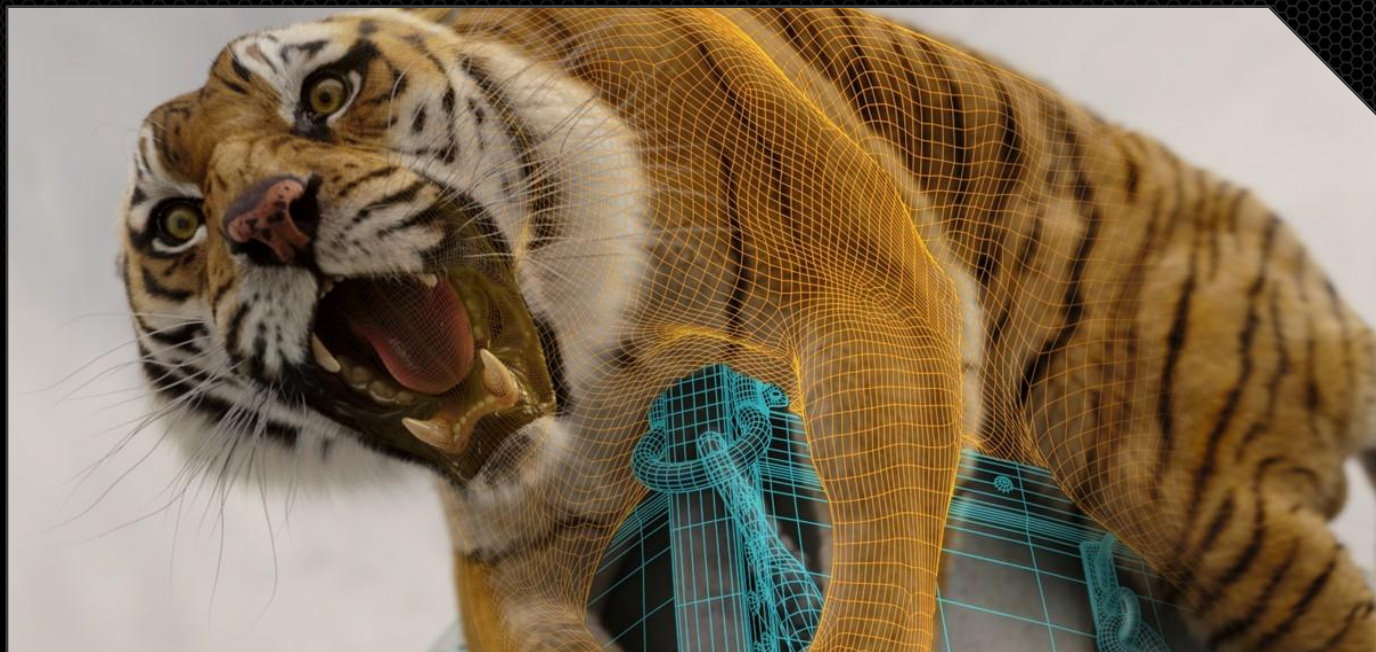
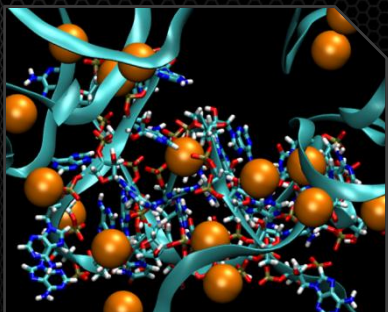




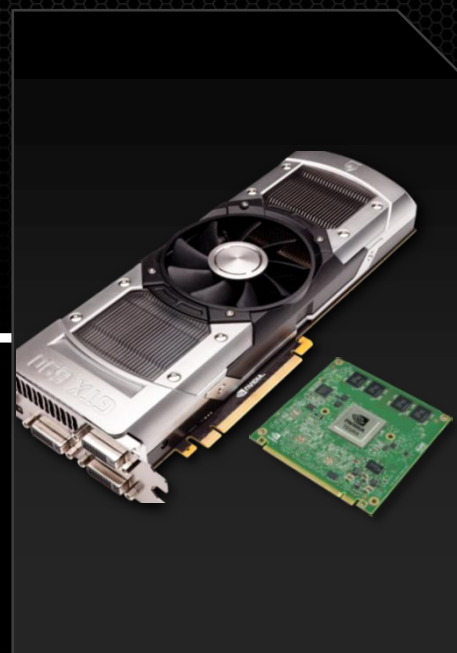
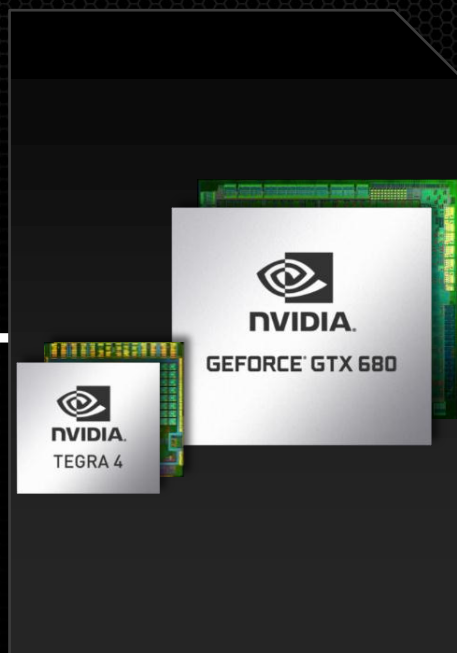
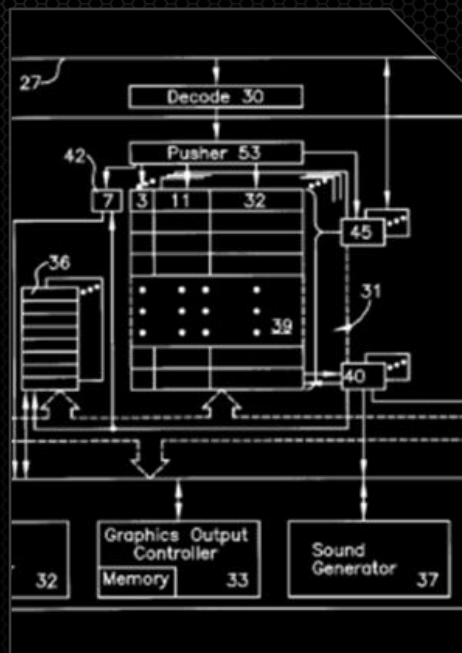
nVIDIA®

視覺運算公司



NVIDIA - 視覺運算公司

二十年以來，NVIDIA 始終站在電腦繪圖藝術與科學的視覺運算浪潮最前端。我們發明的現代視覺運算引擎 GPU 讓繪圖領域從此擴展，得以納入電玩遊戲、電影製片、產品設計、醫學診斷，乃至科學研究等。時至今日，視覺運算已逐步成為人類與科技互動及享受科技的核心元素。

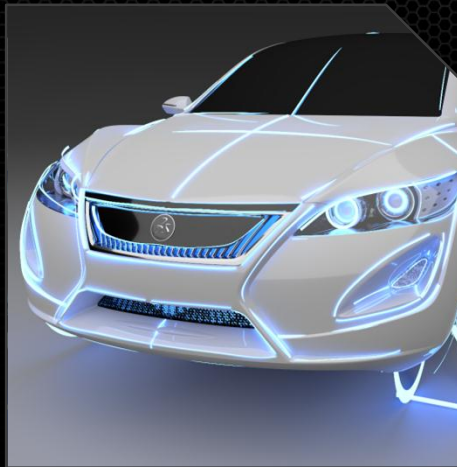


全方位視覺運算

NVIDIA 在視覺運算的領導地位上屹立不搖。我們吸引這個領域的最佳人才，打造出涵蓋所有層面的技術和產品 - 從基礎發明到結合 GPU 的處理器，再到系統元件，乃至完全整合系統。



遊戲



專業視覺化
與設計



HPC與
巨量資料分析



OEM

目標市場

NVIDIA 把目標放在三個主要垂直市場: 遊戲、專業視覺化與設計，以及高效能運算與巨量資料分析。我們針對每一垂直市場提供處理器、軟體、工具、行銷和專業知識的平台，且更逐漸增加連線的服務。此外也銷售元件並授權 IP 給希望以豐富繪圖能力打造差異化裝置的各大 OEM，充分展現我們對這些市場所作的努力。



每年都有數百款遊戲上市，電腦配置更是千變萬化，如何針對特定遊戲找出適合的設定也因而變得複雜。

GeForce Experience 是一款能自動最佳化遊戲設定的 NVIDIA 應用程式，透過遊戲主機的簡單操作，就能帶來電腦的強大威力。



賣座遊戲的銷售持續超越好萊塢鉅作 — 「決勝時刻: 黑色行動 2 (Call of Duty: Black Ops 2)」在前 24 小時即創下 500 萬美元的銷售佳績。預計到了 2016 年，電腦遊戲市場產值將超過 20 億美元。而 GeForce GPU 便是創建及享有此興盛市場的幕後引擎。



可攜式遊戲和娛樂裝置 SHIELD 是針對蓬勃發展的 Android 遊戲市場 - 同時也是成長速度最快的市場區塊所推出的一款催化劑；身上流著 100% Android 血統的 SHIELD 以當前最佳 Android 遊戲裝置之姿打響名號。這是讓 Android 遊戲開發者作為指標的平台，也是讓玩家能放心倚靠的平台，理由正是因為它是由 20 年來致力滿足玩家期待的 NVIDIA 所一手打造。



有了 NVIDIA GRID，玩家便可在任何顯示器上自由遊玩雲端上繪圖需求最密集的遊戲。透過解決阻礙雲端遊戲發展的「延遲」問題，GRID 承諾要讓遊戲串流變得跟線上租片一樣方便。儘管存在技術層面的難題，NVIDIA 依然是這世上少數幾家能以 GRID 打造「遊戲的 Netflix」之公司。



NVIDIA 遊戲服務是開放式平台上的「遊玩之道」— GeForce 負責電腦區塊、SHIELD 負責 Android 區塊，而 GRID 負責雲端區塊。我們為每一個平台打造了軟體和服務的「中樞」，確保搭載 NVIDIA 技術的產品都能最佳化並調校發揮出顛峰效能。我們針對各個平台配置了由當前遊戲世界的最佳工程師、視覺特效藝術師及計算數學家菁英組成的智囊團，以及強大的遊戲技術資料庫，他們將持續建構範例程式碼、演算法和工具。



在 2000 年初，我們發明的可程式化處理器便已將 NVIDIA 的目標延伸至專業繪圖領域。時至今日，Quadro 已是全球 80% 工作站的動力來源，其工作和演算法套件更已內建於各大主要設計工具中。舉例而言，對於倚賴逼真渲染能力 (如這輛 McLaren P1) 的工業設計師來說，Quadro 讓他們得以在創作設計時不需打造實體模型。



視覺運算讓電影真實程度更上一層樓，使幻想成為現實。NVIDIA 在這之中扮演吃重角色。使用 Quadro GPU 製作的影片在 2013 年連續第四度獨佔奧斯卡最佳視覺效果獎入圍名單，其中更囊括得獎影片「少年 Pi 的奇幻漂流」。



節目主播會運用視覺運算的能力來擴增實境，以提升實況轉播的效果。這邊可以看到，週一足球夜採用了 Sportvision 的第一和十行及 通過軌道系統，以特效來增強播出效果。Quadro 產生的繪圖影像與螢幕上的球賽完美融合。



我們在 GTC 2013 上推出全球首款視覺運算裝置 - GRID VCA，它可執行 Adobe、Autodesk 及 Dassault Systèmes 等公司推出的繪圖密集應用程式，並透過網路將繪圖輸出結果傳送至用戶端電腦來顯示。現在，設計公司、電影工作室和其他企業已能讓旗下創意團隊以超高效能、靈活性與安全性使用繪圖密集應用程式。



企業正處於巨變當中 - 員工會把自己的裝置帶來上班、不同服務須採用多種作業系統，而行動存取能力更是不可或缺。我們運用自身對 GPU 的專業知識，發明出解開視覺運算枷鎖的新型技術，讓驚人繪圖能力遍及所有裝置。我們將這種新技術叫做 GRID。現在，Cisco、Dell、HP 及 IBM 供應的是以 GRID 為基礎的伺服器，而 Citrix、Microsoft 及 VMware 供應的也是具備 GRID 能力的軟體。

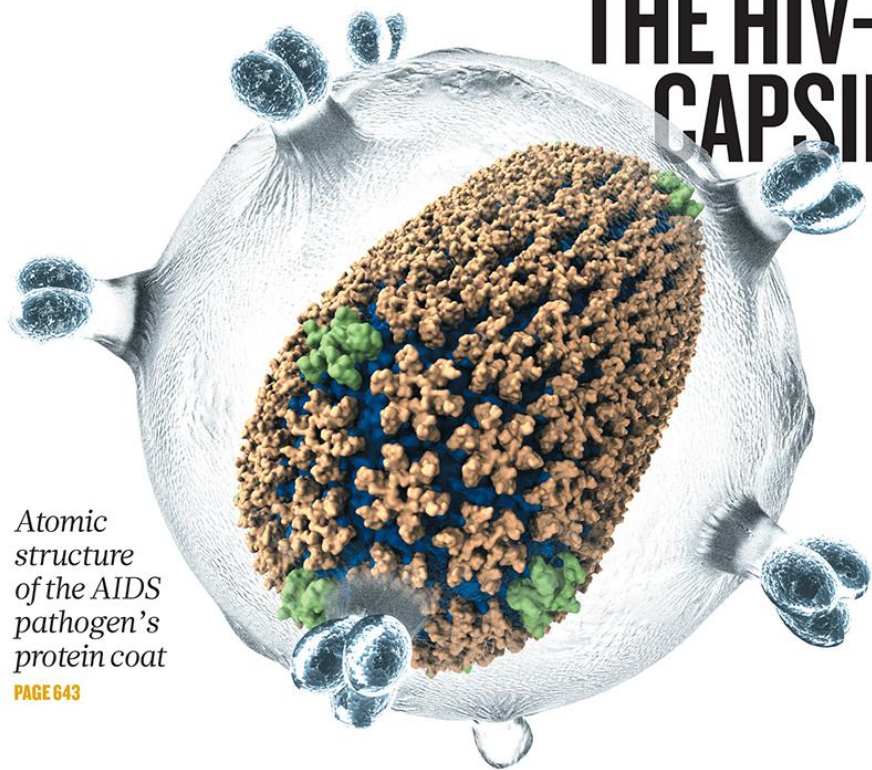


Tesla GPU 掀起了平行運算革命，讓 GPU 的威力征服資料中心。HPC Top500 超級電腦中有 39 台採用 NVIDIA GPU，其中包括美國橡樹嶺國家實驗室 (Oak Ridge National Labs) 的 TITAN；TITAN 用 18,000 顆 GPU 執行平行運算，以史無前例的規模預測天氣和模擬新材料。各大企業行號同樣採用 Tesla 來處理巨量資料分析和先進的研究。

nature

THE INTERNATIONAL WEEKLY JOURNAL OF SCIENCE

THE HIV-1 CAPSID



*Atomic
structure
of the AIDS
pathogen's
protein coat*

PAGE 643

正如其字面意義般，Tesla 的使用者都正在解決這世上最偉大的科學和技術難關。我們針對電腦架構和演算法的交集，提供了技術、工具、程式庫和專家的健全平台，而這也讓採用 3,000 顆 Tesla 處理器打造超級電腦的伊利諾大學 (University of Illinois) 科學家得以在 HIV 人類免疫缺陷病毒研究上得到突破性的成果。在首次對病毒執行全原子模擬後，該所大學的科學家就發現殼體的化學結構，亦即「對抗感染的完美目標」。



在行動裝置大規模蔓延的浪潮中，隨著消費者對豐富繪圖能力期望的升高，視覺運算的重要性也跟著被推上有史以來的最高峰。從 Apple 到 Audi，全球各大 OEM 每年產製超過 10 億台結合 GPU 的運算裝置。為因應此商機，NVIDIA 以處理器或 IP 授權的方式打造出全球最佳的 GPU。



視覺運算在汽車安全及資訊娛樂方面扮演的角色日益重要。NVIDIA 是資訊娛樂系統和數位儀錶總成的動力來源 - 包括 Tesla Motors、Lamborghini、Audi、BMW、Mini、Rolls Royce、VW 等各大車廠所推出的創新車款在內。只要使用 NVIDIA 的 Jetson 開發套件，開發人員就能輕易地打造並測試汽車、影像處理及電腦視覺應用。



NVIDIA 已經從當初的三人新創公司成長為今日的跨國企業。近來更預定建造能符合本公司擴張程度和願景的新園區。站在科學與藝術的十字路口，正如我們對視覺運算所作的大小小努力般，嶄新的 NVIDIA 總部將要激發出集團內所有人的野心和想像力。

「在真實世界與人們運用想像力所創造出來的虛幻之間，我們現在已經逐漸難以分辨其中的界線；未來，我們眼中所見的一切很有可能全部是出自於 NVIDIA 手中的技術。」

TG DAILY



創立於 1993 年

黃仁勳為共同創辦人、總裁兼執行長

1999 年以 NVDA 代號於 NASDAQ 上市

1999 年推出 GPU，迄今已出貨超過 10 億顆

2013 會計年度 營收達 43 億美元

全球員工有 8,500 名

共獲頒、核准或申請 5,500 項專利

2012 年名列新聞週刊美國「最環保」
公司排行榜第 6 名

總部位於美國加州聖克拉拉



nvidia®