

Interaktionen ermöglichen

In diesem Kapitel lernen Sie wie Sie Ihre Captivate-Filme interaktiv machen.

Themenübersicht:

↳ Interaktionselemente	58
↳ Aktionen und Beschriftungen	58
↳ Klickfelder	59
↳ Schaltflächen	60
↳ Texteingabefelder	62
↳ Timing	64
↳ Rollover-Beschriftungen	66
↳ Rollover-Bilder	68
↳ Rollover-Minifolien	69
↳ Verzweigungsansicht	71

Interaktionselemente

Unter Interaktionselementen werden alle Objekte verstanden, die auf eine Benutzereingabe reagieren.

Zur Gruppe der Interaktionselemente gehören:

- ▶ **Klickfeld:** Ein Feld, das durch einen Mausklick eine bestimmte Aktion ausführt, z. B. um eine aufgenommene Schaltfläche als anklickbar zu simulieren.

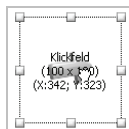


Abb. 156: Klickfeld

- ▶ **Schaltfläche:** Ein anklickbarer Button mit einer beliebigen Beschriftung (Textschaltfläche) oder einer bestimmten Form (Bildschaltfläche).



Abb. 157: Schaltfläche

- ▶ **Texteingabefeld:** Eine vielfältig konfigurierbare Textbox, in die der Benutzer eine Eingabe über die Tastatur macht.

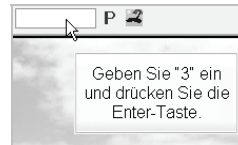


Abb. 158: Texteingabefeld

- ▶ **Rollover-Beschriftung:** Eine Textbeschriftung, die bei einem „Rollover“ angezeigt wird (wenn sich der Mauszeiger über einem bestimmten Bereich befindet, der frei definierbar ist).



Abb. 159: Rollover-Beschriftung

- ▶ **Rollover-Bild:** Ein Bild mit „Rollover-Eigenschaft“.



Abb. 160: Rollover-Bild

- ▶ **Rollover-Minifolie:** Eine „Unterfolie“, die u. a. Texte, Videos oder Bilder anzeigt, wenn der Benutzer mit der Maus über einen bestimmten Bereich fährt.

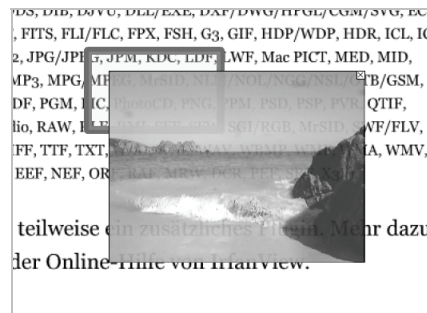


Abb. 161: Rollover-Minifolie

Aktionen und Beschriftungen

Bei Klickfeldern, Schaltflächen, Texteingabefeldern und Rollover-Minifolien können Sie jeweils definieren, was geschehen soll, wenn der Benutzer eine Aktion wie gewünscht ausführt oder was geschehen soll, wenn er eine nicht gewünschte Aktion ausführt.

Diese Aktionsoptionen gibt es

OPTION	AUSWIRKUNG
Weiter	Der Film fährt an gleicher Stelle fort.
Zur vorherigen Folie	Der Film springt zur nächsten Folie.
Zur nächsten Folie	Der Film springt zur vorherigen Folie.
Gehe zu Folie	Der Film springt zu einer zuvor definierten Folie.
URL oder Datei öffnen	Der Film öffnet eine Internetadresse oder eine Datei mit der damit verknüpften Software (dies hängt von den Einstellungen im Betriebssystem des Benutzers ab; eine Internetadresse beispielsweise würde je nach Einstellung im <i>Mozilla Firefox</i> oder im <i>Internet Explorer</i> geöffnet)
Anderes Projekt öffnen	Der Film öffnet ein anderes Captivate-Projekt.
E-Mail senden an	Der Film weist das Standard-E-Mail-Programm des Benutzers an, eine E-Mail an eine bestimmte Adresse zu verfassen.
JavaScript ausführen	Der Film führt einen JavaScript-Code aus, den Sie hinterlegen können.
Keine Aktion	Keine Auswirkung. Der Film bleibt stehen.

Tab. 8: Aktionsoptionen



Verwenden Sie standardmäßig immer die Option **Zur nächsten Folie**. Dadurch kommt der Benutzer ohne weitere Verzögerung direkt zur nächsten Folie und Sie müssen sich keine Gedanken um die Länge dieser Folie machen.

Diese Beschriftungsarten gibt es

In den Eigenschaften von Texteingabefeldern, Klickfeldern und Schaltflächen können Sie im Register *Optionen* optional die folgenden drei Beschriftungsarten hinzuwählen:

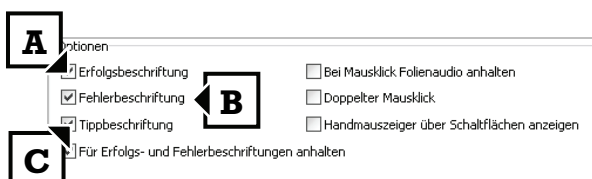


Abb. 162: Beschriftungsarten

A *Erfolgsbeschriftungen*: Werden ausgegeben, wenn der Benutzer eine Aktion erfolgreich ausführt.

Gut gemacht! Sie können alternativ auch [Strg] + [C] benutzen.

Abb. 163: Erfolgsbeschriftung

B *Fehlerbeschriftungen*: Werden ausgegeben, wenn der Benutzer eine Aktion nicht wie gewünscht ausführt.

Versuchen Sie es noch einmal.

Abb. 164: Fehlerbeschriftung

C *Tippbeschriftungen*: Werden ausgegeben, wenn der Benutzer mit der Maus über das Interaktionselement fährt und geben einen Hinweis darüber, was er tun soll.

Klicken Sie auf die Schaltfläche.

Abb. 165: Tippbeschriftung

Diese Beschriftungen werden auf der Folie wie Textbeschriftungen platziert. Sie können die Inhalte dieser Beschriftungen in den Eigenschaften verändern.



Wenn Sie Erfolgsbeschriftungen einsetzen möchten: Liefern Sie einen echten Mehrwert. Ein kurzes Feedback und eine zusätzliche Information, wie z. B. „Sie können alternativ auch [Strg]+[C] benutzen.“, sind wertvoller als nur ein „Richtig!“.

▼ Klickfelder

Mit Hilfe von Klickfeldern können Sie aus Demonstrationen Simulationen werden lassen. So können Sie ein Klickfeld beispielsweise über einen Menüpunkt oder eine Schaltfläche in Ihrer Aufnahme legen und definieren, dass der Film erst weiter läuft, wenn der Benutzer auf diesen Bereich geklickt hat.

So ist das Fenster *Klickfeld* aufgebaut

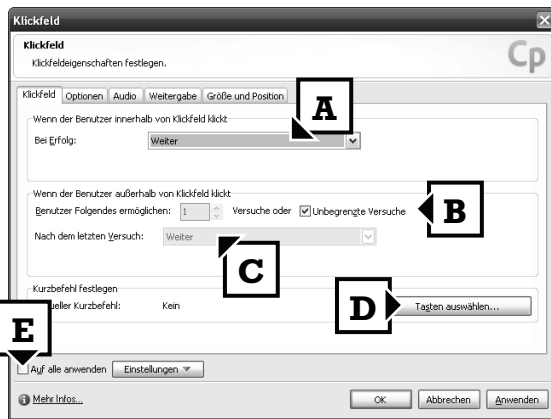


Abb. 166: Das Fenster *Klickfeld*

- A** Aktion, die ausgeführt wird, wenn der Benutzer auf das Klickfeld klickt
- B** Anzahl der möglichen Eingabeversuche des Benutzers
- C** Aktion, die ausgeführt wird, wenn der Benutzer in einen Bereich außerhalb des Klickfelds klickt
- D** Wahl einer Tastenkombination, die statt oder neben dem Mausklick zum Erfolg führt
- E** *Auf alle anwenden*: Vererbung (siehe *Objekteigenschaften vererben auf S. 41*)



Einfügen eines Klickfelds

- 1 Öffnen Sie die Datei *Demonstration_Bild.cp* aus dem Ordner *solutions*.
- 2 Speichern Sie das Projekt unter *Demonstration_Klick.cp* im Ordner *self*.
- 3 Öffnen Sie die Startfolie im Register *Bearbeiten*.
- 4 Wählen Sie in der Menüleiste **Einfügen > Klickfeld**.
Das Fenster *Neues Klickfeld* öffnet sich.
- 5 Wählen Sie das Register *Optionen* und wählen Sie im Bereich *Timing* unter *Erscheint nach* **4,0** Sekunden.
- 6 Wählen Sie im Bereich *Optionen* **Handcursor über dem Klickbereich anzeigen** und klicken Sie auf **OK**.

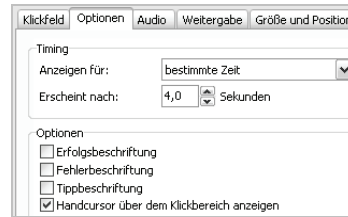


Abb. 167: Das Fenster *Neues Klickfeld*

Captivate platziert nun ein neues Klickfeld in der Größe von 100 x 100 Pixeln mittig auf der Folie.

- 7 Ziehen Sie das Klickfeld per Drag & Drop über das Bildobjekt (*Weiter.png*).

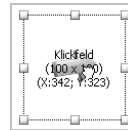


Abb. 168: Positioniert

- 8 Ziehen Sie die Dauer des Bilds *Weiter.png* in der Zeitleiste auf 6,0 Sekunden auf.

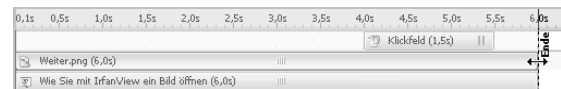


Abb. 169: Bild verlängert

- 9 Testen Sie das Projekt in der Vorschau.
Der Film bleibt nun nach 5,5 Sekunden stehen und fährt erst fort, wenn Sie in das Klickfeld klicken, das sich über dem Bild befindet.



Abb. 170: Vorschau

- 10 Schließen Sie die Vorschau, speichern und schließen Sie das Projekt.

Schaltflächen

Schaltflächen sind eine sehr einfache und wirkungsvolle Form, um Ihren Filmen Interaktivität zu verleihen. Es gibt drei verschiedene Schaltflächentypen:

- ▶ **Textschaltflächen**: Schaltflächen, die Sie mit einem beliebigen Text beschriften können.



Abb. 171: Textschaltfläche

- ▶ **Transparente Schaltflächen:** Schaltflächen, die mit den gleichen Eigenschaften wie Markierungsfelder belegt werden können. Sie können diese Schaltflächen statt der Kombination Markierungsfeld + Klickfeld verwenden.



Abb. 172: Transparente Schaltfläche

- ▶ **Bildschaltflächen:** Eine Auswahl bestehender gestalteter Schaltflächen, deren Beschriftungen Sie nicht (in Captivate) anpassen können.

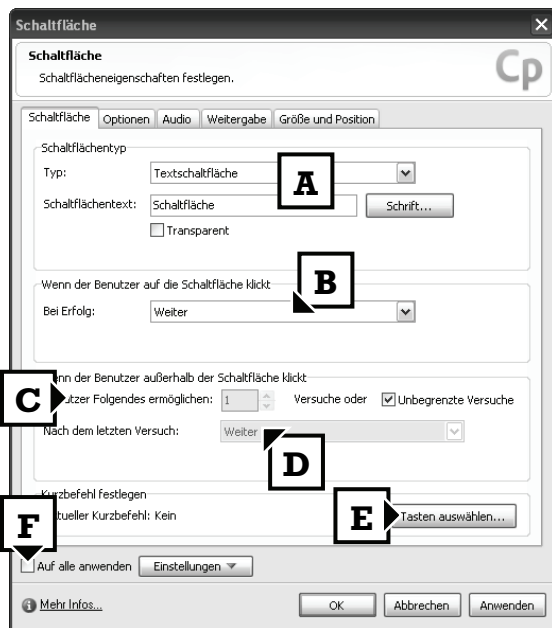


Abb. 173: Bildschaltfläche



Sie können eigene Bildschaltflächen gestalten und diese in Captivate verwenden. Mehr dazu erfahren Sie im Kap. Tiefer einsteigen ab S. 125.

So ist das Fenster *Schaltfläche* aufgebaut

Abb. 174: Das Fenster *Schaltfläche*

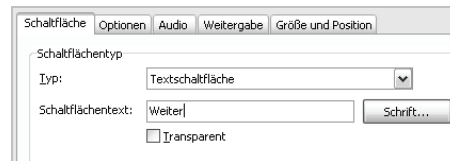
- A** Wahl des Schaltflächentyps und der damit verbundenen Optionen
- B** Aktion, die ausgeführt wird, wenn Benutzer auf die Schaltfläche klickt
- C** Anzahl der möglichen Klickversuche des Benutzers
- D** Aktion, die ausgeführt wird, wenn Benutzer in einen Bereich außerhalb der Schaltfläche klickt

- E** Wahl einer Tastenkombination, die statt oder neben dem Mausklick zum Erfolg führt
- F** Auf alle anwenden: Vererbung (siehe *Objekteigenschaften vererben auf S. 41*)



Einfügen einer Textschaltfläche

- Öffnen Sie die Datei *Demonstration_Textani.cp* aus dem Ordner *solutions*.
- Speichern Sie unter *Demonstration_Textschalt.cp* im Ordner *self*.
- Öffnen Sie die Startfolie im Register *Bearbeiten*.
- Wählen Sie in der Menüleiste **Einfügen > Schaltfläche**.
Das Fenster *Neue Schaltfläche* öffnet sich.
- Wählen Sie im Bereich *Schaltflächentyp* den Typ **Textschaltfläche**, falls dieser noch nicht gewählt ist.
- Geben Sie unter *Schaltflächentext* „Weiter“ ein.

Abb. 175: Das Fenster *Schaltfläche*

- Wählen Sie das Register *Optionen* und tragen Sie im Bereich *Timing* hinter *Pause nach* „5,0“ Sekunden ein.
- Aktivieren Sie im Bereich *Optionen* **Handmauszeiger über Schaltfläche anzeigen** und klicken Sie auf **OK**.



Abb. 176: Anzeigeeoptionen

- Richten Sie die Schaltfläche mithilfe der Symbolleiste *Ausrichtung* zentriert unterhalb der Textanimation aus.
- Testen Sie das Projekt in der Vorschau, speichern und schließen Sie es.