



2019 年会計年度第 2 四半期の業績を発表

- データセンター、ゲーミング、プロフェッショナル ビジュアライゼーション、自動車などすべてのプラットフォームで過去最高の売上
- 第 2 四半期の売上高は前年同期比 40% 増の 31 億 2,000 万ドル
- 米国 GAAP に基づく 1 株当たり利益は前年同期比 91% 増の 1.76 ドル

カリフォルニア州サンタクララ (2018 年 8 月 16 日)-- NVIDIA (NASDAQ: NVDA) は、2018 年 7 月 29 日に終了した第 2 四半期の売上高が 31 億 2,000 万ドルとなったと発表しました。これは、前年同期の 22 億 3,000 万ドルから 40% 増、前四半期の 32 億 1,000 万ドルからは 3% 減にあたります。

米国 GAAP に基づく業績では、第 2 四半期の希薄後 1 株当たり利益は 1.76 ドルで、前年同期の 0.92 ドルから 91% 増、前四半期の 1.98 ドルからは 11% 減となりました。非 GAAP に基づく業績では、希薄後 1 株当たり利益は 1.94 ドルで、前年同期の 1.01 ドルから 92% 増、前四半期の 2.05 ドルから 5% 減となりました。

NVIDIA の創業者/CEO の Jensen Huang (ジェンスン フアン)は、次のように述べています。「AI やゲーミング、プロフェッショナル ビジュアライゼーション、自動運転車などすべてのプラットフォームでの成長を達成することにより、NVIDIA は当四半期を好調のまま終了することができました。成長の主な理由は、業界を問わず求められているコンピューティング能力と、従来のコンピューティング能力のできるギャップの拡大にあります。開発者たちは、自身のニーズに対応するために開発された、GPU アクセラレーテッドコンピューティング モデルの登場を歓迎しています。

今週、NVIDIA は Turing を発表しました。Turing は世界初のレイ トレーシング GPU で、NVIDIA RTX プラットフォームを補完し、コンピューター グラフィックス業界における 40 年間の夢を実現するものです。Turing は、NVIDIA が 10 年以上前に CUDA を導入して以来のコンピューティングにとっての大躍進であり、最大の進歩なのです」

資本の還元

NVIDIA は、2019 年会計年度の前半に、6 億 5,500 万ドルの自社株買いと 1 億 8,200 万ドルの四半期現金配当により、合計で 8 億 3,700 万ドルを株主に還元しました。

2019 年会計年度については、NVIDIA は四半期現金配当と自社株買いの継続により、12 億 5,000 万ドルを株主に還元する予定です。

次回の四半期現金配当は 1 株当たり 0.15 ドルで、2018 年 8 月 30 日を配当基準日として 2018 年 9 月 21 日にすべての株主に支払う予定です。

2019 年会計年度第 2 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)	Q2 FY19	Q1 FY19	Q2 FY18	Q/Q	Y/Y
売上高	\$3,123	\$3,207	\$2,230	3% 減	40% 増
売上高総利益率	63.3%	64.5%	58.4%	120 bps 減	490 bps 増
営業費用	\$818	\$773	\$614	6% 増	33% 増



営業利益	\$1,157	\$1,295	\$688	11% 減	68% 増
純利益	\$1,101	\$1,244	\$583	11% 減	89% 増
希薄後 1 株当たりの利益	\$1.76	\$1.98	\$0.92	11% 減	91% 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)	Q2 FY19	Q1 FY19	Q2 FY18	Q/Q	Y/Y
売上高	\$3,123	\$3,207	\$2,230	3% 減	40% 増
売上高総利益率	63.5%	64.7%	58.6%	120 bps 減	490 bps 増
営業費用	\$692	\$648	\$533	7% 増	30% 増
営業利益	\$1,290	\$1,428	\$773	10% 減	67% 増
純利益	\$1,210	\$1,285	\$638	6% 減	90% 増
希薄後 1 株当たりの利益	\$1.94	\$2.05	\$1.01	5% 減	92% 増

2019 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、32 億 5,000 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 $62.6\% \pm 0.5\%$ 、非 GAAP ベースが $62.8\% \pm 0.5\%$ となる見込みです。
- 営業費用は、GAAP ベースが約 8 億 7,000 万ドル、非 GAAP ベースが約 7 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、約 2,000 万ドルの利益となる見込みです。
- GAAP 税率および非 GAAP 税率は、ともに $9.0\% \pm 1\%$ 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当社が予想する、株式報酬に関連した税制優遇措置の過不足を含みます。

最近のハイライト

今週、NVIDIA は、10 年以上前の CUDA® GPU の発明以降、当社でもっとも重要なイノベーションである [Turing™ GPU アーキテクチャ](#) を発表し、コンピューター グラフィックスに革新をもたらしました。Turing は、世界初のレイ トレーシング GPU です。Turing には、レイ トレーシングを加速する新しい RT コアと、AI による推論のための新しい Tensor コアを搭載しています。これら 2 つが初めて搭載されることで、リアルタイムのレイ トレーシングが可能となると共に、シミュレーションとラスタライゼーションの向上を実現するためのさらにパワフルなコンピューティング能力を提供します。Turing は NVIDIA RTX™ を補完するもので、ラスタライゼーション、レイ トレーシング、コンピューティングおよび AI を組み合わせた、リアルタイムのレイ トレーシングを可能にする、新しいハイブリッド レンダリング グラフィックスのアプローチであり、まさにコンピューター グラフィックスの夢の実現と言えます。Turing は、ビデオ ゲームの世界を変革するものであり、2,500 億ドルの規模を持つビジュアル エフェクト業界にもたらされた、革命的な GPU です。

NVIDIA Research では、標準的なスローモーション ビデオから[高品質なスローモーション ビデオ](#)を作り出すための新手法や破損した写真データから[画像粒子の粗い、あるいはぼやけた写真を鮮明にする新手法](#)、人の行動を観察することによってその行動を真似できるようにする、新しい方法の[ロボット訓練](#)といった、ディープラーニングでの発明を活用した AI によって、今後も限界を押し広げてまいります。NVIDIA Research は、先頃の Computer Vision and Pattern Recognition Conference にて 4 つの賞を獲得いたしました。さらに、[米国国防高等研究計画局と 2,300 万ドルの契約](#)を結び、大学や業界の研究機関と連携し、ポスト ムーアの法則時代のシステムの開発を行っています。



第 1 四半期の収益報告後の各マーケット プラットフォームのハイライトは、以下の通りとなっています。

データセンター

- データセンター関連の売上は前年同期比 83 パーセント増で、7 億 6,000 万ドルとなりました。
- オークリッジ国立研究所で、27,000 以上の NVIDIA® Volta Tensor Core GPU を搭載した、世界最速のスーパーコンピュータ [Summit](#) の完成を発表しました。
- [世界最速のシステムの上位 500](#) の新リストに基づき、世界最速のスーパーコンピュータ 7 つのうちの 5 つに NVIDIA GPU が搭載されているという発表を行いました。リストに入っている新しいコンピューティング パワーの 56% に NVIDIA GPU が搭載されています。
- AI および高性能コンピューティング向けの、世界初のユニファイド コンピューティング プラットフォーム [NVIDIA HGX-2™](#) を投入しました。クラウド サービス プロバイダーやサーバーの OEM および ODM など、世界中のいくつものパートナーが HGX-2 を組み込んだシステムの構築を行っています。
- Google Cloud では、AI 推論およびグラフィックス仮想化を目的に最適化された、[NVIDIA Tesla® P4 GPU](#) を採用しています。
- Fast.ai の研究者たちが、Amazon Web Services で利用できる NVIDIA Tesla V100 GPU を使って、[AI のトレーニング時間の世界最短記録](#)を達成しました。
- ディープラーニングの導入および拡張のための、簡単にデプロイできるモジュラー アプローチである [AIRI Mini with Pure Storage](#) と [ONTAP AI with NetApp](#) を投入しました。

ゲーム

- ゲーム関連の売上は前年同期比 52 パーセント増で、18 億ドルとなりました。
- すべての大手 OEM から 25 機種以上の [Max-Q デザインの GeForce ゲーミング ノートブック](#) が提供されており、薄くて軽量のノートブックで高い性能が実現されているという発表を行いました。
- 衝撃的な 1,000 NIT HDR の輝度で、カク付きなしでゲームが楽しめる、次世代 [NVIDIA G-SYNC® HDR ディスプレイ](#)の出荷が始まりました。

プロフェッショナル ビジュアライゼーション

- プロフェッショナル ビジュアライゼーション関連の売上は前年同期比 20 パーセント増で、2 億 8,100 万ドルとなりました。
- 5,000 万人以上のデザイナーやアーティストの作業に革命をもたらす、[Turing ベースの GPU](#)、NVIDIA® Quadro RTX™ 8000、RTX 6000 および RTX 5000 を発表しました。
- ムーアの法則が終焉を迎えようとしているなか、世界のレンダー ファームを大きく変革する、フル レイ トレーシングのグローバル イルミネーション レンダリング サーバー [NVIDIA RTX Server](#) を投入しました。
- NVIDIA RTX が、業界を横断して、世界の手先グラフィックス ソフトウェア企業から支持されていると発表しました。

自動車

- 自動車関連の売上は前年同期比 13 パーセント増で、1 億 6,100 万ドルとなりました。
- [Daimler](#) および [Bosch](#) が完全自動化された無人自動車を実用化させるために NVIDIA の DRIVE™ プラットフォームを採用し、来年、シリコンバレーでパイロット テストを実施するという発表を行いました。



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/> で読むことができます (英語)。

カンファレンス コールおよびウェブキャスト情報

2019 年会計年度第 2 四半期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 ウェブサイト、<http://investor.nvidia.com>、および www.streetevents.com でアクセス可能です。Web キャストは録音され、NVIDIA の 2019 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 ベースの要約連結損益計算書と要約連結貸借対照表に加え、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)、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、非 GAAP ベースの希薄後株式数、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を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、和解費用、買収関連費用、拠出金、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、債務関連費用、およびこれらの項目に関連して発生する税金の影響 (該当する場合)を除外することができます。非 GAAP ベースの希薄後 1 株当たり純利益は加重平均株式数を用いて算出していますが、その際、社債ヘッジの反希薄効果を考慮しております。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、無形資産の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 の最新情報はこちらから

[NVIDIA ブログ](#)、[Facebook](#)、[Google+](#)、[Twitter](#)、[LinkedIn](#)、[Instagram](#) [YouTube](#)、[Flickr](#) などをご覧ください。



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	
	2018年7月29日まで	2017年7月30日まで	2018年7月29日まで	2017年7月30日まで
売上高	\$ 3,123	\$ 2,230	\$ 6,330	\$ 4,167
売上原価	1,148	928	2,287	1,715
総利益	1,975	1,302	4,043	2,452
営業費用				
研究開発費	581	416	1,124	827
販売費・一般管理費	237	198	467	383
営業費用合計	818	614	1,591	1,210
営業利益	1,157	688	2,452	1,242
受取利息	32	15	57	31
支払利息	(14)	(15)	(29)	(31)
雑費用 (純額)	5	(4)	11	(21)
その他利益 (費用) 合計	23	(4)	39	(21)
法人税費用控除前利益	1,180	684	2,491	1,221
法人税費用	79	101	146	130
純利益	\$ 1,101	\$ 583	\$ 2,345	\$ 1,091

1 株当たり純利益:

希薄化前	\$ 1.81	\$ 0.98	\$ 3.86	\$ 1.83
希薄化後	\$ 1.76	\$ 0.92	\$ 3.74	\$ 1.71

1 株当たりの計算に用いた加重平均株式数:

希薄化前	607	597	607	595
希薄化後	626	633	627	637

NVIDIA CORPORATION

要約連結貸借対照表

(単位: 百万ドル)

(未監査)

	2018年7月29日	2018年1月28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	\$ 7,943	\$ 7,108
売掛金勘定 (純額)	1,662	1,265
棚卸資産	1,090	796
前払費用およびその他の流動資産	136	86



流動資産合計	10,831	9,255
固定資産（純額）	1,162	997
のれん	618	618
無形固定資産（純額）	51	52
その他の資産	220	319
資産合計	\$ 12,882	\$ 11,241
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	\$ 800	\$ 596
未払およびその他の流動負債	648	542
短期転換社債	14	15
流動負債合計	1,462	1,153
長期負債	1,987	1,985
その他長期負債	638	632
負債合計	4,087	3,770
株主資本	8,795	7,471
負債、転換社債転換債務および株主資本合計	\$ 12,882	\$ 11,241

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	
	2018 年 7 月 29 日まで	2018 年 4 月 29 日まで	2017 年 7 月 30 日まで	2018 年 7 月 29 日まで	2017 年 7 月 30 日まで
GAAP ベースの総利益	\$ 1,975	\$ 2,068	\$ 1,302	\$ 4,043	\$ 2,452
GAAP ベースの総利益率	63.3%	64.5%	58.4%	63.9%	58.8%
株式ベースの報酬費 (A)	8	8	4	16	8
非 GAAP ベースの総利益	\$ 1,983	\$ 2,076	\$ 1,306	\$ 4,059	\$ 2,460
非 GAAP ベースの総利益率	63.5%	64.7%	58.6%	64.1%	59.0%
GAAP ベースの営業費用	\$ 818	\$ 773	\$ 614	\$ 1,591	\$ 1,210
株式ベースの報酬費(A)	(124)	(121)	(77)	(246)	(150)
買収関連費用 (B)	(2)	(2)	(4)	(4)	(8)
和解費用	-	(2)	-	-	-
拠出金	-	-	-	-	(2)



非 GAAP ベースの営業費用	\$ 692	\$ 648	\$ 533	\$ 1,341	\$ 1,050
GAAP ベースの営業利益	\$ 1,157	\$ 1,295	\$ 688	\$ 2,452	\$ 1,242
営業利益に対する非 GAAP 調整の影響額合計	133	133	85	266	168
非 GAAP ベースの営業利益	\$ 1,290	\$ 1,428	\$ 773	\$ 2,718	\$ 1,410
GAAP ベースのその他利益 (費用)	\$ 23	\$ 16	\$ (4)	\$ 39	\$ (21)
関連会社以外への投資に よる利益 (C)	(2)	(6)	-	(8)	-
減債償却に関連する支払 利息	-	1	1	1	3
転換社債の早期転換に伴 う損失 (D)	-	-	3	-	17
非 GAAP ベースのその他利 益 (費用)	\$ 21	\$ 11	\$ -	\$ 32	\$ (1)
GAAP ベースの純利益	\$ 1,101	\$ 1,244	\$ 583	\$ 2,345	\$ 1,091
非 GAAP 調整の税引前 合計影響額	131	128	89	259	188
非 GAAP 調整の法人税 に対する影響額	(22)	(87)	(34)	(109)	(108)
非 GAAP ベースの純利益	\$ 1,210	\$ 1,285	\$ 638	\$ 2,495	\$ 1,171
希薄化後 1 株当たり純利 益					
GAAP ベース	\$ 1.76	\$ 1.98	\$ 0.92	\$ 3.74	\$ 1.71
非 GAAP ベース	\$ 1.94	\$ 2.05	\$ 1.01	\$ 3.99	\$ 1.87
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					
GAAP ベース	626	627	633	627	637
債券ヘッジによる反希薄化 効果 (F)	(1)	(1)	(4)	(1)	(10)
非 GAAP ベース	625	626	629	626	627
GAAP ベースの営業活動によ るキャッシュ純額	\$ 913	\$ 1,445	\$ 705	\$ 2,358	\$ 987



固定資産および無形資産の購入	(128)	(118)	(55)	(247)	(108)
フリー キャッシュフロー	\$ 785	\$ 1,327	\$ 650	\$ 2,111	\$ 879

(A) 株式ベースの報酬は以下を含む:	3 か月累計			6 か月累計	
	2018年7月29日まで	2018年4月29日まで	2017年7月30日まで	2018年7月29日まで	2017年7月30日まで
売上原価	\$ 8	\$ 8	\$ 4	\$ 16	\$ 8
研究開発費	\$ 76	\$ 74	\$ 44	\$ 150	\$ 85
販売費・一般管理費	\$ 48	\$ 47	\$ 33	\$ 96	\$ 65

(B) 買収関連の無形資産の償却および報酬費を含む。

(C) 関連会社以外への投資による未実現利益を含む。

(D) 転換社債の早期転換および金利スワップの終了に伴う損失を含む。

(E) 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。

(F) 現在発行済みの 2018 年満期の 1.00% 転換優先債券の転換時に交付される株式数に相当。米国 GAAP では、ヘッジ取引で交付される株式数は、実際に交付されるまでは完全希薄化後株式数の計算において相殺される株式数とはみなされない。

NVIDIA CORPORATION
GAAP ベースから非 GAAP ベースの見通しの調整

	FY2019
	第 3 四半期
	見通し
GAAP ベースの総利益率	62.6%
株式ベースの報酬の影響額	0.2%
非 GAAP ベースの総利益率	<u>62.8%</u>

	FY2019
	第 3 四半期
	見通し
	(単位: 百万ドル)
GAAP ベースの営業費用	\$ 870
株式ベースの報酬費用、買収関連費、およびその他の費用	(140)
非 GAAP ベースの営業費用	<u>\$ 730</u>



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ー、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/ ###

業界を問わず求められているコンピューティング能力と、従来のコンピューティング能力でできることのギャップの拡大、開発者たちが自身のニーズに対応するために開発された、GPU アクセラレーテッド コンピューティング モデルの登場を歓迎していること、Turing が世界初のレイ トレーシング GPU であり、NVIDIA RTX プラットフォームを補完し、コンピューター グラフィックス業界における 40 年間の夢を実現するものであること、Turing は NVIDIA が 10 年以上前に CUDA を導入して以来のコンピューティングにとっての大躍進であり、最大の進歩であること、NVIDIA が予定する 2019 年度の資本の還元、NVIDIA の次の四半期の現金配当、NVIDIA の 2019 年度第 3 四半期の財務見通し、NVIDIA の 2019 年度第 3 四半期の予想税率、株式報酬に関連する税制優遇措置の過不足から変動が生じるとする NVIDIA の予想、リアルタイムでのレイ トレーシングおよびコンピューティングによるシミュレーションとラスタライズの向上を実現する能力があること、世界初のレイ トレーシング GPU であること、NVIDIA RTX プラットフォームであること、新しいハイブリッド レンダリング グラフィックスのアプローチであること、コンピューター グラフィックスの夢の実現であること、ビデオ ゲームの世界を変革するものであり、2,500 億ドルの規模を持つビジュアル エフェクト業界にもたらされた、革命的な GPU であることを含む、NVIDIA の Turing GPU アーキテクチャのインパクト、便益および能力、NVIDIA Research が新しい手法および方法を含むディープラーニング関連の発明によって AI の可能性を今後も押し広げること、世界中のパートナーが NVIDIA HGX-2 を組み込んだシステムの構築を行っていること、Google Cloud が NVIDIA Tesla P4 GPU を採用していること、AIRI Mini および ONTAP AI を投入して、エンタープライズにディープラーニングの導入および拡張のための、簡単にデプロイできるモジュラー アプローチを提供すること、薄くて軽量のノートブックにハイエンドの機能をもたらす Max-Q ノートブック デザイン、1,000 NIT HDR の輝度で、カク付きなしでゲームが楽しめる NVIDIA G-SYNC HDR の出荷と配送、NVIDIA Quadro RTX 8000、Quadro RTX 6000 および Quadro RTX 5000 がデザイナーおよびアーティストの作業に革命をもたらすこと、ムーアの法則が終焉を迎えようとしているなか、NVIDIA RTX Server がレンダー ファームを大きく変革すること、および Daimler および Bosch が NVIDIA の DRIVE プラットフォームを採用し、完全自動化およびドライバーレスの自動車を街路に持ち込んで、来年にもパイロット テストを実施を開始することなど、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、当社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 での当社のアニュアル 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。

© 2018 NVIDIA Corporation. All rights reserved. NVIDIA, NVIDIA のロゴ、Quadro, Tesla, CUDA, NVIDIA DRIVE, NVIDIA G-SYNC, NVIDIA HGX, NVIDIA Isaac, NVIDIA RTX, NVIDIA Turing および Quadro 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。Max-Q® は、Maxim Integrated Products, Inc. の登録商標です。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。