Manuel
Débuts avec Meta Quest 3
pour Virtual Labs

Version 1.0

Groupe cible : enseignants, formateurs, formateurs et apprenants

Ce document a été traduit automatiquement.

Sommaire

0 Bienvenue aux laboratoires virtuels 5
0.1 Découvrez la pneumatique d'une nouvelle manière 5
0.2 Objectifs d'apprentissage 5
0.3 Page d'aide du méta 5
1 Instructions de sécurité 6
1.1 Environnement utilisateur sécurisé 6
1.2 Santé et bien-être 6
1.3 Utilisation avec des lunettes 6
1.4 Utilisation responsable 6
2 Vérifiez le périmètre de la livraison 7
2.1 Page d'aide du méta 7
3 Avant la première utilisation 8
3.1 Procédure 8
3.2 Meilleures pratiques et conseils 8
3.3 Page d'aide du méta 8
4 Mise en place de Meta Quest 3 9
4.1 Guide de configuration 9
4.1.1 Meta Horizon App installieren 9
4.1.2 Créez un compte Meta 9
4.1.3 Allumez Quest 3 9
4.1.4 Connectez le casque 10
4.1.5 Connectez-vous au Wi-Fi 11
4.2 Meilleures pratiques et conseils 12
4.3 Page d'aide du méta 12
5 Préparez l'environnement 13
5.1 Espace de travail 13
5.2 Fixez des limites dans la pièce 13
5.3 Meilleures pratiques et conseils 16
5.4 Page d'aide du méta 16
6 Mettre correctement le casque 17
6.1 Mettre le casque VR 17
6.2 Meilleures pratiques et conseils 19
6.3 Causes courantes d'un ajustement incorrect 19
6.4 Symptômes courants d'un mauvais ajustement 19
6.5 Réglage optimal 20
6.6 Page d'aide du méta 20
7 Première orientation dans l'interface Meta Quest 21

Ce document a été traduit automatiquement.

7.1 Menu principal 21
7.2 App-Store 22
7.3 Réglages rapides 23
7.4 Indicateurs de statut 24
8 Fonctionnement du Meta Quest 3 25
8.1 Activez le suivi de la main 25
8.1.1 Activation 25
8.1.2 Cadre 26
8.1.3 Page d'aide du méta 27
8.2 Interaction par contrôle manuel sans contrôleur 27
8.2.1 Geste disponible 27
8.2.2 Émission 29
8.2.3 Pincé 29
8.2.4 Saisie 30
8.2.5 Bouge 30
8.2.6 Lâche 31
8.2.7 Page d'aide du méta 31
8.3 Fonctionnement alternatif avec contrôleurs – Bases 32
8.3.1 Aperçu des boutons 32
8.3.2 Goût déclencheur 32
8.3.3 Grip-Goût 33
8.3.4 Joystick 33
8.3.5 Meta- Goût 34
8.4 Bascule entre manette et suivi de la main 34
9 Comprendre la réalité mixte 35
9.1 Réalité virtuelle (VR) 35
9.2 Réalité mixte (MR) 35
9.3 Page d'aide du méta 35
10 Diffusion en continu (casting) vers un PC ou un écran 36
10.1 Prérequis 36
10.2 Casting via le navigateur web 36
10.3 Meilleures pratiques et conseils 38
10.4 Problèmes typiques 38
10.4.1 Dispositif non trouvé 38
10.4.2 Écran noir 39
10.4.3 Déconnexions 39
10.4.4 Image recadrée 39
10.5 Page d'aide du méta 39
11 Lancement de Virtual Labs 40

Ce document a été traduit automatiquement.

11.1 Vérifiez avant de commencer 40
11.2 Candidature ouverte 40
11.3 Étape suivante 42
12 Problèmes courants et solutions 43
12.1 Les mains ne sont pas reconnues 43
12.2 Image floue 43
12.3 Connexion Wi-Fi qui ne fonctionne pas 43
12.4 Vertiges ou malaise 43
12.5 L'application ne démarre pas 44
13 Entretien et entretien 45
13.1 Nettoyage après utilisation 45
13.1.1 Affaire 45
13.1.2 Objectifs 45
13.1.3 Pad facial 45
13.1.4 Contrôleur 45
13.1.5 Stockage 45
13.2 Tests réguliers 46
13.3 Meilleures pratiques en classe 46
13.4 Page d'aide du méta 46
14 Liste de contrôle de Virtual Labs avant le lancement 47
14.1 Casque 47
14.2 Utilisateurs 47
14.3 Environs 47
15 Support et informations complémentaires 48

Ce document a été traduit automatiquement.

0 Bienvenue aux laboratoires virtuels

0.1 Découvrez la pneumatique d'une nouvelle manière

Avec Virtual Labs, les apprenants découvrent des systèmes pneumatiques dans un environnement immersif en 3D et en réalité mixte. L'application sur Meta **Quest 3** permet de comprendre, construire, tester et analyser des systèmes pneumatiques sans matériel physique.
Virtual Labs repose sur le noyau de simulation éprouvé FluidSIM et combine compréhension théorique des schémas avec un environnement de travail 3D interactif et pratique.

Ce guide vous aidera à :

- Mettre en place votre Meta Quest 3
- l'utilisation du suivi de la main pour faire fonctionner les lunettes VR
- Découvrir les gestes les plus importants
- Évitement des erreurs typiques de configuration
- Préparation pour débuter avec Virtual Labs

0.2 Objectifs d'apprentissage

Après avoir terminé ce guide, vous serez en mesure de :

- Mettre en place avec succès votre Meta Quest 3
- Adaptez le casque à vos besoins
- Activez et utilisez le suivi de la main
- Utilisez les gestes les plus importants en toute sécurité
- Comprendre et utiliser la réalité mixte
- Résoudre des problèmes typiques de manière indépendante
- Préparez votre espace de travail pour les laboratoires virtuels

0.3 Page d'aide du méta

Ce manuel n'est utile que pour les premières étapes et n'est pas exhaustif. Pour la configuration générale et l'utilisation des appareils Meta VR, Meta propose lui-même des pages d'aide détaillées qui vous aideront à tout moment :
Débuts avec Meta Quest 3 | Aide aux quêtes | Meta (EN-US)
Dans ce manuel, on fait référence à maintes reprises précisément à ces pages.

Ce document a été traduit automatiquement.

1 Instructions de sécurité

Veuillez lire attentivement les instructions de sécurité suivantes avant d'utiliser Meta Quest 3 pour la première fois.

1.1 Environnement utilisateur sécurisé

- Utilisez les lunettes VR exclusivement dans un environnement libre et propre.
- Éliminez les risques de trébuchement possibles tels que câbles, sacs ou chaises de la zone de mouvement.
- Gardez une distance suffisante des murs, des meubles et des autres personnes.
- N'utilisez pas les lunettes VR en marchant, en montant des escaliers ou en conduisant des véhicules.

1.2 Santé et bien-être

- Faites des pauses régulières si vous l'utilisez plus longtemps.
- Arrêtez immédiatement l'utilisation si vous ressentez des vertiges, des nausées, de l'inconfort ou des maux de tête.
- Ne continuez pas à l'utiliser tant que les symptômes ne se sont pas complètement dissipés.
- Les personnes ayant des restrictions sanitaires connues doivent informer avant l'utilisation de la
- médicalement.

1.3 Utilisation avec des lunettes

- Le Meta Quest 3 peut pratiquement être porté avec de nombreuses lunettes.
- Assurez-vous que les lunettes soient confortablement ajustées et qu'il n'y ait pas de points de pression.
- Évitez le contact entre les verres et les objectifs du casque pour éviter les rayures.

1.4 Utilisation responsable

- Manipulez le casque et la manette avec précaution.
- Évitez les secousses, les chutes ou les charges lourdes.
- Protégez les lentilles du soleil direct car elles peuvent être endommagées de façon permanente.

Ce document a été traduit automatiquement.

2 Vérifiez le périmètre de la livraison

Avant de l'utiliser pour la première fois, vérifiez que tous les composants sont présents et intacts.

Champ de la délivrance

- Casque Meta Quest 3
- Manette 2x Touch Plus
- Alimentation électrique
- Câble de charge USB-C
- Bandeau



Figure 01 – Champ de la livraison

Note : N'utilisez pas l'appareil s'il y a des dommages visibles au boîtier, aux objectifs, au port de charge ou aux accessoires.

2.1 Page d'aide du méta

Vous pouvez aussi utiliser la page d'aide Meta pour ce sujet : Meta Quest 3 dans la boîte | Aide aux quêtes | Meta (en)

Ce document a été traduit automatiquement.

3 Avant la première utilisation

Avant la première utilisation et la configuration initiale, le casque doit être complètement chargé. Une charge complète garantit que l'installation peut être terminée sans interruption.

3.1 Procédure

- Connectez un câble USB-C
- Connectez l'alimentation à l'alimentation
- Vérifiez l'indicateur de charge
- Chargez complètement votre appareil

3.2 Meilleures pratiques et conseils

- Pour les environnements d'entraînement, il est recommandé de recharger après chaque utilisation. Cela garantit que les appareils sont prêts à être utilisés en permanence. Une seule charge de batterie dure un peu plus d'une heure avec une utilisation constante.
- Identifiez clairement les bornes de recharge dans les salles d'entraînement et définissez un processus fixe pour la charge, le stockage et le nettoyage après chaque séance de formation.
- Si vous avez plusieurs casques VR, il est conseillé d'étiqueter à la fois les lunettes VR et les manettes (par exemple lunettes VR 1 ; lunettes VR 2, etc.). Cela garantit que vous ne perdez pas le fil des choses et que vous ayez toujours les bonnes manettes avec les bonnes lunettes VR.

3.3 Page d'aide du méta

Vous pouvez également utiliser la page d'aide Meta sur ce sujet : Comment charger votre casque Meta Quest | Aide Quest | Meta (en)

Ce document a été traduit automatiquement.

4 Mise en place de Meta Quest 3

Pour la configuration initiale, un smartphone avec accès à Internet est nécessaire.

4.1 Guide de configuration

4.1.1 Meta Horizon App installieren

Installez l'application Meta Horizon depuis l'App Store correspondant sur votre smartphone

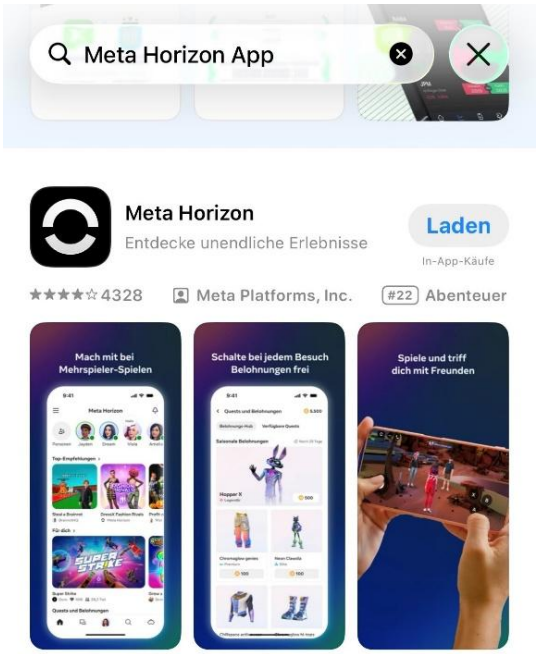


Figure 02 – Meta Horizon App

4.1.2 Créez un compte Meta

Connectez-vous avec un compte existant ou créez un nouveau compte Meta

4.1.3 Allumez Quest 3

Allumez le casque (voir Fig. 02) et suivez l'assistant de configuration.

Ce document a été traduit automatiquement.

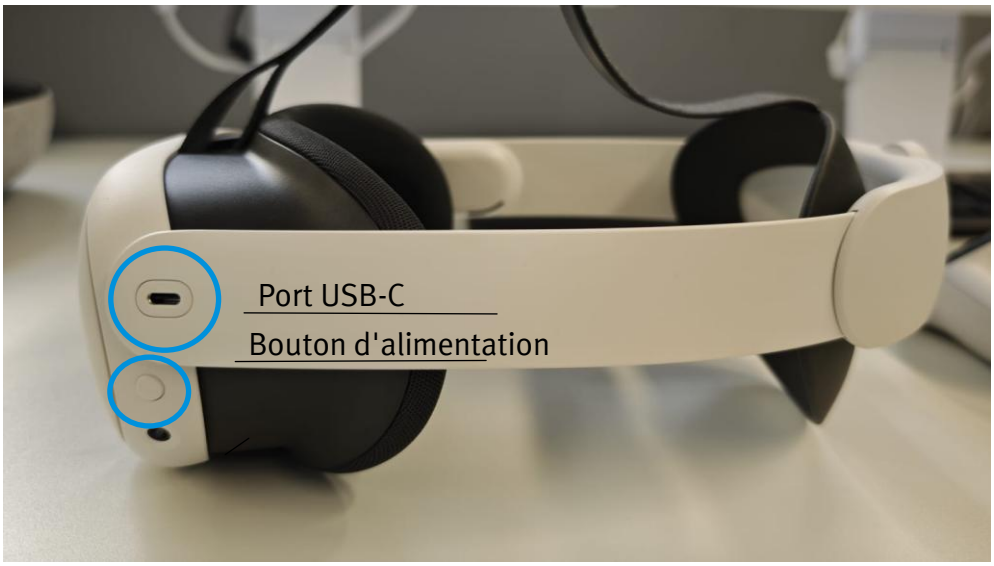


Figure 03 – Port USB-C et bouton d'alimentation sur le Quest 3

4.1.4 Connectez le casque

Connectez le casque et le smartphone via le processus d'appairage.

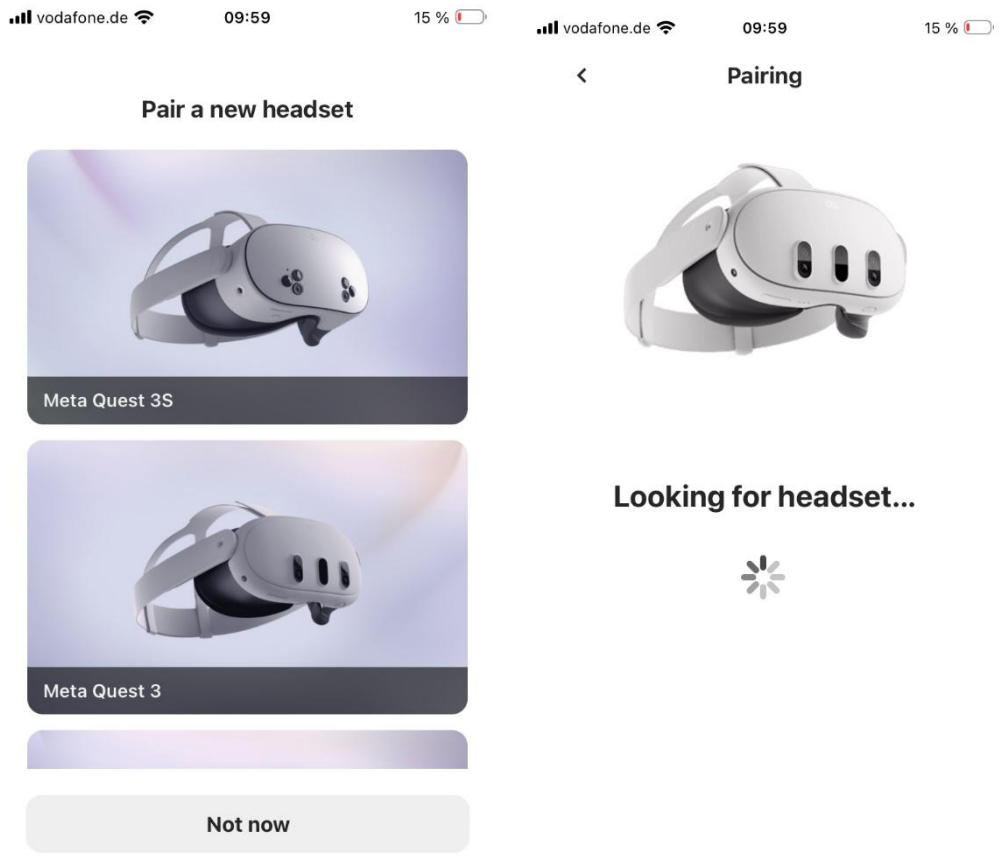


Figure 04 – Recherche d'appareil par processus d'appairage

Ce document a été traduit automatiquement.

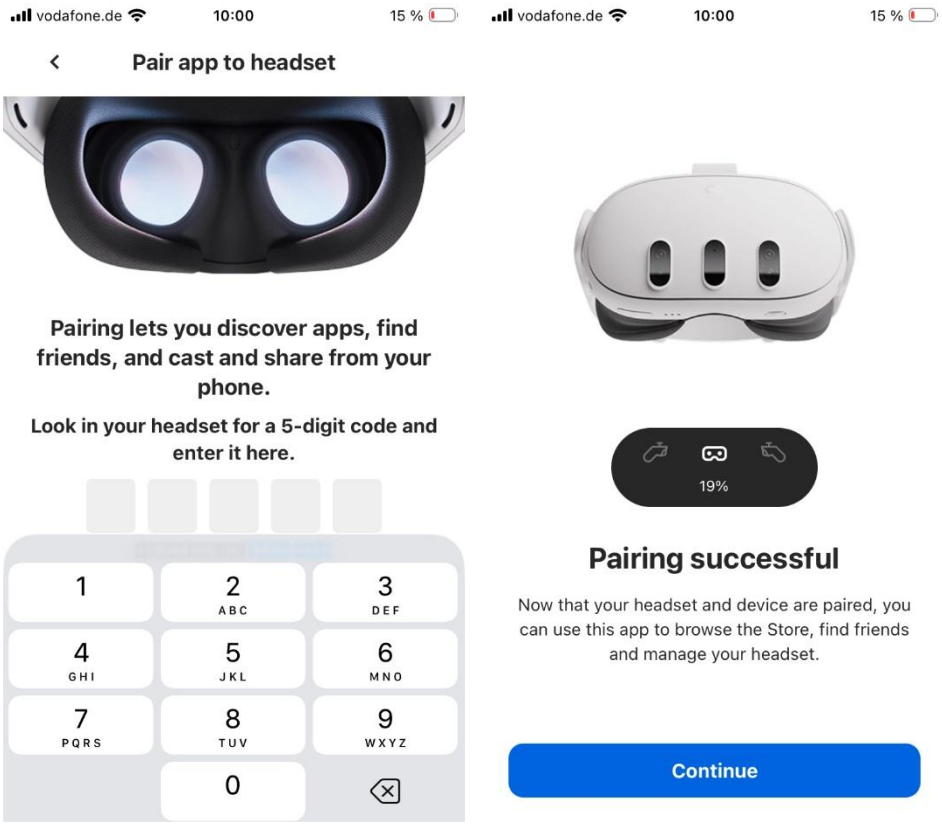
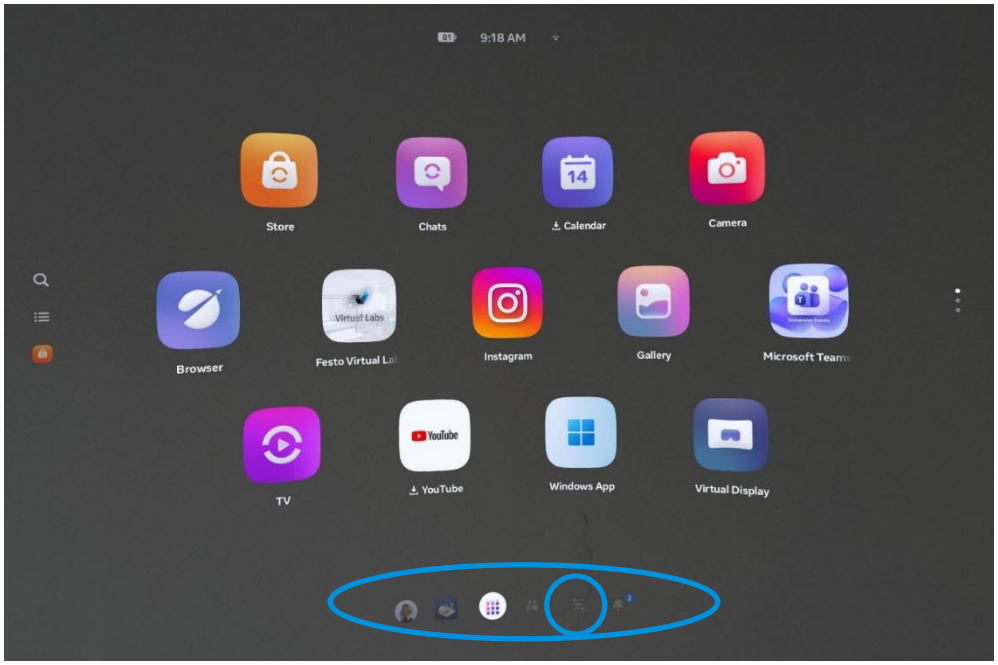


Figure 05 – Appariement des appareils de processus d'appariement

Note : Vous pouvez trouver le code d'appairement de votre appareil dans Paramètres -> Général -> À propos de -> Appareil -> code pour l'appairement

4.1.5 Connectez-vous au Wi-Fi

Connectez votre Quest 3 à un réseau Wi-Fi stable.



Ce document a été traduit automatiquement.

Figure 06 – Menu principal et réglages rapides dans Quest 3

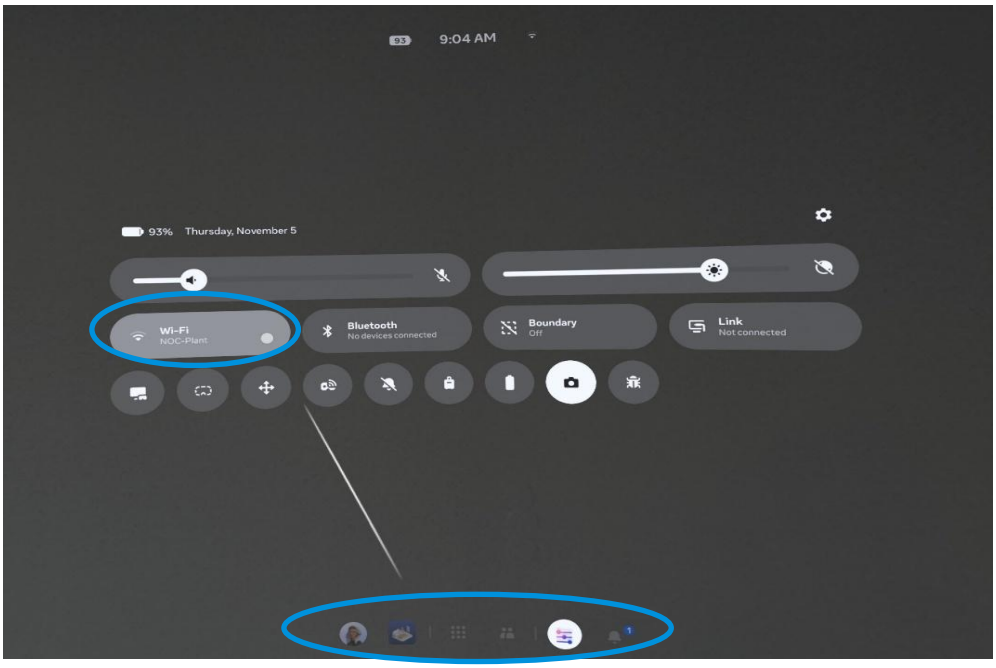


Figure 07 – Paramètres du Wi-Fi dans Paramètres rapides

4.2 Meilleures pratiques et conseils

- Installez les mises à jour logicielles disponibles immédiatement après la configuration initiale. Cela vous aidera à éviter les problèmes de compatibilité avec les applications futures.
- Si vous possédez plusieurs casques VR, il est recommandé d'utiliser un MDM (Mobile Device Management) pour gérer les appareils.

4.3 Page d'aide du méta

Vous pouvez aussi utiliser la page d'aide Meta : [Configurer votre Meta Quest 3 | Aide aux quêtes | Meta (en)]

Ce document a été traduit automatiquement.

5 Préparez l'environnement

Il devrait y avoir assez d'espace pour travailler en toute sécurité avec votre Quest 3 et Virtual Labs.

5.1 Espace de travail

Recommandé

- ✓ Zone libre d'au moins 2 × 2 m
- ✓ Bon éclairage
- ✓ Connexion Wi-Fi stable
- ✓ Environnement sans obstacles
- ✓ Vue dégagée des caméras

Évitez

- ✗ Salles sombres
- ✗ Miroir directement dans le champ de vision
- ✗ Câbles au sol
- ✗ Surfaces réfléchissantes
- ✗ Zones de transit avec trafic passagers

5.2 Fixez des limites dans la pièce

Les limites de la pièce sont une fonction de sécurité intégrée qui vous permet de définir des murs virtuels de votre « aire de jeu ». Le but principal de cette fonctionnalité est d'empêcher un utilisateur présent dans l'environnement virtuel de percuter des objets dans le monde réel, par exemple une table ou un mur. La limite de la pièce définie vous sera affichée virtuellement dès que vous vous approcherez trop du bord de la « zone de jeu ». Cependant, dans un environnement de réalité mixte comme Virtual Labs, vous verrez votre environnement, donc ce réglage n'est qu'accessoire. Néanmoins, la limite de la pièce doit être fixée pour des raisons de sécurité.

Ce document a été traduit automatiquement.

Établir une frontière

- Appuyez sur le bouton meta ou utilisez le geste de pincement pour ouvrir le menu principal

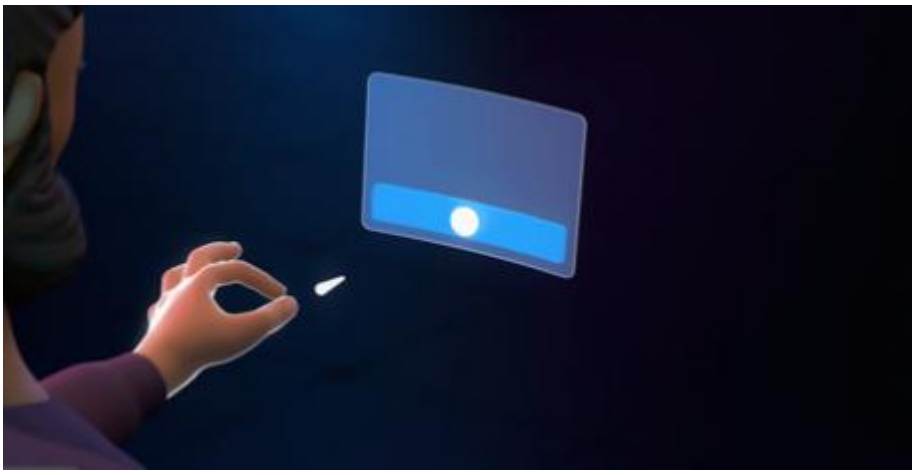


Figure 08 – Mouvement de clic (pincement) (Source : Meta)



Figure 09 – Menu principal dans Quest 3

Ce document a été traduit automatiquement.

- Sélectionner les paramètres rapides
- Sélectionnez Frontière, puis sélectionnez Ajuster Frontière

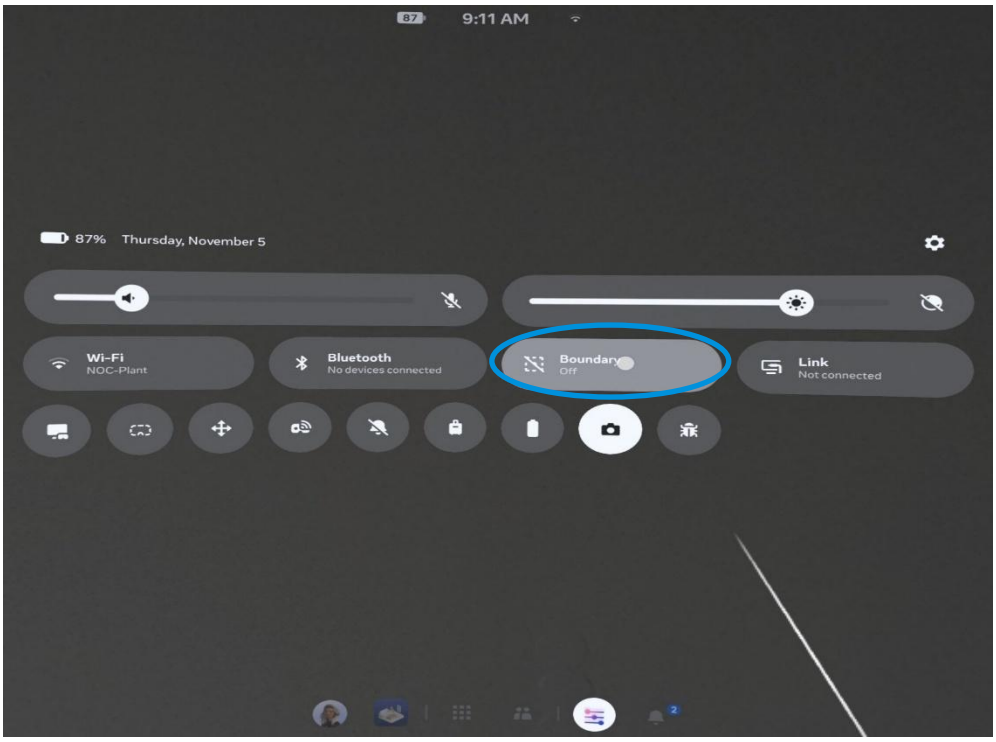


Figure 10 – Limites

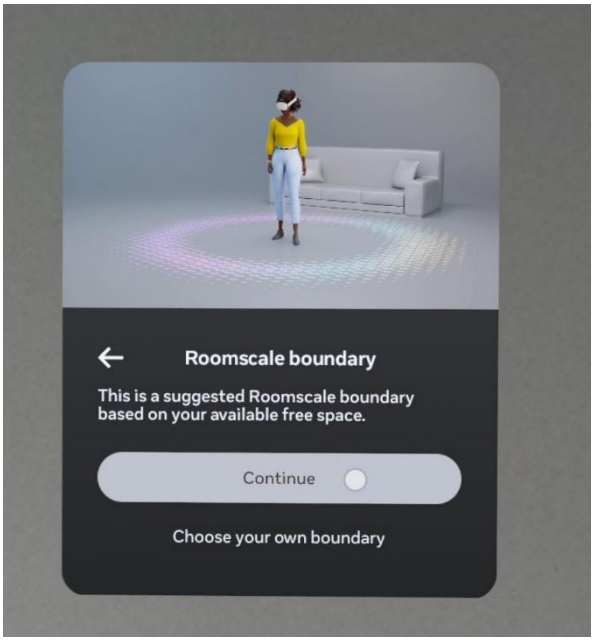


Figure 11 – Limite d'espace recommandée

Ce document a été traduit automatiquement.

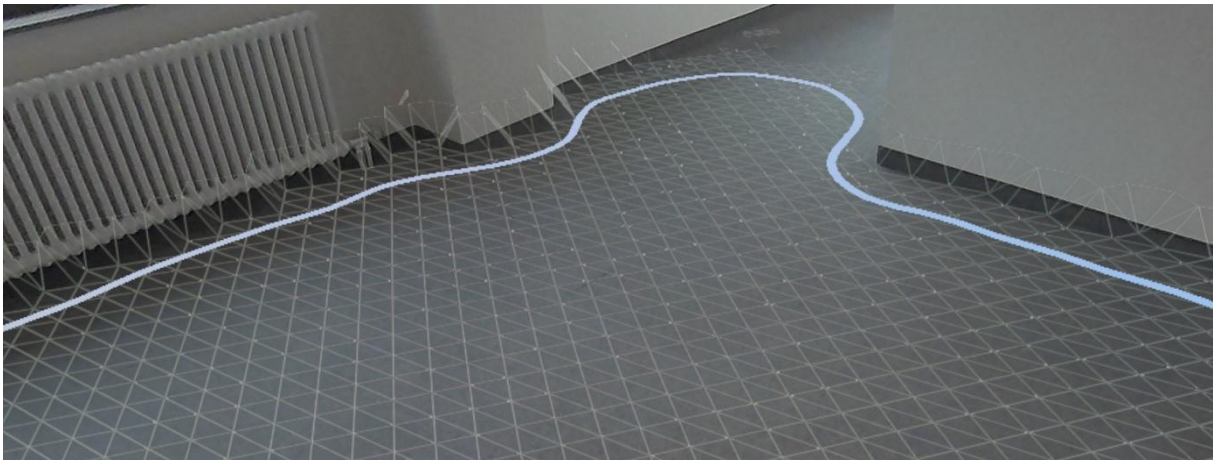


Figure 12 – Exemple de limite de pièce recommandée

- Suivez les étapes décrites et établissez votre limite personnalisée

5.3 Meilleures pratiques et conseils

- Si possible, utilisez la même zone de formation pour tous les apprenants. Cela réduit l'effort de mise en place et améliore l'expérience utilisateur.
- Si vous utilisez des applications en réalité mixte (par exemple Virtual Labs), les utilisateurs peuvent voir l'environnement réel. Pour les applications VR, une limite de chambres est donc bien plus importante.

5.4 Page d'aide du méta

Vous pouvez également utiliser les pages d'aide méta suivantes sur ce sujet :
Définir vos limites de quête méta | Aide aux quêtes (EN-US)
Limitation proposée et aide pour installer la salle sur Meta Quest | Aide aux quêtes | Meta (en)

Ce document a été traduit automatiquement.

6 Mettre correctement le casque

Un bon ajustement du casque sur la tête améliore grandement le confort, la qualité d'image et l'expérience utilisateur.

6.1 Mettre le casque VR

Placez les manettes prêtes, de préférence sur une surface devant vous.
Les contrôleurs s'activent automatiquement (si des piles sont insérées) et n'ont pas besoin d'être allumés séparément.



Figure 13 – Contrôleur

Ajustez la fixation/sangle de la tête comme illustré à la Figure 09-11 pour obtenir un ajustement serré. Placez le casque contre la zone des yeux et serrez la sangle. Les lunettes doivent s'ajuster fermement et serrément, mais sans presser.



Figure 14 – Sangles de casque lors de la livraison originale

Ce document a été traduit automatiquement.

Pour la sangle Elite (accessoire supplémentaire, recommandé), desserre la sangle latérale avec le cadran à l'arrière de la tête.
La sangle entière se replie pour faciliter la mise en place.



Figure 15 – Ajustement de la ceinture Elite avec cadran rotatif (accessoire supplémentaire)



Figure 16 – Ajustement de l'inclinaison de la ceinture Elite (accessoire supplémentaire)

Placez le casque contre la zone des yeux, tirez la sangle de haut en bas, et utilisez le cadran pour le maintenir à l'arrière de votre tête. Les lunettes doivent bien s'ajuster, mais ne pas presser.

Ce document a été traduit automatiquement.

6.2 Meilleures pratiques et conseils

- Si les lunettes ne s'ajustent pas correctement et de façon suffisamment serrée, l'image peut apparaître floue. Dans ce cas, alignez à nouveau les lunettes (voir Fig. 11).
- De même, si les lunettes ne sont pas portées correctement, l'image du casting pour les participants peut être coupée. Dans ce cas, vérifiez que les lunettes sont bien ajustées et, si nécessaire, resserrez-les. Sangle et cadran.



Figure 17 – Montage correct et incorrect des lunettes VR

6.3 Causes courantes d'un ajustement incorrect

- ❌ Le casque est trop bas sur le nez
- ❌ Bandeau trop lâche
- ❌ Valeur IPD incorrecte
- ❌ L'image floue est ignorée

6.4 Symptômes courants d'un mauvais ajustement

- Image floue
- Points de pression dans la zone du visage
- Fatigue rapide
- Champ de vision limité
- Détection manuelle imprécise
- Image recadrée dans le casting

Ce document a été traduit automatiquement.

6.5 Réglage optimal

- ✓ **Ajustement du bandeau**
  Le casque doit s'ajuster solidement sans provoquer de points de pression.
- ✓ **Positionnement**
  Placez les verres au centre des yeux.
- ✓ **Distance de l'objectif (IPD)**
  Ajustez la distance interpupillaire jusqu'à ce que l'image soit nette.
- ✓ **Répartition du poids**
  Le poids doit être réparti uniformément entre le front et l'arrière de la tête.

6.6 Page d'aide du méta

Vous pouvez également utiliser les pages d'aide méta suivantes sur ce sujet :
Personnaliser l'ajustement et le confort d'un casque Meta Quest | Aide Quest | Meta (EN-US)
Sangles d'élite pour Meta Quest | Aide aux quêtes | Meta (en)

Ce document a été traduit automatiquement.

7 Première orientation dans l'interface Meta Quest

Après avoir configuré Meta Quest 3, vous serez dirigé vers l'interface utilisateur du système. Les points les plus importants sont présentés ci-dessous.

7.1 Menu principal

Le menu principal se trouve en bas de votre champ de vision et sert de barre de navigation centrale.
À partir de là, vous pouvez :

- Lancement d'applications
- Paramètres ouverts
- Notifications de l'émission
- Utilisez les fonctions caméra et casting
- Gérez votre profil

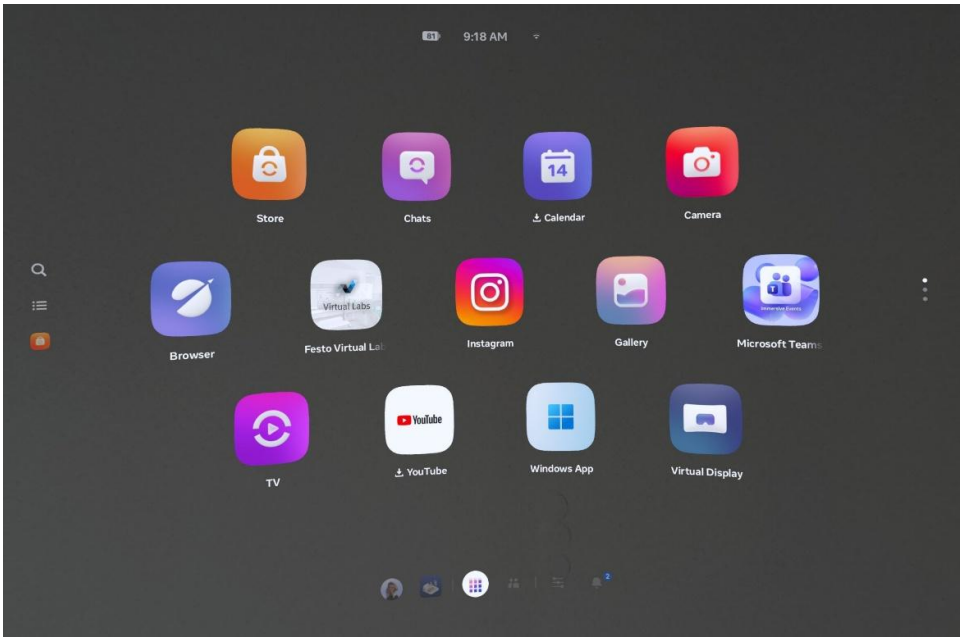


Figure 18 – Menu principal dans Quest 3

Ce document a été traduit automatiquement.

7.2 App-Store

L'App Store contient toutes les applications installées sur le casque.
Vous y trouverez, entre autres :

- Laboratoires virtuels
- Applications méta-système
- Autres applications d'apprentissage et de formation installées

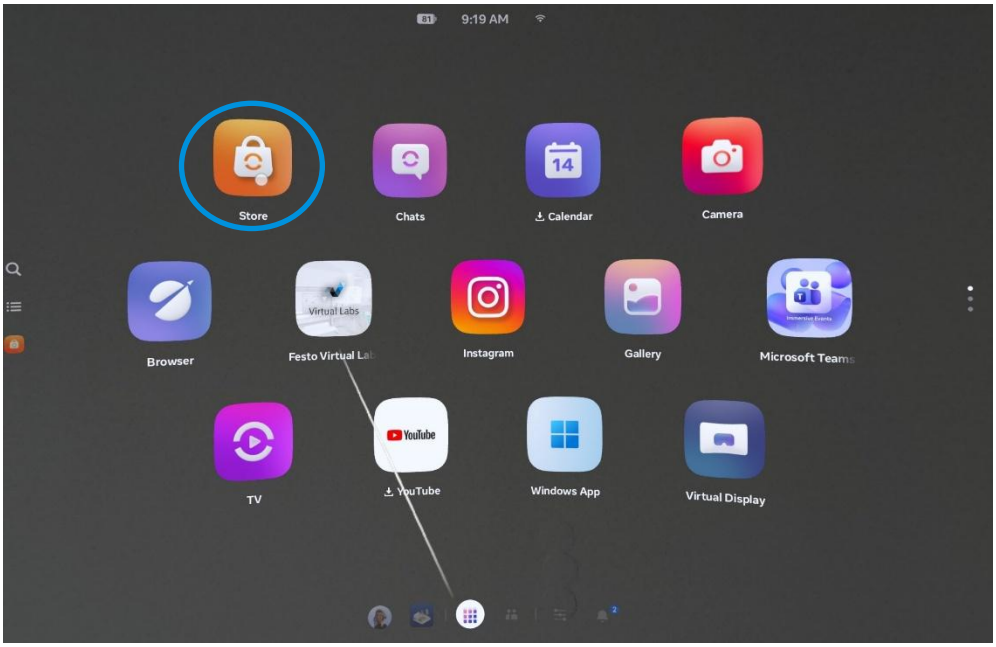


Figure 19 – App Store dans le menu principal

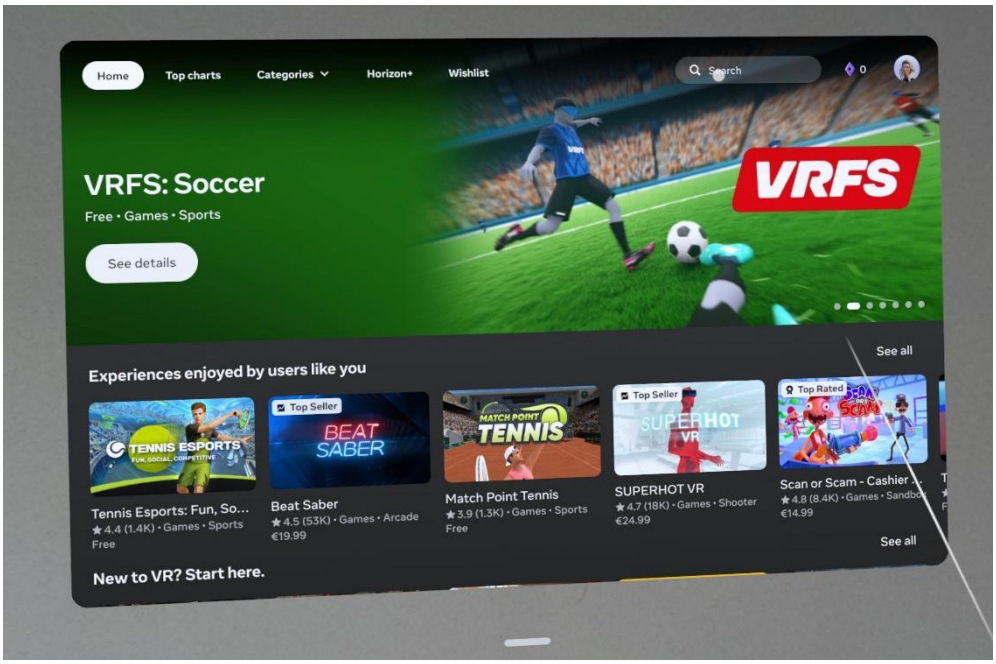


Figure 20 – App Store

Ce document a été traduit automatiquement.

7.3 Réglages rapides

Les fonctions fréquemment utilisées peuvent être appelées directement via les réglages rapides.
Celles-ci incluent :

- Paramètres Wi-Fi
- Volume
- Luminosité
- État de la batterie
- Suivi de la main
- Limites

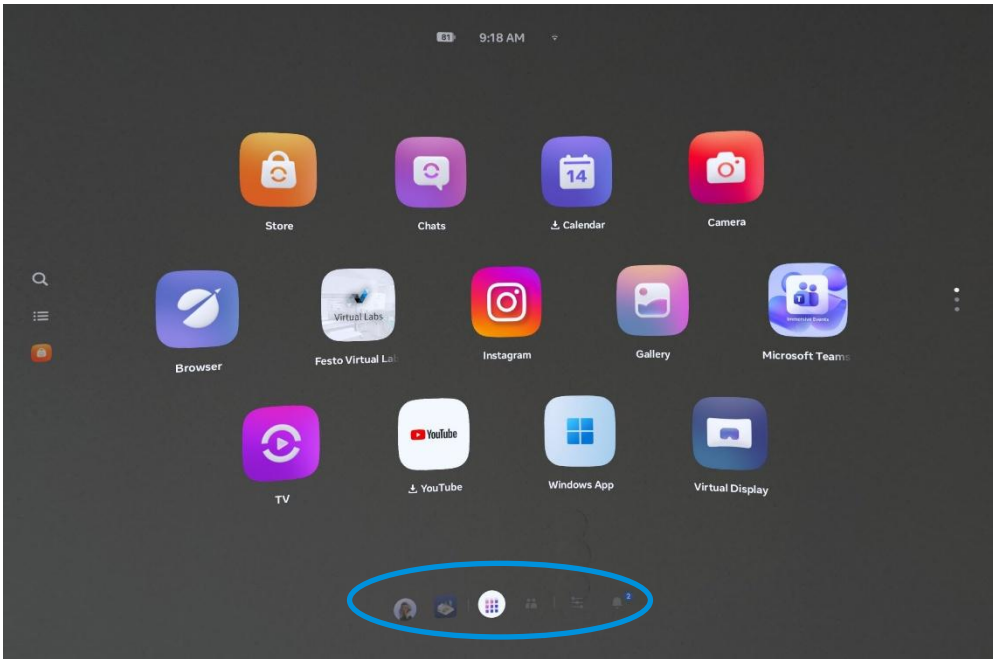


Figure 21 – Réglages rapides

Ce document a été traduit automatiquement.

7.4 Indicateurs de statut

Gardez un œil ouvert sur les publicités suivantes :

- Batterie -> Niveau de charge des lunettes
- Connexion réseau Wi-Fi >
- Notifications - > messages système et notifications

Après t'être orienté avec succès dans la quête, tu peux passer au chapitre suivant et explorer un peu plus en profondeur les options de fonctionnement dans le monde virtuel.

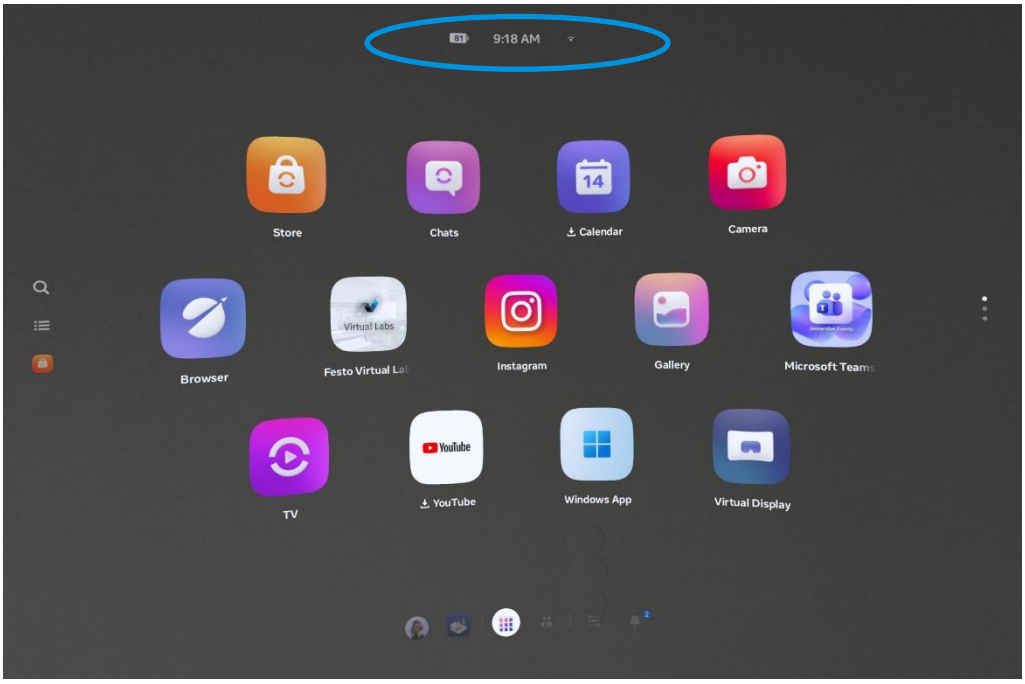


Figure 22 - Indicateurs de statut

Ce document a été traduit automatiquement.

8 Fonctionnement du Meta Quest 3

8.1 Activez le suivi de la main

Virtual Labs a été développé principalement pour l'utilisation de gestes manuels (suivi de la main). L'utilisation de contrôleurs est toujours possible.

8.1.1 Activation

Le réglage par défaut de Quest 3 permet déjà de reconnaître vos mains.

- Pour cela, assurez-vous que les manettes ne sont pas déplacées pendant au moins 30 secondes et placez-les hors du champ de vision.
- Retirez vos mains du champ de vision des lunettes, puis ramenez-les dans leur champ de vision après 2 secondes.
- Vous devriez maintenant voir une bordure virtuelle de vos mains > le suivi de la main fonctionne.

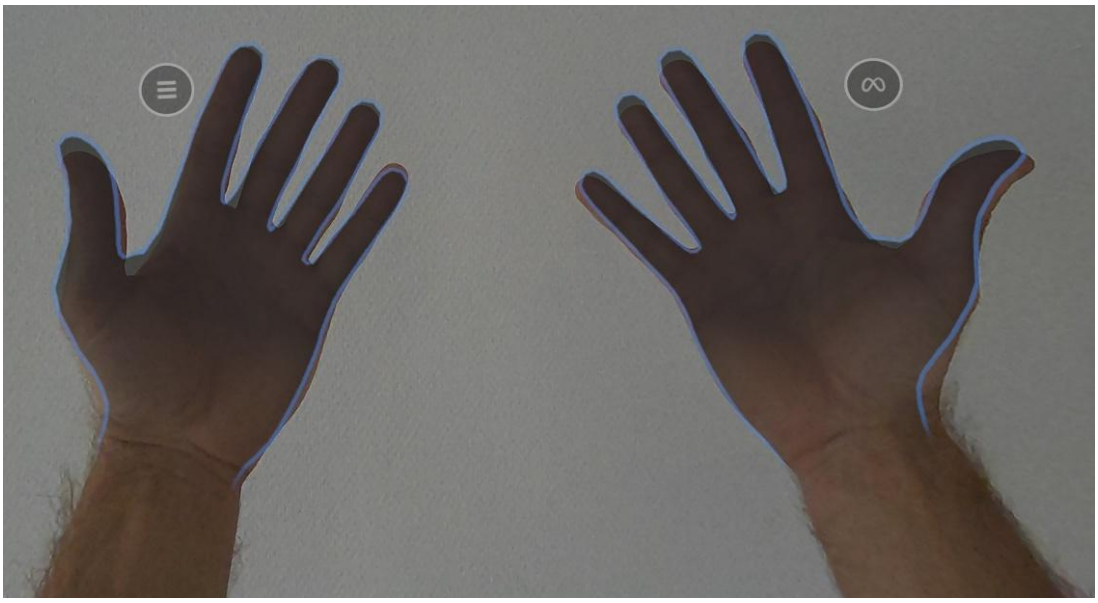


Figure 23 – Le Quest 3 reconnaît vos propres mains pour le suivi de la main

Ce document a été traduit automatiquement.

8.1.2 Cadre

Si cela ne fonctionne pas, vérifiez les réglages suivants :

- Ouvrir le menu rapide
- Sélectionner les réglages

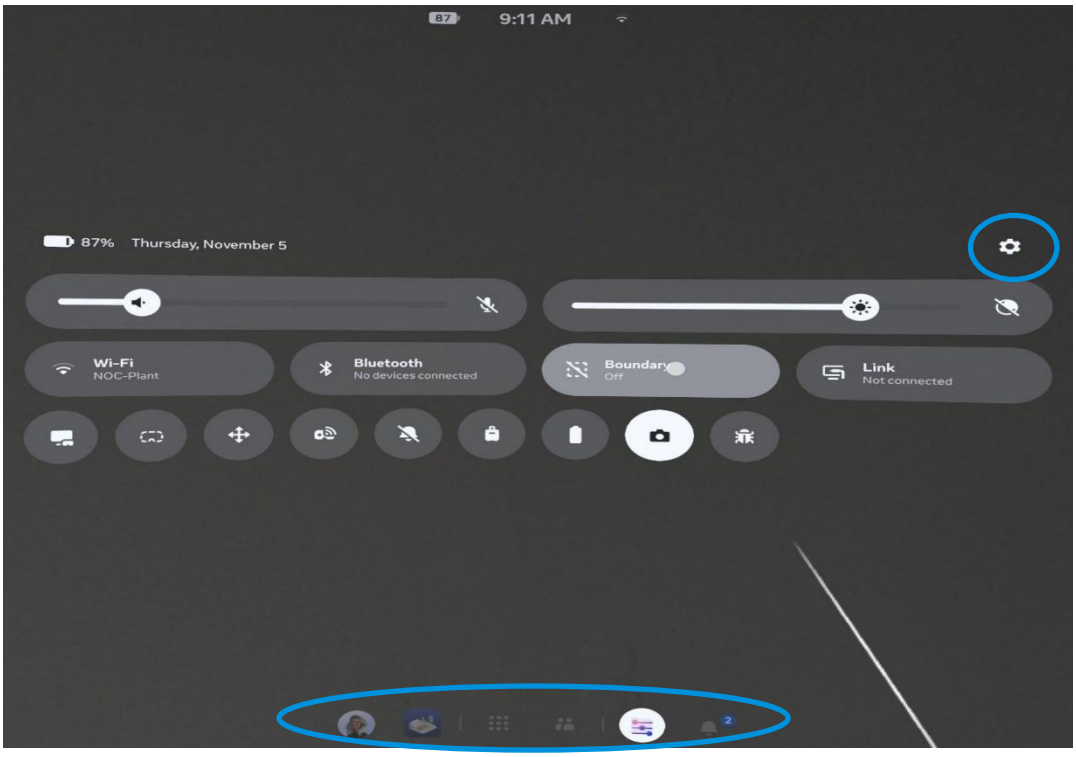


Figure 24 – Paramètres dans les réglages rapides

- Capture de mouvement ouverte
- Activez le suivi de la main

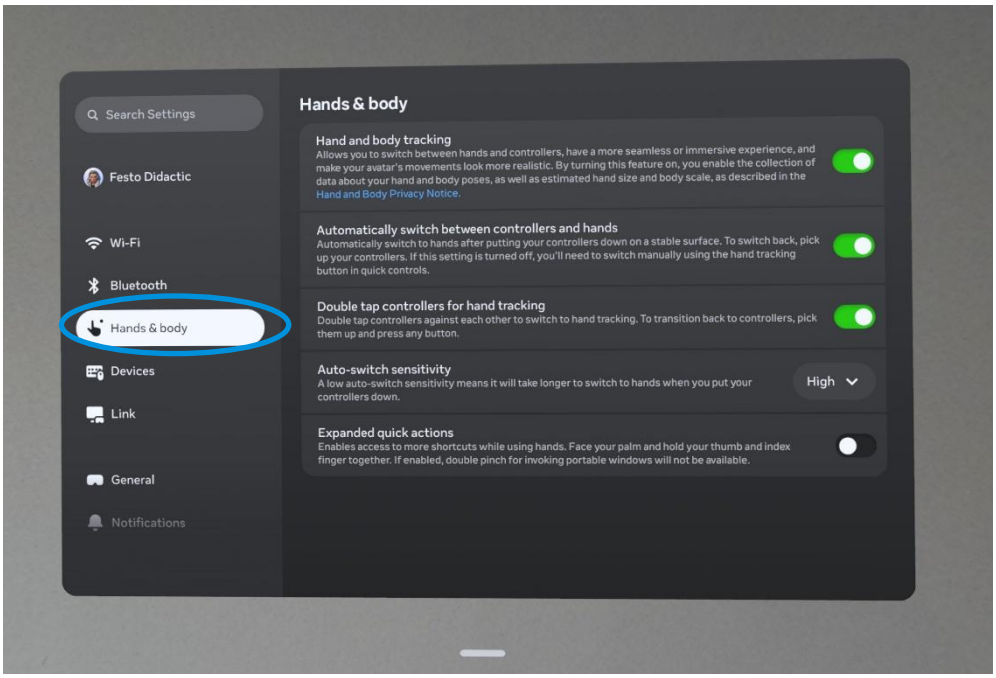


Abbildung 25 – Suivi des mains et du corps

Ce document a été traduit automatiquement.

Note : De bonnes conditions d'éclairage sont nécessaires pour une reconnaissance de la main fiable.

8.1.3 Page d'aide du méta

Vous pouvez également utiliser la page d'aide méta suivante sur ce sujet :
Découvrez le suivi des mains et du corps sur Meta Quest | Aide aux quêtes | Meta (en)

8.2 Interaction par contrôle manuel sans contrôleur

Le Direct Touch sur le Meta Quest vous permet de contrôler intuitivement avec vos mains, à l'image d'une tablette. Vous pouvez faire défiler et glisser le contenu, toucher des objets, utiliser des claviers virtuels, déplacer ou redimensionner des panneaux et attraper des objets.

8.2.1 Geste disponible

- Touchez les objets d'un doigt pour les sélectionner.
- Faites défiler et glisser les menus et le contenu d'un seul doigt.
- Utilisez le clavier virtuel en appuyant directement sur les touches.
- Déplacez les panneaux en les attrapant par le bord ou en les sélectionnant et en les déplaçant avec votre index et votre pouce.
- Ouvrez les paramètres rapides en regardant votre paume et en pinçant votre pouce et votre index ensemble. Maintenez le geste pour naviguer et relâchez pour faire une sélection.
- Passez manuellement au contrôle manuel en tapotant deux fois les contrôleurs ensemble.

Ce document a été traduit automatiquement.

Voici un aperçu clair des gestes de base sans utiliser de contrôleurs pour faire fonctionner Virtual Labs:

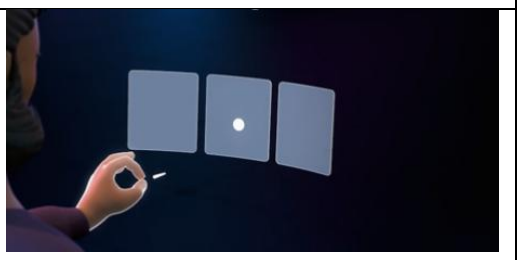
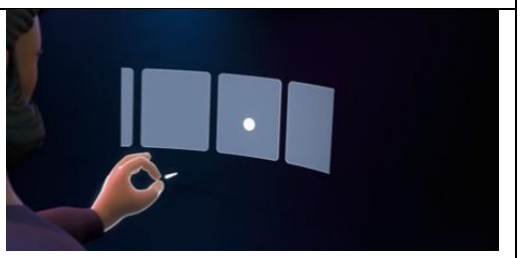
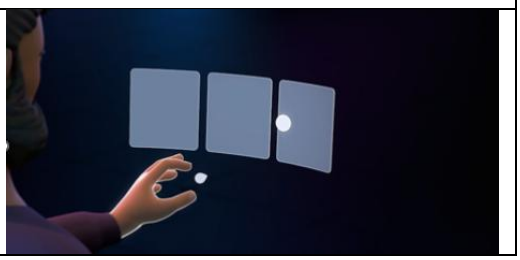
Geste	**Exécution**
Émission	
Click	
Saisie	
Bouge	
Lâche	

Figure 26 – Aperçu des gestes les plus importants

Ce document a été traduit automatiquement.

8.2.2 Émission

Geste : Main ouverte, index tendu



Figure 27 – Afficher le geste (Source : Meta)

Utilisation

- Sélectionnez les éléments du menu
- Composants de marquage
- Boutons de mise au point

Note : Correspond au curseur de la souris sur le PC.

8.2.3 Pincé

Geste : Rapprochez brièvement votre pouce et votre index

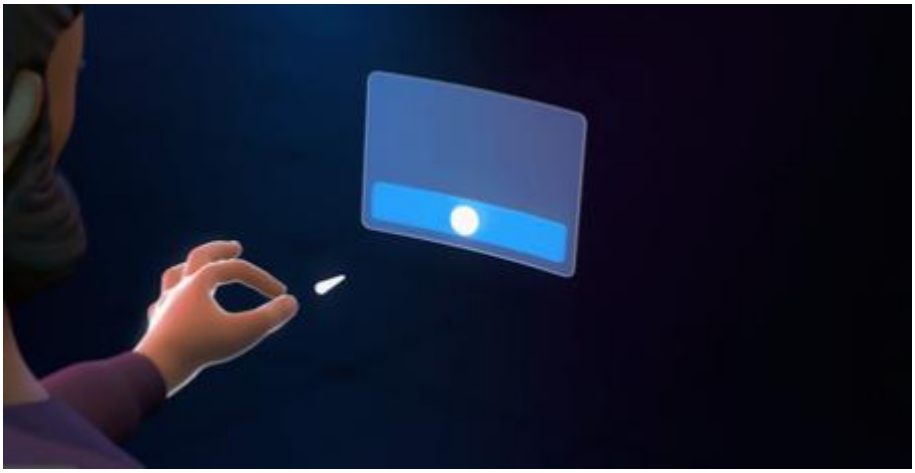


Figure 28 – Geste de clic (pincement) (Source : Meta)

Utilisation

- Pression sur les boutons
- Sélectionner les menus
- Confirmer les actions

Note : Équivalent à un clic de souris.

Ce document a été traduit automatiquement.

8.2.4 Saisie

Émote : Exécutez et maintenez le pincement

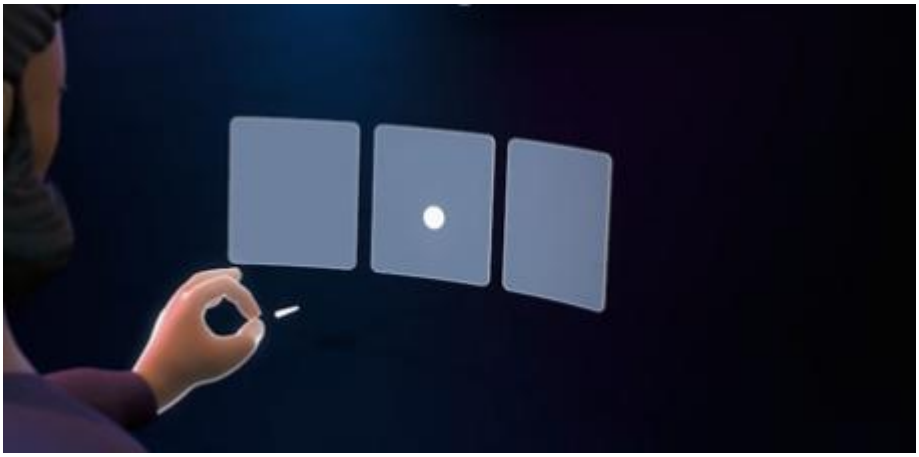


Figure 29 – Geste de saisie (pincement) ; (Source : Meta)

Utilisation

- Composantes d'enregistrement
- Attraper des objets
- Composants d'usinage

Note : Correspond à cliquer et maintenir.

8.2.5 Bouge

Geste : Maintenez, pincez et bougez la main

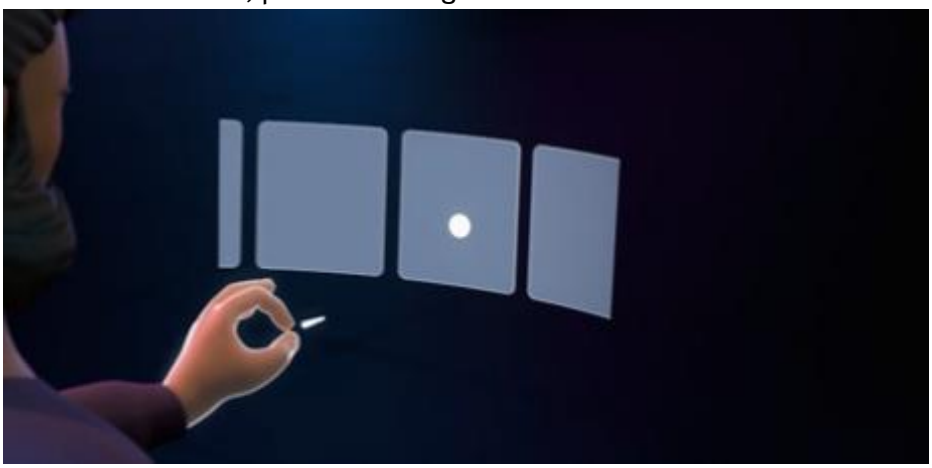


Figure 30 – Geste de déplacement

Ce document a été traduit automatiquement.

Utilisation

- Composants de positionnement
- Menus de déplacement
- Aligner les objets
- Composants de connexion
- Connectez les tuyaux pneumatiques

Note : Équivalent à glisser-déposer.

8.2.6 Lâche

Émote : Résoudre le pincement

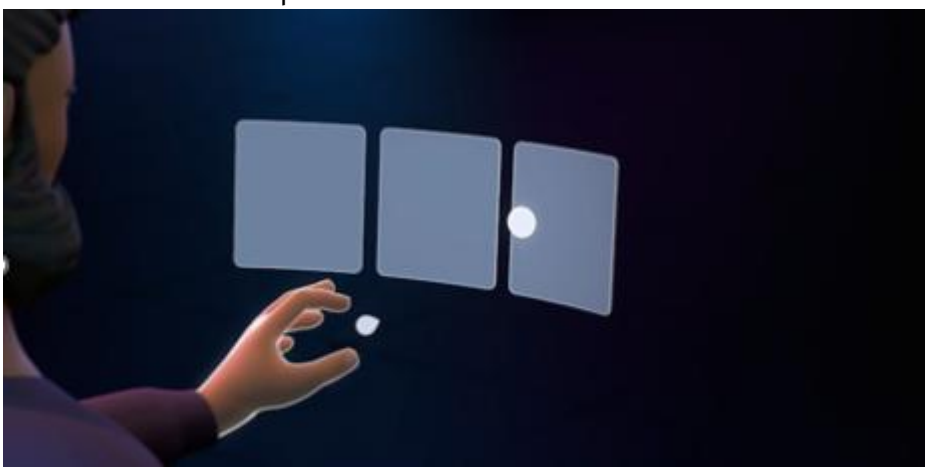


Figure 31 – Mouvement de lâcher prise

Utilisation

- Composant de chute
- Confirmez votre position
- Complétez la connexion

8.2.7 Page d'aide du méta

Vous pouvez également utiliser les pages d'aide méta suivantes sur ce sujet :

Contact direct sur Meta Quest | Aide aux quêtes | Meta (en)

Découvrez le suivi des mains et du corps sur Meta Quest | Aide aux quêtes | Meta (en)

Ce document a été traduit automatiquement.

8.3 Fonctionnement alternatif avec contrôleurs – Bases

Même si Virtual Labs est de préférence utilisé avec le suivi manuel, de nombreuses fonctions peuvent alternativement être exploitées via les contrôleurs.

8.3.1 Aperçu des boutons



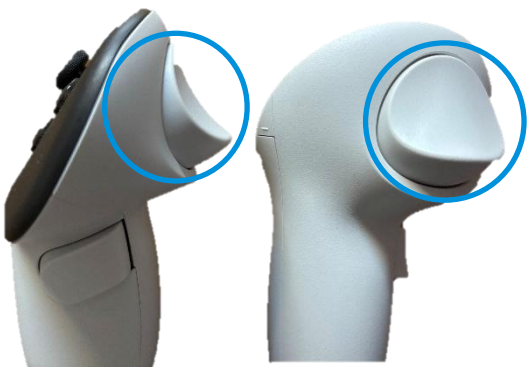
Figure 32 – Aperçu des boutons sur la manette Quest 3 (Source : OssoVR)

8.3.2 Goût déclencheur

Le bouton de détente est situé à l'avant de la manette.

Utilisation :

- Sélection des objets
- Confirmer les actions
- Interaction avec les commandes virtuelles



Ce document a été traduit automatiquement.

Figure 33 – Bouton de déclenchement

8.3.3 Grip-Goût

Le bouton de prise est situé sur le côté de la manette.

Utilisation :

- Saisie des objets
- Éléments de ramasser et de déplacer
- Interaction dans les simulations



Figure 34 – Bouton de prise

8.3.4 Joystick

Le joystick sert à naviguer dans les menus et les applications.

Utilisation :

- Rouleau
- Navigation
- Sélection des plats du menu



Figure 35 - Joystick

Ce document a été traduit automatiquement.

8.3.5 Meta- Goût

La touche méta ouvre le menu central du système.
Utilisation :

- Retour au menu principal
- Accès aux préférences système



Figure 36 – Bouton Meta

8.4 Bascule entre manette et suivi de la main

Le Meta Quest 3 détecte automatiquement si vous souhaitez utiliser des manettes ou utiliser vos mains pour les contrôler.
Vous pouvez aussi basculer manuellement entre les deux méthodes d'entrée si nécessaire.

Ce document a été traduit automatiquement.

9 Comprendre la réalité mixte

Le Meta Quest 3 prend en charge à la fois la réalité virtuelle (VR) et la réalité mixte (MR).

9.1 Réalité virtuelle (VR)

L'utilisateur est entièrement dans un environnement virtuel.

Applications typiques

- Scénarios d'entraînement guidé
- Laboratoires virtuels
- Environnements entièrement simulés

9.2 Réalité mixte (MR)

L'environnement réel reste visible et est complété par du contenu virtuel.

Applications typiques

- Construire des systèmes automatisés au travail
- Travailler ensemble dans la salle d'entraînement
- Simulations pratiques

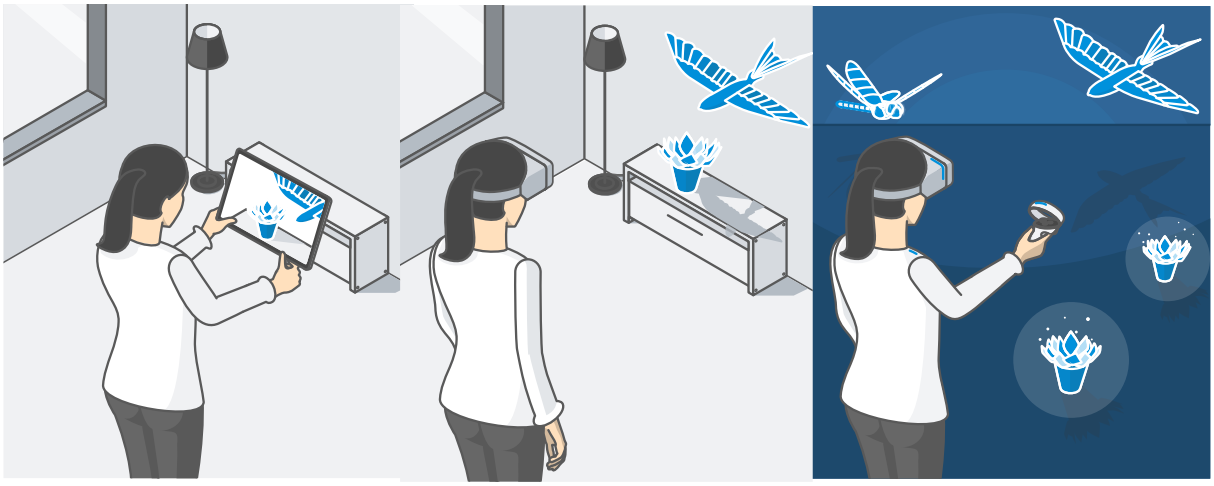


Figure 37 – Illustration de la réalité augmentée, mixte et virtuelle (AR, MR, VR)

9.3 Page d'aide du méta

Vous pouvez également utiliser les pages d'aide méta suivantes sur ce sujet :
Découvrez la réalité mixte avec la Meta Quête | Aide aux quêtes | Méta (en)

Ce document a été traduit automatiquement.

10 Diffusion en continu (casting) vers un PC ou un écran

Lorsqu'on utilise de Virtual Labs en formation ou en classe, il est souvent judicieux de transférer la vue de l'utilisateur des lunettes VR sur un écran, un projecteur ou un tableau blanc numérique. Cela permet aux enseignants et aux autres participants de suivre les activités à l'intérieur des lunettes VR.

10.1 Prérequis

- Meta Quest 3 et le PC sont connectés au même réseau Wi-Fi.
- Meta Quest 3 est configuré et activé.
- Un navigateur web à jour est disponible.
- Une connexion Wi-Fi haute performance est recommandée pour une transmission stable.

10.2 Casting via le navigateur web

- Sur votre PC, ouvrez la page : https://horizon.meta.com/casting/

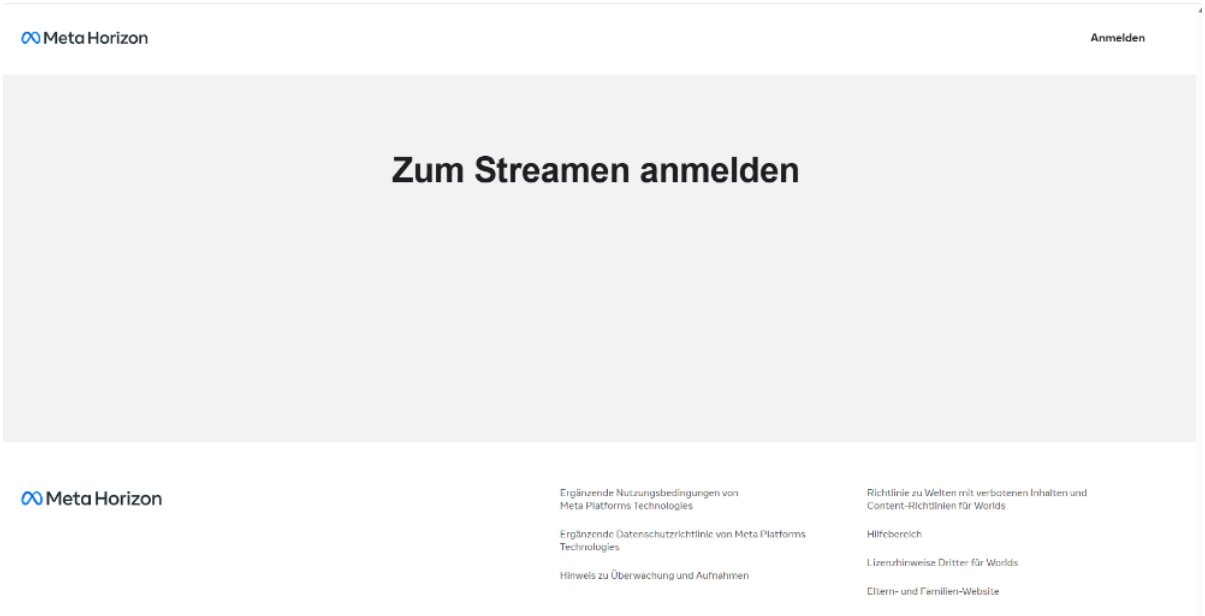


Figure 38 – Site de streaming de Meta

- Connectez-vous avec le compte Meta associé au casque.
- Mets le Meta Quest 3.
- Ouvre le menu principal.
- Sélectionner **la caméra** > **le stream/caste**

Ce document a été traduit automatiquement.

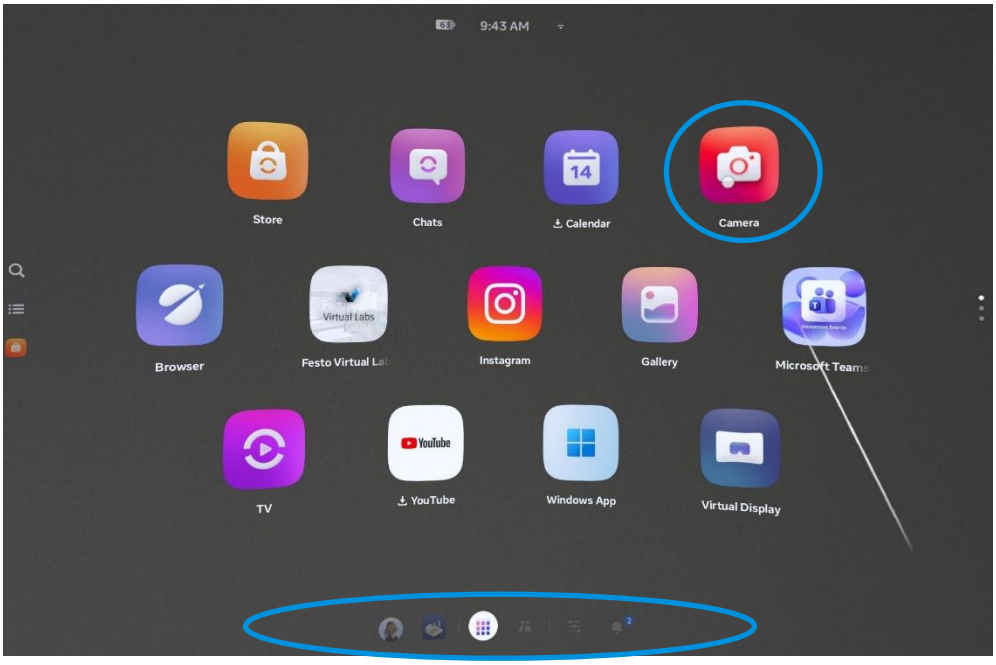


Figure 39 – Appareil photo dans le menu principal

- Sélectionnez votre appareil disponible ou votre site web (navigateur).

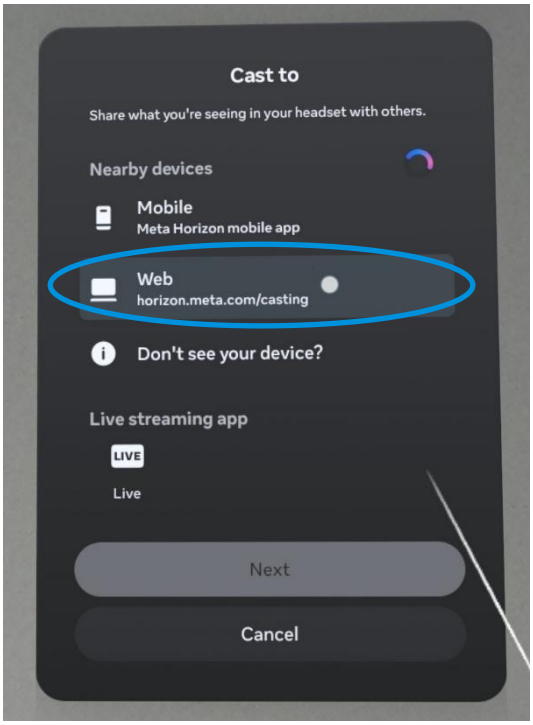


Figure 40 – Casting/Streaming Options

- Confirme la connexion.
- La vue actuelle de l'utilisateur de lunettes VR est désormais affichée sur le PC.

Ce document a été traduit automatiquement.

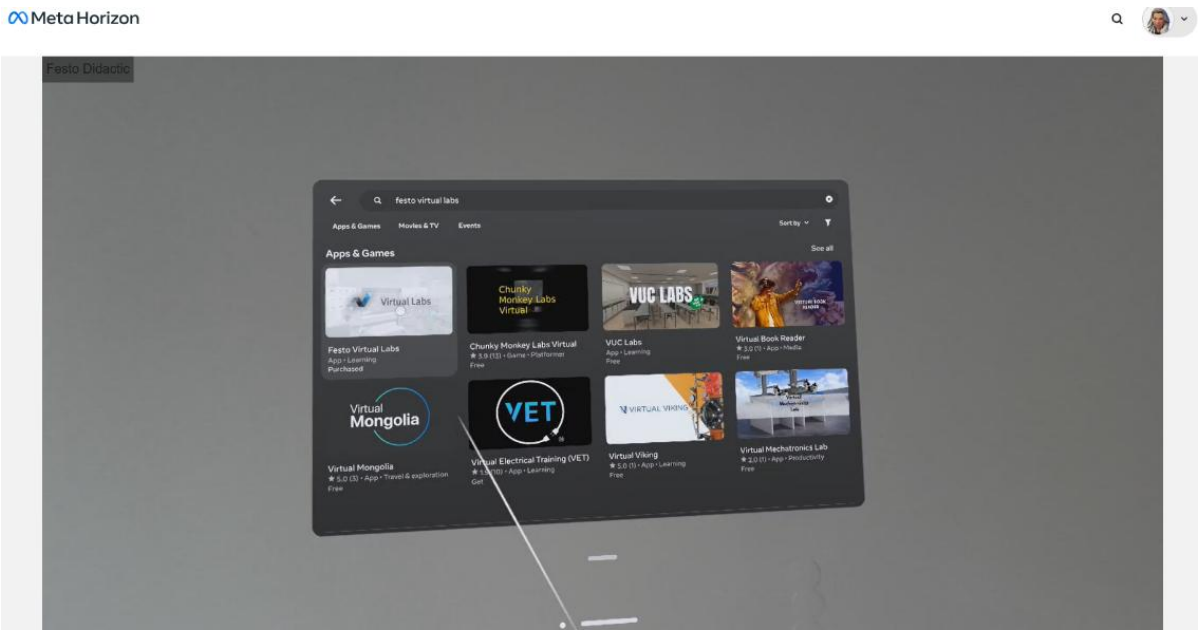


Figure 41 – Vue de l'utilisateur de lunettes VR sur le PC

10.3 Meilleures pratiques et conseils

- Utilisez le casting surtout pour les démonstrations ou les introductions.
- Pour les laboratoires virtuels, il est recommandé de les afficher sur un grand écran ou un projecteur.
- Si l'image est retardée, vérifiez la connexion Wi-Fi. De plus, la transmission peut saccader si trop de participants/appareils sont connectés simultanément au réseau.
- Une image recadrée ou décalée indique souvent une sangle de casque mal ajustée.
- Veillez à ce qu'aucune information personnelle ne soit transmise dans le cas de contenus pertinents pour la vie privée.

10.4 Problèmes typiques

10.4.1 Dispositif non trouvé

Problème

- ✗ Aucun appareil disponible

Solution

- ✓ Vérifiez votre connexion Wi-Fi
- ✓ Vérifiez si le même compte a été utilisé pour se connecter dans le navigateur et sur les lunettes VR

Ce document a été traduit automatiquement.

10.4.2 Écran noir

Problème

- ❌ Écran noir

Solution

- ✓ Redémarrage du casting
- ✓ Redémarrer les lunettes VR

10.4.3 Déconnexions

Problème

- ❌ Déconnexions

Solution

- ✓ Améliorer le signal Wi-Fi
- ✓ Permettre moins de participants dans le réseau

10.4.4 Image recadrée

Problème

- ❌ L'image apparaît recadrée

Solution

- ✓ Vérifiez l'ajustement du casque, monté de manière optimale à hauteur des yeux

10.5 Page d'aide du méta

Vous pouvez également utiliser la page d'aide méta suivante sur ce sujet :
Enregistrez ou diffusez votre vue en réalité mixte dans Meta Quest | Aide pour Quest | Meta (en)

Ce document a été traduit automatiquement.

11 Lancement de Virtual Labs

Une fois que votre Meta Quest 3 est prêt, vous pouvez lancer Virtual Labs.

11.1 Vérifiez avant de commencer

Assurez-vous que :
☐ Le casque s'adapte confortablement
☐ La zone environnante est suffisamment éclairée
☐ Le suivi de la main est activé
☐ Une liberté de mouvement suffisante est disponible
☐ La batterie est suffisamment chargée

11.2 Candidature ouverte

- Ouvrez l'App Store

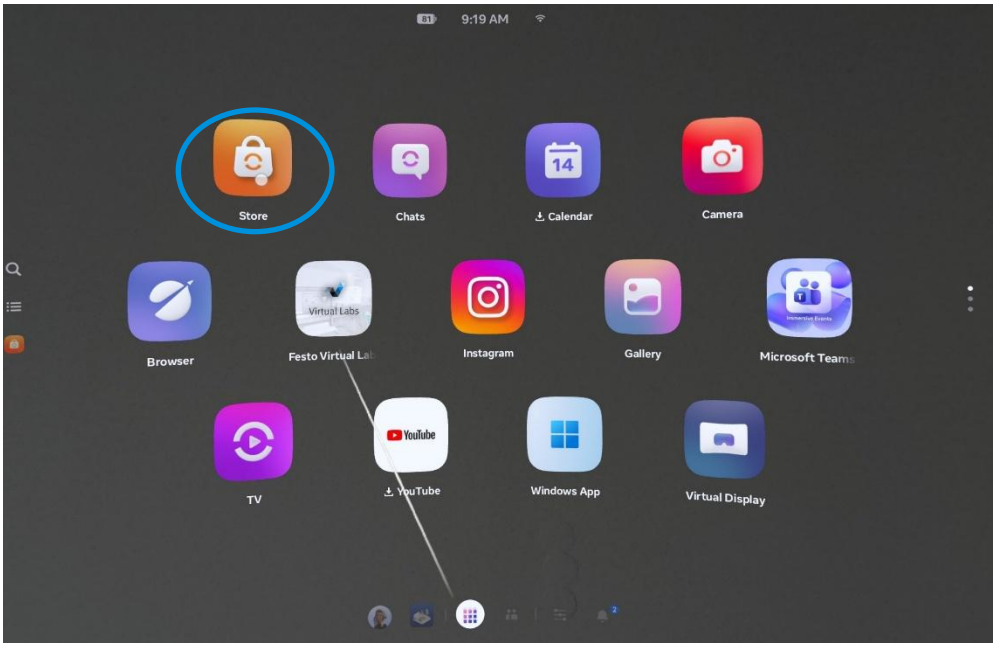


Figure 42 – App Store dans Quest 3

Ce document a été traduit automatiquement.

- Cherchez « Festo Virtual Labs ».

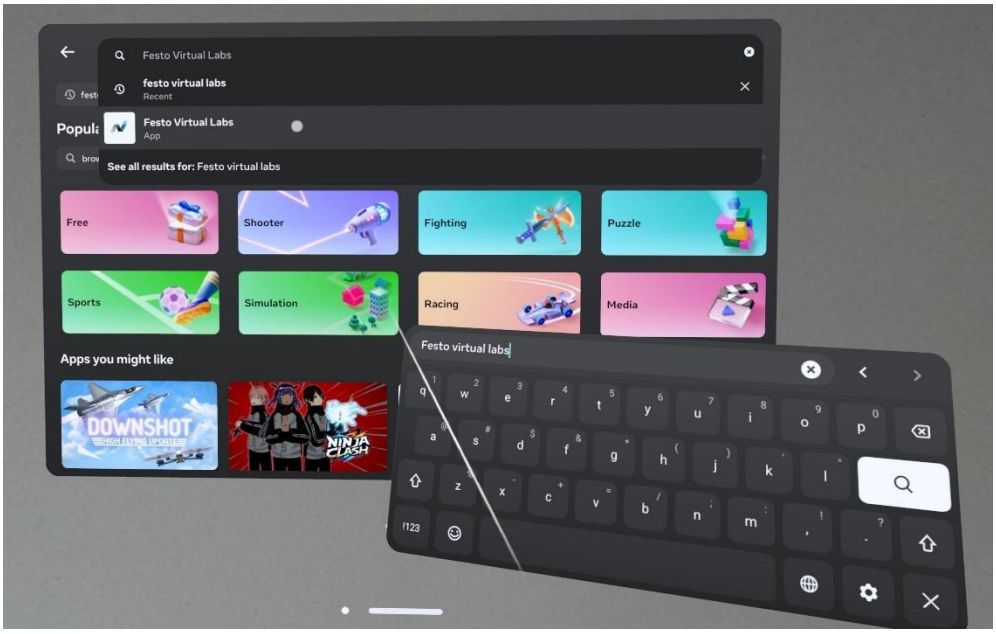


Figure 43 – Recherche de « Festo Virtual Labs » sur l'App Store

- Sélectionnez l'application.
- Télécharge-le puis lance-le.

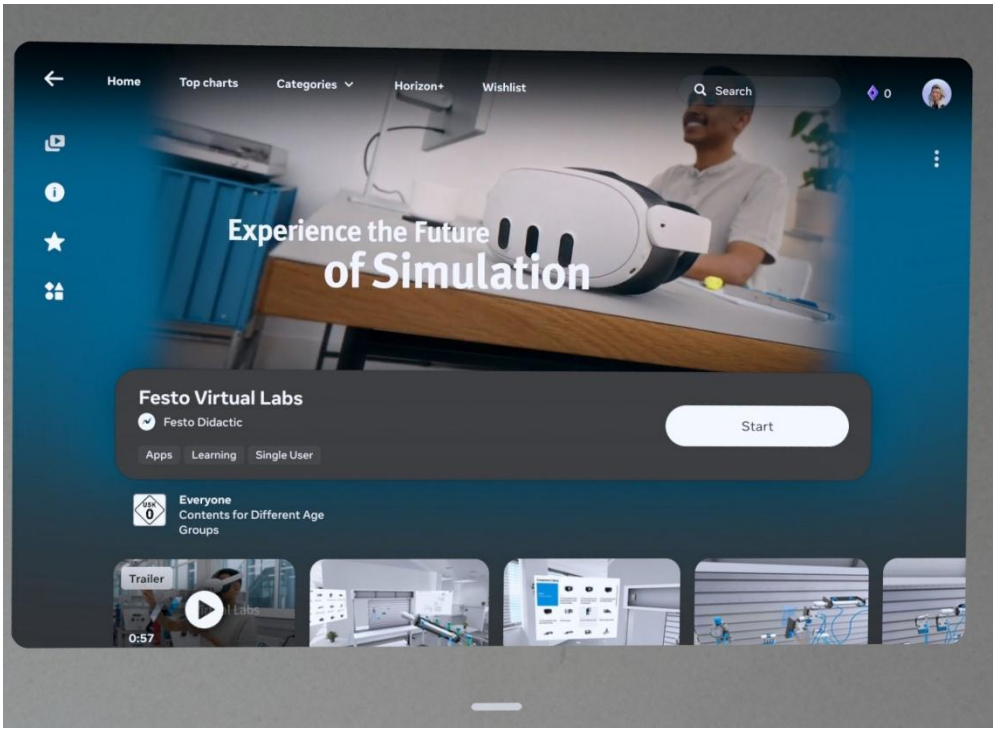


Figure 44 – Page détaillée de l'application Virtual Labs

Ce document a été traduit automatiquement.

- Attends que l'environnement d'apprentissage se charge.
- Après avoir lancé Virtual Labs, vous verrez un écran de connexion.

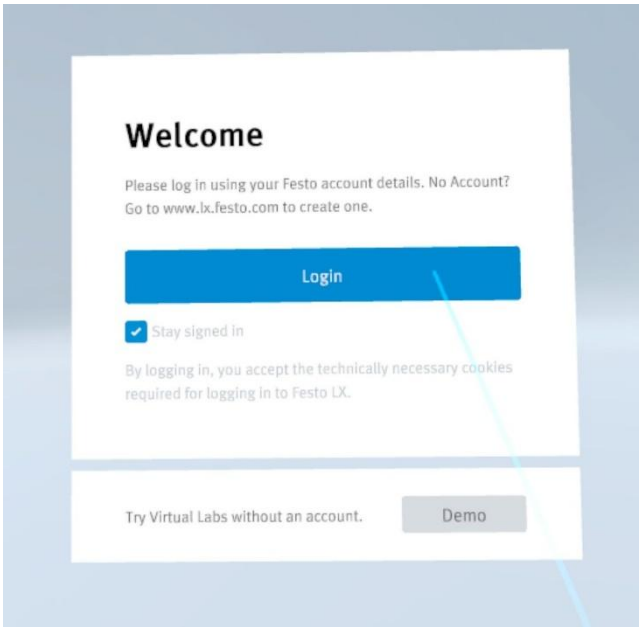


Figure 45 – Écran de connexion Virtual Labs après le lancement de l'application

11.3 Étape suivante

Pour une utilisation détaillée des laboratoires virtuels, des informations sur la connexion et l'activation des licences, la navigation dans l'environnement d'apprentissage, ainsi que la mise en œuvre d'exercices et de scénarios, veuillez consulter le manuel complémentaire :
« Débuts avec Virtual Labs »
Ce document décrit le fonctionnement de l'environnement d'apprentissage immersif, ainsi que la mise en œuvre des premières tâches de formation et d'apprentissage dans les laboratoires virtuels.

Ce document a été traduit automatiquement.

12 Problèmes courants et solutions

12.1 Les mains ne sont pas reconnues

Causes

- ❌ Mauvais éclairage
- ❌ Caméra cachée
- ❌ Les mains hors de vue

Solution

- ✓ Allume la lumière
- ✓ Nettoyage des caméras
- ✓ Tenez vos mains devant le casque

12.2 Image floue

Causes

- ❌ Le casque ne s'ajuste pas correctement
- ❌ IPD non ajusté

Solution

- ✓ Repositionnez votre casque et alignez-le correctement
- ✓ Correction de la distance de l'objectif

12.3 Connexion Wi-Fi qui ne fonctionne pas

Causes

- ❌ Signal faible
- ❌ Mauvais mot de passe

Solution

- ✓ Approchez-vous du point d'accès ou travaillez avec des amplificateurs Wi-Fi
- ✓ Reconfigurez le Wi-Fi et vérifiez les données d'accès

12.4 Vertiges ou malaise

Recommandation

- ✓ Commencez par de courtes sessions
- ✓ Faites des pauses régulières
- ✓ Casque correctement ajusté

Ce document a été traduit automatiquement.

12.5 L'application ne démarre pas

Causes

- ❌ Installation inachevée
- ❌ Pas de connexion internet
- ❌ Logiciels obsolètes

Solution

- ✔ Redémarrage
- ✔ Mises à jour d'installation
- ✔ Vérifie le Wi-Fi

Ce document a été traduit automatiquement.

13 Entretien et entretien

Un entretien régulier prolonge la durée de vie du Meta Quest 3 et garantit une utilisation hygiénique dans les environnements de formation et d'éducation.

13.1 Nettoyage après utilisation

13.1.1 Affaire

- ✓ Nettoyez avec un chiffon en microfibre sec ou légèrement humide.
- ✗ Ne mettez pas le chiffon de nettoyage directement en contact avec les verres
- ✗ N'utilisez pas d'agents nettoyants agressifs.
- ✗ N'appliquez pas directement de liquides sur l'appareil.

13.1.2 Objectifs

- ✓ Nettoyez uniquement avec un chiffon en microfibre propre.
- ✗ N'utilisez pas de papier ni de mouchoirs.
- ✗ Ne pressez pas et ne frottez pas excessivement.

13.1.3 Pad facial

- ✓ Nettoyez après chaque utilisation.
- ✓ Utilisez des lingettes désinfectantes adaptées selon les instructions du fabricant.
- ✓ Laissez sécher complètement avant la prochaine utilisation.

13.1.4 Contrôleur

- ✓ Nettoyez régulièrement les surfaces.
- ✓ Gardez le compartiment à piles au sec.
- ✗ Ne laisse pas tomber la manette.

13.1.5 Stockage

- ✓ Conservez dans un endroit sec et sans poussière.
- ✓ Si possible, rangez les casques dans une boîte ou un meuble de transport.
- ✗ Ne pas être exposé au soleil direct.
- ✗ Ne pas stocker dans des véhicules ou des pièces très chauffées.

Ce document a été traduit automatiquement.

13.2 Tests réguliers

Vérifiez régulièrement :

☐ État des objectifs
☐ État du coussinet facial
☐ Port USB-C
☐ Bandeau et accessoires
☐ Controller-Gehäuse
☐ Mises à jour logicielles
☐ Santé de la batterie

13.3 Meilleures pratiques en classe

- Définissez un processus d'émission et de retour fixes.
- Nettoie le casque et la manette après chaque entraînement.
- Numérotez uniquement les casques et manettes.
- Documentez immédiatement les dommages.
- Rechargez complètement les appareils après chaque utilisation.

13.4 Page d'aide du méta

Vous pouvez également utiliser la page d'aide méta suivante sur ce sujet :
Entretien et entretien de l'insert casque pour Meta Quest 3 | Aide Quest | Meta (en)

Ce document a été traduit automatiquement.

14 Liste de contrôle de Virtual Labs avant le lancement

Vérifiez avant la première utilisation :

14.1 Casque

☐ Entièrement chargé
☐ Logiciels à jour installés
☐ Connexion Wi-Fi

14.2 Utilisateurs

☐ Création de compte Meta
☐ Suivi de la main activé
☐ Geste de pincement testé avec succès

14.3 Environs

☐ Espace de travail préparé
☐ Un bon éclairage disponible
☐ Obstacles supprimés
☐ Installation d'une zone de réalité mixte

Avec la mise en place réussie de votre Meta Quest 3, vous êtes désormais prêt pour les premières étapes pratiques dans Virtual Labs.
Dans un autre manuel, nous vous offrons un soutien sur les sujets d'installation, d'activation de vos licences, ainsi que sur les premiers exercices au sein de l'application Virtual Labs.

Vous pouvez également trouver plus d'informations sur Virtual Labs ici.

Ce document a été traduit automatiquement.

15 Support et informations complémentaires

Sujet	Lien
Commencez	https://www.meta.com/de-de/help/quest/1994971530885728/
Mise en place de la quête	https://www.meta.com/help/quest/10004693912934783/
Confort et ajustement	https://www.meta.com/help/quest/427255709332571/
Casque chargé	https://www.meta.com/help/quest/3482884435359892/
LED d'état	https://www.meta.com/help/quest/1032592198165167/
Suivi de la main	https://www.meta.com/help/quest/804044858396824/
Réalité mixte	https://www.meta.com/help/quest/6604317379684494/
Passage	https://www.meta.com/help/quest/617966963105359/
Meubler la pièce	https://www.meta.com/help/quest/853707093070890/
Soutien méta	https://www.meta.com/help/support/

Ce document a été traduit automatiquement.