



Auszug aus dem Buch »Adobe InDesign CS3 - Das Nachschlagewerk für Fortge- schrittene«

von Gerald Singelmann

Erschienen bei Galileo-Press und erhältlich unter anderem bei
[Amazon.de](https://www.amazon.de)

11 Scripting

11.1 Aus Anwendersicht

Frage: Ist das Thema nicht viel zu kompliziert?

Skripte zu *schreiben* ist nicht trivial. Skripte zu *benutzen* ist einfach.

Es war vielleicht eine der besten Entscheidungen der InDesign-Entwickler überhaupt, die Scripting-Schnittstelle so zu konzipieren und auszubauen, wie wir sie heute vorfinden. Unglaublich viele der Anwenderwünsche, die von Haus aus nicht befriedigt werden können, lassen sich per Skript zumindest teilweise lösen. Mit CS3 mehr denn je.


Wenn Sie wissen, wie Sie ein Skript installieren und wo Sie es wiederfinden, stehen Ihnen alle Türen offen.

Frage: Wie installiere ich ein Skript?

Skripte finden Sie in zwei Variationen: Als Quellcode oder als fertige Dateien. In den meisten Diskussionsforen werden Skripte als Quellcode veröffentlicht.

Fertige Dateien

Wenn das Skript als Datei fertig vorliegt, brauchen Sie es nur noch an den richtigen Ort zu legen. Der hat sich zu CS3 geändert, wir müssen also unterscheiden:

- ▶ Mac CS2: Halten Sie die -Taste gedrückt und klicken auf das InDesign-Icon im Dock. Es wird Ihnen der Programmordner angezeigt. Im Programmordner finden Sie PRESETS und darin SCRIPTS. Legen Sie das Skript in diesen Ordner; wenn Sie wollen, in einen Unterordner.
- ▶ Win CS2: Normalerweise finden Sie den Programmordner unter C:\...\INDESIGN CS2. Darin finden Sie wie beim Mac PRESETS\SCRIPTS\. Legen Sie das Skript hier hinein.
- ▶ Mac CS3: Ab CS3 gibt es zwei Orte, an denen Sie Skripte installieren können. Da ist zum einen der Ordner SCRIPTS mit dem Unterordner SCRIPTS PANEL im Programmordner. Alle

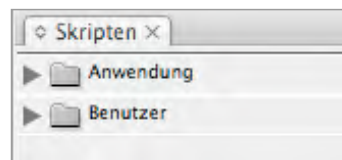
```

15 main();
16 function main0{
17     if(app.documents.length != 0){
18         if(app.activeDocument.pageItems.length != 0){
19             myDisplayDialog0;
20         }
21     } else{
22         alert("Document contains no page items.");
23     }
24 }
25 } else{
26     alert("Please open a document and try again.");
27 }
28 }
29 }
30 function myDisplayDialog0{
31     var myLabelWidth = 70;
32     var myDialog = app.dialogs.add({name:"Adjust Layout"});
33     var myPageNames = myGetPageNames0;
34     with(myDialog.dialogColumns.add0){
35         with(borderPanels.add0){
36             with(dialogColumns.add0){
37                 with(dialogRows.add0){
38                     staticTexts.add0({staticLabel:"Start Page.", minWidth:100});
39                 }
40             }
41         }
42     }
43 }

```

▲ **Abbildung 11.1**

Das braucht der normale Anwender nicht zu verstehen.

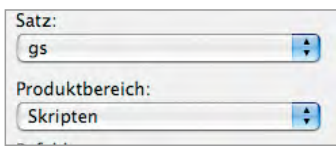


▲ **Abbildung 11.2**

In CS3 sind zwei Ordner in der Skripten-Palette vorgegeben.

Scripts-Verzeichnisse

Ab CS3 können Skripte auch automatisch beim Öffnen des Programms gestartet werden und nicht nur über die Skripten-Palette. Daher finden Sie in CS3 den speziellen SCRIPTS PANEL-Unterordner.



▲ **Abbildung 11.3**

Sehr praktisch: Skripten ein Kürzel geben

Skripte zum Buch

Als Anmerkungen zu den Skripten, die ich auf die Webseite zum Buch stelle: Ich habe mit AppleScript sehr viel mehr Erfahrung als mit JavaScript, daher überwiegt diese Sprache. Das ist bedauerlich für alle Windows-Anwender unter den Lesern. Die Alternative wäre aber gewesen, komplett darauf zu verzichten, die Skripte zur Verfügung zu stellen.

Einige meiner Skripte sind als schnelle Workarounds zu Fragen auf HilfDirSelbst entstanden. Ich kann grundsätzlich nicht garantieren, dass alle Skripte in jedem Kontext exakt das Erwartete tun. Sie setzen sie auf eigene Verantwortung und im vollen Bewusstsein ein, dass auch ein Skript im ungünstigen Fall etwas im Dokument kaputt machen kann.

Skripte, die Sie hier ablegen, stehen in der Skripten-Palette im Bereich ANWENDUNG. Der andere ist [MEINE PLATTE]:BENUTZER:[ICH]:LIBRARY:PREFERENCES:ADOBE INDESIGN:VERSION 5.0:SCRIPTS:SCRIPTS PANEL. Diese Skripte stehen in der Skripten-Palette unter BENUTZER.

- Win CS3: Wie auf dem Mac finden Sie zwei SCRIPT PANEL-Verzeichnisse, das eine im PROGRAMMORDNER\SCRIPTS\SCRIPT PANEL, das andere normalerweise unter C:\DOKUMENTE UND EINSTELLUNGEN\USER\ANWENDUNGSDATEN\ADOBE\INDESIGN\VERSION 5.0\SCRIPTS\SCRIPTS PANEL\. Es ist wahrscheinlich das leichteste, in der Skripten-Palette mit der rechten Maustaste auf den Ordner zu gehen, denn da steht IM EXPLORER ANZEIGEN.

Öffnen Sie unter FENSTER • AUTOMATISIERUNG die Skripten-Palette, um die Skripte zu starten. Sie starten Skripte per Doppelklick, oder Sie können einem Skript auch ein Tastaturkürzel geben.

Quellcode

Falls Sie nur den Quellcode als reinen Text finden, wird es unwesentlich komplizierter. Falls der Autor die Skriptsprache nicht verraten hat, müssen Sie als Erstes herausfinden, welche es ist: AppleScript, JavaScript oder VisualBasic. AppleScript läuft nur auf dem Mac, VisualBasic nur unter Windows, JavaScript auf beiden. Es gibt sehr typische Teile, an denen Sie relativ leicht erkennen können, welche Sprache vorliegt:

```
AppleScript
tell application "Adobe InDesign CS2"
    (...)
end tell
```

Ein **AppleScript** muss immer dem entsprechenden Programm mitteilen, dass es ihm etwas zu sagen hat. Einen tell-Block finden Sie daher grundsätzlich in jedem AppleScript.

```
Visual Basic
Set myID = CreateObject(»InDesign.Application.CS3«)
Rem Create 10 random page items.
For myCounter = 1 To 10
```

Dies ist ein **VisualBasic**-Skript. Mit Dem Befehl Set x = ... werden Variablen deklariert. Mit Rem ... fangen Kommentare an. Diese Syntax gibt es in den anderen beiden Skript-Sprachen nicht.

```

JavaScript
var myDoc = app.documents[0];
// Create a layer to hold the printers marks
var myLayer = myDoc.layers.item(»Hilfslinien«);
try{
    myLayerName = myLayer.name;
}

```

Das ist ein **JavaScript**. Jede Zeile hört mit einem Semikolon auf, Variablen werden mit `var x = ...` deklariert, Blöcke wie `try { ... }` stehen in geschweiften Klammern. Kommentare fangen mit `//` an. JavaScripte können auf beiden Plattformen laufen.

VisualBasic und JavaScript brauchen einfach einen Texteditor, der reinen Text oder ASCII-Text speichern kann, da reicht auch schon Apples TextEdit bzw. Microsofts Editor. JavaScripte speichern Sie mit der Endung `.jsx` und VisualBasic-Skripte mit `.vbs`.

AppleScripte sind etwas anspruchsvoller. Auf Ihrer Festplatte unter `PROGRAMME:APPLESCRIPT:` finden Sie auf jedem Mac den ScriptEditor. Kopieren Sie den Code hier hinein und speichern ihn als Dateiformat `SCRIPT` (nicht `TEXT`).

Frage: Muss ich sonst etwas wissen?

Eigentlich nicht. Wenn das Skript seine Aufgabe erfüllt, starten Sie es einfach per Doppelklick.

Wichtig ist vielleicht zu betonen, dass es so etwas wie einen Tonfall beim Programmieren gibt. Am Beispiel: Es gibt Skripte, die als Voraussetzung haben, dass der Cursor im Text steht. Wie verhält sich das Skript, wenn das nicht der Fall ist?

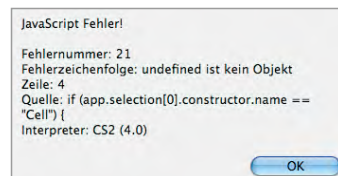
- ▶ Es kann einigen Aufwand treiben, um den Startzustand zu testen, und gegebenenfalls eine höfliche Meldung zu zeigen, dass doch bitte der Cursor blinken möge.
- ▶ Es kann den gleichen Test durchführen und ohne Kommentar einfach gar nichts machen.
- ▶ Es kann sich darauf verlassen, dass der Anwender den Cursor schon gesetzt hat, so dass InDesign eine kryptische Fehlermeldung auswirft, falls kein Cursor blinkte.

Aus Zeitgründen verwenden viele meiner Skripte Taktik 3. Die Beispielskripte von Adobe gehen quasi immer den ersten Weg.

Die Aussage hier: InDesign als Programm ist von einem homogenen Team entwickelt worden und sollte sich in allen Bereichen einheitlich verhalten. Durch Skripte kommt der Stil von ganz anderen Leuten hinzu, und der Tonfall der Fehlermeldungen kann schon mal ruppiger werden.

Reiner Text

Falls Sie für den Anfang TextEdit verwenden, beachten Sie, dass dieser Editor als Vorgabe RTF-Dateien speichert. Damit funktionieren Skripte nicht, Sie müssen also vor dem Speichern in unformatierten Text umwandeln.



▲ **Abbildung 11.4**

Hier hätte der Cursor eigentlich in einer Tabelle stehen sollen. Es ist die unhöfliche Variante, so eine Meldung nicht abzufangen ...