

VRODO | Magazin für Mixed Reality (<https://vrodo.de/>) / Tech (<https://vrodo.de/category/tech/>) / Augmented Reality: AR-Brille Meta 2 im Test - besser als Hololens?

Augmented Reality: AR-Brille Meta 2 im Test - besser als Hololens?



von VRODO (<https://vrodo.de/author/vrodomabaadmin/>) 4. November 2017

7

SHARES

✉ Newsletter abonnieren

f Teilen (<https://www.facebook.com/sharer.php?u=https%3A%2F%2Fvrodo.de%2Faugmented-reality-ar-brille-meta-2-im-test-besser-als-hololens%2F>)

🐦 Twittern (https://twitter.com/intent/tweet?text=Augmented%20Reality%3A%20AR-Brille%20Meta%202%20im%20Test%20-%20besser%20als%20Hololens%3F&url=https://vrodo.de/augmented-reality-ar-brille-meta-2-im-test-besser-als-hololens/&via=VRODO_Magazin)

Trotz des Hypes um Smartphone-AR funktioniert Augmented Reality am besten mit einer Brille, wie etwa mit Microsofts Hololens oder Meta 2. Letztgenannte strapaziert die Geduld von Programmierern seit geraumer Zeit, denn die schon vor Monaten versprochene Entwicklerversion wird noch immer nicht

Diese Website benutzt Cookies, um für Google Analytics zu helfen. Wenn Sie die Website weiter nutzen, stimmen Sie der Verwendung von

Cookies zu.

Akzeptieren

flächendeckend ausgeliefert. Ich hatte auf der Augmented World Expo 2017 die Gelegenheit, die Brille auszuprobieren. Taugt sie wirklich schon als Monitorersatz?

Hinweis: Wer lieber hört als liest, erfährt Tobias' Eindrücke im VRODO-Podcast (<https://soundcloud.com/user-81308472/vrododcast-63-meta-2-und-lichtfeld-display-test-apple-ar-vs-facebook-vr>).

Die **Meta 2** gilt als stärkster Hololens-Konkurrent, wenn es um voll ausgestattete Augmented-Reality-Brillen mit Raumerfassung und hochwertiger Darstellung geht. Bereits im März 2016 konnten Programmierer das Entwicklerkit vorbestellen. Erste Auslieferungen gibt es angeblich seit Dezember letzten Jahres, leider warten viele Studios noch auf ihr Gerät.

Ich hatte auf der Augmented World Expo in München die Gelegenheit, Meta 2 auszuprobieren und herauszufinden, ob sich vor allem bei der Software im langen letzten Jahr etwas getan hat. Meta selbst spricht davon, dass eigene Mitarbeiter die Brille schon als Monitorersatz nutzen (<https://vrododo.de/metast-mitarbeiter-ersetzen-den-monitor-mit-der-augmented-reality-brille/>). Entsprechend hoch war meine Erwartungshaltung an die Demonstration.

Hängt noch am Kabel, aber das ist kein Nachteil

Beim ersten Aufsetzen fällt eine etwas größere Last auf der Stirn auf, wo auch ein auswechselbares Kissen sitzt. Die Gewichtsverteilung ist recht angenehm, leider rutschte bei mir die Brille etwas. Mit etwas Feineinstellung ging es jedoch ganz gut und ich kann mir durchaus vorstellen, so längere Schreibtischarbeiten zu verrichten.

Große Bewegungsfreiheit bietet Meta 2 nicht, da die Brille mit einem Rechner verbunden werden muss. Am Arbeitsplatz stört das Kabel jedoch nicht weiter.

Die Rechenleistung eines PCs fällt dagegen sofort positiv auf. Die dargestellten Hologramme sind viel detailreicher als die der autarken Hololens von Microsoft, die nur mit mobilen Chips läuft.

Die Bildschärfe überzeugt und das weite Sichtfeld hält, was es verspricht. Durch die rund 90 Grad Sichtfreiheit hat man die digitalen Projektionen fast immer vollständig im Blick, während sie bei Hololens häufig an den Seiten abgeschnitten werden. Ich bin begeistert.

Den Hologrammen ist offenbar kalt

Leider demonstrierte Meta fast ausschließlich im Raum fliegende Objekte. Ein auf dem Fußboden verankertes Auto ist die Ausnahme. Virtuelle Fenster, Gehirne oder Augen schweben vor mir und erschweren so das Urteil über die Präzision des Trackings.

Was ich beurteilen kann, überzeugt mich jedoch nicht. Wie bei vorherigen Demos bietet Meta 2 keine stabile Erfassung und Darstellung. Die Hologramme schwimmen leicht und zittern, statt im Raum zu ruhen. Bewegt man sich um die Objekte herum, ziehen diese mit und bleiben nicht am Boden kleben wie man es von Microsofts Hololens oder – unter guten Bedingungen – von Apples ARKit und Googles ARCore kennt. Hier hat Meta sehr viel Nachholbedarf.

Gestensteuerung mit Potenzial und zu vielen Aussetzern

Das Alleinstellungsmerkmal der Meta-2-Brille ist die Gestensteuerung mit zwei Händen, inklusive Verdeckung der virtuellen Objekte durch die eigenen Hände (siehe Video unter dem Artikel). Doch auch hier zeigt

Dieses Dokument ist urheberrechtlich geschützt. Wenn Sie dieses Dokument weitergeben, sind Sie der Verantwortung von

Cookies zu.

Akzeptieren

sich leider deutlich, dass das Projekt den Status Prototyp noch nicht verlassen hat.

Die Gestenerkennung schlägt oft fehl und eine feine Steuerung war nicht möglich. Mit etwas Übung klappte es besser und ich kann mir gut vorstellen, dass sich diese Art der Computersteuerung im Alltag durchsetzt – wenn sie denn mal verlässlich und schnell funktioniert.

Dieser Punkt ist in weiter Ferne, wenn die Entwicklung so langsam verläuft wie im vergangenen Jahr. Es ist unverständlich, warum Unternehmen wie etwa Leap Motion ein sehr viel feineres Handtracking gelingt, obwohl Meta reichlich Personal und Finanzierung zur Verfügung hat.

Fazit: Noch nicht ausentwickelt

Leider hat sich das Warten nicht gelohnt. Das weite Sichtfeld und die Bildschärfe sind zwar unerreicht, aber diese Vorteile wiegen das sehr instabile Tracking nicht auf.

Die Gestenerkennung und das Interface zeigen Entwicklern, wo die Reise hingehen könnte, sind aber nicht marktreif. Wenn die Steuerung nicht verlässlich funktioniert, sorgt das für Frustration beim Nutzer. Schade, denn gerade diese natürliche Steuerung hat großes Potenzial für Augmented Reality.

Sollte 2018 die angekündigte Multi-User-Unterstützung (<https://vrodo.de/augmented-reality-meta-zeigt-multi-user-demo-fuer-meta-2/>) kommen, die Software deutlich verbessert werden und gelungene Inhalte folgen, kann ich mir gut vorstellen, täglich mit der Meta-Brille im Büro zu arbeiten. So wie sie jedoch auf der Augmented World Expo 2017 präsentiert wurde, taugt sie nicht als Monitorersatz.

Tobias Kammann ist AR-Fan seit dem ersten AR-Toolkit und arbeitet seit mehr als zehn Jahren in der Industrie, um die Mixed Reality Wirklichkeit werden zu lassen. Zur Zeit bastelt er im Metaverso (<https://www.metaverso.de/de/>) an seiner Vision, betreibt den Augmented-Blog (<http://www.augmented.org/blog/>) und möchte am liebsten morgen schon alle Handys und Bildschirme aus dem Fenster werfen und durch eine AR-Brille ersetzen.

| Featured Image: Meta

12 Kommentare

VRODO - MAGAZIN FÜR MIXED REALITY

Anmelden ▾

♥ Empfehlen

🔗 Teilen

Nach Besten sortieren ▾



Diskutieren Sie mit...

ANMELDEN MIT

ODER MIT DISQUS EINLOGGEN ?

Name



ARK0047 • vor 23 Tagen

Danke für den Erfahrungsbericht. War interessant zu lesen.:)

2 ^ | ▾ • Antworten • Teilen ›



augmentedorg ➔ ARK0047 • vor 23 Tagen

Hallo ARK0047, das freut mich! Danke für Deinen Kommentar. Wir werden fleißig weiter die AR-Brillen dieser Welt testen... mal sehen, wo und wann ein guter Reifegrad der einzelnen Produkte erreicht wird! :-)

1 ^ | ▾ • Antworten • Teilen ›



Peter Hansen • vor 22 Tagen

Entweder waren die Lichtbedingungen sehr schlecht, oder ich habe viel zu viel erwartet: als ich das Ding neulich ausprobieren konnte, war die Deckkraft der Hologramme derart *hust* mieserabel, dass ich teils Schwierigkeiten hatte, etwas zu erkennen. Ist das bei der Hololens besser?

^ | ▾ • Antworten • Teilen ›



augmentedorg ➔ Peter Hansen • vor 22 Tagen

Hallo Peter,

wie waren denn die Lichtbedingungen bei Dir? War es ein düsteres

Büro? Ein Raum mit viel Sonnenlicht oder gar ein Blick Richtung Sonne?

Das macht einen großen Unterschied aus. Letztlich wird immer "Licht

Diese Website benutzt Cookies, u.a. für Google Analytics. Wenn Sie die Website weiter nutzen, stimmen Sie der Verwendung von Cookies zu. Akzeptieren