



【NVIDIA プレスリリース】

## 2021 年会計年度第 1 四半期の業績を発表

売上高は前年同期より 39% 増の 30 億 8,000 万ドル、データセンターの売上高は  
史上最高の 11 億 4,000 万ドルで前年同期より 80% 増、  
GAAP ベースの総利益率も史上最高で 65.1%

2020 年 5 月 21 日、カリフォルニア州サンタクララ - NVIDIA (NASDAQ:NVDA) は、2020 年 4 月 26 日に終了した第 1 四半期の売上高が 30 億 8,000 万ドルとなったことを発表しました。これは、前年同期の 22 億 2,000 万ドルから 39% 増、前四半期の 31 億 1,000 万ドルから 1% 減になります。

米国 GAAP に基づく業績では、第 4 四半期の希薄後 1 株当たりの利益は 1.47 ドルと、前年同期の 0.64 ドルから 130% 増、前四半期の 1.53 ドルから 4% 減となりました。非 GAAP に基づく希薄後 1 株当たりの利益は 1.80 ドルで、前年同期の 0.88 ドルから 105% 増、前四半期の 1.89 ドルから 5% 減となりました。

NVIDIA は、2020 年 4 月 27 日、取引額 70 億ドルで Mellanox Technologies Ltd. の買収を完了いたしました。また、GPU Technology Conference を完全デジタルのフォーマットに移行して 5 万 5,000 人以上の登録参加者を集め、NVIDIA の創業者/CEO であるジェンスン ファン (Jensen Huang) の[基調講演のビデオ](#)は最初の 3 日間で 380 万回視聴されました。

ファンは次のように述べています。「世界が COVID-19 と戦う中、NVIDIA は、最前線で働く医療従事者の皆さん、ならびに生活を守り、世界を動かし続けるために危険な状況に勇気を持って踏み入っているサービス従事者の皆さんに敬意を表したいと思います。また、COVID-19 のワクチンをいち早く見つけるために努力を続けている、世界中のサイエンティストに感謝いたします。」

「NVIDIA は、好調な四半期を終えました。Mellanox の買収により、NVIDIA のクラウドおよびデータセンターでの機会が拡大します。NVIDIA は、Ampere GPU のローンチと出荷によって、AI コンピューティングを新たな高みに引き上げました。また、デジタルの GTC カンファレンスには記録的な数の開発者の皆さまが集まり、NVIDIA GPU コンピューティングの導入が加速していることを示しました。

NVIDIA のデータセンター事業は、史上最高の業績となり、初めて四半期当たりの売上高が 10 億ドルを突破しました。NVIDIA は、クラウド コンピューティングと AI という、今の時代で最もパワフルなテクノロジーを活用できる、有利な立場にあります。」

2021 年会計年度第 1 四半期において、NVIDIA は 9,800 万ドルの配当を支払いました。現在はマーケットが不透明な状況にあるため、NVIDIA は自社株の買い戻しを再開するタイミングを検討中であり、

今後もマーケットの状況に応じて迅速に対応します。NVIDIA は現在、2022 年 12 月までに、最大で 72 億 4,000 万ドル相当の自社株を買い戻すことを認められています。NVIDIA は、今後も四半期配当を支払う姿勢を維持してまいります。

## 2021 年会計年度第 1 四半期の概要

### 四半期財務情報（GAAP ベース）の比較

(単位：百万ドル 1 株当たりのものを除く)

	Q1 FY21	Q4 FY20	Q1 FY20	Q/Q	Y/Y
売上高	\$3,080	\$3,105	\$2,220	1% 減	39% 増
売上高総利益率	65.1%	64.9%	58.4%	20 bps 増	670 bps 増
営業費用	\$1,028	\$1,025	\$938	--	10% 増
営業利益	\$976	\$990	\$358	1% 減	173% 増
純利益	\$917	\$950	\$394	3% 減	133% 増
希薄後 1 株当たりの利益	\$1.47	\$1.53	\$0.64	4% 減	130% 増

### 四半期財務情報（非 GAAP ベース）の比較

(単位：百万ドル 1 株当たりのものを除く)

	Q1 FY21	Q4 FY20	Q1 FY20	Q/Q	Y/Y
売上高	\$3,080	\$3,105	\$2,220	1% 減	39% 増
売上高総利益率	65.8%	65.4%	59.0%	40 bps 増	680 bps 増
営業費用	\$821	\$810	\$753	1% 増	9% 増
営業利益	\$1,205	\$1,220	\$557	1% 減	116% 増
純利益	\$1,120	\$1,172	\$543	4% 減	106% 増
希薄後 1 株当たりの利益	\$1.80	\$1.89	\$0.88	5% 減	105% 増

2021 年会計年度第 2 四半期についての NVIDIA の予想には、第 2 四半期の初日に完了した、Mellanox の買収による影響が考慮されています。第 2 四半期全体の見通しは、以下の通りとなっています。

- 売上高は、36 億 5,000 万ドル ±2% となる見込みです。Mellanox は、第 2 四半期全体の売上の 12% から 13% 程度に貢献するものと予想されています。

- 売上高総利益率は、GAAP ベースが 58.6% ± 0.5%、非 GAAP ベースが 66.0% ± 0.5% となる見込みです。GAAP ベースでの売上高総利益率の減少は、買収関連費用の増加が主な理由となっており、買収関連費用のほとんどは非経常的な性質のものであります。
- 営業費用は、GAAP ベースが約 15 億 2,000 万ドル、非 GAAP ベースが約 10 億 4,000 万ドルとなる見込みです。GAAP ベースでの営業費用の変化は、株式報酬と買収関連費用の増加が理由となっています。通年の営業費用は、第 2 四半期から対象となる Mellanox を含んでおり、GAAP ベースがおおよそ 57 億ドル、非 GAAP ベースがおおよそ 41 億ドルとなる見込みです。
- その他の収益および費用は、GAAP ベースが約 5,000 万ドル、非 GAAP ベースが約 4,500 万ドルとなる見込みです。
- GAAP 税率および非 GAAP 税率は、ともに 9% ± 1% となる見込みです（個別項目は除く）。GAAP ベースの個別項目は、四半期ベースで変動すると NVIDIA が予想する、株式報酬に関連した税制優遇措置の過不足を含みます。

## ハイライト

前回の会計報告以降、NVIDIA は以下のような領域で発展を遂げました。

## ゲーミング

- 第 1 四半期の売上高は 13 億 4,000 万ドルで、前期比で 10% 減、前年同期より 27% 増となりました。
- Windows 10 のオープン ベータとして [Minecraft with RTX を投入](#)し、リアルタイム レイトレーシング、よりリアルな素材および DLSS 2.0 を世界で最も売れているビデオゲームに実装しました。
- NVIDIA GeForce® GPU を搭載した、[100 種類以上の新しいノート PC モデル](#)を発表し、ハイエンド GPU の RTX 2080 SUPER™ と RTX 2070 SUPER を初めてノート PC に搭載しました。マスマーケットの消費者のために RTX 2060 ノート PC の価格帯を 999 ドルからに設定しました。
- [新しい GeForce RTX SUPER GPU](#) を搭載した、[10 種類の新たなノート PC](#) が Acer、Gigabyte、MSI および Razer から発売され、RTX Studio のラインアップがさらに拡大しました。
- 第 2 世代のディープラーニング ニューラルネットワークである [DLSS 2.0 をリリース](#)しました。これにより、RTX GPU でプレイするゲーマーは、フレームレートを最大 2 倍で楽しみ、対応ゲームの画像解像度を高めることができます。
- [NVIDIA GeForce NOW™](#) を拡大しました。これにより、650 のゲームが利用できるようになったほか、今後 1,500 以上のゲームが追加予定になっており、2 月にサービスを開始して以来、ユーザーが 200 万人増加しました。

## データセンター

- 第 1 四半期の売上高は 11 億 4,000 万ドルで、前期比で 18% 増、前年同期より 80% 増となりました。
- NVIDIA Ampere アーキテクチャをベースにした初の GPU である [NVIDIA A100™ データセンター GPU](#) を投入しました。現在、生産が本格化され、全世界に出荷されています。
- 最も要件の厳しいワークロードに対応し、柔軟にソフトウェア デファインドのデータセンター インフラストラクチャの構築することを可能にする、5 PFLOPS の AI システム、[NVIDIA DGX A100™](#) を投入しました。最初のシステムは、アルゴンヌ国立研究所に納入され、COVID-19 の研究に使用されています。
- [NVIDIA EGX™ Edge AI プラットフォーム向けの 2 つの製品](#) を投入しました。1 つは、最新の A100 GPU と Mellanox SmartNIC テクノロジーが組み合わされた、大規模な市販サーバー向けの EGX A100 で、もう 1 つは、マイクロエッジ サーバー用の [EGX Jetson Xavier NX](#) です。
- 企業が自社の業界、製品および顧客に合わせてカスタマイズした、リアルタイムの言語ベース AI サービスを導入できるようにするためのアプリケーション フレームワーク、[NVIDIA Jarvis™](#) をリリースしました。
- オープンソース コミュニティとの連携を通じて、[Apache Spark 3.0 に エンドツーエンドの GPU アクセラレーション](#) をもたらしました。Apache Spark は、50 万人以上のデータ サイエンティストが使用している、世界最大のデータ アナリティクス プラットフォームです。
- AI ベースのディープ レコメンデーション システムを一般化するアプリケーション フレームワークである、[NVIDIA Merlin™](#) を発表しました。
- セキュリティに優れ、効率的な 25/50 ギガビット/秒のイーサネット スマート ネットワークのインターフェイス コントローラー、[Mellanox ConnectX-6® Lx SmartNIC](#) を投入しました。

## プロフェッショナル ビジュアライゼーション

- 第 1 四半期の売上高は 3 億 700 万ドルで、前期比で 7% 減、前年同期より 15% 増となりました。
- [Autodesk の最新の 3D ビジュアライゼーション ソフトウェア](#) である VRED 2021 と NVIDIA Quadro RTX を組み合わせ、デザイナーがインタラクティブなレイトレーシングと AI を活用したデノイジングを作成できるようにしました。
- [Altair の AccuSolve and TheaRender](#) エンジニアリング ソフトウェアと NVIDIA CUDA を組み合わせ、高品質なシミュレーションの作成時間を短縮できるようにしました。
- [HP の ZBook Create および ZBook Studio](#) モバイル ワークステーション ラインアップに Quadro グラフィックス プロフェッショナルを融合させ、クリエイターの使用に適した優れた性能、モビリティおよび信頼性を実現させました。

## オートモーティブ

- 第 1 四半期の売上高は 1 億 5,500 万ドルで、前期比で 5% 減、前年同期より 7% 減となりました。

- [Xpeng P7 完全電動スポーツセダン](#)を発表しました。納入が来月からの予定となっているこの製品は、NVIDIA DRIVE AGX プラットフォームと DRIVE OS ソフトウェアにより、レベル 3 の自動運転を可能にします。

## COVID-19 関連活動

- NVIDIA および従業員は、この期間中に影響を受けた人々に 1,000 万ドル以上を寄付する取り組みを行っています。
- 数か月にわたり、社員の昇進と昇給を加速しています。
- 米国国立衛生研究所との連携を通じて、研究者が肺のスキャンで COVID-19 を発見できるようにするための [AI モデル](#)をリリースしました。
- 米国政府、業界および学界のリーダーたちとともに、[ホワイトハウスの COVID-19 ハイパフォーマンス コンピューティング コンソーシアムに参加](#)し、COVID 関連の研究を加速させています。
- GPU によって遺伝子配列データの分析を加速するゲノミクス ソフトウェア スタックである、[NVIDIA Parabricks™ の 90 日間無償ライセンス](#)を、COVID 関連の課題に取り組んでいる研究者に提供しました。

## NVIDIA CFO によるコメント

NVIDIA のエグゼクティブ バイス プレジデント兼最高財務責任者 (CFO) であるコレット クレス (Colette Kress) による本四半期に関するコメントを、  
<https://investor.nvidia.com/home/default.aspx> でご覧いただくことができます (英語)。

## カンファレンス コールおよび Web キャスト情報

NVIDIA は、太平洋標準時 5 月 21 に、2021 年会計年度第 1 四半期業績および現在の財務見通しについて議論する、アナリストおよび投資家向けカンファレンス コールを開催しました。カンファレンス コールの Web キャストは録音され、NVIDIA のインベスター リレーションズ Web サイト、  
<https://investor.nvidia.com/home/default.aspx> にて、NVIDIA の 2021 年会計年度第 2 四半期についてのカンファレンス コールが開催されるまで再生できます。

## 非 GAAP 財務指標について

NVIDIA では、GAAP ベースの要約連結財務諸表に加え、一部の項目については非 GAAP ベースの財務指標を使用しています。使用している非 GAAP 財務指標は、非 GAAP ベースの売上高総利益、非 GAAP ベースの売上高総利益率、非 GAAP ベースの営業費用、非 GAAP ベースの営業利益、非 GAAP ベースのその他の利益、非 GAAP の支払法人税、非 GAAP ベースの純利益、非 GAAP ベースの希薄後 1 株当たり純利益あるいは利益、非 GAAP ベースの希薄後株式数、ならびにフリーキャッシュフローです。また、現在と過去の財務指標が比較しやすいように、GAAP ベースの財務指標と



非 GAAP ベースの財務指標がどのような関係にあるのかも明らかにしています。この情報を活用すれば、関連する GAAP 財務指標から、株式報酬費用、和解費用、買収関連およびその他の費用、関連会社以外への投資による損益、減債償却に関連する支払利息、これらの項目に関連して発生する税金の影響（該当する場合）を除外することができます。フリー キャッシュ フローは、営業活動の収益から不動産や設備、無形資産の購入費を差し引いた GAAP ベースのキャッシュ純額として算出されます。非 GAAP 財務指標の提示は、過去から続く財務状況の変遷を理解しやすくするものであると NVIDIA では考えています。なお、NVIDIA が提示している非 GAAP 財務指標はそれのみを独立して見るべきものでもなければ、GAAP ベースで用意された業績を代替するものでもありません。また、NVIDIA が提示する非 GAAP 財務指標は、他社が提示する非 GAAP 財務指標とは異なる可能性があります

## NVIDIA CORPORATION

### 要約連結損益計算書

(単位：百万ドル 1 株当たりのものを除く)

(未監査)

	3 か月累計	
	2020 年 4月26日 まで	2019 年 4月28日 まで
売上高	\$ 3,080	\$ 2,220
売上原価	1,076	924
総利益	2,004	1,296
営業費用		
研究開発費	735	674
販売費・一般管理費	293	264
営業費用合計	1,028	938
営業利益	976	358
受取利息	31	44
支払利息	(25)	(13)
雑費用（純額）	(1)	-
その他利益合計	5	31
法人税費用控除前利益	981	389
法人税費用（収益）	64	(5)
純利益	\$ 917	\$ 394

1 株当たり純利益:

希薄化前	\$	1.49	\$	0.65
希薄化後	\$	1.47	\$	0.64

1 株当たりの計算に用いた加重平均株式数:

希薄化前	614	607
希薄化後	622	616

**NVIDIA CORPORATION**

要約連結貸借対照表

(単位:百万ドル)

(未監査)

	2020 年 4月26日	2020 年 1月26日
資産		
流動資産:		
現金、現金同等物および市場性のある有価証券	\$ 16,354	\$ 10,897
売掛金勘定 (純額)	1,907	1,657
棚卸資産	1,128	979
前払費用およびその他の流動資産	195	157
流動資産合計	19,584	13,690
固定資産 (純額)	1,715	1,674
オペレーティング リース資産	595	618
のれん	628	618
無形固定資産 (純額)	80	49
繰延税金資産	533	548
その他の資産	119	118



資産合計	\$	23,254	\$	17,315
<b>負債、転換社債転換債務および株主資本</b>				
流動負債:				
買掛金勘定	\$	761	\$	687
未払およびその他の流動負債		1,142		1,097
流動負債合計		1,903		1,784
長期負債		6,959		1,991
長期オペレーティング リース負債		519		561
その他長期負債		774		775
負債合計		10,155		5,111
株主資本		13,099		12,204
負債、転換社債転換債務および株主資本合計	\$	23,254	\$	17,315

**NVIDIA CORPORATION**  
 要約連結キャッシュ フロー計算書  
 (単位:百万ドル)  
 (未監査)

	3 か月累計			
	2020 年	2019 年		
	4月26日	4月28日		
営業活動によるキャッシュ フロー:				
純利益	\$	917	\$	394
営業活動によるキャッシュ フローへの調整:				
株式報酬費用		224		178
減価償却費及びその他の償却費		107		91
繰延税金		16		(42)
その他		4		(2)

営業資産および負債の変動:

売掛金勘定	(249 )	182
棚卸資産	(151 )	153
前払費用その他の資産	(8 )	5
買掛金勘定	71	(123 )
未払およびその他の流動負債	(32 )	(129 )
その他長期負債	10	13
営業活動によるキャッシュ フロー	909	720
投資活動によるキャッシュ フロー:		
有価証券の売却による収入	1	26
有価証券の償還による収入	-	2,219
有価証券の取得	(861 )	(622 )
固定資産および無形資産の購入	(155 )	(128 )
会社買収 (現金取得控除後)	(34 )	-
投資その他 (純額)	(6 )	-
投資活動によるキャッシュ フロー	(1,055 )	1,495
財務活動によるキャッシュ フロー:		
債券発行 (発行費用控除後)	4,979	-
従業員持ち株制度に関する収入	88	83
制限付き株式ユニットに対する税金に関する支払	(222 )	(211 )
配当金の支払額	(98 )	(97 )
その他	(3 )	-
財務活動によるキャッシュ フロー	4,744	(225 )
現金および現金同等物の変動	4,598	1,990
現金及び現金同等物の期首残高	10,896	782
現金及び現金同等物の期末残高	\$ 15,494	\$ 2,772

**NVIDIA CORPORATION**

**GAAP ベースから非 GAAP ベースの財務情報の調整**

(単位:百万ドル 1 株当たりのものを除く)

(未監査)

	3 か月累計		
	2020 年 4月26日 まで	2020 年 1月26日 まで	2019 年 4月28日 まで
GAAP ベースの総利益	\$ 2,004	\$ 2,015	\$ 1,296
GAAP ベースの総利益率	65.1%	64.9%	58.4%
株式ベースの報酬費 (A)	21	12	4
買収関連およびその他の費用	1	-	-
和解費用	-	3	10
非 GAAP ベースの総利益	\$ 2,026	\$ 2,030	\$ 1,310
非 GAAP ベースの総利益率	65.8%	65.4%	59.0%
GAAP ベースの営業費用	\$ 1,028	\$ 1,025	\$ 938
株式ベースの報酬費(A)	(203)	(208)	(174)
買収関連およびその他の費用	(4)	(7)	(10)
和解費用	-	-	(1)
非 GAAP ベースの営業費用	\$ 821	\$ 810	\$ 753
GAAP ベースの営業利益	\$ 976	\$ 990	\$ 358
営業利益に対する非 GAAP 調整の影響額			
合計	229	230	199
非 GAAP ベースの営業利益	\$ 1,205	\$ 1,220	\$ 557
GAAP ベースのその他利益	\$ 5	\$ 26	\$ 31
関係会社以外への投資による損失	3	-	-
減債償却に関連する支払利息	1	-	-
非 GAAP ベースのその他利益	\$ 9	\$ 26	\$ 31
GAAP ベースの純利益	\$ 917	\$ 950	\$ 394
非 GAAP 調整の税引前合計影響額	232	230	199
非 GAAP 調整の法人税に対する影響額 (B)	(29)	(8)	(50)
非 GAAP ベースの純利益	\$ 1,120	\$ 1,172	\$ 543



希薄化後 1 株当たり純利益

GAAP ベース	\$	1.47	\$	1.53	\$	0.64
非 GAAP ベース	\$	1.80	\$	1.89	\$	0.88
希薄後 1 株当たり純利益の計算に用いた加重平均株式数		622		621		616
GAAP ベースの営業活動によるキャッシュ純額	\$	909	\$	1,465	\$	720
固定資産および無形資産の購入		(155)		(144)		(128)
フリー キャッシュ フロー	\$	754	\$	1,321	\$	592

(A) 株式ベースの報酬は以下を含む:

3 か月累計

	2020 年	2020 年	2019 年
	4 月 26	1 月 26	4 月 28
	日まで	日まで	日まで
売上原価	\$ 21	\$ 12	\$ 4
研究開発費	\$ 134	\$ 140	\$ 114
販売費・一般管理費	\$ 69	\$ 68	\$ 60

(B) GAAP 会計基準 (ASU 2016-09) における株式報酬に関連した税制優遇措置の過不足を考慮した、非 GAAP 調整の法人税に対する影響額。

NVIDIA CORPORATION

GAAP ベースから非 GAAP ベースの見通しの調整

FY2021  
第 2 四半期  
見通し

(単位：百万ドル)

GAAP ベースの総利益率	58.6 %
株式ベースの報酬、買収関連費、およびその他費用の影響額	7.4 %
非 GAAP ベースの総利益率	66.0 %



GAAP ベースの営業費用	\$	1,515
株式ベースの報酬、買収関連費、およびその他費用		(475)
非 GAAP ベースの営業費用	\$	1,040
GAAP ベースのその他の費用(純額)	\$	50
減債償却、およびその他の費用による支払利息		(5)
非 GAAP ベースのその他の費用(純額)	\$	45

**FY2021  
見通し**

(単位：百万ドル)

GAAP ベースの営業費用	\$	5,700
株式ベースの報酬、買収関連費、およびその他費用		(1,600)
非 GAAP ベースの営業費用	\$	4,100

## NVIDIA について

1999 年における NVIDIA (NASDAQ 表示: NVDA)による GPU の発明は、PC ゲーミング市場の成長に爆発的な拍車をかけ、現代のコンピューター グラフィックスを再定義し、並列コンピューティングに革命的变化を起こしました。最近では、GPU ディープラーニングが最新の AI (次世代コンピューティング) に火をつけ、世界を知覚し理解することができるコンピューター、ロボット、自律走行車の脳として GPU は機能しています。詳細は、こちらのリンクから：[www.nvidia.co.jp/](http://www.nvidia.co.jp/)

最前線で働く医療従事者およびサービス従事者に対する敬意の表明、サイエンティストに対する感謝、Mellanox によるクラウドおよびデータセンターの機会の拡大、Ampere の搭載によって AI コンピューティングが新たな高みに引き上がったこと、デジタルの GTC カンファレンスに記録的な数の人が参加し、NVIDIA GPU コンピューティングの導入が加速していると示されたこと、クラウドコンピューティングと AI を活用する NVIDIA の立場、NVIDIA の資本の返還および自社株の買い戻しのタイミングの検討、COVID-19 の影響、NVIDIA の次の四半期の配当、Mellanox を買収した影響を含む NVIDIA の 2021 年会計年度第 2 四半期についての財務予想、NVIDIA の 2021 年会計年度第 2 四半期の税率についての予想、超過税務便益額または申告不足税額によって生じる変動の予想、1 年を通しての営業費用、Mellanox がもたらすであろう売上高、NVIDIA のプロジェクトが COVID-19 の研究に使われていること、NVIDIA Merlin が AI ベースのディープ レコメンデーションシステムを一般化すること、RTX Studio のラインナップや GeForce RTX SUPER GPU、NVIDIA A100、NVIDIA DGX A100、EGX A100、EGX Jetson Xavier NX、NVIDIA Jarvis、NVIDIA CUDA、Quadro および NVIDIA Parabricks の利点ならびに性能および影響、Apache Spark 3.0、Mellanox ConnectX-6 SmartNIC、NVIDIA Merlin、DLSS 2.0 のためにオープンソースコミュニティと連携したこと、およびその性能、RTX を投入した Minecraft や NVIDIA GeForce NOW ならびに NVIDIA DRIVE AGX Xavier AI コンピュータプラットフォームを搭載した Xpeng P7 の投入およびその納入開始予定時期、NVIDIA GeForce NOW に追加予定のゲームの数、COVID-19 ハイ パフォーマンス コンピューティング コンソーシアムおよび COVID 関連の研究の加速、NVIDIA Jarvis がリアルタイムの言語ベース AI サービスを導入できるようにすること、世界の OEM 企業が RTX 2080 SUPER や RTX 2070 SUPER といった GPU を初めて搭載したノート PC をリリースし、RTX 2060 ノート PC を低価格で提供できるようにすること、および VRED 2021 により、デザイナーがレイトレーシングや AI を活用したデノイズングを作成できるようになることなど本プレスリリースにおける一定の記載は将来の見通しに関する記述であり、予測とは著しく異なる結果を生ずる可能性があるリスクと不確実性を伴っています。かかるリスクと不確実



性は、世界的な経済環境、サードパーティに依存する製品の製造・組立・梱包・試験、技術開発および競合による影響、新しい製品やテクノロジーの開発あるいは既存の製品やテクノロジーの改良、NVIDIA 製品やパートナー企業の製品の市場への浸透、デザイン・製造あるいはソフトウェアの欠陥、ユーザーの嗜好および需要の変化、業界標準やインターフェースの変更、システム統合時に NVIDIA 製品および技術の予期せぬパフォーマンスにより生じる損失などを含み、その他のリスクの詳細に関しては、Form 10-K での NVIDIA のアニュアル レポートならびに Form 10-Q での四半期レポートなど、米証券取引委員会 (SEC) に提出されている NVIDIA の報告書に適宜記載されます。SEC への提出書類は写しが NVIDIA の Web サイトに掲載されており、NVIDIA から無償で入手することができます。これらの将来予測的な記述は発表日時点の見解に基づくものであって将来的な業績を保証するものではなく、法律による定めがある場合を除き、今後発生する事態や環境の変化に応じてこれらの記述を更新する義務を NVIDIA は一切負いません。

© 2020 NVIDIA Corporation. All rights reserved. NVIDIA, NVIDIA のロゴ、GeForce、Quadro DGX A100、DRIVE AGX Xavier、EGX A100、GeForce NOW、GeForce RTX SUPER、Mellanox ConnectX-6、Mellanox SmartNIC、NVIDIA A100、NVIDIA AGX、NVIDIA CUDA、NVIDIA DGX A100、NVIDIA DRIVE AGX Xavier、NVIDIA EGX Edge AI、NVIDIA EGX Jetson Xavier、NVIDIA Jarvis、NVIDIA Merlin、NVIDIA Parabricks、および NVIDIA RTX は、米国およびその他の国における NVIDIA Corporation の商標または登録商標です。その他の会社名および製品名は、それぞれの所有企業の商標または登録商標である可能性があります。機能、価格、可用性、および仕様は予告なしに変更されることがあります。