



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: windspirit

Contribution le : 20/1/2006 12:53:51

Citation :

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.

Et tout ça sans toucher à une seule ligne du code du moteur de rendu

ouaaah.

Sinon as-tu avancé sur le client ?

Je te signale que j'ai un serveur perso prêt avec les droits administratifs et à ta disposition dès que tu le souhaites

Citation :

- Pourra-t-on utiliser le système sur un réseau local (partagé le calcul sur 2 machines chez soi peut être utile avant d'attaquer la render farm sur le net)?

Et comment crois-tu que les tests sont faits

?

Plus sérieusement on pourra installer le système en local, par contre "raccorder" ce système local à une render farm sur le net semble plus difficile