M01-5: Steuerung der Meta Quest 3

Dieses Material dient dazu, Sie mit der Steuerung der Meta Quest 3 über die **Controller** vertraut zu machen.

Wir bitten Sie, bei der Nutzung der Controller die **Handschleifen anzulegen**. Dies dient nicht nur zur Sicherheit der Controller selbst, sondern auch zur Sicherheit Ihrer Umgebung.



Abbildung 1: Controller-Unfall (Quelle: externer Link)

Steuerung

Damit die Handhabung der Controller verständlich beschrieben werden kann, achten Sie bitte auf die Abbildung 2.

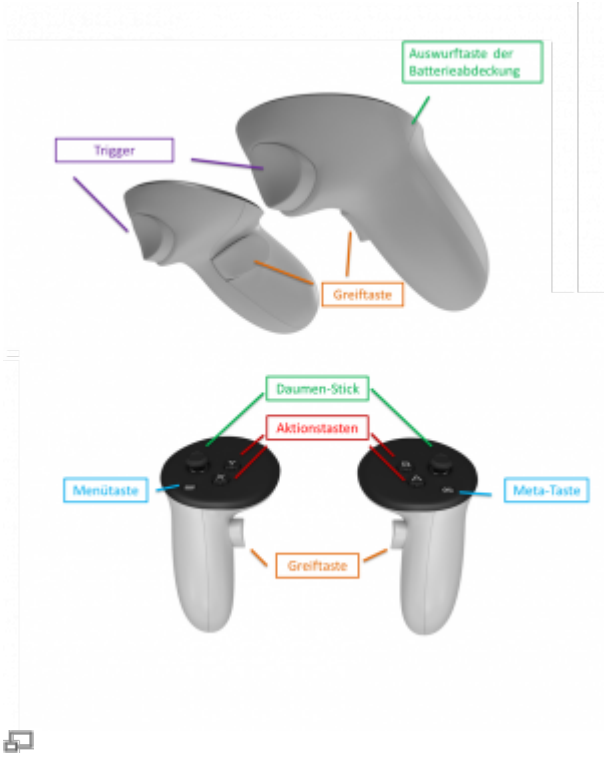


Abbildung 2: Aufbau der Controller; eigene Darstellung verändert nach externe Verlinkung (27.8.24)

Um die Controller beim Starten der VR-Brille aus dem Ruhestand zu holen, kann eine beliebige Taste gedrückt werden.

Die Controller funktionieren analog zu einer Maus am Computer. Auf dem Display werden beide Controller durch **kleine weiße Kreise** repräsentiert. Der **Trigger** stellt in diesem Vergleich die linke Maustaste dar. Über dessen Drücken wird mit der virtuellen Umgebung interagiert.

Die **Daumen-Sticks** dienen der Navigation in der virtuellen Umgebung, wie bspw. dem Scrollen in Menüs oder auf Seiten.

Über die **Meta-Taste** am rechten Controller öffnet sich das **Hauptmenü**. Wird sie gedrückt gehalten, wird das Sichtfeld der VR-Brille **neu zentriert**. Die **Menütaste** des linken Controllers hingegen öffnet das **Menü von Anwendungen**.

Die **Aktionstasten** „A“ und „X“ dienen der **Auswahl von Objekten** in der Umgebung, währen die Aktionstasten „B“ und „Y“ der **Rückkehr zum vorherigen Bildschirm** bzw. Menü dienen.

Um **Objekte** in der virtuellen Umgebung zu **greifen**, werden die **Greiftasten** verwendet.

Zusätzliche Quelle:

- Meta (o.D.): Touch-Controller mit Meta Quet verwenden. externe Verlinkung (28.8.2024)

From:
https://www.foc.geomedienlabor.de/ - **Frankfurt Open Courseware**

Permanent link:
https://www.foc.geomedienlabor.de/doku.php?id=courses:workshops:ws-vr-brillen:material:m01-5

Last update: **2025/09/29 13:59**