



2018 年会計年度第 2 四半期の業績を発表

カリフォルニア州サンタクララ (2017 年 8 月 10 日)–NVIDIA (NASDAQ:NVDA)は、2017 年 7 月 30 日に終了した第 2 四半期の売上高が 22 億 3,000 万ドル、前年同期の 14 億 3,000 万ドルから 56% 増、前四半期の 19 億 4,000 万ドルから 15% 増になったことを発表しました。

- 第 2 四半期の売上高は前年同期比 56% 増の 22 億 3,000 万ドル
- 米国 GAAP に基づく 1 株当たり利益は、前年同期比 124% 増の 0.92 ドル
- 非 GAAP に基づく 1 株当たり利益は、前年同期比 91% 増の 1.01 ドル
- 全ての製品ラインで広く成長

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 0.92 ドルと、前年同期の 0.41 ドルから 124% 増、前四半期の 0.79 ドルから 16% 増となりました。非 GAAP に基づく業績では、希薄後 1 株当たり利益は 1.01 ドルと、前年同期の 0.53 ドルから 91% 増、前四半期の 0.85 ドルから 19% 増となりました。

NVIDIA の創業者兼 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。「NVIDIA GPU コンピューティングの採用は加速しており、当社の事業を成長させています。データセンターの売上の伸びは 2.5 倍を超えました。ますます多くの自動車およびロボットタクシー企業が、当社の DRIVE PX 自動運転コンピューティングプラットフォームを採用しています。また、世界で最も普及したエンターテインメントの形態となりつつあるゲーム業界で、当社の技術は、今最も成長の早いプラットフォームである GeForce と Nintendo Switch の原動力となっています。」

また、「ほとんど全ての業界と企業が AI の力に気づきつつあります。これまでに造られた中で最も複雑なプロセッサである当社の新たな Volta GPU は、4 年前の当社の最高の GPU を超えて、ディープラーニングを 100 倍スピードアップします。今四半期、当社は有力な AI 顧客に対して大量の Volta を出荷しました。現在は AI の時代であり、NVIDIA GPU はその頭脳になりました。この先、当社には無数のチャンスがあります。」と述べています。

資本の還元

2018 年会計年度上期、NVIDIA は自社株買いで 7 億 5,800 万ドル、現金配当で 1 億 6,600 万ドルを支払いました。2018 年会計年度、四半期現金配当と自社株買いを継続することで、12 億 5,000 万ドルを株主に還元する予定です。

今回の四半期現金配当は1株当たり0.14ドルとし、2017年8月24日を配当基準日として、2017年9月18日に支払う予定です。

2018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株当たりを除く)	Q2 FY18	Q1 FY18	Q2 FY17	Q/Q	Y/Y
売上高	\$2,230	\$1,937	\$1,428	15%増	56%増
売上高総利益率	58.4%	59.4%	57.9%	100 bps 減	50 bps 増
営業費用	\$614	\$596	\$509	3%増	21%増
営業利益	\$688	\$554	\$317	24%増	117%増
純利益	\$583	\$507	\$261	15%増	123%増
希薄化後1株当たり利益	\$0.92	\$0.79	\$0.41	16%増	124%増

四半期財務情報 (非 GAAP ベース) の比較					
(単位:百万ドル。1株当たりを除く)	Q2 FY18	Q1 FY18	Q2 FY17	Q/Q	Y/Y
売上高	\$2,230	\$1,937	\$1,428	15%増	56%増
売上高総利益率	58.6%	59.6%	58.1%	100 bps 減	50 bps 増
営業費用	\$533	\$517	\$448	3%増	19%増
営業利益	\$773	\$637	\$382	21%増	102%増
純利益	\$638	\$533	\$313	20%増	104%増
希薄化後1株当たり利益	\$1.01	\$0.85	\$0.53	19%増	91%増

2018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、23億5,000万ドル ±2% となる見込みです。
- 売上高総利益率は、GAAP ベースが 58.6%±0.5%、非 GAAP ベースが 58.8% ± 0.5% となる見込みです。

- GAAP ベースの営業費用は、約 6 億 7,200 万ドル程度、非 GAAP ベースの営業費用は、約 5 億 7,000 万ドル程度となる見込みです。
- GAAP ベースのその他収益および費用は、転換社債の早期転換に伴う追加費用を含め約 200 万ドルの費用となる見込みです。非 GAAP ベースのその他の収益および費用は、ごくわずかとなる見込みです。
- 2018 年度第 3 四半期の GAAP 税率および非 GAAP 税率は、ともに 17% ± 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。
- 資本支出は約 6,500 万ドルから 7,500 万ドルになると見込まれます。

2018 年会計年度第 2 四半期のハイライト

第 2 四半期、NVIDIA は、下記の成果を上げました。

データセンター:

- 新たな Volta アーキテクチャーに基づく最初の [GPU、NVIDIA® Tesla® V100 GPU アクセラレーター](#) の出荷を発表および開始しました。
- [NVIDIA DGX™ AI スーパーコンピューター](#) の新たな製品ラインアップを発表、Facebook 社への大規模な導入が行われました。
- 開発者に AI 開発のための総合ソフトウェアスイートを提供する [NVIDIA GPU クラウドプラットフォーム](#) を発表しました。
- [Green 500 リスト](#) 上の、世界で最もエネルギー効率が良いスーパーコンピューター 13 台が NVIDIA Tesla アクセラレーター上で稼動していることを発表しました。
- [VW](#) および [Baidu](#) と、AI をその組織においてさらに活用するための提携を発表しました。

ゲーム:

- ゲーム用ラップトップをより薄く、より静かに、より速くする設計アプローチ、[Max-Q](#) を発表しました。
- Activision および Bungie とコラボレーションし、初の PC 向け [Destiny 2](#) を発表しました。

- China Joy ゲームカンファレンスで、[GeForce® Experience™](#) を中国に展開しました。

プロフェッショナル ビジュアライゼーション:

- 写真のようにリアルで、コラボレーションを実現する VR 環境、プロジェクト [Holodeck](#) を導入しました。
- 反復設計プロセスを進めるために [AI をレイトレーシングに組み込む手順 \(NVIDIA OptiX™ 5.0 SDK の発表を含む\)](#) を発表しました。
- 薄く軽量のノートブックを使用する 2,500 万人の創造的な専門家のために、NVIDIA TITAN X および [NVIDIA Quadro® 外部 GPU](#) サポートを発表しました。
- 高品質、360 度のライブステレオストリーミングを可能にする [NVIDIA VRWorks™ 360 Video SDK](#) の販売を開始しました。

自動車:

- [トヨタ自動車](#) の次世代自動運転車に、[NVIDIA DRIVE™ PX](#) が導入されることを発表しました。
- [Volvo](#) および [Autoliv](#) は、2021 年までに市場に投入することを目標とする自動運転車に、DRIVE PX を採用しました。
- 有力自動車関連サプライヤー 2 社、[ZF](#) および [HELLA](#) は、自動車について最高の NCAP 安全性評価を実現する DRIVE PX に基づくシステムを発表しました。
- [Baidu](#) は、中国市場向け [Project Apollo](#) オープンソース自動運転プラットフォームで DRIVE PX を使用することを発表しました。

エッジコンピューティング:

- 配置前のシミュレーションされた現実環境でのインテリジェントマシンのトレーニング用に、[NVIDIA Issac ロボットシミュレーター](#) を発表しました。
- ディープラーニングをビデオストリームに適用することで都市をより安全かつスマートにするため 50 社超のパートナーが利用する、[NVIDIA Metropolis プラットフォーム](#) 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、<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

NVIDIA の 2018 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議論するアナリストおよび投資家とのカンファレンスコールのウェブキャストは録音されており、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 からアクセス可能です。NVIDIA の 2018 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、和解費用、買収関連費用、先進医療制度への拠出、リストラその他関連費、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、転換社債の早期転換に伴う損失、および存在する場合には、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。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は考慮してあります。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 CORPORATION

要約連結損益計算書

(単位:百万ドル。1株当たりを除く)

(未監査)

	四半期末		半期末	
	2017年 7月30日	2016年 7月31日	2017年 7月30日	2016年 7月31日
売上高	\$ 2,230	\$ 1,428	\$ 4,167	\$ 2,733
売上原価	928	602	1,715	1,156
総利益	1,302	826	2,452	1,577
営業費用				
研究開発費	416	350	827	697
販売費・一般管理費	198	157	383	316
リストラその他関連費	-	2	-	3
営業費用合計	614	509	1,210	1,016
営業利益	688	317	1,242	561
受取利息	15	12	31	23
支払利息	(15)	(12)	(31)	(23)
雑費用(純額)	(4)	-	(21)	(3)
その他利益(費用)合計	(4)	-	(21)	(3)
法人税費用控除前利益	684	317	1,221	558
法人税費用	101	56	130	89
純利益	\$ 583	\$ 261	\$ 1,091	\$ 469
1株当たり純利益:				
希薄化前	\$ 0.98	\$ 0.49	\$ 1.83	\$ 0.88
希薄化後	\$ 0.92	\$ 0.41	\$ 1.71	\$ 0.76

1株当たりの計算に用いた加重平均株式数:

希薄化前	597	534	595	536
希薄化後	633	634	637	620

NVIDIA CORPORATION

要約連結貸借対照表

(単位:百万ドル)

(未監査)

	2017年 7月30日	2017年 1月29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	\$ 5,877	\$ 6,798
売掛金勘定(純額)	1,213	826
棚卸資産	855	794
前払費用およびその他の流動資産	125	118
流動資産合計	<u>8,070</u>	<u>8,536</u>
固定資産(純額)	578	521
のれん	618	618
無形資産(純額)	76	104
その他の資産	60	62
資産合計	<u>\$ 9,402</u>	<u>\$ 9,841</u>

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	\$ 431	\$ 485
未払およびその他の流動負債	517	507
短期転換社債	84	796
流動負債合計	<u>1,032</u>	<u>1,788</u>

長期負債	1,984	1,983
その他の長期負債	408	271
リース資産債務(長期)	3	6
負債合計	3,427	4,048
転換社債転換債務	2	31
株主資本	5,973	5,762
負債、転換社債転換債務および株主資本合計	\$ 9,402	\$ 9,841

NVIDIA CORPORATION
GAAP ベースから非 GAAP ベースへの財務指標の調整

(単位:百万ドル。1株当たりを除く)

(未監査)

	四半期末			半期末	
	2017年	2017年	2016年	2017年	2016年
	7月30日	4月30日	7月31日	7月30日	7月31日
GAAP ベースの総利益	\$ 1,302	\$ 1,150	\$ 826	\$ 2,452	\$ 1,577
GAAP ベースの総利益率	58.4%	59.4%	57.9%	58.8%	57.7%
株式報酬費用(A)	4	4	4	8	8
和解費用	-	-	-	-	10
非 GAAP ベースの総利益	\$ 1,306	\$ 1,154	\$ 830	\$ 2,460	\$ 1,595
非 GAAP ベースの総利益率	58.6%	59.6%	58.1%	59.0%	58.4%
GAAP ベースの営業費用	\$ 614	\$ 596	\$ 509	\$ 1,210	\$ 1,016
株式報酬費用(A)	(77)	(73)	(54)	(150)	(104)
和解費用	-	-	-	-	(6)
買収関連費用(B)	(4)	(4)	(4)	(8)	(8)
拠出金	-	(2)	(1)	(2)	(4)
リストラその他関連費	-	-	(2)	-	(3)

非 GAAP ベースの営業費用	\$ 533	\$ 517	\$ 448	\$ 1,050	\$ 891
GAAP ベースの営業利益	\$ 688	\$ 554	\$ 317	\$ 1,242	\$ 561
営業利益に対する非 GAAP 調整の影響額合計	85	83	65	168	143
非 GAAP ベースの営業利益	\$ 773	\$ 637	\$ 382	\$ 1,410	\$ 704
GAAP ベースのその他利益 (費用)	\$ (4)	\$ (18)	\$ -	\$ (21)	\$ (3)
関連会社以外への投資に よる利益	-	-	-	-	(3)
減債償却に関連する支払 利息	1	2	7	3	14
転換社債の早期転換に伴 う損失	3	14	-	17	-
非 GAAP ベースのその他利益 (費用)	\$ -	\$ (2)	\$ 7	\$ (1)	\$ 8
GAAP ベースの純利益	\$ 583	\$ 507	\$ 261	\$ 1,091	\$ 469
非 GAAP 調整の税引前合 計影響額	89	99	72	188	153
非 GAAP 調整の法人税に 対する影響額	(34)	(73)	(20)	(108)	(46)
非 GAAP ベースの純利益	\$ 638	\$ 533	\$ 313	\$ 1,171	\$ 576
希薄化後 1 株当たり純利益					
GAAP ベース	\$ 0.92	\$ 0.79	\$ 0.41	\$ 1.71	\$ 0.76
非 GAAP ベース	\$ 1.01	\$ 0.85	\$ 0.53	\$ 1.87	\$ 0.99
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	633	641	634	637	620

債券ヘッジによる反希薄化 効果(C)	(4)	(14)	(43)	(10)	(37)
非 GAAP ベース	<u>629</u>	<u>627</u>	<u>591</u>	<u>627</u>	<u>583</u>
GAAP ベースの営業活動によるキャッシュ純額					
固定資産および無形資産 の購入	(55)	(53)	(33)	(108)	(88)
フリーキャッシュフロー	<u>\$ 650</u>	<u>\$ 229</u>	<u>\$ 168</u>	<u>\$ 879</u>	<u>\$ 431</u>

(A) 株式報酬を、次のとおり除外:					
	四半期末			半期末	
	2017年	2017年	2016年	2017年	2016年
	7月30日	4月30日	7月31日	7月30日	7月31日
売上原価	\$ 4	\$ 4	\$ 4	\$ 8	\$ 8
研究開発費	\$ 44	\$ 41	\$ 30	\$ 85	\$ 59
販売費・一般管理費	\$ 33	\$ 31	\$ 24	\$ 65	\$ 44
(B) 買収関連の無形資産の償却および報酬費					
(C) 現在発行済みの 2018 年満期 1.00% 転換優先社債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みなされない。					

NVIDIA CORPORATION
見通しの GAAP ベースから非 GAAP ベースへの調整

	<u>Q3 FY2018 見通し</u>
GAAP ベースの総利益率	58.6%
株式報酬費用の影響額	<u>0.2%</u>

非 GAAP ベースの総利益率	58.8%
	Q3 FY2018 見通し
	(単位: 百万ドル)
GAAP ベースの営業費用	\$ 672
株式報酬費用、買収関連費およびその他の費用	(102)
非 GAAP ベースの営業費用	\$ 570
GAAP ベースのその他の利益(費用)	\$ (2)
転換社債の早期転換に伴う損失および減債償却に関連する支払利息	2
非 GAAP ベースのその他の利益(費用)	\$ -

NVIDIA について

NVIDIA が 1999 年に開発した GPU は、PC ゲーム市場の成長に拍車をかけ、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を一変させました。最近では、GPU ディープラーニングが最新の AI、つまりコンピューティングの新時代の火付け役となり、世界を認知して理解できるコンピューター、ロボット、自動運転車の脳の役割を GPU が果たすまでになりました。今日、NVIDIA は「AI コンピューティングカンパニー」として知名度を上げています。詳しい情報は、<http://www.nvidia.co.jp/> をご覧ください。

NVIDIA についての最新情報:

公式ブログ [NVIDIA blog](#)、[Facebook](#)、[Google+](#)、[Twitter](#)、[LinkedIn](#)、[Instagram](#)、NVIDIA に関する動画 [YouTube](#)、画像 [Flickr](#)。

NVIDIA GPU コンピューティングの採用と成長の加速、DRIVE PX を採用している自動車やロボットタクシーの企業が増えています。ゲームは世界で最も人気のあるエンターテインメントの形態です。GeForce および Nintendo Switch は急成長中のプラットフォームです。AI と当社の Volta GPU の影響同社の 2018 年度のキャピタルリターン次の四半期の現金配当金。2018 年度第 3 四半期の財務見通し。2018 年度第 3 四半期の同社の税率。NVIDIA GPU クラウドプラットフォーム、VW と Baidu、Max-Q、Project Holodeck、OptiX 5.0 SDK、VRWorks 360 Video SDK、DRIVE PX、NVIDIA Isaac ロボットシミュレータ、NVIDIA Metropolis プラットフォームのパートナーシップ、Baidu の自走プラットフォームによる DRIVE PX の使用は、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ースの変更、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、Form10-Qの2017年4月30日を末日とする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のウェブ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。

© 2017 NVIDIA Corporation. All rights reserved. NVIDIA、NVIDIA のロゴ、DGX、DRIVE、GeForce、Optix、Quadro、Tesla および、VR Works 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。MAXQ® 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。