

# DXVK (DirectX Over Vulkan)

**DXVK** je knihovna založená na rozhraní Vulkan, která slouží k překladi instrukcí grafického rozhraní **Microsoft DirectX 9, 10 a 11** na rozhraní **Vulkan**.

Tento nástroj umožňuje spouštět graficky náročné aplikace a hry pro Windows v prostředí Linuxu (např. přes [Proton](#) nebo Wine) s minimální ztrátou výkonu, a v některých případech dokonce i s výkonem vyšším.

## Jak DXVK funguje?

Většina her pro Windows používá rozhraní DirectX k tomu, aby komunikovala s grafickou kartou. Linuxové systémy však DirectX nativně nepodporují. DXVK funguje jako „překladač“:

1. **Vstup:** Hra posílá příkazy DirectX (např. „vykresli tento trojúhelník“).
2. **Překlad:** DXVK tyto příkazy zachytí a v reálném čase je přepíše do jazyka Vulkan.
3. **Výstup:** Grafický ovladač na Linuxu zpracuje instrukce Vulkan a vykreslí obraz na monitor.

## Proč je DXVK tak důležité?

- **Výkon:** Před DXVK se používal překlad přímo do OpenGL (WineD3D), což bylo velmi pomalé a nestabilní. Vulkan je nízkourovňové rozhraní (stejně jako DX11/12), což umožňuje mnohem efektivnější využití hardwaru.
- **Kompatibilita:** Díky DXVK fungují na [Steam Decku](#) tisíce her, které byly původně vyvinuty výhradně pro Windows.
- **Vylepšení na Windows:** Paradoxně se DXVK někdy používá i na Windows ke zrychlení starších her (např. GTA IV), které mají špatně optimalizovaný původní kód DirectX 9.

## Klíčové vlastnosti

- **Shader Caching:** DXVK musí kompilovat shadery (grafické efekty) při prvním spuštění, což může způsobit krátké „cukání“ (stuttering). Moderní verze a Steam tento problém řeší předběžným stažením shaderů.
- **Open Source:** Projekt je vyvíjen komunitou pod licencí zlib/libpng, hlavním vývojářem je programátor vystupující pod přezdívkou **doitsujin**.
- **Podpora HW:** Vyžaduje grafickou kartu a ovladače, které plně podporují standard Vulkan (všechny moderní karty AMD, NVIDIA a Intel).

## Srovnání s ostatními vrstvami

Nástroj	Účel
<b>DXVK</b>	Překlad DX9 / DX10 / DX11 → Vulkan
<b>VKD3D-Proton</b>	Překlad DX12 → Vulkan

**D8VK**

Novější projekt pro překlad velmi starého DX8 → Vulkan

**Tip pro hráče:** Pokud používáte Linux a hra se seká, zkontrolujte, zda máte v launcherech (jako Lutris nebo Steam) zapnuté DXVK. U starších her to může znamenat rozdíl mezi 10 a 60 FPS.

*Související:* [Proton](#), [Steam Deck](#), [Zdrojový kód na GitHubu](#)

From:

<https://serviceit.cz/> - **IT ENCYKLOPEDIA**

Permanent link:

<https://serviceit.cz/doku.php?id=dxvk>Last update: **2025/12/31 18:00**