

DirectSound学习指南之设备性能 PDF转换可能丢失图片或格式，建议阅读原文

[https://www.100test.com/kao\\_ti2020/273/2021\\_2022\\_DirectSoun\\_c97\\_273522.htm](https://www.100test.com/kao_ti2020/273/2021_2022_DirectSoun_c97_273522.htm)

设备性能 DirectSound使你的应用程序可以检查声音设备的硬件性能。许多应用程序不需要这么做，因为DirectSound自动利用任何可用的硬件加速。然而，性能良好的应用程序能够使用这些信息，根据可用的硬件扩展它们的声音需求。比如，如果硬件混频可用，一个应用程序可能选择播放多道声音。在调用DirectSoundCreate8 函数创建一个设备对象后，你的应用程序能够通过调

用IDirectSound8::GetCaps方法获取声音设备的性能。下面的例子获取了由IDirectSound8接口指针lpDirectSound标识的设备的性能。DSCAPS dscaps. dscaps.dwSize = sizeof(DSCAPS).

```
HRESULT hr = lpDirectSound->GetCaps(&dscaps). if (FAILED(hr))...{ ErrorHandler(hr). // Add error-handling here.}
```

DSCAPS结构获取了声音设备的性能和资源信息，包括各种资源的最大量和当前可用资源数。注意这个结构的dwSize成员必须在方法调用前被初始化。如果你的应用程序依赖于硬件性能，你必须在每次缓冲区定位期间调

用IDirectSound8::GetCaps方法，以决定是否拥有足够资源来创建下一个缓冲区。扬声器配置 DirectSound使用扬声器配置 - 即扬声器相对于听众的位置 - 以优化用户声音系统的3D效果。在Windows 98，Windows 2000，及以后的操作系统中，扬声器配置能由用户在控制面板中设置。一个应用程序能够通过使用IDirectSound8::GetSpeakerConfig 来获取这个值。应用程序不应该通过调用IDirectSound8::SetSpeakerConfig 来覆盖

设置，因为这是一个全局设置，它将影像其他用户和应用程序。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](http://www.100test.com)