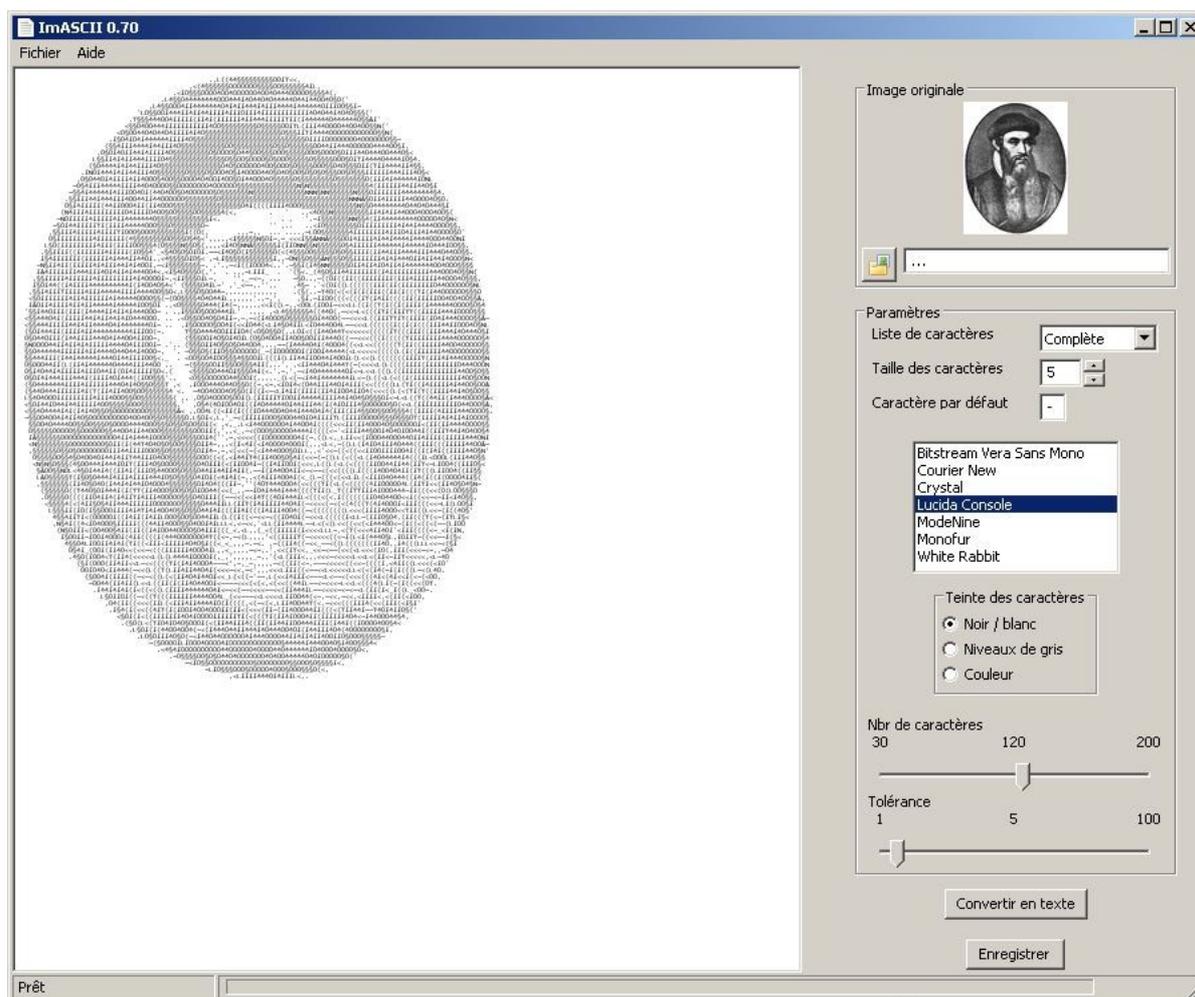


# Documentation ImASCII



## 1. Introduction

*ImASCII* est un logiciel libre permettant de transformer une image sous la forme d'un texte. Ce programme produit de l'art ASCII, chaque portion de l'image originale est analysée puis convertie en caractère. *ImASCII* peut générer plusieurs sortes de rendus, soit en se basant uniquement sur la forme des caractères, soit en utilisant les valeurs de niveaux de gris ou les couleurs de l'image originale. *ImASCII* propose plusieurs formats pour sauvegarder le résultat de la conversion sous format texte (*TXT*, *RTF*) ou image (*PNG*, *JPG*, *GIF*, *BMP*).

*ImASCII* est distribué sous licence GNU GPL. Pour plus de détails, veuillez consulter la page suivante : <http://www.gnu.org/licenses/>

### Convertir une image en texte

1. Chargez une image.
2. Réglez les paramètres selon votre convenance (voir ci-dessous).
3. Cliquez sur le bouton *Convertir en texte* pour un aperçu du résultat.
4. Ajustez les paramètres et convertissez à nouveau l'image pour juger des modifications.
5. Cliquez sur *Enregistrer* et choisissez le format de sauvegarde.

## 2. Charger une image

Pour charger une image, choisissez *Ouvrir* dans le menu ou cliquez sur l'icône dans la section *Image originale*. Vous pouvez simplement glisser l'image sur le panneau de commandes situé à droite. Les formats les plus courants sont supportés (*JPG*, *PNG*, *GIF*, *BMP*, etc.).

## 3. Paramètres

### Liste de caractères

La liste de caractères utilisée par le programme pour effectuer la conversion. La liste complète comprend un large éventail de caractères tandis que la liste restreinte est composée d'un plus petit nombre de caractères ce qui se traduit par un rendu plus grossier mais plus uniforme. Les 23 caractères de la liste restreinte ont été choisis pour constituer une gamme de caractères allant du blanc (espace) aux caractères plus «sombres» comme # ou @. Vous pouvez définir votre propre liste de caractères utilisée pour reproduire l'image. Entrez dans le champ prévu à cet effet les caractères en les séparant par des virgules.

### Taille des caractères

Taille des caractères en pixels. Cette valeur est multipliée par deux pour les images sauvegardées.

### Caractère par défaut

Le programme ne trouve pas toujours un caractère pour représenter une portion de l'image, dans ce cas il utilise un caractère par défaut. Vous pouvez modifier ce caractère.

### Teinte des caractères

Vous avez le choix entre trois modes différents de conversion. En noir/blanc, les caractères sont de couleur uniforme noire. Avec le mode niveaux de gris, le résultat respecte les valeurs de l'image (foncées, claires). Le mode couleur utilise pour chaque caractères la teinte de l'image la plus proche.

### Nombre de caractères

Définit la taille du résultat en nombre de caractères. La valeur de ce champ détermine le nombre de caractères en largeur. Le programme ajuste automatiquement le nombre de lignes pour adapter au mieux le ratio hauteur/largeur du résultat avec celui de l'image originale.

### Tolérance

Tolérance de détection pour le remplacement des portions d'images en caractère. Plus cette valeur est faible et meilleure est la précision ce qui augmente le nombre de caractères différents pour représenter l'image. A l'inverse, une valeur élevée aura tendance à diminuer la variété de caractères.



## 4. Sauver le résultat

### Texte pur (*TXT*)

Vous pouvez sauvegarder le résultat sous forme de texte pur. Dans ce cas, pour un affichage correcte, vous devez lire ce texte avec une police « monospace » tel que *Lucinda Console* ou *Courier*. Idéalement, la police devrait être celle utilisée lors de la conversion. Le format texte ne permet pas de rendre les niveaux et les teintes de l'image, le fichier sera donc sauvegardé en texte uniquement.

### Rich Text Format (*RTF*)

Le format RTF permet de sauvegarder le texte en incluant la couleur et la police de caractère.

### Image (*JPG, PNG, BMP, GIF*)

Vous pouvez aussi sauvegarder le résultat sous la forme d'une image. Plusieurs formats sont disponibles (*JPG, PNG, BMP, GIF*).

*Note : Le ratio hauteur/largeur de l'image est respecté dans la mesure du possible. Cependant, en raison du ratio des polices, le texte ou l'image résultat peuvent être légèrement déformés.*

## 5. Droits d'auteurs et mentions légales

### Code source

Sébastien L. W. Baelde 2009. Tous droits réservés.

### Police de caractères

Toutes les informations concernant les licences des polices de caractères utilisées par *ImASCII* sont disponibles dans le répertoire Fonts de votre système d'exploitation.

1999 *Crystal Font*. Jerry Fitzpatrick (contact: [jerryf@braveidea.com](mailto:jerryf@braveidea.com))

2003 *Bitstream Vera Fonts*. Bitstream Inc. (<http://www.bitstream.com>)

2004 *Larabie Fonts*. Ray Larabie (<http://www.larabiefonts.com/index.html>)

1998-2001 *ModeNine Font*. Andrew C. Bulhak, Graham H Freeman (<http://grudnuk.com/fonts/>)

2000 *Monofur*. Tobias B. Koehler ([http://uncia.at/eurofurence/ef\\_font.html](http://uncia.at/eurofurence/ef_font.html))

2001-2004 *Secret Code*. Matthew Welch (<http://www.squaregear.net/fonts/>)

2001-2004 *White Rabbit*. Matthew Welch (<http://www.squaregear.net/fonts/>)

### Icones

*SILK ICONS v1.3* Creative Commons Attribution 2.5 License (<http://creativecommons.org/licenses/by/2.5/>). Mark James (<http://www.famfamfam.com/lab/icons/silk/>).