



UŽIVATELSKÁ PŘÍRUČKA XR LAB META QUEST 3



Posilování praxe a upevňování základních kompetencí v ošetrovatelství při katastrofách prostřednictvím Learning HUB (ECoDN-HUB)

2024-1-TR01-KA220-HED-000245267

Projekty spolupráce v oblasti vysokoškolského vzdělávání (KA220-HED)

Prohlášení o vyloučení odpovědnosti Erasmus+

„Podpora Evropské komise na vydání této publikace nepředstavuje schválení jejího obsahu, který odráží pouze názory autorů, a Evropská komise nenese odpovědnost za jakékoli použití informací v ní obsažených.“



UŽIVATELSKÁ PŘÍRUČKA XR LAB META QUEST 3

User Protocol Version: 1.0 • Uživatelský protokol, verze 1.0

Název dokumentu XR Lab Meta Quest 3 User Protoco	
Verze 1.0	
Zpracoval(a)	
Pracoviště	
Datum	
Datum revize	

1. Účel a rozsah

Tento protokol byl vypracován za účelem zajištění bezpečného, hygienického a standardizovaného používání náhlavních souprav a ovladačů Meta Quest 3 v laboratořích XR (rozšířená realita).

Protokol se vztahuje na vzdělávací, výzkumné a simulační činnosti prováděné studenty, výzkumnými pracovníky, vyučujícími a personálem laboratoře.

Dokument má podporovat zabezpečení zařízení, bezpečnost uživatelů a integritu dat v prostředí s více uživateli.

2. Příprava před použitím

2.1 Přihlášení do počítače

Před použitím se přihlaste do počítače připojeného k systému XR pomocí přiděleného uživatelského účtu.

Tento krok zajišťuje aktivaci požadovaného softwaru a nastavení specifických pro uživatele.

Ověřte, že jsou aktivní nezbytný software, ovladače a oprávnění.

Po dokončení přihlášení se zahájí nastavení náhlavní soupravy.



Obrázek 1. Přihlašovací obrazovka počítače XR

2.2 Spuštění náhlavní soupravy

Před zapnutím náhlavní soupravy je třeba zkontrolovat její fyzický stav.

Pro zapnutí zařízení stiskněte a několik sekund podržte tlačítko napájení.

Po spuštění se hlavní rozhraní načte automaticky.

Ověřte, že náhlavní souprava správně sedí a že vizuální zobrazení je ostré.



Obrázek 2. Umístění tlačítka napájení náhlavní soupravy

2.3 Popis ručních ovladačů

Ruční ovladače umožňují interakci s objekty ve virtuálním prostředí.

Triggers, joysticks, and buttons are used for actions such as selecting, moving, rotating, and accessing menus.



Spouště, joysticky a tlačítka se používají k akcím, jako je výběr, přesun, otáčení a přístup k nabídkám.

Správný úchop a pohyb ruky jsou důležité pro přesné snímání pohybu.



Obrázek 3. Rozložení tlačítek ovladače a joysticku.

3. Bezpečnostní opatření

Prostor používání musí být prostý fyzických překážek.

Systém Guardian (hranice) musí být zapnut.

Používání je nutné okamžitě ukončit, pokud se objeví závrať, nevolnost nebo zrakový diskomfort.

Při delším používání je třeba dělat pravidelné přestávky.

Uživatelé s brýlemi by měli ověřit vhodné nastavení náhlavní soupravy.

Během používání musí být nasazeny zápěstní popruhy ovladačů.

Je nutné zajistit dostatečné osvětlení místnosti.

4. Nastavení systému

4.1 Konfigurace hranice

Pro zajištění bezpečnosti uživatele je vymezena virtuální oblast používání.

Prostřednictvím systému Guardian je ve fyzickém prostředí stanovena bezpečná zóna pohybu.

Systém poskytuje vizuální varování, pokud se uživatel pohybuje mimo tuto oblast.



Obrázek 4. Obrazovka nastavení hranice Guardian.

4.2 Úprava jasu

Jas obrazovky se upravuje podle okolního osvětlení a pohodlí uživatele.

Vhodné úrovně jasu snižují namáhání očí a zlepšují kvalitu obrazu.

Úpravy se provádějí prostřednictvím nabídky nastavení.



Obrázek 5. Nabídka nastavení jasu

5. Používání aplikací

5.1 Spouštění aplikací a přístup k hlavní nabídce

Aplikace se spouštějí výběrem z hlavní nabídky.



Tlačítko nabídky umožňuje návrat do hlavního rozhraní z aplikace.

Během tohoto procesu může být aplikace pozastavena nebo uzavřena.



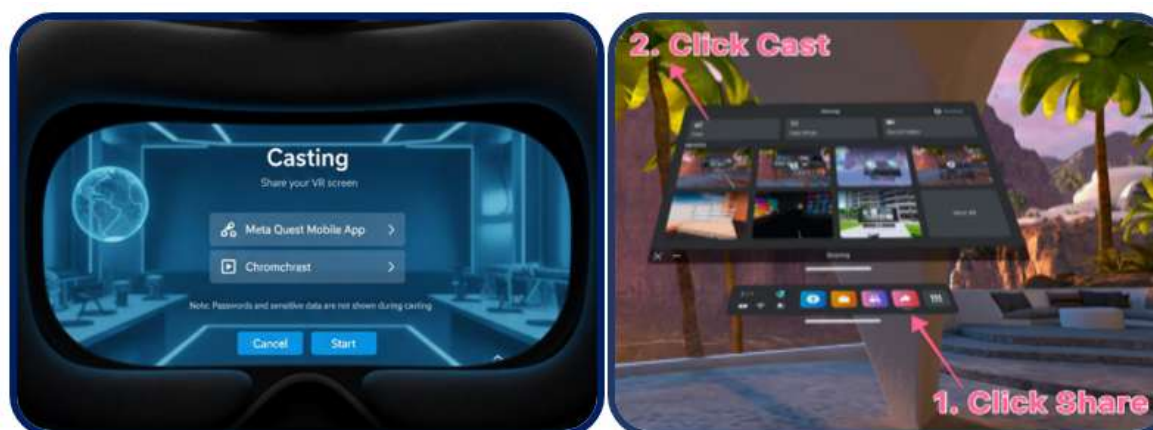
Obrázek 6. Hlavní nabídka a rozhraní mobilní aplikace

5.2 Casting (přenos obrazu)

Zobrazení náhlavní soupravy lze streamovat do počítače nebo na externí obrazovku.

Tato funkce se používá pro výuku, prezentace nebo pozorování.

Casting se zapíná prostřednictvím nabídky nastavení.



Obrázek 7. Obrazovka castingu