Indd2Xml

Revu de l’algorithme

Demain un Autre Jour

V1. 3

# Objet du document

Le présent document présente l’algorithme voulu du Indd2Xml pour intégration avec Cornelius et Melody.

# Sommaire

[Objet du document 0](#_Toc421282454)

[Sommaire 1](#_Toc421282455)

[Principe 2](#_Toc421282456)

[Description des modules 3](#_Toc421282457)

[Description des librairies 3](#_Toc421282458)

[Description des fichiers XML 4](#_Toc421282459)

[XML brut 4](#_Toc421282460)

[XML d’article Melody 8](#_Toc421282461)

[XML trié 8](#_Toc421282462)

[XML final d’article 8](#_Toc421282463)

[Code à mettre en commun 9](#_Toc421282464)

[Extraction 9](#_Toc421282465)

[Création d’article Melody 9](#_Toc421282466)

# Principe

Revoir l’algorithme du Indd2Xml pour une uniformisation avec les algorithmes et code de Melody ; et un export simplifié vers Harry et Melody.

L’export vers Melody pourra servir à l’intégration des cartons, pages modèles et pages géocartons.

# Description des modules



# Description des Bibliothèques



# Description des fichiers XML

## XML brut

Cet XML comporte toute la définition qui peut être extraite depuis InDesign et dont nous avons besoin pour la suite des traitements. Il faut y ajouter ceux de Melody.

Ci-dessous la définition du XML.

<document>

<pagination>

<spread>

<pages>

<page />

<pages />

</spread>

</pagination>

<styles>

<paragraphStyles>

<paragraphStyle />

<paragraphStyles />

<characterStyles>

<characterStyle />

<characterStyles />

<tableStyles>

<tableStyle />

<tableStyles />

<cellStyles>

<cellStyle />

<cellStyles />

</styles>

<definition>

<image> (objet pour récursivité)

<melodyProperties />

<position />

<positionGraphic />

<image />

<story> (objet pour récursivité)

<melodyProperties />

<p>

<textFrameIds>

<textFrameId />

</textFrameIds>

<chars>

<content>

<value />

<content />

<specificCharacter />

<image /> (objet pour récursivité)

<story /> (objet pour récursivité)

<table> (objet pour récursivité)

<position />

<tr>

<td>

<p>

<textFrameIds>

<textFrameId />

</textFrameIds>

<chars>

<content>

<value />

<content />

<specificCharacter />

<image /> (objet pour récursivité)

<story /> (objet pour récursivité)

<table /> (objet pour récursivité)

<positions>

<position />

</positions>

</chars>

</p>

</td>

</tr>

</table>

<positions>

<position />

</positions>

</chars>

</p>

<textFrames>

<textFrame>

<melodyProperties />

<position />

<textFrame />

<textFrames />

<textPath />

</story>

</definition>

</document>

Ci-dessous la définition des attributs des nœuds :

document

path : chemin du document

name : nom du fichier InDesign

item (n’est pas un nœud mais une classe)

id : id de l’objet

documentIndex : index de l’objet dans le document

melodyProperties : propriétés de l’objet Melody

element (n’est pas un nœud mais une classe)

Cette classe inclus les types : Story, Image, Table, Content et SpecificCharacter

content : element

value : contenu de l’élément

specificCharacter : element

value : caractère spécifique

pagination

spreads : liste des spreads dans la pagination

spread : item

pagesCount: nombre de page dans le spread

page : item

spreadId : id du spread

folio : folio de la page

master : nom du gabarit utilisé par la page

spreadIndex : index de la page dans le spread

marginTop : valeur de la marge de haut de page

marginBottom : valeur de la marge de bas de page

marginLeft : valeur de la marge de gauche de page

marginRight : valeur de la marge de droite de page

fullPageWidth : largeur de la page

fullPageHeight : hauteur de la page

editorialPageWidth\* : largeur de la zone éditorial [fullPageWidth – marginLeft – marginRight]

editorialPageHeight\* : hauteur de la zone éditorial [fullPageHeight – marginTop – marginBottom]

nbColumns : nombre de colonnes

gutterSize : largeur de la gouttière

columnSize\* : largeur des colonnes [((editorialPageWidth – ((nbColumns -1) \* gutterSize)) / nbColumns)

image : item

imageId : id de l’image

position : objet position de la boite image

shape : forme de la boite image

absoluteHorizontalScale : échelle horizontal

absoluteRotationAngle : angle de rotation

absoluteShearAngle : angle de déformation sur x

absoluteVerticalScale : échelle vertical

columnIndex : index de la colonne d’appartenance du côté gauche de la boite

fixed : est-ce que le bloc image est fixé

potisionGraphic : objet position de l’image (graphique de la boite)

fullPathNameSource : chemin source de l’image

fullPathNameExport : chemin d’export de l’image

fullPathNameExportCrop : chemin d’export de l’image croppée

story : item

paragraphs : liste des paragraphes dans la story

textFrames : liste des textFrames dans la story

textPath : si pas de textFrame

paragraphStyle

paragraphStyleIndex : index du style de paragraphe

paragraphStyleName : nom du style de paragraphe

paragraphStyleGroup : nom du groupe du style de paragraphe

textJustification : justification de texte

dropCapCharacters

dropCapLines

basicCharacterStyle

fontName : nom de la police

fontStyle : style de la police

fontSize : taille de la font

textColorName : nom de la couleur appliqué au texte

textColor : couleur CMYK appliqué au texte

textCase : casse du texte

bold

italic

underline

textItalic : rotation du texte

positionFont : position de la font

characterStyle : basicCharacterStyle

characterStyleIndex : index du style de caractère

characterStyleName : nom du style de caractère

characterStyleGroup : nom du groupe du style de caractère

tableStyle

tableStyleIndex : index du style de la table

tableStyleName : nom du style de la table

tableStyleGroup : nom du groupe du style de la table

borderTopType : type de bordure du haut de la table

borderTopWeight : épaisseur de la bordure du haut

borderLeftType : type de bordure de la gauche de la table

borderLeftWeight : épaisseur de la bordure de la gauche

borderBottomType : type de bordure du bas de la table

borderBottomWeight : épaisseur de la bordure du bas

borderRightType : type de bordure de la droite de la table

borderRightWeight : épaisseur de la bordure de la droite

basicCellStyle

borderTopType : type de bordure du haut de la cellule

borderTopWeight : épaisseur de la bordure du haut

borderLeftType : type de bordure de la gauche de la cellule

borderLeftWeight : épaisseur de la bordure de gauche

borderBottomType : type de bordure du bas de la cellule

borderBottomWeight : épaisseur de la bordure du bas

borderRightType : type de bordure de la droite de la cellule

borderRightWeight : épaisseur de la bordure de droite

verticalJustification : justification vertical de la cellule

backColorName : nom de la couleur de fond de cellule

backColor : couleur CMYK de fond la cellule

cellStyle : basicCellStyle

cellStyleIndex : index du style de cellule

cellStyleName : nom du style de cellule

cellStyleGroup : nom du groupe du style de cellule

paragraph

pageId : id de la page d’appartenance => Lien objet vers page

textFrameIds : liste des id des textframes d’appartenance

paragraphIndex : index du paragraphe dans la story

paragrapheStyleIndex : index style de paragraphe

baseLine : position basse de la dernière ligne du paragraphe

endBaseLine : position haute de la première ligne du paragraphe

characters : liste des caractères du paragraphe

characters : basicCharacterStyle

characterIndex : index des caractères dans la story

characterStyleIndex : index du style de caractère

positions : liste des objets position du texte

length : longueur du texte

isNestedStyle : si style imbriqué

elements : liste des items possible (story, image, table, content, specificCharacter)

table

paragraphIndex : index du paragraphe dans la story

tableStyleIndex : index du style de table

position : objet position de la table

fullPathNameExport : chemin d’export de la table

trs : liste des tr dans le tableau

tr

height : hauteur de la ligne

verticalJustification : justification vertical de la ligne

td : basicCellStyle

cellStyleIndex : index du style de cellule

width : largeur de la cellule

verticalJustification : justification vertical de la ligne

rowSpan : fusion de ligne

colSpan : fusion de colonne

paragraphs : liste des paragraphes

position

pageId : id de la page

left : position gauche

top : position haute

right : position droite

bottom : position basse

width\* : largeur [left - right]

height\* : hauteur [bottom - top]

textFrame : item

pageId : id de la page d'appartenance

spreadId : id du spread d’appartenance

columnIndex : index de la colonne d’appartenance du côté gauche de la textframe

storyId : id de la story d'appatenance

position : position de la textframe

topText : position haute du texte

fixed : est-ce que la textframe est fixée

absoluteHorizontalScale : échelle horizontal

absoluteRotationAngle : angle de rotation

absoluteShearAngle : angle de déformation sur x

absoluteVerticalScale : échelle vertical

textPath : si pas une textFrame

## XML d’article Melody

Idem au XML brut mais avec un niveau article au niveau objet.

## XML trié

Idem au XML brut mais les nœuds story et image sont ordonnés selon la colonne et la coordonné top.

## XML final d’article

Idem au XML trié mais avec un niveau article au niveau objet.

Il doit pouvoir y avoir plusieurs exports.

L’export de base qui ne contient que les balises articles pour former les articles (XML objet).

Les autres exports seront à faire en fonction des attentes (Harry, …).

# Code à mettre en commun

## Extraction

Utilisation des méthodes

EnumItems => Voir si fusion possible avec la méthode EnumItems qui est fait dans le Pivot.

ExportPicture => Utiliser la méthode ExportItem.

ExportTable => Utilise la méthode ExportTable; revoir la façon de faire (création d’un nouveau document et copie de la table).

GetColumnPositions => Utiliser la méthode GetVerticalGuides

GetContentType => Utiliser la méthode GetContentType

GetPageIndex => Utiliser la méthode GetPageIndex

GetPageNumber => Utiliser la méthode GetFolio

ItemFromId => Utiliser la méthode ItemFromId

OverRideFromMaster => Vérifier si l’utilisation de la méthode OverrideAllItemToPage est remplaçable

RemoveLinks => Utiliser la méthode RemoveLinks

UnlockItem => Utiliser la méthode UnlockItem

Utiliser les méthodes de connexion à InDesign et ouverture, fermeture de document qui sont dans le DAJ\_Library.

Voir si possibilité de fusionner les méthodes d’extractions de pagination avec le Pivot et ne garder qu’une méthode.

Import des méthodes

RemoveHidenLayer

RemoveLayers

TableFromCell

TableFromID

UnlockItems

En plus de rassembler le code dans des librairies communes, il faut gérer l’extraction de manière récursive (ex : extraction d’image dans un tableau).

Il faudrait aussi voir à gérer toutes l’extraction via des classes afin de pouvoir poser cette extraction sur disque (XML) et la recharger facilement pour le reste des traitements.

## Création d’article Melody

La création des articles depuis les id de Melody a été faite dans les algorithmes de pages GeoCartons.

Cela ne se limite pas qu’a la création d’article mais aussi aux visuels (rattachement légende et crédit aux photos) et le rattachement des visuels aux articles. De même pour les tableaux.

Il faut donc voir pour réutiliser ce code et de le gérer sous forme de classes structurées afin de pouvoir faire de la sérialisation d’objet et de le poser sur disque en XML.