



Bildberechnung im Netzwerk

Beschleunigen Sie die Berechnung Ihrer CINEMA 4D-Animationen mit dem NET Render Modul.

Das NET Render Modul verteilt das Rendern von CINEMA 4D-Animationen auf mehrere Rechner (Clients) im Netzwerk. Die Vernetzung erfolgt dabei über das gängige TCP/IP-Protokoll und ermöglicht so die plattformübergreifende Arbeit und Administration in lokalen Netzwerken oder über das Internet.

Eine passwortgeschützte User-Verwaltung fehlt dabei ebensowenig wie intelligente Algorithmen zur optimalen Ressourcenverteilung oder die Möglichkeit des dynamischen Zu- oder Abschaltens von Clients.

HTML Interface

Laufen NET Server und NET Client, können Sie von jedem beliebigen Platz aus per Webbrowser auf den NET Server zugreifen. Die komplette Steuerung und Administration läuft per HTML-Interface. Es können verschiedene User mit unterschiedlichen Benutzerrechten und Prioritäten angelegt werden (damit der Praktikant nicht dauernd die wichtigen Produktionen blockiert), jeder kann dann seinerseits seine Jobs anlegen und selbst verwalten. Wenn Sie den Render-Server mit einer eigenen IP-Adresse ins Internet freischalten, können Sie sogar von unterwegs kontrollieren, ob alles nach Wunsch läuft.

Dynamic Load Balancing

So praktisch es sein mag, alle zur Verfügung stehenden Rechner verwenden zu können – es wäre wenig hilfreich, wenn die Kette nur so stark ist, wie ihr schwächstes Glied. Damit also nicht ein langsamer Rechner den gesamten Workflow aufhält, verfügt NET Render über ein dynamisches Load Balancing, d.h. das Programm verteilt die Last gleichmäßig. War es bei früheren Netzwerklösungen noch nötig, manuell die schwereren Aufgaben auf eine leistungsfähige Maschine zu übertragen, so macht NET Render dies automatisch.

Safe Recovery

Gerade bei großen Projekten ist Datensicherheit oberstes Gebot. Normalerweise steigt das Risiko, je mehr Hardware an einem Projekt beteiligt ist. Es sei denn, man setzt sie auch als Absicherung ein. Genau das macht NET Render.

