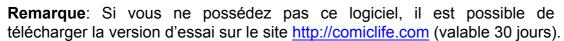


Comic Life 2 – Démarche pour l'enseignant

Objectif : créer des bandes dessinées en utilisant le logiciel Comic Life.





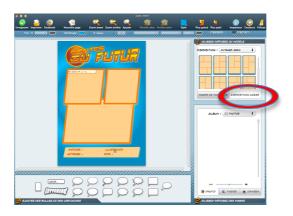
Comment travailler avec Comic life?

- 1. Transférez les photos choisies sur une clé USB, le serveur de l'école, le bureau, iPhoto, ... Vous pouvez aussi faire vos propres photos devant l'ordinateur (caméra).
- 2. Ouvrez le logiciel Comic Life.
- 3. Choisissez un modèle pour votre BD et cliquez sur « sélectionner ». (Possibilité de partir d'un modèle vide et de choisir librement la composition).

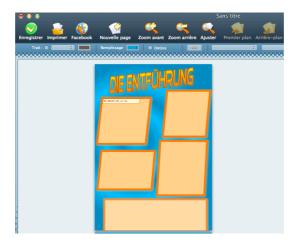




4. En cliquant sur « disposition des cases », vous pouvez changer / choisir la disposition de vos cases. Il suffit de glisser l'organisation voulue sur la page de travail.

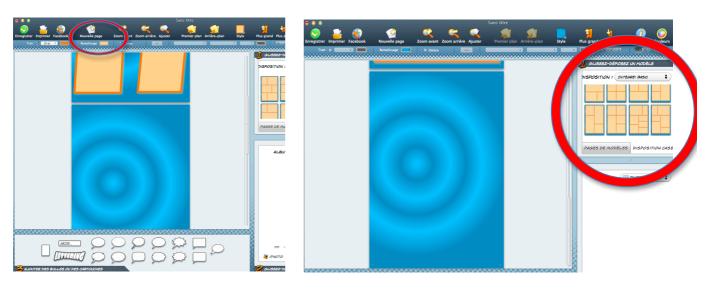


5. Puis, notez le titre sur la première page.

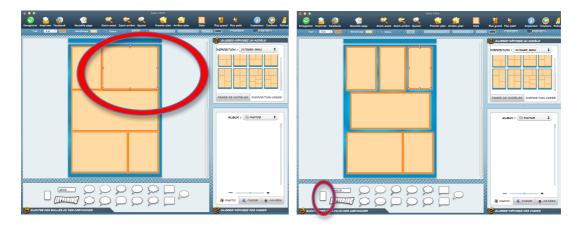




6. Pour créer des pages supplémentaires, cliquez sur « nouvelle page». Sélectionnez ensuite la disposition souhaitée ou créez-la selon votre souhait. Vous pouvez aussi supprimer des pages en allant sur « édition » - « supprimer la page ».

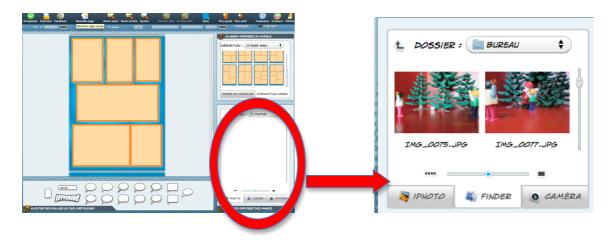


7. Vous pouvez agrandir, rétrécir, supprimer, rajouter, déplacer les cases.

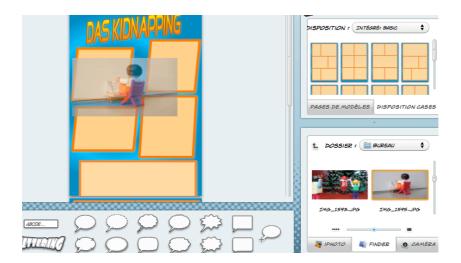




8. Allez chercher vos photos en choisissant l'endroit où elles sont sauvegardées : iPhoto, Finder (clé USB, bureau, serveur, etc.)



9. Faites glisser la photo choisie sur la case voulue.



10.

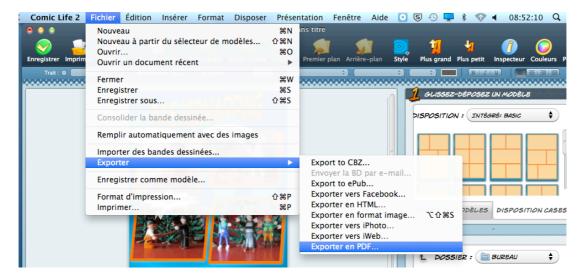


11. Ajoutez ensuite les bulles et le texte en glissant le modèle de bulle choisi sur une photo.





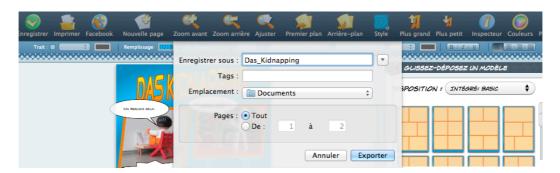
12. Lorsque votre projet est terminé, exportez-le en format PDF. Allez sous « fichier » -« Exporter » - « Exporter en PDF ».





Service de l'enseignement obligatoire de langue française SEnOF Amt für deutschsprachigen obligatorischen Unterricht DOA

13. Nommez votre document et sélectionnez l'endroit où vous voulez l'enregistrer.





Service de l'enseignement obligatoire de langue française SEnOF Amt für deutschsprachigen obligatorischen **Unterricht** DOA

Liens FG

FG 31: Recours aux moyens audiovisuels et informatiques adaptés à la tâche à effectuer jusqu'à la production finale (impression de documents illustrés, de séquences filmées, de documents sonores)

Sous-objectifs MITIC

- 3A.1 -Choisir les moyens audiovisuels pertinents (beamer, caméra, enregistreur, appareil de photo, etc.) en fonction de la tâche projetée et les manipuler correctement
- 3B.5 -Identifier les différents éléments entrant dans la composition d'une image : cadrage, couleurs, lumière, rythme, plans, champ/hors champ et mise en scène.

Signalisation des auteurs

Source des images :	https://www.graphite.org/website/comic-life http://comiclife.com/
Bibliographie :	http://comiclife.com/
Auteur-s : (nom, prénom et courriel fr.educanet2.ch)	GT Partenariats de classes
Date de la dernière modification :	Février 2016
Copyright :	Cette ressource est publiée par Friportail, 2016, sous licence Creative Commons - utilisation sans modification autorisée sous conditions.
	© (1) (S) (E) NC ND
	Pour plus d'informations sur ces conditions, consultez la page suivante :
	https://www.friportail.ch/content/creative-commons-nc-nd