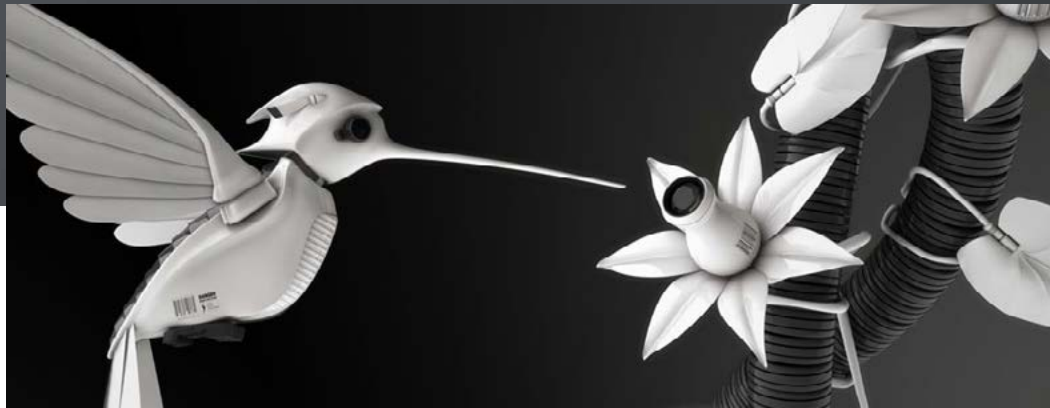


Take it to the max

3D-Maus: SpaceExplorer®

Anwendungen: Cinema 4D®, Autodesk® 3ds Max®, Adobe® Photoshop®



Dave Davidson von Max3D.org vertraut auf die 3D-Maus SpaceExplorer von 3Dconnexion, egal ob er an einer Architektur-Visualisierung oder an der Modellierung von Requisiten für das Fernsehen arbeitet. Die 3D-Maus ermöglicht ihm eine effizientere Interaktion mit den Designs und einen produktiveren Arbeitsfluss

Max3D.org ist ein hoch spezialisiertes 3D-Designstudio, das von Dave Davidson gegründet wurde. Das Unternehmen bietet eine breite Palette an Dienstleistungen, einschließlich Konzeptdesign, Produkt- und Verpackungsdesign, 3D-Modellierung, Rendering und Animation.

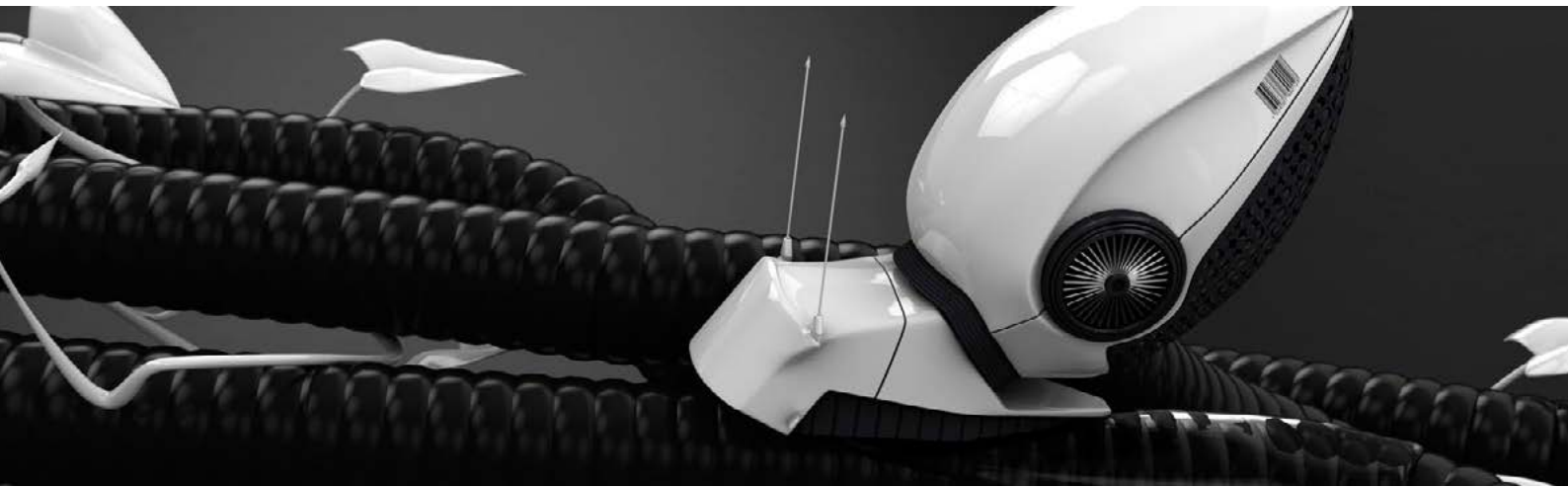
Davidson arbeitet seit mehr als 16 Jahren in 3D. „Nach meinem Produktdesign Studium, das ich mit Auszeichnung abschloss, arbeitete ich für einige Jahre in verschiedenen Unternehmen bevor ich mich selbstständig machte. Ich bevorzuge die Vielfalt und biete daher unterschiedliche Services an. Ich arbeite beispielsweise an einem Tag an einem Projekt, das sich mit Architektur-Visualisierung beschäftigt, und am anderen Tag modelliere ich in 3D Requisiten für einen TV-Werbespot. So bleibt die Arbeit interessant.“

Davidson nutzt die 3D-Mäuse von 3Dconnexion schon während seiner gesamten Laufbahn. „Bei meiner ersten Arbeitsstelle habe ich mit Silicon Graphics Rechnern gearbeitet und dort auch erste Bekanntschaft

mit den 3DMäusen von 3Dconnexion gemacht. Seitdem verwende ich sie ständig. Da ich von Anfang an mit ihnen arbeite, habe ich das Gefühl, durch die Arbeit mit den 3D-Mäusen gewachsen zu sein. Als 3ds Max in der DOS-Version vorlag, habe ich sie ebenfalls mit dieser Software genutzt. Heute verwende ich die 3D-Maus auch mit Cinema 4D - eine hervorragende Kombination.“

Davidson, ursprünglich ein SpaceBall 5000 Anwender, hat kürzlich auf die 3D-Maus SpaceExplorer aufgerüstet. Der SpaceExplorer liefert 15 programmierbare Funktionstasten und eine automatische Erkennung der momentan verwendeten 3D-Applikation. So stehen Davidson bei jedem Mausklick die relevanten Befehle zur Verfügung. Eine deutliche Verbesserung im Vergleich zum SpaceBall.

„Ich habe lange an meinem SpaceBall 5000 festgehalten, da ich die Ball-Features so liebte. Mir gefiel auch das neue Design der Steuerkappe des SpaceExplorer nicht hundertprozentig - bis ich zum ersten Mal meine Hand darauflegte. Ab da war ich restlos überzeugt.“



Auch der Arbeitseinstieg mit dem SpaceExplorer ging schnell von statten. „Innerhalb weniger Stunden war ich mit dem Handling des SpaceExplorer vertraut und konnte starten“, erinnert sich Davidson. „Meiner Erfahrung nach können Anwender schnell mit den 3D-Mäusen umgehen und wollen ebenso schnell nicht mehr darauf verzichten. Die 3D-Mäuse erlauben zügigeres arbeiten und einen effizienteren Arbeitsfluss. Dies ist eine wichtige Komponente, um auf dem 3D-Markt wettbewerbsfähig zu bleiben.“

Davidson hat seinen SpaceExplorer so programmiert, dass seine Arbeiten in Cinema 4D, 3ds Max und Photoshop optimal unterstützt werden. „Die wichtigste Taste, die ich konfiguriert habe, ist natürlich „Rückgängig“! Ich habe zudem die Space-Leiste auf mich zugeschnitten und das „Messer“-Werkzeug in Cinema 4D konfiguriert, da ich es sehr häufig nutze. Ich habe den Punkte-Modus abgebildet und so eingestellt, dass ich zwischen der Bildschirmvollansicht und vier Darstellungsfeldern wechseln und schnell von links nach rechts navigieren kann. In Photoshop habe ich die Funktionen „Schwenken“ und „Heranziehen“ sowie „Pinselgröße“ konfiguriert.“

Hinsicht des Arbeitsflusses findet Davidson, dass er mit einer 3D-Maus durchgängig an einem Modell arbeiten kann. „Ich kann das Modell so schnell drehen wie ich es



brauche und kann so gewissermaßen in Echtzeit konstruieren. Der Workflow ist deutlich besser als das Arbeiten nur mithilfe einer Tastatur. Ich finde dies verlangsamt den Modellierungsprozess, da man immer wieder unterbrechen muss, um das Modell zu drehen. Mit einer 3D-Maus kann man konstant an einem Objekt modellieren während man es gleichzeitig dreht. Das Arbeiten in 3D nur mit einer Tastatur ist daher nicht ausreichend. Ehrlich gesagt, fasse ich die Tastatur während des Modellierens kaum an.“

Das Arbeiten mit einer 3D-Maus ist Davidson in Fleisch und Blut übergegangen. „Meiner Meinung nach, kann man mit den 3D-Mäusen eine bessere Steuerung und Genauigkeit seiner Modelle erzielen. Ich würde nie mehr anders arbeiten wollen. Mit meiner linken Hand fasse ich automatisch nach dem SpaceExplorer und würde es komisch finden, ein 3D-Objekt ohne sie zu schwenken. Ich glaube nicht, dass ich es überhaupt noch kann!“