

【NVIDIA プレスリリース】

## 2020 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、2019 年 8 月 15 日 (GLOBE NEWSWIRE) – NVIDIA (NASDAQ: NVDA) は、2019 年 7 月 28 日に終了した第 2 四半期の売上高が 25 億 8,000 万ドルとなったことを発表しました。前年同期は 31 億 2,000 万ドル、前四半期は 22 億 2,000 万ドルでした。

米国 GAAP に基づく業績では、第 2 四半期の希薄後 1 株当たりの利益は、前年同期の 1.76 ドル、前四半期の 0.64 ドルに対して 0.90 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 1.94 ドル、前四半期の 0.88 ドルに対して 1.24 ドルでした。

NVIDIA の創業者/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。「各プラットフォームで前四半期比での成長を達成できました。リアルタイムのレイ トレーシングは、グラフィックスで 10 年に 1 度の最も重要なイノベーションです。この技術の導入は転換点を迎え、NVIDIA RTX がその先頭を歩んでいます。」

また、「業界が人工知能の新たなフロンティアである対話型 AI や、さらには自動運転車や配達ロボットのような自律システムの実現に向けて競争する中で、NVIDIA が加速させたコンピューティングの勢いは今後も強まていきます」と述べています。

NVIDIA は、2019 年 8 月 29 日を配当基準日として、2019 年 9 月 20 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。NVIDIA の現金残高で最優先するものは、Mellanox Technologies, Ltd. の買収です。NVIDIA は、Mellanox の買収を完了させてから自社株買いを再開します。この買収の規制当局による承認プロセスは予想通りに進捗しており、NVIDIA は今年 12 月末までに手続きを完了できるように作業を続けていきます。

### 2020 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 FY20	Q1 FY20	Q2 FY19	Q/Q	Y/Y
売上高	\$2,579	\$2,220	\$3,123	16% 増	17% 減
売上高総利益率	59.8%	58.4%	63.3%	140 bps 増	350 bps 減
営業費用	\$970	\$938	\$818	3% 増	19% 増
営業利益	\$571	\$358	\$1,157	59% 増	51% 減

純利益	\$552	\$394	\$1,101	40% 増	50% 減
希薄後 1 株当たりの利益	\$0.90	\$0.64	\$1.76	41% 増	49% 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)	Q2 FY20	Q1 FY20	Q2 FY19	Q/Q	Y/Y
売上高	\$2,579	\$2,220	\$3,123	16% 増	17% 減
売上高総利益率	60.1%	59.0%	63.5%	110 bps 増	340 bps 減
営業費用	\$749	\$753	\$692	1% 減	8% 増
営業利益	\$802	\$557	\$1,290	44% 増	38% 減
純利益	\$762	\$543	\$1,210	40% 増	37% 減
希薄後 1 株当たりの利益	\$1.24	\$0.88	\$1.94	41% 増	36% 減

2020 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、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  $62.0\% \pm 0.5\%$ 、非 GAAP ベースが  $62.5\% \pm 0.5\%$  となる見込みです。
- 営業費用は、GAAP ベースが約 9 億 8,000 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、ともに約 2,500 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  $10\% \pm 1\%$  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 NVIDIA 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

2020 年会計年度第 1 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

- 企業がリアルタイムの対話型 AI を導入できるようにする 言語解釈の画期的進展 を発表しました。BERT AI 言語モデルでのトレーニングと推論の実行で記録的性能が達成されています。
- NVIDIA の DGX SuperPOD™ が世界で 22 番目に速いスーパーコンピューターにランクされたことを発表しました。これは、NVIDIA の自律車両開発プログラムに AI インフラを提供しており、そのリファレンス アーキテクチャはパートナー各社から商業提供されています。
- 最新の MLPerf ベンチマーキング テストの AI トレーニング性能で 8 個の記録 を打ち立てました。
- ARM CPU のサポート を発表し、エネルギー効率が非常に高いエクサスケールの AI 対応スーパーコンピューターを製造する新たな道を提供しました。

## ゲーミング

- GPU のラインアップを、GeForce® RTX 2060 SUPER™、GeForce RTX 2070 SUPER、GeForce RTX 2080 SUPER で強化し、最高レベルのゲーミング性能とリアルタイムのレイ トレーシングを実現しました。
- 新たな大人気ゲームの *Call of Duty: Modern Warfare*、*Cyberpunk 2077*、*Watch Dogs: Legion*、*Wolfenstein: Youngblood* がレイ トレーシングを採用することを発表し、RTX 技術の勢いを高めました。
- オンラインとスタジオの世界の何千万人のクリエイターのための新たな NVIDIA Studio® プラットフォームを披露しました。GPU として GeForce RTX™ と Quadro RTX™ を搭載した 新たな RTX Studio ノート PC が 27 製品 発売されています。
- NVIDIA Turing™ GPU を搭載した 主要メーカーのゲーミング ノート PC の新製品が 25 機種 発売されたことを発表しました。これで Turing ノート PC の総数は 100 機種を超えました。

## プロフェッショナル ビジユアライゼーション

- 最初の 1 年で、製品設計、アーキテクチャ、エフェクト、サイエンティフィック ビジユアライゼーションにおける新たな業界標準に NVIDIA RTX™ レイ トレーシング になったことを発表しました。SIGGRAPH で発表された 8 件を含む、40 件を超える主要アプリケーションで採用されています。
- 世界各地のシステム プロバイダとのモバイル ワークステーション向けの Turing アーキテクチャによる Quadro® GPU のフルレンジ を発売しました。

## オートモーティブ

- Volvo Group は、エンドツーエンドの NVIDIA DRIVE™ 自律運転プラットフォームをデータセンターでのネットワークのトレーニングに使用し、シミュレーションによって試験した上で自動運転車両に導入

すると発表しました。対象車両は、貨物輸送、廃棄・リサイクル品回収、公共交通、建設、鉱業、林業などをターゲットとしています。

## 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 Web キャスト情報

NVIDIA は、2020 年会計年度第 2 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、<http://investor.nvidia.com> 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 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、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、ならびに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 株当たりのものを除く)

(未監査)

	四半期		半期	
	2019 年 7 月 28 日 まで	2018 年 7 月 29 日 まで	2019 年 7 月 28 日 まで	2018 年 7 月 29 日 まで
売上高	\$ 2,579	\$ 3,123	\$ 4,799	\$ 6,330
売上原価	1,038	1,148	1,962	2,287
総利益	1,541	1,975	2,837	4,043
営業費用				
研究開発費	704	581	1,379	1,124
販売費・一般管理費	266	237	529	467
営業費用合計	970	818	1,908	1,591
営業利益	571	1,157	929	2,452
受取利息	47	32	92	57
支払利息	(13)	(14)	(27)	(29)
雑費用 (純額)	1	5	1	11
その他収益 (費用) 合計	35	23	66	39
法人税費用控除前利益	606	1,180	995	2,491
法人税費用	54	79	48	146
純利益	\$ 552	\$ 1,101	\$ 947	\$ 2,345
1 株当たり純利益:				
希薄化前	\$ 0.91	\$ 1.81	\$ 1.56	\$ 3.86
希薄化後	\$ 0.90	\$ 1.76	\$ 1.54	\$ 3.74
1 株当たりの計算に用いた加重平均株式数:				
希薄化前	609	607	608	607

希薄化後 616 626 616 627

**NVIDIA CORPORATION**

**要約連結貸借対照表**

(単位: 百万ドル)

(未監査)

	<u>2019 年</u> <u>7 月 28 日</u>	<u>2019 年</u> <u>1 月 27 日</u>
<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	\$ 8,475	\$ 7,422
売掛金勘定 (純額)	1,561	1,424
棚卸資産	1,204	1,575
前払費用およびその他の流動資産	151	136
流動資産合計	<u>11,391</u>	<u>10,557</u>
固定資産 (純額)	1,484	1,404
オペレーティング リース資産	535	-
のれん	618	618
無形資産 (純額)	49	45
繰延税金資産	588	560
その他の資産	110	108
資産合計	<u>\$ 14,775</u>	<u>\$ 13,292</u>

**負債、転換社債転換責務および株主資本**

**流動負債:**

買掛金勘定	\$	437	\$	511
未払およびその他の流動負債		880		818
流動負債合計		1,317		1,329
長期負債		1,989		1,988
長期オペレーティング リース負債		483		-
その他の長期負債		650		633
負債合計		4,439		3,950
株主資本		10,336		9,342
負債および株主資本合計	\$	14,775	\$	13,292

**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			半期	
	2019 年 7 月 28 日 まで	2019 年 4 月 28 日 まで	2018 年 7 月 29 日 まで	2019 年 7 月 28 日 まで	2018 年 7 月 29 日 まで
GAAP ベースの総利益	\$ 1,541	\$ 1,296	\$ 1,975	\$ 2,837	\$ 4,043
GAAP ベースの総利益率	59.8 %	58.4 %	63.3 %	59.1 %	63.9 %
株式報酬費用 (A)	8	4	8	12	16
和解費用	2	10	-	11	-

非 GAAP ベースの総利益	\$ 1,551	\$ 1,310	\$ 1,983	\$ 2,860	\$ 4,059
非 GAAP ベースの総利益率	60.1 %	59.0 %	63.5 %	59.6 %	64.1 %
GAAP ベースの営業費用	\$ 970	\$ 938	\$ 818	\$ 1,908	\$ 1,591
株式報酬費用 (A)	(216 )	(174 )	(124 )	(389 )	(246 )
買収関連費用	(5 )	(10 )	(2 )	(15 )	(4 )
和解費用	-	(1 )	-	(2 )	-
非 GAAP ベースの営業費用	\$ 749	\$ 753	\$ 692	\$ 1,502	\$ 1,341
GAAP ベースの営業利益	\$ 571	\$ 358	\$ 1,157	\$ 929	\$ 2,452
営業利益に対する非 GAAP 調整の影響額合計	231	199	133	429	266
非 GAAP ベースの営業利益	\$ 802	\$ 557	\$ 1,290	\$ 1,358	\$ 2,718
GAAP ベースのその他収益 (費用)	\$ 35	\$ 31	\$ 23	\$ 66	\$ 39
関連会社以外への投資による利益	-	-	(2 )	-	(8 )
減債償却に関連する支払利息	-	-	-	1	1
非 GAAP ベースのその他利益 (費用)	\$ 35	\$ 31	\$ 21	\$ 67	\$ 32
GAAP ベースの純利益	\$ 552	\$ 394	\$ 1,101	\$ 947	\$ 2,345
非 GAAP 調整の税引前合計影響額	231	199	131	430	259



非 GAAP 調整の法人税に対する影響額 (B)	(21 )	(50 )	(22 )	(72 )	(109 )
非 GAAP ベースの純利益	\$ 762	\$ 543	\$ 1,210	\$ 1,305	\$ 2,495
希薄後 1 株当たり純利益					
GAAP ベース	\$ 0.90	\$ 0.64	\$ 1.76	\$ 1.54	\$ 3.74
非 GAAP ベース	\$ 1.24	\$ 0.88	\$ 1.94	\$ 2.12	\$ 3.99
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	616	616	626	616	627
社債ヘッジの反希薄効果	-	-	(1 )	-	(1 )
非 GAAP ベース	616	616	625	616	626
GAAP ベースの営業活動によるキャッシュ純額	\$ 936	\$ 720	\$ 913	\$ 1,656	\$ 2,358
固定資産および無形資産の購入	(113 )	(128 )	(128 )	(241 )	(247 )
フリー キャッシュ フロ	\$ 823	\$ 592	\$ 785	\$ 1,415	\$ 2,111

(A) 株式報酬の構成は次のとおり:

	四半期			半期	
	2019 年 7 月 28 日 まで	2019 年 4 月 28 日 まで	2018 年 7 月 29 日 まで	2019 年 7 月 28 日 まで	2018 年 7 月 29 日 まで
売上原価	\$ 8	\$ 4	\$ 8	\$ 12	\$ 16
研究開発費	\$ 145	\$ 114	\$ 76	\$ 259	\$ 150

販売費・一般 管理費	\$	71	\$	60	\$	48	\$	130	\$	96
---------------	----	----	----	----	----	----	----	-----	----	----

(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係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 ベースへの変換調整

	FY2020 第 3 四半期見通 し
GAAP ベースの総利益率	62.0 %
株式ベースの報酬の影響額	0.5 %
非 GAAP ベースの総利益率	62.5 %

	FY2020 第 3 四半期見通 し
	(単位: 百万ドル)
GAAP ベースの営業費用	\$ 980
株式ベースの報酬費用、買収関連費、およびその他の費用	(215 )
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変



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/](http://www.nvidia.co.jp/)

リアルタイムのレイ トレーシングが 10 年間で最も重要なグラフィックスのイノベーションであること、レイ トレーシングの採用が転換点に達して RTX が先頭を歩んでいること、業界が人工知能の新たなフロンティアや自律システムを実現する中で NVIDIA がコンピューティングの勢いを加速させて継続的に強化していること、NVIDIA が予定している資本の還元、NVIDIA の次回四半期現金配当、NVIDIA の現金残高では Mellanox の買収が優先されること、NVIDIA が Mellanox の買収を完了させてから自社株買いを再開すること、Mellanox 買収の規制当局による承認プロセスが前進していて NVIDIA が今年 12 月末までに買収を完了できるように作業を続けていくこと、2020 年会計年度第 3 四半期に関する NVIDIA の業績見通し、2020 年会計年度第 3 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、NVIDIA の ARM CPU のサポートがエクサスケール スーパーコンピューター製造の道を拓くこと、言語理解の画期的進歩がリアルタイム対話型 AI を実現することとその性能、NVIDIA DGX SuperPOD の入手可能性、新しいゲームがレイ トレーシングを採用して RTX 技術の勢いを加速させること、主要メーカーによるノート PC の発売、RTX SUPER GPU ライン、NVIDIA Studio プラットフォーム、NVIDIA RTX レイ トレーシングを含む NVIDIA 技術の利点、影響、および性能、NVIDIA RTX レイ トレーシングが新しい業界標準となって 40 件以上の主要アプリケーションに導入されること、Volvo Group による NVIDIA DRIVE の使用など、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、GeForce、GeForce RTX、GeForce RTX SUPER、NVIDIA DGX SuperPOD、NVIDIA DRIVE、NVIDIA RTX、NVIDIA Turing、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。