을 테스트할 수 있는 효과적인 방법입니다. 사용자가 질문에 대답하면 Adobe Captivate는 텍스트 입력 상자를 만들 때 설정한 대답과 비교합니다. 원하는 경우 사용자에게 힌트를 제공할 수도 있습니다.

텍스트 입력 상자 추가

맨 위로

1. 텍스트 입력 상자를 추가할 슬라이드를 엽니다.
2. [삽입] > [표준 개체] > [텍스트 입력 상자]를 선택합니다. 슬라이드에 텍스트 입력 상자가 나타납니다.
3. 원하는 대로 텍스트 입력 상자의 크기를 지정하고 끕니다.
4. [성공], [실패] 또는 [힌트] 캡션을 두 번 클릭하여 텍스트를 편집합니다.
5. 텍스트 입력 상자의 속성을 변경하려면 상자를 클릭하고 [속성 관리자]에서 속성을 변경합니다.

텍스트 입력 상자의 속성

텍스트 입력 상자의 속성을 보려면 슬라이드에서 해당 상자를 선택합니다. [속성 관리자]에 텍스트 입력 상자의 속성이 표시됩니다.

속성을 변경할 경우 변경 내용은 텍스트 입력 상자의 선택한 인스턴스에 즉시 적용됩니다. [전체 적용] 아이콘을 클릭하여 변경 내용을 프로젝트의 모든 클릭 상자나 동일한 개체 스타일을 사용하는 클릭 상자에 적용합니다.

텍스트 입력 상자

이름 텍스트 입력 상자의 고유한 이름을 입력합니다. 상자의 가시성 조건을 정의할 때 이 이름을 사용할 수 있습니다.

보임 프로젝트를 재생할 때 텍스트 입력 상자를 볼 수 없게 하려면 이 옵션을 선택 취소합니다. 슬라이드에 들어가거나 슬라이드에서 나올 때와 같은 특정 이벤트가 발생할 때 개체를 볼 수 있게 만들 수 있습니다. 자세한 내용은 개체의 가시성 제어를 참조하십시오.

스타일 텍스트 입력 상자의 스타일을 선택합니다. 새 스타일을 정의하려면 [편집] > [개체 스타일 관리자]를 선택합니다. 개체 스타일에 대한 자세한 내용은 개체 스타일을 참조하십시오.

일반

기본 텍스트 텍스트 입력 상자에 나타나는 기본 텍스트를 표시합니다. 사용자는 대답을 입력하여 표시된 텍스트를 덮어쓸 수 있습니다. 예를 들어 텍스트 입력 상자에 "여기에 대답을 입력하십시오"라는 기본 텍스트를 설정할 수 있습니다.

텍스트 유지 사용자가 [뒤로] 단추를 사용하여 이 슬라이드로 돌아오는 경우 이전에 입력한 대답을 볼 수 있습니다.

텍스트 상자 프레임 표시 텍스트 입력 상자 프레임의 가시성을 활성화 또는 비활성화합니다. 이 옵션을 선택하지 않은 경우 기본 텍스트만 사용자에게 표시됩니다.

암호 필드 상자가 암호 필드라는 것을 나타내기 위해 텍스트 입력 상자에 별표를 표시합니다.

사용자 입력 유효성 검사 사용자가 제공한 입력의 유효성을 검사합니다. 상자는 양식 필드처럼 작동하며 모든 사용자 입력을 승인합니다.

성공 캡션 사용자가 정답을 제공할 때 표시되는 캡션입니다.

실패 캡션 사용자가 오답을 제공할 때 표시되는 캡션입니다.

기타 옵션 다음 옵션을 지정할 수 있습니다(구독 및 Adobe Software Assurance 고객용 업데이트에서만 제공).

최대 길이 입력을 제한할 문자 수입니다.

자동 제출 이 옵션은 문자 수에 대한 제한을 지정한 경우 활성화됩니다. 이 옵션이 활성화된 경우 사용자의 입력이 제한에 도달하면 [전송]을 클릭하지 않아도 자동으로 전송됩니다.

숫자 사용자가 숫자만 입력하도록 하려면 클릭합니다.

대문자 텍스트 입력 상자에 대문자만 입력하도록 하려면 클릭합니다. 상자에 입력하는 모든 문자는 사용자가 소문자로 입력하더라도 대문자로 자동 변환됩니다

.

소문자 텍스트 입력 상자에 소문자만 입력하도록 하려면 클릭합니다. 상자에 입력하는 모든 문자는 사용자가 대문자로 입력하더라도 소문자로 자동 변환됩니다.

없음 설정한 모든 제한(숫자, 대문자 또는 소문자)을 제거하려면 클릭합니다.

연관된 변수 사용자가 텍스트 입력 상자에 입력한 값을 저장하는 변수의 이름을 나타냅니다. 다른 변수 이름을 지정하려면 'X' 아이콘을 클릭하고 변수의 이름을 입력한 다음 [확인]을 클릭합니다.

초점을 잃은 경우 사용자가 Enter 키나 Tab 키를 누르면 수행해야 하는 동작을 선택합니다.

문자

집합 텍스트 입력 상자에 입력한 텍스트와 연관된 글꼴 모음을 표시합니다.

스타일 텍스트 입력 상자에 입력한 문자의 스타일을 표시합니다.

크기 텍스트 입력 상자에 입력한 문자의 크기를 표시합니다.

형식 텍스트 입력 상자에 입력한 텍스트의 서식(굵게 또는 기울임꼴)을 표시합니다.

색상 텍스트 입력 상자에 입력한 문자의 색상을 표시합니다.

참고**:** 이 섹션에서 속성을 변경할 경우 [일반] 섹션의 개체 스타일에 '+' 기호가 접두사로 추가됩니다. 이는 해당 스타일이 무시된 상태라는 것을 나타냅니다. 개체 스타일에 대한 자세한 내용은 개체 스타일을 참조하십시오.

동작

성공한 경우 사용자가 상자를 클릭할 때 발생하는 이벤트를 지정합니다. 사용 가능한 옵션에 대한 설명은 대화형 개체를 사용한 프로젝트 탐색을 참조하십시오.

시도 횟수 **[#]** 사용자가 해당 문제를 몇 번까지 시도하면 지정된 동작이 수행되는지 지정합니다. 기본적으로 허용되는 횟수는 무한입니다. 숫자를 지정하려면 [무한] 확인란을 선택 취소한 다음 [시도 횟수] 옵션과 연관된 숫자를 클릭합니다.

무한 사용자는 횟수 제한 없이 시도할 수 있습니다.

마지막 시도 마지막 시도 후 발생할 이벤트를 지정합니다. 사용 가능한 옵션에 대한 설명은 대화형 개체를 사용한 프로젝트 탐색을 참조하십시오.

- [URL 또는 파일 열기]나 [다른 프로젝트 열기]를 선택할 경우 URL [프로젝트] 필드 옆의 반전 화살표 아이콘을 클릭하여 URL, 파일 또는 프로젝트가 표시되는 창을 선택합니다. [현재], [새로], [부모] 및 [최상위] 중에서 선택합니다. [현재], [새로], [부모] 및 [최상위]를 선택하는 경우 URL, 파일 또는 프로젝트가 열릴 때 원래의 프로젝트를 계속 재생할 수도 있습니다.
- [전자 메일 보내기]를 선택하는 경우 전자 메일 메시지를 작성하고 보내는 동안 프로젝트를 계속 재생할 수도 있습니다.

바로 가기 마우스 클릭에 대한 바로 가기 키를 지정할 수 있습니다. 사용자는 마우스 대신 바로 가기 키를 사용할 수 있습니다. 예를 들어 마우스 클릭에 대한 바로 가기 키로 Ctrl+Shift+Enter를 선택한 경우 사용자가 이 조합을 누르면 클릭이 올바른 것으로(상자 안 클릭) 처리됩니다. 잘못된 조합을 누르면 상자 외부를 클릭한 것으로 처리됩니다.

참고*: Adobe Captivate* 프로젝트가 브라우저에 표시되면 일반 브라우저 바로 가기 키와 충돌하지 않는 바로 가기 키를 설정하십시오*.* 예를 들어 ***F1*** 키는 주로 도움말을 표시하는 바로 가기 키로 사용됩니다*. Ctrl, Alt* 및 *Shift* 키는 *Macintosh®* 컴퓨터의 *Control, Option* 및 *Shift* 키에 각각 매핑됩니다*.*

옵션

성공 사용자가 클릭 상자 내부를 클릭할 때 표시되는 캡션을 포함하려면 이 확인란을 선택합니다.

실패 사용자가 클릭 상자 외부를 클릭할 때 표시되는 캡션을 포함하려면 이 확인란을 선택합니다.

힌트 사용자에게 표시할 힌트를 지정하려면 이 확인란을 선택합니다. 사용자가 클릭 상자 위로 마우스를 이동할 때 힌트가 표시됩니다.

성공**/**실패 캡션을 위해 일시 중지 모든 성공 및 실패 캡션이 표시될 때까지 프로젝트를 일시 중지하려면 이 확인란을 선택합니다.

단추 표시 기본적으로 텍스트 입력 상자에 [전송] 단추를 추가합니다. 단추의 레이블이나 레이블의 문자 형식과 같은 해당 속성을 변경하려면 이 단추를 클릭합니다.

스크롤 막대 표시 사용자가 텍스트 입력 상자에 사용 가능한 공간을 초과하는 경우 스크롤 막대를 표시합니다.

그림자 및 반사

그림자 텍스트 입력 상자에 그림자를 적용하려면 확인란을 선택합니다.

방향 방향(내부 또는 외부)을 선택합니다. 선택한 방향의 미리 보기가 스테이지에 표시됩니다.

사전 설정 표준 각도, 거리, 흐림 효과 및 색상 설정의 그림자를 적용하려면 [사전 설정]의 이미지 중 하나를 클릭합니다. [그림자] 아코디언에서 적절한 옵션을 사용하여 이러한 설정을 사용자 정의할 수 있습니다.

색상 그림자의 색상을 선택하려면 클릭합니다. 옆에 있는 필드에 색상에 대한 알파(백분율)를 지정합니다.

흐림 효과 그림자의 흐림 효과에 대한 값(픽셀)을 지정합니다.

각도 그림자의 각도를 지정합니다.

거리 그림자를 표시해야 하는 거리(픽셀)를 지정합니다.

반사 텍스트 캡션에 반사를 추가하려면 이 체크 상자를 선택합니다. 사전 설정 중 하나를 선택합니다.

시간 배치

다음 시간 동안 표시 텍스트 입력 상자가 슬라이드에 표시되어 있는 시간을 지정합니다.

다음 시간 후에 나타남 슬라이드 재생 시작 후 텍스트 입력 상자가 나타날 때까지의 시간을 지정합니다.

다음 시간 후에 일시 중지 사용자가 텍스트 입력 상자에 텍스트를 입력할 수 있도록 프로젝트가 일시 중지되는 시점을 지정합니다. 사용자가 정답을 전송한 후에만 프로젝트가 계속됩니다.

전환

효과 텍스트 입력 상자의 전환 효과를 표시합니다. 페이드 인 또는 페이드 아웃 효과를 적용하고 페이드 효과의 시간을 설정할 수 있습니다.

채우기 및 획

채우기 텍스트 입력 상자의 배경색을 나타냅니다. 색상을 변경하려면 [채우기] 상자를 클릭하고 색상 팔레트에서 색상을 클릭합니다.

보고 탭

텍스트 입력 상자의 점수를 유지하거나 교육 관리 시스템으로 점수를 관리하려는 경우 [보고] 탭을 사용합니다.

퀴즈에 포함 텍스트 입력 상자를 현재 퀴즈에 포함된 질문으로 간주합니다. 이 상자에 할당된 점수가 현재 퀴즈의 점수 결과에 추가됩니다.

점수 질문에 할당할 점수입니다. 최고 100점, 최저 0점입니다. 이 텍스트 입력 상자에 할당된 점수가 현재 퀴즈의 점수 결과에 추가됩니다.

총계에 추가 올바른 클릭에 대한 점수를 총 점수에 포함합니다.

대답 보고 LMS(교육 관리 시스템)에 퀴즈 점수를 보냅니다.

상호 작용 **ID** 교육 관리 시스템에 추적 정보를 보냅니다. 해당 교육 관리 시스템에서 지정한 상호 작용 ID를 사용합니다.

오디오 탭

페이드 인 **[#]**초 오디오가 완전한 볼륨으로 페이드 인할 때까지 걸리는 시간(초)을 지정합니다.

페이드 아웃 **[#]**초 오디오가 무음으로 페이드 아웃할 때까지 걸리는 시간(초)을 지정합니다.

오디오 추가 오디오를 클릭 상자와 연결할 수 있습니다.

변형

이 섹션을 사용하여 텍스트 입력 상자의 정확한 크기나 위치를 픽셀 단위로 정의합니다. 이 섹션에서 텍스트 입력 상자의 회전을 지정할 수도 있습니다.

X X 축의 텍스트 입력 상자 위치입니다.

Y Y 축의 텍스트 입력 상자 위치입니다.

W 텍스트 입력 상자의 너비입니다.

H 텍스트 입력 상자의 높이입니다.

비율 고정 텍스트 입력 상자의 크기를 조정할 때 높이 대 너비 비율을 유지합니다.

각도 텍스트 입력 상자의 회전 각도입니다.

Adobe 추가 권장 사항

(cc) BY-NC-SA Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

법적 고지 사항 | 온라인 개인정보 보호정책

상자 및 단추에 JavaScript 추가

Adobe Captivate 프로젝트에서는 클릭 상자, 텍스트 입력 상자 및 단추에 JavaScript를 추가할 수 있습니다. 사용자가 상자나 단추의 내부 또는 외부를 클릭할 때 JavaScript가 실행될 수 있습니다. JavaScript를 사용하면 상호 작용을 추가하면서 다양한 방법으로 프로젝트를 확장할 수 있습니다.

1. 클릭 상자, 텍스트 입력 상자 또는 단추를 클릭합니다.
2. [속성 관리자]의 [동작] 섹션에서 필요에 따라 [성공한 경우]나 [마지막 시도] 목록의 [JavaScript 실행]을 선택합니다.
3. Script_Window를 클릭합니다.
4. 텍스트 상자에 JavaScript 코드를 입력하고 [확인]을 클릭합니다. JavaScript가 다른 위치에 있는 경우 이를 복사하여 텍스트 상자에 붙여 넣습니다.

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

상자 및 단추에 오디오 추가

오디오 파일 가져오기
라이브러리에서 오디오 파일 가져오기

단추, 강조 상자, 클릭 상자 또는 텍스트 입력 상자와 함께 사용할 오디오 파일을 가져올 수 있습니다. 갤러리에서 제공되는 오디오 파일을 사용하거나 이러한 개체와 연결할 고유한 오디오를 녹음할 수 있습니다. 갤러리 폴더는 C:\Program Files\Adobe\Adobe Captivate 6.0(Windows의 경우) 및 /Applications/Adobe Captivate 6.0/Gallery/(Mac OS의 경우)에 있습니다.

또한 라이브러리를 사용하여 이미 프로젝트에 있는 오디오 파일을 추가할 수도 있습니다.

개체가 나타날 때 오디오 파일이 재생됩니다. 또한 오디오를 [성공], [실패] 또는 [힌트] 캡션과 연결할 수도 있습니다.

오디오 파일 가져오기

맨 위로

1. 클릭 상자, 텍스트 입력 상자 또는 단추를 클릭합니다.
2. [속성 관리자]의 [오디오] 섹션에서 [오디오 추가]를 클릭합니다.
3. [개체 오디오] 대화 상자에서 [가져오기(F6)]를 클릭합니다.
4. 추가할 오디오 파일을 찾아 선택하고 [열기]를 클릭합니다.
5. 오디오 파일을 듣고 테스트하려면 [재생] 아이콘을 클릭합니다.
6. 입력 장치, 품질 수준 또는 보정과 같은 오디오 설정을 변경하려면 [설정]을 클릭합니다.
7. 오디오 파일을 편집하려면(볼륨 조정, 무음 추가 및 길이 변경) [편집] 탭을 클릭합니다.
8. [저장]을 클릭한 다음 [닫기]를 클릭합니다.

라이브러리에서 오디오 파일 가져오기

맨 위로

1. 클릭 상자, 텍스트 입력 상자 또는 단추를 클릭합니다.
2. [속성 관리자]의 [오디오] 섹션에서 [오디오 추가]를 클릭합니다.
3. [개체 오디오] 대화 상자에서 [라이브러리]를 클릭합니다.

   참고: [라이브러리] 옵션을 사용하려면 Adobe Captivate 프로젝트에 오디오 파일이 하나 이상 있어야 합니다. 프로젝트에 오디오 파일이 없으면 [라이브러리] 옵션을 사용할 수 없습니다.
4. [라이브러리에서 오디오 선택] 대화 상자에서 오디오 파일을 선택하고 [확인]을 클릭합니다. 라이브러리에 없는 오디오 파일을 사용하려면 [가져오기]를 클릭합니다.
5. 오디오 파일을 듣고 테스트하려면 [재생] 아이콘을 클릭합니다.
6. 입력 장치, 품질 수준 또는 보정과 같은 오디오 설정을 변경하려면 [설정]을 클릭합니다.
7. 오디오 파일을 편집하려면(볼륨 조정, 무음 추가 및 길이 변경) [편집] 탭을 클릭합니다.
8. [저장]을 클릭한 다음 [닫기]를 클릭합니다.

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

단추

단추 추가
자동 크기 조정 단추
질문 슬라이드에서 단추 수정

단추를 추가하여 Adobe Captivate 프로젝트의 상호 작용을 향상시킬 수 있습니다. 단추를 빠르게 추가하려면 기본 단추 스타일(일반 흰색 직사각형)을 사용합니다. 사용자 정의 단추 이미지를 가져올 수도 있습니다. 슬라이드에서 단추의 크기와 위치를 지정할 수 있습니다. 사용자가 단추를 클릭하면 어떤 작업이 수행되는지 결정할 수 있습니다.

단추 추가

맨 위로

참고: 프로젝트 크기를 조정하기 전에 단추 크기를 조정합니다. 프로젝트 크기를 조정해도 단추 크기가 자동으로 조정되지는 않습니다.

1. 단추를 추가할 슬라이드를 엽니다.
2. [삽입] > [표준 개체] > [단추]를 선택합니다.
   참고: 단추를 선택하고 [삭제] 키를 눌러 언제든지 단추를 삭제할 수 있습니다. 단추를 삭제하면 성공 및 실패 캡션과 같이 관련된 모든 개체도 삭제됩니다.

   단추가 슬라이드에 나타납니다.
3. 원하는 대로 단추의 크기를 지정하고 끕니다.
4. [성공], [실패] 또는 [힌트] 캡션을 두 번 클릭하여 텍스트를 편집합니다.
5. 단추의 속성을 변경하려면 단추를 클릭하고 [속성 관리자]에서 속성을 변경합니다.

단추의 속성

단추의 속성을 보려면 슬라이드에서 해당 단추를 선택합니다. [속성 관리자]에 단추의 속성이 표시됩니다.

속성을 변경할 경우 변경 내용은 단추의 선택한 인스턴스에 즉시 적용됩니다. [전체 적용] 아이콘( )을 클릭하여 변경 내용을 프로젝트의 모든 단추 또는 동일한 개체 스타일을 사용하는 단추에 적용합니다.

단추

이름 단추의 고유한 이름을 입력합니다. 단추의 가시성 조건을 정의할 때 이 이름을 사용할 수 있습니다.

출력에 보임 프로젝트를 재생할 때 단추를 볼 수 없게 하려면 이 옵션을 선택 취소합니다. 슬라이드에 들어가거나 슬라이드에서 나올 때와 같은 특정 이벤트가 발생할 때 개체를 볼 수 있게 만들 수 있습니다. 자세한 내용은 개체의 가시성 제어를 참조하십시오.

스타일 단추의 스타일을 선택합니다. 새 스타일을 정의하려면 [편집] > [개체 스타일 관리자]를 선택합니다. 개체 스타일에 대한 자세한 내용은 개체 스타일을 참조하십시오.

일반

OS 단추 텍스트가 표시되는 단추입니다. 단추의 모양과 느낌은 운영 체제에 따라 달라집니다.

캡션 단추에 표시할 텍스트를 입력합니다.

단추를 투명하기 만들기 단추를 투명하게 만듭니다. 텍스트 단추가 투명하면 해당 텍스트만 슬라이드에 나타납니다.

테마 단추 채우기 색상 및 모퉁이 반경과 같은 특성을 변경하여 사용자 정의할 수 있는 단추입니다. 테마 단추도 텍스트를 가질 수 있습니다.

캡션 단추에 표시할 텍스트를 입력합니다.

채우기 색상 단추의 색상입니다.

획 단추의 테두리 색상입니다.

너비 단추 테두리의 두께입니다.

스타일 획 선의 스타일

모서리 반경 단추의 모서리를 부드럽게 하기 위한 반경입니다.

이미지 단추 이미지를 단추로 사용합니다. 갤러리에서 사용할 수 있는 이미지를 찾거나 표시된 메뉴에서 선택할 수 있습니다.

투명하게 만들기 투명한 단추를 만듭니다.

문자

집합 단추에 입력한 텍스트와 연관된 글꼴 모음을 표시합니다.

스타일 단추에 입력한 문자의 스타일을 표시합니다.

크기 단추에 입력한 문자의 크기를 표시합니다.

형식 단추에 입력한 텍스트의 서식(굵게 또는 기울임꼴)을 표시합니다.
색상 단추에 입력한 문자의 색상을 표시합니다.
참고**:** 이 섹션에서 속성을 변경할 경우 [일반] 섹션의 개체 스타일에 '+' 기호가 접두사로 추가됩니다. 이는 해당 스타일이 무시된 상태라는 것을 나타냅니다. 개체 스타일에 대한 자세한 내용은 개체 스타일을 참조하십시오.

동작
성공한 경우 사용자가 단추를 클릭할 때 발생하는 이벤트를 지정합니다. 사용 가능한 옵션에 대한 자세한 설명은 대화형 개체를 사용한 프로젝트 탐색을 참조하십시오.
시도 횟수 **[#]** 사용자가 해당 문제를 몇 번까지 시도하면 지정된 동작이 수행되는지 지정합니다. 기본적으로 허용되는 횟수는 무한입니다. 숫자를 지정하려면 [무한] 확인란을 선택 취소한 다음 [시도 횟수] 옵션과 연관된 숫자를 클릭합니다.
무한 사용자는 횟수 제한 없이 시도할 수 있습니다.
마지막 시도 마지막 시도 후 발생할 이벤트를 지정합니다. 사용 가능한 옵션에 대한 자세한 설명은 대화형 개체를 사용한 프로젝트 탐색을 참조하십시오.

- [URL 또는 파일 열기]나 [다른 프로젝트 열기]를 선택할 경우 URL [프로젝트] 필드 옆의 반전 화살표 아이콘을 클릭하여 URL, 파일 또는 프로젝트가 표시되는 창을 선택합니다. [현재], [새로], [부모] 및 [최상위] 중에서 선택합니다. [현재], [새로], [부모] 및 [최상위]를 선택하는 경우 URL, 파일 또는 프로젝트가 열릴 때 원래의 프로젝트를 계속 재생할 수도 있습니다.
- [전자 메일 보내기]를 선택하는 경우 전자 메일 메시지를 작성하고 보내는 동안 프로젝트를 계속 재생할 수도 있습니다.

바로 가기 마우스 클릭에 대한 바로 가기 키를 지정할 수 있습니다. 사용자는 마우스 대신 바로 가기 키를 사용할 수 있습니다. 예를 들어 마우스 클릭에 대한 바로 가기 키로 Ctrl+Shift+Enter를 선택한 경우 사용자가 이 조합을 누르면 클릭이 올바른 것으로(상자 안 클릭) 처리됩니다. 잘못된 조합을 누르면 상자 외부를 클릭한 것으로 처리됩니다.
참고**:** Adobe Captivate 프로젝트가 브라우저에 표시되면 일반 브라우저 바로 가기 키와 충돌하지 않는 바로 가기 키를 설정하십시오. 예를 들어 F1 키는 주로 도움말을 표시하는 바로 가기 키로 사용됩니다. Ctrl, Alt 및 Shift 키는 Macintosh® 컴퓨터의 Control, Option 및 Shift 키에 각각 매핑됩니다.

옵션
성공 사용자가 단추를 클릭할 때 표시되는 캡션을 포함하려면 이 확인란을 선택합니다.
실패 사용자가 단추 외부를 클릭할 때 표시되는 캡션을 포함하려면 이 확인란을 선택합니다.
힌트 사용자에게 표시할 힌트를 지정하려면 이 확인란을 선택합니다. 사용자가 단추 위로 마우스를 이동할 때 힌트가 표시됩니다.
성공**/**실패 캡션을 위해 일시 중지 모든 성공 및 실패 캡션이 표시될 때까지 프로젝트를 일시 중지하려면 이 확인란을 선택합니다.
히트 영역 위에 손 모양 커서 표시 사용자가 단추 위로 포인터를 이동하면 가리키는 손 모양으로 포인터를 변경하려면 이 확인란을 선택합니다.
두 번 클릭 사용자가 단추를 두 번 클릭하게 하려면 이 확인란을 선택합니다.
클릭 사운드 사용 안 함 사용자가 단추 영역 내부를 클릭할 때 재생되는 클릭 사운드를 비활성화하려면 이 확인란을 선택합니다.

그림자 및 반사
그림자 버튼에 그림자를 적용하려면 체크 상자를 선택합니다.
방향 방향(내부 또는 외부)을 선택합니다. 선택한 방향의 미리 보기가 스테이지에 표시됩니다.
사전 설정 표준 각도, 거리, 흐림 효과 및 색상 설정의 그림자를 적용하려면 [사전 설정]의 이미지 중 하나를 클릭합니다. [그림자] 아코디언에서 적절한 옵션을 사용하여 이러한 설정을 사용자 정의할 수 있습니다.
색상 그림자의 색상을 선택하려면 클릭합니다. 옆에 있는 필드에 색상에 대한 알파(백분율)를 지정합니다.
흐림 효과 그림자의 흐림 효과에 대한 값(픽셀)을 지정합니다.
각도 그림자의 각도를 지정합니다.
거리 그림자를 표시해야 하는 거리(픽셀)를 지정합니다.
반사 텍스트 캡션에 반사를 추가하려면 이 체크 상자를 선택합니다. 사전 설정 중 하나를 선택합니다.

시간 배치
다음 시간 동안 표시 슬라이드에 단추가 표시되는 기간을 지정합니다.
다음 시간 후에 나타남 슬라이드 재생 시작 후 단추가 나타날 때까지의 시간을 지정합니다.
다음 시간 후에 일시 중지 사용자가 단추를 클릭할 수 있도록 프로젝트가 일시 중지하는 시점을 지정합니다. 사용자가 단추를 클릭한 후에만 프로젝트가 계속됩니다.

보고 탭
단추의 점수를 유지하거나 교육 관리 시스템으로 점수를 관리하려는 경우 [보고] 탭을 사용합니다.

퀴즈에 포함 단추를 현재 퀴즈에 포함된 질문으로 간주합니다. 이 단추에 할당된 점수가 현재 퀴즈의 점수 결과에 추가됩니다.
점수 질문에 할당할 점수입니다. 최고 100점, 최저 0점입니다. 이 단추에 할당된 점수가 현재 퀴즈의 점수 결과에 추가됩니다.
총계에 추가 올바른 클릭에 대한 점수를 총 점수에 포함합니다.
대답 보고 LMS(교육 관리 시스템)에 퀴즈 점수를 보냅니다.
상호 작용 **ID** 교육 관리 시스템에 추적 정보를 보냅니다. 해당 교육 관리 시스템에서 지정한 상호 작용 ID를 사용합니다.

오디오 탭
페이드 인 **[#]** 오디오가 완전한 볼륨으로 페이드 인하는 데 걸리는 시간을 지정합니다.
페이드 아웃 **[#]** 오디오가 무음으로 페이드 아웃하는 데 걸리는 시간을 지정합니다.
클릭할 때 슬라이드 오디오 중지 사용자가 단추를 클릭하면 슬라이드와 관련된 오디오 파일의 재생을 중지합니다. 이 옵션은 배경 오디오는 중지하지

않고 슬라이드 오디오만 중지합니다. 또한 바로 가기 키를 사용하면 오디오를 중지하지 않습니다.
일시 중지할 때 슬라이드 오디오 중지 프로젝트를 일시 중지하면 슬라이드와 관련된 오디오 파일의 재생을 중지합니다.
오디오 추가 오디오를 단추와 연결할 수 있습니다.

변형
이 섹션을 사용하여 단추의 정확한 크기나 위치를 픽셀 단위로 정의합니다. 이 섹션에서 단추의 회전을 지정할 수도 있습니다.

X X-축의 단추 위치입니다.
Y Y-축의 단추 위치입니다.
W 단추의 너비입니다.
H 단추의 높이입니다.
비율 고정 단추의 크기를 조정할 때 높이 대 너비 비율을 유지합니다.
각도 단추의 회전 각도입니다.

검토 단추의 속성

[검토] 단추는 퀴즈 결과 슬라이드에 있습니다. 사용자가 [검토] 단추를 클릭하면 올바르게 대답하거나 틀리게 대답한 질문에 대한 보고서를 포함한 슬라이드가 표시됩니다. 여기에는 모든 질문에 대한 정답도 표시됩니다. 검토 단추의 속성은 일반 단추와 비슷합니다.

자동 크기 조정 단추

맨 위로

단추에 포함된 텍스트의 양에 따라 단추나 캡션의 크기를 자동으로 조정하도록 Adobe Captivate를 구성할 수 있습니다. 텍스트를 편집하면 새로운 텍스트에 맞게 단추 크기가 변경됩니다.

1. 열려 있는 프로젝트에서 [편집] > [환경 설정](Windows의 경우) 또는 Adobe Captivate > [환경 설정](Mac OS의 경우)을 선택합니다.
2. [환경 설정] 대화 상자의 [전체] 메뉴에서 [기본값]을 선택합니다.
3. 오른쪽의 [일반] 패널에서 [자동 크기 조정 단추]를 선택합니다.

참고**:** 프로젝트 크기를 조정하기 전에 단추 크기를 조정하는 것이 좋습니다. 프로젝트 크기를 조정해도 단추 크기가 자동으로 조정되지는 않습니다.

질문 슬라이드에서 단추 수정

맨 위로

질문 슬라이드에서 단추의 일부 속성을 수정할 수 있습니다. 표준 단추는 [지우기], [뒤로], [전송] 및 [건너뛰기]입니다.

1. 수정하려는 질문 단추를 선택합니다.
2. [퀴즈 속성] 패널에서 여러 옵션의 값을 설정합니다.

참고**:** 프로젝트 크기를 조정하기 전에 단추 크기를 조정합니다. 프로젝트 크기를 조정해도 단추 크기가 자동으로 조정되지는 않습니다.
기타 도움말 항목

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

클릭 상자

클릭 상자의 속성
클릭 상자 추가

클릭 상자는 다음 동작이 수행되기 전에 사용자가 클릭해야 하는 슬라이드의 영역입니다. 클릭 상자를 사용하여 응용 프로그램의 기능을 확인할 수 있습니다. 예를 들어 사용자가 클릭해야 하는 메뉴나 단추에 클릭 상자를 배치합니다. 사용자가 성공적으로 클릭하면 어떤 작업이 수행되는지 결정할 수 있습니다. 예를 들어 프로젝트가 다음 슬라이드로 진행하거나 URL을 열거나 전자 메일 메시지를 보낼 수 있습니다.

Adobe Captivate에서 다음 클릭 상자 유형을 삽입할 수 있습니다.

- 마우스 오른쪽 단추 클릭 상자
- 마우스 왼쪽 단추 클릭 상자
- 두 번 클릭 상자

속성에서 두 번 클릭 또는 마우스 오른쪽 단추 클릭 상자로 지정하지 않은 경우 클릭 상자는 마우스 왼쪽 단추 클릭 상자로 작동합니다. 해당 아이콘을 통해 서로 다른 종류의 클릭 상자를 인식할 수 있습니다.

마우스 오른쪽 단추 클릭 상자는 다음과 같은 경우에 지원되지 않으며 Adobe Captivate 프로젝트를 게시한 후에는 마우스 왼쪽 단추 클릭 상자로 작동합니다.

- 다음을 수행하지 않은 경우 프로젝트를 SWF 파일로 게시(HTML 옵션 사용):
  - 액세스 가능성 비활성화([편집] > [환경 설정] > [프로젝트] > [게시 설정])
  - CD에서 내용을 제공하려는 경우 신뢰할 수 있는 경로에 SWF 게시. 브라우저에서 javascript를 사용할 수 있고 웹 서버에서 내용이 제공되는 경우에는 이 단계가 필요하지 않습니다.
- 508 호환성이 활성화된 상태로 프로젝트 게시
- 프로젝트를 PDF 파일로 게시
- 프로젝트를 EXE 파일로 게시

참고**:** 프로젝트를 미리 보는 동안에는([프로젝트], [이 슬라이드부터] 및 [다음 'n'개 슬라이드] 미리 보기 옵션) 마우스 오른쪽 단추 클릭 상자가 지원되지 않습니다.
프로젝트에 클릭 상자를 추가한 후에는 [속성 관리자]를 사용하여 해당 속성을 보고 편집할 수 있습니다. 프로젝트의 다른 대화형 개체와 관련하여 클릭 상자의 속성을 보려면 [프로젝트] > [고급 상호 작용]을 선택합니다.

클릭 상자의 속성

맨 위로

클릭 상자의 속성을 보려면 슬라이드에서 해당 상자를 선택합니다. [속성 관리자]에 클릭 상자의 속성이 표시됩니다.

속성을 변경할 경우 변경 내용은 클릭 상자의 선택한 인스턴스에 즉시 적용됩니다. [전체 적용] 아이콘을 클릭하여 변경 내용을 프로젝트의 모든 클릭 상자나 동일한 개체 스타일을 사용하는 클릭 상자에 적용합니다.

클릭 상자 섹션

이름 개체에 대한 고유한 이름을 입력합니다. 개체의 가시성 조건을 정의할 때 이 이름을 사용할 수 있습니다.
보임 개체가 슬라이드에 표시되지 않도록 하려면 이 옵션을 선택 취소합니다. [표시] 옵션을 사용하면 개체를 표시할 수 있습니다. 자세한 내용은 개체의 가시성 제어를 참조하십시오.

동작 섹션

성공한 경우 사용자가 상자를 클릭할 때 발생하는 이벤트를 지정합니다(예: 다른 프로젝트 또는 특정 URL 열기). 사용 가능한 옵션에 대한 자세한 설명은 대화형 개체를 사용한 프로젝트 탐색을 참조하십시오.
시도 횟수 **[#]** 사용자가 해당 문제를 몇 번까지 시도하면 지정된 동작이 수행되는지 지정합니다. 기본적으로 허용되는 횟수는 무한입니다. 숫자를 지정하려면 [무한] 확인란을 선택 취소한 다음 [시도 횟수] 옵션과 연관된 숫자를 클릭합니다.
무한 사용자는 횟수 제한 없이 시도할 수 있습니다.
마지막 시도 마지막 시도 후 발생할 이벤트를 지정합니다. 사용 가능한 옵션에 대한 자세한 설명은 대화형 개체를 사용한 프로젝트 탐색을 참조하십시오.

- [URL 또는 파일 열기]나 [다른 프로젝트 열기]를 선택할 경우 URL [프로젝트] 필드 옆의 반전 화살표 아이콘을 클릭하여 URL, 파일 또는 프로젝트가 표시되는 창을 선택합니다. [현재], [새로], [부모] 및 [최상위] 중에서 선택합니다. [현재], [새로], [부모] 및 [최상위]를 선택하는 경우 URL, 파일 또는 프로젝트가 열릴 때 원래의 프로젝트를 계속 재생할 수도 있습니다.
- [전자 메일 보내기]를 선택하는 경우 전자 메일 메시지를 작성하고 보내는 동안 프로젝트를 계속 재생할 수도 있습니다.

바로 가기 마우스 클릭에 대한 바로 가기 키를 지정할 수 있습니다. 사용자는 마우스 대신 바로 가기 키를 사용할 수 있습니다. 예를 들어 마우스 클릭에 대한 바로 가기 키로 Ctrl+Shift+Enter를 선택한 경우 사용자가 이 조합을 누르면 클릭이 올바른 것으로(상자 안 클릭) 처리됩니다. 잘못된 조합을 누르면 상자 외부를 클릭한 것으로 처리됩니다.
참고**:** Adobe Captivate 프로젝트가 브라우저에 표시되면 일반 브라우저 바로 가기 키와 충돌하지 않는 바로 가기 키를 설정하십시오. 예를 들어 F1 키는 주로 도움말을 표시하는 바로 가기 키로 사용됩니다. Ctrl, Alt 및 Shift 키는 Macintosh® 컴퓨터의 Control, Option 및 Shift 키에 각각 매핑됩니다.

옵션 섹션

성공 사용자가 클릭 상자 내부를 클릭할 때 표시되는 캡션을 포함하려면 이 확인란을 선택합니다.
실패 사용자가 클릭 상자 외부를 클릭할 때 표시되는 캡션을 포함하려면 이 확인란을 선택합니다.
힌트 사용자에게 표시할 힌트를 지정하려면 이 확인란을 선택합니다. 사용자가 클릭 상자 위로 마우스를 이동할 때 힌트가 표시됩니다.
성공**/**실패 캡션을 위해 일시 중지 모든 성공 및 실패 캡션이 표시될 때까지 프로젝트를 일시 중지하려면 이 확인란을 선택합니다.
히트 영역 위에 손 모양 커서 표시 사용자가 클릭 상자 위로 포인터를 이동하면 가리키는 손 모양으로 포인터를 변경하려면 이 확인란을 선택합니다.
두 번 클릭 사용자가 클릭 상자를 두 번 클릭하게 하려면 이 확인란을 선택합니다.
클릭 사운드 사용 안 함 사용자가 클릭 상자 영역 내부를 클릭할 때 재생되는 클릭 사운드를 비활성화하려면 이 확인란을 선택합니다.
사용자가 클릭할 때까지 프로젝트 일시 중지 사용자가 클릭 상자를 클릭할 때까지 프로젝트를 일시 중지하려면 이 확인란을 선택합니다. 사용자가 클릭 상자를 클릭한 후에만 프로젝트가 다시 시작됩니다.
마우스 오른쪽 단추 클릭 사용자가 클릭 상자를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하게 하려면 이 확인란을 선택합니다.

시간 배치 섹션

[시간**]** 동안 표시 클릭 상자가 슬라이드에 표시되어 있는 시간을 지정합니다.
다음 시간 후에 나타남**: [#]**초 슬라이드 재생 시작 후 슬라이드에 클릭 상자가 나타날 때까지의 시간을 지정합니다.

오디오 섹션

페이드 인 **[#]** 오디오가 완전한 볼륨으로 페이드 인하는 데 걸리는 시간을 지정합니다.
페이드 아웃 **[#]** 오디오가 무음으로 페이드 아웃하는 데 걸리는 시간을 지정합니다.
클릭할 때 슬라이드 오디오 중지 클릭 상자 영역의 내부를 클릭하면 슬라이드와 관련된 오디오 파일의 재생을 중지합니다. 이 옵션은 배경 오디오는 중지하지 않고 슬라이드 오디오만 중지합니다. 또한 바로 가기 키를 사용하면 오디오를 중지하지 않습니다.
일시 중지할 때 슬라이드 오디오 중지 프로젝트를 일시 중지하면 슬라이드와 관련된 오디오 파일의 재생을 중지합니다. 예를 들어 [사용자가 클릭할 때까지 프로젝트 일시 중지] 옵션을 활성화한 경우 사용자가 클릭 상자 영역 내부를 클릭할 때까지 슬라이드 오디오 재생을 중지합니다.
오디오 추가 오디오를 클릭 상자와 연결할 수 있습니다.

보고 섹션

마우스를 올바르게 클릭할 때마다 점수를 할당하고 교육 관리 시스템에서 그 점수를 관리할 수 있습니다.

퀴즈에 포함 클릭 상자를 현재 퀴즈에 포함된 질문으로 간주합니다. 이 클릭 상자에 할당된 점수가 현재 퀴즈의 점수 결과에 추가됩니다.
점수 질문에 할당할 점수입니다. 최고 100점, 최저 0점입니다. 이 클릭 상자에 할당된 점수가 현재 퀴즈의 점수 결과에 추가됩니다.
총계에 추가 올바른 클릭에 대한 점수를 총 점수에 포함합니다.
대답 보고 LMS(교육 관리 시스템)에 퀴즈 점수를 보냅니다.
상호 작용 **ID** 교육 관리 시스템에 추적 정보를 보냅니다. 해당 교육 관리 시스템에서 지정한 상호 작용 ID를 사용합니다.

변형 섹션

이 섹션을 사용하여 클릭 상자의 정확한 크기나 위치를 픽셀 단위로 정의합니다. 이 섹션에서 클릭 상자의 회전을 지정할 수도 있습니다.

X X-축의 클릭 상자 위치입니다.
Y Y-축의 클릭 상자 위치입니다.
W 클릭 상자의 너비입니다.
H 클릭 상자의 높이입니다.
비율 고정 클릭 상자의 크기를 조정할 때 높이 대 너비 비율을 유지합니다.
각도 클릭 상자의 회전 각도입니다.

클릭 상자 추가

맨 위로

1. 클릭 상자를 추가할 슬라이드를 엽니다.
2. [삽입] > [표준 개체] > [클릭 상자]를 선택합니다. 클릭 상자가 슬라이드에 나타납니다.
3. 원하는 대로 클릭 상자의 크기를 지정하고 끕니다.
4. [성공], [실패] 또는 [힌트] 캡션을 두 번 클릭하여 텍스트를 편집합니다.
5. 클릭 상자의 속성을 변경하려면 상자를 클릭하고 [속성 관리자]에서 속성을 변경합니다.

기타 도움말 항목

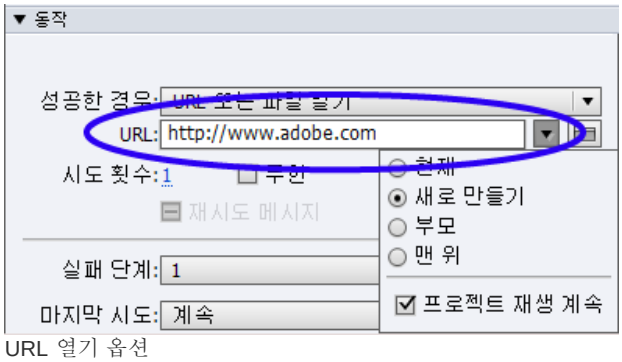
대화형 개체를 사용한 프로젝트 탐색

다음에 따라 대화형 개체를 사용하는 탐색 옵션을 정의할 수 있습니다.

- 사용자가 응용 프로그램에 정의된 대로 동작을 수행할 때
- 사용자가 응용 프로그램에 정의되지 않은 방식으로 동작을 수행할 때

다음 목록은 슬라이드의 [속성 관리자]에 있는 [들어올 때] 및 [나올 때] 메뉴에서 사용할 수 있는 동작을 설명합니다.
참고: [이전 슬라이드로 이동], [다음 슬라이드로 이동], [마지막으로 본 슬라이드로 이동] 및 [슬라이드로 이동] 옵션은 [나올 때] 메뉴에서만 사용할 수 있습니다.
계속 동영상이 다음 정의된 동작으로 이동합니다.
이전 슬라이드로 이동 사용자에게 이전 슬라이드가 표시됩니다.
다음 슬라이드로 이동 동영상이 다음 슬라이드로 이동합니다.
마지막으로 본 슬라이드로 이동 동영상이 이전에 본 슬라이드로 이동합니다.
슬라이드로 이동 동영상이 지정된 슬라이드로 이동합니다.
URL 또는 파일 열기 사용자가 인터넷에 연결된 경우 지정된 웹 페이지와 함께 웹 브라우저가 열립니다. 또는 지정한 파일을 열 수 있습니다.
URL을 지정할 때 URL 상자 옆의 화살표를 클릭하여 다음 중 한 가지 방식으로 URL이 열리게 합니다.

현재 Adobe Captivate 동영상이 재생되는 현재 브라우저 창에서 열립니다.
새로 새 브라우저 창에서 열립니다.
부모 Adobe Captivate 프로젝트가 HTML 페이지의 일부인 경우 이 옵션을 선택하면 URL이 프로젝트에 할당한 영역에 표시됩니다.
최상위 Adobe Captivate 프로젝트가 HTML 페이지의 일부인 경우 이 옵션을 선택하면 URL이 페이지의 '최상위 프레임'에 표시됩니다.



URL 열기 옵션

다른 프로젝트 열기 지정된 Adobe Captivate 프로젝트를 엽니다.
전자 메일 보내기 [받는 사람] 필드에 전자 메일 주소가 지정된 상태로 기본 전자 메일 편집기의 초안이 열립니다.
JavaScript 실행 Adobe Captivate에서 지정된 JavaScript를 실행합니다.
고급 동작 실행 Adobe Captivate가 Adobe Captivate에서 작성된 스크립트를 실행합니다.
오디오 재생 Adobe Captivate가 대화형 개체에 지정된 오디오를 재생합니다. 오디오는 사용자가 다른 대화형 개체를 클릭하거나 슬라이드 밖으로 이동할 때까지 재생됩니다. 사용자가 상호 작용을 하지 않으면 오디오는 지정한 오디오 파일의 길이만큼만 재생되고 더 이상 반복되지 않습니다.
오디오가 끝나기 전에 사용자가 오디오가 있는 다른 대화형 개체를 클릭하는 경우 두 번째 오디오 파일이 재생을 시작합니다.

참고: [고급 동작]에서 복수의 [오디오 재생] 동작을 사용한 경우 첫 번째 [오디오 재생] 동작에 해당하는 오디오만 재생됩니다.
트리거된 오디오 중지 Adobe Captivate는 [재생 오디오] 동작이 트리거한 가장 최근의 오디오를 중지합니다.
표시 사용자가 필요한 동작을 수행하는 경우 지정된 숨겨진 개체가 표시됩니다.
숨기기 사용자가 필요한 동작을 수행하는 경우 지정된 개체가 표시되지 않습니다.
사용 사용자가 필요한 동작을 수행하는 경우 프로젝트의 다른 개체가 활성화됩니다.
사용 안 함 사용자가 필요한 동작을 수행하는 경우 프로젝트의 다른 개체가 비활성화됩니다.
할당 사용자가 필요한 동작을 수행하는 경우 지정된 변수의 값이 개체 내에 설정됩니다.
증가 사용자가 필요한 동작을 수행하는 경우 지정된 변수의 값이 그에 따라 증가합니다.
감소 사용자가 필요한 동작을 수행하는 경우 지정된 변수의 값이 그에 따라 감소합니다.
효과 적용 사용자가 필요한 동작을 수행하는 경우 지정된 개체와 연결된 효과가 적용됩니다.
동작 없음 사용자가 슬라이드를 종료할 때 아무 동작도 수행되지 않습니다.

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

오디오

이 페이지에 연결된 내용 중 일부는 영어로만 표시될 수 있습니다.

시스템 오디오(Cp 7)

시스템 오디오는 컴퓨터의 스피커에서 나오는 오디오를 의미합니다. 예를 들어, YouTube 비디오와 연관된 오디오나 일부 응용 프로그램에서 오류 메시지 팝업 시 들리는 소리입니다. Adobe Captivate를 통해 소프트웨어 시뮬레이션 또는 비디오 데모 녹화 중에 시스템 오디오를 캡처하거나 녹음할 수 있습니다. 기록 또는 가져오기를 통해 프로젝트를 만든 후 슬라이드에 시스템 오디오를 추가할 수도 있습니다.

참고**:** Adobe Captivate는 Windows XP에서 시스템 오디오의 녹음을 지원하지 않습니다. Mac에서는 Adobe Captivate 프로젝트용 시스템 오디오를 녹음하기 위해 Soundflower를 설치하고 구성해야 합니다. 자세한 내용은 이 문서를 참조하십시오.

특정 슬라이드에만 시스템 오디오를 추가할 수 있습니다. 즉, [오디오] 메뉴에서 다음 옵션을 사용하여 시스템 오디오를 가져오거나 편집할 수 있습니다.

- 가져오기 위치 > 슬라이드
- 기록 위치 > 슬라이드
- 편집 > 슬라이드

슬라이드에 내레이션과 시스템 오디오가 모두 포함된 경우 타임라인에 해당 오디오 파형에 대해 두 개의 서로 다른 레이어가 표시됩니다.

내레이션 및 시스템 오디오를 보여주는 타임라인
A. 내레이션 **B.** 시스템 오디오

그러나 비디오 데모 프로젝트에서 시스템 오디오는 타임라인의 별도 레이어에 존재하지 않습니다. 내레이션과 시스템 오디오는 단일 오디오 파형으로 병합됩니다. 두 가지 유형의 오디오는 [오디오 편집] 대화 상자와 Adobe Captivate 라이브러리에서 두 개의 다른 항목으로 제공됩니다.

폐쇄 캡션을 시스템 오디오에 추가할 수 없습니다.

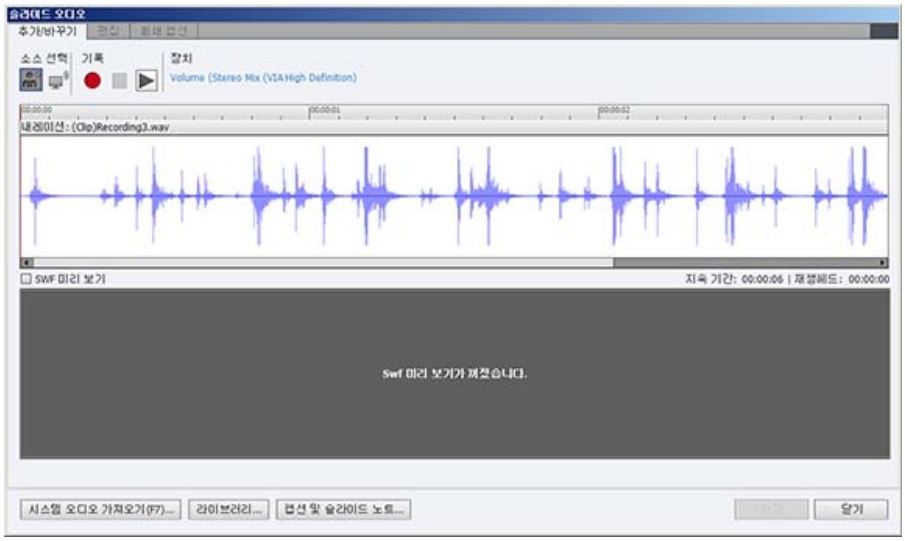
참고 항목

- 동기화 상태에서 기록
- 오디오 편집
- 오디오 삽입
- 오디오 미리 보기
- 오디오 세부 사항 보기
- 오디오 내보내기

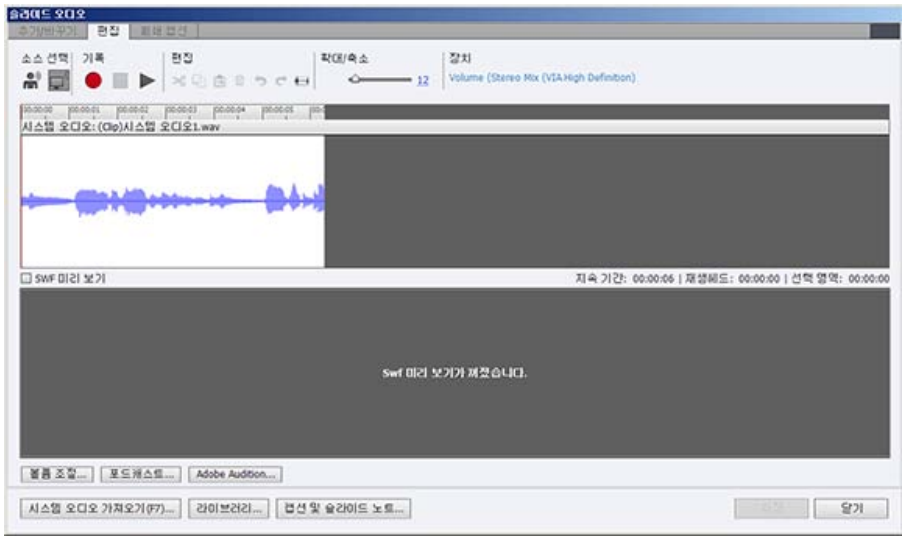
내레이션 및 시스템 오디오 파형 보기

맨 위로

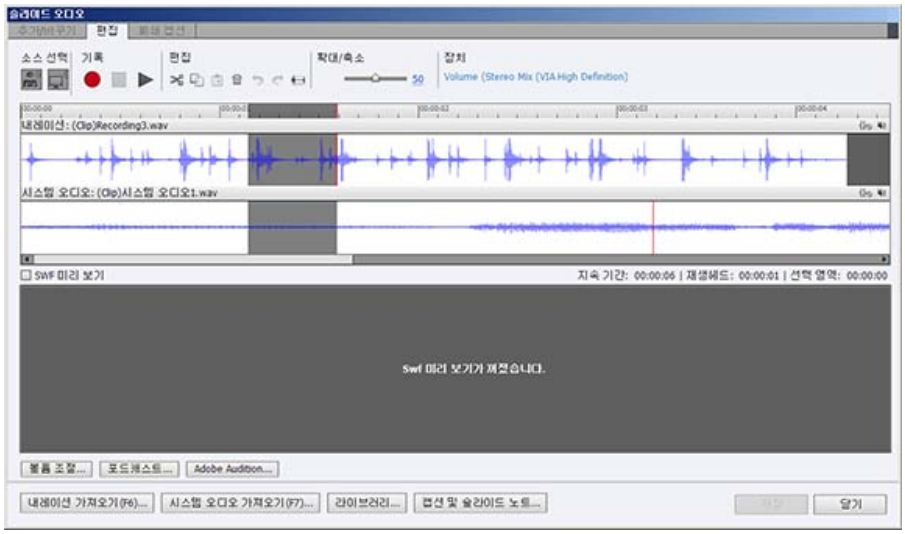
[슬라이드 오디오] 대화 상자(추가/바꾸기 또는 편집 탭)의 기본 보기에 현재 슬라이드와 연관된 모든 오디오 파형이 표시됩니다.



내레이션 오디오만 있는 슬라이드의 [슬라이드 오디오] 대화 상자



시스템 오디오만 있는 슬라이드의 [슬라이드 오디오] 대화 상자



내레이션 및 시스템 오디오가 모두 있는 [슬라이드 오디오] 대화 상자

보려면:

- 내레이션만 보려면 시스템 오디오 아이콘( )을 클릭합니다.

- 시스템 오디오만 보려면 내레이션 아이콘( )을 클릭합니다.
- 내레이션과 시스템 오디오를 모두 보려면 내레이션 및 시스템 오디오 아이콘을 모두 클릭합니다.

참고: 비디오 데모 프로젝트에서 내레이션 및 시스템 오디오 파형이 타임라인에 병합됩니다. 그러나 [오디오 편집] 대화 상자와 Adobe Captivate 라이브러리에서 편집용으로 두 가지 유형의 오디오가 별도로 제공됩니다.

시스템 오디오 삭제

맨 위로

타임라인에서 오디오 파형을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 [제거]를 선택합니다.

참고: 속성 관리자의 [오디오] 아코디언에서 [오디오 제거]를 클릭하면 슬라이드와 연관된 내레이션과 시스템 오디오가 모두 삭제됩니다.

(cc) BY-NC-SA Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

법적 고지 사항 | 온라인 개인정보 보호정책

동기화 상태에서 기록

녹음 장비
오디오 녹음 팁
오디오 녹음 환경 설정 지정
마이크 보정
슬라이드에 오디오 녹음
프로젝트 만들기 중 오디오 녹음
개체에 대한 오디오 녹음

동영상을 기록하면서 마이크로 동영상 내레이션을 녹음하여 프로젝트에 동기화 사운드(동기화된 사운드 녹음)를 추가합니다. 동영상은 모노 형식으로 기록됩니다.

녹음 장비

맨 위로

적절한 오디오 장비가 있으면 오디오 녹음의 음질이 크게 향상될 수 있습니다.

사운드 카드가 있는 컴퓨터 컴퓨터에 설치된 사운드 카드가 디지털 오디오 레코더 역할을 합니다.

마이크 가능하면 컴퓨터와 함께 제공된 저렴한 마이크는 사용하지 마십시오. 또한 적합한 마이크 케이블과 스탠드를 사용하여 녹음 중에 마이크를 고정시킵니다.

마이크 프리앰프 프리앰프는 마이크의 신호를 증폭시킵니다. 사운드 카드의 마이크 입력에 보통 프리앰프가 포함되어 있지만 음질이 좋지 않은 경우가 많습니다. 프리앰프를 구입할 경우 소형 믹서나 독립형 버전을 선택할 수 있습니다. 믹서를 사용하면 여러 개의 마이크와 장치를 한 곳에 연결하고 볼륨을 독립적으로 조절할 수 있습니다. 독립형 프리앰프는 불필요한 노이즈를 걸러내는 기능이 믹서보다 우수합니다.

스피커 컴퓨터와 함께 제공되는 스피커는 녹음용으로 사용하기에 충분합니다. 필요한 경우 스피커 설정 중 일부를 변경할 수 있습니다. 그러나 랩톱에서 작업하는 경우 내장된 랩톱 스피커 대신 표준 데스크톱 컴퓨터 스피커를 사용하십시오.

헤드폰 마이크가 켜져 있을 때 스피커는 주의를 분산시키는 피드백을 유발할 수 있으므로 헤드폰이 중요한 역할을 합니다. 또한 소리가 새어나와 마이크에 잡힐 수도 있으므로 밀폐형 헤드폰을 사용하는 것이 가장 좋습니다.

미디어 플레이어 시스템에서 오디오 파일을 재생할 수 있는 모든 소프트웨어입니다.

녹음 소프트웨어 다양한 녹음 소프트웨어를 사용할 수 있습니다. 중요한 소프트웨어 기능으로는 편집 기능(오류 교정), 음악 및 사운드 효과 옵션 그리고 필요한 파일 형식(예: mp3, WAV)을 만드는 기능이 있습니다.

녹음 공간 필요한 오디오 장비를 확보했다면 녹음에 앞서 수행해야 할 가장 중요한 과제는 물론 조용한 녹음 장소를 찾는 것입니다. 문을 닫고 불필요한 컴퓨터 장비를 끄고 조명을 끄거나 낮추고 전화벨, 신호 발신 장치 및 호출기를 끄십시오. 동료 직원들에게 녹음 중이라는 사실을 알리십시오.

오디오 녹음 팁

맨 위로

최상의 오디오 음질로 녹음할 수 있도록 다음 팁을 따르십시오.

설치 필요한 오디오 녹음 장비를 확보했으면 제대로 설치되었는지 점검합니다. 먼저 마이크를 믹서나 프리앰프에 연결하고 해당 장치의 출력을 컴퓨터 사운드 카드의 "라인 입력"에 연결합니다. 헤드폰을 컴퓨터에 연결합니다. 그런 다음 믹서나 프리앰프의 볼륨을 설정합니다. 말하기를 시작하면서 볼륨 수준을 테스트하고 볼륨 수준이 0(영) 바로 아래를 표시할 때까지 조심스럽게 높입니다.

사운드 카드 설정 사운드 카드를 제어하는 소프트웨어 응용 프로그램을 엽니다. 사운드 설정은 제어판에 있습니다. 녹음 소스(라인 입력)를 선택하고 볼륨을 100%까지 조정합니다.
실제 녹음 수준은 믹서나 프리앰프로 제어합니다.

오디오 녹음 소프트웨어 설정 오디오 녹음 소프트웨어를 시작합니다. 필요에 따라 설정을 변경합니다. 믹서와 프리앰프에는 사운드 수준 컨트롤이 없으므로 녹음 시 미터에 의존해야 합니다. 녹음 중에 미터에서 0(영)을 초과하거나 사운드가 왜곡되지 않도록 주의하십시오.

마이크 배치 마이크를 올바른 위치에 두면 완성된 오디오 파일의 품질을 크게 높일 수 있습니다. 먼저 주변의 다른 소리가 녹음될 가능성을 줄이도록 마이크와 가까운 거리(4 ~ 6인치 이내)를 유지합니다. 마이크의 위쪽에서 아래 방향으로 말하지 마십시오. 마이크를 녹음하는 사람의 코보다 높은 곳에 두고 아래쪽으로 녹음하는 사람의 입을 향하게 합니다. 마지막으로 녹음하는 사람 입의 약간 옆으로 마이크를 두면 문자 S와 P의 사운드가 부드러워집니다.

마이크 사용 기법 가까이에 물 한 컵을 준비해 두면 "입이 건조해지는 것"을 방지할 수 있습니다. 녹음하기 전에 마이크에서 멀리 고개를 돌려 숨을 깊이 들이쉬었다가 내쉽니다. 다시 한 번 심호흡을 한 후 입을 열고 마이크 쪽을 향한 다음 말하기 시작합니다. 이렇게 하면 오디오 트랙 시작 부분에서 자주 녹음되곤 하는 숨소리와 입맛을 다시는 소리를 없앨 수 있습니다. 천천히, 조심스럽게 말하십시오. 인위적으로 천천히 말하는 것처럼 느낄 수 있

지만 나중에 오디오 녹음 소프트웨어를 사용하여 속도를 조절할 수 있어야 합니다. 마지막으로, 처음부터 모든 것을 정확하게 해야 한다는 부담은 갖지 마십시오. 각 녹음을 듣고 평가한 다음 필요한 경우 다시 녹음할 수 있습니다.

오디오 편집 사운드 편집은 텍스트 편집과 비슷합니다. 녹음한 내용을 주의 깊게 듣습니다. 불필요한 사운드는 모두 삭제하고 소프트웨어에서 제공하는 옵션을 활용하여 트랙을 다듬으십시오. 필요한 음악이나 사운드 효과를 추가합니다. 오디오 트랙을 올바른 형식(mp3나 WAV 파일)으로 저장해야 합니다.

Adobe Captivate에 오디오 파일 추가 오디오 파일 녹음을 마쳤으면 이 파일을 Adobe Captivate 프로젝트에 추가합니다.

추가 피드백 Adobe Captivate 프로젝트에 오디오를 추가한 다음 다시 들어 보십시오. 사용자들이 평소에 하는 것처럼 프로젝트를 재생합니다. 마지막으로, 다른 사람들에게 Adobe Captivate SWF/오디오 파일을 미리 봐 줄 것을 요청합니다. 필요하다면 오디오 파일을 다시 편집합니다.

오디오 녹음 환경 설정 지정

맨 위로

일반적으로 오디오 파일에서는 크기 대비 음질의 균형을 유지해야 하는 과제가 있습니다. 음질이 좋을수록 파일 크기가 커집니다. 사운드를 더 압축하고 샘플링 속도를 낮출수록 크기가 줄어들고 음질이 떨어집니다. Adobe Captivate에서는 사용자의 입출력 요구 사항에 따라 사운드를 녹음하고 압축하는 방법을 제어할 수 있습니다.

Adobe Captivate에서의 오디오 제작 프로세스는 기본적으로 두 부분으로 구성됩니다. WAV 형식으로 오디오를 녹음한 다음 Adobe Captivate에서 WAV 파일을 mp3 파일로 변환합니다. 파일이 WAV 형식인 경우 어느 정도 유연성을 발휘할 수 있습니다. 편집하고 "하향" 조절하여 재생 시나리오에 적합한 mp3 파일로 압축할 수 있습니다.

오디오 작업 시 사용자를 염두에 두십시오. 사용자가 전화 접속 모뎀을 사용하여 Adobe Captivate 프로젝트에 액세스할 가능성이 있다면 56Kbps와 같이 높은 압축률/낮은 샘플링 속도를 사용합니다. 그러나 CD-ROM으로 프로젝트를 배포하는 경우에는 144Kbps와 같이 더 낮은 압축률/더 높은 샘플링 속도를 사용할 수 있습니다. 최상의 개발 환경에서 실험을 통해 사용자의 음질과 파일 크기 사이에서 최적의 균형점을 찾으십시오.

Adobe Captivate를 사용하면 단일 슬라이드, 슬라이드 그룹 또는 전체 프로젝트에 사용할 오디오 파일을 녹음할 수 있습니다.

참고**:** 고유한 오디오 파일이 있는 슬라이드의 경우 오디오 파일의 타임라인에 맞게 슬라이드 타임라인이 연장됩니다. 그러나 프로젝트의 오디오 파일이 프로젝트 타임라인을 초과하는 경우에는 해당 부분이 잘립니다.

1. 열려 있는 프로젝트에서 [오디오] > [녹음]을 선택하고 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.

   슬라이드 선택한 슬라이드에 대한 오디오 파일을 녹음합니다.

   슬라이드 선택한 슬라이드로 시작하는 슬라이드 그룹에 사용될 오디오 파일을 녹음합니다. 그룹에 포함되는 슬라이드의 범위 정의를 마치려면 [오디오 녹음] 대화 상자의 [끝] 필드에 슬라이드 번호를 입력합니다.

   배경 프로젝트에 대한 배경 오디오를 만듭니다. 자세한 내용은 배경 오디오 만들기를 참조하십시오.

   개체 슬라이드에서 선택한 개체에 대한 오디오를 설정합니다.

2. [오디오] 대화 상자에서 환경 설정에 따라 다음 사항을 구성합니다.

   SWF 미리 보기

   녹음 창에 미리 보기 패널이 표시되며, 여기서 오디오가 녹음되는 동안 프로젝트를 볼 수 있습니다.

   연속 재생

   선택된 모든 슬라이드의 끝이나 프로젝트의 끝에 도달할 때까지 파일을 재생하려면 이 옵션을 선택합니다.

   캡션 및 슬라이드 노트

   캡션 텍스트 또는 슬라이드 노트 텍스트와 일치하는 보이스오버 내레이션을 녹음하려면 이 옵션을 사용합니다. 오디오를 녹음할 때 이 영역에 추가한 텍스트를 소리 내어 읽습니다.

   오디오 녹음

   오디오 녹음을 시작하려면 아이콘을 클릭합니다.

   오디오 재생

   녹음을 마친 후 오디오 파일을 재생하려면 아이콘을 클릭합니다.

   오디오 중지

   오디오 파일 재생을 중지하려면 아이콘을 클릭합니다.

   편집 탭

   오디오 파일을 다음과 같이 변경할 수 있습니다.

   - 오디오 파일의 일부를 선택하여 복사합니다.
   - 오디오 파일의 일부를 삭제합니다.
   - 무음 삽입.

포드캐스트

포드캐스트로 내보내 파일을 WAV 또는 mp3 형식으로 저장합니다.

페이드 인 및 페이드 아웃

프로젝트 시작 및 종료 시 오디오 파일이 페이드 인하고 페이드 아웃하는 시간(초)을 설정합니다.

추가 오디오가 있는 슬라이드에서 배경 오디오 볼륨 낮춤

보이스오버 내레이션처럼 개별 오디오 파일이 할당된 슬라이드에서는 배경 오디오 볼륨을 자동으로 낮춥니다.

오디오 반복

배경 오디오 파일이 계속 재생됩니다.

프로젝트가 끝나면 오디오 중지

프로젝트 종료 시 배경 오디오를 중지합니다.

설정

[오디오 설정] 대화 상자를 열려면 클릭합니다. 여기서는 녹음 장치와 오디오 음질을 설정할 수 있습니다.

[설정] 대화 상자에는 다음과 같은 옵션이 있습니다.

오디오 입력 장치 오디오를 만드는 데 사용할 장치 유형을 지정합니다. 컴퓨터에서 사용 가능한 옵션이 메뉴에 나열됩니다.

비트 전송률 오디오 인코딩을 수행할 비트 전송률을 선택합니다 필요한 오디오 인코딩 음질에 따라 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.

고정 비트 전송률 옵션:

CD 비트 전송률**(128Kbps)** CD 음질로 녹음하는 동안 초당 저장될 오디오 정보의 양(Kbps)을 지정합니다.

CD 음질에 가까운 비트 전송률**(96Kbps)** CD 음질에 가깝게 녹음하는 동안 초당 저장될 오디오 정보의 양(Kbps)을 지정합니다. 기본적으로 이 옵션이 선택되어 있습니다.

FM 비트 전송률**(64Kbps)** FM 라디오 음질로 녹음하는 동안 초당 저장될 오디오 정보의 양(Kbps)을 지정합니다.

사용자 정의 비트 전송률 사용자 정의 음질로 녹음하는 동안 초당 저장될 오디오 정보의 양(kbps)을 지정합니다. 슬라이더 막대를 끌어 필요한 비트 전송률을 설정할 수 있습니다.

오디오 입력 보정 [오디오 입력 보정] 대화 상자를 표시하려면 클릭합니다. 마이크를 사용하는 경우 녹음 장치에 대고 문장을 읽으라는 메시지가 표시됩니다. Adobe Captivate에서는 샘플 녹음을 사용하여 최적의 녹음 민감도 수준을 찾습니다. 최적의 음질을 얻으려면 녹음 장치를 보정해야 합니다.

마이크 보정

맨 위로

프로젝트용 오디오를 녹음하는 경우 마이크 또는 녹음 장치를 올바른 녹음 수준으로 설정해야 합니다. 이 과정을 녹음 장치 보정이라고 합니다. Adobe Captivate는 최적의 마이크와 녹음 민감도 수준을 자동으로 감지할 수 있습니다.

참고**:** Adobe Captivate에서는 보정을 시도하기 전에 녹음 장치를 감지할 수 있어야 합니다. 보정하기 전에 "라인 입력"을 사용하는 마이크나 녹음 장치가 컴퓨터에 제대로 연결되었고 켜져 있는지 확인합니다.

보정은 수동이나 자동일 수 있습니다. 수동 보정과 자동 보정의 비교는 www.adobe.com/go/learn_calibration_kr을 참조하십시오.

수동 보정

1. 열려 있는 프로젝트에서 [오디오] > [설정]을 선택합니다.
2. [입력 보정]을 클릭합니다.
3. [오디오 입력 보정] 대화 상자에서 `.1`에서 `100` 사이의 프리앰프 값을 지정한 다음 [확인]을 클릭합니다.

   지정한 값이 볼륨에 곱해집니다. 예를 들어 값으로 `5`를 지정하면 볼륨이 `5`배 증가하고 `.5`를 지정하면 볼륨이 절반으로 줄어듭니다. 배수로 늘리거나 줄입니다.
4. [녹음] 및 [재생] 단추를 사용하여 프리앰프 값을 테스트합니다.

자동 보정

1. 열려 있는 프로젝트에서 [오디오] > [설정]을 선택합니다.
2. [입력 보정]을 클릭합니다.

3. [오디오 입력 보정] 대화 상자에서 [자동 보정]을 클릭합니다.

4. 녹음 장치 수준을 올바르게 설정하려면 [입력 수준 확인] 메시지가 나타날 때까지 마이크로 다음 문장을 읽습니다.

   "Adobe Captivate에서 사용할 마이크 녹음 수준을 설정하는 중입니다."

5. 작업을 마치면 [확인]을 클릭합니다.

슬라이드에 오디오 녹음

맨 위로

마이크가 컴퓨터에 연결된 경우 슬라이드에 포함시킬 오디오를 녹음할 수 있습니다. 여러 유형의 내레이션이나 지침에 오디오를 사용할 수 있습니다.

1. 열려 있는 프로젝트의 기본 메뉴에서 [오디오] > [녹음]을 선택하고 사용 가능한 옵션 [슬라이드], [슬라이드] 또는 [배경] 중 하나를 선택합니다.

2. 녹음 옵션을 설정하려면 [슬라이드 오디오] 대화 상자에서 [설정]을 클릭한 다음 필요한 사항을 변경합니다.

   녹음 유형(보이스오버, 음악 등) 및 원하는 재생 유형(EXE 파일 내, 인터넷용 등)에 따라 오디오 설정을 조정해야 할 수 있습니다.

3. (선택 사항) 스크립트로 사용 가능한 텍스트 캡션이나 슬라이드 노트를 만든 경우 [캡션 및 슬라이드 노트]를 클릭한 다음 [캡션] 및 [슬라이드 노트] 탭의 필드에 이들을 추가합니다.

4. 내레이션, 시스템 오디오 또는 모두 녹음을 선택할 수 있습니다(구독 및 Adobe Software Assurance 고객용 패치만 해당).
   - 내레이션을 녹음하려면 내레이션 아이콘( )을 클릭하고 5단계로 진행합니다.
   - 시스템 오디오를 녹음하려면 필요한 오디오가 컴퓨터에서 실행 중인지 확인하고 시스템 오디오 아이콘( )을 클릭합니다.

5. [오디오 녹음]을 클릭하여 녹음을 시작합니다.

6. 마이크나 녹음 장치에 대고 말합니다. 또는 라인 입력 장치(예: CD)나 시스템 파일을 사용 중인 경우 녹음하려는 파일을 실행합니다.

7. 작업을 마치면 [오디오 중지] 아이콘을 클릭합니다.

   오디오가 mp3 형식으로 변환됩니다.

8. 녹음을 들으려면 [오디오 재생] 아이콘을 클릭합니다.

9. (선택 사항) 오디오 파일에 무음을 추가하거나 볼륨을 조절하려면 [편집] 탭의 옵션을 사용하여 설정을 변경합니다.

10. 작업을 마치면 [저장]을 클릭합니다.

프로젝트 만들기 중 오디오 녹음

맨 위로

Adobe Captivate에서는 새 Adobe Captivate 프로젝트를 기록하면서 동시에 오디오 트랙을 녹음할 수 있습니다. 이 방법을 통해 모든 기능을 갖춘 프로젝트를 빠르고 효율적으로 만들 수 있습니다.

다음 절차에서는 응용 프로그램에 대한 Adobe Captivate 프로젝트를 만들면서 오디오를 녹음하는 방법에 대해 설명합니다.

1. 기록할 응용 프로그램을 엽니다. 녹음하기 전에 이 작업을 수행해야 합니다.

2. 오디오 녹음 장비를 준비합니다.

3. Adobe Captivate를 엽니다.

4. [파일] > [새 프로젝트 기록]을 선택합니다.

5. 다음을 수행합니다.
   - [기록 유형] 섹션에서 기록 모드를 선택합니다.
   - 기록할 창을 선택합니다.
   - 기타 사용 가능한 옵션을 사용자 정의합니다..

6. [기록] 창에서 기록 유형을 선택하고 [오디오] 메뉴에서 오디오 입력 유형을 선택합니다.

7. 컴퓨터 스피커에서 나오는 오디오를 녹음할 시스템 오디오를 선택합니다(Adobe Software Assurance 고객용 패치만 해당).

   프로젝트를 만든 후 시스템 오디오를 편집하거나 가져오거나 제거할 수 있습니다.

참고: Adobe Captivate는 Windows XP에서 시스템 오디오의 녹음을 지원하지 않기 때문에 이 옵션은 Windows XP에서 비활성화됩니다.

8. [기록]을 클릭합니다.

   처음으로 오디오를 녹음하는 경우라면 오디오 수준을 테스트할 것인지 묻는 대화 상자가 나타납니다. [자동 보정]을 클릭하거나 프리앰프 값을 설정하여 최적의 녹음을 위해 녹음 장치를 보정합니다. 지침에 따라 작업을 마치면 [확인]을 클릭합니다.

9. 프로젝트를 기록하면서 마이크나 녹음 장치에 대고 말해 오디오 사운드 트랙을 만듭니다. 예를 들어 수행 중인 동작을 설명하거나 캡션의 텍스트를 읽을 수 있습니다.

10. 녹음을 마치면 End 키(Windows의 경우) 또는 Cmd+Enter(Mac OS의 경우)를 눌러 녹음을 중지합니다.

    녹음한 오디오 파일이 올바른 슬라이드에 할당되고 개별 mp3 파일로 저장됩니다. 라이브러리에서 파일을 볼 수 있습니다.

    참고: 내레이션의 녹음을 일시 중지해야 하는 경우 Pause/Break 키를 누릅니다. 프로젝트 녹음을 다시 시작하려면 Pause/Break 키(Windows의 경우) 또는 Cmd+F2(Mac OS의 경우)를 다시 누릅니다.

개체에 대한 오디오 녹음

맨 위로

단추, 강조 상자, 클릭 상자 또는 텍스트 입력 상자와 함께 사용할 오디오 파일을 녹음할 수 있습니다. 오디오를 녹음하려면 몇 가지 기본 장비가 필요합니다.

기존 오디오를 텍스트 입력 상자, 캡션, 슬라이드, 슬라이드렛 등에 추가할 수도 있습니다.

1. 오디오를 추가할 개체를 마우스 오른쪽 단추로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 채 클릭(Mac OS)하고 [오디오] > [기록 위치]를 선택합니다.

2. [개체 오디오] 대화 상자에서 [녹음] 아이콘을 클릭합니다.

3. 녹음을 마치면 [오디오 중지]를 클릭합니다.

4. 오디오 파일을 듣고 테스트하려면 [오디오 재생]을 클릭합니다.

Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

법적 고지 사항 | 온라인 개인정보 보호정책

오디오 삽입

오디오 가져오기
라이브러리에서 오디오 추가
배경 오디오 만들기
사용자 정의 키보드 두드리기 사운드 사용

Adobe Captivate에서는 내레이션, 음악, 단계별 지침 또는 거의 모든 사운드를 프로젝트에 추가할 수 있습니다.

Adobe Captivate 프로젝트에서는 다양한 방법으로 오디오를 사용할 수 있습니다. 예를 들어 동일한 프로젝트에서 다음 작업을 모두 수행할 수 있습니다.

- 프로젝트 기간 중 재생되는 배경 트랙을 추가합니다.
- 개별 슬라이드에 사운드를 추가합니다.
- 캡션, 클릭 상자, 강조 상자 또는 단추와 같은 특정 객체에 사운드를 추가합니다.

Adobe Captivate에서는 사용자가 직접 간단한 장비를 사용하여 오디오 파일을 녹음하거나 기존 파일을 가져올 수 있습니다. 프로젝트를 기록하면서 동시에 오디오 파일을 녹음하거나 나중에 오디오 파일을 추가할 수 있습니다. 가져온 파일은 WAV 또는 mp3 형식일 수 있습니다. 프로젝트에 WAV 파일을 추가하면 프로젝트를 게시할 때 Adobe Captivate에서 WAV 파일을 mp3 형식으로 자동 변환합니다.

프로젝트에 오디오를 추가한 다음 객체의 시간 배치를 조정하여 사운드 파일에 정확하게 맞출 수 있습니다. 또한 Adobe Captivate에는 오디오 파일에 무음을 추가하는 기능과 사운드 수준이 일정하게 유지되도록 모든 슬라이드의 오디오를 표준화하는 기능이 있습니다.

Adobe Captivate에는 프로젝트에 사용할 수 있는 단추, 사운드 및 애니메이션(SWF 형식)이 포함된 갤러리가 있습니다. 기본적으로 갤러리는 Adobe Captivate를 설치할 때 다음 위치에 저장됩니다.

C:\Program files\Adobe\Adobe Captivate 6\Gallery(Windows)

또는

/Applications/Adobe Captivate 6/Gallery/Captions(Mac OS)

단추나 클릭 상자에 오디오 파일을 연결하고, 단추나 클릭 상자가 표시될 때가 아니라 사용자가 단추나 클릭 상자를 클릭할 때 오디오를 재생하게 할 수 있습니다. 이렇게 하려면 단추나 클릭 상자를 만들고 [성공] 캡션 옵션을 선택합니다. 성공 캡션을 투명하게 만들고 어떤 텍스트도 추가하지 않습니다. 성공 캡션에 오디오 파일을 추가합니다.

오디오 가져오기

맨 위로

슬라이드, 단추, 강조 상자, 클릭 상자 또는 텍스트 입력 상자와 함께 사용할 오디오 파일을 가져올 수 있습니다. 또한 라이브러리를 사용하여 이미 현재 프로젝트에 있는 오디오 파일을 추가할 수도 있습니다.

1. 오디오를 추가할 슬라이드나 개체를 선택합니다.
2. [속성 관리자]([창] > [속성])의 [오디오] 영역에서 [오디오 추가]를 클릭합니다.
3. [슬라이드 오디오] 대화 상자에서 [가져오기]를 클릭합니다.

   Adobe Captivate에는 프로젝트에 사용할 수 있는 단추, 사운드 및 애니메이션(SWF 형식)이 포함된 갤러리가 있습니다. 기본적으로 갤러리는 Adobe Captivate를 설치할 때 다음 위치에 저장됩니다. C:\Program Files\Adobe\Adobe Captivate 6\Gallery(Windows의 경우) 또는 /Applications/Adobe Captivate 6/Gallery(Mac OS의 경우).

4. 추가할 오디오 파일을 찾아 선택하고 [열기]를 클릭합니다.
5. (선택 사항) 오디오 파일을 듣고 테스트하려면 [오디오 재생]을 클릭합니다.
6. 필요에 따라 다른 옵션을 설정합니다.
   - 오디오 파일을 편집하려면(예: 볼륨 조정, 무음 추가, 길이 변경 등) [오디오] 영역에서 [오디오 편집]을 클릭합니다.
   - 오디오를 페이드 인하거나 페이드 아웃하려면 [오디오] 영역에서 [페이드 인] 및 [페이드 아웃] 옵션을 사용하여 시간(초)을 설정합니다.
7. 작업을 마치면 [저장]을 클릭합니다.

맨 위로

라이브러리에서 오디오 추가

기존 오디오 파일을 프로젝트의 슬라이드나 개체에 다시 사용할 수 있습니다.

1. 열려 있는 오디오 프로젝트에서 [라이브러리] 패널을 클릭한 다음 [오디오] 폴더에서 파일을 선택합니다.
2. 오디오 개체를 개체 또는 슬라이드에 끌어서 놓습니다.

배경 오디오 만들기

맨 위로

프로젝트에 대한 배경 오디오를 만들 수 있습니다. 프로젝트의 슬라이드가 표시되는 동안 오디오가 재생됩니다. 배경 오디오는 음악, 사운드 효과를 비롯하여 가져오거나 녹음할 수 있는 거의 모든 종류의 사운드일 수 있습니다.

배경 오디오를 개별 슬라이드 오디오와 함께 사용하면서 전문적인 효과를 낼 수 있습니다. Adobe Captivate에서는 오디오가 할당된 슬라이드를 재생할 때 배경 오디오의 볼륨을 낮추는 옵션을 제공합니다. 예를 들어 음악 파일을 가져와 배경 오디오로 반복 재생하도록 설정할 수 있습니다. 동일한 프로젝트에서 개별 슬라이드에 보이스오버 내레이션을 녹음할 수 있으며 보이스오버 오디오가 재생되면 음악 볼륨이 낮춰집니다.

1. 열려 있는 프로젝트에서 다음 중 하나를 수행합니다.
   - [오디오] > [가져오기 위치] > [배경]을 선택하고 파일을 찾아 선택한 다음 [열기]를 클릭하여 기존 오디오 파일을 가져옵니다.

     이미 프로젝트에 있는 오디오 파일을 사용하려는 경우 [라이브러리에서 오디오 선택]을 클릭합니다.
   - [기록 위치] > [배경]을 클릭하고 지침에 따라 배경 오디오를 녹음합니다.
2. (선택 사항) 오디오 파일을 들으려면 [오디오 재생]을 클릭합니다.
3. 다음 옵션 중에서 선택합니다.

   페이드 인 및 페이드 아웃 프로젝트 시작 및 종료 시 오디오 파일이 페이드 인하고 페이드 아웃하는 시간(초)을 설정할 수 있습니다.

   오디오 반복 배경 오디오 파일이 계속 재생됩니다.

   프로젝트가 끝나면 오디오 중지 프로젝트 종료 시 배경 오디오를 중지합니다.

   오디오가 있는 슬라이드에서 배경 오디오 볼륨 조정 슬라이더를 사용하여 보이스오버 내레이션처럼 개별 오디오 파일이 할당된 슬라이드에서 배경 오디오 볼륨을 조정합니다.

사용자 정의 키보드 두드리기 사운드 사용

맨 위로

Adobe Captivate에는 프로젝트 기록 중에 키보드의 키를 누를 때마다 키보드 두드리기 사운드를 녹음하는 기능이 있습니다. 두드리기 사운드를 포함하거나 제외할 수 있습니다. 사용자 정의 키보드 두드리기 사운드를 만들어 사용할 수도 있습니다.

1. 새로운 키 입력 사운드를 만들거나 기존 mp3 파일(예: Windows 사운드 파일 중 하나)을 사용합니다.
2. 새 사운드 파일의 이름을 KeyClick.mp3로 지정합니다.
3. 파일을 저장하고 파일이 저장된 위치를 기록해 둡니다.
4. Windows 탐색기를 사용하여 Adobe Captivate 사운드 효과 폴더로 이동합니다. 기본 위치는 \\Program Files\Adobe\Adobe Captivate 6\Gallery\SoundEffects(Windows의 경우) 또는 /Applications/Adobe Captivate 6/Gallery/SoundEffects(Mac OS의 경우)입니다.
5. KeyClick.mp3라는 파일을 찾습니다. 이 파일이 Adobe Captivate 기본 키 입력 사운드 파일입니다.

   참고: 파일을 덮어쓰기 전에 원본 KeyClick.mp3 파일을 복사하여 백업 폴더에 저장해 두고 필요할 때 다시 사용할 수도 있습니다.
6. 위 3단계의 위치에서 새 키보드 두드리기 사운드를 복사하여 Adobe Captivate 사운드 효과 폴더에 붙여 넣습니다.
7. [키보드 두드리기 사운드 듣기] 옵션을 선택합니다([환경 설정] > [녹음] > [설정]).

(cc) BY-NC-SA Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

법적 고지 사항 | 온라인 개인정보 보호정책

오디오 편집

오디오 파일 편집
오디오 시간 배치 편집
오디오 파일에 무음 추가
Adobe Audition을 사용한 오디오 편집
오디오 파일에 폐쇄 캡션 추가
슬라이드에서 오디오 삭제
배경 오디오 삭제

오디오 파일 편집

맨 위로

언제든지 Adobe Captivate 프로젝트에서 오디오 파일을 편집할 수 있습니다. [오디오 편집] 대화 상자를 사용하여 오디오 파일을 듣고, 무음을 삽입하고, 볼륨을 조절하고, 그 밖의 다양한 옵션을 변경할 수 있습니다.

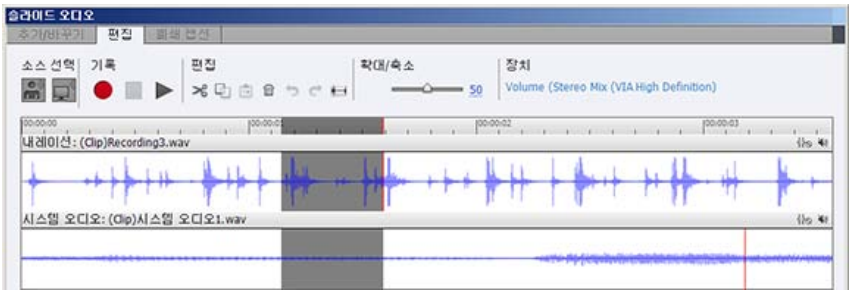
1. [오디오] > [편집]을 선택한 다음 요구 사항에 따라 개체, 슬라이드, 프로젝트 또는 배경을 선택합니다.

   참고: 질문 슬라이드나 프로젝트 슬라이드가 오디오 파일을 포함하는 경우 [편집] 옵션이 활성화됩니다. 문제 은행 및 무작위 질문 슬라이드에서는 비활성화됩니다.

2. 슬라이드 오디오 편집 시 슬라이드에 내레이션과 시스템 오디오가 모두 포함되어 있으면 [슬라이드 오디오] 대화 상자의 [편집] 탭에 두 개의 오디오 파형이 모두 표시됩니다(구독 및 Adobe Software Assurance 고객에게만 제공되는 패치를 통해 표시됨).

   - 내레이션 오디오만 편집하려면 시스템 오디오 아이콘( )을 클릭합니다. 내레이션 오디오 파형만 표시되고 오디오를 계속 편집할 수 있습니다.
   - 시스템 오디오만 편집하려면 내레이션 아이콘( )을 클릭합니다. 시스템 오디오 파형만 표시되고 오디오를 계속 편집할 수 있습니다.
   - 두 가지 오디오 유형을 동시에 편집하려면 내레이션 아이콘과 시스템 오디오 아이콘을 모두 클릭합니다. 두 가지 오디오 파형이 모두 표시됩니다. 한 오디오 파형의 일부를 선택하면 선택한 시간에 해당되는 다른 오디오 파형의 일부도 함께 선택됩니다.

   필요에 따라 오디오 파형을 편집에서 제외하려면 해당 파형에 대해 [선택 영역 제거] 아이콘( )을 클릭합니다.



내레이션 오디오와 시스템 오디오의 동시 편집

3. [슬라이드 오디오] 대화 상자에서 필요에 따라 편집합니다.

   오디오 파일의 일부를 잘라낸 다음 붙여 넣거나, 무음 기간을 삽입하여 오디오 파일 길이를 늘리거나, 볼륨을 조절하거나, 다른 오디오 파일을 가져오거나, 추가 옵션을 사용할 수 있습니다.

   선택 영역 잘라내기 오디오 파일의 선택한 부분을 잘라내려면 클릭합니다.

   선택 영역 복사 오디오 파일의 선택한 부분을 복사하려면 클릭합니다.

   선택 영역 붙여넣기 클립보드의 정보를 붙여 넣으려면 클릭합니다. 예를 들어 오디오 파일의 일부를 선택한 다음 [선택 영역 잘라내기]나 [선택 영역 복사] 단추를 클릭하면 선택된 오디오가 클립보드에 저장됩니다. 그런 다음 [선택 영역 붙여넣기] 기능을 사용하여 클립보드의 오디오를 다시 오디오 파일 내 임의의 위치에 배치할 수 있습니다.

   선택 영역 삭제 오디오 파일의 선택한 부분을 제거하려면 클릭합니다.

   실행 취소 마지막으로 수행한 동작을 실행 취소하려면 클릭합니다.

다시 실행 마지막으로 수행한 동작을 다시 실행하려면 클릭합니다.

무음 삽입 무음을 삽입할 오디오 파일 부분을 선택하고 [무음 삽입]을 클릭합니다. 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.

오디오의 시작

오디오 파일의 시작 부분에 무음을 추가합니다.

오디오의 끝

오디오 파일의 끝 부분에 무음을 추가합니다.

재생헤드 위치

오디오 파일의 일부를 선택하지 않은 경우에만 이 옵션을 사용할 수 있습니다. 재생헤드 위치에 무음이 삽입됩니다. 무음 기간을 아주 짧게 삽입할 때 이 옵션을 사용합니다.

볼륨 조절 오디오 파일의 사운드 수준을 높이거나 낮추려면 클릭합니다. 오디오 파일 중 더 조용한 부분을 세밀하게 조정하는 옵션도 있습니다.

표준화 Adobe Captivate에서 사운드 볼륨을 자동으로 조절하게 하려면 이 옵션을 선택합니다. 오디오 표준화는 슬라이드 간에 사운드 수준을 일정하게 유지하는 데 도움이 됩니다.

동적 오디오 볼륨의 변화를 보정하기 위해 오디오의 조용한 부분을 증폭하려면 이 옵션을 선택합니다.

비율 사용할 최대 증폭을 지정합니다. 기본 설정인 2.0에서는 오디오 중 가장 조용한 부분을 두 배로 증폭하도록 설정합니다. 높게 설정될수록 조용한 부분과 시끄러운 부분 간의 차이가 커져 프로젝트가 향상될 수 있으나 배경 노이즈도 증폭될 수 있습니다.

임계값 배경 노이즈 증폭을 제어합니다. 노이즈 임계값보다 조용한 소리는 증폭되지 않습니다. 배경 노이즈가 지나치게 증폭된 경우 노이즈 임계값을 더 높게 설정하면 문제가 해결될 수 있습니다. 노이즈 수준이 높으면 [동적] 옵션이 제대로 작동하지 않습니다.

확대 및 축소 슬라이더를 사용하여 파형을 확대하거나 축소합니다.

설정 녹음 장치, 오디오 음질 수준 및 녹음 장치 보정과 같은 다양한 옵션을 설정하려면 클릭합니다.

포드캐스트 오디오 파일을 WAV 또는 mp3로 내보냅니다. 나중에 이 파일을 포드캐스팅에 사용할 수 있습니다. 포드캐스팅은 인터넷 환경에서 웹 피드를 사용하여 이동식 미디어 플레이어 및 컴퓨터에 파일을 배포하는 것입니다.

파형 오디오 파일을 그래픽으로 표시합니다. 파형은 오디오 파일을 시각적으로 표현한 것입니다.

오디오 녹음 오디오 녹음을 시작하려면 클릭합니다. 녹음하려면 마이크가 필요합니다.

중지 오디오 파일 재생을 중지하려면 클릭합니다.

재생 오디오 파일을 재생하려면 클릭합니다.

상태 오디오 파일의 상태를 재생 중, 준비 등으로 표시합니다.

재생헤드 오디오 파일 내에서 선택된 위치를 초 단위로 표시합니다. 예를 들어 10초 길이의 오디오 파일을 사용하는 동안 파일의 가운데를 클릭하면 이 재생헤드 영역에 약 00.05.00, 즉 5초가 표시됩니다.

지속 기간 오디오 파일 재생에 걸리는 총 시간을 표시합니다.

선택 선택 영역의 총 시간을 표시합니다. 예를 들어 20초 길이의 오디오 파일이 있는 경우 파일의 시작을 클릭하고 가운데로 끌면 이 파일 중 약 10초 분량을 선택한 것입니다.

배율 파형이 표시되는 크기를 나타냅니다. 크기를 변경하려면 [확대/축소] 슬라이더를 사용합니다.

라이브러리 [라이브러리에서 오디오 선택] 대화 상자를 표시합니다. 여기서 새 오디오 파일을 찾아 가져올 수 있습니다.

프로젝트의 라이브러리에서 오디오 파일을 가져오려면 [라이브러리에서 오디오 선택]을 클릭합니다.

4. 오디오 파일 편집을 마치면 [저장]을 클릭합니다.

오디오 시간 배치 편집

맨 위로

Adobe Captivate에서는 오디오 파일을 녹음하거나 가져온 후 해당 파일의 시간 배치를 편집할 수 있습니다. 오디오 파일의 시간 배치를 제어하면 서로 길이가 다른 오디오 파일을 사용하여 프로젝트에 원활하게 포함할 수 있습니다.

오디오 파일을 녹음하거나 가져온 후에는 [슬라이드 오디오] 대화 상자에 파일이 파형으로 나타납니다. 프로젝트에 오디오 파일이 여러 개 포함된 경우 특정 슬라이드에 어떤 오디오 파일이 할당되었는지 확인할 수 있습니다.

- [오디오] > [편집]을 선택한 다음 요구 사항에 따라 슬라이드, 프로젝트 또는 배경을 선택하고 [편집] 탭을 사용합니다.

참고: 질문 슬라이드나 프로젝트 슬라이드가 오디오 파일을 포함하는 경우 [편집]이 활성화됩니다. 문제 은행 및 무작위 질문 슬라이드에서는 비활성화됩니다.

Adobe Captivate 프로젝트의 오디오 파일은 파형으로 표시됩니다. 파형의 위쪽에 슬라이드 번호가 표시되므로 오디오 파일이 현재 여러 슬라이드 간에 어떻게 분배되어 있는지 정확하게 확인할 수 있습니다.

- 슬라이드 간에 오디오 파일이 분배되는 방법을 변경하려면 슬라이드 분할자를 클릭하여 왼쪽이나 오른쪽으로 이동합니다. 파형은 정적 상태를 유지하지만 Adobe Captivate 프로젝트 내에서 오디오 파일 재생이 시작되는 위치를 변경할 수 있습니다. 이 옵션은 긴 오디오 파일을 슬라이드 하나에 할당하거나 여러 슬라이드에 걸쳐 재생하면서 테스트해야 하는 경우 특히 유용합니다.
- 오디오를 들으려면 파형 내에서 특정 위치를 클릭하고 [오디오 재생]을 클릭합니다. 선택한 위치에서 프로젝트에 있는 전체 오디오의 끝까지 오디오가 재생됩니다. 언제든지 [중지]를 클릭하여 재생을 중지할 수 있습니다.
- 파형의 특정 영역을 확대하려면 파형을 클릭한 다음 확대/축소 슬라이더 막대를 끕니다.
- 오디오를 잘라내거나 복사한 다음 붙여 넣으려면 파형에서 직접 오디오 파일의 일부를 선택하고 [선택 영역 잘라내기]나 [선택 영역 복사]를 클릭한 다음 파형의 다른 위치를 클릭하고 [선택 영역 붙여넣기]를 클릭합니다.
- 오디오를 삭제하려면 파형에서 직접 오디오 파일의 일부를 선택하고 [삭제]를 클릭합니다.
- 오디오 파일 내부에 무음 기간을 삽입할 수 있습니다. 무음 기간이 오디오 파일 내의 특정 위치에서 시작하게 하려면 파형에서 직접 해당 위치를 클릭합니다. [무음 삽입]을 클릭합니다. 추가할 무음 기간의 길이를 입력한 다음 팝업 메뉴에서 무음 기간의 위치를 선택합니다. 파형에서 클릭한 위치, 오디오의 시작 또는 오디오의 끝 중에서 선택할 수 있습니다.
- 오디오 파일의 사운드 수준을 조정하려면 [볼륨 조절]을 클릭합니다. 슬라이더 막대를 사용하여 볼륨을 높이거나 낮추고 오디오 처리 옵션을 선택합니다.
- 녹음 장치와 오디오 음질 옵션을 설정하려면 [설정]을 클릭합니다.
- 새 오디오 파일을 추가하려면 파형 내 위치를 클릭하고 [라이브러리]를 클릭한 다음 파일을 찾아 [열기]를 클릭합니다. 곧바로 Adobe Captivate 프로젝트의 지정된 위치로 오디오 파일을 가져옵니다.

오디오 파일에 무음 추가

맨 위로

Adobe Captivate 프로젝트에 포함된 모든 오디오 파일에 무음 기간을 추가할 수 있습니다. 이 기능은 오디오 파일을 가져온 후 오디오를 개체 및 슬라이드와 동기화해야 하는 경우 특히 유용합니다. 무음 기간을 추가하면 오디오를 전체적으로 편집하지 않고도 기존 오디오 파일을 Adobe Captivate 프로젝트에서 사용할 수 있습니다.

1. [오디오] > [편집]을 선택한 다음 요구 사항에 따라 슬라이드, 프로젝트 또는 배경을 선택하고 [편집] 탭으로 이동합니다.

2. 요구 사항에 따라 오디오 파일의 시작, 끝 또는 오디오 파일 내 특정 위치에 무음을 추가합니다.

   파일 내에 무음을 추가하려는 경우 파형에서 직접 정확한 위치를 클릭합니다.

   참고: 대화 상자 아래쪽 근처에 있는 [재생헤드] 및 [선택] 정보 상자를 사용하면 오디오 파일에서 정확한 위치를 선택하는 데 도움이 됩니다. 예를 들어 오디오 파일에 4초의 무음 기간을 추가하려는 경우 [재생헤드] 정보 상자에 4초에 가까운 값(즉 00:04.00)이 표시될 때까지 파형을 클릭합니다.

3. [무음 삽입]을 클릭합니다.

4. 무음을 삽입할 오디오 파일 부분을 선택하고 [무음 삽입]을 클릭합니다.

   오디오의 시작

   오디오 파일의 시작 부분에 무음을 추가합니다.

   오디오의 끝

   오디오 파일의 끝 부분에 무음을 추가합니다.

   재생헤드 위치

   오디오 파일의 일부를 선택하지 않은 경우에만 이 옵션을 사용할 수 있습니다. 재생헤드 위치에 무음이 삽입됩니다. 무음 기간을 아주 짧게 삽입할 때 이 옵션을 사용합니다.

   참고: 오디오 파일의 일부를 선택한 후 *[무음 삽입]*을 클릭하면 선택 영역이 무음으로 바뀝니다.

5. [저장]을 클릭합니다.

   무음 기간이 오디오 파일에 추가되고 파형에서 무음 기간을 확인할 수 있습니다. 무음이 추가된 오디오 파일이 새 파일 이름으로 저장됩니다.

6. 무음 기간이 추가된 오디오 파일을 테스트하려면 오디오 아이콘을 클릭합니다.

동일한 위치에서 동일한 길이의 무음을 자주 삽입하는 경우 [무음 삽입] 대화 상자를 사용하지 않고 S 키를 눌러 추가할 수 있습니다.

Adobe Audition을 사용한 오디오 편집

맨 위로

Adobe Captivate에서 사용할 수 있는 것보다 더 높은 수준의 오디오 편집 옵션이 필요한 경우에는 Adobe Audition을 사용하여 오디오를 편집할 수 있습니다. 예를 들어 필터를 적용하거나 노이즈를 제거하려면 Adobe Audition과 같은 고급 오디오 편집기가 필요합니다. 슬라이드에서 오디오 파일을 편집하거나 Adobe Audition에서 [라이브러리] 패널을 통해 여러 파일을 열어서 일괄 처리할 수 있습니다.

변경 내용은 Adobe Captivate 라이브러리와 오디오 파일을 사용 중인 연결된 슬라이드에 반영됩니다. 슬라이드 연결을 그대로 유지한 상태로 저장된 파일을 Adobe Captivate로 다시 가져옵니다.

참고: 이 기능은 Adobe eLearning Suite의 일부로 설치된 Adobe Captivate에서만 사용할 수 있습니다.

슬라이드 오디오 편집

오디오 시간 배치에 영향을 주지 않는 필터를 적용할 경우 슬라이드 오디오를 편집하는 것이 좋습니다.

참고: 다음 단계는 배경 오디오 편집에도 적용됩니다.

1. 편집할 오디오 파일이 있는 슬라이드를 선택합니다.
2. 요구 사항에 따라 [오디오]를 선택한 다음 슬라이드 또는 프로젝트를 선택합니다.

   [슬라이드 오디오] 대화 상자가 표시됩니다.
3. [편집] 탭에서 [Adobe Audition으로 편집]을 클릭합니다.
4. 지침을 확인한 다음 계속합니다.
5. Adobe Audition에서 슬라이드 오디오를 편집한 다음 저장합니다.
6. Adobe Captivate 프롬프트에서 [확인]을 클릭합니다.

   참고: Adobe Audition에서 슬라이드 마커를 편집한 경우 마커 변경 사항을 가져올 수 있는 확인란도 프롬프트에 표시됩니다.

Adobe Audition에서 슬라이드 오디오 파일을 편집하는 경우:

- 오디오 파일이 여러 슬라이드에 적용되는 경우 오디오 지속 기간을 수정하지 마십시오.
- 오디오 파일이 슬라이드 하나에만 적용되는 경우 오디오 지속 기간을 늘릴 수 있습니다. 오디오 지속 기간이 슬라이드 지속 기간을 초과하는 경우 다시 가져올 때 Adobe Captivate에서 슬라이드 지속 기간을 오디오에 맞도록 자동으로 늘립니다. 하지만 오디오가 항목에 연결되어 있는 경우 다시 가져온 항목의 오디오 지속 기간이 더 길더라도 항목의 지속 기간은 연장되지 않습니다. 그러나 [속성] 대화 상자에서 항목에 대해 [확인] 또는 [적용]을 클릭하면 표시 시간을 늘릴지를 묻는 메시지가 표시됩니다.

Adobe Audition을 사용하여 오디오를 편집할 때 슬라이드 마커를 이동하여 오디오 클립의 길이를 변경한 내용을 Adobe Captivate로 가져올 수 있습니다. 그러나 슬라이드 마커의 순서를 변경하거나 이름을 바꾸거나 마커를 삭제하는 경우에는 이러한 변경 내용은 다시 가져올 수 없습니다. 예를 들어 Slide3 마커를 Slide2 앞으로 이동하는 경우 편집을 무시 또는 취소하거나 마커 위치를 변경할지 묻는 메시지가 표시됩니다.

라이브러리에서 오디오 파일 편집

1. Adobe Captivate 라이브러리에서 편집할 오디오 파일을 선택합니다.
2. 마우스 오른쪽 단추로 클릭(Windows)하거나 Ctrl 키를 누른 채 클릭(Mac OS)하고 [Adobe Audition으로 편집]을 선택합니다.

   Adobe Audition이 실행됩니다. 선택한 파일을 가져와서 편집할 수 있습니다.

   참고: 이 옵션을 사용할 수 없는 경우 [편집 프로그램]을 선택하고 적절한 프로그램을 선택합니다.
3. Adobe Audition에서 파일을 편집합니다.
4. [모두 저장]을 선택합니다.

Adobe Audition에서 오디오 파일을 편집하는 동안 Adobe Captivate 프로젝트에서 계속 작업할 수 있습니다.

내보낸 오디오 파일을 Adobe Captivate에서 수정하면 Adobe Audition에서 편집한 후 다시 가져온 파일에서 무시됩니다. 하지만 Adobe Captivate에서 오디오 파일을 삭제하거나 클립으로 분할하면 해당 파일을 다시 가져오지 없습니다.

오디오 파일에 폐쇄 캡션 추가

맨 위로

폐쇄 캡션을 추가하여 프로젝트의 액세스 가능성을 향상시킬 수 있습니다. 폐쇄 캡션을 사용하면 프로젝트에서 슬라이드와 연결된 오디오 파일의 대본을 만들 수 있습니다. 슬라이드에서 오디오 파일이 재생될 때 대본이 표시되므로 청각 장애가 있는 사용자에게 도움이 됩니다.

폐쇄 캡션을 활성화하는 옵션을 스킨 편집기의 [재생 컨트롤 표시] 섹션에서 사용할 수 있습니다. 자세한 내용은 슬라이드를 참조하십시오.

참고: 시스템 오디오(구독 및 업그레이드 계획용 패치에서 제공됨)에는 폐쇄 캡션을 추가할 수 없습니다.

1. [오디오] > [오디오 관리]를 선택합니다.
2. 폐쇄 캡션을 추가할 오디오 파일이 포함된 슬라이드를 목록에서 선택한 다음 [폐쇄 캡션] 단추 를 클릭합니다.

   [슬라이드 오디오] 대화 상자의 [폐쇄 캡션] 탭에서 다음 옵션을 사용할 수 있습니다.

   폐쇄 캡션 추가 '+' 아이콘을 클릭하여 캡션을 추가합니다. 아래의 캡션 창에 새 행이 나타납니다. 행에 폐쇄 캡션 텍스트를 입력합니다.

   폐쇄 캡션 삭제 '-' 아이콘을 클릭하여 선택한 캡션 행을 삭제합니다.

   확대 및 축소 슬라이더를 사용하여 파형의 배율을 늘리거나 줄입니다.

   재생 막대 이 컨트롤을 사용하여 오디오 파일을 테스트합니다.

   캡션 및 슬라이드 노트 창 각 슬라이드 노트가 창에서 행으로 표시됩니다. 텍스트를 편집 또는 삭제하려면 임의의 행을 클릭합니다. 참조용으로 포함할 캡션을 추가할 수도 있습니다.
3. 오디오 파일을 테스트하려는 경우 [재생] 단추를 클릭합니다.
4. 파형에서 캡션을 추가하려는 지점을 클릭하고 '+'를 클릭합니다.

   파형에서 선택한 시작 시간과 함께 새 캡션 행이 나타납니다.
5. 오디오 파일에 연결할 캡션을 입력합니다.
6. 오디오 파일 캡션에 다른 행을 추가하려면 [추가]를 클릭합니다. 오디오 파일 캡션에서 행을 제거하려면 "-"을 클릭합니다.

   참고: 각 캡션의 시간 배치를 수동으로 조절하려는 경우 캡션의 종료 및 시작 시간 마커를 끌면 더 세밀하게 조정할 수 있습니다.
7. 필요한 모든 행을 추가했으면 [저장]을 클릭합니다.

   [폐쇄 캡션] 대화 상자에서 오디오가 재생되는 동안 '+'를 클릭하거나 *Alt+A*를 눌러 폐쇄 캡션을 추가할 수 있습니다.

   참고: 여러 폐쇄 캡션을 사용하려면 연속적이어야 합니다. 중간에 잠시 폐쇄 캡션이 필요하지 않은 경우 그 기간에 대해 빈 폐쇄 캡션을 추가합니다.

슬라이드에서 오디오 삭제

맨 위로

- 열려 있는 프로젝트에서 다음 중 하나를 수행합니다.
  - [필름 스트립]([창] > [필름 스트립])에서 슬라이드를 선택하고 슬라이드의 오른쪽 아래 모서리에서 오디오 기호를 클릭한 다음 [제거]를 선택합니다.
  - 오디오가 포함된 슬라이드를 선택한 다음 [속성 관리자]([창] > [속성])의 [오디오] 영역에서 [오디오 제거]를 클릭합니다.

  참고: 속성 관리자를 사용하여 오디오를 삭제하면 내레이션 오디오와 시스템 오디오(구독 및 Adobe Software Assurance 고객용 패치에서 제공됨)가 모두 삭제됩니다. 오디오를 삭제하려면 타임라인에서 오디오 파형을 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 후 [제거]를 선택합니다.

배경 오디오 삭제

맨 위로

- 열려 있는 프로젝트에서 [오디오] > [제거] > [배경]을 선택합니다.

Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

법적 고지 사항 | 온라인 개인정보 보호정책

오디오 미리 보기

개체 오디오 테스트
슬라이드 오디오 테스트
배경 오디오 테스트

오디오 파일을 추가한 후 오디오를 미리 들으면서 테스트할 수 있습니다.

두 가지 방법으로 오디오를 미리 들을 수 있습니다. 첫 번째로 전체 Adobe Captivate 프로젝트를 미리 보면서 객체, 슬라이드 또는 배경과 연결된 오디오를 들을 수 있습니다. 그러면 프로젝트에서 오디오가 시작하고 끝나는 정확한 위치를 확인하고 사용자의 입장에서 오디오를 경험할 수 있습니다.

두 번째로, 프로젝트의 컨텍스트에서 듣지 않고 오디오만 미리 들으려는 경우 객체, 슬라이드 또는 배경 오디오를 열어 오디오 파일을 재생할 수 있습니다.

개체 오디오 테스트

맨 위로

1. 스테이지에서 연결된 오디오가 있는 개체를 선택합니다.
2. [속성 관리자]([창] > [속성])의 [오디오] 영역에서 [오디오 편집]을 클릭합니다.
3. [개체 오디오] 대화 상자에서 [재생] 아이콘을 클릭하여 오디오 파일을 듣습니다.

슬라이드 오디오 테스트

맨 위로

1. 오디오가 포함된 슬라이드를 선택합니다.
2. [오디오] > [녹음]을 선택합니다.
3. [속성 관리자]([창] > [속성])의 [오디오] 영역에서 [오디오 편집]을 클릭합니다. [개체 오디오] 대화 상자에서 [재생] 아이콘을 클릭하여 오디오 파일을 듣습니다.

배경 오디오 테스트

맨 위로

1. 열려 있는 프로젝트에서 [오디오] > [편집] > [배경 오디오]를 선택합니다.
2. [배경 오디오] 대화 상자에서 [오디오 재생] 아이콘을 클릭하여 오디오 파일을 듣습니다.

Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

법적 고지 사항 | 온라인 개인정보 보호정책

오디오 세부 사항 보기

오디오 세부 사항
슬라이드 설정

Adobe Captivate에서는 모든 오디오 세부 사항([오디오] > [오디오 관리])을 편리하게 한 위치에서 볼 수 있습니다. 이를 통해 단일 프로젝트에 있는 모든 오디오 파일의 재생 시간, 크기 및 기타 특성을 쉽게 확인할 수 있습니다.

오디오 세부 사항

맨 위로

슬라이드/개체 슬라이드 이름입니다.

사운드 사운드 파일이 있는지 여부(예 또는 아니요)입니다.

지속 기간 사운드 파일의 길이(초)입니다.

페이드 인 페이드 인 효과가 있는지 여부(예 또는 아니요)입니다.

페이드 아웃 페이드 아웃 효과가 있는지 여부(예 또는 아니요)입니다.

크기 사운드 파일의 크기입니다.

원본 파일 이름 사운드 파일의 원래 이름입니다.

표시 이름 Adobe Captivate에서 파일의 이름을 변경한 후의 파일 이름입니다. 파일의 이름을 변경하지 않은 경우 원래 이름이 표시됩니다.

오디오 샘플 속도**(kHz)** 이 속도는 초당 원본 파형이 디지털 형태로 변환되는 횟수입니다. 샘플 속도가 높을수록 더 정확한 디지털 사운드 표현물을 얻을 수 있습니다. CD 음질 오디오의 샘플 속도는 초당 44,100개 샘플입니다.

비트 전송률**(Kbps)** 이 속도는 디지털 파일이 특정 기간에 사용하는 비트 수로서 주로 KB/초로 표시됩니다. 오디오 파일이 인코딩되는 비트 전송률이 높을수록 음질이 향상됩니다. 일반적으로 사용되는 속도는 128Kbps입니다.

폐쇄 캡션 대화의 대본이나 사운드 효과가 오디오 파일에 포함되어 있는지 여부를 나타냅니다.

슬라이드 설정

맨 위로

재생 선택한 슬라이드에 대한 오디오를 재생하려면 이 아이콘을 클릭합니다.

중지 오디오 재생을 중지하려면 이 아이콘을 클릭합니다.

제거 선택한 슬라이드에 대한 오디오를 제거 또는 삭제하려면 이 아이콘을 클릭합니다.

내보내기 [폴더 찾아보기] 대화 상자를 열고 선택한 오디오 파일을 폴더로 내보내려면 클릭합니다.

업데이트 오디오 파일의 업데이트된 버전을 가져오려면 클릭합니다.

폐쇄 캡션 오디오 파일에 포함되는 대화의 대본이나 사운드 효과를 입력하려면 이 아이콘을 클릭합니다. 폐쇄 캡션은 청각 장애가 있는 사용자의 프로젝트 액세스 가능성을 높입니다.

개체 수준 오디오 표시 프로젝트의 개체(클릭 상자, 캡션, 단추, 강조 상자 등)와 연결된 오디오 파일을 모두 표시하려면 이 확인란을 선택합니다.

내보내기에 **MP3** 파일 포함 오디오를 내보낼 때 mp3 파일을 포함하려면 이 확인란을 선택합니다.

내보내기에 **WAVE** 파일 포함 오디오를 내보낼 때 WAV 파일을 포함하려면 이 확인란을 선택합니다.

(cc) BY-NC-SA Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

법적 고지 사항 | 온라인 개인정보 보호정책

오디오 내보내기

슬라이드에서 오디오 내보내기
프로젝트에서 오디오 내보내기

슬라이드에서 오디오 내보내기

맨 위로

1. 열려 있는 프로젝트에서 [오디오] > [오디오 관리]를 선택합니다.
2. 아래로 스크롤하고 내보낼 오디오 파일이 있는 슬라이드를 클릭합니다.
3. mp3 파일을 내보내려는 경우 [내보내기에 MP3 파일 포함]을 선택합니다.
4. [내보내기]를 클릭합니다.
5. 대상 폴더를 찾고 [확인]을 클릭합니다.

프로젝트에서 오디오 내보내기

맨 위로

삽입 또는 녹음된 오디오 파일을 내보낼 수 있습니다. 내보낸 오디오 파일은 포드캐스팅에 사용할 수 있습니다.

1. [오디오] > [편집]을 선택한 다음 [프로젝트]를 선택합니다.
2. [슬라이드 오디오] 대화 상자에서 [포드캐스트]를 클릭합니다.
3. 파일을 WAV 또는 MP3 형식으로 저장합니다.

(cc) BY-NC-SA Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

법적 고지 사항 | 온라인 개인정보 보호정책

비디오

이 페이지에 연결된 내용 중 일부는 영어로만 표시될 수 있습니다.

이벤트 비디오와 동기화된 비디오의 차이점

다음 시나리오는 선택할 옵션을 결정하는 데 도움이 됩니다.

시나리오: 주문형 데모
주문형 데모에서와 같이 슬라이드에서 사용자 상호 작용에 따라 비디오를 재생해야 하는 경우입니다.

이 경우 이벤트 비디오 옵션을 사용할 수 있습니다.

시나리오: 토킹 헤드
발표자가 슬라이드의 콘텐트에 대해 설명합니다. 이러한 토킹 헤드 시나리오에서는 [다중 슬라이드 동기화된 비디오 삽입] 옵션을 사용하는 것이 좋습니다.

다음 표에서는 사용할 옵션을 결정할 수 있도록 두 옵션의 차이점을 보여 줍니다.

이벤트 비디오	다중 슬라이드 동기화된 비디오
슬라이드와 동기화되지 않을 수 있음	슬라이드와 동기화되어 재생
스테이지에만 배치할 수 있음	스테이지 또는 목차에 배치할 수 있음
라이브러리에 추가되지 않음	라이브러리에 추가됨 슬라이드와 라이브러리 모두에서 비디오를 미리 볼 수 있음 라이브러리에서 파일 대체 또는 업데이트 가능
한 슬라이드에 복수의 비디오를 추가할 수 있음	한 비디오만 복수의 슬라이드에 추가할 수 있음
폐쇄 캡션 지원 안 함	폐쇄 캡션 지원
스킨의 재생 컨트롤을 사용하여 비디오를 재생, 일시 중지, 되감기 또는 앞으로 감기 가능	슬라이드 비디오를 제어할 수 없음. 프로젝트와 동기화한 방식에 따라 비디오 재생

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

이벤트 비디오

이벤트 비디오의 속성
비디오 파일 추가
비디오 품질 변경

이벤트 비디오의 속성

맨 위로

[속성 관리자]([창] > [속성])를 사용하여 이벤트 비디오의 속성을 설정합니다.

비디오 개체

이름 개체에 대한 고유한 이름을 입력합니다. 개체의 가시성 조건을 정의할 때 이 이름을 사용할 수 있습니다.
보임 개체가 슬라이드에 표시되지 않도록 하려면 이 옵션을 선택 취소합니다. [표시] 옵션을 사용하면 개체를 표시할 수 있습니다. 자세한 내용은 개체의 가시성 제어를 참조하십시오.
액세스 가능성 개체에 액세스 가능한 텍스트를 추가하려면 클릭합니다. 자세한 내용은 개체에 대한 액세스 가능성 텍스트 사용자 정의를 참조하십시오.

일반

비디오 유형 삽입할 비디오 유형입니다.

점진적 다운로드 비디오 비디오가 내부 서버, 웹 서버 또는 Adobe Media Server(AMS)에 호스팅된 경우 이 옵션을 선택합니다.
스트리밍 비디오 RTMP 스트리밍을 사용하려면 이 옵션을 선택합니다. 비디오는 AMS에 호스팅되어야 합니다.
Flash 비디오 스트리밍 서비스 비디오가 AMS 또는 기타 웹 서버에 호스팅되었으며 서비스 공급업체가 Adobe 파트너 중 하나인 경우 이 옵션을 선택합니다. 이 옵션을 사용하면 RTMP 또는 HTTP 스트리밍을 사용할 수 있습니다.
참고**:** Adobe Captivate 프로젝트에 비디오 파일이 포함되어 있는 경우 비디오 플레이어가 제대로 동작하려면 파일에 메타데이터가 포함되어 있어야 합니다. Flash Communication Server 1.5.2, FLV Exporter 버전 1.2 및 Sorenson Squeeze® 4.0에서 만든 비디오 파일에는 메타데이터가 자동으로 포함됩니다. Sorenson Squeeze 4.0은 Flash Video Kit에 포함되어 있습니다. 메타데이터가 없는 FLV 파일을 가져오면 프로젝트에서 파일이 제대로 재생되지 않습니다.

파일 링크**(**선택한 비디오 유형이 **[**점진적 다운로드 비디오**]**인 경우에만 나타남**)** 비디오 파일에 대한 절대 또는 상대 경로입니다.
찾아보기**(**선택한 비디오 유형이 **[**점진적 다운로드 비디오**]**인 경우에만 나타남**)** 비디오 파일을 탐색하려면 클릭합니다.
서버 **URI(**선택한 비디오 유형이 **[**스트리밍 비디오**]**인 경우에만 나타남**)** 서버 이름, 응용 프로그램 이름 및 인스턴스 이름입니다.
스트림 이름**(**선택한 비디오 유형이 **[**스트리밍 비디오**]**인 경우에만 나타남**)** 스트림 이름입니다.
URL(선택한 비디오 유형이 **[Flash** 비디오 스트리밍 서비스**]**인 경우에만 나타남**)** Flash 비디오 스트리밍 서비스에서 제공한 직접 파일 링크입니다.
크기 감지 삽입한 비디오의 기존 크기를 표시합니다.
라이브 비디오 피드**(**선택한 비디오 유형이 **[**스트리밍 비디오**]**인 경우에만 나타남**)** 라이브 비디오 피드를 삽입하려면 이 옵션을 선택합니다.
자동 재생 비디오가 슬라이드에 나타나는 즉시 자동으로 재생이 시작됩니다.
자동 되감기 비디오 재생이 완료된 후 시작 위치로 자동으로 되감기됩니다.
버퍼 시간**(**선택한 비디오 유형이 **[**스트리밍 비디오**]** 또는 **[Flash** 비디오 스트리밍 서비스**]**인 경우에만 나타남**)** 비디오가 Adobe Captivate 프로젝트에서 재생되기 위해 로드되어야 하는 비디오 양(시간)을 입력합니다. 비디오를 스트리밍하는 데 걸리는 실제 시간은 사용자의 대역폭에 따라 다릅니다.
스킨 삽입한 비디오의 스킨(재생 막대)입니다. 선택한 스킨의 미리 보기가 [스킨] 메뉴 바로 아래에 나타납니다.

그림자 및 반사

그림자 비디오에 그림자를 적용하려면 이 체크 상자를 선택합니다. 사전 설정 중 하나를 선택합니다. [사용자 정의]를 누르면 사전 설정을 사용자 정의할 수 있습니다.
방향 방향(내부 또는 외부)을 선택합니다. 선택한 방향의 미리 보기가 스테이지에 표시됩니다.
색상 그림자의 색상을 선택하려면 클릭합니다. 옆에 있는 필드에 색상에 대한 알파(백분율)를 지정합니다.
흐림 효과 그림자의 흐림 효과에 대한 값(픽셀)을 지정합니다.
각도 그림자의 각도를 지정합니다.
거리 그림자를 표시해야 하는 거리(픽셀)를 지정합니다.
반사 비디오에 반사를 추가하려면 이 체크 상자를 선택합니다. 사전 설정 중 하나를 선택합니다.

시간 배치

다음 시간 동안 표시 비디오 파일이 슬라이드에 표시되는 시간을 지정합니다.

특정 시간 지정한 시간 간격 동안 비디오 파일을 재생합니다.
나머지 슬라이드 슬라이드의 지속 기간 동안 비디오 파일을 재생합니다.
프로젝트의 나머지 부분 프로젝트의 지속 기간 동안 비디오 파일을 재생합니다.

파일의 지속 기간 완료될 때까지 비디오 파일을 재생합니다.
다음 시간 후에 나타남 슬라이드 재생이 시작된 후 비디오 파일이 슬라이드에 나타날 때까지의 시간입니다.
반복 재생**([**다음 시간 동안 표시**]** 메뉴에서 **[**나머지 슬라이드**]** 또는 **[**비디오 지속 기간**]**을 선택한 경우 비활성화되는 옵션**)** 비디오를 계속 재생하려면 이 옵션을 선택합니다.
비디오 끝까지 슬라이드 일시 중지**([**다음 시간 동안 표시**]** 메뉴에서 **[**나머지 슬라이드**]**를 선택한 경우에만 활성화되는 옵션**)** 비디오 재생이 완료될 때까지 해당 비디오가 포함된 슬라이드를 일시 중지하려면 이 옵션을 선택합니다. 이 옵션은 [다음 시간 동안 표시] 메뉴에서 [나머지 슬라이드]를 선택하는 경우에만 활성화됩니다.

전환
효과 비디오 파일의 전환 효과를 지정합니다. 시작하는 동안 비디오 파일이 페이드 인하고 종료하는 동안 페이드 아웃하도록 설정할 수 있습니다.
인**: [#]**초 비디오 파일이 보기로 완전히 페이드 인될 때까지의 시간을 지정합니다.
아웃**: [#]**초 비디오 파일이 보기에서 완전히 사라질 때까지의 시간을 지정합니다.

비디오 파일 추가

맨 위로

참고**:** 메타데이터가 있는 FLV/F4V 파일만 Adobe Captivate 프로젝트에서 재생됩니다. 삽입한 파일에 메타데이터가 없으면 FLVMDI와 같은 타사 소프트웨어를 사용하여 파일에 메타데이터를 추가합니다.

1. 열려 있는 프로젝트에서 [비디오] > [비디오 삽입] > [이벤트 비디오]를 선택합니다.
2. [비디오 삽입] 대화 상자에서 비디오 파일의 위치를 지정한 다음 [확인]을 클릭합니다.

비디오 품질 변경

맨 위로

일반적으로 Adobe Captivate 프로젝트에서는 색상이 제대로 렌더링되어야 합니다. 그러나 슬라이드 사이에 색상 구성표가 심하게 달라지는 경우처럼 색상이 잘못 렌더링될 수도 있습니다.

이러한 문제는 대부분 슬라이드의 비디오 품질을 변경하여 해결할 수 있습니다. Adobe Captivate에서는 네 가지 비디오 품질 수준을 제공하지만 대부분의 경우에는 [낮음] 옵션만 제안됩니다.

1. 열려 있는 프로젝트에서 수정할 색상이 포함된 슬라이드를 선택합니다.
2. [속성 관리자]([창] > [속성])에서 다음 비디오 옵션 중 하나를 선택합니다.

   낮음 슬라이드의 기본 형식입니다. [낮음]은 최적화된 256 색상을 사용하므로 대부분의 스크린 샷에서 가장 효과적인 옵션입니다.

   최적화 이 옵션에서는 최고의 JPEG 품질을 제공합니다.

   JPEG 이 옵션은 슬라이드에 사진이 포함되어 있는 경우에 가장 많이 사용됩니다. [프로젝트 환경 설정] 대화 상자에서 JPEG 이미지의 품질을 변경할 수 있습니다.

   높음 256 색상의 [낮음] 형식과 비교하여 이 형식에서는 슬라이드에 1600만 색상을 사용합니다. 이 옵션은 [표준] 및 [최적화] 옵션에서 올바른 색상 심도를 제공하지 못하는 경우에만 사용합니다. 이 옵션을 사용하면 파일 크기가 매우 커집니다.

참고**:** [JPEG], [고품질] 또는 [최적화] 형식을 선택하면 파일 크기와 프로젝트를 다운로드하는 데 걸리는 시간이 늘어납니다. 필요한 경우에만 [표준]이 아닌 다른 형식을 사용합니다.
기타 도움말 항목

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

다중 슬라이드 동기화된 비디오

동기화된 비디오 삽입
비디오 시간 배치 편집
개체와 비디오 동기화
비디오 비율 변경
동기화된 비디오 관리
동기화된 비디오 업데이트
오디오 사용
시간 배치 설정
전환 설정
동기화된 비디오의 크기 및 위치 설정
동기화된 비디오를 효과적으로 사용하는 모범 사례

많이 사용되는 모든 형식의 비디오 파일을 프로젝트의 슬라이드에 삽입할 수 있습니다. 미리 기록된 비디오를 가져온 후 내용을 동기화할 때 각 슬라이드에서 재생할 비디오 부분을 결정할 수 있습니다.

참고: 잠긴 슬라이드, 무작위 슬라이드, 기록 슬라이드 자리 표시자, 퀴즈 자리 표시자 슬라이드, 동기화된 비디오가 포함된 슬라이드 또는 슬라이드 비디오 자리 표시자에는 동기화된 비디오를 추가할 수 없습니다.

동기화된 비디오 삽입

맨 위로

1. [비디오] > [비디오 삽입] > [다중 슬라이드 동기화된 비디오]를 선택합니다.
2. 비디오에 대한 파일 경로 또는 URL을 지정합니다.
3. [비디오 유형] 목록에서 비디오의 유형을 클릭합니다.

   점진적 다운로드 비디오 비디오가 내부 서버, 웹 서버 또는 Adobe Media Server(AMS)에 호스팅된 경우 이 옵션을 선택합니다.

   스트리밍 RTMP 스트리밍을 사용하려면 이 옵션을 선택합니다. 비디오는 AMS에 호스팅되어야 합니다.

   Flash 비디오 스트리밍 서비스 비디오가 AMS 또는 기타 웹 서버에 호스팅되었으며 서비스 공급업체가 Adobe 파트너 중 하나인 경우 이 옵션을 선택합니다. 이 옵션을 사용하면 RTMP 또는 HTTP 스트리밍을 사용할 수 있습니다.
   참고: Adobe Captivate 프로젝트에 FLV/F4V 파일이 포함되어 있는 경우 비디오 플레이어가 제대로 동작하려면 파일에 메타데이터가 포함되어 있어야 합니다. Flash Communication Server 1.5.2, FLV Exporter 버전 1.2 및 Sorenson Squeeze® 4.0에서 만든 FLV/F4V 파일에는 메타데이터가 자동으로 포함됩니다. Sorenson Squeeze 4.0은 Flash Video Kit에 포함되어 있습니다. 메타데이터가 없는 FLV 파일을 가져오면 프로젝트에서 파일이 제대로 재생되지 않습니다.
4. 비디오를 표시하려는 위치에 따라 [비디오 표시 위치] 목록에서 [스테이지] 또는 [목차]를 클릭합니다.
5. 필름 스트립에 선택된 슬라이드에 비디오를 삽입하려면 [비디오에 맞게 슬라이드 지속 기간 수정]을 클릭합니다.

   여러 슬라이드에 걸쳐 비디오를 분배하려면 [여러 슬라이드에 걸쳐 비디오 분배]를 클릭한 다음 슬라이드 번호를 지정합니다.

동일한 비디오를 동일한 프로젝트의 다른 슬라이드 또는 슬라이드 그룹에 삽입할 수 있습니다. 동기화된 비디오를 여러 슬라이드로 가져오면 비디오와 슬라이드 사이의 연결(동기화된 비디오 그룹)이 내부적으로 유지됩니다. 시간 배치에 대한 모든 편집 내용은 동기화된 비디오 그룹의 모든 슬라이드에 업데이트됩니다.

참고: Adobe Bridge에서 비디오를 배치할 때는 [창] > [진행률 표시기]의 옵션을 사용하여 스테이지의 슬라이드나 라이브러리에 비디오를 삽입합니다.

비 **Flash** 비디오 파일 형식 삽입

Adobe Captivate에서는 FLV/F4V 파일을 동기화된 비디오로 직접 삽입할 수 있습니다. 비 Flash 비디오 형식을 삽입하려면 파일을 FLV/F4V로 변환하기 위한 AME(Adobe Media Encoder)가 필요합니다.

1. [비디오] > [비디오 삽입] > [다중 슬라이드 동기화된 비디오]를 선택합니다.
2. 파일을 선택하고 [확인]을 클릭합니다.
3. [비디오] 대화 상자에서 [예]를 클릭한 다음 파일을 FLV 형식으로 저장할 위치를 선택합니다.

   [창] > [진행률 표시기] 패널에 파일 변환 상태가 표시됩니다.
4. 파일이 변환되면 [진행률 표시기] 패널에서 다음 옵션 중 하나를 선택하고 [이동]을 클릭하여 프로젝트에 파일을 추가합니다.
   - 동기화된 비디오로 가져오기 - 스테이지의 슬라이드에 비디오를 추가합니다.
   - 라이브러리로 가져오기 - 프로젝트의 라이브러리에 비디오를 추가하고 필요할 때마다 사용합니다.

참고: Adobe Bridge에서 비 FLV 또는 비 F4V 파일을 가져올 수 없습니다. Adobe Bridge에서 Adobe Captivate의 스테이지에 있는 슬라이드로 파일을 끌어 놓을 수는 있습니다.

비디오 시간 배치 편집

맨 위로

[비디오 편집] 대화 상자([비디오] > [비디오 시간 배치 편집])를 사용하여 비디오 시간 배치를 편집할 수 있습니다.

- 편집 및 미리 보기: 편집 탭을 사용하여 시간 배치를 편집하고 편집 중에 동기화된 비디오를 미리 볼 수 있습니다. 각 슬라이드에서 재생할 비디오 부분을 결정할 수 있습니다. 시간 배치를 편집하는 경우 해당 동기화된 비디오 그룹에만 편집 내용이 적용됩니다.

  미리 보기를 재생하고, 비디오를 조정할 지점에서 일시 중지한 다음 마커를 왼쪽 또는 오른쪽으로 끌어서 조정합니다. 타임라인을 확대/축소하면 비디오를 쉽게 편집할 수 있습니다. 슬라이드와 비디오를 동기화하는 데 도움이 되도록 슬라이드 및 비디오 지속 기간이 타임라인 아래에 표시됩니다.

  마커를 이동할 때 비디오 지속 기간과 슬라이드 지속 기간이 일치하지 않을 수 있습니다(비디오 지속 기간이 줄어든 슬라이드의 경우). 타임라인을 사용하여 지속 기간을 동기화할 수 있습니다. 시작 및 종료 마커 밖의 사용되지 않는 비디오 부분을 인접한 슬라이드에 할당할 수 있습니다(프로젝트에 있을 경우). 이렇게 하려면 및 을 사용합니다.

  라이브러리와 스테이지에서도 [비디오 시간 배치 편집] 대화 상자를 사용하여 동기화된 비디오를 미리 볼 수 있습니다. 스테이지 미리 보기를 사용하면 비디오가 재생되는 다양한 개체가 어떤 순서로 표시되는지 결정하는 데 도움이 됩니다.

  참고: 스테이지에서는 동기화된 비디오가 포함된 슬라이드만 미리 볼 수 있습니다.

- 시작 슬라이드 및 종료 슬라이드 추가: 비디오 분포를 효율적으로 제어하기 위해 필요에 따라 프로젝트의 첫 번째 슬라이드 앞이나 마지막 슬라이드 뒤에 슬라이드를 추가할 수 있습니다. 이 기능은 시작 또는 종료 시에 사용되지 않는 비디오가 있는 경우에 유용합니다. 동기화된 비디오는 이러한 슬라이드들에 대해서도 분배됩니다.

  이렇게 하려면 및 을 사용합니다.

- 폐쇄 캡션: 비디오에 오디오 콘텐트가 있는 경우 청각 장애가 있는 사용자를 위해 [폐쇄 캡션] 탭을 사용하여 캡션을 입력합니다. 텍스트는 슬라이드가 재생될 때 오디오와 함께 표시됩니다.

개체와 비디오 동기화

맨 위로

타임라인을 사용하여 비디오를 재생하고 개체를 표시할 지점에서 일시 중지하며 재생헤드 위치로 개체를 이동하거나 새 개체를 삽입합니다.

참고: 슬라이드를 재생하는 경우 비디오가 시작되거나 끝날 때 오류가 발생하는 경우가 있습니다. 의도한 시간보다 비디오가 조금 일찍 시작되거나 늦게 종료됩니다. 이 동작은 전체 프로젝트를 재생하는 경우에는 발생하지 않습니다.

비디오 비율 변경

맨 위로

비디오 비율을 변경할 수 없으므로 품질은 그대로 유지됩니다.

동기화된 비디오 관리

맨 위로

[비디오 관리] 대화 상자([비디오] > [비디오 관리])에는 다음과 같은 세부 사항이 있습니다.

- 삽입한 동기화된 비디오
- 비디오가 속해 있는 슬라이드 및 슬라이드 그룹
- 비디오 유형
- 호스트 비디오 파일의 URL
- 배치(목차 또는 스테이지)

이 대화 상자를 사용하여 다음을 수행할 수 있습니다.

- 비디오 유형 지정: 삽입할 비디오 유형을 선택합니다. 비디오 유형에 대한 설명은 이벤트 비디오의 속성에 있는 [일반] 섹션을 참조하십시오.
- 배치 지정: 목차 또는 스테이지 중 배치할 위치를 지정합니다. 배치에 따라 [필름 스트립] 및 [타임라인]의 슬라이드 오른쪽 아래 모서리에 아이콘이 표시됩니다.
  - (목차에 배치한 경우)
  - (스테이지에 배치한 경우)

  텍스트 또는 Flash 비디오 같이 슬라이드의 개체를 강조하려는 토킹 헤드 시나리오의 목차에 비디오를 배치할 수 있습니다. 비디오를 목차에 배치하면 스테이지에서 동기화된 비디오를 재생할 때 청중의 주위가 분산되는 것을 방지할 수 있습니다.

  동기화된 비디오를 목차에서 재생할 경우 프로젝트를 재생하는 동안에도 목차가 표시되도록 [목차 표시]([프로젝트] > [목차])를 선택해야 합니다.

- 비디오 시간 배치 편집 대화 상자 실행: 을 클릭하여 비디오 시간 배치를 편집합니다. 비디오 시간 배치 편집에 관한 자세한 내용은 비디오 시

간 배치 편집을 참조하십시오.

- 삭제: 🗑을 클릭하여 동기화된 비디오를 삭제합니다.

동기화된 비디오 업데이트

맨 위로

1. 필요에 따라 비디오 소스 파일을 수정합니다.
2. 비디오를 업데이트할 프로젝트를 엽니다.
3. [라이브러리] 패널의 [미디어] > [비디오] 폴더에서 비디오 이름을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하거나(Windows) Ctrl 키를 누른 채 클릭하고 [업데이트]를 클릭합니다.

비디오를 사용하는 모든 슬라이드에 변경 내용이 반영됩니다.

오디오 사용

맨 위로

동기화된 비디오에 오디오를 추가로 연결할 수 없습니다. 따라서 오디오를 개체로 사용하면 올바르게 동기화되지 않을 수 있으므로 파일 형식의 오디오를 사용하는 것이 좋습니다.

시간 배치 설정

맨 위로

❖ [속성 관리자]([창] > [속성])의 [시간 배치] 영역에서 특정 슬라이드에 비디오를 표시할 시간(초)을 지정합니다.

전환 설정

맨 위로

❖ [속성 관리자]([창] > [속성])의 [전환] 영역에서 비디오의 전환 효과를 지정합니다.

참고: 목차에 사용되는 동기화된 비디오에는 전환 효과가 적용되지 않습니다.

동기화된 비디오의 크기 및 위치 설정

맨 위로

1. [속성 관리자]([창] > [속성])의 [위치 및 크기] 영역에서 크기 및 위치 값을 지정합니다.

   참고: 비디오 개체에 임의의 크기를 적용하면 게시된 프로젝트의 비디오 품질이 떨어집니다.

2. 을 클릭하여 동기화된 비디오 그룹의 모든 슬라이드에 값을 적용합니다. 동기화된 비디오 그룹은 동기화된 비디오를 동시에 가져온 대상 슬라이드로 이루어집니다.

   참고: [전체 적용]을 선택하면 동기화된 비디오를 가져온 대상 슬라이드 그룹에만 크기 및 위치 값이 적용됩니다. 프로젝트에 있는 비디오의 다른 인스턴스(다른 동기화된 비디오 그룹)에는 이 값이 적용되지 않습니다.

동기화된 비디오를 효과적으로 사용하는 모범 사례

맨 위로

- 동기화된 비디오는 슬라이드 콘텐트와 동기화된 상태로 비디오를 재생하려는 경우 사용하면 좋습니다. 다른 용도로 사용하려는 경우에는 사용자가 비디오를 재생하거나 일시 중지하는 등의 방식으로 비디오를 제어할 수 있는 FLV 파일이나 F4V 개체가 좋습니다.
- 비디오에 키프레임이 충분히 있어야 합니다. 권장 키프레임 간격은 최소 2초당 키프레임 하나입니다.

  필요한 경우 AME(Adobe Media Encoder)를 사용하여 키프레임 간격을 늘릴 수 있습니다. 30fps 비디오의 경우 AME나 원하는 다른 도구에서 키프레임 간격을 60(프레임)으로 구성합니다.
- 보는 사람에게 좋은 비디오 품질을 제공하려면 비디오의 비트 전송률이 최적이어야 합니다. 그렇지 않으면 사용자에게 여러 개의 '로드하는 중입니다...'라는 메시지가 표시됩니다.

  서버와 대상 사용자의 대역폭을 기준으로 비트 전송률을 결정합니다. 비트 전송률 계산에 대한 자세한 내용은 www.adobe.com/devnet/flash/apps/flv_bitrate_calculator의 문서를 참조하십시오.
- 공유 네트워크 위치가 아니라 로컬 컴퓨터에서 비디오를 가져옵니다. 크기가 큰 비디오를 네트워크 위치에서 직접 가져올 경우 시간이 지연되고 때로는 시스템이 불안정해질 수 있습니다.
- 슬라이드에서 동기화된 비디오 당 비디오 한 부분의 최소 지속 기간은 3초가 되도록 합니다. 슬라이드당 적어도 두 개의 키프레임이 할당되려면 이 지속 기간이 필요합니다.
- 동기화된 비디오 하나의 최대 지속 기간은 999초(최대 슬라이드 지속 기간)여야 합니다. 비디오 지속 기간이 이보다 길면 여러 슬라이드로 나누십시오. 999초보다 긴 비디오는 시스템 불안정을 야기할 수 있습니다.
- 비디오 치수
  - 최적의 품질을 제공하려면 비디오 개체 치수가 원래 비디오 치수와 동일해야 합니다.

- 비디오 개체와 원래 비디오의 치수를 동일하게 유지할 수 없더라도 비디오의 종횡비를 변경하지 마십시오. 그렇지 않으면 비디오 품질이 떨어집니다.
- 목차에 포함할 비디오의 치수를 높이 144와 너비 196으로 유지하십시오.

프로젝트와 비디오 동기화

1. 프로젝트에서 동기화된 비디오가 필요한 슬라이드를 결정합니다. 동기화가 효과적으로 이루어질 수 있도록 해당 슬라이드에 대해 최적의 지속 기간을 설정합니다.
2. 비디오에 표시할 순서대로 슬라이드를 정렬합니다. 비디오를 가져온 후에는 슬라이드 순서를 바꾸지 않는 것이 좋습니다.
3. 비디오를 여러 슬라이드에 분산하려면 분포를 사용하여 비디오를 가져옵니다.
4. [비디오 시간 배치 편집] 대화 상자에서 각 슬라이드에서 재생할 비디오 부분을 지정합니다. 자세한 내용은 비디오 시간 배치 편집을 참조하십시오.
5. 비디오 클립의 각 부분에 표시될 개체를 지정합니다. 자세한 내용은 개체와 비디오 동기화를 참조하십시오.

동기화된 비디오와 함께 프로젝트 게시

기본적으로 동기화된 비디오와 함께 게시된 SWF 파일은 비디오의 점진적 다운로드에 맞게 최적화됩니다. 따라서 어떤 설정도 변경하지 않고 웹 서버에서 SWF 파일로 게시 폴더를 호스팅할 수 있습니다.

SWF 파일이 있는 서버가 아닌 다른 서버(예: 비디오 서버)에서 비디오를 호스팅하거나 스트리밍 또는 FVSS(Flash 비디오 스트리밍 서비스)를 사용하려면 다음을 수행합니다.

1. 비디오를 서버에 업로드합니다.
2. [비디오 관리] 대화 상자([비디오] > [비디오 관리])에서 서버의 비디오 경로를 지정합니다.

스트리밍의 경우 rtmp 경로를 지정하고, FVSS를 사용하는 경우 FVSS 제공자가 제공한 경로를 지정합니다.

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

위젯

이 페이지에 연결된 내용 중 일부는 영어로만 표시될 수 있습니다.

스마트 학습 상호 작용

전문가의 관점:
학습 상호 작용 미리 보기

학습 상호 작용은 아코디언이나 탭을 사용하는 상호 작용 등 표준 사용자 상호 작용으로 시작하는 데 도움이 되는 정적 위젯입니다.

학습 상호 작용을 삽입하려면:

1. [삽입] > [상호 작용]을 클릭합니다.
2. [상호 작용 선택] 대화 상자에서 삽입할 상호 작용 유형을 클릭한 다음 [삽입]을 클릭합니다.
3. [테마] 목록에서 테마를 선택합니다.
4. [사용자 정의]를 클릭하여 선택한 테마를 사용자 정의합니다.

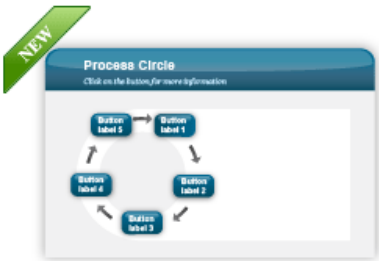
   참고: 단추에는 [위로], [위에 놓기] 및 [활성]의 세 가지 상태가 있습니다. [위로]는 사용자가 단추를 클릭하지 않은 상태입니다. [위에 놓기]는 사용자가 마우스를 단추 위로 가져간 상태입니다. [활성] 상태는 사용자가 단추를 클릭한 경우입니다.
5. 단추 텍스트 및 단추 콘텐트 영역을 두 번 클릭하여 텍스트를 입력합니다. 텍스트 외에도 단추 콘텐트 영역에 그림과 오디오 파일을 삽입할 수도 있습니다.
6. 단추를 추가하려면 '+' 아이콘을 클릭합니다.
7. [확인]을 클릭합니다.
8. 속성 관리자를 사용하여 필요한 위젯의 속성을 수정합니다. 위젯 속성에 대한 자세한 내용은 위젯 속성을 참조하십시오.

위젯에 테마나 콘텐트를 삽입한 후에 편집하려면 스테이지에서 위젯을 두 번 클릭합니다.

참고: 다른 위젯과 달리 Adobe Captivate는 스테이지에서 이미지 품질의 손실 없이 학습 상호 작용 위젯의 크기를 조정할 수 있습니다. 이 기능을 사용하려면 스테이지에서 위젯의 크기를 조정할 때마다 속성 관리자에서 [위젯 새로 고치기]를 클릭합니다.

구독 및 Adobe Software Assurance 고객용 Adobe Captivate 업데이트는 Adobe 상호 작용 스토어를 정기적으로 폴링하여 학습 상호 작용에 대해 동적 업데이트를 제공합니다. 시스템에 설치된 상호 작용 집합을 상호 작용 스토어의 상호 작용 집합과 비교하여 새로운 상호 작용 또는 업데이트된 상호 작용을 확인합니다. [상호 작용 선택] 대화 상자를 열면 일부 상호 작용의 레이블이 다음과 같이 지정된 것을 확인할 수 있습니다.

- 새 항목: 사용할 수 있는 새 상호 작용입니다. 상호 작용을 클릭하면 레이블이 사라집니다.



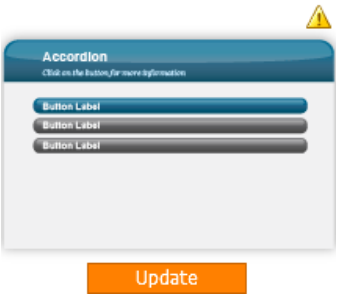
[새 항목]으로 태그가 지정된 상호 작용

- 업데이트됨: 마지막으로 [상호 작용 선택] 대화 상자를 본 이후 업데이트가 제공된 상호 작용입니다. 프로젝트가 장시간 열려 있는 경우 최신 업데이트를 보려면 프로젝트를 닫았다가 다시 여십시오.

[업데이트됨]으로 태그가 지정된 상호 작용

이러한 상호 작용에 대한 업데이트는 프로젝트 데이터에 종속됩니다. 따라서 프로젝트에서 상호 작용 사용 여부에 관계 없이 [업데이트됨]으로 태그가 지정된 상호 작용이 표시됩니다. 프로젝트에서 상호 작용을 사용한 경우 업데이트된 상호 작용을 삽입하고 데이터를 다시 입력해야 합니다.

- 업데이트: 데이터를 그대로 두고 업데이트할 수 있는 상호 작용입니다. [상호 작용 선택] 대화 상자에서 상호 작용 아래의 [업데이트] 단추를 클릭하여 상호 작용을 빠르게 업데이트할 수 있습니다.



즉시 업데이트할 수 있는 상호 작용

학습 상호 작용 미리 보기

맨 위로

- Internet Explorer 9 및 Safari에서 학습 상호 작용을 미리 보려면 [파일] > [미리 보기] > [웹 브라우저에서 HTML 출력]을 클릭합니다.
- 기타 웹 브라우저 또는 장치에서 상호 작용을 미리 보려면 다음을 수행합니다.
  1. 프로젝트를 HTML5 형식을 게시합니다.
  2. 출력 파일을 웹 서버(IIS, Apache, WAMP)에 호스팅합니다.
  3. 원하는 브라우저에 URL을 사용하여 게시된 출력을 재생합니다.

(cc) BY-NC-SA Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

법적 고지 사항 | 온라인 개인정보 보호정책

드래그 앤 드롭 상호 작용(Cp 7)

드래그 앤 드롭 상호 작용은 재미있고 유익한 사용자 지식 평가 방법입니다. 이 상호 작용을 통해 사용자들은 지정된 영역이나 개체에 개체를 끌어서 놓아 질문에 답변을 할 수 있습니다.

드래그 앤 드롭 상호 작용은 드래그 소스와 드롭 대상으로 구성됩니다. 사용자는 드래그 소스를 끌어 드롭 대상에 놓습니다.

Adobe Captivate에서는 드래그 소스와 드롭 대상을 '유형'으로 그룹화할 수도 있습니다. 예를 들어, 펜, 연필, 지우개 드래그 소스를 포함하는 Stationery라는 유형을 만들 수 있습니다. 그런 다음 Stationery 유형에 포함된 모든 항목을 'Office'라는 드롭 대상에 매핑하여 이 유형의 모든 항목을 자동으로 대상에 매핑할 수 있습니다.

드래그 앤 드롭 상호 작용 만들기

맨 위로

마법사를 사용하거나 드래그 앤 드롭 상호 작용 패널을 사용하여 드래그 앤 드롭 상호 작용을 만들 수 있습니다.

드래그 앤 드롭 상호 작용은 다음 슬라이드를 제외한 모든 슬라이드에서 만들 수 있습니다.

- 마스터 슬라이드
- 문제 은행 슬라이드
- 질문 슬라이드
- 자리 표시자 슬라이드

다음 개체를 제외한 슬라이드의 모든 개체를 드래그 소스 또는 드롭 대상으로 변환할 수 있습니다.

- 대화형 개체(텍스트 입력 상자, 클릭 상자, 단추)
- 자리 표시자
- 스마트 모양 단추
- 롤오버 개체
- 슬라이드 비디오
- FLV 비디오
- 텍스트 애니메이션
- 대화형 위젯
- 마우스
- 확대/축소 영역
- 롤오버 슬라이드렛에 삽입된 개체
- 시간 배치가 '프로젝트의 나머지 부분'으로 설정된 모든 개체

드래그 앤 드롭 상호 작용에서는 개체 효과도 지원되지 않습니다.

드래그 앤 드롭 상호 작용 마법사 사용

1. 상호 작용을 만들 슬라이드에서 드래그 소스 및 드롭 대상으로 표시할 개체를 삽입합니다.

2. [삽입] > [드래그 앤 드롭 상호 작용 마법사]를 클릭합니다.

3. 마법사의 지침에 따라 드래그 소스와 드롭 대상을 선택한 다음 소스와 대상을 매핑하여 정답을 지정합니다.
   참고: 마법사에서 드래그 소스와 드롭 대상을 '유형'으로 그룹화한 다음 유형을 매핑할 수 있습니다. 자세한 내용은 유형을 참조하십시오.

4. 마법사에서 [완료]를 클릭하면 드래그 앤 드롭 상호 작용 속성 관리자가 나타납니다. 이 속성 관리자를 사용하여 드래그 소스와 드롭 대상에 대한 특정 설정을 선택할 수 있습니다. 자세한 내용은 드래그 앤 드롭 상호 작용 편집을 참조하십시오.

속성 관리자를 사용하여 드래그 앤 드롭 상호 작용 만들기

1. 상호 작용을 만들 슬라이드에서 드래그 소스 및 드롭 대상으로 표시할 개체를 삽입합니다.

2. [창] > [드래그 드롭]을 클릭합니다. 드래그 앤 드롭 상호 작용 속성 관리자가 나타납니다.

3. 새 상호 작용 만들기 아이콘( )을 클릭합니다.

   드래그 소스를 지정하려면 스테이지에서 개체를 클릭한 다음 드래그 앤 드롭 상호 작용 속성 관리자의 일반 아코디언에서 드래그 소스 를 클

4. [ ] [ ] 릭합니다. 개체를 여러 개 선택하려면 <Ctrl> 키를 누른 상태에서 클릭합니다(Windows).

5. 드롭 대상을 지정하려면 스테이지에서 개체를 클릭한 다음 드래그 앤 드롭 상호 작용 속성 관리자의 [일반] 아코디언에서 [드롭 대상]을 클릭합니다. 개체를 여러 개 선택하려면 <Ctrl> 키를 누른 상태에서 클릭합니다(Windows).

6. 비슷한 드래그 소스와 드롭 대상을 '유형'으로 그룹화하려면 사용자 정의 유형 옆의 '+'를 클릭합니다. 유형을 이미 만든 경우에는 사용자 정의 유형 목록에서 필요한 유형을 선택합니다.

7. 드래그 소스를 올바른 드롭 대상에 매핑하려면 해당 드래그 소스를 클릭합니다. 드래그 소스 중앙에 '+' 아이콘이 나타납니다. '+' 기호를 클릭하고 끌어 올바른 드롭 대상쪽으로 화살표를 지정합니다.

8. 드래그 소스에 애니메이션 효과를 할당하려면 [드래그 소스] 아코디언의 [효과] 목록에서 원하는 효과를 클릭합니다.

9. 드래그 앤 드롭 상호 작용 패널에서 드래그 앤 드롭 상호 작용, 드래그 소스 및 드롭 대상에 대한 여러 속성을 편집합니다. 자세한 내용은 드래그 앤 드롭 상호 작용 편집을 참조하십시오.

드래그 앤 드롭 상호 작용을 만드는 모범 사례

- '드래그 앤 드롭' 마법사를 호출하기 전에 드래그 앤 드롭 상호 작용을 포함할 개체를 모두 삽입하십시오.
- 개체를 추가하는 과정에서 개체 이름을 의미 있는 이름으로 변경하십시오. 상호 작용을 만든 후에는 개체의 이름을 변경하지 마십시오.
- 상호 작용의 이름은 드래그 소스, 드롭 대상 또는 유형의 이름과 달라야 합니다.
- 드래그 소스 또는 드롭 대상의 표시 시간은 상호 작용 일시 중지 시간보다 커야 합니다.
- 드래그 앤 드롭 상호 작용에 포함된 모든 개체에는 '다음 시간 후에 나타남' 시간 배치가 설정되어 있지 않아야 합니다.
- 출력 대상이 iPad인 경우에는 'HTML5 콘텐트 크기 조정' 옵션을 사용하지 말고 iPad 해상도로 프로젝트를 만드십시오. 그렇지 않으면 iPad에서 드래그 문제가 발생할 수 있습니다.
- 드래그 앤 드롭 상호 작용을 위한 정답을 하나 이상 지정하십시오. 그렇지 않으면 사용자가 답변을 제출할 때 상호 작용 슬라이드에서 프로젝트 작동이 중단될 수 있습니다.
- 정답을 구성한 후 상호 작용을 변경하면 정답 구성이 예상대로 작동하지 않을 수 있습니다. 따라서 정답을 구성하기 전에 드래그 소스와 드롭 대상을 식별 및 표시한 다음 적절한 유형을 할당하십시오.
- 개체 이름이나 유형을 변경 또는 삭제한 경우에는 정답 구성도 그에 따라 적절히 변경해야 합니다.
- 두 드롭 대상의 '물림' 영역이나 여백이 서로 겹치는 경우가 있습니다. 이 경우 Adobe Captivate는 다음 기준 순서로 놓기 동작을 실행합니다.
  - '허용' 조건. 드래그 소스가 드롭 대상 중 하나에서 허용되도록 구성되지 않은 경우 다른 드롭 대상에 소스를 놓습니다.
  - Z 순서. 두 드롭 대상의 '허용' 조건이 동일한 경우에는 드롭 대상의 Z 순서에 따라 놓기 동작이 실행됩니다. 드롭 대상의 Z 순서는 타임라인을 기반으로 지정됩니다. 상호 작용에서 나중에 나타나는 드롭 대상이 Z 순서가 가장 높습니다.
- 사용자에게 재생 막대 또는 되감기 단추를 사용하여 상호 작용의 처음으로 다시 돌아가지 않도록 알려주십시오. 그럴 경우 드래그 소스를 대상에 제대로 놓은 경우에도 원래 위치로 드래그 소스가 되돌아간 것처럼 표시됩니다.

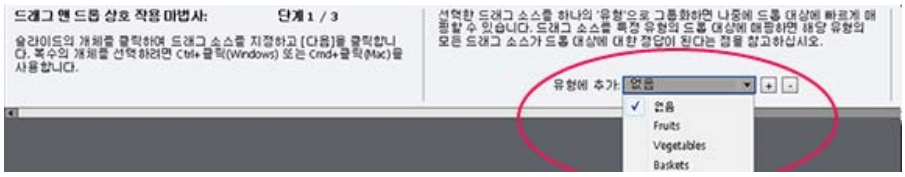
유형

맨 위로

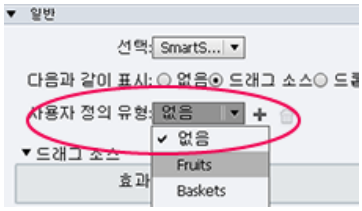
드래그 앤 드롭 상호 작용 컨텍스트에서 유형은 비슷한 드래그 소스 또는 드롭 대상의 범주를 나타냅니다.

드래그 소스와 드롭 대상을 '유형'으로 그룹화하면 유형에 속한 한 항목을 매핑하여 매핑을 신속하게 수행할 수 있을 뿐만 아니라 허용 조건과 정답에 다양한 조합을 사용할 수 있습니다. 예를 들어, 지정된 드롭 대상에 대해 드래그 소스 유형에서 2개의 개체만 허용하도록 지정할 수 있습니다.

드래그 앤 드롭 상호 작용을 만드는 방법에 따라 드래그 앤 드롭 상호 작용 마법사 또는 패널(속성 관리자)에서 유형을 만들 수 있습니다. 마법사에서 만든 유형은 속성 관리자를 통해 편집할 수 있습니다.



드래그 앤 드롭 상호 작용 마법사의 유형 옵션



드래그 앤 드롭 상호 작용 편집

맨 위로

드래그 소스와 드롭 대상 매핑 보기

마법사에서 드래그 앤 드롭 상호 작용을 만든 후 마법사를 종료하면 스테이지에서 매핑이 사라집니다. 매핑을 보려면 [드래그 앤 드롭 상호 작용] 패널에서 [표시]를 클릭하십시오.

'표시' 옵션은 필요에 따라 매핑을 표시하거나 숨길 수 있는 토글로 작동합니다.

드래그 앤 드롭 매핑 표시 및 숨기기

새 드래그 소스 및 드롭 대상 추가

슬라이드에서 개체를 선택하고 [드래그 앤 드롭 상호 작용] 패널의 [일반] 아코디언에서 [드래그 소스] 또는 [드롭 대상]을 클릭합니다.

매핑하려면 드래그 소스를 클릭한 후 '+' 기호를 끌어 올바른 드롭 대상쪽으로 화살표를 가리킵니다.

정답을 여러 개 지정

시나리오 **1**: 여러 드래그 소스가 드롭 대상 정답인 경우

'유형'을 만들고 드래그 소스를 이 유형으로 그룹화합니다. 그런 다음 이 '유형'을 드롭 대상에 매핑합니다.

시나리오 **2**: 여러 드롭 대상이 드래그 소스를 하나만 허용하는 경우

여러 드롭 대상의 '유형'을 만듭니다. 그런 다음 드래그 소스를 이 '유형'에 매핑합니다.

시나리오 **3**: 드래그 소스 유형 중 일부만 지정된 드롭 대상 정답인 경우

스테이지에서 드롭 대상을 클릭하고 [드롭 대상] 아코디언에서 [허용]을 클릭한 다음 필요한 드래그 소스 유형을 선택합니다.

시나리오 **4**: 드래그 소스 유형에 속한 일부 개체만 드롭 대상 정답인 경우

스테이지에서 드롭 대상을 클릭하고 [드롭 대상] 아코디언에서 [허용]을 클릭한 다음 필요한 드래그 소스 유형을 선택합니다. [모두 허용] 확인란을 선택 취소한 다음 개체 제한 수를 지정합니다.

시나리오 **5**: 단일 상호 작용에서 드래그 소스와 드롭 대상 매핑 조합이 여러 개 필요한 경우

정답을 클릭한 다음(드래그 앤 드롭 속성 관리자 > 상호 작용 속성) 기존 정답 집합에 행을 추가합니다. 또는 새 대답 집합을 만들고 매핑을 지정합니다.

시나리오 **6**: 사용자가 특정 순서대로 개체를 끌어 놓아야 하는 경우

정답 대화 상자에서 원하는 대로 대답을 배열하여 순서를 만든 다음 [유형] 아래에 있는 [순서] 옵션을 선택합니다.

여러 대답 집합을 드롭 대상에 매핑

드래그 앤 드롭 상호 작용에서 여러 정답 집합을 허용하는 경우 [정답] 대화 상자(드래그 앤 드롭 속성 관리자 > 상호 작용 속성 아코디언 > 정답)에서 이를 지정할 수 있습니다.

또한 각 대답 집합에 대해 드롭 대상이 지정된 모든 조합에 속한 대답을 허용해야 하는지 여부 또는 대답을 지정된 순서대로만 제공해야 하는지 여부를 지정할 수 있습니다.

1. 정답 대화 상자를 엽니다(드래그 앤 드롭 패널 > 상호 작용 속성 아코디언 > 정답).

   상호 작용을 만드는 과정에서 매핑이 지정된 첫 번째 대답 집합이 이미 나열되어 있습니다.

2. 기존 대답 집합에 대답 조합을 추가로 지정하려면

   a. +를 클릭합니다. 그런 다음 [드롭 대상] 아래의 행을 클릭하고 드롭다운 목록에서 대상 이름을 클릭합니다.

   b. [드래그 소스] 아래의 행을 클릭하고 드롭다운 목록에서 소스 이름을 클릭하여 이 대상의 소스를 지정합니다.

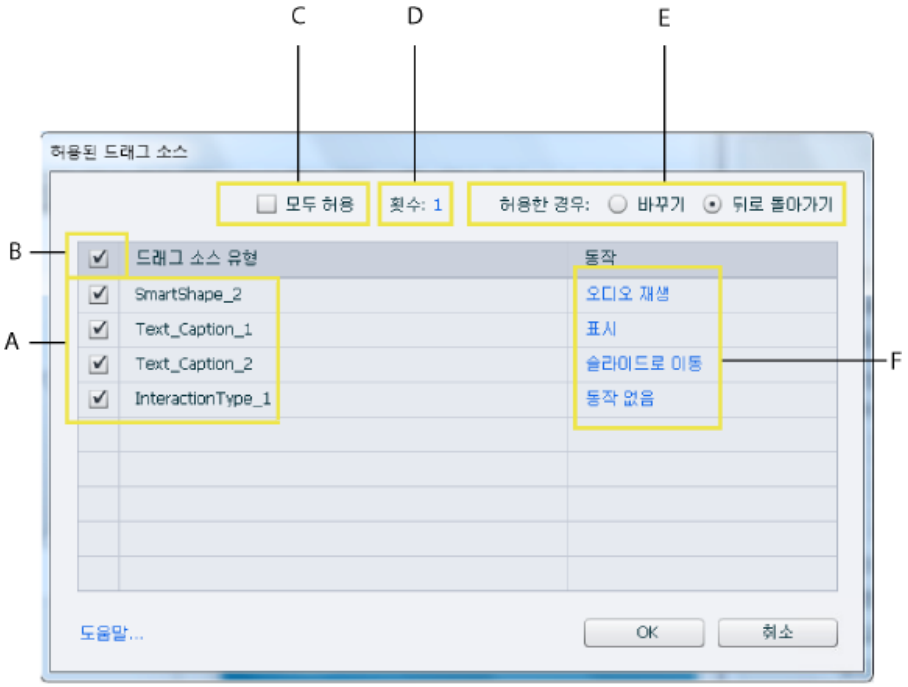
   c. 개수는 드래그 소스 유형에서 정답이 될 수 있는 개체 수를 나타냅니다. 이 숫자는 기본적으로 상호 작용 구성 과정에서 지정된 매핑에서 가

져옵니다. 다른 숫자를 지정하려면 [개수] 행을 클릭합니다.

d. 드래그 소스를 지정된 순서대로 드롭 대상에 매핑하도록 하려면 [유형] 목록에서 [순서]를 클릭합니다.

3. 새 대답 집합을 추가하려면 [새 대답 추가]를 클릭하고 위의 단계를 반복합니다.

'허용' 조건 지정



허용 대화 상자

A 선택한 드롭 대상에서 허용되는 모든 드래그 소스 유형이 나열됩니다. 드롭 대상에서 드래그 소스 유형을 제외하려면 해당 드래그 소스 유형의 확인란을 선택 취소합니다.

B 이 확인란을 사용하여 나열된 모든 드래그 소스 유형을 포함하거나 제외합니다.

C 선택한 드래그 소스 유형에 속한 모든 개체를 드롭 대상에서 허용하도록 지정하려면 [모두 허용] 확인란을 선택합니다. 드래그 소스 유형에 속한 개체 중 일부만 허용되도록 하려면 [모두 허용] 확인란을 선택 취소하고 허용되는 개체 수를 지정합니다.

D와 **E** 허용되는 개체 수를 지정하고 지정된 개체 수보다 많은 수의 개체를 끌어서 놓는 경우 발생하는 결과를 지정하려면 이 옵션을 사용합니다.

바꾸기 이전에 끌어다 놓은 개체를 새 개체로 바꿉니다.

뒤로 돌아가기 끌어온 새 개체가 슬라이드의 원래 위치로 돌아갑니다.

F 특정 유형의 드래그 소스에 할당할 수 있는 표준 동작입니다.

피드백 메시지 구성

스테이지에서 드롭 대상을 클릭한 다음 [드래그 앤 드롭 상호 작용] 패널의 [드롭 대상] 아코디언에서 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.

허용한 경우 스테이지에 나타나는 텍스트 캡션에 사용자가 대상에 올바른 소스를 끌어서 놓는 경우 표시될 메시지를 입력합니다.

거부된 경우 스테이지에 나타나는 텍스트 캡션에 사용자가 대상에 잘못된 소스를 끌어서 놓는 경우 표시될 메시지를 입력합니다.

힌트의 경우 스테이지에 나타나는 텍스트 캡션에 사용자가 드롭 대상 위로 마우스를 가져갈 경우 표시될 메시지를 입력합니다.

끌어서 놓기 동작에 오디오 할당

사용자가 대상으로 소스를 끌어서 놓는 경우 상호 작용을 보다 재미있게 만들기 위해 오디오를 재생할 수 있습니다.

- 드롭 대상이 대답을 허용하는 경우 오디오를 재생하려면 드롭 대상을 클릭한 다음 [드롭 대상] 아코디언의 [오디오] 목록에서 오디오 파일을 클릭합니다. [찾아보기]를 클릭하여 컴퓨터에 저장된 오디오 클립을 사용할 수 있습니다.

- 드롭 대상이 대답을 거부하는 경우 오디오를 재생하려면 [상호 작용 속성] 아코디언에서 [오디오 재생]을 선택합니다. 이 옵션을 선택할 경우 Adobe Captivate는 기본 오디오 클립을 재생합니다. 현재 이 경우에는 사용자 정의 오디오를 선택할 수 없습니다.

드래그 소스 속성 구성

드래그 소스를 드롭 대상에 끌어서 놓는 중 또는 놓은 다음 드래그 소스의 동작을 지정하려면 다음 옵션을 사용합니다.

히트 영역 패딩 선택한 드롭 대상 주위의 여백을 나타냅니다. 드래그 소스를 (해당 대상에 정확히 일치하지 않아도) 이 패딩 영역 내에 놓기만 하면 대상에 드롭된 것으로 간주됩니다.

위치 드래그 소스를 선택한 대상에 놓은 후 드래그 소스를 맞추는 방법을 지정하려면 다음 옵션 중 하나를 클릭합니다.

절대적 드래그 소스는 사용자가 드래그 소스를 놓은 곳과 동일한 위치에 그대로 유지됩니다.

앵커 드래그 소스를 선택된 앵커 지점에 맞춥니다. [앵커] 옵션에 표시되는 9개 앵커 지점 중 하나를 선택할 수 있습니다.

바둑판식 배열 선택한 순서대로 여러 드래그 소스가 배열 또는 배치됩니다. 패널에서 배열 옵션을 선택합니다.

크기 드래그 소스를 대상에 놓은 후 드래그 소스의 크기를 늘리거나 줄이려면 기본값(100%)을 편집합니다. 값이 100%보다 작으면 크기가 줄어들고 100%보다 크면 크기가 늘어납니다.

불투명도 드래그 소스를 대상에 놓은 후 드래그 소스의 불투명도를 변경하려면 기본값(100%)을 편집합니다. 값이 0이면 드래그 소스를 대상에 놓은 후 드래그 소스가 표시되지 않습니다.

깊이 드래그 소스를 대상에 놓은 후 드래그 소스의 Z 순서를 지정하려면 [앞으로] 또는 [뒤로]를 선택합니다. 맨 처음 놓은 소스는 드롭 대상의 앞이나 뒤에 배치됩니다. 이후에 놓은 개체는 이전에 놓은 개체의 앞이나 뒤에 배치됩니다.

참고 항목

- 드래그 소스 및 드롭 대상에 효과 사용
- 드래그 앤 드롭 상호 작용 패널의 기타 옵션
- 끌어서 놓기 동작에 오디오 할당

드래그 소스 및 드롭 대상에 효과 사용

- 드래그 소스의 경우 스테이지에서 드래그 소스를 클릭한 다음 ([드래그 앤 드롭 상호 작용] 패널의) [드래그 소스] 아코디언에 있는 [효과] 목록에서 효과를 클릭합니다.

사용자가 해당 개체를 클릭하고 끌면 드래그 소스의 효과가 표시됩니다.

- 드롭 대상의 경우 스테이지에서 드롭 대상을 클릭한 다음 ([드래그 앤 드롭 상호 작용] 패널의) [드롭 대상] 아코디언에 있는 [효과] 목록에서 효과를 클릭합니다.

사용자가 해당 개체 위로 마우스를 가져가면 드롭 대상의 효과가 표시됩니다.

드래그 앤 드롭 상호 작용 패널의 기타 옵션

상호 작용 속성

정답 정답에 'or' 조건을 지정하는 데 사용됩니다. 드롭 대상에 드래그 소스 유형을 매핑하면 'and' 조건을 설정할 수 있으며, 이 경우 개체 x 및 개체 y가 모두 정답이 될 수 있습니다. 정답 대화 상자를 사용하면 x 또는 y를 정답으로 지정할 수 있습니다. 자세한 내용은 여러 대답 집합을 드롭 대상에 매핑을 참조하십시오.

손 모양 커서 사용 사용자가 개체를 끌어서 놓는 동안 손 모양 커서가 나타납니다.

원래 위치로 드래그 소스 보내기 드래그 소스를 드롭 대상 범위 밖에 놓은 경우 끌어온 개체가 슬라이드의 원래 위치로 되돌아갑니다.
이 옵션을 선택하지 않은 경우 사용자가 슬라이드에서 드래그 소스를 이동하면 [뒤로 돌아가기] 옵션을 통해 끌어온 개체가 슬라이드의 이전 위치로 되돌아갑니다. 오답은 자동으로 원래 위치로 되돌아갑니다.

드롭한 소스 다시 끌기 드롭한 드래그 소스(올바르거나 올바르지 않은 소스)를 다른 드롭 대상으로 다시 끌 수 있습니다.

참고: 이 릴리스에서는 이 기능이 예상대로 작동하지 않을 수 있습니다. 이 경우에는 재설정을 사용하거나 사용자에게 변경을 실행 취소하도록 알려주십시오.

동작

재설정 이 옵션을 여러 번 시도할 수 있을 경우 사용자가 [제출]을 클릭했을 때 대답을 재설정할 수 있는지 여부를 지정할 수 있습니다.

참고: 재설정 옵션을 [없음]으로 선택하면 [보고] 아코디언에서 [퀴즈에 포함]을 선택해야 합니다. 슬라이드가 퀴즈에 포함되어 있지 않으면 사용자가 슬라이드 밖으로 이동했다가 다시 복귀할 때마다 대답이 재설정됩니다.

옵션

n초 후 일시 중지 사용자가 상호 작용할 수 있도록 지정된 시간(n초)에 슬라이드가 일시 중지됩니다. 드래그 앤 드롭 상호 작용이 포함된 슬라이드가

재생을 시작하면 시간이 계산됩니다.

자동 제출 사용자가 [제출] 단추를 클릭할 필요 없이 정답이 즉시 제출됩니다. 이 옵션은 사용자가 정답을 제출한 후 [성공한 경우] 동작을 바로 실행해야 하는 상황에 유용합니다.

실행 취소 슬라이드에 실행 취소 단추를 삽입합니다. 가장 최근에 수행한 끌기 동작만 실행 취소됩니다.

재설정 사용자가 필요한 시점에 언제든지 상호 작용을 재설정할 수 있도록 슬라이드에 재설정 단추를 삽입합니다.

(cc) BY-NC-SA Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

법적 고지 사항 | 온라인 개인정보 보호정책

Adobe Captivate 6의 새로운 위젯 API

CPWidgetInternalResourceLoader
CPWidgetExternalResourceLoader

Adobe Captivate 6은 위젯 개발자가 위젯에서 외부 리소스를 관리할 수 있도록 다음과 같은 새 클래스를 제공합니다.

- CPWidgetInternalResourceLoader
- CPWidgetExternalResourceLoader

CPWidgetInternalResourceLoader

맨 위로

이 클래스를 사용하여 위젯에 이미지를 사용합니다. 리소스는 SWF 출력 파일에 PNG 파일 형태로 포함됩니다. 이 리소스를 사용하려면 'ByteArray'를 사용해야 합니다.

스테이지 모드, 편집 모드 또는 런타임에서 이 클래스를 사용할 수 있습니다.

이 클래스는 다음 함수를 포함합니다.

- browseResource
- getResourceStream

browseResource

```
public function browseResource(): int
```

이 함수는 편집 모드에서만 작동합니다. Adobe Captivate 라이브러리가 실행되어 리소스를 선택하거나 탐색할 수 있습니다.

이 함수는 정수(리소스 번호)를 반환합니다.

getResourceStream

```
public function getResourceStream (resourceID:int) : ByteArray
```

이 함수는 스테이지 모드, 편집 모드 및 런타임에서 작동합니다. 입력 매개 변수로 리소스 번호를 제공해야 하며 함수는 해당 리소스에 대한 ByteArray를 반환합니다.

CPWidgetExternalResourceLoader

맨 위로

위젯에 음악 또는 비디오 파일을 사용하려면 이 클래스를 사용합니다. 이러한 리소스는 외부화되며 Adobe Captivate SWF 파일에 포함되지 않습니다. 리소스는 SWF 출력 파일과 동일한 디렉토리에 개별 파일로 복사됩니다.

이러한 리소스를 사용하려면 리소스의 파일 경로를 알아야 합니다.

이 클래스는 다음 함수를 포함합니다.

- browseResource
- getResourceStream

getResourcePath

```
public function getResourcePath (Resource ID:int) : String
```

이 함수는 스테이지 모드, 편집 모드 및 런타임에서 작동합니다. 입력 매개 변수로 리소스 번호를 제공해야 하며 함수는 해당 리소스에 대한 경로를 반환합니다.

(cc) BY-NC-SA Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

법적 고지 사항 | 온라인 개인정보 보호정책

위젯 만들기

정적 위젯 만들기
대화형 위젯 만들기
질문 위젯 만들기

정적 위젯 만들기

맨 위로

1. Adobe Captivate에서 [파일] > [새로 만들기] > [Flash의 위젯]을 선택합니다.
2. [새 위젯 만들기] 대화 상자의 [위젯] 메뉴에서 [정적]을 선택한 다음 [확인]을 클릭합니다.
3. Flash에서 [창] > [동작]을 선택합니다.
4. [동작] 패널이 정적 위젯의 템플릿 코드와 함께 나타납니다. 이 코드를 사용자 정의하여 위젯을 만듭니다.

대화형 위젯을 만듭니다

맨 위로

1. 열려 있는 프로젝트에서 [파일] > [새로 만들기] > [Flash의 위젯]을 선택합니다.
2. [새 위젯 만들기] 대화 상자에서 다음을 수행합니다.
   a. [위젯] 메뉴에서 [대화형]을 선택합니다.
   b. [ActionScript 버전] 메뉴에서 Flash로 위젯 코드를 작성할 때 사용할 ActionScript 버전을 선택합니다.
   c. [확인]을 클릭합니다.
3. Flash에서 [창] > [동작]을 선택합니다.
4. [동작] 패널이 대화형 위젯의 템플릿 코드와 함께 나타납니다. 이 코드를 사용자 정의하여 위젯을 만듭니다.

질문 위젯 만들기

맨 위로

1. [파일] > [새로 만들기] > [Flash의 위젯]을 선택합니다.
2. [새 위젯 만들기] 대화 상자에서 [질문]을 선택한 다음 [확인]을 클릭합니다.
3. Flash의 [타임라인]에서 [액션] 레이어를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하거나(Windows) Ctrl 키를 누른 채 클릭하고(Mac OS) [액션]을 선택합니다.
4. [동작] 패널이 질문 위젯의 템플릿 코드와 함께 나타납니다. 이 코드를 사용자 정의하여 위젯을 만듭니다.

   참고: 문제 은행에 질문 위젯을 추가할 수 있습니다. 이 질문 위젯은 다른 질문 슬라이드와 마찬가지로 처리됩니다.

(cc) BY-NC-SA Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

법적 고지 사항 | 온라인 개인정보 보호정책

WDGT 파일 만들기

SWF 출력 전용으로 **WDGT** 파일 만들기
SWF 및 **HTML5** 출력용 **WDGT** 파일 만들기

WDGT 파일은 확장명이 .wdgt이고 다음을 포함합니다.

- 다른 SWF 파일 또는 에셋에 대한 링크를 포함한 SWF 파일
- 위젯의 HTML 버전
- 연결 관련 정보가 포함되어 있는 description.xml 파일

HTML 파일은 HTML5 출력에 필요합니다. Adobe Captivate 프로젝트의 SWF 출력 파일만 생성하려면 WDGT 파일에 HTML 파일을 포함시키지 않아도 됩니다.

SWF 출력 전용으로 **WDGT** 파일 만들기

맨 위로

SWF 출력용 WDGT 파일은 다음을 포함해야 합니다.

- swf(디렉토리): 위젯 및 기타 링크된 리소스의 SWF 출력 파일을 포함합니다.
- description.xml(파일): Adobe Captivate가 위젯을 게시하고 사용자에게 표시하는 데 사용할 수 있는 위젯의 SWF 및 HTML 버전에 대한 정보를 포함합니다.

1. 새 디렉토리를 만들고 원하는 이름을 지정합니다. 예: `mywidget`. 그런 다음 `swf`라는 하위디렉토리를 만듭니다.
2. Flash에서 FLA를 SWF 파일로 게시합니다. SWF 파일을 `swf` 디렉토리에 배치합니다.
3. `description.xml`이라는 파일을 만듭니다. 주 SWF 파일인 `ABC.swf`에서 두 연결된 파일 `PQR.swf` 및 `XYZ.swf`를 사용하는 경우 description.xml 파일의 형식은 다음과 같습니다.

```
<?xml version="1.0" encoding="ISO-8859-1" ?> <widget> <Description>This is a ABC
widget(static)</Description> <Type>isStatic</Type> <Name>ABC.swf</Name>
<linkedfiles>PQR.swf</linkedfiles> <linkedfiles>XYZ.swf</linkedfiles> </widget>
```

4. `description.xml` 파일을 루트 디렉토리(이 경우 `mywidget` 디렉토리)에 배치합니다.
5. 루트 디렉토리(`mywidget` 디렉토리)를 압축하고 파일의 확장자를 .wgt로 변경합니다.
6. .wdgt 파일을 <Adobe Captivate 설치 디렉토리>/Gallery/Widgets에 배치합니다.

SWF 및 **HTML5** 출력용 **WDGT** 파일 만들기

맨 위로

SWF 및 HTML5 출력용 WDGT 파일은 다음 파일 및 디렉토리를 포함해야 합니다.

- swf(디렉토리): 위젯 및 기타 링크된 리소스의 SWF 출력 파일을 포함합니다.
- html5(디렉토리): HTML 및 javascript로 만들어진 위젯과 연관된 에셋과 스크립트를 포함합니다. 다음은 전형적인 디렉토리 구조입니다.
  - images(디렉토리)
  - scripts(디렉토리)
  - xyz_oam.xml(파일)

  `html5` 디렉토리는 테마와 같은 기타 에셋 디렉토리를 포함할 수 있습니다. 스크립트 및 에셋과 같은 모든 위젯 정보를 저장하려면 openAJAX 메타데이터 xml 파일(`xyz_oam.xml`)을 만들어야 합니다.
- `description.xml`(파일): Adobe Captivate가 위젯을 게시하고 사용자에게 표시하는 데 사용할 수 있는 위젯의 SWF 및 HTML 버전에 대한 정보를 포함합니다.

1. 새 디렉토리를 만들고 원하는 이름을 지정합니다. 예: `myhtmlwidget`. 그런 다음 아래와 같은 하위디렉토리를 만듭니다.

- swf
- html5

2. Flash에서 FLA를 SWF 파일로 게시합니다. SWF 파일을 `swf` 디렉토리에 배치합니다.

3. HTML 및 Javascript를 사용하여 위젯을 만듭니다.

4. 모든 에셋 및 스크립트를 `html5` 디렉토리에 배치합니다.

5. 스크립트 및 javascript 라이브러리와 같은 모든 관련 위젯 정보를 저장하는 OpenAjax 메타데이터 XML 파일을 만듭니다.

   OpenAjax 스키마에 대한 내용은 이 웹 사이트를 참조하십시오.

   예제는 다음과 같습니다.

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?> <!-- OpenAjax Alliance Widget Specification --> <widget
name="Arrow" id="com.adobe.captivate.dev.sample.widgets.arrow" spec="0.1b" jsClass='Arrow' sandbox='true'
width='300' height='300' xmlns="http://openajax.org/metadata"> <requires> <libraries> <library
name="dojo" version="1.7" copy="true" src="js/dojo-release-1.7.1" includeRef="false"> <preload>
djConfig="{parseOnLoad:true}" </preload> <require type="javascript" src="dojo/dojo.js" copy="false"
includeRef="true"/> </library> <library name ="jQuery" version="1.6.1" copy="true"
src="js/jquery1.7.1/jquery-1.7.1.min.js" type="javascript"/> <library name="jQuery.svg" version="1.4.4"
copy="false" src="js/jquery.svg" includeRef="false"> <require type="javascript" src="jquery.svg.js"/>
<require type="css" src="jquery.svg.css"/> </library> </libraries> <require type="folder"
src="assets/svg"/> </requires> <javascript src="js/arrow.js"/> <!-- Properties are currently ignored by
captivate since we expect the widget to do all the work that has to be done from widget xml or the
widget JSON. Still we give it a stab to see if we can get in property replacement --> <properties>
<property name="style" datatype="String" default="AeroArrow"/> </properties> <content type='fragment'>
<![CDATA[ <H1>Hello Widget!!!</H1> <div ID="__WID___ArrowShape"/> ]]> </content> </widget>
```

6. 메타데이터 XML 파일의 `jsClass` 특성에서 지정한 값에 해당하는 javascript를 엽니다. 예를 들어`jsClass` 값이 `Arrow`이면 `scripts` 디렉토리에서 `arrow.js` 파일을 엽니다.

7. `arrow.js` 파일에 `getMovieProps()` 함수를 호출하는 `onLoad()` 함수가 포함되어 있는지 확인합니다. 예제는 다음과 같습니다.

```
arrow1 = { onLoad: function() { if ( ! this.captivate ){ return; } //Gives access to the the movie
handle this.movieProps = this.captivate.CPMovieHandle; //Gives access to the widget params
this.movieProps = this.captivate.CPMovieHandle.widgetParams(); //Function to replace all instances //of a
Captivate variable by their associated values this.movieProps =
this.captivate.CPMovieHandle.replaceVariables(varString); //Access to the event dispatcher where
addEventListener and //removeEventListener can be called. Also contains the constants //needed for
registering for events such as //<Widget>.captivate. CPMovieHandle.getMovieProps().eventDispatcher
//.SLIDE_ENTER_EVENT this.movieProps = this.captivate.CPMovieHandle.getMovieProps().eventDispatcher;
//Access to the variables handle this.movieProps =
this.captivate.CPMovieHandle.getMovieProps().variablesHandle; //Access to the external resource loader
this.movieProps = this.captivate.CPMovieHandle.getMovieProps().ExternalResourceLoader); if ( !
this.movieProps ){ return; } this.varHandle = this.movieProps.variablesHandle; this.eventDisp =
this.movieProps.eventDispatcher; // other code }; //To unload your widget onUnload: function() { /*Unload
your widget here*/ }; } // Ensure that there is a constructor function // available for the JavaScript
class identified by // the 'jsClass' attribute. The constructor has no arguments. arrow = function () {
return arrow1; }
```

   참고:

   - 브라우저 `onload` 이벤트 핸들러(예: `window.addEventListener('load',myCallback,0);`)가 브라우저의 'load' 이벤트가 실행된 후 위젯이 문서에 추가될 수 있는 동적 런타임 시나리오 등의 다양한 시나리오에 포팅될 수 있게 직접 등록하지 마십시오.

     대신, 위젯은 위젯의 로딩을 마쳤으며 렌더링할 준비가 되었음을 알리기 위해 이 규격에 정의된 `onLoad` 콜백에 의존해야 합니다.

   - 브라우저 `onunload` 이벤트 핸들러(예: `window.addEventListener('unload',myCallback,0);`)가 페이지가 언로드되기 훨씬 전에 위젯이 문서에서 제거될 수 있는 동적 런타임 시나리오 등의 다양한 시나리오에 포팅될 수 있게 직접 등록하지 마십시오.

     대신, 위젯은 위젯이 페이지에서 제거되고 있음을 알리기 위해 이 규격에 정의된 `onUnload` 콜백에 의존해야 합니다.

   getMovieProps()에 대한 내용은 메서드 및 속성을 참조하십시오.

8. OpenAjax 메타데이터 XML 파일을 `html5` 디렉토리에 배치합니다.

9. `description.xml` 파일을 만듭니다.

   `description.xml` 파일의 스키마에 대한 내용은 description.xml 스키마를 참조하십시오.

10. `description.xml` 파일을 루트 디렉토리(이 경우 `myhtmlwidget` 디렉토리)에 배치합니다.

11. 루트 디렉토리(`myhtmlwidget` 디렉토리)를 압축하고 파일의 확장자를 .wdgt로 변경합니다.

12. .wdgt 파일을 <Adobe Captivate 설치 디렉토리>/Gallery/Widgets에 배치합니다.

샘플 **descripton.xml** 파일

주 SWF 파일이 `ABC.swf`이며 생성한 openAJAX XML 파일이 `XYZ_oam.xml`이라면 `description.xml`은 다음과 같습니다.

```
<?xml version="1.0" encoding="ISO-8859-1" ?> <!-- widget header spec - compulsorily required. if not present
will be treated as spec 1 which doesnt support html5 etc version - widget version number type - widget type -
-> <widget spec="2" name="Certificate" description="This is a test for Process Tabs" uri="www.mycomapny.com"
version="1.0" type="static"> <!-- Authors header - Can contain multiple authors --> <authors> <!-- Author
header - author info about is to show off some skills like i am cool widget developer. contact me for custom
widgets --> <author name="Dominique Skyler" email="dominique@mycomapny.com" organization="MyCompany"
uri="www.mycompany.com"> <about>Widget Developer</about> </author> </authors> <!-- license info - author info
--> <license name="CC" description="Creative Commons License" text="Feel free to use this"
uri="http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/"/> <!-- different output formats supported each format has
one directory in the wgt file paths can refer to other formats by using .. notation --> <formats> <!-- for
the output format swf --> <format type="swf"> <content source="ABC.swf"/> </format> <!-- for the html5 output
--> <format type="html5"> <!-- reference to the oam file --> <content source="XYZ.xml"/> </format> </formats>
</widget>
```

description.xml 스키마

widget

<widget>은 단일 위젯을 정의하는 루트 요소이며 다음 자식 요소를 포함합니다.

- authors
- license
- formats

<widget> 요소는 다음 특성을 포함합니다.

특성	설명	유형	필수	값
spec	XML이 기반할 규격을 나타냅니다. 기본값 '2'는 XML 파일이 위젯의 HTML 버전에 대한 정보를 포함함을 나타냅니다.	양의 정수	예	2
name	위젯의 이름	문자열	아니오	해당 없음
description	위젯에 대한 설명입니다.	문자열	아니오	해당 없음
uri	필요한 웹사이트(예: 회사 웹사이트)의 URL입니다.	문자열	아니오	해당 없음
version	위젯의 버전입니다.	양의 정수	아니오	해당 없음
type	위젯의 유형(static 또는 interactive)입니다.	문자열	예	• static • interactive

authors

<authors>는 <widget> 요소의 자식 요소이며 다음 특성을 포함합니다.

특성	설명	유형	필수	기본값
name	위젯 개발자 또는 작성자의 이름입니다.	문자열	아니오	해당 없음
email	위젯 개발자 또는 작성자의 전자 메일 ID입니다.	문자열	아니오	해당 없음
organization	위젯 개발자 또는 작성자의 조직 이름입니다.	문자열	아니오	해당 없음
uri	조직의 웹 사이트 또는 기타 작성자가 언급하고자 하는 웹 사이트의 URL입니다.	문자열	아니오	해당 없음

참고**:** 이 모든 특성은 이 버전의 Adobe Captivate에서 무시됩니다.

license

<license>는 <widget> 요소의 자식 요소이며 다음 특성을 포함합니다.

특성	설명	유형	필수	기본값
name	위젯 라이센스의 짧은 이름입니다.	문자열	아니오	해당 없음
description	위젯 라이센스에 대한 설명입니다.	문자열	아니오	해당 없음
text	위젯과 함께 표시하고자 하는 라이센스 텍스트입니다. 위젯에 사용된 제3자 소프트웨어에 대한 라이센스도 언급할 수 있습니다.	문자열	아니오	해당 없음
uri	위젯 사용자가 라이센스에 대한 추가 정보를 찾을 수 있는 웹 사이트에 대한 링크입니다.	문자열	아니오	해당 없음

참고**:** 이 모든 특성은 이 버전의 Adobe Captivate에서 무시됩니다.

formats 및 **format**

<formats>는 위젯의 SWF 및 HTML 버전의 이름을 포함하는 <format> 자식 요소를 포함합니다.

<format> 요소는 다음 특성을 포함합니다.

특성	설명	유형	필수	값
type	소스의 유형(SWF 또는 HTML)입니다.	문자열	예	• swf • html5

content

<content>는 <format>의 자식 요소이며 다음 특성을 포함합니다.

특성	설명	유형	필수	값
source	위젯의 SWF 출력 또는 HTML 버전을 가리킵니다.	문자열	예	위젯의 SWF 파일 또는 HTML 버전의 메타데이터 XML 파일의 이름입니다.

Adobe Captivate 동영상 속성 액세스

MovieHandle
메서드 및 속성
위젯에서의 **movieHandle** 사용 지침

MovieHandle

맨 위로

Adobe Captivate에서는 런타임 중에 cpSetValue 기능을 사용하여 위젯에 핸들을 전달합니다. 위젯은 cpSetValue 함수에서 다음과 같은 항목을 구현해야 합니다.

```
function cpSetValue( variable:String , val )
{
    if(variable == 'movieHandle' ) {
        this.movieHandle = val;
}
}
```

메서드 및 속성

맨 위로

MovieHandle을 사용하여 다음 속성에 액세스할 수 있습니다.

widgetParams 편집 중에 위젯에서 제공하는 위젯 매개 변수 AS3에서는 movieHandle.widgetParams() 함수이고 AS2에서는 movieHandle.widgetParams 속성입니다.

replaceVariables(var:String) $$ 안에 변수 이름이 있는 문자열은 런타임에 변수 값으로 대체됩니다. 예를 들어, JohnDoe가 Adobe Captivate에 설정된 100점 만점에 10점을 획득했다고 가정할 경우 movieHandle.replaceVariables($$JohnDoe$$ scored $$cpQuizInfoPointsscored$$ out of $$cpQuizInfoTotalQuizPoints$$)는 "JohnDoe scored 10 out of 100"을 반환합니다.

getContainerProps() 컨테이너의 속성을 반환합니다.

> **containerType** 슬라이드, 슬라이드렛, 대상 슬라이드 확대/축소, 대상 슬라이드렛 확대/축소, 동영상(나머지 프로젝트 위젯의 경우) 중 하나를 반환합니다.

getSlideProps() 위젯을 포함하는 슬라이드의 속성을 반환합니다. 반환된 개체에는 다음과 같은 멤버가 있습니다.

> **slideType** 일반 슬라이드, 질문 슬라이드, 무작위 질문 슬라이드 중 하나를 반환합니다.
>
> **slideHandle** 슬라이드 기능에 대한 핸들 slideHandle은 AddNoSkipFrame, startFrame 및 endFrame 함수를 지원합니다.
>
> AddNoSkipFrame(frameNum:Number): 런타임에 프레임을 건너뛰지 않습니다. frameNum은 1부터 인덱싱된 슬라이드에 대한 프레임 번호를 참조합니다.
>
> Adobe Captivate SWF에서는 런타임에 "pacemaker"라는 기능을 사용합니다. 시스템 리소스가 부족할 경우 pacemaker는 사용자가 동영상 결함을 느끼지 못할 정도의 범위 내에서 프레임을 건너뜁니다. 하지만 처리 중에 동작을 포함하는 프레임을 건너뛸 수 있습니다. AddNoSkipFrame은 pacemaker가 지정된 프레임을 건너뛰는지를 확인하는 데 사용됩니다.
>
> startFrame은 슬라이드가 시작되는 프레임 번호를 반환합니다. 인덱스는 0부터 시작됩니다.
>
> endFrame은 슬라이드가 끝나는 프레임 번호를 반환합니다. 인덱스는 0부터 시작됩니다.

getMovieProps 위젯의 계층에 가장 가까운 Adobe Captivate 동영상 속성을 반환합니다. 반환된 개체에는 다음과 같은 멤버가 있습니다.

> **contentWidth** 동영상 콘텐트의 너비입니다.
>
> **contentHeight** 동영상 콘텐트의 높이입니다.
>
> **variablesHandle** 일부 Adobe Captivate 시스템 변수가 여기서 액세스됩니다. 예: movieHandle.GetMovieProps().varaiblesHandle.myVar = 10;

movieHandle <사용되지 않음**>** Captivate 런타임에 기본 동영상 object(rdMovie)에 핸들을 전달합니다. 일부 Adobe Captivate 시스템 변수만 여기서 사용 가능합니다.

IsWidgetVisible 위젯이 스테이지에 현재 표시되는지를 반환됩니다.

isWidgetEnabled 위젯이 활성화되는지 여부를 반환합니다. 위젯은 슬라이드 또는 타임라인에 있는 경우 활성화된 것으로 간주됩니다. 설명한 모든 함수는 isWidgetEnabled()가 true를 반환하는 경우에만 작동합니다.

위젯에서의 **movieHandle** 사용 지침

맨 위로

cpSetValue('movieHandle', val)이 호출될 때마다 위젯에서 movieHandle 값을 업데이트해야 합니다. 여러 번 호출될 경우 값이 매번 같지 않을 수도 있습니다. 모든 호출에 대해 변수를 업데이트해야 합니다.

GetSlideProps 및 GetMovieProps는 많은 메모리 리소스를 사용합니다. 따라서 이러한 호출은 자주 사용하지 마십시오. 반환 값을 변수에 캐시하고 변수를 사용하는 것이 좋습니다. 다음 예를 참조하십시오.

```
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 = "" ;
}
}
```

위젯이 활성화된 경우에만 Adobe Captivate 런타임 중에 작업이 수행되는지 확인합니다. 위젯이 활성화되지 않은 경우 movieHandle(특히, variablesHandle)에 대한 작업은 예상치 못한 결과를 발생할 수 있습니다.

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

위젯 추가

위젯 패널에서 위젯 추가
삽입 메뉴에서 위젯 추가

위젯 패널에서 위젯 추가

맨 위로

기본적으로 위젯 갤러리에서 사용 가능한 위젯은 위젯 패널에 표시됩니다. 위젯 갤러리는 응용 프로그램 설치 시 \\Program files\Adobe\Adobe Captivate 6\Gallery\Widgets(Windows의 경우) 및 /Adobe Captivate 6/Gallery/Widgets(Mac OS의 경우)에 만들어집니다. [위젯] 패널에는 ActionScript 버전 3.0을 사용하여 만든 위젯만 표시됩니다.

1. [창] > [위젯]을 선택합니다.
2. [위젯] 패널에서 위젯을 선택합니다. 위젯의 미리 보기가 [위젯] 패널에 표시됩니다.

   참고: [위젯] 패널에서 해당 메뉴 옵션을 선택하여 위젯을 [정적], [대화형] 또는 [질문]으로 정렬할 수 있습니다.
3. 다음 중 하나를 수행합니다.
   - [삽입]을 클릭합니다.
   - 위젯을 슬라이드로 끕니다.
4. [위젯] 대화 상자에서 과정 이름을 지정합니다. 위젯 옵션에 대한 자세한 내용은 위젯 속성을 참조하십시오.

삽입 메뉴에서 위젯 추가

맨 위로

1. [삽입] > [위젯]을 선택합니다.
2. [열기] 대화 상자에서 위젯을 포함하는 폴더로 이동하여 위젯을 엽니다.
3. [위젯] 대화 상자에서 과정 이름을 지정합니다. 위젯 옵션에 대한 자세한 내용은 위젯 속성을 참조하십시오.

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

위젯의 가시성 모드 정의

미리 보기 동영상 정의
여러 모드에 대한 가시성을 정의하는 샘플 코드

개발자는 위젯의 가시성을 정의하여 위젯의 특정 부분을 사용자가 미리 보거나 사용자 정의하도록 허용할 수 있습니다.

위젯의 가시성 상태는 다음 보기에 대해 설정할 수 있습니다.

- [속성] 패널(스테이지 상태)의 [위젯] 탭: 개발자들은 이 탭에서 위젯의 스냅샷을 표시할 수 있습니다.
- [속성] 패널(편집 상태)의 위젯 매개 변수: 일반적으로 이 모드에서는 개체의 스냅샷이 숨겨져 있으며 사용자 정의 가능한 매개 변수만 표시됩니다.
- 런타임 중: 개발자들은 특정 매개 변수에 따라 개체의 가시성을 정의할 수 있습니다.
- [위젯] 패널: 미리 보기 모드에서 SWF 파일을 표시하려면 코드에서 wm==preview로 설정합니다.

위젯의 가시성 상태는 정의되어 있지 않습니다. movieHandle.widgetParams 속성을 사용하여 가시성 상태를 설정합니다.

가시성을 결정할 때는 다음 팁을 참조하십시오.

- 다음과 같은 경우에 위젯이 표시되는지 여부를 결정합니다.
  - 편집 영역
  - 속성 관리자
  - 런타임 중
- 그리기용 코드를 최적화합니다. 이 코드를 과도하게 사용하면 플레이어의 속도가 느려질 수 있습니다. [확인] 단추를 클릭한 후에도 위젯 대화 상자가 사라지지 않을 수 있습니다.
  - CPU 사용을 최소로 유지하도록 위젯의 OnEnterFrame 기능 코드를 최적화합니다.
  - 그리기 코드는 CPU의 사용 범위를 넓힙니다. 상태를 변수 내부에 저장한 다음 필요한 경우에만 그리기에 사용합니다.
- Flash 관련 문제를 테스트하려면 Captivate를 시작하지 않고 Flash 내의 스테이지에서 위젯이 표시되는 방식을 시뮬레이션할 수 있습니다. OnEnterFrame 함수에서 wm = 'Stage' 및 wm = 'Edit'를 하드코드합니다. 이와 마찬가지로 Flash를 사용하여 런타임에서 위젯의 동작을 시뮬레이션하려면 widgetParam을 하드코드한 다음 테스트합니다.
- trace 명령을 사용하여 SWF를 디버그합니다. 이 명령은 성능을 저하시키므로 마지막 테스트를 할 때 삭제해야 합니다.
- 다음에 대해서만 게시합니다.
  - Flash 8 이상
  - ActionScript 3.0

미리 보기 동영상 정의

맨 위로

사용자가 [위젯] 패널에서 위젯을 선택할 때 미리 보기 영역에 나타날 모조 SWF 파일을 제공할 수 있습니다. 모조 SWF 파일은 사용자에게 위젯이 어떻게 작동하는지 알려 줍니다.

PieChart.fla를 살펴보면 미리 보기 동영상 정의 절차를 더 잘 이해할 수 있습니다.

1. Flash에서 파이 차트의 PieChart FLA 파일을 엽니다. 이 파일은 컴퓨터의 \\Program files\Adobe\Adobe Captivate <버전 번호>\Gallery\Widgets 디렉토리에 있습니다.
2. 속성 관리자에서 [스테이지] 밖의 동영상을 선택합니다. 동영상 PieChart_prvw의 이름이 [속성 관리자]에 표시됩니다.
3. 동작이 포함된 프레임을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하거나(Windows) Ctrl 키를 누른 채 클릭하고(Mac OS) [동작]을 선택합니다.
4. 다음 코드 부분을 찾습니다.

```
if (wm == 'Preview')
    {
    PieChart_prvw._visible = true;
    }
```

이 코드는 동영상을 미리 보기 모드로 설정하고 사용자가 위젯을 선택할 때 미리 보기 영역에 동영상을 표시합니다. 가시성을 False로 설정할 경우 위젯은 미리 보기 영역에 표시되지 않습니다.

여러 모드에 대한 가시성을 정의하는 샘플 코드

맨 위로

```
function cpSetValue( variable:String , val )
{
    if(variable == 'movieHandle' ) {
        movieHandle = val;
        mainmov = movieHandle.getMovieProps().variablesHandle;
        }
     if (variable == 'widgetMode')
      {
          widgetMode = val;
      }
}
this.onEnterFrame = function()
{
var wm:String = widgetMode;//this variable will be provided by Captivate App or Captivate Movie
    if(wm ==  undefined)
    {
        wm = widgetMode;
    }
    if(wm == undefined)
        wm = 'Stage';

    if(wm == 'Edit')//Property inspection inside Captivate app
    {
        button1.visible=true;

    }
    else if (wm == 'Preview')
    {

        button1.visible=false;
    }
    else //this is the stage mode
    {
        button1.visible=true;
    }
}
```

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

위젯 속성

위젯
애니메이션
시간 배치
전환
동작
옵션
오디오
변형
보고
위젯에 대한 오디오 설정

Adobe Captivate에서는 위젯 개발자가 정의한 매개 변수 외에 위젯의 속성을 설정할 수 있습니다. 해당 [속성 관리자]([창] > [속성])를 사용하여 위젯의 속성을 수정할 수 있습니다.

위젯

맨 위로

이름 개체에 대한 고유한 이름을 입력합니다. 개체의 가시성 조건을 정의할 때 이 이름을 사용할 수 있습니다.
보임 개체가 기본적으로 슬라이드에 표시되지 않도록 하려면 이 옵션을 선택 취소합니다. 위젯을 표시하려면 [표시] 동작을 사용합니다. 자세한 내용은 개체의 가시성 제어를 참조하십시오.

애니메이션

맨 위로

개체 이름 애니메이션 개체의 이름입니다.
링크 연결된 SWF 파일에 대한 링크를 제공합니다.
업데이트 수정한 내용을 소스 파일에 반영하려면 클릭합니다(외부에서 편집한 경우).
소스 애니메이션 SWF 파일의 소스 FLA 파일에 연결합니다.
편집 Adobe Captivate 내에서 Adobe Flash를 사용하여 FLA 파일을 편집하려면 클릭합니다.
알파 위젯의 투명도입니다. 투명도가 0%이면 위젯이 불투명하고 투명도가 100%이면 보이지 않습니다.
위젯 속성 위젯 사용자 정의에 사용할 수 있는 매개 변수를 보여 주는 [위젯 속성] 대화 상자를 표시하려면 클릭합니다. 위젯을 만드는 개발자가 위젯 사용자 정의를 허용한 경우에만 이러한 매개 변수를 사용할 수 있습니다. 위젯의 스냅샷도 이 대화 상자에 표시될 수 있습니다.

시간 배치

맨 위로

[시간**]** 동안 표시 슬라이드에 위젯이 표시되는 기간을 지정합니다.
다음 시간 후에 나타남**: [#]**초 슬라이드가 처음 나타나는 시점과 위젯이 처음 나타나는 시점 사이의 지연 시간을 지정합니다.
[#]초 후 일시 중지 사용자가 위젯에서 지시 사항을 수행할 수 있도록 프로젝트가 일시 중지하는 시점을 지정합니다.
참고**:** 이 필드는 대화형 위젯에만 적용됩니다.

전환

맨 위로

효과 위젯의 전환 효과입니다. 페이드 인 또는 페이드 아웃 효과를 적용하고 페이드 효과의 시간을 설정할 수 있습니다.

동작

맨 위로

성공한 경우 사용자가 위젯에서 지정한 기준을 성공적으로 이행한 경우 사용 가능한 옵션입니다. 자세한 내용은 대화형 개체를 사용한 프로젝트 탐색을 참조하십시오.
시도 횟수 시도 횟수를 정의합니다.
무한 사용자가 원하는 만큼 무한정 시도할 수 있습니다.
마지막 시도 사용자가 정의된 시도 횟수로 위젯에 지정된 기준을 이행하지 못할 경우 사용 가능한 옵션입니다. 자세한 내용은 대화형 개체를 사용한 프로젝트 탐색을 참조하십시오.

옵션

맨 위로

다음 중 적절한 옵션을 선택합니다.

성공 사용자가 위젯에서 할당한 작업을 성공적으로 완료할 때 표시되는 캡션입니다.
실패 사용자가 위젯에서 요구하는 입력을 제공하지 않을 때 표시되는 캡션입니다.
힌트 사용자에게 힌트를 제공하는 캡션입니다. 사용자가 위젯 위로 포인터를 이동할 때 힌트가 표시됩니다.
성공/실패 캡션을 위해 일시 중지 모든 성공 및 실패 캡션이 표시될 때까지 프로젝트를 일시 중지합니다.

오디오

맨 위로

위젯에 오디오를 추가하려면 [속성 관리자]([창] > [속성])의 [오디오] 영역으로 이동한 다음 [오디오 추가]를 클릭합니다.

페이드 인 **[#]**초 오디오가 완전한 볼륨으로 페이드 인할 때까지 걸리는 시간(초)을 지정합니다.
페이드 아웃 **[#]**초 오디오가 무음으로 페이드 아웃할 때까지 걸리는 시간(초)을 지정합니다.
오디오 [개체 오디오] 대화 상자를 표시합니다. 자세한 내용은
위젯에 대한 오디오 설정을 참조하십시오.

변형

맨 위로

위젯의 정확한 크기나 위치를 픽셀 단위로 정의하거나 위젯을 회전하려면 [변형] 탭을 클릭합니다. 다음 옵션 중에서 선택합니다.

X 개체의 X 좌표 위치입니다.
Y 개체의 Y 좌표 위치입니다.
W 개체의 너비입니다.
H 개체의 높이입니다.
비율 고정 개체의 크기를 조정할 때 높이 대 너비 비율을 유지합니다.
각도 위젯의 회전 각도입니다.

보고

맨 위로

위젯의 점수를 유지하거나 LMS(교육 관리 시스템)로 점수를 관리하려는 경우 [보고] 탭을 사용합니다.

퀴즈에 포함 위젯에 할당된 점수가 현재 퀴즈의 점수 결과에 추가됩니다.
점수 정답에 할당된 점수입니다. 최고 100점, 최저 0점입니다.
총계에 추가 단추의 점수가 퀴즈 총계에 추가됩니다.
대답 보고 LMS(교육 관리 시스템)에 점수를 보냅니다.
상호 작용 **ID** LMS에서 지정한 상호 작용 ID에 따라 LMS로 추적 정보를 보냅니다.

위젯에 대한 오디오 설정

맨 위로

비대화형 개체에 오디오 파일을 추가할 수 있습니다. 오디오 파일은 개체가 슬라이드에 나타날 때 재생됩니다.

1. 오디오를 추가하려면 [속성 관리자]([창] > [속성])의 [오디오] 영역으로 이동한 다음 [오디오 추가]를 클릭합니다.

   [개체 오디오] 대화 상자가 표시됩니다.

2. [추가/바꾸기] 탭에서 다음 옵션을 사용합니다.

   오디오 녹음 [오디오 녹음] 대화 상자를 엽니다. (오디오를 녹음하려면 몇 가지 기본 장비가 필요합니다.)

   중지 오디오 파일 재생을 중지합니다.

   재생 오디오 파일을 재생합니다.

3. [편집] 탭에서 무음 기간 삽입 및 볼륨 조정과 같은 여러 가지 방법으로 오디오 파일을 편집합니다.
4. [설정]을 클릭하여 [오디오 설정] 대화 상자를 엽니다. 입력 소스, 품질 수준 및 보정과 같은 오디오 설정을 변경할 수 있습니다. [설정] 단추를 클릭하여 원하는 항목을 선택합니다.
5. [가져오기]를 클릭하여 [오디오 가져오기] 대화 상자를 표시합니다. 이 대화 상자에서는 오디오 파일을 찾아 가져올 수 있습니다.
6. [라이브러리]를 클릭하여 라이브러리를 엽니다. [라이브러리]에는 현재 열려 있는 Adobe Captivate 프로젝트에 이미 포함된 모든 오디오 파일이 나열됩니다.

기타 도움말 항목

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

질문 위젯

질문 위젯은 이 항목에서 설명한 함수 이외에 다음과 같은 함수를 구현해야 합니다.

getWidgetQuestionState() 이 메서드는 질문 슬라이드에서 [전송]을 클릭하면 호출됩니다. 이 메서드를 사용하면 LMS에서 퀴즈를 복원할 때 위젯에서 해당 상태를 복원할 수 있습니다. 이 함수는 위젯을 다시 로드할 때 상태를 복원할 수 있도록 비어 있지 않은 문자열을 반환해야 합니다.

setWidgetQuestionState() 위젯을 이전 상태로 복원합니다. setWidgetQuestionState()는 위젯을 LMS에 다시 로드할 때 호출됩니다.

```
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  );
}
```

예를 들어, 변수의 상태가 var1=10, var2="Captivate"([전송]을 눌러 함수가 호출될 경우)라고 가정합니다. LMS에서 Adobe Captivate 퀴즈를 열고 질문을 시도한 경우 [전송]을 누릅니다. getWidgetQuestionState 함수가 호출됩니다. LMS에서 퀴즈를 다시 엽니다. 위젯 질문이 표시되면 setWidgetQuestion 함수가 동일한 문자열("<var1>10</var1><var2>Captivate</var2>")로 호출됩니다.

대답**()** 검토 피드백을 표시합니다. 이 함수는 다음과 같은 속성을 가진 Objects() 배열을 반환합니다.

answerID 모든 대답에 대한 고유한 ID입니다.

chosenAnswer 학습자가 선택한 대답을 나타내는 문자열입니다.

correctAnswer 정답을 나타내는 문자열입니다.

예:

```
function answers():Array {
var answers:Array = new Array();
var ans : Object  = new Object();
var ans2 :Object = new Object();
ans.answerID =  "10";
ans.chosenAnswer = "Hi..Hi...";
ans.correctAnswer = "Hello...Hello...";
answers["firstanswer"]= ans;
ans2.answerID =  "12";
ans2.chosenAnswer = "Hi2..Hi2...";
ans2.correctAnswer = "Hello2...Hello2...";
answers["first2answer"]= ans2;
return answers; }
```

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

Twitter 위젯

프로젝트에 **Twitter** 위젯 추가
공동 작업 작업 과정
트윗의 '컨텍스트'가 결정되는 방법
질문하기
질문에 응답

Twitter 위젯을 사용하면 작성자와 온라인 학습자가 컨텍스트 내에서 쉽게 공동 작업을 할 수 있습니다. 이 위젯을 통해 온라인 학습자가 작성자 및 동료들에게 실시간으로 질문하는 강의실 환경을 시뮬레이션할 수 있습니다.

Twitter 위젯이 있는 프로젝트를 게시하는 경우 사용자가 Twitter에 로그온하지 않고도 프로젝트 내에서 질문할 수 있습니다. 질문의 제기된 프로젝트에서 적절한 컨텍스트에 작성자 및 다른 학습자에게 질문이 표시됩니다.

게시된 프로젝트에서만 질문할 수 있지만 응답은 다음 중 어느 경우에나 가능합니다.

- 웹 브라우저 또는 모바일 장치를 통해 액세스한 Twitter
- Twitter 아이콘을 클릭하면 나타나는 [응답] 단추를 사용하여 게시된 Adobe Captivate 프로젝트 내에서

프로젝트에 **Twitter** 위젯 추가

맨 위로

1. Adobe Exchange에서 Twitter 위젯을 다운로드합니다. 다운로드한 .zip 파일에는 다음 파일이 포함되어 있습니다.
   - twitterwidget.swf - Adobe Captivate 프로젝트에 삽입할 수 있는 Twitter 위젯
   - Twitteroauth.zip - 사용자가 Twitter 위젯으로 프로젝트에 액세스를 시도할 때 Adobe Captivate를 인증하기 위한 OAuth 구성 파일
2. Twitter 위젯을 사용하기 위한 필수 구성 요소를 갖추고 있어야 합니다. 자세한 내용은 필수 구성 요소를 참조하십시오.
3. [환경 설정]에서 고유한 이름을 제공하여 프로젝트를 설정합니다. 자세한 내용은 프로젝트 설정을 참조하십시오.
4. 프로젝트에 Twitter 위젯을 삽입합니다. 자세한 내용은 프로젝트에 Twitter 위젯 삽입을 참조하십시오.

필수 구성 요소

1. 컴퓨터에 웹 서버와 PHP를 설치합니다. 이 두 가지를 모두 제공하는 WAMP(Windows의 경우) 또는 MAMP(Mac의 경우)를 선택할 수 있습니다.
   참고: Adobe Captivate를 설치한 컴퓨터나 네트워크에 있는 다른 컴퓨터도 가능합니다.
   http://www.wampserver.com/en/download.php를 방문하여 WAMP를 다운로드하십시오. 단계별 지침은 http://www.ehow.com/how_5921076_set-up-localhost-computer.html을 참조하십시오.
   참고: WAMP 웹 사이트의 지침에 따라 계속하라는 이 지침의 단계를 무시하십시오.

   http://www.mamp.info/en/index.html에서 MAMP를 다운로드하십시오. 단계별 지침은 http://documentation.mamp.info/en/mamp/installation을 참조하십시오.
2. Windows 컴퓨터에서 PHP와 웹 서버를 구성합니다. 자세한 내용은 PHP 구성 및 웹 서버 구성을 참조하십시오. MAMP의 필수 매개 변수가 기본적으로 사용되므로 Mac에서는 이 단계가 필요 없습니다.
3. OAuth를 사용하여 Adobe Captivate의 인증을 설정합니다. OAuth를 통해 인증 설정을 참조하십시오.

사용자(온라인 학습자)는 이 필수 구성 요소를 갖출 필요가 없으며 Twitter 위젯으로 프로젝트에 액세스할 수 있는 유효한 Twitter 계정만 있으면 됩니다.

PHP 구성

Windows에서 CURL 라이브러리를 사용하도록 설정합니다. 그러려면 시스템 트레이에서 WAMPSERVER 아이콘을 클릭하고 [PHP] > [PHP 확장]을 선택한 다음 php_curl을 클릭합니다.

CURL을 사용할 수 있는지 여부를 확인하려면 웹 브라우저에 http://localhost 또는 http://localhost:8080을 입력하고 [Tools] 섹션에서 phpinfo()를 클릭합니다. 페이지에서 CURL을 검색합니다. cURL support 행에 enabled 값이 있는지 확인합니다.

웹 서버 구성

Windows에서 rewrite 모듈을 사용하도록 설정합니다. 그러려면 시스템 트레이에서 WAMPSERVER 아이콘을 클릭하고 [Apache] > [Apache modules]를 선택한 다음 rewrite_module을 클릭합니다.

rewrite 모듈을 사용할 수 있는지 여부를 확인하려면 웹 브라우저에 http://localhost 또는 http://localhost:8080을 입력하고 [Tools] 섹션에서 phpinfo()를 클릭합니다. 페이지에서 rewrite를 검색합니다. Loaded Modules(apache2handler 표) 행에 mod_rewrite가 있는지 확인합니다.

OAuth를 통해 인증 설정

1. twitteroauth.zip 파일을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하거나(Windows) Ctrl 키를 누른 채 클릭하고(Mac) [추출]을 클릭합니다. 내용이 twitteroauth 폴더로 추출됩니다.
   참고**:** twitteroauth.zip은 Adobe Exchange에서 다운로드한 TwitterWidget.zip에 있습니다.
2. twitteroauth 폴더를 웹 서버의 루트 디렉토리에 배치합니다. 루트 디렉토리에 액세스하려면
   - (Windows의 경우) 시스템 트레이에서 WAMPSERVER 아이콘을 클릭하고 [www directory]를 클릭하거나 <WAMP_installation_folder>/wamp/www로 이동합니다.
   - (Mac의 경우) /Applications/MAMP/htdocs로 이동합니다.

프로젝트 설정

1. Twitter 위젯을 삽입할 프로젝트를 엽니다.
2. [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 Adobe Captivate > [환경 설정](Mac)으로 이동합니다.
3. [환경 설정] 대화 상자의 [범주] 목록에서 [프로젝트] 아래의 정보를 클릭합니다.
4. [프로젝트 이름] 필드에서 프로젝트 이름을 지정합니다. 이 이름은 해당 과정의 Twitter에서 해시 태그로 사용되므로 고유한 이름을 선택합니다.

프로젝트에 **Twitter** 위젯 삽입

1. Twitter 위젯을 삽입할 Adobe Captivate 프로젝트를 엽니다.
2. [필름 스트립]에서 첫째 슬라이드를 클릭합니다.
3. [삽입] > [위젯]을 클릭합니다. twitterwidget.swf를 다운로드한 위치를 찾아 [열기]를 클릭합니다. [위젯 속성] 대화 상자가 표시됩니다.
4. [사용자 이름] 필드에 Twitter 계정 사용자 이름을 입력합니다. 이 계정은 작성자의 계정으로 간주됩니다.
5. [PHP Location] 필드에서 루트 디렉토리에 배치한 twitteroauth 폴더의 위치를 다음 형식에 따라 URL로 지정합니다.

   http://<ipaddress_of_the_web_server>/<twitteroauth_folder_location>

   예를 들어 폴더를 c:/wamp/www/Twitter/twitteroauth에 배치한 경우 다음과 같이 PHP 위치를 지정합니다.

   http://<ipaddress_of_the_web_server>/Twitter/twitteroauth

   Windows에서는 포트 번호 8080을 사용하여 웹 서버 홈 페이지에 액세스하는 경우 PHP 위치의 포트 번호도 지정합니다. 예:

   http://<ipaddress_of_the_web_server>:8080/Twitter/twitteroauth

   Mac에서는 포트 번호 8888을 지정합니다. 예를 들어 http://<ipaddress_of_the_web_server>:8888/Twitter/twitteroauth입니다.
6. [확인]을 클릭합니다. 이제 슬라이드에 Twitter 위젯이 표시됩니다. 출력을 게시할 때 슬라이드에서 출력과 동일한 위치에 위젯이 나타납니다.
7. 위젯의 [속성 관리자]에 있는 [시간 배치] 패널에서 [다음 시간 동안 표시] 드롭다운 목록의 [프로젝트 나머지 부분]을 클릭합니다.

프로젝트를 미리 보거나 게시하기 전에 WAMP 또는 MAMP 서버 상태가 'Online'인지 확인하십시오.

- Windows에서는 시스템 트레이의 WAMP 서버 아이콘으로 마우스 커서를 이동합니다. 서버가 'Offline' 상태일 경우 아이콘을 클릭하고 [Put Online]을 클릭합니다.
- Mac에서는 MAMP를 시작합니다. 시작 화면에서 Apache 및 PHP에 빨간 단추가 있으면 인접한 단추를 클릭하여 온라인 상태로 전환합니다. 단추 색상이 녹색으로 변합니다.

Twitter 위젯을 사용하여 프로젝트 출력 액세스

Twitter 위젯을 사용하여 게시한 프로젝트에 액세스를 시도할 경우 OAuth PIN에 대한 메시지가 나타납니다.

1. [생성]을 클릭하여 PIN을 생성합니다.

   이미 Twitter에 로그인한 경우 [허용]을 클릭하여 같은 계정으로 계속 진행합니다. 다른 계정으로 로그인하려면 [로그인]을 클릭합니다.

   아직 Twitter에 로그인하지 않은 경우 Twitter 사용자 이름과 암호를 묻는 메시지가 나타납니다.

   로그인 후 기본 웹 브라우저에 PIN 번호가 나타납니다.

   참고**:** 브라우저 창에 PIN 번호가 나타나지 않으면 브라우저에서 팝업을 허용하고 페이지를 새로 고칩니다.
2. PIN 번호를 복사하여 프로젝트에 나타난 프롬프트의 OAuth PIN 번호 필드에 붙여 넣습니다.
3. [로그인]을 클릭합니다.

Twitter에서 프로젝트 검색

프로젝트 이름을 사용하여 Twitter, TweetDeck 또는 search.twitter.com에서 프로젝트를 검색하십시오. 프로젝트에 발생한 모든 트윗(질문 및 응답)이 나열됩니다. 그러면 응답이나 질문을 트윗할 수 있습니다.

공동 작업 작업 과정

맨 위로

프로젝트를 보기 전에 트윗된 질문과 응답은 대화 스레드로 그룹화됩니다. 작성자는 표시되는 프레임과 상관없이 현재 슬라이드의 모든 대화 스레드를 볼 수 있습니다. 그러나 다른 온라인 학습자는 현재 표시되는 프레임까지 발생한 대화만 볼 수 있습니다.

대화 스레드를 보려면 Twitter 아이콘을 클릭합니다.

작성자나 온라인 학습자가 프로젝트 출력을 보는 동안 발생하는 모든 트윗이 즉시 표시됩니다. 작성자는 해당 슬라이드를 이미 보았는지 여부에 상관없이 프로젝트의 슬라이드에서 발생하는 트윗에 대해 알 수 있습니다. 그러나 다른 온라인 학습자의 경우 해당 슬라이드 및 프레임에 도달할 때 볼 수 있는 대화 목록에 트윗이 나열됩니다.

새 질문이나 응답이 트윗되면 슬라이드에 두 번째 Twitter 아이콘이 나타납니다. 트윗을 모두 보면 이 아이콘이 사라집니다.
참고: 두 번째 Twitter 아이콘은 첫 번째 아이콘과 날개 부분의 색상이 다릅니다. 첫 번째 아이콘의 새 날개는 파란색이고 두 번째 아이콘의 새 날개는 노란색입니다.
확인된 트윗은 모두 슬라이드의 대화 목록에 추가됩니다.

다음 단계에서는 작성자인 Casey와 온라인 학습자인 Alex 및 Jaden 사이의 공동 작업 작업 과정을 보여줍니다.

1. Casey가 eLearning 과정을 만들어 Twitter 위젯으로 게시합니다.
2. Alex는 과정을 보고 슬라이드 10(프레임 2)에서 표를 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 다음 질문합니다.
3. Jaden도 동시에 과정을 보고 있습니다.
   - Jaden도 슬라이드 10, 프레임 2에 있거나 이미 슬라이드를 본 경우 Jaden의 컴퓨터에 다른 Twitter 아이콘이 나타납니다. Jaden은 아이콘을 클릭하여 질문을 보고 [응답]을 클릭하여 대답할 수 있습니다. Jaden이 질문을 보는 즉시 추가 아이콘이 사라지고 트윗(질문과 응답)이 대화 스레드로 추가됩니다.
   - Jaden이 아직 슬라이드 10, 프레임 2를 보지 않은 경우 Alex의 질문이 대화 스레드로 나타납니다. Jaden은 원래의 Twitter 아이콘을 클릭하여 질문을 볼 수 있습니다.
4. Casey도 동시에 과정을 보고 있습니다. Casey가 보고 있는 슬라이드나 프레임에 상관없이 Alex나 Jaden이 질문하는 즉시 추가 Twitter 아이콘이 나타납니다.
   - Casey는 트윗을 클릭하여 컨텍스트(슬라이드 10, 프레임 2)로 이동하고 질문에 응답할 수 있습니다.
   - Casey는 원래의 Twitter 아이콘을 클릭하여 이전 트윗에 액세스할 수 있습니다.

트윗의 '컨텍스트'가 결정되는 방법

맨 위로

다음 요소에 따라 질문의 컨텍스트가 결정됩니다.

- 프레임 번호
- 온라인 학습자가 질문하기 위해 슬라이드에서 클릭하는 위치

작성자나 다른 온라인 학습자가 게시된 프로젝트를 보고 있는 경우 대화 머리글이나 새로운 트윗을 클릭하면 컨텍스트(슬라이드 및 프레임)로 이동합니다.

작성자나 다른 온라인 학습자가 Twitter를 사용하여 프로젝트에서 트윗을 보는 경우에는 다음과 같이 컨텍스트가 제공됩니다.

FrameNumber, X 좌표, Y 좌표

예를 들면 245; 400; 194입니다.

질문하기

맨 위로

작성자가 아닌 온라인 학습자에 한해 Twitter 위젯을 사용하여 게시한 프로젝트에서 질문할 수 있습니다.

1. 마우스 오른쪽 단추를 클릭하거나(Windows) Ctrl 키를 누른 채(Mac) [질문하기]를 클릭합니다.
2. [질문하기] 대화 상자 내부를 클릭하고 질문을 입력합니다.
3. [보내기]를 클릭합니다.

질문에 응답

맨 위로

작성자와 온라인 학습자는 Twitter 아이콘을 사용하여 프로젝트에서 질문에 응답할 수 있습니다.

1. Twitter 아이콘을 클릭하여 질문을 봅니다.
2. [응답]을 클릭하여 질문이나 대화 스레드에 응답합니다. 특정 상대에게 응답 주소를 지정하려면 상대방 이름 옆에 있는 화살표를 클릭합니다.
3. 응답을 입력하고 [보내기]를 클릭합니다.

위젯 유형

정적 위젯
대화형 위젯
질문 위젯

정적 위젯

맨 위로

정적 위젯은 사용자 상호 작용을 설정할 수 있는 일반 위젯입니다. 정적 위젯은 Adobe Captivate와 상호 작용하지 않습니다. 이는 이러한 위젯에 성공 및 실패 동작을 설정할 수 없다는 뜻입니다.

대화형 위젯

맨 위로

대화형 위젯은 사용자 입력에 따라 모양이나 기능을 변경합니다. 이러한 위젯에 성공 및 실패 동작을 지정하고 사용자가 위젯과 상호 작용할 때 Adobe Captivate와 상호 작용하도록 만들 수 있습니다.

Flash에서 대화형 위젯을 만들려는 개발자인 경우 단추 위젯용 코드를 탐색할 수 있습니다. 이 코드를 통해 대화형 위젯을 만드는 방법을 이해할 수 있습니다. 컴퓨터의 \\Program Files\Adobe\Adobe Captivate <버전 번호>\Gallery\Widgets\FlashButton.wdgt(Windows의 경우) 및 /Applications/Adobe Captivate 6/Gallery/Widgets/FlashButton.wdgt(Mac OS의 경우)에서 단추 위젯인 FlashButton.fla를 찾습니다.

사용자가 단추 위젯 위로 포인터를 이동하면 해당 위젯이 빛납니다.

1. 빈 슬라이드를 삽입합니다.
2. [위젯] 패널([창] > [위젯])에서 FlashButton.swf 파일을 삽입합니다.
3. 슬라이드를 미리 봅니다. 단추 위로 포인터를 이동하면 단추 위젯이 빛납니다.

질문 위젯

맨 위로

질문 위젯을 사용하여 Adobe Captivate에 새 질문 유형을 추가할 수 있습니다. 다음은 객관식 질문을 위한 위젯 삽입 방법을 설명하는 절차입니다.

1. 빈 슬라이드를 삽입합니다.
2. [위젯] 패널에서 MCQ_AS3.swf 위젯을 삽입합니다. 한 개는 질문의 자리 표시자이고 다른 한 개는 점수의 자리 표시자인 슬라이드 두 개가 삽입됩니다.
3. 필요에 따라 질문과 객관식 문항을 입력합니다.
4. 다른 질문을 입력하려면 질문이 포함된 슬라이드 뒤에 빈 슬라이드를 삽입하고 위젯을 다시 삽입합니다.

참고: [퀴즈 속성] 패널을 사용하여 정답에 따라 획득할 점수, 슬라이드에 표시할 단추와 같은 속성을 편집합니다.

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

위젯에서 ActionScript 3.0 사용

참고: ActionScript 3.0만 지원됩니다.
ActionScript 버전 2에서 버전 3으로의 변경에 따라 Adobe Captivate 데모에 대한 액세스를 구성하는 방법이 달라졌습니다. 몇 가지 변경 사항은 여기에 설명되어 있습니다.

- onEnterFrame을 선언하려면 this.addEventListener("enterFrame",onEnterFrame);를 지정합니다.
- void를 Void 대신 사용합니다.
- 이제 외부 인터페이스는 두 개의 매개 변수만 가져옵니다. 예를 들어 다음과 같습니다. ExternalInterface.addCallback("isStatic",isStatic);
- parent를 _parent 대신 사용합니다.
- ActionScript 파일에서 다음 코드를 사용합니다.

```
function cpSetValue(variable:String, val):void
{
if (variable == 'widgetMode')
{
widgetMode = val;
}
}
ExternalInterface.addCallback("cpSetValue", cpSetValue);
```

- Captivate 데모 구조 변경으로 인해 ActionScript3.0에서 widgetParam을 가져오는 방법이 다음과 같이 변경되었습니다.

```
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;
```

- XML 구문 분석의 새 방법을 이해합니다.

참고: 위젯의 ActionScript 버전이 Captivate 데모에 사용된 ActionScript 버전과 일치하는지 확인합니다. ActionScript 2.0 위젯은 ActionScript 3.0을 사용하여 게시한 동영상에서 작동하지 않으며, 그 반대의 경우도 마찬가지입니다.

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

위젯에서 XML 사용

위젯은 XML을 사용하여 Flash에서 Captivate로 데이터를 전달합니다. 다음 예는 Adobe Captivate에 의해 호출되는 위젯을 보여줍니다.

예 **1: Flash ActionScript** 내부에 개체 만들기

```
var _parameters: Object = new Object();
_parameters.country = txtCountry.text;
return _parameters;
```

이 코드 단편은 _parameters라는 이름의 개체를 만들고 country 필드에 이를 할당합니다. _parameters 개체가 반환되면 Adobe Captivate는 나중에 사용할 수 있도록(예: 특정 언어로 게시) 이 개체를 XML 형식으로 저장합니다.

예 **2:** 위젯을 포함하는 동영상 재생

```
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;
}
```

위젯의 가시성 상태는 정의되어 있지 않습니다. Adobe Captivate에서 파생된 값을 포함하는 movieHandle.widgetParams 속성을 사용하여 이 상태를 설정합니다.

trace 명령은 XML 형식의 문자열인 widgetParams를 인쇄합니다. XML을 사용하여 문자열의 노드에 액세스할 수 있습니다. 필요한 노드에 연결할 수 있도록 코드를 읽어 데이터가 저장되는 방식을 이해합니다. 문자열을 구문 분석하려면 ActionScript 구문인 XML을 사용합니다. 자세한 내용은 Flash의 ActionScript 설명서를 참조하십시오.

기타 도움말 항목

Flash ActionScript 사전

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

위젯에서 변수 사용

위젯에서 Adobe Captivate 변수를 사용하려면 $$ 내에 변수를 지정합니다. 위젯에서는 사용자 정의 변수 및 시스템 변수를 사용할 수 있습니다. 위젯은 Captivate 데모 내에서 변수를 가져오고 설정할 수 있습니다.

예를 들면, 인증서 위젯에서 사용자 정의 변수 $$username$$은 사용자 이름을 가져와 인증서에 이름을 표시합니다.

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

위젯 패널

위젯 패널에서 위젯 정렬
위젯 패널에 새 위젯 추가
위젯 패널의 기본 위치 변경
Adobe Captivate Exchange로부터 위젯 다운로드
연결된 위젯

[위젯] 패널([창] > [위젯])에는 \\Program Files\Adobe\Adobe Captivate <버전 번호>\Gallery\Widgets 폴더(Windows의 경우) 및 /Applications/Adobe Captive 6/Gallery/Widgets(Mac OS의 경우)에 있는 모든 위젯이 표시됩니다. 패널에서 슬라이드로 위젯을 끄는 방법으로 슬라이드에 위젯을 추가할 수 있습니다. 또는 패널에서 위젯을 선택하고 [삽입]을 클릭할 수 있습니다. 슬라이드를 선택하면 위젯의 미리 보기가 [미리 보기] 패널에 표시됩니다. 위젯을 만드는 개발자는 [미리 보기] 패널에서 사용자에게 표시되는 이미지를 정의할 수 있습니다.

위젯 패널에서 위젯 정렬

맨 위로

[위젯] 패널에서 위젯을 유형에 따라 정렬할 수 있습니다.

✤ 패널 맨 아래의 메뉴를 사용하여 표시하려는 위젯의 유형을 선택합니다.

위젯 패널에 새 위젯 추가

맨 위로

1. [위젯] 패널에서 찾아보기 아이콘을 클릭합니다.
2. [폴더 찾아보기] 대화 상자에서 패널에 추가하려는 위젯으로 이동합니다.
3. 위젯을 선택하고 [열기]를 클릭합니다.

위젯 패널의 기본 위치 변경

맨 위로

[위젯] 패널의 위젯은 \\Program files\Adobe\Adobe Captivate 6\Gallery\Widgets 폴더(Windows의 경우) 및 /Adobe Captivate 6/Gallery/Widgets 폴더(Mac OS의 경우)에서 가져옵니다. 위젯 패널에서 다른 폴더를 가리키게 하여 이 기본 위치를 변경할 수 있습니다.

- [경로 변경] 아이콘을 클릭합니다. [폴더 찾아보기] 대화 상자에서 [위젯] 패널을 채울 폴더를 선택합니다.

Adobe Captivate Exchange로부터 위젯 다운로드

맨 위로

Adobe Captivate Exchange에서 [위젯] 패널로 위젯을 다운로드할 수 있습니다.

- [Adobe Captivate Exchange] 아이콘을 클릭합니다. Adobe Captivate Exchange 웹 사이트에서 위젯을 다운로드합니다.

연결된 위젯

맨 위로

다른 위젯을 참조하는 위젯이 있는 경우 다음을 수행하여 [위젯] 패널에 해당 위젯을 표시합니다.

1. 관련된 위젯을 모두 하나의 폴더에 저장합니다.
2. SWF 파일 연결에 대한 정보를 제공하는 description.xml 파일을 만듭니다.

   description.xml 파일은 다음 태그를 포함합니다.
   설명 위젯에 대한 설명입니다.

   유형 Static, Interactive 또는 Question과 같은 위젯 유형입니다.

   이름 연결된 SWF 파일을 사용하는 기본 SWF 파일의 이름입니다.

   Linkedfiles 기본 SWF 파일에 연결된 SWF 파일의 이름입니다. 세미콜론을 사용하여 이름을 구분합니다.
3. 폴더를 압축하고 .wdgt 확장명을 사용하여 ZIP 파일의 이름을 지정합니다.
4. ZIP 파일을 Widgets 폴더에 저장합니다. 이 폴더의 경로는 \\Program Files\Adobe\Adobe Captivate <버전 번호>\Gallery\(Windows의 경우) 및 /Applications/Adobe Captivate 6/Gallery(Mac OS의 경우)입니다.

변수 및 고급 동작

이 페이지에 연결된 내용 중 일부는 영어로만 표시될 수 있습니다.

공유 동작(Cp 7)

프로젝트 내 또는 프로젝트 전체에서 유사한 시나리오에 적용할 고급 동작이 있는 경우, 스크립트를 템플릿으로 저장하고 필요한 경우에 재사용할 수 있습니다. 예를 들어, 항목 표시/숨기기 고급 동작을 템플릿으로 저장하고 클릭하면 나타나는 시나리오나 메모리 게임에서 재사용할 수 있습니다.

참고: Adobe Captivate 6 프로젝트를 Adobe Captivate 7에서 열고 해당 프로젝트에서 사용한 고급 동작을 공유할 수 있습니다.

동작 공유

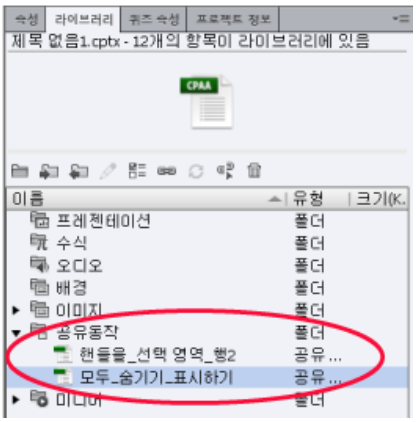
맨 위로

1. [고급 동작] 대화 상자를 열고(프로젝트 > 고급 동작) 공유할 동작을 연 다음 [공유 동작으로 저장]을 클릭합니다.

2. [공유 동작으로 저장] 대화 상자에서 공유 동작의 이름을 지정하고 동작의 목적 등 동작에 대한 설명을 입력합니다.

3. 동작에서 사용되는 각 매개 변수에 대한 설명을 입력합니다. 동작을 사용하려는 시나리오에 따라 설명을 일반화합니다. 이러한 설명은 동작을 재사용할 시기를 선택하는 데 사용할 수 있습니다.

공유 동작은 [고급 동작] 대화 상자 및 Adobe Captivate 라이브러리에서 리소스로 사용할 수 있습니다. 이제 프로젝트 내 또는 다른 프로젝트에서 동작을 공유할 준비가 되었습니다.

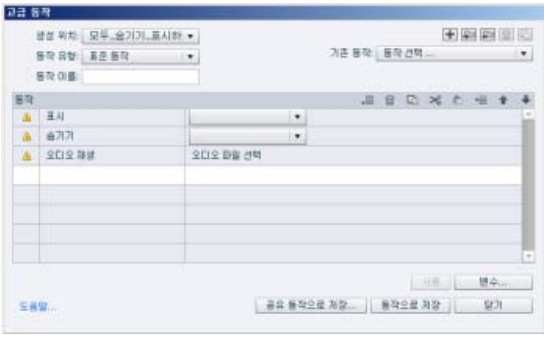


프로젝트 내에서 공유 동작 사용

맨 위로

1. [고급 동작] 대화 상자를 열고(프로젝트 > 고급 동작) [생성 위치] 목록에서 공유 동작을 클릭합니다. 공유 동작의 동작은 대화 상자에 반영됩니다.

동작을 공유하는 방법은 동작 공유를 참조하십시오.



2. 다음 중 하나 또는 모두를 수행합니다.
   - 드롭다운 목록에서 필요한 개체를 클릭합니다.
   - 필요에 따라 동작을 추가하거나 삭제합니다.

3. [동작 저장]을 클릭하여 고급 동작을 저장합니다. 변경 사항이 많고 수정한 동작을 재사용하려면 [공유 동작으로 저장]을 클릭합니다.

프로젝트 전체에서 공유 동작 사용

맨 위로

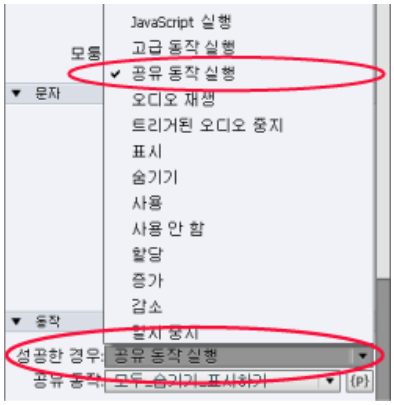
1. 다음 방법 중 하나를 사용하여 필요한 공유 동작을 .cpaa 파일로 내보내고 컴퓨터에 저장합니다.
   - [고급 동작] 대화 상자의 [생성 위치] 목록에서 공유 동작을 클릭하고 [내보내기]( )를 클릭합니다.
   - Adobe Captivate 라이브러리에서 공유 동작을 클릭하고 [내보내기]( )를 클릭합니다.

   .cpaa 파일의 위치를 검색하여 지정하고 [내보내기]를 클릭합니다.

2. 다음 방법 중 하나를 사용하여 .cpaa 파일을 필요한 프로젝트로 가져옵니다.
   - [고급 동작] 대화 상자에서 [가져오기]( )를 클릭합니다.
   - Adobe Captivate 라이브러리에서 [가져오기]( )를 클릭합니다.

3. 필요한 개체를 공유 동작에 할당합니다.
   a. 스테이지의 개체를 클릭하고 속성 관리자(동작 아코디언)의 [성공한 경우] 목록에서 [공유 동작 실행]을 클릭합니다.
   b. [공유 동작] 목록에서 동작을 클릭하고 매개 변수를 클릭하여 편집합니다.
   c. [매개 변수 값] 열의 드롭다운 목록에서 해당 매개 변수 설명에 대한 옵션을 클릭합니다.

   참고: 부모 고급 동작이 변수 생성과 관련되어 있으면 대상 프로젝트에서도 자동으로 변수가 생성됩니다.



(cc) BY-NC-SA Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

법적 고지 사항 | 온라인 개인정보 보호정책

고급 동작

고급 동작 모델
고급 동작 만들기
명령문 편집
고급 동작 편집/삭제/복제
스크립트가 사용되는 슬라이드 찾기
슬라이드에 고급 동작 적용
대화형 개체에 고급 동작 적용

Adobe Captivate에서 스크립팅을 사용하여 다음을 수행할 수 있습니다.

- 복잡하거나 조건을 따르는 상호 작용 시나리오를 처리하여 Adobe Captivate 프로젝트의 상호 작용을 개선합니다..
- 동영상을 제어합니다.

고급 동작 모델

맨 위로

Adobe Captivate의 고급 동작 모델 스크립팅은 개체-이벤트-동작 모델을 기반으로 합니다.

마우스 클릭과 같은 대화형 개체의 이벤트는 해당 이벤트에 정의된 동작을 트리거합니다. 사용자 고유의 동작을 스크립팅하고 이를 다양한 대화형 개체에 적용하여 복잡한 상호 작용 시나리오를 처리할 수 있습니다. Adobe Captivate의 스크립팅 편집기를 사용하면 대화형 개체의 사용자 정의 동작을 스크립트로 작성하는 데 도움이 됩니다.

다음 옵션을 사용하여 Adobe Captivate에서 대화형 개체의 동작을 정의할 수 있습니다.

조건부 동작

동작을 스크립팅할 때 if ... else 조건을 and/or 연산자와 함께 제공합니다.

표준 동작

단일 스크립트를 사용하여 여러 동작을 차례로 실행합니다. 사용자 인터페이스는 여러 동작을 실행하는 방법을 제공하지만 이는 Adobe Captivate에서 사용 가능한 동작으로 제한되어 있습니다. 스크립팅하는 동안, 스크립팅 중에 정의된 동작을 Adobe Captivate에서 사전 정의된 동작과 결합할 수 있습니다.

고급 동작 만들기

맨 위로

1. [프로젝트] > [고급 동작]을 선택합니다.
2. 동작 유형을 선택합니다.

   조건부 동작 스크립트에 if ... else 조건을 만듭니다.

   표준 동작 Adobe Captivate에서 사전 정의된 동작 중 하나를 사용자 정의합니다.
3. [동작 이름]에 동작의 이름을 입력합니다.
4. 추가 아이콘을 클릭합니다.
5. 제공된 옵션을 사용하여 코드 작성을 완료합니다. 값이 할당되지 않은 옵션은 빨간 아이콘으로 표시됩니다. 이러한 값을 설정하지 않은 경우 스크립트를 저장하면 오류가 발생합니다.
6. [저장]을 클릭하여 스크립트를 저장합니다.

명령문 편집

맨 위로

- 스크립트를 편집하는 경우 해당 아이콘을 사용하여 명령문(코드 줄)을 추가, 제거, 복사, 잘라내기, 붙여넣기, 삽입 또는 이동할 수 있습니다.
- 변수에서 리터럴로 또는 그 반대로 유형을 변경하려면 드롭다운 메뉴를 사용합니다.
- 결정을 제거하려면 결정을 선택하고 삭제 아이콘을 클릭합니다.

고급 동작 편집/삭제/복제

맨 위로

1. [프로젝트] > [고급 동작]을 선택합니다.
2. [기존 동작]에서 수정하거나 삭제할 동작을 선택합니다.
3. 다음 중 하나를 수행합니다.
   - 오른쪽 위에서 해당 아이콘을 사용하여 동작 삭제 또는 복제
   - 고급 동작을 업데이트하려면 해당 메뉴 아이콘을 사용하여 명령문을 업데이트한 다음 [업데이트]를 클릭합니다.

스크립트가 사용되는 슬라이드 찾기

맨 위로

1. [프로젝트] > [고급 동작]을 선택합니다.
2. [기존 동작]에서 동작을 선택합니다.
3. [사용]을 클릭합니다.

프로젝트에서 선택된 스크립트를 사용하는 슬라이드가 표시됩니다.

슬라이드에 고급 동작 적용

맨 위로

1. [속성 관리자]([창] > [속성])에서 [동작]으로 이동합니다.
2. [고급 동작 실행]을 선택합니다.
3. [스크립트]의 [동작] 메뉴에서 실행할 스크립트를 선택합니다.

대화형 개체에 고급 동작 적용

맨 위로

1. [속성 관리자]([창] > [속성])에서 [동작]으로 이동합니다.
2. [동작] 메뉴에서 [고급 동작 실행]을 선택합니다. 동작의 예는 [성공한 경우], [실패한 경우], [초점을 잃은 경우] 등입니다.
3. [스크립트]의 [동작] 메뉴에서 실행할 스크립트를 선택합니다.

Adobe 추가 권장 사항

Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

법적 고지 사항 | 온라인 개인정보 보호정책

Adobe Captivate SWF 이벤트

SWF 이벤트 구독

다음 표에서는 Adobe Captivate에 표시되는 SWF 이벤트를 보여 줍니다.

이벤트	표시되는 경우
CPMovieStartEvent	동영상 재생을 시작하는 경우
CPMovieStopEvent	동영상 재생을 마친 후
CPMoviePauseEvent	동영상을 일시 중지한 경우
CPMovieResumeEvent	동영상 재생을 다시 시작하는 경우
CPSlideEnterEvent	슬라이드를 시작하는 동안
CPSlideExitEvent	슬라이드를 종료하는 동안
CPQuestionSubmitEvent	질문을 제출하고 평가하는 경우
CPAnswerSubmitEvent	대화형 개체에 대한 대답을 제출하는 경우
CPEndPlayerScrubbingEvent	사용자가 재생 막대의 조작을 중지합니다.
CPHideRolloverEvent	사용자가 롤오버 개체 위로 마우스를 이동합니다.
CPInteractiveItemSubmitEvent	사용자가 대화형 항목을 클릭합니다.
CPQuestionEventData	사용자가 질문에 대한 답변을 제출합니다.
CPQuestionSkipEvent	사용자가 질문을 건너뜁니다.
CPQuestionSubmitEvent	사용자가 질문에 대한 답변을 제출합니다.
CPShowRolloverEvent	사용자가 롤오버 개체 위에서 마우스 이동을 중지합니다.
CPStartPlaybarScrubbingEvent	사용자가 재생 막대의 조작을 시작합니다.
CPVariableCreatedEvent	사용자가 Adobe Captivate에서 변수를 만듭니다.
CPVariableValueChangedEvent	사용자가 Adobe Captivate에서 변수 값을 변경합니다.

SWF 이벤트 구독

맨 위로

SWF 이벤트를 구독하려면 AddEventListener 함수를 사용합니다.

예

```
eventHandle.addEventListener(CPMovieStartEvent.CPMOVIESTARTEVENT,CPEventHandler);
```

조건

```
eventHandle = movieHandle.getMovieProps().eventDispatcher;
```

다음 예제는 Adobe Captivate 동영상 재생을 시작할 때 메시지를 인쇄하는 방법을 보여 줍니다.

```
function CPEventHandler(e:Event):void
{
    switch(e.type)
```

```
    {
        case CPMovieStartEvent.CPMOVIESTARTEVENT:
                                                var startEvt : CPMovieStartEvent;
                                                startEvt = e as CPMovieStartEvent;
                                                trace("movie started playing");
                                                break;
    }
}
```

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

이벤트에 고급 동작 할당

이벤트 발생 이후 순차적으로 수행되는 다중 동작을 정의할 수 있습니다. 다음에 대한 다중 동작을 할당할 수 있습니다.
대화형 개체 사용자가 개체에 동작을 수행한 후에 일련의 동작을 정의할 수 있습니다.
슬라이드 사용자가 슬라이드에 들어가거나 나올 때 일련의 동작을 정의할 수 있습니다.
질문 슬라이드 사용자가 질문에 대한 대답을 마치면 일련의 동작을 정의할 수 있습니다.
Adobe Captivate에서 사용할 수 있는 동작에 대한 자세한 내용은 대화형 개체를 사용한 프로젝트 탐색을 참조하십시오.

고급 동작을 할당하려면

1. [속성 관리자]([창] > [속성])에서 [고급 동작 실행]을 선택합니다([동작] 영역 > [입력할 때]).
2. 찾아보기 아이콘을 클릭합니다.
3. [고급 동작] 대화 상자에서 세부 사항을 지정합니다.
4. [닫기]를 클릭합니다.

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

사용자 정의 변수 만들기

1. [프로젝트] > [변수]를 선택합니다.
2. [문자] 메뉴에서 [사용자]를 선택합니다.
3. [새로 추가]를 클릭하고 다음 정보를 입력합니다.

   Name 변수의 고유한 이름을 지정합니다. 사용자가 콘텐트를 추측할 수 있도록 이름이 직관적이어야 합니다. 예를 들어, 제품의 버전 번호를 저장하고 있는 변수는 이름이 ProductVersion 또는 VersionNumber가 됩니다.

   Value 변수의 값을 지정합니다. 사용자가 지정한 값은 문서에 있는 변수의 모든 인스턴스에서 발생합니다. 이 필드를 공백으로 두면 나중에 값을 설정할 수도 있습니다. 값이 정의되지 않은 변수는 프로젝트에서 공백으로 나타납니다.

   Description 변수의 설명을 추가할 수도 있습니다. 예를 들어, 작성자에게 변수를 사용할 시기에 대해 알리는 노트를 추가할 수 있습니다.
4. [저장]을 클릭합니다.

참고**:** 텍스트 입력 상자에 변수를 할당하는 동안 [속성 관리자]에서 'x' 아이콘을 사용하여 변수를 정의할 수 있습니다. 자세한 내용은 Lieve Weymeis의 블로그를 참조하십시오.
일부 변수 이름은 ActionScript에 의해 예약되어 있습니다. 변수를 만들 때 다음 변수 이름을 사용하지 마십시오.

alpha currentframe droptarget focusrect ramesloaded height	buttonMode byte cacheAsBitmap case cast catch	filters final finally float focusEnabled focusRect	mouseX mouseY name namespace native new	switch synchronized tabChildren tabEnabled tabIndex textSnapshot
highquality lockroot name parent quality rotation	char class const constructor contextMenu continue	for forceSmoothing framesLoaded function get goto	null numChildren opaqueBackground override package parent	this throw throws to totalFrames trackAsMenu
soundbuftime target totalframes url visible width	currentFrame currentLabel currentLabels currentScene debugger default	graphics height hitArea if implements import	private protected prototype public return root	transform transient true try type typeof
x xmouse xscale y ymouse yscale	delete do double doubleClickEnabled dropTarget dynamic	in include instanceof interface internal intrinsic	rotation scale9Grid scaleX scaleY scenes scrollRect	use useHandCursor var virtual visible void
abstract accessibilityProperties as blendMode boolean break	each else enabled enum export extends	is loaderInfo long mask menu mouseChildren	set short soundTransform stage static stop	volatile while

	false	mouseEnabled	super	

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

사용자 정의 변수 편집/삭제

1. [프로젝트] > [변수]를 선택합니다.
2. 변수 목록에서 편집할 변수를 선택합니다.
3. 다음 중 하나를 수행합니다.
   - 변수를 편집하려면 변수의 값/설명을 수정하고 [업데이트]를 클릭합니다.
   - 목록에서 변수를 삭제하려면 [제거]를 클릭합니다.

참고: 텍스트 캡션에서 사용 중인 변수나 시스템 변수는 삭제할 수 없습니다. 동작에서 참조되는 변수를 제거하면 동작이 [계속]으로 재설정됩니다.

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

스크립팅 자습서

프로젝트의 변수 만들기
슬라이드의 개체 만들기
로그인 슬라이드의 고급 동작 만들기
전자 메일 및 시작 슬라이드용 고급 동작 만들기
로그인 슬라이드에 고급 동작 적용
로그인 후 다음 슬라이드에 고급 동작 적용
기타 자습서 및 예제

다음 자습서는 Adobe Captivate에서 스크립트 사용을 시작하는 데 도움을 줍니다.

사용자 이름과 암호를 입력하는 필드가 있는 로그인 슬라이드를 만들라는 메시지가 표시됩니다.

사용자가 올바른 값을 입력하면 다음 동작이 발생합니다.

- 프로젝트가 다음 슬라이드로 이동합니다.
- 다음 슬라이드의 텍스트 캡션에 "<사용자 이름>님 환영합니다" 메시지가 표시됩니다.
- 기본 전자 메일 편집기가 로그인 정보를 받은 사용자의 전자 메일 ID를 사용하여 열립니다.

사용자가 잘못된 정보를 입력하면 사용자에게 정보를 다시 입력하도록 요청하는 텍스트 캡션이 표시됩니다.

프로젝트의 변수 만들기

맨 위로

1. [프로젝트] > [변수]를 선택합니다.
2. 값이 user인 varUserName 변수를 만듭니다. 자세한 내용은 사용자 정의 변수 만들기를 참조하십시오.
3. 값이 password인 varPassword 변수를 만듭니다.

슬라이드의 개체 만들기

맨 위로

1. 열려 있는 프로젝트에서 사용자 이름 및 암호를 입력하기 위한 2개의 텍스트 입력 상자를 삽입합니다. 텍스트 입력 상자는 양식 필드의 역할을 하도록 설정되어야 합니다.
   참고: 텍스트 입력 상자가 양식 필드 역할을 하도록 설정하려면 [속성 관리자]에서 텍스트 입력 상자를 선택하고 [사용자 입력 유효성 검사]를 선택 취소합니다.
2. [사용자 이름] 필드에서 [전송] 단추를 삭제합니다.
3. 사용자 이름에 대해 다음 옵션을 설정합니다.
   - [동작]에서 [성공한 경우]로 이동한 다음 [동작 없음]을 선택합니다.
   - [무한 시도]를 선택 취소합니다.
     참고: 이 옵션은 [사용자 입력 유효성 검사]를 비활성화하면 자동으로 비활성화됩니다.
   - [속성 관리자]의 [동작] 영역에서 [마지막 시도] 필드의 [계속]을 선택합니다.
   - [관련 변수] 필드에서 필드를 varUserName 변수와 연관시킵니다(속성 관리자의 [일반] 영역).
4. 암호의 텍스트 입력 필드를 두 번 클릭하고 다음 옵션을 설정합니다.
   - [성공한 경우] 필드에서 [계속]을 선택합니다.
   - [무한 시도]를 선택 취소합니다.
   - [마지막 시도 후] 메뉴에서 [계속]을 선택합니다.
   - [관련 변수]에서 varPassword를 선택합니다.
5. 텍스트 캡션을 삽입하고 다음을 수행합니다.
   - 캡션에 다음 텍스트를 입력합니다. "잘못된 사용자 이름/암호입니다. 다시 시도하십시오."
   - [이름]에서 캡션의 이름을 FailureCaption으로 변경합니다. [보임] 옵션을 선택 취소합니다. 이를 수행하면 스크립트의 조건이 캡션을 활성화할 때까지 캡션이 숨겨집니다.
6. 빈 슬라이드를 삽입합니다.

7. 시작 텍스트 및 varUserName 변수를 Welcome $$varUserName$$ 형식으로 텍스트 캡션에 삽입합니다.
8. 프로젝트를 variables.cp로 저장합니다.

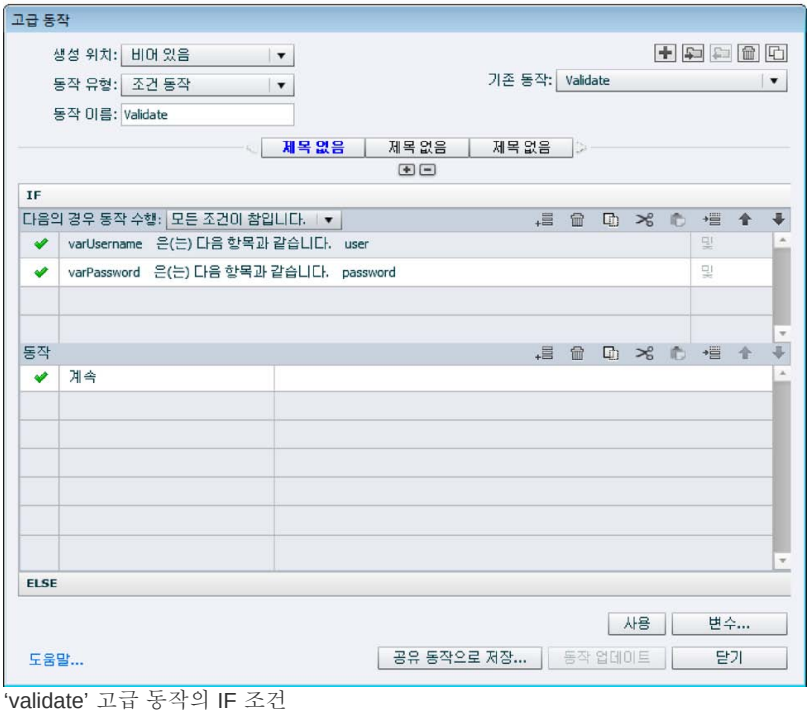
로그인 슬라이드의 고급 동작 만들기

맨 위로

로그인 슬라이드의 고급 동작은 다음을 수행해야 합니다.

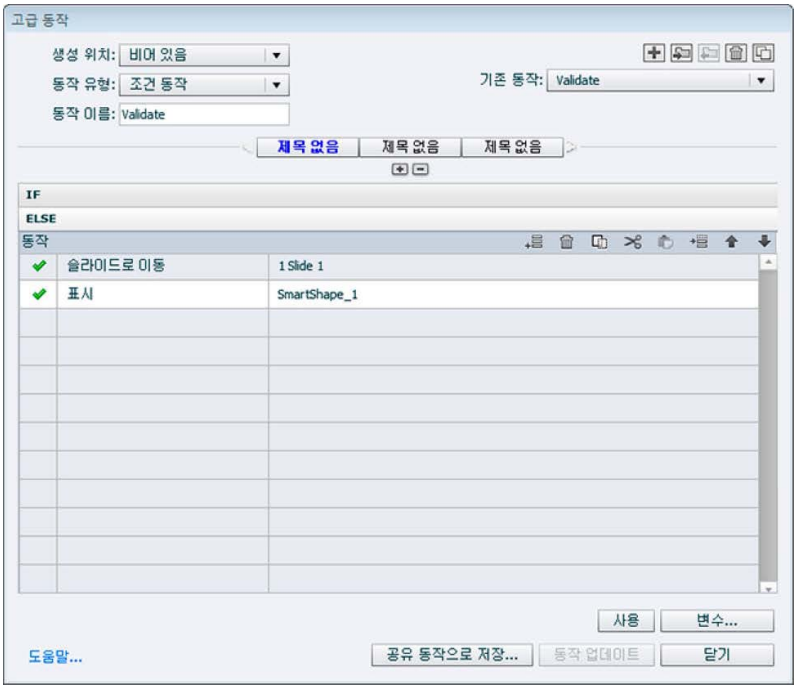
- 로그인 및 암호 필드에 올바른 정보가 입력되었는지 확인합니다.
- 정보가 올바른 경우 다음 슬라이드로 이동합니다.
- 정보가 잘못된 경우 로그인 슬라이드에 계속 있으면서 사용자에게 로그인 정보를 다시 입력하도록 요청하는 텍스트 캡션을 표시합니다.

1. [프로젝트] > [고급 동작]을 선택합니다.
2. 스크립트 창에서 다음을 수행합니다.
   a. [동작 유형]으로 [조건부 동작]을 클릭합니다.
   b. 스크립트 이름을 'validate'로 지정합니다.
   c. [IF] 섹션에서 행을 두 번 클릭하고 드롭다운 목록에서 적절한 옵션을 선택합니다. 선택할 옵션은 다음 그림을 참조하십시오.



'validate' 고급 동작의 IF 조건

   d. [동작] 섹션에서 첫 번째 행을 두 번 클릭하고 동작을 [계속]으로 지정합니다.
   e. [Else] 헤더를 클릭하고 행을 두 번 클릭한 다음 아래와 같이 적절한 옵션을 지정합니다.



'validate' 고급 동작의 ELSE 조건

이제 코드의 개별 줄이 어떤 역할을 하는지 살펴보겠습니다.

IF 조건의 코드 줄

이 코드는 사용자가 각 필드에서 로그인 자격 증명 사용자 및 암호를 사용했는지를 확인합니다.

IF 조건이 true인 경우 수행되는 동작

사용자 이름과 암호를 올바르게 입력한 경우 이 프로젝트는 다음 슬라이드로 이동합니다.

ELSE 조건의 코드 줄

사용자 정보가 올바르지 않은 경우 프로젝트는 로그인 슬라이드에 계속 있습니다. FailureCaption이라는 텍스트 캡션이 표시됩니다.

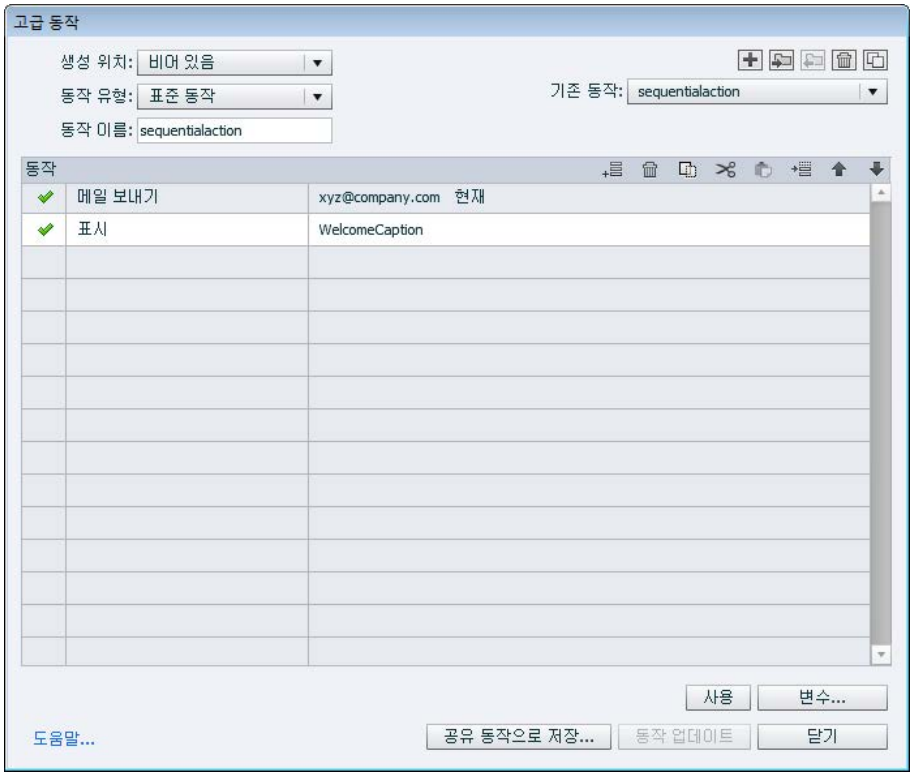
전자 메일 및 시작 슬라이드용 고급 동작 만들기

맨 위로

스크립트 창에서 다음을 수행합니다.

다음 코드를 사용하여 sequential action이라는 스크립트를 만듭니다.

1. [동작 유형]으로 [표준 동작]을 클릭합니다.
2. 스크립트 이름을 'sequentialaction'으로 지정합니다.
3. 행을 두 번 클릭하고 아래와 같이 옵션을 지정합니다.



'sequential action'의 코드 줄

이제 코드의 개별 줄이 어떤 역할을 하는지 살펴보겠습니다.

'sequential action'의 첫 번째 코드 줄

로그인이 성공하면 코드에서는 [받는 사람] 필드에 전자 메일 ID xyz@company.com을 표시한 상태로 기본 전자 메일 편집기를 엽니다.

'sequential action'의 두 번째 코드 줄

"<로그인 이름>님 환영합니다" 텍스트를 포함하는 텍스트 캡션이 표시됩니다.

로그인 슬라이드에 고급 동작 적용

맨 위로

❖ 로그인 슬라이드를 두 번 클릭하고 [속성 관리자]에서 다음 동작을 설정합니다.

- [입력할 때]: [계속]을 선택합니다.
- [나올 때]: [고급 동작 실행]을 선택하고, [동작] 메뉴에서 [유효성 검사]를 선택합니다.

로그인 후 다음 슬라이드에 고급 동작 적용

맨 위로

❖ 디스플레이 슬라이드를 두 번 클릭하고 [속성 관리자]에서 다음 동작을 설정합니다.

- [입력할 때]: [고급 동작 실행]을 선택하고 [동작] 메뉴에서 [sequential action]을 선택합니다.
- [나올 때]: [다음 슬라이드로 이동]을 선택합니다.

프로젝트를 실행하고, 프로젝트의 목표를 달성했는지 여부를 확인합니다.

기타 자습서 및 예제

맨 위로

- Lieve Weymeis의 팁:
  - 사용자 정의 과정 메뉴
  - 여러 점수를 포함하는 테스트 만들기
  - 여러 점수를 기반으로 하는 결론
  - 사용자 정의 피드백이 포함된 부분 점수

참고 항목

공유하고 싶은 자습서가 있습니까?

고급 동작을 사용한 키패드 시뮬레이션 만들기
Lieve Weymeis
별로 복잡하지 않은 고급 표준 및 조건부 동작의 예제입니다.

Null은 어디에**?**
Lieve Weymeis
고급 동작에서 null 값을 참조하는 방법에 대한 비디오 자습서입니다.

Captivate 5로 게임 결과 보드 만들기
Lieve Weymeis
게임 결과 보드를 위한 고급 동작을 만드는 방법에 대한 자습서입니다.

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

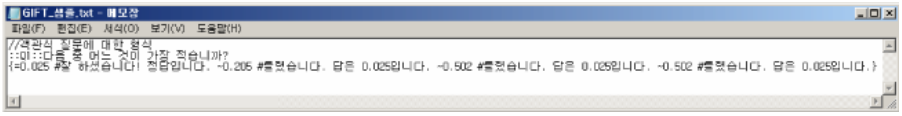
퀴즈 만들기

이 페이지에 연결된 내용 중 일부는 영어로만 표시될 수 있습니다.

GIFT 형식 파일에서 질문 가져오기(Cp 7)

Adobe Captivate에서 수동으로 질문 슬라이드를 추가하는 대신, GIFT 파일에서 바로 문제 은행을 가져올 수 있습니다. 과정에 수많은 질문을 추가해야 할 경우 GIF 형식 파일을 만들고 이 파일로부터 질문을 가져오는 방식이 편리합니다.

GIFT는 General Import Format Technology(일반 가져오기 형식 기술)을 의미하며 이 방식을 사용하면 일반 텍스트로 된 질문을 생성할 수 있습니다. 이러한 파일은 텍스트 파일로 저장하고 Adobe Captivate 또는 Moodle로 가져올 수 있습니다.



LMS로 Moodle를 사용하고 있다면 이미 질문이 GIFT 형식으로 되어 있을 가능성이 높습니다. Moodle에서 질문을 내보내고 Adobe Captivate 과정으로 가져올 수 있습니다. 또는, 로컬 컴퓨터에 저장된 파일을 직접 가져올 수도 있습니다.

질문이 GIFT 형식으로 준비되어 있지 않은 경우, 쉽게 GIFT 형식으로 질문을 변환할 수 있습니다. 그런 다음 파일을 일반 .txt 형식으로 저장한 다음 Adobe Captivate로 가져옵니다. 다음은 GIFT 파일의 일반 구문 형식입니다.

```
::이중 콜론의 질문 제목:: 질문은 여기에 위치합니다 {답변은 여기에 위치합니다}
```

이 문서는 질문을 GIFT 형식으로 만드는 방법을 쉽게 설명하고 있습니다. GIFT 형식에 대한 자세한 내용은 이 문서를 참조하십시오.

지원되는 질문 유형

맨 위로

질문 유형	지원 여부
객관식	✔
참/거짓	✔
단답형	✔
짝짓기	✔
수필	
설명	
숫자 질문	✔

질문 가져오기

맨 위로

1. [퀴즈] > [GIFT 형식 파일 가져오기]를 클릭합니다.

2. GIFT 형식의 질문을 포함하는 텍스트 파일을 선택하고 [열기]를 클릭합니다.

   파일의 질문을 구문 해석되고 Adobe Captivate로 불려옵니다. Adobe Captivate에서 지원되지 않는 질문 및 대답이 파일에 포함된 경우 오류 메시지가 세부 사항과 함께 표시됩니다.

질문을 가져온 후에는 다른 Adobe Captivate 질문 슬라이드처럼 속성을 지정할 수 있습니다. 퀴즈 속성에 대한 자세한 내용은 퀴즈 속성을 참조하십시오.

참고: 질문을 GIFT 형식으로 문제 은행으로 가져올 수도 있습니다. 문제 은행 만들기를 참조하십시오.

(cc) BY-NC-SA Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

사용자의 퀴즈 복귀 허용

퀴즈로 복귀 동작 사용
퀴즈 범위에 대한 변수

퀴즈의 범위는 첫 번째 질문 슬라이드로 시작하여 사용자가 다음 단계 중 하나에 도달했을 때 종료됩니다.

- 결과 슬라이드에 도달합니다.
- 결과 슬라이드가 숨겨진 경우 결과 슬라이드의 바로 앞 슬라이드에 도달합니다.

사용자가 퀴즈 범위 안에 있는 상태에서 다른 콘텐트 또는 해법 슬라이드로 이동하는 경우 사용자의 퀴즈 복귀를 허용할 지 결정할 수 있습니다. 이렇게 하려면 [퀴즈로 복귀] 동작을 다음 개체 중 하나에 지정합니다.

- 슬라이드의 비대화성 개체 중 하나. 비대화성 개체는 클릭 상자, 단추 또는 텍스트 입력 상자가 될 수 있습니다.
- [슬라이드 종료] 동작.

  참고: 이 옵션은 질문 슬라이드에는 적용되지 않습니다.

[퀴즈로 복귀] 동작은 기존 또는 새 대화형 개체에 지정할 수 있습니다. 기존 개체에 동작을 지정할 때 Adobe Captivate는 사용자가 퀴즈에서 슬라이드로 이동할 때에만 동작을 연결합니다. 그 외의 경우 [계속] 동작이 개체와 연결됩니다.

예를 들어 답변이 틀린 사용자를 위한 해법 슬라이드로 사용할 콘텐트 슬라이드가 있다고 가정해 봅니다. 콘텐트 슬라이드에 대한 동작을 [퀴즈로 복귀]로 변경하면 다음과 같은 변화가 생깁니다.

- 사용자가 처음으로 해당 슬라이드를 방문할 경우 단추가 '다음' 단추처럼 작동합니다. 이 구조는 해당 슬라이드를 일반 콘텐트 슬라이드처럼 다룰 수 있도록 해 줍니다.
- 사용자가 단추를 클릭하면 퀴즈로 돌아갑니다.

퀴즈로 복귀 동작 사용

맨 위로

1. 질문 슬라이드를 필요한 해법 슬라이드 또는 콘텐트 슬라이드로 이동하도록 구성합니다. 이렇게 하려면 [제출] 단추를 클릭하고 [속성 관리자]에서 동작을 [슬라이드로 이동]으로 변경하고 콘텐트 슬라이드를 선택합니다.
2. 다음 동작 중 하나를 수행합니다.
   - 콘텐트 슬라이드 또는 해법 슬라이드에서 아무 대화형 개체나 클릭하고 [속성 관리자]의 [동작] 목록에서 [퀴즈로 복귀]를 클릭합니다.
   - 슬라이드를 클릭한 다음 [속성 관리자]의 [동작] 아코디언에 있는 [나올 때] 목록에서 [퀴즈로 복귀]를 클릭합니다.

사용자가 [퀴즈로 복귀] 동작과 연결된 대화형 개체를 클릭하면 Adobe Captivate는 사용자를 다음 위치로 복귀시킵니다.

- 사용자의 대답이 틀리거나 질문을 건너 뛴 경우 가장 최근에 시도한 질문 슬라이드.
- 사용자의 답변이 맞은 경우 가장 최근에 시도한 질문 슬라이드 다음의 질문.
- 사용자가 퀴즈에 대한 답변을 시도하지 않았던 경우 다음 슬라이드로 이동합니다.

퀴즈 범위에 대한 변수

맨 위로

cpInQuizScope는 읽기 전용 시스템 변수로서 사용자가 슬라이드에서 퀴즈로 복귀할 수 있는지를 나타냅니다. cpInQuizScope의 값에 따른 설명은 다음과 같습니다.

- 값이 참이면 사용자가 슬라이드를 종료하거나 [퀴즈로 복귀] 동작이 지정된 대화형 개체를 클릭할 때 퀴즈로 복귀합니다.
- 값이 거짓이면 프로젝트의 다음 슬라이드로 이동합니다.

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

사전 테스트 삽입

사전 테스트 결과 보고
사전 테스트에서 분기
사전 테스트의 변수

사전 테스트 또는 사전 평가는 과정을 시작하기 전에 학습자의 지식을 평가하는 데 사용됩니다. 사전 테스트의 점수에 기반하여 과정의 특정 슬라이드 또는 모듈로 인도할 수 있습니다. 이 방식을 사용하면 학습자에게 적절한 콘텐트만 제공되므로 학습자의 시간을 효율적으로 사용할 수 있습니다.

1. [퀴즈] > [질문 슬라이드 삽입]을 클릭합니다.
2. 사전 테스트에 사용할 질문의 유형을 선택하고 필요한 질문의 수를 입력합니다.
3. 각 질문 유형에 해당하는 드롭다운 목록에서 [사전 테스트]를 클릭합니다.

사전 테스트와 일반 퀴즈 질문의 차이점은 다음과 같습니다.

사전 테스트	일반 퀴즈 질문
무작위 질문 슬라이드를 포함 불가	무작위 질문 슬라이드를 포함 가능
사전 설정 동작 편집	기본적으로 관련 고급 동작 없음
성공한 경우 동작 없음	성공한 경우 동작
재생 막대는 CPTX 프로젝트에서 항상 숨겨져 있습니다(일반 퀴즈 질문도 포함).	재생 막대가 스킨 편집기에서 활성화되어 있으면 사용할 수 있습니다. [환경 설정]에서 [퀴즈의 재생 막대 숨기기]를 선택하면 일반 퀴즈 질문에서 재생 막대를 숨길 수 있습니다.

사전 테스트 결과 보고

맨 위로

LMS, Acrobat.com, Adobe Connect 또는 사용자 네트워크의 서버에 보고될 수 있는 사전 테스트 세부 사항은 다음과 같습니다.

- 슬라이드 보기
- 사용자 상호 작용 데이터

중요: Adobe Captivate를 사용하여 사전 테스트 점수를 보고할 수는 없습니다. 그러나 Adobe eLearning Suite의 Mulit-SCO Packager를 사용하여 LMS에 사전 테스트 점수를 보고할 수 있습니다. 자세한 내용은 Adobe eLearning Suite 문서를 참조하십시오.
사전 테스트 보고를 사용하려면 다음을 수행합니다.

1. [편집] > [환경 설정] > [보고]를 클릭합니다.
2. [이 프로젝트에 대해 보고 사용]을 선택하고 적절한 옵션을 선택합니다. LMS에 결과가 보고되게 하려면 해당 LMS가 지원하는 표준에 따라 SCORM 1.2, SCORM 2004 또는 AICC를 클릭합니다.
3. [성공/완료 조건] 및 [보고할 데이터]를 지정합니다. 자세한 내용은 성공/완료 조건 및 보고할 데이터를 참조합니다.

사전 테스트에서 분기

맨 위로

1. 필름 스트립에서 사전 테스트 질문 슬라이드 중 하나를 클릭합니다.
2. [퀴즈 속성] 패널의 [동작] 아코디언에서 [사전 테스트 동작 편집]을 클릭합니다.

   사전 테스트와 관련된 기본 동작인 CpPrestestAction이 [고급 동작] 대화 상자에 나타납니다.
3. IF, 동작 및 ELSE 영역에서 적절한 값을 선택하여 고급 동작을 편집합니다.
   - 기본적으로 [사전 설정 동작 편집]에는 IF 영역에 cpQuizInfoPretestScorePercentage라는 변수가 포함됩니다. 퀴즈 설정에서 퀴즈 점수로 백분율 대신 포인트를 선택한 경우 변수 이름을 두 번 클릭하고 cpQuizInfoPretestPointScored를 선택합니다.
   - 사전 테스트 점수에 부분 점수 또는 마이너스 점수를 지정한 경우 cpQuizInfoQuestionPartialScoreOn 등의 다른 변수도 사용할 수 있습니다.

사전 테스트와 함께 과정의 개별 모듈로 일반 퀴즈 질문도 포함할 수 있습니다. 이러한 경우 결과 슬라이드의 퀴즈 검토를 클릭하면 모듈에서 사전 테스트가 아니라 사용자가 본 퀴즈로 이동합니다.

맨 위로

사전 테스트의 변수

cpQuizinfoPretestPointsscored 사용자의 사전 테스트 점수를 포인트 형식으로 반환합니다. 예: 20.
cpQuizInfoPretestScorePercentage 사용자의 사전 테스트 점수를 백분율로 반환합니다. 예: 50%.

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

질문 슬라이드 삽입

기본 질문 슬라이드
퀴즈 결과 슬라이드

질문 슬라이드를 삽입하기 전에 퀴즈 환경 설정을 지정했는지 확인하십시오. 퀴즈 환경 설정에 대한 자세한 내용은퀴즈 환경 설정을 참조하십시오.

1. 열려 있는 프로젝트에서 질문 슬라이드를 삽입할 슬라이드를 선택합니다.
2. [퀴즈] > [질문 슬라이드]를 선택합니다.
3. 다음 중에서 질문 유형을 선택하고 삽입해야 하는 각 유형의 질문 슬라이드 수를 지정합니다.
   객관식 목록에서 정답을 하나 이상 선택합니다.

   참/거짓 [참]이나 [거짓](또는 [예]나 [아니요])을 선택합니다.

   공백 채우기 문장이나 구의 공백을 채웁니다.

   단답형 단어나 구를 입력합니다.

   짝짓기 두 목록에 있는 항목을 짝짓기합니다.

   핫스폿 슬라이드의 영역으로 포인터를 이동합니다.

   순서 나열된 항목을 올바른 순서로 정렬합니다.

   평가 척도(리커트) 문장에 동의하는 수준을 나타냅니다.

   무작위 질문 질문이 연결된 문제 은행에서 임의로 선택된 질문이 표시됩니다. [무작위 질문]을 선택한 후 [연결된 문제 은행]에서 적절한 문제 은행을 선택합니다. 자세한 내용은 무작위 질문 슬라이드를 참조하십시오.

   참고: 위젯 질문 슬라이드만 문제 은행에 추가할 수 있습니다.
4. 질문의 수를 지정합니다.
5. 점수를 매길 질문인지 투표인지 또는 사전 테스트 질문인지 지정합니다.

   점수를 매길 질문 질문에 할당한 점수를 사용하여 사용자를 평가합니다.

   투표 질문 사용자 피드백을 받습니다.
   참고: 평가 척도(리커트) 질문에는 점수 매기기 옵션을 사용할 수 없습니다.

   사전 테스트 과정을 시작하기 전에 주제에 대한 사용자의 지식을 평가합니다.

필름 스트립에 자리 표시자 질문 및 대답을 가지는 새 슬라이드가 나타납니다. 전형적인 기본 질문 슬라이드에 대한 설명은 기본 질문 슬라이드를 참조하십시오.

선택한 질문 슬라이드 외에 Adobe Captivate는 질문 슬라이드 뒤에 퀴즈 결과 슬라이드를 삽입합니다. 이 슬라이드는 모든 질문 슬라이드에 걸쳐 사용자가 얻은 점수를 요약합니다. 퀴즈 결과 슬라이드에 대한 자세한 내용은 퀴즈 결과 슬라이드를 참조하십시오.

질문 슬라이드를 삽입한 후 자리 표시자 질문 및 대답을 필요한 텍스트로 바꿉니다. 여러 유형의 슬라이드를 설정하는 방법에 대한 자세한 내용은 질문 슬라이드 설정을 참조하십시오.

참고 항목

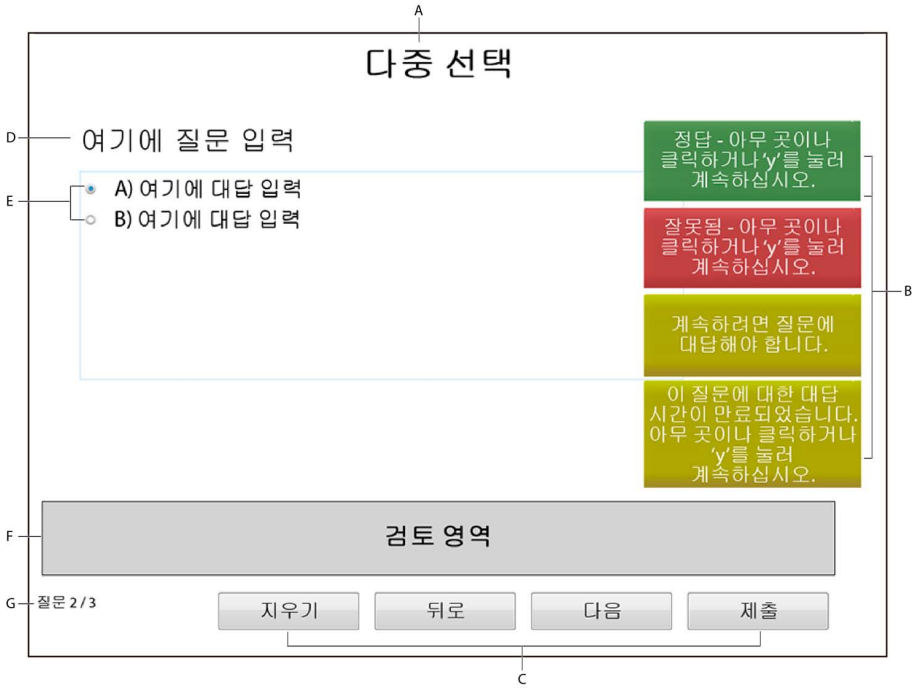
공유하고 싶은 자습서가 있습니까?

Captivate 5 빠른 팁: 강력해진 퀴즈 만들기
Rick Zanotti
질문 슬라이드를 삽입하는 일반적인 작업 과정을 설명하는 비디오입니다.

기본 질문 슬라이드

맨 위로

전형적인 기본 질문 슬라이드는 질문, 답변 선택 항목, 대화형 단추 및 기본 캡션에 대한 자리 표시자를 포함합니다.



전형적인 기본 질문 슬라이드

A. 질문 유형 **B.** 퀴즈 캡션 **C.** 퀴즈 단추 **D.** 질문 자리 표시자 **E.** 답변 선택 항목 **F.** 검토 영역 **G.** 진행률 표시기

질문 유형 객관식 및 참/거짓 등 슬라이드를 삽입할 때 선택한 질문 유형을 표시합니다.

질문 자리 표시자 기본 텍스트를 편집하여 질문을 입력할 수 있습니다.

답변 선택 항목 기본 텍스트를 편집하여 사용자에게 제공할 답변 선택 항목을 입력할 수 있습니다.

[퀴즈 속성] 패널을 사용하여 답변 선택 항목의 수를 늘릴 수 있습니다.

참고**:** 질문에 대한 정답을 지정하는 방법은 질문 유형에 따라 다릅니다. 자세한 내용은질문 슬라이드 설정을 참조하십시오.

검토 영역 사용자가 [퀴즈 결과 슬라이드]의 [퀴즈 검토] 단추를 사용하여 퀴즈를 검토할 때 사용자에게 사전 구성된 메시지를 표시합니다. 메시지는 [퀴즈 환경 설정]에서 구성할 수 있습니다([편집] > [환경 설정] > [퀴즈] > [설정] > [질문 검토 메시지]).

퀴즈 단추 사용자가 대답을 다시 설정하거나 질문을 건너뛰거나 이전 질문으로 돌아가거나 대답을 제출하게 해 줍니다. [퀴즈 속] 패널을 사용하여 이 단추를 숨기거나 표시할 수 있습니다.

퀴즈 캡션 사용자가 퀴즈에 대답할 때 적절한 메시지를 제공해 줍니다. 자세한 정보는 퀴즈 속성을 참조하십시오.

진행률 표시기 상대적 또는 절대적 방식으로 사용자에게 질문 번호를 표시해 줍니다. 프로젝트 환경 설정에서 진행률 표시기를 비활성화하거나 유형을 변경할 수 있습니다. 자세한 내용은 진행률 표시기 환경 설정 지정을 참조하십시오.

퀴즈 결과 슬라이드

맨 위로

퀴즈 결과 슬라이드는 퀴즈 끝에 사용자의 성과를 요약합니다. [퀴즈 속성] 패널을 사용하여 기본 매개 변수를 숨기거나 표시할 수 있습니다.

사용자는 과정을 계속하거나 퀴즈를 검토할지 선택할 수 있습니다. 사용자가 퀴즈를 검토할 때 질문 슬라이드의 검토 영역에 사전 구성된 메시지가 표시됩니다. 이 메시지는 사용자가 질문에 올바르게 대답하였는지 또는 질문을 건너뛰었는지 표시합니다. 검토 메시지는 [환경 설정]에서 사용자 정의할 수 있습니다([편집] > [환경 설정] > [퀴즈] > [설정] > [퀴즈 검토 메시지]).

기본적으로 퀴즈 결과 슬라이드는 질문 슬라이드 뒤에 삽입됩니다. 필름 스트립에서 슬라이드를 과정 맨 뒤 또는 기타 원하는 위치로 끌어 이동할 수 있습니다.

슬라이드를 삭제한 경우 프로젝트 환경 설정에서 [퀴즈 맨 뒤에 점수 표시]를 클릭하여 다시 삽입할 수 있습니다([편집] > [환경 설정] > [퀴즈] > [설정]).

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

퀴즈 환경 설정

일반 퀴즈 환경 설정 지정
합격 또는 불합격 환경 설정 지정
메시지 및 단추 레이블 지정
진행률 표시기 환경 설정 지정

일반 퀴즈 환경 설정 지정

맨 위로

1. [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 Adobe Captivate > [환경 설정](Mac OS)을 선택합니다.
2. [환경 설정] 대화 상자의 [퀴즈] 메뉴에서 [설정]을 선택합니다.
3. 다음 필드에 정보를 입력합니다.
4. 이름 퀴즈의 이름을 입력합니다. 퀴즈가 두 개 이상 포함된 프로젝트에서 이름을 지정하면 퀴즈를 쉽게 식별할 수 있습니다.

   필수 메뉴에서 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.

   선택 사항 **-** 사용자가 이 퀴즈를 건너뛸 수 있음 사용자가 퀴즈를 건너뛰고 프로젝트를 진행할 수 있습니다.

   필수 **-** 계속하려면 사용자가 퀴즈를 풀어야 함 사용자가 모든 질문 슬라이드를 거쳐야 프로젝트가 다음 슬라이드로 이동합니다.

   합격 필요 **-** 계속하려면 사용자가 이 퀴즈에 합격해야 함 사용자가 퀴즈에서 필요한 점수를 얻어야 프로젝트가 다음 슬라이드로 이동합니다.

   모두 대답 **-** 계속하려면 사용자가 모든 질문에 대답해야 함 사용자가 모든 질문 슬라이드에 응답해야 프로젝트가 다음 슬라이드로 이동합니다.

   목표 **ID** 질문 슬라이드가 속한 퀴즈의 ID입니다. 여러 퀴즈가 포함된 마스터 퀴즈에서 목표 ID는 질문이 속해 있는 퀴즈를 식별하는 데 도움을 줍니다.

   상호 작용 **ID** 접두사 사용자가 질문 슬라이드에서 수행하는 모든 동작에 고유한 상호 작용 ID가 할당됩니다. 예를 들어 사용자가 특정 질문에 대해 처음에는 틀리게 대답하고 다음 번에 올바르게 대답한 경우 Adobe Captivate는 상호 작용 ID를 두 개 생성합니다. 할당된 문자로 접두사를 지정하여 생성된 상호 작용 ID를 사용자 정의하려면 이 필드를 사용합니다.

   대답 순서 섞기 대답이 여러 개 있는 질문 슬라이드의 경우 사용자가 다음에 동일한 질문 슬라이드를 시도하면 대답 순서가 섞입니다.

   모두 제출 이 옵션을 사용하면 사용자가 대답한 질문을 검토 및 수정하고 동시에 모든 질문을 제출할 수 있습니다. 자세한 내용은 동시에 전체 답변 제출을 참조하십시오.

   분기 인식 이 옵션을 사용하면 사용자가 본 '분기'의 질문에만 기반하여 최종 점수를 계산합니다. 예를 들어 각 하나의 퀴즈를 가지는 두 모듈로 분기되는 퀴즈를 포함하는 프로젝트를 가정해 봅니다. 사용자가 10점짜리 질문 3개로 구성된 모듈에 도달하면 총 점수는 30점으로 간주됩니다.

   이 옵션을 사용하지 않으면 사용자가 실제로 본 모듈이 아닌 프로젝트의 전체 질문 수에 기반하여 점수를 계산합니다.

   참고**:** 사전 테스트는 기본적으로 분기를 인식하지 않습니다.

   진행 상태 표시 퀴즈 내에서 사용자에게 현재 진행 중인 질문 번호를 표시하려면 이 옵션을 선택합니다. 자세한 내용은 진행률 표시기 환경 설정 지정을 참조하십시오.

   뒤로 이동 허용 사용자가 이전에 시도한 슬라이드를 방문할 수 있습니다.

   퀴즈가 끝나면 점수 표시 퀴즈가 끝날 때 사용자가 점수를 볼 수 있도록 합니다. 사용자가 퀴즈에 합격하거나 불합격했을 때 표시되는 메시지를 사용자 정의할 수 있습니다. 메시지를 사용자 정의하려면 [퀴즈 결과 메시지]를 클릭합니다. 점수 슬라이드에 표시할 옵션을 사용자 정의할 수도 있습니다.

   합격 메시지 사용자가 퀴즈에 합격했을 때 표시되는 텍스트를 사용자 정의합니다. 또는 사용자에게 메시지를 표시하지 않으려는 경우 이 옵션을 비활성화할 수 있습니다.

   불합격 메시지 사용자가 퀴즈에 불합격했을 때 표시되는 텍스트를 사용자 정의합니다. 또는 사용자에게 메시지를 표시하지 않으려는 경우 이 옵션을 비활성화할 수 있습니다.

   전자 메일 단추 텍스트 전자 메일 단추에 대한 텍스트를 지정합니다. 사용자가 단추를 클릭하여 지정된 주소로 전자 메일 메시지를 보낼 수 있습니다.

   점수 표시 결과 슬라이드에 사용자의 점수를 표시합니다.

   가능한 최대 점수 표시 모든 질문에 올바르게 대답한 경우 가능한 최대 점수입니다.

   정답 수 표시 사용자가 올바르게 답변한 질문 수입니다.

총 질문 수 표시 사용자가 답변한 질문 수입니다.

정확도 표시 백분율로 표시한 사용자의 점수입니다.

퀴즈 시도 횟수 표시 사용자가 시도한 횟수입니다.

사용자가 퀴즈를 검토할 수 있음 사용자가 퀴즈를 마치고 점수가 표시되면 퀴즈를 검토할 수 있습니다. 이 옵션을 사용하면 사용자가 잘못 대답한 질문과 그에 대한 정답을 확인할 수 있습니다. 피드백에 제공되는 메시지를 사용자 정의할 수 있습니다. [질문 검토 메시지]를 클릭하여 피드백 메시지를 사용자 정의합니다.

미완료 대답이 완료되지 않은 경우입니다.

정답 정답인 경우입니다.

부분 정답 대답이 부분적으로 맞는 경우입니다.

오답 사용자가 입력한 대답과 정답을 함께 표시합니다.

퀴즈의 재생 막대 숨기기 질문 및 결과 슬라이드에서 재생 막대를 숨기려면 이 옵션을 선택합니다.
참고: 사전 테스트 질문에는 재생 막대가 절대 표시되지 않습니다.

퀴즈 검토

사용자가 퀴즈에 대답한 후 퀴즈를 검토하면 Adobe Captivate에서는 이미지를 통해 그래픽 피드백을 제공합니다.

이미지/메시지	의미	표시되는 질문 유형...
	질문에 잘못 대답했습니다.	모두
	질문에 올바르게 대답했습니다.	모두
	질문에 대한 대답이 부분적으로 맞습니다.	객관식 질문(부분 점수가 활성화된 경우). 예를 들어 질문에 대해 두 개의 답을 선택해야 하는데 사용자가 하나만 선택했습니다.
이 질문에 완전히 답하지 않았습니다 ([환경 설정] > [퀴즈] > [설정] > [질문 검토 메시지]에 지정된 기본 메시지)	질문을 건너뛰었습니다.	사용자가 건너뛴 '점수를 매길' 질문의 유형
	건너뛴 대답	짝짓기 질문, 순서 질문, 객관식 질문, 답이 여러 개 있는 공백 채우기 질문 사용자가 짝짓기 질문의 콤보 상자에서 옵션을 선택하지 않은 경우를 예로 들 수 있습니다.
	정답	모두
	정답 목록	짝짓기 질문, 순서 질문, 공백 채우기 질문 예를 들어 사용자가 순서 질문에 잘못 대답하면 스티커 아이콘에 올바른 순서의 대답이 제공됩니다.
	정답(핫스폿 질문에서)	핫스폿 질문
	오답	모두
	오답(핫스폿 질문에서)	핫스폿 질문 이 아이콘은 핫스폿 질문에서 사용자가 클릭한 모든 오답에 표시됩니다.

이러한 이미지는 <설치 폴더>/Gallery/Quiz/QuizReviewAssets 폴더에 있습니다. 이미지(PNG, FLA 및 SWF 파일)를 사용자 정의 이미지로 바꿀 수 있습니다. 그러나 기본 이미지와 같은 크기를 유지해야 좋은 결과를 얻을 수 있습니다.

합격 또는 불합격 환경 설정 지정

맨 위로

퀴즈에 합격하는 데 필요한 최소 점수를 설정할 수 있습니다. 사용자가 테스트에 합격하거나 실패한 경우 수행할 동작을 정의할 수도 있습니다.

1. [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 Adobe Captivate > [환경 설정](Mac OS)을 선택합니다.

2. [환경 설정] 대화 상자의 [퀴즈] 메뉴에서 [합격] 또는 [불합격]을 선택합니다.
3. [합격/불합격] 옵션에서 다음 중 하나를 수행합니다.
   - 사용자가 퀴즈에 합격해야 하는 최소 백분율을 설정합니다.
   - 사용자가 퀴즈에 합격해야 하는 최소 점수를 설정합니다.
4. 사용자가 퀴즈에 합격한 후에 진행할 프로젝트 과정을 결정하려면 [합격 점수를 받은 경우] 섹션에서 동작을 선택합니다.

   계속 동영상이 다음 정의된 동작으로 이동합니다.

   이전 슬라이드로 이동 사용자에게 이전 슬라이드가 표시됩니다.

   다음 슬라이드로 이동 동영상이 다음 슬라이드로 이동합니다.

   마지막으로 본 슬라이드로 이동 [뒤로] 단추와 비슷합니다. 동영상이 이전에 본 슬라이드로 이동합니다.

   퀴즈로 복귀 사용자를 다음 위치로 돌려 보냅니다.
   - 사용자가 대답이 틀리거나 질문을 건너뛴 경우에는 마지막으로 시도했던 질문 슬라이드.
   - 사용자가 질문에 올바르게 대답한 경우에는 마지막으로 시도한 질문 슬라이드 다음의 질문.

   슬라이드로 이동 동영상이 지정된 슬라이드로 이동합니다.

   URL 또는 파일 열기 사용자가 인터넷에 연결된 경우 지정된 웹 페이지와 함께 웹 브라우저가 열립니다. 또는 지정한 파일을 열 수 있습니다.

   다른 프로젝트 열기 지정된 Adobe Captivate 프로젝트를 엽니다.

   전자 메일 보내기 [받는 사람] 필드에 전자 메일 주소가 지정된 상태로 기본 전자 메일 편집기의 초안이 열립니다.

   JavaScript 실행 Adobe Captivate에서 지정된 JavaScript를 실행합니다.

   고급 동작 실행 Adobe Captivate에서 응용 프로그램을 사용하여 작성된 스크립트를 실행합니다.

   표시 사용자가 개체에 필요한 동작을 수행하는 경우 지정된 숨겨진 개체가 표시됩니다.

   숨기기 사용자가 개체에 필요한 동작을 수행하는 경우 지정된 개체가 표시되지 않습니다.

   사용 사용자가 개체에 필요한 동작을 수행하는 경우 프로젝트의 다른 개체가 활성화됩니다.

   사용 안 함 사용자가 개체에 필요한 동작을 수행하는 경우 프로젝트의 다른 개체가 비활성화됩니다.

   할당 사용자가 개체에 필요한 동작을 수행하는 경우 지정된 변수의 값이 텍스트 캡션 내에 설정됩니다.

   증가 사용자가 개체에 필요한 동작을 수행하는 경우 지정된 변수의 값이 그에 따라 증가합니다.

   감소 사용자가 개체에 필요한 동작을 수행하는 경우 지정된 변수의 값이 그에 따라 감소합니다.

   다중 동작 사용자가 개체에 필요한 동작을 수행하는 경우 여러 동작이 사용자가 지정한 순서대로 수행됩니다.

   효과 적용 사용자가 필요한 동작을 수행하는 경우 연결된 효과가 적용됩니다.

   동작 없음 사용자가 슬라이드를 종료할 때 아무 동작도 수행되지 않습니다.
5. 사용자가 퀴즈에 불합격한 후에 진행할 프로젝트 과정을 결정하려면 [불합격 점수를 받은 경우] 섹션에서 동작을 선택합니다. 이 동작은 [합격 점수를 받은 경우] 섹션의 동작과 비슷합니다.

메시지 및 단추 레이블 지정

맨 위로

1. [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 Adobe Captivate > [환경 설정](Mac OS)을 선택합니다.
2. [환경 설정] 대화 상자의 [퀴즈] 메뉴에서 [기본 레이블]을 선택합니다.
3. [기본 질문 단추 레이블] 섹션의 [제출], [모두 제출], [지우기], [건너뛰기] 및 [뒤로] 단추의 기본 레이블 및 스타일을 변경합니다. 해당 슬라이드의 [속성 관리자]에서 단추를 비활성화하지 않는 한 모든 질문 슬라이드에 이 4개의 단추가 표시됩니다.

   레이블의 새 스타일을 만들려면 [새 스타일 만들기]를 클릭합니다. 자세한 내용은 개체 스타일을 참조하십시오.
4. 다음 항목에 사용할 텍스트 및 스타일을 지정합니다.
   정답 메시지 사용자가 정답을 제공하면 표시됩니다.

   오답 메시지 정의

   재시도 메시지 정의

   미완료 메시지 사용자가 질문에 대한 전체 답변을 제공하지 않은 경우 표시됩니다.

   시간 제한 메시지 사용자가 지정된 시간 내에 질문에 답변하지 않은 경우 표시됩니다. 질문 슬라이드의 [속성 관리자]를 사용하여 시간을 설정할 수 있습니다.

   부분 정답 메시지 객관식 질문에서 사용자가 부분적으로 맞는 답을 기재한 경우에 표시됩니다.

맨 위로

진행률 표시기 환경 설정 지정

진행률 표시줄은 질문에 대한 사용자의 진행 상황을 표시합니다.

진행률 표시기에 대한 환경 설정을 지정하려면

1. [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 Adobe Captivate > [환경 설정](Mac OS)을 선택합니다.
2. [환경 설정] 대화 상자에서 [퀴즈] > [설정]을 선택합니다.
3. [설정] 섹션에서 [진행 상태 표시]를 선택합니다.
4. 진행 유형을 지정합니다. 이 설정은 질문에 대한 사용자의 진행 상황을 진행률 표시줄에 표시하는 방법을 결정합니다.
   - [상대적 진행 상태]에는 현재 질문과 총 질문 수가 나열됩니다(예: "질문 3/10").
   - [절대적 진행 상태]에는 질문 번호만 나열됩니다(예: "질문 3").

   참고**:** 분기된 퀴즈의 경우 분기 경로가 정해져 있지 않을 수 있습니다. 예를 들어 사용자가 단추 A를 클릭하면 분기 1로 이동하고 그 외에는 분기 2로 이동합니다. 이러한 경우 Adobe Captivate는 상대적 진행 상태가 선택되었더라도 총 질문 수를 표시하지 않습니다.

속성 설정
스테이지에서 진행률 표시기를 선택한 다음 [속성 관리자]에서 속성을 지정합니다.
스타일 진행률 표시기의 스타일을 선택합니다. 새 스타일을 정의하려면 [편집] > [개체 스타일 관리자]를 선택합니다. 개체 스타일에 대한 자세한 내용은 내용 참조: 개체 스타일을 참조하십시오.
문자 옵션을 지정하여 진행률 표시줄의 텍스트 모습을 사용자 정의합니다.
기타 도움말 항목

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

무작위 질문 슬라이드

문제 은행 만들기
무작위 질문 슬라이드 만들기

무작위 질문 슬라이드에는 질문이 연결된 문제 은행에서 임의로 선택된 질문이 표시됩니다. 이러한 슬라이드는 퀴즈를 예측할 수 없게 하는 데 유용합니다. 무작위 질문 슬라이드에는 고유한 타임라인이 없지만 런타임에서 선택한 질문 슬라이드의 시간 배치를 사용합니다.

참고: 무작위 질문 슬라이드는 Flash 8 또는 Flash CS3으로 내보낼 수 없습니다.
무작위 질문 슬라이드를 만들기 전에 문제 은행을 만듭니다.

문제 은행 만들기

맨 위로

1. [퀴즈] > [문제 은행 관리자]를 선택합니다.
2. 왼쪽 패널 위에 있는 추가 단추(+)를 클릭하여 문제 은행을 추가합니다.
3. 표시된 텍스트 상자에 문제 은행 이름을 입력합니다.
4. 오른쪽 패널 위에 있는 추가 단추(+)를 클릭하여 문제 은행에 질문을 추가합니다.

   [질문 삽입] 대화 상자가 표시됩니다.
5. 질문 유형을 선택하고 삽입할 각 유형의 질문 슬라이드 수를 지정합니다.
6. GIFT 형식 파일에서 많은 수의 질문을 가져오려면 [GIFT 파일 가져오기]를 클릭합니다. GIFT 형식의 질문을 포함하는 .txt 파일을 선택합니다.
7. (선택 사항) 오른쪽 또는 왼쪽 패널에서 제거 단추(-)를 클릭하여 문제 은행이나 질문 목록에서 질문을 제거할 수 있습니다.
8. [질문 삽입] 대화 상자를 닫습니다. [문제 은행] 패널이 표시됩니다.
9. [문제 은행] 패널에서 질문 슬라이드를 선택하고 스테이지에서 퀴즈 내용을 추가합니다. 자세한 내용은 질문 슬라이드 설정을 참조합니다.

   참고: 일반 질문 슬라이드와 달리 문제 은행의 점수 매기기 질문에는 점수를 직접 지정할 수 없습니다. [속성 관리자]를 사용하여 무작위 질문 슬라이드에 점수를 할당할 수 있습니다.
10. 절차를 반복하여 문제 은행을 추가하고 문제 은행에 질문을 추가합니다.

문제 은행은 XML로 내보낼 수 없습니다. 그러나 [문제 은행 관리자]에서 오른쪽 클릭 메뉴를 사용하여 다음을 수행할 수 있습니다.

- 질문을 끌어 여러 문제 은행으로 이동합니다.
- 하나의 문제 은행에서 질문을 복사하여 다른 문제 은행으로 붙여넣습니다.
- 질문을 잠그고 잠금 해제하고 숨기고 표시합니다.

참고: [문제 은행] 패널을 사용하여 질문 슬라이드를 복사, 복제 또는 삭제할 수 있습니다.

질문 슬라이드를 문제 은행으로 이동

질문 슬라이드나 질문 슬라이드 그룹을 문제 은행으로 이동할 수 있습니다. 질문 슬라이드가 기본 프로젝트에서 제거되고 문제 은행에 배치됩니다. 또는 문제 은행에서 기본 프로젝트로 또는 다른 문제 은행으로 질문 슬라이드를 이동할 수 있습니다.

문제 은행이 슬라이드 그룹화를 지원하지 않으므로 그룹화된 슬라이드가 문제 은행으로 이동되면 모든 그룹화 정보가 손실됩니다. 따라서 질문 슬라이드가 다시 기본 프로젝트로 이동되면 질문 슬라이드는 그룹과 연결되지 않습니다.

질문 슬라이드를 복수의 슬라이드 그룹에서 문제 은행으로 이동하려면 그룹을 확장하고 질문 슬라이드를 선택한 다음 해당 슬라이드를 문제 은행으로 이동합니다.

참고: 문제 은행이나 기본 프로젝트로 질문 슬라이드를 이동한 작업은 실행 취소할 수 없습니다.

1. [필름 스트립]에서 문제 은행으로 이동해야 하는 질문 슬라이드를 선택합니다.

   필요한 경우 슬라이드를 여러 개 선택할 수 있습니다.
2. 슬라이드를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하거나(Windows) Ctrl 키를 누른 채 클릭하고(Mac OS) [질문 이동]을 선택한 다음 슬라이드를 이동할 문제 은행을 선택합니다.

질문을 문제 은행에서 다른 문제 은행으로 또는 기본 프로젝트로 이동

1. [문제 은행] 패널에서 문제 은행이나 기본 프로젝트로 이동해야 하는 질문 슬라이드를 선택합니다.

   필요한 경우 슬라이드를 여러 개 선택할 수 있습니다.

2. 슬라이드를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하거나(Windows) Ctrl 키를 누른 채 클릭하고(Mac OS) [질문 이동]을 선택한 다음 [기본 프로젝트] 또는 [문제 은행 번호]를 선택합니다.

질문을 다른 프로젝트의 문제 은행에서 가져오기

1. [파일] > [가져오기] > [문제 은행]을 선택합니다.
2. 가져올 프로젝트를 선택하고 [열기]를 클릭합니다.

   문제 은행이 [문제 은행 가져오기] 대화 상자의 왼쪽 패널에 표시되고 해당 질문이 오른쪽 패널에 표시됩니다.
3. 현재 프로젝트로 가져올 질문을 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

무작위 질문 슬라이드 만들기

맨 위로

1. [퀴즈] > [무작위 질문 슬라이드]를 선택합니다. 선택한 문제 은행의 질문으로 런타임에 대체될 새 슬라이드가 필름 스트립에 나타납니다.
2. [퀴즈] 패널의 [일반] 영역에서 다음을 수행합니다.
   - [문제 은행] 메뉴에서 질문을 무작위로 선택할 문제 은행을 선택합니다. 자세한 내용은 문제 은행 만들기를 참조하십시오.
   - [질문 추가]를 클릭하여 선택한 문제 은행에 추가 질문을 추가합니다.
   - 유형으로 [투표] 또는 [점수 매기기]를 선택합니다.

     중요**:** [투표]를 선택하면 질문 은행에서 투표 질문만 무작위로 선택됩니다. 마찬가지로 [점수 매기기]를 선택하면 질문 은행에서 점수 매기기 질문만 무작위로 선택됩니다.

     문제 은행에 투표 질문이 없는 상태에서 [투표]를 선택한 경우 빈 슬라이드가 사용자에게 표시됩니다.
   - 유형이 [점수 매기기]인 경우 [점수] 상자에 숫자를 입력하거나 화살표를 사용하여 점수 값을 지정합니다. 범위는 0 - 100입니다.
3. [동작] 영역에서 다음을 수행합니다.
   - [성공한 경우] 및 [마지막 시도] 옵션의 경우 메뉴에서 다음 동작 중 하나를 선택합니다.

     계속 동영상이 다음 정의된 동작으로 이동합니다.

     이전 슬라이드로 이동 사용자에게 이전 슬라이드가 표시됩니다.

     다음 슬라이드로 이동 동영상이 다음 슬라이드로 이동합니다.

     마지막으로 본 슬라이드로 이동 [뒤로] 단추와 비슷합니다. 동영상이 이전에 본 슬라이드로 이동합니다.

     슬라이드로 이동 동영상이 지정된 슬라이드로 이동합니다.

     URL 또는 파일 열기 사용자가 인터넷에 연결된 경우 지정된 웹 페이지와 함께 웹 브라우저가 열립니다. 또는 지정한 파일을 열 수 있습니다.

     다른 프로젝트 열기 지정된 Adobe Captivate 프로젝트를 엽니다.

     전자 메일 보내기 [받는 사람] 필드에 전자 메일 주소가 지정된 상태로 기본 전자 메일 편집기의 초안이 열립니다.

     JavaScript 실행 Adobe Captivate에서 지정된 JavaScript를 실행합니다.

     고급 동작 실행 Adobe Captivate에서 응용 프로그램을 사용하여 작성된 스크립트를 실행합니다.

     할당 사용자가 개체에 필요한 동작을 수행하는 경우 지정된 변수의 값이 텍스트 캡션 내에 설정됩니다.

     증가 사용자가 개체에 필요한 동작을 수행하는 경우 지정된 변수의 값이 그에 따라 증가합니다.

     감소 사용자가 개체에 필요한 동작을 수행하는 경우 지정된 변수의 값이 그에 따라 감소합니다.

     다중 동작 사용자가 개체에 필요한 동작을 수행하는 경우 여러 동작이 사용자가 지정한 순서대로 수행됩니다.

     동작 없음 아무 동작도 수행되지 않습니다.

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

질문 슬라이드 설정

객관식 질문 슬라이드
참/거짓 질문 슬라이드
공백 채우기 질문 슬라이드
단답형 질문 슬라이드
짝짓기 질문 슬라이드
핫스폿 질문 슬라이드
순서 질문 슬라이드
평가 척도(리커트) 질문 슬라이드
질문 위젯 슬라이드
퀴즈 속성
대답 영역 속성

객관식 질문 슬라이드

맨 위로

1. 객관식 질문 슬라이드를 삽입합니다([퀴즈] > [질문 슬라이드] > [객관식]).

   기본 객관식 질문은 한 개의 자리 표시자 질문과 두 개의 답변 선택 항목(A 및 B)을 포함합니다.
2. 스테이지에서 자리 표시자 질문을 두 번 클릭하고 질문을 입력합니다.
3. 답변 선택 항목을 추가하려면 [퀴즈 속성] 패널의 [일반] 아코디언에서 [대답] 옆의 수를 편집합니다([창] > [퀴즈 속성]).

   질문의 정답이 둘 이상인 경우 [퀴즈 속성] 패널에서 [복수 대답]을 클릭합니다.

   참고: 사용자가 이 질문으로 돌아올 때마다 선택 항목의 순서가 바뀌게 하려면 [퀴즈 속성] 패널의 [대답 순서 섞기]를 선택합니다.
4. 정답을 지정하려면 스테이지에서 정답에 해당하는 항목 옆의 라디오 단추 또는 체크 상자를 클릭합니다.
5. 대답에 부분 점수를 지정하려면 [부분 점수]를 선택합니다. 그런 다음 대답 항목을 선택하고 [속성 관리자]의 [고급 대답 옵션]에서 부여할 점수를 지정합니다.

   참고: 질문 은행의 객관식 질문에는 부분 점수를 설정할 수 없습니다. 질문 은행에 대한 자세한 내용은 무작위 질문 슬라이드를 참조하십시오.

   cpQuizInfoQuestionPartialScoreOn라는 변수는 질문 슬라이드에 부분 점수가 활성화되었는지 나타냅니다.
6. [퀴즈 속성] 패널에서 질문 슬라이드의 기타 속성을 지정합니다. 자세한 내용은 퀴즈 속성을 참조하십시오.

참/거짓 질문 슬라이드

맨 위로

1. 참/거짓 질문 슬라이드를 삽입합니다([퀴즈] > [질문 슬라이드] > [참/거짓]).

   기본 참/거짓 질문 슬라이드는 자리 표시자 질문 및 답변 선택 항목(참 또는 거짓)을 포함합니다.
2. 자리 표시자 질문을 두 번 클릭하고 질문을 입력합니다.
3. 정답을 설정하려면 스테이지에서 정답(참 또는 거짓)을 클릭합니다. 필요한 경우 참/거짓을 예/아니오로 바꿀 수 있습니다.
4. [퀴즈 속성] 패널에서 질문 슬라이드의 기타 속성을 지정합니다. 자세한 내용은 퀴즈 속성을 참조하십시오.

공백 채우기 질문 슬라이드

맨 위로

1. 공백 채우기 질문 슬라이드를 삽입합니다([퀴즈] > [질문 슬라이드] > [공백 채우기]).
2. 사용자가 채울 단어나 구를 지정하려면 다음 중 하나 또는 모두를 수행합니다.
   - 단어나 구를 선택하고 [퀴즈 속성] 패널에서 [공백 표시]를 클릭합니다.
   - '비어 있음'이라는 단어 대신 대답(단어나 구)을 기입할 수 있도록 질문을 입력합니다.
3. 사용자가 객관식으로 선택할 수 있는 옵션을 제공하려면 다음을 수행합니다.
   a. 공백으로 표시된 단어/구를 두 번 클릭한 다음 + 단추를 사용하여 공백을 올바르게 채울 추가 단어/구를 추가합니다.
   b. [사용자 입력] 대신 [드롭다운 목록]을 선택합니다.
   c. 공백을 올바르게 채울 단어/구를 선택합니다.

d. 사용자가 이 질문으로 돌아올 때마다 선택 사항이 다른 순서로 표시되도록 하려면 [대답 순서 섞기]를 선택합니다.

단답형 질문 슬라이드

맨 위로

1. 단답형 질문 슬라이드를 삽입합니다([퀴즈] > [질문 슬라이드] > [단답형]).
2. 스테이지에서 자리 표시자 질문을 두 번 클릭하고 질문을 입력합니다.
3. 질문 바로 아래의 대답 상자 안을 두 번 클릭합니다. [올바른 입력] 상자가 나타납니다.
4. 정답을 구성하는 문장이나 구를 입력합니다. + 단추를 사용하여 복수의 입력 항목을 추가합니다.

짝짓기 질문 슬라이드

맨 위로

1. 짝짓기 질문 슬라이드를 삽입합니다([퀴즈] > [질문 슬라이드] > [짝짓기]).
2. 열 1에서 자리 표시자 텍스트인 '여기에 항목 입력'을 클릭합니다. 자리 표시자 텍스트 옆에 드롭다운 목록이 나타납니다. 이 목록은 질문에 대한 올바른 짝을 지정하는 데 도움이 됩니다. 사용자가 질문에 대답하면 대답이 이 목록에 지정한 정답과 대조하여 검증됩니다.
3. 자리 표시자 텍스트를 두 번 클릭하고 짝짓기할 단어나 구로 대체합니다.
4. 열 2에서 '여기에 대답 입력'을 두 번 클릭하고 답변 선택 항목으로 대체합니다. 열 2에 올바른 짝을 지정하지 마십시오. 올바른 짝은 드롭다운 목록을 사용하여 지정합니다.
5. 열에 더 많은 행을 추가하려면 [퀴즈 속성] 패널의 [일반] 아코디언에서 [열 1] 및 [열 2] 필드에 필요한 수를 지정합니다.
6. 사용자가 이 질문으로 돌아올 때마다 선택 사항이 다른 순서로 표시되도록 하려면 [퀴즈 속성] 패널에서 [열 1 섞기]를 선택합니다.

핫스폿 질문 슬라이드

맨 위로

핫스폿 슬라이드에는 사용자가 식별해야 하는 영역이 포함되어 있습니다. 예를 들어 사용자에게 슬라이드에 표시된 이미지에서 회사 제품을 식별하도록 요청할 수 있습니다.

핫스폿 질문에 대한 대답은 올바른 핫스폿은 모두 클릭하고 잘못된 핫스폿은 전혀 클릭하지 않은 경우 맞는 것으로 간주됩니다.

1. 핫스폿 질문 슬라이드를 삽입합니다([퀴즈] > [질문 슬라이드] > [핫스폿]).

   기본 핫스폿 질문 슬라이드는 질문에 대한 자리 표시자와 사각형으로 표시된 한 개의 핫스폿 영역을 포함합니다.
2. 자리 표시자 질문을 두 번 클릭하고 질문을 입력합니다.
3. [퀴즈 속성] 패널에서 필요한 핫스폿 영역의 수를 지정합니다([일반] 아코디언의 [대답] 필드). 한 슬라이드에 최대 10개의 핫스폿 영역을 추가할 수 있습니다.
4. 슬라이드에 이미지 등 핫스폿으로 사용할 개체를 추가하고 해당 개체에 핫스폿 영역을 배치합니다.
5. 각 핫스폿 영역에 대해 [속성 관리자]를 사용하여 채우기, 획, 정답 등의 속성을 설정합니다. 자세한 내용은 핫스폿 속성 설정을 참조하십시오.
6. [퀴즈 속성] 패널에서 다음을 수행합니다.
   - 핫스폿이 아닌 슬라이드 영역에 대한 마우스 클릭을 비활성화하려면 [핫스폿에서만 클릭 허용]을 클릭합니다.
   - 사용자가 핫스폿을 클릭하면 표시되는 애니메이션을 사용자 정의하려면 [찾아보기]를 클릭하고 애니메이션을 선택합니다.

핫스폿 속성 설정

핫스폿 영역을 클릭하고 [속성 관리자]에서 다음을 수행합니다.

1. [일반] 아코디언:

   핫스폿 클릭이 정답으로 표시되도록 하려면 [속성 관리자]의 [일반] 영역에서 다음을 수행합니다.
   - 사용자가 클릭한 핫스폿이 정답으로 표시되도록 하려면 [정답]을 클릭합니다.
   - 마우스를 핫스폿 위로 이동했을 때 손 모양의 아이콘이 표시되게 하려면 [히트 영역 위에 손 모양 커서 표시]를 클릭합니다.
2. [채우기 및 획] 아코디언:
   - 기본 테두리 색상을 변경하려면 핫스폿을 선택한 다음 [획] 옵션을 사용합니다.

     참고: [프레임 너비]가 0으로 설정된 경우 테두리 색상이 표시되지 않습니다.
   - 숫자를 입력하거나 슬라이더를 사용하여 핫스폿 테두리의 두께를 설정합니다.
   - 기본값을 변경하려면 [채우기] 옵션을 사용합니다.

     참고: [알파]가 0%로 설정된 경우 채우기 색상이 표시되지 않습니다. [색상] 메뉴에서 알파 값을 지정합니다. 알파 값이 0%이면 채우기 색상이 보이지 않거나 투명하게 나타나고 알파 값이 100%이면 채우기 색상이 불투명하게 나타납니다.

3. 핫스폿 영역에 그림자 효과를 적용하려면 [그림자 및 반사] 아코디언에서 [사용]을 클릭합니다.
4. [변형] 아코디언에서 핫스폿 영역의 정확한 크기와 위치를 지정합니다.
5. 사용 가능한 경우 을 클릭하여 속성을 슬라이드 및 프로젝트 전체의 여러 핫스폿 영역에 적용합니다.

순서 질문 슬라이드

맨 위로

순서 슬라이드는 올바른 순서로 정렬할 항목 목록을 제공합니다. 예를 들어 조선의 역대 왕들을 나열하고 사용자에게 이들을 시간순으로 정렬하도록 요청할 수 있습니다.

1. 순서 질문 슬라이드를 삽입합니다([퀴즈] > [질문 슬라이드] > [순서]).
2. 스테이지에서 질문을 입력하여 더미 텍스트를 대체합니다.
3. 올바른 순서로 목록을 입력합니다. Adobe Captivate는 목록의 답을 섞어 사용자에게 무작위 순서로 표시합니다.
4. [퀴즈 속성] 패널에서 [일반] 아코디언의 [대답]에 선택 항목의 수를 지정합니다.
5. [대답 유형] 목록에서 사용자가 목록에서 대답을 정렬할 때 사용할 모드를 지정합니다.

평가 척도(리커트) 질문 슬라이드

맨 위로

평가 척도 슬라이드에는 사용자가 자신의 동의 수준을 지정하는 설명이 표시됩니다. 예를 들어 "이 프레젠테이션에서 중요한 정보를 얻었습니다"라는 문장을 추가하고 사용자에게 선택할 응답 범위(동의 안 함, 어느 정도 동의 안 함, 보통, 어느 정도 동의함 또는 동의함)를 제공할 수 있습니다.

평가 척도 질문은 점수가 매겨지지 않고 정답이나 오답이 없습니다. 정확성을 기준으로 포인트 값을 할당하거나 분기를 만들 수 없습니다. 그러나 다음 슬라이드 진행, 다른 프로젝트 열기 또는 URL 표시처럼 사용자가 평가 척도를 완료한 경우 수행되는 작업을 결정할 수 있습니다.

1. 평가 척도 (리커트) 질문 슬라이드를 삽입합니다([퀴즈] > [질문 슬라이드] > [평가 척도(리커트)]).
2. 스테이지에서 기본 텍스트에 있는 지침의 문구를 바꿉니다.
3. [퀴즈 속성] 패널의 [일반] 아코디언에서 [답변] 필드에 필요한 투표 질문의 행 수를 지정합니다.
4. 기본 동의 수준을 편집하려면 텍스트를 두 번 클릭하고 원하는 텍스트를 입력합니다.

   [속성 관리자]를 사용하여 동의 수준을 포함하는 리커트 헤더를 편집할 수 있습니다.
5. [퀴즈 속성] 패널의 [동작] 영역에서 [투표 후] 지정을 완료합니다. [투표 후] 영역은 일반 작업 과정에서 설명했던 [정답] 영역과 같습니다.

질문 위젯 슬라이드

맨 위로

Flash에서 SWF 파일로 만든 질문 위젯을 Adobe Captivate에 삽입할 수 있습니다. Flash에서 질문 위젯을 만드는 개발자는 질문 위젯을 Adobe Captivate에 효율적으로 통합하기 위해 템플릿 코드를 사용해야 합니다. 자세한 내용은 질문 위젯 만들기를 참조하십시오.

1. [삽입] > [위젯]을 선택합니다.
2. [열기] 대화 상자에서 삽입할 질문 위젯을 선택합니다.
3. [위젯 질문] 대화 상자에서 다음을 수행합니다.
   a. [이름] 필드에 위젯 이름을 입력합니다.
   b. [질문] 필드에 질문을 입력합니다.
   c. 질문에 올바르게 대답한 사용자에게 제공해야 하는 점수를 할당합니다.
4. [위젯 매개 변수] 섹션의 설명에 따라 질문을 만듭니다.

퀴즈 속성

맨 위로

각 질문 슬라이드에 대해 [퀴즈 속성] 패널에서 다음을 수행합니다([창] > [퀴즈 속성]).

1. [일반] 영역:
   - [유형] 목록을 사용하여 [투표] 및 [점수 매기기] 사이를 전환합니다.
   - (점수 매기기 유형인 경우) 포인트 옆의 숫자(1 ~ 100)를 편집하여 질문에 올바르게 답했을 경우 사용자가 받는 점수를 지정하십시오.
   - 오답에 마이너스 점수를 할당하려면 필요한 점수를 [감점]에 지정합니다. 이 값을 지정할 때 마이너스 기호는 포함하지 마십시오. cpQuizInfoNegativepointsOnCurrentQuestionSlide라는 변수는 질문에 마이너스 점수를 허용하도록 구성되었는지 알게 해 줍니다.
   - [번호 매기기] 목록에서 대답 선택 항목의 번호 매기기 스타일을 지정합니다.
2. [옵션] 영역에서 시간 제한 및 다음과 같이 포함시킬 캡션을 지정합니다.

지우기 슬라이드를 초기 보기로 재설정합니다. 사용자가 입력한 대답을 지우고 슬라이드의 질문에 대한 답변을 시작할 수 있습니다.

뒤로 이전에 시도한 질문 슬라이드로 이동합니다.

건너뛰기 질문 슬라이드를 건너뛰고 다음 슬라이드로 이동할 수 있습니다.

정답 사용자에게 대답이 정답인지 오답인지를 알려주는 캡션을 표시합니다.

미완료 사용자가 [건너뛰기]를 클릭할 때 질문을 완료하지 않았음을 알려주는 캡션을 사용자에게 표시합니다.

부분 정답 질문에 부분적으로 맞는 대답을 했음을 알려주는 캡션을 사용자에게 표시합니다. 이 옵션은 부분 점수가 활성화된 객관식 질문 슬라이드에만 나타납니다.

시간 제한 사용자가 질문에 답해야 하는 시간 제한을 정의합니다. 시간을 초 단위(최대 1800초)로 지정할 수 있습니다. [시간 제한 캡션]을 클릭하여 질문에 할당된 시간을 초과했을 때 표시할 메시지를 표시할 수 있습니다.

3. [동작] 영역에서 시도 횟수, 불합격 수준 및 사용자가 슬라이드를 방문한 후 및 마지막 시도 후 실행할 동작을 지정할 수 있습니다.

   자세한 내용은 성공한 경우 옵션 및 마지막 시도 옵션을 참조하십시오.

4. [보고] 영역에서 대답을 퀴즈 환경 설정에서 선택한 다른 매개 변수와 함께 보고할 것인지 지정합니다([편집] > [환경 설정] > [퀴즈] > [보고]).

   또한 상호 작용 ID를 지정합니다. 자세한 내용은 보고 옵션을 참조하십시오.

성공한 경우 옵션

[퀴즈 속성] 패널의 [동작] 영역에 있는 [성공한 경우] 메뉴에서 사용자가 정답을 제공했을 때 수행될 동작을 선택합니다.

계속 동영상이 다음 정의된 동작으로 이동합니다.
이전 슬라이드로 이동 사용자에게 이전 슬라이드가 표시됩니다.
다음 슬라이드로 이동 동영상이 다음 슬라이드로 이동합니다.
마지막으로 본 슬라이드로 이동 [뒤로] 단추와 비슷합니다. 동영상이 이전에 본 슬라이드로 이동합니다.
슬라이드로 이동 동영상이 지정된 슬라이드로 이동합니다.
URL 또는 파일 열기 사용자가 인터넷에 연결된 경우 지정된 웹 페이지와 함께 웹 브라우저가 열립니다. 또는 지정한 파일을 열 수 있습니다.
다른 프로젝트 열기 지정된 Adobe Captivate 프로젝트를 엽니다.
전자 메일 보내기 [받는 사람] 필드에 전자 메일 주소가 지정된 상태로 기본 전자 메일 편집기의 초안이 열립니다.
JavaScript 실행 Adobe Captivate에서 지정된 JavaScript를 실행합니다.
고급 동작 실행 Adobe Captivate에서 응용 프로그램을 사용하여 작성된 스크립트를 실행합니다.
오디오 재생 Adobe Captivate는 사용자가 질문에 대한 정답을 제공하면 지정된 오디오를 재생합니다. 오디오는 사용자가 다른 대화형 개체를 클릭하거나 슬라이드 밖으로 이동할 때까지 재생됩니다. 사용자가 상호 작용을 하지 않으면 오디오는 지정한 오디오 파일의 길이만큼만 재생되고 더 이상 반복되지 않습니다.
트리거된 오디오 중지 Adobe Captivate는 [재생 오디오] 동작이 트리거한 가장 최근의 오디오를 중지합니다.
표시 사용자가 개체에 필요한 동작을 수행하는 경우 지정된 숨겨진 개체가 표시됩니다.
숨기기 사용자가 개체에 필요한 동작을 수행하는 경우 지정된 개체가 표시되지 않습니다.
할당 사용자가 개체에 필요한 동작을 수행하는 경우 지정된 변수의 값이 텍스트 캡션 내에 설정됩니다.
증가 사용자가 개체에 필요한 동작을 수행하는 경우 지정된 변수의 값이 그에 따라 증가합니다.
감소 사용자가 개체에 필요한 동작을 수행하는 경우 지정된 변수의 값이 그에 따라 감소합니다.
다중 동작 사용자가 개체에 필요한 동작을 수행하는 경우 여러 동작이 사용자가 지정한 순서대로 수행됩니다.

정답 메시지 표시

스테이지에서 [올바른 캡션]을 선택한 다음 사용자가 정답을 제공했을 때 표시할 캡션으로 더미 텍스트를 대체합니다.

정답에 대해 피드백을 제공하지 않으려면 [퀴즈 속성]의 [옵션] 영역에서 [정답]([캡션] 섹션에 있음)을 선택 취소합니다.

마지막 시도 옵션

[퀴즈 속성] 패널의 [동작] 영역에서 다음을 지정합니다.

시도 횟수 사용자가 질문을 시도할 수 있는 횟수를 선택합니다. 이 횟수가 초과되면 [동작] 팝업 메뉴에서 선택한 동작이 수행됩니다.
무한 사용자가 원하는 만큼 질문을 시도할 수 있습니다.
실패 단계 오답 메시지가 표시되는 시도 횟수를 지정합니다. 예를 들어 단계가 2로 설정된 경우 처음 두 번의 시도에 대해 오류 메시지가 표시됩니다.
마지막 시도 옵션은 [정답] 영역의 옵션과 동일합니다.
재시도 메시지 사용자가 오답을 제공했지만 더 시도할 수 있는 경우 메시지를 표시합니다. 이 옵션은 실패 단계가 설정된 경우 비활성화됩니다.
[퀴즈 속성] 패널의 [옵션] 영역에서 다음을 지정합니다.

미완료 메시지 표시 사용자가 답변을 제공하지 않은 경우 메시지(예: "계속하려면 답을 선택하십시오")를 표시하려면 [미완료]를 선택합니다. 이 옵션은 [끌어서 놓기] 옵션을 선택한 경우 비활성화됩니다. 스테이지에서 모의 텍스트를 편집하여 적절한 메시지를 지정합니다.
시간 제한 메시지 표시 사용자가 지정된 시간 내에 질문에 대답하지 못할 경우 시간 제한 메시지를 표시하려면 [시간 제한 캡션]을 선택합니다. 스테이지에서 모의 텍스트를 편집하여 적절한 메시지를 지정합니다.

보고 옵션

[퀴즈] 패널의 [보고] 영역에서 보고 옵션을 지정합니다.

대답 보고 퀴즈 점수를 유지합니다.
참고**:** 이 옵션을 선택하지 않은 경우 상호 작용 ID, 목표 ID, 상호 작용 유형과 같은 세부적인 상호 작용 정보가 LMS(교육 관리 시스템)로 보내지지 않습니다. 그러나 총 점수, 결과, 퀴즈 상태와 같은 퀴즈 세부 사항은 여전히 LMS로 보내집니다.
상호 작용 **ID** Adobe Captivate 프로젝트(SWF 파일)가 추적 정보를 LMS로 보내도록 하려면 LMS에서 지정한 상호 작용 ID를 입력합니다.

대답 영역 속성

맨 위로

이름 대답 영역에 대한 고유의 이름을 입력합니다.
참고**:** 이름을 제공할 수는 있으나 대답 영역은 고급 동작에 사용할 수 없습니다.
스타일 대답 영역에 대한 스타일을 선택합니다. 새 스타일을 정의하려면 [편집] > [개체 스타일 관리자]를 선택합니다. 개체 스타일에 대한 자세한 내용은 개체 스타일을 참조하십시오..
채우기 및 획 이 아코디언을 사용하여 대답 영역에 대한 채우기 및 획 속성을 지정합니다.

채우기 클릭하여 대답 영역을 색상으로 채우고 바로 옆 필드에서 투명도(퍼센트)를 입력합니다. 그라디언트 채우기 및 텍스처 채우기도 선택할 수 있습니다. 자세한 내용은 그라디언트 채우기 적용 및 텍스처 채우기 적용을 참조하십시오.
획 클릭하여 획을 색상으로 채웁니다. 폭 슬라이더를 사용하여 획 선의 폭을 지정합니다. [스타일] 목록에서 [획] 선에 대한 스타일을 선택합니다.
모서리 반경 대답 영역의 모서리가 얼마나 둥글어야 할 지를 지정합니다.

변형 이 섹션을 사용하여 대답 영역의 정확한 크기나 위치를 픽셀 단위로 정의합니다. 이 섹션에서 대답 영역의 회전을 지정할 수도 있습니다.

X X-축의 텍스트 입력 상자 위치입니다.
Y Y-축의 텍스트 입력 상자 위치입니다.
W 텍스트 입력 상자의 너비입니다.
H 텍스트 입력 상자의 높이입니다.
비율 고정 텍스트 입력 상자의 크기를 조정할 때 높이 대 너비 비율을 유지합니다.

기타 도움말 항목

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

동시에 전체 답변 제출

답변한 질문에 대해 사용자가 답변을 수정할 수 있게 하려면 [모두 제출] 단추를 사용할 수 있습니다. 단추를 삽입하려면 [환경 설정]에서 [모두 제출]을 클릭합니다([편집] > [환경 설정] > [설정] > [모두 제출]).

퀴즈에 모든 질문 슬라이드에 있는 [제출] 단추는 [모두 제출] 단추로 바뀝니다. 사용자는 모든 슬라이드에서 이 단추를 볼 수 있지만 답변을 모두 시도하지 않고 이 단추를 클릭하면 Adobe Captivate가 적절한 경고를 표시합니다. 이 메시지는 [퀴즈 환경 설정]에서 사용자 정의할 수 있습니다([편집] > [환경 설정] > [설정] > [모두 제출 메시지]). [개체 스타일 관리자]를 사용하여 메시지 상자의 모양과 느낌을 변경할 수도 있습니다([편집] > [개체 스타일 관리자] > [런타임 메시지]).

중요**:** 답변은 사용자가 마지막 질문 슬라이드에서 [모두 제출] 단추를 클릭한 후에만 LMS에 보고됩니다.
사용자가 마지막 질문 슬라이드에서 [모두 제출] 단추를 클릭한 후 [퀴즈로 복귀]를 클릭하면 뒤로 돌아가 답변을 바꿀 수 있습니다.

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

고급 편집 및 프로젝트 검토

이 페이지에 연결된 내용 중 일부는 영어로만 표시될 수 있습니다.

프로젝트 및 프로젝트 환경 설정

프로젝트 환경 설정 편집
오른쪽에서 왼쪽 언어로 작성
프로젝트 배경색 설정
손상된 프로젝트 복구

맨 위로

프로젝트 환경 설정 편집

프로젝트의 모든 슬라이드에 적용되는 프로젝트 환경 설정을 지정할 수 있습니다. 이러한 설정 중 일부는 슬라이드 수준에서 설정한 특정 설정을 취소할 수 있습니다. [환경 설정] 대화 상자의 [프로젝트] 메뉴를 사용하여 변경합니다.

프로젝트 정보 편집

프로젝트 속성은 모든 재생 컨트롤에 포함된 [정보] 단추에서 볼 수 있습니다. 접근하기 쉬운 508항 준수 프로젝트를 만드는 경우 프로젝트 속성을 설정해야 합니다.

[편집] > [환경 설정] > [프로젝트] > [정보](Windows) 또는 Adobe Captivate > [환경 설정] > [프로젝트] > [정보](Mac OS)를 선택하고 다음 속성을 지정합니다.

작성자 프로젝트의 작성자 이름입니다.

회사 문서의 내용에 대한 책임이 있는 회사나 조직 이름입니다.

전자 메일 회사의 전자 메일 주소이거나 해당되는 경우 고객 서비스 부서의 전자 메일 주소입니다.

웹 사이트 회사의 웹 사이트 주소입니다.

저작권 프로젝트에 대한 저작권 정보입니다.

프로젝트 이름 프로젝트를 설명하는 고유한 이름입니다.

설명 프로젝트의 콘텐트에 대한 간략한 설명입니다. 예: "이 프로젝트는 ZYX 제품에 대한 간략한 개요입니다."

프로젝트 크기 및 품질 변경

[편집] > [환경 설정] > [프로젝트] > [SWF 크기 및 품질](Windows) 또는 Adobe Captivate > [환경 설정] > [프로젝트] > [SWF 크기 및 품질](Mac OS)을 선택하고 다음 속성을 지정합니다.

FMR(전체 모션 기록**) SWF** 파일 압축 FMR(전체 모션 기록) SWF 파일을 작은 크기로 압축합니다. 이 옵션을 선택하면 프로젝트를 미리 보거나 게시하는 데 걸리는 시간이 늘어날 수 있습니다.

설정 게시된 SWF 파일의 품질을 나타냅니다. 슬라이더 막대를 [높음], [중간], [낮음] 또는 [사용자 정의] 등의 해당 옵션으로 이동하여 SWF 파일의 품질을 선택할 수 있습니다. [높음], [중간] 또는 [낮음]을 선택하는 경우 Adobe Captivate는 내부 설정을 사용하여 파일의 품질을 설정합니다. 파일의 품질이 높을수록 압축이 덜 되기 때문에 파일 크기가 커질 수 있습니다. 슬라이더를 [사용자 정의] 수준으로 이동하면 품질 옵션을 사용자 정의할 수 있습니다.

슬라이드 품질 설정 유지 해당 슬라이드의 [속성 관리자]에 정의된 슬라이드 품질 설정을 유지합니다.

BMP 기록 중에 생성되는 비트맵(스크린 샷)의 이미지 품질을 결정합니다. 이미지 품질을 낮추면 파일 크기는 줄어들지만 이미지의 색상 품질에 영향을 줄 수 있습니다. 프로젝트에 삽입한 모든 비트맵 파일도 영향을 받습니다.

JPEG 프로젝트에 삽입한 JPEG 파일의 품질을 결정합니다. 이미지 품질을 낮추면 파일 크기는 줄어들지만 이미지의 색상 품질에 영향을 줄 수 있습니다. JPEG 이미지는 세밀하고 많은 색상이 포함되어 있으므로 품질을 크게 낮추지 않는 것이 좋습니다.

오디오 프로젝트에 사용되는 오디오 파일의 품질을 결정합니다. 오디오 파일은 게시되기 전에 mp3 형식으로 변환됩니다. 파일의 품질이 높으면 파일 크기에는 크게 영향을 주지 않지만 오디오 품질을 크게 향상시킵니다.

고급 프로젝트 압축 Adobe Captivate가 두 슬라이드를 모두 게시하는 대신 두 슬라이드의 차이점만 고려할 수 있도록 합니다. 압축은 게시된 프로젝트의 크기를 줄여줍니다. 이 옵션을 선택하면 프로젝트를 미리 보거나 게시하는 데 걸리는 시간이 늘어날 수 있습니다. 압축된 프로젝트가 Flash Player에서 의도한 대로 재생되지 않을 수도 있습니다.

SWF 파일 압축 게시된 SWF 파일을 압축합니다. 압축된 SWF 파일은 Flash Player 9 이상에서만 재생할 수 있습니다. 이 옵션을 선택하면 프로젝트를 미리 보거나 게시하는 데 걸리는 시간이 늘어날 수 있습니다.

프로젝트가 시작되고 끝나는 방법 정의

[편집] > [환경 설정] > [프로젝트] > [시작 및 종료](Windows) 또는 Adobe Captivate > [환경 설정] > [프로젝트] > [시작 및 종료](Mac OS)를 선택하고 다음 속성을 지정합니다.

자동 재생 동영상은 다운로드되면 바로 재생을 시작합니다. [재생] 단추를 클릭한 후에만 동영상이 재생되도록 하려면 이 옵션 선택을 취소합니다. 사용자가 동영상 재생을 시작할 때까지 이미지를 표시할 수 있습니다. 찾아보기(...)를 클릭하여 이미지를 선택합니다. 이미지를 선택하지 않으면 동영상의 첫 번째 슬라이드가 표시됩니다.

프리로더 로딩 화면을 프로젝트의 시작 부분에 추가할 수 있습니다. 로딩 화면은 프로젝트의 첫 번째 슬라이드가 크거나 오디오가 포함되어 있어 표시하는 데 시간이 걸리는 경우 유용합니다.

Adobe Captivate에는 사용할 수 있는 사전 정의된 로딩 화면 이미지가 포함되어 있습니다. 또한 사용자 정의 이미지를 만들어 로딩 화면으로 사용할 수 있습니다.

SWF 파일을 만들어 로딩 화면으로 사용할 수도 있습니다. Adobe Captivate Preloaders 폴더에는 샘플 SWF 파일과 DefaultPreloader라고 하는 FLA 파일이 있습니다. 이러한 파일을 템플릿으로 사용하여 고유한 SWF 파일을 만들 수 있습니다. 사용자 정의 로딩 화면을 추가하면 Adobe Captivate는 SWF 파일의 기본 타임라인에 다음 기능이 있는 경우 이를 호출합니다.

참고*: Adobe Captivate*에서 사용할 수 있는 프리로더는 *Windows*의 경우 *\\ProgramFiles\Adobe\Adobe Captivate* <버전 번호>*\Gallery\Preloaders* 폴더에 있습니다. *Mac OS*의 경우 */Applications/Adobe Captivate 6/Gallery/Preloaders* 디렉토리에서 찾을 수 있습니다.

```
function initialize(projectWidth:Number, projectHeight:Number) function
onProgress(loadedBytes:Number,totalBytes:Number,preloadPercent:Number) function isDone():Boolean
```

프리로드 **%** 파일 재생을 시작하기 전에 다운로드해야 하는 SWF 파일의 백분율입니다. SWF 파일의 필요한 부분이 다운로드되면 프리로더가 사라지고 SWF 파일이 재생을 시작합니다.

암호 보호 프로젝트 사용자가 프로젝트를 보기 위해 입력해야 하는 암호입니다. 인접 상자에 사용자가 프로젝트를 보는 데 사용할 올바른 암호를 입력합니다. [옵션]을 클릭하고 다음을 지정합니다.

메시지 암호를 입력하라는 메시지가 표시될 경우 수행해야 하는 작업을 사용자에게 설명하기 위해 표시되는 메시지입니다.

재시도 메시지 사용자가 잘못된 암호를 입력하면 표시되는 메시지입니다.

단추 텍스트 사용자가 프로젝트를 계속 보기 위해 클릭하는 단추에 표시되는 텍스트입니다.

프로젝트 만료 날짜 프로젝트 만료 날짜입니다. [달력]을 클릭하고 날짜를 선택합니다. 인접 텍스트 상자에 프로젝트가 만료되는 경우 사용자에게 표시할 메시지를 지정합니다.

프로젝트가 만료되면 더 이상 볼 수 없습니다.

첫 번째 슬라이드에서 페이드 인 프로젝트의 첫 번째 슬라이드에 페이드 인 효과를 제공합니다.

동작 [메뉴]를 클릭하고 프로젝트의 끝에서 수행할 동작을 선택합니다.

프로젝트 중지 재생 중인 프로젝트를 중지합니다.

프로젝트 반복 재생 프로젝트를 계속 재생합니다.

프로젝트 닫기 재생 중지된 동영상을 닫습니다.

URL 또는 파일 열기 동영상 재생이 중지되면 웹 브라우저에 지정된 웹 사이트를 엽니다.

URL을 로드하려면 웹 사이트의 전체 경로(예: http://www.website.com)를 입력합니다. URL 상자 옆의 반전 화살표 아이콘을 클릭하여 [현재], [새로 만들기], [부모] 및 [맨 위] 중에서 URL을 표시할 창을 선택합니다.

파일을 로드하려면 찾아보기 아이콘을 클릭하여 파일을 찾고 파일을 선택한 다음 [열기]를 클릭합니다.

JavaScript 실행 동영상 재생이 중지되면 지정된 JavaScript를 실행합니다. Script_Window를 클릭하고 실행할 javascript를 입력합니다. 파일의 스크립트를 다시 사용하려면 스크립트를 클립보드에 복사하고 JavaScript 창에 붙여 넣습니다. Script_Window 단추 옆의 반전 화살표 아이콘을 클릭하여[현재], [새로 만들기], [부모] 및 [맨 위] 중에서 URL을 표시할 창을 선택합니다.

다른 프로젝트 열기 동영상 재생이 중지되면 다른 프로젝트를 엽니다. 찾아보기 아이콘을 클릭하고 프로젝트 파일(.swf, .rd 또는 .cptx 확장명 사용)을 찾아 파일을 선택한 다음 [열기]를 클릭합니다. 반전 화살표를 클릭하여 [현재], [새로 만들기], [부모] 및 [맨 위] 중에서 파일을 표시할 창을 선택합니다.

전자 메일 보내기 동영상 재생이 중지되면 지정된 전자 메일 주소로 전자 메일을 보냅니다. 기본 메일 편집기를 사용하여 메시지를 보냅니다. 인접 상자에 전자 메일 주소를 입력합니다. 반전 화살표를 클릭하여 [현재], [새로 만들기], [부모] 및 [맨 위] 중에서 파일을 표시할 창을 선택합니다.

마지막 슬라이드에서 페이드 아웃 프로젝트의 마지막 슬라이드가 보기에서 페이드 아웃되도록 하려면 이 옵션을 선택합니다.

슬라이드 및 개체에 대한 기본 환경 설정 편집

[환경 설정] 대화 상자에서 변경한 사항이 프로젝트의 모든 슬라이드에 적용됩니다.

1. [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 Adobe Captivate > [환경 설정](Mac OS)을 선택합니다.

2. [환경 설정] 대화 상자의 [전체] 메뉴에서 [기본값]을 선택합니다.

3. [슬라이드 지속 기간] 필드에서 슬라이드가 동영상에 표시되는 기본 시간을 변경합니다.

4. [배경색] 메뉴를 사용하여 프로젝트의 슬라이드에 대한 배경색을 설정합니다.

5. '다음 *n*개 슬라이드 미리 보기' 옵션을 사용할 경우 표시되는 슬라이드 수를 변경하려면 [다음 미리 보기: *n* 개 슬라이드] 필드의 값을 변경합니다. 기본값은 5입니다.

6. [선택] 메뉴에서 개체를 선택하고 필요에 따라 다음을 수행합니다.
   - 선택한 개체가 슬라이드에 표시되는 기본 시간을 변경합니다.
   - 선택한 개체의 기본 스타일을 변경합니다.

7. 사용할 수 있는 텍스트 양에 따라 텍스트 캡션의 크기를 조정하려면 [캡션 자동 크기 조정]을 선택합니다. 텍스트 캡션은 모든 텍스트에 맞게 자동으로 크기가 조정됩니다. 이 옵션을 선택하지 않으면 추가 데이터가 숨겨집니다. 숨겨진 데이터가 표시되도록 텍스트 캡션의 크기를 수동으로 조정합니다.

8. 사용할 수 있는 텍스트 양에 따라 단추의 크기를 조정하려면 [자동 크기 조정 단추]를 선택합니다. 추가 데이터를 표시할 수 있도록 단추 크기가 자동으로 조정됩니다. 이 옵션을 선택하지 않으면 추가 데이터가 숨겨집니다. 숨겨진 데이터가 표시되도록 단추 크기를 수동으로 조정합니다.

9. 포함된 데이터 양에 맞게 캡션의 시간이 자동으로 설정되게 하려면 [캡션 시간 배치 계산]을 선택합니다. Adobe Captivate에서는 뷰어가 텍스트를 읽는 데 필요한 시간을 계산하여 텍스트 캡션에 적용합니다.

프로젝트 환경 설정 내보내기 및 가져오기

프로젝트 환경 설정을 내보내면 여러 프로젝트 간에 환경 설정 세트를 다시 사용할 수 있습니다. 환경 설정은 CPR 파일로 저장하고 내보낼 수 있습니다. CPR 파일을 프로젝트로 가져오면 CPR 파일에 지정된 환경 설정이 [환경 설정] 대화 상자에 설정됩니다.

1. [파일] > [내보내기] > [환경 설정]을 선택합니다.
2. [다른 이름으로 저장] 대화 상자에서 환경 설정을 CPR 파일로 저장합니다.
3. [저장]을 클릭합니다.

환경 설정을 다른 프로젝트로 가져오려면 [파일] > [가져오기] > [환경 설정 가져오기]를 선택합니다. CPR 파일을 저장한 위치에서 파일을 엽니다.

오른쪽에서 왼쪽 언어로 작성

맨 위로

Adobe Captivate에서는 아랍어 또는 히브리어와 같이 오른쪽에서 왼쪽으로 입력하는 언어를 사용할 수 있습니다.

1. 프로젝트를 만들기 전에, Adobe Captivate > [편집] > [환경 설정] > [일반 설정]을 엽니다.

2. [오른쪽에서 왼쪽 작성기가 필요합니다]를 선택합니다.

   참고: 이 설정은 전역입니다. 이는 이후 작성하는 모든 프로젝트에 이 설정이 상속됨을 의미합니다.

3. 계속해서 Adobe Captivate 프로젝트를 만듭니다.

프로젝트 배경색 설정

맨 위로

프로젝트의 배경색을 설정할 수 있습니다. 배경색이 모든 슬라이드에 나타나는지 여부는 슬라이드 유형과 스크린 샷 캡처 방법에 따라 달라집니다.

1. 열려 있는 프로젝트에서 [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 Adobe Captivate > [환경 설정](Mac OS)을 선택합니다.

2. [범주] 패널의 [전체] 메뉴에서 [기본값]을 선택합니다.

3. [배경색] 옵션 옆의 상자를 클릭하고 다음을 수행합니다.

   - 배경을 색상으로 채우려면 색상을 클릭합니다.
   - 그라디언트 채우기를 적용하려면 그라디언트 아이콘을 클릭한 다음 그라디언트 옵션을 선택합니다. 그라디언트 채우기에 대한 자세한 내용은 그라디언트 채우기 적용을 참조하십시오.

4. [확인]을 클릭합니다.

손상된 프로젝트 복구

맨 위로

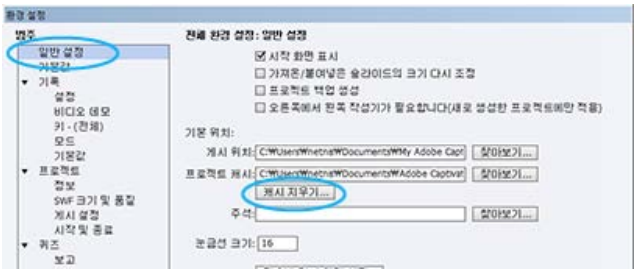
손상된 프로젝트를 복구하려면 다음 옵션 중 하나를 사용합니다.

- 프로젝트 백업 파일 사용
- 프로젝트 캐시 지우기

프로젝트 캐시 지우기

Adobe Captivate 6의 프로젝트 캐시는 프로젝트를 빨리 저장하고 여는 데 도움이 됩니다. Adobe Captivate 6에서 프로젝트를 생성하면 해당 프로젝트 캐시 폴더가 자동으로 만들어집니다. 이 폴더는 프로젝트 [환경 설정]에 지정된 프로젝트 캐시 루트 폴더에 저장됩니다.

시간이 흘러 이 캐시 폴더가 시스템 리소스를 많이 차지하게 되면 리소스 최적화를 위해 폴더를 삭제할 수 있습니다. 이 폴더는 프로젝트 환경 설정의 [캐시 지우기] 옵션(편집(Windows)/Adobe Captivate(Mac) > [환경 설정] > [일반 설정] > [프로젝트 캐시])을 사용하여 삭제할 수 있습니다.



환경 설정의 캐시 지우기 옵션

복수의 프로젝트 캐시 파일을 지우려면 Clear Cache 응용 프로그램을 사용합니다. 이 응용 프로그램은 시스템에 있는 모든 Adobe Captivate 프로젝트 캐시 폴더를 해당 프로젝트 이름, 크기, 상태(열린 프로젝트 또는 닫힌 프로젝트), 수정 날짜 및 캐시 크기와 함께 나열합니다. 이 정보를 사용하여 어느 캐시 폴더를 삭제할 것인지 결정하고 클릭 한 번으로 쉽게 복수의 캐시 폴더를 삭제할 수 있습니다.

이 유틸리티를 설치하고 사용하려면 다음 단계를 수행합니다.

1. dcache.zip을 다운로드하고 압축을 풉니다.
2. dcache.air 파일을 두 번 클릭하고 화면의 지침을 따라 유틸리티를 설치합니다.
3. 설치를 마치면 Clearn Cache 응용 프로그램이 열려 기본 캐시 위치에 있는 모든 프로젝트 캐시 폴더를 나열합니다.
    - 시스템의 다른 위치에 있는 캐시 폴더를 보려면 Browse(검색)를 클릭하고 원하는 폴더 위치로 이동합니다.
    - 캐시 폴더를 삭제하려면 폴더에 해당하는 체크 상자를 선택하고 Clear(지우기)를 클릭합니다. 모든 폴더를 삭제하려면 Select All(전체 선택)을 클릭한 다음 Clear(지우기)를 클릭합니다. 현재 열린 프로젝트는 삭제 대상으로 선택할 수 없습니다.

(cc) BY-NC-SA Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

법적 고지 사항 | 온라인 개인정보 보호정책

AIR 검토 응용 프로그램 사용

Adobe Captivate 프로젝트에 대한 검토 작성
검토를 위해 프로젝트 보내기
Adobe Captivate 프로젝트 검토

Adobe Captivate 프로젝트에 대한 검토 작성

맨 위로

작성자는 Adobe Captivate 프로젝트를 만들고 편집한 후 검토를 위해 프로젝트를 다음 위치 중 하나에 게시할 수 있습니다.

- 내부 서버
- Acrobat.com

프로젝트가 CREV 파일로 게시됩니다. 이 파일은 검토용으로 사용되는 사용자 정의 SWF 파일입니다.

검토자는 AIR 응용 프로그램인 Adobe Captivate Reviewer에서 CREV 파일을 열어 검토할 수 있습니다. 이 응용 프로그램의 설치 프로그램인 AdobeCaptivateReviewer.air는 Adobe Captivate가 설치된 위치에 있습니다. Adobe 웹 사이트: www.adobe.com/go/cp5_reviewerapp에서도 다운로드할 수 있습니다.

검토 프로세스를 위해 내부 서버를 선택할 경우 검토를 위한 전자 메일 알림과 함께 AIR 응용 프로그램을 보낼 수 있습니다. 검토 프로세스를 위해 Acrobat.com을 선택할 경우 검토자가 기본 전자 메일 메시지에 포함된 URL을 통해 AIR 응용 프로그램을 설치해야 합니다.

참고**:** 검토자는 컴퓨터에 Adobe Captivate를 설치하지 않고도 Adobe Captivate Reviewer를 설치할 수 있습니다. 그러나 응용 프로그램을 설치하려면 먼저 Adobe AIR를 설치해야 합니다. Adobe 웹 사이트 http://get.adobe.com/kr/air/ 에서 Adobe AIR를 무료로 다운로드할 수 있습니다. AIR 응용 프로그램 설치는 한 번만 하면 됩니다.

작성자와 검토자가 공통 네트워크를 사용하는 공유 검토에서 작성자와 검토자는 각각 상대방이 게시한 주석을 볼 수 있습니다. 또한 작성자는 검토자가 게시한 주석을 수락 또는 거부하거나, 피드백을 요청할 수 있습니다.

공유 네트워크에 포함되지 않은 검토자는 주석을 XML 파일로 내보낸 후 작성자에게 전달할 수 있습니다. 작성자는 XML 파일을 프로젝트로 가져온 다음 슬라이드 타임라인에서 검토자가 게시한 주석을 볼 수 있습니다.

검토 주기 중에 작성자와 검토자는 응용 프로그램의 콘텐트를 새로 고쳐서 게시된 최신 주석을 볼 수 있습니다.

검토를 위해 프로젝트 보내기

맨 위로

내부 서버에서 검토용 프로젝트 공유

1. [파일] > [공동 작업] > [공유 검토용으로 보내기]를 선택합니다.
2. [공유 검토용으로 보내기] 대화 상자에서 검토 파일(CREV 파일)의 이름을 입력한 다음 [내 내부 서버에 대한 주석을 자동으로 수집]을 선택합니다.
3. [다음]을 클릭합니다.
4. 다음 옵션을 사용하여 CREV 파일을 만듭니다.

   게시 폴더

   CREV 파일이 게시되는 위치입니다. 생성된 파일에 대해 다른 위치를 지정하려면 [찾아보기]를 클릭합니다.

   프로젝트 주석 폴더

   이 옵션을 선택하고 컴퓨터 또는 네트워크에서 주석을 저장할 공유 폴더를 선택합니다. 이 폴더에 대해 쓰기 권한을 제공해야 합니다. Windows에서는 공유 위치 경로가 이중 백슬래시(\\)로 시작해야 하며 Mac에서는 경로에 접두사 smb://가 붙습니다.

   검토자가 공유 폴더에 액세스할 수 없는 경우에는 주석 위치를 지정하지 않을 수도 있습니다. 이 경우 검토자에게 주석을 XML 파일로 내보낸 후 해당 파일을 보내 달라고 요청할 수 있습니다.

   공유 네트워크가 없는 경우에는 위치를 지정하지 않을 수도 있습니다. 검토자는 주석을 내보낸 후 전송해야 합니다. XML 파일의 콘텐트를 가져오면 주석이 프로젝트에 포함됩니다.
5. [메일 보내기]를 선택하고 다음을 수행합니다.
   - CREV 파일을 메일과 함께 첨부 파일로 보내려면 [검토(.CREV) 파일 첨부]를 선택합니다. CREV 파일의 크기가 전자 메일로 보낼 수 있을

만큼 작은 경우에는 이 옵션을 사용합니다. 전자 메일 필터는 일반적으로 지정된 크기보다 큰 전자 메일을 차단하도록 구성됩니다.

- AIR 설치 프로그램을 첨부 파일로 보내려면 [Adobe Captivate Reviewer 첨부]를 선택합니다. 이 옵션은 CREV 파일을 검토자에게 처음 보낼 때 사용합니다.

6. [전자 메일]을 클릭합니다. 전자 메일의 초안이 표시됩니다.
7. 검토자에게 추가 지침을 제공하려면 초안 본문을 사용자 정의합니다.
8. [받는 사람] 및 [참조] 필드에 검토자의 전자 메일 주소를 입력하고 [보내기]를 클릭합니다.

참고**:** 검토 중에는 Adobe Captivate 프로젝트를 편집하지 않는 것이 좋습니다. 검토 중에 프로젝트가 변경되면 게시된 주석이 의도한 위치에 표시되지 않을 수 있습니다. 프로젝트를 편집해야 하는 경우에는 검토자에게 작업 중지를 요청합니다. 그리고 프로젝트를 편집한 후에 다시 검토를 시작합니다.

검토를 위해 **Acrobat.com**에서 프로젝트 공유

1. 검토를 위해 공유할 프로젝트를 엽니다.
2. [파일] > [공동 작업] > [공유 검토용으로 보내기]를 선택합니다.
3. [공유 검토용으로 보내기] 대화 상자에서 검토 파일(CREV 파일)의 이름을 입력한 다음 [Acrobat.com에서 자동으로 주석 다운로드 및 추적]을 선택합니다.
4. [다음]을 클릭합니다.
5. Adobe ID와 암호를 제공합니다. Adobe ID가 없는 경우 대화 상자 맨 위에 있는 링크를 클릭하여 ID를 만듭니다.
6. [로그인]을 클릭합니다. 검토자에게 보낼 전자 메일 알림의 초안이 표시됩니다.
7. 검토자에게 추가 지침을 제공하려면 초안 본문을 사용자 정의합니다.
8. [받는 사람] 및 [참조] 필드에 검토자의 전자 메일 주소를 입력하고 [보내기]를 클릭합니다.

기본 프로젝트 주석 폴더 설정

[환경 설정] 대화 상자에서 [프로젝트 주석 폴더]에 대한 환경 설정을 지정할 수 있습니다. 새 프로젝트를 만드는 경우 내부 서버에 검토용으로 프로젝트를 게시할 때 이 위치가 사용됩니다.

1. [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 Adobe Captivate > [환경 설정](Mac OS)을 선택합니다.
2. [전체] 메뉴에서 [일반 설정]을 선택합니다.
3. [주석] 필드에서 프로젝트 주석 폴더의 위치를 지정합니다.

Adobe Captivate 프로젝트 검토

맨 위로

CREV 파일을 사용하여 프로젝트를 검토하기 전에 다음 절차를 완료했는지 확인합니다.

- 컴퓨터에 Adobe AIR을 설치합니다. Adobe 웹 사이트 http://get.adobe.com/kr/air/에서 Adobe AIR를 무료로 다운로드할 수 있습니다.
- 컴퓨터에 Adobe Captivate Reviewer 응용 프로그램을 설치합니다. Adobe Captivate 프로젝트 작성자가 설치 관리자를 제공합니다. Adobe Captivate가 컴퓨터에 설치된 경우 Adobe Captivate를 설치한 위치에서 설치 관리자인 AdobeCaptivateReviewer.air를 찾을 수 있습니다.

Adobe Captivate Reviewer 설치

1. AdobeCaptivateReviewer.air 설치 프로그램을 두 번 클릭합니다.
2. [설치]를 클릭합니다.
3. (선택 사항) 설치 환경 설정을 사용자 정의하고 컴퓨터에서 Adobe Captivate Reviewer를 설치할 위치를 지정합니다.

Adobe Captivate Reviewer를 사용하여 **CREV** 파일 열기

1. 컴퓨터에 CREV 파일을 다운로드합니다. 작성자가 선택한 검토 모드에 따라 내부 서버 또는 Acrobat.com에서 사용 가능한 CREV 파일이 만들어집니다. 일반적으로 두 경우 모두 파일을 리뷰용으로 사용할 수 있다고 알리는 자동 전자 메일을 받게 됩니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.

- CREV 파일 을 두 번 클릭합니다.
- Adobe Captivate Reviewer를 엽니다.

3. 작성자의 CREV 파일 공유 방식에 따라 다음 프롬프트가 표시됩니다.

   - Adobe ID 및 암호 - CREV 파일이 Acrobat.com에서 공유되는 경우
   - 사용자 세부 사항 - CREV 파일이 내부 서버에서 공유되는 경우. 이름과 전자 메일 주소를 제공하십시오. 이 세부 사항은 주석에 사용되며 작성자가 해당 이름과 주석을 연결하는 데 도움이 됩니다.

4. [Captivate 동영상 로드]를 클릭하고 컴퓨터에서 CREV 파일을 엽니다.

   작성자가 주석을 저장할 위치를 지정하지 않은 경우 수동으로 주석을 내보내야 한다는 내용의 대화 상자가 나타납니다. [확인]을 클릭합니다.

SWF 파일에 주석 추가

1. [재생] 을 클릭합니다. 검색 슬라이더가 동영상을 따라 이동하기 시작합니다.
2. 주석을 추가할 지점에서 [주석 추가] 를 클릭합니다.
3. [주석 추가] 창에 주석을 추가합니다.
4. [추가]를 클릭하여 주석을 추가합니다. 흰색 점으로 표시된 마커가 주석 작성 도구 모음의 이 위치에 추가되고 동영상은 계속 재생됩니다.
5. 2, 3, 4단계를 반복하여 주석을 더 추가합니다.
6. [주석 저장] 을 클릭합니다.

   - CREV 파일이 Acrobat.com에서 호스팅되는 경우 주석이 자동으로 Acrobat.com에 게시됩니다. 주석
   - CREV 파일이 내부 서버에서 공유 네트워크 폴더로 호스팅되는 경우 주석이 자동으로 이 폴더에 게시됩니다. 네트워크에서 폴더가 공유되지 않으면 주석을 XML 파일로 내보내고 작성자에게 보내십시오. 주석 내보내기에 대한 자세한 내용은 주석을 XML 파일로 내보내기를 참조하십시오.

SWF 파일에서 주석 편집

프로젝트에 추가된 주석이 탐색 막대의 특정 위치에 마커(흰색 점)로 표시됩니다. 편집할 주석을 찾으려면 포인터를 마커 위로 이동합니다. 포인터를 이동하면 해당 위치에 추가된 주석이 표시됩니다.

1. 주석을 편집 또는 삭제할 탐색 막대에서 마커를 클릭합니다. 주석이 팝업 창에 표시됩니다.

   탐색 막대의 주석 마커

2. 주석을 편집합니다.

   참고: 다른 사람이 주석에 회신한 경우 주석 스레드의 최신 주석만 편집할 수 있습니다.

XML 파일에서 주석 가져오기

작성자와 검토자는 전송되어 온 XML 파일에서 주석을 가져올 수 있습니다. XML 파일에서 가져온 주석은 작성자가 검토 과정 동안 파일을 편집하지 않은 경우 타임라인의 동일한 위치에 나타납니다.

1. [주석 가져오기] 를 클릭합니다.
2. XML 파일 위치를 검색합니다.
3. [열기]를 클릭합니다.

작성자는 Adobe Captivate의 [주석] 패널을 사용하여 XML 파일에서 주석을 가져올 수도 있습니다.

주석을 XML 파일로 내보내기

검토자는 주석을 XML 파일로 내보낸 후 작성자에게 전달할 수 있습니다. 작성자는 XML 파일 가져오기, 피드백 제공, 파일 내보내기 및 검토자에게 보내기를 수행할 수 있습니다.

1. [주석 내보내기]를 클릭합니다.
2. [폴더 찾아보기] 대화 상자에서 XML 파일을 저장할 폴더를 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

작성자는 Adobe Captivate의 [주석] 패널을 사용하여 주석을 XML 파일로 내보낼 수도 있습니다.

AIR 응용 프로그램에서 주석 보기 또는 정렬

작성자 및 검토자가 AIR 응용 프로그램을 사용하여 주석을 보고 정렬할 수 있습니다.

다음 중 하나를 수행합니다.

- 파일에 추가된 모든 주석을 보려면 [모든 주석 표시]를 클릭합니다.
- 검토자 이름별로 주석을 정렬하려면 [주석 필터링]을 클릭합니다. [검토자] 팝업 메뉴에서 검토자 이름을 선택하여 이러한 검토자에게 전달된 주석을 봅니다.

Adobe Captivate 프로젝트에서 주석 보기 또는 정렬

작성자는 AIR 응용 프로그램과 더불어 Adobe Captivate 프로젝트에서 주석을 보고 정렬할 수 있습니다. 작성자가 Adobe Captivate를 사용하여 프로젝트를 검토하는 경우에만 정렬을 위해 제공되는 일부 옵션을 사용할 수 있습니다.

1. 파일에 추가된 주석을 보려면 [창] > [주석]을 선택합니다. 주석 패널이 표시됩니다. 검토자에 의해 전달된 주석이 패널에 표시됩니다.
2. [보기 기준] 메뉴에서 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.
   a. 시간순으로 주석을 정렬하려면 [만든 시간]을 선택합니다.
   b. 검토자 이름별로 주석을 정렬하려면 [검토자]를 선택합니다.
   c. 상태(신규, 허용됨 또는 거부됨)에 따라 주석을 정렬하려면 [상태]를 선택합니다.

최신 주석 보기

- 검토자가 게시한 최신 주석을 보려면 [주석 새로 고침]을 클릭합니다.

검토자별 주석에 대한 피드백 제공

작성자가 검토자에 의해 전달된 주석에 대해 허용, 거부 또는 답변할 수 있습니다. 해당 응용 프로그램의 콘텐트를 새로 고치면 작성자가 게시한 피드백을 검토자가 볼 수 있습니다. 필름 스트립에서 주석이 포함된 슬라이드 아래에 주석 아이콘이 표시됩니다.

개별 슬라이드의 타임라인에서도 주석을 볼 수 있습니다. 작성자는 [미리 보기] > [이 슬라이드 재생]을 사용하여 주석의 정확한 위치를 볼 수 있습니다.

1. Adobe Captivate에서 검토하기 위해 전달된 프로젝트를 엽니다.
2. [창] > [주석]을 선택합니다. 주석 패널이 표시됩니다. 검토자에 의해 전달된 주석이 패널에 표시됩니다.
3. 피드백을 제공할 하나 이상의 주석을 선택하고 다음 중 하나를 수행합니다.
   - 주석을 무시하려면 주석 거부 아이콘을 클릭합니다. 팝업 창에 주석을 무시하는 이유를 입력하고(선택 사항) [전송]을 클릭합니다.
   - 주석을 허용하려면 검토자 주석 허용 아이콘을 클릭합니다. 선택적으로 팝업 창에 피드백을 입력하고 [전송]을 클릭합니다.

     참고: 주석을 허용하거나 거부하면 주석에 대한 해당 아이콘이 주석과 함께 검토 응용 프로그램에 표시됩니다.
   - 주석에 대한 설명을 요청하려면 [검토자 주석에 회신] 아이콘을 클릭합니다.

검토 종료

[창] > [주석] 패널에서 [검토 종료] 아이콘을 클릭합니다.

(cc) BY-NC-SA Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

법적 고지 사항 | 온라인 개인정보 보호정책

맞춤법 검사 및 검색

맞춤법 검사
슬라이드 검색 및 콘텐트 바꾸기

맞춤법 검사

맨 위로

캡션, 슬라이드 노트, 슬라이드 이름, 텍스트 애니메이션 및 퀴즈를 비롯하여 프로젝트에서 텍스트가 나타나는 대부분의 위치에서 맞춤법을 검사할 수 있습니다.

맞춤법을 검사하기 전에 맞춤법 검사에 대한 옵션을 설정합니다.

1. Adobe Captivate 프로젝트를 엽니다.
2. [프로젝트] > [맞춤법 검사]를 선택합니다. 또는 F7 키를 누를 수 있습니다.
3. Adobe Captivate에서 인식할 수 없는 단어가 나타나면 해당 단어가 [사전에 없음] 텍스트 상자에 표시됩니다. 불일치 사항을 처리하려는 방법에 따라 적합한 옵션을 선택합니다.

   한 번 무시 인식할 수 없는 단어의 현재 인스턴스를 무시합니다.

   모두 무시 인식할 수 없는 단어의 인스턴스를 모두 무시합니다.

   사전에 추가 인식할 수 없는 단어를 개인 사전에 추가합니다. 컴퓨터의 다음 위치에 개인 사전 added.txt가 있습니다.

   - Windows: \\Documents and Settings\<사용자 이름>\Local Settings\Application Data\Adobe\Linguistics\Dictionaries\Adobe Custom Dictionary\<맞춤법 검사 언어>
   - Mac: <부트>\Users\<사용자>\Library\Application Support\Adobe\Linguistics\Adobe Custom Dicitonary\<맞춤법 검사 언어>

   메모장에서 added.txt 파일을 열고 변경한 다음 파일을 저장하여 개인 사전에 단어를 추가하거나 제거할 수 있습니다. 이 파일에 추가한 단어는 Adobe Captivate에서 맞춤법을 검사하는 동안 잘못된 단어로 표시되지 않습니다.

   삭제 인식할 수 없는 단어를 제거합니다.

   변경 인식할 수 없는 단어의 현재 인스턴스를 [사전에 없음] 텍스트 상자에 입력한 텍스트 또는 [추천 단어] 목록에서 선택한 텍스트로 바꿉니다.

   모두 바꾸기 인식할 수 없는 단어의 모든 인스턴스를 같은 방식으로 바꿉니다.
4. (선택 사항) 맞춤법 검사를 하는 데 사용되는 기본 사전은 영어입니다. 언어를 변경하려면 [기본 사전 언어]에서 팝업 메뉴를 클릭하고 새 언어를 선택합니다.
5. (선택 사항) 맞춤법 검사 방식을 변경하려면 [옵션]을 클릭합니다.
6. 작업을 마치면 [닫기]를 클릭합니다.

맞춤법 검사 옵션 설정

Adobe Captivate에서는 캡션, 슬라이드 노트, 슬라이드 이름, 텍스트 애니메이션 및 퀴즈를 비롯하여 프로젝트에서 텍스트가 나타나는 대부분의 위치에서 맞춤법을 검사할 수 있습니다. 맞춤법 검사 기능을 사용하기 전에 맞춤법 검사 옵션을 검토하고 필요에 따라 변경합니다.

1. 프로젝트를 열고 [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 Adobe Captivate > [환경 설정](Mac OS)을 선택합니다.
2. [환경 설정] 대화 상자의 [전체] 메뉴에서 [일반 설정]을 선택합니다.
3. [맞춤법 검사 환경 설정]을 클릭합니다.
4. [맞춤법 검사 옵션] 대화 상자에서 다음 옵션을 설정합니다.

   대문자로 시작하는 단어 무시 맞춤법 검사 시 "Adobe"처럼 대문자로 시작하는 단어를 생략합니다. 텍스트에 고유 명사가 많은 경우 이 옵션을 고려합니다.

모두 대문자로 된 단어 무시 맞춤법 검사 시 "MIDI"처럼 모두 대문자로 구성된 단어를 생략합니다. 텍스트에 머리글자어가 많은 경우 이 옵션을 고려합니다.

숫자가 있는 단어 무시 맞춤법 검사 시 Q2처럼 숫자가 포함된 단어를 생략합니다. 텍스트에 기호나 숫자가 포함된 코드가 많은 경우 이 옵션을 고려합니다.

대/소문자가 혼합된 단어 무시 맞춤법 검사 시 "ActionScript"처럼 대/소문자로 구성된 단어를 생략합니다.

도메인 이름 무시 맞춤법 검사 시 www.adobe.com처럼 인터넷 도메인 이름으로 보이는 단어를 생략합니다.

이중 단어 보고 맞춤법 검사 도중 "the the"처럼 한 행에 두 번 표시되는 단어를 알려줍니다.

대/소문자 구분 단어의 대문자와 소문자를 별도로 분석합니다. 예를 들어 "chicago"와 "Chicago"를 각각 검사하고 소문자는 철자가 잘못된 단어로 식별합니다.

분할된 단어 제안 "pressthe"에 대해 "press the"를 제안하는 것처럼 두 단어가 연결되어 철자가 잘못된 단어로 인식되는 단어에 대해 두 단어를 제공합니다.

기본 사전 언어 맞춤법 검사 중에 사용되는 사전 언어를 지정합니다. 기본 사전은 영어입니다. 언어를 변경하려면 목록에서 새 언어를 선택합니다.

5. 작업을 마치면 [확인]을 클릭합니다.

사전 변경

기본적으로 맞춤법 검사기는 영어(미국) 사전을 사용합니다. 언제든지 컴퓨터에 설치된 사전을 변경할 수 있습니다.

1. 프로젝트를 열고 [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 Adobe Captivate > [환경 설정](Mac OS)을 선택합니다.
2. [범주] 패널에서 [전체]를 선택합니다.
3. [맞춤법 검사 환경 설정]을 클릭합니다.
4. [맞춤법 검사 옵션] 대화 상자의 [기본 사전 언어] 목록에서 사용할 사전을 선택합니다. 컴퓨터에 설치된 사전이 모두 나열됩니다.
5. [확인]을 클릭합니다.

슬라이드 검색 및 콘텐트 바꾸기

맨 위로

Adobe Captivate 찾기 기능에서 사용할 수 있는 여러 가지 옵션을 사용하여 슬라이드에서 정보를 검색할 수 있습니다. 텍스트 외에도 텍스트 애니메이션 또는 롤오버 이미지와 같은 여러 가지 종류의 개체를 찾을 수 있습니다.

1. [편집] > [찾기 및 바꾸기]를 선택합니다.

   [찾기 및 바꾸기] 패널이 표시됩니다.

2. [검색 위치] 목록에서 검색할 개체를 선택합니다. 선택한 유형에 따라 패널에서 활성화되는 필드가 달라집니다.
3. 검색 범위를 좁히려면 [스타일] 목록에서 개체에 연결된 스타일을 선택합니다.
4. [찾기] 필드에 검색할 텍스트나 개체를 입력합니다.

   참고: 모든 컨트롤, 텍스트 입력, 단추 및 텍스트 애니메이션 검색에 대해서만 [찾기] 필드가 활성화됩니다. 구독 및 Adobe Software Assurance 고객용 Adobe Captivate 업데이트에서 이 필드는 슬라이드 노트/폐쇄 캡션/텍스트 음성 변환 검색에 대해서도 활성화됩니다.

5. (선택 사항) [바꾸기] 필드에 검색 문자열을 바꿀 텍스트를 입력합니다.

   참고: 모든 컨트롤, 텍스트 입력, 단추 및 텍스트 애니메이션 검색에 대해서만 [바꾸기] 옵션이 활성화됩니다. 구독 및 Adobe Software Assurance 고객용 Adobe Captivate 업데이트에서 이 필드는 슬라이드 노트/폐쇄 캡션/텍스트 음성 변환 검색에 대해서도 활성화됩니다.

6. 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.

   단어 단위로 텍스트 변형을 건너뜁니다. 예를 들어 specialist가 아닌 special을 찾습니다.

   대/소문자 구분 예를 들어 chair가 아닌 Chair를 찾습니다.

   퀴즈 슬라이드 검색에 퀴즈 슬라이드를 포함합니다.

숨겨진 항목 검색에 숨겨진 슬라이드 또는 컨트롤을 포함합니다.

잠긴 항목 검색에 잠긴 슬라이드 또는 컨트롤을 포함합니다.

7. 다음 단추 중 하나를 클릭합니다.

다음 찾기 포커스가 다음 텍스트나 개체로 이동합니다.

모두 찾기 검색 결과에 텍스트나 개체의 모든 인스턴스가 나열됩니다.

바꾸기 선택한 찾은 텍스트가 [바꾸기] 필드의 텍스트로 바뀝니다.

모두 바꾸기 [찾기] 필드의 모든 텍스트 인스턴스가 [바꾸기] 필드의 텍스트로 바뀝니다.

참고*:* 프로젝트의 다른 단어에 영향을 주지 않는지 확인한 경우에만 *[*모두 바꾸기*]*를 사용하십시오. 예를 들어 *"to"*의 모든 인스턴스를 *"too"*로 바꾸도록 선택하면 바꾸기 작업 이후 *"together"*라는 단어가 *"toogether"*로 변환됩니다.

Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

법적 고지 사항 | 온라인 개인정보 보호정책

수집기를 사용하여 여러 SWF 파일 결합

수집기 프로젝트 만들기
수집기 프로젝트 게시

수집기를 사용하여 SWF 파일로 게시된 여러 프로젝트를 결합할 수 있습니다. [수집기]에서 결합된 파일을 SWF 출력, 실행 파일(Windows 및 Mac), PDF, HTML 또는 Zip 파일로 게시할 수 있습니다. 수집기는 별도의 모듈(SWF 파일) 이름을 사용하여 목차(TOC)를 만듭니다. 개별 모듈의 목차가 해당 모듈 이름 아래에 표시됩니다.

현재 수집기는 Adobe Captivate를 사용하여 게시되고 같은 ActionScript 버전을 사용하는 SWF 파일을 지원합니다.

참고: Flash에서 만든 SWF 파일은 [수집기 프로젝트]에 추가할 수 없습니다.
동영상에 목차 설정의 일관성을 유지하려면 SWF 파일을 마스터 동영상으로 설정합니다. 마스터 동영상의 목차 설정은 수집기의 다른 모든 동영상에 적용됩니다. 개별 콘텐트 작성자가 목차 설정에 변경한 내용은 마스터 동영상을 사용하여 취소할 수 있습니다.

수집기 프로젝트 만들기

맨 위로

1. [파일] > [새로 만들기] > [수집기 프로젝트]를 선택합니다.
2. [수집기] 대화 상자에서 [모듈 추가]를 클릭합니다.
3. [열기] 대화 상자에서 수집기에 추가할 SWF 파일을 선택합니다.
4. 2-3단계를 반복하여 프로젝트에 SWF 파일을 더 추가합니다.
   - SWF 파일을 마스터 동영상으로 설정하려면 [마스터 동영상으로 설정]을 선택합니다. SWF 파일의 목차 설정은 수집기의 다른 파일에 적용됩니다. 마스터 동영상의 프로젝트 정보가 수집기 파일에 적용됩니다.
   - 동영상에 SWF 파일 이름을 표시하지 않으려면 [모듈 제목 포함]을 선택 취소합니다.
   - 메뉴에서 SWF 파일의 위치를 변경하려면 파일 이름을 선택합니다. 위쪽 및 아래쪽 화살표 키를 사용하여 메뉴에서 원하는 위치로 동영상 위치를 조정합니다.
   - 목록에서 동영상을 삭제하려면 동영상을 선택하고 [제거]를 클릭합니다.
   - 마스터 동영상의 목차에 설정된 프로젝트 정보를 재정의하려면 [정보]를 클릭합니다. [목차 정보] 대화 상자에서 [목차 정보 재정의]를 선택하고 설정을 변경합니다. 게시된 파일에서 수집기의 목차 메뉴 위에 목차 정보가 표시됩니다. 자세한 내용은 목차 패널에 프로젝트 정보 표시를 참조하십시오.
   - 프리로더 화면을 프로젝트에 추가하려면 [프리로더 선택] 영역에서 찾아보기 아이콘을 클릭합니다. 사용할 이미지를 찾은 다음 [열기]를 클릭합니다.
5. [저장]을 클릭하고 파일을 .aggr 파일로 저장합니다.

수집기 프로젝트 게시

맨 위로

1. 수집기 프로젝트를 엽니다.
2. 게시 아이콘을 클릭합니다.
3. [수집기 게시] 대화 상자에서 다음을 수행합니다.
   a. [형식] 섹션에서 필요에 따라 SWF, Windows 실행 파일 또는 Mac 실행 파일을 선택합니다.
   b. [제목] 필드에 게시할 파일에 대한 고유한 이름을 지정합니다.
   c. [폴더] 필드에 파일을 게시할 경로를 입력합니다. 또는 [찾아보기]를 클릭하여 경로를 지정합니다. Adobe Captivate에서 파일이 게시되는 기본 폴더를 만들도록 하려면 [폴더에 파일 게시]를 선택합니다.
4. [게시 옵션] 섹션에서 선택한 게시 형식에 따라 하나 이상의 옵션을 선택합니다.
   - 파일을 단일 ZIP 파일로 게시하려면 [Zip 파일]을 선택합니다. 이 옵션은 LMS(교육 관리 시스템)에 직접 업로드할 수 있는 단일 ZIP 파일을 만들고자 하는 경우 특히 유용합니다.
   - SWF를 HTML 파일에 삽입하여 게시하려는 경우 [HTML 내보내기]를 선택합니다.
   - SWF 파일을 PDF 파일에 삽입하여 게시하려는 경우 [PDF 내보내기]를 선택합니다.
   - 동영상을 사용자 모니터에 전체 화면으로 표시하려면 [전체 화면]을 선택합니다.
5. Win 실행 파일을 게시 형식으로 선택한 경우 [사용자 정의 아이콘] 필드에서 찾아보기 아이콘을 클릭하여 게시된 EXE 파일에 아이콘을 할당합

니다.

6. [게시]를 클릭합니다.

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

접근하기 쉬운 프로젝트 만들기

액세스 가능성 및 **Adobe Captivate**
접근하기 쉬운 콘텐트 만들기
접근하기 쉬운 콘텐트 테스트

액세스 가능성 및 **Adobe Captivate**

맨 위로

시각 또는 청각 장애, 이동 장애 또는 기타 장애가 있는 사용자를 위해 508항을 준수하는 출력을 만들 수 있습니다. 장애가 있는 사람이 Adobe Captivate 프로젝트를 볼 수 있도록 디자인 수준에서 장애 요소를 제거하는 단계를 수행할 수도 있습니다.

이러한 솔루션은 508항 준수를 통해 사용자의 요구 사항을 충족하는 정부 기관과 액세스 가능성을 향상시키기 위해 전념하는 일반 기업을 지원합니다.

세계적인 액세스 가능성 표준

미국, 오스트레일리아, 캐나다, 일본 및 유럽 연합 국가를 포함하는 대부분의 국가가 W3C(World Wide Web Consortium)에서 개발한 표준을 기준으로 액세스 가능성 표준을 채택했습니다. W3C는 웹 콘텐트 액세스 가능성 지침을 게시했습니다. 이 지침은 디자이너가 웹 콘텐트를 액세스 가능하도록 만들기 위해 수행해야 하는 조치에 우선 순위를 둔 문서입니다. Web Accessibility Initiative에 대한 자세한 내용은 W3C 웹 사이트(www.w3.org/WAI)를 참조하십시오.

미국에서 액세스 가능성을 다룬 법은 일반적으로 508항으로 알려져 있으며 U.S. Rehabilitation Act를 수정한 것입니다. 508항은 장애가 있는 사용자가 액세스할 수 없는 전자 기술을 연방 정부가 구매, 개발, 유지 관리 또는 사용할 수 없도록 금지하고 있습니다. 직무 집행 표준 외에도 508항에서는 정부 기관이 이를 준수하지 않는 경우 정부 직원과 국민이 연방 법원에 이를 고소할 수 있도록 합니다.

508항에 대한 자세한 내용은 다음 웹 사이트를 참조하십시오.

508항 준수란 무엇입니까**?**

508항은 장애가 있는 사람이 액세스할 수 있는 시스템을 만들기 위해 연방 정부에서 전자 및 정보 기술을 개발, 유지 관리, 획득 또는 사용하도록 요구하는 1973년 Rehabilitation Act의 일부입니다. 최신(1998) 버전의 508항은 시행 가능한 정부측 표준을 설정했습니다.

액세스 가능이란 무엇을 의미합니까**?**

일반적으로 정보 기술 시스템은 단일 감각 또는 능력에 의존하지 않고 여러 가지 방식으로 사용할 수 있는 경우 장애가 있는 사용자가 액세스할 수 있습니다. 예를 들어 사용자는 마우스만 사용할 수 있는 것이 아니라 마우스 외에 키보드를 사용해서도 탐색할 수 있어야 합니다. 또한 사용자 인터페이스의 시각 및 청각 요소는 청각 및 시각 장애가 있는 사용자를 모두 수용할 수 있어야 합니다.

최종 사용자에게 필요한 기타 유형의 지원 소프트웨어는 무엇입니까**?**

화면 판독기나 텍스트 음성 변환 유틸리티(활성 창, 메뉴 옵션 또는 입력한 텍스트의 콘텐트를 읽어줌) 및 화면 검토 보조 장치는 화면 상의 텍스트를 음성으로 변환하거나 동적으로 새로 고칠 수 있는 브라유 점자 표시로 변환합니다. 이러한 보조 기술은 키보드 보조 또는 바로 가기, 음성 및 사운드 캡션, 깜박이는 도구 모음과 같은 시각적 경고를 제공할 수 있습니다. Windows Eye 및 JAWS 등의 도구를 사용할 수 있습니다.

Adobe Captivate는 **508**항을 준수하기 위해 무엇을 수행합니까**?**

[508항 준수] 옵션을 선택하면 Adobe Captivate 프로젝트의 특정 요소를 액세스 가능하게 하거나 액세스 가능성 기술을 적용할 수 있도록 개방합니다. 예를 들어 [508항 준수]를 선택하고 [프로젝트 환경 설정] 대화 상자의 프로젝트 이름 및 프로젝트 설명 텍스트 상자에 입력한 경우 Adobe Captivate SWF 파일이 재생되면 화면 판독기에서 이름과 설명을 읽습니다.

[508항 준수] 옵션을 선택한 경우에는 다음 Adobe Captivate 요소에 액세스할 수 있습니다.

- 프로젝트 이름([프로젝트 속성]에서 파생됨)
- 프로젝트 설명([프로젝트 속성]에서 파생됨)
- 슬라이드 액세스 가능성 텍스트
- 슬라이드 레이블([슬라이드 속성]에서 파생됨)
- 단추
- 재생 컨트롤(화면 판독기에서 각 단추의 기능을 읽음)
- 암호 보호(Adobe Captivate SWF 파일이 암호로 보호된 경우 화면 판독기에서 암호에 대한 프롬프트를 읽음)
- 질문 슬라이드(화면 판독기에서 제목, 질문, 대답, 단추 텍스트 및 채점 보고서를 읽음)

[508항] 옵션으로 생성된 출력은 지원되는 모든 브라우저에 표시됩니다. 그러나 출력을 Internet Explorer에서 보지 않으면 출력이 508항을 준수하지 않을 수 있습니다. Internet Explorer는 MSAA(Microsoft Active Accessibility)를 지원하는 유일한 브라우저입니다.

화면 판독기를 사용하여 Flash 파일에 액세스하려면 Flash Player 9 이상이 설치되어 있어야 합니다.

Access Board는 장애가 있는 사용자의 액세스 가능성을 전담하는 독립적인 연방 기관입니다. 출력이 규격을 준수하도록 하는 방법에 대한 자세한 내용은 Access Board 웹 사이트(www.access-board.gov/508.htm)를 참조하십시오.

Adobe Captivate 액세스 가능성 웹 페이지

접근하기 쉬운 Adobe Captivate 콘텐트 만들기 및 보기에 대한 최신 정보를 확인하려면 Adobe 웹 사이트에 있는 Adobe Captivate 액세스 가능성 개요 페이지(www.adobe.com/go/learn_cp_accessibility_kr)를 참조하십시오.

접근하기 쉬운 콘텐트 만들기

맨 위로

508항 준수 프로젝트 만들기

출력을 보고 테스트하기 위해 [508항] 옵션을 사용하여 Adobe Captivate 프로젝트를 만듭니다. Adobe Captivate 프로젝트를 생성하면 프로젝트에 대한 정보가 포함된 소스 파일이 업데이트되고 사용자를 위해 게시할 수 있는 출력 파일이 만들어집니다. 작성 팁을 읽어 보고 다음 절차를 사용하십시오.

1. 508 준수로 게시할 프로젝트를 열고 [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 Adobe Captivate > [환경 설정](Mac OS)을 선택합니다.
2. [범주] 패널에서 [프로젝트]를 확장하고 [게시 설정]을 선택합니다.
3. 프로젝트 패널에서 [액세스 가능성 사용]을 선택합니다.

508항 준수 **Adobe Captivate SWF** 파일 생성을 위한 팁

Adobe Captivate 508항 출력이 탐색에 대해 규격을 준수하더라도 프로젝트의 다른 요소도 규격을 준수하는지 확인해야 합니다. 보조 소프트웨어는 화면의 요소를 시각 장애가 있는 사용자에게 "읽어줄" 수 있어야 합니다. 다음과 같은 팁을 사용하여 접근하기 쉬운 프로젝트를 디자인합니다.

- [프로젝트 환경 설정] 대화 상자에서 Adobe Captivate 프로젝트에 대해 의미 있는 이름과 설명을 작성합니다.
- 청각 장애가 있는 사용자를 위해 오디오 요소에 해당하는 텍스트를 추가합니다. 예를 들어 설명하는 오디오를 제공할 때 캡션을 동시에 제공해야 합니다. 한 가지 옵션은 슬라이드의 고정된 위치에 투명한 캡션을 배치한 다음 타임라인을 사용하여 텍스트를 오디오와 동기화하는 것입니다.
- 프로젝트에 시각적 멀티미디어가 포함된 경우 시각 장애가 있는 사용자를 위해 멀티미디어에 대한 정보를 제공합니다. 시각적 요소에 대해 이름 및 설명이 제공된 경우 Adobe Captivate에서 화면 판독기를 통해 사용자에게 정보를 보낼 수 있습니다. Adobe Captivate 프로젝트의 오디오 때문에 사용자가 화면 판독기를 듣지 못하는 일이 없도록 해야 합니다.
- 개별 슬라이드에 대해 화면 판독기가 읽을 수 있는 텍스트를 제공합니다.
- 색상이 정보를 전달하는 유일한 수단이 아닌지 확인합니다. 예를 들어 파란색으로 활성 링크를 나타내는 경우에는 굵게, 기울임꼴, 밑줄 등의 다른 표시도 사용합니다. 또한 약시 또는 색맹인 사용자가 텍스트를 읽을 수 있게 전경과 배경이 충분히 대비되도록 해야 합니다.
- 시각 또는 이동 장애가 있는 사용자를 위해 컨트롤이 장치 독립적인지 또는 키보드로 액세스할 수 있는지 확인합니다.
- 인지 장애가 있는 사용자는 쉽게 탐색할 수 있는 정리된 디자인에 가장 잘 반응합니다.
- Adobe Captivate 프로젝트에서 마우스 이동이 매우 중요한 경우 포인터가 눈에 잘 띄도록 크기를 두 배로 늘리는 것도 좋습니다.
- 사용자를 위해 액세스 가능성 방법을 문서화합니다.
- 개체를 반복하지 않습니다. 화면 판독기가 Flash Player용 콘텐트를 발견하면 사용자에게 오디오로 알립니다(예: "로드하는 중... 로드 완료"). 프로젝트 내의 콘텐트가 변경되면 Flash Player에서 화면 판독기로 변경을 알리는 이벤트가 전송됩니다. 그에 대한 응답으로 화면 판독기는 페이지 맨 위로 돌아가 다시 읽기 시작합니다. 따라서 슬라이드에 반복 텍스트 애니메이션이 있으면 화면 판독기가 계속해서 페이지의 맨 위로 돌아갈 수 있습니다.
- 클릭 상자를 만드는 경우 사운드를 추가하여 클릭 상자를 액세스 가능하게 할 수 있습니다. 사용자가 Tab 키를 사용하여 클릭 상자로 이동하거나 마우스를 클릭 상자 위로 가져가면 이 사운드가 재생될 수 있습니다. 이 액세스 가능성 기능을 추가하려면 사운드 파일을 힌트 캡션에 포함합니다. 힌트 캡션이 슬라이드에 표시되지 않도록 하려면 캡션을 투명하게 만들고 텍스트를 추가하지 않습니다.
- 모든 슬라이드에 대화형 콘텐트가 있으면 Adobe Captivate 데모의 액세스 가능성이 더 잘 작동합니다. JAWS 6.1 이상을 사용하는 경우 JAWS에서 MSAA(Microsoft Active Accessibility) 트리를 지우지 않을 수도 있습니다. 그 결과 연속되는 슬라이드에서 이전 슬라이드의 콘텐트가 다시 재생될 수 있습니다. 이 문제는 JAWS 4.5에서는 발생하지 않습니다.

슬라이드에 액세스 가능성 텍스트 추가

화면 판독기에서 컴퓨터 화면에 표시되는 텍스트를 읽을 수 있습니다. 화면 판독기는 시각 장애가 있는 사용자에게 유용합니다. Adobe Captivate에서는 화면 판독기가 소리 내어 읽을 수 있도록 각 슬라이드의 설명 텍스트를 작성할 수 있습니다.

1. 접근하기 쉬운 텍스트를 추가할 슬라이드를 엽니다.
2. [속성 관리자]에서 [액세스 가능성]을 클릭합니다.

3. 화면 판독기에서 소리 내어 읽도록 할 텍스트를 입력합니다.
4. 슬라이드 노트(텍스트 음성 변환 및 폐쇄 캡션 포함)를 사용하려면 [슬라이드 노트 가져오기]를 클릭하고 [확인]을 클릭합니다.

대화형 객체의 탭 순서 지정
스크린 리더를 사용하는 동안 최종 사용자들은 다음과 같은 기능을 사용할 수 있습니다.

- 화살표 키를 사용하여 비대화형 객체를 탐색합니다.
- Tab 키를 사용하여 대화형 객체를 탐색합니다.

기본적으로 대화형 객체는 z-순서에 따라 읽혀집니다. 사용자가 Tab 키를 누를 때 스크린 리더가 대화형 객체를 읽는 순서를 변경할 수 있습니다.

1. 슬라이드의 [속성 관리자]에서 [탭 순서]를 클릭합니다.
2. [탭 순서] 대화 상자에서 화살표 키를 사용하여 읽을 순서대로 구성 요소를 배치합니다.
3. (선택 사항) 사용자가 Tab 키를 사용할 때 슬라이드 항목으로만 선택을 제한하려면 [환경 설정]에서 [슬라이드 항목에서만 키보드 탭 이동]을 선택합니다([편집] > [환경 설정] > [게시 설정]).

   이 옵션을 사용하면 사용자가 Tab 키를 누를 때 프로젝트의 목차 및 재생 막대를 건너뛰고 슬라이드 항목만 선택됩니다. 그러나 HTML5 출력에서는 모든 슬라이드 항목을 탭으로 이동한 후에 브라우저의 주소 막대가 선택됩니다.
4. (선택 사항) 객체가 선택될 때 표시되는 사각형을 사용하지 않으려면 HTML5 출력에서 [환경 설정]에서 [HTML의 슬라이드 항목 선택 사각형 숨기기]를 선택합니다([편집] > [환경 설정] > [게시 설정]).

개체에 대한 액세스 가능성 텍스트 사용자 정의

접근하기 쉬운 텍스트를 슬라이드의 개별 개체에 추가할 수 있습니다. 동영상에 개체가 나타나면 화면 판독기가 해당 텍스트를 소리 내어 읽습니다. 개체에 대해 접근하기 쉬운 텍스트를 지정하지 않으면 화면 판독기에서 기본 텍스트를 읽습니다. 예를 들어 개체가 이미지이면 그래픽 이미지라고 읽습니다. 이 기본 텍스트는 일반적으로 시각 장애가 있는 사용자에게 도움이 되기에 충분한 설명을 제공하지 못합니다. 또한 텍스트 캡션이나 텍스트 입력 상자 이외의 개체에는 텍스트가 포함되어 있지 않습니다. 이러한 개체에 대해 접근하기 쉬운 텍스트를 작성하면 동영상에서 개체의 목적을 이해하는 데 도움을 줄 수 있습니다.

1. 액세스 가능성 텍스트를 사용자 정의할 개체를 선택합니다.
2. [속성 관리자]에서 [액세스 가능성]을 클릭합니다.
3. [자동 레이블]을 선택 취소합니다. [자동 레이블]을 선택한 경우 화면 판독기에서 개체의 텍스트를 소리 내어 읽습니다.
4. [항목 액세스 가능성] 대화 상자에서 다음을 수행합니다.
   액세스 가능성 이름 액세스 가능성 이름을 입력합니다. 예를 들어 텍스트 캡션의 경우 "이 텍스트는 캡션에 들어갑니다"를 입력할 수 있습니다.

   액세스 가능성 설명 화면 판독기를 사용하는 사람에게 정보를 명확하게 설명하는 내용을 추가합니다. 예를 들어 "[파일] > [이미지 편집]을 선택합니다"라는 텍스트 캡션의 경우 이 텍스트를 "[파일] 메뉴에서 [이미지 편집] 명령을 선택합니다. 이 명령은 슬라이드에서 이미지를 선택한 경우에만 사용할 수 있습니다"로 변경할 수 있습니다.

접근하기 쉬운 콘텐트 테스트

맨 위로

테스트를 위한 팁

화면 판독기에서 작동하는 Adobe Captivate 프로젝트를 디자인하는 경우 몇 가지 화면 판독기를 다운로드합니다. 그런 다음 화면 판독기를 활성화한 상태로 브라우저에서 프로젝트를 재생하여 테스트합니다. 화면 판독기가 읽는 내용이 프로젝트에서 별도의 오디오를 삽입한 부분과 "겹쳐지지" 않는지 확인합니다. 다양한 화면 판독기 응용 프로그램이 소프트웨어의 데모 버전을 무료 다운로드로 제공하므로 화면 판독기 간의 호환성을 가능한 많이 확인해야 합니다.

대화형 콘텐트를 만드는 경우 사용자가 키보드만을 사용하여 콘텐트를 효율적으로 탐색할 수 있는지 테스트하고 확인합니다. 이 요구 사항은 여러 화면 판독기가 키보드 입력을 처리하는 방식이 서로 다르기 때문에 특히 까다로울 수 있습니다. 이로 인해 Adobe Captivate 콘텐트에서 원하는 대로 키보드 입력을 받지 못할 수 있습니다. 바로 가기 키를 모두 테스트해야 합니다.

화면 판독기 기술 정보

화면 판독기는 웹 사이트를 탐색하고 웹 콘텐트를 소리 내어 읽어주도록 디자인된 프로그램입니다. 시각 장애가 있는 사용자는 주로 이 기술에 의존합니다.

Freedom Scientific의 JAWS®(Job Access with Speech)가 화면 판독기의 한 예입니다. Freedom Scientific 웹 사이트의 JAWS 페이지는 www.hj.com/fs_products/software_jaws.asp에서 액세스할 수 있습니다. 일반적으로 사용되는 또 다른 화면 판독기로는 GW Micro®의 Window-Eyes®가 있습니다. Window-Eyes에 대한 최신 정보에 액세스하려면 GW Micro 웹 사이트(www.gwmicro.com)를 방문하십시오. Windows 사용자의 경우 Microsoft에서 텍스트 음성 변환 기능이 포함된 Microsoft Reader라는 무료 다운로드 제품을 제공합니다. 자세한 내용은 Microsoft 웹 사이트(www.microsoft.com)를 참조하십시오.

화면 판독기에 따라 정보를 음성으로 변환하는 방식이 다양하므로 콘텐트를 나타내는 방식도 다를 수 있습니다. 접근하기 쉬운 프로젝트를 디자인할 때 화면 판독기가 동작하는 방식을 제어할 수 없다는 점을 기억하십시오. 콘텐트만 제어할 수 있고 화면 판독기는 제어할 수 없습니다. 화면 판독기에서 특정 시간에 특정 텍스트를 읽거나 콘텐트를 읽는 방식을 제어하도록 지정할 수 없습니다. 다양한 화면 판독기에서 프로젝트를 테스트하고 예상대

로 작동하는지 확인해야 합니다.

기타 도움말 항목

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

콘텐트 가져오기, 내보내기 및 삭제

XML로 프로젝트 콘텐트 내보내기
XML로 프로젝트 콘텐트 가져오기
프로젝트 환경 설정 가져오기 및 내보내기
프로젝트 또는 템플릿 삭제

XML로 프로젝트 콘텐트 내보내기

맨 위로

Adobe Captivate 프로젝트 파일은 다음 유형의 콘텐트를 가질 수 있습니다.

정적 콘텐트 이미지(비트맵, 단추, 배경), 오디오, FLV 파일 및 비디오(SWF 파일)를 예로 들 수 있습니다. 다른 언어에 대한 정적 콘텐트를 사용자 정의하려면 번역된 콘텐트로 새 파일을 만듭니다.
동적 콘텐트 또는 지역화 가능한 콘텐트 텍스트 캡션, 단추 텍스트 및 슬라이드 노트를 예로 들 수 있으며 다른 언어로 지역화할 수 있습니다.
Adobe Captivate 프로젝트의 동적 콘텐트를 XML 파일로 내보내면 XML 파일을 사용하여 개체의 콘텐트를 편집하고 번역할 수 있습니다. 프로젝트 속성, 메뉴 관리자 슬라이드 및 슬라이드 정보를 포함하여 여러 개체를 편집하고 번역할 수 있습니다. 폐쇄 캡션에 대해서는 오디오 항목만 내보낼 수 있습니다.

프로젝트 콘텐트를 XML로 내보낸 후 다른 Adobe Captivate 프로젝트로 가져올 수 있습니다.

1. Adobe Captivate 프로젝트를 열고 새 언어를 위해 새 파일 이름으로 저장합니다.
2. [파일] > [내보내기] > [XML로]를 선택합니다.
3. [다른 이름으로 저장] 대화 상자에 새 XML 파일의 이름을 입력합니다.
4. 파일을 저장할 기본 디렉토리를 적어 둡니다. 원하는 경우 다른 위치를 탐색할 수 있습니다.
5. [저장]을 클릭합니다.

   프로젝트의 관련 개체가 XML 형식으로 변환됩니다. XML 내보내기가 성공적으로 수행되었음을 확인하는 대화 상자가 표시됩니다. XML 파일을 볼 것인지 여부를 선택합니다. [예]를 클릭하면 XML 파일이 기본 XML 뷰어에서 열립니다.
6. XML 파일을 열고 <trans-unit> </trans-unit> 태그 내의 <source> </source> 태그에 지정된 모든 용어를 번역합니다.

   RTF 데이터(예: 텍스트 캡션)의 경우 실제로 번역 가능한 텍스트는 <g> </g> 태그 내에 있습니다. 텍스트를 다른 언어로 변경하려면 css-style 특성의 font-family 필드를 변경하고 해당 문자 세트를 추가합니다.

프로젝트를 XML로 내보내는 대신 편집 및 지역화할 프로젝트를 게시할 수 있습니다. 그런 다음 전자 메일 주소로 XML 형식의 콘텐트를 보낼 수 있습니다. XML 파일이 첨부 파일로 전자 메일 주소에 보내집니다. XML 파일을 압축하고 전자 메일로 보낼 수도 있습니다.

XML 파일을 내보내기 전에 Adobe Captivate 프로젝트 파일을 편집했는지 확인합니다.

참고**:** [정보], [Blabber] 및 [스킨] 도구 설명은 Flash 제작 파일에 저장되므로 XML로 내보내지지 않습니다. 지역화 후에는 지역화된 관련 Adobe Captivate 프로젝트의 버전에 대해 [정보], [재생 막대] 및 [스킨] 도구 설명을 별도로 만들어야 합니다.

XML로 프로젝트 콘텐트 가져오기

맨 위로

참고**:** XML 파일의 콘텐트를 필요한 언어로 번역한 후 업데이트된 XML 파일을 Adobe Captivate로 가져옵니다. 그러면 프로젝트 콘텐트가 필요한 언어로 지역화되어 표시됩니다.
프로젝트를 다시 기록하려면 XML 파일을 가져오기 전에 기록해야 합니다.

1. 열려 있는 프로젝트에서 [파일] > [가져오기] > [XML에서]를 선택합니다.
2. [열기] 상자에 XML 파일의 이름을 입력하거나 XML 파일을 탐색합니다.
3. [열기]를 클릭합니다.

   XML 콘텐트를 Adobe Captivate 프로젝트로 가져옵니다. XML 가져오기가 성공적으로 수행되었음을 확인하는 대화 상자가 표시됩니다.
4. [확인]을 클릭합니다.

   참고**:** XML 파일이 전자 메일로 전송되어 온 경우에는 전자 메일 메시지를 열고 XML 파일을 필요한 디렉토리에 저장합니다. 콘텐트를 필요한 언어로 번역합니다.

프로젝트 환경 설정 가져오기 및 내보내기

맨 위로

한 Adobe Captivate 프로젝트에 설정된 환경 설정을 내보내고 다른 Adobe Captivate 프로젝트로 가져올 수 있습니다. 환경 설정은 확장명이 .cpr인 XML 파일로 내보내집니다. 이 파일을 다른 Adobe Captivate 프로젝트로 가져오면 파일에 정의된 환경 설정이 지정됩니다.

참고: 현재 프로젝트의 모든 환경 설정은 환경 설정 파일에 설정된 내용에 따라 수정됩니다.

프로젝트 환경 설정 내보내기

1. [파일] > [내보내기] > [환경 설정]을 선택합니다.
2. [파일 이름] 필드에 CPR 파일의 이름을 입력합니다.
3. [저장]을 클릭합니다.

프로젝트 환경 설정 가져오기

1. [파일] > [가져오기] > [환경 설정]을 선택합니다.
2. 가져올 환경 설정이 포함된 CPR 파일을 선택합니다.
3. [열기]를 클릭합니다.

프로젝트 또는 템플릿 삭제

맨 위로

언제든지 Adobe Captivate 프로젝트(CPTX 파일) 또는 템플릿(CPTL)을 삭제할 수 있습니다. Adobe Captivate 프로젝트나 템플릿을 만들면 기본적으로 다음 위치에 저장됩니다.

- 프로젝트는 \My Documents\My Adobe Captivate Projects에 저장됩니다. Windows® Vista®를 사용하는 경우 경로는 \Users\<현재 사용자>\Documents\My Adobe Captivate Projects입니다.
- 템플릿은 \My Documents\My Adobe Captivate Projects\Templates에 저장됩니다. Windows Vista를 사용하는 경우 경로는 \Users\<현재 사용자>\Documents\My Adobe Captivate Projects\Templates입니다.

프로젝트 또는 템플릿을 삭제하려면 다음 단계를 수행합니다.

1. Windows 탐색기를 엽니다.
2. Adobe Captivate 프로젝트나 템플릿 위치를 탐색합니다(이전에 나열된 기본 위치 참조).
3. 프로젝트나 템플릿을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하거나(Windows) Ctrl 키를 누른 채 클릭하고 [삭제]를 선택합니다.

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

Adobe Captivate 프로젝트 연결

Adobe Captivate 프로젝트를 다른 프로젝트에 연결
질문 슬라이드를 사용하여 **Adobe Captivate** 프로젝트에 연결

다음 기능을 사용할 때 Adobe Captivate 프로젝트를 내부적으로 연결하거나 다른 파일에 연결할 수 있습니다.

- 대화형 개체: 텍스트 입력 상자, 클릭 상자 및 단추
- 질문 슬라이드
- 슬라이드 탐색
- 프로젝트 동작

연결된 프로젝트나 파일이 모두 같은 폴더에 있는지 확인한 다음 이들을 연결하는 절차를 사용합니다.

Adobe Captivate 프로젝트를 다른 프로젝트에 연결

맨 위로

1. 다른 프로젝트에 연결해야 할 프로젝트를 엽니다.
2. 다른 프로젝트를 열기 위한 트리거를 결정합니다. 예를 들어 슬라이드 14가 시작되면 프로젝트가 열립니다. 또는 사용자가 슬라이드 24에서 단추를 클릭하면 프로젝트가 열립니다.
   - 트리거가 슬라이드 관련 이벤트에 기반을 둔 경우 [필름 스트립]에서 해당 슬라이드를 클릭하고 슬라이드의 모든 개체를 선택 취소합니다.
   - 트리거가 개체에 기반을 둔 경우 해당 개체를 선택합니다.
3. 2단계에서 선택한 옵션에 따라 속성 관리자의 [성공한 경우], [마지막 시도], [입력할 때] 또는 [나올 때]에서 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.
   - URL 또는 파일 열기
   - 다른 프로젝트 열기
4. 찾아보기 아이콘을 클릭하고 [열기] 대화 상자를 사용하여 파일 또는 프로젝트에 연결합니다.
5. 해당하는 경우 시스템 경로를 삭제하여 파일 이름만 [URL] 또는 [프로젝트] 필드에 표시되도록 합니다.

질문 슬라이드를 사용하여 **Adobe Captivate** 프로젝트에 연결

맨 위로

1. 연결할 프로젝트를 열고 [퀴즈] > [질문 슬라이드]를 선택합니다.
2. 속성 관리자의 [일반] 영역에서 [점수 매기기]를 [유형]으로 선택합니다.
3. 필요에 따라 [동작] 영역의 [성공한 경우] 및 [마지막 시도] 필드에서 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.
   - URL 또는 파일 열기
   - 다른 프로젝트 열기
4. 찾아보기 아이콘을 클릭하고 [열기] 대화 상자를 사용하여 파일 또는 프로젝트에 연결합니다.
5. 해당하는 경우 시스템 경로를 삭제하여 파일 이름만 [URL] 또는 [프로젝트] 필드에 표시되도록 합니다.

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

Adobe Captivate 프로젝트 지역화

지역화된 사용자 인터페이스를 통해 **Adobe Captivate** 사용
텍스트 캡션 지역화

지역화는 특정 국가에서 사용할 정보를 채택하는 과정입니다. 지역화라는 말은 번역의 동의어로 사용되는 경우가 많습니다. 하지만 지역화라는 말에는 특정한 문화적 컨텍스트에 맞게 정보를 편집한다는 의미도 포함됩니다.

지역화된 사용자 인터페이스를 통해 **Adobe Captivate** 사용

맨 위로

여러 언어로 만든 웹 사이트나 응용 프로그램을 표시하는 Adobe Captivate 프로젝트를 만드는 경우 각 언어용으로 지역화된 프로젝트를 만들 수 있습니다.

지역화된 **Adobe Captivate** 프로젝트를 만들려면 다음을 수행합니다**.**

1. 웹 사이트나 응용 프로그램의 소스 언어 버전을 사용하여 소스 언어로 Adobe Captivate 프로젝트를 만듭니다. 예를 들어 영어로 응용 프로그램을 만든 경우 영어 응용 프로그램을 표시하는 영어 Adobe Captivate 프로젝트를 제작할 수 있습니다.
2. 프로젝트에서 캡션을 내보내고 캡션 텍스트를 필요한 언어로 번역합니다. 1단계의 예를 계속 수행하여 영어 프로젝트에서 영어 캡션을 가져와서 내보낸 다음 텍스트를 로컬라이저에게 제공하면 로컬라이저가 독일어 및 일본어와 같은 다른 언어로 번역할 수 있습니다.
3. 웹 사이트나 응용 프로그램을 지역화된 형식으로 열고 프로젝트의 소스 언어 버전으로 기록한 동일한 단계를 기록합니다. 프로젝트를 기록할 때 개체를 자동으로 포함하지 않습니다. 이 예에서는 로컬라이저가 응용 프로그램 사용자 인터페이스를 독일어와 일본어로 번역한 후에 영어 프로젝트의 같은 단계를 사용하여 응용 프로그램의 Adobe Captivate 프로젝트를 기록합니다.
4. 프로젝트의 소스 언어 버전에서 개체를 모두 가져옵니다. 이 예에서는 영어 버전의 프로젝트에서 독일어 및 일본어 프로젝트로 개체를 모두 가져옵니다.
5. 2단계에서 번역가가 작성한 지역화된 캡션을 가져옵니다. 이 예에서는 독일어와 일본어 프로젝트를 열고 번역된 Microsoft Word 캡션 파일을 가져옵니다.
6. 제품의 지역화된 버전을 테스트합니다. 이 예에서는 독일어와 일본어 프로젝트를 열고 올바른 사용자 인터페이스가 표시되는지, 캡션이 제대로 번역되고 올바른 슬라이드에 표시되는지, 시간 배치가 정확한지 확인합니다. 필요한 경우 Adobe Captivate에 번역된 텍스트가 모두 올바르게 표시되도록 시간 배치를 조정하거나 캡션 크기를 조정해야 할 수도 있습니다.

텍스트 캡션 지역화

맨 위로

텍스트 캡션 및 폐쇄 캡션이 포함된 프로젝트를 지역화하는 경우 텍스트 캡션을 내보내어 프로세스를 보다 효율적으로 만들 수 있습니다.

1. 필요한 텍스트 캡션을 모두 포함하여 프로젝트의 초기("소스 언어") 버전을 만듭니다.
2. 완료된 프로젝트를 엽니다.
3. [파일] > [내보내기] > [프로젝트 캡션 및 폐쇄 캡션]을 선택합니다.
4. 기본적으로 Word(DOC) 파일은 내 문서\내 Adobe Captivate 프로젝트 폴더에 저장됩니다. 원하는 경우 이 위치를 변경할 수 있습니다. 프로젝트 파일이 저장되면 [프로젝트 이름] Captions.doc라는 기본 Word 파일이 프로젝트가 저장된 디렉토리와 같은 디렉토리에 저장됩니다. 필요한 경우 [파일 이름] 텍스트 상자를 직접 클릭하고 새 이름을 입력하여 파일 이름을 변경할 수 있습니다. .doc 파일 이름 확장명을 유지합니다. [저장]을 클릭합니다.
5. 사용자가 지정한 이름으로 Word 파일이 생성되고 선택한 위치에 저장됩니다. 문서를 볼 것인지 묻는 대화 상자가 표시됩니다. [예]를 클릭하여 Word에서 문서를 봅니다.
6. Word 문서에는 슬라이드 ID, 항목 ID, 원본 캡션 텍스트 및 슬라이드 번호가 포함되어 있습니다. 또한 캡션 텍스트를 변경할 수 있는 "업데이트된 텍스트 캡션 데이터"라고 하는 열이 있습니다. 로컬라이저/번역가에게 Word 문서의 사본을 제공합니다.
7. 로컬라이저/번역가는 Word 문서를 열고 "업데이트된 텍스트 캡션 데이터" 열에서 직접 캡션 텍스트를 편집하여 소스 언어 텍스트를 대체합니다.
8. 로컬라이저/번역가가 텍스트를 번역하는 동안 새 언어에 대한 원본 Adobe Captivate 프로젝트의 사본을 만드십시오.

   참고**:** 원본 프로젝트의 사본을 만들 때 소스 언어로 된 원래 텍스트 캡션과 폐쇄 캡션을 새 프로젝트에 유지합니다. 원래 캡션은 자리 표시자 역할을 하며 지역화된 새 텍스트 캡션과 폐쇄 캡션을 가져오면 덮어씁니다.
9. 텍스트 캡션이 지역화되면 만들어 둔 프로젝트의 사본을 엽니다.
10. [파일] > [가져오기] > [프로젝트 캡션 및 폐쇄 캡션]을 선택합니다.

참고: [프로젝트 캡션 및 폐쇄 캡션 가져오기] 옵션은 캡션을 내보낸 후에만 활성화됩니다. 같은 프로젝트에서 처음 내보낸 편집된 캡션 파일만 가져올 수 있습니다.

11. 지역화된 텍스트 캡션 Word(DOC) 파일을 찾아 선택한 다음 [열기]를 클릭합니다.
12. 지역화된 텍스트 캡션과 폐쇄 캡션을 프로젝트로 가져오고 모든 서식은 유지됩니다. 성공적인 가져오기 메시지를 보여주는 대화 상자가 표시됩니다. [확인]을 클릭합니다.

    편집 보기에서 다른 슬라이드를 열고 새 캡션 텍스트를 읽어서 새 텍스트 캡션을 테스트합니다.

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

프로젝트 미리 보기

프로젝트 편집 전이나 편집하는 동안 프로젝트를 미리 보면서 필요한 변경 내용을 파악할 수 있습니다. 그러면 게시하기에 앞서 최종 출력을 확인할 수 있습니다.

1. 미리 볼 Adobe Captivate 프로젝트를 엽니다.
2. 기본 도구 모음에서 미리 보기 아이콘을 클릭하고 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.

   이 슬라이드 재생 현재 슬라이드만 재생합니다.

   프로젝트 전체 프로젝트를 재생합니다.

   이 슬라이드부터 현재 표시된 슬라이드부터 끝까지 프로젝트를 재생합니다.

   다음 **5**개 슬라이드 현재 슬라이드를 시작으로 5개의 슬라이드를 재생합니다.
   참고**:** [환경 설정] 대화 상자에서 이 숫자(5)를 원하는 슬라이드 수로 변경할 수 있습니다.

   웹 브라우저에서 기본 웹 브라우저에서 프로젝트를 열고 재생합니다.

   웹 브라우저에서 **HTML5** 출력 기본 웹 브라우저에서 프로젝트의 HTML5 출력을 엽니다.

Cp 7에서는 Adobe Captivate에 통합된 Mongoose 웹 서버를 사용하여 SWF 및 HTML5 미리 보기를 표시합니다. 웹 서버의 미리 보기가 지원되지 않는 경우(예: URL 또는 파일 열기, 또는 다른 프로젝트 열기 동작이 포함된 프로젝트) 기본 웹 브라우저에 미리 보기가 나타납니다.

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

프로젝트 크기 조정

프로젝트 크기 조정
프로젝트 치수 보기

Adobe Captivate 프로젝트를 기록한 후에도 프로젝트의 크기를 조정할 수 있습니다. 크기를 조정하면 전체 프로젝트를 다시 기록할 필요가 없습니다. 예를 들어 프로젝트를 너비 640, 높이 480으로 기록했지만 나중에 크기를 조금 작거나 크게 변경해야 할 수 있습니다.

프로젝트 크기를 조정하면 Ctrl+Z와 같은 키 조합이나 도구 모음 단추로는 "실행 취소"할 수 없습니다.

프로젝트 크기를 여러 번 조정하면 품질이 저하될 수 있습니다. 가능하면 프로젝트 크기는 한 번만 조정하십시오.

프로젝트 크기 조정

맨 위로

1. 열려 있는 프로젝트에서 [수정] > [프로젝트 크기 다시 조정]을 선택합니다.
2. [크기]에서 [너비]와 [높이] 텍스트 상자에 사용자 정의 크기를 정확하게 픽셀 단위로 입력합니다(최소 크기는 100 x 100). 또는 현재 크기를 100%로 한 백분율 값으로 너비와 높이를 입력합니다. 예를 들어 프로젝트를 조금 크게 만들려면 110%를 입력하고 훨씬 작게 만들려면 50%를 입력합니다. 팝업 메뉴에서 [사전 설정된 크기] 옵션을 선택하고 일반적으로 사용되는 크기(예: 640 x 480)를 선택할 수도 있습니다.

   원하는 경우 이미지 크기를 조정할 때 높이와 너비 비율을 그대로 유지하는 [종횡비 그대로 유지] 옵션을 선택합니다. 이 옵션을 사용하면 이미지가 정확하게 표시되며 왜곡되지 않습니다.
3. 표준 크기 세트에서 선택하려면 [사전 설정된 크기]를 선택하고 옵션 중에서 선택합니다.
4. 지정한 새 크기가 원래 크기보다 큰지 또는 작은지에 따라 다른 옵션이 제공됩니다.

   새 크기에 맞게 프로젝트 크기 다시 조정 이 옵션은 사용자가 지정한 새 크기로 전체 프로젝트 크기를 조정합니다. 프로젝트에서 개체의 크기을 다시 조정하려면 [캡션, 강조 상자 및 기타 개체 크기 다시 조정] 옵션을 선택합니다.

   프로젝트를 같은 크기로 유지하고 배경을 색상으로 채우기 이 옵션은 프로젝트를 같은 크기로 유지하지만 이전에 지정한 크기로 프로젝트 배경을 만듭니다. 예를 들어 원래 프로젝트가 550 x 400 픽셀이고 새 크기를 640 x 480으로 설정한 경우 이 옵션은 프로젝트를 550 x 400으로 유지하고 프로젝트 주위에 90 x 80의 추가 공간을 만듭니다. 배경색을 선택하고 배경에서 가운데 또는 오른쪽 위와 같은 프로젝트 위치를 선택합니다.

   새 크기에 맞게 프로젝트 크기 다시 조정 이 옵션은 프로젝트의 크기를 조정하고 다시 샘플링하여 향상된 프로젝트를 제공합니다. 프로젝트에서 개체의 크기을 다시 조정하려면 [캡션, 강조 상자 및 기타 개체 크기 다시 조정] 옵션을 선택합니다.

   캡션, 강조 상자 및 기타 개체 크기 다시 조정 Adobe Captivate에서 캡션, 강조 상자, 클릭 상자 및 텍스트 입력 상자와 같은 프로젝트의 모든 개체 크기를 보다 작은 새 크기로 자동으로 다시 조정하도록 하려면 이 옵션을 선택합니다.

   자르기 프로젝트를 새 크기로 자릅니다. [자르기] 옵션을 선택한 경우에는 [다음]을 클릭하여 자르기 영역을 정의할 수 있는 [자르기 영역] 대화 상자를 엽니다. 자르기 영역을 정의하려면 마우스 왼쪽 단추를 누른 채 [자르기] 창(녹색 테두리가 있는 영역)을 끕니다.

   화살표 프로젝트를 통해 한 번에 한 슬라이드씩 앞뒤로 이동합니다.

   슬라이드 프로젝트의 슬라이드를 모두 나열합니다. 드롭다운 화살표를 클릭하여 개별 슬라이드를 선택합니다.

   모든 슬라이드에 적용 정의한 자르기 영역을 프로젝트의 모든 슬라이드에 적용합니다.
5. [완료]를 클릭합니다.

   참고: 프로젝트 크기를 조정하기 전에 단추 크기를 조정합니다. 프로젝트 크기를 조정해도 단추 크기가 자동으로 조정되지는 않습니다.

프로젝트 치수 보기

맨 위로

❖ 열려 있는 프로젝트에서 [수정] > [프로젝트 크기 다시 조정]을 선택합니다. 프로젝트의 치수가 [크기 다시 조정] 대화 상자의 [원래 프로젝트 크기] 섹션에 지정됩니다.

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

스킨

재생 컨트롤
프로젝트 테두리
사용자 정의 **Flash** 재생 컨트롤
Flash 단추 이름 지정 규칙
스킨 미리 보기
사용자 정의 스킨 저장

Adobe Captivate는 기본 스킨 세트와 함께 제공됩니다. [스킨 편집기]에서 여러 가지 옵션을 변경하고 변경 내용을 테마로 저장하여 사용자 정의 스킨을 만들 수 있습니다. Adobe Captivate의 스킨에는 재생 컨트롤, 테두리 및 목차와 같은 요소가 포함되어 있습니다.

재생 컨트롤

맨 위로

재생 막대와 진행률 표시줄로 구성된 재생 컨트롤을 사용하면 재생되는 동영상을 제어할 수 있습니다. 재생 막대에는 동영상의 동작을 제어하는 단추가 표시됩니다. 진행률 표시줄은 동영상의 진행을 추적하며 현재 슬라이드의 위치를 표시합니다.

[스킨 편집기]([프로젝트] > [스킨 편집기])를 사용하여 재생 컨트롤의 모습을 변경할 수 있습니다. 재생 컨트롤에 대한 다음 옵션을 사용자 정의할 수 있습니다.

재생 컨트롤 표시 동영상이 재생될 때 사용자에게 재생 컨트롤 옵션을 표시하거나 표시하지 않도록 설정할 수 있습니다.

퀴즈의 재생 막대 숨기기 질문 슬라이드의 재생 막대를 숨길 수 있습니다.

참고: 재생 막대는 사전 테스트 질문 슬라이드에서 항상 숨겨져 있습니다.

재생 막대 오버레이 콘텐트 맨 위에 재생 막대를 놓을 수 있습니다. 재생 막대는 추가 공간을 차지하지 않습니다. 작성자가 원하는 대로 동영상 크기를 유지하려는 경우 이 옵션이 유용합니다.

위치 동영상과 관련된 재생 막대의 위치입니다. 동영상의 4개 변에 재생 막대를 배치할 수 있습니다.

레이아웃 동영상에 대한 도구 막대의 정렬입니다. 재생 막대 컨트롤을 가운데에 맞추거나 왼쪽 또는 오른쪽에 맞추하거나 동영상 너비에 맞게 늘릴 수 있습니다.

재생/일시 중지 사용자가 프로젝트를 일시 중지하고 다시 시작할 수 있습니다.

되감기 첫 번째 슬라이드부터 시작하여 동영상을 다시 재생합니다.

앞으로 재생헤드를 다음 슬라이드로 이동합니다.

폐쇄 캡션 프로젝트에 폐쇄 캡션을 표시합니다. [폐쇄 캡션 설정] 대화 상자를 사용하여 폐쇄 캡션의 텍스트 모양을 변경할 수 있습니다.

뒤로 사용자가 이전 슬라이드로 이동할 수 있습니다.

닫기 사용자가 프로젝트를 종료할 수 있습니다. 이 단추는 사용자가 창을 빠르게 닫을 수 있게 하므로 전체 화면 프로젝트에 중요합니다.

음소거 사용자가 오디오를 끌 수 있습니다.

진행률 표시줄 사용자가 프로젝트를 진행하는 동안 진행 상태를 볼 수 있습니다. 진행률 표시줄에 있는 재생헤드를 끌어 프로젝트의 앞뒤로 이동할 수도 있습니다.

빨리 감기 사용자가 일반 속도의 2배 또는 4배로 동영상을 재생할 수 있습니다.

알파 재생 막대 배경색의 투명도를 나타냅니다.

런타임에 도구 설명 없음 프레젠테이션 스타일에 맞지 않는다고 생각되면 도구 설명을 끄도록 할 수 있습니다.

테마

기본적으로 [테마] 섹션의 설정 값은 프로젝트에 현재 적용된 테마에서 가져옵니다.

재생 막대 동영상이 재생될 때 동영상을 제어하는 단추로 구성됩니다. [재생 막대] 메뉴에는 Adobe Captivate에서 재생 막대에 사용할 수 있는 스킨이 나열됩니다.

두 줄 재생 막대 진행률 표시줄과 재생 컨트롤을 두 줄로 표시합니다.

재생 색상 재생 막대의 다양한 부분에 사용되는 색상을 나타냅니다. 상자를 클릭하여 색상을 변경합니다.

참고: 프로젝트의 테마를 저장([테마] > [테마 저장])하면 스킨 편집기의 테마 설정에 대한 변경 내용도 저장됩니다.

프로젝트 테두리

맨 위로

[스킨 편집기] 대화 상자를 사용하여 프로젝트 주위의 테두리 스타일, 크기, 텍스처 및 너비를 지정할 수 있습니다.

테두리 표시 동영상에 테두리를 표시하거나 표시하지 않을 수 있습니다. 이 단추는 테두리를 추가할 프로젝트 창의 변을 나타냅니다. 다양한 변 조합에 테두리를 지정할 수 있습니다.

스타일 테두리 가장자리의 모양을 결정합니다. 테두리의 가장자리를 날카롭거나 둥글게 지정하도록 선택할 수 있습니다.

텍스처 테두리 텍스처로 사용할 이미지를 선택할 수 있습니다. 텍스처를 선택하면 테두리 색상 설정이 무시됩니다. 테두리에 대해 특정 색상을 선택하려면 [텍스처] 목록에서 [없음]을 선택합니다.

너비 프로젝트 테두리의 두께를 표시합니다.

색상 프로젝트 테두리의 색상을 표시합니다. 색상 팔레트를 사용하거나 스포이드를 사용하여 화면의 색상을 선택하고 복사할 수 있습니다.
HTML 배경색 프로젝트 주위의 배경 영역에 대한 색상을 표시합니다.

사용자 정의 **Flash** 재생 컨트롤

맨 위로

프로젝트에 대한 사용자 정의 Flash 재생 컨트롤을 만들 수 있습니다.

사용자 정의 SWF 재생 컨트롤을 만들 때 다음 지침을 따릅니다.

- 스킨의 소스 FLA 파일을 C:\Program Files\Adobe\Adobe Captivate 6\Templates\PlaybackFLA에 저장합니다.
- 컨트롤 이름 또는 기호를 변경하지 마십시오.
- 재생 막대는 스테이지에 pbcBar_mc라는 인스턴스 이름으로 있어야 합니다.
- 재생 막대는 라이브러리에서 cpPlaybar 식별자를 가지고 있어야 합니다.
- 라이브러리에서 cpPlaybar에 대해 [ActionScript에 내보내기] 옵션을 선택해야 합니다.
- 액션 레이어의 동작은 변경하지 않아야 합니다.
- [모두 저장] 단추는 라이브러리 루트에 저장해야 합니다.
- 등록 포인트를 변경하지 마십시오. 다음 기호를 제외한 모든 기호의 등록 포인트는 중앙에 있습니다(편집 시 중요).
  - - icoProgress(왼쪽 위)
  - - icoThumb(위쪽 가운데)
  - - icoThumbBase(왼쪽 위)
- 스킨의 게시된 SWF 파일은 다음 위치에 저장합니다.

  <설치 디렉토리>\Gallery\Widgets\Playbars; /Applications/Adobe Captivate 6/Gallery/Widgets/Playbars(Mac OS의 경우). [스킨 편집기]는 이 위치에서 파일을 선택합니다.

Flash 단추 이름 지정 규칙

맨 위로

SWF 단추마다 단추, 아이콘, 액션의 세 개 레이어가 있습니다.

SWF 파일 이름은 다음 요소로 구성됩니다.

- 재생 컨트롤 머리글자어("pbc")
- 재생 요소 식별자(예: 단추의 경우 "Btn", 막대의 경우 "Bar")
- 단추 이름("play").

스킨 미리 보기

맨 위로

[스킨 편집기] 대화 상자에서 프로젝트 스킨의 변경 내용을 미리 볼 수 있습니다. 단추 색상을 설정하거나, 메뉴를 추가 또는 제거하거나, 재생 막대의 위치를 구성할 때마다 변경한 내용이 미리 보기에 바로 반영됩니다.

스킨 미리 보기에는 프로젝트의 첫 번째 슬라이드가 표시됩니다. 배경 이미지(있는 경우) 또는 슬라이드 색상이 표시됩니다. 첫 번째 슬라이드의 개체는 스킨 미리 보기에 표시되지 않습니다.

스킨에 큰 배경 이미지가 있는 경우에는 스킨 미리 보기 속도가 느립니다. 이러한 성능 문제를 해결하려면 스킨을 구성할 때 빈 슬라이드를 삽입하고 이 슬라이드를 첫 번째 슬라이드로 설정합니다. 그런 다음 [스킨 편집기] 대화 상자를 열고 스킨 변경 내용을 구성합니다. 변경을 마치면 첫 번째 슬라이드를 숨길 수 있습니다. 배경 이미지가 있는 다음 슬라이드가 최종 보기를 위해 스킨 미리 보기에 표시됩니다.

사용자 정의 스킨 저장

맨 위로

스킨 편집기에서 옵션을 사용자 정의한 후 사용자 정의 옵션 세트를 테마로 저장할 수 있습니다. 테마가 스킨 편집기의 [스킨] 메뉴에 추가됩니다. 나중에 사용자 정의한 스킨을 프로젝트에 사용할 때 메뉴에서 선택합니다.

1. [프로젝트] > [스킨 편집기]를 선택합니다.
2. 환경 설정에 따라 대화 상자에서 설정을 사용자 정의합니다.
3. 저장 아이콘을 클릭하고 [다른 이름으로 저장] 대화 상자에서 테마 이름을 입력합니다. [확인]을 클릭합니다.

저장한 새 스킨이 [스킨] 목록에 나열됩니다.

기타 도움말 항목

목차 (TOC)

목차 만들기 **(TOC)**
목차 구성 **(TOC)**
목차 사용자 정의 **(TOC)**

Adobe Captivate 프로젝트에 대해 목차(TOC)를 자동으로 생성할 수 있습니다. 목차에서 프로젝트의 슬라이드 계층 구조가 유지됩니다. 그룹화된 슬라이드가 그룹 이름 아래 하위 항목으로 표시됩니다. 슬라이드 및 그룹 이름이 프로젝트에 자동으로 추가됩니다.

편집 중에 기본 슬라이드를 기준으로 목차 위치를 지정할 수 있습니다. 런타임에 목차에서 다양한 머리글을 클릭하면 기본 패널에 해당 슬라이드가 표시됩니다.

사용할 수 있는 다양한 옵션을 사용하여 목차 모습을 구성할 수 있습니다. 재생 컨트롤 및 테두리와 같은 다른 스킨 항목과 함께 목차를 테마로 저장할 수 있습니다.

표시된 슬라이드에 해당하는 목차 항목은 동영상이 슬라이드를 통해 실행될 때 목차 패널에 강조 표시됩니다.

[상태] 패널의 확인 표시는 사용자가 보기를 완료한 슬라이드를 표시합니다. 자가 진행식 학습자가 이전에 마지막으로 본 슬라이드부터 시작할 수 있도록 프로젝트를 구성할 수 있습니다.

목차 만들기 **(TOC)**

맨 위로

1. [프로젝트] > [목차]를 선택합니다.
2. 목차를 생성하고 프로젝트에 표시하려면 [목차 표시]를 선택합니다. 슬라이드 그룹과 슬라이드는 프로젝트에 나타나는 순서대로 제목과 함께 표시됩니다.

목차 구성 **(TOC)**

맨 위로

그룹화된 슬라이드가 프로젝트의 계층 구조에 따라 분류됩니다. 그룹 슬라이드가 동일한 순서로 목차의 그룹 이름 아래에 나타납니다.

목차에서 슬라이드의 계층과 분류를 변경할 수 있습니다. 재구성은 목차에만 영향을 주고 프로젝트의 슬라이드 순서에는 영향을 주지 않습니다. 또한 목차의 특정 슬라이드 항목을 숨기도록 선택할 수 있습니다. 이러한 항목은 프로젝트를 재생할 때 목차에 표시되지 않습니다.

환경 설정에 따라 하나 이상의 다음 절차를 사용하여 목차를 다시 구성할 수 있습니다.

- 슬라이드를 계층의 다음 하위 수준으로 이동하려면 [목차 항목을 오른쪽으로 이동]을 클릭합니다.
- 슬라이드를 계층의 이전 수준으로 이동하려면 [목차 항목을 왼쪽으로 이동]을 클릭합니다.
- 슬라이드 항목을 위쪽 및 아래쪽으로 이동하려면 [목차 항목을 위로 이동] 또는 [목차 항목을 아래로 이동]을 클릭합니다.

  참고: 목차 항목을 다른 위치로 끌어 이동할 수도 있습니다.
- 목차에 그룹을 만들려면 [폴더 만들기]를 클릭하고 목차의 항목 이름을 변경한 다음 그 아래에 슬라이드를 구성합니다. 목차 메뉴에서 최대 5개의 하위 수준을 만들 수 있습니다.

  참고: 목차에서 슬라이드를 그룹화하더라도 프로젝트에서 그룹화되지는 않습니다.
- 목차 항목을 제거하려면 목차에서 항목을 선택하고 [목차 항목 삭제]( )를 클릭합니다.

  참고: 목차 항목을 숨기더라도 프로젝트에서 슬라이드가 삭제되지 않습니다.
- 프로젝트가 재생될 때 슬라이드의 목차 항목을 숨기려면 눈 모양 아이콘 아래에서 해당 슬라이드의 옵션을 선택 취소합니다. 슬라이드가 프로젝트에서 제거되지 않습니다.
- 목차의 변경 내용을 버리고 기본 항목을 표시하려면 [목차 재설정]을 클릭합니다.

  목차를 만든 후 프로젝트를 다시 구성하더라도 변경 내용이 자동으로 반영되지 않습니다. 변경 내용을 보려면 목차를 재설정합니다. 목차를 만든 후 추가된 새 슬라이드는 목차를 재설정한 후 숨긴 항목으로 표시됩니다. 눈 모양 아이콘 아래의 확인란을 선택하여 목차 항목을 활성화합니다.

참고: 옵션 변경 시 스킨에 대한 변경 내용을 미리 보지 않으려면 [설정]을 클릭하고 [목차 설정] 대화 상자에서 [자동 미리 보기] 옵션을 선택 취소합니다.

목차 사용자 정의 **(TOC)**

맨 위로

목차의 다음 사항을 사용자 정의할 수 있습니다.

- 목차 모양.

- 동영상을 재생하는 기본 패널에 대한 목차의 상대적 위치. 또한 동영상을 재생하는 기본 패널에서 목차를 오버레이하거나 목차를 런타임 동안 개별 패널로 표시하도록 선택할 수 있습니다.
- 프로젝트를 만드는 회사 또는 개인에 대한 세부 사항과 같은 정보를 목차 패널에 표시합니다.
- 런타임 동안 사용자의 슬라이드 상태를 표시합니다. 상태 옵션을 켜면 사용자가 보기를 완료한 슬라이드 옆에 확인 표시가 나타납니다.
- 사용자가 프로젝트를 다시 실행할 때 이전에 마지막으로 본 슬라이드부터 프로젝트를 볼 수 있습니다.

1. [프로젝트] > [목차]를 선택합니다.
2. [설정]을 클릭합니다. [목차 설정] 대화 상자가 표시됩니다.
3. 다음 옵션을 설정합니다.
   스타일 기본 동영상 패널에 목차 패널을 오버레이하려면 [오버레이]를 선택합니다. 이 옵션을 선택하면 동영상 콘텐트가 숨겨지지 않습니다. 배경 투명도를 사용하여 오버레이를 통해 최적의 슬라이드 결과를 얻을 수 있습니다.

   기본 동영상 패널에서 목차 패널을 별도로 표시하려면 [분리]를 선택합니다.

   위치 목차 패널의 왼쪽 또는 오른쪽 위치입니다.

   배경 목차 패널의 배경색입니다.

   기본값 목차 메뉴의 배경색입니다.

   활성 런타임 동안 활성 목차 항목에 사용되는 배경색입니다. 런타임 동안 표시된 슬라이드에 해당하는 목차 항목이 목차 패널에 강조 표시됩니다. 이 항목을 활성 목차 항목이라고 합니다.

   롤오버 사용자가 런타임에 포인터를 항목 위로 이동할 때의 목차 항목 배경색입니다.

   그라디언트 롤오버의 색상 그라디언트입니다.

   제목 머리글 및 바닥글의 배경색입니다.

   외곽선 목차 메뉴의 테두리 색상입니다.

   알파 목차 메뉴 배경의 투명도입니다.
   목차 패널을 시각적으로 두드러지게 만들려면 [투명도] 옵션을 사용합니다. 목차 패널 및 메뉴의 배경색에 대한 최적 투명도 수준을 정의할 수 있습니다.

   너비 목차 패널의 너비(픽셀)입니다.
4. 테마 섹션의 설정을 수정하여 목차의 모양과 느낌을 바꿉니다. 기본적으로 이 설정의 값은 프로젝트에 현재 적용된 테마에서 가져옵니다.

   색상 상자를 클릭하여 목차 여러 요소의 색상을 수정합니다.

   글꼴 설정 글꼴 스타일을 지정할 목차 항목 수준입니다.

   글꼴 [글꼴 설정] 목록에서 선택한 수준에 대한 글꼴 모음 및 스타일입니다.

   참고: 프로젝트의 테마를 저장([테마] > [테마 저장])하면 목차의 테마 설정에 대한 변경 내용도 저장됩니다.

목차 패널에 프로젝트 정보 표시

1. [프로젝트] > [목차]를 선택합니다.
2. [정보]를 클릭합니다. [목차 정보] 대화 상자가 표시됩니다.
3. 개별 필드에서 작성자 또는 회사의 세부 정보를 입력합니다.
4. [프로젝트 정보]를 클릭하여 [환경 설정] 대화 상자의 [프로젝트 정보] 메뉴에서 설정한 정보를 사용합니다. [환경 설정] 대화 상자의 정보가 해당 필드에 추가됩니다.
5. [정보 지우기]를 클릭하여 다른 필드에 입력한 정보를 지웁니다.
6. [자동 미리 보기]를 선택하여 대화 상자에서 변경을 수행하는 즉시 변경 내용을 [미리 보기] 패널에 반영합니다.
7. [사진] 섹션에서 찾아보기 아이콘을 클릭하여 패널에 표시할 이미지를 선택합니다. 이 이미지는 조직의 로고 또는 프로젝트의 중요 슬라이드 중 하나에 대한 스냅샷일 수 있습니다.
8. 프로젝트 정보 필드의 문자 서식을 변경하려면 [글꼴 설정]을 클릭하여 프로젝트 정보에 대한 글꼴 스타일을 지정합니다.
   a. [글꼴 설정] 목록에서 필드를 선택합니다.
   b. [글꼴] 목록에서 글꼴 모음을 선택하고 일반, 기울임꼴 또는 밑줄 중에서 원하는 스타일을 클릭합니다.
   c. 문자의 크기와 색상을 지정합니다.

런타임 동안 슬라이드 지속 기간 및 상태 표시

1. [프로젝트] > [목차]를 선택합니다.
2. [설정]을 클릭합니다. [목차 설정] 대화 상자가 표시됩니다.

3. [런타임 옵션]에서 동영상을 재생할 때 슬라이드 기간을 표시하려면 [지속 기간 표시]를 선택합니다.
4. 이미 본 슬라이드에 확인 표시로 플래그를 지정하려면 [상태 플래그]를 선택합니다.

   [상태] 옵션을 선택하면 사용자가 보기를 완료한 슬라이드 옆에 확인 표시가 나타납니다.
5. 런타임 동안 사용자에게 지우기 단추를 표시하려면 [지우기 단추]를 선택합니다. [지우기 단추]를 클릭하면 동영상에서 모든 상태 플래그가 제거됩니다.

목차에서 검색 사용

Adobe Captivate는 슬라이드 및 해당 레이블 내에서 모든 콘텐트를 검색합니다. 설정 패널에서 옵션을 활성화하는 경우에만 질문 슬라이드를 검색합니다.

1. [프로젝트] > [목차]를 선택합니다.
2. [설정]을 클릭합니다. [목차 설정] 대화 상자가 표시됩니다.
3. 목차에 검색 필드를 제공하려면 [검색 표시]를 선택합니다.
4. 사용자가 질문 슬라이드에서 콘텐트를 검색하려면 [퀴즈 검색]을 선택합니다.

탐색 사용 또는 사용 안 함

탐색을 사용하지 않도록 설정하면 사용자가 목차를 사용하여 직접 탐색을 수행할 수 없습니다.

1. [프로젝트] > [목차]를 선택합니다.
2. 목차 패널에서 [설정]을 클릭합니다.
3. [탐색 사용] 전환을 사용합니다.

미리 보기 사용 또는 사용 안 함

[목차 설정] 대화 상자나 [목차 정보] 대화 상자에서 편집을 수행할 때마다 [미리 보기] 패널에 목차의 모양이 표시됩니다. 미리 보기를 수행하면 다양한 옵션을 살펴보면서 사용자 요구 사항에 가장 적합한 옵션을 확인할 수 있습니다. 목차 설정을 이미 결정한 경우에는 해당 대화 상자에서 이 옵션을 사용하지 않도록 설정할 수 있습니다.

1. [프로젝트] > [목차]를 선택합니다.
2. [설정]을 클릭합니다. [목차 설정] 대화 상자가 표시됩니다.
3. [자동 미리 보기]를 선택 취소합니다.

사용자가 세션 다시 시작

자가 진행식 학습 시나리오에서 사용자가 이전에 마지막으로 본 프로젝트를 다시 볼 수 있도록 옵션을 설정할 수 있습니다. 프로젝트를 닫은 후 상태 플래그가 재설정되지 않습니다. 사용자가 동영상을 다시 재생하면 프로젝트가 플래그 지정되지 않은 첫 번째 슬라이드부터 재생을 다시 시작합니다.

1. [프로젝트] > [목차]를 선택합니다.
2. 목차 패널에서 [설정]을 클릭합니다.
3. [자가 진행식 학습]을 선택합니다.

목차 설정을 테마의 일부로 저장

목차 설정에 대한 변경 내용을 재생 컨트롤 및 테두리와 같은 기타 스킨 설정과 함께 테마로 저장할 수 있습니다. 그런 다음 저장한 테마를 다른 프로젝트에서 다시 사용할 수 있습니다.

1. [목차] 패널 및 [스킨] 대화 상자의 기타 옵션을 변경한 후 저장 아이콘을 클릭합니다.
2. 테마에 대한 고유한 이름을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

기타 도움말 항목

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

프로젝트 게시

이 페이지에 연결된 내용 중 일부는 영어로만 표시될 수 있습니다.

프로젝트를 HTML5 파일로 게시

전문가의 관점:
HTML5 출력에서 지원되지 않는 개체
iPad/iPhone용 **HTML5** 출력의 웹 서버 호스팅
iPad/iPhone에서 **HTML5** 출력 액세스
iPad용 **Adobe Captivate** 프로젝트를 만드는 모범 사례
전문가의 관점:

iPad 또는 iPhone 등 HTML5를 지원하는 장치에 대해 Adobe Captivate 프로젝트를 게시할 수 있습니다.

1. 프로젝트를 연 다음 [파일] > [게시]를 클릭합니다.
2. [게시] 대화 상자의 [출력 형식]에서 HTML5를 클릭합니다.
3. 게시한 후 다음을 수행합니다.
   - 프로젝트에 외부 파일에 대한 링크가 포함되어 있으면(URL 또는 파일 열기 작업) 해당 파일을 출력 폴더에 복사합니다.
   - 프로젝트에 다른 Adobe Captivate 프로젝트에 대한 링크가 포함되어 있으면(CPTX) 해당 프로젝트를 출력 폴더의 Callees 폴더에 복사합니다.
4. (선택 사항) HTML5 출력에서 개체를 클릭할 때 표시되는 사각형을 숨기려면 [환경 설정]에서 [HTML5의 슬라이드 항목 선택 사각형 숨기기]를 선택합니다([편집] > [환경 설정] > [게시 설정]).

참고: 웹 서버에서 호스팅되는 HTML5 출력을 볼 경우에만 프로젝트에서 상호 작용을 볼 수 있습니다. 컴퓨터에서 로컬로 게시된 출력을 보는 경우에는 상호 작용을 볼 수 없습니다.

프로젝트의 HTML5 출력을 Adobe Connect에 게시할 수도 있습니다. 자세한 내용은 Adobe Connect에 프로젝트 게시를 참조하십시오(구독 및 Adobe Software Assurance 고객용 업데이트에서만 제공).

HTML5 출력에서 지원되지 않는 개체

맨 위로

프로젝트의 HTML5 출력에서 지원되지 않는 개체는 HTML5 트래커에 동적으로 나열됩니다. 트래커를 보려면 [창] > [HTML5 트래커]를 클릭합니다. 프로젝트에서 이러한 개체를 삭제하거나 수정하면 트래커도 업데이트됩니다.

다음 개체 및 슬라이드는 HTML5 출력에서 게시되지 않습니다.

- 텍스트 및 SWF 애니메이션(첫 번째 프레임만 표시됨).
- 마우스 클릭 애니메이션(하나의 기본 클릭 효과만 지원됨).
- 문제 은행, 리커트 질문 슬라이드 및 무작위 질문 슬라이드(Cp 7 이상에서 지원).
- 슬라이드 전환.
- 슬라이드 배경(SWF 파일이 사용된 경우).
- 보이지 않는 개체에 첨부된 오디오.
- 마우스 오른쪽 클릭 및 두 번 클릭.
- 테두리(Cp 7 이상에서 지원).
- 내부 서버 및 Acrobat.com에 보고(Cp 7 이상에서 지원).
- RTMP를 사용한 비디오 스트리밍은 HTML5 출력에서 지원되지 않습니다.

  참고: On2VP6 코덱만 사용하여 만든 FLV 파일은 HTML5 출력에서 지원됩니다.
- 개체 효과: (CP 7) 지원되지 않는 효과는 개체 효과 목록에서 별표(*)로 표시됩니다. 이중 별표(**)로 표시된 효과는 HTML5 출력에서 SWF 출력과 다르게 렌더링됩니다.

Cp 6에서는 다음 개체 효과만 지원됩니다.

- 들어가기
  - 날아오기
  - 부드럽게 들어가기
- 나가기

    - 날아가기
    - 부드럽게 나가기
- 모션 경로
    - 왼쪽에서 오른쪽
    - 왼쪽에서 오른쪽 부드럽게
    - 오각형
    - 사각형
    - 오른쪽에서 왼쪽 부드럽게
    - 오른쪽에서 왼쪽
    - 삼각형
    - 지그재그

---

iPAD/iPhone용 HTML5 출력의 웹 서버 호스팅

맨 위로

HTML5 출력은 웹 브라우저를 통해서만 iPad/iPhone으로 액세스할 수 있습니다. 전체 HTML5 출력 폴더를 웹 서버 루트 폴더에 업로드하고 사용자에게 URL을 알려줍니다. 사용자는 iPad/iPhone에서 URL을 액세스하여 웹 브라우저에서 재생되는 콘텐트를 볼 수 있습니다.

IIS의 웹서버 루트: `C:\Inetpub\wwwroot\`

Apache의 웹서버 루트:: `<Apache 설치 폴더>\htdocs\`

---

iPad/iPhone에서 HTML5 출력 액세스

맨 위로

HTML5 출력은 OS 버전 5 이상의 iPad에서만 지원됩니다.

HTML5 출력은 다음 브라우저에서 지원됩니다.

- Internet Explorer 9 이상
- Safari 5.1 이상
- Google Chrome 17 이상

위 웹 브라우저 중 하나에서 다음 URL을 입력합니다.

`http://<웹서버_호스트_이름>:<포트>/<HTML5_출력_폴더>/`

예를 들어 HTML5 출력 폴더가 MyCpProject이면 URL은 다음과 같습니다.

`http://localhost:80/MyCpProject/`

---

iPad용 Adobe Captivate 프로젝트를 만드는 모범 사례

맨 위로

- 권장 프로젝트 해상도(사전 설정)를 사용합니다.
- 프로젝트에서 오디오가 겹치지 않게 합니다. 오디오를 겹치게 하려면 iPad용 Adobe Captivate 오디오 문서를 참조하십시오.
- 단추 클릭 사운드는 iPad에서 가끔 예상치 않은 현상을 유발할 수 있으므로 사용하지 않습니다.

iPad용 Adobe Captivate 오디오

iPad 전용으로 사용하려는 경우 프로젝트의 오디오가 겹치지 않게 합니다.

겹치는 오디오를 사용하면 오디오 유형에 따른 환경 설정은 다음과 같습니다.

시나리오 **1:** 다른 유형의 오디오가 동시에 트리거되는 상황

이 경우 순서는 다음과 같습니다.

개체 오디오 > 슬라이드 오디오 > 배경 오디오

개체 오디오가 먼저 재생되고 그 다음에 슬라이드의 배경 오디오가 재생됩니다.

그러나 iOS 6에서는 다중 오디오 클립을 동시에 재생할 수 있습니다.

시나리오 **2:** 둘 이상의 개체에 오디오가 지정되어 있으며 타임라인에 동시에 나타나는 상황

타임라인의 Z 순서가 낮은 개체의 오디오가 먼저 재생됩니다.

- 경우 1: 개체 1에 0-4초의 오디오가 있으며 개체 2에 0-8초의 오디오가 있습니다. 개체 2는 타임라인의 Z 순서가 더 낮습니다.

  개체 2의 오디오는 8초 간 재생되므로 Adobe Captivate는 타임라인의 8초가 되는 시점에서 다른 오디오가 있는지 확인합니다. 이 경우 8초 시점에서 재생될 오디오가 없습니다. 그러므로 개체 1의 오디오는 재생되지 않습니다.

- 경우 2: 개체 1의 Z 순서가 더 낮습니다.

  개체 1의 오디오가 4초 간 재생됩니다. 4초가 되는 시점에서 검사가 이루어지고 개체의 오디오가 4초 더 있다는 것이 확인됩니다. 따라서 두 번째 개체의 오디오가 처음부터 재생됩니다. 두 번째 개체의 오디오가 재생을 마친 8초 시점이 지나면 타임라인에 더 이상 재생할 오디오가 없다는 것이 확인됩니다.

시나리오 **3:** 개체 오디오**,** 슬라이드 오디오 및 배경 오디오가 하나의 슬라이드에 있는 상황

- 경우 1: 개체 오디오가 0-4초에 있으며 슬라이드 오디오도 동시에 존재합니다. (배경 오디오 없음)

  개체 오디오가 먼저 4초 간 재생된 다음 전체 슬라이드 오디오가 재생될 것입니다.

- 경우 2: 개체 오디오가 2-6초에 있으며 슬라이드 오디오도 동시에 존재합니다. (배경 오디오 없음)

  먼저 슬라이드 오디오가 2초 간 재생된 다음 개체 오디오가 4초 간 재생되고 다시 슬라이드 오디오가 재생됩니다.

- 경우 3: 개체 오디오가 0-4초에 있으며 슬라이드 오디오가 0-8초에 있으며 배경 오디오가 존재합니다. (슬라이드 지속 기간은 14초로 가정)

  개체 오디오가 4초 간 재생된 다음 슬라이드 오디오가 8초 간 재생되고 마지막으로 배경 오디오가 남은 슬라이드 지속 기간 동안 재생됩니다.

iPad용 Adobe Captivate 비디오

프로젝트를 iPad 전용으로 사용하려는 경우 비디오가 겹치지 않게 합니다.

시나리오 **1:** 같은 슬라이드에 지속 시간이 다른 둘 이상의 비디오가 있는 경우

비디오가 타임라인의 순서에 따라 하나씩 재생됩니다.

예를 들어, 단일 슬라이드에 다음과 같은 타임라인 지속 시간을 가진 두 개의 비디오가 있다고 가정해 봅니다.

- Slide_Video1 = 0-8초, Event_Video2 = 4-10초

Slide_Video1이 8초 간 재생된 다음 Event_Video2가 재생됩니다.

시나리오 **2:** 두 개의 비디오가 동시에 시작하는 경우

Z 순서가 낮은 비디오가 먼저 재생됩니다. 예를 들어 Video1이 슬라이드에서 0-8초에 있으며 Video2도 동일한 슬라이드에서 0-12초에 있다고 가정해 봅니다.

- Video2의 Z-순서가 더 낮으면 Video2가 12초 간 재생되고 Video1은 전혀 재생이 되지 않습니다.
- Video1의 Z 순서가 더 낮으면 Video1이 8초 간 재생된 다음 Video2가 나머지 슬라이드 지속 시간 동안 재생됩니다.

Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

법적 고지 사항 | 온라인 개인정보 보호정책

게시된 파일의 기본 위치 변경

프로젝트를 게시할 때 설정을 변경하지 않은 경우에는 Adobe Captivate 프로젝트가 \\Documents and Settings\<사용자 이름>\My Documents\My Adobe Captivate Projects 폴더(Windows의 경우) 또는 /Users/<사용자 이름>/Documents/My Adobe Captivate Projects 폴더(Mac OS의 경우)에 게시됩니다. [환경 설정] 대화 상자에서 이러한 기본 위치를 변경할 수 있습니다.

1. Adobe Captivate에서 [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 Adobe Captivate > [환경 설정](Mac OS)을 선택합니다.
2. [환경 설정] 대화 상자의 [전체] 메뉴에서 [일반 설정]을 선택합니다.
3. [게시 위치] 필드에 해당하는 [찾아보기] 단추를 클릭합니다.
4. [폴더 찾아보기] 대화 상자에서 Adobe Captivate 프로젝트를 게시할 폴더를 선택합니다.

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

Acrobat.com에서 공동 작업

파일 업로드 및 공유

파일을 전자 메일로 보내는 대신 Adobe Captivate 프로젝트 파일을 Acrobat.com에 업로드하여 사용자 및 검토자와 공유할 수 있습니다.

프로젝트를 업로드하거나 공유하도록 선택하면 Adobe Captivate에서 다음 형식 중 하나 또는 모두로 임시 위치에 파일을 자동으로 게시합니다.

- SWF 파일로 게시된 Adobe Captivate 프로젝트
- ZIP를 출력 옵션으로 적용하여 게시된 Adobe Captivate 프로젝트
- PDF를 출력 옵션으로 적용하여 게시된 Adobe Captivate 프로젝트

참고**:** CPTX만 업로드/공유하도록 선택하면 해당 파일만 업로드되고 자동 게시는 수행되지 않습니다.

파일 업로드 및 공유

맨 위로

1. [파일] > [공동 작업]을 선택합니다.
2. 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.
   - 파일 업로드
   - 파일 업로드 및 공유

Acrobat.com에 파일 업로드

1. Acrobat.com에 등록한 경우 [Acrobat.com에 게시] 대화 상자에서 사용자 이름과 암호를 지정합니다.

   Acrobat.com을 처음 이용하거나 암호를 잊은 경우 Acrobat.com 웹 사이트로 안내하는 링크를 클릭합니다. 지침에 따라 암호를 등록하거나 검색합니다.
2. Acrobat.com 자격 증명을 제출한 후 [로그인]을 클릭합니다.
3. 게시 제목을 지정하고 업로드할 파일 유형을 선택합니다. 동일한 게시 제목을 가진 파일이 Acrobat.com에 있는 경우 덮어쓸지를 묻는 메시지가 표시됩니다. 덮어쓰지 않고 파일을 업로드하려면 고유한 게시 제목을 지정하십시오.
4. [업로드]를 클릭합니다.

Acrobat.com에서 파일 공유

1. Acrobat.com에 파일 업로드 섹션의 1단계부터 3단계까지를 수행합니다.
2. [다음]을 클릭하고 파일을 공유할 사람의 전자 메일 주소, 전자 메일 제목 및 메시지를 입력합니다.
3. 다음 액세스 수준 중 하나를 설정합니다.

   제한된 액세스**:** 특정 받는 사람만 파일을 액세스 및 다운로드할 수 있습니다**.** 받는 사람은 파일에 액세스하려면 전자 메일 주소를 사용하여 로그인해야 합니다. 파일을 공유하는 데 사용한 전자 메일 주소 및 받는 사람이 Acrobat.com 계정 등록에 사용한 전자 메일 주소가 일치해야 합니다.

   개방형 액세스**: URL**을 아는 모든 사람이 파일을 액세스 및 다운로드할 수 있습니다**.** 링크를 아는 사람은 Acrobat.com에 로그인하지 않고 파일을 액세스 및 다운로드할 수 있습니다.

(cc) BY-NC-SA

프로젝트를 MP4 파일로 게시

비디오 설정
Adobe Captivate에서 직접 **YouTube**에 프로젝트 업로드

Adobe Captivate에서는 다음 사전 설정 중 하나를 선택하여 프로젝트를 MP4 파일로 게시할 수 있습니다.

- Apple iPad 및 iPhone과 같은 스마트 장치
- YouTube 와이드스크린 HD 및 YouTube 와이드스크린 SD와 같은 YouTube 형식
- 사용자 정의 설정

참고: Adobe Captivate 5.5 이상에서는 F4V 게시가 MP4 게시로 바뀌었습니다.
스마트 장치나 YouTube 형식을 선택하면 Adobe Captivate에서 선택한 옵션에 대한 최적의 비디오 설정을 자동으로 설정합니다.

프로젝트를 만들 때 장치 또는 YouTube 사전 설정을 사용한 경우 [게시] 대화 상자에 적절한 옵션이 자동으로 표시됩니다.

1. [파일] > [게시]를 클릭하고 [미디어]를 클릭합니다.
2. [유형 선택] 목록에서 [MP4 비디오(*.mp4)]를 클릭합니다.
3. 프로젝트의 제목을 지정합니다.
4. 프로젝트를 게시해야 하는 폴더를 지정합니다. 기본적으로 프로젝트 환경 설정에서 지정한 폴더에 프로젝트가 게시됩니다.
5. [사전 설정 선택] 목록에서 옵션 중 하나를 클릭합니다.

   Adobe Captivate에서 선택한 옵션에 따라 최적의 비디오 설정을 자동으로 설정합니다. 필요한 경우 [비디오 설정 사용자 정의] 체크 상자를 선택하여 설정을 사용자 정의할 수 있습니다. 설정에 대한 자세한 내용은 비디오 설정을 참조하십시오.

   참고: 최적화된 출력을 위해 기본 설정을 유지하는 것이 좋습니다.
6. [게시]를 클릭합니다.

참고 항목

공유하고 싶은 자습서가 있습니까?

Adobe Captivate 5.5 -- 새로운 게시 출력
Jason Nichols
Adobe Captivate 5.5의 새 게시 형식에 대한 비디오입니다.

프로젝트를 **MP4** 파일로 게시

프로젝트를 MP4 파일로 게시하는 방법에 대한 비디오 자습서입니다.

프로젝트를 MP4 파일로 게시한 후 다음을 수행할 수 있습니다.

- 프로젝트를 장치 저장 위치나 YouTube에 업로드합니다.
- 파일을 전자 메일을 통해 사용자에게 독립 실행형 비디오로 배포하거나 웹 서버에서 호스팅합니다.
- Flash를 사용하여 MP4 파일을 스트리밍하거나 포함합니다.

비디오 설정

맨 위로

프로필 H.264 인코더/디코더의 프로필입니다.

기준선 모바일 및 비디오 회의 응용 프로그램용
기본 표준 해상도 디지털 TV 방송용
높음 고해상도를 처리하는 응용 프로그램 및 장치용

프로필이 높을수록 인코딩 또는 디코딩과 관련된 복잡도가 높아집니다.

레벨 선택한 프로필에 필요한 디코더의 수준입니다. 레벨이 높을수록 디코딩과 관련된 복잡도가 높아집니다.
비트율 인코딩 사용하려는 비트율의 유형입니다.

CBR 고정 비트율. 비디오의 초당 사용되는 비트 수가 고정되어 있으며 대상 비트율과 동일합니다.
VBR, 1번 가변 비트율. 일부 프레임은 다른 프레임보다 높은 비트율이 필요합니다. 이 옵션을 선택하면 인코더가 이러한 경우 사용할 비트율을 결정합니다. 따라서 비디오의 실제 비트율은 대상 비트율과 최대 비트율 사이의 값입니다.

대상 비트율 인코더에서 사용할 초당 비트 수입니다.
최대 비트율 인코더에서 사용할 최대 비트율입니다 이 옵션은 가변 비트율을 선택하는 경우에만 사용할 수 있습니다

비디오 설정을 지정한 후 [설정 테스트]를 클릭하여 사용자 정의 설정이 올바른지 확인합니다.

비디오 설정을 사용자 정의하는 모범 사례

- 프로필 또는 수준이 높을수록 파일 크기가 줄어들 가능성도 높아집니다.
- 고정 비트율을 사용하면 가변 비트율에 비해 파일 크기를 줄일 수 있습니다.

  가변 비트율을 지정하는 경우 인코더에서 향상된 품질을 유지하기 위해 더 많은 비트를 사용할 시기를 결정합니다. 더 많은 비트를 사용할 때 파일 크기가 증가합니다. 이러한 파일을 스트리밍하는 동안 동영상의 특정 부분을 표시하기 위해 더 많은 수의 비트를 다운로드할 수 있으므로 문제가 발생할 수 있습니다.

Adobe Captivate에서 직접 YouTube에 프로젝트 업로드

맨 위로

1. [파일] > [YouTube에 게시]를 클릭합니다.

   Adobe Captivate가 백 엔드에서 프로젝트를 MP4 파일로 변환합니다. 변환이 완료되면 Adobe Captivate Video Publisher 대화 상자와 YouTube 로그인 창이 나타납니다.
2. YouTube 로그인 자격 증명을 입력하고 [Adobe 개인정보 보호 정책을 읽었습니다] 체크 상자를 선택합니다.
3. [로그인]을 클릭합니다.
4. Adobe Captivate Video Publisher 대화 상자에서 프로젝트의 제목을 지정하고 설명을 입력합니다.
5. [태그] 필드에 프로젝트에 대한 태그를 입력하여 사용자의 프로젝트 검색을 최적화합니다. 태그가 여럿이면 쉼표나 세미콜론을 사용하여 구분합니다.

   일반적으로 태그는 사용자가 YouTube에서 프로젝트를 검색할 때 사용하는 검색어입니다. 몇 가지 예로 프로젝트의 주제, 주요 용어, 제목 등을 들 수 있습니다.
6. [범주] 목록에서 프로젝트가 속한 범주를 클릭합니다.
7. 다음 옵션 중 하나를 클릭합니다.
   - 공개: YouTube에 액세스하는 모든 사람이 프로젝트를 사용할 수 있게 합니다.
   - 비공개: 특정 사용자 집합만 프로젝트를 사용할 수 있게 합니다. 파일을 업로드한 후 YouTube에 로그온하고 이러한 사용자에 대한 권한을 제공합니다. 자세한 내용은 이 웹 사이트를 참조하십시오.
8. [사용 약관]을 클릭하고 검토한 다음 [뒤로]를 클릭합니다.
9. [사용 약관을 읽었습니다] 체크 상자를 선택하고 [업로드]를 클릭합니다.

   Adobe Captivate Video Publisher가 비디오를 성공적으로 업로드했다는 메시지를 표시됩니다.
10. [전자 메일 보내기]를 클릭하여 필요한 사람에게 YouTube URL을 전자 메일로 보냅니다. 필요한 사람에게 시스템에 구성된 기본 전자 메일 응용 프로그램이 로드되고 프로젝트의 URL이 전자 메일의 기본 텍스트에 표시됩니다.
11. 비디오를 Facebook에 게시하려면 다음을 수행합니다.
    a. Facebook 체크 상자를 선택하고 Facebook에 로그인합니다.

       Adobe Captivate Video Publisher를 통해 처음으로 Facebook에 액세스하는 경우 Adobe Captivate Social Share 앱으로 이동하여 권한을 제공하라는 메시지가 표시됩니다.

    b. [앱으로 이동]을 클릭한 다음 [허용]을 클릭합니다.

    c. Adobe Captivate Video Publisher에서 [게시]를 클릭합니다.
12. 비디오를 Twitter에 게시하려면 다음을 수행합니다.
    a. Twitter 체크 상자를 선택하고 Twitter에 로그인합니다.

    b. Twitter가 자동으로 PIN을 생성합니다.

    c. PIN을 복사하여 대화 상자 하단의 [여기에 PIN 입력] 상자에 붙여넣은 다음 [PIN 설정]을 클릭합니다.

    d. Adobe Captivate Video Publisher에서 [게시]를 클릭합니다.

참고 항목

공유하고 싶은 자습서가 있습니까?

새 Adobe Captivate 5.5에서 YouTube로 게시하는 방법에 대한 모범 사례
R J Jacquez
YouTube로 게시하는 방법에 대한 모범 사례를 보여주는

YouTube에 프로젝트 업로드

한 번의 클릭으로 프로젝트를 YouTube에 업로드하는 방법에 대한 비디오 자습서입니다.

비디오가 포함된 기사입니다.

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

프로젝트를 SWF 파일로 게시

SWF 파일의 크기 줄이기

Adobe Captivate 프로젝트를 다음 형식 중 하나의 SWF 파일로 게시할 수 있습니다.

- Flash 9 또는 Flash 10
- Flash Lite 4.0

참고: Flash를 사용하여 게시한 프로젝트를 실행하려면 같은 버전이거나 그 이후에 출시된 Flash Player가 있어야 합니다.

1. 열려 있는 프로젝트에서 [파일] > [게시]를 선택합니다.
2. [게시] 대화 상자에서 [Flash(SWF)]를 선택하고 다음 옵션을 구성합니다.
   프로젝트 제목 파일 확장명(.swf) 없이 원하는 이름을 입력합니다.

   폴더 파일을 저장할 폴더의 전체 경로를 입력하거나 [찾아보기]를 클릭하여 폴더를 찾습니다. 제목과 같은 이름의 폴더가 만들어지고 게시된 파일이 모두 이 폴더로 이동됩니다. 별도의 폴더를 만들지 않고 게시된 SWF 파일을 소스 파일과 같은 폴더에 두려면 [폴더에 파일 게시] 옵션을 지웁니다.

   예를 들어 프로젝트 variables.swf를 데스크탑에 게시하도록 선택한 경우 variables라는 폴더가 데스크탑에 만들어지고 파일이 이 폴더에 게시됩니다. 이 옵션을 선택하지 않은 경우에는 게시된 파일이 모두 데스크탑에 직접 게시됩니다.

   Zip 파일 Flash 콘텐트(SWF 파일) 및 SWF 파일을 표시하는 데 필요한 HTML 파일과 같은 기타 연결된 파일과 SWF 파일을 HTML 파일로 로드하는 JavaScript를 포함하는 ZIP 파일을 만듭니다. AICC/SCORM을 활성화한 경우에는 기타 지원 파일이 만들어집니다. 이 옵션은 LMS(교육 관리 시스템)로 업로드할 단일 파일을 만들고자 하는 경우 특히 유용합니다. 자세한 내용은 LMS 보고를 위한 프로젝트 구성을 참조하십시오.

   전체 화면 파일을 전체 화면 모드로 엽니다. (프로젝트에 대해 AICC 또는 SCORM 옵션을 선택하는 경우 이 옵션을 적용할 수 없습니다.)
   참고: 전체 화면 옵션을 선택하는 경우 Adobe Captivate는 Windows XP 서비스 팩 2 릴리스에 맞도록 HTML 파일 두 개를 생성합니다. 프로젝트를 게시할 때 사용자가 서비스 팩 2 경고 메시지를 받지 않도록 두 HTML 파일을 모두 SWF 파일에 사용합니다. "fs"를 추가한 HTML 파일(예: "myproject_fs.htm")에 연결합니다. "fs"가 있는 HTML 파일은 두 번째 HTML 파일에 자동으로 연결되고 이 두 번째 파일에서 프로젝트가 재생됩니다.

   CD에 대한 자동 실행 생성 CD가 컴퓨터에 삽입되면 출력 파일을 자동으로 실행합니다.

   HTML 내보내기 생성된 HTML 파일에 SWF 파일을 포함하는 데 도움이 되는 표준 JavaScript 파일을 만듭니다.

   PDF 내보내기 생성된 SWF 파일이 PDF 파일에 삽입되고 게시됩니다. 이 옵션은 학습자가 브라우저에서 Flash Player를 통해 콘텐트에 액세스할 수 없는 경우 전자 메일이나 기타 방법으로 콘텐트를 공유할 때 유용합니다.
   참고: 출력을 보려면 컴퓨터에 Adobe Acrobat® 또는 Adobe Reader® 버전 9.0 이상이 설치되어 있어야 합니다.

   Flash Player 버전 Adobe Captivate는 선택한 Flash 버전으로 SWF 파일을 생성합니다.

[프로젝트 정보] 영역에는 프로젝트에 지정된 크기(해상도), 슬라이드 수, 오디오 정보, e-Learning 세부 사항, 액세스 가능성 준수 및 재생 컨트롤을 비롯하여 프로젝트에 대한 유용한 통계가 표시됩니다. 이 영역에 나열된 옵션을 변경하려면 파란색 텍스트를 클릭합니다.

환경 설정을 변경하려면 [환경 설정]을 클릭합니다.

프로젝트를 SWF 파일로 게시한 후에 이러한 SWF 파일을 독립적으로 사용하거나 웹 페이지에 포함할 수 있습니다.

참고 항목

공유하고 싶은 자습서가 있습니까?

프로젝트를 SWF 파일로 게시

프로젝트를 SWF 파일로 게시하는 방법에 대한 비디오 자습서입니다.

SWF 파일의 크기 줄이기

맨 위로

게시 과정 중에 게시된 Flash(SWF) 파일의 크기를 줄일 수 있습니다. 그러나 게시된 파일의 품질이 손상됩니다.

1. 열려 있는 프로젝트에서 [파일] > [게시]를 선택합니다.
2. 왼쪽 패널에서 [Flash(SWF)]를 선택합니다.
3. 오른쪽 패널의 [프로젝트 정보] 아래에 있는 [Flash(SWF) 크기 및 품질]에서 [사용자 정의]를 클릭합니다.

4. [설정] 영역에서 슬라이더 막대를 사용하여 파일의 품질과 파일 크기를 사용자 정의합니다. 자세한 내용은 프로젝트 크기 및 품질 변경을 참조하십시오.

   참고: 슬라이더 위쪽으로 갈수록 파일 품질이 향상되고 그에 따라 파일 크기가 늘어납니다.

5. 파일이 게시될 때마다 변경된 설정을 사용하려면 [슬라이드 품질 설정 유지]를 클릭합니다.
6. [확인]을 클릭합니다.

기타 도움말 항목

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

프로젝트를 실행 파일로 게시

Adobe Captivate 프로젝트의 독립 실행형 실행 파일을 만들 수 있습니다. 이 게시 옵션을 사용하여 Windows 실행 파일(EXE) 또는 MAC 실행 파일(APP)을 만들 수 있습니다.

1. [파일] > [게시]를 선택합니다.
2. [게시] 대화 상자에서 [미디어]를 선택하고 다음 옵션을 구성합니다.

   유형 선택 메뉴에서 [Windows 실행 파일(*.exe)] 또는 [MAC 실행 파일(*.app)]을 선택합니다.

   프로젝트 제목 확장명(.exe/.app)을 추가하지 않고 실행 파일 이름을 입력합니다.

   폴더 파일을 저장할 폴더의 전체 경로를 입력하거나 [찾아보기]를 클릭하여 폴더를 찾습니다.

   사용자 정의 아이콘 실행 파일에 대해 표시된 아이콘을 사용자 정의할 수 있습니다. 찾아보기(...)를 클릭하여 파일에 대한 사용자 정의 아이콘을 추가합니다. 아이콘 파일의 확장명이 .ico(Windows의 경우)인지 또는 .icns(Mac의 경우)인지 확인합니다.
   (Windows에만 해당) 해당 용도의 소프트웨어를 사용하여 사용자 정의 아이콘 파일을 만들 수 있습니다. 만든 파일에 치수가 다음과 같은 7개의 이미지가 포함되어 있는지 확인합니다.

   - 256x256 32비트 색상 이미지
   - 48x48 32비트 색상 이미지
   - 48x48 8비트 색상 이미지
   - 32x32 32비트 색상 이미지
   - 32x32 8비트 색상 이미지
   - 16x16 32비트 색상 이미지
   - 16x16 8비트 색상 이미지
3. (EXE에만 해당) 다음 출력 옵션 중에서 선택합니다.

   Zip 파일 EXE 파일을 포함하는 ZIP 파일을 만듭니다.

   전체 화면 실행 파일을 전체 화면 모드로 실행합니다.
   참고**:** 프로젝트에 대해 AICC 또는 SCORM 옵션을 선택하는 경우 전체 화면 게시 옵션을 적용할 수 없습니다.

   CD에 대한 자동 실행 생성 autorun.inf 파일이 게시 디렉토리에 생성됩니다. CD를 컴퓨터에 넣으면 바로 파일이 재생됩니다.

   Flash Player 버전 Adobe Captivate는 선택한 Flash 버전으로 SWF 파일을 생성합니다.

[프로젝트 정보] 영역에는 프로젝트에 지정된 크기(해상도), 슬라이드 수, 오디오 정보, e-Learning 세부 사항, 액세스 가능성 준수 및 재생 컨트롤을 비롯하여 프로젝트에 대한 유용한 통계가 표시됩니다. 이 영역에 나열된 옵션을 변경하려면 파란색 텍스트를 클릭합니다.

환경 설정을 변경하려면 [환경 설정]을 클릭합니다.

참고 항목

공유하고 싶은 자습서가 있습니까?

프로젝트를 실행 파일 또는 **mac** 응용 프로그램으로 게시

프로젝트를 EXE 또는 APP 파일로 게시하는 방법에 대한 비디오 자습서입니다.

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

프로젝트를 FTP를 사용하여 웹에 게시

FTP를 통해 Adobe Captivate 프로젝트를 직접 웹 사이트에 게시할 수 있습니다.

1. 열려 있는 프로젝트에서 [파일] > [게시]를 선택합니다.
2. [게시] 대화 상자에서 [FTP]를 선택하고 다음 옵션을 설정합니다.

   프로젝트 제목 원하는 이름을 입력합니다.

   서버 프로젝트를 게시할 FTP 사이트를 호스팅하는 서버의 이름을 선택합니다. FTP 서버를 목록에 추가하려면 찾아보기(<<+>>) 단추를 클릭하고 [FTP 서버] 대화 상자의 옵션을 사용하여 서버를 추가하거나 삭제합니다.
   참고: Adobe Captivate는 FTP 목록 변경 사항을 자동으로 저장하므로 모든 프로젝트에 대해 별도의 FTP 서버 목록을 만들지 않아도 됩니다. 이러한 변경 사항은 환경 설정을 가져오고 내보낼 때도 캡처됩니다.

   디렉토리 서버에 파일을 업로드할 특정 디렉토리를 입력합니다.

   사용자 이름 서버에 파일을 게시할 권한이 있는 사용자 이름을 입력합니다.

   암호 사용자 이름에 대한 올바른 암호를 입력합니다.

   포트 파일을 업로드해야 하는 올바른 포트 번호를 입력합니다. (일반적으로 포트 번호 21이 사용됩니다.)
3. 파일 유형을 선택합니다.

   SWF 파일 FTP에 Flash SWF 파일을 만들려면 이 옵션을 선택합니다.

   프로젝트 파일 FTP에 Adobe Captivate 프로젝트 파일(CPTX)을 만들려면 이 옵션을 선택합니다. 이 옵션은 프로젝트를 열고 편집해야 하는 다른 사람과 프로젝트를 공유하려는 경우 유용합니다.
4. (선택 사항) [테스트 설정]을 클릭하여 서버에 입력한 설정을 테스트합니다. 연결이 성공했다는 확인 메시지나 연결할 수 없는 이유를 설명하는 오류 메시지가 표시됩니다.
5. 다음 출력 옵션 중에서 선택합니다.

   Zip 파일 ZIP 파일을 만듭니다. (WinZip과 같은 프로그램을 사용하여 파일을 열 수 있습니다.)

   전체 화면 파일을 전체 화면 모드로 엽니다.

   HTML 내보내기 SWF 파일을 HTML 파일에 포함하는 데 도움이 되는 표준 JavaScript 파일을 만듭니다.

   Flash Player 버전 Adobe Captivate는 선택한 Flash 버전으로 SWF 파일을 생성합니다.
6. [프로젝트 정보] 영역에는 프로젝트에 지정된 크기(해상도), 슬라이드 수, 오디오 정보, e-Learning 세부 사항, 액세스 가능성 준수 및 재생 컨트롤을 비롯하여 프로젝트에 대한 유용한 통계가 표시됩니다. 이 영역에 나열된 옵션을 변경하려면 파란색 텍스트를 클릭합니다.

   환경 설정을 변경하려면 [환경 설정]을 클릭합니다.
7. [게시]를 클릭합니다.

   프로세스가 완료되면 알림 메시지를 받습니다.

참고: 파일이 업로드되면 웹 주소 "http://www.yourwebaddress.com/filename.htm"을 입력하여 웹 브라우저에서 프로젝트를 볼 수 있습니다. 여기서 www.yourwebaddress.com은 URL이고 filename.htm은 2단계에서 입력한 파일 이름입니다.

참고 항목

공유하고 싶은 자습서가 있습니까?

프로젝트를 FTP를 통해 웹에 게시

프로젝트를 FTP를 통해 게시하는 방법에 대한 비디오 자습서입니다.

기타 도움말 항목

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

Acrobat.com 또는 내부 서버에 보고

보고 작업 과정
보고 환경 설정 지정
결과 제출
결과 보기
Adobe Captivate Quiz Results Analyzer 및 오프라인 보고

LMS(교육 관리 시스템)를 사용하여 퀴즈 점수를 추적하지 않을 경우 Adobe Captivate에 대체 보고 옵션이 제공됩니다. Acrobat.com 또는 내부 웹 서버를 보고 서버로 선택할 수 있습니다.

사용자가 퀴즈 결과를 제출하면 AIR 기반 데스크톱 응용 프로그램인 Adobe Captivate Quiz Results Analyzer를 사용하여 온라인 및 오프라인 모드에서 평가 보고서를 분석할 수 있습니다.

보고 작업 과정

맨 위로

1. 퀴즈를 만들고 Acrobat.com 또는 내부 서버를 기본 보고 서버로 설정할 수 있습니다.
2. 사용자가 퀴즈를 마치고 결과를 보고 서버에 제출합니다.
3. 서버에서 보고서에 액세스하고 Adobe Captivate Quiz Results Analyzer를 사용하여 확인, 생성 및 게시합니다.
4. 보고서를 오프라인 모드에서 분석할 수 있도록 로컬로 저장합니다.

보고 환경 설정을 지정한 후에는 프로세스가 백그라운드에서 수행되며 일반적으로 사용자 작업이 필요하지 않습니다.

보고 환경 설정 지정

맨 위로

1. [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 Adobe Captivate > [환경 설정](Mac)을 선택합니다.
2. [환경 설정] 대화 상자의 [퀴즈] 메뉴에서 [보고]를 선택합니다.
3. [이 프로젝트에 대해 보고 사용]을 선택합니다.
4. Acrobat.com 또는 내부 서버를 선택하고 [구성]을 클릭합니다.
5. [대체 보고] 대화 상자에서 서버 설정을 제공합니다.
   - **Acrobat.com:** 등록한 경우 사용자 이름과 암호를 지정합니다.

     Acrobat.com을 처음 이용하거나 암호를 잊은 경우 암호를 등록하거나 검색할 수 있도록 Acrobat.com 웹 사이트로 안내하는 링크를 클릭합니다.
   - 내부 서버**:** 다음 예제에 제공된 대로 웹 서버에 대한 경로를 지정합니다.

     http:\\<ip 주소>\internalServerReporting.php

     내부 서버는 사용자가 선호하는 웹 서버일 수 있습니다.

     internalServerReporting.php는 Adobe Captivate 설치 폴더에서 사용할 수 있는 샘플 PHP입니다. 이 파일을 사용하거나 서버측 파일(예: PHP 또는 ASP)을 만들어 서버에 파일을 쓸 수 있습니다. 서버에서 파일 쓰기를 허용하는지 확인합니다.
6. 평가를 수행하는 기관, 부서 및 과정에 대한 세부 정보를 입력합니다.

결과 제출

맨 위로

1. 퀴즈를 마쳤으면 결과 슬라이드에 연결하여 [결과 게시]를 클릭합니다.
2. 메시지가 나타나면 이름과 전자 메일 주소를 지정한 다음 [보내기]를 클릭합니다.

   참고**:** 이름과 전자 메일 주소는 확인되지 않습니다.
3. 작성자가 설정한 보고 환경 설정에 따라 결과가 Acrobat.com 또는 내부 서버로 전송됩니다.

결과 보기

맨 위로

Adobe Captivate Quiz Results Analyzer를 사용하여 결과를 확인 및 다운로드합니다.

사용자가 퀴즈 결과를 Acrobat.com에 제출하더라도 결과를 직접 볼 수 없습니다. 내부 웹 서버를 사용하는 경우 보고서를 수동으로 검색합니다. Adobe Captivate Quiz Results Analyzer를 사용하면 이러한 제한을 해결할 수 있습니다.

Adobe Captivate Quiz Results Analyzer 및 오프라인 보고

맨 위로

Adobe Captivate Quiz Results Analyzer는 Acrobat.com 또는 내부 서버에 게시되는 퀴즈 결과를 분석할 수 있는 AIR 기반 데스크톱 응용 프로그램입니다.

이 도구를 사용하여 다음을 수행할 수 있습니다.

- 결과 보기 및 보고서 생성
- 오프라인 모드에서 볼 수 있도록 로컬 폴더에 결과 저장
- 보고서를 사용자 정의하여 보고서 열 표시 또는 숨기기
- 보고서 인쇄
- 결과를 비교하기 쉽도록 시각적으로 보여 주는 동적 차트(예: 꺾은선형 차트, 막대 차트) 생성. 보고서를 CSV로 내보낼 수도 있습니다.

참고: Adobe Captivate를 컴퓨터에 설치하지 않아도 Adobe Captivate Quiz Results Analyzer를 사용할 수 있습니다.

Adobe Captivate Quiz Results Analyzer 설치

Adobe 웹 사이트(www.adobe.com/go/cp5_quizanalyzer)에서 Quiz Results Analyzer.air를 다운로드하거나 Adobe Captivate가 설치된 곳에서 Quiz Results Analyzer를 실행합니다.

Adobe Captivate Quiz Results Analyzer를 실행하려면 AIR 플랫폼이 필요하므로 AIR을 설치해야 합니다.

AIR은 http://get.adobe.com/kr/air/에서 다운로드할 수 있습니다.

Adobe Captivate Quiz Results Analyzer 사용

Analyzer를 시작하고 소스를 지정합니다. 소스는 Acrobat.com, 내부 서버이거나 (결과를 다운로드한 경우) 이 컴퓨터 내에 있을 수 있습니다.

AIR 응용 프로그램의 환경 설정에서 서버를 추가한 경우에만 내부 서버 옵션이 나타납니다. 이렇게 하려면 [옵션] > [환경 설정]을 클릭하고 [추가]를 클릭합니다.

참고: 내부 서버에서는 결과가 폴더 CaptivateResults-<internalservername>에 저장됩니다.
로컬 컴퓨터에 결과를 다운로드하려면 [디스크에 다운로드] 아이콘을 클릭합니다. 결과는 CaptivateResults-<yourAdobeAcrobatID> 폴더에 저장됩니다.

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

게시 환경 설정 지정

1. [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 Adobe Captivate > [환경 설정](Mac OS)을 선택합니다.
2. [환경 설정] 대화 상자의 [프로젝트] 메뉴에서 [게시 설정]을 선택합니다.
3. 필요에 맞게 다양한 옵션을 설정합니다.
   초당 프레임 이 옵션은 초당 표시되는 Flash 프레임 수를 설정합니다. 기본 설정은 초당 30개 프레임이며 대부분의 경우에 적합합니다. 예를 들어 기본 설정을 사용하면 1초 동안 표시되는 캡션 하나에 30개의 Flash 프레임이 필요합니다. 프로젝트의 프레임 수를 30으로 나누면 프로젝트의 길이(초)를 알 수 있습니다. 프레임 속도가 30이 아닌 다른 SWF 파일에 Adobe Captivate SWF 파일을 포함하는 경우 이 속도를 변경해야 할 수도 있습니다.

   Adobe Acrobat Connect Pro 메타데이터 게시 프로젝트를 Adobe Acrobat Connect Pro에 쉽게 통합할 수 있는 Adobe Captivate 프로젝트 파일(SWF)에 정보를 추가합니다. 프로젝트를 Connect Server에 게시하면 포함된 데이터가 Adobe Captivate CPTX 파일을 SWF 파일에 연결하여 Adobe Acrobat Connect Pro에서 수행되는 검색 도중 Adobe Captivate 출력 파일을 쉽게 찾을 수 있습니다.

   자세한 내용은 Adobe Connect를 참조하십시오.

   참고**:** 이 옵션을 선택하면 프로젝트의 크기가 늘어납니다. Adobe Acrobat Connect Pro에서 프로젝트를 사용하지 않는 경우에는 이 옵션을 지우고 완료된 프로젝트 파일(SWF)의 크기를 줄일 수 있습니다. 그러나 출력 파일(SWF)을 Adobe Acrobat Connect Pro에서 사용할 가능성이 있을 경우에는 [Adobe Acrobat Connect Pro 메타데이터 게시] 옵션을 선택하는 것이 좋습니다.

   마우스 포함 기록된 모든 마우스 동작을 프로젝트에 포함합니다.

   오디오 포함 프로젝트에 추가된 모든 오디오 파일을 포함합니다.

   오디오를 모노로 게시 스테레오 사운드를 모노로 변환합니다.

   기록된 입력에 대해 키보드 두드리는 소리 재생 이 옵션은 최종 프로젝트에서 두드리는 사운드를 재생하여 녹음된 키 입력을 나타냅니다. (예를 들어, 전송될 전자 메일 메시지를 기록했다면 전자 메일을 보낼 주소를 입력했을 수 있습니다. 주소를 입력할 때 누른 키 사운드가 녹음되었으면 이 옵션을 사용하여 각 키 입력에 대한 두드리는 사운드를 재생할 수 있습니다.)

   액세스 가능성 사용 시력 장애가 있는 사용자가 프로젝트에 액세스할 수 있도록 하려면 이 옵션을 활성화합니다. 사용자가 프로젝트를 볼 때 화면 판독기의 도움말을 사용하는 경우 프로젝트의 텍스트가 소리 내어 읽혀집니다. 또한 프로젝트에서 구성한 다른 액세스 가능성 옵션도 활성화됩니다.

   리소스 외부화 프로젝트를 SWF 파일로 게시하는 경우 단일 SWF 파일이 생성됩니다. SWF 파일의 크기를 줄이려면 해당 개체 중 일부(스킨, 위젯, FMR SWF 파일, 애니메이션)를 외부화하도록 선택합니다. 외부화된 리소스는 게시하면 SWF 파일 외부에 있으며 이 파일에서 참조합니다.

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

다른 응용 프로그램과 함께 Adobe Captivate 사용

이 페이지에 연결된 내용 중 일부는 영어로만 표시될 수 있습니다.

LMS(교육 관리 시스템)

LMS 보고를 위한 프로젝트 구성
LMS용 프로젝트 게시
크로스 도메인 환경에서 **Adobe Captivate** 과정 액세스

LMS(교육 관리 시스템)를 사용하면 Adobe Captivate에서 만든 컴퓨터 기반 자습서를 인터넷을 통해 배포할 수 있습니다. 교육 관리 시스템은 웹 기반 교육을 제공, 추적 및 관리할 때 사용합니다.

LMS에 업로드하는 프로젝트는 SCORM, AICC 표준 또는 Tin Can API를 준수해야 합니다.

SCORM SCORM(Shareable Content Object Reference)은 재사용 가능한 e-러닝 개체를 제작하는 데 사용되는 일련의 표준입니다. 이 표준은 클라이언트(예: Adobe Captivate)와 호스트(주로 LMS) 간의 통신을 정의합니다.

SCORM은 미 국방부 산하 기관인 Advanced Distributed Learning에서 배포합니다.

AICC AICC(Aviation Industry CBT [Computer-Based Training] Committee) 표준은 e-러닝 콘텐트를 개발, 전달 및 평가하는 방식을 정의합니다.

Tin Can API Tin Can API(또는 Experience API)는 새로운 브랜드의 학습 기술 사양으로서 개인이 가지는 다양한 온라인 및 오프라인 경험에 대한 데이터를 수집할 수 있게 해 줍니다. 개인 또는 단체의 활동에 대한 데이터를 다양한 기술로부터 일관적인 형식으로 캡처합니다. [자료: http://www.tincanapi.com].

Adobe Captivate는 SCORM/AICC를 준수하는 프로젝트를 만드는 옵션을 제공하며 이러한 표준을 준수하는 데 필요한 파일도 생성합니다. 게시된 패키지를 LMS에 직접 업로드할 수 있습니다.

다음 작업 과정은 Adobe Captivate를 사용하여 LMS에서 사용 가능한 패키지를 만들고 이를 LMS에 업로드할 때 주로 사용합니다.

1. 대화형 개체를 포함하는 슬라이드가 하나 이상 있고 보고가 활성화된 Adobe Captivate 프로젝트를 만듭니다.
2. [환경 설정]에서 SCORM/AICC 옵션을 설정하면 LMS에 보고하도록 프로젝트를 구성할 수 있습니다. 자세한 내용은 LMS 보고를 위한 프로젝트 구성을 참조하십시오.
3. [HTML 내보내기] 옵션을 활성화한 후 프로젝트를 SWF 파일로 게시합니다. ZIP 파일 압축을 선택하는 것도 좋은 방법입니다. 그러면 패키지를 단일 파일 형태로 LMS에 업로드할 수 있습니다.
4. 다음 중 하나를 수행합니다.
   - 게시된 프로젝트 파일이나 ZIP 파일을 LMS에 직접 업로드합니다.
   - AICC 기반 LMS를 사용하는 경우, Adobe Captivate 프로젝트를 게시하고 HTTP 위치(사용자의 콘텐트 서버)에 업로드합니다. 그런 다음 HTM 파일의 URL을 LMS에 업로드합니다.

LMS 보고를 위한 프로젝트 구성

맨 위로

1. 열려 있는 프로젝트에서 [퀴즈] > [퀴즈 환경 설정]을 선택합니다. [환경 설정] 대화 상자가 나타납니다.
2. [범주] 목록의 [퀴즈] 메뉴에서 [보고]를 선택합니다.
3. [이 프로젝트에 대해 보고 사용]을 선택한 다음 LMS 목록에서 옵션 중 하나를 클릭합니다.
4. LMS 목록에서 [기타 표준 LMS]를 선택하는 경우, [표준] 목록에서 다음 옵션 중 하나를 지정합니다.

   SCORM 1.2 SCORM 1.2 기반의 LMS를 사용하는 경우 선택합니다. [구성]을 클릭하여 매니페스트 파일에 대한 세부 사항을 지정합니다. 자세한 내용은 매니페스트 세부 사항 구성을 참조하십시오.

   SCORM 2004 SCORM 2004 기반의 LMS를 사용하는 경우 선택합니다. [구성]을 클릭하여 매니페스트 파일에 대한 세부 사항을 지정합니다. 자세한 내용은 매니페스트 세부 사항 구성을 참조하십시오.

   AICC AICC 기반의 LMS를 사용하는 경우 선택합니다.

   TinCan Tin Can API를 사용하려는 경우 선택합니다. [구성]을 클릭하여 매니페스트 파일에 대한 세부 사항을 지정합니다. 자세한 내용은 매니페스트 세부 사항 구성을 참조하십시오.

5. 과정의 상태가 LMS에 보고되는 방식을 지정합니다. 자세한 내용은 상태 표시를 참조하십시오.

   참고: 상태 표시 옵션은 SCORM 1.2에서만 사용할 수 있습니다. 그러나 모든 SCORM 1.2 기반의 LMS가 상태를 표시하는 것은 아닙니다.

6. 과정의 성공 및 완료 조건을 지정합니다. 과정의 상태는 사용자가 이러한 조건을 충족했는지의 여부에 따라 결정됩니다. 자세한 내용은 성공/완료 조건을 참조하십시오.

   참고: SCORM 1.2와 달리 SCORM 2004의 경우 별도의 성공 및 완료 조건을 지정할 수 있습니다.

7. 데이터가 LMS에 보고되는 방식을 지정합니다. 자세한 내용은 보고할 데이터를 참조하십시오.

8. 웹 브라우저에 과정이 로드되는 동안 사용자에게 표시할 텍스트를 LSM 초기화 텍스트 필드에 입력합니다.

9. [고급]을 클릭하여 다음과 같은 고급 설정을 지정합니다.

   계속하기 데이터 보내지 않음 프로젝트는 사용자가 잠깐 쉬었다가 세션을 계속할 때 LMS에 이를 알립니다. 사용자에게는 마지막으로 본 페이지가 표시됩니다. 이 옵션이 활성화된 경우 사용자가 프로젝트를 계속하면 첫 페이지가 표시됩니다.

   완료 후 **exit**를 **normal**로 설정 사용자가 과정을 성공적으로 완료한 후 과정을 다시 시작하면 첫 슬라이드에서 다시 시작합니다. 이 옵션을 선택하면 상태가 '완료됨'으로 변경될 때 cmi.exit 값이 'Normal'로 설정됩니다.

   참고*: 이 동작은 SCORM 2004* 기반의 *LMS*에서 일관적으로 적용됩니다. *SCORM 1.2* 기반의 *LMS*에서는 이 동작이 달라질 수 있습니다. 이러한 경우 *LMS* 관리자에게 도움을 요청하십시오.

   버전 및 세션 **ID** 이스케이프 버전 및 세션 ID를 URL 인코딩 값으로 변환합니다.

   문자 이스케이프 안 함 이스케이프 버전 및 세션 ID 옵션을 지원합니다. 문자를 입력합니다. 이 문자는 이스케이프 버전 및 세션 ID에 포함되지 않아야 합니다.

매니페스트 파일이 생성됩니다. 매니페스트 파일을 보려면 Adobe Captivate 프로젝트를 게시하고 SWF 파일을 만듭니다. 기본 저장 위치를 사용한 경우 SWF 파일과 imsmanifest.xml 파일을 My Documents\My Adobe Captivate 6 Projects 폴더(Windows의 경우) 또는 /Users/<사용자 이름>/Documents/My Adobe Captivate Projects 폴더(Mac OS의 경우)에서 볼 수 있습니다.

SCORM 옵션을 설정하여 프로젝트에 대한 보고를 활성화하면 프로젝트를 게시할 때 Adobe Captivate에서 다음 파일을 만듭니다.

매니페스트 파일

이 파일은 Adobe Captivate 프로젝트를 LMS로 가져올 때 사용합니다. 매니페스트 파일 imsmanifest.xml은 프로젝트 및 그 과정 구조에 대한 메타데이터를 포함합니다.

HTML 파일

LMS에서 Adobe Captivate 프로젝트를 시작합니다.

JavaScript 파일

SWF 파일과 LMS 간의 링크 역할을 합니다. Adobe Captivate는 JavaScript API를 사용하여 추적 데이터를 LMS로 보냅니다.

SWF 파일

게시된 프로젝트의 콘텐트가 SWF 파일에 저장됩니다.

기타 지원되는 파일**(.xsd** 파일**)**

LMS에서 필요로 하는 기타 정보를 포함합니다.

매니페스트 세부 사항 구성

과정 영역:

Identifier (필수 필드) LMS에서 서로 다른 매니페스트를 식별하기 위해 사용하는 식별자입니다. Adobe Captivate 프로젝트의 이름을 기반으로 하는 기본 식별자가 이 필드에 자동으로 추가됩니다. 언제든지 텍스트를 선택하고 새 텍스트를 입력하여 식별자를 변경할 수 있습니다.

Title (필수 필드) LMS를 사용하여 프로젝트를 보는 사용자에게 표시되는 프로젝트의 제목입니다. Adobe Captivate 프로젝트의 이름을 기반으로 하는 기본 제목이 이 필드에 자동으로 추가됩니다. 언제든지 텍스트를 선택하고 새 텍스트를 입력하여 제목을 변경할 수 있습니다.

Description (필수 필드) LMS가 프로젝트를 설명하기 위해 표시하는 텍스트입니다. Adobe Captivate 프로젝트의 이름을 기반으로 하는 기본 설명이 이 필드에 자동으로 추가됩니다. 언제든지 설명을 편집할 수 있습니다.

Version (필수 필드) 버전은 동일한 식별자를 가진 매니페스트를 구별할 때 사용할 수 있는 번호를 지정합니다. 예를 들어 수정한 프로젝트를 업로드하는 경우 다른 버전 번호를 사용합니다.

Duration (선택 필드) 학습자가 프로젝트를 완료하는 데 필요한 시간입니다. Adobe Captivate는 이 필드에 추정 값을 사용합니다. 그러나 비디오 또는 애니메이션이 포함된 경우와 같이 시간이 많이 소요되는 프로젝트의 경우 이 값을 수정할 수 있습니다.

SCO 영역:

Identifier

(필수 필드) LMS에서는 이 식별자를 사용하여 서로 다른 SCO(공유 가능한 콘텐트 개체)를 식별합니다. Adobe Captivate 컨텍스트에서 SCO는 Adobe Captivate 프로젝트를 나타냅니다. Adobe Captivate 프로젝트의 이름을 기반으로 하는 기본 식별자가 이 필드에 자동으로 추가됩니다. 언제든지 텍스트를 선택하고 새 텍스트를 입력하여 식별자를 변경할 수 있습니다.

참고*:* 과정은 둘 이상의 프로젝트를 포함할 수 있습니다. 각 프로젝트는 개별 *SCO*로 간주됩니다. 그러나 *Adobe Captivate*는 하나의 과정에서 둘 이상의 프로젝트를 지원하지 않습니다.

Title

(필수 필드) Adobe Captivate 프로젝트의 이름을 기반으로 하는 기본 제목이 이 필드에 자동으로 추가됩니다. 언제든지 텍스트를 선택하고 새 텍스트를 입력하여 제목을 변경할 수 있습니다.

상태 표시

참고**:** 상태 표시 필드는 AICC 또는 SCORM 1.2를 선택할 때에만 사용할 수 있습니다.

성공**/**완료 조건

사용자 액세스 사용자가 LMS에서 과정을 실행하면 과정을 성공적으로 완료한 것으로 간주됩니다.

슬라이드 보기 사용자가 지정된 수 또는 크기의 슬라이드를 보면 과정을 완료 또는 성공한 것으로 간주됩니다.
팁*:* 분기된 퀴즈의 경우 슬라이드의 비율을 조건으로 지정합니다.

퀴즈 사용자의 퀴즈 결과에 따라 과정을 완료 또는 성공한 것으로 간주됩니다. 다음 조건 중 하나를 선택할 수 있습니다.

- 사용자 퀴즈 시도: 이 경우 사용자의 퀴즈 합격/불합격 여부에 상관 없이 사용자가 퀴즈를 시도만 하면 상태가 완료로 보고됩니다.
- 사용자 퀴즈 합격: 이 경우 사용자가 퀴즈에 합격하면 상태가 완료로 보고됩니다.
- 사용자 합격 또는 시도 한계 도달: 이 경우 사용자가 퀴즈에 합격하거나 모든 시도를 소모한 경우 상태가 완료로 보고됩니다. 예를 들어 과정의 시도 횟수가 2로 설정되었다고 가정하면 다음의 경우가 가능합니다.
  - 사용자가 첫 시도에서 합격하면 상태가 완료 및 합격으로 보고됩니다.
  - 사용자가 첫 시도에서 불합격하면 시도 한도에 아직 도달하지 않았으므로 상태는 미완료 및 불합격으로 보고됩니다.
  - 사용자가 다시 퀴즈를 시도하여 불합격하면 상태는 완료 및 불합격으로 보고됩니다.
  - 사용자가 퀴즈를 다시 시도하여 합격하면 상태는 완료 및 합격으로 보고됩니다.

참고**:** SCORM 2004는 두 종류의 상태(성공 및 완료)를 지원합니다. 이 두 상태를 SCORM 2004 기반의 LMS에 개별적으로 전송하도록 Adobe Captivate를 구성할 수 있습니다. 예를 들어 완료 상태의 조건은 '슬라이드 보기 100%'이고 성공 조건은 '퀴즈 합격'이 될 수 있습니다.

보고할 데이터

퀴즈 점수 퀴즈 점수를 백분율 또는 점수로 보고합니다.

상호 작용 데이터 사용자가 시도한 질문 및 제출한 답변 등 사용자 상호 작용 데이터를 보고합니다.

LMS용 프로젝트 게시

맨 위로

SCORM/AICC 옵션을 설정한 다음 프로젝트를 SWF 파일로 게시해야 합니다.

게시된 파일을 압축하도록 선택한 경우 게시된 파일의 전체 세트가 하나의 ZIP 파일로 압축됩니다. 매니페스트 파일을 포함하는 ZIP 파일을 PIF(패키지 교환 파일)라고도 합니다. SCORM 지침에서는 시스템 간에 콘텐트 패키지를 전송할 때 PIF를 반드시 사용해야 하는 것은 아니지만 사용하도록 권장합니다. 그러나 일부 LMS에서는 프로젝트를 PIF로 업로드해야 합니다. 어떤 경우에서든 여러 개의 파일보다는 하나의 파일을 LMS에 업로드하는 것이 더 간단합니다.

1. Adobe Captivate 프로젝트를 엽니다.
2. [파일] > [게시]를 선택합니다.
3. [게시] 대화 상자의 왼쪽에서 [Flash(SWF)]를 선택합니다.
4. [프로젝트 제목]에서 이름을 파일 확장명(.swf) 없이 입력합니다.
5. [폴더] 텍스트 상자에서 파일을 저장할 폴더의 전체 경로를 입력하거나 [찾아보기]를 클릭하여 폴더를 찾습니다.

   기본적으로 출력 옵션으로 Zip 파일이 선택됩니다. Adobe Captivate는 Flash(SWF) 파일과 HTML 파일을 포함하는 ZIP 파일을 만들어 과정을 PIF로 패키지화합니다.
6. [게시]를 클릭합니다.

프로젝트를 게시한 후 파일을 에 업로드하고 에서 제공한 을 사용자에게 분배합니다

ZIP LMS LMS URL .

크로스 도메인 환경에서 **Adobe Captivate** 과정 액세스

맨 위로

Adobe Captivate HTML5 과정을 호스팅한 웹 서버 및 LMS가 다른 도메인에 있는 경우 다음 단계를 수행하여 과정을 설정합니다.

1. AICC 기반의 Adobe Captivate 과정을 HTML5 과정으로 게시합니다.
2. 게시 폴더로 이동하여 워드패드 또는 메모장에서 index.html 파일을 엽니다.
3. [Uncomment below line to run across domain for HTML5]이라는 주석을 찾아 주석 아래 줄의 주석 표시를 제거합니다.
4. 변경 내용을 파일에 저장하고 웹 서버에 과정을 업로드합니다.

참고**:** 이 기능은 Adobe Captivate 6 업데이트를 통해 구독 및 Adobe Software Assurance 고객에게만 제공됩니다.

Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

법적 고지 사항 | 온라인 개인정보 보호정책

Adobe Bridge(Cp 7)

Adobe Bridge는 Adobe Captivate 7 이상과 통합되어 Adobe Captivate에서 작성할 때 공유 에셋을 쉽게 구성 및 검색할 수 있으며 찾거나 가져올 수 있습니다.

다음 작업을 수행하여 Adobe Captivate와 Adobe Bridge 간의 작업 과정을 구현할 수 있습니다.

- Bridge에서 콘텐트 에셋을 선택하여 Adobe Captivate 슬라이드에 삽입합니다.
- Bridge에서 오디오, 비디오 및 다른 유형의 미디어를 끌어 Adobe Captivate 라이브러리에 놓습니다.
- Bridge에서 PSD 파일을 선택하여 Adobe Captivate에서 편집합니다.

Adobe Captivate에서 **Bridge** 액세스

Adobe Captivate에서 Bridge를 시작하려면 [파일] > [찾아보기]를 선택합니다.

- [파일] > [찾아보기]를 선택합니다.

  참고**:** Bridge 연결 찾아보기 도구 단추를 클릭할 수도 있습니다.

Bridge에서 **Adobe Captivate**로 전환

Bridge에서 Adobe Captivate로 빠르게 돌아갈 수 있습니다.

- [파일] > [Adobe Captivate로 복귀]를 선택합니다.

Adobe Captivate에 에셋 배치

Bridge에서 선택한 에셋을 Adobe Captivate로 끌거나 [배치] 메뉴에서 [Captivate에 배치] 옵션을 사용하여 Adobe Captivate에 에셋을 배치할 수 있습니다.

- [파일] > [배치] > [Captivate에 배치]를 선택합니다.

(cc) BY-NC-SA Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

법적 고지 사항 | 온라인 개인정보 보호정책

Adobe 다중 SCORM 패키지 프로그램

Adobe 다중 **SCORM** 패키지 프로그램 정보
다중 **SCO** 패키징
패키징된 파일 게시
패키징된 파일을 **LMS**로 업로드

Adobe 다중 **SCORM** 패키지 프로그램 정보

맨 위로

Adobe 다중 SCO 패키지 프로그램을 사용하여 SCO(Shareable Content Object)를 포함한 다중 eLearning 프로젝트를 결합할 수 있습니다.

다중 학습 프로젝트를 결합하는 기능은 여러 작성자가 개발한 다른 모듈을 단일 패키지에 포함해야 하는 경우에 유용합니다. Adobe 다중 SCO 패키지 프로그램은 다음 항목을 결합할 수 있습니다.

- Adobe Captivate® 프로젝트 출력: SCORM 설정이 있는 ZIP 파일. 프로젝트는 점수를 매길 수 있는 개체를 하나 이상 포함해야 합니다.
- Adobe® Flash® 학습 상호 작용(추적용 LMS Adapter를 사용하는 SWF 파일). 학습 상호 작용 개체를 SWF 파일로 포함하는 FLA 파일을 게시합니다.
- Adobe Flash를 사용하여 만든 퀴즈. 퀴즈를 SWF 파일로 포함하는 FLA 파일을 게시합니다.
- Adobe® Presenter를 사용하여 만든 퀴즈. 프레젠테이션의 ZIP 출력을 게시합니다.
- Adobe Dreamweaver®용 CourseBuilder 확장을 사용하여 만든 퀴즈(SCORM 패키지로 변환됨).
- 위 유형의 조합.

패키징된 파일을 게시하면 모든 SCO를 포함한 ZIP 파일과 매니페스트 파일이 생성됩니다. 생성된 ZIP 파일을 LMS로 직접 업로드할 수 있습니다.

Adobe 다중 SCO 패키지 프로그램은 개별 모듈의 이름을 사용하여 목차(TOC)를 만듭니다.

다중 **SCO** 패키징

맨 위로

1. 필요한 모든 eLearning 프로젝트(SCO)의 ZIP(Adobe Captivate, Adobe Presenter) 또는 SWF(Adobe Flash) 파일이 있는지 확인합니다.
2. Adobe 다중 SCO 패키지 프로그램을 엽니다. 이렇게 하려면 파일 > 새 프로젝트 > 다중 SCORM 패키지 프로그램을 클릭합니다.

   시작 화면이 나타납니다.
3. 다음 템플릿 중 하나를 클릭합니다.

   다중 **SCO**

   SCO를 개별 파일로 추가할 수 있습니다. 그러나 파일을 모듈로 그룹화할 수 없습니다.

   이 템플릿을 사용하여 다중 평가를 추가할 수 있습니다. LMS에 보고되는 최종 점수는 전체 평가의 평균 사용자 점수입니다.

   단순 교정

   다중 모듈을 추가할 수 있습니다. 각 모듈에서 콘텐트 파일 및 사후 테스트를 추가할 수 있습니다. 이러한 각 모듈에 합계 100%로 서로 다른 가중치를 추가할 수 있습니다. LMS에 보고되는 점수는 사용자가 개별 모듈에서 획득한 점수인 가중치의 평균입니다.

   사용자가 모든 콘텐트 파일을 본 후에만 사후 테스트를 수행할 수 있습니다.

   사전 테스트 또는 사후 테스트 롤업

   각 사전 테스트, 콘텐트 및 사후 테스트를 포함한 다중 모듈을 추가할 수 있습니다.

   각 모듈에 대해 사용자가 먼저 사전 테스트를 수행할 수 있습니다. 콘텐트 및 사후 테스트는 비활성화됩니다. 사전 테스트를 통과하면 모듈이 완료된 것으로 간주되고 후속 모듈이 활성화됩니다. 사전 테스트가 실패하면 콘텐트 파일이 활성화되고 모든 콘텐트 파일을 본 후에 사후 테스트가 활성화됩니다. 각 모듈에 합계 100%로 서로 다른 가중치를 추가할 수 있습니다. LMS에 보고되는 점수는 사용자가 개별 모듈에서 획득한 점수인 가중치의 평균입니다.
4. 만들려는 과정의 매니페스트 세부 사항을 지정하고 [확인]을 클릭합니다.

   SCORM 버전 사용 중인 LMS에 따라 SCORM의 버전을 지정합니다(1.2 또는 2004).

식별자 LMS에서 서로 다른 매니페스트를 식별하기 위해 사용하는 식별자입니다.

제목 LMS를 사용하여 프로젝트를 보는 사용자에게 표시되는 프로젝트의 제목입니다.

설명 LMS가 프로젝트를 설명하기 위해 표시하는 텍스트입니다.

버전 버전은 동일한 식별자를 가진 매니페스트를 구별할 때 사용할 수 있는 번호를 지정합니다. 예를 들어 수정한 프로젝트를 업로드하는 경우 다른 버전 번호를 사용합니다.

지속 시간 학습자가 프로젝트를 완료하는 데 필요한 시간입니다.

주제 Adobe Captivate 과정의 주제입니다.

5. 다중 SCO를 템플릿으로 선택한 경우 다음을 수행합니다.
   a. '+' 아이콘을 클릭하여 SCO를 패키지에 추가합니다.
   b. [모듈 순서 강제]를 선택하여 사용자가 패키지 프로그램에 나오는 순서대로 파일을 처리하도록 합니다. 게시된 과정의 TOC에서 사용자가 모든 파일 이름을 볼 수 있지만 이전 파일을 완료하기 전에 파일을 클릭할 수 없습니다.
   c. [게시] 아이콘을 클릭하여 과정을 게시합니다.
6. 단순 교정을 템플릿으로 선택한 경우 다음을 수행합니다.
   a. + 모듈을 클릭하여 새 모듈을 추가합니다.
   b. [콘텐트] 아코디언에서 + 아이콘을 클릭하여 콘텐트 파일(SCO)을 추가합니다.
   c. [사후 테스트] 아코디언에서 + 아이콘을 클릭하여 사후 테스트를 추가합니다.
   d. [가중치]를 두 번 클릭하고 모듈의 가중치를 백분율로 입력합니다.
   e. [콘텐트 순서 강제]를 선택하여 사용자가 패키지 프로그램에 나오는 순서대로 콘텐트 및 사후 테스트 파일을 처리하도록 합니다. 게시된 과정의 TOC에서 사용자가 모든 파일 이름을 볼 수 있지만 이전 파일을 완료하기 전에 파일을 클릭할 수 없습니다.
   f. [모듈 순서 강제]를 선택하여 사용자가 패키지 프로그램에 나오는 순서대로 모듈을 처리하도록 합니다. 게시된 과정의 TOC에서 사용자가 모든 모듈 이름을 볼 수 있지만 이전 모듈을 완료하기 전에 모듈을 클릭할 수 없습니다.
   g. [게시] 아이콘을 클릭하여 과정을 게시합니다.
7. 사전 테스트 또는 사후 테스트 롤업 템플릿을 선택한 경우 다음을 수행합니다.
   a. + 모듈을 클릭하여 새 모듈을 추가합니다.
   b. [사전 테스트] 아코디언에서 + 아이콘을 클릭하여 사전 테스트를 추가합니다.
   c. [콘텐트] 아코디언에서 + 아이콘을 클릭하여 콘텐트 파일(SCO)을 추가합니다.
   d. [사후 테스트] 아코디언에서 + 아이콘을 클릭하여 사후 테스트를 추가합니다.
   e. [가중치]를 두 번 클릭하고 모듈의 가중치를 백분율로 입력합니다.
   f. [콘텐트 순서 강제]를 선택하여 사용자가 패키지 프로그램에 나오는 순서대로 콘텐트 및 사후 테스트 파일을 처리하도록 합니다. 게시된 과정의 TOC에서 사용자가 모든 파일 이름을 볼 수 있지만 이전 파일을 완료하기 전에 파일을 클릭할 수 없습니다.
   g. [모듈 순서 강제]를 선택하여 사용자가 패키지 프로그램에 나오는 순서대로 모듈을 처리하도록 합니다. 게시된 과정의 TOC에서 사용자가 모든 모듈 이름을 볼 수 있지만 이전 모듈을 완료하기 전에 모듈을 클릭할 수 없습니다.
   h. [게시] 아이콘을 클릭하여 과정을 게시합니다.
8. Flash에서 SCO를 만든 경우 [SCO 매니페스트 세부 사항] 대화 상자가 나타납니다. 세부 사항을 입력합니다. SCO 식별자 및 제목은 필수 필드입니다. SCO 식별자는 각 SCO에 대해 고유해야 하며 최종 과정은 imsmanifest.xml 파일에 해당 항목이 있어야 합니다.
9. [확인]을 클릭합니다.

패키지 파일 게시

맨 위로

다중 SCO 프로젝트를 만들고 저장한 후에 SWF 및 HTM 파일을 포함한 ZIP 파일로 게시할 수 있습니다. LMS(교육 관리 시스템)로 ZIP 파일을 직접 업로드할 수 있습니다.

1. SCORM 패키지 프로그램에서 다중 SCO 프로젝트를 엽니다.
2. [다중 SCO 프로젝트 게시]를 클릭합니다.
3. [SCO 패키지 게시] 대화 상자에서 [프로젝트 제목] 필드에 프로젝트의 이름을 입력합니다.
4. 다른 위치에 파일을 게시하려면 [찾아보기]를 클릭합니다.
5. [게시]를 클릭합니다.

패키징된 ZIP 파일은 개별 폴더에 포함된 각 SCO의 리소스 파일 및 루트 레벨에서 XSD 파일과 imsmanifest.xml을 포함합니다. XSD 또는 imsmanifest.xml의 위치를 변경하여 SCO의 구조를 변경하면 패키지 프로그램이 예상대로 작동하지 않을 수도 있습니다. 또한 SCORM의 버전은 단일 패키지에 포함된 모든 과정에 대해 동일해야 합니다. 그러나 ActionScript 버전은 동일할 필요가 없습니다.

패키징된 파일을 **LMS**로 업로드

맨 위로

패키징된 파일을 ZIP 파일로 게시한 후 ZIP 파일을 LMS로 업로드합니다. 그런 다음 LMS가 생성하는 URL을 사용자에게 분배할 수 있습니다.

사용자가 URL을 클릭하여 과정을 수행하면 선택한 옵션에 따라 상호 작용이 보고됩니다. LMS로 업로드한 패키지에 다른 보고 옵션이 설정된 다중 Adobe Captivate SWF 파일이 포함된 경우:

- 보고서 상태가 항상 [완료] 또는 [미완료]로 보고됩니다.
- 데이터가 항상 [백분율]로 보고됩니다.

(cc) BY-NC-SA Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

법적 고지 사항 | 온라인 개인정보 보호정책

Adobe Captivate App Packager(Cp 7)

Adobe Captivate App Packager는 Adobe Edge Animate 또는 다른 HTML5 제작 도구에서 만든 애니메이션을 포함하여 Adobe Captivate HTML5 콘텐트를 개선할 수 있게 해주는 다양한 플랫폼에서 지원되는 응용 프로그램입니다. 또한 이 응용 프로그램을 통해 Adobe Phone Gap 서비스를 사용하여 과정을 여러 장치와 플랫폼용 네이티브 앱 패키지로 만들 수 있습니다.

Adobe Captivate App Packager는 Adobe Captivate와 함께 설치되며, 설치되는 위치는 다음과 같습니다.

- Windows(7, 8)
  - 32비트: C:\Program Files(x86) \Common Files\Adobe\Adobe Captivate App Packager
  - 64비트: C:\Program Files\Common Files\Adobe\Adobe Captivate App Packager
- Mac: /Applications/Adobe/Adobe Captivate App Packager

HTML5 애니메이션 가져오기

맨 위로

1. Adobe Captivate App Packager를 열고 [찾아보기]를 클릭하여 Adobe Captivate HTML5 출력 폴더를 선택합니다.

   사용자 인터페이스 왼쪽에 프로젝트의 모든 슬라이드가 표시됩니다.

2. 오른쪽에 있는 [애니메이션 가져오기] 패널에서 다음을 클릭합니다.
   - - Adobe Edge Animate를 사용하여 만든 HTML5 애니메이션을 가져올 수 있습니다.
   - - 기타 HTML5 제작 도구를 사용하여 만든 HTML5 애니메이션을 가져올 수 있습니다.

3. 필요한 애니메이션을 검색하고 선택한 후 [삽입]을 클릭합니다.

   스테이지에서 애니메이션 미리 보기를 볼 수 있습니다.

4. 테두리 상자를 끌어 슬라이드의 원하는 위치에 애니메이션을 배치합니다.

   왼쪽에 있는 슬라이드 축소판의 오른쪽 하단 모서리에는 슬라이드에 가져온 HTML5 애니메이션이 포함되었음을 나타내는 HTML5 아이콘이 나타납니다.

5. [변형] 패널에서 값을 변경하여 애니메이션의 크기를 조정합니다.

6. [시간 배치] 패널의 [다음 시간 동안 표시] 목록에서 다음 옵션 중 하나를 선택하여 애니메이션 표시 시간을 선택합니다.

7. [다음 시간 후에 나타남] 필드에서 애니메이션이 표시되어야 할 시간을 지정합니다.

   [프로젝트 출력] 필드에 프로젝트의 현재 크기가 표시됩니다. 특정 프로젝트 출력 크기를 찾는 경우 삽입한 애니메이션을 삭제하려면 [애니메이션 삽입] 패널에서 [삭제]를 클릭하여 다른 출력 크기를 선택할 수 있습니다.

프로젝트 미리 보기

맨 위로

사용자 인터페이스의 아래쪽 패널에서 다음 옵션 중 하나를 클릭합니다.

- 바로 미리 보기: 앱 내에 미리 보기 창이 나타납니다. 이 미리 보기 모드에서는 오디오와 비디오를 사용할 수 없습니다.
- 브라우저에서 미리 보기: 기본 웹 브라우저에 미리 보기가 나타납니다.

Adobe Captivate HTML5 과정으로 게시

맨 위로

1. [게시 설정]을 클릭하여 게시된 출력의 위치를 지정합니다.

2. 을 선택하고 [게시]를 클릭합니다.

장치 및 플랫폼의 네이티브 앱으로 게시

맨 위로

1. [게시 설정]을 클릭하여 게시된 출력의 위치를 지정합니다.

2. 게시할 대상 장치 또는 플랫폼에 따라 또는 을 클릭합니다.

   Metro 앱으로 게시하는 방법에 대한 내용은 Metro 앱으로 과정 게시를 참조하십시오.

3. Phone Gap 자격 증명을 사용하여 로그인합니다. 아직 Phone Gap에 등록하지 않은 경우에는 [등록]을 클릭합니다.

4. 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.
   - 새로 만들기: 새 앱을 만듭니다. 앱 이름, 앱 버전 및 앱 패키지 이름을 입력합니다. 패키지 이름은 앱의 고유 식별자입니다. 패키지 이름은 리버스 도메인 방식으로 입력해야 합니다. 예: com.companyname.yourapp
   - 기존 앱 업데이트: 기존 앱을 업데이트합니다. 업데이트할 앱 이름과 버전 번호를 입력합니다.

   응용 프로그램은 앱을 작성하기 위해 백엔드에서 PhoneGap 서비스를 사용합니다. 앱이 작성되면 앱을 다운로드하거나 기본 메일 클라이언트를 사용하여 앱에 연결하는 링크를 보낼 것인지 묻는 메시지가 표시됩니다.

Metro 앱으로 게시

맨 위로

1. [게시 설정]을 클릭하여 게시된 출력의 위치를 지정합니다.

2. 을 선택하고 [게시]를 클릭합니다.

   앱이 성공적으로 작성되면 사용자 인터페이스의 오른쪽 하단 모서리에 메시지가 표시됩니다. 이제 게시 위치(게시 설정에서 지정)에서 앱에 액세스할 수 있습니다.

   참고: Metro 옵션은 Windows 8에서 응용 프로그램을 사용하는 경우에만 제공됩니다.

Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

법적 고지 사항 | 온라인 개인정보 보호정책

Microsoft PowerPoint

PowerPoint 팁
PowerPoint 프레젠테이션을 **Adobe Captivate**로 가져오기
PowerPoint 프레젠테이션에서 **Adobe Captivate** 프로젝트 만들기
PowerPoint 프레젠테이션에 **Adobe Captivate** 프로젝트 삽입
Adobe Captivate에서 가져온 **PowerPoint** 슬라이드 편집
Adobe Captivate 외부에서 수행된 **PowerPoint** 프레젠테이션 변경 사항 업데이트
프레젠테이션을 가져온 후 링크 유형 변경
가져온 후 프레젠테이션에 대한 링크 변경
포함된 슬라이드가 있는 프로젝트의 파일 크기 줄이기
Microsoft PowerPoint에서 **Adobe Captivate** 사용**(Mac OS)**

Adobe Captivate에서 Microsoft PowerPoint 프레젠테이션을 가져오거나 편집할 수 있습니다. 가져온 슬라이드는 Adobe Captivate의 Microsoft PowerPoint 환경에서 편집할 수 있습니다. 소스 PowerPoint 프레젠테이션에 연결하여 Adobe Captivate 프로젝트와 동기화를 유지할 수 있습니다.

PowerPoint 프레젠테이션을 Adobe Captivate 프로젝트에 연결하면 Adobe Captivate에서 소스 프레젠테이션에 대한 참조를 만듭니다. 연결된 프레젠테이션이 편집을 위해 Adobe Captivate에서 열려 있는 경우 소스 프레젠테이션이 Adobe Captivate에 로드됩니다. 소스 프레젠테이션이 참조되지만 프로젝트에 포함되어 있지는 않기 때문에 프레젠테이션에 연결하더라도 Adobe Captivate 프로젝트의 파일 크기에 영향을 주지는 않습니다.

프레젠테이션에 연결하지 않고 Adobe Captivate에서 프레젠테이션을 가져오면 전체 소스 프레젠테이션이 프로젝트에 포함됩니다. 포함된 프레젠테이션을 편집해도 소스 파일에 영향을 주지는 않습니다. 하지만 포함을 사용하면 Adobe Captivate 프로젝트의 파일 크기를 증가시킵니다. Microsoft PowerPoint 프레젠테이션의 위치가 고정되어 있지 않은 경우 프레젠테이션을 포함할 수 있습니다. 포함은 Microsoft PowerPoint 프레젠테이션에 액세스할 수 없는 컴퓨터에서 Adobe Captivate 프로젝트를 열어야 하는 경우에도 유용합니다.

Adobe Captivate는 확장명이 .ppt, .pps, .pptx 및 .ppsx인 PowerPoint 프레젠테이션을 지원합니다. 컴퓨터에 PowerPoint가 설치되어 있지 않아도 PPT 및 PPS 슬라이드를 가져올 수 있습니다. 단, 가져온 후에 편집할 수는 없습니다. PPTX 및 PPSX 슬라이드를 가져오려면 컴퓨터에 Microsoft PowerPoint가 설치되어 있어야 합니다. Adobe Captivate는 가져오는 동안 PPTX 파일을 PPT 파일로 변환합니다. 이러한 변환 중에 발생하는 정보 손실은 Microsoft 웹 사이트(http://office.microsoft.com/ko-kr/powerpoint/HA101023491033.aspx)에 설명되어 있습니다.

시나리오	필요한 **PowerPoint** 버전
PPT 파일 가져오기	PPT 파일에서 슬라이드를 가져오려는 경우 Microsoft PowerPoint를 설치할 필요가 없습니다.
PPTX 파일 가져오기	(Windows) Microsoft PowerPoint 2007 또는 2010 또는 Office 서비스 팩 3 이상 및 Office 호환성 팩이 설치된 Microsoft PowerPoint 2003 (Mac) Microsoft PowerPoint 2008 또는 2011 또는 Office 2004 업데이트 11.5 이상 및 무료 XML Converter(Office 2008용 호환성 팩)가 설치된 Microsoft PowerPoint 2004
PPT 파일 편집	(Windows) Microsoft PowerPoint 2003 또는 Microsoft PowerPoint 2007 (Mac) Microsoft PowerPoint 2004 또는 Microsoft PowerPoint 2008 또는 2011
PPTX 파일 편집	(Windows) Office 서비스 팩 3 이상 및 Office 호환성 팩(둘 다 Microsoft 웹 사이트에서 프리웨어로 제공)이 설치된 Microsoft PowerPoint 2003 또는 MicrosoftPowerPoint 2007 (Mac) Microsoft PowerPoint 2008 또는 2011 또는 Office 2004 업데이트 11.5 이상 및 무료 XML Converter(Office 2008용 호환성 팩)가 설치된 Microsoft PowerPoint 2004

PowerPoint 파일을 Adobe Captivate에 가져오기 전에 먼저 Microsoft PowerPoint에서 파일을 열고 편집한 다음 저장해야 합니다. 이 절차를 수행하여 컴퓨터에 설치된 PowerPoint 버전이 안정적인지 확인합니다.

PowerPoint 팁

맨 위로

Adobe Captivate와 PowerPoint를 사용할 때 다음 지침을 따르십시오.

- 가져오기 또는 라운드트립 중에 Adobe Captivate에 의해 실행된 PowerPoint를 닫거나 사용하지 마십시오.
- Adobe Captivate와 PowerPoint를 동일한 모드에서 실행합니다. 즉, 둘 다 관리자 모드에서 실행하거나 둘 다 비관리자 모드에서 실행합니다. 둘 다 관리자 모드에서 실행하는 것이 좋습니다.
- Adobe Captivate가 PowerPoint를 사용 중일 때 복사/붙여넣기 동작을 하지 않도록 합니다(메모장 등의 다른 응용 프로그램을 이용한 복사/붙여넣기 작업 또는 파일 복사 작업 포함).
- 병렬 편집을 하지 않습니다. 예를 들어 Adobe Captivate 내부에서 연결된 PowerPoint 파일과 Microsoft PowerPoint의 소스 파일이 동시에 편집되는 경우를 가정해 봅시다. 그런 경우 결과를 예측할 수 없습니다.
- 이전 버전의 Microsoft PowerPoint에서 PPTX 및 PPSX 파일을 편집하지 마십시오. 포함된 PPTX 또는 PPSX 파일을 Adobe Captivate 외부에서 편집하려면 파일을 리소스 라이브러리에서 내보낸 다음 파일을 편집합니다. 그런 다음 편집된 파일을 Adobe Captivate에서 업데이트할 수 있습니다.
- 대화형 PowerPoint 플러그인을 설치한 경우 Adobe Captivate에서 편집을 위해 프레젠테이션을 열기 전에 Microsoft PowerPoint가 실행되는지 확인합니다.
- 공유 네트워크 드라이브에서 네트워크를 통해 PowerPoint 파일에 링크하지 않습니다. 공유 파일 작업 중에 연결이 끊어지는 경우 결과를 예측할 수 없습니다.

PowerPoint 프레젠테이션을 Adobe Captivate로 가져오기

맨 위로

1. 열려 있는 프로젝트에서 [파일] > [가져오기] > [PowerPoint 슬라이드]를 선택합니다.
2. 가져오려는 PowerPoint 프레젠테이션 파일 형식을 찾아 선택합니다.
3. [열기]를 클릭합니다.
4. Adobe Captivate 프로젝트에서 가져온 PowerPoint 슬라이드를 배치할 위치를 결정합니다. 프로젝트 끝에 슬라이드를 추가하거나 목록에서 슬라이드를 클릭하고 해당 슬라이드 뒤에 PowerPoint 슬라이드를 추가합니다.
5. [확인]을 클릭합니다.
6. [PowerPoint 프레젠테이션 변환] 대화 상자에서 다음을 수행합니다.
   a. PowerPoint 슬라이드를 선택하여 Adobe Captivate 프로젝트 슬라이드로 변환합니다.
   b. 선택한 슬라이드에 대한 탐색 환경 설정을 지정합니다.
   c. PowerPoint 프레젠테이션에 연결하려면 [연결됨]을 선택합니다. PowerPoint 프레젠테이션을 포함시키려면 [연결됨]을 선택 취소합니다.
7. [확인]을 클릭합니다.

   PowerPoint 슬라이드가 Adobe Captivate 프로젝트로 가져와지고 지정된 위치에 표시됩니다. 필요한 경우 슬라이드의 순서를 변경할 수 있습니다.

PowerPoint 프레젠테이션 슬라이드의 내레이션은 사운드 개체로 가져오며 타임라인에서 별도의 개체로 표시됩니다. 연결됨 모드인 경우에도 오디오 파일을 가져온 후 Adobe Captivate에서 변경한 내용은 해당 Microsoft PowerPoint 프레젠테이션에 반영되지 않습니다. 마찬가지로, Microsoft PowerPoint에서 오디오 파일을 변경한 내용은 Adobe Captivate 프로젝트에 반영되지 않습니다. 개체 사운드는 그러한 개체를 포함하는 슬라이드에서 만들어진 SWF 파일에 유지됩니다.

슬라이드 레이블 및 노트는 첫 번째 가져오기 중에만 가져와집니다. 이후에 PowerPoint 레이블 및 노트에 발생하는 변경 사항은 Adobe Captivate에 반영되지 않습니다.

PowerPoint 프레젠테이션에서 Adobe Captivate 프로젝트 만들기

맨 위로

1. 열려 있는 프로젝트에서 [파일] > [새로 만들기] > [MS PowerPoint 프로젝트]를 선택합니다.
2. 가져오려는 PowerPoint 프레젠테이션 파일 형식을 찾아 선택합니다.

3. [PowerPoint 프레젠테이션 변환] 대화 상자에서 다음을 수행합니다.

   a. 프로젝트 이름을 입력합니다.

   b. 새 Adobe Captivate 프로젝트의 크기를 선택합니다. 표시된 크기는 PowerPoint에 있는 슬라이드의 실제 크기입니다. 크기를 변경하지 않는 것이 좋습니다.

   c. PowerPoint 슬라이드를 선택하여 Adobe Captivate 프로젝트 슬라이드로 변환합니다.

   d. 선택한 슬라이드에 대한 탐색 환경 설정을 지정합니다.

   e. PowerPoint 프레젠테이션에 연결하려면 [연결됨]을 선택합니다. PowerPoint 프레젠테이션을 포함시키려면 [연결됨]을 선택 취소합니다.

4. [확인]을 클릭합니다.

PowerPoint 프레젠테이션에 Adobe Captivate 프로젝트 삽입하기

맨 위로

몇 가지 간단한 단계로 Adobe Captivate 프로젝트를 Microsoft PowerPoint 프레젠테이션에 삽입할 수 있습니다. Adobe Captivate 프로젝트를 SWF 파일로 게시합니다. 그런 다음 PowerPoint 프레젠테이션을 열고 게시된 SWF 파일을 슬라이드에 삽입합니다.

참고*: Adobe Captivate* 프로젝트를 *Microsoft PowerPoint 2007*에 삽입하는 방법에 대한 내용은 *Microsoft* 웹 사이트에서 *PowerPoint 2007* 관련 항목을 참조하십시오*.*

1. Adobe Captivate에서 프로젝트를 만들고 편집합니다.

2. 프로젝트를 SWF 파일로 게시합니다.

3. 저장한 SWF 파일의 위치를 확인합니다.

4. Adobe Captivate 프로젝트를 추가할 PowerPoint 프레젠테이션을 엽니다.

5. [개발자] 메뉴의 [컨트롤 도구 상자]에서 [추가 컨트롤]을 선택합니다.

6. [추가 컨트롤]을 선택합니다.

7. 개체 목록에서 [Shockwave Flash 개체]를 선택합니다.

8. 프로젝트에 필요한 상자를 만들기 위해 대각선으로 끕니다.

   프로젝트가 표시되는 상자의 크기를 조정할 수 있습니다. PowerPoint에서 프로젝트가 포함된 슬라이드로 돌아가 크기 조정 핸들을 끕니다.

9. 상자를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하거나(Windows) Ctrl 키를 누른 채 클릭하고(Mac OS) [속성]을 선택합니다.

10. [속성] 대화 상자의 맨 윗 줄에서 [사용자 정의]를 한 번 클릭합니다.

11. [생략 부호] 단추를 한 번 클릭합니다.

    [속성 페이지] 대화 상자가 표시됩니다.

12. [동영상 URL]에서 추가할 SWF 파일의 위치를 입력합니다. 파일 이름(예: C\:My Documents\MyFile.swf) 또는 재생할 SWF 파일의 URL을 포함하는 전체 경로를 입력합니다.

13. [확인]을 클릭합니다.

14. 9단계에서 열린 [PowerPoint 속성] 대화 상자에서 다음 속성을 설정합니다.

    - 슬라이드가 표시될 때 자동으로 파일을 재생하려면 [재생] 속성을 True로 설정합니다. SWF 파일에 기본 제공된 [시작/되감기] 컨트롤이 있는 경우 [재생] 속성을 False로 설정할 수 있습니다.
    - 애니메이션이 반복적으로 재생되지 않게 하려면 [반복 재생] 속성을 False로 설정합니다. (아래쪽 화살표를 표시하려면 셀을 클릭한 다음 화살표를 클릭하고 False를 선택합니다.)
    - [동영상 포함]을 True로 설정하여 Adobe Captivate 프로젝트가 PowerPoint 프레젠테이션에 항상 포함되도록 합니다.

15. 설정 옵션을 마쳤으면 [속성] 대화 상자를 닫습니다.

16. 프로젝트를 테스트합니다.

Adobe Captivate 내에서 가져온 PowerPoint 슬라이드 편집하기

맨 위로

PowerPoint를 실행하지 않고도 Adobe Captivate에서 PowerPoint 프레젠테이션으로부터 가져온 개별 슬라이드나 전체 슬라이드 세트를 편집할 수 있습니다. 몇 개의 슬라이드만 편집하려는 경우에는 각 슬라이드를 개별적으로 편집합니다. 이 방법이 전체 프레젠테이션을 편집하는 것보다 빠릅니다.

참고: 단일 슬라이드 편집 모드는 Mac에서 지원되지 않습니다.

편집을 위해 연결된 슬라이드가 있는 Adobe Captivate 프로젝트를 보낼 때는 PowerPoint 프레젠테이션을 프로젝트와 함께 보냅니다. 받는 사람은 편집하기 전에 프레젠테이션을 다시 연결해야 하는 경우도 있습니다.

1. PowerPoint 프레젠테이션을 프로젝트에 가져옵니다.
2. 슬라이드를 연 다음 PowerPoint에서 가져온 슬라이드로 이동합니다.
3. Microsoft PowerPoint에서 생성된 슬라이드를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하거나(Windows) Ctrl 키를 누른 채 클릭하고(Mac OS) [Microsoft PowerPoint로 편집]을 선택한 후 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.

   슬라이드 편집 선택한 슬라이드를 편집합니다.

   프레젠테이션 편집 전체 프레젠테이션을 편집합니다.

   라이브러리에서 프레젠테이션 찾기 라이브러리에서 프레젠테이션을 찾습니다. 이 옵션을 선택하면 해당 프레젠테이션이 라이브러리에서 강조 표시됩니다.

   애니메이션 내보내기 선택한 슬라이드를 SWF 파일로 변환합니다. 변환하면 Adobe Captivate에서 SWF 파일을 저장할 것인지 묻는 메시지가 표시됩니다.
4. [슬라이드 편집] 또는 [프레젠테이션 편집]을 선택하면 PowerPoint 편집 환경이 Adobe Captivate 창에 열립니다(Windows에서 Adobe Captivate를 사용 중인 경우). Microsoft PowerPoint에서 슬라이드를 편집할 수 있습니다.

   Mac OS에서 Adobe Captivate를 사용하는 경우 Microsoft PowerPoint에서 Adobe Captivate 사용(Mac OS)을 참조하십시오.
5. 편집을 마친 후에는 [PPT 저장]을 클릭합니다.
6. Adobe Captivate 편집 환경이 나타납니다.
7. 프로젝트를 저장합니다.

Adobe Captivate 외부에서 이루어진 PowerPoint 프레젠테이션 변경 사항 업데이트

맨 위로

PowerPoint 파일이 연결되어 있고 Microsoft PowerPoint에서 직접 변경이 수행된 경우 업데이트가 필요합니다.

1. Adobe Captivate 프로젝트를 열고 PowerPoint 프레젠테이션에서 가져온 슬라이드로 이동합니다.
2. Microsoft PowerPoint에서 생성된 슬라이드를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하거나(Windows) Ctrl 키를 누른 채 클릭하고(Mac OS) [Microsoft PowerPoint로 편집] > [라이브러리에서 프레젠테이션 찾기]를 선택합니다. 이 옵션을 선택하면 슬라이드가 포함된 PowerPoint 프레젠테이션이 라이브러리에서 강조 표시됩니다.
3. [프레젠테이션] 폴더에서 프레젠테이션을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하거나(Windows) Ctrl 키를 누른 채 클릭합니다(Mac OS).
4. [업데이트]를 선택합니다.

   참고: Adobe Captivate 라이브러리의 파일과 원본 Microsoft PowerPoint 파일이 동기화되지 않은 경우 라이브러리의 상태 열의 점 색상이 녹색에서 주황색으로 변경됩니다. 소스 Microsoft PowerPoint 파일을 제거하거나 위치를 조정하면 상태 열에 물음표가 나타납니다. 클릭하여 다시 연결합니다.

프레젠테이션을 가져온 후 링크 유형 변경

맨 위로

1. Adobe Captivate 프로젝트를 열고 PowerPoint 프레젠테이션에서 가져온 슬라이드로 이동합니다.
2. Microsoft PowerPoint에서 생성된 슬라이드를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하거나(Windows) Ctrl 키를 누른 채 클릭하고(Mac OS) [Microsoft PowerPoint로 편집] > [라이브러리에서 프레젠테이션 찾기]를 선택합니다. 이 옵션을 선택하면 슬라이드가 포함된 PowerPoint 프레젠테이션이 라이브러리에서 강조 표시됩니다.
3. [라이브러리] 패널의 [프레젠테이션] 폴더에서 프레젠테이션을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하거나(Windows) Ctrl 키를 누른 채 클릭합니다(Mac OS).

4. 다음 중 하나를 수행합니다.

   a. 가져오는 동안 프레젠테이션에 연결(포함)하지 않은 경우 [연결됨으로 변경]을 선택합니다. 컴퓨터에서 연결된 파일의 위치를 지정합니다.

   b. 연결된 파일을 프로젝트에 포함하려면 [포함됨으로 변경]을 선택합니다.

가져온 후 프레젠테이션에 대한 링크 변경

맨 위로

편집을 위해 Adobe Captivate 프로젝트를 보내는 경우 받는 사람이 프레젠테이션을 프로젝트에 다시 연결해야 하는 경우도 있습니다.

1. Adobe Captivate 프로젝트를 열고 PowerPoint 프레젠테이션에서 가져온 슬라이드로 이동합니다.
2. Microsoft PowerPoint에서 생성된 슬라이드를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하거나(Windows) Ctrl 키를 누른 채 클릭하고(Mac OS) [Microsoft PowerPoint로 편집] > [라이브러리에서 프레젠테이션 찾기]를 선택합니다.

   이 옵션을 선택하면 슬라이드가 포함된 PowerPoint 프레젠테이션이 라이브러리에서 강조 표시됩니다.
3. 프레젠테이션을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하거나(Windows) Ctrl 키를 누른 채 클릭합니다(Mac OS).
4. [속성 관리자]에서 [업데이트]를 클릭하고 새 경로를 선택한 다음 [확인]을 클릭합니다.

포함된 슬라이드가 있는 프로젝트의 파일 크기 줄이기

맨 위로

프레젠테이션을 연결하지 않고 Adobe Captivate 프로젝트에 가져올 수 있습니다(포함됨 모드). 전체 프레젠테이션이 Adobe Captivate 프로젝트에 포함됩니다. 가져오는 동안 선택되지 않은 슬라이드도 Adobe Captivate 프로젝트로 가져오지만 그런 슬라이드는 프로젝트에 표시되지 않습니다. 파일 크기를 줄이는 것으로 선택하면 Adobe Captivate는 프로젝트에서 이러한 슬라이드를 영구적으로 삭제합니다. 이 과정은 복구할 수 없습니다.

1. Adobe Captivate 프로젝트를 열고 PowerPoint 프레젠테이션에서 가져온 슬라이드로 이동합니다.
2. Microsoft PowerPoint에서 생성된 슬라이드를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하거나(Windows) Ctrl 키를 누른 채 클릭하고(Mac OS) [Microsoft PowerPoint로 편집] > [라이브러리에서 프레젠테이션 찾기]를 선택합니다.

   이 옵션을 선택하면 슬라이드가 포함된 PowerPoint 프레젠테이션이 라이브러리에서 강조 표시됩니다.
3. [라이브러리] 패널의 [프레젠테이션] 폴더에서 프레젠테이션을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하거나(Windows) Ctrl 키를 누른 채 클릭합니다(Mac OS).
4. [압축]을 선택합니다.

   참고*: 연결된 프레젠테이션에 대해서는 [압축] 옵션이 비활성화됩니다.*

Microsoft PowerPoint에서 Adobe Captivate 사용(Mac OS)

맨 위로

다음 목록은 Mac OS에서 Microsoft PowerPoint에서 Adobe Captivate를 사용할 때의 변경된 동작에 대해 설명합니다.

- Adobe Captivate 프로젝트로 추가된 프레젠테이션을 편집하기 위해 선택하면 프레젠테이션이 Adobe Captivate가 아니라 Microsoft PowerPoint에서 열립니다. Microsoft Windows에서는 Adobe Captivate 내에서 프레젠테이션을 편집할 수 있습니다.

  Microsoft PowerPoint에서 프레젠테이션을 편집하는 경우 Adobe Captivate에서 계속 작업할 수 있습니다.

  참고*: Adobe Captivate*에서 프로젝트를 업데이트하는 동안 프레젠테이션을 편집하지 마십시오. 그러면 변경 내용이 손실됩니다. *Adobe Captivate*의 프로젝트 업데이트가 완료되면 프레젠테이션을 수정하십시오.
- 변환 도구 팩을 설치한 경우에도 Mac에서 Microsoft PowerPoint 2004 설치를 사용하여 PPSX 파일을 편집 및 압축할 수 없습니다.

(cc) BY-NC-SA Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

법적 고지 사항 | 온라인 개인정보 보호정책

Adobe Connect

교육 관리를 위해 **Adobe Connect** 사용
Adobe Captivate 데모를 **Adobe Connect** 회의에 추가
Adobe Connect 추적 추가
Adobe Connect 검색 기능 활성화

Adobe® Connect™를 사용하여 인터넷으로 온라인 회의, 프레젠테이션 및 교육을 주재합니다. Adobe Connect와 Adobe Captivate 간의 통합을 통해 Connect 회의에 대화형 소프트웨어 시뮬레이션 및 데모를 포함할 수 있습니다.

핵심 통합 기능은 다음을 포함합니다.

Adobe® Connect™ 교육 Adobe Captivate 데모와 대화형 시뮬레이션을 추가함으로써 회의 및 교육의 효과를 향상시킬 수 있습니다. 발표자는 [동기화] 단추를 사용하여 모든 참가자가 자신의 동작을 볼 수 있게 할 수 있습니다. 발표자가 [동기화] 옵션을 끄면 참가자들이 개인 컴퓨터에서 Adobe Captivate 데모 또는 시뮬레이션과 완전히 상호 작용할 수 있게 됩니다.

전달 및 게시 용이 표준형 웹 브라우저를 통해 Adobe Captivate 시뮬레이션 및 데모를 전달합니다. Adobe Connect 사용자는 Adobe Captivate 프로젝트를 직접 Adobe Connect에 게시할 수 있으며, 이를 통해 다른 사람들이 해당 프로젝트에 액세스할 수 있게 됩니다.

Adobe Captivate와 **Adobe Connect** 통합에 필요한 옵션 사용 Adobe Captivate에서는 Adobe Captivate와 Adobe Connect가 원활하게 작동하도록 도와주는 두 가지 옵션을 선택할 수 있습니다. Adobe Acrobat Connect 메타데이터 포함 옵션은 Connect 정보를 Adobe Captivate 프로젝트 파일에 추가합니다. 이 옵션을 설정하면 사용자는 Adobe Captivate 프로젝트와 해당 콘텐트를 Adobe Connect에서 검색할 수 있습니다. 또한 Adobe Connect를 퀴즈 보고 출력 옵션으로 선택할 수도 있습니다. Adobe Connect에서 이 옵션을 사용하여 사용자들이 Adobe Captivate 프로젝트에서 퀴즈와 대화형 개체로 작업하는 방법을 추적할 수 있습니다. 쉬운 업로드를 위해 프로젝트를 ZIP 파일에 넣을 수도 있습니다. Adobe Connect 통합을 통해 비디오 파일을 쉽게 업데이트할 수도 있습니다.

교육 관리를 위해 **Adobe Connect** 사용

맨 위로

Adobe Connect를 사용하면 라이브 가상 강의실과 자가 진행식 과정을 통해 쉽게 eLearning 콘텐트를 제공하고, 참가자를 관리하며, 학습자의 진행 상태를 추적할 수 있습니다. Adobe Connect의 교육 관리 시스템 통합 솔루션에 대한 자세한 내용은 www.adobe.com/go/learn_adobeconnectlms_kr을 참조하십시오.

Adobe Captivate 프로젝트에 Adobe Connect의 교육 관리 기능을 활용할 수 있습니다. Adobe Captivate 프로젝트를 Adobe Connect Server에 업로드하려면 다음 작업을 수행합니다.

- [환경 설정] 대화 상자에서 Adobe Connect를 LMS로 지정합니다
- 프로젝트를 Adobe Connect Server에 게시합니다.

Adobe Connect를 **LMS**로 지정

1. [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 Adobe Captivate > [환경 설정](Mac OS)을 선택합니다.
2. [환경 설정] 대화 상자의 [퀴즈] 메뉴에서 [보고]를 선택합니다.
3. Adobe Connect를 선택합니다.
4. [확인]을 클릭합니다.

프로젝트를 **Adobe Connect**로 게시

SWF 파일 외에 소스 파일 및 외부 FLV 파일을 서버에 업로드하도록 선택할 수 있습니다. 또한 프로젝트를 단일 ZIP 파일로 업로드하도록 선택할 수도 있습니다.

1. [파일] > [게시]를 선택합니다.
2. Adobe Connect를 선택합니다.
3. [서버 변경]을 클릭하여 Acrobat Connect Server의 이름과 URL을 추가합니다.
4. [Adobe Connect Server] 대화 상자에서 [추가]를 클릭합니다.
5. 프로젝트를 로드할 Acrobat Connect Server의 이름과 URL을 입력합니다.

6. [게시] 대화 상자에서 필요한 옵션을 선택합니다.

   프로젝트 파일**(*.cp)** 게시

   소스 파일이 서버에 업로드됩니다.

   프로젝트 파일 **Zip** 압축

   게시된 모든 파일이 하나의 Zip 파일로 서버에 업로드됩니다.

   비디오 파일**(*.flv)** 게시

   Adobe Captivate 프로젝트에 가져온 비디오 파일을 게시합니다.

   SWF

   프로젝트를 SWF 파일로 게시합니다.

   HTML5(구독 및 **Adobe Software Assurance** 고객에게만 제공**)**

   프로젝트를 HTML5 출력으로 게시합니다.

7. [게시]를 클릭합니다.

8. [Adobe Connect] 창에서 로그인 자격 증명을 입력합니다.

9. [새 폴더]를 클릭하고 프로젝트 파일을 업로드할 폴더를 만듭니다. 또는 목록에서 기존 폴더를 선택할 수 있습니다.

10. [이 폴더에 게시]를 클릭합니다.

11. [Adobe Connect Server] 창에서 다음 작업을 수행합니다.

    a. [제목] 필드에 프로젝트의 이름을 입력합니다.

    b. 프로젝트의 URL을 사용자 정의하려는 경우 [사용자 정의 URL] 필드에 이름을 입력합니다. URL 접두사 http://<서버 이름>/이 추가됩니다.

    c. 프로젝트에 대한 설명을 입력합니다.

    d. 프로젝트를 만들 때 사용한 언어를 선택합니다.

    e. [완료]를 클릭합니다.

Adobe Connect로 콘텐트를 업로드한 다음 기존 과정의 일부 또는 새로운 과정으로 만들 수 있습니다.

Adobe Captivate 데모를 Adobe Connect 회의에 추가

맨 위로

다음의 두 가지 방법을 사용하여 Adobe Captivate 프로젝트를 Adobe Connect 회의로 가져올 수 있습니다.

- Adobe Captivate 프로젝트를 직접 Adobe Connect에 게시합니다. Connect 콘텐트 라이브러리에서 Adobe Connect 회의에 프로젝트를 추가합니다. (Adobe에서는 이 옵션을 권장합니다. 콘텐트 라이브러리에서 Adobe Captivate 프로젝트를 추가하면 모든 Adobe Captivate 기능이 Adobe Connect에서 제대로 작동합니다.
- Adobe Captivate 프로젝트를 게시하여 컴퓨터에 저장된 ZIP 파일을 만든 다음 이 ZIP 파일을 Adobe Connect 회의에 추가합니다.

  발표자는 [동기화] 단추를 사용하여 모든 참가자가 자신의 동작을 볼 수 있게 할 수 있습니다. 발표자가 마우스를 움직이거나 데모와 상호 작용할 때 모든 회의 참가자들은 자신의 컴퓨터에서 발표자의 동작을 볼 수 있습니다. 발표자가 [동기화] 옵션을 끄면 참가자들이 개인 컴퓨터에서 Adobe Captivate 데모 또는 시뮬레이션과 완전히 상호 작용할 수 있게 됩니다. 발표자는 필요한 경우 여러 번 동기화 기능을 끄거나 켤 수 있습니다.

  참고*: Adobe Captivate* 프로젝트가 *_skin* 파일을 포함하는 경우 *Adobe Connect*에 동기화 단추가 표시되지 않습니다.

  Adobe Connect에 파일을 여러 개 포함하려면 다음을 수행해야 합니다.

  1. [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 Adobe Captivate > [환경 설정](Mac OS)을 선택합니다.
  2. [범주] 패널에서 [프로젝트]를 확장하고 [게시 설정]을 선택합니다.
  3. [프로젝트] 패널에서 [Adobe Connect 메타데이터 게시]를 선택합니다.
  4. [확인]을 클릭합니다.
  5. [파일] > [게시]를 선택합니다.
  6. [Flash(SWF)]를 선택합니다.
  7. [출력 옵션]에서 ZIP 파일을 선택합니다.

ZIP 파일을 Connect 회의에 업로드합니다.

Connect 콘텐트 라이브러리의 **Adobe Captivate** 프로젝트를 회의에 추가

1. Adobe Captivate에서 프로젝트를 만듭니다.
2. 프로젝트를 Adobe Connect로 게시합니다.
3. 기존의 회의를 열거나 새 회의를 만듭니다.
4. 회의 URL을 초대하려는 사람에게 보냅니다.
5. 회의실에 들어갑니다.
6. [창] > [공유] > [콘텐트 라이브러리에서 선택]을 선택합니다.
7. Adobe Captivate 프로젝트를 선택하고 [열기]를 클릭합니다.
8. (선택 사항) 참가자들이 발표자의 동작을 보거나 개인 컴퓨터에서 제어할 수 있도록 필요할 때 [동기화] 단추를 클릭합니다.
9. [공유 중지]를 클릭하여 Adobe Connect 회의실로 돌아갑니다.

데스크탑의 **Adobe Captivate** 프로젝트를 회의에 추가

1. Adobe Captivate에서 프로젝트를 만듭니다.
2. 프로젝트를 Flash에 게시하여 SWF 파일을 만듭니다.
3. SWF 파일의 위치를 확인합니다.
4. Adobe Connect에 로그인합니다.
5. 기존의 회의를 열거나 새 회의를 만듭니다.
6. 회의 URL을 초대하려는 사람에게 보냅니다.
7. 회의실에 들어갑니다.
8. [창] > [공유] > [내 컴퓨터에서 선택]을 선택합니다.
9. Adobe Captivate SWF 파일을 찾아 선택한 다음 [열기]를 클릭합니다.
10. 업로드 메시지가 표시됩니다. SWF 파일이 업로드되었으면 Adobe Captivate 재생 막대에 있는 [재생] 단추를 클릭하여 프로젝트를 시작합니다.
11. (선택 사항) 참가자들이 발표자의 동작을 보거나 개인 컴퓨터에서 제어할 수 있도록 필요할 때 [동기화] 단추를 클릭합니다.
12. [공유 중지]를 클릭하여 Adobe Connect 회의실로 돌아갑니다.

Adobe Connect 추적 추가

맨 위로

사용자들이 Adobe Connect 회의에 추가된 Adobe Captivate 시뮬레이션과 어떻게 상호 작용하는지 추적할 수 있습니다. 추적을 단순화하려면 Adobe Connect를 프로젝트 출력 옵션으로 지정합니다. [환경 설정] 대화 상자의 [퀴즈] 설정에서 이 옵션에 액세스합니다.

1. Adobe Captivate 프로젝트를 엽니다.
2. [퀴즈] > [퀴즈 환경 설정]을 선택합니다.
3. [퀴즈] 메뉴에서 [보고]를 선택합니다.
4. [이 프로젝트에 대해 보고 사용]을 선택합니다.
5. Adobe Connect를 선택합니다.
6. [확인]을 클릭합니다.

맨 위로

Adobe Connect 검색 기능 활성화

검색을 활성화하면 사용자들이 Adobe Connect에서 Adobe Captivate 프로젝트를 검색할 수 있습니다.

1. Adobe Captivate 프로젝트를 엽니다.
2. [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 Adobe Captivate > [환경 설정](Mac OS)을 선택합니다.
3. [범주] 패널에서 [프로젝트]를 확장하고 [게시 설정]을 선택합니다.
4. [Adobe Connect 메타데이터 게시]를 선택합니다.
5. [확인]을 클릭합니다.

   참고: [Adobe Connect 메타데이터 포함] 옵션은 기본적으로 선택되어 있습니다. 이 옵션은 프로젝트의 크기를 증가시킵니다. Adobe Connect에서 이 프로젝트를 사용하지 않으려면 이 옵션을 선택 취소합니다.

Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

법적 고지 사항 | 온라인 개인정보 보호정책

Adobe Flash

Adobe Captivate에서 **Flash**로 내보내기
Flash에서 **Adobe Captivate** 프로젝트 수정
Flash에서 프로젝트 탐색
Adobe Flash에서 응용 프로그램 기록
Adobe Flash 라운드트립

Flash 개발자의 경우 Adobe Captivate를 사용하여 SWF 파일을 기록할 수 있습니다. 그런 다음 Flash 기능을 사용하여 파일을 편집합니다.

Adobe Captivate에서 **Flash**로 내보내기

맨 위로

Adobe Captivate에서 Flash로 프로젝트를 내보낼 수 있습니다. 프로젝트를 보강하거나 더 큰 프로젝트에 통합할 수 있습니다.

참고: 이 작업을 수행하기 위해 Adobe Flash를 설치할 필요는 없습니다.

Adobe Captivate 프로젝트를 Adobe Flash로 내보내면 프로젝트가 스테이지에 직접 가져와집니다. 가져온 프로젝트에는 각 개체 유형에 대한 레이어가 포함되어 있습니다. 적절한 Flash 메서드가 Adobe Captivate의 특수 효과를 활성화하는 데 사용됩니다(예: 트윈을 사용하여 마우스 포인터 이동). Flash 라이브러리 패널은 Adobe Captivate 프로젝트용으로 만들어진 모든 개체를 보여주며, 폴더에 논리적으로 구성됩니다.

강조 상자, 캡션, 애니메이션, 클릭 상자, 텍스트 입력 상자, 롤오버 캡션 등과 같은 슬라이드 요소의 가져오기가 지원됩니다.

대부분의 프로젝트 요소는 Adobe Captivate에서처럼 Flash에서도 동일하게 보이고 작동하도록 변환되지만 다음과 같은 몇 가지 예외가 있습니다.

- 질문 슬라이드
- 가져온 마우스 경로는 Adobe Captivate에서처럼 곡선형이 아니라 선형입니다.
- 고급 압축
- 재생 컨트롤러
- 508항 준수
- 그리기 개체
- 대화형 개체가 완전히 지원되지는 않습니다.
- 슬라이드 전환(슬라이드 사이의 페이드 전환)

1. 열려 있는 프로젝트에서 [파일] > [내보내기] > [Flash CS5로]를 선택합니다.
2. [Flash로 내보내기 옵션] 대화 상자에서 위치를 지정하고 내보낼 요소를 선택합니다. 이러한 옵션은 설명이 필요없지만, 힌트는 Flash의 기능이지 Flash로 가져와지는 Adobe Captivate 요소는 아닙니다. 힌트는 프로젝트 SWF 파일에는 포함되어 있지 않습니다.
3. [내보내기]를 클릭합니다. Flash Professional CS5를 설치한 경우 내보낸 파일이 Flash Professional CS5에서 열립니다.

Flash에서 **Adobe Captivate** 프로젝트 수정

맨 위로

Flash 라이브러리와 동영상 클립 개체를 사용하여 원본 프로젝트에서 재사용 가능한 요소를 만듭니다.

Flash에서 프로젝트의 구조에 익숙해지면 전체 프로젝트 변경이나 Adobe Captivate 요소 배치를 쉽게 할 수 있습니다. 모든 Adobe Captivate 프로젝트 요소는 Flash 라이브러리에 저장되며 폴더로 구성됩니다. 이러한 폴더를 탐색하여 편집할 요소를 선택합니다.

다음 레이어는 Flash에서 Adobe Captivate 프로젝트를 열 때 [타임라인]에 나타납니다.

프리로더 동영상이 사용자 컴퓨터에 다운로드될 때까지 재생되는 파일입니다. 예를 들어 다운로드가 완료될 때까지 동영상이 다운로드 중임을 플레이어에게 알려 주는 GIF 파일이 있을 수 있습니다.
동작 동영상에 정의된 전역 동작입니다. [타임라인]의 [액션] 레이어를 사용하여 전역 변수와 선언을 정의할 수 있습니다.
슬라이드 가져온 슬라이드를 동영상에 나타나는 순서대로 포함합니다.
슬라이드를 두 번 클릭하면 다음에 타임라인이 표시될 때 그 슬라이드에 해당하는 개체를 포함합니다. 슬라이드의 다양한 개체를 편집하려면 타임라인을 사용합니다. 다른 부분을 편집하려면 개체를 두 번 클릭합니다. 타임라인은 프로젝트의 다양한 부분을 반영하면서 바뀝니다.

Flash에서 프로젝트 탐색

맨 위로

탐색 시 다음 사항을 기억하십시오.

- 라이브러리 패널에서 폴더 이름이 지정된 Adobe Captivate 개체에는 프로젝트의 모든 슬라이드와 개체가 포함되어 있습니다. ("xrd" 접두사가

사용된 개체는 무시할 수 있습니다. 이러한 개체는 다른 개체에서 사용되는 이미지 및 사운드입니다.) 프로젝트를 편집하려면 라이브러리 항목을 두 번 클릭하고 편집합니다. "xrd" 파일은 라이브러리의 폴더에 표시됩니다.

- 또 다른 탐색 방법은 스테이지에서 요소를 두 번 클릭하는 것입니다(Flash). 예를 들면, 동영상을 편집하기 위해 스테이지에서 동영상을 두 번 클릭합니다. 슬라이드에서 요소를 탐색하려면 [타임라인]을 클릭합니다. 슬라이드에서 개체가 표시되도록 재생헤드의 위치를 지정합니다(캡션 또는 강조 상자 등). 그런 다음 편집할 개체를 두 번 클릭합니다. 이 방법은 사용되는 컨텍스트에서 각 요소 및 개체를 보여주는 장점이 있습니다.
- Adobe Captivate와는 달리, Flash는 한 번에 모든 개체를 보여주지는 않습니다. Flash는 타임라인을 사용하여 다른 개체가 표시될 때를 보여줍니다. [타임라인]을 클릭하거나 재생헤드를 끌어 프로젝트를 미리 봅니다.
- 라이브러리 패널은 프로젝트와 프로젝트에 포함된 슬라이드, 캡션, 사운드 등의 모든 요소를 폴더 계층 구조로 구성합니다.

Adobe Flash에서 응용 프로그램 기록

맨 위로

이제 Adobe Captivate를 실행하지 않고 Adobe Flash 작업 영역에서 모든 Adobe Captivate 기록 모드로 응용 프로그램을 기록할 수 있습니다.

1. Adobe Flash Professional CS6에서 [명령] > [응용 프로그램 기록]을 선택합니다.
2. 기록 아이콘 을 클릭한 다음 기록을 시작합니다.

참고: 이 기능은 Adobe eLearning Suite의 일부로 설치된 Adobe Captivate에서만 사용할 수 있습니다.

Adobe Flash 라운드트립

맨 위로

Adobe Flash에서 소스 FLA 파일을 편집하여 Adobe Captivate에서 SWF 파일을 즉시 업데이트할 수 있습니다. Adobe Captivate에서 Adobe Flash를 시작할 수 있습니다.
참고: 이 기능은 Adobe eLearning Suite의 일부로 설치된 Adobe Captivate에서만 사용할 수 있습니다.

Adobe Flash를 사용하여 애니메이션 개체 및 위젯 편집

1. 애니메이션이나 위젯을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하거나(Windows) Ctrl 키를 누른 채 클릭하고 [Flash로 편집]을 선택합니다. SWF에 연결된 FLA 파일이 Adobe Flash에서 편집할 수 있도록 열립니다.
2. FLA 파일을 편집하고 SWF 파일 출력을 생성한 다음 원본 SWF 파일이 저장된 것과 동일한 위치에 파일을 저장합니다. 또한 새 SWF 파일에 대해 동일한 이름을 사용합니다.

Adobe Captivate 프로젝트에 사용되는 SWF 파일의 모든 인스턴스가 자동으로 업데이트됩니다.

Adobe Flash를 수동으로 열어서 SWF 파일에 연결된 FLA 파일을 편집할 수도 있습니다. 이 경우 마우스 오른쪽 단추 클릭 메뉴에서 [업데이트]를 선택하여 파일을 수동으로 동기화할 수 있습니다. (개체 또는 위젯의 모서리 표시됨)은 SWF 파일이 소스와 동기화되지 않았음을 나타냅니다. 는 SWF 파일이 최신 상태라는 것을 의미하며 표시가 되면 SWF 파일을 사용할 수 없음을 의미합니다.

애니메이션 SWF 파일 바꾸기

[속성] 패널에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- 하이퍼링크 SWF 파일을 클릭하고 대체 SWF 파일이 있는 위치를 찾은 다음 [열기]를 클릭합니다.
- [교체]를 클릭합니다. [라이브러리에서 애니메이션 선택] 대화 상자의 프로젝트 라이브러리에서 대체 SWF 파일을 선택합니다. 이 대화 상자를 사용하여 다른 위치에 저장된 SWF 파일을 가져온 현재 파일을 대체하도록 선택할 수도 있습니다.

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

Microsoft Word

프로젝트를 유인물로 게시
프로젝트를 강좌로 게시
프로젝트를 단계별 안내서로 게시
프로젝트를 스토리보드로 게시

한 컴퓨터에 Adobe Captivate와 Microsoft® Word®가 함께 설치된 경우 Adobe Captivate 프로젝트를 Microsoft Word에 게시될 수 있습니다. 출력은 유인물, 학습, 단계별 안내서, 스토리보드 등 다양한 형식으로 게시할 수 있습니다.

프로젝트를 유인물로 게시

맨 위로

Adobe Captivate 프로젝트를 Microsoft Word 형식의 유인물로 게시할 수 있습니다. Adobe Captivate 프로젝트가 Word 문서로 게시되며 사용자가 선택한 옵션에 따라 모든 슬라이드가 나타납니다.

1. Adobe Captivate 프로젝트를 엽니다.
2. [파일] > [게시]를 선택합니다.
3. [게시] 대화 상자에서 [인쇄]를 선택합니다.
4. [프로젝트 제목]에서 원하는 이름을 파일 확장명(.doc) 없이 입력합니다.
5. [폴더]에서 파일을 저장할 폴더의 전체 경로를 입력하거나 [찾아보기]를 클릭하여 폴더를 찾습니다.
6. [내보내기 범위]를 선택합니다. 내보내기 범위는 Word로 내보내려는 슬라이드로 구성됩니다. 모든 슬라이드, 현재 슬라이드, 선택한 슬라이드 또는 슬라이드 범위를 지정할 수 있습니다.
7. [유형]에서 [유인물]을 선택합니다.
8. 다음 [유인물 레이아웃] 옵션 중에서 선택합니다.

   출력에 표 사용 각 페이지에 인쇄되는 슬라이드 수를 지정합니다.

   페이지당 슬라이드 수 Word 문서의 각 페이지에 인쇄되는 슬라이드 수를 지정합니다. 오른쪽의 작은 축소판 이미지는 선택한 페이지 레이아웃을 미리 보여 줍니다.

   캡션 텍스트 캡션이 나타나는 슬라이드 아래에 캡션 텍스트를 인쇄합니다.

   노트에 빈 줄 추가 Word 문서에서 프로젝트의 각 슬라이드와 함께 빈 줄을 인쇄합니다. [출력에 표 사용]을 선택한 경우 이 줄은 슬라이드 아래에 나타납니다. 이 옵션을 선택하지 않은 경우 빈 줄은 슬라이드 오른쪽에 나타납니다.

   슬라이드 노트 Word 문서에 슬라이드 노트를 포함합니다. (프로젝트를 보는 사용자에게는 이 노트가 표시되지 않음)

   숨겨진 슬라이드 포함 숨김으로 표시된 슬라이드를 포함합니다. (프로젝트를 볼 때 숨겨진 슬라이드는 나타나지 않음)

   마우스 경로 포함 슬라이드에 나타나는 마우스 경로를 포함합니다.

   개체 및 질문 포함 캡션, 이미지, 클릭 상자, 강조 상자 및 기타 개체를 슬라이드에 포함합니다.

   문제 은행 슬라이드 포함 문제 은행의 질문 슬라이드를 포함합니다.
9. 작업을 마치면 [게시]를 클릭합니다.

   Microsoft Word가 새 프로젝트 문서와 함께 열립니다. 원하는 대로 파일을 수정하고 저장합니다.

   참고: Microsoft Word 템플릿인 AdobeCaptivate.dot를 사용하여 DOC 파일이 만들어집니다. 이 템플릿의 머리글에는 날짜가 표시되고 바닥글에는 페이지 번호가 표시됩니다. 머리글이나 바닥글의 정보를 변경하거나 제거하려면 Word에서 DOT 파일을 열어 편집할 수 있습니다. Adobe Captivate를 설치할 때 AdobeCaptivate.dot 템플릿이 프로그램 폴더인 \\Program Files\Adobe\Adobe Captivate 6\Gallery\PrintOutput(Windows의 경우) 또는 /Applications/Adobe Captivate 6/Gallery/PrintOutput(Mac OS의 경우)에 자동으로 만들어집니다.

프로젝트를 강좌로 게시

맨 위로

Adobe Captivate 프로젝트를 Microsoft Word 형식의 강좌로 게시할 수 있습니다. Adobe Captivate 프로젝트가 질문과 대답 키를 모두 갖춘 강좌로 Word 문서에 게시됩니다.

1. 열려 있는 프로젝트에서 [파일] > [게시]를 선택합니다.
2. [게시] 대화 상자에서 [인쇄]를 선택합니다.
3. [프로젝트 제목]에서 원하는 이름을 파일 확장명(.doc) 없이 입력합니다.

4. [폴더]에서 파일을 저장할 폴더의 전체 경로를 입력하거나 [찾아보기]를 클릭하여 폴더를 찾습니다.
5. [내보내기 범위]를 선택합니다. 내보내기 범위는 Word로 내보내려는 슬라이드로 구성됩니다. 모든 슬라이드, 현재 슬라이드만, 현재 선택물만 또는 슬라이드 범위를 선택할 수 있습니다.
6. [유형]에서 [강좌]를 선택합니다.
7. 다음 템플릿 옵션 중에서 선택합니다.

   머리글 텍스트 프로젝트의 머리글에 표시할 텍스트를 입력합니다.

   바닥글 텍스트 프로젝트의 바닥글에 표시할 텍스트를 입력합니다.

   숨겨진 슬라이드 포함 숨겨진 슬라이드가 게시된 프로젝트에 나타나게 하려면 이 옵션을 선택합니다.

   퀴즈 질문 슬라이드 포함 퀴즈 질문 슬라이드를 게시된 프로젝트에 포함하려면 이 옵션을 선택합니다.

   문제 은행 슬라이드 포함 게시된 프로젝트에 문제 은행의 질문 슬라이드를 포함하려면 이 옵션을 선택합니다.
8. 작업을 마치면 [게시]를 클릭합니다.

   Microsoft Word가 새 프로젝트 문서와 함께 열립니다. 원하는 대로 파일을 수정하고 저장합니다.

   참고: 학습, 스토리보드 및 단계별 템플릿은 갤러리(C:\Program Files\Adobe\Adobe Captivate 6\Gallery\PrintOutPut(Windows의 경우) 또는 /Applications/Adobe Captivate 6/Gallery/PrintOutput(Mac OS의 경우))에 저장됩니다. Adobe Captivate를 처음 시작하면 이 템플릿이 사용자 프로필(예: C:\Documents and Settings\<사용자>\My Documents\My Adobe Captivate Projects\Templates\PrintOutput)에 복사됩니다.

프로젝트를 단계별 안내서로 게시

맨 위로

Adobe Captivate 프로젝트를 Microsoft Word 형식의 단계별 안내서로 게시할 수 있습니다. Adobe Captivate 프로젝트가 프로젝트에서 수행된 단계의 요약을 나열하는 Word 문서에 게시됩니다. 예를 들어 프로젝트에서 사용자에게 웹 사이트 탐색 방법을 소개하는 경우 단계별 안내서는 웹 사이트를 방문하기 위한 단계를 나열합니다. 단계별 안내서는 프로젝트 슬라이드의 이미지는 포함하지 않지만 단추, 링크 등의 개체 이미지는 포함합니다.

1. Adobe Captivate 프로젝트를 엽니다.
2. [파일] > [게시]를 선택합니다.
3. [게시] 대화 상자에서 [인쇄]를 선택합니다.
4. [프로젝트 제목]에서 원하는 이름을 파일 확장명(.doc) 없이 입력합니다.
5. [폴더]에서 파일을 저장할 폴더의 전체 경로를 입력하거나 [찾아보기]를 클릭하여 폴더를 찾습니다.
6. [내보내기 범위]를 선택합니다. 내보내기 범위는 Word로 내보내려는 슬라이드로 구성됩니다. 모든 슬라이드, 현재 슬라이드만, 현재 선택물만 또는 슬라이드 범위를 선택할 수 있습니다.
7. [유형]에서 [단계별]을 선택합니다.
8. 다음 템플릿 옵션 중에서 선택합니다.

   머리글 텍스트 프로젝트의 머리글에 표시할 텍스트를 입력합니다.

   바닥글 텍스트 프로젝트의 바닥글에 표시할 텍스트를 입력합니다.

   숨겨진 슬라이드 포함 숨겨진 슬라이드가 게시된 프로젝트에 나타나게 하려면 이 옵션을 선택합니다.
9. 작업을 마치면 [게시]를 클릭합니다.

   Microsoft Word가 새 프로젝트 문서와 함께 열립니다. 원하는 대로 파일을 수정하고 저장합니다.

   참고: 학습, 스토리보드 및 단계별 템플릿은 갤러리(C:\Program Files\Adobe\Adobe Captivate 6\Gallery\PrintOutPut(Windows의 경우) 또는 /Applications/Adobe Captivate 6/Gallery/PrintOutput(Mac OS의 경우))에 저장됩니다. Adobe Captivate를 처음 시작하면 템플릿이 사용자 프로필(예: C:\Documents and Settings\<사용자>\My Documents\My Adobe Captivate Projects\Templates\PrintOutput)에 복사됩니다.

프로젝트를 스토리보드로 게시

맨 위로

Adobe Captivate 프로젝트를 Microsoft Word 형식의 스토리보드로 게시할 수 있습니다. 프로젝트는 프로젝트 속성 요약 및 슬라이드별 상세 보기를 포함하는 Word 문서로 게시됩니다. 프로젝트 속성에는 사용된 슬라이드 수, 점수 설정 세부 사항, 슬라이드 길이 등이 포함됩니다. 슬라이드별 상세 보기는 슬라이드 속성의 요약을 포함합니다.

프로젝트에 퀴즈가 있고 사용자가 스토리보드 출력을 선택하는 경우 그 대답이 질문 옆에 표시됩니다. 대답 키는 없습니다.

1. Adobe Captivate 프로젝트를 엽니다.
2. [파일] > [게시]를 선택합니다.
3. [게시] 대화 상자에서 [인쇄]를 선택합니다.
4. [프로젝트 제목]에서 원하는 이름을 파일 확장명(.doc) 없이 입력합니다.

5. [폴더]에서 파일을 저장할 폴더의 전체 경로를 입력하거나 [찾아보기]를 클릭하여 폴더를 찾습니다.
6. [내보내기 범위]를 선택합니다. 내보내기 범위는 Word로 내보내려는 슬라이드로 구성됩니다. 모든 슬라이드, 현재 슬라이드만, 현재 선택물만 또는 슬라이드 범위를 선택할 수 있습니다.
7. [유형]에서 [스토리보드]를 선택합니다.
8. 다음 템플릿 옵션 중에서 선택합니다.

   머리글 텍스트 프로젝트의 머리글에 표시할 텍스트를 입력합니다.

   바닥글 텍스트 프로젝트의 바닥글에 표시할 텍스트를 입력합니다.

   숨겨진 슬라이드 포함 게시된 프로젝트에 숨겨진 슬라이드를 포함하려면 이 옵션을 선택합니다.

   퀴즈 질문 슬라이드 포함 게시된 프로젝트에 퀴즈 질문 슬라이드를 포함하려면 이 옵션을 선택합니다.

   문제 은행 슬라이드 포함 프로젝트에 문제 은행의 질문 슬라이드를 포함하려면 이 옵션을 선택합니다.
9. 작업을 마치면 [게시]를 클릭합니다.

   Microsoft Word가 새 프로젝트 문서와 함께 열립니다. 원하는 대로 파일을 수정하고 저장합니다.

   참고: 학습, 스토리보드 및 단계별 템플릿은 갤러리(C:\Program Files\Adobe\Adobe Captivate 6\Gallery\PrintOutPut(Windows의 경우) 또는 /Applications/Adobe Captivate 6/Gallery/PrintOutput(Mac OS의 경우))에 저장됩니다. Adobe Captivate를 처음 시작하면 이 템플릿이 사용자 프로필(예: C:\Documents and Settings\<사용자>\My Documents\My Adobe Captivate Projects\Templates\PrintOutput)에 복사됩니다.

기타 도움말 항목

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

RoboHelp

Adobe Captivate 프로젝트를 **RoboHelp HTML** 온라인 도움말 시스템에 추가
Adobe Captivate 프로젝트 표시 방식 결정

Adobe Captivate 프로젝트를 RoboHelp 프로젝트에 추가하려면 Adobe Captivate 프로젝트를 만들고 이를 RoboHelp 프로젝트에 추가한 다음 몇 가지 표시 옵션 중에서 선택합니다. Adobe Captivate 6는 RoboHelp 10에서 지원됩니다.

Adobe Captivate 프로젝트를 **RoboHelp HTML** 온라인 도움말 시스템에 추가

맨 위로

1. Adobe Captivate 프로젝트를 만듭니다.
2. 프로젝트를 Flash SWF 파일로 게시합니다. 내보내기 과정 중에 [HTML 내보내기] 옵션을 선택하고 SWF 파일이 저장되어 있는 폴더 위치를 확인합니다.
3. RoboHelp에서 Adobe Captivate 프로젝트를 추가하려는 도움말 프로젝트를 엽니다.
4. [프로젝트 관리자]에서 [프로젝트 파일] 폴더를 두 번 클릭합니다.
5. [파일] 메뉴에서 [가져오기] > [HTML/XHTML 파일]을 선택합니다.
6. 2단계에서 만들어진 Adobe Captivate 프로젝트의 HTML 파일을 탐색하고 선택합니다.
7. [열기]를 클릭합니다.

   HTML 파일과 FLA 파일(SWF 파일)이 RoboHelp 프로젝트로 가져와집니다. SWF 파일이 [프로젝트 파일] 폴더에 추가되고 프로젝트 제목이 지정된 새 항목이 만들어집니다.

   참고: RoboHelp 프로젝트에 추가된 HTML 파일(프로젝트 제목이 지정됨)은 중요합니다. 이 항목을 삭제하면 관련된 SWF 파일이 프로젝트에서 삭제됩니다. 그러나 "숨겨진" 항목으로 도움말 프로젝트에 항목을 남겨둘 수도 있습니다. 숨겨진 항목은 연결되거나 목차에 표시되지 않습니다. 해당 인덱스 마커는 인덱스에 표시되지 않습니다.

Adobe Captivate 프로젝트 표시 방식 결정

맨 위로

FLA 파일(SWF 파일)을 RoboHelp 프로젝트에 추가한 다음 프로젝트 표시 방식을 지정합니다. Adobe Captivate 프로젝트를 새 RoboHelp 항목에 넣은 다음 도움말에 있는 다른 항목에서 이 항목으로 연결할 수 있습니다.

기존 항목 내에 이 프로젝트 표시하기

1. RoboHelp에서 프로젝트를 시작하는 데 사용할 항목을 엽니다.
2. 항목을 클릭합니다. [삽입] 메뉴에서 [Adobe Captivate 데모]를 선택합니다.
3. Adobe Captivate 파일의 위치를 찾아 선택한 다음 [확인]을 클릭합니다.
4. 항목을 미리 보기하여 프로젝트의 모양을 보거나 도움말 시스템을 생성 또는 확인하여 프로젝트의 모양을 볼 수 있습니다.

창 또는 패널에 프로젝트 표시하기

1. RoboHelp에서 항목을 만듭니다.
2. Adobe Captivate 프로젝트를 항목에 추가합니다. [삽입] 메뉴에서 [Adobe Captivate 데모]를 선택합니다.
3. Adobe Captivate 파일의 위치를 찾아 선택한 다음 [확인]을 클릭합니다.
4. 항목을 저장합니다.
5. 프로젝트를 시작하는 데 사용할 항목을 엽니다.
6. 하이퍼텍스트 링크로 사용할 텍스트나 이미지를 선택합니다. [삽입] 메뉴에서 [하이퍼링크/팝업]을 선택합니다.
7. [대상 선택](파일 또는 URL) 목록에서 Adobe Captivate 프로젝트가 포함된 항목을 선택합니다.
8. [하이퍼링크 속성]에서 프로젝트 표시 방식을 지정합니다.

   자동 크기 조정 팝업에 표시 프로젝트를 프로젝트의 높이와 너비에 맞도록 조정된 창에 표시합니다.

   사용자 정의 크기 팝업에 표시 화살표를 사용하거나 숫자를 입력하여 높이와 너비를 선택합니다.

   프레임에 표시 항목의 링크로서 동일한 슬라이드에 또는 새 창에 표시할지 여부를 선택할 수 있습니다. [프레임에 표시] 옆에 있는 팝업 메뉴에

서 [새 창] 또는 [동일한 슬라이드]를 선택합니다. [새 창]을 선택하면 사용자의 기본 브라우저에 프로젝트가 표시됩니다. [동일한 슬라이드]를 선택하면 해당 항목이 사용자가 현재 보고 있는 항목을 대체합니다.

9. [확인]을 클릭합니다.
10. 프로젝트가 어떤 모양인지 미리 보거나 도움말을 생성합니다.

참고: 관련된 Adobe Captivate 프로젝트가 컴퓨터에 저장되어 있는 경우에만 RoboHelp에 삽입한 SWF 파일을 편집할 수 있습니다.

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

문제 해결

이 페이지에 연결된 내용 중 일부는 영어로만 표시될 수 있습니다.

Adobe Captivate 출력

Adobe Captivate는 낮은 대역폭을 염두에 두고 개발되었습니다. 화면 크기가 512 x 384로 그리 크지 않고 사운드(일부 내레이션)를 포함하는 일반적인 프로젝트는 약 2 - 3KB/s의 속도로 스트리밍됩니다. 56Kbps 이하 속도의 전화 접속 모뎀을 사용하는 경우 뷰어에서 이 프로젝트를 재생할 때 몇 초 이내에 프로젝트가 시작됩니다. 또한 재생 중에 끊기는 일이 없습니다.

다음과 같은 프로젝트는 원활하게 스트리밍됩니다.

- 파일 크기: 777KB
- 길이: 6분 12초
- 오디오: 286KB
- 비디오: 491KB
- 화면 크기: 608 x 460

참고**:** 파일 크기는 몇 가지 요인에 따라 달라집니다. 파일이 클수록 사진, 이미지, 사운드 트랙, 더 큰 화면 크기, 빠른 화면 전환, 더 높은 품질의 비디오 및 오디오 설정 등의 요소를 포함합니다.
다양한 방법으로 Adobe Captivate 출력의 파일 크기를 줄일 수 있습니다.

- 한 가지 중요한 요인은 초당 킬로바이트 전송률입니다. 대역폭 분석에서 이 요인을 확인할 수 있습니다. 프로젝트가 크더라도 실망할 필요는 없습니다. 큰 프로젝트도 인터넷에서 원활하게 스트리밍될 수 있습니다. 예를 들어 400KB의 파일이 크다고 생각할 수 있지만 5분간 재생할 경우 28.8Kbps 모뎀에서도 원활하게 스트리밍됩니다. 프로젝트의 첫 번째 슬라이드는 로드할 첫 번째 프레임이고 추가 프로젝트 정보를 함께 로드해야 하므로 KB/초 값이 항상 더 큽니다.
- 색상 설정과 프로젝트에 포함된 이미지를 고려하십시오. 파일 크기를 줄이기 위한 두 가지 간단한 팁을 소개하자면 색상 그라디언트와 사진 이미지를 삼가는 것입니다.
- Adobe® Connect™ Enterprise에 SWF 파일을 업로드할 계획이 아니라면 프로젝트 환경 설정에서 [Adobe Connect 메타데이터 포함] 옵션을 끌 수 있습니다. 이 옵션은 기본적으로 켜져 있으며, Adobe Acrobat Connect Professional과 더 효과적으로 통합할 수 있도록 프로젝트에 데이터를 추가합니다. Acrobat Connect Professional을 사용하지 않는 경우 이 옵션을 꺼서 프로젝트 크기를 줄이십시오.

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

애니메이션 시간 배치

프로젝트 미리 보기에서 개체로 추가했던 애니메이션 파일이 애니메이션 파일의 지속 기간보다 더 오래 또는 더 짧게 표시되는 경우 애니메이션을 Adobe Captivate 타임라인과 동기화하여 시간 배치를 더 효과적으로 제어할 수 있습니다.

1. 애니메이션을 선택합니다.
2. [속성 관리자]([창] > [속성])의 [시간 배치] 영역에서 [프로젝트와 동기화]를 선택합니다.

참고: 애니메이션 파일이 원래 오디오 트랙과 함께 기록된 경우 [프로젝트와 동기화] 옵션을 선택하면 오디오 트랙이 거칠게 들리는 경우도 있습니다. 가장 좋은 해결 방법은 애니메이션 파일과 오디오를 분리하여 프로젝트에서 서로 다른 두 개체로 사용될 수 있게 하는 것입니다.

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

기록 시 응용 프로그램 왜곡

참고: Microsoft Windows에서 Adobe Captivate를 사용하는 경우에만 해당됩니다.

응용 프로그램 왜곡은 Microsoft Windows와 비디오 카드의 특정 조합에서 발생할 수 있습니다. 컴퓨터에서 하드웨어 가속을 [없음]으로 설정하면 이 문제가 해결될 수 있습니다. [시작] 메뉴 > [설정] > [제어판] > [디스플레이] > [설정] > [고급] > [문제 해결]에서 이 설정을 변경할 수 있습니다.

참고: 이 문제는 Microsoft Windows에서 Adobe Captivate를 사용하는 경우에만 발생합니다.

중요: 일부 컴퓨터에서는 하드웨어 가속을 끄면 디스플레이가 꺼질 수도 있습니다.

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

Windows Vista/Windows 7에서 고급 응용 프로그램캡처

고급 모드나 관리자 모드에서 실행 중인 응용 프로그램을 기록하거나 캡처하려면 AdobeCaptivate.exe 파일에 대한 관리자 권한을 설정해야 합니다.

AdobeCaptivate.exe에 대한 관리자 권한을 설정하려면

1. 설치 디렉토리에서 AdobeCaptivate.exe를 찾습니다. 설치 중에 어떤 설정도 변경하지 않았다면 \\Program Files\Adobe\Adobe Captivate 6 폴더에서 이 파일을 찾을 수 있습니다.
2. 파일을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 [관리자로 실행]을 선택합니다. [사용자 계정 제어(UAC)] 대화 상자가 나타납니다.
3. [허용]을 클릭합니다.

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

웹 응용 프로그램 기록 중 캡처

브라우저에서 웹 기반 응용 프로그램이나 웹 사이트를 캡처할 경우 슬라이드에 올바른 이미지가 나타나지 않을 때가 있습니다.

화면을 캡처할 때 셔터 사운드가 들려야 합니다. Adobe Captivate가 스크린 샷을 성공적으로 생성하면 셔터 사운드가 들립니다. 웹 사이트나 웹 기반 응용 프로그램에서 캡처할 때 여러 개의 링크를 클릭하면 클릭할 때마다 셔터 사운드가 들립니다. 특정 링크를 클릭하여 새 페이지가 로드되는 경우 해당 페이지가 완전히 로드될 때까지 기다리십시오. 페이지가 완전히 로드되면 Adobe Captivate의 셔터 사운드가 들립니다. 페이지가 완전히 로드되었는데 셔터 사운드가 들리지 않는다면 PrtSc 키를 누릅니다. 그러면 스크린 샷이 수동으로 생성됩니다. 웹 사이트나 웹 기반 응용 프로그램을 캡처할 때 Internet Explorer를 브라우저로 사용하는 것이 좋습니다. 이 간단한 지침을 따르면 최상의 결과를 얻을 수 있습니다.

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

일관성 없는 전체 모션 기록

참고: Microsoft Windows에서 Adobe Captivate를 사용하는 경우에만 해당됩니다.

하드웨어 가속을 사용하지 않도록 설정하면 더 부드러운 전체 모션 프로젝트를 만들 수 있으며, 특히 마우스 이동이 더 향상됩니다. 하드웨어 가속이 활성화되어 있으면 상당한 시스템 리소스를 사용하기 때문에 전체 모션이 "일관성 없게" 기록될 수 있습니다. 하드웨어 가속을 사용하지 않도록 설정하면 전체 모션 기록 품질이 향상됩니다.

하드웨어 가속을 사용하지 않도록 설정하려면 [시작] 메뉴 > [설정] > [제어판] > [디스플레이] > [설정] > [고급] > [문제 해결]에서 이 설정을 변경합니다.

하드웨어 가속을 사용하지 않도록 설정하면 전체 모션 기록을 시작하고 종료할 때 컴퓨터 화면이 잠시 깜박입니다. 화면 깜박임 현상은 컴퓨터에 영향을 주지 않으며 최종 프로젝트에 나타나지 않습니다.

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

슬라이드에서 색상 보정

일반적으로 Adobe Captivate 프로젝트에서는 색상이 제대로 나타나야 합니다. 그러나 슬라이드 간에 색상 구성표가 심하게 달라지는 경우처럼 색상이 잘못 나타나는 경우가 있습니다. 따라서 슬라이드 A에서 색상 팔레트 ABC를 사용하고 슬라이드 B에서 색상 팔레트 XYZ를 사용하는 경우 두 팔레트가 현저하게 다르면 슬라이드 B에서 팔레트 ABC를 사용하고 있을 수 있습니다.

이러한 문제는 대부분 슬라이드의 비디오 품질을 변경하여 해결할 수 있습니다. Adobe Captivate에서는 네 가지 비디오 품질 수준을 제공하지만 대부분의 경우에는 [표준] 옵션만 제안됩니다.

슬라이드에서 비디오 품질을 변경하려면

1. 열려 있는 프로젝트에서 수정할 색상이 포함된 슬라이드를 두 번 클릭합니다.
2. [슬라이드] 메뉴에서 [비디오 품질]을 선택하고 비디오 옵션 중 하나를 선택합니다.

   표준 슬라이드의 기본 형식입니다. [표준]에서는 최적화된 256 색상을 사용하므로 대부분의 스크린 샷에서 가장 효과적인 옵션입니다. 표준 슬라이드는 압축도 잘 되며 파일 크기가 더 작아집니다.

   최적화 이 옵션에서는 최고의 JPEG 품질을 제공합니다.

   JPEG 이 옵션은 슬라이드에 사진이 포함되어 있는 경우에 가장 많이 사용됩니다. [프로젝트 환경 설정] 대화 상자에서 JPEG 이미지의 품질 및 압축 비율을 변경할 수 있습니다.

   고품질 256 색상의 표준 형식과 비교하여 이 형식에서는 슬라이드에 1600만 색상을 사용합니다. 이 옵션은 [표준] 및 [최적화] 옵션에서 올바른 색상 심도를 제공하지 못하는 경우에만 사용되어야 합니다. 이 옵션을 사용하면 파일 크기가 현저하게 늘어납니다.
   참고**:** [JPEG] 또는 [고품질] 형식을 선택하면 파일 크기와 프로젝트를 다운로드하는 데 걸리는 시간이 늘어납니다. 필요한 경우에만 [표준]이 아닌 다른 형식을 사용해야 합니다.

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

표시되지 않는 JavaScript

Adobe Captivate 출력을 미리 보는 동안 JavaScript가 나타나지 않습니다.

[프로젝트 환경 설정] 대화 상자([편집] > [환경 설정] > [프로젝트] > [시작 및 종료](Windows) 또는 Adobe Captivate > [환경 설정] > [프로젝트] > [시작 및 종료](Mac OS))의 [프로젝트 종료] 옵션에서 [JavaScript 실행] 옵션이 동작으로 선택된 경우 JavaScript를 미리 볼 때 Adobe Captivate에서 오류 메시지가 표시되지 않을 수 있습니다. 이는 [테두리 표시] 옵션이 기본적으로 [켬](사용)으로 설정되었기 때문입니다. 이 옵션이 켜져 있으면 Adobe Captivate는 스킨 SWF 파일과 콘텐트 SWF 파일 등 여러 개의 SWF 파일을 만듭니다.

JavaScript를 미리 보려면 [스킨 편집기]의 [테두리] 탭에서 [테두리 표시] 옵션의 값을 [끔](사용 안 함)으로 설정합니다.

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

프로젝트 게시

크기가 큰 전체 모션 기록이 포함된 프로젝트를 게시하는 동안 Adobe Captivate가 잠깐 동안 응답하지 않는 것처럼 보일 수 있습니다. Adobe Captivate 프로젝트에서 크기가 큰 전체 모션 기록을 캡처하는 경우 미리 보기 및 게시 작업에 시간이 오래 걸립니다.

크기가 큰 전체 모션 기록이 포함된 프로젝트를 미리 보는 경우가 자주 있으면 [프로젝트 환경 설정] 대화 상자의 [환경 설정] 탭에서 [SWF 파일 압축] 옵션의 값을 [끔](사용 안 함)으로 설정합니다. 그러면 출력 미리 보기에 소요되는 시간이 줄어듭니다. 출력을 미리 본 후 [SWF 파일 압축] 옵션의 값을 [켬](사용)으로 변경하여 프로젝트를 게시할 수 있습니다.

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

퀴즈 오류

사용자가 질문 슬라이드에서 퀴즈에 대답하지 않았으면 결과 슬라이드로 이동할 수 없어야 합니다.

결과 슬라이드를 포함하는 Adobe Captivate 프로젝트를 디자인할 때, 사용자가 질문 슬라이드 또는 대화형 개체가 포함된 슬라이드를 거치지 않고 결과 슬라이드를 탐색하거나 이 슬라이드로 곧바로 이동할 수 없게 하고 [보고] 옵션을 활성화([켬]으로 설정)해야 합니다. 사용자가 퀴즈를 마친 후 결과 슬라이드로 이동할 수 있도록 프로젝트를 디자인해야 합니다.

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

Mac에서 응용 프로그램 기록

Mac에서 응용 프로그램 기록을 시작하기 전에 다음 환경 설정을 지정해야 합니다.

1. [시스템 환경 설정]에서 [손쉬운 사용]을 선택합니다.
2. [보조 장비 사용]을 선택합니다.

[파일] > [새 프로젝트 기록]을 선택한 다음 [Mac용 Adobe Captivate 응용 프로그램]을 선택하면 메뉴에 기록할 수 있는 응용 프로그램이 나열됩니다(이 옵션을 선택한 경우에만).

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

오디오를 녹음하면 recording(Clip).wav 파일이 생김

오디오 파일 하나가 여러 슬라이드에 분배되어 있는 경우 CLIP 파일이 나타나며, 이 CLIP 파일은 다음과 같은 경우에 생성됩니다.

- 연속 재생 모드에서 여러 슬라이드/프로젝트를 위한 내레이션을 녹음할 때
- 하나의 슬라이드에 오디오를 삽입한 다음 여러 슬라이드에 분배할 때
- 오디오를 삽입하고 현재 슬라이드 시간 배치를 유지하면서 나머지 오디오를 여러 슬라이드에 분배할 때

특정 슬라이드에서 어떤 recording(Clip).wav가 사용되고 있는지 식별하기 위해 [오디오 관리] 대화 상자([오디오] > [오디오 관리])를 사용합니다. "표시 이름" 열은 특정 슬라이드에 연결된 오디오 파일을 표시합니다.

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

Flash Player 9 이상으로 보안 경고

Adobe Captivate에서 만든 SWF 파일로부터 외부 파일을 시작하면 보안 경고가 나타납니다. RoboHelp HTML 또는 RoboHelp for Word 중 하나에서 만든 Flash 도움말을 시작할 때도 동일한 보안 경고가 나타납니다. 이는 Flash Player 9 이상에 전역 개인 정보 보호 설정, 저장 설정, 보안 설정 및 자동 알림 설정을 관리할 수 있는 새로운 설정 관리자가 포함되었기 때문입니다.

설정을 영구적으로 변경하려면

1. [설정]을 클릭합니다.
2. [위치 편집]을 선택합니다.
3. [위치 추가]를 선택합니다.
4. [이 위치 신뢰]에서 게시된 프로젝트가 있는 폴더의 위치를 입력합니다.
5. [확인]을 클릭합니다.

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

브라우저에 표시된 텍스트

프로젝트의 텍스트가 브라우저에서 제대로 표시되지 않는 경우 링크가 Adobe Captivate 프로젝트 SWF 파일에 해당하는 HTM 파일이 아니라 SWF 파일 자체를 호출하기 때문일 수 있습니다. 프로젝트를 웹 페이지에 추가하는 경우 SWF 파일에 직접 연결하지 마십시오. SWF 파일에 직접 연결할 경우 브라우저는 어떤 크기로 SWF 파일을 표시할지 모르기 때문에 브라우저 창과 동일한 크기로 SWF 파일을 표시합니다. 이로 인해 왜곡(특히 텍스트 왜곡)이 발생하여 텍스트가 읽을 수 없는 상태가 될 수 있습니다.

브라우저에서 SWF 파일을 제대로 표시하려면 SWF 파일과 함께 생성할 수 있는 HTM 파일을 사용합니다. HTM 파일은 프로젝트에 알맞은 크기를 브라우저에게 알려주는 코드를 포함합니다.

프로젝트를 SWF 파일로 게시할 경우 [HTML 내보내기] 옵션을 선택합니다. HTML 파일은 SWF 파일에 대해 지정한 것과 동일한 위치에 저장됩니다. HTM 파일은 SWF 파일과 이름이 같지만 .htm 확장명을 가집니다.

Adobe® Flash® Player 8 이상을 설치한 경우 브라우저를 사용하여 Adobe Captivate 프로젝트를 미리 보면 보안 설정 경고가 표시됩니다. 이는 Flash Player 8 이상에 구성된 보안 설정 때문입니다.

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

스킨 편집기

[스킨 편집기]는 프로젝트 중 첫 번째 슬라이드의 스킨 미리 보기를 표시합니다. 이 미리 보기는 슬라이드의 배경색(있는 경우) 또는 배경 이미지를 포함합니다. [스킨 편집기] 대화 상자의 모든 설정은 미리 보기에 즉시 적용되기 때문에 스킨 미리 보기에서 배경 이미지를 표시할 때 성능 문제가 발생할 수 있습니다. [스킨 편집기] 대화 상자에서 스킨을 편집하는 동안 이와 같이 미리 보기 업데이트가 지연되는 것을 방지하기 위해 빈 슬라이드를 첫 번째 슬라이드로 삽입할 수 있습니다. 그런 다음 [스킨 편집기] 대화 상자를 열고 재생 막대 컨트롤, 위치 메뉴, 테두리와 같은 스킨 구성을 모두 정의합니다. 스킨 구성을 마쳤으면 첫 번째 슬라이드(삽입된 빈 슬라이드)를 숨기고 [스킨 편집기] 대화 상자를 다시 열어 최종 변경 내용을 미리 볼 수 있습니다. 스킨 미리 보기는 숨겨지지 않은 첫 번째 프로젝트 슬라이드를 항상 표시합니다.

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

Adobe Captivate 제거

Adobe Captivate를 제거하는 것은 비교적 간단합니다. Adobe Captivate를 제거할 때 내 문서\내 Adobe Captivate 프로젝트 폴더에 저장한 모든 파일은 보존됩니다.

Windows에서 Adobe Captivate를 제거하려면:

1. [시작] > [제어판]을 클릭합니다.
2. [프로그램 추가/제거]를 두 번 클릭합니다.
3. [설치/제거] 탭을 클릭합니다(해당 Windows 버전에 이 탭이 있는 경우).
4. 제거 가능한 프로그램 목록에서 [Adobe Captivate x.x]를 선택합니다.
5. [추가/제거]를 클릭합니다.
6. [제거 옵션] 화면에서 [선택 사항 제거]를 선택하고 [제거]를 클릭합니다.

   제거 프로그램에서는 프로그램 파일, 폴더 및 레지스트리 항목을 제거합니다. 파일이 제거되면 제거 프로그램은 프로세스가 완료되었음을 알립니다.
7. [완료]를 클릭합니다.

Mac에서 Adobe Captivate를 제거하려면:

1. Applications\Adobe\Adobe Captivate 6로 이동합니다.
2. [Uninstall Adobe Captivate 6]를 클릭합니다.
3. [제거 옵션] 화면에서 [선택 사항 제거]를 선택하고 [제거]를 클릭합니다.

   제거 프로그램에서는 프로그램 파일, 폴더 및 레지스트리 항목을 제거합니다. 파일이 제거되면 제거 프로그램은 프로세스가 완료되었음을 알립니다.
4. [완료]를 클릭합니다.

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

비디오 오류

Adobe Captivate 출력이 Flash 비디오(FLV) 파일을 포함한 상태로 네트워크에 게시될 경우 이 출력은 재생되지 않습니다.

또한 점진적 FLV를 포함하는 Adobe Captivate 프로젝트를 네트워크 공유에 게시하고 [출력 보기] 단추를 클릭하여 이를 볼 경우 FLV 파일은 재생되지 않습니다. Microsoft Windows 탐색기에서 네트워크 드라이브를 매핑하는 방법으로 Adobe Captivate 출력에서 FLV 파일을 재생할 수 있습니다.

FLV 파일은 비디오 플레이어가 제대로 작동하기 위한 메타데이터를 포함해야 합니다. Flash Communication Server 1.5.2, FLV Exporter 버전 1.2 및 Sorenson Squeeze 4.0에서 만든 FLV 파일에는 메타데이터가 자동으로 포함됩니다. Sorenson Squeeze 4.0은 Flash Video Kit에 포함되어 있습니다.

Adobe Captivate 프로젝트가 Windows 2003 웹 서버에서 호스팅되는 경우 FLV 파일은 재생되지 않습니다.

(cc) BY-NC-SA

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

시스템 요구 사항

이 페이지에 연결된 내용 중 일부는 영어로만 표시될 수 있습니다.