



Forum: Graphisme alternatif

Topic: [BIRDS] système de rendu partagé sur le net pour Blender

Subject: [BIRDS] système de rendu partagé sur le net pour Blender

Posté par: ebrain

Contribution le : 16/1/2006 8:50:44

Hello,

Bon voilà, je vous fais part d'un de mes projets du moment : IBRDS (c'est encore un nom de code, il faudrait lui trouver un petit nom sympa)

. Alors en résumé IBDRS (pour Internet Based Distributed Rendering System) est un système pour serveur alliant PHP et PYTHON pour faire du rendu partagé en réseau. Bref, une sorte de render farm sur le net. Pour l'instant je suis en train de monter le truc en réseau local et les bases sont en train de s'établir... mais rien encore de fonctionnel (j'ai commencé à coder ce weekend).

Le principe, c'est que l'on upload le fichier .blend sur le serveur : le serveur le découpe en petits morceaux de rendu (des 'tiles') par le biais d'un script python (ça c'est fait et ça fonctionne déjà) en autant de calculateurs potentiels. Les utilisateurs qui calculent (les 'clients') seraient connectés au système par un programme python (qui reste encore à faire) et se verraient envoyer une 'tile' (un morceau de rendu)... La machine calcule, renvoie le morceau d'image au serveur, qui attend d'avoir tous les morceaux pour reconstituer l'image finale (grâce à la librairie GD sur PHP).

Voilà voilà, j'espère que vous avez compris.

Je vous le rappelle, le projet en est à son tout début et rien ne me permet encore d'affirmer que je vais réussir

!

@+