

## Inhaltsverzeichnis

<b>0 Wichtige Bearbeitungshinweise .....</b>	<b>12</b>
Übungsdateien herunterladen .....	12
Weblinks, Buch- und Programmaktualisierungen (Patches).....	12
HTML5 ersetzt Flash.....	13
Wie ist dieses Buch aufgebaut? .....	14
Wie sind die einzelnen Kapitel aufgebaut? .....	14
Welche Konventionen werden verwendet?.....	14
Was bedeuten die einzelnen Symbole?.....	15
<b>1 Konzeption.....</b>	<b>17</b>
Einordnung .....	18
Projektteam & Werkzeuge .....	18
Die Projektauflösung im Überblick .....	19
Projektauflösung ermitteln .....	19
Lösungshilfen für „Platzprobleme“ .....	25
Beispielberechnung & Empfehlung für Ihre Projektgröße .....	26
Weiterführende Literatur .....	28
<b>2 Grundlagen &amp; Erste Schritte .....</b>	<b>29</b>
Überblick: Einsatzgebiete, Funktionen & Bedienung .....	30
Oberfläche & Arbeitsumgebung.....	31
Vorschau von Projekten.....	37
Übung: Captivate-Projekt erkunden.....	38
Captivate unter Mac OS.....	40
Übung: Oberfläche anpassen.....	42
Zeitleiste & Timing.....	44
Objekte .....	47
Objektgruppierung.....	48
Objektausrichtung & Hilfslinien .....	49
Übung: Zeitleiste und Objektausrichtung kennenlernen.....	54
(Interaktive) Smartformen .....	57

Textformatierung & -ausrichtung .....	60
Übung: Objekte zeichnen und editieren.....	61
Farben und Verläufe.....	65
Schatten und Spiegelungen.....	69
Übung: Verlauf und Bildfüllung.....	70
<b>3 Grundlagen der Bildschirmaufnahme .....</b>	<b>75</b>
Videobasierte vs. folienbasierte Bildschirmaufnahmen.....	76
Aufzeichnung.....	78
Aufzeichnungseinstellungen .....	78
Bildqualität von Full-Motion-Aufzeichnungen & Videodemos .....	80
Aufnahmepvorbereitung .....	81
Aufzeichnungstastenkürzel .....	85
Allgemeine Aufnahmetipps.....	86
<b>4 Folienbasierte Bildschirmaufnahme .....</b>	<b>87</b>
Aufnahmetypen & -logik.....	88
Aufnahmetipps für folienbasierte Aufnahmen.....	89
Aufzeichnungsmodi .....	89
Demonstrationen .....	91
Übung: Demonstration aufzeichnen.....	91
Simulationen .....	94
Übung: Simulationen aufzeichnen.....	95
Übung: Benutzerdefiniert aufzeichnen .....	98
Schwenken.....	102
Übung: Aufnahme bereinigen und überflüssige Folien entfernen.....	104
Übung: FMR, Texteingaben und Hintergründe bearbeiten.....	106
Übung: Mausobjekte und Markierungsfelder bearbeiten .....	112
<b>5 Vorlagen &amp; Standardisierung .....</b>	<b>117</b>
Projektvorlagen.....	118
Voreinstellungen.....	119
Folien.....	121
Designs (Themes) .....	124

Designfarben.....	126
Folienmaster .....	128
Platzhalter.....	130
Übung: Designs, Platzhalter & Folienmaster.....	131
Übung: Neues leeres Projekt anlegen .....	139
Objektstile .....	140
Übung: Objektstile einsetzen .....	144
Vererbung: Auf alle anwenden .....	148
Farbfelder .....	149
Bibliothek.....	152
Praxistipps: Modularisierung & Leitfaden .....	154
<b>6 Multimediale Objekte &amp; Animationen.....</b>	<b>155</b>
Übersicht: Multimediale Objekte im Vergleich .....	156
Mausobjekte.....	159
Textbeschriftungen.....	159
Markierungsfelder .....	160
Textanimationen.....	161
Übung: Simulation in Demonstration wandeln .....	162
Bilder .....	170
SVG-Dateien.....	171
Zoombereiche .....	179
Web-Objekte & HTML5-Animationen .....	183
Übung: HTML5-Animation einfügen.....	186
GIF-Animationen.....	188
Objektanimation (Effekte) .....	190
Übung: Objekte animieren.....	192
<b>7 Interaktive Objekte &amp; Objektstatus.....</b>	<b>197</b>
Aktionen, Beschriftungen und Weitergabe.....	198
Sichtbarkeit, Bezeichnung und Hierarchie von Objekten.....	201
Anhalten der Folie/des Projekts .....	202
Klickfelder .....	203

Texteingabefelder.....	205
Übung: Demonstration in Simulation wandeln .....	206
Übung: Lerner persönlich ansprechen .....	211
Hyperlinks.....	214
(Smartform-)Schaltflächen .....	215
Übung: Folienmaster mit Navigation .....	216
Objektstatus .....	219
Übung: Pop-up / Lightbox per Objektstatus realisieren.....	225
Übung: Schaltflächen-Wechsel per Objektstatus definieren.....	231
<b>8 (Interaktive) Videos .....</b>	<b>235</b>
Ereignis- und Folienvideos .....	236
Interaktive Videos .....	242
Übung: Interaktives Video einfügen und erweitern.....	246
<b>9 Drag-&amp;-Drop-Interaktionen.....</b>	<b>251</b>
Übersicht.....	252
Übung: Drag-&-Drop-Interaktion mit Assistenten erstellen .....	260
Übung: Drag-&-Drop-Interaktion über Bedienfeld erstellen .....	264
Übung: Drag-&-Drop-Interaktion anpassen und erweitern.....	267
Transferübung: Drag-&-Drop und Objektstatus .....	270
<b>10 Quizanwendungen .....</b>	<b>275</b>
Überblick.....	276
Fragentypen .....	276
Quizformen im Vergleich .....	278
Quizeigenschaften .....	282
Quizvoreinstellungen.....	290
Auswertung & Ergebnisfolie .....	294
Quizbereich-Sperre („Quiz scope“).....	295
Überprüfungsmodus.....	296
Übung: Quiz erstellen .....	298
Transferübung: Weitere Fragenfolien erstellen.....	304
Fragenpools & Zufallsfragen.....	306

Übung: Quiz mit Zufallsfragen erstellen .....	306
Fragen im GIFT- oder CSV-Format .....	308
<b>11 Vertonung .....</b>	<b>311</b>
Audioformen .....	312
Objektaudio .....	314
Hintergrundaudio .....	316
Folienaudio .....	316
Audiobearbeitung .....	319
Übung: Demonstration vertonen .....	321
Text-to-Speech – Text-zu-Sprache .....	327
Übung: Demonstration mit Text-to-Speech anreichern .....	329
<b>12 Strukturierung .....</b>	<b>333</b>
Foliengruppen .....	334
Verzweigungen .....	334
Übung: Projekt über Menüfolie verzweigen .....	336
Projektstart & -ende .....	340
Wiedergabeleiste & Rahmen .....	341
Inhaltsverzeichnisse .....	342
Übung: Skin formatieren und Inhaltsverzeichnis erstellen .....	347
<b>13 Qualitätssicherung &amp; Finalisierung .....</b>	<b>351</b>
Größe & Qualität .....	352
Barrierefreiheit .....	353
Bilduntertitelung .....	356
Rechtschreibprüfung .....	359
Suchen und Ersetzen .....	361
Adobe Captivate Reviewer .....	362
Word-Handout: Sprecherskripte & Review-Werkzeug .....	369
Skalierung der Projektgröße .....	370
<b>14 Veröffentlichung &amp; HTML5 .....</b>	<b>373</b>
Veröffentlichung als HTML5 .....	374

Übung: Projekt als HTML5 veröffentlichen.....	378
Veröffentlichung als PDF, EXE oder APP .....	380
Veröffentlichung als MP4.....	383
Allgemeine Veröffentlichungseinstellungen.....	384
YouTube-Schnittstelle .....	387
<b>15 Lernplattformen: LMS &amp; SCORM .....</b>	<b>389</b>
Überblick: Learning-Management-Systeme.....	390
Vorschau in SCORM-Cloud .....	393
Übung: Lernpaket erstellen .....	395
Adobe Multi SCO Packager .....	401
<b>16 Lerninteraktionen &amp; Assets .....</b>	<b>405</b>
Lerninteraktionen.....	406
Assets .....	413
Personen (Darsteller) .....	414
Personen (eLearning Assets) installieren .....	414
Weitere Assets herunterladen.....	419
Ablageorte der Assets.....	423
<b>17 Schnittstellen.....</b>	<b>425</b>
PowerPoint-Schnittstelle.....	426
Photoshop-Schnittstelle .....	433
Das Programmverzeichnis von Captivate .....	435
<b>18 Variablen &amp; Erweiterte Aktionen .....</b>	<b>437</b>
Systemvariablen.....	438
Übung: Mit Systemvariablen einen Folienzähler erstellen .....	439
Benutzerdefinierte Variablen.....	441
Übung: Texte mehrfach verwenden .....	442
Erweiterte Aktionen.....	445
Übung: Menü mit Kapitelabschlussanzeige anreichern.....	448
Übung: Individuelles Feedback definieren.....	452
Freigegebene Aktionen.....	455

Übung: Counter mittels While-Schleife erstellen.....	459
Transferübung: Vortest erstellen.....	462
<b>19 Webschriften &amp; Mobile-Learning .....</b>	<b>467</b>
Webschriften .....	468
Google Fonts und manuelle Einbindung von Webschriften .....	469
Adobe-Typekit-Integration .....	471
Gestensteuerung, Geolocation & Geräteerkennung .....	473
Übung: Ortsbestimmung und Geräteerkennung.....	475
<b>20 Übersetzung .....</b>	<b>481</b>
Übersicht.....	482
Übersetzung von Bildschirmaufnahmen .....	482
Übersetzung von Textinhalten.....	482
Übung: Projekt übersetzen .....	483
Eigene Standardbeschriftungen verwenden .....	486
Wiedergabeleisten-Tooltips .....	488
Inhaltsverzeichnisbeschriftungen .....	489
<b>21 Projekte mit automatischer Anpassung – Responsives Design.....</b>	<b>491</b>
Übersicht.....	492
Projektarten im Vergleich: Fluid Boxes vs. Breakpoints .....	494
Übung: Projektarten vergleichen.....	496
Fluid-Box-Workflow.....	498
Anlegen eines Fluid-Box-Projekts.....	499
Anlegen von Testlayouts .....	501
Übung: Fluid-Box-Projekt erkunden .....	502
Arbeiten mit Fluid Boxes .....	505
Freie Objektpositionierung (ohne Fluid Boxes) .....	510
Objektpositionierung in Fluid Boxes .....	514
Übung: Fluid-Box-Projekt erstellen .....	516
Fluid-Box-Eigenschaften .....	520
Optionale Objekte und Fluid Boxes .....	530
Responsiver Text .....	530

Übung: Umbruchoptionen eines Fluid-Box-Projekts einstellen .....	532
Praxistipps .....	539
<b>22 Virtual-Reality-Projekte (&amp; Folien) .....</b>	<b>541</b>
Einführung .....	542
360-Grad-Folien.....	544
Hotspots.....	545
Übung: VR-Projekt erkunden, neu erstellen und testen.....	548
Übung: VR-Projekt mit Smartphone-VR-Brille testen .....	555
<b>Schlusswort und Weiterführendes .....</b>	<b>557</b>
Schlusswort.....	557
Über den Autor .....	558
Unser Schulungsangebot .....	559
<b>Anhang .....</b>	<b>560</b>
Drehbuch (Windows 7 und Windows 8).....	560
Drehbuch (Mac).....	561
<b>Stichwortverzeichnis.....</b>	<b>563</b>