

Si se dispone de una aplicación basada en Direct3D que consume una gran cantidad de CPU y esta se ejecuta en Windows Server 2003, habría que considerar la posibilidad de acogerse y ser implementada en XenApp 5 para Windows Server 2008.

¿La razón? En virtud de WS08, Direct3D las aplicaciones pueden beneficiarse del proceso de gráficos de hardware en el servidor para hacer el renderizado de gráficos (lo que es indudablemente una gran noticia). Como resultado, se puede encontrar que se puede proporcionar un mejor rendimiento a los usuarios y aumentar el número de usuarios concurrentes por servidor en comparación con el uso de software.

La limitación es una clave, para todo entorno que debe ejecutar las aplicaciones de 16 bits (5-6-5) en modo de color ("High Color") desde que la solución no es compatible con color de 24-bit o 32-bit. Asimismo, si se ejecuta en un hipervisor de momento aún no es posible, hasta que el hipervisor y gráficos GPU de los desarrolladores no introduzcan la tecnología de virtualización adecuada.

La aceleración de hardware de DirectX puede ser utilizado junto con el sistema progresivo de la función de visualización 3D HDX. El requisito de ancho de banda para entregar una aplicación gráfica Direct3D con buenos resultados en el uso de estas tecnologías debería de estar sobre los 1,5 Mbps para el primer usuario y 0,5 Mbps para cada usuario restante. Esto ha hecho XenApp convirtiéndose en una solución muy interesante para la entrega de la aplicación a usuarios remotos.

fuentes: Derek Thorslund