

【NVIDIA プレスリリース】

NVIDIA、2022 年会計年度第 1 四半期の業績を発表



- 売上高は過去最高の 56 億 6,000 万ドルで、前年度より 84% 増
- ゲーミングの売上高は過去最高の 27 億 6,000 万ドルで、前年度より 106% 増
- データセンターの売上高は過去最高の 20 億 5,000 万ドルで、前年度より 79% 増

NVIDIA (NASDAQ: NVDA) は、2021 年 5 月 2 日に終了した第 1 四半期の売上高が 56 億 6,000 万ドルになったことを発表しました。前年同期から 84% 増加、前四半期から 13% 増加し、ゲーミング、データセンター、プロフェッショナル ビジュアライゼーションのプラットフォームが過去最高の売上高を記録しました。

米国 GAAP に基づく業績では、第 1 四半期の希薄後 1 株当たりの利益は、前年同期から 106% 増加して過去最高の 3.03 ドルとなり、前四半期からは 31% 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、前年同期から 103% 増加して 3.66 ドルとなり、前四半期からは 18% の増加となりました。



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。「この四半期は素晴らしいものとなり、NVIDIA 製品への強い需要が過去最高の売上高を牽引しました。

NVIDIA のデータセンター事業は拡大を続け、世界各地の諸産業において、コンピューター ビジョン、対話型 AI、自然言語理解、レコメンダーシステムの処理に NVIDIA AI が採用されています。NVIDIA RTX はコンピューター グラフィックスを刷新し、ゲーミングとデザインの世界でアップグレードを促進しています。NVIDIA パートナーは、NVIDIA 搭載ノート PC の過去最大の波を引き起こしています。各業界で、NVIDIA のコンピューティング プラットフォームの導入が加速しています。

1 年経った Mellanox は期待を上回り、NVIDIA をデータセンタースケールのコンピューティング カンパニーへと変容させました。NVIDIA は Arm の買収計画を引き続き前進させ、これは Arm のエコシステムに革新と成長の加速をもたらすこととなります。ゲーミング、クラウド コンピューティング、AI ロボティクス、自動運転車からゲノミクスや計算生物学まで、NVIDIA は、より良い未来を創り出すインパクトのある仕事を続けています。」

NVIDIA は、第 1 四半期に 9,900 万ドルの四半期現金配当を支払いました。2021 年 6 月 10 日を配当基準日として、2021 年 7 月 1 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 5 月 21 日に、NVIDIA 取締役会は、株式配当の形での NVIDIA 普通株式の 1 対 4 の分割を宣言しました。割り当てられる株式の付与は 2021 年 7 月 19 日になると予想されています。株式配当は、授権普通株式数を 20 億株から 40 億株に増加させることに対して、2021 年 6 月 3 日の 2021 年年次株主総会で株主の承認を得ることが条件となっています。

2022 年会計年度第 1 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)	Q1 FY22	Q4 FY21	Q1 FY21	Q/Q	Y/Y
売上高	\$5,661	\$5,003	\$3,080	13% 増	84% 増
売上高総利益率	64.1%	63.1%	65.1%	100 bps 増	100 bps 減
営業費用	\$1,673	\$1,650	\$1,028	1% 増	63% 増
営業利益	\$1,956	\$1,507	\$976	30% 増	100% 増
純利益	\$1,912	\$1,457	\$917	31% 増	109% 増
希薄後 1 株当たりの利益	\$3.03	\$2.31	\$1.47	31% 増	106% 増

非 GAAP ベース

(単位:百万ドル 1 株当たりのものを除く)	Q1 FY22	Q4 FY21	Q1 FY21	Q/Q	Y/Y
売上高	\$5,661	\$5,003	\$3,080	13% 増	84% 増
売上高総利益率	66.2%	65.5%	65.8%	70 bps 増	40 bps 増
営業費用	\$1,189	\$1,187	\$821	--	45% 増
営業利益	\$2,557	\$2,089	\$1,205	22% 増	112% 増
純利益	\$2,313	\$1,957	\$1,120	18% 増	107% 増
希薄後 1 株当たりの利益	\$3.66	\$3.10	\$1.80	18% 増	103% 増

2022 年会計年度第 2 四半期については、以下のように予想されます。

- 売上高は、63 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 $64.6\% \pm 0.5\%$ 、非 GAAP ベースが $66.5\% \pm 0.5\%$ となる見込みです。
- 営業費用は、GAAP ベースが約 17 億 6,000 万ドル、非 GAAP ベースが約 12 億 6,000 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。

ゲーミング

- 第 1 四半期売上高は過去最高の 27 億 6,000 万ドルで、前年同期から 106% 増加し、前四半期から 11% 増加しました。
- NVIDIA の第 2 世代 RTX グラフィックスを搭載したノート PC の波は、ゲーマーやクリエイター向けの [GeForce RTX™ 3060 Laptop GPU システム](#) (999 ドルから) と、[GeForce® 3050 Ti と 3050 Laptop GPU システム](#) (799 ドルから) の発表によって拡大しました。
- [RTX の勢い](#)は現在 60 種類を超えたゲームによって加速しました。これには、『[コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア](#)』、『[Crysis Remastered](#)』、『[OUTRIDERS](#)』が含まれます。

- [新しく製造される RTX 3080、3070、3060 Ti グラフィックス カードで Ethereum のハッシュレートを低減させること](#) (「Lite Hash Rate」あるいは「LHR」と表示) で、ゲーマーにとっての GeForce GPU の入手性を改善する措置をとりました。これは [RTX 3060 のハッシュレートを引き下げる過去の措置](#) に対する追加措置です。
- [NVIDIA DLSS が Unreal Engine 4 で提供される](#)ようになり、[Unity ゲーム エンジン](#)でも近く提供されることを発表しました。
- システム遅延を低減する [NVIDIA Reflex](#) が『コール オブ デューティ ウォーゾーン』、『[オーバーウォッチ](#)』、『[レインボーシックス シージ](#)』に組み込まれたことを発表しました。
- 2 年目に入った [GeForce NOW™](#) のメンバー数が 70 か国以上 1,000 万人以上となり、ライブラリのゲーム数が 1,000 本に迫っていることを発表しました。

データセンター

- 第 1 四半期売上高は過去最高の 20 億 5,000 万ドルで、前年同期から 79% 増加し、前四半期から 8% 増加しました。
- 過去最大の [GPU テクノロジ カンファレンス](#) をバーチャルで開催し、登録者数は 195 か国 20 万人を超え、基調講演の視聴回数は 1,400 万回を超えました。
- 初の Arm ベースのデータセンター CPU である [NVIDIA Grace™](#) を発表しました。これは、巨大な規模の AI とハイパフォーマンス コンピューティング向けに設計されたもので、現在最速レベルのサーバーの 10 倍の性能を提供し、スイス国立スーパーコンピューティング センターにある[世界で最も強力な AI 対応スーパーコンピューター](#)に搭載されます。
- Amazon Web Services との連携を通じて、GPU で加速された AWS Graviton2 ベースの Amazon EC2 インスタンスによる [NVIDIA GPU 推論](#)を展開し、GPU アクセラレーション対応ゲームが AWS 上でネイティブに動作することを可能にし、Arm ベースのワークロードのパフォーマンスを向上させました。
- AI とアクセラレーテッド コンピューティングのために作られた初のデータ プロセッシング ユニットである [NVIDIA® BlueField-3® DPU](#) を発表しました。VMware、Splunk、NetApp、Cloudflare などがサポートしています。
- 初のクラウドネイティブのマルチテナント スーパーコンピューターである[新たな NVIDIA DGX SuperPOD™](#) を発表しました。対話型 AI、創薬、自動運転車などの分野で顧客を得ています。
- メインストリーム サーバー向けの [NVIDIA A30 および A10 GPU](#) によって拡張された AI 推論プラットフォームが、さまざまなワークロードにわたる AI パフォーマンスのための MLPerf ベンチマークの最新リリースにおいて、全カテゴリーで新記録を作ったことを発表しました。
- [VMware vSphere のための NVIDIA AI Enterprise ソフトウェア スイートを発表しました](#)。これは、さまざまなアプリケーションおよびデータ サイエンスのためのスケールアウトしたマルチノードでのパフォーマンスと互換性を実現しています。

- サイバーセキュリティ プロバイダーが AI と NVIDIA BlueField DPU を使用してサイバー侵害を瞬時に検出できるようにする [NVIDIA Morpheus AI](#) アプリケーション フレームワークを発表しました。
- インタラクティブな対話型 AI のためのフレームワークである [NVIDIA Jarvis](#) と、リアルタイムのビデオベース エクスペリエンスのためのフレームワークである [NVIDIA Maxine™](#) の提供開始を発表しました。
- エンタープライズ AI アプリケーションの作成を加速するためのフレームワークである [NVIDIA TAO](#) を公開しました。
- [NVIDIA Clara Discovery](#) によって医薬品開発・創薬をサポートする業務を拡大し、創薬ワークフローのスピードを上げるために AI ソフトウェアで製薬業界をサポートすることを目的とした Schrödinger とのパートナーシップを発表しました。

プロフェッショナル ビジュアライゼーション

- 第 1 四半期売上高は過去最高の 3 億 7,200 万ドルで、前年同期からも前四半期からも 21% 増加しました。
- リアルタイム 3D デザインおよびコラボレーションのための [NVIDIA Omniverse™ Enterprise ソフトウェアを公開](#)しました。BMW Group、Foster + Partners、WPP が早期顧客となっています。
- 次世代ノート PC およびデスクトップ ワークステーションのための [NVIDIA RTX™ GPU](#) を発表しました。これには、デスクトップ向けの NVIDIA RTX A4000 および A5000 とノート PC 向けの A2000、A3000、A4000、A5000 が含まれます。
- 標準的な 2D 画像から 3D オブジェクト モデルを作成する AI モデルである [GANverse3D](#) を公開しました。

オートモーティブ

- 第 1 四半期売上高は 1 億 5,400 万ドルで、前年同期から 1% 減少、前四半期から 6% 増加しました。
- 自動運転車向けの AI 対応プロセッサである [NVIDIA DRIVE Atlan™](#) を発表しました。1,000 TOPS の性能とデータセンターグレードのセキュリティを持ち、自動車メーカーの 2025 年製車両をターゲットにしています。
- AI とサラウンド センサーを車両に搭載するための時間とコストを削減できる最新世代の完全動作のオープン プラットフォームである [NVIDIA DRIVE Hyperion™ 8](#) を発表しました。
- 2022 年から [NVIDIA DRIVE™](#) が [SAIC R Auto](#)、[IM Motors](#)、[Faraday Future](#)、[VinFast](#) の [インテリジェント新エネルギー車に搭載されることを発表](#)しました。
- Amazon Zoox、DiDi、Oxbotica、Pony.ai、AutoX による採用の発表に続き、新たに Cruise が [ロボタクシー会社として NVIDIA DRIVE を選択](#)したことを発表しました。

- 次世代車両の自律運転コンピューターで利用するために [Volvo Cars が NVIDIA DRIVE Orin™ を使用](#)することを発表しました。その最初のものは XC90 となり、2022 年に公開されます。
- Mercedes-Benz の新しい EQS セダンの AI コックピットである MBUX Hyperscreen に [NVIDIA DRIVE プラットフォーム](#)が搭載されることを発表しました。
- TuSimple と Navistar が [NVIDIA DRIVE AGX™ プラットフォームを搭載した自動運転トラック](#)を製造し、自動運転トラック企業の [Plus が今後の自動運転車プラットフォームに NVIDIA DRIVE Orin を採用](#)することを発表しました。

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/> でご覧いただけます (英語)。

カンファレンス コールおよび Web キャスト情報

第 1 四半期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 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 2022 年会計年度第 2 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、当社の上場株式の時価評価調整額、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	
	5 月 2 日 2021	4 月 26 日 2020
売上高	\$ 5,661	\$ 3,080
売上原価	2,032	1,076
総利益	3,629	2,004
営業費用		
研究開発費	1,153	735
販売費・一般管理費	520	293
営業費用合計	1,673	1,028
営業利益	1,956	976
受取利息	6	31
支払利息	(53)	(25)
雑費用 (純額)	135	(1)
その他の利益 (費用) (純額)	88	5
法人税費用控除前利益	2,044	981
法人税費用	132	64
純利益	\$ 1,912	\$ 917
1 株当たり純利益:		
希薄化前	\$ 3.08	\$ 1.49



希薄化後	\$ 3.03	\$ 1.47
------	---------	---------

1 株当たりの計算に用いた加重平均株式数:

希薄化前	621	614
希薄化後	632	622

NVIDIA CORPORATION

要約連結貸借対照表

(単位: 百万ドル)

(未監査)

	5月2日 2021	1月31日 2021
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	\$ 12,667	\$ 11,561
売掛金勘定 (純額)	3,024	2,429
棚卸資産	1,992	1,826
前払費用およびその他の流動資産	444	239
流動資産合計	18,127	16,055
固定資産 (純額)	2,268	2,149
オペレーティング リース資産	727	707
のれん	4,193	4,193
無形固定資産 (純額)	2,613	2,737
繰延税金資産	778	806
その他の資産	2,090	2,144
資産合計	\$ 30,796	\$ 28,791



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	\$ 1,218	\$ 1,201
未払およびその他の流動負債	1,787	1,725
短期負債	999	999
流動負債合計	4,004	3,925
長期負債	5,964	5,964
長期オペレーティング リース債務	640	634
その他長期負債	1,414	1,375
負債合計	12,022	11,898
株主資本	18,774	16,893
負債、転換社債転換債務および株主資本合計	\$ 30,796	\$ 28,791

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

5 月 2 日	4 月 26 日
2021	2020

営業活動によるキャッシュ フロー

純利益	\$ 1,912	\$ 917
-----	----------	--------

営業活動により増加した現金（純額）への調整

株式ベースの報酬費	429		224
減価償却費	281		107
繰延税金資産	24		16
非関連会社への投資の損益（純額）	(133)	3
その他	(3)	1
買収による資産および負債の増減			
売掛金勘定	(595)	(249
棚卸資産	(159)	(151
前払費用およびその他の資産	2		(8
買掛金勘定	70		71
未払およびその他の流動負債	(1)	(32
その他長期負債	47		10
営業活動によるキャッシュ純額	1,874		909
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	3,140		-
有価証券の売却による収入	358		1
有価証券の取得	(4,470)	(861
不動産と設備、および無形資産に関連する購入費	(298)	(155
投資およびその他（純額）	(2)	(6
買収（現金取得控除後）	-		(34
投資活動によるキャッシュフロー	(1,272)	(1,055
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	126		88
譲渡制限付株式の税金に関連する支払	(477)	(222
配当金の支払	(99)	(98
不動産と設備の主な支払	(19)	-
その他	(2)	(3
社債発行費（発行費純額）	-		4,979
財務活動によるキャッシュ フロー	(471)	4,744



現金および現金同等物の変動	131	4,598
現金および現金同等物の期首残高	847	10,896
現金および現金同等物の期末残高	\$ 978	\$ 15,494

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		
	5 月 2 日 2021	1 月 31 日 2021	4 月 26 日 2020
GAAP ベースの総利益	\$ 3,629	\$ 3,157	\$ 2,004
GAAP ベースの総利益率	64.1 %	63.1 %	65.1 %
買収関連費用およびその他費用(A)	87	92	1
株式ベースの報酬 費(B)	25	26	21
IP 関連費用	5	1	-
非 GAAP ベースの総利益	\$ 3,746	\$ 3,276	\$ 2,026
非 GAAP ベースの総利益率	66.2 %	65.5 %	65.8 %
GAAP ベースの営業費用	\$ 1,673	\$ 1,650	\$ 1,028
株式ベースの報酬費(B)	(404)	(391)	(203)
買収関連費用およびその他費用(A)	(80)	(72)	(4)
非 GAAP ベースの営業費用	\$ 1,189	\$ 1,187	\$ 821
GAAP ベースの営業利益	\$ 1,956	\$ 1,507	\$ 976

営業利益に対する非 GAAP 調整の影響額合計	601	582	229
非 GAAP ベースの営業利益	\$ 2,557	\$ 2,089	\$ 1,205
GAAP ベースのその他利益 (費用) (純額)	\$ 88	\$ (37)	\$ 5
非関連会社への投資の損益	(134)	(9)	3
減債償却に関連する支払利息	1	1	1
非 GAAP ベースのその他利益 (費用) (純額)	\$ (45)	\$ (45)	\$ 9
GAAP ベースの純利益	\$ 1,912	\$ 1,457	\$ 917
非 GAAP 調整の税引前合計影響額	468	574	232
非 GAAP 調整の法人税に対する影響額(C)	(67)	(74)	(29)
非 GAAP ベースの純利益	\$ 2,313	\$ 1,957	\$ 1,120
希薄化後 1 株当たり純利益			
GAAP ベース	\$ 3.03	\$ 2.31	\$ 1.47
非 GAAP ベース	\$ 3.66	\$ 3.10	\$ 1.80
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	632	631	622
GAAP ベースの営業活動によるキャッシュ純額	\$ 1,874	\$ 2,067	\$ 909
不動産と設備、および無形資産に関連する購入費	(298)	(283)	(155)
不動産と設備の主な支払	(19)	(17)	-
フリー キャッシュフロー	\$ 1,557	\$ 1,767	\$ 754

(A) 買取関連およびその他の費用には、主として無形資産の償却、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		
	5 月 2 日	1 月 31 日	4 月 26 日
	2021	2021	2020
売上原価	\$ 87	\$ 92	\$ 1
研究開発費	\$ 1	\$ 2	\$ 2
販売費・一般管理費	\$ 79	\$ 70	\$ 2

(B) 株式ベースの報酬は以下で構成されています:

	3 か月累計		
	5 月 2 日	1 月 31 日	4 月 26 日
	2021	2021	2020
売上原価	\$ 25	\$ 26	\$ 21
研究開発費	\$ 276	\$ 266	\$ 134
販売費・一般管理費	\$ 128	\$ 125	\$ 69

(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 2
四半期見通し**
(単位:百万ドル)



GAAP ベースの総利益率	64.6	%
株式ベースの報酬費用、買収関連費、およびその他の費用	1.9	%
非 GAAP ベースの総利益率	66.5	%
GAAP ベースの営業費用	\$ 1,760	
株式ベースの報酬費用、買収関連費、およびその他の費用	(500)
非 GAAP ベースの営業費用	\$ 1,260	

※画像：カリフォルニア州サンタクララにある NVIDIA 社屋「Endeavor」

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、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：<https://nvidianews.nvidia.com/>

本件に関するお問い合わせ先:

エヌビディア 広報部

Japan-PR@nvidia.com

エヌビディア PR 事務局

担当：清水 Email アドレス：nvidia@jspin.co.jp

Tel：03-5269-1038 Fax：03-5269-1039

NVIDIA の次の四半期の配当、予想される株式分割の時期、株式分割が定款修正に対する株主の承認を条件としていること、NVIDIA のデータセンター事業が拡大を続けること、世界各地の諸産業でコンピューター ビジョン、対話型 AI、自然言語理解、レコメンダーシステムの処理のために AI が採用されること、NVIDIA RTX がコンピューター グラフィックスを刷新しゲーミングとデザインの市場でアップグレードを促進すること、特定の RTX グラフィックス カードで Ethereum ハッシュレートを低減することでゲーマーにとっての GeForce GPU の入手性が改善されること、NVIDIA パートナーが NVIDIA 搭載ノート PC の過去最大の波を引き起こすこと、NVIDIA のコンピューティング プラットフォームの導入が加速すること、NVIDIA の 2022 年度第 2 四半期の財務見通し、NVIDIA の 2022 年度第 2 四半期の予想税率、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、データセンターの分野における NVIDIA の存在感の高まり、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 Grace、NVIDIA Clara Discovery および NVIDIA 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 BlueField-3 DPU、DGX SuperPOD、新クラスの NVIDIA-Certified Systems、NVIDIA AI Enterprise、NVIDIA Morpheus AI アプリケーション フレームワーク、NVIDIA Jarvis フレームワーク、NVIDIA Maxine、NVIDIA TAO、NVIDIA Omniverse Enterprise、GANverse3D を含む NVIDIA の一部の製品およびテクノロジーの発売と入手可能性、Amazon および Schrödinger を含むサードパーティとの協業、GPU シリーズの拡大、RTX 30 シリーズ GPU とその機能の拡大、NVIDIA Reflex および NVIDIA DLSS 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 DRIVE がさまざまな次世代自動車と自動運転トラックで活用されていること、NVIDIA DRIVE のエコシステムが拡大すること、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、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、システム統合時に当社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 のロゴ、NVIDIA DGX SuperPOD、NVIDIA DRIVE、NVIDIA DRIVE AGX、NVIDIA DRIVE Atlan、NVIDIA DRIVE Hyperion、NVIDIA DRIVE Orin、NVIDIA Grace、NVIDIA Omniverse、NVIDIA RTX、BlueField、GeForce、GeForce NOW、GeForce RTX、Maxine 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、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。