**vFORUM** 

#### **DW423**

VDI on Microsoft Azure と 従来のVDI徹底比較と実装の勘所

~パブリック・クラウドでセキュアな仮想デスクトップ環境を実現~

JBCC株式会社 ソリューション事業 PFS事業部 次世代インフラ基盤エバンジェリスト 長岡 賢陽

#vforumjp

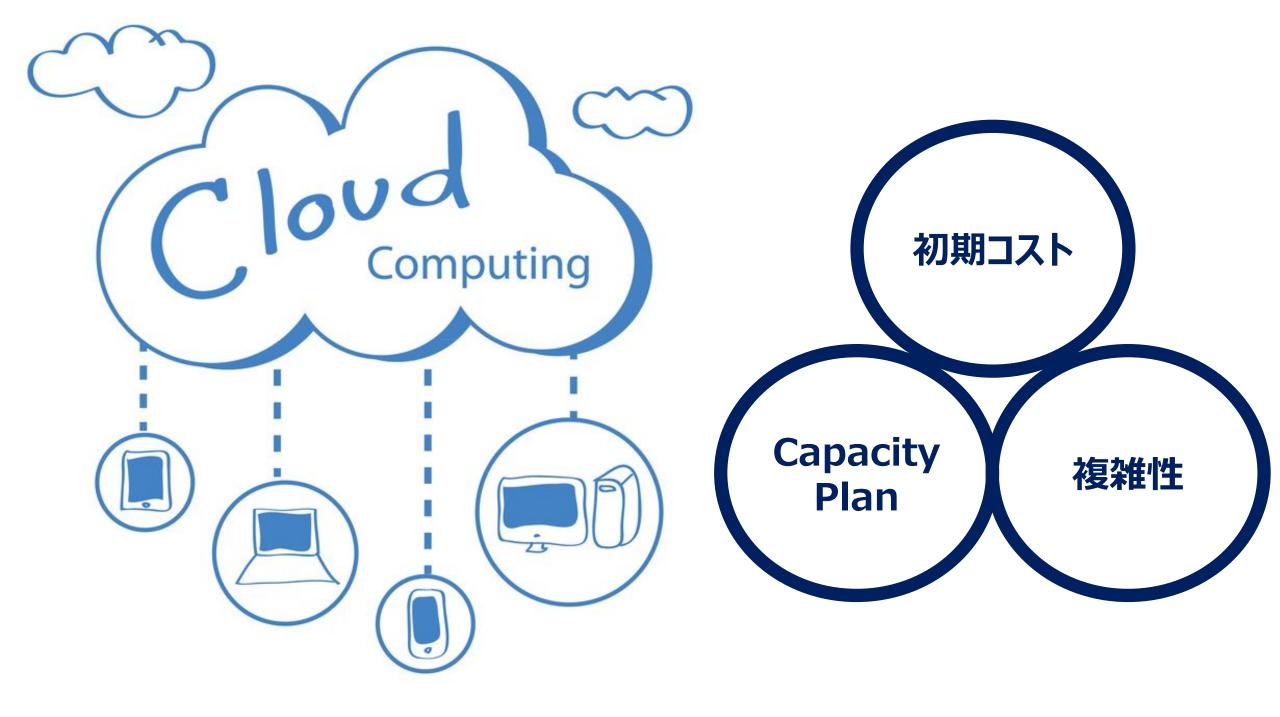
**vm**ware



# 本セッションねらい

VDIの分野では、過去〜現在に至るまで、働き方改革等を背景に、導入目的も変わってきているのに対して、依然と変わらずと解決しない課題もございます。

本日は昨今のトレンドでもありますPublic Cloudの特性を利活用し、従来の課題解決や、VDI環境で問題になりがちな運用部分についても具体的にHorizon on Azureでどのような解決策・優位性があるのかをご紹介し、次期クライアント基盤選択において検討の一考となるようご理解いただくこと



#### Horizon on Azureとは

#### オンプレミス型VDI

設計・構築・運用



#### **Desktop as a Service**

設計・構築

データ

アプリケーション

OS







- インフラ維持管理が大変
- 環境増設に時間がかかる
- CAPEX / OPEXが発生

- インフラ管理はクラウドにおまかせ
- 柔軟な拡張性
- OPEXだけ

# クラウド IT投資ライフサイクルの違い



購入後…10年



購入後…5年



HW/OSに依存した基盤 維持管理コスト

ファシリティ・運用関連費用

オンプレ機器見積もり費用

**On-Premise** 



新たな価値への投資

IT基盤標準化 簡易化促進

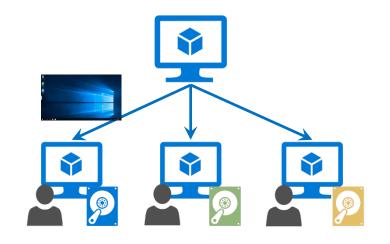
セキュリティ

新しい価値 Digital **Transform** 

Cloud

### クライアント仮想化方式

#### VDI方式



クライアントOSベース仮想化

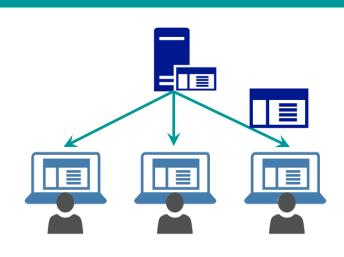
仮想化方式

クライアントOS配信

Windows 10 Enterpriseのみ提供 高価 配信内容

考慮事項

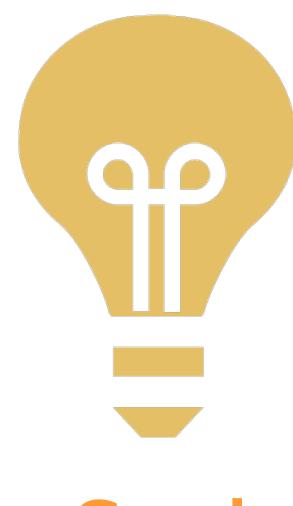
RDSH方式



サーバOSベース仮想化

アプリケーション配信 サーバOS配信

アプリケーション適合性 安価(集約率高)



Good

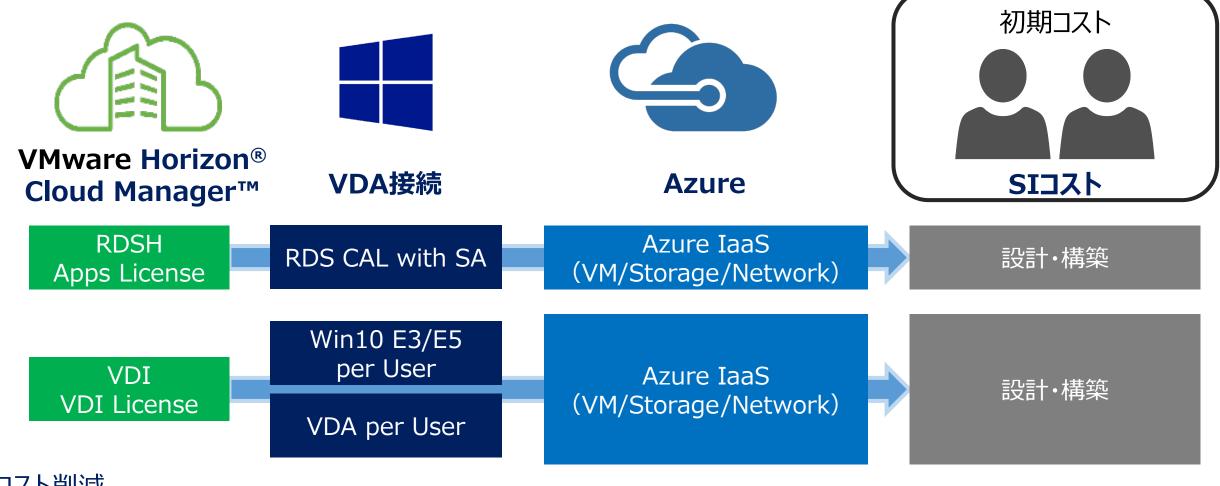


Caution





## クライアント仮想化コスト構造



#### コスト削減

- 同時接続ユーザ活用検討
- RDSH活用検討

- Microsoft 365 E3/E5 VDA BYOL
- RIインスタンスによる割引き
- 電源管理ポリシー
- RDSH活用検討

- マネージドサービス活用
- 維持管理·EOS対応費用削減

# Not only初期コスト -ランニングコスト最適化-

電源管理スケジュール



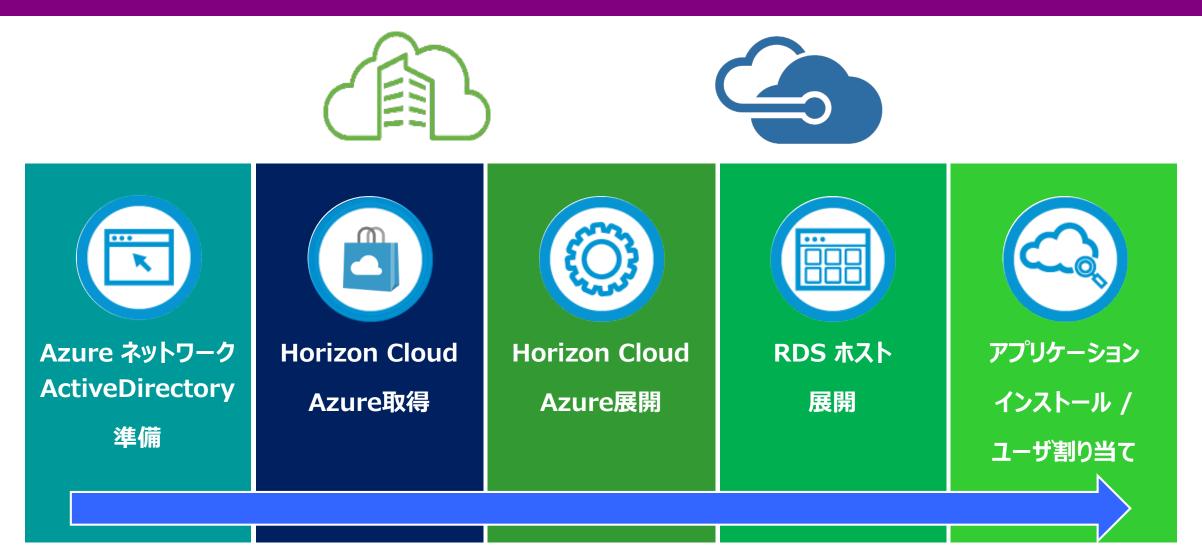
Table 1: VDI/RDSH構成における1ユーザ当たりのAzure月額参考コスト(Azure 料金計算ツールより算出)

Azure Instance	方式	セッション数/ サーバー	vCPU	Mem (GB)	月額費用 (常時電源ON)	月額費用/ユーザ (1日12h/20営業)	月額費用/ユーザ (1日8h/20営業)
A2_V2	VDI	n/a	2	4	¥14,826	¥4,570	1 <b>15倍</b> ¥3,047
A4_V2	VDI	n/a	4	8	¥29,749	¥9,597	¥6,398 J <b>32倍</b>
D3_V2	RDSH	50%1	4	14	¥ 45,498	¥294	¥196

※1 引用元: [White Paper] VMware Horizon Cloud Service On Microsoft Azure RDS Desktop and Application Scalability

- ✓ 24時間365日稼働を必要とするユースケースはコスト上不向き
- ✓ RDSHとVDIでは、約15倍以上のコスト差→本当にDesktopまで必要か要検討

# 構築は劇的にシンプルに -構築全体の流れ-



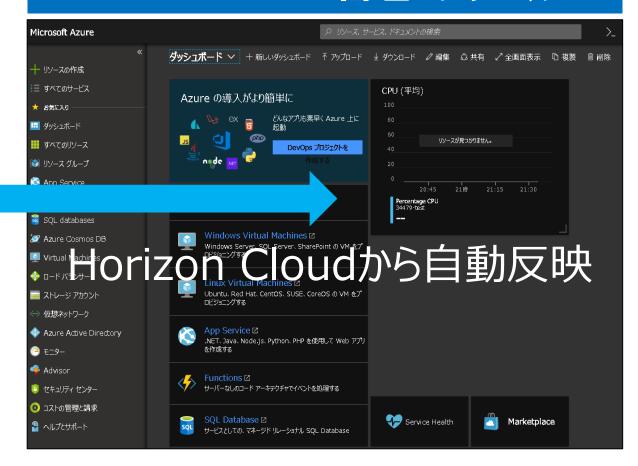
Azure専用家である必要なし

## Horizon Cloudを中心とするシステム構築

#### Horizon Cloud管理コンソール



#### Azure Portal管理コンソール

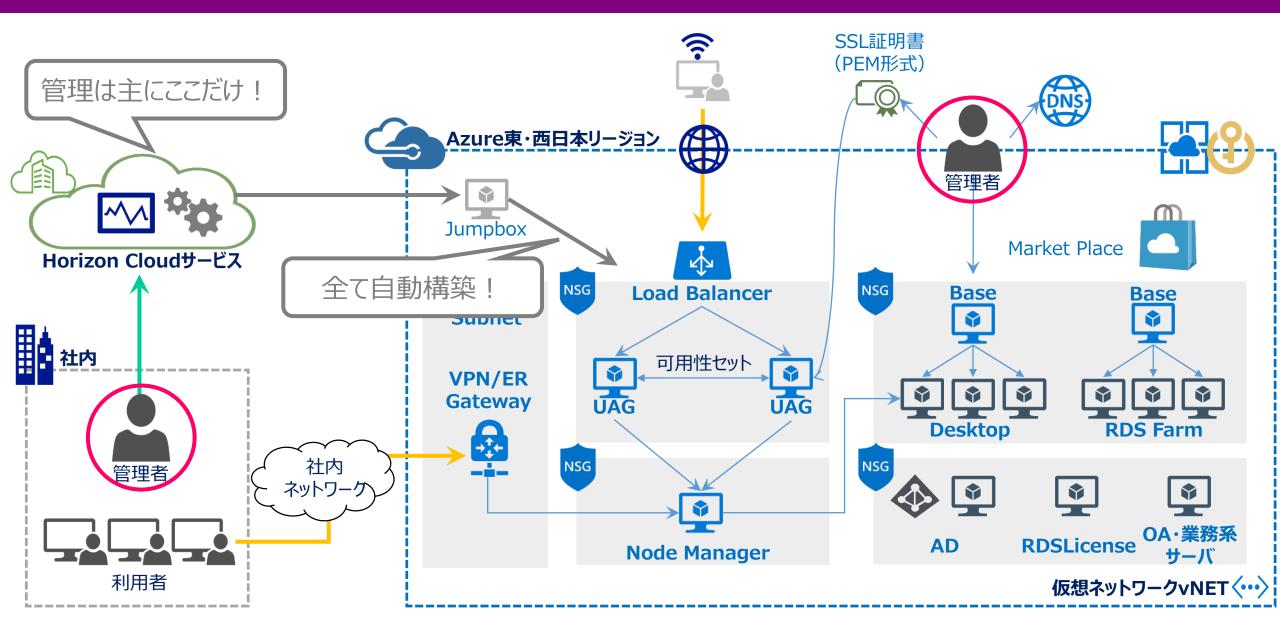




#### Horizonコンソールを中心としたシンプルな構築による工数・工期の圧倒的な削減

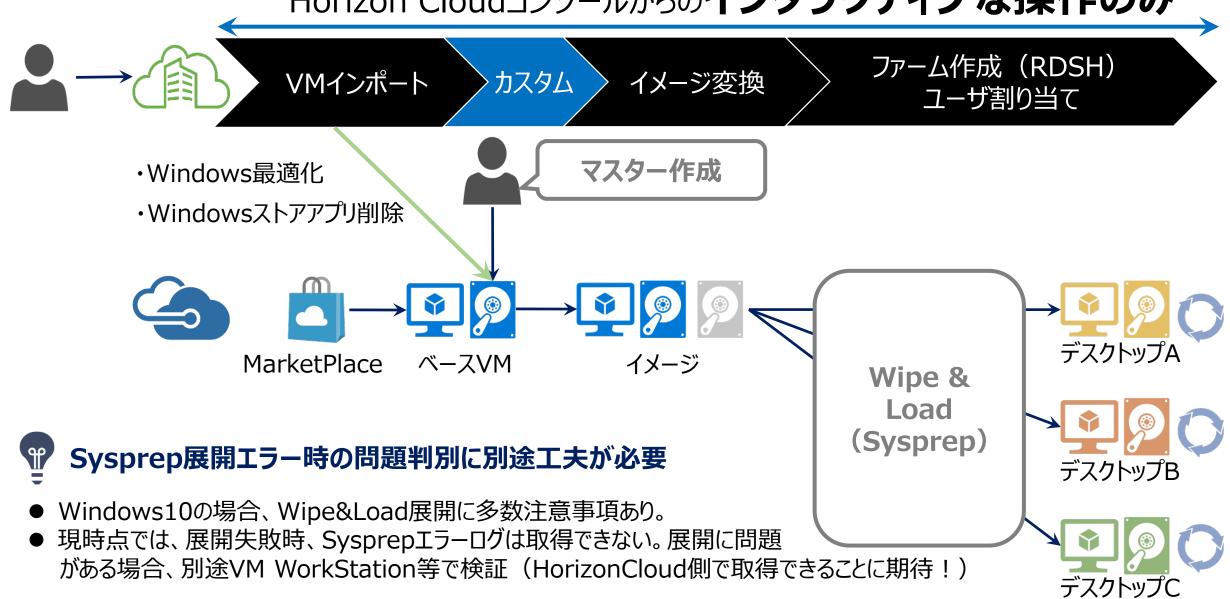
- Azure Portal操作はテナント・サブスクリプション準備などの事前作業がメイン。VDI構築はHorizonで完結
- ただし、VDIの運用やセキュリティ要件によってはAzure側でのカスタマイズが必要(後述)

## Horizon Cloudを中心とするシステム構築



### 初期構築の管理者タスクはこれだけ

Horizon Cloudコンソールからのインタラクティブな操作のみ

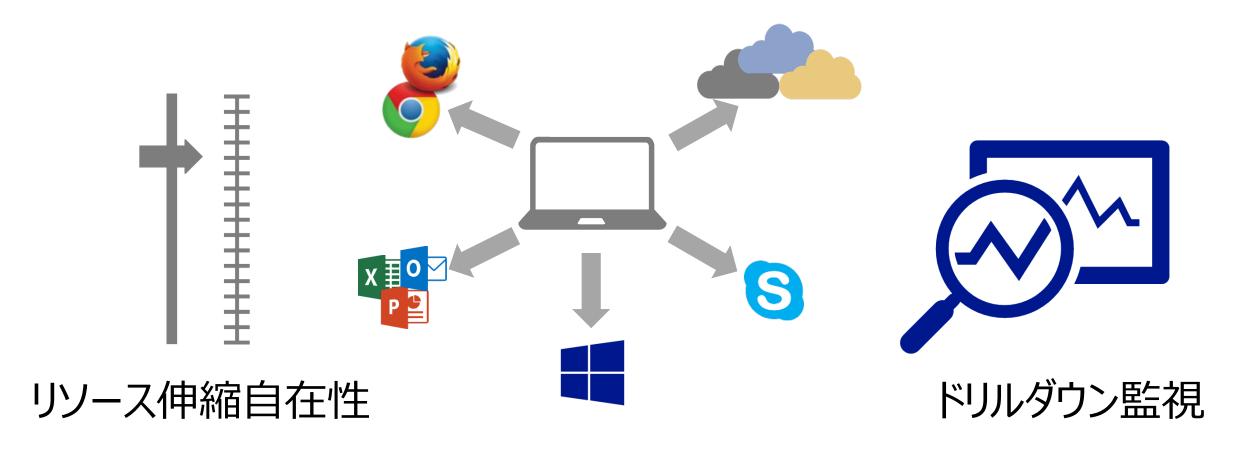




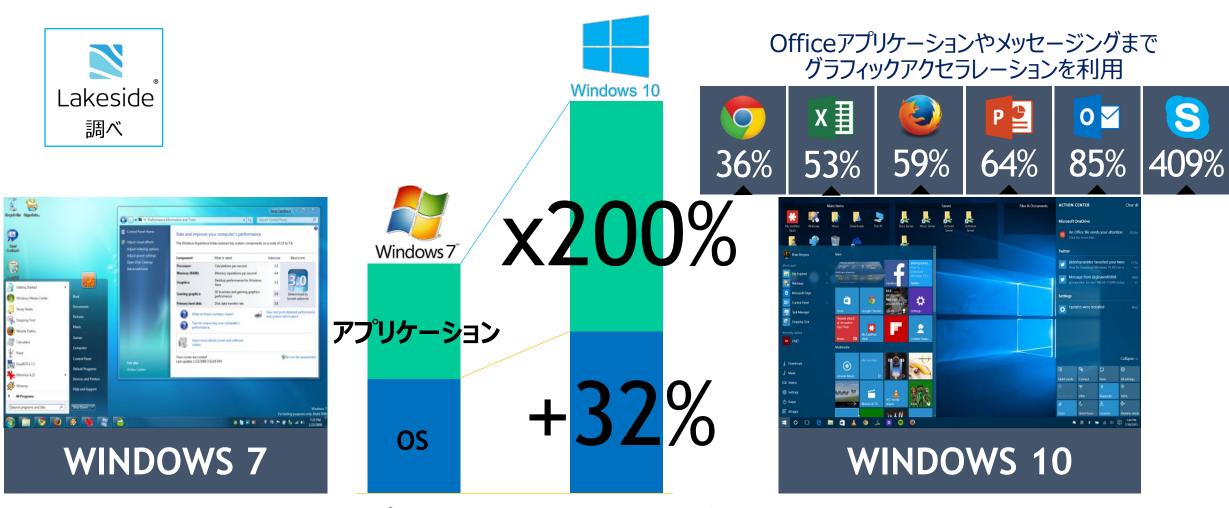


# 新たなCapacity Planningの考え

時代と共に変化するクライアント環境



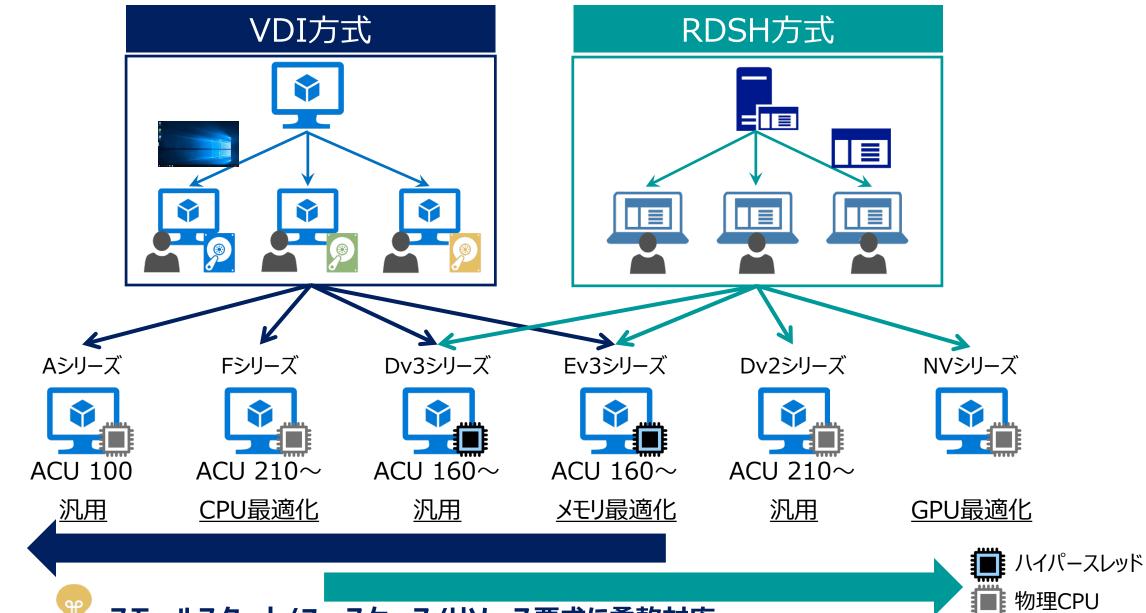
# Windows進化と共にグラフィックスニーズ増加



今後のアップデートのたびに、ニーズが増加していくと予想

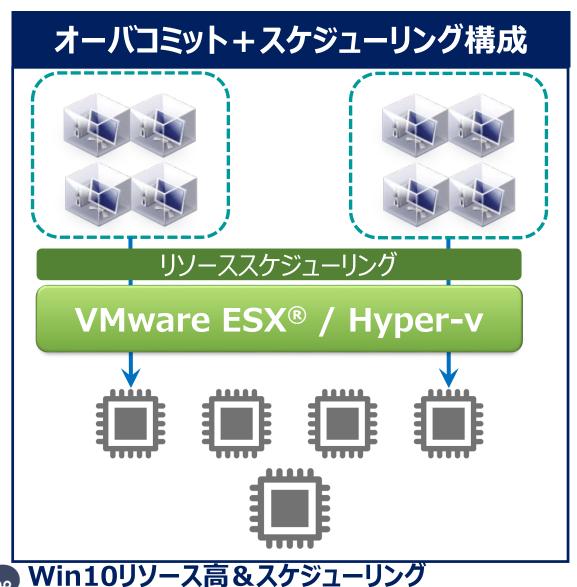
今までの線密なCapacity Planning 将来的破綻の可能性

## リソース伸縮自在性 -複数インスタンス組合せ-

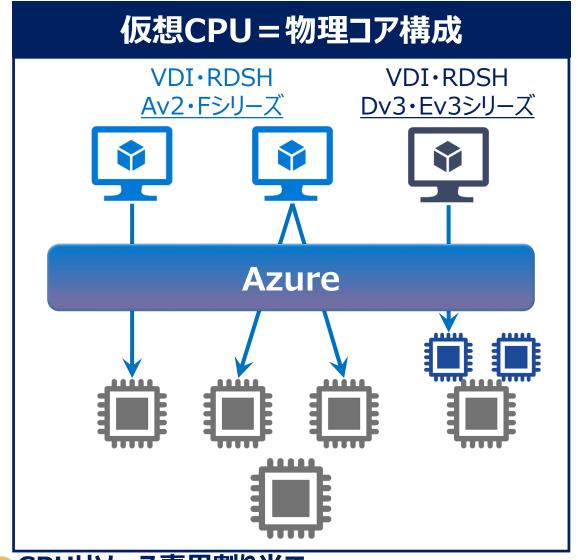




### 信頼性の高いリソース管理 -Azure VM専用CPU-



→集約率低下・負荷影響の拡大



**。**CPUリソース専用割り当て

→他からの負荷影響を受けない=影響範囲 極小化

### 時代に沿った新たな監視の考え方

多様化するアプリケーション











適材適所のDesktop環境









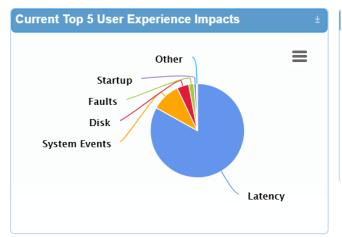
**VMware ESX** 

Azure

ユーザエクスペリエンススコア

スコア (30日分) 67.73





Systrackの管理画面より

システム監視からユーザセントリックな監視ヘシフト



複雑性

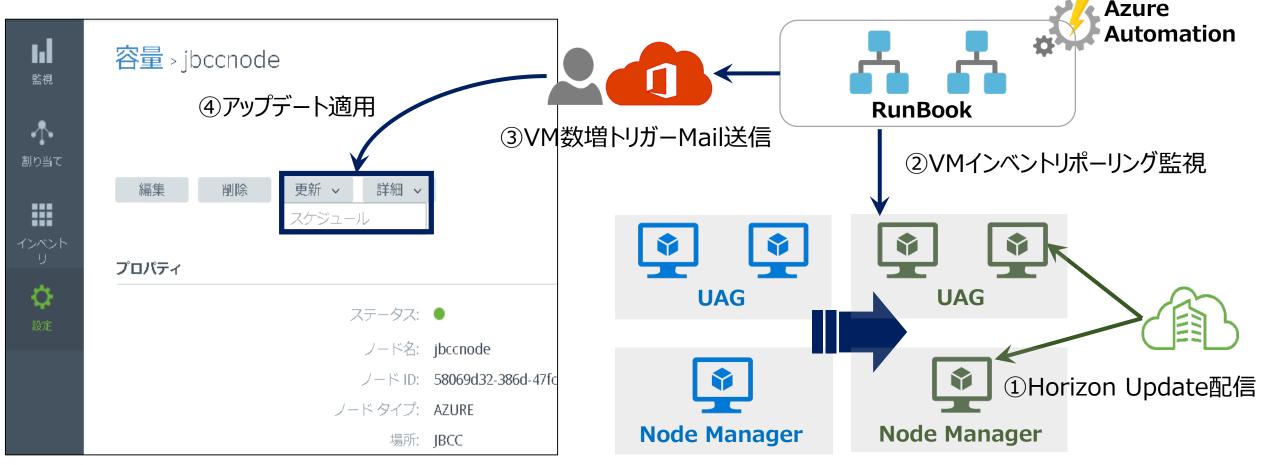
# VDI複雑性が生む運用課題



### アップデート連用 -Build型とService型の違い-



# Horizon Cloud Update検知対応例





#### アップデート運用負荷極小化に伴うエンドユーザ影響も極小化へ!

- メンテナンスによるエンドユーザ影響を極小化された切替えアップデート管理(切替え時のエンドユーザ影響は約5分)
- ただし、Horizon CloudからのUpdate配信は、ユーザ通知されないため、Horizon VM(UAG/NodeManager) 数の監視・検知にて実装・運用する必要がある

# Horizon Cloud Update検知対応例 Tips

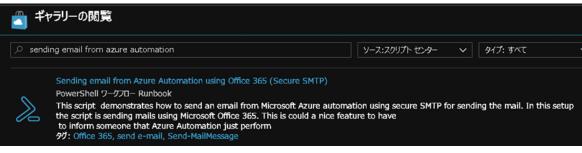
PS> Get-azurermvm | where-object resourcegroupName -match "vmw-hcs-58069d32-386d-47fc-950b-edd50d5e72fe-\*" ResourceGroupName Name Locati on CloudVDI ...ast VMW-HCS-58069D32-386D-47FC-950B-EDD50D5E72FE-BASE-VMS VMW-HCS-58069D32-386D-47FC-950B-EDD50D5E72FE-POOL-1022 CloudVDI0000 ...ast VMW-HCS-58069D32-386D-47FC-950B-EDD50D5E72FE-POOL-1022 CloudVDI0001 ...ast CloudVDI0002 ...ast VMW-HCS-58069D32-386D-47FC-950B-EDD50D5E72FE-POOL-1022 VMW-HCS-58069D32-386D-47FC-950B-EDD50D5E72FE-POOL-1022 CloudVDI0003 ...ast CloudVDI0004 ...ast VMW-HCS-58069D32-386D-47FC-950B-EDD50D5E72FE-POOL-1022 vmw-hcs-58069d32-386d-47fc-950b-edd50d5e72fe-uag1 ...ast VMW-HCS-58069D32-386D-47FC-950B-EDD50D5E72FE-UAG vmw-hcs-58069d32-386d-47fc-950b-edd50d5e72fe-uag2 ...ast VMW-HCS-58069D32-386D-47FC-950B-EDD50D5E72FE-UAG vmw-hcs-58069d32-386d-47fc-950b-edd50d5e72fe-node-manager ...ast VMW-HCS-58069D32-386D-47FC-950B-EDD50D5E72FE

【UAG・NodeManager仮想マシン名 命名規則】

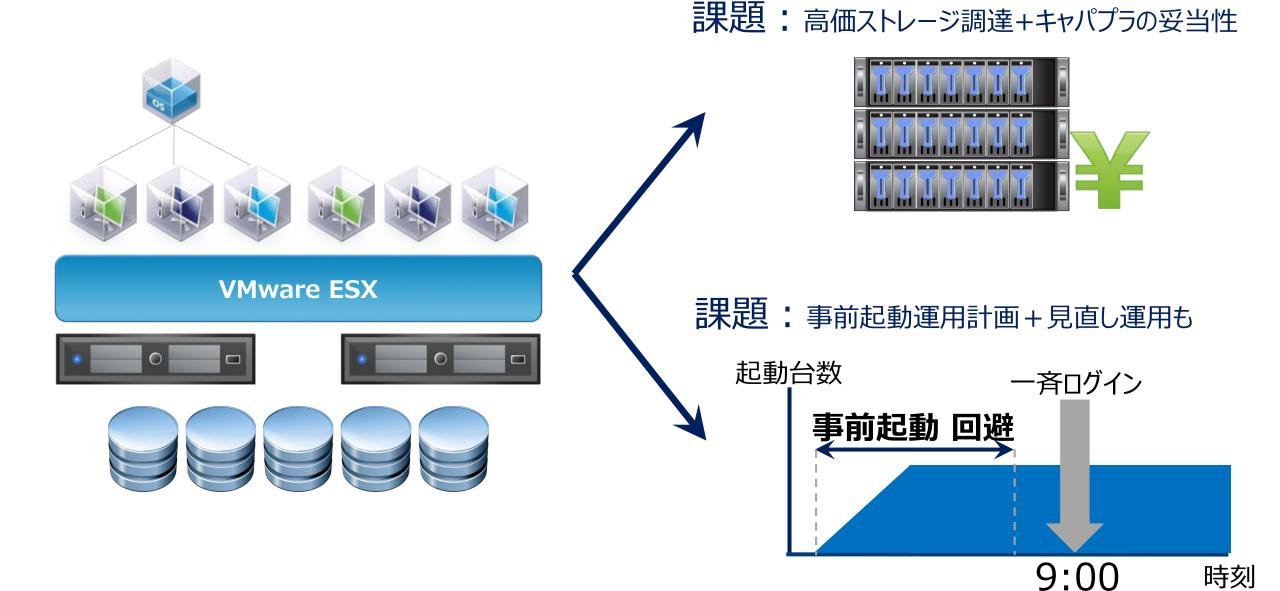
<u>リソースグループ名</u>-uag1(uag2/node-manager)

- ▶ リソースグループ名は固定-
- ▶ リソースグループ名以下は、アップデートの度に数字カウントされ可変

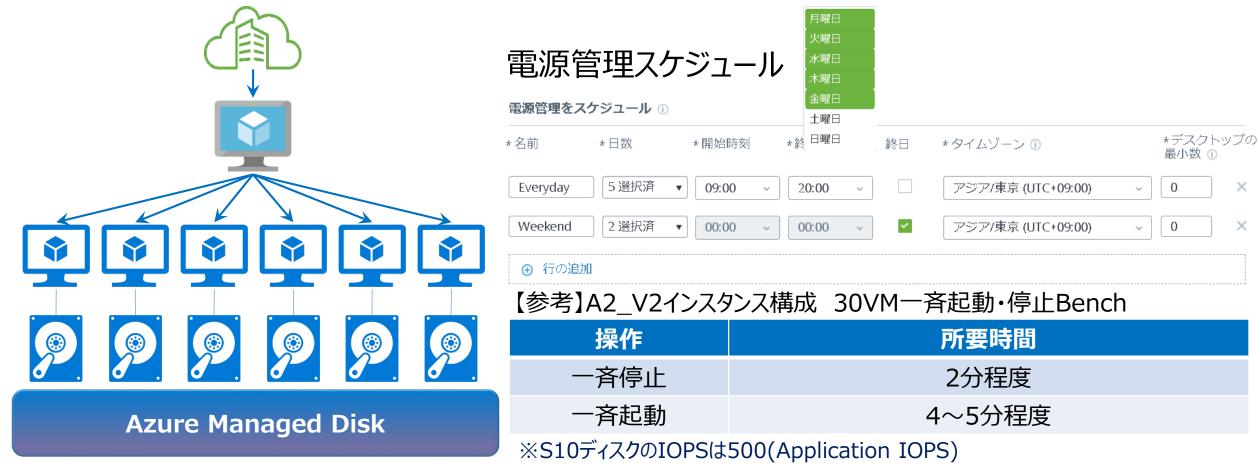




# ブートストーム -VDI朝9時問題-



## VDI朝9時問題 -ブートストーム対策は必要?-

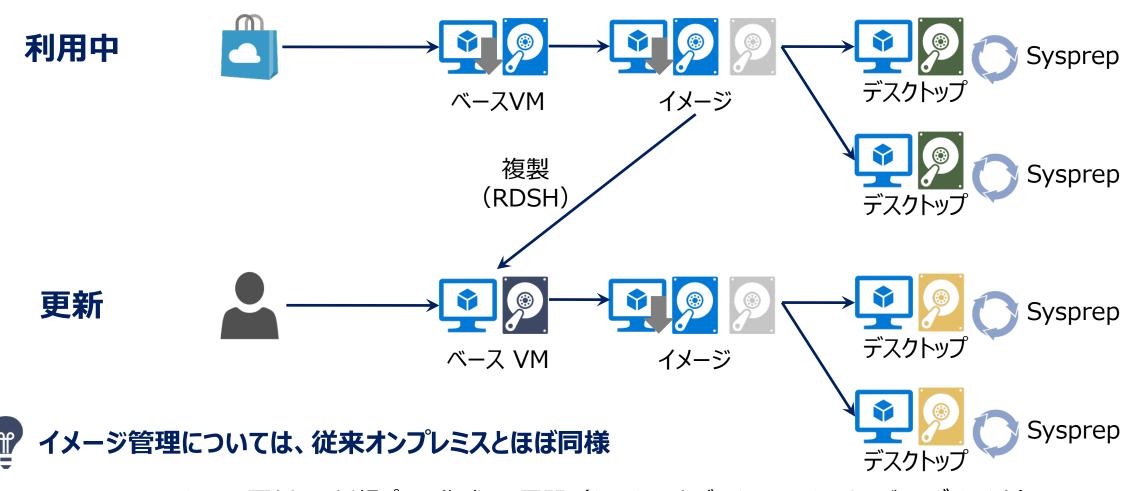




#### ブートストームに対する運用計画考慮は極小化

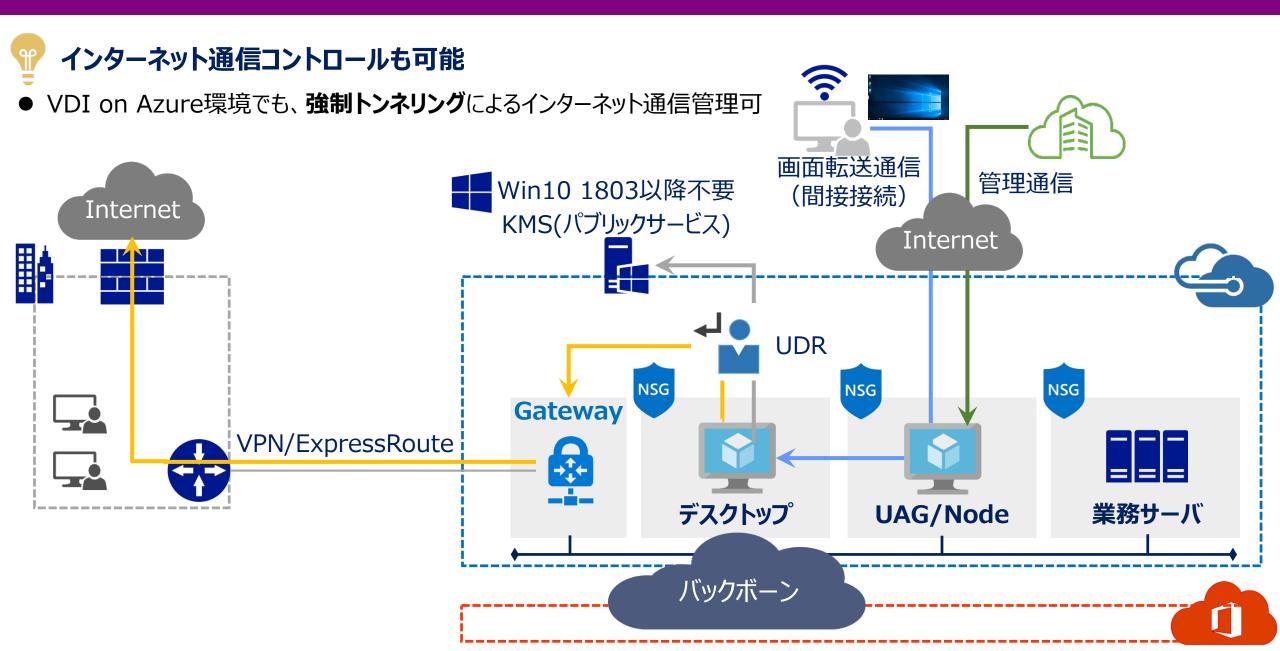
- Horizon on Azure環境では、ブートストームの考慮は不要 →就業30分前に起動しておけば、スムーズに利用可能(スケジュール管理は30分単位)
- 電源管理はデスクトッププール単位。厳密に従量課金管理をしたい場合は、就業スケジュール毎にプールを構成

### イメージ管理 -VDI/RDSHマスタ管理-



- Windows10のイメージ更新は、新規プール作成し、展開(クライアントデータはファイルサーバへリダイレクト) →Wipe & Load展開において、クリーンインストールではない運用済みイメージ再展開はMicrosoft非推奨
- RDSHはHorizon Cloudの「複製」機能を利用してイメージ管理が効率的

# デスクトップの使い分け -internet通信管理-



### 本セッションまとめ

初期 コスト

- 初期コストは極小化可。だがランニングは重要となるため、ユースケースを正しく整理し、 デスクトップ構成の検討が重要
- Horizon (管理) + Azure (データ) により構築工期・工数も圧倒的に極小化

**Capacity Plan** 

- 周辺環境の変化に柔軟に対応できるリソース提供可能なPublic Cloudは最適
- 複雑化するクライアント環境だからこそユーザセントリック監視の導入検討

複雑性

- Horizon on Azureでは基盤アップデート運用(維持管理)を圧倒的に極小化
- Azureリソース提供方式により、ブートストームを意識した運用計画は不要
- 複雑化するクライアント環境だからこそユーザセントリック監視の導入検討

### クライアント仮想化アセスメントサービス

(先着10社無償!!)

#### 1.事前ヒアリング

#### 運用課題をヒアリング

#### ヒアリング項目

- ・Windowsパッチ適用
- ・ウィルス対策
- ・ヘルプデスク
- ・PC/シンクライアント配布

- ・ネットワーク
- ・セキュリティ
- 性能
- Windows7 to Windows10におけるあるべき リソース割当てをアセスメント

#### 2.ワークロードの確認

- ✓ 現行のハードウェア情報
- ✓ リソース消費の推移
- ✓ ユーザー毎のリソース消費状況
- ✓ アプリケーション毎のリソース消費状況
- ✓ ユーザー別アプリケーション利用状況
- ✓ ユーザーエクスペリエンスの現状と阻害要因

#### 3.ワークロード分析報告

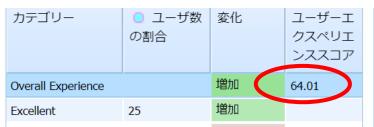
#### アプリケーション毎のリソース状況

○ アプリケーション	○ CPU平均 (mips)	○ メモリ平均 (MB)	■ IOPS平均 (iops)
remoting_desktop.exe	1,911 (12%)	52.2	116 (77%)
winstore.app.exe	0 (0%)	0.7	0 (0%)
compattelrunner.exe	2,434 (15%)	14.8	308.4 (206%)
dwm.exe	1 (0%)	43.1	0 (0%)
explorer.exe	1 (0%)	83.6	1.1 (1%)
11	0.70073	100	0.6063

#### ユーザー別アプリケーション利用状況

ユーザー/アカウン ト名	アプリケーション	フォーカス時 間 (時間)	アプリケーションの <sup>®</sup> フォーカス (%)	アプリの起動 回数	平均CPU (mips)	使用された メモリ (Mi
CORP\hirotakn	explorer.exe	5.168	35.575	17	922.576	
CORP\hirotakn	applicationframehost.exe	3.115	21.44	6	449.912	3.213
CORP\hirotakn	chrome.exe	1.732	11.922	5,611	679.288	433.272

#### ユーザーエクスペリエンスの現状と阻害要因



#### ユーザーエクスペリエンススコア

8.35

ユーザーエクスペリエンスを劣化させる要因が 全く発生していなかった時間の割合 6.構成デザイン

4.サイジング作成

5.検証/トライアル

(サイジング根拠の確認)

