

HANDLEIDING MetaQuest 3

ALGEMEEN



- 1 Meta Quest 3-headset met aanpasbare, vooraf geïnstalleerde standaardgezichtsinterface
- 2 2 Touch Plus-controllers met polsbanden en 2 AA-batterijen
- 3 Oplaadkabel en stroomadapter

1. JE ACTIVITEITSRUIMTE VRIJMAKEN

Gebruik je Meta Quest 3 alleen binnen. Verwijder altijd alle objecten waarmee je geen interactie gaat hebben uit je activiteitsruimte voordat je je headset opzet. Zorg er ook altijd voor dat je extra ruimte rond je activiteitsruimte vrijhoudt. Controleer of je met uitgestrekte armen niets raakt en kijk omhoog om te verzekeren dat er boven je geen obstakels zijn, zoals plafondventilatoren of lampen.

2. RAND

Je moet voor inhoud en ervaringen een rand instellen. Je beweegt je in de echte wereld binnen dit gebied terwijl je in de virtuele wereld beweegt. Met deze virtuele rand blijf je binnen je activiteitsruimte en voorkom je dat je in de fysieke wereld tegen voorwerpen botst terwijl je in je virtuele omgeving bevindt. De rand verschijnt in je VR-ervaring als je erbij de buurt komt of deze raakt.

Laat bij het instellen van je rand rondom je activiteitsruimte extra ruimte vrij langs muren en rond objecten (behalve de voorwerpen die je hebt ingesteld voor interactie in virtual reality). Houd er rekening mee dat de rand mogelijk geen mensen of huisdieren in je speelgebied detecteert. Kies dus een activiteitsruimte die je vrij kunt houden, zelfs met je headset op.

Daarnaast kun je de optionele functie Space Sense voor fysieke veiligheid via het deelvenster Experimentele functies inschakelen. Space Sense toont je tot op 2,7 meter afstand silhouetten van mensen, huisdieren en grote voorwerpen die de rand op kamerschaal overschrijden en in je activiteitsruimte komen.

3. SPELERSMODI

Met je Meta Quest 3 kun je, afhankelijk van je ruimte, voorkeuren en de inhoud die je wilt gebruiken, genieten van VR op kamerschaal of in de stationaire modus. Deze modi geven aan welke afmetingen voor de activiteitsruimte zijn vereist en welk niveau van fysieke beweging nodig is om te spelen.

Voor de spelersmodus op kamerschaal is een grotere activiteitsruimte vereist, met aanbevolen afmetingen van ten minste 2 bij 2 meter. Bij de meeste ervaringen op kamerschaal ben je in beweging. We raden je daarom voor je eigen veiligheid aan een rand op kamerschaal in te stellen.

Je kunt zittende en staande spelersmodi gebruiken in kleinere activiteitsruimten. Hoewel je je lichaam bij deze ervaringen wel beweegt, blijf je grotendeels op dezelfde plaats. We raden aan bij zittende en staande spelersmodi een vaste rand te gebruiken.

Zorg er ongeacht de spelersmodus voor dat je genoeg ruimte vrijhoudt.

4. MIXED REALITY

In bepaalde VR-apps kun je mogelijk interactie hebben met externe voorwerpen en oppervlakken in de echte wereld (zoals een toetsenbord, tafel of bureau) terwijl je je Meta VR-systeem gebruikt. Dit type ervaring heet mixed reality. Zorg er bij het gebruik van mixed-realityapps voor dat je de waarschuwingen, instructies en prompts hebt gelezen en opvolgt bij het instellen en dat je bij mixed reality op de juiste manier interactie hebt met echte objecten. Verwijder alle voorwerpen, vooral als ze een gevaar vormen (zoals vloeistoffen, warmtebronnen en scherpe voorwerpen) uit je activiteitsruimte, behalve de echte voorwerpen waarmee je in je mixed-realityomgeving interactie wilt hebben. Wees altijd voorzichtig als je in mixed reality interactie hebt met echte en virtuele voorwerpen. Raadpleeg deze [whitepaper](#) voor meer informatie over hoe Meta Quest gegevens over de omgeving gebruikt om mixed reality-ervaringen te bieden.

[WHITEPAPER](#)

5. JE META QUEST ONDERHOUDEN

Net als andere gaming- en mediaproducten, is je Meta Quest 3 VR-systeem gevoelige elektronische apparatuur. Haal alles uit je apparaat door het goed schoon te maken, veilig op te bergen en weg te houden van plaatsen waar het mogelijk beschadigd kan raken.

- Houd je apparaat weg van direct zonlicht en uit de buurt van scherpe objecten, warmtebronnen of vloeistoffen.
- Houd de elektrische oplaadpunten schoon, droog en vrij van vuil. Dit omvat de oplaadpoort en -contactpunten, de hoofdtelefoonaansluiting en docks en kabels. Controleer deze oplaadpunten regelmatig op tekenen van corrosie of schade.
- Maak de lenzen alleen schoon met een droog microvezeldoekje. Vloeistoffen zoals reinigingsmiddelen of zeep kunnen de voorvensterafdekking en lenzen permanent beschadigen.
- Je kunt niet-alcoholhoudende, niet-schurende antibacteriële doekjes gebruiken om de headsetbehuizing schoon te maken (met uitzondering van de lenzen).

[MEER INFO](#)

6. PROBLEMEN MET HEADSETS EN ACCESSOIRES OPLOSSEN

[MEER INFO](#)

7. DE PASVORM VAN JE METAQUEST 3 AANPASSEN

[MEER INFO](#)

8. DE METAQUEST 3 HEADSET OPLADEN

[MEER INFO](#)

9. WAT BETEKENEN DE KLEUREN VAN DE LED-LAMPJES OP DE METAQUEST 3?

De Meta Quest 3 is voorzien van 2 typen ledlampjes, een statusindicator en een lampje dat omstanders op de hoogte brengt.

A. Ledlampje statusindicator: Het ledlampje aan de zijkant van je Quest 3-headset geeft de status van de headset aan, zoals het batterijniveau.

| Kleur ledlampje | Betekenis |
|-----------------|-----------|
|-----------------|-----------|

| | |
|--------|-----------------------------|
| Wit | Headset ingeschakeld |
| Groen | Batterij volledig opgeladen |
| Oranje | Batterij wordt opgeladen |
| Rood | Batterij leeg |

- B. Ledlampje als signaal voor omstanders: Het ledlampje aan de voorkant van je headset laat de mensen om je heen weten of de sensoren op je headset zijn ingeschakeld en of ze zich in je gezichtsveld in VR bevinden.

| Kleur ledlampje | Betekenis |
|-----------------|--|
| Wit | Externe sensoren actief |
| Knipperend wit | Passthrough is ingeschakeld en de headset is aan het casten, opnemen of livestreamen |

GEbruIKSAANWIJZINGEN

1. DIRECT TOUCH OP METAQUEST

Met Direct Touch op de Meta Quest kun je direct op deelvensters tikken en scrollen met je handen. Je kunt door inhoud vegen (zoals de apps in je bibliotheek), op objecten zoals knoppen en pictogrammen tikken en een deelvenster oppakken en verplaatsen, net als bij een fysieke tablet.

Dit zijn een aantal voorbeelden van gebaren die je met Direct Touch kunt gebruiken:

- Op objecten tikken met een vinger om deze te selecteren.
- Met één vinger scrollen en vegen om door menu's te navigeren.
- Deelvensters oppakken en verplaatsen door ze aan de rand beet te pakken. Je kunt ook deelvensters verplaatsen door de rand te markeren met je wijsvinger en vervolgens je wijsvinger en duim samen te knijpen om het deelvenster te selecteren en verplaatsen.
- Kijk naar je handpalm en knijp je duim en wijsvinger samen om het menu Snelle acties te openen. Houd je duim en wijsvinger samengeknepen om naar het menu Snelle acties te navigeren. Als je iets in het menu wilt selecteren, markeer je het en laat je je vingers los.
- Je kunt ook dubbeltikken op de zijkanten van je controllers om handmatig over te gaan naar het gebruik van je handen.

2. VOORGESTELDE RAND EN HULP BIJ RUIMTECONFIGURATIE OP DE META QUEST 3

Voorgestelde rand maakt het eenvoudig om direct te beginnen met je apps op de Meta Quest 3. Je apparaat stelt een rand aan je voor op basis van de vrije ruimte om je heen. Je kunt de voorgestelde rand bewerken voordat je deze accepteert. Indien gewenst kun je altijd je eigen rand bepalen of een stationaire rand gebruiken.

Voorgestelde rand wordt elke keer uitgevoerd als je een app start en er geen rand beschikbaar is in je ruimte. Je kunt ook naar Rand gaan vanuit Fysieke ruimte in Instellingen.

Hulp bij ruimteconfiguratie >

Met ruimtes kunnen games interactie hebben met je omgeving, waardoor virtuele inhoud kan botsen met of zich verbergen achter objecten of meubels in de echte wereld. Met hulp bij ruimteconfiguratie kan je apparaat een snelle 3D-scan van je omgeving uitvoeren waarmee je een eenvoudige weergave van de oppervlakken in je kamer maakt, inclusief muren, tafels en ander meubilair. Hierdoor hoef je ze niet handmatig aan je ruimte toe te voegen.

Hulp bij ruimteconfiguratie wordt automatisch uitgevoerd wanneer je een app start die ruimtes gebruikt, maar je kunt ook naar Ruimteconfiguratie gaan vanuit Fysieke ruimte in Instellingen.

3. MEER INFO NODIG?

- Bekijk de overige handleidingen op de webiste van XR-Junior
- Surf naar <https://www.meta.com/nl-nl/help/quest/articles/getting-started/getting-started-with-que>
- Stel jouw vraag aan het XR-Junior Team via xr-junior@steminwest.vlaanderen