

Приемы работы, позволяющие увеличить скорость работы в системе

Выбор оптимального графического драйвера

При создании и редактировании элементов, использовании команд навигации и масштабирования время перерисовки в графическом окне (т.е. фактически скорость работы в системе) в значительной степени зависит от выбранного графического драйвера. В большей степени это проявляется при работе с большими объектами.

При использовании драйверов DirectX и OpenGL в большинстве случаев перерисовка происходит быстрее, чем на драйвере GDI, т.е. скорость работы в системе выше. Но на некоторых видеокартах, например, Intel (часто используется в ноутбуках), наоборот – на драйвере GDI время перерисовки меньше, примерно в 2 раза. Поэтому желательно выполнить тест графических драйверов (команда **Выбор графического драйвера** в меню **Установки**) и выбрать рекомендуемый драйвер (по умолчанию выбран драйвер DirectX).

Первоначально в версии 1.06 очень медленно работали команды **Редактировать точку/Изменить параметры**, **Редактировать точку/Изменить подпись**. В пакете исправлений № 1 эта проблема частично была решена, но на некоторых видеокартах, для которых рекомендуемым является драйвер DirectX, в методах локальных панелей инструментов команд **Изменить подпись**, **Изменить параметры** выбор точек происходит медленнее, чем на других драйверах. То же самое относится к команде **Редактировать точечный объект/Изменить параметры**. В этом случае надо выбирать драйвер OpenGL или GDI. Возможно, что время перерисовки на этих драйверах будет больше, чем на драйвере DirectX, но не значительно. Таким образом, драйвер OpenGL или GDI будет для вас оптимальным с точки зрения времени перерисовки, редактирования точек и точечных тематических объектов.

Внимание. При работе с драйвером GDI надо учитывать, что на этом драйвере не работает настройка прозрачности слоя и 3D-визуализация.

Уменьшение времени перерисовки

Существует несколько приемов, которые позволяют уменьшить время перерисовки:

1. Можно прервать перерисовку. Перерисовка происходит не одновременно для всех элементов, а послойно. Т.е. после отрисовки на экране части элементов перерисовку можно прервать, нажав любую клавишу на клавиатуре, например, клавишу **Пробел**. Например, после выполнении команды **Показать все**, после отрисовки части элементов можно получить представление об границах объекта, после этого можно прервать отрисовку, нажав любую клавишу. Затем можно выполнять другие команды, например, можно выбрать команду **Увеличить рамкой** и выбрать фрагмент, который нужно увеличить.
2. Желательно использовать упрощенную отрисовку. При использовании упрощенной отрисовки время перерисовки уменьшается примерно в два раза. Смысл упрощенной отрисовки состоит в том, что в масштабах визуализации более заданного значения точечные, линейные, площадные тематические объекты отрисовываются не в соответствии с заданными условными знаками, а упрощенно. Т.е. точечные объекты – как точки, линейные – сплошной линией, площадные – регионом с заливкой.
3. Выполнять действия, которые приводят к перерисовке всего объекта, на небольшом фрагменте. К таким действиям можно отнести редактирование свойств набора проектов, редактирование слоев в диалоге **Организатор слоев**, редактирование подложек в диалоге **Управление растровыми подложками**, объединение проектов, работа на панели проектов (удаление, открытие, закрытие проектов и пр.)