

Ps

ADOBE® PHOTOSHOP® CS4



ADOBE PHOTOSHOP CS4

GUIDE DE REFERENCE POUR LES SCRIPTS JAVASCRIPT

Révision 1



Adobe

© 2008 Adobe Systems Incorporated. Tous droits réservés.

Adobe® Creative Suite® 4 Photoshop® JavaScript Scripting Reference pour Windows® et Macintosh®.

AVIS : toutes les informations contenues dans le présent document sont la propriété d'Adobe Systems Incorporated. Aucune partie de ce guide (qu'il soit sur support papier ou électronique) ne peut être reproduite ou transmise, sous quelque forme que ce soit, par quelque moyen que ce soit, électronique, mécanique, photocopie, enregistrement ou autre, sans l'autorisation écrite préalable d'Adobe Systems Incorporated. Le logiciel décrit dans ce document est fourni sous licence et ne peut être utilisé ou copié que conformément à la licence.

Cette publication et les informations qu'elle contient sont fournies EN L'ETAT. Elles peuvent être modifiées sans préavis et ne constituent pas un engagement de la part d'Adobe Systems Incorporated. Adobe Systems Incorporated ne peut être tenu pour responsable des erreurs ou des inexactitudes apparaissant dans les informations fournies par ce guide, n°m2.1(pa)4.1(d)-4.1(e)1(n)-13.ét6.1(r)-1-19.4(p)-126.8(u)-17.1(4(m))-8(a)-10

Table des matières

1	Introduction	31
	Prise en charge de JavaScript dans Adobe Photoshop CS4	31
	Exécution des scripts	32
	Installation de scripts	32
	Exécution d'autres scripts.....	32
	Scripts de démarrage.....	32
	Utilisation et dénomination du modèle d'objet	33
	Modifications apportées par rapport aux versions antérieures - modifications CS4	34
	34
2	Référence des objets JavaScript	35
	Descriptions des objets	35
	Notation des propriétés.....	35
	displayDialogs.....	35
	Notation des méthodes	35
	crop.....	36
	ActionDescriptor	37
	Propriétés.....	37
	count	37
	typename	37
	Méthodes.....	37
	clear	37
	erase	37
	fromStream	37
	getBoolean.....	37
	getClass	37
	getData.....	37
	getDouble	37
	getEnumerationType	37
	getEnumerationValue.....	37
	getInteger.....	37
	getKey.....	38
	getList	38
	getObjectType.....	38
	getObjectValue.....	38
	getPath	38
	getReference	38
	getString	38
	getType	38
	getUnitDoubleType	38
	getUnitDoubleValue.....	38
	hasKey.....	38
	isEqual.....	38
	putBoolean	38
	putClass.....	38
	putData	38

putDouble	38
putEnumerated	38
putInteger	39
putList	39
putObject.....	39
putPath.....	39
putReference.....	39
putString.....	39
putUnitDouble.....	39
toStream	39
ActionList.....	40
Propriétés.....	40
count	40
typename	40
Méthodes.....	40
clear	40
getBoolean.....	40
getClass	40
getData.....	40
getDouble	40
getEnumerationType	40
getEnumerationValue.....	40
getInteger.....	41
getList	41
getObjectType.....	41
getObjectValue.....	41
getPath	41
getReference	41
getString	41
getType	41
getUnitDoubleType	41
getUnitDoubleValue.....	41
putBoolean	41
putClass.....	41
putData	41
putDouble	41
putEnumerated	41
putInteger	41
putList	41
putObject.....	42
putPath.....	42
putReference.....	42
putString.....	42
putUnitDouble.....	42
ActionReference	43
Propriétés.....	43
typename	43
Méthodes.....	43
getContainer	43
getDesiredClass.....	43
getEnumeratedType.....	43

getEnumeratedValue	43
getForm.....	43
getIdentifier.....	43
getIndex.....	43
getName	43
getOffset	43
getProperty.....	44
putClass.....	44
putEnumerated	44
putIdentifier.....	44
putIndex.....	44
putName	44
putOffset.....	44
putProperty.....	44
Application	45
Propriétés.....	45
activeDocument.....	45
backgroundColor.....	45
build.....	45
colorSettings	45
displayDialogs.....	45
documents	45
fonts.....	45
foregroundColor	46
freeMemory	46
locale	46
macintoshFileTypes	46
measurementLog	46
name.....	46
notifiers	46
notifiersEnabled	46
path.....	46
playbackDisplayDialogs	46
playbackParameters	46
preferences	46
preferencesFolder	46
recentFiles	46
scriptingBuildDate	47
scriptingVersion	47
systemInformation.....	47
typename	47
version	47
windowsFileTypes	47
Méthodes	47
batch	47
beep.....	47
bringToFront	47
charIDToTypeID.....	47
doAction	47
eraseCustomOptions.....	47
executeAction	47

executeActionGet.....	48
featureEnabled.....	48
getCustomOptions.....	48
load.....	48
makeContactSheet.....	48
makePDFPresentation.....	48
makePhotoGallery.....	48
makePhotomerge.....	48
makePicturePackage.....	48
open.....	49
openDialog.....	49
purge.....	49
putCustomOptions.....	49
refresh.....	49
runMenuItem.....	50
stringIDToTypeID.....	50
togglePalettes.....	50
TypeIDToCharID.....	50
TypeIDToStringID.....	50
ArtLayer.....	52
Propriétés.....	52
allLocked.....	52
blendMode.....	52
bounds.....	52
fillOpacity.....	52
filterMaskDensity.....	52
filterMaskFeather.....	52
grouped.....	52
isBackgroundLayer.....	52
kind.....	52
layerMaskDensity.....	53
layerMaskFeather.....	53
linkedLayers.....	53
name.....	53
opacity.....	53
parent.....	53
pixelsLocked.....	53
positionLocked.....	53
textItem.....	53
transparentPixelsLocked.....	53
typename.....	53
vectorMaskDensity.....	53
vectorMaskFeather.....	53
visible.....	53
xmpMetadata.....	53
Méthodes.....	54
adjustBrightnessContrast.....	54
adjustColorBalance.....	54
adjustCurves.....	54
adjustLevels.....	54
applyAddNoise.....	54

applyAverage	54
applyBlur	54
applyBlurMore	54
applyClouds.....	54
applyCustomFilter	54
applyDeInterlace.....	55
applyDespeckle	55
applyDifferenceClouds.....	55
applyDiffuseGlow	55
applyDisplace.....	55
applyDustAndScratches.....	55
applyGaussianBlur.....	55
applyGlassEffect.....	55
applyHighPass	55
applyLensBlur	56
applyLensFlare.....	56
applyMaximum	57
applyMedianNoise	57
applyMinimum	57
applyMotionBlur	57
applyNTSC.....	57
applyOceanRipple	57
applyOffset.....	57
applyPinch	57
applyPolarCoordinates.....	57
applyRadialBlur	57
applyRipple	57
applySharpen.....	57
applySharpenEdges.....	57
applySharpenMore	57
applyShear	58
applySmartBlur.....	58
applySpherize	58
applyStyle.....	58
applyTextureFill.....	58
applyTwirl.....	58
applyUnSharpMask.....	58
applyWave.....	58
applyZigZag.....	58
autoContrast.....	58
autoLevels	59
clear	59
copy	59
cut.....	59
desaturate	59
duplicate	59
equalize	59
invert	59
link.....	59
merge.....	59
mixChannels.....	60

move.....	60
photoFilter	60
posterize	60
rasterize.....	61
remove.....	61
resize	61
rotate.....	61
selectiveColor.....	61
shadowHighlight	61
threshold.....	61
translate	61
unlink	61
ArtLayers.....	64
Propriétés.....	64
length.....	64
parent.....	64
typename	64
Méthodes.....	64
add	64
getByName	64
removeAll	64
BatchOptions	65
Propriétés.....	65
destination	65
destinationFolder	65
errorFile	65
fileNaming.....	65
macintoshCompatible	65
overrideOpen.....	65
overrideSave.....	65
startingSerial	65
suppressOpen.....	65
suppressProfile	66
typename	66
unixCompatible.....	66
windowsCompatible	66
BitmapConversionOptions	67
Propriétés.....	67
angle.....	67
frequency.....	67
method.....	67
patternName	67
resolution.....	67
shape.....	67
typename	67
BMPSaveOptions	68
Propriétés.....	68
alphaChannels	68
depth.....	68
flipRowOrder	68
osType.....	68

rleCompression	68
typename	68
CameraRAWOpenOptions	69
Propriétés.....	69
bitsPerChannel	69
blueHue.....	69
blueSaturation	69
brightness.....	69
chromaticAberrationBY.....	69
chromaticAberrationRC.....	69
colorNoiseReduction	69
colorSpace.....	69
contrast	69
exposure	69
greenHue.....	69
greenSaturation	69
luminanceSmoothing	69
redHue	69
redSaturation	69
resolution.....	69
saturation	69
settings	69
shadows	69
shadowTint	69
sharpness.....	69
size	69
temperature.....	69
tint.....	70
typename	70
vignettingAmount	70
vignettingMidpoint	70
whiteBalance	70
Channel.....	71
Propriétés.....	71
color.....	71
histogram	71
kind	71
name.....	71
opacity	71
parent.....	71
typename	71
visible	71
Méthodes.....	72
duplicate	72
merge.....	72
remove.....	72
Channels.....	73
Propriétés.....	73
length.....	73
parent.....	73
typename	73

Méthodes	73
add	73
getByName	73
removeAll	73
CMYKColor	78
Propriétés	78
black	78
cyan	78
magenta	78
typename	78
yellow	78
ColorSampler	79
Propriétés	79
color	79
position	79
parent	79
typename	79
Méthodes	79
move	79
remove	79
ColorSamplers	80
Propriétés	80
length	80
parent	80
typename	80
Méthodes	80
add	80
removeAll	80
ContactSheetOptions	81
Propriétés	81
acrossFirst	81
bestFit	81
caption	81
columnCount	81
flatten	81
font	81
fontSize	81
height	81
horizontal	81
mode	81
resolution	81
rowCount	81
typename	81
useAutoSpacing	81
vertical	81
width	81
CountItem	82
Propriétés	82
position	82
parent	82
typename	82

Méthodes	82
remove	82
CountItems	83
Propriétés	83
length	83
parent	83
typename	83
Méthodes	83
add	83
getByName	83
removeAll	83
DCS1_SaveOptions	84
Propriétés	84
dCS	84
embedColorProfile	84
encoding	84
halftoneScreen	84
interpolation	84
preview	84
transferFunction	84
typename	84
vectorData	84
DCS2_SaveOptions	85
Propriétés	85
dCS	85
embedColorProfile	85
encoding	85
halftoneScreen	85
interpolation	85
multiFileDCS	85
preview	85
spotColors	85
transferFunction	85
typename	85
vectorData	85
DICOMOpenOptions	86
Propriétés	86
anonymize	86
columns	86
reverse	86
rows	86
showOverlays	86
typename	86
windowLevel	86
windowWidth	86
Document	87
Propriétés	87
activeChannels	87
activeHistoryBrushSource	87
activeHistoryState	87
activeLayer	87

artLayers.....	87
backgroundLayer.....	87
bitsPerChannel	87
channels.....	87
colorProfileName	87
colorProfileType	87
colorSamplers	88
componentChannels.....	88
countItems	88
fullName.....	88
height.....	88
histogram	88
historyStates	88
info	88
layerComps	88
layers	88
layerSets.....	88
managed.....	88
measurementScale	88
mode	88
name.....	88
parent.....	88
path.....	88
pathItems	89
pixelAspectRatio	89
printSettings.....	89
quickMaskMode.....	89
resolution.....	89
saved	89
selection.....	89
typename	89
width	89
xmpMetadata.....	89
Méthodes.....	90
autoCount	90
changeMode	90
close.....	90
convertProfile.....	90
crop.....	90
duplicate	90
exportDocument	91
flatten.....	91
flipCanvas	91
importAnnotations	91
mergeVisibleLayers.....	91
paste	91
print	91
printOneCopy	91
rasterizeAllLayers.....	91
recordMeasurements.....	91
resizeCanvas	92

resizeImage.....	92
revealAll.....	92
rotateCanvas	92
save.....	92
saveAs	92
splitChannels.....	92
suspendHistory.....	93
trap.....	93
trim.....	93
DocumentPrintSettings	95
Propriétés.....	95
activePrinter	95
backgroundColor.....	95
bleedWidth	95
caption.....	95
centerCropMarks	95
colorBars	95
copies.....	95
cornerCropMarks	95
colorHandling	95
flip.....	95
hardProof.....	95
interpolate.....	95
labels	95
mapBlack	95
negative	95
posX.....	95
posY.....	95
printBorder.....	95
printSelected	95
printSpace	96
registrationMarks.....	96
renderIntent	96
scale.....	96
vectorData.....	96
Méthodes.....	97
setPagePosition.....	97
DocumentInfo	98
Propriétés.....	98
author	98
authorPosition	98
caption.....	98
captionWriter	98
category	98
city.....	98
copyrighted	98
copyrightNotice	98
country	98
creationDate.....	98
credit	98
exif.....	98

headline	98
instructions	98
jobName	98
keywords.....	98
ownerUrl	99
parent.....	99
provinceState.....	99
source.....	99
supplementalCategories.....	99
title	99
transmissionReference	99
typename	99
urgency	99
Documents	101
Propriétés.....	101
length.....	101
parent.....	101
typename	101
Méthodes.....	101
add	101
getByName	101
EPSSaveOptions	102
Propriétés.....	102
antiAlias.....	102
constrainProportions	102
height.....	102
mode	102
resolution.....	102
typename	102
width	102
EPSSaveOptions.....	103
Propriétés.....	103
embedColorProfile.....	103
encoding	103
halftoneScreen	103
interpolation.....	103
preview	103
psColorManagement	103
transferFunction.....	103
transparentWhites.....	103
typename	103
vectorData.....	103
ExportOptionsIllustrator	104
Propriétés.....	104
path.....	104
pathName.....	104
typename	104
ExportOptionsSaveForWeb	105
Propriétés.....	105
blur	105
colorReduction	105

colors.....	105
dither.....	105
ditherAmount	105
format	105
includeProfile	105
interlaced.....	105
lossy	105
matteColor	105
optimized	105
PNG8.....	105
quality	106
transparency.....	106
transparencyAmount	106
transparencyDither	106
typename	106
webSnap	106
Fichier	107
Dossier	107
GalleryBannerOptions	108
Propriétés.....	108
contactInfo.....	108
date.....	108
font.....	108
fontSize.....	108
photographer.....	108
siteName	108
typename	108
GalleryCustomColorOptions	109
Propriétés.....	109
activeLinkColor.....	109
backgroundColor.....	109
bannerColor.....	109
linkColor	109
textColor	109
typename	109
visitedLinkColor.....	109
GalleryImagesOptions	110
Propriétés.....	110
border	110
caption.....	110
dimension.....	110
font.....	110
fontSize.....	110
imageQuality.....	110
includeCopyright.....	110
includeCredits.....	110
includeFilename.....	110
includeTitle	110
numericLinks	111
resizeConstraint	111
resizeImages.....	111

typename	111
GalleryOptions.....	112
Propriétés.....	112
addSizeAttributes	112
bannerOptions	112
customColorOptions	112
emailAddress.....	112
imagesOptions	112
includeSubFolders	112
layoutStyle	112
preserveAllMetadata	112
securityOptions	112
thumbnailOptions.....	112
typename	112
useShortExtension	112
useUTF8Encoding	112
GallerySecurityOptions	113
Propriétés.....	113
content	113
font.....	113
fontSize.....	113
opacity	113
text	113
textColor	113
textPosition.....	113
textRotate	113
typename	113
GalleryThumbnailOptions.....	114
Propriétés.....	114
border	114
caption.....	114
columnCount	114
dimension.....	114
font.....	114
fontSize.....	114
includeCopyright.....	114
includeCredits.....	114
includeFilename.....	114
includeTitle	114
rowCount.....	114
size	114
typename	114
GIFSaveOptions.....	115
Propriétés.....	115
colors.....	115
dither.....	115
ditherAmount	115
forced	115
interlaced.....	115
matte.....	115
palette.....	115

preserveExactColors	115
transparency.....	115
typename	115
GrayColor.....	116
Propriétés.....	116
gray	116
typename	116
HistoryState	117
Propriétés.....	117
name.....	117
parent.....	117
snapshot	117
typename	117
HistoryStates	118
Propriétés.....	118
length.....	118
parent.....	118
typename	118
Méthodes	118
getByName	118
HSBColor.....	119
Propriétés.....	119
brightness.....	119
hue	119
saturation	119
typename	119
IndexedConversionOptions	120
Propriétés.....	120
colors.....	120
dither.....	120
ditherAmount	120
forced	120
matte.....	120
palette.....	120
preserveExactColors	120
transparency.....	120
typename	120
JPEGSaveOptions	121
Propriétés.....	121
embedColorProfile.....	121
formatOptions	121
matte	121
quality	121
scans	121
typename	121
LabColor	122
Propriétés.....	122
a.....	122
b	122
l.....	122
typename	122

LayerComp.....	123
Propriétés.....	123
appearance	123
comment	123
name.....	123
parent.....	123
position	123
selected	123
typename	123
visibility	123
Méthodes.....	123
apply.....	123
recapture	123
remove.....	123
resetfromComp	123
LayerComps.....	124
Propriétés.....	124
length.....	124
parent.....	124
typename	124
Méthodes.....	124
add	124
getByName	124
removeAll	124
Layers.....	125
Propriétés.....	125
length.....	125
parent.....	125
typename	125
Méthodes.....	125
getByName	125
removeAll	125
LayerSet	126
Propriétés.....	126
allLocked.....	126
artLayers.....	126
blendMode.....	126
bounds.....	126
enabledChannels.....	126
layers	126
layerSets.....	126
linkedLayers.....	126
name.....	126
opacity	126
parent.....	126
typename	126
visible	126
Méthodes.....	127
duplicate	127
link.....	127
merge.....	127

move.....	127
remove.....	127
resize	127
rotate.....	127
translate	127
unlink	127
LayerSets	128
Propriétés.....	128
length.....	128
parent.....	128
typename	128
Méthodes.....	128
add	128
getByName	128
removeAll	128
MeasurementLog	130
Méthodes.....	130
exportMeasurements.....	130
deleteMeasurements	130
MeasurementScale	131
Propriétés.....	131
pixelLength	131
logicalLength	131
logicalUnits	131
NoColor.....	132
Propriétés.....	132
typename	132
Notifier.....	133
Propriétés.....	133
event.....	133
eventClass	133
eventFile	133
parent.....	133
typename	133
Méthodes.....	133
remove.....	133
Notifiers.....	134
Propriétés.....	134
length.....	134
parent.....	134
typename	134
Méthodes.....	134
add	134
removeAll	134
PathItem	135
Propriétés.....	135
kind	135
name.....	135
parent.....	135
subPathItems	135
typename	135

Méthodes	135
deselect	135
duplicate	135
fillPath	135
makeClippingPath	136
makeSelection	136
remove	136
select	136
strokePath	136
PathItems	139
Propriétés	139
length	139
parent	139
typename	139
Méthodes	139
add	139
getByName	139
removeAll	139
PathPoint	140
Propriétés	140
anchor	140
kind	140
leftDirection	140
parent	140
rightDirection	140
typename	140
PathPointInfo	141
Propriétés	141
anchor	141
kind	141
leftDirection	141
rightDirection	141
typename	141
PathPoints	143
Propriétés	143
length	143
parent	143
typename	143
PDFOpenOptions	144
Propriétés	144
antiAlias	144
bitsPerChannel	144
constrainProportions	144
cropPage	144
height	144
mode	144
name	144
page	144
resolution	144
suppressWarnings	144
typename	144

usePageNumber	144
width	144
PDFSaveOptions	145
Propriétés.....	145
alphaChannels	145
annotations.....	145
colorConversion.....	145
convertToEightBit.....	145
description	145
destinationProfile	145
downgradeColorProfile.....	145
downSample	145
downSampleSize	145
downSampleSizeLimit	145
embedColorProfile.....	145
embedFonts	145
embedThumbnail.....	145
encoding.....	146
interpolation.....	146
jpegQuality	146
layers	146
optimizeForWeb	146
outputCondition	146
outputConditionID.....	146
PDFCompatibility.....	146
PDFStandard	146
preserveEditing	146
presetFile	146
profileInclusionPolicy.....	146
registryName.....	146
spotColors	146
tileSize.....	147
transparency.....	147
typename	147
useOutlines	147
vectorData.....	147
view.....	147
PhotoCDOpenOptions	148
Propriétés.....	148
colorProfileName.....	148
colorSpace.....	148
orientation.....	148
pixelSize	148
resolution.....	148
typename	148
PhotoshopSaveOptions	149
Propriétés.....	149
alphaChannels	149
annotations.....	149
embedColorProfile.....	149
layers	149

spotColors	149
typename	149
PICTFileSaveOptions	150
Propriétés.....	150
alphaChannels	150
compression	150
embedColorProfile	150
resolution.....	150
typename	150
PICTResourceSaveOptions.....	151
Propriétés.....	151
alphaChannels	151
compression	151
embedColorProfile	151
name.....	151
resolution.....	151
resourceID	151
typename	151
PicturePackageOptions.....	152
Propriétés.....	152
content	152
flatten.....	152
font.....	152
fontSize.....	152
layout	152
mode	152
opacity	152
resolution.....	152
text	152
textColor	152
textPosition	152
textRotate	152
typename	152
PixarSaveOptions	153
Propriétés.....	153
alphaChannels	153
typename	153
PNGSaveOptions	154
Propriétés.....	154
interlaced.....	154
typename	154
Preferences	155
Properties.....	155
additionalPluginFolder.....	155
appendExtension.....	155
askBeforeSavingLayeredTIFF.....	155
autoUpdateOpenDocuments	155
beepWhenDone.....	155
colorChannelsInColor	155
colorPicker.....	155
columnGutter.....	155

columnWidth	155
createFirstSnapshot	156
dynamicColorSliders	156
editLogItems	156
exportClipboard	156
fontPreviewSize	156
fullSizePreview	156
gamutWarningOpacity	156
gridSize	156
gridStyle	156
gridSubDivisions	156
guideStyle	156
iconPreview	156
imageCacheLevels	156
imagePreviews	156
interpolation	157
keyboardZoomResizesWindows	157
macOSThumbnail	157
maximizeCompatibility	157
maxRAMUse	157
nonLinearHistory	157
numberOfHistoryStates	157
otherCursors	157
paintingCursors	157
parent	157
pixelDoubling	157
pointSize	157
recentFileListLength	157
rulerUnits	157
saveLogItems	158
saveLogItemsFile	158
savePaletteLocations	158
showAsianTextOptions	158
showEnglishFontNames	158
showSliceNumber	158
showToolTips	158
smartQuotes	158
typename	158
typeUnits	158
useAdditionalPluginFolder	158
useHistoryLog	158
useLowerCaseExtension	158
useShiftKeyForToolSwitch	158
useVideoAlpha	159
windowsThumbnail	159
PresentationOptions	160
Propriétés	160
autoAdvance	160
includeFilename	160
interval	160
loop	160

magnification.....	160
PDFFileOptions.....	160
presentation	160
transition.....	160
typename	160
RawFormatOpenOptions	161
Propriétés.....	161
bitsPerChannel	161
byteOrder	161
channelNumber	161
headerSize.....	161
height.....	161
interleaveChannels	161
retainHeader.....	161
typename	161
width	161
RawSaveOptions.....	162
Propriétés.....	162
alphaChannels	162
spotColors	162
typename	162
RGBColor.....	163
Propriétés.....	163
blue	163
green	163
hexValue	163
red	163
typename	163
Selection	164
Propriétés.....	164
bounds.....	164
parent.....	164
solid	164
typename	164
Méthodes	164
clear	164
contract	164
copy	164
cut.....	164
deselect	164
expand.....	164
feather.....	164
fill	165
grow	165
invert	165
load	165
makeWorkPath	165
resize	165
resizeBoundary.....	165
rotate.....	165
rotateBoundary	165

select	165
selectAll	165
selectBorder	166
similar	166
smooth	166
store	166
stroke	166
translate	166
translateBoundary	166
SGIRGBSaveOptions	169
Propriétés	169
alphaChannels	169
spotColors	169
typename	169
SolidColor	170
Propriétés	170
cmyk	170
gray	170
hsb	170
lab	170
model	170
nearestWebColor	170
rgb	170
typename	170
Méthodes	170
isEqual	170
SubPathInfo	171
Propriétés	171
closed	171
entireSubPath	171
operation	171
typename	171
SubPathItem	172
Propriétés	172
closed	172
operation	172
parent	172
pathPoints	172
typename	172
SubPathItems	173
Propriétés	173
length	173
parent	173
typename	173
TargaSaveOptions	174
Propriétés	174
alphaChannels	174
resolution	174
rleCompression	174
typename	174
TextFont	175

Propriétés.....	175
family.....	175
name.....	175
parent.....	175
postScriptName	175
style.....	175
typename	175
TextFonts.....	176
Propriétés.....	176
length.....	176
parent.....	176
typename	176
Méthodes.....	176
getByName	176
TextItem.....	177
Propriétés.....	177
alternateLigatures	177
antiAliasMethod.....	177
autoKerning.....	177
autoLeadingAmount.....	177
baselineShift.....	177
capitalization	177
color.....	177
contents	177
desiredGlyphScaling.....	177
desiredLetterScaling.....	178
desiredWordScaling	178
direction.....	178
fauxBold	178
fauxItalic.....	178
firstLineIndent.....	178
font.....	178
hangingPunctuation	179
height.....	179
horizontalScale.....	179
hyphenateAfterFirst.....	179
hyphenateBeforeLast.....	179
hyphenateCapitalWords	179
hyphenateWordsLongerThan.....	179
hyphenation	179
hyphenationZone.....	179
hyphenLimit	179
justification	179
kind	179
language	179
leading.....	179
leftIndent	179
ligatures	179
maximumGlyphScaling	180
maximumLetterScaling	180
maximumWordScaling.....	180

minimumGlyphScaling.....	181
minimumLetterScaling.....	181
minimumWordScaling.....	181
noBreak.....	181
oldStyle.....	182
parent.....	182
position.....	182
rightIndent.....	182
size.....	182
spaceAfter.....	182
spaceBefore.....	182
strikeThru.....	182
textComposer.....	182
tracking.....	182
typename.....	182
underline.....	182
useAutoLeading.....	182
verticalScale.....	182
warpBend.....	182
warpDirection.....	183
warpHorizontalDistortion.....	183
warpStyle.....	183
warpVerticalDistortion.....	183
width.....	183
Méthodes.....	183
convertToShape.....	183
createPath.....	183
TiffSaveOptions.....	184
Propriétés.....	184
alphaChannels.....	184
annotations.....	184
byteOrder.....	184
embedColorProfile.....	184
imageCompression.....	184
interleaveChannels.....	184
jpegQuality.....	184
layerCompression.....	184
layers.....	184
saveImagePyramid.....	184
spotColors.....	184
transparency.....	184
typename.....	184
UnitValue.....	185
xmpMetadata.....	186
Propriétés.....	186
parent.....	186
rawData.....	186
typename.....	186
3 Ressource JavaScript.....	187
Syntaxe de la ressource JavaScript.....	187

Exemple de ressource JavaScript de base	188
Grammaire Enable Info	188
Valeurs non définies dans l'évaluation Enable Info	191
Utilisation de la fonction « in »	191
Automatisation du gestionnaire de scripts.....	191
Dictionnaire terminologique	191
Définitions des types de valeurs	192
Règles d'unicité pour les entrées de terminologie	193
Exemple de définition de terminologie	194
4 Programmation de scripts pour les constantes	195
AdjustmentReference	195
AnchorPosition	195
AntiAlias	195
AutoKernType	195
BatchDestinationType	196
BitmapConversionType	196
BitmapHalfToneType	196
BitsPerChannelType.....	196
BlendMode.....	196
BMPDepthType	197
ByteOrder	197
CameraRAWSettingsType.....	197
CameraRAWSize	197
ChangeMode.....	197
ChannelType	198
ColorBlendMode.....	198
ColorModel	198
ColorPicker	198
ColorProfileType	198
ColorReductionType.....	199
ColorSpaceType	199
CopyrightedType.....	199
CreateFields	199
CropToType	199
DCSType.....	199
DepthMapSource	199
DescValueType	200
DialogModes	200
Direction	200
DisplacementMapType	200
Dither	200
DocPositionStyle.....	200
DocumentFill.....	200
DocumentMode.....	200
EditLogItemsType.....	201
ElementPlacement.....	201
EliminateFields	201
ExportType.....	201
Extension	201
FileNamingType.....	202

FontPreviewType.....	202
ForcedColors	202
FormatOptions	202
GalleryConstrainType.....	202
GalleryFontType.....	203
GallerySecurityTextColorType	203
GallerySecurityTextPositionType.....	203
GallerySecurityTextRotateType	203
GallerySecurityType	203
GalleryThumbSizeType.....	203
Geometry.....	203
GridLineStyle	204
GridSize	204
GuideLineStyle.....	204
IllustratorPathType.....	204
Intent.....	204
Justification.....	204
Language.....	204
LayerCompression.....	204
LayerKind.....	205
LensType	205
MagnificationType	205
MatteType	205
MeasurementRange	205
MeasurementSource	205
NewDocumentMode.....	206
NoiseDistribution.....	206
OffsetUndefinedAreas	206
OpenDocumentMode.....	206
OpenDocumentType.....	206
OperatingSystem.....	206
Orientation.....	207
OtherPaintingCursors	207
PaintingCursors	207
PaletteType	207
PathKind.....	207
PDFCompatibility.....	207
PDFEncoding.....	208
PDFResample	208
PDFStandard	208
PhotoCDCColorSpace	208
PhotoCDSIZE.....	208
PICTBitsPerPixels.....	209
PICTCompression.....	209
PicturePackageTextType.....	209
PointKind	209
PointType	209
PolarConversionType	209
Preview	209
PrintColorHandling	209
PrintEncoding	209

PurgeTarget	210
QueryStateType.....	210
RadialBlurMethod.....	210
RadialBlurQuality	210
RasterizeType	210
ReferenceFormType	210
ResampleMethod	210
RippleSize	210
SaveBehavior.....	210
SaveDocumentType	211
SaveEncoding	211
SaveLogItemsType.....	211
SaveOptionsType.....	211
SelectionType.....	211
ShapeOperation.....	212
SmartBlurMode	212
SmartBlurQuality.....	212
SourceSpaceType	212
SpherizeMode	212
StrikeThruType	212
StrokeLocation.....	212
TargaBitsPerPixels	212
TextCase.....	212
TextComposer.....	212
TextType	213
TextureType.....	213
TIFFEncoding.....	213
ToolType	213
TransitionType	213
TrimType	214
TypeUnits.....	214
UndefinedAreas	214
UnderlineType	214
Units.....	214
Urgency	214
WarpStyle	215
WaveType.....	215
WhiteBalanceType.....	215
ZigZagType	215
Annexe A : ID d'événement.....	216
Index	224

Ce guide de référence décrit les objets et les méthodes disponibles dans la bibliothèque de types JavaScript™ d'Adobe® Photoshop® CS4®. Un autre document, le *Guide des scripts Photoshop CS4*, décrit les concepts de base des scripts ainsi que le modèle d'objet de Photoshop. Ce document contient une description détaillée du modèle d'objet de Photoshop ainsi que des informations sur des fonctionnalités spécifiques au langage JavaScript.

Adobe Photoshop CS4 utilise ExtendScript, implémentation étendue de JavaScript d'Adobe. Pour plus de détails, reportez-vous à la section [Prise en charge de JavaScript dans Adobe Photoshop CS4](#).

Ce guide est composé des sections suivantes :

- Introduction, qui décrit la prise en charge des scripts dans Adobe Photoshop CS4 et énumère les modifications de l'interface JavaScript depuis la dernière version.
- La section [Référence des objets JavaScript](#), qui traite dans leur intégralité les objets DOM et les commandes de Photoshop.
- La section [Programmation de scripts pour les constantes](#), qui donne la liste de toutes les énumérations de la bibliothèque de types Photoshop.

Prise en charge de JavaScript dans Adobe Photoshop CS4

Pour qu'un fichier JavaScript soit reconnu en tant que script valide par Photoshop, il doit avoir l'extension `.js` ou `.jsx`.

Sous Mac OS, les scripts avec ces deux extensions fonctionnent de manière identique. Sous Windows, si les fichiers de script sont ouverts depuis Photoshop, les extensions `.js` et `.jsx` peuvent être utilisées indifféremment. Cependant, lorsqu'un script avec l'extension `.js` est lancé en cliquant deux fois dessus, il est interprété avec le moteur Microsoft JScript et ne peut pas lancer Adobe Photoshop CS4. Il est donc préférable de choisir l'extension `.jsx` sous Windows, car le script est interprété avec le moteur ExtendScript.

Toutes les applications de la suite Adobe Creative Suite 4, y compris Adobe Photoshop CS4, utilisent ExtendScript, l'implémentation étendue de JavaScript d'Adobe. Les fichiers ExtendScript se distinguent par l'extension `.jsx`. ExtendScript comprend toutes les fonctions JavaScript standard, plus quelques fonctions et utilitaires supplémentaires, tels que :

- un environnement de débogage (outils ExtendScript) ;
- un utilitaire de localisation ;
- des outils vous permettant de combiner des scripts et de les diriger vers des applications particulières ;
- une représentation des fichiers et des dossiers indépendante de la plate-forme.

De nombreux objets et méthodes JavaScript utilisent des objets définis dans ExtendScript, tels que l'objet `File`, l'objet `Folder` et l'objet `UnitValue`. Il est donc préférable d'utiliser l'extension `.jsx` pour vos fichiers de script.

Pour plus de détails sur ces fonctions et sur d'autres fonctions, reportez-vous au *JavaScript Tools Guide (Guide des outils JavaScript)*. Ce document est installé avec les applications de la suite Creative Suite 4 aux emplacements suivants :

- sous Windows :

C:\Program Files\Adobe\Adobe Utilities\ExtendScript Toolkit CS4\SDK

- sous Mac OS :

Applications/Utilities/Adobe Utilities/ExtendScript Toolkit CS4/SDK

Par ailleurs, vous pouvez télécharger les dernières versions de ce document et de ExtendScript Toolkit depuis le site Adobe Developer Center, à l'adresse <http://www.adobe.com/fr/devnet/>.

Exécution des scripts

L'interface d'Adobe Photoshop CS4 comporte un menu Scripts (**Fichier > Scripts**) qui propose un accès rapide et simplifié à vos scripts JavaScript. Les scripts peuvent être affichés directement dans la liste des commandes et s'exécuter lorsque vous les sélectionnez, ou vous pouvez naviguer jusqu'au script JavaScript dans le système de fichiers et l'exécuter.

En cas d'erreur lors de l'exécution du script, Adobe Photoshop CS4 affiche un message d'erreur.

Installation de scripts

Pour installer un script JavaScript dans le menu Scripts, placez-le dans le dossier Scripts (**Photoshop CS4/Paramètres prédéfinis/Scripts**). Tous les scripts se trouvant dans ce dossier seront affichés, sans leur extension, dans le menu Scripts. Le nombre de scripts dans le menu Scripts n'est pas limité.

Les scripts ajoutés dans le dossier Scripts pendant le fonctionnement d'Adobe Photoshop CS4 apparaîtront dans le menu Scripts uniquement lors de la session suivante.

Tous les scripts se trouvant dans le dossier Scripts et ses sous-dossiers apparaissent en haut du menu **Fichier > Scripts**. Aucune organisation hiérarchique n'est effectuée dans le menu Scripts lorsque vous ajoutez des sous-dossiers.

Exécution d'autres scripts

Le menu **Scripts** propose une commande **Parcourir** située en bas du menu (**Fichier > Scripts > Parcourir**) vous permettant d'exécuter des scripts non installés dans le dossier Scripts. Vous pouvez également utiliser la commande Parcourir pour sélectionner les scripts placés dans le dossier Scripts depuis la dernière exécution de l'application.

Lorsque vous choisissez cette commande, la boîte de dialogue d'exploration qui s'affiche vous permet de choisir un script à exécuter. Seuls les fichiers `.js` ou `.jsx` s'affichent dans la boîte de dialogue d'exploration. Lorsque vous en sélectionnez un, il est exécuté de la même manière qu'un script installé.

Scripts de démarrage

Au démarrage, Adobe Photoshop CS4 exécute tous les fichiers `.jsx` qui se trouvent dans les dossiers de démarrage.

- Sous Windows, le dossier de démarrage des scripts définis par l'utilisateur est le suivant :

```
C:\Program Files\Common Files\Adobe\Startup Scripts CS4\Adobe Photoshop
```

- Sous Mac OS, le dossier de démarrage des scripts définis par l'utilisateur est le suivant :

```
~/Library/Application Support/Adobe/Startup Scripts CS4/Adobe Photoshop
```

Si un script doit être exécuté uniquement par Adobe Photoshop CS4, il doit comporter les lignes de code suivantes :

```
if( BridgeTalk.appName == "photoshop" ) {
    //continue executing script
}
```

Pour plus de détails, reportez-vous au *JavaScript Tools Guide (Guide des outils JavaScript)*.

Utilisation et dénomination du modèle d'objet

L'API JavaScript est conforme aux conventions de dénomination JavaScript en ce que toutes les classes (types d'objet) commencent par des majuscules et ont une casse mixte. Généralement, dans JavaScript, vous instanciez des classes à l'aide de l'opérateur `new` :

```
new ClassName();
```

Pendant, dans le modèle d'objet de Photoshop, cette action est souvent inutile. Les principaux types d'objet sont rassemblés dans des classes de collection ; par exemple, une liste d'objets `Document` est contenue dans un objet collection `Documents`. Vous pouvez accéder à l'objet collection par une propriété de collection correspondante dans son contenant, dans la hiérarchie de l'objet.

Par exemple, la collection de tous les documents ouverts est contenue dans l'objet `Application` de niveau supérieur. Vous pouvez y avoir accès par la variable globale `app` ou simplement en référençant ses propriétés directement au niveau supérieur :

```
app.documents[0] // get the first loaded documented
documents[0] // this is the same
```

Une propriété de collection possède le même nom que l'objet collection, mais commence par une minuscule. Par exemple, un `Document` contient une collection de `LayerSets`, et un `LayerSet` contient une collection de `ArtLayers`. Pour accéder à un objet `ArtLayer` dans un groupe :

```
var myLayer = activeDocument.layerSets[0].artLayers[0];
```

Les collections, comme dans cet exemple, peuvent être traitées comme des tableaux, ce qui est utile pour l'itération. Elles fournissent également des méthodes pour créer leurs objets contenus et pour y accéder par nom :

```
var newLayer = activeDocument.artLayers.add(); // Create a new ArtLayer object
newLayer.name = "My Layer"; // name it for later reference
...
var layerRef = activeDocument.artLayers.getByname("My Layer");
```

Certains objets, tels que les objets `Font` contenus dans la collection `app.fonts`, sont créés par l'application, jamais par vos scripts.

Vos scripts doivent utiliser l'opérateur `new` JavaScript pour créer des objets d'aide, tels que ceux qui encapsulent un groupe d'options pour ouvrir ou enregistrer un document sous un format particulier :

```
var opts = new PDFOpenOptions();
opts.page = 10;
app.open(myPDFFile, opts);
```

Modifications apportées par rapport aux versions antérieures - modifications CS4

Les modifications suivantes ont été apportées au modèle d'objet JavaScript et à la prise en charge des langages dans Adobe Photoshop CS4 :

- Nouvelles méthodes et propriétés :
 - `PrintSettings` de type `DocumentPrintSettings` a été ajouté à l'objet `Document`.
 - La méthode `togglePalettes` a été ajoutée à l'objet `Application`.
 - La méthode `runMenuItem` a été ajoutée à l'objet `Application`.
 - La méthode `printOneCopy` a été ajoutée à l'objet `Document`.
 - La propriété `build` a été ajoutée à l'objet `Application`.
 - La propriété `systemInformation` a été ajoutée à l'objet `Application`.
 - La propriété `layerMaskDensity` a été ajoutée à l'objet `ArtLayer`.
 - La propriété `layerMaskFeather` a été ajoutée à l'objet `ArtLayer`.
 - La propriété `vectorMaskDensity` a été ajoutée à l'objet `ArtLayer`.
 - La propriété `vectorMaskFeather` a été ajoutée à l'objet `ArtLayer`.
 - La propriété `filterMaskDensity` a été ajoutée à l'objet `ArtLayer`.
 - La propriété `filterMaskFeather` a été ajoutée à l'objet `ArtLayer`.
 - La propriété `xmpMetadata` a été ajoutée à l'objet `ArtLayer`.
- Nouvelles énumérations :
 - `DocPositionStyle` a été ajouté pour l'objet `DocumentPrintSettings`.
 - `PrintColorHandling` a été ajouté pour l'objet `DocumentPrintSettings`.
 - `PDFX42008` a été ajouté pour l'objet `PDFStandard`.
 - `PDF17` a été ajouté pour l'objet `PDFCompatibility`.
- Enumérations modifiées :
 - `LIGHTERCOLOR` et `DARKERCOLOR` ont été ajoutés à l'énumération `BlendMode`.
 - `BLACKANDWHITE` et `VIBRANCE` ont été ajoutés à l'énumération `LayerKind`.

Correction des défauts

- `size` pour la police est à présent de type `UnitValue`.

2

Référence des objets JavaScript

Les objets Photoshop (la bibliothèque de types JavaScript pour Adobe® Photoshop® CS4) sont présentés dans ce chapitre par ordre alphabétique, sous forme de tableau. Des exemples de codes pour plusieurs classes du modèle d'objet sont fournis pour illustrer la syntaxe et l'utilisation de la classe d'objets.

Descriptions des objets

Les propriétés et les méthodes des objets sont décrites individuellement dans des tableaux distincts. Les sections suivantes décrivent les conventions utilisées dans ces descriptions.

Notation des propriétés

Le tableau Propriétés associé à un objet décrit les éléments suivants :

- Les propriétés définies dans chaque objet
- Le type de valeur pour chaque propriété
Lorsque le type de valeur est une constante ou un autre objet, la valeur est un lien hypertexte qui renvoie à la constante ou à l'objet dans le tableau.
- L'état d'entrée de la propriété : lecture seule ou lecture-écriture
- Une description qui définit la propriété

Propriété	Type de valeur	Description
<code>displayDialogs</code>	DialogModes	Lecture-écriture. Mode de boîte de dialogue pour l'application, qui définit quels types de dialogues doivent s'afficher lors de l'exécution des scripts.

Pour les constantes, comme [DialogModes](#) dans l'exemple, cliquez sur le lien pour obtenir le tableau qui affiche les valeurs autorisées. Les constantes sont représentées par des objets, et les valeurs autorisées sont des propriétés de ces objets. Indiquez une valeur constante sous la forme *NomConstante.VALEUR*. Par exemple :

```
app.displayDialogs = DialogModes.ERROR;
```

Notation des méthodes

Le tableau Méthodes associé à un objet décrit les éléments suivants :

- Nom de la méthode
- Liste des paramètres
- Types de valeurs des paramètres, sur les lignes correspondant à chaque paramètre
- Type de valeur renvoyée
- Description qui définit la méthode et autres descriptions de paramètres, si nécessaire

Méthode	Type de paramètre	Résultat	Description
crop (bounds [, angle] [, width] [, height])	array of 4 UnitValue number UnitValue UnitValue		Recadre le document. Le paramètre <code>bounds</code> est un tableau de quatre coordonnées pour la zone restant après le recadrage, [gauche, haut, droit, bas].

Lorsqu'un type de paramètre ou une valeur renvoyée est une constante ou un autre objet, la valeur est un lien hypertexte qui renvoie à la constante ou à l'objet dans le tableau.

Les paramètres peuvent être obligatoires ou facultatifs. Les paramètres facultatifs sont indiqués dans le tableau entre crochets ([]). Dans l'exemple, le premier paramètre, *bounds*, est obligatoire. Les autres paramètres sont tous facultatifs.

Vous devez transmettre une valeur pour chaque paramètre obligatoire. Vous pouvez omettre les paramètres facultatifs s'il n'y a plus d'autres valeurs à transmettre ; cependant, si vous souhaitez utiliser la valeur par défaut pour un paramètre facultatif qui n'est pas le dernier spécifié, transmettez `undefined` comme emplacement réservé. Vous devez saisir les valeurs dans l'ordre dans lequel elles sont répertoriées, de manière à ce que le compilateur JavaScript sache quelle valeur vous saisissez.

Dans l'exemple suivant, seul le paramètre obligatoire est transmis (à l'aide d'une variable précédemment définie pour la zone de délimitation) :

```
app.activeDocument.crop( myRegion );
```

Dans l'exemple suivant, le paramètre *angle* est ignoré, la valeur *largeur* est spécifiée, et la valeur finale *hauteur* est omise :

```
var myWidth = new UnitValue( "500 pixels" );
app.executeAction( myRegion, undefined, myWidth );
```

ActionDescriptor

Cet objet fournit un mécanisme de type dictionnaire pour stocker des données comme paires clé-valeur. Il peut être utilisé pour l'accès de bas niveau à Photoshop (voir un exemple de cette utilisation à la section « [Exemple de script Selection](#) », page 166).

De nombreux fichiers de configuration utilisent des descripteurs de script sérialisés pour représenter leurs données. Cet objet est utilisé, par exemple, pour encapsuler des options de lecture dans [Application.playbackParameters](#) et est renvoyé par [Application.getCustomOptions\(\)](#).

Propriétés

Propriété	Type de valeur	Description
count	number	Lecture seule. Nombre de clés contenues dans le descripteur.
typename	string	Lecture seule. Nom de classe de l'objet <code>actionDescriptor</code> référencé.

Méthodes

Méthode	Type de paramètre	Résultat	Description
clear ()			Efface le descripteur.
erase (key)	number		Efface une clé du descripteur.
fromStream (value)	string		Crée un descripteur à partir d'un flux d'octets, pour lire à partir d'un disque.
getBoolean (key)	number	boolean	Récupère la valeur d'une clé de type booléen.
getClass (key)	number	number	Récupère la valeur d'une clé de type classe.
getData (key)	number	string	Récupère les données d'octet brutes sous la forme d'une valeur de chaîne.
getDouble (key)	number	number	Récupère la valeur d'une clé de type double.
getEnumerationType (key)	number	number	Récupère le type d'énumération d'une clé.
getEnumerationValue (key)	number	number	Récupère la valeur d'énumération d'une clé.
getInteger (key)	number	number	Récupère la valeur d'une clé de type entier.

Méthode	Type de paramètre	Résultat	Description (suite)
getKey (index)	number	number	Récupère l'ID de la Nième clé, fourni par index.
getList (key)	number	ActionList	Récupère la valeur d'une clé de type liste.
getObjectType (key)	number	number	Récupère l'ID de classe d'un objet dans une clé de type objet.
getObjectValue (key)	number	ActionDescriptor	Récupère la valeur d'une clé de type objet.
getPath (key)	number	Fichier	Récupère la valeur d'une clé de type File.
getReference (key)	number	ActionReference	Récupère la valeur d'une clé de type ActionReference .
getString (key)	number	string	Récupère la valeur d'une clé de type chaîne.
getType (key)	number	DescValueType	Récupère le type d'une clé.
getUnitDoubleType (key)	number	number	Récupère le type d'unité d'une clé de type UnitDouble.
getUnitDoubleValue (key)	number	number	Récupère la valeur d'une clé de type UnitDouble.
hasKey (key)	number	boolean	Vérifie si le descripteur contient la clé fournie.
isEqual (otherDesc)	ActionDescriptor	boolean	Détermine si le descripteur est identique à un autre descripteur.
putBoolean (key, value)	number boolean		Définit la valeur d'une clé dont le type est booléen.
putClass (key, value)	number number		Définit la valeur d'une clé dont le type est classe.
putData (key, value)	number string		Met les données d'octet brutes sous la forme d'une valeur de chaîne.
putDouble (key, value)	number number		Définit la valeur d'une clé dont le type est double.
putEnumerated (key, enumType, value)	number number number		Définit le type d'énumération et la valeur d'une clé.

Méthode	Type de paramètre	Résultat	Description (suite)
putInteger (key, value)	number number		Définit la valeur d'une clé dont le type est entier.
putList (key, value)	number ActionList		Définit la valeur d'une clé dont le type est un objet <code>ActionList</code> .
putObject (key, classID, value)	number number ActionDescriptor		Définit la valeur d'une clé dont le type est un objet, représenté par un objet <code>ActionDescriptor</code> .
putPath (key, value)	number Fichier		Définit la valeur d'une clé dont le type est chemin.
putReference (key, value)	number ActionReference		Définit la valeur d'une clé dont le type est une référence d'objet.
putString (key, value)	number string		Définit la valeur d'une clé dont le type est chaîne.
putUnitDouble (key, unitID, value)	number number number		Définit la valeur d'une clé dont le type est une valeur d'unité formatée comme double.
toStream ()		string	Récupère la totalité du descripteur, sous forme de flux d'octets, pour écrire sur le disque.

ActionList

Cet objet fournit un mécanisme de type tableau pour stocker des données. Il peut être utilisé pour l'accès de bas niveau à Photoshop.

Cet objet est idéal pour le stockage de données du même type. Tous les éléments de cette liste doivent être du même type.

Vous pouvez utiliser les méthodes « put », telles que [putBoolean\(\)](#), pour ajouter de nouveaux éléments et effacer la totalité de la liste en utilisant [clear\(\)](#), mais il n'est pas possible de modifier la liste autrement.

Remarque : l'objet `ActionList` fait partie de la fonctionnalité du gestionnaire de scripts. Pour plus de détails sur l'utilisation du gestionnaire de scripts, consultez le *Guide des scripts Photoshop CS4*.

Propriétés

Propriété	Type de valeur	Description
<code>count</code>	number	Lecture seule. Nombre de commandes qui constituent l'action.
<code>typename</code>	string	Lecture seule. Nom de classe de l'objet <code>ActionList</code> référencé.

Méthodes

A l'exception de la méthode `clear()`, utilisez les méthodes de cet objet pour récupérer la valeur d'un type de données spécifique dans la liste ou pour définir le type de la valeur.

Méthode	Type de paramètre	Résultat	Description
<code>clear</code> ()			Efface la liste.
<code>getBoolean</code> (index)	number	boolean	Récupère la valeur d'un élément de liste de type booléen.
<code>getClass</code> (index)	number	number	Récupère la valeur d'un élément de liste de type classe.
<code>getData</code> (index)	number	string	Récupère les données d'octet brutes sous la forme d'une valeur de chaîne.
<code>getDouble</code> (index)	number	number	Récupère la valeur d'un élément de liste de type double.
<code>getEnumerationType</code> (index)	number	number	Récupère le type d'énumération d'un élément de liste.
<code>getEnumerationValue</code> (index)	number	number	Récupère la valeur d'énumération d'un élément de liste.

Méthode	Type de paramètre	Résultat	Description (suite)
getInteger (index)	number	number	Récupère la valeur d'un élément de liste de type entier.
getList (index)	number	ActionList	Récupère la valeur d'un élément de liste de type liste.
getObjectType (index)	number	number	Récupère l'ID de classe d'un élément de liste de type objet.
getObjectValue (index)	number	ActionDescriptor	Récupère la valeur d'un élément de liste de type objet.
getPath (index)	number	Fichier	Récupère la valeur d'un élément de liste de type File.
getReference (index)	number	ActionReference	Récupère la valeur d'un élément de liste de type ActionReference .
getString (index)	number	string	Récupère la valeur d'un élément de liste de type chaîne.
getType (index)	number	DescValueType	Récupère le type d'un élément de liste.
getUnitDoubleType (index)	number	number	Récupère le type de la valeur d'unité d'un élément de liste de type Double.
getUnitDoubleValue (index)	number	number	Récupère la valeur d'unité d'un élément de liste de type double.
putBoolean (value)	boolean		Ajoute une nouvelle valeur, true ou false.
putClass (value)	number		Ajoute une nouvelle valeur, une classe ou un type de données.
putData (value)	string		Ajoute une nouvelle valeur, une chaîne contenant des données d'octet brutes.
putDouble (value)	number		Ajoute une nouvelle valeur, un double.
putEnumerated (enumType, value)	number number		Ajoute une nouvelle valeur, une valeur énumérée (constante).
putInteger (value)	number		Ajoute une nouvelle valeur, un entier.
putList (value)	ActionList		Ajoute une nouvelle valeur, une liste d'action imbriquée.

Méthode	Type de paramètre	Résultat	Description (suite)
putObject (classID, value)	number ActionDescriptor		Ajoute une nouvelle valeur, un objet.
putPath (value)	Fichier		Ajoute une nouvelle valeur, un tracé.
putReference (value)	ActionReference		Ajoute une nouvelle valeur, une référence à un objet créé dans le script.
putString (value)	string		Ajoute une nouvelle valeur, une chaîne.
putUnitDouble (classID, value)	number number		Ajoute une nouvelle valeur, une paire unité/valeur.

ActionReference

Cet objet fournit des informations sur l'élément auquel l'action fait référence. Par exemple, lorsque l'action renvoie au nom d'un élément, vous pouvez utiliser le référent `keyName`. Vous devez également connaître le nom auquel vous faites référence. Dans ce cas, vous pouvez utiliser `classDocument` lorsqu'il s'agit du nom du document ou `classLayer` pour le nom du calque. Il peut être utilisé pour l'accès de bas niveau à Photoshop. Contient des données associées à un [ActionDescriptor](#).

Propriétés

Propriété	Type de valeur	Description
<code>typename</code>	string	Lecture seule. Nom de classe de l'objet Action référencé.

Méthodes

Méthode	Type de paramètre	Résultat	Description
<code>getContainer</code> ()		ActionReference	Récupère une référence contenue dans cette référence. Les références de conteneur fournissent des éléments supplémentaires à la référence. Cette référence semble être indépendante, mais elle n'est, en réalité, qu'une partie de la même référence.
<code>getDesiredClass</code> ()		number	Récupère un nombre représentant la classe de l'objet.
<code>getEnumeratedType</code> ()		number	Récupère le type d'énumération.
<code>getEnumeratedValue</code> ()		number	Récupère la valeur d'énumération.
<code>getForm</code> ()		ReferenceFormType	Récupère la forme de cette référence de script.
<code>getIdentifier</code> ()		number	Récupère la valeur de l'identificateur pour une référence dont la forme est identificateur.
<code>getIndex</code> ()		number	Récupère la valeur d'index d'une référence dans une liste ou un tableau.
<code>getName</code> ()		string	Récupère le nom d'une référence.
<code>getOffset</code> ()		number	Récupère le décalage de la valeur d'index de l'objet.

Méthode	Type de paramètre	Résultat	Description (suite)
getProperty ()		number	Récupère la valeur de l'ID de propriété.
putClass (desiredClass)	number		Met une nouvelle forme de classe et un nouveau type de classe dans la référence.
putEnumerated (desiredClass, enumType, value)	number number number		Met un ID et un type d'énumération dans une référence, ainsi que la classe souhaitée pour la référence.
putIdentifïer (desiredClass, value)	number number		Met un nouvel identifiant et une nouvelle valeur dans la référence.
putIndex (desiredClass, value)	number number		Met un nouvel index et une nouvelle valeur dans la référence.
putName (desiredClass, value)	number string		Met un nouveau nom et une nouvelle valeur dans la référence.
putOffset (desiredClass, value)	number number		Met un nouveau décalage et une nouvelle valeur dans la référence.
putProperty (desiredClass, value)	number number		Met une nouvelle propriété et une nouvelle valeur dans la référence.

Application

Objet application d'Adobe Photoshop CS4, qui constitue la racine du modèle d'objet et donne accès à tous les autres objets. Cet objet fournit des informations sur toute l'application, comme les polices par défaut et disponibles de l'application. Il comporte de nombreuses méthodes importantes, comme celles permettant d'ouvrir des fichiers et de charger des documents.

Pour accéder aux propriétés et méthodes, vous pouvez utiliser la variable globale `app` prédéfinie. Par exemple :

```
var docRef = app.documents.add(800, 600, 72, "docRef", NewDocumentMode.RGB);
```

Les propriétés et méthodes de l'objet `Application` sont également disponibles au niveau supérieur ; vous pouvez omettre toutes les références à l'objet `Application`. Par exemple :

```
var docRef = documents.add(800, 600, 72, "docRef", NewDocumentMode.RGB);
```

Cette utilisation peut être quelque peu ambiguë ; il est recommandé, pour plus de clarté, d'utiliser une référence explicite à `app`.

Propriétés

Propriété	Type de valeur	Description
<code>activeDocument</code>	Document	Lecture-écriture. Document situé au premier plan. Le paramétrage de cette propriété revient à cliquer sur un document ouvert dans l'application Adobe Photoshop CS4 pour l'afficher au premier plan. Conseil : s'il n'y a pas de document ouvert, l'accès à cette propriété lance une exception.
<code>backgroundColor</code>	SolidColor	Lecture-écriture. Couleur d'arrière-plan par défaut et style de couleur pour les documents.
<code>build</code>	string	Lecture seule. Informations à propos de l'application.
<code>colorSettings</code>	string	Lecture-écriture. Nom des paramètres actuels de couleur, tels que sélectionnés avec Edition > Couleurs.
<code>displayDialogs</code>	DialogModes	Lecture-écriture. Mode de boîte de dialogue pour l'application, qui définit quels types de dialogues doivent s'afficher lors de l'exécution des scripts.
<code>documents</code>	Documents	Lecture seule. Collection de documents ouverts. Il s'agit du principal point d'accès pour les documents actuellement ouverts dans l'application. Le tableau vous permet d'accéder à chaque document ouvert ou d'itérer à travers tous les documents ouverts.
<code>fonts</code>	TextFonts	Lecture seule. Polices installées sur ce système.

Propriété	Type de valeur	Description (suite)
<code>foregroundColor</code>	SolidColor	Lecture-écriture. Couleur d'arrière-plan par défaut (utilisée pour peindre, appliquer une couleur de surface et un tracé aux sélections).
<code>freeMemory</code>	number	Lecture seule. Taille de la mémoire inutilisée disponible pour Adobe Photoshop CS4.
<code>locale</code>	string	Lecture seule. Paramètre régionaux de l'application. Un code local Adobe consiste en un code de langue ISO-639 composé de deux lettres et d'un code de pays ISO 3166 facultatif composé de deux lettres, séparés par un tiret de soulignement. La casse est importante. Par exemple, <code>en_US</code> , <code>en_UK</code> , <code>ja_JP</code> , <code>de_DE</code> , <code>fr_FR</code> .
<code>macintoshFileTypes</code>	array of string	Lecture seule. Liste des types de fichier image que Adobe Photoshop CS4 peut ouvrir.
<code>measurementLog</code>	MeasurementLog	Journal des mesures prises.
<code>name</code>	string	Lecture seule. Nom de l'application.
<code>notifiers</code>	Notifiers	Lecture seule. Collection de notifications actuellement configurées (dans le menu Gestionnaire des événements de script de l'application Adobe Photoshop CS4).
<code>notifiersEnabled</code>	boolean	Lecture-écriture. True si toutes les notifications sont activées.
<code>path</code>	Fichier	Lecture seule. Chemin complet de l'emplacement de l'application Adobe Photoshop CS4.
<code>playbackDisplayDialogs</code>	DialogModes	Lecture-écriture. Mode de boîte de dialogue pour le mode de lecture, qui définit quels types de dialogue afficher lors de la lecture d'un script enregistré avec le panneau Scripts.
<code>playbackParameters</code>	ActionDescriptor	Lecture-écriture. Stocke et récupère les paramètres utilisés comme une partie d'un script enregistré. Peut être utilisé, par exemple, pour contrôler la vitesse de lecture.
<code>preferences</code>	Preferences	Lecture seule. Paramètres de préférences de l'application (cela revient à sélectionner la commande Edition > Préférences dans l'application Adobe Photoshop CS4 sous Windows ou Photoshop > Préférences sous Mac OS).
<code>preferencesFolder</code>	Fichier	Lecture seule. Chemin complet du dossier des préférences.
<code>recentFiles</code>	array of Fichier	Lecture seule. Fichiers dans la liste des fichiers récents.

Propriété	Type de valeur	Description (suite)
<code>scriptingBuildDate</code>	string	Lecture seule. Date de création de l'interface de scripts.
<code>scriptingVersion</code>	string	Lecture seule. Version de l'interface de création de scripts.
<code>systemInformation</code>	string	Lecture seule. Détails d'exécution de l'application et du système.
<code>typename</code>	string	Lecture seule. Nom de classe de l'objet <code>app</code> référencé.
<code>version</code>	string	Lecture seule. Version de l'application Adobe Photoshop que vous utilisez.
<code>windowsFileTypes</code>	array of string	Lecture seule. Liste des extensions de fichier image que Adobe Photoshop CS4 peut ouvrir.

Méthodes

Méthode	Type de paramètre	Résultat	Description
batch (inputFiles, action, from [, options])	array of Fichier string string BatchOptions	string	Exécute la routine d'automatisation de traitement par lots (identique à la commande Fichier > Automatisation > Traitement par lots). Le paramètre <code>inputFiles</code> définit les sources pour les fichiers à manipuler par la commande Traitement par lots.
beep ()			Emet un bref signal sonore (bip).
bringToFront ()			Active Adobe Photoshop CS4 (premier plan) l'application.
charIDToTypeID (charID)	string	number	Convertit un code de quatre caractères (ID de caractère) en ID d'exécution.
doAction (action, from)	string string		Exécute une action à partir de la palette Scripts. Le paramètre <code>action</code> est le nom du script, et le paramètre <code>from</code> est le nom de l'ensemble de scripts.
eraseCustomOptions (key)	string		Efface du registre Photoshop l'objet utilisateur ayant une valeur ID spécifiée.
executeAction (eventID [, descriptor] [, displayDialogs])	number ActionDescriptor DialogModes	ActionDescriptor	Exécute un événement Gestionnaire de scripts.

Méthode	Type de paramètre	Résultat	Description (suite)
executeActionGet (reference)	ActionReference	ActionDescriptor	Obtient des informations sur un script prédéfini ou enregistré.
featureEnabled (name)	string	boolean	Détermine si la fonction spécifiée par name est activée. Les fonctions suivantes sont des valeurs prises en charge pour name : "photoshop/extended" "photoshop/standard" "photoshop/trial"
getCustomOptions (key)	string	ActionDescriptor	Récupère dans le registre Photoshop les objets utilisateur dont la valeur de l'ID est key.
load (document)	Fichier		Charge un fichier de support (différent d'un document image Photoshop) à partir de l'emplacement spécifié.
makeContactSheet (inputFiles [, options])	array of Fichier ContactSheetOptions	string	Crée une planche contact à partir des fichiers spécifiés.
makePDFPresentation (inputFiles, outputFiles [, options])	array of Fichier Fichier PresentationOptions	string	Crée un fichier de présentation Adobe PDF à partir des fichiers d'entrée spécifiés. la chaîne renvoyée contient le chemin du fichier PDF.
makePhotoGallery (inputFolder, outputFolder [, options])	Fichier Fichier GalleryOptions	string	Crée une galerie de photos Web à partir des fichiers du dossier d'entrée spécifié.
makePhotomerge (inputFiles)	array of Fichier	string	NON RECOMMANDÉ pour Adobe Photoshop CS4. Utilisez le script fourni : <pre>runphotomergeFromScript = true; \$.evalFile(app.path + "Presets/Scripts/Photomerge.jsx")phot omerge.createPanorama(fileList, displayDialog);</pre> Fusionne plusieurs fichiers (l'intervention de l'utilisateur étant nécessaire).
makePicturePackage (inputFiles [, options])	array of Fichier PicturePackageOptions	string	Crée une collection d'images à partir des fichiers d'entrée spécifiés.

Méthode	Type de paramètre	Résultat	Description (suite)
open (document [, as] [, asSmartObject])	Fichier object or OpenDocumentType boolean	Document	<p>Ouvre le document spécifié.</p> <p>Utilisez le paramètre <code>as</code> facultatif pour définir le format de fichier à l'aide des constantes dans OpenDocumentType. A défaut, vous pouvez définir un format de fichier avec ses options d'ouverture à l'aide de ces objets :</p> <p>CameraRAWOpenOptions DICOMOpenOptions EPSOpenOptions PDFOpenOptions PhotoCDOpenOptions RawFormatOpenOptions</p> <p>Utilisez le paramètre facultatif <code>asSmartObject</code> (par défaut : <code>false</code>) pour créer un objet dynamique autour du document ouvert.</p> <p>Reportez-vous à la section Exemples de scripts Application pour obtenir un exemple de l'utilisation de l'objet Fichier dans la méthode <code>open</code>.</p>
openDialog ()		array of Fichier	<p>Appelle la boîte de dialogue Ouvrir de Photoshop pour permettre à l'utilisateur de sélectionner des fichiers.</p> <p>Renvoie un tableau d'objets Fichier pour les fichiers sélectionnés dans la boîte de dialogue.</p>
purge (target)	PurgeTarget		<p>Purge une ou plusieurs mémoires cache.</p>
putCustomOptions (key, customObject [, persistent])	string ActionDescriptor boolean		<p>Enregistre un objet paramètres personnalisés dans le registre Photoshop.</p> <p><code>key</code> est le seul identificateur pour vos paramètres personnalisés.</p> <p><code>customObject</code> est l'objet à enregistrer dans le registre.</p> <p><code>persistent</code> indique si l'objet doit être conservé à la fin du script.</p>
refresh ()			<p>Arrête le script lors du rafraîchissement de l'application. A utiliser pour ralentir l'exécution et afficher les résultats pour l'utilisateur lorsque le script est exécuté.</p> <p>A utiliser avec prudence ; votre script est exécuté beaucoup plus lentement lorsque cette méthode est utilisée.</p>

Méthode	Type de paramètre	Résultat	Description (suite)
runMenuItem (menuID)	number		Exécute un élément de menu d'après l'ID du menu.
stringIDToTypeID (stringID)	string	number	Convertit un ID de chaîne en ID d'exécution.
togglePalettes ()			Active/Désactive la visibilité du panneau.
TypeIDToCharID (TypeID)	number	string	Convertit un ID d'exécution en ID de caractère.
TypeIDToStringID (TypeID)	number	string	Convertit un ID d'exécution en ID de chaîne.

Exemples de scripts Application

Application.jsx

Ce script appelle un message d'alerte pour afficher les propriétés importantes d'une application, notamment le numéro de version, le chemin de l'application, la capacité de mémoire disponible et le nombre de documents ouverts.

Lorsqu'un utilisateur clique sur le bouton OK de la boîte de message d'alerte, une seconde boîte de dialogue s'affiche et invite l'utilisateur à indiquer s'il souhaite définir la couleur d'arrière-plan et de premier plan du document ouvert. Si aucun document n'est ouvert, le script ouvre un nouveau document.

Le script (sans document ouvert) génère successivement trois boîtes de dialogue.

```
//Create a Welcome message
// Use the name and version properties of the application object to
// Append the application's name and version to the Welcome message
// use "\r" to insert a carriage return
// use the combination operator += to append info to the message
var message = "Welcome to " + app.name
message += " version " + app.version + "\r\r"

// find out where Adobe Photoshop CS4 is installed
// and add the path to the message
// add the optional parameter fsName to the path property
// to display the file system name in the most common format
message += "I'm installed in " + app.path.fsName + "\r\r"

// see how much memory Adobe Photoshop CS4 has to play with
message += "You have this much memory available for Adobe Photoshop CS4: " +
app.freeMemory + "\r\r"

// use the length property of the documents object to
// see how many documents are open
var documentsOpen = app.documents.length
message += "You currently have " + documentsOpen + " document(s) open.\r\r"

// display the message to the user
alert(message)

// answer will be true for a "Yes" answer and false for a "No" answer
var answer = confirm("Set the foreground and background to my favorite colors?")
```

```

// set the colors
if (answer) {
    // I don't have a favorite color. Why did I ask you may wonder?
    app.foregroundColor.rgb.red = Math.random() * 255
    app.foregroundColor.rgb.green = Math.random() * 255
    app.foregroundColor.rgb.blue = Math.random() * 255
    app.backgroundColor.rgb.red = Math.random() * 255
    app.backgroundColor.rgb.green = Math.random() * 255
    app.backgroundColor.rgb.blue = Math.random() * 255
}

// Open a document
if (app.documents.length == 0) {

    // use the application's path and the offset to the samples folder
    var sampleDocToOpen = File(app.path + "/Samples/Fish.psd")

    // compose a message with the name of the file
    message = "Would you like me to open a sample for you? ("
    message += sampleDocToOpen.fsName
    message += ")"

    // ask the user another question
    answer = confirm(message)

    // open the document accordingly
    if (answer) {
        open(sampleDocToOpen)
    }
}

```

PDFPresentation.jsx

Ce script présente une succession d'images sous la forme d'un diaporama Adobe PDF.

```

// use all the files in the Samples folder
var inputFolder = new Folder(app.path + "/Samples/")

// see if we have something interesting
if (inputFolder != null) {

    // get all the files found in this folder that are Adobe Photoshop CS4 (.psd
format)
    var inputFiles = inputFolder.GetFiles("*.psd")

    // output to the desktop
    var outputFile = File("~/Desktop/JavaScriptPresentation.pdf")

    // there are defaults but I like to set the options myself
    var options = new PresentationOptions
    options.presentation = true
    options.view = true
    options.autoAdvance = true
    options.interval = 5
    options.loop = true
    options.transition = TransitionType.RANDOM

    // create the presentation
    makePDFPresentation(inputFiles, outputFile, options)

    alert("Presentation file saved to: " + outputFile.fsName)
}

```

ArtLayer

Objet à l'intérieur d'un document qui contient les éléments visuels de l'image (équivalent à un calque dans l'application Adobe Photoshop CS4).

Accédez à un calque graphique dans un document à l'aide de la collection [Document.artLayers](#). Vous pouvez accéder à un calque par nom ; par exemple :

```
var layerRef = app.activeDocument.artLayers.getByName("my layer");
layerRef.allLocked = true;
```

Accédez aux calques graphiques dans un groupe de calques à l'aide de la collection [LayerSet.artLayers](#) dans le groupe parent.

Propriétés

Propriété	Type de valeur	Description
allLocked	boolean	Lecture-écriture. True pour verrouiller entièrement le contenu et les paramètres de ce calque.
blendMode	BlendMode	Lecture-écriture. Mode de fusion.
bounds	array of UnitValue	Lecture seule. Tableau de coordonnées décrivant le rectangle encadrant l'objet ArtLayer.
fillOpacity	number [0.0..100]	Lecture-écriture. Opacité intérieure du calque exprimée en pourcentage.
filterMaskDensity	double	Lecture-écriture. Densité du masque filtrant (entre 0 et 250).
filterMaskFeather	double	Lecture-écriture. Contour progressif du masque filtrant (entre 0 et 250).
grouped	boolean	Lecture-écriture. True si ce calque est associé au calque situé en dessous.
isBackgroundLayer	boolean	Lecture-écriture. True s'il s'agit du calque d'arrière-plan du document. Un document ne peut posséder qu'un seul calque d'arrière-plan. S'il n'y a pas de calque d'arrière-plan, le paramétrage sur true le fait devenir le calque d'arrière-plan.
kind	LayerKind	Lecture-écriture. Définit le type (« calque de texte », par exemple) pour un calque vierge. Valable uniquement si le calque est vide et si <code>isBackgroundLayer = false</code> (voir isBackgroundLayer). Vous pouvez utiliser la propriété <code>kind</code> pour convertir un calque d'arrière-plan en calque normal. Cependant, pour convertir un calque en calque d'arrière-plan, vous devez définir <code>isBackgroundLayer</code> sur true.

Propriété	Type de valeur	Description (suite)
layerMaskDensity	double	Lecture-écriture. Densité du masque de fusion (entre 0 et 100).
layerMaskFeather	double	Lecture-écriture. Contour progressif du masque de fusion (entre 0 et 250).
linkedLayers	array of ArtLayer or LayerSet	Lecture seule. Calques liés à ce calque (voir ArtLayer.link).
name	string	Lecture-écriture. Nom.
opacity	number [0.0..100.0].	Lecture-écriture. Opacité principale du calque exprimée en pourcentage.
parent	Document	Lecture seule. Contenant de l'objet.
pixelsLocked	boolean	Lecture-écriture. True si les pixels dans l'image du calque ne peuvent pas être modifiés à l'aide de l'outil Pinceau.
positionLocked	boolean	Lecture-écriture. True si les pixels dans l'image du calque ne peuvent pas être déplacés à l'intérieur du calque.
textItem	TextItem	Lecture seule. Objet texte associé au calque. Valable uniquement si kind = <code>LayerKind.TEXT</code> .
transparentPixelsLocked	boolean	Lecture-écriture. True si la retouche est limitée aux parties opaques du calque.
typename	string	Lecture seule. Nom de classe de l'objet <code>artLayer</code> référencé.
vectorMaskDensity	double	Lecture-écriture. Densité du masque vectoriel (entre 0 et 250).
vectorMaskFeather	double	Lecture-écriture. Contour progressif du masque vectoriel (entre 0 et 250).
visible	boolean	Lecture-écriture. True si le calque est visible.
xmpMetadata	xmpMetadata	Lecture-écriture. Métadonnées pour le calque.

Méthodes

Méthode	Type de paramètre	Résultat	Description
adjustBrightnessContrast (brightness, contrast)	number number		Règle la luminosité et le contraste dans la plage [-100..100], respectivement.
adjustColorBalance ([shadows] [, midtones] [, highlights] [, preserveLuminosity])	array of number array of number array of number boolean		Règle la balance des couleurs des couches de composante du calque. Pour <code>shadows</code> , <code>midtones</code> et <code>highlights</code> , le tableau doit inclure trois valeurs dans la plage [-100..100], qui représentent le cyan ou le rouge, le magenta ou le vert, ainsi que le jaune ou le bleu, lorsque le mode de document est CMJN ou RVB. Voir Document.mode .
adjustCurves (curveShape)	array of array of number		Règle la gamme des tons de la couche sélectionnée en utilisant jusqu'à 14 points. Chaque valeur dans le tableau <code>curveShape</code> est un couple de points, un couple d'entiers x et y.
adjustLevels (inputRangeStart, inputRangeEnd, inputRangeGamma, outputRangeStart, outputRangeEnd)	number [0..253] number [(start + 2)..255] number [0.10..9.99] number [0..253] number [(start + 2)..255]		Règle les niveaux des couches sélectionnées
applyAddNoise (amount, distribution, monochromatic)	number [0.1..400] NoiseDistribution boolean		Applique le filtre Ajout de bruit. <code>amount</code> est un pourcentage.
applyAverage ()			Applique le filtre Moyenne.
applyBlur ()			Applique le filtre Flou.
applyBlurMore ()			Applique le filtre Plus flou.
applyClouds ()			Applique le filtre Nuages.
applyCustomFilter (characteristics, scale, offset)	array of number number number		Applique un filtre personnalisé. Le tableau <code>characteristics</code> possède 25 valeurs. Pour plus de détails, consultez l'Aide de Adobe Photoshop CS4.

Méthode	Type de paramètre	Résultat	Description (suite)
applyDeInterlace (eliminateFields, createFields)	EliminateFields CreateFields		Applique le filtre Désentrelacement.
applyDespeckle ()			Applique le filtre Flou intérieur.
applyDifferenceClouds ()			Applique le filtre Nuages par différence.
applyDiffuseGlow (graininess, glowAmount, clearAmount)	number [0..10] number [0..20] number [0..20]		Applique le filtre Lueur diffuse.
applyDisplace (horizontalScale, verticalScale, displacement, undefinedareas, displacementMapFiles)	number [-999..999] number [-999..999] DisplacementMapType UndefinedAreas Fichier		Applique le filtre Dispersion à l'aide des valeurs spécifiées pour l'échelle horizontale et verticale, le type de transfert, le traitement des zones non déformées et le chemin vers la carte-image de déformation.
applyDustAndScratches (radius, threshold)	number [1..100] number [0..255]		Applique le filtre Antipoussière.
applyGaussianBlur (radius)	number [0.1..250.0]		Applique le filtre Flou gaussien dans le rayon spécifié (en pixels)
applyGlassEffect (distortion, smoothness, scaling [, invert] [, texture] [, textureFile])	number [0..20] number [1..15] number [50..200] boolean TextureType Fichier		Applique le filtre Verre scaling est un pourcentage.
applyHighPass (radius)	number [0.1..250.0]		Applique le filtre Passe-haut dans le rayon spécifié.

Méthode	Type de paramètre	Résultat	Description (suite)
applyLensBlur ([source] [, focalDistance] [, invertDepthMap] [, shape] [, radius] [, bladeCurvature] [, rotation] [, brightness] [, threshold] [, amount] [, distribution] [, monochromatic])	DepthMapSource number boolean Geometry number number number number number NoiseDistribution boolean		Applique le filtre Flou de l'objectif. source : source de la courbe de transfert de profondeur (par défaut : DepthMapSource.NONE) focalDistance : flou de la distance focale pour la courbe de transfert de profondeur (par défaut : 0). invertDepthMask : true si la courbe de transfert de profondeur est inversée (par défaut : false). shape : forme du diaphragme (par défaut : Geometry.HEXAGON). radius : rayon du diaphragme (par défaut : 15). bladeCurvature : courbure des lames du diaphragme (par défaut : 0). rotation : rotation du diaphragme (par défaut : 0). brightness : luminosité des tons clairs spéculaires (par défaut : 0). threshold : seuil des tons clairs spéculaires (par défaut : 0). amount : quantité de bruit (par défaut : 0). distribution : valeur de répartition du bruit (valeur par défaut : NoiseDistribution.UNIFORM). monochromatic : true si le bruit est monochromatique (par défaut : false).
applyLensFlare (brightness, flareCenter, lensType)	number array(UnitValue) LensType		Applique le filtre Halo avec la luminosité spécifiée (0 à 300, exprimée en pourcentage), les coordonnées x et y (valeur d'unité) du centre du halo et le type d'objectif.

Méthode	Type de paramètre	Résultat	Description (suite)
applyMaximum (radius)	number [1..100]		Applique le filtre Maximum dans le rayon spécifié (en pixels).
applyMedianNoise (radius)	number [1..100]		Applique le filtre de bruit Médiane dans le rayon spécifié (en pixels).
applyMinimum (radius)	number [1..100]		Applique le filtre Minimum à l'intérieur du rayon spécifié (en pixels) (1 à 100).
applyMotionBlur (angle, radius)	number [-360..360] number [1..999]		Applique le filtre Flou directionnel.
applyNTSC ()			Applique le filtre Couleurs NTSC.
applyOceanRipple (size, magnitude)	number [1..15] number [0..20]		Applique le filtre Océan.
applyOffset (horizontal, vertical, undefinedAreas)	UnitValue UnitValue OffsetUndefinedAreas		Déplace le calque horizontalement et verticalement en fonction des valeurs spécifiées (les valeurs min/max dépendent de la taille du calque), en laissant une zone indéfinie à l'emplacement d'origine du calque.
applyPinch (amount)	number [-100..100]		Applique le filtre Contraction. amount est un pourcentage.
applyPolarCoordinates (conversion)	PolarConversionType		Applique le filtre Coordonnées polaires.
applyRadialBlur (amount, blurMethod, blurQuality)	number [1..100] RadialBlurMethod RadialBlurQuality		Applique le filtre Flou radial dans la proportion et la qualité spécifiées, en utilisant un effet de rotation ou de zoom.
applyRipple (amount, size)	number [-999..999] RippleSize		Applique le filtre Ondulation dans la proportion et la taille spécifiées sur toute l'image.
applySharpen ()			Applique le filtre Plus net.
applySharpenEdges ()			Applique le filtre Contours plus nets.
applySharpenMore ()			Applique le filtre Encore plus net.

applyShear

(curve,
undefinedAreas)

array of array of number
[UndefinedAreas](#)

Applique le filtre Cisaillement.
curve définit une courbe avec
[2..255] points.

Chaque valeur dans le tableau
curve est un couple de points,
un couple d'entiers x et y.

Applique le filtre Flou optimisé.

applySmartBlur

(radius,
threshold,
blurQuality,
mode)

number [0.1..100.0]
number [0.1..100.0]
[SmartBlurQuality](#)
[SmartBlurMode](#)

applySpherize

(amount,
mode)

number [-100..100]
[SpherizeMode](#)

Méthode	Type de paramètre	Résultat	Description (suite)
autoLevels ()			Règle les niveaux des couches sélectionnées à l'aide de l'option Niveaux automatiques.
clear ()			Coupe le calque sans le placer dans le Presse-papiers.
copy ([merge])	boolean		Copie le calque dans le Presse-papiers. Lorsque l'argument facultatif est défini sur <code>true</code> , une copie fusionnée est effectuée (c'est-à-dire que tous les calques visibles sont copiés dans le Presse-papiers).
cut ()			Coupe le calque et le place dans le Presse-papiers.
desaturate ()			Convertit une image en couleur en image en niveaux de gris à partir du mode colorimétrique sélectionné en attribuant à chaque pixel des valeurs égales de chaque couleur de composante.
duplicate ([relativeObject] [, insertionLocation])	ArtLayer or LayerSet ElementPlacement	ArtLayer or LayerSet	Duplique l'objet à l'écran.
equalize ()			Répartit les valeurs de luminosité des pixels d'une image afin de représenter de manière plus uniforme la gamme complète des niveaux de luminosité dans l'image.
invert ()			Inverse les couleurs dans le calque en convertissant la valeur de luminosité de chaque pixel dans les couches à la valeur inverse sur l'échelle de 256 valeurs chromatiques.
link (with)	ArtLayer or LayerSet		Lie le calque au calque spécifié.
merge ()		ArtLayer	Fusionne le calque avec celui du dessous, en le supprimant du document ; renvoie une référence au calque graphique dans lequel ce calque a été fusionné.

mixChannels

(outputChannels
[, monochrome])

array of array of number
boolean

Permet de modifier une couche de couleur (de sortie) ciblée en mélangeant les couches de couleur existantes dans l'image.

Le paramètre `outputChannels` est un tableau de spécifications de couche. Pour chaque couche de composante, indiquez une liste de valeurs de réglage dans la plage [-200..200] suivie d'une valeur « constante » [-200..200].)

Si `monochrome = true`, le nombre maximal de spécifications de valeur de couche est égal à 1.

Valable uniquement si

`docRef.mode =`

`DocumentMode.RGB` ou `CMYK`.

Les tableaux RVB doivent inclure quatre valeurs. Les tableaux CMJN doivent inclure cinq valeurs.

move

(relativeObject,
insertionLocation)

[ArtLayer](#) or [LayerSet](#)
[ElementPlacement](#)

Déplace le calque par rapport à l'objet spécifié dans les

Méthode	Type de paramètre	Résultat	Description (suite)
rasterize (target)	RasterizeType		Convertit le contenu ciblé du calque en image pixellisée sans relief.
remove ()			Supprime l'objet.
resize ([horizontal] [, vertical] [, anchor])	number number AnchorPosition		Redimensionne le calque aux dimensions spécifiées (en pourcentage de sa taille actuelle) et l'insère à l'emplacement spécifié.
rotate (angle [, anchor])	number AnchorPosition		Fait pivoter le calque autour du point d'ancrage spécifié (par défaut : MIDDLECENTER).
selectiveColor (selectionMethod [, reds] [, yellows] [, greens] [, cyans] [, blues] [, magentas] [, whites] [, neutrals] [, blacks])	AdjustmentReference array of number array of number array of number array of number array of number array of number array of number array of number array of number		Modifie la quantité d'une couleur quadri dans une couleur primaire spécifiée sans affecter les autres couleurs primaires. Chaque tableau de couleurs doit compter quatre valeurs.
shadowHighlight ([shadowAmount] [, shadowWidth] [, shadowRadius] [, highlightAmount] [, highlightWidth] [, highlightRadius] [, colorCorrection] [, midtoneContrast] [, blackClip] [, whiteClip])	number [0..100] number [0..100] number [0..2500] number [0..100] number [0..100] number [0..2500] number [-100..100] number [-100..100] number [0.000..50.000] number [0.000..50.000]		Règle la gamme des tons dans les tons foncés et clairs de l'image. Les quantités et largeurs sont des pourcentages. Les rayons sont exprimés en pixels.
threshold (level)	number [1..255]		Convertit les images en niveaux de gris ou en couleurs en images N/B à fort contraste en convertissant en blanc les pixels plus clairs que le seuil spécifié et en noir, les pixels plus foncés.
translate ([deltaX] [, deltaY])	UnitValue UnitValue		Décale le calque de la valeur spécifiée (dans l'unité donnée) par rapport à sa position actuelle.
unlink ()			Romp les liens du calque.

Exemple de script ArtLayer

Le script suivant ouvre tous les fichiers du dossier Exemples, créant un document multicalque. Chaque calque est collé dans l'un des quatre quadrants et se voit attribué 50 % de transparence. Enfin, les calques sont triés par nom.

ArtLayer.jsx

```
// Save the current preferences
var startRulerUnits = app.preferences.rulerUnits
var startTypeUnits = app.preferences.typeUnits
var startDisplayDialogs = app.displayDialogs

// Set Adobe Photoshop CS4 to use pixels and display no dialogs
app.preferences.rulerUnits = Units.PIXELS
app.preferences.typeUnits = TypeUnits.PIXELS
app.displayDialogs = DialogModes.NO

//Close all the open documents
while (app.documents.length) {
    app.activeDocument.close()
}

// Create a new document to merge all the samples into
var mergedDoc = app.documents.add(1000, 1000, 72, "Merged Samples",
NewDocumentMode.RGB, DocumentFill.TRANSPARENT, 1)

// Use the path to the application and append the samples folder
var samplesFolder = Folder(app.path + "/Samples/")

//Get all the files in the folder
var fileList = samplesFolder.GetFiles()

// open each file
for (var i = 0; i < fileList.length; i++) {
    // The fileList is folders and files so open only files
    if (fileList[i] instanceof File) {
        open(fileList[i])

        // use the document name for the layer name in the merged document
        var docName = app.activeDocument.name

        // flatten the document so we get everything and then copy
        app.activeDocument.flatten()
        app.activeDocument.selection.selectAll()
        app.activeDocument.selection.copy()

        // don't save anything we did
        app.activeDocument.close(SaveOptions.DONOTSAVECHANGES)

        // make a random selection on the document to paste into
        // by dividing the document up in 4 quadrants and pasting
        // into one of them by selecting that area
        var topLeftH = Math.floor(Math.random() * 2)
        var topLeftV = Math.floor(Math.random() * 2)
        var docH = app.activeDocument.width.value / 2
        var docV = app.activeDocument.height.value / 2
        var selRegion = Array(Array(topLeftH * docH, topLeftV * docV),
            Array(topLeftH * docH + docH, topLeftV * docV),
```

```
        Array(topLeftH * docH + docH, topLeftV * docV + docV),
        Array(topLeftH * docH, topLeftV * docV + docV),
        Array(topLeftH * docH, topLeftV * docV))
app.activeDocument.selection.select(selRegion)
app.activeDocument.paste()

// change the layer name and opacity
app.activeDocument.activeLayer.name = docName
app.activeDocument.activeLayer.fillOpacity = 50
    }
}

// sort the layers by name
for (var x = 0; x < app.activeDocument.layers.length; x++) {
    for (var y = 0; y < app.activeDocument.layers.length - 1 - x; y++) {
        // Compare in a non-case sensitive way
        var doc1 = app.activeDocument.layers[y].name
        var doc2 = app.activeDocument.layers[y + 1].name
        if (doc1.toUpperCase() > doc2.toUpperCase()) {
            app.activeDocument.layers[y].move(app.activeDocument.layers[y+1],
                ElementPlacement.PLACEAFTER)
        }
    }
}

// Reset the application preferences
app.preferences.rulerUnits = startRulerUnits
app.preferences.typeUnits = startTypeUnits
app.displayDialogs = startDisplayDialogs
```

ArtLayers

Collection d'objets [ArtLayer](#) dans un document ou un groupe de calques.

Accès par la collection [Document.artLayers](#) ou [LayerSet.artLayers](#). Exemple :

```
var layerRef = docRef.artLayers.add()
```

Propriétés

Propriété	Type de valeur	Description
<code>length</code>	number	Lecture seule. Nombre d'éléments contenus dans la collection <code>artLayers</code> .
<code>parent</code>	Document	Lecture seule. Contenant de l'objet.
<code>typename</code>	string	Lecture seule. Nom de classe de l'objet <code>artLayers</code> référencé.

Méthodes

Méthode	Type de paramètre	Résultat	Description
<code>add</code> ()		ArtLayer	Crée un nouveau calque graphique dans le document et ajoute le nouvel objet à cette collection.
<code>getByName</code> (name)	string	ArtLayer	Récupère le premier élément dans la collection <code>artLayers</code> avec le nom spécifié.
<code>removeAll</code> ()			Supprime tous les éléments de la collection <code>artLayers</code> .

BatchOptions

Options pour exécuter une opération de traitement par lots à l'aide de la méthode [Application.batch\(\)](#).

JavaScript ne prend en charge que les dossiers comme sources pour les commandes de traitement par lots. Spécifiez le dossier source du traitement par lots comme paramètre `inputFiles` de la méthode [Application.batch\(\)](#).

Propriétés

Propriété	Type de valeur	Description
destination	BatchDestinationType	Lecture-écriture. Type de destination des fichiers traités (par défaut : <code>BatchDestinationType.NODESTINATION</code>).
destinationFolder	Dossier	Lecture-écriture. Emplacement du dossier de destination des fichiers traités. Valable uniquement si destination = <code>BatchDestinationType.FOLDER</code> .
errorFile	Fichier	Lecture-écriture. Fichier de consignation des erreurs. pour afficher les erreurs à l'écran (et arrêter le traitement par lots lorsque des erreurs se produisent), laissez vide.
fileNaming	array of FileNamingType	Lecture-écriture. Liste des options de dénomination des fichiers (maximum : 6). Valable uniquement si destination = <code>BatchDestinationType.FOLDER</code> .
macintoshCompatible	boolean	Lecture-écriture. True si les noms finaux des fichiers sont compatibles avec Macintosh (par défaut : <code>true</code>). Valable uniquement si destination = <code>BatchDestinationType.FOLDER</code> .
overrideOpen	boolean	Lecture-écriture. True pour définir la priorité sur les instructions de script Ouvrir (par défaut : <code>false</code>).
overrideSave	boolean	Lecture-écriture. True pour définir la priorité sur les étapes de script Enregistrer sous dont la destination est spécifiée (par défaut : <code>false</code>). Valable uniquement si destination = <code>BatchDestinationType.FOLDER</code> OU <code>SAVEANDCLOSE</code> .
startingSerial	number	Lecture-écriture. Numéro de série de départ à utiliser pour nommer les fichiers (par défaut : 1). Valable uniquement si destination = <code>BatchDestinationType.FOLDER</code> .
suppressOpen	boolean	Lecture-écriture. True pour supprimer les boîtes de dialogue d'options d'ouverture de fichier (par défaut : <code>false</code>).

Propriété	Type de valeur	Description (suite)
suppressProfile	boolean	Lecture-écriture. True pour supprimer les avertissements relatifs au profil colorimétrique (par défaut : <code>false</code>).
typename	string	Lecture seule. Nom de classe de l'objet <code>batchOptions</code> référencé.
unixCompatible	boolean	Lecture-écriture. True pour rendre les noms finaux des fichiers compatibles avec Unix (par défaut : <code>true</code>). Valable uniquement si destination = <code>BatchDestinationType.FOLDER</code> .
windowsCompatible	boolean	Lecture-écriture. True pour rendre les noms finaux des fichiers compatibles avec Windows (par défaut : <code>true</code>). Valable uniquement si destination = <code>BatchDestinationType.FOLDER</code> .

BitmapConversionOptions

Options pour convertir une image en mode bitmap, à l'aide de [Document.changeMode\(\)](#) avec [ChangeMode.Bitmap](#).

convertissez les images couleur en images en niveaux de gris avant de convertir l'image au mode bitmap. Reportez-vous à la méthode [ArtLayer.desaturate\(\)](#).

Propriétés

Propriété	Type de valeur	Description
angle	number [-180..180]	Lecture-écriture. Angle (en degrés) selon lequel orienter chaque point. (voir shape). Valable uniquement si method = <code>BitmapConversionType.HALFTONESCREEN</code> .
frequency	number [1.0..999.99]	Lecture-écriture. Nombre de points d'impression (par pouce) à utiliser. Valable uniquement si method = <code>BitmapConversionType.HALFTONESCREEN</code> .
method	BitmapConversionType	Lecture-écriture. Méthode de conversion à utiliser (par défaut : <code>BitmapConversionType.DIFFUSIONDITHER</code>).
patternName	string	Lecture-écriture. Nom du motif à utiliser. Pour plus de détails sur motifs autorisés préinstallés, reportez-vous à l'aide d'Adobe Photoshop CS4 sur la commande de conversion d'images bitmap ou consultez les options disponibles dans la liste déroulante des couleurs personnalisées qui s'affiche lorsque vous choisissez la commande de conversion d'images bitmap. Valable uniquement si method = <code>BitmapConversionType.CUSTOMPATTERN</code> .
resolution	number	Lecture-écriture. Résolution de sortie en pixels par pouce (par défaut : 72.0).
shape	BitmapHalfToneType	Lecture-écriture. Forme de point à utiliser. Valable uniquement si method = <code>BitmapConversionType.HALFTONESCREEN</code> .
typename	string	Lecture seule. Nom de classe de l'objet <code>bitmapConversionOptions</code> référencé.

BMPSaveOptions

Options pour enregistrer un document au format BMP à l'aide de la méthode [Document.saveAs\(\)](#).

Propriétés

Propriété	Type de valeur	Description
<code>alphaChannels</code>	boolean	Lecture-écriture. True pour enregistrer les couches alpha.
<code>depth</code>	BMPDepthType	Lecture-écriture. Nombre de bits par couche.
<code>flipRowOrder</code>	boolean	Lecture-écriture. True pour écrire l'image du haut vers le bas (par défaut : <code>false</code>). Valable uniquement si osType = <code>OperatingSystem.WINDOWS</code> .
<code>osType</code>	OperatingSystem	Lecture-écriture. Système d'exploitation cible. (par défaut : <code>OperatingSystem.WINDOWS</code>).
<code>rleCompression</code>	boolean	Lecture-écriture. True pour utiliser la technique de compression RLE Valable uniquement si osType = <code>OperatingSystem.WINDOWS</code> .
<code>typename</code>	string	Lecture seule. Nom de classe de l'objet <code>BMPSaveOptions</code>

CameraRAWOpenOptions

Options pour ouvrir un document au format Camera RAW à l'aide de la méthode [Application.open\(\)](#).

Propriétés

Propriété	Type de valeur	Description
bitsPerChannel	BitsPerChannelType	Lecture-écriture. Nombre de bits par couche.
blueHue	number [-100..100]	Lecture-écriture. Teinte bleue de la photo.
blueSaturation	number [-100..100]	Lecture-écriture. Saturation bleue de la photo.
brightness	number [0..150]	Lecture-écriture. Luminosité de la photo.
chromaticAberrationBY	number [-100..100]	Lecture-écriture. Aberration chromatique B/J de la photo.
chromaticAberrationRC	number [-100..100]	Lecture-écriture. Aberration chromatique R/C de la photo.
colorNoiseReduction	number [0..100]	Lecture-écriture. Réduction du bruit de la couleur de la photo.
colorSpace	ColorSpaceType	Lecture-écriture. Espace colorimétrique de l'image.
contrast	number [-50..100]	Lecture-écriture. Contraste de la photo.
exposure	number [-4.0..4.0]	Lecture-écriture. Exposition de la photo.
greenHue	number [-100..100]	Lecture-écriture. Teinte verte de la photo.
greenSaturation	number [-100..100]	Lecture-écriture. Saturation verte de la photo.
luminanceSmoothing	number [0..100]	Lecture-écriture. Lissage de la luminance de la photo.
redHue	number [-100..100]	Lecture-écriture. Teinte rouge de la photo.
redSaturation	number [-100..100]	Lecture-écriture. Saturation rouge de la photo.
resolution	number [1..999]	Lecture-écriture. Résolution du document exprimée en pixels par pouce.
saturation	number [-100..100]	Lecture-écriture. Saturation de la photo.
settings	CameraRAWSettingsType	Lecture-écriture. Paramètres globaux de toutes les options Camera RAW. Par défaut : <code>CameraRAWSettingsType.CAMERA</code> .
shadows	number [0..100]	Lecture-écriture. Tons foncés de la photo.
shadowTint	number [-100..100]	Lecture-écriture. Teinte foncée de la photo.
sharpness	number [0..100]	Lecture-écriture. Netteté de la photo.
size	CameraRAWSize	Lecture-écriture. Taille du nouveau document.
temperature	number [2000..50000]	Lecture-écriture. Température de la photo.

Propriété	Type de valeur	Description (suite)
tint	number [-150..150]	Lecture-écriture. Teinte de la photo.
typename	string	Lecture seule. Nom de classe de l'objet <code>cameraRAWOpenOptions</code> référencé.
vignettingAmount	number [-100..100]	Lecture-écriture. Quantité de vignettage de la photo.
vignettingMidpoint	number [-100..100]	Lecture-écriture. Milieu du vignettage de la photo.
whiteBalance	WhiteBalanceType	Lecture-écriture. Options de balance des blancs de l'image. Conditions d'éclairage qui modifient la balance des couleurs.

Channel

Informations à propos d'un élément chromatique de l'image

Accès par la collection [Document.channels](#). Chaque objet couche est accessible dans cette liste par index ou par nom. Par exemple, voici l'accès à un objet couche dans le document actif par nom et l'attribution d'une valeur `opacity` :

```
var channelRef = app.activeDocument.channels.getByNamed("my channel");
channelRef.opacity = 22;
```

Une couche équivaut à une plaque en impression qui applique une couleur unique. Le mode colorimétrique du document détermine le nombre de couches par défaut ; par exemple, un document RVB compte trois couches (rouge, vert et bleu). Une couleur peut également avoir une couche alpha qui stocke les sélections sous forme de masques, ou une couche de ton direct qui stocke les tons directs.

Propriétés

Propriété	Type de valeur	Description
<code>color</code>	SolidColor	Lecture-écriture. Couleur de la couche. Non valable si <code>kind</code> = <code>ChannelType.COMPONENT</code> .
<code>histogram</code>	array of number	Lecture seule. Histogramme de la couleur de la couche. Le tableau contient 256 valeurs. Non valable si <code>kind</code> = <code>ChannelType.COMPONENT</code> . Pour les valeurs d'histogramme des couches de composante, utilisez plutôt la propriété histogram de l'objet Document .
<code>kind</code>	ChannelType	Lecture-écriture. Type de couche.
<code>name</code>	string	Lecture-écriture. Nom de la couche.
<code>opacity</code>	number [0..100]	Lecture-écriture. Opacité à utiliser pour les couches alpha ou uniformité à utiliser pour les couches de tons directs. Valable uniquement si <code>kind</code> = <code>ChannelType.MASKEDAREA</code> ou <code>SELECTEDAREA</code> .
<code>parent</code>	Document	Lecture seule. Document conteneur.
<code>typename</code>	string	Lecture seule. Nom de classe de l'objet <code>channel</code> référencé.
<code>visible</code>	boolean	Lecture-écriture. True si la couche est visible.

Méthodes

Méthode	Type de paramètre	Résultat	Description
duplicate ([targetDocument])	Document	Channel	Duplique la couche.
merge ()			Fusionne une couche de ton direct avec les couches de composante.
remove ()			Supprime la couche.

Channels

Collection d'objets [Channel](#) dans un document.

Accès par la propriété de collection [Document.channels](#). Exemple :

```
var channelRef = app.activeDocument.channels.add()
```

Propriétés

Propriété	Type de valeur	Description
<code>length</code>	number	Lecture seule. Nombre d'éléments contenus dans la collection <code>channels</code> .
<code>parent</code>	Document	Lecture seule. Document conteneur.
<code>typename</code>	string	Lecture seule. Nom de classe de l'objet <code>channels</code> référencé.

Méthodes

Méthode	Type de paramètre	Résultat	Description
<code>add</code> ()		Channel	Crée un nouvel objet couche et l'ajoute à cette collection.
<code>getByName</code> (name)	string	Channel	Récupère le premier élément dans la collection <code>channels</code> avec le nom spécifié.
<code>removeAll</code> ()			Supprime tous les objets couche alpha de la collection <code>channels</code> .

Exemple de script couches

Le script suivant ouvre un fichier si aucun n'est ouvert et crée ensuite un rapport d'histogramme pour les couches du document actif.

Remarque : ce script contient une construction de paramètres qui utilise l'instruction `break`. L'instruction `break` nécessite un point-virgule de fin (;), comme dans l'exemple suivant :

```
break;
```

Histogram.jsx

```
// Function to activate all the channels according to the documents mode
// Takes a document reference for input
function TurnOnDocumentHistogramChannels(inDocument) {

    // see how many channels we need to activate
    var visibleChannelCount = 0

    // based on the mode of the document
    switch (inDocument.mode) {
```

```
        case DocumentMode.BITMAP:
        case DocumentMode.GRAYSCALE:
        case DocumentMode.INDEXEDCOLOR:
            visibleChannelCount = 1
            break;

        case DocumentMode.DUOTONE:
            visibleChannelCount = 2
            break;

        case DocumentMode.RGB:
        case DocumentMode.LAB:
            visibleChannelCount = 3
            break;

        case DocumentMode.CMYK:
            visibleChannelCount = 4
            break;

        case DocumentMode.MULTICHANNEL:
        default:
            visibleChannelCount = inDocument.channels.length + 1
            break;
    }

    // now get the channels to activate into a local array
    var aChannelArray = new Array()

    // index for the active channels array
    var aChannelIndex = 0

    for(var channelIndex = 0; channelIndex < inDocument.channels.length;
        channelIndex++) {
        if (channelIndex < visibleChannelCount) {
            aChannelArray[aChannelIndex++] = inDocument.channels[channelIndex]
        }
    }

    // now activate them
    inDocument.activeChannels = aChannelArray
}

// Save the current preferences
var startRulerUnits = app.preferences.rulerUnits
var startTypeUnits = app.preferences.typeUnits
var startDisplayDialogs = app.displayDialogs

// Set Adobe Photoshop CS4 to use pixels and display no dialogs
app.preferences.rulerUnits = Units.PIXELS
app.preferences.typeUnits = TypeUnits.PIXELS
app.displayDialogs = DialogModes.NO

// if there are no documents open then try to open a sample file
if (app.documents.length == 0) {
    open(File(app.path + "/Samples/Fish.psd"))
}

// get a reference to the working document
var docRef = app.activeDocument
```

```
// create the output file
// first figure out which kind of line feeds we need
if ($.os.search(/windows/i) != -1) {
    fileLineFeed = "Windows"
} else {
    fileLineFeed = "Macintosh"
}

// create the output file accordingly
fileOut = new File("~/Desktop/Histogram.log")
fileOut.lineFeed = fileLineFeed
fileOut.open("w", "TEXT", "????")

// write out a header
fileOut.write("Histogram report for " + docRef.name)

// find out how many pixels I have
var totalCount = docRef.width.value * docRef.height.value

// more info to the out file
fileOut.write(" with a total pixel count of " + totalCount + "\n")

// channel indexer
var channelIndex = 0

// remember which channels are currently active
var myActiveChannels = app.activeDocument.activeChannels

// document histogram only works in these modes
if (docRef.mode == DocumentMode.RGB ||
    docRef.mode == DocumentMode.INDEXEDCOLOR ||
    docRef.mode == DocumentMode.CMYK) {

    // activate the main channels so we can get the documents histogram
    TurnOnDocumentHistogramChannels(docRef)

    // Output the documents histogram
    OutputHistogram(docRef.histogram, "Luminosity", fileOut)
}

// local reference to work from
var myChannels = docRef.channels

// loop through each channel and output the histogram
for (var channelIndex = 0; channelIndex < myChannels.length; channelIndex++) {

    // the channel has to be visible to get a histogram
    myChannels[channelIndex].visible= true

    // turn off all the other channels
    for (var secondaryIndex = 0; secondaryIndex < myChannels.length;
        secondaryIndex++) {
        if (channelIndex != secondaryIndex) {
            myChannels[secondaryIndex].visible= false
        }
    }
}
```

```
// Use the function to dump the histogram
OutputHistogram(myChannels[channelIndex].histogram,
    myChannels[channelIndex].name, fileOut)
}

// close down the output file
fileOut.close()
alert("Histogram file saved to: " + fileOut.fsName)

// reset the active channels
docRef.activeChannels = myActiveChannels

// Reset the application preferences
app.preferences.rulerUnits = startRulerUnits
app.preferences.typeUnits = startTypeUnits
app.displayDialogs = startDisplayDialogs

// Utility function that takes a histogram and name
// and dumps to the output file
function OutputHistogram(inHistogram, inHistogramName, inOutFile) {

    // find ouch which count has the largest number
    // I scale everything to this number for the output
    var largestCount = 0

    // a simple indexer I can reuse
    var histogramIndex = 0

    // see how many samples we have total
    var histogramCount = 0

    // search through all and find the largest single item
    for (histogramIndex = 0; histogramIndex < inHistogram.length;
        histogramIndex++) {
        histogramCount += inHistogram[histogramIndex]
        if (inHistogram[histogramIndex] > largestCount)
            largestCount = inHistogram[histogramIndex]
    }

    // These should match
    if (histogramCount != totalCount) {
        alert("Something bad is happening!")
    }

    // see how much each "X" is going to count as
    var pixelsPerX = largestCount / 100

    // output this data to the file
    inOutFile.write("One X = " + pixelsPerX + " pixels.\n")

    // output the name of this histogram
    inOutFile.write(inHistogramName + "\n")

    // loop through all the items and output in the following format
    // 001
    // 002
    for (histogramIndex = 0; histogramIndex < inHistogram.length;
        histogramIndex++) {
```

```
// I need an extra "0" for this line item to keep everything in line
if (histogramIndex < 10)
    inOutFile.write("0")

// I need an extra "0" for this line item to keep everything in line
if (histogramIndex < 100)
    inOutFile.write("0")

// output the index to file
inOutFile.write(histogramIndex)

// some spacing to make it look nice
inOutFile.write(" ")

// figure out how many X's I need
var outputX = inHistogram[histogramIndex] / largestCount * 100

// output the X's
for (var a = 0; a < outputX; a++)
    inOutFile.write("X")

inOutFile.write("\n")
}

inOutFile.write("\n")
}
```

CMYKColor

Définit une couleur CMJN, utilisée dans l'objet [SolidColor](#).

Voir aussi [GrayColor](#), [HSBColor](#), [LabColor](#), [NoColor](#), [RGBColor](#).

Propriétés

Propriété	Type de valeur	Description
black	number [0.0..100.00]	Lecture-écriture. Valeur chromatique du noir (en pourcentage).
cyan	number [0.0..100.00]	Lecture-écriture. Valeur chromatique du cyan (en pourcentage).
magenta	number [0.0..100.00]	Lecture-écriture. Valeur chromatique du magenta (en pourcentage).
typename	string	Lecture seule. Nom de classe de l'objet <code>CMYKColor</code> référencé.
yellow	number [0.0..100.00]	Lecture-écriture. Valeur chromatique du jaune (en pourcentage).

ColorSampler

Echantillonnage de couleur pour un document. Accès par la collection [Document.colorSamplers](#). Par exemple :

```
var colorSamplerRef = app.activeDocument.colorSamplers[0];
var currentColor = colorSamplerRef.color;
```

Remarque : pour plus de détails sur les échantillonnages de couleur, consultez l'aide d'Adobe Photoshop CS4 sur l'outil Echantillonnage de couleur.

Propriétés

Propriété	Type de valeur	Description
<code>color</code>	SolidColor	Lecture seule. Couleur de l'échantillonnage de couleur.
<code>position</code>	array of UnitValue	Lecture seule. Position de l'échantillonnage de couleur dans le document. La tableau (x,y) représente l'emplacement horizontal et vertical de l'élément compté.
<code>parent</code>	Document	Lecture seule. Document conteneur.
<code>typename</code>	string	Lecture seule. Nom de classe de l'objet <code>ColorSampler</code> référencé.

Méthodes

Méthode	Type de paramètre	Résultat	Description
<code>move</code> (position)	array of UnitValue		Déplace l'échantillonnage de couleur vers un nouvel emplacement dans le document. Le paramètre <code>position</code> (x,y) représente les nouveaux emplacements horizontaux et verticaux de l'échantillonnage de couleur déplacé.
<code>remove</code> ()			Supprime l'objet <code>ColorSampler</code> .

ColorSamplers

Collection d'objets [ColorSampler](#) dans un document. Accès par la propriété de collection [Document.colorSamplers](#). Par exemple :

```
app.activeDocument.colorSamplers.removeAll()
```

Propriétés

Propriété	Type de valeur	Description
<code>length</code>	number	Lecture seule. Nombre d'éléments dans la collection <code>ColorSamplers</code> .
<code>parent</code>	Document	Lecture seule. Document conteneur.
<code>typename</code>	string	Lecture seule. Nom de classe de l'objet <code>ColorSamplers</code> référencé.

Méthodes

Méthode	Type de paramètre	Résultat	Description
<code>add</code> (position)	array of UnitValue	ColorSampler	Crée un nouvel objet échantillonnage de couleur et l'ajoute à cette collection. Le paramètre <code>position (x,y)</code> représente les nouveaux emplacements horizontaux et verticaux de l'échantillonnage de couleur déplacé.
<code>removeAll</code> ()			Supprime tous les objets <code>ColorSampler</code> de la collection <code>ColorSamplers</code> .

ContactSheetOptions

Options pour créer une planche contact avec la méthode [Application.makeContactSheet\(\)](#).

Propriétés

Propriété	Type de valeur	Description
acrossFirst	boolean	Lecture-écriture. True pour insérer les images d'abord horizontalement (de gauche à droite, puis de haut en bas) (par défaut : <code>true</code>).
bestFit	boolean	Lecture-écriture. True pour faire pivoter les images pour une meilleure adaptation (par défaut : <code>false</code>).
caption	boolean	Lecture-écriture. True pour utiliser le nom de fichier comme légende de l'image (par défaut : <code>true</code>).
columnCount	number [1..100]	Lecture-écriture. Nombre de colonnes à inclure (par défaut : 5).
flatten	boolean	Lecture-écriture. True pour aplatir tous les calques dans le document final (par défaut : <code>true</code>).
font	GalleryFontType	Lecture-écriture. Police utilisée pour la légende (par défaut : <code>GalleryFontType.ARIAL</code>).
fontSize	number	Lecture-écriture. Taille de police à utiliser pour la légende (par défaut : 12).
height	number [0..29000]	Lecture-écriture. Hauteur (en pixels) du document obtenu (par défaut : 720).
horizontal	number	Lecture-écriture. Espacement horizontal (en pixels) entre les images (par défaut : 1).
mode	NewDocumentMode	Lecture-écriture. Mode colorimétrique du document (par défaut : <code>NewDocumentMode.RGB</code>).
resolution	number [35..1200]	Lecture-écriture. Résolution du document en pixels par pouce (par défaut : 72).
rowCount	number [1..100]	Lecture-écriture. Nombre de rangées à utiliser (par défaut : 6).
typename	string	Lecture seule. Nom de classe de l'objet <code>contactSheetOptions</code> référencé.
useAutoSpacing	boolean	Lecture-écriture. True pour appliquer un espacement automatique aux images (par défaut : <code>true</code>).
vertical	number [0..29000]	Lecture-écriture. Espacement vertical (en pixels) entre les images (par défaut : 1). Valable uniquement si useAutoSpacing = <code>false</code> .
width	number [100..29000]	Lecture-écriture. Largeur (en pixels) du document obtenu (par défaut : 576).

CountItem

Élément compté dans un document. Accès par la collection [Document.countItems](#). Reportez-vous à la méthode [Document.autoCount\(\)](#).

Remarque : cette fonction est uniquement disponible dans la version Extended.

Pour plus de détails sur les éléments comptés, consultez l'aide d'Adobe Photoshop CS4 sur l'outil Comptage.

Propriétés

Propriété	Type de valeur	Description
<code>position</code>	array of UnitValue	Lecture seule. Position de l'élément compté dans le document.
<code>parent</code>	Document	Lecture seule. Document conteneur.
<code>typename</code>	string	Lecture seule. Nom de classe de l'objet <code>CountItem</code> référencé.

Méthodes

Méthode	Type de paramètre	Résultat	Description
<code>remove</code> ()			Supprime l'objet <code>CountItem</code> .

CountItems

Collection d'objets [CountItem](#) dans le document.

Accès par la propriété de collection [Document.countItems](#). Par exemple :

```
app.activeDocument.countItems.removeAll()
```

Remarque : cette fonction est uniquement disponible dans la version Extended.

Propriétés

Propriété	Type de valeur	Description
length	number	Lecture seule. Nombre d'éléments contenus dans la collection <code>CountItems</code> .
parent	Document	Lecture seule. Document conteneur.
typename	string	Lecture seule. Nom de classe de l'objet <code>CountItems</code> référencé.

Méthodes

Méthode	Type de paramètre	Résultat	Description
add (position)	array of UnitValue	CountItem	Crée un nouvel objet élément compté et l'ajoute à cette collection. Le paramètre <code>position (x,y)</code> représente respectivement le nouvel emplacement horizontal et vertical de l'objet <code>CountItem</code> .
getByName (name)	string	CountItem	Récupère le premier élément dans la collection <code>CountItems</code> avec le nom spécifié.
removeAll ()			Supprime tous les objets <code>CountItem</code> de la collection <code>CountItems</code> .

DCS1_SaveOptions

Options pour enregistrer un document CMJN au format DCS1 à l'aide de la méthode [Document.saveAs\(\)](#).

Propriétés

Propriété	Type de valeur	Description
<code>dcs</code>	DCSType	Lecture-écriture. (par défaut : <code>DCSType.COLORCOMPOSITE</code>).
<code>embedColorProfile</code>	boolean	Lecture-écriture. True pour incorporer le profil colorimétrique dans le document.
<code>encoding</code>	SaveEncoding	Lecture-écriture. Type de codage à utiliser pour le document (par défaut : <code>SaveEncoding.BINARY</code>).
<code>halftoneScreen</code>	boolean	Lecture-écriture. True pour inclure la trame de demi-teintes (par défaut : <code>false</code>).
<code>interpolation</code>	boolean	Lecture-écriture. True pour utiliser l'interpolation de l'image (par défaut : <code>false</code>).
<code>preview</code>	Preview	Lecture-écriture. Type d'aperçu (par défaut : <code>Preview.MACOSEIGHTBIT</code>).
<code>transferFunction</code>	boolean	Lecture-écriture. True pour inclure les fonctions de transfert afin de compenser l'engraissement entre l'image et le film (par défaut : <code>false</code>).
<code>typename</code>	string	Lecture seule. Nom de classe de l'objet <code>DCS1_SaveOptions</code> référencé.
<code>vectorData</code>	boolean	Lecture-écriture. True pour inclure les données vectorielles. Valable uniquement si le document comprend des données vectorielles (texte dépixellisé).

DCS2_SaveOptions

Options pour enregistrer un document CMJN au format DCS2 à l'aide de la méthode [Document.saveAs\(\)](#).

Propriétés

Propriété	Type de valeur	Description
dcs	DCSType	Lecture-écriture. Type de fichier composite à créer (par défaut : <code>DCSType.NOCOMPOSITE</code>).
embedColorProfile	boolean	Lecture-écriture. True pour incorporer le profil colorimétrique dans le document.
encoding	SaveEncoding	Lecture-écriture. Type de codage à utiliser (par défaut : <code>SaveEncoding.BINARY</code>).
halftoneScreen	boolean	Lecture-écriture. True pour inclure la trame de demi-teintes (par défaut : <code>false</code>).
interpolation	boolean	Lecture-écriture. True pour utiliser l'interpolation de l'image (par défaut : <code>false</code>).
multiFileDCS	boolean	Lecture-écriture. True pour enregistrer les couches de couleur dans plusieurs fichiers ou un seul fichier (par défaut : <code>false</code>).
preview	Preview	Lecture-écriture. Type d'aperçu (par défaut : <code>Preview.MACOSEIGHTBIT</code>).
spotColors	boolean	Lecture-écriture. True pour enregistrer les tons directs.
transferFunction	boolean	Lecture-écriture. True pour inclure les fonctions de transfert afin de compenser l'engraissement entre l'image et le film (par défaut : <code>false</code>).
typename	string	Lecture seule. Nom de classe de l'objet <code>DCS2_SaveOptions</code> référencé.
vectorData	boolean	Lecture-écriture. True pour inclure les données vectorielles. Valable uniquement si le document comprend des données vectorielles (texte dépixellisé).

DICOMOpenOptions

Options pour ouvrir un document au format DICOM à l'aide de la méthode [Application.open\(\)](#).

Remarque : cette fonction est uniquement disponible dans la version Extended.

Propriétés

Propriété	Type de valeur	Description
<code>anonymize</code>	boolean	Lecture-écriture. True pour rendre anonymes les informations concernant le patient.
<code>columns</code>	number	Lecture-écriture. Nombre de colonnes en configuration « n pages par feuille ».
<code>reverse</code>	boolean	Lecture-écriture. True pour inverser la luminosité de l'image.
<code>rows</code>	number	Lecture-écriture. Nombre de lignes en configuration « n pages par feuille ».
<code>showOverlays</code>	boolean	Lecture-écriture. True pour afficher les incrustations.
<code>typename</code>	string	Lecture seule. Nom de classe de l'objet <code>DICOMOpenOptions</code> référencé.
<code>windowLevel</code>	number	Lecture-écriture. Contraste de l'image en unités Hounsfield.
<code>windowWidth</code>	number	Lecture-écriture. Luminosité de l'image en unités Hounsfield.

Document

Objet conteneur actif pour les calques et tous les autres objets contenus dans le script ; zone de travail de base pour le fichier.

- Accès à l'objet pour le document actuellement actif par [Application.activeDocument](#).
- Vous pouvez accéder à d'autres documents ou itérer à travers tous les documents ouverts à l'aide de la liste dans la collection [Application.documents](#). Vous pouvez accéder à chaque document de la liste par index ou utiliser [Documents.getByName\(\)](#) pour les récupérer par nom.
- Création de documents par programme à l'aide de la méthode [Documents.add\(\)](#).

Reportez-vous à la section [Exemple de script Document](#) et à l'objet collection [Documents](#) pour obtenir des illustrations.

Remarque : dans Adobe Photoshop CS4, il est également possible de faire référence à un document en tant qu'image ou zone de travail.

- Le terme *image* se rapporte au document entier et à son contenu. Vous pouvez rogner ou recadrer une image. Le redimensionnement d'une image s'effectue à l'aide de la méthode [resizeImage\(\)](#).
- Le terme *zone de travail* se rapporte à l'espace dans lequel le document s'affiche à l'écran. Vous pouvez faire pivoter la zone de travail ou lui appliquer une symétrie. Le redimensionnement de la zone de travail s'effectue à l'aide de la méthode [resizeCanvas\(\)](#).

Propriétés

Propriété	Type de valeur	Description
<code>activeChannels</code>	array of Channel	Lecture-écriture. Couches sélectionnées.
<code>activeHistoryBrushSource</code>	HistoryState	Lecture-écriture. Etat d'historique à utiliser avec la forme d'historique.
<code>activeHistoryState</code>	HistoryState	Lecture-écriture. Objet <code>HistoryState</code> sélectionné.
<code>activeLayer</code>	ArtLayer or LayerSet	Lecture-écriture. Calque sélectionné.
<code>artLayers</code>	ArtLayers	Lecture seule. Collection calques graphiques.
<code>backgroundLayer</code>	ArtLayer	Lecture seule. Calque d'arrière-plan du document.
<code>bitsPerChannel</code>	BitsPerChannelType	Lecture-écriture. Nombre de bits par couche.
<code>channels</code>	Channels	Lecture seule. Collection couches.
<code>colorProfileName</code>	string	Lecture-écriture. Nom du profil colorimétrique. Valable uniquement si colorProfileType = <code>ColorProfile.CUSTOM</code> ou <code>WORKING</code> .
<code>colorProfileType</code>	ColorProfileType	Lecture-écriture. Indique si le document utilise le profil colorimétrique actif, un profil personnalisé ou n'en utilise aucun.

<code>colorSamplers</code>	ColorSamplers	Lecture seule. Echantillonnages de couleur actuellement associés au document.
<code>componentChannels</code>	array of Channel	Lecture seule. Couches de couleur qui constituent le document ; par exemple, les couches rouge, vert et bleu pour un document RVB.
<code>countItems</code>		

Propriété	Type de valeur	Description (suite)
pathItems	PathItems	Lecture seule. Collection éléments de tracé.
pixelAspectRatio	number [0.100..10.000]	Lecture-écriture. Format de pixel (personnalisé) à utiliser.
printSettings	DocumentPrintSettings	Lecture seule. Paramètres d'impression pour le document.
quickMaskMode	boolean	Lecture-écriture. True si le document est en mode Masque.
resolution	number	Lecture seule. Résolution du document (en pixels par pouce).
saved	boolean	Lecture seule. True si le document a été enregistré depuis la dernière modification.
selection	Selection	Lecture seule. Zone sélectionnée du document.
typename	string	Lecture seule. Nom de classe de l'objet Document.
width	UnitValue	Lecture seule. Largeur du document (valeur d'unité).
xmpMetadata	xmpMetadata	Lecture seule. Métadonnées XMP pour le document. Les paramètres de Camera RAW pour l'image sont stockés ici, par exemple.

Méthodes

Méthode	Type de paramètre	Résultat	Description
autoCount (channel, threshold)	Channel number		<p>Compte le nombre d'objets présents dans un document. Uniquement disponible dans la version Extended.</p> <p>Crée un objet CountItem pour chaque objet compté.</p> <p>Pour plus de détails sur la configuration d'objets à compter, reportez-vous à la rubrique consacrée à l'outil Comptage dans l'Aide d'Adobe Photoshop CS4.</p>
changeMode (destinationMode [, options])	ChangeMode BitmapConversionOptions or IndexedConversionOptions		<p>Change le profil colorimétrique du document.</p>
close ([saving])	SaveOptionsType		<p>Ferme le document. Si des modifications ont été effectuées, le script génère une alerte avec trois options : save, do not save, prompt to save. Le paramètre facultatif spécifie une sélection dans la boîte de message d'alerte (par défaut : <code>SaveOptionsType.PROMPTTOSAVECHANGES</code>).</p>
convertProfile (destinationProfile, intent [, blackPointCompensation] [, dither])	string Intent boolean boolean		<p>Modifie le profil colorimétrique.</p> <p>Le paramètre <code>destinationProfile</code> doit être une chaîne désignant le mode colorimétrique ou être défini sur <code>Working RGB</code>, <code>Working CMYK</code>, <code>Working Gray</code>, <code>Lab Color</code> (c'est-à-dire l'un des espaces colorimétriques de travail ou l'espace Lab).</p>
crop (bounds [, angle] [, width] [, height])	array of 4 UnitValue number UnitValue UnitValue		<p>Recadre le document. Le paramètre <code>bounds</code> est un tableau de quatre coordonnées pour la zone restant après le recadrage, [gauche, haut, droit, bas].</p>
duplicate ([name] [, mergeLayersOnly])	string boolean	Document	<p>Crée un doublon de l'objet <code>document</code>.</p> <p>Le paramètre facultatif <code>name</code> fournit le nom du document dupliqué.</p> <p>Le paramètre facultatif <code>mergeLayersOnly</code> spécifie si uniquement les calques fusionnés sont dupliqués.</p>

Méthode	Type de paramètre	Résultat	Description (suite)
exportDocument (exportIn [, exportAs] [, options])	Fichier ExportType ExportOptionsIllustrator or ExportOptionsSaveForWeb		Exporte les tracés du document vers un fichier Illustrator ou exporte le document vers un fichier optimisé pour son affichage sur le Web ou des périphériques. Cela équivaut à choisir Fichier > Exportation > Tracés vers Illustrator ou Fichier > Enregistrer pour le Web et les périphériques .
flatten ()			Aplatit tous les calques du document.
flipCanvas (direction)	Direction		Applique une symétrie à l'image à l'intérieur de la zone de travail dans la direction spécifiée.
importAnnotations (file)	Fichier		Importe des annotations dans le document.
mergeVisibleLayers ()			Aplatit tous les calques visibles dans le document.
paste ([intoSelection])	boolean	ArtLayer	Colle le contenu du Presse-papiers dans le document. Si l'argument facultatif est défini sur <code>true</code> et qu'une sélection est active, le contenu est collé dans la sélection.
print ([postScriptEncoding] [, sourceSpace] [, printSpace] [, intent] [blackPointCompensation])	PrintEncoding SourceSpaceType string Intent boolean		Imprime le document. <code>printSpace</code> désigne l'espace colorimétrique de l'imprimante. Ce paramètre peut être ignoré (dans ce cas, même espace colorimétrique que la source) ou être défini sur <code>Working RGB</code> , <code>Working CMYK</code> , <code>Working Gray</code> , <code>Lab Color</code> (soit l'un des espaces colorimétriques de travail ou l'espace colorimétrique Lab) ou prendre la valeur d'une chaîne spécifiant un espace colorimétrique spécifique (par défaut : <i>aucune</i>).
printOneCopy ()			Imprime une copie du document.
rasterizeAllLayers ()			Pixellise tous les calques.
recordMeasurements ([source] [, dataPoints])	MeasurementSource array of string		Enregistre les mesures du document.

resizeCanvas

([width]
 [, height]
 [, anchor])

[UnitValue](#)
[UnitValue](#)
[AnchorPosition](#)

Modifie la taille de la zone de travail afin

r an71.7de dl'i48.(me)37(ages)11.1,c-4.5(-11.5sans)

Méthode	Type de paramètre	Résultat	Description (suite)
suspendHistory (historyString javaScriptString)	string string		Fournit une seule entrée dans les états d'historique pour tout le script fourni par javaScriptString. Permet une seule opération Annuler pour toutes les actions effectuées dans le script. Le paramètre historyString fournit la chaîne à utiliser pour l'état d'historique. Le paramètre javaScriptString fournit une chaîne de code JavaScript à exécuter lorsque l'historique est suspendu.
trap (width)	number		Applique un recouvrement à un document CMJN. Valable uniquement si docRef.mode = DocumentMode.CMYK.
trim ([type] [, top] [, left] [, bottom] [, right])	TrimType boolean boolean boolean boolean		Rogne la zone transparente autour de l'image sur les côtés spécifiés de la zone de travail. La valeur par défaut est true pour tous les paramètres booléens.

Exemple de script Document

Le script suivant crée un document qui contient deux images (un tournesol et un canard) provenant du dossier Exemples d'Adobe Photoshop CS4, comme suit :

- Détermine quelle est l'image la plus grande.
- Redimensionne l'image plus petite pour qu'elle corresponde à l'image plus grande.
- Crée un document fusionné deux fois plus haut que les deux images afin d'accueillir ces deux images.
- Sélectionne une partie du document et colle le tournesol dans la sélection.
- Inverse la sélection et colle le canard dans la partie inférieure du document.
- Place le tournesol par-dessus le canard.

Document.jsx

```
// Save the current preferences
var startRulerUnits = app.preferences.rulerUnits
var startTypeUnits = app.preferences.typeUnits
var startDisplayDialogs = app.displayDialogs

// Set Adobe Photoshop CS4 to use pixels and display no dialogs
app.preferences.rulerUnits = Units.PIXELS
app.preferences.typeUnits = TypeUnits.PIXELS
app.displayDialogs = DialogModes.NO

// first close all the open documents
while (app.documents.length) {
    app.activeDocument.close()
}
```

```
// Open the sunflower and duck files from the samples folder
var flowerDoc = open(File(app.path + "/Samples/Sunflower.psd"))
var duckDoc = open(File(app.path + "/Samples/Ducky.tif"))

// Find out which document is larger
// Resize the smaller document the to the larger document's size
// The resize requires the document be the active/front document
if ((flowerDoc.width.value * flowerDoc.height.value) >
    (duckDoc.width.value * duckDoc.height.value)) {
    app.activeDocument = duckDoc
    duckDoc.resize(flowerDoc.width, flowerDoc.height)
}
else {
    app.activeDocument = flowerDoc
    flowerDoc.resizeImage(duckDoc.width, duckDoc.height)
}

// Create a new document twice as high as two files
var mergedDoc = app.documents.add(duckDoc.width, duckDoc.height * 2,
    duckDoc.resolution, "FlowerOverDuck")

// Copy the flower to the top; make it the active document so we can manipulate it
app.activeDocument = flowerDoc
flowerDoc.activeLayer.copy()

//Paste the flower to the merged document, making the merged document active
app.activeDocument = mergedDoc

// Select a square area at the top of the new document
var selRegion = Array(Array(0, 0),
    Array(mergedDoc.width.value, 0),
    Array(mergedDoc.width.value, mergedDoc.height.value / 2),
    Array(0, mergedDoc.height.value / 2),
    Array(0, 0))

// Create the selection
mergedDoc.selection.select(selRegion)

//Paste in the flower
mergedDoc.paste(TRUE)

// do the same thing for the duck
app.activeDocument = duckDoc
duckDoc.activeLayer.copy()

app.activeDocument = mergedDoc
mergedDoc.selection.select(selRegion)

// Inverting the selection so the bottom of the document is now selected
mergedDoc.selection.invert()

// Paste the duck
mergedDoc.paste(TRUE)

// get rid of our originals without modifying them
duckDoc.close(SaveOptions.DONOTSAVECHANGES)
flowerDoc.close(SaveOptions.DONOTSAVECHANGES)

// Reset the application preferences
app.preferences.rulerUnits = startRulerUnits
app.preferences.typeUnits = startTypeUnits
app.displayDialogs = startDisplayDialogs
```

DocumentPrintSettings

Paramètres d'impression pour un document. Nouveautés pour Photoshop CS4.

Propriétés

Propriété	Type de valeur	Description
<code>activePrinter</code>	string	Lecture-écriture. Imprimante actuellement active.
<code>backgroundColor</code>	SolidColor	Lecture-écriture. Couleur d'arrière-plan de la page.
<code>bleedWidth</code>	UnitValue	Lecture-écriture. Largeur du fond perdu.
<code>caption</code>	boolean	Lecture-écriture. Impression de la légende trouvée dans FileInfo.
<code>centerCropMarks</code>	boolean	Lecture-écriture. Impression des traits de coupe (milieux).
<code>colorBars</code>	boolean	Lecture-écriture. Impressions des gammes de nuances de couleur.
<code>copies</code>	number	Lecture-écriture. Nombre de copies à imprimer.
<code>cornerCropMarks</code>	boolean	Lecture-écriture. Impressions des traits de coupe (coins).
<code>colorHandling</code>	PrintColorHandling	Lecture seule. Traitement des couleurs.
<code>flip</code>	boolean	Lecture-écriture. Symétrie horizontale de l'image.
<code>hardProof</code>	boolean	Lecture-écriture. Impression d'une épreuve papier.
<code>interpolate</code>	boolean	Lecture-écriture.
<code>labels</code>	boolean	Lecture-écriture. Impression du titre du document.
<code>mapBlack</code>	boolean	Lecture-écriture. Correspondance des noirs.
<code>negative</code>	boolean	Lecture-écriture. Inversion des couleurs de l'image.
<code>posX</code>	UnitValue	Lecture seule. Position x de l'image sur la page.
<code>posY</code>	UnitValue	Lecture seule. Position y de l'image sur la page.
<code>printBorder</code>	UnitValue	Lecture-écriture. Largeur du cadre d'impression.
<code>printSelected</code>	boolean	Lecture-écriture. Impression de la zone sélectionnée du document.

Propriété	Type de valeur	Description (suite)
printSpace	string	Lecture-écriture. Espace colorimétrique de l'imprimante. Ce paramètre peut être ignoré (c'est-à-dire, identique à la source) ou être défini sur les valeurs « Working RGB », « Working CMYK », « Working Gray » et « Lab Color » (c'est-à-dire l'un des espaces de travail ou l'espace colorimétrique Lab) ou prendre la valeur d'une chaîne spécifiant un espace colorimétrique spécifique (par défaut : identique à la source).
registrationMarks	boolean	Lecture-écriture. Impression des repères de montage.
renderIntent	Intent	Lecture-écriture. Mode de conversion chromatique lorsque l'espace d'impression est différent de l'espace source.
scale	number	Lecture seule. Echelle de l'image sur la page.
vectorData	boolean	Lecture-écriture. Inclusion des données vectorielles.

Méthodes

Méthode	Type de paramètre	Résultat	Description
setPagePosition (docPosition, posX, posY, scale)	DocPositionStyle UnitValue UnitValue number		Définition de la position de l'image sur la page.

DocumentInfo

Métadonnées sur un objet document.

Accès par la propriété [Document.info](#). L'exemple suivant définit les propriétés `author`, `caption` et `copyrighted`:

```
var docRef = open(fileList[i])
// set the file info
docRef.info.author = "Mr. Adobe programmer"
docRef.info.caption = "Adobe Photo shoot"
docRef.info.copyrighted = CopyrightedType.COPYRIGHTEDWORK
```

Il est possible de définir ces valeurs de manière interactive en choisissant **Fichier > Informations**.

Propriétés

Propriété	Type de valeur	Description
<code>author</code>	string	Lecture-écriture.
<code>authorPosition</code>	string	Lecture-écriture.
<code>caption</code>	string	Lecture-écriture.
<code>captionWriter</code>	string	Lecture-écriture.
<code>category</code>	string	Lecture-écriture.
<code>city</code>	string	Lecture-écriture.
<code>copyrighted</code>	CopyrightedType	Lecture-écriture. Etat du copyright du document.
<code>copyrightNotice</code>	string	Lecture-écriture.
<code>country</code>	string	Lecture-écriture.
<code>creationDate</code>	string	Lecture-écriture.
<code>credit</code>	string	Lecture-écriture.
<code>exif</code>	array of array [<i>tag data</i>]	Lecture seule. Données d'appareil photo qui incluent les paramètres utilisés lors de la prise du cliché. Chaque élément de tableau est un couple de balises, un couple [<i>tag, tag_data</i>]; par exemple, ["camera" "Cannon"].
<code>headline</code>	string	Lecture-écriture.
<code>instructions</code>	string	Lecture-écriture.
<code>jobName</code>	string	Lecture-écriture.
<code>keywords</code>	array of string	Lecture-écriture. Liste de mots-clés qui peuvent identifier le document ou son contenu.

Propriété	Type de valeur	Description (suite)
<code>ownerUrl</code>	string	Lecture-écriture.
<code>parent</code>	Document	Lecture seule. Conteneur de l'objet <code>info</code> .
<code>provinceState</code>	string	Lecture-écriture.
<code>source</code>	string	Lecture-écriture.
<code>supplementalCategories</code>	array of string	Lecture-écriture.
<code>title</code>	string	Lecture-écriture.
<code>transmissionReference</code>	string	Lecture-écriture.
<code>typename</code>	string	Lecture seule. Nom de classe de l'objet <code>info</code> référencé.
<code>urgency</code>	Urgency	Lecture-écriture.

Exemple de script DocumentInfo

Le script suivant définit les informations de document (métadonnées) de tous les fichiers d'un dossier donné, puis enregistre les fichiers modifiés au format JPEG de faible qualité dans un nouveau dossier sans toucher aux originaux.

- Invite l'utilisateur à spécifier le dossier qui contient les fichiers d'origine et le dossier de sortie pour les images JPEG, puis vérifie si les dossiers existent déjà.
- Ouvrez chaque fichier et utilisez les propriétés de l'objet `documentInfo` pour l'associer aux métadonnées suivantes :
 - Auteur : Adobe programmer
 - Légende : Adobe Photo shoot
 - Auteur de la légende : Adobe programmer
 - Ville : San Jose
 - Mention de copyright : Copyright (c) Adobe Programmer Photography
 - Etat du copyright : travail protégé par copyright
 - Pays : USA
 - Etat : CA
- Enregistre les nouveaux documents au format JPEG avec un paramètre de faible qualité.

DocumentInfo.jsx

```
// Save the current preferences
var startDisplayDialogs = app.displayDialogs

// Set Adobe Photoshop CS4 to use pixels and display no dialogs
app.displayDialogs = DialogModes.NO

// ask the user for the input and output folders
var inputFolder = Folder.selectDialog("Select a folder to tag")
var outputFolder = Folder.selectDialog("Select a folder for the output files")
```

```

// see if we got something interesting from the dialog
if (inputFolder != null && outputFolder != null) {
    // get all the files found in this folder
    var fileList = inputFolder.GetFiles()
    // save the outputs in JPEG
    var jpegOptions = new JPEGSaveOptions()
    // set the jpeg quality really low so the files are small
    jpegOptions.quality = 1
    // open each one in turn
    for (var i = 0; i < fileList.length; i++) {
        // The fileList includes both folders and files so open only files
        if (fileList[i] instanceof File && fileList[i].hidden == false) {
            // get a reference to the new document
            var docRef = open(fileList[i])

            // tag all of the documents with photo shoot information
            docRef.info.author = "Adobe programmer"
            docRef.info.caption = "Adobe Photo shoot"
            docRef.info.captionWriter = "Adobe programmer"
            docRef.info.city = "San Jose"
            docRef.info.copyrightNotice = "Copyright (c) Adobe programmer
                Photography"
            docRef.info.copyrighted = CopyrightedType.COPYRIGHTEDWORK
            docRef.info.country = "USA"
            docRef.info.provinceState = "CA"

            // change the date to a Adobe Photoshop CS4 date format
            // "YYYYMMDD"
            var theDate = new Date()
            // the year is from 1900 ???
            var theYear = (theDate.getYear() + 1900).toString()
            // convert the month from 0..12 to 00..12
            var theMonth = theDate.getMonth().toString()
            if (theDate.getMonth() < 10) {
                theMonth = "0" + theMonth
            }
            // convert the day from 0..31 to 00..31
            var theDay = theDate.getDate().toString()
            if (theDate.getDate() < 10) {
                theDay = "0" + theDay
            }
            // stick them all together
            docRef.info.creationDate = theYear + theMonth + theDay

            // flatten because we are saving to JPEG
            docRef.flatten()
            // go to 8 bit because we are saving to JPEG
            docRef.bitsPerChannel = BitsPerChannelType.EIGHT

            // save and close
            docRef.saveAs(new File(outputFolder + "/Output" + i + ".jpg"), jpegOptions)

            // don't modify the original
            docRef.close(SaveOptions.DONOTSAVECHANGES)
        }
    }
}

// Reset the application preferences
app.displayDialogs = startDisplayDialogs

```

Documents

Collection d'objets [Document](#) ouverts.

Accès à cette liste par le biais de la propriété de collection [Application.documents](#), disponible par la variable globale `app` ou directement au niveau supérieur. L'exemple suivant ajoute un nouveau document à la collection :

```
app.documents.add(800, 500, 72, "myDocument", NewDocumentMode.RGB)
```

—ou—

```
documents.add(800, 500, 72, "myDocument", NewDocumentMode.RGB)
```

Propriétés

Propriété	Type de valeur	Description
length	number	Lecture seule. Nombre d'éléments contenus dans la collection <code>documents</code> .
parent	Application	Lecture seule. Application conteneur.
typename	string	Lecture seule. Nom de classe de l'objet <code>documents</code> référencé.

Méthodes

Méthode	Type de paramètre	Résultat	Description
add ([width] [, height] [, resolution] [, name] [, mode] [, initialFill] [, pixelAspectRatio] [, bitsPerChannel] [, colorProfileName])	UnitValue UnitValue number string NewDocumentMode DocumentFill number [0.1..10.00] BitsPerChannelType string	Document	Crée un nouvel objet document et l'ajoute à cette collection. <code>pixelAspectRatio</code> : le format par défaut des pixels carrés est 1. <code>bitsPerChannelType</code> : la valeur par défaut est <code>BitsPerChannelType.EIGHT</code> .
getByName (name)	string	Document	Récupère le premier élément dans la collection <code>documents</code> avec le nom spécifié.

EPSOpenOptions

Options pour ouvrir un document au format EPS à l'aide de la méthode [Application.open\(\)](#).

Propriétés

Propriété	Type de valeur	Description
antiAlias	boolean	Lecture-écriture. True pour utiliser le lissage.
constrainProportions	boolean	Lecture-écriture. True pour conserver les proportions de l'image.
height	UnitValue	Lecture-écriture. Hauteur de l'image (valeur d'unité).
mode	OpenDocumentMode	Lecture-écriture. Profil colorimétrique à utiliser comme mode du document.
resolution	number	Lecture-écriture. Résolution du document exprimée en pixels par pouce.
typename	string	Lecture seule. Nom de classe de l'objet <code>EPSOpenOptions</code> référencé.
width	UnitValue	Lecture-écriture. Largeur de l'image (valeur d'unité).

EPSSaveOptions

Options pour enregistrer un document au format EPS à l'aide de la méthode [Document.saveAs\(\)](#).

Propriétés

Propriété	Type de valeur	Description
embedColorProfile	boolean	Lecture-écriture. True pour incorporer le profil colorimétrique dans ce document.
encoding	SaveEncoding	Lecture-écriture. Type de codage à utiliser (par défaut : <code>SaveEncoding.BINARY</code>).
halftoneScreen	boolean	Lecture-écriture. True pour inclure la trame de demi-teintes (par défaut : <code>false</code>).
interpolation	boolean	Lecture-écriture. True pour utiliser l'interpolation de l'image (par défaut : <code>false</code>).
preview	Preview	Lecture-écriture. Type d'aperçu.
psColorManagement	boolean	Lecture-écriture. True pour utiliser la gestion des couleurs Postscript (par défaut : <code>false</code>).
transferFunction	boolean	Lecture-écriture. True pour inclure les fonctions de transfert afin de compenser l'engraissement entre l'image et le film (par défaut : <code>false</code>).
transparentWhites	boolean	Lecture-écriture. True pour appliquer une transparence aux zones blanches. Valable uniquement si <code>document.mode = DocumentMode.BITMAP</code> . Reportez-vous également à changeMode() .
typename	string	Lecture seule. Nom de classe de l'objet <code>EPSSaveOptions</code> référencé.
vectorData	boolean	Lecture-écriture. True pour inclure les données vectorielles. Valable uniquement si le document contient des données vectorielles (texte).

ExportOptionsIllustrator

Options pour exporter des objets [PathItem](#) vers un fichier Adobe Illustrator® à l'aide de la méthode [Document.exportDocument\(\)](#). Il s'agit des options que vous pouvez utiliser lorsque vous choisissez **Fichier > Exportation > Tracés vers Illustrator**.

Propriétés

Propriété	Type de valeur	Description
<code>path</code>	IllustratorPathType	Lecture-écriture. Type de tracé à exporter (par défaut : <code>IllustratorPathType.DOCUMENTBOUNDS</code>).
<code>pathName</code>	string	Lecture-écriture. Nom du tracé à exporter. Valable uniquement si <code>path</code> = <code>IllustratorPathType.NAMEDPATH</code> .
<code>typename</code>	string	Lecture seule. Nom de classe de l'objet <code>ExportOptionsIllustrator</code> référencé.

ExportOptionsSaveForWeb

Options pour optimiser un document pour le Web ou les périphériques à l'aide de la méthode [Document.exportDocument\(\)](#). Il s'agit d'options que vous pouvez utiliser en choisissant **Fichier > Enregistrer pour le Web et les périphériques**.

Propriétés

Propriété	Type de valeur	Description
<code>blur</code>	number	Lecture-écriture. Applique un flou à l'image pour réduire les imperfections (par défaut : 0).
<code>colorReduction</code>	ColorReductionType	Lecture-écriture. Algorithme de réduction des couleurs (par défaut : <code>ColorReductionType.SELECTIVE</code>).
<code>colors</code>	number	Lecture-écriture. Nombre de couleurs dans la palette (par défaut : 256).
<code>dither</code>	Dither	Lecture-écriture. Type de tramage (par défaut : <code>Dither.DIFFUSION</code>).
<code>ditherAmount</code>	number	Lecture-écriture. Valeur de tramage (par défaut : 100). Valable uniquement si dither = <code>Dither.DIFFUSION</code> .
<code>format</code>	SaveDocumentType	Lecture-écriture. Format de fichier à utiliser (par défaut : <code>SaveDocumentType.COMPUSERVEGIF</code>). Remarque : pour cette propriété, seuls les formats <code>COMPUSERVEGIF</code> , <code>JPEG</code> , <code>PNG-8</code> , <code>PNG-24</code> et <code>BMP</code> sont pris en charge.
<code>includeProfile</code>	boolean	Lecture-écriture. True pour inclure le profil colorimétrique incorporé du document (par défaut : <code>false</code>).
<code>interlaced</code>	boolean	Lecture-écriture. True pour télécharger en plusieurs étapes ; progressif (par défaut : <code>false</code>).
<code>lossy</code>	number	Lecture-écriture. Perte de qualité autorisée (par défaut : 0).
<code>matteColor</code>	RGBColor	Lecture-écriture. Couleurs sur lesquelles les pixels transparents sont mélangés.
<code>optimized</code>	boolean	Lecture-écriture. True pour créer des fichiers plus petits mais moins compatibles (par défaut : <code>true</code>). Valable uniquement si format = <code>SaveDocumentType.JPEG</code> .
<code>PNG8</code>	boolean	Lecture-écriture. Indique le nombre de bits ; <code>true</code> = 8, <code>false</code> = 24 (par défaut : <code>true</code>). Valable uniquement si format = <code>SaveDocumentType.PNG</code> .

Propriété	Type de valeur	Description (suite)
quality	number [0..100]	Lecture-écriture. Qualité de l'image produite exprimée en pourcentage (par défaut : 60).
transparency	boolean	Lecture-écriture. Indique si les zones transparentes de l'image doivent être incluses dans l'image enregistrée (par défaut : true).
transparencyAmount	number	Lecture-écriture. Indique le tramage de transparence (par défaut : 100). Valable uniquement si transparency = true.
transparencyDither	Dither	Lecture-écriture. Algorithme de tramage de transparence (par défaut : transparencyDither = Dither.NONE).
typename	string	Lecture seule. Nom de classe de l'objet <code>ExportOptionsSaveForWeb</code> référencé.
webSnap	number	Lecture-écriture. Plage de tolérance à l'intérieur de laquelle les couleurs similaires sont alignées sur les couleurs de la palette Web (par défaut : 0).

Fichier

Dossier

ExtendScript définit les classes JavaScript `File` et `Folder` pour encapsuler des références de système de fichiers d'une manière indépendante de la plate-forme (voir la section [« Prise en charge de JavaScript dans Adobe Photoshop CS4 », page 31](#)). Pour plus de détails sur les références de ces classes, consultez le *JavaScript Tools Guide (Guide des outils JavaScript)*.

GalleryBannerOptions

Options pour la propriété [bannerOptions](#) de l'objet [GalleryOptions](#).

Conseil : vous pouvez conserver les valeurs par défaut pour nombre de ces propriétés en définissant la propriété [GalleryOptions preserveAllMetadata](#) sur true, ce qui équivaut à choisir **Fichier > Automatisation > Galerie Web Photo** puis à sélectionner **Conserver toutes les métadonnées** dans la zone Options de la boîte de dialogue Galerie Web Photo.

Propriétés

Propriété	Type de valeur	Description
<code>contactInfo</code>	string	Lecture-écriture. Informations de contact de la galerie de photos Web.
<code>date</code>	string	Lecture-écriture. Date de la galerie de photos Web (par défaut : date du jour).
<code>font</code>	GalleryFontType	Lecture-écriture. Paramètre de police du texte de la bannière (par défaut : <code>GalleryFontType.ARIAL</code>).
<code>fontSize</code>	number [1..7]	Lecture-écriture. Force de corps à utiliser pour le texte de la bannière (par défaut : 3).
<code>photographer</code>	string	Lecture-écriture. Photographe de la galerie de photos Web.
<code>siteName</code>	string	Lecture-écriture. Nom du site de la galerie de photos Web (par défaut : <code>Adobe Web Photo Gallery</code>).
<code>typename</code>	string	Lecture seule. Nom de classe de l'objet <code>galleryBannerOptions</code> référencé.

GalleryCustomColorOptions

Options pour la propriété [customColorOptions](#) de l'objet [GalleryOptions](#).

Conseil : vous pouvez conserver les valeurs par défaut pour nombre de ces propriétés en définissant la propriété [GalleryOptions preserveAllMetadata](#) sur true, ce qui équivaut à choisir **Fichier > Automatisation > Galerie Web Photo** puis à sélectionner **Conserver toutes les métadonnées** dans la zone Options de la boîte de dialogue Galerie Web Photo.

Propriétés

Propriété	Type de valeur	Description
<code>activeLinkColor</code>	RGBColor	Lecture-écriture. Couleur à utiliser pour désigner un lien actif.
<code>backgroundColor</code>	RGBColor	Lecture-écriture. Couleur d'arrière-plan.
<code>bannerColor</code>	RGBColor	Lecture-écriture. Couleur de la bannière.
<code>linkColor</code>	RGBColor	Lecture-écriture. Couleur à utiliser pour désigner un lien.
<code>textColor</code>	RGBColor	Lecture-écriture. Couleur du texte.
<code>typename</code>	string	Lecture seule. Nom de classe de l'objet <code>galleryCustomColorOptions</code> référencé.
<code>visitedLinkColor</code>	RGBColor	Lecture-écriture. Couleur à utiliser pour désigner un lien visité.

GalleryImagesOptions

Options pour la propriété [imagesOptions](#) de l'objet [GalleryOptions](#).

Conseil : vous pouvez conserver les valeurs par défaut pour nombre de ces propriétés en définissant la propriété [GalleryOptions preserveAllMetadata](#) sur `true`, ce qui équivaut à choisir **Fichier > Automatisation > Galerie Web Photo** puis à sélectionner **Conserver toutes les métadonnées** dans la zone Options de la boîte de dialogue Galerie Web Photo.

Propriétés

Propriété	Type de valeur	Description
<code>border</code>	number [0..99]	Lecture-écriture. Taille (en pixels) de la bordure qui sépare les images (par défaut : 0).
<code>caption</code>	boolean	Lecture-écriture. True pour générer des légendes d'image (par défaut : <code>false</code>).
<code>dimension</code>	number	Lecture-écriture. Dimensions en pixels de l'image redimensionnée (par défaut : 350). Valable uniquement si resizelImages = <code>true</code> .
<code>font</code>	GalleryFontType	Lecture-écriture. Police à utiliser pour les légendes des images (par défaut : <code>GalleryFontType.ARIAL</code>).
<code>fontSize</code>	number [1..7]	Lecture-écriture. Force de corps à utiliser pour les légendes des images (par défaut : 3). Valable uniquement si caption = <code>true</code> .
<code>imageQuality</code>	number [0..12]	Lecture-écriture. Paramètre de qualité d'une image JPEG (par défaut : 5).
<code>includeCopyright</code>	boolean	Lecture-écriture. True pour inclure les informations de copyright dans les légendes (par défaut : <code>false</code>). Valable uniquement si caption = <code>true</code> .
<code>includeCredits</code>	boolean	Lecture-écriture. True pour inclure les auteurs et remerciements dans les légendes des images (par défaut : <code>false</code>). Valable uniquement si caption = <code>true</code> .
<code>includeFilename</code>	boolean	Lecture-écriture. True pour inclure le nom de fichier dans les légendes des images (par défaut : <code>true</code>). Valable uniquement si caption = <code>true</code> .
<code>includeTitle</code>	boolean	Lecture-écriture. True pour inclure le titre dans les légendes des images (par défaut : <code>false</code>). Valable uniquement si caption = <code>true</code> .

Propriété	Type de valeur	Description (suite)
numericLinks	boolean	Lecture-écriture. True pour ajouter des liens numériques (par défaut : <code>true</code>).
resizeConstraint	GalleryConstrainType	Lecture-écriture. Dimensions de l'image à conserver dans l'image de galerie (par défaut : <code>GalleryConstrainType.CONSTRAINBOTH</code>). Valable uniquement si resizeImages = <code>true</code> .
resizeImages	boolean	Lecture-écriture. True pour redimensionner automatiquement les images pour les placer dans les pages de la galerie (par défaut : <code>true</code>).
typename	string	Lecture seule. Nom de classe de l'objet <code>galleryImagesOptions</code> référencé.

GalleryOptions

Options pour une galerie de photos Web, créée avec [Application.makePhotoGallery\(\)](#).

Conseil : vous pouvez conserver les valeurs par défaut pour nombre de ces propriétés en choisissant **Fichier > Automatisation > Galerie Web Photo** puis en sélectionnant **Conserver toutes les métadonnées** dans la zone Options de la boîte de dialogue Galerie Web Photo.

Propriétés

Propriété	Type de valeur	Description
<code>addSizeAttributes</code>	boolean	Lecture-écriture. True pour ajouter des attributs de hauteur et de largeur pour les images (par défaut : <code>true</code>).
<code>bannerOptions</code>	GalleryBannerOptions	Lecture-écriture. Options liées aux paramètres de la bannière.
<code>customColorOptions</code>	GalleryCustomColorOptions	Lecture-écriture. Options liées aux paramètres des couleurs personnalisées.
<code>emailAddress</code>	string	Lecture-écriture. Adresse électronique à présenter sur la page Web.
<code>imagesOptions</code>	GalleryImagesOptions	Lecture-écriture. Options liées aux paramètres de l'image.
<code>includeSubFolders</code>	boolean	Lecture-écriture. True pour inclure tous les fichiers qui se trouvent dans les sous-dossiers du dossier d'entrée (par défaut : <code>true</code>).
<code>layoutStyle</code>	string	Lecture-écriture. Style à utiliser pour la mise en forme de la page Web (par défaut : <code>Centered Frame 1 - Basic</code>).
<code>preserveAllMetadata</code>	boolean	Lecture-écriture. True pour enregistrer les métadonnées (par défaut : <code>false</code>).
<code>securityOptions</code>	GallerySecurityOptions	Lecture-écriture. Options liées aux paramètres de sécurité.
<code>thumbnailOptions</code>	GalleryThumbnailOptions	Lecture-écriture. Options liées aux paramètres des vignettes.
<code>typename</code>	string	Lecture seule. Nom de classe de l'objet <code>galleryOptions</code> référencé.
<code>useShortExtension</code>	boolean	Lecture-écriture. True pour utiliser l'extension courte de page Web <code>.htm</code> . False pour utiliser l'extension de page Web <code>.html</code> (par défaut : <code>true</code>).
<code>useUTF8Encoding</code>	boolean	Lecture-écriture. True pour utiliser le codage UTF-8 pour la page Web (par défaut : <code>false</code>).

GallerySecurityOptions

Options pour la propriété [securityOptions](#) de l'objet [GalleryOptions](#).

Conseil : vous pouvez conserver les valeurs par défaut pour nombre de ces propriétés en définissant la propriété [GalleryOptions preserveAllMetadata](#) sur true, ce qui équivaut à choisir **Fichier > Automatisation > Galerie Web Photo** puis à sélectionner **Conserver toutes les métadonnées** dans la zone Options de la boîte de dialogue Galerie Web Photo.

Propriétés

Propriété	Type de valeur	Description
<code>content</code>	GallerySecurityType	Lecture-écriture. Contenu du texte de sécurité de la galerie de photos Web (par défaut : <code>GallerySecurityType.NONE</code>).
<code>font</code>	GalleryFontType	Lecture-écriture. Police du texte de sécurité de la galerie de photos Web (par défaut : <code>GalleryFontType.ARIAL</code>).
<code>fontSize</code>	number [1..72]	Lecture-écriture. Force de corps du texte de sécurité de la galerie de photos Web (par défaut : 3).
<code>opacity</code>	number	Lecture-écriture. Opacité du texte de sécurité de la page Web exprimée en pourcentage (par défaut : 100).
<code>text</code>	string	Lecture-écriture. Texte personnalisé de sécurité de la galerie de photos Web.
<code>textColor</code>	GallerySecurityTextColorType	Lecture-écriture. Couleur du texte de sécurité de la page Web.
<code>textPosition</code>	GallerySecurityTextPositionType	Lecture-écriture. Position du texte personnalisé de sécurité de la galerie de photos Web (par défaut : <code>GallerySecurityTextPositionType.CENTERED</code>).
<code>textRotate</code>	GallerySecurityTextRotateType	Lecture-écriture. Orientation du texte de sécurité de la galerie de photos Web à utiliser (par défaut : <code>GallerySecurityTextRotateType.ZERO</code>).
<code>typename</code>	string	Lecture seule. Nom de classe de l'objet <code>gallerySecurityOptions</code> référencé.

GalleryThumbnailOptions

Options pour la propriété [thumbnailOptions](#) de l'objet [GalleryOptions](#).

Conseil : vous pouvez conserver les valeurs par défaut pour nombre de ces propriétés en définissant la propriété [GalleryOptions preserveAllMetadata](#) sur `true`, ce qui équivaut à choisir **Fichier > Automatisation > Galerie Web Photo** puis à sélectionner **Conserver toutes les métadonnées** dans la zone Options de la boîte de dialogue Galerie Web Photo.

Propriétés

Propriété	Type de valeur	Description
<code>border</code>	number [0..99]	Lecture-écriture. Nombre de pixels de bordure à ajouter autour des vignettes (par défaut : 0).
<code>caption</code>	boolean	Lecture-écriture. True si une légende est indiquée (par défaut : <code>false</code>).
<code>columnCount</code>	number	Lecture-écriture. Nombre de colonnes sur la page (par défaut : 5).
<code>dimension</code>	number	Lecture-écriture. Dimension en pixels des vignettes de galerie de photos Web (par défaut : 75).
<code>font</code>	GalleryFontType	Lecture-écriture. Police de la galerie de photos Web (par défaut : <code>GalleryFontType.ARIAL</code>).
<code>fontSize</code>	number [1..7]	Lecture-écriture. Force de corps du texte des vignettes (par défaut : 3).
<code>includeCopyright</code>	boolean	Lecture-écriture. True pour inclure les informations de copyright pour les vignettes (par défaut : <code>false</code>).
<code>includeCredits</code>	boolean	Lecture-écriture. True pour inclure les auteurs et les remerciements pour les vignettes (par défaut : <code>false</code>).
<code>includeFilename</code>	boolean	Lecture-écriture. True pour inclure les noms de fichiers pour les vignettes (par défaut : <code>false</code>).
<code>includeTitle</code>	boolean	Lecture-écriture. True pour inclure les titres pour les vignettes (par défaut : <code>false</code>).
<code>rowCount</code>	number	Lecture-écriture. Nombre de lignes sur la page (par défaut : 3).
<code>size</code>	GalleryThumbSizeType	Lecture-écriture. Taille de la vignette (par défaut : <code>GalleryThumbSizeType.MEDIUM</code>).
<code>typename</code>	string	Lecture seule. Nom de classe de l'objet <code>GalleryThumbnailOptions</code> référencé.

GIFSaveOptions

Options pour enregistrer un document au format GIF à l'aide de la méthode [Document.saveAs\(\)](#).

Propriétés

Propriété	Type de valeur	Description
colors	number	Lecture-écriture. Nombre de couleurs de palette. Valable uniquement si palette = <code>Palette.LOCALADAPTIVE</code> , <code>LOCALPERCEPTUAL</code> , <code>LOCALSELECTIVE</code> , <code>MACOSPALETTE</code> , <code>UNIFORM</code> , <code>WEBPALETTE</code> OU <code>WINDOWSPALETTE</code> .
dither	Dither	Lecture-écriture. Type de tramage.
ditherAmount	number [1..100]	Lecture-écriture. Valeur de tramage (par défaut : 75). Valable uniquement si dither = <code>Dither.DIFFUSION</code> .
forced	ForcedColors	Lecture-écriture. Type de couleurs à forcer dans la palette de couleurs.
interlaced	boolean	Lecture-écriture. True si les lignes doivent être entrelacées (par défaut : <code>false</code>).
matte	MatteType	Lecture-écriture. Couleur à utiliser pour remplir les contours lissés attendant aux zones transparentes de l'image (par défaut : <code>MatteType.WHITE</code>). Lorsque transparency = <code>false</code> , la couleur de cache est appliquée aux zones transparentes.
palette	PaletteType	Lecture-écriture. Type de palette à utiliser (par défaut : <code>Palette.LOCALSELECTIVE</code>).
preserveExactColors	boolean	Lecture-écriture. True pour ne pas simuler les couleurs de l'image présentes dans la table des couleurs. Valable uniquement si dither = <code>Dither.DIFFUSION</code> .
transparency	boolean	Lecture-écriture. True pour préserver les zones transparentes de l'image pendant la conversion au format GIF.
typename	string	Lecture seule. Nom de classe de l'objet <code>GIFSaveOptions</code> référencé.

GrayColor

Définit une couleur grise, utilisée dans l'objet [SolidColor](#).

Voir aussi [CMYKColor](#), [HSBColor](#), [LabColor](#), [NoColor](#), [RGBColor](#).

Propriétés

Propriété	Type de valeur	Description
<code>gray</code>	number [0.0..100.0]	Lecture-écriture. Valeur de gris (par défaut : 0).
<code>typename</code>	string	Lecture seule. Nom de classe de l'objet <code>grayColor</code> référencé.

HistoryState

Version du document stockée automatiquement (et ajoutée à la collection [HistoryStates](#)), qui permet de conserver l'état du document chaque fois que celui-ci est modifié.

Accès par la collection [Document.historyStates](#). Vous pouvez accéder à un état de la liste par nom. Par exemple, cela attribue une valeur de propriété dans l'objet état nommé « AddLayerMask » :

```
var stateRef = app.activeDocument.historyState.getByName("AddLayerMask");
stateRef.snapshot = true;
```

Propriétés

Propriété	Type de valeur	Description
name	string	Lecture seule. Nom de l'objet <code>HistoryState</code> .
parent	Document	Lecture seule. Document conteneur.
snapshot	boolean	Lecture seule. True si l'état d'historique est un instantané.
typename	string	Lecture seule. Nom de classe de l'objet <code>HistoryState</code> référencé.

HistoryStates

Collection d'objets [HistoryState](#) dans le document.

Accès par la collection [Document.historyStates](#). Par exemple, ceci donne accès à l'un des états de la collection par index :

```
myState = app.activeDocument.historyStates[7];
```

Propriétés

Propriété	Type de valeur	Description
length	number	Lecture seule. Nombre d'éléments contenus dans la collection <code>HistoryStates</code> .
parent	Document	Lecture seule. Document conteneur.
typename	string	Lecture seule. Nom de classe de l'objet <code>HistoryStates</code> référencé.

Méthodes

Méthode	Type de paramètre	Résultat	Description
getByName (name)	string	HistoryState	Récupère le premier élément dans la collection <code>HistoryStates</code> avec le nom spécifié.

HSBColor

Définit une couleur TSL, utilisée dans l'objet [SolidColor](#).

Voir aussi [CMYKColor](#), [GrayColor](#), [LabColor](#), [NoColor](#), [RGBColor](#).

Propriétés

Propriété	Type de valeur	Description
brightness	number [0.0..100.0]	Lecture-écriture. Valeur de luminosité.
hue	number [0.0..360.0]	Lecture-écriture. Valeur de teinte.
saturation	number [0.0..100.0]	Lecture-écriture. Valeur de saturation.
typename	string	Lecture seule. Nom de classe de l'objet <code>HSBColor</code> référencé.

IndexedConversionOptions

Options pour la conversion d'une image RVB dans un modèle de couleurs indexées à l'aide [Document.changeMode\(\)](#).

Propriétés

Propriété	Type de valeur	Description
colors	number	Lecture-écriture. Nombre de couleurs de palette. Valable uniquement si palette = <code>Palette.LOCALADAPTIVE</code> , <code>LOCALPERCEPTUAL</code> , <code>LOCALSELECTIVE</code> , <code>MACOSPALETTE</code> , <code>UNIFORM</code> , <code>WEBPALETTE</code> ou <code>WINDOWSPALETTE</code> .
dither	Dither	Lecture-écriture. Type de tramage.
ditherAmount	number [1..100]	Lecture-écriture. Valeur de tramage. Valable uniquement si dither = <code>Dither.diffusion</code> .
forced	ForcedColors	Lecture-écriture. Type de couleurs à forcer dans la palette de couleurs.
matte	MatteType	Lecture-écriture. Couleur à utiliser pour remplir les bords lissés adjacents aux zones transparentes de l'image (par défaut : <code>MatteType.WHITE</code>). Lorsque transparency = <code>false</code> , la couleur de cache est appliquée aux zones transparentes.
palette	PaletteType	Lecture-écriture. Type de palette (par défaut : <code>Palette.EXACT</code>).
preserveExactColors	boolean	Lecture-écriture. True pour ne pas simuler les couleurs de l'image présentes dans la table des couleurs. Valable uniquement si dither = <code>Dither.DIFFUSION</code> .
transparency	boolean	Lecture-écriture. True pour préserver les zones transparentes de l'image pendant la conversion au format GIF.
typename	string	Lecture seule. Nom de classe de l'objet <code>IndexedConversionOptions</code> référencé.

JPEGSaveOptions

Options pour enregistrer un document au format JPEG à l'aide de la méthode [Document.saveAs\(\)](#).

Propriétés

Propriété	Type de valeur	Description
embedColorProfile	boolean	Lecture-écriture. True pour incorporer le profil colorimétrique dans le document.
formatOptions	FormatOptions	Lecture-écriture. Format de téléchargement à utiliser (par défaut : <code>FormatOptions.STANDARDBASELINE</code>).
matte	MatteType	Lecture-écriture. Couleur à utiliser pour remplir les bords lissés adjacents aux zones transparentes de l'image (par défaut : <code>MatteType.WHITE</code>). Lorsque la transparence est désactivée pour une image, la couleur de cache est appliquée aux zones transparentes.
quality	number [0..12]	Lecture-écriture. Paramètre de qualité d'image à utiliser ; affecte la taille et la compression des fichiers (par défaut : 3).
scans	number [3..5]	Lecture-écriture. Nombre de numérisations à effectuer pour afficher par incréments l'image sur la page (par défaut : 3). Valable uniquement si formatOptions = <code>FormatOptions.PROGRESSIVE</code> .
typename	string	Lecture seule. Nom de classe de l'objet <code>JPEGSaveOptions</code> référencé.

LabColor

Définit une couleur LAB, utilisée dans l'objet [SolidColor](#).

Voir aussi [CMYKColor](#), [GrayColor](#), [HSBColor](#), [NoColor](#), [RGBColor](#).

Propriétés

Propriété	Type de valeur	Description
a	number [-128.0..127.0]	Lecture-écriture. Valeur a.
b	number [-128.0..127.0]	Lecture-écriture. Valeur b.
l	number [0.0..100.0]	Lecture-écriture. Valeur L.
typename	string	Lecture seule. Nom de classe de l'objet <code>LabColor</code> référencé.

LayerComp

Instantané de l'état des calques dans un document qui peut être utilisé pour afficher différentes mises en page ou compositions.

Accès par la collection [Document.layerComps](#). Vous pouvez accéder à une composition de calques par son nom. Par exemple, cela définit la valeur de propriété `comment` pour un objet `LayerComp` nommé `myLayerComp` :

```
var layercompRef = app.activeDocument.layerComps.getByName("myLayerComp");
layercompRef.comment = "View from shoreline";
```

Propriétés

Propriété	Type de valeur	Description
<code>appearance</code>	boolean	Lecture-écriture. True pour utiliser les paramètres d'aspect des calques (styles des calques).
<code>comment</code>	string	Lecture-écriture. Description de la composition de calques.
<code>name</code>	string	Lecture-écriture. Nom de la composition de calques.
<code>parent</code>	Document	Lecture-écriture. Document conteneur.
<code>position</code>	boolean	Lecture-écriture. True pour utiliser la position du calque.
<code>selected</code>	boolean	Lecture seule. True si la composition de calques est actuellement sélectionnée.
<code>typename</code>	string	Lecture seule. Nom de classe de l'objet <code>layerComp</code> référencé.
<code>visibility</code>	boolean	Lecture-écriture. True pour utiliser les paramètres de visibilité des calques.

Méthodes

Méthode	Type de paramètre	Résultat	Description
<code>apply</code> ()			Applique la composition de calques au document.
<code>recapture</code> ()			Recapture les états actuels des calques pour cette composition.
<code>remove</code> ()			Supprime l'objet <code>layerComp</code> .
<code>resetfromComp</code> ()			Fait correspondre l'état de la composition de calques avec l'état du document.

LayerComps

Collection d'objets [LayerComp](#) dans le document.

Accès par la propriété de collection [Document.layerComps](#). Par exemple :

```
app.activeDocument.layerComps.add("myLayerComp", "View from Shoreline",
    true, true, true);
```

Propriétés

Propriété	Type de valeur	Description
length	number	Lecture seule. Nombre d'éléments contenus dans la collection <code>layerComps</code> .
parent	Document	Lecture seule. Document conteneur.
typename	string	Lecture seule. Nom de classe de l'objet <code>layerComps</code> référencé.

Méthodes

Méthode	Type de paramètre	Résultat	Description
add (name, comment, appearance, position, visibility)	string string boolean boolean boolean	LayerComp	Crée un nouvel objet composition de calques et l'ajoute à cette collection.
getByName (name)	string	LayerComp	Récupère le premier élément dans la collection avec le nom spécifié.
removeAll ()			Supprime tous les objets membres de la collection <code>layerComps</code> .

Layers

Collection des objets calque, y compris les objets [ArtLayer](#) et [LayerSet](#) dans le document. Accès par les propriétés de collection [Document.layers](#) ou [LayerSet.layers](#).

L'exemple suivant utilise la propriété `length` pour compter le nombre d'objets `layer` dans le document actif puis affiche le nombre à l'écran :

```
var layerNum = app.activeDocument.layers.length
alert(layerNum)
```

Propriétés

Propriété	Type de valeur	Description
<code>length</code>	number	Lecture seule. Nombre d'éléments contenus dans la collection <code>layers</code> .
<code>parent</code>	Document ou LayerSet	Lecture seule. Document conteneur ou groupe de calques.
<code>typename</code>	string	Lecture seule. Nom de classe de l'objet <code>layers</code> référencé.

Méthodes

Méthode	Type de paramètre	Résultat	Description
<code>getByName</code> (name)	string	Layer	Récupère le premier élément dans la collection <code>layers</code> avec le nom spécifié.
<code>removeAll</code> ()			Supprime tous les calques de la collection.

LayerSet

Groupe d'objets calque qui peuvent inclure des objets [ArtLayer](#) et d'autres objets (imbriqués) `LayerSet`. Une seule commande permet de manipuler tous les calques du groupe.

Accès aux groupes de calques de niveau supérieur dans un document par la collection [Document.layerSets](#). Vous pouvez accéder à un groupe de calques par son nom. L'exemple suivant définit la valeur `allLocked` pour « `myLayerSet` » :

```
var layerSetRef = app.activeDocument.layerSets.getByName("myLayerSet");
layerSetRef.allLocked = true
```

Accès aux groupes de calques imbriqués par la collection [LayerSet.layerSets](#) dans le groupe parent. Par exemple :

```
app.activeDocument.layerSets[0].layerSets[0];
```

Propriétés

Propriété	Type de valeur	Description
<code>allLocked</code>	boolean	Lecture-écriture. True si le contenu dans les calques de ce groupe n'est pas modifiable.
<code>artLayers</code>	ArtLayers	Lecture seule. Calques graphiques dans ce groupe de calques.
<code>blendMode</code>	BlendMode	Lecture-écriture. Mode de fusion à utiliser pour le groupe de calques.
<code>bounds</code>	array of UnitValue	Lecture seule. Rectangle encadrant le groupe de calques.
<code>enabledChannels</code>	array of Channel	Lecture-écriture. Couches activées pour le groupe de calques ; il doit s'agir d'une liste de couches de composante (voir Channel.kind).
<code>layers</code>	Layers	Lecture seule. Calques dans ce groupe de calques.
<code>layerSets</code>	LayerSets	Lecture seule. Groupes de calques imbriqués contenus dans ce groupe de calques.
<code>linkedLayers</code>	array of ArtLayer and/or LayerSet	Lecture seule. Calques liés à cet objet <code>layerSet</code> .
<code>name</code>	string	Lecture-écriture. Nom de ce groupe de calques.
<code>opacity</code>	number [0.0..100.0]	Lecture-écriture. Opacité principale du groupe.
<code>parent</code>	Document or LayerSet	Lecture seule. Document conteneur ou groupe de calques.
<code>typename</code>	string	Lecture seule. Nom de classe de l'objet <code>LayerSet</code> référencé.
<code>visible</code>	boolean	Lecture-écriture. True si le groupe est visible.

Méthodes

Méthode	Type de paramètre	Résultat	Description
duplicate ([relativeObject] [, insertionLocation])	ArtLayer or LayerSet ElementPlacement	LayerSet	Duplique l'objet.
link (with)	ArtLayer or LayerSet		Lie le groupe de calques à un autre calque.
merge ()		ArtLayer	Fusionne le groupe de calques ; renvoie une référence au calque graphique créé par cette méthode.
move (relativeObject, insertionLocation)	ArtLayer or LayerSet ElementPlacement		Déplace l'objet.
remove ()			Supprime l'objet.
resize ([horizontal] [, vertical] [, anchor])	number number AnchorPosition		Redimensionne tous les calques du groupe de calques aux dimensions spécifiées (en pourcentage de sa taille actuelle) et place le groupe à la position définie.
rotate (angle [, anchor])	number AnchorPosition		Fait pivoter tous les calques du groupe de calques autour du point d'ancrage spécifié (par défaut : <code>AnchorPosition.MIDDLECENTER</code>).
translate ([deltaX] [, deltaY])	UnitValue UnitValue		Déplace la position par rapport à sa position actuelle.
unlink ()			Romp les liens du groupe de calques.

LayerSets

Collection d'objets [LayerSet](#) dans le document.

Accès aux groupes de calques de niveau supérieur dans un document par la propriété de collection [Document.layerSets](#). Exemple :

```
var layerSetRef = app.activeDocument.layerSets.add()
```

Accès aux groupes de calques imbriqués par la propriété de collection [LayerSet.layerSets](#) dans le groupe parent. Par exemple :

```
var layerSetRef = app.activeDocument.layerSets.getByName("myParentSet");
var childSet = layerSetRef.layerSets.getByName("myChildSet");
```

Propriétés

Propriété	Type de valeur	Description
<code>length</code>	number	Lecture seule. Nombre d'éléments contenus dans la collection <code>LayerSets</code> .
<code>parent</code>	Document or LayerSet	Lecture seule. Document conteneur ou groupe de calques.
<code>typename</code>	string	Lecture seule. Nom de classe de l'objet <code>layerSets</code> référencé.

Méthodes

Méthode	Type de paramètre	Résultat	Description
<code>add</code> ()		LayerSet	Crée un nouvel objet groupe de calques et l'ajoute à cette collection.
<code>getByName</code> (name)	string	LayerSet	Récupère le premier élément dans la collection avec le nom spécifié.
<code>removeAll</code> ()			Supprime du document tous les groupes de calques membres, ainsi que tous les calques et groupes de calques qu'ils contiennent.

Exemple de script LayerSets

Le script suivant crée trois groupes de calques, imbrique un second groupe de calques dans chacun, puis crée dans chaque groupe imbriqué un calque affichant le texte « Layer in *n* Set Inside *n* Set », *n* représentant le numéro ordinal du groupe (premier, deuxième ou troisième).

Remarque : ce script utilise l'objet de débogage `ExtendScript $`. Pour plus de détails, consultez le guide *JavaScript Tools Guide (Guide des outils JavaScript)*.

LayerSets.jsx

```
$.level = 1

//close all open documents
while (app.documents.length) {
    app.activeDocument.close()
}
```

```
// create a working document
var docRef = app.documents.add()

// create an array to hold the layer sets
var myLayerSets = new Array()

// Create an array to hold the text
var textArray = Array("First", "Second", "Third")

//Create an indexer variable
var i = 0

// Create three layer sets at the top level
for (i = 0; i < 3; i++) {
    myLayerSets[i] = new Array()
    myLayerSets[i][0] = docRef.layerSets.add()
}

// Rearrange the layer sets with the first one on top, second next, etc.
myLayerSets[1][0].moveAfter(myLayerSets[0][0])
myLayerSets[2][0].moveAfter(myLayerSets[1][0])

// Create a layer set inside each layer set
for (i = 0; i < 3; i++) {
    myLayerSets[i][0].name = textArray[i] + " Set"
    myLayerSets[i][1] = myLayerSets[i][0].layerSets.add()
    myLayerSets[i][1].name = "Inside " + textArray[i] + " Set"
}

// Create an array to hold the layers
var myLayers = new Array()

// Create a text layer with a description inside each layer set
for (i = 0; i < 3; i++) {
    myLayers[i] = myLayerSets[i][1].artLayers.add()
    myLayers[i].kind = LayerKind.TEXT
    myLayers[i].textItem.contents = "Layer in " + textArray[i] + " Set Inside "
        + textArray[i] + " Set"
    myLayers[i].textItem.position = Array(app.activeDocument.width * i * 0.33,
        app.activeDocument.height * (i + 1) * 0.25)
    myLayers[i].textItem.size = 12
}
```

MeasurementLog

Journal des mesures pour l'application. Accès par la propriété [Application.measurementLog](#).

Remarque : cette fonction est uniquement disponible dans la version Extended.

Méthodes

Method	Type de paramètre	Résultat	Description
exportMeasurements ([file] [, range] [, dataPoints])	Fichier MeasurementRange array of string		Exporte les mesures dans un fichier.
deleteMeasurements ([range])	MeasurementRange		Supprime les mesures du journal.

MeasurementScale

Echelle de mesure du document Accès par la propriété [Document.measurementScale](#). Par exemple :

```
app.activeDocument.measurementScale.pixelLength = 25
```

Remarque : cette fonction est uniquement disponible dans la version Extended.

Propriétés

Propriété	Type de valeur	Description
<code>pixelLength</code>	number	Lecture-écriture. Longueur en pixels à laquelle correspond cette échelle.
<code>logicalLength</code>	number	Lecture-écriture. Longueur logique à laquelle correspond cette échelle.
<code>logicalUnits</code>	string	Lecture-écriture. Unités logiques de cette échelle.

NoColor

Représente un objet couleur manquant, utilisé dans l'objet [SolidColor](#).

Voir aussi [CMYKColor](#), [GrayColor](#), [HSBColor](#), [LabColor](#), [RGBColor](#).

Propriétés

Propriété	Type de valeur	Description
<code>typename</code>	string	Lecture seule. Nom de classe de l'objet <code>noColor</code> référencé.

Notifier

Objet gestionnaire d'événement ordonnant à un script d'exécuter un code spécifique lorsqu'un événement donné se produit. Les notifications doivent être activées à l'aide de la propriété [Application.notifiersEnabled](#).

Accès par la propriété [Application.notifiers](#).

Remarque : en général, les événements qui se produisent dans les scripts ne déclenchent pas de notifications, car ils se produisent dans un événement « play script » (Lire le script).

Propriétés

Propriété	Type de valeur	Description
<code>event</code>	string	Lecture seule. Identificateur d'événement, code à quatre caractères ou chaîne unique. pour obtenir la liste des codes de quatre caractères, reportez-vous à l' Annexe A : ID d'événement .
<code>eventClass</code>	string	Lecture seule. Identificateur de classe, code à quatre caractères ou chaîne unique. Lorsqu'un événement est appliqué à plusieurs types d'objet, utilisez cette propriété pour différencier l'objet auquel s'applique cette notification. Par exemple, l'événement Make (« Mk ») peut s'appliquer à des documents (« Dcmn »), des couches (« Chnl ») et d'autres objets.
<code>eventFile</code>	Fichier	Lecture seule. Chemin d'accès au fichier à exécuter lorsque l'événement se produit et active la notification.
<code>parent</code>	Application	Lecture seule. Application conteneur.
<code>typename</code>	string	Lecture seule. Nom de classe de l'objet référencé.

Méthodes

Méthode	Type de paramètre	Résultat	Description
<code>remove</code> ()			Supprime cet objet. Vous pouvez aussi supprimer un objet <code>Notifier</code> de la liste déroulante du Gestionnaire d'événements de script en supprimant le fichier <code>Script Events Manager.xml</code> du dossier des préférences de Photoshop. Reportez-vous à l'aide d'Adobe Photoshop CS4 pour plus de détails.

Notifiers

Collection d'objets [Notifier](#) dans le document. Accès par la propriété [Application.notifiers](#). Exemple :

```
var notRef = app.notifiers.add("OnClickGoButton", eventFile)
```

Les notifications doivent être activées à l'aide de la propriété [Application.notifiersEnabled](#).

Propriétés

Propriété	Type de valeur	Description
length	number	Lecture seule. Nombre d'éléments contenus dans la collection <code>notifiers</code> .
parent	Application	Lecture seule. Contenant de l'objet <code>notifiers</code> .
typename	string	Lecture seule. Nom de classe de l'objet <code>notifiers</code> référencé.

Méthodes

Méthode	Type de paramètre	Résultat	Description
add (event, eventFile [, eventClass])	string Fichier string	Notifier	<p>Crée un objet notification et l'ajoute à cette collection.</p> <p><code>event</code> définit l'ID de classe de l'événement, code à quatre caractères ou chaîne unique (voir Annexe A : ID d'événement).</p> <p><code>eventFile</code> définit le fichier de script qui est exécuté lorsque l'événement se produit.</p> <p>Lorsqu'un événement est appliqué à plusieurs types d'objets, utilisez <code>eventClass</code> (ID à quatre caractères</p>

PathItem

Objet de tracé ou de dessin, tel que le contour d'une forme ou une ligne droite ou courbe, qui contient des sous-tracés définissant sa géométrie.

Accès par la collection dans la propriété [Document.pathItems](#). Cet exemple sélectionne un élément de tracé nommé :

```
var currentPathItem = app.activeDocument.pathItems.getByNamed("myPath");
currentPathItem.select();
```

Crée ces objets en transmettant un groupe d'objets [SubPathInfo](#) à la méthode [PathItems.add\(\)](#). Cette méthode crée un objet [SubPathItem](#) pour chaque objet [SubPathInfo](#) et crée puis renvoie un nouvel objet [PathItem](#) pour le tracé représenté par tous les sous-tracés.

Propriétés

Propriété	Type de valeur	Description
kind	PathKind	Lecture-écriture. Type.
name	string	Lecture-écriture. Nom.
parent	Document	Lecture seule. Document conteneur.
subPathItems	SubPathItems	Lecture seule. Objets sous-tracés contenus.
typename	string	Lecture seule. Nom de classe de l'objet <code>pathItem</code> référencé.

Méthodes

Méthode	Type de paramètre	Résultat	Description
deselect ()			Annule la sélection de cet objet <code>pathItem</code> .
duplicate (name)	string		Duplique cet objet <code>pathItem</code> sous le nouveau nom.
fillPath ([fillColor] [, mode] [, opacity] [, preserveTransparency] [, feather] [, wholePath] [, antiAlias])	SolidColor ColorBlendMode number [0..100] boolean number [0.0..250.0] boolean boolean		Remplit la zone délimitée par ce tracé. <code>opacity</code> est un pourcentage. <code>feather</code> est exprimé en pixels. Si <code>wholePath</code> est true, tous les sous-tracés sont utilisés pendant la réalisation du fond (par défaut : true).

Méthode	Type de paramètre	Résultat	Description (suite)
makeClippingPath ([flatness])	number [0.2..100]		Fait de cet objet le masque pour ce document. flatness indique à l'imprimante PostScript comment reproduire approximativement les courbes du tracé.
makeSelection ([feather] [, antiAlias] [, operation])	number [0.0..250.0] boolean SelectionType		Crée un objet Selection délimité par ce tracé. feather est exprimé en pixels.
remove ()			Supprime cet objet.
select ()			Fait de cet objet l'objet PathItem actif ou sélectionné.
strokePath ([tool] [, simulatePressure])	ToolType boolean		Applique un contour au tracé en utilisant l'outil spécifié.

Exemple de script PathItem

Le script suivant crée un tracé en trois segments : deux lignes diagonales formant un V et une ligne courbe au-dessus du V qui lui donne l'aspect d'un cornet de glace en 2D.

Paths.jsx

```
// Save the current preferences
var startRulerUnits = app.preferences.rulerUnits
var startTypeUnits = app.preferences.typeUnits
var startDisplayDialogs = app.displayDialogs

// Set Adobe Photoshop CS4 to use pixels and display no dialogs
app.preferences.rulerUnits = Units.PIXELS
app.preferences.typeUnits = TypeUnits.PIXELS
app.displayDialogs = DialogModes.NO

// first close all the open documents
while (app.documents.length) {
    app.activeDocument.close()
}

// create a document to work with
var docRef = app.documents.add(5000, 7000, 72, "Simple Line")

//line 1--it's a straight line so the coordinates for anchor, left, and right
//for each point have the same coordinates
var lineArray = new Array()
    lineArray[0] = new PathPointInfo
    lineArray[0].kind = PointKind.CORNERPOINT
    lineArray[0].anchor = Array(100, 100)
    lineArray[0].leftDirection = lineArray[0].anchor
    lineArray[0].rightDirection = lineArray[0].anchor
```

```
    lineArray[1] = new PathPointInfo
    lineArray[1].kind = PointKind.CORNERPOINT
    lineArray[1].anchor = Array(150, 200)
    lineArray[1].leftDirection = lineArray[1].anchor
    lineArray[1].rightDirection = lineArray[1].anchor

var lineSubPathArray = new Array()
    lineSubPathArray[0] = new SubPathInfo()
    lineSubPathArray[0].operation = ShapeOperation.SHAPEXOR
    lineSubPathArray[0].closed = false
    lineSubPathArray[0].entireSubPath = lineArray

// line 2
var lineArray2 = new Array()
    lineArray2[0] = new PathPointInfo
    lineArray2[0].kind = PointKind.CORNERPOINT
    lineArray2[0].anchor = Array(150, 200)
    lineArray2[0].leftDirection = lineArray2[0].anchor
    lineArray2[0].rightDirection = lineArray2[0].anchor

    lineArray2[1] = new PathPointInfo
    lineArray2[1].kind = PointKind.CORNERPOINT
    lineArray2[1].anchor = Array(200, 100)
    lineArray2[1].leftDirection = lineArray2[1].anchor
    lineArray2[1].rightDirection = lineArray2[1].anchor

    lineSubPathArray[1] = new SubPathInfo()
    lineSubPathArray[1].operation = ShapeOperation.SHAPEXOR
    lineSubPathArray[1].closed = false
    lineSubPathArray[1].entireSubPath = lineArray2

//ice cream curve
//it's a curved line, so there are 3 points, not 2
//coordinates for the middle point (lineArray3[1]) are different.
//The left direction is positioned "above" the anchor on the screen.
//The right direction is positioned "below" the anchor
//You can change the coordinates for these points to see
//how the curve works...
var lineArray3 = new Array()
    lineArray3[0] = new PathPointInfo
    lineArray3[0].kind = PointKind.CORNERPOINT
    lineArray3[0].anchor = Array(200, 100)
    lineArray3[0].leftDirection = lineArray3[0].anchor
    lineArray3[0].rightDirection = lineArray3[0].anchor

    lineArray3[1] = new PathPointInfo
    lineArray3[1].kind = PointKind.CORNERPOINT
    lineArray3[1].anchor = Array(150, 50)
    lineArray3[1].leftDirection = Array(100, 50)
    lineArray3[1].rightDirection = Array(200, 50)

    lineArray3[2] = new PathPointInfo
    lineArray3[2].kind = PointKind.CORNERPOINT
    lineArray3[2].anchor = Array(100, 100)
    lineArray3[2].leftDirection = lineArray3[2].anchor
    lineArray3[2].rightDirection = lineArray3[2].anchor

    lineSubPathArray[2] = new SubPathInfo()
    lineSubPathArray[2].operation = ShapeOperation.SHAPEXOR
```

```
    lineSubPathArray[2].closed = false
    lineSubPathArray[2].entireSubPath = lineArray3

//create the path item
var myPathItem = docRef.pathItems.add("A Line", lineSubPathArray)

// stroke it so we can see something
myPathItem.strokePath(ToolType.BRUSH)

// Reset the application preferences
preferences.rulerUnits = startRulerUnits
preferences.typeUnits = startTypeUnits
displayDialogs = startDisplayDialogs
```

PathItems

Collection d'objets [PathItem](#) dans un document.

Accès par la propriété [Document.pathItems](#). Cet exemple crée un nouvel élément de tracé à l'aide d'un groupe précédemment défini de sous-tracés :

```
app.activeDocument.pathItems.add("myPath", lineSubPathInfoArray);
```

Propriétés

Propriété	Type de valeur	Description
length	number	Lecture seule. Nombre d'objets <code>pathItem</code> dans la collection <code>pathItems</code> .
parent	Document	Lecture seule. Contenant de l'objet <code>pathItems</code> .
typename	string	Lecture seule. Nom de classe de l'objet <code>pathItem</code> référencé.

Méthodes

Méthode	Type de paramètre	Résultat	Description
add (name, entirePath)	string array of SubPathInfo	PathItem	Crée un nouvel objet élément de tracé et l'ajoute à cette collection. Un nouvel objet SubPathItem est créé pour chacun des objets <code>SubPathInfo</code> fournis dans <code>entirePath</code> ; ces objets <code>SubPathItem</code> sont ajoutés à la collection subPathItems du PathItem renvoyé.
getByName (name)	string	PathItem	Récupère le premier élément dans la collection <code>pathItems</code> avec le nom spécifié.
removeAll ()			Supprime tous les objets <code>pathItem</code> de la collection <code>pathItems</code> .

PathPoint

Représente les points d'extrémité d'ancrage et des poignées de contrôle pour un segment de tracé. Chaque point (le point d'ancrage, le point directeur gauche et le point directeur droit) est un tableau contenant des coordonnées de position X et Y.

- Utilisez l'objet `PathPoint` pour récupérer des informations sur les points décrivant les segments du tracé existants. Les propriétés sont en lecture seule. Accès aux objets [PathPoint](#) par la propriété [SubPathItem.pathPoints](#).
- Utilisez [PathPointInfo](#) avec [PathItems.add\(\)](#) pour créer des points sur un tracé. Les propriétés sont inscriptibles.

Pour les tracés formant des segments rectilignes (non incurvés), les coordonnées des trois points sont identiques. Pour les segments incurvés, les coordonnées sont différentes. L'écart entre le point d'ancrage et les points directeurs gauche ou droit détermine l'arc de la courbe. Le point directeur gauche est utilisé pour appliquer une inflexion à la courbe vers l'extérieur ou la rendre convexe, et le point directeur droit pour appliquer à la courbe une inflexion vers l'intérieur ou la rendre concave.

Propriétés

Propriété	Type de valeur	Description
<code>anchor</code>	array of UnitValue	Lecture seule. Coordonnées X et Y du point d'ancrage de la courbe.
<code>kind</code>	PointKind	Lecture seule. Rôle (angle ou arrondi) que joue ce point dans le segment de tracé conteneur.
<code>leftDirection</code>	array of UnitValue	Lecture seule. Emplacement du point d'extrémité directeur gauche (point d'entrée).
<code>parent</code>	SubPathItem	Lecture seule. Objet sous-tracé conteneur.
<code>rightDirection</code>	array of UnitValue	Lecture seule. Emplacement du point d'extrémité directeur droit (point d'entrée).
<code>typename</code>	string	Lecture seule. Nom de classe de l'objet <code>PathPoint</code> référencé.

PathPointInfo

Utilisé pour créer un [PathPoint](#), qui représente les points d'extrémité d'ancrage et de poignée de contrôle pour un segment de tracé. Chaque point (le point d'ancrage, le point directeur gauche et le point directeur droit) est un tableau contenant des coordonnées de position X et Y.

- Utilisez l'opérateur JavaScript `new` pour créer ces objets et les stocke dans la propriété [SubPathInfo.entireSubPath](#) avant d'utiliser cet objet pour créer un élément de tracé avec [PathItems.add\(\)](#).

Voir la section [Exemple de script PathPointInfo](#) ci-dessous.

- Les objets [SubPathItem](#) obtenus contiennent les objets [PathPoint](#) obtenus. Utilisez l'objet [PathPoint](#) pour récupérer des informations sur les points décrivant les segments du tracé existants. fises propriétés sont en lecture seule.

Pour les tracés constitués de segments droits (non incurvés), les coordonnées des trois points sont les mêmes. Pour les segments incurvés, les coordonnées sont différentes. La différence entre le point

```
var spi = new SubPathInfo();
spi.closed = false;
spi.operation = ShapeOperation.SHAPEXOR;
spi.entireSubPath = [startPoint, stopPoint];

var line = doc.pathItems.add("Line", [spi]);
line.strokePath(ToolType.PENCIL);
line.remove();
};

drawLine(app.activeDocument, [100,100], [200,200]);
```

PathPoints

Collection d'objets [PathPoint](#) qui définit un sous-tracé, conservée dans la propriété [SubPathItem.pathPoints](#).

Propriétés

Propriété	Type de valeur	Description
<code>length</code>	number	Lecture seule. Nombre d'éléments contenus dans la collection.
<code>parent</code>	SubPathItem	Lecture seule. Objet sous-tracé conteneur.
<code>typename</code>	string	Lecture seule. Nom de classe de l'objet <code>PathPoints</code> référencé.

PDFOpenOptions

Options pour ouvrir un document au format générique Adobe PDF à l'aide de la méthode [Application.open\(\)](#).

Propriétés

Propriété	Type de valeur	Description
antiAlias	boolean	Lecture-écriture. True pour utiliser le lissage.
bitsPerChannel	BitsPerChannelType	Lecture-écriture. Nombre de bits par couche.
constrainProportions	boolean	NON RECOMMANDÉ pour Adobe Photoshop CS4.
cropPage	CropToType	Lecture-écriture. Méthode de recadrage à utiliser.
height	UnitValue	NON RECOMMANDÉ pour Adobe Photoshop CS4.
mode	OpenDocumentMode	Lecture-écriture. Modèle colorimétrique à utiliser.
name	string	Lecture-écriture. Nom de l'objet.
page	number	Lecture-écriture. Page ou image à laquelle ouvrir le document, en fonction de la valeur de usePageNumber .
resolution	number	Lecture-écriture. Résolution du document (exprimée en pixels par pouce).
suppressWarnings	boolean	Lecture-écriture. True pour supprimer les avertissements à l'ouverture du document.
typename	string	Lecture seule. Nom de classe de l'objet <code>PDFOpenOptions</code> référencé.
usePageNumber	boolean	Lecture-écriture. Si true, la propriété page fait référence à un numéro de page, sinon elle fait référence à un numéro d'image.
width	UnitValue	NON RECOMMANDÉ pour Adobe Photoshop CS4.

PDFSaveOptions

Options pour enregistrer un document au format Adobe PDF à l'aide de la méthode [Document.saveAs\(\)](#).

Propriétés

Propriété	Type de valeur	Description
alphaChannels	boolean	Lecture-écriture. True pour enregistrer les couches alpha avec le fichier.
annotations	boolean	Lecture-écriture. True pour enregistrer les commentaires avec le fichier.
colorConversion	boolean	Lecture-écriture. True pour convertir le profil colorimétrique en un profil de destination.
convertToEightBit	boolean	Lecture-écriture. True pour convertir une image 16 bits en 8 bits pour une meilleure compatibilité avec les autres applications.
description	string	Lecture-écriture. Description des options d'enregistrement à utiliser.
destinationProfile	string	Lecture-écriture. Description du périphérique de sortie RVB ou CMJN final, tel que votre moniteur ou une norme de presse particulière.
downgradeColorProfile	boolean	NON RECOMMANDÉ pour Adobe Photoshop CS4.
downSample	PDFResample	Lecture-écriture. Méthode de sous-échantillonnage à utiliser.
downSampleSize	number	Lecture-écriture. Taille de sous-échantillonnage des images si elles dépassent la limite fixée pour le nombre de pixels par pouce.
downSampleSizeLimit	number	Lecture-écriture. Limite le sous-échantillonnage ou l'échantillonnage aux images dépassant cette valeur (en pixels par pouce).
embedColorProfile	boolean	Lecture-écriture. True pour incorporer le profil colorimétrique dans le document.
embedFonts	boolean	NON RECOMMANDÉ pour Adobe Photoshop CS4.
embedThumbnail	boolean	Lecture-écriture. True pour inclure une petite image d'aperçu dans les fichiers Adobe PDF.

encoding	PDFEncoding	Lecture-écriture. Type de compression à utiliser (par défaut : <code>PDFEncoding.PDFZIP</code>).
interpolation	boolean	NON RECOMMANDÉ pour Adobe Photoshop CS4.
jpegQuality	number [0..12]	Lecture-écriture. Qualité de l'image produite, qui est inversement proportionnelle à la valeur de compression. Valable uniquement si encoding = <code>PDFEncoding.JPEG</code> .
layers	boolean	Lecture-écriture. True pour enregistrer les calques du document.
optimizeForWeb	boolean	Lecture-écriture. True pour améliorer les performances des fichiers PDF sur les serveurs Web.
outputCondition	string	Le

Propriété	Type de valeur	Description (suite)
tileSize	number	Lecture-écriture. Option de compression. Valable uniquement si encoding = <code>PDFEncoding.JPEG2000</code> .
transparency	boolean	NON RECOMMANDÉ pour Adobe Photoshop CS4.
typename	string	Lecture seule. Nom de classe de l'objet <code>PDFSaveOptions</code> référencé.
useOutlines	boolean	NON RECOMMANDÉ pour Adobe Photoshop CS4.
vectorData	boolean	NON RECOMMANDÉ pour Adobe Photoshop CS4.
view	boolean	Lecture-écriture. True pour ouvrir le fichier PDF enregistré dans Adobe Acrobat.

PhotoCDOpenOptions

NON RECOMMANDÉ dans Adobe Photoshop CS4. Kodak Photo CD se trouve désormais dans le dossier Goodies du DVD d'installation d'Adobe Photoshop CS4.

Options pour ouvrir un document au format Kodak Photo CD (PCD) (y compris des fichiers haute résolution enregistrés sur disques Pro Photo CD) à l'aide de la méthode [Application.open\(\)](#).

Propriétés

Propriété	Type de valeur	Description
<code>colorProfileName</code>	string	Lecture-écriture. Profil à utiliser pour lire l'image.
<code>colorSpace</code>	PhotoCDColorSpace	Lecture-écriture. Espace colorimétrique de l'image.
<code>orientation</code>	Orientation	Lecture-écriture. Orientation de l'image.
<code>pixelSize</code>	PhotoCDSIZE	Lecture-écriture. Dimensions de l'image.
<code>resolution</code>	number	Lecture-écriture. Résolution de l'image (en pixels par pouce).
<code>typename</code>	string	Lecture seule. Nom de classe de l'objet <code>photoCDOpenOptions</code> référencé.

PhotoshopSaveOptions

Options pour enregistrer un document au format PSD à l'aide de la méthode [Document.saveAs\(\)](#).

Propriétés

Propriété	Type de valeur	Description
<code>alphaChannels</code>	boolean	Lecture-écriture. True pour enregistrer les couches alpha.
<code>annotations</code>	boolean	Lecture-écriture. True pour enregistrer les annotations.
<code>embedColorProfile</code>	boolean	Lecture-écriture. True pour incorporer le profil colorimétrique dans le document.
<code>layers</code>	boolean	Lecture-écriture. True pour conserver les calques.
<code>spotColors</code>	boolean	Lecture-écriture. True pour enregistrer les tons directs.
<code>typename</code>	string	Lecture seule. Nom de classe de l'objet <code>photoshopSaveOptions</code> référencé.

PICTFileSaveOptions

Options pour enregistrer un document au format PICT à l'aide de la méthode [Document.saveAs\(\)](#).

Propriétés

Propriété	Type de valeur	Description
<code>alphaChannels</code>	boolean	Lecture-écriture. True pour enregistrer les couches alpha.
<code>compression</code>	PICTCompression	Lecture-écriture. Type de compression à utiliser (par défaut : <code>PICTCompression.NONE</code>).
<code>embedColorProfile</code>	boolean	Lecture-écriture. True pour incorporer le profil colorimétrique dans le document.
<code>resolution</code>	PICTBitsPerPixels	Lecture-écriture. Nombre de bits par pixel.
<code>typename</code>	string	Lecture seule. Nom de classe de l'objet <code>PICTFileSaveOptions</code> référencé.

PICTResourceSaveOptions

Options pour enregistrer un document au format Ressource PICT à l'aide de la méthode [Document.saveAs\(\)](#).

Propriétés

Propriété	Type de valeur	Description
alphaChannels	boolean	Lecture-écriture. True pour enregistrer les couches alpha.
compression	PICTCompression	Lecture-écriture. Type de compression à utiliser (par défaut : <code>PICTCompression.NONE</code>).
embedColorProfile	boolean	Lecture-écriture. True pour incorporer le profil colorimétrique dans le document.
name	string	Lecture-écriture. Nom de la ressource PICT.
resolution	PICTBitsPerPixels	Lecture-écriture. Nombre de bits par pixel.
resourceID	number	Lecture-écriture. ID de la ressource PICT (par défaut : 128).
typename	string	Lecture seule. Nom de classe de l'objet <code>PICTResourceSaveOptions</code> référencé.

PicturePackageOptions

Options pour une collection d'images créée avec [Application.makePicturePackage\(\)](#).

Propriétés

Propriété	Type de valeur	Description
content	PicturePackageTextType	Lecture-écriture. Informations sur le contenu (par défaut : <code>PicturePackageTextType.NONE</code>).
flatten	boolean	Lecture-écriture. True si tous les calques contenus dans le document final sont aplatis (par défaut : <code>true</code>).
font	GalleryFontType	Lecture-écriture. Police utilisée pour le texte de sécurité (par défaut : <code>GalleryFontType.ARIAL</code>).
fontSize	number	Lecture-écriture. Corps de police utilisé pour le texte de sécurité (par défaut : <code>GalleryFontType.ARIAL</code>).
layout	string	Lecture-écriture. Disposition à utiliser pour générer la collection d'images (par défaut : « (2)5x7 »).
mode	NewDocumentMode	Lecture-écriture. Lecture-écriture. Profil colorimétrique à utiliser comme mode du document (par défaut : <code>NewDocumentMode.RGB</code>).
opacity	number	Lecture-écriture. Opacité du texte de sécurité de la page Web exprimée en pourcentage (par défaut : 100).
resolution	number	Lecture-écriture. Résolution du document en pixels par pouce (par défaut : 72).
text	string	Lecture-écriture. Texte personnalisé de la collection d'images. Valable uniquement si content = <code>PicturePackageType.USER</code> .
textColor	RGBColor	Lecture-écriture. Couleur à utiliser pour le texte de sécurité.
textPosition	GallerySecurityTextPositionType	Lecture-écriture. Position du texte de sécurité (valeur par défaut : <code>GallerySecurityTextPositionType.CENTERED</code>).
textRotate	GallerySecurityTextRotateType	Lecture-écriture. Orientation à utiliser pour le texte de sécurité (par défaut : <code>GallerySecurityTextRotateType.ZERO</code>).
typename	string	Lecture seule. Nom de classe de l'objet <code>PicturePackageOptions</code> référencé.

PixarSaveOptions

Options pour enregistrer un document au format Pixar à l'aide de la méthode [Document.saveAs\(\)](#).

Propriétés

Propriété	Type de valeur	Description
<code>alphaChannels</code>	boolean	Lecture-écriture. True pour enregistrer les couches alpha.
<code>typename</code>	string	Lecture seule. Nom de classe de l'objet <code>PixarSaveOptions</code> référencé.

PNGSaveOptions

Options pour enregistrer un document au format PNG à l'aide de la méthode [Document.saveAs\(\)](#).

Propriétés

Propriété	Type de valeur	Description
<code>interlaced</code>	boolean	Lecture-écriture. True pour entrelacer les lignes (par défaut : <code>false</code>).
<code>typename</code>	string	Lecture seule. Nom de classe de l'objet <code>PNGSaveOptions</code> référencé.

Preferences

Représente les préférences de l'application pour Photoshop. Accès à cet objet par la propriété [Application.preferences](#). Exemple :

```
app.preferences.rulerUnits = Units.PIXELS
app.preferences.typeUnits = TypeUnits.PIXELS
```

Le paramétrage des valeurs dans cet objet équivaut à choisir **Edition > Préférences** (sous Windows) ou **Photoshop > Préférences** (sous Mac OS) dans l'application Adobe Photoshop CS4. Pour une description de chaque paramètre, consultez l'Aide d'Adobe Photoshop CS4.

Propriétés

Propriété	Type de valeur	Description
<code>additionalPluginFolder</code>	Fichier	Lecture-écriture. Chemin d'accès à un dossier de modules externes complémentaires. Valable uniquement si useAdditionalPluginFolder = true.
<code>appendExtension</code>	SaveBehavior	Lecture-écriture. Règle préférée pour écrire des extensions de fichier sous Windows.
<code>askBeforeSavingLayeredTIFF</code>	boolean	Lecture-écriture. True pour demander à l'utilisateur de vérifier les options de conservation des calques lors de l'enregistrement d'un fichier au format TIFF.
<code>autoUpdateOpenDocuments</code>	boolean	Lecture-écriture. True pour mettre à jour automatiquement les documents ouverts.
<code>beepWhenDone</code>	boolean	Lecture-écriture. True pour émettre un signal sonore dès qu'un processus est terminé.
<code>colorChannelsInColor</code>	boolean	Lecture-écriture. True pour afficher en couleurs les couches de composante dans le panneau Couches.
<code>colorPicker</code>	ColorPicker	Lecture-écriture. Outil préféré de sélection de couleur.
<code>columnGutter</code>	number [0.1..600.0]	Lecture-écriture. Largeur des gouttières entre les colonnes (en points).
<code>columnWidth</code>	number [0.1..600.0]	Lecture-écriture. Largeur de colonne (en points).

Propriété	Type de valeur	Description (suite)
<code>createFirstSnapshot</code>	boolean	Lecture-écriture. True pour réaliser automatiquement le premier instantané lors de la création d'un nouveau document.
<code>dynamicColorSliders</code>	boolean	Lecture-écriture. True si des curseurs de couleur dynamiques apparaissent dans le panneau Couleur.
<code>editLogItems</code>	EditLogItemsType	Lecture-écriture. Niveau de détail préféré dans le journal d'historique. Valable uniquement si useHistoryLog = true.
<code>exportClipboard</code>	boolean	Lecture-écriture. True pour conserver le contenu d'Adobe Photoshop CS4 dans le Presse-papiers une fois l'application fermée.
<code>fontPreviewSize</code>	FontPreviewType	Lecture-écriture. Force de corps préférée à utiliser pour l'aperçu des polices dans les menus de polices de l'outil Texte.
<code>fullSizePreview</code>	boolean	Lecture-écriture. True pour afficher l'aperçu d'une image en taille réelle, false pour l'afficher sous forme de vignette (uniquement sous Mac OS).
<code>gamutWarningOpacity</code>	number [0..100]	Lecture-écriture. Valeur de l'opacité exprimée en pourcentage.
<code>gridSize</code>	GridSize	Lecture-écriture. Taille préférée à utiliser pour le quadrillage de la grille.
<code>gridStyle</code>	GridLineStyle	Lecture-écriture. Style préféré de mise en forme des lignes non imprimables de la grille.
<code>gridSubDivisions</code>	number [1..100]	Lecture-écriture. Nombre de sous-divisions de la grille.
<code>guideStyle</code>	GuideLineStyle	Lecture-écriture. Style préféré de mise en forme des repères non imprimables de la grille.
<code>iconPreview</code>	boolean	Lecture-écriture. True pour utiliser les aperçus d'icône (uniquement sous Mac OS).
<code>imageCacheLevels</code>	number [1..8]	Lecture-écriture. Nombre d'images à faire tenir dans la mémoire cache.
<code>imagePreviews</code>	SaveBehavior	Lecture-écriture. Règle préférée pour écrire des aperçus d'image sous Windows.

interpolation	ResampleMethod	Lecture-écriture. Méthode à utiliser pour affecter des valeurs de couleur aux nouveaux pixels créés lors du rééchantillonnage ou du redimensionnement d'une image.
keyboardZoomResizesWindows	boolean	Lecture-écriture. True pour redimensionner automatiquement la fenêtre lors de l'agrandissement ou de la réduction d'une vue à l'aide de raccourcis clavier.
macOSThumbnail	boolean	Lecture-écriture. True pour créer une vignette lors de l'enregistrement de l'image (uniquement sous Mac OS).
maximizeCompatibility	QueryStateType	Lecture-écriture. Règle préférée pour vérifier s'il convient d'optimiser la compatibilité à l'ouverture de fichiers PSD.
maxRAMuse	number [5..100]	Lecture-écriture. Pourcentage maximal de mémoire vive disponible utilisé par Adobe Photoshop CS4 (5 à 100).
nonLinearHistory	boolean	Lecture-écriture. True pour accepter un historique non linéaire.
numberOfHistoryStates	number	Lecture-écriture. Nombre d'états d'historique à conserver.
otherCursors	OtherPaintingCursors	Lecture-écriture. Type de pointeur

Propriété	Type de valeur	Description (suite)
<code>saveLogItems</code>	SaveLogItemsType	Lecture-écriture. Emplacement préféré des données du journal de l'historique lors de l'enregistrement des éléments d'historique.
<code>saveLogItemsFile</code>	Fichier	Lecture-écriture. Chemin du fichier du journal de l'historique, lorsque l'emplacement préféré est un fichier.
<code>savePaletteLocations</code>	boolean	Lecture-écriture. True pour utiliser les nouveaux emplacements des panneaux comme emplacement par défaut.
<code>showAsianTextOptions</code>	boolean	Lecture-écriture. True pour afficher les options de texte asiatique dans le panneau Paragraphe.
<code>showEnglishFontNames</code>	boolean	Lecture-écriture. True pour répertorier les noms des polices asiatiques en anglais.
<code>showSliceNumber</code>	boolean	Lecture-écriture. True pour afficher les numéros de tranche dans la fenêtre de document lors de l'utilisation de l'outil Tranche.
<code>showToolTips</code>	boolean	Lecture-écriture. True pour afficher des définitions contextuelles au passage de la souris.
<code>smartQuotes</code>	boolean	Lecture-écriture. True pour utiliser des guillemets courbes ; false pour utiliser des guillemets droits.
<code>typename</code>	string	Lecture seule. Nom de classe de l'objet <code>preferences</code> référencé.
<code>typeUnits</code>	TypeUnits	Lecture-écriture. Unité de mesure préférée pour les caractères de texte.
<code>useAdditionalPluginFolder</code>	boolean	Lecture-écriture. True pour utiliser un dossier supplémentaire pour les modules externes compatibles stockés avec une autre application.
<code>useHistoryLog</code>	boolean	Lecture-écriture. True pour créer un fichier journal pour les états d'historique.
<code>useLowerCaseExtension</code>	boolean	Lecture-écriture. True pour utiliser des minuscules pour les extensions de fichiers.
<code>useShiftKeyForToolSwitch</code>	boolean	Lecture-écriture. True pour parcourir une série d'outils masqués.

Propriété	Type de valeur	Description (suite)
<code>useVideoAlpha</code>	boolean	Lecture-écriture. True pour permettre à Adobe Photoshop CS4 d'envoyer des informations de transparence à la carte vidéo de votre ordinateur (exige une prise en charge matérielle).
<code>windowsThumbnail</code>	boolean	Lecture-écriture. True pour créer une vignette lors de l'enregistrement de l'image sous Windows (exige une prise en charge matérielle).

PresentationOptions

Options utilisées pour les présentations Adobe PDF créées à l'aide de [Application.makePDFPresentation\(\)](#).

Propriétés

Propriété	Type de valeur	Description
autoAdvance	boolean	Lecture-écriture. True pour faire défiler automatiquement les images lors de la lecture de la présentation (par défaut : <code>true</code>). Valable uniquement si presentation = <code>true</code> .
includeFilename	boolean	Lecture-écriture. True pour inclure le nom de fichier pour l'image (par défaut : <code>false</code>).
interval	number [1..60]	Lecture-écriture. Temps en secondes qui s'écoule avant que la vue défile automatiquement (par défaut : 5). Valable uniquement si autoAdvance = <code>true</code> .
loop	boolean	Lecture-écriture. True pour recommencer la présentation au début après la dernière page (par défaut : <code>false</code>). Valable uniquement si autoAdvance = <code>true</code> .
magnification	MagnificationType	Lecture-écriture. Type d'agrandissement à utiliser lors de l'affichage de l'image.
PDFFileOptions	PDFSaveOptions	Lecture-écriture. Options à utiliser pour la création du fichier PDF.
presentation	boolean	Lecture-écriture. True si la sortie sera une présentation (par défaut : <code>false</code>) ; avec <code>false</code> , la sortie est un document multipage.
transition	TransitionType	Lecture-écriture. Méthode de transition entre deux images (par défaut : <code>TransitionType.NONE</code>). Valable uniquement si autoAdvance = <code>true</code> .
typename	string	Lecture seule. Nom de classe de l'objet <code>PresentationOptions</code> référencé.

RawFormatOpenOptions

Options pour ouvrir un document au format RAW à l'aide de la méthode [Application.open\(\)](#).

Propriétés

Propriété	Type de valeur	Description
bitsPerChannel	number	Lecture-écriture. Nombre de bits par couche. Les seules valeurs valables sont <code>BitsPerChannelType.EIGHT</code> ou <code>BitsPerChannelType.SIXTEEN</code> .
byteOrder	ByteOrder	Lecture-écriture. Ordre de lecture des valeurs multioctets. Valable uniquement si bitsPerChannel = <code>BitsPerChannelType.SIXTEEN</code> .
channelNumber	number [1..56]	Lecture-écriture. Nombre de couches de l'image. La valeur ne peut pas excéder le nombre de couches dans l'image. Si bitsPerChannel = <code>BitsPerChannelType.SIXTEEN</code> , les seules valeurs autorisées sont 1, 3 ou 4.
headerSize	number [0..1919999]	Lecture-écriture. Nombre d'octets d'informations qui apparaîtront dans le fichier avant le début des véritables informations sur l'image ; autrement dit, il s'agit du nombre de zéros insérés au début du fichier en guise de balises d'emplacement.
height	number	Lecture-écriture. Hauteur de l'image (en pixels).
interleaveChannels	boolean	Lecture-écriture. True pour stocker les valeurs chromatiques de manière séquentielle.
retainHeader	boolean	Lecture-écriture. True pour conserver l'en-tête lors de l'enregistrement. Valable uniquement si headerSize est supérieur ou égal à 1.
typename	string	Lecture seule. Nom de classe de l'objet <code>RawFormatOpenOptions</code> référencé.
width	number	Lecture-écriture. Largeur de l'image en pixels.

RawSaveOptions

Options pour enregistrer un document au format RAW à l'aide de la méthode [Document.saveAs\(\)](#).

Propriétés

Propriété	Type de valeur	Description
<code>alphaChannels</code>	boolean	Lecture-écriture. True si les couches alpha doivent être enregistrées.
<code>spotColors</code>	boolean	Lecture-écriture. True si les tons directs doivent être enregistrés.
<code>typename</code>	string	Lecture seule. Nom de classe de l'objet <code>RawSaveOptions</code> référencé.

RGBColor

Définit une couleur RVB, utilisée dans l'objet [SolidColor](#).

Voir aussi [CMYKColor](#), [GrayColor](#), [HSBColor](#), [LabColor](#), [NoColor](#).

Propriétés

Propriété	Type de valeur	Description
blue	number [0..255]	Lecture-écriture. Valeur chromatique du bleu (par défaut : 255).
green	number [0..255]	Lecture-écriture. Valeur chromatique du vert (par défaut : 255).
hexValue	string	Lecture-écriture. Représentation hexadécimale de la couleur.
red	number [0..255]	Lecture-écriture. Valeur chromatique du rouge (par défaut : 255).
typename	string	Lecture seule. Nom de classe de l'objet <code>RGBColor</code> référencé.

Selection

Zone sélectionnée d'un document ou d'un calque. Accès par la propriété [Document.selection](#). Par exemple :

```
app.activeDocument.selection.fill(app.foregroundColor)
```

De nombreuses propriétés et méthodes utilisent le type [UnitValue](#) qui combine les valeurs de mesure à l'unité de mesure. Pour plus de détails sur ce type, consultez le guide *JavaScript Tools Guide (Guide des outils JavaScript)*.

Propriétés

Propriété	Type de valeur	Description
bounds	array of UnitValue	Lecture seule. Rectangle encadrant l'ensemble de la sélection.
parent	Document	Lecture seule. Contenant de l'objet.
solid	boolean	Lecture seule. True si le cadre de sélection est plein.
typename	string	Lecture seule. Nom de classe de l'objet <code>selection</code> référencé.

Méthodes

Méthode	Type de paramètre	Résultat	Description
clear ()			Efface la sélection, sans la copier dans le Presse-papiers.
contract (by)	UnitValue		Contracte (réduit) la sélection dans la proportion indiquée.
copy ([merge])	boolean		Copie la sélection dans le Presse-papiers. Lorsque l'argument facultatif est utilisé et défini sur <code>true</code> , une copie fusionnée est effectuée (tous les calques visibles dans la sélection sont copiés).
cut ()			Efface la sélection actuelle et la copie dans le Presse-papiers.
deselect ()			Annule la sélection actuelle.
expand (by)	UnitValue		Dilate la sélection dans la proportion indiquée.
feather (by)	UnitValue		Atténue les bords de la sélection dans la proportion indiquée (contour progressif).

Méthode	Type de paramètre	Résultat	Description (suite)
fill (filltype [, mode] [, opacity] [, preserveTransparency])	SolidColor ColorBlendMode number [1..100] boolean		Remplit la sélection opacity est un pourcentage.
grow (tolerance, antiAlias)	number boolean		Etend la sélection pour inclure tous les pixels adjacents compris dans la plage de tolérance spécifiée.
invert ()			Inverse la sélection (annule la sélection et sélectionne le reste du calque ou du document). Conseil : pour appliquer une symétrie à la forme de sélection, reportez-vous à la propriété rotate .
load (from [, combination] [, inverting])	Channel SelectionType boolean		Charge la sélection depuis la couche spécifiée.
makeWorkPath ([tolerance])	number		Transforme cet élément de sélection en tracé de travail du document.
resize ([horizontal] [, vertical] [, anchor])	number number AnchorPosition		Redimensionne la zone sélectionnée en fonction des valeurs et du point d'ancrage indiqués.
resizeBoundary ([horizontal] [, vertical] [, anchor])	number number AnchorPosition		Modifie la taille de la sélection en fonction des dimensions spécifiées autour du point d'ancrage indiqué.
rotate (angle [, anchor])	number AnchorPosition		Fait pivoter la sélection dans la proportion indiquée autour du point d'ancrage indiqué.
rotateBoundary (angle [, anchor])	number AnchorPosition		Fait pivoter le cadre de la sélection autour du point d'ancrage spécifié.
select (region [, type] [, feather] [, antiAlias])	array of number SelectionType number boolean		Sélectionne la zone spécifiée. Le paramètre region est un tableau de quatre coordonnées, [gauche, haut, droit, bas].
selectAll ()			Sélectionne la totalité du calque.

Méthode	Type de paramètre	Résultat	Description (suite)
selectBorder (width)	UnitValue		Sélectionne uniquement le cadre de sélection (dans la largeur spécifiée) ; les opérations suivantes ne modifient pas la zone sélectionnée à l'intérieur du cadre.
similar (tolerance, antiAlias)	number boolean		Etend la sélection pour inclure les pixels de l'image compris dans la plage de tolérance.
smooth (radius)	number		Supprime les pixels isolés laissés à l'intérieur ou en dehors d'une sélection de couleur et figurant dans le rayon spécifié en pixels.
store (into [, combination])	Channel SelectionType		Enregistre la sélection sous forme de couche.
stroke (strokeColor, width [, location] [, mode] [, opacity] [, preserveTransparency])	SolidColor number StrokeLocation ColorBlendMode number [1..100] boolean		Applique un contour au cadre de sélection <code>opacity</code> est un pourcentage.
translate ([deltaX] [, deltaY])	UnitValue UnitValue		Déplace toute la sélection par rapport à sa position actuelle.
translateBoundary ([deltaX] [, deltaY])	UnitValue UnitValue		Déplace la sélection par rapport à sa position actuelle.

Exemple de script Selection

Le script suivant crée un damier en suivant les étapes suivantes :

- Créer un document de 800 x 800 pixels.
- Diviser la totalité du document en cases de 100 x 100 pixels.
- Sélectionner une case sur deux dans la première rangée, puis inverser les critères de sélection pour sélectionner les cases inverses de la rangée suivante. Répéter cette procédure jusqu'à ce qu'une case sur deux soit sélectionnée dans le document.
- Remplir les cases sélectionnées avec la couleur de premier plan de la palette.
- Inverser la sélection et remplir les nouvelles cases sélectionnées avec la couleur d'arrière-plan de la palette.
- Désélectionner les cases pour supprimer les contours de sélection (le cadre de sélection actif).

Selection.jsx

```
// Save the current preferences
var startRulerUnits = app.preferences.rulerUnits
```

```
var startTypeUnits = app.preferences.typeUnits
var startDisplayDialogs = app.displayDialogs

// Set Adobe Photoshop CS4 to use pixels and display no dialogs
app.preferences.rulerUnits = Units.PIXELS
app.preferences.typeUnits = TypeUnits.PIXELS
app.displayDialogs = DialogModes.NO

//Close all the open documents
while (app.documents.length) {
    app.activeDocument.close()
}

//Create variables for the 800 pixel board divided in even 100 x 100 squares
var docSize = 800
var cells = 8
var cellSize = docSize / cells

// create a new document
var checkersDoc = app.documents.add(docSize, docSize, 72, "Checkers")

// Create a variable to use for selecting the checker board
// That allows me to shift the selection one square to the right
//on every other row, and then shift back for the rows in between.
var shiftIt = true

// loop through vertically to create the first row
for (var v = 0; v < docSize; v += cellSize) {

    // Switch the shift for a new row
    shiftIt = !shiftIt

    // loop through horizontally
    for (var h = 0; h < docSize; h += (cellSize * 2)) {

        // push over the cellSize to start with only
        if (shiftIt && h == 0) {
            h += cellSize
        }

        // Select a square
        selRegion = Array(Array(h, v),
            Array(h + cellSize, v),
            Array(h + cellSize, v + cellSize),
            Array(h, v + cellSize),
            Array(h, v))

        // In the first iteration of the loop, start the selection
        //In subsequent iterations, use the EXTEND constant value
        //of the select() method to add to the selection (in the loop's else clause)
        if (h == 0 && v == 0) {
            checkersDoc.selection.select(selRegion)
        } else {
            checkersDoc.selection.select(selRegion, SelectionType.EXTEND)
        }

        // turn this off for faster execution
        // turn this on for debugging
        WaitForRedraw()
    }
}
```

```
}

// Fill the current selection with the foreground color
checkersDoc.selection.fill(app.foregroundColor)

//Invert the selection
checkersDoc.selection.invert()

// Fill the new selection with the background color
checkersDoc.selection.fill(app.backgroundColor)

// Clear the selection to get rid of the non-printing borders
checkersDoc.selection.deselect()

// Reset the application preferences
app.preferences.rulerUnits = startRulerUnits
app.preferences.typeUnits = startTypeUnits
app.displayDialogs = startDisplayDialogs

// A helper function for debugging
// It also helps the user see what is going on
// if you turn it off for this example you
// get a flashing cursor for a number time
function WaitForRedraw()
{
    var eventWait = charIDToTypeID("Wait")
    var enumRedrawComplete = charIDToTypeID("RdCm")
    var typeState = charIDToTypeID("Stte")
    var keyState = charIDToTypeID("Stte")

    var desc = new ActionDescriptor()

    desc.putEnumerated(keyState, typeState, enumRedrawComplete)

    executeAction(eventWait, desc, DialogModes.NO)
}
```

SGIRGBSaveOptions

Options pour enregistrer un document au format SGIRGB à l'aide de la méthode [Document.saveAs\(\)](#).

Remarque : le format SGIRGB n'est pas installé automatiquement avec Adobe Photoshop CS4.

Propriétés

Propriété	Type de valeur	Description
<code>alphaChannels</code>	boolean	Lecture-écriture. True pour enregistrer les couches alpha.
<code>spotColors</code>	boolean	Lecture-écriture. True pour enregistrer les tons directs.
<code>typename</code>	string	Lecture seule. Nom de classe de l'objet <code>SGIRGBSaveOptions</code> référencé.

SolidColor

Définition de couleur utilisée dans le document. Fait correspondre une couleur à ses équivalents dans tous les modèles de couleur disponibles.

- Utilisé dans les propriétés [Application.backgroundColor](#) et [foregroundColor](#), dans [Channel.color](#), dans [ColorSampler.color](#) et dans [TextItem.color](#)
- Transmis à [PathItem.fillPath\(\)](#), [Selection.fill\(\)](#) et [Selection.stroke\(\)](#).

Propriétés

Propriété	Type de valeur	Description
<code>cmyk</code>	CMYKColor	Lecture-écriture. Mode colorimétrique CMJN.
<code>gray</code>	GrayColor	Lecture-écriture. Mode colorimétrique Niveaux de gris.
<code>hsb</code>	HSBColor	Lecture-écriture. Mode colorimétrique TSL.
<code>lab</code>	LabColor	Lecture-écriture. Mode colorimétrique LAB.
<code>model</code>	ColorModel	Lecture-écriture. Modèle colorimétrique.
<code>nearestWebColor</code>	RGBColor	Lecture seule. Couleur Web la plus proche de la couleur actuelle.
<code>rgb</code>	RGBColor	Lecture-écriture. Mode colorimétrique RVB.
<code>typename</code>	string	Lecture seule. Nom de classe de l'objet <code>SolidColor</code> référencé.

Méthodes

Méthode	Type de paramètre	Résultat	Description
<code>isEqual</code> (color)	SolidColor	boolean	True si l'objet <code>SolidColor</code> correspond visiblement à la couleur spécifiée.

SubPathInfo

Tableau d'objets [PathPoint](#) qui décrit un segment droit ou incurvé d'un tracé, utilisé pour créer un [SubPathItem](#).

Transmet un tableau de ces objets à la méthode [PathItems.add\(\)](#). Cette méthode crée un objet [SubPathItem](#) pour chaque objet `SubPathInfo` et crée puis renvoie un nouvel objet [PathItem](#) pour le tracé représenté par tous les sous-tracés.

- Servez-vous de `SubPathInfo` pour créer des sous-tracés ; les propriétés sont inscriptibles.
- Servez-vous de l'objet [SubPathItem](#) pour récupérer des informations sur des sous-tracés existants. Les propriétés sont en lecture seule.

Propriétés

Propriété	Type de valeur	Description
<code>closed</code>	boolean	Lecture-écriture. True si le tracé décrit une zone fermée.
<code>entireSubPath</code>	array of PathPoint	Lecture-écriture.
<code>operation</code>	ShapeOperation	Lecture-écriture. Action du sous-tracé sur d'autres sous-tracés. Spécifie comment combiner les formes si le tracé de destination contient déjà une sélection.
<code>typename</code>	string	Lecture seule. Nom de classe de l'objet <code>SubPathInfo</code> référencé.

SubPathItem

Représente un sous-tracé ; une collection de sous-tracés forme un [PathItem](#).

Crée ces objets en transmettant des objets [SubPathInfo](#) à la méthode [PathItems.add\(\)](#). Cette méthode crée un objet `SubPathItem` pour chaque objet [SubPathInfo](#) et crée puis renvoie un nouvel objet [PathItem](#) pour le tracé représenté par tous les sous-tracés. Accès à ces objets dans la collection [PathItem.subPathItems](#).

- Servez-vous de l'objet [SubPathItem](#) pour récupérer des informations sur des sous-tracés existants. Les propriétés sont en lecture seule.
- Servez-vous de [SubPathInfo](#) pour créer des sous-tracés ; les propriétés sont inscriptibles.

Propriétés

Propriété	Type de valeur	Description
<code>closed</code>	boolean	Lecture seule. True si le tracé est fermé.
<code>operation</code>	ShapeOperation	Lecture seule. Comportement de cet objet en cas d'intersection avec un autre objet SubPathItem . Spécifie comment combiner les formes si le tracé de destination contient déjà une sélection.
<code>parent</code>	PathItem	Lecture seule. Contenant de l'objet.
<code>pathPoints</code>	PathPoints	Lecture seule. Collection <code>PathPoints</code> .
<code>typename</code>	string	Lecture seule. Nom de classe de l'objet <code>SubPathItem</code> référencé.

SubPathItems

Collection d'objets [SubPathItem](#) qui compose un [PathItem](#). Accès à cet objet par le biais de la propriété de collection [PathItem.subPathItems](#).

- Servez-vous de [SubPathInfo](#) pour créer des sous-tracés ; les propriétés sont inscriptibles.
- Servez-vous de l'objet [SubPathItem](#) pour récupérer des informations sur des sous-tracés existants. Les propriétés sont en lecture seule.

Propriétés

Propriété	Type de valeur	Description
<code>length</code>	number	Lecture seule. Nombre d'éléments contenus dans la collection.
<code>parent</code>	PathItem	Lecture seule. Élément de tracé conteneur.
<code>typename</code>	string	Lecture seule. Nom de classe de l'objet <code>SubPathItems</code> référencé.

TargaSaveOptions

Options pour enregistrer un document au format TGA (Targa) à l'aide de la méthode [Document.saveAs\(\)](#).

Propriétés

Propriété	Type de valeur	Description
<code>alphaChannels</code>	boolean	Lecture-écriture. True pour enregistrer les couches alpha.
<code>resolution</code>	TargaBitsPerPixels	Lecture-écriture. Nombre de bits par pixel (par défaut : <code>TargaBitsPerPixels.TWENTYFOUR</code>).
<code>rleCompression</code>	boolean	Lecture-écriture. True pour utiliser la technique de compression RLE (par défaut : <code>true</code>).
<code>typename</code>	string	Lecture seule. Nom de classe de l'objet <code>TargaSaveOptions</code> référencé.

TextFont

Décrit une police disponible pour l'application. Accès à cet objet par le biais de la propriété de collection [Application.fonts](#). Par exemple :

```
var myFont = app.fonts.getByName("ArialMT");
```

Propriétés

Propriété	Type de valeur	Description
family	string	Lecture seule. Famille de la police.
name	string	Lecture seule. Nom de la police.
parent	Application	Lecture seule. Application conteneur.
postScriptName	string	Lecture seule. Nom PostScript de la police.
style	string	Lecture seule. Style de la police.
typename	string	Lecture seule. Nom de classe de l'objet <code>TextFont</code> référencé.

TextFonts

Collection de polices disponibles sur votre ordinateur. Les polices sont représentées par les objets [TextFont](#). Accès à cet objet par le biais de la propriété de collection [Application.fonts](#). Cet exemple affiche le nombre de polices disponibles :

```
alert (app.fonts.length) ;
```

Propriétés

Propriété	Type de valeur	Description
length	number	Lecture seule. Nombre d'éléments contenus dans la collection.
parent	Application	Lecture seule. Application conteneur.
typename	string	Lecture seule. Nom de classe de l'objet <code>TextFonts</code> référencé.

Méthodes

Méthode	Type de paramètre	Résultat	Description
getByName (name)	string	TextFont	Récupère le premier élément dans la collection <code>TextFonts</code> avec le nom spécifié.

TextItem

Texte dans un objet [ArtLayer](#) dont la propriété [kind](#) est `LayerKind.TEXT`. Accès à cet objet par le biais de la propriété de collection [ArtLayer.textItem](#). Par exemple :

```
myLayers[i].textItem.contents = "Layer in " + textArray[i] + " Set Inside "
```

De nombreuses propriétés utilisent le type [UnitValue](#) qui combine une valeur de mesure à une unité de mesure. Pour plus de détails sur ce type, consultez le guide *JavaScript Tools Guide (Guide des outils JavaScript)*.

Propriétés

Propriété	Type de valeur	Description
<code>alternateLigatures</code>	boolean	Lecture-écriture. True pour utiliser des variantes de ligature. Remarque : les variantes de ligature sont identiques aux ligatures conditionnelles. Reportez-vous à l'aide d'Adobe Photoshop CS4 pour plus de détails.
<code>antiAliasMethod</code>	AntiAlias	Lecture-écriture. Méthode de lissage à utiliser.
<code>autoKerning</code>	AutoKernType	Lecture-écriture. Option de crénage automatique à utiliser.
<code>autoLeadingAmount</code>	number [0.01..5000.00]	Lecture-écriture. Pourcentage à appliquer pour l'interlignage automatique (par défaut) (en points). Valable uniquement si useAutoLeading = true.
<code>baselineShift</code>	UnitValue	Lecture-écriture. Valeur d'unité à utiliser dans le décalage du texte sur la ligne de base.
<code>capitalization</code>	TextCase	Lecture-écriture. Casse du texte.
<code>color</code>	SolidColor	Lecture-écriture. Couleur du texte.
<code>contents</code>	string	Lecture-écriture. Texte réel du calque.
<code>desiredGlyphScaling</code>	number [50..200]	Lecture-écriture. Pourcentage souhaité de mise à l'échelle de la taille horizontale des lettres du texte ; à 100, la chasse des caractères n'est pas mise à l'échelle. Valable uniquement si justification = <code>Justification.CENTERJUSTIFIED</code> , <code>FULLYJUSTIFIED</code> , <code>LEFTJUSTIFIED</code> OU <code>Justification.RIGHTJUSTIFIED</code> . Lorsque cette propriété est utilisée, les valeurs minimumGlyphScaling et maximumGlyphScaling sont également obligatoires.

Propriété	Type de valeur	Description (suite)
desiredLetterScaling	number [100..500]	<p>Lecture-écriture. Espace entre les lettres (à 0, aucun espace n'est ajouté entre les lettres).</p> <p>Equivalent de l'option Interlettrage de la boîte de dialogue Justification (sélectionnez Justification dans le menu du panneau Paragraphe).</p> <p>Valable uniquement si justification = <code>Justification.CENTERJUSTIFIED</code>, <code>FULLYJUSTIFIED</code>, <code>LEFTJUSTIFIED</code> OU <code>Justification.RIGHTJUSTIFIED</code>.</p> <p>Lorsque cette propriété est utilisée, les valeurs minimumLetterScaling et maximumLetterScaling sont également obligatoires.</p>
desiredWordScaling	number [0..1000]	<p>Lecture-écriture. Espace (exprimé en pourcentage) entre les mots (à 100, aucun espace supplémentaire n'est ajouté entre les mots).</p> <p>Equivalent de l'option Intermots de la boîte de dialogue Justification (sélectionnez Justification dans le menu du panneau Paragraphe).</p> <p>Valable uniquement si justification = <code>Justification.CENTERJUSTIFIED</code>, <code>FULLYJUSTIFIED</code>, <code>LEFTJUSTIFIED</code> OU <code>Justification.RIGHTJUSTIFIED</code>.</p> <p>Lorsque cette propriété est utilisée, les valeurs minimumWordScaling et maximumWordScaling sont également obligatoires.</p>
direction	Direction	Lecture-écriture. Orientation du texte.
fauxBold	boolean	<p>Lecture-écriture. True pour utiliser le faux gras (par défaut : <code>false</code>).</p> <p>Le paramétrage sur true équivaut à sélectionner du texte et à cliquer sur le bouton Faux gras dans le panneau Caractère.</p>
fauxItalic	boolean	<p>Lecture-écriture. True pour utiliser le faux italique (par défaut : <code>false</code>).</p> <p>Le paramétrage sur true équivaut à sélectionner du texte et à cliquer sur le bouton Faux italique dans le panneau Caractère.</p>
firstLineIndent	UnitValue [-1296..1296] points	Lecture-écriture. Retrait (valeur d'unité) de la première ligne des paragraphes.
font	string	Lecture-écriture. Police de caractères. Utilisation du nom PostScript de la police. Reportez-vous à la section TextFont et utilisez la propriété <code>postScriptName</code> .

Propriété	Type de valeur	Description (suite)
hangingPunctuation	boolean	Lecture-écriture. True pour utiliser la ponctuation hors justification romaine.
height	UnitValue X	Lecture-écriture. Hauteur du cadre de sélection (valeur d'unité) pour le texte de paragraphe. Valable uniquement si kind = <code>TextType . PARAGRAPHTEXT</code> .
horizontalScale	number [0..1000]	Lecture-écriture. Echelle (horizontale) des caractères par rapport à verticalScale (pourcentage).
hyphenateAfterFirst	number [1..15]	Lecture-écriture. Nombre de lettres après lequel la césure est autorisée dans le passage de mots à la ligne.
hyphenateBeforeLast	number [1..15]	Lecture-écriture. Nombre de lettres avant lequel la césure est autorisée dans le passage de mots à la ligne.
hyphenateCapitalWords	boolean	Lecture-écriture. True pour autoriser la césure dans le passage à la ligne des mots en capitales.
hyphenateWordsLongerThan	number [2..25]	Lecture-écriture. Nombre minimal de lettres qu'un mot doit comporter pour que la césure soit autorisée dans le passage de mots à la ligne.
hyphenation	boolean	Lecture-écriture. True pour utiliser la césure dans le passage de mots à la ligne.
hyphenationZone	UnitValue [0..720] pica	Lecture-écriture. Distance en fin de ligne qui provoquera la césure d'un mot dans un texte non justifié.
hyphenLimit	number	Lecture-écriture. Nombre maximal de lignes consécutives pouvant se terminer par un mot avec césure.
justification	Justification	Lecture-écriture. Justification du paragraphe.
kind	TextType	Lecture-écriture. Type de passage à la ligne du texte.
language	Language	Lecture-écriture. Langue à utiliser.
leading	UnitValue	Lecture-écriture. Interlignage.
leftIndent	UnitValue [-1296..1296] points	Lecture-écriture. Retrait du texte à partir de la gauche.
ligatures	boolean	Lecture-écriture. True pour utiliser des ligatures.

Propriété	Type de valeur	Description (suite)
<code>maximumGlyphScaling</code>	number [50..200]	<p>Lecture-écriture. Pourcentage maximum de mise à l'échelle de la taille horizontale des lettres du texte (à 100, la chasse des caractères n'est pas mise à l'échelle).</p> <p>Valable uniquement si justification = <code>Justification.CENTERJUSTIFIED</code>, <code>FULLYJUSTIFIED</code>, <code>LEFTJUSTIFIED</code> OU <code>Justification.RIGHTJUSTIFIED</code>.</p> <p>Lorsque cette propriété est utilisée, les valeurs minimumGlyphScaling et desiredGlyphScaling sont également obligatoires.</p>
<code>maximumLetterScaling</code>	number [100..500]	<p>Lecture-écriture. Espace maximum à autoriser entre les lettres (à 0, aucun espace n'est ajouté entre les lettres).</p> <p>Equivalent de l'option Interlettrage de la boîte de dialogue Justification (sélectionnez Justification dans le menu du panneau Paragraphe).</p> <p>Valable uniquement si justification = <code>Justification.CENTERJUSTIFIED</code>, <code>FULLYJUSTIFIED</code>, <code>LEFTJUSTIFIED</code> OU <code>Justification.RIGHTJUSTIFIED</code>.</p> <p>Lorsque cette propriété est utilisée, les valeurs minimumLetterScaling et desiredLetterScaling sont également obligatoires.</p>
<code>maximumWordScaling</code>	number [0..1000]	<p>Lecture-écriture. Espace maximum (en pourcentage) à autoriser entre les mots (à 100, aucun espace supplémentaire n'est ajouté entre les mots).</p> <p>Equivalent de l'option Intermots de la boîte de dialogue Justification (sélectionnez Justification dans le menu du panneau Paragraphe).</p> <p>Valable uniquement si justification = <code>Justification.CENTERJUSTIFIED</code>, <code>FULLYJUSTIFIED</code>, <code>LEFTJUSTIFIED</code> OU <code>Justification.RIGHTJUSTIFIED</code>.</p> <p>Lorsque cette propriété est utilisée, les valeurs minimumWordScaling et desiredWordScaling sont également obligatoires.</p>

Propriété	Type de valeur	Description (suite)
<code>minimumGlyphScaling</code>	number [50..200]	<p>Lecture-écriture. Pourcentage minimum de mise à l'échelle de la taille horizontale des lettres du texte (à 100, la chasse des caractères n'est pas mise à l'échelle).</p> <p>Valable uniquement si justification = <code>Justification.CENTERJUSTIFIED</code>, <code>FULLYJUSTIFIED</code>, <code>LEFTJUSTIFIED</code> OU <code>Justification.RIGHTJUSTIFIED</code>.</p> <p>Lorsque cette propriété est utilisée, les valeurs maximumGlyphScaling et desiredGlyphScaling sont également obligatoires.</p>
<code>minimumLetterScaling</code>	number [100..500]	<p>Lecture-écriture. Espace minimum (en pourcentage) à autoriser entre les lettres (à 0, aucun espace n'est supprimé entre les lettres).</p> <p>Equivalent de l'option Interlettrage de la boîte de dialogue Justification (sélectionnez Justification dans le menu du panneau Paragraphe).</p> <p>Valable uniquement si justification = <code>Justification.CENTERJUSTIFIED</code>, <code>FULLYJUSTIFIED</code>, <code>LEFTJUSTIFIED</code> OU <code>Justification.RIGHTJUSTIFIED</code>.</p> <p>Lorsque cette propriété est utilisée, les valeurs maximumLetterScaling et desiredLetterScaling sont également obligatoires.</p>
<code>minimumWordScaling</code>	number [0..1000]	<p>Lecture-écriture. Espace minimum (en pourcentage) à autoriser entre les mots (à 100, aucun espace supplémentaire n'est supprimé entre les mots).</p> <p>Equivalent de l'option Intermots de la boîte de dialogue Justification (sélectionnez Justification dans le menu du panneau Paragraphe).</p> <p>Valable uniquement si justification = <code>Justification.CENTERJUSTIFIED</code>, <code>FULLYJUSTIFIED</code>, <code>LEFTJUSTIFIED</code> OU <code>Justification.RIGHTJUSTIFIED</code>.</p> <p>Lorsque cette propriété est utilisée, les valeurs maximumWordScaling et desiredWordScaling sont également obligatoires.</p>
<code>noBreak</code>	boolean	<p>Lecture-écriture. True pour refuser les sauts de ligne dans ce texte.</p> <p>Conseil : avec true pour un grand nombre de caractères consécutifs, cela peut interdire le passage des mots à la ligne, et ainsi empêcher l'affichage de texte à l'écran.</p>

oldStyle

boolean

Lecture-écriture. True pour utiliser les chiffres arabes non alignés (elzéviens).

parent

warpDirection	Direction	Lecture-écriture. Sens de la déformation.
warpHorizontalDistortion	number [-100..100]	Lecture-écriture. Déformation horizontale (en pourcentage).
warpStyle	WarpStyle	Lecture-écriture. Style de déformation à utiliser.
warpVerticalDistortion	number [-100..100]	Lecture-écriture. Déformation verticale (en pourcentage).
width	UnitValue	

Méthodes

TiffSaveOptions

Options pour enregistrer un document au format TIFF à l'aide de la méthode [Document.saveAs\(\)](#).

Propriétés

Propriété	Type de valeur	Description
alphaChannels	boolean	Lecture-écriture. True pour enregistrer les couches alpha.
annotations	boolean	Lecture-écriture. True pour enregistrer les annotations.
byteOrder	ByteOrder	Lecture-écriture. Ordre de lecture des valeurs multi-octets (par défaut : <code>ByteOrder.MACOS</code> sous Mac OS, <code>ByteOrder.IBM</code> sous Windows).
embedColorProfile	boolean	Lecture-écriture. True pour incorporer le profil colorimétrique dans le document.
imageCompression	TIFFEncoding	Lecture-écriture. Type de compression (par défaut : <code>TIFFEncoding.NONE</code>).
interleaveChannels	boolean	Lecture-écriture. True si les couches de l'image sont entrelacées.
jpegQuality	number [0..12]	Lecture-écriture. Qualité de l'image produite, qui est inversement proportionnelle à la valeur de compression JPEG. Valable uniquement si imageCompression = <code>TIFFEncoding.JPEG</code> .
layerCompression	LayerCompression	Lecture-écriture. Méthode de compression à utiliser lors de l'enregistrement de calques (différente de l'enregistrement de données composite). Valable uniquement si layers = <code>true</code> .
layers	boolean	Lecture-écriture. True pour enregistrer les calques.
saveImagePyramid	boolean	Lecture-écriture. True pour conserver les informations de multirésolution (par défaut : <code>false</code>).
spotColors	boolean	Lecture-écriture. True pour enregistrer les tons directs.
transparency	boolean	Lecture-écriture. True pour conserver les zones transparentes en tant que couches alpha supplémentaires si le fichier est ouvert dans une autre application.
typename	string	Lecture seule. Nom de classe de l'objet <code>TiffSaveOptions</code> référencé.

UnitValue

ExtendScript définit la classe JavaScript `UnitValue` pour représenter des valeurs de mesure avec leurs unités de mesure (voir la section [« Prise en charge de JavaScript dans Adobe Photoshop CS4 », page 31](#)). Pour plus de détails sur les références de ces classes, consultez le *JavaScript Tools Guide (Guide des outils JavaScript)*.

xmpMetadata

Métadonnées XMP de l'image Camera RAW

Pour les fichiers image Camera RAW, les métadonnées XMP sont stockées dans un fichier *annexe*, qui est situé dans le même dossier que le fichier RAW avec le même nom de base et une extension XMP.

Propriétés

Propriété	Type de valeur	Description
<code>parent</code>	Document	Lecture seule. Document conteneur.
<code>rawData</code>	string	Lecture-écriture. Chaîne contenant les métadonnées XMP au format XML (RDF). Reportez-vous à la <i>Spécification XMP</i> pour plus de détails sur ce format.
<code>typename</code>	string	Lecture seule. Nom de classe de l'objet <code>xmpMetadata</code> référencé.

Cette section décrit la ressource JavaScript qui permet à vos scripts JavaScript de se comporter comme des modules externes. Elle inclut :

- la possibilité de spécifier un menu dans lequel le script apparaît en tant que commande ;
- une ressource terminologique permettant au script de fonctionner avec le gestionnaire de scripts de sorte que votre script puisse enregistrer et être automatisé par des paramètres de scripts ;
- une catégorie pour regrouper et classer les commandes dans les menus ;
- une chaîne enable qui indique si la commande est activée ou désactivée en fonction d'un ensemble de conditions ;
- Les chaînes doivent former une syntaxe XML correcte. Le caractère « & » ne fonctionne pas, par exemple. Utilisez `& ;& ;` par exemple pour obtenir l'opérateur logique « && » dans le bloc enableinfo.

Syntaxe de la ressource JavaScript

La ressource JavaScript possède une syntaxe de style HTML, avec pour chaque balise `<tag>` une balise de fermeture `</tag>` correspondante. Cette ressource doit apparaître dans des commentaires (`/* ... */`) et être définie en haut de votre fichier de script (dans les 10 240 premiers caractères du fichier).

Balise	Description
<code><javascriptresource></code>	Balise de définition de la ressource.
<code><name></code>	Nom de la commande qui apparaît dans le menu Photoshop. Si la balise n'est pas fournie dans la ressource, le nom de la commande qui apparaît dans le menu est par défaut le nom du script.
<code><menu></code>	Menu dans lequel apparaît la commande. Si la balise n'est pas fournie, la commande apparaît dans le menu Fichier > Scripts . Remarque : actuellement, les seules valeurs prises en charge pour <code><menu></code> sont <code>automate</code> , <code>filter</code> et <code>help</code> . <code>automate</code> place automatiquement le script dans le menu Fichier > Automatisation , par exemple.
<code><about></code>	Chaîne apparaissant dans une boîte de dialogue A propos de et pouvant être sélectionnée par l'utilisateur dans le menu Aide > A propos des modules externes .
<code><enableinfo></code>	Expression booléenne qui indique si la commande est activée dans le menu (voir la section Grammaire Enable Info). Remarque : si vous fournissez cette balise, l'élément de menu est activé si et seulement si au moins un document est ouvert, et l'expression booléenne donne <code>true</code> comme résultat. Si vous souhaitez que le menu soit activé en permanence, n'utilisez pas cette balise.

Balise	Description
<eventid>	Chaîne unique qui identifie l'événement. Assurez-vous que votre script ne partagera pas cet identifiant avec un autre script en utilisant un identificateur unique universel.
<category>	Catégorie de menu dans laquelle apparaît la commande. Utilisée pour regrouper et classer les commandes dans le menu. Les commandes sont présentées par ordre alphabétique d'après la chaîne dans <category>. Si deux commandes utilisent la même catégorie, elles sont associées.
<terminology>	Dictionnaire terminologique permettant au script de fonctionner avec le gestionnaire de scripts (voir la section Dictionnaire terminologique).

Exemple de ressource JavaScript de base

Cet exemple montre une ressource <javascriptresource> de base. Grâce à cette ressource, vous pouvez exécuter le script en sélectionnant la commande d'**ajout de document** dans le menu **Automatisation**. Cette commande est activée dans le menu à condition qu'au moins un document soit déjà ouvert. Si l'utilisateur demande des informations sur le script à partir du menu **A propos des modules externes**, la chaîne contenue dans la balise <about> est affichée dans une boîte de dialogue.

```

/*
  <javascriptresource>
  <name>Add a Document</name>
  <type>automate</type>
  <about>A short string providing information about the script.</about>
  <enableinfo>true</enableinfo>
</javascriptresource>
*/

app.documents.add();

```

Grammaire Enable Info

La balise <enableinfo> fournit une expression booléenne qui, lorsqu'elle est évaluée, indique si la commande est activée dans le menu. Vous pouvez utiliser cette expression pour activer ou désactiver l'élément de menu en fonction de diverses caractéristiques du document. La grammaire Enable Info se présente comme suit :

```

<booleanExpression> := <conjunction> { "|" <conjunction> }
<conjunction> := <relation> {"&&" <relation> }
<relation> := <equality> {<relationOperator><equality>}
<equality> := <simpleExpression> {<equalityOperator><simpleExpression>}
<simpleExpression> := <term> {<addOperator><term>}
<term> := <factor> {<mulOperator><factor>}
<factor> := <integer> | <intrinsic> | <ident> |
  "(" <booleanExpression ">" | "(" simpleExpression ")" |
  "+" <factor> | "-" <factor> | "!" <factor>
<integer> := digit {digit}

```

```

<intrinsic> :=          <limitFunction> | <dimFunction> | <inFunction>
<limitFunction> :=      ( "min" | "max" ) "(" <simpleExpression> ","
                        <simpleExpression> { "," <simpleExpression> } ")"
<dimFunction> :=        "dim" "(" <simpleExpression> "," <simpleExpression> ")"
<ident> :=              (alpha | "_") {alpha | digit | "_" }
<mulOperator> :=        "*" | "/"
<addOperator> :=        "+" | "-"
<equalityOperator> :=   "==" | "!="
<relationOperator> :=   "<" | "<=" | ">=" | ">"
<inFunction> :=         "in" "(" <simpleExpression> { "," <simpleExpression> } ")"

```

La priorité des opérateurs est illustrée dans le tableau suivant. Les opérateurs sont classés par ordre de priorité (les opérateurs prioritaires apparaissent en haut du tableau).

Opérateur	Description
	Ou
&&	Et
+ -	Addition ou soustraction
* /	Multiplication ou division
< <= >= >	Inférieur à, inférieur ou égal à, supérieur ou égal à, supérieur à
== !=	Egal à ou n'est pas égal à
(..) in() max() min() unary + - !	Fonctions Opérateurs unaires : incrémentation, décrémentation, non

La grammaire fournit des variables et des constantes que vous pouvez utiliser dans l'expression <enableinfo>. Le tableau suivant répertorie les constantes disponibles.

Nom de la constante	Description
true	Valeur booléenne true.
false	Valeur booléenne false.
BitmapMode	Mode Bitmap.
GrayScaleMode	Mode Niveaux de gris, profondeur de 8 bits.
IndexedMode	Mode Couleurs indexées.
RGBMode	Mode Couleurs RVB.
CMYKMode	Mode Couleurs CMJN.
HSLMode	Mode Couleurs TSL.
HSBMode	Mode Couleurs TSB.

Nom de la constante	Description
MultiChannelMode	Mode Multicouche.
DuotoneMode	Mode Bichromie.
LabMode	Mode Couleurs Lab.
Gray16Mode	Mode Niveaux de gris, 16 bits par couche.
RGB48Mode	Mode Couleurs RVB, 16 bits par couche.
Lab48Mode	Mode Couleurs Lab, 16 bits par couche.
CMYK64Mode	Mode Couleurs CMJN, 16 bits par couche.
DeepMultichannelMode	Mode Multicouche profond.
Duotone16Mode	Mode Bichromie, profondeur de 16 bits.
RGB96Mode	Mode Couleurs RVB, 32 bits par couche.
Gray32Mode	Mode Niveaux de gris, profondeur de 32 bits.

Le tableau suivant montre l'ensemble de variables que vous pouvez utiliser dans l'expression `<enableinfo>`. La valeur de ces variables est définie en fonction des propriétés du document actif.

Nom de la variable	Description
PSHOP_ImageMode	Mode d'image du document actif.
PSHOP_ImageDepth	Profondeur du document actif.
PSHOP_HasLayerMask	Expression booléenne indiquant la présence d'un masque de fusion.
PSHOP_HasSelectionMask	Expression booléenne indiquant la présence d'un masque de sélection.
PSHOP_HasTransparencyMask	Expression booléenne indiquant la présence d'un masque de transparence.
PSHOP_NumTargetChannels	Nombre de couches cible.
PSHOP_NumTrueChannels	Nombre de couches d'image.
PSHOP_IsAdjustorSheet	Expression booléenne.
PSHOP_IsTargetComposite	Expression booléenne indiquant si les couches sont aplaties.
PSHOP_IsTargetSection	Expression booléenne.
PSHOP_IsTargetVisible	Expression booléenne.
PSHOP_ImageWidth	Largeur de l'image.
PSHOP_ImageHeight	Hauteur de l'image.
PSHOP_TargetProtectFlags.	

Valeurs non définies dans l'évaluation Enable Info

Si une opération relationnelle ou arithmétique comprend un opérande dont la valeur n'est pas définie ou une variable qui n'est pas définie, le résultat de cette évaluation est `false`.

Les valeurs booléennes sont traitées comme en C/C++ où les valeurs non nulles sont `true`, et les valeurs nulles sont `false`, sauf qu'une valeur non définie est également `false`.

Utilisation de la fonction « in »

La fonction `in` (voir `<inFunction>`) renvoie la valeur `true` si le premier paramètre est égal à au moins l'un des paramètres suivants. Cette fonction permet notamment de constater si le mode d'image du document actif appartient à un ensemble de modes d'image. Par exemple :

```
in(PSHOP_ImageMode, RGBMode, CMYKMode, LabMode)
```

Automatisation du gestionnaire de scripts

Afin que vos scripts puissent enregistrer des paramètres de scripts et être automatisés par ces derniers, vous devez ajouter deux mécanismes de base :

- Un *dictionnaire terminologique* qui transforme l'interface utilisateur de votre script en un texte interprétable par l'utilisateur, fournissant des informations sur le texte et le type de chaque paramètre utilisé par le script.
- Du code pour lire les informations sur le paramètre en provenance du gestionnaire de scripts, plutôt que de l'interface utilisateur et du code pour transmettre les informations sur le paramètre au gestionnaire de scripts. Ce code utilise les classes [ActionDescriptor](#), [ActionList](#) et [ActionReference](#) du gestionnaire de scripts.

Dans `Conditional Mode Change.jsx`, vous trouverez un exemple de script pouvant enregistrer et être automatisé par des paramètres de scripts.

Dictionnaire terminologique

La ressource JavaScript propose une balise `<terminology>` permettant de fournir le dictionnaire terminologique pour votre script. La première étape de la création d'un dictionnaire terminologique consiste à examiner l'interface utilisateur de votre script et à créer des chaînes interprétables par l'utilisateur pour chacun des éléments de l'interface.

Par exemple, pour la commande de changement de mode conditionnel, l'interface utilisateur demande le mode source et le mode cible. Ces deux modes disposent de plusieurs options. Tous ces éléments de l'interface utilisateur doivent posséder des entrées dans le dictionnaire terminologique.

Le dictionnaire terminologique est créé sous forme d'un dictionnaire au format PDF avec les entrées suivantes, et il doit présenter le format suivant dans la ressource `<javascriptresource>` :

```
<terminology><![CDATA[<<<
  /Version integer
  /Events <<event dictionary>>
  /Classes <<class dictionary>>
  /Enumerations <<enumeration dictionary>>
>>> ]]></terminology>
```

Remarque : les informations contenues dans la balise `terminology` doivent être intégrées dans un bloc `CDATA` de sorte que l'analyseur WML ignore les balises « / », ainsi que les autres balises apparaissant dans la terminologie.

Les définitions pour les dictionnaires d'événements, de classes et d'énumérations sont indiquées ci-dessous.

Le dictionnaire `/Events` contient une entrée pour chaque événement :

```

/eventName [
  (String event name) // Name used in string-based API
  // required
  /direct parameter type // optional; if omitted, no parameter
  << // optional parameter dictionary
  /parameterName [ // Name used in string-based API
    (String name) // required
    /parameter type // required
  ]
  ... // other parameters
  >>
]

```

Le dictionnaire `/Classes` contient une entrée pour chaque classe :

```

/className [
  (ZString class name) // Name used in string-based API
  // required
  << // property dictionary
  /propertyName [ // Name used in string-based API
    (String name) // required
    /property type // required
  ]
  ... // other properties
  >>
]

```

Le dictionnaire `/Enumerations` contient une entrée pour chaque type énuméré :

```

/enumTypeName // Name used in string-based API
<<
/enumValue (String name) // required
...
>>

```

Définitions des types de valeurs

Pour les définitions de `/parameter type` et `/property type`, vous pouvez utiliser les déclarations de type `Class` et `Enumeration` créées dans votre dictionnaire terminologique, utiliser les déclarations fournies par Photoshop ou utiliser des types de valeurs de base.

Types de valeurs de base

Les types de valeurs de base sont présentés dans le tableau suivant :

Nom	Code	Description
typeInteger	'long'	int32
typeFloat	'doub'	IEEE 64 bits double
typeBoolean	'bool'	TRUE OU FALSE.
typeText	'TEXT'	Bloc constitué d'un nombre quelconque de caractères lisibles.
typeAlias	'alis'	Chemin d'accès au système de fichiers Macintosh.
typePaths	'Pth'	Chemin d'accès au système de fichiers Windows.
typePlatformFilePath	'alis' or 'Pth'	typeAlias pour Mac OS, typePath pour Windows.

Types de classes prédéfinies

Photoshop fournit plusieurs classes prédéfinies pouvant être utilisées dans le dictionnaire terminologique. Le tableau ci-dessous présente un sous-ensemble pratique de ces classes. Utilisez-les lorsqu'elles s'appliquent, sans oublier que vous pouvez en définir de nouvelles dans la ressource terminologique, si nécessaire.

Nom	Code	Description
classColor	'Clr'	Classe pour les classes de couleur.
classRGBColor	'RGBC'	keyRed, keyGreen, keyBlue.
classCMYKColor	'CMYC'	keyCyan, keyMagenta, keyYellow, keyBlack.
classUnspecifiedColor	'UnsC'	Non spécifié.
classGrayscale	'Grsc'	keyGray.
classBookColor	'BkCl'	Catalogue de couleurs.
classLabColor	'LbCl'	keyLuminance, keyA, keyB.

Règles d'unicité pour les entrées de terminologie

En règle générale, les noms des entrées de terminologie doivent être uniques dans une catégorie et une étendue spécifiques. Il est préférable de ne pas créer de noms uniques inutilement ; l'utilisation de termes génériques est préférable, et si un nom est déjà attribué, utilisez-le. La casse est déterminante pour l'unicité des entrées de terminologie.

Les règles d'unicité sont les suivantes :

- Tous les noms d'événement doivent être différents des autres noms d'événement.
- Tous les noms de classe doivent être différents de tous les autres noms.
- Tous les noms de type d'énumération doivent être différents des autres noms de type d'énumération.

- Toutes les clés doivent être différentes des autres clés utilisées dans la même classe ou le même événement.
- Toutes les valeurs d'énumération doivent être différentes des valeurs d'énumération dans le même type d'énumération.
- Une classe, un événement, un type d'énumération, une clé et une valeur d'énumération peuvent tous porter le même nom.

Exemple de définition de terminologie

Cet exemple présente la définition de la terminologie d'un nouvel événement ; il utilise des ZStrings. Cet événement est appelé `newAnnot` et il utilise trois paramètres :

- `annotType`, une énumération (`annotType`),
- `at`, une classe (`point`),
- `size`, une classe (`annotSizeClass`).

`annotSizeClass` possède deux propriétés : `width` et `height`, toutes deux de type `floatType`.

L'énumération `annotType` possède trois valeurs : `annotUnknown`, `annotText` et `annotSound`.

```
<terminology><![CDATA[<<<
  /Version 1
  /Events
    /newAnnot [(New Annotation) <<
      /annotType [(Type) /annotType]
      /at [(At) /Point]
      /size [(Size) /annotSizeClass] >>]
  /Classes
    /annotSizeClass [(Size) <<
      /width [(Width) /floatType]
      /height [(Height) /floatType]
    >>]
  /Enumerations
    /annotType <<
      /annotUnknown (Unknown)
      /annotText (Text)
      /annotSound (Sound)
    >>> ]]></terminology>
```

4

Programmation de scripts pour les constantes

Cette section répertorie et décrit les énumérations définies pour être utilisées avec les propriétés et les méthodes JavaScript dans Adobe Photoshop CS4.

Type de constante	Valeurs	Description
AdjustmentReference	ABSOLUTE RELATIVE	Méthode à utiliser pour interpréter les spécifications de correction sélective de couleur : ABSOLUTE = % du tout. RELATIVE = % de la quantité de couleur existante. A transmettre à ArtLayer.selectiveColor() .
AnchorPosition	BOTTOMCENTER BOTTOMLEFT BOTTOMRIGHT MIDDLECENTER MIDDLELEFT MIDDLERIGHT TOPCENTER TOPLEFT TOPRIGHT	Point autour duquel transformer un objet. Il s'agit du point qui ne se déplace pas lorsqu'une rotation ou un redimensionnement est appliqué à l'objet à l'aide de méthodes disponibles dans ArtLayer , LayerSet et Selection ou lorsque la totalité de la zone de travail est redimensionnée avec Document.resizeCanvas() .
AntiAlias	CRISP NONE SHARP SMOOTH STRONG	Méthode à utiliser pour lisser les contours en adoucissant la transition de couleur entre les pixels du bord et ceux de l'arrière-plan. Utilisé dans une TextItem.antiAliasMethod .
AutoKernType	MANUAL METRICS OPTICAL	Type de crénage à utiliser pour les caractères. Utilisé dans TextItem.autoKerning .

Type de constante	Valeurs	Description
BatchDestinationType	FOLDER NODESTINATION SAVEANDCLOSE	Destination, le cas échéant, des fichiers traités par lots, définie dans le paramètre BatchOptions utilisé avec la méthode Application.batch() : FOLDER : enregistre les versions modifiées des fichiers dans un nouvel emplacement (en conservant les fichiers d'origine inchangés). NODESTINATIONTYPE : laisse tous les fichiers ouverts. SAVEANDCLOSE : enregistre les modifications et referme les fichiers.
BitmapConversionType	CUSTOMPATTERN DIFFUSIONDITHER HALFTHRESHOLD HALFTONESCREEN PATTERNDITHER	Définit la qualité d'une image que vous convertissez en mode bitmap. Utilisé dans BitmapConversionOptions .
BitmapHalfToneType	CROSS DIAMOND ELLIPSE LINE ROUND SQUARE	Définit la forme des points (dépôts d'encre) de la trame de demi-teintes. Utilisé dans BitmapConversionOptions .
BitsPerChannelType	EIGHT ONE SIXTEEN THIRTYTWO	Nombre de bits par couche de couleur. Valeur de Document.bitsPerChannel ; à transmettre à Documents.add() . Egalement utilisé dans PDFOpenOptions et CameraRAWOpenOptions .
BlendMode	COLORBLEND COLORBURN COLORDODGE DARKEN DIFFERENCE DISSOLVE EXCLUSION HARDLIGHT HARDMIX HUE LIGHTEN LINEARBURN LINEARDODGE LINEARLIGHT LUMINOSITY MULTIPLY NORMAL OVERLAY PASSTHROUGH PINLIGHT SATURATION SCREEN SOFTLIGHT VIVIDLIGHT	Définit le mode de fusion des pixels dans une image lorsqu'un filtre est appliqué. Valeur de ArtLayer.blendMode et LayerSet.blendMode .

Type de constante	Valeurs	Description
BMPDepthType	BMP_A1R5G5B5 BMP_A4R4G4B4 BMP_A8R8G8B8 BMP_R5G6B5 BMP_R8G8B8 BMP_X1R5G5B5 BMP_X4R4G4B4 BMP_X8R8G8B8 EIGHT FOUR ONE SIXTEEN THIRTYTWO TWENTYFOUR	Nombre de bits par couche (également appelé profondeur de pixel ou profondeur de couleur). Le nombre sélectionné indique l'exposant 2. Par exemple, un pixel d'une profondeur de bit égale à EIGHT possède 2 ⁸ ou 256 valeurs chromatiques possibles. Utilisé dans BMPSaveOptions .
ByteOrder	IBM MACOS	Ordre spécifique à la plate-forme dans lequel les valeurs multioctets sont lues.
CameraRAWSettingsType	CAMERA CUSTOM SELECTEDIMAGE	Paramètres Camera Raw par défaut à utiliser : paramètres de l'appareil photo, paramètres personnalisés ou paramètres de l'image sélectionnée. Défini dans CameraRAWOpenOptions .
CameraRAWSize	EXTRALARGE LARGE MAXIMUM MEDIUM MINIMUM SMALL	Options de format Camera RAW : EXTRALARGE = 5120 x 4096 LARGE = 4096 x 2731 MAXIMUM = 6144 x 4096 MEDIUM = 3072 x 2048 MINIMUM = 1536 x 1024 SMALL = 2048 x 1365 Défini dans CameraRAWOpenOptions .
ChangeMode	BITMAP CMYK GRAYSCALE INDEXEDCOLOR LAB MULTICHANNEL RGB	Nouveau profil ou mode colorimétrique pour un document, spécifié dans Document.changeMode() . Remarque : les images couleur doivent être converties en mode GRAYSCALE avant de pouvoir être converties en mode BITMAP.

Type de constante	Valeurs	Description
ChannelType	COMPONENT MASKEDAREA SELECTEDAREA SPOTCOLOR	Type d'une couche de couleur : COMPONENT : se rapportant au mode colorimétrique du document. MASKEDAREA : couche alpha où la couleur indique une zone masquée. SELECTEDAREA : couche alpha où la couleur indique une zone sélectionnée. SPOTCOLOR : couche alpha pour enregistrer un ton direct.
ColorBlendMode	BEHIND CLEAR COLOR COLORBURN COLORDODGE DARKEN DARKERCOLOR DIFFERENCE DISSOLVE EXCLUSION HARDLIGHT HARDMIXBLEND HUE LIGHTEN LIGHTERCOLOR LINEARBURN LINEARDODGE LINEARLIGHT LUMINOSITY MULTIPLY NORMAL OVERLAY PINLIGHT SATURATION SCREEN SOFTLIGHT VIVIDLIGHT	Manière dont les couleurs doivent être fusionnées dans une opération consistant à appliquer un fond ou un contour. A transmettre à PathItem.fillPath() , Selection.fill() , Selection.stroke()
ColorModel	CMYK GRAYSCALE HSB LAB NONE RGB	Modèle colorimétrique à utiliser pour un SolidColor .
ColorPicker	ADOBE APPLE PLUGIN WINDOWS	Outil de sélection de couleur préféré, défini dans Preferences .
ColorProfileType	CUSTOM NONE WORKING	Type de profil colorimétrique utilisé pour gérer ce document, défini dans Document.colorProfileType .

Type de constante	Valeurs	Description
ColorReductionType	ADAPTIVE BLACKWHITE CUSTOM GRAYSCALE MACINTOSH PERCEPTUAL RESTRICTIVE SELECTIVE WINDOWS	Option de l'algorithme de réduction des couleurs pour ExportOptionsSaveForWeb .
ColorSpaceType	ADOBERGB COLORMATCHRGB PROPHOTORGB SRGB	Type d'espace colorimétrique à utiliser dans CameraRAWOpenOptions .
CopyrightedType	COPYRIGHTEDWORK PUBLICDOMAIN UNMARKED	Etat du copyright d'un document. Utilisé dans DocumentPrintSettings.copyrighted .
CreateFields	DUPLICATION INTERPOLATION	Méthode à utiliser pour créer de nouveaux champs. A transmettre à ArtLayer.applyDeInterlace() .
CropToType	ARTBOX BLEEDBOX BOUNDINGBOX CROPBOX MEDIABOX TRIMBOX	Style à utiliser lors du rognage d'une page dans un document PDF. Défini dans PDFOpenOptions.cropPage .
DCSType	COLORCOMPOSITE GRAYSCALECOMPOSITE NOCOMPOSITE	Type de fichier DCS composite à créer avec DCS1_SaveOptions ou DCS2_SaveOptions : COLORCOMPOSITE : crée un fichier composite en couleurs en plus des fichiers DCS. GRAYSCALECOMPOSITE : crée un fichier composite en niveaux de gris en plus des fichiers DCS. NOCOMPOSITE : ne crée pas de fichier composite.
DepthMapSource	IMAGEHIGHLIGHT LAYERMASK NONE TRANSPARENCYCHANNEL	Source à utiliser pour la courbe de transfert. A transmettre à ArtLayer.applyLensBlur() .

Type de constante	Valeurs	Description
DescValueType	ALIASTYPE BOOLEANATYPE CLASSTYPE DOUBLETTYPE ENUMERATEDTYPE INTEGERTYPE LISTTYPE OBJECTTYPE RAWTYPE REFERENCETYPE STRINGTYPE UNITDOUBLE	Type de valeur d'une clé de type action, renvoyé par ActionDescriptor.getType() et ActionList.getType() .
DialogModes	ALL ERROR NO	Définit le type des boîtes de dialogue affichées dans Photoshop pendant l'exécution des scripts.
Direction	HORIZONTAL VERTICAL	<ul style="list-style-type: none"> ● Sens de la symétrie appliquée à la zone de travail du document, transmis à Document.flipCanvas(). ● Orientation du texte dans TextItem.direction. ● Sens de la déformation du texte dans TextItem.warpDirection.
DisplacementMapType	STRETCHTOFIT TILE	Indique le mode d'adaptation de l'image de référence à l'image si les deux n'ont pas la même taille. A transmettre à ArtLayer.applyDisplace() .
Dither	DIFFUSION NOISE NONE PATTERN	Type de tramage à utiliser dans GIFSaveOptions , IndexedConversionOptions et ExportOptionsSaveForWeb .
DocPositionStyle	PRINTCENTERED USERDEFINED	Type de positionnement à utiliser dans <code>DocPosition</code>
DocumentFill	BACKGROUNDCOLOR TRANSPARENT WHITE	Type de remplissage d'un nouveau document, transmis à Documents.add() .
DocumentMode	BITMAP CMYK DUOTONE GRAYSCALE INDEXEDCOLOR LAB MULTICHANNEL RGB	Mode colorimétrique d'un document ouvert, Document.mode . Voir aussi Document.changeMode() .

Type de constante	Valeurs	Description
FileNamingType	DDMM DDMMYY DOCUMENTNAMELOWER DOCUMENTNAMEMIXED DOCUMENTNAMEUPPER EXTENSIONLOWER EXTENSIONUPPER MMDD MDDYY SERIALLETTERLOWER SERIALLETTERUPPER SERIALNUMBER1 SERIALNUMBER2 SERIALNUMBER3 SERIALNUMBER4 YYDDMM YYMMDD YYYYMMDD	Options de dénomination de fichier pour le BatchOptions utilisé avec la méthode Application.batch() .
FontPreviewType	LARGE MEDIUM NONE SMALL	Taille préférée de caractère à utiliser pour l'aperçu des polices dans les menus de polices de l'outil Texte, définie dans Preferences .
ForcedColors	BLACKWHITE NONE PRIMARIES WEB	Type de couleurs à inclure dans la table des couleurs indépendamment de leur utilisation. Utilisé dans GIFSaveOptions et IndexedConversionOptions . BLACKWHITE : noir pur et blanc pur. NONE : aucun. PRIMARIES : rouge, vert, bleu, cyan, magenta, jaune, noir et blanc. WEB : les 216 couleurs Web sécurisées.
FormatOptions	OPTIMIZEDBASELINE PROGRESSIVE STANDARDBASELINE	Option d'enregistrement des fichiers JPEG, dans JPEGSaveOptions . OPTIMIZEDBASELINE : couleurs optimisées et taille de fichier légèrement réduite. PROGRESSIVE : affiche une série de numérisations dont la finesse des détails augmente image par image lors du téléchargement. STANDARDBASELINE : format reconnu par la plupart des navigateurs Web.
GalleryConstrainType	CONSTRAINBOTH CONSTRAINHEIGHT CONSTRAINWIDTH	Type de proportions à conserver pour les images. Utilisé dans GalleryImagesOptions .

Type de constante	Valeurs	Description
GalleryFontType	ARIAL COURIERNEW HELVETICA TIMESNEWROMAN	Polices à utiliser pour les légendes et autres textes de la galerie de photos Web. Utilisé dans GalleryBannerOptions , GalleryImagesOptions et GalleryThumbnailOptions . Egalement utilisé dans PicturePackageOptions .
GallerySecurityTextColorType	BLACK CUSTOM WHITE	Couleur à utiliser pour le texte affiché sur les images de la galerie pour dissuader d'éventuels contrevenants. Utilisé dans GallerySecurityOptions .
GallerySecurityTextPositionType	CENTERED LOWERLEFT LOWERRIGHT UPPERLEFT UPPERRIGHT	Position du texte affiché sur les images de la galerie pour dissuader d'éventuels contrevenants. Utilisé dans GallerySecurityOptions . Egalement utilisé dans PicturePackageOptions .
GallerySecurityTextRotateType	CLOCKWISE45 CLOCKWISE90 COUNTERCLOCKWISE45 COUNTERCLOCKWISE90 ZERO	Orientation du texte affiché sur les images de la galerie pour dissuader d'éventuels contrevenants. Utilisé dans GallerySecurityOptions . Egalement utilisé dans PicturePackageOptions .
GallerySecurityType	CAPTION COPYRIGHT CREDIT CUSTOMTEXT FILENAME NONE TITLE	Contenu à utiliser pour le texte affiché sur les images de la galerie pour dissuader d'éventuels contrevenants. Utilisé dans GallerySecurityOptions . Remarque : tous les types sont issus des informations relatives au fichier de l'image, à l'exception de CUSTOMTEXT.
GalleryThumbSizeType	CUSTOM LARGE MEDIUM SMALL	Taille des vignettes de la galerie de photos Web. Utilisé dans GalleryThumbnailOptions .
Geometry	HEPTAGON HEXAGON OCTAGON PENTAGON SQUARE TRIANGLE	Options géométriques des formes, comme la forme du diaphragme pour le filtre Flou de l'objectif. A transmettre à ArtLayer.applyLensBlur() .

Type de constante	Valeurs	Description
GridLineStyle	DASHED DOTTED SOLID	Style préféré de lignes pour la grille non imprimable qui s'affiche sur les images, défini dans Preferences .
GridSize	LARGE MEDIUM NONE SMALL	Taille préférée de l'espacement du quadrillage de la grille, définie dans Preferences .
GuideLineStyle	DASHED SOLID	Style préféré de traits pour les repères non imprimables qui s'affichent sur les images, défini dans Preferences .
IllustratorPathType	ALLPATHS DOCUMENTBOUNDS NAMEDPATH	Tracés à exporter vers un fichier Illustrator à l'aide de Document.exportDocument() .
Intent	ABSOLUTECOLORIMETRIC PERCEPTUAL RELATIVECOLORIMETRIC SATURATION	Mode de rendu à utiliser lors de la conversion d'un espace colorimétrique vers un autre avec Document.convertProfile() ou Document.print()
Justification	CENTER CENTERJUSTIFIED FULLYJUSTIFIED LEFT LEFTJUSTIFIED RIGHT RIGHTJUSTIFIED	Position du texte de paragraphe dans le cadre de sélection. Utilisé dans TextItem.justification .
Language	BRAZILLIANPORTUGUESE CANADIANFRENCH DANISH DUTCH ENGLISHUK ENGLISHUSA FINNISH FRENCH GERMAN ITALIAN NORWEGIAN NYNORSKNORWEGIAN OLDGERMAN PORTUGUESE SPANISH SWEDISH SWISSGERMAN	Langage à utiliser pour le texte. Utilisé dans TextItem.language .
LayerCompression	RLE ZIP	Méthodes de compression des pixels des calques lors de l'enregistrement au format TIFF. Utilisé dans TiffSaveOptions .

Type de constante	Valeurs	Description
LayerKind	BLACKANDWHITE BRIGHTNESSCONTRAST CHANNELMIXER COLORBALANCE CURVES EXPOSURE GRADIENTFILL GRADIENTMAP HUESATURATION INVERSION LEVELS NORMAL PATTERNFILL PHOTOFILTER POSTERIZE SELECTIVECOLOR SMARTOBJECT SOLIDFILL TEXT THRESHOLD LAYER3D VIBRANCE VIDEO	Type d'un objet calque, dans ArtLayer.kind . Remarque : vous pouvez créer un calque de texte uniquement à partir d'un calque graphique vide.
LensType	MOVIEPRIME PRIME105 PRIME35 ZOOMLENS	Type d'objectif à utiliser. A transmettre à ArtLayer.applyLensFlare() .
MagnificationType	ACTUALSIZE FITPAGE	Type d'agrandissement à utiliser lors de l'affichage d'une image. Utilisé dans PresentationOptions .
MatteType	BACKGROUND BLACK FOREGROUND NETSCAPE NONE SEMIGRAY WHITE	Couleur à utiliser pour remplir les bords lissés adjacents aux zones transparentes de l'image. Lorsque la transparence est désactivée pour une image, la couleur de cache est appliquée aux zones transparentes. Utilisé dans GIFSaveOptions , IndexedConversionOptions et JPEGSaveOptions .
MeasurementRange	ALLMEASUREMENTS ACTIVEMEASUREMENTS	Mesure sur laquelle intervenir. A transmettre aux méthodes MeasurementLog .
MeasurementSource	MEASURESELECTION MEASURECOUNTOOL MEASURERULERTOOL	Source pour l'enregistrement des mesures. A transmettre à Document.recordMeasurements() .

Type de constante	Valeurs	Description
NewDocumentMode	BITMAP CMYK GRAYSCALE LAB RGB	Profil colorimétrique à utiliser pour un nouveau document. A transmettre à Documents.add() . Egalement utilisé dans ContactSheetOptions et PicturePackageOptions .
NoiseDistribution	GAUSSIAN UNIFORM	Mode de répartition à utiliser pour l'application du filtre Ajout de bruit. A transmettre à ArtLayer.applyAddNoise() .
OffsetUndefinedAreas	REPEATEDEDGEPIXELS SETTOBACKGROUND WRAPAROUND	Méthode à utiliser pour remplir l'espace vide laissé par le décalage d'une image ou d'une sélection. A transmettre à ArtLayer.applyOffset() .
OpenDocumentMode	CMYK GRAYSCALE LAB RGB	Profil colorimétrique à utiliser lors de l'ouverture d'un document EPS ou PDF. A transmettre à <code>app.open()</code> dans EPSOpenOptions ou PDFOpenOptions .
OpenDocumentType	ALIASPIX BMP CAMERARAW COMPUSERVEGIF DICOM ELECTRICIMAGE EPS EPSPICTPREVIEW EPSTIFFPREVIEW FILMSTRIP JPEG PCX PDF PHOTCD PHOTOSHOP PHOTOSHOPDCS_1 PHOTOSHOPDCS_2 PHOTOSHOPEPS PHOTOSHOPPDF PICTFILEFORMAT PICTRESOURCEFORMAT PIXAR PNG PORTABLEBITMAP RAW SCITEXCT SGIRGB SOFTIMAGE TARGA TIFF WAVEFRONTLRA WIRELESSBITMAP	Format d'ouverture du document, à l'aide de <code>app.open()</code> . Remarque : PHOTCD n'est pas recommandé. Kodak Photo CD se trouve désormais dans le dossier Goodies du DVD d'installation d'Adobe Photoshop CS4. Remarque : l'option DICOM est uniquement disponible dans la version étendue.
OperatingSystem	OS2 WINDOWS	Système d'exploitation cible dans BMPSaveOptions .

Type de constante	Valeurs	Description
Orientation	LANDSCAPE PORTRAIT	Orientation de la page pour PhotoCDOpenOptions , non recommandé dans Photoshop CS3. Remarque : Kodak Photo CD se trouve désormais dans le dossier Goodies du DVD d'installation d'Adobe Photoshop CS4.
OtherPaintingCursors	PRECISEOTHER STANDARDOTHER	Pointeur préféré pour les outils suivants : Gomme, Crayon, Pinceau, Correcteur, Tampon de duplication, Tampon de motif, Doigt, Goutte d'eau, Netteté, Densité -, Densité + et Eponge. Défini dans Preferences .
PaintingCursors	BRUSHSIZE PRECISE STANDARD	Pointeur préféré pour les outils suivants : Rectangle de sélection, Lasso, Lasso polygonal, Baguette magique, Recadrage, Tranche, Pièce, Pipette, Plume, Dégradé, Trait, Pot de peinture, Lasso magnétique, Plume magnétique, Plume libre, Mesure et Echantillonnage de couleur. Défini dans Preferences .
PaletteType	EXACT LOCALADAPTIVE LOCALPERCEPTUAL LOCALSELECTIVE MACOSPALETTE MASTERADAPTIVE MASTERPERCEPTUAL MASTERSELECTIVE PREVIOUSPALETTE UNIFORM WEBPALETTE WINDOWSPALETTE	Type de panneau à utiliser dans GIFSaveOptions et IndexedConversionOptions .
PathKind	CLIPPINGPATH NORMALPATH TEXTMASK VECTORMASK WORKPATH	Type d'un PathItem .
PDFCompatibility	PDF13 PDF14 PDF15 PDF16 PDF17	Version PDF avec laquelle le document doit être compatible. Utilisé dans PDFSaveOptions .

Type de constante	Valeurs	Description
PDFEncoding	JPEG JPEG2000HIGH JPEG2000LOSSLESS JPEG2000LOW JPEG2000MED JPEG2000MEDHIGH JPEG2000MEDLOW JPEGHIGH JPEGLOW JPEGMED JPEGMEDHIGH JPEGMEDLOW NONE PDFZIP PDFZIP4BIT	Type de compression à utiliser pour l'enregistrement d'un document au format PDF. Utilisé dans PDFSaveOptions .
PDFResample	NONE PDFAVERAGE PDFBICUBIC PDFSUBSAMPLE	Méthode de sous-échantillonnage à utiliser. Utilisé dans PDFSaveOptions .
PDFStandard	NONE PDFX1A2001 PDFX1A2003 PDFX32002 PDFX32003 PDFX42008	Norme PDF avec laquelle le document doit être compatible. Utilisé dans PDFSaveOptions .
PhotoCDColorSpace	LAB16 LAB8 RGB16 RGB8	Espace colorimétrique pour PhotoCDOpenOptions , non recommandé dans Photoshop CS3. Remarque : Kodak Photo CD se trouve désormais dans le dossier Goodies du DVD d'installation d'Adobe Photoshop CS4.
PhotoCDSIZE	EXTRALARGE LARGE MAXIMUM MEDIUM MINIMUM SMALL	Dimensions en pixels de l'image dans PhotoCDOpenOptions , non recommandé dans Photoshop CS3. EXTRALARGE = 1024x1536 LARGE = 512x768 MAXIMUM = 2048x3072 MEDIUM = 256x384 MINIMUM = 64x96 SMALL = 128x192 Remarque : Kodak Photo CD se trouve désormais dans le dossier Goodies du DVD d'installation d'Adobe Photoshop CS4.

Type de constante	Valeurs	Description
PICTBitsPerPixels	EIGHT FOUR SIXTEEN THIRTYTWO TWO	Nombre de bits par pixel à utiliser pour la compression d'un fichier PICT. Utilisé dans PICTFileSaveOptions et PICTResourceSaveOptions . Remarque : utiliser 16 ou 32 pour les images RVB ; utiliser 2, 4 ou 8 pour les images bitmap et en niveaux de gris.
PICTCompression	JPEGHIGHPICT JPEGLOWPICT JPEGMAXIMUMPICT JPEGMEDIUMPICT NONE	Type de compression à utiliser pour l'enregistrement d'une image au format PICT. Utilisé dans PICTFileSaveOptions et PICTResourceSaveOptions .
PicturePackageTextType	CAPTION COPYRIGHT CREDIT FILENAME NONE ORIGIN USER	Fonction ou signification du texte dans une collection d'images. Utilisé dans PicturePackageOptions .
PointKind	CORNERPOINT SMOOTHPOINT	Rôle d'un objet PathPoint dans un objet PathItem .
PointType	POSTSCRIPT TRADITIONAL	Mesure préférée à utiliser pour les points de texte, définie dans Preferences.pointSize : POSTSCRIPT = 72 points/pouce. TRADITIONAL = 72,27 points/pouce.
PolarConversionType	POLARTORECTANGULAR RECTANGULARTOPOLAR	Méthode de déformation polaire à utiliser. A transmettre à ArtLayer.applyPolarCoordinates() .
Preview	EIGHTBITTIFF MACOSEIGHTBIT MACOSJPEG MACOSMONOCHROME MONOCHROMETIFF NONE	Type d'image à utiliser comme aperçu à basse résolution dans l'application cible. Utilisé dans DCS1_SaveOptions , DCS2_SaveOptions et EPSSaveOptions .
PrintColorHandling	PRINTERMANAGED PHOTOSHOPMANAGED SEPARATIONS NOTMANAGED	Type de traitement des couleurs à utiliser pour ColorHandling
PrintEncoding	ASCII BINARY JPEG	Type de codage à utiliser pour une impression sur un périphérique PostScript avec Document.print() .

Type de constante	Valeurs	Description
PurgeTarget	ALLCACHES CLIPBOARDCACHE HISTORYCACHES UNDOCACHES	Mémoire cache à cibler dans une opération Application.purge() .
QueryStateType	ALWAYS ASK NEVER	Règle préférée pour vérifier s’il convient d’optimiser la compatibilité à l’ouverture de fichiers PSD, définie dans Preferences.maximizeCompatibility .
RadialBlurMethod	SPIN ZOOM	Méthode de flou à utiliser. A transmettre à ArtLayer.applyRadialBlur() .
RadialBlurQuality	BEST DRAFT GOOD	Lissage ou granularité de l’image floue. A transmettre à ArtLayer.applyRadialBlur() .
RasterizeType	ENTIRELAYER FILLCONTENT LAYERCLIPPINGPATH LINKEDLAYERS SHAPE TEXTCONTENTS	Elément du calque à pixelliser, à l’aide de ArtLayer.rasterize() .
ReferenceFormType	CLASSTYPE ENUMERATED IDENTIFIER INDEX NAME OFFSET PROPERTY	Type d’un objet ActionReference , renvoyé par getForm() .
ResampleMethod	BICUBIC BICUBICSHARPER BICUBICSMOOTHER BILINEAR NEARESTNEIGHBOR NONE	Méthode à utiliser pour l’interpolation de l’image. Transmis à Document.resizeImage() et utilisé comme la valeur de Preferences.interpolation .
RippleSize	LARGE MEDIUM SMALL	Taille des ondulations à utiliser. A transmettre à ArtLayer.applyRipple() .
SaveBehavior	ALWAYS SAVE ASKWHENSAVING NEVERSAVE	Comportement préféré de l’application lors de l’enregistrement d’un document (voir la section Preferences.appendExtension et imagePreviews

Type de constante	Valeurs	Description
SaveDocumentType	ALIASPIX BMP COMPUSERVEGIF ELECTRICIMAGE JPEG PCX PHOTOSHOP PHOTOSHOPDCS_1 PHOTOSHOPDCS_2 PHOTOSHOPEPS PHOTOSHOPPDF PICTfileFORMAT PICTRESOURCEFORMAT PIXAR PNG PORTABLEBITMAP RAW SCITEXCT SGIRGB SOFTIMAGE TARGA TIFF WAVEFRONTLRA WIRELESSBITMAP	Format d'enregistrement d'un document lors de l'exportation avec Document.exportDocument() . A transmettre dans ExportOptionsSaveForWeb.format pour définir le type de fichier à écrire. Seuls les formats suivants sont compatibles pour l'exportation : COMPUSERVEGIF, JPEG, PNG-8, PNG-24 et BMP.
SaveEncoding	ASCII BINARY JPEGHIGH JPEGLOW JPEGMAXIMUM JPEGMEDIUM	Type de codage à utiliser lors de l'enregistrement d'un fichier au format DCS ou EPS avec Document.saveAs() .
SaveLogItemsType	LOGFILE LOGFILEANDMETADATA METADATA	Emplacement préféré des données du journal de l'historique, défini dans Preferences.saveLogItems .
SaveOptionsType	DONOTSAVECHANGES PROMPTTOSAVECHANGES SAVECHANGES	Règle pour fermer un document avec Document.close() .
SelectionType	DIMINISH EXTEND INTERSECT REPLACE	Opération appliquée à une sélection existante : DIMINISH : supprime la sélection de la zone déjà sélectionnée. EXTEND : ajoute la sélection à une zone déjà sélectionnée. INTERSECT : sélectionne uniquement la zone d'intersection entre la nouvelle sélection et la zone déjà sélectionnée. REPLACE : remplace la zone sélectionnée. Utilisé dans PathItem.makeSelection() , Selection.load() , Selection.select() et Selection.store() .

Type de constante	Valeurs	Description
ShapeOperation	SHAPEADD SHAPEINTERSECT SHAPESUBTRACT SHAPEXOR	Comment combiner les formes si le tracé de destination contient déjà une sélection. Défini pour SubPathInfo.operation , stocké dans le SubPathItem obtenu.
SmartBlurMode	EDGEONLY NORMAL OVERLAYEDGE	Méthode à utiliser pour le flou optimisé : EDGEONLY, OVERLAYEDGES : applique un flou uniquement aux contours des transitions de couleur. NORMAL : applique un flou à l'image entière. A transmettre à ArtLayer.applySmartBlur() .
SmartBlurQuality	HIGH LOW MEDIUM	Qualité du flou à utiliser. A transmettre à ArtLayer.applySmartBlur() .
SourceSpaceType	DOCUMENT PROOF	Espace colorimétrique de la source lors de l'impression avec Document.print() .
SpherizeMode	HORIZONTAL NORMAL VERTICAL	Courbe (ou forme étirée) à utiliser pour la déformation. A transmettre à ArtLayer.applySpherize() .
StrikeThruType	STRIKEBOX STRIKEHEIGHT STRIKEOFF	Style de barré à utiliser dans le texte. Utilisé dans TextItem.strikeThru .
StrokeLocation	CENTER INSIDE OUTSIDE	Position du contour du tracé ou du cadre de sélection. A transmettre à Selection.stroke() .
TargaBitsPerPixels	SIXTEEN THIRTYTWO TWENTYFOUR	Résolution à utiliser pour enregistrer une image au format Targa. Utilisé dans TargaSaveOptions .
TextCase	ALLCAPS NORMAL SMALLCAPS	Style de mise en majuscules à utiliser dans le texte. Utilisé dans TextItem.capitalization .
TextComposer	ADOBEEVERYLINE ADOBESINGLELINE	Méthode de composition à utiliser pour optimiser les options de césure et de justification spécifiées. Utilisé dans TextItem.textComposer .

Type de constante	Valeurs	Description
TextType	PARAGRAPHTEXT POINTTEXT	Type de texte, utilisé dans TextItem.kind . PARAGRAPHTEXT : texte qui est renvoyé à la ligne dans un cadre de sélection. POINTTEXT : texte qui n'est pas renvoyé à la ligne.
TextureType	BLOCKS CANVAS FILE FROSTED TINYLENS	Type de texture ou de surface en verre à charger pour un filtre Placage de texture ou Verre. A transmettre à ArtLayer.applyGlassEffect() .
TIFFEncoding	JPEG NONE TIFFLZW TIFFZIP	Type de compression à utiliser pour des fichiers TIFF. Utilisé dans TiffSaveOptions .
ToolType	ARTHISTORYBRUSH BACKGROUNDERASER BLUR BRUSH BURN CLONESTAMP COLORREPLACEMENTTOOL DODGE ERASER HEALINGBRUSH HISTORYBRUSH PATTERNSTAMP PENCIL SHARPEN SMUDGE SPONGE	Outil à utiliser avec PathItem.strokePath() .
TransitionType	BLINDSHORIZONTAL BLINDVERTICAL BOXIN BOXOUT DISSOLVE GLITTERDOWN GLITTERRIGHT GLITTERRIGHTDOWN NONE RANDOM SPLITHORIZONTALIN SPLITHORIZONTALOUT SPLITVERTICALIN SPLITVERTICALOUT WIPEDOWN WIPELEFT WIPERIGHT WIPEUP	Méthode à utiliser pour la transition entre les images dans une présentation PDF. Utilisé dans PresentationOptions .

Type de constante	Valeurs	Description
TrimType	BOTTOMRIGHT TOPLEFT TRANSPARENT	Type de pixels à rogner autour de l'image, transmis à Document.trim() . : BOTTOMRIGHT = couleur du pixel inférieur droit. TOPLEFT = couleur du pixel supérieur gauche.
TypeUnits	MM PIXELS POINTS	Unité de mesure préférée pour les caractères du texte, définie dans Preferences .
UndefinedAreas	REPEATEDEDGEPIXELS WRAPAROUND	Méthode à utiliser pour le traitement des zones non déformées ou laissées vides dans une image à laquelle on a appliqué un filtre de la catégorie Déformation. A transmettre à ArtLayer.applyDisplace() , applyWave() , applyShear() .
UnderlineType	UNDERLINELEFT UNDERLINEOFF UNDERLINERIGHT	Position du soulignement d'un texte. Utilisé dans TextItem.underline . Remarque : UNDERLINELEFT et UNDELINERIGHT ne sont corrects que si <code>direction = Direction.VERTICAL</code> .
Units	CM INCHES MM PERCENT PICAS PIXELS POINTS	Unité de mesure préférée pour le texte et les incréments de règle, définie dans Preferences.rulerUnits .
Urgency	FOUR HIGH LOW NONE NORMAL SEVEN SIX THREE TWO	Etat de priorité éditoriale d'un document, défini dans DocumentPrintSettings.urgency .

Type de constante	Valeurs	Description
WarpStyle	ARC ARCH ARCLOWER ARCUPPER BULGE FISH FISHEYE FLAG INFLATE NONE RISE SHELLLOWER SHELLUPPER SQUEEZE TWIST WAVE	Style de déformation à utiliser pour le texte. Utilisé dans TextItem.warpStyle .
WaveType	SINE SQUARE TRIANGULAR	Type d'onde à utiliser. A transmettre à ArtLayer.applyWave() .
WhiteBalanceType	ASSHOT AUTO CLOUDY CUSTOM DAYLIGHT FLASH FLUORESCENT SHADE TUNGSTEN	Conditions d'éclairage qui agissent sur la balance des couleurs. Défini dans CameraRAWOpenOptions .
ZigZagType	AROUNDCENTER OUTFROMCENTER PONDRIPPLES	Méthode de zigzag à utiliser. A transmettre à ArtLayer.applyZigZag() .

Annexe A : ID d'événement

Le tableau suivant répertorie les événements et leurs codes d'identification à quatre caractères ou les identificateurs de chaîne à utiliser avec l'objet `Notifier`.

Remarque : ne pas insérer de guillemets simples (') avec un ID à quatre caractères dans votre code.

Les guillemets simples sont utilisés dans ce tableau pour illustrer l'emplacement des espaces requis dans les codes ne contenant pas quatre lettres. Cependant, les identificateurs de chaîne qui dépassent quatre caractères nécessitent des guillemets doubles dans le code.

Conseil : si vous ne trouvez pas dans ce tableau l'événement à utiliser pour la notification, vous pouvez utiliser l'écouteur de scripts afin de déterminer l'ID d'événement (voir la documentation relative à l'écouteur de scripts dans le chapitre Gestionnaire de scripts du *Guide des scripts Photoshop CS4*).

Événement	ID ou chaîne de 4 caractères
3DTransform	'TdT '
Average	'Avrg'
ApplyStyle	'ASty'
Assert	'Asrt'
AccentedEdges	'AccE'
Add	'Add '
AddNoise	'AdNs'
AddTo	'AddT'
Align	'Algn'
All	'All '
AngledStrokes	'AngS'
ApplyImage	'AppI'
BasRelief	'BsRl'
Batch	'Btch'
BatchFromDroplet	'BtcF'
Blur	'Blr '
BlurMore	'BlrM'
Border	'Brdr'
Brightness	'BrgC'
CanvasSize	'CnvS'
ChalkCharcoal	'ChlC'
ChannelMixer	'ChnM'

Événement	ID ou chaîne de 4 caractères
Charcoal	'Chrc'
Chrome	'Chrm'
Clear	'Cler'
Close	'Cls '
Clouds	'Clds'
ColorBalance	'ClrB'
ColorHalftone	'ClrH'
ColorRange	'ClrR'
ColoredPencil	'ClrP'
ContactSheet	"0B71D221-F8CE-11d2-B21B-0008C75B322C"
ConteCrayon	'CntC'
Contract	'Cntc'
ConvertMode	'CnvM'
Copy	'copy'
CopyEffects	'CpFX'
CopyMerged	'CpyM'
CopyToLayer	'CpTL'
Craquelure	'Crql'
CreateDroplet	'CrtD'
Crop	'Crop'
Crosshatch	'Crsh'
Crystallize	'Crst'
Curves	'Crvs'
Custom	'Cstm'
Cut	'cut '
CutToLayer	'CtTL'
Cutout	'Ct '
DarkStrokes	'DrkS'
DeInterlace	'Dntr'
DefinePattern	'DfnP'
Defringe	'Dfrg'
Delete	'Dlt '
Desaturate	'Dstt'

Événement	ID ou chaîne de 4 caractères
Deselect	'Dslc'
Despeckle	'Dspc'
DifferenceClouds	'DrfC'
Diffuse	'Dfs '
DiffuseGlow	'DfsG'
DisableLayerFX	'dlfx'
Displace	'Dspl'
Distribute	'Dstr'
Draw	'Draw'
DryBrush	'DryB'
Duplicate	'Dplc'
DustAndScratches	'DstS'
Emboss	'Embs'
Equalize	'Eqlz'
Exchange	'Exch'
Expand	'Expn'
Export	'Expr'
JumpTo	'Jpto'
ExportTransparentImage	"02879e00-cb66-11d1-bc43-0060b0a13dc4"
Extrude	'Extr'
Facet	'Fct '
Fade	'Fade'
Feather	'Fthr'
Fibers	'Fbrs'
Fill	'Fl '
FilmGrain	'FlmG'
Filter	'Fltr'
FindEdges	'FndE'
FitImage	"3caa3434-cb67-11d1-bc43-0060b0a13dc4"
FlattenImage	'FltI'
Flip	'Flip'
Fragment	'Frgm'
Fresco	'Frsc'

Événement	ID ou chaîne de 4 caractères
GaussianBlur	'GsnB'
Get	'getd'
Glass	'Gls '
GlowingEdges	'GlwE'
Gradient	'Grdn'
GradientMap	'GrMp'
Grain	'Grn '
GraphicPen	'GraP'
Group	'GrpL'
Grow	'Grow'
HalftoneScreen	'Hlfs'
Hide	'Hd '
HighPass	'HghP'
HSBHSL	'HsbP'
HueSaturation	'HStr'
ImageSize	'ImgS'
Import	'Impr'
InkOutlines	'InkO'
Intersect	'Intr'
IntersectWith	'IntW'
Inverse	'Invs'
Invert	'Invr'
LensFlare	'LnsF'
Levels	'Lvls'
LightingEffects	'LghE'
Link	'Lnk '
Make	'Mk '
Maximum	'Mxm '
Median	'Mdn '
MergeLayers	'Mrg2'
MergeLayersOld	'MrgL'
MergeSpotChannel	'MSpt'
MergeVisible	'MrgV'

Événement	ID ou chaîne de 4 caractères
Mezzotint	'Mztn'
Minimum	'Mnm '
ModeChange	"8cba8cd6-cb66-11d1-bc43-0060b0a13dc4"
Mosaic	'Msc '
Mosaic_PLUGIN	'MscT'
MotionBlur	'MtnB'
Move	'move'
NTSCColors	'NTSC'
NeonGlow	'NGLw'
Next	'Nxt '
NotePaper	'NtPr'
Notify	'Ntfy'
Null	typeNull
OceanRipple	'OcnR'
Offset	'Ofst'
Open	'Opn '
Paint	'Pnt '
PaintDaubs	'PntD'
PaletteKnife	'PltK'
Paste	'past'
PasteEffects	'PaFX'
PasteInto	'PstI'
PasteOutside	'PstO'
Patchwork	'Ptch'
Photocopy	'Phtc'
PicturePackage	"4C1ABF40-DD82-11d2-B20F-0008C75B322C"
Pinch	'Pnch'
Place	'Plc '
Plaster	'Plst'
PlasticWrap	'PlsW'
Play	'Ply '
Pointillize	'Pntl'
Polar	'Plr '

Événement	ID ou chaîne de 4 caractères
PosterEdges	'PstE'
Posterize	'Pstr'
Previous	'Prvs'
Print	'Prnt'
ProfileToProfile	'PrfT'
Purge	'Prge'
Quit	'quit'
RadialBlur	'RdlB'
Rasterize	'Rstr'
RasterizeTypeSheet	'RstT'
RemoveBlackMatte	'RmvB'
RemoveLayerMask	'RmvL'
RemoveWhiteMatte	'RmvW'
Rename	'Rnm '
ReplaceColor	'RplC'
Reset	'Rset'
ResizeImage	"1333cf0c-cb67-11d1-bc43-0060b0a13dc4"
Reticulation	'Rtcl'
Revert	'Rvrt'
Ripple	'Rple'
Rotate	'Rtte'
RoughPastels	'RghP'
Save	'save'
Select	'slct'
SelectiveColor	'SlcC'
Set	'setd'
SharpenEdges	'ShrE'
Sharpen	'Shrp'
SharpenMore	'ShrM'
Shear	'Shr '
Show	'Shw '
Similar	'Smlr'
SmartBlur	'SmrB'

Événement	ID ou chaîne de 4 caractères
Smooth	'Smth'
SmudgeStick	'SmdS'
Solarize	'Slrz'
Spatter	'Spt '
Spherize	'Sphr'
SplitChannels	'SplC'
Sponge	'Spng'
SprayedStrokes	'SprS'
StainedGlass	'StnG'
Stamp	'Stmp'
Stop	'Stop'
Stroke	'Strk'
Subtract	'Sbtr'
SubtractFrom	'SbtF'
Sumie	'Smie'
TakeMergedSnapshot	'TkMr'
TakeSnapshot	'TkSn'
TextureFill	'TxtF'
Texturizer	'Txtz'
Threshold	'Thrs'
Tiles	'Tls '
TornEdges	'TrnE'
TraceContour	'TrcC'
Transform	'Trnf'
Trap	'Trap'
Twirl	'Twrl'
Underpainting	'Undr'
Undo	'undo'
Ungroup	'Ungr'
Unlink	'Unlk'
UnsharpMask	'UnsM'
Variations	'Vrtn'
Wait	'Wait'

Événement	ID ou chaîne de 4 caractères
WaterPaper	'WtrP'
Watercolor	'Wtrc'
Wave	'Wave'
Wind	'Wnd '
ZigZag	'ZgZg'
BackLight	'BacL'
FillFlash	'File'
ColorCast	'ColE'

Index

A

Accentuation, filtre 58
actions
 exécution 47
activePrinter 95
Adobe Illustrator, exportation de tracés vers 104
Ajout de bruit, filtre
alpha vidéo 159
annotations, importation 91
Antipoussière, filtre 55
application
 activation 47
 emplacement 46
 paramètres par défaut 155
 préférences 155
 vérification de l'activation de la fonction 48
approche, texte 182
artLayers, *voir* calques
asiatique, texte 158
author 98
Autre, filtres 54

B

backgroundColor 95
balance des couleurs, réglage 60
balise javascriptresource 187
batch, commande 47
bitmap documents
 type de profondeur 197
bitmap, documents
 conversion en 196
 enregistrement 68
 ouverture 206
 type de demi-teintes 196
bitmap, images
 voir bitmap, documents
bleedWidth 95
BMP, documents
 voir bitmap, documents
boîtes de dialogue
 affichage 45

C

cache, mémoire
 images 156
 purge 49
calques
 ajout 64
 aplatissement 91
 application de styles 58
 arrière-plan 52
 association 52

 compositions 123
 copie 58
 déplacement 60
 documents 88
 duplication 59
 enregistrement dans les documents PDF 145
 fusion 59
 inversion 59
 liaison 59
 limites 52
 mode de fusion 52
 pixellisation 91
 pixellisation du contenu 61
 Presse-papiers, commandes 58
 redimensionnement 61
 rendre visibles 53
 rotation 61
 rupture des liens 61
 suppression 64
 type 52
 verrouillage du contenu 52–53
 visibles, fusion 91
calques associés 52
calques d'arrière-plan 52
calques de texte
 ajout de contenu 177
 création 52
calques liés 59
 rupture des liens 61
Camera Raw, documents
 options de taille 197
 ouverture 69
 paramètres 197
caption 95
centerCropMarks 95
césure 179
chaque format de document, exemples 92
chiffres arabes non alignés (elzéviens) 182
Cisaillement, filtre 58
CMYKColor 78
codage postscript 91
codage UTF8 112
collage 91
collections d'images
 aplatissement 152
 contenu 152
 opacité 152
 options 152
 propriétés du texte 152
 réalisation 48
colorBars 95
colorHandling 95
commentaires, compositions de calques 123
compatibilité, optimisation 157

- comportement du clavier 157
 - compositeur, texte 182
 - compositions de calques 123
 - ajout 124
 - application 123
 - documents 88
 - Compuserve GIF, documents
 - enregistrement 115
 - Compuserve GIF, documents
 - ouverture 206
 - contacts, planches
 - légendes 81
 - contour
 - couleur de contour par défaut 46
 - éléments de tracé 136
 - sélections 166
 - Contours plus nets, filtre 57
 - Contraction, filtre 57
 - contraste
 - paramètres Camera Raw 69
 - réglage 54
 - réglage automatique 58
 - tons moyens 61
 - Coordonnées polaires, filtre 57
 - copies 95
 - copyrights 98
 - cornerCropMarks 95
 - correction sélective 61
 - couches
 - activation 87
 - affichage en couleur 155
 - ajout 73
 - alpha, *voir* couches alpha
 - création 73
 - duplication 72
 - fusion 72
 - mélange 60
 - réglage 54
 - rendre visibles 71
 - séparation 92
 - suppression 72
 - tons directs, *voir* couches de ton direct
 - types de 71
 - couches alpha
 - à partir de la transparence (documents TIFF) 184
 - définies 71
 - enregistrement
 - dans des documents BMP 68
 - dans les documents SGIRGB 169
 - dans les documents Targa 174
 - dans les documents PDF 145
 - dans les documents PICT 150
 - dans les documents Pixar 153
 - dans les documents PSD 149
 - dans les documents RAW 162
 - dans les documents TIFF 184
 - dans les ressources PICT 151
 - opacité 71
 - couches composites 71
 - voir* couches de composante
 - couches de composante
 - balance des couleurs 54
 - définies 71
 - liste 87
 - voir* couches composites
 - couches de ton direct
 - définies 71
 - enregistrement
 - dans des documents DCS 2 85
 - dans les documents SGIRGB 169
 - dans les documents PDF 146
 - dans les documents PSD 149
 - dans les documents RAW 162
 - dans les documents TIFF 184
 - fusion en couches de composante 72
 - opacité 71
 - couleur d'arrière-plan
 - application 45
 - galeries 109
 - couleurs
 - aucune 132
 - balance des 54
 - CMJN 78
 - couches 71
 - dans les galeries 109
 - inversion 59
 - liens actifs 109
 - liens visités 109
 - modification 61
 - objets de couleur unie 170
 - paramètres 45
 - paramètres personnalisés 112
 - préservation (GIF uniquement) 115
 - réduction 105
 - réglage 195
 - test si égales 170
 - courbes, réglage 54
 - crénage 177
 - texte
 - crénage automatique 195
 - crénage automatique 177, 195
 - curseurs 157
- D**
- décalage vertical 177
 - déformation du texte 183
 - désaturation 59
 - Désentrelacement, filtre 55
 - dictionnaire terminologique
 - défini 191
 - syntaxe 191
 - Dispersion, filtre 55
 - disques Photo CD, ouverture 148
 - document actif 45
 - DocumentPrintSettings 95
 - documents 87
 - activation 45
 - ajout 101
 - chargement 48
 - comptage d'éléments 88
 - comptage d'objets 90

- dimensions 87
- duplication 36, 90
- échantillonnages de couleur 88
- échelle de mesure 88
- enregistrement 92
- exemple de code 93
- exportation 91
- fermeture 89
- gérés 88
- impression 91
- informations 98
- métadonnées 88, 98
- optimisation pour le Web 105
- ouverture 49
- ouverture dans la boîte de dialogue Photoshop 49
- profils colorimétriques 87
- recadrage 36, 90
- recouvrement (CMJN) 93
- redimensionnement 92
- résolution 89
- rognage 93
- suspension de l'historique 93
- documents TIFF
 - comportant des calques 155
- documents TIFF comportant des calques, enregistrement 155
- documents DCS 1, enregistrement 84
- documents PNG 8, enregistrement 105
- dossier de modules externes
 - dossier de modules externes supplémentaires 158

E

- échantillonnages de couleur
 - ajout 80
 - création 80
 - déplacement 79
 - suppression 79
- égaliser 59
- éléments de comptage
 - ajout 83
 - création 83
 - suppression 82
- éléments de sous-tracé 135
- éléments de texte
 - voir* texte
- éléments de tracé
 - à partir de texte 183
 - ajout 139
 - contour 136
 - désélection 135
 - effectuer une sélection 136
 - éléments de sous-tracé 172
 - informations de sous-tracé 171
 - points de tracé 172
 - remplissage 135
 - sélection 136
 - sous-tracé 135
 - spécification du type de tracé 135
 - tracés de travail
 - à partir de la sélection 165

- émission d'un signal sonore 155
- Enable Info

enregistrement 92m é 1 t t

- Sphérisation 58
- Tourbillon 58
- Verre 55
- Zigzag 58
- filtres, divers
 - Autre 54
 - Maximum 57
 - Minimum 57
 - Passe-haut 55
 - Translation 57
- filtres, rendu
 - Halo 56
 - Nuages 54
 - Nuages par différence 55
- filtres, renforcement
 - Accentuation 58
 - Contours plus nets 57
 - Encore plus net 57
 - Plus net 57
- filtres, Texture 58
- filtres, vidéo
 - Désentrelacement 55
 - NTSC 57
- flip 95
- Flou de l'objectif, filtre
 - application 56
- Flou directionnel, filtre 57
- Flou gaussien, filtre 55
- Flou intérieur, filtre 55
- Flou optimisé, filtre 58
- Flou radial, filtre 57
- Flou, filtre 54
- Folder, objet 31
- formats de document, *voir* chaque format de document
- formats, *voir* chaque format de document
- fusion
 - calques 59
 - calques visibles 91

G

- galeries 112
 - auteurs et remerciements 110
 - bannières 108
 - couleur d'arrière-plan 109
 - couleur des liens 109
 - dimensions 110
 - légendes 110
 - métadonnées 112
 - noms de fichiers 110
 - options de couleurs 109
 - photographe 108
 - réalisation 47, 48
 - texte de sécurité 113
 - vignettes 114
- galeries de photos
 - voir* galeries
- galeries de photos Web
 - voir* galeries
- GalleryBannerOptions 108

- GalleryCustomColorOptions 109
- GalleryImagesOptions 110, 111
- GalleryOptions 112
- GallerySecurityOptions 113
- GalleryThumbnailOptions 114
- gérés, documents 88
- Gestionnaire d'événements 46
- Gestionnaire d'événements de script 46
- Gestionnaire de scripts 191
- GIF, documents
 - voir* Compuserve GIF, documents
- GIFSaveOptions 115
- GrayColor 116
- grilles 156
- groupes de calques
 - ajout 128
 - calques graphiques dans 126
 - calques liés dans 126
 - déplacement 127
 - documents 88
 - duplication 127
 - fusion 127
 - liaison 127
 - opacité 126
 - organisation 126
 - rupture des liens 127
 - verrouillage du contenu 126
- guillemets typographiques 158

H

- habillage, texte 179
- Halo, filtre 56
- hardProof 95
- histogrammes
 - couches 71
- historique non linéaire 157
- HSBColor 119

I

- ID
 - chaîne en exécution 50
 - chaîne en texte 50
 - exécution 47
 - exécution en chaîne 50
 - obtention 38
 - propriété 44
 - Ressource PICT 151
 - texte en caractères 50
- ID d'événements
 - recherche à l'aide de l'écouteur de scripts 216
- Illustrator
 - voir* Adobe Illustrator
- image
 - redimensionnement 92
- images
 - à partir de couches séparées 92
 - aperçu 156
 - bitmap 67
 - définition 87

- désaturation 59
- égalisation 59
- inversion des couleurs 59
- légendes 110
- mémoire cache 156
- noir et blanc 61
- pyramides 184
- redimensionnement 92
- redimensionnement dans les galeries 111
- types de fichier 46
- vignettes 114
- impression, documents 91
- IndexedConversionOptions 120
- info-bulles 158
- informations de transmission 98
- informations sur un point de tracé
 - directeur droit 141
 - directeur gauche 141
 - points d'ancrage 141
- installation de scripts 32
- Intent 96
- interface de scripts
 - date de création 47
 - version 47
- interlettrage 178–181
- interlignage 182
- interlignage automatique 182
- interligne 179
- intermots 178–181
- interpolate 95
- interpolation 157
- isohélie 60

J

- JavaScript
 - fonctions prises en charge 31
 - nouveautés de Photoshop CS4 34
- journal de l'historique 158
- JPEG
 - qualité 121
- JPEG, documents
 - enregistrement 121
 - qualité 121
- JPEGSaveOptions 121
- justification 179

L

- LabColor 122
- labels 95
- langues 179
- LayerComps 124
- Layers 125
- LayerSet 126
- LayerSets 128
- légendes
 - documents 98
 - images 98
 - images de la galerie 110
 - planches contacts 81

- vignettes (galerie) 114
- liens
 - couleurs 109
- ligatures 177–179
- lissage
 - texte 177
- lots
 - dossier de destination 65, 196
 - spécification des options 65
- Lueur diffuse, filtre 55
- luminosité 54
 - égalisation 59
 - réglage 54

M

- Mac OS
 - types de fichier 46
- mapBlack 95
- masques
 - à partir de texte 183
 - à partir de tracés 136
- Maximum, filtre 57
- Médiane, filtre 57
- mémoire 46
- mémoire disponible 46
- métadonnées
 - document 88
 - galeries 112
 - objet document 98
 - xmp 89, 186
- métadonnées d'un fichier 98
- métadonnées xmp 89
- méthodes
 - batch 47
- Minimum, filtre 57
- mise à l'échelle de glyphe 177–181
- modèle d'objet
 - nouveautés de Photoshop CS4 34
- modèle de couleur indexé 120
- modes de fusion
 - calques 52
 - groupes de calques 126
- Moyenne, filtre 54

N

- negative 95
- niveaux
 - réglage 54
 - réglage automatique 54
- noir et blanc, images en 61
- noms PostScript 175
- notifications
 - ajout 134
 - événements dans les scripts 133
 - ID d'événements 216
 - suppression 133
- nouveautés de la version CS4 34
- NTSC, filtre 57
- Nuages par différence, filtre 55

Nuages, filtre 54

O

Océan, filtre 57

Onde, filtre 58

Ondulation, filtre 57

opacité

- calques 53

- collections d'images 152

- couches 71

- groupes de calques 126

- remplissage de calque 52

- texte de sécurité de la galerie 113

optimisation 105

optimisation de la compatibilité 157

options d'ouverture

- format DICOM 86

- format EPS 102

- format PDF 144

- format Photo CD 148

- format RAW 69, 161

options de lecture 46

options JPEG

- numérisations 121

P

panneaux 158

Passe-haut, filtre 55

PathItems 139

PDF, documents

- enregistrement 145

- ouverture 144

PDF, présentations

- défilement automatique 160

- format de sortie 160

- réalisation 48

photomerge 48

Photoshop, documents

- enregistrement 149

- ouverture 206

PICT, documents

- enregistrement 150

- ouverture 206

PICT, ressources

- ouverture 206

Pixar, documents

- enregistrement 153

- ouverture 206

PixarSaveOptions 153

pixellisation 61

- calques de document 91

pixels

- duplication 157

- égalisation 59

- format des pixels 89

- interpolation 157

- unités de mesures 214

- verrouillage 53

planches contacts

- colonnes 81

- dimensions 81

- rangées 81

- réalisation 48

playbackDisplayDialogs 46

Plus flou, filtre 54

Plus net, filtre 57

PNG, documents

- enregistrement 154

PNGSaveOptions 154

points d'ancrage

- ajout 140

points de tracé

- directeur droit 140

- directeur gauche 140

- points d'ancrage 140

polices

- définition de la famille de 175

- définition du style de 175

- détection 45

polices de texte

- voir* polices

ponctuation hors justification 179

posX 95

posY 95

préférences 155

PresentationOptions 160

présentations

- réalisation 48

présentations PDF

- type de transition 160

printBorder 95

printOneCopy 91

printSelected 95

printSettings 89

printSpace 96

profils colorimétriques

- définition du type de 88

- dénomination 87

- modification 90

profils colorimétriques, *voir* chaque format de document

propriété

- journal des mesures 46

PSD, documents

- enregistrement 149

- ouverture 206

purge 49

pyramides d'images 184

Q

quickMaskMode 89

R

RAW, documents

- ouverture 161

RawSaveOptions 162

recadrage 90

recentFiles 46

recouvrement 93

registrationMarks 96

réglages

- balance des couleurs 54, 60
- contraste 54, 58
- couleur 195
- courbes 54
- luminosité 54
- niveaux 54, 59
- température 60
- tons clairs 61
- tons foncés 61

règle, unités 157

remplissage

- sélections 165
- tracés 135

renderIntent 96

repères 156

résolution

- conversions bitmap 67
- documents 89

Ressource JavaScript

- grammaire Enable Info 188
- syntaxe javascriptresource 187

ressources PICT

- enregistrement 151

RGBColor 163

rotation 61

runMenuItem 50

S

save as 92

saved 89

scale 96

scriptingVersion 47

scripts

- activation/désactivation dans le menu 187
- association dans le menu 187
- automatisation 187, 191
- démarrage 32
- descripteurs 37
- descriptions 43
- dictionnaire terminologique 191
- exécution 32
- extensions de fichier valides 31
- installation 32
- listes de commandes 40

scripts de démarrage 32

sélecteur de couleurs 155

sélections 164

- à partir de tracés 136
- bordures 164
- contour 166
- contour progressif 164
- copie 164
- coupe 164
- création d'un tracé de travail à partir de 165
- désélection 164
- lissage 166
- redimensionnement 164, 165

remplissage 165

rotation 165

suppression 164

seuil 61

SGIRGB, documents

enregistrement 169, 211

SGIRGBSaveOptions 169, 195

soulignement 182

Sphérisation, filtre 58

spotColors 169

style des guillemets 158

styles de calque, application 58

styles, application 58

systemInformation 47

T

température 60

texte

approche 182

asiatique 158

césure 179

compositeur 182

contenu 177

couleur

création de tracés à partir de 183

crénage automatique 177

dans des collections d'images 152

décalage 177

espacement 178–181

habillage 179

interlignage automatique 182

justification 179

langues 179

légendes 110

mise en forme 182

orientation 178

sécurité de la galerie 113, 203

texte barré 182

texture, filtre 58

TIFF, documents

enregistrement 184

togglePalettes 50

tons clairs

balance des couleurs 54

réglage 61

tons foncés

balance des couleurs 54

réglage 61

tons moyens

balance des couleurs 54

Tourbillon, filtre 58

tracé 46

tracés

voir *éléments de tracé*

tracés de travail

à partir de la zone sélectionnée 165

désignation 207

trame de demi-teintes 67

Translation, filtre 57

type d'unités 158
types de fichier
 Mac OS 46
 Windows 47

U

unités
 règle 157
 type 158
UnitValue, objet 31, 185
URL, document 99

V

vectorData 96
Verre, filtre 55
version 45
 application 47
 interface de scripts 47
vignettes 114
 Mac OS 157
 Windows 159
visibilité
 calques 53

compositions de calques 123
couches 71

W

webSnap 106
width 89
Windows
 types de fichier 47

X

XML 186
xmp, métadonnées 186

Z

Zigzag, filtre 58
zone de travail
 redimensionnement 92
 symétrie 91
zone de travail, définie 87
zones sélectionnées 89
zoom 157