

ARM se paye la technologie d'affichage mobile de Cadence

La dernière acquisition d'ARM remonte à seulement une semaine ; le rachat de la société finlandaise [Sensinode](#), spécialiste de l'Internet des objets.

On passe aujourd'hui dans le domaine de la CAO puisque c'est vers **Cadence Design Systems** que la société britannique s'est tournée pour la vente et le transfert des **cœurs de contrôleur d'affichage** de la famille **PANTA**.

Les termes exacts de la transaction n'ont pas été dévoilés dans le communiqué de presse commun publié sur les sites de [Cadence](#) et d'[ARM](#).

Une technologie destinée aux GPU Mali

La technologie développée par ARM est présente dans une large majorité d'appareils mobiles via ses microarchitectures de processeurs, mais également via ses processeurs graphiques Mali.

C'est précisément à ces GPU mobiles que cette technologie est destinée pour l'utilisation d'applications multimédias avancées sur les écrans haute résolution de smartphones.

Cette technologie a été codéveloppée avec ARM et s'avère cruciale en effet pour l'affichage de définitions de plus en plus élevées avec une très faible consommation d'énergie.

«*La technologie d'affichage est essentielle à l'expérience utilisateur du consommateur mobile*», a déclaré **Pete Hutton**, vice-président exécutif et directeur général de la division Media Processing au sein d'ARM.

Une IP névralgique dans un domaine concurrentiel

Après la course aux MPixels pour les capteurs d'APN de terminaux mobiles, les constructeurs mettent maintenant en avant la résolution des écrans : 441 ppp pour l'écran de 5 pouces du [Samsung Galaxy S4](#) ou encore 273 ppp sur l'écran de la tablette [LG G Pad 8.3](#). Il n'est donc pas difficile de comprendre pourquoi ARM cherche à consolider son portefeuille de technologies dans ce domaine.

De surcroît, si les licences ARM sont quasiment incontournables pour les CPU mobiles, ARM doit faire face à beaucoup plus de concurrence dans le secteur des GPU mobiles : principalement celle d'[Imagination Technologies](#) avec ses [PowerVR](#) alors que [Qualcomm](#) équipe ses SoC mobiles avec ses propres GPU Adreno, Nvidia et Vivante ont également leurs propres solutions graphiques mobiles propriétaires.

« *L'ajout de la famille PANTA de cœurs d'affichage au portefeuille de produits d'ARM permettra à notre écosystème de partenaires d'être rapidement sur le marché avec des écrans haut de gamme qui sont entièrement gérés par les principales solutions graphiques et vidéo MALI d'ARM et qui sont protégés avec la*

technologie TrustZone d'ARM. »

Le second trimestre financier d'ARM s'est soldé par un chiffre d'affaires en hausse de 24%, mais une baisse des bénéfices suite à des coûts liés à des litiges sur des brevets. Il est donc vraisemblable que la société cherche à étoffer son portefeuille d'IP et de brevets via des acquisitions.