

# Adobe Captivate



**Basiskurs:**

- Einführung in Adobe Captivate
- Die Arbeitsumgebung
- Erstellen von Filmen (Grundfunktionen)

**Aufbaukurs:**

- Erstellen von Filmen (Erweiterte Einstellungen)
- Arbeiten mit der Zeitleiste
- Einfügen von Textbeschriftungen
- Einfügen von Audio-Elementen
- Einfügen von Multimedia-Elementen
- Einfügen interaktiver Elemente
- Interaktivität
- Veröffentlichen
- Der MenuBuilder

# Basiskurs

## Was ist Adobe Captivate?

- Ein Werkzeug zur Erstellung interaktiver Simulationen, Software-Demos und komplexer Lernszenarien

## Kernfunktionen

- Schnelle Entwicklung von Inhalten
- Einfache Bedienung
- Keine Flash-Kenntnisse erforderlich
- Direkte Schnittstelle zu Adobe Flash
- Komfortables Ändern und Aktualisieren von Inhalten
- Benutzerdefinierte Steuerelemente, Menüs und Vorlagen
- Verschiedene Ausgabe- und Weiterverarbeitungsmöglichkeiten

### **Weitere Merkmale**

- Erstellen komplexer Szenarioverzweigungen
- Import unterschiedlicher Multimedia-Elemente
- Wiederverwendung von Elementen aus der Bibliothek
- Zoomen von bestimmten Bereichen

### **Typische Anwendungsgebiete**

- E-Learning-Programme
- Interaktive Hilfesysteme
- Software-Simulationen
- Produktdemonstrationen zu Marketingzwecken

### **Beispiele**

<http://www.digitallyjustified.com/howto.php>

[http://www.across.net/de/training\\_center.html](http://www.across.net/de/training_center.html)

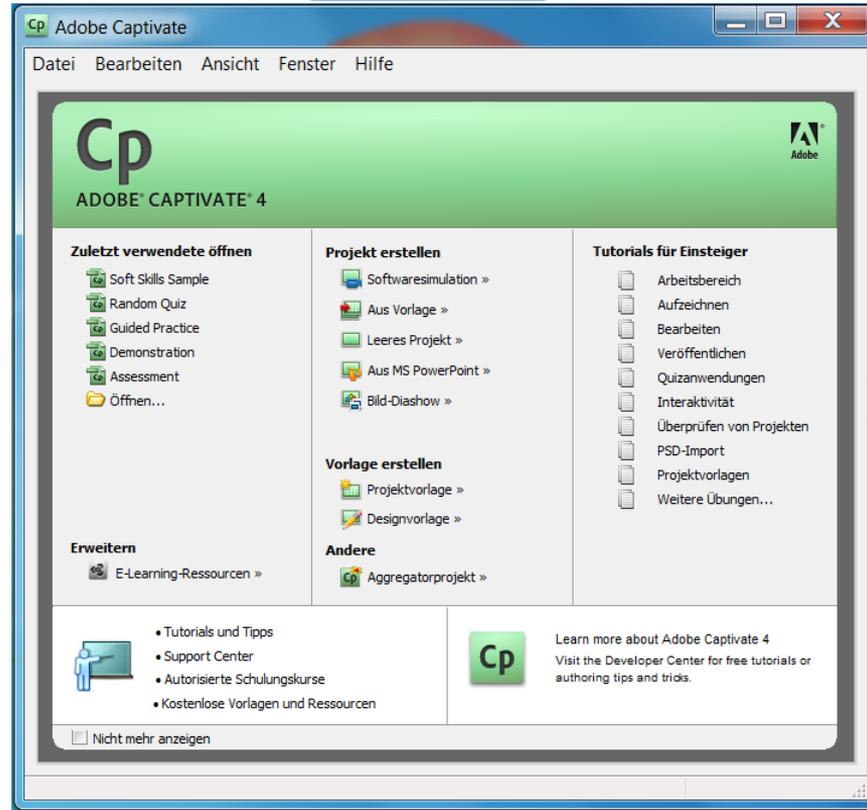
### **Direkte Schnittstellen**

- Adobe Captivate und Adobe Acrobat Connect Enterprise
- Adobe Captivate und Adobe Flash
- Adobe Captivate und Adobe RoboHelp
- Adobe Captivate und Microsoft PowerPoint
- Direktes Versenden per E-Mail
- Direkter Upload auf FTP-Server

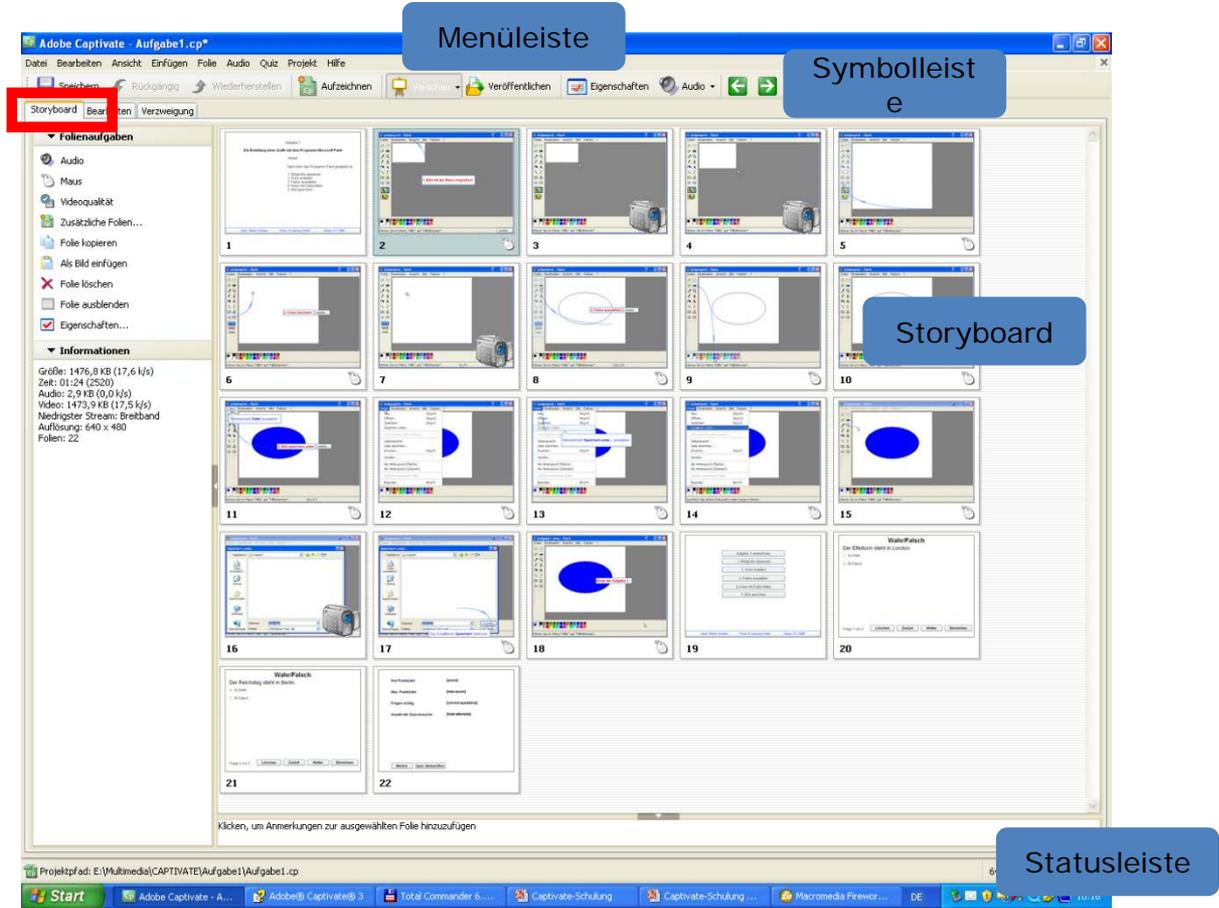
### **Exportformate**

- Ausführbare Dateien (.exe)
- Flash-Dateien (.swf)
- HTML5

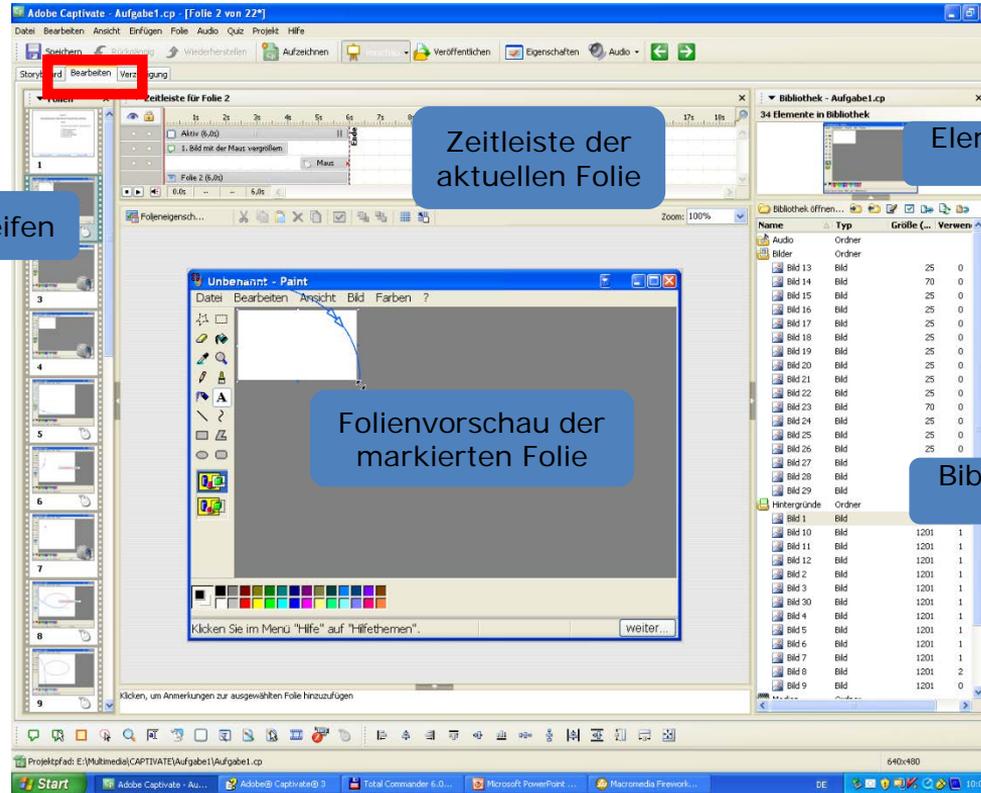
Einstiegsseite



# Die Arbeitsumgebung



# Die Arbeitsumgebung



# Die Arbeitsumgebung

The screenshot displays the Adobe Captivate software interface for a project named "Aufgabe1.cp". The main workspace shows a storyboard with six slides, labeled "1 Folie 1" through "6 Folie 6", connected by blue arrows indicating a linear flow. A blue callout box labeled "Verzweigungsansicht" (Branching view) is positioned over the storyboard. The left sidebar contains several panels: "Eigenschaften" (Properties) with a "Link" section showing "Folie: 1 Folie 1" and "Navigation: Zur nächsten Folie"; "Übersicht" (Overview); and "Legende" (Legend) which defines navigation symbols: a black arrow for "Navigation", a green arrow for "Erfolg" (Success), a red arrow for "Fehler" (Error), a blue arrow for "Folienverzweigung" (Slide branching), a document icon for "URL oder Datei öffnen" (Open URL or file), an envelope icon for "E-Mail senden" (Send email), a play button for "JavaScript ausführen" (Execute JavaScript), and a folder icon for "Anderes Projekt öffnen" (Open another project). A blue callout box labeled "Erklärung der Verzweigungsarten" (Explanation of branching types) is positioned over the legend. The top toolbar includes buttons for "Speichern" (Save), "Rückgängig" (Undo), "Wiederherstellen" (Redo), "Aufzeichnen" (Record), "Vorschau" (Preview), "Eigenschaften" (Properties), and "Audio". A blue callout box labeled "Vorschau" is positioned over the "Vorschau" button. The status bar at the bottom shows the project path "E:\Multimedia\CAPTIVATE\Aufgabe1\Aufgabe1.cp" and the resolution "640x480".

# Die Arbeitsumgebung

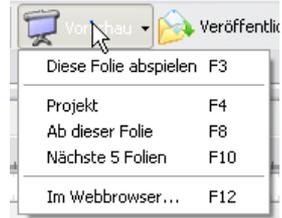
The screenshot displays the Adobe Captivate software interface. At the top, the window title is "Adobe Captivate - Adobe Captivate Sample.cp". Below the title bar, there is a status bar with "Folie 1 von 26", a "Bearbeiten" button, and a "Vorschau schließen" button. The main workspace is titled "Vorschau" (Preview) and shows a slide for "Teach Me Inc", a fictitious company. The slide content includes a navigation menu with links for "about us", "courses", "upcoming events", "join us", and "contact us". The main content area features a landscape image on the left and text on the right: "Teach Me Inc Courses", "Introducing Adobe® Captivate™ 2, the software that enables anyone to quickly create powerful, engaging simulations, software demonstrations, and scenario-based training-without programming knowledge or multimedia skills.", "Want to learn? Try Teach Me Inc's sample course featuring Adobe Contribute™ 4", and a "Start the Simulation" button. A vertical toolbar on the right side of the preview area contains various navigation icons. At the bottom of the preview area, there is a yellow navigation bar with icons for back, forward, and search. The bottom status bar shows the project path: "C:\Dokumente und Einstellungen\Martin\Eigene Dateien\Eigene Adobe Captivate-Projekte\Samples\Adobe Captivate Sample.cp" and the resolution "720x540".

Navigation

## Aufgabe 1

1. Öffnen Sie Adobe Captivate.
2. Öffnen Sie das Projekt *Soft Skills Sample.cp*.
3. Wechseln Sie in den Tab *Fenster* und blenden Sie die Zeitleiste aus.
4. Stellen Sie unter dem Tab *Ansicht* die *Vergrößerung* auf *Optimal*.
5. Wählen Sie in der Symbolleiste *Vorschau > Projekt* oder drücken Sie die Taste *F4*.
6. Führen Sie die Schulung aus und folgen Sie dabei den Anweisungen. *Hinweis*: Sie können einzelne Schritte der Schulung überspringen.
7. Klicken Sie auf *Vorschau schließen*.

## Vorschau-Optionen



## Hilfe

- Sie erreichen die Hilfe über *Hilfe > Adobe Captivate-Hilfe* in der Menüleiste oder die Taste *F1*.

## Tutorials

- Sie erreichen die „Tutorials für Einsteiger“ entweder über die Einstiegsseite oder über *Hilfe > Tutorials für Einsteiger > ...* in der Menüleiste.

## Aufgabe 2

1. Wechseln Sie in den Tab *Ansicht*.
2. Suchen Sie nach der Tastenkombination, mit der sich die Bibliothek ein- und ausblenden lässt.
3. Blenden Sie die Bibliothek per Tastenkombination ein und wieder aus.

## Schema zur Filmerstellung

- Planen des Films (Drehbuch)
- Einstellen der Aufnahmeoptionen und Filmeinstellungen
- Aufnehmen des Films
- Hinzufügen von Multimedia, Audio und interaktiven Elementen
- Betrachten und Ändern des Films
- Veröffentlichen des Films

## Aufnahmen eines Videos

1. Starten Sie die Anwendung, die Sie aufnehmen möchten.
2. Wählen Sie auf der Einstiegsseite *Neues Projekt aufzeichnen oder erstellen*.
3. Wählen Sie *Softwaresimulation*, im *Projekttyp* die Option *Benutzerdefinierte Größe* und klicken Sie auf *OK*.
4. Stellen Sie im Bereich *Spezifische Größe aufzeichnen* die Aufnahmegröße ein.
5. Wählen Sie über das Drop-Down-Menü die aufzuzeichnende Anwendung und klicken Sie auf *Fenster an roten Aufzeichnungsbereich anpassen*.
6. Wählen Sie den Aufzeichnungsmodus *Demo*.
7. Klicken Sie auf *Aufzeichnen*.
8. Um die Aufzeichnung zu beenden, drücken Sie die Taste *Ende* auf der Tastatur.

### Aufgabe 3

1. Öffnen Sie **Microsoft Paint** aus dem Startmenü von Windows.
2. Drücken Sie die Tastenkombination *Strg + E* und stellen Sie die Arbeitsfläche ein, z. B. 640 mal 480 Pixel.
3. Nehmen Sie mit **Adobe Captivate** auf, wie Sie ein Objekt und einen beliebigen Text erstellen.
4. Beenden Sie die Aufnahme mit der *Ende*-Taste und drücken Sie *F4* auf der Tastatur, um die Aufnahme abzuspielen.

## Standard-Aufnahmelogik

- Captivate erstellt bei jeder Aktion, z. B. Mausklick oder Texteingabe, eine neue Folie
- Aktivitäten des Mauszeigers werden bei einer einfachen Aufnahme vom Programm animiert
- Full-Motion-Aufnahmen werden nur bei bestimmten Aktionen erstellt, z. B. Drag-&-Drop-Aktionen
- Klicks und Tastatureingaben werden standardmäßig mit einem Ton unterlegt

## Tastenkürzel

- *Ende*: Aufnahme beenden
- *Pause*: Aufnahme pausieren / wieder aufnehmen
- *Druck*: Einfache Aufzeichnung machen
- *F9*: Full-Motion-Aufzeichnung machen
- *F10*: Full-Motion-Aufzeichnung beenden

## Aufnahmen eines Videos – manuelle Aufnahme

1. Gehen Sie wie bei einer normalen Aufzeichnung vor, klicken Sie aber noch nicht auf *Aufzeichnen*.
2. Klicken Sie auf *Optionen* und entfernen Sie den Haken bei *Automatische Aufzeichnung aktivieren*.
3. Wenn Tastatureingaben nicht automatisch aufgezeichnet werden sollen, dann entfernen Sie den Haken bei *Tastatureingaben aufzeichnen*.
4. Wechseln Sie in den Tab *Full-Motion-Aufzeichnung* und entfernen Sie die ersten beiden Haken.
5. Klicken Sie auf *OK* und dann auf *Aufzeichnen*.

Sie steuern die Aufzeichnung nun mit *Druck*, *F9* und *F10*.

## Aufgabe 4

1. Öffnen Sie **Microsoft Paint**.
2. Stellen Sie die Optionen in **Adobe Captivate** so ein, dass Aktionen nur manuell aufgenommen werden.
3. Starten Sie die Aufnahme.
4. Erstellen Sie einen Text und einen Kreis.
5. Machen Sie mit der *Druck*-Taste eine einfache Aufnahme.
6. Starten Sie dann mit *F9* eine Full-Motion-Aufnahme.
7. Erstellen Sie einen zweiten Kreis.
8. Beenden Sie mit *F10* die Full-Motion-Aufnahme.
9. Beenden Sie die Aufnahme mit der *Ende*-Taste und drücken Sie *F4* auf der Tastatur, um die Aufnahme abzuspielen.

## Anpassen der Oberfläche

- Ein-/Ausblenden von Fensterelementen über das Menü *Ansicht*:
  - Statusleiste
  - Zeitleiste
  - Bibliothek
  - Miniaturbilder
  - Folienanmerkungen
- Über das Menü *Ansicht* > *Symbolleisten* können Sie die Hauptsymbolleiste ein-/ausblenden, sowie weitere Symbolleisten hinzuschalten
- Sie können die Fensterelemente auf der Arbeitsfläche frei verschieben, skalieren oder in eigene Fenster auslagern
- Mit Hilfe der Pfeile an den Fensterelementen, können Sie diese Elemente ein- und ausblenden

## Bearbeiten von Filmen – Zusätzliche Elemente

Sie können Ihre Aufnahmen mit Beschriftungen und Bildern anreichern:

- *Textbeschriftung*, um auf bestimmte Bereiche hinzuweisen
- *Markierungsfeld*, um Bereiche hervorzuheben
- *Bild* (.jpg, .jpeg, .gif, .png, .bmp, .ico, .emf oder .wmf)
- *Rollover-Beschriftung*, um eine Textbeschriftung beim Überfahren eines bestimmten Bereiches anzuzeigen
- *Rollover-Bild*, um ein Bild beim Überfahren eines bestimmten Bereiches anzuzeigen
- *Zoombereich*, um einen Bereich durch Vergrößerung hervorzuheben
- *Maus*, um eine Mausbewegung einzufügen

	Textbeschriftung...	Umschalt+Strg+C
	Markierungsfeld...	Umschalt+Strg+L
	Bild...	Umschalt+Strg+M
	Rollover-Beschriftung...	Umschalt+Strg+R
	Rollover-Bild...	Umschalt+Strg+O
	Zoombereich...	Umschalt+Strg+E
	Maus...	Umschalt+Strg+U

## Aufgabe 5

1. Öffnen Sie **Microsoft Paint**.
2. Erstellen Sie mit **Adobe Captivate** eine Aufnahme, in der Sie mehrere Objekte erstellen.
3. Beenden Sie die Aufnahme mit der *Ende*-Taste.
4. Doppelklicken Sie auf die erste Folie im *Storyboard*. Die Folie öffnet sich im Tab *Bearbeitung*.
5. Erstellen Sie über die Menüleiste *Einfügen* eine *Textbeschriftung*.
6. Betrachten Sie das Ergebnis mit der Taste *F4*.
7. Fügen Sie die folgenden weiteren Elemente ein: *Markierungsfeld*, *Bild*, *Rollover-Beschriftung*, *Rollover-Bild*. Spielen Sie jeweils die Aufnahme ab, um die Auswirkung zu testen.
8. Speichern Sie die Aufnahme ab.

## Bearbeiten von Filmen – Zusätzliche Elemente

Sie können Ihre Aufnahmen auch mit interaktiven Elementen und Multimedia-Elementen versehen:

- Interaktive Elemente
  - *Klickfeld*, um den Benutzer aufzufordern, auf ein Menü oder in einen bestimmten Bereich zu klicken
  - *Texteingabefeld*, um den Benutzer aufzufordern, eine Tastatureingabe zu tätigen
  - *Schaltfläche*, um den Benutzer aufzufordern, auf eine Schaltfläche zu klicken
- Multimedia-Elemente
  - *Flash-Video*, um eine Flash-Animation (.flv) einzufügen
  - *Animation*, um eine Animation (.swf, .gif, .avi, .fla) einzufügen

 Klickfeld...	Umschalt+Strg+K
 Texteingabefeld...	Umschalt+Strg+T
 Schaltfläche...	Umschalt+Strg+B
<hr/>	
 Flash-Video...	Umschalt+Strg+F
 Animation...	Umschalt+Strg+A
 Textanimation...	Umschalt+Strg+X

um einen animierten Text einzufügen

## Aufgabe 6

1. Öffnen Sie die Aufnahme aus Aufgabe 5.
2. Doppelklicken Sie auf die erste Folie im *Storyboard*. Die Folie öffnet sich im Tab *Bearbeitung*.
3. Löschen Sie alle Objekte.
4. Fügen Sie eine *Schaltfläche* ein.
5. Tragen Sie im Bereich *Schaltflächentyp* unter *Schaltflächentext* „Weiter“ ein und klicken Sie auf *OK*.
6. Fügen Sie eine *Textanimation* ein und tragen Sie im Bereich *Erscheinungsbild* unter *Text* einen beliebigen Animationstext ein.
7. Spielen Sie die Aufnahme mit der Taste *F4* ab. Die Aufnahme bleibt nun nach der ersten Folie stehen und spielt die Animation weiter ab. Um die Aufnahme fortzusetzen, klicken Sie auf *Weiter*.

## Aufgabe 7

1. Öffnen Sie die Aufnahme aus Aufgabe 5.
2. Doppelklicken Sie auf die erste Folie im *Storyboard*.  
Die Folie öffnet sich im Tab *Bearbeitung*.
3. Löschen Sie alle Objekte.
4. Fügen Sie ein *Texteingabefeld* ein.
5. Tragen Sie im Bereich *Einstellungen* als Standardtext „Eingabe“ ein.
6. Tragen Sie im Bereich *Falls Benutzer den Text richtig eingibt* unter *Richtige Einträge* „Weiter“ ein und klicken Sie auf *OK*.
7. Tragen Sie im Feld *Erfolgstext...* „Richtig“, im Feld *Fehlertext...* „Falsch“ und im Feld *Tipptext...* „Geben Sie ‚Weiter‘ ein“ ein.
8. Spielen Sie die Aufnahme mit der Taste *F4* ab.  
Die Aufnahme bleibt nun nach der ersten Folie stehen. Um sie fortzusetzen, tragen Sie im *Texteingabefeld* „Weiter“ ein und klicken auf *Senden*.

## Abschlussprojekt des Basiskurses

1. Erstellen Sie eine neue Aufnahme, in der Sie in einer von Ihnen gewählten Software eine Funktion vorführen.
2. Versehen Sie diese Aufnahme mit Textbeschriftungen, Markierungsfeldern, Bildern, Rollover-Beschriftungen und Rollover-Bildern.
3. Fügen Sie interaktive Elemente (z. B. Schaltflächen) zwischen den Folien ein, damit der Benutzer gefordert wird einzugreifen.
4. Fügen Sie eine leere Seite als Startseite ein, die eine Hintergrundfarbe sowie einen animierten Text enthält.
5. Veröffentlichen Sie das Projekt als SWF-Datei (Flash).

### **Was Sie bisher gelernt haben**

- Sie kennen nun die Grundzüge von Adobe Captivate
- Sie können nun Ihre eigenen Filme aufnehmen
- Sie sind ein wenig mit der Oberfläche vertraut
- Sie können die Filme mit Markierungen, Beschriftungen, Bildern und interaktiven Elementen versehen
- Sie können einen einfachen Export in SWF durchführen

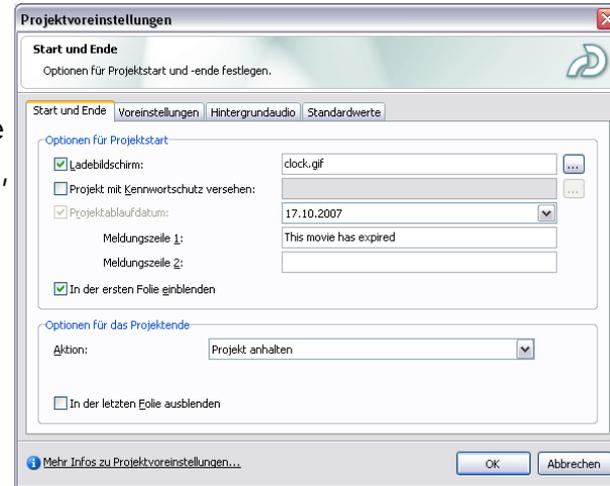
# Aufbaukurs

## Möglicher Aufbau eines Projekts

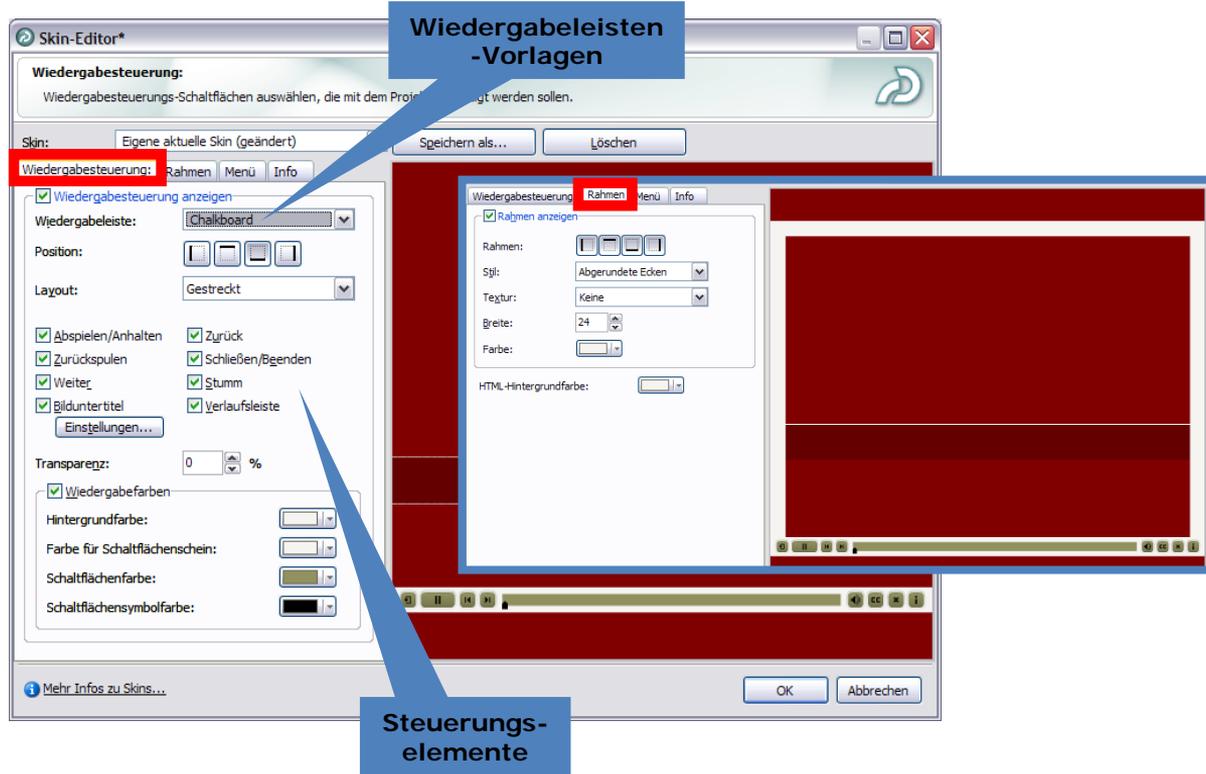
1. Titelseite
2. Vorspann oder Eingangsseite
3. Copyrights
4. Menü/Übersicht
5. Beschreibungen und Audio-Elemente
6. Bilder
7. Animierte Texte
8. Interaktive Elemente
9. Fragen
10. Abspann

## Projektvoreinstellungen (Globale Einstellungen)

- Sie erreichen die Projektvoreinstellungen über *Projekt > Voreinstellungen...*
- Einstellungen gelten nur für das aktuelle Projekt. (Lösung: Vorlage)
- Optionen:
  - Einfügen eines Ladebildschirms
  - Passwortschutz
  - Projektablaufdatum
  - Verfahren nach Projektende (Laden eines anderen Films, Schleife, E-Mail senden, ...)
  - Komprimierungsoptionen
  - Hintergrundmusik



## Skin-Editor (*Projekt > Skin*)



## Aufgabe 1

1. Erstellen Sie ein leeres Projekt (*Neues Projekt aufzeichnen oder erstellen > Andere > Leeres Projekt*).
2. Stellen Sie einen Ladebildschirm ein und vergeben Sie das Passwort „*captivate*“ für dieses Projekt.
3. Wählen Sie als Option für das Projektende eine beliebige Aktion aus und stellen Sie eine JPEG-Qualität von 90 % ein.
4. Wählen Sie eine Hintergrundmusik aus.
5. Setzen Sie die Standardfoliendauer auf 5.
6. Stellen Sie eine andere Wiedergabesteuerung und einen Rahmen ein.
7. Spielen Sie das Projekt ab.
8. Speichern Sie das Projekt als Vorlage (*Datei > Als Vorlage speichern...*).  
Vorlagen haben die Endung *.cptl*.

## Aufgabe 2

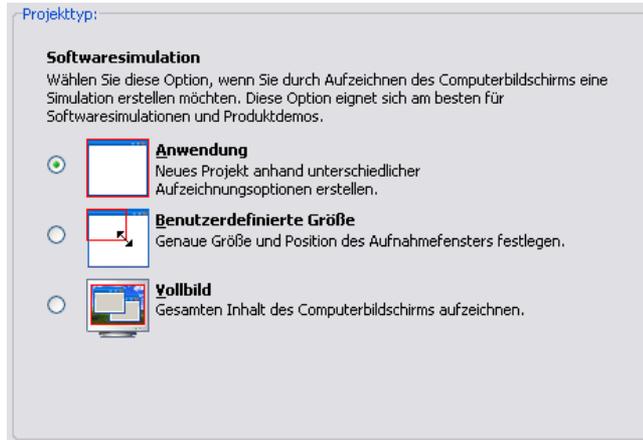
1. Öffnen Sie den **Editor** von Windows.
2. Wählen Sie auf der Einstiegsseite von **Adobe Captivate** *Neues Projekt aufzeichnen oder erstellen*.
3. Führen Sie mit den drei Projekttypen *Anwendung*, *Benutzerdefinierte Größe* und *Vollbild* jeweils eine Aufnahme durch.

***Frage: Wie unterscheiden sich diese drei Aufnahmetypen?***

## Optionen für ein neues Projekt

Projekttypen des Modus Softwaresimulation:

- *Anwendung*, wenn Sie eine Anwendung in der aktuellen Fenstergröße aufnehmen möchten
- *Benutzerdefinierte Größe*, wenn Sie einen bestimmten Bereich oder ein Fenster in einer definierten Größe aufnehmen möchten
- *Vollbild*, wenn Sie den gesamten Bildschirm aufnehmen möchten, z. B. weil mehrere Programme aufgenommen werden sollen



## Optionen für ein neues Projekt

Projekttypen des Modus *Andere*:

- *Leeres Projekt*, wenn Sie andere Captivate-Filme oder Multimedia-Elemente importieren möchten, z. B. Videos, Grafiken, Flash-Komponenten
- *Bildprojekt*, wenn Sie eine Slideshow erstellen möchten
- *Aus Microsoft PowerPoint importieren*, wenn Sie Powerpoint-Folien importieren möchten



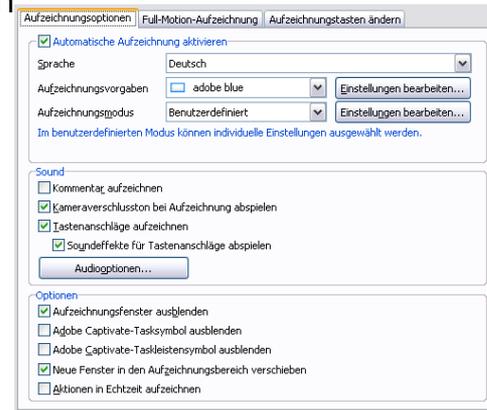
### Aufgabe 3

1. Erstellen Sie ein neues Bildprojekt.
2. Importieren Sie dabei drei der vier Bilder aus dem Ordner *Übungen\Bilder* des Schulungsordners.
3. Fügen Sie das vierte Bild auf einer neuen Folie manuell hinzu.
4. Importieren Sie eine PowerPoint-Präsentation.
5. Verschieben Sie die erste Folie der Präsentation vor die Bildfolien und setzen Sie die zweite Folie der Präsentation an das Projektende.
6. Importieren Sie eine Flash-Animation aus dem *Gallery*-Ordner von Captivate (z. B. *C:\Programme\Adobe\Adobe Captivate 2\Gallery\SWF Animation\Highlights\orange\_circlelight.swf*) und legen Sie diese auf die zweite PowerPoint-Folie.
7. Spielen Sie das Projekt ab.

## Aufzeichnungsoptionen

Bereiche des Tabs *Aufzeichnungsoptionen*:

- *Automatische Aufzeichnung aktivieren*: Ob und wie Captivate automatisch aufzeichnen soll
  - Einstellbare *Sprache*
  - *Aufzeichnungsvorgaben*, um Farben und Formate für die Beschriftungen und Markierungen festzulegen
  - *Aufzeichnungsmodus*, um einen voreingestellten Aufnahmemodus zu verwenden oder *benutzerdefinierte Aufzeichnungsoptionen* festzulegen
- *Sound*: Einstellungen zur Soundqualität der Aufnahme sowie zum Abspielen von Soundeffekten bei der Aufnahme
- *Optionen*: Verhalten von Captivate bei der Aufnahme; Aufnahmen in Echtzeit



## Aufgabe 4

1. Öffnen Sie den **Editor** von Windows.
2. Wählen Sie auf der Einstiegsseite von **Adobe Captivate** *Neues Projekt aufzeichnen oder erstellen* und wählen Sie einen angemessenen Projekttypen.
3. Führen Sie mit den drei voreingestellten Aufnahmemodi *Demo*, *Bewertungssimulation* und *Schulungssimulation* jeweils eine Aufnahme durch, bei der Sie alle Menüs des Editors anklicken und den jeweiligen Aufnahmemodus als Text eingeben.
4. Spielen Sie dann die Vorschau der einzelnen Aufnahmen ab.

**Frage: Wie unterscheiden sich diese drei Aufnahmemodi?**

**Tipp:** Schauen Sie sich nach der Vorschau die Zeitleisten der Folien einer Aufnahmen an. Dort werden Sie erkennen, welche Elemente Captivate automatisch erstellt.

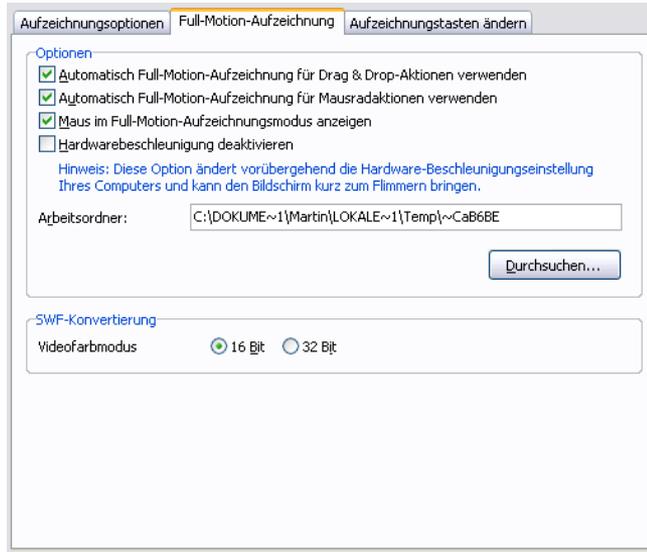
## Voreingestellte Aufnahme Modi

- Demo-Modus
  - Textbeschriftungen
  - Markierungsfelder
  - Mausbewegungen
- Bewertungssimulation
  - Klickfelder mit Fehlerbeschriftung
  - Texteingabefelder
  - Keine Textbeschriftungen, Mausbewegungen
- Schulungssimulation
  - Klickfelder mit Tipp- und Fehlerbeschriftung
  - Texteingabefelder
  - Keine Textbeschriftungen, Mausbewegungen

## Aufzeichnungsoptionen

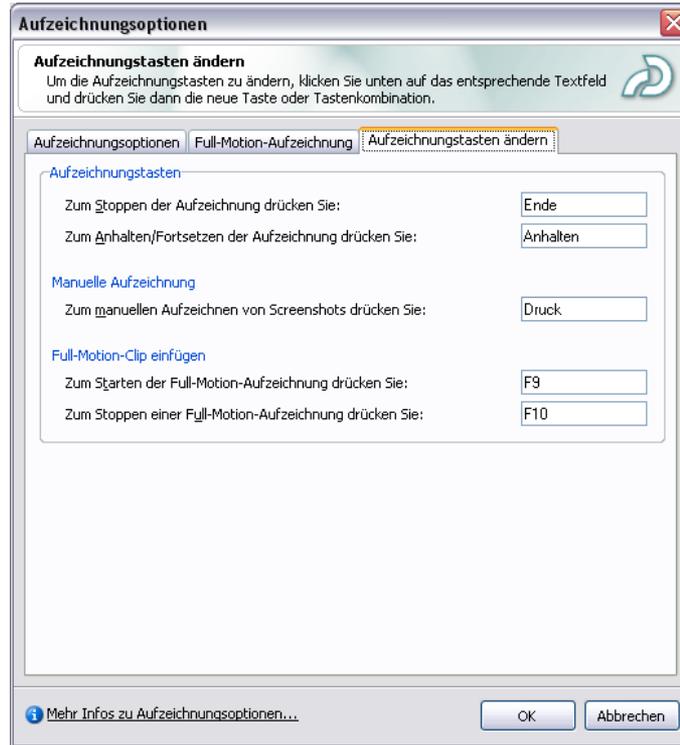
Bereiche des Tabs *Full-Motion-Aufzeichnung*:

- *Optionen*: Ob und wie Captivate Full-Motion-Aufzeichnungen durchführen soll
- *SWF-Konvertierung*: Einstellung des Farbmodus (32 Bit benötigt mehr Speicherplatz)



## Aufzeichnungsoptionen

Der Tab *Aufzeichnungstasten ändern*:



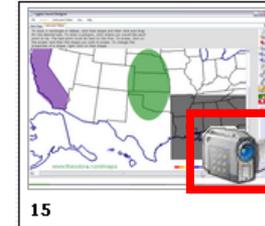
## Symbolik in der Miniaturansicht der Folien

Die Symbole sind im Tab *Storyboard* oder im Fensterelement *Miniaturansicht* bzw. im Filmstreifen des Tabs *Bearbeiten* zu sehen.

**Maussymbol:** Mausaktion auf dieser Folie

**Kamerasymbol:** Full-Motion-Aufnahme

**Lautsprechersymbol:** Folie ist mit Audio unterlegt

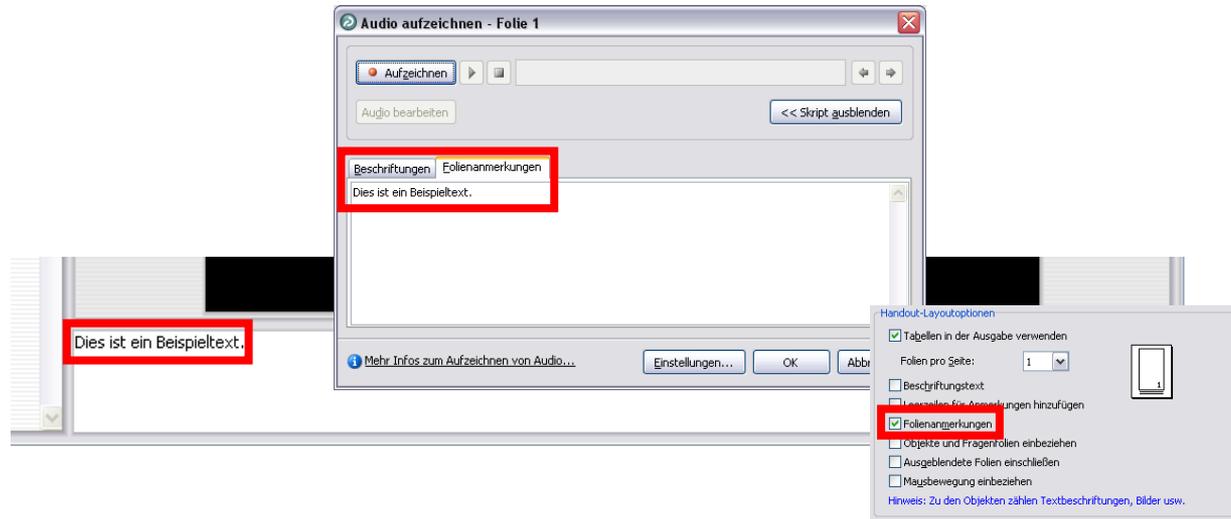


## Aufnahme-Tipps

- Wenn der Kameraverschluss bei einer Aufnahme nicht dort zu hören ist, wo eigentlich aufgenommen werden soll → manuelle Aufnahmen hinzufügen oder in den manuellen Modus wechseln
- Hören Sie immer auf den Kameraverschluss, um nachzuvollziehen, ob die Aufnahmen sinnvoll für Ihren Zweck sind.
- Gehen Sie bei einer Aufnahme immer etwas langsamer vor, wie Sie es normalerweise tun würden - vor allem, wenn Sie mehrere Fenster hintereinander laden müssen.
- Richten Sie sich bei der Aufnahmegröße nach Ihrem Zielformat: Internet, z. B. 800x600; CD/DVD, z. B. 1024 x 768
- Wenn Sie eine Aufnahme machen, und Ihr Desktop mit aufgenommen wird, stellen Sie Ihr Windows-Design auf *Windows XP* oder *Windows – klassisch* und entfernen Sie Ihr Hintergrundbild – das spart Speicherplatz und lenkt nicht ab.
- Wenn Sie eine Vollbildaufnahme machen, dann stellen Sie in den Eigenschaften der Taskleiste *Taskleiste automatisch ausblenden* ein.

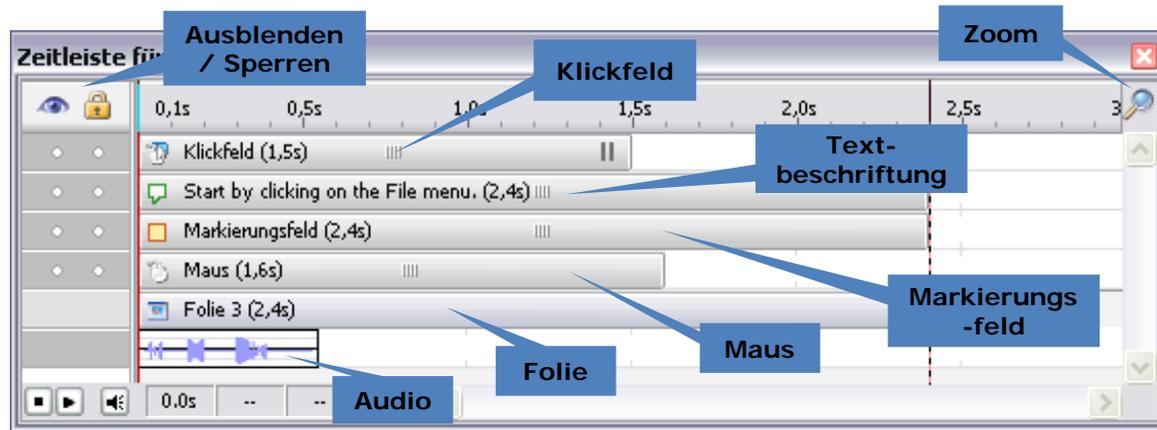
## Anmerkungen

- Organisationshilfe
- Nützlich, um Sprechertexte den einzelnen Folien zuzuweisen
- In allen Ansichten verfügbar
- Lassen sich mit auf ein Handout publizieren



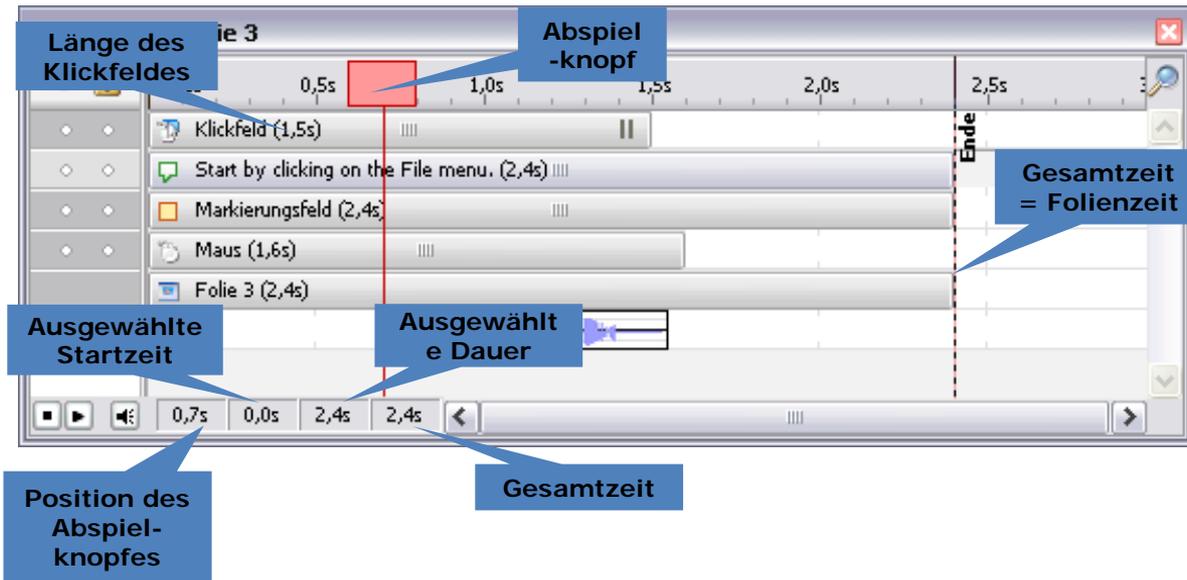
## Möglichkeiten der Zeitleiste

- Verschieben der Elemente entlang der Zeitleiste
- Kürzen/verlängern der Elemente (ausgenommen: Audio-Elemente)
- Einblenden/ausblenden der Elemente
- Sperren/entsperren der Elemente
- Zoomen der Zeitleiste
- Abspielen einzelner Elemente oder der ganzen Folie
- Anordnung der Elemente in ihrer Reihenfolge auf der Folie



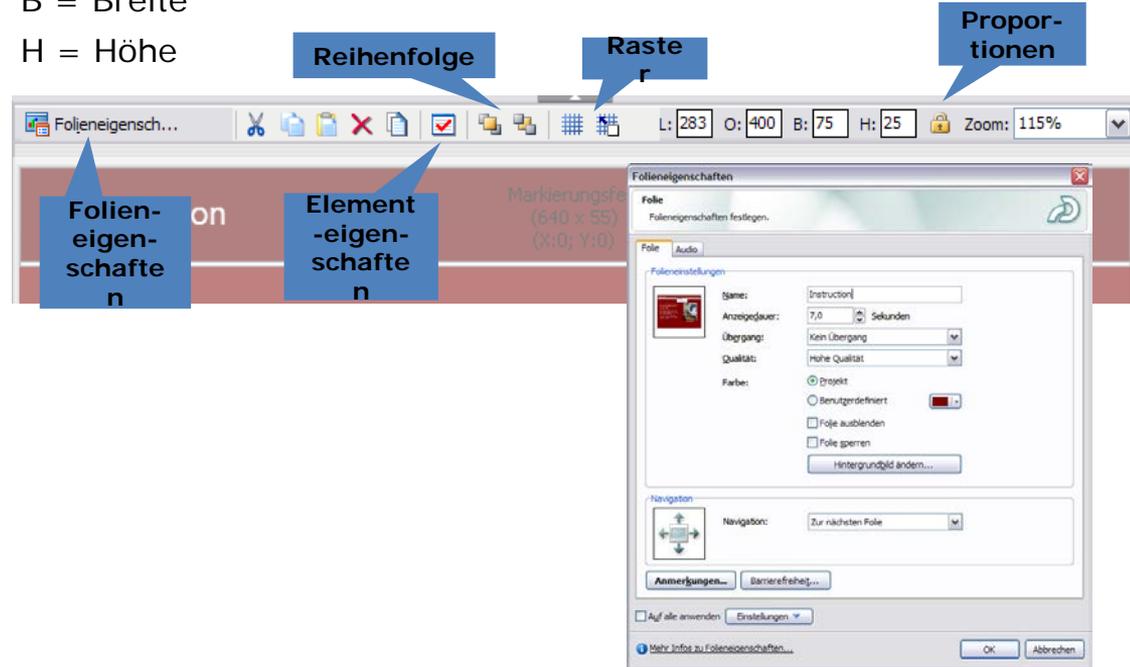
## Das Timing

- Die Länge der Folie bestimmt die Gesamtzeit
- Wird die Folie in der Länge gekürzt, verkürzen sich auch alle anderen Elemente, die bis ans Ende gehen
- Maximale Dauer einer Folie: 1 Stunde

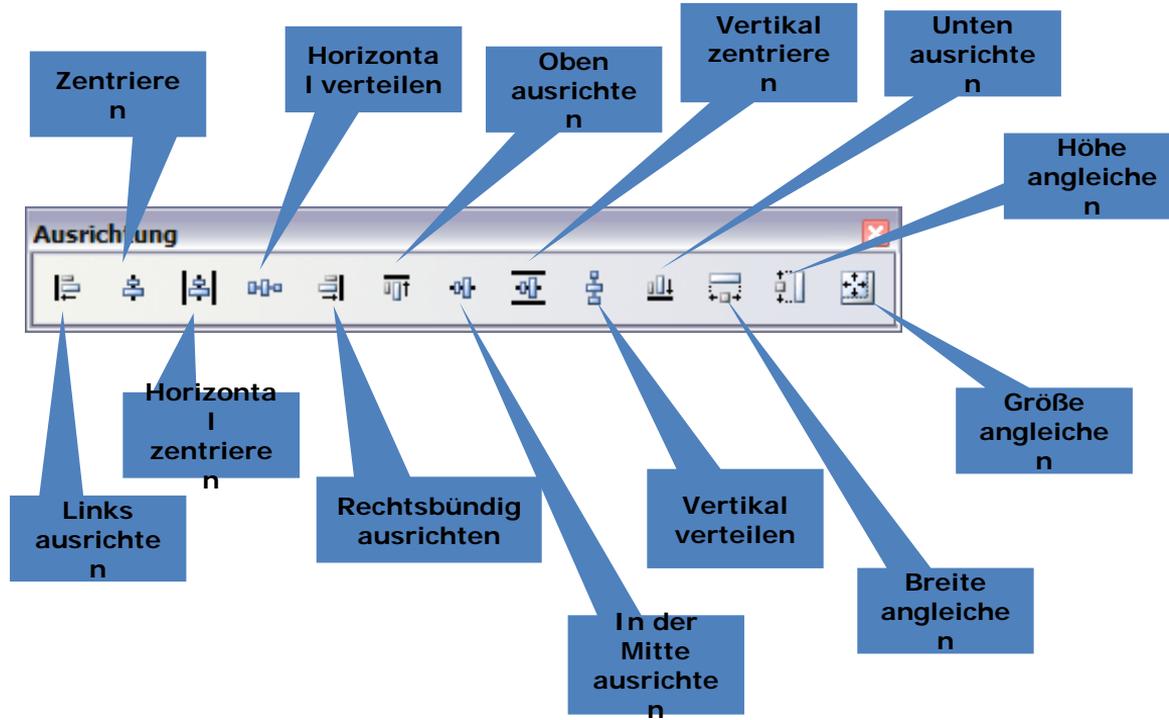


## Symbolleiste des Bearbeiten-Tabs

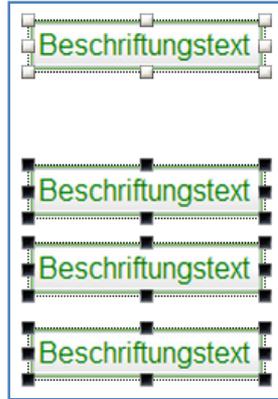
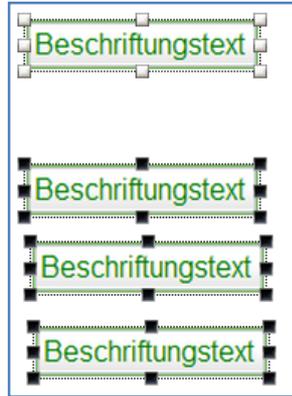
- L = Abstand von Links
- O = Abstand von Oben
- B = Breite
- H = Höhe



## Ausrichten von Objekten

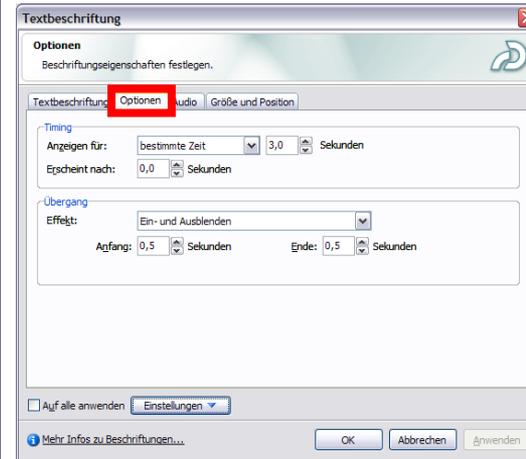
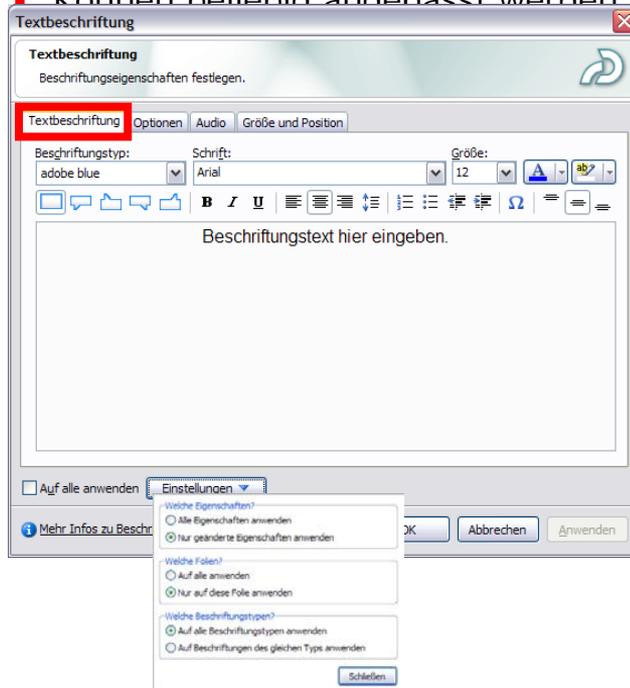


## Ausrichten von Objekten



## Textbeschriftungen

- Können Audioaufnahmen ersetzen oder unterstützen
- Werden auf Wunsch automatisch eingefügt (Demo, Benutzerdefiniert)
- Können beliebig angepasst werden

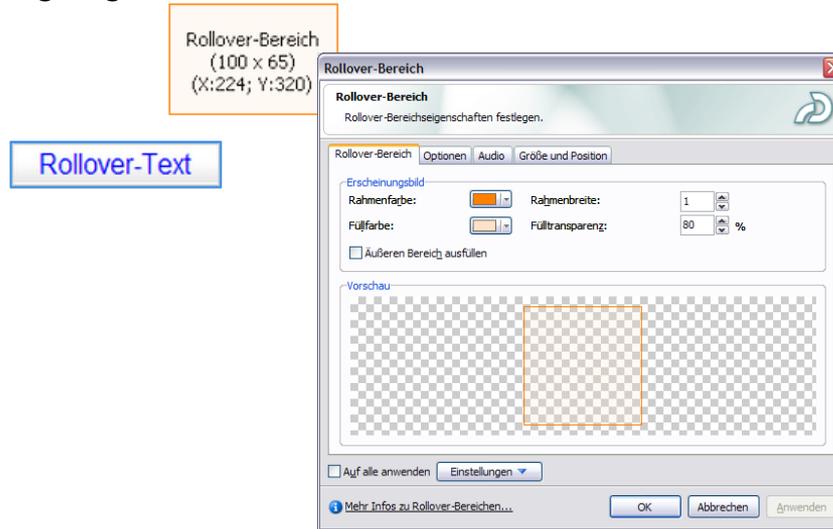


## Aufgabe 5

1. Erstellen Sie eine leere Folie mit einer Foliendauer von 11 Sek.
2. Fügen Sie ein Textbeschriftung und platzieren Sie sie auf  $L = 200$  und  $O = 100$ .
3. Duplizieren Sie sie fünfmal (*Strg + D*) und ordnen Sie die Elemente sauber untereinander an.
4. Erstellen Sie daneben eine zweite Spalte mit weiteren fünf Beschriftungen und ordnen Sie die Elemente sauber an.
5. Benennen Sie die Beschriftungen unterschiedlich.
6. Ändern Sie den Beschriftungstyp einer Textbeschriftung und wenden Sie das neue Aussehen auf die anderen Textbeschriftungen an.
7. Richten Sie die Zeitleiste so ein, dass nach jeder Sekunde eine weitere Beschriftung eingeblendet wird und bis Ende der Folie sichtbar bleibt.
8. Spielen Sie das Projekt ab.
9. Speichern Sie das Projekt ab.

## Rollover-Beschriftungen

- Bestehen aus einer Textbeschriftung und einem Rollover-Bereich (Auslösebereich)
- Beim Überfahren des Rollover-Bereichs mit der Maus wird die Textbeschriftung angezeigt
- Anzeigedauer wird in den Eigenschaften des Rollover-Bereichs festgelegt



## Aufgabe 6

1. Öffnen Sie **WordPad** aus dem Zubehör-Ordner der Windows-Startleiste (oder ein anderes Programm, das eine Symbolleiste hat).
2. Führen Sie eine Aufnahme im Aufzeichnungsmodus *Demo* durch, bei der die Quickinfos in Rollover-Beschriftungen konvertiert werden.
3. Nehmen Sie die Quickinfos der Symbolleiste des Programms auf.
4. Entfernen Sie die Maus und fügen Sie eine Schaltfläche auf der Folie ein, damit das Projekt gestoppt wird.
5. Spielen Sie das Ergebnis ab.

## Textbeschriftungen – Eigene Styles

- C:\Programme\Adobe\Adobe Captivate 2\Gallery\Captions → hier befinden sich die Styles



Adobe Green1.bmp



Adobe Green2.bmp



Adobe Green3.bmp

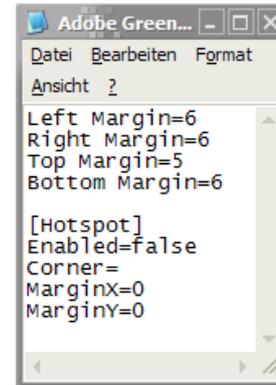


Adobe Green4.bmp



Adobe Green5.bmp

- .fcm-Dateien des Ordners : Einstellungen für die Ränder der Objekte
- Die Hotspot-Aktionen werden verwendet, wenn Sie diese Objekte für Rollover-Texte einsetzen



## Textbeschriftungen – Import/Export

- Datei > Importieren/Exportieren > Projektbeschriftungen und Bilduntertitel exportieren
- Zielformat: .doc
- Anwendungsgebiete:
  - Für die Übersetzung
  - Wenn Sie Formatvorlagen in Word für die Captivate-Textbeschriftungen verwenden möchten

Folien-ID	Element-ID	Ursprüngliche Textbeschriftungstexte	Aktualisierte Textbeschriftungstexte	Folie
7669614	1534176	Introducing Adobe® Captivate™, the software that enables anyone to quickly create powerful, engaging simulations, software demonstrations, and scenario-based training—without programming knowledge or multimedia skills.	Introducing Adobe® Captivate™, the software that enables anyone to quickly create powerful, engaging simulations, software demonstrations, and scenario-based training—without programming knowledge or multimedia skills.	1
7669614	1534216	<b>Teach-Me-Inc-Courses</b>	<b>Teach-Me-Inc-Courses</b>	1
7669614	1534220	Want to learn? Try Teach Me Inc's sample course featuring Adobe® Contribute™. »	Want to learn? Try Teach Me Inc's sample course featuring Adobe® Contribute™. »	1
153423	1534243	<b>Objectives</b>	<b>Objectives</b>	2
153423	1534249	<b>Adobe-Contribute™</b>	<b>Adobe-Contribute™</b>	2
153423	1534255	In this first section you will learn how to create a new page from one of Adobe Contribute's many Starter Web Page designs.	In this first section you will learn how to create a new page from one of Adobe Contribute's many Starter Web Page designs.	2
153423	1534283	»	»	2
153423	1534285	The following simulation will take you through the steps needed to create your first web page. You will be prompted to carry out the appropriate steps.	The following simulation will take you through the steps needed to create your first web page. You will be prompted to carry out the appropriate steps.	2
84650	1534291a	Start by clicking on the <b>File</b> menu »	Start by clicking on the <b>File</b> menu »	3
84650	1534329a	Click the <b>File</b> menu »	Click the <b>File</b> menu »	3

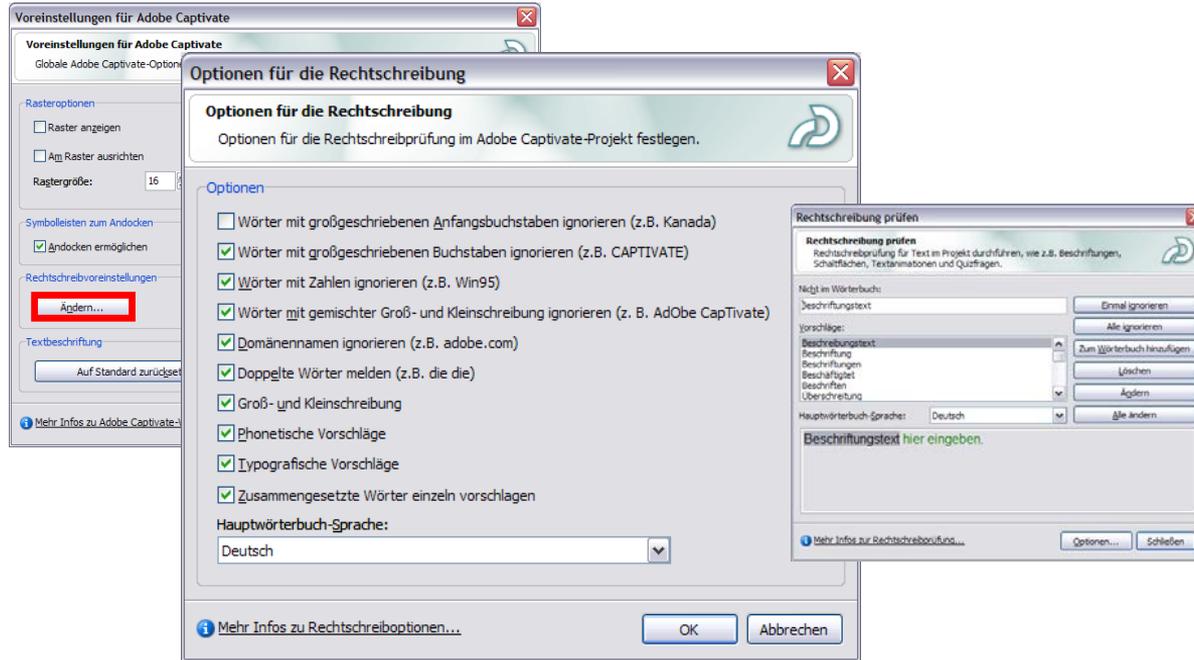
Nur hier  
Änderungen  
vornehmen!

## Aufgabe 7

1. Öffnen Sie das Projekt aus Aufgabe 5.
2. Exportieren Sie die Textbeschriftungen.
3. Übersetzen Sie die Beschriftungen in eine beliebige Sprache und ändern Sie die Schriftart der übersetzten Teile.
4. Importieren Sie die übersetzten Beschriftungen.

## Rechtschreibprüfung

- Einstellungen erreichbar über *Optionen* > *Voreinstellungen*
- Um die Rechtschreibprüfung durchzuführen, *F7* drücken



## Objekte und Folien aus anderen Projekten importieren

*Datei > Importieren/Exportieren > Folien/Objekte aus anderen Adobe Captivate-Projekten importieren*

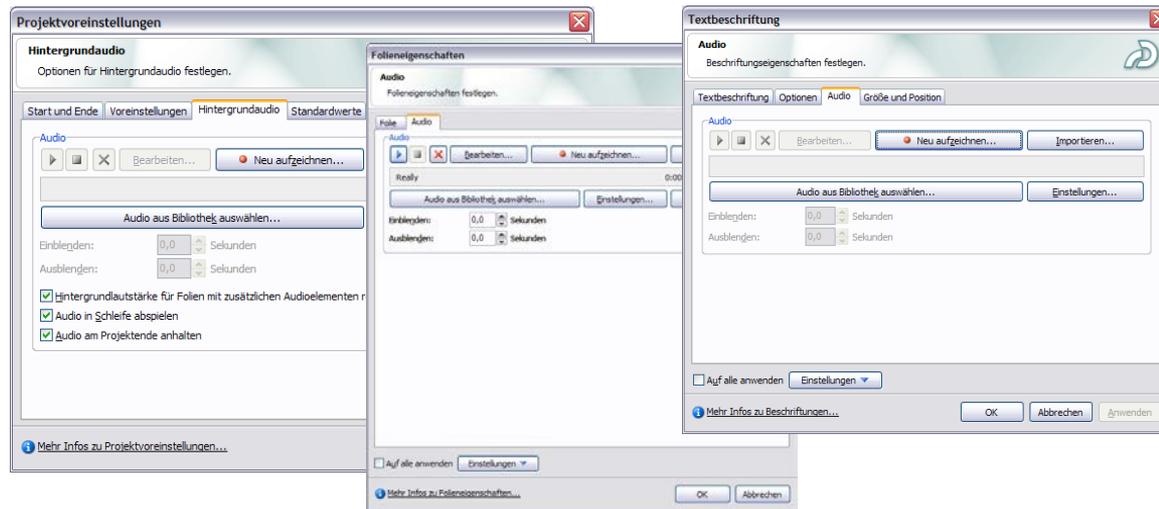
The screenshot shows the 'Projekt importieren' dialog box in Adobe Captivate. It features three columns for selecting content to import: 'Title', 'Objectives', and 'Folie 3'. Each column has a preview of the content and a dropdown menu for 'Importieren:' and 'Objektplatzierung:'. Callouts provide the following information:

- Anzahl gewählter Folien:** Points to the '2 von 24 Folien für den Import ausgewählt.' status bar.
- Alle Folien oder Objekte auswählen:** Points to the 'Alle auswählen' dropdown.
- Alle Folien oder Objekte (von der Auswahl) löschen:** Points to the 'Alle löschen' dropdown.
- Anzahl der Objekte:** Points to the 'Importieren:' dropdown in the 'Folie 3' column, which is set to 'Nur Objekte (5)'.
- Importoptionen:** Points to the 'Objektplatzierung:' dropdown in the 'Folie 3' column, which is set to 'Folie 3'.
- Ziel der Objekte:** Points to the 'Objektplatzierung:' dropdown in the 'Folie 3' column, which is set to 'Folie 3'.

At the bottom, there are 'OK' and 'Abbrechen' buttons, and a link for 'Mehr Infos zum Importieren von Projekten...'.

## Audio

- Aufzeichnen oder Importieren
- Direkte Aufnahme oder nachträgliches Hinzufügen
- Hintergrundmusik (ganzes Projekt)
- Sound zur Folie
- Sound zum Objekt
- Beispieldateien: *C:\Programme\Adobe\Adobe Captivate 2\Gallery*



## Audio

The image shows two overlapping windows from an audio software application. The top window is titled "Audioeinstellungen" (Audio Settings) and the bottom window is titled "Audio bearbeiten - [Electronic Bounce]" (Audio Edit - [Electronic Bounce]).

**Audioeinstellungen (Audio Settings):**

- Audioeinstellungen**  
Audioeinstellungen wie Eingangsquelle, Qualitätsstufe und Kalibrierung festlegen.
- Eingangsquelle (Input Source):** Mikrofon (selected), Line-In
- Kodierfrequenz (Sampling Rate):** 44,100 kHz (selected), 22,050 kHz, 11,025 kHz
- Kodierungsbitrate (Encoding Bitrate):** Bitrate für CD-ähnliche Qualität (96 kbit/s) (selected), Bitrate für CD-Qualität (128 kbit/s), Bitrate für FM-Radio-Qualität (64 kbit/s), Benutzerdefinierte Bitrate (slider at 64 kbit/s)
- Kodiergeschwindigkeit (Encoding Speed):** Slider at 5. Hinweis: Bei Erhöhung der Kodiergeschwindigkeit verringert sich die Qualität der kodierten Dateien.
- Buttons: Eingang kalibrieren..., Mehr Infos zu Audioeinstellungen...

**Audio bearbeiten - [Electronic Bounce] (Audio Edit - [Electronic Bounce]):**

- Audio bearbeiten**  
Audiodateien bearbeiten. Abspielen, aufnehmen, löschen, Lautstärke einstellen, Optionen ändern und Audiodatei grafisch darstellen.
- Toolbar: Cut, Copy, Paste, Undo, Redo, Silence, Volume, Find, Settings.
- Timeline: 00:00:00 to 00:00:01. Waveform visualization.
- Playback controls: Play, Stop, Mute, Solo, Status: Fertig, Abspielkopf: 00:00.000 s, Dauer 00:00.601 s, Ausgewählt: 00:00.000 s, Skala: 100 %.
- Buttons: Mehr Infos zur Audiobearbeitung..., Audio aus Bibliothek auswählen, OK, Abbrechen.

**Erweiterte Audioverwaltung (Advanced Audio Management):**

- Erweiterte Audioverwaltung  
Füllen mit Audiodateien ermitteln. Eingebundene Audioelemente abspielen, entfernen oder exportieren.
- Table with columns: Folie/Objekt, Sound, Dauer (s), Einblenden..., Ausblende...
- Buttons: Exportieren, Aktualisieren, Mehr Infos zur erweiterten Audioverwaltung..., OK, Abbrechen.

## Aufgabe 8

1. Erstellen Sie ein leeres Projekt und stellen Sie die Foliendauer auf 11 Sekunden ein.
2. Importieren Sie die Objekte aus Aufgabe 5.
3. Hinterlegen Sie zwei der Objekte mit einer Audio-Datei.
4. Hinterlegen Sie die ganze Folie mit einer Hintergrundmusik.
5. Spielen Sie das Projekt ab.

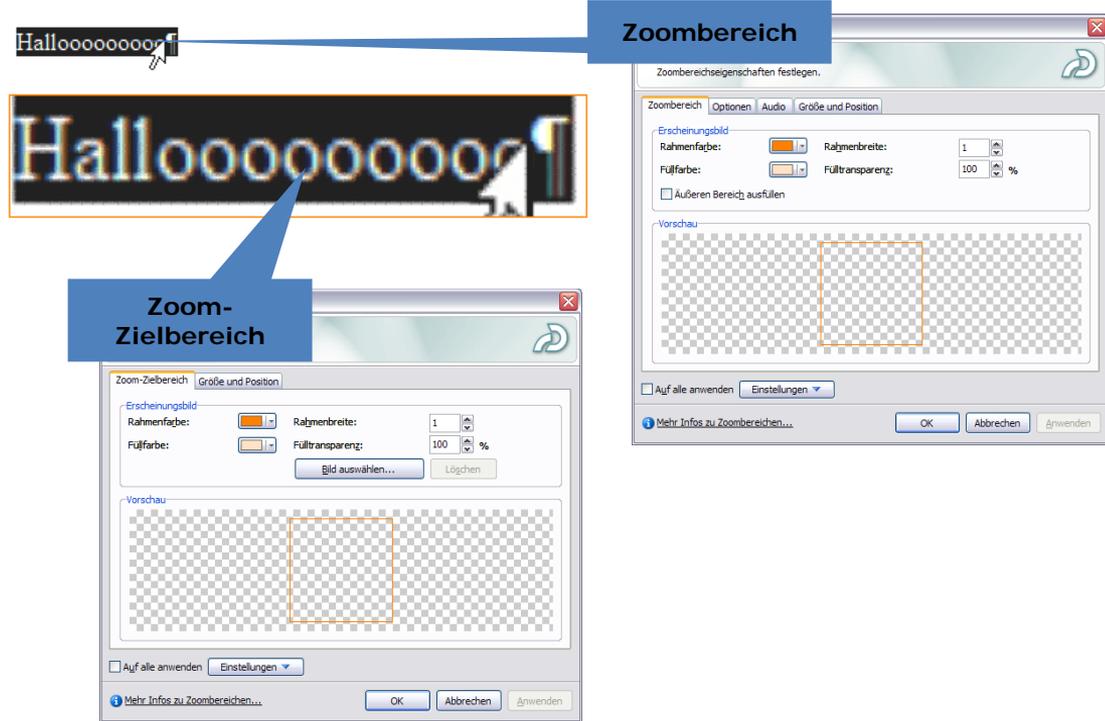
## Bilder und Rollover-Bilder

The image shows a software dialog box titled "Neues Bild" (New Image) with the subtitle "Bildfелеigenschaften festlegen." (Specify image properties). The dialog has several tabs: "Bild", "Optionen", "Audio", and "Größe und Position". The "Bild" tab is active, showing "Erscheinungsbild" (Appearance) settings. The "Transparenz:" (Transparency) section has a slider set to 0% and a checked checkbox for "Transparenter Hintergrund" (Transparent background). A color swatch next to the checkbox is black. Below this is a "Vorschau" (Preview) area showing a logo with the text "technik un" in a stylized font and "UNIVERSITY OF" in red below it. The background of the preview is a checkerboard pattern. At the bottom of the dialog are buttons for "Auf Originalgröße zurücksetzen" (Reset to original size), "Bild aus Bibliothek auswählen..." (Select image from library...), "Importieren..." (Import...), "Auf alle anwenden" (Apply to all), "Einstellungen" (Settings), "OK", "Abbrechen" (Cancel), and "Anwenden" (Apply).

Annotations in blue boxes:

- (Allgemeine) Transparenz des Bildes (General) Transparency of the image
- Farbe, die transparent sein soll (Color that should be transparent)
- Rollover-Bild (Rollover image)
- Rollover-Bereich (100 x 100) (X:48; Y:96) (Rollover area (100 x 100) (X:48; Y:96))
- Auslösbereich (Trigger area)

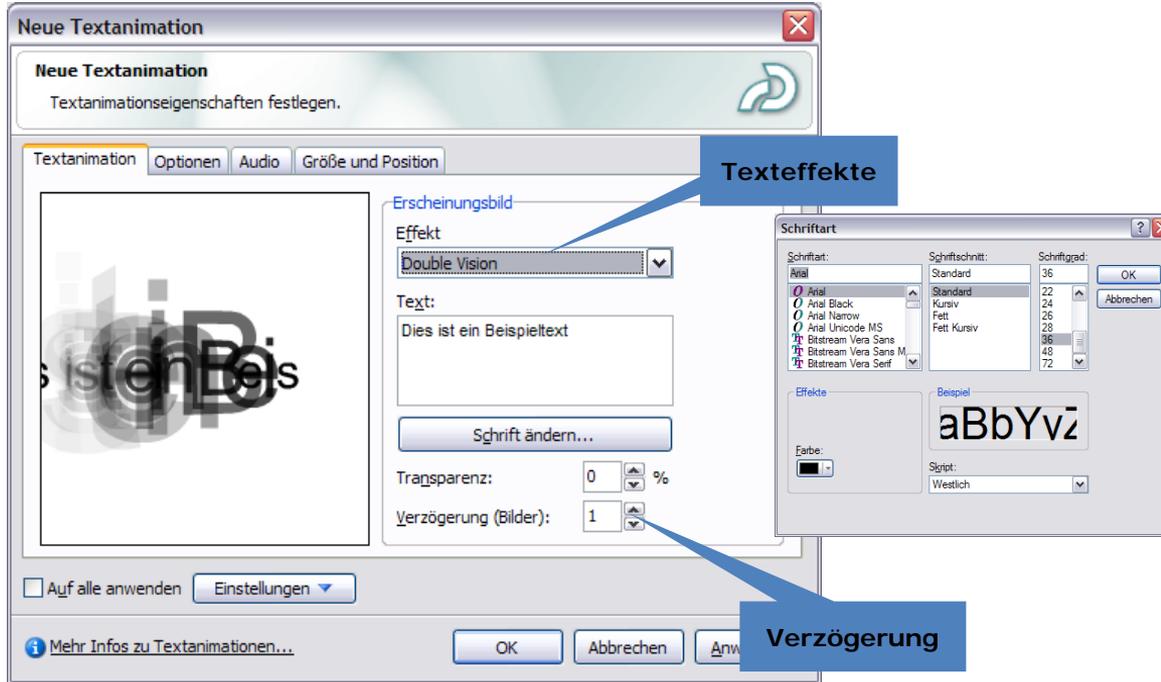
## Zoom-Bereiche (Einfügen > Zoombereich)



## Animationen



## Textanimationen

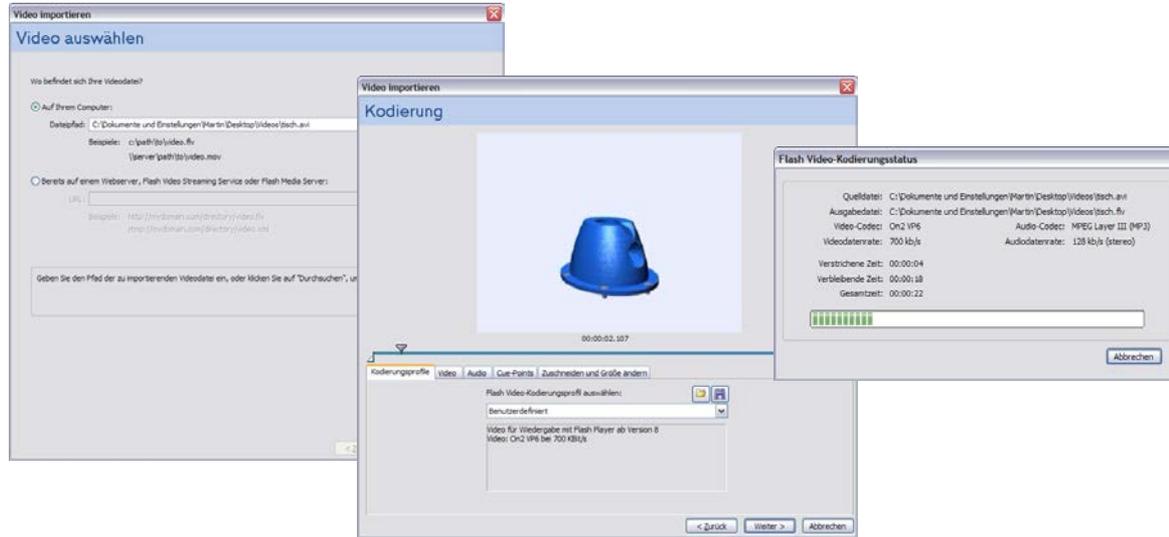


## Aufgabe 9

1. Erstellen Sie ein leeres Projekt und fügen Sie die Datei *captivate.gif* aus dem Ordner *Übungen\Grafiken* des Schulungsordners ein.
2. Stellen Sie die Transparenz auf 60% und verschmelzen Sie das Bild mit der Folie.
3. Duplizieren Sie die Folie und fügen Sie auf der zweiten Folie die Animation *Flash.swf* aus dem Ordner *Übungen\Videos und Animationen* ein.
4. Erstellen Sie darüber eine Überschrift in Form einer Textanimation. Testen Sie dabei die verschiedenen Texteffekte.
5. Zeichnen Sie eine kurze Demo auf und fügen Sie sie hinten an.
6. Fügen Sie in der Demo einen Zoombereich ein.
7. Spielen Sie das Projekt ab.

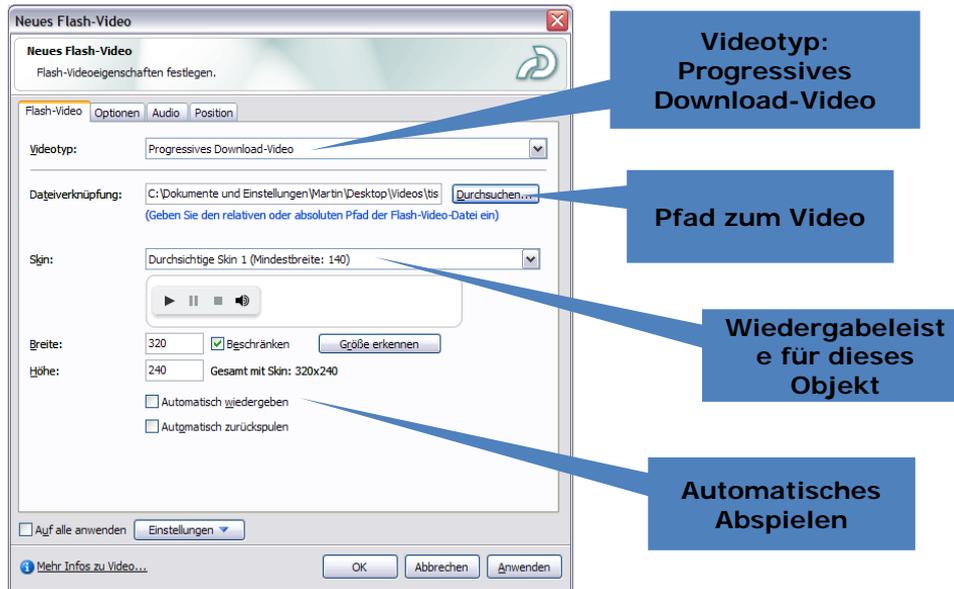
## Flash-Videos – Vorbereitung mit Adobe Flash

1. Über *Datei* > *Importieren* > *Video importieren* Video auswählen
  2. *Flash Video-Kodierungsprofil* auf *Flash 6* einstellen
  3. Weitere gewünschte Einstellungen (Video, Audio) vornehmen
- Die FLV-Datei wird nach dem Import automatisch erstellt

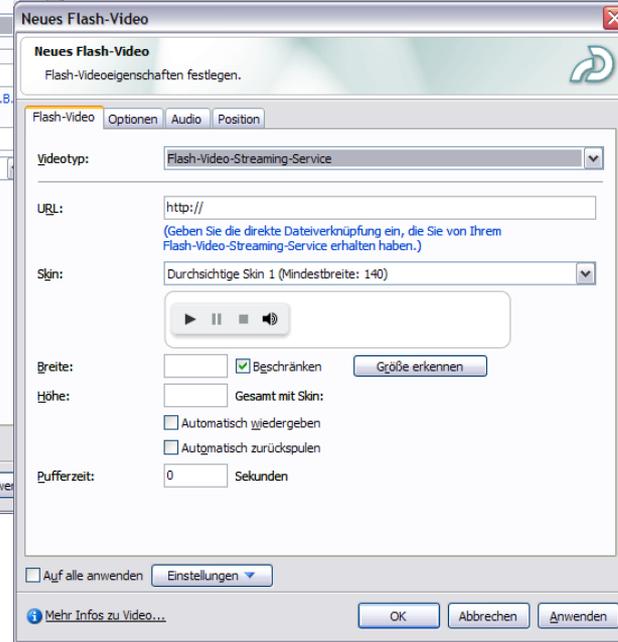
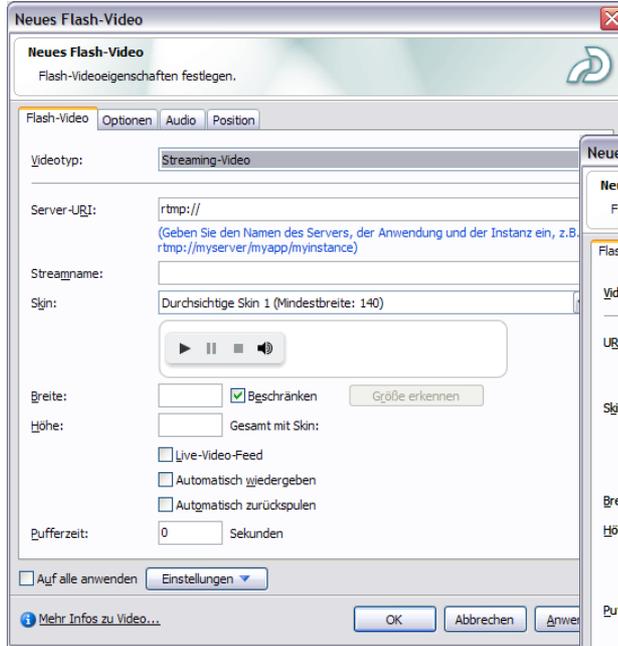


## Flash-Videos – Verarbeitung in Adobe Captivate

- Verknüpfung zu externer Datei
- Vorteile: Aktualisierung sehr einfach; Projekt bleibt klein
- Nachteil: Client muss komplettes Segment erst laden; Nutzer können offen auf die Datei zugreifen



## Flash-Videos – Streaming-Formen



## Aufgabe 10

1. Erstellen Sie ein leeres Projekt.
2. Fügen Sie die Datei *Feuer.flv* aus dem Ordner *Übungen\Videos und Animationen* ein als Flash-Video ein.
3. Verwenden Sie kein Skin und lassen Sie das Video automatisch abspielen.
4. Spielen Sie das Video ab.
5. Wechseln Sie in den Ordner *Übungen\Videos und Animationen* und ändern Sie den Dateinamen von *Feuer.flv* in *Feu.flv*.
6. Ändern Sie den Dateinamen der Datei *Tisch.flv* in *Feuer.flv*.
7. Spielen Sie das Video noch einmal ab.

## Klickfelder

Felder, die auf Mausclicks reagieren und als Schaltflächen oder Menüoptionen verwendet werden können.

The screenshot shows the 'Klickfeld' (Click Field) dialog box with the following sections and options:

- Klickfeld** (Click Field):
  - Buttons: Optionen, Audio, Weitergabe, Größe und Position
  - Section: *Wenn der Benutzer innerhalb des Klickfelds klickt:*
    - Bei Erfolg: Weiter (dropdown)
  - Section: *Wenn der Benutzer außerhalb des Klickfelds klickt:*
    - Benutzer Folgendes ermöglichen: 3 (dropdown), Versuche oder  Unbegrenzte Versuche
    - Nach dem letzten Versuch: Weiter (dropdown)
  - Section: *Kurzbefehl festlegen*
    - Aktueller Kurzbefehl: Keine
    - Button: Tasten auswählen...
- Footer:  Auf alle anwenden, Einstellungen (dropdown), Mehr Infos zu Klickfeldern..., OK, Abbrechen, Anwenden

Three callout boxes highlight specific features:

- Verhalten bei Erfolg**: Points to the 'Bei Erfolg' dropdown menu.
- Verhalten bei Fehleingaben**: Points to the 'Nach dem letzten Versuch' dropdown menu.
- Festlegen von Tastenkombination / Mausclick für das Verhalten bei Erfolg**: Points to the 'Tastens auswählen...' button.

The dropdown menu for 'Bei Erfolg' is open, showing the following options:

- Weiter
- Zur vorherigen Folie
- Zur nächsten Folie
- Gehe zu Folie
- URL oder Datei öffnen
- Anderes Projekt öffnen
- E-Mail senden an
- JavaScript ausführen
- Keine Aktion

## Klickfelder

The image shows a software dialog box titled "Neues Klickfeld" (New Click Field). It has several tabs: "Klickfeld", "Optionen", "Audio", "Weitergabe", and "Größe und Position". The "Optionen" tab is selected. The dialog is divided into sections for "Timing" and "Optionen".

**Timing:**

- Anzeigen für: bestimmte Zeit (dropdown), 1,5 (spin), Sekunden
- Erscheint nach: 0,0 (spin), Sekunden

**Optionen:**

- Erfolgsbeschriftung
- Fehlerbeschriftung
- Tippbeschriftung
- Handcursor über dem Klickbereich anzeigen
- Bei Mausclick Foliensaudio anhalten
- Projekt anhalten, bis Benutzer klickt
- Doppelter Mausclick
- Für Erfolgs- und Fehlerbeschriftungen anhalten

At the bottom, there are buttons for "Auf alle anwenden", "Einstellungen", "OK", "Abbrechen", and "Anwenden". A link "Mehr Infos zu Klickfeldern..." is also present.

A blue box highlights a preview area on the right side of the dialog, showing a "Klickfeld (100 x 100) (X:270; Y:190)". Three callout boxes point to this area:

- Green box: Erfolgstext hier eingeben.
- Red box: Fehlertext hier eingeben.
- Yellow box: Tipptext hier eingeben.

Blue arrows also point from the "Erfolgsbeschriftung", "Fehlerbeschriftung", and "Tippbeschriftung" checkboxes in the "Optionen" section to their respective callout boxes.

## Texteingabefelder

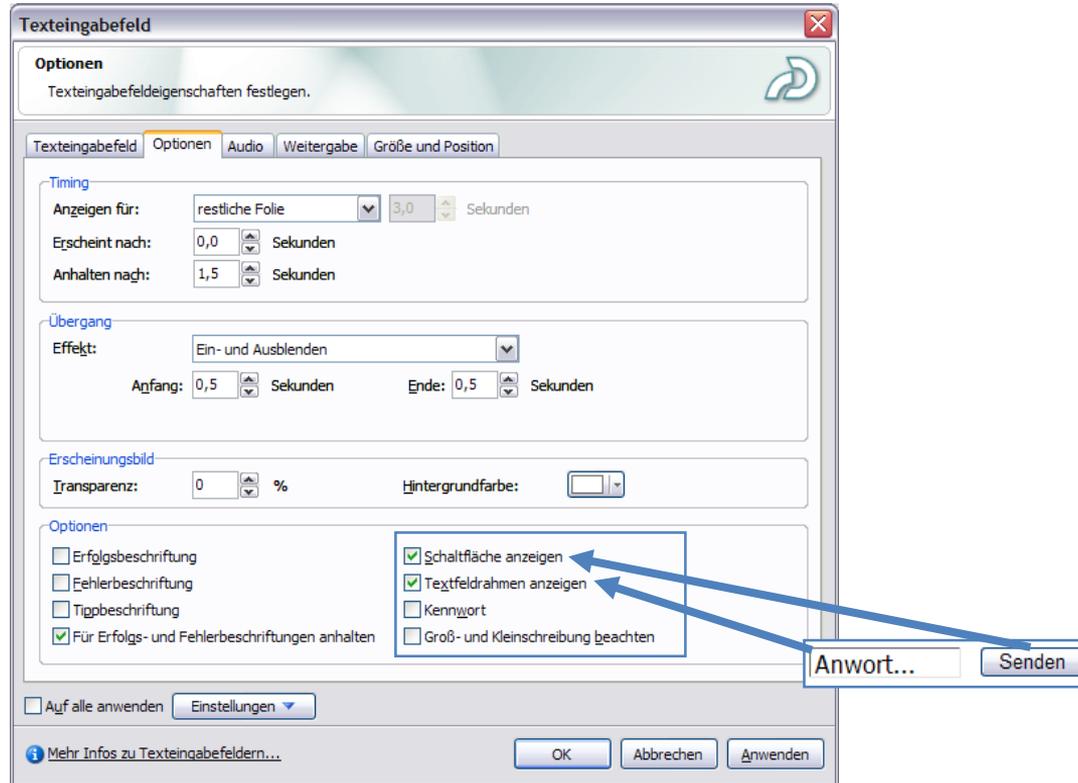
Felder, die den Nutzer auffordern, einen bestimmten Text einzugeben.

The screenshot shows a dialog box titled "Neues Texteingabefeld" with a subtitle "Neues Texteingabefeld" and the instruction "Texteingabefeldigenschaften festlegen." The dialog is divided into several sections:

- Texteingabefeld**: Includes tabs for "Optionen", "Audio", "Weitergabe", and "Größe und Position".
- Einstellungen**: Contains a "Standardtext:" input field. A callout points to this field with the text: "Text, der standardmäßig eingetragen ist".
- Falls Benutzer den Text richtig eingibt**: Contains a "Richtige Einträge:" list box and a "Bei Erfolg:" dropdown menu set to "Weiter". A callout points to the list box with the text: "Richtige Antwortmöglichkeiten".
- Falls Benutzer den Text falsch eingibt**: Contains a "Benutzer Folgendes ermöglichen:" dropdown set to "1", a "Versuche oder" checkbox checked for "Unbegrenzte Versuche", and a "Nach dem letzten Versuch:" dropdown set to "Weiter". A callout points to the "Nach dem letzten Versuch:" dropdown with the text: "Verhalten bei Fehleingaben".
- Kurzbehl festlegen**: Contains an "Aktueller Kurzbehl:" field with the value "Eingabe" and a "Tasten auswählen..." button.

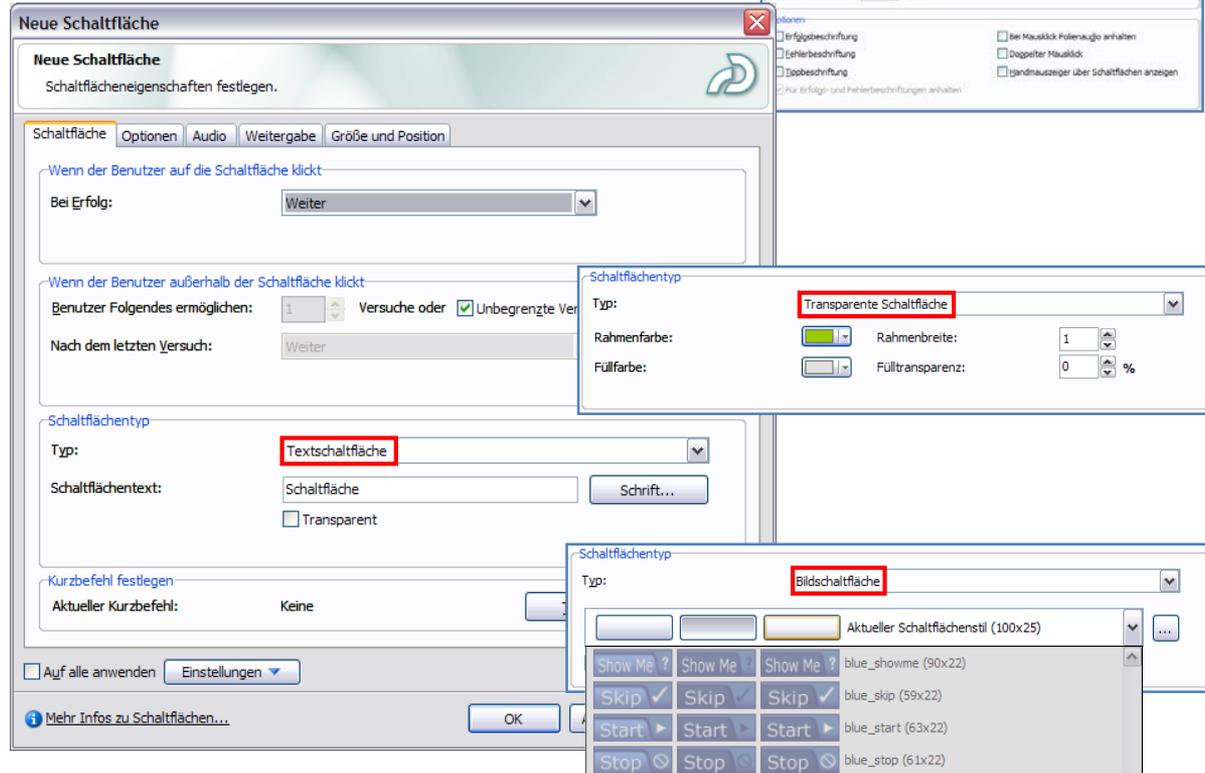
At the bottom, there is a checkbox for "Auf alle anwenden", an "Einstellungen" dropdown, and buttons for "OK", "Abbrechen", and "Anwenden". A link for "Mehr Infos zu Texteingabefeldern..." is also present.

## Texteingabefelder



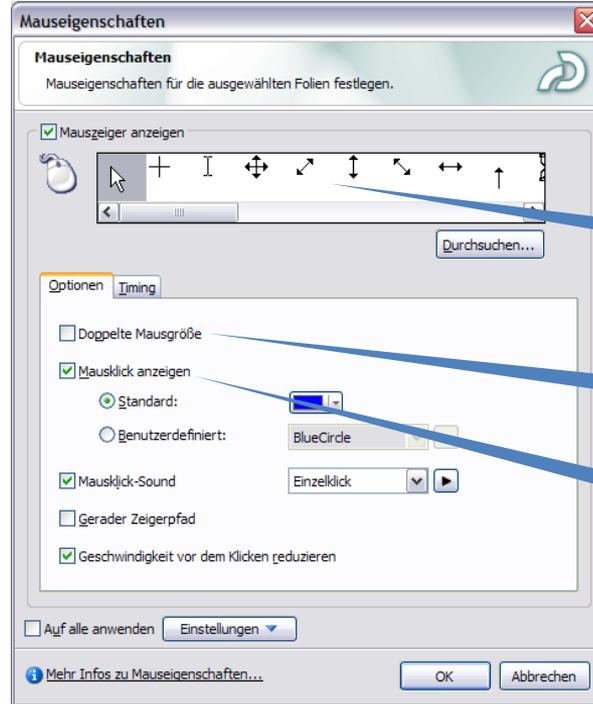
## Schaltflächen

Buttons, die auf Mausklicks reagieren.



## Mausaktionen

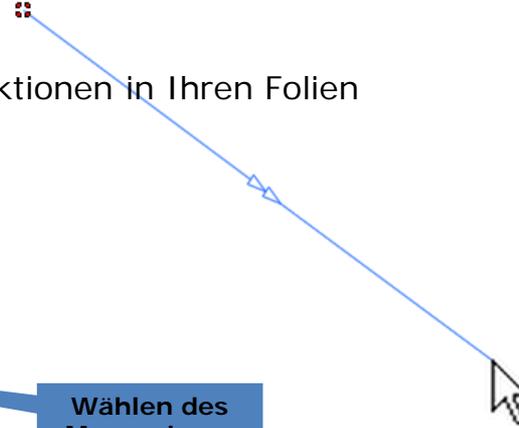
Sie können genau festlegen, wie Mausaktionen in Ihren Folien dargestellt werden.



Wählen des Mauszeigers

Vergrößern des Mauszeigers

Visualisierung von Mausclicks



## Aufgabe 11

1. Nehmen Sie ein kleines Projekt in WordPad oder einem Programm Ihrer Wahl als Demo auf.
2. Fügen Sie ein Klickfeld mit allen Beschriftungsarten ein. Legen Sie zur Kennzeichnung ein Markierungsfeld über das Klickfeld.
3. Fügen Sie ein Texteingabefeld mit gelber Hintergrundfarbe ein, das durch den richtigen Text ein die Enter-Taste zum Erfolg führt. Es soll drei Versuche zulassen und nach dem letzten Versuch auf die Folie 1 zurück verweisen.
4. Fügen Sie eine beliebige Bildschaltfläche ein, die bei einem Doppelklick zum Erfolg führt. Bei Erfolg soll das Programm fortfahren.
5. Ändern Sie den Mauszeiger auf einer Folie und passen Sie die Visualisierung des Mausklicks an.
6. Stellen Sie den Mauszeiger auf einer anderen Folie auf die doppelte Größe und ändern Sie den Zeigerpfad auf *Gerader Zeigerpfad*.
7. Spielen Sie das Projekt ab und speichern Sie es danach.

## Captivate zur Erstellung von interaktiven Lernprogrammen

Mit Captivate können Sie:

- Quizanwendungen erstellen, die sich gegebenenfalls automatisch in ein Learning-Management-System integrieren
- Auswertungsdaten aus allen interaktiven Elementen aufzeichnen – dabei kann jedem Element eine Gewichtung, Lernziel-ID und eine Interaktions-ID zugewiesen werden
- Verschiedene Arten von Fragen einbauen (Multiple-Choice, Wahr/Falsch, Zuordnung, Beurteilungsskala, Fill-in-the-Blank oder Kurzantwort)
- Über die Verzweigungsansicht den Lernpfad von den Benutzerantworten abhängig machen
- Benutzern ein direktes Feedback zu ihren Antworten geben

## Optionen für ein neues Projekt

Projekttypen des Modus *Szenariosimulation*:

- *Projektassistent*, der bei der Erstellung eines Projektes hilft und bereits mehrere vordefinierte Folien bereitstellt, deren Layout sich aus einer Liste wählen lässt
- *Neue Simulation aus einer Vorlage erstellen*, um eine neue Simulation auf Basis einer vorhandenen Vorlage aufzubauen

Projekttyp:

**Szenariosimulation**  
Wählen Sie diese Option, wenn Sie eine szenariobasierte Schulung erstellen möchten. Diese Projekte eignen sich ideal für szenario- und interaktionsbasierte Schulungen wie Rollenspiele sowie Verkaufs- und Managementtraining.

Projektassistent

Neue Simulation aus einer Vorlage erstellen



Titel: Project  
Autor: Your Name  
Unternehmen: Your Company  
E-Mail: YourName@Company.com  
Website: www.company.com  
Kommentare: Description of your project.

Durchsuchen...

# Projektassistent

**Projektassistent**

Neues Adobe Captivate-Projekt mit dem Projektassistenten erstellen. Sie können Projektnamen, Abmessungen, Hintergrund und Folienoptionen festlegen.

**1. Projekteigenschaften**

Name: Ein kleines Quiz

Breite: 640 Höhe: 480

**2. Standardhintergrundbild oder -farbe**

Hintergrundfarbe verwenden

Hintergrundbild verwenden

**3. Folien hinzufügen**

Einführung  Szenariofolien 5

Beschreibung  Abschluss

**Projekteigenschaften**

Informationen zu diesem Adobe Captivate-Projekt eingeben.

Projektname: Ein kleines Quiz

Author:

Unternehmen:

E-Mail:

Webseite:

Lizenzrecht:

Beschreibung: <Projektbeschreibung hier eingeben>

Layout

Anzahl der Fragefolien

# Projektassistent

1 Einführung

2 Szenariobeschreibung

3 Fragenfolie 1

4 Fragenfolie 2

5 Fragenfolie 3

6 Fragenfolie 4

7 Fragenfolie 5

8 Prüfen

9 Abschluss

**Frage** Fragefolie

Frage hier eingeben

A) Antwort 1

B) Antwort 2

C) Antwort 3

Frage 5 von 5

**Bewertungsanzeige**

Ihre Punktzahl: 0

Max. Punktzahl: 50

Fragen richtig: 0

Anzahl von Fragen: 5

Genauigkeit: 0%

Anzahl der Quizversuche: 1

Leider haben Sie nicht bestanden.

## Quizmanager (Projekt > Quizmanager)

The main window, titled "Quizmanager", displays the "Quizzeinstellungen" (Quiz Settings) tab. It includes fields for "Name" (Quiz), "Erforderlich" (Optional - Der Benutzer kann dieses Quiz überspringen.), and "Ziel-ID" (Quiz10030). Below these are "Einstellungen" (Settings) with checkboxes for "Zurückgehen erlaubt", "Benutzer kann das Quiz überprüfen", "Punktzahl am Quizende anzeigen", and "Fortschritt anzeigen". Two buttons, "Frageüberprüfungsmeldungen..." and "Quizergebnismeldungen...", are visible.

The "Frageüberprüfungsmeldungen" (Question Check Feedback) pop-up window has a title bar "Frageüberprüfungsmeldungen" and a subtitle "Feedbackmeldungen überprüfen". It contains three sections:
 

- Richtig:** Das ist die richtige Antwort!
- Unvollständig:** Die Frage wurde nicht vollständig beantwortet.
- Falsch:** Ihre Antwort: [ ]  
Die richtige Antwort lautet: [ ]

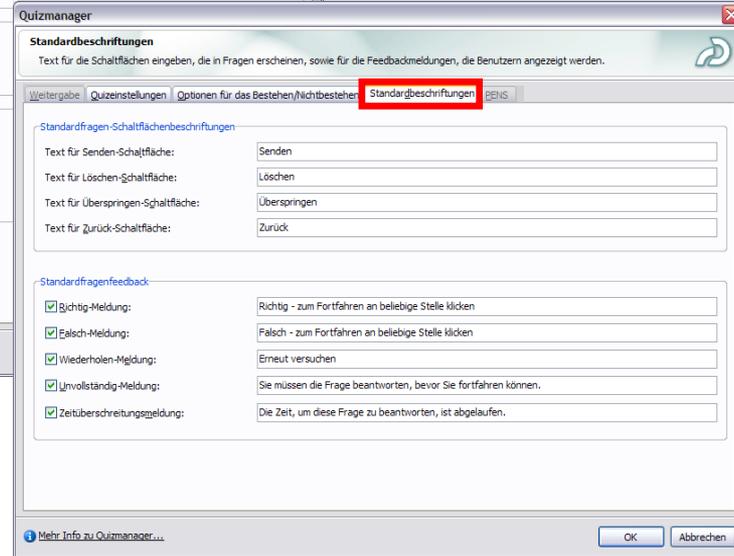
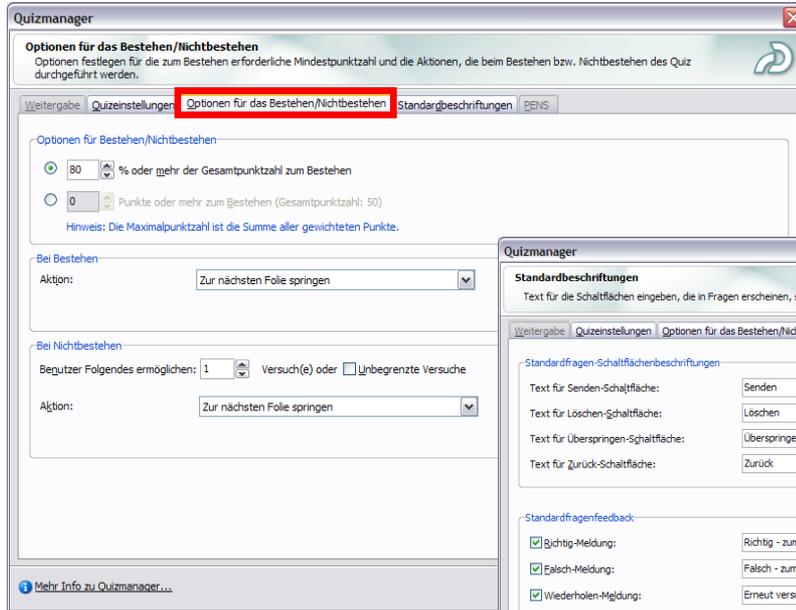
 Buttons for "OK" and "Abbrechen" are at the bottom.

The "Quizergebnismeldungen" (Quiz Results) pop-up window has a title bar "Quizergebnismeldungen" and a subtitle "Meldungsoptionen auswählen, die erscheinen, wenn der Benutzer ein Quiz beendet.". It includes:
 

- Meldungen:**
  - Bestanden-Meldung: Glückwunsch, Sie haben bestanden.
  - Nicht-bestanden-Meldung: Leider haben Sie nicht bestanden.
  - Text für E-Mail-Schaltfläche: E-Mail senden
- Punktzahl:**
  - Punktzahl anzeigen
  - Mögliche Höchstpunktzahl anzeigen
  - Anzahl der korrekten Fragen anzeigen
  - Gesamtzahl der Fragen anzeigen
  - Genauigkeit anzeigen (z. B. 70 %)
  - Anzahl der Quizversuche anzeigen

 Buttons for "OK" and "Abbrechen" are at the bottom.

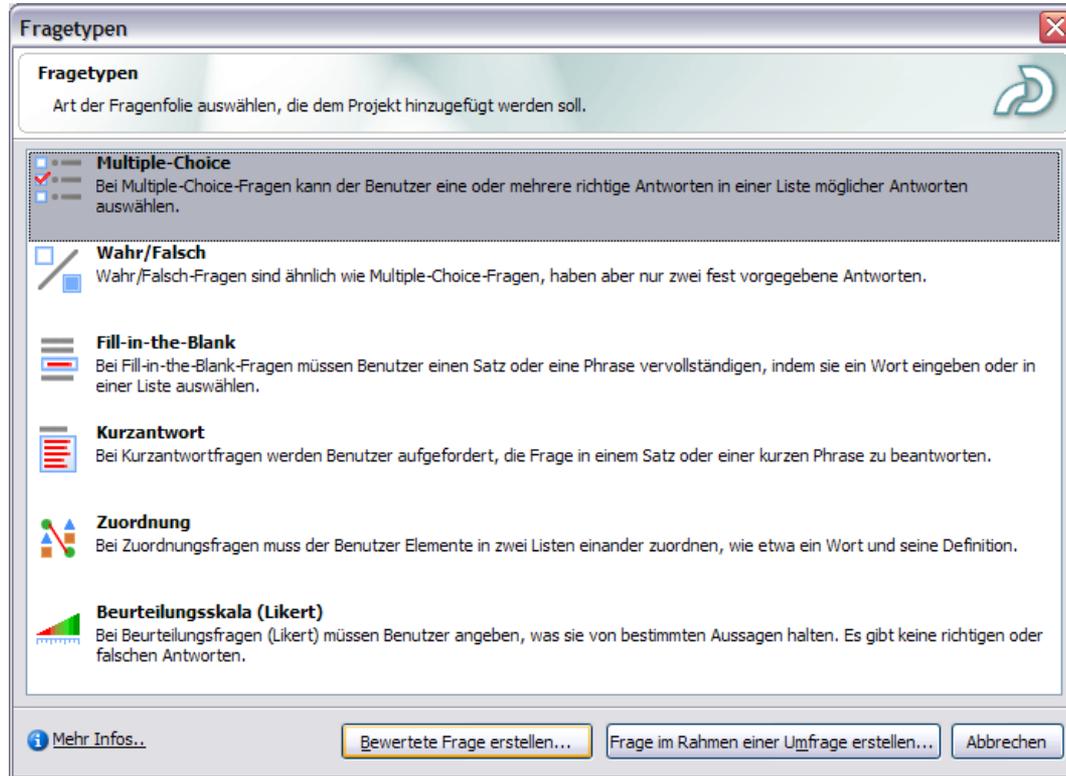
## Quizmanager



## Aufgabe 12

1. Erstellen Sie mit dem Projektassistenten ein kleines Quiz mit 5 Szenariofolien.
2. Erstellen Sie Fragen und Antworten für das Quiz.  
Hinweis: Kontextmenü einer Folie > *Frage bearbeiten...*
3. Passen Sie die Folien Ihren Wünschen an.
4. Spielen Sie das Projekt ab und speichern Sie es danach.

## Fragefolien (Einfügen > Fragenfolie)



## Wahr/Falsch-Fragen

The screenshot shows a dialog box titled "Wahr/Falsch-Frage" with a close button in the top right corner. The main area is divided into two tabs: "Frage" and "Optionen". The "Frage" tab is active, showing a text input field for the question name (containing "Ja/Nein"), a text input field for the question text (containing "Ist Captivate interessant?"), and a numeric input field for points (containing "10"). Below the question text is a small dropdown menu. The "Optionen" tab is also visible, showing a list of answers with radio buttons. The first answer is "1) Ja" (selected) and the second is "2) Nein". There are "Hinzufügen" and "Löschen" buttons next to the answer list. At the bottom of the dialog, there are dropdown menus for "Typ" (set to "Ja/Nein") and "Numerierung" (set to "1, 2, 3..."). The dialog also includes an information icon and a link "Mehr Infos zu Wahr/Falsch-Fragen...", and "OK" and "Abbrechen" buttons at the bottom right.

**Frage**  
Wahr/Falsch-Frage erstellen, indem Sie eine Frage formulieren, als richtige Antwort entweder "Wahr" oder "Falsch" angeben und eine Nummerierungsoption wählen.

Frage Optionen Weitergabe

Frage  
Name: Ja/Nein  
Frage: Ist Captivate interessant?  
Punkte: 10  
Quizmanager anzeigen...

Antworten  
Richtige Antwort hier auswählen  
1) Ja  
2) Nein  
Hinzufügen  
Löschen

Typ: Ja/Nein Numerierung: 1, 2, 3...

Mehr Infos zu Wahr/Falsch-Fragen... OK Abbrechen

**Punktzahl bei richtiger Antwort**

**Richtige Antwort**

**Falsche Antwort**

**Nummerierung der Antworten**

Ist Captivate interessant?  
 A) Ja  
 B) Nein

## Wahr/Falsch-Fragen

**Wahr/Falsch-Frage** ✖

**Optionen**  
Frageoptionen auswählen, z. B. Aktionen bei richtiger oder falscher Antwort, angezeigte Feedbackmeldungen und ob die Frage bewertet oder im Rahmen einer Umfrage gestellt wird. ↻

Frage **Optionen** Weitergabe

**Typ**  
Typ: Bewertet - Es gibt richtige und falsche Antworten.

Löschen-Schaltfläche anzeigen  Zurück-Schaltfläche anzeigen  
 Überspringen-Schaltfläche anzeigen

**Bei richtiger Antwort**  
Aktion: Zur nächsten Folie springen

Richtig-Meldung anzeigen

**Bei falscher Antwort**  
Benutzer Folgendes ermöglichen: 1 Versuch(e) oder  Unbegrenzte Versuche  
Fehlerstufen: 1 (Fehlermeldung wird bei Auswahl von <Keine> nicht angezeigt)  
Aktion: Zur nächsten Folie springen

Wiederholen-Meldung anzeigen  Unvollständig-Meldung anzeigen

[Mehr Infos zu Wahr/Falsch-Fragen...](#) OK Abbrechen

**Wahr/Falsch-Frage** ✖

**Optionen**  
Frageoptionen auswählen, z. B. Aktionen bei richtiger oder falscher Antwort, angezeigte Feedbackmeldungen und ob die Frage bewertet oder im Rahmen einer Umfrage gestellt wird. ↻

Frage **Optionen** Weitergabe

**Typ**  
Typ: Umfrage - Es gibt keine falschen Antworten.

Löschen-Schaltfläche anzeigen  Zurück-Schaltfläche anzeigen  
 Überspringen-Schaltfläche anzeigen

**Nach Frage im Rahmen einer Umfrage**  
Aktion: Zur nächsten Folie springen

[Mehr Infos zu Wahr/Falsch-Fragen...](#) OK Abbrechen

## Fill-in-the-Blank-Fragen (Lückentexte)

The screenshot shows a software interface for creating fill-in-the-blank questions. It consists of two main windows: 'Neue Fill-in-the-Blank-Frage' and 'Antwort für Lücke'.

**Neue Fill-in-the-Blank-Frage:**

- Frage:**
  - Name: Fill-in-the-Blank
  - Beschreibung: Füllen Sie den Lückentext aus.
  - Punkte: 10
- Frage:**
  - Phrasen: Dies ist ein toller <1>, weil <2> einfach toll sind.
  - Lücken:
    - Lückentext
    - Lücken

**Antwort für Lücke:**

- Antwort für Lücke:** Wählen Sie die Methode zur Auswahl der richtigen Antwort aus.
  - Der Benutzer gibt die Antwort ein, die mit der unten stehenden Liste verglichen wird.
  - Der Benutzer wählt eine Antwort in der unten stehenden Liste aus.
- Lücken:** A list of input fields for the user to provide answers.

**Callouts:**

- Options für die Lücke:** Points to the radio buttons in the 'Antwort für Lücke' window.
- Der Lückentext:** Points to the 'Phrasen' field in the 'Neue Fill-in-the-Blank-Frage' window.
- Die fehlenden Wörter bzw. Lücken:** Points to the 'Lücken' list in the 'Neue Fill-in-the-Blank-Frage' window.

**Preview:**

Füllen Sie den Lückentext aus.

Dies ist ein toller <1>, weil <2> einfach toll sind.

1

2

## Zuordnungsfragen

**Neue Zuordnungsfrage** ✕

**Frage**

Zuordnungsfrage erstellen, indem Sie eine Frage formulieren und zwei Spalten mit Antworten angeben, die einander zugeordnet werden müssen, und anschließend eine Nummerierungsoption wählen.

Frage    Optionen    Weitergabe

**Frage**

Name: Zuordnung

Frage: Ordnen Sie die folgenden Elemente einander zu:

Punkte: 10 Quizmanager anzeigen...

**Antworten**

<p>Automarken</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/> C) Ford</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> A) BMW</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> B) Toyota</li> </ul>		<p>Herkunft</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>A) Deutschland</li> <li>B) Japan</li> <li>C) USA</li> </ul>
--	--	--

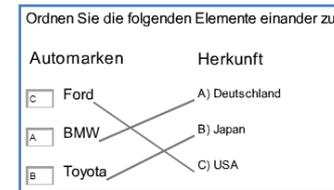
              

Nummerierung: A, B, C...

i Mehr Infos zu Zuordnungsfragen...

1. Zuordnungs-  
spalte

2. Zuordnungs-  
spalte



## Multiple-Choice-Fragen

**Multiple-Choice-Frage** ✕

**Frage**

Multiple-Choice-Frage erstellen, indem Sie eine Frage formulieren, eine Liste möglicher Antworten eingeben und anschließend eine Nummerierungsoption auswählen.

Frage Optionen Weitergabe

**Frage**

Name:

Frage:

Punkte: Umfrage [Quizmanager anzeigen...](#)

**Antworten**

▼ Richtige Antworten hier auswählen

<input checked="" type="checkbox"/>	A) Apfel	<input type="button" value="Hinzufügen"/>  <input type="button" value="Löschen"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	B) Birne	
<input type="checkbox"/>	C) Salat	
<input checked="" type="checkbox"/>	D) Melone	
<input type="checkbox"/>	E) Rotkohl	

Typ: Mehrere Antworten | Nummerierung: A, B, C...

[i Mehr Infos...](#)

Was ist kein Gemüse?

- A) Apfel
- B) Salat
- C) Melone
- D) Rotkohl
- E) Birne

## Kurzantwort (Texteingabefeld)

**Neue Kurzantwortfrage** ✕

**Frage**

Kurzantwortfrage erstellen, indem Sie eine Frage formulieren und eine Liste akzeptabler Wörter oder Phrasen als Antworten festlegen. Sie können auch angeben, dass bei den Antworten die Groß-/Kleinschreibung berücksichtigt werden soll.

Frage    Optionen    Weitergabe

**Frage**

Name:

Frage:

Punkte:  [Quizmanager anzeigen...](#)

**Akzeptable Antworten**

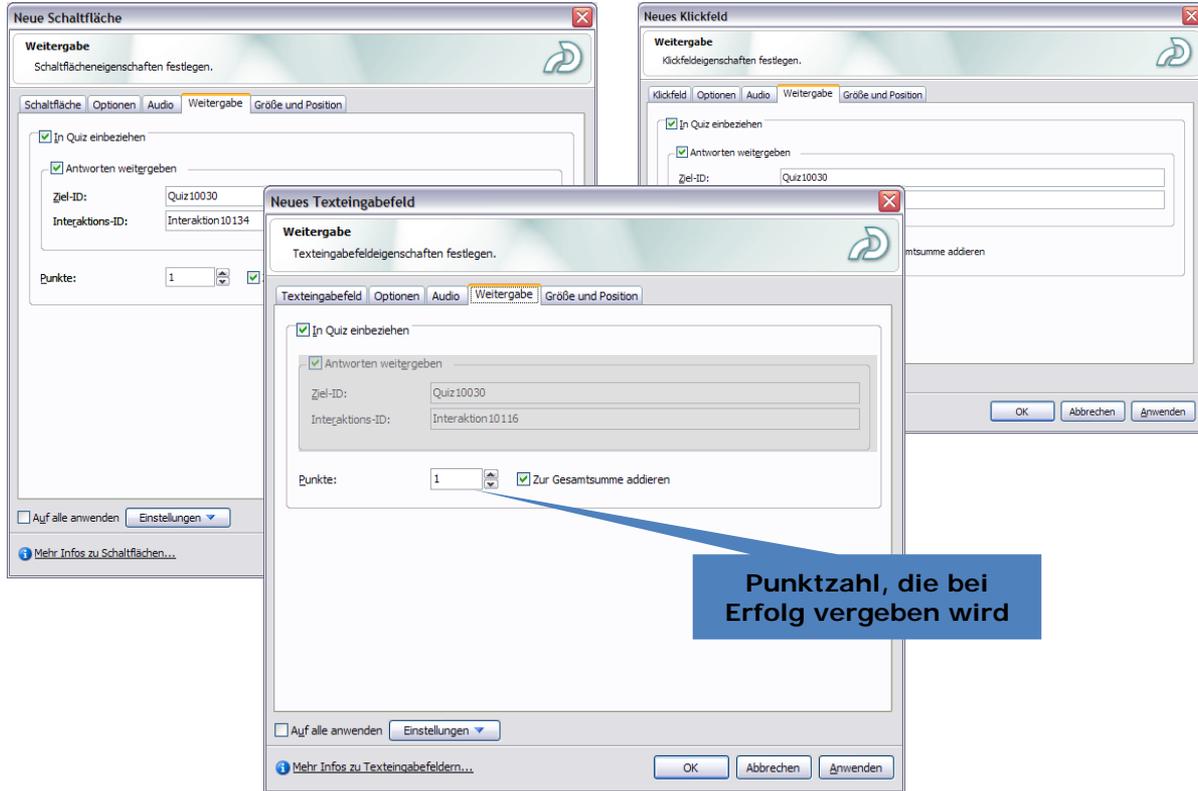
Adobe Captivate
Captivate
Adobe Captivate 2
<input style="width: 100%;" type="text"/>

Groß- und Kleinschreibung beachten

[Mehr Infos zu Kurzantwortfragen...](#)

Wie heißt dieses Programm?

## Interaktive Elemente im Quiz

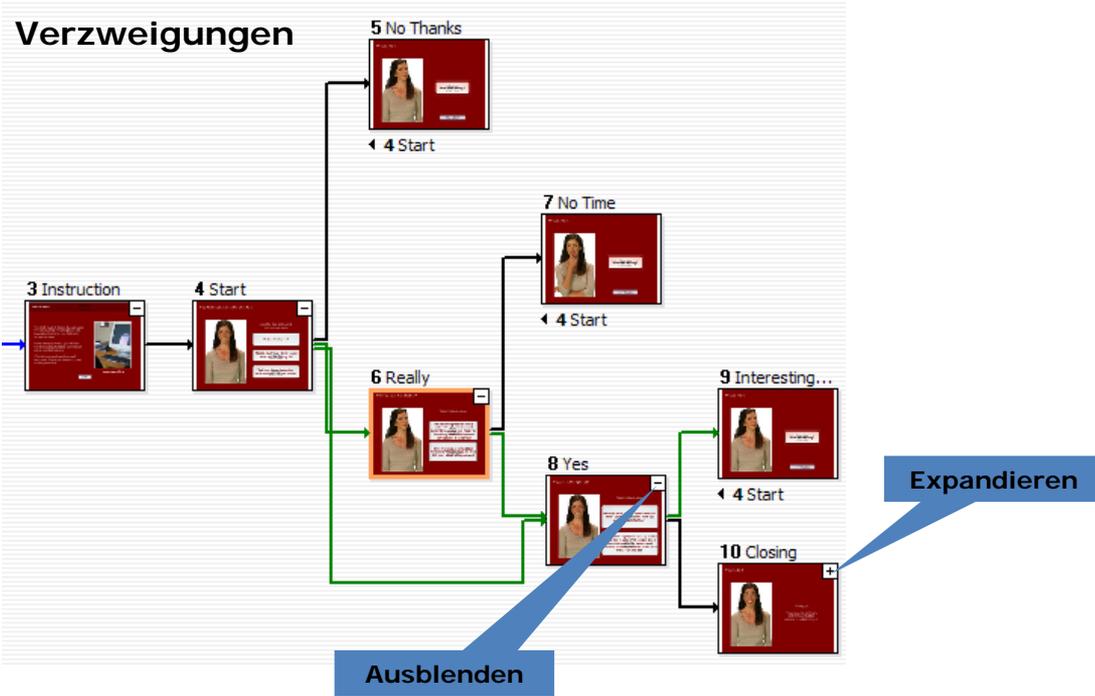


## Verzweigungen

The screenshot shows a software interface for editing branching logic. The interface is divided into several sections:

- Eigenschaften (Properties):**
  - Link:** Folie: 4 Start, Objekt: Klickfeld (Erfolg). A callout points to "4 Start" with the text "Aktuell gewählte Folie".
  - Typ:** Gehe zu Folie. A callout points to the dropdown menu with the text "Die Verlinkung der gewählten Folie".
  - Folie:** 8 Yes. A callout points to the dropdown menu with the text "Die Verlinkung der gewählten Folie".
  - Weitergabe (Output):**
    - In Quiz aufnehmen
    - Punkte: 5
    - Zur Gesamtpunktzahl addieren
    - Punktzahl verfolgen
    - Ziel-ID: Scenario 1
    - Interaktions-ID: OK
    - Anwenden button
  - A callout points to the "In Quiz aufnehmen" checkbox with the text "Verhalten im Quiz".
- Übersicht (Overview):** A callout points to a small icon in the overview section with the text "Aktuelle Position im Verzweigungsbaum".
- Legende (Legend):**
  - = Navigation
  - = Erfolg
  - = Fehler
  - = Folienverzweigung
  - 📄 = URL oder Datei öffnen
  - ✉ = E-Mail senden
  - 🌐 = JavaScript ausführen
  - 📁 = Anderes Projekt öffnen
- A callout points to the legend with the text "Legende der Verzweigungslinien und -ziele".

# Interaktivität



### Aufgabe 13

1. Öffnen Sie Aufgabe 12.
2. Fügen Sie je mindestens eine Folie der folgenden Frageformen ein:
  - Multiple-Choice
  - Wahr/Falsch
  - Fill-in-the-Blank
  - Kurzantwort
  - Zuordnung
3. Spielen Sie das Projekt ab und speichern Sie es danach.

## Beurteilungsskala (nur für Umfragen)

**Neue Beurteilungsfrage (Likert)** ✖

**Frage**  
 Beurteilungsfrage (Likert) erstellen, indem Sie eine Frage formulieren und die möglichen Beurteilungen (z. B. stimme zu, stimme teilweise zu usw.) auswählen.

Frage **Optionen** Weitergabe

**Beschreibung**  
 Name: Beurteilungsskala (Likert)  
 Beschreibung: Geben Sie Ihre Meinung zu den folgenden Aussagen an.  
 Punkte: Umfrage [Quizmanager anzeigen...](#)

**Fragen**

Captivate ist einfach	<input type="button" value="Hinzufügen"/>
Captivate ist interessant	<input type="button" value="Löschen"/>
Captivate macht Spass	
Captivate bietet viel	

**Antworten**

<input checked="" type="checkbox"/> Stimme nicht zu	<input type="button" value="Hinzufügen"/>
<input type="checkbox"/> Stimme eher nicht zu	<input type="button" value="Löschen"/>
<input type="checkbox"/> Neutral	
<input type="checkbox"/> Stimme teilweise zu	
<input checked="" type="checkbox"/> Stimme zu	

[Mehr Infos zu Beurteilungsfragen...](#)

	Stimme nicht zu		Stimme zu		
	1	2	3	4	5
Captivate ist einfach	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Captivate ist interessant	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Captivate macht Spass	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Captivate bietet viel	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>

## Erweiterte Interaktion (*Projekt > Erweiterte Interaktion*)

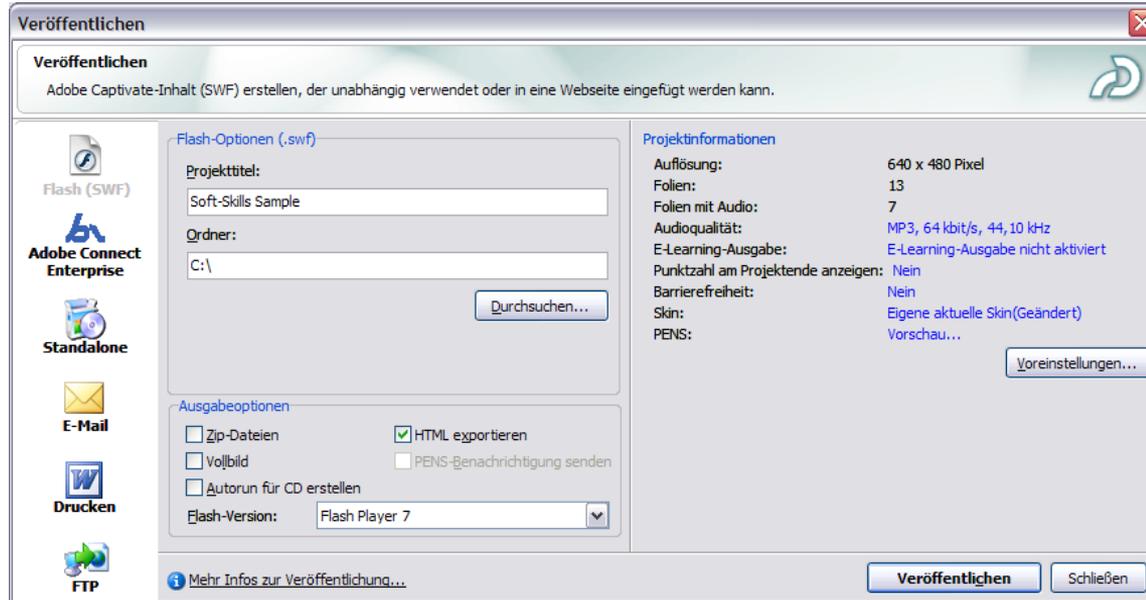
Anzeigen und Bearbeiten der Eigenschaften aller interaktiver Objekte

The screenshot shows the 'Erweiterte Interaktion' window with the following details:

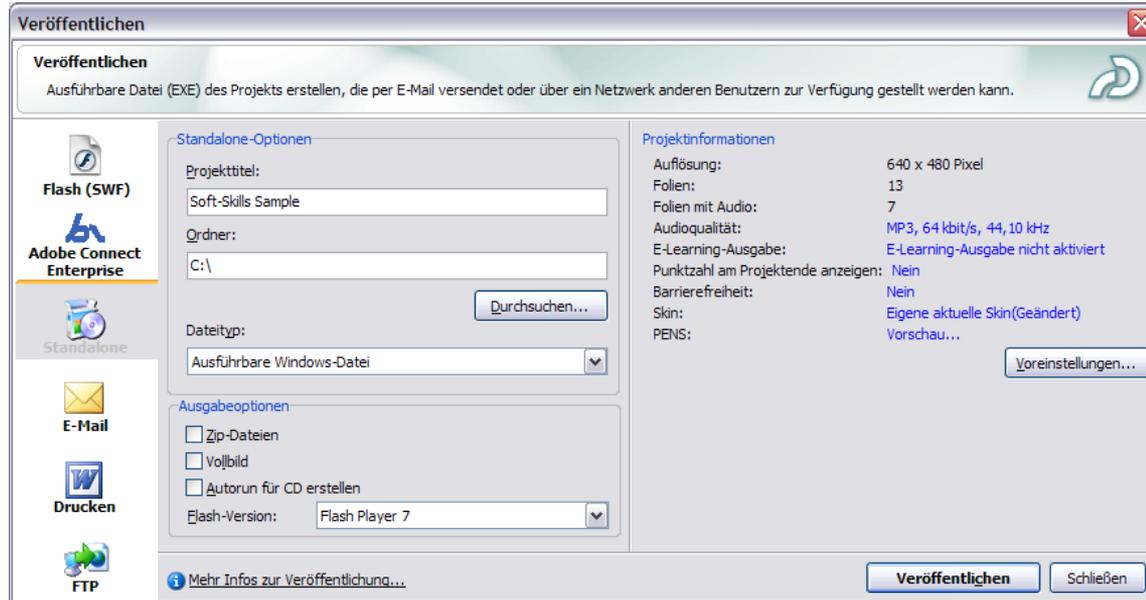
- Title Bar:** Erweiterte Interaktion
- Header:** Erweiterte Interaktion. Alle interaktiven Elemente im Projekt anzeigen und die jedem Element zugewiesenen Eigenschaften bearbeiten.
- View Controls:** Ansicht: Alle bewertbaren Objekte, Klickfelder, Texteingabefelder, Schaltflächen, Fragen, Ausgeblendete Folien.
- Table:**

Folie/Objekt	Bei Erfolg	Ver...	Bei Fehler	Tastenko...	Zeitbe...	Punkte	Zur Gesamtsu...	Punktz...	Antwort...	Ziel-ID	Interakt...
<b>Einführung</b>	Zur näch...										
<b>Szenariobeschreibung</b>	Zur nächste...					5	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Quiz10030	Interakt...
Schaltfläche	Weiter	Un...		Keine							
<b>Folie 3 (Multiple Choice)</b>	Zur nächste...					Umfrage			<input checked="" type="checkbox"/>	Quiz10030	Interakti...
<input checked="" type="checkbox"/> A) Apfel											
<input checked="" type="checkbox"/> E) Birne											
<input type="checkbox"/> B) Salat											
<input checked="" type="checkbox"/> C) Melone											
<input type="checkbox"/> D) Rotkohl											
<b>Folie 4 (Kurzantwort)</b>	Zur nächste...	1	Zur nächste...			10			<input checked="" type="checkbox"/>	Quiz10030	Interakti...
<b>Folie 5 (Fill-in-the-Blank (Lücke...))</b>	Zur nächste...	1	Zur nächste...			10			<input checked="" type="checkbox"/>	Quiz10030	Interakti...
<b>Folie 6 (Zuordnungsfrage)</b>	Zur nächste...	1	Zur nächste...			10			<input checked="" type="checkbox"/>	Quiz10030	Interakti...
<b>Fragenfolie 1 (Multiple Choice)</b>	Zur nächste...	1	Zur nächste...			10			<input type="checkbox"/>	Quiz10030	Interakti...
<input checked="" type="radio"/> A) Antwort 1											
<input type="radio"/> B) Antwort 2											
<input type="radio"/> C) Antwort 3											
<b>Folie 8 (Wahr/Falsch)</b>	Zur nächste...	1	Zur nächste...		00:00:...	10			<input checked="" type="checkbox"/>	Quiz10030	Interakti...
<input checked="" type="radio"/> A) Wahr											
<input type="radio"/> B) Falsch											
<b>Gesamt:</b>						<b>55</b>					
- Buttons:** Alle reduzieren, Alle erweitern, Drucken, Quizmanager...
- Footer:** Mehr Infos zu erweiterten Interaktionsoptionen..., Schließen

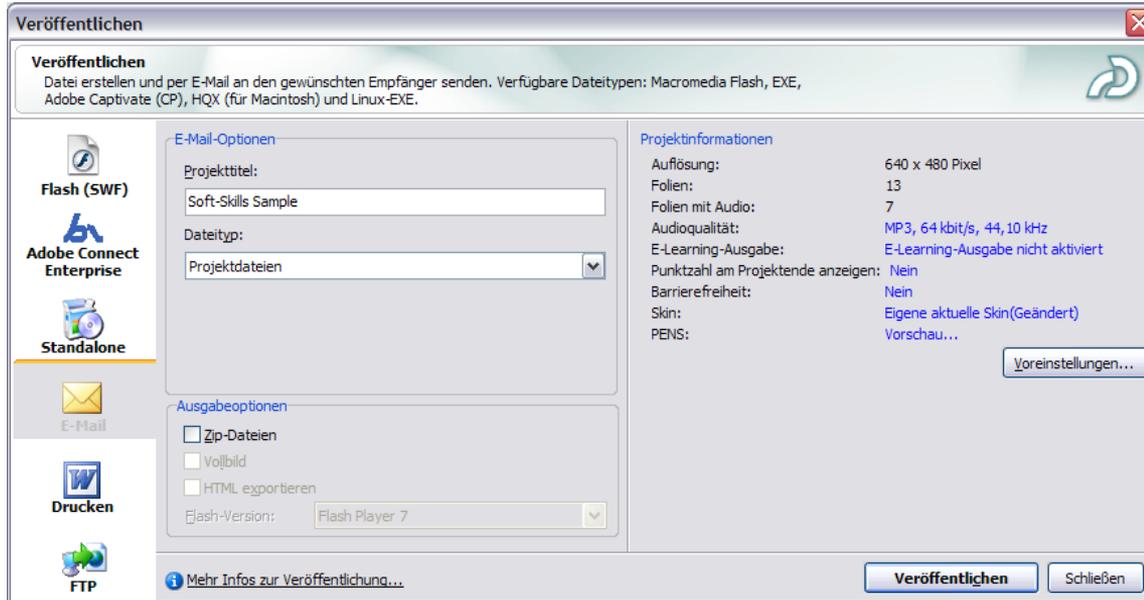
## Veröffentlichen (*Datei > Veröffentlichen*)



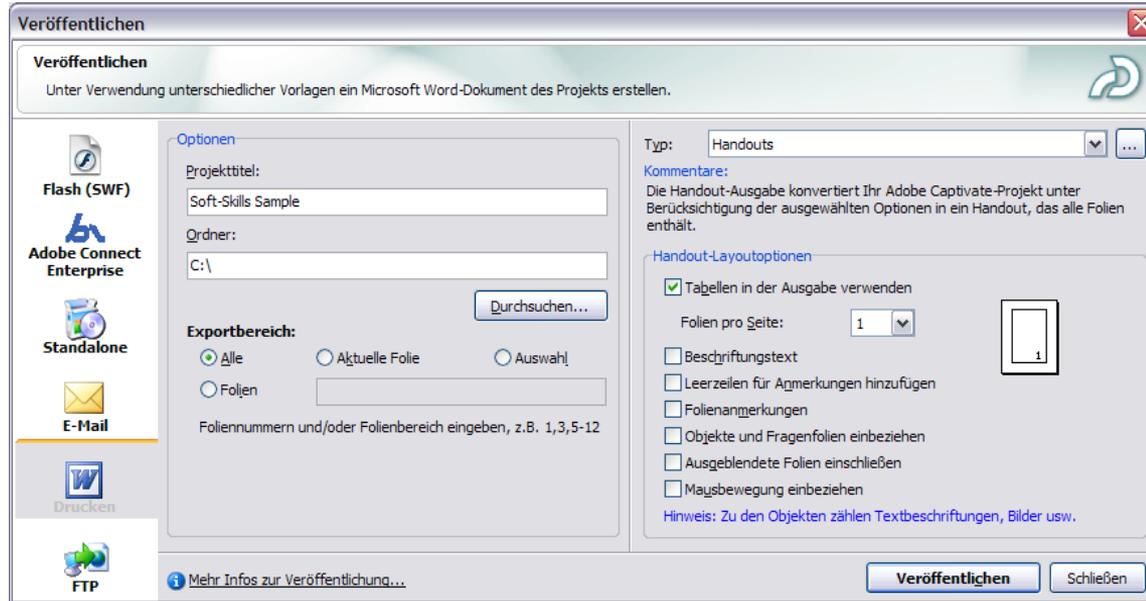
## Veröffentlichen (*Datei > Veröffentlichen*)

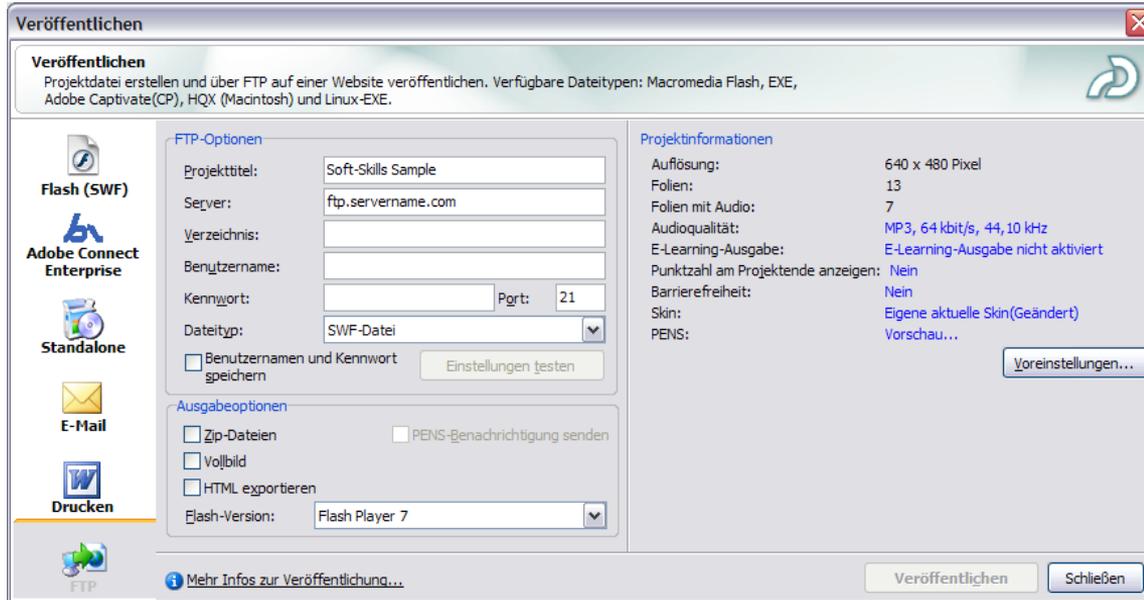


## Veröffentlichen (*Datei > Veröffentlichen*)



## Veröffentlichen (*Datei > Veröffentlichen*)



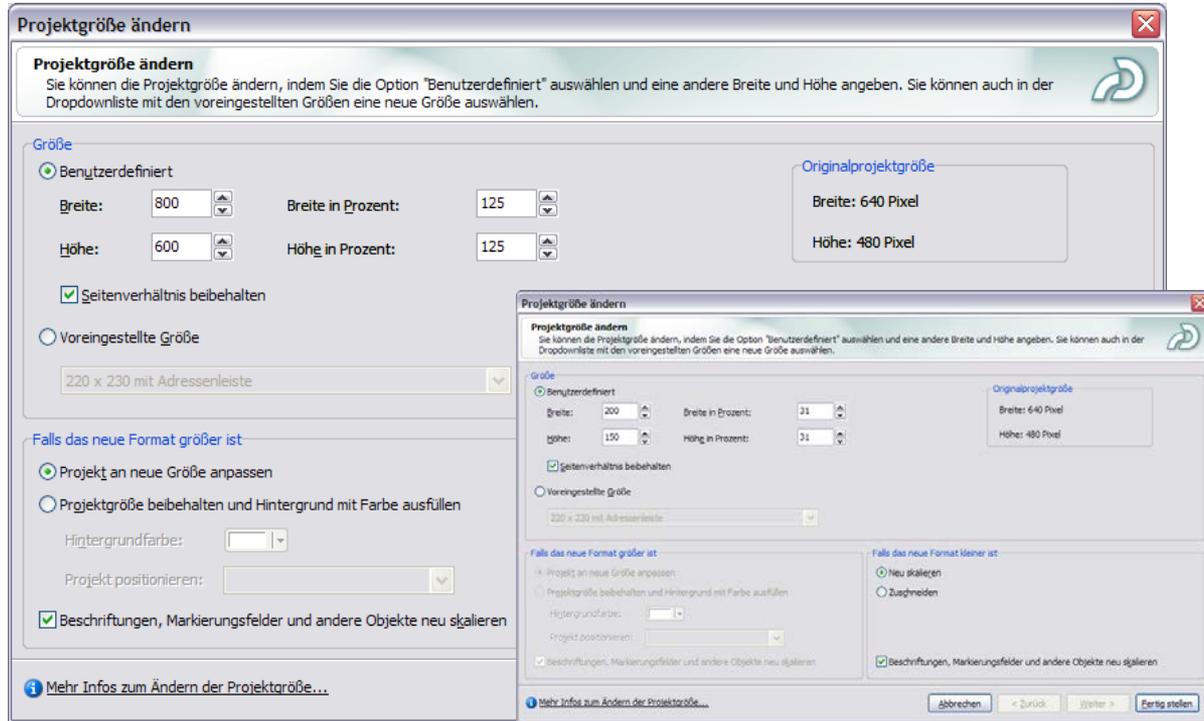
Veröffentlichen (*Datei > Veröffentlichen*)

## Aufgabe 14

1. Öffnen Sie die Aufgabe 11.
2. Veröffentlichen Sie das Projekt als...
  - ...Flash-Datei.
  - ...Standalone-Datei (Ausgabeoption *Vollbild*).
  - ...Word-Handout.
3. Testen Sie die weiteren Typen der Veröffentlichung als Word-Dokument (*Lesson, Step by Step, Storyboard*)
4. Betrachten Sie die einzelnen Ergebnisse.

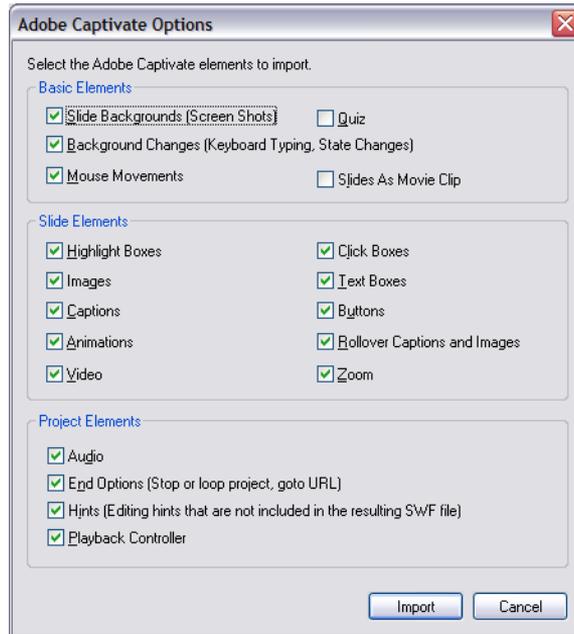
## Projektgröße ändern

Projekt > Projektgröße ändern

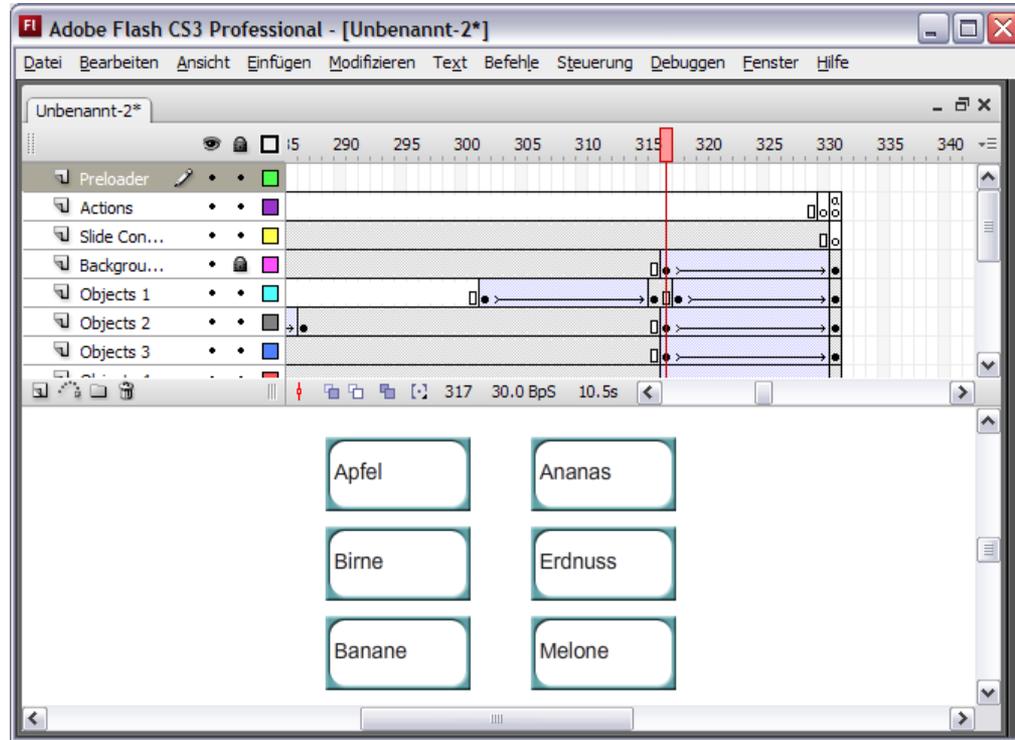


## Nach Flash exportieren

- *Datei > Importieren/Exportieren > Projekt nach Flash...*
- Adobe Captivate 2 unterstützt Flash 8 und Flash MX 2004

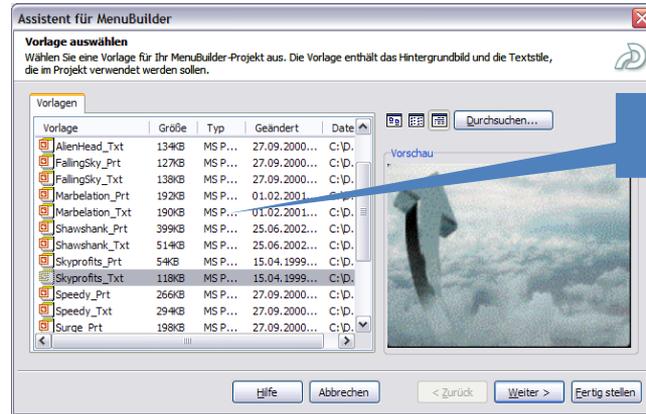
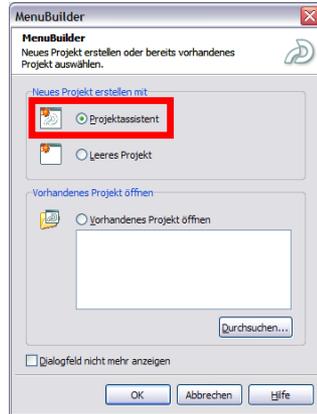


## Nach Flash exportieren (Import der Aufgabe 5)



## MenuBuilder (Datei > MenuBuilder-Projekt erstellen)

- Separate Komponente von Adobe Captivate
- Einfaches Verbinden mehrerer Captivate-Projekte, URLs und anderer Dateien
- Erstellen einer zentralen Startseite bzw. eines Flash-SWF-Menüs für ein Web- oder CD-Projekt
- Keine Programmierkenntnisse erforderlich
- Export in Flash-, HTML-, EXE-, Word- oder Macintosh-Dateien



## MenuBuilder - Projektassistent

The screenshot shows the 'Assistent für MenuBuilder' window. On the left, a list of menu items includes 'Einführung', 'Erstellen', 'Ändern', and 'Publizieren'. The main area is titled 'Textelement' and contains a 'Text:' field with 'Publizieren', a 'Link:' field with 'C:\publizieren.swf', and a 'QuickInfo:' field with 'Hier wird der Publikationsvorgang gezeigt'. Below this are buttons for 'Neues Element', 'Neues Unterelement', and 'Entfernen'. At the bottom are 'Hilfe', 'Abbrechen', '< Zurück', and 'Weiter >' buttons. A callout 'Menüpunkte ordnen' points to the list of menu items. Another callout 'Menüpunkte benennen' points to the 'Text:' field. A third callout 'Menüpunkte verlinken' points to the 'Link:' field. A fourth callout 'Erweiterte Einstellung' points to the 'Erweiterte Einstellungen...' button. A fifth callout 'QuickInfo bzw. Tooltip' points to the 'QuickInfo:' field. A sixth callout 'Menüpunkte erstellen' points to the 'Neues Element' button. An inset image shows a 3D arrow pointing to a menu item 'Publizieren' with a tooltip containing the text 'Einführung Erstellen Ändern Publizieren'.

Menüpunkte ordnen

Menüpunkte benennen

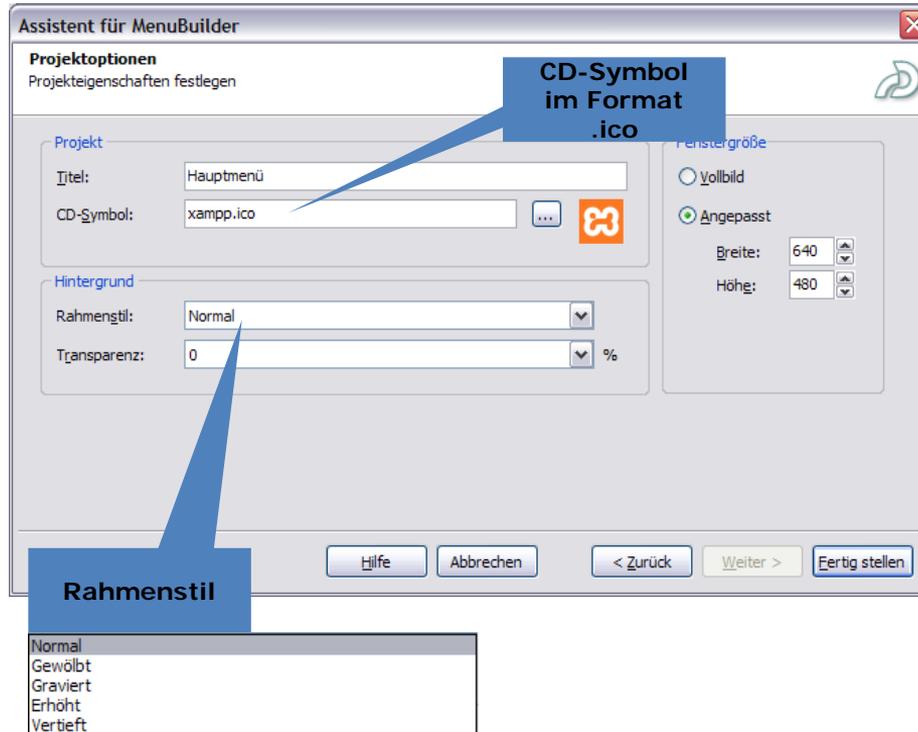
Menüpunkte verlinken

Erweiterte Einstellung

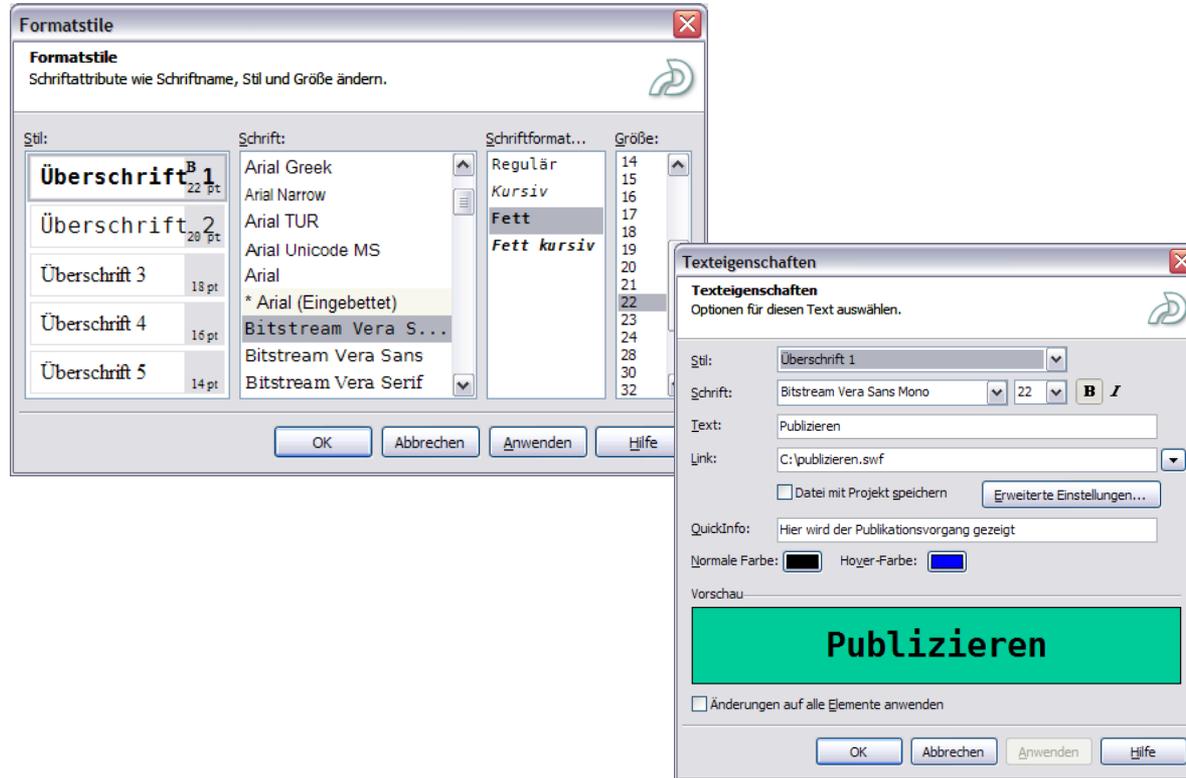
QuickInfo bzw. Tooltip

Menüpunkte erstellen

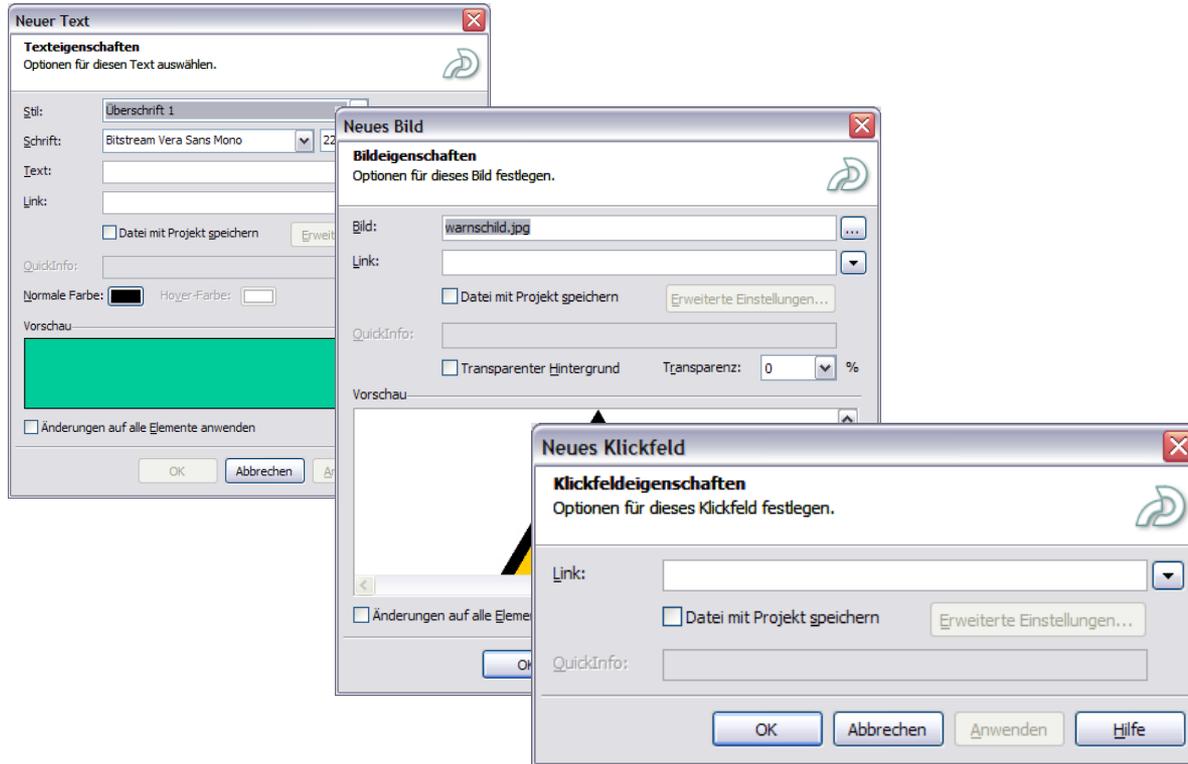
## MenuBuilder (Datei > MenuBuilder-Projekt erstellen)

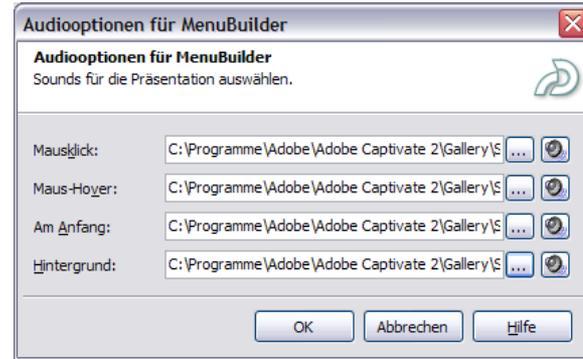
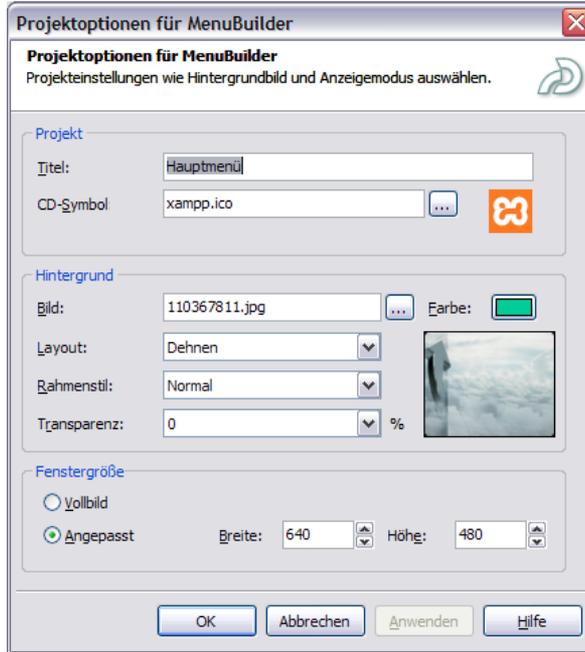


## Formatstile (Extras &gt; Formatstile)

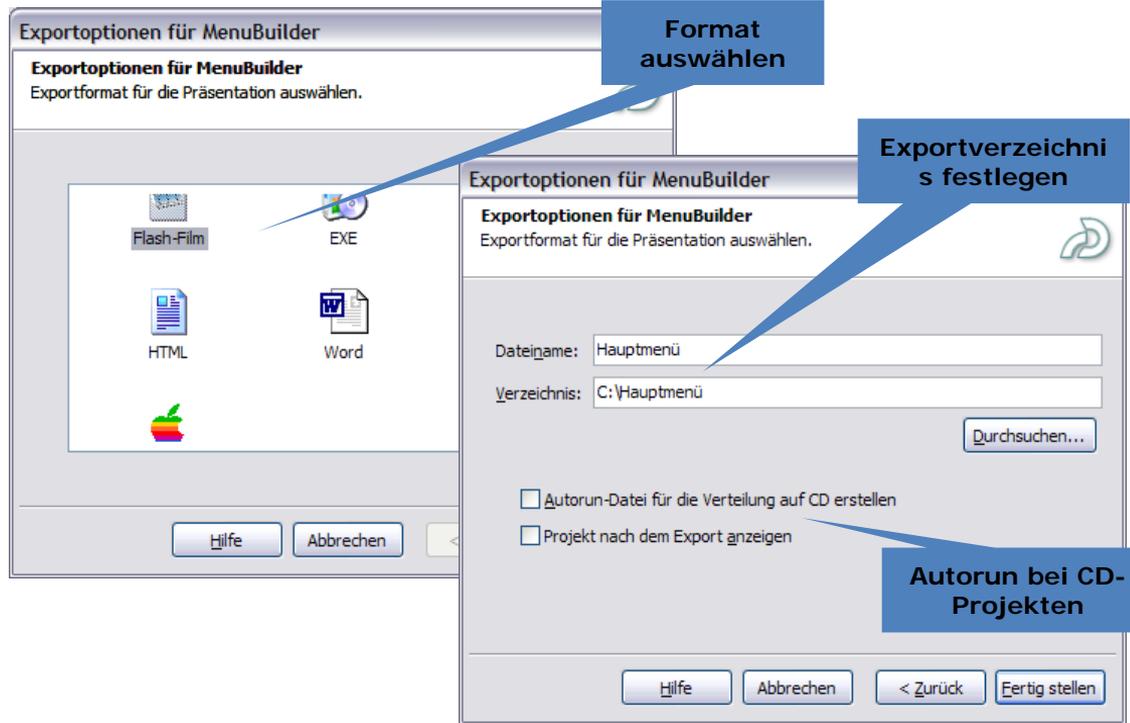


## Texte, Bilder, Klickfelder (Einfügen > Text / Bild / Klickfeld)



Projektoptionen / Audiooptionen (Menü *Optionen*)

## Exportieren (*Datei > Exportieren*)



## Aufgabe 15

1. Veröffentlichen Sie vier Ihrer Captivate-Projekte als EXE-Datei.
2. Erstellen Sie ein Vollbild-Menü mit dem MenuBuilder.
3. Verknüpfen Sie die vier EXE-Dateien mit dem Menü.
4. Fügen Sie eine Überschrift ein.
5. Formatieren Sie die Menüeinträge und ordnen Sie sie sauber an.  
Tipp: Verwenden Sie das Raster als Hilfe.
6. Stellen Sie in den *Audiooptionen* für *Am Anfang* eine Melodie ein.
7. Exportieren Sie das Menü als EXE-Datei mit *Autorun*-Funktion und betrachten Sie das Ergebnis.

## Was ist neu in Adobe Captivate CS3?

- Automatisierte Wiederaufzeichnung nach Änderungen in browserbasierten Anwendungen (Übersetzung!)
- Multimodus-Aufzeichnung (gleichzeitiges Aufzeichnen als *Demonstration*, *Assesment Simulation* und *Training Simulation*)
- XML-Export und -Import der Texte (Lokalisierung...)
- Fragen und Antworten bei Multiple-Choice-Fragen können nun per Zufallsgenerator in zufälliger Reihenfolge angezeigt werden
- Rollover-Minifolien (Vorschauoption auf andere Folien)
- Fragenpools zur Sammlung von Frage-Folien und zur Wiederverwendung von Fragen in unterschiedlichen Projekten
- Optimierte Arbeitsabläufe und nützliche Verbesserungen (z. B. Echtzeit-Aufzeichnungsmodus, Erweiterte Verzweigungsansicht,...)
- Schnittstelle zu Flash 8 und CS3
- Unterstützung von Windows Vista und Office 2007 & verbesserter PowerPoint-Import (Animationen werden nun übernommen)

## Abschlussprojekt des Aufbaukurses

1. Erstellen Sie 2-3 kurze Aufnahmen, in denen Sie in einer von Ihnen gewählten Software Funktionen vorführen.
2. Reichen Sie die Aufnahmen mit Beschriftungen, Multimedia-Elementen und interaktiven Elementen an und exportieren Sie sie in Flash (mit HTML-Export)
3. Erstellen Sie mit dem MenuBuilder ein ansprechendes Hauptmenü, verlinken Sie die Menüeinträge auf die Aufnahmen und exportieren Sie es in HTML.
4. Öffnen Sie die Aufnahmen noch einmal und stellen Sie jeweils einen Rand oberhalb sowie ein Menü ein, das auf auf die HTML-Datei des erstellten Hauptmenüs zeigt.
5. Exportieren Sie die Aufnahmen noch einmal in Flash (mit HTML-Export) und überschreiben Sie dabei die vorhandenen Dateien.
6. Öffnen Sie das Hauptmenü im Internet-Explorer (eventuell müssen Sie die Sicherheitseinstellungen anpassen).

## Was Sie heute gelernt haben

- Sie kennen nun so gut wie alle Funktionen von Adobe Captivate
- Sie können jetzt Ihre eigenen interaktiven Projekte erstellen und verwalten
- Sie können diese Projekte in verschiedene Formate exportieren
- Sie können mit dem MenuBuilder Menüs gestalten

**Vielen Dank, für Ihre  
Aufmerksamkeit!**

**Falls Sie noch Fragen haben sollten:**  
martin.schober@hs-karlsruhe.de