

1^{er} novembre 2017

Nom de fichier : GuideUtilisateurRenderFarmMaxwell

Version : 1.6.1

Université 
de Montréal | Faculté de l'Aménagement

RenderFarm Maxwell Guide de l'utilisateur

Avant-propos

Le renderfarm Maxwell Render a été créé pour permettre aux étudiants d'effectuer les rendus des projets de modélisation 3D afin de libérer les postes des laboratoires informatiques durant le jour.

Fonctionnalités

- Les projets Maxwell version 3 ou 4 pour des rendus d'images de synthèse sont supportés.
- Les projets d'animation ne sont pas supportés.
- Les fichiers de rendus résultants .mxi et .png sont disponibles.
- Le renderfarm Maxwell est en opération 24h/24.
- Un projet par jour par utilisateur peut être soumis au renderfarm. En cas de téléchargements multiples, seul le dernier travail envoyé sera pris en considération pour la tâche de rendu.

Informations importantes – préparation de votre scène

Veuillez porter une attention particulière à cette section avant de soumettre le calcul de votre scène au renderfarm. Elle évitera de pénaliser le bon déroulement et les travaux de vos collègues si vous devez soumettre un projet comportant des erreurs à la source.

- Vérifier à ce que la scène de votre projet ait été sauvegardée avec les paramètres désirés.
- Avant de soumettre votre projet, tester votre scène en exécutant un rendu avec l'application **Maxwell** (et non pas Maxwell **Studio**) sur votre ordinateur ou celui du laboratoire informatique avec les paramètres de résolution finale (maximale) de votre scène pendant quelques minutes pour éliminer les erreurs communes. Ceci permettra de vous assurer que le tout se déroule sans erreurs et crash du rendu.
- Votre projet ne doit contenir qu'une seule scène (ou prise de caméra). Au besoin, faites une copie de votre projet sous un autre nom et éliminer les scènes non-désirées puis sauvegarder le tout. Veuillez exporter (avec Pack'N Go) au besoin votre fichier .mxs de la scène devant être traitée à partir de votre logiciel 3D.
- Ne pas utiliser de caractères accentués ou non-alphanumériques (comme des symboles), des espaces, des apostrophes et les points dans le nom de vos fichiers de votre projet (scène, textures, objets, images, etc.) Ceci a pour effet d'être bien interprété par les logiciels impliqués dans le processus de soumission de vos fichiers au renderfarm. Comme consigne, veuillez

n'utiliser que des lettres et des chiffres et remplacer les espaces par le caractère « _ » pour les noms de vos fichiers.

- Exporter votre projet en créant votre fichier Pack'n Go qui regroupe tous les objets requis de votre scène à partir de votre logiciel 3D. Puis compresser **le contenu** (et non pas le dossier) de ce dossier dans un fichier au format .zip.
- Les travaux de rendus sont acheminés en lot sur le renderfarm

Assurez-vous de sauvegarder votre scène dont les paramètres ne dépassent pas les limites suivantes :

- Resolution : 4095 x 2160 pixels
- Time : 180 (minutes)
- SL : 16
- Fonction MultiLight : désactivée

Procédure pour soumettre votre projet

En considérant que vous avez bien suivi les directives précédentes pour le paramétrage de vos images de synthèses voici les étapes pour soumettre votre projet :

1. Si vous travaillez de l'externe du Campus, vous devez tout d'abord démarrer une session VPN sécurisé et vous authentifier avec votre compte SIM habituel. Sinon, vous pouvez passer directement à l'étape suivante.

Veuillez-vous référer aux documents de la DGTIC suivants pour l'installation du service VPN sur votre poste personnel :

VPN SSL pour Windows http://ti.umontreal.ca/documents/Configuration_VPN_Windows_v1.pdf

VPN SSL pour MAC http://ti.umontreal.ca/documents/Configuration_VPN_MAC_v1.pdf

2. Vous rendre sur la page web suivante pour soumettre votre fichier :

<http://renderfarm.ame.umontreal.ca/soumission/formulaire.html>

3. Entrez les informations requises dans les champs appropriés.
Le code d'identification correspond à votre compte institutionnel usuel de la forme P0xxxxxx
4. Deux fichiers résultats seront produits et nommés selon votre code d'identification et porteront les extensions mxi et png (exemple : P0123456.mxi et un P0123456.png).
5. Ensuite, télécharger votre fichier en cliquant sur le bouton « Parcourir » et choisir le fichier à transférer depuis votre ordinateur et cliquez sur le bouton « soumettre ». Veuillez patientez pour obtenir le message d'accusé de réception à l'écran pour vous assurer que le transfert du fichier soit complété. Veuillez prendre note que seul le dernier fichier téléchargé sera conservé. Si vous deviez le soumettre à nouveau, l'ancien fichier sera ne sera pas conservé.

Exemple du message d'accusé réception de votre fichier téléchargé. Vous devriez prendre une capture écran de cet accusé réception comme preuve de soumission de votre projet.



6. Vos fichiers résultats (fichiers .mxi et png) pourront être récupérés sur le serveur où se trouvent vos fichiers à l'URL

[http://renderfarm.ame.umontreal.ca/rendus/\(p0XXXXXX\).mxi](http://renderfarm.ame.umontreal.ca/rendus/(p0XXXXXX).mxi) et
<http://renderfarm.ame.umontreal.ca/rendus/p0XXXXXX.png>

Les travaux de rendus sont traités selon la règle FIFO. Alors les premiers travaux soumis seront les premiers qui seront traités sur le renderfarm. Vous devez compter entre 24 et 72 heures pour le traitement de votre tâche. Le renderfarm Maxwell est semi-automatique dans le sens que nous devons démarrer les tâches de rendu manuellement en les ajoutant à la liste des travaux. De plus, si vous soumettez votre travail durant la fin de semaine, il sera traité le premier jour de la semaine suivante.

IMPORTANT : Si vous deviez soumettre un nouveau travail au renderfarm, veuillez tout d'abord vous assurer d'avoir récupéré vos fichiers résultats provenant du précédent travail soumis puisqu'ils seront supprimés.

Veillez prendre note que nous ne sommes pas à l'abri des pannes électriques qui pourraient survenir durant les traitements de rendus. Si nous avons à reprendre les rendus, ils seront effectués lors de la prochaine journée planifiée et vous en serez avisé par courriel.

Si vous avez des questions ou commentaires, veuillez les acheminer à l'adresse suivante :
informatique@ame.umontreal.ca