



Handleiding

Wat is Wink?

Wink is gratis software waarmee je presentaties en handleidingen kan maken. Een Winkpresentatie kan een stappenplan zijn over hoe je bepaalde software moet gebruiken. De auteur van de presentatie kan commentaar en uitleg toevoegen aan verschillende delen van de presentatie zodat de gebruiker een gedetailleerde uitleg krijgt.

De basis output van Wink is Flash. Flash kan je bekijken in een webbrower. Hiervoor wordt het gratis programma Macromedia Fash Player gebruikt dat geïnstalleerd is op de meeste computers of dat je zeer gemakkelijk kan downloaden.

Wat heb je nodig?

Als je met Wink werkt moet de resolutie van je scherm minimum 800*600 zijn. De voorgestelde schermresolutie is 1024*768 of meer. Dit zal het maken van een presentatie makkelijker maken, want je zal meer zien van het scherm.

Installatie

Het installatiepakket zit in een zipbestand. Dit installatiepakket kan je vinden op:

<http://www.debugmode.com/wink/download.php>.

Unzip dit document in een tijdelijke folder om de installatie te starten. Als je een oudere versie van Wink al op je computer geïnstalleerd hebt dan overschrijft de nieuwe gewoon de oude.

Hoe gebruik je Wink?

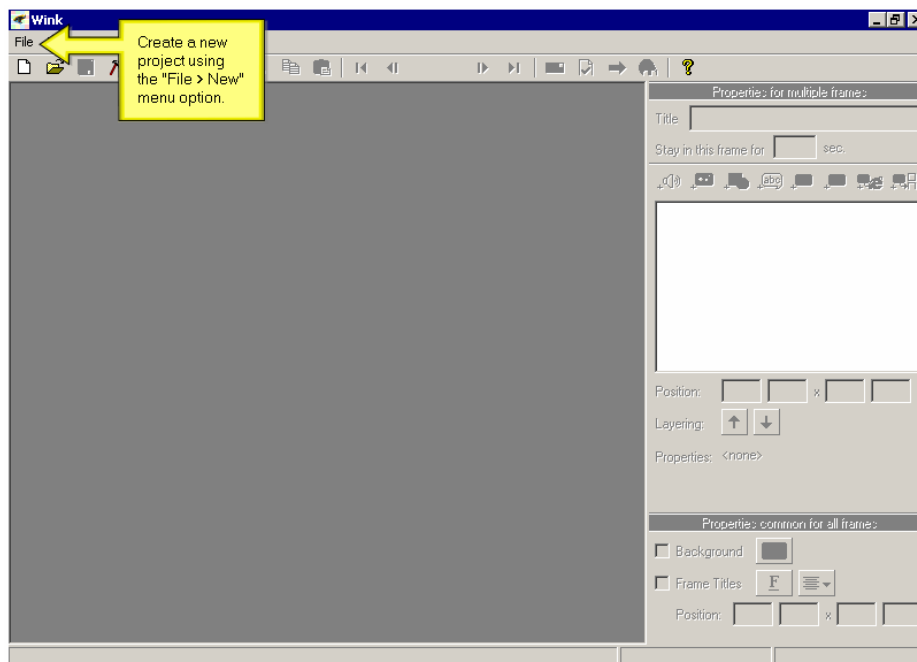
Opstarten van Wink

1. Klik op het icoontje
programma te openen.



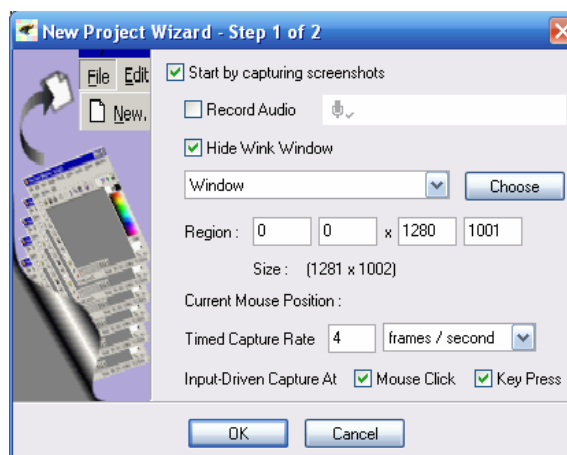
op het bureaublad om het

2. Je krijgt nu dit venster te zien:



Het opnemen

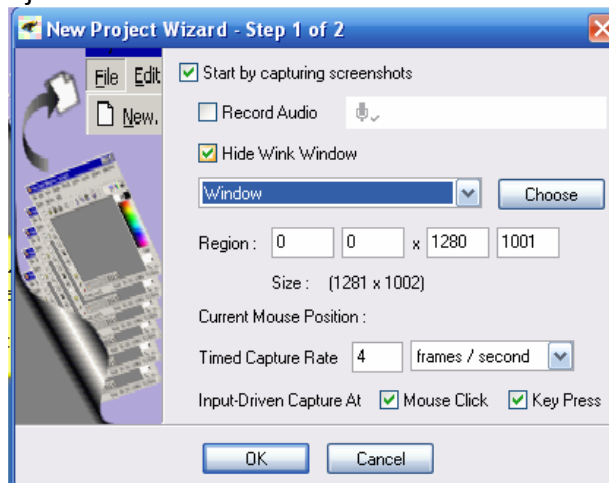
3. Maak een nieuw project door op "Files → New" te klikken. Je krijgt het volgende scherm. Met dit scherm kan je enkele instelling aanpassen van je opnamescherm.



4. Je kan kiezen welk opnamescherm je gaat gebruiken. Je kan heel het scherm nemen, een kader of bepaalde afmetingen.



5. Je kiest "Window" en hierdoor kunnen we een bepaald venster opnemen. Je kan dit venster laten verdwijnen door "Hide Wink Window" aan te vinken.

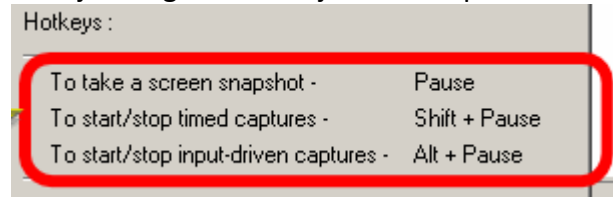


6. Nu ga je het venster dat je wil opnemen aanduiden. Je klikt op "Choose" en klikt het venster aan. Er verschijnt een groen kader rond het venster.

7. Je klikt op "Ok" en je krijgt het volgende scherm.




8. Wink is nu klaar om je presentatie of handleiding op te nemen. In dit kadertje vind je uitleg over de toetsen die je kan gebruiken tijdens het opnemen.



9. Je klikt nu op “Minimize To Tray”, het venster van Wink verdwijnt en je krijgt onderaan in je balk het volgende icoontje te zien:

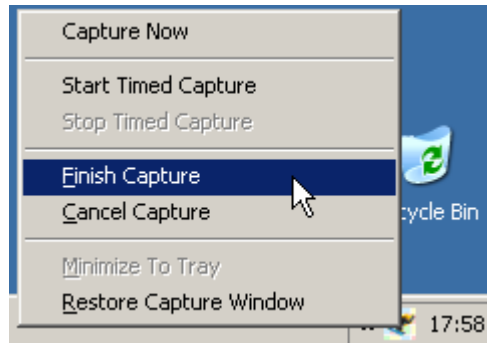


10. Klik op Alt + Pauze om je opname te beginnen. Alles wat je nu in het aangeduide venster doet wordt opgenomen. Dit wordt opgenomen in frames. Telkens als Wink een frame opneemt verandert het icoontje in de balk .

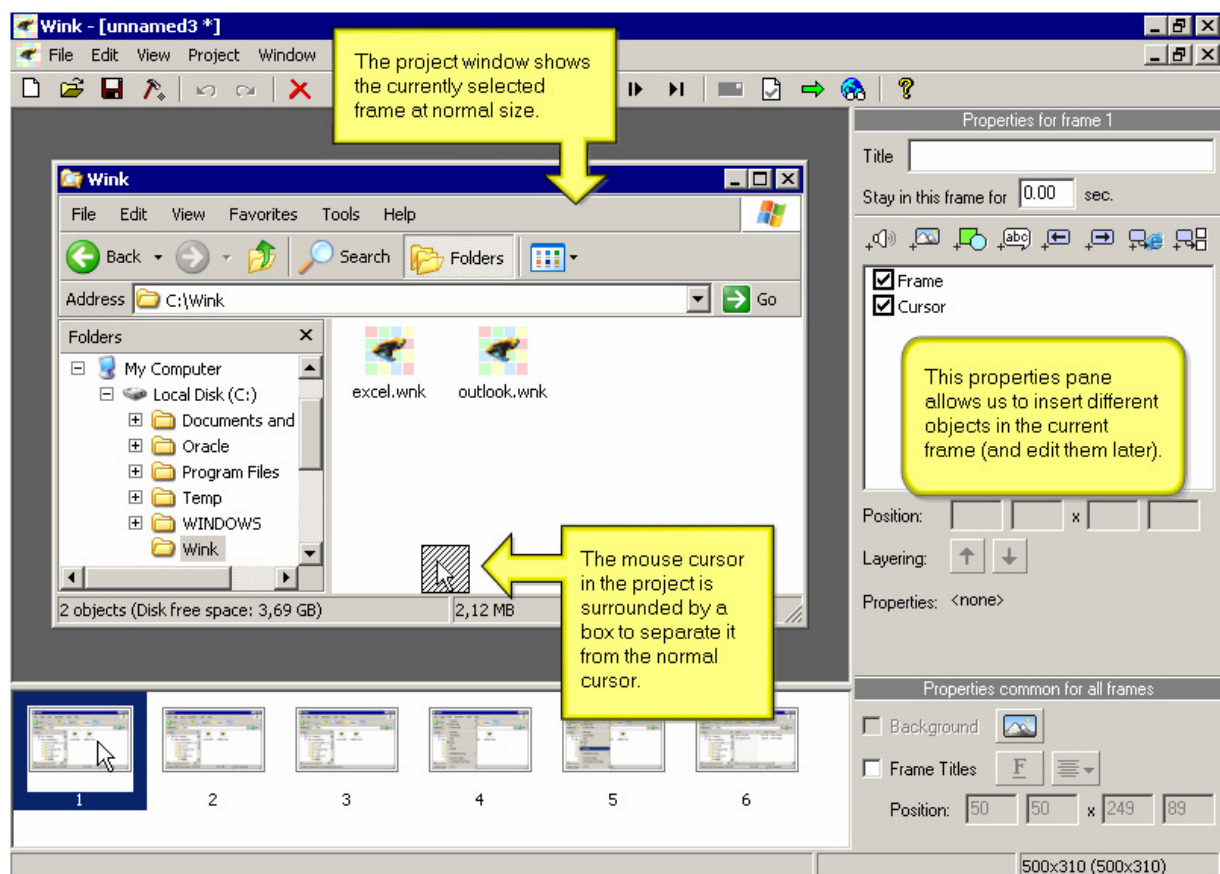
11. Maak het filmpje nu af en klik op het einde op Alt + Pauze om het opnemen te beëindigen.

Bewerken van een Presentatie

1. Rechtsklik op het icoontje in de balk om het venster van Wink terug te voorschijn te halen.

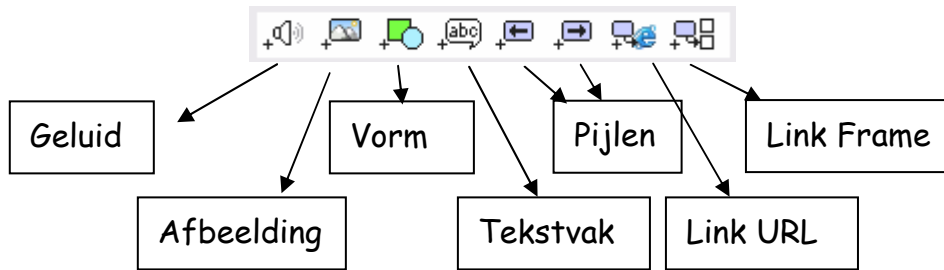



2. Je krijgt dit venster te zien. Onderaan zie je de frames die Wink opgenomen heeft. Je kan nu een tekstvak, pijltjes, timer, enz. invoegen.

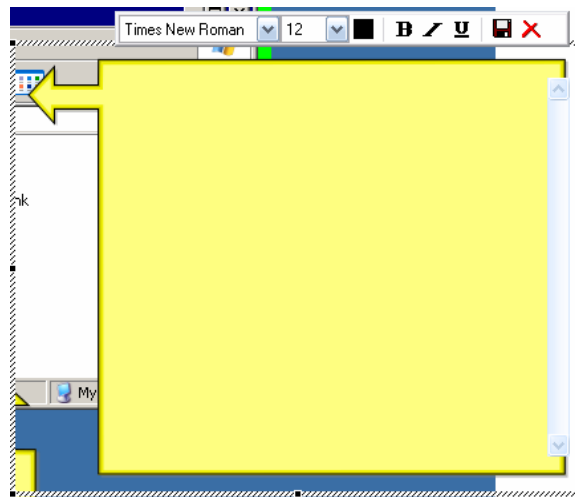



3. Met behulp van deze werkbalk kan je meerdere hulpmiddelen invoegen.

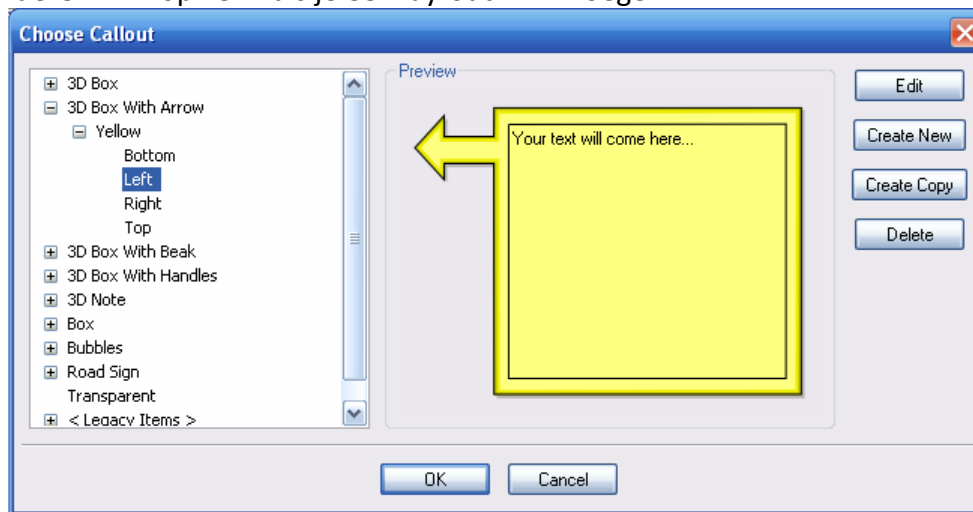
4. Als je wil weten wat elk icoontje invoegt dan ga je er met je muis opstaan.





5. Als je een tekstvak wil invoegen dan klik je op . Je krijgt nu een tekstvak op je scherm. Hierin kan je een tekst typen en de opmaak aanpassen.



6. Als je de lay-out van je tekstvak wil veranderen dan klik je in "Proprieties" het icoontje  (choose callout) aan. Je krijgt het volgende scherm waarin je de lay-out kan veranderen. Klik op "OK" als je een lay-out wil invoegen.

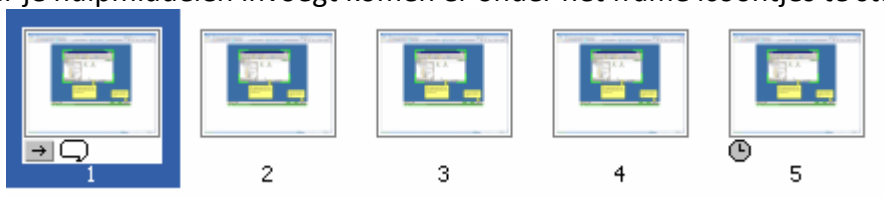



7. Wanneer je de gebruiker naar het volgende of vorige frame wil laten gaan door middel van een pijl dan klik je op één van de twee icoontjes  .

De knop  verschijnt op je scherm en je kan deze plaatsen waar je wil.

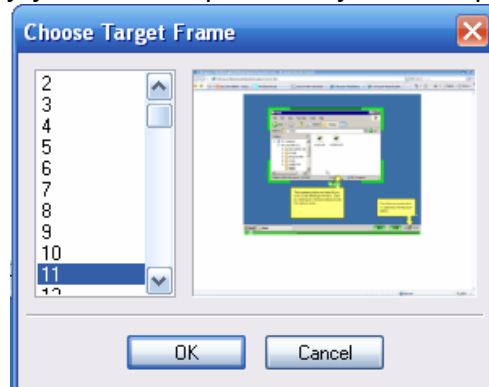
8. Als je naar een ander frame wil gaan dan klik je het frame aan. Nu kan je hier de gewenste hulpmiddelen invoegen.
9. Als je geen knop wil gebruiken om de gebruiker naar het volgende frame te laten gaan dan kan je een bepaalde tijdslimiet invoegen. Dit doe je door de gewenste tijd hier in te geven: Stay in this frame for sec.

10. Wanneer je hulpmiddelen invoegt komen er onder het frame icoontjes te staan.





11. Als je in je laatste frame een knop wil invoegen zodat de gebruiker terug naar het eerste frame kan gaan dan klik je op het icoontje .

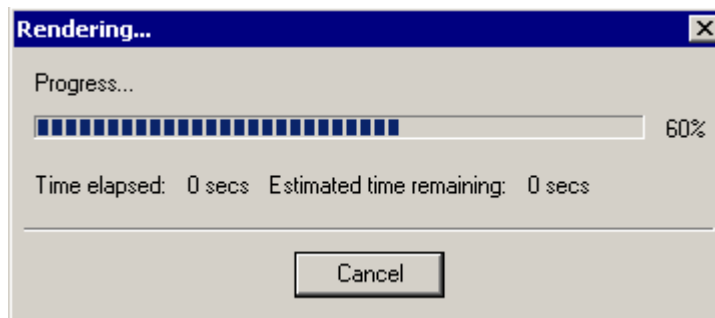
12. Je krijgt het volgende scherm te zien. Hier ga je aanduiden naar welk frame de gebruiker zal gaan als hij op het pijltje klikt. Klik op "Ok" en je kan het pijltje zetten waar je wilt.




13. Als je het project wil opslaan dan ga je naar "File → Save" en daar kan je de plaats en de naam ingeven waar het project opgeslagen zal worden.

14. Klik op het icoontje  (project settings). Hierin vind je de instellingen van het project. Klik op "OK" als je verder wil gaan.

15. Om de presentatie te creëren klik je eerst op het icoontje . De presentatie wordt "gerenderd".



16. Als je de presentatie wil bekijken dan klik je op  en wordt de presentatie getoond via je webbrowser.

Verdere uitwerking van de presentatie

Deze handleiding heeft tot nu toe de basisbewerkingen van Wink stap voor stap uitgelegd. Wanneer je de presentatie nog meer wil bewerken dan kan je dit doen met behulp van andere handleidingen(tutorials) of de Users Guide. Deze vind je terug in het programma zelf onder "Help → View tutorial project 1/2" voor de tutorials en "Help → Users Guide" voor de cursus in pdf.

Bronnen

Deze handleiding is tot stand gekomen met de hulp van de tutorials en de Users Guide die je terug kan vinden in het programma Wink.

Deze zijn samengesteld door:

<http://www.debugmode.com>

Wink™ © 2003-06 Satish Kumar. S. All rights reserved.

User Guide © 2003-06 Bent Møller Madsen, Linda Worthington & Satish Kumar. S