

【NVIDIA プレスリリース】

NVIDIA、2022 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 71 億ドルで、前年度より 50% 増
- データセンターの売上高は過去最高の 29 億 4,000 万ドルで、前年度より 55% 増
- ゲーミングの売上高は過去最高の 32 億 2,000 万ドルで、前年度より 42% 増

NVIDIA (NASDAQ: NVDA) は、2021 年 10 月 31 日に終了した第 3 四半期の売上高が 71 億ドルになったことを発表しました。前年同期から 50% 増加、前四半期から 9% 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市場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 83% 増加して過去最高の 0.97 ドルとなり、前四半期からは 3% 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 60% 増加して 1.17 ドルとなり、前四半期からは 13% の増加となりました。

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 3 四半期の業績は、売上高が過去最高を記録し、素晴らしい結果となりました。NVIDIA AI の需要は、ハイパースケールおよびクラウドのスケールアウトに牽引されて急増しており、25,000 社以上の企業に採用されています。NVIDIA RTX は、レイトレーシングおよび AI によってコンピューター グラフィックスを再発明しており、ゲーマーやクリエイター、ならびにホーム ワークステーションを構築するデザイナーやプロフェッショナルを含む大規模な成長市場にとって理想的なアップグレードです。」

「NVIDIA の GTC イベント シリーズは、拡大する NVIDIA のアクセラレーテッド コンピューティングの世界を披露する場です。直近の GTC は、これまでで最も成功したイベントであり、サプライチェーン ロジスティクス、サイバーセキュリティ、自然言語処理、量子コンピューティングの研究、ロボティクス、自動運転車、気候科学およびデジタル バイオロジーなどのさまざまなアプリケーションに焦点が当てられました。」

「GTC では、Omniverse が主要なテーマであり、私たちは、仮想世界へ没入できるようになった時に可能となる未来を示しました。Omniverse は、デザイン コラボレーション、顧客サービス向けのアバターやビデオ会議、そして工場、処理プラント、さらには都市全体のデジタル ツインの作成に至るまで活用されます。Omniverse は、AI、シミュレーション、グラフィックスおよびコンピューティング インフラストラクチャにおける NVIDIA の専門知識を統合します。これは、来るべき未来の一部にすぎません。」

NVIDIA は、第 3 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 12 月 2 日を配当基準日として、2021 年 12 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。

2022 年会計年度第 3 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	\$7,103	\$6,507	\$4,726	9% 増	50% 増
売上高総利益率	65.2%	64.8%	62.6%	40 bps 増	260 bps 増
営業費用	\$1,960	\$1,771	\$1,562	11% 増	25% 増
営業利益	\$2,671	\$2,444	\$1,398	9% 増	91% 増
純利益	\$2,464	\$2,374	\$1,336	4% 増	84% 増
希薄後 1 株当たりの利益 *	\$0.97	\$0.94	\$0.53	3% 増	83% 増

非 GAAP ベース

(単位: 百万ドル 1 株当たりのものを除く)	Q3 FY22	Q2 FY22	Q3 FY21	Q/Q	Y/Y
売上高	\$7,103	\$6,507	\$4,726	9% 増	50% 増
売上高総利益率	67.0%	66.7%	65.5%	30 bps 増	150 bps 増
営業費用	\$1,375	\$1,266	\$1,101	9% 増	25% 増
営業利益	\$3,386	\$3,071	\$1,993	10% 増	70% 増
純利益	\$2,973	\$2,623	\$1,834	13% 増	62% 増
希薄後 1 株当たりの利益 *	\$1.17	\$1.04	\$0.73	13% 増	60% 増

*ここで表示された 1 株当たりの金額はすべて、2021 年 7 月 19 日に有効となった 1 対 4 の株式分割を反映するため遡及的に調整されています。

2022 年会計年度第 4 四半期については、以下のように予想されます。

- 売上高は、74 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 65.3% ± 0.5%、非 GAAP ベースが 67.0% ± 0.5% となる見込みです。
- 営業費用は、GAAP ベースが約 20 億 2,000 万ドル、非 GAAP ベースが約 14 億 3,000 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 (非関連会社への投資の損益は除く)。
- GAAP 税率および非 GAAP 税率は、ともに 11.0% ± 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

11月8日～11日まで開催された GTC で、NVIDIA は以下の発表を行いました。

AI ソフトウェア

- [65 個の新規または更新されたソフトウェア開発キット](#) : 物理機械学習モデルの開発フレームワークである [NVIDIA Moudulus](#)、車両のルート計画および物流の最適化のための高速ソルバーである [NVIDIA ReOpt](#)、ならびに大規模で拡大中の Python NumPy エコシステムにアクセラレーテッド コンピューティングをもたらす [NVIDIA cuNumeric](#) を含む、改善された機能や性能を持つソフトウェアをデータサイエンティスト、研究者および開発者に提供します。
- [大規模な言語モデルの開発および導入ツール](#) : 何兆個ものパラメータを有するモデルのトレーニングのための NVIDIA NeMo Megatron、新しいドメインおよび言語に合わせてトレーニングができるカスタム可能な大規模言語モデル (LLM) である [Megatron 530B](#)、ならびにマルチ GPU とマルチノードの分散推論機能を備えた [NVIDIA Triton Inference Server](#)™。
- すべての AI モデルおよびフレームワーク上でクロスプラットフォーム推論を提供するオープンソースの [NVIDIA Triton Inference Server](#) ソフトウェアと、AI モデルを最適化する [NVIDIA TensorRT](#)™ の新機能。
- NVIDIA BlueField DPU、NVIDIA DOCA および NVIDIA Morpheus サイバーセキュリティプラットフォームで構成される[ゼロトラスト サイバーセキュリティ プラットフォーム](#)により、サイバーセキュリティ業界は顧客のデータセンターをリアルタイムで防御するソリューションを構築することが可能となります。
- NVIDIA Riva AI ソフトウェアにおいて、企業がカスタムしたテキスト読み上げを実用化する機能を持つ [NVIDIA Riva Custom Voice](#)。NVIDIA Riva Enterprise は、来年初めにも企業による商業利用が可能となり、仮想アシスタントおよびビデオ会議などのさまざまなアプリケーションへ適用できるようになります。

Omniverse

- 音声 AI、コンピュータービジョン、自然言語理解、レコメンダー エンジンおよびシミュレーション技術の分野における NVIDIA の技術を結び付け、インタラクティブな AI アバターを生み出すプラットフォームである [NVIDIA Omniverse Avatar](#)。
- ディープ ニューラルネットワークをトレーニングするための物理的にシミュレートされた合成データを生み出す合成データ生成エンジンである [NVIDIA Omniverse Replicator](#)。

ネットワーク

- 極めて高性能で、広範な接続性を有し、かつ、クラウド コンピューティング プロバイダーおよびスーパーコンピューティング センターが必要とする強固なセキュリティを備える、エンドツーエンドの 400Gbps InfiniBand ネットワーキング プラットフォームである [NVIDIA Quantum-2](#)。

オートモーティブ／ロボティクス／ヘルスケア

- NVIDIA DRIVE Orin で AI プラットフォームとして構築され、Omniverse Avatar によって車内のデジタル エクスペリエンスに変革を起こし、高速道路および市街地での安全な自動運転を可能にするインテリジェント テクノロジーである [NVIDIA DRIVE Concierge](#) および [DRIVE Chauffeur](#)。
- 自動運転システム用のコンピューター アーキテクチャおよびセンサー セットである [NVIDIA DRIVE Hyperion 8](#)。
- 世界で最も小さく最も強力で、かつ、最もエネルギー効率の良い、ロボティクス、自律動作マシン、医療機器等のための AI スーパーコンピューターである [NVIDIA Jetson AGX Orin™](#)。
- アップグレード可能でスケーラブル、かつ、ストリーミングされたデータのエンドツーエンドの処理性能を備えたソフトウェア アズ ア サービス (SaaS) を導入する医療機器メーカー向けの AI コンピューティング プラットフォームである [NVIDIA Clara Holoscan](#)。

また、前四半期の業績発表以降も、以下の分野での進展がありました。

ゲーミング

- 第 3 四半期売上高は過去最高の 32 億 2,000 万ドルで、前年同期から 42% 増加し、前四半期から 5% 増加しました。
- 『*Marvel's Guardians of the Galaxy*』、『*Battlefield 2042*』および『*Dying Light 2*』、ならびに Sony Interactive および Santa Monica Studio の『[ゴッド・オブ・ウォー](#)』などの大作タイトルが [RTX に対応すること](#)を発表しました。
- Adobe MAX クリエイティビティ カンファレンスにて、最新の Studio ドライバならびにパートナー (Microsoft、HP および ASUS など) の新しい Studio システムにサポートされる、Adobe アプリケーションにおける [RTX によって高速化された新しい AI 機能](#)を発表しました。

- [新しいハイパフォーマンス メンバーシップ ティア](#)への [GeForce RTX™ 3080 クラスゲーミング](#)のアクセス提供、ならびに [より多くの Electronic Arts のヒット作](#) (『*Battlefield 1 Revolution*』、『*Mirror's Edge Catalyst*』、『*Unravel Two*』および『*Dragon Age: Inquisition*』を含む) の対応により、[GeForce NOW™](#) を強化しました。

データセンター

- 第 3 四半期売上高は過去最高の 29 億 4,000 万ドルで、前年同期から 55% 増加し、前四半期から 24% 増加しました。
- 世界的な気候変動危機への対応に特化した AI スーパーコンピューター、[Earth-2](#) を構築する計画を発表しました。
- VMware vSphere を運用する何十万社もの企業が [NVIDIA-Certified Systems™](#) 上で AI ワークロードを仮想化するための AI ツールおよびフレームワークの包括的ソフトウェアスイートである [NVIDIA AI Enterprise](#) の一般提供開始を発表しました。
- アクセラレーテッド インフラストラクチャ上で機能し、最適化されたソフトウェアへの即時アクセスを提供する [NVIDIA LaunchPad](#) の展開を北米から 9 つのグローバル拠点にまで拡大しました。
- データ、パイプラインおよびテンサー スライシング ベースの並列化を組み合わせることを可能にする効率的かつスケールブルな 3D 並列システムを構築するための、NVIDIA [Megatron-LM](#) と Microsoft [DeepSpeed](#) によるコラボレーションについて提示しました。
- NVIDIA AI Enterprise プラットフォーム上で Tanzu を通じて VMware vSphere のトライアルをサポートするための、[VMware とのさらなる協働](#)を発表しました。
- 米国エネルギー省アルゴンヌ国立研究所における最大の GPU ベースのスーパーコンピューター、[Polaris に NVIDIA のアクセラレーテッド コンピューティング プラットフォームが実装され](#)、およそ 1.4 エクサフロップス の AI 性能を達成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 3 四半期売上高は過去最高の 5 億 7,700 万ドルで、前年同期から 144% 増加、前四半期から 11% 増加しました。
- [NVIDIA Omniverse Enterprise](#) が、AR、VR およびマルチ GPU レンダリング機能とあわせて一般提供が開始されたこと、ならびにデジタル ツイン アプリケーション向けに Bentley Systems および Esri に採用されることを発表しました。

オートモーティブ

- 第 3 四半期売上高は 1 億 3,500 万ドルで、前年同期から 8% 増加、前四半期から 11% 減少しました。

- NVIDIA DRIVE Orin が自動運転トラック会社の [Kodiak Robotics](#)、自動車メーカーの [Lotus](#)、自動運転ソリューション プロバイダーの [QCraft](#) および電気自動車 (EV) スタートアップの [WM Motor](#) により採用されてい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 3 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 の第 4 四半期決算および 2022 年度通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、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		9 か月累計	
	10 月 31 日	10 月 25 日	10 月 31 日	10 月 25 日
	2021	2020	2021	2020
売上高	\$ 7,103	\$ 4,726	\$ 19,271	\$ 11,672
売上原価	2,472	1,766	6,795	4,432
総利益	4,631	2,960	12,476	7,240
営業費用				
研究開発費	1,403	1,047	3,802	2,778
販売費・一般管理費	557	515	1,603	1,437
営業費用合計	1,960	1,562	5,405	4,215
営業利益	2,671	1,398	7,071	3,025
受取利息	7	7	20	50
支払利息	(62)	(53)	(175)	(131)
雑費用 (純額)	22	(4)	160	(5)
その他の利益 (費用) (純額)	(33)	(50)	5	(86)
法人税費用控除前利益	2,638	1,348	7,076	2,939
法人税費用	174	12	327	64
純利益	\$ 2,464	\$ 1,336	\$ 6,749	\$ 2,875
1 株当たり純利益 (A):				
希薄化前	\$ 0.99	\$ 0.54	\$ 2.71	\$ 1.17
希薄化後	\$ 0.97	\$ 0.53	\$ 2.67	\$ 1.15
1 株当たりの計算に用いた加重平均株式数 (A):				
希薄化前	2,499	2,472	2,493	2,464



希薄化後 2,538 2,520 2,532 2,504

(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)

	10月31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	\$ 19,298	\$ 11,561
売掛金勘定 (純額)	3,954	2,429
棚卸資産	2,233	1,826
前払費用およびその他の流動資産	321	239
流動資産合計	25,806	16,055
固定資産 (純額)	2,509	2,149
オペレーティング リース資産	830	707
のれん	4,302	4,193
無形固定資産 (純額)	2,454	2,737
繰延税金資産	970	806
その他の資産	3,761	2,144
資産合計	\$ 40,632	\$ 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	\$ 1,664	\$ 1,201
未払およびその他の流動負債	1,948	1,725
短期負債	-	999
流動負債合計	3,612	3,925
長期負債	10,944	5,964
長期オペレーティング リース債務	743	634
その他長期負債	1,535	1,375
負債合計	16,834	11,898
株主資本	23,798	16,893
負債、転換社債転換債務および株主資本合計	\$ 40,632	\$ 28,791

NVIDIA CORPORATION
負債、転換社債転換債務および株主資本合計

(単位: 百万ドル)

(未監査)

	3 か月累計		9 か月累計	
	10 月 31 日 2021	10 月 25 日 2020	10 月 31 日 2021	10 月 25 日 2020
営業活動によるキャッシュ フロー				
純利益	\$ 2,464	\$ 1,336	\$ 6,749	\$ 2,875
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	559	383	1,453	981
減価償却費	298	299	865	810
繰延税金資産	(21)	(53)	(182)	(117)
非関連会社への投資の損益 (純額)	(20)	-	(152)	-
その他	10	2	25	(2)
買収による資産および負債の増減				
売掛金勘定	(366)	(463)	(1,523)	(667)
棚卸資産	(118)	(93)	(400)	(190)
前払費用およびその他の資産	(1,575)	(443)	(1,557)	(409)
買掛金勘定	195	225	474	289
未払およびその他の流動負債	(62)	31	70	111
その他長期負債	155	55	253	74
営業活動によるキャッシュ純額	1,519	1,279	6,075	3,755
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	2,545	4,133	7,780	5,165
有価証券の売却による収入	211	243	916	502
有価証券の取得	(6,752)	(4,554)	(16,020)	(12,840)
不動産と設備、および無形資産に関連する購入費	(221)	(473)	(703)	(845)
買収 (取得したキャッシュは除く)	(203)	(1,353)	(203)	(8,524)
投資およびその他 (純額)	(18)	3	(14)	(4)
投資活動によるキャッシュフロー	(4,438)	(2,001)	(8,244)	(16,546)
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)	(8)	-	4,977	4,971
従業員による株式所有計画に関連する収入	149	96	277	190
債務の返済	(1,000)	-	(1,000)	-
譲渡制限付株式の税金に関連する支払	(440)	(298)	(1,282)	(716)
配当金の支払	(100)	(99)	(298)	(296)
不動産と設備の主な支払	(22)	-	(62)	-



その他	-	-	(2)	(3)
財務活動によるキャッシュ フロー	(1,421)	(301)	2,610	4,146
現金および現金同等物の変動	(4,340)	(1,023)	441	(8,645)
現金および現金同等物の期首残高	5,628	3,274	847	10,896
現金および現金同等物の期末残高	\$ 1,288	\$ 2,251	\$ 1,288	\$ 2,251

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			9 か月累計	
	10 月 31	8 月 1	10 月 25	10 月 31	10 月 25
	日	日	日	日	日
	2021	2021	2020	2021	2020
GAAP ベースの総利益	\$ 4,631	\$ 4,215	\$ 2,960	\$ 12,476	\$ 7,240
GAAP ベースの総利益率	65.2 %	64.8 %	62.6 %	64.7 %	62.0 %
買収関連費用およびその他費用(A)	86	86	86	258	331
株式ベースの報酬費 (B)	44	32	28	102	62
IP 関連費用	-	4	21	8	38
非 GAAP ベースの総利益	\$ 4,761	\$ 4,337	\$ 3,095	\$ 12,844	\$ 7,671
非 GAAP ベースの総利益率	67.0 %	66.7 %	65.5 %	66.6 %	65.7 %
GAAP ベースの営業費用	\$ 1,960	\$ 1,771	\$ 1,562	\$ 5,405	\$ 4,215
株式ベースの報酬費 (B)	(515)	(433)	(355)	(1,351)	(919)
買収関連費用およびその他費用 (A)	(70)	(72)	(106)	(224)	(338)
非 GAAP ベースの営業費用	\$ 1,375	\$ 1,266	\$ 1,101	\$ 3,830	\$ 2,958



GAAP ベースの営業利益	\$ 2,671	\$ 2,444	\$ 1,398	\$ 7,071	\$ 3,025
営業利益に対する非 GAAP 調整の影響額合計	715	627	595	1,943	1,689
非 GAAP ベースの営業利益	\$ 3,386	\$ 3,071	\$ 1,993	\$ 9,014	\$ 4,714
GAAP ベースのその他利益 (費 用) (純額)	\$ (33)	\$ (50)	\$ (50)	\$ 5	\$ (86)
非関連会社への投資の損益	(20)	-	4	(153)	9
減債償却に関連する支払利息	1	1	1	3	1
非 GAAP ベースのその他利益 (費用) (純額)	\$ (52)	\$ (49)	\$ (45)	\$ (145)	\$ (76)
GAAP ベースの純利益	\$ 2,464	\$ 2,374	\$ 1,336	\$ 6,749	\$ 2,875
非 GAAP 調整の税引前合計 影響額	696	628	600	1,793	1,699
非 GAAP 調整の法人税に対 する影響額 (C)	(187)	(127)	(102)	(381)	(255)
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	\$ 2,973	\$ 2,623	\$ 1,834	\$ 7,909	\$ 4,319
希薄化後 1 株当たり純利益 (D)					
GAAP ベース	\$ 0.97	\$ 0.94	\$ 0.53	\$ 2.67	\$ 1.15
非 GAAP ベース	\$ 1.17	\$ 1.04	\$ 0.73	\$ 3.12	\$ 1.72
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)	2,538	2,532	2,520	2,532	2,504

GAAP ベースの営業活動による キャッシュ純額	\$ 1,519	\$ 2,682	\$ 1,279	\$ 6,075	\$ 3,755
不動産と設備、および無形資 産に関連する購入費	(221)	(183)	(473)	(703)	(845)
不動産と設備の主な支払	(22)	(21)	-	(62)	-
フリー キャッシュフロー	\$ 1,276	\$ 2,478	\$ 806	\$ 5,310	\$ 2,910

(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			9 か月累計	
	10 月 31	8 月 1	10 月 25	10 月 31	10 月 25
	日	日	日	日	日
	2021	2021	2020	2021	2020
売上原価	\$ 86	\$ 86	\$ 86	\$ 258	\$ 331
研究開発費	\$ 7	\$ 1	\$ 2	\$ 10	\$ 7
販売費・一般管理費	\$ 63	\$ 71	\$ 104	\$ 214	\$ 331

(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			9 か月累計	
	10 月 31	8 月 1	10 月 25	10 月 31	10 月 25
	日	日	日	日	日
	2021	2021	2020	2021	2020
売上原価	\$ 44	\$ 32	\$ 28	\$ 102	\$ 62
研究開発費	\$ 363	\$ 297	\$ 232	\$ 935	\$ 594
販売費・一般管理費	\$ 152	\$ 136	\$ 123	\$ 416	\$ 325

(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 4 四半期見通 し (単位:百万 ドル)	
GAAP ベースの総利益率	65.3	%
株式ベースの報酬費用、買収関連費、およびその他の費用	1.7	%
非 GAAP ベースの総利益率	67.0	%
GAAP ベースの営業費用	\$ 2,015	
株式ベースの報酬費用、買収関連費、およびその他の費用	(585))
非 GAAP ベースの営業費用	\$ 1,430	

NVIDIA について

1999 年における [NVIDIA](https://nvidianews.nvidia.com/) (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。 <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

AI の需要の急増および幅広い導入、ゲーマーやクリエイター、ならびにホーム ワークステーションを構築するデザイナーやプロフェッショナルの成長市場、拡大する NVIDIA アクセラレーテッド コンピューティングの世界、Omniverse の活用、および Omniverse が AI、シミュレーション、グラフィックス、コンピューティング インフラストラクチャにおける NVIDIA の専門知識を統合すること、NVIDIA の製品およびテクノロジー (NVIDIA Modulus、NVIDIA ReOpt、NVIDIA cuNumeric、NVIDIA NeMo Megatron、NVIDIA Triton Inference Server、NVIDIA TensorRT、NVIDIA のゼロトラスト サイバーセキュリティ プラットフォーム、NVIDIA Riva、NVIDIA Riva Enterprise、NVIDIA Omniverse Avatar、NVIDIA Omniverse Replicator、NVIDIA Quantum-2、NVIDIA DRIVE Concierge および DRIVE Chauffeur、NVIDIA DRIVE Hyperion 8、NVIDIA Jetson AGX Orin、Clara Holoscan、NVIDIA AI Enterprise、NVIDIA LaunchPad、NVIDIA Megatron-LM と Microsoft DeepSpeed 間のコラボレーション、VMware との協業、ならびに NVIDIA Omniverse Enterprise を含む) の便益、パフォーマンスおよび能力、Polaris に NVIDIA のアクセラレーテッド コンピューティング プラットフォームを実装する計画、NVIDIA の次の四半期の配当、NVIDIA の 2022 年度第 4 四半期の財務見通し、および NVIDIA の 2022 年度第 4 四半期の予想税率など、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、GeForce NOW、GeForce RTX、NVIDIA Clara、NVIDIA DOCA、NVIDIA DRIVE、NVIDIA Jetson AGX Orin、NVIDIA Omniverse、NVIDIA ReOpt、NVIDIA RTX、NVIDIA Triton Interface Server、NVIDIA-Certified Systems、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。