

# Глава 1

## Начало работы с Adobe Captivate 6

---

Специализированная программа Adobe Captivate 6 предназначена прежде всего для создания учебных мультимедийных ресурсов. Основное ее преимущество состоит в том, что пользователям для разработки учебных ресурсов не нужно иметь навыков программирования. Благодаря простому и интуитивно понятному интерфейсу освоить программу вам будет несложно.

### Возможности программы

С помощью программы Adobe Captivate 6 можно создавать электронные учебные курсы по любым предметам. Условно эти курсы можно разделить на три категории.

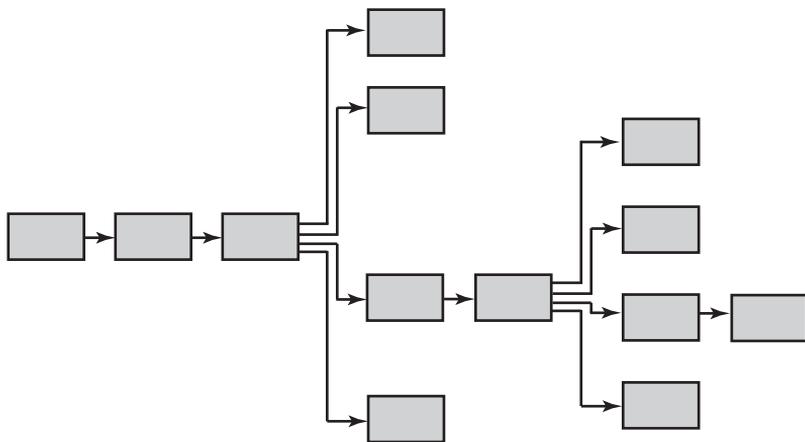
- ♦ **Линейные** — обучение осуществляется последовательно: после ознакомления с материалом текущего слайда учащийся переходит к следующему по счету слайду (рис. 1.1).



**Рис. 1.1.** Линейный учебный курс

- ♦ **Нелинейные (с ветвлениями)** — обучение проводится в соответствии с заданным сценарием, который основывается на результатах «взаимодействия» учащегося с учебным курсом. Например, учащемуся предлагается ответить на вопрос и от полученного ответа зависит, какой учебный материал будет отображен после этого (рис. 1.2).
- ♦ **Симуляторы работы с программным обеспечением** — Adobe Captivate 6 используется для демонстрации возможностей программного обеспечения, создания видеоуроков, симуля-

ций приложений и разработки учебных презентаций. Примером учебного курса, имитирующего работу с программным обеспечением, может служить любой обучающий видеоролик из числа представленных на сайте [adobe.com](http://adobe.com).



**Рис. 1.2.** Нелинейный учебный курс

Кроме того, в этой программе можно разрабатывать тесты, предусматривающие выбор одного варианта ответа из нескольких предлагаемых, ввод ответа в пустое поле, определение правильного порядка действий и т. п.

Программа Adobe Captivate 6 позволяет импортировать и использовать в учебных материалах изображения, презентации, видео (в том числе в формате «картинка в картинке»), аудио, а также редактировать записанный курс, добавлять переходы, смарт-формы и субтитры. Это означает, что вы имеете возможность повторно использовать имеющиеся в вашей коллекции учебные материалы и создавать на их основе новые. Сгенерированные в Adobe Captivate 6 клипы можно преобразовать в файлы MP4 и одним щелчком мыши загрузить на сайты видеохостинга. Вы можете также применять программу для конвертирования презентаций Microsoft PowerPoint в формат Adobe Flash или PDF.

## Рабочая среда

Прежде чем переходить к знакомству с Adobe Captivate 6, хотелось бы обратить ваше внимание на особенности работы программы с документами. Создаваемый здесь документ называется проектом и состоит из отдельных слайдов, которые можно добавлять, редактировать и удалять. Когда работа над проектом завершается, его «публикуют» — сохраняют в виде клипа. Редактировать клип таким же образом, как проект, невозможно. Нужно открыть исходный проект, внести соответствующие изменения и сохранить его — опять-таки в виде клипа.

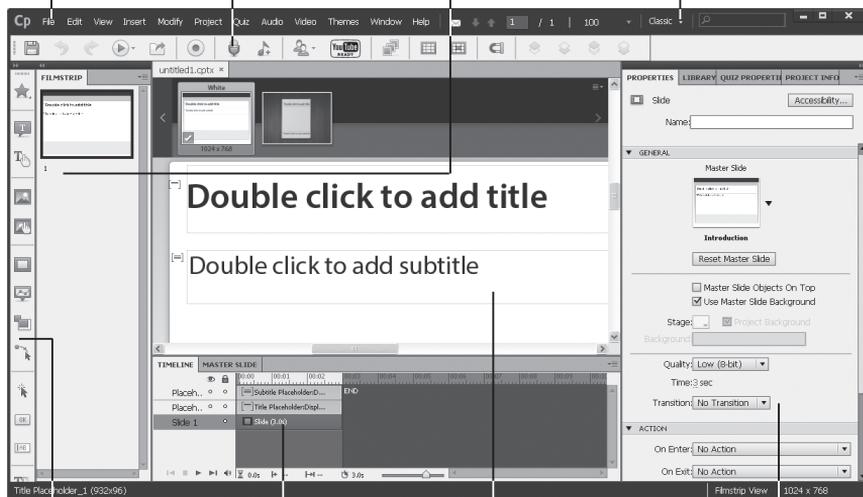
В окне Adobe Captivate 6 содержатся различные элементы управления (панели, кнопки, меню и т. д.), предназначенные для разработки и редактирования клипов и проектов. Набор таких элементов, упорядоченных и настроенных определенным образом, называют рабочей средой. Программа предоставляет в ваше распоряжение готовую рабочую среду. Со временем, уже имея определенный опыт использования программы, вы сможете настраивать рабочую среду в соответствии со своими потребностями и предпочтениями.

Окно программы показано на рис. 1.3. Этот довольно простой редактор имеет множество окон, вкладок и кнопок. В строке меню, кроме их названий, содержатся кнопки и поле для перехода между слайдами, списки для изменения масштаба отображения слайдов и для выбора рабочей среды.

Панель управления программы Adobe Captivate 6 содержит кнопки, позволяющие быстро выполнять такие распространенные операции, как сохранение файлов, отмена и повтор действий, запись слайдов, их просмотр и т. д., а на панели инструментов расположены кнопки для вставки объектов на слайд. Добавленный объект можно разместить в любой области слайда (поддерживается выравнивание по вертикали и горизонтали), переместить на передний или задний план, изменить его размер. На панели слайдов (**Filmstrip**) содержатся уменьшенные изображения слайдов текущего проекта. Выбранный на этой па-

нели слайд отображается в рабочей области, которая занимает большую часть экрана. В программе Adobe Captivate 6 можно открыть несколько документов — в таком случае над рабочей областью появятся их вкладки. Чтобы вывести на экран содержимое нужного открытого документа, достаточно щелкнуть соответствующую ему вкладку.

Строка меню      Панель управления      Панель слайдов      Выбор рабочей среды



Панель инструментов      Шкала времени      Рабочая область      Панель свойств

**Рис. 1.3.** Окно программы Adobe Captivate 6

Справа в окне программы расположена панель свойств (**Properties**), с помощью которой можно просматривать и изменять значения параметров объектов. В нижней части окна находится шкала времени (**Timeline**), с помощью которой можно управлять продолжительностью воспроизведения всего слайда, временем начала воспроизведения каждого из расположенных на нем объектов, а также продолжительностью и последовательностью их воспроизведения. Теперь, когда вы получили общее представление об интерфейсе Adobe Captivate 6, рассмотрим некоторые его элементы более подробно.

## Панель инструментов

Пользуясь расположенными на этой панели инструментами (рис. 1.4), на слайдах можно рисовать разные фигуры, создавать текстовые надписи, кнопки, области масштабирования, раскрашивать объекты. О назначении большинства инструментов нетрудно догадаться по их названиям и изображениям на кнопках. Отметим, что названия инструментов совпадают с именами, которые программа по умолчанию предлагает присвоить создаваемым с их помощью объектам. Подробнее об использовании панели инструментов рассказывается в главе 3.



Рис. 1.4. Панель инструментов Adobe Captivate 6

## Панель слайдов

На данной панели все слайды проекта отображаются в том порядке, в каком они будут записаны в клип. Вы можете менять порядок их следования, перетаскивая слайды на панели в другие позиции.

Чтобы изменить размеры изображений слайдов на панели слайдов, щелкните любой из них правой кнопкой мыши, выберите в контекстном меню пункт **Filmstrip**, а в нем — элемент **Small**, **Medium** или **Large**.

Если слайд имеет имя (**Label**), оно будет указано под его изображением.

### СОВЕТ

Вы можете ссылаться на слайды (например, при создании переходов), указывая их номера или имена. Присвоение слайдам информативных имен облегчает процесс создания ссылок, особенно в крупных проектах, поскольку такие имена дают возможность определить, что содержит тот или иной слайд.

Если слайд создан в режиме записи видео, в правом нижнем углу его изображения на панели слайдов отображается значок

видеокамеры, а если со слайдом связан аудиофайл, там появляется значок громкоговорителя. После щелчка этого значка открывается меню с командами управления звуком.

Когда слайд заблокирован, то есть защищен от редактирования и перемещения, в правом верхнем углу его изображения виден значок в виде замка. Щелкнув его, слайд можно разблокировать. Если на слайде воспроизводится движение указателя мыши, в правом нижнем углу изображения этого слайда имеется значок мыши.

## Временная шкала

Пожалуй, данная панель является наиболее важной в программе, поскольку именно с ее помощью можно определить, как долго продлится воспроизведение текущего слайда и имеющих на нем объектов. Например, если слайд содержит надпись, рисунок и рамку подсветки, вы можете задать отображение сначала надписи, затем, через 3 с, — рисунка, а еще через 2 с — рамки (рис. 1.5).

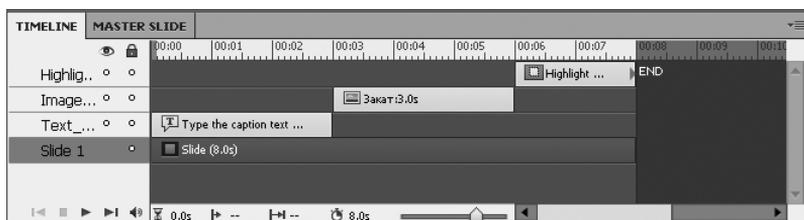


Рис. 1.5. Временная шкала

На временной шкале в виде полосок отображается все содержимое, добавленное на слайд. Каждому объекту (например, изображению или тексту) присваивается отдельная полоска, закрашенная цветом, присущим его категории. Первой и основной полоской является сам слайд, его продолжительность изначально составляет 3 с. Вы можете вытягивать полоски на необходимую длину, меняя продолжительность воспроизведения соответствующего объекта (она, естественно, не

может превышать длительность воспроизведения всего слайда). Перетаскивая дорожки вправо или влево, можно задать требуемое время начала отображения объекта.

Полоски объектов являются еще и слоями. От расположения слоев объектов на временной шкале зависит, как они будут накладываться в конечном слайде: сверху окажутся объекты, слои которых расположены выше. Имена объектов и слайда указываются на панели слева.

Важным элементом временной шкалы является головка воспроизведения — по ее положению можно определить, какой фрагмент слайда воспроизводится в текущий момент.

Масштаб времени на временной шкале можно изменять с помощью слайдера, расположенного в ее нижней части.

---

#### ПРИМЕЧАНИЕ

В Adobe Captivate 6 в слайд можно вставить не только рисунок или поле, но и другой слайд. Такой вложенный слайд называют слайдлетом. Этот объект имеет собственную шкалу времени, которая автоматически отображается после его выбора. Чтобы перейти к шкале времени основного слайда, достаточно щелкнуть вне области слайдлета.

---

## Библиотека Adobe Captivate 6

Место, предназначенное для хранения ресурсов — аудиофайлов, изображений, анимации и т. п., в Adobe Captivate 6 называется библиотекой. Каждый проект имеет собственную библиотеку, ресурсы в которую добавляются автоматически, когда их включают в проект. Однако вы можете заранее импортировать ресурсы в библиотеку и использовать их по мере надобности.

По умолчанию панель библиотеки **Library** отображается во всех рабочих средах, кроме **Quizzing**. Управлять отображением панели можно с помощью одноименной команды меню **Window**. Объекты в библиотеке группируются по категориям и сортируются по папкам (**Audio, Backgrounds, Images, Media, Presentations**).

Для каждого объекта отображается следующая информация: имя, тип, объем (в килобайтах), количество использований, дата модификации.

С помощью панели библиотеки можно:

- ♦ изменять свойства объектов;
- ♦ повторно использовать объекты в рамках одного проекта, а также экспортировать и импортировать их;
- ♦ синхронизировать объекты с их исходными файлами.

Чтобы импортировать в библиотеку текущего проекта объекты из других проектов и шаблонов Adobe Captivate 6, выполните следующие действия.

1. Выберите команду **File** ▶ **Import** ▶ **External Library**.
2. В диалоговом окне **Open** укажите проект или шаблон проекта, из которого будете импортировать объекты.
3. Щелкните кнопку **Open**, чтобы вывести на экран панель внешней библиотеки.
4. Перетащите нужные объекты с указанной панели на панель библиотеки текущего проекта.

## Основные операции с объектами

В продолжение ознакомления с Adobe Captivate 6 рассмотрим операции, которые помогут вам лучше понять принципы работы программы. Речь идет прежде всего об операциях с объектами, определяющих такие свойства, как время пребывания на экране и наложение объектов друг на друга. К тому же вы узнаете, как произвести предварительный просмотр клипа, сохранить проект и отменить ошибочные действия.

### Изменение расположения слоев объектов

От расположения слоев объектов, напомним, зависит, как будут накладываться объекты, занимающие одну и ту же область слайда. Чтобы изменить расположение слоев, на временной шкале переместите указатель над объектом и, когда он примет

вид руки, перетащите объект вверх или вниз. Можно также в рабочей области щелкнуть объект правой кнопкой мыши и в меню Arrange выбрать команду Bring to Front, Send To Back, Bring Forward или Send Backward.

## **Соккрытие объектов во время редактирования**

Чтобы скрыть слой, на котором расположен объект, на временной шкале щелкните соответствующий ему кружочек в столбце с изображением глаза. В этом столбце появится крестик, а объект исчезнет со слайда. Описанная операция не приводит к удалению объекта — просто он не будет отображаться в рабочей области слайда.

## **Блокировка объектов**

Если вы щелкнете кружочек в столбце с изображением замка, соответствующий ему слой будет заблокирован, и вы не сможете редактировать либо перемещать расположенный на нем объект. Чтобы разблокировать слой, а значит, и объект, щелкните указанный значок еще раз.

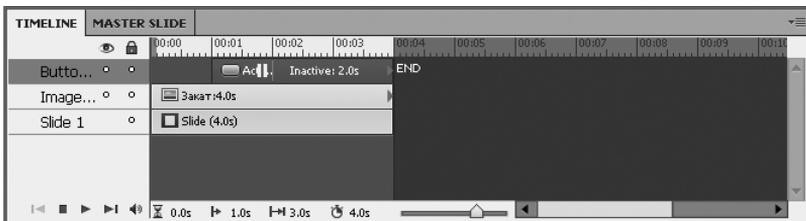
## **Определение временных характеристик объектов**

Устанавливать время появления объекта на слайде и длительность его воспроизведения можно как на панели свойств, так и на временной шкале. Делается это так. Поместите указатель мыши на левую либо правую границу полоски, обозначающей время воспроизведения слайда или объекта на временной шкале, чтобы указатель принял вид двунаправленной стрелки. Щелкните и переместите границу в другое место временной шкалы. Время воспроизведения объекта на экране изменится. Чтобы обеспечить одновременное появление и воспроизведение двух объектов, выровняйте правые и левые границы соответствующих им полосок на временной шкале. Действуя таким образом, можно указать, например, что рамка подсветки должна появляться вместе с рисунком и все время находиться над ним.

## ПРИМЕЧАНИЕ

Вы можете выбрать для редактирования несколько объектов. Это делается так же, как и в других программах: чтобы выбрать объекты, которые в списке или на панели следуют друг за другом, удерживайте нажатой клавишу **Shift**, а для выбора объектов, расположенных произвольным образом, удерживайте нажатой клавишу **Ctrl**.

Для установления времени отображения интерактивного объекта (поля ввода, области щелчка, кнопки и т. д.) можно не только перетащить левую либо правую границу соответствующей ему полоски, но и установить указатель мыши между надписями **Active** и **Inactive** и перетащить границу между ними. Так, на рис. 1.6 для кнопки задано, что она появится на экране через 1 с после начала воспроизведения слайда, еще через 1 с демонстрация слайда будет приостановлена, до тех пор, пока пользователь не щелкнет кнопку, а затем продлится еще 2 с.



**Рис. 1.6.** Временные параметры интерактивного объекта

Вы можете задавать время воспроизведения фрагментов клипа, в которых имитируется ввод текста с клавиатуры. Когда таких фрагментов много, сокращение времени их воспроизведения позволяет уменьшить длительность клипа. Для важных фрагментов время воспроизведения, наоборот, можно увеличить — в таком случае пользователи получат возможность лучше разглядеть, что именно вводится. Объекты, которые имитируют ввод текста, имеют имена, начинающиеся со слова **Typing**.

Наконец, вы можете определять скорость перемещения указателя мыши на любом отдельном слайде. Высокая скорость его перемещения увеличивает скорость воспроизведения проекта. Но если траектория перемещения мыши сложная, уменьшите скорость, чтобы пользователи могли видеть все нюансы. Информация о перемещении указателя мыши хранится в объекте **Mouse** на шкале времени. Для уменьшения времени воспроизведения движения мыши подведите указатель к левой границе полосы объекта **Mouse** и, когда появится маркер изменения размеров, перетащите ее вправо.

## Предварительный просмотр слайда

Чтобы запустить процесс воспроизведения слайда, нажмите клавишу пробела или **F3**. Красная линия головки воспроизведения, перемещаясь по временной шкале, будет указывать, какой объект воспроизводится. Это наиболее быстрый и эффективный способ просмотра слайда и проверки последовательности появления его объектов.

Вы можете остановить воспроизведение слайда, повторно щелкнув клавишу пробела, клавишу **F3** или щелкнув в любом месте слайда. Управлять воспроизведением можно и с помощью кнопок **Play**, **Stop**, **Pause**, расположенных в нижней части временной шкалы.

### СОВЕТ

---

Если вы начнете перемещать головку воспроизведения то вправо, то влево, «захватив» ее в области, где нанесены метки, объекты слайда будут появляться и исчезать в той же последовательности, что и в клипе. Таким образом можно быстро проверить результаты своей работы над слайдом, даже не запуская его.

---

## Отмена действий

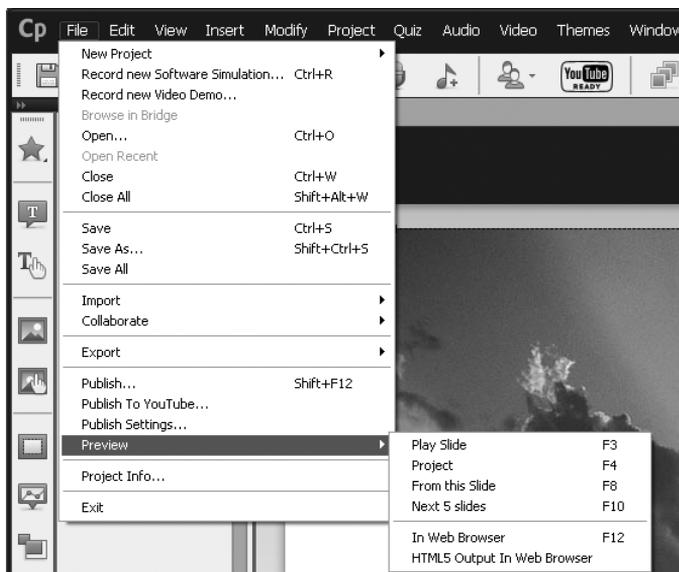
Если во время создания или редактирования проекта вы допустите ошибку, Adobe Captivate 6, как и другие программы,

позволит отменить одну или несколько операций, которые выполнялись последними. Отменить предыдущие действия можно с помощью команды **Edit ▶ Undo** или клавиш **Ctrl+Z**, а восстановить отмененные операции — с помощью команды **Edit ▶ Redo** или клавиш **Ctrl+Y**.

## Сохранение и просмотр проекта

Проекты Adobe Captivate 6 сохраняют в файлах с расширением **.cptx** с помощью команды **File ▶ Save** или **File ▶ Save as**. Готовые клипы обычно записывают в файлы с расширением **.swf** посредством команды **File ▶ Publish**. Как это делается, подробно описано в главе 6.

Мы уже рассказывали, как посмотреть один слайд проекта. Эту операцию, разумеется, можно выполнить и по отношению к проекту в целом. Запустить процесс просмотра очень просто — достаточно выбрать одну из команд меню **File ▶ Preview** (рис. 1.7).



**Рис. 1.7.** Меню с командами предварительного просмотра

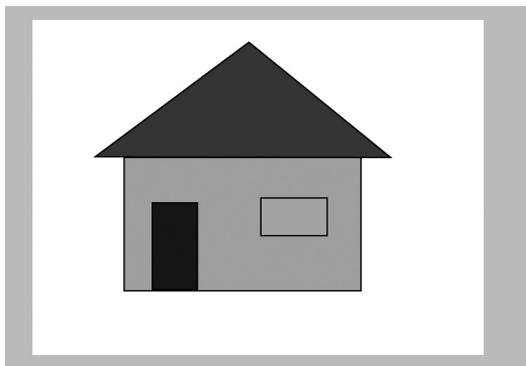
Обратите внимание: в этом меню есть команды, позволяющие просматривать весь проект и задавать его просмотр не с начала, а с текущего слайда. Запомните клавиши для запуска просмотра и используйте их, это поможет ускорить работу.

#### **ПРИМЕЧАНИЕ**

В Adobe Captivate 6 предусмотрена возможность публикации и предварительного просмотра проекта в формате HTML5 в окне браузера. Для этого следует выполнить команду **File ▶ Preview ▶ HTML5 Output In Web Browser**. Клипы HTML5 полностью идентичны клипам Flash. Подробнее о публикации клипов в формате HTML5 читайте в главе 6.

## **Упражнение 1.1. Выполнение основных операций с объектами**

В этом упражнении вы должны будете нарисовать домик, как на рис. 1.8., а потом изменить продолжительность воспроизведения объектов на экране таким образом, чтобы пользователь, просматривая проект, понял, в какой последовательности домик рисовался.



**Рис. 1.8.** Домик

1. Запустите программу Adobe Captivate 6 и в окне приветствия щелкните элемент **Blank Project**.

2. В открывшемся окне можно изменить размеры проекта, но делать это сейчас не обязательно. Щелкните кнопку ОК.
3. Выберите инструмент **Smart Shape** ▶ **Basic** ▶ **Rectangle** и нарисуйте прямоугольник, который станет стеной дома.
4. Не снимая выделений с нарисованного прямоугольника, на панели свойств щелкните образец цвета **Fill** и измените цвет заливки прямоугольника.
5. На панели свойств щелкните образец цвета **Stroke**, чтобы изменить цвет обводки прямоугольника.
6. Еще раз выберите инструмент **Smart Shape** и нарисуйте прямоугольник, который впоследствии станет дверью домика. Если считаете нужным, измените на панели свойств заливку и обводку данного прямоугольника.
7. После этого с помощью инструмента **Smart Shape** ▶ **Basic** ▶ **Triangle** нарисуйте прямоугольник, который послужит окном. При необходимости измените на панели свойств его заливку и обводку. Что у вас должно получиться на данном этапе, показано на рис. 1.9.

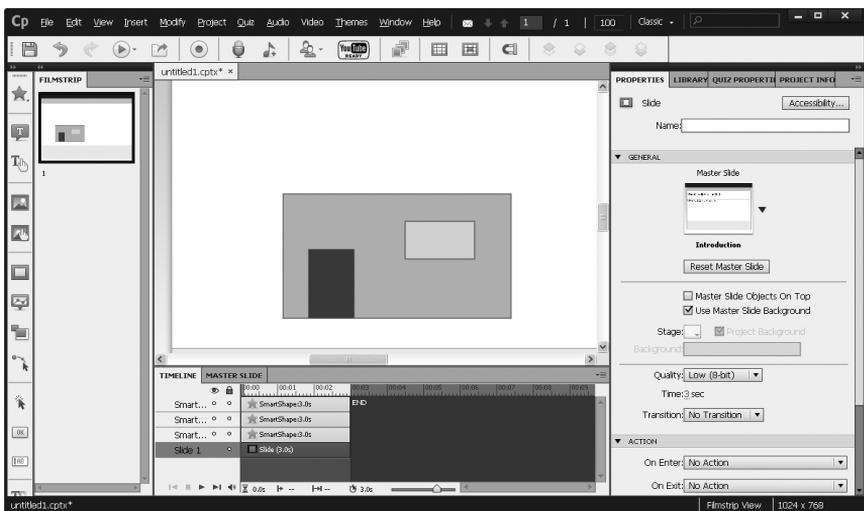
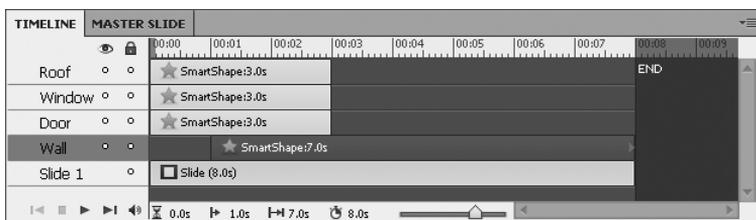


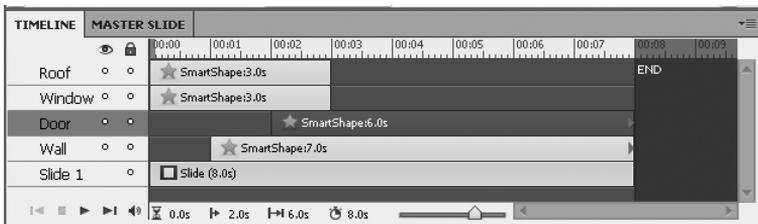
Рис. 1.9. Стена, дверь и окно будущего дома

8. Выберите инструмент **Smart Shape** и нарисуйте треугольную крышу дома. При необходимости измените на панели свойств ее заливку и обводку.
9. На временной шкале щелкните нижний прямоугольник. В поле **Name** панели свойств введите для него имя **Wall** (Стена). Слой этого объекта на временной шкале также будет переименован.
10. Таким же образом переименуйте другие объекты, присвоив им имена **Window** (Окно), **Door** (Дверь) и **Roof** (Крыша).
11. Нажмите клавишу F4, чтобы просмотреть проект. Объекты слайда будут воспроизводиться одновременно в течение 3 с. Измените их параметры.
12. На временной шкале щелкните полосу с надписью **Slide**. Подведите указатель мыши к правой ее границе и, когда он примет вид двунаправленной стрелки, переместите границу вправо до метки 8 с. Теперь общая продолжительность воспроизведения слайда составит 8 с.
13. Сделайте активным слой **Wall**. Подведите указатель мыши к левой границе полосы с надписью **Smart Shape** и, когда он примет вид двунаправленной стрелки, переместите границу вправо на 1 с. Правую границу полосы переместите к концу слайда. Теперь воспроизведение объекта, размещенного на слое **Wall**, начнется через 1 с после начала воспроизведения всего слайда и будет продолжаться до завершения его демонстрации (общая продолжительность воспроизведения объекта составит 7 с). Как после этого изменится вид временной шкалы, показано на рис. 1.10.



**Рис. 1.10.** Хронология после изменения времени воспроизведения объекта, размещенного на слое **Wall**

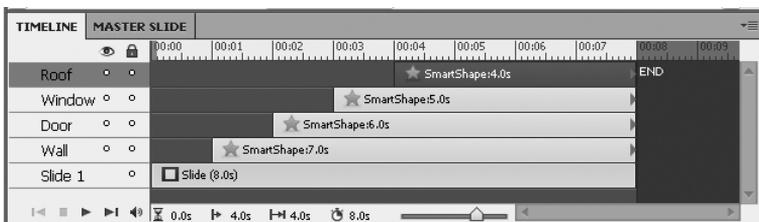
14. Сделайте активным слой **Door**. На панели свойств перейдите в область **Timing** и в поле **Appear After** укажите время — 2 с, а в списке **Display For** выберите **rest of slide**. В результате воспроизведение объекта, размещенного на слое **Door**, начнется через 2 с после начала воспроизведения всего слайда и будет продолжаться до завершения его демонстрации (общее время воспроизведения этого объекта составит 6 с). Вид временной шкалы, как вы понимаете, опять изменится (рис. 1.11).



**Рис. 1.11.** Временная шкала после изменения времени воспроизведения объекта, расположенного на слое **Door**

15. Используя любой из описанных ранее способов, задайте продолжительность воспроизведения остальных слоев:
- ♦ слоя **Window** — с 3 по 8 с;
  - ♦ слоя **Roof** — с 4 по 8 с.

Как после этого будет выглядеть временная шкала, показано на рис. 1.12.



**Рис. 1.12.** Временная шкала после изменения продолжительности воспроизведения всех объектов

16. Нажмите клавишу **F4**, чтобы просмотреть проект.