

微软解决Windows Vista显存溢出问题 PDF转换可能丢失图片或格式，建议阅读原文

https://www.100test.com/kao_ti2020/259/2021_2022__E5_BE_AE_E8_BD_AF_E8_A7_A3_E5_c100_259202.htm "Out of Memory"的提示经常会让我们回忆起DOS时代640KB内存的限制，不过这并不完全是DOS的专利，Windows Vista系统用户在玩一些新游戏时也会遇到这种提示。追究硬件原因则是因为在Windows平台上应用程序2G寻址范围的限制，另外Vista系统对显卡虚拟显存的处理方法也存在疏漏。微软近期针对此问题发布了一个hotfix补丁，虽然仍处于测试阶段，但据媒体测试确实已经解决了"Out of Memory"错误。由于此补丁仍处于测试期，所以并不会出现在Windows Update中，是否会被包含于Vista SP1中目前亦未可知。Windows显示驱动模式(WDDM)是Windows Vista系统所带来的新特性之一，WDDM可以通过显卡支持实现一些特别的桌面效果，比如说玻璃效果。WDDM对Vista系统带来的另外一大好处是支持虚拟化显存管理，因为WDDM的介入，其它应用程序可以无须担心显卡的显存是否够用，能否存下程序和游戏所需要的纹理贴图或者其它一些信息。不过和Windows下的程序一样，虚拟化显存管理程序一样受到2GB寻址的制约，当应用程序和显存管理程序发生冲突时，就有可能用完2GB寻址空间。微软发布的补丁程序试图减轻这一问题的影响，当某个应用程序对显存特别需求时，通过建立一个虚拟的显存空间来解决上述的冲突问题。微软把这个流程称为"lockable"，打过补丁之后，只有lockable的程序才能建立一块虚拟的显存空间。AnandTech网站的测试显示这一补丁确实显著的降低内存

对游戏的影响，通过一块768MB GeForce 8800 GTX的实测证明，每款游戏的内存占用量大概在400MB左右。不过，即使是打过补丁之后，Vista系统下的游戏平均内存占用率也比同硬件情况下的XP系统多出180MB。通过补丁程序可以让大多数游戏处于2GB的安全线以下，不过仍有游戏例如《Supreme Commander》达到了1580MB内存空间占用，我们不知道新一代的游戏是否会再次突破这一限制，导致问题重新出现，恩，除非到时候人们都使用上64位操作系统。补丁下载地址：<http://support.microsoft.com/kb/940105> 100Test 下载频道开通，各类考试题目直接下载。详细请访问 www.100test.com