

Scripting Syntax
Workflows
InDesign ESTK
Helferlein JavaScript

Scripting für Einsteiger

27. April 2012
Deutsche Publishing Konferenz

Kontakt: gregor.fellenz@publishingx.de
Folien: <http://www.publishingx.de/dokumente>

Automatisierung – was für mich?



Klassisch

- **Formate** und **Mustervorlagen** verwenden.
- **GREP** verstehen und einsetzen; Ab CS4 **GREP-Stile**.
- InDesign **Skripte** finden und für sich arbeiten lassen.
- **JavaScript** lernen und Skripte anpassen oder erstellen.

Schnittstellen/Import

- Word-, Excel-, ...Import; Datenzusammenführung
- E-Books mit dem **ePUB** Format
- **XML**-Schnittstelle oder **IDML**

Plugins

- Database Publishing
- Redaktionssysteme

Was ist ein Skript?

- Lohnt sich bei **wiederkehrenden Aufgaben** oder **großen Datenmengen**.
Generell gilt: Statt ständig zehnmal klicken, lieber einmal programmieren (lassen).
- **Skripte als schlaue Roboter**
Fast alles was über die Benutzeroberfläche geht, kann auch Skript realisiert werden.
- Ablauf wie eine Photoshop Aktion
Zusätzlich:
 - Spezielle Syntax
 - Abfragen und Verzweigungen
 - Schleifen
 - Fehlerbehandlung
- **JavaScript** empfiehlt sich, es geht aber auch mit AppleScript oder VBS.
Sprachkern eventuell aus der **Webprogrammierung** bekannt.

Kann man das skripten?

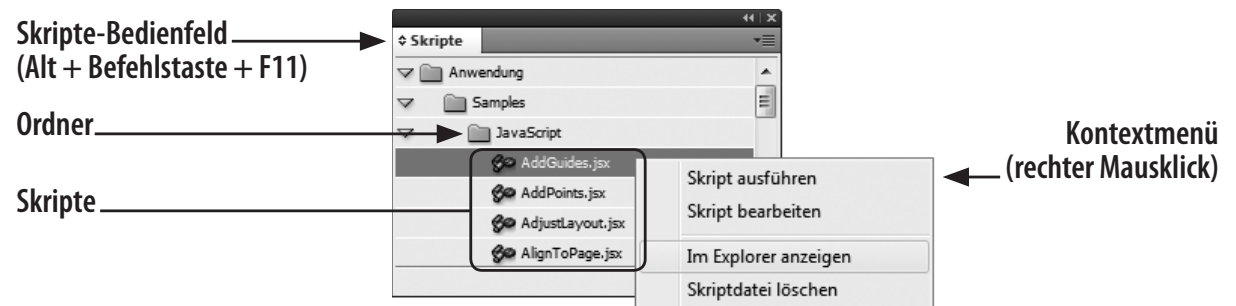
- Erste Frage: **Was muss in welcher Reihenfolge erledigt werden?**
Ablauf/Problem per Hand effizient lösen.
- **Welche Voraussetzungen müssen gegeben sein?**

Ein paar Beispiele ...

- Kleine Helferlein: Absätze verschieben mit **MoveParagraphScripts**,
Jongware <http://bit.ly/osvJLI>
- Teure Programme sparen: Barcodes erstellen mit **EanDesign.jsx**,
Marc Autret, alt & kostenfrei <http://bit.ly/osO0Rb>;
erweitert, neu & kostenpflichtig <http://www.indiscripts.com/store/BKBC>
- Mit **MitBackupSpeichern.jsx** <http://bit.ly/qEgAwG>

Noch effektiver: Tastaturkürzel für Skripte festlegen

- Bearbeiten > Tastaturbefehle... > Produktbereich > Skripten



Skripte installieren

Dreh- und Angelpunkt für die Verwendung von Skripten in InDesign ist das **Bedienfeld Skripte**

- CS3/CS4: Fenster > Automatisierung > Skripten
 - CS5/CS5.5: Fenster > Hilfsprogramme > Skripte
1. Über das Kontextmenü im Skript-Bedienfeld erreichen Sie den Ordner im Dateisystem.
 2. Im sich öffnenden Explorer bzw. Finder navigieren Sie in den Unterordner **Scripts Panel**. In diesen Ordner kopieren Sie das Skript.
 3. Wechseln Sie nun zurück zu InDesign. Das Skript erscheint im Bedienfeld und kann nun durch einen Doppelklick ausgeführt werden.

Skripte finden

Internet Ressourcen

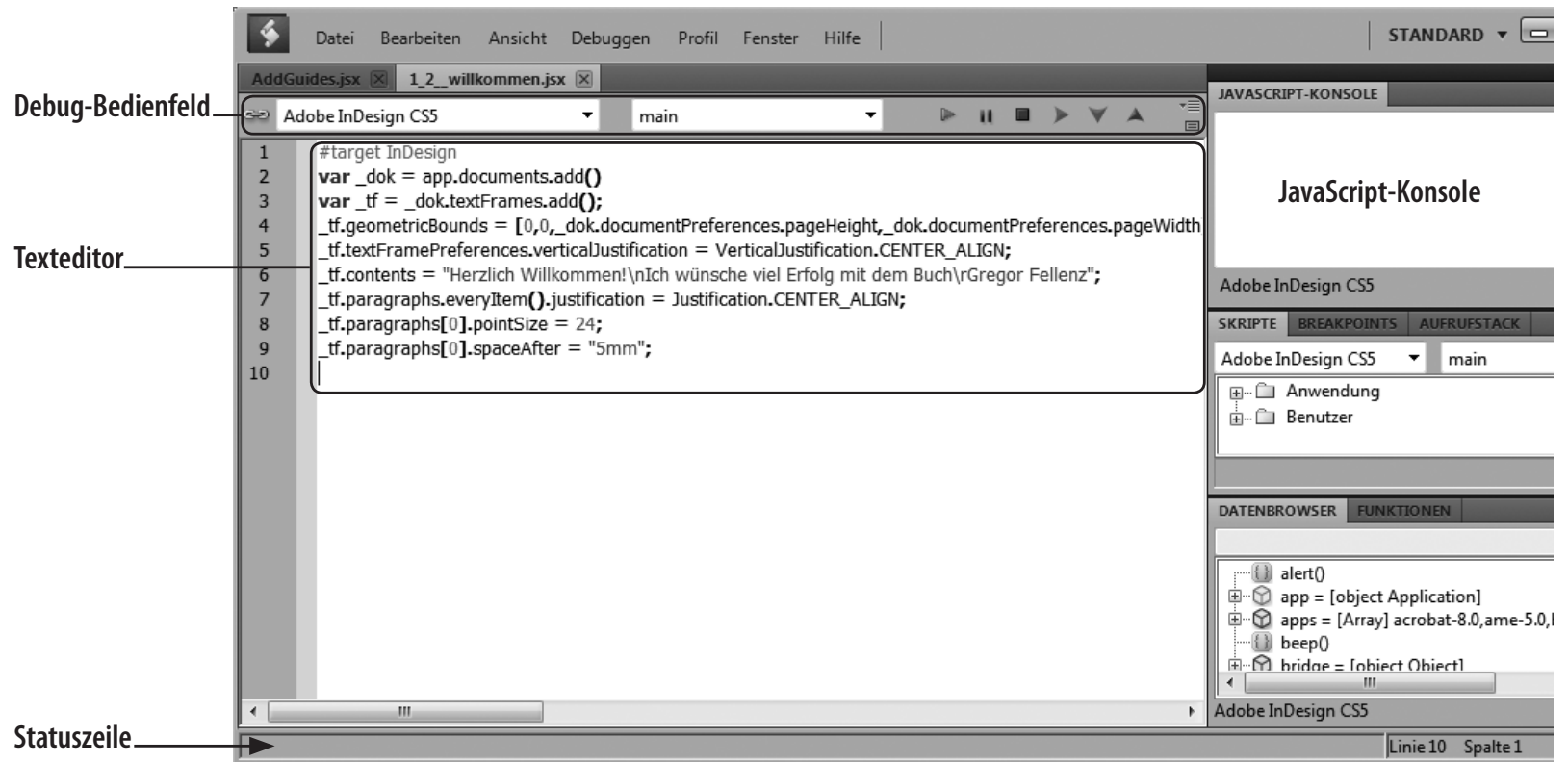
Übersicht unter <http://www.indesignblog.com/connect>

- Skriptsammlung des Forums HilfDirSelbst <http://indesign.hilfdirselbst.ch>
- InDesign Secrets <http://indesignsecrets.com> (Resources > Plug-ins and Scripts, englisch)
- InDesign-FAQ <http://www.indesign-faq.de>
- Scriptopedia <http://www.scriptopedia.org>
- Indiscripts <http://www.indiscripts.com>
- Peter Kahrel <http://www.kahrel.plus.com/indesignscripts.html>
- InDesignScript.de <http://www.indesignscript.de>

Fragen stellen...

- z.B. HilfDirSelbst Forum <http://www.hilfdirselbst.ch/foren/gforum.cgi?forum=61>





Werkzeuge und Hilfsmittel

- **Adobe ExtendedScript Toolkit**
Editor/Mini IDE (Integrierte Entwicklungsumgebung) für InDesign
Ideal zum Entwickeln von Skripten, Syntaxhervorhebung
- **Aufruf:** Rechte Maustaste auf Skript-Bedienfeld > Skript bearbeiten ...
- Befehlszeile, **Konsole** zum testen
- **Hilfe** mit Objektmodell oder **besser online:** <http://jongware.mit.edu/idcsjs5.5/>

Kann's endlich mal losgehen?

JavaScript-Kochrezept

1. **InDesign** und **Adobe ExtendScript** starten
2. Programm schreiben
3. Entweder direkt aus der IDE oder in der InDesign Skriptpalette ausführen

zum Beispiel ...

Öffnen Sie das Musterskript 01_helloWorld.jsx

```
var _dokument = app.documents.add();  
var _tf = _dokument.textFrames.add();  
_tf.geometricBounds = [20,20,100,100];  
_tf.insertionPoints[0].contents = "Hallo Welt";
```


InDesign Objektmodell

Das Objektmodell ist die **Schnittstelle** JavaScript-InDesign.

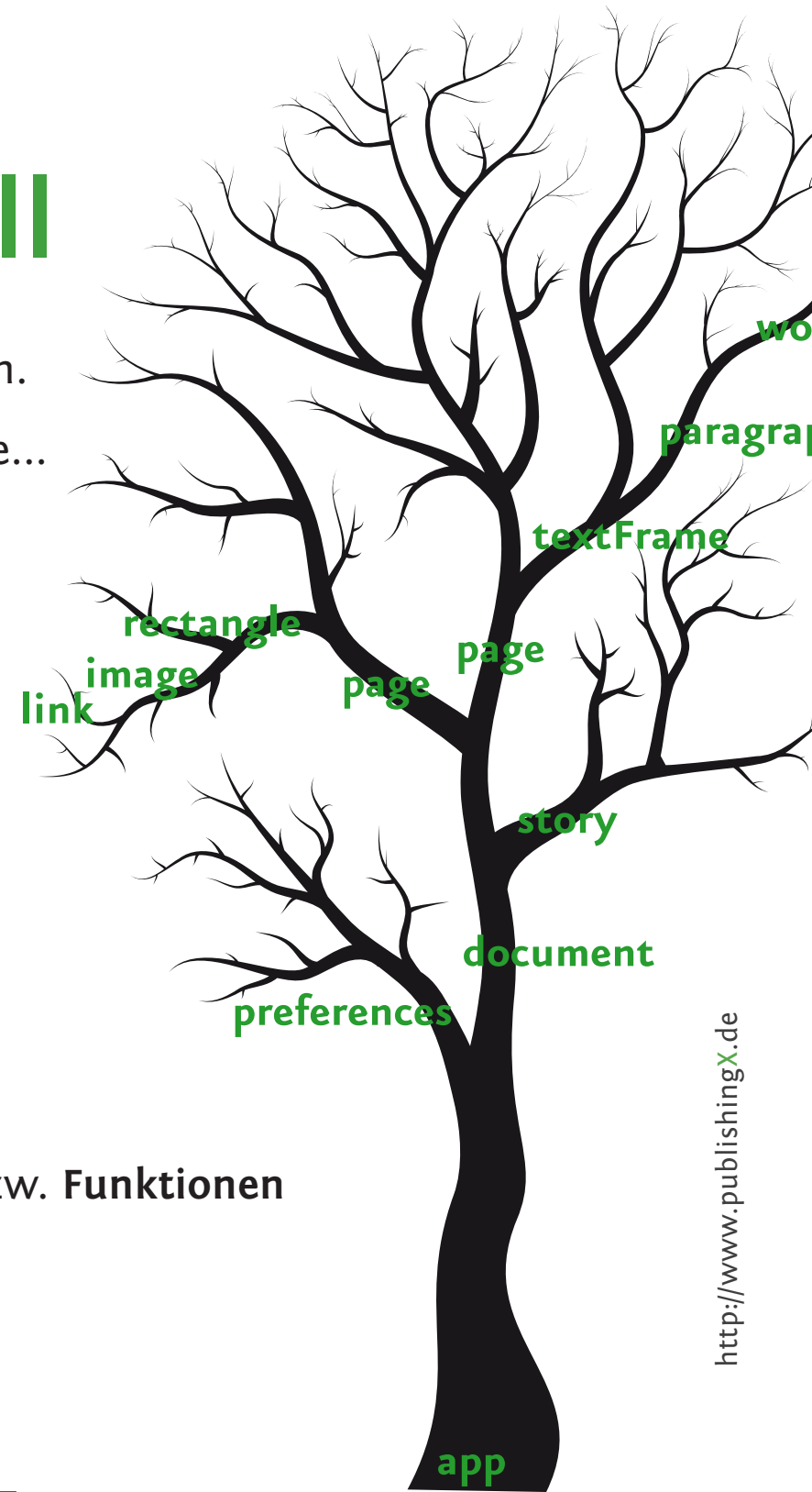
- Alle Programmfunktionen sowie Seiten, Rahmen, Texte... stehen als **Objekte** für zur Verfügung.
- Einstieg immer über app – die Anwendung/**Application**
- Visualisierung: <http://www.indd-skript.de/jidskurzreferenz.pdf>

Eigenschaften von Objekten

- Objekte haben eine oder mehrere **Eigenschaften**, sie beschreiben den Zustand z. B. die Koordinaten:
`_tf.geometricBounds = [20,20,100,100];`

Objektmethoden

- Im Gegensatz zu Eigenschaften erledigen **Methoden** bzw. **Funktionen** eine Aufgabe und liefern im Normalfall ein Ergebnis.
z. B. die Funktion `add()` die ein neues Objekt erstellt:
`app.documents.add();`





Mit dem Objektmodell arbeiten ...

Öffnen Sie das Dokument 02_objektmodellBeispiel.indd

Öffnen Sie das Musterskript 02_objektmodellBeispiel.jsx

- Ein Absatzformat zuweisen (muss im Dokument vorhanden sein...)

```
var _absatzFormatHead = _dokument.paragraphStyles.itemByName("Head");  
_tf.paragraphs[0].appliedParagraphStyle = _absatzFormatHead;
```

- Rahmengröße anpassen

```
_tf.fit(FitOptions.FRAME_TO_CONTENT);
```

In eigener Sache

InDesign automatisieren – Skripting, GREP & Co.

Das Buch zur InDesign Automation mit einer Skripting Einführung und vielen Praxistipps zu EPUB, XML und GREP.

Auf der Homepage zum Buch <http://www.indd-skript.de> gibt es Leseproben und alle Beispiele

- Klassisch auf Papier
ISBN: 978-3-89864-734-2
Preis: 34,90 Euro (D), 35,90 Euro (A)
- EPUB
ISBN: 978-3-89864-882-0
Preis: 27,90 EUR



Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

Fragen und Anregungen?

Die Folien zum Download:
<http://www.publishingx.de/dokumente>

E-Mail:
gregor.fellenz@publishingx.de