

【NVIDIA プレスリリース】

NVIDIA、2022 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 65 億 1,000 万ドルで、前年度より 68% 増
- ゲーミングの売上高は過去最高の 30 億 6,000 万ドルで、前年度より 85% 増
- データセンターの売上高は過去最高の 23 億 7,000 万ドルで、前年度より 35% 増

NVIDIA (NASDAQ: NVDA) は、2021 年 8 月 1 日に終了した第 2 四半期の売上高が 65 億 1,000 万ドルになったことを発表しました。前年同期から 68% 増加、前四半期から 15% 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 2 四半期の希薄後 1 株当たりの利益は、前年同期から 276% 増加して過去最高の 0.94 ドルとなり、前四半期からは 24% 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 89% 増加して 1.04 ドルとなり、前四半期からは 14% 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。「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、グラフィックス、サイエンティフィック コンピューティングおよび AI は進化し続けています。

NVIDIA プラットフォームを使用することで、開発者は、我々の時代の最も影響力のある技術——自然言語理解、レコメンダー システムから自動運転車および物流センター、デジタル バイオロジーおよび気候科学、物理法則に従うメタバース ワールドに至るまで——を創造することが可能となります。

当四半期、NVIDIA AI Enterprise ソフトウェアスイート上で機能する AI ワークロードの開発、展開、拡張およびオーケストレーションを行うために、NVIDIA Base Command および Fleet Command を発表しました。NVIDIA の新しいエンタープライズ ソフトウェア、幅広い NVIDIA 搭載システム、システムパートナーおよびインテグレーション パートナーのグローバル ネットワークを通じ、NVIDIA は、AI の変革の力の恩恵を得るために競っている世界最大の産業を加速させることができます。

NVIDIA は、約 5 年かけて開発された、物理的にリアルな仮想世界の実行とその他のデジタル プラットフォームへ接続するシミュレーション プラットフォームである NVIDIA Omniverse を立ち上げたことを嬉しく思います。NVIDIA は、技術者、設計者、そして自律マシンでさえ Omniverse へ接続してデジタル ツインおよびインダストリアル メタバースを構築できる世界を思い描いています。」

NVIDIA は、第 2 四半期に 1 億ドルの四半期現金配当を支払いました。2021 年 9 月 1 日を配当基準日として、2021 年 9 月 23 日に 1 株当たり 0.04 ドルの次回四半期現金配当を支払う予定です。

2021 年 7 月 19 日に、NVIDIA は、2021 年 6 月 21 日を配当基準日として、株式配当の形での NVIDIA 普通株式の 1 対 4 の分割を完了しました。表示されたすべての株式および 1 株当たり金額は、株式分割を反映するために遡及的に修正されています。

2022 年会計年度第 2 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)	Q2 FY22	Q1 FY22	Q2 FY21	Q/Q	Y/Y
売上高	\$ 6,507	\$ 5,661	\$ 3,866	15% 増	68% 増
売上高総利益率	64.8 %	64.1 %	58.8 %	70 bps 増	600 bps 増
営業費用	\$ 1,771	\$ 1,673	\$ 1,624	6% 増	9% 増
営業利益	\$ 2,444	\$ 1,956	\$ 651	25% 増	275% 増
純利益	\$ 2,374	\$ 1,912	\$ 622	24% 増	282% 増
希薄後 1 株当たりの利益	\$ 0.94	\$ 0.76	\$ 0.25	24% 増	276% 増

非 GAAP ベース

(単位: 百万ドル 1 株当たりのものを除く)	Q2 FY22	Q1 FY22	Q2 FY21	Q/Q	Y/Y
売上高	\$ 6,507	\$ 5,661	\$ 3,866	15% 増	68% 増
売上高総利益率	66.7 %	66.2 %	66.0 %	50 bps 増	70 bps 増
営業費用	\$ 1,266	\$ 1,189	\$ 1,035	6% 増	22% 増
営業利益	\$ 3,071	\$ 2,557	\$ 1,516	20% 増	103% 増
純利益	\$ 2,623	\$ 2,313	\$ 1,366	13% 増	92% 増

希薄後 1 株当たりの利益 \$ 1.04 \$ 0.91 \$ 0.55 14% 増 89% 増

2022 年会計年度第 3 四半期については、以下のように予想されます。

- 売上高は、68 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 $65.2\% \pm 0.5\%$ 、非 GAAP ベースが $67.0\% \pm 0.5\%$ となる見込みです。
- 営業費用は、GAAP ベースが約 19 億 6,000 万ドル、非 GAAP ベースが約 13 億 7,000 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 6,000 万ドルとなる見込みです (株式にかかる損益は除く)。
- GAAP 税率および非 GAAP 税率は、ともに $11.0\% \pm 1\%$ となる見込みです (株式報酬に関連した税制優遇措置の過不足などの個別項目は除く)。

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 2 四半期売上高は過去最高の 30 億 6,000 万ドルで、前年同期から 85% 増加し、前四半期から 11% 増加しました。
- [GeForce RTX® 3080 Ti および GeForce RTX 3070 Ti](#) を導入し、旧世代よりもパフォーマンスが最大 50% 向上しました。
- [NVIDIA RTX™ が 130 以上のゲームおよびアプリケーションに対応している](#)ことを発表しました (これらのゲームおよびアプリケーションには、『Red Dead Redemption 2』、『F1 2021』および『Minecraft RTX』(中国) ならびに Adobe Photoshop および Premiere Pro が含まれます)。
- [ゲーミングの遅延を低減する NVIDIA Reflex が 20 のゲームでサポートされている](#)ことを発表しました (これらのゲームには上位の e スポーツタイトルが含まれます)。
- 『Wolfenstein: Youngblood』および『The Bistro』のデモを通じ、[GeForce RTX テクノロジーが Arm プラットフォームで利用可能になる](#)ことを発表しました。
- [GeForce NOW™ がメンバーに対し 1,000 を超える PC ゲームへのアクセスを提供している](#)ことを発表しました。他のどんなクラウドゲーミング サービスよりも多くのゲームタイトル数をサポートしています。

データセンター

- 第 2 四半期売上高は過去最高の 23 億 7,000 万ドルで、前年同期から 35% 増加し、前四半期から 16% 増加しました。

- エンタープライズおよびインダストリアル エッジにわたり AI アプリケーションを開発、展開および管理するため、[NVIDIA Base Command™](#) および [Fleet Command™](#)—NVIDIA AI ソフトウェアを実行する NVIDIA 搭載システム向けに最適化されたソフトウェア プラットフォーム—を発表しました。
- エンタープライズ インスタント AI インフラストラクチャを提供するハイブリッドクラウド プロバイダーにより遂行されるプログラムである、[NVIDIA AI LaunchPad](#) (Equinix が同プログラムの最初のパートナーとなる) を発表しました。
- NVIDIA の AI 推論ソフトウェアの最新世代であり、自然言語処理およびその他の AI アプリケーションにおいて記録的なスピードを実現した [TensorRT™ 8](#) を発表しました。
- [最新の TOP500 リストに掲載された 342 のスーパーコンピューターに NVIDIA® のテクノロジーが採用されていることを発表し](#)、(すべての新システムの 70%、および上位 10 のうち 8 つのシステムの採用を含む)、また Green500 (最も環境にやさしい) システム上位 40 のうち 35 のシステムに搭載されていることを発表しました。
- NVIDIA は、新しい大規模スーパーコンピューターに搭載されていることを発表しました。これには、米国立エネルギー研究科学計算センターの世界最速の AI スーパーコンピューターである [Perlmutter](#)、英国最強のスーパーコンピューターである [Cambridge-1](#)、[Tesla の新しいトレーニング システム](#) および中南米最速のスーパーコンピューターである Petrobras の Dragão が含まれます。
- [NVIDIA Arm HPC Developer Kit](#) を通じて Arm エコシステムを拡張し、早期アクセスに関して 70 以上の主要な組織からの申請がありました。
- 最新の MLPerf の結果において、商業的に利用可能なシステムに関する [8 つの AI トレーニング ベンチマークすべてにわたりパフォーマンス記録](#)を更新し、昨年のスコアよりもパフォーマンスが最大 3.5 倍向上しました。
- 現在、NVIDIA AI Enterprise ソフトウェアをサポートしている世界の大手サーバー メーカーが [55 を超える NVIDIA-Certified Systems™ \(NVIDIA 認証システム\)](#) を提供していることを発表しました。その多くは、[NVIDIA BlueField®-2 DPU](#) および [NVIDIA DOCA™](#) を活用しています。
- [Microsoft Azure による NVIDIA A100 GPU VM の一般提供が開始され](#)、スーパーコンピュータークラスの AI 向けおよび HPC ワークロード向けの最も強力な仮想マシンをサポートしました。
- [初の AI-on-5G Innovation Lab を設立するために Google Cloud](#) と協働し、スマート シティ、スマート ファクトリーならびにその他の 5G および AI アプリケーションの構築を加速させる支援を行っています。
- 業界で初めて DPU 上で動作する [Palo Alto Networks の仮想化次世代ファイアウォール](#)を NVIDIA BlueField-2 で活用することで、最大 5 倍の高速化とデータセンターのセキュリティの最大化を実現しています。

プロフェッショナル ビジューライゼーション

- 第 2 四半期売上高は過去最高の 5 億 1,900 万ドルで、前年同期から 156% 増加、前四半期から 40% 増加しました。
- 何百万人ものユーザーが使用するアプリケーションである Blender と Adobe との新たな統合を通じ、世界初の 3D、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 プラットフォームの [NVIDIA Omniverse™](#) を拡張しました。
- デスクトップ ワークステーション市場のボリューム セグメントへ RTX を導入し、ディスプレイ背面マウントからエッジ デバイスに至るまでの様々な新しいフォームファクターを可能にする [NVIDIA RTX A2000](#) を発表しました。

オートモーティブ

- 第 2 四半期売上高は 1 億 5,200 万ドルで、前年同期から 37% 増加、前四半期から 1% 減少しました。
- 自動運転スタートアップ企業である [AutoX の Gen5 ロボタクシー プラットフォーム](#) が NVIDIA DRIVE® を使用してレベル 4 の自律性を実現したことを発表しました。
- NVIDIA DRIVE を搭載した 1,000 以上の自動運転システムを [Amazon へ提供する計画に関して、Plus](#) (自動運転トラック輸送会社) と協働しました。
- 自動運転トラック輸送プラットフォームのスタートアップ企業である [Embark が NVIDIA DRIVE を使用して](#) Freightliner、Navistar International、PACCAR および Volvo のためにシステムを構築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

第 2 四半期の業績と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 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 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、NVIDIA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、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、ならびに州法の認可を受けた税制優遇措置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		6 か月累計	
	8 月 1 日	7 月 26 日	8 月 1 日	7 月 26 日
	2021	2020	2021	2020
売上高	\$ 6,507	\$ 3,866	\$ 12,168	\$ 6,946
売上原価	2,292	1,591	4,324	2,667
総利益	4,215	2,275	7,844	4,279
営業費用				
研究開発費	1,245	997	2,398	1,732
販売費・一般管理費	526	627	1,046	920
営業費用合計	1,771	1,624	3,444	2,652
営業利益	2,444	651	4,400	1,627
受取利息	6	13	13	44
支払利息	(60)	(54)	(113)	(78)
雑費用 (純額)	4	(1)	138	(2)

その他の利益 (費用) (純額)	(50)	(42)	38	(36)
法人税費用控除前利益	2,394	609	4,438	1,591
法人税費用 (利得)	20	(13)	153	52
純利益	\$ 2,374	\$ 622	\$ 4,285	\$ 1,539

1 株当たり純利益 (A):

希薄化前	\$ 0.95	\$ 0.25	\$ 1.72	\$ 0.63
希薄化後	\$ 0.94	\$ 0.25	\$ 1.69	\$ 0.62

1 株当たりの計算に用いた加重平均株式数 (A) :

希薄化前	2,493	2,464	2,489	2,460
希薄化後	2,532	2,504	2,529	2,496

(A) 2021 年 7 月 19 日付けの 1 対 4 の株式分割を反映。

NVIDIA CORPORATION

要約連結貸借対照表

(単位: 百万ドル)

(未監査)

	8 月 1 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	\$ 19,654	\$ 11,561
売掛金勘定 (純額)	3,586	2,429
棚卸資産	2,114	1,826
前払費用およびその他の流動資産	452	239
流動資産合計	25,806	16,055
固定資産 (純額)	2,364	2,149
オペレーティング リース資産	801	707

のれん	4,193	4,193
無形固定資産 (純額)	2,478	2,737
繰延税金資産	958	806
その他の資産	2,050	2,144
資産合計	\$ 38,650	\$ 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	\$ 1,474	\$ 1,201
未払およびその他の流動負債	1,974	1,725
短期負債	1,000	999
流動負債合計	4,448	3,925

長期負債	10,943	5,964
長期オペレーティング リース債務	716	634
その他長期負債	1,396	1,375
負債合計	17,503	11,898

株主資本	21,147	16,893
負債、転換社債転換債務および株主資本合計	\$ 38,650	\$ 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		6 か月累計	
	8 月 1 日 2021	7 月 26 日 2020	8 月 1 日 2021	7 月 26 日 2020
営業活動によるキャッシュフロー				
純利益	\$ 2,374	\$ 622	\$ 4,285	\$ 1,539

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	465	374	894	598
減価償却費	286	404	567	511
繰延税金資産	(185)	(80)	(161)	(64)
非関連会社への投資の損益 (純額)	1	2	(133)	5
その他	18	(10)	16	(10)
買収による資産および負債の増減				
売掛金勘定	(563)	44	(1,157)	(205)
棚卸資産	(123)	54	(282)	(97)
前払費用およびその他の資産	16	42	18	34
買掛金勘定	209	(8)	279	63
未払およびその他の流動負債	133	112	132	81
その他長期負債	51	10	98	21
営業活動によるキャッシュ純額	2,682	1,566	4,556	2,476
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	2,096	1,032	5,236	1,032
有価証券の売却による収入	347	258	705	259
有価証券の取得	(4,798)	(7,425)	(9,268)	(8,286)
不動産と設備、および無形資産に関連する購入費	(183)	(217)	(481)	(372)
投資およびその他 (純額)	5	-	3	(7)
買収 (現金取得控除後)	-	(7,137)	-	(7,171)
投資活動によるキャッシュフロー	(2,533)	(13,489)	(3,805)	(14,545)
財務活動によるキャッシュフロー:				
社債発行費 (発行費純額)	4,985	(8)	4,985	4,971
従業員による株式所有計画に関連する収入	2	6	128	94
譲渡制限付株式の税金に関連する支払	(365)	(196)	(843)	(418)
配当金の支払	(100)	(99)	(198)	(197)
不動産と設備の主な支払	(21)	-	(40)	-
その他	-	-	(2)	(3)

財務活動によるキャッシュフロー	4,501	(297)	4,030	4,447
現金および現金同等物の変動	4,650	(12,220)	4,781	(7,622)
現金および現金同等物の期首残高	978	15,494	847	10,896
現金および現金同等物の期末残高	\$ 5,628	\$ 3,274	\$ 5,628	\$ 3,274

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			6 か月累計	
	8 月 1 日	5 月 2 日	7 月 26 日	8 月 1 日	7 月 26 日
	2021	2021	2020	2021	2020
GAAP ベースの総利益	\$ 4,215	\$ 3,629	\$ 2,275	\$ 7,844	\$ 4,279
GAAP ベースの総利益率	64.8 %	64.1 %	58.8 %	64.5 %	61.6 %
買収関連費用およびその他 費用 (A)	86	87	245	173	246
株式ベースの報酬費 (B)	32	25	14	57	35
IP 関連費用	4	5	17	9	17
非 GAAP ベースの総利益	\$ 4,337	\$ 3,746	\$ 2,551	\$ 8,083	\$ 4,577
非 GAAP ベースの総利益率	66.7 %	66.2 %	66.0 %	66.4 %	65.9 %
GAAP ベースの営業費用	\$ 1,771	\$ 1,673	\$ 1,624	\$ 3,444	\$ 2,652
株式ベースの報酬費 (B)	(433)	(404)	(360)	(837)	(563)
買収関連費用およびその他 費用 (A)	(72)	(80)	(229)	(152)	(233)
非 GAAP ベースの営業費用	\$ 1,266	\$ 1,189	\$ 1,035	\$ 2,455	\$ 1,856
GAAP ベースの営業利益	\$ 2,444	\$ 1,956	\$ 651	\$ 4,400	\$ 1,627
営業利益に対する非 GAAP 調整の影 響額合計	627	601	865	1,228	1,094
非 GAAP ベースの営業利益	\$ 3,071	\$ 2,557	\$ 1,516	\$ 5,628	\$ 2,721

GAAP ベースのその他利益 (費用) (純額)	\$ (50)	\$ 88	\$ (42)	\$ 38	\$ (36)
非関連会社への投資の損益	-	(134)	2	(133)	5
減債償却に関連する支払利息	1	1	1	2	1
非 GAAP ベースのその他利益 (費用) (純額)	\$ (49)	\$ (45)	\$ (39)	\$ (93)	\$ (30)
GAAP ベースの純利益	\$ 2,374	\$ 1,912	\$ 622	\$ 4,285	\$ 1,539
非 GAAP 調整の税引前合計影響額	628	468	868	1,097	1,100
非 GAAP 調整の法人税に対する影響 額 (C)	(127)	(67)	(124)	(194)	(153)
州法の認可を受けた税制優 遇措置	(252)	-	-	(252)	-
非 GAAP ベースの純利益	\$ 2,623	\$ 2,313	\$ 1,366	\$ 4,936	\$ 2,486
希薄化後 1 株当たり純利益 (D)					
GAAP ベース	\$ 0.94	\$ 0.76	\$ 0.25	\$ 1.69	\$ 0.62
非 GAAP ベース	\$ 1.04	\$ 0.91	\$ 0.55	\$ 1.95	\$ 1.00
希薄化後 1 株当たり純 利益の計算に用いた加重 平均株式数 (D)	2,532	2,528	2,504	2,529	2,496
GAAP ベースの営業活動による キャッシュ純額	\$ 2,682	\$ 1,874	\$ 1,566	\$ 4,556	\$ 2,476
不動産と設備、および無形資 産に関連する購入費	(183)	(298)	(217)	(481)	(372)
不動産と設備の主な支払	(21)	(19)	-	(40)	-
フリー キャッシュフロー	\$ 2,478	\$ 1,557	\$ 1,349	\$ 4,035	\$ 2,104

(A) 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（時価評価による増加部分）、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			6 か月累計	
	8 月 1 日	5 月 2 日	7 月 26 日	8 月 1 日	7 月 26 日
	2021	2021	2020	2021	2020
売上原価	\$ 86	\$ 87	\$ 245	\$ 173	\$ 246
研究開発費	\$ 1	\$ 1	\$ 3	\$ 4	\$ 5
販売費・一般管理費	\$ 71	\$ 79	\$ 226	\$ 148	\$ 228

(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			6 か月累計	
	8 月 1 日	5 月 2 日	7 月 26 日	8 月 1 日	7 月 26 日
	2021	2021	2020	2021	2020
売上原価	\$ 32	\$ 25	\$ 14	\$ 57	\$ 35
研究開発費	\$ 297	\$ 276	\$ 228	\$ 573	\$ 362
販売費・一般管理費	\$ 136	\$ 128	\$ 132	\$ 264	\$ 201

(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。

(D) 2021 年 7 月 19 日付けの 1 対 4 の株式分割を反映。

NVIDIA CORPORATION

GAAP ベースから非 GAAP ベースの見通しの調整

FY2022
第 3 四半
期見通し
 (単位: 百
 万ドル)

GAAP ベースの総利益率	65.2 %
株式ベースの報酬費用、買収関連費、およびその他の費用	1.8 %



非 GAAP ベースの総利益率	67.0 %
GAAP ベースの営業費用	\$ 1,960
株式ベースの報酬費用、買収関連費、およびその他の費用	(590)
非 GAAP ベースの営業費用	\$ 1,370

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/>

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活動とその影響、開発者が我々の時代の最も影響力のある技術を創造することを可能にする NVIDIA のプラットフォーム、AI の変革の力の恩恵を得るために競っている世界最大の産業を NVIDIA が加速させること、NVIDIA の製品および技術 (NVIDIA Base Command、Fleet Command、NVIDIA Omniverse、GeForce RTX 3080 Ti および 3070 Ti、NVIDIA Reflex、GeForce NOW、NVIDIA AI LaunchPad、TensorRT 8、NVIDIA A100 GPU VM、NVIDIA BlueField-2、NVIDIA RTX A2000、ならびに NVIDIA DRIVE を含む) の便益、パフォーマンスおよび能力、システム パートナーならびに新しいエンタープライズ ソフトウェアおよびサブスクリプションの NVIDIA のグローバル ネットワークを通じて AI の力を世界最大の産業へもたらす NVIDIA の能力、技術者、設計者および自律マシンが Omniverse へ接続してデジタル ツインおよびインダストリアル メタバースを構築すること、NVIDIA の次の四半期の配当、NVIDIA の 2022 年度第 3 四半期の財務見通し、NVIDIA の 2022 年度第 3 四半期の予想税率、初の AI-on-5G イノベーション ラボの影響など、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じ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 のロゴ、GeForce、BlueField、Fleet Command、GeForce NOW、GeForce RTX、NVIDIA Base Command、NVIDIA DOCA、NVIDIA DRIVE、NVIDIA Omniverse、NVIDIA RTX、GeForce NOW、GeForce RTX、TensorRT 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。