

Klepnutím na tlačítko **Témata nápovědy** zobrazíte seznam témat nápovědy.

Diagnostický nástroj DirectX

Dokumentace k diagnostickému nástroji Microsoft® DirectX® obsahuje následující témata:

- [O diagnostickém nástroji DirectX](#)
- [Co je třeba zkontrolovat](#)
- [Testování komponent DirectX](#)
- [Přepis výchozího chování](#)
- [Obnovení ovladačů](#)
- [Uložení informací](#)
- [Ohlášení problémů](#)

O diagnostickém nástroji DirectX

Diagnostický nástroj DirectX® poskytuje informace o komponentách a ovladačích programovacího aplikačního rozhraní Microsoft® DirectX ve vašem systému a umožňuje testovat zvukový a grafický výstup. Umožňuje také vypnout některé funkce hardwarové akcelerace.

Pomocí tohoto nástroje můžete shromáždit informace pro technika, se kterým budete jednat v případě žádosti o odbornou pomoc, nebo můžete informace shromážděné tímto nástrojem uložit a potom vložit do zprávy elektronické pošty.

Tyto informace jsou uvedeny na několika stránkách. Mezi jednotlivými stránkami lze přecházet následujícími způsoby:

- klepnutím na jednotlivé karty,
- klepnutím na tlačítko **Další stránka**,
- stisknutím klávesy ŠIPKA DOLEVA nebo ŠIPKA DOPRAVA, je-li vybrána některá karta.

Poznámka

- Určité informace, jako je množství paměti na grafické kartě, mohou být pouze přibližné.

Co je třeba zkontrolovat

Jestliže při spouštění aplikací DirectX dochází k problémům, můžete pomocí diagnostického nástroje DirectX zjistit jejich příčinu. Zde jsou uvedeny některé informace, které je třeba zkontrolovat:

- *Nesprávné verze komponent DirectX.* V části **Poznámky** na stránce **Soubory DirectX** zkontrolujte, zda nejsou uvedena upozornění na soubory verze beta nebo ladicí soubory. Soubory verze beta jsou nové zkušební verze souborů, které není vhodné instalovat spolu s komerčními aplikacemi. Ladicí verze, které slouží k vývoji programů a není je tedy vhodné instalovat spolu s finálním produktem, mohou způsobit podstatné zpomalení práce aplikací ve srovnání s prodejními verzemi daných komponent.
- *Nepodporované (uncertified) ovladače.* Na stránce **Ovladače DirectX** zkontrolujte, zda seznam souborů neobsahuje ovladače, které jsou označeny jako nepodporované (uncertified). Další problémy mohou být uvedeny v části **Poznámky** na stránkách **Zobrazení, Zvuk a Vstup**. U nepodporovaných ovladačů společnost Microsoft netestovala plnou kompatibilitu s nejnovější verzí softwaru DirectX.
- *Nedostatečná hardwarová akcelerace.* Bez hardwarové akcelerace pro software DirectDraw® nebo Direct3D® budou některé programy pracovat velmi pomalu nebo nebudou pracovat vůbec. Na stránce **Zobrazení** zkontrolujte v části **Funkce DirectX**, zda nejsou položky DirectDraw nebo Direct3D označeny údajem „No acceleration available“ (Bez akcelerace). Pokud takto označeny jsou, měli byste inovovat používaný hardware.
- *Zařízení není připojeno.* Jestliže neodpovídá pákový ovladač nebo jiné vstupní zařízení, může být příčinou nesprávná instalace zařízení. Zkontrolujte, zda je zařízení uvedeno na stránce **Vstup** diagnostického nástroje DirectX. Pokud ne, přidejte je pomocí Ovládacích panelů.

Testování komponent DirectX

Na všech monitorech připojených k vašemu systému můžete testovat komponenty DirectDraw a Direct3D, u všech výstupních zařízení typu wave můžete testovat systém DirectSound® a systém DirectMusic™ na všech portech MIDI.

Klepněte na tlačítko **Test**, přečtěte si všechny zprávy, které se zobrazí, a sledujte nebo poslouchejte prováděné testy. Každý test nechejte probíhat až do zobrazení dotazu na úspěšnost testu. Pokud odpovíte **Ne**, nebudou spuštěny žádné další testy.

V případě systému DirectMusic existuje pouze jeden test. Pokud hudba hraje nebo nehraje správně, klepněte na tlačítko **OK**.

Výsledky testů nejsou součástí informací, které lze v diagnostickém nástroji uložit.

Přepis výchozího chování

Na stránce **Zobrazení** můžete u každého zobrazovacího zařízení nainstalovaného v systému vypnout klepnutím na tlačítko **Vypnout** hardwarovou akceleraci pro software DirectDraw nebo Direct3D (je-li taková akcelerace k dispozici). Jakmile akceleraci vypnete, zůstane tato funkce vypnuta i po ukončení diagnostického nástroje DirectX a nebude k dispozici pro žádné aplikace. Akceleraci můžete znovu zapnout klepnutím na tlačítko **Zapnout**.

Poznámka

- Vypnutím akcelerace pro software DirectDraw vypnete současně i akceleraci pro software Direct3D.

Je také možné přepsat obnovovací frekvenci monitoru, která je nastavována celoobrazovkovými aplikacemi DirectDraw. Tuto akci byste však měli provést pouze v případě, že u určitých aplikací dochází k problémům se zobrazením a jste přesvědčeni, že daná aplikace nastavuje neplatnou obnovovací frekvenci.

▶ Nastavení přepisu obnovovací frekvence

1. Na stránce **Problém nebyl vyřešen** klepněte na tlačítko **Přepsat**.
2. V dialogovém okně **Přepis obnovovací frekvence DirectDraw** vyberte textové pole a zadejte platnou obnovovací frekvenci monitoru. Po provedení této akce je automaticky vybrána možnost **Hodnota přepisu**.
3. Klepněte na tlačítko **OK**.

▶ Zrušení přepisu obnovovací frekvence a povolení nastavování obnovovací frekvence aplikacemi DirectDraw

1. Na stránce **Problém nebyl vyřešen** klepněte na tlačítko **Přepsat**.
2. V dialogovém okně **Přepis obnovovací frekvence DirectDraw** vyberte možnost **Výchozí**.
3. Klepněte na tlačítko **OK**.

Obnovení ovladačů

V některých konfiguracích umožňuje diagnostický nástroj DirectX® obnovení starších ovladačů zvuku a videa. Je to nejlepší způsob řešení problémů s nekompatibilními ovladači.

Pokud se na stránce **Problém nebyl vyřešen** zobrazuje tlačítko **Obnovit**, můžete na něj klepnout a spustit tak instalační program DirectX.

Instalační program DirectX obsahuje dvě tlačítka: **Restore Audio Drivers** a **Restore Display Drivers**. Klepnutím na ně obnovíte ovladače, které byly nahrazeny při instalaci nástroje DirectX do vašeho systému. Pokud je tlačítko neaktivní, neexistují starší ovladače, na které byste mohli přepnout. V tom případě byste měli nejnovější ovladače získat od výrobce hardwaru.

Instalační program DirectX poskytuje také zaškrtačací políčko pro deaktivaci hardwarové akcelerace D3D, což lze provést již i z DxDiag. (Viz [Přepis výchozího chování](#).)

Uložení informací

Informace shromážděné diagnostickým nástrojem DirectX lze uložit dvěma způsoby:

- Klepnutím na tlačítko **Uložit všechny informace**. Informace ze všech stránek budou uloženy do souboru. Název a umístění souboru můžete zvolit.

Nebo, vyvíjíte-li software a používáte-li vývojářskou verzi tohoto nástroje:

- Klepnutím na možnost **Zpráva** na stránce **Problém nebyl vyřešen**. Zobrazí se dialogové okno **Informace o chybách**. Jakmile zadáte všechna nezbytná data, klepněte na možnost **Odeslat**. V dočasném adresáři (například C:\Windows\Temp) bude vytvořen textový soubor Dxinfo.txt, který se zobrazí v okně Poznámkového bloku. Tento soubor obsahuje stejné informace, které byly shromážděny předchozím způsobem, obsahuje však navíc osobní a další informace, které jste zadali.

Ohlášení problémů

Jestliže se setkáte s problémem, který by mohl souviset s komponentou nebo ovladačem softwaru DirectX, můžete se obrátit na odbornou pomoc společnosti Microsoft (informace naleznete v nápovědě pro systém Microsoft® Windows®, v části Odstraňování problémů). Jestliže vyvíjíte software a používáte vývojářskou verzi tohoto diagnostického nástroje, můžete problém ohlásit prostřednictvím elektronické pošty.

Poznámka

- Tyto pokyny se týkají pouze vývojářské verze tohoto nástroje. Tato možnost není k dispozici všem uživatelům.

▶ Ohlášení problému elektronickou poštou

1. Klepněte na možnost **Zpráva** na stránce **Problém nebyl vyřešen**.
2. Vyplňte všechny odpovídající části dialogového okna **Informace o chybách** a potom klepněte na možnost **Odeslat**.
3. Zobrazí se zpráva s údaji o úplné cestě k vytvořenému textovému souboru a s elektronickou adresou. Elektronickou adresu si poznamenejte. Klepněte na tlačítko **OK**. Zobrazí se okno Poznámkového bloku s obsahem souboru Dxinfo.txt.
4. V Poznámkovém bloku v nabídce **Úpravy** klepněte na příkaz **Vybrat vše** a potom zkopírujte celý obsah souboru do schránky klepnutím na příkaz **Kopírovat**.
5. V aplikaci elektronické pošty vytvořte novou zprávu a do textu zprávy vložte obsah schránky. Zprávu odešlete na adresu, kterou jste si poznamenali v bodě 3.

