

**ednet.**

## **Virtual-Reality-Brille Pro**



### **Anleitung zur Schnellinstallation 87004**

**Die ednet Virtual-Reality-Brille Pro** wurde für regelmäßige Anwender entwickelt. Dank weichem Schaumstoff sowie PU-Leder, bietet sie ein hohes Maß an Tragekomfort. Sie ist für Smartphones mit einer Bildschirmdiagonalen von 3,5“ (7,62 cm) bis 6,0“ (15,23 cm) geeignet. Der Kopfbügel kann mit Klettverschlüssen an drei Punkten individuell eingestellt werden. Er sorgt für ein angenehmes Gefühl und ist für jeden Kopftyp geeignet. Die nano-beschichteten Kunstharzlinen können mit Einstellrädchen fein eingestellt werden. Pupillenabstand und Beobachtungswinkel können somit individuell an Ihre Anforderungen angepasst werden. Die abnehmbare magnetische Frontabdeckung ist sinnvoll, wenn Sie das Smartphone für die virtuelle Realität-Anwendungen verwenden oder auch zur Wärmeableitung bei längerem Gebrauch. Das Smartphone wird einfach in die magnetische Frontabdeckung eingesetzt und es wird mit den mitgelieferten Polstern fest an Ort und Stelle gehalten. Tauchen Sie in die atemberaubend realistische virtuelle Realität ein und genießen Sie mit **der Virtual-Reality-Brille Pro von ednet** VR-Spiele, -Filme, sowie Videos in 3D.

## Technische Daten:

- Geeignet für Smartphones mit einer Bildschirmdiagonalen von 3,5“ (7,62 cm) bis 6,0“ (15,23 cm)
- Optimale Anpassung des Beobachtungswinkels sowie des Pupillenabstands mit Einstellrädchen
- Dank weichem Schaumstoff- und PU-Leder ist sie sehr angenehm zu tragen
- Verstellbarer Kopfbügel – passt dank individueller Größenanpassung mit Klettverschlüssen an drei Punkten für jeden Kopftyp
- Asphärische Kunstharzlinsen mit hoher Durchlässigkeit und nano-Beschichtung
- Asphärische Kunstharzlinsen mit hoher Durchlässigkeit und nano-Beschichtung
- Gehäusematerial: ABS
- Polstermaterial: Schaumstoff mit Formgedächtnis und PU-Leder
- Kopfbügelmaterial: Nylon und PU
- Beobachtungswinkel: 90 Grad
- Abmessungen: L 14,0 x B 20,0 x H 10,0 cm
- Gewicht: 380 g
- Farbe: schwarz



***Der Gebrauch des Geräts ist strengstens untersagt, wenn das Smartphone aufgeladen wird. Für die Folgen unsachgemäßen Gebrauchs haftet allein der Benutzer.***

Nützlicher Hinweis: Im Hinblick auf die Verbesserung des Betrachtungskomforts schlagen wir vor, dass der Winkel zwischen Rückenlehne und Sitzfläche 60° beträgt. Um Ihre Augen zu schonen, wird eine Betrachtungszeit von nicht länger als 30 Minuten empfohlen.

## Abbildungen:

Schalter für Adsorptionsart

Einstellrädchen für den Pupillenabstand

Objektabstand-Einstellknopf

Abnehmbare Adsorption-Frontabdeckung

Komfortables  
PU-Leder und weiche  
Schaumstoffpolsterun  
g mit Formgedächtnis

Optische Linsen

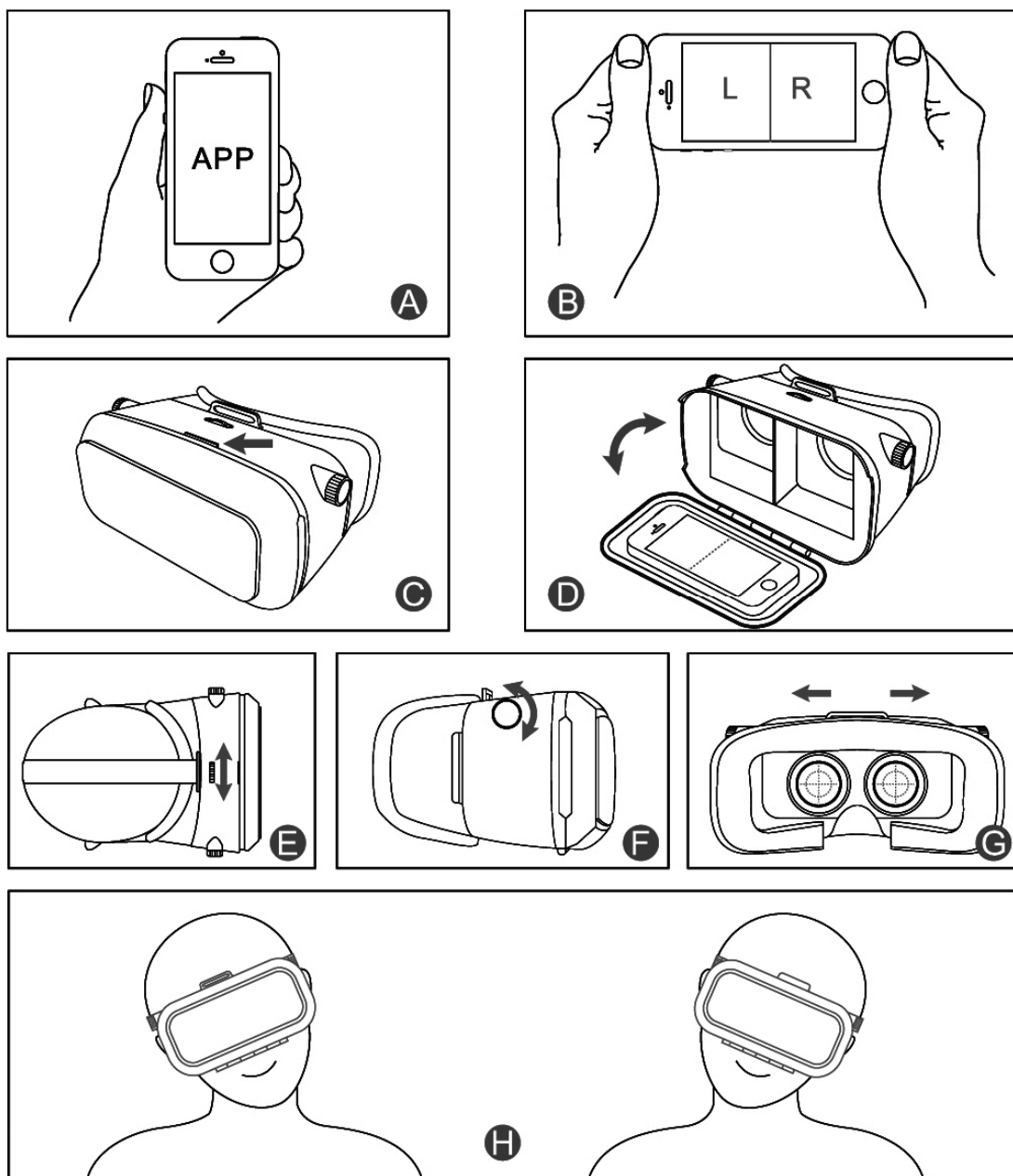
Fokuseinstellknopf



## Herunterladen und Wiedergeben eines Testvideos

Rufen Sie auf einem Smartphone das Downloadmenü für Apps auf (siehe Abbildung A, eine WLAN-Umgebung wird empfohlen). Wählen Sie entsprechend zum Spielmenü die Installation eines Videoplayers oder von Spielesoftware und testen Sie, ob der Bildschirm die Aufteilung in ein linkes und rechtes Fenster (siehe Abbildung B) sowie ein Vollbild unterstützt.

## Gebrauch des Geräts



Öffnen Sie oben vorsichtig den Schalter für die Adsorptionsart (siehe Abbildung C) und halten Sie das Smartphone so, dass der Bildschirm nach innen zeigt. Fassen Sie vorsichtig den Skalenanpassungs-Kartenschlitz und setzen Sie Ihr Smartphone ein. Schließen Sie anschließend die Abdeckung (siehe Abbildung D). Wenn Sie das Bild auf dem Kopf steht, ändern Sie die Ausrichtung des Smartphones

### **Funktion zur Einstellung der Linsen**

Pupillenabstand-Einstellung (siehe Abbildung E): Anpassung des Pupillenabstand der Linse

Anpassung des Objektabstands (siehe Abbildung F): Die Einstellung des Objektabstands kann bei Kurzsichtigkeit verwendet werden, ohne das eine Brille für Kurzsichtigkeit getragen werden muss

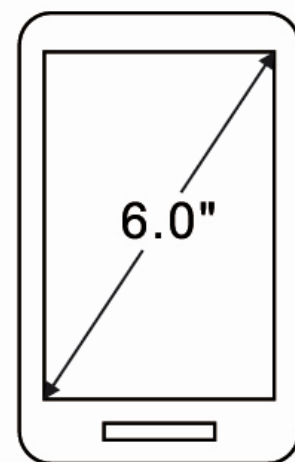
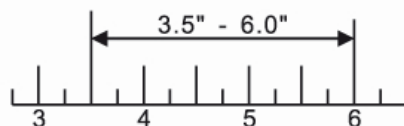
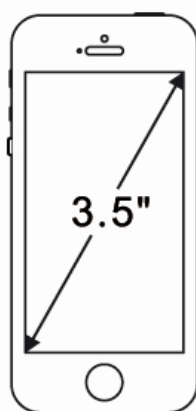
Fokuseinstellung (siehe Abbildung G): Sie können für die optimale Linsenbrennweite nach links und rechts einstellen

### **Steuerung mit dem Körper**

Auswahl Anzeigebildschirm: Setzen Sie das Smartphone in das Gerät ein. Sie können das Videobild durch Neigen des Kopfes nach links und rechts in der Videoliste auswählen (siehe Abbildung H). VR-Spiele: 3D-Spiele kann auch mit dem Körper gesteuert werden (siehe Abbildung H)

### **Mit unterschiedlichen Smartphonegrößen kompatibel**

Die Virtual-Reality-Brille ist mit 3,5" (7,62 cm) bis 6,0" (15,23 cm) Smartphones kompatibel. (Max. L: 154 mm; max. B: 82 mm)



## Genießen Sie unbeschwert 3D-Filme, jederzeit und überall

Eine Virtual-Reality-Brille, mit der Sie unbeschwert Spaß bei 3D-Filmen oder Spielen haben, jederzeit und überall



ASSMANN Electronic GmbH erklärt hiermit, dass dieses Gerät die erforderlichen Bestimmungen der RoHS-Richtlinie 2011/65/EU erfüllt. Die vollständige Konformitätserklärung erhalten Sie per Post über die unten aufgeführte Adresse des Herstellers.

**Warnung:**

Das Gerät ist ein Produkt der Klasse B. Dieses Gerät kann zu Störungen der Funkkommunikationen im Wohnumfeld führen. In diesem Fall kann der Anwender aufgefordert werden, geeignete Maßnahmen zu ergreifen, um Störungen zu vermeiden.

[www.assmann.com](http://www.assmann.com)

Assmann Electronic GmbH  
Auf dem Schüffel 3  
58513 Lüdenscheid  
Germany

