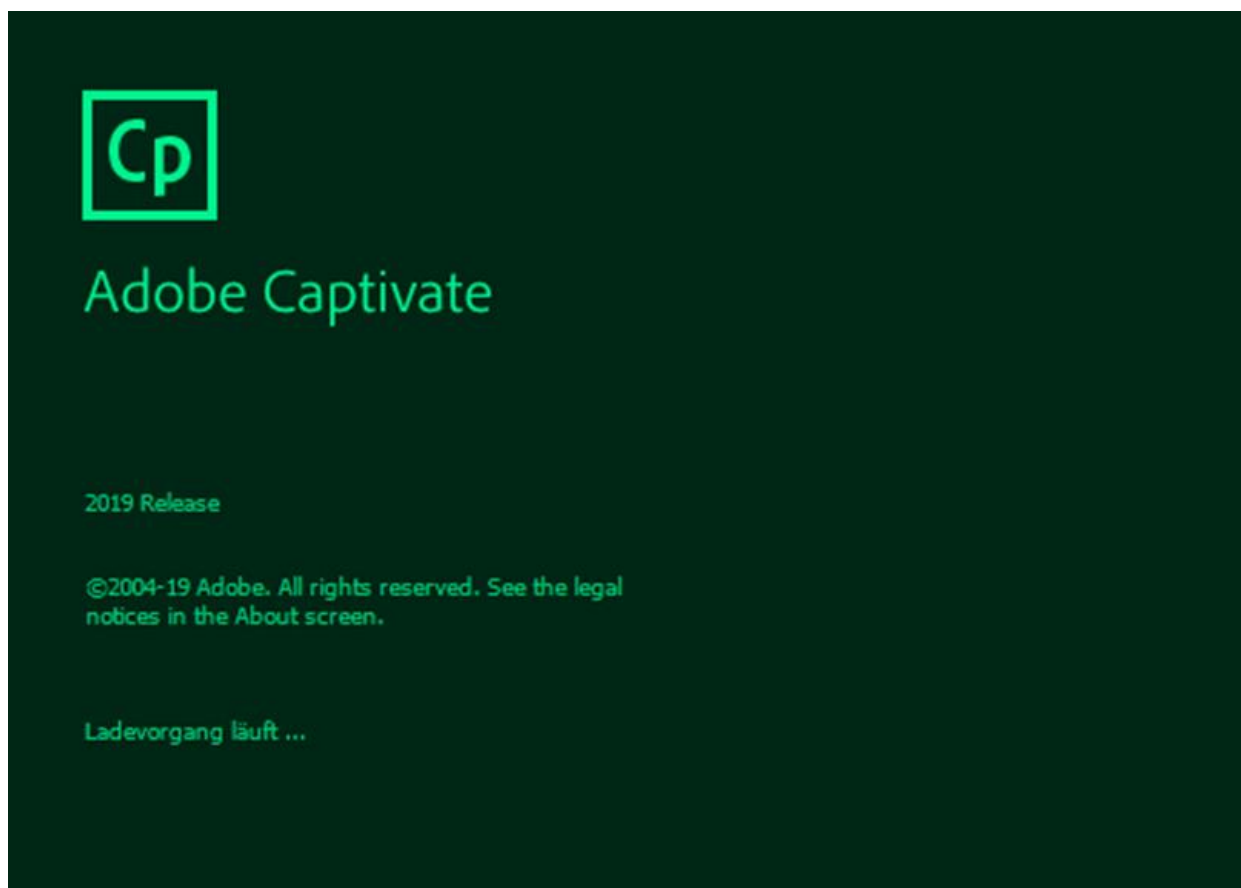


Adobe Captivate 2019® Dokumentations- und Übungsbuch



Seminarbegleitend und zum
Nachschlagen

Stand: Februar 2022

1 EINFÜHRUNG	4
1.1 Adobe Captivate	4
1.2 Anwendungsmöglichkeiten	4
1.3 Systemanforderungen für Windows	5
1.4 Kompatibilität mit älteren Versionen	5
1.5 Verwendete Datenformate/Dateierklärungen	6
2 DER STARTSCREEN	7
2.1 Projekt mit automatischer Anpassung	8
2.2 Virtual-Reality (VR)-Projekt	8
2.3 Leeres Projekt	8
2.4 Softwaresimulation	8
2.5 Videodemo	14
2.6 Von PowerPoint	14
3 ÜBERSICHT APPLIKATION	14
3.1 Toolbar	15
3.2 Menüleiste	15
3.3 Filmleiste	15
3.4 Zeitleiste	16
4 TOOLBAR	16
4.1 Folien	16
4.2 Design	18
4.3 Fluid Box	18
4.4 Text	23
4.5 Formen	40
4.6 Objekte	43
4.7 Interaktionen	50
4.8 Medien	58
4.9 Interaktives Video	61
4.10 Aufzeichnen	62
4.11 Speichern	62
4.12 Vorschau	62
4.13 Veröffentlichen	63

4.14 Community	68
4.15 Assets	68
4.16 Bibliothek	68
4.17 Eigenschaften	69
5 MENÜLEISTE	70
5.1 Datei	70
5.2 Bearbeiten	79
5.3 Ansicht	90
5.4 Einfügen	92
5.4 Modifizieren	98
5.6 Projekt	101
5.7 Quiz	106
5.8 Audio	113
5.9 Video	115
5.10 Designs	116
5.11 Fenster	116
5.12 Hilfe	116
6 EXTRAS	117
6.1 Fluid Box	117
6.2 Drag & Drop	118
6.3 Videodemo	118
6.4 Quizeigenschaften	119
6.5 360 Folie	120
7 ÜBUNGEN	123
Über den Autor	139

1 EINFÜHRUNG

1.1 Adobe Captivate

Adobe Captivate zählt zu den populärsten Rapid E-Learning-Tools, die weltweit im Handel sind. Ursprünglich hieß das Produkt in seiner ersten Auflage im Jahre 2004 Macromedia Captivate. Durch die Übernahme der Firma Macromedia durch Adobe wurde Captivate in die Produktgruppe von Adobe aufgenommen. 2006 erschien Captivate 2; ein Jahr später folgte darauf Captivate 4. Bedeutende Änderungen gab es ab Captivate 4, als eine Quizerstellungsfunktion eingepflegt wurde und auch zum ersten Mal die Möglichkeit geboten wurde, Variablen einzusetzen. Im Sommer 2010 kam Captivate 5 auf den Markt, das sich durch ein verändertes User-Interface deutlich von seinen Vorgängerversionen abhebt. Seit dieser Version ist das User-Interface an Adobe Flash angelehnt.

Im Juni 2011 erschien die Zwischenversion Captivate 5.5, die sich durch zusätzliche Features im grafischen Bereich auszeichnet. Ein Jahr später kam Captivate 6 auf den Markt. Die besondere Neuerung hier ist die Möglichkeit, html5-Dateien zu erstellen. Mit der Version 7 wurde Adobe Captivate mit einer Drag & Drop-Fragefunktion ausgestattet. Im Sommer 2014 erschien Adobe Captivate 8. Bei dieser Version legten die Entwickler Wert darauf, dass mittels responsive design die Module sich automatisch auf unterschiedlichen Endgeräten anpassen. Die Fluid Boxen wurden in Adobe Captivate 2017 zur Erstellung von responsiven Inhalten entwickelt. In der Version 2019 sind die besonderen Neuerungen die interaktiven Videos und die 360 Grad Bilder.

1.2 Anwendungsmöglichkeiten

Adobe Captivate 2019 kann sechs verschiedene Lernformen bedienen, die auch gemischt in einem Projekt verwendet werden können:

1) Interaktive Simulationen

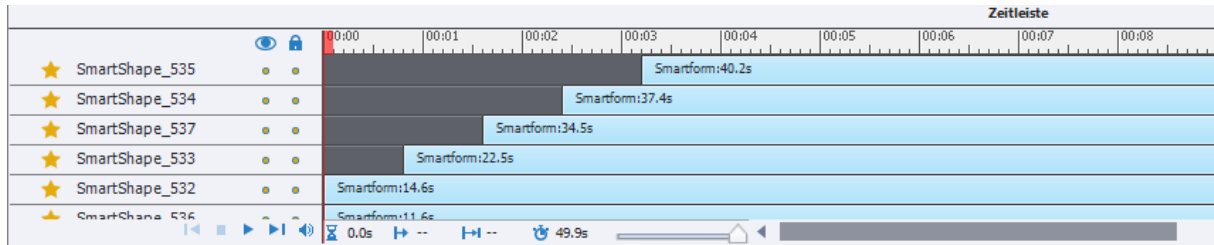
sind folgendermaßen konzipiert: Der User soll sich von Folie zu Folie klicken. Dies geschieht, indem er ein vorher definiertes Areal auf dem Bildschirm klickt (dies kann auch ein Button oder eine Checkbox sein). Zusätzlich können Hinweise und weitere Informationen eingeblendet werden.

2) Non-interaktive Simulationen

Der User sieht den kompletten Ablauf inklusive eines sich bewegenden Mauszeigers ohne jegliches Klicken seinerseits ablaufen. Diese Demo wird oftmals mit erklärenden Audios und weiteren Einblendungen unterstützt.

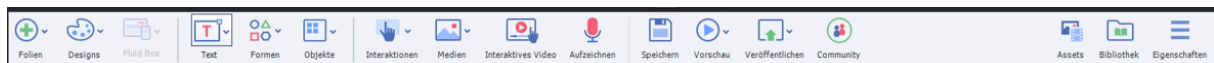
3.4 Zeitleiste

Am unteren Rand befindet sich die Zeitleiste. Hier sind alle Elemente, die Sie in die Captivate - Folie eingefügt haben, aufgelistet. Hier haben Sie auch die Möglichkeit, die Master-Folie zu betrachten und zu verändern.



4 TOOLBAR

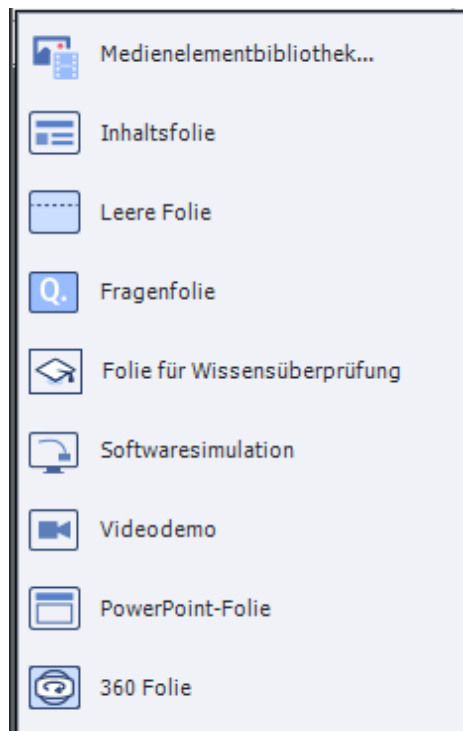
Im Kapitel Toolbar gehen wir genauer auf die verschiedenen Bearbeitungsmöglichkeiten ein.



4.1 Folien



Mit Klick auf Folien öffnet sich das Dropdownmenü:



Medienelementbibliothek

Hier können Sie Vorlagen von Adobe herunterladen und verwenden. Zur Auswahl stehen verschiedene Design-vorlagen wie z.B. Safety und Wellbeing

Inhaltsfolie

Mit dieser Funktion fügen Sie eine neue Folie ein. Der Hintergrund der Folie richtet sich nach der aktivierten Masterfolie

Leere Folie

Hiermit fügen Sie eine Folie ohne Masterfolienvorlage in Ihr Lernprogramm ein

Markierungsfeld

Eigenschaften | Timing

The screenshot shows the 'Eigenschaften' (Properties) panel for a 'Highlight_Box_1' object. The panel is organized into several sections:

- Objektstatus:** A dropdown menu set to 'Normal (Standard)', a plus icon, a refresh icon, and a trash icon. Below it is a 'Statusanzeige' button and a checkbox 'Status bei Neuaufruf der Folie beibehalten'.
- Stilname:** A dropdown menu set to '[Standardstil blaues Markierungsfeld]' and a checkbox 'Geänderte Stile ersetzen'.
- Stil / Optionen:** Two tabs, 'Stil' (selected) and 'Optionen'.
- Füllung:** Three dropdown menus: 'Einfarbig' (grey), 'Füllung' (blue), and 'Deckkraft' (20%). Below is a checkbox 'Äußeren Bereich ausfüllen'.
- Strich:** Three dropdown menus: 'Stil' (white), 'Strich' (blue), and 'Breite' (1).
- Schatten und Spiegelung:** A section with a 'Schatten' subsection containing radio buttons for 'Keine', 'Innen', and 'Außen'. Below it is a 'Spiegelung' subsection with a grid of icons for shadow and reflection effects. The first icon in the grid has a red 'X' over it.

Objektstatus

Vgl. Kapitel 5.4 Formen, Abschnitt Eigenschaften

Stilname

Hier können Sie den Stil einstellen, der verwendet werden soll.

Geänderte Stile ersetzen

Mit dieser Funktion können Sie den existierenden Stil ersetzen.

Stil | Optionen

Füllung

Mit Klicken dieses Feldes können Sie eine beliebige Farbe, einen einstellbaren Farbverlauf und auch eine farbliche Transparenz als Füllfarbe einsetzen.

Äußeren Bereich ausfüllen

Wenn Sie diese Checkbox markieren wird der Bereich außerhalb des Markierungsfeldes gelöscht.

Strich

Stil

Sie können hier den Stil des Randes einstellen.

Strich

Hier wählen Sie die Farbe für die Kanten aus.

Breite

Hier definieren Sie die Breite des Randes.

Schatten und Spiegelung

Schatten

Mit dieser Funktion können Sie Ihrem Objekt einen Schatten geben. Hier können Sie die

Richtung, Farbe des Schattens sowie weitere Spezifikationen einstellen.

Spiegelung

Mit dieser Option können Sie Ihr Objekt spiegeln.

Übung 15

Ihre Systemsimulation soll so realistisch wie möglich gestaltet werden. In dieser Simulation wird ein Einlogvorgang dargestellt. Der Lerner soll ein Passwort eingeben. Dieses soll innerhalb des Textfeldes nicht offen sichtbar sein, sondern mit Asterisken dargestellt werden. Allerdings soll der User nach der Eingabe und Bestätigung mit ENTER automatisch auf die nächste Seite kommen, unabhängig von der Eingabe.

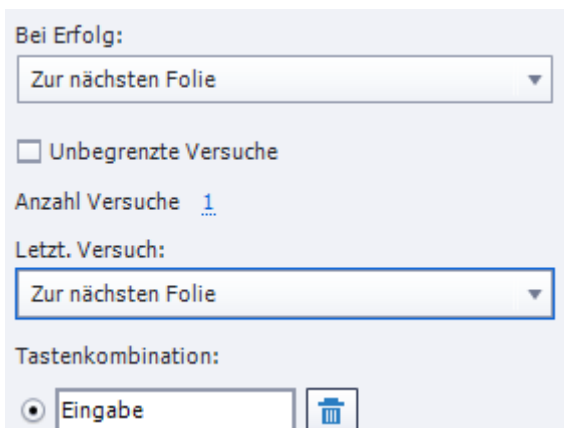
Antwort

Zuerst starten Sie mit einem Doppelklick auf das *Texteingabefeld* die Einstellungen des Objektes.



Anschließend markieren Sie im Allgemein-Bereich die Checkbox Kennwortfeld.

Danach müssen Sie noch die Einstellungen für die Aktion ändern.



Mit diesen Einstellungen ist die Eingabe des Users nicht relevant. Sobald der User die ENTER-Taste betätigt, wird die nächste Folie angespielt.

Übung 16

Sie möchten Ihren Mausklick etwas besser sichtbar machen. Wie stellen Sie ein, dass ein blauer Kreis an der Position des Mausklicks zu sehen ist?

Antwort

Sie gehen auf das Icon ‚Objekte‘. Wählen Sie hier den Tab ‚Maus‘ aus.