

# Videobasiert aufnehmen

In dem folgenden Dokument erfahren Sie, wie Sie videobasierte Bildschirmaufnahmen aufzeichnen, optimieren und mit der Funktion „Schwenk und Zoom“ arbeiten. Abschließend lernen Sie, wie Sie Ihre Videodemos nachträglich vertonen und veröffentlichen können.



Alle Verweise, die in der Form *Hauptbuch, Seite XY* aufgebaut sind, beziehen sich auf die Seiten des Buchs *Adobe Captivate 9 - Erfolgreiche Screencasts und E-Learning Anwendungen erstellen*.

## Themenübersicht

» Der Modus Videodemo	2
» Aufnahmetipps für Videodemos	4
» Übung: Videodemo aufzeichnen	4
» Videodemoprojekt & Videoaufzeichnung	7
» Zeitleiste videobasierter Projekte	8
» Übergänge	9
» Übung: Videodemo optimieren	9
» Übung: Mausobjekte nachbearbeiten	16
» Schwenken und Zoomen	20
» Übung: Schwenken und Zoomen	21
» PIP-Video	24
» Videodemo vertonen	25
» Übung: Videodemo vertonen	26
» Videodemo veröffentlichen	30
» Übung: Videodemo veröffentlichen	31
» Videodemos in folienbasierten Projekten	32

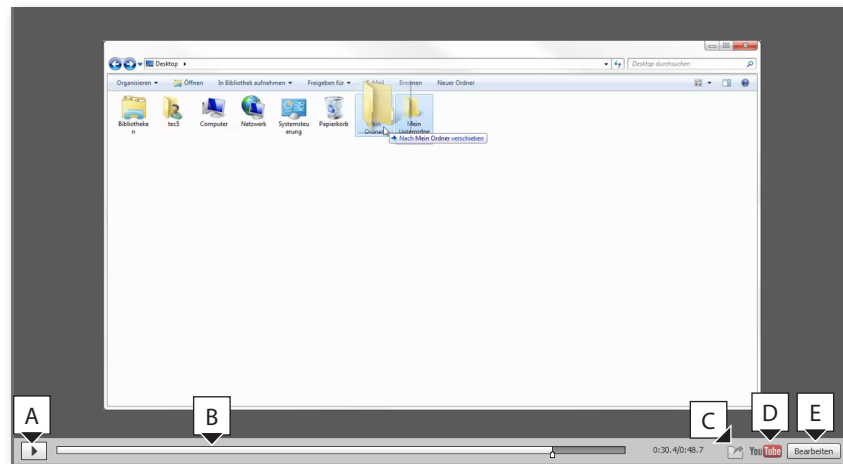
## Der Modus Videodemo

Im Folgenden erfahren Sie, wie Sie eine videobasierte Bildschirmaufnahme erstellen. Sie können Videodemos nicht nur direkt (unbearbeitet) veröffentlichen, sondern auch in andere (folienbasierte) Captivate-Projekte einbinden.

### Das Vorschauenfenster einer videobasierten Aufnahme

Vorschau > Projekt

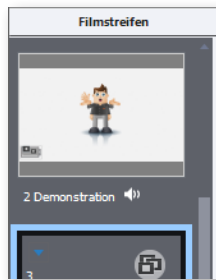
Das Vorschauenfenster erscheint automatisch, nachdem Sie eine videobasierte Bildschirmaufnahme abschließen. Aus der Vorschau heraus können Sie entweder die Aufnahme direkt veröffentlichen oder in den Bearbeitungsmodus wechseln.



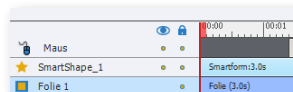
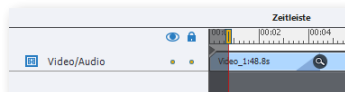
- A Vorschau abspielen
- B Abspielleiste
- C Videodemo direkt veröffentlichen (► Seite 30)
- D Videodemo direkt auf YouTube hochladen
- E Vorschau beenden und in den Bearbeitungsmodus wechseln

## So unterscheidet sich die Programmoberfläche

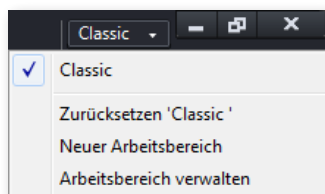
- Der Filmstreifen ist lediglich in folienbasierten Projekten zu finden.



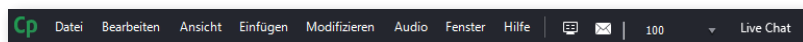
- In folienbasierten Projekten hat jede Folie eine eigene Zeitleiste (rechts), in videobasierten Projekten gibt es nur eine Zeitleiste (links).



- Arbeitsbereiche können Sie lediglich in folienbasierten Projekten einstellen.

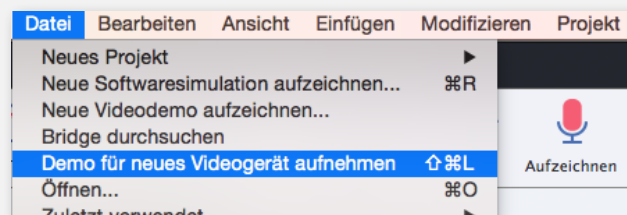


- Die Menüleiste videobasierter Projekte ist deutlich reduziert und einige Einträge der Werkzeugleiste nicht verfügbar.



### Mac

Über die Funktion Gerätedemo können Sie nun mit Captivate am Mac direkt den Bildschirm eines iOS-Geräts (z. B. iPhone oder iPad) abfilmen. Wählen Sie dazu in der **Menüleiste Datei > Demo für neues Videogerät aufnehmen**. Mehr Informationen dazu finden Sie unter ► *Weblink 02.5, Hauptbuch, Seite 16*.



## Aufnahmetipps für Videodemos

Im Folgenden finden Sie gesonderte Hinweise, die Sie bei videobasierten Aufnahmen beachten sollten. Weitere allgemeine Tipps zur Bildschirmaufnahme finden Sie hier: ► *Hauptbuch, Seite 74*.

- Bewegen Sie die Maus so zielsicher wie möglich.
- Kreisen Sie nicht mit der Maus. Da bei videobasierten Projekten jede Bewegung aufgezeichnet wird, ist dies (standardmäßig) im Ergebnis zu sehen. Zur Hervorhebung sollten Sie besser nachträglich Markierungsfelder oder Smartformen einfügen.
- Warten Sie zu Beginn der Aufnahme einen Augenblick, bevor Sie den ersten Schritt durchführen. So kann sich der Betrachter einen Überblick verschaffen und Sie ersparen es sich, hierfür ein Standbild zu erzeugen.

### Sprechertext

Falls Sie live vertonen möchten, finden Sie im Drehbuch auch den passenden Sprechertext.

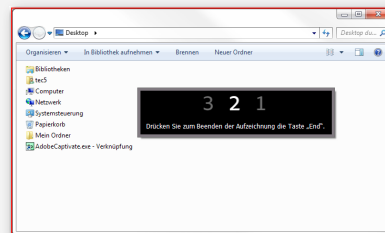
## Übung: Videodemo aufzeichnen

Im Rahmen dieser Übung erstellen Sie eine videobasierte Aufzeichnung in einer Auflösung von 1280 x 720 Pixeln. Die Auflösung bietet sich für eine Veröffentlichung auf YouTube in HD-Qualität an und liefert die Basis für die folgenden Übungen zum Thema videobasierte Bildschirmaufnahmen. Wie immer können Sie auch ohne Zwischenspeichern alle folgenden Übungen bearbeiten.

Übung ⏱ 15 min



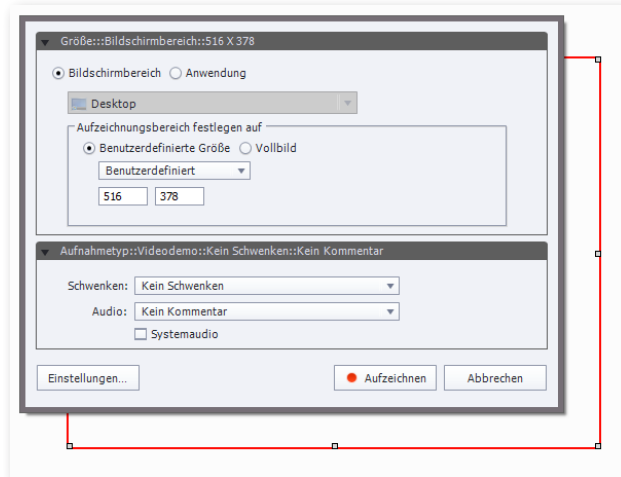
- Sie bereiten die Aufnahme vor
- Sie führen einen Probelauf / Test des Drehbuchs durch
- Sie legen Aufzeichnungsbereich & -einstellungen fest
- Sie zeichnen auf



Alle Schritte zur Aufnahmenvorbereitung sowie die genauen Aufzeichnungsschritte finden Sie im Drehbuch im Ordner *Uebungen\ Drehbuecher*. Wenn Sie das Drehbuch gerade nicht ausdrucken können, finden Sie das komplette Drehbuch natürlich auch hier: ► *Hauptbuch, Seite 598*.

- 1 Öffnen Sie aus dem Ordner *Uebungen* die Datei *Videodemo\_Aufnahme\_Ziel.cpv* (Win) bzw. *Videodemo\_Finder.cpv* (Mac).
- 2 Betrachten Sie das Projekt in der Vorschau: Wählen Sie **Vorschau > Projekt**.  
In den folgenden Schritten möchten wir diese Videodemo aufnehmen.
- 3 Legen Sie das Drehbuch bereit.
- 4 Bereiten Sie die Aufnahme vor und starten Sie einen Testlauf der aufzuzeichnenden Schritte entsprechend des Drehbuchs (► *Hauptbuch, Seite 598*).
- 5 Wählen Sie in Captivate in der **Menüleiste Datei > Neu aufnehmen > Videodemo**.

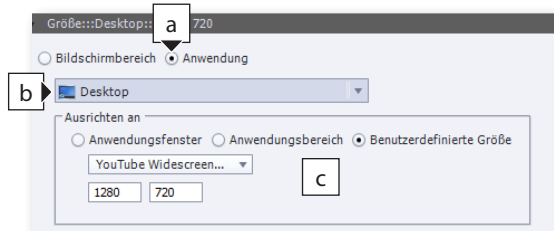
Das *Aufzeichnungsfenster* öffnet sich.



#### Aufzeichnungsfenster ausrichten

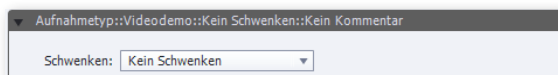
Neben einer **Benutzerdefinierten Größe** können Sie das Aufzeichnungsfenster auch am **Anwendungsfenster** oder einem **Anwendungsbereich** ausrichten. Bei der Einstellung **Anwendungsfenster** orientiert sich das rote Aufzeichnungsfenster an der aktuellen Größe, die die geöffnete Anwendung hat. Bei der Einstellung **Anwendungsbereich** rastet das Aufzeichnungsfenster an einem Teilbereich der geöffneten Anwendung ein (z. B. einem Tab in einem Browser).

- 6 Wählen Sie folgenden Einstellungen für Ihre Aufzeichnung:
  - a Die Option **Anwendung**.
  - b Unter *Wählen Sie das aufzuzeichnende Fenster aus* die Anwendung **Desktop** (Win) / **Finder** (Mac).
  - c Unter *Ausrichten an* die Option **Benutzerdefinierte Größe** und die Option **YouTube Widescreen HD (1280 x 720)**.



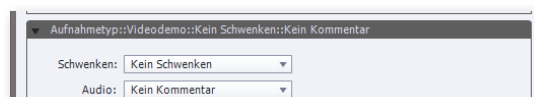
Das rote Aufzeichnungsfenster rastet nun am geöffneten Programm (Desktop / Finder) ein.

- 7 Stellen Sie sicher, dass die Option *Schwenken* auf **Kein Schwenken** steht.

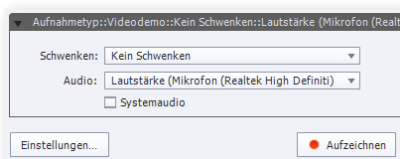


- 8 Legen Sie die gewünschte Einstellung unter *Audio* fest:

Wenn Sie ohne Audio aufzeichnen möchten bzw. kein Mikrofon zur Verfügung haben: Wählen Sie **Kein Kommentar** und fahren Sie direkt mit **Schritt 11** fort.



Wenn Sie Audio direkt mit aufzeichnen möchten: Wählen Sie Ihr Mikrofon und klicken Sie auf **Aufzeichnen**.



Das Fenster *Audioeingabe kalibrieren* öffnet sich.

#### Aufzeichnungseinstellung: Bildschirmbereich

Statt einer **Anwendung** können Sie auch einen **Bildschirmbereich** aufzeichnen. Dies bietet sich z. B. an, wenn Sie unter Mac OS auch die Menüleiste einer Anwendung aufzeichnen möchten. Außerdem ist diese Einstellung sinnvoll, wenn Sie nur den Inhalt eines Browsers (z. B. eine Webseite oder Webanwendung) aufzeichnen möchten und nicht das Browserfenster selbst.

#### Schwenken bei videobasierten Aufnahmen

Bei videobasierten Bildschirmaufnahmen empfiehlt sich die Funktion *Schwenken* grundsätzlich nicht. In der Postproduktion können Sie *Schwenk-* und *Zoom-Effekte* manuell schnell und einfach erstellen (► Seite 20) und erzielen so saubere Ergebnisse.

9 Stellen Sie das Mikrofon ein:

- a Klicken Sie auf **Aufzeichnen** und sprechen Sie folgenden Satz: „Ich teste den Eingangspegel.“

**Vorverstärkerwert notieren**

Wenn Sie den Pegel eingestellt haben: Notieren Sie sich den Vorverstärkerwert für künftige Projekte mit diesem Mikrofon.



Rechts sehen Sie die Pegelanzeige. Diese sollte sich während des Sprechens möglichst überwiegend im grünen bis hin zum gelben Bereich befinden, jedoch nie den roten Bereich erreichen. Andernfalls übersteuert das Mikrofon, was zu schlechten Aufnahmeergebnissen führt.

- b Klicken Sie auf **Stoppen**.

- c Stellen Sie, wenn nötig, einen anderen *Vorverstärkerwert* ein:

Wenn die Pegelanzeige bis in den roten Bereich reicht: Tragen Sie eine niedrigere Zahl ein und wiederholen Sie die **Schritte 10a** und **b**.

Wenn die Pegelanzeige nicht bis in den gelben Bereich reicht: Tragen Sie eine höhere Zahl ein und wiederholen Sie die **Schritte 9a** und **b**.

- d Klicken Sie auf **OK** und fahren Sie mit **Schritt 10** fort.

10 Klicken Sie auf **Aufzeichnen**.



- 11 Zeichnen Sie mit Captivate die Schritte aus dem Drehbuch auf.

- 12 Beenden Sie die Aufzeichnung: Drücken Sie **Ende** (Win) / **⌘+⌵** (Mac).

Sie sehen das Ergebnis Ihrer ersten Aufzeichnung nun direkt in der Vorschau.

- 13 Klicken Sie im rechten unteren Bereich auf **Bearbeiten**.



Ihr Projekt öffnet sich im Bearbeitungsmodus in einer neuen Registerkarte in Captivate.



Sie wissen nun, wie Sie videobasierte Bildschirmaufnahmen erstellen (und direkt live vertonen). In der nächsten Übung erfahren Sie, wie Sie eine Videodemo nachbearbeiten können.

**Vorverstärkerwert**

Ein Vorverstärkerwert von „1“ entspricht einer Verstärkung von 0. Der Mindestwert beträgt „0,1“, der Maximalwert „100“.

**Alternative zur Beendung der Aufnahme**

Um die Aufnahme zu beenden, können Sie alternativ auch auf das Programmsymbol von Captivate in der Startleiste bzw. im Dock klicken. Beachten Sie hier jedoch, dass Sie diese abschließende Mausbewegung dann manuell aus Ihrer Aufnahme entfernen müssen.

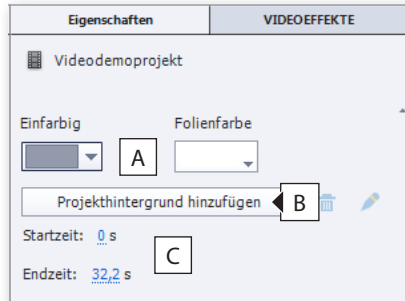
**Zusätzliche Videosequenz aufzeichnen**

Wenn Sie zusätzlich weitere Videosequenzen aufzeichnen möchten: Wählen Sie **Einfügen > Videoaufnahme**. Die neue Aufnahme wird anschließend hinter dem aktuell gewählten Videoclip angefügt.

## Videodemoprojekt & Videoaufzeichnung

Wenn Sie Ihre Aufnahme im Bearbeitungsmodus von Captivate öffnen, können Sie zum einen die Eigenschaften des gesamten Videodemoprojekts bearbeiten und zum anderen die Eigenschaften Ihres (Ihrer) aufgezeichneten Videoclips.

### Die Eigenschaften eines Videodemoprojekts



- A** Füllfarbe / Textur des Projekthintergrunds festlegen
- B** Bild als Hintergrund verwenden
- C** Einen Abschnitt des Videos veröffentlichen: angeben, ab welchem Zeitpunkt bis zu welchem Zeitpunkt das Video veröffentlicht werden soll

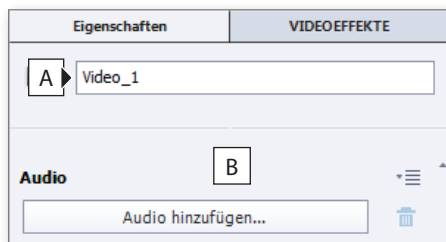
### Hintergrund

Eine Hintergrundfarbe (**A**) oder ein Hintergrundbild (**B**) können z. B. dann sinnvoll sein, wenn Sie Ihren Videoclip teilen und zwischen den Videoclips passagenweise der Projekthintergrund sichtbar wird z. B. für Zwischentitel.

### Start-/Endzeit

Standardmäßig sind die Werte für die Start- und Endzeit (**C**) auf den Anfang / das Ende aller Videoclips festgelegt.

### Die Eigenschaften einer Videoaufzeichnung



- A** Eindeutigen Namen für den Videoclip vergeben
- B** Audioeinstellungen (► Seite 25)

### Bild zuschneiden / in der Größe ändern

Wenn die Abmessungen des Bildes, welches Sie als Hintergrund verwenden möchten größer sind als die Auflösung Ihres Videodemoprojekts: Das Fenster *Bild zuschneiden/ in der Größe ändern* öffnet sich (► *Hauptbuch, Seite 210*). Hier können Sie die entsprechenden Einstellungen vornehmen, um das Bild einzupassen.

### Audio in der Zeitleiste

Wenn Sie Audio für Ihre Videoclips aufzeichnen / importieren: Ihre Aufnahmen (Videoclips) und das Audio werden auf derselben Ebene (der untersten) der Zeitleiste abgelegt.

## Zeitleiste videobasierter Projekte

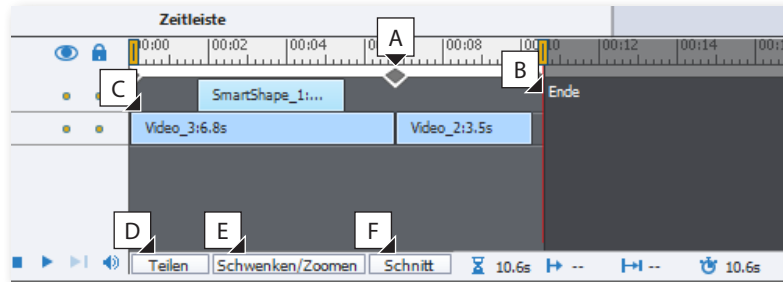


Vor Bearbeitung dieses Kapitels, sollten Sie sich mit den Grundlagen der Zeitleiste vertraut machen: ► *Hauptbuch, Seite 52.*

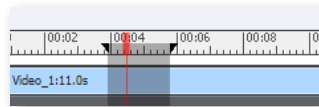
Über die Zeitleiste videobasierter Bildschirmaufnahmen können Sie Ihre Video-demos zusätzlich teilen, schneiden sowie mit Schwenk und Zoom versehen.

### Die Zeitleiste in Videodemo-Projekten

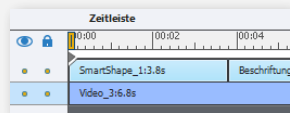
Fenster > Zeitleiste



- A** Anfangs- und Endpunkt eines Videoclips sowie Markierung von Übergängen
- B** Projektende (siehe *Endzeit* in den Eigenschaften eines Videodemo-Projekts)
- C** Aufgezeichneter Videoclip (ggf. inkl. Audio)
- D** Video an der Position des Abspielkopfs teilen
- E** Schwenk und Zoom an der Position des Abspielkopfs einfügen
- F** Ausgewählten Bereich des Videos ausschneiden



### Objektebenen bei videobasierten Bildschirmaufnahmen



Im Gegensatz zu folienbasierten Projekten können Sie bei videobasierten Bildschirmaufnahmen mehrere Objekte nebeneinander auf einer Ebene anordnen.



## Übergänge

Mithilfe von Übergängen können Sie effektiv einen Videoclip beginnen, beenden oder zwischen zwei Videoclips überblenden. Diese Möglichkeit erhalten Sie automatisch immer zu Beginn und am Ende eines Videoclips, also auch nach dem Teilen eines Videoclips.

### Der Tab Übergänge im Bedienfeld Videoeffekte

Fenster > Videoeffekte > Übergänge



**A** Geschwindigkeit, mit der der Übergangseffekt abgespielt wird (Langsam, Mittel, Schnell)

**B** Auswahl an verschiedenen Übergängen

## Übung: Videodemo optimieren

Auch wenn Sie sehr sorgsam bei der Aufnahme Ihrer Bildschirmvideos vorgehen, müssen Sie eine Videoaufzeichnung regelmäßig nachbearbeiten. Im Rahmen dieser Übung entfernen Sie überflüssige (fehlerhafte) Schritte aus einer Videodemo, teilen anschließend das Bildschirmvideo in zwei logische Abschnitte und wenden einen Übergang an. Weiterhin fügen Sie eine Smartform ein, um einen bestimmten Teil einer Aufnahme abzudecken.



Wie Sie die Übungsdateien herunterladen: ► *Hauptbuch, Seite 15.*

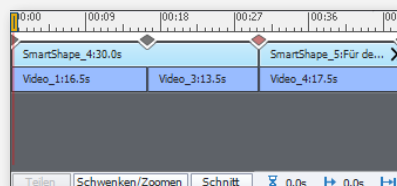
### Videobasierte Bildschirmaufnahmen nachbearbeiten

Sie können Ihre videobasierten Bildschirmaufnahmen auch über externe Programme nachbearbeiten wie z. B. Adobe Premiere. Hierzu müssen Sie die Aufnahme veröffentlichen (► Seite 30).

### Übung ⌚ 15 min



- Sie betrachten das Ausgangsvideo in der Vorschau
- Sie entfernen ein Pop-up
- Sie schneiden die Aufnahme
- Sie teilen die Aufnahme
- Sie blenden zwischen zwei Videoclips über
- Sie blenden einen Teil der Aufnahme über eine Smartform aus

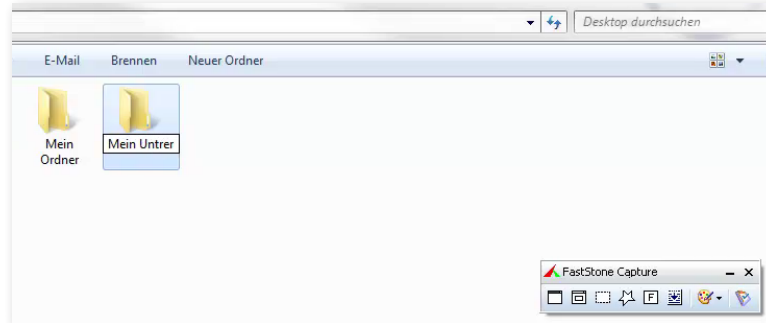


### Videobasierte mit folienbasierten Projekten kombinieren

Sie können videobasierte Projekte problemlos in folienbasierte Projekte einfügen und so auch um interaktive Teile, Simulationen oder Quizfragen ergänzen (► Seite 32).

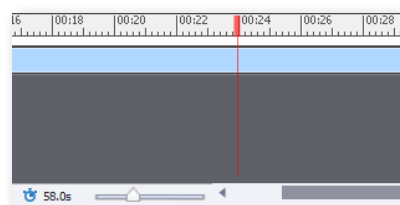
- 1 Öffnen Sie aus dem Ordner *Uebungen* die Datei *Videodemo\_optimieren\_Ausgang.cpv*.
- 2 Betrachten Sie die Aufnahme in der Vorschau: Drücken Sie **F4**.

Sie sehen die videobasierte Bildschirmaufnahme aus der ersten Übung. Ihnen wird allerdings auffallen, dass dieser Videoclip (bei Sekunde 21) eine fehlerhafte Texteingabe enthält. Außerdem ist in der Aufnahme die Programmoberfläche eines Screenshot-Werkzeugs zu sehen. Im Folgenden möchten wir die Bildschirmaufnahme bereinigen.



Als erstes möchten wir das Pop-up (bei Sekunde 23,5) mithilfe des Pop-up-Bereinigergs entfernen.

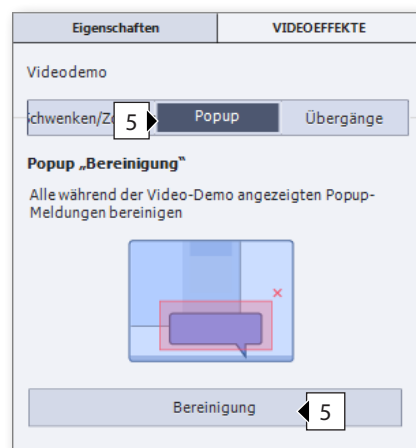
- 3 Schließen Sie die Vorschau: Klicken Sie auf **Bearbeiten**.
- 4 Setzen Sie den (roten) Abspielkopf in der Zeitleiste auf **24 s**.



#### Einstellungen im Millisekundenbereich

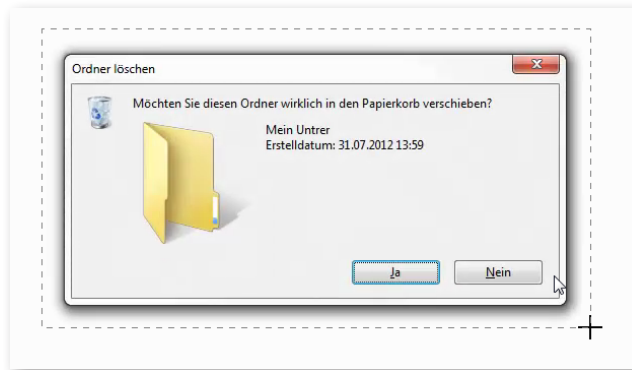
Wenn Sie den exakten Dezimalwert auf der Zeitleiste wählen möchten: Vergrößern (Zoomen) Sie die Zeitleiste über den Schieberegler im unteren Bereich.

- 5 Wechseln Sie in das Bedienfeld *Videoeffekte* (falls nicht sichtbar: Wählen Sie **Fenster > Videoeffekte**) und klicken Sie im Tab *Popup* auf **Bereinigung**.

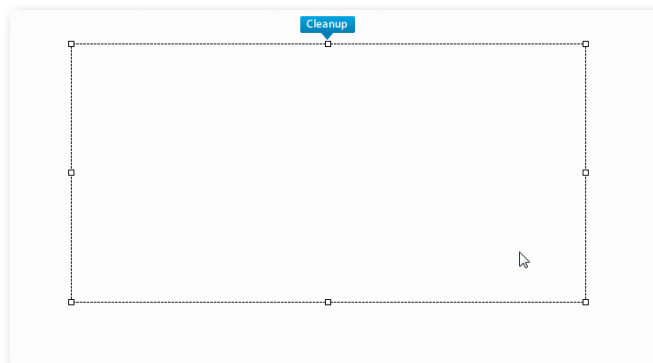


Ihr Mauszeiger verwandelt sich in ein schwarzes Pluszeichen.

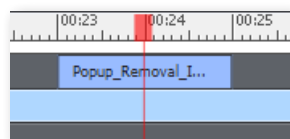
- 6 Klicken Sie auf die Bühne und ziehen Sie mit gedrückter Maustaste ein Rechteck großzügig um das Pop-up herum auf (um auch dessen Schattierung komplett zu erfassen).



Das Pop-up wird nun automatisch entfernt.



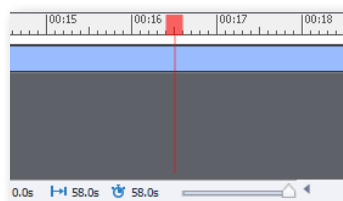
Sie sehen ein neues Objekt mit der Bezeichnung „Popup-Removal-Item“ in der Zeitleiste.



- 7 Betrachten Sie das Zwischenergebnis in der Vorschau: Wählen Sie in der Werkzeugleiste **Vorschau > Projekt**.

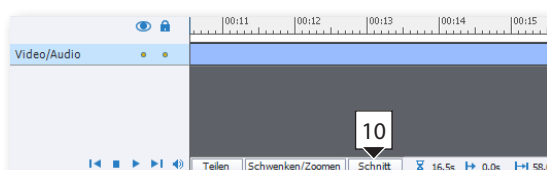
Nun möchten wir die fehlerhafte Texteingabe aus der Videoaufnahme entfernen.

- 8 Schließen Sie die Vorschau: Klicken Sie auf **Bearbeiten**.
- 9 Setzen Sie den (roten) Abspielkopf in der Zeitleiste auf **16,5 s**.



Der Abspielkopf steht nun genau an der Stelle der Aufnahme, an der der zweite Ordner eingefügt wird.

- 10 Klicken Sie im unteren Bereich der Zeitleiste auf **Schnitt**.



#### Pop-up-Bereinigung timen

Sie können das Objekt *Popup-Removal-Item* über die Zeitleiste verschieben, kürzen und / oder verlängern. Dies bietet sich vor allem an, wenn die automatische Funktion die Anzeigedauer des Pop-ups nicht korrekt ermittelt hat.

Die Schnittmarkierung erscheint, über die Sie die auszuschneidende Passage markieren können.

- 11 Klicken Sie im unteren Bereich der Zeitleiste auf **Schnittstartmarkierung auf Abspielkopf ausrichten**.



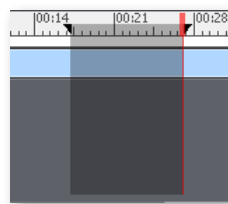
- 12 Spielen Sie den Videoclip weiter mit **F3** ab und stoppen Sie nach Sekunde **27** erneut mit **F3**.

Der Abspielkopf steht genau an der Stelle der Aufnahme, ab der die Texteingabe fehlerfrei wiederholt wird.

- 13 Klicken Sie auf **Schnittendmarkierung auf Abspielkopf ausrichten**.



Der zu schneidende Bereich ist nun ausgewählt.



- 14 Klicken Sie auf **Schnitt**.



Die Passage der Aufnahme mit der fehlerhaften Texteingabe wurde entfernt (samt der eben nun nicht mehr relevanten Pop-up-Bereinigung). Der Videoclip sollte nun noch etwa eine Länge von 47,5 Sekunden haben.

- 15 Betrachten Sie den Zwischenstand in der Vorschau: Setzen Sie den Abspielkopf auf 0 s und wählen Sie in der **Werkzeugleiste** **Vorschau > Projekt**.

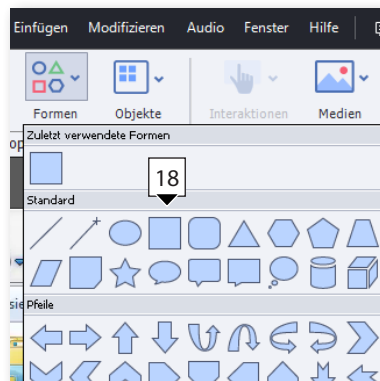
Nun möchten wir noch die Programmoberfläche des versehentlich mit aufgezeichneten Screencapturing-Werkzeugs ausblenden. Dieses ist während der gesamten Aufnahme sichtbar, weshalb es nicht mit der Funktion Pop-up-Bereinigung entfernt werden kann. Grund ist, dass Captivate kein Gegenbild in der Aufnahme findet, welches statt des Pop-ups angezeigt werden könnte.

- 16 Schließen Sie die Vorschau: Klicken Sie auf **Bearbeiten**.

- 17 Klicken Sie in der Zeitleiste auf **Abspielkopf an den Anfang verschieben**.

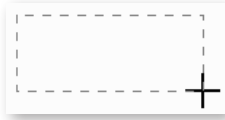


- 18 Wählen Sie in der **Werkzeugleiste** **Formen > Rechteck**.



Ihr Mauszeiger verwandelt sich in ein schwarzes Pluszeichen.

- 19 Klicken Sie auf die Bühne und ziehen Sie mit gedrückter Maustaste ein Rechteck auf.



- 20 Formatieren und platzieren Sie die Smartform:

- a Wählen Sie im Bedienfeld *Eigenschaften* den Tab **Optionen**.



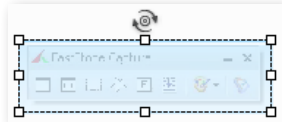
- b Tragen Sie im Bereich *Transformieren* unter **X 980** und **Y 270** ein.

- c Deaktivieren Sie die Option **Proportionen beschränken**.

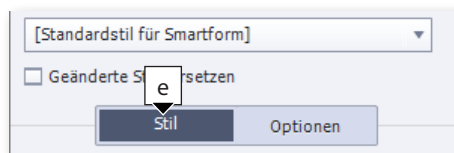
- d Tragen Sie unter **B 230** und **H 65** ein.



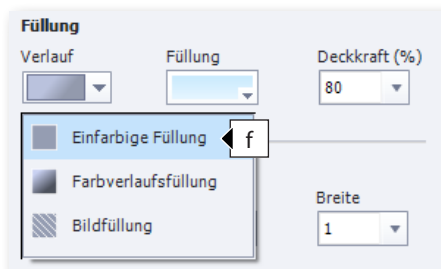
Das Rechteck liegt nun genau über dem zu retuschierenden Bereich.



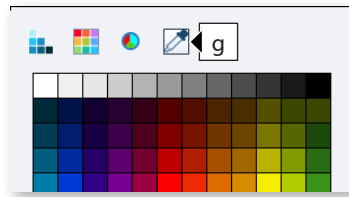
- e Wählen Sie den Tab **Stil**.



- f Wählen Sie im Bereich *Füllung* unter **Verlauf** **Einfarbige Füllung**.



- g Wählen Sie unter *Füllung* die **Pipette**.



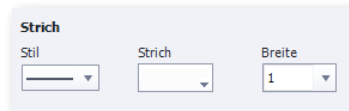
- h** Klicken Sie mit der Pipette direkt neben der Smartform auf die Bühne.  
Das Rechteck verwendet nun die gleiche Farbe wie der Hintergrund des Videoclips.



- i** Tragen Sie unter *Deckkraft* **100 %** ein.

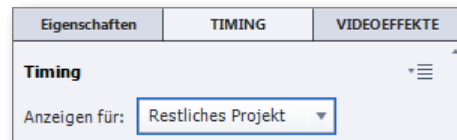


- j** Wählen Sie im Bereich *Strich* unter *Strich* die **Pipette** und nehmen Sie auch für den Rahmen die Umgebungsfarbe auf.



Die Smartform hebt sich nun nicht mehr vom Hintergrund ab und überdeckt die Programmoberfläche des Screencapturing-Werkzeugs.

- 21** Lassen Sie die Smartform für den Rest des Projekts anzeigen: Wählen Sie im Bedienfeld *Timing* unter *Anzeigen für Restliches Projekt*.



- 22** Betrachten Sie den Zwischenstand in der Vorschau: Drücken Sie **F4**.

Wie Sie sehen, haben wir nun ganz einfach den Bereich retuschiert.

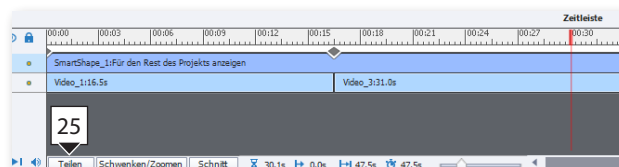
- 23** Beenden Sie die Vorschau.

Nun teilen wir die Aufnahme noch in zwei logische Abschnitte. Der erste Abschnitt soll zeigen, wie ein Ordner erstellt, umbenannt und verschoben wird und der zweite Teil, wie nach einem bestimmten Ordner gesucht wird.

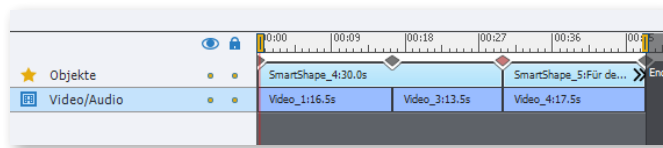
- 24** Setzen Sie den Abspielkopf an die Position **30 s**.

Der Abspielkopf steht nun genau an der Position der Aufnahme, an der der Ordner *Mein Unterordner* in den Ordner *Mein Ordner* verschoben wurde. An dieser Stelle möchten wir den Videoclip teilen.

- 25** Klicken Sie im unteren Bereich der Zeitleiste auf **Teilen**.



Captivate teilt den Videoclip und erstellt an dieser Position einen Übergang. Ihr Projekt sollte nun drei Videoclips umfassen.



Wenn Sie Ihren Videoclip teilen: Bereits eingefügte Objekte, die sich auf der Zeitleiste an dieser Position befinden, werden zusammen mit dem Videoclip geteilt. Prüfen Sie deshalb das geteilte Videodemoprojekt in der Vorschau, um ggf. das Timing der entsprechenden Objekte anzupassen.

## 26 Wenden Sie einen Übergang an:

- a Klicken Sie in der Zeitleiste bei Sekunde 30 auf die Übergangsmarkierung.



Im Bedienfeld *Videoeffekte* öffnet sich der Tab *Übergänge*.



- b Wählen Sie unter *Überblenden in* **Schwarz**.



- c Wählen Sie oben unter *Geschwindigkeit* die Option **Langsam**.



Sie haben nun Ihrer Aufnahme optisch effektiv in zwei Abschnitte unterteilt.

## 27 Betrachten Sie das Ergebnis in der Vorschau: Setzen Sie den Abspielkopf an den Anfang und drücken Sie **F4**.



Sie wissen nun, wie Sie Ihre videobasierten Aufnahmen nachbearbeiten können. Eine mögliche Lösung finden Sie in der Datei *Videodemo\_optimieren\_Ziel.cpv*

### Wann ist der Einsatz von Übergängen sinnvoll?

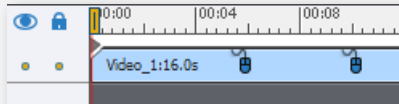
Übergänge können z. B. bei zeitlichen Sprüngen (z. B. um eine Schrittfolge wie das Ausfüllen eines Formulars abzukürzen) oder Ortswechseln (z. B. einen anderen Dialog, ein anderes Beispiel oder ein anderes Programm) sinnvoll sein.

## Übung: Mausobjekte nachbearbeiten

Im Rahmen dieser Übung zeige ich Ihnen, wie Sie bei videobasierten Bildschirmaufnahmen die Maus nachbearbeiten können. Dabei erfahren Sie zum einen, wie sich Mausobjekte verhalten, wenn Sie Ihre Videodemo schneiden und zum anderen, wie Sie das Timing optimieren können.

### Übung ⌚ 15 min

- ▶ Sie betrachten das Ausgangsvideo in der Vorschau
- ▶ Sie schneiden die Aufnahme
- ▶ Sie lernen die Option **Mauspfad glätten** kennen
- ▶ Sie passen Mauszeiger sowie Zeigerbewegungen an



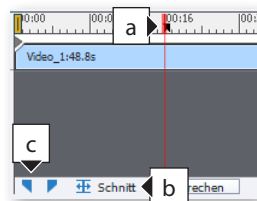
- 1 Öffnen Sie aus dem Ordner *Uebungen* die Datei *Mausobjekte\_nachbearbeiten\_Ziel.cpv*.
- 2 Spielen Sie die Folie in der Vorschau ab: Wählen Sie **Vorschau > Projekt**.  
Sie sehen, dass die Mauspfade glatt und ruhig verlaufen. Dies möchten wir nun umsetzen.
- 3 Öffnen Sie aus dem Ordner *Uebungen* die Datei *Videodemo\_Aufnahme\_Ziel.cpv*.
- 4 Setzen Sie einen Schnitt:

- a Setzen Sie den Abspielkopf in der **Zeitleiste** auf **16 s**.

Sie sehen, dass die Maus sich an dieser Stelle im unteren Bereich des Video-clips befindet.

- b Klicken Sie auf **Schnitt**.

- c Klicken Sie auf **Schnittstartmarkierung auf Abspielkopf ausrichten**.

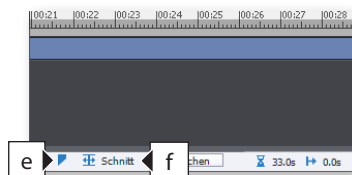


- d Setzen Sie den Abspielkopf auf **33 s**.

Sie sehen, dass die Maus sich an dieser Stelle im oberen Bereich des Video-clips befindet.

- e Klicken Sie auf **Schnittendmarkierung auf Abspielkopf ausrichten**.

- f Klicken Sie erneut auf **Schnitt**.



- 5 Betrachten Sie die Aufnahme in der Vorschau: Drücken Sie **F4**.

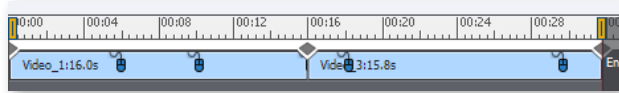
Ihnen wird auffallen, dass die Maus an der Stelle, an der der Schnitt gesetzt wurde, nicht dem erwarteten Mauspfad folgt (vom unteren Bereich in den oberen



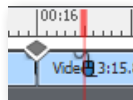
Bereich), sondern direkt von der unteren Position aus in das Suchfeld führt. Das liegt daran, dass Captivate den Mauspfad neu berechnet und glättet, sobald Sie Ihre Videodemo schneiden.

- 6 Beenden Sie die Vorschau: Klicken Sie auf **Bearbeiten**.
- 7 Wählen Sie in der Menüleiste **Bearbeiten > Mauszeiger bearbeiten**.

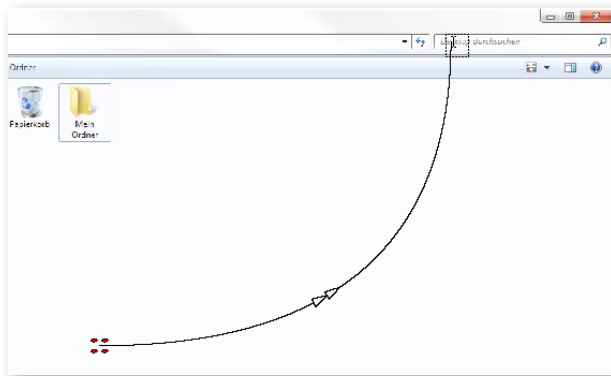
Sie sehen in der Zeitleiste an jeder Stelle des Videoclips, an der während der Aufnahme geklickt wurde, ein Mausobjekt.



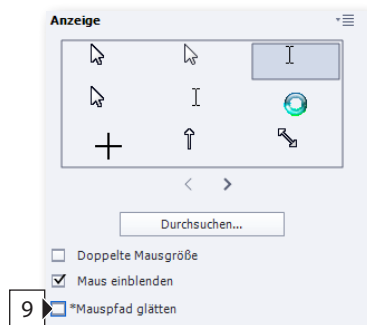
- 8 Markieren Sie das Mausobjekt, das nach dem Schnitt platziert ist.



Sie sehen auf der Bühne den automatisch von Captivate neu berechneten sowie geglätteten Mauspfad.



- 9 Deaktivieren Sie in den *Eigenschaften* der Maus die Option **Mauspfad glätten**.



Sie sehen auf der Bühne, dass sich der Mauspfad ändert. Dieser führt nun von der unteren Position über die obere (überflüssige) Position, an der unser Schnitt gesetzt wurde, zum nächsten Klick (in das Suchfeld).



10 Betrachten Sie die Aufnahme in der Vorschau: Drücken Sie **F4**.

Sie sehen, dass die Maus in der Aufnahme unnötigerweise springt. Deshalb möchten wir nun die Option **Mauspfad glätten** wieder aktivieren, um diesen Sprung aus der Aufnahme zu entfernen.

11 Beenden Sie die Vorschau.

12 Markieren Sie erneut das Mausobjekt, das nach dem Schnitt platziert ist und aktivieren Sie in den *Eigenschaften* die Option **Mauspfad glätten**.

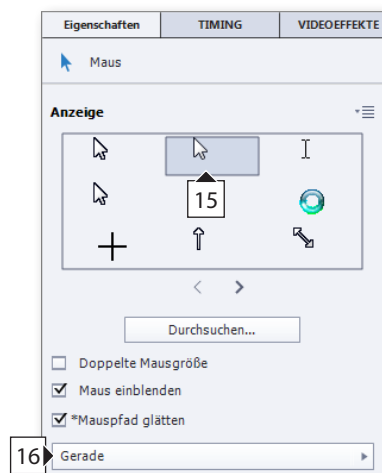
13 Betrachten Sie die Aufnahme in der Vorschau.

Sie sehen, dass der Mauspfad in der Aufnahme nun wieder geglättet ist. Ihnen wird allerdings auffallen, dass ein anderer Mauszeiger (Cursor) als für den restlichen Verlauf des Projekts verwendet wird. Dies möchten wir nun anpassen. Außerdem passen wir die Mausbewegung an.

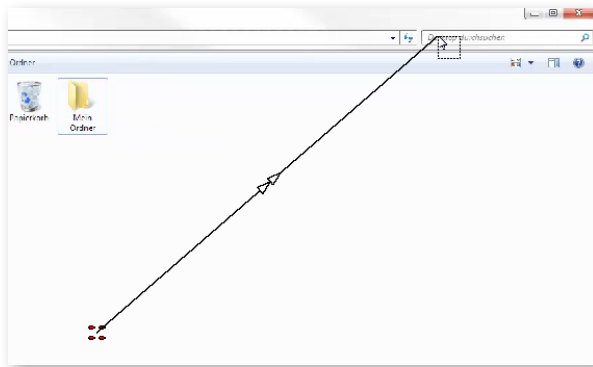
14 Beenden Sie die Vorschau.

15 Wählen Sie in den *Eigenschaften* den zweiten Mauszeiger von links.

16 Wählen Sie die Option **Gerade**.



Sie sehen nun, dass ein anderer Mauszeiger verwendet wird sowie eine gerade Zeigerbewegung.



**17** Markieren Sie das letzte Mausobjekt in der *Zeitleiste*.

**18** Glätten Sie auch diesen Mauspfad und stellen Sie eine gerade Zeigerbewegung ein.

**19** Testen Sie das Projekt erneut in der Vorschau.

Sie sehen, dass die Mausbewegung im letzten Teil des Projekts sehr langsam verläuft und bereits vor der Texteingabe einsetzt. Dies liegt daran, dass Captivate die Mausbewegung direkt nach dem letzten Mausobjekt startet. Die Mausbewegung möchten wir nun beschleunigen.

**20** Beenden Sie die Vorschau.

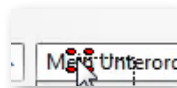
**21** Fügen Sie ein Mausobjekt ein und optimieren Sie das Timing:

**a** Setzen Sie den Abspielkopf auf **26 s**.

**b** Wählen Sie in der *Menüleiste* **Einfügen > Maus**.

Die Maus steht nun an der Stelle, an der die Bewegung starten soll.

**c** Richten Sie das Mausobjekt per Drag-&Drop auf der vorherigen Mausposition aus. Über die Pfeiltasten Ihrer Tastatur können Sie die Position pixelweise justieren.



**22** Betrachten Sie das Projekt erneut in der Vorschau.

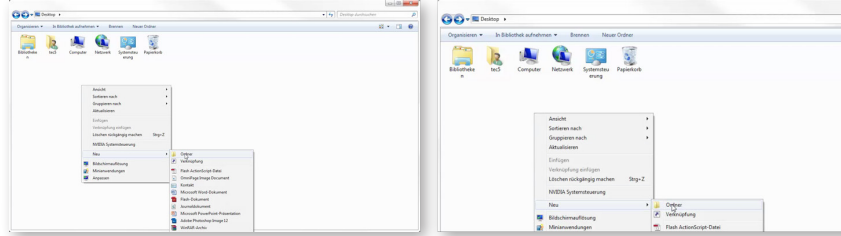


Sie wissen nun, wie Captivate mit Mauspfaden umgeht, wenn Sie Ihre Videodemo schneiden. Außerdem wissen Sie, wie Sie den Mauszeiger sowie die Zeigerbewegung an Ihre Wünsche anpassen können.

## Schwenken und Zoomen

Nachdem Sie Ihre erste einfache Videodemo aufgezeichnet und bereits etwas optimiert haben, erfahren Sie nun, wie Sie Schwenk und Zoom einsetzen. Wenn Sie die Auflösung Ihrer Projekte verändern, können Sie mithilfe dieser Funktion sicherstellen, dass keine Informationen verloren gehen und der Betrachter trotzdem ein qualitativ hochwertiges Ergebnis erhält.

1280 x 720 px (links) vs.  
960 x 540 px (rechts)

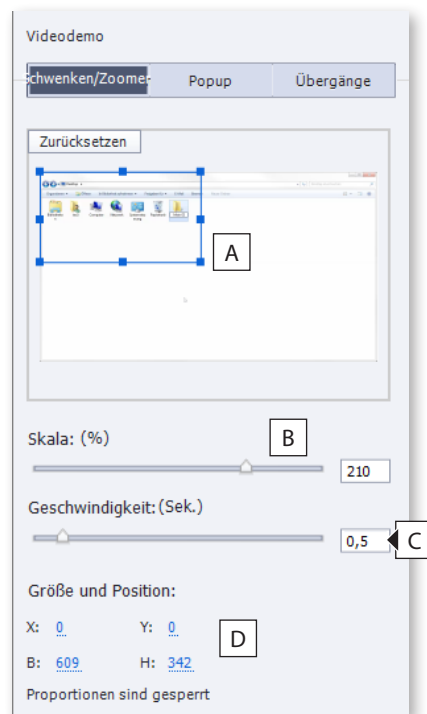


### Der Tab Schwenken/Zoomen im Bedienfeld Videoeffekte

Fenster > Videoeffekte > Schwenken/Zoomen

#### Abkürzung über Prozent

Die Angabe in Prozent bietet sich als Abkürzung an, sobald Sie wissen, welcher Prozentwert der von Ihnen gewünschten Pixelgröße (B und H unter Größe und Position) entspricht.



- A** Vorschau des Videoausschnitts auf den geschwenkt / gezoomt wird
- B** Ausschnitt vergrößern / verkleinern (Angabe in Prozent)
- C** Dauer des Schwenk- und Zoomeffekts in Sekunden
- D** Größe und Position des Schwenk- und Zoombereichs

## Übung: Schwenken und Zoomen

In unserer ersten Übung haben wir eine Aufzeichnung erstellt, die mit einer Auflösung von 1280 x 720 px optimal für eine Bereitstellung auf YouTube in HD-Qualität geeignet ist. Nun optimieren wir diese Aufzeichnung über Schwenk- und Zoomeffekte für eine Auflösung von 960 x 540 Pixel, sodass Sie auch für die geringere Auflösung sicherstellen können, dass Ihre Endanwender ein bestmögliches Ergebnis erhalten.

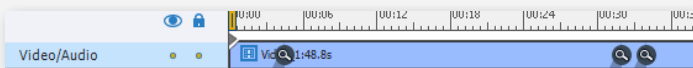
### Schwenk- und Zoom-Position nachträglich verändern

Wenn Sie den Schwenk- und Zoom-Effekt an eine andere Position Ihres Videoclips verschieben möchten: Verschieben Sie einfach die Markierung in der Zeitleiste an die gewünschte Stelle.

Übung ⌚ 10 min



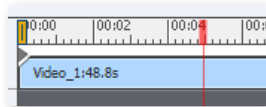
- ▶ Sie setzen Schwenk- und Zoomeffekte ein (Nahaufnahme)
- ▶ Sie zoomen aus, in die Totale (Gesamtaufnahme)
- ▶ Sie legen die Dauer von Schwenk- und Zoomeffekten fest



- 1 Öffnen Sie aus dem Ordner *Uebungen* die Lösungsdatei *Schwenken\_Zoomen\_Ziel.cpv*.
- 2 Starten Sie die Vorschau und achten Sie besonders auf die Zoom- und Schwenkeffekte.

Im Rahmen dieser Übung erfahren Sie, wie Sie diese Effekte selbst erstellen.

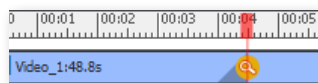
- 3 Öffnen Sie aus dem Ordner *Uebungen* die Datei *Videodemo\_Aufnahme\_Ziel.cpv*.  
Sie sehen die videobasierte Bildschirmaufnahme aus den ersten beiden Übungen.
- 4 Setzen Sie den Abspielkopf auf **4,5 s**.



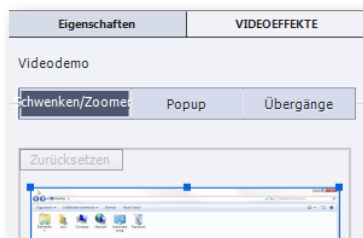
- 5 Fügen Sie einen Schwenk- und Zoomeffekt ein:
  - a Klicken Sie im unteren Bereich der *Zeitleiste* auf **Schwenken/Zoomen**.



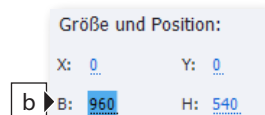
Ein Schwenk- und Zoomeffekt wird an dieser Position eingefügt.



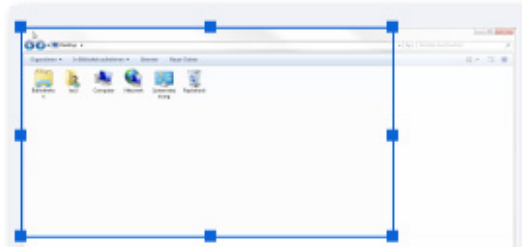
Außerdem sehen Sie im rechten Bereich der Programmoberfläche im Bedienfeld *Videoeffekte* den Tab *Schwenken/Zoomen*.



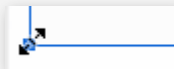
- b** Tragen Sie im Bereich *Größe und Position* unter **B 960** ein.



Sie sehen, dass sich der Videoausschnitt (blauer Rahmen) proportional verkleinert.



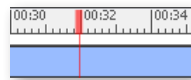
#### Größe des Videoausschnitts verändern



Wenn Sie die Größe des Videoausschnitts mithilfe Ihrer Maus verändern möchten: Fahren Sie mit der Maus über einen der Punkte des blauen Rahmens. Es erscheint ein Pfeil. Halten Sie nun die linke Maustaste gedrückt, um die Größe des Rahmens zu verändern.

Sie haben Ihren ersten Schwenk- und Zoomeffekt erstellt.

- 6** Setzen Sie den Abspielkopf auf **32 s.**



An dieser Stelle möchten wir den Videoausschnitt wieder auf die Ausgangsauf-  
lösung zurücksetzen.

- 7** Klicken Sie im Bedienfeld *Videoeffekte* unter dem Tab *Schwenken/Zoomen* auf **Auszoomen**.



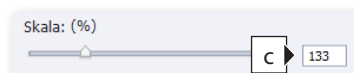
- 8** Fügen Sie einen weiteren Schwenk-und Zoomeffekt hinzu:

- a** Setzen Sie den Abspielkopf auf **34 s.**

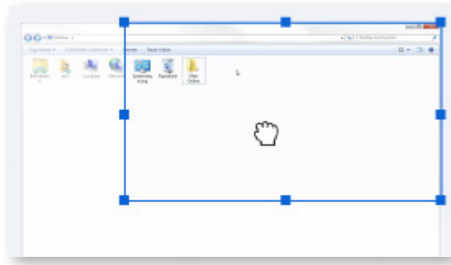
- b** Klicken Sie im unteren Bereich der Zeitleiste auf **Schwenken/Zoomen**.



- c** Tragen Sie im Tab *Schwenken/Zoomen* unter *Skala* **133 %** ein (entspricht einer Auflösung von ca. 960 x 540 px).



- d** Ziehen Sie den Videoausschnitt mit gedrückter linker Maustaste in den rechten oberen Bereich.



Über die Schwenk-Funktion haben Sie nun den Fokus auf die Texteingabe in der Aufnahme gelegt.

**9** Setzen Sie den Abspielkopf auf **45 s**.

**10** Zoomen Sie in die Totale: Klicken Sie im Bedienfeld *Schwenken/Zoomen* auf **Auszoomen**.



Ihr Videoclip beinhaltet nun vier Schwenk- und Zoomeffekte (zwei Einzoom- sowie zwei Auszoom-Effekte).

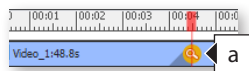
**11** Betrachten Sie das Ergebnis in der Vorschau.

Ihnen wird auffallen, dass die Übergänge noch ein wenig unruhig wirken. Das liegt an der Geschwindigkeit, mit der die Schwenk- und Zoomeffekte abgespielt werden. Wir werden nun noch die Abspielgeschwindigkeit optimieren.

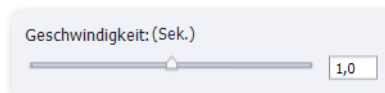
**12** Schließen Sie die Vorschau.

**13** Verlangsamen Sie die Abspielgeschwindigkeit der Schwenk- und Zoomeffekte:

**a** Klicken Sie in der *Zeitleiste* auf den ersten Schwenk- und Zoomeffekt.



**b** Tragen Sie im Tab *Schwenken/Zoomen* unter *Geschwindigkeit* den Wert „1“ ein.



**14** Wiederholen Sie **Schritt 13** für die restlichen Schwenk- und Zoomeffekte.

**15** Betrachten Sie das Ergebnis erneut in der Vorschau.



Sie wissen nun, wie Sie Schwenk- und Zoomeffekte einsetzen können.

### Diese Objekte können Sie in Ihre Videodemos einfügen

Sie können Ihre Videodemo-Projekte über die Werkzeugleiste zusätzlich mit folgenden Objekten anreichern: Textbeschriftung, Markierungsfeld, Smartform, Bild, Animation, Personen (► *Hauptbuch, Seite 195*).

## PIP-Video

Mittels der Funktion Picture-in-Picture-Video können Sie zusätzliche Videos in Ihr Videodemo-Projekt einfügen, z. B. um eine Videoaufnahme eines Sprechers einzufügen.

### Die Eigenschaften eines PIP-Videos

Einfügen > PIP-Video



- A Schatten und Spiegelung (► *Hauptbuch, Seite 134*)
- B Eigenschaften vererben (► *Hauptbuch, Seite 188*)
- C Audio hinzufügen / entfernen (► *Hauptbuch, Seite 320*)

1. —  
2. —  
3. —

### So fügen Sie PIP-Videos in Ihre Projekte ein

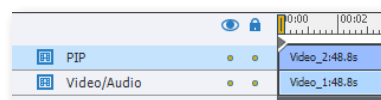
- 1 Öffnen Sie ein Videodemo-Projekt (\*.cpvc).
- 2 Wählen Sie **Einfügen > PIP-Video**.
- 3 Navigieren Sie zur gewünschten Videodatei und öffnen Sie diese.

#### Videoformat

Wenn Sie ein Video einfügen möchten, das Ihnen nicht als MP4 vorliegt: Captivate konvertiert das vorliegende Format mithilfe des *Adobe Media Encoders* automatisch in eine MP4-Datei. Bestätigen Sie dazu die erscheinende Meldung mit **Ja** und warten Sie einen Augenblick, bis die Konvertierung abgeschlossen ist. Klicken Sie anschließend im Bedienfeld **Fortschrittsanzeige** auf **Los**.

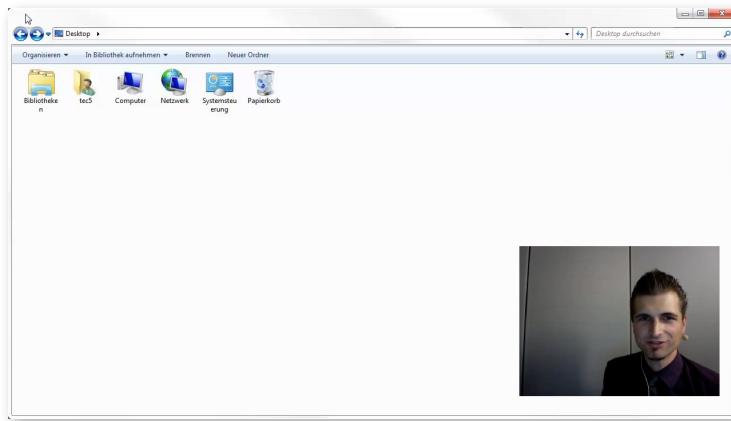


Ein PIP-Video-Objekt wird in Ihr Projekt an der aktuellen Position des Abspielkopfs eingefügt.



- 4 Passen Sie ggf. die Größe Ihres Videos an und / oder platzieren Sie es in einem Teilbereich Ihres Videoclips.





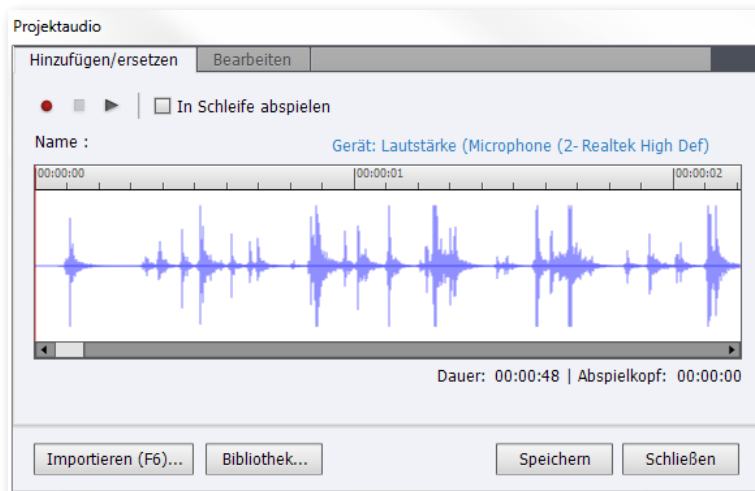
Sie wissen nun, wie Sie PIP-Videos in Ihre Projekte einfügen können.

## Videodemo vertonen

Prinzipiell haben Sie drei Möglichkeiten, Ihre videobasierten Projekte zu vertonen: Sie können Audio während der Aufnahme live mit aufzeichnen, Ihr Projekt nachträglich vertonen oder bereits aufgezeichnetes Audio importieren.

In Captivate gibt es dabei verschiedene Ebenen, in denen Audio hinterlegt sein kann. Bei videobasierten Projekten sind dies:

- ▶ Videokommentar (**Audio > Aufzeichnen in / Importieren nach > Videokommentare**): Wird für die Dauer eines einzelnen Videoclips abgespielt.
- ▶ Projektkommentar (**Audio > Aufzeichnen in > Projektkommentare**): Wird für die gesamte Projektdauer über mehrere Videoclips sowie Phasen davor / dazwischen / danach abgespielt.



### Bearbeitung von Kommentaren

Wenn Sie Projekt- sowie Videokommentare nachbearbeiten: Ihre Änderungen wirken sich auf die Videoclips Ihres Projekts aus. Verlängert sich das Audio, so verlängert sich auch der Videoclip. Änderungen, die Sie hingegen am Hintergrundaudio vornehmen, haben keinerlei Auswirkung auf Ihre Videoclips.

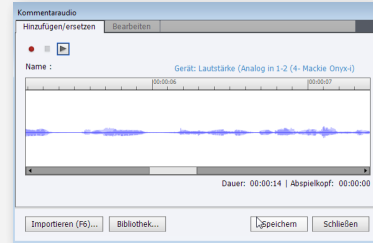
- ▶ Hintergrundaudio (**Audio > Aufzeichnen in / Importieren nach > Hintergrund**): Wird während der gesamten Projektdauer (unabhängig der Videoclips) abgespielt. Insbesondere für Hintergrundmusik geeignet (▶ *Hauptbuch, Seite 318*).
- ▶ PIP-Audio (**Audio > Aufzeichnen in / Importieren nach > PIP**): Ist an das PIP-Objekt gebunden (▶ *Seite 24*).

## Übung: Videodemo vertonen

Im Rahmen dieser Übung lernen Sie, wie Sie Ihre Videodemo-Projekte nachträglich vertonen können. Im ersten Teil der Übung zeichnen Sie nachträglich Audiokommentare auf. Im zweiten Teil fügen Sie bereits aufgenommene Audiokommentare eines Sprechers in das Projekt ein.

### Übung Teil 1 – Audio aufzeichnen ⌚ 10 min

- ▶ Sie teilen eine Videodemo in logische Abschnitte
- ▶ Sie erzeugen ein Standbild
- ▶ Sie zeichnen Ihre eigenen Audiokommentare auf
- ▶ Sie fügen Audio eines externen Sprechers ein

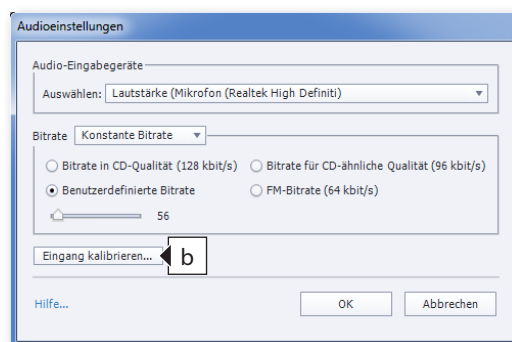


- 1 Öffnen Sie aus dem Ordner *Uebungen* die Datei *Videodemo\_mit\_externem\_Sprecher\_vertonen\_Ziel.cpv*.
- 2 Betrachten Sie das Projekt in der Vorschau: **Vorschau > Projekt**.  
Sie sehen, dass das Projekt in logische Abschnitte geteilt und vertont ist. Im Rahmen dieser Übung möchten wir dies umsetzen.
- 3 Öffnen Sie aus dem Ordner *Uebungen* die Datei *Videodemo\_Aufnahme\_Ziel.cpv*.  
Es öffnet sich das unvertonte Projekt aus der ersten Aufnahme.



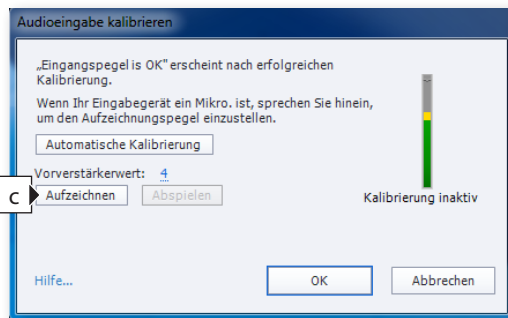
Die nächsten Schritte setzen voraus, dass Sie ein Mikrofon zur Verfügung haben. Falls nicht: Fahren Sie mit dem zweiten Teil der Übung auf ▶ *Seite 29* fort.

- 4 Stellen Sie das Mikrofon ein:
  - a Wählen Sie in der **Menüleiste Audio > Einstellungen**.  
Das Fenster *Audioeinstellungen* öffnet sich.
  - b Klicken Sie auf **Eingang kalibrieren**.



Das Fenster *Audioeingabe kalibrieren* öffnet sich.

- c Klicken Sie auf **Aufzeichnen** und sprechen Sie folgenden Satz: „Ich teste den Eingangspegel.“



#### Vorverstärkerwert notieren

Wenn Sie den Pegel eingestellt haben: Notieren Sie sich den Vorverstärkerwert für künftige Projekte mit diesem Mikrofon.

Rechts sehen Sie die Pegelanzeige. Diese sollte sich während des Sprechens möglichst überwiegend im grünen bis hin zum gelben Bereich befinden, jedoch nie den roten Bereich erreichen. Andernfalls übersteuert das Mikrofon, was zu schlechten Aufnahmeergebnissen führt.

**d** Klicken Sie auf **Stoppen**.

**e** Stellen Sie, wenn nötig, einen anderen Vorverstärkerwert ein:

Wenn die Pegelanzeige bis in den roten Bereich reicht: Tragen Sie eine niedrigere Zahl ein und wiederholen Sie die **Schritte 4c** und **d**.

Wenn die Pegelanzeige nicht bis in den gelben Bereich reicht: Tragen Sie eine höhere Zahl ein und wiederholen Sie die **Schritte 4c** und **d**.

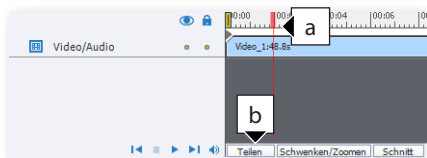
**f** Klicken Sie zweimal auf **OK**.

Bei der nachträglichen Vertonung von Videodemos müssen Sie das Gesamtprojekt zuvor in kleine Videosequenzen unterteilen, sodass das Audio später auch synchron zu den einzelnen Schritten ist und längere Kommentarpassagen automatisch zu Standbildern führen.

**5** Teilen Sie das Video:

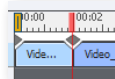
**a** Setzen Sie den Abspielkopf auf **2s**.

**b** Klicken Sie auf **Teilen**.



Diese erste Sequenz möchten wir nun vertonen.

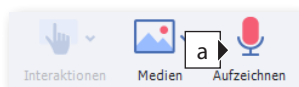
**c** Markieren Sie die erste Videosequenz in der **Zeitleiste**.



**6** Legen Sie das Drehbuch bereit. Hier finden Sie passende Sprechertexte für die Audioaufzeichnung. (► *Hauptbuch*, Seite 598)

**7** Sprechen Sie den Text für den ersten Videoabschnitt ein:

**a** Wählen Sie in der **Werkzeugleiste** **Aufzeichnen**.



Das Fenster *Kommentaraudio* öffnet sich und zeigt die Gesamtdauer des Videoclips (2s).

#### Vorverstärkerwert

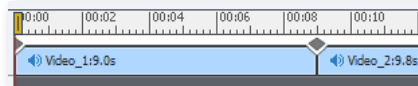
Ein Vorverstärkerwert von „1“ entspricht einer Verstärkung von 0. Der Mindestwert beträgt „0,1“. Der Maximalwert beträgt „100“.

- b** Klicken Sie auf **Audio aufzeichnen** und sprechen Sie den Text aus dem Drehbuch ein.



- c** Klicken Sie anschließend auf **Stoppen**.  
**d** Klicken Sie auf **Speichern** und bestätigen Sie die Meldung mit **OK**.

Die Videosequenz wird auf die Dauer des Audios verlängert.



Sie haben zugleich ein Standbild erzeugt, das angezeigt wird, während das einleitende Audio abgespielt wird.

- e** Klicken Sie auf **Schließen**.

Sie haben eine erste Videosequenz nachträglich vertont. Nun möchten wir noch den Rest der Viodemo in logische Abschnitte teilen und diese vertonen. Dazu nehmen wir die Mausclicks des Projekts als Referenz.

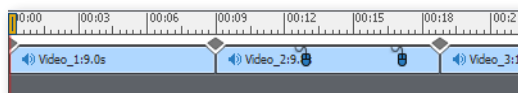
- 8** Wählen Sie in der *Menüleiste* **Bearbeiten > Mauszeiger bearbeiten**.

Die während der Aufnahme durchgeführten Klicks werden eingeblendet und dienen uns nun als Orientierungshilfe für die Segmentierung der Videoclips.



- 9** Erstellen Sie eine weitere Videosequenz und sprechen Sie den entsprechenden Text ein:

- a** Setzen Sie den Abspielkopf hinter das zweite Mausobjekt und teilen Sie den Videoclip erneut.



- b** Wählen Sie den zweiten Videoclip.  
**c** Sprechen Sie den dazugehörigen Text auch für diesen Abschnitt ein (wie in **Schritt 7** beschrieben).
- 10** Erstellen Sie eine dritte Videosequenz und sprechen Sie den entsprechenden Text ein:
- a** Setzen Sie den Abspielkopf an die Stelle, an der der zweite Ordner erstellt wurde und teilen Sie den Videoclip erneut.  
**b** Wählen Sie den Videoclip.  
**c** Sprechen Sie den dazugehörigen Text auch für diesen Abschnitt ein (wie in **Schritt 7** beschrieben).

- 11** Vertonen Sie nach diesem Prinzip den Rest des Videos.

- 12** Testen Sie das Ergebnis in der Vorschau.



Sie wissen nun, wie Sie Audio nachträglich aufzeichnen können. Im zweiten Teil der Übung möchten wir das Projekt mit einem externen Sprecheraudio synchronisieren.

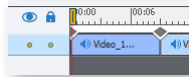
## Übung Teil 2 – Audio importieren ⌚ 10 min

- 1 Öffnen Sie aus dem Ordner *Uebungen* die Datei *Videodemo\_mit\_externem\_Sprecher\_vertonen\_Ausgang.cpv*.

Sie sehen die Videoaufnahme aus unserer ersten Übung. Die Videodemo ist bereits in 9 logische Abschnitte (Videoclips) geteilt, denen wir nun das entsprechende Audio hinterlegen möchten.

- 2 Importieren Sie eine Audiodatei:

- a Wählen Sie Videoclip 1.



- b Wählen Sie in der *Menüleiste* **Audio > Importieren nach > Videokommentare**.

- c Fügen Sie aus dem Ordner *Uebungen\Audiodateien* die Audiodatei *Videosequenz\_01.mp3* ein.

Es erscheint eine Meldung, die anzeigt, dass das Audio länger ist als die Videosequenz.

- d Bestätigen Sie die Meldung mit **Ja**.

Das Fenster *Kommentaraudio* öffnet sich.

- e Klicken Sie auf **Abspielen**.

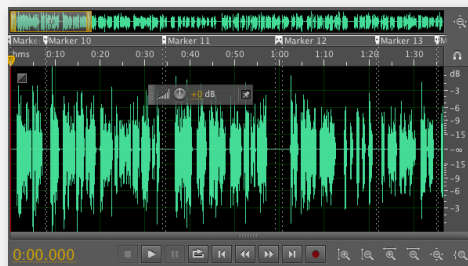
Sie hören, dass die erste Videosequenz nun mit dem entsprechenden Audio kommentar unterlegt ist.

- f Klicken Sie auf **Schließen**.

- 3 Wiederholen Sie **Schritt 2** für die restlichen Videoclips jeweils mit den entsprechenden Audiodateien.

- 4 Testen Sie Ihr Projekt in der Vorschau.

### Audiodateien schneiden



Sie können Audiodateien z. B. mit den Werkzeugen *Adobe Audition* oder *Audacity* (Freeware) schneiden. In *Audition* können Sie z. B. Marker entsprechend der Videosequenzen setzen und die Abschnitte anschließend automatisiert in Einzeldateien exportieren.



Sie wissen nun, wie Sie Audiodateien importieren können, um Videosequenzen nachträglich zu vertonen.

## Videodemo veröffentlichen

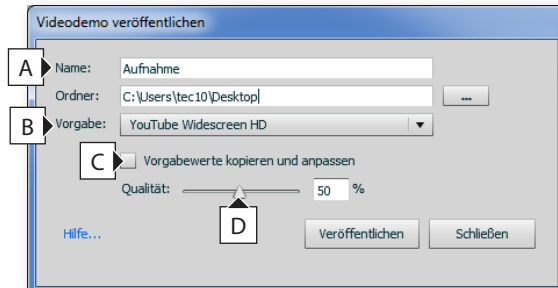
Das Veröffentlichungsformat videobasierter Bildschirmaufnahmen ist MP4. Sie haben die Möglichkeit, Ihr Projekt direkt nach der Aufzeichnung zu veröffentlichen oder erst im Anschluss an die Postproduktion.

### Beispieldateien zur Ausgabequalität und Framerate

Vergleichsdateien zur Ausgabequalität sowie zu den Einstellungen der Framerate (Bilder pro Sekunde) finden Sie im Ordner *Uebungen\Ausgabequalitaet\_Framerate*.

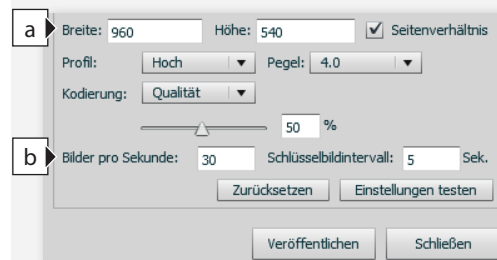
### Das Fenster Videodemo veröffentlichen

Datei > Veröffentlichen



- A Dateiname & -speicherort
- B Einstellungsvorgaben für die Videoqualität
- C Vordefinierte Veröffentlichungseinstellungen (B) anpassen

### Vorgabewerte anpassen



Wenn Sie die Werte einer Vorgabe anpassen möchten: Bei aktivierter Option **Vorgabewerte kopieren und anpassen** erscheint ein Bereich mit verschiedenen Parametern.

Sie können hier z. B. die Auflösung (a) und die Framerate (Bilder pro Sekunde) (b) für Ihre Veröffentlichung angeben.

- D Ausgabequalität: 0 bis 100 % (je kleiner der Wert desto höher die Kompression)

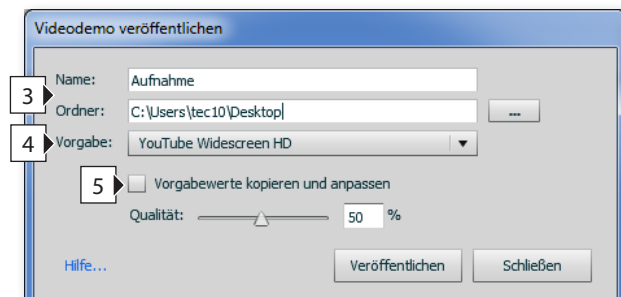
## Übung: Videodemo veröffentlichen

In dieser Übung veröffentlichen wir unsere Videodemo mit Schwenk- und Zoomfunktion als MP4. Dabei wählen wir eine Auflösung, die dem Zoomfaktor entspricht. Dadurch wird der Ausschnitt auch bei einer kleineren Auflösung die aufgenommene Softwareoberfläche in Realgröße zeigen.

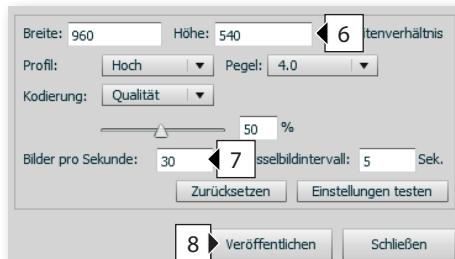
Übung ⌚ 5 min



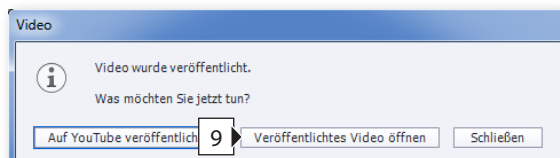
- 1 Öffnen Sie aus dem Ordner *Uebungen* die Datei *Schwenken\_Zoomen\_Ziel.cpv*.
- 2 Wählen Sie **Datei > Veröffentlichen**.  
Das Fenster *Videodemo veröffentlichen* öffnet sich.
- 3 Geben Sie einen Veröffentlichungsnamen sowie –ordner an.
- 4 Wählen Sie unter *Vorgabe* die Option **YouTube Widescreen HD**.
- 5 Aktivieren Sie die Option **Vorgabewerte kopieren und anpassen**.



- 6 Ändern Sie die Auflösung auf **960 x 540**.
- 7 Tragen Sie unter *Bilder pro Sekunde* den Wert **30** ein.  
Dadurch läuft die Aufnahme absolut flüssig ab.
- 8 Klicken Sie auf **Veröffentlichen**.



- 9 Klicken Sie auf **Veröffentlichtes Video öffnen**.



Die veröffentlichte Videodemo wird mit dem Standardvideoprogramm Ihres Systems abgespielt.

### Videoausschnitt veröffentlichen

Wenn Sie nur einen Teil Ihres Videos veröffentlichen möchten: Klicken Sie auf der Bühne auf eine beliebige Stelle außerhalb des Videoclips und geben Sie in den *Eigenschaften* des Videodemo-Projekts die **Start-** sowie **Endzeit** des zu veröffentlichen Teils Ihres Projekts an. Alternativ können Sie die Anfangs- und Endmarkierung des Videodemo-Projekts in der *Zeitleiste* auf die entsprechenden Positionen ziehen.

### CPVC-Datei einfügen

Wenn Sie bereits eine Videodemo aufgezeichnet haben und diese in ein folienbasiertes Projekt einfügen möchten: Markieren Sie die entsprechende Folie im Projekt und wählen Sie in der Menüleiste **Einfügen > CPVC-Folie**.

### Vorteil von CPVC-Projektdateien

Wenn Sie eine Videodemo-Projektdatei (\*.cpvc) einfügen / aufzeichnen, genießen Sie den Vorteil, die Videodemo jederzeit direkt aus dem folienbasierten Projekt heraus editieren zu können.

### CPVC-Datei früherer Captivate-Versionen einfügen

Wenn Sie eine CPVC-Datei einfügen möchten, die mit einer früheren Captivate-Version erstellt wurde: Öffnen Sie die CPVC-Datei mit der aktuellsten Captivate-Version und speichern Sie die Datei neu ab. Anschließend können Sie die CPVC-Projektdatei problemlos in Ihr Projekt einfügen.

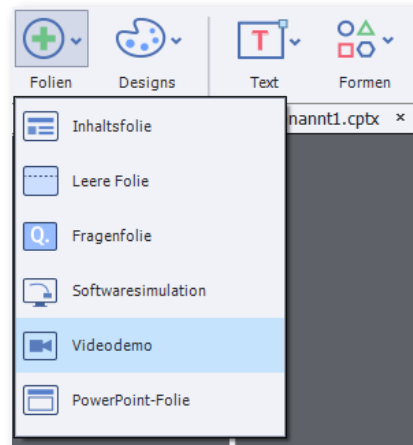
## Videodemos in folienbasierten Projekten

Grundsätzlich haben Sie die Möglichkeit, bereits finalisierte Videodemos (als MP4-Video) oder komplette Videodemo-Projekte (\*.cpvc) in folienbasierte Projekte zu importieren. Außerdem können Sie Videodemos (\*.cpvc) innerhalb folienbasierter Projekte direkt aufzeichnen und damit nahtlos einfügen.

1. —  
2. —  
3. —

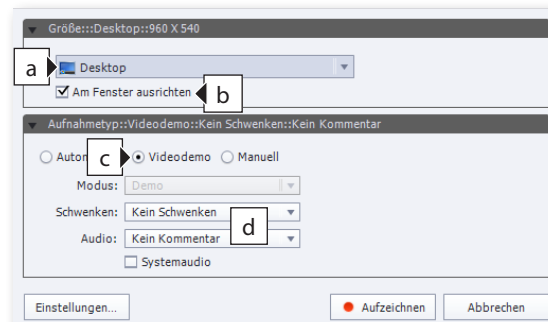
### So zeichnen Sie Videodemos in folienbasierten Projekten auf

- 1 Öffnen Sie ein bestehendes oder erstellen Sie ein neues **Leeres Projekt**.
- 2 Zeichnen Sie eine Videodemo auf:
  - a Wählen Sie in der **Werkzeugleiste** **Folien > Videodemo**.



Das Fenster *Zusätzliche Folien aufzeichnen* öffnet sich.

- b Wählen Sie die Folie, nach der Sie die Videodemo einfügen möchten und klicken Sie auf **OK**.  
Das Aufzeichnungsfenster öffnet sich.
- 3 Wählen Sie folgende Einstellungen für Ihre Aufzeichnung:
  - a Unter *Wählen Sie das aufzuzeichnende Fenster aus* die gewünschte Anwendung.
  - b Aktivieren Sie die Option **Am Fenster ausrichten**.  
Das rote Aufzeichnungsfenster rastet nun am geöffneten Programm ein.
  - c Stellen Sie sicher, dass unter *Aufnahmetyp* die Option **Videodemo** aktiviert ist.
  - d Stellen Sie sicher, dass die Optionen *Schwenken* auf **Kein Schwenken** und *Audio* auf **Kein Kommentar** stehen.

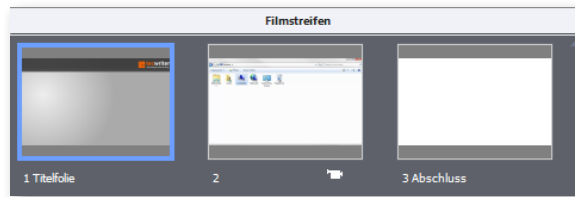


- 4 Klicken Sie auf **Aufzeichnen**.



- 5 Zeichnen Sie die gewünschten Schritte auf.
- 6 Beenden Sie die Aufzeichnung: Drücken Sie **Ende** (Win) / **⌘+↵** (Mac).

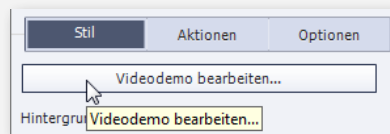
Das Projekt wird generiert und in Ihr Projekt eingefügt.



- 7 Testen Sie das Projekt in der Vorschau.

Sie wissen nun, wie Sie Videodemos direkt aus folienbasierten Projekten heraus aufzeichnen können.

#### Videodemo nachbearbeiten



Wenn Sie die Videodemo nachbearbeiten möchten: Markieren Sie die Folie, welche die Videodemo enthält und klicken Sie in den *Eigenschaften* im Tab *Stil* auf **Videodemo bearbeiten**.

Anschließend öffnet sich die Videodemo im Bearbeitungsmodus.