

Inhaltsverzeichnis

0 Wichtige Bearbeitungshinweise	12
Übungsdateien	12
Weblinks, Buch- und Programmaktualisierungen (Patches).....	13
Wie ist dieses Buch aufgebaut?	13
Wie sind die einzelnen Kapitel aufgebaut?	14
Wie bearbeiten Sie dieses Buch am effektivsten?	14
Welche Konventionen werden verwendet?.....	15
Was bedeuten die einzelnen Symbole?.....	16
1 Konzeption.....	17
Einordnung	18
Projektteam & Werkzeuge	18
Die Projektauflösung im Überblick	19
Projektauflösung ermitteln	19
Lösungshilfen für „Platzprobleme“	26
Beispielberechnung & Empfehlung für Ihre Projektgröße	28
Weiterführende Literatur	29
2 Erste Schritte.....	31
Überblick: Einsatzgebiete, Funktionen & Bedienung	32
Oberfläche & Arbeitsumgebung.....	33
Vorschau von Projekten.....	39
★ Übung: Captivate-Projekt erkunden.....	40
Captivate unter Mac OS.....	42
★ Übung: Oberfläche anpassen.....	44
Zeitleiste & Timing.....	47
Objekte	49
Objektgruppierung.....	50
Objektausrichtung & Hilfslinien	51
Übung: Zeitleiste und Objektausrichtung kennenlernen.....	56

3 Grundlagen der Bildschirmaufnahme	61
Videobasierte vs. folienbasierte Bildschirmaufnahmen	62
Aufzeichnung.....	64
Aufzeichnungseinstellungen	64
Bildqualität von Full-Motion-Aufzeichnungen & Videodemos	66
Aufnahmevorbereitung	67
Aufzeichnungstastenkürzel	71
Allgemeine Aufnahmetipps.....	72
4 Folienbasierte Aufnahme	73
Aufnahmetypen & -logik.....	74
Aufnahmetipps für folienbasierte Aufnahmen.....	75
Aufzeichnungsmodi	75
Demonstrationen	77
★ Übung: Demonstration aufzeichnen.....	78
Simulationen	81
Übung: Simulationen aufzeichnen.....	81
Übung: Benutzerdefiniert Aufzeichnen.....	85
Schwenken.....	89
★ Übung: Aufnahme bereinigen und überflüssige Folien entfernen.....	90
★ Übung: FMR, Texteingaben und Hintergründe bearbeiten.....	93
★ Übung: Mausobjekte und Markierungsfelder bearbeiten.....	99
5 Rapid-E-Learning out of the box	103
Lerninteraktionen	104
★ Übung: Designs anwenden.....	111
(Interaktive) Smartformen	118
Textformatierung & -ausrichtung	120
★ Übung: Objekte zeichnen und editieren.....	122
Farben und Verläufe.....	126
Schatten und Spiegelungen.....	129
Übung: Verlauf und Bildfüllung	130
Assets	134

Personen (Darsteller)	134
Personen (eLearning Assets) installieren	135
Übung: Virtuellen Lernbegleiter einsetzen	138
Weitere Assets herunterladen.....	140
6 Vorlagen & Standardisierung	147
Projektvorlagen	148
Voreinstellungen.....	149
Folien.....	151
Designs (Themes)	153
Designfarben.....	155
★ Übung: Das Folienmasterkonzept	159
Platzhalter.....	163
★ Übung: Platzhalter.....	164
Objektstile	170
★ Übung: Objektstile einsetzen	173
Vererbung: Auf alle anwenden	178
Farbfelder	179
Bibliothek.....	182
Praxistipps: Modularisierung & Leitfaden	183
7 Multimediale Objekte & Animationen.....	185
Übersicht: Multimediale Objekte im Vergleich	186
Mausobjekte	189
Textbeschriftungen.....	189
Markierungsfelder	190
Textanimationen.....	191
Übung: Simulation in Demonstration wandeln	192
Bilder	200
SVG-Dateien.....	201
Zoombereiche	209
Web-Objekte & HTML5-Animationen	213
Übung: HTML5-Animation einfügen	216

Flash- und GIF-Animationen.....	217
Objektanimation (Effekte)	219
Übung: Objekte animieren.....	222
Ereignis- und Folienvideos	225
Übung: Ereignisvideo einfügen.....	231
8 Interaktive Objekte & Objektstatus	233
Aktionen, Beschriftungen und Weitergabe.....	234
Sichtbarkeit, Bezeichnung und Hierarchie von Objekten.....	237
Anhalten der Folie/des Projekts	238
Klickfelder	239
Texteingabefelder.....	240
Übung: Demonstration in Simulation wandeln	241
Übung: Personalisiertes Zertifikat	246
Hyperlinks.....	249
(Smartform-)Schaltflächen	250
★ Übung: Folienmaster mit Navigation	251
Objektstatus	254
★ Übung: Pop-up / Lightbox per Objektstatus realisieren.....	260
Übung: Schaltflächen-Wechsel per Objektstatus definieren	266
Transferübung: Glossar erstellen	269
9 Drag-&-Drop-Interaktionen.....	273
Übersicht.....	274
Übung: Drag-&-Drop-Interaktion mit Assistenten erstellen	282
Übung: Drag-&-Drop-Interaktion über Bedienfeld erstellen	287
Übung: Drag-&-Drop-Interaktion anpassen und erweitern.....	290
Transferübung: Drag-&-Drop und Objektstatus	293
10 Quizanwendungen	299
Überblick.....	300
Fragentypen	302
Quizformen im Vergleich	304

Quizigenschaften	308
Quizvoreinstellungen.....	316
★ Übung: Quiz erstellen	321
Transferübung: Weitere Fragenfolien erstellen.....	326
Fragenpools & Zufallsfragen.....	328
Übung: Quiz mit Zufallsfragen erstellen	328
Fragen im GIFT-Format	330
11 Vertonung	333
Audioformen	334
Objektaudio	336
Hintergrundaudio.....	338
Folienaudio	338
Audiobearbeitung.....	341
★ Übung: Demonstration vertonen	343
Text-to-Speech – Text-zu-Sprache	349
Übung: Demonstration mit Text-to-Speech anreichern.....	352
12 Qualitätssicherung & Finalisierung	355
Größe & Qualität	356
Barrierefreiheit.....	358
Bilduntertitelung	361
Suchen und Ersetzen.....	366
Adobe Captivate Reviewer.....	367
Word-Handout: Sprecherskripte & Review-Werkzeug	374
Skalierung der Projektgröße.....	375
Übung: Projekt skalieren.....	377
13 Veröffentlichung & HTML5	381
Veröffentlichung als HTML5.....	382
★ Übung: Projekt als HTML5 veröffentlichen.....	387
Veröffentlichung als SWF oder PDF	388
Veröffentlichung als EXE oder APP.....	390
Veröffentlichung als MP4.....	392

Allgemeine Veröffentlichungseinstellungen.....	394
★ YouTube-Schnittstelle	396
14 Strukturierung	399
Foliengruppen	400
Verzweigungen	400
★ Übung: Projekt über Menüfolie verzweigen.....	401
Projektstart & -ende.....	405
Wiedergabeleiste & Rahmen	407
Inhaltsverzeichnisse.....	408
★ Übung: Skin formatieren und Inhaltsverzeichnis erstellen	413
15 Schnittstellen	417
PowerPoint-Schnittstelle.....	418
Verzerrung des PowerPoint-Imports verhindern	421
Übung: PowerPoints importieren und bearbeiten.....	423
Photoshop-Schnittstelle	427
Übung: Photoshop-Datei importieren.....	428
Flash-Schnittstelle	431
Widgets nutzen	432
Das Programmverzeichnis von Captivate	433
Übung: Eigene Textbeschriftungsstile verwenden	435
16 Übersetzung	439
Übersicht.....	440
Übersetzung einer Bildschirmaufnahme	440
Übersetzung von Textinhalten.....	440
Übung: Bildschirmaufnahme übersetzen	441
Eigene Standardbeschriftungen verwenden	444
Wiedergabeleisten-Tooltips	446
Übung: Inhaltsverzeichnisbeschriftungen übersetzen.....	448
17 Variablen & Erweiterte Aktionen	451
Systemvariablen.....	452

Übung: Mit Systemvariablen einen Folienzähler erstellen	453
Benutzerdefinierte Variablen.....	455
Übung: Texte mehrfach verwenden	456
Erweiterte Aktionen.....	459
Übung: Menü mit Kapitelabschlussanzeige anreichern.....	462
Übung: Individuelles Feedback definieren.....	466
Freigegebene Aktionen.....	470
Übung: Counter mittels While-Schleife erstellen.....	474
Transferübung: Vortest erstellen	476
18 Webschriften & Mobile-Learning	479
Webschriften	480
Google Fonts und manuelle Einbindung von Webschriften	481
Adobe Typekit-Integration	483
Gestensteuerung, Geolocation & Geräteerkennung	485
Übung: Ortsbestimmung und Geräteerkennung.....	487
19 Projekte mit automatischer Anpassung - Responsives Design	493
Übersicht.....	494
Projektarten im Vergleich: Fluid Boxes vs. Breakpoints	496
Übung: Projektarten vergleichen.....	498
Fluid-Box-Workflow.....	500
Anlegen eines Fluid-Box-Projektes.....	501
Anlegen von Testlayouts	503
Übung: Fluid-Box-Projekt erkunden	504
Arbeiten mit Fluid Boxes.....	507
Freie Objektpositionierung (ohne Fluid Boxes)	512
Objektpositionierung in Fluid Boxes	516
Übung: Fluid-Box-Projekt erstellen	518
Fluid-Box-Eigenschaften	522
Optionale Objekte und Fluid Boxes	531
Responsiver Text	532
Übung: Umbruchoptionen eines Fluid-Box-Projekts einstellen.....	533

Praxistipps	540
20 Lernplattformen: LMS & SCORM	543
Überblick: Learning-Management-Systeme.....	544
Vorschau in SCORM-Cloud	547
Übung: Lernpaket erstellen	549
Adobe Multi SCO Packager	555
Schlusswort und Weiterführendes	559
Schlusswort.....	559
Über den Autor.....	560
Unser Schulungsangebot	561
Anhang	562
Drehbuch (Windows 7 und Windows 8).....	562
Drehbuch (Mac).....	563
Stichwortverzeichnis.....	565