Microsoft Maquette:

Freihand Objekte zeichnen ist intuitiv  
Undo/Redo ist nicht ganz intuitiv, dass man auf das Touchpad klicken muss  
Bewegungsformen nicht ganz intuitiv und schwierig  
neue Objekte hinzufügen und platzieren ist einfach  
löschen (auch wegschmeißen) ist intuitiv  
Größe verändern ist intuitiv  
Eyedropper und Färben ist intuitiv (vor allem sehr gut mit auswahlstrich)  
Schnellwechsel Option ist ein sehr gutes Feature  
Gizmos ist irreführend (zur Modifizierung)  
Modifizierung mit beiden Händen braucht ein wenig Zeit, aber sobald es herausgefunden wurde ist es sehr einfach zu bedienen  
Gruppieren und Klonen ist einfach und sehr intuitiv

Am besten auch bei Objekten einen Overtext hinzufügen  
eventuell ein Leveler-Modus einführen sodass Objekt auf einem Höhenlevel bleibt

(26 Minuten)

Im Großen und Ganze ist Maquette intuitiv und einfach zu bedienen. Das „Schwimmen“ bedarf etwas Übung wird aber mit der Zeit gut verstanden. Die Tools sind einfach auszuwählen und werden fast sofort verstanden. Probleme entstehen nur bei den ersten Tests, da hier noch kaum ein Verständnis der Funktionsweise von VR vorliegt.

Google Blocks:

Palette wird per Zufall entdeckt  
Einhändige Bewegung ist einfacher und intuitiver  
Platzieren von Objekten und direkte Manipulation ist einfach  
Säulen erstellen ist schwierig  
Snapping ist einfach zu verstehen und sehr leicht anwendbar  
Färben ist einfach aber umständlich, da die Palette auf der Rückseite des anderen Controllers ist   
mehrere Sachen anwählen ist nicht intuitiv und kaum verständlich  
Modifizieren ist einfach und intuitiv  
das advanced Modifying bedarf etwas Übung aber nach einigen Minuten rumprobieren ist es relativ einfach

Eyedropper wäre gewünscht  
haptisches und akustisches Feedback ist gut und gewünscht

(27 Minuten)

Dadurch, dass schon einige Funktionsweisen aus Maquette bekannt sind ist dieses Programm etwas einfacher zu handhaben, aber deutlich schwieriger zu erlernen. Vor allem die Palette wird nur per Zufall entdeckt.