

# Uživatelská příručka: ExportPDF pro Illustrator

## 1. Úvod

---

Vítejte v příručce pro skript exportPDF... Jeho hlavním cílem je automatizovat generování personalizovaných PDF pro **širokou škálu produktů**, jako jsou mikiny, čepice, sportovní dresy, hrnky a další. Skript umožňuje flexibilně definovat **až dva různé typy produktů** a plně přizpůsobit jejich názvy a vlastnosti.

### Hlavní funkce skriptu:

- Načítání dat z CSV souboru s automatickou detekcí oddělovače.
- Dynamické načítání velikostí z CSV a možnost trvalého uložení vlastních atypických velikostí.
- Automatické i manuální mapování sloupců CSV s přehledným rozhraním.
- Personalizace textových polí, včetně inteligentního zachování formátování pro víceřádkový text.
- Pokročilé grafické číslování: Vkládání číslic 0-9 jako samostatných grafických symbolů.
- Možnost vkládání loga přímo do čísel s dynamickým umístěním.
- Podpora manuálního umístění diakritiky pomocí symbolů pro fonty bez české lokalizace.
- Automatická kontrola a upozornění na chybějící znaky (glyfy) v použitém písmu.
- Flexibilní nastavení názvů exportovaných souborů a složek pomocí šablon s živým náhledem.
- Flexibilní zpracování až dvou plně přizpůsobitelných typů produktů (např. mikiny a čepice).
- Zobrazení volitelné grafiky na základě dat v CSV (např. pro loga sponzorů).
- Možnost exportu v zjednodušeném jednosloupcovém režimu.
- Vícejazyčné rozhraní (Čeština, Angličtina, Němčina, Slovenština, Polština).
- Správa profilů: Možnost ukládat, načítat, importovat a exportovat kompletní sady nastavení pro různé typy zakázek.
- Demo režim s omezeným počtem spuštění a zpracovaných řádků.
- Automatická validace glyfů (znaků) ve fontu pro čísla.
- Automatické zotavení při přechodných chybách Illustratoru během exportu.
- Vylepšené zachování formátování víceřádkového textu s mezipamětí stylů.

Tato příručka vás provede instalací, nastavením a používáním skriptu.

## 2. Požadavky

---

Pro úspěšné používání skriptu je potřeba:

### • Software:

- Skript je testován a plně funkční na verzích Adobe Illustrator CS6 a novějších (včetně CC). Kompatibilita se starší verzí CS4 je možná, ale s určitými omezeními (např. chybějící podpora názvů kreslicích ploch).

### • Vstupní soubory:

- **AI šablona (.ai):** Připravený dokument Adobe Illustratoru obsahující:
  - Správně pojmenovaná textová pole pro personalizaci (viz kapitola 7.1 Textová pole).
  - Volitelně: Symboly pro diakritiku, grafická čísla, logo.
  - Volitelně: Referenční prvky pro dynamické umístění loga (viz kapitola 7.5 Dynamické umístění loga v čísle).
  - Kreslicí plochy (artboards) pro jednotlivé velikosti a typy produktů.

- **CSV soubor (.csv):** Soubor s oddělenými hodnotami (čárkou nebo středníkem), který obsahuje data pro personalizaci (např. číslo, jméno, velikost, kód). První řádek by měl obsahovat názvy sloupců. Doporučuje se kódování UTF-8 (skript se pokouší o konverzi z CP1250, pokud detekuje problémy).

## 3. Instalace a spuštění skriptu

---

Skript nevyžaduje klasickou instalaci. Stačí soubor *exportPDF.zip* (nebo název odpovídající vaší verzi) uložit na dostupné místo na vašem počítači a poté ho rozbalit.

### Spuštění skriptu v Adobe Illustratoru:

1. Otevřete Adobe Illustrator a dokument (šablonu), se kterým chcete pracovat.
2. Jděte do menu *Soubor \ Skripty \ Jiný skript...* (nebo *File \ Scripts \ Other Script...*).
3. V dialogovém okně vyhledejte a vyberte soubor skriptu.
4. Klikněte na Otevřít. Skript se spustí.

### 3.1. První spuštění a bezpečnostní kontrola

Při **prvním spuštění skriptu ExportPDF** po instalaci (nebo po jeho aktualizaci na novou verzi) si můžete všimnout, že **start trvá déle než obvykle**. Během této doby se může objevit informační okno s názvem „**Inicializace skriptu**“ a samotný Adobe Illustrator se může na chvíli jevit jako „**nereagující**“ (v titulku okna se může zobrazit „Neodpovídá“).

**Důvod delšího spuštění:** Skript provádí **jednorázovou bezpečnostní kontrolu integrity svých souborů**. Tento proces je klíčový pro zajištění, že skript nebyl pozměněn ani poškozen, a pro ověření vaší licence. Zahrnuje mimo jiné:

- **Komplexní kontrolu integrity:** Skript vypočítává a ověřuje kontrolní součty (hash) svých interních dat, aby zajistil, že nebyla provedena neoprávněná manipulace.
- **Inicializaci licenčního mechanismu:** Nastavuje základní data pro licenční systém (např. pro demo verzi nebo pro plnou aktivaci).

### Co očekávat:

- **Okno „Inicializace skriptu“:** Zobrazí se dialogové okno s informací o probíhající akci.
- **Možná dočasná „nereagující“ aplikace:** V závislosti na rychlosti vašeho počítače a verzi Illustratoru se může aplikace na několik desítek sekund až několik málo minut jevit jako „nereagující“. Je to normální chování, protože skript během této operace intenzivně pracuje s datovým úložištěm a provádí složité výpočty.
- **Trpělivost je klíčová:** Prosíme, **nepokoušejte se zavírat Adobe Illustrator** ani skript násilně ukončovat. Vyčkejte, dokud se proces nedokončí a dialogové okno nezmezí.

**Následující spuštění:** Všechna následná spuštění skriptu budou probíhat **výrazně rychleji**, protože jednorázová hloubková kontrola již nebude zapotřebí. Bude prováděna pouze rychlá kontrola aktuálních dat a časových razítek, která trvá jen zlomek sekundy.

## 4. První spuštění a základní nastavení

---

### 4.1. Výběr jazyka

Při prvním spuštění (nebo pokud není jazyk uložen v nastavení) se zobrazí dialog pro výběr jazyka uživatelského rozhraní skriptu.

- **Dostupné jazyky:** Čeština, Angličtina, Němčina, Slovenština, Polština.
- Vyberte preferovaný jazyk a klikněte na OK.
- Vaše volba jazyka se uloží do souboru *settings.txt* pro příští spuštění.
- Změna jazyka se projeví ihned a hlavní dialog již bude ve vybraném jazyce

## 4.2. Licenční systém

Skript obsahuje třístupňový licenční systém:

### Demo verze:

- Při prvním spuštění (nebo pokud není nalezena platná licence) skript běží v demo režimu.
- **Omezení:** Max 30 spuštění a max 20 řádků CSV.
- Stav demo se zobrazuje v dialogu „O skriptu“.
- Demo lze prodloužit speciálním klíčem (tlačítko „Prodloužit demo verzi...“ v dialogu „O skriptu“).

### Předplatné (měsíční/roční):

- Aktivace licenčním klíčem s časovým omezením.
- Měsíční (30 dní) nebo roční (365 dní) licence.
- Datum expirace se zobrazí v dialogu „O skriptu“ a v logu.
- 7 dní před vypršením skript zobrazí upozornění s počtem zbývajících dní.
- Po vypršení skript zobrazí dialog s výzvou k zadání nového klíče a Machine ID pro objednání.
- **Prodloužení:** Zadejte nový klíč přes tlačítko „Prodloužit licenci...“ v dialogu „O skriptu“. Zbývající dny se automaticky přičtou k novému období.

### Trvalá licence:

- Jednorázová aktivace bez časového omezení.
- Zobrazuje se jako „Trvalá licence“ v dialogu „O skriptu“.

### Dialog „O skriptu“:

- Zobrazuje verzi skriptu, stav licence, typ předplatného a datum expirace.
- **Machine ID** — unikátní identifikátor vašeho PC (kopírovatelný). Potřebný pro vygenerování licenčního klíče — při objednávce ho pošlete prodejci.
- Tlačítka: „Aktivovat plnou verzi...“ / „Prodloužit licenci...“ / „Prodloužit demo verzi...“

### Postup aktivace a prodloužení:

1. Otevřete dialog „O skriptu“ (tlačítko „O skriptu...“ v hlavním dialogu).
2. Zkopírujte Machine ID a pošlete ho prodejci spolu s objednávkou.
3. Obdržíte licenční klíč.
4. Klikněte na „Aktivovat plnou verzi...“ (nebo „Prodloužit licenci...“).
5. Vložte klíč a potvrďte.
6. Skript se ihned aktivuje a zobrazí potvrzení.

## 4.3. Soubor nastavení (settings.txt)

Aby si skript pamatoval vaše volby mezi jednotlivými spuštěními (například cestu k exportní složce nebo název PDF přednastavení), ukládá si je do textového souboru **settings.txt**.

### \*\*Umístění souboru\*\*

Tento soubor se nachází ve složce pro uživatelská data. Umístění se liší pro Windows a macOS.

#### • Windows

(Celá cesta obvykle vypadá takto:

~/Uživatelé/VašeJméno/AppData/Roaming/AlesUlrychScripts)

#### • macOS

(Celá cesta obvykle vypadá takto: ~/Library/Application Support/AlesUlrychScripts)

### \*\*Jaká nastavení se ukládají?\*

V souboru *settings.txt* se ukládají například:

- Cesta k hlavní složce pro export.
- Název preferovaného PDF přednastavení.
- Šablony pro automatické pojmenování souborů a složek.
- Výbě referenčních polí
- Vaše mapování symbolů pro manuální diakritiku a grafická čísla.
- Vlastní názvy sloupců pro váš CSV soubor.
- Naposledy zvolený jazyk uživatelského rozhraní.

#### **\*\*4.4. Správa profilů: Ukládání a načítání komplexních nastavení\*\***

Správa profilů vám umožní uložit si kompletní sadu pokročilých nastavení pro různé typy zakázek a snadno mezi nimi přepínat. Už nemusíte pro každý typ produktu (např. mikiny a čepice vs. ručníky s logem) vše nastavovat znovu.

Všechny nástroje pro správu profilů naleznete v dialogu **Pokročilá nastavení parametrů** v horní části okna.

##### **Funkce správy profilů:**

- **Uložit profil...:** Uloží aktuální konfiguraci ze všech záložek dialogu (názvy produktů, mapování CSV, nastavení grafiky atd.) do souboru s vámi zvoleným názvem.
- **Načíst profil...:** Zobrazí seznam uložených profilů. Po výběru jednoho z nich se všechny hodnoty v dialogu Pokročilá nastavení parametrů okamžitě aktualizují podle uloženého profilu.
- **Importovat...:** Umožňuje naimportovat soubory s profily (končící na .json), které jste si například přenesli z jiného počítače.
- **Exportovat...:** Umožní vám vybrat jeden z uložených profilů a exportovat ho jako soubor .json, který můžete zálohovat nebo sdílet s kolegy.

## **Rychlý start pro zkušené uživatele**

Tato kapitola slouží jako zrychlený průvodce pro uživatele, kteří již znají základní principy skriptu. Pro detailní popis jednotlivých funkcí se prosím podívejte do navazujících kapitol.

### **Krok 1: Příprava šablony v Adobe Illustratoru**

1. **Otevřete .ai soubor** se šablonou vašeho produktu.
2. **Zkontrolujte názvy kreslicích ploch (Artboards):** Ujistěte se, že jsou správně pojmenovány pro automatické rozpoznání, např. *mikina-XL*.

Pamatujte, že prefixy (např. *mikina-*, *dresy-*, *trenky-*, ...) lze změnit v pokročilém nastavení.

3. **Zkontrolujte názvy Textových polí:** Ověřte, že dynamická textová pole mají správné názvy, např. *JmenoText\_M*, *CisloZadni\_L*, *PrezdivkaText*. Skript je citlivý na velikost písmen.

### **Krok 2: Příprava dat v CSV souboru**

1. **Připravte si .csv soubor** s daty pro personalizaci. Ujistěte se, že první řádek obsahuje názvy sloupců (hlavičku).
2. **Zkontrolujte názvy sloupců:** Výchozí očekávané názvy jsou *cislo*, *jmeno*, *prezdivka*, *velikost-mikiny* atd. . Vlastní názvy lze trvale nastavit v pokročilém nastavení.
3. **Pro víceřádkový text** použijte v buňce oddělovač `||` (např. Jan | | Novák) .

### **Krok 3: Spuštění skriptu**

1. V Adobe Illustratoru jděte do menu **Soubor \ Skripty \ Jiný skript...**
2. Vyhledejte a otevřete soubor skriptu (např. `exportPDF_demo.jsx`) .

### **Krok 4: Hlavní nastavení procesu**

1. Po spuštění se zobrazí dialog **Předvolby zpracování skriptu**.
2. Zvolte klíčové volby pro tento export :

- Chcete použít **grafická čísla**? (tj. nahradit textové číslice 0-9 dodanými obrázky/symboly, např. když má klient vlastní design číslic).
- Podporuje váš font **diakritiku**, nebo ji má skript tvořit manuálně?
- Chcete vkládat **logo do čísel**?
- Budete zpracovávat i sloupec pro **přezdívku**?
- Potřebujete zobrazit **specifickou grafiku** pro některé produkty (např. logo sponzora)?

#### Krok 5: Nastavení exportu a spuštění

1. Po potvrzení předvoleb se zobrazí **dialog pro nastavení exportu**.
2. V případě potřeby **namapujte kreslicí plochy** k velikostem.
3. **Nastavte cílovou složku** pro export a vyberte **PDF přednastavení**.
4. Zkontrolujte a případně upravte **šablony pro názvy souborů a složek**.
5. Klikněte na **OK** pro spuštění automatického exportu.

## 5. Hlavní dialog úvodního nastavení

Po spuštění skriptu a případném dialogu výběru jazyka se zobrazí hlavní dialog Předvolby zpracování skriptu. Zde nastavíte klíčové volby pro aktuální běh skriptu.

Možnosti v tomto dialogu:

#### • Panel: Základní nastavení

- **Použít grafické symboly pro čísla:** Po zaškrtnutí volby se zpřístupní tlačítka:
  - **'1. Vybrat referenční pole...':** Toto tlačítko otevře dialog, kde definujete hlavní textová pole, jejichž velikost písma bude sloužit jako 100% reference pro škálování grafických čísel (např. *CisloZadni\_M*).
  - **'Mapovat symboly pro grafická čísla...':** Toto tlačítko, aktivní až po výběru referenčního pole, otevře známý dialog pro přiřazení symbolů k jednotlivým číslicím.
- **Vynutit ruční mapování sloupců CSV:** Pokud zaškrtnuto, dialog pro mapování CSV sloupců se zobrazí vždy, i když automatické mapování všechna potřebná pole najde.
- **Použít oddělená čísla pro produkty mikiny a čepice:** Pokud je zaškrtnuto, script nabídne mapování oddělených čísel pro vámi zvolené produkty
- **Zpracovávat sloupec pro přezdívku:** Pokud zvolíme, script umožní na jeden produkt vložit jméno i přezdívku najednou
- **Převést jména/přezdívky na VELKÁ PÍSMENA:** Obsah textového pole pro jméno/přezdívku bude převeden na velká písmena. **Pokud je aktivována manuální diakritika (viz níže), volba pro jména bude automaticky zaškrtnuta a zneprístupněna.**

#### • Panel: Nastavení diakritiky jmen

- **Použitý font pro jména podporuje českou diakritiku:**
  - **Zaškrtnuto (výchozí):** Skript předpokládá, že font správně zobrazí českou diakritiku. Volba pro převod jmen na velká písmena je plně editovatelná.
  - **Nezaškrtnuto:** Skript použije manuální metodu umístování diakritiky pomocí symbolů. Jméno Novák se v textovém poli změní na NOVAK a symboly pro čárku a háček se umístí nad příslušná písmena. **Při této volbě se automaticky aktivuje a zneprístupní volba Převést jména na VELKÁ PÍSMENA, protože manuální diakritika je optimalizována pro verzálky.**

Po zaškrtnutí volby se zpřístupní tlačítka:

- **'1. Vybrat referenční pole...':** Toto tlačítko otevře dialog, kde definujete hlavní textová pole, jejichž velikost písma bude sloužit jako 100% reference pro škálování diakritiky (např. *JmenoText\_M*).
- **'Mapovat symboly diakritiky':** Toto tlačítko otevře dialog pro přiřazení symbolů k diakritice.

- **Panel: Nastavení loga v číslech (na zádech)**

- **Vkládat logo do čísel:** Zaškrtnutím této volby aktivujete funkci, která vloží vybraný symbol loga přímo do čísel na produktu.
- **Poznámka:** Tuto funkci nelze použít současně s volbou Použít grafické symboly pro čísla.
- Po zaškrtnutí se zpřístupní tlačítko **1. Nastavit symbol a referenci....**

Po kliknutí se otevře dialog, kde si vyberete **symbol pro logo** a zároveň určíte **referenční textové pole** (např. *CisloZadni\_M*), jehož velikost písma skript použije jako 100% referenci pro správné škálování loga.

- **Panel: Finální volby**

- **Přeskočit kontrolu glyfů:** Pokud je zaškrtnuto, skript přeskočí automatickou validaci, zda font obsahuje všechny potřebné znaky (glyfy) — jak pro čísla, tak pro jména a přezdívky. To je užitečné, pokud víte, že váš font je v pořádku, nebo pokud kontrola způsobuje zpomalení.
- **Převést text na křivky:** Pokud je zaškrtnuto, skript před exportem PDF převede veškerý text v dokumentu na křivky (outlines). Tím se eliminují případné problémy s fonty v exportovaném PDF — příjemce souboru nemusí mít font nainstalovaný.

- **Panel: Pokročilá nastavení**

- **Upravit pokročilé parametry...:** Otevře dialog Pokročilá nastavení parametrů (viz níže).

- **Panel: Jazyk & informace**

- **Změnit jazyk...:** Otevře dialog pro změnu jazyka skriptu.
- **O skriptu...:** Zobrazí dialog s informacemi o skriptu a licenci.

Poznámka: Váš výběr referenčních polí se **automaticky uloží** pro příští spuštění skriptu.

Nemusíte je tedy nastavovat pokaždé znovu, ale pouze v případě, že chcete použít jinou referenci.

## 5.1. Dialog: Mapování symbolů pro grafická čísla

- **Účel:** Přiřadit symboly z AI dokumentu k číslicím (0-9) pro přední a zadní čísla.
- **Použití:** Pro každou číslici a typ čísla vyberte z rozbalovacího seznamu název symbolu. Pokud zvolíte Nepoužívat, grafické číslo se negeneruje.
- Nastavení se ukládá do *settings.txt*.

## 5.2. Dialog: Mapování symbolů pro diakritiku

- **Účel:** Přiřadit symboly z AI dokumentu pro diakritická znaménka (háček, čárka, kroužek).
- **Použití:** Pro každý typ diakritiky vyberte odpovídající symbol. Výchozí názvy jsou háček, čárka, kroužek.
- Nastavení se ukládá do *settings.txt*.

## 5.3. Dialog: Pokročilá nastavení parametrů

Tento dialog je centrem pro detailní konfiguraci chování skriptu. Od verze 3.9 je rozdělen do několika záložek pro maximální přehlednost.

### **\*\*Záložka: Produkty a Velikosti\*\***

- **Identifikace produktů:** Zde definujete, jak skript pozná vaše produkty. Pro každý ze dvou produktů nastavujete:
  - **Prefix pláten:** Technický identifikátor, podle kterého skript přiřadí kreslicí plochu k produktu (např. *mikina-*).
  - **Zobrazovaný název:** Jméno produktu, které uvidíte v rozhraní skriptu (např. Mikiny).
- **Vlastní velikosti:** Do tohoto pole můžete zapsat jakékoliv atypické velikosti oddělené čárkou (např. *50x30, taska, 1-2 roky*). Tyto velikosti se pak objeví v nabídce při mapování kreslicích ploch a budou uloženy pro příští spuštění.

## **\*\*Záložka: Mapování CSV\*\***

V této záložce můžete trvale změnit očekávané názvy sloupců ve vašem CSV souboru. Skript si toto nastavení zapamatuje. Je rozdělena do tří sekcí:

- **Společná pole:** Pro sloupce, které se používají v jednoduchém režimu (když nemáte zaškrtnutou volbu Použit oddělená pole...).
- **Produkt 1 / Produkt 2:** Pro specifické názvy sloupců pro každý produkt, které se používají v režimu oddělených polí.

## **\*\*Záložka: Grafické Funkce\*\***

- **Použití grafických čísel:** Umožňuje vám zapnout nebo vypnout funkci grafických čísel odděleně pro každý produkt. Tato volba je aktivní pouze tehdy, pokud je v hlavním dialogu zaškrtnuta globální volba Použit grafické symboly pro čísla.
- **Použití loga v čísle:** Stejně jako u grafických čísel, i zde můžete tuto funkci povolit či zakázat pro každý produkt zvlášť.
- **Základní posuny diakritiky:** Umožňuje jemné doladění pozice diakritických znamének.
- **Mezery referenčních prvků loga:** Nastavení horizontální mezery mezi automaticky generovanými číslicemi pro dynamické umístění loga.

Detailní postup, jak finálně doladit pozice log, naleznete v kapitole

### **8.5 Dynamické umístění loga v čísle.**

## **6. Nastavení vlastních produktů**

---

Jednou z nejmocnějších funkcí skriptu verze 3.8.x je schopnost plně si přizpůsobit, jaké produkty budete zpracovávat. Již nejste omezeni pouze na dresy a trenýrky. Skript si můžete nastavit pro jakoukoliv kombinaci dvou produktů, například **mikiny a čepice, trička a kraťasy** nebo třeba **hrnky a podtácky**.

Tato kapitola vás provede procesem, jak skriptu říct, co přesně chcete vyrábět.

### **\*\*Kde nastavení najdu?\***

Všechny volby pro definici vlastních produktů naleznete v hlavním dialogu pod tlačítkem

**Upravit pokročilé parametry\*...\*** v **sekcí** Identifikace produktů\*.

### **\*\*Vysvětlení parametrů\***

Pro každý ze dvou produktů nastavujete dvě klíčové vlastnosti:

#### **1. Prefix pláten (technický identifikátor)**

- **Účel:** Toto je technický text, podle kterého skript pozná, která kreslicí plocha (artboard) patří ke kterému produktu. Skript jednoduše zkontroluje, zda název kreslicí plochy začíná tímto textem.
- **Příklad:** Pokud zde nastavíte *mikina-*, skript bude všechny kreslicí plochy s názvem začínajícím na mikina- (např. *mikina-M*, *mikina-L*) považovat za produkt 1.

#### **2. Zobrazovaný název (popisek v rozhraní)**

- **Účel:** Toto je název, který uvidíte v celém uživatelském rozhraní skriptu -- v dialogích, chybových hláškách i ve finálním souhrnu. Slouží pro vaši přehlednost.
- **Příklad:** Pokud zde nastavíte *Mikiny*, v dialogu pro mapování CSV se objeví text Velikost (Mikiny).

## **Kompletní příklad: Od dresů k mikinám a čepicím**

Pojďme si ukázat, jak kompletně přenastavit skript z výchozích dresů a trenek na mikiny a čepice.

**Krok 1: Cíl** Chceme exportovat personalizované mikiny (produkt 1) a čepice (produkt 2).

**Krok 2: Nastavení ve skriptu**

Otevřeme **Pokročilá nastavení parametrů** a vyplníme sekci

**Identifikace produktů** následovně:

- Prefix pláten Produktu 1: **mikina-**
- Zobrazovaný název Produktu 1: **Mikina**
- Prefix pláten Produktu 2: **cepice-**
- Zobrazovaný název Produktu 2: **Čepice**

**Krok 3: Příprava v Illustratoru** Nyní musíme zajistit, aby naše kreslicí plochy odpovídaly nově nastaveným prefixům. Přejmenujeme je například takto:

- *mikina-M*
- *mikina-L*
- *mikina-XL*
- *cepice-univerzalni*

**Krok 4: Výsledek** Hotovo! Od této chvíle bude celý skript pracovat s vašimi novými produkty:

- Dialog pro mapování CSV sloupců zobrazí popisky jako **Velikost (Mikina)** nebo **Kód (Čepice)**.
- Finální souhrnná zpráva bude informovat o počtu exportovaných produktech např.:

**Počet exportovaných souborů (Mikina): 5 z 5.**

- Skript bude automaticky vědět, že plocha *mikina-L* patří k produktu Mikina.

**\*\*Důležité tipy a poznámky\*\***

- **Pomlčka v prefixu:** Doporučujeme, aby prefix vždy končil pomlčkou (-) pro lepší čitelnost názvů kreslicích ploch (např. *mikina-M*). Skript ji automaticky přidá, pokud chybí.
- **Konzistence je klíč:** Názvy, které nastavíte, se musí shodovat s tím, jak pojmenujete kreslicí plochy.
- **CSV sloupc:** Nezapomeňte si ve stejné části dialogu přejmenovat i očekávané názvy sloupců v CSV, např. *velikost-dresy* na *velikost-mikiny*.

## 7. Příprava CSV souboru

---

- **Formát:** Standardní CSV (čárka , nebo středník ; jako oddělovač).
- **Kódování:** Doporučeno UTF-8.
- **První řádek (hlavička):** Musí obsahovat názvy sloupců.
- **Sloupce:**
  - **číslo:** Číslo hráče/produktu. Může být prázdné, pokud pro daný produkt číslo není.
  - **číslo-mikiny:** Čísla pro mikiny, pokud jsou jiná než na čepicích
  - **číslo-cepice:** Čísla pro čepice, pokud jsou jiná než na mikinách
  - **jméno:** Jméno hráče.
  - **prezdivka:** Přezdívkou hráče, či jiný text
  - **velikost-mikiny / velikost-cepice:** Velikost produktu. Alespoň jedna z těchto velikostí musí být přítomna pro zpracování řádku v komplexním režimu.
  - **kod-mikiny / kod-cepice:** Kód produktu (volitelné).
  - **Poznámka:** *Skutečně očekávané názvy sloupců závisí na vašem nastavení mapování (viz kapitola 6.).*

*Poznámka: Pokud v CSV souboru chybí hodnota pro jméno, přezdívkou nebo kód, odpovídající textová pole v exportovaném PDF budou prázdná.*

## 7.1. Mapování CSV sloupců

- **Automatické mapování:** Skript se pokusí najít shody mezi názvy sloupců v CSV a očekávanými názvy (z *settings.txt* nebo výchozí).
- **Dialog Mapování sloupců CSV:** Zobrazí se, pokud je mapování vynuceno nebo pokud klíčové sloupce nebyly automaticky namapovány. Umožňuje ruční přiřazení.
- **Trvalé uživatelské názvy sloupců:** Lze nastavit v dialogu Pokročilá nastavení parametrů (viz 5.3).

## 7.2. Režim jednoho sloupce v CSV

Pokud CSV obsahuje pouze jeden sloupec, skript se přepne do zjednodušeného režimu. Název sloupce se použije pro číslo. Dialog exportu bude zjednodušený.

### 7.3: Vkládání víceřádkového textu (jména, příjmení)

Od verze 3.8 skript nově podporuje vkládání víceřádkového textu do jednoho textového pole. To je ideální například v situacích, kdy potřebujete na produkt umístit jméno a pod něj příjmení.

#### Jak na to?

Velmi jednoduše. V CSV souboru stačí do buňky pro jméno (nebo příjmení) vložit mezi slova, která chcete zalomit na nový řádek, **dva svislé oddělovače | |**.

#### Příklad:

- **Zápis v CSV souboru do sloupce jméno:** Jan | | Novák
- **Výsledek v textovém poli JmenoText na produktu:**

JAN  
NOVÁK

Tento postup funguje jak pro sloupec *jméno*, tak pro *příjmení*.

Svislý oddělovač |, kterému se také říká svislíce nebo hovorově pajpa, napíšete pomocí následujících klávesových zkratk v závislosti na vašem nastavení klávesnice:

- **Na české klávesnici (QWERTZ):**
  - Nejběžnější zkratka je **AltGr + W**.
  - AltGr je klávesa vpravo od mezerníku (někdy označená jako pravý Alt).
- **Na anglické klávesnici (QWERTY):**
  - Stiskněte **Shift + \**.
  - Klávesa se zpětným lomítkem \ se obvykle nachází nad klávesou Enter.
- **Pomocí numerické klávesnice (Windows):**
  - Podržte levý **Alt** a na numerické klávesnici (vpravo) zadejte číslo **124**. Po puštění klávesy Alt se znak objeví.

Skript inteligentně zachovává formátování. Pokud máte v šabloně textové pole s více řádky a každý má jiný styl (např. první řádek tučný, druhý normální), skript se pokusí toto formátování aplikovat i na nově vložený text z CSV. Pokud je v šabloně pouze jeden řádek, jeho styl se použije pro všechny nově vytvořené řádky.

#### 7.3.1 Použití horního, dolního indexu a escaping.

Tam, kde je třeba doplnit horní či spodní index, je třeba vložit do CSV podtržítka či stříšku.

- Pro vodu (H<sub>2</sub>O) napište: **H\_2O**
- Pro metry čtvereční (m<sup>2</sup>) napište: **m^2**
- Pro CO<sub>2</sub> napište: **CO\_2**

Skript to při importu automaticky převede na správné typografické znaky.

Pokud se v Illustratoru přesto zobrazí čtvereček nebo obyčejná dvojka, znamená to jediné: **Font tyto znaky neumí** a musí se zvolit jiný font (nebo použít způsob s volitelnou grafikou).

Skript umí tzv. **escaping** (neboli únikovou sekvenci).

Pokud bude před znakem `_` nebo `^` napíšete **zpětné lomítko** `\`, bude tento znak ignorovat a vypíše ho tak, jak je.

### Pravidla budou následující:

- **H\_2O** → H<sub>2</sub>O (Běžné chování: vytvoří index)
- **Part\_2** → Part\_2 (Lomítko ochrání podtržítka, index nevznikne)
- **m^2** → m<sup>2</sup> (Běžné chování: vytvoří index)
- **|^** → ^ (Vytiskne samotnou střížku)
- **C:\Složka** → C:\Složka (Pokud chcete napsat samotné lomítko, napíšete dvě `\`)

#### Poznámka:

Zapsání střížky `^` lze udělat **pomocí numerické klávesnice (Windows)**:

Podržte levý **Alt** a na numerické klávesnici (vpravo) zadejte číslo

**94**. Po puštění klávesy Alt se znak objeví `^`.

Zapsání zpětného lomítka `\` lze udělat:

- **Na české klávesnici (QWERTZ):**
  - Nejběžnější zkratka je **AltGr + Q**.
  - AltGr je klávesa vpravo od mezerníku (někdy označená jako pravý Alt).
- **Pomocí numerické klávesnice (Windows):**

Podržte levý Alt a na numerické klávesnici (vpravo) zadejte číslo 92. Po puštění klávesy Alt se znak objeví `\`

### 7.4 Použití oddělených vs. společných čísel

V úvodním dialogu skriptu naleznete volbu Použít oddělená čísla pro produkty.... Toto nastavení mění, jak skript pracuje se sloupcem pro číslo v CSV:

- Pokud volba **NENÍ** zaškrtnuta (výchozí): Skript očekává jeden společný sloupec pro číslo (výchozí název *cislo*) a jeho hodnotu použije pro oba produkty.
- Pokud je volba **ZAŠKRTNUTA**: Skript bude ignorovat společný sloupec *cislo* a bude hledat specifické sloupce pro každý produkt (např. *cislo-mikiny* a *cislo-cepice*). To umožňuje mít pro mikinu a čepici na jednom řádku CSV různá čísla.

### 7.5 Zobrazení volitelné (podmíněné) grafiky

Od verze 3.8.3 skript umožňuje zobrazit nebo skrýt specifický grafický prvek (např. logo sponzora, výroční znak, certifikaci) na základě textové hodnoty ve vašem CSV souboru. Tato funkce výrazně zvyšuje flexibilitu personalizace.

#### Jak to funguje?

Princip je jednoduchý: Pokud u daného produktu v CSV souboru vyplníte do speciálního sloupce název grafiky (např. ŠKODA), skript se pokusí najít v Illustratoru odpovídající pojmenovaný objekt a před exportem ho zviditelnit.

#### **\*\*Krok 1: Příprava CSV souboru\*\***

Do vašeho CSV souboru přidejte nový sloupec. Výchozí očekávaný název je

**volitelná-grafika**, ale můžete si ho přejmenovat v pokročilém nastavení.

- U produktů, které **nemají** mít žádnou extra grafiku, nechte buňku v tomto sloupci **prázdnou**.
- U produktů, které **mají** mít specifickou grafiku, napište do buňky její **základní název** (např. ŠKODA nebo Hyundai).

## Příklad CSV:

### **\*\*Krok 2: Příprava šablony v Adobe Illustratoru\*\***

Všechny varianty volitelné grafiky musí být připraveny v jedné vrstvě.

1. **Vytvořte novou vrstvu** a pojmenujte ji přesně **Volitelná\_Grafika**.
2. Do této vrstvy umístěte všechny grafické varianty (loga sponzorů, značky atd.).
3. **Seskupte (Ctrl+G)** každý grafický prvek zvlášť.
4. Každou tuto skupinu **pojmenujte** podle pravidla: **NAZEV\_VELIKOST**.
  - Název musí přesně odpovídat textu z CSV.
  - Velikost musí odpovídat velikosti produktu.
  - **Příklad:** Pro sponzora ŠKODA a velikost M musí být název skupiny *ŠKODA\_M*. Pro Hyundai a velikost L to bude *Hyundai\_L*.
5. Na začátku mohou být všechny tyto skupiny ve vrstvě *Volitelná\_Grafika* **viditelné nebo skryté**, skript si jejich viditelnost řídí sám.

####

### **\*\*Krok 3: Aktivace ve skriptu\*\***

Při spuštění skriptu v hlavním dialogu **Předvolby zpracování skriptu** zaškrtněte novou volbu:

- **Zpracovávat sloupec pro volitelnou grafiku**

Tím skriptu řeknete, aby hledal sloupec volitelná-grafika (nebo váš přejmenovaný) a pokusil se na základě jeho obsahu zviditelnit příslušnou grafiku. Pokud skript odpovídající objekt (např.

*ŠKODA\_M*) nenajde, zapíše varování do logu, ale bude normálně pokračovat v exportu bez této grafiky.

## 7.6. Pokročilé archování: Export více motivů na jeden arch

Tato funkce je ideální pro produkty, které jsou malé (např. klíčenky, samolepky, visačky) a vyžadují tisk mnoha personalizovaných kusů na jeden tiskový arch. Skript umožňuje vyplnit několik pláten najednou a vyexportovat je jako jeden společný soubor.

### **Jak to funguje (Princip „neexportovat“ a „neprepisovat“)**

Skript standardně prochází plátna jedno po druhém. Pomocí speciálních klíčových slov v názvu plátna mu však můžete říct, jak se má v daném kroku zachovat:

1. **-\*neexportovat\***: Skript do tohoto plátna doplní data z CSV (jméno, číslo atd.), ale nevytvoří z něj samostatné PDF. Slouží jako „přípravné“ plátno.
2. **-\*neprepisovat\***: Skript z tohoto plátna vytvoří PDF, ale nebude se pokoušet v něm měnit texty. Slouží jako „finální“ arch, který v sobě fyzicky obsahuje (překrývá) předchozí vyplněná plátna.

### **Praktický příklad: Výroba 17 klíčenek na jeden arch**

Představte si, že máte tiskový arch, na který se vejde 17 klíčenek.

Příprava v Illustratoru:

- Vytvoříte 17 malých pláten (např. *klíčenka-neexportovat-1* až *klíčenka-neexportovat-17*). Každé plátno obsahuje textová pole pro jednu klíčenku.
- Vytvoříte jedno velké plátno (např. *klíčenka-neprepisovat-final*), které tato malá plátna prostorově ohraničuje.

### **Příprava v CSV:**

- V CSV budete mít 17 řádků pro každou dávku. Skript postupně vyplní 17 malých pláten.

- Při dosažení 18. plátna (toho s koncovkou *-final*) skript neprovede žádnou změnu textu (díky tagu *-neprepsovat*), ale uloží celé toto velké plátno jako výsledné PDF se všemi 17 vyplněnými klíčenkami.

## Tabulka vyhrazených klíčových slov

Klíčové slovo v názvu	Akce: Vyplnění textu	Akce: Export PDF	Použití
<i>-neexportovat</i>	ANO	NE	Jednotlivé pozice na archu.
<i>-neprepsovat</i>	NE	ANO	Finální tiskový arch (layout).

**Tip:** Tento postup šetří čas při následném tiskovém zpracování (RIPování), protože dostanete rovnou hotové archy místo stovek malých souborů.

### Důležité: Pořadí pláten v panelu „Artboards“

Aby tento systém fungoval správně, musí být dodržena **posloupnost zpracování**. Skript prochází plátna přesně v tom pořadí, v jakém jsou seřazena v panelu **Plátna (Artboards)**.

- **Přípravná plátna (-neexportovat)** musí být v seznamu vždy **PŘED** finálním archem.
- **Finální arch (-neprepsovat)** musí být v seznamu vždy jako **POSLEDNÍ** (nebo až po všech plátnech, která jej tvoří).

**Proč je to důležité?** Skript funguje jako montážní linka. Nejdříve „nabere“ data z CSV a postupně je „vysází“ do pláten 1 až 17. Teprve když je vše vyplněno, dojde k plátnu číslo 18 (archu), které všechna předchozí plátna vizuálně překrývá, a vytvoří výsledný PDF soubor se všemi změnami. Pokud by byl arch první, skript by uložil PDF dříve, než by stihl změnit jména na jednotlivých pozicích.

**Jak zkontrolovat pořadí:** Pokud přidáváte nová plátna a nejste si jistí pořadím, otevřete v Illustratoru panel **Plátna (Artboards)** (Menu: *Okna -\ Plátna*). Seznam, který vidíte, musí odpovídat logice:

**Data 1, Data 2, ..., Data X -\ Finální Arch.** Pořadí můžete měnit tažením myši v tomto panelu nahoru/dolů.

## 8. Příprava AI šablony

### 8.1. Textová pole

Skript identifikuje textová pole podle jejich **názevů** (v panelu Vrstvy nebo Atributy).

**Tato textová pole jsou citlivá na velikost písmen, název musí přesně odpovídat.**

- **Důležitá textová pole (volitelná, skript je vytvoří na skryté vrstvě, pokud chybí):**
  - *CisloText*: Obecné pole pro číslo.
  - *JmenoText*: Pro jméno.
  - *PrezdivkaText*: Pro přezdívku
  - *CisloZadni*, *CisloPredni*: Pro zadní a přední čísla (pokud nepoužíváte grafická čísla).
  - *VelikostDresyText*, *KodDresyText*, *VelikostTrenkyText*, *KodTrenkyText*.
- **Specifická pole pro velikosti (mají přednost):**
  - Např. *JmenoText\_XL*, *CisloZadni\_L*.
- **Umístění:** Skript primárně pracuje s textovými poli na aktuálně aktivní kreslicí ploše.
- **Podpora otočeného textu:** Od verze 3.8 skript spolehlivě podporuje správné umístění manuální diakritiky a log v číslech i na textových polích, která jsou otočená o 90 nebo 180 stupňů. To vám dává větší svobodu při návrhu šablony.

- **Text v obálkách (Envelope Distort):** Skript neumí spolehlivě aktualizovat text, který je uzavřen v obálce. Taková pole by neměla být používána pro dynamický text, nebo je nutné obálku před spuštěním skriptu uvolnit.

### 8.1.1 Správná příprava AI pro skript -- základní nastavení:

- Textová pole, která mají být aktualizována dle sloupce **cislo** nazvěte **CisloText**
- Textová pole, která mají být aktualizována dle sloupce **jmeno** nazvěte **JmenoText**
- Textová pole, která mají být aktualizována dle sloupce **prezdivka** zvěte **PrezdivkaText**

### 8.1.2 Správná příprava AI pro skript -- pokročilé nastavení:

*\*Pokročilé funkce skriptu, jako je vkládání grafických čísel, loga nebo manuální diakritiky, využívají systém referenčních polí. Princip je jednoduchý: skript potřebuje vědět, jak má vypadat 100% velikost daného prvku, aby od ní mohl odvodit správnou velikost pro ostatní varianty (např. zmenšit logo pro velikost S nebo zvětšit pro XXL). Jako tuto 100% referenci používá velikost písma z textového pole, které si sami určíte -- typicky pole pro střední velikost, např. CisloZadni\_M nebo JmenoText\_M. Proto je správné pojmenování a nastavení těchto polí klíčové pro správnou funkci pokročilých voleb.*

- **Grafické symboly pro čísla** -- pro tuto volbu nazvěte textové pole pro číslo vpředu **CisloPredni\_vel**, pro čísla vzadu **CisloZadni\_velikost** tzn. pro velikost *M* se bude jmenovat **CisloPredni\_M** a **CisloZadni\_M**, pro velikost *L* je třeba název textových polí **CisloPredni\_L** a **\*CisloZadni\_L\***, atd...
- **Použitý font nepodporuje diakritiku** -- pro tuto volbu je třeba nazvat textové pole **JmenoText\_vel**, tzn. pro velikost *M* je třeba mít název **JmenoText\_M**, pro velikost *L* tento název **JmenoText\_L**, atd...
- **Vkládat logo do čísel** -- při této volbě nazvěte textové pole pro číslo na zádech **CisloZadni\_vel**, tzn. pro velikost *L* bude **CisloZadni\_L\***, **\*\* pro velikost \*M\* ho nazvěte** CisloZadni\_M\*, atd...
- **Upozornění:** Pro textové pole přezdívky (**PrezdivkaText**) a obecného čísla (**CisloText**) se nepoužívá specifické pojmenování pro velikosti (např. **PrezdivkaText\_M**). Skript vždy aktualizuje **všechna** pole s tímto názvem, která najde na aktivní kreslicí ploše.

### Přehled klíčových textových polí:

Funkce	Obecný název	Specifický název (příklad pro XL)	Poznámka
Jméno	JmenoText	JmenoText_XL	Skript hledá nejdříve <b>JmenoText_XL</b> . Pokud ho nenajde, použije <b>JmenoText</b> . Nutné pro diakritiku.
Přezdívka	PrezdivkaText	<i>nepoužívá se</i>	Vždy se aktualizují všechna pole s názvem <b>PrezdivkaText</b> na aktivní ploše.
Zadní číslo	CisloZadni	CisloZadni_XL	Hledá se nejdříve <b>CisloZadni_XL</b> , pak <b>CisloZadni</b> . Klíčové pro graf. čísla a logo.
Přední číslo	CisloPredni	CisloPredni_XL	Hledá se nejdříve <b>CisloPredni_XL</b> , pak <b>CisloPredni</b> . Pro grafická čísla vpředu.
Obecné číslo	CisloText	<i>nepoužívá se</i>	Používá se pro čísla mimo hlavní (např. na rukávu) nebo v jednoduchém režimu.

### Důležité:

- **Otočený text:** Skript podporuje i textová pole otočená o 90 nebo 180 stupňů.
- **Text v obálce (Envelope Distort):** Skript neumí pracovat s textem v obálce. Před spuštěním je nutné obálku uvolnit .

## 8.2. Kreslicí plochy (Artboards)

Pro každý typ produktu a velikost by měla existovat samostatná kreslicí plocha.

- **Pojmenování:** Pro automatické rozpoznání doporučujeme název ve formátu *VÁŠ\_PREFIX-VELIKOST* (např. *mikina-XL*). Prefix si můžete nastavit v dialogu Pokročilá nastavení parametrů (viz kapitola 5.3.2). Výchozí hodnoty jsou *dresy-* a *trenky-*
- **Upozornění pro CS4:** Verze CS4 neumí pojmenovat plátna, tzn. nefunguje automatické mapování pláten. Při exportu musíte vědět, které plátno odpovídá kterému produktu.

## 8.3. Symboly (pro grafická čísla, diakritiku, loga)

Pokud používáte funkce vyžadující symboly, musí být přítomny v panelu Symboly.

- **Grafická čísla:** Symboly pro číslice 0-9 (např. *cislo\_zadni\_0*, *cislo\_predni\_0*).
- **Manuální diakritika:** Symboly pro znaménka (výchozí: *háček*, *čárka*, *kroužek*).
- **Logo v čísle:** Symbol pro vaše logo.

### 8.3.1 Jaký typ symbolu zvolit?

Při vytváření symbolu (např. pro logo v čísle, diakritiku nebo grafické číslo) vám Illustrator zobrazí dialogové okno **Volby symbolu** s několika možnostmi. Pro účely skriptu je rozhodování velmi jednoduché.

**Doporučená volba:** Pro všechny funkce skriptu je nejjednodušší a plně dostačující volbou **Statický symbol**.

Skript bude ale správně fungovat se všemi typy, takže pokud z nějakého důvodu použijete jiný, nemusíte mít obavy.

### Vysvětlení jednotlivých voleb:

- **Typ symbolu (Statický vs. Dynamický)**
  - **Statický symbol:** Toto je základní typ. Všechny jeho kopie (instance) v dokumentu jsou naprosto identické. Je to nejjednodušší a pro potřeby skriptu ideální volba.
  - **Dynamický symbol:** Umožňuje pokročilejší práci, kdy můžete měnit vzhled (např. barvu) u jednotlivých kopií symbolu. Skript tuto funkci nevyužívá, ale pokud dynamický symbol vytvoříte, export proběhne bez problémů.
- **Typ exportu (Pohyblivý klip vs. Grafika)**
  - Jak správně informuje nápověda přímo v dialogovém okně Illustratoru, toto nastavení je pozůstatek pro starší program Adobe Flash.
  - Pro práci v samotném Illustratoru **nemá tato volba žádný funkční rozdíl** a je tedy jedno, kterou z možností (Pohyblivý klip nebo Grafika) vyberete.

**Závěr:** Pro přípravu podkladů stačí zvolit **statický symbol** a potvrdit dialog. Skript si s takto vytvořeným symbolem bez problémů poradí.

## 8.4. Vrstvy

Skript může automaticky vytvářet a používat specifické vrstvy:

- **HiddenFields** (netisknutelná): Pokud některá základní textová pole v šabloně chybí, skript si je pro své interní potřeby sám vytvoří , aby zajistil bezproblémový běh.

- *Diakritika\_Skript* (tisknutelná): Pro symboly manuální diakritiky.
- *Loga\_V\_Cislech* (tisknutelná): Pro instance loga v číslech.
- *Graficka\_Cisla\_Layer* (tisknutelná): Pro instance grafických čísel.
- *Logo\_Placeholders* (netisknutelná): Pro referenční prvky dynamického umístění loga.

## **\*\*8.5 Dynamické umístění loga v čísle\*\***

Verze 3.8.0 zcela mění a zjednodušuje přípravu pro dynamické vkládání loga. Proces je nyní vysoce automatizovaný a intuitivní.

### **Jak to funguje?**

Celý princip je postaven na tom, abyste s logem pracovali vizuálně a nemuseli nic odhadovat.

#### **1. Vaše příprava (co musíte udělat v AI souboru)**

Než spustíte skript, ujistěte se, že máte v šabloně správně připravené dvě věci:

- **Referenční textové pole:** Musí existovat textové pole pro zadní číslo (např. s názvem *CisloZadni\_M*). Toto pole musí mít **přesně ten font a velikost**, jaké mají mít finální čísla na dressu.
- **Symbol loga:** Vaše logo musí být v dokumentu uloženo jako symbol (v panelu Symboly).

#### **2. Automatická akce skriptu (co skript udělá sám)**

Když v hlavním dialogu zaškrtnete volbu **Vkládat logo do čísel** a vyberete Váš symbol a referenční pole, po kliknutí na OK provede skript následující:

- **Zkontroluje existenci placeholderů:** Podívá se, zda na vrstvě *Logo\_Placeholders* již existují potřebné prvky.
- **Automaticky je vytvoří, pokud chybí:** Pokud prvky nenajde, sám je pro vás připraví:
  - Vytvoří referenční číslice (*ref-0* až *ref-9*), které **automaticky převezmou font a velikost** z vašeho referenčního pole (*CisloZadni\_M*).
  - Vytvoří tzv. **umístěvací symboly** (*0-umisteni* až *9-umisteni*), které jsou **přímo instancemi vašeho vybraného loga**.

#### **3. Vaše finální doladění (jediný a snadný úkol pro vás)**

Po automatickém vytvoření je váš úkol maximálně jednoduchý, protože pracujete přímo s vizuální podobou vašeho loga.

- Na vrstvě *Logo\_Placeholders* najděte instance vašeho loga (pojmenované *0-umisteni* až *9-umisteni*).
- **Přesuňte každé logo přesně na tu pozici, kde ho chcete mít** vůči odpovídající referenční číslici.

Tím odpadá jakékoliv odhadování -- **kam logo umístíte, tam se při finálním exportu skutečně vloží.**

**TIP:** Mezeru mezi jednotlivými referenčními číslicemi můžete v případě potřeby upravit v dialogu **Pokročilá nastavení**. Po tomto jednorázovém nastavení a uložení AI souboru bude skript při každém dalším spuštění již používat tyto vámi perfektně nastavené pozice.

## **Důležité upozornění: Nastavení barvy a stylu referenčního textu**

Skript dokáže z vašeho referenčního textu (např. *CisloZadni\_M*) přečíst pouze **základní atributy**, jako je font, velikost, barva výplně a barva/tloušťka tahu.

Nedokáže však zkopírovat komplexnější styly, které byly na text aplikovány přes panel **Vzhled (Window \ Appearance)**. Pokud pro obarvení referenčního textu použijete panel Vzhled (např. přidáním nové výplně nebo efektu), skript tuto informaci neuvidí a nově vytvořené placeholdery ponesou původní, základní barvu textu.

## **8.6 Inteligentní dynamické škálování**

Verze 3.8 přináší revoluční změnu ve způsobu, jakým skript pracuje s velikostí grafických prvků (manuální diakritika, loga v číslech, grafická čísla). Původní model s pevně daným škálováním pro dětské

a dospělé velikosti je nahrazen plně **dynamickým systémem**, který se inteligentně přizpůsobuje vaší šabloně.

### Jak to funguje?

- **Princip referenčního pole:** Skript si nyní načte velikost písma z vašeho **hlavního referenčního pole** (např. *CisloZadni\_M* pro loga nebo *JmenoText\_M* pro diakritiku). Tuto velikost považuje za 100 %.
- **Automatické přizpůsobení:** Při zpracování jiné velikosti (např. XL) skript porovná velikost písma v poli *CisloZadni\_XL* s referenční velikostí z *CisloZadni\_M* a vypočítá přesný poměr (např. 115 %). Tímto poměrem pak automaticky zvětší/zmenší vkládané logo či diakritiku.

### Co to znamená pro vás?

- **Obrovské zjednodušení:** Již nemusíte řešit, co je dětská a dospělá velikost. Nemusíte se snažit udržet stejnou velikost čísel napříč různými artboardy.
- **Naprostá svoboda v designu:** Jednoduše si v šabloně nastavte pro každou velikost (M, L, XL atd.) takovou velikost čísel a jmen, jakou potřebujete. Skript se postará o to, aby vložené logo a diakritika vždy proporčně odpovídaly.
- **Změna v Pokročilém nastavení:** Hodnoty pro škálování a posun pro dětské velikosti nyní slouží pouze jako **dodatečná korekce** k tomuto dynamickému výpočtu, nikoliv jako hlavní metoda.

## 8.7 Grafické číslování (namísto fontů) -- Použití vlastních obrázkových číslic

Skript nabízí unikátní možnost nahradit standardní textové číslice v šabloně vašimi vlastními grafickými symboly. To je ideální v situacích, kdy má klient specifický, netradiční design číslic (např. s efekty, texturami, nebo stylizací), které nelze vytvořit pomocí standardního fontu.

**Jak to funguje?** Skript inteligentně přečte požadované číslo (např. '21') z vašeho CSV souboru, rozloží ho na jednotlivé číslice ('2' a '1') a následně do šablony vloží příslušné grafické symboly, které jste si předem připravili. Díky dynamickému škálování se číslice automaticky přizpůsobí velikosti referenčního textového pole.

### Krok 1: Příprava AI šablony -- Vaše grafické číslice jako symboly

1. **Vytvořte symboly pro každou číslici:** Pro každou číslici od 0 do 9 vytvořte samostatný grafický objekt. To může být vektorová grafika, převedený text na křivky, nebo i rastrový obrázek.
2. **Přidejte je do panelu Symboly:** Každý tento grafický objekt přetáhněte do panelu Symboly (Window \ Symbols) v Adobe Illustratoru.
3. **Pojmenujte symboly dle konvence:**
  - Pro **zadní čísla (na zádech dresu):** Doporučujeme pojmenovat symboly ve formátu *cislo\_zadni\_0, cislo\_zadni\_1, ..., cislo\_zadni\_9*.
  - Pro **přední čísla (na hrudi/rameni dresu):** Doporučujeme pojmenovat symboly ve formátu *cislo\_predni\_0, cislo\_predni\_1, ..., cislo\_predni\_9*.
  - (Důležité: Tyto názvy symbolů budete později přiřazovat v dialogu skriptu., pokud máte stejné symboly pro přední i zadní čísla, stačí je správně přiřadit.)

### Krok 2: Příprava AI šablony -- Textová pole pro čísla

Skript potřebuje vědět, kam má grafické číslice umístit, a zároveň odkud má brát referenční velikost pro jejich škálování. Pro tento účel použijte standardní textová pole.

1. **Pro zadní čísla:** Vytvořte textové pole, kam má přijít číslo na zádech. Doporučujeme jej pojmenovat *CisloZadni\_VELIKOST* (např. *CisloZadni\_M, CisloZadni\_L*).
  - **Důležité:** Font a velikost písma v tomto textovém poli určí měřítko, v jakém se budou grafické číslice vkládat. Nastavte ho přesně tak, jak má vypadat výška vašich výsledných grafických číslic.
2. **Pro přední čísla:** Obdobně vytvořte textové pole pro číslo vpředu. Doporučujeme pojmenování *CisloPredni\_VELIKOST* (např. *CisloPredni\_M, CisloPredni\_L*).
  - **Důležité:** I zde font a velikost písma definuje měřítko vložených grafických symbolů.
3. **Nastavení referenčního pole:** V úvodním dialogu skriptu budete vyzváni k výběru hlavního referenčního pole (např. *CisloZadni\_M* nebo *CisloPredni\_M*), ze kterého si skript jednou zjistí

základní 100% velikost písma. Všechny ostatní grafické číslice pak budou škálovány relativně k tomuto referenčnímu poli a aktuální velikosti textového pole na daném artboardu (viz Kapitola Inteligentní dynamické škálování).

4. **Skriptová vrstva:** Skript bude grafické číslice automaticky vkládat na vrstvu *Graficka\_Cisla\_Layer*. O tuto vrstvu se nemusíte starat, skript ji vytvoří a spravuje automaticky.

### Krok 3: Nastavení skriptu -- Aktivace a mapování

#### 1. V hlavním dialogu Předvolby zpracování skriptu:

- Zaškrtněte volbu **Použít grafické symboly pro čísla (místo textu)**.
- **Důležité:** Ujistěte se, že tato volba je povolena pro vaše produkty v dialogu Pokročilá nastavení parametrů pod panelem Použití grafických čísel.

#### 2. Klikněte na 1. Vybrat referenční pole...:

- Zde v dialogu vyberte textové pole (např. *CisloZadni\_M*), které slouží jako hlavní 100% reference pro škálování. Tlačítko se aktivuje po zaškrtnutí volby Použít grafické symboly pro čísla.

#### 3. Klikněte na Mapovat symboly pro grafická čísla...:

- Tato volba se aktivuje až po výběru referenčního pole. Otevře se dialog Mapování symbolů pro grafická čísla.
- Pro každou číslici (0 až 9) a pro každý typ (zadní *zadní čísla* a přední *přední čísla*) vyberte z rozbalovacího seznamu odpovídající symbol, který jste vytvořili v kroku 1.
- Pokud pro nějakou číslici symbol nevyberete (Nepoužívat), nebude pro ni grafické číslo generováno.
- Nastavení se uloží do souboru *settings.txt*.

### Krok 4: Spuštění Exportu

Po dokončení nastavení v dialogu 'Předvolby zpracování skriptu' a následném dialogu 'Nastavení exportu', klikněte na 'OK'. Skript automaticky zpracuje CSV soubor, vloží grafické číslice a vyexportuje personalizovaná PDF.

#### Důležité poznámky a tipy pro tuto funkcionalitu:

- Použít grafické symboly pro čísla nelze použít současně s volbou Vkládat logo do čísel.
- Grafické číslice se škálují dynamicky podle velikosti písma v cílovém textovém poli a vybraného referenčního pole, stejně jako logo a diakritika (viz kapitola Inteligentní dynamické škálování). Ujistěte se, že vaše grafické symboly pro číslice jsou vytvořeny ve velikosti odpovídající referenčnímu fontu.

## 9. Použití skriptu — Průběh exportu

---

### 9.1. Dialog: Nastavení exportu a mapování pláten

Liší se pro zjednodušený a komplexní režim.

#### 9.1.1. Zjednodušený režim (jedno číslo)

- **Panel: Výběr plátna:** Vyberte kreslicí plochu pro export. Skript bude hledat pole *CisloText* (a jeho varianty).
- **Panel: Nastavení exportu:** Složka pro export, PDF přednastavení, název podsložky.
- Po potvrzení skript aktualizuje *CisloText* na vybrané ploše a exportuje PDF.
- **Upozornění pro CS4:** Verze CS4 neumí pojmenovat plátna. Při exportu musíte vědět, které plátno chcete exportovat.

#### 9.1.2. Komplexní režim (zpracování produktu 1 a/nebo produktu 2 )

- **Panel: Mapování pláten:** Přiřaďte kreslicí plochy k typu (např. Mikiny/Čepice ) a velikosti.

- **Panel: Nastavení exportu:** Hlavní složka pro export, PDF přednastavení.
- **Panel: Konfigurace názvů složek a souborů:** Detailní nastavení šablon názvů pomocí placeholderů (*{cislo}*, *{jmeno}*, *{prezdivka}*, *{velikost}*, *{kod}*, *{docName}*). Zvláště pro každý produkt. Obsahuje náhled a nápovědu.

#### Vysvětlení, jak funguje automatické generování názvů souborů a složek

- *{cislo}* -- do názvu složky či souboru bude vloženo číslo ze CSV souboru
- *{jmeno}* -- do názvu složky či souboru bude vloženo jméno z CSV souboru
- *{prezdivka}* -- do názvu složky či souboru bude vložena přezdívka z CSV souboru
- *{velikost}* -- do názvu složky či souboru bude vložena velikost z CSV souboru
- *{kod}* -- do názvu složky či souboru bude vložen kod z CSV souboru
- *{docName}* -- název AI souboru, z kterého se PDF generují

## 9.2. Průběh zpracování řádku CSV (komplexní režim)

Pro každý řádek a produkt:

1. Aktivace kreslicí plochy.
2. Čištění dynamických vrstev (pro graf. čísla, loga).
3. Aktualizace textových polí (jméno, číslo, velikost, kód) dle CSV.
  - Pokud pro **číslo** existují data v CSV, ale na aktivní kreslicí ploše není **žádné viditelné pole** pro jeho zobrazení (viz 7.1), skript pro tento konkrétní produkt zahlásí chybu a **produkt neexportuje**.
  - Pokud pro **číslo** nejsou data v CSV, existující číselná pole na plátně se vyprázdní (nastaví se jim prázdný obsah).
4. Speciální zpracování (diakritika, graf. čísla, logo).
5. Export do PDF dle šablon názvů.
6. Přeskakování duplicitních exportů.
7. Automatické přejmenování duplicitních souborů: Skript obsahuje logiku, která v případě, že by měl být vygenerován soubor s již existujícím názvem (v rámci jednoho spuštění), automaticky přidá k názvu souboru číselný sufix, např. (1), (2) atd., aby nedošlo k přepsání.

## 9.3. Chybové stavy a logování

- **Logovací soubor:** *ExportPDF\_Log.txt* v hlavní exportní složce.
- **Souhrnná zpráva:** Po dokončení zobrazí přehled exportu, včetně chyb.

## 10. Řešení častých problémů (FAQ)

Zde naleznete řešení nejčastějších problémů, se kterými se můžete při práci se skriptem setkat.

**Problém: Skript při prvním spuštění trvá dlouho a Illustrator „nereaguje“.**

- **Řešení:** Toto chování je **očekávané a normální**. Při prvním spuštění (nebo po aktualizaci skriptu) provádí skript jednorázovou bezpečnostní kontrolu integrity a inicializaci licenčního mechanismu. Tento proces může trvat několik desítek sekund až několik minut. Prosím, **neukončujte Illustrator** a vyčkejte, dokud se kontrola nedokončí. Následující spuštění budou již výrazně rychlejší. Detailní vysvětlení naleznete v kapitole 3.1. „První spuštění a bezpečnostní kontrola“.

**Problém: Skript vůbec nefunguje nebo hned po spuštění vyhodí chybu.**

- **Řešení:**
  - Ujistěte se, že máte v Adobe Illustratoru otevřený nějaký dokument (.ai soubor).
  - Zkontrolujte stav vaší licence v dialogu O skriptu. Možná vám vypršela demo verze.

- Podívejte se do souboru *ExportPDF\_Log.txt* ve vaší exportní složce, mohl by obsahovat detailnější popis chyby.

**Problém: Skript neaktualizuje textová pole pro jméno, číslo nebo kód.**

- **Řešení:** Toto je nejčastější problém, zkontrolujte prosím následující:
  - **Přesný název pole:** Název textového pole v Illustratoru musí přesně odpovídat očekávanému názvu (např. *JmenoText*, *CisloZadni\_M*). Názvy jsou citlivé na velká a malá písmena.
  - **Viditelnost a zamčení:** Pole ani vrstva, na které se nachází, nesmí být zamčené nebo skryté.
  - **Aktivní kreslicí plocha:** Skript primárně pracuje s poli na aktuálně zpracovávané kreslicí ploše. Ujistěte se, že pole leží na správné ploše.
  - **Text v obálce:** Skript neumí spolehlivě pracovat s textem v Obálce (Envelope Distort). Pokud tuto funkci používáte, je nutné obálku před spuštěním skriptu uvolnit.

**Problém: Skript hlásí chybu Na plátně ... nebylo nalezeno žádné viditelné textové pole pro zobrazení čísla ....**

- **Řešení:** Tato hláška znamená, že váš CSV soubor **obsahuje číslo** pro daný produkt, ale skript pro něj v šabloně nenašel odpovídající viditelné textové pole. Skript v takovém případě export PDF neprovede, aby se předešlo výrobě produktu bez čísla.

**Jak správně vygenerovat produkt, který nemá mít číslo?** Pokud chcete záměrně vygenerovat produkt bez čísla, postup je následující:

- Váš CSV soubor musí stále obsahovat sloupec pro číslo (např. *cislo*, *cislo-mikiny* atd.), protože skript jej očekává.
- Pro produkt, který nemá mít číslo, nechte buňku v tomto sloupci **jednoduše prázdnou**.

Skript v takovém případě produkt normálně vygeneruje, pouze bude bez čísla a nebude hlášena žádná chyba.

**Problém: Diakritika se nezobrazuje správně, nebo se místo textu objevují čtverečky/otazníky.**

**Řešení:** Tento problém téměř vždy znamená, že použitý font ve vaší AI šabloně neobsahuje všechny potřebné znaky (glyfy), například české znaky jako ř, ě nebo ů.

- **Nová kontrolní funkce:** Skript nyní obsahuje automatickou kontrolu, která tento problém dokáže odhalit. Pokud skript zjistí, že ve vašem textu jsou znaky, které daný font nemá, upozorní vás na to v **závěrečné souhrnné zprávě** a zapíše detailní informaci do souboru *ExportPDF\_Log.txt*.
- **Jak to opravit:**
  1. **Pokud má font diakritiku podporovat:** Ujistěte se, že máte v úvodním dialogu zaškrtnutou volbu **Použitý font pro jména podporuje českou diakritiku**. Pokud se chyba stále objevuje, znamená to, že font skutečně všechny znaky nemá, a musíte v AI šabloně změnit písmo za jiné, které je podporuje.
  2. **Pokud font diakritiku nepodporuje (manuální metoda):** V úvodním dialogu **odškrtněte** volbu **Použitý font pro jména podporuje českou diakritiku**. Skript se pokusí diakritiku vytvořit manuálně. Tento postup vyžaduje, abyste měli v panelu **Symboly** připravené a správně pojmenované symboly (výchozí jsou *háček*, *čárka*, *kroužek*).

Více informací naleznete v kapitole **Mapování symbolů pro diakritiku**.

**Problém: Grafická čísla nebo logo v čísle se nevkládají.**

- **Řešení:**
  - **Aktivace funkce:** Ujistěte se, že máte v úvodním dialogu zaškrtnutou příslušnou volbu (**Použití grafické symboly... nebo Vkládat logo...**).
  - **Vzájemná exkluzivita:** Tyto dvě funkce nelze použít současně. Pokud je jedna aktivní, druhá musí být vypnutá.
  - **Mapování symbolů:** Zkontrolujte, že máte správně namapované symboly v příslušném dialogu.

- **Existence referenčních polí:** Obě funkce pro své správné fungování a škálování vyžadují existenci referenčních textových polí (např. *CisloZadni\_M*, *JmenoText\_M*). Bez nich nebudou fungovat správně.

**Problém: Změnil jsem nastavení (např. názvy CSV sloupců), ale skript stále používá ta stará.**

- **Řešení:** Ujistěte se, že jste dialog, ve kterém jste změny provedli (např. Pokročilá nastavení parametrů), potvrdili tlačítkem OK. Pouhé zavření okna křížkem změny neuloží. Nastavení se trvale zapíše do souboru *settings.txt* až po tomto potvrzení.

**Problém: Export se zastaví s chybou „Operation was canceled“ při velkém počtu souborů.**

- **Řešení:** Od verze 4.0.22 skript tuto chybu automaticky zachytí a pokusí se o opakování exportu. Pokud se chyba opakuje i přesto, zkuste snížit počet řádků v CSV (rozdělit zakázku na menší dávky) nebo restartovat Adobe Illustrator pro uvolnění paměti.

**Problém: Skript hlásí „Vaše předplatné vypršelo“.**

- **Řešení:** Kontaktujte prodejce pro nový licenční klíč. V dialogu „O skriptu“ najdete Machine ID, které pošlete spolu s objednávkou. Nový klíč zadejte přes tlačítko „Prodloužit licenci...“.

**Problém: Po upgradu na novou verzi skript vyžaduje nový klíč.**

- **Řešení:** Zadejte stávající licenční klíč znovu přes dialog „O skriptu“ → „Aktivovat plnou verzi...“. Při změně verze je někdy nutná reaktivace.

## 11. Licenční informace a aktivace

Typy licencí:

Typ	Popis	Cena
Demo	30 spuštění, max 20 řádků CSV	Zdarma
Měsíční předplatné	Plný přístup na 30 dní	Dle aktuálního ceníku na <a href="http://www.exportPDF.cz">www.exportPDF.cz</a>
Roční předplatné	Plný přístup na 365 dní	Dle aktuálního ceníku na <a href="http://www.exportPDF.cz">www.exportPDF.cz</a>
Trvalá licence	Plný přístup bez omezení	Dle aktuálního ceníku na <a href="http://www.exportPDF.cz">www.exportPDF.cz</a>

**Aktivace:** Přes dialog „O skriptu“ → „Aktivovat plnou verzi...“ → vložte klíč.

**Prodloužení předplatného:** Přes dialog „O skriptu“ → „Prodloužit licenci...“ → vložte nový klíč. Zbývající dny se automaticky přičtou k novému období.

**Upgrade verze:** Při aktualizaci skriptu na novou verzi může být nutné znovu zadat licenční klíč. Skript vás k tomu automaticky vyzve.

**Machine ID:** Unikátní identifikátor vašeho PC zobrazený v dialogu „O skriptu“. Potřebný pro objednávku licence — pošlete ho prodejci.

## 12. Kontakt

V případě problémů, dotazů nebo návrhů na vylepšení skriptu kontaktujte autora:

- **Autor:** Aleš Ulrych
- **E-mail:** [info@exportpdf.cz](mailto:info@exportpdf.cz)

- **web:** [www.exportPDF.cz](http://www.exportPDF.cz)

- **tel:** 776 149 945

Děkujeme za používání skriptu!

© 2026 Aleš Ulrych. Všechna práva vyhrazena.