

ARM affiche ses intentions avec l'acquisition de Geomerics

Début août 2013, ARM faisait l'[acquisition de la technologie d'affichage PANTA](#) de Cadence dédiée à l'affichage haute résolution sur les écrans des terminaux mobiles. Quelques deux mois et demi plus tard, ARM annonce l'acquisition de la **société Geomerics** jusqu'alors détenue par **Angle** pour la somme de **6,2 millions de livres sterling**, soit un peu plus de **7,3 millions d'euros**.

Pour mieux armer les GPU Mali

La société britannique est bien présente dans une large majorité d'appareils mobiles via ses microarchitectures de processeurs mais également via ses processeurs graphiques Mali. Toutefois, pour ces derniers, ARM doit faire à une concurrence féroce : celle d'Imagination Technologies avec ses PowerVR alors que Qualcomm équipe ses SoC mobiles avec ses propres GPU Adreno, et que Nvidia et Vivante ont également des solutions graphiques mobiles propriétaires.

Geomerics est spécialisé dans les technologies d'affichage graphique pour les jeux vidéo (sur consoles de salon et PC jusqu'à présent). Un domaine névralgique s'il en est dans la mesure où les jeux vidéo font souvent office de vitrine technologique pour les puces mobiles et les appareils qui les intègrent.

Le jeu vidéo, élément moteur pour la mobilité

La société basée à Cambridge au Royaume-Uni est précisément spécialisée dans le **rendu d'éclairage dynamique indirect en temps réel pour les jeux vidéo**. A cet effet, elle a développé son propre moteur de rendu baptisé **Enlighten**. Elle licencie cette technologie à des éditeurs de jeux vidéo qui l'intègrent dans leur moteur de rendu graphique.

Utilisée pour apporter un rendu photo-réaliste dans des productions actuelles pour consoles de jeux vidéo et PC, cette technologie est en passe d'investir le champ de la mobilité. Récemment, elle a également été **portée sur la plate-forme CUDA de Nvidia**.

L'IP processeur graphique au sein des SoC mobiles a une tâche de plus en plus prépondérante. Au gré du GPGPU (*general-purpose processing on graphics processing units*), elle doit être en mesure de soulager le processeur tandis que les définitions n'en finissent pas d'augmenter sur les écrans de nos smartphones et nos tablettes. Une course aux pixels qu'ARM désire maîtriser et pour laquelle la société britannique a déjà fait l'acquisition de la technologie PANTA de Cadence Design Systems début septembre 2013.

Avec Geomerics et sa technologie, ARM va encore un peu plus faire monter ses processeurs graphiques Mali en gamme. De quoi mettre en lumière ses solutions graphiques avancées face aux PowerVR d'Imagination Technologies qui trônent dans les SoC Ax d'Apple et dans de nombreux autres SoC mobiles.

Geomerics entré dans le giron d'ARM va conserver son indépendance tout en devenant une filiale de la société britannique.