

【NVIDIA プレスリリース】

2021 年会計年度第 3 四半期の業績を発表

- 売上高は過去最高の 47 億 3,000 万ドルで、前年度より 57% 増
- ゲーミングの売上高は過去最高の 22 億 7,000 万ドルで、前年度より 37% 増
- データセンターの売上高は過去最高の 19 億ドルで、前年度より 162% 増

2020 年 11 月 18 日 - カリフォルニア州サンタクララ - NVIDIA (NASDAQ: NVDA) は本日、2020 年 10 月 25 日に終了した第 3 四半期の売上高が 47 億 3,000 万ドルになったことを発表しました。前年同期の 30 億 1,000 万ドルから 57% 増加し、前四半期の 38 億 7,000 万ドルから 22% 増加しました。

米国 GAAP に基づく業績では、第 3 四半期の希薄後 1 株当たりの利益は、前年同期の 1.45 ドルから 46% 増、前四半期の 0.99 ドルから 114% 増の 2.12 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 1.78 ドルから 63% 増、前四半期の 2.18 ドルから 33% 増の 2.91 ドル でした。

NVIDIA の創業者/CEO であるジェンスン フアン (Jensen Huang) は、次のように述べています。「NVIDIA はエンジンをフル回転させ、ゲーミング、データセンター、ならびに企業全体の売上高で新記録を達成しました。新しい NVIDIA GeForce RTX GPU は、世代間における最大の発展を遂げ、注文が殺到しています。NVIDIA RTX により、レイトレーシングがゲーミングの新たな標準となりました。

私たちは、NVIDIA AI をさらなる高みに引き上げようとしています。A100 コンピューティング プラットフォームは急速に進歩しており、全世界で大手のクラウド企業が導入しています。NVIDIA は、産業用 AI 推論のベンチマークで圧倒的な成績を収めており、お客様は NVIDIA テクノロジーを活用して、世界で最も人気のある AI サービスを製品化しようとしています。

NVIDIA は、プログラマブルなデータセンター プロセッサである NVIDIA DPU を発表したほか、世界で最も普及している CPU を開発している、Arm の買収計画も明らかにしました。NVIDIA は、コンピューティングがクラウドから数十億台のデバイスへと拡大しようとしている、AI 時代の中心にあります」

NVIDIA は、第 3 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 12 月 4 日を配当基準日として、2020 年 12 月 29 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 3 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)	Q3 FY21	Q2 FY21	Q3 FY20	Q/Q	Y/Y
売上高	\$4,726	\$3,866	\$3,014	22% 増	57% 増
売上高総利益率	62.6%	58.8%	63.6%	380 bps 増	100 bps 減
営業費用	\$1,562	\$1,624	\$989	4% 減	58% 増
営業利益	\$1,398	\$651	\$927	115% 増	51% 増
純利益	\$1,336	\$622	\$899	115% 増	49% 増
希薄後 1 株当たりの利益	\$2.12	\$0.99	\$1.45	114% 増	46% 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)	Q3 FY21	Q2 FY21	Q3 FY20	Q/Q	Y/Y
売上高	\$4,726	\$3,866	\$3,014	22% 増	57% 増
売上高総利益率	65.5%	66.0%	64.1%	50 bps 減	140 bps 増
営業費用	\$1,101	\$1,035	\$774	6% 増	42% 増
営業利益	\$1,993	\$1,516	\$1,156	31% 増	72% 増
純利益	\$1,834	\$1,366	\$1,103	34% 増	66% 増
希薄後 1 株当たりの利益	\$2.91	\$2.18	\$1.78	33% 増	63% 増

2021 年会計年度第 4 四半期の予想は以下の通りです。

- 売上高は、48 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 62.8% ± 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 16 億 4,000 万ドル、非 GAAP ベースが約 11 億 8,000 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、約 5,500 万ドルの費用となる見込みです。
- 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

本第 3 四半期において、NVIDIA は、ソフトバンクキャピタル株式会社および SVF Holdco (UK) Limited より Arm Limited を 400 億ドルの取引価格で買収する正式契約を締結したと発表しまし

た。この取引により、NVIDIA の最先端の AI コンピューティング プラットフォームと Arm の広大なエコシステムが融合し、AI の時代における最高峰のコンピューティング企業が誕生することになります。この取引は、NVIDIA の非 GAAP ベースの総利益率、非 GAAP ベースの 1 株あたり利益が直ちに増加するものと推定されているもので、2022 暦年の第 1 四半期に完了する見込みとなっています。

NVIDIA は、NVIDIA と Arm のテクノロジーを活用した、パワフルな AI スーパーコンピューターを含む、ワールドクラスの [AI 研究所を英国ケンブリッジ](#) に設立し、現地の機関とフェロウシップやパートナーシップを結び、AI トレーニング コースの提供について発表も行いました。それとは別に、NVIDIA は、ヘルスケアおよび創薬の分野での AI 研究を想定して、NVIDIA DGX SuperPOD™ システムを活用した、英国で最もパワフルな AI スーパーコンピューター、[Cambridge-1 を構築](#)する計画も立てています。

さらに、前四半期の業績報告以降、NVIDIA では以下の分野での進展がありました。

データセンター

- 第 3 四半期売上高は過去最高の 19 億ドルで、前四半期から 8% 増加し、前年同期から 162% 増加しました。
- [Amazon Web Services](#) と [Oracle Cloud Infrastructure](#) が、[Google Cloud Platform](#) および Microsoft Azure に続いて、NVIDIA A100™ GPU をベースとしたクラウド コンピューティング インスタンスを一般向けに提供すると発表しました。
- 世界初のターンキー AI インフラストラクチャであり、年末までに韓国、英国、インドおよびスウェーデンで設置される予定となっている、[NVIDIA DGX SuperPOD Solution for Enterprise](#) を発表しました。
- イタリアの大学間コンソーシアムである CINECA によって構築された[世界最速の AI スーパーコンピューター「Leonardo」](#)を含む、EuroHPC が支援している 5 つのスーパーコンピューターで、NVIDIA のデータセンター アクセラレーターまたはネットワークが採用されるという発表を行いました。
- 画期的なオンチップ型データセンター インフラストラクチャ アーキテクチャである [NVIDIA DOCA™](#) をサポートし、ネットワーク、ストレージおよびセキュリティ性能のブレイクスルーをあらゆるデータセンターにもたらす [NVIDIA BlueField-2 DPU](#) (Data Processing Unit) を発表しました。
- [VMware との広範囲にわたる提携](#)し、エンドツーエンドの新しい AI 向けエンタープライズ プラットフォームと、VMware の 30 万以上のお客様がその便益をもたらす NVIDIA DPU を使ったデータセンター、クラウドおよびエッジ向けの新アーキテクチャを構築することを発表しました。
- ストリーミング品質を向上させ、視線補正、超解像度、ノイズ キャンセリング、顔の再照明といった、AI の新しい効果を可能にする AI ビデオストリーミング プラットフォーム、[NVIDIA Maxine™](#) を発表しました。

- NVIDIA Ampere をベースとし、新しい RT コア、Tensor コアおよび CUDA® コアを搭載した、[NVIDIA RTX™ A6000 と NVIDIA A40™ GPU](#) を投入しました。
- [MLPerf の推論性能のベンチマーク](#)における優位性をさらに高め、データセンターおよびエッジ コンピューティング システムの 6 つのアプリ分野すべてを対象とした、あらゆるテストで首位に立ちました。
- [GSK と提携](#)し、イメージング、ゲノミクスおよび AI のコンピューティング プラットフォームを薬剤とワクチンの発見プロセスで利用できるようにすると発表しました。
- SC20 において、前世代の倍のメモリ容量を持ち、[NVIDIA HGX™ AI スーパーコンピューティング プラットフォーム](#)を強化する [NVIDIA® A100 80GB GPU](#)、機械学習およびデータ サイエンスのための世界唯一のペタスケール ワークグループ サーバーである [NVIDIA DGX Station™ A100](#)、ならびに最速のネットワーク性能をもたらす [NVIDIA® Mellanox® InfiniBand](#) という、AI テクノロジーにおける 3 つの大きな成果を発表しました。

ゲーミング

- 第 3 四半期売上高は過去最高の 22 億 7,000 万ドルで、前四半期から 37% 増加し、前年同期から 37% 増加しました。
- NVIDIA Ampere アーキテクチャを活用し、Turing ベースの世代と比べて最大で 2 倍の性能誇る、第 2 世代の RTX となる、[GeForce RTX® 30 シリーズの GPU](#) を公開しました。
- 世界で最も人気の高いビデオゲームである『フォートナイト』が、『サイバーパンク 2077』や『コール オブ デューティ ブラックオプス コールドウォー』、『ウオッチドッグス レギオン』を含む 10 以上のゲームに続いて、NVIDIA RTX リアルタイム レイトレーシングと DLSS AI の超解像度に対応するという発表を行いました。
- システムのレイテンシを短縮することでゲームの反応時間を縮める、一連のテクノロジーで構成されている [NVIDIA Reflex™](#) を投入しました。この機能は、『フォートナイト』や『Valorant』、『コール オブ デューティ ウォーゾーン』、『Apex Legends』など、たくさんのタイトルに実装されています。
- RTX により加速された AI の効果によって、マイクロフォンやスピーカー、ウェブカメラの品質を向上させるプラグイン、[NVIDIA Broadcast™](#) を発表しました。

プロフェッショナル ビジュアライゼーション

- 第 3 四半期売上高は過去最高の 2 億 3,600 万ドルで、前四半期から 16% 増加し、前年同期から 27% 減少しました。
- NVIDIA RTX を活用した世界初の 3D シミュレーションおよびコラボレーション用のプラットフォームである、[NVIDIA Omniverse™](#) のベータを公開しました。
- [NVIDIA Omniverse Machinima](#) を発表しました。これによって、クリエイターは、NVIDIA の AI テクノロジーによってアニメ化されたビデオゲーム素材を利用することができます。

- Adobe と連携し、[GPU によって高速化されたニューラル フィルターを Adobe Photoshop](#) の AI 活用ツールに実装しました。

オートモーティブ

- 第 3 四半期売上高は 1 億 2,500 万ドルで、前四半期から 13% 増加し、前年同期から 23% 減少しました。
- NVIDIA のテクノロジーが次世代の [MBUX AI コックピット システム](#) に採用されるという発表を Mercedes-Benz とともに行いました。このシステムは新しい S クラス セダンに最初に搭載される予定で、拡張現実のヘッドアップ ディスプレイや AI による音声アシスタント、インタラクティブ グラフィックスといった機能が備わっています。
- 韓国の自動車メーカー、[現代自動車グループ](#) とともに、同社のヒュンダイ、起亜、ジェネシスの全ラインナップに、2022 年より、NVIDIA DRIVE™ 車載インフォテインメント システムが標準装備されるという発表を行いました。
- 中国の [Li Auto](#) が、自律走行車用のソフトウェア デファインドのプラットフォームである NVIDIA DRIVE AGX Orin™ を使った、次世代の電気自動車を開発すると発表しました。

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を、<https://investor.nvidia.com/> 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

2021 年会計年度第 3 四半期の決算および現在の財務見通しについてのアナリストおよび投資家とのカンファレンス 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 Web サイト、<https://investor.nvidia.com> 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 4 四半期および 2021 年会計年度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、買取関連費用、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不動産や設備、無形資産に関連する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)

	四半期		3 四半期累計	
	2020年10 月25日ま で	2019年10 月27日ま で	2020年10 月25日ま で	2019年10 月27日ま で
売上高	\$ 4,726	\$ 3,014	\$ 11,672	\$ 7,813
売上原価	1,766	1,098	4,432	3,060
総利益	2,960	1,916	7,240	4,753
営業費用				
研究開発費	1,047	712	2,778	2,091
販売費・一般管理費	515	277	1,437	806
営業費用合計	1,562	989	4,215	2,897
営業利益	1,398	927	3,025	1,856
受取利息	7	45	50	137
支払利息	(53)	(13)	(131)	(39)
雑費用(純額)	(4)	-	(5)	-
その他利益(費用)(純額)	(50)	32	(86)	98
法人税費用控除前利益	1,348	959	2,939	1,954
法人税費用	12	60	64	109
純利益	\$ 1,336	\$ 899	\$ 2,875	\$ 1,845

1 株当たり純利益:

希薄化前	\$ 2.16	\$ 1.47	\$ 4.67	\$ 3.03
希薄化後	\$ 2.12	\$ 1.45	\$ 4.59	\$ 2.99

1 株当たりの計算に用いた加重平均株式数:

希薄化前	618	610	616	609
希薄化後	630	618	626	617

NVIDIA CORPORATION
要約連結貸借対照表

(単位:百万ドル)

(未監査)

	2020年10月25 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	\$ 10,139	\$ 10,897
売掛金勘定 (純額)	2,546	1,657
棚卸資産	1,495	979
前払費用およびその他の流動資産	213	157
流動資産合計	14,393	13,690
固定資産 (純額)	2,059	1,674
オペレーティング リース資産	681	618
のれん	4,193	618
無形固定資産 (純額)	2,861	49
繰延税金資産	666	548
その他の資産	2,028	118
資産合計	\$ 26,881	\$ 17,315
負債、転換社債転換債務および株主資本		
流動負債:		
買掛金勘定	\$ 1,097	\$ 687
未払およびその他の流動負債	1,574	1,097
短期負債	998	-
流動負債合計	3,669	1,784
長期負債	5,963	1,991
長期オペレーティング リース負債	604	561
その他長期負債	1,311	775
負債合計	11,547	5,111
株主資本	15,334	12,204
負債、転換社債転換債務および株主資本合計	\$ 26,881	\$ 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)

四半期
3 四半期累計

	2020年10 月25日ま で	2019年 10月27 日まで	2020年10 月25日ま で	2019年10 月27日ま で
営業活動によるキャッシュフロー:				
純利益	\$ 1,336	\$ 899	\$ 2,875	\$ 1,845
営業活動によるキャッシュフローへの調整:				
減価償却費及びその他の償却費	299	92	810	275
株式報酬費用	383	223	981	624
繰延税金	(53)	22	(117)	(5)
その他	2	3	(2)	5
営業資産および負債（買収によるものを除く）の変動				
売掛金勘定	(463)	106	(667)	(32)
棚卸資産	(93)	152	(190)	531
前払費用その他の資産	(443)	19	(409)	55
買掛金勘定	225	135	289	91
未払およびその他の流動負債	31	(23)	111	(103)
その他長期負債	55	12	74	10
営業活動によるキャッシュフロー	1,279	1,640	3,755	3,296
投資活動によるキャッシュフロー:				
有価証券の償還による収入	4,133	1,153	5,165	4,744
有価証券の売却による収入	243	211	502	3,363
有価証券の取得	(4,554)	-	(12,840)	(1,461)
買収（取得したキャッシュは除く）	(1,353)	-	(8,524)	-
固定資産および無形資産に関連する購入	(473)	(104)	(845)	(344)
投資その他（純額）	3	(3)	(4)	(6)
投資活動によるキャッシュフロー	(2,001)	1,257	(16,546)	6,296
財務活動によるキャッシュフロー:				
従業員持株制度に関連する収入	96	63	190	146
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	(298)	(203)	(716)	(463)
配当金の支払額	(99)	(97)	(296)	(292)
社債発行（発行費用控除後）	-	-	4,971	-
その他	-	-	(3)	-
財務活動によるキャッシュフロー	(301)	(237)	4,146	(609)
現金および現金同等物の変動	(1,023)	2,660	(8,645)	8,983
現金及び現金同等物の期首残高	3,274	7,105	10,896	782
現金及び現金同等物の期末残高	\$ 2,251	\$ 9,765	\$ 2,251	\$ 9,765

(単位:百万ドル 1 株当たりのものを除く)

(未監査)

	四半期			3 四半期累計	
	2020 年 10 月 25 日まで	2020 年 7 月 26 日ま で	2019 年 10 月 27 日まで	2020 年 10 月 25 日まで	2019 年 10 月 27 日まで
GAAP ベースの総利益	\$ 2,960	\$ 2,275	\$ 1,916	\$ 7,240	\$ 4,753
GAAP ベースの総利益率	62.6%	58.8%	63.6%	62.0%	60.8%
買収関連およびその他の費用 (B)	86	245	-	331	-
株式ベースの報酬費 (A)	28	14	15	62	27
和解費用	21	17	-	38	11
非 GAAP ベースの総利益	\$ 3,095	\$ 2,551	\$ 1,931	\$ 7,671	\$ 4,791
非 GAAP ベースの総利益率	65.5%	66.0%	64.1%	65.7%	61.3%
GAAP ベースの営業費用	\$ 1,562	\$ 1,624	\$ 989	\$ 4,215	\$ 2,897
株式ベースの報酬費 (A)	(355)	(360)	(208)	(919)	(597)
買収関連およびその他の費用 (B)	(106)	(229)	(7)	(338)	(22)
和解費用	-	-	-	-	(2)
非 GAAP ベースの営業費用	\$ 1,101	\$ 1,035	\$ 774	\$ 2,958	\$ 2,276
GAAP ベースの営業利益	\$ 1,398	\$ 651	\$ 927	\$ 3,025	\$ 1,856
営業利益に対する非 GAAP 調整の影響額合計	595	865	229	1,689	659
非 GAAP ベースの営業利益	\$ 1,993	\$ 1,516	\$ 1,156	\$ 4,714	\$ 2,515
GAAP ベースのその他利益 (費用) (純額)	\$ (50)	\$ (42)	\$ 32	\$ (86)	\$ 98
関係会社以外への投資による損失	4	2	-	9	1

減債償却に関連する 支払利息	1	1	1	1	1
非 GAAP ベースのその 他利益（費用）（純 額）	\$ (45)	\$ (39)	\$ 33	\$ (76)	\$ 100
GAAP ベースの純利益	\$ 1,336	\$ 622	\$ 899	\$ 2,875	\$ 1,845
非 GAAP 調整の税 引前合計影響額	600	868	230	1,699	660
非 GAAP 調整の法 人税に対する影響額 (C)	(102)	(124)	(26)	(255)	(97)
非 GAAP ベースの純 利益	\$ 1,834	\$ 1,366	\$ 1,103	\$ 4,319	\$ 2,408
希薄化後 1 株当たり 純利益					
GAAP ベース	\$ 2.12	\$ 0.99	\$ 1.45	\$ 4.59	\$ 2.99
非 GAAP ベース	\$ 2.91	\$ 2.18	\$ 1.78	\$ 6.90	\$ 3.90
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	630	626	618	626	617
GAAP ベースの営業活 動によるキャッシュ純額	\$ 1,279	\$ 1,566	\$ 1,640	\$ 3,755	\$ 3,296
固定資産および無形 資産に関連する購入	(473)	(217)	(104)	(845)	(344)
フリー キャッシュ フロー	\$ 806	\$ 1,349	\$ 1,536	\$ 2,910	\$ 2,952

(A) 株式ベースの報酬 は以下を含む:	四半期			3 四半期累計	
	2020 年 10 月 25 日ま で	2020 年 7 月 26 日ま で	2019 年 10 月 27 日ま で	2020 年 10 月 25 日ま で	2019 年 10 月 27 日ま で
売上原価	\$ 28	\$ 14	\$ 15	\$ 62	\$ 27
研究開発費	\$ 232	\$ 228	\$ 141	\$ 594	\$ 400
販売費・一般管理費	\$ 123	\$ 132	\$ 67	\$ 325	\$ 197

(B) 買収関連およびその他の費用には、主として無形資産の償却、棚卸資産のステップアップ、取引費用、ならびに以下に示されている報酬費が含まれています。

	四半期			3 四半期累計	
	2020年10 月25日ま で	2020年7 月26日ま で	2019年10 月27日ま で	2020年10 月25日ま で	2019年10 月27日ま で
売上原価	\$ 86	\$ 245	\$ -	\$ 331	\$ -
研究開発費	\$ 2	\$ 3	\$ 1	\$ 7	\$ 4
販売費・一般管理費	\$ 104	\$ 226	\$ 6	\$ 331	\$ 18

(C) 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 4 四半期
見通し
(単位:百万ドル)

GAAP ベースの総利益率	62.8%
株式ベースの報酬の影響額、買収関連費、およびその他の費用	2.7%
非 GAAP ベースの総利益率	65.5%
GAAP ベースの営業費用	\$ 1,640
株式ベースの報酬費用、買収関連費、およびその他の費用	(460)
非 GAAP ベースの営業費用	\$ 1,180

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 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、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/

NVIDIA の次の四半期の配当、NVIDIA の 2021 年会計年度第 4 四半期についての財務予想、NVIDIA の 2021 年会計年度第 4 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、世界最高峰となるコンピューティング企業の構築を含む、Arm 買収による恩恵、Arm の取引が業績の向上に直ちに資するという予想、Arm の取引が完了すると見込まれている時期、ケンブリッジに AI ラボを設立し、フェローシップ、パートナーシップおよび AI トレーニングを提供するという NVIDIA の計画、Cambridge-1 スーパーコンピューターを構築するという NVIDIA の計画、BlueField DPU、NVIDIA Maxine、GeForce RTX 30 シリーズ GPU、NVIDIA Omniverse



Machinima、NVIDIA A100 80GB GPU、NVIDIA DGX Station A100、NVIDIA Ampere アーキテクチャおよび NVIDIA Mellanox InfiniBand を含む、NVIDIA の 製品およびテクノロジーの便益、影響、能力および性能、データセンターのためのプラットフォームおよびアーキテクチャを生み出し、VMware の顧客に便益をもたらす、NVIDIA と VMware のパートナーシップ、NVIDIA DGX SuperPOD Solution for Enterprise の導入が予想されている場所と時期、NVIDIA と GSK のパートナーシップ、NVIDIA のテクノロジーを採用している CINECA が、NVIDIA のテクノロジーを活用して Leonardo およびその他のスーパーコンピューターを構築するという計画、リアルタイム レイトレーシングと AI を活用した NVIDIA DLSS に対応しているゲーム、NVIDIA Reflex の能力とそのリリース時期、新しい MBUX AI cockpit システムについての Mercedes-Benz とのパートナーシップ、現代自動車グループの自動車ラインアップに NVIDIA DRIVE が標準装備されること、その開始時期、Li Auto が NVIDIA DRIVE AGX Orin を使って次世代車両を開発していること、NVIDIA がエンジンをフル回転させていること、NVIDIA GeForce RTX GPU がすべての世代を通じて最大の発展を遂げ、圧倒的な需要があること、NVIDIA AI がさらなる高みに引き上げられていること、A100 コンピュート プラットフォームが急速に進歩しており、全世界で導入されていること、NVIDIA の顧客が AI サービスに移行しようとしていること、Arm の買収、ならびにコンピューティングがクラウドから数十億台のデバイスへと拡大しようとしている AI 時代における NVIDIA のポジショニングなど、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、技術開発および競争による影響、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、CUDA、GeForce RTX、Mellanox、NVIDIA A40、NVIDIA AGX、NVIDIA A100、NVIDIA Broadcast、NVIDIA DGX A100、NVIDIA DGX Station、NVIDIA DGX SuperPOD、NVIDIA DOCA、NVIDIA DRIVE、NVIDIA DRIVE AGX Orin、NVIDIA HGX、NVIDIA Maxine、NVIDIA Omniverse、NVIDIA Omniverse Machinima、NVIDIA Reflex 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。