

Arnaud Laurent | 22 janvier 2015 | 14:18 |

Entre **Windows 10** et une nouvelle app **Xbox**, Microsoft a durant sa conférence « Le prochain chapitre » mis sur les rails un ambitieux projet de casque virtuel, à mi-chemin entre les Google Glass et l'Oculus VR. Étonnement, il s'agit de l'un des produits les plus enthousiasmants que l'entreprise ait présenté depuis plusieurs années. Si Windows 10 donne une bonne vision de la stratégie software pour Microsoft, l'HoloLens donne un aperçu du « futur ». Pas seulement celui de Microsoft, mais de manière plus large, ce à quoi la technologie pourrait ressembler dans 5 ou 10 ans. Le conditionnel reste de mise.



On a tous vu, dans les films de science-fiction, ces hologrammes à contrôler via des mouvements très élaborés. On pensait qu'en 2015, un **requin holographique** sauterait sur les passants devant un cinéma, et ça n'est pourtant pas encore arrivé. Des films comme *Minority Report* donnent souvent à voir un futur probable, mais la réalité évolue de manière beaucoup plus pragmatique. Le smartphone en est un bon exemple : de nombreux usages imaginés dans une époque finalement lointaine sur de multiples supports, les cartes interactives, les encyclopédies infinies, les vidéoconférences... ont fini par migrer dans nos poches, dans une forme et avec des outils assez différents de l'imagination débridée des écrivains et des scénaristes.



Dernière mise à jour à 10:20

Les titres

Les + commentées

Les + lues

### Le résumé d'une semaine à voyager dans le temps

Livres : (petites) mises à jour pour OS X El Capitan et Photos

Lire toute l'actu →

### Vendredi 27 Mai

Tony Fadell se lance dans les véhicules électriques (pour enfants)

Les AirPort Extreme et Time Capsule se font plus rares en Apple Store [màj]

Oceanhorn sort aussi sur le Mac App Store

Un SSD Samsung 250 Go à 70 € chez Boulanger

### Fête des mères : Apple gênée avec l'homoparentalité dans sa pub

Renamer 5 améliore son interface

Dessin vectoriel : Artboard 2 est disponible

### Réalité virtuelle, 3D : des points communs pour un même destin funeste ?

Java dans Android : Oracle perd son procès contre Google

MacBook Pro : barre d'OLED ou touches avec écran OLED ?

Refurb : des MacBook Air 11" et 13" à 839 €, l'Apple TV à 149 €

### Jeudi 26 Mai

La force de frappe nucléaire américaine stockée sur des disquettes des années 70

VirnetX veut faire interdire FaceTime et iMessage

### Bouygues Telecom fête ses 20 ans avec de la 4G à gogo et des cadeaux

Brevet : un MacBook avec connexion cellulaire

Apple adapte son site à l'écriture arabe

**Quel client Mail utilisez-vous par défaut sur Mac ?**



À cet égard, l'HoloLens de Microsoft se montre enthousiasmant, tout en restant pragmatique dans l'usage des technologies actuelles. Plutôt que de projeter d'immenses images qui, encore aujourd'hui, sont extrêmement complexes à mettre en place, le casque les affiche juste devant les yeux de l'utilisateur. Il faut également remettre les choses à leur juste place : parler d'hologramme est sans doute un rien abusif, Microsoft faisant un usage très astucieux des technologies de réalité virtuelle (comme sur le casque Oculus VR) et la réalité augmentée, qui affiche des objets virtuels dans un environnement réel. De fait, l'HoloLens est plus proche d'un écran projeté, et non d'hologramme réellement placé dans l'espace physique. Du point de vue de l'utilisateur, le rendu final est le même.

L'approche de Microsoft est plutôt intelligente sur ce point. Jusqu'à maintenant, on avait deux types d'appareil technologique à placer directement devant les yeux, chacun avec ses avantages et ses inconvénients.

D'un côté, les Google Glass : premier initiateur de cette tendance, elles avaient l'avantage de ne pas obstruer la vue, tout en y ajoutant du contenu. Le souci tenait au fait qu'il fallait aller chercher le contenu du regard qui ne se plaçait pas naturellement dans le champ de vision. De fait, les informations sont assez mal intégrées. Globalement, l'approche de Google n'est pas dénuée de sens, mais force est de constater qu'elle n'a pas été payante... à tel point que la commercialisation des Glass a été arrêtée en attendant un avenir meilleur (lire : **Tony Fadell chausse les Google Glass**).

☐ Apple Mail

☐ Outlook pour Mac

☐ Thunderbird

☐ DeJaLu

☐ Unibox

☐ Airmail

☐ Sparrow

☐ Postbox

☐ Autres

☐ Je passe par le webmail

☐ MailMate

Voter

Sondages plus anciens  
Résultats

Le refurb est fermé, retrouvez des bon plans sur [iOccasion.fr](http://iOccasion.fr)

Tous les bons plans Apple  
Créer une alerte personnalisée



**iPhone 4** à partir de **80 €**



**iPhone 5c** à partir de **200 €**



**iPhone 5s** à partir de **280 €**



**iPhone 6** à partir de **530 €**

Mac iPhone iPad



**Commander One PRO**

Mac

29,99€  
**1,99 €**

**AppGraphics**

Mac

9,99€  
**1,99 €**



**Molar**

Mac

0,99€  
**Gratuit**



**Nectar**

Mac

2,99€  
**Gratuit**



**Be Focused Pro**

Mac

4,99€  
**1,99 €**

VOTRE MAC PLUS PRATIQUE, PLUS PERFORMANT ET PLUS SÛR

Web2PDF

converted by [Web2PDFConvert.com](http://Web2PDFConvert.com)

De l'autre, il y a les casques VR, type Oculus VR. Ce matériel a l'avantage de donner une information dans la totalité du champ de vision. On peut se plonger totalement dans ces données qui s'incarnent sous la forme d'un monde virtuel. C'est tout l'avantage et l'inconvénient de ce genre de casque : il coupe complètement du monde extérieur. De fait, aucune interaction avec le monde physique n'est possible. Ce défaut réduit considérablement le champ d'action, puisque la seule chose qu'il est possible de faire, c'est évoluer dans un monde qui n'existe pas physiquement. Si le projet est convaincant durant les premières minutes d'utilisation, en conditions réelles et dans la vie de tous les jours, il aura sans doute du mal à trouver sa place (sans compter l'écosystème logiciel à bâtir autour). Et c'est sans oublier que le cerveau humain reste très mal équipé face à ce type de technologie. Ils sont nombreux les testeurs de l'Oculus Rift à se retrouver désorientés, nauséux (la fameuse **cinétose**), ou qui ont simplement du mal à gérer les interactions de l'environnement virtuel avec le monde physique.

Et c'est là que Microsoft semble avoir tapé juste. Le casque HoloLens projette des informations sur la totalité du champ de vision, tout en laissant le champ visuel complètement ouvert sur l'environnement physique. De plus, là où Google positionnait ses Glass comme un objet « permanent » que l'on porte à toute heure de la journée (même s'il se pose la question de l'autonomie de la batterie), le casque virtuel de Microsoft est considéré comme un outil — il n'est pas question de le porter sans raison. On peut y voir un formidable outil de création, un levier d'apprentissage, ou plus simplement une console de jeu. Ce dernier point sera très certainement l'objet d'une attention toute particulière de la part de Microsoft, créateur de la Xbox.

Page: 1 [suivant](#) [dernier](#) »

[14:18] Microsoft HoloLens : l'hologramme est-il l'avenir de l'informatique ?

Catégories: Ailleurs

Tags : HoloLens, Microsoft

Suivez nous : [f](#) Facebook [t](#) Twitter [RSS](#)

Recevez toute l'actu de MacG chaque matin par e-mail



OS X EL CAPITAN

TOUTES LES NOUVEAUTÉS EN 250 PAGES

DISPONIBLE DANS L'IBOOKS STORE

Votre Mac est tombé en panne ?  
Réparez-le avec MacGeneration !

Quel Mac choisir ?  
Suivez le guide !



Web2PDF

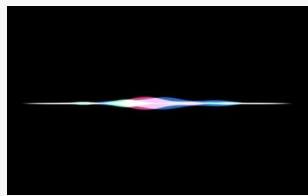
converted by Web2PDFConvert.com

**Fête des mères : Apple gênée avec l'homoparentalité dans sa pub**



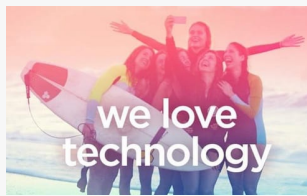
**Apple lance un programme de reprise et de crédit sur les iPhone**

**Apple aurait été intéressée pour acheter Time Warner**



**Siri : l'Apple TV serait le futur concurrent d'Echo et de Home**

**Finalement, la Hadopi ne sera pas enterrée en 2022**



**Bouygues Telecom fête ses 20 ans avec de la 4G à gogo et des cadeaux**



Découvrez les 30 meilleures Compagnies maritimes pour une Croisière de Rêve!

[Offres Croisières](#)



Libérez-vous des contraintes de la gestion locative pour 17,90€/mois

[Nexity E-gérance](#)



Assurance habitation: 100% Couvert en cas de vol, dégâts des eaux, et incendie!

[Assurance Habitation](#)

Sponsorisé par 



**poikoi**

22/01/2015 - 14:42 via iGeneration pour iOS

Microsoft, je les met dans le même sac que Samsung. Pour l'innovation, je ne m'y fie pas du tout.



**Anarckia**

22/01/2015 - 14:44 via iGeneration pour iOS

Perso je suis conquis ! Excellent...wait & see....



**D1V1D1**

22/01/2015 - 14:48 via iGeneration pour iOS

Je pense que Microsoft va dans le bon sens

Avec W10 et l'univers qui va tourner autour.

De plus, la maj gratuite permettra à cet OS d'être rapidement adopté par le grand public.

Reste à faire un produit de qualité, et le tour est joué.

Microsoft est une entreprise ambitieuse qui va au delà de ce statut de "multinationale froide" qu'on lui prête, je pense qu'il y a de bonnes raisons d'espérer qu'ils réussiront.

Ce n'est pas pour rien qu'elle fait parti du top des entreprises "où il fait bon travailler" depuis plusieurs années, que ce soit aux US ou à travers le monde



**narugi**

22/01/2015 - 14:53 via iGeneration pour iOS

Microsoft est en train de radicalement changé dans une boîte cool. Windows 10, va être une grosse bombe je pense.

Hâte de le tester et de l'adopter.

HoloLens semble être quelque chose d'incroyable ! Franchement j'espère que ce prototype sortirez réellement quoi. Sachez en plus que Microsoft a un des plus gros budgets R&D au monde. Bien devant Apple d'après une news sortie sur iGen il y a quelques temps. (Google est pas mal la dessus aussi de mémoire)



**nono68200**

22/01/2015 - 15:10 via iGeneration pour iOS

@narugi :

J'ai aussi été surpris par Windows 10 hier soir.

Par contre, je me vois mal porter des lunettes pour avoir de la 3D. A mon avis, l'hologramme fonctionnera le jour ou il sera tel quel. Je veux dire par là que c'est par exemple ma tour d'ordinateur qui affichera l'hologramme sans que je n'ai quoi que ce soit d'autre.



**narugi**

22/01/2015 - 17:22 via iGeneration pour iOS

@nono68200 :

Évidemment que cela semble contraignant à porter mais dois je vous rappeler que les premier téléphones portables n'étaient pas du tout ergonomique. Comme les premiers ordinateurs personnels qui prenait une place monstre.

Ce que je veux dire c'est que cette technologie et son design évoluera comme tous les autres produits qu'on utilise aujourd'hui.

Sinon la montre de Apple me semble moins futuriste et moins emballante sur le papier mais attendons de voir dans la pratique. Même si beaucoup de gens savent que un produit Apple n'est bon que a partir de la 2nd gen.



**mrlupin**

22/01/2015 - 14:57

Je suis curieux, la vidéo est vendeuse certes... mais toujours sceptique lorsqu'il s'agit de chausser un appareil . Je suis d'autant plus sceptique quand il s'agit d'expérience sans retour Haptique . ma plus grosse déception des dernières années fut le leap motion qui a montré les limites du contrôle virtuel. la gravité gagne toujours.



**Apollo11**

22/01/2015 - 15:01 via iGeneration pour iOS

HoloLens, les vidéos sont extra, la démonstration lors de la conférence pas vraiment. Dans 10 ans, peut-être. Et encore là, qui a envie de porter un casque ou des lunettes pour travailler? Quel peut être. Prof. des promesses, dans

ou des lunettes pour travailler ? Jouer, peut-être. Bref, des promesses, dans une ambiance salon funéraire.



yoli

22/01/2015 - 15:12

Pendant que Google (et SpaceX) pense à un maillage de satellites pour connecter la Terre entière à l'internet ainsi qu'à des lunettes connectées au concept enthousiasmant bien que pas forcément tout à fait bien pensé, que Microsoft nous présente les Hololens et fait équipe avec la NASA pour utiliser cette techno dans l'étude de Mars, que fait Apple ? Et bien Apple prépare une montre pour bobo de luxe au look aussi lourdaud que l'iPad 1 en son temps. C'est peut-être le déclin annoncé de la pomme, le manque de vision, on ne peut pas être tout le temps au top. J'espère qu'Apple pensera à l'avenir à plutôt amener le futur à nous de façon concrète plutôt qu'à flatter l'égo des amateurs de défilés de mode.



Orus

22/01/2015 - 15:34

+100



oomu

22/01/2015 - 15:37

Apple fait des appareils CONCRETS, des PRODUITS qui EXISTENT et tiennent dans la main

pendant que Google et Microsoft vous font miroiter du rêve, Apple vend de la technologie appliquée.

Alors oui, aujourd'hui vous êtes obnubilé par la montre, mais y a des années c'était le mac, l'ipad, l'iphone, etc.

L'iphone était déjà dans les rêves bardés d'effets spéciaux des entreprises du vent et dans les films. Mais Apple l'a vendu \_concrètement\_.

un produit REEL est toujours supérieur à un produit HYPOTHETIQUE.

-

La pauvre montre n'a rien à voir avec le propos que vous tenez : vous êtes obnubilé par le rêve que vous vend Microsoft aujourd'hui et vous en voulez au réel que vend Apple.



Orus

22/01/2015 - 15:44

Réflexion amusante. Avant on traitait Apple de rêveur, et Microsoft d'entreprise sérieuse qui faisait des choses utiles et productives. Et là soudainement, c'est le contraire. Trop drôle de mauvaise foi.



Doctomac

22/01/2015 - 15:52

@Orus,

Ahh bon Appe rêveur ?





**béber1**

22/01/2015 - 15:57

"...Trop drôle de mauvaise foi"

ou pas

C'est très Knowledge Navigator toussa encore sur le papier. Ça fait mousser les imaginaires. On attendra de voir les applications pratiques dans le réel



**Mécréant**

22/01/2015 - 16:41

@oomu: le fait que des Google glasses, par exemples, ne soient pas disponibles au grand public ne les rend pas moins concrètes ni réelles.

Pour ce cas particulier, je suis même heureux qu'elles ne soient pas distribuées aux masses: elles auraient posé énormément de problèmes éthiques, provoqué des tensions, etc. alors qu'elles peuvent être très utiles dans certains milieux (hospitalier par exemple).

Par ailleurs, pour qu'Apple puisse créer ses appareils concrets, ses produits qui existent, il faut bien que d'autres fassent de la recherche... Le projet en collaboration entre Microsoft et la Nasa n'aboutira peut-être pas, mais il permettra d'avancer dans la recherche, ce qui est un bon point. Évidemment, le résultat sera moins spectaculaire et tout le monde ne le verra pas, mais sans recherche pure, pas d'avancée technologique possible.

Pour le reste, nous sommes d'accord: il n'y a pas à en vouloir à la montre d'Apple. Il s'agit juste de deux visions différentes.



**béber1**

22/01/2015 - 19:36

"@oomu: le fait que des Google glasses, par exemples, ne soient pas disponibles au grand public ne les rend pas moins concrètes ni réelles."

attention à la formulation,  
parce que tous les prototypes à l'essai sont concrets et réels.

Ce n'est pas pour autant qu'ils pourront passer l'étape du pratique et de l'utile (en correspondant à de réels besoins à un instant t) qui leurs donnera un intérêt et leurs assurera une viabilité commerciale



**Doctomac**

22/01/2015 - 15:56

@yoli,

Quelle décrépitude mentale.

Quand Apple pense au futur, ils le font en secret et ne présente leur vision du futur qu'à l'unique moment où la technologie peut être adoptée.

Quand Apple prépare un objet de mode que tout le monde peut acheter, que beaucoup y trouveront un intérêt, Microsoft nous présente un objet au look très lourdaut, qui permet d'explorer Mars (super utile au quotidien) et que personne ne va acheter si c'est commercialisé un jour.

Quand Apple prépare un objet potentiellement vendable à plusieurs millions d'exemplaires,

Microsoft prépare un concept de laboratoire qui va amuser les ultra-geeks quelques minutes.

Quand Apple est pragmatique et réaliste, Microsoft est rêveur.



**Mécréant**

22/01/2015 - 16:39

@Doctomac: et que serait ce monde sans rêve?

; -)



**nono68200**

22/01/2015 - 16:03 via iGeneration pour iOS

@yoli :

Ahah. C'est simplement à mon avis que les projets à long terme d'apple sont secrets contrairement aux autres compagnies. ;) ca ne m'étonnerait pas qu'ils travaillent sur la réalité augmentée mais qu'on en sera plus qu'une fois quelque chose de prêt et de vraiment grand public. Wait & See après. C'est peut être aussi la fin d'apple comme tu dis...



**Biking Dutch Man**

23/01/2015 - 00:04 via iGeneration pour iOS

@yoli :

D'accord pour la montre mais l'iPad a montré la voie, comme iPhone. Quant au succès commercial entre la montre et les lunettes 3D...



**Imouillart**

04/03/2015 - 10:42

[supprimé]



**béber1**

22/01/2015 - 16:10

c'est beau tout cet altruisme



**chrisann**

22/01/2015 - 15:23

Dieu bénisse l'Amérique ! Je comprenais pas l'intérêt que pouvait porter Microsoft pour Minecraft, outre le fait de porter Minecraft sur Lumia, ce qui me paraissait assez léger, mais putain j'ai pigé, Satya est un génie ! Comment faire rentrer les casques de réalité virtuelle dans la maison ? Tu vends le casque comme le plus beau cadeau de Noël que puisse espérer les gosses : Minecraft en réalité virtuelle ! Bon, la vidéo de présentation est allégeante, mais je pense pas que cela soit possible aujourd'hui, je peux me tromper, mais ça me paraît encore loin, genre dans dix ans peut-être, dans cinq au mieux, mais en 2015, sérieux ? Quoi qu'il en soit, entre ça et les imprimantes 3D, nous allons être gâtés dans la prochaine décennie qui s'annonce.





françois bayrou

22/01/2015 - 15:28

Ca fait penser à Magic Leap leur truc. Ca serait une belle revanche de Microsoft s'ils les doubleraient, alors que Google vient de mettre 542 Millions d'Euros dedans

<http://www.magicleap.com>



Orus

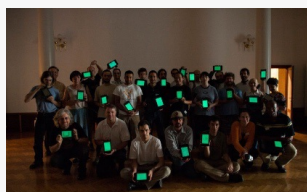
22/01/2015 - 15:38

"mais la réalité évolue de manière beaucoup plus pragmatique."

Normal, les sociétés sont aux mains de vieux conservateurs, des actionnaires, et d'hommes sans imaginations uniquement préoccupés par le fric. Suffit de voir la stagnation technologique et scientifique dans laquelle nous vivons. Faudra t-il une nouvelle guerre mondiale pour faire un bond en avant ?

Mais, si Microsoft nous sort en vrai ce que l'on voit dans le film, alors il vont redevenir les maitres du monde; et Apple s'enfoncera dans le néant.

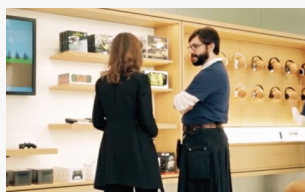
1 2 3 [suivant](#) [dernier](#) »



Le Newton a toujours ses fans !



L'iMac devenu boîte aux lettres



Visite de l'Apple Store de San Francisco

Nom d'utilisateur \*

Mot de passe \*

- [Créer un nouveau compte](#)
- [Demander un nouveau mot de passe](#)

[Se connecter](#)

[Accueil](#)

[Mentions légales](#)

[Conditions générales](#)

[Notre équipe](#)

[Publicité](#)

[Contact](#)

[RSS](#)

[Guide d'achat du Mac](#)

[Apple](#)

[Actu Mac](#)

[OS X](#)

[Matériel](#)

[Logiciels](#)

[Rumeurs](#)

[Ailleurs](#)

[Tests Mac](#)

[Tests Logiciels](#)

[Mac apps](#)

En continuant à naviguer sur ce site, vous acceptez l'utilisation des cookies afin de vous proposer des services et une offre adaptés à vos centres d'intérêts.

[OK](#)

[En savoir plus](#)