

μ¥»+;°ïÖúÖ÷là;±¼´¿É³öïÖ°ïÖúÖ÷làÁÐ±í;£

DirectX Öiŋŋi¹¼³⁄⁴ß

Microsoft(R) DirectX(R) Öiŋŋi¹¼³⁄⁴ßÄµµ°üÄ¨ÒÖiÄÖ÷là£º

- ¹ØÓÚ DirectX Öiŋŋi¹¼³⁄⁴ß
- ×çÖâÉÁî
- ²âÉÖ DirectX ×é¼⁄⁴p
- É;´úÄ-ÉiÐÐi²
- »¹Öçŋŋi¹³⁄⁴|Ðò
- ±f´æÐÁiç
- ±¨æiÉiâ

1ØÓÚ DirectX ÖïŋĪ¹κ³⁄₄β

DirectX(R) ÖïŋĪ¹κ³⁄₄βÓÃÓÚĪðÓÃ»§Īá¹©ĪμĪ³ÖÐ Microsoft(R) DirectX ÓĪÓÃ³ĪÐð±à³Ī½Ó¿ÚᵠÍÇÝŋĪ³ĪÐðμÃÐÃĪç
£¬²çÄÜ¹»²âÊÔÉùððᵠĪ¼⁄₄ÐĪÊä³ö;£Ī¬Ê±»¹¿ÉÒÓÃÓÚ½ûÓÃ³Ð©Ó²¹⁄₄p¹⁄₄ÓËÛ¹ĪÄÛ;£

¿ÉÒÔÊ¹ÓÃ´Ê¹κ³⁄₄βÊÔ¼⁄₄ÐÃĪç£¬ÒÔ±äÔÚĪ´ðÖ§³Öμç»°Ê±Īá¹©, ØĪà¹Ø¼⁄₄ÊðÊËÔ±£¬»¹¿ÉÒÔ±£
´æÊ¹ÓÃ, Ī¹κ³⁄₄βÊÔ¼⁄₄μ³⁄₂μÃÐÃĪç²ç¹⁄₂«ÆäÔ³Īùμ³⁄₂μç×ÓÓÊ¹⁄₄pÖÐ;£

ÐÃĪç·ÖŋĪàÒ³ĪÔÊ³⁄₄;£Ê¹ÓÃÒÔĪÃ³ÖÖ·½, ¿ÉÒÔ·Ô³£ᵠ

- μ¥»÷²»Ī¬μÃŊĪĪ¿ĪĪ;£
- μ¥»÷Ī°ĪÃÓ»Ô³;±°´Ã¥;£
- μ±ÊäÊë½¹μä¼⁄₄ÐÓÚÃ³, öŊĪĪ¿ĪĪ·ÊĪ±£¬°´Īð×ó¼⁄₄ýĪ·¼ü»ðĪðÓÔ¼⁄₄ýĪ·¼ü;£

×çÔâ

- ĪÔ¿Ī·ÄÛ´æ´óÐ;Ö®ÀμÃÐÃĪç¿ÉÄÛËÇ½üËÆÖμ;£

2âÊÔ DirectX xé¼þ

¿ÉÒÔÓÚËÏÑíÓëïµí³ìàÁ¬µÄ¼àÊÓÆ÷ÉÏ²âÊÔ DirectDraw ²Í Direct3D£¬ÔÚËÏ²²´ÐÏËä³ðÉè±,ÉÏ²âÊÔ
DirectSound(R)£¬ÔÚËÏ²²´ÐÏËä³ðÉèµ¶ÏË¿ÚËÏ²âÊÔ DirectMusic(TM)¿£

µ¥»÷¿²âÊÔ¿±°´Á¥£¬ÔÄ¶ÁÏÔË³¼µÄËÏ²²´ÐÏËä³ðÉè¬¼àÊÓ»ð¼àìý²âÊÔ¹ý³¿¿£²¿Ë²âÊÔ¹ý³¿ìò»Ô±ÑÓÐØÏÄË¥
£¬Ô±µ½³ðÏÏìáË³¼ÐÏËä³ðÉè¬¼àÊÓ²âÊÔËÇ·ñ³É¹¿¿£ËÇ¹ú»Ø´ð¿²»¿±£¬½«²»ÔÚ½ØÐÐ²âÊÔ¿£

¶ÔÔÚ

DirectMusic£¬Ô»Ðè½ØÐÐÔ»´¿¼ðµ¥µÄ²âÊÔ¿£ËÇ¹úÄú¶ÔÔ»¶ÔÔ»òðÀÖµÄÏýË²¥·Á,Ðµ½ÄúÔà£¬»ðÕËËäË»
Ä»ÓÐÏýË²¥·Áµ«ÄúÔ²³¼õµÄ¿ÉÔÔ£¬Ô»Ðèµ¥»÷¿²âÊÔ¶Ï¿¿¿£

±£´æÐÏËä³ðÉè±²¿²»°ü²²âÊÔ½á¹ú¿£

È;´úÄ-ÈÏÐÍ²

ÔÚíµí³Éí²×°µÄÄ;_öïÔÊ¾Éè±_µÄ;°ïÔÊ¾;±Ô³ÖÐ£¬µ¥»÷;°½ûÔÄ;±°´Ä¥£¬½ûÔÄ DirectDraw »ð
Direct3D Ô²¼µ¼ÔËÛ´´Èç¹ûÔÐ¼ÔËÛ¹ÄÛµÄ»°£©;£½ûÔÄ¼ÔËÛÖ®°ó£¬¼ÔËÛ¹ÄÛÔÛ¹Ø±Ö DirectX
Ö;¶í¹¾¾°óÖÄË»±
£³Ö½ûÔÄ£¬ÇÒ¶ïÔËí¶ï;ÓÄ³ìÐð¶¼ìÐ§;£Ô³ØÐÄÆðÓÄ²¼µ¼ÔËÛ£¬Çèµ¥»÷;°ÆðÓÄ;±°´Ä¥;£

×çÒà

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

Ô²;ÈÔÔË;´úÓÉ DirectDraw È«ÆÁÓ;ÓÄ³ìÐðÈèÖÄµÄ¼àÈÓÆ÷È
çÐÄÆµÄË;£Ö»ÓÐÓÛÄ³Ð©Ó;ÓÄ³ìÐð³öïÔïÔÊ¾¼íÈìâ£¬²çÄÛË·ÈÏ_ÄÓ;ÓÄ³ìÐðÈèÖÄÄËìÐ§µÄË
çÐÄÆµÄËË±£¬²Ä;ÈÔÔ²ÉÓÄ´ÈÏ´èË©;£

► ÈèÖÄË;´úËçÐÄÆµÄË£°

1. ÔÚ;°Still Stuck?;±Ô³Éí£¬µ¥»÷;°Override;±°´Ä¥;£
2. ÔÚ;°Override DirectDraw Refresh Behavior;±¶ï»°;çð£¬Ñ;Ôñ±à¼çð²çí²¼àÈÓÆ÷¼üÈèÓÐ§µÄË
çÐÄÆµÄË;£´ÈË±£¬;°Override Value;±Ñ;Ï´´Ä¥½«±»×Ô¶¬Ñ;ÔÐ;£
3. µ¥»÷;°È·¶¬;±;£

**► È;ïûË;´úËçÐÄÆµÄË£¬²çÔËÐí DirectDraw Ó;ÓÄ³ìÐð×ÔÐÐÈèÖÄË
çÐÄÆµÄË£°**

1. ÔÚ;°Still Stuck?;±Ô³Éí£¬µ¥»÷;°Override;±°´Ä¥;£
2. ÔÚ;°Override DirectDraw Refresh Behavior;±¶ï»°;çð£¬Ñ;Ôñ;°Ä-ÈíÖµ;±Ñ;Ï´´Ä¥;£
3. µ¥»÷;°È·¶¬;±;£

»¹ÖÇýŋ⁻³İĐò

ÔÚÓĐĐ©ÄäÖÄİÄ£¬DirectX(R) Öïŋİ¹κ³/₄ßÔÊĐíÓÄ»§»¹Ö-
½İÖçμÄÖðÆμóÍÉÓÆμÇýŋ⁻³İĐò;£ÖâÒ²ĐíÊÇ½â³/₄öÇýŋ⁻³İĐò²»¼æÈÝÍÊİà×İ^ºÄμÄ^ºİ[·]ı;£
Ëç¹ú;ºStill Stuck?;±ÊðĐÖÖ³Éİ³öİÖ;ºRestore;±º'Ä¥£¬Öð;ÉÖÖμ¥»÷'Èº'Ä¥ÖËĐĐ DirectX ^{º2}×^{º3}İĐò;£
DirectX ^{º2}×^{º3}İĐòÓĐÁ½,öº'Ä¥£¬¼'ıºRestore Audio Drivers;±ºıºRestore Display Drivers;±
ı;£μ¥»÷ÆäÖĐËİÖºº'Ä¥ŋ¼¼½«»¹ÖÖÚİμİ³ÖĐ^{º2}×º DirectX È±±»İæ»»μÄÇýŋ⁻³İĐò;£Ëç¹úÄ³,öº'Ä¥
±»½úÖÄ£¬Öð±İÄ÷Ä»ÓĐ;ÉÖÖ»¹ÖμÄÇýŋ⁻³İĐò;£Ööμ½ÖâÖÖÇé;öÈ±
£¬Ó;ÓëÓ²/₄p³§ÉİÄ³İμ£¬ÖÖ»ñË;×İĐÄμÄÇýŋ⁻³İĐò;£
DirectX ^{º2}×^{º3}İĐò»İá¹©Ö»ı,öÖÄÓÚ½úÖÄ D3D Ó²/₄p¼ÖËÜμÄ,
'Ñ;ı;ð£¬Ö²ĐíÄúı¹ıŸÖïŋİ¹κ³/₄ßŋÖºº;ðÖÑİê³É'Ëİ¹/₂úÖÄ;££⁻²İ¼ú Èı'úÄ¬ËİĐĐİ³;££©

±f'æÐĀĭç

ÓÐÁ½ÖÖ·½·"¿ÉÒÔ±f'æ DirectX Öïŋĭ¹¼ßÊÖ¼~µĀÐĀĭçƒº

- µŕ»÷j°±f'æËùÓÐÐĀĭç;±°'Āŕ;ƒËùÓÐÓ³µĀÐĀĭçŋ¼½«±f'æµ½ÓĀ»§ËùŊĭĭ»ÖĀ°ĀĀû³ÆµĀĀ¼pĀĭ;ƒ

ŋŌÓÚÊ¹ÓĀ'Ê¹¼ßµĀĭª·çÉĭ°æ±¼µĀËĭ¼pĭª·çÖßƒ¬Ôð¿ÉÒÔƒº

- ÓÚj°Still Stuck?;±Ö³Éĭƒ¬µŕ»÷j°±"æ;±ƒ¬½«³öĭj°'ĭó±"æÐĀĭç
;±ŋŌ»°¿ò;ƒËäËËËùÓÐ±ØÖªËý³¼Yƒ¬µŕ»÷j°·çÉĭ;±;ƒ½«ÓÚÁÚÊ±Ā;Ā¼ƒ"ÁýËçƒ¬C:\Windows\Tempƒ©ÖÐ
'½"Ö»öĀĀª Dxinfo.txt µĀĀ±¼Ā¼pƒ¬ĭ¬É±ĭÖË¼ÓÚ¼ÇËĀ±¼'¿;ÚÖÐ;ƒ
'ËĀ¼p²»½ð°üº¬²ÉÓĀËĭËö·½·"ÊÖ¼~µĀÐĀĭçƒ¬»¹°üº¬ËùËäËËµĀ,öËËÐĀĭç°ĭÆäËËÐĀĭç;ƒ

±", æîÊîâ

Èç¹ûÈ·ÈÏ³ðĪÖμĀĪÊĪâÖë DirectX ×é¼þ»ðçýŋĪ³ĪððÓÐ¹Ø£¬ÇëÖë Microsoft ¼¼ÊðÖ§³ÖĀāĪμ£Ī²Ī¼û
Microsoft(R) Windows(R) °ĪÖúμĀÖÉĀŊ½â´ð£©;£ŋŌŌÚÊ¹ŌĀ,ĀŌĪŋĪ¹¼βμĀ;â·çĒĪ°æ±¾¼½ØÐÉĪ¼þ;â·
çμĀÊËŌ±£¬;ĒŌŌĪĪ¹ýμç×ŌŌÊ¼þ±", æîÊîâ;£

×çŌâ

- 'ĒĒμĀ÷½ðĒĒŌĀŌŪ'Ē¹¼¼βμĀ;â·çĒĪ°æ±¾¼;£²ç²»ĒĒŌĀŌŪĒùŌÐŌĀ»§;£

► ĪĪ¹ýμç×ŌŌÊ¼þ±", æîÊîâ£°

1. ŌŪ;°Still Stuck?;±Ō³ŌÐμ¥»÷;°±", æ;±;£
2. ĪĪð´;°´ĪŌ±", æÐĀĪç;±ŋŌ»°;ðμĀĒùŌÐĪà¹Ø²;·Ō£¬ĒĒ»°óμ¥»÷;°·çĒĪ;±;£
3. ½«³ðĪŌŌ»ĪðĪŪĪç£¬,ø³ðĒù
´½"μĀĪĀ±¾¼Ī¼þμĀĪéŌŪĀ·¾ŋŌŌ¼°μç×ŌŌÊ¼þμŌŌ;£çĒ¼çĪĀμç×ŌŌÊ¼þμŌŌ;£μ¥»÷;°Ē·ŋĪ;±
;£Ēæ°ó£¬¬Dxinfo.txt ĪĪ¼þ½«±»°¼çĒĀ±¾¼;±´ð;â;£
4. ´Ō;°¼çĒĀ±¾¼;±μĀ;°±à¼;±²Ēμ¥£¬Ŋ;Ōŋ;°Ē«Ŋ;±£¬ĒĒ»°óŊ;Ōŋ;°,´ŌÆ;±£¬½«ĒĒ;ĀŪĒŸ,
´ŌÆμ½¼ðĪù°âŌÐ;£
5. ŌŪŌÊ¼þ³ĪððĀĪ´½"ÐĀŌÊ¼þ£¬¬²ç½«¼ðĪù°âμĀĀŪĒŸŌ³Īùμ½ŌÊ¼þðĪ;£°´μŪ 3 ²½ŌÐ¼çĪĀμĀμŌŌ·
çĒĪŌÊ¼þ;£

