

Cycle PHOTOSHOP

1/...



Ps



BIBLIOTHEQUES DE BREST

- 1. Qu'est ce que c'est ? A quoi ça sert ?**
- 2. Comprendre et utiliser l'interface graphique de Photoshop**
 - 2 – 1 . Les fenêtres de l'interface graphique**
 - 2 – 2 . Enregistrer son espace de travail**
 - 2 – 3 . La barre des onglets**
 - 2 – 4 . Le fonctionnement des outils**
 - 2 – 5 . Manipuler le plan de travail**
- 3. Les formats de fichiers**
 - 3 – 1 . Les formats principaux d' « entrée »**
 - 3 – 2 . Le format Photoshop**
 - 3 – 3 . Les formats principaux de « sortie »**
 - 3-3.1. La publication pour le web**
 - 3-3.2. Les formats pour la PAO**

4. La résolution

4 – 1. Ne pas confondre résolution et définition

4 – 2. Choisir sa résolution

4 – 3. Régler la résolution

5. Les calques

5 – 1 . Définition et fonctionnement d'un calque

5 – 2 . Fonctionnement de la fenêtre des calques

6. L'automatisation par les scripts

6-1. Les scripts

6-2. Le traitement par lot

1. Qu'est ce que c'est ? A quoi ça sert ?

Photoshop ([voir la définition de Wikipédia](#)) est un logiciel de retouche d'image ou de DAO (Dessin Assisté par Ordinateur) très utilisé dans les milieux professionnels touchant à l'image (photographes, agence de presse, publicitaires, imprimeurs, dessinateurs, graphistes...) et par un bon nombre de passionnés de la retouche d'images et de photographies.

Considéré comme le logiciel le plus performant dans son domaine, **Photoshop est développé par la société Adobe** depuis 1990 (1992 pour la première version sous Windows). Il s'agit d'un logiciel payant, et que la société fondatrice a décidé, en 2013, de louer sous forme d'abonnement mensuel à partir de 9,90 € par mois ([voir le site Adobe](#)), ce qui le met aujourd'hui à la portée d'un grand nombre d'utilisateurs, et justifie ce cycle d'ateliers et de tutoriels. **Photoshop CC** (pour Creative Cloud) sous abonnement vous garantit la mise à jour permanente du logiciel.

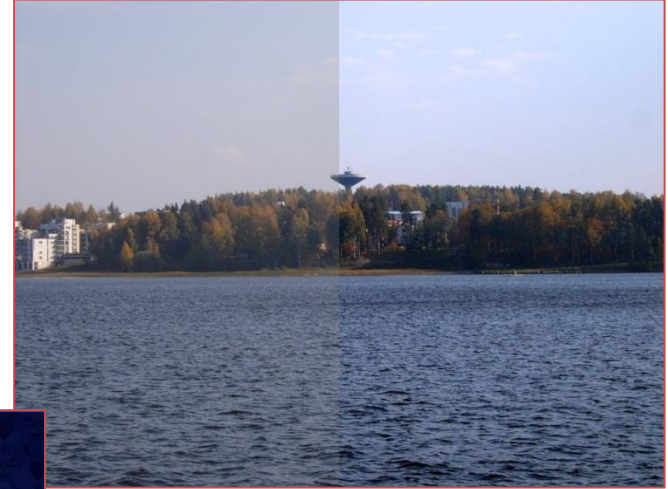
Photoshop bénéficie tous les ans d'une nouvelle version, avec, en règle générale, une version intermédiaire publiée en cours d'année, ce qui en fait un logiciel à la pointe des dernières techniques et technologies du dessin assisté par ordinateur. Ce qui en fait aussi, pour certains, un logiciel trop complexe...

Avec ce cycle, nous essayerons de vous démontrer qu'avec peu de connaissances, il est possible d'exploiter la puissance de ce logiciel !

1. Qu'est ce que c'est ? A quoi ça sert ?

Dans son utilisation quotidienne, Photoshop peut servir, par exemple à :

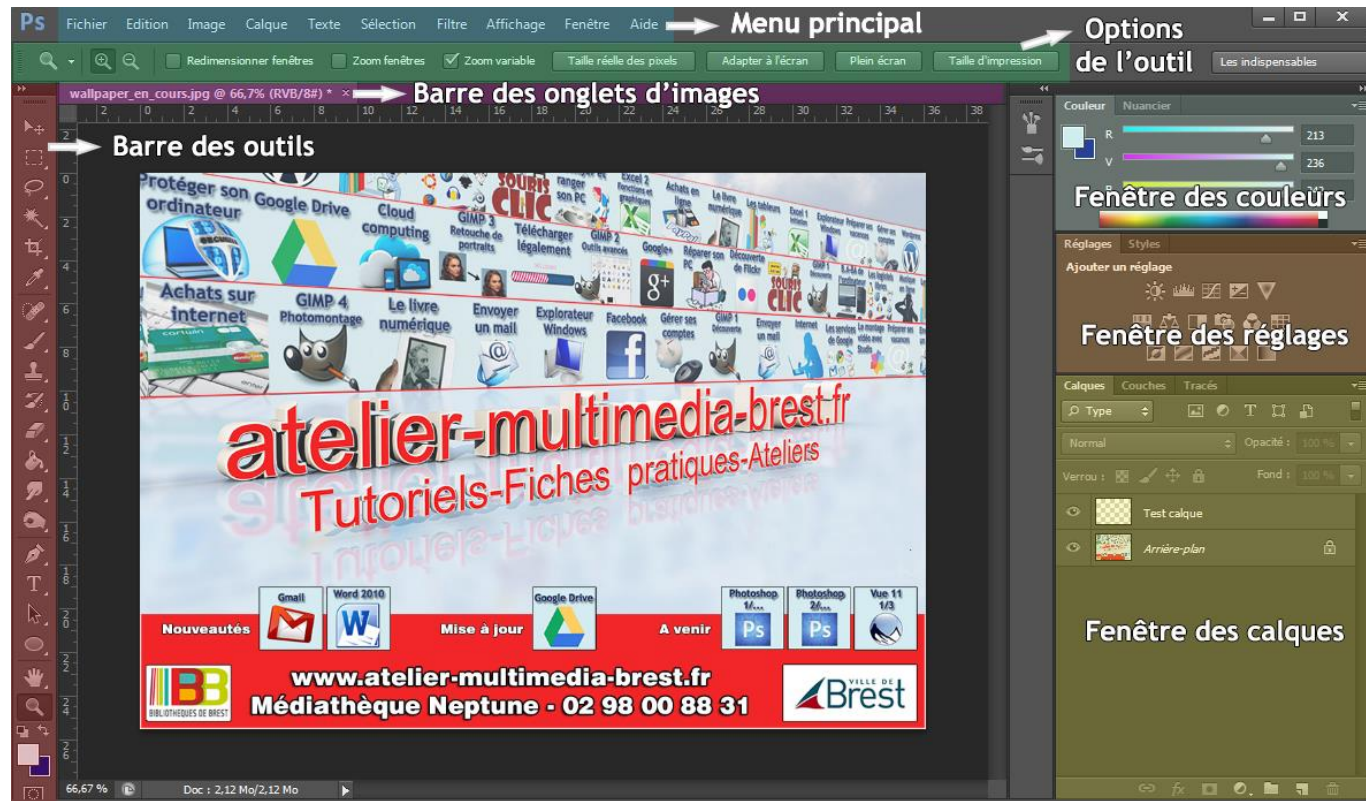
- retoucher une image ou photo
- créer une image de A à Z
- truquer une image ou photo
- créer un logo



Un trucage peut être spectaculaire, ou non... 😊

2. Comprendre et utiliser l'interface graphique de Photoshop

Photoshop se présente avec une interface subdivisée en fenêtres. Cette interface, modulable à souhait, se présente ainsi par défaut :



Les zones principales de l'interface graphique ont été mis en surbrillance. Au milieu de toutes ces fenêtres, on trouve tout simplement l'image sur laquelle on travaille, aussi appelé **Document Photoshop**.

2. Comprendre l'interface graphique de Photoshop CS6

2 – 1 . Les fenêtres de l'interface graphique

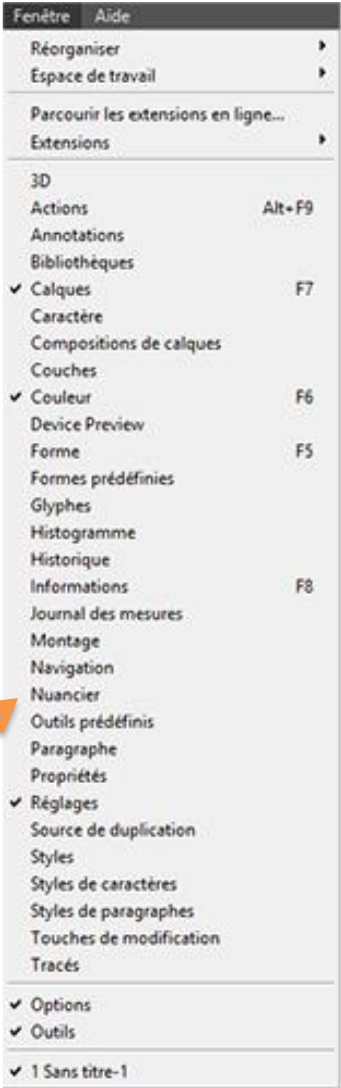
Il existe beaucoup d'autres fenêtres sous Photoshop. Voici la liste complète, accessible à **partir du menu Fenêtre**.

Annotations	Historique	Scripts
Calques	Informations	Source de duplication
Caractère	Montage	Styles
Compositions de calques	Navigation	Styles de caractères
Couches	Nuancier	Styles de paragraphes
Couleur	Outils prédéfinis	Tracés
Forme	Paragraphe	Options
Formes prédéfinies	Propriétés	Outils
Histogramme	Réglages	

Pour afficher la fenêtre choisie sur l'interface graphique, il suffit de sélectionner le menu correspondant avec votre souris.

Chaque menu coché correspond à une fenêtre affichée.

En re cliquant sur un menu coché, vous faites disparaître de l'interface graphique la fenêtre sélectionnée.



2 – 2 . Enregistrer son espace de travail

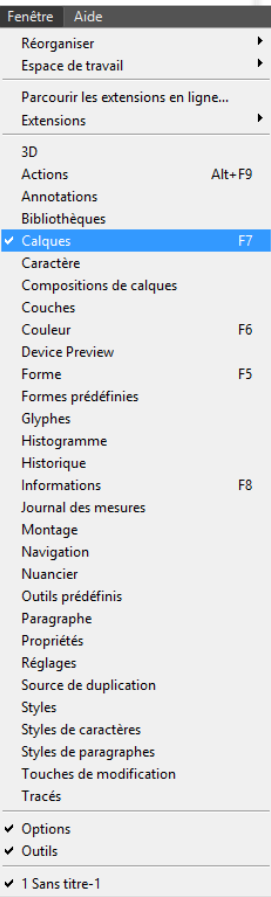
Vous pouvez donc afficher uniquement les fenêtres qui vous intéressent et enregistrer votre « **espace de travail** ».

Essayons d'alléger notre espace de travail, Pour cela, **décochez les fenêtres Couleurs et réglages dans le menu « Fenêtres »**... Après tout, nous sommes débutants !

Votre menu Fenêtre doit ressembler à celui affiché à gauche de cette page, ne conservant coché que les menus

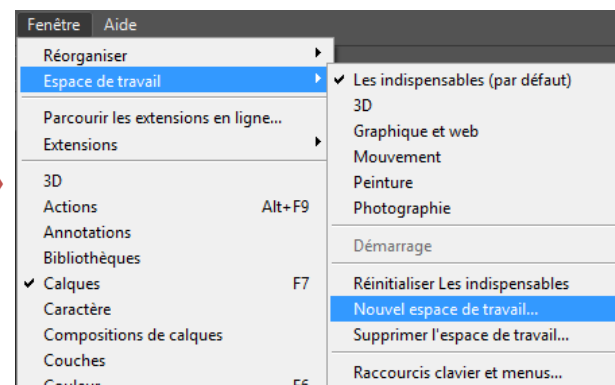
- Calques
- Options
- Outils
- Et la dernière ligne correspondant au nom de l'image ouverte dans Photoshop.

Vous devez voir disparaître les autres fenêtres à l'écran au fur et à mesure que vous les décochez.

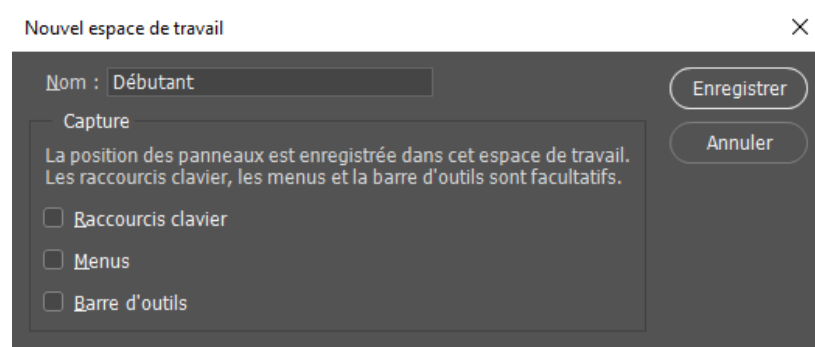


Enregistrons maintenant notre nouvel espace de travail. Pour cela :

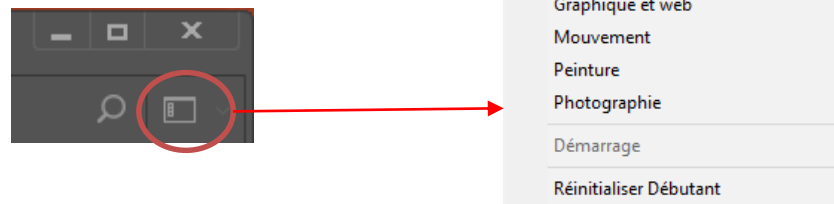
- cliquez sur le menu « **Fenêtre** »,
- puis le sous menu « **Nouvel espace de travail...** »



Dans la fenêtre qui s'affiche,
- nommez votre nouvel espace de travail
(ici « débutant »), puis validez
en cliquant sur Enregistrer



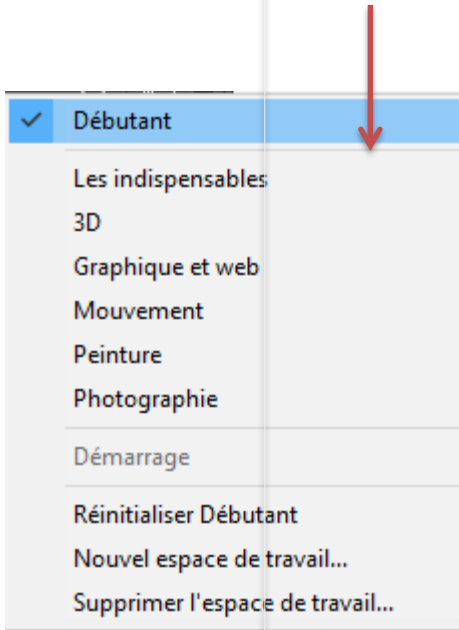
Votre nouvel espace de travail est enregistré.
Son nom apparait en haut à droite de l'interface
graphique de Photoshop.



2. Comprendre l'interface graphique de Photoshop CS6

2 – 2 . Enregistrer son espace de travail

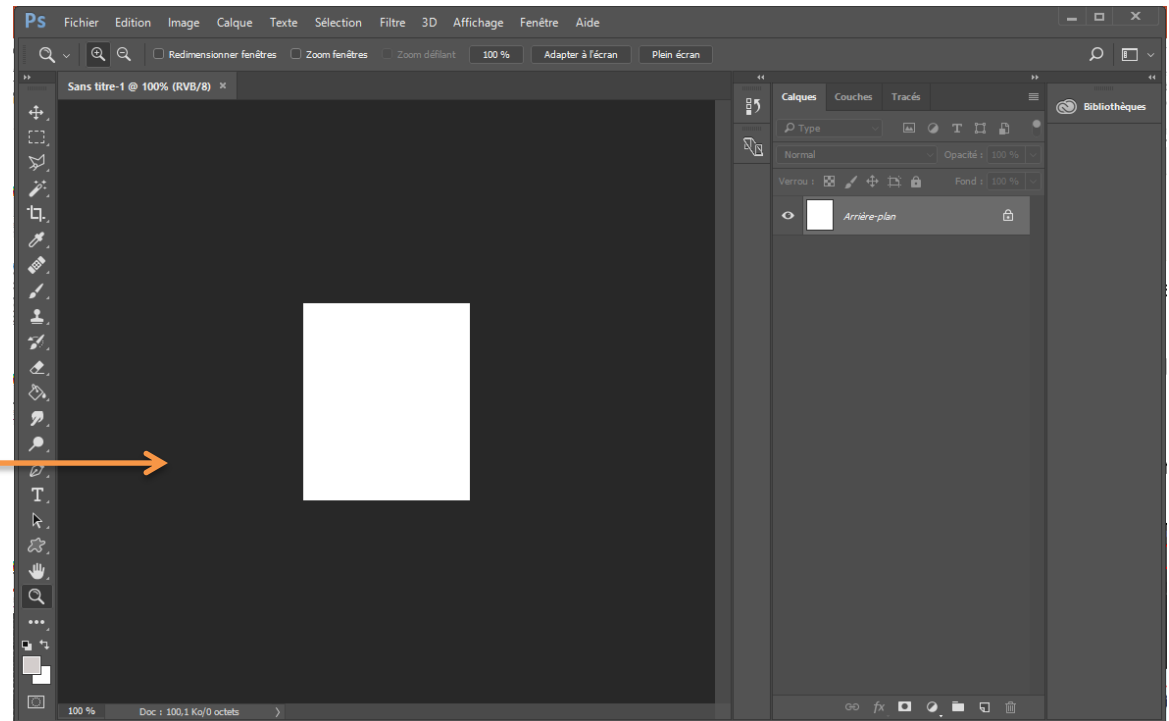
Si vous avez la curiosité de cliquer sur ce bouton, vous découvrirez la liste des espaces de travail prédéterminés par Photoshop.



Vous y retrouverez l'espace de travail par défaut nommé « Les indispensables », mais aussi d'autres interfaces liées aux types de travaux que vous souhaitez faire via le logiciel.

Vous pouvez donc très facilement personnaliser l'interface ou en changer en sélectionnant dans ce menu l'espace qui vous convient.

L'espace de travail
« débutant »

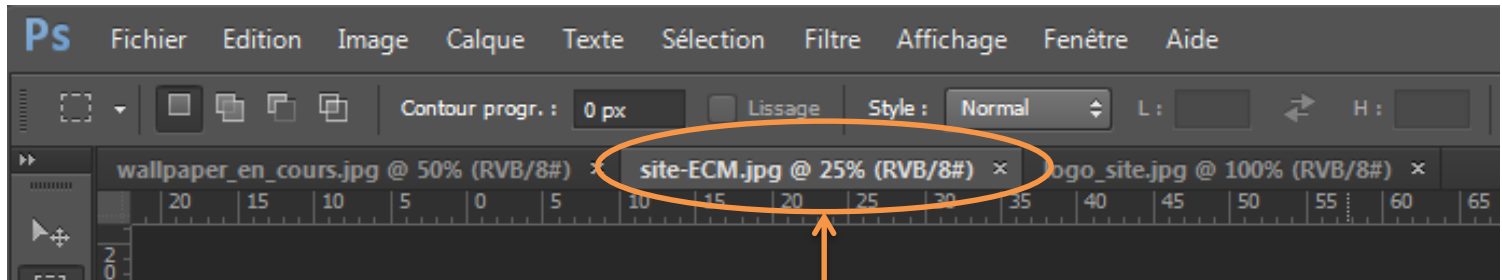


2 – 3 . La barre des onglets

Comme avec les navigateurs internet actuels qui gèrent le multi-onglets (une page internet par onglet), Photoshop ouvrira chaque document dans un onglet différent.

Chaque onglet est identifié par le nom de l'image qu'il contient. Par exemple, ci-dessous, 3 onglets sont ouverts, correspondant à 3 images différentes nommées

- wallpaper_en_cours.jpg...
- site-ECM.jpg...
- logo_site.jpg...



L'onglet actif correspondant à l'image sur laquelle vous travaillez est mis en surbrillance.



Vous pouvez donc charger de multiples images, et passer de l'une à l'autre en cliquant sur l'onglet correspondant.

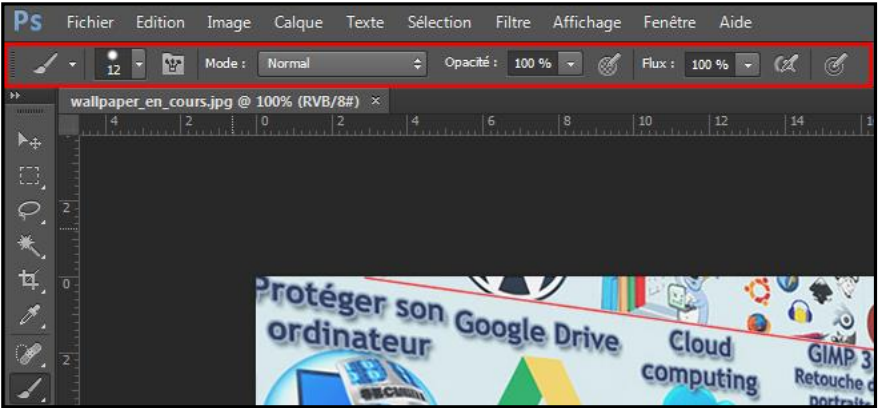
2 – 4 . Le fonctionnement des outils



Pour utiliser un outil de Photoshop, ce dernier doit être activé et paramétré.

L'activation est très simple : il suffit de cliquer sur l'outil choisi. Ce dernier se mettra en surbrillance, et les options correspondant à l'outil s'afficheront.

Par exemple, en cliquant sur le pinceau, l'icone passera de  à  et la barre d'outil suivante s'affichera :



A chaque outil correspondent ses propres options.

Nous détaillerons ces options au fur et à mesure de l'utilisation des différents outils au cours de ces tutoriels consacrés à Photoshop.

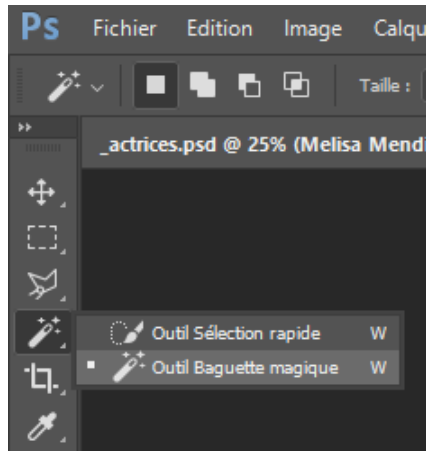
La plupart des icônes d'outils contiennent un petit triangle blanc en bas et à droite :



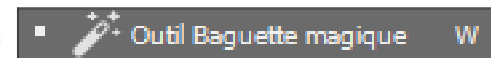
Ce petit triangle indique que d'autres outils du même type sont disponibles.

Pour y accéder, maintenez le clic sur ce triangle.

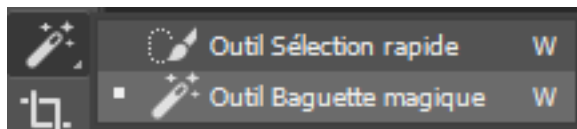
En réaction, une liste déroulante apparaîtra avec les outils supplémentaires.



L'outil actuellement actif dans la barre d'outils est symbolisé par un petit carré blanc sur sa gauche



Activez un autre outil simplement en cliquant dessus. Son icône prendra place dans la barre d'outils, et sa barre d'options s'adaptera en conséquence.



2 – 5 . Manipuler le plan de travail

Le plan de travail correspond à l'image sur laquelle nous travaillons.

L'ouverture d'une image se fait par le menu **Fichier/Ouvrir** ou par une opération de glisser/déposer à partir de l'explorateur.

Une fois votre image ouverte, vous pourrez la manipuler. Et les premières manipulations qu'il est nécessaire de connaître sont le zoom et le repositionnement de l'image zoomée.

Pour zoomer sur une image, vous pouvez :



→ - utiliser l'outil prévu à cet effet,

200 %

→ - saisir manuellement le pourcentage de zoom (en bas à gauche)
- ou, et c'est le plus pratique, **utiliser la roulette de votre souris en appuyant au préalable sur la touche ALT.**

ALT + **ROULETTE AVANT** = **ZOOM AVANT**

ALT + **ROULETTE ARRIERE** = **ZOOM ARRIERE**

2. Comprendre l'interface graphique de Photoshop CS6

2 – 5 . Manipuler le plan de travail



→ «Main» en cliquant dessus ou simplement en appuyant sur la touche **h**.

Une fois votre curseur transformé en main, cliquez et maintenez le clic. Pour vous déplacer dans l'image, déplacez votre souris.

Pour encore plus de simplicité, vous pouvez afficher la fenêtre Navigation, qui vous permettra et de zoomer et de vous repositionner facilement dans l'image.



Cliquez n'importe où sur la vignette pour vous déplacer dans l'image en conservant votre niveau de zoom

Partie de l'image affichée dans la zone de travail (encadrée en rouge)

Niveau du zoom

Barre de réglage du zoom

3. Les formats de fichiers

3 – 1 . Les formats principaux d' « entrée »

Photoshop est à même de lire la quasi-totalité des formats d'images actuels :

```
Audio (*.AAC;*.M2A;*.M4A;*.MP2;*.MP3;*.WMA;*.WM)
BMP (*.BMP;*.RLE;*.DIB)
Camera Raw (*.TIF;*.CRW;*.NEF;*.RAF;*.ORF;*.MRW;*.DCR;*.MOS;*.RAW;*.PEF;*.SRF;*.DNG;*.X3F;*.CR2;*.ERF;*.SR2;*.KDC;*.MFW;*.MEF;*.ARW;*.NRW;*.RW2;*.RWL;*.IIQ;*.3FR;*.FFF;*.SRW)
Cineon (*.CIN;*.SDPX;*.DPX;*.FIDO)
CompuServe GIF (*.GIF)
Photoshop EPS (*.EPS)
Photoshop DCS 1.0 (*.EPS)
Photoshop DCS 2.0 (*.EPS)
Prévue EPS TIFF (*.EPS)
EPS générique (*.AI3;*.AI4;*.AI5;*.AI6;*.AI7;*.AI8;*.PS;*.EPS;*.AI;*.EPSF;*.EPSP)
Fichier PICT (*.PCT;*.PICT)
Format IFF (*.IFF;*.TDL)
Format multi-image (*.MPO)
JPEG (*.JPG;*.JPEG;*.JPE)
JPEG 2000 (*.JPF;*.JPX;*.JP2;*.J2C;*.J2K;*.JPC)
OpenEXR (*.EXR)
PCX (*.PCX)
Photoshop PDF (*.PDF;*.PDP)
Photoshop Brut (*.RAW)
Pixar (*.PXR)
PNG (*.PNG;*.PNS)
Portable Bit Map (*.PBM;*.PGM;*.PPM;*.PNM;*.PFM;*.PAM)
Radiance (*.HDR;*.RGBE;*.XYZE)
Scitex CT (*.CT)
Stéréo JPEG (*.JPS)
Targa (*.TGA;*.VDA;*.ICB;*.VST)
TIFF (*.TIF;*.TIFF)
Vidéo (*.264;*.3GP;*.3GPP;*.AAC;*.AVC;*.AVI;*.F4V;*.FLV;*.M4V;*.MOV;*.MP4;*.MPE;*.MPEG;*.MPG;*.MTS;*.MXF;*.R3D;*.TS;*.VOB;*.WM;*.WMV)
Wireless Bitmap (*.WBM;*.WBMP)
```

Parmi tous ces formats, il convient d'en distinguer quelques-uns.

- **Le format JPEG (.jpg ou .jpeg)** : le plus connu des formats. Il s'agit d'un format d'image qui **applique une compression avec une perte de données** plus ou moins importante suivant le pourcentage de compression appliquée à l'image d'origine. Beaucoup d'appareils photos numériques l'utilisent **bien qu'il ne soit pas adapté à la photographie de qualité**.

Sa compression permet de réduire sensiblement la taille des photos et des images,

3. Les formats de fichiers

3 – 1 . Les formats principaux d' « entrée »

ce qui fait de lui le format le plus utilisé sur le web.

Pour les curieux : [le format JPG en détail](#)

- **Le format RAW (.raw)** : il en existe près de 200 versions différentes. Il s'agit d'un format brut sur lequel est souvent appliqué **une compression sans perte de données** (à l'opposé du JPEG), et qui **conserve intactes toutes les informations du capteur de l'appareil** (photo ou scanner). Ces informations pourront être utilisées, modifiées et/ou corrigées via un logiciel spécialisé du type de Photoshop. La richesse de ce format en fait **un véritable négatif numérique**.

Quasi-inexistant sur le web du fait de la taille des fichiers qui en résulte, le format RAW est par contre le plus précieux allié des adeptes de la photographie numérique.

Pour les curieux : [le format RAW en détail](#)

- **Le format PNG (.png)** : il a comme spécificité d'intégrer **un canal alpha permettant la gestion de la transparence totale ou partielle**, ce qui le rend très utile pour les travaux de web design. Ce format est compressé mais sans perte de données.

Pour les curieux : [le format PNG en détail](#)

3. Les formats de fichiers

3 – 1 . Les formats principaux d' « entrée »

- **Le format TIFF (.tif)** : il s'agit d'un **format d'encapsulation**, c'est-à-dire qu'on peut y adjoindre des informations supplémentaires lisibles par les logiciels d'infographie sous forme de calques. Par exemple, le logiciel POSER (animation de personnage) peut exporter un format TIFF constitué de l'image calculée par le logiciel auquel viennent se greffer différents masques (permettant par exemple un détourage immédiat d'une très grande précision).

Ce format peut être compressé sans perte d'informations.

Du fait de la taille des fichiers, ce format est très peu utilisé sur le web mais quasiment tous les logiciels d'infographie et de retouche d'images l'utilisent, y compris les plus anciens.

Il n'est pas (ou peu) utilisé par les appareils photos, contrairement aux scanners qui proposent ce format quasi-systématiquement.

Pour les curieux : [le format TIFF en détail](#)

De ces 4 formats (JPEG, RAW, PNG et TIFF), seul le format TIFF est à même de sauvegarder les calques !

Le format Photoshop (.psd) : c'est le format natif de Photoshop. Il correspond en fait à un format de « travail » capable de sauvegarder calques, tracés, mises au points, réglages, annotations, couches de transparence...

Il est le seul format à prendre en charge l'intégralité des fonctionnalités de Photoshop. C'est donc le format que vous devez utiliser pendant la phase de création ou de modification de vos documents.

Ce format est aujourd'hui lu par de nombreux logiciels (GIMP par exemple).

Il est aussi la référence pour le travail dans la suite d'Adobe, l'éditeur de Photoshop.



3 – 3 . Les formats principaux de « sortie »

Comprenez par format de sortie, le format du fichier que vous sauvegarderez une fois votre travail terminé.

Il doit toujours dépendre de votre objectif :

- publication sur le Web
- PAO (affiche, flyers, posters, magazines)
- modification de photographie
- destiné à un imprimeur ou un service de reprographie
- ...

3-3.1 La publication pour le web : très peu de formats sont réellement adaptés à la publication sur le web, que ce soit pour une maquette de site internet ou pour le post de photographies.

Les 3 formats principaux sont :

- le JPEG
- le PNG
- le GIF, bien que de moins en moins utilisé au profit du PNG

3. Les formats de fichiers

3 – 3 . Les formats principaux de « sortie »

Chacun de ces 3 formats peut être sélectionné lors de la sauvegarde finale de votre document via le menu **Fichier/Enregistrer sous...**

Toutefois, Photoshop propose une fonction spécialisée dans le traitement de ces formats sur le web qui s'avère bien plus intéressante via le menu **Fichier/Enregistrer pour le Web.**

La fenêtre peut s'avérer déroutante et/ou compliquée pour un débutant, mais vous verrez qu'elle est en fait très simple d'utilisation.

Le principal attrait de cette fonction consiste à pré- visualiser le résultat d'une compression de fichier.

3. Les formats de fichiers

3 – 3 . Les formats principaux de « sortie »

Enregistrer pour le Web (140%)



3. Les formats de fichiers

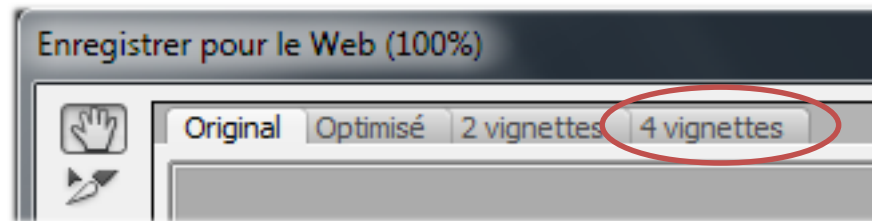
3 – 3 . Les formats principaux de « sortie »

Rappelez vous que **sur Internet, le poids (en kilo-octets) des images est fondamentale** à plusieurs niveaux. Deux exemples tout simples :

- le temps de chargement de la page Internet (plus rapide pour des images légères)
- mais aussi le référencement. Google est sensible aux poids des images et à l'optimisation des pages internet.

Dans ce contexte de travaux pour le Web, vous comprendrez très vite l'intérêt de cette fonction.

Conseil d'utilisation : passez à l'onglet 4 vignettes ...

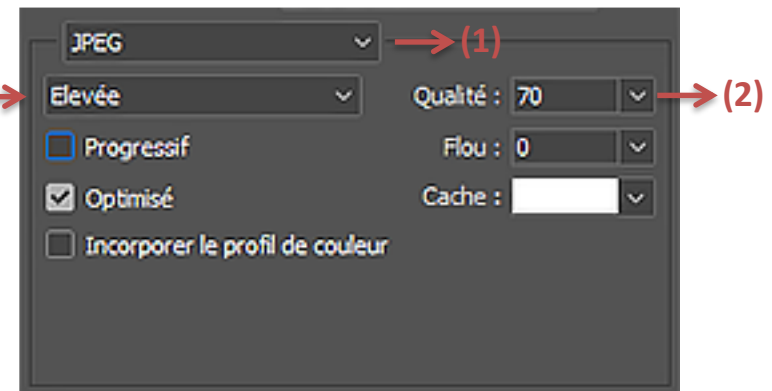
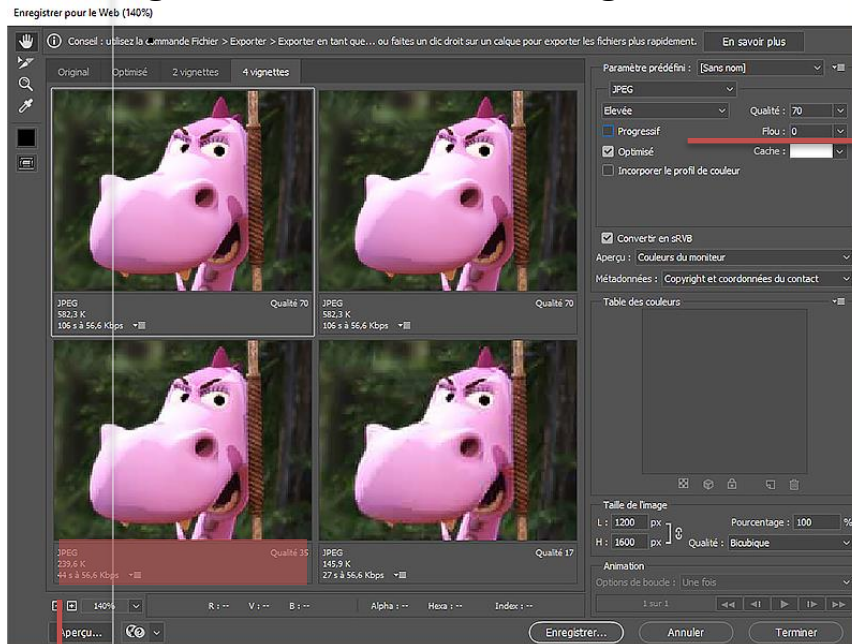


Chacune des vignettes alors affichées pourra être paramétrée avec un format et/ou un taux de compression différents et vous permettra d'en visualiser le résultat.

3. Les formats de fichiers

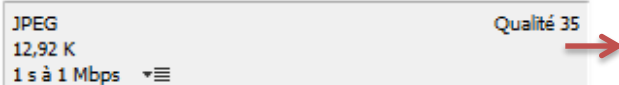
3 – 3 . Les formats principaux de « sortie »

Par exemple, pour visualiser 4 réglages différents sur le format JPG, sélectionnez les vignettes une à une et réglez le format et le taux de compression



Le réglage du format se fait via la liste déroulante des formats (1).

Le réglage du taux de compression qui influe sur la qualité de l'image se fait en (2).



Sous chaque vignette, vous pourrez retrouver les informations importantes : le format (JPEG), la taille du fichier obtenu, la qualité d'affichage (35%, soit 65% de compression) et le temps de téléchargement (1s).

3. Les formats de fichiers

3 – 3 . Les formats principaux de « sortie »

Vous pourrez ainsi constater de visu l'impact de vos réglages, et choisir en conséquence les paramètres de votre enregistrement. Par exemple :



Image originale
183 Ko



Qualité : 70%
28,49 Ko



Qualité 35%
12,92 Ko



Qualité : 2%
5,525 Ko

Visuellement, entre l'image d'origine et celle en qualité 70%, pas de différence à l'œil nu. Pourtant le poids de l'image est divisé par 6.5...

3-3.2 Les formats pour la PAO (Publication Assistée par Ordinateur): Le format PSD est souvent utilisé.

Le format PDF est aussi souvent plébiscité : il sauvegarde calques et réglages, et a l'avantage de conserver le statut des objets vectoriels, contrairement au format PSD de Photoshop qui les pixélise (les vecteurs sont transformés en pixels, ce qui altère la qualité du document, notamment dans les phases de zoom et d'agrandissement). Il s'agit d'un des formats les plus utilisé par les imprimeurs.

Il existe d'autres formats plus anciens, gérés aussi par Photoshop (EPS et DCS notamment).

Ces différents formats d'enregistrement s'obtiennent lors de la sauvegarde de votre document par le menu **Fichier/Enregistrer sous...**

4. La résolution

4 – 1. Ne pas confondre résolution et définition

La **définition** d'une image **correspond au nombre de pixels contenus dans une image**. Toutefois, si je vous dis qu'une image a une définition de 786 432 pixels, cela ne vous parlera pas. La définition est donc indiquée par la largeur en nombre de pixels multipliée par la hauteur de l'image.

Une image peut donc avoir par exemple une définition de :

- 1024x768 pixels (= 786432 pixels)
- 1920x1080 pixels (= 2073600 pixels ou 2Mpixels)

...

La **résolution** d'une image définit, quant à elle, la taille de chaque pixels **et est exprimée en ppp** (Points Par Pouce, *à ne pas confondre avec Pixels Par Pouce, dont l'abréviation est identique en français, et qui est, du coup, source de confusion entre la résolution et la définition*). Elle permet de calculer la taille d'impression du document. Plus la résolution est importante, plus le pixel est petit. L'image est de meilleure qualité mais son poids sur le disque est plus important.

4 – 2. Choisir sa résolution

Le choix de la résolution dépend de la destination de votre travail.

S'il s'agit de publier sur internet, 72 ppp, valeur généralement utilisé par défaut par les format du web (JPEG, PNG...) est suffisante.

S'il s'agit d'un image à imprimer, les valeurs communes se situent ente 300 et 600 ppp.

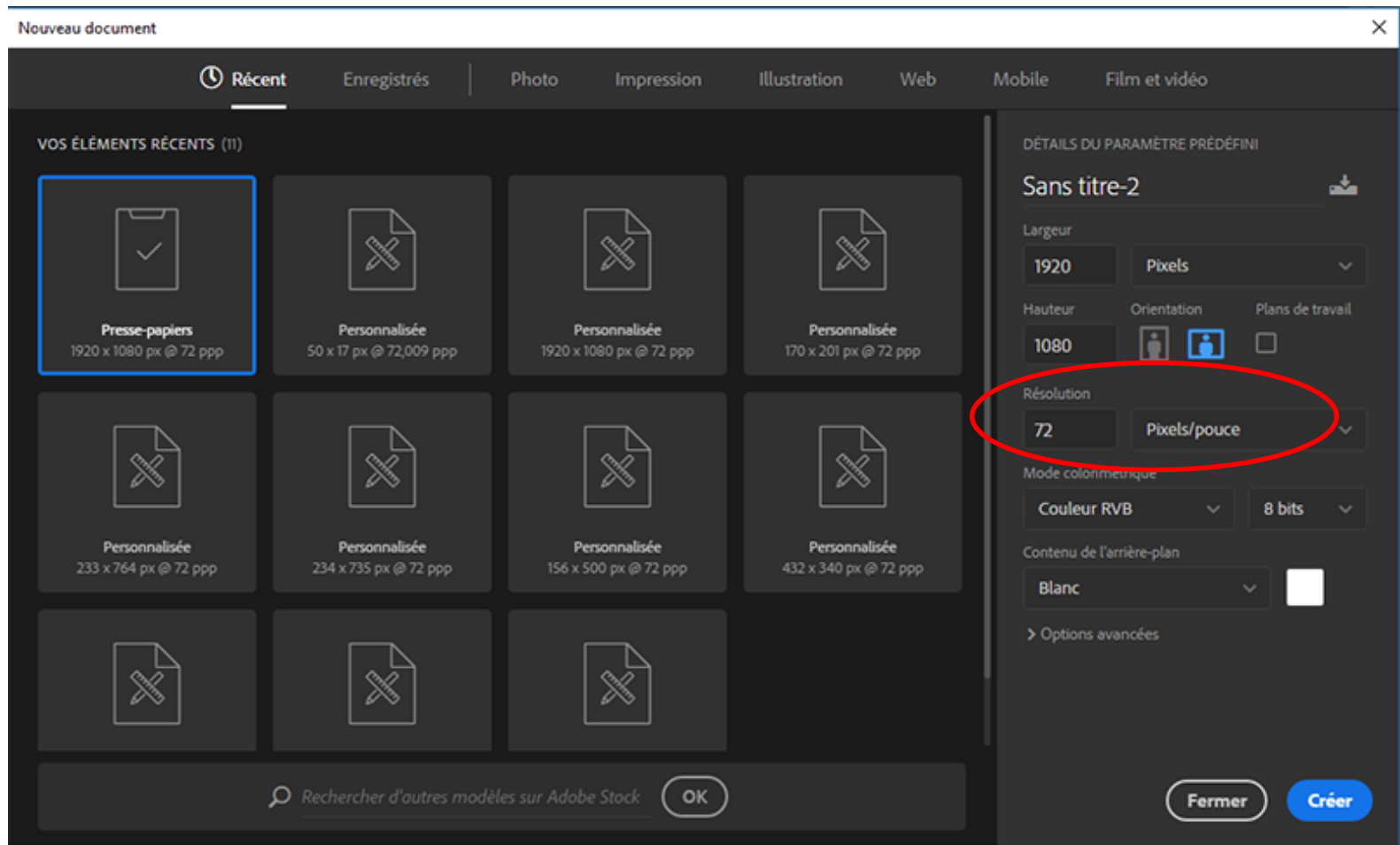
Dans certains cas, la valeur peut aller jusqu'à 1200 ppp (au-delà, la perception du gain en qualité avoisine 0). Par exemple, certains dessinateurs de bandes dessinées scannent leur planches avant leur mise en couleurs dans cette résolution. Cela leur permet de restituer une excellente qualité des traits et de travailler à la mise en couleurs sur une image de très grande taille.

Attention toutefois : plus la résolution est importante, plus le poids de l'image est important et plus la retouche de cette dernière demandera des ressources (mémoire et capacité de calcul du processeur) importantes !

4. La résolution

4 – 3. Régler la résolution

La résolution se règle lors de la création d'un nouveau document avec le menu **Fichier/Nouveau**



Nous reviendrons plus en détail sur cette fenêtre au cours du cycle.

5. La fenêtre des calques

5 – 1 . Définition et fonctionnement d'un calque

« Les calques sont, en infographie et en dessin assisté par ordinateur, un ensemble de couches empilées les unes au-dessus des autres dont chacune contient une partie des éléments de peinture ou de dessin constituant l'ensemble et est transparente ailleurs.

Dans ce système, chaque élément peut être placé sur un calque différent, si bien que l'on peut décomposer le travail, ce qui le rend plus simple, éviter d'altérer un dessin de fond et donc permettre de déplacer les éléments supérieurs d'une composition existante. » (source : [wikipédia](https://fr.wikipedia.org/wiki/Calque))

Les calques sont l'essence même de Photoshop. Ils sont incontournables et doivent être bien compris. Prenons l'exemple de l'image ci-dessous :



5. La fenêtre des calques

5 – 1 . Définition et fonctionnement d'un calque

Les trois personnages de cette image sont en fait trois calques différents. Pris individuellement, ces calques sont aussi des images :

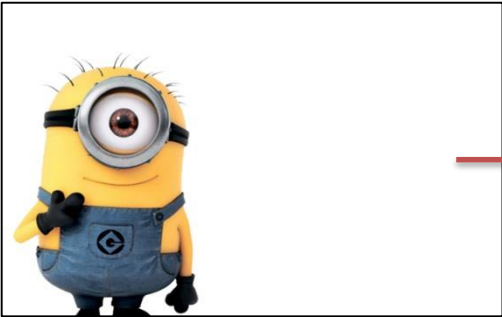
Haut de la pile

La pile des calques

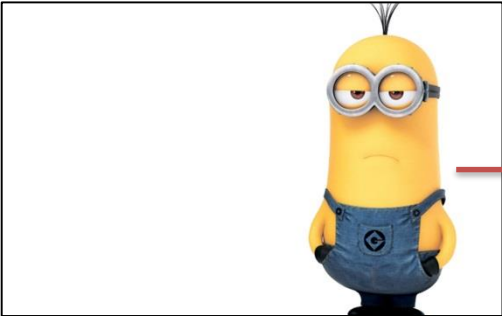
Bas de la pile



→ Calque n°3 = image 3



→ Calque n°2 = image 2

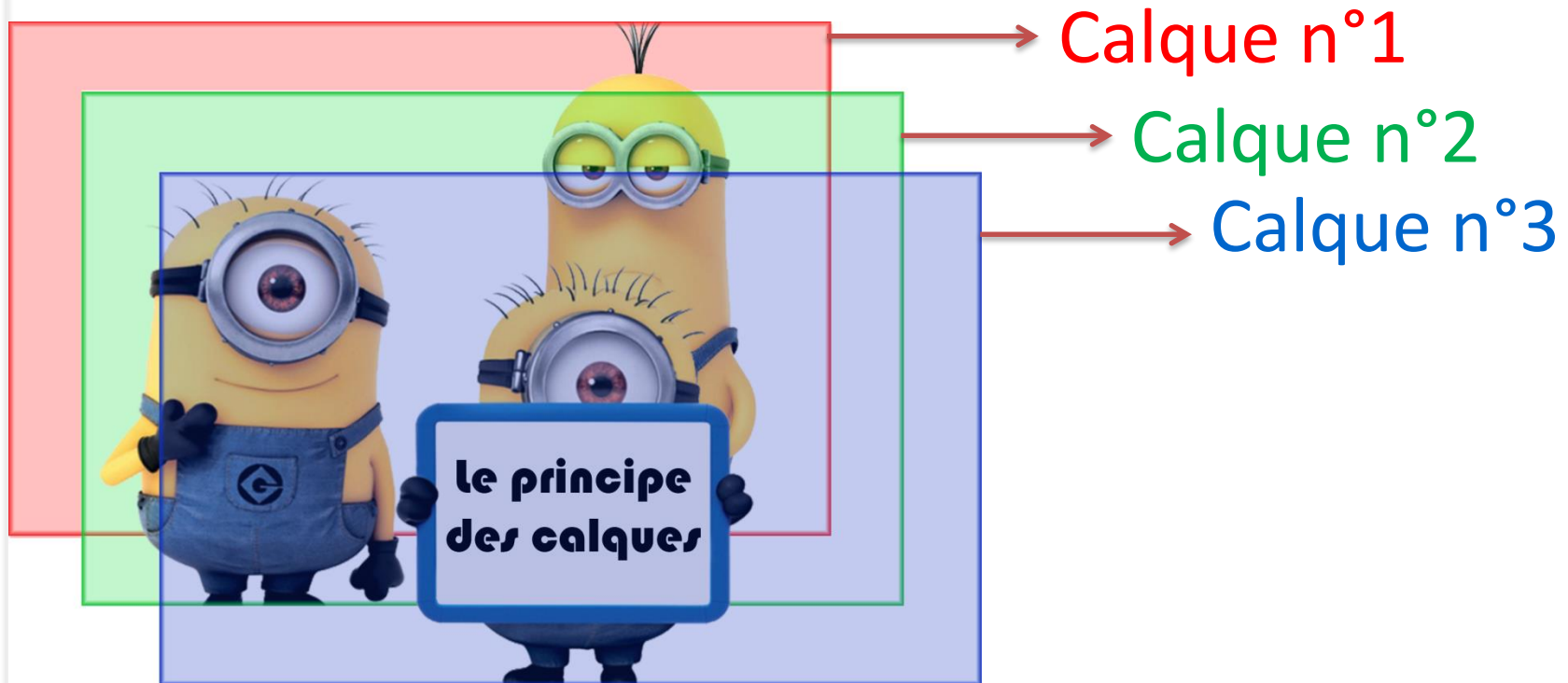


→ Calque n°1 = image 1

5. La fenêtre des calques

5 – 1 . Définition et fonctionnement d'un calque

Chaque image correspond à un calque. L'image finale est constituée par la superposition d'une **pile** de calques (3 dans notre exemple).



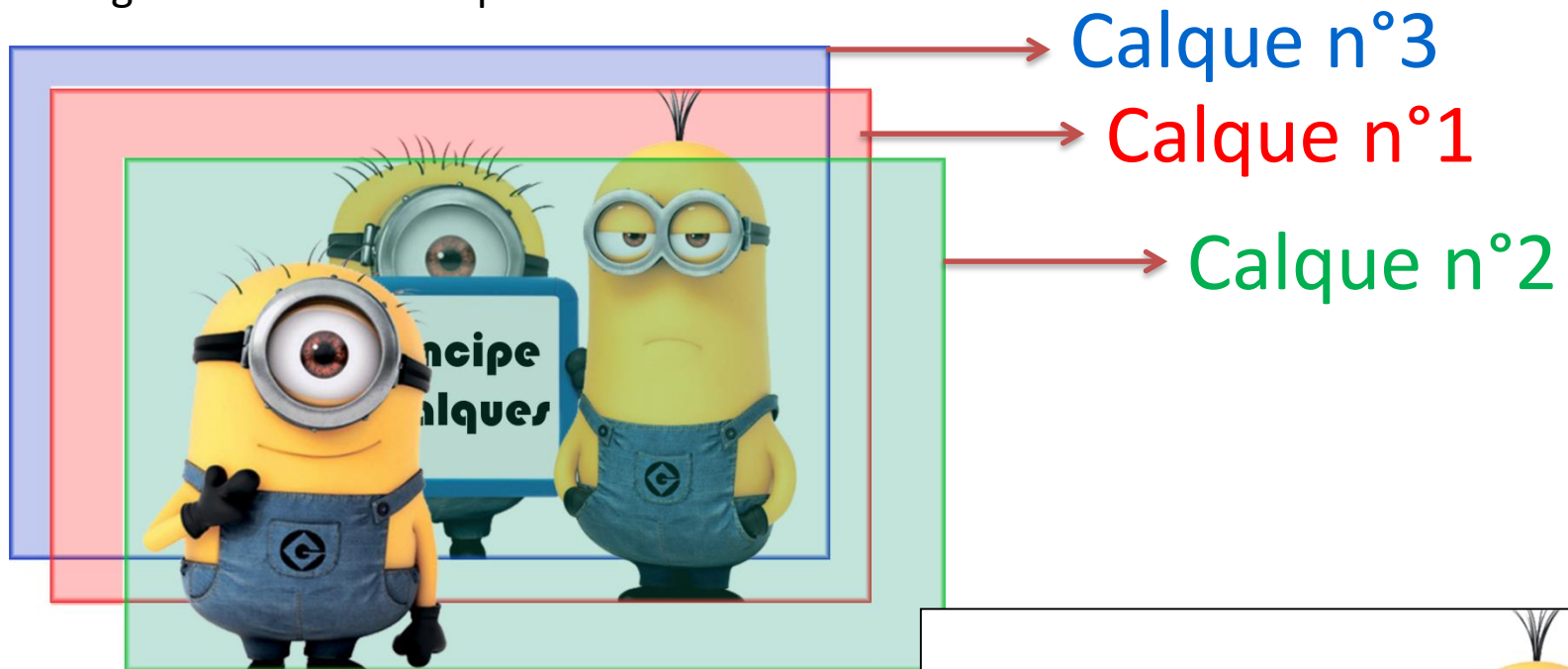
La notion de pile de calque est fondamentale : la pile impose un ordre de superposition. Le calque en bas de la pile (ici le n°1) peut être occulté partiellement ou totalement par le suivant dans la pile et ainsi de suite.

Il vous est permis de modifier l'ordre de cette pile de calques à tout moment.

5. La fenêtre des calques

5 – 1 . Définition et fonctionnement d'un calque

Changeons l'ordre de la pile :



En passant le calque n°2 en bas de la pile, l'image change complètement et le message est en partie masqué.

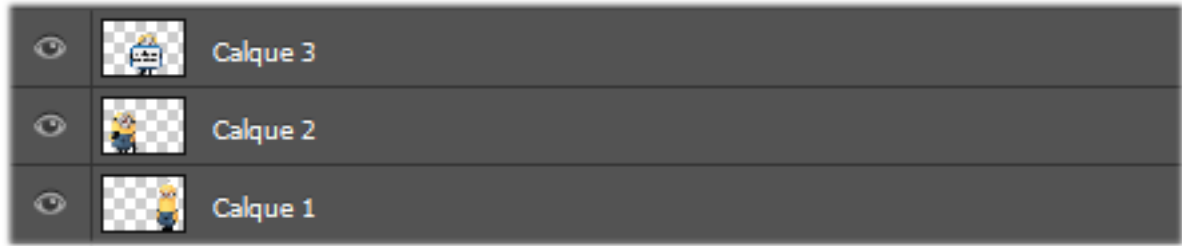
L'ordre des calques dans la pile détermine donc le résultat final de notre image.



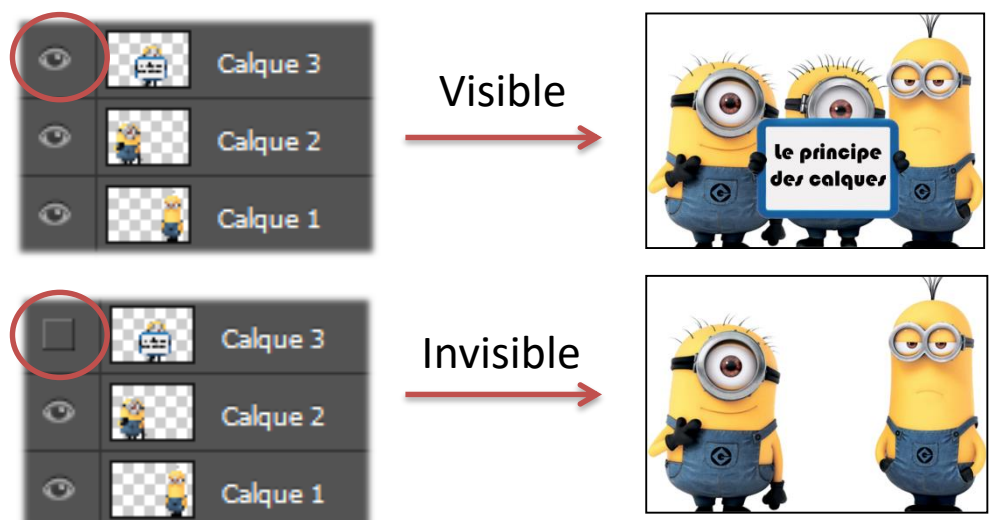
5. La fenêtre des calques

5 – 2 . Fonctionnement de la fenêtre des calques

Dans Photoshop, notre pile de calques s’affichera ainsi dans la fenêtre des calques :



A gauche de chaque calque apparaît un œil ouvert. Cet œil symbolise le fait que le calque est visible. Pour le rendre invisible, cliquez simplement sur l’œil (qui sera remplacé par un carré).



Cliquez à nouveau sur le carré pour faire réapparaître le calque n°3.

La pile des calques

Haut de la pile

Bas de la pile

5. La fenêtre des calques

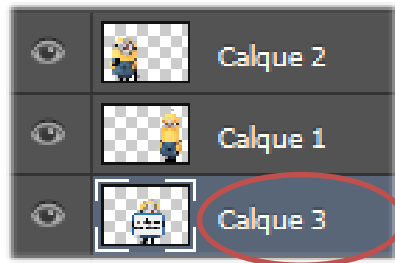
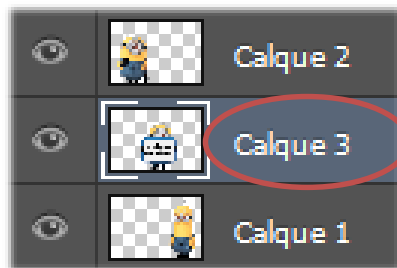
5 – 2 . Fonctionnement de la fenêtre des calques

Pour modifier l'ordre de la pile, il suffit de cliquer, de maintenir le clic sur le calque sélectionné et de le déplacer avec la souris dans la pile. Un trait viendra vous indiquer où le calque sera déposé lorsque vous relâcherez le clic de la souris.

Haut de
la pile

La pile des calques

Bas de la
pile



6. L'automatisation par les scripts

6 - 1. Les scripts

Pourquoi certaines personnes sont persuadées que Photoshop est le meilleur outil de retouche d'images ? Sans doute parce que peu de logiciels de ce genre permettent une automatisation des tâches aussi simple et performante.

Cette automatisation commence par la connaissance des scripts.

Qu'est ce qu'un script ? C'est l'enregistrement séquentiel d'un travail effectué sur une image via les menus Photoshop. Cet enregistrement pourra être ré-exécuté sur une autre image ou un lot d'image. Chaque ligne de cet enregistrement correspond à une fonction de Photoshop ou un paramétrage de cette fonction. Un script peut être modifié.

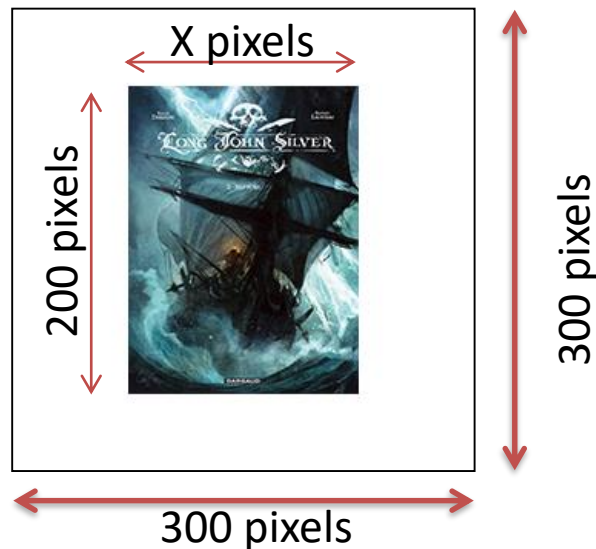
Pour bien voir la performance de cette automatisation, nous allons appliquer un traitement à un lot d'images. Supposons une liste d'images de couvertures de bandes dessinées que nous devons redimensionner au format vignette pour le web.

Chaque vignette devra faire 200 pixels de hauteur. L'ensemble de l'image devra être « déposé » sur un fond blanc de 300 pixels de large sur 300 pixels de hauteur.

6. L'automatisation par les scripts

6 - 1. Les scripts

Chaque couverture devra donc être construite comme ceci :



La largeur de la vignette n'est pas connue. En effet, il peut y avoir des formats de couvertures différents d'une BD à l'autre. Nous laisserons Photoshop calculer cette valeur.

Nous appliquerons ce format à une liste d'une centaine de couvertures BD :



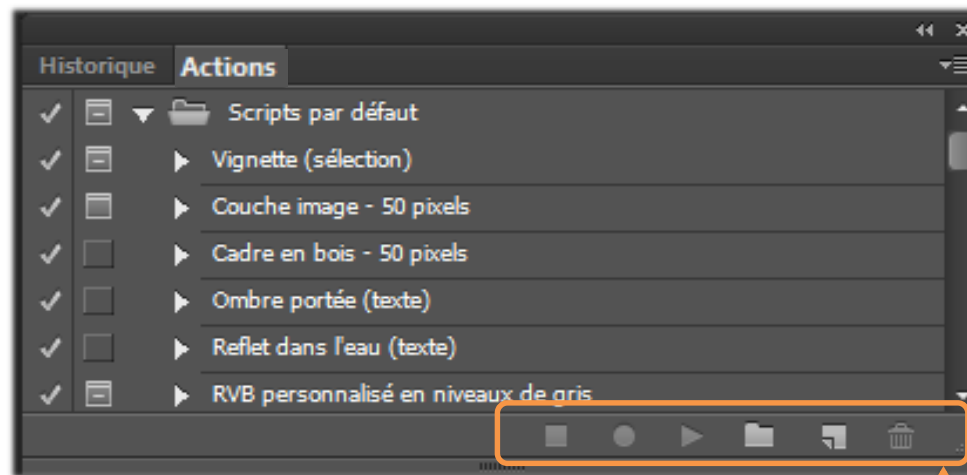
6. L'automatisation par les scripts

6 - 1. Les scripts

Pour créer notre premier script, nous allons ouvrir l'une de nos image avec le menu **FICHIER/OUVRIR**

Seconde étape, se familiariser avec la fenêtre des scripts.

Commençons par l'afficher en cliquant sur le menu **FENETRE/SCRIPTS** ou en utilisant les raccourcis clavier **ALT** + **F9**



Adobe livre son logiciel avec quelques scripts préexistants.

Ce qui nous intéresse en premier lieu, ce sont les petits boutons en bas à droite de la fenêtre. Vous reconnaîtrez tout de suite leurs usages puisqu'ils correspondent visuellement à leur fonction.

6. L'automatisation par les scripts

6 - 1. Les scripts



Le bouton STOP : il permet d'arrêter l'enregistrement d'un script.



Le bouton Enregistrement : il suffit de cliquer dessus pour démarrer l'enregistrement d'un nouveau script. Son état passe au rouge pour vous signaler qu'un enregistrement est en cours.



Le bouton PLAY : il permet de « rejouer » un enregistrement, c'est-à-dire d'appliquer l'intégralité des fonctions contenues dans un script à une image.



Le bouton Dossier : il servira à organiser les scripts en catégories (comme un dossier sert à classer ses fichiers).



Le bouton Nouveau script : Il sert à créer un nouveau script. C'est par ce bouton que nous devons commencer.



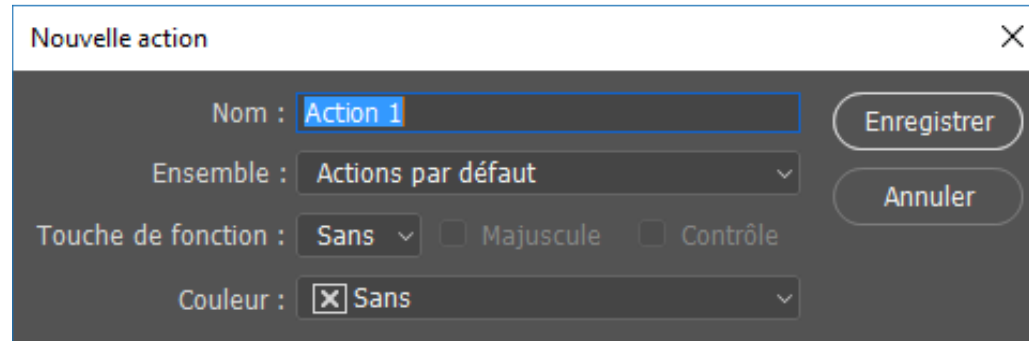
Le bouton Poubelle : permet simplement de supprimer le script sélectionné.

6. L'automatisation par les scripts

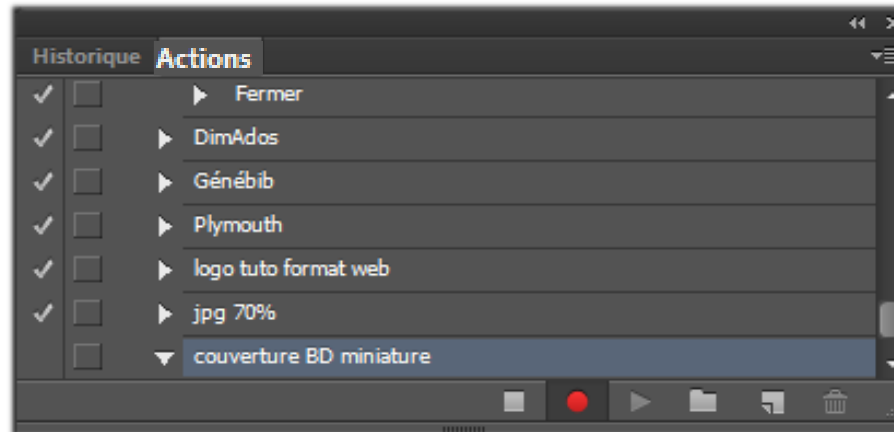
6 - 1. Les scripts



Créez un nouveau script, et renommez le « couverture BD miniature », puis cliquez sur ENREGISTRER.



Votre fenêtre de script passe en mode enregistrement (le témoin d'enregistrement est rouge).

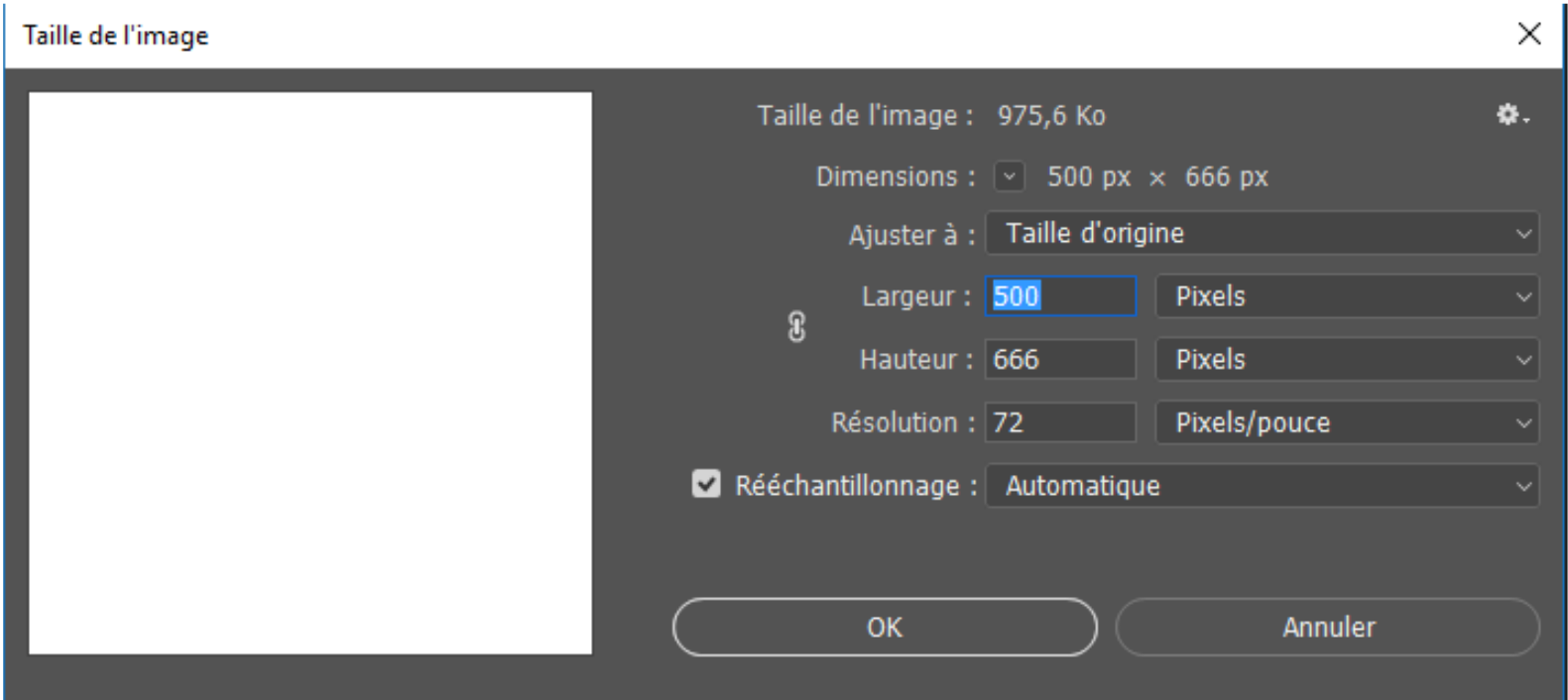


A partir de là, TOUT ce que vous ferez avec Photoshop sera enregistré dans le script. De ce fait, il est indispensable de se limiter strictement au travail nécessaire !

6. L'automatisation par les scripts

6 - 1. Les scripts

Oublions pour l'instant notre fenêtre de script et concentrons-nous sur les modifications à faire sur notre image.



6. L'automatisation par les scripts

6 - 1. Les scripts

Oublions pour l'instant notre fenêtre de script et concentrons-nous sur les modifications à faire sur notre image.

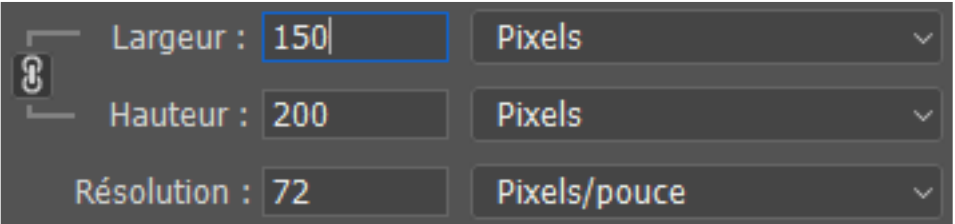
Nous devons la redimensionner : une fonction simple sous Photoshop accessible via le menu **IMAGE / TAILLE DE L'IMAGE**.

Notre image par défaut a une définition de 500 x 666 pixels. Nous allons simplement remplacer la valeur 666 par 200, valeur en pixels que nous avons choisie en hauteur pour notre vignette.

Photoshop recalculera automatiquement la largeur en conservant les proportions grâce à la petite chaîne fermée



Si ce n'est pas déjà le cas, cochez sur « Conserver les proportions » pour faire apparaître cette petite chaîne.



6. L'automatisation par les scripts

6 - 1. Les scripts

Si vous saisissez une valeur en largeur, Photoshop calculera automatiquement la hauteur pour conserver les proportions de l'image, et inversement. Vous trouverez cette notion de conservation des proportions à plusieurs niveaux dans Photoshop.

Rappelez vous bien que :

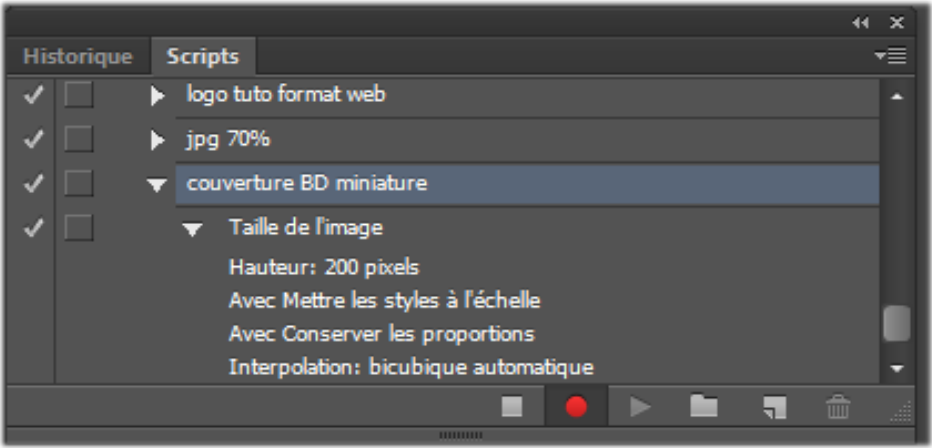


Si la chaîne apparaît fermée, cela signifie que vous conservez les proportions initiales des valeurs largeur et hauteur.

Si elle n'est pas visible, c'est que la proportion ne sera pas calculée.

Pour passer de l'un à l'autre, cliquez sur la chaîne.

A ce stade, votre fenêtre de script a enregistré notre première modification...



6. L'automatisation par les scripts

6 - 1. Les scripts

Seconde modification : nous allons convertir notre image en calque.

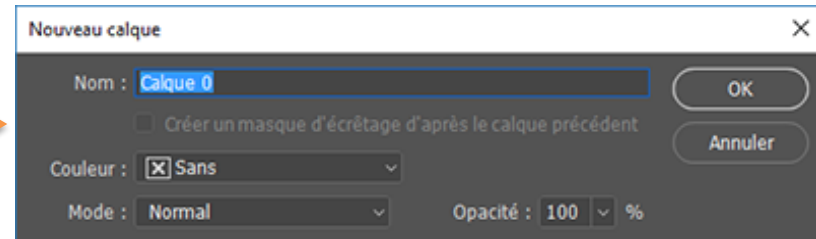
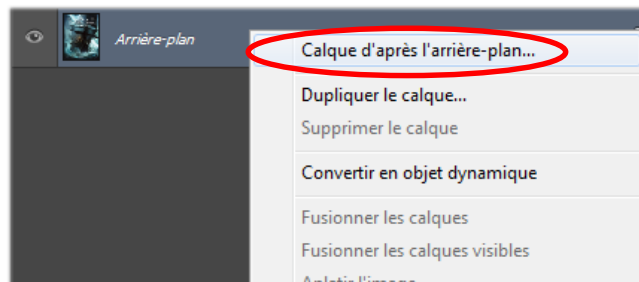
Si vous regardez la zone des calques, vous trouvez ceci :



Nous avons ouvert un fichier JPEG. **Par défaut, il est considéré par Photoshop comme un calque d'arrière plan**, c'est-à-dire un calque sur lequel aucune modification n'est possible (d'où le petit cadenas fermé) et qui restera toujours en bas de la pile des calques. Or nous voulons justement mettre en arrière plan un fond blanc.

Pour pouvoir modifier ce calque, il faut au préalable le transformer en calque standard. Pour cela, il existe une fonction qu'il faut connaître :

Cliquez sur le calque « **arrière plan** » avec le bouton droit de la souris et choisissez le menu « **Calque d'après l'arrière plan...** » dans la liste des menus qui apparaissent.



6 - 1. Les scripts

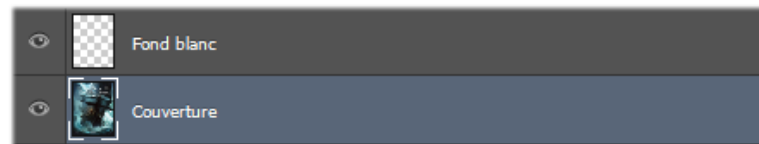
Renommez le nouveau calque en « couverture ».

Votre calque couverture ne possède pas de cadenas sur sa droite. Il sera donc considéré comme un calque standard que nous pourrions bouger dans la pile des calques.



Créons le fond blanc :

Cliquez sur le menu **CALQUE / NOUVEAU / CALQUE...**, nommez-le « fond blanc » et validez par OK.



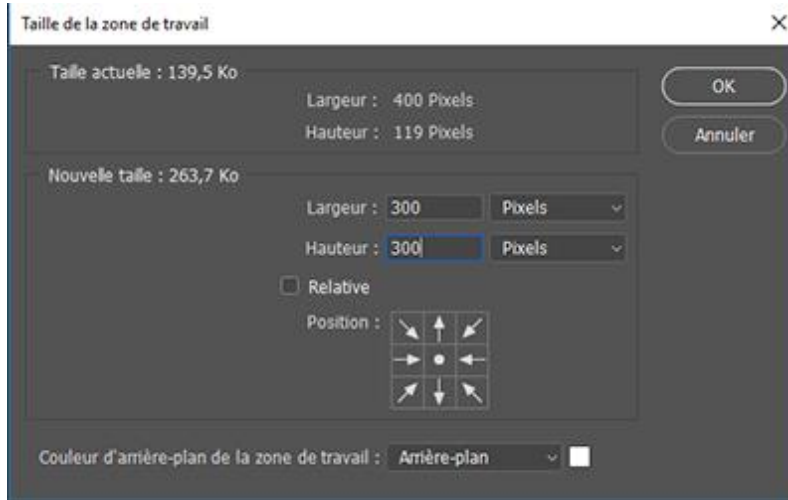
Déplacez le calque en bas de pile en maintenant le clic sur le calque « fond gauche » et en le déplaçant sous le calque « couverture » avant de relâcher le clic.



6. L'automatisation par les scripts

6 - 1. Les scripts

Maintenant que nos calques sont créés, modifions la taille de la zone de travail avec le menu **IMAGE / TAILLE DE LA ZONE DE TRAVAIL...**



Il est possible que l'affichage ne soit pas en pixels. Dans ce cas, modifiez votre choix en conséquence.

Passez ensuite la largeur et la hauteur à 300 pixels.



Le tableau de position vous permettra de sélectionner la façon dont vous souhaitez étendre votre zone de travail. Par défaut, au centre, c'est ce qui nous convient. Cela signifie qu'à droite et à gauche de notre image, nous rajoutons :

$(\text{largeur de la zone de travail} - \text{largeur initiale}) / 2$

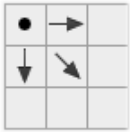
soit $(300 - 150) / 2 = 75$ pixels à droite et à gauche.

Même calcul pour la hauteur : on rajoute 50 pixels en haut et en bas.

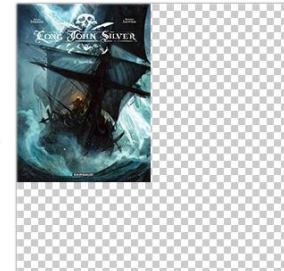


6. L'automatisation par les scripts

6 - 1. Les scripts



Si nous avons choisi de nous positionner en haut à gauche, la zone de travail se serait étendue suivant les flèches. Notre image ressemblerait alors à ça



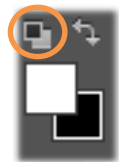
Je vous laisse faire le test des autres positions... si vous êtes curieux.

La fonction **TAILLE DE LA ZONE DE TRAVAIL** va donc étendre la zone de travail sans modifier les dimensions des éléments graphiques déjà existants. Pour cela, Photoshop rajoutera dans les calques existants des zones transparentes (visualisées par un quadrillage gris/blanc) sur lesquels vous pourrez travailler (ou pas).





6. L'automatisation par les scripts

6 - 1. Les scripts



Dans la barre des outils, **passer la couleur d'avant-plan en blanc.**



Pour cela, une petite astuce très simple : il suffit de cliquer sur  pour revenir automatiquement à la couleur Noir en avant-plan et Blanc en arrière-plan, puis de cliquer sur la double flèche incurvée  pour inverser avant et arrière-plan.

Autre solution : cliquer sur la couleur d'avant-plan et la modifier grâce à la fenêtre de sélection des couleurs.



Activez ensuite le pot de peinture dans la barre des outils simplement en cliquant dessus.

Sélectionnez le calque « fond blanc » en cliquant dessus. **Attention, le calque actif sur lequel les modifications seront apportées est toujours surligné dans la fenêtre des calques.** Terminez en cliquant une fois n'importe où dans l'image.

Notre traitement est terminé.



6. L'automatisation par les scripts

6 - 1. Les scripts

Il ne nous reste plus qu'à enregistrer notre image dans un fichier.

Nous allons réutiliser le menu **FICHIER / EXPORTATION / ENREGISTRER POUR LE WEB**

Nous allons enregistrer nos modifications sur cette image afin d'intégrer le processus de sauvegarde dans notre script qui est toujours en mode enregistrement.

Réglez

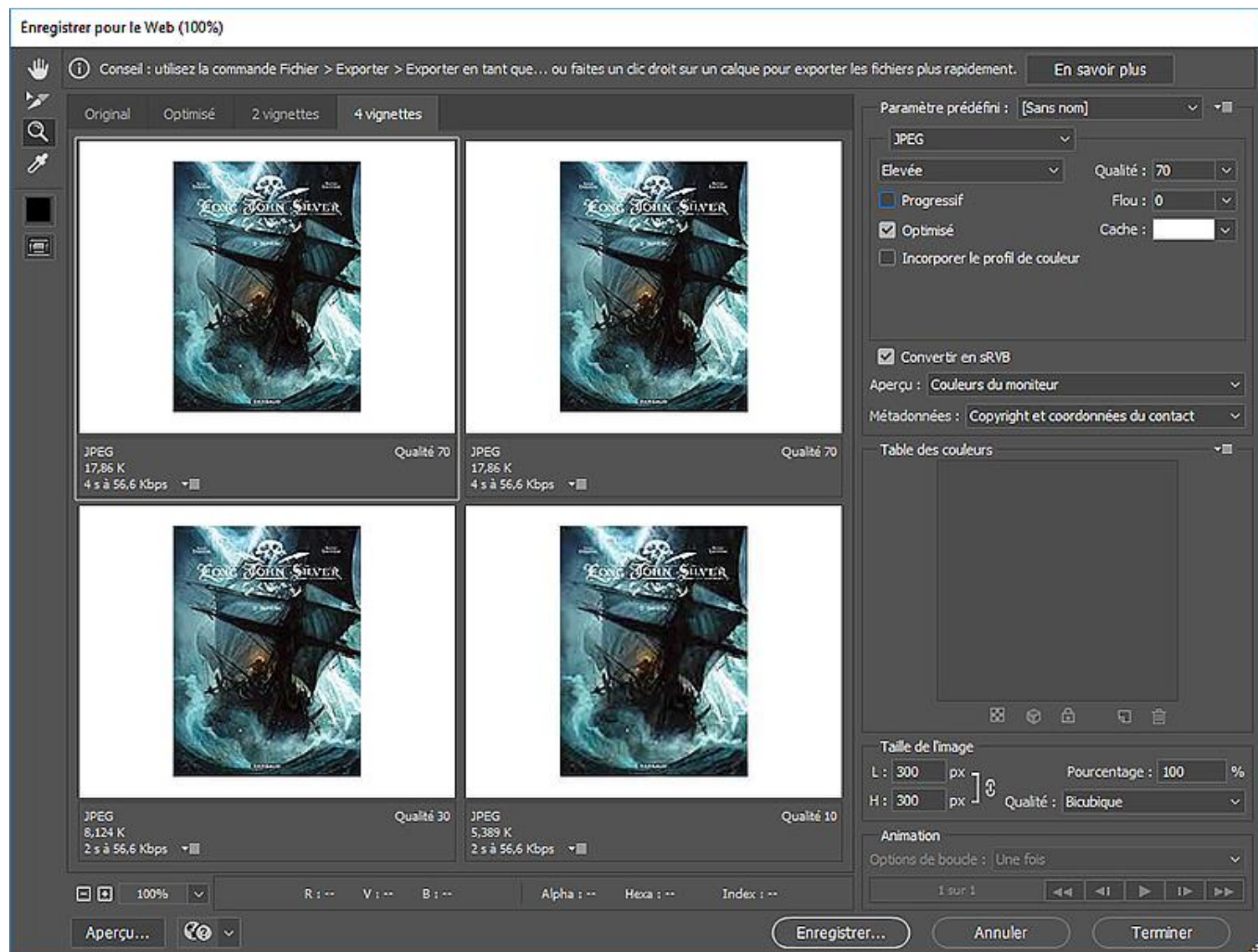
- le format sur JPEG
- la qualité à 70

Et validez avec le bouton **ENREGISTRER...**

Choisissez un dossier d'enregistrement. Choisissez-le bien : en cas de traitement par lot, ce sera ce dernier qui sera utilisé.

6. L'automatisation par les scripts

6 - 1. Les scripts

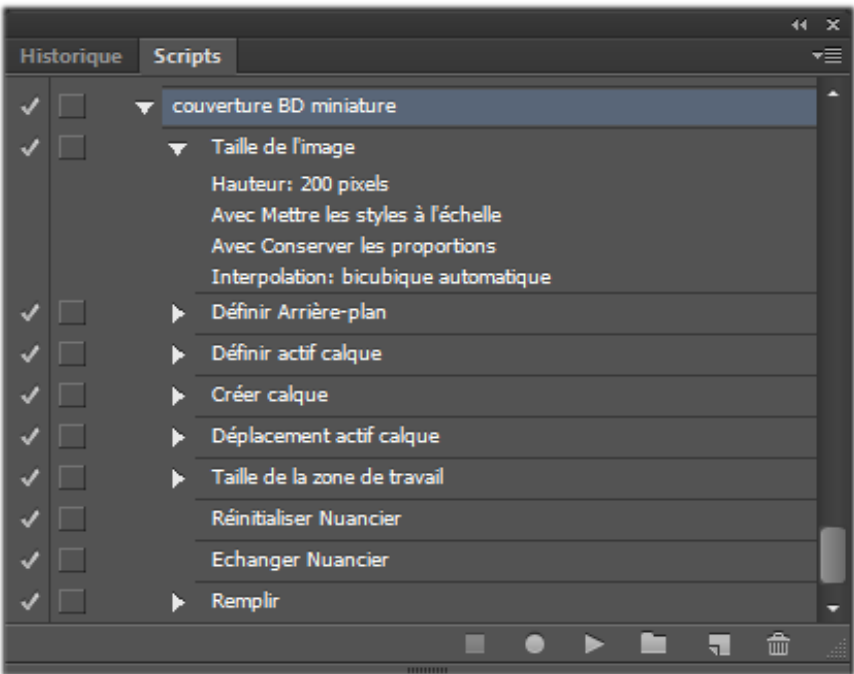


6. L'automatisation par les scripts

6 - 1. Les scripts

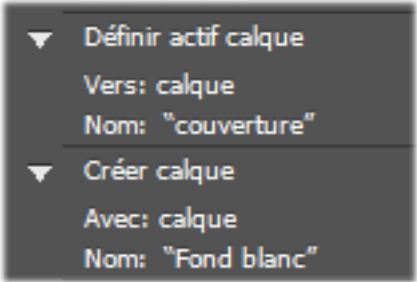


Il est temps de stopper l'enregistrement de notre script et de voir ce qui s'est produit dans notre fenêtre de scripts :



Vous remarquerez que toutes les étapes de notre traitement d'images sont indiquées.

Mieux : si vous cliquez sur les triangles blanc à gauche de chaque étape, vous y trouverez les détails et options choisis.



Notre script est presque terminé. Voyons comment l'utiliser pour nous faciliter la vie !

6. L'automatisation par les scripts

6 - 1. Les scripts

Deux possibilités s'offrent à vous :

- appliquer ce script à une image
- appliquer ce script à un lot d'images

Dans le premier cas, rien de plus simple :

- chargez une seconde couverture de BD avec le menu FICHIER / OUVRIR...
- sélectionnez votre script « couverture BD miniature »
- et cliquez sur le bouton « PLAY » pour lancer le script.

Vous obtiendrez une nouvelle vignette avec notre traitement en quelques secondes (voir moins !)

Si, comme dans notre exemple, vous avez des dizaines d'images à traiter, il faudra procéder à une étape supplémentaire en liant votre script à vos images par l'exécution d'un **TRAITEMENT PAR LOT**.



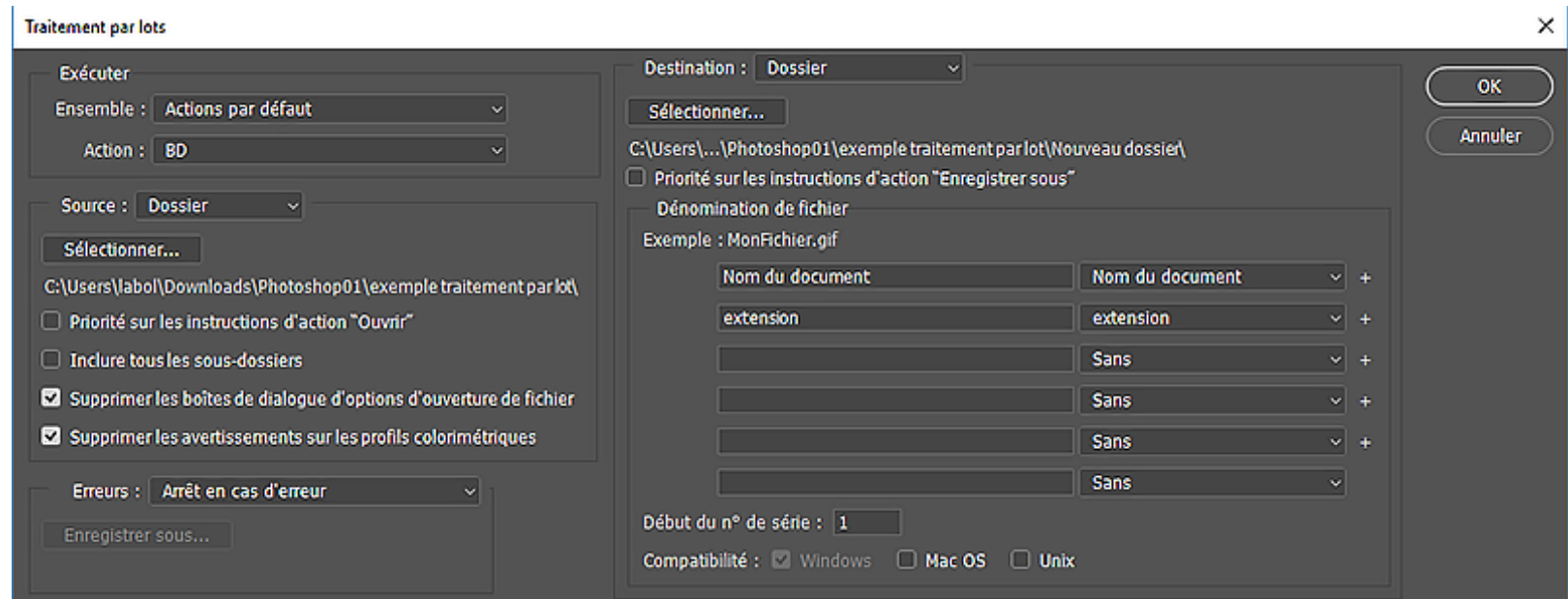
6. L'automatisation par les scripts

6 - 2. Le traitement par lot

Dans Photoshop, un traitement par lot consiste à définir :

- un dossier source où vous aurez regroupé vos images à traiter
- un dossier de destination où vos images modifiées par un script s'enregistreront
- un script (ou un ensemble de scripts) à appliquer à toutes vos images
- quelques réactions de Photoshop à paramétrer en cas de besoins

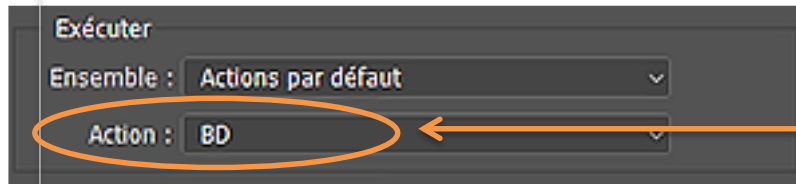
Pour lancer la fonction d'automatisation, cliquez sur le menu **FICHIERS / TRAITEMENT PAR LOT**.



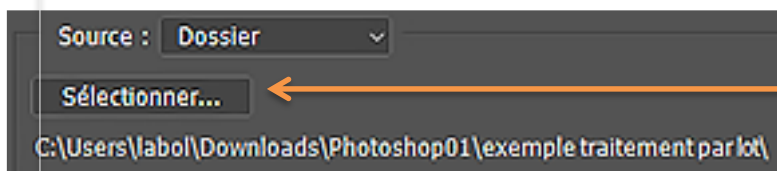
6. L'automatisation par les scripts

6 - 2. Le traitement par lot

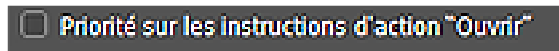
Réglons les options de cette fenêtre :



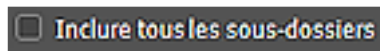
Sélectionnez votre script dans la liste des scripts



Utilisez le bouton « Sélectionner... » pour indiquer votre dossier contenant toutes les images à traiter



Cette option donne la priorité d'ouverture des fichiers au script et non à la fonction de traitement par lot. Nous n'avons pas défini dans le script l'ouverture de nos fichiers, il convient donc de laisser cette case décochée.

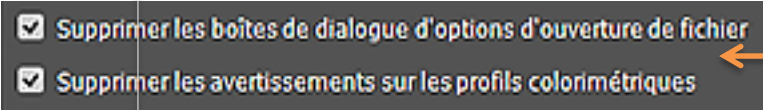


Si votre répertoire source contient des sous-répertoires à inclure dans le traitement, cochez la case.

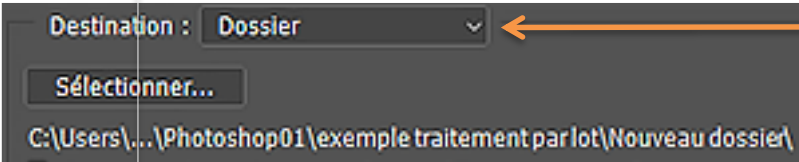
6. L'automatisation par les scripts

6 - 2. Le traitement par lot

Réglons les options de cette fenêtre :



Cochez ces deux cases pour éviter à Photoshop de vous questionner sur ces options.



Indiquez « Sans » dans la destination de notre traitement. En effet nous avons paramétré l'enregistrement de nos fichiers dans le script.

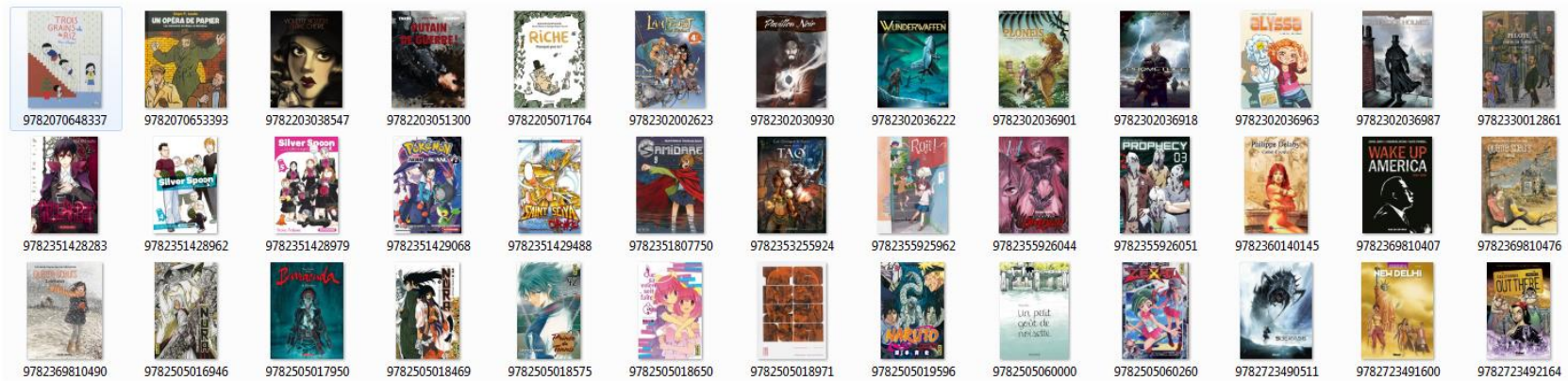
Je vous conseille de gérer vos enregistrements de fichiers comme nous l'avons fait, c'est-à-dire dans le script. Si vous laissez la fonction de traitement par lot gérer les enregistrements, vous devrez renseigner les options d'enregistrement pour chaque fichier, soit autant de fois que vous avez d'images à traiter...

Il ne reste plus qu'à valider le traitement par lot en cliquant sur le bouton OK et à comptabiliser le temps de gagné... 😊

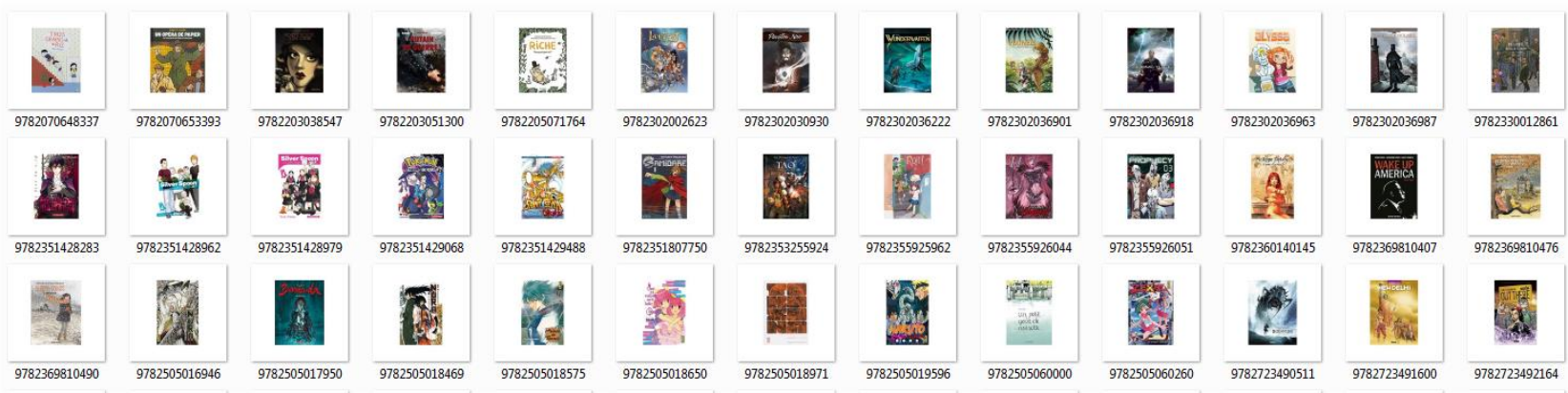
6. L'automatisation par les scripts

6 - 2. Le traitement par lot

Une partie de nos images d'origine :



Et le résultat après le traitement par lot utilisant notre script :



En évaluant le traitement manuel à 1 minute par image, il vous faudrait 1h40 de travail et de concentration pour parvenir à ce résultat sur 100 images.

Avec script et automatisation, 5 minutes suffisent. Une bonne habitude à prendre.

Tutoriel réalisé par l'Espace Multimédia (Médiathèque Neptune – Brest)

**Tous les tutoriels peuvent être téléchargés ou consultés
directement en ligne sur le site de l'Espace Multimédia :**

www.atelier-multimedia-brest.fr



**Espace Multimédia (Médiathèque Neptune)
16 bis rue Traverse
29200 BREST
02.98.00.88.31
ecm.bibli-neptune@mairie-brest.fr**

