



【NVIDIA プレスリリース】

2021 年会計年度第 4 四半期および通年の業績を発表

- ゲーミングおよびデータセンターは、四半期および通年の両方で過去最高の売上高
- 全体の四半期売上高は 50 億ドルで、前年度より 61% 増加
- 会社全体の通年売上高は 166 億 8,000 万ドルで、53% の増加

2021 年 2 月 24 日 - カリフォルニア州サンタクララ - NVIDIA (NASDAQ: NVDA) は本日、2021 年 1 月 31 日に終了した第 4 四半期の売上高が 50 億ドルになったことを発表しました。前年同期の 31 億 1,000 万ドルから 61% 増加し、前四半期の 47 億 3,000 万ドルから 6% 増加しました。ゲーミングおよびデータセンターのプラットフォームは、売上高が四半期および通年の最高記録となりました。

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、前年同期の 1.53 ドルから 51% 増加して過去最高の 2.31 ドルとなり、前四半期の 2.12 ドルからは 9 % の増加となりました。非 GAAP に基づく希薄後 1 株当たりの利益は、前年同期の 1.89 ドルから 64% 増、前四半期の 2.91 ドルから 7% 増の 3.10 ドルでした。

2021 年会計年度は、売上高が過去最高の 166 億 8,000 万ドルで、前年度の 109 億 2000 万ドルより 53% 増となりました。GAAP に基づく希薄後 1 株当たりの利益は過去最高の 6.90 ドルで、前年度の 4.52 ドルから 53% 増加しました。非 GAAP に基づく希薄後 1 株当たりの利益は 10.00 ドルで、前年度の 5.79 ドルから 73% 増加しました。

NVIDIA の創業者/CEO であるジェンスン ファン (Jensen Huang) は、次のように述べています。「第 4 四半期はまたも記録的な四半期となり、NVIDIA のコンピューティング プラットフォームが飛躍した 1 年の締めくくりとなりました。アクセラレーテッド コンピューティングにおける NVIDIA の先駆的な活動により、ゲーミングは世界で最も人気のあるエンターテインメントになり、スーパーコンピューティングはすべての研究者にとって日常的なものとなり、AI はテクノロジーの最も重要な勢力となっています。

「GeForce RTX 30 シリーズ GPU は、驚くべき需要の高まりを見せています。NVIDIA RTX によって、ゲーマーはレイトレーシング、DLSS および AI を利用するようになり、ゲーマーによる大規模なアップグレードのサイクルが生まれています。

「ユニバーサルな AI データセンター向けの A100 GPU は、クラウドサービス プロバイダーおよび垂直産業で積極的に導入されつつあります。世界中の数千の企業が NVIDIA AI を活用して、クラウドに接続された製品を生み出し、AI サービスは世界中の大規模な産業を変容させようとしています。スマートフォンが開発された時と同様の勢いがあらゆる業界で見られます。

「Mellanox は、データセンターの分野における NVIDIA の存在感をさらに強めています。また、Arm の買収に向けても着実な進展があり、エコシステム全体に、とてつもなくたくさんの新たな機会をもたらすようになるでしょう」

NVIDIA は、第 4 四半期に 9,900 万ドルの四半期現金配当を支払い、2021 年会計年度としては 3 億 9,500 万ドルの現金配当を支払いました。2021 年 3 月 10 日を配当基準日として、2021 年 3 月 31 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 4 四半期の概要



GAAP ベース

(単位: 百万ドル 1 株当たりのものを除く)	Q4 FY21	Q3 FY21	Q4 FY20	Q/Q	Y/Y
売上高	\$5,003	\$4,726	\$3,105	6% 増	61% 増
売上高総利益率	63.1	% 62.6	% 64.9	% 50 bps 増	180 bps 減
営業費用	\$1,650	\$1,562	\$1,025	6% 増	61% 増
営業利益	\$1,507	\$1,398	\$990	8% 増	52% 増
純利益	\$1,457	\$1,336	\$950	9% 増	53% 増
希薄後 1 株当たりの利益	\$2.31	\$2.12	\$1.53	9% 増	51% 増

非 GAAP ベース

(単位: 百万ドル 1 株当たりのものを除く)	Q4 FY21	Q3 FY21	Q4 FY20	Q/Q	Y/Y
売上高	\$5,003	\$4,726	\$3,105	6% 増	61% 増
売上高総利益率	65.5	% 65.5	% 65.4	% --	10 bps 増
営業費用	\$1,187	\$1,101	\$810	8% 増	47% 増
営業利益	\$2,089	\$1,993	\$1,220	5% 増	71% 増
純利益	\$1,957	\$1,834	\$1,172	7% 増	67% 増
希薄後 1 株当たりの利益	\$3.10	\$2.91	\$1.89	7% 増	64% 増

2021 年会計年度の概要

GAAP ベース

(単位: 百万ドル 1 株当たりのものを除く)	FY21	FY20	Y/Y
売上高	\$16,675	\$10,918	53% 増
売上高総利益率	62.3	% 62.0	% 30 bps 増
営業費用	\$5,864	\$3,922	50% 増
営業利益	\$4,532	\$2,846	59% 増
純利益	\$4,332	\$2,796	55% 増
希薄後 1 株当たりの利益	\$6.90	\$4.52	53% 増

非 GAAP ベース

(単位: 百万ドル 1 株当たりのものを除く)	FY21	FY20	Y/Y
売上高	\$16,675	\$10,918	53% 増
売上高総利益率	65.6	% 62.5	% 310 bps 増
営業費用	\$4,144	\$3,086	34% 増
営業利益	\$6,803	\$3,735	82% 増
純利益	\$6,277	\$3,580	75% 増



希薄後 1 株当たりの利益 \$10.00 \$5.79 73% 増

2022 年会計年度第 1 四半期については、以下のように予想されます。

- 売上高は、53 億 ドル $\pm 2\%$ となる見込みです。
- 売上高総利益率は、GAAP ベースが $63.8\% \pm 0.5\%$ 、非 GAAP ベースが $66.0\% \pm 0.5\%$ となる見込みです。
- 営業費用は、GAAP ベースが約 16 億 7,000 万ドル、非 GAAP ベースが約 12 億ドルとなる見込みです。
- GAAP ベースおよび非 GAAP ベースのその他の利益および費用は、費用が約 5 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 $10.0\% \pm 1\%$ 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

前四半期の業績発表以降も、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 4 四半期売上高は過去最高の 19 億ドルで、前四半期をわずかに上回り、前年同期からは 97% 増加しました。通年の売上高は過去最高となる 67 億ドルで、124% の増加となりました。
- 世界の大手 OEM メーカーが、[機械学習とデータ分析のワークロードについてのテストを受けた、業界唯一のアクセラレーテッド サーバーとなる、NVIDIA A100 Tensor コア GPU 搭載 NVIDIA-Certified Systems™ \(NVIDIA 認証システム\)](#) の第一弾を発表しました。
- NVIDIA DGX™ A100 システムにおいて、ヘアメタルでの [Google Cloud の Athos のサポート](#)を開始し、企業がハイブリッドクラウド インフラストラクチャをより簡単に構築できるようにしました。
- コンピューティングに基づいた創薬のための Clara Discovery の発表によって、ヘルスケアおよびライフサイエンスに AI の活用を可能にする [NVIDIA Clara™ アプリケーション フレームワーク](#)の機能を拡張し、数十のトレーニング済みモデル、オープンソースの医療用 AI トレーニング フレームワークである MONAI、およびフェデレーテッド ラーニングの機能を提供することにより、業界がデータを共有することなく、モデルの構築における協業を可能にしました。
- Amazon Web Services との連携を通じて、[AWS Marketplace に NVIDIA NGC™ ソフトウェア ハブを設立](#)しました。

ゲーミング

- 第 4 四半期売上高は過去最高の 25 億ドルで、前四半期から 10% 増加し、前年同期から 67% 増加しました。通年の売上高は過去最高の 77 億 6,000 万ドルで、41% の増加となりました。
- ゲーマーおよび[クリエイター](#)向けに、[NVIDIA GeForce RTX™ 30 シリーズ Laptop GPU](#)を搭載した、新型ノート PC を 70 モデル以上発表しました。このモデル数の多さは、NVIDIA 史上最多となっています。
- NVIDIA のもっとも人気のあるゲーミング ラインアップである「[60](#)」シリーズに [GeForce RTX 3060](#) を追加し、GeForce RTX 30 シリーズ GPU を拡充しました。これらの製品の価格は 329 ドルからで、NVIDIA RTX™ レイトレーシング、NVIDIA DLSS、NVIDIA Reflex および NVIDIA Broadcast に対応しています。
- NVIDIA RTX をサポートする動きが加速し、現在、[『Minecraft』](#) や『フォートナイト』、『サイバーパンク 2077』を含む 36 の新タイトルでサポートされています。



- 『オーバーウォッチ』と『レインボーシックス シージ』が [NVIDIA Reflex を採用](#)するという発表を行いました。これにより、この低遅延テクノロジーが対戦型シューティング ゲームのトップ 10 のうちの 7 つのゲームに NVIDIA Reflex が採用されることになりました。
- [GeForce NOW™ が iOS Safari で利用可能](#)になり、600 万人以上の GeForce NOW メンバーが iPhone または iPad の Safari でこのサービスを利用できるようになることを発表しました。

プロフェッショナル ビジュアライゼーション

- 第 4 四半期売上高は 3 億 700 万ドルで、前四半期から 30% 増加し、前年同期から 7% 減少しました。通年の売上高は 10 億 500 万ドルで、41% の減少となりました。
- 3D 制作パイプラインのリアルタイム シミュレーションおよびコラボレーションのプラットフォームである、[NVIDIA Omniverse™](#) のオープン ベータを公開すると発表しました。

オートモーティブ

- 第 4 四半期売上高は 1 億 4,500 万ドルで、前四半期から 16% 増加し、前年同期から 11% 減少しました。通年の売上高は 5 億 3,600 万ドルで、23% の減少となりました。
- 自律走行テクノロジーの NVIDIA DRIVE™ が、自動車メーカーの [SAIC](#) と [Nio](#)、ロボタクシー メーカーの [Zoox](#) と [キャブレス 無人トラック](#) メーカーの [Einride](#) など、さまざまな次世代電気自動車で活用されていることを発表しました。
- NVIDIA のテクノロジーが、MBUX Hyperscreen を備えた、[Mercedes-Benz の新たな AI コックピットに採用](#)されると発表しました。この AI コックピットは、2021 年前半にデビューする、完全電動型の Mercedes-Benz EQS に搭載される予定です。
- LiDAR メーカーの [Baraja](#)、[Hesai](#)、[Innoviz](#)、[Magna](#) および [Ouster](#) の新しいソリューションを追加して、NVIDIA DRIVE のセンサー エコシステムを拡大しました。

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、<http://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 4 四半期と 2021 年会計年度の業績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 コールは、NVIDIA のインベスター リレーションズ ウェブサイト、<http://investor.nvidia.com> でアクセス可能です。Web キャストは録音され、NVIDIA の 2022 年会計年度第 1 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 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、買収関連およびその他の費



用、IP 関連費用、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、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と不動産や設備、無形資産に関連する主な支払いの両方を差し引いた 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		12 か月累計	
	1 月 31 日 2021	1 月 26 日 2020	1 月 31 日 2021	1 月 26 日 2020
売上高	\$ 5,003	\$ 3,105	\$ 16,675	\$ 10,918
売上原価	1,846	1,090	6,279	4,150
総利益	3,157	2,015	10,396	6,768
営業費用				
研究開発費	1,147	738	3,924	2,829
販売費・一般管理費	503	287	1,940	1,093
営業費用合計	1,650	1,025	5,864	3,922
営業利益	1,507	990	4,532	2,846
受取利息	6	41	57	178
支払利息	(53)	(12)	(184)	(52)
雑費用 (純額)	10	(3)	4	(2)
その他の利益 (費用) (純額)	(37)	26	(123)	124
法人税費用控除前利益	1,470	1,016	4,409	2,970
法人税費用	13	66	77	174
純利益	\$ 1,457	\$ 950	\$ 4,332	\$ 2,796



1 株当たり純利益:

希薄化前	\$	2.35	\$	1.55	\$	7.02	\$	4.59
希薄化後	\$	2.31	\$	1.53	\$	6.90	\$	4.52

1 株当たりの計算に用いた加重平均株式数:

希薄化前	619	612	617	609
希薄化後	631	621	628	618

NVIDIA CORPORATION

要約連結貸借対照表

(単位: 百万ドル)

(未監査)

1 月 31 日
2021

1 月 26 日
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	\$	11,561	\$	10,897
売掛金勘定 (純額)		2,429		1,657
棚卸資産		1,826		979
前払費用およびその他の流動資産		239		157
流動資産合計		16,055		13,690

固定資産 (純額)		2,149		1,674
オペレーティング リース資産		707		618
のれん		4,193		618
無形固定資産 (純額)		2,737		49
繰延税金資産		806		548
その他の資産		2,144		118
資産合計	\$	28,791	\$	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	\$	1,201	\$	687
未払およびその他の流動負債		1,725		1,097
短期負債		999		-
流動負債合計		3,925		1,784
長期負債		5,964		1,991
長期オペレーティング リース債務		634		561
その他長期負債		1,375		775
負債合計		11,898		5,111
株主資本		16,893		12,204
負債、転換社債転換債務および株主資本合計	\$	28,791	\$	17,315

NVIDIA CORPORATION

要約キャッシュ フロー計算書

(単位: 百万ドル)

(未監査)

	3 か月累計		12 か月累計	
	1 月 31 日 2021	1 月 26 日 2020	1 月 31 日 2021	1 月 26 日 2020
営業活動によるキャッシュ フ ロー				
純利益	\$ 1,457	\$ 950	\$ 4,332	\$ 2,796
営業活動により増加した 現金 (純額) への調整				
減価償却費	287	106	1,098	381
株式ベースの報酬費	417	220	1,397	844
繰延税金資産	(164)	23	(282)	18
その他	(17)	-	(20)	5



買収による資産及び負債の
増減

売掛金勘定	117	(202)	(550)	(233)
棚卸資産	(334)	66	(524)	597
前払費用およびその他の資 産	15	22	(394)	77
買掛金勘定	75	104	363	194
未払およびその他の流動負 債	126	157	239	54
その他長期負債	88	19	163	28
営業活動によるキャッシュ純 額	2,067	1,465	5,822	4,761
投資活動によるキャッシュ フ ロー				
有価証券の満期による収 入	3,627	-	8,792	4,744
有価証券の売却による収 入	25	2	527	3,365
有価証券の取得	(6,468)	-	(19,308)	(1,461)
買収 (現金取得控除後)	-	-	(8,524)	(4)
不動産と設備、および無形 資産に関連する購入費	(283)	(144)	(1,128)	(489)
投資およびその他 (純額)	(30)	(9)	(34)	(10)
投資活動によるキャッシュ フ ロー	(3,129)	(151)	(19,675)	6,145
財務活動によるキャッシュ フ ロー:				
従業員による株式所有計 画に関連する収入	4	2	194	149
譲渡制限付株式の税金に 関連する支払	(225)	(87)	(942)	(551)
配当金の支払	(99)	(98)	(395)	(390)
社債発行費 (発行費純 額)	(3)	-	4,968	-
不動産と設備の主な支払	(17)	-	(17)	-



その他	(2)	-	(4)	-
財務活動によるキャッシュフロー	(342)	(183)	3,804	(792)
現金および現金同等物の変動	(1,404)	1,131	(10,049)	10,114
現金および現金同等物の期首残高	2,251	9,765	10,896	782
現金および現金同等物の期末残高	\$ 847	\$ 10,896	\$ 847	\$ 10,896

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			12 か月累計		
	1 月 31 日 2021	10 月 25 日 2020	1 月 26 日 2020	1 月 31 日 2021	1 月 26 日 2020	
GAAP ベースの総利益	\$ 3,157	\$ 2,960	\$ 2,015	\$ 10,396	\$ 6,768	
GAAP ベースの総利益率	63.1 %	62.6 %	64.9 %	62.3 %	62.0 %	%
買収関連費用およびその他費用 (B)	92	86	-	425	-	
株式ベースの報酬費 (A)	26	28	12	88	39	
IP 関連費用	1	21	3	38	14	
非 GAAP ベースの総利益	\$ 3,276	\$ 3,095	\$ 2,030	\$ 10,947	\$ 6,821	
非 GAAP ベースの総利益率	65.5 %	65.5 %	65.4 %	65.6 %	62.5 %	%
GAAP ベースの営業費用	\$ 1,650	\$ 1,562	\$ 1,025	\$ 5,864	\$ 3,922	



株式ベースの報酬費 (A)	(391)	(355)	(208)	(1,309)	(805)
買収関連費用およびその他費用 (B)	(72)	(106)	(7)	(411)	(31)
非 GAAP ベースの営業費用	\$ 1,187	\$ 1,101	\$ 810	\$ 4,144	\$ 3,086
GAAP ベースの営業利益	\$ 1,507	\$ 1,398	\$ 990	\$ 4,532	\$ 2,846
営業利益に対する非 GAAP 調整の影響額合計	582	595	230	2,271	889
非 GAAP ベースの営業利益	\$ 2,089	\$ 1,993	\$ 1,220	\$ 6,803	\$ 3,735
GAAP ベースのその他利益 (費用) (純額)	\$ (37)	\$ (50)	\$ 26	\$ (123)	\$ 124
非関連会社への投資の損益	(9)	4	-	-	1
減債償却に関連する支払利息	1	1	-	3	2
非 GAAP ベースのその他利益 (費用) (純額)	\$ (45)	\$ (45)	\$ 26	\$ (120)	\$ 127
GAAP ベースの純利益	\$ 1,457	\$ 1,336	\$ 950	\$ 4,332	\$ 2,796
非 GAAP 調整の税引前合計影響額	574	600	230	2,274	890
非 GAAP 調整の法人税に対する影響額 (C)	(74)	(102)	(8)	(329)	(106)
非 GAAP ベースの純利益	\$ 1,957	\$ 1,834	\$ 1,172	\$ 6,277	\$ 3,580



希薄化後 1 株当
たり純利益

GAAP ベース	\$	2.31	\$	2.12	\$	1.53	\$	6.90	\$	4.52
非 GAAP ベース	\$	3.10	\$	2.91	\$	1.89	\$	10.00	\$	5.79

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

631	630	621	628	618
-----	-----	-----	-----	-----

GAAP ベースの営
業活動によるキャッ
シュ純額

\$	2,067	\$	1,279	\$	1,465	\$	5,822	\$	4,761
----	-------	----	-------	----	-------	----	-------	----	-------

不動産と設備、お
よび無形資産に
関連する購入費

(283)	(473)	(144)	(1,128)	(489)
-------	-------	-------	---------	-------

不動産と設備の
主な支払

(17)	-	-	(17)	-
------	---	---	------	---

フリー キャッシュ
フロー

\$	1,767	\$	806	\$	1,321	\$	4,677	\$	4,272
----	-------	----	-----	----	-------	----	-------	----	-------

(A) 株式ベースの

報酬は以下で構成 3 か月累計

されています:

12 か月累計

	1 月 31 日 2021	10 月 25 日 2020	1 月 26 日 2020	1 月 31 日 2021	1 月 26 日 2020
売上原価	\$ 26	\$ 28	\$ 12	\$ 88	\$ 39
研究開発費	\$ 266	\$ 232	\$ 140	\$ 860	\$ 540
販売費・一般 管理費	\$ 125	\$ 123	\$ 68	\$ 449	\$ 265

(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:



	3 か月累計			12 か月累計		
	1 月 31 日	10 月 25 日	1 月 26 日	1 月 31 日	1 月 26 日	
	2021	2020	2020	2021	2020	
売上原価	\$ 92	\$ 86	\$ -	\$ 425	\$ -	
研究開発費	\$ 2	\$ 2	\$ 1	\$ 9	\$ 6	
販売費・一般 管理費	\$ 70	\$ 104	\$ 6	\$ 402	\$ 25	

(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

FY2022 第 1 四半期見通し

(単位: 百万ドル)

GAAP ベースの総利益率	63.8	%
株式ベースの報酬費用、買収関連費、およびその他の費用	2.2	%
非 GAAP ベースの総利益率	66.0	%
GAAP ベースの営業費用	\$ 1,670	
株式ベースの報酬費用、買収関連費、およびその他の費用	(470)	
非 GAAP ベースの営業費用	\$ 1,200	

NVIDIA について

1999 年における NVIDIA (NASDAQ 表示: NVDA) 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、ハイパフォーマンス コンピューティング、そして人工知能 (AI) を再定義しました。NVIDIA のアクセラレーテッド コンピューティングと AI における先駆的な取り組みは、輸送、ヘルスケア、製造業などの数兆ドル規模の産業を再構築し、その他のさまざまな産業の拡大も加速させています。詳細は、こちらのリンクから：www.nvidia.co.jp/



NVIDIA の NVIDIA のアクセラレーテッド コンピューティングにおける先駆的な取り組みとその影響、NVIDIA の GPU に対する需要、RTX の発明とそのアップグレードのサイクルが始まっていること、GPU シリーズの拡大と出荷、A100 GPU の導入の高まり、NVIDIA AI を普及させるために世界中の数多くの企業と NVIDIA が連携していることとその影響、あらゆる業界でスマートフォンが開発された時と同様の勢いがみられること、データセンターの分野における NVIDIA の存在感の高まり、NVIDIA の機会、Arm 買収の進捗状況とその買収が完了し、エコシステム全体に新しい機会をもたらすと予想される時期、NVIDIA の次の四半期の配当、NVIDIA の 2022 年会計年度第 1 四半期についての財務予想、NVIDIA の 2022 年会計年度第 1 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、NVIDIA-Certified Systems (NVIDIA 認証システム) が世界の大手 OEM メーカーから発売されていること、Anthos のサポートとそれによって企業がハイブリッド クラウド インフラストラクチャをより簡単に構築できるようになること、NVIDIA Clara アプリケーション フレームワークおよび GeForce RTX 30 シリーズ GPU 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、NVIDIA Clara Discovery がデータを共有する必要なく、業界に事前トレーニングされたモデル、MONAI フレームワークおよびフェデレーテッド学習を提供すること、NGC ソフトウェアが AWS Marketplace で入手可能であること、NVIDIA GeForce RTX 30 シリーズ ノート PC GPU を搭載したノート PC のローンチの規模とノート PC の数、RTX 30 シリーズ GPU とその機能の拡大、RTX テクノロジーが勢いを増していることとそれをサポートするタイトルの数、NVIDIA Reflex テクノロジーを採用しているゲーム、GeForce NOW の利用可能性とこれを利用できるメンバーの数、NVIDIA Omniverse のオープン ベータが公開されていること、NVIDIA DRIVE がさまざまな次世代電気自動車で活用されていること、NVIDIA のテクノロジーが Mercedes-Benz の AI コックピットと車両に活用されることとそのデビュー時期、ならびに LiDAR メーカーの新たなソリューションにより NVIDIA DRIVE の機能が拡張することなど、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。

© 2021 NVIDIA Corporation. All rights reserved. NVIDIA、NVIDIA ロゴ、NVIDIA DGX、GeForce NOW、GeForce RTX、NGC、NVIDIA Clara、NVIDIA DRIVE、NVIDIA Omniverse、NVIDIA RTX および NVIDIA-Certified Systems は、米国およびその他の国々の NVIDIA Corporation (エヌビディア コーポレーション) の商標かつ/あるいは登録商標です。その他の会社名、機関名や製品名についても、それらに関連付けられる各機関の商標である可能性があります。製品の特徴、価格、利用の可否および仕様は、予告なしに変更されることがあります。