

Aby wyświetlić listę tematów Pomocy kliknij polecenie **Tematy Pomocy**.

## Narzędzie diagnostyczne DirectX

Dokumentacja programu Microsoft® DirectX® Diagnostic Tool składa się z następujących tematów:

- [Wprowadzenie do narzędzia diagnostycznego DirectX](#)
- [Czego szukać](#)
- [Testowanie składników DirectX](#)
- [Zastępowanie domyślnego sposobu działania](#)
- [Przywracanie sterowników](#)
- [Zapisywanie informacji](#)
- [Raportowanie problemów](#)

## Wprowadzenie do narzędzia diagnostycznego DirectX

Program DirectX® Diagnostic Tool dostarcza informacji o składnikach interfejsu programowania aplikacji i sterownikach zainstalowanych w systemie oraz umożliwia przetestowanie efektów dźwiękowych i graficznych generowanych przez oprogramowanie. Umożliwia także wyłączenie niektórych opcji akceleracji sprzętowej.

Za pomocą tego narzędzia można podczas rozmowy telefonicznej dostarczyć technikowi potrzebnych informacji, można także dane zebrane przez program zapisać do pliku i wkleić je do listu poczty elektronicznej.

Zebrane informacje prezentowane są w postaci serii stron. Można wyświetlać wybrane strony za pomocą jednej z następujących metod:

- Klikając wybraną kartę.
- Klikając przycisk **Nast. strona**.
- Naciskając klawisz strzałki w lewo lub strzałki w prawo w momencie, gdy karta ma fokus.

### Notka

- Pewne informacje, takie jak na przykład wielkość pamięci na karcie graficznej, mogą być podane w przybliżeniu.

## Czego szukać

Jeśli podczas uruchamiania aplikacji DirectX zostaną napotkane problemy, narzędzie diagnostyczne DirectX może pomóc w odszukaniu źródła tych problemów. Poniżej przedstawiona jest lista elementów, które należy sprawdzić:

- *Niewłaściwa wersja składnika DirectX.* W sekcji **Uwagi** strony **Pliki DirectX**, należy sprawdzić, czy są ostrzeżenia przed plikami beta lub plikami zawierającymi informacje dla debugera. Pliki beta są to wczesne wersje oprogramowania, przeznaczone do celów testowych i nie powinny być instalowane w aplikacjach gotowych do sprzedaży. Wersje plików przygotowane dla debugera są wykorzystywane w fazie tworzenia programów i, podobnie jak wersje beta, nie powinny być instalowane w programach przeznaczonych na rynek, ponieważ mogą powodować wolniejsze działanie programów niż w przypadku programów przygotowanych za pomocą składników przeznaczonych do sprzedaży.
- *Sterowniki bez certyfikatów.* Na liście plików znajdującej się na stronie **Sterowniki DirectX**, należy odszukać nazwy sterowników, które są zaznaczone jako nie posiadające certyfikatu. Informacje o pozostałych problemach mogą być wyświetlone na karcie **Uwagi** na stronach **Ekran**, **Dźwięk** i **Wejście**. Sterowniki, które nie mają certyfikatów, nie zostały przetestowane przez firmę Microsoft pod kątem pełnej zgodności z najnowszymi wersjami DirectX.
- *Brak akceleracji sprzętowej.* Niektóre programy mogą działać bardzo powoli lub nie działać wcale, dopóki nie będzie włączona akceleracja sprzętowa DirectDraw® lub Direct3D®. Należy na stronie **Ekran** w sekcji **Funkcje DirectX** zobaczyć, czy opcje DirectDraw lub Direct3D nie są przypadkiem zaznaczone jako "No acceleration available". Jeśli obok tych opcji znajduje się taki znacznik, oznacza to, że trzeba zastanowić się nad wymianą sprzętu na nowocześniejszy.
- *Urządzenie nie jest przyłączone.* Jeśli joystick lub inne urządzenie wejściowe nie działa, to bardzo możliwe że zostało niepoprawnie skonfigurowane. Należy upewnić się, czy nazwa tego urządzenia znajduje się na stronie **Wejście** narzędzia diagnostycznego DirectX. Jeśli nie, trzeba to urządzenie zainstalować w systemie za pomocą Panelu sterowania.

### Testowanie składników DirectX

Można testować DirectDraw i Direct3D na każdym monitorze dołączonym do systemu, a DirectSound® na każdej karcie dźwiękowej, natomiast DirectMusic™ na każdym porcie muzycznym.

W tym celu należy kliknąć przycisk **Test**, przeczytać komunikaty, jeśli się pojawiają, i obserwować lub wysłuchać efektów. Każdy test powinien przebiegać aż do momentu pojawienia się pytania o to, czy wypadł pozytywnie. Jeśli zostanie odpowiedzią będzie **Nie**, to nie będą uruchomione żadne następne testy.

W przypadku składnika DirectMusic, jest to pojedynczy test. Wystarczy kliknąć przycisk **OK**, jeśli satysfakcjonuje nas sposób odtwarzania muzyki, poprawnie lub nie poprawnie.

Wyniki testów nie są dołączane do zapisywanej informacji.

### Zastępowanie domyślnego sposobu działania

Klikając przycisk **Wyłącz** znajdujący się na stronie **Ekran** dla każdej karty graficznej zainstalowanej w systemie, można wyłączyć akcelerację sprzętową dla DirectDraw i Direct3D (jeśli taka akceleracja jest dostępna). Po wyłączeniu akceleracji sprzętowej pozostaje ona wyłączona nawet po zamknięciu narzędzia diagnostycznego DirectX i pozostaje wyłączona również dla wszystkich innych aplikacji. Aby włączyć ją ponownie, należy kliknąć przycisk **Wyłącz**.

### Notka

- Wyłączenie akceleracji dla DirectDraw powoduje równoczesne wyłączenie akceleracji dla Direct3D.

Można również zastąpić częstość odświeżania monitora ustawioną przez pełnoekranowe aplikacje DirectDraw. Powinno się to jednak robić tylko wtedy, gdy spodziewane jest wystąpienie kłopotów z wyświetlaniem w przypadku niektórych aplikacji i mamy solidne powody przypuszczać, że aplikacja ustawiła nieprawidłową częstość odświeżania.

- ▶ Aby ustawić nową częstość odświeżania:

1. Na stronie **Więcej informacji** kliknij przycisk **Zmień**.
2. W polu dialogowym **Zmienianie zachowania funkcji odświeżania DirectDraw** zaznacz pole edycji i wpisz dla monitora poprawną wartość. Po wykonaniu tej czynności zostanie automatycznie wybrany przycisk opcji **Wartość zastępcza**.
3. Kliknij przycisk **OK**.

- ▶ Aby usunąć zastępowanie współczynnika odświeżania i zezwolić aplikacjom DirectDraw na ustawianie własnej wartości współczynnika odświeżania:

1. Na stronie **Więcej informacji** kliknij przycisk **Zmień**.
2. W polu dialogowym **Zmienianie zachowania funkcji odświeżania DirectDraw** wybierz przycisk opcji **Domyślna**.
3. Kliknij przycisk **OK**.

### **Przywracanie sterowników**

W niektórych konfiguracjach narzędzie diagnostyczne DirectX® umożliwia przywrócenie starszych wersji sterowników dźwięku i wideo. Może to być najlepszy sposób na rozwiązanie problemu niezgodności sterowników.

Jeśli na stronie **Więcej informacji** pojawia się przycisk **Przywróć**, można go kliknąć, aby uruchomić Instalatora programu DirectX.

Instalator programu DirectX ma dwa przyciski o nazwach **Przywróć sterowniki audio** oraz **Przywróć sterowniki ekranu**. Kliknięcie jednego z tych przycisków, przywróci sterowniki, które zostały zamienione podczas instalacji programu DirectX w Twoim systemie. Jeśli przycisk nie jest dostępny, może nie być starszych wersji sterowników, które można by przywrócić. W takim wypadku skontaktuj się z producentem sprzętu w sprawie uzyskania nowych sterowników.

Instalator programu DirectX zawiera także pole wyboru umożliwiające wyłączenie akceleracji sprzętowej D3D, co można było zrobić w programie DxDiag. (Zobacz [Zastąpienie domyślnego sposobu działania.](#))

### Zapisywanie informacji

Są dwa sposoby zapisania informacji zebranych przez narzędzie diagnostyczne DirectX:

- Kliknij przycisk **Zapisz informacje**. Informacje znajdujące się na wszystkich stronach zostaną zapisane w pliku, którego nazwa i lokalizacja zostaną wprowadzone.

Jeśli jesteś programistą i masz wersję profesjonalną tego programu, to możesz:

- Na stronie **Więcej informacji** kliknąć **Raportuj**. Pojawi się okno dialogowe **Informacje o raporcie usterki**. Po wpisaniu wszystkich niezbędnych danych kliknij przycisk **Wyślij**. W katalogu tymczasowym (na przykład C:\Windows\Temp) zostanie utworzony plik o nazwie Dxinfo.txt i pojawi się okno Notatnika. W tym pliku znajdą się te same informacje, które można uzyskać poprzednio opisanymi metodami, lecz oprócz tego zawierają informacje osobiste oraz inne wprowadzone przez użytkownika informacje.



## Raportowanie problemów

Jeśli napotkasz problem, co do którego masz pewność, że związany jest ze sterownikami lub składnikami DirectX, wówczas możesz skontaktować się z Pomocą Techniczną Microsoft (zobacz punkt Rozwiązywanie problemów w Pomocy Microsoft® Windows®). Jeśli jesteś twórcą oprogramowania i masz profesjonalną wersję narzędzi diagnostycznych, możesz wysłać raport o błędzie za pomocą poczty elektronicznej.

### Notka

- Zamieszczone poniżej instrukcje dotyczą tylko wersji profesjonalnej tego programu. Opcje te nie są dostępne dla wszystkich użytkowników.



### Aby wysłać raport z opisem błędu za pomocą poczty elektronicznej:

1. Kliknij przycisk **Raportuj** na stronie **Więcej informacji**.
2. Wypełnij odpowiednie sekcje okna dialogowego **Informacje o raporcie usterki**, a następnie kliknij przycisk **Wyślij**.
3. Pojawi się okno komunikatu z informacją o ścieżce do utworzonego przed chwilą pliku tekstowego oraz adres poczty elektronicznej. Pojawi się Notatnik z wyświetloną zawartością pliku Dxinfo.txt.
4. W Notatniku z menu **Edycja** wybierz polecenie **Zaznacz wszystko**, a następnie polecenie **Kopiuj**, aby umieścić całą zawartość pliku w schowku.
5. W programie poczty elektronicznej utwórz nową wiadomość i wklej zawartość schowka do treści wiadomości. Wyślij ten komunikat pod adresem podanym w kroku 3.

