

Inhaltsverzeichnis

0 Wichtige Bearbeitungshinweise	12
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
1 Konzeption.....	17
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
2 Grundlagen & Erste Schritte	29
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
3 Grundlagen der Bildschirmaufnahme	75
Videobasierte vs. folienbasierte Bildschirmaufnahmen.....	76
Aufzeichnung.....	78
Aufzeichnungseinstellungen	78
Bildqualität von Full-Motion-Aufzeichnungen & Videodemos	80
Aufnahmepvorbereitung	81
Aufzeichnungstastenkürzel	85
Allgemeine Aufnahmetipps.....	86
4 Folienbasierte Bildschirmaufnahme	87
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
5 Vorlagen & Standardisierung	117
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
6 Multimediale Objekte & Animationen.....	155
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
7 Interaktive Objekte & Objektstatus.....	197
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
8 (Interaktive) Videos	235
Ereignis- und Folienvideos	236
Interaktive Videos	242
Übung: Interaktives Video einfügen und erweitern.....	246
9 Drag-&-Drop-Interaktionen.....	251
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
10 Quizanwendungen	275
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
11 Vertonung	311
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
12 Strukturierung	333
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
13 Qualitätssicherung & Finalisierung	351
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
14 Veröffentlichung & HTML5	373
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
15 Lernplattformen: LMS & SCORM	389
Überblick: Learning-Management-Systeme.....	390
Vorschau in SCORM-Cloud	393
Übung: Lernpaket erstellen	395
Adobe Multi SCO Packager	401
16 Lerninteraktionen & Assets	405
Lerninteraktionen.....	406
Assets	413
Personen (Darsteller)	414
Personen (eLearning Assets) installieren	414
Weitere Assets herunterladen.....	419
Ablageorte der Assets.....	423
17 Schnittstellen.....	425
PowerPoint-Schnittstelle.....	426
Photoshop-Schnittstelle	433
Das Programmverzeichnis von Captivate	435
18 Variablen & Erweiterte Aktionen	437
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
19 Webschriften & Mobile-Learning	467
Webschriften	468
Google Fonts und manuelle Einbindung von Webschriften	469
Adobe-Typekit-Integration	471
Gestensteuerung, Geolocation & Geräteerkennung	473
Übung: Ortsbestimmung und Geräteerkennung.....	475
20 Übersetzung	481
Übersicht.....	482
Übersetzung von Bildschirmaufnahmen	482
Übersetzung von Textinhalten.....	482
Übung: Projekt übersetzen	483
Eigene Standardbeschriftungen verwenden	486
Wiedergabeleisten-Tooltips	488
Inhaltsverzeichnisbeschriftungen	489
21 Projekte mit automatischer Anpassung – Responsives Design.....	491
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
22 Virtual-Reality-Projekte (& Folien)	541
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
Schlusswort und Weiterführendes	557
Schlusswort.....	557
Über den Autor	558
Unser Schulungsangebot	559
Anhang	560
Drehbuch (Windows 7 und Windows 8).....	560
Drehbuch (Mac).....	561
Stichwortverzeichnis.....	563