



RENDER PROPHET 1.0

Manual de usuario

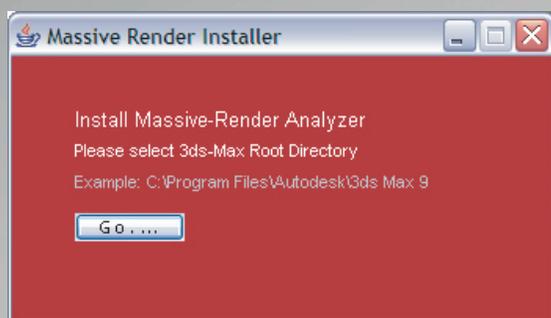
RENDER PROPHET es una aplicación para predecir el tiempo de render de una escena con múltiples variaciones de complejidad, ej. En una escena puede haber una cámara que ve varios edificios y personajes y luego girar para ver solo un cartel en una pared, esto hace que en la misma haya cuadros que tarden 2 horas de proceso y otros que solo tarden unos minutos.

Actualmente RENDER PROPHET trabaja sobre 3ds Max ya sea con Scanline, Vray y Mental Ray, y ya que utiliza complejos algoritmos de análisis, se recomienda su uso en escenas muy grandes y elaboradas.

NOTA: RENDER PROPHET 1.0 esta creado para predecir animaciones, No es útil para renders de una sola imagen.



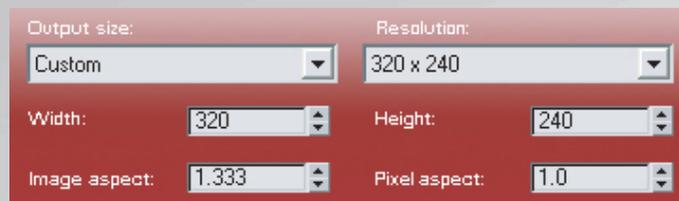
Instalación:



Ejecute el archivo "Massive-Installer", y aparecerá una ventana de instalación, pulse "Go" y especifique el directorio en donde se encuentra el ejecutable de 3dsMax ej. C: \Archivos de programa\ Autodesk\ 3ds Max 9, el instalador habrá creado una carpeta "Massive" en "C:" con archivos de sistema y copiará un script en la carpeta "Scripts\Startup" de Max.

Uso:

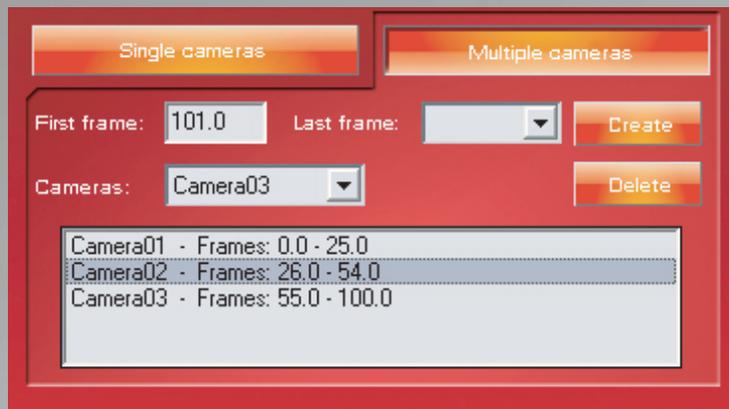
RENDER PROPHET se autoejecutará cada vez que abra 3ds Max por lo que podrá abrirlo al mantener pulsada la tecla CTRL y dar clic sobre cualquier vista, Así mismo, pulsando la tecla "esc" se cancela este acceso directo.



En la parte superior especifique el formato y tamaño al que requiere renderizar su escena. Los controles son similares a los nativos de Max para que el uso sea mas cómodo e intuitivo.

NOTA: Si usted canceló el acceso directo, podrá correrlo de nuevo dando clic en el menú "MAXScript" y en la opción "Run script..." ejecutar el script "Massive Render" en la carpeta "/Scripts/Startup" para luego pulsar CTRL y dar clic sobre cualquier vista.

Si la escena que quiere analizar, contiene varias cámaras que se cambian a lo largo de la animación, pulse el botón "Multiple cameras" y aparecerá una sencilla interface para crear la secuencia deseada, solo indique el cuadro de inicio y fin de cada cámara y pulse "Create".



RENDER PROPHET puede realizar el análisis con diferentes grados de precisión, sin embargo, el tiempo de análisis aumentará proporcionalmente, ej. para una escena muy grande que tarde 88 horas de proceso, la predicción puede tardar aproximadamente 45 minutos.



NOTA: Para realizar una cotización formal, MASSIVE RENDER solo aceptará predicciones realizadas con el grado máximo de precisión.



Una vez indicado todo lo anterior, pulse "calculate" y la barra de progreso comenzará a avanzar a una velocidad casi constante hasta aproximadamente el 80% desde donde el progreso se percibirá mas lento hasta terminar.

Cuando esto suceda, se abrirá una nueva ventana con el reporte de la predicción.

El boton "Refresh" restaura los valores predeterminados, se recomienda pulsarlo si se hacen cambios a la escena o se cambia a otra diferente.

NOTA: Puede cancelar el análisis pulsando la tecla "ESC" en cualquier momento.



RENDER PROPHET 1.0

Manual de usuario

La ventana de reporte muestra los siguientes datos:

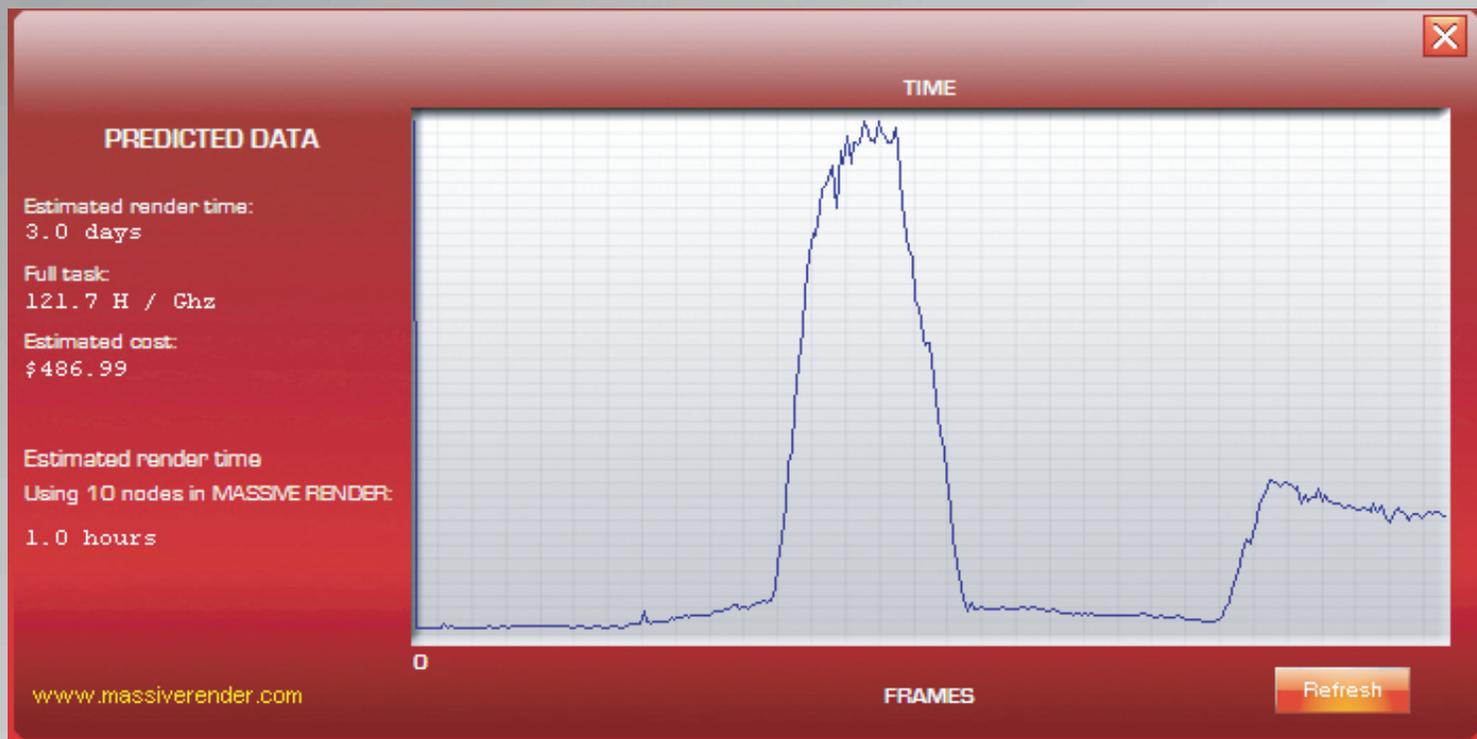
"Estimated render time": Es el tiempo que tardaría la escena en procesarse en la computadora en la que se hace la predicción.

"Full task": Es el tamaño de la tarea de proceso expresado en Horas Ghz, ej. si una escena tarda 2 horas en un procesador de 3Ghz la tarea total o "Full task" serán 6H/Ghz o $(2H * 3Ghz)$.

"Estimated cost": Es el costo aproximado del servicio de procesamiento remoto en MASSIVE RENDER expresado en Pesos Mexicanos sin IVA (el IVA solo aplica para empresas mexicanas), para obtener una cotización formal ingrese a www.massiverender.com, regístrese como nuevo cliente y será atendido de inmediato.

"Estimated render time using 10 nodes in MASSIVE RENDER": Es el tiempo que tardaría su escena en procesarse si contrata nuestros servicios de proceso remoto usando solo 10 nodos de renderizado, si desea acortar sus tiempos de entrega y aumentar su volumen de venta ingrese ahora a www.massiverender.com

Adicionalmente, el reporte le muestra una gráfica del comportamiento que tendrán los tiempos de render en su escena por cada cuadro, en el eje X se muestran todos los cuadros y en el eje Y el tiempo, de manera que si usted mueve el ratón sobre la gráfica, los indicadores en la parte inferior le dirán que cuadro es y cuantos segundos tardará, esto es una herramienta muy poderosa en la toma de decisiones de sus proyectos pues le ayudará a identificar las zonas de mayor tiempo de render para optimizar de manera inteligente sus proyectos.



WWW.MASSIVERENDER.COM