

[X-Plane 10 64bit](#)Categoría : [Temas Portada](#)

Publicado por zxplane en 24-Mar-2013 19:15



Hace varios días Laminar Research liberaba junto con la actualización 10.20 b1 de X-Plane 10, el ejecutable compatible con la arquitectura 64bit. Era una vieja petición ampliamente demandada por la comunidad de usuarios de X-Plane que ya se esperaba para esta nueva versión.

Ben Supnik, programador, desarrollador y creador de la mayoría del Graphic ArtWork de Laminar Research se puso manos a la obra y empezó a compilar el código para esta nueva versión.

Actualmente está en fase beta, aún contiene bugs importantes y necesita pulirse para llegar a ser una "Release Candidate" estable. Con esta actualización se

descargan dos ejecutables, el de 32bit y el de 64bit para asegurar la compatibilidad de los equipos con más años, que no funcionan con tecnología 64bit.

- ¿Qué ventajas aporta la tecnología 64bit?

-Procesado de más datos por cada ciclo del reloj del equipo.

-Direccionamiento de mayor cantidad de memoria.

-Se pueden cargar conjuntos de datos mayores totalmente en la memoria, reduciendo la necesidad de accesos al disco duro más lentos.

- ¿Qué nos aporta esto a nosotros?

La principal ventaja es que con la versión de 64bit se puede aprovechar toda la memoria RAM que tengamos instalada y quede libre en el sistema, para poder cargar los escenarios en ella antes de ser procesados por la memoria de la tarjeta gráfica, lo que permite aumentar las opciones gráficas con texturas de más calidad y mayor cantidad de objetos en el escenario como edificios, árboles etc. En definitiva, escenarios más reales con más detalle gráfico.

- ¿Mejorará la cantidad de fotogramas por segundo, fps?

No, o por lo menos no lo hará de forma notable. La capacidad de poder gestionar X-Plane mayor cantidad de memoria RAM, como he comentado , permite cargar conjuntos de datos gráficos más grandes, que se envían a la memoria de la tarjeta gráfica para su proceso, de forma que podemos aumentar la cantidad de objetos visibles en el paisaje a través del menú "Rendering Options" sin que la memoria se desborde y aparezca el típico mensaje de advertencia "badalloc memory" deteniéndose X-Plane e interrumpiendo nuestro vuelo inesperadamente.

La posibilidad de poder aumentar los fps, más bien está asociada a lo “capaz” que sea nuestra tarjeta gráfica de poder gestionar y procesar esta cantidad de datos, por lo que la velocidad de la memoria de esta y la cantidad de memoria VRAM será determinante, sobre todo si se utilizan resoluciones altas de monitor.

- ¿Cuánta memoria RAM es necesaria?

La respuesta es obvia, cuanto más mejor. Nuestro equipo y sistema operativo tiene que ser de 64bit porque si no, no detectará más de 4GB. Actualmente es bastante normal encontrar equipos equipados con 8GB de serie. Si se quiere ampliar la RAM es preferible ampliarla con un DIMM de 8GB que dos de 4GB para evitar la comunicación entre dos módulos independientes que siempre ocasionará un pequeño retardo. La calidad de la memoria es también un factor a tener en cuenta. Muchas marcas tienen series especiales que superan ciertos estándares de calidad como por ejemplo las HyperX de Kingston por citar alguna. Actualmente la memoria está a buen precio por lo que no hay que invertir mucho dinero para hacer una ampliación. También es importante saber que la memoria RAM es un componente más del equipo y que aunque se aumente la cantidad de esta no significa que el rendimiento será mucho mejor, sobre todo si nuestra tarjeta gráfica no es capaz o es un modelo ya algo obsoleto.

- ¿Tengo que actualizar a la versión 10.20 64bit?

A no ser que quieras participar en el programa como betatester, quieras hacer pruebas en tu equipo o ver simplemente como funciona, la respuesta es No.

Estas versiones son betas y mucha gente que viene de otros simuladores o empieza con el vuelo virtual no conoce esta filosofía y actualiza de forma impulsiva, encontrándose con que el simulador le falla, no les funcionan los plugins o simplemente no les carga.

La gente que llevamos más tiempo y decidimos hacer estas pruebas como betatester, solemos tener dos copias de X-Plane, una para volar que se actualiza solo con versiones estables clasificadas como finales después de pasar como “Release Candidate” y otra donde actualizamos con las betas para hacer pruebas y reportar a Laminar algún error o fallo encontrado.



"Las betas no son para volar, son para probar."