

μ¥»+;°ïÖúÖ÷là;±¼´¿É³öïÖ°ïÖúÖ÷làÁÐ±í;£

DirectX Öiŋŋi¹¼³⁄⁴ß

Microsoft(R) DirectX(R) Öiŋŋi¹¼³⁄⁴ßÄµµ°üÄ¨ÒÖiÄÖ÷là£º

- ¹ØÓÚ DirectX Öiŋŋi¹¼³⁄⁴ß
- ×çÖâÉÁî
- ²âÉÖ DirectX ×é¼⁄⁴p
- É;´úÄ-ÉiÐÐi²
- »¹Öçŋŋi¹³⁄⁴|Ðò
- ±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©Ó²¹⁄₄p¹⁄₄ÓËÛ¹ĪÄÛ;£

¿ÉÒÔÊ¹ÓÃ´Ê¹π³⁄₄βÊÔ¼⁄₄ÐÃĪç£¬ÒÔ±äÔÚĪ´ðÖ§³Öμç»°Ê±Īá¹©, ØĪà¹Ø¼⁄₄ÊðÊËÔ±£¬»¹¿ÉÒÔ±£
´æÊ¹ÓÃ, Ī¹π³⁄₄βÊÔ¼⁄₄μ³⁄₂μÃÐÃĪç²ç¹⁄₂«ÆäÔ³Īùμ³⁄₂μç×ÓÓÊ¹⁄₄pÖÐ;£

ÐÃĪç·ÖŋĪàÒ³ĪÔÊ³⁄₄;£Ê¹ÓÃÒÔĪÃ³ÖÖ·½, ¿ÉÒÔ·Ô³£ᵠ

- μ×»÷²»Ī¬μÃŊĪĪ¿ĪĪ;£
- μ×»÷Ī°ĪÃÓ»Ô³;±°´Ã×;£
- μ±ÊäÊë½¹μä¼⁄₄ÐÓÚÃ³, öŊĪĪ¿ĪĪ·ÉĪ±£¬°´Īð×ó¼⁄₄ýĪ·¼ü»ðĪðÓ¼⁄₄ýĪ·¼ü;£

×çÔâ

- ĪÔ¿Ī·ÄÛ´æ´óÐ;Ö®ÀμÃÐÃĪç¿ÉÄÛÊÇ½üËÆÖμ;£

×çÒàÉĀî

Èç¹ùÔĒÐÐ DirectX Ó;ÓĀ³;ĐðĒ±³õİŌİĒĀ£→DirectX ŌİŋĪ¹±³⁄₄β;ĒÓŌ°İŌúĀúŌŌ³õ²úÉúĒĀμĀ, ùŌ
;ĒĪĀĀæĒÇŌ»Đ©ĐèŌ²×çÒàμĀĪĒĀ£º

▪ **DirectX ×é¹⁄₄p°æ±³⁄₄ ĩŌ;£ŌÚ;** DirectX ĪĀ¹⁄₄p;±Ō³μĀ;°×çÒà;±²;·Ō£→²éŌŌ¹ŌŌÚ Beta
ĪĀ¹⁄₄pŋμ±ĒŌĪĀ¹⁄₄pμĀ³⁄₄, æ;£Beta

ĪĀ¹⁄₄pĒÇŌç/ĒÚ²âĒŌ°æ±³⁄₄£→Çē²»Ō²ŌēĒĪŌĀ³;ĐðŌ»Æδ²×°;£μ±ĒŌ°æ±³⁄₄Ō»°ăŌĀŌÚ³;Đð;²·ç
£→²»Ō²ŋİ×İŌŌ²úĒ·Ō»Ī→²×°£→ĪŌð£→¹⁄₂«'Ō

'Ō¹⁄₂μĪŌ;ŌĀ³;ĐðμĀŌĒĒĐĒŪŋĒ£→Ē¹ÆăŌŋŌŋĪŌŋŌŋŌŋ×é¹⁄₄pĀăĒŪ°æĪĀμĀŌĒĒĐĒŪŋĒ;£

▪ **Ī'³⁄₄Ē·ĒĪμĀÇŸŋ'³;Đð;£ŌÚ;** DirectX ÇŸŋ'³;Đð;±Ō³μĀĪĀ¹⁄₄pĀĐ±İŌĐ£→²éŌŌ±é¹⁄₄ÇĪĪ'³⁄₄-
Ē·ĒĪμĀÇŸŋ'³;Đð;£ÆăĒŪĒĪĀ»ăĪŌĒ³⁄₄ŌŪ;°ĪŌĒ³⁄₄;±;ç;°ĒŪŌð;±ŋ;°ĒăĒĒ;±Ō³μĀ;°×çÒà;±²;·Ō;ĒĪ'³⁄₄-
Ē·ĒĪμĀÇŸŋ'³;ĐðĒĒĪ'ŌĒ Microsoft Ōē×İĐĀ°æ±³⁄₄μĀ DirectX ¹⁄₂ŌĐĐĪĒĒ«¹⁄₄æĒŸĐŌ²âĒŌ;£

▪ **Ē±ĒŪŌ²¹⁄₄p¹⁄₄ŌĒŪ;£Ēç¹ŪĀ»ŌĐ** DirectDraw(R) »ð Direct3D(R)

Ō²¹⁄₄p¹⁄₄ŌĒŪ£→ŌĐĐ©³;ĐðŌŌĒĐĐĒŪŋĒĒŪĀŸ£→ĒđŌĀĪp·ŌĒĐĐ;£ŌŪ;°ĪŌĒ³⁄₄;±Ō³μĀ;° DirectX ¹;ĪŪ;±£→²éĒ'
DirectDraw »ð Direct3D Ēç·ŋ±»±é¹⁄₄ÇĪĪ'²»ĀŪ¹⁄₄ŌĒŪ;±;£Ēç¹Ū±»±é¹⁄₄ÇĪĪ'²»ĀŪ¹⁄₄ŌĒŪ;±

£→Çē;¹⁄₄ĀÇŌ²¹⁄₄pĒŸ¹⁄₄ŋ;£

▪ **Ēē± Ī'Ā→¹⁄₂Ō;£Ēç¹ŪŌĪĪ'Ē»ðÆăĒŪĒĒĒĒĒē±, Ā»ŌĐĪŌ;£→ĒĒĀŪĒÇŌðĪ²×°²»ŌŸĒ·£ÇĒĒ·ĒĪ** DirectX
ŌİŋĪ¹±³⁄₄βμĀ;°ĒăĒĒ;±Ō³ŌĐĒç·ŋŌŋ'Ūŋ→, ĀĒē±, ;£Ēç¹Ū²»°Ūŋ→£→ÇĒĪ'¹Ÿ;°ĒŌŌÆĀæ°ă;±Ī¹⁄₄Ō, ĀĒē±, ;£

DirectX 11

DirectDraw and Direct3D are part of the DirectX API. DirectSound(R) and DirectMusic(TM) are also part of the DirectX API.

DirectMusic(TM) is a software framework for creating music. DirectMusic(TM) is a software framework for creating music.

DirectMusic

DirectMusic is a software framework for creating music. DirectMusic is a software framework for creating music.

DirectMusic is a software framework for creating music.

È;´úĀ-ÈĪĐĐĪº

ÔÚĪμĪÉĪº×ºμĀĀ;_ōĪŌÈ¾Ēè±_μĀ;_ōĪŌÈ¾;±Ō³ŌĐĒ-μ¥»÷;º½ŪŌĀ;±º´Ā¥Ē-½ŪŌĀ DirectDraw »ð
Direct3D Ō²¼p¼ŌÈŪĒ´Ēç¹ŪŌĐ¼ŌÈŪ¹ĀŪμĀ»ºĒ©;Ē½ŪŌĀ¼ŌÈŪŌ®ºóĒ-¼ŌÈŪ¹ĀŪŌŪ¹Ō±Ō DirectX
Ō;ĪĪ¹¼βºóŌĀÈ»±
Ē³Ō½ŪŌĀĒ-ÇŌĪŌÈĪŵĪŌ;ŌĀ³ĪĐðĪ¼ĪĪĐ§;ĒŌºŌĐĀĒĒŌĀŌ²¼p¼ŌÈŪĒ-ÇĒμ¥»÷;ºĒĒŌĀ;±º´Ā¥;Ē

×çŌā

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

Ō²;ĒŌŌÈ;´úŌÉ DirectDraw Ē«ĒĒŌ;ŌĀ³ĪĐðĒèŌĀμĀ¼āĒŌĒ±Ē
çĐĀĒμĀĒ;ĒŌ»ŌĐŌŪĀ³ĐŌŌ;ŌĀ³ĪĐð³ŌĪŌÈ¾ĪĒĪĒĒ-²çĀŪĒ-ĒĪ_ĀŌ;ŌĀ³ĪĐðĒèŌĀĀĒĪĪĐ§μĀĒ
çĐĀĒμĀĒĒ±Ē-²Ā;ĒŌŌ²ĒŌĀ´ĒĪ´ĒĒ©;Ē

► ĒèŌĀÈ;´úĒçĐĀĒμĀĒĒº

1. ŌŪ;ºStill Stuck?;±Ō³ĒĪĒ-μ¥»÷;ºOverride;±º´Ā¥;Ē
2. ŌŪ;ºOverride DirectDraw Refresh Behavior;±ĪŌ»º;çðĒ-Ū;Ōñ±à¼çð²çĪ¹¼āĒĒŌĒ±¼ŪĒÈĒŌĐĐ§μĀĒ
çĐĀĒμĀĒ;Ē´ĒĒ±Ē-;ºOverride Value;±Ū;Īº´Ā¥½«±»×ŌĪŪŪ;ŌĐ;Ē
3. μ¥»÷;ºĒ·Ī;±;Ē

► È;ĪŪÈ;´úĒçĐĀĒμĀĒĒ-²çŌĒĐĪ DirectDraw Ō;ŌĀ³ĪĐð×ŌĐĐĒèŌĀĒ çĐĀĒμĀĒĒº

1. ŌŪ;ºStill Stuck?;±Ō³ĒĪĒ-μ¥»÷;ºOverride;±º´Ā¥;Ē
2. ŌŪ;ºOverride DirectDraw Refresh Behavior;±ĪŌ»º;çðĒ-Ū;Ōñ;ºĀ-ĒĪŌμ;±Ū;Īº´Ā¥;Ē
3. μ¥»÷;ºĒ·Ī;±;Ē

»¹ÖÇýŋ⁻³İĐò

ÔÚÓĐĐ©ÄäÖÄİÄ£¬DirectX(R) Öïŋİ¹κ^{3/4}ßÔÊĐíÓÄ»§»¹Ö-
½İÖçμÄÖðÆμóÍÉÓÆμÇýŋ⁻³İĐò;£ÖâÒ²ĐíÊÇ½â^{3/4}öÇýŋ⁻³İĐò²»¼æÈÝÍÊìà×îºÄμÄ°ì.``;£
Ëç¹ú;°Still Stuck?;±ÊðĐÖÖ³Éİ³öİÖ;°Restore;±°'Ä¥£¬Öð;ÉÖÖμ¥»÷'Ë°'Ä¥ÖËĐĐ DirectX °²×°³İĐò;£
DirectX °²×°³İĐòÓĐÁ½,ö°'Ä¥£¬¼'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;ÓëÓ^{2/4}p³§ÉİÄ³İμ£¬ÖÖ»ñË;×İĐÄμÄÇýŋ⁻³İĐò;£
DirectX °²×°³İĐò»İá¹©Ö»ıöÖÄÓÚ½úÓÄ D3D Ó^{2/4}p¼ÓËÛμÄ,
'Ñ;ıð£¬Ö²ĐíÄúí⁻¹ýÖïŋİ¹κ^{3/4}ßŋÖ»°;òÖÑİé³É'Ëİ^{1/2}úÓÄ;££⁻²İ¼ú Ë;ı'úÄ¬ËİĐĐİ³;££©

±f'æÐĀĭç

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

- µŷ»÷j°±f'æËùÓÐÐĀĭç;±°'ÁŷjƒËùÓÐÓ³µĀÐĀĭçŋ¼½«±f'æµ½ÓÁ»§ËùŊjĭ»ÖĀ°ĪĀû³ÆµĀĪĀ¼pĀĭjƒ

ŋŌÓÚÊ¹ÓĀ'Ê¹¼ßµĀĭç·çÉĭ°æ±¼µĀËĭ¼pĭç·çÖßƒ→Ôð¿ÉÒÔƒº

- ÓÚj°Still Stuck?j±Ö³Éĭƒ→µŷ»÷j°±"æj±ƒ→½«³öĪj°'ĭó±"æÐĀĭç
j±ŋŌ»°¿òjƒËäËËËùÓÐ±ØÖ³Ëý¼Yƒ→µŷ»÷j°·çÉĭj±jƒ½«ÓÚÁÚÊ±Ā¿Ā¼ƒ"ÁýËçƒ→C:\Windows\Tempƒ©ÖÐ
'½"Ö»öĀúª Dxinfo.txt µĀĪĀ±¼ĪĀ¼pƒ→ĭ→Ë±ĪÖË¼ÓÚ¼ÇËĀ±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, ĀŌĪŋĪ¹¼βμĀ;â·çĒĪ°æ±¾¼½ØĐĐĒĪ¼þ;â·
çμĀÊËŌ±£¬;ĒŌŌĪĪ¹ýμç×ŌŌÊ¼þ±", æîÊîâ;£

×çŌâ

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

► ĪĪ¹ýμç×ŌŌÊ¼þ±", æîÊîâ£°

1. ŌŪ;°Still Stuck?;±Ō³ŌĐμ¥»÷;°±", æ;±;£
2. ĪĪĐ´;°´ĪŌ±", æĐĀĪç;±ŋŌ»°;ðμĀĒùŌĐĪà¹Ø²;·Ō£¬Ē»°óμ¥»÷;°·çĒĪ;±;£
3. ½«³ðĪŌŌ»ĪðĪŪĪç£¬, ø³ðĒù
´½"μĀĪĀ±¾¼Ī¼þμĀĪéŌŪĀ·¾ŋŌŌ¼°μç×ŌŌÊ¼þμŌŌ;£çĒ¼çĪĀμç×ŌŌÊ¼þμŌŌ;£μ¥»÷;°Ē·ŋĪ;±
;£Ēæ°ó£¬¬Dxinfo.txt ĪĪ¼þ½«±»°¼çĒĀ±¾¼;±´ð;â;£
4. ´Ō;°¼çĒĀ±¾¼;±μĀ;°±à¼;±²Ēμ¥£¬Ŋ;Ōñ;°Ē«Ŋ;±£¬Ē»°óŊ;Ōñ;°, ´ŌÆ;±£¬¼«Ē«ĪĀŪĒŸ,
´ŌÆμ¼¼ðĪù°âŌĐ;£
5. ŌŪŌÊ¼þ³ĪĐðĀĪ´½"ĐĀŌÊ¼þ£¬¬²ç½«¼ðĪù°âμĀĀŪĒŸŌ³Īùμ¼ŌÊ¼þŌĐ;£°´μŪ 3 ²½ŌĐ¼çĪĀμĀμŌŌ·
çĒĪŌÊ¼þ;£

