



## OPIS APLIKACJI SKETCH ARM

[odcinek 20: Różne zawody – Tablety w Bibliotece]



**Sketch Arm** to przyjazna i prosta aplikacja, umożliwiająca samodzielne zaprojektowanie i stworzenie trójwymiarowego modelu szafy lub szafki. W aplikacji możemy zaprojektować półki na książki, dużą szafę lub garderobę z wieloma wewnętrznymi segmentami, szufladami i wieszakami.

Pracę z aplikacją można rozpocząć od ustawienia jednostki miary. Domyślnie jest to cal, jednak po wybraniu rozwijanego menu w prawym górnym rogu możemy zmienić go na centymetr. Rozpoczynając projektowanie powinniśmy widzieć przestrzeń w rzucie z góry (*Top View* w dolnym menu). Pracę nad meblem należy rozpocząć rysując ścianę (*Wall*) o szerokości planowanej szafy. Domyślna wysokość ściany, a co za tym idzie szafy, wynosi 227,5 cm. Następnie dotykamy palcem w linię ściany w rzucie z góry (powinna podświetlić się na niebiesko) i w górnym menu wybieramy przycisk Closet (szafa). Pojawi się ona automatycznie na ścianie.

W dolnym menu wybieramy opcję widoku z przodu (*Front View*). Teraz możemy podzielić szafę na segmenty w pionie i w poziomie (wybierając opcje *Shelf* i *Division* w górnym menu). Proporcje segmentów można zmieniać dotykając ścianek działowych i półek i lekko je przesuwając. Gdy segmenty garderoby są gotowe, można je uzupełnić, dodając szuflady lub wieszaki do zaznaczonych pól. Gotowe wnętrze szafy możemy zobaczyć w formie trójwymiarowego modelu, wybierając opcję Widoku 3D (*3D View*) w dolnym menu.

Gdy chcemy dodać do szafy drzwi, znów wybieramy widok z przodu (*Front View*), a następnie w górnym menu – opcję drzwi (+*Door*). Drzwi możemy pokryć dostępnym w bocznym menu materiałem.

## PODSTAWOWE CECHY APLIKACJI

Aplikacja jest bezpłatna, dostępna w języku angielskim, także na platformę Android. Nie wymaga rejestracji.

## JAK MOŻNA WYKORZYSTAĆ APLIKACJĘ?

W bibliotece aplikacja Sketch Arm może przydać się do:

- zorganizowania zajęć lub dyskusji o specyfice różnych zawodów,
- szybkiego wizualizowania szaf i półek na książki na potrzeby biblioteki lub jej użytkowników,
- nauki modelowania w trójwymiarze,
- zachęcenia do samodzielnego projektowania i konstruowania mebli na swoje potrzeby lub w celach komercyjnych.

## INSPIRACJE

Obejrzyj film pokazujący przykładowe zastosowanie aplikacji:

<https://www.youtube.com/watch?v=D-hBUJ9DKI4>



Kurs „Tablety w Bibliotece” powstał w ramach Programu Rozwoju Bibliotek. Program wspiera tysiące bibliotek publicznych w całej Polsce w pełnieniu roli lokalnych centrów aktywności społecznej. W takich placówkach ludzie spędzają czas, rozwijają swoje zainteresowania, zdobywają nowe umiejętności i wspólnie działają. Program Rozwoju Bibliotek to przedsięwzięcie Polsko-Amerykańskiej Fundacji Wolności prowadzone przez Fundację Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego. W latach 2009-2015 było realizowane w ramach partnerstwa z Fundacją Billa i Melindy Gatesów.

Ten materiał edukacyjny dostępny jest na licencji Creative Commons CC BY-SA 3.0 Polska. Pełna treść licencji znajduje się na stronie: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/pl/>