



## 2018 年会計年度第 4 四半期の業績を発表

- 第 4 四半期の売上高は前年同期比 34% 増の 29 億 1,000 万ドル
- 2018 年会計年度の売上高は前年比 41% 増の 97 億 1,000 万ドル
- 米国 GAAP に基づく同四半期の売上高総利益率は 61.9%、非 GAAP に基づく同四半期の売上高総利益率は 62.1%
- 米国 GAAP に基づく 2018 年会計年度の 1 株当たりの利益は、前年比 88% 増の 4.82 ドル

カリフォルニア州サンタクララ (2018 年 2 月 8 日)–NVIDIA (NASDAQ: NVDA) は、2018 年 1 月 28 日に終了した第 4 四半期の売上高が過去最高の 29 億 1,000 万ドルとなったことを発表しました。これは、前年同期の 21 億 7,000 万ドルから 34% 増、前四半期の 26 億 4,000 万ドルから 10% 増になります。

米国 GAAP に基づく業績では、第 4 四半期の希薄後 1 株当たりの利益は過去最高の 1.78 ドルと、前年同期の 0.99 ドルから 80% 増、前四半期の 1.33 ドルから 34% 増となりました。非 GAAP に基づく希薄後 1 株当たりの利益は過去最高の 1.72 ドルと、前年同期の 1.13 ドルから 52% 増、前四半期の 1.33 ドルから 29% 増となりました。

2018 年会計年度については、売上高は過去最高の 97 億 1,000 万ドルと、前年の 69 億 1,000 万ドルから 41% 増となりました。米国 GAAP に基づく希薄後 1 株当たりの利益は過去最高の 4.82 ドルと、前年の 2.57 ドルから 88% 増となりました。非 GAAP に基づく希薄後 1 株当たりの利益も過去最高の 4.92 ドルと、前年の 3.06 ドルから 61% 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、以下のように述べています。「当社は今四半期も過去最高を記録、素晴らしい年を締めくくりました。当社の発展を示す強力な兆候として、NVIDIA の GPU テクノロジ カンファレンスの出席者が 2 万 2000 人に達し、5 年間で 10 倍になりました。AI、自動運転車、その他幅広い分野に取り組むソフトウェア開発者が当社の GPU コンピューティング プラットフォームによるアクセラレーションとコストパフォーマンスの高さを実感し続けているからでしょう。

世界中の産業が AI を組み込むために競争しています。実質的にあらゆるインターネットとクラウド サービス プロバイダーが、当社の Volta GPU を採用しています。自動運転に関わる何百もの企業や研究機関が、当社の NVIDIA DRIVE プラットフォームを使用しています。また、製造業やヘルスケアからスマートシティまで、イノベーターは、その将来の発明のために当社のプラットフォームを使用しています。」



## 資本の還元

NVIDIA は 2018 年会計年度、自社株買いの 9 億 900 万ドルと四半期現金配当の 3 億 4,100 万ドルを通して、12 億 5,000 万ドルを株主に還元しました。

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。

NVIDIA は、2018 年 2 月 23 日を配当基準日として、2018 年 3 月 16 日に 1 株当たり 0.15 ドルの次回四半期現金配当を支払う予定です。

## 2018 年会計年度第 4 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)	Q4 FY18	Q3 FY18	Q4 FY17	Q/Q	Y/Y
売上高	\$2,911	\$2,636	\$2,173	10% 増	34% 増
売上高総利益率	61.9%	59.5%	60.0%	240 bps 増	190 bps 増
営業費用	\$728	\$674	\$570	8% 増	28% 増
営業利益	\$1,073	\$895	\$733	20% 増	46% 増
純利益	\$1,118	\$838	\$655	33% 増	71% 増
希薄後 1 株当たりの利益	\$1.78	\$1.33	\$0.99	34% 増	80% 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)	Q4 FY18	Q3 FY18	Q4 FY17	Q/Q	Y/Y
売上高	\$2,911	\$2,636	\$2,173	10% 増	34% 増
売上高総利益率	62.1%	59.7%	60.2%	240 bps 増	190 bps 増
営業費用	\$607	\$570	\$498	6% 増	22% 増
営業利益	\$1,202	\$1,005	\$809	20% 増	49% 増
純利益	\$1,081	\$833	\$704	30% 増	54% 増
希薄後 1 株当たりの利益	\$1.72	\$1.33	\$1.13	29% 増	52% 増



## 2018 年会計年度の概要

### 会計年度財務情報 (GAAP ベース) の比較

(単位: 百万ドル 1 株当たりのものを除く)	FY18	FY17	Y/Y
売上高	\$9,714	\$6,910	41% 増
売上高総利益率	59.9%	58.8%	110 bps 増
営業費用	\$2,612	\$2,129	23% 増
営業利益	\$3,210	\$1,934	66% 増
純利益	\$3,047	\$1,666	83% 増
希薄後 1 株当たりの利益	\$4.82	\$2.57	88% 増

### 会計年度財務情報 (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)	FY18	FY17	Y/Y
売上高	\$9,714	\$6,910	41% 増
売上高総利益率	60.2%	59.2%	100 bps 増
営業費用	\$2,227	\$1,867	19% 増
営業利益	\$3,617	\$2,221	63% 増
純利益	\$3,085	\$1,851	67% 増
希薄後 1 株当たりの利益	\$4.92	\$3.06	61% 増

2019 年会計年度第 1 四半期については、以下のように予想されます。

- 売上高は、29 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  $62.7\% \pm 0.5\%$ 、非 GAAP ベースが  $63.0\% \pm 0.5\%$  となる見込みです。
- 営業費用は、GAAP ベースが約 7 億 7,000 万ドル、非 GAAP ベースが約 6 億 4,500 万ドルとなる見込みです。

- GAAP ベースおよび非 GAAP ベースのその他の収益および費用は、ごくわずかとなる見込みです。
- GAAP 税率および非 GAAP 税率は、ともに 12% ± 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 4 四半期のハイライト

第 4 四半期において、NVIDIA は以下のような幅広い成果を上げました。

### データセンター：

- [NVIDIA Tesla® V100 GPU アクセラレータが現在](#)、あらゆる主要コンピューター メーカーを通して利用可能であり、AI および高性能計算を提供するあらゆる主要クラウドによって選択されていることを発表しました。
- [上位 500 スーパーコンピューター リスト](#)に過去最高の 34 の GPU アクセラレーテッド システムを加え、当社の合計を 87 にしました。
- 医学画像での [GE Health および Nuance](#)、原油・ガスにおける [Baker Hughes \(GE 企業\)](#)、建設・鉱業における日本の[コマツ](#)との取り組みなど、主要垂直産業での AI を進める提携を発表しました。
- [HPC アプリケーション](#)を使用する科学者およびデスクトップ GPU を使用する [AI 研究者](#)を支援する NVIDIA® GPU クラウド コンテナ レジストリを拡張しました。

### ゲーム：

- 前世代ゲーム ラップトップより 3 倍速く、3 倍薄い、[Max-Q 設計](#)を採用するゲーム ラップトップを発表しました。
- NVIDIA SHIELD™ とともに NVIDIA G-SYNC™ を使用するハイエンド 65 インチディスプレイ上で超低レイテンシー PC ゲームおよび統合ストリーミングを提供する、[BFGDs™ \(Big Format Baming Displays\)](#)を導入しました。
- ゲームプレイをカスタマイズするための NVIDIA Freestyle や NVIDIA Ansel フォトモードのための最新インタフェースなど、新たなツールにより [GeForce Experience™](#) を、また、NVIDIA ShadowPlay™ Highlights をサポートする PlayerUnknown's Battleground および Fortnite など、ゲームの業績を押し上げるための新たなタイトル強化しました。
- Steam オンライン ゲーム プラットフォーム上のゲーマーの中でのその GeForce GPU のシェアを 86% まで上昇させました。



- 映画「スター・ウォーズ 最後のジェダイ」のリリースと合わせて、スターウォーズをテーマとする [NVIDIA TITAN Xp GPU](#) の 2 つの新たなコレクターズ エディションを導入しました。

## 自動車

- 世界初の自律型マシン用プロセッサ、[NVIDIA DRIVE™ Xavier™](#) を発表し、デモを行いました。同プロセッサは第 1 四半期に顧客が利用できるようになります。
- 世界初の機能安全に対応した AI 自動運転プラットフォーム、[NVIDIA DRIVE](#)、ならびに、すべての種類の運転条件をシミュレーションすることによってニューラルネットワークをテスト・確認するツール セットを発表しました。
- オープンな NVIDIA DRIVE AI 自動運転プラットフォームを使用して自動運転車を開発するために [Uber](#) および [Aurora](#) との提携を発表しました。
- 中国市場に向けた初の AI 自動運転車プラットフォームを構築するために [ZF](#) および [Baidu](#) と提携しました。[Chery](#) が最初の顧客です。
- NVIDIA DRIVE IX インテリジェント エクスペリエンス プラットフォームを使用して AI を将来の VW 車に組み込むために、またより利便性を追求し、機能安全に対応した AI コックピットをつくるために [Volkswagen](#) と提携しました。
- NVIDIA の技術 が採用された [Mercedes Benz MBUX](#) 車内 AI スマート コックピット システムが、来月から生産される、新たな A クラスに搭載されることを発表しました。
- NVIDIA は 2021 年の生産を目指して AI 自動運転車システムを構築（強化されたレベル 2 からレベル 5 まで）するために [Continental](#) と提携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、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、2月8日太平洋標準時午後 2 時 (東部標準時午後 5 時) に 2018 年会計年度第 4 四半期および 2018 年会計年度の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。ウェブキャストは録音され、NVIDIA の 2019 年会計年度第 1 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、ならびに法人税改革の暫定的な税務メリット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 株当たりのものを除く)

(未監査)

	四半期		会計年度	
	2018 年 1 月 28 日	2017 年 1 月 29 日	2018 年 1 月 28 日	2017 年 1 月 29 日
売上高	\$ 2,911	\$ 2,173	\$ 9,714	\$ 6,910
売上原価	1,110	870	3,892	2,847
総利益	1,801	1,303	5,822	4,063
営業費用				
研究開発費	508	394	1,797	1,466



販売費・一般管理費	220	176	815	663
営業費用合計	728	570	2,612	2,129
営業利益	1,073	733	3,210	1,934
受取利息	20	17	69	54
支払利息	(15 )	(18 )	(61 )	(58 )
雑費用 (純額)	-	(6 )	(22 )	(25 )
その他利益 (費用) 合計	5	(7 )	(14 )	(29 )
法人税費用控除前利益	1,078	726	3,196	1,905
法人税費用	(40 )	71	149	239
純利益	\$ 1,118	\$ 655	\$ 3,047	\$ 1,666

1 株当たり純利益:

希薄前	\$ 1.84	\$ 1.18	\$ 5.09	\$ 3.08
希薄後	\$ 1.78	\$ 0.99	\$ 4.82	\$ 2.57

1 株当たりの計算に用いた加重

平均株式数:

希薄前	606	553	599	541
希薄後	628	660	632	649

NVIDIA CORPORATION

要約連結貸借対照表

(単位: 百万ドル)

(未監査)

2018 年 2017 年  
1 月 28 日 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	\$ 7,108	\$ 6,798
売掛金勘定 (純額)	1,265	826
棚卸資産	796	794
前払費用およびその他の流動資産	86	118
流動資産合計	9,255	8,536

固定資産 (純額)	997	521
のれん	618	618
無形資産 (純額)	52	104
その他の資産	319	62
資産合計	\$ 11,241	\$ 9,841

**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	\$ 596	\$ 485
未払およびその他の流動負債	542	507
短期転換社債	15	796
流動負債合計	1,153	1,788

長期負債	1,985	1,983
その他の長期負債	632	277
負債合計	3,770	4,048

転換社債転換債務	-	31
----------	---	----

株主資本	7,471	5,762
負債、転換社債転換債務および株主資本合計	\$ 11,241	\$ 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 株当たりのものを除く)

(未監査)

	四半期			会計年度	
	2018 年 1 月 28 日	2017 年 10 月 29 日	2017 年 1 月 29 日	2018 年 1 月 28 日	2017 年 1 月 29 日
GAAP ベースの 総利益	\$ 1,801	\$ 1,569	\$ 1,303	\$ 5,822	\$ 4,063
GAAP ベースの 総利益率	61.9 %	59.5 %	60.0 %	59.9 %	58.8 %
株式報酬費用 (A)	7	6	4	21	15
和解費用	1	-	-	1	10
非 GAAP ベース の総利益	\$ 1,809	\$ 1,575	\$ 1,307	\$ 5,844	\$ 4,088
非 GAAP ベース の総利益率	62.1 %	59.7 %	60.2 %	60.2 %	59.2 %
GAAP ベースの 営業費用	\$ 728	\$ 674	\$ 570	\$ 2,612	\$ 2,129
株式報酬費用 (A)	(119 )	(101 )	(68 )	(370 )	(233 )
買収関連費用 (B)	(2 )	(3 )	(4 )	(13 )	(16 )
拠出金	-	-	-	(2 )	(4 )
和解費用	-	-	-	-	(6 )



リストラその他関連 連費	-	-	-	-	(3 )
非 GAAP ベース の営業費用	\$ 607	\$ 570	\$ 498	\$ 2,227	\$ 1,867
GAAP ベースの 営業利益	\$ 1,073	\$ 895	\$ 733	\$ 3,210	\$ 1,934
営業利益に対 する非 GAAP 調整の影響額 合計	129	110	76	407	287
非 GAAP ベース の営業利益	\$ 1,202	\$ 1,005	\$ 809	\$ 3,617	\$ 2,221
GAAP ベースのそ の他利益 (費用)	\$ 5	\$ 1	\$ (7 )	\$ (14 )	\$ (29 )
関連会社以外 への投資による 利益	(2 )	-	(1 )	(2 )	(4 )
債券関連費用 (C)	2	1	6	20	21
減債償却に関 連する支払利 息	-	-	4	3	25
非 GAAP ベース のその他利益 (費用)	\$ 5	\$ 2	\$ 2	\$ 7	\$ 13
GAAP ベースの 純利益	\$ 1,118	\$ 838	\$ 655	\$ 3,047	\$ 1,666
非 GAAP 調整 の税引前合計 影響額	129	111	85	428	329



非 GAAP 調整 の法人税に対 する影響額 (D)	(33 )	(116 )	(36 )	(257 )	(144 )
法人税改革の 暫定的な税務 メリット	(133 )	-	-	(133 )	-
非 GAAP ベー スの純利益	\$ 1,081	\$ 833	\$ 704	\$ 3,085	\$ 1,851
希薄後 1 株当 たり純利益					
GAAP ベース	\$ 1.78	\$ 1.33	\$ 0.99	\$ 4.82	\$ 2.57
非 GAAP ベ ース	\$ 1.72	\$ 1.33	\$ 1.13	\$ 4.92	\$ 3.06
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	628	660	632	649
債券ヘッジに よる反希薄効 果 (E)	(1 )	(2 )	(36 )	(5 )	(44 )
非 GAAP ベ ース	627	626	624	627	605
GAAP ベースの営 業活動によるキャ ッシュ純額	\$ 1,358	\$ 1,157	\$ 721	\$ 3,502	\$ 1,672
固定資産および 無形資産の購 入	(416 )	(69 )	(52 )	(593 )	(176 )



フリー キャッシュ  
フロー \$ 942 \$ 1,088 \$ 669 \$ 2,909 \$ 1,496

(A) 株式報酬の  
構成は次のとお  
り:

	四半期			会計年度	
	2018 年 1 月 28 日	2017 年 10 月 29 日	2017 年 1 月 29 日	2018 年 1 月 28 日	2017 年 1 月 29 日
売上原価	\$ 7	\$ 6	\$ 4	\$ 21	\$ 15
研究開発費	\$ 73	\$ 61	\$ 40	\$ 219	\$ 135
販売費・一般 管理費	\$ 46	\$ 40	\$ 27	\$ 151	\$ 98

(B) 買収関連の無形資産の償却および報酬費

(C) 転換社債の早期転換および金利スワップの解除に伴う損失

(D) 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務メリットの過不足の認識を含む)

(E) 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



#### Q1 FY2019 見通し

GAAP ベースの総利益率	62.7	%
株式報酬費用の影響額	0.3	%
非 GAAP ベースの総利益率	63.0	%

#### Q1 FY2019 見通し

(単位: 百万ドル)

GAAP ベースの営業費用	\$	770	
株式報酬費用、買収関連費およびその他の費用		(125)	)
非 GAAP ベースの営業費用	\$	645	

#### 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](#)

AI、自動運転車、および NVIDIA の GPU 計算プラットフォームの利点を認識するその他の分野で活動しているソフトウェア開発会社、AI を組み込むために競争している業界、当社の Volta GPU を採用しているインターネットおよびクラウド サービス プロバイダー、運送会社による NVIDIA DRIVE プラットフォームの利用、将来の発明のための様々な分野での当社プラットフォームの利用、2019 会計年度に NVIDIA が予定する資本還元、NVIDIA の次回四半期現金配当、NVIDIA の 2019 年度第 1 四半期の財務見通し、NVIDIA の 2019 年度第 1 四半期の有効税率、NVIDIA Tesla V100 GPU アクセラレータの影響および利点、NVIDIA GPU クラウド コンテナ レジストリ、GeForce Experience、およびその新たなツール、NVIDIA DRIVE の拡張、GE Health、Nuance、Baker Hughes、Komatsu、Uber、Aurora、ZF、Baidu、Volkswagen、Continental との提携、Max-Q 設計および BFGD を使用するラップトップの能力、利点、性能、NVIDIA



DRIVE Xavier の利用可能性、Mercedes-Benz MBUX による NVIDIA テクノロジーの利用およびその生産スケジュールなど、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および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、Form10-Q の 2017 年 10 月 29 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。

© 2018 NVIDIA Corporation. All rights reserved. NVIDIA、NVIDIA のロゴ、GeForce、Tesla、BFGD、GeForce Experience、GeForce NOW、NVIDIA Ansel、NVIDIA DRIVE、NVIDIA G-SYNC、NVIDIA Shadow Play、NVIDIA SHIELD および Xavier 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。