

# Fichier Lisez-moi Scripts Adobe® InDesign® 2021

Ce document présente des informations sur l'élaboration de scripts dans Adobe InDesign 2021, comme suit :

- ◆ Une synthèse de la documentation relative aux scripts d'InDesign (voir la section ["Documentation relative aux scripts d'InDesign", page 1](#))
- ◆ Des instructions pour l'exécution d'un script (voir la section ["Exécution de scripts", page 2](#))
- ◆ Une liste de scripts d'exemple InDesign assortis d'une description succincte (voir la section ["Scripts d'exemple", page 2](#))
- ◆ Une liste des problèmes connus relatifs aux scripts d'InDesign (voir la section ["Problèmes connus liés à l'élaboration de scripts InDesign", page 9](#))

Pour obtenir plus de détails sur les scripts InDesign, aller à la page de la documentation pour développeur d'InDesign, à l'adresse <https://www.adobe.io/apis/creativecloud/indesign.html>, ou consulter le forum des utilisateurs pour les scripts InDesign (en anglais), à l'adresse [http://forums.adobe.com/community/indesign/indesign\\_scripting](http://forums.adobe.com/community/indesign/indesign_scripting).

Pour obtenir des informations de dernière minute sur les scripts InDesign, voir la dernière version en date de ce fichier sur la page de la documentation pour développeur d'InDesign.

## Documentation relative aux scripts d'InDesign

Vous pouvez télécharger la documentation relative aux scripts d'InDesign à partir de la page de la documentation pour développeur d'InDesign (mentionnée ci-dessus). Cette documentation se présente comme suit :

- ◆ *Didacticiel de scripts d'Adobe InDesign* : cette initiation à la programmation de scripts InDesign traite des scripts AppleScript, JavaScript et VBScript dans un seul et même fichier PDF. Les scripts de base abordés dans ce document sont mis à votre disposition dans une archive ZIP, mais vous pouvez les copier directement du fichier PDF.
- ◆ *Guide des scripts d'Adobe InDesign* (versions AppleScript, JavaScript et VBScript) : ce document aborde des sujets plus complexes concernant les scripts InDesign. Tous les scripts d'apprentissage présentés sont regroupés dans une archive ZIP, et donc accessibles sans un copier-coller à partir du fichier PDF. La plupart des scripts figurant dans le texte sont des extraits illustrant une propriété, méthode ou technique particulière.
- ◆ *JavaScript Tools and Features (Outils et fonctions JavaScript)* : ce document explique comment utiliser l'utilitaire ExtendScript Toolkit pour développer des scripts JavaScript, comment concevoir des interfaces utilisateur avec le module ScriptUI, comment utiliser les objets de type fichier et dossier, sans oublier d'autres fonctionnalités propres au langage ExtendScript (l'équivalent du langage JavaScript chez Adobe).

A défaut du fichier PDF *Guide de référence pour les scripts*, qui n'existe pas pour InDesign, utilisez l'afficheur de modèle d'objet fourni avec votre application d'édition de scripts (comme indiqué dans le *Didacticiel de scripts d'Adobe InDesign*).

Les scripts d'exemple InDesign sont installés par défaut. Ils apparaissent dans le panneau Scripts (commande Fenêtre > Utilitaires > Scripts).

## Installation des scripts de la documentation relative aux scripts

Indépendamment des scripts d'exemple, tous les extraits de scripts présentés dans la documentation sont téléchargeables à partir de la page de la documentation pour développeur d'InDesign.

Après avoir téléchargé l'archive ZIP et avoir extrait les scripts de l'archive, déplacez le ou les dossiers correspondant au langage que vous voulez utiliser (AppleScript, JavaScript et/ou VBScript) dans le dossier que vous aurez créé dans votre panneau Scripts. Pour en savoir plus sur l'installation des scripts, voir le *Didacticiel de scripts d'Adobe InDesign*.

## Exécution de scripts

Pour exécuter un script, cliquez deux fois sur son nom dans le panneau Scripts.

Vous pouvez exécuter des scripts VBScripts (dotés de l'extension de fichier `.vbs`) ou JavaScripts (dotés de l'extension de fichier `.jsx`) sous Windows, et des scripts AppleScripts (portant l'extension de fichier `.applescript`) ou JavaScripts sous Mac OS.

## Scripts d'exemple

Prenez soin d'enregistrer votre travail avant d'exécuter un script d'exemple pour la première fois.

Avant d'utiliser des scripts d'exemple avec des documents InDesign, testez-les afin de bien comprendre leur fonction.

InDesign inclut les scripts d'exemple suivants.

Nom du script	Description	Pour plus de détails, voir page...
<a href="#">AddGuides</a>	Ajoute des repères autour des objets sélectionnés.	<a href="#">4</a>
<a href="#">AddPoints</a>	Ajoute des points sur les tracés des objets sélectionnés.	<a href="#">4</a>
<a href="#">AdjustPageItems</a>	Déplace sur une distance définie les objets sur les pages de droite/gauche.	<a href="#">4</a>
<a href="#">AlignToPage</a>	Aligne les objets sur des positions spécifiques dans une page.	<a href="#">5</a>
<a href="#">AnimationEncyclopedia</a>	Explique comment automatiser par des scripts les fonctions d'animation.	<a href="#">5</a>
<a href="#">BreakFrame</a>	Supprime un bloc de texte sélectionné et son contenu d'un article.	<a href="#">5</a>
<a href="#">CornerEffects</a>	Redessine le tracé des éléments sélectionnés au moyen d'effets d'arrondi divers. Il est possible d'appliquer des effets d'arrondi à une sélection de points sur un tracé.	<a href="#">5</a>
<a href="#">CreateCharacterStyle</a>	Définit un style de caractère complet d'après le texte sélectionné.	<a href="#">6</a>
<a href="#">CropMarks</a>	Ajoute des traits de coupe et/ou des repères de montage autour des objets sélectionnés.	<a href="#">6</a>
<a href="#">ExportAllStories</a>	Exporte tous les articles d'un document dans une série de fichier texte.	<a href="#">6</a>

Nom du script	Description	Pour plus de détails, voir page...
<a href="#">FindChangeByList</a>	Réalise une série d'opérations courantes de recherche/remplacement de texte par une simple lecture d'un fichier texte séparé par des tabulations.	<a href="#">7</a>
<a href="#">ImageCatalog</a>	Place tous les graphiques d'un dossier donné dans une présentation de type planche-contact.	<a href="#">7</a>
<a href="#">MakeGrid</a>	Crée une grille par subdivision ou duplication des objets sélectionnés.	<a href="#">7</a>
<a href="#">Neon</a>	Applique un effet de fusion aux objets sélectionnés.	<a href="#">7</a>
<a href="#">PathEffects</a>	Repositionne les points de tracé sur les objets sélectionnés pour produire un effet créatif.	<a href="#">8</a>
<a href="#">PlaceMultipagePDF</a>	Importe toutes les pages d'un fichier PDF.	<a href="#">8</a>
<a href="#">SelectObjects</a>	Sélectionne les objets de la planche active par type.	<a href="#">8</a>
<a href="#">SortParagraphs</a>	Trie par ordre alphabétique les paragraphes de la sélection.	<a href="#">8</a>
<a href="#">SplitStory</a>	Scinde les blocs de texte de l'article sélectionné en blocs de texte séparés sans lien.	<a href="#">8</a>
<a href="#">TabUtilities</a>	Applique des taquets de tabulation et des retraits au texte sélectionné.	<a href="#">9</a>

## Descriptions de scripts

Cette section décrit succinctement chacun des scripts d'exemple.

### AddGuides

Ajoute des repères autour des objets sélectionnés.

Thèmes illustrés :

- ◆ Traitement des objets d'une sélection
- ◆ Récupération des coordonnées d'une page à partir d'objets
- ◆ Ajout de repères à une planche
- ◆ Création d'un calque (et vérification de l'existence préalable d'un calque)
- ◆ Création d'une interface utilisateur (cet exemple utilise à la fois une boîte de dialogue créée en utilisant l'objet boîte de dialogue d'InDesign et une boîte de dialogue facultative créée au moyen des fonctions ScriptUI ExtendScript)

### AddPoints

Ajoute des points sur les tracés des objets sélectionnés.

Thèmes illustrés :

- ◆ Traitement des objets d'une sélection
- ◆ Manipulation des points d'un tracé et des courbes de Bézier
- ◆ Utilisation de la propriété de « tracé entier »
- ◆ Création d'une interface utilisateur

### AdjustPageItems

Déplace sur une distance définie les objets sur les pages de droite/gauche.

Thèmes illustrés :

- ◆ Utilisation de la méthode du déplacement pour déplacer les objets
- ◆ Utilisation des étendues de pages
- ◆ Distinction d'une page de droite d'une page de gauche
- ◆ Création d'une interface utilisateur

## AlignToPage

Aligne les objets sur des positions spécifiques dans une page.

Thèmes illustrés :

- ◆ Utilisation de la méthode du déplacement pour déplacer les objets
- ◆ Utilisation des formats et marges de page
- ◆ Création d'une interface utilisateur

## AnimationEncyclopedia

Explique comment automatiser par des scripts les fonctions d'animation.

Thèmes illustrés :

- ◆ Utilisation des paramètres de minutage, les listes de minutage et les groupes de minutage
- ◆ Utilisation des images clés et des transformations animées
- ◆ Utilisation des mouvements prédéfinis

## BreakFrame

Supprime un bloc de texte sélectionné et son contenu d'un article.

Thèmes illustrés :

- ◆ Méthode de duplication
- ◆ Utilisation du contenu des blocs de texte

**REMARQUE :** BreakFrame ne s'exécute pas correctement lorsque le bloc de texte contient un tableau qui commence ou se poursuit dans un autre bloc de texte.

## CornerEffects

Redessine le tracé des éléments sélectionnés au moyen d'effets d'arrondi divers. Il est possible d'appliquer des effets d'arrondi à une sélection de points sur un tracé.

Thèmes illustrés :

- ◆ Utilisation de la sélection
- ◆ Opérations mathématiques pour opérations simples sur des tracés
- ◆ Utilisation de la propriété de « tracé entier »
- ◆ Création d'une interface utilisateur

## CreateCharacterStyle

Définit un style de caractère complet d'après le texte sélectionné.

Thèmes illustrés :

- ◆ Traitement des objets d'une sélection
- ◆ Création d'un style de caractère
- ◆ Récupération des attributs de mise en forme de texte à partir d'un objet texte
- ◆ Remplissage des propriétés de style de caractère

## CropMarks

Ajoute des traits de coupe et/ou des repères de montage autour des objets sélectionnés.

Thèmes illustrés :

- ◆ Traitement des objets d'une sélection
- ◆ Récupération des coordonnées d'une page à partir d'objets
- ◆ Recherche du cadre de sélection d'une série d'éléments sélectionnés
- ◆ Dessin de droites et d'ellipses
- ◆ Application de nuances (et de la couleur de « repérage »)
- ◆ Création d'un calque (et vérification de l'existence préalable d'un calque)
- ◆ Création d'une interface utilisateur

## ExportAllStories

Exporte tous les articles d'un document dans une série de fichier texte.

Thèmes illustrés :

- ◆ Exportation de texte
- ◆ Utilisation des méthodes et des objets de fichier/dossier JavaScript (JavaScript uniquement)
- ◆ Création de noms de fichier d'après les attributs d'identification
- ◆ Création d'une interface utilisateur

## FindChangeByList

Réalise une série d'opérations courantes de recherche/remplacement de texte par une simple lecture d'un fichier texte séparé par des tabulations.

Pour plus de détails, examiner le début du script ou du fichier FindChangeList.txt. Vous pouvez ajouter vos opérations de recherche/remplacement au fichier FindChangeList.txt ou créer votre propre fichier.

Thèmes illustrés :

- ◆ Utilisation des fichiers et des dossiers
- ◆ Recherche d'un fichier/dossier lié au script actif
- ◆ Utilisation des méthodes de recherche/remplacement de texte (texte, GREP et glyphe)
- ◆ Lecture des données d'un texte séparé par des tabulations à partir d'un fichier texte

## ImageCatalog

Place tous les graphiques d'un dossier donné dans une présentation de type planche-contact.

Thèmes illustrés :

- ◆ Utilisation des fichiers et des dossiers
- ◆ Positionnement et ajustement des graphiques
- ◆ Création d'un bloc de texte et saisie de texte
- ◆ Création d'une interface utilisateur

## MakeGrid

Crée une grille par subdivision ou duplication des objets sélectionnés.

Thèmes illustrés :

- ◆ Duplication et déplacement des objets
- ◆ Création d'une interface utilisateur

## Neon

Applique un effet de fusion aux objets sélectionnés.

Thèmes illustrés :

- ◆ Duplication d'un objet
- ◆ Application d'une couleur de contour
- ◆ Association d'objets
- ◆ Application d'attributs de mise en forme graphique (couleur, épaisseur de contour, teinte)
- ◆ Création d'une interface utilisateur

## PathEffects

Repositionne les points de tracé sur les objets sélectionnés pour produire un effet créatif.

Thèmes illustrés :

- ◆ Traitement des objets d'une sélection
- ◆ Duplication d'un objet
- ◆ Manipulation des points d'un tracé et des courbes de Bézier
- ◆ Trigonométrie simple
- ◆ Création d'une interface utilisateur

## PlaceMultipagePDF

Importe toutes les pages d'un fichier PDF.

Thèmes illustrés :

- ◆ Utilisation des attributs PDF
- ◆ Importation de graphiques
- ◆ Ajout de pages
- ◆ Sélection d'un fichier
- ◆ Création d'une interface utilisateur

## SelectObjects

Sélectionne les objets de la planche active par type.

Thèmes illustrés :

- ◆ Lecture simple des éléments de page
- ◆ Sélection
- ◆ Création d'une interface utilisateur

## SortParagraphs

Trie par ordre alphabétique les paragraphes de la sélection.

Thèmes illustrés :

- ◆ Méthode de déplacement des objets texte
- ◆ Tri par permutation simple

## SplitStory

Scinde les blocs de texte de l'article sélectionné en blocs de texte séparés sans lien.

Thèmes illustrés :

- ◆ Duplication des objets



- ◆ Suppression des objets
- ◆ Itération dans chacun des blocs de texte d'un article

**REMARQUE :** SplitStory ne s'exécute pas correctement lorsque le bloc de texte d'un article contient un tableau qui commence ou se poursuit dans un autre bloc de texte.

## TabUtilities

Applique des taquets de tabulation et des retraits au texte sélectionné.

Thèmes illustrés :

- ◆ Utilisation des taquets de tabulation et des retraits
- ◆ Récupération des positions d'une page à partir des objets texte
- ◆ Récupération de la colonne de texte dans laquelle est positionné le curseur
- ◆ Création d'une interface utilisateur

## Problèmes connus liés à l'élaboration de scripts InDesign

### Emplacement des scripts de lancement JavaScript

Les scripts de lancement utilisateur doivent être placés au même emplacement que les scripts de lancement InDesign (où ils s'exécutent une seule fois à chaque lancement de l'application), et non à l'emplacement où se trouvent les scripts d'initialisation de moteur ExtendScript (où ils sont exécutés à chaque initialisation d'un moteur).

Pour exécuter les scripts au lancement du logiciel InDesign, placez-les dans le sous-dossier `Startup Scripts` (Scripts de lancement) du dossier `Scripts`, situé dans le dossier d'application InDesign. (Si ce dossier n'existe pas, créez-le.)

### Impossible de définir le milieu pour une étape de dégradé d'opacité

InDesign renvoie une erreur si vous essayez de définir la position du point de milieu pour la première occurrence de `opacity gradient stop` dans un objet `gradient feather settings`.

### Les scripts exécutés en dehors d'InDesign ne peuvent pas créer de moteurs ExtendScript permanents (JavaScript uniquement)

Comme indiqué au chapitre 2, « Scripts », du *Guide des scripts d'Adobe InDesign : JavaScript*, les scripts ExtendScript peuvent créer des instances permanentes du moteur ExtendScript. Les fonctions et variables définies dans le moteur permanent peuvent être utilisées par d'autres scripts qui exécutent ce moteur. Toutefois, pour créer un moteur ExtendScript permanent, le script doit être exécuté à partir du panneau Scripts d'InDesign. En effet, l'exécution du script à partir de l'utilitaire Outils ExtendScript ou au moyen de BridgeTalk à partir d'une autre application ne crée pas le moteur permanent.

## Les détecteurs (ou guetteurs) d'événements ajoutés ou supprimés pendant la propagation d'événements ne sont pas gérés conformément à la spécification du consortium W3C

La spécification du modèle objet de document (DOM) niveau 2 Events (voir le lien <http://www.w3.org/TR/DOM-Level-2-Events/Overview.html>) stipule ce qui suit :

« Si on ajoute un guetteur EventListener à une cible EventTarget alors qu'elle traite un événement, ce guetteur ne sera pas déclenché par les actions courantes mais pourra l'être lors d'une étape suivante du flux d'événement, telle que la phase de bouillonnement.

(...)

Si on retire un guetteur EventListener d'une cible EventTarget alors qu'elle traite un événement, ce guetteur ne sera pas déclenché par les actions courantes. On ne peut plus invoquer les guetteurs EventListener après leur retrait. »

En programmation de scripts pour InDesign, les détecteurs d'événements ajoutés à une cible d'événement au cours de la propagation d'un événement ne sont pas déclenchés pendant toute la durée de l'événement. Les détecteurs d'événements supprimés d'une cible d'événement pendant la propagation d'un événement continuent d'être déclenchés par l'événement (par exemple, ils sont retirés une fois le traitement de l'événement terminé).

## L'utilitaire Outils ExtendScript n'affiche pas la liste des scripts InDesign (Mac OS uniquement)

Par défaut, pendant son lancement, l'utilitaire Outils ExtendScript ne spécifie pas d'application cible. En conséquence, la liste des scripts disponibles dans le panneau Scripts (de l'utilitaire Outils ExtendScript et non du logiciel InDesign) n'est pas peuplée avec les scripts InDesign disponibles. Définissez InDesign comme application cible pour que l'utilitaire Outils ExtendScript charge les scripts dans le panneau Scripts.

## Enregistrement impératif des documents avant assemblage

Vous devez enregistrer un document avant d'utiliser la méthode `package`. InDesign génère une erreur si vous omettez de le faire.