

μ¥»+;°ïÖúÖ÷là;±¼´¿É³öïÖ°ïÖúÖ÷làÁÐ±í;£

## DirectX Öiŋŋi¹¼³⁴ß

Microsoft(R) DirectX(R) Öiŋŋi¹¼³⁴ßÄµµ°üÄ¨ÒÖiÄÖ÷là£º

- ¹ØÓÚ DirectX Öiŋŋi¹¼³⁴ß
- ×çÖâÉÁî
- ²âÉÖ DirectX ×é¼³
- É;´úÄ-ÉiÐÐi²
- »¹Öçŋŋi¹³iÐò
- ±f´æÐÁiç
- ±¨æiÉiâ

**1ØÓÚ DirectX ÖïŋĪ¹π³⁄₄β**

DirectX(R) ÖïŋĪ¹π³⁄₄βÓÃÓÚĪðÓÃ»§Īá¹©ĪμĪ³ÖÐ Microsoft(R) DirectX ÓĪÓÃ³ĪÐð±à³Ī½Ó¿ÚᵒÍÇÝŋĪ³ĪÐðμÃÐÃĪç  
£¬²çÄÜ¹»²âÊÔÉùððᵒÍ¹⁄₄ÐĪÊä³ö;£Ī¬Ê±»¹¿ÉÒÓÃÓÚ½ûÓÃ³Ð©Ó²¹⁄₄p¹⁄₄ÓËÛ¹ĪÄÜ;£

¿ÉÒÓÊ¹ÓÃ´Ê¹π³⁄₄βÊÔ¼⁄₄ÐÃĪç£¬ÒÓ±äÓÚĪ´ðÖ§³Öμç»°Ê±Īá¹©, ØĪà¹Ø¼⁄₄ÊðÊËÔ±£¬»¹¿ÉÒÓ±£  
´æÊ¹ÓÃ, Ā¹π³⁄₄βÊÔ¼⁄₄¬μ³⁄₂μÃÐÃĪç²ç¹⁄₂«ÆäÖ³Īùμ³⁄₂μç×ÓÓÊ¹⁄₄pÖÐ;£

ÐÃĪç·ÖŋĪàÒ³ĪÔÊ³⁄₄;£Ê¹ÓÃÒÔĪÃ³ÖÖ·½, ´¿ÉÒÓ·Ô³£ᵒ

- μ×»÷²»Ī¬μÃÑĪĪ¿´Ī;£
- μ×»÷Ī°ĪÃÓ»Ô³;±°´Ã×;£
- μ±ÊäÊë½¹μä¼⁄₄¬ÖÐÓÚÃ³, öÑĪĪ¿´ÊĪ±£¬¬°´Īð×ó¼⁄₄ýĪ·¼ü»ðĪðÓ¼⁄₄ýĪ·¼ü;£

**×çÔâ**

- ĪÔ¿´ÄÜ´æ´óÐ;Ö®ÀμÃÐÃĪç¿ÉÄÜÊÇ½üËÆÖμ;£

**×çÒàÉĀî**

Èç¹ùÔĒÐÐ DirectX Ó;ÓĀ³ĪÐðĒ±³õĪŌĪĒĪâ£→DirectX ŌĪŲĪ¹±³⁄₄β₂ÉŌŌ°ĪŌúĀúŌŌ³õ²úÉúĪĒĪμĀ, ùŌ  
Ī;ĒĪĀĀæĒÇŌ»Ð©ÐèŌ²×çÒàμĀĪĒĪâ£º

▪ **DirectX ×é¹⁄₄p°æ±³⁄₄ĪĪŌ;£ŌŪ;°** DirectX ĪĀ¹⁄₄p;±Ō³μĀ;° ×çÒà;±²;·Ō£→²éŌŌ¹ŌŌŪ Beta  
ĪĀ¹⁄₄pŲĪμ±ĒŌĪĀ¹⁄₄pμĀ³⁄₄, æ;£Beta

ĪĀ¹⁄₄pĒÇŌç/ĒŪ²âĒŌ°æ±³⁄₄£→Çē²»Ō²ŌēĒĪŌĀ³ĪÐðŌ»Æδ²×°;£μ±ĒŌ°æ±³⁄₄Ō»°ăŌĀŌŪ³ĪÐð;²·ç  
£→²»Ō²ŲĪ×ĪŌŌ²úĒ·Ō»Ī→²×°£→ĪŌð£→¹⁄₂«ĪŌ

ĪŌ¹⁄₂μĪŌ;ŌĀ³ĪÐðμĀŌĒÐÐĒŪŲĒ£→Ē¹ÆăŌŲŌŲĪĪŌŪŌŪ×é¹⁄₄pĀăĒŪ°æĪĀμĀŌĒÐÐĒŪŲĒ;£

▪ **Ī¹⁄₄Ē·ĒĪμĀÇŲĪ¹³ĪÐð;£ŌŪ;°** DirectX ÇŲĪ¹³ĪÐð;±Ō³μĀĪĀ¹⁄₄pĀÐ±ĪŌŌ£→²éŌŌ±é¹⁄₄ÇĪĪĪ¹³⁄₄-  
Ē·ĒĪμĀÇŲĪ¹³ĪÐð;£ÆăĒŪĪĒĪ»áĪŌĒ³⁄₄ŌŪ;°ĪŌĒ³⁄₄;±Ī;Ī°ĒŪŌð;±ŲĪ;°ĒăĒĒ;±Ō³μĀ;° ×çÒà;±²;·Ō;ĒĪ¹³⁄₄-  
Ē·ĒĪμĀÇŲĪ¹³ĪÐðĒĪĪŌĒ Microsoft Ōē×ĪĪĀ°æ±³⁄₄μĀ DirectX ¹⁄₂ŌŌĪĒĒ«¹⁄₄æĒŲŌŌ²âĒŌ;£

▪ **Ē±ĒŪŌ²¹⁄₄p¹⁄₄ŌĒŪ;£ĒÇ¹ŪĀ»ŌÐ** DirectDraw(R) »ð Direct3D(R)

Ō²¹⁄₄p¹⁄₄ŌĒŪ£→ŌŌÐ©³ĪÐðŌŌĒÐÐĒŪŲĒĒŪĀŲ£→ĒŌŌĀĪĪ·ŌĒÐÐ;£ŌŪ;°ĪŌĒ³⁄₄;±Ō³μĀ;° DirectX ¹ĪŪ;±£→²éĪĪ  
DirectDraw »ð Direct3D ĒÇ·Ī±»±é¹⁄₄ÇĪĪ;°²»ĀŪ¹⁄₄ŌĒŪ;±;£ĒÇ¹Ū±»±é¹⁄₄ÇĪĪ;°²»ĀŪ¹⁄₄ŌĒŪ;±

£→ÇĒ;¹⁄₄ĀÇŌ²¹⁄₄pĒŲ¹⁄₄Ī;£

▪ **Ēē±ĪĀ→¹⁄₂Ō;£ĒÇ¹ŪŌĪĪ·Ē»ðÆăĒŪĒĒĒĒĒē±Ī»ŌÐĪŌ;£→ĪĒŪĒÇŌðĪ²²×²»ŌŲĒ·£ÇĒĒ·ĒĪ** DirectX  
ŌĪŲĪ¹±³⁄₄βμĀ;°ĒăĒĒ;±Ō³ŌŌĒÇ·ĪŌŪŪ→ĪĒĒē±Ī;£ĒÇ¹Ū²»°ŪŲ→£→ÇĒĪ¹ŲĪ;°ĪŌŌÆĀæ°ă;±Ī¹⁄₄Ō, ĪĒē±Ī;£

**2âÊÔ DirectX xé¼þ**

¿ÉÔÔÔÚËÏÓëĭμĭ3ĭàÁ-μÄ¼àÊÓÆ÷Éĭ²âÊÔ DirectDraw 9ĭ Direct3D£-ÔÚËĭ9ĭ²ĭĎĭÊä³ðÉè±,Éĭ²âÊÔ  
DirectSound(R)£-ÔÚËĭ9ĭÔðÆμĭĔ;ÚËĭ²âÊÔ DirectMusic(TM);£

μ¥»÷ĭ°²âÊÔ;±°´Á¥£-ÔÄĭÁĭÔÊ¾μÄËĭ9ĭĎĭĀĭċ£-¼àÊÓ»ð¼àĭý²âÊÔ¹ý³ĭ;£²ċË²âÊÔ¹ý³ĭÔ»Ô±ÑÓĐøĭÄË¥  
£-Ô±μ¼³ðĭÖĭáÊ¾ĎĀĭċ£-ÑĭĭÊ²âÊÔÊĊ·ñ³É¹ĭ;£ËĊ¹û»Ø´ðĭ°²»ĭ±£-¼«²»Ô¼½øĐĐ²âÊÔ;£

ĭÔÓÚ

DirectMusic£-Ô»Đè½øĐĐÔ»´ĭ¼ðμ¥μÄ²âÊÔ;£ËĊ¹ûÄúĭÔÖâĭĭÔðÀÖμÄÏýË²¥·Á,Đμ¼ÁúÔâ£-»ðÕßËäË»  
Ä»ÓĐÏýË²¥·Áμ«ÄúÔ²¾ðμÄ¿ÉÔÔ£-Ô»Đèμ¥»÷ĭ°Ë·ĭĭ;±ĭ;£

±£´æĐĀĭċÊ±²ċ²»°üº-²âÊÔ¼á¹û;£

**È;´úÄ-ÈÏÐÍ²**

ÔÚíµí³Éí²×°µÄÄ;\_öïÔÊ¾Éè±\_µÄ;°ïÔÊ¾;±Ô³ÖÐ£¬µ¥»÷;°½ûÔÄ;±°´Ä¥£¬½ûÔÄ DirectDraw »ð  
Direct3D Ô²¼þ¼ÔËÛ´´Èç¹ûÔÐ¼ÔËÛ¹ÄÛµÄ»°£©;£½ûÔÄ¼ÔËÛÔ®°ó£¬¼ÔËÛ¹ÄÛÔÛ¹Ø±Ô DirectX  
Ô;¶¶¹¾³°óÔÄË»±  
£³Ô½ûÔÄ£¬ÇÔ¶¶ÔËÏÔ;ÔÄ³ÏÐð¶¼ÍÐ§;£Ô³ÔÐÄÆðÔÄ²¼þ¼ÔËÛ£¬Çèµ¥»÷;°ÆðÔÄ;±°´Ä¥;£

**×çÒà**

- ½ûÔÄ DirectDraw ¼ÔËÛ½«Í¬È±½ûÔÄ Direct3D ¼ÔËÛ;£

Ô²;ÈÔÔË;´úÓÉ DirectDraw È«ÆÄÔ;ÔÄ³ÏÐðÈèÔÄµÄ¼àÈÓÆ÷È  
çÐÄÆµÄË;£Ô»ÓÐÔÛÄ³Ð©Ô;ÔÄ³ÏÐð³ïÔïÔÊ¾¼ËËâ£¬²çÄÛËËËË\_ÄÓ;ÔÄ³ÏÐðÈèÔÄÄËÏÐ§µÄË  
çÐÄÆµÄËË±£¬²Ä;ÈÔÔ²ÉÔÄ´ËË´èË©;£

**► ÈèÖÄÈ;´úËçÐÄÆµÄË£°**

1. ÔÚ;°Still Stuck?;±Ô³ÉË£¬µ¥»÷;°Override;±°´Ä¥;£
2. ÔÚ;°Override DirectDraw Refresh Behavior;±¶Ô»°;çð£¬Ñ;Ôñ±à¼çð²çË¼àÈÓÆ÷¼üÈèÓÐÐ§µÄË  
çÐÄÆµÄË;£´ÈË±£¬;°Override Value;±Ñ;Ë´´Ä¥½«±»×Ô¶¶Ñ;ÔÐ;£
3. µ¥»÷;°Ë¶¶;±;£

**► È;ïûÈ;´úËçÐÄÆµÄË£¬²çÔËÐí DirectDraw Ó;ÔÄ³ÏÐð×ÔÐÐÈèÖÄË  
çÐÄÆµÄË£°**

1. ÔÚ;°Still Stuck?;±Ô³ÉË£¬µ¥»÷;°Override;±°´Ä¥;£
2. ÔÚ;°Override DirectDraw Refresh Behavior;±¶Ô»°;çð£¬Ñ;Ôñ;°Ä-ÈËÛµ;±Ñ;Ë´´Ä¥;£
3. µ¥»÷;°Ë¶¶;±;£

»<sup>1</sup>ÖÇýŋ<sup>-3</sup>İĐò

ÔÚÓĐĐ©ÄäÖÄİÄ£¬DirectX(R) Öïŋİ<sup>1</sup>κ<sup>3</sup>/<sub>4</sub>ßÔÊĐíÓÄ»§»<sup>1</sup>Ö-  
½İÖçμÄÖðÆμóİÉÓÆμÇýŋ<sup>-3</sup>İĐò;£ÖâÒ<sup>2</sup>ĐíÊÇ½â<sup>3</sup>/<sub>4</sub>öÇýŋ<sup>-3</sup>İĐò<sup>2</sup>»¼æÈÝÍÊİà×İ<sup>º</sup>ÄμÄ<sup>º</sup>İ<sup>·</sup>İ£  
Ëç<sup>1</sup>ú;ºStill Stuck?;±ÊðĐÖÖ<sup>3</sup>Éİ<sup>3</sup>öİ<sup>º</sup>Restore;±º'Ä¥£¬Öð;ÉÖÖμ¥»÷'Ëº'Ä¥ÖËĐĐ DirectX <sup>º2</sup>×<sup>º3</sup>İĐò;£  
DirectX <sup>º2</sup>×<sup>º3</sup>İĐòÓĐÁ½,öº'Ä¥£¬¼'İºRestore Audio Drivers;±ºİºRestore Display Drivers;±  
İ£μ¥»÷ÆäÖĐËİÖºº'Ä¥ŋ¼¼½«»<sup>1</sup>ÖÖÚİμİ<sup>3</sup>ÖĐ<sup>º2</sup>×º DirectX Ê±±»İæ»»μÄÇýŋ<sup>-3</sup>İĐò;£Ëç<sup>1</sup>úÄ<sup>3</sup>,öº'Ä¥  
±»½úÖÄ£¬Öð±İÄ÷Ä»ÓĐ;ÉÖÖ»<sup>1</sup>ÖμÄÇýŋ<sup>-3</sup>İĐò;£Ööμ½ÖâÖÖÇé;öË±  
£¬Ó;ÓëÓ<sup>2</sup>/<sub>4</sub>p<sup>3</sup>§ÉİÄ<sup>3</sup>İμ£¬ÖÖ»ñË;×İĐÄμÄÇýŋ<sup>-3</sup>İĐò;£  
DirectX <sup>º2</sup>×<sup>º3</sup>İĐò»İá<sup>1</sup>©Ö»<sub>ı</sub>öÖÄÓÚ½úÖÄ D3D Ó<sup>2</sup>/<sub>4</sub>p¼ÖËÜμÄ<sub>ı</sub>  
'Ñ;ıð£¬Ö<sup>2</sup>ĐíÄúİ<sup>1</sup>ýÖïŋİ<sup>1</sup>κ<sup>3</sup>/<sub>4</sub>ßŋÖºº;ðÖÑİê<sup>3</sup>É'Ëİ<sup>1</sup>/<sub>2</sub>úÖÄ;££<sup>-2</sup>İ¼ú Ëı'úÄ¬ËİĐĐİ<sup>3</sup>;££©

**±f'æÐĀĭç**

ÓÐÁ½ÖÖ·½·"¿ÉÒÔ±f'æ DirectX Öïŋĭ¹¼ßÊÖ¼µĀÐĀĭçƒº

- µŕ»÷jº±f'æËùÓÐÐĀĭç;±º'Āŕ;ƒËùÓÐÓ³µĀÐĀĭçŋ¼½«±f'æµ½ÓĀ»šËùŊĭĭ»ÖĀºĀû³ÆµĀĀ¼pĀĭ;ƒ

ŋŌÓÚÊ¹ÓĀ'Ê¹¼ßµĀĭº·çĒĭºæ±¼µĀËĭ¼pĭº·çÖßƒ→Ôð¿ÉÒÔƒº

- ÓÚjºStill Stuck?;±Ö³Ēĭƒ→µŕ»÷jº±"æ;±ƒ→½«³öĬjº'ĭó±"æÐĀĭç  
j±ŋŌ»º¿ò;ƒËäËËËùÓÐ±ØºĒËý³¼Yƒ→µŕ»÷jº·çĒĭ;±jƒ½«ÓÚÁÚÊ±Ā¿Ā¼ƒ"ÁýËçƒ→C:\Windows\Tempƒ©ÖÐ  
'½"Ō»öĀûº Dxinfo.txt µĀĀ±¼Ā¼pƒ→ĭ→Ë±ĬË³¼ÓÚ¼ÇËĀ±¼º¿ÚŌÐ;ƒ  
'ËĀ¼p²»½ººüº→²ÉÓĀËĒËº·½·"ËÖ¼µĀÐĀĭçƒ→»¹ºüº→ËùËäËËµĀ,öËËÐĀĭçºĭÆäËËÐĀĭç;ƒ



## ±",æîÊîâ

Èç¹ûÈ·ÈÏ³ðĪÖμĀĪÊĪâÖë DirectX xé¼p»ðçýŋĪ³ĪððÓÐ¹Ø£¬ÇëÖë Microsoft ¼¼ÊðÖ§³ÖĀĪμ£Ī²Ī¼û  
Microsoft(R) Windows(R) °ĪÖúμĀÖÉĀŊ½â´ð£©;£ŋŌŌÚÊ¹ŌĀ,ĀŌĪŋĪ¹¼βμĀ;â·çĒĪ°æ±¾¼½ØÐÉĪ¼p;â·  
çμĀÊËŌ±£¬;ĒŌŌĪĪ¹ýμç×ŌŌÊ¼p±",æîÊîâ;£

## ×çŌâ

- 'ĒĒμĀ÷½ðÊÊŌĀŌŪ'Ē¹¼βμĀ;â·çĒĪ°æ±¾¼;£²ç²»ĒĒŌĀŌŪĒùŌÐŌĀ»§;£

## ► ĪĪ¹ýμç×ŌŌÊ¼p±",æîÊîâ£°

1. ŌŪ;°Still Stuck?;±Ō³ŌÐμ¥»÷;°±",æ;±;£
2. ĪĪ'Ī;°'ĪŌ±",æÐĀĪç;±ŋŌ»°;ðμĀĒùŌÐĪà¹Ø²;·Ō£¬Ē»°óμ¥»÷;°·çĒĪ;±;£
3. ½«³ðĪŌŌ»ĪðĪŪĪç£¬,ø³ðĒù  
'½"μĀĪĀ±¾¼Ī¼pμĀĪéŌŪĀ·¾ŋŌŌ¼°μç×ŌŌÊ¼pμŌŌ;£çĒ¼çĪĀμç×ŌŌÊ¼pμŌŌ;£μ¥»÷;°Ē·ŋĪ;±  
;£Ēæ°ó£¬¬Dxinfo.txt ĪĪ¼p½«±»°¼çĒĀ±¾¼;±'ð;±;£
4. 'Ō;°¼çĒĀ±¾¼;±μĀ;°±à¼;±²Ēμ¥£¬Ŋ;Ōñ;°Ē«Ŋ;±£¬Ē»°óŊ;Ōñ;°,'ŌÆ;±£¬½«Ē»ĪĀŪĒŸ,  
'ŌÆμ½¼ðĪù°âŌÐ;£
5. ŌŪŌÊ¼p³ĪððĀĪ'½"ÐĀŌÊ¼p£¬¬²ç½«¼ðĪù°âμĀĀŪĒŸŌ³Īùμ½ŌÊ¼pŌÐ;£°'μŪ 3 ²½ŌÐ¼çĪĀμĀμŌŌ·  
çĒĪŌÊ¼p;£

