M01-3: Einstellen der Meta Quest 3

Auf dieser Seite wird augeführt, wie Sie den **Sitz** der Meta Quest 3 für sich **anpassen** können und worauf Sie beim **Einrichten einer Begrenzung** achten müssen.

Allgemeines

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)

Bei der Nutzung im Außenbereich ist zu beachten, dass die **Linsen vor direkter Sonneneinstrahlung geschützt** werden. Zu viel Lichteinfall kann zudem auch die Sensoren und Sicherheitsfunktionen stören. Allgemein wird die **Verwendung der Meta Quest 3 im Freien nicht empfohlen**, da dort mehr unkontrollierbare Gefahrenquellen auftreten können und die VR-Brille leichter beschädigt werden kann (bspw. durch Regen).

Außerdem sollte darauf geachtet werden, dass die VR-Brille **nicht zu heiß** wird.

Des Weiteren Hier sind besonder Regen und zu viel Lichteinfall, welcher die Sensoren und Sicherheitsfunktionen beeinflussen kann, zu beachten.

Bitte beachten Sie, dass Sie **genug Pausen** einlegen. Hierzu mehr in M01-4: Sicherheitshinweise.

Justierung der Meta Quest 3

Lassen Sie sich beim Einstellen der VR-Brillen **Zeit** und stellen Sie die VR-Brillen **passend** für sich ein, da der Tragekomfort das Erlebnis maßgeblich beeinflussn kann. Wenn Sie eine **Brille** tragen, achten Sie darauf, dass diese **nicht gegen die Linsen stößt**.

Meta führt auf ihrer Webseite "Sitz und Komfort deiner Meta Quest 3 anpassen" ausführlich und mit visueller Unterstützung auf, wie Sie die VR-Brillen optimal für sich einstellen können.

Alternativ sehen Sie sich das verlinkte Video von **0:41 bis 2:10** an.

Begrenzungen

Bei der Nutzung jeglicher VR-Brillen gilt, dass auch immer auf die physische Umwelt geachtet werden muss, um Verletzungen und Schäden zu vermeiden!

Bei der Nutzung der Meta Quest 3 kann zwischen verschiedenen Immersionsgraden unterschieden werden. So können Sie sich in einer reinen virtuellen Welt (*immersiver Modus*; siehe Abbildung 2) oder durch den Passthrough in einer Mixes Reality Umgebung (Abbildung 3 und 4) bewegen.

Passthrough bedeutet, dass das Bild der Kamaras der Brille auf deren Display angezeigt wird. Die Übertragung des physischen Raums geschieht etwas verzögert und besonders die Tiefendarstellung kann verzogen sein. Die **Mixes Reality Umgebung ergänzt das projizierte Bild der physischen Welt mit virtuellen Inhalten** und kombiniert somit beide Welten.

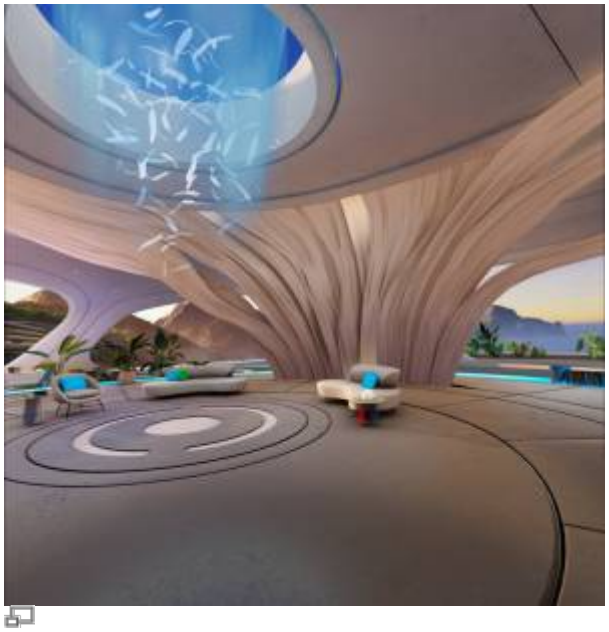

Abbildung 2: Immersiver Modus; eigene Aufnahme

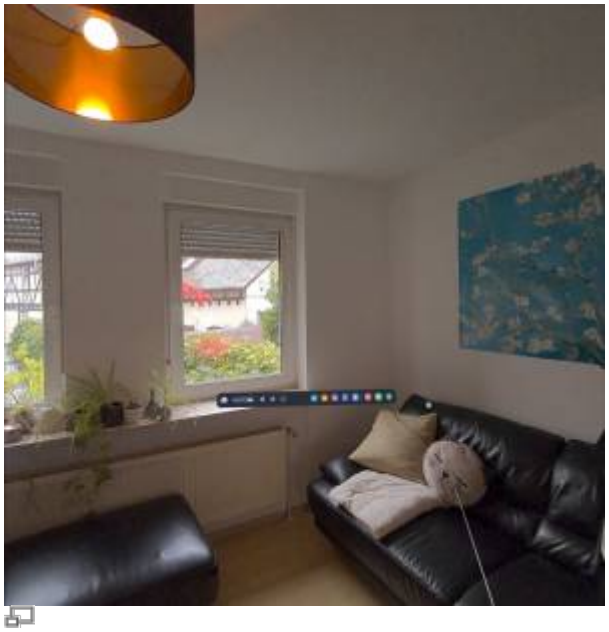

Abbildung 3: Passthrough; eigene Aufnahme

Abbildung 4: Mixed Reality bei First Encounters; eigene Aufnahme

Begrenzungen definieren den Bereich, in dem Sie sich gefahrlos während der Nutzung der VR-Brille bewegen können. Diese Begrenzungen werden in der VR-Brille hinterlegt.

Die Begrenzungen stellen keine physischen Grenzen dar. Das heißt, Sie können den begrenzen Bereich ohne Weiteres verlassen, deshalb muss weiterhin auf die physische Umwelt geachtet und weitere Schutzmaßnahmen getroffen (z.B. das Sicherstellen, dass keine Haustiere im Zimmer sind) **werden**.

Beim Starten von Apps wird oft eine Begrenzung vorgeschlagen, welche bei Bedarf bearbeitet werden kann. Diese vorgeschlagenen Begrenzung orientiert sich an dem zur Verfügung stehenden Freiraum. Alternativ kann eine stationäre Begrenzung oder eine selbst gezeichnete Begrenzung genutzt werden.

Abbildungen 5 und 6 zeigen exemplarisch, wie es aussehen kann, wenn in First Encounters eine Begrenzung überschritten wird.

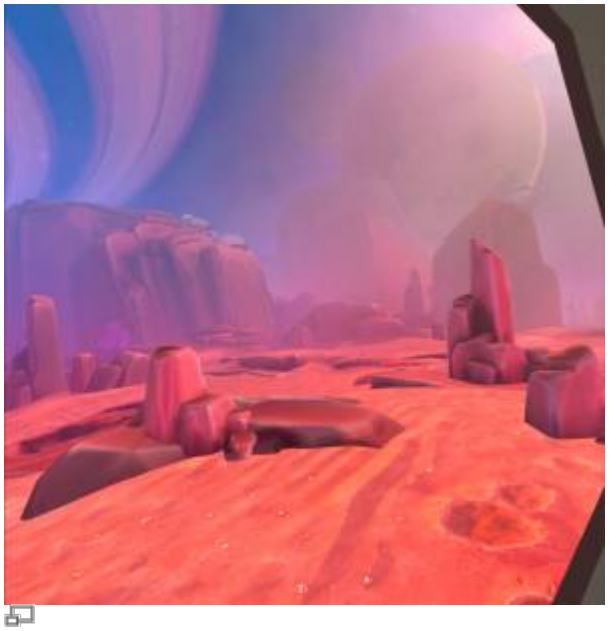

Abbildung 5: Aufnahme in Begrenzung; eigene Aufnahme

Abbildung 6: Aufnahme beim Überschreiten der Begrenzung; eigene Aufnahme

Begrenzungen können bei den **Einstellungen** unter **Physischen Raum** festgelegt oder bearbeitet werden.

Es kann **hilfreich** sein, bei **selbstgezeichneten Bereichen den Aktivitätsbereich etwas kleiner auszuwählen**, so dass sich ein Puffer zwischen Ihnen und Hindernissen wie Wänden oder Möbelstücken befindet. Wird die VR-Brille häufiger in derselben Umgebung verwendet, können auch Möbelstücke identifiziert werden, mit denen in der Mixed Reality oder dem Immersiven Modus interagiert werden kann.

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

Permanent link:
https://foc.neu.geomedienlabor.de/doku.php?id=courses:workshops:ws-vr-brillen:material:m01-3&rev=1730374887

Last update: **2025/09/28 20:21**