



**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 : 23/1/2006 13:22:10

Citation :

Il reste encore à gérer les clients connectés (ou déconnectés), zipper les données avant chaque transfert sur le réseau, recoller les morceaux de rendu, et j'en passe...

Ah oui j'ai failli oublier ! Le gros problème que j'avais aussi c'était de pouvoir avoir la config de la machine avec python, et ce sans avoir à recourir aux bibliothèques spécifiques windows, linux ou macintosh (ce qui entraînerait la production de 3 clients différents, un pour chaque plateforme). J'ai donc trouvé un palliatif : le client intègre maintenant un benchmark, qui permet d'avoir un bon aperçu de la puissance de calcul d'une machine (j'ai essayé sur 2 PCs différents, et je me suis trompé à 7% près sur la vitesse de calcul réelle, donc c'est loin d'être une mauvaise approximation ). Je conserve donc l'espoir d'avoir un client compatible toutes plateformes

.

@+ !