

Для вывода списка разделов справки выберите команду **Вызов справки**.

## **Средство диагностики DirectX**

Документация средства диагностики Microsoft® DirectX® содержит следующие разделы.

- [Средство диагностики DirectX](#)
- [Поиск информации](#)
- [Тестирование компонентов DirectX](#)
- [Переопределение характеристик по умолчанию](#)
- [Восстановление драйверов](#)
- [Сохранение информации](#)
- [Отчет о неполадках](#)

### **Средство диагностики DirectX**

Средство диагностики DirectX® позволяет получить информацию о компонентах интерфейса программирования приложений Microsoft® DirectX и драйверах компьютера, а также выполнять тестирование звуковых и графических данных на выходе. Кроме того, пользователь имеет возможность отключить некоторые средства аппаратного ускорения.

Данное средство позволяет собирать информацию для службы технической поддержки во время обращения за помощью или сохранять собранную информацию для ее дальнейшей отправки в сообщении электронной почты.

Информация представляется на нескольких страницах. Для переходов со страницы на страницу можно использовать любой из следующих способов:

- выберите вкладку;
- нажмите кнопку **Следующая**;
- нажмите кнопку со стрелкой влево или вправо, когда фокус находится на вкладке.

### **Примечание**

- Некоторые данные, такие как объем памяти на видеоплате, могут оказаться приблизительными.

## Поиск информации

Средство диагностики DirectX помогает обнаружить источники неполадок при выполнении приложений DirectX. Ниже перечислены некоторые возможные источники неполадок.

- *Неправильные версии компонентов DirectX.* В разделе **Примечания** страницы **Файлы DirectX** просмотрите предупреждения о бета-версиях и отладочных файлах. Бета-версии являются ранними пробными версиями, которые не должны устанавливаться коммерческими приложениями. Отладочные версии, которые используются при разработке программ, также не должны устанавливаться конечными продуктами, поскольку они выполняются существенно медленнее коммерческих версий соответствующих компонентов.
- *Несертифицированные драйверы.* В списке файлов на странице **Драйверы DirectX** просмотрите драйверы, которые помечены как несертифицированные. Другие причины затруднений могут быть перечислены в разделах **Примечания** на страницах **Дисплей**, **Звук** и **Ввод**. Несертифицированные драйверы не были проверены Microsoft на полную совместимость с последней версией DirectX.
- *Отсутствие аппаратного ускорения.* Некоторые программы выполняются очень медленно или вообще не выполняются в отсутствие аппаратного ускорения DirectDraw® или Direct3D®. На странице **Дисплей** проверьте в группе **Возможности DirectX**, имеется ли для DirectDraw или Direct3D метка "Ускорение отсутствует". Если да, рассмотрите возможность обновления оборудования.
- *Устройство не подключено.* Если джойстик или другое устройство ввода не отвечает, то возможно, оно было неверно установлено. Проверьте, что устройство представлено на странице **Ввод** средства диагностики DirectX. Если нет, добавьте устройство с помощью панели управления.

### Тестирование компонентов DirectX

DirectDraw и Direct3D можно тестировать на каждом мониторе, присоединенном к компьютеру, DirectSound® на любом звуковом выводном устройстве, а DirectMusic™ на любом музыкальном порте.

Нажмите кнопку **Проверка**, прочитайте появляющиеся сообщения и просмотрите или прослушайте тесты. Позвольте каждому тесту выполняться, пока не появится сообщение с вопросом, был ли тест успешным. Если пользователь отвечает **Нет**, другие тесты не выполняются.

Для DirectMusic имеется всего один тест. Просто нажмите кнопку **ОК**, когда поймете, что музыка воспроизводится правильно или неправильно.

Результаты тестов не включаются в сохраняемую информацию.

### Переопределение характеристик по умолчанию

На странице **Дисплей** для каждого дисплея, установленного на компьютере, можно с помощью кнопки **Отключить** отключить аппаратное ускорение для DirectDraw или Direct3D (если средства аппаратного ускорения имеются). Даже после закрытия средства диагностики DirectX ускорение остается отключенным и недоступным для любых приложений. Чтобы снова включить ускорение, нажмите кнопку **Включить**.

#### Примечание

- Отключение ускорения DirectDraw приводит к отключению ускорения для Direct3D.

Пользователь имеет также возможность переопределить частоту обновления монитора, установленную полноэкранными приложениями DirectDraw. Это следует делать только в том случае, если у некоторых приложений возникают неполадки с экраном, и имеются причины подозревать, что приложение устанавливает недопустимую частоту обновления.

#### ▶ Чтобы переопределить частоту обновления:

1. На странице **Если ничего не помогло** нажмите кнопку **Перекрыть**.
2. В диалоговом окне **Перекрытие частоты обновления экрана DirectDraw** выберите поле и введите допустимую частоту обновления для вашего монитора. При этом автоматически выбирается параметр **Другое значение**.
3. Нажмите кнопку **ОК**.

#### ▶ Чтобы отменить переопределение частоты обновления и позволить приложениям DirectDraw задавать собственную частоту обновления:

1. На странице **Если ничего не помогло** нажмите кнопку **Перекрыть**.
2. В диалоговом окне **Перекрытие частоты обновления экрана DirectDraw** выберите параметр **По умолчанию**.
3. Нажмите кнопку **ОК**.

## Восстановление драйверов

В некоторых конфигурациях средство диагностики DirectX® позволяет восстанавливать старые драйверы видео и аудиозаписей. Это полезно при разрешении вопросов, связанных с несовместимыми драйверами.

Если на странице **Если ничего не помогло** имеется кнопка **Восстановить**, ее можно нажать, чтобы запустить программу установки DirectX.

Программа установки DirectX имеет две кнопки: **Восстановить драйверы звука** и **Восстановить драйверы экрана**. Нажатие любой из них приведет к восстановлению драйверов, замененных при установке DirectX на компьютер. Если кнопка недоступна, отсутствуют старые драйверы, которые можно восстановить. В этом случае следует обратиться за новыми драйверами к разработчику оборудования.

В программе установки DirectX имеется также флажок отключения аппаратного ускорения D3D, что вы, возможно, уже выполнили из DxDiag. (См. раздел [Переопределение характеристик по умолчанию](#).)

### Сохранение информации

Существуют два способа сохранения информации, собранной средством диагностики DirectX.

- Нажмите кнопку **Сохранить все сведения**. Данные со всех страниц будут сохранены в файле, имя и положение которого указывается пользователем.

При работе с версией данного диагностического средства для разработчика.

- На странице **Если ничего не помогло** нажмите кнопку **Отчет**. Открывается диалоговое окно **Отчет об ошибках**. Введите все необходимые данные и нажмите кнопку **Отправить**. Текстовый файл с именем Dxinfo.txt будет создан в каталоге временных файлов (например, C:\Windows\Temp) и открыт в окне программы Блокнот. Этот файл будет содержать все данные собранные предыдущим способом, но в дополнение к ним включать введенные вами личные и другие данные.



### Отчет о неполадках

Если возникают неполадки, которые, как вы полагаете, связаны с компонентом DirectX или драйвером, обращайтесь в службу технической поддержки Microsoft (см. в справке Microsoft® Windows® раздел "Устранение неполадок"). Разработчики программного обеспечения, использующие выпуск данного средства для разработчиков, могут сообщать о неполадках по электронной почте.

### Примечание

- Следующие инструкции относятся только к выпуску для разработчиков. Эта возможность недоступна для остальных пользователей.



### Чтобы отправить отчет о неполадках по электронной почте:

1. На странице **Если ничего не помогло** нажмите кнопку **Отчет**.
2. Заполните все существенные разделы в диалоговом окне **Отчет об ошибках** и нажмите кнопку **Отправить**.
3. Появится сообщение, содержащее полный путь к созданному текстовому файлу и адрес электронной почты. Запомните адрес. Нажмите кнопку **ОК**. Открывается окно блокнота с содержимым файла Dxinfo.txt.
4. В меню **Правка** программы Блокнот выберите команды **Выделить все** и **Копировать**, чтобы поместить все содержимое файла в буфер обмена.
5. Создайте новое сообщение в имеющейся программе электронной почты и вставьте в содержимое буфера в область текста сообщения. Отправьте сообщение по адресу, указанному на шаге 3.

