

News du 12/01/2009 17:04:25

Des lunettes vidéo semblables à des lunettes ordinaires



Les lunettes vidéo ressemblent de plus en plus aux lunettes de vue et pourraient d'ici peu devenir un produit high-tech en vogue. Optinvent, une start-up rennaise, a signé une monture légère et mince, dont les verres transparents permettent d'afficher des images en grand format sans gêner la vision. *"Avec cette paire de lunettes, vous avez l'impression de regarder un écran de 100 pouces de diagonale, environ 2,50 mètres à 4 mètres de distance. Tout en n'étant pas coupé de l'environnement puisqu'elles n'occulent pas la vision"*, assure Kayvan Mirza, cofondateur de l'entreprise, à nos confrères des Echos. Cet ancien cadre de Thomson Multimedia espère commercialiser le produit pour la fin de l'année 2009, au plus tard en 2010.

Deux écrans d'un demi-pouce sont incrustés dans les branches et reçoivent les images d'un appareil relié - pour le moment - par un fil : téléphone 3G, lecteur GPS, console de jeux, etc. Grâce à des lentilles dissimulées dans la monture, les images sont ensuite guidées sur les verres, qui comportent une dizaine de rayures de 300 micromètres de large. Tel un miroir, chacune réfléchit une fraction de l'image vers l'oeil. Le porteur visualise alors un tableau virtuel superposé à la scène réelle.

"C'est dans le guidage et l'extraction de la lumière vers les yeux que repose toute l'innovation technique que nous apportons. De plus, les verres sont de simples feuilles de plastique de 2 millimètres d'épaisseur, légères, industrialisables par simple moulage. Les coûts de production seront donc faibles et compatibles avec le marché grand public que nous visons", promet Khaled Sarayedine, directeur technique et cofondateur d'Optinvent.

La société a mis au point un deuxième prototype présenté lors du Consumer Electronics Show de Las Vegas, la foire high-tech internationale. Après avoir rassemblé 700.000 euros auprès de divers financeurs, Optinvent cherche à lever 2 millions d'euros pour entrer dans la phase d'industrialisation.

