



# VR Move Technikanleitung



# VR Move



**Deutsche  
Sporthochschule Köln**  
German Sport University Cologne  
Institut für Tanz und Bewegungskultur

**COMeSPORT**  
KOMPETENZ/NETZ/WERK



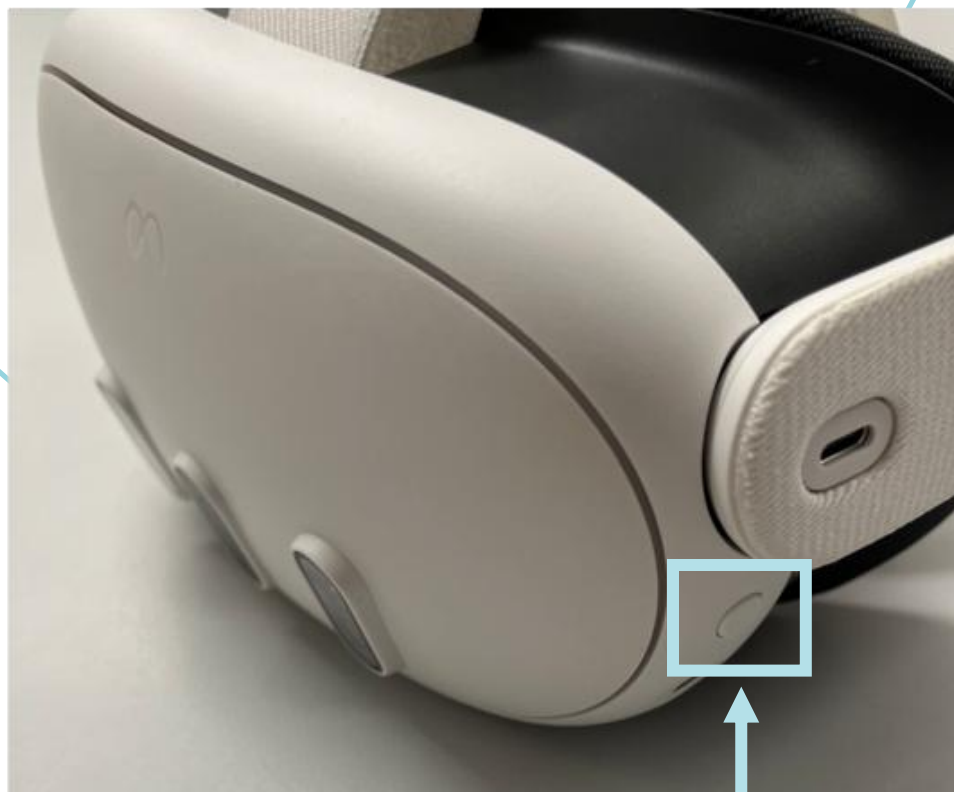
Finanziert von der  
**Europäischen Union**  
NextGenerationEU



Bundesministerium  
für Familie, Senioren,  
Frauen und Jugend



Ein Projektverbund von  
**lernen:digital**  
Kompetenzzentrum  
Musik/Kunst/Sport

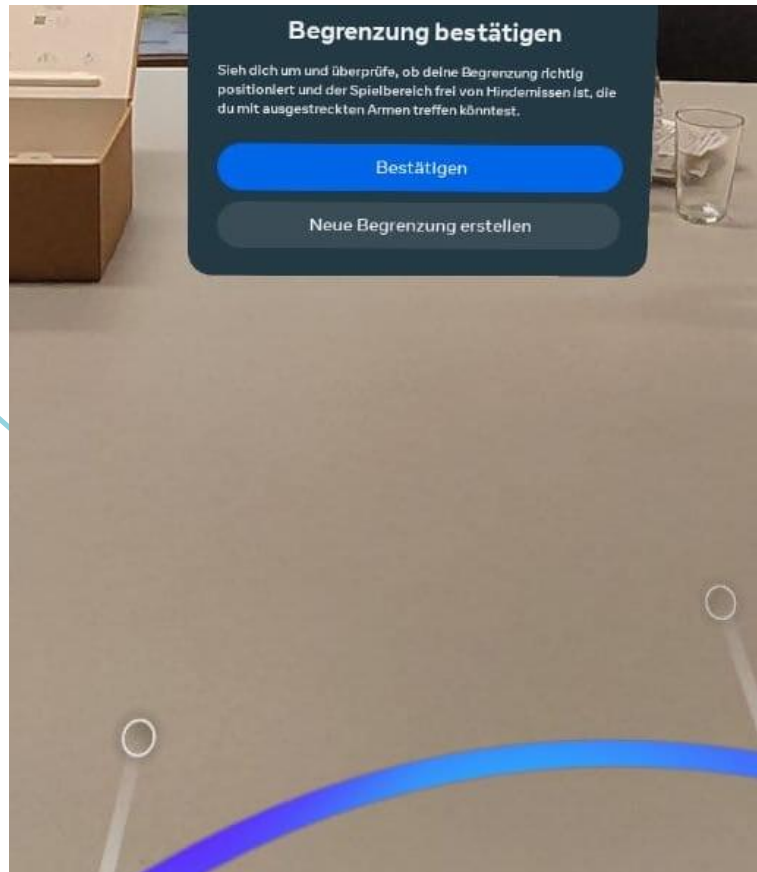


Ein-/ Ausschalten der  
Brille



Regulierung  
Lautstärke

Scharfstellen  
der Linse



**Begrenzung / Guardian neu festlegen oder bestätigen**



**Programmauswahl im Menü: Open Brush**

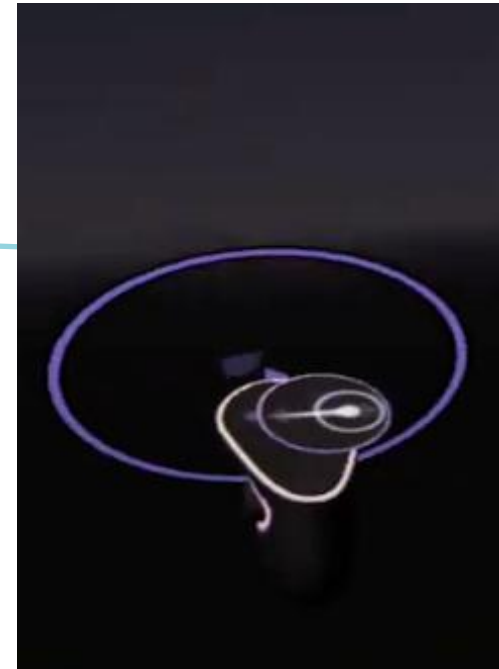
### Malen mit Open Brush:

Du hast zwei Controller. Mit einem Controller malst du, mit dem anderen hältst du die Palette mit verschiedenen Farben, Stricharten, Mustern etc..

### Testen der Malfunktion:



Drücke mit dem Zeigefinger an deinem Mal-Controller den Auslöser. Halte den Auslöser gedrückt und bewege den Controller zum Malen. Mit dem Thumbstick kannst du die Breite des Strichs bestimmen.



### Hinweis:

Du kannst zwischen der Mal- und Palettensteuerung wechseln, indem du die Unterseiten der beiden Steuerungen zusammen antippst. Dies ist besonders praktisch, wenn sich Rechts- und Linkshänder\*innen die Controller teilen.

### Austesten des Palettenmenüs und verschiedener Funktionen:



Streiche auf dem Paletten-Controller mit dem Daumen auf dem Thumbstick nach links oder rechts. Auf diese Weise kannst du zwischen den drei Seiten der Palette rotieren.

Fokussiere den Zeiger und drücke auf den Auslöser, um eine Auswahl zu treffen.



#### Löschen:

Um Pinselstriche zu löschen oder wieder herzustellen, kannst du mit dem Radiergummi „Löschen“ (Eraser) oder „Wiederherstellen“ (Restore) auswählen.

### Weitere nützliche Funktionen:

#### Löschen

Drücke die X-Taste (Rechtshänder\*in) oder die A-Taste (Linkshänder\*in) des Paletten-controllers.

#### Aktionen wiederholen

Klicke auf dem Paletten-Controller auf die Y-Taste (Rechtshänder\*in) oder die B-Taste (Linkshänder\*in), um Aktionen zu wiederholen.

#### Alles löschen

Wähle im Menü den Papierkorb aus, um den gesamten Sketch zu löschen.



**Position im virtuellen Raum verändern/ Drehen, skalieren und verschieben, teleportieren:**



Um die Skizze zu skalieren, zu drehen oder zu verschieben, kannst du beide Griff Tasten an den Seiten ihrer Controller gedrückt halten und so die Skizze greifen. Bewege dann die Hände, um die Skizze zu verkleinern, zu vergrößern oder zu drehen.



Wähle im Palettenmenü „Teleport“ aus, um dich per Druck auf die rechte Griff Taste des Malcontrollers an verschiedene Stellen im virtuellen Raum zu teleportieren.



# Impressum

## Urheberinnen dieser Lehrkonzeption:

Univ.-Prof. Dr. Claudia Steinberg  
Jana Heimes  
Dr. Stephani Howahl  
Rachel Wittschier  
Ronja Frizen  
Helena Miko

Das Fortbildungs- und Unterrichtskonzept „VR Move - Leiblich-immersive 3D-Raumerfahrung für Bewegungsgestaltung im Bereich „Gestalten, Tanzen, Darstellen“ im Sportunterricht“ und die zugehörigen Materialien sind lizenziert unter der Creative Commons Namensnennung 4.0 International Lizenz (CC BY 4.0): <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>

Sie dürfen Inhalte daraus nutzen, vervielfältigen, verbreiten und bearbeiten, sofern Sie die Urheber:innen und die Quelle nennen. Veränderungen müssen kenntlich gemacht werden.

