

Pour obtenir la liste des rubriques d'aide, cliquez sur **Rubriques d'aide**.

## Outil de diagnostic DirectX

La documentation relative à l'outil de diagnostic Microsoft® DirectX® contient les rubriques suivantes :

- [À propos de l'outil de diagnostic DirectX](#)
- [Éléments à rechercher](#)
- [Test des composants DirectX](#)
- [Remplacement du comportement par défaut](#)
- [Restauration des pilotes](#)
- [Enregistrement des informations](#)
- [Signalement des problèmes](#)

### À propos de l'outil de diagnostic DirectX

L'outil de diagnostic DirectX® vous donne des informations sur les pilotes et les composants de l'API Microsoft® DirectX de votre système et vous permet de tester le son et les graphismes. Il vous permet également de désactiver certaines fonctionnalités d'accélération matérielle.

Vous pouvez utiliser cet outil pour collecter des informations destinées à un technicien lors d'un appel de support technique, ou bien enregistrer les informations collectées par l'outil et les intégrer dans un message électronique.

Les informations sont présentées dans une série de pages. Vous pouvez passer d'une page à l'autre en appliquant l'une des procédures suivantes :

- Cliquez sur les onglets.
- Cliquez sur le bouton **Page suivante**.
- Appuyez sur la touche GAUCHE ou DROITE lorsqu'un onglet est sélectionné.

### Remarque

- Certaines informations, telles que la quantité de mémoire sur une carte graphique, peuvent être approximatives.

## Éléments à rechercher

Si vous rencontrez des problèmes lors de l'exécution des applications DirectX, l'outil de diagnostic DirectX peut vous aider à trouver l'origine de ces problèmes. Voici quelques solutions que vous pouvez envisager :

- *Versions inappropriées des composants DirectX.* Dans la section **Notes** de la page **Fichiers DirectX**, recherchez les avertissements concernant les fichiers bêta et debug. Les fichiers bêta représentent les premières versions de test et ne doivent pas être installés avec des applications commerciales. Les versions debug, qui sont utilisées lors du développement de programmes et qui ne doivent pas non plus être installées avec le produit final, risquent de ralentir encore plus l'exécution des applications que sur les versions commercialisées des composants.
- *Pilotes non certifiés.* Dans la liste de fichiers de la page **Pilotes DirectX**, recherchez les pilotes marqués comme étant non certifiés. D'autres problèmes peuvent être décrits dans la section **Notes** des pages **Afficher**, **Son** et **Entrée**. Microsoft n'a pas testé la compatibilité totale des pilotes non certifiés avec la dernière version de DirectX.
- *Accélération matérielle non disponible.* Certains programmes vont s'exécuter très lentement ou ne pas s'exécuter du tout si l'accélération matérielle DirectDraw® ou Direct3D® n'est pas disponible. Sur la page **Afficher**, sous **Fonctionnalités DirectX**, vérifiez si « Aucune accélération disponible » apparaît à côté de DirectDraw ou Direct3D. Si tel est le cas, vous devriez envisager une mise à niveau de votre matériel.
- *Périphérique non connecté.* Si une manette de jeu ou un autre périphérique d'entrée n'est pas correctement installé, il ne parvient pas à répondre. Assurez-vous que le périphérique est pris en compte sur la page **Entrée** de l'outil de diagnostic DirectX. Si tel n'est pas le cas, ajoutez le périphérique par l'intermédiaire du Panneau de configuration.

### Test des composants DirectX

Vous pouvez tester DirectDraw et Direct3D sur chaque moniteur connecté à votre système, DirectSound® sur chaque périphérique de la sortie son et DirectMusic™ sur chaque port musical.

Cliquez sur le bouton **Test**, lisez les messages qui apparaissent, et regardez ou écoutez les tests. Laissez les tests s'exécuter jusqu'à ce qu'un message s'affiche, vous demandant si le test a bien fonctionné. Si vous répondez **Non**, plus aucun test n'est exécuté.

Dans le cas de DirectMusic, il n'existe qu'un test. Cliquez simplement sur **OK** lorsque vous avez vérifié que la musique est correctement lue ou non.

Les résultats des tests ne sont pas pris en compte lors de l'enregistrement des informations.

### Remplacement du comportement par défaut

Sur la page **Afficher** de chaque périphérique d'affichage installé sur votre système, vous pouvez désactiver l'accélération matérielle pour DirectDraw ou Direct3D (si cette accélération est disponible) en cliquant sur le bouton **Désactiver**. Une fois désactivée, l'accélération reste désactivée même après que vous avez fermé l'outil de diagnostic DirectX, et elle ne sera disponible pour aucune application. Pour la réactiver, cliquez sur le bouton **Activer**.

### Remarque

- Si vous désactivez l'accélération de DirectDraw, vous désactivez également l'accélération de Direct3D.

Vous pouvez également remplacer le taux de rafraîchissement du moniteur défini par les applications plein écran de DirectDraw. Vous devez le faire seulement si vous rencontrez des problèmes d'affichage avec certaines applications et si vous avez de bonnes raisons de croire que l'application définit un taux de rafraîchissement non valide.

#### ► **Pour définir un taux de rafraîchissement de remplacement**

1. Sur la page **Aide supplémentaire**, cliquez sur le bouton **Remplacer**.
2. Dans la boîte de dialogue **Remplacer la fréquence de rafraîchissement par défaut de DirectDraw**, sélectionnez la zone d'édition et tapez un taux de rafraîchissement valide pour votre moniteur. L'option **Remplacer par la valeur** est alors automatiquement sélectionnée.
3. Cliquez sur **OK**.

#### ► **Pour annuler le taux de rafraîchissement de remplacement et permettre aux applications DirectDraw de définir leur propre taux**

1. Sur la page **Aide supplémentaire**, cliquez sur le bouton **Remplacer**.
2. Dans la boîte de dialogue **Remplacer la fréquence de rafraîchissement par défaut de DirectDraw**, sélectionnez l'option **Par défaut**.
3. Cliquez sur **OK**.

### Restauration des pilotes

Dans certaines configurations, l'outil de diagnostic DirectX® vous permet de restaurer d'anciens pilotes audio et vidéo, ce qui peut être le meilleur moyen de résoudre les problèmes d'incompatibilité des pilotes.

Si un bouton **Restaurer** s'affiche sur la page **Aide supplémentaire**, vous pouvez cliquer dessus pour exécuter le programme d'installation de DirectX.

Ce dernier comporte deux boutons nommés **Restaurer les pilotes audio** et **Restaurer les pilotes d'affichage**. Lorsque vous cliquez sur un de ces deux boutons, les pilotes remplacés pendant l'installation de DirectX sur votre système sont restaurés. Si un des boutons est désactivé, vous ne disposez pas d'anciens pilotes sur lesquels basculer. Dans ce cas, contactez votre fournisseur de matériel pour vous procurer les pilotes plus récents.

Le programme d'installation DirectX Setup propose également une option permettant de désactiver la fonctionnalité d'accélération matérielle pour D3D, opération que vous pouvez déjà effectuer à partir de DxDiag. (Voir [Remplacement du comportement par défaut](#).)

### Enregistrement des informations

Vous pouvez enregistrer les informations collectées par l'outil de diagnostic DirectX de deux manières différentes :

- Cliquez sur le bouton **Enregistrer toutes les informations**. Les informations de toutes les pages sont enregistrées dans un fichier dont vous choisissez le nom et l'emplacement.

Ou, si vous êtes développeur de logiciels et que vous disposiez d'une version développeur de cet outil :

- Sur la page **Aide supplémentaire**, cliquez sur **Rapport**. Une boîte de dialogue **Informations du rapport de bogues** apparaît. Lorsque vous avez entré toutes les données nécessaires, cliquez sur **Envoyer**. Un fichier texte appelé Dxinfo.txt est créé dans votre répertoire temporaire (par exemple, C:\Windows\Temp) et s'affiche dans une fenêtre du Bloc-notes. Ce fichier contient les mêmes informations que celles collectées avec la méthode précédente mais également des informations personnelles et d'autres informations que vous avez entrées.



### Signalement des problèmes

Si vous rencontrez un problème qui vous semble lié à un composant ou un pilote DirectX, vous pouvez contacter le Support Technique de Microsoft (consultez la rubrique Dépannage de l'Aide de Microsoft® Windows®). Si vous êtes développeur de logiciels et que vous disposiez d'une version développeur de l'outil de diagnostic, vous pouvez soumettre le problème par courrier électronique.

### Remarque

- Ces instructions ne s'appliquent qu'à la version développeur de cet outil. Cette option n'est pas disponible pour tous les utilisateurs.



#### Pour soumettre votre problème par courrier électronique

1. Sur la page **Aide supplémentaire**, cliquez sur **Rapport**.
2. Remplissez toutes les sections appropriées de la boîte de dialogue **Informations du rapport de bogues**, puis cliquez sur **Envoyer**.
3. Un message s'affiche, indiquant le chemin complet du fichier texte qui a été créé et l'adresse électronique. Notez l'adresse électronique indiquée. Cliquez sur **OK**. Une fenêtre du Bloc-notes apparaît avec le contenu du fichier Dxinfo.txt.
4. Dans le menu **Edition** du Bloc-notes, cliquez sur **Sélectionner tout**, puis sur **Copier** afin de placer la totalité du contenu du fichier dans le Presse-papiers.
5. Créez un nouveau message dans votre programme de messagerie et collez le contenu du Presse-papiers dans le corps du message. Envoyez le message à l'adresse que vous avez notée à l'étape 3.

