

PAINTLESS = Sans Peinture

PAINTLESS poursuit **trois buts** :

1 > Permettre un dessin en pixel-art

**en couleurs transparentes ou opaques. Avec les tracés de base :
point / disque / cercle / carré / rectangle / triangle / jet / spire / ligne.
Avec grille magnétique, floutage de forme, signature automatique.**

2 > Convertir en dessin ascii-art

**selon une chaine de caractères choisie.
Préserver le geste (générer du mail amélioré).
Ajouter une symétrie centrale ou axiale et/ou dupliquer.
Interpoler souplement les pixels pour bien concorder aux formes.**

3 > Faire un Calligramme :

**Extraire un patron : un texte de guidage (un template) pour effectuer
la répartition exacte. Donner un texte, une maxime, un poème, un jeu de
mot... à incruster dans le patron... incruster et obtenir le calligramme.**

PAINTLESS = Peindre sans peinture

LIMITATIONS de la Version 1

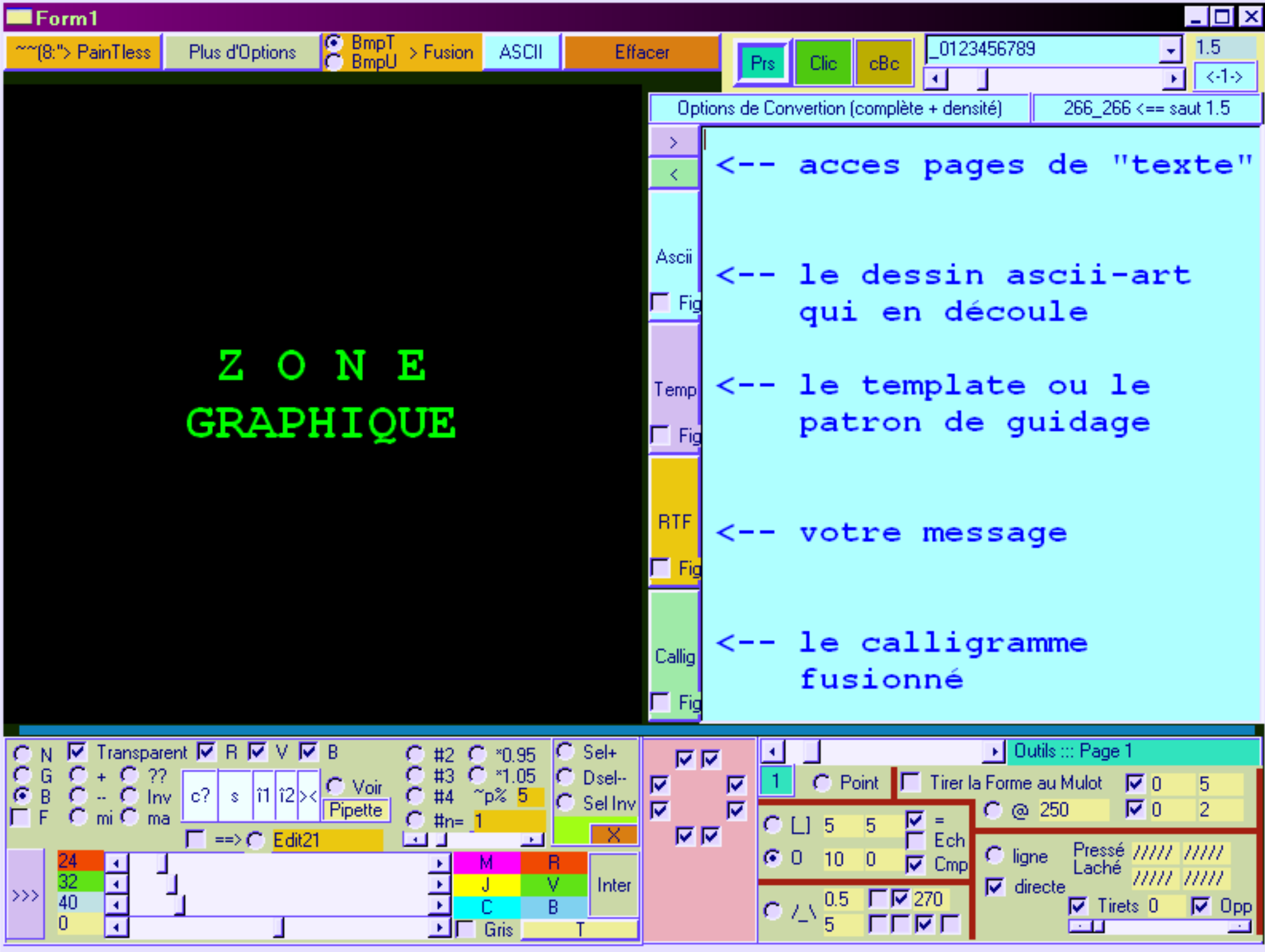
- @ sauvegarde Bitmap unique : pas de remontée du BMP pour traitement ultérieur.
- @ pas de sauvegarde des réglages de travail,
- @ sauvegarde du dessin ASCII-art en RTF Rich Text File. Dans le Texte du haut (bleu).
- @ les autres textes ne sont pas sauvegardés : sauf à les éditer dans un traitement de texte (TT).
- @ options de confection du calligramme peu nombreuses, mais on peut compenser en affinant le patron : jouant sur la nature de la chaîne personnelle et les caractères à éliminer parmi ceux du dessin, Pour une belle mise en creux.
- @ peu de filtres graphiques / les sélections actives sont parfois mal visible.
- @ les filtrages se font en deux étapes : calculs et report lourdement.
- @ pas de fonction «défaire/undo» : la spontanéité est importante.

GENERALITES

- [>] Editer un texte :
 - Activer le texte 1 clic dedans
 - Tout sélectionner Ctrl+A
 - le copier Ctrl+C
 - ouvrir un TT
 - coller Ctrl V.
- [>] On peut aussi copier et coller le calligramme dans le texte du haut puis le sauver en RTF seul... quitte à régénérer le dessin ASCII par une nouvelle conversion.
- [>] Paintless est autonome et trouve toute sa souplesse avec une palette graphique.
- [>] Paintless reconnaît son répertoire de lancement et y placera les œuvres.
On peut donc le copier sur une clef usb à souhait.

BON FUN !

02/08/2012



Z O N E
GRAPHIQUE

<-- acces pages de "texte"

<-- le dessin ascii-art
qui en découle

<-- le template ou le
patron de guidage

<-- votre message

<-- le calligramme
fusionné

The screenshot displays a software interface titled 'Form1'. The main window is divided into several sections:

- Top Bar:** Contains buttons for 'PainTless', 'Plus d'Options', 'BmpT BmpU', '> Fusion', 'ASCII', 'Effacer', 'Prs', 'Clic', 'cBc', and a numeric input field set to '1.5'.
- Left Panel (Dark Background):** Displays a menu in green text:
 - 2 dessins` fusionnables` strates B T
 - options de selection et lieux du dessin pixels passer de pixel en ascii
 - effacer tout_ ou cela...
 - __menu principal : réglages des 3 modes : pixel, ascii calligrammes
- Right Panel (Light Blue Background):** Displays a menu in blue text:
 - Options de Conversion (complète + densité) 266_266 <== saut 1.5
 - réglages de la zone à convertir et du mode de conversion
 - taille du dessin ascii
 - réglages <-1-> de 1 en 0,5
 - + curseur de réglage fin
 - en haut: liste de polices
- Bottom Bar:** Contains various controls including checkboxes for 'Transparent', 'R', 'V', 'B', 'Sel+', 'Dsel-', 'Sel Inv', and a 'Pipette' tool. It also features a color palette with buttons labeled 'M', 'R', 'J', 'V', 'C', 'B', 'Gris', and 'T', along with a 'Edit21' button and a 'Utile :: Page 1' label.

```
La sauvegarde des fichiers
bitmap BMP          ]
Rich Text File RTF ] conjointe
Bouton [ascii]-----ici--->
```

le dessin ascii converti est dans le presse papier de windows en fin de conversion.

le calligramme reste en page 4
(verte)

contrôle A = Tout sélectionner
Contrôle C = Tout copier
Coller dans un traitement de
texte... retoucher et sauver..

BON FUN !

Options de Conversion (complète + densité)

```
266 266 <== saut 1.5
```

>
<

Ascii

Fig

Temp

Fig

RTF

Fig

Callig

Fig

A

/|\

|

Boutons des

Comportements de souris

[Prs] [clic] [cBc]

Prs : presser + bouger
=>tracer/lâcher=fin

Clic : => tracer 1 fois
(précisément)

cBc : 1er clic = activer
bouger(sans presser
2nd clic = arrêter

The screenshot shows the 'Fichier' menu in the 'Fichiers' application. The menu is open, displaying various options. The 'Pipette' option is highlighted. The menu items are as follows:

- N
- G
- B
- F
- Transparent
- +
-
- mi
- ma
- R
- V
- B
- c?
- s
- i1
- i2
- ><
- Voir
- Pipette
- #2
- #3
- #4
- #n=
- *0.95
- *1.05
- ~p%
- 1
- Sel+
- Dsel-
- Sel Inv
- ==>
- Edit21
- M
- R
- J
- V
- C
- B
- Gris
- Inter

Outils :: Page 1

☒ 1 ☐ Point ☐ Tirer la Forme au Mulet ☒ 0 5

☐ 5 5 ☒ = Ech ☐ @ 250 ☒ 0 2

☒ 0 10 0 ☒ Cmp ☐ ligne Pressé ///// Laché /////

☒ directe ☒ Tirets 0 ☒ Opp

☐ 270 ☐ 5 ☒ ☒ ☒

1

<-1->

```
100 100 <== saut 4
```

Fig

[illegible]

Eden	194	218
------	-----	-----

M	R	Inter
J	V	
C	B	

1	<input type="radio"/> Point	<input checked="" type="checkbox"/> Tirer la Forme au Mulot	<input checked="" type="checkbox"/> 0	5
<input type="radio"/> 5	5	<input type="radio"/> @ 250	<input checked="" type="checkbox"/> 0	2
<input checked="" type="radio"/> 0	10	0	<input type="checkbox"/> ligne	Pressé 208 204
<input type="checkbox"/> 0	10	0	<input checked="" type="checkbox"/> directe	Laché 194 218
<input type="radio"/> 0.5	<input type="checkbox"/> 270	<input checked="" type="checkbox"/> Tirets 0	<input checked="" type="checkbox"/> Opp	
5	<input type="checkbox"/>			

Comportements du "peinceau" :

- | N G B : noir gris blanc
- | [x] transparent ou opaque
- | + -- : ajoute ou retranche
- | ?? : hasard / inv...erse
- | mi ma : minimum ou maximum
- | MJC : magenta jaune cyan
- | RVB : rouge vert bleu
- | Inter...vertir transparence
- | #2 #3 #4 : baver la couleur
- | #n : griser ou brûler
- | Sel+ : sélectionner ici
- | Dsel- : sélection supprimée
- | [x] Gris : RVB même valeur
- | [>>>] ouvrir palette souple

\\
V

Options de Conversion (complète + densité) 266_266 <== saut 1.5

inverser les coches Presser bouger rotation coches

la coche du haut est sous le mulot

symétries NESO et centrale

Presser et glisser gauche-droite change la symetrie

☐ N ☒ Transparent ☒ R ☒ V ☒ B
☐ G ☐ + ☐ ?? ☐ c? ☐ s ☐ i1 ☐ i2 >> ☐ Voir ☐ Pipette
☐ B ☐ - ☐ Inv ☐ ma
☐ F ☐ mi ☐ ma

☐ #2 ☐ *0.95 ☐ Sel+
☐ #3 ☐ *1.05 ☐ Dsel-
☐ #4 ~p% 5 ☐ Sel Inv
☐ #n= 4.014

☐ Edit21 ☐ X

24 32 40 0
 >>>

M R
 J V
 C B
 Gris T

☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒

Outils :: Page 1
 1 ☐ Point ☐ Tirer la Forme au Mulot ☒ 0 5
☐ @ 250 ☒ 0 2
☐ L 5 5 ☒ = Ech
☐ 0 5 0 ☒ Cmp
☐ / \ 0.5 ☒ 270
☐ 5 ☒ ☒

☐ ligne Pressé Lâché
☒ directe ☒ Tirets 0 ☒ Opp

Cliquez-doux ou cliquez-dur
mais cliquez !

/

;

(\ ~ /)

(ô ô)

—

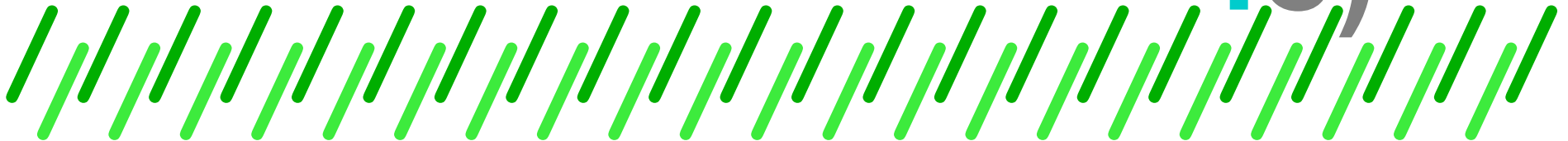
(, ,) ' (, ,) *

Moi chui douce !

/

;

<" : 8) ~ ~



>>> [Presser et glisser] Inverse les Coches

~~(8:"> PainTless Plus d'Options BmpT BmpU > Fusion ASCII Effacer Prs Clic cBc _0123456789 1.5 <-1->

Options de Conversion (complète + interpolé) 266_266 <== saut 1.5

3333333333332222112000 0001144032220
 32232222222111110000 000111032213000
 22222222111100000 000112231331111

Convertir PERFECT_QUADRISKEL

☒ BMP & RTF ☐ Ascii-> RTF ☐ Pixel-> BMP

☐ Fig ☐ Crude Pixel Save ☐ Crude Pixel Load

Temp 0112111 011200000000110
 23311000 0122343362 0200
 21100 1 33252230221
 1001 00 111443331220
 100 00021144442 00
 100 001355 0112100 0
 111 00012335300 00112

Utilisés

RTF 21100 0 00 0 0000123365 1 0002 0 1444
 222110000000000000001111445520 00000 1 1234
 21121110000000000000105542333 00 0000
 111101100000 00 0001011046630 0 0 2 1104
 01100000000 0001004 1104000 00 3 694
 0 215515222 110 4 181
 110200423321332 5 72
 00 100212212332 6 9
 0 0001111112 7 0
 0 00000 8 0
 9 0

Callig

Fig

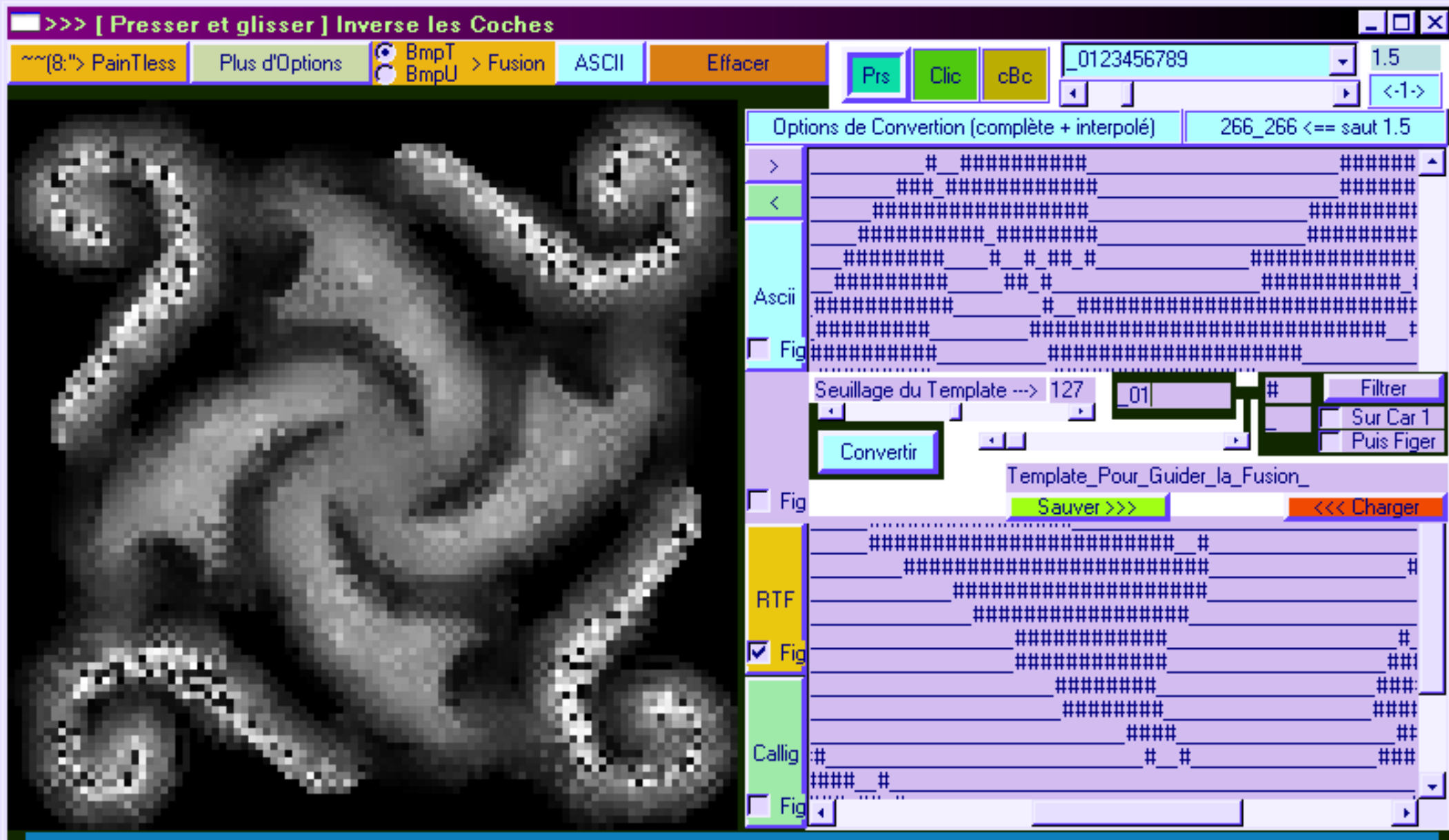
Fonctionnement des onglets pour calligramme

2 Boutons pour la conversion en ASCII

L'onglet Bleu Ciel permet aussi de sauvegarder l'image Bitmap BMP et le texte RTF

Total = 8978

au passage de la souris une statistique informe

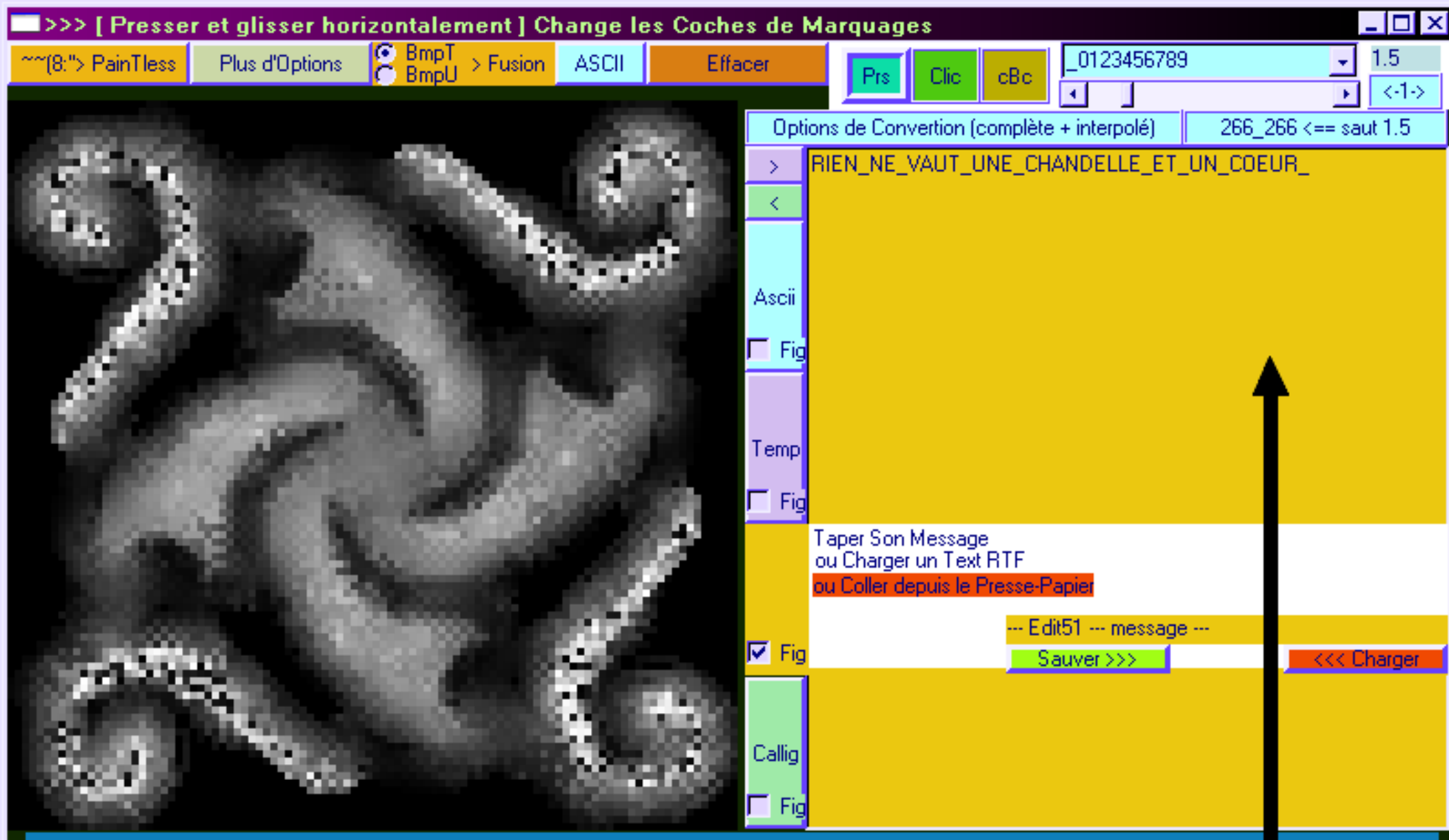


LES ONGLETS POUR CALLIGRAMMER

Un dessin formé de "#" est crée pour servir à positionner chaque lettre du texte à incruster. Cette trame de position peut être recrée de 2 manières

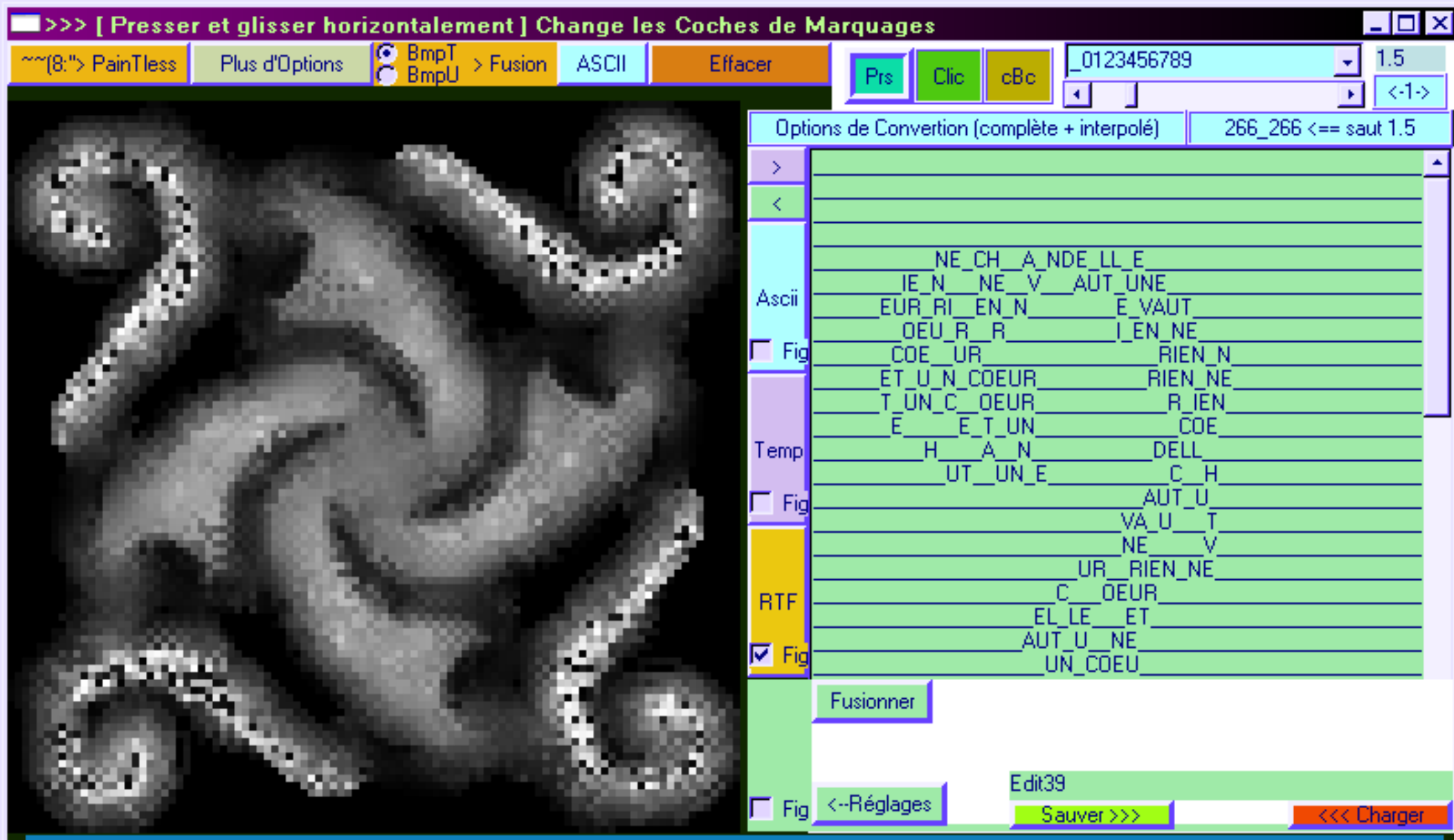
- 1) Donner un seuil et cliquer [Convertir] ==> l'ascii et sa trame recrées
- 2) du dessin ascii présent, enlever des caractères supplémentaires (seul le caractère de soulignement "_" est enlevé par défaut)
cliquer [Filtrer]

PENSEZ A UTILISER LE COMPTAGE DES CARACTERES SUR L ONGLET BLEU CIEL



LES ONGLETS POUR CALLIGRAMMER

Donner ici un message, un poème, une maxime, un aphorisme
 un texte à incruster dans la trame guide...
 et aller sur l'onglet vert... [Callig]



LES ONGLETS POUR CALLIGRAMMER

bouton [Fusionner] aux emplacements de guidage (onglet mauve)
 le message (onglet orange) sera dupliqué et réparti
 pour former le calligramme dans l'onglet vert

bouton [<--Réglages] ouvre le panneau des options du calligramme
 idem bouton [~~(8:"> PainTless)

Les personnages comme moi sont faits
à la main : c'est plus dur !

;

;

;

(\ ~ /)

(ô _ ô)

(, ,) ' (, ,) *

Moi chui
dure ?

;

< " : 8) ~ ~



[x] Tagger avec Ajouter une ligne titre, horodater, copyrighter l'oeuvre ascii, conditionner les séparations dans cette ligne

[Rabbit Show] = relire les bull shit du Rabbit...

PAINTLESS comme tout générateur de dessin ASCII donne des NAPPES « DE TEXTE » IMMENSES ...

Une bonne barre de macro-commandes est à privilégier pour manipuler les masses de caractères : leur appliquer les attributs qui sont vitaux pour voir ce que l'on peut ensuite leur apporter comme raffinements... (coller la nappe / mettre en gras / taille la plus fine = pica 2 / enlever les espaces pour révéler les creux ... etc).

Exemple : le carré de 400 x 400 pixels, scanné toutes les 1,5 pixels cela donne une nappe de caractères de $(400 / 1,5)^2 = 266^2 = 70756$ caractères. A titre de comparaison une « page normale de texte lu » c'est 40 col x 30 lig, soit 1200 caractères. Et encore, la taille la plus grande accessible avec PTL c'est 4000^2 !

Donc voilà, le dessin (ASCII / RTF qui émane de votre pixel-art) est rechargé dans le traitement de texte de votre choix; mais ensuite, vous allez le manipuler comment ?

Allez sur mes pages perso, téléchargez le texte des macro-commandes et la notice qui vous aidera à l'implémenter aux barres de menu d'openoffice.org

!! désolé c'est le seul traitement de texte qui me convienne

!! pour la manipulation de mes images ASCII-ART.

ICI POUR OBTENIR UNE BARRE DE TRAVAIL DANS OPEN OFFICE

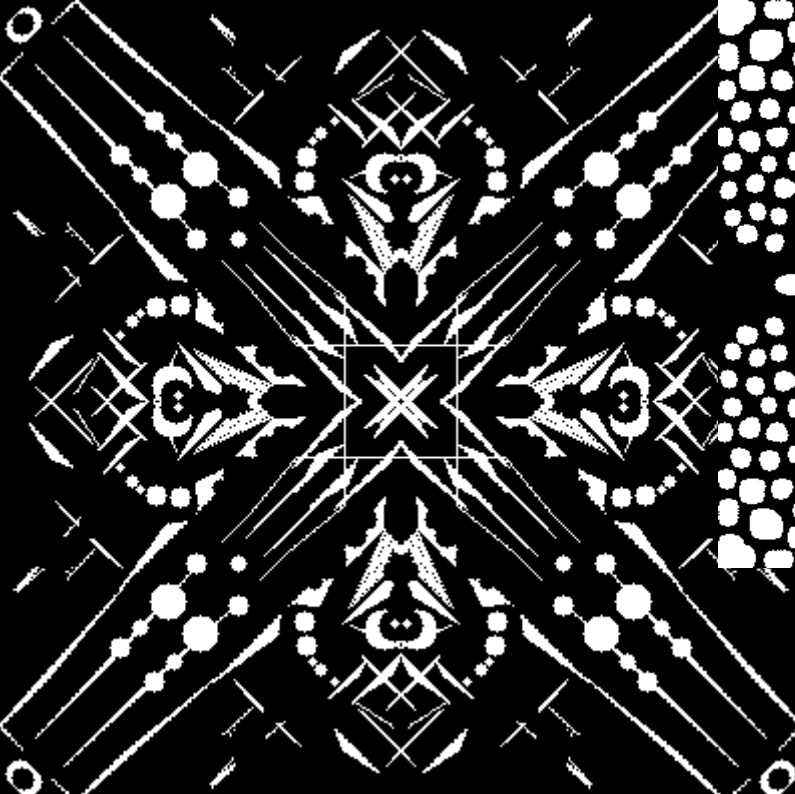
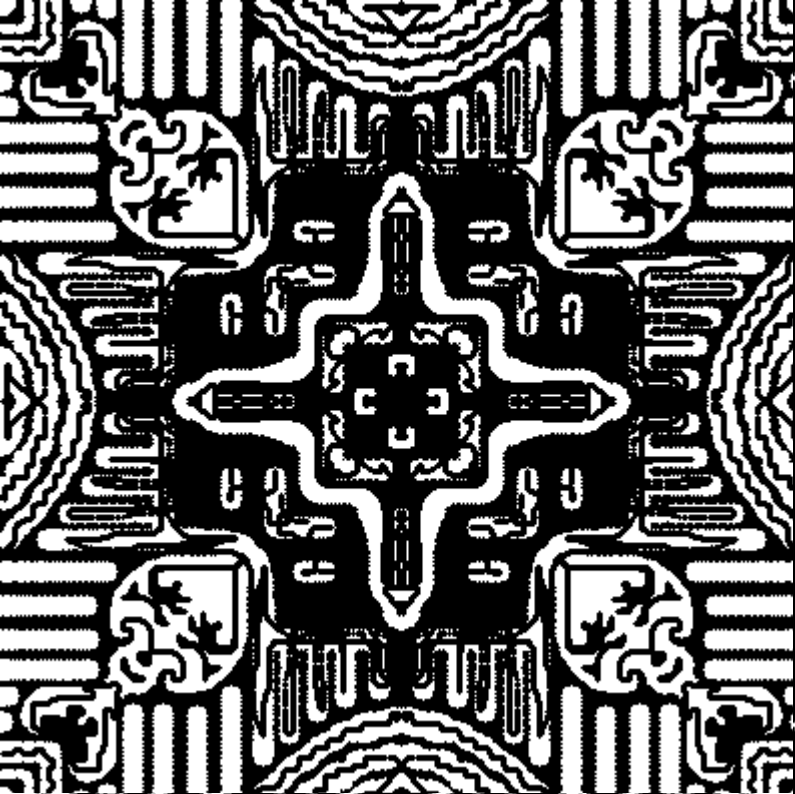
Y prendre le texte ZIP et sa notice pdf

Menu de colorisation
sous Open Office

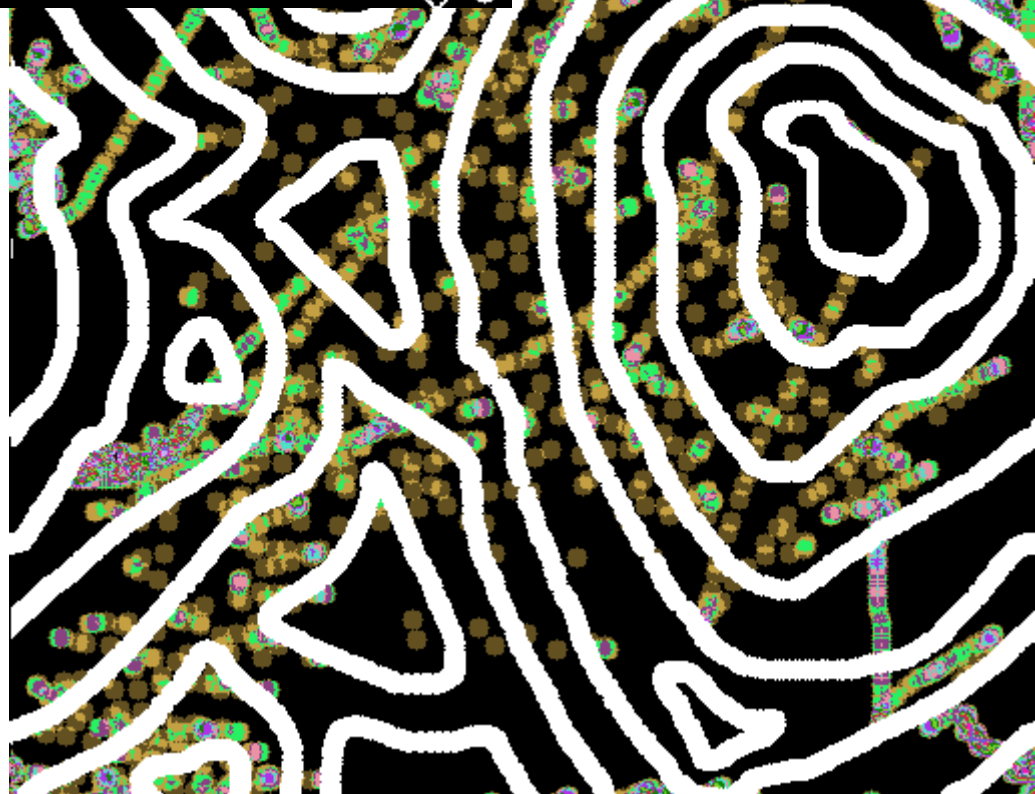
[POUR BARRE OPEN OFFICE .ZIP](#)

Comment Ajouter
un menu à Open Office

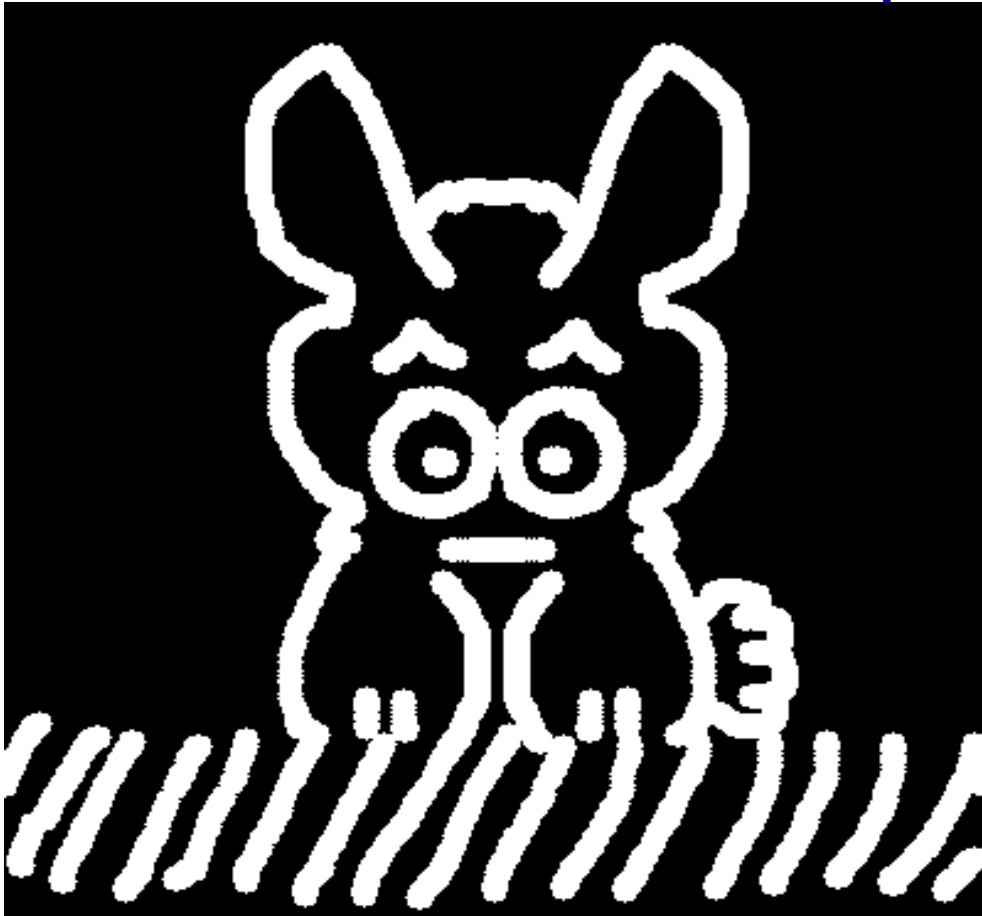
[AIDE MACRO BARRE BOUTON](#)



~§~
Des Images
bitmap BMP
et autant de
traductions
en ascii-art
souhaitée,
donc autant
d'essais de
colorations
au
traitement
de texte...
~§~



{ C'est Fun Dingue ! }



-Généré avec PaintLess V-0.27 beta-1e-02-05-2012-à-10:51:57-(cr) Francois Daluzeau 2012 (cr)-

IL M'A REFAIT A LA MAIN

ET APRES JE SUIS FAIT DE « 4 » !!!

Bon Fun !

~~(8:">

<":8)~~