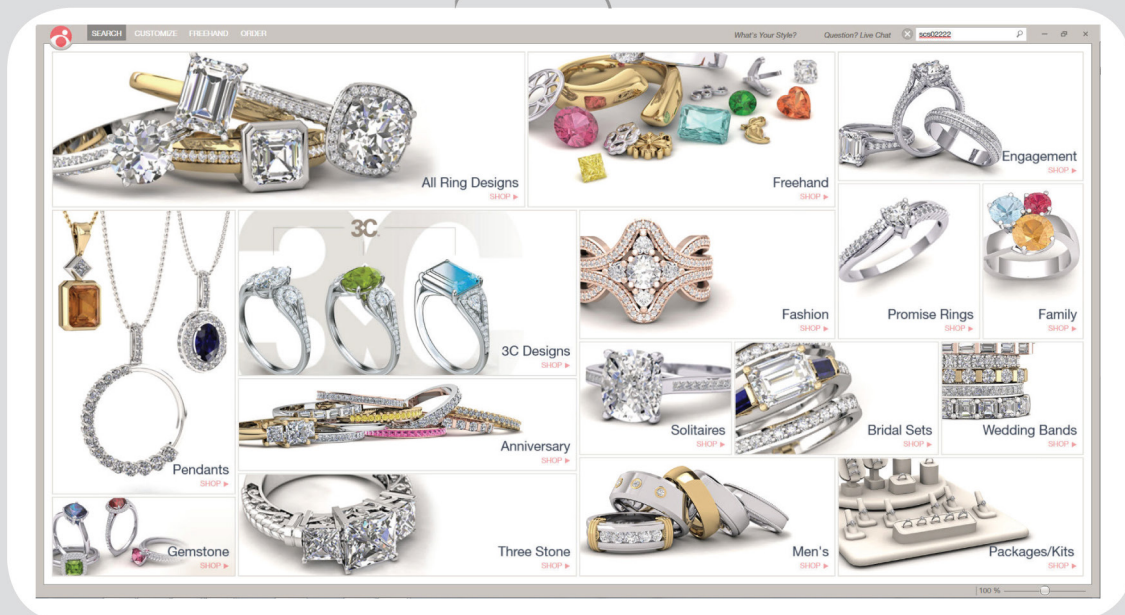


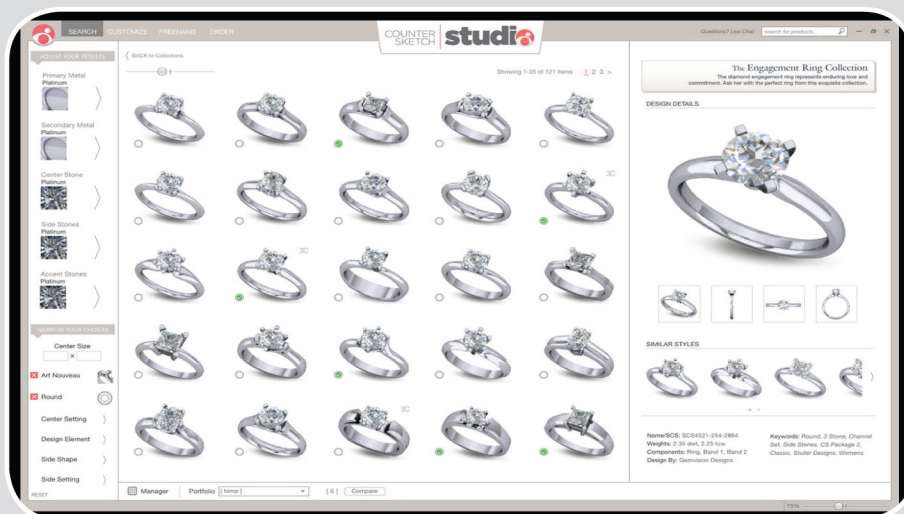


## COLLECTIONS



## Režimy

## Výklad / Skicár



SEARCH CUSTOMIZE FREEHAND ORDER

## 1 REŽIMY

Každý z pracovných režimov Search (Vyhľadávanie), Customize (Úprava), Freehand (Voľná tvorba) a Order (Objednávka) sa nachádza v lište v ľavej hornej časti obrazovky. Tieto nástroje Vás prevedú celým procesom tvorby nových dizajnov.

**SEARCH:** Používa sa na rýchle vyhľadávanie

šperkov, ktoré nájdete na stránke zlatnickestudio.sk. Dizajn nájdete rýchlo a ľahko zadaním jedného alebo viacerých kritérií vyhľadávania.

**CUSTOMIZE:** Použite svoj cit pre estetiku a začnite s tvorbou vďaka režimu Customize. Rýchlo upravíte a vytvoríte nový dizajn podľa Vášho vkusu.

**FREEHAND:** Vďaka tomuto režimu sú možnosti Vašej tvorby neobmedzené. Pridávajte na bežné modely elementy z grafickej knižnice a vytvorte unikátne návrhy. Jednoduché ovládanie Vám umožňuje rôzne úpravy ako zmena umiestnenia, veľkosti, použitie rôznych materiálov, farieb drahokamov a kovov.

**ORDER:** V režime Order zosumarizujete požiadavky Vášho klienta ako napr.: kov, drahokamy, detaily osadenia a podobne.

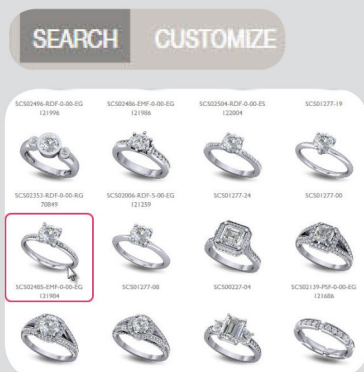


## Výklad / Skicár

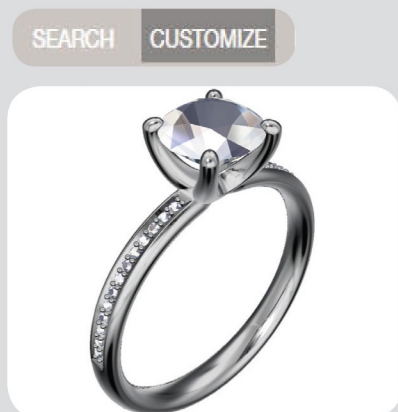
### 2 Showcase/SketchPad

V závislosti od režimu, v ktorom pracujete, môžete na pracovnej ploche z väčšej časti vidieť buď Showcase (Výklad s množstvom modelov šperkov) alebo SketchPad (Skicár - jeden prsteň s možnosťou úprav v menu na ľavej strane obrazovky).

Showcase

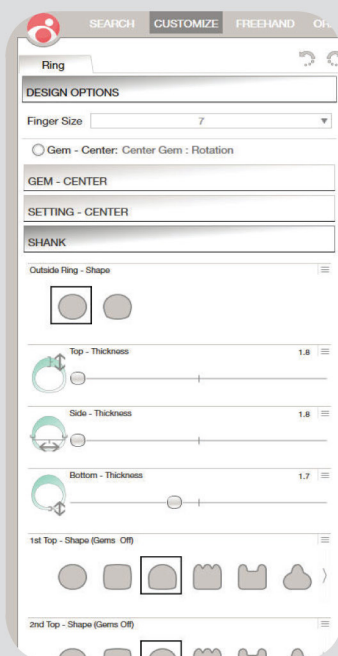


SketchPad



### 3 Customize

V režime úpravy môžete na obrazovke vidieť Skicár. Menu, ktoré Vám umožňuje vykonanie úprav na vybranom modeli, nájdete na ľavej strane obrazovky. Jednotlivé kategórie v menu sa rozbalia kliknutím na názov kategórie. Vyberte z možností, zapínajte a vypínajte nastavenia, uberajte a pridávajte hodnoty, a tak docielite požadovaný výsledok. Myslite na to, že každý model šperku môže mať odlišné nastavenia a možnosti úprav. Každé menu úprav je jedinečné pre konkrétny model šperku, a preto sa môžu možnosti úprav líšiť.



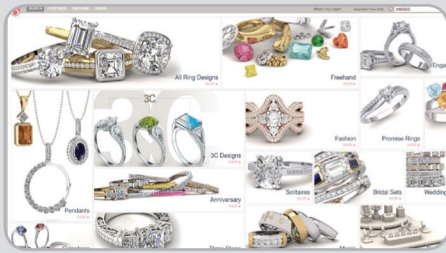
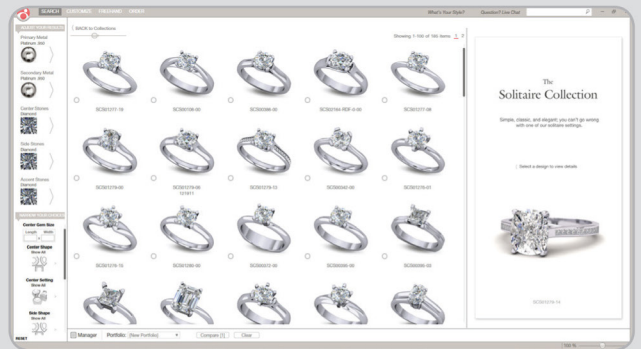
### 4 Ukladanie zmien

Zmeny, ktoré v dizajne vykonáte, uložíte kliknutím na tlačítko SAVE v spodnej časti pracovnej plochy. Každá pracovná verzia, ktorú uložíte, sa ukladá samostatne a je neskôr v prípade potreby dostupná.



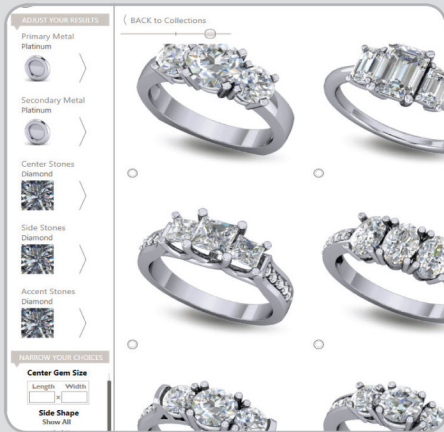
# Režim Search

Po zhodnotení požiadaviek Vášho klienta, využite režim vyhľadávania na prezeranie produktov vo výklade.



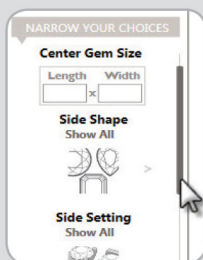
## 1 Collections / Kolekcie

Na úvodnej obrazovke programu CounterSketch sa Vám automaticky zobrazia dostupné kategórie produktov, z ktorých si môžete vyberať. Začnite kliknutím na kategóriu, ktorú hľadáte.



## 2 Narrow / Zúženie výberu

Pre zúženie výberu zadajte požadované parametre do okienka v ľavej časti obrazovky. V hornej časti nájdete možnosti výberu kovu a drahokamov. Počas konzultácie s klientom môžete dopĺňať údaje a parametre v sekcii „NARROW YOUR CHOICES“ (zúžte svoj výber) v ľavej dolnej časti obrazovky.



Tieto možnosti zahŕňajú: veľkosť, tvar a nastavenie centrálného drahokamu, tvar a nastavenie bočných kameňov, štýly a prvky dizajnu.



Po zadaní parametrov sa Vám zobrazia zodpovedajúce modely šperkov.

Pre vynulovanie Vášho vyhľadávania, kliknite na tlačítko „RESET“ v ľavom dolnom rohu.

Vo ľavej hornej časti výkladu sa môžete kliknutím na „BACK TO COLLECTIONS“ kedykoľvek vrátiť na úvodnú obrazovku, kde je zoznam ahokamu kategórií a začať nové hľadanie.

## 3 Detailné vyhľadávanie

Pre ešte väčšie zúženie výberu môžete modely šperkov, ktoré sa páčia Vášmu zákazníkovi označiť zelenou značkou v pravej dolnej časti šperku. Keď máte označených niekoľko šperkov, kliknite na tlačítko „COMPARE“ (porovnanie). Vo výklade Vám ostanú zobrazené iba vybrané produkty. Táto funkcia Vám umožňuje rýchlo sa dostať do finálneho výberu a je dôležitou časťou konzultácie.

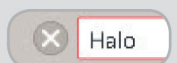
Odstránením ostatných šperkov môžete prehľadne vidieť štýl, ktorý Váš zákazník



preferuje. Využite to a konzultujte detailnejšie, ktorý šperk je najvhodnejší. Kliknutím na vybraný model šperku sa details daného modelu zobrazia v pravej časti obrazovky. Pokiaľ chcete zo zúženého výberu nejaké modely odobrať, jednoducho opäť stlačte zelené tlačítko v pravom dolnom rohu modelu. Odznačením tlačítka „COMPARE“ sa Vám opäť zobrazí kompletná škála modelov vo výklade.

## 4 Hľadanie podľa výrazu

Presné vyhľadávanie Vám umožňuje využitie políčka v pravej hornej časti obrazovky (obrázok lupy). Kliknite na políčko a zadajte hľadaný text. Tu je niekoľko často používaných výrazov: Cathedral, Bypass, Halo, 3 Stone, Euro Shank, Freeform, Split, Asymmetrical, Comfort, Euro Shank, Peg, Eternity, Bridge Accent, Channel, a pod.





# Navigácia

Naučte sa ako otáčať, pohybovať a približovať model v programe CounterSketch.



Nasledujte tento návod krok za krokom a naučíte sa otáčať model v režime Customize alebo počas tvorby. Otočte model o 360°. Priblížte a vzdialte náhľad, aby Vám neunikli dôležité detaily. Naučte sa ako pohybovať modelom po obrazovke a nájsť ideálny uhol pohľadu.

## 1 Zoom / Približovanie

Na približovanie a vzdalovanie modelu použite stredový krúžok na myške. Myslite na to, že umiestenie kurzoru na obrazovke určuje ku ktorej časti sa približujete alebo vzdalujete - preto ho umiestnite do časti, s ktorou chcete pracovať.



## 2 Rotácia

Držte pravé tlačítko myši a pohybuje podľa potreby, model sa bude otáčať.



## 3 Pohybovanie

Ak chcete s modelom pohybovať po obrazovke, stlačte tlačítko Shift na klávesnici, držte pravé tlačítko myši a pohybuje myškou po obrazovke podľa potreby.



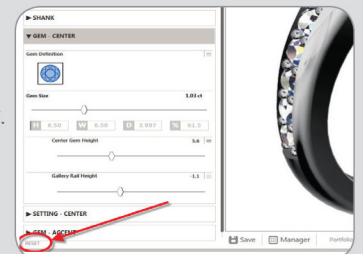
## 4 Ďalšie užitočné nástroje

Ďalšie užitočné nástroje sú RESET, UNDO a REDO.

Pokiaľ ste v procese návrhu urobili chybu alebo sa chcete vrátiť naspäť, pomôžu Vám tieto nástroje:

RESET

**RESET:** V ktoromkoľvek štádiu úprav modelu sa môžete vrátiť k originálnej verzii modelu jednoducho, kliknutím na tlačítko „RESET“ v ľavom dolnom rohu obrazovky.



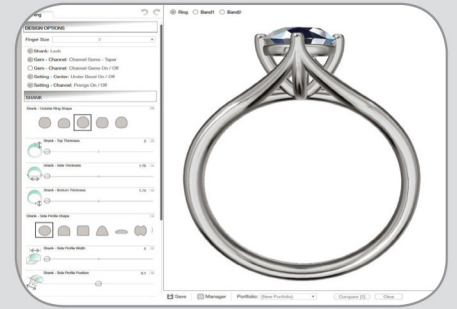
**UNDO or REDO:** V ľavej hornej časti obrazovky nad menu s úpravami nájdete dve šípky.

Fungujú rovnako ako v podobných programoch - môžete sa vracieť v návrhu niekoľko krokov dopredu alebo dozadu.



# Menu úprav

Naučte sa ako používať menu úprav a upraviť model s pomocou nastavení a ovládačov.



Každý unikátny model šperku bol v programe CounterSketch vytvorený s jedinečnou variabilitou nastavení.

Skupina nastavení, ktorými je možné model upravovať sa nazýva Design Stack (Menu úprav).

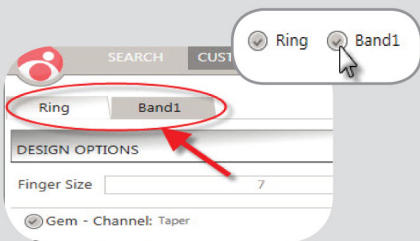
Každé menu bude poskytovať jedinečný výstup. V tejto časti Vám ukážeme ako ich používať.

## 1 Načítajte model

Dvakrát kliknite na vybraný model vo výklade alebo v portfóliu. Otvorí sa Vám Skicár a Menu úprav. V prípade zložitejšieho modelu môže načítanie na obrazovku trochu dlhšie trvať.

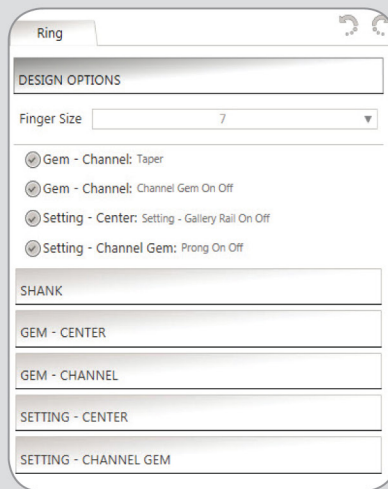
## 2 Záložky

V závislosti od modelu môžete na obrazovke v ľavom hornom rohu vidieť možnosť BAND - ak ju zaškrtnete, na obrazovke sa zobrazí zodpovedajúca párová obrúčka. V takom prípade uvidíte v menu nastavení záložku zvlášť pre prsteň a zvlášť pre párovú obrúčku.



## 3 Možnosti úprav a kategórie

Každá Kategória úprav je označená v názve záložky napr.: channel gems, accent gems, matching, field a pod. Pre zúženie výberu môžete zaškrtnú políčko ON a OFF a takto pridávať alebo odoberať prvky.

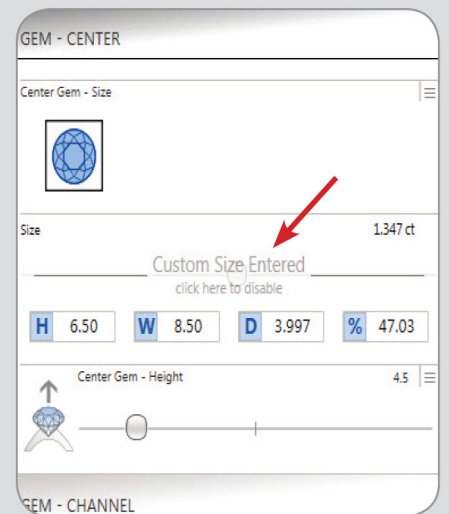


Dole nájdete usporiadané ostatné nastavenia podľa náležitej kategórie. Kliknite na názov kategórie v záložke a rozbalí sa Vám zoznam nastavení konkrétnej kategórie(naraz môže byť rozbalená iba jedna kategória).

## 4 Vodítka a textové polia

Nad každým vodítkom nájdete popis jeho funkcie. Kliknite na vodítko a jeho posunom upravujete konkrétnu vlastnosť modelu. Textové polia Vám umožňujú zadať presnú číselnú hodnotu napr. veľkosti drahokamu. Najprv kliknite na textové pole, potom doňho môžete zadať číselnú hodnotu. Stlačte Enter a model sa upraví podľa nových parametrov.

Môžete si všimnúť, že následne sa v tejto kategórii objaví oznam „Custom Size Entered - click here to disable“, (Zadaný rozmer drahokamu na mieru - kliknite pre zrušenie). Ak kliknete na túto správu Vaše parametre sa vymažú a drahokam sa vráti do pôvodného nastavenia.

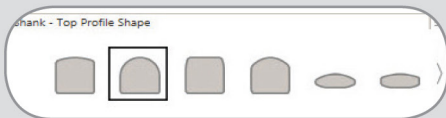


**Tip:** Keď je textové pole pri drahokame aktívne, vodítko je deaktivované. V každej kategórii presúvaním vodítka prebieha v programe množstvo funkcií a príkazov. Dajte preto programu čas vykonať zmeny a buďte trpezlivý.



## 5 Výber

Pokiaľ máte v kategórií možnosť výberu rôznych tvarov, aktuálne použitý tvar v modele je orámovaný čiernym obdĺžnikom. Tvary meníte jednoducho klikaním na ponuku. Pokiaľ sú v ľavej alebo pravej strane šípky, môžete si pozrieť viacej strán tvarov, ktoré sú dostupné.



## 6 Rozšírené parametre

Pokiaľ je pre Vás rozhranie nastavení limitujúce, môžete rozšíriť parametre kliknutím na ikonku v tvare troch pásikov, (viď. obrázok dole) ktorú nájdete napravo od nastavení (Expand Control Range).



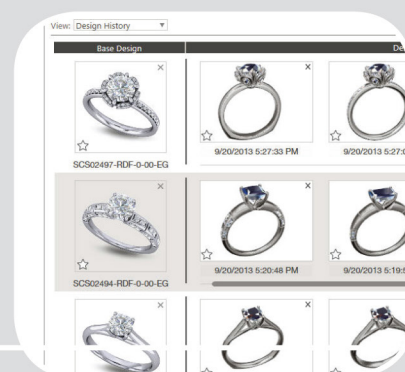
Po rozbalení ovládačov pohybujte vodičkom veľmi pomaly, nakoľko prudká zmena hodnoty môže model rozbiť.





# Design Manager

Spravujte svoje dizajny a vytvorte si vlastné ukážky pre zákazníkov.



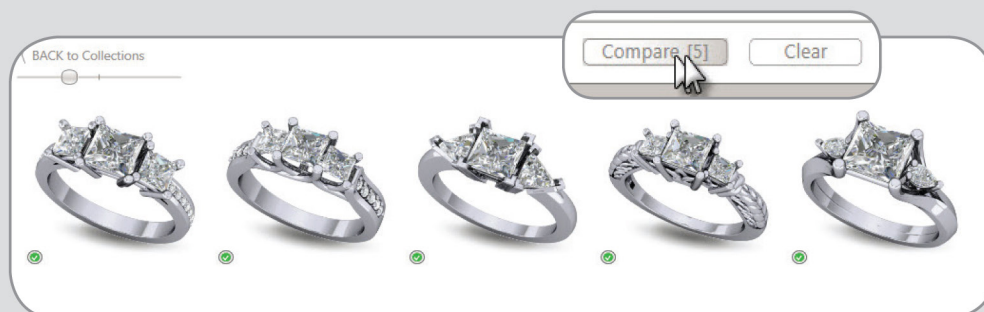
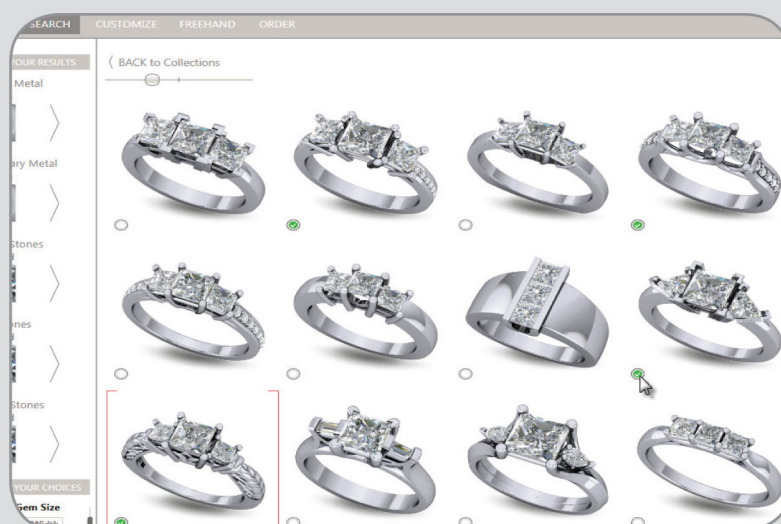
Začnite s modelom, ktorý ste si vybrali z výkladu, a použite funkciu „Design Manager,“ (spravovanie dizajnov) na ukladanie a aktualizovanie Vašich návrhov. Táto funkcia je integrovaná časť procesu prezentácie a pomáha Vám mať svoju tvorbu prehľadne usporiadanú. Môžete si vytvoriť širokú škálu portfólií a použiť ich na prezentácie podľa typu zákazníka.

## 1 Vyhľadajte a porovnajte

Potom, čo ste označili vo výklade vybrané modely, pokračujte stlačením tlačítka Compare (porovnanie) v spodnej časti obrazovky.

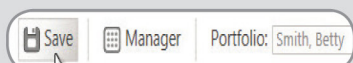
To odstráni z obrazovky ostatné modely a môžete sa so zákazníkom sústrediť iba na vybrané šperky. Jeden po druhom môžete dvojklikom upravovať vybraný model.

Pre odstránenie niektorého modelu z výberu, jednoducho opäť kliknite na malý zelený krúžok v pravej dolnej časti modelu.



## 2 Uchovávanie zmien

Nezabúdajte si ukladať jednotlivé štádiá úprav počas celého procesu úprav. Model si môžete uložiť jednoducho kliknutím na tlačítko SAVE v spodnej časti obrazovky.



Najprv si vytvorte portfólio jednoducho zadaním mena alebo názvu do textového poľa vedľa nápisu Portfólio. Dvakrát kliknite na text “[New Portfolio]” a zadajte názov, potom stlačte Enter. Odporúčame Vám používať ako názov meno klienta pre

lepšiu orientáciu. Po zadaní mena uvidíte názov v spodnej časti portfólia. Aj tá najmenšia zmena by mala byť uchovaná v portfóliu. Pokiaľ sa Váš zákazník rozhodne, že sa mu nepáči smer, ktorým sa úpravy šperku ubrali, je potom jednoduché vrátiť sa v procese tvorby naspäť. Jednoducho kliknite na Design Manager a vyberte aktuálny obrázok. Tak sa Vám v Skicáre otvorí vybrané štádium úprav.



Pokiaľ chcete niektoré štádium zmazať, jednoducho kliknite na „X“, v pravom hornom rohu obrázku.

**CUSTOMER INFORMATION**

First Name

Last Name

Address

Address

City

State/Region

Postal Code

Country

### 3 Nástroje

V aplikácii Design Manager máte niekoľko nástrojov na úpravu portfólia:

**NEW**(nový): Vytvorenie nového projektu zadaním názvu do textového poľa. V tejto časti máte možnosť zadať informácie o klientovi, ktoré sa automaticky premietnu do objednávky. Urýchlite tým objednávanie v poslednom štádiu konzultácie.

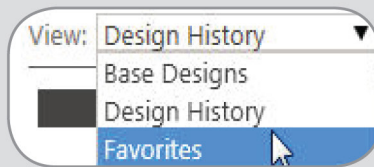
**RENAME**(zmeň názov): S touto funkciou môžete premenovať portfólio jednoducho dvojklikom na meno v textovom poli. Keď sa pole označí, zadajte nový názov.



Nasledujúce dve funkcie sa zobrazujú pri už existujúcich portfóliách:

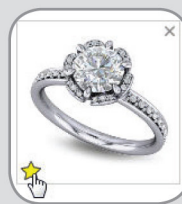
**DUPLICATE**(zdvojenie): Vytvorte kópiu existujúceho portfólia a uložte ju s novým názvom.

**DELETE**(zmazanie): Úplné zmazanie portfólia. Program Vás upozorní, či si naozaj želáte urobiť tento krok.



### 4 Triedenie náhľadov

Každé portfólio sa dá usporiadať tak, aby bola história tvorby prehľadná. Uchovajte iba hlavné štádiá alebo filtrujte náhľady jednoducho tým, že označíte zobrazenie obľúbených sekcií FAVORITIES (hviezdička v ľavom dolnom rohu náhľadu). Toto Vám umožní so zákazníkom porovnať jednotlivé štádiá a prezerat' si proces krok za krokom. Pracujete tak iba s náhľadmi, ktoré sú relevantné.



### 5 Favorites - Obľúbené

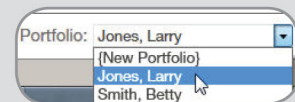
Pokiaľ sa zákazníkovi páči daná časť alebo model, môžete ho označiť ako obľúbený. Kliknite na malú hviezdičku v ľavom dolnom rohu náhľadu. Neskôr, keď so zákazníkom prechádzate návrh, môžete sa ľahko dostať do usporiadanej histórie tých najlepších návrhov.

**SCALE SLIDER**(vodítko pod históriou): Posunom vodítaka pod uloženými návrhmi sa môžete prehľadne pohybovať celou históriou návrhov daného modelu ako aj zoznamom vybraných modelov.

**SHOW DESIGN NUMBERS**(číslo dizajnu): Stlačením ON alebo OFF tejto funkcie sa Vám pod modelom zobrazuje číslo dizajnu.

### NEW PORTFOLIO

Zapnutím programu CounterSketch sa Vám automaticky nastaví nové čisté portfólio.



Toto portfólio môžete premenovať, zmazať alebo kopírovať. Každopádne **NEW PORTFOLIO** bude vždy prítomné na začiatku programu.

### 6 Prepínanie portfólií

Jednoducho môžete prepínať medzi portfóliami z jedného na druhé otvorením aplikácie Design Manager. Kliknite na textové pole na spodnej časti obrazovky označené ako Portfolio a vyberte z rozbaleného zoznamu, kam chcete aktuálny model na obrazovke uložiť. Potom stlačte SAVE. Jednoduché!

### 7 Koncept portfólia

Vytvorte si rôzne portfólia podľa typu koncového zákazníka. Rozumným a osobným usporiadaním Vášho virtuálneho inventáru poskytnete Vaším zákazníkom lepší a rýchlejší servis.

Odporúčame Vám vytvoriť si dvojinútovú prezentáciu na zoznámenie Vášho zákazníka s možnosťami programu CounterSketch.





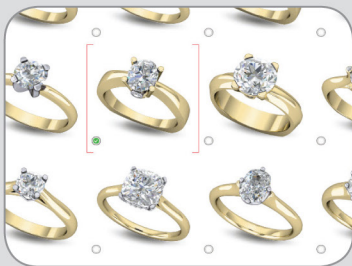
# Úprava profilov

Naučte sa ako upravovať profily a vytvoriť originálne tvary. v programe CounterSketch.

Získajte poznatky potrebné na úpravu tvaru profilu v režime Customize. Zmenou profilu môžete dramaticky zmeniť vzhľad celého modelu. Pokiaľ v menu nastavení neviete nájsť vhodný profil, môžete si ho vytvoriť sami z existujúceho profilu v ponuke.

## 1 Zoom / Približovanie

Použite funkciu Search sa vyberte si model. Dvakrát naň kliknite a model sa premietne do režimu Customize.



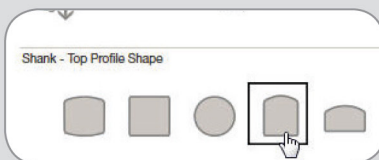
ktoré na ňom budete vykonávať.



**Upozornenie:** myslíte na to, že model nie je možné otáčať, keď už raz začnete s úpravou profilu. Preto si model natočte tak aby ste videli prebiehajúce zmeny čo najlepšie.

## 2 Menu profilov

Rozbaľte možnosti kategórie BAND alebo SHANK a uvidíte, že v ponuke máte rôzne tvary profilov.



**Upozornenie:** nie všetky modely sú vytvorené rovnako. V niektorých máte možnosť upravovať profily a v niektorých nie.

## 3 Menu profilov

Ešte než začnete s úpravou, presvedčte sa, že model je správne natočený, aby ste dobre videli zmeny,



## 5 Editor kriviek

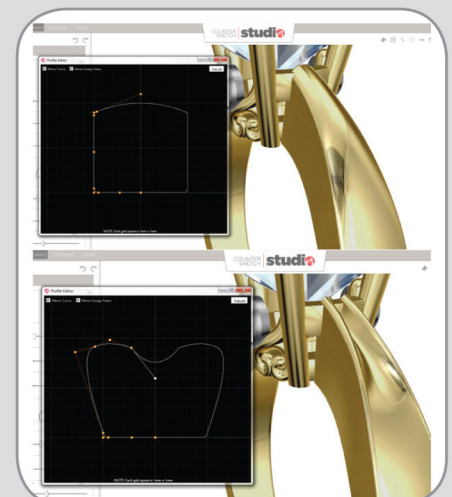
Pre editovanie profilu, posúvajte malé oranžové štvorčky a sledujte prebiehajúce zmeny. Pokiaľ označíte skupinu (viac ako jeden bod), môžete posúvať viac bodov naraz zo strany na stranu. Nový profil sa Vám zobrazí vedľa originálnej predlohy.

## 6 Základná línia

Dôležité: pokiaľ manipulujete s bodmi v ktoromkoľvek profile, je nevyhnutné aby spodná časť profilu zostala prilepená

## 4 Vytvorte si kópiu

Vo väčšine prípadov upravujte radšej kópiu modelu, nie pôvodný originál. Najprv si preto aktuálny profil skopírujte. Pokiaľ sa rozhodnete vrátiť sa k pôvodnému profilu, bude Vám pôvodný profil stále k dispozícii aj v budúcnosti. Kliknite na malé biele políčko v pravej časti menu profilu a vyberte možnosť „Edit Copy of Current Profile,“. Otvorí sa Vám nové okno v ktorom je možné profil upravovať.





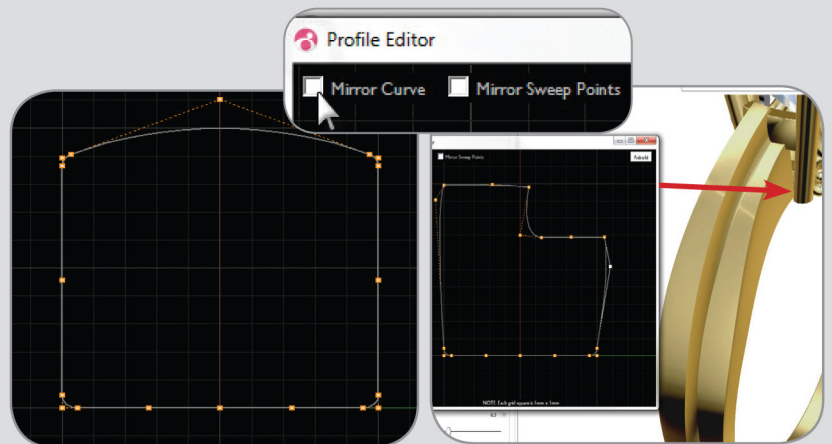
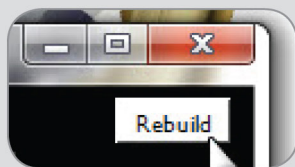
k spodnej vodorovnej linky. Táto linka je označená na zeleno. Pokiaľ budete profil meniť nad alebo pod túto zelenú linku, zmení sa aj veľkosť prsteňu. Pochopíte, že rozmer potom bude zadaný nesprávne. Preto vždy pred uložením skontrolujte či je spodná časť profilu umiestnená presne na zelenej linky.

## 7 Zrkadlové linky

Profile v programe CounterSketch sú vždy symetrické. Pokiaľ chcete vytvoriť asymetrický profil, môžete tak urobiť. Vo vrchnej časti editoru profilu máte k dispozícii niekoľko nastavení. Pokiaľ odškrtnete políčko Mirror Curve, zobrazia sa Vám body úprav aj na druhej strane profilu. V tomto režime môže byť profil upravený asymetricky.

## 8 Rebuild

Funkcia Rebuild v pravom hornom okne Vám umožňuje zjemniť linky a hrany profilu. Zmenené profily nájdete iba pri modely s ktorým pracujete a budú uchované iba v aktuálnom portfóliu, ktoré si uložíte. Nedajú sa ukladať alebo



**Poznámka: Pokiaľ ste vypli režim Mirror a vykonali asymetrické zmeny, režim Mirror sa už nedá znova zapnúť.**



kopírovať do iných modelov a profilov v programe CounterSketch.



# TRY ON - Ukážka

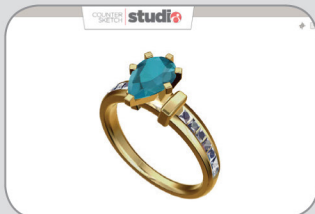
Využite zaujímavú a zábavnú funkciu TRY ON na vizualizáciu finálneho prsteňa a ukážte zákazníkovi ako šperk ukáže na ruke.

Začnite s výberom prsteňa v Skicáre a aktivujte funkciu TRY ON v pravom hornom rohu obrazovky. Váš návrh bude prezentovaný na ľudskej ruke ako hotový šperk.



## 1 Vyberte si prsteň

Začnite s tým, že svoj vybraný prsteň natočíte do správneho pohľadu.



## 2 Aktivujte TRY ON

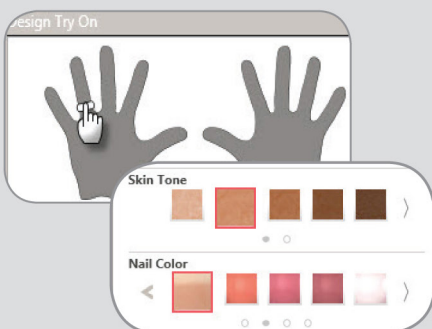
Kliknite na funkciu TRY ON v pravom hornom rohu obrazovky a otvorí sa Vám okno s nastaveniami.



## 3 Nastavenie

Vyberte z možností MAN(muž) a WOMAN(žena), potom nastavte na ktorom prste chcete prsteň zobrazovať.

Ďalej vyberte farbu pokožky a nechtov a kliknite na OK.



## 4 Flip design

Vyberte funkciu FLIP DESIGN a môžete prsteň otáčať na prste.



## 5 Location (umiestnenie)

Toto vodičko Vám umožní posúvať prsteň na prste.



## 6 Zatvorenie TRY ON

Okno TRY ON zostane otvorené, kým ho nezatvoríte. Môžete vytvoriť aj hotový Render šperku s obrázkom ruky.

Okno TRY ON zostane otvorené po celú dobu, čo sa nachádzate v režime Customize. Pokiaľ si ho želáte zavrieť, jednoducho stlačte



tlačítko OK. Pokiaľ sa doňho chcete vrátiť jednoducho opäť stlačte ikonku TRY ON.



## 7 Odstránenie ruky

Pokiaľ počas konzultácie chcete náhľad ruky odstrániť, kliknite na okno TRY ON a potom na tlačítko REMOVE v spodnej časti okna.

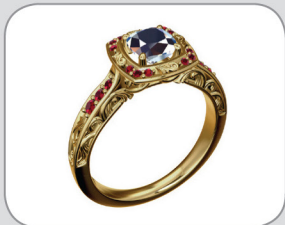




# Rendre obrázku

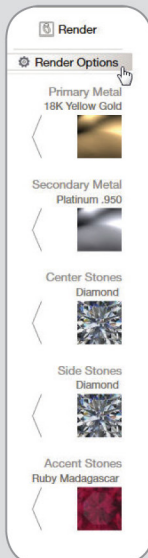
Vytvorte a vytlačte realistické Rendre obrázkov s týmto mocným užívateľským nástrojom.

Po tom, ako dokončíte Váš návrh, môžete uzavrieť obchod vďaka krásnym realistickým náhľadom(Render). Drahokamy, kov, pozadie a osvetlenie je možné jednoducho nastaviť podľa Vašich požiadaviek. Vďaka tejto pomôcke môžete vytvoriť niekoľko verzií toho istého šperku pre rôzne prezentačné a marketingové účely. Vaše virtuálne možnosti sú neobmedzené.



## 1 Nastavenie

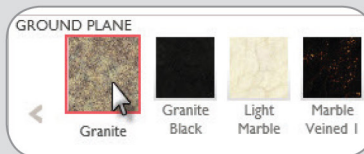
Otočte a priblížte šperk do požadovanej pozície. Funkcia Render použije presnú orientáciu šperku, tak ako je v Skicáre. Uistite sa, že máte správne nastavené drahokamy a typ kovu.



## 2 Vytvorenie

V pravom hornom rohu Skicáru nájdete tlačítko RENDER OPTIONS. Tu nájdete na výber rôzne druhy materiálov ako podklad - jeden si vyberte. Okienko s vybranou možnosťou sa trochu zväčší od ostatných. Na výber máte: GROUND PLANE (pozadie),

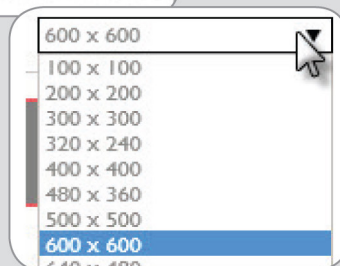
ENVIRONMENT (svetelné podmienky), PROPS (pomocné nastavenia).



## 3 Rozlíšenie

Vyberte si nastavenie rozlíšenia z rozbaľovacieho menu, ktoré sa nachádza v okne funkcie RENDER.

Render Resolution



## 4 Pomocné nastavenie

Vďaka funkcií PROPS si môžete vybrať podklad(napr. stojan a pod) a farbu podkladových materiálov.

Pri výbere pozadia postupujete rovnako ako v predošlom bode..

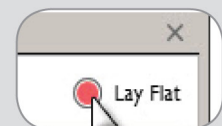


## 5 Lay Flat

Funkciu Lay Flat nájdete vo vrchnej stredovej časti okna RENDER.

Umožňuje Vám nasnímať šperk v ležatej polohe.

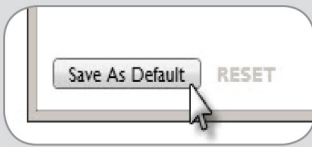
Zakliknutím tejto funkcie sa šperk sám preorientuje



zo zvislej polohy do vodorovnej.

Funkcia Lay Flat sa dá použiť iba s niektorými pozadiami.

**Poznámka: Pokiaľ chcete predmet ďalej otáčať, nezabudnite túto funkciu vypnúť.**

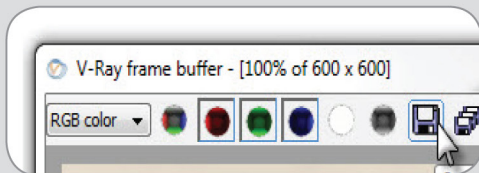


## 6 Uloženie nastavenia

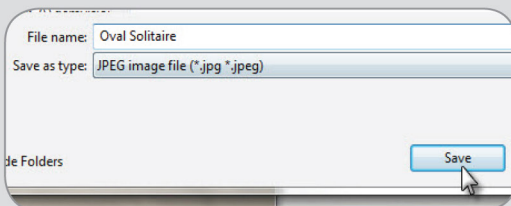
Pokiaľ renderujete sériu obrázkov napr. pre svoju webstránku, reklamu, obrazy do predajne a pod., nemusíte nastavovať parametre zakaždým odznova. Použite funkciu Save as Default v spodnom ľavom rohu. Takto sa Vám uložia nastavenia prostredia a osvetlenia a sú rovnaké pre každý obrázok. Pokiaľ ste pripravený na zmenu, jednoducho kliknite na tlačítko RESET a všetky nastavenia sa vrátia do originálnych parametrov.

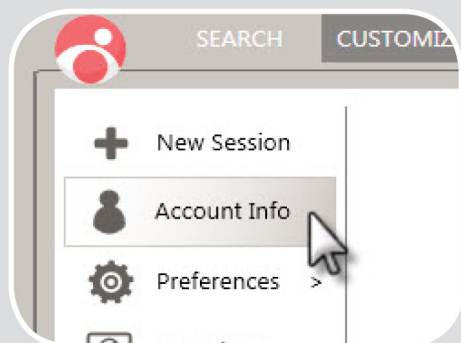
## 7 Uchovávanie obrázkov na PC

Keď je Render obrázku hotový, kliknite na ikonku SAVE (piktogram v tvare diskety) v hornej časti okna, kde sa nachádza menu .



Vyberte si vhodnú lokalitu na Vašom disku a uložte súbor. Vyberte si názov a formát a stlačte SAVE.





# Vaše konto

Zriadte si on-line konto na stránke [zlatnickestudio.sk](http://zlatnickestudio.sk) a nastavte si vlastné percento zisku na náš inventár a služby pre Vašich zákazníkov.

Account menu (menu spravujúce Váš účet) je chránené heslom. V tomto menu si môžete nastavovať vlastné prirážky, ktoré potom používa funkcia Quick Estimate (predbežná cena). Túto časť programu treba vyplniť hneď, ako ho nainštalujete. Na získanie maximálneho profitu si dobre premyslite prirážku, ktorú bude v programe CounterSketch používať.

## 1 Prihlásenie

Kliknite na logo CounterSketch v ľavom hornom rohu a prihláste sa s Vašimi prihlasovacími údajmi zo stránky [zlatnickestudio.sk](http://zlatnickestudio.sk).

## 2 Údaje o Vašom konte

Otvorí sa Vám okno s Vaším kontom. Overte svoje informácie v sekcii Bill to (na koho vystaviť faktúru) a Ship to (kam zasielať tovar). Pokiaľ máte viacej prevádzok, môžete si zvoliť aktuálnu adresu.

### Custom Markup

	COST (example)		MARKUP		RETAIL
Mounting:	\$100.00	x	300 %	=	\$300.00
Gems in Mounting:	\$100.00	x	300 %	=	\$300.00
					\$600.00
<input checked="" type="checkbox"/> Add Tax to Quick Estimate:		x	7 %	=	\$642.00
<b>Additional Markup (added to total)</b>					
		+	\$ 0	=	\$0.00
		+	\$ 0	=	\$0.00
		+	\$ 0	=	\$0.00
<b>Grand Total:</b>					<b>\$642.00</b>

Currency Exchange Rate: US Dollars \$1.00 = \$1.00 [United States Dollars](#)

### Account Manager

Email Address for Quote:  Phone:

Show Quote Email and Phone Options while Ordering

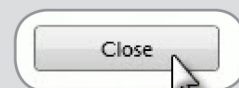
## 3 Nastavenie prirážky

Nastavte si vlastnú percentuálnu prirážku na neosadené šperky a drahokamy. V menu nájdete aj textové pole, kde môžete mať cenu v dolároch. Tieto parametre bude využívať funkcia Quick Estimate v režime Customize. Do výpočtu môžete aj zahrnúť daň v percentuálnej výške, akú si sami nastavíte (textové políčko „Add Tax to Quick Estimate,,). Ďalej vyberte Currency – menu, v ktorej chcete mať ceny uvádzané.

Nezabudnite vyplniť Váš email a telefónne číslo v prípade, že Vás budeme chcieť kontaktovať.

**ACCOUNT MANAGER:** Tu je zadaná osoba, ktorá je majiteľom programu a bude automaticky uvádzaná vo všetkých emailoch v priebehu objednávky.

Stlačte tlačítko Close a Váš program je pripravený na počítanie ceny a prípravu kalkulácie.





Application Permissions:

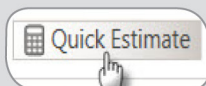
- Require a password to access Preferences:
- Use an alternate Password instead of Stuller Credentials:

## 4 Povolenie prístupu

Označte toto políčko a pre vstup a prácu s nastaveniami bude potrebné zadávať zakaždým heslo. Menu Preferences v sekcii Edit obsahuje množstvo dôležitých ovládačov a nastavení. Pokiaľ teda toto políčko nezaškrtnete, nebude potrebné zadávať pri vstupe do tejto časti heslo. Pokiaľ chcete mať túto sekciu chránenú heslom a chcete iné heslo, na stránke zlatnickestudio.sk zaškrtnite políčko a do textového poľa napíšte nové heslo.

## 5 Funkcia Quick Estimate

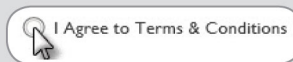
Keď je Váš zákazník pripravený počas konzultácie urobiť



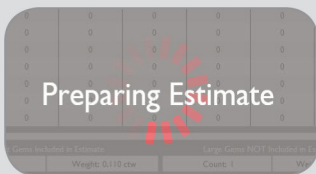
objednávku, môžete mu okamžite povedať cenu vďaka funkcii Quick Estimate. Ceny sú počítané na hotové, vyleštené a osadené šperky. Tlačítka tejto funkcie nájdete v pravej spodnej časti obrazovky v režime Customize a Free Hand.

## 6 Podmienky

Na obrazovke sa Vám objaví políčko „I Agree to Terms and Conditions,, (Súhlasím s obchodnými podmienkami), ktoré je potrebné zaškrtnúť kým budete pokračovať. Nájdite si čas a prejdite si tieto podmienky. Konečnú cenu Vám pripravíme na stránke zlatnickestudio.sk potom, ako zadáte

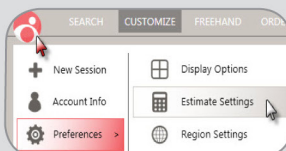


**Funkciu Quick Estimate používajte pri konzultácií s klientom minimálne. Pokiaľ ju použijete viac ako 2-3 krát, klient sa bude sústrediť viac na cenu ako na dizajn.**



## 7 Karta s informáciami

Funkcia Quick Estimate Vám ponúka aj možnosť tlačí. V tabuľke vidíte ceny pre rôzne prevedenia drahých kovov, ceny za neosadený šperk a ceny za drahokamy v rôznych kvalitách. Jednoducho označte Váš výber. Možnosti “Accent Gems Included in Estimate” (cena vrátane osadenia malých drahokamov) a “Large Gems NOT Included in Estimate” (osadenie bez veľkých drahokamov) sa vám zobrazia na obrazovke



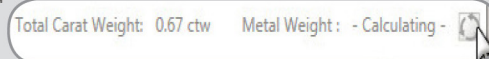
	Weight	G+ VS	G-H S11	G-H S12-3	I-J11	Mounting Only
Platinum	8.72 dwt	\$5,230.08	\$5,073.27	\$4,942.79	\$4,775.22	\$4,112.36
18K	6.38 dwt	\$3,654.62	\$3,497.82	\$3,367.33	\$3,199.77	\$2,536.90
14K	5.47 dwt	\$2,667.27	\$2,510.47	\$2,379.98	\$2,212.42	\$1,549.55
14K X-1	5.47 dwt	\$2,654.34	\$2,497.53	\$2,367.04	\$2,199.48	\$1,536.62
Palladium	5.38 dwt	\$2,502.17	\$2,345.36	\$2,214.88	\$2,047.31	\$1,384.45
10K	4.77 dwt	\$2,246.79	\$2,089.98	\$1,959.50	\$1,791.93	\$1,129.07
Silver 925	4.51 dwt	\$1,598.89	\$1,442.08	\$1,311.60	\$1,144.04	\$481.17

s váhou a cenou. Označenie Large Gems je pre drahokamy nad 4 mm, menšie kamene sú označené ako Accent Gems. Pokiaľ chcete výrazne označiť cenu na ktorej ste sa dohodli s klientom, jednoducho kliknite na hodnotu a ona sa označí kurzívou. Pokiaľ ešte na modely vykonáte zmeny, cena funkcie Quick Estimate je kedykoľvek dostupná.

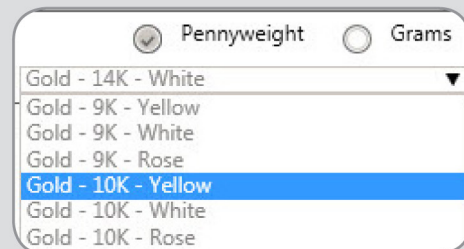
**Všetky váhy drahokamov sú počítané pri dokonalom výbruse diamantov. Venujte dobrú pozornosť tomu, aký typ drahokamov je vo funkcií Quick estimate nastavený.**

## 8 Rýchly výpočet váhy

Pokiaľ napr. zmeníte veľkosť drahokamu alebo zmeníte profil obrúčky na dutý, aby ste ušetrili, rýchlo zistíte aktuálnu váhu šperku a nemusíte sa vracat' do funkcie Quick Estimate. V pravom dolnom rohu nájdete nápisy Metal Weight(váha drahého kovu) a Total Carat Weight(karátová váha drahokamov) a tlačítka v tvare troch šípok. Pokiaľ ho stlačíte, hneď sa Vám aktualizuje Váha a počet karátov. Podľa týchto hodnôt si môžete vypočítať cenu aj sami. Pokiaľ chcete Váhu pre iný kov



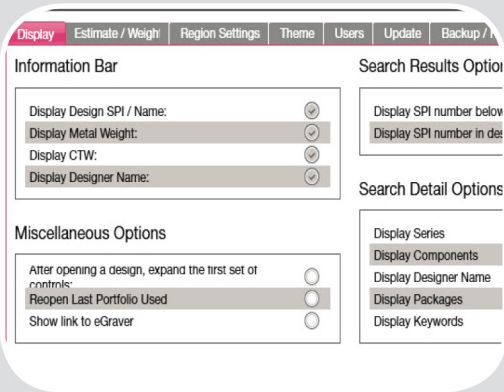
chodte do sekcie: Preferences > Estimate Settings a vyberte požadovaný drahý kov.





# Preferences - nastavenia

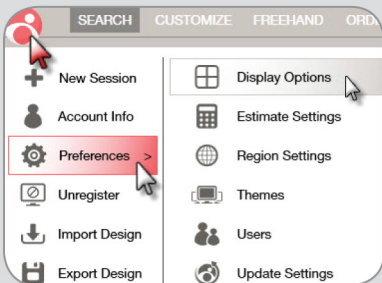
Naučte sa ako zmeniť vzhľad, nastavenie cien a regiónu v programe CounterSketch tak, aby maximálne zodpovedali Vaším potrebám.



Upravte program CountreSketch tak, aby Vám vyhovoval. Zmeniť môžete vlastnosti zobrazenia, nastaviť údaje, ktoré sa majú zobrazovať a mnoho iného. Prvé tri kategórie nastavení máte uvedené v tomto návode.

## 1 Otvorenie Preferences

Kliknite na ikonku CounterSketch v ľavom hornom rohu a vyberte z menu sekciu Preferences. Otvorí sa vám zoznam možností a nastavení ako napr. Display Options(Nastavenie zobrazenia), Estimate Settings (Nastavenie odhadu ceny), Region Settings (nastavenie regiónu), Themes (Témy), Users(Užívateľia) a Update Settings(Update a jeho nastavenia).



Vyberte si zo zoznamu nastavenia, s ktorými chcete pracovať. Program Vás požiada o užívateľské meno a heslo, ktoré používate na stránke zlatnickestudio.sk. Zamerajte sa teraz najprv na vrchnú časť tohto okna.

## 2 Display Options

Rýchlo Vás prevedieme jednotlivými nastaveniami: **Information Bar**

### Display Design SPI/Name:

Tu si môžete nastaviť či sa pri modeloch šperkov má zobrazovať katalógové číslo produktu.

### Display Metal Weight:

Tu si môžete nastaviť či chcete zobrazovať váhy šperkov v gramoch alebo v americkej váhe pennyweight. Váha sa zobrazuje na

dolnej obrazovke v režime Customize.

**Poznámka: Váha drahého kovu v spodnej časti je udávaná pre 14 karátové biele zlato, pokiaľ to nenastavíte inak v sekcii Estimate/Weight tab.**

### Display CTW:

CTW (váha drahokamov v karátoch spolu) vidíte v spodnej časti obrazovky v režime Customize.

**Poznámka: CTW je vrátane stredového drahokamu. Všetky váhy drahokamov sú počítané pri dokonalom výbruse.**

### Display Designer Name:

Toto nastavenie spravuje zobrazenie mena tvorcu modelu v pravej spodnej časti obrazovky.

### Miscellaneous Options(rôzne nastavenia):

Keď otvoríte model v režime customize rozbalí sa Vám ponuka nasledujúcich ovládačov: Keď model otvárate v režime Customize prvýkrát automaticky sa Vám rozbalia nasledujúce možnosti:

### Reopen Last Portfolio Used(otvorenie posledného portfólia):

Vďaka tomuto nastaveniu bude po znovu otvorení programu CounterSketch opäť dostupné na obrazovke portfólio s ktorým ste pracovali naposledy.

### Show link to eGraver(ukáž linku k funkcii eGraver):

Pokiaľ máte na stránke zlatnickestudio.sk

zriadené konto eGraver, zaškrtnutím tejto možnosti sa Vám v pravej hornej časti obrazovky zobrazí odkaz na toto rozhranie. Ak sa chcete dozvedieť o tejto úžasnej funkcii viac, kontaktujte zákaznickú podporu.

### Search Results Options(Nastavenie možností vyhľadávania):

#### Display SPI number below each result:

Zobrazenie katalógového čísla produktu pri každom modeli vo výklade.

#### Display SPI number in design

#### Tool Tips:

Zobrazenie katalógového čísla produktu pokiaľ prejdete nad modelom kurzorom myšky.

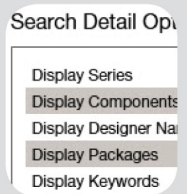
### Search Detail Options:

Tieto nastavenia Vám umožňujú detailnejšie upravovať nastavenie vyhľadávania.

	G+ VS:	G-H SI1:	G-H SI2-3:	I-J I1:
Platinum 950:	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
18K:	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
14K:	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
14K X-1:	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Palladium:	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
10K / 9K (UK Only):	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Silver 925:	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

## 3 Estimate/Weights Tab

V tejto časti si môžete nastaviť, ktoré parametre sa vo funkcii Quick Estimate majú zobrazovať. Môžete ponechať zobrazené všetky alebo zúžiť výber podľa svojho uváženia.







**Váhy:**

Vyberte si buď americkú mieru pennyweight alebo gramy. Nastaviť môžete aj pre ktorý kov sa má zobrazovať váha v spodnej lište v pravom dolnom rohu.

**4 Nastavenie regiónu:**  
**Select ring size region:**

Tu si môžete nastaviť v akom štandardnom meraní sa má zobrazovať veľkosť obrúčky (americké, európske a pod.).

**Select desired currency:**

Tu si nastavíte menu v ktorej sa má zobrazovať počítaná cena vo funkcii Quick Estimate.



# Objednávka

Naučte sa ako si vyžiadať cenu, objednať a sledovať svoju objednávku s funkciami Order a Quote History.

Cez rozhranie programu CounterSketch si môžete objednať modely na mieru a špecifikovať parametre ako úprava, kov, drahokamy, gravírovanie. Cenová ponuka zo stránky zlatnickestudio.sk Vám bude zaslaná emailom. Môžete jednoducho sledovať stav svojej objednávky na stránke zlatnickestudio.sk. Vo funkcii Quote history sa Vám uchovávajú objednané dizajny a môžete sledovať svoje zisky z každej objednávky samostatne alebo spolu.

## 1 Objednávka

EEHAND ORDER

Začnite otvorením hotového modelu v režime Customize. Potom kliknite na nápis Order Option. Okno s objednávkou sa otvorí v ľavej časti obrazovky.

CUSTOMER INFORMATION

Title  First Name  MI  Last Name

Address

Address

City  State/Region

Postal Code  Country

Phone 1  Phone 2

E-mail

ORDER COMMENTS

## 2 Informácie o zákazníkovi

Vrchnú časť objednávky tvoria údaje o zákazníkovi a textové pole pre zadanie dôležitých poznámok. Pokiaľ ste tieto údaje nevyplnili pri vytvorení portfólia, treba ich vyplniť teraz. Jediné polia, ktoré musíte vyplniť, sú meno a priezvisko.

## 3 Finishing - opracovanie

Ďalej je potreba vybrať v akom štádiu opracovania si šperk želáte dodať. Sample Model je označenie pre model, ktorý slúži ako vzorka - je vyrobený z mosadzi a skla. Prototypy vám

umožňujú vytvárať si kolekcie vo Vašej predajni bez zbytočných investícií do drahých kovov a kameňov Sú tiež skvelým nástrojom ako predviesť zákazníkovi modely naživo počas

- Prototype
- Semi-Finished Casting (No Gems)
- Finished Casting (No Gems)
- Finished & Set Casting (As Specified)

konzultácie. Semi-Finish Casting je vyhotovenie šperku v neopracovanej podobe hneď po odliatí, ide o neosadený šperk. Finished Casting (No Gems) je opracovaný vyleštený šperk bez osadených drahokamov. Finished & Set Casting (As Specified) ide o hotový vyleštený šperk s osadenými drahokamami pripravený na odovzdanie koncovému zákazníkovi.

## 4 Neosadené šperky

V tejto sekcii najprv nastavte veľkosť obrúčky. Pokiaľ chcete zmeniť veľkosť, jednoducho prejdite do režimu Customize a a urobte požadované zmeny. The Primary

### MOUNTING

Ring Size	7
Primary Metal	18K Palladium White Gold
Secondary Metal	18K Palladium White Gold

Metal(hlavný kov) a Secondary Metal(druhotný kov), ktoré sa nastavujú v režime Customize, sa Vám automaticky zadajú do objednávky.

Pokiaľ ich chcete zmeniť, prejdite do Materials menu v pravej časti obrazovky.

### STONE REPORT

Group Matching Stones									
Shape	Type	Height	Width	Depth	Carat	Source	Details	Quantity	
Round	Diamond	7.60	7.60	4.73	1.64	Stuller	---	1	
TrillionRound	Diamond Pink Pure	4.50	4.50	2.25	0.26	Stuller	---	2	
							Center Gem:	1.64 ct	1
							Total Carat Weight:	2.164 ct	3

## 5 Neosadené šperky

Stone report(Informácie o drahokamoch) Vám poskytujú informácie o drahokamoch použitých v modely ako napríklad: Gem Type(druh drahokamu), Shape(tvar), Size(veľkosť), Height(výška), Width(šírka), Depth(hĺbka), Carat Weight(váha v karátoch), Source(pôvod), Details(ostatné detaily) a Quantity(množstvo). Súhrn informácií k drahokamom nájdete hneď pod tým ako aj detailné informácie k Center Gem(stredový drahokamu), Gems less than 4mm(drahokamy menšie ako 4mm), Gems greater than 4mm(drahokamy väčšie ako 4mm), and the Total Carat Weight(celková váha drahokamov v karátoch).

**Poznámka: Drahokamy väčšie ako 4 mm sa neudávajú do celkovej ceny šperku, nakoľko sa situácia na trhu neustále mení**



Kliknite na šípku, ktorá sa nachádza vľavo od názvu každého drahokamu a môžete špecifikovať jeho parametre, alebo to môžete nechať na našich

Group Matching Stones

Shape	Type
Round	Diamond
TrillionRound	Diamond (Genuine)

odborníkov. Pokiaľ chcete vybrať drahokamy jednotlivo a nie ako skupinu, označte kolónku Group Matching Stones 'Off'. Niektoré dizajny si to vyslovene vyžadujú. Pri každom drahokame alebo skupine nájdete 3 možnosti:

**Supplied from Stuller:** (nie je aktuálne pre skupinovú objednávku šperkov)

- Supplied from Stuller
- I will supply for setting
- No stone supplied (set myself)

Pokiaľ sa v modely nachádza drahokam z rady Red Box diamonds alebo Black Box Gems, je potrebné do tohto textového poľa zadať jeho sériové číslo.

**Non-Serialized Stones:** Drahokamy bez sériového čísla si môžete vybrať kliknutím na kolónku v tvare „S,, na našej stránke.

**I will supply for setting:** Táto možnosť znamená, že si drahokamy zabezpečíte sami. V prípade, že máte záujem, môžeme ich pre Vás osadiť do šperku my. V takom prípade ich treba odoslať k nám. Vyplňte textové pole.

Napíšte hodnotu drahokamu a na základe tohto údaju Vám bude pripravená cenová

Type of Supplied Stone

Value of Supplied Stones \$  (ea.)

*Stone price will NOT be included in cost.*

kalkulácia za osadenia a poštovné vrátane poistenia balíka.

**No stone supplied, set myself:**

Táto možnosť znamená, že si drahokamy zabezpečíte a osadíte sami. Venujte zvýšenú pozornosť správne vyplneniu údajov ako výška, šírka a hĺbka aby bol neosadený šperk vyrobený presne na Vaše drahokamy.

## 6 Puncovanie

Program CounterSketch Vám okrem iného ponúka aj označenie šperku značkou rýdzosti, výrobnou značkou (Vašou alebo našou) alebo logom. Môžete si vybrať aj kombináciu týchto troch možností. Logo alebo Vašu výrobnú značku môžete zaslať na náš email na stránke zlatnicestudio.sk.

- No quality mark or trademark.
- Laser engrave quality mark and Stuller trademark.
- Laser engrave quality mark and my logo.
- Laser engrave quality mark, Stuller trademark and my logo.

**Poznámka:** Pokiaľ chcete drahokam objednať, musíte tak urobiť priamo na stránke zlatnicestudio.sk alebo na našej zákazníckej linke. Drahokam sa zadaním objednávky neobjedná automaticky, ani sa pre Vás nezarezuje. Môže sa stať, že už nebude dostupný.

Add custom engraving

Text:

Font:

Font Size:

Fill Color:

EMENT RING

This is a ... eng

## 7 Gravírovanie

Pokiaľ si zákazník želá gravírovanie na mieru, kliknite na túto možnosť a rozbalí sa Vám niekoľko nastavení. Do textového poľa napíšte text gravírovania. Myslite na to, koľko máte na šperku miesta na gravírovanie správy. Ďalej si vyberte font a veľkosť. V políčku Preview sa Vám zobrazí vizualizácia finálneho gravírovania. Pokiaľ chcete gravírovanie bez farebnej výplne nechajte políčko Fill color nevyplnené.

## 8 Zásnubné prstene

Pre prípad výroby párovej obrúčky k zásnubnému prsteňu, nezabudnite toto políčko označiť. Ak objednávate párovú obrúčku, odporúčame Vám poslať v objednávke okrem párovej obrúčky aj model zásnubného prsteňa, ktorý už bol vyrobený. Takto si môžete byť istý, že

- This is a matching band to a previous engagement ring.
- Yes, I am sending this ring to Stuller, Inc.

To ensure the engagement ring and band are a perfect match, the engagement ring must be sent in. If the engagement ring is not sent in, we cannot guarantee a match.

- Yes, I understand this statement

budú spolu presne sedieť.

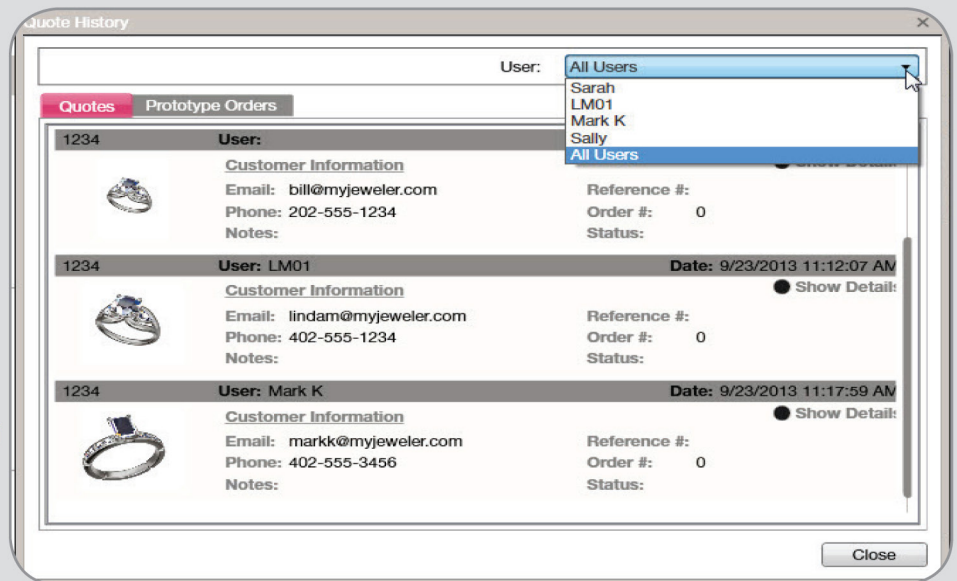
Inak nemôžeme zaručiť presnú zhodu.



## 9 Additional Design Notes

Additional Design Notes (poznámky k objednávke) Textové pole, ktoré sa roztvorí po kliknutí, je určené na zanechanie pokynov a inštrukcií k objednávke.

**Tip: Nezadávajte do tohto poľa zbytočné informácie, ktoré sa už nachádzajú na objednávke. Pridaním špeciálnych inštrukcií do tohto poľa sa predĺži spracovanie Vašej objednávky o 72 hodín.**



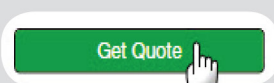
## 10 Viac než len prsteň

V tejto sekcii si môžete objednať obrázkovú dokumentáciu výroby šperku od návrhu po konečný produkt. Dokumentácia je spracovaná v elegantnej knižnej forme. Dokumentáciu si môžete objednať v tlačenej podobe (zaškrtnite možnosť „Book and Images,“) alebo v digitálnej podobe (zaškrtnite možnosť „Digital Images Only,“).

## 11 Podmienky a pravidlá

Keď ste vyplnili všetky potrebné informácie, kliknite na zelené tlačítko Get Quote v pravej spodnej časti objednávky. Otvorí sa okno s textom podmienok a pravidiel objednávania.

Prosím  
pozorne



si ich prečítajte. Zo stránky zlatnickestudio.sk Vám príde konečná cena objednávky s odkazom pre finálne objednanie tovaru. Nezabudnite zaškrtnúť súhlas s podmienkami „I agree to Terms & Conditions,“.

## 10 História objednávok

CounterSketch automaticky uloží celú objednávku v sekcii Quote History.

Kliknite na Quote History a zobrazia sa Vám všetky objednávky. Ku každej objednávke máte uvedené číslo, kto urobil objednávku, kontaktné informácie a dátum a čas odoslania objednávky. Objednávky si môžete filtrovať podľa zadávateľa alebo užívateľa kliknutím na šípku vo pravom vrchnom rohu. Vyberte si zo zoznamu meno a zoznam sa sám obnoví. Pokiaľ si chcete pozrieť detail objednávky, jednoducho dvakrát kliknite na obrázok náhľadu a program nahrá model na obrazovku pre detailné prezeranie. V sekcii Quote History sú zvlášť zobrazené prototypy modelov na mieru, ktoré ste objednali.

## 12 Sledovanie objednávok

Prihláste sa na stránku zlatnickestudio.sk a spravujte všetky svoje objednávky v sekcii Edit Profile / Cam services. Môžete si tu nastaviť v ktorom štádiu výroby chcete dostávať notifikácie o prograse. Štandardne dostanete notifikáciu emailom,

keď je pripravená cenová kalkulácia, ktorá čaká na odsúhlasenie a keď bude hotový výrobok zaslaný poštou k Vám.

## 13 Časové rozhranie

Naším cieľom je pripraviť pre Vás cenovú kalkuláciu do 24 hodín od prijatia objednávky počas štandardného pracovného času (9:00 - 17:00). Ako dlho trvajú objednávky so špeciálnymi požiadavkami nájdete uvedené v 9 bode. Dĺžka výroby a dodania je závislá na miere opracovania objednaných šperkov:

### Semi-Finished Casting

(Odliate šperky bez leštenia)

4 dni

### Finished Casting (polished)

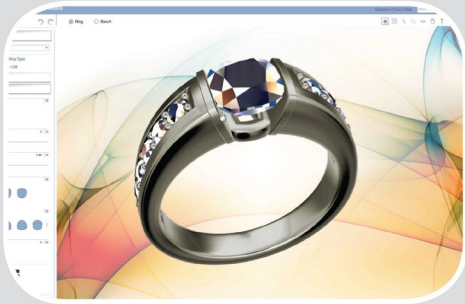
(Šperky vyleštené a pripravené na osadenie)

5 dní

### Finished & Set Casting

(Hotové šperky vrátane osadených drahokamov)

7 dní



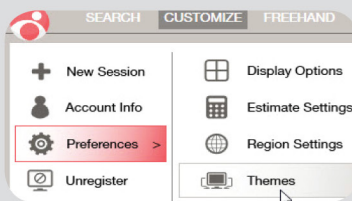
# Téma pozadia

Upravte pozadie pracovnej plochy na individuálnu prezentáciu.

Tému pozadia v programe CounterSketch je možné upraviť aby korešpondovala so štýlom Vášho obchodu. Sekcia Theme ponúka množstvo možností úpravy pozadia. Môžete si vybrať z predvolených farebných tém a zmeniť farbu alebo obrázok pozadia.

## 1 Otvorenie okna Tém

Vlastnú tému štúdia si nastavíte kliknutím na ikonku CounterSketch v ľavom hornom rohu, ďalej zvolíte sekciu Preferences a Themes.



## 2 Aktuálne nastavenie

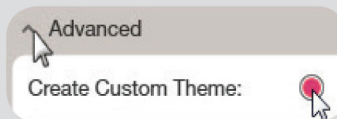
Po otvorení okna si môžete na ľavej strane všimnúť zoznam farebných tém. Tému vyberiete kliknutím na farebnú škálu. Téma, ktorú ste vybrali, sa



automaticky použije a zmení farby CounterSketchu. Pokiaľ sa Vám zmena nepáči a chcete sa vrátiť k pôvodnému nastaveniu stlačte tlačítko CANCEL, pokiaľ ste so spokojný stlačte OK. Štandardné nastavenie témy programu Countersketch je vždy prvé v zozname tém a môžete sa k nemu kedykoľvek vrátiť.

## 3 Vlastna téma

Pre vytvorenie vlastnej témy kliknite na pokročilé nastavenie Advanced, v spodnej lište okna. Keď zaškrtnete možnosť Create Custom Theme, objaví sa Vám spektrum farieb z ktorých si môžete vybrať. Ľavým kliknutím môžete



kurzor vodiť po spektre. Novú farbu môžete vidieť v políčku na pravej strane. Ostatné



tmavšie tóny vyberie program za Vás. Kliknite na Apply a zmeny sa zobrazia na obrazovke.

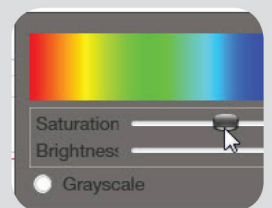
## 4 Rozšírený výber farieb

Pokiaľ chcete, môžete si vybrať tmavé tóny samy. Kliknite na znak zámku v ľavo farebných okienok. Teraz kliknutím na každé okienko môžete meniť jeho farbu.

Kliknutím na možnosť Grayscale v ľavom dolnom rohu okienka spektra farieb vyberáte farby iba v šedej. Môžete meniť svetlosť a sýtosť farieb hýbaním vodičok pod



farebným spektrom. Keď ste spokojný s výsledkom, Kliknite na Apply a stlačte OK pre uloženie. Nezapúdajte, k pôvodnému nastaveniu sa ľahko vrátite v zozname predvolených tém.



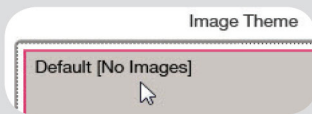


## 5 Import / Export

Témy môžete importovať a exportovať a vďaka tomu mať rovnakú tému na rôznych počítačoch. Tému môžete uložiť do počítača tlačítkom Export, nájdite vhodný adresár a stlačte Save. Keď budete chcieť tému použiť kliknite na tlačítko Import a importujte tému z Vášho adresára, keď sa farby načítajú stlačte Apply.

## 6 Farba pozadia

V sekcii Advanced si môžete zvoliť aj farbu pozadia obrazovky. Najprv sa uistite, že sekcia Advanced je zapnutá. Kliknite na prázdne biele pole vedľa nápisu „Viewport Background Color,“ a otvorí sa Vám farebné spektrum a



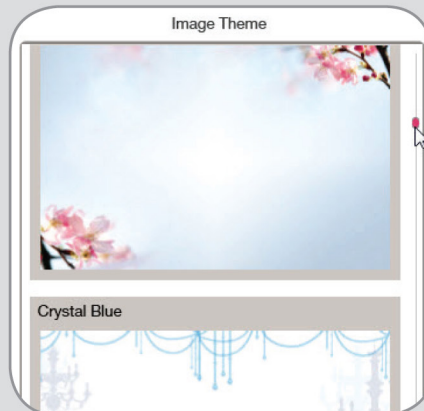
možnosť Grayscale (tóny šedej). Vyberte si farbu a stlačte Apply, pokiaľ ste spokojný stlačte OK. Ak sa chcete vrátiť k pôvodnému nastaveniu stlačte RESET hneď vedľa farebného poľa.



**Poznámka: Keď vyberáte farby pozadia, myslite na to, že táto možnosť nie je aktívna ak je ako pozadie nastavený obrázok.**

## 7 Obrázok pozadia

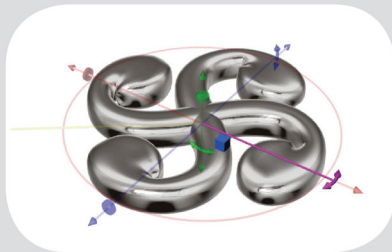
Pokiaľ si ako pozadie nechcete vybrať farbu, môžete si zvoliť ako pozadie obrázok. Tento obrázok bude v pozadí režimu Customize, Freehand a Hľadanie. V ponuke máte na výber



niekoľko obrázkov. Vyberte obrázok kliknutím a stlačte OK.

## 8 Ukladanie a návrat

Pre uloženie zmien stačí zakaždým stlačiť tlačítko OK, pokiaľ zmeny nechcete uložiť stlačte Cancel. Ak sa chcete vrátiť k pôvodnému nastaveniu stlačte Reset Theme. Zabávajte sa štylizovaním svojho štúdia a nájdite svoj unikátny vzhľad.



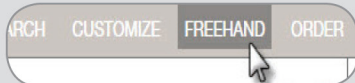
# Režim Freehand - 1. časť

Objavte tento mocný grafický nástroj, ktorý posunul navrhovanie šperkov v 3D na novú úroveň.

Tento návod Vás prevedie základnými funkciami a komponentmi režimu Freehand. Vyberať môžete zo širokej škály drahokamov a dizajnových elementov. Úpravy sú jednoduché a rýchle vďaka univerzálnym a praktickým ovládačom. Naučte sa ako skombinovať tieto prednosti a vytvoriť Váš jedinečný návrh šperku.

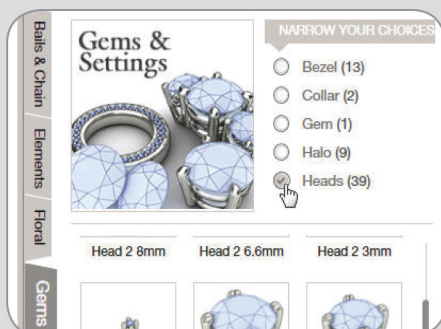
## 1 Otvorenie Freehand

Režim Freehand môžete otvoriť kedykoľvek kliknutím na nápis Freehand vo vrchom menu. Pokiaľ už máte v režime Customize otvorený model, môžete prejdением na Freehand režim ovládať priamo tento model. Ak nemáte otvorený žiaden model, môžete začať nový dizajn.



## 2 Knižnice elementov

Režim Freehand Vám ponúka knižnicu elementov, ktorá je rozdelená na kategórie v ľavej časti obrazovky. Keď otvoríte Freehand prvýkrát, automaticky sa nachádzate v kategórii Gems & Settings (drahokamy a osadenie). Jednoducho kliknite na každý nápis v ľavej časti a rozbalí sa Vám každá sekcia v ktorej sa môžete ďalej presúvať vodítkom.



## 3 Štruktúra kategórií

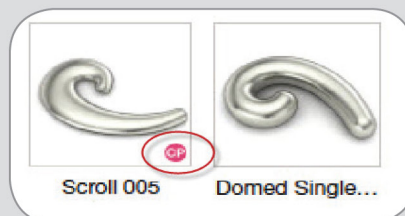
Na vrchu každej kategórie môžete ďalej filtrovať podkategórie. To Vám uľahčí a sprehladní prácu.

## 4 Typy Elementov

Sú dva typy grafických elementov. Rozlíšite ich jednoducho podľa ikonky v pravom spodnom rohu pri každom elemente. Malý znak CP označuje tzv.

CounterPart. Pokiaľ tam takéto označenie nie je, ide o Design Element.

**Pozrite si kroky 5-7 na ďalšej strane aby ste pochopili, ako upravovať CounterPart a Design element s použitím funkcie VCH's (Viewport Control Handles).**

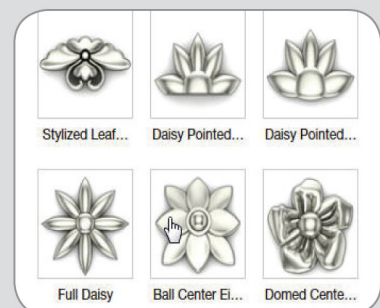


Je dôležité pochopiť rozdiely medzi týmito dvoma typmi elementov:



### 1.) CounterParts

Ide o parametrické elementy s možnosťou úprav vodítkami, ktoré sa zobrazujú na ľavej časti obrazovky ako v režime Customize.



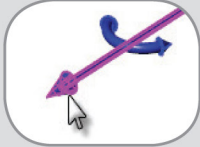
### 2.) Design Elements

Ide o dizajnové elementy, ktoré sú statické je možné ich upravovať iba s použitím funkcie: Viewport Control Handles (VCH).



## 5 Šípky ovládania

Šípky sa používajú na hýbanie, otáčanie a zmenu veľkosti modelov v 3D prostredí. Štandardne to nie je jednoduchá úloha, ale vďaka funkcií VCH (Virtual Control Handles) je to veľmi ľahké. Každá šípka má inú farbu pre lepšiu orientáciu, kam sa model v 3D prostredí bude posúvať. Model môžete tiež približovať a otáčať. Prejdite kurzorom na šípku označí sa fialovou farbou, vtedy môžete ľavým kliknutím uchytiť a posúvať model s pomocou tejto šípky.



## 6 Posúvanie, rotácia a zmena veľkosti

Pri každom elemente si môžete všimnúť malú modrú guľičku (alebo kocku, keď je označený). Ak na ňu kliknete dostanete sa do módu posúvania a rotácie alebo do módu VCH.

### Posúvanie

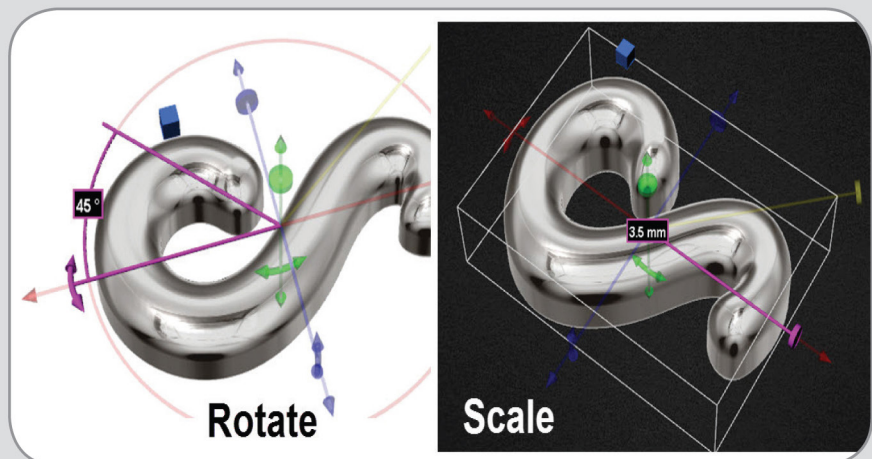
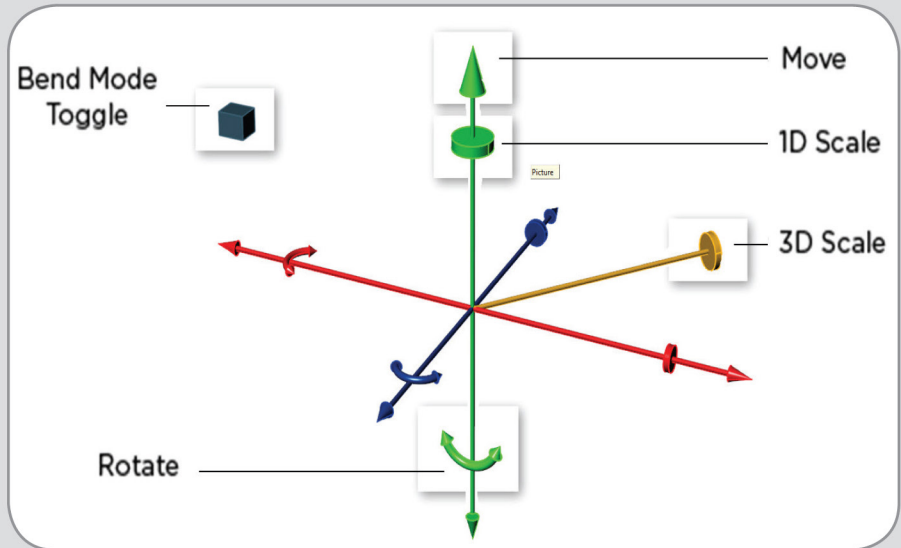
Šípky určené na posúvanie, majú tvar malých kónusov a sú umiestnené v rovinách X, Y a Z v ktorých môžete s elementom hýbať.

### Rotácia

Použite zaoblenú šípku umiestnenú na pod kónusom na rotáciu v rovinách X, Y a Z. Keď začnete element otáčať v malom okienku sa zobrazí počet stupňov natočenia. Pokiaľ počas rotácie stlačíte na klávesnici Shift, bude sa rotácia odstupňovať po 45 stupňoch.

### Zmena veľkosti

Každý Design Element má možnosť zmenu veľkosti a hrúbky. Pre zmenu veľkosti kliknite na žltý disk. Pre zmenu hrúbky kliknite na disk nachádzajúci sa na každej zo šípok. Keď začnete meniť veľkosť objaví sa malé okienko, ktoré Vás informuje o hrúbke elementu v mm, ktorú upravujete.



**Poznámka:** Keď sa stane Váš návrh komplexnejší a zložitejší a chcete si ho pozrieť bez modrých značiek pri každom elemente, môžete ich zapnúť a vypnúť v pravej hornej časti obrazovky.

Kónusy na konci každej šípky pohybujú s elementom, disky umožňujú zmeny hrúbky, a polkruhové šípky umožňujú rotáciu. Žltá palička s diskom umožňuje zmenu veľkosti celého Design Elementu.

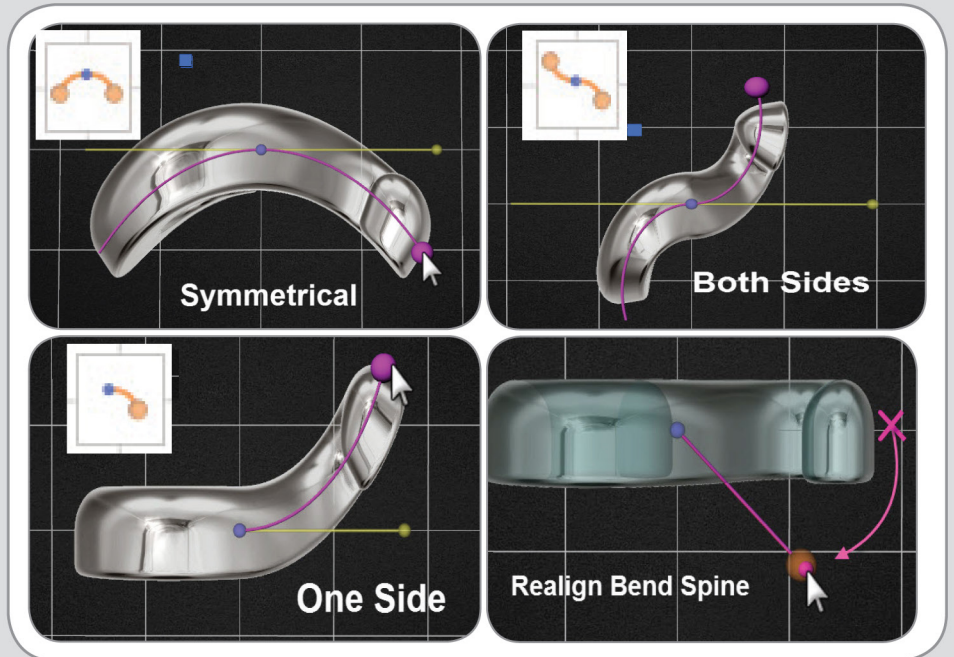






## 7 Ohýbanie

Keď pracujete s elementom, zobrazuje sa pri ňom modrý štvorec. Ak naň kliknete dostanete sa do módu ohýbania nazývaného skratkou VCH. Vďaka tejto funkcii máte možnosť úžasným spôsobom ohýbať element v priestore v závislosti od náhľadu. Pokiaľ začnete element ohýbať v náhľade zhora, nastavenie ohýbania sa k tomu prispôbi a ohýbate vrchnú časť, pokiaľ sa pozeráte z boku, ohýbate element z boku. V malom štvorčeku máte k dispozícii tri nastavenia ohýbania: menovite symetricky, asymetricky alebo len polovicu. Môžete tiež posúvať paličku a tým meníte rovinu ohýbania. Je to prehľadné a jednoduché.



**Poznámka:** Symetrické ohýbanie ohýba obe polovice elementu súčasne. Protiľahlé ohýbanie ohýba obe polovice v opačnom smere. Jednostranné ohýbanie ohýba iba jednu polovicu elementu – polovicu, ktorá sa má ohýbať si vyberiete nastavením vodička osy (Realign Bend Spine – viď. obrázok).

### Prečo sú VCH nastavenia rôzne pre Design Elements a pre Control Parts?

Viewport Control Handles sú podobné pre oba typy elementov, ale nie úplne zhodné. Je to tým že sa tieto typy elementov líšia vlastnosťami

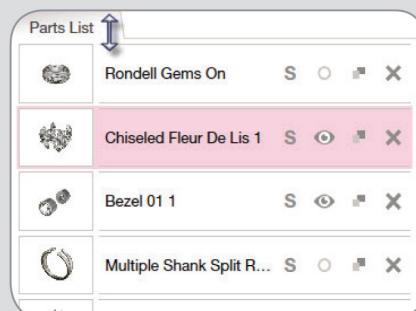
**Design Elements** sú statické objekty, ktorými je možné pohybovať, otáčať a meniť veľkosť a ohýbať.

**CounterParts** sú elementy, ktorými je možné pohybovať, otáčať, ale nie meniť veľkosť a ohýbať s pomocou VCH funkcie.

Preto sa pri úprave u väčšiny elementov tohto typu neukážu ovládače ohýbania. Napriek tomu sa nemusíte obávať - ovládanie a možnosti úprav, ktoré sa pri týchto elementoch zobrazujú v ľavej časti Vám umožnia úpravy z ktorých budete nadšený.

## 8 Nastavenia

Keď si vyberiete element z knižnice dvojklikom, nahrá sa na obrazovku a naľavo sa Vám zobrazí zoznam záložiek elementov, ktoré upravujete. Pri každom elemente v zozname nájdete malé piktogramy. Záložka elementu, ktorý upravujete, je vysvietená načerveno. Elementy zo zoznamu môžete označovať kliknutím na záložku alebo kliknutím na modrú guľičku pri elemente.



## 9 Ovládače elementov

V záložke každého elementu nájdete malé piktogramy. Zľava doprava sú zoradené nasledovne:

**Metal Assignment(v tvare S):** Tu si môžete nastaviť či je element z primárneho alebo sekundárneho kovu.

**Show/Hide(v tvare oka):** Nastavujete či je element viditeľný alebo nie.

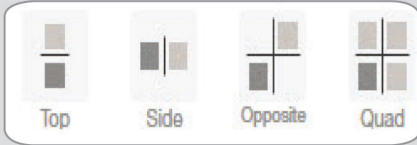


### Duplicate(v tvare dvoch štvorcikov):

Kliknutím vytvoríte zhodný duplikát elementu.

### Delete(v tvare krížika):

touto funkciou element odstránite.



## 10 Zoom / Približovanie

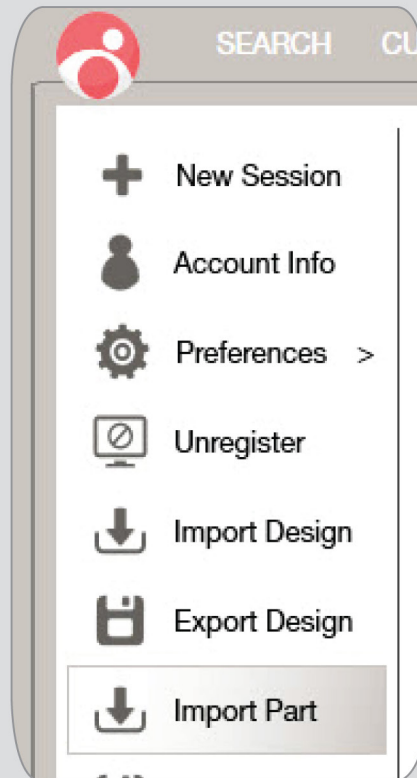
S touto funkciou vytvoríte rýchlo duplikát elementu zrkadlovo pod sebou(Front), vedľa seba(Side), do kríža(Opposite) alebo v kvadrante(Quad). Túto funkciu nájdete v zozname elementov vo vrchnej časti na ľavej strane obrazovky.

**Poznámka:** Keď používate funkciu Mirror, dávajte si pozor, aby ste nezdojovali drahokamy, ktoré je potrebné naceniť individuálne. To by mohlo byť dôvodom pre zlú cenovú kalkuláciu.

## 11 Importované Elementy

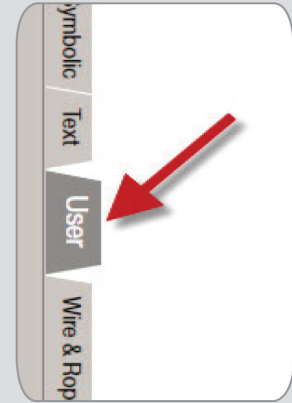
Nenašli ste presne čo hľadáte? Do programu CounterSketch môžete importovať 3D súbory z Matrixu.

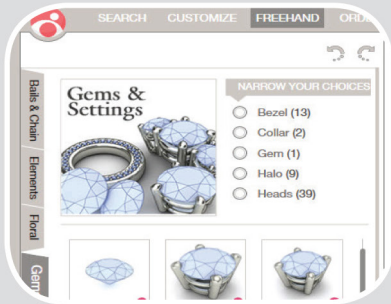
Aby ste to urobili, musí byť súbor uložený s koncovkou .3dm. Kliknite na ikonu CounterSketch , kliknite na Import Part a vyberte váš súbor.



## 12 Zoom / Približovanie

Po dokončení kroku 11 sa Vám zobrazí záložka USER a element je možné používať v programe CounterSketch.





# Režim Freehand - 2. časť

V ponuke nájdete širokú škálu drahokamov a osadení na úpravu už existujúcich modelov alebo vytvorenie úplne nových návrhov v programe CounterSketch.

Využitím kategórie Gems and Settings pridáte na model jednoducho drahokamy a osadenia použitím triedenia, hýbania, vkladania a otáčania. V tejto časti spolu prejdeme niekoľko spôsobov ako pridávať na model drahokamy. Najprv si prečítajte Freehand 1. časť kým prejdete na tento druhý návod.

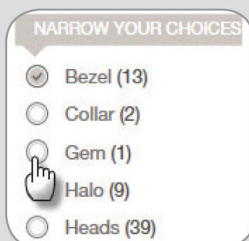


## 1 Otvorenie Freehand

Režim Freehand môžete otvoriť kedykoľvek kliknutím na nápis Freehand vo vrchom menu. Pokiaľ už máte v režime Customize otvorený model, môžete prejsením na Freehand režim ovládať priamo tento model.

## 2 Gems and Settings

Režim Freehand Vám ponúka knižnicu elementov, ktorá je zoradená na kategórie v ľavej časti obrazovky. Keď otvoríte Freehand prvý krát automaticky sa nachádzate v kategórii Gems & Settings (drahokamy a osadenie). Jednoducho kliknite na každý nápis v ľavej časti a rozbalí sa Vám každá sekcia v ktorej sa môžete ďalej presúvať vodítkom.

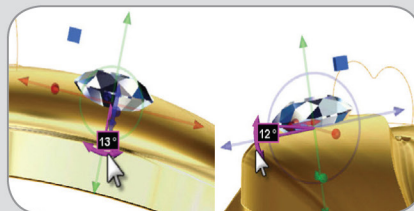


**Poznámka:** CP značka v spodnom dolnom rohu znamená element typu Control Parts.

Pre detailnejšie vysvetlenie ako pracuje funkcia Mirror prejdite na stranu 3.

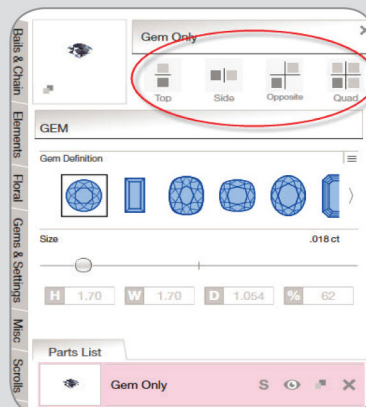
## 3 Osadenie na miesto

Keď vyberiete element z knižnice dvojklikom, zobrazí sa v strede obrazovky. My si teraz vyberieme iba drahokam(GEM). Rozmery môžete upraviť ovládačmi v ľavej strane. Potom umiestnite drahokam na miesto a získate zvlášť „osadenie na hladko,“



## 4 Zrkadlové osadenie

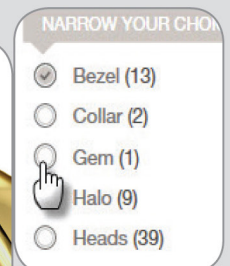
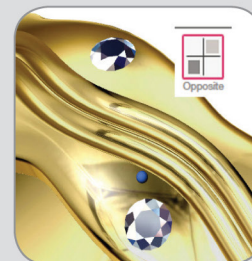
V ponuke máte niekoľko možností ako zduplikovať drahokam, ktoré nájdete v ľavom hornom rohu. Keď kliknete na jednu z možností Mirror označí sa Vám



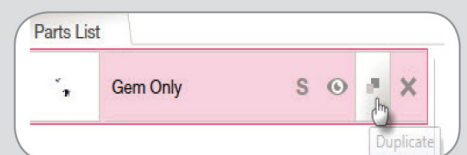
aktuálna funkcia rámčekom. Dávajte pozor pri zdvojovaní drahokamov - môže to mať dopad na predbežnú cenovú kalkuláciu, ktorá nemusí byť presná.

## 5 Duplicate - zdvojenie

V zozname elementov vyberte označením drahokam, ktorý chcete zdvojiť. Je vybraný vtedy, keď je v zozname vysvietený na červeno. Kliknite na piktogram v tvare

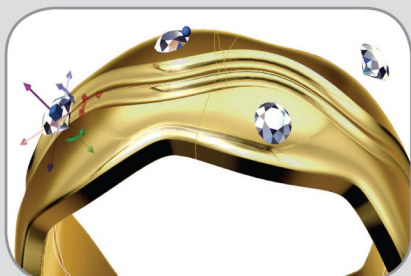


dvoch štvorcíčkoch a drahokam sa automaticky zdvojí. Bude umiestnený presne na tom istom mieste, takže ho akoby nevidíte ale označením a posunutím drahokamu uvidíte, že boli dva v jednom.

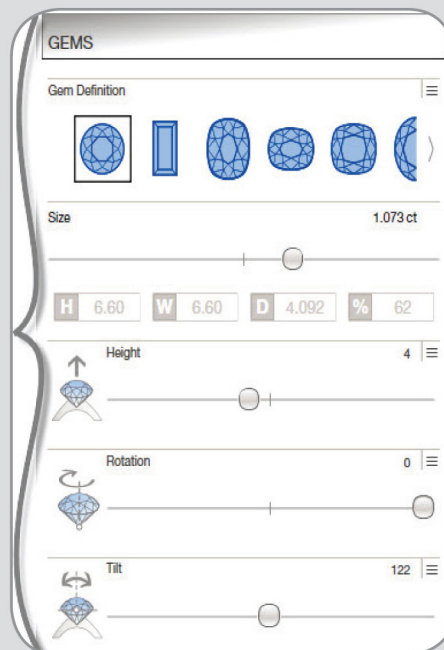




Pokiaľ chcete drahokamy rozložiť rovnomerne a nechcete tomu venovať zbytočný čas, môžete to nechať na nás - informujte sa telefonicky.



nadštandardne prispôbené tak, aby keď s nimi manipulujete zostal základ prispôbený obrúčke. Pokiaľ ale budete otáčať drahokam v osadení s VCH funkciou, tieto intuitívne nastavenia sa nezobrazia. V ponuke nájdete ešte mnoho ďalších nastavení. Nájdite si čas a preskúmajte možnosti úprav, ktoré sa Vám ponúkajú.



## 6 Skrytie vodiacich šípok

Aby ste si prezreli dizajn bez

vodiacich šípok, kliknite na funkciu Show/Hide handles v pravom hornom rohu obrazovky v tvare modrej guľičky (viď. obrázok).



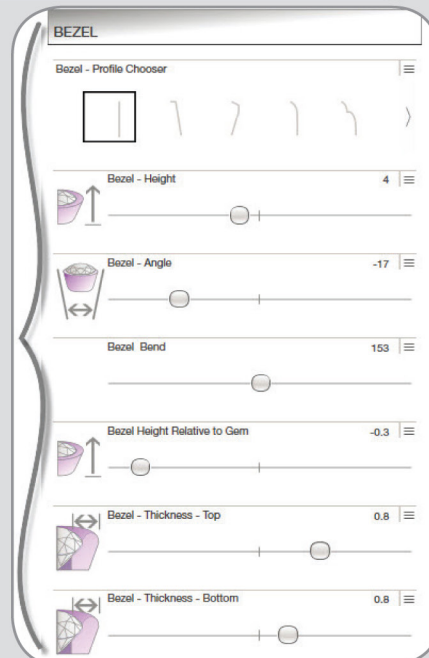
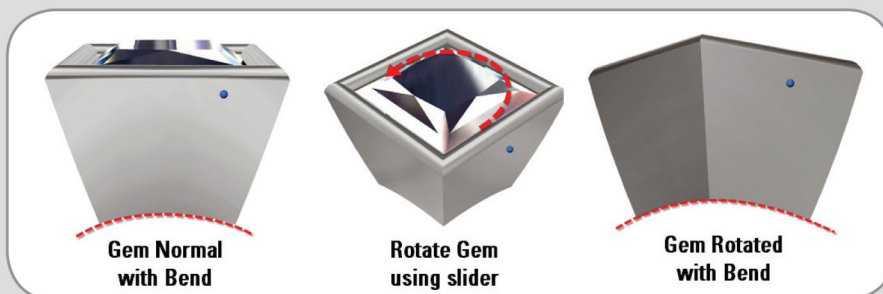
## 7 Osadené drahokamy

Na model môžete pridať aj osadený

drahokam (osadenie Bezel alebo Head).

Keďže osadené drahokamy sú označené ako CP, je možné tieto elementy upravovať nastaveniami v menu na ľavej strane.

Štandardným nastavením je zmena veľkosti stredového drahokamu, zmena jeho tvaru, rotácia, ohýbanie. Tieto funkcie sú



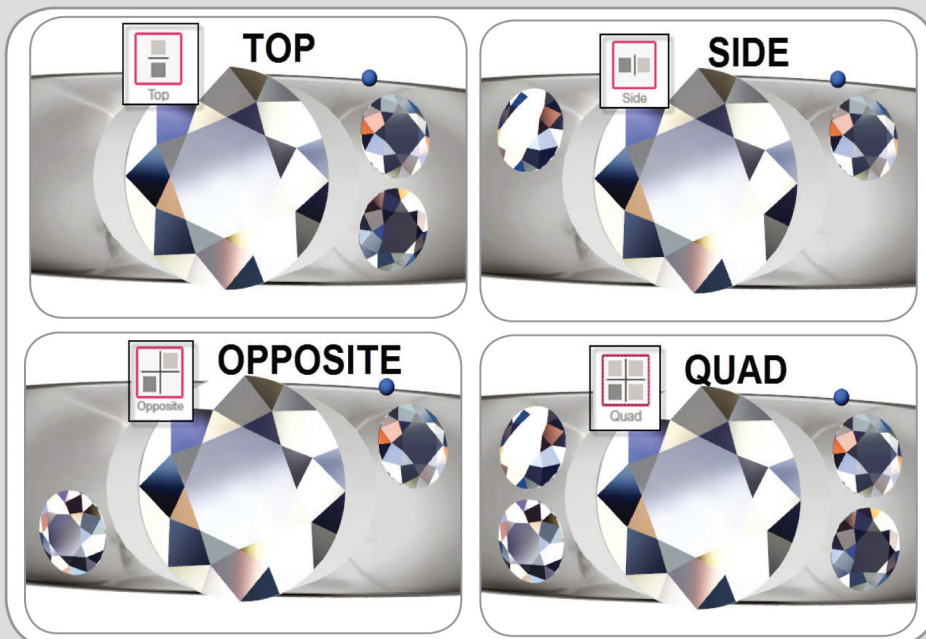
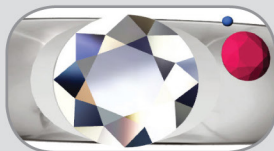


## 8 Zoom / Približovanie

Pokiaľ pracujete v režime Freehand a chcete vykonať základné úpravy dizajnu, prepnite sa do režimu Customize. Zobrazí sa Vám menu úprav. Pokiaľ sa chcete vrátiť k funkcií VCH kliknite na malú modrú guľičku.

## Mód Mirror

Na obrázku môžete vidieť prezentáciu 4 možností módu Mirror, ktoré nájdete v ľavej vrchnej časti menu režimu Freehand. Na obrázku máte pohľad zhora, originálny pôvodný drahokam je v pravom hornom rohu kvadrantu.





# Režim Freehand - 3. časť

Pridajte Design Elements na existujúci model v programe CounterSketch alebo vytvorte s ich pomocou vlastný originálny model.

Vyberte si elementy z virtuálnej knižnice v režime Freehand a pridajte ich na Váš model. Elementy je možné upravovať a vytvárať nekonečné množstvo originálnych nápadov. Jediné čo potrebujete je mať dobrý nápad! Poznámka: Odporúčame Vám preštudovať si najprv Režim Freehand - 1. časť kým prejdete k tomuto návodu.

## 1 Otvorenie

Keď otvoríte režim

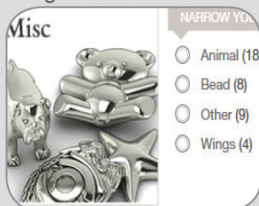
Freehand môžete si všimnúť na ľavej strane menu kategórií elementov. Kliknite na vybranú kategóriu a dvojklikom umiestnite nový element na pracovnú plochu.

Bails & Chain  
Elements  
Floral  
Gems & Set

## 2 Filtrovanie

Pokiaľ si nieste úplne istý, čo hľadáte, ale páči sa vám konkrétny štýl, môžete kliknúť na podkategóriu, ktorú nájdete v pravom hornom rohu rozbalenej kategórie.

Výberom podkategórie sa Vám hneď vyfiltrujú aktuálne elementy. Filtrovanie zrušíte odznačením podkategórie.



## 3 Dvojklik

Aby ste načítali element k modelu, stlačte dvojklikom element a automaticky sa nahrá na pracovnú plochu. Použite funkciu VCH na úpravu, rotáciu a presúvanie elementu na modely.

## 4 Rozdelenie elementov

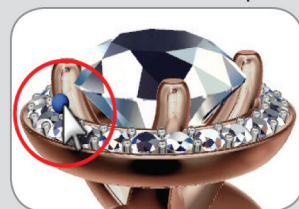
Opäť Vám pripomínáme, že elementy sa delia na Design Elements (bez označenia) a na CounterParts (označené malým CP v pravom dolnom rohu elementu). CP elementy nie je možné upravovať neobmedzene s použitím funkcie VCH.

Na ich úpravu použite menu úprav v ľavej časti.



## 5 Prepínanie

Keď upravujete element s pomocou menu úprav, VCH šípky sú dočasne nezobrazené. Bez obáv ich môžete znovu aktivovať kliknutím na modrú guľičku pri elemente. Čím viac budete vykonávať



úpravy, tým prirodzenejšie a jednoduchšie sa vám bude pracovať.

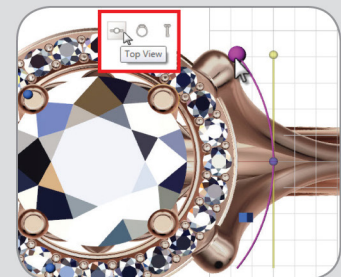
## 6 Ohýbanie (Bend)

O tomto nástroji nájdete podrobné

informácie ako v časti Režim Freehand - 1. časť. Myslite na to, aby ste pred začatím úprav s týmto nástrojom, mali na element správny náhľad. Prácu vám uľahčia nastavenia zobrazenia, ktoré nájdete v pravej hornej časti



pracovnej plochy a majú podobu prsteňu z rôznych uhlov pohľadu. Kliknutím na jeden z nich získate náhľad napríklad zhora, spredu, z boku alebo z perspektívy.



Náhľad sa uzamkne a pokiaľ ho chcete opäť urobiť interaktívnym kliknite na prsteň z perspektívy.

**Tip:** Či už upravujete model v režime **Customize**, v režime **Freehand** alebo vytvárate šperk od začiatku, nebojte sa k tvorbe prizvať svojho zákazníka. Pre zákazníka sa spojí šperk s jedinečným zážitkom, čo Vám pomôže úspešne uzavrieť obchod.



# Freehand - Rady A Tipy

Ako získať maximum z grafického nástroja Freehand a ako úspešne predávať s programom CounterSketch.

Freehand je veľmi mocným nástrojom. Po tom ako sa zoznámite so základným konceptom a možnosťami programu CounterSketch, budete vo veľmi krátkej dobe schopný vytvárať veľmi sofistikované profesionálne dizajny. Tento návod Vám objasní niekoľko dôležitých bodov, ktoré je pri tvorbe treba brať do úvahy ako napr. zadávanie veľkosti, ohľad na finálnu výrobu, správna práca so zákazníkom počas predajného procesu.

## 1 Zamerajte sa na efektivitu

Freehand je skvelý nástroj, ktorý ale môže zobrať veľa Vášho času.

Najjednoduchšie a najrýchlejšie je so zákazníkom najprv prejsť už existujúce modely a tak vybrať základný model, ktorý najviac zodpovedá zákazníkovým predstavám. V režime Freehand potom spolu vykonajte minimálne úpravy k zákazníkovej úplnej spokojnosti.

## 2 Najprv nastavte veľkosť

Ušetríte čas! Vždy keď pracujete s režimom Freehand, nezabudnite si zo všetkého najskôr nastaviť veľkosť prsteňa. Pokiaľ tento krok prehliadnete, akékoľvek následné úpravy veľkosti si budú vyžadovať aj upravenie elementov v dizajne. Čím bude model komplexnejší, tým viac času budete musieť stráviť jeho následnou úpravou.

## 3 Pozor na rozmery

Je ľahké pri práci s modelom zabudnúť na skutočné rozmery šperku. Model na obrazovke vyzerá veľmi veľký, ale berte do úvahy ako budú vyzerá jednotlivé elementy pri reálnom pohľade 1:1. Opomenutie tohto faktu môže viesť k tomu, že budete vy a Váš zákazník z výsledku sklamaný.

Odporúčame Vám preto mať vzorky šperkov, ktoré budú Vám aj zákazníkovi prezentovať ako ukáže dizajn v realite.

## 4 Stojíme za Vami

Náš tím profesionálov je tu pre Vás.

Zlatnicestudio.sk môže v dizajne urobiť niekoľko drobných zmien aby zaistilo, že bude Váš model možné vyrobiť. Všetky tieto zmeny budú vykonané s ohľadom na estetiku a vzhľad modelu, ktorý ste objednali. Niektoré zmeny, ktoré môžu byť vykonané:

- úprava elementov, ktoré bránia nasúvaniu obrúčky
- úprava veľkosti špicov
- presahujúce elementy, ktoré rušia dizajn
- elementy, ktoré potrebujú upraviť
- pohyblivé elementy
- elementy, ktoré sú príliš tenké na výrobu
- drahokamy, ktoré sú skryté alebo sa prekrývajú navzájom

## 5 Úloha zákazníka

Vždy zapájajte zákazníka do tvorby a pripomínajte mu, že vytvára šperk, ktorý bude jediným originálom. Spojenie zákazníka s tvorbou, mu dá pocit vlastníctva a výnimočnosti. Vyjadrujte sa tak aby ste mu správne podali tento koncept. Hovorte so zákazníkom v termínoch ako „Váš prsteň,, a používajte často výrazy ako „naše,, a „my,,.

## 6 Buďte pozorný

Myslite na to, aby ste svojho zákazníka nenudili. Pokiaľ Vás baví navrhovať v programe Freehand neznamená to, že to bude baviť aj Vášho zákazníka. Zákazník Vás na to sám neupozorní, musíte byť empatický a sledovať jeho reakcie. Pokiaľ máte pocit, že zákazník stráca pozornosť aj keď je dizajn už na dobrej cesty, využite to a uzavrite obchod. Vypýtajte si zálohu a poučte ich o tom, že na dokončenie dizajnu budete potrebovať ešte trochu času. Finálny dizajn môžete so zákazníkom odsúhlasiť aj emailom a hneď začať s výrobou.



## Any Gem, Any Color

**Akýkoľvek Drahokam, Akákoľvek Farba. Farby drahokamov nemajú hraníc s touto jednoduchou funkciou.**



Ak Vám ovládanie v menu neumožňuje vidieť drahokam v tej správnej farbe a type, použite funkciu Any Gem, Any Color. Táto mocná pomôcka Vám umožňuje rýchlo zmeniť farbu ktoréhokoľvek drahokamu v dizajne.

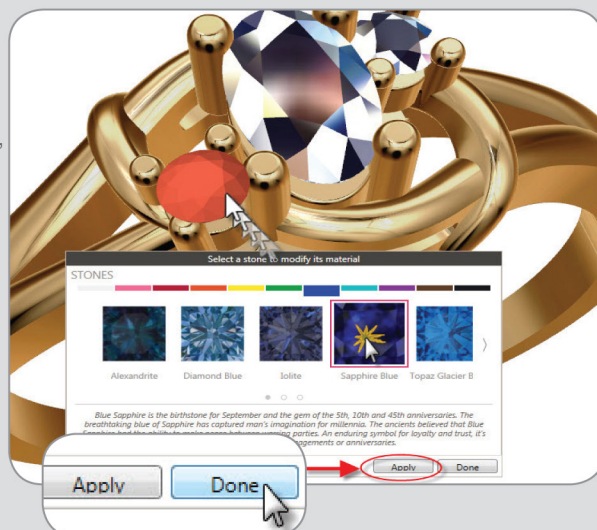
### 1 Výber

Na aplikovanie typu materiálu na drahokam, musíte otvoriť model v režime Customize. Pokiaľ nie ste schopný upraviť drahokam pomocou menu úprav, kliknite na funkciu Any Gem, Any Color, ktorá sa ňnachádza pod výberom materiálov na pravej strane obrazovky (viď obrázok).



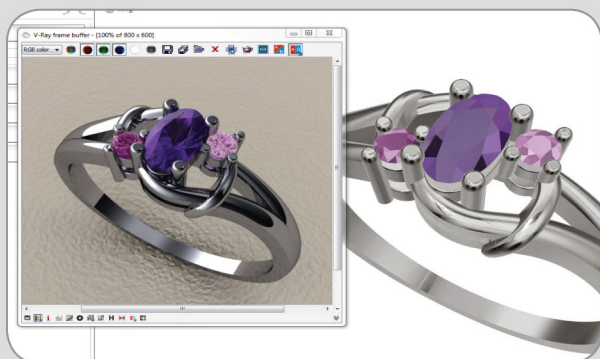
### 2 Výber

Zobrazí sa okno s výberom drahokamov a farieb. Kliknite na drahokam, ktorý chcete upraviť, Vyberte typ a farbu a stlačte Apply. Drahokamy môžete označiť samostatne alebo zmeniť viac naraz. Keď ste skončili s úpravami stlačte Done a vrátite sa do pôvodného režimu.



### 3 Render

Keď vytvoríte render modelu, na obrázku uvidíte automaticky drahokamy s nastavenými vlastnosťami.



### 4 Objednávka

Keď podáte objednávku, vlastnosti drahokamov sa premietnu do časti Stone report.

### 5 Clear All - pôvodné nastavenie

Vybrané zmeny farieb drahokamov sa premietnu pod výber materiálov v pravej časti obrazovky. Ak sa chcete vrátiť k pôvodnému vzhľadu drahokamov, stačí kliknúť na Clear All. Ak otvoríte funkciu Any Gem, Any Color, vyberte drahokamy, ktoré chcete v pôvodnom nastavení a stlačte Clear All a potom Done. Drahokamy sa vrátia do svojho pôvodného nastavenia ako je zadané v menu s materiálmi.

