

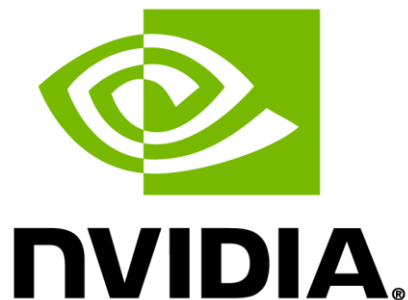
# 「シンクラは時代遅れ」に喝！ 不可能を可能にする 「シンクライアント3.0」とは

2024年11月6日  
エヌビディア合同会社  
Omnissa Japan合同会社  
日本電気株式会社

後藤 祐一郎 氏  
金 容鎮 氏  
劉 伯誠

1. なぜ「シンククライアント3.0」が必要なのか？
2. なぜ「シンククライアント3.0」には「仮想GPU」が必要なのか？
3. なぜ「仮想GPUには」「Horizon」がベストチョイスなのか？
4. 雑談
5. 終わりに



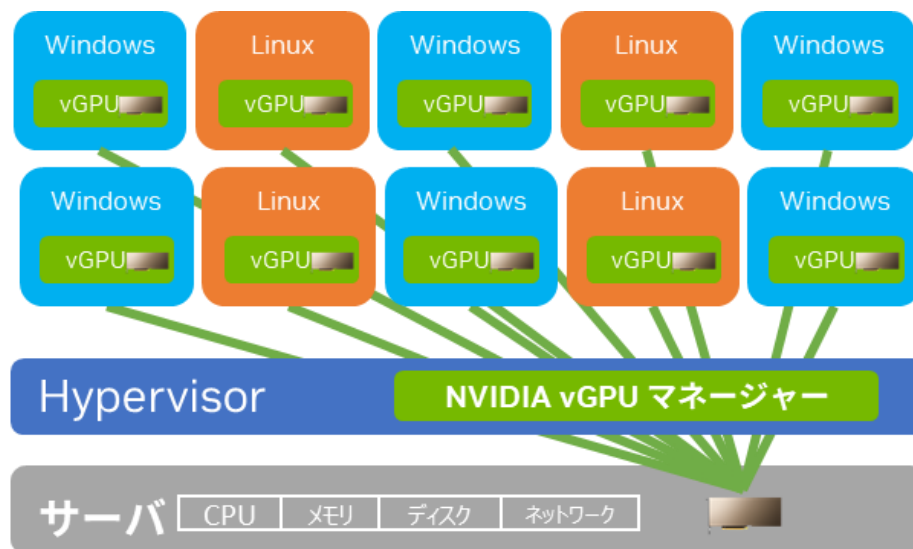


## 後藤 祐一郎 (1981年生 千葉県出身)

エヌビディア合同会社

エンタープライズ事業本部 vGPU ビジネス開発マネージャー

国内ユーザー企業、システムインテグレーターでクラウド、仮想化やVDI、インフラ提案や設計構築、PMや運用保守、講演活動や講師を経験。2017年2月にNVIDIAに入社。“GPU分身の術”= NVIDIA vGPUで、“DX推進仮想基盤”の使い方を広げるビジネスに従事。



# “GPU分身の術”の 伝道師



## 金 容鎮 (1981年日本に移住)

- ・ 2011年 VMware株式会社に入社。Broadcom社によるVMware買収、エンドユーザコンピューティング部門独立に伴い、今年度10月1日に新会社 Omnissa 転籍。
- ・ 主にプリセールスSEとして Horizon ハンズオン開発、セミナー、提案活動を通してVDIの普及に従事。

## シンクラ利用歴 22 年



## 劉 伯誠 (1975年生 仙台市在住)

- ・2006年からシステムズアーキテクトとしてVDIの大規模化に取り組み、数千台／数万台規模を業界に先駆けて実用化
- ・2017年にプリセールスに転じ、お客様の悩みに応えるソリューションのご提案に従事

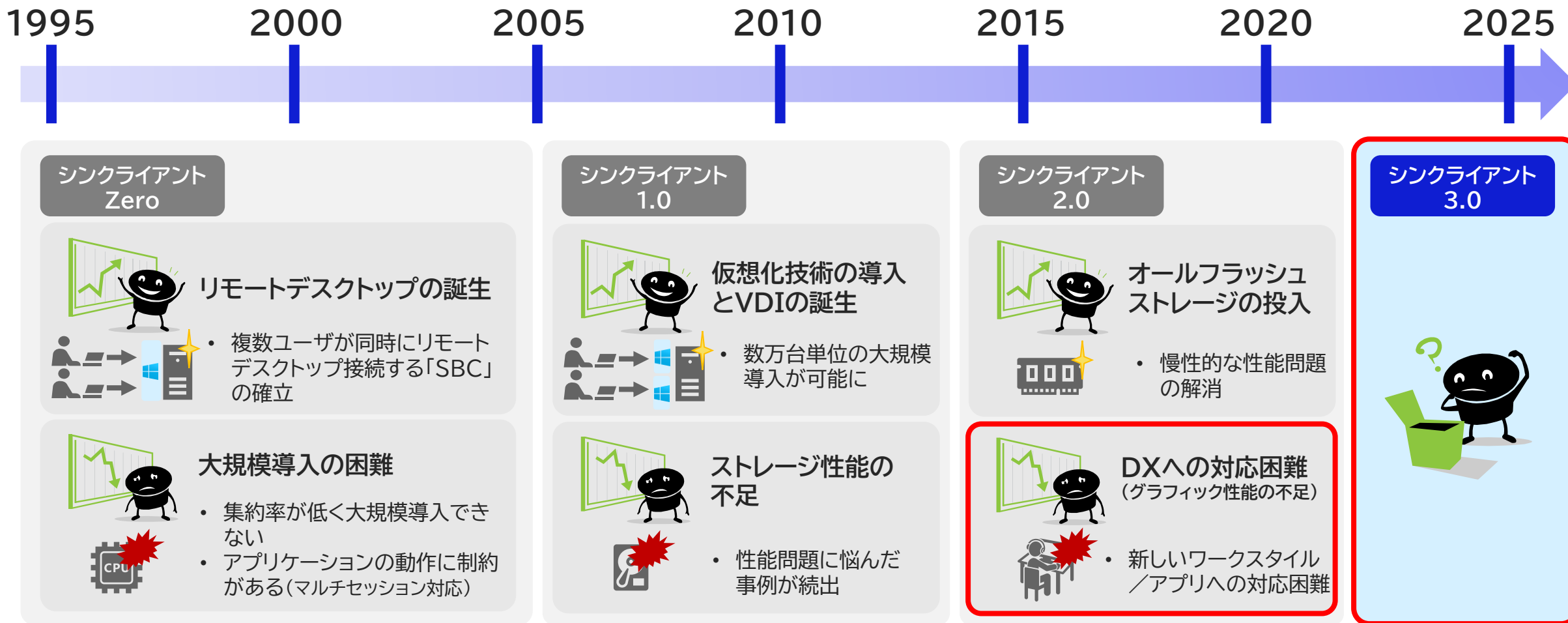
## 自称「シンクラ界の大久保彦左衛門」

# 1. なぜ 「シンククライアント3.0」 が必要なのか？



# 1. なぜ「シンククライアント3.0」が必要なのか？

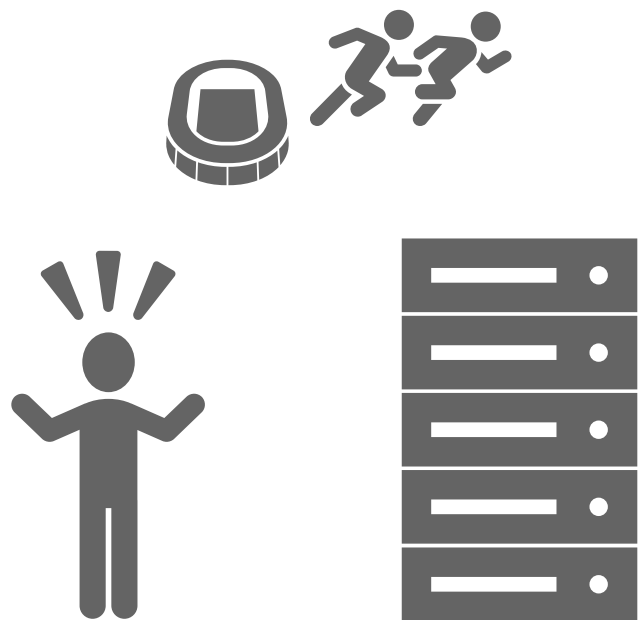
シンククライアントの歴史は「課題」と「解決」の繰り返し



# 1. なぜ「シンククライアント3.0」が必要なのか？

「シンククライアント2.0」が見舞われた3つの試練

## 試練1: TOKYO2020の誤算



首都圏ユーザーが2週間  
テレワークできれば良いよね♪

ところが



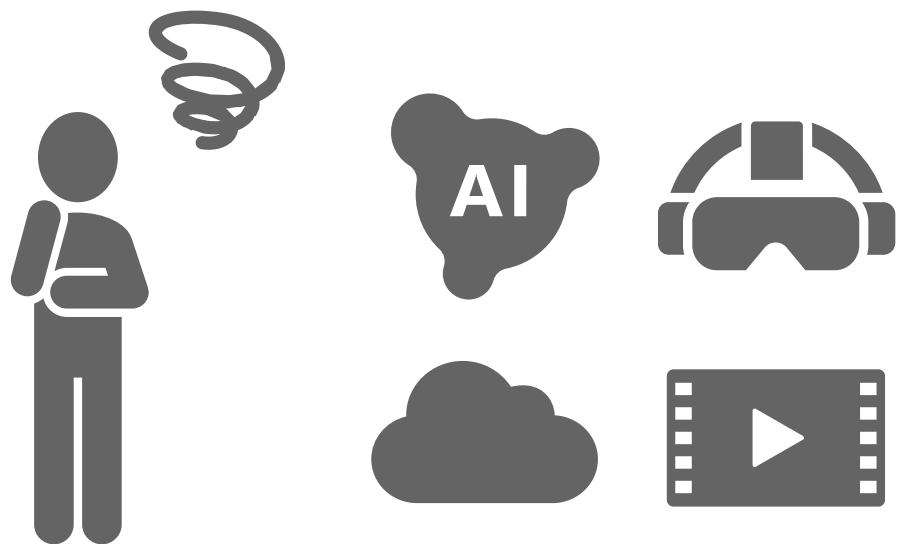
ワークスタイルの突然の変化に  
対応できず



# 1. なぜ「シンククライアント3.0」が必要なのか？

「シンククライアント2.0」が見舞われた3つの試練

## 試練2: DXの波に乗れない



シンククライアントで本当にDXについていけるのか？

## 試練3: 「ゼロトラスト」への期待



「シンクラ不要論」の拡がり

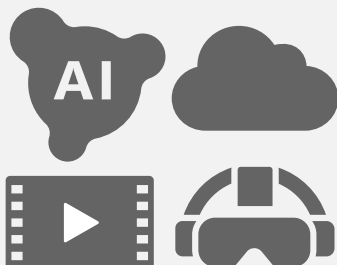
# 1. なぜ「シンククライアント3.0」が必要なのか？

シンククライアントも「3.0」に進化しよう！

## シンククライアント2.0



新しいワークスタイルに  
対応できない



将来出てくるアプリへの対応  
(対応スピード)に不安

DXの足を引っ張りかねない存在に

Ver. Up !

## シンククライアント3.0



新しいワークスタイル・アプリ  
に容易に対応可能な、高度な  
グラフィック機能



物理ノートPCに負けない  
快適さ



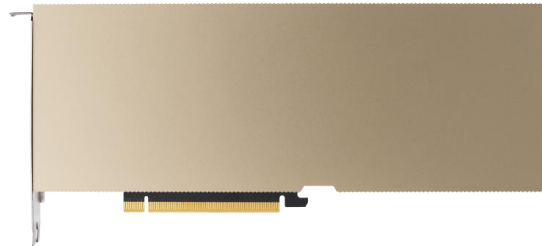
シンククライアント固有の  
強固なセキュリティ

DXを下支えする夢のインフラに進化

# 1. なぜ「シンクライアント3.0」が必要なのか？

## 「シンクライアント3.0」を支えるテクノロジー(3本の矢)

### 1本目の矢



NVIDIA 仮想GPUによる  
物理PCの真の  
「完全仮想化」

### 2本目の矢



仮想GPUを最大活用する  
Omniissa Horizonの  
「Blast Extreme」

### 3本目の矢



各製品のポテンシャルを  
最大限に引き出す  
「NECの匠の技」

# 1. なぜ「シンククライアント3.0」が必要なのか？

「シンククライアント3.0」の特長: シンククライアントと物理PCの両方の長所を併せ持つ

## 従来のシンククライアント



セキュリティが高い

運用性が高い



パフォーマンスが低い

将来のアプリへの対応に不安

## 物理PC(FAT-PC)



パフォーマンスが高い

将来のアプリに対応しやすい



セキュリティが不安

運用性が低い



## シンククライアント3.0

セキュリティが高い

運用性が高い

パフォーマンスが高い

将来のアプリに対応しやすい

## 2. なぜ 「シンククライアント3.0」には 「仮想GPU」が必要なのか？



# CPUとGPUの違い

## CPU

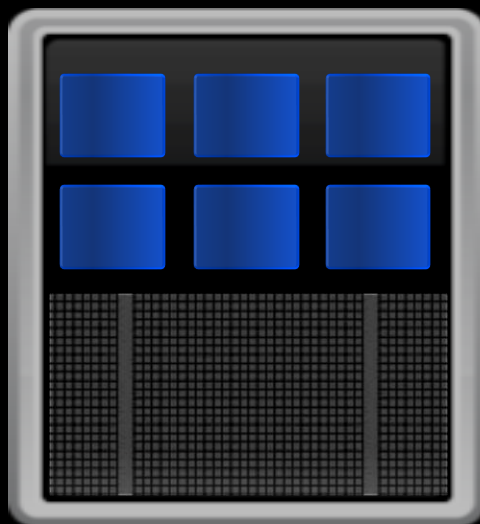
(Central Processing Unit)

数コア～数百コア

### コンピュータの頭脳

パソコンやサーバなどの  
全体の処理

1つの計算を連続的に実行  
複雑な命令に対応



## GPU

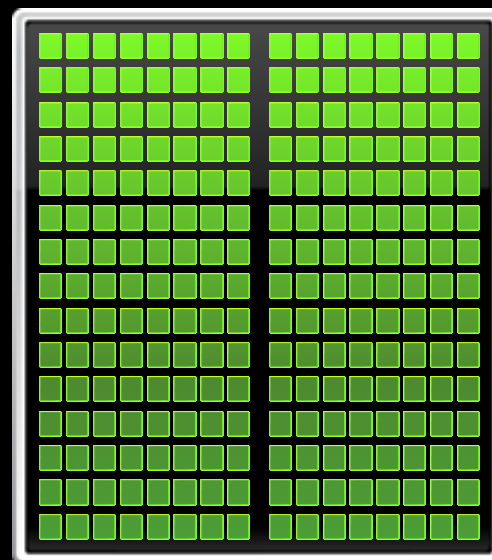
(Graphics Processing Unit)

数千コア～数万コア

### グラフィックスと計算の頭脳

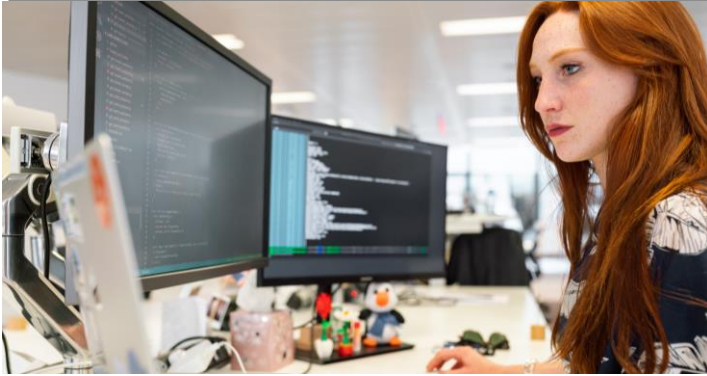
グラフィックスの画像や映像処理  
高い並列計算処理に特化  
AI、ディープラーニング、HPCなど

大量のコアを搭載  
大量の処理を一斉に実行



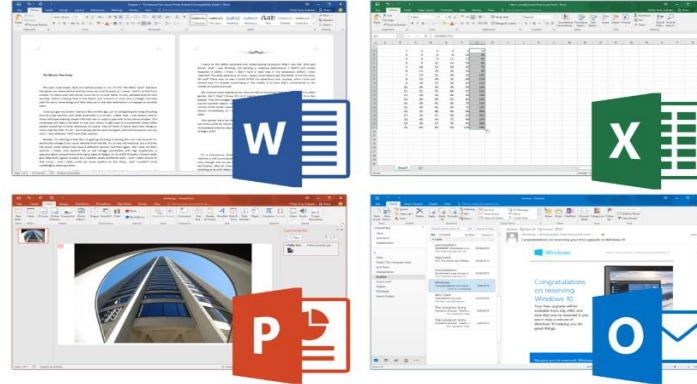
# 現代のデジタルワークスペース

NVIDIA仮想GPUを導入 グラフィックスのニーズに対応して  
全体的にCPU負荷を軽減して生産性を向上する



## マルチモニター

作業効率の向上のため、高解像度で複数台の  
モニター利用が一般的に



## Officeアプリケーション

日常使いでも多くのグラフィックスを消費  
CPUに負荷がかかる



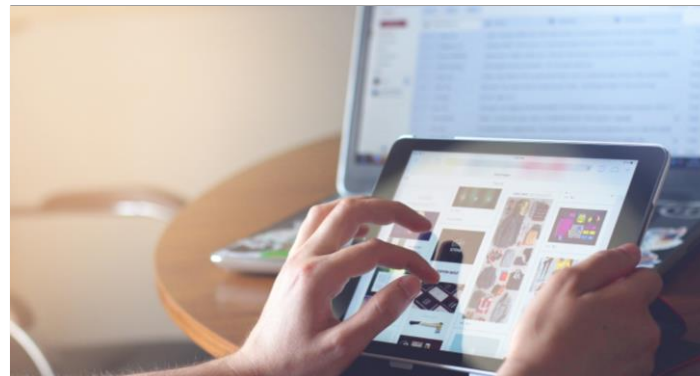
## Web会議、コミュニケーションツール

Web会議やチャットなどが最重要のシステムに



## マルチメディアストリーミング

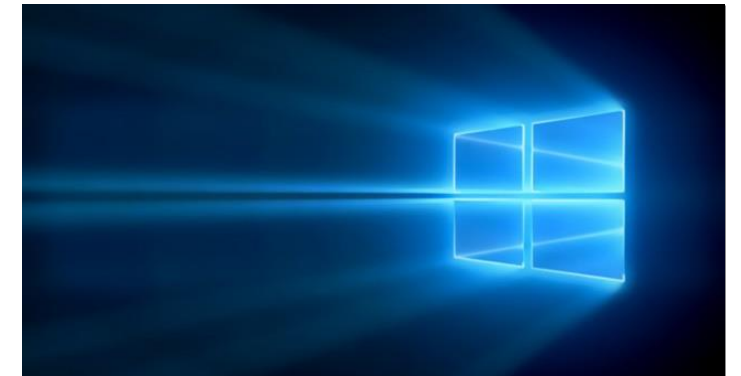
YouTube、動画、広告などのビジネスニーズ  
eラーニングでの日々の学習



## Webブラウザ

### リッチ/インタラクティブ コンテンツ

ユーザーが直感的・感覚的に情報やデータを理解するため  
高い表現力、コンテンツはグラフィックスが重要



## Windows 10、11

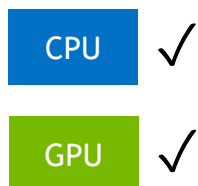
OSビルドのアップデートや機能強化で  
グラフィックスのニーズは増加傾向  
アプリケーションも増加傾向



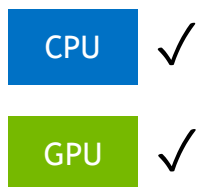
# 現代のデジタルワークスペース

## GPUの必要性：物理PCから仮想環境へ移行

### ノートPC



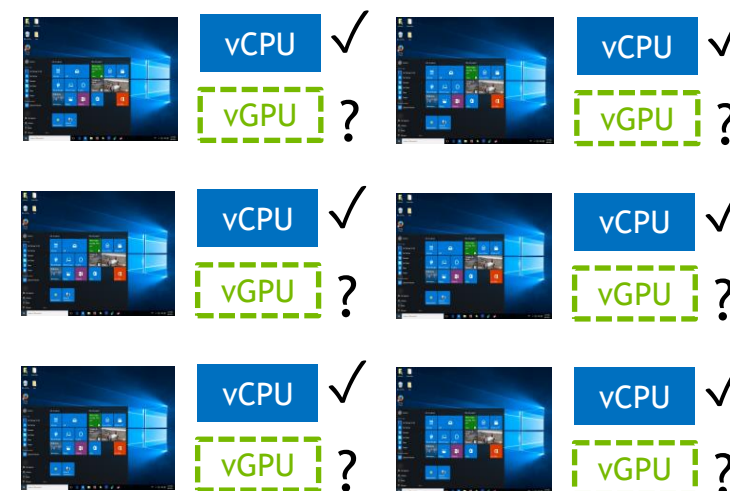
### デスクトップPC



PCやスマートデバイスなどでも、標準で少なからずグラフィックス処理装置であるGPUを搭載



### データセンター 仮想環境



仮想デスクトップ、共有デスクトップや仮想アプリケーションにも同じようにグラフィックス処理装置のGPUが標準で必要  
GPUが無いとCPUに負担がかかり、全体パフォーマンスが劣化



# リモートワーク利用中で困難な状況にある業界

## ビジネスユーザー

Web会議(MS Teams、Zoom、Cisco Webex)、Webブラウザ、オフィスソフト、動画再生、PDF、メール等

## すべての業界や業種の仮想作業環境で抱える パフォーマンス問題

### <パフォーマンス改善希望の操作：相談が多い順番>

- No1.Web会議：MS Teams、Zoom、Cisco Webex、Google Meetなど、  
CPU負荷が高くてカメラが使えない、PCとタブレット or スマートフォン2台での利用が必要
- No2.ブラウジング：Webブラウザ(社内ポータルサイト、データ分析、顧客管理など)表示が遅い  
Google Mapなどの地図情報の閲覧、インターネット分離など、表示が遅い
- No3.Microsoft Office(Excel、PowerPoint、Outlook)など、文字入力やスクロールの遅延
- No4.動画再生、eラーニングなど、音声と画面がズれる、カクカクしたり、コマ落ちする
- No5.理由がわからないが、CPU負荷が高い

# 今後に見込まれる変化、きっかけ

## ビジネスユーザー

Web会議(MS Teams、Zoom、Cisco Webex)、Webブラウザ、オフィスソフト、動画再生、PDF、メール等

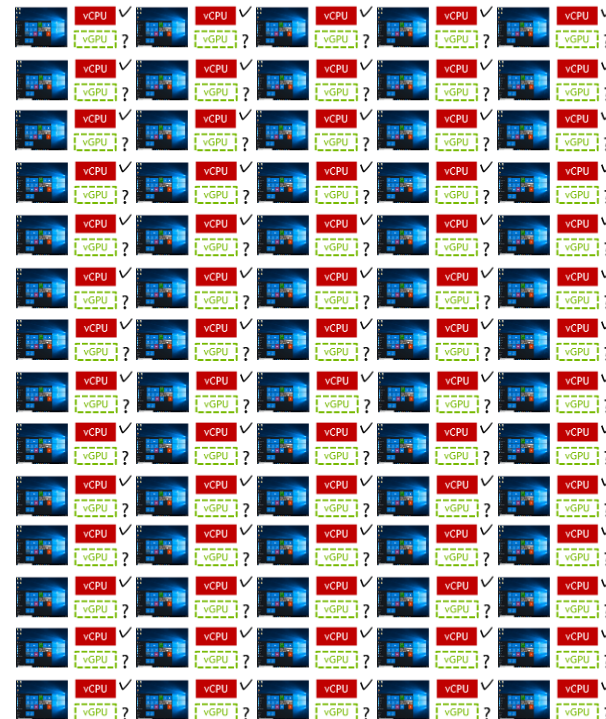
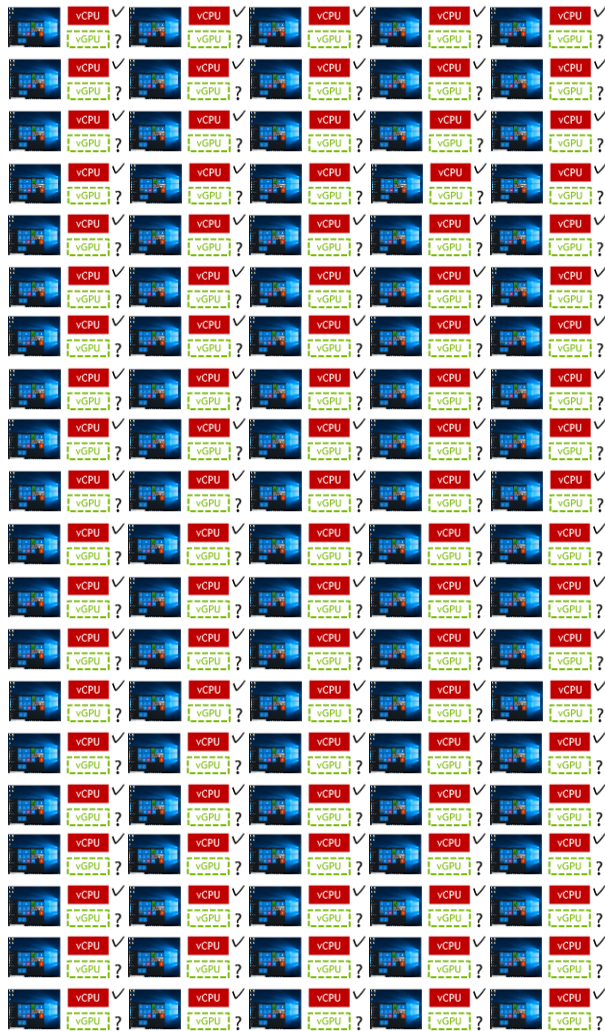
オフィスVDIユーザーで、さらなる**CPU負荷増加**と**GPU必要性**の増加が見込まれる

No.	今後に見込まれる変化、きっかけ	増加傾向	
		CPU負荷	GPU必要性
1	Windows 10、OSや修正パッチ、アプリケーションなどのバージョンアップ。	✓	✓
2	Windows 11への移行。OSや修正パッチ、アプリケーションなどのバージョンアップ。2023年～徐々に	✓	✓
3	セキュリティの強化、セキュリティソフトや操作ログや監査ツールなどの常駐プログラムやエージェントの追加。クラウドストレージなど、新たなツールのインストール。	✓	
4	高解像度の写真、製品紹介やeラーニングなどの 動画利用増。		✓
5	デジタルコミュニケーションの進化、マルチユーザーコミュニケーションGPUの使用率増加 仮想オフィス空間、仮想イベント空間(ビジネスメタバース)、AR/VR、など		✓
6	Webブラウザ経由での3Dモデルの取り扱い：地図、環境、住宅、車、衣服、医療、保険、金融		✓
7	Web会議システム機能強化：ノイズ除去、アバター、帯域圧縮、同時通訳、顔トラッキング、高解像度	✓	✓
8	生成AI：テキスト生成AI、音声生成AI、画像生成AI、動画生成AI	✓	✓

# VDI : 1サーバあたりの集約率の減少傾向

必要サーバ台数が増加

1サーバあたりの集約率  
**50%減少**



1サーバに**100**VM



1サーバに**70**VM



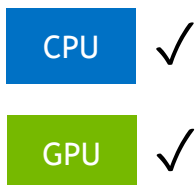
1サーバに**50**VM



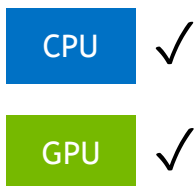
# 将来のデジタルワークスペース

## GPUの必要性：物理PCから仮想環境へ移行

### ノートPC



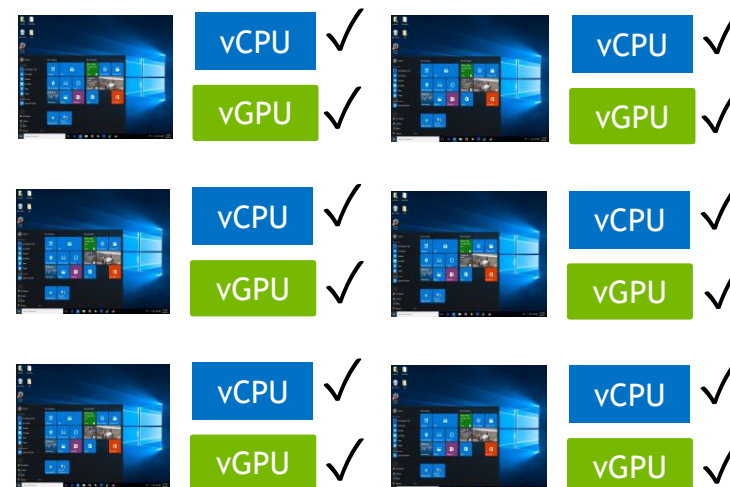
### デスクトップPC



PCやスマートデバイスなどでも、標準で少なからずグラフィックス処理装置であるGPUを搭載



### データセンター 仮想環境



将来のデジタルワークスペースを見据えたVDI/SBC環境  
セキュリティやバックアップ、バージョンアップ、組織変更など  
今後に見込まれる変化に対応しやすい  
CPU負荷を軽減したデジタルワークスペース環境

# “GPU分身の術”とは

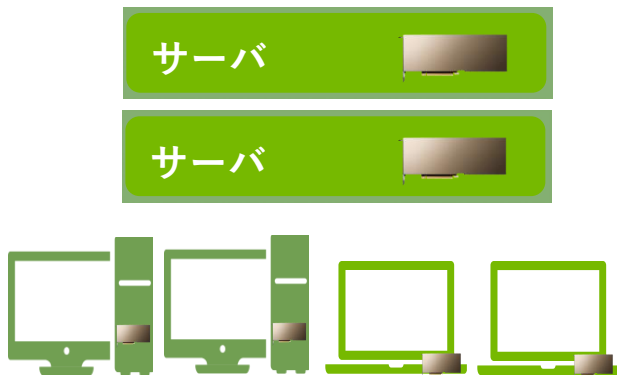
GPUをもっとたくさんの環境で有効活用したい

NVIDIA vGPU (仮想GPU)は、サーバに搭載した GPU のメモリを仮想 GPU(vGPU) として分割

複数台の仮想マシンで高いコア性能を効率的に最大限共有しながら利用可能

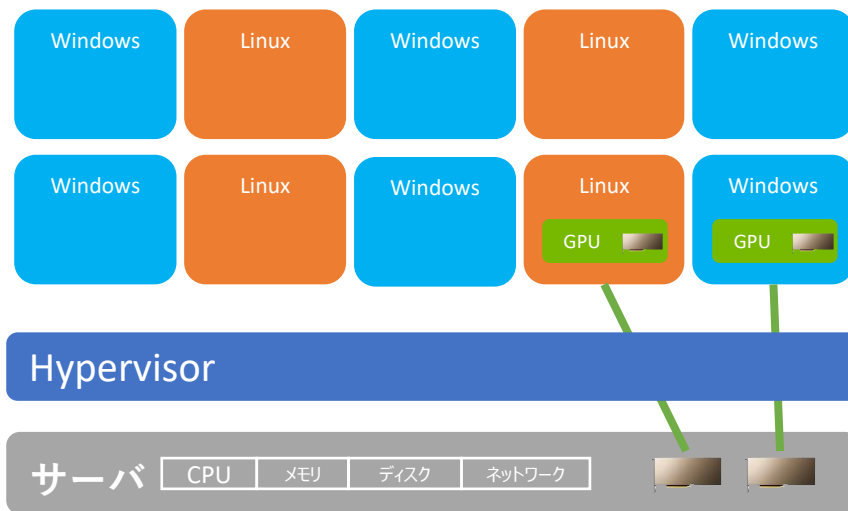
仮想化の管理や設定の柔軟性、冗長化やセキュリティなどのメリットをそのままに、ベアメタルと遜色ないパフォーマンスを実現

サーバ  
デスクトップ,ノートPC



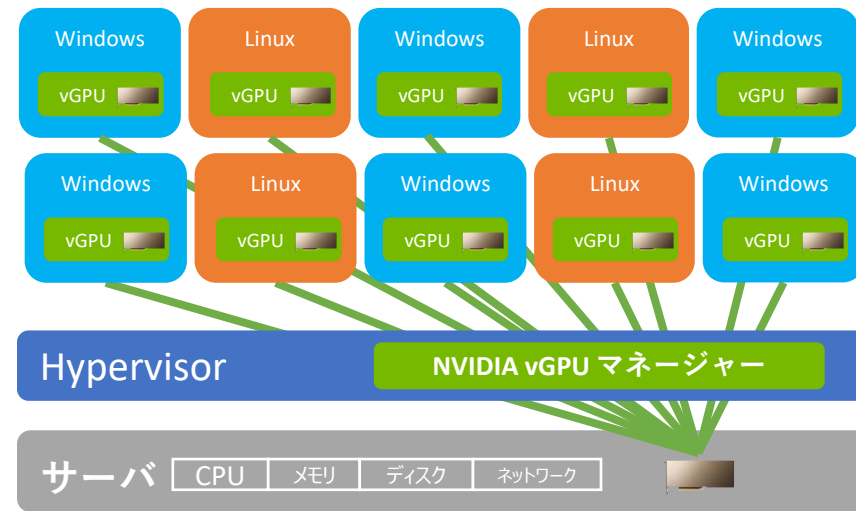
各機器に1枚ずつ、GPU搭載

## GPUパススルー 仮想化



仮想マシン1台に1枚ずつ、GPU搭載

## “GPU分身の術” 仮想化 + NVIDIA 仮想 GPU(vGPU)



サーバに搭載した1枚のGPUを複数台の仮想マシンで利用

GPUの利用者を増やしたい  
費用を抑えて多くのユーザーがGPUを利用可能に



## GPU分身の術

# DX推進仮想基盤

サーバ仮想化 + NVIDIA vGPU (仮想GPU) テクノロジー

仮想化レイヤー



リモートワーク (VDI, SBC)  
仮想アプリケーション, 仮想PC  
仮想ワークステーション

vGPU



3Dグラフィックス  
デザイン、レンダリング

vGPU



デジタルツイン、産業メタバース  
NVIDIA Omniverse

vGPU



AR/VR  
NVIDIA CloudXR

vGPU



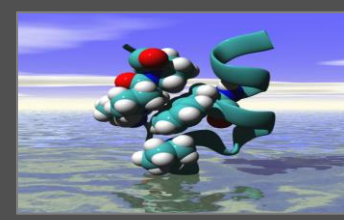
AI、Deep Learning  
NVIDIA AI Enterprise

vGPU



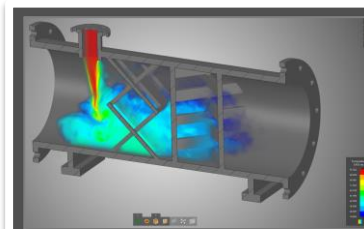
データアナリティクス  
機械学習

vGPU



HPC  
プリ/ポスト

vGPU



シミュレーション  
解析、プリ/ポスト

vGPU

ハイパーバイザー

NVIDIA vGPU マネージャー

CPU

メモリ

ディスク

ネットワーク

サーバー

NVIDIA GPU

NVIDIA GPU

# NVIDIA vGPUソフトウェア別の利用ケース

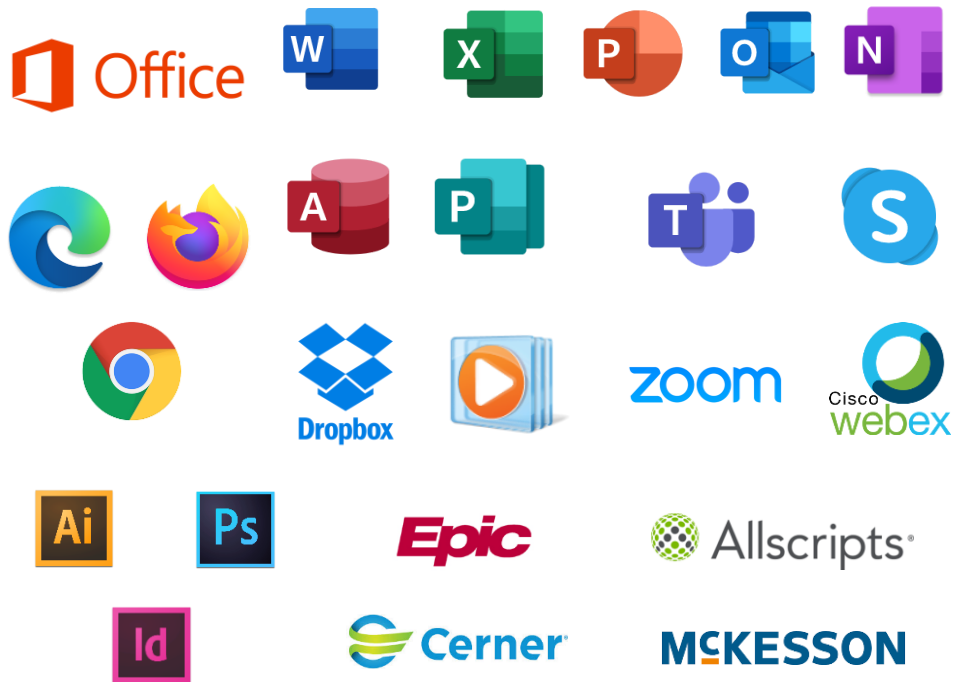
さまざまなユーザー、たくさんのアプリケーションに対応



オフィス業務  
ビジネスユーザー

## NVIDIA vPC/vApps(vPC/vApps)

ビジネスユーザーに快適でスムーズなエクスペリエンスを提供



グラフィックス/コンピューティング  
プロフェッショナルユーザー

## NVIDIA RTX Virtual Workstation(vWS)

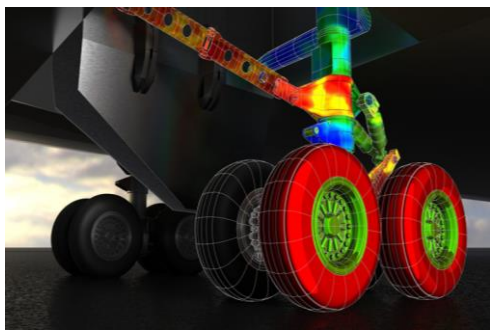
優れた柔軟性でプロフェッショナルなグラフィックス、コンピューティングユーザーを支援



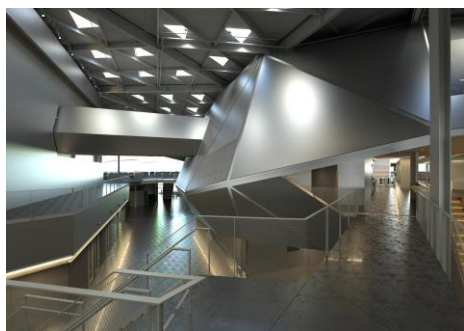


# DX推進仮想基盤で実現する仮想ワークスペース

## 幅広い利用用途：オフィス/グラフィックス/コンピューティング



Manufacturing  
製造業(機械/電機/精密)



AEC  
建設/建築/土木



Education/Research  
教育/研究



Healthcare  
診療/研究/解析



Media & Entertainment  
映像/放送/ゲーム/広告/出版



Automotive  
自動車



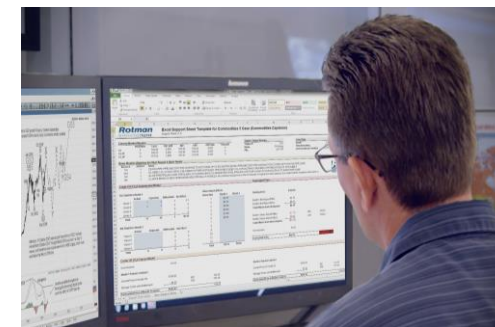
Energy/Infrastructure  
電気/ガス/石油/インフラ



Telecom/Internet  
通信キャリア/インターネット



Financial Services  
金融/証券/保険



Office/Government/Public  
オフィス業務/官公庁/自治体



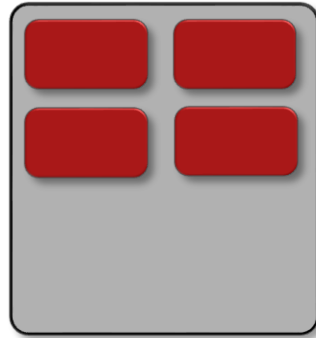
# GPUによる オフィスユーザーへの効果

**GPU無**



OS: Windows 10  
vCPU: 4 Core  
vMemory: 8 GB  
vDisk: 50 GB  
vGPU: なし

**CPU**



**全体の処理**  
制御と演算

**グラフィックス処理**  
画面描画  
画像データ変換と圧縮

画面描画、画像データ変換と圧縮で**CPUの負荷が高い**、  
**ユーザー操作感が悪く処理が遅い、仮想サーバー全体に悪影響**

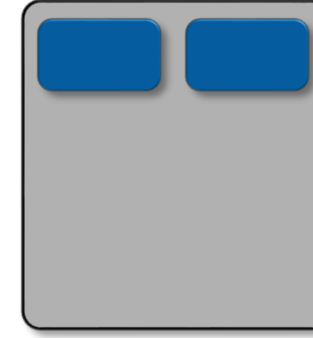
**GPU有**



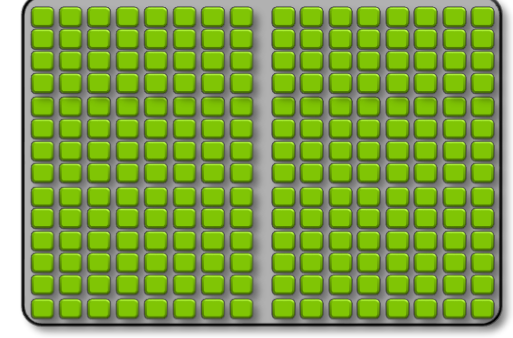
OS: Windows 10  
vCPU: 2 Core  
vMemory: 8 GB  
vDisk: 50 GB  
vGPU: 1GB( A16-1B)

NVIDIA Graphics Driver

**CPU**



**GPU**



**全体の処理**  
制御と演算

**グラフィックス処理**  
画面描画  
画像データ変換と圧縮

画面描画、画像データ変換と圧縮をGPUが担当、  
**CPU負荷を軽減、ユーザー操作感を改善**

GPUが得意とする、「画面描画や画像データの処理」をGPUに任せ、コンピュータ全体の制御と演算を担う、CPUの負荷軽減が必要

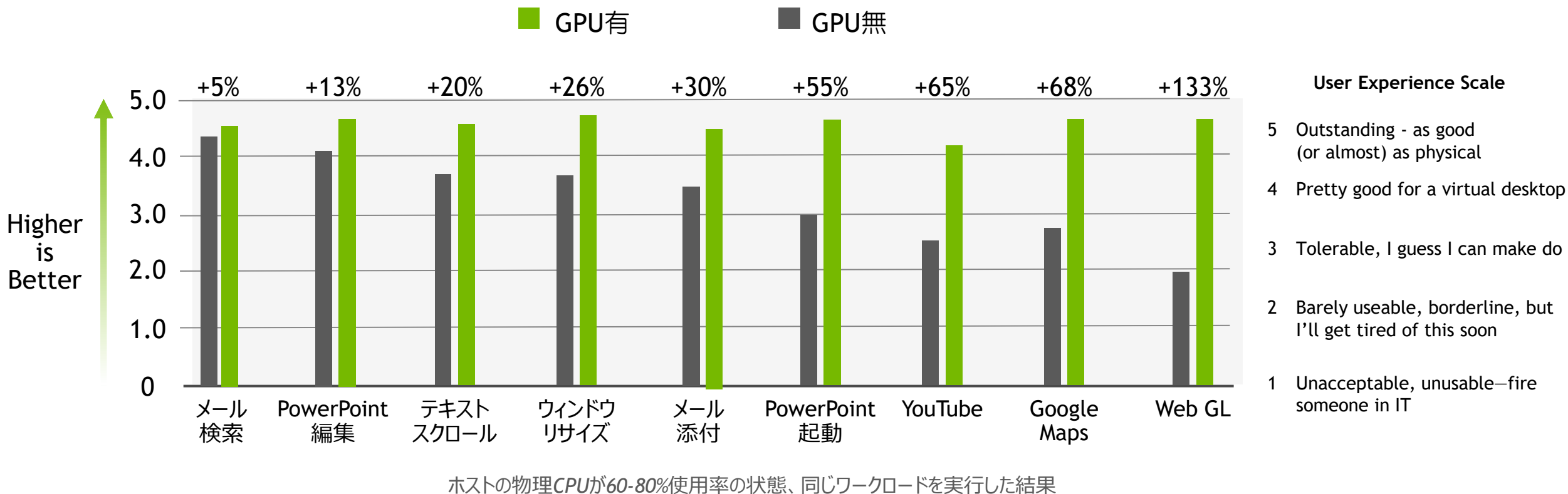
**効果：CPU負荷を約10～60%削減\*、ユーザー体感を約34%向上**

\*特にGPUの効果が期待できる操作 ※実操作や状況により効果が変動します。

● Web会議：MS Teams、Zoom、WebEx、Skype等 ● 動画再生、eラーニング ● ブラウジング(Webブラウザ、Google Map) ● Microsoft Office(Excel、PowerPoint、Outlook) ● PDF閲覧

# ユーザー体感 Windows 10 CPU vs NVIDIA vGPU

NVIDIA vGPUを利用する事で平均34% Windows 10の操作感が向上



# vGPU-VDI 「GPU無し」と比べた「vGPU有り」の効果

効果：CPU負荷:約10～60%削減、FPS:5～25 UP、画面操作や表示:スムーズに

※Windows 10 の場合

パフォーマンス 改善 ↑  
生産性の向上 ↑  
サーバ集約率 向上 ↑



データセンターでセキュリティを確保  
どんなデバイスでもスムーズ業務を実現



スマートフォン



タブレット

デスクトップPC/ノートPC



## Web会議

画面表示：スムーズ  
FPS：5～20 UP  
CPU使用率：10～15% 低減



## 動画再生

画面操作：スムーズ  
FPS：20 UP  
CPU使用率：30～40% 低減



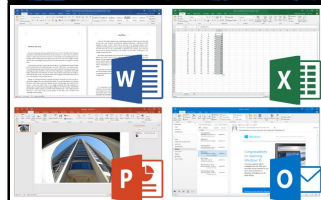
## 3次元表示 WebGL

画面操作：スムーズ  
FPS：20～25 UP  
CPU使用率：50～60% 低減



## Webブラウザ Webページや地図表示

画面操作：スムーズ  
FPS：10～15 UP  
CPU使用率：10～20% 低減

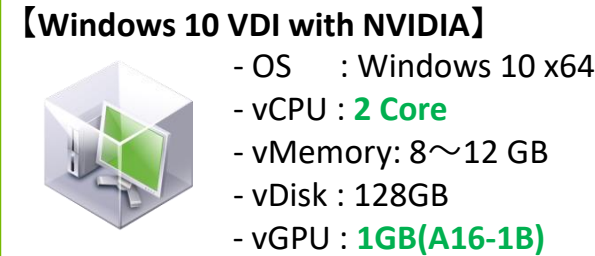
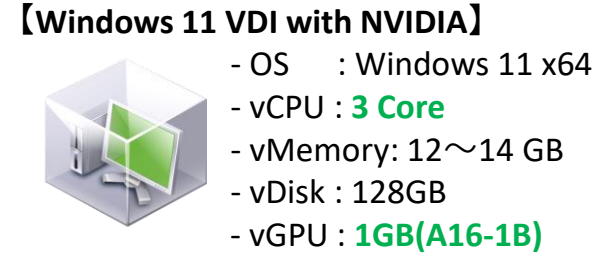
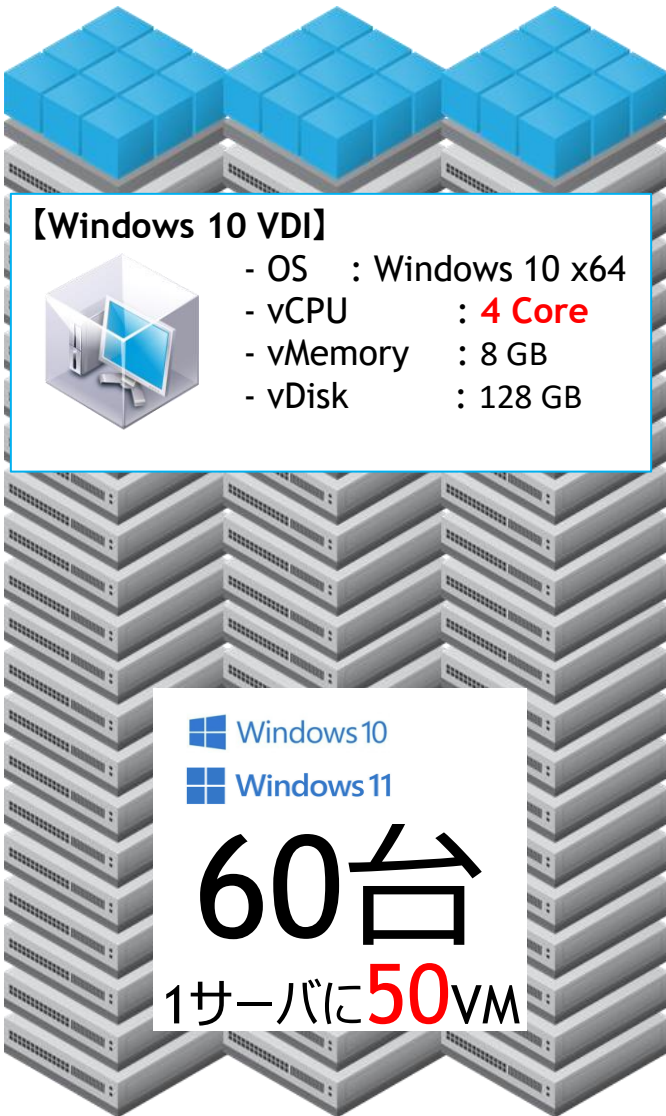


## オフィス アプリケーション

画面操作：スムーズ  
FPS：10～20 UP  
CPU使用率：15% 低減

フレームレート(FPS[frames per second])とは、1秒間の動画が何枚の画像で構成されているかを示す単位。多い方がスムーズな表示を実現

# コストも抑えてパフォーマンスも改善：同時3,000VMのVDIサーバーの場合



サーバ  
台数  
**60%**  
削減



パフォーマンス 改善 ↑  
サーバ集約率 向上 ↑

サーバ台数：**36台削減**  
仮想化やサーバソフトウェア  
保守や作業費なども**大幅削減**



64VMに割当可、A16-1B(1GB):64台

A16 - 1枚目															
Physical GPU 0 1280Core/16GB				Physical GPU 1 1280Core/16GB				Physical GPU 2 1280Core/16GB				Physical GPU 3 1280Core/16GB			
A16-1B	A16-1B	A16-1B	A16-1B	A16-1B	A16-1B	A16-1B	A16-1B	A16-1B	A16-1B	A16-1B	A16-1B	A16-1B	A16-1B	A16-1B	A16-1B
A16-1B	A16-1B	A16-1B	A16-1B	A16-1B	A16-1B	A16-1B	A16-1B	A16-1B	A16-1B	A16-1B	A16-1B	A16-1B	A16-1B	A16-1B	A16-1B
A16-1B	A16-1B	A16-1B	A16-1B	A16-1B	A16-1B	A16-1B	A16-1B	A16-1B	A16-1B	A16-1B	A16-1B	A16-1B	A16-1B	A16-1B	A16-1B

A16 - 2枚目															
Physical GPU 0 1280Core/16GB				Physical GPU 1 1280Core/16GB				Physical GPU 2 1280Core/16GB				Physical GPU 3 1280Core/16GB			
A16-1B	A16-1B	A16-1B	A16-1B	A16-1B	A16-1B	A16-1B	A16-1B	A16-1B	A16-1B	A16-1B	A16-1B	A16-1B	A16-1B	A16-1B	A16-1B
A16-1B	A16-1B	A16-1B	A16-1B	A16-1B	A16-1B	A16-1B	A16-1B	A16-1B	A16-1B	A16-1B	A16-1B	A16-1B	A16-1B	A16-1B	A16-1B
A16-1B	A16-1B	A16-1B	A16-1B	A16-1B	A16-1B	A16-1B	A16-1B	A16-1B	A16-1B	A16-1B	A16-1B	A16-1B	A16-1B	A16-1B	A16-1B

64VMに割当可、A16-1B(1GB):64台



# 現在のVDI:CPU VDI

# これからのVDI:vGPU-VDI

物理PCと同様に  
VDIにもGPUを搭載する時代  
必要サーバ台数の削減も可能



Windows 10  
Windows 11 1サーバに **50** VM

パフォーマンス改善 ↑  
CPU負荷: 約10~60%削減  
フレームレート: 5~25FPS\*アップ  
\*1秒間に送られる画面数。多い方がスムーズ  
サーバ集約率 ↑  
**50%向上**

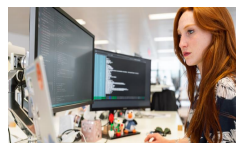


Windows 10  
Windows 11 1サーバに **100~128** VM

デジタルワークスペース  
に備える



Web会議  
コミュニケーションツール



マルチモニター



動画、Webブラウザ



アバター、新機能

サーバ搭載のGPUを  
NVIDIA仮想GPU(vGPU)で  
分身させて複数台で利用



# 改善点：性能

## 利用デバイスのスペックに依存しない作業環境

設置場所：データセンター

軽量ノートPC  
重量1 kg  
CPU:4Core  
Memory:8GB  
Disk:256GB  
GPU:内蔵GPU



軽量ノートPC  
重量1 kg  
CPU:4Core  
Memory:16GB  
Disk:256GB  
GPU:1GB



- ・仮想デスクトップ環境でいくつかの性能を用意
- ・ユーザーが業務によって接続先を変更、仮想デスクトップを使い分ける。
- ・ユーザーの業務スピード向上。必要であれば、性能を変更可能。

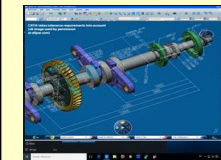


### 一般オフィス 全員

Web会議、オフィス、動画、ブラウザ

vCPU:2Core vMemory:14GB  
vDisk:100GB vGPU:1GB(A16-1B)

NVIDIA Graphics Driver



### スタンダード 設計者全員

CAD(2D/3D)

vCPU:4Core vMemory:32GB  
vDisk:100GB vGPU:4GB(L4-4Q) → 3GB

NVIDIA RTX Enterprise Driver



### ミドルレンジ 共有環境

CAD,BIM,デザイン,映像制作

vCPU:4Core → 6Core vMemory:32GB → 48GB  
vDisk:300GB → 500GB vGPU:4GB(L40-4Q) → 8GB

NVIDIA RTX Enterprise Driver



### ハイレンジ 共有環境

生成AI,デジタルツイン,CAE,レンダリング

vCPU:8Core vMemory:128GB  
vDisk:600GB vGPU:96GB(L40-48Qx2)→192GB

NVIDIA RTX Enterprise Driver

ハイパーバイザー

NVIDIA vGPU manager

サーバー

CPU,メモリ,ネットワーク,ディスク

# DX推進仮想基盤＋VDI/SBCの新活用：『守り』から『攻め』へ

## 『守り』

従来：VDI/SBC

対象：一般ユーザーのみ

### 働き方改革

生産性向上, 人材確保  
(経験者/子育て/介護)  
ワークライフ・バランス

### 一元管理

集中管理、運用統合  
OSやアプリ、セキュリティ  
対策のアップデートを  
効率的実施

### 事業継続

場所を選ばずに作業  
有事の際も業務継続可

### セキュリティ強化

端末にデータを残さず  
情報漏洩リスクを低減  
データを守る

## 『攻め』

これから：DX推進仮想基盤＋VDI/SBC

対象：一般、プロフェッショナルユーザー

### 柔軟な作業環境

ノートPC1台でいろんな作業  
スムーズなオフィス業務  
CAD,BIM,CIM,デザイン  
レンダリング,AI,CAE

### 新しい取組を 進めたい

生成AI,デジタルツイン,  
産業メタバース,  
大規模なデータ活用

### GPUの利用者 を増やしたい

費用を抑えて多くのユーザー  
がGPUを利用できる  
環境を用意したい

### 電力削減 システムリソース

データノウハウ統合  
システム投資を分散から集中に  
部門サーバ,ワークステーション  
ストレージを統合

### 3. なぜ 「仮想GPU」には「Horizon」 がベストチョイスなのか？



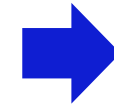


### 3.なぜ「仮想GPU」には「Horizon」がベストチョイスなのか？

1998年設立



2023年11月買収



2024年10月1日独立（本社は 7/1 付）



サーバ仮想化 / SDDC

エンドユーザコンピューティング（Horizon / Workspace ONE）

- VMware のエンドユーザコンピューティング部門が独立した会社
- 製品名は「VMware Horizon」から「Omnissa Horizon」に変更

### 3.なぜ「仮想GPU」には「Horizon」がベストチョイスなのか？

マルチクラウド環境全体でデスクトップとアプリを安全に提供する業界随一の  
モダンプラットフォーム



### 3.なぜ「仮想GPU」には「Horizon」がベストチョイスなのか？

#### Omnissa Horizon でサポートされる画面転送プロトコル

##### PCoIP (2008年-)

- 静止画向けコーデックを採用
- ロスレス画面転送が売り（医療用画像など）
- 2025 年末の Horizon リリースで提供終了

##### Blast Extreme (2016年 - )

静止画向けコーデック

独自コーデック

動画向けコーデック

JPG/PNG

Blast  
Codec

H.264

HVEC  
(H.265)

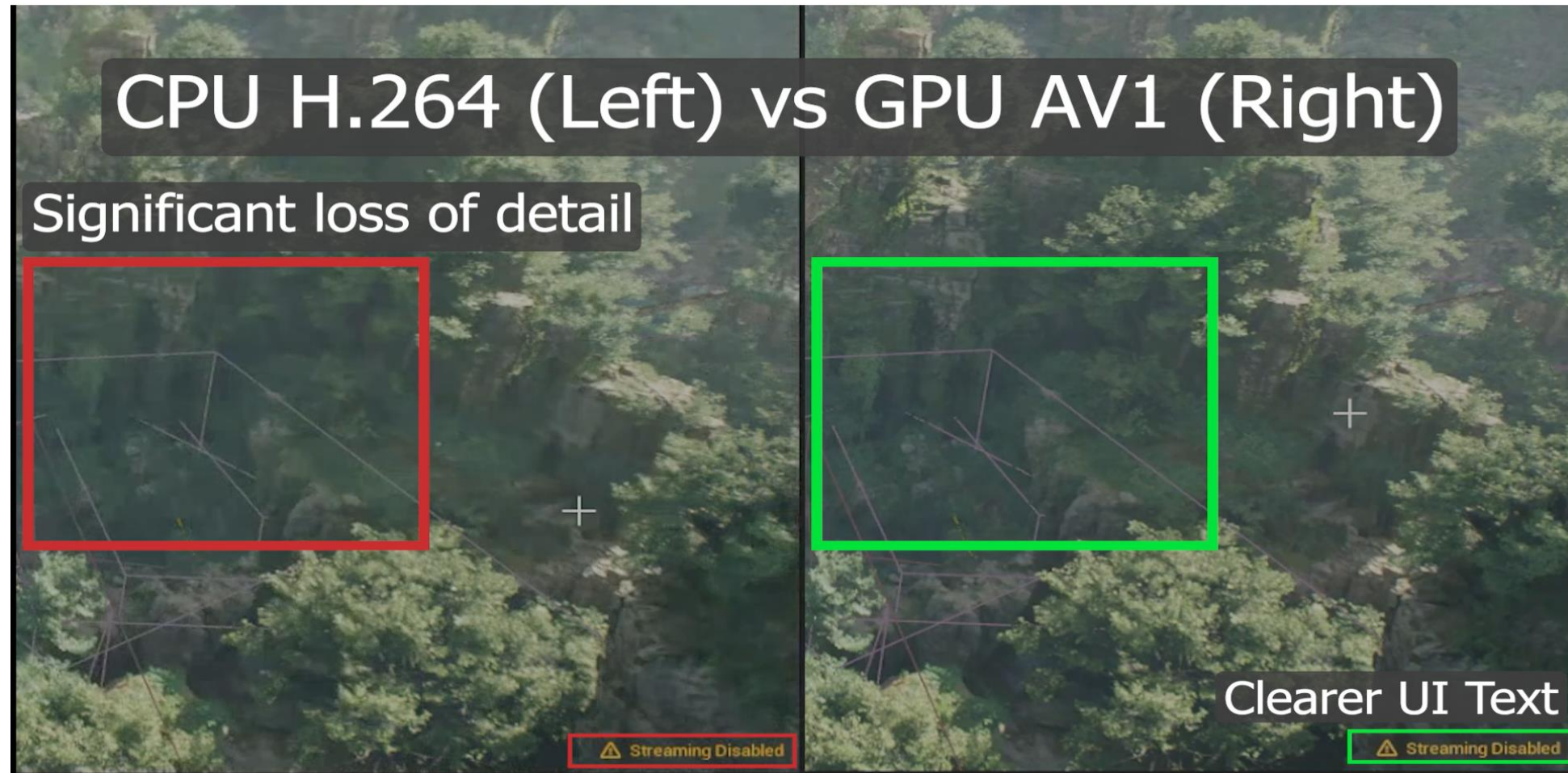
AV1

高解像度カラーオプションあり

NVIDIA vGPU にエンコード処理をオフロード可能

### 3.なぜ「仮想GPU」には「Horizon」がベストチョイスなのか？

Horizon with Omniverse Demo

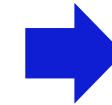


### 3.なぜ「仮想GPU」には「Horizon」がベストチョイスなのか？

1998年設立



2023年11月買収



2024年10月1日独立（本社は 7/1 付）



サーバ仮想化 / SDDC

vSphere OEM

エンドユーザコンピューティング（Horizon / Workspace ONE）

- VMware のエンドユーザコンピューティング部門が独立した会社
- 製品名は「VMware Horizon」から「Omnissa Horizon」に変更
- Horizon の vSphere バンドル版（VVF for VDI）を引き続き提供

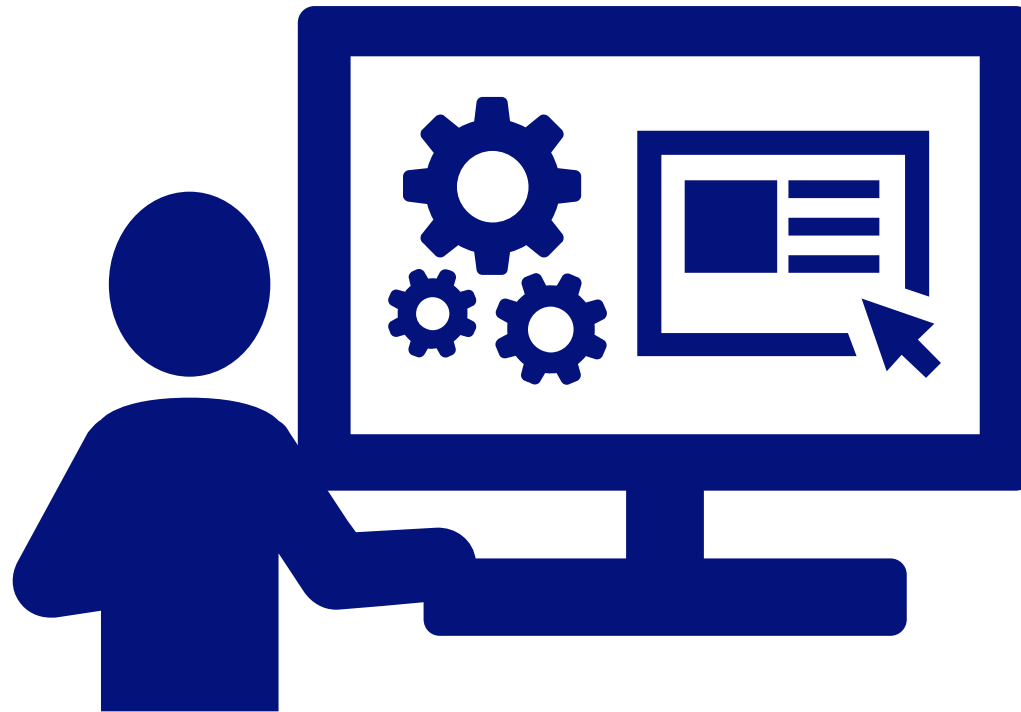
## 4. 雑談



テーマ①: シンククライアントへの「逆風」はどれくらい強かった？

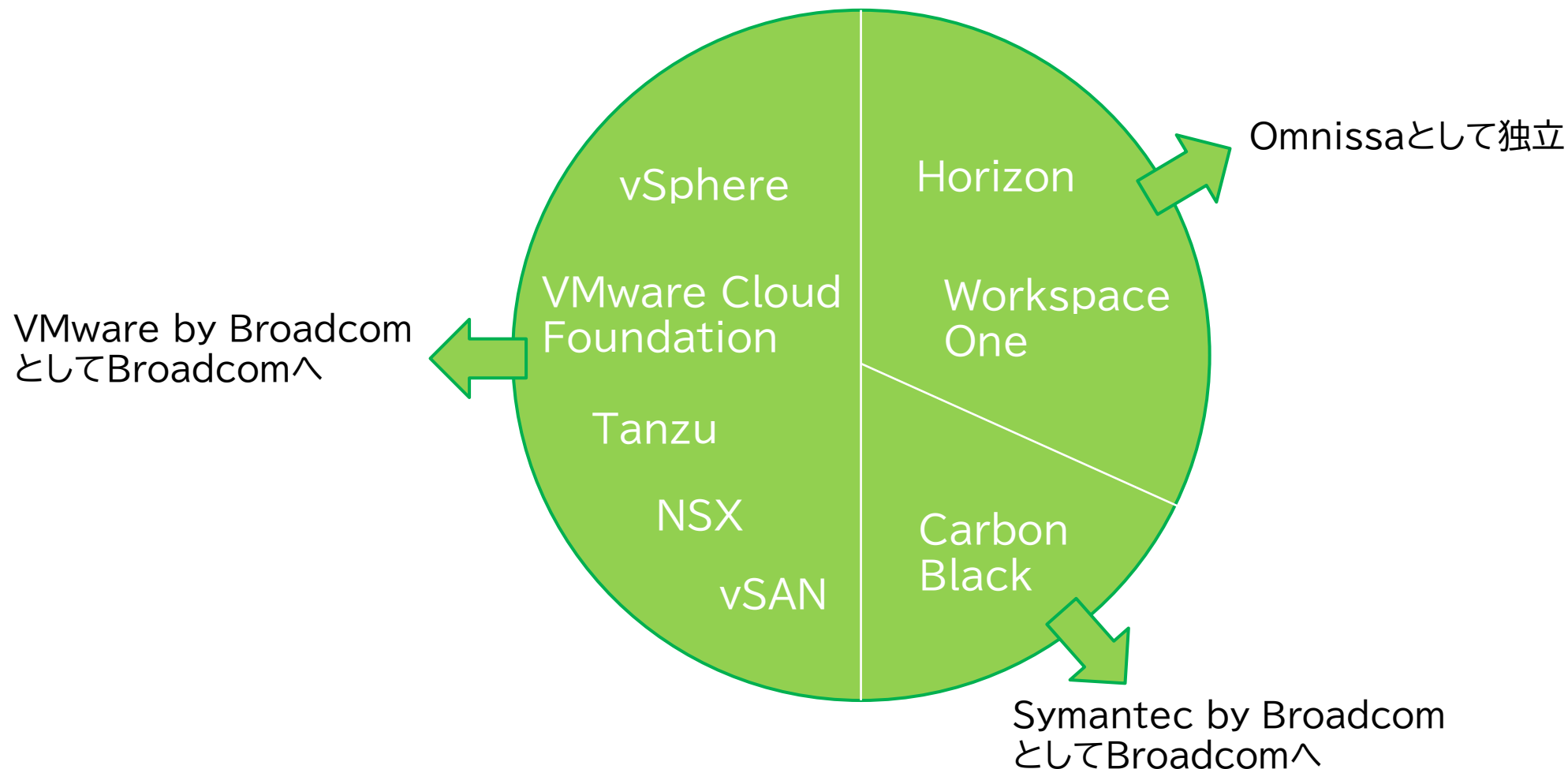


テーマ②: 仮想GPUは「高度なグラフィック」向けのソリューションなのか？





## 「Horizon」はこれからどうなる？



## 5. 終わりに



全国どこへでも出張鑑定致します



## 出張！ なんでも鑑定団 in シンクラ

出張デモ  
はじめました。

- ・ 現行のシンクラシステムの性能問題／課題に悩むお客様
- ・ シンクラの将来に不安を持ち、物理PC回帰を検討しているお客様

Contact



[nec\\_marketing@gpu.jp.nec.com](mailto:nec_marketing@gpu.jp.nec.com)

または担当営業まで

# BluStellar

未来へ導く、光となる。