

FUTURA

Le Meta Quest Pro, la nouvelle référence des casques de réalité virtuelle

Podcast écrit par Edward Back et lu par Alain Mattei

[Générique d'intro, une musique énergique et vitaminée.]

Facebook, ou plutôt Meta, a dévoilé son nouveau casque de réalité virtuelle, et c'est l'actu produit de la semaine sur Vitamine Tech.

[Fin du générique.]

C'est le rêve de Facebook et de tous les géants de l'informatique : nous plonger dans le Métavers avec un casque de réalité virtuelle sur la tête. Certains s'y promènent déjà, et en attendant que ces mondes virtuels se démocratisent, Meta, la maison mère de Facebook, a fait le point sur la réalité virtuelle et du métavers, avec des détails sur le développement et les progrès accomplis. C'était le 11 octobre, et Futura était au premier rang. Virtuellement.

[Une musique électronique calme.]

D'abord, pendant trente longues minutes, des intervenants mal à l'aise ont effectué leur présentation en faisant semblant d'avoir des conversations, sans se regarder dans les yeux et sans savoir quoi faire de leurs mains. On ne va pas le cacher, la seule information intéressante de cette première partie, c'est l'arrivée en novembre d'un jeu Iron Man sur le Meta Quest 2. C'est bien maigre. En revanche, la suite fut bien plus intéressante, et Meta a dévoilé le produit que tout le monde attendait : son nouveau casque de réalité virtuelle. Son petit nom : Meta Quest Pro. Comme prévu, il s'agit d'un casque à destination des entreprises. Pour ceux qui en douteraient, le prix : 1 799 euros !!! C'est cinq fois le prix de lancement du grand-frère, le Meta Quest 2. Clairement, peu de gens seront prêts à mettre autant d'argent dans ce genre d'appareil. Heureusement, le casque apporte tout de même certaines améliorations, à commencer par l'optique. On passe des lentilles de Fresnel à des lentilles pancake. Oui, oui, on parle bien de réalité virtuelle et non de cuisine... Cette nouvelle optique nécessite plus de luminosité, mais offre une meilleure qualité d'image avec moins d'aberrations chromatiques et d'effet de halo. L'espace nécessaire entre la lentille et l'écran est réduit, ce qui diminue l'épaisseur du casque de 40 %. C'est un facteur important pour le confort d'utilisation. La définition pour chaque œil reste la même que pour le Quest 2, mais cette fois Meta a utilisé deux panneaux LCD séparés, plutôt qu'un seul. Fini le réglage de l'écart pupillaire bloqué à 58, 63 ou 68 millimètres. Non seulement le réglage sera plus précis, mais en plus il ira de 55 à 75 millimètres, ce qui sera beaucoup plus confortable pour les utilisateurs se trouvant aux extrêmes. De plus, les panneaux utilisent le local dimming, qui permet d'ajuster le contraste en fonction des images affichées. Le rétroéclairage est

divisé en 500 blocs, ce qui permet d'augmenter le contraste de 75 %. Bonne nouvelle également, Meta a aussi revu la forme de son casque. La batterie est intégrée à la sangle, et placée derrière la tête. Ce petit détail permet d'équilibrer l'appareil et de le rendre beaucoup plus confortable à porter. De plus, il a été conçu pour appuyer sur le front plutôt que sur les joues. Par contre, a priori, il ne sera pas possible de remplacer la sangle par une autre plus confortable, comme c'est possible avec le Quest 2. Autre changement, le Quest Pro n'a pas d'interface faciale complète et le casque ne bloque pas la vision périphérique. Certes, ça limite l'immersion mais ça améliore le confort pour le travail. L'appareil est livré avec deux caches magnétiques qui bloquent une partie de la lumière sur les côtés. Toutefois, pour obtenir une vraie interface faciale, il faudra acheter un accessoire à 50 euros... La bonne nouvelle, c'est que le Quest Pro conserve son fonctionnement autonome. Comme avec le Quest 2, un PC avec une bonne carte graphique peut être utile, mais ce n'est pas nécessaire. Beaucoup de jeux et applications peuvent être installés directement sur le casque, et il est compatible avec la bibliothèque du Quest 2. Côté puissance, le Quest Pro est équipé du tout nouveau Qualcomm Snapdragon XR2+, un processeur mobile conçu pour la réalité virtuelle et qui offre des performances améliorées de 50 % par rapport au Snapdragon XR2 du Quest 2. Comme dans vos smartphones, le processeur et sa puissance prennent de plus en plus d'importance. Une des améliorations les plus attendues se trouve au niveau des caméras. Le casque intègre cinq caméras externes haute définition et en couleur. Elles captent une image stéréoscopique, autrement dit en 3D, du monde pour les applications en réalité mixte, contrairement au Quest 2 qui ne comporte que des caméras basse définition en noir et blanc. Il sera possible de voir le monde réel en trois dimensions avec des objets virtuels par-dessus. Meta a notamment montré une partie de Beat Saber directement dans une pièce plutôt que dans un environnement entièrement virtuel. Ça pourrait réduire le nombre de téléviseurs et écrans explosés par des joueurs trop enthousiastes qui oublient que le monde réel continue d'exister... Comme le Quest Pro est conçu pour être un outil de travail, la réalité mixte permettra aussi de voir son bureau et son clavier, tout en affichant des écrans virtuels pour avoir un espace de travail beaucoup plus grand. Si vous avez du mal à visualiser, imaginez Tom Cruise dans *Minority Report*. L'effet est plutôt bluffant.

[Virgule sonore, une cassette que l'on accélère puis rembobine.]

[Une musique de hip-hop expérimental calme.]

Comme Meta est à la pointe des univers virtuels et du Metavers, le casque est aussi équipé de cinq capteurs internes qui seront utilisés pour le suivi des yeux et des expressions du visage. Le premier usage sera social, puisqu'il permettra d'animer le visage de son avatar en imitant les vraies expressions du visage. Meta a d'ailleurs fait la démonstration d'un système pour se scanner avec un smartphone pour obtenir un double numérique en tant qu'avatar. Le résultat est très réaliste, mais à l'heure actuelle il nécessite plusieurs heures de calculs avant d'être utilisable. Les contrôleurs ont été complètement repensés, et pour améliorer la précision du suivi, ils intègrent désormais chacun trois caméras et un processeur Snapdragon 662. La bonne nouvelle, c'est qu'ils sont aussi compatibles avec le Quest 2, dont les manettes de rechange sont en rupture depuis des mois. La mauvaise nouvelle, c'est qu'il faudra déboursier 350 euros pour les acheter, soit le prix de lancement du Quest 2. Ça explique, en partie, le prix d'achat du Quest Pro... Outre ce tarif exorbitant, le Quest Pro souffre d'un défaut de taille : la batterie ne dure qu'une à deux heures. Et pour les nouveaux contrôleurs, c'est la même chose ! Heureusement, il est livré avec une station

de recharge pour le casque et les manettes. Mais il est difficile de comprendre comment un professionnel est sensé faire une journée de huit heures avec cet appareil. Enfin, la dernière annonce de ce Meta Connect 2022 concerne les avatars. Il sera possible d'utiliser son avatar dans les appels vidéo sur WhatsApp, Messenger et Zoom pour ceux qui n'aiment pas utiliser leur webcam. Et sachez, que les avatars dans Meta Horizon auront bientôt des jambes ! Actuellement, les utilisateurs sont simplement des torsos qui flottent dans l'air. C'est si beau le futur...

[Virgule sonore, un grésillement électronique.]

C'est tout pour cet épisode de Vitamine Tech consacré à la réalité virtuelle à la sauce Meta. Si ce podcast vous plaît, n'hésitez pas à nous retrouver sur vos applications d'écoute préférées pour vous abonner et ne manquer aucun épisode à venir. Vous êtes toujours aussi nombreux et nombreuses à nous rejoindre, et n'hésitez pas à nous laisser des commentaires et une bonne note évidemment. Pour être sûr·e·s de continuer de nous suivre tout au long de l'année, pensez aussi à vous abonner à Vitamine Tech et à nos autres podcasts. Pour le reste, je vous souhaite à toutes et tous une excellente soirée ou une très bonne journée et je vous dis à la semaine prochaine, dans Vitamine Tech.

[Un glitch électronique ferme l'épisode.]