

Klicka på **Hjälpavsnitt** om du vill visa en lista över hjälpavsnitt.

Diagnostikverktyg för DirectX

Dokumentationen för Microsofts Diagnostikverktyg för DirectX® innehåller följande avsnitt:

- [Om Diagnostikverktyg för DirectX](#)
- [Vad du bör titta efter](#)
- [Testa DirectX-komponenter](#)
- [Ändra standardinställningarna](#)
- [Återställa drivrutinerna](#)
- [Spara information](#)
- [Rapportera problem](#)

Om Diagnostikverktyg för DirectX

Med Diagnostikverktyg för DirectX® kan du få information om komponenterna i programmeringsgränssnittet DirectX och de drivrutiner som finns på datorn och du kan även testa ljud och grafik. Du kan också inaktivera vissa accelereringsfunktioner i maskinvaran.

Du kan använda verktyget för att samla in information när du ringer efter support eller spara informationen som verktyget samlat in och klistra in den i ett e-postmeddelande.

Informationen visas på ett antal sidor. Du kan flytta mellan sidorna på något av följande sätt:

- Klicka på flikarna.
- Klicka på knappen Nästa sida.
- Använda vänster- och högerpilarna när inmatningsfokus finns på en flik.

Obs!

- Viss information som visas, till exempel om mängden minne på ett bildskärmskort, kan vara ungefärlig.

Vad du bör titta efter

Om du får problem när du kör DirectX-program, kan du använda Diagnostikverktyg för DirectX för att hitta orsaken till problemet. Här är några saker du bör titta efter:

- *Felaktiga versioner av DirectX-komponenter.* Titta efter varningar för beta- och felsökningsprogram i rutan **Anteckningar** på sidan **DirectX-filer**. Betafiler är tidiga testversioner och bör inte installeras med slutgiltiga produkter. Felsökningsversioner som används vid programutveckling och liknande bör inte heller installeras med den slutgiltiga produkten. Det kan göra så att program körs betydligt långsammare än vad de gör under versioner som kommer från återförsäljaren.
- *Icke godkända drivrutiner.* Titta efter drivrutiner som markerats som *ocertificerad* i fillistan på sidan **DirectX drivrutiner**. Övriga problem kan också visas i rutan **Anteckningar** på sidorna **Bildskärm**, **Ljud** och **Indata**. Icke godkända drivrutiner har inte testats av Microsoft för att se om de är kompatibla med den senaste versionen av DirectX.
- *Brist på maskinvaruacceleration.* Vissa program körs väldigt långsamt eller fungerar inte alls om inte maskinvaruacceleration för DirectDraw® eller Direct3D® finns tillgängligt. Under **DirectX-funktioner** på sidan **Bildskärm** kan du se om DirectDraw eller Direct3D har markerats som "Ingen acceleration är tillgänglig". Om så är fallet kan det vara en god idé att uppgradera maskinvaran.
- *Enheten är inte ansluten.* Om en styrspek eller en annan inmatningsenhet inte svarar kan det bero på att den inte installerats ordentligt. Se till att enheten finns med på sidan **Indata** i Diagnostikverktyg för DirectX. Om enheten inte finns på sidan kan du lägga till den via Kontrollpanelen.

Testa DirectX-komponenter

Du kan testa DirectDraw och Direct3D på alla bildskärmar som är anslutna till ditt system, DirectSound® på alla ljudkort och DirectMusic™ på alla musikportar.

Klicka på knappen **Testa**, läs de meddelanden som visas och titta på eller lyssna på testerna. Kör varje test tills du får ett meddelande med en fråga om testet lyckades. Om du svarar **Nej** körs inga fler tester.

Om du kör DirectMusic görs ett enskilt test. Du behöver bara klicka på **OK** när du är nöjd med hur musiken spelas upp.

När du sparar informationen sparas inte testresultaten.

Ändra standardinställningarna

På **Bildskärm**-sidorna för de bildskärmar som är installerade i systemet kan du inaktivera maskinvaruacceleration för DirectDraw eller Direct3D (om det finns någon accelereringsfunktion tillgänglig) genom att klicka på knappen **Inaktivera**. När du har inaktiverat en accelereringsfunktion förblir den inaktiverad också efter att du stängt Diagnostikverktyg för DirectX, och då är acceleration inte tillgängligt för några andra program heller. När du vill aktivera accelereringsfunktionen igen klickar du på knappen **Aktivera**.

Obs!

- Om du inaktiverar acceleration för DirectDraw, inaktiveras också acceleration för Direct3D.

Du kan också ändra det befintliga uppdateringsintervallet för bildskärmen som definieras av DirectDraw-program i helskärm. Du bör endast göra detta om du får problem med bildskärmen i samband med vissa program och om du har anledning att tro att programmet använder ett felaktigt uppdateringsintervall.

▶ Så här ändrar du uppdateringsintervallet

1. Klicka på knappen **Åsidosätt** på sidan **Ytterligare hjälp**.
2. I dialogrutan **Åsidosätt uppdateringsförfarande för DirectDraw** markerar du redigeringsrutan och skriver in ett giltigt uppdateringsintervall för bildskärmen. Alternativknappen **Eget värde** markeras automatiskt när du gör detta.
3. Klicka på **OK**.

▪ Så här åsidosätter du det egna intervallet och låter DirectDraw-programmen ställa in uppdateringsintervall automatiskt

1. Klicka på knappen **Åsidosätt** på sidan **Ytterligare hjälp**.
2. I dialogrutan **Åsidosätt uppdateringsförfarande för DirectDraw** markerar du alternativknappen **Standard**.
3. Klicka på **OK**.

Återställa drivrutinerna

I vissa konfigurationer kan du återställa äldre ljud- och videodrivrutiner med hjälp av Diagnostikverktyg för DirectX®. Det här kan vara det bästa sättet att lösa problem med inkompatibla drivrutiner.

Om knappen **Återställ** visas på sidan **Ytterligare hjälp** kan du köra installationsprogrammet för DirectX genom att klicka på den knappen.

I installationsprogrammet för DirectX finns knapparna **Återställ ljuddrivrutiner** och **Återställ bildskärmsdrivrutiner**. Om du klickar på någon av knapparna återställs de drivrutiner som ersattes när DirectX installerades på datorn. Om knapparna är inaktiverade innebär det att du inte har några gamla drivrutiner att byta tillbaka till. I så fall bör du kontakta maskinvarutillverkaren för att få de senaste drivrutinerna.

I installationsprogrammet för DirectX finns även en kryssruta där du kan avmarkera D3D-maskinvaruaccelerationen, något som du också kan göra inifrån DxDiag. (Se [Ändra standardinställningarna](#).)

Spara information

Det finns två sätt att spara information som samlats in av Diagnostikverktyg för DirectX:

- Klicka på knappen **Spara all information**. Information från de här sidorna sparas i en fil med det namn och på den plats som du själv väljer.

Om du är en programvaruutvecklare och använder versionen för utvecklare kan du också göra så här:

- Klicka på knappen **Rapportera** på sidan **Ytterligare hjälp**. Då visas dialogrutan **Buggrapportsinformation**. När du har fyllt i nödvändiga data klickar du på knappen **Skicka**. En textfil med namnet Dxinfo.txt skapas i Temp-mappen (till exempel C:\Windows\Temp) och visas i ett Anteckningar-fönster. Den här filen innehåller samma information som samlades in med hjälp av den förra metoden plus att den innehåller personlig information och andra uppgifter som du fört in.

Rapportera problem

Om det uppstår ett problem som du tror hör ihop med en DirectX-komponent eller DirectX-drivrutin kan du kontakta Microsoft Teknisk Support (se Felsökning under Microsoft® Windows® Hjälp). Om du är programutvecklare och har utvecklingsversionen av diagnostikverktyget kan du rapportera problemen via e-post.

Obs!

▪ De här instruktionerna gäller endast för utvecklingsversionen av verktyget. Det här alternativet är inte tillgängligt för alla användare.

▪ Så här rapporterar du problem via e-post

1. Klicka på knappen **Rapportera** på sidan **Ytterligare hjälp**.
2. Fyll i all nödvändig information i dialogrutan **Buggrapportsinformation** och klicka sedan på **Skicka**.
3. Ett meddelande visas med den fullständiga sökvägen till textfilen som skapats, samt e-postadressen. Anteckna e-postadressen. Klicka på **OK**. Ett Anteckningar-fönster visas med innehållet i filen Dxinfo.txt.
4. På **Redigera**-menyn i Anteckningar väljer du **Markera allt** och sedan **Kopiera**, så att hela innehållet i filen placeras i Urklipp.
5. Skapa ett nytt meddelande (på engelska) i det e-postprogram du använder och klistra in innehållet i Urklipp i meddelanderutan. Skicka meddelandet till den adress som du antecknade i steg 3.

