



## 2018 年会計年度第 3 四半期の業績を発表

- 第 3 四半期の売上高は前年同期比 32% 増の 26 億 4,000 万ドル
- 米国 GAAP に基づく 1 株当たり利益は、前年同期比 60% 増の 1.33 ドル
- 全ての製品ラインで広く成長
- 四半期現金配当は 7% 増の 1 株当たり 0.15 ドル。2019 年会計年度については 12 億 5,000 万ドルを株主に還元する予定

**カリフォルニア州サンタクララ (2017 年 11 月 9 日)**—NVIDIA (NASDAQ: NVDA) は、2017 年 10 月 29 日に終了した第 3 四半期の売上高が過去最高の 26 億 4,000 万ドルとなったこと発表しました。これは、前年同期の 20 億ドルから 32% 増、前四半期の 22 億 3,000 万ドルから 18% 増にあたり、全ての製品ラインで広く成長しました。

米国 GAAP に基づく業績では、第 3 四半期の希薄後 1 株当たり利益は過去最高の 1.33 ドルと、前年同期の 0.83 ドルから 60% 増、前四半期の 0.92 ドルから 45% 増となりました。非 GAAP に基づく業績でも、希薄後 1 株当たり利益は過去最高の 1.33 ドルと、前年同期の 0.94 ドルから 41% 増、前四半期の 1.01 ドルから 32% 増となりました。

NVIDIA の創業者 兼 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。「第 3 四半期は、当社の成長の柱となる事業が全般的に好調でした。世界中の各産業で AI の採用が加速しています。当社の Volta GPU は、すべての主要なインターネットおよびクラウドサービスのプロバイダーや、コンピューターメーカーに採用されています。当社の新しい TensorRT 推論加速プラットフォームは、ハイパースケール データセンターにおける成長の可能性を広げます。GeForce と Nintendo Switch は、ゲーム業界における最強の成長の原動力となっています。また当社のロボットタクシー用 DRIVE PX Pegasus は、世界中の企業に採用されています。当社は今後も成長を続ける態勢が整っています。」

### 資本の還元

NVIDIA は、2018 年会計年度の第 3 四半期までの累計で、自社株買いによって 9 億 900 万ドルを、現金配当として 2 億 5,000 万ドルを株主に還元しました。この結果、2018 年会計年度は第 3 四半期までの累計で、11 億 6,000 万ドルを株主に還元したことになります。当社は、2018 年会計年度中に、12 億 5,000 万ドルを株主に還元する予定です。

2019 年会計年度については、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。四半期現金配当については、1 株当たり 0.14 ドルから 7% 増の 1 株当たり 0.15 ドルとなると発表しました。次回の四半期現金配当は、2017 年 11 月 24 日を配当基準日として、2017 年 12 月 15 日に支払う予定です。



## 2018 年会計年度第 3 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)	Q3 FY18	Q2 FY18	Q3 FY17	Q/Q	Y/Y
売上高	\$2,636	\$2,230	\$2,004	18% 増	32% 増
売上高総利益率	59.5%	58.4%	59.0%	110 bps 増	50 bps 増
営業費用	\$674	\$614	\$544	10% 増	24% 増
営業利益	\$895	\$688	\$639	30% 増	40% 増
純利益	\$838	\$583	\$542	44% 増	55% 増
希薄化後 1 株当たり利益	\$1.33	\$0.92	\$0.83	45% 増	60% 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)	Q3 FY18	Q2 FY18	Q3 FY17	Q/Q	Y/Y
売上高	\$2,636	\$2,230	\$2,004	18% 増	32% 増
売上高総利益率	59.7%	58.6%	59.2%	110bps 増	50 bps 増
営業費用	\$570	\$533	\$478	7% 増	19% 増
営業利益	\$1,005	\$773	\$708	30% 増	42% 増
純利益	\$833	\$638	\$570	31% 増	46% 増
希薄化後 1 株当たり利益	\$1.33	\$1.01	\$0.94	32% 増	41% 増

2018 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、26 億 5,000 万ドル  $\pm 2\%$  となる見込みです。
- 売上高総利益率は、GAAP ベースが  $59.7\% \pm 0.5\%$ 、非 GAAP ベースが  $60.0\% \pm 0.5\%$  となる見込みです。
- 営業費用は、GAAP ベースが約 7 億 2,200 万ドル、非 GAAP ベースが約 6 億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 4 四半期の GAAP 税率および非 GAAP 税率は、ともに  $17.5\% \pm 1\%$  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。



## 2018 年会計年度第 3 四半期のハイライト

第 3 四半期において、NVIDIA は下記の成果を上げました。

### データセンター:

- 北京、ミュンヘン、テルアビブ、台北、ワシントンで開催された開発者向け [GPU テクノロジ・カンファレンス](#)で、過去最高の出席者を記録しました。
- Alibaba、Baidu、Tencent が、Amazon、Facebook、Google、Microsoft に続き、企業および消費者向けのアプリケーションにおける AI の加速のため、[NVIDIA® Volta GPU を採用](#)することを発表しました。
- NVIDIA Tesla® P100 GPU アクセラレーターが、[Oracle Cloud](#) に追加されました。
- 全世界の開発者向けにディープラーニングを加速する、完全に最適化されたソフトウェアスタックを搭載した [NVIDIA GPU クラウド コンテナレジストリ](#) を発売しました。
- Huawei、Inspur、Lenovo が、データセンター向けの AI システム構築用に [NVIDIA Volta HGX アーキテクチャ](#) を使用することを発表しました。
- Dell EMC、Hewlett Packard Enterprise、IBM、Supermicro が、[NVIDIA Tesla V100 GPU アクセラレーターをベースとしたサーバー](#)を公開したというニュースを公表しました。
- [NVIDIA TensorRT™ 3 AI 推論加速プラットフォーム](#)を発売し、ハイパースケール データセンターにおける新たな成長の可能性を開きました。

### ゲーム:

- DirectX 12、HDR および没入型 VR によるグラフィックへの要求に対応するべく設計された [GeForce® GTX 1070 Ti GPU](#) をリリースしました。
- [PlayerUnknown's Battlegrounds](#)、[FINAL FANTASY XV](#)、[Shadow of War](#) を含む、今秋の人気ゲームに NVIDIA GameWorks™ テクノロジーを導入するコラボレーションを発表しました。

### プロフェッショナル ビジューライゼーション:

- 制作会社が高品質、360 度のステレオ動画のライブ ストリーミングを行うことを可能にする [NVIDIA VRWorks™ 360 Video SDK](#) の販売を開始しました。
- [NVIDIA Holodeck™](#) への[早期アクセス](#)を開始、高度に現実的な物理的シミュレーションの VR を使用したバーチャル コラボレーションの世界を提供しました。
- GPU で加速化されたサーバーをパワフルなワークステーションに変える仮想化ソフトウェアを搭載した、[Quadro® Virtual Data Center Workstation](#) を発売しました。

### 自動車:



- ハンドルも、ペダルもミラーもない、新たな種類のロボットタクシーを可能とするために設計された、世界初のオートグレードの AI コンピューター、[NVIDIA DRIVE™ PX Pegasus](#) を発表しました。

#### 自律機械/AI エッジ コンピューティング:

- Alibaba と Huawei を、[NVIDIA Metropolis](#) AI スマート シティ プラットフォームのパートナーとして追加しました。
- NVIDIA Jetson™ を使用して AI を物流や配送に導入する自律機械を作成するための、[中国の JD.com の X lab とのコラボレーション](#)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 は、11 月 9 日に 2018 年会計年度第 3 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を開催しました。カンファレンスコールのウェブキャストは、NVIDIA のインバスター リレーションズ ウェブサイト、<http://investor.nvidia.com>、および [www.streetevents.com](http://www.streetevents.com) で公開されており、NVIDIA の 2018 年会計年度第 4 四半期および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。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 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 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		3 四半期累計	
	2017 年 10 月 29 日	2016 年 10 月 30 日	2017 年 10 月 29 日	2016 年 10 月 30 日
売上高	\$ 2,636	\$ 2,004	\$ 6,803	\$ 4,737
売上原価	1,067	821	2,782	1,977
総利益	1,569	1,183	4,021	2,760
営業費用				
研究開発費	462	373	1,290	1,069
販売費・一般管理費	212	171	594	487
リストラその他関連費	-	-	-	3
営業費用合計	674	544	1,884	1,559
営業利益	895	639	2,137	1,201
受取利息	17	14	48	37
支払利息	(15 )	(16 )	(46 )	(39 )
雑費用 (純額)	(1 )	(16 )	(22 )	(19 )



その他利益 (費用) 合計	1	(18)	(20)	(21)
法人税費用控除前利益	896	621	2,117	1,180
法人税費用	58	79	189	168
純利益	\$ 838	\$ 542	\$ 1,928	\$ 1,012

1 株当たり純利益:

希薄化前	\$ 1.39	\$ 1.01	\$ 3.23	\$ 1.89
希薄化後	\$ 1.33	\$ 0.83	\$ 3.05	\$ 1.59

1 株当たりの計算に用いた加重平均株式数:

希薄化前	603	538	597	536
希薄化後	628	653	633	636

NVIDIA CORPORATION

要約連結貸借対照表

(単位: 百万ドル)

(未監査)

	2017 年 10 月 29 日	2017 年 1 月 29 日
<b>資産</b>		
流動資産:		
現金、現金同等物および市場性のある有価証券	\$ 6,320	\$ 6,798
売掛金勘定 (純額)	1,167	826
棚卸資産	857	794
前払費用およびその他の流動資産	135	118
流動資産合計	8,479	8,536



固定資産 (純額)	600	521
のれん	618	618
無形資産 (純額)	63	104
その他の資産	70	62
資産合計	<u>\$ 9,830</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	\$ 511	\$ 485
未払およびその他の流動負債	493	507
短期転換社債	23	796
流動負債合計	<u>1,027</u>	<u>1,788</u>

長期負債	1,985	1,983
その他の長期負債	464	271
リース資産債務 (長期)	1	6
負債合計	<u>3,477</u>	<u>4,048</u>

転換社債転換債務	1	31
----------	---	----

株主資本	6,352	5,762
負債、転換社債転換債務および株主資本合計	<u>\$ 9,830</u>	<u>\$ 9,841</u>

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			3 四半期累計	
2017 年	2017 年	2016 年	2017 年	2016 年
10 月 29 日	7 月 30 日	10 月 30 日	10 月 29 日	10 月 30 日



GAAP ベースの総利益	\$ 1,569	\$ 1,302	\$ 1,183	\$ 4,021	\$ 2,760
GAAP ベースの総利益率	59.5 %	58.4 %	59.0 %	59.1 %	58.3 %
株式報酬費用 (A)	6	4	3	14	11
和解費用	-	-	-	-	10
非 GAAP ベースの総利益	<u>\$ 1,575</u>	<u>\$ 1,306</u>	<u>\$ 1,186</u>	<u>\$ 4,035</u>	<u>\$ 2,781</u>
非 GAAP ベースの総利益率	59.7 %	58.6 %	59.2 %	59.3 %	58.7 %
GAAP ベースの営業費用	\$ 674	\$ 614	\$ 544	\$ 1,884	\$ 1,559
株式報酬費用 (A)	(101 )	(77 )	(62 )	(251 )	(166 )
和解費用	-	-	-	-	(6 )
買収関連費用 (B)	(3 )	(4 )	(4 )	(11 )	(12 )
拠出金	-	-	-	(2 )	(4 )
リストラその他関連費用	-	-	-	-	(3 )
非 GAAP ベースの営業費用	<u>\$ 570</u>	<u>\$ 533</u>	<u>\$ 478</u>	<u>\$ 1,620</u>	<u>\$ 1,368</u>
GAAP ベースの営業利益	\$ 895	\$ 688	\$ 639	\$ 2,137	\$ 1,201
営業利益に対する非 GAAP 調整の影響額合計	110	85	69	278	211
非 GAAP ベースの営業利益	<u>\$ 1,005</u>	<u>\$ 773</u>	<u>\$ 708</u>	<u>\$ 2,415</u>	<u>\$ 1,412</u>
GAAP ベースのその他利益 (費用)	\$ 1	\$ (4 )	\$ (18 )	\$ (20 )	\$ (21 )
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	6	3	20
転換社債の早期転換に伴う損失	1	3	15	19	15





非 GAAP ベースのその他利益 (費用)	\$ 2	\$ -	\$ 3	\$ 2	\$ 11
GAAP ベースの純利益	\$ 838	\$ 583	\$ 542	\$ 1,928	\$ 1,012
非 GAAP 調整の税引前合計影響額	111	89	90	300	243
非 GAAP 調整の法人税に対する影響額 (C)	(116 )	(34 )	(62 )	(224 )	(108 )
非 GAAP ベースの純利益	\$ 833	\$ 638	\$ 570	\$ 2,004	\$ 1,147
希薄化後 1 株当たり純利益					
GAAP ベース	\$ 1.33	\$ 0.92	\$ 0.83	\$ 3.05	\$ 1.59
非 GAAP ベース	\$ 1.33	\$ 1.01	\$ 0.94	\$ 3.20	\$ 1.93
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	628	633	653	633	636
債券ヘッジによる反希薄化効果 (D)	(2 )	(4 )	(45 )	(7 )	(42 )
非 GAAP ベース	626	629	608	626	594
GAAP ベースの営業活動によるキャッシュ純額	\$ 1,157	\$ 705	\$ 432	\$ 2,144	\$ 951
固定資産および無形資産の購入	(69 )	(55 )	(38 )	(178 )	(125 )
フリー キャッシュ フロー	\$ 1,088	\$ 650	\$ 394	\$ 1,966	\$ 826

(A) 株式報酬の構成は次のとお **四半期**

**3 四半期累計**



り:

	2017 年 10 月 29 日	2017 年 7 月 30 日	2016 年 10 月 30 日	2017 年 10 月 29 日	2016 年 10 月 30 日
売上原価	\$ 6	\$ 4	\$ 3	\$ 14	\$ 11
研究開発費	\$ 61	\$ 44	\$ 35	\$ 146	\$ 95
販売費・一般管理費	\$ 40	\$ 33	\$ 27	\$ 105	\$ 71

(B) 買収関連の無形資産の償却および報酬費

(C) 非 GAAP 調整の法人税に対する影響額 (GAAP 会計基準 (ASU 2016-09) に基づく株式報酬に関連する税制優遇措置の過不足の認識を含む)

(D) 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

	Q4 FY2018 見通し	
GAAP ベースの総利益率	59.7	%
株式報酬費用の影響額	0.3	%
非 GAAP ベースの総利益率	60.0	%

### Q4 FY2018 見通し

(単位: 百万ドル)

GAAP ベースの営業費用 \$ 722



株式報酬費用、買収関連費およびその他の費用

(122

)

非 GAAP ベースの営業費用

\$ 600

## NVIDIA について

[NVIDIA](http://nvidianews.nvidia.com/) 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://nvidianews.nvidia.com/>をご覧ください。

全世界の各産業で AI の採用が加速していること、Volta GPU の使用、TensorRT 推論加速プラットフォームの利点、GeForce と任天堂スイッチがゲーム業界における力強い成長の原動力として利用されていること、DRIVE PX Pegasus の採用が進んでいること、当社が予定する 2018 年度および 2019 年度のキャピタル リターン、当社の次の四半期の現金配当、当社の 2018 年度第 4 四半期の財務見通し、2018 年度第 4 四半期の当社の税率、Volta GPU、TensorRT 3 AI 推論ソフトウェア、GPU クラウド コンテナ レジストリ、GeForce GTX 1070 Ti GPU、VRWorks 360 Video SDK、Holodeck、Quadro Virtual Data Center Workstation、DRIVE PX Pegasus の採用、ならびに JD.com の X lab とのコラボレーションおよび Jetson の使用による影響とメリット、Volta HGX アーキテクチャの使用、今秋の人気ゲームに NVIDIA GameWorks テクノロジーを導入するためのコラボレーションなど、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、サードパーティー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、Form10-Q の 2017 年 7 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。これらの将来の見通しに関する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. NVIDIA、NVIDIA のロゴ、GeForce、Quadro、Tesla、Jetson、NVIDIA DRIVE、NVIDIA GameWorks、NVIDIA Holodeck、NVIDIA VRWorks および 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。