Melhores práticas para o Desempenho de Renderização com o AnyDesk: Dicas e Soluções

ÍNDICE

Desempenho de Renderização

Renderização

Aceleração de Hardware

Tela Cheia

Desempenho de Renderização

O AnyDesk oferece suporte a uma variedade de sistemas operacionais e hardware gráfico.

Renderização

O renderizador padrão para o Windows é o Direct3D, onde o desempenho é geralmente melhor no modo de tela cheia. Por favor, note que o desempenho de renderização depende muito da placa de vídeo.

Se uma sessão apresentar desempenho ruim, verifique se outro programa está ocupando muitos recursos da GPU. Por exemplo, o streaming de vídeo em HD durante a sessão consome muita largura de banda e pode reduzir o desempenho.

Você pode liberar recursos da GPU para o AnyDesk entrando no modo de tela cheia ou minimizando o aplicativo que esteja interferindo.

Aceleração de Hardware

Resolva problemas de renderização selecionando um modo de renderização inferior em *Configurações* > *Exibição* > *Aceleração de Hardware*.

Se encontrar problemas de renderização, recomendamos tentar o DirectDraw primeiro. Apenas recomendamos desativar a aceleração de hardware como último recurso.

Tela Cheia

O modo de tela cheia é ativado selecionando *Tela Cheia* nas configurações da sessão. O desempenho de renderização é melhor no modo de tela cheia usando o Direct3D (padrão). O AnyDesk obtém acesso exclusivo à GPU no modo de tela cheia, proporcionando uma latência próxima ao tempo de reação do monitor. Como compensação, podem aparecer artefatos de imagem.

Observação: A renderização do Direct3D tem direitos exclusivos à GPU para um único monitor. Portanto, várias sessões em vários monitores só podem ter um monitor no modo de tela cheia. A segunda sessão deve estar em modo de janela. Para ter várias sessões separadas em vários monitores, altere o modo de renderização para DirectDraw.

- Aplicativos que também acessam a rede podem causar transmissão mais lenta.
- Não é recomendada a ausência de aceleração de hardware, pois reduzirá o desempenho.
- O Direct3D não está disponível no Windows XP.
- Dispositivos com Windows Server, Windows 7 sem Aero e Windows XP podem usar o driver de espelhamento para aumentar o desempenho de renderização. Consulte Driver de Espelhamento.

Para mais informações, consulte Exibição.