

Stappenplan werken met Thinglink

WAT IS THINGLINK?

Met Thinglink kan je foto's interactief maken. Je kunt zo veel elementen toevoegen als ze willen. Dat kunnen andere foto's zijn, tekstuitleg, video's of links naar websites.

Op deze manier kan je van een gewone foto een interactief geheel maken, met talloze mogelijkheden. Ideeën voor werkvormen zijn hierbij bijvoorbeeld: 'verklaar de verschillende onderdelen van een apparaat' of 'signaleer dingen die hier goed of fout gaan en waarom'.



Een screenshot van een interactieve afbeelding in Thinglink.

EEN ACCOUNT AANMAKEN

<https://www.thinglink.com>

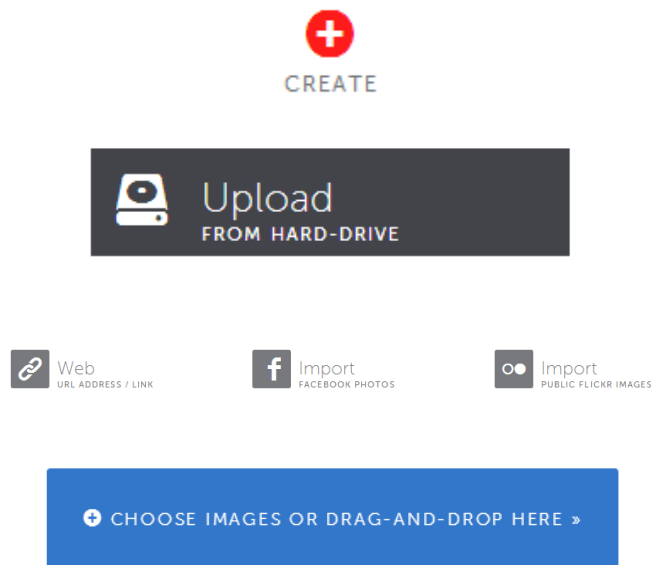
A screenshot of the 'CREATE AN ACCOUNT' form on the Thinglink website. The form has a white background with a purple header. It includes an 'Email' input field, a 'Password' input field, and a dropdown menu with the text '< I AM A >'. Below these is an orange 'CONTINUE REGISTRATION' button. At the bottom, there's a section for social media logins with the text 'Use your social accounts to register' and icons for Facebook, Twitter, and Google+.

1. Ga naar <http://thinglink.com/>.
2. Vul je e-mailadres in en bedenk een wachtwoord. Klik vervolgens op **Continue Registration**.

Of meld je aan m.b.v. je Facebook-, Twitter- of Google+-account.



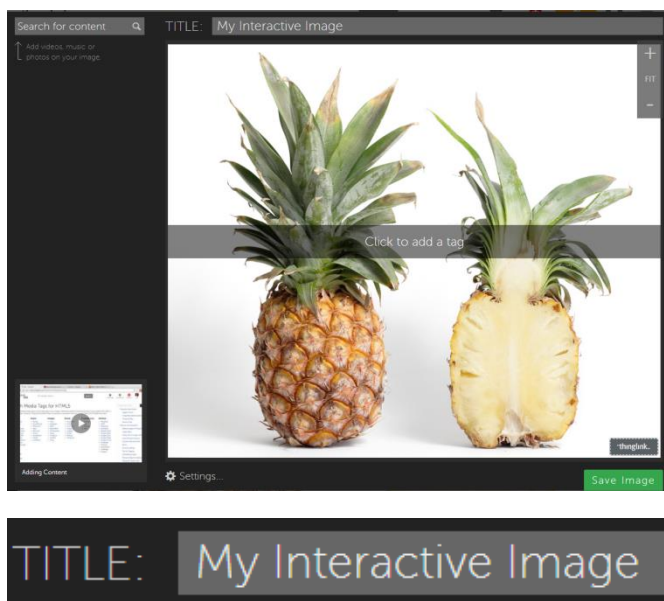
EEN NIEUWE THINGLINK CREËREN



1. Klik rechts bovenin in het hoofdmenu op **Create**.
2. Klik op **Upload (from hard-drive)** als je een afbeelding wilt gebruiken die je op je computer opgeslagen hebt.

Ook is het mogelijk om een afbeelding te importeren door het webadres in te voeren of te kiezen uit je Facebook- of Flickr-foto's.

3. Klik vervolgens op **Choose images or drag-and-drop here**. Zoek op je computer naar de gewenste afbeelding en open deze.

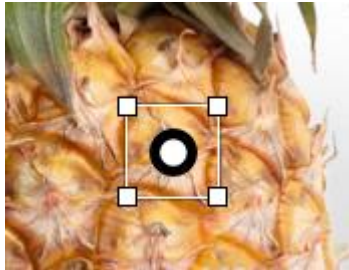


4. Zodra het uploaden van de afbeelding is afgerond, zal deze in beeld komen.

5. Voer boven de afbeelding, achter **Title**, een titel in voor je Thinglink.



EEN POINTER PLAATSEN



1. Ga met de muis naar de afbeelding en er verschijnt een plusteken.
 - a. Ga met de muis (plusteken) naar de plaats waar je een *tag* wilt toevoegen. Klik op de afbeelding en de *tag* zal geplaatst worden.
 - b. Wanneer je de muisknop ingedrukt houdt, kun je de *tag* nog verplaatsen.
 - c. Maak het klikgebied rond je *tag* zo groot als je wilt door de hoekpunten van de *tag* te verslepen.

Het gebied dat binnen de rechthoek valt, is het klikgebied van de bijbehorende pointer.

EEN LINK AAN DE TAG TOEVOEGEN

⌕ Link or image address

< Text >

T Text **B** **I** **H** Icon

Icon

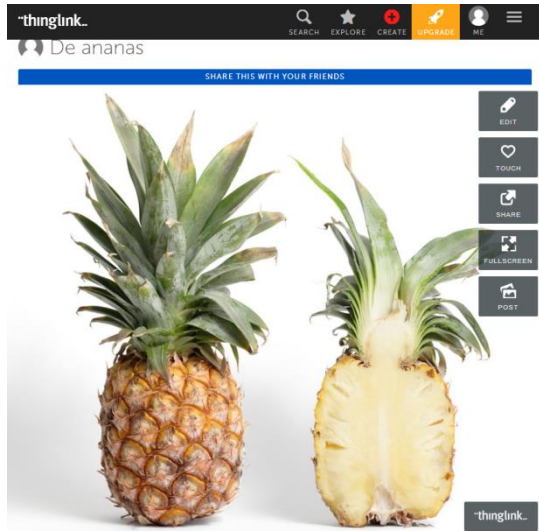
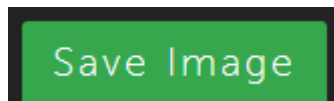


SAVE TAG

1. Voer aan de linkerkant onder **Link or image address** het webadres in van de website, de illustratie, het filmpje of het geluid dat moet verschijnen als er later op de *tag* wordt geklikt.
2. Voer onder **Text** de beschrijving in die later moet verschijnen als je met de muis over de *tag* heen gaat.
3. Kies, desgewenst, een andere pointer door onder **Icon** op het icoontje van de actieve *tag* te klikken en kies je gewenste icoontje.
4. Klik op de groene knop **Save Tag** om de gegevens op te slaan.



EEN THINGLINK DELEN



1. Zijn alle *tags* geplaatst en ben je tevreden? Klik dan rechtsonder op de groene knop **Save Image**.
2. De interactieve afbeelding is nu klaar, heeft een eigen webadres en kan gedeeld worden met anderen.
3. Klik de knop **Share** die aan de rechterkant in de afbeelding verschijnt.
4. Er zijn drie mogelijkheden om je Thinglink te delen:
 - Klik op het icoontje van de dienst waarmee je de Thinglink wilt delen.
 - Kopieer het webadres onder **Link** en deel deze met anderen.
 - Of kopieer de HTML-code onder **Embed** en neem hem op in je eigen website of weblog.

