

Pilote-Virtuel.com



Accueil forums Liste des membres Règles Recherche Galerie Inscription Trombinoscope Salon de discussion S'identifier

Vous n'êtes pas identifié.

► Annonce

[AviatorSoft](#) Les meilleurs produits pour la simulation de vol

Pages: **1** 2

[Accueil forums](#) » [Technique & Optimisation](#) » [\[FSX\]Colmater les fuites de mémoire \(Tuto\)](#)

► 09-04-2012 10:14:15

#1 [!]

**FanofAviation28**  
Copilote



Date d'inscription: 09-08-2011  
[Renommée](#) : 22

How are you happy tax payers ?



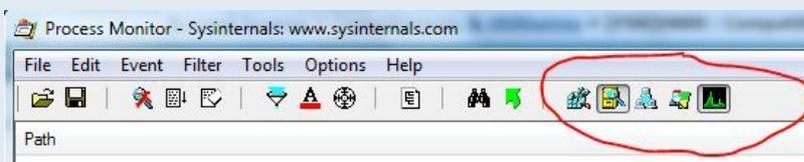
#### UTILISATION DE PROCMON.EXE POUR "ASPIRER" LES AGN MANQUANTES PENDANT UN VOL SOUS FSX

Tout d'abord un rappel préliminaire : **seules les textures agn manquantes sont à prendre en compte pour les fuites de mémoire**. Je me réfère au site **Jacky Brouze** : <http://jacky.brouze.ch/FSX/TrucsFSX.php> dans le cadre supérieur cliquez sur **Colmater les "fuites de mémoire" ? Précision** : après corroboration de plusieurs sources consultées sur le Net, les **agn**, sont une **classe de textures** dédiée aux **Autogens**. En effet **A** serait pour **Auto** et **GN** serait une contraction phonétique de **GEN** (?)  
<https://msmvps.com/blogs/arnogerretsen/...files.aspx>

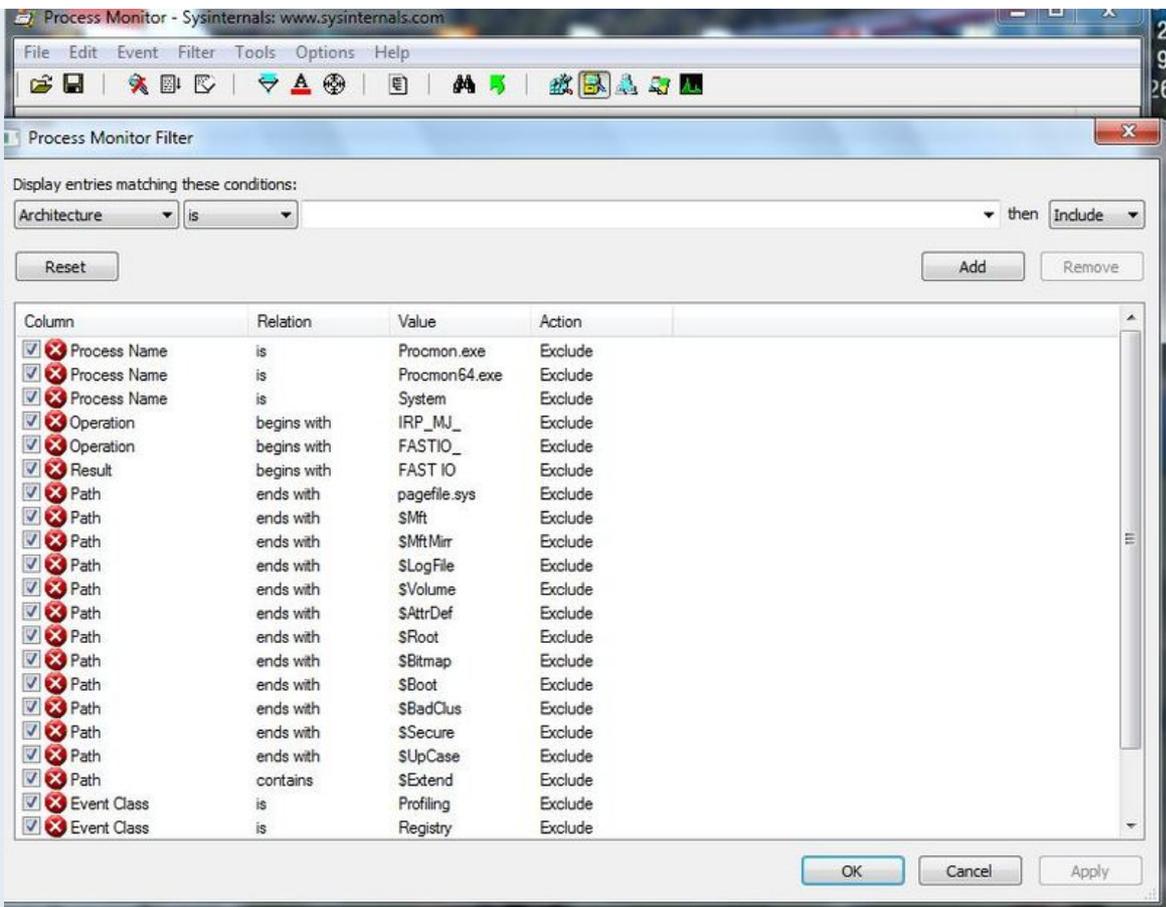
- 1) Pour télécharger **Procmon** valable pour les systèmes 32 et 64 bits : [http://www.clubic.com/telecharger-fiche\\_...nitor.html](http://www.clubic.com/telecharger-fiche_...nitor.html)
- 2) Dézipper l'archive. **Le programme n'a pas besoin d'install** et donc **n'écrit rien dans la BDR de Windows**
- 3) Donc vous pouvez mettre le dossier tel quel, là où vous le souhaitez.
- 4) Créer un raccourci de **procmon.exe** pour en faciliter son utilisation.

#### POUR CRÉER LE FILTRE QUI NE MONTRE QUE LES AGN MANQUANTES

- 1) Lancer **procmon.exe**
- 2) Comme le montre le screen suivant, dans la partie entourée de rouge, seules les 2ème et 5ème icônes doivent être "appuyées" donc activées. C'est-à-dire **Show File System Activity** et **Show Profiling Events**

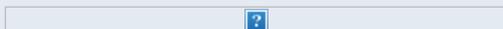


- 3) Aller dans la **barre de menu** dans l'onglet **Filter** puis à nouveau **Filter** dans le **menu déroulant**, pour obtenir ceci :



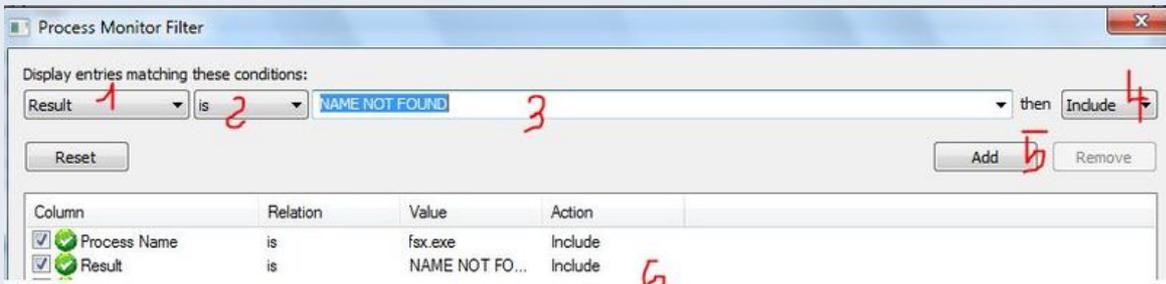
4) Suivre les étapes de 1 à 5 pour obtenir l'étape 6, c'est-à-dire la ligne concernant **FSX**

- Etape 1 : dérouler le menu et cliquer sur la ligne **Process Name**
- Etape 2 : vérifier que **is** est bien sélectionné (il y est par défaut normalement)
- Etape 3 : saisir manuellement dans la zone, **FSX.exe**
- Etape 4 : vérifier que **include** est bien sélectionné (il y est par défaut normalement)
- Etape 5 : cliquer sur **Add**
- Etape 6 : la ligne **Process Name is FSX.exe Include** est alors automatiquement créée



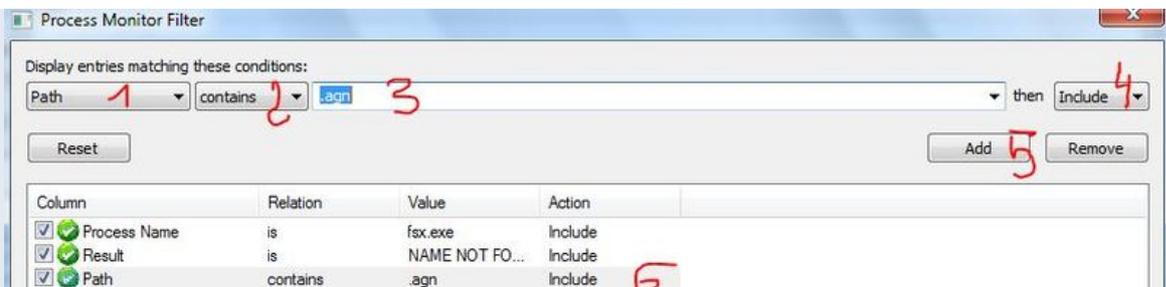
5) Suivre les étapes de 1 à 5 pour obtenir l'étape 6, c'est-à-dire la ligne concernant **NAME NOT FOUND**

- Etape 1 : dérouler le menu et cliquer sur la ligne **Result**
- Etape 2 : vérifier que **is** est bien sélectionné (il y est par défaut normalement)
- Etape 3 : saisir manuellement dans la zone, **NAME NOT FOUND**
- Etape 4 : vérifier que **include** est bien sélectionné (il y est par défaut normalement)
- Etape 5 : cliquer sur **Add**
- Etape 6 : la ligne **Result is NAME NOT FOUND Include** est alors automatiquement créée

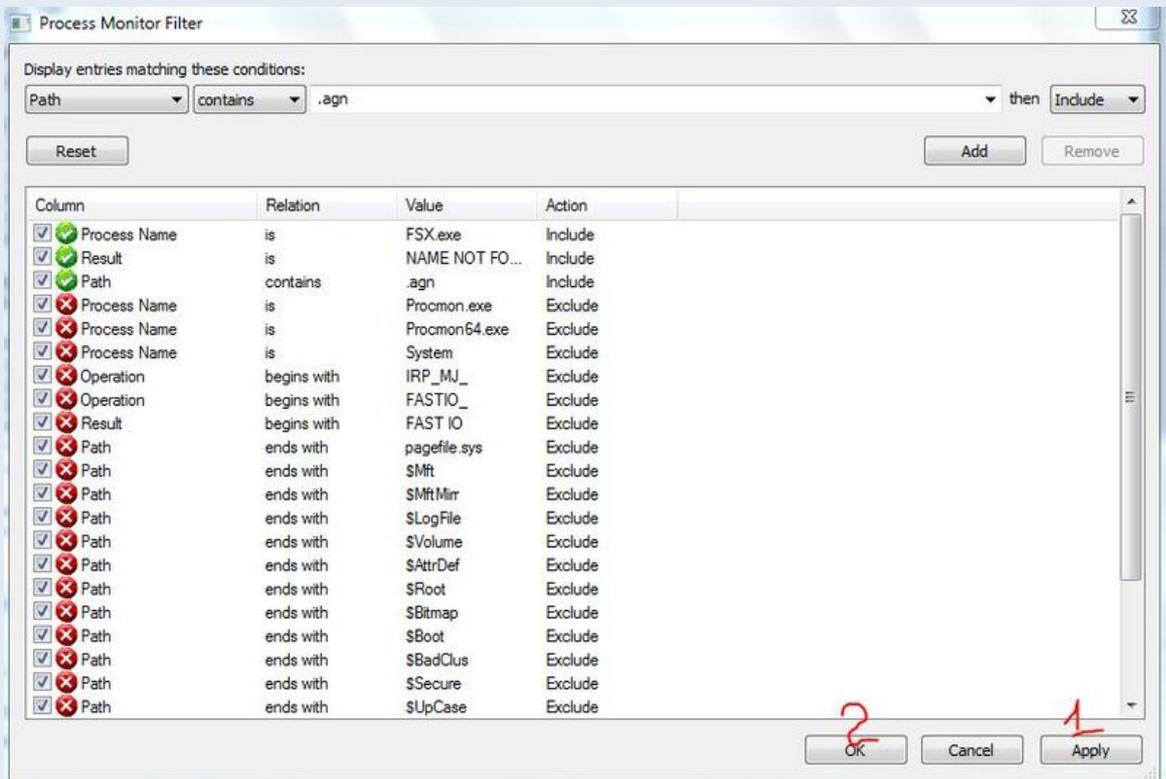


6) Suivre les étapes de 1 à 5 pour obtenir l'étape 6, c'est-à-dire la ligne concernant **.agn**

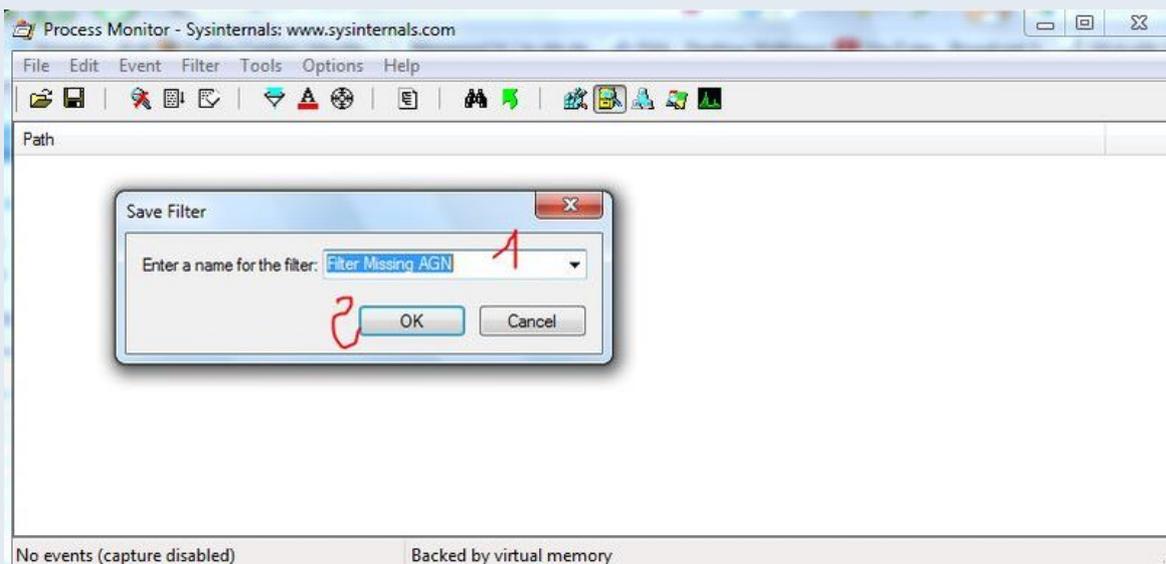
- Etape 1 : dérouler le menu et cliquer sur la ligne **Path**
- Etape 2 : vérifier que **Contains** est bien sélectionné (il y est par défaut normalement)
- Etape 3 : saisir manuellement dans la zone, **.agn Ne pas oublier le point devant agn**
- Etape 4 : vérifier que **include** est bien sélectionné (il y est par défaut normalement)
- Etape 5 : cliquer sur **Add**
- Etape 6 : la ligne **Contains .agn Include** est alors automatiquement créée



7) Faire **Apply** puis **OK**



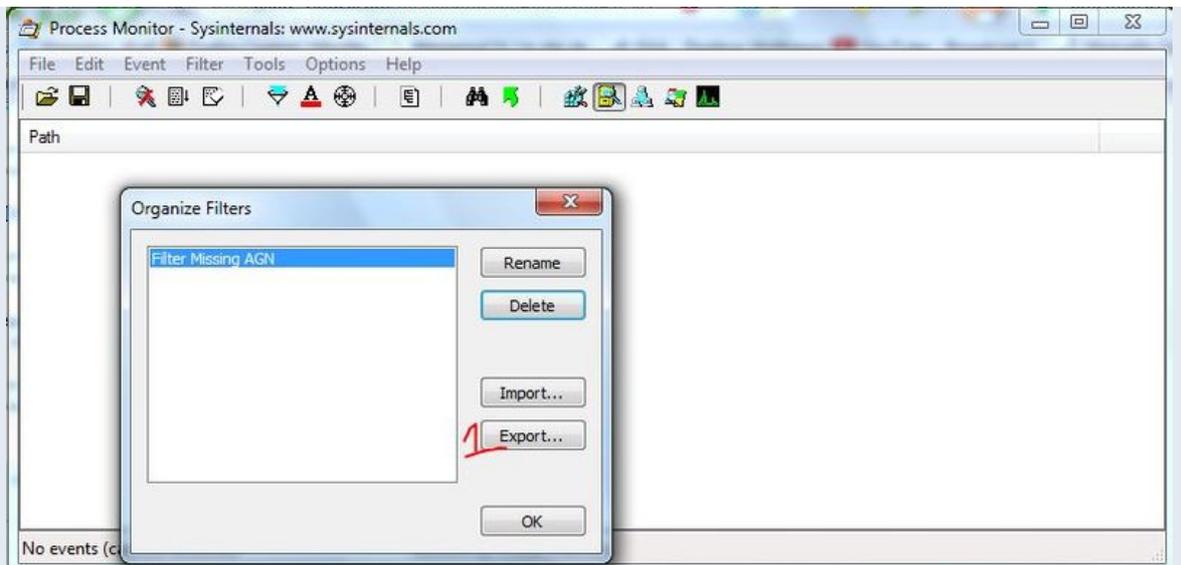
8) **Sauvergarde du filtre** : aller dans la **barre de menu** dans l'onglet **Filter** puis **Save Filter...** dans le **menu déroulant**, pour obtenir ceci :



Donner par exemple le nom de **Filter Missing AGN**

**MAIS LE FILTRE N'EST PAS SAUVEGARDÉ SOUS FORME DE FICHER POUR CE FAIRE :**

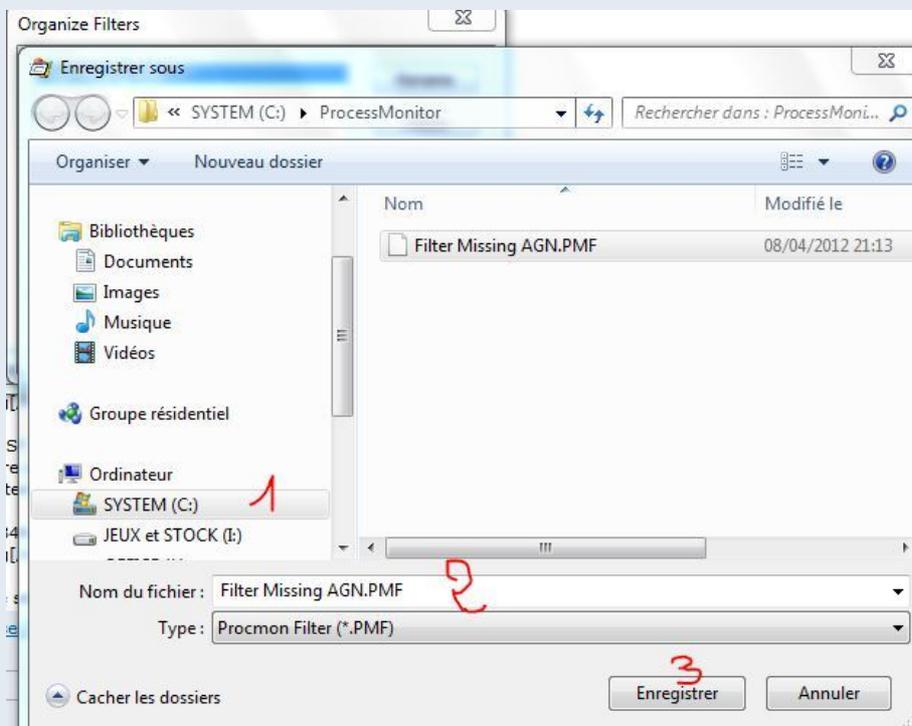
9) Aller dans la **barre de menu** dans l'onglet **Filter** puis **Organize Filters...** dans le **menu déroulant**, pour obtenir une nouvelle fenêtre. Cliquer sur **Export**



Etape 1 : entrer le chemin où se situe **procmon.exe**, par exemple : **C:\ProcessMonitor**

Etape 2 : **Filter Missing AGN** est saisi automatiquement

Etape 3 : **Enregistrer**



Ainsi, si vous créez d'autres filtres en suivant ces procédures, vous pourrez toujours les retrouver en faisant soit dans le menu déroulant **Filter**, soit **Load**, ou encore **Organize Filters...** puis **Import**.

#### UTILISATION DE PROCMON AVEC FSX

- 1) **Toujours lancer Procmon.exe avant FSX**. Ayant eu l'occasion de faire l'inverse, **FSX** a planté peu de temps après. **Le filtre que vous venez de créer s'initialise par défaut** - Faire **OK**.
- 2) Aller dans la barre de menu - onglet **File** - Vérifier si **Capture Events** est coché (**CTR + E** pour **activer / désactiver**).

Par défaut, **Capture Events** est activé dès que vous aviez cliqué sur **OK** pour sortir de la page du **filtre**, immédiatement après avoir lancé **Procmon**.

- 3) Réduire **Procmon**
- 4) **Lancer FSX et effectuer un vol de 3/4 h à 1 h maxi, en fonction de votre RAM, car s'il y a trop d'agn manquantes durant votre vol, la mémoire finit par se saturer et planter FSX voire Procmon !**. Les rares micro-freezes seront vraisemblablement dus aux textures **agn manquantes** recherchées en boucle par l'ordi.
- 5) **Après avoir quitter FSX**, revenir sur **Procmon** : s'il n'y a rien, les zones survolées étaient "saines", s'il y a des **agn**, (comme dans l'exemple "réel" donné dans le **post #7** de ce topic : <http://www.pilote-virtuel.com/viewtopic.php?id=42385>) le chemin où elles

devraient être, est donné pour chacune d'elles ! C'est magique ! 🤖 🤖

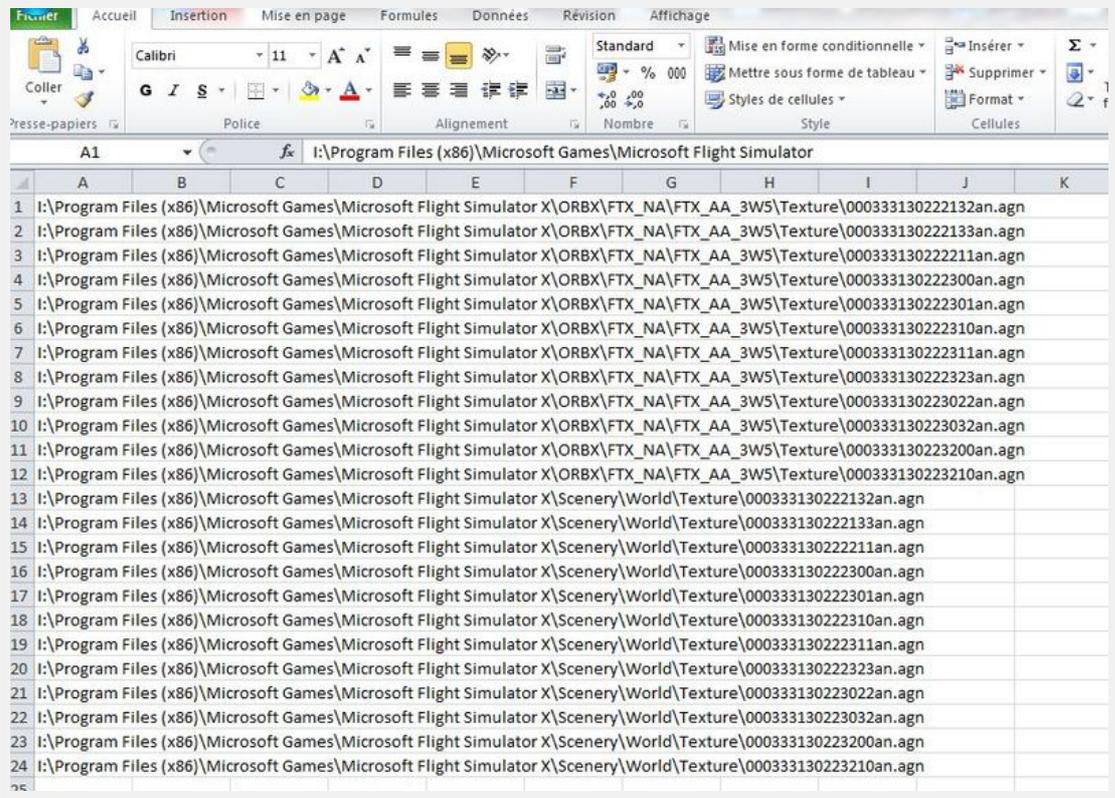
- 6) Désactiver **Capture Events** par (**CTR + E** pour **désactiver / activer**)

- 7) **Vidéo-inverser toutes les lignes d'agn manquantes** - aller dans la barre de menu sur l'onglet **Edit** - **Copy**.

EXPLOITATION DES RÉSULTATS AVEC UN TABLEUR (par exemple *Microsoft Excel*)

- 1) Ouvrir le **tableur**
- 2) Sélectionner la **cellule A1** puis **CTR+V** toutes les lignes précédemment copiées dans **Procmon** apparaissent alors.
- 3) Aller dans le menu **Données - Trier** - Laisser le réglage par défaut **NE PAS ÉTENDRE LA SÉLECTION en dehors de la colonne A.**

Les **agn** sont alors réorganisées par dossier dans la feuille de calcul. Il y aura parfois des lignes en doublons (notamment pour les **systèmes 32 bits**), car certaines **agn** sont répertoriées plusieurs fois dans un même chemin. C'est normal puisque l'ordi s'est obstiné à vouloir les trouver, d'où les **fuites de mémoire pendant l'utilisation de FSX sur certaines scènes**. Ce qui entraîne des micro freezes...



	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
1	I:\Program Files (x86)\Microsoft Games\Microsoft Flight Simulator X\ORBX\FTX_NA\FTX_AA_3W5\Texture\000333130222132an.agn										
2	I:\Program Files (x86)\Microsoft Games\Microsoft Flight Simulator X\ORBX\FTX_NA\FTX_AA_3W5\Texture\000333130222133an.agn										
3	I:\Program Files (x86)\Microsoft Games\Microsoft Flight Simulator X\ORBX\FTX_NA\FTX_AA_3W5\Texture\00033313022211an.agn										
4	I:\Program Files (x86)\Microsoft Games\Microsoft Flight Simulator X\ORBX\FTX_NA\FTX_AA_3W5\Texture\000333130222300an.agn										
5	I:\Program Files (x86)\Microsoft Games\Microsoft Flight Simulator X\ORBX\FTX_NA\FTX_AA_3W5\Texture\000333130222301an.agn										
6	I:\Program Files (x86)\Microsoft Games\Microsoft Flight Simulator X\ORBX\FTX_NA\FTX_AA_3W5\Texture\000333130222310an.agn										
7	I:\Program Files (x86)\Microsoft Games\Microsoft Flight Simulator X\ORBX\FTX_NA\FTX_AA_3W5\Texture\000333130222311an.agn										
8	I:\Program Files (x86)\Microsoft Games\Microsoft Flight Simulator X\ORBX\FTX_NA\FTX_AA_3W5\Texture\000333130222323an.agn										
9	I:\Program Files (x86)\Microsoft Games\Microsoft Flight Simulator X\ORBX\FTX_NA\FTX_AA_3W5\Texture\000333130222302an.agn										
10	I:\Program Files (x86)\Microsoft Games\Microsoft Flight Simulator X\ORBX\FTX_NA\FTX_AA_3W5\Texture\0003331302223032an.agn										
11	I:\Program Files (x86)\Microsoft Games\Microsoft Flight Simulator X\ORBX\FTX_NA\FTX_AA_3W5\Texture\0003331302223200an.agn										
12	I:\Program Files (x86)\Microsoft Games\Microsoft Flight Simulator X\ORBX\FTX_NA\FTX_AA_3W5\Texture\0003331302223210an.agn										
13	I:\Program Files (x86)\Microsoft Games\Microsoft Flight Simulator X\Scenery\World\Texture\000333130222132an.agn										
14	I:\Program Files (x86)\Microsoft Games\Microsoft Flight Simulator X\Scenery\World\Texture\000333130222133an.agn										
15	I:\Program Files (x86)\Microsoft Games\Microsoft Flight Simulator X\Scenery\World\Texture\00033313022211an.agn										
16	I:\Program Files (x86)\Microsoft Games\Microsoft Flight Simulator X\Scenery\World\Texture\000333130222300an.agn										
17	I:\Program Files (x86)\Microsoft Games\Microsoft Flight Simulator X\Scenery\World\Texture\000333130222301an.agn										
18	I:\Program Files (x86)\Microsoft Games\Microsoft Flight Simulator X\Scenery\World\Texture\000333130222310an.agn										
19	I:\Program Files (x86)\Microsoft Games\Microsoft Flight Simulator X\Scenery\World\Texture\000333130222311an.agn										
20	I:\Program Files (x86)\Microsoft Games\Microsoft Flight Simulator X\Scenery\World\Texture\000333130222323an.agn										
21	I:\Program Files (x86)\Microsoft Games\Microsoft Flight Simulator X\Scenery\World\Texture\000333130222302an.agn										
22	I:\Program Files (x86)\Microsoft Games\Microsoft Flight Simulator X\Scenery\World\Texture\0003331302223032an.agn										
23	I:\Program Files (x86)\Microsoft Games\Microsoft Flight Simulator X\Scenery\World\Texture\0003331302223200an.agn										
24	I:\Program Files (x86)\Microsoft Games\Microsoft Flight Simulator X\Scenery\World\Texture\0003331302223210an.agn										

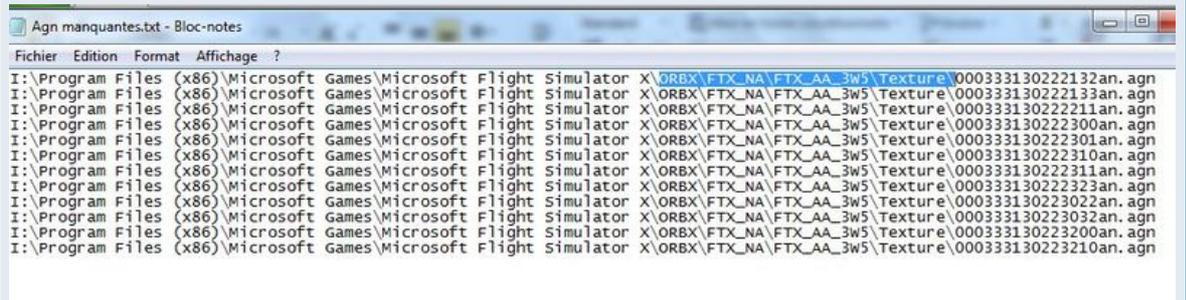
- 4) Sauvegarder le **fichier excel** sur le bureau, en lui donnant par exemple le nom **List Missing AGN**
- 5) Quitter **Excel** et **Procmon** (que vous aviez laissé ouvert, au cas où les données se seraient volatilisées de la mémoire tampon, suite à une maladresse du style : "Entre temps j'ai fait un copier/coller ou déplacer je ne sais plus quoi..." 🤪)

## CRÉATION DES LISTES EN FORMAT \*.TXT DES AGN MANQUANTES POUR LES EXPLOITER AVEC ANTRENAMER

- 1) Lancer votre **tableur** (**Excel** dans cet exemple) en double cliquant sur le fichier **List Missing AGN** précédemment sauvegardé.
- 2) Dans la **colonne A**, **ne sélectionner que les lignes dont les agn ont un même dossier de destination** - Copier-les - **Réduire Excel**.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1	I:\Program Files (x86)\Microsoft Games\Microsoft Flight Simulator X\ORBX\FTX_NA\FTX_AA_3W5\Texture\000333130222132an.agn									
2	I:\Program Files (x86)\Microsoft Games\Microsoft Flight Simulator X\ORBX\FTX_NA\FTX_AA_3W5\Texture\000333130222133an.agn									
3	I:\Program Files (x86)\Microsoft Games\Microsoft Flight Simulator X\ORBX\FTX_NA\FTX_AA_3W5\Texture\000333130222211an.agn									
4	I:\Program Files (x86)\Microsoft Games\Microsoft Flight Simulator X\ORBX\FTX_NA\FTX_AA_3W5\Texture\000333130222300an.agn									
5	I:\Program Files (x86)\Microsoft Games\Microsoft Flight Simulator X\ORBX\FTX_NA\FTX_AA_3W5\Texture\000333130222301an.agn									
6	I:\Program Files (x86)\Microsoft Games\Microsoft Flight Simulator X\ORBX\FTX_NA\FTX_AA_3W5\Texture\000333130222310an.agn									
7	I:\Program Files (x86)\Microsoft Games\Microsoft Flight Simulator X\ORBX\FTX_NA\FTX_AA_3W5\Texture\000333130222311an.agn									
8	I:\Program Files (x86)\Microsoft Games\Microsoft Flight Simulator X\ORBX\FTX_NA\FTX_AA_3W5\Texture\000333130222323an.agn									
9	I:\Program Files (x86)\Microsoft Games\Microsoft Flight Simulator X\ORBX\FTX_NA\FTX_AA_3W5\Texture\000333130223022an.agn									
10	I:\Program Files (x86)\Microsoft Games\Microsoft Flight Simulator X\ORBX\FTX_NA\FTX_AA_3W5\Texture\000333130223032an.agn									
11	I:\Program Files (x86)\Microsoft Games\Microsoft Flight Simulator X\ORBX\FTX_NA\FTX_AA_3W5\Texture\000333130223200an.agn									
12	I:\Program Files (x86)\Microsoft Games\Microsoft Flight Simulator X\ORBX\FTX_NA\FTX_AA_3W5\Texture\000333130223210an.agn									
13	I:\Program Files (x86)\Microsoft Games\Microsoft Flight Simulator X\Scenery\World\Texture\000333130222132an.agn									
14	I:\Program Files (x86)\Microsoft Games\Microsoft Flight Simulator X\Scenery\World\Texture\000333130222133an.agn									
15	I:\Program Files (x86)\Microsoft Games\Microsoft Flight Simulator X\Scenery\World\Texture\000333130222211an.agn									
16	I:\Program Files (x86)\Microsoft Games\Microsoft Flight Simulator X\Scenery\World\Texture\000333130222300an.agn									
17	I:\Program Files (x86)\Microsoft Games\Microsoft Flight Simulator X\Scenery\World\Texture\000333130222301an.agn									
18	I:\Program Files (x86)\Microsoft Games\Microsoft Flight Simulator X\Scenery\World\Texture\000333130222310an.agn									
19	I:\Program Files (x86)\Microsoft Games\Microsoft Flight Simulator X\Scenery\World\Texture\000333130222311an.agn									
20	I:\Program Files (x86)\Microsoft Games\Microsoft Flight Simulator X\Scenery\World\Texture\000333130222323an.agn									
21	I:\Program Files (x86)\Microsoft Games\Microsoft Flight Simulator X\Scenery\World\Texture\000333130223022an.agn									
22	I:\Program Files (x86)\Microsoft Games\Microsoft Flight Simulator X\Scenery\World\Texture\000333130223032an.agn									
23	I:\Program Files (x86)\Microsoft Games\Microsoft Flight Simulator X\Scenery\World\Texture\000333130223200an.agn									
24	I:\Program Files (x86)\Microsoft Games\Microsoft Flight Simulator X\Scenery\World\Texture\000333130223210an.agn									
25										

3) Il suffit d'ouvrir le **bloc-note** en faisant avec le **clic droit - Nouveau - Document Texte** - CTR + V pour coller les lignes copiées dans **Excel** dans ce **nouveau document.txt**



4) **Créer des dossiers qui reconstituent l'arborescence qui apparaît en vidéo-inverée sur le screen précédent. C'est IMPERATIF**  
Ainsi il vous sera facile de copier cette arborescence de dossiers directement dans **FSX** pour placer les **agn** aux bons endroits.

De plus vous pourrez la garder et la compresser et la réinstaller si vous êtes un jour obligé de faire une réinstall de FSX et tous vos addons scenery.

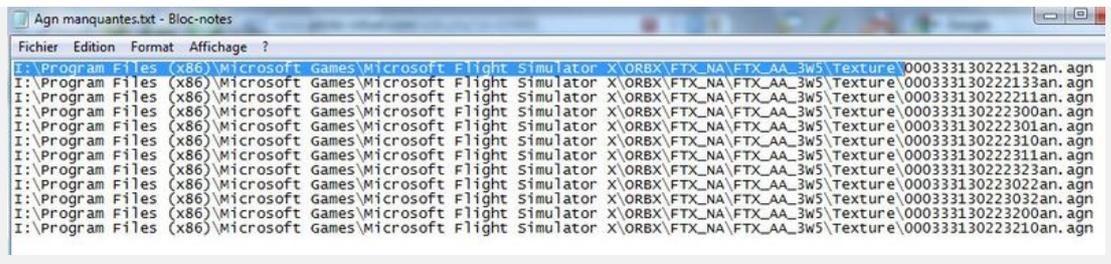
Dans cet exemple créer les dossiers :  
**Texture** dans lequel vous mettrez tout à l'heure vos agn "bidon" une fois créées  
**FTX\_AA\_3W5** ou vous mettrez le dossier **Texture**  
**FTX\_NA** ou vous mettrez le dossier **FTX\_AA\_3W5**  
**ORBX** ou vous mettrez le dossier **FTX\_NA**

**ASTUCE : pour nommer rapidement les dossier sans se tromper** : il suffit de copier dans le bloc-note son nom entre **\Texture\**, en vidéo inversant et en faisant CTR + C puis sélectionner le **Nouveau dossier** - appuyer sur F2 - CTR + V - Répéter les mêmes opérations pour chacun des dossiers d'une arborescence.

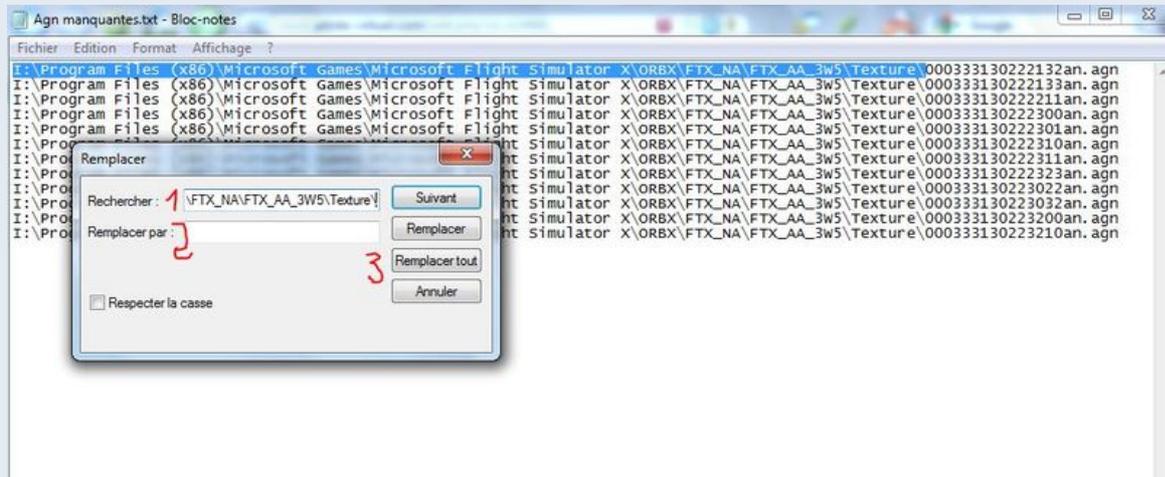
Le tout devra être déplacé par copier/coller dans le dossier principal de **FSX**

5) **Il est nécessaire de supprimer tous les chemins pour ne garder que la liste des agn manquantes** : Antrenamer étant incapable de créer l'arborescence des dossiers.

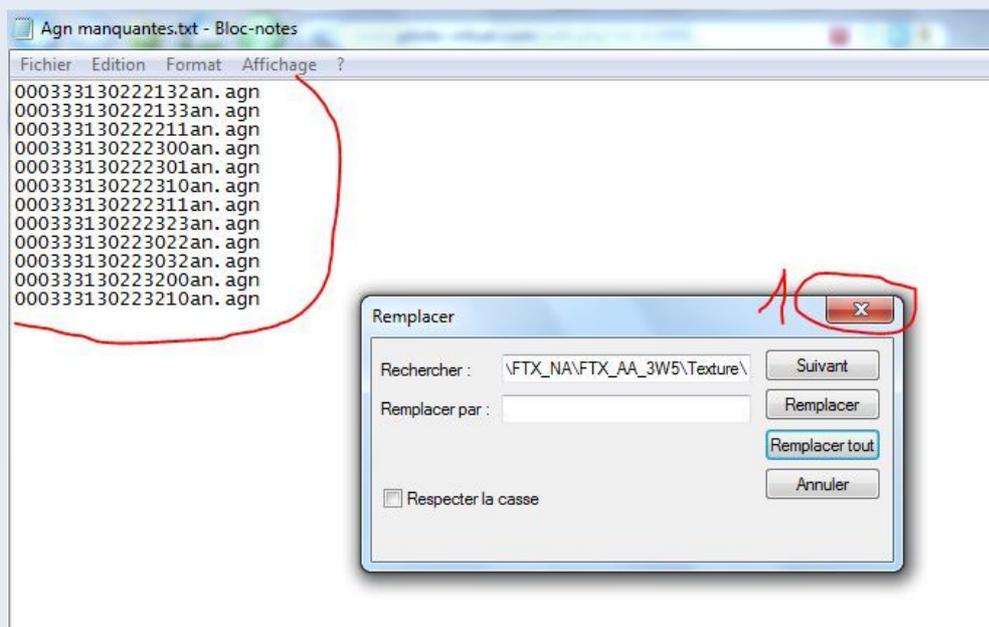
**ASTUCE POUR RÉALISER CETTE OPÉRATION A LA VITESSE D'UN ÉCLAIR :**  
**Vidéo-inverser le chemin de la première ligne** et la copier par le clic droit ou CTR + C comme ceci :



1) Aller dans l'onglet **Edition** du bloc-note - **Remplacer...** - Coller (CTR + V) le chemin de la première ligne que vous venez juste de copier, dans la case **Rechercher :** en laissant vide celle de **Remplacer par :** - Faire **Remplacer tout**



2) Cliquer sur la croix de St-André pour quitter la fenêtre de **Remplacer**. Vous obtenez alors ceci :



Si dans la liste il y a des **agn en doublons**, ce n'est pas grave, **Antrenamer** n'en créera qu'une seule pour chacun de ces doublons. J'ai testé et vérifié 😊

3) **Sauvegarder** (CTR + S) puis **quitter** le bloc-note. Désormais la liste pourra être exploitée par **Antrenamer**.

**POUR DES AGN D'UNE AUTRE ARBORESCENCE DE DOSSIERS (CHEMIN SI VOUS PRÉFÉREZ) :**

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1	I:\Program Files (x86)\Microsoft Games\Microsoft Flight Simulator X\ORBX\FTX_NA\FTX_AA_3W5\Texture\000333130222132an.agn									
2	I:\Program Files (x86)\Microsoft Games\Microsoft Flight Simulator X\ORBX\FTX_NA\FTX_AA_3W5\Texture\000333130222133an.agn									
3	I:\Program Files (x86)\Microsoft Games\Microsoft Flight Simulator X\ORBX\FTX_NA\FTX_AA_3W5\Texture\000333130222211an.agn									
4	I:\Program Files (x86)\Microsoft Games\Microsoft Flight Simulator X\ORBX\FTX_NA\FTX_AA_3W5\Texture\000333130222300an.agn									
5	I:\Program Files (x86)\Microsoft Games\Microsoft Flight Simulator X\ORBX\FTX_NA\FTX_AA_3W5\Texture\000333130222301an.agn									
6	I:\Program Files (x86)\Microsoft Games\Microsoft Flight Simulator X\ORBX\FTX_NA\FTX_AA_3W5\Texture\000333130222310an.agn									
7	I:\Program Files (x86)\Microsoft Games\Microsoft Flight Simulator X\ORBX\FTX_NA\FTX_AA_3W5\Texture\000333130222311an.agn									
8	I:\Program Files (x86)\Microsoft Games\Microsoft Flight Simulator X\ORBX\FTX_NA\FTX_AA_3W5\Texture\000333130222323an.agn									
9	I:\Program Files (x86)\Microsoft Games\Microsoft Flight Simulator X\ORBX\FTX_NA\FTX_AA_3W5\Texture\000333130223022an.agn									
10	I:\Program Files (x86)\Microsoft Games\Microsoft Flight Simulator X\ORBX\FTX_NA\FTX_AA_3W5\Texture\000333130223032an.agn									
11	I:\Program Files (x86)\Microsoft Games\Microsoft Flight Simulator X\ORBX\FTX_NA\FTX_AA_3W5\Texture\000333130223200an.agn									
12	I:\Program Files (x86)\Microsoft Games\Microsoft Flight Simulator X\ORBX\FTX_NA\FTX_AA_3W5\Texture\000333130223210an.agn									
13	I:\Program Files (x86)\Microsoft Games\Microsoft Flight Simulator X\Scenery\World\Texture\000333130222132an.agn									
14	I:\Program Files (x86)\Microsoft Games\Microsoft Flight Simulator X\Scenery\World\Texture\000333130222133an.agn									
15	I:\Program Files (x86)\Microsoft Games\Microsoft Flight Simulator X\Scenery\World\Texture\000333130222211an.agn									
16	I:\Program Files (x86)\Microsoft Games\Microsoft Flight Simulator X\Scenery\World\Texture\000333130222300an.agn									
17	I:\Program Files (x86)\Microsoft Games\Microsoft Flight Simulator X\Scenery\World\Texture\000333130222301an.agn									
18	I:\Program Files (x86)\Microsoft Games\Microsoft Flight Simulator X\Scenery\World\Texture\000333130222310an.agn									
19	I:\Program Files (x86)\Microsoft Games\Microsoft Flight Simulator X\Scenery\World\Texture\000333130222311an.agn									
20	I:\Program Files (x86)\Microsoft Games\Microsoft Flight Simulator X\Scenery\World\Texture\000333130222323an.agn									
21	I:\Program Files (x86)\Microsoft Games\Microsoft Flight Simulator X\Scenery\World\Texture\000333130223022an.agn									
22	I:\Program Files (x86)\Microsoft Games\Microsoft Flight Simulator X\Scenery\World\Texture\000333130223032an.agn									
23	I:\Program Files (x86)\Microsoft Games\Microsoft Flight Simulator X\Scenery\World\Texture\000333130223200an.agn									
24	I:\Program Files (x86)\Microsoft Games\Microsoft Flight Simulator X\Scenery\World\Texture\000333130223210an.agn									
25										

reprendre les étapes de travail à partir de : CREATION DES LISTES EN FORMAT \*.TXT DES AGN MANQUANTES POUR LES EXPLOITER AVEC ANTRENAMER

MAINTENANT QUE TOUT CE TRAVAIL PRÉPARATOIRE EST RÉALISÉ :

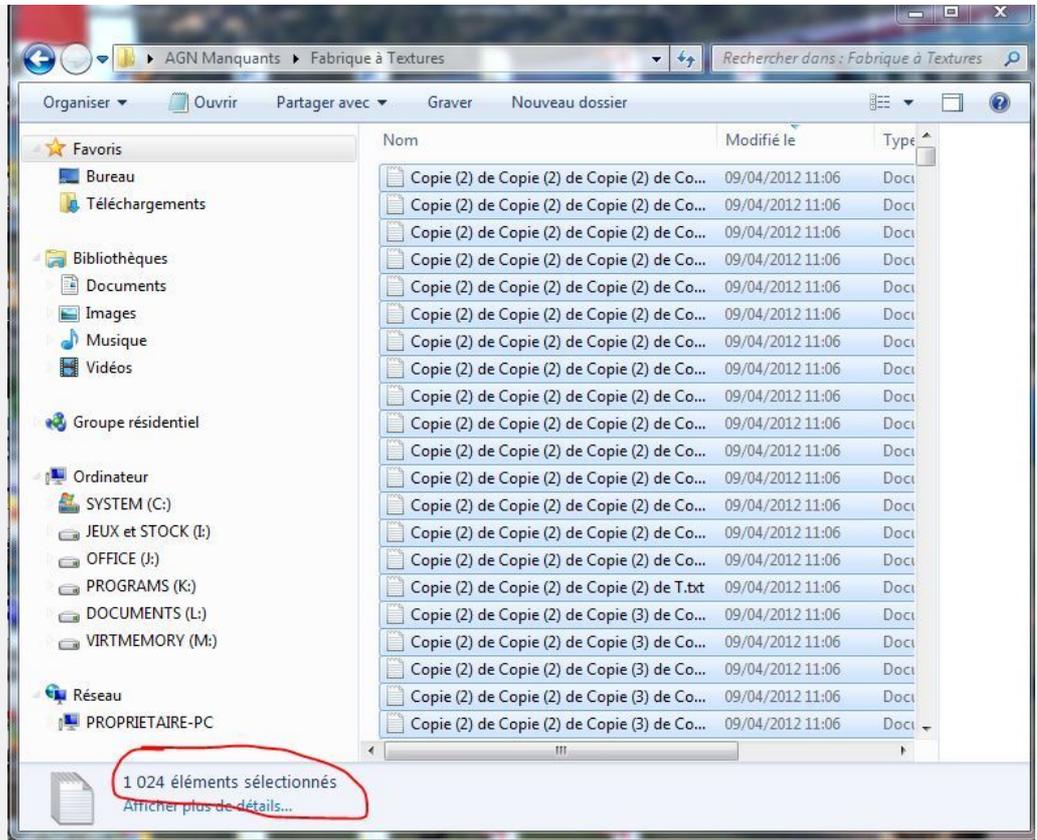
UTILISATION DE ANTRENAMER POUR CRÉER TRÈS RAPIDEMENT DES FICHIERS AGN MANQUANTS

En reprenant vos listes d'agn précédemment créées avec le bloc-note, vous pouvez créer des fichiers agn bidons à 0 octet qui colmateront les fuites de mémoire, en créant un dossier "AGN MANQUANTES" sur votre bureau. A l'intérieur de ce dossier, créer par clic droit - Nouveau - Document Texte - autant de fois en fonction du nombre de fichiers agn manquants.

ASTUCE POUR ALLER TRÈS VITE :

vidéo inverser le premier document.txt créé par CTR + A puis CTR + C suivi de CTR + V ; puis à nouveau CTR + A suivi de CTR + C suivi de CTR + V. Par cette astuce la création de fichiers devient exponentielle. Souvenez-vous de l'histoire perse de l'échiquier avec les grains de blé que l'on double à chaque case !.. 😊🤪 : <http://lemiqo.free.fr/echechsble/index.html>

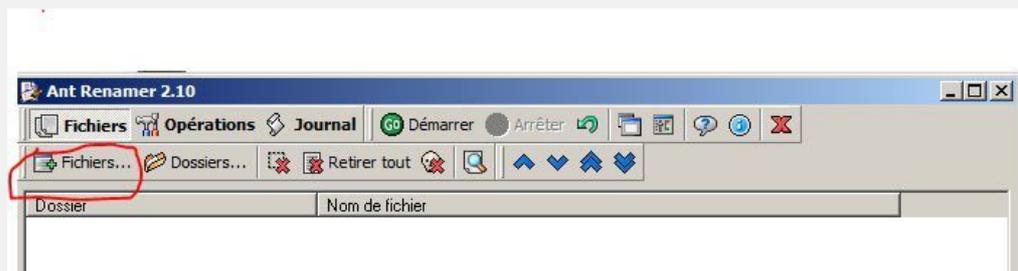
**RECOMMANDATION TRÈS IMPORTANTE :** nommer le premier document texte **t.txt**, car selon le principe de la multiplication exponentielle expliqué ci-dessus, **Antrenamer ne pourra plus renommer en fichiers agn**, du fait de noms de fichiers trop longs, du style **copie de copie de copie..... de t.txt** J'ai testé : vous pourrez aller jusqu'à **1024 fichiers txt** (10 cycles de **CTR + A - CTR + C - CTR + V**) sans rencontrer de problème de noms trop longs. C'est une sacrée marge ! 😊 Avec cette méthode, j'ai dû créer un jour, après un vol sur les Alpes, près de 800 fichiers agn "bidon". Je peux vous affirmer, que lorsque j'ai recommencé le tour des Alpes, c'était hyper fluide ![/b]



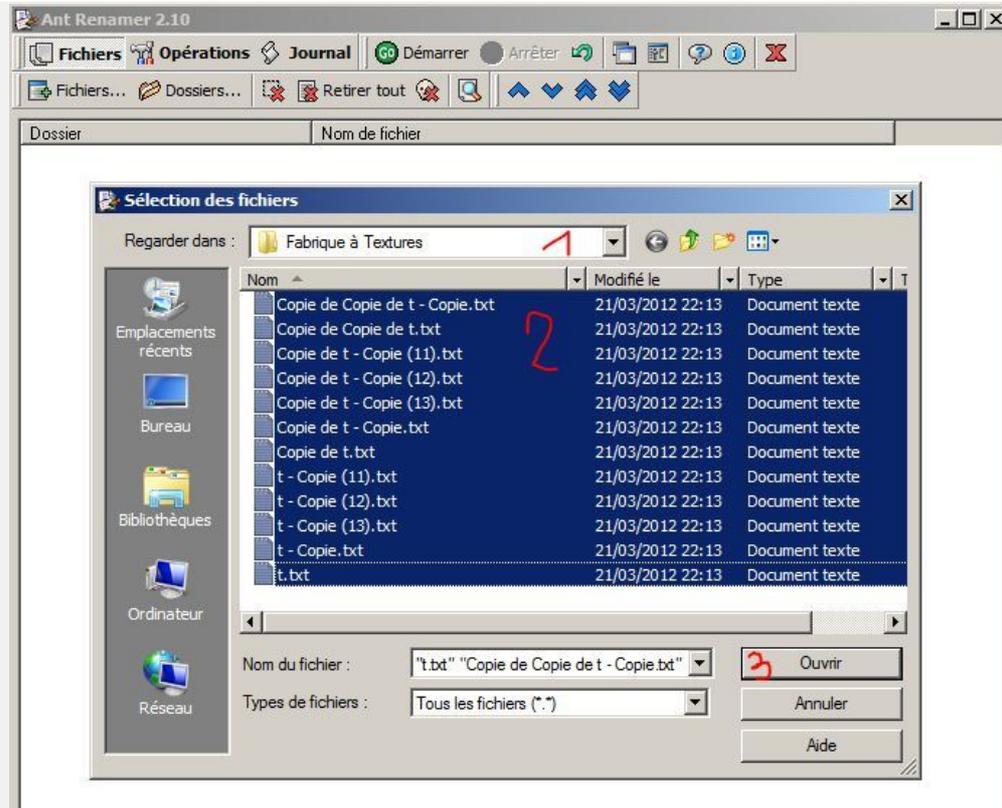
Téléchargez **Antrenamer** (gratuit et très puissant) sur : <http://www.antp.be/software/renamer/download/fr>  
Installez-le.

Recopier les 2 listes des **agn** que je propose ci-dessus. **ATTENTION** : une **liste différente** par dossier de destination des **agn**. Ici en l'occurrence, **2 listes sont à créer**. Pour cela il suffit juste de les créer en utilisant le bloc-note dans **2** documents.txt (par exemple **ORBX.txt** et **FSX.txt**) Sauvegarder chacune de ces 2 listes ( dans un autre dossier "**LISTES AGN**" ) et quitter le bloc-note.

- 1) Lancer **Antrenamer**
- 2) Aller à la **2nde barre de menu en partant du haut** de la fenêtre - Cliquer sur l'icône suivi du mot "**Fichiers...**"



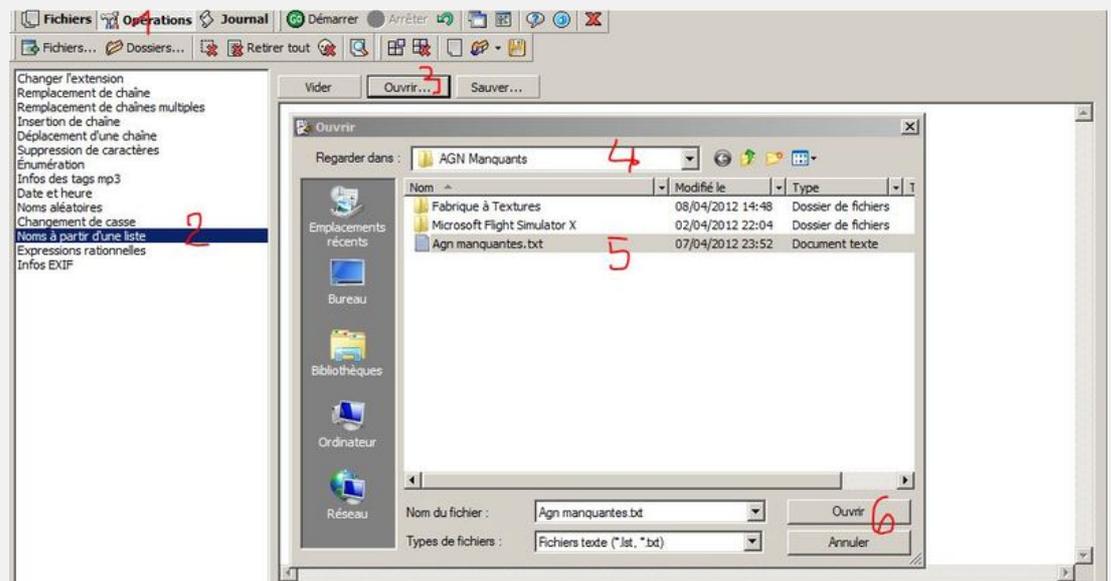
- 3) Dans la nouvelle fenêtre (1) **indiquer le chemin** des **fichiers.txt** que vous avez créés par mon astuce "*multiplication des grains de blé*" dans le dossier **AGN MANQUANTES** (2) **vidéo-inverser** l'un des fichiers.txt puis **CTR + A** pour tous les sélectionner. Cliquer sur (3) **Ouvrir**. Peut importe si le nombre de fichiers.txt est plus grand que les agn à créer.



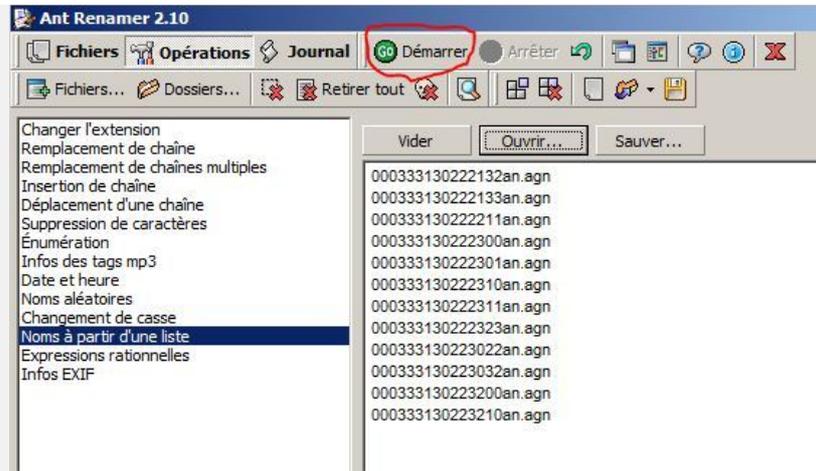
4) Dans la barre de menu d'en haut, cliquer sur **(1) Opérations** - Dans la colonne de gauche choisir **(2) Noms à partir d'une liste** en cliquant sur la ligne.

5) Au-dessus du tableau qui apparaît à droite, cliquez sur **(3) Ouvrir** -

(4) Indiquez le chemin de vos 2 listes d'**agn** manquantes - **(5) n'en sélectionner qu'une seule** - **(6) Ouvrir** -

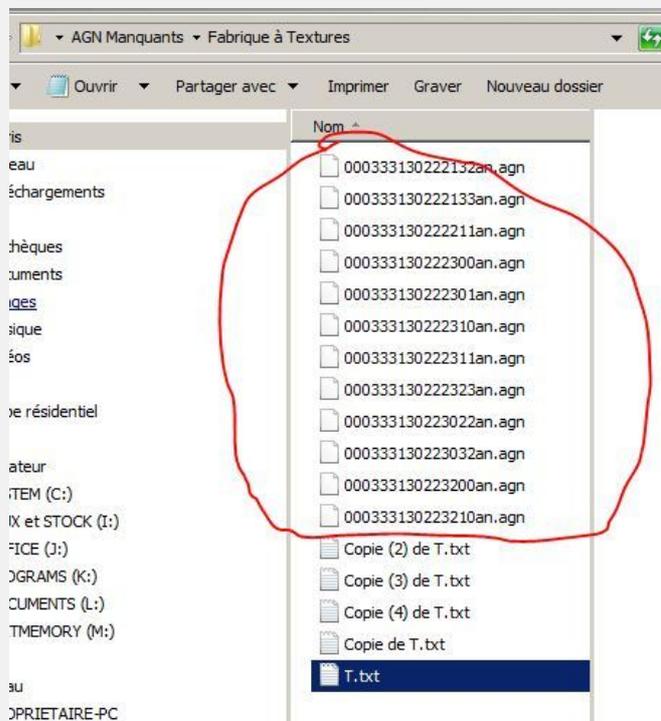


6) Enfin cliquer sur l'icône **GO** suivi du mot **Démarrer**



Voilà vos fichiers.txt renommés à la vitesse de la lumière avec le nom de chaque fichiers de textures agn manquantes avec qui plus est, la bonne extension **agn** ! 😊

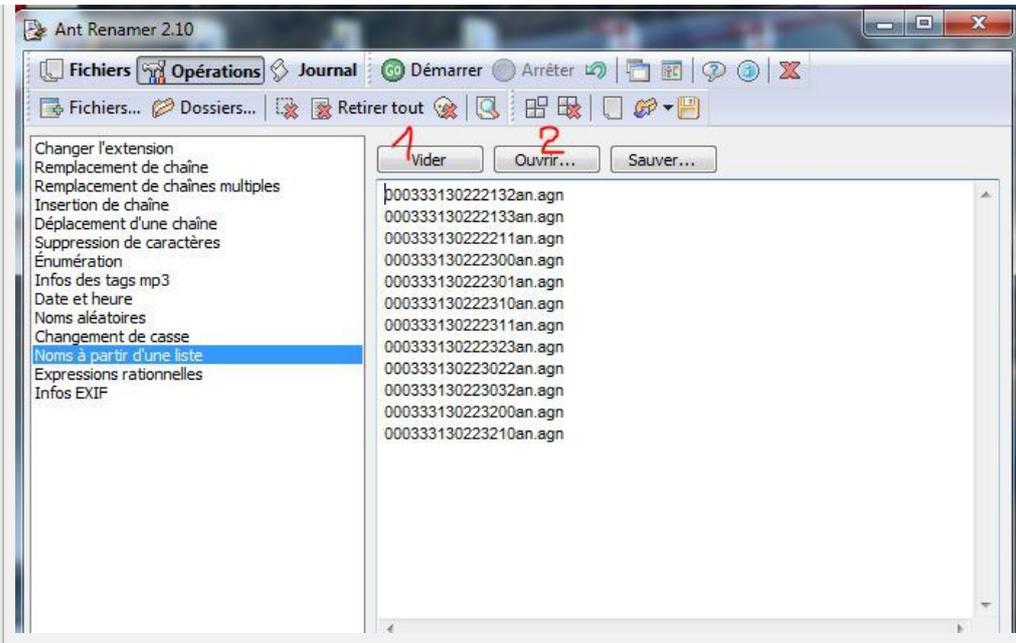
7) Quitter **Antrenamer** - Allez dans le dossier **AGN MANQUANTES** et copier/coller les agn dans le bon dossier.



8) Revenir dans le dossier **AGN MANQUANTES** pour déplacer les agn dans un dossier de sauvegarde qui indique le chemin de destination des agn dans FSX... Au cas où vous devriez réinstaller FSX, vous ferez l'économie de recommencer à traquer les agn avec procmon et les rééditer avec Antrenamer !

**Pour la 2nde liste d'agn manquantes :** recommencer les opérations de 1) à 8) avec **Antrenamer**.

**MAIS ATTENTION pour l'étape 5 :** afin de ne pas recréer les **agn** précédentes, il faudra d'abord cliquer sur **(1) Vider** avant de faire **(2) Ouvrir** pour charger la 2nde liste d'agn.



**UN GRAND MERCI à JACKY BROUZE** : grâce à lui, j'ai découvert l'existence de ce problème de fuites de mémoire dans FSX (Cf. supra *Tout d'abord un rappel préliminaire*).

Enjoy ! 😊

Chris



#### ANNEXES

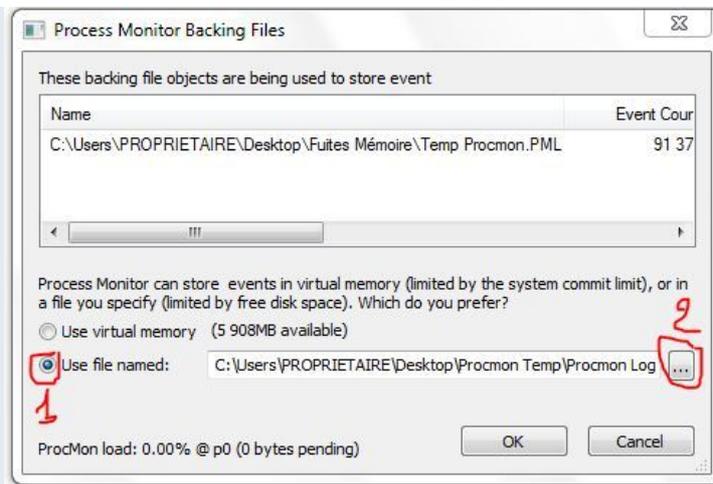
(Elles paraîtront au fur et à mesure de vos suggestions, des réponses à vos soucis éventuels et autres...)

#### I POUR ÉVITER QUE PROCMON VOIRE FSX PLANTENT LORS DE LEUR UTILISATION COMBINÉE

- 1) Créer sur le **Bureau (ou ailleurs)** un dossier **Procmon Temp**
- 2) Lancer procmon 😊
- 3) **OK** pour quitter la fenêtre de filtre
- 4) **Arrêter la capture d'événements** en faisant **[CTR] + [E]**
- 5) Barre de menu - onglet **File** - menu déroulant, cliquer sur **Backing Files...**
- 6) Et suivre l'exemple donné sur les screen :

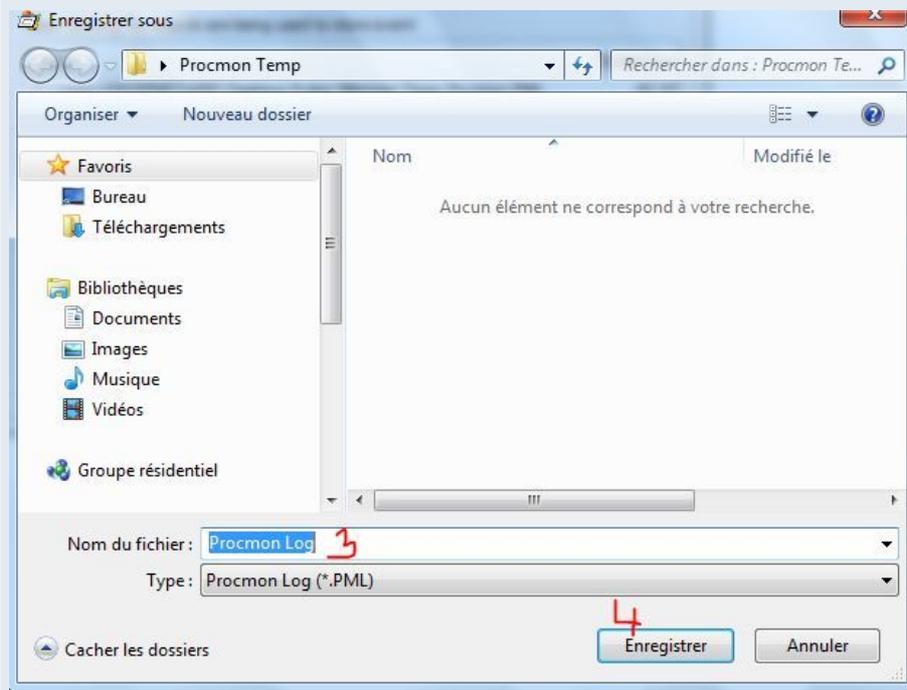
Etape 1 : cocher **Use File Named**

Etape 2 : indiquer le chemin en l'ouvrant du dossier qui vient d'être créé sur le **bureau (ou ailleurs) Procmon Temp**



Etape 3 : saisir **Procmon Log**

Etape 4 : **Enregistrer**



#### TOUJOURS LANCER PROCMON AVANT FSX

##### Une fois le vol terminé :

- 1) Quitter **FSX**,
- 2) Retourner dans **Procmon**
- 3) **CTR + E** pour arrêter la capture des événements
- 4) **Copier la liste des agn manquantes**, s'il y en a une 😊, dans un **tableur** (Excel par exemple), **sauvegarder**,
- 5) Quitter **Procmon**.
- 6) Ouvrir le dossier **Procmon Temp** Effacer tous les fichiers du style Procmon Log.PML

Explication : par défaut **Procmon** stocke les données qu'il capture dans la **RAM** qui de temps en temps se "décharge" dans la mémoire virtuelle sur le fichier d'échange **pagefile.sys** dans **Windows 7...** Si la **RAM** fait **2 GO** ou peut-être **4 GO**, **Procmon la saturera rapidement**, en plus des **appels en boucle des agn manquantes** qui saturent aussi la **RAM** !. D'où **plantage de Procmon voire de FSX**.

En faisant la manipe que je vous propose, vous limiterez ce risque de plantage, puisque **Procmon** écrira directement les événements capturés sur les fichiers **\*.PML**, libérant ainsi la **RAM** en temps réel.

**Donc il est aussi fortement déconseillé que les fichiers.PML s'écrivent sur le même disque ou au minimum sur la même partition que celle de FSX !**

**D'où encore l'intérêt d'avoir FSX en dehors du disque système ou au pis aller, sur une partition différente de celle qui reçoit Windows !**

II Suite au **post #30 de Jaubert** voici de **nouvelles recommandations pour l'utilisation de FSX avec Procmon** :

**LORSQUE L'ON SURVOLE UNE ZONE QUE L'ON SOUHAITE CORRIGER AVEC PROCMON :**

- 1) il vaut mieux mettre en **pause FSX toutes les 20 min.**,
- 2) revenir à **Procmon**, faire **CTRL + E** pour **stopper la capture des événements**,
- 3) **sauvegarder la liste des agn** manquantes dans le tableur (Excel par exemple),
- 4) effacer tous les **Procmon Log x.PML**
- 5) **CTRL + E** pour **relancer la capture d'événements**,
- 6) **Reprendre le vol dans FSX** qui était en pause.

**PRECISIONS SUPPLÉMENTAIRES ET ASTUCES :****I Premier cas de figure**

Si, au bout de 20 min, vous n'avez rien dans la liste

- 1) **CTRL + E** pour arrêter la capture des événements
  - 2) **CTRL + X** Clear pour effacer la "bufférisation" temporaire des événements invisibles qui ne concernent pas les **agn** manquantes mais qui vous pompe de la ressource pour votre vol dans **FSX**
  - 3) A nouveau **CTRL + E** pour reprendre la capture des événements - Boîte de dialogue **OK to Overwrite ?** dites **OUI**
  - 4) Reprendre votre vol dans **FSX** que vous veniez de mettre en pause.
- Ainsi, pas la peine de vous prendre à chaque fois la tête pour effacer, durant un vol, les fichiers **Procmon Log x.PML**

**II Second cas de figure**

Si, au bout de 20 min, vous avez une liste d'**agn** manquantes

- 1) **CTRL + E** pour arrêter la capture des événements
- 2) Sauvegarder par copier/coler la liste des agn dans un tableur (Excel par exemple) pour les futures corrections que vous ferez après votre vol.
- 3) **CTRL + X** Clear pour effacer la liste des agn et la "bufférisation" temporaire des événements invisibles qui ne concernent pas les **agn** manquantes mais qui vous pompe de la ressource pour votre vol dans **FSX**
- 4) Allez dans le dossier où se trouvent tous les fichiers **Procmon Log x.PML** et les effacer tous, car leur taille gonfle très vite sur le disque dur ! **Cela vous évitera d'avoir un message d'alerte : espace disque insuffisant.**
- 5) A nouveau **CTRL + E** pour reprendre la capture des événements - Boîte de dialogue **OK to Overwrite ?** dites **OUI**
- 6) Reprendre votre vol dans **FSX** que vous veniez de mettre en pause.

**REMARQUE IMPORTANTE :** quel que soit le fichier **Procmon Log x.PML** que vous ouvrirez, vous aurez bien toujours **la même liste d'AGN**. C'est exactement le **même principe qu'avec Norton Ghost** : quand il y a plusieurs fichiers pour la sauvegarde d'une partition, en ouvrant n'importe lequel de ces fichiers, vous verrez toute l'image de la dite-partition.

**Donc rien d'anormal.**

**Avantage :** si **Procmon** plante, il vous sera toujours possible en ouvrant l'un de ces fichiers, de récupérer la liste des agn manquantes capturées lors d'un vol

-----  
Dernière modification par FanofAviation28 (15-04-2012 12:04:02)



P8P67 3.1, i5 2500K 3,3GHz, 8192Mo, GeForce GTX 560 Ti, WD 300Go & 1To, Iiyama PL1902W 19', Win 7 Pro 64

Hors ligne

► 09-04-2012 10:32:29

#2 [↑][↓]

**Pierre95**  
Copilote



Lieu: 15NM West LFPG  
Date d'inscription: 30-06-2008  
Renommée : **13**

Hors ligne

Excellent tuto qui mérite 1 point de renommée.

Amicalement  
Pierre

Intel i7 990x oc@4.5Mhz CM Asus RampageIII RAM 12Go DDR3 Corsair vengeance CG EVGA 570GTX 1280Mo 1DD SSD Crucial 300 128Go pour Windows 7 Intégrale x64, 1DD 1To Samsung pour FSX, 1DD 1To Samsung pour le reste Alim 1000w 2 écrans 24" LG.



► 09-04-2012 10:36:56

#3 [↑][↓]

**FanofAviation28**  
Copilote

Bonjour Pierre,

... Ouf! Ce n'était pas facile à réaliser.

Merci de tes encouragements

Bonne journée et bons vols. 😊

Chris



Date d'inscription: 09-08-2011  
 Renommée : 22

Hors ligne

Dernière modification par FanofAviation28 (09-04-2012 14:02:13)



P8P67 3.1, i5 2500K 3,3GHz, 8192Mo, GeForce GTX 560 Ti, WD 300Go & 1To, Iiyama PL1902W 19', Win 7 Pro 64

09-04-2012 10:43:54

#4 [↑][↓]

**Lagaffe**  
 Commandant de bord



Lieu: MORANGIS - LFPO  
 Date d'inscription: 13-03-2008

[Site web](#)

Hors ligne

Impeccable: clair et précis.

Je dirais plus qu'un point de renommé, ce tuto devrait être épinglé voire rajouter à la Bibliothèque.

**Amicalement, Didier**

Windows Seven 64 bits - ASUS Z78-V Pro/Gen3 - Intel I5 2550K @ 3.4 Ghz - 16Go PC3-12800 - 500 Go + 320 Go  
 - Nvidia 8800 GTX 768 Mo - Iiyama 24" - HOTAS Thrustmaster Cougar



09-04-2012 11:24:17

#5 [↑][↓]

**Pierre95**  
 Copilote



Lieu: 15NM West LFPG  
 Date d'inscription: 30-06-2008  
 Renommée : 13

Hors ligne

Totalement d'accord avec Lagaffe

Amicalement

Pierre 😊

Intel i7 990x oc@4.5Mhz CM Asus RampageIII RAM 12Go DDR3 Corsair vengeance CG EVGA 570GTX 1280Mo 1DD SSD Crucial 300 128Go pour Windows 7 Integrale x64, 1DD 1To Samsung pour FSX, 1DD 1To Samsung pour le reste Alim 1000w 2 écrans 24" LG.



09-04-2012 12:54:20

#6 [↑][↓]

**jaubert**  
 Elève Pilote



Lieu: LFPN-LFSL-LSGP  
 Date d'inscription: 29-06-2009  
 Renommée : 1

[Site web](#)

Hors ligne

Bonjour Chris,

Merci, très beau travail. J'avais utilisé Procmon un peu comme je le sentais, mais là je vais revoir le tout et faire des corrections comme il faut.

Ce tuto sera vraiment utile à tous.

Bonne journée 😊

Jean



10-04-2012 03:25:06

#7 [↑][↓]

**Cedric**  
 Copilote



Lieu: Velaux  
 Date d'inscription: 05-04-2008  
 Renommée : 9

T'es au top! 😊

Je connaissais la manip sur procmon mais pour une raison que j'ignore ce dernier plante au bout de quelques minutes 😞

Mais du coup maintenant que t'as donné les fichiers à remplacer j'ai même plus besoin de procmon! 😊

Merci BEAUCOUP



Hors ligne

▶ 10-04-2012 05:42:30

#8 [↑][↓]

**Benmars**  
CopiloteDate d'inscription: 21-04-2009  
[Renommée](#) : 10

Super tuto.

Je pense qu'il y manque un préambule : avant de créer des fichiers bidons, se demander pourquoi il manque des agn. Installation mal faite, bricolage dans les répertoires, désinstallation partielle d'une scène ? etc ...

En gros : on soigne, on répare avant de poser des rustines (avant de poser une rustine sur une chambre à air, on retire l'épave du pneu, on regarde si celui-ci a besoin d'être changé (déchirure...), etc ...).

Dans l'exemple, je suis étonné qu'OrbX laisse autant de pointeurs vers des agn manquants.

Hors ligne

▶ 10-04-2012 07:52:52

#9 [↑][↓]

**Skulleader**  
CopiloteLieu: Salon de Provence  
Date d'inscription: 23-06-2008  
[Renommée](#) : 24

Salut Chris,

WOW c'est du grand ART !!!

C'est fou ce tutoriel, je ne savais même pas que tout ça pouvait exister. Je n'ai jamais utilisé Procmon mais je sent que je vais m'y coller. Je vais relire de nouveau ton tutoriel qui est vraiment bien réalisé, tu a dû en passer du temps pour créer ce dernier, c'est vraiment sympa de ta part de le partager avec nous...

Sinon j'aurais une question qui rejoint un peu ce qu'a écrit Benmars, est-ce que tu pourrais nous dire ce que sont des AGN ? Est-ce que ce sont des textures ?

Encore un grand merci pour ce partage et aussi pour ce fabuleux tutoriel, il est clair que ce dernier devrait être épinglé car obligatoire pour tous les utilisateurs de FSX (même si je encore pas tout compris en ce qui concerne l'utilisation de Procmon...

**EDIT:**

Il faut télécharger: Process Monitor 3.0 Windows XP, Vista 64 bits, Vista 32 bits, 2000, c'est bien ça ?

Amitiés, Olivier

*Dernière modification par Skulleader (10-04-2012 07:57:56)*

Intel Core I7-2600K OC @ 4.5 Ghz - Gigabyte GA-Z68XP-UD3P - 16 Go de G.Skill Sniper 8 Go (2x4Go) DDR3 1600 Mhz CL9 - Asus Matrix GTX 580 P/2DIS/1536MD5 - 2 VelociRaptor 600 Go 3.5" SATA 6GB/s - 1 Caviar Black 1 To SATA 6GB/s - Creative SoundBlaster X-FI Titanium - Corsair Professional Serie Gold AX1200 - Corsair Hydro Serie H80 - Windows 7 SP3 64 bits - Cooler Master HAF 932 Advanced -

Hors ligne

▶ 10-04-2012 09:28:41

#10 [↑][↓]

**jaubert**  
Elève PiloteLieu: LFPN-LFSL-LSGP  
Date d'inscription: 29-06-2009  
[Renommée](#) : 1[Site web](#)**Benmars a écrit:**

Super tuto.

Dans l'exemple, je suis étonné qu'OrbX laisse autant de pointeurs vers des agn manquants.

Bonjour Benmars,

Juste une remarque à mon sujet, j'avais installé la DEMO OrbX AU.....puis lors d'un vol IFR, je me retrouve avec le message "mémoire insuffisante".....je cherche sur les forums....je trouve Procmon...j'essaie et Procmon détecte une multitude de fichiers manquants.

J'ai désinstallé la DEMO OrbX AU qui à mon avis avis (tout à fait personnel) n'a pas arrangé mon FsX, car avant cette installation, pas de souci de mémoire ?

Avec le tuto de Chris, je vais pouvoir faire un travail propre (Merci à lui)

Curieux tout ça !

Jean



Hors ligne

▶ 10-04-2012 10:05:08

#11 [↑][↓]

**Benmars**  
CopiloteDate d'inscription: 21-04-2009  
[Renommée](#) : 10

Je retire donc ce que j'ai dit à propos de OrbX. 😊

Peut-être le principe d'une démo : on retire la moitié des fichiers tout bêtement sans modifier les appels à ces fichiers.

Hors ligne

10-04-2012 12:49:22

#12 [↑][↓]

**jaubert**  
Elève PiloteLieu: LFPN-LFSL-LSGP  
Date d'inscription: 29-06-2009  
Renommée : 1  
[Site web](#)

Bonjour,

Je viens de faire un petit vol identique à celui que j'ai fait hier avec collection de fichiers .agn manquants (une trentaine).

Suivant le tuto de Chris, j'ai fait les corrections. (Mille Merci Chris)...et AUCUN FICHER .agn manquants.

Il ne reste plus qu'à écumer chaque vol suivant les régions survolées, si j'ai bien compris !

Y a du boulot 😊

Jean



Hors ligne

10-04-2012 12:53:37

#13 [↑][↓]

**NEPTUNE6P2V7**  
Copilote

Date d'inscription: 26-08-2009

Bonjour, à tous bonjour Chris

quel TUTO j'avais suivi ce que disait Jacky pour les fuites mémoires il y a quelques Temps ..... mais là c'est complet .

il est vrai qu'un Admin du site devrait l'épingler ou en faire une copie épinglée Dans TUTO ...

je leur en laisse la discrétion pour le faire

Merci de ton temps et de ton partage pour la communauté ..

Je crois que l'on va rejoindre la même chose que de la maintenance Hélico par rapport aux heures de vol effectuées .

Car déjà sans cela on passe des heures pour mettre les mains dans le Cambouis de FSX sans voler et en plus voler pour récolter des .AGN !..

Merci pour tous

Neptune

Dernière modification par NEPTUNE6P2V7 (10-04-2012 12:54:31)



Hors ligne

10-04-2012 13:14:32

#14 [↑][↓]

**FanofAviation28**  
CopiloteDate d'inscription: 09-08-2011  
Renommée : 22**Benmars a écrit:**

Super tuto.

Je pense qu'il y manque un préambule : avant de créer des fichiers bidons, se demander pourquoi il manque des agn. Installation mal faite, bricolage dans les répertoires, désinstallation partielle d'une scène ? etc ...

En gros : on soigne, on répare avant de poser des rustines (avant de poser une rustine sur une chambre à air, on retire l'épave du pneu, on regarde si celui-ci a besoin d'être changé (déchirure...), etc ...).

Dans l'exemple, je suis étonné qu'OrbX laisse autant de pointeurs vers des agn manquants.

Bonjour Benmars,

Le tout début du Topic commence par "**Un rappel préliminaire avec le lien : <http://jacky.brouze.ch/FSX/TrucsFSX.php>** qui se réfère au problème de **fuites de mémoire**. **Jacky Brouze** est une référence dans le monde de la simulation de vol. D'où le remerciement que je lui adresse en fin de post, sans oublier tout ce qu'il apporte avec sa générosité à la communauté du vol virtuel ! 😊Ne voulant pas trop surcharger un post qui est déjà fort long à mon goût... j'avais décidé de faire l'économie du texte de **David Baert**, en laissant le lien à la disposition de celles et ceux qui souhaitent le consulter :

Je voulais faire partager une petite expérience que je viens de vivre avec FSX, ça pourrait servir à d'autres ...

Je suis passé à Seven pendant les vacances sans changer de config (Rien de rien...). (Fo dire que j'ai flingué mon xp ;- ) c'était donc l'occase...).Donc j'ai installé en multiboot un xp tout neuf et un Seven.

J'ai également installé en tout neuf un FSX+sp1+ Accélération pack (donc sp2) + UTX europe sur les 2 OS.

Le verdict est sans appel : Sur une même scène (paramètres graphiques poussés un peu ) j'ai 15 fps sous xp et 25 fps sous Seven (sans doute lié à DirectX 11). Bref ... content moi ! :-))

Mais ! c'est là que ça devient intéressant ! Je rencontre maintenant (alors que jamais connu auparavant) le petit message "Mémoire insuffisante..bla bla bla..".

Donc j'ai analysé et il s'avère effectivement que FSX consomme 1,40 Gb de mémoire au démarrage puis monte jusqu'à 2.25 Gb après

environ 30-45mn de vol dans le même secteur !!! Pas étonnant qu'il finisse vite par consommer toute la mémoire à ce rythme.

Cool !!! une fuite de mémoire !!! j'en entendais parler pendant les vols réseau mais jamais eu la chance de connaître ! ;- ) ça y est j'en suis !

J'ai noté au passage que plus les paramètres graphiques sont poussés vers le haut, plus la fuite mémoire est importante et rapide... logique :-)

En bon plombier de l'informatique, je me suis dit..."Mais d'où vient cette fuite ?"...Allez zou !! un coup de Procmon en faisant tourner FSX pour voir ce qui se passe...et là Stupéfaction...Comme tu as lu plus haut, FSX est vierge, j'entends par là aucune scène custom installée par dessus UTX.

Et bien ça n'empêche pas procmon de me signaler que FSX boucle sur la recherche de pas mal de textures (xxxxxxx.AGN et Texture.CAB) qu'il ne trouve pas. Des "NAME NOT FOUND" en pagaille. Bon, visuellement aucun soucis graphique dans FSX.

Ma question a été ... comment est-ce possible qu'il cherche des textures qu'il ne trouve pas puisqu'au final rien de "custom" n'est installé...?

J'ai essayé un truc... j'ai repris la liste signalée en erreur par procmon et j'ai créé les fameux fichiers manquant "à vide" à l'aide d'un bon vieux notePad.

Visuellement ça ne change rien dans fsx MAIS !!!! la fuite de mémoire est bel et bien colmatée ...et fsx ne boucle plus sur l'ouverture des textures.

Intéressant non ? ... Je ne sais toujours pas pourquoi ces textures manquent....

Complément d'information :

Je dirais donc en résumé qu'il ne faut pas trop s'attarder sur des dds ou bmp non trouvés ... il va les chercher une fois, trouver l'un ou l'autre des formats et remonter le format non trouvé en erreur. Mais ce sera sans grosses conséquences.

**Ce qu'il faut retenir, c'est qu'il faut d'identifier les .agn que FSX recherche en boucle (la fonction highlight de procmon est pas mal pour ça) et corriger le tir pour ceux là ... en créant par exemple ces ". agn" vides et ne pas se préoccuper du reste ...**

A+ !  
David Baert

J'ai mis en **gras** le dernier paragraphe. Ce texte a été le point de départ de ma réflexion pour trouver une méthode efficace et rapide pour colmater les fuites. J'ai mis une bonne journée à la trouver par tâtonnements. Après il a fallu l'expliquer le mieux possible. Peut-être encore moins évident à faire.

En te souhaitant une bonne lecture et une bonne journée. 😊

Chris

*Dernière modification par FanofAviation28 (10-04-2012 17:31:20)*



P8P67 3.1, i5 2500K 3,3GHz, 8192Mo, GeForce GTX 560 Ti, WD 300Go & 1To, Iiyama PL1902W 19", Win 7 Pro 64

Hors ligne

10-04-2012 13:18:45

#15 [1][.]

**FanofAviation28**  
Copilote



Date d'inscription: 09-08-2011  
Renommée : 22

**jaubert a écrit:**

Bonjour,

Je viens de faire un petit vol identique à celui que j'ai fait hier avec collection de fichiers .agn manquants (une trentaine).

Suivant le tuto de Chris, j'ai fait les corrections. (Mille Merci Chris)...et AUCUN FICHIER .agn manquants.

Il ne reste plus qu'à écumer chaque vol suivant les régions survolées, si j'ai bien compris !

Y a du boulot 😊

Bonjour Jaubert,

Oui, tout à fait. Certaines régions sont nickel. D'autres hélas, ont des agn manquantes. Tu as très bien réalisé ta démarche. C'est comme cela que je procède aussi. Après correction, la scène est autrement plus fluide et plus nette en termes de qualité graphique.

Merci de tes encouragements et de l'intérêt que tu as accordé à ce topic 😊

Bonne journée à toi 😊

Chris

*Dernière modification par FanofAviation28 (10-04-2012 17:32:41)*



P8P67 3.1, i5 2500K 3,3GHz, 8192Mo, GeForce GTX 560 Ti, WD 300Go & 1To, Iiyama PL1902W 19', Win 7 Pro 64

Hors ligne

10-04-2012 13:25:55

#16 [↑][↓]

**FanofAviation28**  
Copilote



Date d'inscription: 09-08-2011  
Renommée : 22

@ Cédric, Olivier et Neptune, Bonjour les Amis,

Merci de vos encouragements. J'espère de tout cœur que cela vous sera surtout profitable pour avoir un FSX plus fluide et plus beau en terme de qualité graphique.

Bientôt je vous ferai un complément de tuto, pour les réglages optimaux de FSX avec ORBX.

C'est un plaisir de partager avec vous dans l'esprit aéronautique. 😊

En vous souhaitant une très bonne journée et de beaux vols 😊

A +

Chris

Dernière modification par FanofAviation28 (10-04-2012 13:41:52)



P8P67 3.1, i5 2500K 3,3GHz, 8192Mo, GeForce GTX 560 Ti, WD 300Go & 1To, Iiyama PL1902W 19', Win 7 Pro 64

Hors ligne

10-04-2012 13:30:36

#17 [↑][↓]

**Jedi928**  
Pilote confirmé

Date d'inscription: 25-09-2010  
Renommée : 0

Hors ligne

Vivement ce Tuto!

A +!

10-04-2012 13:38:59

#18 [↑][↓]

**FanofAviation28**  
Copilote



Date d'inscription: 09-08-2011  
Renommée : 22

**NEPTUNE6P2V7 a écrit:**

Je crois que l'on va rejoindre la même chose que de la maintenance Hélico par rapport aux heures de vol effectuées .

Car déjà sans cela on passe des heures pour mettre les mains dans le Cambouis de FSX sans voler et en plus voler pour récolter des .AGN !..

Neptune

(Re)bonjour,

Oui tout à fait. Pareil pour un vol "réel". Beaucoup de temps pour la préparation d'une NAV, pour un temps de vol largement plus court. 😊  
Mais la sécurité n'a pas de prix.

C'est un des paradoxes de l'aéronautique que l'on retrouve effectivement dans une certaine mesure dans FSX. Mais là, pour la raison que tu énonces.

Je pense que j'ai passé plus de temps à optimiser FSX que de faire du vol virtuel avec. Et je n'ai certainement pas terminé...

En te remerciant et en te souhaitant une bonne journée.

Amicalement 😊

Chris.

Dernière modification par FanofAviation28 (10-04-2012 17:07:32)



P8P67 3.1, i5 2500K 3,3GHz, 8192Mo, GeForce GTX 560 Ti, WD 300Go & 1To, Iiyama PL1902W 19', Win 7 Pro 64

Hors ligne

10-04-2012 15:58:05 #19 [↑][↓]

**jaubert**  
Elève Pilote



Lieu: LFPN-LFSL-LSGP  
Date d'inscription: 29-06-2009  
[Renommée](#) : 1  
[Site web](#)

Re Bonjour,

Je confirme: nouveau vol en IFR avec Airbus Wilco sur lequel, j'avais un gros problème (LSGG LFMN) , TOUT EST OK ! PROCMON est le remède ! (fenêtre Procmon: VIERGE )

Merci à nouveau Chris pour ce tuto, sans lequel je serai encore en train de patouiller 🙄🙄🙄 (et non pas de voler)

*Dernière modification par jaubert (10-04-2012 16:00:22)*

---

Jean



Hors ligne

10-04-2012 17:06:33 #20 [↑][↓]

**FanofAviation28**  
Copilote



Date d'inscription: 09-08-2011  
[Renommée](#) : 22

Bonsoir Jaubert,

Hier sur la scène **ORBX 3W5, Concrete Municipal** pas loin du **Mont Backer** sublime volcan des **Cascades**, non loin de la frontière américano-canadienne, 210 **agn** manquantes de **Scenery-World-Texture**, donc du **FSX** natif... et plus aucune d'**ORBX** manquante après la correction d'avant-hier (une petite dizaine). J'ai refait le vol après : impeccable !

Petites parenthèses, j'avais installé la scène le jour même où j'avais trouvé les 10 agn manquantes.

Au passage, je confirme que dans **UTX** il manque aussi des **agn**.

Ceci dit, cela ne remet nullement en cause la qualité de ces addons.

Mon hypothèse vaut ce qu'elle vaut : à la fin du développement de **FSX** et par la suite de certains addons, des textures **agn** inutiles ont été supprimées, MAIS les lignes de commandes se référant aux fameuses agn, sont restées dans les fichiers **bgl** des dossiers **scenery**... Je ne vois que cela comme explication logiquement plausible.

Content que grâce à ce tuto, tu y trouves aussi ton compte pour améliorer la fluidité de FSX.

A force de colmater ces fuites, je vais finir par me demander si FSX n'était pas initialement prévu comme un simulateur de navigation sous-marine... 🙄

Bonne soirée à toi 😊

Chris



P8P67 3.1, i5 2500K 3,3GHz, 8192Mo, GeForce GTX 560 Ti, WD 300Go & 1To, Iiyama PL1902W 19', Win 7 Pro 64

Hors ligne

10-04-2012 17:28:35 #21 [↑][↓]

**FanofAviation28**  
Copilote



Date d'inscription: 09-08-2011  
[Renommée](#) : 22

**Skulleader a écrit:**

Salut Chris,

WOW c'est du grand ART !!!  
C'est fou ce tutoriel, je ne savais même pas que tout ça pouvait exister. Je n'ai jamais utilisé Procmon mais je sent que je vais m'y coller.  
Je vais relire de nouveau ton tutoriel qui est vraiment bien réalisé, tu a dû en passer du temps pour créer ce dernier, c'est vraiment sympa de ta part de le partager avec nous...  
Sinon j'aurais une question qui rejoint un peu ce qu'a écrit Benmars, est-ce que tu pourrais nous dire ce que sont des AGN ?  
Est-ce que ce sont des textures ?

Encore un grand merci pour ce partage et aussi pour ce fabuleux tutoriel, il est clair que ce dernier devrait être épinglé car obligatoire pour tous les utilisateurs de FSX (même si je encore pas tout compris en ce qui concerne l'utilisation de Procmon...

**EDIT:**  
Il faut télécharger: Process Monitor 3.0 Windows XP, Vista 64 bits, Vista 32 bits, 2000, c'est bien ça ?

Amitiés, Olivier

Bonsoir Olivier,

Dans **FSX**, il y a différents types de textures : les .dds, .bmp, **.agn**, et d'autres encore...  
Donc, oui, **les agn sont des fichiers textures**. Lis ou relis le texte de **David Baert** dont j'ai donné l'intégralité dans le **post de réponse** à

**Benmars** sur ce même topic. **David Baert** explique très clairement le problème dû à ces fichues agn manquantes.

Pour **Procmon** et **Antrenamer**, j'ai bien veillé à vous communiquer les liens des **dernières versions**, compatibles aussi bien pour des **systèmes à 32 et 64 bits**.

Pour moi, c'est un plaisir de pouvoir aider la communauté des passionnés de simulation de vol. Je l'ai ressenti comme une nécessité impérieuse, dans la mesure où je m'estimais infiniment redevable vis à vis de tous les développeurs d'addons freewares et de tous ceux qui ont donné d'excellents conseils pour avoir de beaux **FS9** et **FSX**.

Aller voir, si ce n'est déjà fait, le travail remarquable et au combien généreux de **François Dore** pour les **Airbus A318, A319 et A320**... Jusqu'au point de nous avoir offert en cadeau de lundi de Pâques, (il a bossé comme un "fou", durant le week-end pascal !) un **A320** révisé avec le talent que nous lui connaissons. Sur <http://www.pilote-virtuel.com/viewtopic.php?id=39706>

Amitiés à toi et à vous toutes et tous. 😊

Chris

*Dernière modification par FanofAviation28 (10-04-2012 21:37:59)*



P8P67 3.1, i5 2500K 3,3GHz, 8192Mo, GeForce GTX 560 Ti, WD 300Go & 1To, Iiyama PL1902W 19', Win 7 Pro 64

Hors ligne

10-04-2012 18:07:43

#22 [↑][↓]

**FanofAviation28**  
Copilote



Date d'inscription: 09-08-2011  
[Renommée](#) : 22

**Cedric a écrit:**

T'es au top! 😊

Je connaissais la manip sur procmon mais pour une raison que j'ignore ce dernier plante au bout de quelques minutes 🤖

Mais du coup maintenant que t'as donné les fichiers à remplacer j'ai même plus besoin de procmon! 🤖

Merci BEAUCOUP

Bonsoir Cédric,

Pour éviter que Procmon plante : jette un œil à l'annexe que je viens d'ajouter à l'occasion de ton intervention.

C'est à la fin du **post #1** de ce **topic**.

Tiens-moi au courant

Bonne soirée à toi. 😊

Chris

*Dernière modification par FanofAviation28 (10-04-2012 18:26:01)*



P8P67 3.1, i5 2500K 3,3GHz, 8192Mo, GeForce GTX 560 Ti, WD 300Go & 1To, Iiyama PL1902W 19', Win 7 Pro 64

Hors ligne

10-04-2012 19:18:48

#23 [↑][↓]

**Skulleader**  
Copilote



Lieu: Salon de Provence  
Date d'inscription: 23-06-2008  
[Renommée](#) : 24

Salut les amis,

Chris, un grand merci pour tes explications et le lien je vais de ce pas lire tout ceci en long et en large.

En tout une chose est certaine c'est que nous passons plus de temps à bosser sur FSX que de piloter mais heureusement le jeu en vaut la chandelle.

Encore un grand merci pour toute cette patience et ton talent.

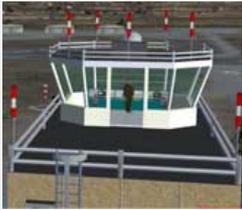
Bonne soirée à vous tous, Olivier.

Intel Core I7-2600K OC @ 4.5 Ghz - Gigabyte GA-Z68XP-UD3P - 16 Go de G.Skill Sniper 8 Go (2x4Go) DDR3 1600 Mhz CL9 - Asus Matrix GTX 580 P/2DIS/1536MD5 - 2 VelociRaptor 600 Go 3.5" SATA 6GB/s - 1 Caviar Black 1 To SATA 6GB/s - Creative SoundBlaster X-FI Titanium - Corsair Professional Serie Gold AX1200 - Corsair Hydro Serie H80 - Windows 7 SP3 64 bits - Cooler Master HAF 932 Advanced -

Hors ligne

10-04-2012 19:31:29 #24 [↑][↓]

**JP67**  
Elève Pilote



Lieu: LFST  
Date d'inscription: 28-02-2010  
[Renommée](#) : 0

Hors ligne

Merci beaucoup Chris pour le partage d'informations et bien sûr pour le temps que tu as consacré pour rédiger cet excellent tuto!

Bien cordialement

---

Jacques

10-04-2012 20:53:56 #25 [↑][↓]

**jaubert**  
Elève Pilote



Lieu: LFPN-LFSL-LSGP  
Date d'inscription: 29-06-2009  
[Renommée](#) : 1  
[Site web](#)

Hors ligne

**FanofAviation28 a écrit:**

Content que grâce à ce tuto, tu y trouves aussi ton compte pour améliorer la fluidité de FSX.

A force de colmater ces fuites, je vais finir par me demander si FSX n'était pas initialement prévu comme un simulateur de navigation sous-marine... 🐼  
Chris

...Nouveau vol Airbus Wilco LFMN-LFST...aucun nouveau fichier .agn supplémentaire sur ce parcours. Mais une nouveauté : la texture sol devient floue aux environs de Geneve, puis complètement floue à l'atterrissage, seule la piste est visible ???

Je vais essayer de faire un autre vol sur une autre région.

---

Jean



Pages: 1 2 [Accueil forums](#) » [Technique & Optimisation](#) » [\[FSX\]Colmater les fuites de mémoire \(Tuto\)](#)

Sujets similaires

Discussion	Réponses	Vues	Dernier message
<a href="#">[Réel]Pour les modérateurs</a> par tserayun-94	3	173	<a href="#">Hier 19:48:05</a> par jaguar@113
<a href="#">[FSX] Compléter les flottes d'UT2 et de WOAI</a> par Lulu Pilot	5	128	<a href="#">Hier 19:28:03</a> par copa95
<a href="#">[FSX] Ponts existant par défaut... Un moyen simple de les désactiver ?</a> par platoplotinus	0	44	<a href="#">Hier 18:29:22</a> par platoplotinus
<a href="#">Les pépites du bon coin</a> par Oli	3	220	<a href="#">Hier 15:13:24</a> par Jerry150686
<a href="#">[FS9]FSUIPC et les macros (RESOLU)</a> par fav025	7	264	<a href="#">21-05-2012 20:17:29</a> par ARCC

Aller à

Propulsé par FluxBB 1.2.23  
Traduction par punbb.fr  
Design by L-Francois (C) 2008