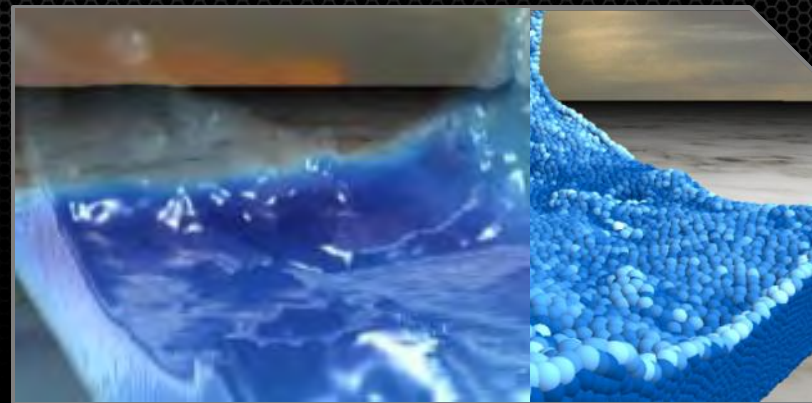


エヌビディアが可能にする クラウドビジュアルリゼーション

エヌビディア Tesla Quadro事業部 澤井理紀

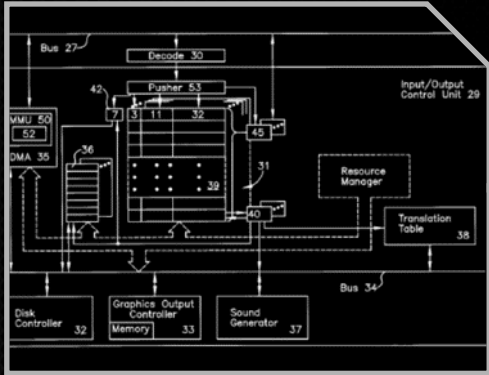




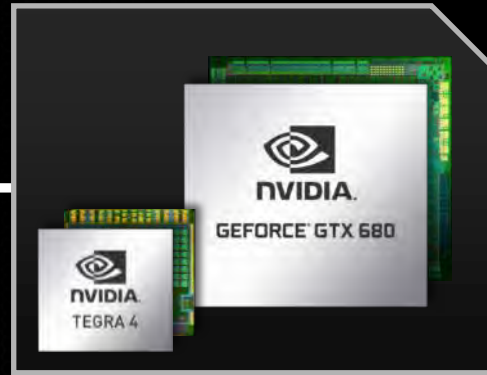
NVIDIA
ビジュアルコンピューティング
カンパニー

NVIDIA

ビジュアル・コンピューティング・カンパニー



テクノロジー



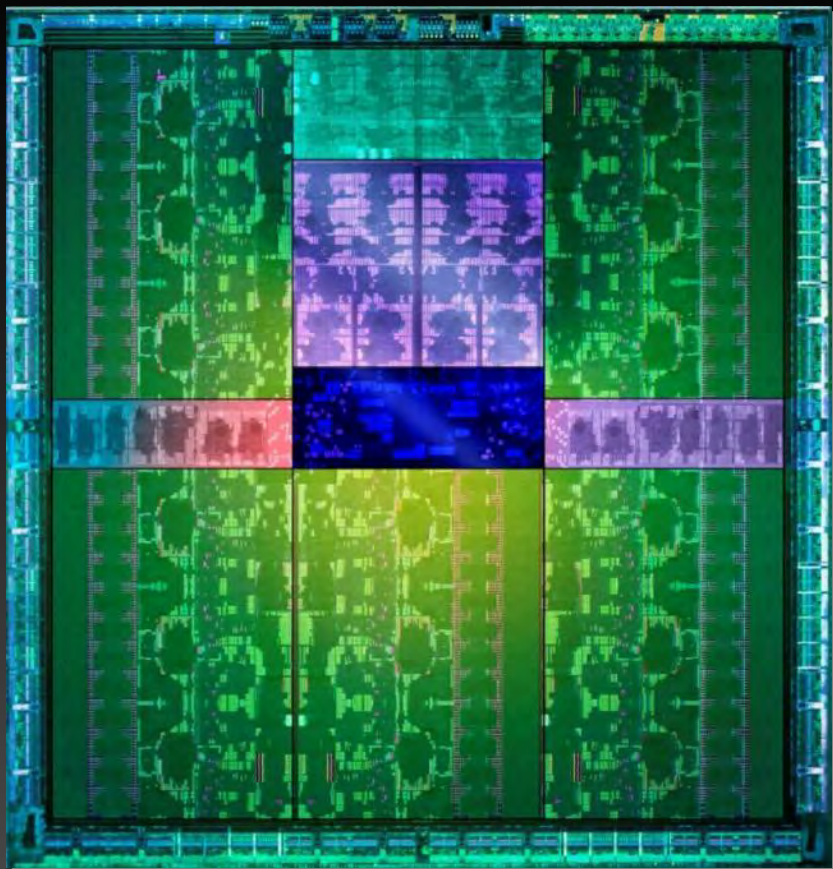
プロセッサ



モジュール



ビジュアル
コンピューティング
アプライアンス



KEPLER

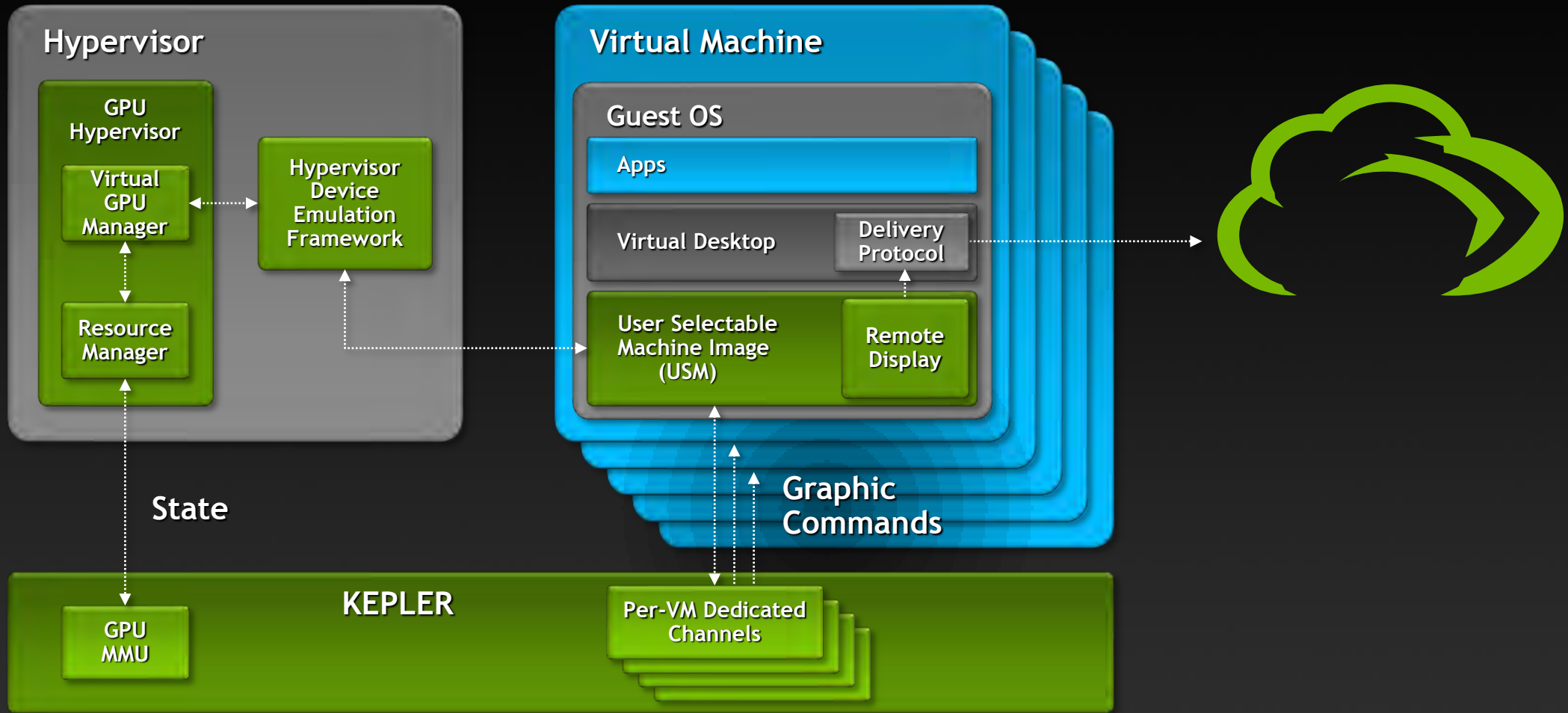
世界初 クラウド対応 GPU

仮想化 GPU

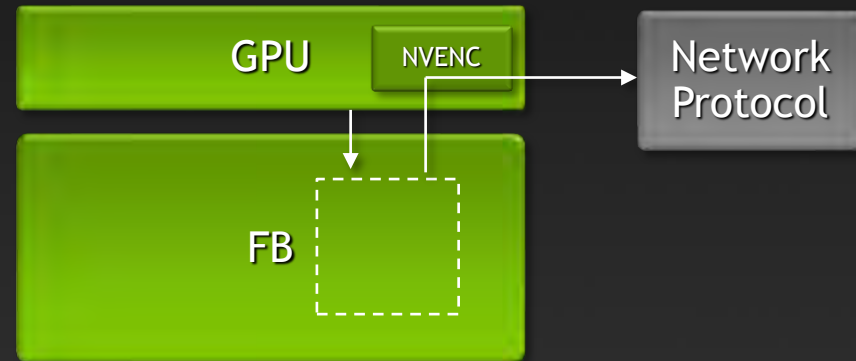
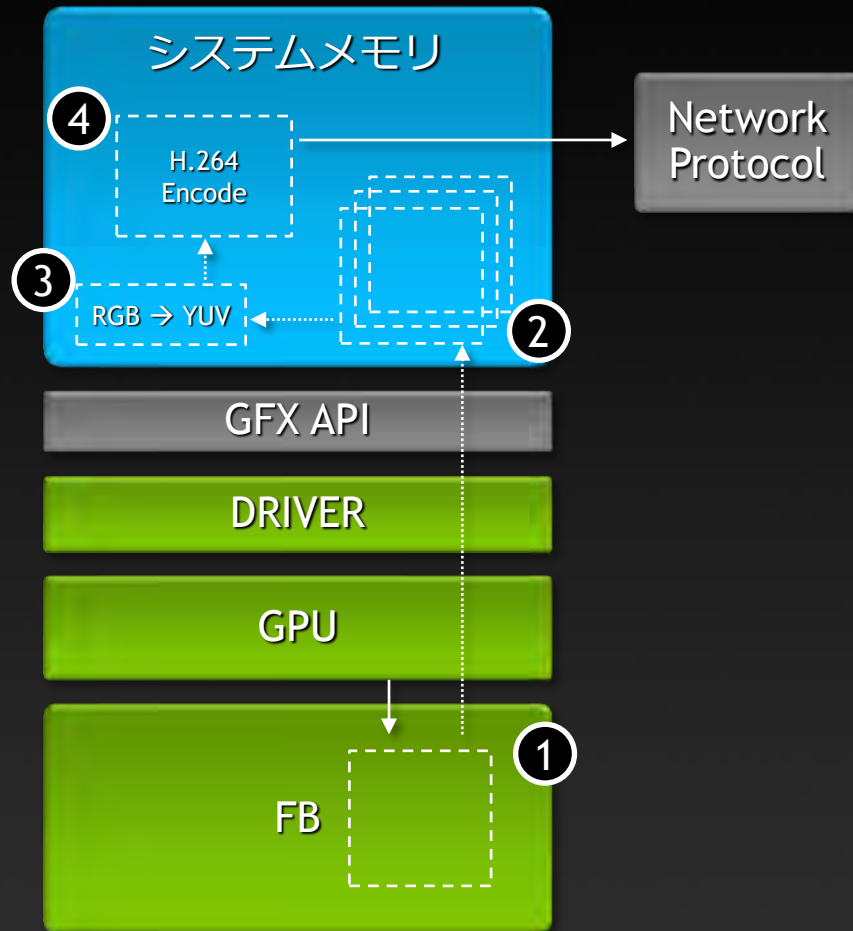
低レイテンシ リモートディスプレイ

超高効率

Kepler: 世界初のGPUの仮想化



NVIDIA VGX Remote Display



GRIDの対象市場



クラウドゲーミング



企業向け
デスクトップ仮想化



ビジュアル
コンピューティング
アプリケーション



POWERED BY
NVIDIA® GRID™

クラウドゲーミングは 最良の方法

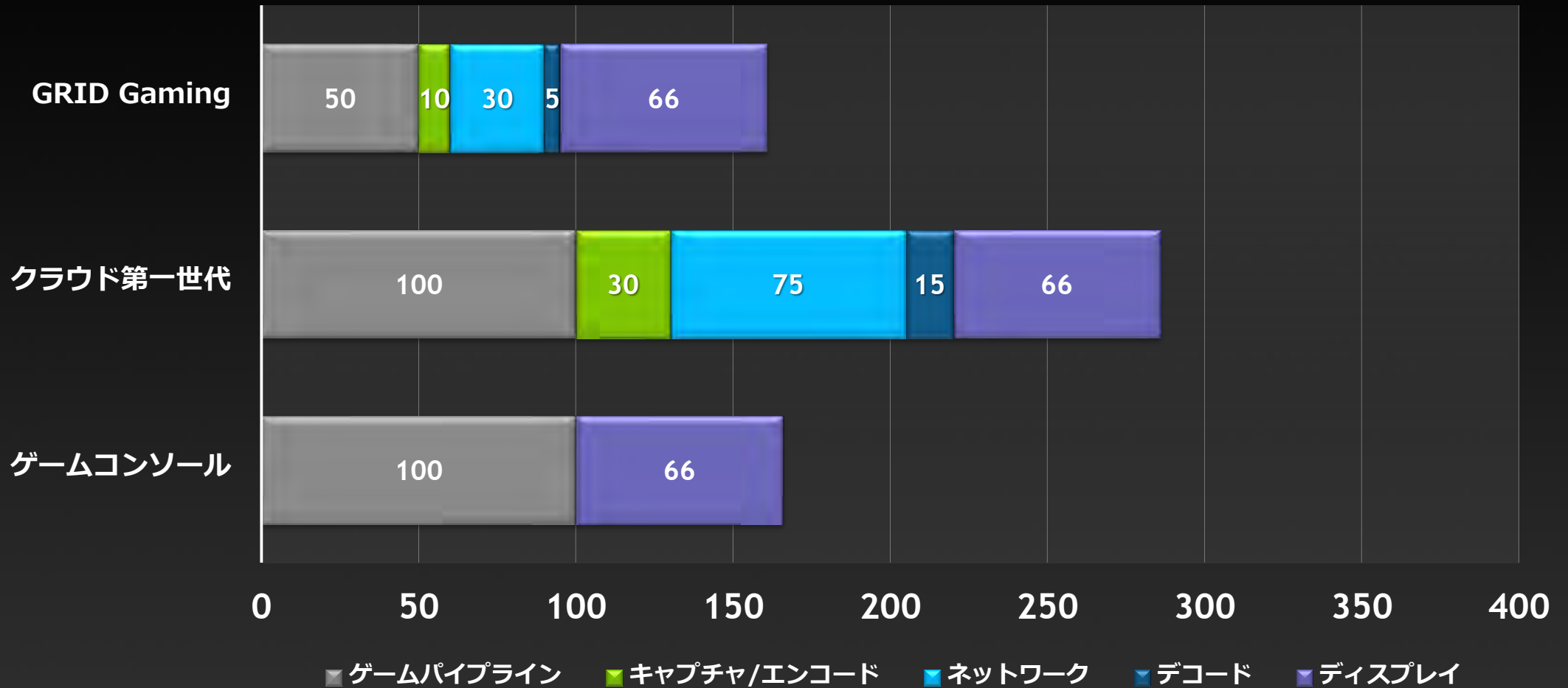
様々なデバイスに対応

定期会員のゲーム

いつでもゲームができる

すぐにプレイできる

ゲーム入力の遅延時間 (ミリ秒)





PC ゲーマー

1億人

GEFORCE



コンソール
ゲーマー

1億人



カジュアル
ゲーマー

5億人

GRID
ゲーミング



ケーブルテレビ
受信者

5億人

新しい業務システム

モバイル | BYOD | 大規模データ



デスクトップ仮想化の 利点とは

セキュリティの向上

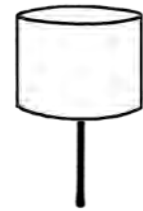
どこからでも仕事ができる

運用管理の改善

大規模データの取り扱い

PCの時代

“コンピュータへデータを移動”

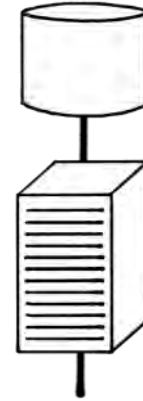


データセット
1 TB

← (5 x 1TB x 2) / 日 →

モバイルの時代

“大規模データの近くで計算”



“ネットワーク上のビジュアルコンピュータ”

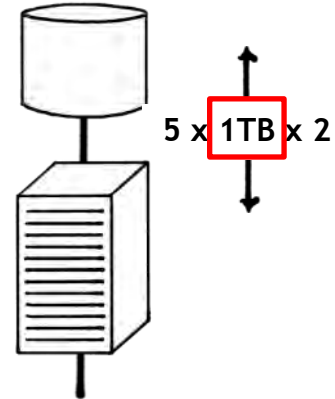
共有
低レイテンシのリモートグラフィックス
スケーラブル

モバイルの時代

“大規模データの近くで計算”



← 5 x 20GB / 日 →

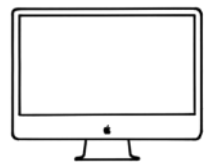
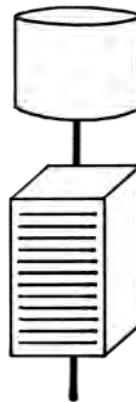


バンド幅を100倍削減!



モバイルの時代

“大規模データの近くで計算”



“どんなデバイスから - どこからでも”

NVIDIA GRID K1



NVIDIA GRID K2



GPU	Kepler GPU x4	ハイエンドKepler GPU x2
CUDA コア	768 (192 / GPU)	3072 (1536 / GPU)
メモリサイズ	16GB DDR3 (4GB / GPU)	8GB GDDR5 (4GB / GPU)
最大消費電力	130 W	225 W
フォームファクター	デュアルスロット ATX, 10.5"	デュアルスロット ATX, 10.5"
映像出力	なし	なし
外部電源接続	6ピンコネクタ	8ピンコネクタ
PCI Express	X16	x16
PCIe 世代	Gen3 (Gen2 互換)	Gen3 (Gen2 互換)
冷却方式	パッシブ (ヒートシンク)	パッシブ (ヒートシンク)
利用ユーザー数	4 - 100 ¹	2 - 64 ¹
OpenGL	4.3	4.3
Microsoft DirectX	11	11
VGX Hypervisor 対応	あり	あり

¹ ユーザー数はソフトウェアソリューション、負荷、スクリーン解像度に依存します。

VDI

POWERED BY
NVIDIA GRID™





 **NVIDIA**

GRID



リモート GPUアクセラレーテッド ワークスペース

みんなで使えるGRID
同時に16ユーザー



NVIDIA GRID VCA

ビジュアル・コンピューティング・アプリケーション



CISCO ルーター

ネットワークアプリケーション



NVIDIA GRID VCA

ビジュアルコンピューティング
アプリケーション



NETAPP NAS

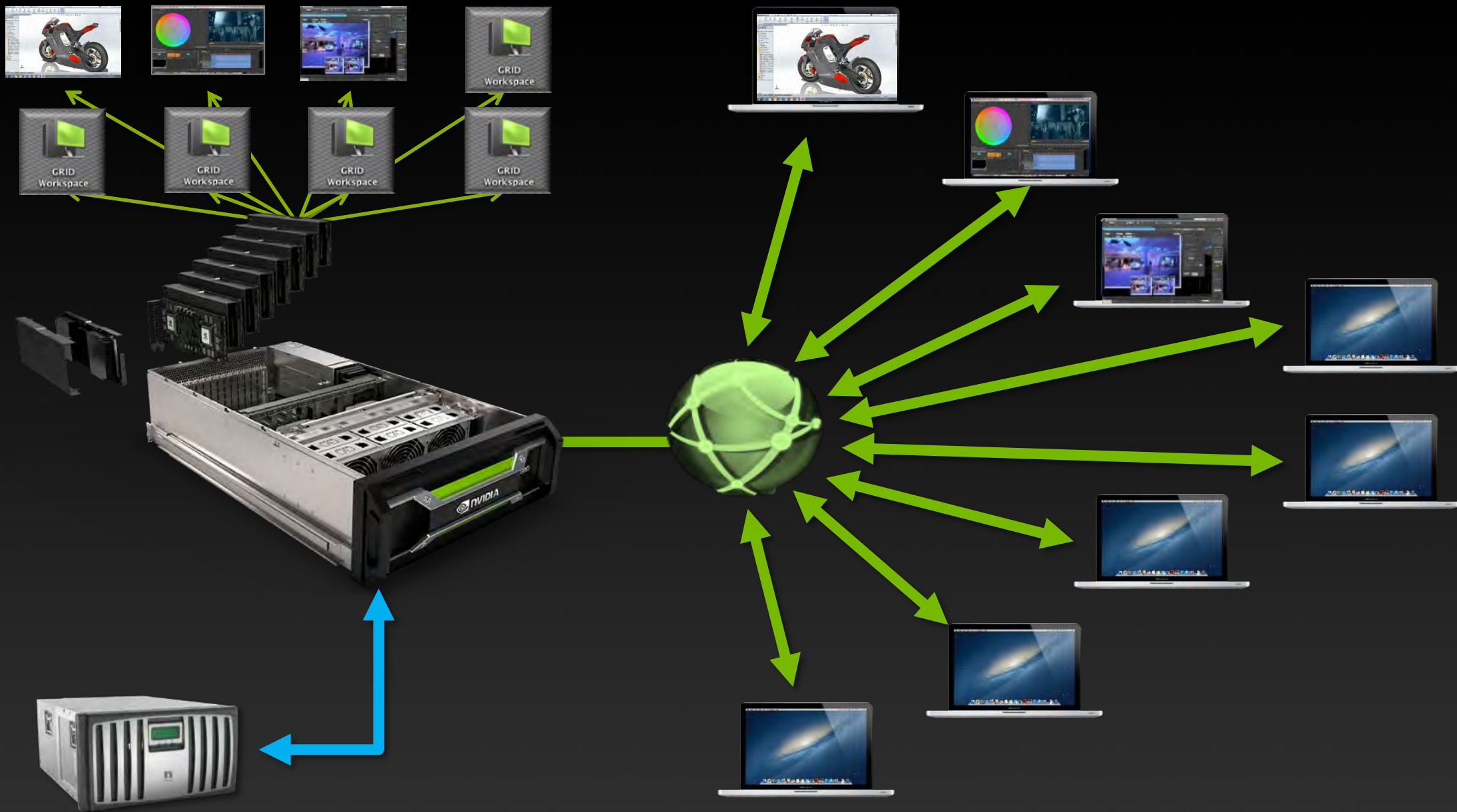
ストレージアプリケーション

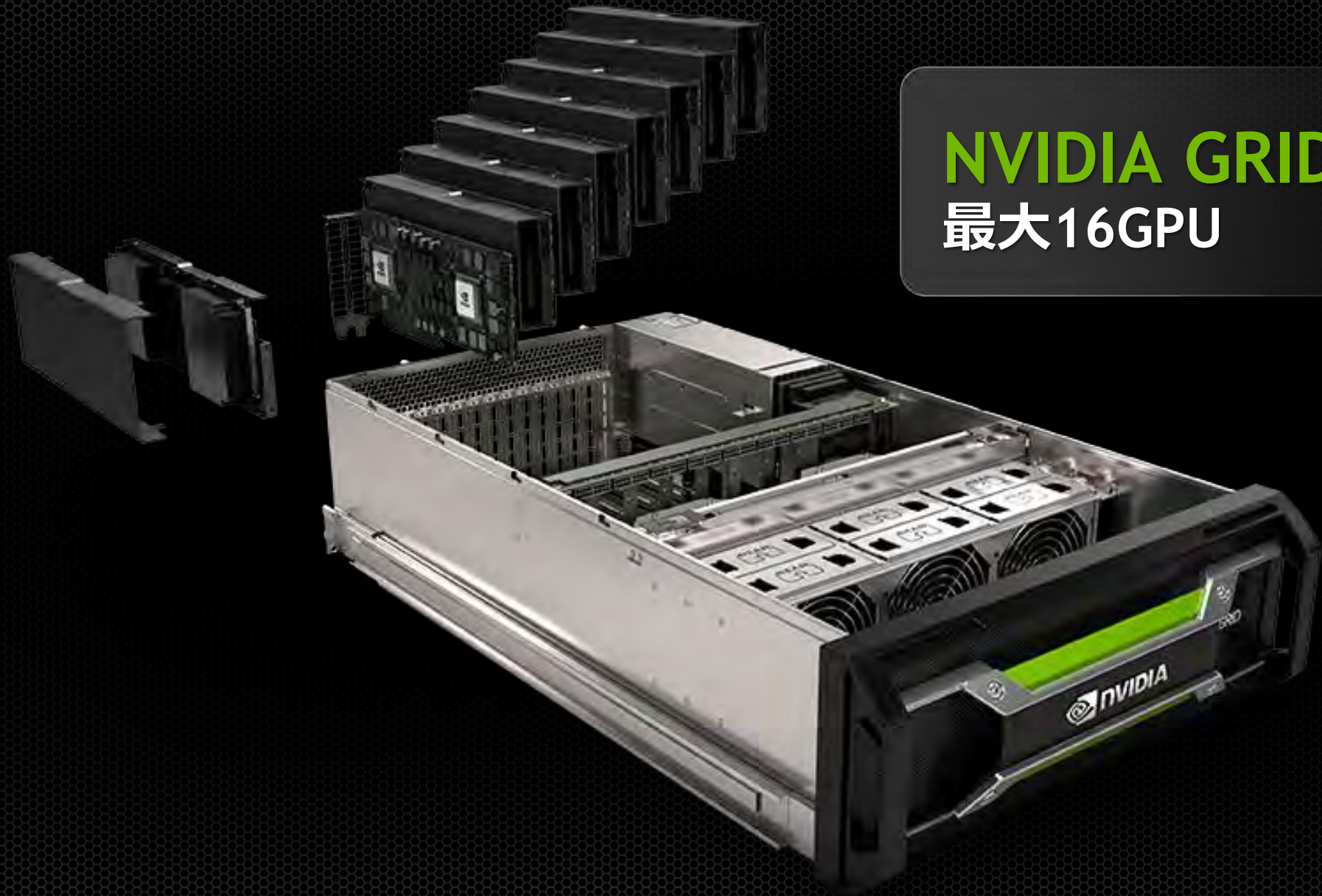
ビジュアル コンピューティング アプリケーション

セットアップが簡単

アプリケーションの性能を
最大限に引き出す

どんなデバイスでも使える





NVIDIA GRID VCA

最大16GPU



**Bring Magic
to Every Pixel**