

Instrukcja obsługi: ExportPDF dla Illustrator

1. Wprowadzenie

„Witamy w instrukcji obsługi skryptu ExportPDF... Jego głównym celem jest automatyzacja generowania spersonalizowanych plików PDF dla szerokiej gamy produktów, takich jak bluzy, czapki, koszulki sportowe, kubki i inne. Skrypt umożliwi elastyczne definiowanie do dwóch różnych typów produktów i pełne dostosowanie ich nazw oraz właściwości.”

Główne funkcje skryptu:

- Ładowanie danych z plików CSV z automatycznym wykrywaniem separatora.
- Dynamiczne ładowanie rozmiarów z CSV i możliwość trwałego zapisywania niestandardowych, atypowych rozmiarów.
- Automatyczne i ręczne mapowanie kolumn CSV z przejrzystym interfejsem.
- Personalizacja pól tekstowych, w tym inteligentne zachowanie formatowania dla tekstu wielowierszowego.
- Zaawansowane numerowanie graficzne: Wstawianie cyfr 0-9 jako pojedynczych symboli graficznych.
- Możliwość wstawiania logo bezpośrednio w numery z dynamicznym pozycjonowaniem.
- Zaawansowana obsługa ręcznej diakrytyki z placeholderami per-character: Wizualne ustawienie dokładnej pozycji i rozmiaru symboli diakrytycznych dla każdej litery oddzielnie. Obsługa 10 typów diakrytyki dla 4 języków (CZ, SK, DE, PL).
- Automatyczna kontrola i ostrzeżenie o brakujących znakach (glifach) w użytej czcionce.
- Elastyczne ustawianie nazw eksportowanych plików i folderów za pomocą szablonów z podglądem na żywo.
- Elastyczne przetwarzanie do dwóch w pełni konfigurowalnych typów produktów (np. bluzy i czapki).
- Wyświetlanie opcjonalnej grafiki na podstawie danych w CSV (np. dla logo sponsorów).
- Możliwość eksportu w uproszczonym trybie „jednokolumnowym”.
- Wielojęzyczny interfejs (czeski, angielski, niemiecki, słowacki, polski).
- Zarządzanie profilami: Możliwość zapisywania, ładowania, importowania i eksportowania kompletnych zestawów ustawień dla różnych typów zleceń.
- Tryb demo z ograniczoną liczbą uruchomień i przetworzonych wierszy.
- Automatyczna walidacja glifów (znaków) w czcionce dla numerów.
- Automatyczne odzyskiwanie przy przejściowych błędach Illustratora podczas eksportu.
- Ulepszone zachowywanie formatowania tekstu wielowierszowego z pamięcią podręczną stylów.

Niniejsza instrukcja przeprowadzi Cię przez instalację, konfigurację i użytkowanie skryptu.

2. Wymagania

Aby pomyślnie korzystać ze skryptu, potrzebujesz:

- **Oprogramowanie:**
 - Skrypt jest testowany i w pełni funkcjonalny w wersjach Adobe Illustrator CS6 i nowszych (w tym CC). Kompatybilność ze starszą wersją CS4 jest możliwa, ale z pewnymi ograniczeniami (np. brak obsługi nazw obszarów roboczych).
- **Pliki wejściowe:**
 - **Szablon AI (.ai):** Przygotowany dokument Adobe Illustratora zawierający:
 - Prawidłowo nazwane pola tekstowe do personalizacji (patrz rozdział 7.1 „Pola tekstowe”).
 - Opcjonalnie: Symbole dla znaków diakrytycznych, numery graficzne, logo.

- Opcjonalnie: Elementy referencyjne do dynamicznego umieszczania logo (patrz rozdział 7.5 „Dynamiczne umieszczanie logo w numerze”).
- Obszary robocze (artboardy) dla poszczególnych rozmiarów i typów produktów.
- **Plik CSV (.csv):** Plik z oddzielnymi wartościami (przecinkiem lub średnikiem), zawierający dane do personalizacji (np. numer, imię, rozmiar, kod). Pierwszy wiersz powinien zawierać nazwy kolumn. Zalecane jest kodowanie UTF-8 (skrypt podejmuje próbę konwersji z CP1250, jeśli wykryje problemy).

3. Instalacja i uruchomienie skryptu

Skrypt nie wymaga klasycznej instalacji. Wystarczy pobrać plik *exportPDF.zip* (lub nazwę odpowiadającą Twojej wersji), zapisać go w dostępnej lokalizacji na komputerze i rozpakować.

Uruchomienie skryptu w Adobe Illustratorze:

1. Otwórz Adobe Illustrator i dokument (szablon), z którym chcesz pracować.
2. Przejdź do menu *Plik > Skrypty > Inny skrypt... (lub File > Scripts > Other Script...)*.
3. W oknie dialogowym znajdź i wybierz plik skryptu.
4. Kliknij „Otwórz”. Skrypt zostanie uruchomiony.

3.1. Pierwsze uruchomienie i kontrola bezpieczeństwa

Przy **pierwszym uruchomieniu skryptu ExportPDF** po instalacji (lub po aktualizacji do nowej wersji) możesz zauważyć, że **start trwa dłużej niż zwykle**. W tym czasie może pojawić się okno informacyjne zatytułowane „**Inicjalizacja skryptu**”, a sam Adobe Illustrator może chwilowo wyglądać jak „**nieodpowiadający**” (na pasku tytułu okna może pojawić się „Brak odpowiedzi”).

Powód dłuższego uruchomienia: Skrypt przeprowadza **jednorazową kontrolę integralności bezpieczeństwa swoich plików**. Ten proces jest kluczowy dla zapewnienia, że skrypt nie został zmodyfikowany ani uszkodzony, oraz dla weryfikacji Twojej licencji. Obejmuje on między innymi:

- **Kompleksową kontrolę integralności:** Skrypt oblicza i weryfikuje sumy kontrolne (hashe) swoich wewnętrznych danych, aby upewnić się, że nie doszło do nieautoryzowanej manipulacji.
- **Inicjalizację mechanizmu licencyjnego:** Ustawia podstawowe dane dla systemu licencyjnego (np. dla wersji demo lub pełnej aktywacji).

Czego się spodziewać:

- **Okno „Inicjalizacja skryptu”:** Pojawi się okno dialogowe z informacją o trwającej akcji.
- **Możliwa tymczasowa „nieodpowiadająca” aplikacja:** W zależności od szybkości Twojego komputera i wersji Illustratora, aplikacja może przez kilkadziesiąt sekund do kilku minut wyglądać jak „nieodpowiadająca”. To normalne zachowanie, ponieważ skrypt podczas tej operacji intensywnie pracuje z magazynem danych i wykonuje złożone obliczenia.
- **Cierpliwość jest kluczowa:** Prosimy, **nie próbuj zamykać Adobe Illustratora** ani wymuszać zakończenia skryptu. Poczekaaj, aż proces się zakończy i okno dialogowe zniknie.

Kolejne uruchomienia: Wszystkie następne uruchomienia skryptu będą przebiegać **znacznie szybciej**, ponieważ jednorazowa głęboka kontrola nie będzie już potrzebna. Przeprowadzana będzie jedynie szybka kontrola bieżących danych i znaczników czasowych, trwająca zaledwie ułamek sekundy.

4. Pierwsze uruchomienie i podstawowe ustawienia

4.1. Wybór języka

Przy pierwszym uruchomieniu (lub jeśli język nie jest zapisany w ustawieniach) pojawi się okno dialogowe do wyboru języka interfejsu użytkownika skryptu.

- **Dostępne języki:** czeski, angielski, niemiecki, słowacki, polski.
- Wybierz preferowany język i kliknij „OK”.
- Twój wybór języka zostanie zapisany w pliku *settings.txt* na następne uruchomienie.
- Zmiana języka zaczyna obowiązywać natychmiast i główne okno dialogowe będzie już w wybranym języku.

4.2. System licencyjny

Skrypt zawiera trzystopniowy system licencyjny:

Wersja demo:

- Przy pierwszym uruchomieniu (lub jeśli nie znaleziono ważnej licencji) skrypt działa w trybie demo.
- **Ograniczenia:** Maks. 30 uruchomień i maks. 20 wierszy CSV.
- Stan demo wyświetla się w oknie dialogowym „O skrypcie”.
- Demo można przedłużyć specjalnym kluczem (przycisk „Przedłuż wersję demo...” w oknie dialogowym „O skrypcie”).

Subskrypcja (miesięczna/roczna):

- Aktywacja kluczem licencyjnym z ograniczeniem czasowym.
- Licencja miesięczna (30 dni) lub roczna (365 dni).
- Data wygaśnięcia wyświetla się w oknie dialogowym „O skrypcie” i w logu.
- 7 dni przed wygaśnięciem skrypt wyświetla ostrzeżenie z liczbą pozostałych dni.
- Po wygaśnięciu skrypt wyświetla okno dialogowe z prośbą o podanie nowego klucza i Machine ID do zamówienia.
- **Przedłużenie:** Wprowadź nowy klucz za pomocą przycisku „Przedłuż licencję...” w oknie dialogowym „O skrypcie”. Pozostałe dni są automatycznie dodawane do nowego okresu.

Licencja stała:

- Jednorazowa aktywacja bez ograniczenia czasowego.
- Wyświetlana jako „Licencja stała” w oknie dialogowym „O skrypcie”.

Okno dialogowe „O skrypcie”:

- Wyświetla wersję skryptu, stan licencji, typ subskrypcji i datę wygaśnięcia.
- **Machine ID** — unikalny identyfikator Twojego komputera (możliwy do skopiowania). Wymagany do wygenerowania klucza licencyjnego — wyślij go sprzedawcy przy zamawianiu.
- Przyciski: „Aktywuj pełną wersję...” / „Przedłuż licencję...” / „Przedłuż wersję demo...”

Procedura aktywacji i przedłużenia:

1. Otwórz okno dialogowe „O skrypcie” (przycisk „O skrypcie...” w głównym oknie dialogowym).
2. Skopiuj Machine ID i wyślij go sprzedawcy wraz z zamówieniem.
3. Otrzymasz klucz licencyjny.
4. Kliknij „Aktywuj pełną wersję...” (lub „Przedłuż licencję...”).
5. Wklej klucz i potwierdź.
6. Skrypt natychmiast się aktywuje i wyświetli potwierdzenie.

4.3. Plik ustawień (*settings.txt*)

Aby skrypt zapamiętywał Twoje wybory między poszczególnymi uruchomieniami (na przykład ścieżkę do folderu eksportu lub nazwę presetu PDF), zapisuje je do pliku tekstowego **settings.txt**.

Lokalizacja pliku

Ten plik znajduje się w folderze danych użytkownika. Lokalizacja różni się dla Windows i macOS.

- **Windows** (Pełna ścieżka zwykle wygląda tak:

C:/Users/TwojeImie/AppData/Roaming/AlesUlrychScripts

- macOS (Pełna ścieżka zwykle wygląda tak: ~/Library/Application Support/AlesUlrychScripts)

**Jakie ustawienia są zapisywane?*

W pliku *settings.txt* zapisywane są na przykład:

- Ścieżka do głównego folderu eksportu.
- Nazwa preferowanego presetu PDF.
- Szablony do automatycznego nazewnictwa plików i folderów.
- Wybór pól referencyjnych.
- Twoje mapowanie symboli dla ręcznej diakrytyki i numerów graficznych.
- Własne nazwy kolumn dla Twojego pliku CSV.
- Ostatnio wybrany język interfejsu użytkownika.

4.4. Zarządzanie profilami: Zapisywanie i ładowanie złożonych ustawień

Zarządzanie profilami umożliwia zapisanie kompletnego zestawu zaawansowanych ustawień dla różnych typów zleceń i łatwe przełączanie się między nimi. Nie musisz już dla każdego typu produktu (np. „bluzy i czapki” vs. „ręczniki z logo”) wszystkiego konfigurować od nowa.

Wszystkie narzędzia do zarządzania profilami znajdziesz w oknie dialogowym „**Zaawansowane ustawienia parametrów**” w górnej części okna.

Funkcje zarządzania profilami:

- **Zapisz profil...:** Zapisuje bieżącą konfigurację ze wszystkich zakładki okna dialogowego (nazwy produktów, mapowanie CSV, ustawienia grafiki itp.) do pliku o wybranej przez Ciebie nazwie.
- **Załaduj profil...:** Wyświetla listę zapisanych profili. Po wybraniu jednego z nich wszystkie wartości w oknie dialogowym „Zaawansowane ustawienia parametrów” zostaną natychmiast zaktualizowane zgodnie z zapisanym profilem.
- **Importuj...:** Umożliwia zaimportowanie plików z profilami (kończących się na .json), które np. przeniesiono z innego komputera.
- **Eksportuj...:** Umożliwia wybranie jednego z zapisanych profili i wyeksportowanie go jako pliku .json, który można zarchiwizować lub udostępnić współpracownikom.

5: Szybki start dla doświadczonych użytkowników

Ten rozdział służy jako przyspieszona instrukcja dla użytkowników, którzy już znają podstawowe zasady skryptu. Szczegółowy opis poszczególnych funkcji znajdziesz w kolejnych rozdziałach.

Krok 1: Przygotowanie szablonu w Adobe Illustratorze

1. **Otwórz plik .ai** z szablonem Twojego produktu.
2. **Sprawdź nazwy obszarów roboczych (Artboards):** Upewnij się, że są prawidłowo nazwane do automatycznego rozpoznawania, np. *mikina-XL*. Pamiętaj, że prefiksy (np. *mikina-*, *dresy-*, *trenky-*, ...) można zmienić w zaawansowanych ustawieniach.
3. **Sprawdź nazwy pól tekstowych:** Zweryfikuj, że dynamiczne pola tekstowe mają prawidłowe nazwy, np. *NazwiskoText_M*, *NumerTyl_L*, *PrzewiskoText*. Skrypt rozróżnia wielkość liter.

Krok 2: Przygotowanie danych w pliku CSV

1. **Przygotuj plik .csv** z danymi do personalizacji. Upewnij się, że pierwszy wiersz zawiera nazwy kolumn (nagłówki).
2. **Sprawdź nazwy kolumn:** Domyślne oczekiwane nazwy to *cislo*, *jmeno*, *prezdivka*, *velikost-mikiny* itd. Własne nazwy można trwale ustawić w zaawansowanych ustawieniach.
3. **Dla tekstu wielowierszowego** użyj w komórce separatora || (np. Jan||Novák).

Krok 3: Uruchomienie skryptu

1. W Adobe Illustratorze przejdź do menu **Plik > Skrypty > Inny skrypt...**
2. Znajdź i otwórz plik skryptu (np. exportPDF_demo.jsx).

Krok 4: Główne ustawienia procesu

1. Po uruchomieniu pojawi się okno dialogowe „**Preferencje przetwarzania skryptu**”.
2. Wybierz kluczowe opcje dla tego eksportu:
 - Czy chcesz użyć **numerów graficznych**? (tzn. zastąpić cyframi tekstowymi 0-9 dostarczone obrazki/symbole, np. gdy klient ma własny projekt cyfr).
 - Czy Twoja czcionka obsługuje **znaki diakrytyczne**, czy skrypt ma je tworzyć ręcznie?
 - Czy chcesz wstawiać **logo do numerów**?
 - Czy będziesz przetwarzać kolumnę dla **pseudonimu**?
 - Czy potrzebujesz wyświetlić **specyficzną grafikę** dla niektórych produktów (np. logo sponsora)?

Krok 5: Ustawienia eksportu i uruchomienie

1. Po potwierdzeniu preferencji pojawi się **okno dialogowe ustawień eksportu**.
2. W razie potrzeby **zamapuj obszary robocze** do rozmiarów.
3. **Ustaw folder docelowy** eksportu i wybierz **preset PDF**.
4. Sprawdź i ewentualnie dostosuj **szablony nazw plików i folderów**.
5. Kliknij „**OK**”, aby uruchomić automatyczny eksport.

5. Główne okno dialogowe ustawień wstępnych

Po uruchomieniu skryptu i ewentualnym oknie dialogowym wyboru języka pojawia się główne okno dialogowe „Preferencje przetwarzania skryptu”. Tu ustawiasz kluczowe opcje dla bieżącego uruchomienia skryptu.

Opcje w tym oknie dialogowym:

• Panel: Ustawienia podstawowe

- **Użyj symboli graficznych dla numerów:** Po zaznaczeniu tej opcji stają się dostępne przyciski:
 - „**1. Wybierz pole referencyjne...**”: Ten przycisk otwiera okno dialogowe, w którym definiujesz główne pola tekstowe, których rozmiar czcionki będzie służyć jako 100% referencja do skalowania numerów graficznych (np. *NumerTyl_M*).
 - „**Mapuj symbole dla numerów graficznych...**”: Ten przycisk, aktywny dopiero po wybraniu pola referencyjnego, otwiera znane okno dialogowe do przypisywania symboli do poszczególnych cyfr.
- **Wymuś ręczne mapowanie kolumn CSV:** Jeśli zaznaczone, okno dialogowe mapowania kolumn CSV będzie wyświetlane zawsze, nawet jeśli automatyczne mapowanie znajdzie wszystkie wymagane pola.
- **Użyj oddzielnych numerów dla produktów bluzy i czapki:** Jeśli zaznaczone, skrypt zaoferuje mapowanie oddzielnych numerów dla wybranych przez Ciebie produktów.
- **Przetwarzaj kolumnę pseudonimu:** Jeśli zaznaczone, skrypt umożliwi wstawienie na jeden produkt zarówno imienia, jak i pseudonimu jednocześnie.
- **Zamień imiona/pseudonimy na WIELKIE LITERY:** Zawartość pola tekstowego dla imienia/pseudonimu zostanie zamieniona na wielkie litery. **Jeśli aktywowana jest ręczna diakrytyka (patrz niżej), opcja dla imion zostanie automatycznie zaznaczona i wyłączona.**

Panel: Ustawienia diakrytyki nazw

- **Użyta czcionka obsługuje diakrytykę:**
 - **Zaznaczone (domyślnie):** Skrypt zakłada, że czcionka prawidłowo wyświetla diakrytykę. Opcja konwersji nazw na wielkie litery jest w pełni edytowalna.

- **Odnaczone:** Skrypt użyje ręcznej metody umieszczania diakrytyki za pomocą placeholderów per-character. Nazwa „Novák“ zmieni się w polu tekstowym na „NOVAK“, a symbole (hacek, akut itp.) zostaną umieszczone nad odpowiednimi literami według pozycji zdefiniowanych w placeholderach. **Przy tej opcji automatycznie aktywuje się i blokuje opcja „Konwertuj nazwy na WIELKIE LITERY“, ponieważ ręczna diakrytyka jest zoptymalizowana dla wersalików.**

Po odnaczeniu opcji dostępne stają się przyciski:

- **„1. Wybierz pole referencyjne...“:** Ten przycisk otwiera dialog, w którym definiujesz główne pola tekstowe, których rozmiar czcionki będzie służyć jako 100% referencja dla skalowania diakrytyki (np. *NazwaText_M*).
- **„Mapuj symbole diakrytyki“:** Otwiera dialog do przypisywania symboli do typów diakrytyki. Obsługuje teraz 10 typów symboli (hacek, akut, kółko, mäkčeň, circumflex, umlaut, ogonek, kropka nad, przekreślenie, eszett). Niepotrzebne typy ustaw na „Nieużywany“.
- **„2. Utwórz/Aktualizuj placeholder“:** Tworzy na specjalnej warstwie **Diacritics_Placeholders** litery referencyjne z symbolami diakrytycznymi. Użytkownik następnie wizualnie dostosowuje pozycję i rozmiar każdego symbolu. Skrypt używa tych pozycji podczas eksportu.
- **Panel: Ustawienia logo w numerach (z tyłu)**
 - **Wstawiaj logo do numerów:** Zaznaczenie tej opcji aktywuje funkcję, która wstawi wybrany symbol logo bezpośrednio do numerów na produkcie.
 - **Uwaga:** *Tej funkcji nie można używać jednocześnie z opcją „Użyj symboli graficznych dla numerów“.*
 - Po zaznaczeniu staje się dostępny przycisk **„1. Ustaw symbol i referencję...“**. Po kliknięciu otworzy się okno dialogowe, w którym wybierzesz **symbol logo** i jednocześnie określisz **referencyjne pole tekstowe** (np. *NumerTyl_M*), którego rozmiar czcionki skrypt użyje jako 100% referencję do prawidłowego skalowania logo.
- **Panel: Opcje końcowe**
 - **Pomiń kontrolę glifów:** Jeśli zaznaczone, skrypt pomija automatyczną walidację, czy czcionka zawiera wszystkie potrzebne znaki (glify) — zarówno dla numerów, jak i dla imion/pseudonimów. Jest to przydatne, jeśli wiesz, że Twoja czcionka jest w porządku, lub jeśli kontrola powoduje spowolnienia.
 - **Konwertuj tekst na krzywe:** Jeśli zaznaczone, skrypt przed eksportem PDF konwertuje cały tekst w dokumencie na krzywe (outline). Eliminuje to potencjalne problemy z czcionkami w wyeksportowanym PDF — odbiorca pliku nie musi mieć zainstalowanej czcionki.
- **Panel: Ustawienia zaawansowane**
 - **Edytuj zaawansowane parametry...:** Otwiera okno dialogowe „Zaawansowane ustawienia parametrów“ (patrz niżej).
- **Panel: Język i informacje**
 - **Zmień język...:** Otwiera okno dialogowe zmiany języka skryptu.
 - **O skrypcie...:** Wyświetla okno dialogowe z informacjami o skrypcie i licencji.

„Uwaga: Twój wybór pól referencyjnych jest **automatycznie zapisywany** na następne uruchomienie skryptu. Nie musisz ich więc ustawiać za każdym razem, a jedynie wtedy, gdy chcesz użyć innej referencji.“

5.1. Okno dialogowe: Mapowanie symboli dla numerów graficznych

- **Cel:** Przypisanie symboli z dokumentu AI do cyfr (0-9) dla numerów przednich i tylnych.
- **Użycie:** Dla każdej cyfry i typu numeru wybierz z listy rozwijanej nazwę symbolu. Jeśli wybierzesz „Nie używaj“, numer graficzny nie zostanie wygenerowany.
- Ustawienia są zapisywane do *settings.txt*.

5.2. Dialog: Mapowanie symboli diakrytyki

- **Cel:** Przypisanie symboli z dokumentu AI do znaków diakrytycznych. Nowa wersja obsługuje 10 typów symboli dla 4 języków.
- **Użycie:** Dla każdego typu diakrytyki wybierz odpowiedni symbol z dokumentu. Niepotrzebne typy ustaw na „Nieużywany”. Domyślne nazwy symboli są podane w tabeli poniżej.
- Dialog automatycznie przypisuje symbole na podstawie ich nazw w dokumencie. Przy kolejnych uruchomieniach mapowanie jest ładowane z zapisanych ustawień.
- Ustawienia są zapisywane w *settings.txt*.

Obsługiwane typy symboli diakrytycznych:

Typ symbolu	Domyślna nazwa	Litery	Języki	Umiejscowienie
Haczek (caron)	hacek	Š, Č, Ř, Ž, Ň, Ď, ť, ě	CZ, SK	Nad literą
Akut (acute)	caraka	Á, É, Í, Ó, Ú, Ý, Ł, Ś, Ć, Ń, Ź	CZ, SK, PL	Nad literą
Kółko (ring)	krouzek	Ů	CZ	Nad literą
Mäkčeň (SK caron)	makcen	Ľ, (Ď, ť w SK)	SK	Prawy górny (apostrof)
Circumflex	circumflex	Ô	SK	Nad literą
Umlaut	umlaut	Ä, Ö, Ü	DE	Nad literą
Ogonek	ogonek	Ą, Ę	PL	Pod literą
Kropka nad (dot above)	dot-above	Ż	PL	Nad literą
Przekreślenie (stroke)	stroke	Ł	PL	Przez środek litery
Ostre s (eszett)	eszett	ß	DE	Zastępuje całą literę

- **Inteligentne przypisanie Ď/Ť:** Litery Ď i ť są automatycznie przypisywane do właściwego symbolu w zależności od języka skryptu — haczek w czeskim, mäkčeň w słowackim.
- **Specjalna obsługa ß (eszett):** Ostre s nie jest klasycznym znakiem diakrytycznym, lecz całą literą. Skrypt zastępuje ß niewidocznym B (dla zachowania proporcji tekstu) i umieszcza symbol eszett na jego pozycji.

5.3. Placeholdery diakrytyki per-character

Nowy system placeholderów umożliwi wizualne ustawienie dokładnej pozycji i rozmiaru symbolu diakrytycznego dla każdej litery oddzielnie, bezpośrednio w Illustratorze.

Jak to działa:

1. Przy pierwszym uruchomieniu z aktywną ręczną diakrytyką skrypt proponuje utworzenie placeholderów.
2. Na specjalnej niedrukowanej warstwie Diacritics_Placeholders tworzone są litery referencyjne (C, S, A, U, ...) z symbolami diakrytycznymi.
3. Użytkownik wizualnie dostosowuje pozycję i rozmiar każdego symbolu tak, jak ma wyglądać na koszulce.

- 4. Przy kolejnych uruchomieniach skrypt odczytuje pozycje i rozmiary z placeholderów i używa ich podczas eksportu.
- 5. Pozycje i rozmiary są automatycznie skalowane w zależności od rozmiaru tekstu i rotacji.

Zalety w porównaniu ze starym systemem:

- Precyzyjne umiejscowienie dla każdej litery oddzielnie (Š vs Í mają różne offsety).
- Kontrola wizualna bezpośrednio w Illustratorze — WYSIWYG.
- Jednorazowa konfiguracja — potem działa automatycznie dla wszystkich eksportów.
- Obsługa obróconego tekstu (0°, 90°, -90°, 180°).
- Automatyczne skalowanie dla różnych rozmiarów (dorośli/dzieci).
- Rozmiar symbolu z placeholderów jest przenoszony — mniejszy haczek dla wąskich liter (l), większy dla szerokich (š).

Konfiguracja placeholderów — krok po kroku:

1. Odznacz „Użyta czcionka obsługuje diakrytykę“ (= włącz ręczną diakrytykę).
2. Kliknij „Mapuj symbole diakrytyki“ i przypisz symbole do typów diakrytyki.
3. Wybierz referencyjne pole tekstowe.
4. Kliknij „Utwórz/Aktualizuj placeholdery“.
5. Skrypt utworzy warstwę Diacritics_Placeholders z literami referencyjnymi i symbolami.
6. Znajdź warstwę Diacritics_Placeholders i dla każdej litery dostosuj POZYCJĘ i opcjonalnie ROZMIAR symbolu diakrytycznego.
7. Zapisz dokument. Przy następnym eksporcie skrypt automatycznie użyje pozycji.

Pozycja i rozmiar z placeholderów: Skrypt podczas eksportu używa zarówno pozycji, jak i rozmiaru symbolu z placeholderów. Rozmiar jest automatycznie skalowany proporcjonalnie na podstawie rozmiaru tekstu (stosunek bieżąca/referencyjna czcionka). Dotyczy to również logo w numerze.

Układ placeholderów:

Grupy symboli są ułożone obok siebie w rzędach z etykietami (HACEK, CARKA, UMLAUT, ...). Automatyczne zawijanie przy przekroczeniu szerokości artboardu. Ogonek jest umieszczany pod literą, przekreślenie i eszett przez środek.

Ostrzeżenia i kontrole:

- Jeśli warstwa placeholderów nie istnieje → proponuje utworzenie.
- Jeśli brakuje niektórych placeholderów → ostrzeżenie z listą brakujących liter.
- Jeśli zmieniono przypisane symbole → ostrzeżenie o niezgodności.
- Użytkownik może kontynuować (brakujące litery nie będą miały diakrytyki) lub zakończyć skrypt.

Domyślne pozycje:

Przy tworzeniu placeholderów używane są wartości przesunięcia pionowego i poziomego z zaawansowanego dialogu jako pozycje domyślne. Użytkownik następnie jedynie dostosowuje poszczególne litery.

Obsługiwane języki i znaki

- **Czeski (CZ):** Á, Č, Ď, ě, Ě, Í, Ě, ě, Ń, Ó, Ř, Š, Ť, Ú, Ů, Ý, Ž
 - → *hacek, carka, krouzek*

- **Słowacki (SK):** Á, Č, Ď, É, Í, Ĺ, Ľ, Ň, Ó, Ô, Ř, Š, Ť, Ú, Ý, Ž
 - → *hacek, carka, makcen, circumflex*
- **Niemiecki (DE):** Ä, Ö, Ü, ß
 - → *umlaut, eszett*
- **Polski (PL):** Ą, Ț, Ę, Ł, Ń, Ó, Ś, Ź, Ż
 - → *carka, ogonek, stroke, dot-above*

5.4. Okno dialogowe: Zaawansowane ustawienia parametrów

To okno dialogowe jest centrum szczegółowej konfiguracji zachowania skryptu. Od wersji 3.9 jest podzielone na kilka zakładek dla maksymalnej przejrzystości.

Zakładka: Produkty i Rozmiary

- **Identyfikacja produktów:** Tu definiujesz, jak skrypt rozpoznaje Twoje produkty. Dla każdego z dwóch produktów ustawiasz:
 - **Prefiks obszarów roboczych:** Techniczny identyfikator, na podstawie którego skrypt przypisuje obszar roboczy do produktu (np. *mikina-*).
 - **Nazwa wyświetlana:** Nazwa produktu, którą zobaczysz w interfejsie skryptu (np. „Mikiny”).
- **Niestandardowe rozmiary:** W tym polu możesz wpisać dowolne atypowe rozmiary oddzielone przecinkiem (np. *50x30, taska, 1-2 roky*). Te rozmiary pojawią się następnie w ofercie przy mapowaniu obszarów roboczych i zostaną zapisane na następnym uruchomieniu.

Zakładka: Mapowanie CSV

W tej zakładce możesz trwale zmienić oczekiwane nazwy kolumn w Twoim pliku CSV. Skrypt zapamięta to ustawienie. Jest podzielona na trzy sekcje:

- **Pola wspólne:** Dla kolumn używanych w trybie „prostym” (gdy nie masz zaznaczonej opcji „Użyj oddzielnych pól...”).
- **Produkt 1 / Produkt 2:** Dla specyficznych nazw kolumn dla każdego produktu, używanych w trybie „oddzielnych pól”.

Zakładka: Funkcje graficzne

- **Użycie numerów graficznych:** Umożliwia włączanie lub wyłączenie funkcji numerów graficznych oddzielnie dla każdego produktu. Ta opcja jest aktywna tylko wtedy, gdy w głównym oknie dialogowym zaznaczona jest globalna opcja „Użyj symboli graficznych dla numerów”.
- **Użycie logo w numerze:** Tak samo jak przy numerach graficznych, tę funkcję można również włączyć lub wyłączyć dla każdego produktu osobno.
- **Podstawowe przesunięcia diakrytyki:** Umożliwia ustawienie domyślnego przesunięcia pionowego i poziomego dla znaków diakrytycznych. Te wartości są używane jako domyślne pozycje przy tworzeniu placeholderów per-character. Po utworzeniu placeholderów wartości te są zastępowane precyzyjnymi pozycjami z placeholderów.
- **Odstępy elementów referencyjnych logo:** Ustawienie poziomego odstępu między automatycznie generowanymi cyframi dla dynamicznego umieszczania logo.

Szczegółowy opis końcowego dostrajania pozycji logo znajdziesz w rozdziale **8.5 „Dynamiczne umieszczanie logo w numerze”**.

6. Ustawienia niestandardowych produktów

Jedną z najpotężniejszych funkcji skryptu w wersji 3.8.x jest możliwość pełnego dostosowania, jakie produkty będziesz przetwarzać. Nie jesteś już ograniczony jedynie do „koszulek i spodenek”. Skrypt

możesz skonfigurować dla dowolnej kombinacji dwóch produktów, na przykład **bluzy i czapki, koszulki i szorty**, czy nawet **kubki i podstawki**.

Ten rozdział przeprowadzi Cię przez proces informowania skryptu, co dokładnie chcesz produkować.

****Gdzie znajdę ustawienia?***

Wszystkie opcje do definiowania niestandardowych produktów znajdziesz w głównym oknie dialogowym pod przyciskiem **Edytuj zaawansowane parametry...** w sekcji **Identyfikacja produktów**.

****Wyjaśnienie parametrów****

Dla każdego z dwóch produktów ustawiasz dwie kluczowe właściwości:

1. Prefiks obszarów roboczych (identyfikator techniczny)

- **Cel:** Jest to techniczny tekst, na podstawie którego skrypt rozpoznaje, który obszar roboczy (artboard) należy do którego produktu. Skrypt po prostu sprawdza, czy nazwa obszaru roboczego zaczyna się od tego tekstu.
- **Przykład:** Jeśli tu ustawisz *mikina-*, skrypt będzie wszystkie obszary robocze z nazwą zaczynającą się od „mikina-” (np. *mikina-M*, *mikina-L*) traktować jako „produkt 1”.

2. Nazwa wyświetlana (etykieta w interfejsie)

- **Cel:** Jest to nazwa, którą zobaczysz w całym interfejsie użytkownika skryptu --- w oknach dialogowych, komunikatach o błędach i w końcowym podsumowaniu. Służy dla Twojej przejrzystości.
- **Przykład:** Jeśli tu ustawisz *Mikiny*, w oknie dialogowym mapowania CSV pojawi się tekst „Rozmiar (Mikiny)”.

Kompletny przykład: Od koszulek do bluz i czapek

Pokażmy, jak całkowicie przekonfigurować skrypt z domyślnych koszulek i spodenek na bluzy i czapki.

Krok 1: Cel --- Chcemy eksportować spersonalizowane bluzy (produkt 1) i czapki (produkt 2).

Krok 2: Ustawienia w skrypcie --- Otwieramy **Zaawansowane ustawienia parametrów** i wypełniamy sekcję **Identyfikacja produktów** następująco:

- **Prefiks obszarów roboczych Produktu 1:** **mikina-**
- **Nazwa wyświetlana Produktu 1:** **Mikina**
- **Prefiks obszarów roboczych Produktu 2:** **cepice-**
- **Nazwa wyświetlana Produktu 2:** **Čepice**

Krok 3: Przygotowanie w Illustratorze --- Teraz musimy zapewnić, że nasze obszary robocze odpowiadają nowo ustawionym prefiksom. Zmieniamy ich nazwy na przykład tak:

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

Krok 4: Wynik --- Gotowe! Od tej chwili cały skrypt będzie pracować z Twoimi nowymi produktami:

- Okno dialogowe mapowania kolumn CSV wyświetli etykiety jak „**Rozmiar (Mikina)**” lub „**Kod (Čepice)**”.
- Końcowy raport podsumowujący poinformuje o liczbie wyeksportowanych produktów np.: „**Liczba wyeksportowanych plików (Mikina): 5 z 5**”.
- Skrypt automatycznie będzie wiedział, że obszar roboczy *mikina-L* należy do produktu „Mikina”.

****Ważne wskazówki i uwagi****

- **Myślnik w prefiksie:** Zalecamy, aby prefiks zawsze kończył się myślnikiem (-) dla lepszej czytelności nazw obszarów roboczych (np. *mikina-M*). Skrypt automatycznie go doda, jeśli brakuje.
- **Spójność jest kluczowa:** Nazwy, które ustawisz, muszą się zgadzać z tym, jak nazwiesz obszary robocze.
- **Kolumny CSV:** Nie zapomnij w tej samej części okna dialogowego zmienić również oczekiwanych nazw kolumn w CSV, np. *velikost-dresy* na *velikost-mikiny*.

7. Przygotowanie pliku CSV

- **Format:** Standardowy CSV (przecinek , lub średnik ; jako separator).
- **Kodowanie:** Zalecane UTF-8.
- **Pierwszy wiersz (nagłówek):** Musi zawierać nazwy kolumn.
- **Kolumny:**
 - **cislo** (*stała nazwa w skrypcie*): Numer gracza/produktu. Może być pusty, jeśli dla danego produktu numeru nie ma.
 - **cislo-mikiny** (*domyślna nazwa*): Numery dla bluz, jeśli różnią się od czapek.
 - **cislo-cepice** (*domyślna nazwa*): Numery dla czapek, jeśli różnią się od bluz.
 - **jmeno** (*stała nazwa w skrypcie*): Imię gracza.
 - **prezdivka** (*stała nazwa w skrypcie*): Pseudonim gracza lub inny tekst.
 - **velikost-mikiny / velikost-cepice** (*domyślne nazwy*): Rozmiar produktu. Przynajmniej jeden z tych rozmiarów musi być obecny do przetworzenia wiersza w trybie złożonym.
 - **kod-mikiny / kod-cepice** (*domyślne nazwy*): Kod produktu (opcjonalnie).
 - **Uwaga:** Rzeczywiste oczekiwane nazwy kolumn zależą od Twoich ustawień mapowania (patrz rozdział 6.).

Uwaga: Jeśli w pliku CSV brakuje wartości dla imienia, pseudonimu lub kodu, odpowiednie pola tekstowe w wyeksportowanym PDF będą puste.

7.1. Mapowanie kolumn CSV

- **Automatyczne mapowanie:** Skrypt próbuje znaleźć dopasowania między nazwami kolumn w CSV a oczekiwanymi nazwami (z *settings.txt* lub domyślnymi).
- **Okno dialogowe „Mapowanie kolumn CSV”:** Pojawia się, gdy mapowanie jest wymuszone lub gdy kluczowe kolumny nie zostały automatycznie zamapowane. Umożliwia ręczne przypisanie.
- **Trwałe użytkownicze nazwy kolumn:** Można ustawić w oknie dialogowym „Zaawansowane ustawienia parametrów” (patrz 5.3).

7.2. Tryb jednej kolumny w CSV

Jeśli CSV zawiera tylko jedną kolumnę, skrypt przełącza się w tryb uproszczony. Nazwa kolumny jest używana jako „numer”. Okno dialogowe eksportu będzie uproszczone.

7.3. Wstawianie tekstu wielowierszowego (imiona, pseudonimy)

Od wersji 3.8 skrypt obsługuje wstawianie tekstu wielowierszowego do jednego pola tekstowego. Jest to idealne na przykład w sytuacjach, gdy potrzebujesz umieścić na produkcie imię, a pod nim nazwisko.

Jak to zrobić?

Bardzo prosto. W pliku CSV wystarczy w komórce dla imienia (lub pseudonimu) wstawić między słowa, które chcesz zawinąć do nowego wiersza, **dwa pionowe separatory | |**.

Przykład:

- **Wpis w pliku CSV w kolumnie jmeno:** Jan| |Novák
- **Wynik w polu tekstowym NazwiskoText na produkcie:** JAN
NOVÁK

Ta procedura działa zarówno dla kolumny *jmeno*, jak i *prezdivka*.

Pionowy separator |, nazywany również pipe, można wpisać za pomocą następujących skrótów klawiszowych w zależności od układu klawiatury:

- **Na czeskiej klawiaturze (QWERTZ):** Najczęstszy skrót to **AltGr + W**. AltGr to klawisz po prawej stronie spacji (czasem oznaczony jako prawy Alt).
- **Na angielskiej klawiaturze (QWERTY):** Naciśnij **Shift + **. Klawisz z ukośnikiem wstecznym \ zwykle znajduje się nad klawiszem Enter.
- **Za pomocą klawiatury numerycznej (Windows):** Przytrzymaj lewy **Alt** i na klawiaturze numerycznej (po prawej) wpisz liczbę **124**. Po puszczeniu klawisza Alt pojawi się znak.

„Skrypt inteligentnie zachowuje formatowanie. Jeśli Twój szablon ma pole tekstowe z wieloma wierszami i każdy ma inny styl (np. pierwszy wiersz pogrubiony, drugi normalny), skrypt spróbuje zastosować to formatowanie również do nowo wstawionego tekstu z CSV. Jeśli szablon ma tylko jeden wiersz, jego styl zostanie użyty dla wszystkich nowo utworzonych wierszy.”

7.3.1 Użycie indeksu górnego, dolnego i escaping

Tam, gdzie potrzebny jest indeks górny lub dolny, należy wstawić do CSV podkreślnik lub daszek.

- Dla wody (H₂O) wpisz: **H_2O**
- Dla metrów kwadratowych (m²) wpisz: **m^2**
- Dla CO₂ wpisz: **CO_2**

Skrypt automatycznie konwertuje to przy imporcie na prawidłowe znaki typograficzne.

Jeśli pomimo tego w Illustratorze wyświetli się kwadrat lub zwykła dwójka, oznacza to jedno: **Czcionka nie obsługuje tych znaków** i należy wybrać inną czcionkę (lub użyć metody z opcjonalną grafiką).

Skrypt obsługuje tzw. „**escaping**” (czyli „sekwencje ucieczki”).

Jeśli przed znakiem _ lub ^ wpiszesz **ukośnik wsteczny **, skrypt zignoruje ten znak i wypisze go tak, jak jest.

Zasady są następujące:

- **H_2O** → H₂O (Normalne zachowanie: tworzy indeks)
- **Part_2** → Part_2 (Ukośnik „chroni” podkreślnik, indeks nie powstaje)
- **m^2** → m² (Normalne zachowanie: tworzy indeks)
- **|^** → ^ (Drukuje sam daszek)
- **C:\Složka** → C:\Složka (Aby wpisać sam ukośnik, napisz dwa \)

Uwaga:

Wpisanie daszka ^ można wykonać **za pomocą klawiatury numerycznej (Windows):** Przytrzymaj lewy **Alt** i na klawiaturze numerycznej (po prawej) wpisz liczbę **94**. Po puszczeniu klawisza Alt pojawi się znak ^.

Wpisanie ukośnika wstecznego \ można wykonać:

- **Na czeskiej klawiaturze (QWERTZ):** Najczęstszy skrót to **AltGr + Q**. AltGr to klawisz po prawej stronie spacji (czasem oznaczony jako prawy Alt).
- **Za pomocą klawiatury numerycznej (Windows):** Przytrzymaj lewy Alt i na klawiaturze numerycznej (po prawej) wpisz liczbę 92. Po puszczeniu klawisza Alt pojawi się znak \

7.4 Użycie oddzielnych vs. wspólnych numerów

W początkowym oknie dialogowym skryptu znajdziesz opcję „Użyj oddzielnych numerów dla produktów...”. To ustawienie zmienia sposób, w jaki skrypt pracuje z kolumną numeru w CSV:

- Jeśli opcja NIE JEST zaznaczona (domyślnie): Skrypt oczekuje jednej wspólnej kolumny dla numeru (domyślna nazwa *cislo*) i jej wartość używa dla obu produktów.
- Jeśli opcja JEST ZAZNACZONA: Skrypt będzie ignorować wspólną kolumnę *cislo* i będzie szukać specyficznych kolumn dla każdego produktu (np. *cislo-mikiny* i *cislo-cepice*). Pozwala to mieć dla bluzy i czapki w jednym wierszu CSV różne numery.

7.5 Wyświetlanie opcjonalnej (warunkowej) grafiki

Od wersji 3.8.3 skrypt umożliwia wyświetlanie lub ukrywanie specyficznego elementu graficznego (np. logo sponsora, znaku rocznicowego, certyfikacji) na podstawie wartości tekstowej w Twoim pliku CSV. Ta funkcja znacząco zwiększa elastyczność personalizacji.

Jak to działa?

Zasada jest prosta: Jeśli dla danego produktu w pliku CSV wpiszesz do specjalnej kolumny nazwę grafiki (np. „ŠKODA”), skrypt spróbuje znaleźć w Illustratorze odpowiednio nazwany obiekt i przed eksportem go wyświetlić.

Krok 1: Przygotowanie pliku CSV

Dodaj nową kolumnę do swojego pliku CSV. Domyślna oczekiwana nazwa to **volitelna-grafika** (*domyślna nazwa, można zmienić w ustawieniach*), ale możesz ją zmienić w zaawansowanych ustawieniach.

- Dla produktów, które **nie mają** mieć żadnej dodatkowej grafiki, pozostaw komórkę w tej kolumnie **pustą**.
- Dla produktów, które **mają** mieć specyficzną grafikę, wpisz do komórki jej **podstawową nazwę** (np. ŠKODA lub Hyundai).

Krok 2: Przygotowanie szablonu w Adobe Illustratorze

Wszystkie warianty opcjonalnej grafiki muszą być przygotowane w jednej warstwie.

1. **Utwórz nową warstwę** i nazwij ją dokładnie **Volitelna_Grafika** (*stała nazwa w skrypcie*).
2. W tej warstwie umieść wszystkie warianty graficzne (logo sponsorów, znaki itp.).
3. **Zgrupuj (Ctrl+G)** każdy element graficzny oddzielnie.
4. Każdą taką grupę **nazwij** według zasady: **NAZWA_ROZMIAR**.
 - Nazwa musi dokładnie odpowiadać tekstowi z CSV.
 - Rozmiar musi odpowiadać rozmiarowi produktu.
 - **Przykład:** Dla sponsora „ŠKODA” i rozmiaru „M” nazwa grupy musi być *ŠKODA_M*. Dla „Hyundai” i rozmiaru „L” będzie to *Hyundai_L*.
5. Początkowo wszystkie te grupy w warstwie *Volitelna_Grafika* mogą być **widoczne lub ukryte** --- skrypt sam zarządza ich widocznością.

Krok 3: Aktywacja w skrypcie

Przy uruchamianiu skryptu, w głównym oknie dialogowym „**Preferencje przetwarzania skryptu**” zaznacz nową opcję:

- „**Przetwarzaj kolumnę opcjonalnej grafiki**”

To informuje skrypt, aby szukał kolumny volitelna-grafika (lub Twojej zmienionej nazwy) i próbował na podstawie jej zawartości wyświetlić odpowiednią grafikę. Jeśli skrypt nie znajdzie odpowiedniego obiektu (np. *ŠKODA_M*), zapisze ostrzeżenie do logu, ale będzie normalnie kontynuować eksport bez tej grafiki.

7.6. Zaawansowana impozycja: Eksport wielu motywów na jeden arkusz

Ta funkcja jest idealna dla produktów, które są małe (np. breloczki, naklejki, zawieszki) i wymagają drukowania wielu spersonalizowanych sztuk na jednym arkuszu drukarskim. Skrypt umożliwia wypełnienie kilku obszarów roboczych naraz i wyeksportowanie ich jako jednego wspólnego pliku.

Jak to działa (Zasada „nieeksportuj” i „nienadpisuj”)

Skrypt standardowo przetwarza obszary robocze jeden po drugim. Za pomocą specjalnych słów kluczowych w nazwie obszaru roboczego możesz mu jednak powiedzieć, jak ma się zachować na danym etapie:

1. **-nieeksportuj** (stałe słowo kluczowe w skrypcie): Skrypt wypełni ten obszar roboczy danymi z CSV (imię, numer itp.), ale nie utworzy z niego samodzielnego PDF. Służy jako „przygotowawczy” obszar roboczy.
2. **-nienadpisuj** (stałe słowo kluczowe w skrypcie): Skrypt utworzy PDF z tego obszaru roboczego, ale nie będzie próbował zmieniać w nim tekstów. Służy jako „finalny” arkusz, który fizycznie zawiera (nakłada się na) wcześniej wypełnione obszary robocze.

Praktyczny przykład: Produkcja 17 breloczków na jednym arkuszu

Wyobraź sobie, że masz arkusz drukarski, na którym mieści się 17 breloczków.

Przygotowanie w Illustratorze:

- Tworzysz 17 małych obszarów roboczych (np. klíčenka-nieeksportuj-1 do klíčenka-nieeksportuj-17). Każdy obszar roboczy zawiera pola tekstowe dla jednego breloczka.
- Tworzysz jeden duży obszar roboczy (np. *klíčenka-nienadpisuj-final*), który przestrzennie obejmuje te małe obszary robocze.

Przygotowanie w CSV:

- W CSV będziesz miał 17 wierszy dla każdej partii. Skrypt kolejno wypełni 17 małych obszarów roboczych.
- Przy osiągnięciu 18. obszaru roboczego (tego z końcówką *-final*) skrypt nie wykona żadnej zmiany tekstu (dzięki tagowi *-nienadpisuj*), ale zapisze cały ten duży obszar roboczy jako wynikowy PDF ze wszystkimi 17 wypełnionymi breloczkami.

Tabela zarezerwowanych słów kluczowych

Słowo kluczowe w nazwie	Akcja: Wypełnienie tekstu	Akcja: Eksport PDF	Zastosowanie
-nieeksportuj	TAK	NIE	Pojedyncze pozycje na arkuszu.
-nienadpisuj	NIE	TAK	Finalny arkusz drukarski (layout).

Wskazówka: Ta procedura oszczędza czas przy późniejszym przetwarzaniu drukarskim (RIPowaniu), ponieważ otrzymujesz gotowe arkusze zamiast setek małych plików.

Ważne: Kolejność obszarów roboczych w panelu „Artboards”

Aby ten system działał prawidłowo, musi być zachowana **kolejność przetwarzania**. Skrypt przetwarza obszary robocze dokładnie w tej kolejności, w jakiej są uporządkowane w panelu **Obszary robocze (Artboards)**.

- Przygotowawcze obszary robocze (-nieeksportuj) muszą być na liście zawsze PRZED finalnym arkuszem.

- **Finalny arkusz (-nienadpisuj)** musi być na liście zawsze jako **OSTATNI** (lub po wszystkich obszarach roboczych, które go tworzą).

Dlaczego to ważne? Skrypt działa jak linia montażowa. Najpierw „pobiera” dane z CSV i kolejno „składa” je w obszarach roboczych od 1 do 17. Dopiero gdy wszystko jest wypełnione, dochodzi do obszaru roboczego numer 18 (arkusza), który wizualnie nakłada się na wszystkie poprzednie obszary robocze, i tworzy wynikowy plik PDF ze wszystkimi zmianami. Gdyby arkusz był pierwszy, skrypt zapisałby PDF zanim zdążyłby zmienić imiona na poszczególnych pozycjach.

Jak sprawdzić kolejność: Jeśli dodajesz nowe obszary robocze i nie jesteś pewien kolejności, otwórz w Illustratorze panel **Obszary robocze (Artboards)** (Menu: *Okno -> Obszary robocze*). Lista, którą widzisz, musi odpowiadać logice: **Dane 1, Dane 2, ..., Dane X -> Finalny Arkusz**. Kolejność możesz zmieniać przeciągając myszą w tym panelu w górę/dół.

8. Przygotowanie szablonu AI

8.1. Pola tekstowe

Skrypt identyfikuje pola tekstowe po ich **nazwach** (w panelu „Warstwy” lub „Atrybuty”).

Te pola tekstowe rozróżniają wielkość liter --- nazwa musi dokładnie odpowiadać.

- **Ważne pola tekstowe (opcjonalne, skrypt tworzy je na ukrytej warstwie, jeśli brakują):**
 - *NumerText* (stała nazwa w skrypcie): Ogólne pole dla numeru.
 - *NazwiskoText* (stała nazwa w skrypcie): Dla imienia.
 - *PrzezwisekText* (stała nazwa w skrypcie): Dla pseudonimu.
 - *NumerTyl*, *NumerPrzod* (stałe nazwy w skrypcie): Dla numerów tylnych i przednich (jeśli nie używasz numerów graficznych).
 - *VelikostDresyText*, *KodDresyText*, *VelikostTrenkyText*, *KodTrenkyText* (stałe nazwy w skrypcie).
- **Specyficzne pola dla rozmiarów (mają priorytet):**
 - Np. *NazwiskoText_XL*, *NumerTyl_L* (stała konwencja nazewnictwa).
- **Umiejscowienie:** Skrypt głównie pracuje z polami tekstowymi na aktualnie aktywnym obszarze roboczym.
- **„Obsługa obróconego tekstu:** Od wersji 3.8 skrypt niezawodnie obsługuje prawidłowe umieszczanie ręcznej diakrytyki i logo w numerach również na polach tekstowych obróconych o 90 lub 180 stopni. Daje to większą swobodę w projektowaniu szablonów."
- **Tekst w kopertach (Envelope Distort):** Skrypt **nie potrafi** niezawodnie aktualizować tekstu zamkniętego w kopercie. Takie pola nie powinny być używane dla dynamicznego tekstu, lub koperta musi być zwolniona przed uruchomieniem skryptu.

8.1.1 Prawidłowe przygotowanie AI dla skryptu --- ustawienia podstawowe:

- Pola tekstowe aktualizowane z kolumny **cislo** nazwij ***NumerText*** (stała nazwa w skrypcie)
- Pola tekstowe aktualizowane z kolumny **jmeno** nazwij ***NazwiskoText*** (stała nazwa w skrypcie)
- Pola tekstowe aktualizowane z kolumny **prezdivka** nazwij ***PrzezwisekText*** (stała nazwa w skrypcie)

8.1.2 Prawidłowe przygotowanie AI dla skryptu --- ustawienia zaawansowane:

„Zaawansowane funkcje skryptu, takie jak wstawianie numerów graficznych, logo lub ręcznej diakrytyki, wykorzystują system „pól referencyjnych”. Zasada jest prosta: skrypt musi wiedzieć, jak powinna wyglądać 100% wielkość danego elementu, aby na jej podstawie mógł obliczyć prawidłowy rozmiar dla innych wariantów (np. zmniejszyć logo dla rozmiaru S lub powiększyć dla XXL). Jako tę 100% referencję używa rozmiaru czcionki z pola tekstowego, które sam określisz --- typowo pole dla średniego rozmiaru, np. *NumerTyl_M* lub *NazwiskoText_M*. Dlatego prawidłowe nazewnictwo i ustawienie tych pól jest kluczowe dla prawidłowego działania zaawansowanych opcji."

- **Symbole graficzne dla numerów** --- dla tej opcji nazwij pole tekstowe dla numeru z przodu **NumerPrzod_rozmiar** (stała konwencja nazewnictwa), dla numerów z tyłu **NumerTyl_rozmiar** (stała konwencja nazewnictwa), tzn. dla rozmiaru *M* będzie się nazywać **NumerPrzod_M** i **NumerTyl_M**, dla rozmiaru *L* nazwy pól tekstowych będą **NumerPrzod_L** i **NumerTyl_L** itd.
- **Używana czcionka nie obsługuje diakrytyki** --- dla tej opcji nazwij pole tekstowe **NazwiskoText_rozmiar** (stała konwencja nazewnictwa), tzn. dla rozmiaru *M* potrzebna jest nazwa **NazwiskoText_M**, dla rozmiaru *L* ta nazwa **NazwiskoText_L** itd.
- **Wstawiaj logo do numerów** --- przy tej opcji nazwij pole tekstowe dla numeru z tyłu **NumerTyl_rozmiar** (stała konwencja nazewnictwa), tzn. dla rozmiaru *L* będzie **NumerTyl_L**, dla rozmiaru *M* nazwij je **NumerTyl_M** itd.
- **Uwaga:** Dla pola tekstowego pseudonimu (*PrzezwiskoText*) i ogólnego numeru (*NumerText*) nie używa się specyficznego nazewnictwa dla rozmiarów (np. *PrzezwiskoText_M*). Skrypt zawsze aktualizuje **wszystkie** pola z tą nazwą, które znajdzie na aktywnym obszarze roboczym.

Przegląd kluczowych pól tekstowych:

Funkcja	Nazwa ogólna	Nazwa specyficzna (przykład dla XL)	Uwaga
Imię	NazwiskoText	NazwiskoText_XL	Skrypt szuka najpierw <i>NazwiskoText_XL</i> . Jeśli nie znajdzie, używa <i>NazwiskoText</i> . Wymagane dla diakrytyki.
Pseudonim	PrzezwiskoText	<i>nie stosuje się</i>	Zawsze aktualizowane są wszystkie pola o nazwie <i>PrzezwiskoText</i> na aktywnym obszarze roboczym.
Numer tylny	NumerTyl	NumerTyl_XL	Szukany jest najpierw <i>NumerTyl_XL</i> , potem <i>NumerTyl</i> . Kluczowe dla cyfr graf. i logo.
Numer przedni	NumerPrzod	NumerPrzod_XL	Szukany jest najpierw <i>NumerPrzod_XL</i> , potem <i>NumerPrzod</i> . Dla cyfr graficznych z przodu.
Numer ogólny	NumerText	<i>nie stosuje się</i>	Używany dla numerów poza głównymi (np. na rękawie) lub w trybie prostym.

Ważne:

- **Obrócony tekst:** Skrypt obsługuje pola tekstowe obrócone o 90 lub 180 stopni.
- **Tekst w kopercie (Envelope Distort):** Skrypt nie potrafi pracować z tekstem w kopercie. Przed uruchomieniem należy kopertę zwolnić.

8.2. Obszary robocze (Artboards)

Dla każdego typu produktu i rozmiaru powinien istnieć oddzielny obszar roboczy.

- **Nazewnictwo:** Do automatycznego rozpoznawania zalecamy format *TWÓJ_PREFIKS-ROZMIAR* (np. *mikina-XL*). Prefiks można ustawić w oknie dialogowym „Zaawansowane ustawienia parametrów” (patrz rozdział 5.3.2). Domyślne wartości to *dresy-* i *trenky-*.
- **Uwaga dla CS4:** Wersja CS4 nie potrafi nazywać obszarów roboczych, tzn. nie działa automatyczne mapowanie obszarów roboczych. Przy eksporcie musisz wiedzieć, który obszar roboczy odpowiada któremu produktowi.

8.3. Symbole (dla numerów graficznych, diakrytyki, logo)

Jeśli korzystasz z funkcji wymagających symboli, muszą one być obecne w panelu „Symbole”.

- **Numery graficzne:** Symbole dla cyfr 0-9 (np. *cislo_zadni_0* (stała konwencja nazewnictwa), *cislo_predni_0* (stała konwencja nazewnictwa)).
- **Ręczna diakrytyka:** Symbole dla znaków diakrytycznych (w panelu Symbole). Obsługiwanych jest 10 typów: *hacek, carka, krouzek, makcen, circumflex, umlaut, ogonek, dot-above, stroke, eszett*. Aktywuj tylko te, których potrzebujesz — pozostałe ustaw na „Nieużywany” w dialogu mapowania.
- **Logo w numerze:** Symbol dla Twojego logo.

8.3.1 Jaki typ symbolu wybrać?

Przy tworzeniu symbolu (np. dla logo w numerze, diakrytyki lub numeru graficznego) Illustrator wyświetli okno dialogowe „**Opcje symbolu**” z kilkoma możliwościami. Dla celów skryptu decyzja jest bardzo prosta.

Zalecany wybór: Dla wszystkich funkcji skryptu najprostszym i w pełni wystarczającym wyborem jest **Symbol statyczny**.

Skrypt będzie jednak prawidłowo działać ze wszystkimi typami, więc jeśli z jakiegoś powodu użyjesz innego, nie musisz się martwić.

Wyjaśnienie poszczególnych opcji:

- **Typ symbolu (Stacyjny vs. Dynamiczny)**
 - **Symbol statyczny:** Jest to podstawowy typ. Wszystkie jego kopie (instancje) w dokumencie są absolutnie identyczne. Jest to najprostszy i idealny wybór dla potrzeb skryptu.
 - **Symbol dynamiczny:** Umożliwia bardziej zaawansowaną pracę, gdzie można zmieniać wygląd (np. kolor) poszczególnych kopii symbolu. Skrypt nie wykorzystuje tej funkcji, ale jeśli utworzysz symbol dynamiczny, eksport przebiegnie bez problemów.
- **Typ eksportu (Klip filmowy vs. Grafika)**
 - Jak prawidłowo informuje pomoc bezpośrednio w oknie dialogowym Illustratora, to ustawienie jest pozostałością po starszym programie Adobe Flash.
 - Dla pracy w samym Illustratorze **ta opcja nie ma żadnej różnicy funkcjonalnej**, więc nie ma znaczenia, którą z możliwości („Klip filmowy” lub „Grafika”) wybierzesz.

Podsumowanie: Do przygotowania materiałów wystarczy wybrać **symbol statyczny** i potwierdzić okno dialogowe. Skrypt bez problemów poradzi sobie z tak utworzonym symbolem.

8.4. Warstwy

Skrypt może automatycznie tworzyć i używać specyficznych warstw:

- *HiddenFields* (stała nazwa w skrypcie) (niedrukowana): Jeśli niektóre podstawowe pola tekstowe w szablonie brakują, skrypt tworzy je dla swoich wewnętrznych potrzeb, aby zapewnić bezproblemowe działanie.
- *Diakritika_Skript* (stała nazwa w skrypcie) (drukowana): Dla symboli ręcznej diakrytyki.
- *Loga_V_Cislech* (stała nazwa w skrypcie) (drukowana): Dla instancji logo w numerach.
- *Graficka_Cisla_Layer* (stała nazwa w skrypcie) (drukowana): Dla instancji numerów graficznych.

- *Logo_Placeholders* (stała nazwa w skrypcie) (niedrukowana): Dla elementów referencyjnych dynamicznego umieszczania logo.
- *Diacritics_Placeholders* (niedrukowalna) — Warstwa z literami referencyjnymi i symbolami diakrytycznymi dla systemu placeholderów per-character. Skrypt tworzy ją automatycznie przy aktywacji funkcji placeholderów. Pozycje i rozmiary symboli na tej warstwie określają dokładne umiejscowienie diakrytyki podczas eksportu.

8.5 Dynamiczne umieszczanie logo w numerze

Wersja 3.8.0 całkowicie zmienia i upraszcza przygotowanie do dynamicznego wstawiania logo. Proces jest teraz wysoce zautomatyzowany i intuicyjny.

Jak to działa?

Cała zasada opiera się na tym, abyś z logo pracował wizualnie i nie musiał niczego szacować.

1. Twoje przygotowanie (co musisz zrobić w pliku AI)

Zanim uruchomisz skrypt, upewnij się, że w szablonie prawidłowo przygotowałeś dwie rzeczy:

- **Referencyjne pole tekstowe:** Musi istnieć pole tekstowe dla tylnego numeru (np. o nazwie *NumerTyl_M*). To pole musi mieć **dokładnie tę czcionkę i rozmiar**, jakie mają mieć finalne numery na koszulce.
- **Symbol logo:** Twoje logo musi być w dokumencie zapisane jako symbol (w panelu Symbole).

2. Automatyczna akcja skryptu (co skrypt zrobi sam)

Gdy w głównym oknie dialogowym zaznaczysz opcję „**Wstawiaj logo do numerów**” i wybierzesz swój symbol oraz pole referencyjne, po kliknięciu „OK” skrypt wykona następujące czynności:

- **Sprawdzi istnienie placeholderów:** Sprawdzi, czy na warstwie *Logo_Placeholders* już istnieją potrzebne elementy.
- **Automatycznie je utworzy, jeśli brakują:** Jeśli elementów nie znajdzie, sam je przygotowuje:
 - Utworzy referencyjne cyfry (*ref-0* (stała nazwa w skrypcie) do *ref-9* (stała nazwa w skrypcie)), które **automatycznie przejmą czcionkę i rozmiar** z Twojego pola referencyjnego (*NumerTyl_M*).
 - Utworzy tzw. **symbole pozycjonowania** (*0-umisteni* (stała nazwa w skrypcie) do *9-umisteni* (stała nazwa w skrypcie)), które są **bezpośrednio instancjami Twojego wybranego logo**.

3. Twoje końcowe dostrojenie (jedynie proste zadanie dla Ciebie)

Po automatycznym utworzeniu Twoje zadanie jest maksymalnie proste, ponieważ pracujesz bezpośrednio z wizualną postacią Twojego logo.

- Na warstwie *Logo_Placeholders* znajdź instancje Twojego logo (nazwane *0-umisteni* do *9-umisteni*).
- **Przesuń każde logo dokładnie na tę pozycję, gdzie chcesz je mieć** względem odpowiedniej referencyjnej cyfry.

To eliminuje wszelkie szacowanie --- **gdzie umieścisz logo, tam zostanie ono faktycznie wstawione przy finalnym eksporcie.**

WSKAZÓWKA: Odstęp między poszczególnymi referencyjnymi cyframi można w razie potrzeby dostosować w oknie dialogowym „**Zaawansowane ustawienia**”. Po tym jednorazowym ustawieniu i zapisaniu pliku AI, skrypt przy każdym kolejnym uruchomieniu będzie już używać tych idealnie ustawionych przez Ciebie pozycji.

Ważna uwaga: Ustawianie koloru i stylu tekstu referencyjnego

Skrypt potrafi z Twojego tekstu referencyjnego (np. *NumerTyl_M*) odczytać jedynie **podstawowe atrybuty**, takie jak czcionka, rozmiar, kolor wypełnienia oraz kolor/grubość obrysu.

Nie potrafi jednak skopiować bardziej złożonych stylów, które zostały zastosowane do tekstu za pośrednictwem panelu **Wygląd (Window > Appearance)**. Jeśli do pokolorowania tekstu referencyjnego

użyjesz panelu Wygląd (np. przez dodanie nowego wypełnienia lub efektu), skrypt tej informacji nie zobaczy i nowo utworzone placeholdery będą miały oryginalny, podstawowy kolor tekstu.

8.6 Inteligentne dynamiczne skalowanie

Wersja 3.8 wprowadza rewolucyjną zmianę w sposobie, w jaki skrypt pracuje z rozmiarem elementów graficznych (ręczna diakrytyka, logo w numerach, numery graficzne). Oryginalny model ze stałym skalowaniem dla „dziecięcych” i „dorosłych” rozmiarów zastąpiony jest w pełni **dynamicznym systemem**, który inteligentnie dostosowuje się do Twojego szablonu.

Jak to działa?

- **Zasada pola referencyjnego:** Skrypt teraz odczytuje rozmiar czcionki z Twojego **głównego pola referencyjnego** (np. `NumerTyl_M` dla logo lub `NazwiskoText_M` dla diakrytyki). Ten rozmiar traktuje jako 100%.
- **Automatyczne dostosowanie:** Przy przetwarzaniu innego rozmiaru (np. XL) skrypt porównuje rozmiar czcionki w polu `NumerTyl_XL` z referencyjnym rozmiarem z `NumerTyl_M` i oblicza dokładny stosunek (np. 115%). Tym stosunkiem następnie automatycznie powiększa/pomniejsza wstawiane logo czy diakrytykę.

Co to oznacza dla Ciebie?

- **Ogromne uproszczenie:** Nie musisz się już martwić, co jest rozmiarem „dziecięcym” a co „dorosłym”. Nie musisz starać się utrzymać ten sam rozmiar numerów na różnych artboardach.
- **Pełna swoboda w projektowaniu:** Po prostu w szablonie ustaw dla każdego rozmiaru (M, L, XL itd.) taki rozmiar numerów i imion, jaki potrzebujesz. Skrypt zadba o to, aby wstawione logo i diakrytyka zawsze proporcjonalnie odpowiadały.
- **Zmiana w „Zaawansowanych ustawieniach”:** Wartości skalowania i przesunięcia dla dziecięcych rozmiarów teraz służą jedynie jako **dodatkowa korekta** do tego dynamicznego obliczenia, a nie jako główna metoda.

8.7 Numerowanie graficzne (zamiast czcionek) --- Użycie niestandardowych cyfrowych obrazków

Skrypt oferuje unikalną możliwość zastąpienia standardowych cyfrowych tekstów w szablonie Twoimi własnymi symbolami graficznymi. Jest to idealne w sytuacjach, gdy klient ma specyficzny, nietradycyjny projekt cyfr (np. z efektami, teksturami lub stylizacją), których nie da się utworzyć za pomocą standardowej czcionki.

Jak to działa? „Skrypt inteligentnie odczytuje wymagany numer (np. „21”) z Twojego pliku CSV, rozbija go na poszczególne cyfry („2” i „1”), a następnie wstawia do szablonu odpowiednie symbole graficzne, które wcześniej przygotowałeś. Dzięki dynamicznemu skalowaniu cyfry automatycznie dostosowują się do rozmiaru referencyjnego pola tekstowego.”

Krok 1: Przygotowanie szablonu AI --- Twoje graficzne cyfry jako symbole

1. **Utwórz symbole dla każdej cyfry:** Dla każdej cyfry od 0 do 9 utwórz oddzielny obiekt graficzny. Może to być grafika wektorowa, zamieniony tekst na krzywe lub nawet obraz rastrowy.
2. **Dodaj je do panelu „Symbole”:** Każdy taki obiekt graficzny przeciągnij do panelu „Symbole” (Window \> Symbols) w Adobe Illustratorze.
3. **Nazwij symbole według konwencji:**
 - Dla **numerów tylnych (na plecach koszulki):** Zalecamy nazwanie symboli w formacie `cislo_zadni_0` (stała konwencja), `cislo_zadni_1`, ..., `cislo_zadni_9`.
 - Dla **numerów przednich (na piersi/ramieniu koszulki):** Zalecamy nazwanie symboli w formacie `cislo_predni_0` (stała konwencja), `cislo_predni_1`, ..., `cislo_predni_9`.
 - (Ważne: Te nazwy symboli będziesz później przypisywać w oknie dialogowym skryptu. Jeśli masz te same symbole dla numerów przednich i tylnych, wystarczy je prawidłowo przypisać.)

Krok 2: Przygotowanie szablonu AI --- Pola tekstowe dla numerów

„Skrypt musi wiedzieć, gdzie umieścić graficzne cyfry, a jednocześnie skąd wziąć referencyjny rozmiar do ich skalowania. Do tego celu użyj standardowych pól tekstowych.”

1. **Dla numerów tylnych:** Utwórz pole tekstowe, gdzie ma się znaleźć numer z tyłu. Zalecamy nazwanie go *NumerTyl_ROZMIAR* (np. *NumerTyl_M*, *NumerTyl_L*).
 - **Ważne:** *Czcionka i rozmiar czcionki w tym polu tekstowym określają skalę, w jakiej graficzne cyfry będą wstawiane. Ustaw go dokładnie tak, jak ma wyglądać wysokość Twoich wynikowych graficznych cyfr.*
2. **Dla numerów przednich:** Podobnie utwórz pole tekstowe dla numeru z przodu. Zalecamy nazwanie *NumerPrzod_ROZMIAR* (np. *NumerPrzod_M*, *NumerPrzod_L*).
 - **Ważne:** *Tu również czcionka i rozmiar czcionki definiują skalę wstawianych symboli graficznych.*
3. **Ustawienie pola referencyjnego:** W początkowym oknie dialogowym skryptu zostaniesz poproszony o wybranie głównego pola referencyjnego (np. *NumerTyl_M* lub *NumerPrzod_M*), z którego skrypt jednorazowo odczyta „bazowy” 100% rozmiar czcionki. Wszystkie pozostałe graficzne cyfry będą następnie skalowane relatywnie do tego pola referencyjnego i aktualnego rozmiaru pola tekstowego na danym artboardzie (patrz rozdział „Inteligentne dynamiczne skalowanie”).
4. **Warstwa skryptu:** Skrypt będzie graficzne cyfry automatycznie wstawiać na warstwę *Graficka_Cisla_Layer*. O tę warstwę nie musisz się martwić --- skrypt ją tworzy i zarządza nią automatycznie.

Krok 3: Ustawienia skryptu --- Aktywacja i mapowanie

1. **W głównym oknie dialogowym „Preferencje przetwarzania skryptu”:**
 - Zaznacz opcję „**Użyj symboli graficznych dla numerów (zamiast tekstu)**”.
 - **Ważne:** Upewnij się, że ta opcja jest włączona dla Twoich produktów w oknie dialogowym „Zaawansowane ustawienia parametrów” w panelu „Użycie numerów graficznych”.
2. **Kliknij „1. Wybierz pole referencyjne...”:**
 - Tu w oknie dialogowym wybierz pole tekstowe (np. *NumerTyl_M*), które służy jako główna 100% referencja do skalowania. Przycisk aktywuje się po zaznaczeniu opcji „Użyj symboli graficznych dla numerów”.
3. **Kliknij „Mapuj symbole dla numerów graficznych...”:**
 - Ta opcja aktywuje się po wybraniu pola referencyjnego. Otworzy się okno dialogowe „Mapowanie symboli dla numerów graficznych”.
 - Dla każdej cyfry (0 do 9) i dla każdego typu (numery *tylne* i numery *przednie*) wybierz z listy rozwijanej odpowiedni symbol, który utworzyłeś w kroku 1.
 - Jeśli dla jakiejś cyfry symbolu nie wybierzesz („Nie używaj”), numer graficzny dla niej nie zostanie wygenerowany.
 - Ustawienia są zapisywane do pliku *settings.txt*.

Krok 4: Uruchomienie eksportu

„Po zakończeniu ustawień w oknie dialogowym ‚Preferencje przetwarzania skryptu’ i następnym oknie dialogowym ‚Ustawienia eksportu’, kliknij ‚OK’. Skrypt automatycznie przetworzy plik CSV, wstawi graficzne cyfry i wyeksportuje spersonalizowane PDF.”

Ważne uwagi i wskazówki dla tej funkcjonalności:

- „Użyj symboli graficznych dla numerów” nie można używać jednocześnie z opcją „Wstawiaj logo do numerów”.
- Graficzne cyfry skalują się dynamicznie na podstawie rozmiaru czcionki w docelowym polu tekstowym i wybranego pola referencyjnego, tak samo jak logo i diakrytyka (patrz rozdział „Inteligentne dynamiczne skalowanie”). Upewnij się, że Twoje symbole graficzne dla cyfr są utworzone w rozmiarze odpowiadającym referencyjnej czcionce.

9. Używanie skryptu --- Przebieg eksportu

9.1. Okno dialogowe: Ustawienia eksportu i mapowanie obszarów roboczych

Różni się dla trybu uproszczonego i złożonego.

9.1.1. Tryb uproszczony (jeden numer)

- **Panel: Wybór obszaru roboczego:** Wybierz obszar roboczy do eksportu. Skrypt będzie szukał pola *NumerText* (i jego wariantów).
- **Panel: Ustawienia eksportu:** Folder eksportu, preset PDF, nazwa podfolderu.
- Po potwierdzeniu skrypt aktualizuje *NumerText* na wybranym obszarze roboczym i eksportuje PDF.
- **Uwaga dla CS4:** Wersja CS4 nie potrafi nazywać obszarów roboczych. Przy eksporcie musisz wiedzieć, który obszar roboczy chcesz eksportować.

9.1.2. Tryb złożony (przetwarzanie produktu 1 i/lub produktu 2)

- **Panel: Mapowanie obszarów roboczych:** Przypisz obszary robocze do typu (np. Bluzy/Czapki) i rozmiaru.
- **Panel: Ustawienia eksportu:** Główny folder eksportu, preset PDF.
- **Panel: Konfiguracja nazw folderów i plików:** Szczegółowe ustawienie szablonów nazw za pomocą placeholderów ({cislo}, {jmeno}, {prezdivka}, {velikost}, {kod}, {docName}). Oddzielnie dla każdego produktu. Zawiera podgląd i pomoc.
- **Wyjaśnienie, jak działa automatyczne generowanie nazw plików i folderów**
 - {cislo} (*stały placeholder*) --- do nazwy folderu lub pliku zostanie wstawiony numer z pliku CSV
 - {jmeno} (*stały placeholder*) --- do nazwy folderu lub pliku zostanie wstawione imię z pliku CSV
 - {prezdivka} (*stały placeholder*) --- do nazwy folderu lub pliku zostanie wstawiony pseudonim z pliku CSV
 - {velikost} (*stały placeholder*) --- do nazwy folderu lub pliku zostanie wstawiony rozmiar z pliku CSV
 - {kod} (*stały placeholder*) --- do nazwy folderu lub pliku zostanie wstawiony kod z pliku CSV
 - {docName} (*stały placeholder*) --- nazwa pliku AI, z którego generowane są PDF

9.2. Przebieg przetwarzania wiersza CSV (tryb złożony)

Dla każdego wiersza i produktu:

1. Aktywacja obszaru roboczego.
2. Czyszczenie warstw dynamicznych (dla numerów graficznych, logo).
3. Aktualizacja pól tekstowych (imię, numer, rozmiar, kod) z CSV.
 - Jeśli dla **numeru** istnieją dane w CSV, ale na aktywnym obszarze roboczym nie ma **żadnego widocznego pola** do jego wyświetlenia (patrz 7.1), skrypt dla tego konkretnego produktu zgłosi błąd i **produktu nie wyeksportuje**.
 - Jeśli dla **numeru** nie ma danych w CSV, istniejące pola numerowe na obszarze roboczym zostaną opróżnione (ustawiona zostanie pusta zawartość „”).
4. Specjalne przetwarzanie (diakrytyka, numery graficzne, logo).
5. Eksport do PDF według szablonów nazw.
6. Pomijanie zduplikowanych eksportów.
7. Automatyczne zmienianie nazw zduplikowanych plików: Skrypt zawiera logikę, która w przypadku, gdy miałby zostać wygenerowany plik z już istniejącą nazwą (w ramach jednego uruchomienia), automatycznie dodaje do nazwy pliku sufix numeryczny, np. (1), (2) itd., aby zapobiec nadpisaniu.

9.3. Stany błędów i logowanie

- **Plik logu:** *ExportPDF_Log.txt* (stała nazwa w skrypcie) w głównym folderze eksportu.
- **Raport podsumowujący:** Po zakończeniu wyświetla przegląd eksportu, włącznie z błędami.

Rozdział 10: Rozwiązywanie częstych problemów (FAQ)

Tu znajdziesz rozwiązania najczęstszych problemów, z którymi możesz się spotkać podczas pracy ze skryptem.

Problem: Skrypt przy pierwszym uruchomieniu trwa długo, a Illustrator „nie odpowiada”.

- **Rozwiązanie:** To zachowanie jest **oczekiwane i normalne**. Przy pierwszym uruchomieniu (lub po aktualizacji skryptu) skrypt przeprowadza jednorazową kontrolę integralności bezpieczeństwa i inicjalizację mechanizmu licencyjnego. Ten proces może trwać od kilkadziesiąt sekund do kilku minut. Prosimy, **nie zamykaj Illustratora** i poczekaj, aż kontrola się zakończy. Kolejne uruchomienia będą już znacznie szybsze. Szczegółowe wyjaśnienie znajdziesz w rozdziale 3.1. „Pierwsze uruchomienie i kontrola bezpieczeństwa”.

Problem: Skrypt w ogóle nie działa lub od razu po uruchomieniu zgłasza błąd.

- **Rozwiązanie:**
 - Upewnij się, że w Adobe Illustratorze masz otwarty jakiś dokument (plik .ai).
 - Sprawdź status swojej licencji w oknie dialogowym „O skrypcie”. Być może wygasła Twoja wersja demo.
 - Zajrzyj do pliku *ExportPDF_Log.txt* w swoim folderze eksportu --- może zawierać bardziej szczegółowy opis błędu.

Problem: Skrypt nie aktualizuje pól tekstowych dla imienia, numeru lub kodu.

- **Rozwiązanie:** To najczęstszy problem, sprawdź proszę następujące punkty:
 - **Dokładna nazwa pola:** Nazwa pola tekstowego w Illustratorze musi dokładnie odpowiadać oczekiwanej nazwie (np. *NazwiskoText*, *NumerTyl_M*). Nazwy rozróżniają wielkie i małe litery.
 - **Widoczność i zablokowanie:** Ani pole, ani warstwa, na której się znajduje, nie mogą być zablokowane lub ukryte.
 - **Aktywny obszar roboczy:** Skrypt głównie pracuje z polami na aktualnie przetwarzanym obszarze roboczym. Upewnij się, że pole leży na prawidłowym obszarze roboczym.
 - **Tekst w kopercie:** Skrypt nie potrafi niezawodnie pracować z tekstem w „Kopercie” (Envelope Distort). Jeśli korzystasz z tej funkcji, należy kopertę zwolnić przed uruchomieniem skryptu.

Problem: Skrypt zgłasza błąd „Na obszarze roboczym ... nie znaleziono żadnego widocznego pola tekstowego do wyświetlenia numeru ...”.

- **Rozwiązanie:** Ten komunikat oznacza, że Twój plik CSV **zawiera numer** dla danego produktu, ale skrypt nie znalazł dla niego w szablonie odpowiedniego widocznego pola tekstowego. Skrypt w takim przypadku nie wykona eksportu PDF, aby zapobiec produkcji produktu bez numeru.

Jak prawidłowo wygenerować produkt, który nie ma mieć numeru? Jeśli celowo chcesz wygenerować produkt bez numeru, procedura jest następująca:

- Twój plik CSV musi nadal zawierać kolumnę dla numeru (np. *cislo*, *cislo-mikiny* itp.), ponieważ skrypt jej oczekuje.
- Dla produktu, który nie ma mieć numeru, pozostaw komórkę w tej kolumnie **po prostu pustą**.

Skrypt w takim przypadku wygeneruje produkt normalnie, tylko bez numeru, i nie zostanie zgłoszony żaden błąd.

Problem: Diakrytyka nie wyświetla się prawidłowo, lub zamiast tekstu pojawiają się kwadraty/znaki zapytania.

Rozwiązanie: Ten problem niemal zawsze oznacza, że użyta czcionka w Twoim szablonie AI nie zawiera wszystkich potrzebnych znaków (glifów), na przykład czeskich znaków jak „ř”, „ě” czy „ů”.

- **Nowa funkcja kontroli:** Skrypt teraz zawiera automatyczną kontrolę, która potrafi ten problem wykryć. Jeśli skrypt stwierdzi, że w Twoim tekście są znaki, których dana czcionka nie posiada, ostrzeże Cię w **końcowym raporcie podsumowującym** i zapisze szczegółową informację do pliku *ExportPDF_Log.txt*.
- **Jak to naprawić:**
 1. **Jeśli czcionka powinna obsługiwać diakrytykę:** Upewnij się, że w początkowym oknie dialogowym masz zaznaczoną opcję „**Używana czcionka dla imion obsługuje czeską diakrytykę**”. Jeśli błąd nadal się pojawia, oznacza to, że czcionka rzeczywiście nie posiada wszystkich znaków i musisz w szablonie AI zmienić czcionkę na taką, która je obsługuje.
 2. **Jeśli czcionka nie obsługuje diakrytyki (metoda ręczna):**
Odznacz opcję „Użyta czcionka obsługuje diakrytykę”. Skrypt aktywuje ręczną diakrytykę z placeholderami per-character. Utwórz placeholder, wizualnie ustaw pozycje symboli i uruchom eksport. Wymaga symboli w panelu Symbole (patrz 8.3) i prawidłowego mapowania w dialogu (patrz 5.2). Jeśli placeholder nie istnieje, skrypt zaproponuje ich utworzenie.

Problem: Numery graficzne lub logo w numerze nie są wstawiane.

- **Rozwiązanie:**
 - **Aktywacja funkcji:** Upewnij się, że w początkowym oknie dialogowym masz zaznaczoną odpowiednią opcję („Użyj symboli graficznych...” lub „Wstawiaj logo...”).
 - **Wzajemne wykluczanie:** Tych dwóch funkcji nie można używać jednocześnie. Jeśli jedna jest aktywna, druga musi być wyłączona.
 - **Mapowanie symboli:** Sprawdź, czy masz prawidłowo zamapowane symbole w odpowiednim oknie dialogowym.
 - **Istnienie pól referencyjnych:** Obie funkcje do prawidłowego działania i skalowania wymagają istnienia referencyjnych pól tekstowych (np. *NumerTyl_M*, *NazwiskoText_M*). Bez nich nie będą działać prawidłowo.

Problem: Zmieniłem ustawienia (np. nazwy kolumn CSV), ale skrypt nadal używa starych.

- **Rozwiązanie:** Upewnij się, że okno dialogowe, w którym dokonałeś zmian (np. „Zaawansowane ustawienia parametrów”), potwierdziłeś przyciskiem „OK”. Samo zamknięcie okna przyciskiem X nie zapisuje zmian. Ustawienia są trwale zapisywane do pliku *settings.txt* dopiero po tym potwierdzeniu.

Problem: Eksport zatrzymuje się z błędem „Operation was canceled” przy dużej liczbie plików.

- **Rozwiązanie:** Od wersji 4.0.22 skrypt automatycznie przechwytuje ten błąd i próbuje ponowić eksport. Jeśli błąd powtarza się mimo tego, spróbuj zmniejszyć liczbę wierszy w CSV (podzielić zlecenie na mniejsze partie) lub ponownie uruchomić Adobe Illustrator w celu zwolnienia pamięci.

Problem: Skrypt zgłasza „Twoja subskrypcja wygasła”.

- **Rozwiązanie:** Skontaktuj się ze sprzedawcą w celu uzyskania nowego klucza licencyjnego. W oknie dialogowym „O skrypcie” znajdziesz Machine ID — wyślij go wraz z zamówieniem. Nowy klucz wprowadź za pomocą przycisku „Przedłuż licencję...”.

Problem: Po aktualizacji do nowej wersji skrypt wymaga nowego klucza.

- **Rozwiązanie:** Wprowadź istniejący klucz licencyjny ponownie przez okno dialogowe „O skrypcie” → „Aktywuj pełną wersję...”. Przy zmianie wersji czasami konieczna jest reaktywacja.

11. Informacje licencyjne i aktywacja

Typy licencji:

Typ	Opis	Cena
Demo	30 uruchomień, maks. 20 wierszy CSV	Bezpłatnie
Subskrypcja miesięczna	Pełny dostęp na 30 dni	Zgodnie z aktualnym cennikiem na www.exportPDF.cz
Subskrypcja roczna	Pełny dostęp na 365 dni	Zgodnie z aktualnym cennikiem na www.exportPDF.cz
Licencja stała	Pełny dostęp bez ograniczeń	Zgodnie z aktualnym cennikiem na www.exportPDF.cz

Aktywacja: Przez okno dialogowe „O skrypcie” → „Aktywuj pełną wersję...” → wklej klucz.

Przedłużenie subskrypcji: Przez okno dialogowe „O skrypcie” → „Przedłuż licencję...” → wklej nowy klucz. Pozostałe dni są automatycznie dodawane do nowego okresu.

Aktualizacja wersji: Podczas aktualizacji skryptu do nowej wersji może być konieczne ponowne wprowadzenie klucza licencyjnego. Skrypt automatycznie Cię o to poprosi.

Machine ID: Unikalny identyfikator Twojego komputera wyświetlany w oknie dialogowym „O skrypcie”. Wymagany do zamówienia licencji — wyślij go sprzedawcy.

12. Kontakt

W przypadku problemów, pytań lub sugestii dotyczących ulepszeń skryptu, skontaktuj się z autorem:

- **Autor:** Aleš Ulrych
- **E-mail:** info@exportpdf.cz
- **Web:** www.exportPDF.cz
- **Tel:** 776 149 945

Dziękujemy za korzystanie ze skryptu!

© 2026 Aleš Ulrych. Wszelkie prawa zastrzeżone.