

WineD3D

WineD3D je implementace rozhraní DirectX (konkrétně Direct3D) založená na rozhraní **OpenGL**. Je to výchozí metoda, kterou projekt Wine používá pro překlad grafických instrukcí systému Windows do jazyka, kterému rozumí Linux, macOS a další Unix-like systémy.

Jak WineD3D funguje?

Na rozdíl od modernějších řešení funguje WineD3D jako „wrapper“ (obal), který v reálném čase mapuje volání Direct3D na ekvivalentní funkce v OpenGL:

1. **Vstup:** Hra volá instrukce Direct3D (verze 1.0 až 11).
2. **Překlad:** WineD3D interpretuje tyto instrukce a hledá jejich protějšky v knihovnách OpenGL.
3. **Výstup:** Grafická karta vykreslí obraz pomocí ovladače OpenGL.

Klíčové vlastnosti

- **Univerzálnost:** Funguje téměř na každém hardwaru, který podporuje OpenGL (včetně velmi starých grafických karet).
- **Široký rozsah:** Podporuje verze od nejstarších (Direct3D 1.0) až po Direct3D 11.
- **Stabilita:** Díky dekádám vývoje je kód velmi vospělý a stabilní.
- **Součást Wine:** Je integrováno přímo v jádru Wine, nevyžaduje žádnou dodatečnou instalaci.

Srovnání: WineD3D vs. DXVK

Dnes je WineD3D často vnímáno jako „záložní varianta“ pro případy, kdy nelze použít **DXVK**.

Vlastnost	WineD3D	DXVK
Cílové API	OpenGL	Vulkan
Výkon	Nižší (vyšší režie procesoru)	Vyšší (blíže hardwaru)
Podpora HW	Téměř vše (i staré integrované karty)	Vyžaduje modernější GPU s Vulkanem
Typické užití	Staré hry, macOS, slabý hardware	Moderní hry, Steam Deck, Linux gaming

Kdy WineD3D stále dává smysl?

1. **Starý hardware:** Pokud vaše grafická karta nepodporuje Vulkan, je WineD3D jedinou cestou, jak spustit 3D aplikace. 2. **macOS:** Apple přestal podporovat standard Vulkan, takže uživatelé Maců často spoléhají na WineD3D (přes vrstvy jako CrossOver nebo Whisky, které mohou dále překládat OpenGL na Metal). 3. **Specifické buggy:** Některé staré hry mohou mít v DXVK grafické chyby, které se ve WineD3D neprojevují.

Jak vynutit WineD3D (ve Steamu/Protonu)

Pokud chcete v rámci [Protonu](#) přepnout z DXVK zpět na WineD3D (např. kvůli řešení problémů), používá se v parametrech spuštění příkaz:

```
PROTON_USE_WINED3D=1 %command%
```

—

Poznámka: Vývoj se v posledních letech soustředí spíše na Vulkan, ale WineD3D zůstává kritickou komponentou pro zachování kompatibility se starším softwarem.

Související: [DXVK](#), [Proton](#), [Oficiální WineD3D Wiki](#)

From:

<https://serviceit.cz/> - IT ENCYKLOPEDIE

Permanent link:

<https://serviceit.cz/doku.php?id=wined3d>

Last update: **2025/12/31 18:01**

