

# Používateľská príručka: ExportPDF pre Illustrator

## 1. Úvod

---

„Vitajte v príručke pre skript ExportPDF... Jeho hlavným cieľom je automatizovať generovanie personalizovaných PDF pre široký rozsah produktov, ako sú mikiny, čiapky, športové dresy, hrnčeky a ďalšie. Skript umožňuje flexibilne definovať až dva rôzne typy produktov a plne prispôbiť ich názvy a vlastnosti.“

### Hlavné funkcie skriptu:

- Načítanie dát z CSV súborov s automatickou detekciou oddeľovača.
- Dynamické načítanie veľkostí z CSV a možnosť trvalého uloženia vlastných atypických veľkostí.
- Automatické aj manuálne mapovanie stĺpcov CSV s prehľadným rozhraním.
- Personalizácia textových polí, vrátane inteligentného zachovania formátovania pre viacriadkový text.
- Pokročilé grafické číslovanie: Vkladanie čísiel 0-9 ako samostatných grafických symbolov.
- Možnosť vkladania loga priamo do čísiel s dynamickým umiestnením.
- Podpora 14 typov diakritiky pre 10 jazykov v strednej a severnej Európe — čeština, slovenčina, nemčina, poľština, švédčina, fínčina, dánčina, nórčina, islandčina a faerčina. Pokrytie celkom 36 špeciálnych znakov (veľké i malé písmená), vrátane severských Å, Ø, Æ, Ð a Þ.
- Automatická kontrola a upozornenie na chýbajúce znaky (glyfy) v použítom písme.
- Flexibilné nastavenie názvov exportovaných súborov a priečinkov pomocou šablón so živým náhľadom.
- Flexibilné spracovanie až dvoch plne prispôbiteľných typov produktov (napr. mikiny a čiapky).
- Zobrazenie voliteľnej grafiky na základe dát v CSV (napr. pre logá sponzorov).
- Možnosť exportu v zjednodušenom „jednostĺpcovom“ režime.
- Viacjazyčné rozhranie (čeština, angličtina, nemčina, slovenčina, poľština).
- Správa profilov: Možnosť ukladať, načítať, importovať a exportovať kompletne sady nastavení pre rôzne typy zákaziek.
- Demo režim s obmedzeným počtom spustení a spracovaných riadkov.
- Automatická validácia glyfov (znakov) vo fonte pre čísla.
- Automatické zotavenie pri prechodných chybách Illustratora počas exportu.
- Vylepšené zachovanie formátovania viacriadkového textu s medzipamäťou štýlov.

Táto príručka vás prevedie inštaláciou, nastavením a používaním skriptu.

## 2. Požiadavky

---

Pre úspešné používanie skriptu je potrebné:

### • Softvér:

- Skript je testovaný a plne funkčný na verziách Adobe Illustrator CS6 a novších (vrátane CC). Kompatibilita so staršou verziou CS4 je možná, ale s určitými obmedzeniami (napr. chýbajúca podpora názvov kresliacich plôch).

### • Vstupné súbory:

- **AI šablóna (.ai):** Pripravený dokument Adobe Illustratora obsahujúci:
  - Správne pomenované textové polia pre personalizáciu (pozri kapitolu 7.1 „Textové polia“).
  - Voliteľne: Symboly pre diakritiku, grafické čísla, logo.
  - Voliteľne: Referenčné prvky pre dynamické umiestnenie loga (pozri kapitolu 7.5 „Dynamické umiestnenie loga v čísle“).

- Kresliace plochy (artboardy) pre jednotlivé veľkosti a typy produktov.
- **CSV súbor (.csv):** Súbor s oddelenými hodnotami (čiarkou alebo bodkočiarkou), ktorý obsahuje dáta pre personalizáciu (napr. číslo, meno, veľkosť, kód). Prvý riadok by mal obsahovať názvy stĺpcov. Odporúča sa kódovanie UTF-8 (skript sa pokúša o konverziu z CP1250, ak deteguje problémy).

## 3. Inštalácia a spustenie skriptu

---

Skript nevyžaduje klasickú inštaláciu. Stačí súbor *exportPDF.zip* (alebo názov zodpovedajúci vašej verzii) uložiť na dostupné miesto na vašom počítači a potom ho rozbaľiť.

### Spustenie skriptu v Adobe Illustratore:

1. Otvorte Adobe Illustrator a dokument (šablónu), s ktorým chcete pracovať.
2. Prejdite do menu *Súbor > Skripty > Iný skript...* (alebo *File > Scripts > Other Script...*).
3. V dialógovom okne vyhľadajte a vyberte súbor skriptu.
4. Kliknite na „Otvoriť“. Skript sa spustí.

### 3.1. Prvé spustenie a bezpečnostná kontrola

Pri prvom spustení skriptu **ExportPDF** po inštalácii (alebo po jeho aktualizácii na novú verziu) si môžete všimnúť, že **štart trvá dlhšie ako obvykle**. Počas tejto doby sa môže objaviť informačné okno s názvom „**Inicializácia skriptu**“ a samotný Adobe Illustrator sa môže na chvíľu javiť ako „**nereagujúci**“ (v titulku okna sa môže zobraziť „Neodpovedá“).

**Dôvod dlhšieho spustenia:** Skript vykonáva **jednorazovú bezpečnostnú kontrolu integrity svojich súborov**. Tento proces je kľúčový pre zaistenie, že skript nebol pozmenený ani poškodený, a pre overenie vašej licencie. Zahŕňa okrem iného:

- **Komplexnú kontrolu integrity:** Skript vypočítava a overuje kontrolné súčty (hash) svojich interných dát, aby zaistil, že nebola vykonaná neoprávnená manipulácia.
- **Inicializáciu licenčného mechanizmu:** Nastavuje základné dáta pre licenčný systém (napr. pre demo verziu alebo pre plnú aktiváciu).

#### Čo očakávať:

- **Okno „Inicializácia skriptu“:** Zobrazí sa dialógové okno s informáciou o prebiehajúcej akcii.
- **Možná dočasná „nereagujúca“ aplikácia:** V závislosti na rýchlosti vášho počítača a verzii Illustratora sa môže aplikácia na niekoľko desiatok sekúnd až niekoľko minút javiť ako „nereagujúca“. Je to normálne správanie, pretože skript počas tejto operácie intenzívne pracuje s dátovým úložiskom a vykonáva zložité výpočty.
- **Trpezlivosť je kľúčová:** Prosíme, **nepokúšajte sa zatvárať Adobe Illustrator** ani skript násilne ukončovať. Vyčkajte, kým sa proces nedokončí a dialógové okno nezmizne.

**Následujúce spustenia:** Všetky nasledujúce spustenia skriptu budú prebiehať **výrazne rýchlejšie**, pretože jednorazová hĺbková kontrola už nebude potrebná. Bude vykonávaná len rýchla kontrola aktuálnych dát a časových razítok, ktorá trvá len zlomok sekundy.

## 4. Prvé spustenie a základné nastavenie

---

### 4.1. Výber jazyka

Pri prvom spustení (alebo ak nie je jazyk uložený v nastavení) sa zobrazí dialóg pre výber jazyka používateľského rozhrania skriptu.

- **Dostupné jazyky:** čeština, angličtina, nemčina, slovenčina, poľština.
- Vyberte preferovaný jazyk a kliknite na „OK“.

- Vaša voľba jazyka sa uloží do súboru *settings.txt* pre nasledujúce spustenie.
- Zmena jazyka sa prejaví ihneď a hlavný dialóg už bude vo vybranom jazyku.

## 4.2. Licenčný systém

Skript obsahuje trojstupňový licenčný systém:

### Demo verzia:

- Pri prvom spustení (alebo ak nie je nájdená platná licencia) skript beží v demo režime.
- **Obmedzenia:** Max 30 spustení a max 20 riadkov CSV.
- Stav dema sa zobrazuje v dialógu „O skripte“.
- Demo je možné predĺžiť špeciálnym kľúčom (tlačidlo „Predĺžiť demo verziu...“ v dialógu „O skripte“).

### Predplatné (mesačné/ročné):

- Aktivácia licenčným kľúčom s časovým obmedzením.
- Mesačná (30 dní) alebo ročná (365 dní) licencia.
- Dátum expirácie sa zobrazí v dialógu „O skripte“ a v logu.
- 7 dní pred vypršaním skript zobrazí upozornenie s počtom zostávajúcich dní.
- Po vypršaní skript zobrazí dialóg s výzvou na zadanie nového kľúča a Machine ID pre objednanie.
- **Predĺženie:** Zadajte nový kľúč cez tlačidlo „Predĺžiť licenciou...“ v dialógu „O skripte“. Zostávajúce dni sa automaticky pričítajú k novému obdobiu.

### Trvalá licencia:

- Jednorazová aktivácia bez časového obmedzenia.
- Zobrazuje sa ako „Trvalá licencia“ v dialógu „O skripte“.

### Dialóg „O skripte“:

- Zobrazuje verziu skriptu, stav licencie, typ predplatného a dátum expirácie.
- **Machine ID** — unikátny identifikátor vášho PC (kopírovateľný). Potrebný pre vygenerovanie licenčného kľúča — pri objednávke ho pošlite predajcovi.
- Tlačidlá: „Aktivovať plnú verziu...“ / „Predĺžiť licenciou...“ / „Predĺžiť demo verziu...“

### Postup aktivácie a predĺženia:

1. Otvorte dialóg „O skripte“ (tlačidlo „O skripte...“ v hlavnom dialógu).
2. Skopírujte Machine ID a pošlite ho predajcovi spolu s objednávkou.
3. Obdržíte licenčný kľúč.
4. Kliknite na „Aktivovať plnú verziu...“ (alebo „Predĺžiť licenciou...“).
5. Vložte kľúč a potvrdte.
6. Skript sa ihneď aktivuje a zobrazí potvrdenie.

## 4.3. Súbor nastavení (settings.txt)

Aby si skript pamätal vaše voľby medzi jednotlivými spusteniami (napríklad cestu k exportnému priečinku alebo názov PDF prednastavenia), ukladá si ich do textového súboru **settings.txt**.

### \*\*Umiestnenie súboru\*\*

Tento súbor sa nachádza v priečinku pre používateľské dáta. Umiestnenie sa líši pre Windows a macOS.

- **Windows** (Celá cesta obvykle vyzerá takto:  
C:\Users\VášeMeno\AppData\Roaming\AlesUlrychScripts)
- **macOS** (Celá cesta obvykle vyzerá takto: ~/Library/Application Support/AlesUlrychScripts)

### \*\*Aké nastavenia sa ukladajú?\*

V súbore *settings.txt* sa ukladajú napríklad:

- Cesta k hlavnému priečinku pre export.
- Názov preferovaného PDF prednastavenia.
- Šablóny pre automatické pomenovanie súborov a priečinkov.
- Výber referenčných polí.
- Vaše mapovanie symbolov pre manuálnu diakritiku a grafické čísla.
- Vlastné názvy stĺpcov pre váš CSV súbor.
- Naposledy zvolený jazyk používateľského rozhrania.

#### 4.4. Správa profilov: Ukladanie a načítanie komplexných nastavení

Správa profilov vám umožní uložiť si kompletnú sadu pokročilých nastavení pre rôzne typy zákaziek a jednoducho medzi nimi prepínať. Už nemusíte pre každý typ produktu (napr. „mikiny a čiapky“ vs. „uteráky s logom“) všetko nastavovať znovu.

Všetky nástroje pre správu profilov nájdete v dialógu „**Pokročilé nastavenie parametrov**“ v hornej časti okna.

##### Funkcie správy profilov:

- **Uložiť profil...:** Uloží aktuálnu konfiguráciu zo všetkých záložiek dialógu (názvy produktov, mapovanie CSV, nastavenie grafiky atď.) do súboru s vami zvoleným názvom.
- **Načítať profil...:** Zobrazí zoznam uložených profilov. Po výbere jedného z nich sa všetky hodnoty v dialógu „Pokročilé nastavenie parametrov“ okamžite aktualizujú podľa uloženého profilu.
- **Importovať...:** Umožňuje nainportovať súbory s profilmi (končiace na .json), ktoré ste si napríklad preniesli z iného počítača.
- **Exportovať...:** Umožní vám vybrať jeden z uložených profilov a exportovať ho ako súbor .json, ktorý môžete zálohovať alebo zdieľať s kolegami.

## 5: Rýchly štart pre skúsených používateľov

Táto kapitola slúži ako zrýchlený sprievodca pre používateľov, ktorí už poznajú základné princípy skriptu. Pre podrobný popis jednotlivých funkcií sa prosím pozrite do nasledujúcich kapitol.

### Krok 1: Príprava šablóny v Adobe Illustratore

1. **Otvorte .ai súbor** so šablónou vášho produktu.
2. **Skontrolujte názvy kresliacich plôch (Artboards):** Uistite sa, že sú správne pomenované pre automatické rozpoznanie, napr. *mikina-XL*. Pamätajte, že prefixy (napr. *mikina-*, *dresy-*, *trenky-*, ...) je možné zmeniť v pokročilom nastavení.
3. **Skontrolujte názvy textových polí:** Overte, že dynamické textové polia majú správne názvy, napr. *MenoText\_M*, *CisloZadne\_L*, *PrezývkaText*. Skript je citlivý na veľkosť písmen.

### Krok 2: Príprava dát v CSV súbore

1. **Pripravte si .csv súbor** s dátami pre personalizáciu. Uistite sa, že prvý riadok obsahuje názvy stĺpcov (hlavičku).
2. **Skontrolujte názvy stĺpcov:** Východiskové očakávané názvy sú *cislo*, *jmeno*, *prezdivka*, *velikost-mikiny* atď. Vlastné názvy je možné trvalo nastaviť v pokročilom nastavení.
3. **Pre viacriadkový text** použite v bunke oddeľovač || (napr. Jan | Novák).

### Krok 3: Spustenie skriptu

1. V Adobe Illustratore prejdite do menu **Súbor > Skripty > Iný skript...**
2. Vyhľadajte a otvorte súbor skriptu (napr. *exportPDF\_demo.jsx*).

### Krok 4: Hlavné nastavenie procesu

1. Po spustení sa zobrazí dialóg „**Predvoľby spracovania skriptu**“.

2. Zvoľte kľúčové voľby pre tento export:

- Chcete použiť **grafické čísla**? (t.j. nahradiť textové číslice 0-9 dodanými obrázkami/symbolmi, napr. keď má klient vlastný dizajn číslíc).
- Podporuje váš font **diakritiku**, alebo ju má skript tvoriť manuálne?
- Chcete vkladať **logo do čísiel**?
- Budete spracovávať stĺpec pre **prezývku**?
- Potrebujete zobrazíť **špecifickú grafiku** pre niektoré produkty (napr. logo sponzora)?

#### Krok 5: Nastavenie exportu a spustenie

1. Po potvrdení predvoľieb sa zobrazí **dialóg pre nastavenie exportu**.
2. V prípade potreby **namapujte kresliace plochy** k veľkostiam.
3. **Nastavte cieľový priečinok** pre export a vyberte **PDF prednastavenie**.
4. Skontrolujte a prípadne upravte **šablóny pre názvy súborov a priečinkov**.
5. Kliknite na „**OK**“ pre spustenie automatického exportu.

## 5. Hlavný dialóg úvodného nastavenia

---

Po spustení skriptu a prípadnom dialógu výberu jazyka sa zobrazí hlavný dialóg „Predvoľby spracovania skriptu“. Tu nastavíte kľúčové voľby pre aktuálny beh skriptu.

Možnosti v tomto dialógu:

#### • Panel: Základné nastavenie

- **Použiť grafické symboly pre čísla**: Po zaškrtnutí voľby sa sprístupnia tlačidlá:
  - „**1. Vybrať referenčné pole...**“: Toto tlačidlo otvorí dialóg, kde definujete hlavné textové polia, ktorých veľkosť písma bude slúžiť ako 100% referencia pre škálovanie grafických čísiel (napr. *CisloZadne\_M*).
  - „**Mapovať symboly pre grafické čísla...**“: Toto tlačidlo, aktívne až po výbere referenčného poľa, otvorí známy dialóg pre priradenie symbolov k jednotlivým číslom.
- **Vynútiť ručné mapovanie stĺpcov CSV**: Ak je zaškrtnuté, dialóg pre mapovanie stĺpcov CSV sa zobrazí vždy, aj keď automatické mapovanie všetky potrebné polia nájde.
- **Použiť oddelené čísla pre produkty mikiny a čiapky**: Ak je zaškrtnuté, skript ponúkne mapovanie oddelených čísiel pre vami zvolené produkty.
- **Spracovávať stĺpec pre prezývku**: Ak zvolíme, skript umožní na jeden produkt vložiť meno aj prezývku naraz.
- **Previesť mená/prezývky na VEĽKÉ PÍSMENÁ**: Obsah textového poľa pre meno/prezývku bude prevedený na veľké písmená. **Ak je aktivovaná manuálna diakritika (pozri nižšie), voľba pre mená bude automaticky zaškrtnutá a zneprístupnená.**

#### Panel: Nastavenie diakritiky mien

##### • Použitý font pre mená podporuje diakritiku:

- **Zaškrtnuté (predvolené)**: Skript predpokladá, že font správne zobrazí diakritiku. Voľba pre prevod mien na veľké písmená je plne editovateľná.
- **Nezaškrtnuté**: Skript použije manuálnu metódu umiestňovania diakritiky pomocou per-character placeholderov. Meno „Novák“ sa v textovom poli zmení na „NOVAK“ a symboly (háčik, čiarka atď.) sa umiestnia nad príslušné písmená podľa pozícií definovaných v placeholderoch. **Pri tejto voľbe sa automaticky aktivuje a zneprístupní voľba „Previesť mená na VEĽKÉ PÍSMENÁ“, pretože manuálna diakritika je optimalizovaná pre verzálky.**

Po odškrtnutí voľby sa sprístupnia tlačidlá:

- „**1. Vybrať referenčné pole...**“: Toto tlačidlo otvorí dialóg, kde definujete hlavné textové polia, ktorých veľkosť písma bude slúžiť ako 100% referencia pre škálovanie diakritiky (napr. *MenoText\_M*).

- **„Mapovať symboly diakritiky“:** Otvorí dialóg pre priradenie symbolov k typom diakritiky. Teraz podporuje 10 typov symbolov (háčik, čiarka, krúžok, mäkčeň, circumflex, umlaut, ogonek, bodka nad, prečiarknutie, eszett). Nepotrebné typy nastavte na „Nepoužité“.
- **„2. Vytvoriť/Aktualizovať placeholder“:** Vytvorí na špeciálnej vrstve **Diacritics\_Placeholders** referenčné písmená s diakritickými symbolmi. Používateľ potom vizuálne upraví pozíciu a veľkosť každého symbolu. Skript tieto pozície používa pri exporte.
- **Panel: Nastavenie loga v číslach (na chrpte)**
  - **Vkladať logo do čísiel:** Zaškrtnutím tejto voľby aktivujete funkciu, ktorá vloží vybraný symbol loga priamo do čísiel na produkte.
  - *Poznámka: Túto funkciu nie je možné použiť súčasne s voľbou „Použiť grafické symboly pre čísla“.*
  - Po zaškrtnutí sa sprístupní tlačidlo **„1. Nastaviť symbol a referenciu...“**. Po kliknutí sa otvorí dialóg, kde si vyberiete **symbol pre logo** a zároveň určíte **referenčné textové pole** (napr. *CisloZadne\_M*), ktorého veľkosť písma skript použije ako 100% referenciu pre správne škálovanie loga.
- **Panel: Záverečné voľby**
  - **Preskočiť kontrolu glyfov:** Ak je zaškrtnuté, skript preskočí automatickú validáciu, či font obsahuje všetky potrebné znaky (glyfy) — ako pre čísla, tak pre mená a prezývky. To je užitočné, ak viete, že váš font je v poriadku, alebo ak kontrola spôsobuje spomalenie.
  - **Previesť text na krivky:** Ak je zaškrtnuté, skript pred exportom PDF prevedie všetok text v dokumente na krivky (outlines). Tým sa eliminujú prípadné problémy s fontmi v exportovanom PDF — príjemca súboru nemusí mať font nainštalovaný.
- **Panel: Pokročilé nastavenie**
  - **Upraviť pokročilé parametre...:** Otvorí dialóg „Pokročilé nastavenie parametrov“ (pozri nižšie).
- **Panel: Jazyk & informácie**
  - **Zmeniť jazyk...:** Otvorí dialóg pre zmenu jazyka skriptu.
  - **O skripte...:** Zobrazí dialóg s informáciami o skripte a licencií.

„Poznámka: Váš výber referenčných polí sa **automaticky uloží** pre nasledujúce spustenie skriptu. Nemusíte ich teda nastavovať zakaždým znova, ale len v prípade, že chcete použiť inú referenciu.“

## 5.1. Dialóg: Mapovanie symbolov pre grafické čísla

- **Účel:** Priradiť symboly z AI dokumentu k číslam (0-9) pre predné a zadné čísla.
- **Použitie:** Pre každú číslicu a typ čísla vyberte z rozbaľovacieho zoznamu názov symbolu. Ak zvolíte „Nepoužívať“, grafické číslo sa negeneruje.
- Nastavenie sa ukladá do *settings.txt*.

## 5.2. Dialóg: Mapovanie symbolov pre diakritiku

- **Účel:** Priradiť symboly z AI dokumentu pre diakritické znamienka. Nová verzia podporuje 14 typov symbolov pre 10 jazykov.
- **Použitie:** Pre každý typ diakritiky vyberte zodpovedajúci symbol z dokumentu. Nepotrebné typy nastavte na „Nepoužité“. Predvolené názvy symbolov sú uvedené v tabuľke nižšie.
- Dialóg automaticky priradí symboly podľa ich názvov v dokumente. Pri ďalšom spustení sa mapovanie načíta z uloženého nastavenia.
- Nastavenie sa ukladá do *settings.txt*.

### Podporované typy diakritických symbolov (14 typov):

Typ symbolu	Predvolený názov	Písmená	Jazyky
Háčik (caron)	hacek	Š, Č, Ř, Ž, Ň, Ď, Ť, Ě	CZ, SK

Čiarka (acute)	carka	Á, É, Í, Ó, Ú, Ý, Ł, Ŕ, Ś, Ć, Ń, Ż	CZ, SK, PL, IS, FO
Krúžok (ring)	krouzek	Ů, Å	CZ, DA, NO, SV, FI
Mäkčeň (SK caron)	makcen	Ľ, (Ď, Ť)	SK
Circumflex	circumflex	Ô	SK
Prehláska (umlaut)	umlaut	Ä, Ö, Ü	DE, SV, FI, IS
Ogonek	ogonek	Ą, Ę	PL
Bodka nad (dot above)	dot-above	Ż	PL
Prečiarknutie (stroke)	stroke	ł	PL
Ostré s (eszett)	eszett	ß	DE
Lomka (slash)	lomitko	Ø	DA, NO
Ligatúra Æ	ligatura_ae	Æ	DA, NO, IS, FO
Eth	eth	Ð	IS, FO
Thorn	thorn	þ	IS

- **Inteligentné priradenie Ď/Ť:** Písmená Ď a Ť sa automaticky priradia k správne mu symbolu podľa jazyka skriptu — v češtine k háčiku, v slovenčine k mäkčeňu.
- **Špeciálne spracovanie ß (eszett):** Ostré s nie je klasická diakritika, ale celé písmeno. Skript nahradí ß za neviditeľné B (pre zachovanie proporcií textu) a na jeho pozíciu umiestni symbol eszett.

### 5.3. Per-character placeholders diakritiky

Nový systém placeholderov umožňuje vizuálne nastaviť presnú pozíciu a veľkosť diakritického symbolu pre každé písmeno zvlášť, priamo v Illustratore.

#### Ako to funguje:

1. Pri prvom spustení s aktívnou manuálnou diakritikou skript ponúkne vytvorenie placeholderov.
2. Na špeciálnej netlačiteľnej vrstve Diacritics\_Placeholders sa vytvoria referenčné písmená (C, S, A, U, ...) s diakritickými symbolmi.
3. Používateľ vizuálne upraví pozíciu a veľkosť každého symbolu presne tak, ako má vyzerať na drese.
4. Pri ďalšom spustení skript prečíta pozície a veľkosti z placeholderov a použije ich pri exporte.
5. Pozície aj veľkosti sa automaticky škálujú podľa veľkosti textu a rotácie.

#### Výhody oproti starému systému:

- Presné umiestnenie pre každé písmeno zvlášť (Š vs Í majú iný offset).
- Vizuálna kontrola priamo v Illustratore — WYSIWYG.
- Jednorazové nastavenie — potom funguje automaticky pre všetky exporty.
- Podpora rotovaného textu (0°, 90°, -90°, 180°).
- Automatické škálovanie pre rôzne veľkosti (dospelí/deti).
- Veľkosť symbolu z placeholderov sa prenáša — menší háčik pre úzke písmená (l), väčší pre široké (š).

#### Nastavenie placeholderov — krok za krokom:

1. Odškrtnite „Použitý font pre mená podporuje diakritiku“ (= zapnete manuálnu diakritiku).

- 2. Kliknite na „Mapovať symboly diakritiky“ a priradte symboly k typom diakritiky.
- 3. Vyberte referenčné textové pole.
- 4. Kliknite na „Vytvoriť/Aktualizovať placeholdery“.
- 5. Skript vytvorí vrstvu Diacritics\_Placeholders s referenčnými písmenami a symbolmi.
- 6. Nájdite vrstvu Diacritics\_Placeholders a pre každé písmeno upravte POZÍCIU a prípadne aj VEĽKOSŤ diakritického symbolu.
- 7. Uložte dokument. Pri ďalšom exporte skript pozície automaticky použije.

**Pozícia aj veľkosť z placeholderov:** Skript pri exporte použije pozíciu aj veľkosť symbolu z placeholderov. Veľkosť sa automaticky škáluje proporčne podľa veľkosti textu (pomer aktuálny/referenčný font). Toto platí aj pre logo v čísle.

### Layout placeholderov:

Skupiny symbolov sú usporiadané vedľa seba v riadkoch s popiskami (HACEK, CARKA, UMLAUT, ...). Automatické zalamovanie pri presiahnutí šírky artboardu. Ogonek sa umiestňuje pod písmeno, prečiarknutie a eszett cez stred.

### Varovania a kontroly:

- Ak vrstva placeholderov neexistuje → ponúkne vytvorenie.
- Ak chýbajú niektoré placeholdery → upozornenie so zoznamom chýbajúcich písmen.
- Ak sa zmenili namapované symboly → upozornenie na nesúlad.
- Používateľ môže pokračovať (chýbajúce písmená nebudú mať diakritiku) alebo skript ukončiť.

### Predvolené pozície:

Pri vytváraní placeholderov sa použijú hodnoty vertikálneho a horizontálneho posunu z pokročilého dialógu ako predvolené pozície. Používateľ potom len doladí jednotlivé písmená.

### Podporované jazyky a znaky

#### Stradná Európa

- **Čeština (CZ):** Á, Č, Ď, É, Ě, Í, Ň, Ó, Ř, Š, ť, Ú, Ů, Ý, Ž
  - → *hacek, carka, krouzek*
- **Slovenčina (SK):** Á, Č, Ď, É, Í, Ĺ, Ľ, Ň, Ó, Ô, Ř, Š, ť, Ú, Ý, Ž
  - → *hacek, carka, makcen, circumflex*
- **Nemčina (DE):** Ä, Ö, Ü, ß
  - → *umlaut, eszett*
- **Poľština (PL):** A, C, E, Ł, N, Ó, S, Z, Ż
  - → *carka, ogonek, stroke, dot-above*

#### Severná Európa (NOVÉ vo v4.4.17)

- **Švédčina (SV):** Å, Ä, Ö
  - → *krouzek, umlaut*
- **Fínčina (FI):** Å, Ä, Ö
  - → *krouzek, umlaut*
- **Dánčina (DA):** Æ, Ø, Å

- → *ligatura\_ae, lomitko, krouzek*
- **Nórčina (NO):** Æ, Ø, Å
  - → *ligatura\_ae, lomitko, krouzek*
- **Islandčina (IS):** Á, Ð, É, Í, Ó, Ú, Ý, Þ, Æ, Ö
  - → *carka, eth, thorn, ligatura\_ae, umlaut*
- **Faerčina (FO):** Á, Æ, Ð, Í, Ó, Ú, Ý, Ø, Å
  - → *carka, ligatura\_ae, eth, lomitko, krouzek*

**Celkom: 10 jazykov, 14 typov symbolov, 36 špeciálnych znakov.**

## 5.4. Dialóg: Pokročilé nastavenie parametrov

Tento dialóg je centrom pre detailnú konfiguráciu správania skriptu. Od verzie 3.9 je rozdelený do niekoľkých záložiek pre maximálnu prehľadnosť.

### \*\*Záložka: Produkty a Veľkosti\*\*

- **Identifikácia produktov:** Tu definujete, ako skript rozpozná vaše produkty. Pre každý z dvoch produktov nastavujete:
  - **Prefix plátien:** Technický identifikátor, podľa ktorého skript priradí kresliacu plochu k produktu (napr. *mikina-*).
  - **Zobrazovaný názov:** Meno produktu, ktoré uvidíte v rozhraní skriptu (napr. „Mikiny“).
- **Vlastné veľkosti:** Do tohto poľa môžete zapísať akékoľvek atypické veľkosti oddelené čiarkou (napr. *50x30, taska, 1-2 roky*). Tieto veľkosti sa potom objavia v ponuke pri mapovaní kresliacich plôch a budú uložené pre nasledujúce spustenie.

### \*\*Záložka: Mapovanie CSV\*\*

V tejto záložke môžete trvalo zmeniť očakávané názvy stĺpcov vo vašom CSV súbore. Skript si toto nastavenie zapamätá. Je rozdelená do troch sekcií:

- **Spoločné polia:** Pre stĺpce, ktoré sa používajú v „jednoduchom“ režime (keď nemáte zaškrtnutú voľbu „Použiť oddelené polia...“).
- **Produkt 1 / Produkt 2:** Pre špecifické názvy stĺpcov pre každý produkt, ktoré sa používajú v režime „oddelených polí“.

### \*\*Záložka: Grafické funkcie\*\*

- **Použitie grafických čísiel:** Umožňuje vám zapnúť alebo vypnúť funkciu grafických čísiel oddelene pre každý produkt. Táto voľba je aktívna len vtedy, ak je v hlavnom dialógu zaškrtnutá globálna voľba „Použiť grafické symboly pre čísla“.
- **Použitie loga v čísle:** Rovnako ako u grafických čísiel, aj tu môžete túto funkciu povoliť či zakázať pre každý produkt zvlášť.
- **Základné posuny diakritiky:** Umožňuje nastaviť predvolený vertikálny a horizontálny posun pre diakritické znamienka. Tieto hodnoty sa použijú ako predvolené pozície pri vytváraní per-character placeholderov. Po vytvorení placeholderov sú tieto hodnoty nahradené presnými pozíciami z placeholderov.
- **Medzery referenčných prvkov loga:** Nastavenie horizontálnej medzery medzi automaticky generovanými číslicami pre dynamické umiestnenie loga.

Podrobný postup, ako finálne doladiť pozície log, nájdete v kapitole **8.5 „Dynamické umiestnenie loga v čísle“**.

## 6. Nastavenie vlastných produktov

Jednou z najmocnejších funkcií skriptu verzie 3.8.x je schopnosť plne si prispôbiť, aké produkty budete spracovávať. Už nie ste obmedzení iba na „dresy a trenírky“. Skript si môžete nastaviť pre akúkoľvek kombináciu dvoch produktov, napríklad **mikiny a čiapky, tričká a kraťasy** alebo trebárs **hrnčeky a podložky**.

Táto kapitola vás prevedie procesom, ako skriptu povedať, čo presne chcete vyrábať.

### **\*\*Kde nastavenie nájdem?\***

Všetky voľby pre definíciu vlastných produktov nájdete v hlavnom dialógu pod tlačidlom **Upraviť pokročilé parametre...** v sekcii **Identifikácia produktov**.

### **\*\*Vysvetlenie parametrov\*\***

Pre každý z dvoch produktov nastavujete dve kľúčové vlastnosti:

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

- **Účel:** Toto je technický text, podľa ktorého skript rozpozná, ktorá kresliaca plocha (artboard) patrí ku ktorému produktu. Skript jednoducho skontroluje, či názov kresliacej plochy začína týmto textom.
- **Príklad:** Ak tu nastavíte *mikina-*, skript bude všetky kresliace plochy s názvom začínajúcim na „mikina-“ (napr. *mikina-M*, *mikina-L*) považovať za „produkt 1“.

#### **2. Zobrazovaný názov (popisok v rozhraní)**

- **Účel:** Toto je názov, ktorý uvidíte v celom používateľskom rozhraní skriptu -- v dialógoch, chybových hláseniach aj v záverečnom súhrne. Služí pre vašu prehľadnosť.
- **Príklad:** Ak tu nastavíte *Mikiny*, v dialógu pre mapovanie CSV sa objaví text „Veľkosť (Mikiny)“.

### **Kompletný príklad: Od dresov k mikinám a čiapkam**

Podme si ukázať, ako kompletne prenastaviť skript z východiskových dresov a treniek na mikiny a čiapky.

**Krok 1: Cieľ** --- Chceme exportovať personalizované mikiny (produkt 1) a čiapky (produkt 2).

**Krok 2: Nastavenie v skripte** --- Otvoríme **Pokročilé nastavenie parametrov** a vyplníme sekciu **Identifikácia produktov** nasledovne:

- *Prefix plátien Produktu 1: mikina-*
- *Zobrazovaný názov Produktu 1: Mikina*
- *Prefix plátien Produktu 2: cepice-*
- *Zobrazovaný názov Produktu 2: Čepice*

**Krok 3: Príprava v Illustratore** --- Teraz musíme zaistiť, aby naše kresliace plochy zodpovedali novo nastaveným prefixom. Premenujeme ich napríklad takto:

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

**Krok 4: Výsledok** --- Hotovo! Od tejto chvíle bude celý skript pracovať s vašimi novými produktmi:

- Dialóg pre mapovanie stĺpcov CSV zobrazí popisky ako „**Veľkosť (Mikina)**“ alebo „**Kód (Čepice)**“.
- Záverečná súhrnná správa bude informovať o počte exportovaných produktov napr.: „**Počet exportovaných súborov (Mikina): 5 z 5**“.
- Skript bude automaticky vedieť, že plocha *mikina-L* patrí k produktu „Mikina“.

## **\*\*Dôležité tipy a poznámky\*\***

- **Pomlčka v prefixe:** Odporúčame, aby prefix vždy končil pomlčkou (-) pre lepšiu čitateľnosť názvov kresliacich plôch (napr. *mikina-M*). Skript ju automaticky pridá, ak chýba.
- **Konzistencia je kľúč:** Názvy, ktoré nastavíte, sa musia zhodovať s tým, ako pomenujete kresliace plochy.
- **Stĺpce CSV:** Nezabudnite si v rovnakej časti dialógu premenovať aj očakávané názvy stĺpcov v CSV, napr. *velikost-dresy* na *velikost-mikiny*.

## 7. Príprava CSV súboru

---

- **Formát:** Štandardný CSV (čiarka , alebo bodkočiarka ; ako oddeľovač).
- **Kódovanie:** Odporúčané UTF-8.
- **Prvý riadok (hlavička):** Musí obsahovať názvy stĺpcov.
- **Stĺpce:**
  - **cislo (pevný názov v skripte):** Číslo hráča/produktu. Môže byť prázdne, ak pre daný produkt číslo nie je.
  - **cislo-mikiny (východiskový názov):** Čísla pre mikiny, ak sú iné ako na čiapkach.
  - **cislo-cepice (východiskový názov):** Čísla pre čiapky, ak sú iné ako na mikinách.
  - **jmeno (pevný názov v skripte):** Meno hráča.
  - **prezdivka (pevný názov v skripte):** Prezývka hráča, či iný text.
  - **velikost-mikiny / velikost-cepice (východiskové názvy):** Veľkosť produktu. Aspoň jedna z týchto veľkostí musí byť prítomná pre spracovanie riadku v komplexnom režime.
  - **kod-mikiny / kod-cepice (východiskové názvy):** Kód produktu (voliteľné).
  - **Poznámka:** Skutočne očakávané názvy stĺpcov závisia od vášho nastavenia mapovania (pozri kapitolu 6.).

*Poznámka: Ak v CSV súbore chýba hodnota pre meno, prezývku alebo kód, zodpovedajúce textové polia v exportovanom PDF budú prázdne.*

### 7.1. Mapovanie stĺpcov CSV

- **Automatické mapovanie:** Skript sa pokúsi nájsť zhody medzi názvami stĺpcov v CSV a očakávanými názvami (z *settings.txt* alebo východiskovými).
- **Dialóg „Mapovanie stĺpcov CSV“:** Zobrazí sa, ak je mapovanie vynútené alebo ak kľúčové stĺpce neboli automaticky namapované. Umožňuje ručné priradenie.
- **Trvalé používateľské názvy stĺpcov:** Je možné nastaviť v dialógu „Pokročilé nastavenie parametrov“ (pozri 5.3).

### 7.2. Režim jedného stĺpca v CSV

Ak CSV obsahuje iba jeden stĺpec, skript sa prepne do zjednodušeného režimu. Názov stĺpca sa použije pre „číslo“. Dialóg exportu bude zjednodušený.

### 7.3: Vkládanie viacriadkového textu (mená, prezývky)

Od verzie 3.8 skript novo podporuje vkladanie viacriadkového textu do jedného textového poľa. To je ideálne napríklad v situáciách, keď potrebujete na produkt umiestniť meno a pod neho priezvisko.

#### Ako na to?

Veľmi jednoducho. V CSV súbore stačí do bunky pre meno (alebo prezývku) vložiť medzi slová, ktoré chcete zalomiť na nový riadok, **dva zvislé oddeľovače ||**.

#### Príklad:

- **Zápis v CSV súbore do stĺpca meno:** Jan | | Novák
- **Výsledok v textovom poli MenoText na produkte:** JAN  
NOVÁK

Tento postup funguje ako pre stĺpec *meno*, tak pre *prezdivka*.

Zvislý oddeľovač |, ktorému sa tiež hovorí zvislica alebo hovorovo „pajpa“, napíšete pomocou nasledujúcich klávesových skratiek v závislosti na vašom nastavení klávesnice:

- **Na českej klávesnici (QWERTZ):** Najbežnejšia skratka je **AltGr + W**. AltGr je klávesa vpravo od medzerníka (niekedy označená ako pravý Alt).
- **Na anglickej klávesnici (QWERTY):** Stlačte **Shift + \**. Klávesa so spätnou lomkou \ sa obvykle nachádza nad klávesom Enter.
- **Pomocou numerickej klávesnice (Windows):** Podržte ľavý **Alt** a na numerickej klávesnici (vpravo) zadajte číslo **124**. Po pustení klávesy Alt sa znak objaví.

„Skript inteligentne zachováva formátovanie. Ak máte v šablóne textové pole s viacerými riadkami a každý má iný štýl (napr. prvý riadok tučný, druhý normálny), skript sa pokúsi toto formátovanie aplikovať aj na novo vložený text z CSV. Ak je v šablóne iba jeden riadok, jeho štýl sa použije pre všetky novo vytvorené riadky.“

### 7.3.1 Použitie horného, dolného indexu a escaping

Tam, kde je potrebné doplniť horný či dolný index, je potrebné vložiť do CSV podčiarkovník či striešku.

- Pre vodu (H<sub>2</sub>O) napíšete: **H\_2O**
- Pre metre štvorcové (m<sup>2</sup>) napíšete: **m^2**
- Pre CO<sub>2</sub> napíšete: **CO\_2**

Skript to pri importe automaticky prevedie na správne typografické znaky.

Ak sa v Illustratore napriek tomu zobrazí štvorček alebo obyčajná dvojka, znamená to jediné: **Font tieto znaky neovláda** a musí sa zvoliť iný font (alebo použiť spôsob s voliteľnou grafikou).

Skript ovláda tzv. „**escaping**“ (neboli „únikovú sekvenciu“).

Ak pred znakom \_ alebo ^ napíšete **spätné lomítko \**, bude tento znak ignorovať a vypíše ho tak, ako je.

#### Pravidlá budú nasledujúce:

- **H\_2O** → H<sub>2</sub>O (Bežné správanie: vytvorí index)
- **Part\\_2** → Part\_2 (Lomítko „ochráni“ podčiarkovník, index nevznikne)
- **m^2** → m<sup>2</sup> (Bežné správanie: vytvorí index)
- **|^** → ^ (Vytlačí samotnú striešku)
- **C:\Složka** → C:\Složka (Ak chcete napísať samotné lomítko, napíšete dve \)

*Poznámka:*

Napísanie striešky ^ je možné urobiť **pomocou numerickej klávesnice (Windows):** Podržte ľavý **Alt** a na numerickej klávesnici (vpravo) zadajte číslo **94**. Po pustení klávesy Alt sa znak objaví ^.

Napísanie spätného lomítka \ je možné urobiť:

- **Na českej klávesnici (QWERTZ):** Najbežnejšia skratka je **AltGr + Q**. AltGr je klávesa vpravo od medzerníka (niekedy označená ako pravý Alt).
- **Pomocou numerickej klávesnice (Windows):** Podržte ľavý Alt a na numerickej klávesnici (vpravo) zadajte číslo 92. Po pustení klávesy Alt sa znak objaví \

### 7.4 Použitie oddelených vs. spoločných čísiel

V úvodnom dialógu skriptu nájdete voľbu „Použití oddelené čísla pre produkty...“. Toto nastavenie mení, ako skript pracuje so stĺpcom pre číslo v CSV:

- Ak voľba NIE JE zaškrtnutá (východiskové): Skript očakáva jeden spoločný stĺpec pre číslo (východiskový názov *cislo*) a jeho hodnotu použije pre oba produkty.
- Ak je voľba ZAŠKRTNUTÁ: Skript bude ignorovať spoločný stĺpec *cislo* a bude hľadať špecifické stĺpce pre každý produkt (napr. *cislo-mikiny* a *cislo-cepice*). To umožňuje mať pre mikinu a čiapku na jednom riadku CSV rôzne čísla.

## 7.5 Zobrazenie voliteľnej (podmienenej) grafiky

Od verzie 3.8.3 skript umožňuje zobraziť alebo skryť špecifický grafický prvok (napr. logo sponzora, výročný znak, certifikáciu) na základe textovej hodnoty vo vašom CSV súbore. Táto funkcia výrazne zvyšuje flexibilitu personalizácie.

### Ako to funguje?

Princíp je jednoduchý: Ak u daného produktu v CSV súbore vyplníte do špeciálneho stĺpca názov grafiky (napr. „ŠKODA“), skript sa pokúsi nájsť v Illustratore zodpovedajúci pomenovaný objekt a pred exportom ho zviditeľniť.

#### \*\*Krok 1: Príprava CSV súboru\*\*

Do vášho CSV súboru pridajte nový stĺpec. Východiskový očakávaný názov je **volitelna-grafika** (východiskový názov, možné zmeniť v nastavení), ale môžete si ho premenovať v pokročilom nastavení.

- U produktov, ktoré **nemajú** mať žiadnu extra grafiku, nechajte bunku v tomto stĺpci **prázdnu**.
- U produktov, ktoré **majú** mať špecifickú grafiku, napíšte do bunky jej **základný názov** (napr. ŠKODA alebo Hyundai).

#### \*\*Krok 2: Príprava šablóny v Adobe Illustratore\*\*

Všetky varianty voliteľnej grafiky musia byť pripravené v jednej vrstve.

1. **Vytvorte novú vrstvu** a pomenujte ju presne **Volitelna\_Grafika** (pevný názov v skripte).
2. Do tejto vrstvy umiestnite všetky grafické varianty (logá sponzorov, značky atď.).
3. **Zoskupte (Ctrl+G)** každý grafický prvok zvlášť.
4. Každú túto skupinu **pomenujte** podľa pravidla: **NAZOV\_VELKOST**.
  - Názov musí presne zodpovedať textu z CSV.
  - Veľkosť musí zodpovedať veľkosti produktu.
  - **Príklad:** Pre sponzora „ŠKODA“ a veľkosť „M“ musí byť názov skupiny *ŠKODA\_M*. Pre „Hyundai“ a veľkosť „L“ to bude *Hyundai\_L*.
5. Na začiatku môžu byť všetky tieto skupiny vo vrstve *Volitelna\_Grafika* **viditeľné alebo skryté**, skript si ich viditeľnosť riadi sám.

#### \*\*Krok 3: Aktivácia v skripte\*\*

Pri spustení skriptu v hlavnom dialógu „**Predvoľby spracovania skriptu**“ zaškrtnite novú voľbu:

- „**Spracovávať stĺpec pre voliteľnú grafiku**“

Tým skriptu poviete, aby hľadal stĺpec volitelna-grafika (alebo váš premenovaný) a pokúsil sa na základe jeho obsahu zviditeľniť príslušnú grafiku. Ak skript zodpovedajúci objekt (napr. *ŠKODA\_M*) nenájde, zapíše varovanie do logu, ale bude normálne pokračovať v exporte bez tejto grafiky.

## 7.6. Pokročilé archovanie: Export viacerých motívov na jeden arch

Táto funkcia je ideálna pre produkty, ktoré sú malé (napr. kľúčenky, samolepky, visačky) a vyžadujú tlač mnohých personalizovaných kusov na jeden tlačový arch. Skript umožňuje vyplniť niekoľko plátien naraz a vyexportovať ich ako jeden spoločný súbor.

## **\*\*Ako to funguje (Princíp „neexportovať“ a „neprepisovať”)\*\***

Skript štandardne prechádza plátnami jedno po druhom. Pomocou špeciálnych kľúčových slov v názve plátna mu však môžete povedať, ako sa má v danom kroku zachovať:

1. **-neexportovať** (*pevné kľúčové slovo v skripte*): Skript do tohto plátna doplní dáta z CSV (meno, číslo atď.), ale nevytvorí z neho samostatné PDF. Slúži ako „prípravné“ plátno.
2. **-neprepisovať** (*pevné kľúčové slovo v skripte*): Skript z tohto plátna vytvorí PDF, ale nebude sa pokúšať v ňom meniť texty. Slúži ako „finálny“ arch, ktorý v sebe fyzicky obsahuje (prekrýva) predchádzajúce vyplnené plátna.

### **Praktický príklad: Výroba 17 kľúčeniek na jeden arch**

Predstavte si, že máte tlačový arch, na ktorý sa vojde 17 kľúčeniek.

#### **Príprava v Illustratore:**

- Vytvoríte 17 malých plátien (napr. *klíčenka-neexportovat-1* až *klíčenka-neexportovat-17*). Každé plátno obsahuje textové polia pre jednu kľúčenku.
- Vytvoríte jedno veľké plátno (napr. *klíčenka-neprepisovat-final*), ktoré tieto malé plátna priestorovo ohraničuje.

#### **Príprava v CSV:**

- V CSV budete mať 17 riadkov pre každú dávku. Skript postupne vyplní 17 malých plátien.
- Pri dosiahnutí 18. plátna (toho s koncovkou *-final*) skript nevykoná žiadnu zmenu textu (vdďaka tagu *-neprepisovat*), ale uloží celé toto veľké plátno ako výsledné PDF so všetkými 17 vyplnenými kľúčkami.

### **Tabuľka vyhradených kľúčových slov**

Kľúčové slovo v názve	Akcia: Vyplnenie textu	Akcia: Export PDF	Použitie
<b>-neexportovať</b>	ÁNO	NIE	Jednotlivé pozície na archu.
<b>-neprepisovať</b>	NIE	ÁNO	Finálny tlačový arch (layout).

**Tip:** Tento postup šetrí čas pri následnom tlačovom spracovaní (RIPovaní), pretože dostanete rovno hotové archy namiesto stoviek malých súborov.

### **Dôležité: Poradie plátien v paneli „Artboards“**

Aby tento systém fungoval správne, musí byť dodržaná **postupnosť spracovania**. Skript prechádza plátnami presne v tom poradí, v akom sú zoradené v paneli **Plátná (Artboards)**.

- **Prípravné plátna (-neexportovať)** musia byť v zozname vždy **PRED** finálnym archom.
- **Finálny arch (-neprepisovať)** musí byť v zozname vždy ako **POSLEDNÝ** (alebo až po všetkých plátnach, ktoré ho tvoria).

**Prečo je to dôležité?** Skript funguje ako montážna linka. Najprv „naberie“ dáta z CSV a postupne ich „vysadí“ do plátien 1 až 17. Až keď je všetko vyplnené, dôjde k plátnu číslo 18 (archu), ktoré všetky predchádzajúce plátna vizuálne prekrýva, a vytvorí výsledný PDF súbor so všetkými zmenami. Ak by bol arch prvý, skript by uložil PDF skôr, než by stihol zmeniť mená na jednotlivých pozíciách.

**Ako skontrolovať poradie:** Ak pridávate nové plátna a nie ste si istí poradím, otvorte v Illustratore panel **Plátná (Artboards)** (Menu: *Okná -> Plátná*). Zoznam, ktorý vidíte, musí zodpovedať logike: **Dáta 1, Dáta 2, ..., Dáta X -> Finálny Arch**. Poradie môžete meniť ťahaním myši v tomto paneli hore/dole.

## 8. Príprava AI šablóny

### 8.1. Textové polia

Skript identifikuje textové polia podľa ich **názvov** (v paneli „Vrstvy“ alebo „Atribúty“).

**Tieto textové polia sú citlivé na veľkosť písmen, názov musí presne zodpovedať.**

- **Dôležité textové polia (voliteľné, skript ich vytvorí na skrytej vrstve, ak chýbajú):**
  - *CisloText* (pevný názov v skripte): Všeobecné pole pre číslo.
  - *MenoText* (pevný názov v skripte): Pre meno.
  - *PrezývkaText* (pevný názov v skripte): Pre prezývku.
  - *CisloZadne*, *CisloPredne* (pevné názvy v skripte): Pre zadné a predné čísla (ak nepoužívate grafické čísla).
  - *VelikostDresyText*, *KodDresyText*, *VelikostTrenkyText*, *KodTrenkyText* (pevné názvy v skripte).
- **Špecifické polia pre veľkosti (majú prednosť):**
  - Napr. *MenoText\_XL*, *CisloZadne\_L* (pevná konvencia pomenovania).
- **Umiestnenie:** Skript primárne pracuje s textovými poliami na aktuálne aktívnej kresliacej ploche.
- **„Podpora otočeného textu:** Od verzie 3.8 skript spoľahlivo podporuje správne umiestnenie manuálnej diakritiky a log v číslach aj na textových poliach, ktoré sú otočené o 90 alebo 180 stupňov. To vám dáva väčšiu slobodu pri návrhu šablón.“
- **Text v obálkach (Envelope Distort):** Skript **nevie** spoľahlivo aktualizovať text, ktorý je uzavretý v obálke. Takéto polia by nemali byť používané pre dynamický text, alebo je nutné obálku pred spustením skriptu uvoľniť.

#### 8.1.1 Správna príprava AI pre skript --- základné nastavenie:

- Textové polia, ktoré majú byť aktualizované podľa stĺpca **cislo**, nazvite *CisloText* (pevný názov v skripte)
- Textové polia, ktoré majú byť aktualizované podľa stĺpca **jmeno**, nazvite *MenoText* (pevný názov v skripte)
- Textové polia, ktoré majú byť aktualizované podľa stĺpca **prezdivka**, nazvite *PrezývkaText* (pevný názov v skripte)

#### 8.1.2 Správna príprava AI pre skript --- pokročilé nastavenie:

„Pokročilé funkcie skriptu, ako je vkladanie grafických čísiel, loga alebo manuálnej diakritiky, využívajú systém ‚referenčných polí‘. Princíp je jednoduchý: skript potrebuje vedieť, ako má vyzeráť 100% veľkosť daného prvku, aby od nej mohol odvodiť správnu veľkosť pre ostatné varianty (napr. zmenšiť logo pre veľkosť S alebo zväčšiť pre XXL). Ako túto 100% referenciu používa veľkosť písma z textového poľa, ktoré si sami určíte --- typicky pole pre strednú veľkosť, napr. *CisloZadne\_M* alebo *MenoText\_M*. Preto je správne pomenovanie a nastavenie týchto polí kľúčové pre správnu funkciu pokročilých volieb.“

- **Grafické symboly pre čísla** --- pre túto voľbu nazvite textové pole pre **číslo vpredu** *CisloPredne\_vel* (pevná konvencia pomenovania), pre čísla vzadu *CisloZadne\_velkost* (pevná konvencia pomenovania), t.j. pre veľkosť M sa bude volať *CisloPredne\_M* a *CisloZadne\_M*, pre veľkosť L je potrebný názov textových polí *CisloPredne\_L* a *CisloZadne\_L*, atď...
- **Použitý font nepodporuje diakritiku** --- pre túto voľbu je potrebné nazvať textové pole *MenoText\_vel* (pevná konvencia pomenovania), t.j. pre veľkosť M je potrebné mať názov *MenoText\_M*, pre veľkosť L tento názov *MenoText\_L*, atď...
- **Vkladať logo do čísiel** --- pri tejto voľbe nazvite textové pole pre číslo na chrbte *CisloZadne\_vel* (pevná konvencia pomenovania), t.j. pre veľkosť L bude *CisloZadne\_L*, pre veľkosť M ho nazvite *CisloZadne\_M*, atď...

- **Upozornenie:** Pre textové pole prezývky (*PrezývkaText*) a všeobecného čísla (*CisloText*) sa nepoužíva špecifické pomenovanie pre veľkosti (napr. *PrezývkaText\_M*). Skript vždy aktualizuje **všetky** polia s týmto názvom, ktoré nájde na aktívnej kresliacej ploche.

#### Prehľad kľúčových textových polí:

Funkcia	Všeobecný názov	Špecifický názov (príklad pre XL)	Poznámka
<b>Meno</b>	MenoText	MenoText_XL	Skript hľadá najskôr <i>MenoText_XL</i> . Ak ho nenájde, použije <i>MenoText</i> . Nutné pre diakritiku.
<b>Prezývka</b>	PrezývkaText	<i>nepoužíva sa</i>	Vždy sa aktualizujú všetky polia s názvom <i>PrezývkaText</i> na aktívnej ploche.
<b>Zadné číslo</b>	CisloZadne	CisloZadne_XL	Hľadá sa najskôr <i>CisloZadne_XL</i> , potom <i>CisloZadne</i> . Kľúčové pre graf. čísla a logo.
<b>Predné číslo</b>	CisloPredne	CisloPredne_XL	Hľadá sa najskôr <i>CisloPredne_XL</i> , potom <i>CisloPredne</i> . Pre grafické čísla vpredu.
<b>Všeobecné číslo</b>	CisloText	<i>nepoužíva sa</i>	Používa sa pre čísla mimo hlavných (napr. na rukáve) alebo v jednoduchom režime.

#### Dôležité:

- **Otočený text:** Skript podporuje aj textové polia otočené o 90 alebo 180 stupňov.
- **Text v obálke (Envelope Distort):** Skript nevie pracovať s textom v obálke. Pred spustením je nutné obálku uvoľniť.

## 8.2. Kresliace plochy (Artboards)

Pre každý typ produktu a veľkosť by mala existovať samostatná kresliaca plocha.

- **Pomenovanie:** Pre automatické rozpoznanie odporúčame názov vo formáte *VÁŠ\_PREFIX-VEĽKOSŤ* (napr. *mikina-XL*). Prefix si môžete nastaviť v dialógu „Pokročilé nastavenie parametrov“ (pozri kapitolu 5.3.2). Východiskové hodnoty sú *dresy-* a *trenky-*.
- **Upozornenie pre CS4:** Verzia CS4 nevie pomenovať plátna, t.j. nefunguje automatické mapovanie plátien. Pri exporte musíte vedieť, ktoré plátno zodpovedá ktorému produktu.

## 8.3. Symboly (pre grafické čísla, diakritiku, logá)

Ak používate funkcie vyžadujúce symboly, musia byť prítomné v paneli „Symboly“.

- **Grafické čísla:** Symboly pre číslice 0-9 (napr. *cislo\_zadni\_0* (pevná konvencia pomenovania), *cislo\_predni\_0* (pevná konvencia pomenovania)).
- **Manuálna diakritika:** Symboly pre diakritické znamienka (v paneli Symboly). Podporovaných je 14 typov: hacek, carka, krouzek, makcen, circumflex, umlaut, ogonek, dot-above, stroke, eszett,

lomitko, ligatura\_ae, eth, thorn. Aktivujte iba tie, ktoré pre daný jazyk potrebujete — ostatné nastavte na „Nepoužité“ v dialógu mapovania.

- **Logo v čísle:** Symbol pre vaše logo.

### 8.3.1 Aký typ symbolu zvolíte?

Pri vytváraní symbolu (napr. pre logo v čísle, diakritiku alebo grafické číslo) vám Illustrator zobrazí dialógové okno „**Voľby symbolu**“ s niekoľkými možnosťami. Pre účely skriptu je rozhodovanie veľmi jednoduché.

**Odporúčaná voľba:** Pre všetky funkcie skriptu je najjednoduchšou a plne postačujúcou voľbou **Statický symbol**.

Skript bude ale správne fungovať so všetkými typmi, takže ak z nejakého dôvodu použijete iný, nemusíte mať obavy.

**Vysvetlenie jednotlivých volieb:**

- **Typ symbolu (Statický vs. Dynamický)**

- **Statický symbol:** Toto je základný typ. Všetky jeho kópie (inštancie) v dokumente sú absolútne identické. Je to najjednoduchšia a pre potreby skriptu ideálna voľba.
- **Dynamický symbol:** Umožňuje pokročilejšiu prácu, kde môžete meniť vzhľad (napr. farbu) u jednotlivých kópií symbolu. Skript túto funkciu nevyužíva, ale ak dynamický symbol vytvoríte, export prebehne bez problémov.

- **Typ exportu (Pohyblivý klip vs. Grafika)**

- Ako správne informuje nápoveda priamo v dialógovom okne Illustrатора, toto nastavenie je pozostatok pre starší program Adobe Flash.
- Pre prácu v samotnom Illustratore **nemá táto voľba žiaden funkčný rozdiel** a je teda jedno, ktorú z možností („Pohyblivý klip“ alebo „Grafika“) vyberiete.

**Záver:** Pre prípravu podkladov stačí zvoliť **statický symbol** a potvrdiť dialóg. Skript si s takto vytvoreným symbolom bez problémov poradí.

## 8.4. Vrstvy

Skript môže automaticky vytvárať a používať špecifické vrstvy:

- *HiddenFields* (pevný názov v skripte) (netlačiteľná): Ak niektoré základné textové polia v šablóne chýbajú, skript si ich pre svoje interné potreby sám vytvorí, aby zaistil bezproblémový beh.
- *Diakritika\_Skript* (pevný názov v skripte) (tlačiteľná): Pre symboly manuálnej diakritiky.
- *Loga\_V\_Cislech* (pevný názov v skripte) (tlačiteľná): Pre inštancie loga v číslach.
- *Graficka\_Cisla\_Layer* (pevný názov v skripte) (tlačiteľná): Pre inštancie grafických čísiel.
- *Logo\_Placeholders* (pevný názov v skripte) (netlačiteľná): Pre referenčné prvky dynamického umiestnenia loga.
- *Diacritics\_Placeholders* (netlačiteľná) — Vrstva s referenčnými písmenami a diakritickými symbolmi pre per-character systém placeholderov. Skript ju vytvorí automaticky pri aktivácii funkcie placeholderov. Pozície a veľkosti symbolov na tejto vrstve určujú presné umiestnenie diakritiky pri exporte.

## 8.5 Dynamické umiestnenie loga v čísle

Verzia 3.8.0 úplne mení a zjednodušuje prípravu pre dynamické vkladanie loga. Proces je teraz vysoko automatizovaný a intuitívny.

**Ako to funguje?**

Celý princíp je postavený na tom, aby ste s logom pracovali vizuálne a nemuseli nič odhadovať.

### 1. Vaša príprava (čo musíte urobiť v AI súbore)

Než spustíte skript, uistite sa, že máte v šablóne správne pripravené dve veci:

- **Referenčné textové pole:** Musí existovať textové pole pre zadné číslo (napr. s názvom *CisloZadne\_M*). Toto pole musí mať **presne ten font a veľkosť**, aké majú mať finálne čísla na drese.
- **Symbol loga:** Vaše logo musí byť v dokumente uložené ako symbol (v paneli Symbols).

## 2. Automatická akcia skriptu (čo skript urobí sám)

Keď v hlavnom dialógu zaškrtnete voľbu „Vkladať logo do čísiel“ a vyberiete váš symbol a referenčné pole, po kliknutí na „OK“ vykoná skript nasledujúce:

- **Skontroluje existenciu placeholderov:** Pozrie sa, či na vrstve *Logo\_Placeholders* už existujú potrebné prvky.
- **Automaticky ich vytvorí, ak chýbajú:** Ak prvky nenájde, sám ich pre vás pripraví:
  - Vytvorí referenčné číslice (*ref-0* (pevný názov v skripte) až *ref-9* (pevný názov v skripte)), ktoré **automaticky prevezmú font a veľkosť** z vášho referenčného poľa (*CisloZadne\_M*).
  - Vytvorí tzv. **umiestňovacie symboly** (*0-umistení* (pevný názov v skripte) až *9-umistení* (pevný názov v skripte)), ktoré sú **priamo inštanciami vášho vybraného loga**.

## 3. Vaše finálne doladenie (jediný a jednoduchý úkon pre vás)

Po automatickom vytvorení je váš úkon maximálne jednoduchý, pretože pracujete priamo s vizuálnou podobou vášho loga.

- Na vrstve *Logo\_Placeholders* nájdite inštancie vášho loga (pomenované *0-umistení* až *9-umistení*).
- **Presuňte každé logo presne na tú pozíciu, kde ho chcete mať** voči zodpovedajúcej referenčnej číslici.

Tým odpadá akékoľvek odhadovanie --- **kam logo umiestnite, tam sa pri finálnom exporte skutočne vloží.**

**TIP:** Medzeru medzi jednotlivými referenčnými číslicami môžete v prípade potreby upraviť v dialógu „**Pokročilé nastavenie**“. Po tomto jednorazovom nastavení a uložení AI súboru bude skript pri každom ďalšom spustení už používať tieto vami perfektne nastavené pozície.

## Dôležité upozornenie: Nastavenie farby a štýlu referenčného textu

Skript dokáže z vášho referenčného textu (napr. *CisloZadne\_M*) prečítať iba **základné atribúty**, ako je font, veľkosť, farba výplne a farba/hrúbka ťahu.

Nedokáže však skopírovať komplexnejšie štýly, ktoré boli na text aplikované cez panel **Vzhľad (Window > Appearance)**. Ak pre ofarbenie referenčného textu použijete panel Vzhľad (napr. pridaním novej výplne alebo efektu), skript túto informáciu neuvidí a novo vytvorené placeholdery ponosú pôvodnú, základnú farbu textu.

## 8.6 Inteligentné dynamické škálovanie

Verzia 3.8 prináša revolučnú zmenu v spôsobe, akým skript pracuje s veľkosťou grafických prvkov (manuálna diakritika, logá v číslach, grafické čísla). Pôvodný model s pevne daným škálovaním pre „detské“ a „dospelé“ veľkosti je nahradený plne **dynamickým systémom**, ktorý sa inteligentne prispôsobuje vašej šablóne.

### Ako to funguje?

- **Princíp referenčného poľa:** Skript si teraz načíta veľkosť písma z vášho **hlavného referenčného poľa** (napr. *CisloZadne\_M* pre logá alebo *MenoText\_M* pre diakritiku). Túto veľkosť považuje za 100 %.
- **Automatické prispôsobenie:** Pri spracovaní inej veľkosti (napr. XL) skript porovná veľkosť písma v poli *CisloZadne\_XL* s referenčnou veľkosťou z *CisloZadne\_M* a vypočíta presný pomer (napr. 115 %). Týmto pomerom potom automaticky zväčší/zmenší vkladané logo či diakritiku.

### Čo to znamená pre vás?

- **Obrovské zjednodušenie:** Už nemusíte riešiť, čo je „detská“ a „dospelá“ veľkosť. Nemusíte sa snažiť udržať rovnakú veľkosť čísiel naprieč rôznymi artboardmi.
- **Úplná sloboda v dizajne:** Jednoducho si v šablóne nastavte pre každú veľkosť (M, L, XL atď.) takú veľkosť čísiel a mien, akú potrebujete. Skript sa postará o to, aby vložené logo a diakritika vždy proporčne zodpovedali.
- **Zmena v „Pokročilom nastavení“:** Hodnoty pre škálovanie a posun pre detské veľkosti teraz slúžia len ako **dodatočná korekcia** k tomuto dynamickému výpočtu, nie ako hlavná metóda.

## 8.7 Grafické číslovanie (namiesto fontov) --- Použitie vlastných obrázkových číslic

Skript ponúka unikátnu možnosť nahradiť štandardné textové číslice v šablóne vašimi vlastnými grafickými symbolmi. To je ideálne v situáciách, keď má klient špecifický, netradičný dizajn číslic (napr. s efektmi, textúrami, alebo štylizáciou), ktoré nie je možné vytvoriť pomocou štandardného fondu.

**Ako to funguje?** „Skript inteligentne prečíta požadované číslo (napr. ,21') z vášho CSV súboru, rozloží ho na jednotlivé číslice (,2' a ,1') a následne do šablóny vloží príslušné grafické symboly, ktoré ste si vopred pripravili. Vďaka dynamickému škálovaniu sa číslice automaticky prispôbia veľkosti referenčného textového poľa.“

### Krok 1: Príprava AI šablóny --- Vaše grafické číslice ako symboly

1. **Vytvorte symboly pre každú číslicu:** Pre každú číslicu od 0 do 9 vytvorte samostatný grafický objekt. To môže byť vektorová grafika, prevedený text na krivky, alebo aj rastrový obrázok.
2. **Pridajte ich do panelu „Symboly“:** Každý tento grafický objekt pretiahnite do panelu „Symboly“ (Window \> Symbols) v Adobe Illustratore.
3. **Pomenujte symboly podľa konvencie:**
  - Pre **zadné čísla (na chrbte dresu):** Odporúčame pomenovať symboly vo formáte *cislo\_zadni\_0* (pevná konvencia), *cislo\_zadni\_1*, ..., *cislo\_zadni\_9*.
  - Pre **predné čísla (na hrudi/ramene dresu):** Odporúčame pomenovať symboly vo formáte *cislo\_predni\_0* (pevná konvencia), *cislo\_predni\_1*, ..., *cislo\_predni\_9*.
  - (Dôležité: Tieto názvy symbolov budete neskôr priradovať v dialógu skriptu. Ak máte rovnaké symboly pre predné aj zadné čísla, stačí ich správne priradiť.)

### Krok 2: Príprava AI šablóny --- Textové polia pre čísla

„Skript potrebuje vedieť, kam má grafické číslice umiestniť, a zároveň odkiaľ má brať referenčnú veľkosť pre ich škálovanie. Pre tento účel použijete štandardné textové polia.“

1. **Pre zadné čísla:** Vytvorte textové pole, kam má prísť číslo na chrbte. Odporúčame ho pomenovať *CisloZadne\_VELKOST* (napr. *CisloZadne\_M*, *CisloZadne\_L*).
  - **Dôležité:** Font a veľkosť písma v tomto textovom poli určia mierku, v akej sa budú grafické číslice vkladať. Nastavte ho presne tak, ako má vyzeráť výška vašich výsledných grafických číslic.
2. **Pre predné čísla:** Obdobne vytvorte textové pole pre číslo vpredu. Odporúčame pomenovanie *CisloPredne\_VELKOST* (napr. *CisloPredne\_M*, *CisloPredne\_L*).
  - **Dôležité:** Aj tu font a veľkosť písma definuje mierku vložených grafických symbolov.
3. **Nastavenie referenčného poľa:** V úvodnom dialógu skriptu budete vyzvaní k výberu hlavného referenčného poľa (napr. *CisloZadne\_M* alebo *CisloPredne\_M*), z ktorého si skript raz zistí „základnú“ 100% veľkosť písma. Všetky ostatné grafické číslice potom budú škálované relatívne k tomuto referenčnému poľu a aktuálnej veľkosti textového poľa na danom artboarde (pozri kapitolu „Inteligentné dynamické škálovanie“).
4. **Skriptová vrstva:** Skript bude grafické číslice automaticky vkladať na vrstvu *Graficka\_Cisla\_Layer*. O túto vrstvu sa nemusíte starať, skript ju vytvorí a spravuje automaticky.

### Krok 3: Nastavenie skriptu --- Aktivácia a mapovanie

1. **V hlavnom dialógu „Predvoľby spracovania skriptu“:**
  - Zaškrtnite voľbu „**Použiť grafické symboly pre čísla (namiesto textu)**“.

- **Dôležité:** Uistite sa, že táto voľba je povolená pre vaše produkty v dialógu „Pokročilé nastavenie parametrov“ pod panelom „Použitie grafických čísel“.

### 2. Kliknite na „1. Vybrať referenčné pole...“:

- Tu v dialógu vyberte textové pole (napr. *CisloZadne\_M*), ktoré slúži ako hlavná 100% referencia pre škálovanie. Tlačidlo sa aktivuje po zaškrtnutí voľby „Použiť grafické symboly pre čísla“.

### 3. Kliknite na „Mapovať symboly pre grafické čísla...“:

- Táto voľba sa aktivuje až po výbere referenčného poľa. Otvorí sa dialóg „Mapovanie symbolov pre grafické čísla“.
- Pre každú číslicu (0 až 9) a pre každý typ (zadné *čísla* a predné *čísla*) vyberte z rozbaľovacieho zoznamu zodpovedajúci symbol, ktorý ste vytvorili v kroku 1.
- Ak pre nejakú číslicu symbol nevyberiete („Nepoužívať“), nebude pre ňu grafické číslo generované.
- Nastavenie sa uloží do súboru *settings.txt*.

## Krok 4: Spustenie exportu

„Po dokončení nastavení v dialógu ‚Predvoľby spracovania skriptu‘ a následnom dialógu ‚Nastavenie exportu‘, kliknite na ‚OK‘. Skript automaticky spracuje CSV súbor, vloží grafické číslce a vyexportuje personalizované PDF.“

### Dôležité poznámky a tipy pre túto funkcionality:

- „Použiť grafické symboly pre čísla“ nie je možné použiť súčasne s voľbou „Vkladať logo do čísiel“.
- Grafické číslce sa škálujú dynamicky podľa veľkosti písma v cieľovom textovom poli a vybraného referenčného poľa, rovnako ako logo a diakritika (pozri kapitolu „Inteligentné dynamické škálovanie“). Uistite sa, že vaše grafické symboly pre číslce sú vytvorené vo veľkosti zodpovedajúcej referenčnému fontu.

## 9. Použitie skriptu --- Priebeh exportu

### 9.1. Dialóg: Nastavenie exportu a mapovanie plátien

Líši sa pre zjednodušený a komplexný režim.

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

- **Panel: Výber plátna:** Vyberte kresliacu plochu pre export. Skript bude hľadať pole *CisloText* (a jeho varianty).
- **Panel: Nastavenie exportu:** Priečinkov pre export, PDF prednastavenie, názov podpričinka.
- Po potvrdení skript aktualizuje *CisloText* na vybranej ploche a exportuje PDF.
- **Upozornenie pre CS4:** Verzia CS4 nevie pomenovať plátna. Pri exporte musíte vedieť, ktoré plátno chcete exportovať.

#### 9.1.2. Komplexný režim (spracovanie produktu 1 a/alebo produktu 2)

- **Panel: Mapovanie plátien:** Priradte kresliace plochy k typu (napr. Mikiny/Čiapky) a veľkosti.
- **Panel: Nastavenie exportu:** Hlavný priečinkov pre export, PDF prednastavenie.
- **Panel: Konfigurácia názvov priečinkov a súborov:** Detailné nastavenie šablón názvov pomocou placeholderov ({cislo}, {jmeno}, {prezdivka}, {velikost}, {kod}, {docName}). Zvlášť pre každý produkt. Obsahuje náhľad a nápovedu.
- **Vysvetlenie, ako funguje automatické generovanie názvov súborov a priečinkov**
  - {cislo} (*pevný placeholder*) --- do názvu priečinka či súboru bude vložené číslo z CSV súboru
  - {jmeno} (*pevný placeholder*) --- do názvu priečinka či súboru bude vložené meno z CSV súboru
  - {prezdivka} (*pevný placeholder*) --- do názvu priečinka či súboru bude vložená prezývka z CSV súboru

- {velikost} (*pevný placeholder*) --- do názvu priečinka či súboru bude vložená veľkosť z CSV súboru
- {kod} (*pevný placeholder*) --- do názvu priečinka či súboru bude vložený kód z CSV súboru
- {docName} (*pevný placeholder*) --- názov AI súboru, z ktorého sa PDF generujú

## 9.2. Priebeh spracovania riadku CSV (komplexný režim)

Pre každý riadok a produkt:

1. Aktivácia kresliacej plochy.
2. Čistenie dynamických vrstiev (pre graf. čísla, logá).
3. Aktualizácia textových polí (meno, číslo, veľkosť, kód) podľa CSV.
  - Ak pre **číslo** existujú dáta v CSV, ale na aktívnej kresliacej ploche nie je **žiadne viditeľné pole** pre jeho zobrazenie (pozri 7.1), skript pre tento konkrétny produkt zahlásí chybu a **produkt neexportuje**.
  - Ak pre **číslo** nie sú dáta v CSV, existujúce číselné polia na plátne sa vyprázdnia (nastaví sa im prázdny obsah „").
4. Špeciálne spracovanie (diakritika, graf. čísla, logo).
5. Export do PDF podľa šablón názvov.
6. Preskakovanie duplicitných exportov.
7. Automatické premenovanie duplicitných súborov: Skript obsahuje logiku, ktorá v prípade, že by mal byť vygenerovaný súbor s už existujúcim názvom (v rámci jedného spustenia), automaticky pridá k názvu súboru číselný sufix, napr. (1), (2) atď., aby nedošlo k prepísaniu.

## 9.3. Chybové stavy a logovanie

- **Logovací súbor:** *ExportPDF\_Log.txt* (*pevný názov v skripte*) v hlavnom exportnom priečinku.
- **Súhrnná správa:** Po dokončení zobrazí prehľad exportu, vrátane chýb.

## Kapitola 10: Riešenie častých problémov (FAQ)

---

Tu nájdete riešenia najčastejších problémov, s ktorými sa môžete pri práci so skriptom stretnúť.

**Problém: Skript pri prvom spustení trvá dlho a Illustrator „nereaguje“.**

- **Riešenie:** Toto správanie je **očakávané a normálne**. Pri prvom spustení (alebo po aktualizácii skriptu) vykonáva skript jednorazovú bezpečnostnú kontrolu integrity a inicializáciu licenčného mechanizmu. Tento proces môže trvať niekoľko desiatok sekúnd až niekoľko minút. Prosíme, **neukončujte Illustrator** a vyčkajte, kým sa kontrola nedokončí. Nasledujúce spustenia budú už výrazne rýchlejšie. Podrobné vysvetlenie nájdete v kapitole 3.1. „Prvé spustenie a bezpečnostná kontrola“.

**Problém: Skript vôbec nefunguje alebo hneď po spustení vyhodí chybu.**

- **Riešenie:**
  - Uistite sa, že máte v Adobe Illustratore otvorený nejaký dokument (.ai súbor).
  - Skontrolujte stav vašej licencie v dialógu „O skripte“. Možno vám vypršala demo verzia.
  - Pozrite sa do súboru *ExportPDF\_Log.txt* vo vašom exportnom priečinku, mohol by obsahovať podrobnejší popis chyby.

**Problém: Skript neaktualizuje textové polia pre meno, číslo alebo kód.**

- **Riešenie:** Toto je najčastejší problém, skontrolujte prosím nasledujúce:
  - **Presný názov poľa:** Názov textového poľa v Illustratore musí presne zodpovedať očakávanému názvu (napr. *MenoText*, *CisloZadne\_M*). Názvy sú citlivé na veľké a malé písmená.
  - **Viditeľnosť a zamknutie:** Pole ani vrstva, na ktorej sa nachádza, nesmie byť zamknutá ani skrytá.

- **Aktívna kresliaca plocha:** Skript primárne pracuje s poliami na aktuálne spracovávanej kresliacej ploche. Uistite sa, že pole leží na správnej ploche.
- **Text v obálke:** Skript nevie spoľahlivo pracovať s textom v „Obálke“ (Envelope Distort). Ak túto funkciu používate, je nutné obálku pred spustením skriptu uvoľniť.

**Problém: Skript hlási chybu „Na plátne ... nebolo nájdené žiadne viditeľné textové pole pre zobrazenie čísla ...“.**

- **Riešenie:** Táto správa znamená, že váš CSV súbor **obsahuje číslo** pre daný produkt, ale skript preň v šablóne nenašiel zodpovedajúce viditeľné textové pole. Skript v takom prípade export PDF nevykoná, aby sa predišlo výrobe produktu bez čísla.

**Ako správne vygenerovať produkt, ktorý nemá mať číslo?** Ak chcete zámerne vygenerovať produkt bez čísla, postup je nasledujúci:

- Váš CSV súbor musí stále obsahovať stĺpec pre číslo (napr. *cislo*, *cislo-mikiny* atď.), pretože skript ho očakáva.
- Pre produkt, ktorý nemá mať číslo, nechajte bunku v tomto stĺpci **jednoducho prázdnu**.

Skript v takom prípade produkt normálne vygeneruje, iba bude bez čísla a nebude hlásená žiadna chyba.

**Problém: Diakritika sa nezobrazuje správne, alebo sa namiesto textu objavujú štvorčky/otázniky.**

**Riešenie:** Tento problém takmer vždy znamená, že použitý font vo vašej AI šablóne neobsahuje všetky potrebné znaky (glyfy), napríklad české znaky ako „ř“, „ě“ alebo „ů“.

- **Nová kontrolná funkcia:** Skript teraz obsahuje automatickú kontrolu, ktorá tento problém dokáže odhaliť. Ak skript zistí, že vo vašom texte sú znaky, ktoré daný font nemá, upozorní vás na to v **záverečnej súhrnnej správe** a zapíše podrobnú informáciu do súboru *ExportPDF\_Log.txt*.
- **Ako to opraviť:**
  1. **Ak má font diakritiku podporovať:** Uistite sa, že máte v úvodnom dialógu zaškrtnutú voľbu „**Použitý font pre mená podporuje českú diakritiku**“. Ak sa chyba stále objavuje, znamená to, že font skutočne všetky znaky nemá, a musíte v AI šablóne zmeniť písmo za iné, ktoré ich podporuje.
  2. **Ak font diakritiku nepodporuje (manuálna metóda):**  
Odškrtnite voľbu „**Použitý font pre mená podporuje diakritiku**“. Skript aktivuje manuálnu diakritiku s per-character placeholdermi. Vytvorte placeholder, vizuálne nastavte pozície symbolov a spustite export. Vyžaduje symboly v paneli Symbols (pozri 8.3) a správne mapovanie v dialógu (pozri 5.2). Ak placeholder neexistujú, skript ponúkne ich vytvorenie.
- Viac informácií nájdete v kapitole „**Mapovanie symbolov pre diakritiku**“.

**Problém: Grafické čísla alebo logo v čísle sa nevkladajú.**

- **Riešenie:**
  - **Aktivácia funkcie:** Uistite sa, že máte v úvodnom dialógu zaškrtnutú príslušnú voľbu („**Použiť grafické symboly...**“ alebo „**Vkladať logo...**“).
  - **Vzájomná exkluzivita:** Tieto dve funkcie nie je možné použiť súčasne. Ak je jedna aktívna, druhá musí byť vypnutá.
  - **Mapovanie symbolov:** Skontrolujte, že máte správne namapované symboly v príslušnom dialógu.
  - **Existencia referenčných polí:** Obe funkcie pre svoje správne fungovanie a škálovanie vyžadujú existenciu referenčných textových polí (napr. *CisloZadne\_M*, *MenoText\_M*). Bez nich nebudú fungovať správne.

**Problém: Zmenil som nastavenie (napr. názvy stĺpcov CSV), ale skript stále používa tie staré.**

- **Riešenie:** Uistite sa, že ste dialóg, v ktorom ste zmeny vykonali (napr. „**Pokročilé nastavenie parametrov**“), potvrdili tlačidlom „OK“. Prosté zatvorenie okna krížikom zmeny neuloží. Nastavenie sa trvalo zapíše do súboru *settings.txt* až po tomto potvrdení.

**Problém: Export sa zastaví s chybou „Operation was canceled“ pri veľkom počte súborov.**

- **Riešenie:** Od verzie 4.0.22 skript túto chybu automaticky zachytí a pokúsi sa o opakovanie exportu. Ak sa chyba opakuje aj napriek tomu, skúste znížiť počet riadkov v CSV (rozdeliť zákazku na menšie dávky) alebo reštartovať Adobe Illustrator pre uvoľnenie pamäte.

**Problém: Skript hlási „Vaše predplatné vypršalo“.**

- **Riešenie:** Kontaktujte predajcu pre nový licenčný kľúč. V dialógu „O skripte“ nájdete Machine ID, ktoré pošlete spolu s objednávkou. Nový kľúč zadajte cez tlačidlo „Predĺžiť licenciu...“.

**Problém: Po uprade na novú verziu skript vyžaduje nový kľúč.**

- **Riešenie:** Zadajte existujúci licenčný kľúč znovu cez dialóg „O skripte“ → „Aktivovať plnú verziu...“. Pri zmene verzie je niekedy nutná reaktivácia.

## 11. Licenčné informácie a aktivácia

Typy licencií:

Typ	Popis	Cena
Demo	30 spustení, max 20 riadkov CSV	Zadarmo
Mesačné predplatné	Plný prístup na 30 dní	Podľa aktuálneho cenníka na <a href="http://www.exportPDF.cz">www.exportPDF.cz</a>
Ročné predplatné	Plný prístup na 365 dní	Podľa aktuálneho cenníka na <a href="http://www.exportPDF.cz">www.exportPDF.cz</a>
Trvalá licencia	Plný prístup bez obmedzenia	Podľa aktuálneho cenníka na <a href="http://www.exportPDF.cz">www.exportPDF.cz</a>

**Aktivácia:** Cez dialóg „O skripte“ → „Aktivovať plnú verziu...“ → vložte kľúč.

**Predĺženie predplatného:** Cez dialóg „O skripte“ → „Predĺžiť licenciu...“ → vložte nový kľúč. Zostávajúce dni sa automaticky pričítajú k novému obdobiu.

**Upgrade verzie:** Pri aktualizácii skriptu na novú verziu môže byť nutné znova zadať licenčný kľúč. Skript vás k tomu automaticky vyzve.

**Machine ID:** Unikátny identifikátor vášho PC zobrazený v dialógu „O skripte“. Potrebný pre objednávku licencie — pošlite ho predajcovi.

## 12. Kontakt

V prípade problémov, otázok alebo návrhov na vylepšenie 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

Ďakujeme za používanie skriptu!

© 2026 Aleš Ulrych. Všetky práva vyhradené.