

JOYSTICKS DE PULGAR (THUMBSTICKS) Y DÓNDE UTILIZARLOS



Aprendimos a usarlos en juegos y ahora los diseñamos en controles remotos y joysticks. La gama de thumbsticks industriales ha crecido mucho en los últimos años, por lo que hemos preparado una pequeña guía para ti.

El joystick tal como lo conocemos hoy apareció por primera vez en el mundo de los juegos a fines de la década de 1980, cuando se implementó la idea de usar los pulgares como dígitos de control en un nuevo controlador de mano. En ese entonces, se llamaban thumbpads y, a medida que las empresas de juegos introdujeron nuevos sistemas, todos adoptaron este nuevo control ergonómico y reemplazaron la matriz D-Pad de botones pulsadores y joysticks para los dedos que se usaban anteriormente.

El uso de joysticks analógicos con control de pulgar en los juegos le dio al usuario, que, afrontémoslo en aquel entonces, habría sido un adolescente con la cara llena de granos que jugaba febrilmente la última versión, una experiencia más precisa, receptiva y envolvente.

La industria seguía...

Muchos de esos jóvenes crecerían para convertirse en ingenieros y operadores de todo tipo de maquinaria, por lo tanto, era solo cuestión de tiempo que los joysticks de control de efecto Hall resistentes, estancos y robustos se trasladaran a aplicaciones industriales como controles remotos, cajas de control, miniaturizando las estaciones de trabajo de CCTV.

APEM presentó su primer joystick a fines de la década de 2000 en la forma de la serie TS, un joystick de efecto Hall de 2 ejes que solo estaba disponible con una opción de manija, pero el panel era estanco IP65. Fue bien recibido en el mercado y se agregaron más opciones y nuevas series.

Los thumbsticks se pueden usar para varios propósitos en controles remotos y soluciones de panel, sin embargo, también se pueden agregar a las placas frontales de joysticks, mandos aéreos y joysticks fijos.

DÓNDE UTILIZAR LOS CONTROLES DE PULGAR:

Para control proporcional en controles remotos de mano	Cuando la funcionalidad digital es todo lo que se necesita en un control de mano básico	Para rotación infinita, p. desplazarse a través de un menú	Para funciones de avance, punto muerto y marcha atrás en automóviles	Para navegación en pantalla con confirmación central
				
TS Series Hall Effect dos ejes	HS Series Micro-switch dos ejes	HR Series Un eje, Rueda de pulgar(Thumbwheel) por Efecto Hall	FR Series Control con el pulgar de un eje y 3 posiciones	NV Series Conmutador de 4 direcciones con pulsador

#HMI #thumbsticks #thumbcontrols #industrialdesign