

【NVIDIA プレスリリース】

2020 年会計年度第 1 四半期の業績を発表

NVIDIA は、2019 年 4 月 28 日に終了した第 1 四半期の売上高が 22 億 2,000 万ドルとなったことを発表しました。前年同期は 32 億 1,000 万ドル、前四半期は 22 億 1,000 万ドルでした。

米国 GAAP に基づく業績では、第 1 四半期の希薄後 1 株当たりの利益は、前年同期の 1.98 ドル、前四半期 0.92 ドルに対して 0.64 ドルでした。非 GAAP に基づく希薄後 1 株当たりの利益は、前年同期の 2.05 ドル、前四半期の 0.80 ドルに対して 0.88 ドルでした。

NVIDIA の創業者/CEO であるジェンソン フアン (Jensen Huang) は、次のように述べています。「NVIDIA は上昇軌道に戻りました。ゲーミングの分野では成長に転じ、新しい GeForce Max-Q のゲーミング ノート PC は 100 機種近くが出荷されています。また NVIDIA RTX は幅広い業種で支持を集めており、レイ トレーシングが次世代のゲーミングにおける標準となりつつあります。」

また、「ハイパースケールのお客様からの需要は短期的に途切れていますが、AI の採用は今後も加速するでしょう。AI の導入は世界最大の各産業で進んでおり、クラウドを越えて、AI 処理が瞬時に行われる必要のあるエッジに移行しています。また、NVIDIA による Mellanox 社の買収の完了もとても楽しみにしています。これにより、ハイパフォーマンス コンピューティングおよび AI 向けのデータセンター アーキテクチャのクラウドからエッジへの移行の推進が可能になります」と述べています。

資本の還元

すでに公表しているように、NVIDIA は 2020 年会計年度末までに、2019 年度の第 4 四半期に行った自社株買い 7 億ドルを含めて、30 億ドルを株主に還元する予定です。2020 年度の第 1 四半期には、9,700 万ドルの四半期現金配当を行いました。

NVIDIA は、2019 年 5 月 31 日を配当基準日として、2019 年 6 月 21 日に 1 株当たり 0.16 ドルの次回四半期現金配当を支払う予定です。

2020 年会計年度第 1 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)	Q1 FY20	Q4 FY19	Q1 FY19	Q/Q	Y/Y
売上高	\$2,220	\$2,205	\$3,207	1% 増	31% 減

売上高総利益率	58.4%	54.7%	64.5%	370 bps 増	610 bps 減
営業費用	\$938	\$913	\$773	3% 増	21% 増
営業利益	\$358	\$294	\$1,295	22% 増	72% 減
純利益	\$394	\$567	\$1,244	31% 減	68% 減
希薄後 1 株当たりの利益	\$0.64	\$0.92	\$1.98	30% 減	68% 減

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)	Q1 FY20	Q4 FY19	Q1 FY19	Q/Q	Y/Y
売上高	\$2,220	\$2,205	\$3,207	1% 増	31% 減
売上高総利益率	59.0%	56.0%	64.7%	300 bps 増	570 bps 減
営業費用	\$753	\$755	\$648	--	16% 増
営業利益	\$557	\$479	\$1,428	16% 増	61% 減
純利益	\$543	\$496	\$1,285	9% 増	58% 減
希薄後 1 株当たりの利益	\$0.88	\$0.80	\$2.05	10% 増	57% 減

2020 年会計年度第 2 四半期については、以下のように予想されます。

- 売上高は、25 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 59.2% ± 0.5%、非 GAAP ベースが 59.5% ± 0.5% となる見込みです。
- 営業費用は、GAAP ベースが約 9 億 8,500 万ドル、非 GAAP ベースが約 7 億 6,500 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、約 2,700 万ドルとなる見込みです。
- GAAP 税率および非 GAAP 税率は、ともに 10% ± 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。

ハイライト

第 1 四半期、NVIDIA は 1 株あたり 125 ドルの現金ベースで Mellanox Technologies, Ltd. を

買収する最終契約に達したことを発表しました。これは、総企業価値にして 69 億ドルに相当します。買収が完了すると、NVIDIA の非 GAAP ベースの売上高総利益率、非 GAAP ベースの 1 株当たり利益、ならびにフリー キャッシュ フローが直ちに増大することが期待されています。買収手続きは 12 月末までに終了となる見込みです。

2019 年会計年度第 4 四半期末以降、NVIDIA は以下の分野で進展がありました。

データセンター

- [NVIDIA® CUDA-X AI™](#) プラットフォームを、データ サイエンスを加速するために導入しました。
- [NVIDIA T4 Tensor コア GPU](#) が大手の OEM、ならびに [Amazon Web Services](#) から入手可能となったことを発表しました。
- NVIDIA Quadro RTX™ GPU と NVIDIA CUDA-X AI を統合した[パワフルなデータ サイエンスワークステーションを構築するために、世界的大手のシステム ビルダーと提携しました。](#)
- Alibaba Cloud Marketplace 内で、[NVIDIA Quadro® Virtual Workstation ソフトウェアへのベータアクセスを開始しました。](#)
- [American College of Radiology \(米国放射線科医学会\)](#) と協力して、全米における同学会員による自身の施設における放射線診断学用の AI の開発と利用を可能とするための、[NVIDIA Clara™ AI ツールキット](#)の使用を開始しました。

ゲーミング

- 今日最も人気のあるゲームをプレイするために、パフォーマンスと効率を向上させたゲーミング GPU、[GeForce® GTX® 1660 Ti, GTX 1660](#) および [GTX 1650](#)を導入しました。
- 世界の大手メーカーから Turing GPU をベースとした[過去最多のゲーミング ノート PC](#)が登場し、[今年発売されたモデルが 100 近くになった](#)ことを発表しました。
- リアルタイムのレイ トレーシングが、世界で最も人気のある商用ゲーム エンジンである [Unreal Engine and Unity に統合された](#)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

- 世界の大手 3D アプリケーション プロバイダーによる [NVIDIA RTX レイ トレーシング テクノロジーの採用](#)が広がっていることを発表しました。
- コンテンツ作成のクリエイティブ ワークフローを簡素化するための [NVIDIA Omniverse](#) オープン コラボレーション プラットフォームを公開しました。

オートモーティブ

- 自律走行車の開発、学習、検証のため、[トヨタ・リサーチ・インスティテュート・アドバンスド・デベロップメント株式会社](#)（TRI-AD）と提携しました。
- DRIVE AutoPilot ソフトウェア、DRIVE AGX および DRIVE 検証ツールを搭載した完全なレベル 2+ 自動運転ソリューション、[NVIDIA DRIVE™ AP2X を公開しました](#)。
- 安全で快適な運転を可能とする [NVIDIA DRIVE AV Safety Force Field を発表しました](#)。
- 自律走行車のシミュレーション プラットフォームである [NVIDIA DRIVE Constellation™](#) の提供を開始したことを発表しました。

エッジ コンピューティング

- 小型で低コスト、低電力消費のデバイスを大量に開発することを可能にする AI コンピューター、[Jetson Nano™ をローンチしました](#)。
- イノベーションと開発を加速させるためのロボティクス開発者向けツールボックスとして、[NVIDIA Isaac SDK™ を無償で一般向けに提供すること](#)を発表しました。
- [NVIDIA Jetson™ AI コンピューター プラットフォームが Amazon Web Services RoboMaker に対応するようになったこと](#)を発表しました。
- お客様が NVIDIA Jetson を使用して AI やディープラーニングを大量のコネクテッド デバイスに展開することを可能にするため、[AWS IoT Greengrass と提携](#)しました。
- [NVIDIA DeepStream Edge AI と Microsoft Azure IoT を統合すること](#)で都市のスマート化を図るため、[Microsoft とのコラボレーション](#)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、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/home/default.aspx> 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 Web キャスト情報

NVIDIA は、2020 年会計年度第 1 四半期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。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、<https://investor.nvidia.com/home/default.aspx> でアクセス可能です。Web キャストは録音され、NVIDIA の 2020 年会計年度第 2 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、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、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による税制優遇措置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り、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	
	2019 年 4 月 28 日 まで	2018 年 4 月 29 日 まで
売上高	\$ 2,220	\$ 3,207
売上原価	924	1,139
総利益	1,296	2,068

営業費用		
研究開発費	674	542
販売費・一般管理費	264	231
営業費用合計	938	773
営業利益	358	1,295
受取利息	44	25
支払利息	(13)	(15)
雑費用 (純額)	-	6
その他利益 (費用) 合計	31	16
法人税費用控除前利益	389	1,311
法人税費用	(5)	67
純利益	\$ 394	\$ 1,244
1 株当たり純利益:		
希薄化前	\$ 0.65	\$ 2.05
希薄化後	\$ 0.64	\$ 1.98
1 株当たりの計算に用いた加重平均株式数:		
希薄化前	607	606
希薄化後	616	627

NVIDIA CORPORATION

要約連結貸借対照表

(単位: 百万ドル)

(未監査)

2019年 2019年

	4 月 28 日	1 月 27 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	\$ 7,802	\$ 7,422
売掛金勘定 (純額)	1,242	1,424
棚卸資産	1,426	1,575
前払費用およびその他の流動資産	159	136
流動資産合計	10,629	10,557
固定資産 (純額)		
オペレーティング・リース資産	536	-
のれん	618	618
無形資産 (純額)	54	45
繰延税金資産	601	560
その他の資産	110	108
資産合計	\$ 14,021	\$ 13,292
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	\$ 368	\$ 511
未払およびその他の流動負債	815	818
流動負債合計	1,183	1,329
長期負債		
長期オペレーティング・リース負債	486	-
その他の長期負債	660	633
負債合計	4,317	3,950

株主資本	9,704	9,342
負債および株主資本合計	\$ 14,021	\$ 13,292

NVIDIA CORPORATION

GAAP ベースから非 GAAP ベースへの財務情報の調整

(単位: 百万ドル、1 株当たりのものを除く)

(未監査)

	四半期		
	2019 年 4 月 28 日まで	2019 年 1 月 27 日まで	2018 年 4 月 29 日まで
GAAP ベースの総利益	\$ 1,296	\$ 1,207	\$ 2,068
GAAP ベースの総利益率	58.4%	54.7%	64.5%
株式報酬費用 (A)	4	6	8
和解費用	10	21	-
非 GAAP ベースの総利益	\$ 1,310	\$ 1,234	\$ 2,076
非 GAAP ベースの総利益率	59.0%	56.0%	64.7%
GAAP ベースの営業費用	\$ 938	\$ 913	\$ 773
株式報酬費用 (A)	(174)	(150)	(121)
買収関連費用	(10)	(1)	(2)
和解費用	(1)	(7)	(2)
非 GAAP ベースの営業費用	\$ 753	\$ 755	\$ 648
GAAP ベースの営業利益	\$ 358	\$ 294	\$ 1,295
営業利益に対する非 GAAP 調整の影響額合計	199	185	133

非 GAAP ベースの営業利益	\$ 557	\$ 479	\$ 1,428
GAAP ベースのその他利益 (費用)	\$ 31	\$ 30	\$ 16
関連会社以外への投資による利益	-	(1)	(6)
減債償却に関連する支払利息	-	-	1
非 GAAP ベースのその他利益 (費用)	\$ 31	\$ 29	\$ 11
GAAP ベースの純利益	\$ 394	\$ 567	\$ 1,244
非 GAAP 調整の税引前合計影響額	199	184	128
非 GAAP 調整の法人税に対する影響額 (B)	(50)	(25)	(87)
法人税改革による税制優遇措置	-	(230)	-
非 GAAP ベースの純利益	\$ 543	\$ 496	\$ 1,285
希薄後 1 株当たり純利益			
GAAP ベース	\$ 0.64	\$ 0.92	\$ 1.98
非 GAAP ベース	\$ 0.88	\$ 0.80	\$ 2.05
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	616	619	627
債券ヘッジによる反希薄効果	-	-	(1)
非 GAAP ベース	616	619	626
GAAP ベースの営業活動によるキャッシュ純額	\$ 720	\$ 898	\$ 1,445
固定資産および無形資産の購入	(128)	(203)	(118)
フリー キャッシュ フロー	\$ 592	\$ 695	\$ 1,327

(A) 株式報酬の構成は次のとおり:

	四半期		
	2019 年	2019 年	2018 年

	4月28日 まで	1月27日 まで	4月29日 まで
売上原価	\$ 4	\$ 6	\$ 8
研究開発費	\$ 114	\$ 99	\$ 74
販売費・一般管理費	\$ 60	\$ 51	\$ 47

(B) 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)

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

	FY2020 第 2 四半 期見通し
GAAP ベースの総利益率	59.2 %
株式ベースの報酬の影響額	0.3 %
非 GAAP ベースの総利益率	59.5 %
	FY2020 第 2 四半 期見通し
	(単位: 百 万ドル)
GAAP ベースの営業費用	\$ 985
株式ベースの報酬費用、買収関連費、およびその他の費用	(220)
非 GAAP ベースの営業費用	\$ 765

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 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、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/

NVIDIA が上昇軌道に戻りつつあること、NVIDIA がゲーミングでは成長に転じ、新しい GeForce Max-Q のゲーミング ノート PC は 100 機種近くが出荷されていること、NVIDIA RTX のグラフィックスが幅広い業種で支持を集めており、レイ トレーシングが次世代のゲーミングにおける標準となりつつあること、ハイパースケールの顧客からの需要が短期的に途切れていること、AI が今後も加速し、AI の採用が世界最大の各産業で進んでおり、クラウドを越えてエッジに移行して瞬時に行われる必要が生じること、NVIDIA が Mellanox 社の買収完了に期待しており、それによりハイパフォーマンス コンピューティング向けのデータセンター アーキテクチャの推進とクラウドからエッジへの AI の移行が可能になること、2020 年会計年度末までに NVIDIA が予定している資本の還元、NVIDIA の次回四半期現金配当、2020 年会計年度第 2 四半期に関する NVIDIA の業績見通し、2020 年会計年度第 2 四半期に関する NVIDIA の予想税率、税制優遇措置の過不足に変動が生じるとの NVIDIA の予想、Mellanox 社の買収で増大が予測される財務面での影響、Mellanox 社の買収の完了予想日、NVIDIA 製品のパフォーマンス、メリットおよび能力、NVIDIA T4 Tensor コア GPU、NVIDIA Drive Constellation および NVIDIA Isaac SDK の入手可能性、パワフルなデータ サイエンス ワークステーションの開発のための世界的大手のシステム ビルダートと NVIDIA の提携、米国放射線科医学会と NVIDIA の協力により、同学会員による放射線診断学用の AI の開発と利用が可能となること、GeForce GTX 1660 Ti、GTX 1660 および GTX 1650 の導入ならびにそのパフォーマンスと影響、Turing GPU を使用したゲーミング ノート PC モデルの数、世界の大手 3D アプリケーション プロバイダーによる NVIDIA RTX レイトレーシング テクノロジーの採用が広がっていること、NVIDIA Omniverse プラットフォームでコンテンツ作成のクリエイティブ ワークフローが簡素化されること、自律走行車の開発、学習、検証のための トヨタ・リサーチ・インスティテュート・アドバンスド・デベロップメント株式会社との NVIDIA の提携、NVIDIA DRIVE AV Safety Force Field が安全で快適な運転体験を可能とすること、Jetson Nano が小型で低コスト、低電力消費のデバイスを大量に開発することを可能にすること、お客様が AI やディープラーニングを大量の接続されたデバイスに展開することを可能にするための NVIDIA と AWS IoT Greengrass との提携、NVIDIA Jetson AI が Amazon Web Services RoboMaker に対応すること、ならびに都市のスマート化を図るための NVIDIA と Microsoft と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、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。

© 2019 NVIDIA Corporation. All rights reserved. NVIDIA、NVIDIA のロゴ、CUDA-X AI、GeForce、GeForce GTX、Jetson、Jetson Nano、NVIDIA AGX、NVIDIA Clara、NVIDIA DRIVE、NVIDIA DRIVE Constellation、NVIDIA Isaac SDK、NVIDIA Omniverse、NVIDIA RTX、Quadro 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。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、入手可能性、および仕様は予告なしに変更されることがあります。