

Mini-écrans OLED : Apple, LG et Valve investissent dans eMagin

Apple, LG et Valve ont investi 10 millions de dollars dans **eMagin**, fabricant d'écrans OLED de petite taille dits « microdisplay ».

L'information a été détectée grâce à un document déposé auprès de la SEC (Securities and Exchange Commission) aux Etats-Unis le 22 janvier dernier dans le cadre de l'émission de 10 millions de dollars en actions vendues à ces sociétés.

La création d'eMagin aux Etats-Unis remonte à 1993. Coté sur le NYSE depuis janvier 2003, la firme technologique s'est spécialisée dans la production de microdisplays OLED avec un champ d'activité dans les secteurs militaire, médical, industriel et autres.

Mais, avec l'essor de la réalité augmentée et de la réalité virtuelle sur le marché grand public, [eMagin](#) a récemment commercialisé sa technologie d'affichage auprès des fournisseurs de casques ou d'accessoires dédiés.

L'an passé, Gabe Newell, CEO de Valve, estimait que la technologie d'affichage VR devrait faire de grands progrès entre 2018 et 2019.

Le dernier produit phare de la société dans cet espace est un microdisplay OLED défini en 2 048 × 2 048 pixels avec un facteur de remplissage en pixels (rapport entre les pixels et l'espace entre les pixels) de 70%, qui, selon la société, améliorera l'immersion pour les futurs casques AR et VR.

Son microdisplay permet en effet de diminuer l'effet de grille (« screen door-effect » ou SDE en anglais), c'est-à-dire la propension à voir les lignes qui séparent les pixels.

L'intérêt de LG, de Valve et d'Apple pour les microdisplays OLED est largement alimenté par leurs ambitions dans le segment de la réalité virtuelle.

La société high-tech sud-coréenne a déjà sorti un casque basé sur un micro-récepteur mobile (le LG 360 VR) et continue de travailler sur un casque avec liaison filaire révélé en 2017 (UltraGear VR).

De son côté, Valve, créateur de la plateforme de jeux Steam, éditeur de titres de jeux vidéo et fabricant de casques VR (en collaboration avec HTC et LG), poursuit son incursion dans la réalité virtuelle avec trois jeux vidéo attendus en environnement immersif en cours de développement.

Quant à Apple, l'un de ses derniers brevets décrit un casque VR compact avec suivi des yeux (« eye tracking » en anglais). Son CEO Tim Cook parie aussi sur le développement de la réalité augmentée à travers ARKit mis à disposition des développeurs d'apps.

En fin d'année dernière, la firme de Cupertino a également [pris le contrôle de Vrvana](#), une société canadienne qui a développé une expertise en la matière (*voir article ITespresso.fr*).

(Crédit photo : @eMagin)