



Forum: Graphisme alternatif

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

Subject: Re: [IBDRS] système de rendu partagé

Posté par: darKneSsShine

Contribution le : 16/1/2006 12:36:02

bheu...

dire que j'étais entrain d'essayer de faire un truc comme ça de mon côté... là je suis incomplètement démotivé... je fait pas le poids face a ebrain... (faut dire que j'en profitait pour essayer d'apprendre python... et ça allait pas très vite...)

sinon si ça peut t'aider ebrain, pour le client j'envisageai de faire un script python indépendant du blender installer sur l'ordi... on lance le scripte a l'extérieur de blender, il télé charge la version de blender nécessaire pour le rendu (2.37a ou 2.40 par exemple pour éviter des rendu différent selon les version) et il lance le rendu en tache de fond (avec un truc du genre `os.spawnlp(WAIT, "blender", "2.40/blender.exe", "-b file.blend", "-f 1")`), mais ça ça marche pas sous windobe, il faudra utilisé `subprocess.Popen()` mais j'ai pas compris comment ça marchait (je sais je suis nul)) par contre ça nécessite de modifier le .blend sur le serveur pour changer l'endroit ou sont sauvé les images car on peut pas faire ça en ouvrant blender avec `"blender -b" ...` enfin voila... (putin ce que je peut ne pas être clair...)

sinon pour te motivé (ou montrer a tout le monde a quel point je peut être nul...) ta fait 4 foi plus que moi en 10 foi moins de temps...