



Forum: Graphisme alternatif

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

Subject: Re: [IBDRS] système de rendu partagé pour Blender

Posté par: ebrain

Contribution le : 20/1/2006 9:14:51

Hello,

Bon je vous donne quelques nouvelles du projet. Donc voilà j'ai pas mal codé hier soir et ça avance pas mal (sans trop de soucis

). Le système de vérification de version est ok et fonctionne parfaitement : le client lance Blender avec un script de détection de version, et met le résultat dans un fichier de config ; le client regarde sur une page du serveur quelle est la dernière version ; le client compare les versions locales et distantes : si elles concordent on continue, sinon on télécharge le dernier binaire

Au départ je voulais que le client python fasse une autodétection des paramètres de la machine : il se trouve que les fonctions standard (et cross-platform) sont foireuses à ce niveau là, et que pour avoir un compte rendu détaillé de la machine, il faut utiliser des libs spécifiques au système d'exploitation... Je préfère donc laisser l'autodétection de côté : les utilisateurs entreront eux-mêmes les spécificités de leur machine sur une page php du serveur

(tout le monde connaît au moins la fréquence de son processeur hein ?

).

Autre chose : les gains réels du partage de calcul... J'ai fait des tests sur ma machine : j'ai coupé un fichier en 10 petits morceaux et rendu chacun en notant le temps de calcul (indiqué par Blender dans la fenêtre de rendu). Il se trouve que **pour 10 morceaux (et donc 10 calculateurs distants supposés) le temps de rendu est divisé par 5**. Donc le gain serait bien réel, c'est encourageant

.

Voilà voilà...

@+

PS : j'ai oublié de préciser (enfin bon ça tombe sous le sens

), le projet IBDRS sera en license GPL