

## Club informatique multimédia I2M

Un enseignement à la portée de tous



Club informatique  
Saint Clément de Rivière  
[www.clubi2m.fr](http://www.clubi2m.fr)

### Un Club de proximité à votre service...

Le club informatique MultiMedia de Saint-Clément-de-Rivière fondé en 1994 regroupe plus de 180 familles adhérentes appartenant à notre commune et aux communes voisines. L'objectif du club est d'apporter un soutien et un accompagnement de proximité dans le domaine de l'informatique, du multimédia, de la technologie des objets connectés, l'impression 3D par la méthode FFF. Le club s'adresse à tous, familles (jeunes, parents et grands-parents) et aux associations.

### Des activités pour progresser à son rythme...

Pour toutes les activités du club, l'association met à disposition de ses adhérents son local avec une quinzaine d'ordinateurs câblés en réseau et connectés à Internet par deux connexions VDSL (Very High Bit Rate DSL). Les périphériques informatiques, scanners, Webcams, ensemble multimédia, scanner A4 photos, les matériels et logiciels sont mis gracieusement à disposition.



### Adhésion famille

(jeunes, parents et grands-parents)  
50 euros à l'année pour les  
Saint-Clémentois (55 € pour  
les non Saint-Clémentois)

*Tous les enseignements et formations proposés au club sont gratuits pour toutes les familles adhérentes à jour de leur cotisation.*

### Des contacts simples et rapides...

Visionnez directement notre site Internet ou bien contactez-nous par téléphone au Club : **04 67 66 66 07** ou par courriel... e-mail : [contact@clubi2m.fr](mailto:contact@clubi2m.fr) site : [www.clubi2m.fr](http://www.clubi2m.fr)

Le Président : Jean-Marie CHENEUX Tél. : **06 60 82 42 84**

Association loi 1901 N° SIRET 434 499 950 00013 - Agrément Jeunesse Education Populaire n° 34 571 J

### Les activités proposées par le club informatique i2m

- **ACCUEIL, ÉCOUTE et CONSEILS** Informatique et multimédia : installation, achats, connexion ADSL, VDSL2, antivirus, webcams, innovation, etc.
- **FONDAMENTAUX** de l'informatique : **COURS DÉBUTANTS**, utilisation du matériel, etc.
- Utilisation **MESSAGERIE** : Email, etc.
- **INTERNET et NAVIGATEURS** avec leurs spécificités : Chrome, Mozilla, Edge, Internet Explorer, Opéra, Safari, etc.
- **WINDOWS 10** : le système d'exploitation et toutes ses évolutions permanentes...
- **MONTAGE AUDIO** avec le logiciel AUDACITY
- **MONTAGE VIDÉO** avec le logiciel PINNACLE (v.15 à 22)
- **BUREAUTIQUE** avec Pack Microsoft Office 2016 (Word, Excel, PowerPoint) et les logiciels libres avec LINUX (LibreOffice, etc.)
- **LOGICIEL et IMPRIMANTE 3D** : initiation aux logiciels de conception 3D // Construction mécanique 3D (CNC)
- **NUMÉRISATION** de diapositives, photos argentiques, films négatifs/positifs, et tous documents opaques et transparents. Transfert de vidéo K7, VHS, Super 8, disques vinyles ou fichier numérique
- **INKSCAPE** Dessin vectoriel
- **DESSIN 3D** Fusion 360
- **DÉCOUPE et GRAVURE** Laser (par exemple un puzzle) // Gravure sur bois en relief
- **DOMOTIQUE et ROBOTIQUE** : objets connectés, informatique embarquée, etc. lors d'ateliers ARDUINO. Programmation du robot THYMIO. Création d'une station météo connectée en ligne
- **PHOTO NUMÉRIQUE** : concours photos au sein du club
- **PHOTOSHOP** : Retouche d'images avec logiciel
- **SCRATCH** : programmation ludique pour les petits comme pour les grands
- **OPENSTREETMAP** : cartographie participative
- **SMARTPHONE et TABLETTES** : initiation et utilisation des systèmes Apple /Android/ Windows

# Très grand succès à notre journée "portes ouvertes" du 12 octobre



De nombreux visiteurs sont venus tout au long de la journée, souvent intéressés, très souvent passionnés par tous les ateliers présents et les démonstrations de nos animateurs bénévoles.

Visite réalisée en présence de Madame le Maire, Laurence Cristol, et une partie de son Conseil Municipal, qui ont porté un vif intérêt à chaque atelier.

Ont été appréciés : les ateliers Arduino avec la domotique et les objets connectés, le stand robotique avec ses petits robots, l'imprimante 3D pour la fabrication des objets courants, le découpage laser avec création de puzzles 2D et 3D, la cartographie "participative", la numérisation des films 8/super8/9,5 mm, la numérisation diapositives et cassettes VHS.

Le public a également pu découvrir l'exposition des meilleures photos réalisées par l'atelier photos et Photoshop (modification et retouche des photos), ainsi que l'utilisation du logiciel Scratch (en particulier destiné aux jeunes écoliers) avec son petit robot Thymio.

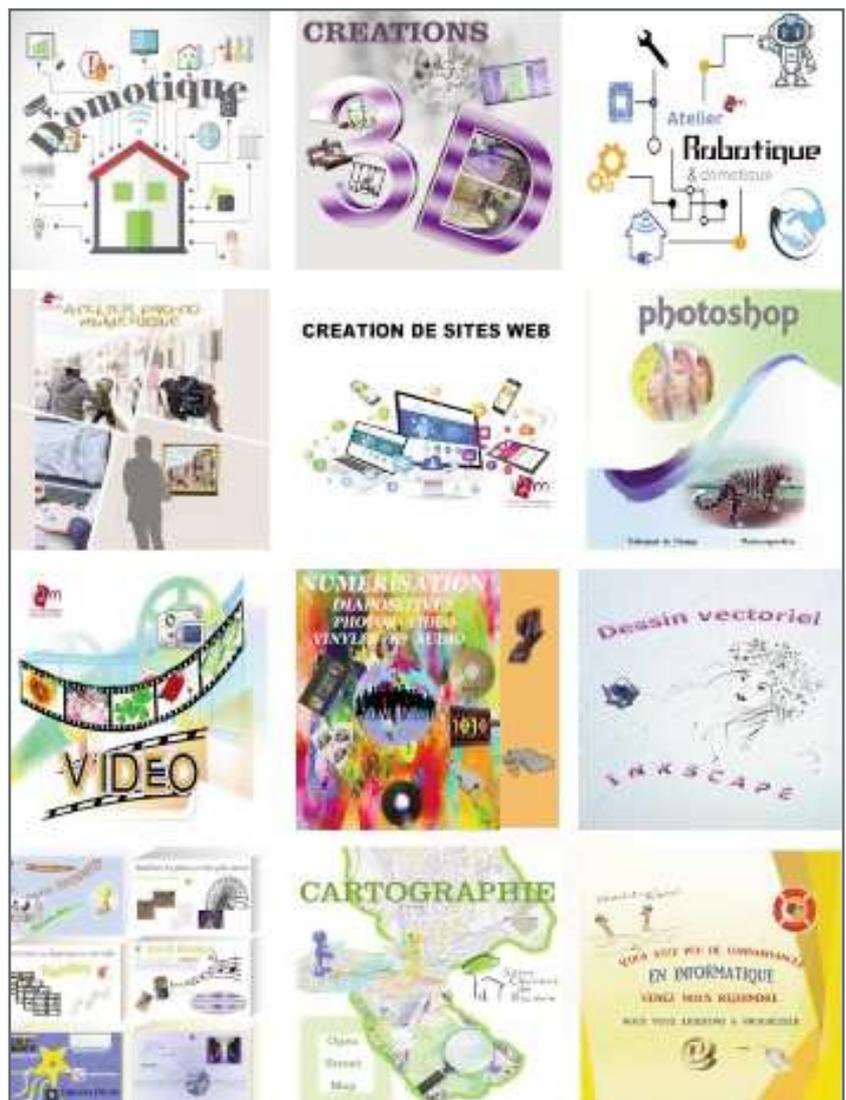
Retrouvez en pages suivantes certains des ateliers présents...



**Le Club qui vous aide dans le monde numérique**  
Club informatique  
Saint Clément de Rivière

Site: [www.clubi2m.fr](http://www.clubi2m.fr)

Bureautique  
Numérisations  
Image & son  
Cloud & Web  
Systèmes d'exploitation  
Fabrication numérique

**Venez participer et nous rencontrer dans tous nos ateliers!**

Il n'est jamais trop tard pour s'inscrire à toutes nos activités citées en page 22.

Renseignements auprès du président :  
Jean-Marie CHENEAUX  
Tél. : 06 60 82 42 84

## quelques ateliers du club informatique i2m

### ACTIVITÉS DE L'ATELIER LINUX

- Système Linux : outils de partitionnement et de gestion du système, installation de système et gestion des mises à jour, sauvegarde.
- Internet : navigateur Firefox, moteur de recherche Qwant, messagerie Thunderbird.
- Bureautique : LibreOffice avec ses déclinaisons de type traitement de texte, présentation-diaporama, etc.
- Son et vidéo : Audacity (traitement du son), VLC (traitement du son et de la vidéo), Rhythmbox (lecteur de musique), K3B (gravure CD et DVD), Sound Juicer (extraction de contenu de CD).
- Photo : Gimp (traitement de la photo), Shotwell (constitution et gestion de photothèque).



### ATELIER DÉCOUVERTE

Débutants ou initiés, Vous ne savez pas exactement ce qu'est un ordinateur ? Quelle est cette machine bizarre qui nous envahit, il y en a partout, vous en avez un.



Vous êtes curieux de le connaître, mais vous ne savez pas bien comment l'utiliser

Ce que l'on peut faire avec :

Des courriers mais pas que, des tableaux, améliorer les photos, construire des vidéos, capturer des textes, des images, des musiques, ranger, stocker et sauvegarder toutes ses données.

Comment l'entretenir, comment bien utiliser cet outil sans se casser le dos ou détruire les mains, les yeux.

Dans une ambiance décontractée, l'atelier Découverte vous fera découvrir tout cela et bien plus encore.

Les mardis de 10h à midi

### PRÉSENTATION DE L'ATELIER PHOTO NUMÉRIQUE I2M

L'Atelier Photo Numérique du club i2m a pour ambition de faire progresser chacun de ses participants dans la pratique photographique. L'accent est mis sur l'échange de compétences entre membres de l'atelier.



Notre activité peut se résumer ainsi :

- Maîtrise de son appareil photo et de ses réglages (principalement en début d'année).
- Sorties basées sur un thème technique (profondeur de champ, temps de pose, balance des blancs, macro-photo...).
- Travail sur des techniques photo, sur l'aspect artistique, l'analyse de photos, le visionnage de travaux personnels.
- Logiciels graphiques orientés photo (visionnage, retouche, montage, livres-photo...).

### DÉCOUVERTE DE INKSCAPE

#### DU DESSIN SUR ORDINATEUR

Il existe de nombreux logiciels de dessin sur ordinateur gratuits (Paint etc). *Inkscape* en est un qui offre beaucoup plus de possibilités : gestion des objets dessinés, des calques, des dégradés de couleur. Il est très utilisé pour la création graphique dans des publications artistiques, dans les magazines.

Au sein du club, vous découvrirez puis vous vous perfectionnerez sur *Inkscape*. Au delà de l'impression, vous pourrez matérialiser vos réalisations en les découpant dans une plaque de matériau mince (papier, carton, balsa, medium...) après transfert, via une clef USB, à une découpeuse laser ou fraiseuse.



## quelques ateliers du club informatique i2m

### L'ATELIER ROBOTIQUE & DOMOTIQUE



L'objectif principal de l'atelier consiste à mieux comprendre et à s'appropriier les objets du XXI<sup>ème</sup> siècle: objets connectés, robots, Internet, domotique, informatique embarquée, etc. L'atelier permet, entre autre, de:

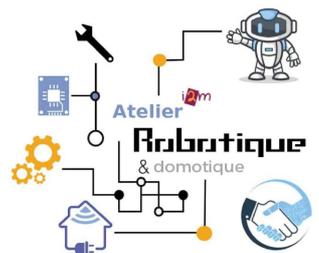
- Découvrir, manipuler et maîtriser les cartes à microcontrôleurs (Arduino/Atmel, Wemos/ESP8266, etc.), qui constituent le cerveau de tous ces systèmes.

- Acquérir, de façon ludique, les bases d'électricité, d'électronique, de programmation et de communication nécessaires à l'utilisation des microcontrôleurs et à la conception d'objets intelligents, communicants et de systèmes automatisés.

Un aperçu des techniques et concepts abordés dans l'atelier, est disponible ICI.

Le champ d'application est très vaste et un grand nombre de thématiques peuvent être abordées, soit à titre individuel, soit en groupe. Par exemple, de façon non exhaustive, on pourra concevoir et construire :

- des petits robots
- des systèmes à base de LEDs
- des objets connectés
- des systèmes domotiques
- tout objet/système intelligent, automatique et/ou communicant



### CARTOGRAPHIE PARTICIPATIVE



Outil développé depuis 2004 en Angleterre, qui permet d'effectuer de la cartographie en «licence libre». Tout le monde peut l'utiliser sans droit et tout le monde peut contribuer, à la construction de la carte du monde (en s'engageant à participer par abandon des droits d'auteur -licence Libre-)

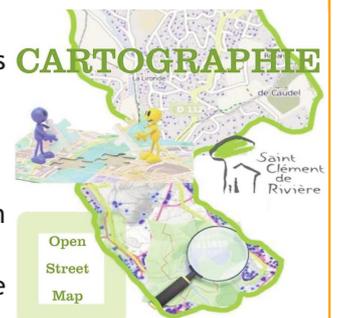
Complément d'informations disponibles sur Wikipedia : <https://fr.wikipedia.org/wiki/OpenStreetMap>

Complément d'information sur le site de l'association OSM France : <http://openstreetmap.fr/>

Pour participer, les contributeurs disposent d'outils spécifiques disponibles après inscription préalable gratuite sur le site «openstreetmap.org».

Les bases de données mises à disposition (en France) sont entre autres:

- Le cadastre, en accès gratuit par le ministère de l'équipement
- Les photographies aériennes de l'Institut National Géographique, mise à disposition gratuite pour les contributeurs
- Autre bases de données gouvernementales (BANO: Base d'adressage Nationale Ouverte ..... etc)

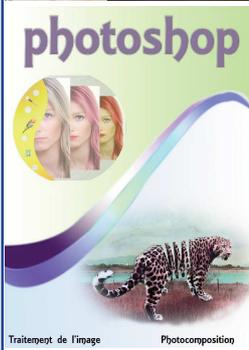


## quelques ateliers du club informatique i2m

### SE FAMILIARISER AVEC LE LOGICIEL PHOTOSHOP

PRENDRE EN MAIN DIFFÉRENTS LOGICIELS : FASTSTONE IMAGE VIEWER, PHOTOSHOP, GIMP...

- Connaissance de base du logiciel,
- Utilisation des calques, masques, couches, etc...,
- Travail créatif sur images,
- Analyse de compositions artistiques.



### ATELIER VIDÉO

INITIATION ET PERFECTIONNEMENT

- Acquisition et montage de film avec le logiciel Studio de Pinnacle
- Conversion de vidéos en différents formats 3d

A partir de tout ou partie de ces supports, le produit final réalisé peut être un mixte ou non des fichiers sons, des fichiers images et/ou des vidéos. Le produit est gravé ou non sur CD ou DVD exploitables sur ordinateur et/ou sur lecteur de DVD de salon.



### WINDOWS 10 ÉDITION 1909 : CORRECTIFS ET NOUVEAUTÉS

Cet Atelier réunit toutes les semaines (**le vendredi soir de 18h à 19h30 au club**) tous les adhérents qui travaillent avec Windows 10, afin de mieux en comprendre son fonctionnement dans le but d'une meilleure utilisation.



Ces soirées permettent également de se tenir au courant de toutes les évolutions minimales ou pas, des correctifs éventuels et des nouvelles performances annoncées.



### NUMÉRISATIONS

NUMÉRISATIONS ET CONSEILS POST-TRAITEMENT DE L'IMAGE

- Diapositives
- Négatifs noir/blanc et couleur (films, plaques de verre)
- Tous documents opaques (textes, cartes, photos ...) et transparents
- Cassettes VIDEO et AUDIO : (VHS sur DVD), (K7, disques vinyles sur clef USB).



La numérisation consiste à convertir des films positifs ou négatifs, des documents, des cassettes audio et vidéo (VHS) au format numérique pour les stocker sur clef USB, DVD, Disque Dur ou Cloud.

## ateliers et verre de l'amitié à la journée portes ouvertes du club informatique i2m



Nous remercions chaleureusement les visiteurs qui ont manifesté leur intérêt pour cette journée, ainsi que tous les animateurs bénévoles qui se sont investis pour cette magnifique journée.

**i2m**  
Club informatique  
Saint Clément de Rivière

*Pour information : Le club sera fermé du samedi 21 décembre au dimanche 5 janvier 2020.*

**L'ensemble des animateurs et du bureau  
vous souhaitent de  
belles fêtes de fin d'année.**