

【NVIDIA プレスリリース】

2021 年会計年度第 2 四半期の業績を発表

- 売上高は過去最高の 38 億 7,000 万ドルで、前年同期より 50%増
- データセンターの売上高は過去最高の 17 億 5,000 万ドルで、前年同期より 167%増
- 第 1 四半期に NVIDIA の一部門である Mellanox が急成長し、売上高の 14%を占める

2020 年 8 月 19 日、カリフォルニア州サンタクララ — NVIDIA は 2020 年 7 月 26 日に終了した第 2 四半期の売上高が過去最高の 38 億 7,000 万ドルに達したことを発表しました。前年同期の 25 億 8,000 万ドルから 50%増加し、前四半期の 30 億 8,000 万ドルから 26%増加しました。

米国 GAAP に基づく業績では、第 2 四半期の希薄後 1 株当たりの利益は、前年同期の 0.90 ドルから 10%増、前四半期の 1.47 ドルから 33%減の 0.99 ドルでした。非 GAAP に基づく希薄後 1 株当たりの利益は、前年同期の 1.24 ドルから 76%増、前四半期の 1.80 ドルから 21%増の 2.18 ドルでした。

NVIDIA は 2020 年 4 月 27 日に Mellanox Technologies Ltd.の買収を完了しました。

NVIDIA の創業者/CEO であるジェンسن フアン(Jensen Huang)は、次のように述べています。「NVIDIA のコンピューティングの採用が加速していることが、過去最高の売上高および並外れた成長の原動力となりました。NVIDIA RTX レイ トレーシングおよび AI によって創造される、リアルなバーチャル世界にますます多くのゲーマーが熱中するようになったことで、GeForce ゲーミングの成長が加速しました。」

また、「NVIDIA の新しい Ampere GPU アーキテクチャは、出だしから好調で、世界の最大手クラウド サービス プロバイダおよびサービス メーカーが NVIDIA のアクセラレーテッド コンピューティングを提供するために迅速に動いています。Mellanox は、AI サービスをスケールアウトするためにクラウド データセンターの高速ネットワーク需要に牽引され、急成長しました。また、コンピューターから AI ソフトウェアへ、そしてクラウドから自動車へと、アップグレード可能な次世代高級車の開発を牽引する Mercedes-Benz と NVIDIA との提携は革新を起こすものです。」

「パンデミックが NVIDIA のプロフェッショナル ビジューライゼーションおよびオートモーティブ プラットフォームに影響を及ぼしたにもかかわらず、ゲーミング、AI、クラウド コンピューティングおよび自律動作マシンが世界中で次の産業革命を牽引するため、NVIDIA は成長を実現する上で有利な立場にあります」と述べています。

NVIDIA は、第 2 四半期に 9,900 万ドルの四半期現金配当を支払いました。2020 年 9 月 2 日を配当基準日として、2020 年 9 月 24 日に 1 株当たり 0.16 ドルの次回四半期現金配当を支払う予定です。

2021 年会計年度第 2 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 たりのものを除く)	Q2 FY21	Q1 FY21	Q2 FY20	Q/Q	Y/Y
売上高	\$3,866	\$3,080	\$2,579	26% 増	50% 増
売上高総利益率	58.8%	65.1%	59.8%	630 bps 減	100 bps 減
営業費用	\$1,624	\$1,028	\$970	58% 増	67% 増
営業利益	\$651	\$976	\$571	33% 減	14% 増
純利益	\$622	\$917	\$552	32% 減	13% 増
希薄後 1 株当たりの利益	\$0.99	\$1.47	\$0.90	33% 減	10% 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 たりのものを除く)	Q2 FY21	Q1 FY21	Q2 FY20	Q/Q	Y/Y
売上高	\$3,866	\$3,080	\$2,579	26% 増	50% 増
売上高総利益率	66.0%	65.8%	60.1%	20 bps 増	590 bps 増
営業費用	\$1,035	\$821	\$749	26% 増	38% 増
営業利益	\$1,516	\$1,205	\$802	26% 増	89% 増
純利益	\$1,366	\$1,120	\$762	22% 増	79% 増
希薄後 1 株当たりの利益	\$2.18	\$1.80	\$1.24	21% 増	76% 増

2021 年会計年度第 3 四半期の予想は以下の通りです。

- 売上高は、44 億ドル±2%となる見込みです。
- 売上高総利益率は、GAAP ベースが 62.5%±0.5%、非 GAAP ベースが 65.5%± 0.5%となる見込みです。
- 営業費用は、GAAP ベースが約 15 億 4,000 万ドル、非 GAAP ベースが約 10 億 9,000 万ドルとなる見込みです。
- GAAP ベースおよび非 GAAP ベースのその他の収益および費用は、ともに約 5,500 万ドルの費用(純額)となる見込みです。

- GAAP 税率および非 GAAP 税率は、ともに 8%±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

前四半期の業績報告以降、NVIDIA は以下の分野で進展がありました。

データセンター

- Mellanox の売上高を含む第 2 四半期売上高は 17 億 5,000 万ドルで、前四半期から 54%増加し、前年同期から 167%増加しました。
- AI、データサイエンスおよびサイエンティフィックコンピューティング分野の最も複雑な課題に取り組むため、世界の大手サーバーメーカーと共同で、[50 を超える NVIDIA® A100 搭載システム](#)を発表しました。
- 世界最速のスーパーコンピューター Top 500 の最新リストに、[上位 10 システムのうち 8 システムに搭載され](#)、さらに、全システムのうち 3 分の 2 に搭載されています。これには、同リストの 7 位にランクされ、かつ、Green500 リスト上位 2 位に入った、NVIDIA Selene と名付けられた [NVIDIA DGX SuperPOD™システム](#)が含まれています。
- 最新の MLPerf ベンチマークで [16 個の AI 性能記録を樹立](#)、A100 Tensor コア GPU をベースとした 1 チップあたりでは 8 個の同記録を、DGX A100 SuperPOD システムを用いて「規模を拡張」したケースでは 8 個の同記録を樹立しました。
- 導入後 1 か月ほどで [NVIDIA A100 Tensor コア GPU が Google Cloud 上で利用可能](#)になりました。
- 世界で最も普及しているデータアナリティクスアプリケーションである [Apache Spark](#) の CUDA GPU アクセラレーションを、Spark 3.0 の正規版リリースを通じて提供しました。
- セキュリティ上の脅威および運用上の問題を探知し、ネットワーク障害を予測することでスーパーコンピューティングデータセンターにおけるダウンタイムを最小化する [NVIDIA Mellanox® UFM Cyber-AI プラットフォーム](#)を発表しました。

ゲーミング

- 第 2 四半期売上高は 16 億 5,000 万ドルで、前四半期より 24%増加し、前年同期より 26%増加しました。
- 新しい GeForce ノート PC が 100 機種以上登場し、学生、クリエイターおよびゲーマーが並外れた性能を様々な価格帯で購入できるようになりました。
- NVIDIA RTX レイ トレーシングおよび DLSS AI 超解像度に現在対応する各種ゲームを発表しました。これには、[『Justice』](#)、[『サイバーパンク 2077』](#)および [『Death Stranding』](#)が含まれます。また、[Minecraft with RTX](#) の新たなワールドを発表しました。

- [GeForce NOW™ が Chromebook に対応](#)したことで、何百人ものユーザーがクラウド ゲームをプレイすることが可能となりました。
- [Square Enix が自社の広範なカタログを GeForce NOW](#)へ追加することを発表しました。これには、『Deus Ex』や『Just Cause』に加え、RTX On で復活した『シャドウ オブ ザ トゥームレイダー』などのフランチャイズが含まれます。

プロフェッショナル ビジュアライゼーション

- 第2四半期売上高は2億300万ドルで、前四半期より34%減少し、前年同期より30%減少しました。
- NVIDIA Quadro® グラフィックスをベースとしたプロフェッショナル クリエイター向けの新しいモバイルワークステーションを Acer、Dell、Lenovo および Microsoft と共にローンチしました。[Substance Alchemist および Blender の最新のリリース](#)に新しい AI 機能を搭載し、マテリアル制作を向上させ、AI デノイジングを組み込みました。
- [Chaos Group の Foundry からリリースされた最新アプリケーションおよび Maxon の Redshift](#) に NVIDIA RTX™ が実装されたことを発表し、クリエイターは高速化されたレイ トレーシングおよび加速された性能へアクセスできるようになりました。
- デスクトップ管理ツール一式を用いてワークフローを合理化する NVIDIA Quadro Experience プラットフォームの最新アプリケーション、[NVIDIA Quadro View™](#) をリリースしました。

オートモーティブ

- 第2四半期売上高は1億1,100万ドルで、前四半期より28%減少し、前年同期より47%減少しました。
- 永続的にアップグレード可能で、NVIDIA DRIVE AV 自律運転ソフトウェアおよび NVIDIA AGX Orin™ AV コンピューター上で構築された新しいソフトウェア デファインドの車両アーキテクチャを 2024 年から Mercedes-Benz のラインナップの全車両へ組み込むことを [Mercedes-Benz と共同で発表しました](#)。

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は下記リンクに掲載しています。

<https://investor.nvidia.com/home/default.aspx>

カンファレンス コールおよび Web キャスト情報



NVIDIA は、2021 年会計年度第 2 四半期の決算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とのカンファレンス コールを開催しました。カンファレンス コールのライブ Web キャスト(視聴のみモード)は、NVIDIA のインベスター リレーションズ ウェブサイト、<https://investor.nvidia.com/home/default.aspx> でアクセス可能です。Web キャストは録音され、NVIDIA の 2021 年会計年度第 3 四半期決算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(費用) (純額)、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、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、買収関連費用、和解費用、関連会社以外への投資による損失、減債償却に関連する支払利息、および該当する場合には、これらの項目に関連して発生する税金の影響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有形固定資産および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)

	終了した 3 か月間		終了した 6 か月間	
	7 月 26 日	7 月 28 日	7 月 26 日	7 月 28 日
	2020	2019	2020	2019
売上高	\$ 3,866	\$ 2,579	\$ 6,946	\$ 4,799
売上原価	1,591	1,038	2,667	1,962

売上高総利益	2,275	1,541	4,279	2,837
営業費用				
研究開発費	997	704	1,732	1,379
販売費および一般管理費	627	266	920	529
営業費用合計	1,624	970	2,652	1,908
営業利益	651	571	1,627	929
受取利息	13	47	44	92
支払利息	(54)	(13)	(78)	(27)
その他（純額）	(1)	1	(2)	1
その他利益（費用）（純額）	(42)	35	(36)	66
税引き前利益	609	606	1,591	995
法人税等	(13)	54	52	48
純利益	\$ 622	\$ 552	\$ 1,539	\$ 947

1株当たり純利益：

基本的	\$ 1.01	\$ 0.91	\$ 2.50	\$ 1.56
希薄後	\$ 0.99	\$ 0.90	\$ 2.47	\$ 1.54

1株当たり純利益の計算に用いた加重平均株式数：

基本的	616	609	615	608
希薄後	626	616	624	616

NVIDIA CORPORATION

要約連結貸借対照表

(単位：百万ドル)

(未監査)

7月26日	1月26日
現在	現在
2020	2020

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	\$ 10,981	\$ 10,897
受取債権（純額）	2,084	1,657
棚卸資産	1,401	979
前払費用およびその他の流動資産	215	157
流動資産合計	14,681	13,690

有形固定資産（純額）	1,964	1,674
オペレーティング リース資産	701	618
のれん	4,193	618
無形資産（純額）	2,854	49
繰延税金資産	630	548
その他の資産	157	118
資産合計	\$ 25,180	\$ 17,315

負債および株主資本

流動負債：

支払債務	\$ 893	\$ 687
未払金およびその他の流動負債	1,517	1,097
流動負債合計	2,410	1,784

長期借入金	6,960	1,991
長期オペレーティング リース債務	611	561
その他の長期債務	1,285	775
負債合計	11,266	5,111

株主資本	13,914	12,204
負債および株主資本合計	\$ 25,180	\$ 17,315

(単位：百万ドル)

(未監査)

	終了した 3 カ月間		終了した 6 カ月間	
	7 月 26 日	7 月 28 日	7 月 26 日	7 月 28 日
	2020	2019	2020	2019
営業活動により生じたキャッシュ フロー：				
純利益	\$ 622	\$ 552	\$ 1,539	\$ 947
純利益を営業活動により生じたキャッシュ（純額）へ調整するための修正：				
減価償却費および償却費	404	92	511	183
株式報酬費用	374	223	598	401
繰延税金	(80)	15	(64)	(27)
その他	(8)	4	(5)	1
営業資産および負債（買収によるものを除く）の変動額：				
受取債権	44	(319)	(205)	(137)
棚卸資産	54	225	(97)	378
前払費用およびその他の資産	42	31	34	36
支払債務	(8)	78	63	(45)
未払金およびその他の流動負債	112	49	81	(79)
その他の長期債務	10	(14)	21	(2)
営業活動により生じたキャッシュ（純額）	1,566	936	2,476	1,656
投資活動により生じたキャッシュ フロー：				
市場性のある有価証券の満期到来による収入	1,032	1,372	1,032	3,592
市場性のある有価証券の売却による収入	258	3,126	259	3,152
市場性のある有価証券の購入	(7,425)	(840)	(8,286)	(1,461)
事業の買収（取得したキャッシュは除く）	(7,137)	-	(7,171)	-
有形固定資産および無形資産の購入	(217)	(113)	(372)	(241)
投資およびその他（純額）	-	(2)	(7)	(2)

投資活動により生じた（に使用された）キャッシュ（純額）	(13,489)	3,543	(14,545)	5,040
財務活動により生じたキャッシュフロー：				
従業員持株制度に関連する収入	6	1	94	83
譲渡制限付き株式ユニットに係る税金に関連する支払い	(196)	(50)	(418)	(261)
支払配当金	(99)	(97)	(197)	(195)
社債発行（発行費用控除後）	(8)	-	4,971	-
その他	-	-	(3)	-
財務活動により生じた（に使用された）キャッシュ（純額）	(297)	(146)	4,447	(373)
現金および現金同等物の変動額	(12,220)	4,333	(7,622)	6,323
現金および現金同等物の期首残高	15,494	2,772	10,896	782
現金および現金同等物の期末残高	\$ 3,274	\$ 7,105	\$ 3,274	\$ 7,105

NVIDIA CORPORATION

財務指標を GAAP ベースから非 GAAP ベースへ調整

(単位：百万ドル 1 株当たりのものを除く)

(未監査)

	終了した 3 カ月間			終了した 6 カ月間	
	7 月 26 日 2020	4 月 26 日 2020	7 月 28 日 2019	7 月 26 日 2020	7 月 28 日 2019
GAAP ベースの売上高総利益	\$ 2,275	\$ 2,004	\$ 1,541	\$ 4,279	\$ 2,837
GAAP ベースの売上高総利益率	58.8 %	65.1 %	59.8 %	61.6 %	59.1 %
株式報酬費用 (A)	14	21	8	35	12
買収関連費用 (B)	245	1	-	246	-
和解費用	17	-	2	17	11
非 GAAP ベースの売上高総利益	\$ 2,551	\$ 2,026	\$ 1,551	\$ 4,577	\$ 2,860
非 GAAP ベースの売上高総利益率	66.0 %	65.8 %	60.1 %	65.9 %	59.6 %

GAAP ベースの営業費用	\$ 1,624	\$ 1,028	\$ 970	\$ 2,652	\$ 1,908
株式報酬費用 (A)	(360)	(203)	(216)	(563)	(389)
買収関連費用 (B)	(229)	(4)	(5)	(233)	(15)
和解費用	-	-	-	-	(2)
非 GAAP ベースの営業費用	\$ 1,035	\$ 821	\$ 749	\$ 1,856	\$ 1,502
GAAP ベースの営業利益	\$ 651	\$ 976	\$ 571	\$ 1,627	\$ 929
営業利益に対する非 GAAP の調整の影響額合計	865	229	231	1,094	429
非 GAAP ベースの営業利益	\$ 1,516	\$ 1,205	\$ 802	\$ 2,721	\$ 1,358
GAAP ベースのその他の利益（費用）（純額）	\$ (42)	\$ 5	\$ 35	\$ (36)	\$ 66
関連会社以外への投資による損失	2	3	-	5	-
減債償却に関連する支払利息	1	1	-	1	1
非 GAAP ベースのその他の利益（費用）（純額）	\$ (39)	\$ 9	\$ 35	\$ (30)	\$ 67
GAAP ベースの純利益	\$ 622	\$ 917	\$ 552	\$ 1,539	\$ 947
非 GAAP ベースの調整による税引き前利益への影響額合計	868	232	231	1,100	430
非 GAAP ベースの調整による法人税への影響額合計 (C)	(124)	(29)	(21)	(153)	(72)
非 GAAP ベースの純利益	\$ 1,366	\$ 1,120	\$ 762	\$ 2,486	\$ 1,305
希薄後 1 株当たり純利益					
GAAP ベース	\$ 0.99	\$ 1.47	\$ 0.90	\$ 2.47	\$ 1.54
非 GAAP ベース	\$ 2.18	\$ 1.80	\$ 1.24	\$ 3.98	\$ 2.12
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	626	622	616	624	616
営業活動により生じた GAAP ベースのキャッシュ（純額）	\$ 1,566	\$ 909	\$ 936	\$ 2,476	\$ 1,656



有形固定資産および無形資産の購入	(217)	(155)	(113)	(372)	(241)
フリー キャッシュ フロー	\$ 1,349	\$ 754	\$ 823	\$ 2,104	\$ 1,415

(A) 株式報酬費用の内訳：	終了した 3 カ月間			終了した 6 カ月間	
	7 月 26 日 2020	4 月 26 日 2020	7 月 28 日 2019	7 月 26 日 2020	7 月 28 日 2019
売上原価	\$ 14	\$ 21	\$ 8	\$ 35	\$ 12
研究開発費	\$ 228	\$ 134	\$ 145	\$ 362	\$ 259
販売費および一般管理費	\$ 132	\$ 69	\$ 71	\$ 201	\$ 130

(B) 買収関連費用には、主として無形資産の償却費、棚卸資産のステップアップ（時価評価による増加部分）に係る費用、取引費用および一部の報酬費用が含まれます。

(C) 非 GAAP ベースの調整による法人税への影響額には、GAAP ベースの会計基準（AUS 第 2016-09 号）に基づき株式報酬に関連した税制優遇措置の過不足を認識したことによるものが含まれます。

NVIDIA CORPORATION
業績予想を GAAP ベースから非 GAAP ベースへ調整

	Q3 FY2021 業績予想
	(単位：百万 ドル)
GAAP ベースの売上高総利益率	62.5 %
株式報酬費用、買収関連費用の影響額	3.0 %
非 GAAP ベースの売上高総利益率	65.5 %
GAAP ベースの営業費用	\$ 1,535
株式報酬費用、買収関連費用	(445)
非 GAAP ベースの営業費用	\$ 1,090



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変化を起こしました。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.com/ja-jp/

コンピューティングの採用が加速していることおよびそれが売上と成長を押し上げていること、ゲーミングおよび NVIDIA ネットワーキングの成長、出だしから好調の Ampere、最大手クラウド サービス プロバイダおよびサーバー メーカーが NVIDIA のアクセラレーテッド コンピューティングを提供すべく動いていること、NVIDIA と Mercedes-Benz との提携が次世代高級車を牽引し革新を起こすこと、パンデミックの影響、成長に向けた NVIDIA のポジション、ゲーミング、AI、クラウド コンピューティング、自律動作マシンが次の産業革命を牽引すること、NVIDIA の資本還元プログラム、NVIDIA の次回四半期現金配当、2021 年会計年度第 3 四半期に関する NVIDIA の業績見通し、2021 年会計年度第 3 四半期に関する NVIDIA の予想税率、税制優遇措置の過不足に変動が生じるとの NVIDIA の予想、Ampere GPU アーキテクチャ、Spark 3.0、GeForce、NVIDIA Quadro および Quadro View を含む NVIDIA の製品および技術が持つ利点、能力および影響、NVIDIA の製品が搭載されたスーパーコンピューターが AI 性能の記録を樹立、NVIDIA Mellanox UFM Cyber-AI プラットフォームがスーパーコンピューティング データセンターにおけるダウンタイムを最小化、NVIDIA の機能に対応したゲーム、Square Enix が GeForce NOW とその機能へ自社のカタログを追加、AI 機能を Substance Alchemist および Blender に搭載し、AI デノイジングが改善、NVIDIA RTX がアプリケーションへ追加され、クリエイターが高速化されたレイ トレーシングおよび加速された性能へアクセスできるようになること、2024 年より Mercedes-Benz が自社ラインナップの全車両へ NVIDIA 技術に基づくソフトウェア デファインドのアーキテクチャを組み込むことなど、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リスクおよび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イスの変更、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、Quadro、DRIVE AGX Orin、GeForce NOW、Mellanox、NVIDIA A100、NVIDIA AGX、NVIDIA DGX A100、NVIDIA DGX SuperPOD、NVIDIA DRIVE、NVIDIA RAPIDS、NVIDIA RTX および Quadro View 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、入手可能性、および仕様は予告なしに変更されることがあります。