

# Nachgefragt:

## Interview mit Markus Hübner, Vertriebsleiter SpaceControl GmbH

**Mit dem neuen SpaceController bietet das Unternehmen SpaceControl eine neue Art von 3D-Eingabegerät an, das über einen industrieerprobten, optoelektronischen Sensor verfügt und die Arbeit am CAD-System spürbar erleichtern soll.**

**"Power is nothing without control" ist das Motto des neuen 3D-Controller von SpaceControl. Herr Hübner, was macht Ihren 3D-Controller so besonders?**

*Markus Hübner:* Bei der Entwicklung der neuen SpaceControl-Geräte stand neben dem hochwertigen Design vor allem die sehr gute Ergonomie im Vordergrund. Durch die Verwendung einer recht großen Bedienkappe und einer – optional lieferbaren – runden Bedienkappe in Form eines Balles reagieren wir auf die Wünsche der Anwender für ein Gerät im stationären Einsatz. Die Hand selbst liegt auf dem integrierten Ergo-Pad, das die natürliche Anatomie der Hand unterstützt und weitgehend ermüdungsfreies Arbeiten ermöglicht. Ein farbiges Display, das auch aus dem Augenwinkel sehr gut einsehbar ist, unterstützt die intuitive Handhabung des Systems zusätzlich.

**Wie kann der 3D-Controller dem Anwender helfen komplexe Konstruktions-Aufgaben ökonomisch zu gestalten?**

Die Aufmerksamkeit des Anwenders liegt gerade bei komplexen Aufgaben auf dem zu entwickelnden Bauteil oder auf der Baugruppe. Eine 3D-Maus muss besonders in dieser Phase als zusätzliches Werkzeug den Entwicklungsprozess unterstützen. Ziel für den Anwender ist es, dass sich die zusätzlichen Funktionen intuitiv in seine Arbeitsweise integrieren, so dass er in seinem Arbeitsfluss nicht unterbrochen wird. Durch die Nutzung des 3D-Controllers muss die linke Steuerungshand des Anwenders nicht ständig zwischen 3D-Maus und PC-Tastatur hin und her bewegt werden, sondern kann im Prinzip am Sensor verbleiben.

**Ihre Tasten sind nicht einsehbar, ist das ergonomisch?**

Mit dem Sensor als zentrales Eingabemedium, das die meiste Zeit durch die Hand bedient wird, liegt es nahe, dass die Tasten um den Sensor herum angeordnet werden. Einige Tasten kann man zwar nicht sehen, was aber den Arbeitsfluss nicht stört. Die Arbeitsweise ist beidhändig und der Anwender hat seine Augen und Gedanken bei seiner Entwicklung oder bei seiner Konstruktion. Die Tasten bedient er nach kurzer Zeit intuitiv. Das Display ist im Blickfeld des Anwenders und unverdeckt. Hier wird zusätzlich angezeigt, welche Taste gerade gedrückt wird. Diese Information sieht der Anwender aus dem Augenwinkel, da das Display in seinem Blickfeld liegt.



Markus Hübner,  
Vertriebsleiter  
SpaceControl

**Was hat es mit dem PowerWheel auf sich?**

Das PowerWheel erleichtert typische Einstellungen des Controllers. Vorbelegt ist es mit der Funktion zur Steuerung der Sensorempfindlichkeit. Durch Drehen des PowerWheels nach rechts oder links kann die Empfindlichkeit verringert, bzw. verstärkt werden. Gekoppelt sind die Bewegungen und Einstellungen des PowerWheels mit dem Display. Über ein Balkendiagramm wird dem Anwender das Einstellniveau visualisiert.

**Wie sieht das Vertriebskonzept des 3D-Controllers aus?**

Der SpaceController ist ein klassisches Produkt für den indirekten Vertrieb. Wir haben schon einige Vertriebspartner gewinnen können und sprechen aktuell mit weiteren VARs im CAD-Markt. Für unsere CAD-Vertriebspartner ist der Verkauf sehr attraktiv. Sie können mit unserem Produkt seine Gesamtlösung für den Kunden komplettieren und der Kunde erhält alle wichtigen Komponenten aus einer Hand.

**SpaceControl dürfte für viele Anwender ein unbeschriebenes Blatt in der CAD-Welt sein. Woher kommt das Know-how?**

Die SpaceControl GmbH wurde 2003 gegründet und hat ihren Sitz im Technologiepark in Seefeld am Stadtrand von München. Die Sensoren von SpaceControl finden heute Einsatz in vielen Bereichen der Industrie. Man findet sie in Robotersteuerungen genauso wie im Bereich der Medizintechnik oder in Handbediengeräten von Spezialmaschinen. Wir sehen uns als Mensch-Maschine-Schnittstelle-Spezialisten. Durch die hohen Anforderungen der industriellen Lösungen konnten wir in den letzten Jahren sehr viel Know-how aufbauen, das auch in den SpaceController konsequent mit eingeflossen ist.

**Herr Hübner, herzlichen Dank für die interessanten Ausführungen.**