

# T.3.

Нужно написать скрипт, который будет по предоставляемым входящим данным заполнять и собирать две рельсы для флексопечати и сохранять их в pdf формате. Скрипт будет запускаться сторонней программой (Esco AE), из нее же будут поступать и все входящие данные. Выглядеть будет примерно так:

```
function main (inputs, outputFolder, params)
```

```
{  
    var N_Zakaz = params[0]; // Номер заказа  
    var Info1 = params[1]; // Служебная информация  
    var Info2 = params[2]; // Служебная информация  
    var Ink1 = params[3]; // Краска1  
    var Ink2 = params[4]; // Краска2  
    ..... и т.д.
```

**//Вот тут будет располагаться скрипт который и надо написать**

```
.....  
return;  
}
```

Т.е. написанный вами скрипт я буду помещать внутрь функции *main*.

А все эти *params*, являющиеся аргументами этой функции как раз и будут входящими данными, что поступят из ESCO AE.

Для простоты, при написании скрипта всем параметрам можно просто придать фиксированные значения.

Скрипт будет работать в 32 битной версии Иллюстратора CS4

Все пути к файлам для открытия, сохранения и импорта модулей из которых состоит рельс, а так же импорта в pdf самих рельс нужно вынести в переменные. Собственно в переменные нужно вынести и все координаты размещаемых на рельсе модулей. Ну и вынести объявление этих переменных по возможности куда-нибудь в начало скрипта, чтобы в случае надобности замены их значений не надо было их разыскивать по всему скрипту. Так же по ходу выполнения скрипта должен в консоль вывести список значений всех переменных, ну и ход выполнения скрипта. Ну и неплохо бы снабдить скрипт подробными комментариями в тексте программы.

## Входящие данные:

**Ink1,Ink2,Ink3,.....Ink8** - Краски.

Пример:

```
Ink1 = Cyan  
Ink2 = Magenta  
Ink3 = Yellow  
Ink4 = Black  
Ink5 = PANTONE 397 C  
Ink6 = PANTONE 9060 C  
Ink7 = PANTONE Cool Gray 1 C  
Ink8 = PANTONE 485 C
```

Или:

```
Ink1 = Magenta  
Ink2 = Yellow  
Ink3 = Black  
Ink4 = PANTONE 485 C  
Ink5 = zero  
Ink6 = zero  
Ink7 = zero  
Ink8 = zero
```

**InkPos1,.....,InkPos8** - Позиция

краски в цветовой метке inks.ai

Пример:

```
InkPos1 = 1  
InkPos2 = 2  
InkPos3 = 3  
InkPos4 = 4  
InkPos5 = 9  
InkPos6 = 7  
InkPos7 = 8  
InkPos8 = 12
```



**N\_Zakaz** - Строка с номером заказа.

Пример: N\_Zakaz = 1c133.1

**Raport** - длина рельсы

Пример: Raport = 292.1

**AddCond** - Строка с доп условием

Пример: AddCond = L

**Termo** - термоусадка или нет.

Пример: termo = on (off)

**NamePrfx** - Префикс к имени pdf  
файла готовых рельс

Пример: NamePrfx = 1443-02-15-355-  
d-1(1)

**Info1** - Строка со служебной информацией.

Пример:

22.03.23/0705-02-80-176-d/176-80/1.14 mm/DIMA3

**Info2** - Строка со служебной информацией.

Пример:

(02,02,02,02)

**Artikul\_plate1,....., Artikul\_plate8**- Номер формы

Пример:

```
Artikul_plate1 = 1500  
Artikul_plate2 = 1501  
Artikul_plate3 = 1502  
Artikul_plate4 = 1503  
Artikul_plate5 = 1506  
Artikul_plate6 = 1505  
Artikul_plate7 = 1000  
Artikul_plate8 = 1504
```

\* 1c133.1

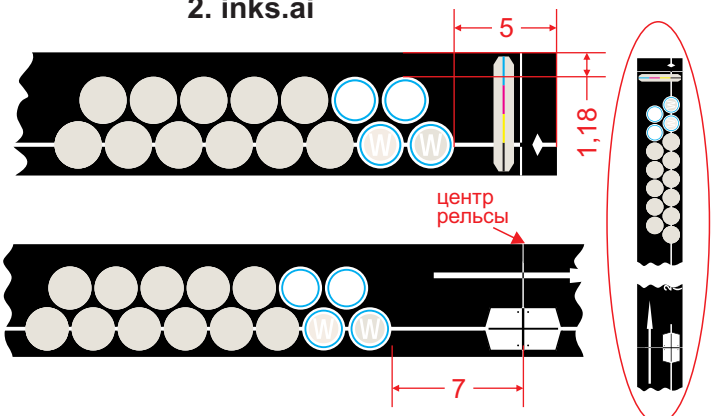
1506  
22.03.23/0705-02-80-176-d/176-80/1.14 mm/DIMA3  
(02,02,02,02)

rail\_left\_base\_92.ai

rail\_right\_base\_92.ai

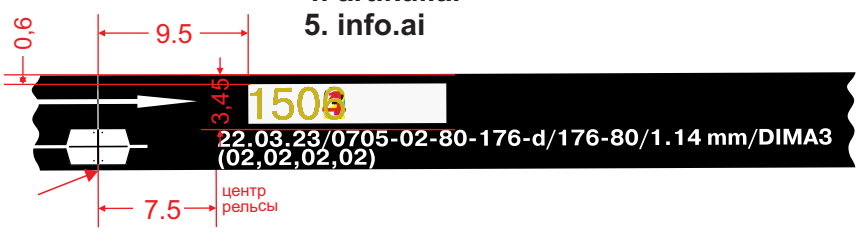
\*1c133.1

2. inks.ai



Если *Report* <291.2 , тогда метка inks.ai ставится только у верхнего края и возле центра

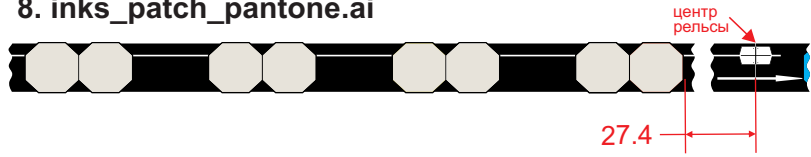
4. artikul.ai  
5. info.ai



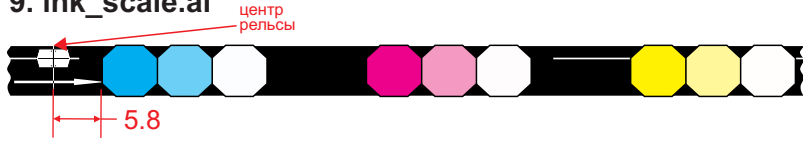
7. inks\_patch.ai



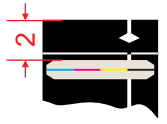
8. inks\_patch\_pantone.ai



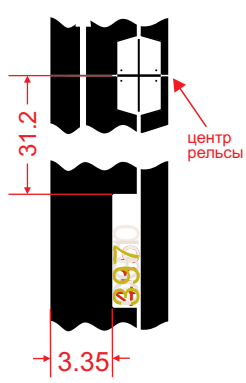
9. ink\_scale.ai



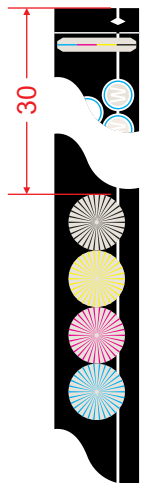
1. geometr.ai



6. pantons.ai



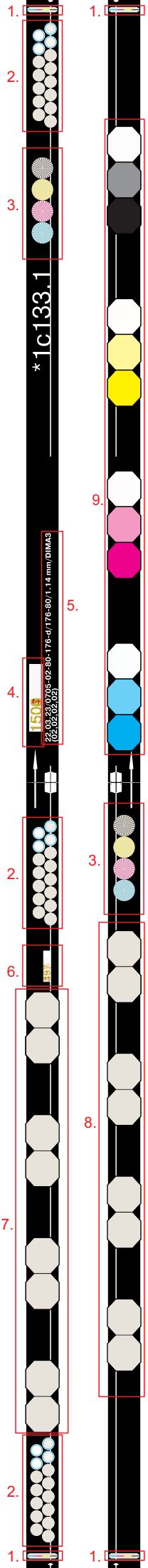
3. mira.ai



\*1c133.1

*Report*

6.4



# inks.ai



Для колец цветом является цвет *ink1*. Если *ink1* = Yellow, то тогда *ink2*

Каждая краска (*Ink1*,...,*Ink8*) ставится в свою позицию (*InkPos1*,...,*InkPos8* = от 1 до 15)

Номер позиции отсчитывается таким образом:



Если параметр **AddCond** = *base*, то краски расставляются следующим образом:

Если *Ink1*,...,*Ink4* имеет значение Cyan, Magenta, Yellow, Black то ставятся соответствующие символы **C****M****Y****K** согласно позиции указанной в *InkPos1*,...,*InkPos4*.

Если *Ink1*,...,*Ink8* имеет значение "zero", то это просто пустое значение, никак не обрабатывается

Если *Ink1*,...,*Ink8* имеет значение:

PANTONE 9060 C

PANTONE 9100 C

то в соответствующие позиции соответствующим цветом ставится значок **W**. И сверху оверпринтом накрывается кружком имеющим цвет колец.

Пример: если *Ink4* = PANTONE 9060 C, а *InkPos4* = 5, то в 5-ю позицию ставится **W** имеющий цвет P 9060 C и накрывается сверху оверпринтом кружком с заливкой Magenta

Кружок наложенный поверх оверпринтом и покрашенный цветом колец



Для колец цветом является цвет *ink1*. Если *ink1* = Yellow, то тогда *ink2*

Если *Ink1*,...,*Ink8* имеет значение:

PANTONE Cool Gray 1 C

PANTONE Warm Gray 1 C

то в соответствующие позиции соответствующим цветом ставится значок **W**. А все кружки кроме позиции данного пантона и позиций 14 и 15 накрываются оверпринтом кружком имеющим соответствующую заливку. Пример: **1**

(Примечание: Cool Gray1 или Warm Gray обозначают белую подложку).

Если *Ink1*,...,*Ink8* имеет значение:

PANTONE 397 C

PANTONE 8001 C

то в соответствующие позиции соответствующим цветом ставится значок **1**.

Если *Ink1*,...,*Ink8* имеет значение:

PANTONE 873 C

то в соответствующую позицию ставится значок **B** цветом P 873 C

Если *Ink1*,...,*Ink8* имеет значение:

PANTONE 877 C

то в соответствующую позицию ставится значок **S** цветом P 877 C

Если *Ink1*,...,*Ink8* имеет значение в пантона отличного от выше перечисленных, то ставится значок **P**, соответствующего цвета в соответствующую позицию.

Если параметр **AddCond** = *L* либо *W*, *W2*, *Pr*, то краски расставляются следующим образом:

В этом случае будет всегда *ink1* = Black, а *inkPos1* = 14 или 15. Все остальные *Ink2*,..., *Ink8* = zero, Т.е. будет только одна черная краска.

Если **AddCond** = *L*, то в позицию 15 ставится **1**, черного цвета.

Если **AddCond** = *W*, то в позицию 15 ставится **W**, черного цвета.

Если **AddCond** = *W2*, то в позицию 14 ставится **2**, черного цвета.

Если **AddCond** = *Pr*, то в позицию 15 ставится **1**, черного цвета.

Доработанный шрифт для значков называется Cs9 и лежит в архиве вместе с остальными файлами

Если параметр **Termo** = *on*, то круги остаются прозрачными и оверпринтом сверху ничего не накрывается

# artikul.ai

1509

Каждому *Ink1*,...,*Ink8* соответствует

*Artikul\_plate1*,...,*Artikul\_plate8*

Значение *Artikul\_plate* и должно быть выведено соответствующим цветом с атрибутом **оверпринт**

# info.ai

22.03.23/0705-02-80-176-d/176-80/1.14 mm/DIMA3  
(02,02,02,02)

Здесь белым цветом вносятся параметр *info1* первой строчкой и параметр *info2* второй строчкой

# pantons.ai



Здесь своим цветом записываются параметры *Ink1*,...,*Ink8*, кроме CMYK. Т.е. сюда выводятся в сокращенном виде названия пантонов.

# mira.ai



Если  $AddCond \neq base$ , то вместо мир рисуются просто белые пустые круги. В случае

Если  $AddCond = base$ , то тогда миры раскрашиваются *Cyan, Magenta, Yellow, Black*, если такие цвета присутствуют в  $Ink1, \dots, Ink4$ , если нет, то просто пустые дыры в соответствующем месте.

Если среди  $Ink1, \dots, Ink8$  есть *PANTONE Cool Gray 1 C* или *PANTONE Warm Gray 1 C*, то сверху оверпринтом накладываются круги либо *Cool Gray 1 C*, либо *Warm Gray 1 C* в зависимости от того кто из них прописан

# geometr.ai



Если  $AddCond \neq base$ , то цветные линии не рисуются

Если  $AddCond = base$ , то рисуются линии *Cyan, Magenta, Yellow, Black*, если такие цвета присутствуют в  $Ink1, \dots, Ink4$ , если нет, то просто пробел в соответствующем месте. Линиям назначается оверпринт.

Если среди  $Ink1, \dots, Ink8$  есть *PANTONE Cool Gray 1 C* или *PANTONE Warm Gray 1 C*, то фоновый восьмигранник под линиями заливается *Cool Gray 1 C*, либо *Warm Gray 1 C* в зависимости от того кто из них прописан

# inks\_patch.ai



# ink\_scale.ai



Если  $AddCond \neq base$ , то многоугольники просто белые пустые. В случае

Если  $AddCond = base$ , то тогда многоугольники раскрашиваются *Cyan, Magenta, Yellow, Black*, если такие цвета присутствуют в  $Ink1, \dots, Ink4$ , если нет, то просто пустой белый многоугольник на месте отсутствующего цвета

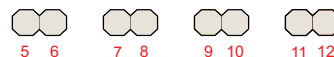
Если среди  $Ink1, \dots, Ink8$  есть *PANTONE Cool Gray 1 C* или *PANTONE Warm Gray 1 C*, то сверху оверпринтом накладываются многоугольники с заливкой либо *Cool Gray 1 C*, либо *Warm Gray 1 C* в зависимости от того кто из них прописан.

# inks\_patch\_pantone.ai



Если  $AddCond \neq base$ , то многоугольники просто белые пустые. В случае

Если  $AddCond = base$ , то тогда многоугольники раскрашиваются в соответствии с  $Ink1, \dots, Ink8$  и размещаются в соответствии с  $InkPos1, \dots, InkPos8$ . Позиция отсчитывается от левого края.



*Cyan, Magenta, Yellow, Black* отбрасываются, вносятся только пантоны. (Поэтому и позиции идут с 5-ой, так как первые четыре обычно занимает триада)

Если среди  $Ink1, \dots, Ink8$  есть *PANTONE Cool Gray 1 C* или *PANTONE Warm Gray 1 C*, то сверху оверпринтом накладываются многоугольники с заливкой либо *Cool Gray 1 C*, либо *Warm Gray 1 C* в зависимости от того кто из них прописан.

Длина обеих рельс равна значению параметра *Raport* в мм.  
Длина основы для рельсы задается обычным масштабированием в длину (т.е. непропорциональным). А потом сверху уже накладываются остальные модули рельсы в соответствии со своим местоположением

Тут пишется значение параметра  $N\_zakaz$ .

rail\_left\_base\_92.ai

rail\_right\_base\_92.ai

\*1c183.1