

# InDesign-Scripting für Grafiker

Programmieren von Anfang an

## Inhaltsverzeichnis

### Grundlagen

- ▶ Herzlich willkommen 00:57
- ▶ Der Interpreter 01:50
- ▶ Adresse 02:44
- ▶ Objektbaum 08:40
- ▶ Editoren und Speicherort von Skripten 02:03
- ▶ Der Object Model Viewer 06:28

### Voreinstellungen und Referenzpunkte setzen

- ▶ Voreinstellungen setzen 04:37
- ▶ Voreinstellungen an- und ausschalten 03:54
- ▶ Tooltips in der Skriptpalette 01:48
- ▶ Den Referenzpunkt setzen 06:06
- ▶ Den Referenzpunkt hin- und herschalten 03:54
- ▶ Objekte und ihre Eigenschaften und Werte 09:00

### Buchstabendreher korrigieren

- ▶ Vorüberlegungen 03:23
- ▶ Von der Einfügemarke zum Buchstaben 03:55
- ▶ Das eigentliche Buchstabentauschen 04:50
- ▶ Vorbedingungen prüfen 04:55
- ▶ Warum es immer kleine Bugs gibt 04:17
- ▶ Skripte können oft vereinfacht werden 01:49

### Buchstaben kleiner werden lassen

- ▶ Vorüberlegungen 05:44
- ▶ Schriftgrößen ändern 04:48
- ▶ Die Buchstaben einzeln durchgehen 04:23
- ▶ Die Größe für die Buchstaben ausrechnen 06:54
- ▶ Einfache Kommunikation mit dem Anwender 05:32
- ▶ Werte abfragen 03:38
- ▶ Fehler abfangen 03:02
- ▶ Auswahl überprüfen 07:19

### Suchen und Ersetzen

- ▶ Suchen von Text 06:48
- ▶ Fundstellen abarbeiten 05:46
- ▶ Gefundene Zeichen ändern 05:29
- ▶ An Fundstellen einfügen 07:37

### Automatisierter Bilderworkflow

▶ Vorüberlegungen	04:24
▶ Dokumente anlegen und auslesen	06:12
▶ Rechtecke zeichnen	09:28
▶ Mehrere Rechtecke zufällig zeichnen	07:00
▶ Dateiordner auswählen	07:21
▶ Dateien aus Ordner auswählen	09:38
▶ Bilder im Dokument platzieren	06:34
▶ Loginformationen sammeln	06:07
▶ Logdatei schreiben	06:00
▶ Dokument als PDF exportieren	06:36
▶ Eine Variation des Skripts	00:52

### **Schleifen, Syntax und weiterführende Informationen**

▶ Grundlagen - Schleifen	03:31
▶ Ein typisches Beispiel für While	02:05
▶ Das meistverbreitete Schleifenproblem	02:23
▶ Syntax und Grammatik	05:32
▶ Weiterführende Links	05:04