

μ¥»+;°ïÖúÖ÷là;±¼´¿É³öïÖ°ïÖúÖ÷làÁÐ±í;£

DirectX Öiŋŋi¹¼³⁴ß

Microsoft(R) DirectX(R) Öiŋŋi¹¼³⁴ßÄµµ°üÄ¨ÒÖiÄÖ÷là£º

- ¹ØÓÚ DirectX Öiŋŋi¹¼³⁴ß
- ×çÖâÉÁî
- ²âÉÖ DirectX ×é¹⁴þ
- É;´úÄ-ÉiÐÐiª
- »¹Öçŋŋi¹³iÐò
- ±f´æÐÁiç
- ±¨æiÉiâ

1ØÓÚ DirectX ÖïŋĪ¹π³⁄₄β

DirectX(R) ÖïŋĪ¹π³⁄₄βÓÃÓÚĪðÓÃ»§Īá¹©ĪμĪ³ÖÐ Microsoft(R) DirectX ÓĪÓÃ³ĪÐð±à³Ī½Ó¿ÚᵠÍÇÝŋĪ³ĪÐðμÃÐÃĪç
£¬²çÄÜ¹»²âÊÔÉùððᵠĪ¼⁄₄ÐĪÊä³ö;£Ī¬Ê±»¹¿ÉÒÓÃÓÚ½ûÓÃ³Ð©Ó²¹⁄₄p¹⁄₄ÓËÛ¹ĪÄÜ;£

¿ÉÒÔÊ¹ÓÃ´Ê¹π³⁄₄βÊÔ¼⁄₄⁻ÐÃĪç£¬¬ÒÔ±äÖÚĪ´ðÖ§³Öμç»°Ê±Īá¹©, ØĪà¹Ø¼⁄₄¹⁄₄ÊðÊËÔ±£¬¬»¹¿ÉÒÔ±£
´æÊ¹ÓÃ, Ā¹π³⁄₄βÊÔ¼⁄₄⁻μ³⁄₂μÃÐÃĪç²ç¹⁄₂«ÆäÖ³Īùμ³⁄₂μç×ÓÓÊ¹⁄₄pÖÐ;£

ÐÃĪç·ÖŋĪàò³ĪÔÊ³⁄₄;£Ê¹ÓÃÒÔĪÃ³ÖÖ·½, ´¿ÉÒÔ·Ö³£ᵠ

- μ¥»÷²»Ī¬μÃÑĪĪ¿´Ī;£
- μ¥»÷Ī°ĪÃÖ»Ö³;±°´Ã¥Ī£
- μ±ÊäÊë½¹μä¼⁄₄⁻ÖÐÓÚÃ³, öÑĪĪ¿´ÊĪÊ±£¬¬°´Īð×ó¼⁄₄ýĪ·¼⁄₄ü»ðĪðÓ¼⁄₄ýĪ·¼⁄₄ü;£

×çÔâ

- ĪÔ¿´ÄÜ´æ´óÐ;Ö®ÀμÃÐÃĪç¿ÉÄÜÊÇ½üËÆÖμĪ£

xçÒàÉÄî

Èç¹úÔĖĐĐ DirectX Ó;ÓĀ³iĐðÊ±³öiŌiĒiâ£→DirectX Ōiŋi¹κ³⁄₄β₂ÉŌŌ°iŌúÁúŌŌ³ò²úÉúíĒiâµĀ, ùŌ
 ' ;ŒiĀĀæĒçŌ»Đ©ĐèŌ²xçŌâµĀiĒiâ£º

- **DirectX xé¹⁄₄p°æ±³⁄₄ íŌ;£ŌÚ;** DirectX ĪĀ¹⁄₄p; ±Ō³µĀ; °xçŌâ; ±²ζ·Ō£→²éŌŌ¹ØÓÚ Beta
 ĪĀ¹⁄₄p°íµ÷ÉŌĪĀ¹⁄₄pµĀ³⁄₄, æ;£Beta

ĪĀ¹⁄₄pĒçŌçÆÚ²âĒŌ°æ±³⁄₄£→çĒ²»Ō²ŌëĒiŌĀ³iĐðŌ»Æδ²x°;µ÷ĒŌ°æ±³⁄₄Ō»°ăŌĀŌÚ³iĐð;²·ç
 £→²»Ō²²íxîŌŌ²úÆ·Ō»Ī→²x°£→ñŌð£→¹⁄₂«´ó

´ó¹⁄₂µµíŌ;ŌĀ³iĐðµĀŌĒĐĐĒŌ»Ē£→Ē¹ÆăŌŌŌŋŌŋµíŌŌŌÚxé¹⁄₄pĀĀĒŌ°æĪµĀŌĒĐĐĒŌ»Ē;£

- **Ī´³⁄₄Ē·ĒiµĀçŋ¹³iĐð;£ŌÚ;** DirectX çŋ¹³iĐð; ±Ō³µĀĪĀ¹⁄₄pĀĐ±íŌĐ£→²éŌŌ±é¹⁄₄çĪî¹³⁄₄-
 Ē·ĒiµĀçŋ¹³iĐð;£ÆăĒúíĒiâ»áíŌĒ³⁄₄ŌŪ;°íŌĒ³⁄₄; ±; ç;°ÉùŌð; ±²; Ē·ĒiµĀ; ±Ō³µĀ; °xçŌâ; ±²ζ·Ō;Ēi¹³⁄₄-
 Ē·ĒiµĀçŋ¹³iĐðĒĪ´ŌÉ Microsoft ŌëxîĐĀ°æ±³⁄₄µĀ DirectX ¹⁄₂ĐĐĪĒĒ«¹⁄₄æĒŸĐŌ²âĒŌ;£

- **Ē±ÉŪŌ²¹⁄₄p¹⁄₄ŌĒŪ;£Ēç¹úĀ»ŌĐ** DirectDraw(R) »Đ Direct3D(R)

Ō²¹⁄₄p¹⁄₄ŌĒŪ£→ŌĐĐ©³iĐðŌŌĒĐĐĒŌ»ĒŪĀŸ£→ĒδŌĀĪp·ŌĒĐĐ;£ŌÚ;°íŌĒ³⁄₄; ±Ō³µĀ; DirectX ¹;ĪŪ; ±£→²éζ´

DirectDraw »Đ Direct3D Ēç·ñ±»±é¹⁄₄çĪ²;°²»ĀŪ¹⁄₄ŌĒŪ; ±;£Ēç¹ú±»±é¹⁄₄çĪ²;°²»ĀŪ¹⁄₄ŌĒŪ; ±

£→çĒ;¹⁄₄ĀçŌ²¹⁄₄pĒŸ¹⁄₄ŋ;£

- **Ēē± ĪĀ→¹⁄₂Ō;£Ēç¹úŌiĪ·Ē»ðÆăĒŪĒĒēĒē±, Ā»ŌĐîŌ;£→ζĒĀŪĒçŌðđ¹²x°²»ŌŸĒ·£çĒĒ·ĒĪ** DirectX
 Ōiŋi¹κ³⁄₄βµĀ;°ĒăĒē; ±Ō³ŌĐĒç·ñŌñ°ű→, ĀĒē±, ;£Ēç¹ú²»°ű→£→çĒĪ¹ŷ;°ζŌŌÆĀæ°ă; ±Ī¹⁄₄Ō, ĀĒē±, ;£

2âÊÔ DirectX xé¼þ

¿ÉÒÔÓÚËÏÏíÓëïµí³ìÀ-µÄ¼àÊÓÆ÷Éí²âÊÔ DirectDraw ²Í Direct3D£¬ÔÚËÏÏí²²··ÐíËä³òÉè±,Éí²âÊÔ
DirectSound(R)£¬ÔÚËÏÏíÔðÆµ¶Ë;ÚËÏÏí²âÊÔ DirectMusic(TM);£

µ¥»÷;º²âÊÔ;±º´Á¥£¬ÔÄ¶ÁÏÔÊ¾¼µÄËÏÏíÐÁÏ£¬¼àÊÓ»ð¼àìý²âÊÔ¹ý³;£²¿Ë²âÊÔ¹ý³ìÒ»Ô±ÑÓÐØÏÄË¥
£¬Ô±µ½³ðÏìáÊ¾¼ÐÁÏ£¬ÑíÊ²âÊÔÊÇ·ñ³É¹;£ËÇ¹ú»Ø´ðº²»±£¬½«²»ÔÚ½ØÐ²âÊÔ;£

¶ÔÓÓ

DirectMusic£¬Ô»Ðè½ØÐÐÒ»´¼ðµ¥µÄ²âÊÔ;£ËÇ¹úÄÚ¶ÔÔâ¶ÔðÀÖµÄÛËË·Á,Ðµ½ÄÚÒâ£¬»ðÕßËäË»
Ã»ÓÐÛËË·Áµ«ÄÚÒ²¾õµÄ¿ÉÒÔ£¬Ô»Ðèµ¥»÷;ºË·¶;±;£

±£´æÐÁÏ£±²¿²»º²âÊÔ½á¹ú;£

È;´úĀ-ÈĪĐĐĪ°

ÔÚĪμĪÉĪ°×°μĀĀ;_ōĪŌÈ¾Ēè±_μĀĪ;°ĪŌÈ¾;±Ō³ŌĐĒ-μŸ»÷;°½ŭŌĀ;±°´ĀŸĒ-½ŭŌĀ DirectDraw »ð
Direct3D Ō²¼p¼ŌÈŪĒ°Ēç¹ŭŌĐ¼ŌÈŪ¹ĀŪμĀ»°Ē©;Ē½ŭŌĀ¼ŌÈŪŌ®°óĒ-¼ŌÈŪ¹ĀŪŌŪ¹Ō±Ō DirectX
ŌĪĪĪ¹¼β°óŌĀÈ»±
Ē³Ō½ŭŌĀĒ-ÇŌĪŌÈĪŵĪŌ;ŌĀ³ĪĐðĪ¼ĪĪĐ§;ĒŌ°ŌĐĐĀĒÈðŌĀŌ²¼p¼ŌÈŪĒ-ÇĒμŸ»÷;°ĒÈŌĀĀ;±°´ĀŸ;Ē

×çŌā

- ½ŭŌĀ DirectDraw ¼ŌÈŪ½«Ī-Ē±½ŭŌĀ Direct3D ¼ŌÈŪ;Ē

Ō²;ÈŌŌÈ;´úŌÉ DirectDraw È«ĒĒŌŌ;ŌĀ³ĪĐðÈèŌĀμĀ¼āÈŌĒ±Ē
çĐĀĒμĀĒ;ĒŌ»ŌĐŌŪĀ³Đ©Ō;ŌĀ³ĪĐð³ŌĪŌÈ¾ĪĒĪĒĒ-²çĀŪÈ-ĒĪ_ĀŌ;ŌĀ³ĪĐðÈèŌĀĀĒĪĪĐ§μĀĒ
çĐĀĒμĀĒÈĒ±Ē-²Ā;ÈŌŌ²ĒŌĀ´ĒĪ´ĒĒ©;Ē

► ÈèŌĀÈ;´úĒçĐĀĒμĀĒĒ°

1. ŌŪ;°Still Stuck?;±Ō³ĒĪĒ-μŸ»÷;°Override;±°´ĀŸ;Ē
2. ŌŪ;°Override DirectDraw Refresh Behavior;±ĪŌ»°;çðĒ-Ū;Ōñ±à¼çð²çĪ²¼āÈŌĒ±¼ŭÈèŌĐĐ§μĀĒ
çĐĀĒμĀĒ;Ē´ĒĒ±Ē-;°Override Value;±Ū;ĪĪ°´ĀŸ½«±»×ŌĪŪŪ;ŌĐ;Ē
3. μŸ»÷;°Ē·ĪĪ;±;Ē

► È;ĪŭÈ;´úĒçĐĀĒμĀĒĒ-²çŌĒĐĪ DirectDraw Ō;ŌĀ³ĪĐð×ŌĐĐÈèŌĀÈ çĐĀĒμĀĒĒ°

1. ŌŪ;°Still Stuck?;±Ō³ĒĪĒ-μŸ»÷;°Override;±°´ĀŸ;Ē
2. ŌŪ;°Override DirectDraw Refresh Behavior;±ĪŌ»°;çðĒ-Ū;Ōñ;°Ā-ĒĪŌμ;±Ū;ĪĪ°´ĀŸ;Ē
3. μŸ»÷;°Ē·ĪĪ;±;Ē

»¹ÖÇýŋ⁻³İĐò

ÔÚÓĐĐ©ÄäÖÄİÄ£¬DirectX(R) Öïŋİ¹κ³/₄ßÔÊĐíÓÄ»§»¹Ö-
½İÖçμÄÖðÆμóÍÉÓÆμÇýŋ⁻³İĐò;£ÖâÒ²ĐíÊÇ½â³/₄öÇýŋ⁻³İĐò²»¼æÈÝÍÊlà×îºÄμÄ°ì.``;£
Ëç¹ú;°Still Stuck?;±ÊðĐÖÖ³Éİ³öİÖ;°Restore;±°'Ä¥£¬Öð;ÉÖÖμ¥»÷'Ë°'Ä¥ÖËĐĐ DirectX °²×°³İĐò;£
DirectX °²×°³İĐòÓĐÁ½,ö°'Ä¥£¬¼¼'ı°Restore Audio Drivers;±óı°Restore Display Drivers;±
;£μ¥»÷ÆäÖĐËİÖ»°'Ä¥ŋ¼¼½«»¹ÖÖÚİμİ³ÖĐ°²×° DirectX Ê±±»İæ»»μÄÇýŋ⁻³İĐò;£Ëç¹úÄ³,ö°'Ä¥
±»½úÔÄ£¬Öð±İÄ÷Ä»ÓĐ;ÉÖÖ»¹ÖμÄÇýŋ⁻³İĐò;£Ööμ½ÖâÖÖÇé;öË±
£¬Ó;ÓëÓ²/₄p³§ÉİÄ³İμ£¬ÖÖ»ñË;×İĐÄμÄÇýŋ⁻³İĐò;£
DirectX °²×°³İĐò»İá¹©Ö»ıöÖÄÓÚ½úÓÄ D3D Ó²/₄p¼¼ÓËÛμÄ,
'Ñ;ıð£¬Ö²ĐíÄúí⁻¹ýÖïŋİ¹κ³/₄ßŋÖ»°;đòÑÍê³É'Ëİ¹/₂úÓÄ;££⁻²İ¼ú Ëı'úÄ¬ËİĐĐİ³;££©

±f'æÐĀĭç

ÓÐÁ½ÖÖ·½·"¿ÉÒÔ±f'æ DirectX Öïŋĭ¹¼ßÊÖ¼µĀÐĀĭçƒº

- µŸ»÷j°±f'æËùÓÐÐĀĭç;±°'ÁŸjƒËùÓÐÓ³µĀÐĀĭçŋ¼½«±f'æµ½ÓÁ»§ËùŊjĭ»ÖĀ°ĪĀû³ÆµĀĪĀ¼pĀĭjƒ

ŋŌÓÚÊ¹ÓĀ'Ê¹¼ßµĀzª·çÉĭ°æ±¼µĀËĭ¼pzª·çÖßƒ¬Ôð¿ÉÒÔƒº

- ÓÚj°Still Stuck?j±Ö³Éĭƒ¬µŸ»÷j°±"æj±ƒ¬½«³öĪj°'ĭó±"æÐĀĭç
j±ŋŌ»°¿òjƒËäËËËùÓÐ±ØÖªËý³¼Yƒ¬µŸ»÷j°·çÉĭj±jƒ½«ÓÚÁÚÊ±Ā¿Ā¼ƒ"ÁýËçƒ¬C:\Windows\Tempƒ©ÖÐ
'½"Ö»öĀúª Dxinfo.txt µĀĪĀ±¼ĪĀ¼pƒ¬ĭ¬É±ĪÖË³¼ÓÚ¼ÇËĀ±¼°¿ÚÖÐjƒ
'ËĪ¼p²»½ð°üº¬²ÉÓĀËĭËö·½·"ÊÖ¼µĀÐĀĭçƒ¬»¹°üº¬ËùËäËËµĀ,öËËÐĀĭç°ĪÆäËËÐĀĭçjƒ

±",æîÊîâ

Èç¹ûÈ·ÈÏ³ðĪÖμĀĪÊĪâÖë DirectX ×é¼þ»ðçýŋĪ³ĪððÓĐ¹Ø£¬ÇëÖë Microsoft ¼¼ÊðÖ§³ÖĀĪμ£Ī²Ī¼û
Microsoft(R) Windows(R) °ĪÖúμĀÖÉĀŊ½â´ð£©;£ŋŌŌÚÊ¹ŌĀ,ĀŌĪŋĪ¹¼¼βμĀ;â·çĒĪ°æ±¾¼½ØĐĐĒĒ¼þ;â·
çμĀĒĒÖ±£¬;ĒŌŌĪĪ¹ýμç×ŌŌÊ¼þ±",æîÊîâ;£

×çÒâ

- 'ĒĒμĀ÷½ðĒĒŌĀŌŪ'Ē¹¼¼βμĀ;â·çĒĪ°æ±¾¼;£²ç²»ĒĒŌĀŌŪĒŪŌĐŌĀ»§;£

► ĪĪ¹ýμç×ŌŌÊ¼þ±",æîÊîâ£°

1. ŌŪ;°Still Stuck?;±Ō³ŌĐμ¥»÷;°±",æ;±;£
2. ĪĪĐ';°'ĪĪŌ±",æĐĀĪç;±ŋŌ»°;ðμĀĒŪŌĐĪà¹Ø²;·Ō£¬ĒĒ»°óμ¥»÷;°·çĒĪ;±;£
3. ½«³ðĪŌŌ»ĪðĪŪĪç£¬,ø³ðĒŪ
'½"μĀĪĀ±¾¼Ī¼þμĀĪéŌŪĀ·¾ŋŌŌ¼°μç×ŌŌÊ¼þμØŌ;£çĒ¼çĪĀμç×ŌŌÊ¼þμØŌ;£μ¥»÷;°Ē·ŋĪ;±
;£Ēæ°ó£¬¬Dxinfo.txt ĪĪ¼þ½«±»°¼çĒĀ±¾¼;±'ð;±;£
4. 'Ō;°¼çĒĀ±¾¼;±μĀ;°±à¼;±²Ēμ¥£¬Ŋ;Ōñ;°Ē«Ŋ;±£¬Ē»°óŊ;Ōñ;°, 'ŌÆ;±£¬¬½«ĒĒ;ĀŪĒŸ,
'ŌÆμ½¼ðĪŪ°âŌĐ;£
5. ŌŪŌÊ¼þ³ĪĐðĀĪ'½"ĐĀŌÊ¼þ£¬¬²ç½«¼ðĪŪ°âμĀĀŪĒŸŌ³ĪŪμ½ŌÊ¼þðŌĐ;£°'μŪ 3 ²½ŌĐ¼çĪĀμĀμØŌ·
çĒĪŌÊ¼þ;£

