

# Aufbau dieses Buches

## Wie ist dieses Buch aufgebaut?

Zu Beginn erfahren Sie, wie man bei der Planung von Captivate-Projekten vorgehen sollte und wie die Oberfläche von Captivate aufgebaut ist. Anschließend lernen Sie eine der Hauptkomponenten dieses Werkzeugs kennen: die Bildschirmaufnahme. Im Rahmen der Postproduktion werden Sie diese Aufnahmen nicht nur nachbearbeiten, sondern auch um weitere Funktionen aufwerten.

Dies führt uns auch schon in die Bereiche Multimedia & Interaktivität, die ebenfalls eine zentrale Rolle in Ihren theoretischen E-Learning-Einheiten oder Marketing-Projekten spielen können. Anschließend betrachten wir die Themen Vertonung & Veröffentlichung – hier ist insbesondere Captivates Text-to-Speech-Funktion sehr interessant.

Dies macht den Weg frei für weitere Vertiefungen. Hier geht es nicht nur um das Vereinheitlichen von Projekten mit Vorlagen, sondern auch darum, wie Sie Menüs und Inhaltsverzeichnisse erstellen. Die verschiedenen Schnittstellen von Captivate, sowie Möglichkeiten zur Übersetzung möchte ich Ihnen hier natürlich nicht vorenthalten.

Auf der Zielgeraden wird es dann richtig interessant: Hier lüften wir die Geheimnisse zu den Themen Quiz, Variablen, erweiterte Aktionen, Widgets, Learning-Management-Systeme, kommentierbare Projekte und vielen mehr.



Wenn Sie keine Bildschirmaufnahmen erstellen möchten: Sie können das Kapitel *Bildschirmvideos aufnehmen* überspringen. Schauen Sie sich jedoch zumindest die Themen *Zeitleiste & Timing-Eigenschaften* (ab S. 80) sowie *Objektausrichtung & Objektsymboleiste* (ab S. 82) an. Die restlichen Inhalte des Kapitels *Bildschirmvideos nachbearbeiten* können Sie ebenfalls überspringen und direkt mit dem Kapitel *Multimedia & Effekte einbringen* fortfahren (ab S. 96).

## Wie sind die einzelnen Kapitel aufgebaut?

Jedes Kapitel beginnt mit einer kurzen Einführung. Anschließend folgen wichtige Informationen und Fensterbeschreibungen zum jeweiligen Thema, welche Ihnen v. a. das spätere Nachschlagen und Vertiefen erleichtern sollen.

Abschließend können Sie anhand einer oder mehrerer Übungen die wichtigsten Inhalte eines Kapitels praktisch anwenden. Im Rahmen dieser Übungen werden die einzelnen Schritte zuerst textuell beschrieben und anschließend mit Abbildungen verdeutlicht.

## Welche Konventionen werden verwendet?

Dieses Buch verwendet die folgenden Konventionen:

- ▶ Die Hervorhebung *Kursiv* für Dialogtexte (z. B. *Kategorie*), Dateinamen und -pfade (z. B. *Übung.cptx*), Internetadressen (z. B. *www.tecwriter.de*), Querverweise (z. B. *siehe Kap. X auf S. Y*), Fensternamen (z. B. Das Fenster *Öffnen* öffnet sich), Register (z. B. *Optionen*) und Bedienfelder (z. B. *Folienmaster*).
- ▶ Die Hervorhebung **Fett** für Schaltflächen (z. B. **Abbrechen**), Menüpunkte (z. B. **Datei > Öffnen**), Optionen (z. B. **Softwaresimulation**) und Symbole aus der Symbolleiste (z. B. **Vorschau**).
- ▶ Anführungszeichen („“) für Textbeispiele.










## Welche Abkürzungen werden verwendet?

Dieses Buch verwendet folgende Abkürzungen:

- ▶ Win = Windows
- ▶ Mac = Mac OS

## Was bedeuten die einzelnen Symbole?

Im Verlauf des Buches werden Ihnen die folgenden Symbole begegnen:

-  Zusätzliche Informationen für Mac-Anwender
-  Zusätzliche Informationen für Windows-Anwender
-  Wichtige Hinweise
-  Zusätzliche Informationen
-  Tipps und alternative Wege
-  Hilfen im Problemfall
-  Die entsprechende Lösungsdatei einer Übung im Ordner *CP\_Uebung*
-  Voraussetzungen
-  Schritt-für-Schritt-Anleitungen, Übungen und Projekte (themenübergreifende Übungen)