

사용자 안내서

Autodesk® Backburner™ 2011

© 2010 Autodesk, Inc. All rights reserved. Except as otherwise permitted by Autodesk, Inc., this publication, or parts thereof, may not be reproduced in any form, by any method, for any purpose.

Certain materials included in this publication are reprinted with the permission of the copyright holder.

Portions relating to MD5 Copyright (C) 1991-2, RSA Data Security, Inc. Created 1991. All rights reserved. License to copy and use this software is granted provided that it is identified as the "RSA Data Security, Inc. MD5 Message-Digest Algorithm" in all material mentioning or referencing this software or this function. License is also granted to make and use derivative works provided that such works are identified as "derived from the RSA Data Security, Inc. MD5 Message-Digest Algorithm" in all material mentioning or referencing the derived work. RSA Data Security, Inc. makes no representations concerning either the merchantability of this software or the suitability of this software for any particular purpose. It is provided "as is" without express or implied warranty of any kind. These notices must be retained in any copies of any part of this documentation and/or software.

Trademarks

The following are registered trademarks or trademarks of Autodesk, Inc., and/or its subsidiaries and/or affiliates in the USA and other countries: 3DEC (design/logo), 3December, 3December.com, 3ds Max, Algor, Alias, Alias (swirl design/logo), AliasStudio, AliasWavefront (design/logo), ATC, AUGI, AutoCAD, AutoCAD Learning Assistance, AutoCAD LT, AutoCAD Simulator, AutoCAD SQL Extension, AutoCAD SQL Interface, Autodesk, Autodesk Envision, Autodesk Intent, Autodesk Inventor, Autodesk Map, Autodesk MapGuide, Autodesk Streamline, AutoLISP, AutoSnap, AutoSketch, AutoTrack, Backburner, Backdraft, Built with ObjectARX (logo), Burn, Buzzsaw, CAICE, Civil 3D, Cleaner, Cleaner Central, ClearScale, Colour Warper, Combustion, Communication Specification, Constructware, Content Explorer, Dancing Baby (image), DesignCenter, Design Doctor, Designer's Toolkit, DesignKids, DesignProf, DesignServer, DesignStudio, Design Web Format, Discreet, DWF, DWG, DWG (logo), DWG Extreme, DWG TrueConvert, DWG TrueView, DXF, Ecotect, Exposure, Extending the Design Team, Face Robot, FBX, Fempro, Fire, Flame, Flare, Flint, FMDesktop, Freewheel, GDx Driver, Green Building Studio, Heads-up Design, Heidi, HumanIK, IDEA Server, i-drop, ImageModeler, iMOUT, Incinerator, Inferno, Inventor, Inventor LT, Kaydara, Kaydara (design/logo), Kynapse, Kynogon, LandXplorer, Lustre, MatchMover, Maya, Mechanical Desktop, Moldflow, Moonbox, MotionBuilder, Movimento, MPA, MPA (design/logo), Moldflow Plastics Advisers, MPI, Moldflow Plastics Insight, MPX, MPX (design/logo), Moldflow Plastics Xpert, Mudbox, Multi-Master Editing, Navisworks, ObjectARX, ObjectDBX, Open Reality, Opticore, Opticore Opus, Pipeplus, PolarSnap, PortfolioWall, Powered with Autodesk Technology, Productstream, ProjectPoint, ProMaterials, RasterDWG, RealDWG, Real-time Roto, Recognize, Render Queue, Retimer, Reveal, Revit, Showcase, ShowMotion, SketchBook, Smoke, Softimage, SoftimageXSI (design/logo), Sparks, SteeringWheels, Stitcher, Stone, StudioTools, ToolClip, Topobase, Toxik, TrustedDWG, ViewCube, Visual, Visual LISP, Volo, Vtour, Wire, Wiretap, WiretapCentral, XSI, and XSI (design/logo).

All other brand names, product names or trademarks belong to their respective holders.

Disclaimer

THIS PUBLICATION AND THE INFORMATION CONTAINED HEREIN IS MADE AVAILABLE BY AUTODESK, INC. "AS IS." AUTODESK, INC. DISCLAIMS ALL WARRANTIES, EITHER EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO ANY IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE REGARDING THESE MATERIALS.

발행자: Autodesk, Inc.
111 McInnis Parkway
San Rafael, CA 94903, USA

Images Courtesy of: Absolute Post, Duckling A-S, Finish

Title: Autodesk Backburner 2011.1 User Guide

Document Version: 2

Date: January 27, 2010

목차

	1부: 준비	1
제 1 장	소개	3
	Backburner 시작	3
	대상 독자 및 사전 요구사항	4
	Backburner 용어	4
	패킷, 버킷 및 Backburner	5
	Backburner 아키텍처	5
	Backburner 관리자	6
	Backburner 모니터	6
	렌더 노트	6
	명령-작업 유틸리티	7
	Backburner 2011의 새로운 기능	7
	Mac OS X의 Backburner	7
	새 Backburner 웹 모니터	7
	Mac OS X용 Smoke 2010에 대한 지원	7
	Mac OS X에서 Maya 2010에 대한 지원	7
	3ds Max 2011에 대한 지원	7
	새 명령 작업 어댑터	8
	Combustion 호환성 중단	8
	표기 규칙	8
	관련 문서	8
	고객 지원 담당자에게 문의	9
제 2 장	시작하기	11
	개요	11
	모니터 비교	12
	시작하기 전에	12
	Backburner Windows 모니터	13

대기열 제어 얻기	15
Backburner 웹 모니터	16
시작하기 전에	16
일반 태스크에 필요한 권한	16
Backburner 웹 모니터 시작	17
작업으로 작업	19
렌더 노드로 작업	20

2부: Backburner Windows 모니터 참조 21

제 3 장	작업 관리 및 수정 - Windows	23
	개요	23
	작업 찾기 및 모니터링	24
	작업 목록 사용자 정의	25
	작업 일시 중단 및 다시 활성화	26
	작업 설정 수정	27
	작업 다시 시작	29
	작업 복제	30
	작업 아카이브	30
	작업 삭제	32

제 4 장	렌더 노드 관리 - Windows	33
	개요	33
	렌더 노드 모니터링	33
	렌더 노드 목록 사용자 정의	36
	작업 간 노드 이동	37
	오프라인 렌더 노드 삭제	37
	렌더 노드 가용성 설정	38
	서버 그룹으로 작업	39

3부 Backburner 웹 모니터 참조 43

제 5 장	작업 관리 및 수정 - 웹	45
	개요	45
	작업 찾기 및 모니터링	45
	작업 상세 정보 및 작업 태스크 보기	47
	일반 정보 탭	49
	태스크 탭	49
	서버 할당 탭	50
	고급 정보 탭	50
	작업 일시 중단 및 다시 활성화	51
	작업 다시 시작	51
	작업 아카이브	51
	작업 삭제	53
	작업에 대한 전자 메일 알림 설정	53

제 6 장	렌더 노드 관리 - 웹	55
	개요	55
	렌더 노드 모니터링	55
	작업 간 노드 이동	57
	오프라인 렌더 노드 삭제	59
	렌더 노드 가용성 설정	60
	서버 그룹으로 작업	61

	관리자 설정 수정	63
부록 A	추가 Windows 인터페이스	65
	개요	65
	Backburner 관리자 - Windows	65
	Backburner 서버 - Windows	66
부록 B	고급 작업	67
	명령행 또는 스크립트에서 작업 제출	67
	cmdjob 유틸리티 사용	68
	cmdjob 유틸리티의 옵션	68
	cmdjob 유틸리티의 매개변수	70
	cmdjob 유틸리티의 토큰	70
부록 C	Backburner 문제 해결	73
	기본 문제 해결 기술	73
	일반적인 문제	74
	시작 시 문제점	74
	작업 제출 문제점	75
	렌더 노드 문제점	76
	두 호스트 간 통신 확인	77
	패킷 크기 확인	77
	Backburner 로그 파일 구성	77
	Backburner 로그 파일 내용 지정	79
	Backburner .xml 파일 편집	80
	호스트 액세스 오류 확인	81
	잘못된 DNS 주소 확인	82
	Backburner 관리자 연결 문제 확인	82
	Windows 경로 환경 변수에 Backburner 경로 추가	83
	네트워크 카드 우선 순위 확인	84
	사용할 수 없는 렌더 노드 문제 확인	84
	일시 중단된 렌더 노드 다시 시작	85
	렌더 노드 실패 확인	86
	작업당 최대 렌더 노드 수 조정	86
	색인	89

1부: 준비

1부에는 다음 장이 포함되어 있습니다.

- 3페이지의 [소개](#)
- 11페이지의 [시작하기](#)



Duckling A-S의 이미지 제공

소개

1

이 장의 주제:

- 3페이지의 [Backburner 시작](#)
- 4페이지의 [Backburner 용어](#)
- 5페이지의 [Backburner 아키텍처](#)
- 7페이지의 [명령-작업 유틸리티](#)
- 7페이지의 [Backburner 2011의 새로운 기능](#)
- 8페이지의 [표기 규칙](#)
- 8페이지의 [관련 문서](#)
- 9페이지의 [고객 지원 담당자에게 문의](#)

Backburner 시작

Autodesk Backburner 2011 사용자 안내서를 시작합니다. Backburner™는 백그라운드 처리 및 분산 네트워크 처리를 위한 Autodesk® 대기열 관리자입니다. 이를 통해 여러 컴퓨터가 동일한 네트워크에서 집합적으로 작업하여 여러 작업(예: I/O 작업, 등급 지정, 합성 및 애니메이션 장면)을 처리하도록 할 수 있습니다. 또한 Backburner는 제출한 작업을 모니터링하고 제어하기 위한 수단 및 Backburner 네트워크 자체를 관리하기 위한 도구를 제공합니다.

Backburner는 다음 Autodesk 응용 프로그램에서 사용됩니다.

■ Flint®	■ Flame®	■ Inferno®	■ Smoke®	■ Flare™	■ WiretapCentral™
■ 3ds Max®	■ Lustre®	■ Maya®	■ Cleaner®	■ Burn®	■ Backdraft® Conform
■ Mac® OS® X용 Smoke®					

이 안내서는 백그라운드 처리 및 분산 네트워크 처리를 모니터링하고 제어하기 위한 Backburner 사용과 관련이 있습니다. Autodesk 응용 프로그램에서 Backburner에 작업 제출에 대한 자세한 내용은 관심 있는 응용 프로그램의 사용자 안내서를 참조하십시오. 설치 및 구성에 대한 자세한 내용은 *Autodesk Backburner 2011* 설치 안내서를 참조하십시오.

주 이 안내서는 Backburner Windows 모니터 및 Backburner 웹 모니터에 대한 내용을 기록한 것입니다. Backburner를 사용하는 Autodesk 응용 프로그램에는 종종 사용자 인터페이스에 내장된 기본 작업 대기열 모니터링 기능이 있습니다. 자세한 내용은 해당 사용자 안내서를 참조하십시오.

대상 독자 및 사전 요구사항

이 안내서는 Backburner 네트워크 모니터링, 관리 또는 유지 관리 담당자를 대상으로 합니다. 또한 Backburner에서 작업을 처리하는 방법에 관심이 있는 사용자를 위한 것입니다. 관심 분야가 무엇이든 다음 항목에 익숙해지면 도움이 됩니다.

- 작업을 제출하는 Autodesk 응용 프로그램
- Linux® 및/또는 Windows® 및/또는 Mac OS X
- 컴퓨터 네트워킹

주 Backburner를 처음 사용하는 사용자는 이 안내서를 계속 진행하기 전에 *Backburner* 설치 안내서를 읽어 보는 것이 좋습니다. 이 안내서에는 두 가지 기본 배포 모델인 독립 실행형 워크스테이션과 렌더 팜 간의 차이점을 비롯한 여러 가지 핵심 Backburner 개념에 대한 유용한 정보가 포함되어 있습니다. 또한 Backburner를 사용하는 각 응용 프로그램에서 Backburner가 사용되는 방법에 대한 세부 정보를 제공합니다.

도움이 필요한 경우 Autodesk Media and Entertainment 고객 지원 담당자에게 문의하십시오. 9페이지의 [고객 지원 담당자에게 문의](#)를 참조하십시오.

Backburner 용어

다음 용어에 익숙해지면 이 안내서를 이해하는 데 도움이 됩니다.

용어	정의
Backburner	백그라운드에서 렌더링 및 I/O 작업 실행을 위한 Autodesk 분산 작업 관리 시스템입니다.
작업	처리를 위해 Backburner에 제출된 하나 이상의 태스크 세트(예: 3ds Max 장면, Flame Batch 설정 또는 백그라운드 I/O 작업)입니다.
태스크	처리를 위해 렌더 노드에 전송할 수 있는 가장 작은 작업 단위입니다. 작업 유형 및 작업을 제출하는 창의적 응용 프로그램에 따라 단일 프레임, 프레임 일부 또는 전체 백그라운드 I/O 작업이 될 수 있습니다.
블록	렌더 노드에 하나의 단위로 전송된 태스크 그룹입니다. 예를 들어 Smoke에서 Burn 작업을 제출하면 각 렌더 노드는 일반적으로 한 번에 처리하기 위해 많은 프레임을 수신합니다.
Backburner 관리자	창의적 응용 프로그램에 의해 제출된 작업을 조정하고 Backburner 네트워크의 Backburner 서버에 위임합니다.
Backburner Windows 모니터 Backburner 웹 모니터	Backburner 관리자의 관리 및 제어를 위한 프론트 엔드 인터페이스입니다.

용어	정의
Backburner 서버	각 렌더 노드에 있는, 로컬 처리 엔진을 호출하는 Backburner의 작업 처리 컴포넌트입니다.
어댑터	작업별 처리 엔진이 Backburner에 통합되는 수단입니다. Backburner 서버 및 처리 엔진 사이에 있습니다.
처리 엔진	Backburner 관리자에 의해 할당된 태스크(렌더링 애니메이션, 장면 및 프레임 또는 백그라운드 I/O 수행) 수행을 담당하는 서버측 프로세스입니다. 렌더러는 특정 처리 엔진 종류입니다.
서버 그룹	명명된 Backburner 서버 모음입니다.

패킷, 버킷 및 Backburner

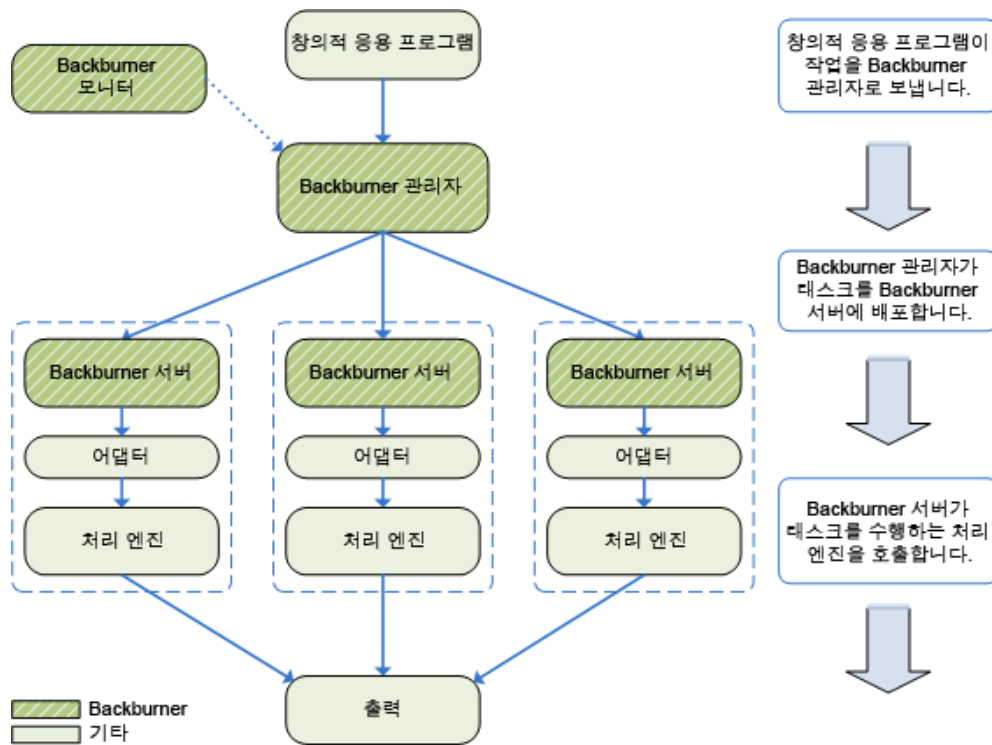
다른 업계 문헌에서 패킷이라는 용어는 처리를 위해 렌더 노드에 전송된 프레임 수를 의미하는 데 사용되기도 합니다. 예를 들어 5의 "패킷" 크기는 사용 가능한 각각의 렌더 노드에 5개의 프레임이 전송되었다는 것입니다.

Backburner에서 패킷이라는 용어는 TCP/IP에서 기존의 해당 의미가 그대로 유지됩니다. 처리를 위해 렌더 노드에 자동으로 전송된 태스크 블록은 다른 소프트웨어 제조업체가 패킷을 호출하는 것과 유사합니다.

마찬가지로 버킷 렌더링은 다른 렌더 노드에서 처리하기 위해 단일 이미지를 슬라이스(또는 타일)로 명시적으로 나누는 개념용으로 일반적으로 사용되는 용어입니다. 동일한 개념이 Backburner(3ds Max용)에 적용되지만 해당 프로세스를 설명하는 데 사용되는 특정한 용어는 없습니다. Backburner는 단순히 해당 렌더 클라이언트에서 작업을 수신하여 태스크 블록으로 처리하기 위해 렌더 노드에 전송합니다. 태스크가 전체 프레임을 나타내는지 일부 프레임을 나타내는지 여부는 해당 작업에 명백하게 드러납니다.

Backburner 아키텍처

Backburner는 다음 다이어그램에 표시된 대로 Backburner 관리자, Backburner 모니터 및 Backburner 서버로 구성되어 있습니다. 창의적 응용 프로그램(예: Autodesk Visual Effects and Finishing 응용 프로그램) 및 처리 엔진(예: Burn™)의 다양한 컨텍스트에서 작동합니다.



Backburner 관리자

Backburner 중심에 Backburner 관리자가 있습니다. 클라이언트 응용 프로그램에서 작업(예: Smoke, Flame, 3ds Max 또는 Maya)을 수신한 다음 태스크 세트로 네트워크의 렌더 노드에 배포합니다. Backburner 관리자는 Backburner 서버의 해당 네트워크에 관한 상태 정보를 유지 관리합니다. 또한 설정에 따라 제출, 활성화 및 완료된 작업의 데이터베이스를 유지 관리합니다.

Backburner 모니터

최종 사용자 및 관리자와 Backburner 관리자와의 상호작용은 Backburner 모니터를 통해 이루어집니다. 작업의 진행률을 모니터링하고, 작업 일시 중단 및 다시 시작, 관리 태스크를 수행하는 데 사용됩니다.

렌더 노드

렌더 노드는 Backburner 서버, 어댑터 및 처리 엔진으로 구성됩니다. 렌더 노드가 처리할 수 있는 작업의 종류는 설치된 어댑터 및 처리/렌더링 엔진에 따라 달라집니다. Mac OS X용 Smoke를 포함하여 Autodesk Visual Effects and Finishing 응용 프로그램은 Burn 렌더링 엔진 및 와이어® 처리 엔진을 공유합니다. 3ds Max®와 같은 일부 Autodesk 응용 프로그램에는 고유한 자체 렌더링 엔진이 있습니다. 또한 Cleaner®도 고유한 렌더링 엔진을 제공합니다. 효율성을 위해 서버 그룹이라는 이름으로 명명된 그룹에서 렌더 노드를 함께 그룹화할 수 있습니다. 이때 특정 작업은 명명된 그룹의 노드에서만 처리될 수 있기 때문에 그룹 밖에 있는 노드는 다른 작업에 사용할 수 있습니다.

명령-작업 유틸리티

Backburner 명령-작업 유틸리티, *cmdjob*을 사용하면 렌더 노드에서 실행하기 위해 명령행에서 배치, 실행 가능 파일 또는 스크립트 파일을 "사용자 정의" 작업으로 Backburner에 제출할 수 있습니다. 두 개의 고유한 명령-작업 어댑터가 사용자 정의 작업을 처리하기 위해 렌더 노드에 설치됩니다. 한 어댑터는 *root* 사용자로 작업을 실행합니다. 다른 어댑터는 작업을 제출한 사용자의 계정을 유지합니다. 67페이지의 [고급 작업](#)을 참조하십시오.

Backburner 2011의 새로운 기능

이 섹션은 Backburner 2011에서 구현된 새로운 기능 및 변경 사항을 보여줍니다.

Mac OS X의 Backburner

이전 릴리스에서 Backburner는 Linux 및 Windows 운영 체제에 모두 배포 가능했습니다. Backburner 2011을 사용하면 Mac OS X 플랫폼에서도 Backburner가 지원됩니다. Backburner 관리자, Backburner 서버 및 Backburner *cmdjob* 명령행 유틸리티가 포트에 모두 포함되어 Autodesk 응용 프로그램이 Mac 워크스테이션에서 관리자 및 렌더 노드로 구성된 렌더 팜에 대해 Backburner를 이용할 수 있습니다.

새 Backburner 웹 모니터

이 릴리스의 Backburner는 새 버전의 Backburner 웹 모니터 기능을 갖추고 있습니다. 새 웹 모니터는 웹 브라우저에서 완전히 실행되는 기능을 완전히 갖춘 데스크톱과 같은 응용 프로그램입니다. 이 릴리스에서 더 이상 사용할 수 없는 기존의 html 기반 Backburner 웹 모니터를 대체하는 Adobe Flash Player 호환 가능 응용 프로그램입니다. 새 Backburner 웹 모니터는 Linux 및 Mac OS에서만 사용 가능합니다.

Mac OS X용 Smoke 2010에 대한 지원

이제 독립 실행형 및 렌더 팜 배포 모두에서 새 Mac OS X용 Autodesk Smoke에 의해 Backburner가 사용됩니다. 독립 실행형 배포에서 Mac OS X용 Smoke는 프록시 생성을 포함하여 백그라운드 I/O에 Backburner를 사용합니다. 렌더 팜 배포에서 Mac OS X용 Smoke는 Linux 워크스테이션에 설치된 Burn 렌더 노드를 구성하는 렌더 팜에 작업을 제출할 수 있습니다.

Mac OS X에서 Maya 2010에 대한 지원

이전 릴리스에서 Maya는 Linux 및 Windows 워크스테이션에서 네트워크 렌더링을 위해 Backburner를 이용했습니다. Maya 2010 및 Backburner 2011을 사용하면 Mac OS X 플랫폼에서도 네트워크 렌더링이 지원됩니다. 네트워크 렌더링을 통해 여러 컴퓨터가 동일한 네트워크에서 집합적으로 작업하여 여러 애니메이션 장면이 렌더링 되도록 할 수 있습니다.

3ds Max 2011에 대한 지원

이제 3ds Max 사용자는 최신 Backburner 릴리스에서 향상된 신뢰도, 안정성 및 속도의 이점을 누릴 수 있습니다.

새 명령 작업 어댑터

Backburner 명령 작업 유틸리티, *cmdjob*을 사용하면 렌더 노드에서 실행하기 위해 명령행에서 배치, 실행 가능 파일 또는 스크립트 파일을 "사용자 정의" 작업으로 Backburner에 제출할 수 있습니다. 이 릴리스에서는 새 명령-작업 어댑터를 도입하여 이제 두 개의 고유한 명령 작업 어댑터가 렌더 노드에 설치됩니다.

원래 어댑터는 수신된 모든 작업을 *root* 사용자 계정으로 실행합니다. 새 어댑터는 작업을 제출한 계정으로 해당 작업을 실행함으로써 보다 엄격한 보안 메커니즘을 시행할 수 있습니다. 이제 보안 담당자에게 기존 어댑터를 제거하는 옵션이 있습니다.

새 어댑터를 호출하려면 새 *-userRights* 작업 제출 스위치를 사용합니다. 새 어댑터는 Linux 및 Mac OS에서만 사용 가능합니다. Windows 렌더 노드에서는 사용할 수 없습니다.

Combustion 호환성 중단

이 릴리스에서는 Backburner를 사용하는 Combustion 네트워크 렌더링이 더 이상 지원되지 않습니다. 그러나 Backburner는 로컬 렌더링에도 필요하지 않고 Cleaner XL을 사용하는 로컬 인코딩에 대해서도 필요하지 않습니다. 다음 표에는 Combustion에서의 Backburner 역할이 요약되어 있습니다.

처리 옵션	Backburner
Autodesk Combustion 렌더 대기열을 사용하는 로컬 렌더링™	해당 없음
Autodesk Combustion 렌더 대기열을 사용하는 네트워크 렌더링	해당 없음
Backburner를 사용하는 네트워크 렌더링	지원되지 않음
Cleaner XL을 사용하는 로컬 인코딩	해당 없음
Cleaner XL을 사용하는 네트워크 인코딩	지원됨

표기 규칙

이 안내서에는 몇 가지 스타일 규칙이 사용됩니다. 이러한 규칙 및 사용 예는 다음과 같이 표시됩니다.

규칙	예
명령행에 입력한 텍스트는 굵은 Courier 글꼴로 표시됩니다. 각 명령 다음에 Enter 키를 눌러야 합니다.	rpm -qa
변수 이름은 각괄호 안에 Courier 글꼴로 표시됩니다. 변수 이름에는 공백이 허용되지 않습니다.	<variable_name>
대괄호 안의 변수는 선택 사항입니다.	[<filename>]
명령행의 피드백은 Courier 글꼴로 표시됩니다.	limit coredumpsize
디렉토리 이름, 파일 이름, URL 및 명령행 유틸리티는 기울임꼴로 표시됩니다.	<i>/usr/discreet</i>

관련 문서

이 릴리스에는 소프트웨어를 설치, 구성 및 사용하는 데 도움이 되는 문서가 있습니다. 사용 가능한 모든 문서 목록을 보려면 <http://www.autodesk.com/me-documentation>을 방문하십시오. 이 페이지에서 전체 문서 라이브러리에 액세스할 수 있습니다.

또한 모든 최신 릴리스 정보는 해당 제품의 릴리스 정보를 참조해야 합니다.

고객 지원 담당자에게 문의

Autodesk Media and Entertainment 고객 지원에 대한 연락처 정보는 릴리스 정보를 참조하거나 <http://www.autodesk.co.kr/support>를 방문하십시오.

Autodesk 대리점을 통해서도 고객 지원을 받으실 수 있습니다. 가까운 대리점을 찾으려면 <http://www.autodesk.co.kr/resellers>에서 대리점 조회 데이터베이스를 확인하십시오.

시작하기

2

이 장의 주제:

- 11페이지의 [개요](#)
- 13페이지의 [Backburner Windows 모니터](#)
- 16페이지의 [Backburner 웹 모니터](#)
- 19페이지의 [작업으로 작업](#)
- 20페이지의 [렌더 노드로 작업](#)

개요

처음에 언급한 대로 최종 사용자 및 관리자와 Backburner 네트워크와의 상호작용은 Backburner 모니터를 통해 주로 이루어집니다. 이는 작업을 관찰 및 제어하고 렌더 노드를 관리하는 일일 태스크를 수행하는 수단입니다. 작업에는 일시 중지, 중지 및 다시 시작, 우선 순위 변경, 아카이브, 복원 등이 포함됩니다. 렌더 노드에는 렌더 노드 가용성 일정 설정 및 특정 작업에 특정 렌더 노드 할당이 포함됩니다. 또한 둘 이상의 창의적 응용 프로그램을 지원하는 렌더 팜에 대해 작업 처리 전략 구현을 지원할 수 있는 명명된 렌더 노드 모음인 서버 그룹 만들기와 관리가 포함됩니다.

주 Backburner를 사용하는 Autodesk 응용 프로그램에는 종종 사용자 인터페이스에 내장된 기본 작업 대기열 모니터링 기능이 있습니다. 응용 프로그램별 사용자 안내서를 참조하십시오.

Backburner 모니터는 다음 두 가지 형식으로 사용 가능합니다.

- **Backburner Windows 모니터.** Backburner 네트워크에 대한 여러 기능이 있는 UI. 네트워크의 Windows 워크스테이션에 설치 및 시작될 수 있으며 Backburner 관리자의 전체 기능을 사용할 수 있습니다. 이 모니터는 단일 창의적 워크스테이션을 사용하는 작은 렌더 팜 또는 더 큰 렌더 팜의 관리자 워크스테이션에 적합합니다.
- **Backburner 웹 모니터.** 큰 렌더 팜의 비 관리자 워크스테이션을 위해 디자인되었기 때문에 경량 모니터를 통해 웹 브라우저에서 작업 및 렌더 노드를 관리할 수 있습니다. UI는 브라우저에서 완전히 실행되는 데스크톱

과 같은 응용 프로그램입니다. Backburner Windows 모니터에서의 장점은 두 가지입니다. 첫 번째는 Windows 워크스테이션에서만 아니라 웹 브라우저가 있는 모든 워크스테이션에서 실행할 수 있습니다. 두 번째는 Backburner 관리자에 최소한의 영향을 미칩니다.

이 장의 목적은 모니터 시작 및 Backburner 관리자와의 연결에 대한 세부 정보를 사용하여 모니터의 UI 및 일반 기능을 소개하는 것입니다. 또한 수행할 수 있는 태스크의 기본 범주도 소개합니다. 작업과 관련이 있으며, 렌더 노드에서 작업하는 범주입니다. 모니터 사용에 대한 자세한 내용은 이후의 장에서 설명합니다.

모니터 비교

다음 표는 모니터 간의 주요 차이점을 요약합니다.

	Windows 모니터	웹 모니터
운영 체제	■ Windows OS	■ OS 독립적(브라우저/Adobe Flash Player-호환 가능)
모니터링 시스템	■ 자동, Backburner 관리자의 브로드캐스트를 통해	■ 최종 사용자의 요청을 통해 요청 시
작업 대기열 제어	■ 관리자와 연결하기 위해 첫 번째 모니터에서 가져옴 ■ 또한 비 제어 모니터에서 만든 요청에 의해	■ 변경이 요청될 때 요청 시
사용자 계정	■ 적용되지 않음. 관리자 권한으로 작업하는 모든 사용자	■ 웹 모니터에 로그인하기 위해 필요한 사용자 계정
적합성	■ 단일 창의적 워크스테이션이 있는 작은 렌더 팜 ■ 더 큰 렌더 팜의 관리자 워크스테이션	■ 더 큰 렌더 팜의 비 관리자 워크스테이션

시작하기 전에

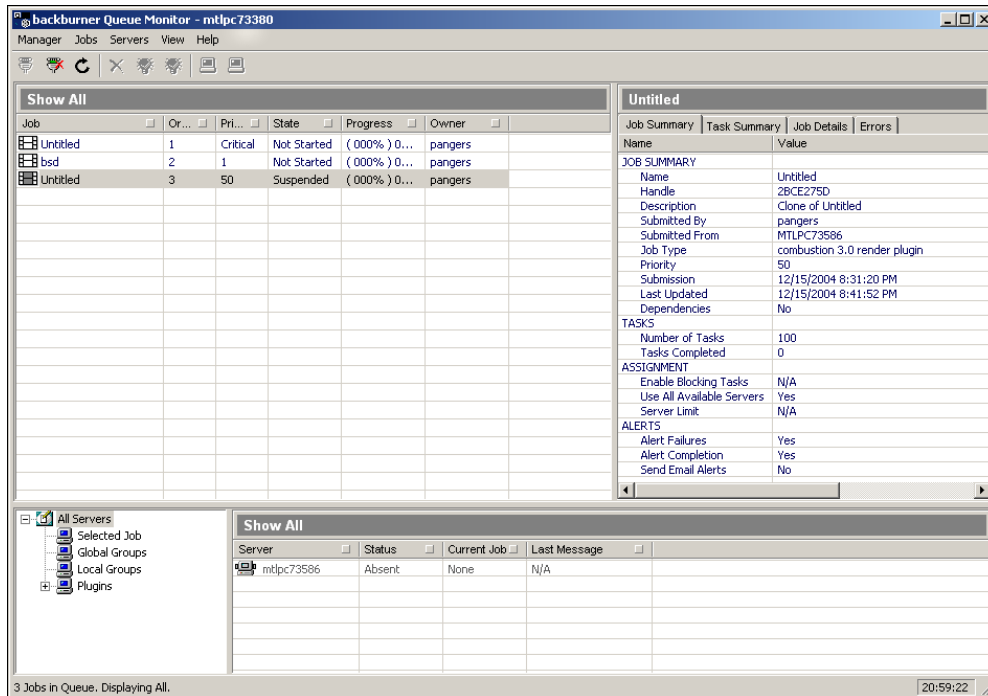
다음 일반 사항에 주의하십시오.

- **사용자 계정 및 암호** Backburner가 설치되고 구성된 방법에 따라 선택한 모니터에 대한 액세스 권한을 얻기 위해 사용자 계정 및 암호가 필요할 수 있습니다.
- **관리자 권한** 사용 중인 모니터에 따라 모든 작업 및 렌더 노드를 적극적으로 관리하기 위해 관리자 권한이 있는 사용자 계정이 필요할 수 있습니다.
- **관리자 이름 또는 IP 주소** Backburner 모니터는 Backburner 관리자에서 해당 정보를 가져옵니다. Backburner 모니터를 Backburner 관리자에 연결하려면 Backburner 관리자 호스트 이름 또는 IP 주소가 필요합니다.

주 위의 내용은 Backburner 네트워크가 설정되는 방법, 사용 중인 모니터 유형에 따라 달라집니다. 예를 들어 Backburner Windows 모니터는 작업 대기열에 대한 제어 권한을 얻을 때 자동으로 관리자 권한을 획득합니다. 특별한 계정이 필요하지 않습니다.

Backburner Windows 모니터

여러 기능이 있는 Backburner Windows 모니터는 이 모니터가 설치된 네트워크상의 모든 Windows 워크스테이션에서 시작할 수 있습니다. Backburner 관리자의 전체 기능을 사용하기 때문에 더 큰 렌더 팜의 관리 워크스테이션에 적합합니다.



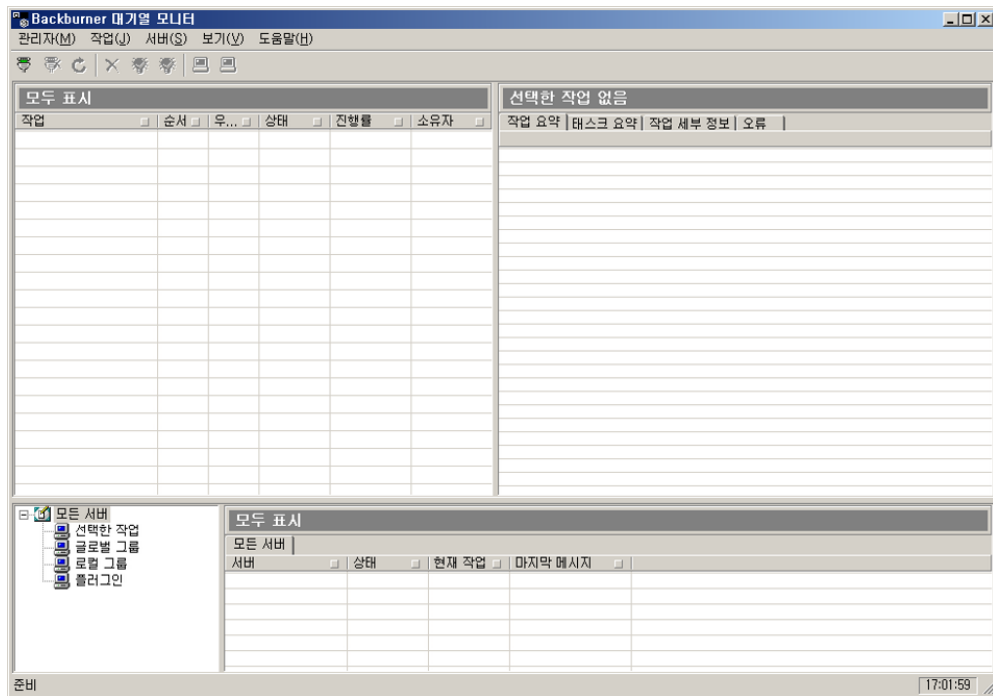
다른 모니터처럼 Windows 모니터는 Backburner 관리자에 연결하여 작동합니다. 첫 번째로 연결된 Windows 모니터가 작업 대기열 및 Backburner 네트워크를 완전히 제어합니다. 이를 “대기열 제어”라고 합니다. 이후 연결된 다른 Windows 모니터의 기능은 좀 더 제한적입니다. 15페이지의 [대기열 제어 연기](#)를 참조하십시오.

주 내부 모니터링 메커니즘으로 인해, 네트워크 성능이 저하될 수 있으므로 둘 이상 또는 셋 이상의 워크스테이션에서 Backburner Windows 모니터를 실행하지 않는 것이 좋습니다. 비 관리자 워크스테이션은 Backburner 웹 모니터를 대신 사용할 수 있습니다. *Backburner* 설치 안내서를 참조하십시오.

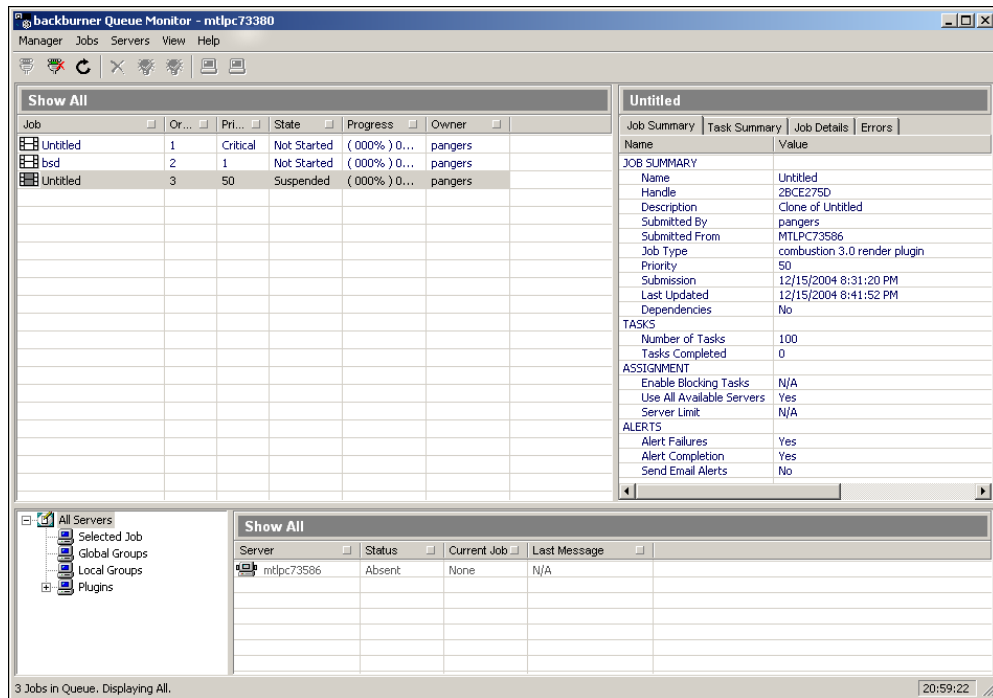
Backburner Windows 모니터를 시작하려면

- 1 시작 메뉴에서 프로그램, Autodesk, Backburner, 모니터를 차례로 선택합니다.

Backburner 모니터가 나타납니다. 처음으로 응용 프로그램을 실행하는 경우이면 Backburner 관리자에 아직 연결되지 않았기 때문에 네트워크 또는 작업 세부 정보가 표시되지 않습니다.



- 2 Backburner 관리자에 연결합니다. 관리자 메뉴에서 연결을 선택합니다.
- 3 표시되는 관리자에 연결 대화상자에서 자동 검색 확인란을 선택 해제하고 관리자 이름 또는 IP 주소 입력 텍스트 필드에 Backburner 관리자의 호스트 이름 또는 IP 주소를 입력합니다.
자동 검색 사용은 네트워크 리소스가 과도하게 사용되고 시간이 걸릴 수 있기 때문에 권장되지 않습니다.
- 4 연결을 시작하려면 확인을 클릭합니다.
모니터가 선택한 관리자에 연결되고 UI가 Backburner 네트워크의 작업 및 서버 세부 정보로 채워집니다.



주 제목 표시줄에 "읽기 전용"이 표시되면 다른 사용자가 Backburner Windows 모니터를 통해 관리자에 이미 연결한 것입니다. 일반적인 태스크를 모두 수행하려면 대기열 제어가 필요합니다. 15페이지의 [대기열 제어 얻기](#)를 참조하십시오.

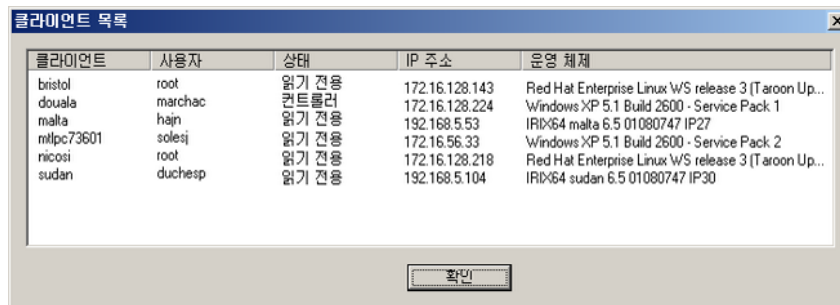
- 5 연결을 확인합니다. 관리자 메뉴에서 속성을 선택합니다.
대화상자에 관리자 세부 정보가 표시됩니다. 연결되지 않은 경우 이 옵션은 회색으로 표시됩니다.
- 6 선택 사항: 시작할 때 자동으로 해당 관리자에 연결되도록 모니터를 설정합니다. 관리자 메뉴에서 자동 연결을 선택합니다.
- 7 작업을 마치면 세션을 종료합니다. 관리자 메뉴에서 연결 끊기를 선택합니다.

대기열 제어 얻기

Backburner 모니터는 단순한 대기열 제어 메커니즘을 통해 다른 Backburner Windows 모니터 사용자의 요청과 충돌하는 것을 방지합니다. 처음으로 관리자와 연결을 설정한 모니터는 자동으로 대기열 제어 권한을 부여 받고 작업 중지, 다시 시작 또는 삭제를 비롯한 모든 작업 관련 활동을 수행할 수 있습니다. 이후에 다른 모니터는 읽기 전용 모드로 연결되어 Backburner 네트워크에서의 활동을 관찰만 할 수 있습니다.

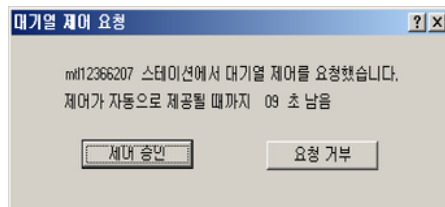
대기열 제어를 얻으려면

- 1 관리자 메뉴에서 클라이언트 목록 요청을 선택합니다.
클라이언트 목록 대화상자가 나타나고 Backburner Windows 모니터를 통해 관리자에 연결된 모든 사용자의 상태를 표시합니다.



상태 열에 대기열 제어 권한이 있는 사용자가 표시됩니다.

- 2 대화상자를 닫은 다음 대기열 제어를 얻습니다. 관리자 메뉴에서 대기열 제어 요청을 선택합니다.
관리자는 현재 대기열 제어 권한이 있는 사용자에게 요청을 전송합니다. 다음과 유사한 메시지가 원격 컴퓨터에 표시됩니다.

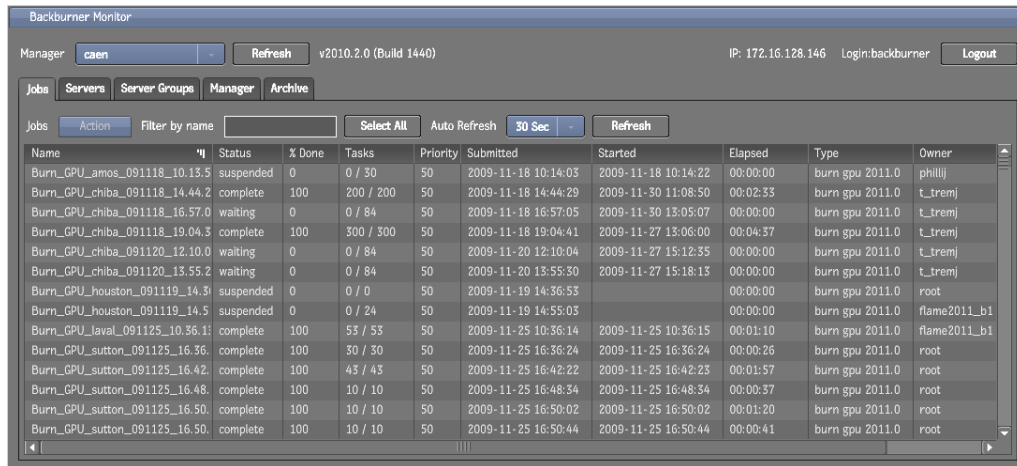


- 3 대화상자에 표시된 대로 해당 사용자는 10초 안에 요청을 적극적으로 거절할 수 있습니다. 그렇지 않으면 대기열 제어가 현재 사용자에게 넘어가고 다른 워크스테이션의 상태는 "읽기 전용"으로 변환됩니다.
- 4 이제 Backburner 네트워크상의 작업 및 서버에서 모든 작업을 수행할 수 있습니다.

Backburner 웹 모니터

Backburner 웹 모니터는 웹 브라우저에서 완전히 실행되는 데스크톱 같은 응용 프로그램입니다. Windows 기반 Backburner Windows 모니터에 유사한 기능을 제공하지만 Backburner 네트워크에 대한 액세스 권한을 사용하여 모든 웹 브라우저에서 시작할 수 있습니다. 관리자 권한이 있는 사용자의 경우 사용 가능한 기능이 Backburner Windows 모니터와 실제로 동일합니다. 비 관리자 사용자의 경우 대부분의 관리자 수준 기능을 사용할 수 있지만 직접 제출하는 작업에 대해서만 사용 가능합니다.

주 Backburner 웹 모니터는 Apache 웹 서버 및 Backburner 웹 서버가 모두 설치된 워크스테이션에 연결하여 작동합니다. Backburner 웹 서버는 Linux 및 Mac OS에서만 사용 가능합니다. Windows에서는 사용할 수 없습니다. *Backburner* 설치 안내서를 참조하십시오.



시작하기 전에

Backburner 웹 모니터를 시작하기 전에 다음 사항에 주의하십시오.

- **사용자 계정 및 암호** 시스템 구성에 따라 Backburner 웹 모니터에 액세스하기 위해 사용자 이름 및 암호가 필요할 수 있습니다.
- **관리자 권한** 모든 사용자는 직접 제출한 작업에서 일반적인 태스크를 수행할 수 있습니다. 고급 태스크의 경우 다른 사람이 제출한 작업을 수정하려면 관리자 권한이 있는 계정이 필요합니다.
- **대기열 제어.** Backburner Windows 모니터와 달리 Backburner 웹 모니터는 대기열 제어를 시행하지 않습니다. 그러나 Backburner Windows 모니터가 실행 중이고 동일한 관리자에 연결된 경우 고급 작업(예: 작업 아카이브 및 복원)은 허용되지 않고 "대기열 제어" 경고가 반환됩니다. 잠깐 기다린 다음 작업을 다시 시도하십시오. 필요한 경우 웹 모니터가 자동으로 Windows 모니터에서 대기열 제어를 요청합니다.

일반 태스크에 필요한 권한

다음 표는 작업 관련 태스크에 필요한 권한 수준을 나타냅니다.

작업 태스크	일반 사용자 (고유한 작업)	일반 사용자 (다른 작업)	관리 사용자 (모든 작업)
활성화	•	•	•
일시 중단	•	•	•

작업 태스크	일반 사용자 (고유한 작업)	일반 사용자 (다른 작업)	관리 사용자 (모든 작업)
다시 시작	•	•	•
아카이브/복원	•		•
설정 수정	•		•
삭제	•		•

다음 표는 렌더 노드에 관련된 태스크를 나열합니다(서버). 모든 렌더 노드 관련 태스크는 관리자 권한이 필요합니다.

서버 태스크	관리 사용자
서버/서버 그룹 간 작업 이동	•
없는 서버 삭제	•
서버 가용성 일정 설정	•
서버 그룹 만들기	•
서버 그룹 설정 관리	•

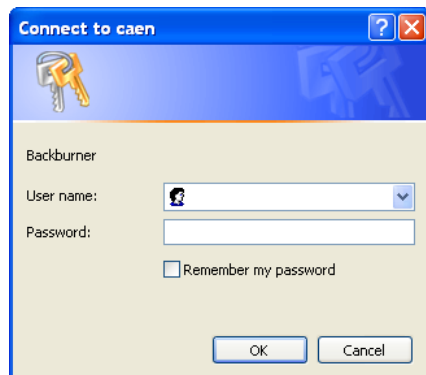
Backburner 웹 모니터 시작

Backburner 웹 모니터를 시작하려면

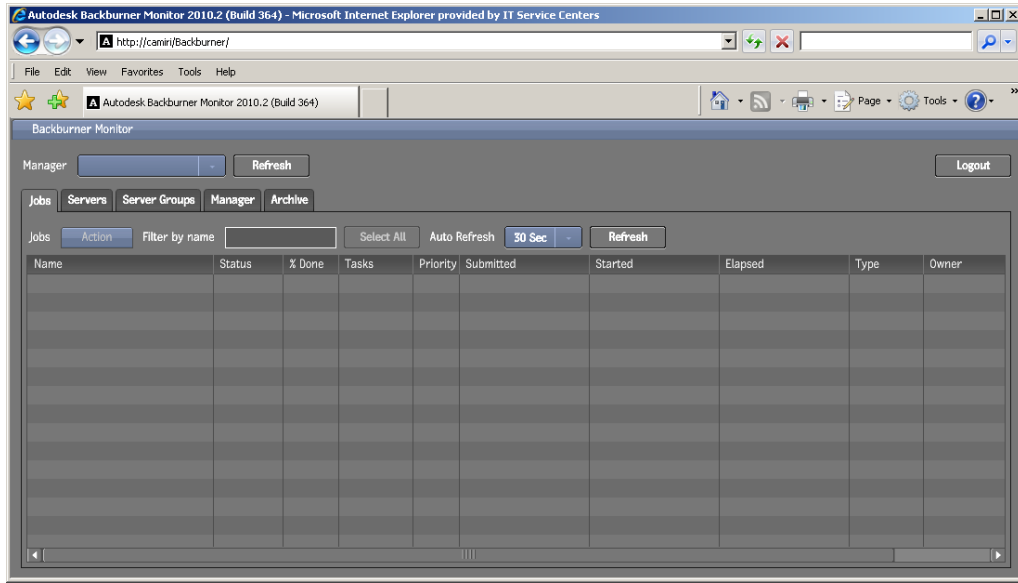
- 1 Backburner 네트워크에 대한 액세스 권한이 있는 워크스테이션에서 웹 브라우저를 엽니다.
- 2 웹 브라우저의 주소 필드에 `http://<machinename>/Backburner`를 입력합니다. 여기서 <machinename>은 Apache 서버 및 Backburner 웹 서버를 실행 중인 워크스테이션의 이름입니다. 예를 들어 워크스테이션의 이름이 *caen*인 경우 주소는 `http://caen/Backburner`입니다.

주 주소는 대/소문자를 구분합니다. Backburner는 대문자 'B'를 사용합니다.

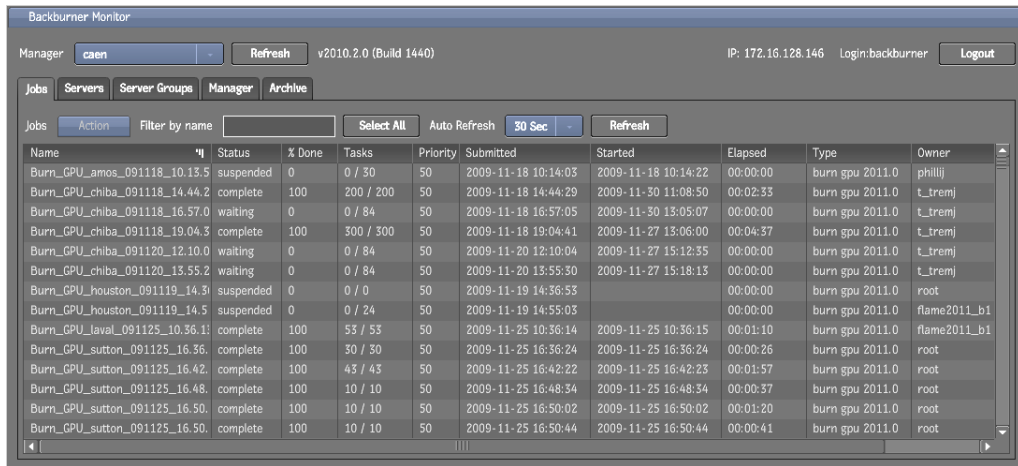
팝업 대화상자가 나타나면 사용자 이름과 암호를 묻는 메시지가 나타납니다.



- 3 사용자 이름과 암호를 입력한 다음 확인을 클릭합니다.
브라우저에 Backburner 웹 모니터가 나타납니다. Backburner 관리자에 아직 연결되지 않았으므로 네트워크 또는 작업 세부 정보가 표시되지 않습니다.



- 4 관리자 드롭다운 목록에서 관심 있는 Backburner 관리자를 선택합니다.
UI 및 작업 탭 정보가 자동으로 채워집니다.



- 5 다음 표에는 인터페이스의 각 탭에 대한 내용이 요약되어 있습니다.

탭	설명
작업	작업 탭은 선택한 Backburner 관리자와 연결된 모든 작업에 관련된 간략한 정보를 보여줍니다. 이를 통해 Backburner에 제출한 작업을 보고 제어할 수 있을 뿐만 아니라 다른 Autodesk 응용 프로그램에서 Backburner에 제출한 작업도 볼 수 있습니다. 해당 세부 정보 및 설정을 보려면 목록에서 작업을 두 번 클릭합니다.
서버	서버 탭은 각 렌더 노드의 일반 상태, 설치된 어댑터 등의 개요를 제공합니다. 예를 들어 서버 세부 정보에 대한 액세스 권한도 제공하여, 여기서 가용성 일정을 설정할 수 있습니다.
서버 그룹	서버 그룹은 대부분의 경우 단일 노드처럼 처리되는 명명된 렌더 노드 모음입니다. 이 탭을 사용하면 새 그룹 만들기를 포함하여 서버 그룹의 모든 측면을 관리할 수 있습니다.
관리자	관리자 탭을 사용하면 작업이 완료되었을 때 수행되는 태스크(예: 아카이브), 로그, 서버 할당 조건, 작업 재시도 및 같은 Backburner 네트워크와 관련된 옵션을 설정할 수 있습니다.

탭	설명
아카이브	아카이브 탭은 모든 아카이브된 작업에 관련된 정보를 표시합니다. 여기서 이전 작업을 삭제하고 다시 활성화할 수 있습니다.

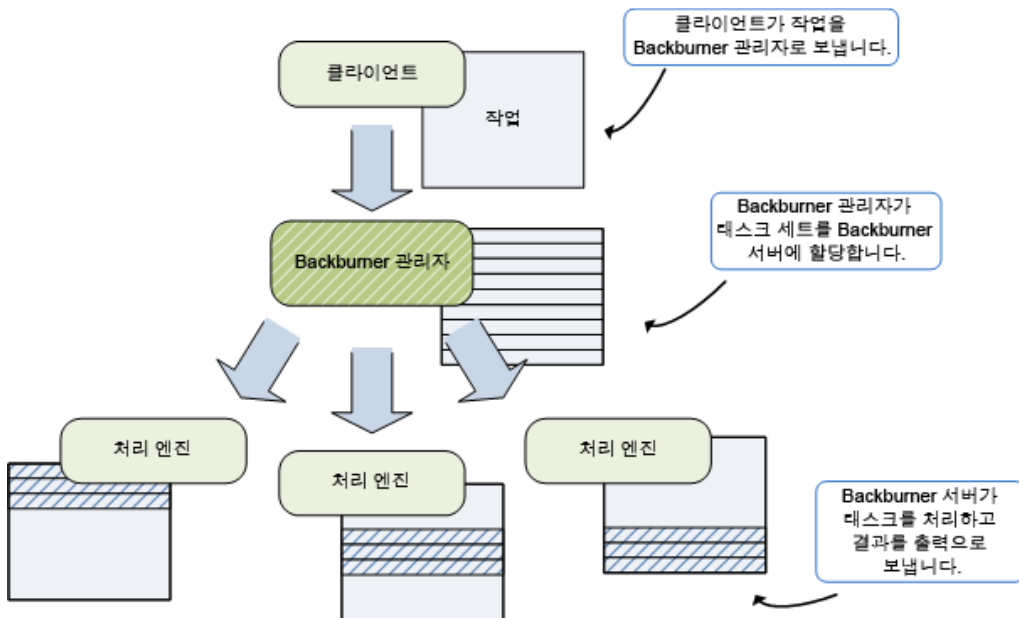
- 작업 탭 새로 고침 버튼을 클릭하여 수동으로 화면을 업데이트하거나 자동 새로 고침 메뉴에서 새로 고침 속도를 설정할 수 있습니다.
- 작업에서 작업을 수행하려면 작업 탭에서 작업을 선택한 다음 작업 메뉴에서 원하는 작업을 선택합니다.
Shift 키를 누른 채 클릭 또는 **Ctrl 키를 누른 채 클릭**을 사용하여 동시에 둘 이상의 작업에서 동일한 작업을 수행합니다.
- 작업 세부 정보를 보려면 관심 있는 작업을 두 번 클릭하거나 작업을 선택하고 작업 메뉴에서 설정을 선택합니다.
- 완료되면 UI에서 로그아웃하고 브라우저(또는 탭)를 닫아 세션을 종료합니다.

작업으로 작업

간단하게 말해 창의적 응용 프로그램에서 처리 엔진까지의 작업 흐름은 다음과 같습니다. 창의적 응용 프로그램(Smoke, 3ds Max, Lustre 등)에서 Backburner 관리자에 작업을 제출하면 설치된 해당 어댑터를 사용하여 Backburner 서버에 태스크 블록으로 배포되고 렌더 노드에 상주합니다. 서버는 적절한 처리 엔진을 호출하여 할당된 해당 태스크를 수행합니다.

이는 특정 작업에 태스크 수를 지정하는 창의적 응용 프로그램이지만 작업이 Backburner 네트워크에 있으면 작업은 Backburner 관리자의 책임이 됩니다. 예를 들어 각 렌더 노드가 수행하도록 요청 받는 태스크 수 및 전송되는 태스크 순서 등을 결정하는 관리자입니다.

다음 다이어그램에 이 사항이 표시되어 있습니다.



지금 설명한 프로세스는 대개 자동화되어 사용자 간섭 없이 완전히 작동할 수 있습니다. 설명한 것처럼 작업이 Backburner 네트워크에 있으면 여러 방법으로 간섭할 수 있습니다. 수동적인 모니터링 작업 외에 가장 일반적인 작업 활동은 작업을 일시 중지하고 해당 설정을 변경하고 작업을 다시 시작하는 것입니다.

자세한 내용은 다음을 참조하십시오.

- Windows 모니터: 23페이지의 [작업 관리 및 수정 - Windows](#)
- 웹 모니터: 45페이지의 [작업 관리 및 수정 - 웹](#)

렌더 노드로 작업

렌더 노드는 Backburner 관리자에 의해 할당된 태스크를 처리할 임무가 있습니다. 모니터는 렌더 노드 수준에서 Backburner 네트워크를 관리하기 위한 여러 도구를 제공합니다. 이 도구의 목적은 Backburner 네트워크 및 작업 처리를 보다 효율적으로 처리하는 것입니다. 예를 들어 큰 작업에 새 렌더 노드를 할당하여 처리 속도를 쉽게 향상시킬 수 있습니다.

자세한 내용은 다음을 참조하십시오.

- Windows 모니터: 33페이지의 [렌더 노드 관리 - Windows](#)
- 웹 모니터: 55페이지의 [렌더 노드 관리 - 웹](#)

2부: Backburner Windows

모니터 참조

2부에는 다음 장이 포함되어 있습니다.

- 23페이지의 [작업 관리 및 수정 - Windows](#)
- 33페이지의 [렌더 노드 관리 - Windows](#)



Absolute Post의 이미지 제공

작업 관리 및 수정 - Windows

3

이 장의 주제:

- 23페이지의 [개요](#)
- 24페이지의 [작업 찾기 및 모니터링](#)
- 25페이지의 [작업 목록 사용자 정의](#)
- 26페이지의 [작업 일시 중단 및 다시 활성화](#)
- 27페이지의 [작업 설정 수정](#)
- 29페이지의 [작업 다시 시작](#)
- 30페이지의 [작업 복제](#)
- 30페이지의 [작업 아카이브](#)
- 32페이지의 [작업 삭제](#)

개요

이 장의 절차에서는 Backburner Windows 모니터를 사용하여 처리를 위해 이미 Backburner에 제출된 작업과 상호 작용하는 방법을 설명합니다. Autodesk 응용 프로그램에서 Backburner에 작업 제출에 대한 자세한 내용은 관심 있는 응용 프로그램의 사용자 안내서를 참조하십시오.

주 Backburner Windows 모니터 제목 표시줄에 "읽기 전용"이 표시되면 다른 사용자가 Backburner Windows 모니터를 통해 관리자에 이미 연결한 것입니다. 이 장에서 설명한 대부분의 태스크를 수행하려면 대기열 제어 권한을 얻어야 합니다. 15페이지의 [대기열 제어 얻기](#)를 참조하십시오.

2 작업 목록에서 작업을 찾으려면

- 스크롤 바를 사용하여 항목을 스크롤합니다.
- 열 제목을 클릭하여 오름차순 또는 내림차순으로 목록의 순서를 재정렬합니다.
- 먼저 작업 목록의 각 열 오른쪽에 있는 정사각형을 클릭하여 목록을 필터링합니다. 나타나는 대화상자에서 필터링 조건을 입력합니다.

3 작업 정보 영역에 해당 세부 정보를 표시하려면 관심있는 작업을 클릭합니다.

Untitled	
Job Summary	Task Summary
Name	Value
JOB SUMMARY	
Name	Untitled
Handle	2BCE275D
Description	Clone of Untitled
Submitted By	pangers
Submitted From	MTLPC73586
Job Type	combustion 3.0 render plugin
Priority	50
Submission	12/15/2004 8:31:20 PM
Last Updated	12/15/2004 8:41:52 PM
Dependencies	No
TASKS	
Number of Tasks	100
Tasks Completed	0
ASSIGNMENT	
Enable Blocking Tasks	N/A
Use All Available Servers	Yes
Server Limit	N/A
ALERTS	
Alert Failures	Yes
Alert Completion	Yes
Send Email Alerts	No

작업 정보 영역에는 다음 패널이 포함되어 있습니다(정보가 작업 유형에 따라 다름).

패널	설명
작업 요약	작업 옵션 설정 및 출력 설정을 비롯하여 중요한 작업 관련 정보를 나열합니다.
태스크 요약	각 태스크의 상태, 처리 시간, 렌더 노드, 할당 날짜 및 시간과 함께 작업의 태스크("태스크 ID" 아래)를 나열합니다. "태스크 ID" 아래에서 보려는 태스크를 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하여 해당 출력 파일을 봅니다. 이것은 완료된 태스크에 대해서만 사용할 수 있습니다.
작업 세부 정보	작업의 렌더링 매개변수, 통계 및 설정을 나열합니다.
오류	오류가 발생한 각 프레임(해당 오류가 등록된 서버 및 누락된 맵, 누락된 텍스처 좌표 또는 잘못된 출력 디렉토리 등의 오류 설명)이 나열됩니다.
팁 응용 프로그램별 어댑터에서 이 기능을 지원하는 경우 Alt+N 을 눌러 Backburner 모니터에서 새 렌더링 작업을 만들 수도 있습니다.	

작업 목록 사용자 정의

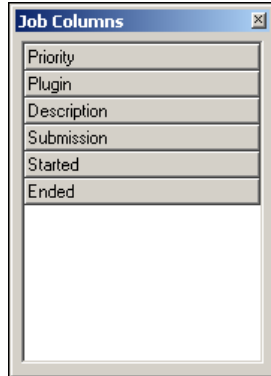
사용자의 기본 설정 및 요구에 적합하도록 작업 목록에서 열을 추가, 제거 및 재정렬할 수 있습니다.

작업 목록을 사용자 정의하려면

1 새 열을 추가하려면

- 작업 메뉴에서 열 선택을 선택합니다.
- 목록에서 작업을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 열 선택을 선택합니다.

작업 열 대화상자가 나타나고 추가될 수 있는 열이 표시됩니다.



2 관심 있는 열을 작업 목록의 열 제목 표시줄에 드래그 앤 드롭합니다.

드롭 영역 위에 있으면 화살표가 나타납니다.

Show All						
Job	Order	Priority			owner	
Burn_soldeu_06011...	1	50	Complete	(100%) 0...	flame9_7b1	
Burn_newcastle_06...	2	50	Complete	(100%) 0...	flame9_7b1	
Burn_newcastle_06...	3	50	Complete	(100%) 0...	flame9_7b1	
Burn_newcastle_06...	4	50	Complete	(100%) 0...	flame9_7b1	
Burn_newcastle_06...	5	50	Complete	(100%) 0...	flame9_7b1	

열을 드롭하면 UI에 열이 추가되고 각 작업의 정보를 사용하여 해당 행을 채웁니다.

3 열을 재정렬하려면 관심 있는 열을 해당되는 새 위치에 드래그 앤 드롭합니다.

4 열을 제거하려면 열 제목을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 열 제거를 선택합니다.

주 작업 또는 순서 열은 제거할 수 없습니다.

작업 일시 중단 및 다시 활성화


작업 일시 중단 및 다시 활성화는 일반적으로 작업 처리량 및 네트워크 효율성을 빠르게 향상시키기 위해 사용됩니다. 예를 들어 하나의 작업을 임시로 일시 중단하여 해당 렌더 노드를 좀 더 긴급한 다른 작업에 할당할 수 있습니다. 또는 특정 작업의 시간이 너무 오래 걸리는 경우 한가한 시간이 될 때까지 일시 중단하고 그 시간 동안 처리 시간이 좀 더 짧은 작업을 완료할 수 있습니다. 경우에 따라 우선 순위가 낮은 작업이 태스크 간에 있을 때 짧은 시간 동안 처리 노드를 '잡을' 수 있습니다. 이 경우 우선 순위가 낮은 작업을 일시 중단하면 우선 순위가 높은 작업으로 시스템 리소스가 반환됩니다.

작업을 일시 중단 및 다시 활성화하려면 다음 절차를 수행합니다.

렌더링 작업을 일시 중단하려면

1 작업 목록에서 하나 이상의 작업을 선택합니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- 도구모음에서 일시 중단 버튼  을 클릭합니다(또는 **Ctrl+S**를 누름).
- 작업 메뉴에서 일시 중단을 선택합니다.
- 작업 목록에서 작업을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 일시 중단을 선택합니다.


선택한 작업이 일시 중단됩니다. 해당 작업의 아이콘이 노란색으로 변해 작업의 새로운 상태를 나타냅니다.

주 선택한 작업 중 하나가 완료되면 일시 중단 버튼이 비활성화됩니다.

일시 중단된 렌더링 작업을 다시 활성화하려면

1 일시 중단된 작업을 선택합니다(노란색 아이콘으로 표시).

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- 도구모음에서 활성화 버튼  을 클릭합니다(또는 **Ctrl+A**를 누름).
- 작업을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 활성화를 선택합니다.
- 작업 메뉴에서 활성화를 선택합니다.

선택한 작업이 다시 활성화되고 해당 아이콘이 노란색에서 녹색으로 변합니다. 다른 작업이 이미 처리 중인 경우 선택한 작업이 보류 상태가 되고 해당 아이콘이 흰색으로 변합니다.

작업 설정 수정

작업의 속성을 사용자 정의하려면 해당 설정 수정, 전자 메일 알람 지정, 렌더 노드(서버) 할당 변경 또는 작업 중 속성을 설정합니다.

작업 설정을 수정하려면

1 작업 목록에서 관심 있는 작업을 선택합니다.

2 선택한 작업의 현재 설정을 표시합니다.

- 작업 메뉴에서 설정 편집을 선택합니다.
- 작업을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 설정 편집을 선택합니다.
- **Ctrl+J**를 누릅니다.

다음과 비슷하게 대화상자에 해당 작업의 설정이 나타납니다.

Job Settings	
Job Name	The Constant Writer
Job Description	Calling: ping
Restart Job	No
Override Global Blocking Tasks	No
Enable Blocking Tasks	No
Use All Available Servers	Yes
Server Limit	0
Server Group	
Command Line Tool Settings	
cmd arguments	ping localhost
Working path	
Log path	
Task timeout (minutes)	600
Output files	
Notifications	
Enable Notifications	No
Notify Failures	No
Notify Progress	Yes
Notify Completion	No
Notify Progress Every Nth Task	5
Send Emails	Yes

주 작업 유형 및 처리 엔진에 따라 작업 설정이 달라집니다.

- 3 관심 있는 필드를 두 번 클릭하여 원하는 대로 수정합니다.
작업 설정을 수정할 수 있는 경우 이를 변경할 수 있습니다. 그렇지 않으면 설정이 변경되지 않습니다.
- 4 원하는 대로 작업 속성을 수정합니다.

항목	설명
설명	작업이 Backburner에 제출될 때 제공된 설명입니다.
우선 순위	작업 우선 순위(0-100)입니다. 0이 가장 높은 우선 순위입니다. 100은 작업이 일시 중단되었다는 의미입니다.
태스크 블록 설정 재정의	시스템 관리자가 구성된 방법에 따라 Backburner 관리자는 i) 각 렌더 노드에 여러 작업, 즉 태스크 블록을 할당하거나(기본 설정), ii) 각 렌더 노드에 한 번에 하나의 태스크를 할당합니다. 이 특정 작업에 대해 관리자의 구성을 재정의하도록 활성화합니다.
태스크 블록 활성화	이 작업에 대해 관리자가 렌더 노드에 태스크 블록을 전송하도록 활성화합니다. 이 작업에 대해 각 렌더 노드가 한 번에 하나의 태스크만 수신하도록 하려면 비활성화합니다. 예를 들어 프레임 기반 렌더 작업을 활성화하면 여러 프레임 블록을 수신하는 각 렌더 노드가 한 번에 렌더링됩니다. 비활성화하면 프레임이 한 번에 하나씩 전송됩니다. 이 설정을 적용하려면 태스크 블록 설정 재정의의 활성화를 해야 합니다.
사용 가능한 모든 서버 사용	동시에 이 작업에 대해 작동할 수 있는 최대 서버 수를 제한하는 Backburner 관리자 설정을 재정의합니다.
서버 제한	동시에 이 작업에 대해 작동할 수 있는 최대 서버 수입니다. 모든 서버에서 실행하려면 이 값을 0으로 설정합니다.
서버 그룹	작업이 할당된 서버 그룹입니다. 그룹이 유휴 비 그룹 서버를 사용하도록 설정되지 않은 경우 지정된 서버 그룹의 서버만 주어진 작업에 대해 작동합니다.

- 5 Backburner 관리자는 작업 성공, 실패 및 다른 알림을 알림 영역에서 지정한 전자 메일 주소로 전송할 수 있습니다.

항목	설명
알림 사용	작업에 대한 알림을 켜거나 끕니다.
오류 알림	작업 실패 시 알림에 사용합니다.
진행률 알림	각 렌더 노드가 해당 태스크 블록 완료 시 전자 메일 알림에 사용합니다.
완료 알림	작업 완료 시 전자 메일 알림에 사용합니다.
N 번째 태스크마다 진행률 알림	각 n 번째 태스크 완료 시 전자 메일 알림에 사용합니다.
전자 메일 보내기	전자 메일 알림을 활성화합니다. 전자 메일 알림을 수신하려면 이 설정 및 알림 사용이 모두 활성화되어야 합니다.
전자 메일 보낸 사람 경고	알림 전자 메일을 전송할 때 Backburner 관리자가 사용하는 반환 주소입니다.
전자 메일 받는 사람 경고	대상 주소입니다.
전자 메일 서버 경고	smtp 메일러 데몬이 실행 중인 서버입니다.

- 6 작업에 수정된 설정을 적용하려면 확인을 클릭합니다.

이 작업이 현재 처리 중인 경우 새 설정만 나머지 작업에 적용되고 진행 중인 태스크 및 완료된 태스크는 영향을 받지 않습니다.

팁 변경 사항을 모든 작업의 태스크에 적용하려면 처음부터 작업을 다시 처리합니다. 29페이지의 [작업 다시 시작](#)을 참조하십시오.

작업 다시 시작

작업 일시 중단, 해당 설정 변경이 가장 일반적인 작업 흐름이지만 작업 다시 시작과 다시 활성화도 일반적으로 사용하는 또 다른 작업 흐름입니다. 일시 중단된 작업을 다시 활성화하면 작업이 남아 있던 지점에서 처리를 시작합니다. 즉, 이미 완료된 태스크는 다시 수행되지 않습니다. 반대로 작업을 다시 시작하면 작업에 대한 모든 처리가 중지되고, 작업과 관련된 모든 임시 파일(완료된 태스크 포함)의 서버를 지우고, 처음 태스크부터 작업을 다시 시작합니다. 해당 응용 프로그램을 실행할 필요 없이 창의적 응용 프로그램에서 작업을 다시 제출하는 것과 동일합니다.

작업을 다시 시작하려면

- 1 관심 있는 작업을 선택합니다.
- 2 다음 중 하나를 수행하여 선택한 작업을 다시 시작합니다.
 - 작업 메뉴에서 작업 다시 시작을 선택합니다.
 - 작업을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 작업 다시 시작을 선택합니다.
- 3 메시지가 나타나면 확인을 클릭하여 작업을 다시 시작합니다.
선택한 작업이 다시 시작되고 해당 아이콘이 녹색으로 변경됩니다. 다른 작업이 이미 처리 중인 경우 다시 시작한 작업이 보류되고 해당 아이콘은 흰색으로 바뀝니다.

작업 복제

작업 복제는 원래 작업과 독립된 100% 복제 작업을 만들지만 작업의 상태 및 설정을 비롯한 모든 품질은 상속합니다. 복제본에 수행한 변경 사항은 원래 작업에 영향을 주지 않기 때문에 복제는 작업 설정에 대한 변경을 시험하거나 렌더 노드를 테스트하기 위한 편리한 방법입니다. 다음 제안된 사용 및 제한에 주의하십시오.

- **3ds Max:** 복제는 동일한 소스 모델 및 재질을 사용하여 서로 다른 처리 엔진에서 생성된 결과를 비교하기 위한 효과적인 수단입니다.
- **Lustre:** 복제는 채색자의 승인을 받은 후 1/2 해상도 Lustre 작업을 전체 해상도로 재처리하는 데 이상적인 방법입니다.
- **Cleaner XL:** 복제는 다른 워크스테이션의 트랜스코딩 시간을 테스트하고 비교하는 데 사용할 수 있습니다.
- **Visual Effects and Finishing:** 복제가 허용되기는 하지만 일반적으로 권장되지 않습니다. 효율성을 위해 Visual Effects and Finishing 응용 프로그램은 모든 Burn 및 백그라운드 I/O 작업으로 발생한 프레임의 대상 저장소 장치에 공간을 미리 할당합니다. 복제본은 원래 작업의 중복이므로 해당 결과는 원래 작업을 덮어씹습니다.

작업을 복제하려면

1 관심 있는 작업을 선택합니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- 작업 메뉴에서 작업 복제를 선택합니다.

- 작업을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭한 다음 작업 복제를 선택합니다.

작업이 중복되고 작업 목록에 해당 복제가 동일한 이름과 작업 상태로 나타납니다. 설명 필드에서 이 작업이 복제본임을 나타냅니다.

3 필요에 따라 복제본에 대한 작업 설정을 수정합니다. 27페이지의 [작업 설정 수정](#)을 참조하십시오.

복제 작업 설정은 해당 상위 작업 설정과 동일합니다. 이러한 설정을 수정하여 시스템에서 복제가 처리되는 방법을 사용자 정의할 수 있습니다.

4 복제본의 상태에 따라 다음 표에 나타난 대로 추가 조치를 취할 수 있습니다.

상태	제안된 작업
보류 중	작업이 정상적인 이벤트 순서를 따라 처리되도록 합니다. 필요한 작업이 없습니다.
일시 중단됨	작업을 다시 시작하거나 다시 활성화합니다. 26페이지의 작업 일시 중단 및 다시 활성화 를 참조하십시오.
완료됨	작업을 다시 시작합니다. 29페이지의 작업 다시 시작 을 참조하십시오.

작업 아카이브

아카이브를 사용하면 작업 대기열에서 완료된 작업을 편리하게 제거할 수 있습니다. 아카이브는 클러터를 줄여 작업 대기열의 구성을 유지하기 위한 실질적인 수단입니다. 완료된 작업을 삭제하는 것보다 나중에 작업을 다시 제출하기 위해 필요한 모든 정보를 유지할 수 있다는 것이 아카이브의 장점입니다. 또한 아카이브된 작업을 복원하여 작업을 처리한 렌더 노드와 같은 작업 세부 정보를 간단하게 살펴볼 수도 있습니다. 예를 들어 예상치 못하거나 불만족스러운 결과가 발생한 경우 아카이브는 문제점을 식별하는 데 도움이 될 수 있습니다. 또한 아카이브는 간결한 형식으로 작업 내역을 표시하기 때문에 기능 백업 전략으로 사용할 수도 있습니다. 그러나 작업 아카이브는 메타데이터(작업 세부 정보)만 포함하며 소스 재질 또는 렌더링된 프레임은 들어 있지 않습니다.

작업을 아카이브하거나, 아카이브된 작업을 복원하거나, 아카이브에서 작업을 삭제하려면 다음 절차를 사용합니다. 관리자가 그렇게 구성된 경우 작업이 자동으로 아카이브될 수 있습니다. 또한 여기에 설명된 대로 모니터에서 직접 작업을 아카이브할 수도 있습니다. 작업 아카이브는 연결된 미디어에 영향을 미치지 않습니다. 작업 아카이브에는 작업 메타데이터만 포함되어 있습니다. 즉, 소스 미디어가 아닌 작업을 다시 시작하기 위해 필요한 정보가 들어 있습니다.

작업을 아카이브하려면

- 1 관심 있는 작업을 선택합니다.
- 2 다음 중 하나를 수행하여 선택한 작업을 아카이브합니다.
 - 작업 메뉴에서 작업 아카이브를 선택합니다.
 - 작업을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭한 다음 작업 아카이브를 선택합니다.

- 3 메시지가 나타나면 확인을 클릭합니다.

작업이 아카이브되고 작업 목록에서 제거됩니다. 기본적으로 아카이브된 작업은 Backburner 관리자가 설치된 `Network\Archive` 폴더에 저장됩니다.

아카이브에서 작업을 복원하거나 삭제하려면

- 1 다음 중 하나를 수행하여 작업 아카이브 대화 상자를 표시합니다.
 - 작업 메뉴에서 작업 아카이브를 선택합니다.
 - 작업 목록에서 작업을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 작업 아카이브를 선택합니다.

모든 아카이브된 작업의 정보를 표시하는 작업 아카이브 대화상자가 나타납니다. 표시되는 열 및 정보는 고정되어 있습니다.

Job Archive					
Delete Activate Refresh					
Job	Owner	Description	Type	Submission	Completion
ArchiveJob	solesj	Calling: ping	Command L...	25/01/2006 9:54:57 AM	25/01/2006 10:04:31 AM
HiPoly Ani...	solesj	Calling: ping	Command L...	25/01/2006 4:29:46 PM	Not Finished

팁 예상한 작업이 모두 표시되지 않으면 새로 고침을 클릭합니다.

- 2 다음 표에 설명된 대로 작업을 선택하고 원하는 작업을 수행합니다.

작업	결과
삭제	아카이브에서 작업을 제거합니다. 삭제는 실행 취소될 수 없기 때문에 작업을 확인하라는 메시지가 표시됩니다.

작업	결과
활성화	<p>선택한 작업을 작업 대기열에 복원하고 아카이브에서 제거합니다. 그런 다음 해당 설정을 수정하고 작업을 다시 시작하도록 선택할 수 있습니다.</p> <p>아카이브되었을 때의 설정을 사용하면 작업 대기열에 작업이 다시 나타납니다. 여기에는 작업 상태가 포함되어 있습니다. 작업이 아카이브되었을 때 일시 중단 또는 완료된 경우에는 작업을 복원한 후 처리를 다시 시작하기 위해 작업을 다시 활성화하거나 다시 시작해야 합니다.</p>
새로 고침	가장 최근에 아카이브된 작업으로 화면이 업데이트됩니다.


- 3 완료되면 작업 아카이브 대화상자를 닫고 Backburner Windows 모니터로 돌아갑니다.

작업 삭제

작업을 삭제하면 작업 대기열 및 Backburner 시스템에서 작업이 완전히 제거됩니다. 그러나 소스 재질 또는 렌더링된 결과는 삭제되지 않습니다.

주 삭제 명령은 취소할 수 없습니다. 나중에 해당 작업을 실행하거나 작업 세부 정보를 검사할 필요가 있다고 생각하는 경우 아카이브를 대신 고려합니다. 30페이지의 [작업 아카이브](#)를 참조하십시오.

작업을 삭제하려면

- 1 관심 있는 작업을 선택합니다.
- 2 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 도구모음에서 삭제 버튼  을 클릭합니다(또는 **Delete**를 누름).
 - 작업 메뉴에서 삭제를 선택합니다.
 - 작업 목록에서 작업을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 삭제를 선택합니다.
- 3 작업을 확인하라는 메시지가 나타나면 확인을 클릭합니다.
선택한 작업이 삭제됩니다.

렌더 노드 관리 - Windows

4

이 장의 주제:

- 33페이지의 [개요](#)
- 33페이지의 [렌더 노드 모니터링](#)
- 36페이지의 [렌더 노드 목록 사용자 정의](#)
- 37페이지의 [작업 간 노드 이동](#)
- 37페이지의 [오프라인 렌더 노드 삭제](#)
- 38페이지의 [렌더 노드 가용성 설정](#)
- 39페이지의 [서버 그룹으로 작업](#)

개요

이 장의 절차는 Backburner Windows 모니터를 사용하여 해당 렌더 노드의 수준에서 렌더 팜 관리와 관련됩니다.

주 Backburner Windows 모니터 제목 표시줄에 "읽기 전용"이 표시되면 다른 사용자가 Backburner Windows 모니터를 통해 관리자에 이미 연결한 것입니다. 이 장에서 설명한 대부분의 태스크를 수행하려면 대기열 제어 권한을 얻어야 합니다. 15페이지의 [대기열 제어 얻기](#)를 참조하십시오.

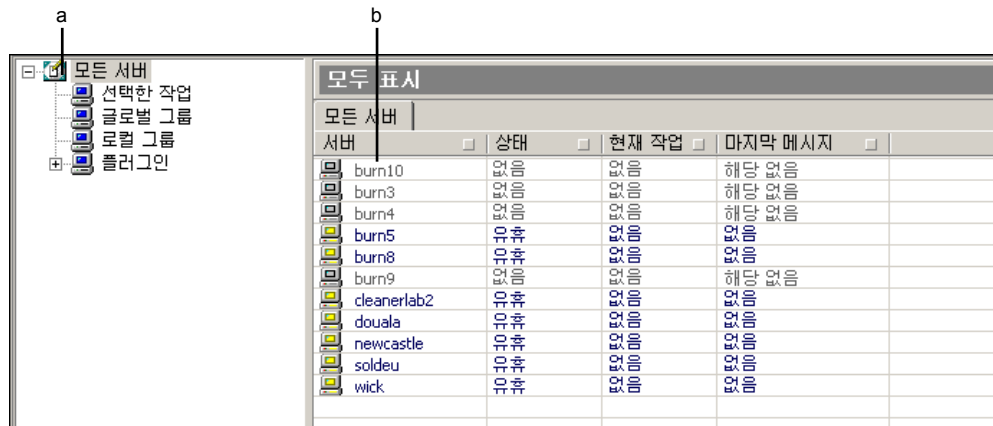
렌더 노드 모니터링

모니터링을 통해 Backburner 네트워크에서 각 렌더 노드의 전체 상태를 볼 수 있습니다. 각 렌더 노드에 표시된 하드웨어 세부 정보에는 설치된 전체 RAM 및 남아 있는 디스크 공간이 포함되어 있습니다. 노드 상태(사용 가능, 사용할 수 없음, 휴식, 사용 중 등)뿐만 아니라 노드가 현재 처리 중인 작업의 세부 정보가 표시됩니다. Backburner 관리자와 이전에 연결된 렌더 노드이지만 더 이상 Backburner 관리자에서 보이지 않고 원하는 경우 쉽게 확인하고 제거할 수 있습니다.

렌더 노드 상태를 보려면

- 1 Backburner 모니터를 시작하고 Backburner 관리자에 연결합니다. 13페이지의 [Backburner Windows 모니터](#)를 참조하십시오.

모니터 아래쪽 영역에 서버 목록 영역이 나타납니다. 이 영역에서 노드는 계층적 트리 뷰로 구성된 목록으로 나타납니다.



(a) 트리 뷰(b) 목록 뷰

트리 뷰에는 모든 노드 그룹의 계층적 목록과 함께 시스템에 사용 가능한 플러그인이 나타납니다. 이 영역을 사용하여 작업을 렌더링하고 노드 그룹을 관리하는 데 사용할 수 있는 렌더 노드를 표시할 수 있습니다.

렌더 노드 목록에는 트리 뷰에서 선택된 그룹에 할당된 모든 노드가 표시됩니다. 그룹을 선택하지 않은 경우에는 이 영역에 시스템의 모든 노드가 표시됩니다. 기본적으로 이 영역에는 각 노드에 대해 다음과 같은 정보가 표시됩니다.

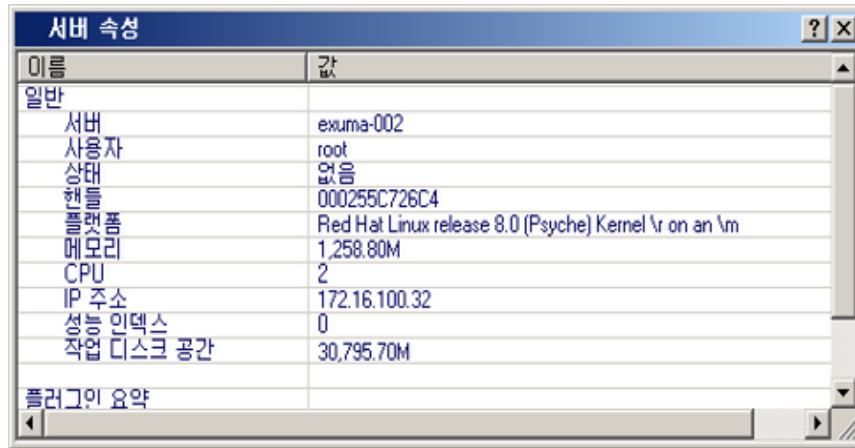
- 노드의 이름 및 현재 상태
- 현재 노드에서 처리 중인 작업
- 노드에서 Backburner 관리자로 보낸 가장 최근 메시지

각 서버 옆의 아이콘에서 해당 상태의 그래픽 표시를 제공합니다.

아이콘 색상	상태
녹색	확인
노란색	유휴
회색	없음
빨간색	오류

- 2 필요한 경우 렌더 노드 목록에 표시되는 정보를 사용자 정의합니다. 36페이지의 [렌더 노드 목록 사용자 정의](#)를 참조하십시오.
- 3 렌더 노드를 찾으려면 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 스크롤 바를 사용하여 항목을 스크롤합니다.
 - 열 제목을 클릭하여 오름차순 또는 내림차순으로 목록의 순서를 재정렬합니다.
 - 먼저 작업 목록의 각 열 오른쪽에 있는 정사각형을 클릭하여 목록을 필터링합니다. 나타나는 대화상자에서 필터링 조건을 입력합니다.

- 4 렌더 노드를 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 속성을 선택합니다(또는 **Ctrl+N**을 누름). 해당 노드의 하드웨어 및 소프트웨어 정보가 표시된 서버 속성 대화상자가 나타납니다.



항목	설명
일반	
서버	서버 호스트 이름입니다.
사용자	Backburner 서버를 실행시킨 사용자 계정 이름입니다.
현재 작업	현재 작업이 Backburner 관리자에서 할당됩니다.
상태	현재 서버 활동입니다.
핸들	서버 ID로 내부적으로 및 로그 파일에서 사용됩니다.
플랫폼	운영 체제 세부 정보입니다.
메모리	설치된 RAM입니다.
CPU	시스템에 설치된 총 CPU 수입니다.
IP 주소	서버의 IP 주소입니다. 이 주소는 서버와 통신하기 위해 Backburner 관리자에서 사용됩니다.
성능 인덱스	동일한 작업의 다른 서버를 기준으로 렌더 노드의 성능 수준을 나타내는 값(범위[0-1])입니다. 점수 1은 최대 성능 서버라는 것을 나타냅니다.
사용 가능한 디스크 공간	렌더링에 사용 가능한 디스크 공간입니다.
플러그인 요약	
burn, mio, 명령 행 도구, 와이어 등입니다.	<p>렌더 노드에 설치된 어댑터 목록입니다. 예를 들면 다음과 같습니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 번: 번 렌더러입니다. ■ mio: WiretapCentral에서 사용되는 미디어 I/O 어댑터입니다. ■ 명령행 도구: cmdjob에 연결된 어댑터입니다.
모듈 정보	
서버	Backburner 서버 소프트웨어 버전입니다.

항목	설명
Backburner API	DSO 버전입니다. Backburner 소프트웨어 버전과 일치해야 합니다.
플러그인	Backburner 어댑터 버전 및 플랫폼 정보입니다.

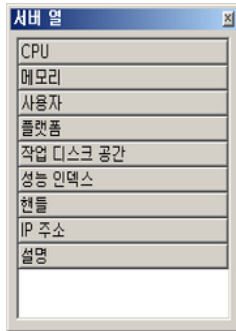
렌더 노드 목록 사용자 정의

작업 목록과 마찬가지로 사용자의 기본 설정 및 요구에 적합하도록 렌더 노드 목록에 열을 추가, 제거 및 재정렬할 수 있습니다.

렌더 노드 목록을 사용자 정의하려면

- 1 새 열을 추가하려면
 - 서버 메뉴에서 열 선택을 선택합니다.
 - 목록에서 노드를 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 열 선택을 선택합니다.

서버 열 대화상자가 나타나고 추가될 수 있는 열이 표시됩니다.



- 2 관심 있는 열을 작업 목록의 열 제목 표시줄에 드래그 앤 드롭합니다.
드롭 영역 위에 있으면 화살표가 나타납니다.

모두 표시				
모든 서버				
서버	상태	현재 작업	마지막	
burn10	정상	정상	해당 없음	
burn3	정상	정상	해당 없음	
burn4	정상	정상	해당 없음	
burn5	정상	정상	해당 없음	
burn8	정상	정상	해당 없음	
burn9	정상	정상	해당 없음	
cleanerlab2	정상	정상	해당 없음	
douala	정상	정상	해당 없음	
newcastle	정상	정상	해당 없음	
soldeu	정상	정상	해당 없음	
wick	정상	정상	해당 없음	


열을 드롭하면 UI에 열이 추가되고 각 노드의 정보를 사용하여 해당 행을 채웁니다.

- 3 열을 재정렬하려면 관심 있는 열을 해당되는 새 위치에 드래그 앤 드롭합니다.
- 4 열을 제거하려면 열 제목을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 열 제거를 선택합니다.

작업 간 노드 이동

작업이 처리를 위해 창의적 응용 프로그램에 의해 Backburner로 제출된 경우 Backburner 관리자는 해당 작업을 처리하기 위해 태스크라는 하위 작업으로 렌더 노드에 자동으로 전송합니다. Visual Effects and Finishing 렌더 태스크는 Burn이 설치된 노드에 전송되고, 3ds Max 태스크는 3ds Max가 설치된 노드에 전송됩니다. 태스크는 창의적 응용 프로그램 및 필요한 작업 성격에 따라 단일 프레임, 프레임 세트 또는 전체 클립으로 구성될 수 있습니다.

렌더 노드를 이동하려면

- 1 서버 목록에서 노드를 선택하고 도구 모음에서 서버 제거 아이콘  을 클릭합니다.
노드에서 현재 처리 중인 태스크를 종료하면 다른 작업에 대해 사용 가능하게 됩니다.
- 2 작업 목록에서 노드를 할당할 작업을 선택합니다.
- 3 렌더 노드를 작업에 할당합니다.
 - 할당되지 않은 노드를 선택한 다음 서버 메뉴에서 선택한 작업에 할당을 선택합니다.
 - 할당되지 않은 노드를 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하고 팝업 메뉴에서 선택한 작업에 할당을 선택합니다.
선택한 렌더 노드가 새 작업에서 작동하기 시작합니다. 전체 작업이 완료될 때까지 새 작업에 할당되어 있습니다.

오프라인 렌더 노드 삭제

Backburner 서버를 처음으로 Backburner 관리자에 연결하면 관리자가 Backburner 네트워크상의 서버 존재를 해당 데이터베이스에 기록합니다. 이후에 서버가 새 세션 동안 관리자에 다시 연결하지 못하거나 어떤 이유로든 오프라인 상태가 되는 경우 관리자는 서버를 없음으로 표시합니다. 렌더 노드를 종료하거나 재부팅하는 동안 네트워크 문제, 하드웨어 업데이트 등의 몇 가지 이유로 서버가 임시로 오프라인 상태가 될 수 있습니다. 서버가 다시 온라인 상태가 되면 관리자에 간단하게 다시 연결되고 다시 한 번 사용 가능으로 표시됩니다.

그러나 렌더 노드가 영구적으로 또는 상당한 시간 동안 오프라인 상태가 되는 경우 네트워크에서 삭제할 수 있습니다. 예를 들어 Backburner 서버를 제거하는 경우 관리자의 데이터베이스 목록에 그대로 남아 있습니다. 이전의 등록으로 인해 "고스트" 노드가 서버 목록에 없음으로 표시됩니다. "고스트"는 안전하게 삭제할 수 있습니다.

노드를 삭제하면 데이터베이스에서 해당 항목을 제거하고 노드 자체에서는 어떤 소프트웨어도 제거하지 않습니다. 그럼에도 몇 가지 사항에 유의하는 편이 좋습니다. 노드를 삭제하면 결합이 있는 작업을 수행한 노드를 확인하기가 더 어려워지므로 문제가 있는 작업의 문제 해결이 더 어려워지게 됩니다. 노드를 삭제하기 전에 노드를 사용한 작업 아카이브를 고려하여 태스크가 전송된 노드를 비롯한 작업 세부 정보를 보존합니다.

다음 절차를 사용하여 시스템에서 오프라인 렌더 노드를 삭제합니다. 렌더 노드를 삭제하면 Backburner 관리자에 의해 유지 관리되는 데이터베이스에서 해당 항목을 제거합니다. 노드 자체에서는 소프트웨어를 삭제하지 않습니다.

렌더 노드를 삭제하려면

- 1 관심 있는 렌더 노드를 선택합니다.
시스템에서 없음으로 표시한 노드만 삭제할 수 있습니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- 서버 메뉴에서 서버 삭제를 선택합니다.
- 노드를 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 서버 삭제를 선택합니다.

노드가 삭제되고 목록에서 제거됩니다.

렌더 노드 가용성 설정

기본적으로 노드는 처리를 위해 항상 사용할 수 있습니다. 그러나 네트워크 리소스를 관리하기 위해 렌더 노드 가용성을 쉽게 제한할 수 있습니다. 일부 창의적 응용 프로그램(예: 3ds Max 및 Maya)의 경우 창의적 시트 자체가 렌더 노드로 설정될 수 있습니다. 이러한 경우 해당 워크스테이션의 렌더링 활동을 이후 시간으로 제한하는 것이 도움이 될 수 있습니다.

Mac OS X용 Smoke를 포함하여 Visual Effects and Finishing 응용프로그램과 같은 다른 창의적 응용 프로그램의 경우 렌더 노드는 항상 개별 워크스테이션입니다. 그럼에도 예약이 유용할 수 있습니다. 예를 들어 Burn 노드는 처리가 필요한 프레임의 전체 해상도 버전에 대한 액세스 권한이 필요합니다. 이로 인해 네트워크에서 많은 데이터가 이동할 수 있습니다. 한가한 시간에만 사용할 수 있도록 일부 Burn 노드를 예약하면 좀 더 영구적인 네트워크 솔루션이 적용될 때까지 네트워크 트래픽 수준의 균형을 맞추는 데 도움이 될 수 있습니다.

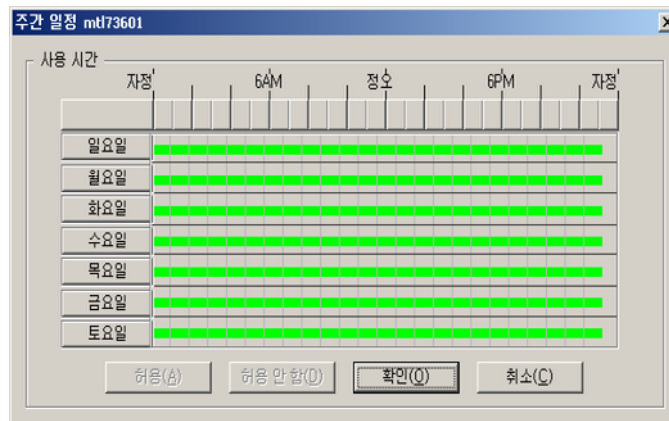
렌더 노드의 가용성을 예약하려면

1 관심 있는 렌더 노드를 선택합니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- 노드를 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 주간 일정을 선택합니다.
- 서버 메뉴에서 주간 일정을 선택합니다.

해당 렌더 노드의 일정이 나타납니다.



녹색인 기간은 작업을 처리하기 위해 노드를 사용할 수 있다는 것입니다. 기본적으로 노드는 항상 사용할 수 있습니다.

3 관심 있는 시간을 선택합니다.

- 관심 있는 시간을 클릭하여 단일 시간을 선택합니다.
- 시간 버튼을 사용하여 한 번의 클릭으로 각 날짜에 대해 동일한 시간을 선택합니다.
- 클릭하고 드래그하여 한 번에 여러 시간을 선택합니다.
- 요일 버튼을 사용하여 하루 전체를 선택합니다.

- 왼쪽 상단에 있는 버튼을 클릭하여 한 주 전체를 선택합니다.
선택된 시간은 흰색으로 표시됩니다.

4 필요에 따라 허용 또는 허용 안 함 버튼을 클릭합니다.

녹색은 노드 가용성을 나타냅니다. 빨간색은 이 시간 동안 처리가 금지되었다는 것입니다.

다음 일정은 평일 밤과 주말의 하루 24시간을 사용할 수 있는 렌더 노드를 표시합니다. 이 경우는 렌더 노드 일과 후로 사용되는 창의적 워크스테이션이 해당될 수 있습니다.



5 노드의 일정을 업데이트하고 대화상자를 닫으려면 확인을 클릭합니다.

서버 그룹으로 작업

서버 그룹은 대부분의 경우 단일 노드처럼 처리되는 명명된 렌더 노드 모음입니다. 기본적으로 작업은 창의적 응용 프로그램에 의해 전체적으로 Backburner 네트워크에 제출됩니다. 작업 유형 및 노드 가용성에 따라 전송된 특정 렌더 노드를 확인하는 Backburner 관리자입니다. 그러나 특정 서버 그룹에 작업을 제출하도록 특정 Autodesk 응용 프로그램을 구성할 수 있습니다.

서버 그룹은 작업 처리 전략을 구현하기 위해 사용할 수 있습니다. 예를 들어 2개의 Visual Effects and Finishing 응용 프로그램과 8개의 Burn 노드(이 중 4개는 GPU 지원)로 구성된 렌더 팜이 있는 환경을 생각해 보겠습니다. 이러한 상황에서는 비 GPU 및 GPU 지원 Burn 노드에 대해 각각 하나씩, 2개의 서버 그룹을 만들 수 있습니다. 다른 서버 그룹에 Visual Effects and Finishing 워크스테이션을 각각 할당하여 우선 순위가 더 높은 작업 또는 더 까다로운 작업이 있는 워크스테이션에 대해 GPU 지원 Burn 노드를 예약할 수 있습니다.

서버 그룹이 상황에 맞게 렌더 노드를 특정 작업에 할당하는 기능을 제한하지 않는다는 것을 이해해야 합니다. 창의적 응용 프로그램이 서버 그룹에 해당 작업을 제출하도록 구성된 경우 작업이 네트워크에 있으면 자동 또는 수동으로 추가 노드를 작업에 할당할 수 있습니다. 반대로, 서버 그룹에 대한 관계와 상관 없이 항상 작업에서 개별 노드를 제거할 수 있습니다.

다음 절차를 사용하여 서버 그룹이라고 하는 렌더 노드의 명명된 모음을 만들거나 삭제하고 서버 그룹을 작업에 할당합니다.

주 로컬 그룹 및 전역 그룹으로 두 종류의 서버 그룹을 만들 수 있습니다. 거의 대부분의 경우 전역 서버 그룹만 만들려고 할 것입니다. 로컬 그룹은 특정 Backburner 구성에서 3ds Max에 대해 특정 용도로 사용됩니다. 3ds Max, Backburner 관리자 및 로컬 시스템에 설치되어 실행 중인 모든 Backburner 모니터에는 구성 문제가 있습니다. 이 경우 로컬 그룹이 3ds Max 응용 프로그램에서 개별적으로 선택 가능한 렌더 노드 목록에 대한 바로 가기입니다. 다른 모든 경우 및 다른 모든 Autodesk 응용 프로그램에서 이 섹션에서 설명한 대로 전역 그룹을 만듭니다.

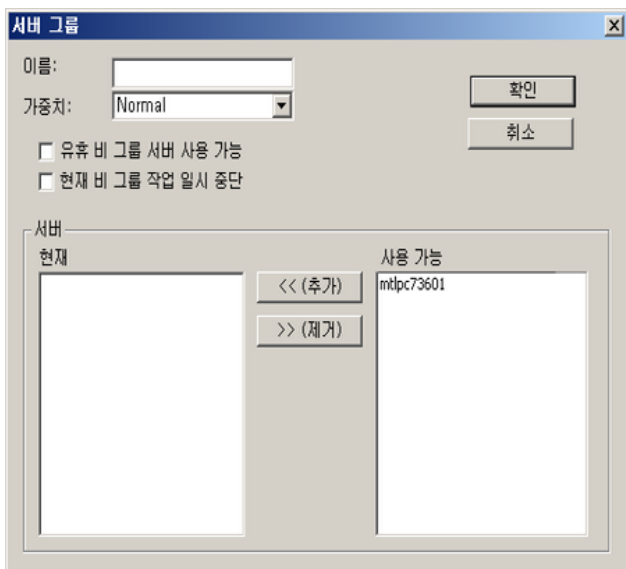
주 서버 그룹에 작업을 제출하기 위해 창의적 응용 프로그램 구성에 대한 자세한 내용은 선택한 응용 프로그램의 사용자 안내서를 참조하십시오. 해당 작업을 서버 그룹에 제출하기 위해 Visual Effects and Finishing 응용 프로그램을 구성하려면 응용 프로그램의 *init.cfg* 파일에서 선택적 *BackburnerManagerGroup* 키워드를 설정합니다. *Burn* 설치 및 사용자 안내서를 참조하십시오. Mac OS X용 Smoke의 경우 이 작업이 Smoke 설정 UI에서 수행될 수 있습니다.

서버 그룹 사용자 정의

서버 그룹 동작의 사용자 정의는 두 가지 핵심 옵션에 의해 가능합니다. 첫 번째로 유휴 상태인 비 그룹 렌더 노드를 자동으로 사용하도록 서버 그룹을 구성할 수 있습니다. 즉, 명명된 서버 그룹에 작업을 제출하도록 창의적 응용 프로그램을 구성하면 *Backburner* 관리자가 사용 가능한 비 그룹 렌더 노드에도 작업을 전송합니다. 두 번째로 기본적으로 서버 그룹의 노드는 *Backburner* 네트워크에 제출된 모든 작업에 대해 사용 가능합니다. 특수하게 제출된 작업에 대해 우선 순위를 부여하도록 서버 그룹을 구성할 수 있습니다. 구성하면 *Backburner* 관리자가 서버 그룹을 위한 작업을 수신할 때 비 그룹 작업이 즉시 일시 중단되어 "서버 그룹" 작업에 대한 노드가 확보됩니다.

서버 그룹을 만들려면

- 1 서버 목록에서 모든 서버를 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 팝업 메뉴에서 전역 그룹을 선택합니다. 옵션이 회색으로 표시되는 경우 *Backburner* 관리자에 연결한 다음 다시 시도합니다. 서버 그룹 대화상자가 나타납니다.



- 2 그룹의 동작을 원하는 대로 구성합니다.

항목	설명
이름	UI 에 표시되는 서버 그룹의 이름입니다.
가중치	서버 그룹에 할당된 작업의 우선 순위를 조정합니다. 더 높은 가중치 서버 그룹에 할당된 작업이 더 낮은 가중치 그룹에 할당된 작업보다 더 높은 우선 순위가 지정됩니다. 사실, 비 그룹 작업에 작업 수준에서 더 높은 우선 순위가 있는 경우에도 높은 가중치 그룹에 할당된 작업이 비 그룹 작업보다 먼저 렌더링될 수 있습니다.
유휴 비 그룹 서버 사용 가능	<i>Backburner</i> 관리자가 그룹에 유휴 비 그룹 렌더 노드를 임시로 할당하려면 활성화합니다. 이 옵션을 활성화하면 그룹의 렌더링 기능이 증가합니다.

항목	설명
현재 비 그룹 작업 일시 중단	새 작업이 특히 그룹에 제출되었을 때 Backburner Manager가 그룹 노드에서 실행 중인 비 그룹 작업의 처리를 일시 중단하려면 활성화합니다. 이 옵션을 활성화하면 렌더 노드 그룹이 자동으로 비 그룹 작업에서 새 그룹 작업으로 전환할 수 있습니다.

- 3 사용 가능 목록에서 렌더 노드를 선택하고 추가를 클릭하여 렌더 노드를 그룹에 추가합니다.
렌더 노드가 그룹에 추가됩니다.

팁 이미 존재하는 그룹에 렌더 노드를 드래그 앤 드롭하여 서버 목록 영역에서 직접 렌더 노드를 추가할 수 있습니다.

- 4 선택에 만족하면 확인을 클릭하여 변경 사항을 적용합니다.
렌더 노드 그룹이 전역 그룹 목록에 추가됩니다.

서버 그룹을 작업에 할당하려면

- 1 작업 목록에서 관심 있는 작업을 선택합니다.
- 2 서버 목록에서 서버 그룹을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 선택한 작업에 그룹 할당을 선택합니다.
서버 그룹이 작업에 할당됩니다.
 - 그룹의 노드가 사용 중이면 현재 할당된 작업을 완료한 후 노드를 할당한 새 작업을 수행합니다. 그렇지 않으면 즉시 새 작업을 시작합니다.
 - “현재 비 그룹 작업 일시 중단” 옵션이 그룹에 활성화된 경우 서버 그룹의 모든 노드가 현재 렌더링 작업을 삭제하고 즉시 할당된 작업 처리를 시작합니다.

두 작업 간에 서버 그룹을 이동하려면

- 1 작업 목록에서 모든 작업을 선택합니다.
- 2 전역 그룹 목록에서 재할당할 렌더 노드 그룹을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 선택한 작업에서 그룹 제거를 선택합니다.
그룹의 각 렌더 노드에서 현재 할당을 종료하면 다른 작업에 대해 사용 가능하게 됩니다. 현재 비 그룹 작업 일시 중단 옵션이 그룹에 대해 활성화된 경우 작업이 즉시 삭제됩니다.

주 서버 그룹에는 개별 렌더 노드와 동일한 작업 할당, 완료 규칙 및 제한이 적용됩니다. 37페이지의 [작업 간 노드 이동](#)을 참조하십시오.

- 3 작업 목록에서 그룹을 할당할 작업을 선택합니다.
- 4 서버 목록에서 서버 그룹을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 선택한 작업에 그룹 할당을 선택합니다.
렌더 노드 그룹이 새 작업에 할당되고 렌더링을 시작합니다.
그룹에 대해 유틸리티 비 그룹 서버 사용 가능 옵션이 활성화된 경우 노드를 다른 작업에 사용할 수 있게 되면 Backburner 관리자에서 임시로 노드를 해당 그룹에 추가합니다.

서버 그룹을 삭제하려면

- 1 전역 그룹 목록에서 관심 있는 렌더 노드 그룹을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 그룹 삭제를 선택합니다.
- 2 작업을 확인하라는 메시지가 나타나면 예를 클릭합니다.

서버 목록에서 그룹이 삭제됩니다. 렌더 노드 자체는 그대로 유지됩니다. 필요한 경우 다른 그룹에 할당될 수도 있습니다.

3부 Backburner 웹 모니터 참조

3부에는 다음 장이 포함되어 있습니다.

- 45페이지의 [작업 관리 및 수정 - 웹](#)
- 55페이지의 [렌더 노드 관리 - 웹](#)



Finish의 이미지 제공

작업 관리 및 수정 - 웹

5

이 장의 주제:

- 45페이지의 [개요](#)
- 45페이지의 [작업 찾기 및 모니터링](#)
- 47페이지의 [작업 상세 정보 및 작업 태스크 보기](#)
- 51페이지의 [작업 일시 중단 및 다시 활성화](#)
- 51페이지의 [작업 다시 시작](#)
- 51페이지의 [작업 아카이브](#)
- 53페이지의 [작업 삭제](#)
- 53페이지의 [작업에 대한 전자 메일 알림 설정](#)

개요

이 장의 절차에서는 Backburner 웹 모니터를 사용하여 처리를 위해 이미 Backburner에 제출된 작업과 상호 작용하는 방법을 설명합니다. Autodesk 응용 프로그램에서 Backburner에 작업 제출에 대한 자세한 내용은 관심 있는 응용 프로그램의 사용자 안내서를 참조하십시오.

주 Backburner 웹 모니터에서 대기열 제어가 필요하다는 메시지를 반환하면 Backburner Windows 모니터가 이미 Backburner 관리자에 연결되었다는 것입니다. 잠시 기다린 다음 작업을 다시 시도하십시오. 필요한 경우 웹 모니터가 자동으로 대기열 제어를 가져옵니다.

작업 찾기 및 모니터링

기본 모니터링을 통해 Backburner에 제출된 모든 작업을 보고, 작업이 원하는 순서대로 실행되는지 확인하고, 특정 작업의 상태를 검사하고, 진행률을 관찰하는 등을 수행할 수 있습니다. 모니터링은 다른 모든 상호 작용을 위한 시작 지점입니다.

이 섹션에서는 Backburner 관리자에 알려진 모든 작업, 해당 상태 및 작업 세부 정보를 보는 방법을 설명합니다.

작업을 찾고 해당 상태를 보려면

- 1 웹 브라우저를 실행하고 Backburner 웹 모니터에 로그인한 다음 Backburner 관리자에 연결합니다. 16페이지의 [Backburner 웹 모니터](#)를 참조하십시오.
- 2 작업 탭을 클릭합니다.
시스템에 있는 모든 작업이 표시된 작업 목록이 나타납니다. 또한 해당 상태, 진행률 및 기타 정보도 표시됩니다.

Name	Status	% Done	Tasks	Priority	Submitted	Started	Elapsed	Type	Owner
Burn_GPU_amos_091118_10.13.5	suspended	0	0 / 30	50	2009-11-18 10:14:03	2009-11-18 10:14:22	00:00:00	burn gpu 2011.0	phillij
Burn_GPU_chiba_091118_14.44.2	complete	100	200 / 200	50	2009-11-18 14:44:29	2009-11-30 11:08:50	00:02:33	burn gpu 2011.0	t_tremj
Burn_GPU_chiba_091118_16.57.0	waiting	0	0 / 84	50	2009-11-18 16:57:05	2009-11-30 13:05:07	00:00:00	burn gpu 2011.0	t_tremj
Burn_GPU_chiba_091118_19.04.3	complete	100	300 / 300	50	2009-11-18 19:04:41	2009-11-27 13:06:00	00:04:37	burn gpu 2011.0	t_tremj
Burn_GPU_chiba_091120_12.10.0	waiting	0	0 / 84	50	2009-11-20 12:10:04	2009-11-27 15:12:35	00:00:00	burn gpu 2011.0	t_tremj
Burn_GPU_chiba_091120_13.55.2	waiting	0	0 / 84	50	2009-11-20 13:55:30	2009-11-27 15:18:13	00:00:00	burn gpu 2011.0	t_tremj
Burn_GPU_houston_091119_14.31	suspended	0	0 / 0	50	2009-11-19 14:36:53		00:00:00	burn gpu 2011.0	root
Burn_GPU_houston_091119_14.5	suspended	0	0 / 24	50	2009-11-19 14:55:03		00:00:00	burn gpu 2011.0	flame2011_b1
Burn_GPU_laval_091125_10.36.11	complete	100	53 / 53	50	2009-11-25 10:36:14	2009-11-25 10:36:15	00:01:10	burn gpu 2011.0	flame2011_b1
Burn_GPU_sutton_091125_16.36	complete	100	30 / 30	50	2009-11-25 16:36:24	2009-11-25 16:36:24	00:00:26	burn gpu 2011.0	root
Burn_GPU_sutton_091125_16.42	complete	100	43 / 43	50	2009-11-25 16:42:22	2009-11-25 16:42:23	00:01:57	burn gpu 2011.0	root
Burn_GPU_sutton_091125_16.48	complete	100	10 / 10	50	2009-11-25 16:48:34	2009-11-25 16:48:34	00:00:37	burn gpu 2011.0	root
Burn_GPU_sutton_091125_16.50	complete	100	10 / 10	50	2009-11-25 16:50:02	2009-11-25 16:50:02	00:01:20	burn gpu 2011.0	root
Burn_GPU_sutton_091125_16.50	complete	100	10 / 10	50	2009-11-25 16:50:44	2009-11-25 16:50:44	00:00:41	burn gpu 2011.0	root

- 3 다음과 같은 작업을 작업 메뉴에서 사용할 수 있습니다.

선택 받는 사람

설정 선택한 작업의 작업 세부 정보 페이지를 엽니다. 47페이지의 [작업 상세 정보 및 작업 태스크 보기](#)를 참조하십시오.

활성화 중지된 일시 중단된 작업을 다시 시작합니다. 이미 완료된 태스크는 있는 그대로 유지되고 다시 수행되지 않습니다. 51페이지의 [작업 일시 중단 및 다시 활성화](#)를 참조하십시오.

다시 시작 작업 상태가 대기로 설정된 일시 중단된 작업 및 모든 해당 태스크를 처음부터 다시 시작합니다. 51페이지의 [작업 다시 시작](#)를 참조하십시오.

일시 중단 작업을 보류합니다. 51페이지의 [작업 일시 중단 및 다시 활성화](#)를 참조하십시오.

삭제 영구적으로 작업 대기열에서 작업을 제거합니다. 53페이지의 [작업 삭제](#)를 참조하십시오.

아카이브 작업 대기열에서 작업을 제거하고 작업 아카이브에 추가합니다. 51페이지의 [작업 아카이브](#)를 참조하십시오.

- 4 목록을 필터링하려면 이름으로 필터링 필드에 일치하려는 단어를 입력합니다.

Jobs Servers Server Groups Manager Archive

Jobs Action Filter by name

작업 목록이 사용자의 필터링 조건과 일치하는 항목으로 줄어듭니다.

5 다음 표에는 인터페이스의 내용이 요약되어 있습니다.

필드	설명
이름	작업의 이름입니다.
상태	<p>작업의 현재 상태</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 완료: 성공적으로 완료되었습니다. ■ 활성: 현재 서비스 중입니다. ■ 일시 중단: 보류 상태입니다. ■ 휴식: 서비스가 예약되지 않았습니다. ■ 대기: 서비스 준비 및 대기 중입니다.
% 완료	백분율로 표시된 완료된 태스크 수입니다.
태스크	완료된 태스크 수 및 태스크의 총 수입니다.
우선 순위	작업 우선 순위(0-100)입니다. 0이 가장 높은 우선 순위입니다.
제출 시간	작업이 원래 제출된 시간입니다.
시작 시간	작업이 시작된 시간이며 YYYY/MM/DD HH:MM:SS 형식으로 표시됩니다. 작업이 아직 시작되지 않은 경우 이 필드는 비어 있습니다.
경과 시간	태스크에서 사용한 시간(HH:MM:SS)입니다.
유형	<p>작업을 완료하는 데 필요한 처리 엔진입니다. 예를 들면 다음과 같습니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 번: 번 렌더러입니다. ■ 명령행 도구: Backburner cmdjob 명령줄 플러그인을 사용하여 배치, 실행 파일 또는 스크립트 파일을 "사용자 정의" 작업으로 Backburner에 제출할 수 있습니다. ■ mio: MIO 어댑터는 트랜스코딩 작업 수행을 담당하는 처리 엔진입니다. ■ 와이어: Stone 및 Wire와 함께 설치됩니다. 미디어 가져오기/내보내기, 와이어 전송 수행 등에 사용될 수 있습니다. 또한 Wiretap SDK의 백그라운드 I/O 도구, wiretap_bgio_tool에 의해 사용됩니다.
소유자	작업 및 이 작업이 제출된 호스트의 소유자입니다.

6 해당 세부 정보 및 설정을 보려면 관심 있는 작업을 두 번 클릭합니다. 또는 작업을 선택하고 작업 메뉴에서 설정을 선택합니다.

47페이지의 [작업 상세 정보 및 작업 태스크 보기](#)를 참조하십시오.

7 닫기 버튼을 클릭하여 모든 작업 목록으로 돌아갑니다.

작업 상세 정보 및 작업 태스크 보기

작업 이름을 두 번 클릭하면(또는 작업을 선택하고 작업 메뉴에서 설정 선택) 처리를 위해 전송된 관련 태스크를 비롯하여 작업에 대한 추가 정보 및 해당 상태가 열립니다.

Job Details

Name: Burnn_GPU_chiba_091120_12.10.02 Type: burnn_gpu 2011.0 Node ID: 235515039

General Info Tasks Server Assignment Advanced Info

Description : GetSmart_All_Nodes

Submitted By t_trenj from chiba at 2009-11-20 12:10:04

State waiting

Priority 50 (0 is Highest, 100 is lowest)

Email Notification From:

To:

Server:

Notification: ☐ Failure ☐ Progress Every 0 Tasks ☐ Completion

Dependencies None

Last Task Error

Refresh Save Close

창 맨 위에 다음 정보가 표시됩니다.

필드	설명
이름	작업의 이름입니다.
유형	작업을 완료하는 데 필요한 처리 엔진입니다. 예를 들면 다음과 같습니다. <ul style="list-style-type: none"> ■ 번: 번 렌더러입니다. ■ 명령행 도구: Backburner cmdjob 명령줄 플러그인을 사용하여 배치, 실행 파일 또는 스크립트 파일을 "사용자 정의" 작업으로 Backburner에 제출할 수 있습니다. ■ mio: MIO 어댑터는 트랜스코딩 작업 수행을 담당하는 처리 엔진입니다. ■ 와이어: Stone 및 Wire와 함께 설치됩니다. 미디어 가져오기/내보내기, 와이어 전송 수행 등에 사용될 수 있습니다. 또한 Wiretap SDK의 백그라운드 I/O 도구, wiretap_bgio_tool에 의해 사용됩니다.
노드 ID	Backburner 관리자에 의해 할당된 작업 ID로, 로그 등에 사용됩니다.

다음 표에는 작업 세부 정보 페이지의 각 탭에 대한 내용이 요약되어 있습니다.

탭	설명
일반 정보	이 탭은 오류 메시지를 비롯하여 선택한 작업에 대한 추가 정보를 제공합니다. 또한 전자 메일 알림을 설정하고 작업의 우선 순위를 변경하는 기능도 포함됩니다.
태스크	Backburner 관리자는 처리를 위해 태스크라는 하위 작업으로 렌더 노드에 전송합니다. 이 탭은 작업과 연관된 태스크를 나타냅니다.
서버 할당	작업에 할당된 네트워크의 렌더 노드를 나타냅니다.
고급 정보	클라이언트 응용 프로그램에서 Backburner로 전송한 작업 메타데이터를 나타냅니다. 작업의 문제를 해결할 때 도움이 됩니다.

일반 정보 탭

다음 표에서는 일반 정보 탭에서 발견한 정보를 설명합니다.

필드	설명
설명	작업이 제출될 때 입력된 작업 설명입니다.
제출자	작업 및 이 작업이 제출된 호스트의 소유자입니다.
상태	작업의 현재 상태: <ul style="list-style-type: none">■ 완료 (%): 성공적으로 완료되었습니다. 각 작업이 완료되었을 때 Backburner 관리자에서 백분율을 설정합니다.■ 활성화: 현재 서비스 중입니다.■ 일시 중단: 보류 상태입니다.■ 유휴: 서비스가 예약되지 않았습니다.■ 대기: 서비스 준비 및 대기 중입니다.
우선 순위	작업 우선 순위(0-100)입니다. 0이 가장 높은 우선 순위입니다. 100은 작업이 일시 중단되었다는 의미입니다. 기본값은 50입니다.
전자 메일 알림	작업 진행, 완료 또는 실패 알림을 전송하는 주소입니다. 이 기능을 사용하는 경우 메일러 데몬의 위치도 설정해야 합니다. 53페이지의 작업에 대한 전자 메일 알림 설정 을 참조하십시오.
종속성	선택한 작업을 처리하기 전에 완료해야 하는 작업 목록입니다.
마지막 태스크 오류	Backburner 관리자에 의해 실행된 (작업과 관련된) 가장 최근 태스크의 마지막 오류 메시지입니다.

태스크 탭

다음 표에서는 태스크 탭에서 찾은 정보를 설명합니다.

열	설명
ID	이 태스크의 태스크 번호입니다.
상태	태스크 상태(활성, 완료, 대기, 오류)입니다.
서버	태스크가 실행 중인 서버의 이름입니다.
시작 시간	태스크가 시작된 시간 스탬프(YYYY-MM-DD HH:MM:SS)입니다.
경과 시간	태스크에서 사용한 시간(HH:MM:SS)입니다.
마지막 오류	이 태스크와 연관된 마지막 실행 오류 메시지입니다.

서버 할당 탭

서버 할당 탭을 사용하여 선택한 작업에 할당된 서버를 볼 수 있습니다. 또한 새 서버 또는 서버 그룹을 작업에 할당할 수 있습니다(57페이지의 [작업 간 노드 이동](#) 참조). 필터링 메커니즘을 사용하여 현재 작업 유형만 처리할 수 있는 항목으로 서버 목록을 제한할 수 있습니다.

필드	설명
할당된 서버 그룹	작업이 할당된 서버 그룹의 이름입니다. 서버 그룹은 서버의 모음입니다. 지정된 그룹의 서버만 작업에서 작동합니다. 61페이지의 서버 그룹으로 작업을 참조하십시오.
최대 서버 수	작업이 제출될 때 지정된 대로 작업에 사용할 수 있는 최대 렌더 노드 수입니다. 모든 서버에 작업을 할당하려면 0(영)으로 설정합니다.
할당된 서버	현재 작업에 할당된 서버 목록으로, 썸표로 구분됩니다.
작업 유형으로 필터링	이 확인란을 선택하면 필요한 어댑터가 설치된 서버만 나열됩니다.
이름	서버의 호스트 이름입니다.
작업에 할당됨	나열된 서버가 작업에 할당되었는지 여부를 나타내는 확인란입니다. 작업에 새 서버를 추가하려면 확인란을 선택합니다. 변경 사항을 적용하려면 저장 버튼을 클릭합니다.
설명	서버에 대한 설명입니다.
상태	서버의 현재 활동: <ul style="list-style-type: none"> ■ 없음: 관리자에서 서버를 더 이상 볼 수 없습니다. 종료되었을 수도 있습니다. ■ 활성: 서버가 작업에서 현재 작동 중입니다. ■ 일시 중단: 서버가 보류 상태입니다. ■ 유휴: 서버가 비활성화되었습니다. ■ 오류: 서버에 문제가 발생했습니다.
성능 인덱스	동일한 작업의 다른 서버를 기준으로 서버의 성능 수준을 나타내는 값(범위[0-1])입니다. 점수 1은 최대 성능 서버라는 것을 나타냅니다.
어댑터	서버에 설치된 어댑터입니다. 예를 들면 다음과 같습니다. <ul style="list-style-type: none"> ■ 번: 번 렌더러입니다. ■ 명령행 도구: Backburner cmdjob 명령줄 플러그인을 사용하여 배치, 실행 파일 또는 스크립트 파일을 "사용자 정의" 작업으로 Backburner에 제출할 수 있습니다. 67페이지의 명령행 또는 스크립트에서 작업 제출을 참조하십시오. ■ mio: MIO 어댑터 엔진은 일부 스트리밍 미디어 형식(예: R3D 및 OpenEXR)의 트랜스코딩을 담당합니다. ■ 와이어: Stone 및 Wire와 함께 설치됩니다. 미디어 가져오기/내보내기, 와이어 전송 수행 등에 사용될 수 있습니다. Autodesk Visual Effects and Finishing 응용 프로그램에서 내부적으로 사용됩니다.

고급 정보 탭

고급 정보 탭은 클라이언트 응용 프로그램에서 Backburner로 전송한 작업 메타데이터를 나타냅니다. 작업의 문제를 해결할 때 유용합니다. 또한 일부 응용 프로그램은 처리 엔진을 위해 확장 지침과 함께 Backburner 작업을 제출합니다. 고급 정보 탭을 통해 이러한 확장 지침을 볼 수 있습니다.

작업 일시 중단 및 다시 활성화

작업 일시 중단 및 다시 활성화는 일반적으로 작업 처리량 및 네트워크 효율성을 빠르게 향상시키기 위해 사용됩니다. 예를 들어 하나의 작업을 임시로 일시 중단하여 해당 렌더 노드를 좀 더 긴급한 다른 작업에 할당할 수 있습니다. 또는 특정 작업의 시간이 너무 오래 걸리는 경우 한가한 시간이 될 때까지 일시 중단하고 그 시간 동안 처리 시간이 좀 더 짧은 작업을 완료할 수 있습니다. 경우에 따라 우선 순위가 낮은 작업이 태스크 간에 있을 때 짧은 시간 동안 처리 노드를 '잠을' 수 있습니다. 이 경우 우선 순위가 낮은 작업을 일시 중단하면 우선 순위가 높은 작업으로 시스템 리소스가 반환됩니다.

렌더링 작업을 일시 중단하려면

- 1 작업 탭을 클릭하고 일시 중단하려는 작업을 선택합니다.
- 2 작업 메뉴에서 일시 중단을 선택합니다.
선택한 작업이 일시 중단됩니다.

주 선택한 작업이 완료된 경우에는 일시 중단 명령이 영향을 주지 않습니다.

일시 중단된 렌더링 작업을 다시 활성화하려면

- 1 작업 탭을 클릭하고 일시 중단된 작업을 찾습니다.
- 2 작업 메뉴에서 활성화를 선택합니다.
선택한 작업이 다시 활성화됩니다. 다른 작업이 이미 처리 중인 경우 선택한 작업이 보류 상태가 됩니다.

작업 다시 시작

작업 일시 중단, 해당 설정 변경이 가장 일반적인 작업 흐름이지만 작업 다시 시작과 다시 활성화도 일반적으로 사용하는 또 다른 작업 흐름입니다. 일시 중단된 작업을 다시 활성화하면 작업이 남아 있던 지점에서 처리를 시작합니다. 즉, 이미 완료된 태스크는 다시 수행되지 않습니다. 반대로 작업을 다시 시작하면 작업에 대한 모든 처리가 중지되고, 작업과 관련된 모든 임시 파일(완료된 태스크 포함)의 서버를 지우고, 처음 태스크부터 작업을 다시 시작합니다. 해당 응용 프로그램을 실행할 필요 없이 창의적 응용 프로그램에서 작업을 다시 제출하는 것과 동일합니다.

작업을 다시 시작하려면

- 1 작업 탭을 클릭하고 다시 시작하려는 작업을 선택합니다.
- 2 작업 메뉴에서 다시 시작을 선택합니다.
선택한 작업이 처음부터 다시 시작됩니다. 다른 작업이 이미 처리 중인 경우 선택한 작업이 보류 상태가 됩니다.

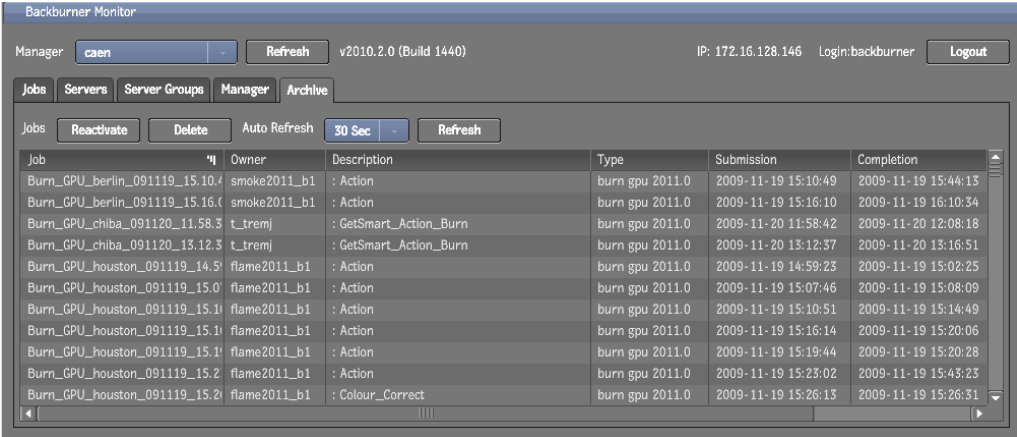
작업 아카이브

아카이브를 사용하면 작업 대기열에서 완료된 작업을 편리하게 제거할 수 있습니다. 아카이브는 클러터를 줄여 작업 대기열의 구성을 유지하기 위한 실질적인 수단입니다. 완료된 작업을 삭제하는 것보다 나중에 작업을 다시 제출하기 위해 필요한 모든 정보를 유지할 수 있다는 것이 아카이브의 장점입니다. 또한 아카이브된 작업을 복원하여 작업을 처리한 렌더 노드와 같은 작업 세부 정보를 간단하게 살펴볼 수도 있습니다. 예를 들어 예상치 못하거나 불만족스러운 결과가 발생한 경우 아카이브는 문제점을 식별하는 데 도움이 될 수 있습니다. 또한 아카이브는 간결한 형식으로 작업 내역을 표시하기 때문에 기능 백업 전략으로 사용할 수도 있습니다. 그러나 작업 아카이브는 메타데이터(작업 세부 정보)만 포함하며 소스 재질 또는 렌더링된 프레임은 들어 있지 않습니다.

작업을 아카이브하거나, 아카이브된 작업을 복원하거나, 아카이브에서 작업을 삭제하려면 다음 절차를 사용합니다. 관리자가 그렇게 구성된 경우 작업이 자동으로 아카이브될 수 있습니다. 또한 여기에 설명된 대로 모니터에서 직접 작업을 아카이브할 수도 있습니다. 작업 아카이브는 연결된 미디어에 영향을 미치지 않습니다. 작업 아카이브에는 작업 메타데이터만 포함되어 있습니다. 즉, 소스 미디어가 아닌 작업을 다시 시작하기 위해 필요한 정보가 들어 있습니다.

작업을 아카이브하려면

- 1 작업 탭에서 관심 있는 작업을 선택하고 작업 메뉴에서 일시 중단을 선택하여 시작합니다.
작업이 원래 상태 그대로 아카이브(및 복원)됩니다. 작업을 아카이브하기 전에 일시 중단하면 나중에 작업을 복원할 경우 시스템에 미치는 영향이 최소화됩니다.
- 2 작업이 일시 중단되면 작업 메뉴에서 아카이브를 선택합니다.
작업이 아카이브되고 작업 목록에서 제거됩니다. 기본적으로 아카이브된 작업은 Backburner 관리자가 설치된 NetworkWArchive 폴더에 저장됩니다.
- 3 아카이브된 작업의 목록을 보려면 아카이브 탭을 클릭합니다.
모든 아카이브된 작업의 정보를 표시하는 작업 아카이브 페이지가 나타납니다.



아카이브에서 작업을 복원하거나 삭제하려면

- 1 아카이브 탭을 클릭합니다.
모든 아카이브된 작업의 정보를 표시하는 작업 아카이브가 나타납니다.
- 2 다음 표에 설명된 대로 관심 있는 작업을 찾은 후 원하는 작업을 수행합니다.

작업	결과
삭제	아카이브에서 작업을 제거합니다. 삭제는 실행 취소될 수 없기 때문에 작업을 확인하라는 메시지가 표시됩니다.
활성화	선택한 작업을 작업 대기열에 복원하고 아카이브에서 제거합니다. 그런 다음 해당 설정을 수정하고 작업을 다시 시작하도록 선택할 수 있습니다. 아카이브되었을 때의 설정을 사용하면 작업 대기열에 작업이 다시 나타납니다. 여기에는 작업 상태가 포함되어 있습니다. 작업이 아카이브되었을 때 일시 중단 또는 완료된 경우에는 작업을 복원한 후 처리를 다시 시작하기 위해 작업을 다시 활성화하거나 다시 시작해야 합니다.
새로 고침	가장 최근에 아카이브된 작업으로 화면이 업데이트됩니다.

- 3 완료되면 작업 탭을 클릭하여 작업 목록 페이지로 돌아갑니다.

작업 삭제

작업을 삭제하면 작업 대기열 및 Backburner 시스템에서 작업이 완전히 제거됩니다. 그러나 소스 재질 또는 렌더링된 결과는 삭제되지 않습니다.

주 삭제 명령은 취소할 수 없습니다. 나중에 해당 작업을 실행하거나 작업 세부 정보를 검사할 필요가 있다고 생각하는 경우 아카이브를 대신 고려합니다. 30페이지의 [작업 아카이브](#)를 참조하십시오.

작업을 삭제하려면

- 1 작업 탭에서 관심 있는 작업을 선택하고 작업 메뉴에서 삭제를 선택합니다.
- 2 메시지가 나타나면 확인을 클릭합니다.
시스템에서 작업이 삭제되고 작업 목록에서 제거됩니다.

작업에 대한 전자 메일 알림 설정

Backburner 관리자는 작업 성공, 실패 및 다른 알림을 사용자가 지정한 전자 메일 주소로 전송할 수 있습니다.

작업에 대한 전자 메일 알림을 설정하려면

- 1 작업 탭에서 관심 있는 작업을 두 번 클릭하거나 작업을 선택하고 작업 메뉴에서 설정을 선택합니다.
작업 세부 정보 페이지가 나타납니다.
- 2 전자 메일 알림 영역에서 필요한 정보를 입력합니다.

항목	설명
보내는 사람	알림 전자 메일을 전송할 때 Backburner 관리자가 사용하는 반환 주소입니다.
받는 사람	대상 주소입니다.
서버	smtp 메일러 데몬이 실행 중인 서버입니다. Backburner 관리자의 기본 설정을 사용하려면 이 필드를 공백으로 둡니다(63페이지의 관리자 설정 수정 참조).
알림	작업에 대한 알림을 켜거나 끕니다. <ul style="list-style-type: none">■ 실패: 작업 실패 시 알림에 사용합니다.■ N번째 태스크마다 진행률 알림: 각 n 번째 태스크 완료 시 전자 메일 알림에 사용합니다.■ 완료: 작업 완료 시 전자 메일 알림에 사용합니다.

- 3 변경 사항을 저장합니다.

렌더 노드 관리 - 웹

6

이 장의 주제:

- 55페이지의 [개요](#)
- 55페이지의 [렌더 노드 모니터링](#)
- 57페이지의 [작업 간 노드 이동](#)
- 59페이지의 [오프라인 렌더 노드 삭제](#)
- 60페이지의 [렌더 노드 가용성 설정](#)
- 61페이지의 [서버 그룹으로 작업](#)
- 63페이지의 [관리자 설정 수정](#)

개요

이 장의 절차는 Backburner 웹 모니터를 사용하여 해당 렌더 노드의 수준으로 렌더 팜 관리와 관련됩니다.

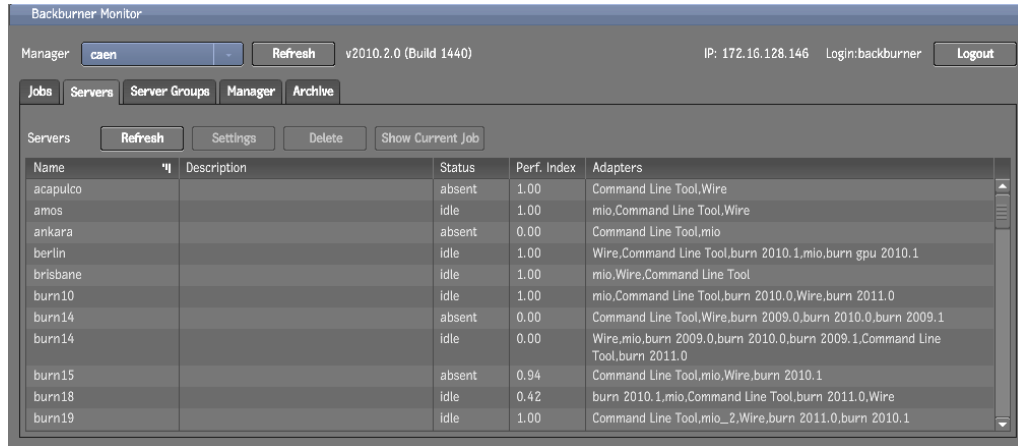
주 Backburner 웹 모니터가 대기열 제어가 필요하다는 메시지를 반환하면 Backburner Windows 모니터가 이미 Backburner 관리자에 연결되었다는 것입니다. 잠시 기다린 다음 작업을 다시 시도하십시오. 필요한 경우 웹 모니터가 자동으로 대기열 제어를 가져옵니다.

렌더 노드 모니터링

모니터링을 통해 Backburner 네트워크에서 각 렌더 노드의 전체 상태를 볼 수 있습니다. 노드 상태(유휴, 사용 중 등)뿐만 아니라 노드가 현재 처리 중인 작업의 세부 정보가 표시됩니다. Backburner 관리자와 이전에 연결된 렌더 노드이지만 더 이상 Backburner 관리자에서 보이지 않고 원하는 경우 쉽게 확인하고 제거할 수 있습니다.

렌더 노드 상태를 보려면

- 1 웹 브라우저를 실행하고 Backburner 웹 모니터에 로그인한 다음 Backburner 관리자에 연결합니다. 16페이지의 [Backburner 웹 모니터](#)를 참조하십시오.
- 2 서버 탭을 클릭합니다.
시스템에 있는 모든 렌더 노드가 표시된 서버 목록이 나타납니다.



주 Backburner 관리자에 이미 알려진 서버가 나중에 다시 Backburner 관리자에 연결하지 못하는 경우 관리자는 이 서버를 없음으로 표시합니다. 59페이지의 [오프라인 렌더 노드 삭제](#)를 참조하십시오.

다음 표는 탭의 내용을 설명합니다.

열	설명
이름	서버 이름(호스트 이름)입니다.
설명	서버에 대한 간략한 설명입니다.
상태	<p>현재 서버 활동:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 없음: 관리자에서 서버를 더 이상 볼 수 없습니다. 종료되었을 수도 있습니다. ■ 활성: 작업에서 현재 작동 중입니다. ■ 일시 중단: 보류 상태입니다. ■ 유휴: 비활성입니다. ■ 오류: 서버에 문제가 발생했습니다.
성능 인덱스	동일한 작업의 다른 서버를 기준으로 렌더 노드의 성능 수준을 나타내는 값(범위[0-1])입니다. 점수 1은 최대 성능 서버라는 것을 나타냅니다.
어댑터	<p>서버에 설치된 어댑터입니다. 예를 들면 다음과 같습니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 번: 번 렌더러입니다. ■ 명령행 도구: Backburner cmdjob 명령줄 플러그인을 사용하여 배치, 실행 파일 또는 스크립트 파일을 "사용자 정의" 작업으로 Backburner에 제출할 수 있습니다. 67페이지의 명령행 또는 스크립트에서 작업 제출을 참조하십시오. ■ mio: MIO 어댑터 엔진은 일부 스트리밍 미디어 형식(예: R3D 및 OpenEXR)의 트랜스코딩을 담당합니다. ■ 와이어: Stone 및 Wire와 함께 설치됩니다. 미디어 가져오기/내보내기, 와이어 전송 수행 등에 사용될 수 있습니다. Autodesk Visual Effects and Finishing 응용 프로그램에서 내부적으로 사용 됩니다.

- 3 다음 표에 설명된 대로 해당 세부 정보를 보려면 관심 있는 렌더 노드를 두 번 클릭합니다. 주간 일정 탭에 대한 자세한 내용은 60페이지의 [렌더 노드 가용성 설정](#)을 참조하십시오.

항목	설명
호스트	서버의 IP 주소입니다. 이 주소는 서버와 통신하기 위해 Backburner 관리자에서 사용됩니다.
상태	이전 표를 참조하십시오.
설명	이전 표를 참조하십시오.
성능 인덱스	이전 표를 참조하십시오.
현재 작업	현재 작업이 Backburner 관리자에서 할당됩니다.
플러그인	렌더 노드에 설치된 어댑터의 세부 정보입니다.

- 4 닫기 버튼을 클릭하여 모든 렌더 노드 목록으로 돌아갑니다.

작업 간 노드 이동

작업이 처리를 위해 창의적 응용 프로그램에 의해 Backburner로 제출된 경우 Backburner 관리자는 해당 작업을 처리하기 위해 태스크라는 하위 작업으로 렌더 노드에 자동으로 전송합니다. Visual Effects and Finishing 렌더 태스크는 Burn이 설치된 노드에 전송되고, 3ds Max 태스크는 3ds Max가 설치된 노드에 전송됩니다. 태스크는 창의적 응용 프로그램 및 필요한 작업 성격에 따라 단일 프레임, 프레임 세트 또는 전체 클립으로 구성될 수 있습니다.

각 작업에 대한 렌더 노드의 초기 선택은 Backburner 설정에 따라 클라이언트 응용 프로그램에 의해 지정되고 Backburner에 의해 자동으로 적용됩니다. 그러나 상황에 맞게 새 노드를 쉽게 할당하거나 현재 할당된 노드를 제거할 수 있습니다. 예를 들어 작업이 특정 서버 그룹에 전송된 경우 처리를 지원하기 위해 그룹 외부에서 노드를 쉽게 추가할 수 있습니다. 노드를 추가하면 Backburner가 새로 추가된 노드에 다음 태스크를 전송합니다.

렌더 노드를 이동하려면

- 1 작업 탭에서 관심 있는 작업을 선택하고 작업 메뉴에서 설정을 선택하거나 작업을 두 번 클릭합니다. 작업 세부 정보 페이지가 나타납니다.

Job Details

Name: Burn_GPU_chiba_091120_12.10.02 Type: burn gpu 2011.0 Node ID: 235513039

General Info Tasks Server Assignment Advanced Info

Description: GetSmart_All_Nodes

Submitted: By t.tremj from chiba at 2009-11-20 12:10:04

State: waiting

Priority: 50 (0 is highest, 100 is lowest)

Email Notification: From: To: Server:

Notification: ☐ Failure ☐ Progress Every 0 Tasks ☐ Completion

Dependencies: None

Last Task Error:

Refresh Save Close

2 작업 세부 정보 페이지에서 서버 할당 탭을 클릭합니다.

Job Details

Name: Burn_GPU_chiba_091120_12.10.02 Type: burn gpu 2011.0 Node ID: 235513039

General Info Tasks Server Assignment Advanced Info

Assigned Server Group: automation Max Server Count: 0 (0 = all assigned servers)

Assigned Servers: hpc-06,hpc-05,burn26,burn24,hpc-07,hpc-08

Servers: ☒ Filter on Job Type

Name	Assigned to Job	Description	Status	Perf. Index	Adapters
hpc-08	<input checked="" type="checkbox"/>		error	0.81	mio.burn gpu 2010.1.burn 2011.0.Command Line Tool,burn gpu 2011.0,burn 2010.1
hpc-05	<input checked="" type="checkbox"/>		error	1.00	burn gpu 2011.0.Wire,Command Line Tool,burn 2011.0,mio_2
hpc-06	<input checked="" type="checkbox"/>		error	0.56	mio_2,burn gpu 2011.0.Command Line Tool,burn 2011.0.Wire
hpc-06	<input checked="" type="checkbox"/>		absent	0.67	mio.burn gpu 2011.0.Command Line Tool,burn 2011.0
burn24	<input checked="" type="checkbox"/>		error	0.05	burn 2011.0.Command Line Tool,mio_2,burn gpu 2011.0.Wire

Refresh Save Close

다음 표는 서버 할당 탭의 내용을 설명합니다.

필드	설명
할당된 서버 그룹	작업이 할당된 서버 그룹의 이름입니다(있는 경우). 서버 그룹은 명명된 서버 모음입니다. 지정된 그룹의 서버만 작업에서 작동합니다. 61페이지의 서버 그룹으로 작업을 참조하십시오.
최대 서버 수	작업이 제출될 때 지정된 대로 작업에 사용할 수 있는 최대 렌더 노드 수입니다. 모든 서버에 작업을 할당하려면 0(영)으로 설정합니다.
할당된 서버	현재 작업에 할당된 서버 목록으로, 심표로 구분됩니다. 변경한 경우, 저장한 다음 새로 고침 버튼을 클릭하여 최신 목록인지 확인합니다.
작업 유형으로 필터링	이 확인란을 선택하면 필요한 어댑터가 설치된 서버만 나열됩니다.
이름	서버의 이름입니다.

필드	설명
작업에 할당됨	나열된 서버가 작업에 할당되었는지 여부를 나타내는 확인란입니다. 작업에 새 서버를 추가하려면 확인란을 선택합니다. 할당된 서버 목록이 자동으로 업데이트되지만 저장 버튼, 새로 고침 버튼을 차례로 클릭하여 최신 목록인지 확인합니다.
설명	서버에 대한 설명입니다.
상태	<p>서버의 현재 활동:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 없음: 관리자에서 서버를 더 이상 볼 수 없습니다. 종료되었을 수도 있습니다. ■ 활성: 서버가 작업에서 현재 작동 중입니다. ■ 일시 중단: 서버가 보류 상태입니다. ■ 유훈: 서버가 비활성화되었습니다. ■ 오류: 서버에 문제가 발생했습니다.
성능 인덱스	동일한 작업의 다른 서버를 기준으로 서버의 성능 수준을 나타내는 값(범위[0-1])입니다. 점수 1은 최대 성능 서버라는 것을 나타냅니다.
어댑터	<p>서버에 설치된 어댑터입니다. 예를 들면 다음과 같습니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 번: 번 렌더러입니다. ■ 명령행 도구: Backburner cmdjob 명령줄 플러그인을 사용하여 배치, 실행 파일 또는 스크립트 파일을 "사용자 정의" 작업으로 Backburner에 제출할 수 있습니다. 67페이지의 명령행 또는 스크립트에서 작업 제출을 참조하십시오. ■ mio: MIO 어댑터 엔진은 일부 스트리밍 미디어 형식(예: R3D 및 OpenEXR)의 트랜스코딩을 담당합니다. ■ 와이어: Stone 및 Wire와 함께 설치됩니다. 미디어 가져오기/내보내기, 와이어 전송 수행 등에 사용될 수 있습니다. Autodesk Visual Effects and Finishing 응용 프로그램에서 내부적으로 사용됩니다.

- 3 확인란을 사용하여 원하는 대로 서버를 할당하거나 제거합니다.
서버 그룹 할당 풀다운 메뉴 사용에 대한 자세한 내용은 61페이지의 [서버 그룹으로 작업](#)을 참조하십시오.
- 4 변경 사항을 적용합니다.
선택한 렌더 노드가 작업에 할당됩니다. 렌더 노드가 이미 사용 중인 경우 현재 태스크를 먼저 완료합니다.
- 5 새로 고침 버튼을 클릭하여 변경 내용을 확인합니다. 이렇게 하면 가장 최신 정보에 대해 Backburner 관리자를 쿼리합니다.
변경 내용을 반영하기 위해 할당된 서버 목록이 업데이트됩니다.
- 6 닫기를 클릭하여 모든 서버 목록으로 돌아갑니다.

오프라인 렌더 노드 삭제

Backburner 서버를 처음으로 Backburner 관리자에 연결하면 관리자가 Backburner 네트워크상의 서버 존재를 해당 데이터베이스에 기록합니다. 이후에 서버가 새 세션 동안 관리자에 다시 연결하지 못하거나 어떤 이유로든 오프라인 상태가 되는 경우 관리자는 서버를 없음으로 표시합니다. 렌더 노드를 종료하거나 재부팅하는 동안 네트워크 문제, 하드웨어 업데이트 등의 몇 가지 이유로 서버가 임시로 오프라인 상태가 될 수 있습니다. 서버가 다시 온라인 상태가 되면 관리자에 간단하게 다시 연결되고 다시 한 번 사용 가능으로 표시됩니다.

그러나 렌더 노드가 영구적으로 또는 상당한 시간 동안 오프라인 상태가 되는 경우 네트워크에서 삭제할 수 있습니다. 예를 들어 **Backburner** 서버를 제거하는 경우 관리자의 데이터베이스 목록에 그대로 남아 있습니다. 이전의 등록으로 인해 "고스트" 노드가 서버 목록에 없음으로 표시됩니다. "고스트"는 안전하게 삭제할 수 있습니다.

노드를 삭제하면 데이터베이스에서 해당 항목을 제거하고 노드 자체에서는 어떤 소프트웨어도 제거하지 않습니다. 그럼에도 몇 가지 사항에 유의하는 편이 좋습니다. 노드를 삭제하면 결함이 있는 작업을 수행한 노드를 확인하기가 더 어려워지므로 문제가 있는 작업의 문제 해결이 더 어려워지게 됩니다. 노드를 삭제하기 전에 노드를 사용한 작업 아카이브를 고려하여 태스크가 전송된 노드를 비롯한 작업 세부 정보를 보존합니다.

다음 절차를 사용하여 시스템에서 오프라인 렌더 노드를 삭제합니다. 렌더 노드를 삭제하면 **Backburner** 관리자에 의해 유지 관리되는 데이터베이스에서 해당 항목을 제거합니다. 노드 자체에서는 소프트웨어를 삭제하지 않습니다.

렌더 노드를 삭제하려면

- 1 서버 탭에서 관심 있는 노드를 선택하고 삭제 버튼을 클릭합니다.
시스템에서 없음으로 표시한 노드만 삭제할 수 있습니다.
- 2 나타나는 대화상자에서 삭제를 확인합니다.
노드가 삭제되고 목록에서 제거됩니다.

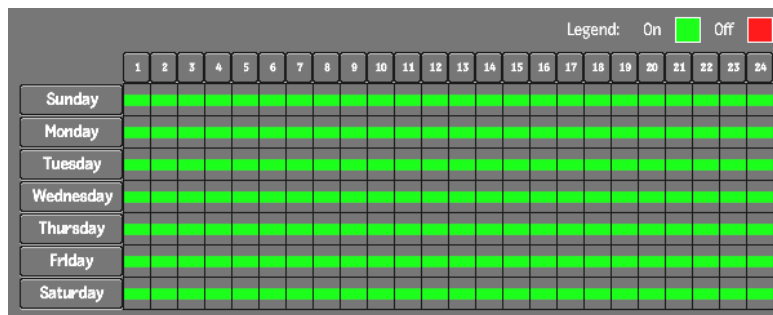
렌더 노드 가용성 설정

기본적으로 노드는 처리를 위해 항상 사용할 수 있습니다. 그러나 네트워크 리소스를 관리하기 위해 렌더 노드 가용성을 쉽게 제한할 수 있습니다. 일부 창의적 응용 프로그램(예: **3ds Max** 및 **Maya**)의 경우 창의적 시트 자체가 렌더 노드로 설정될 수 있습니다. 이러한 경우 해당 워크스테이션의 렌더링 활동을 이후 시간으로 제한하는 것이 도움이 될 수 있습니다.

Mac OS X용 **Smoke**를 포함하여 **Visual Effects and Finishing** 응용프로그램과 같은 다른 창의적 응용 프로그램의 경우 렌더 노드는 항상 개별 워크스테이션입니다. 그럼에도 예약이 유용할 수 있습니다. 예를 들어 **Burn** 노드는 처리가 필요한 프레임의 전체 해상도 버전에 대한 액세스 권한이 필요합니다. 이로 인해 네트워크에서 많은 데이터가 이동할 수 있습니다. 한가한 시간에만 사용할 수 있도록 일부 **Burn** 노드를 예약하면 좀 더 영구적인 네트워크 솔루션이 적용될 때까지 네트워크 트래픽 수준의 균형을 맞추는 데 도움이 될 수 있습니다.

렌더 노드의 가용성을 예약하려면

- 1 서버 탭에서 관심 있는 노드를 선택하고 설정 버튼을 클릭합니다. 또는 관심 있는 노드를 두 번 클릭합니다.
서버 세부 정보 페이지가 나타납니다.
- 2 서버 세부 정보 페이지에서 주간 일정 탭을 클릭합니다.
해당 렌더 노드의 일정이 나타납니다.

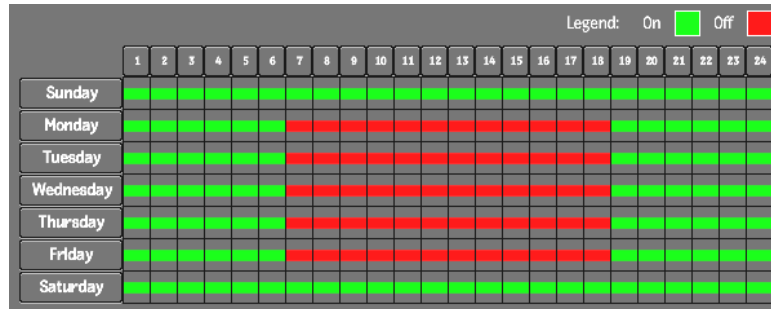


녹색인 기간은 작업을 처리하기 위해 노드를 사용할 수 있다는 것입니다. 기본적으로 노드는 항상 사용할 수 있습니다.

3 렌더 노드 가용성을 원하는 대로 토글합니다.

- 관심 있는 시간을 클릭하여 단일 시간을 토글합니다.
- 시간 버튼을 사용하여 한 번의 클릭으로 각 날짜에 대해 동일한 시간을 토글합니다.
- 클릭하고 드래그하여 한 번에 여러 시간을 토글합니다.
- 요일 버튼을 사용하여 하루 전체를 토글합니다.

다음 일정은 평일 밤과 주말의 하루 24시간을 사용할 수 있는 렌더 노드를 표시합니다. 이 경우는 렌더 노드 일과 후로 사용되는 창의적 워크스테이션이 해당될 수 있습니다.



4 변경 사항을 적용합니다.

서버 그룹으로 작업

서버 그룹은 대부분의 경우 단일 노드처럼 처리되는 명명된 렌더 노드 모음입니다. 기본적으로 작업은 창의적 응용 프로그램에 의해 전체적으로 Backburner 네트워크에 제출됩니다. 작업 유형 및 노드 가용성에 따라 전송된 특정 렌더 노드를 확인하는 Backburner 관리자입니다. 그러나 특정 서버 그룹에 작업을 제출하도록 특정 Autodesk 응용 프로그램을 구성할 수 있습니다.

서버 그룹은 작업 처리 전략을 구현하기 위해 사용할 수 있습니다. 예를 들어 2개의 Visual Effects and Finishing 응용 프로그램과 8개의 Burn 노드(이 중 4개는 GPU 지원)로 구성된 렌더 팜이 있는 환경을 생각해 보겠습니다. 이러한 상황에서는 비 GPU 및 GPU 지원 Burn 노드에 대해 각각 하나씩, 2개의 서버 그룹을 만들 수 있습니다. 다른 서버 그룹에 Visual Effects and Finishing 워크스테이션을 각각 할당하여 우선 순위가 더 높은 작업 또는 더 까다로운 작업이 있는 워크스테이션에 대해 GPU 지원 Burn 노드를 예약할 수 있습니다.

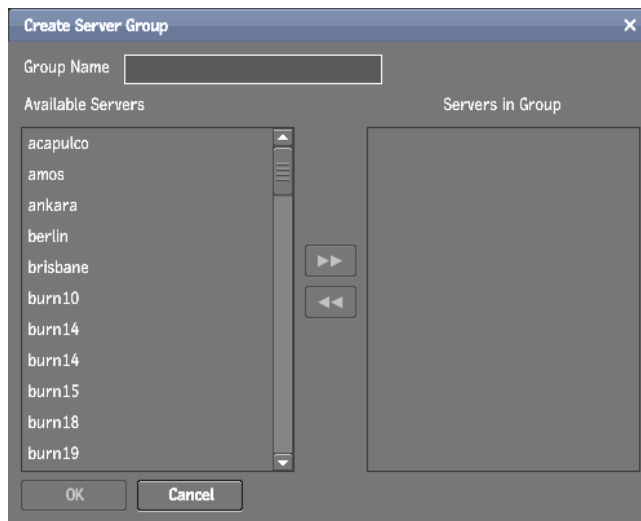
서버 그룹이 상황에 맞게 렌더 노드를 특정 작업에 할당하는 기능을 제한하지 않는다는 것을 이해해야 합니다. 창의적 응용 프로그램이 서버 그룹에 해당 작업을 제출하도록 구성된 경우 작업이 네트워크에 있으면 자동 또는 수동으로 추가 노드를 작업에 할당할 수 있습니다. 반대로, 서버 그룹에 대한 관계와 상관 없이 항상 작업에서 개별 노드를 제거할 수 있습니다.

다음 절차를 사용하여 서버 그룹이라고 하는 렌더 노드의 명명된 모음을 만들거나 삭제하고 서버 그룹을 작업에 할당합니다.

주 서버 그룹에 작업을 제출하기 위해 창의적 응용 프로그램 구성에 대한 자세한 내용은 선택한 응용 프로그램의 사용자 안내서를 참조하십시오. 해당 작업을 서버 그룹에 제출하기 위해 Visual Effects and Finishing 응용 프로그램을 구성하려면 응용 프로그램의 *init.cfg* 파일에서 선택적 *BackburnerManagerGroup* 키워드를 설정합니다. *Burn* 설치 및 사용자 안내서를 참조하십시오. Mac OS X용 Smoke의 경우 이 작업이 Smoke 설정 UI에서 수행될 수 있습니다.

서버 그룹을 만들려면

- 1 서버 그룹 탭에서 만들기 버튼을 클릭합니다.
서버 그룹 만들기 대화상자가 나타납니다.

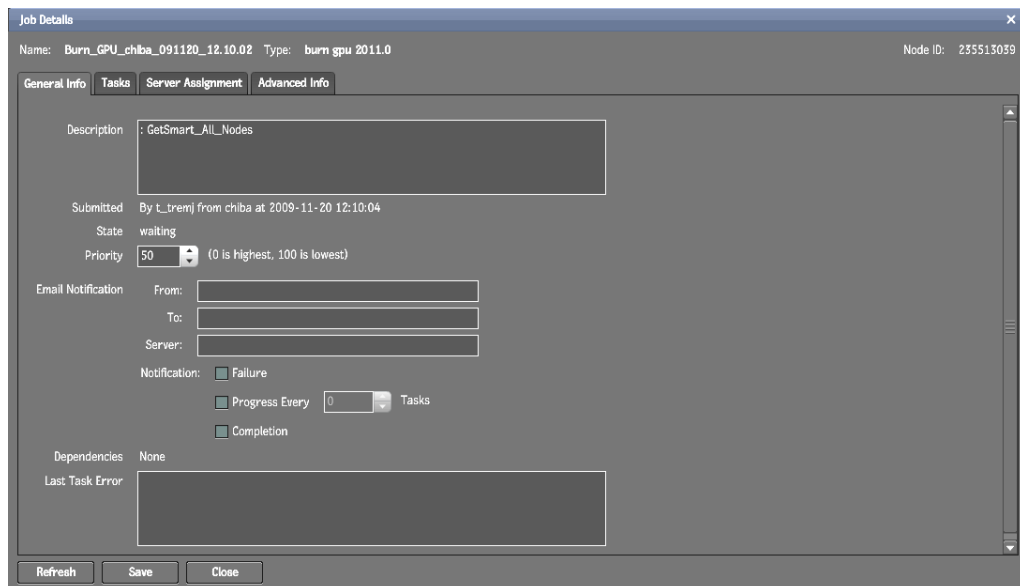


- 2 그룹 이름 필드에 새 서버 그룹의 이름을 입력합니다.
- 3 사용 가능한 서버 목록에서 렌더 노드를 선택하고 그룹의 서버 목록으로 이동하여 그룹에 렌더 노드를 추가합니다.
- 4 선택에 만족하면 확인을 클릭하여 변경 사항을 적용합니다.
새 서버 그룹이 목록에 추가됩니다.

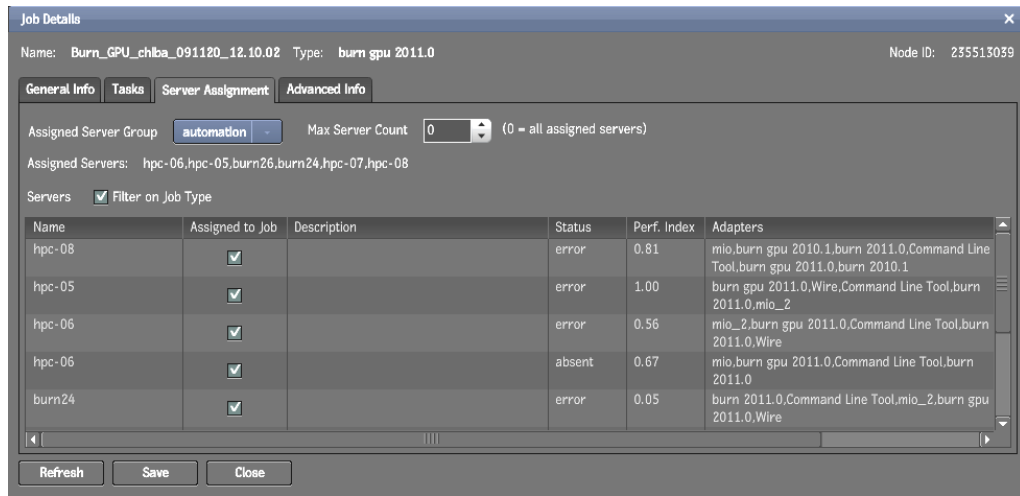
주 Backburner 웹 모니터에서 만든 서버 그룹이 Backburner Windows 모니터에 전역 그룹으로 표시됩니다.

서버 그룹을 작업에 할당하려면

- 1 작업 탭에서 관심 있는 작업을 선택하고 작업 메뉴에서 설정을 선택하거나 작업을 두 번 클릭합니다.
작업 세부 정보 페이지가 나타납니다.



- 2 작업 세부 정보 페이지에서 서버 할당 탭을 클릭합니다.



- 3 할당된 서버 그룹 메뉴에서 서버 그룹을 선택합니다.
- 4 변경 사항을 적용한 다음 새로 고침을 클릭하여 화면을 업데이트합니다.
그룹에 속한 호환 가능한 서버가 할당된 서버 목록에 표시됩니다.

주 선택한 그룹에 속한다고 예상되는 서버가 목록에 표시되지 않는 경우 서버가 없거나 올바른 어댑터가 설치되지 않았다는 것을 나타낼 수 있습니다. 관리자는 작업을 수행할 수 있는 서버만 할당합니다.

주 변경된 설정이 새 태스크에만 적용됩니다. 완료된 태스크는 재처리되지 않습니다. 완료된 태스크를 재처리하려면 처음부터 작업을 다시 시작합니다. 51페이지의 [작업 다시 시작](#)을 참조하십시오.

서버 그룹을 삭제하려면

- 1 서버 그룹 탭에서 관심 있는 서버 그룹을 선택하고 삭제 버튼을 클릭합니다.
- 2 작업을 확인하라는 메시지가 나타나면 확인을 클릭합니다.
선택한 서버 그룹이 삭제됩니다.

관리자 설정 수정

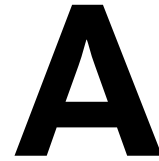
관리자 탭에는 작업 처리와 관련된 Backburner 관리자 동작을 설정하기 위한 여러 항목이 포함되어 있습니다. 여기에는 로그되는 정보, 네트워크에서 허용된 최대 작업 수, 관리자가 동일한 서버에 작업을 다시 보내는 횟수, 작업이 완료된 다음 작업에 발생하는 항목 설정이 포함됩니다.

다음 표에는 인터페이스의 내용이 요약되어 있습니다.

영역	필드	설명
로깅 및 알림	로깅 수준	<ul style="list-style-type: none"> ■ 오류: 작업을 중지시키는 치명적 오류입니다. ■ 경고: 치명적이지 않은 오류로 완료되는 작업입니다. ■ 정보: 성공적인 작업이지만 사소한 오류 또는 주의 사항이 있을 수 있습니다. ■ 디버그 및 디버그 확장: TCP/IP 패킷 정보가 포함된 상세한 상태 정보입니다. 버그를 추적하는 데 유용합니다. ■ 디버그 확장: 디버그보다 자세한 목록입니다.

영역	필드	설명
	기본 메일 서버	이 관리자의 모든 전자 메일 알림이 전송되는 smpt 메일 서버입니다. 이 서버는 개별 작업에 재정의될 수 있습니다. 47페이지의 작업 상세 정보 및 작업 태스크 보기 를 참조하십시오.
서버 할당	최대 동시 작업	Backburner가 렌더 팜에서 동시에 처리하기 위해 전송하는 최대 작업 수입니다.
태스크 실패	재시도 횟수	Backburner 관리자에서 해당 처리를 완료하지 못한 서버에서 작업을 다시 시작하려고 시도한 횟수입니다. 실패한 작업은 Backburner에 의해 작업 처리 대기열에 반환될 수 있습니다. 첫 번째 실패 이후 작업 처리가 서버에서 중단되도록 하려면 영(0)으로 설정합니다. 기본값은 3입니다.
	재시도 간격	Backburner 관리자가 실패한 서버에서 작업을 다시 시작하기 전의 시간입니다. 재시도 횟수와 함께 작동합니다. 기본값은 30초입니다.
작업 처리	작업 완료 시	성공적으로 완료된 다음 작업에 발생하는 항목을 지정합니다. <ul style="list-style-type: none"> ■ 유지: 작업이 작업 목록에 남아 있습니다. ■ 다음 이후 아카이브: 지정된 일 수 이후 작업 목록에서 제거하고 아카이브에 배치합니다. ■ 다음 이후 삭제: 지정된 일 수 이후 작업 목록에서 영구적으로 제거합니다.

추가 Windows 인터페이스



이 장의 주제:

- 65페이지의 [개요](#)
- 65페이지의 [Backburner 관리자 - Windows](#)
- 66페이지의 [Backburner 서버 - Windows](#)

개요

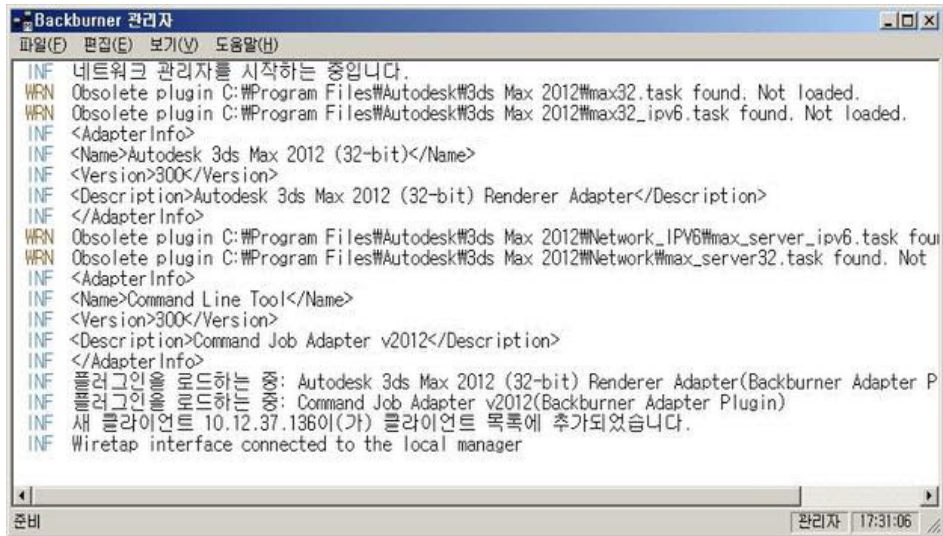
이 안내서에서 설명하는 Backburner 모니터는 Backburner에서 유일하게 "보이는" 컴포넌트입니다. 즉 GUI를 사용하는 유일한 컴포넌트입니다. Windows 설치에서는 Backburner 관리자 및 Backburner 서버에도 GUI가 있을 수 있습니다. Backburner 관리자 및 Backburner 서버가 Windows 서비스로 실행되도록 구성되면 백그라운드에서 보이지 않게 실행되며 GUI가 표시되지 않습니다. 그러나 일반 응용 프로그램으로 실행되는 경우에는 볼 수 있습니다. 이 장은 각 GUI의 개요를 제공합니다.

관리자 및 서버 인터페이스는 시작, 정보 및 오류 메시지가 표시되는 간단한 텍스트 창입니다. 기본적으로 메시지는 로그 파일에도 기록됩니다. 동작, 로그 수준을 각각 구성하기 위해 메뉴에서 사용할 수 있는 두 개의 대화상자가 있습니다. 두 경우 모두 대화상자를 통해 만든 설정이 컴포넌트가 실행되는 시스템의 Backburner 구성 파일, *backburner.xml*에 저장됩니다. 또한 이 파일을 직접 편집할 수도 있습니다.

자세한 내용은 *Backburner* 설치 안내서를 참조하십시오.

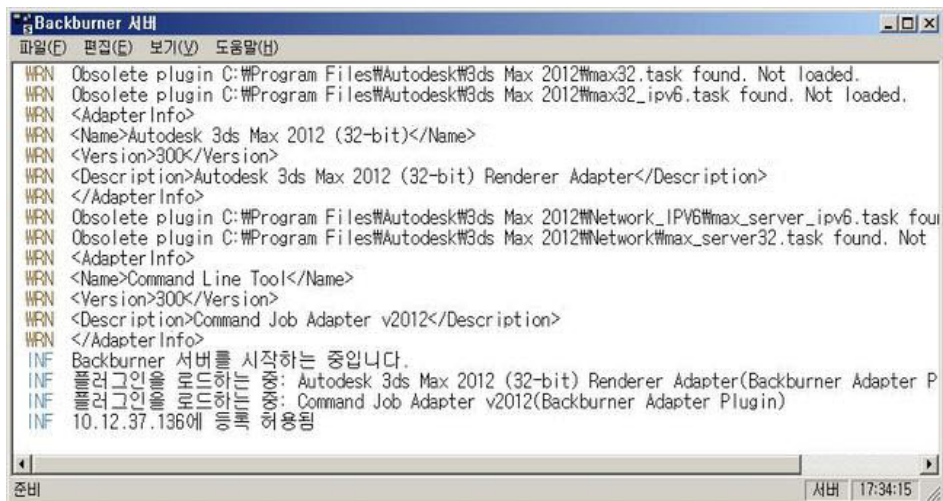
Backburner 관리자 - Windows

다음 그림은 Backburner 관리자 GUI를 나타냅니다.



Backburner 서버 – Windows

다음 그림은 Backburner 서버 GUI를 나타냅니다.



고급 작업

B

이 장의 주제:

- 67페이지의 [명령행 또는 스크립트에서 작업 제출](#)

명령행 또는 스크립트에서 작업 제출

Backburner 명령 작업 유틸리티, *cmdjob*을 사용하면 원격 서버에서 실행하기 위해 배치, 실행 가능 파일 또는 스크립트 파일을 "사용자 정의" 작업으로 Backburner에 제출할 수 있습니다. 이 도구는 스크립트에서 사용자 정의 작업을 실행하는 데 있어 유연성을 제공합니다. 예를 들어 네트워크 폴더에 포함된 모든 작업을 제출하여 야간에 자동으로 렌더링되도록 스크립트를 만들 수 있습니다.

경고 *cmdjob* 유틸리티는 네트워크상의 모든 렌더 노드에서 원격으로 명령을 실행할 수 있으므로 특수한 보안 방법을 고려해야 합니다. 숙련된 시스템 관리자가 실행 권한을 올바르게 설정하고 관리하도록 해야 합니다.

이 명령-작업 유틸리티는 다음 표에 표시된 것처럼, Backburner로 작업을 제출할 때 지정한 작업 옵션에 따라 두 어댑터 중 하나를 사용합니다.

어댑터	설명
CmdJobAdapter	제출한 작업을 <i>root</i> 사용자 계정으로 실행합니다. 기본적으로 사용됩니다. 지원되는 모든 플랫폼에서 사용 가능합니다.
UserCmdJobAdapter	작업을 제출한 계정으로 제출한 작업을 실행합니다. 이 어댑터를 호출하려면 작업을 제출할 때 <i>-userRights</i> 작업 옵션을 지정합니다. Linux 및 Mac OS에서만 사용 가능합니다. Windows에서는 사용할 수 없습니다. 68페이지의 cmdjob 유틸리티의 옵션 을 참조하십시오.

이 명령-작업 어댑터가 다음 디렉토리에 설치됩니다.

- `/usr/discreet/backburner/Adapters` (Linux/Mac)

cmdjob 유틸리티 사용

cmdjob 유틸리티를 사용하여 Backburner에 작업을 제출하려면 다음 절차를 사용합니다.

cmdjob 유틸리티를 사용하려면

- 1 DOS 셸 또는 Linux/Mac 터미널을 열고 *Backburner* 폴더로 이동합니다.

운영 체제	Backburner 폴더의 위치
Windows	C:\Program Files\Autodesk\Backburner
Linux	/usr/discreet/backburner

- 2 다음 구문을 사용하여 *cmdjob* 유틸리티에 작업을 제출합니다.

cmdjob <options> <executable_to_run> <parameters>

지정할 수 있는 옵션 및 매개변수와 토큰 정보에 대한 도움말은 다음 섹션을 참조하십시오.

- 68페이지의 [cmdjob 유틸리티의 옵션](#)
- 70페이지의 [cmdjob 유틸리티의 매개변수](#)
- 70페이지의 [cmdjob 유틸리티의 토큰](#)

DOS 셸 또는 Linux 터미널의 명령행과 배치 파일 또는 스크립트에서 옵션, 매개변수 및 토큰을 사용할 수 있습니다. 다음을 주의하십시오.

- 옵션, 매개변수 및 토큰은 대/소문자를 구분하지 않습니다.
- 동일한 옵션이나 매개변수가 여러 번 사용되면 *cmdjob* 유틸리티에서 마지막으로 사용된 항목만 처리합니다.

cmdjob 유틸리티의 옵션

이 섹션에서는 *cmdjob* 명령으로 사용할 수 있는 옵션에 대해 설명합니다.

옵션

옵션	설명
-?	<i>cmdjob</i> 유틸리티의 도움말을 표시합니다.
-cmdFile:<file>;<file>... 또는 @<file>;<file>...	<i>cmdjob</i> 유틸리티에 대한 옵션이 포함된 하나 이상의 텍스트 파일을 지정합니다.

작업 옵션

옵션	설명
-jobName:<name>	작업 이름을 설정합니다. 기본값은 "cmdJob"입니다.
-description:<string>	작업의 설명을 정의합니다.

옵션	설명
-priority:<number>	작업 우선 순위를 설정합니다. 기본값은 50입니다. 다른 값은 0(중요) 또는 100(일시 중단됨)입니다.
-workPath [folder]	<i>cmdjob</i> 유틸리티의 작업 폴더 또는 디렉토리입니다. 기본값은 “...\\backburner\\Network\\ServerJob” 폴더입니다. 이 경로는 작업의 처리 옵션을 해석하는 <i>cmdjob</i> 유틸리티 앞에 설정됩니다. 이 경로는 또한 서버의 작업 경로로 설정됩니다. 작업 폴더가 설정되지 않은 경우에는 작업을 제출할 때 실행 파일 및 대상 파일에 대한 전체 경로를 지정해야 합니다.
-logPath:<folder>	태스크의 로그가 만들어지는 폴더 또는 디렉토리의 위치를 지정합니다. 이 위치가 존재하지 않으면 명령행 유틸리티에서 이 폴더를 만들 수 없으므로 기존 폴더로 지정해야 합니다. 기본적으로 이 옵션은 비활성화됩니다.
-showOutput<file>;<file>;...	Backburner 모니터 또는 웹 모니터에서 지정된 출력 파일에 액세스할 수 있도록 합니다.

작업 제출 옵션

옵션	설명
-dependencies:<jobname>;<jobname>;<jobname>;...	작업 종속성 목록을 정의합니다.
-timeout:<minutes>	태스크 시간 초과가 발생하는 분 수입니다. 기본값은 60분입니다.
-attach	배치 파일이 해당 작업에 .zip 파일로 연결됩니다. 그런 다음 작업을 처리하기 전에 각 시스템에서 해당 배치 파일을 추출합니다.
-progress	작업이 처리될 때 셸에 해당 작업의 진행률을 표시합니다.
-suspended	작업의 상태를 일시 중단됨으로 설정합니다.
-userRights	작업을 제출한 계정의 계정 이름(즉, 사용자 권한)으로 <i>cmdjob</i> 작업을 실행합니다. 이 옵션이 지정되지 않은 경우 작업이 <i>root</i> 로 실행됩니다. <i>UserCmdjobAdapter</i> 어댑터가 렌더 노드에 설치되어야 합니다.

네트워크 옵션

옵션	설명
-manager:<name>	관리자의 이름을 설정합니다. 기본값은 자동 검색입니다.
-port:<number>	포트 번호를 설정합니다.
-servers:<server>;<server>;...	작업을 제출할 서버 세트를 정의합니다. -group을 사용하여 서버 그룹을 지정한 경우에는 무시됩니다.
-serverCount:<number>	작업에 대해 동시에 작동할 수 있는 최대 서버 수를 설정합니다.
-group:<string>	작업을 제출할 서버 그룹을 정의합니다.

알림 옵션

옵션	설명
-emailFrom:<address>	알림 전자 메일의 소스 전자 메일 주소를 설정합니다.

옵션	설명
-emailTo:<address>	알림 전자 메일의 대상 전자 메일 주소를 설정합니다.
-emailServer:<server>	Backburner에서 알림 전자 메일을 보내기 위해 사용하는 SMTP 전자 메일 서버 이름을 설정합니다.
-emailCompletion	작업이 완료되면 알림 전자 메일을 보냅니다.
-emailFailure	작업 실패 시 알림 전자 메일을 보냅니다.
-emailProgress:<number>	설정된 태스크 수가 완료되면 알림 전자 메일을 보냅니다.

cmdjob 유틸리티의 매개변수

이 섹션에서는 *cmdjob* 명령으로 사용할 수 있는 옵션에 대해 설명합니다.

옵션	설명
-taskList:<file>	태스크 목록 파일을 설정합니다. 파일에는 탭으로 구분된 표가 들어 있습니다. 채우기 토큰을 사용하여 해당 표를 참조합니다.
-taskName:<number>	태스크 목록 파일에서 태스크 이름 열을 설정합니다. 값 0은 이 열에 이름이 지정되지 않았다는 것을 의미하는 반면 0보다 큰 값은 파일의 열을 해당 태스크 이름으로 지정합니다. 이것은 모니터에서 해당 태스크 목록을 볼 때 피드백용으로 사용됩니다.
-numTasks:<number>	작업의 태스크 수를 설정합니다. -taskList가 사용된 경우 이 옵션이 무시됩니다.
-tp_start:<number>	기본 태스크 매개변수의 시작 오프셋을 숫자 형식으로 설정합니다. -taskList가 지정된 경우 무시됩니다.
-tp_jump:<number>	기본 태스크 매개변수의 증분을 숫자 형식으로 설정합니다. -taskList가 사용된 경우 무시됩니다.
-jobParamFile:<file>	작업 매개변수 파일을 설정합니다. 다음 예를 참조하십시오.

cmdjob 유틸리티의 토큰

토큰은 다양한 값에 대한 참조입니다. *cmdjob* 유틸리티가 실행될 때 작업에 할당된 서버에서 평가됩니다. 토큰 내에서 토큰을 중첩할 수 없습니다.

옵션	설명
%dsc	작업 설명입니다.
%srv	태스크를 실행하는 서버의 이름입니다.
%tpX	태스크 목록에서 태스크 매개변수 X입니다. 여기서 X는 태스크 목록 파일의 열 인덱스입니다.
.*tpX	%tpX와 동일합니다. 여기서 *는 사용할 0이 채워진 숫자의 수를 나타냅니다.
%tn	할당된 태스크의 태스크 번호입니다.
.*tn	%tn과 동일합니다. 여기서 *는 사용할 0이 채워진 숫자의 수를 나타냅니다.
%jpX	작업 매개변수 파일의 매개변수 X입니다. 여기서 X는 작업 매개변수 파일의 행 인덱스입니다.

옵션	설명
%*pX	%pX와 동일합니다. 여기서 *는 사용할 0이 채워진 숫자의 수를 나타냅니다.

Backburner 문제 해결



이 장의 주제:

- 73페이지의 [기본 문제 해결 기술](#)
- 74페이지의 [일반적인 문제](#)
- 77페이지의 [두 호스트 간 통신 확인](#)
- 77페이지의 [패킷 크기 확인](#)
- 77페이지의 [Backburner 로그 파일 구성](#)
- 80페이지의 [Backburner .xml 파일 편집](#)
- 81페이지의 [호스트 액세스 오류 확인](#)
- 82페이지의 [잘못된 DNS 주소 확인](#)
- 82페이지의 [Backburner 관리자 연결 문제 확인](#)
- 83페이지의 [Windows 경로 환경 변수에 Backburner 경로 추가](#)
- 84페이지의 [네트워크 카드 우선 순위 확인](#)
- 84페이지의 [사용할 수 없는 렌더 노드 문제 확인](#)
- 85페이지의 [일시 중단된 렌더 노드 다시 시작](#)
- 86페이지의 [렌더 노드 실패 확인](#)
- 86페이지의 [작업당 최대 렌더 노드 수 조정](#)

기본 문제 해결 기술

Backburner 네트워크에 적용될 수 있는 서로 다른 하드웨어 및 소프트웨어 플랫폼으로 인해 Backburner 네트워크에서의 문제 해결이 어려울 수 있습니다. 문제가 발생하면 먼저 다음 문제를 확인합니다.

- Backburner 네트워크의 모든 호스트가 서로 통신할 수 있습니다. 77페이지의 [두 호스트 간 통신 확인](#)을 참조하십시오.
- 점보 프레임을 보내는 경우 각 호스트에서 해당 패킷 크기를 처리할 수 있는지 확인합니다. 77페이지의 [패킷 크기 확인](#)을 참조하십시오.

- 모든 공유 리소스가 Backburner 네트워크의 모든 호스트에 표시되고 액세스 가능합니다. Backburner 네트워크의 모든 호스트에서 작업에 사용되는 이미지 및 모델이 포함된 폴더가 공유되어 있는지 확인합니다. 또한 Backburner가 Linux 플랫폼에서 실행되는 Autodesk 응용 프로그램의 작업을 렌더링하는 경우 Backburner 네트워크의 모든 호스트에 해당 디렉토리가 표시되고 올바른 권한이 설정되어 있는지 확인합니다.
- 각 렌더 노드에 렌더링 작업에 필요한 모든 플러그인, 글꼴 및 코덱이 설치되어 있습니다.
- 각 호스트의 라이선스가 올바르게 구성되어 있습니다(필요한 경우). 또한 Backburner가 Linux 플랫폼에서 실행되는 Autodesk 응용 프로그램의 작업을 렌더링하는 경우 네트워크의 라이선스 서버가 작동하고 해당 라이선스를 체크아웃할 수 있는지 확인합니다.

로그 파일도 문제 해결 정보로 유용한 소스입니다. Backburner 관리자 및 Backburner 서버에서 모두 로그 파일을 유지 관리하며, 이러한 파일에 기록하기를 원하는 이벤트 유형을 정의할 수 있습니다. 이러한 파일의 설명과 파일에 포함된 정보에 대한 자세한 내용은 77페이지의 [Backburner 로그 파일 구성](#)을 참조하십시오.

일반적인 문제

이 섹션에서는 Linux 또는 Windows 렌더 노드를 사용하는 Backburner 네트워크의 일반적인 문제를 설명하고 이러한 문제를 해결하는 방법에 대한 제안 사항을 제공합니다. Burn 렌더 노드를 사용하는 Backburner 네트워크의 문제에 대한 추가 도움말은 *Autodesk Burn* 설치 및 사용자 안내서를 참조하십시오.

시작 시 문제점

Linux 또는 Windows 시스템에서 Backburner 관리자 또는 Backburner 서버를 시작할 때 이러한 문제가 발생할 수 있습니다.

문제점	일반적인 원인
응용 프로그램이 종료되었습니다. 오류가 Backburner 모니터 또는 Backburner 웹 모니터에 나타납니다.	Backburner 관리자의 잘못된 IP 주소, 관리자 및/또는 서버의 잘못된 포트 번호, 잘못된 구성된 TCP/IP 정보로 인해 발생할 수 있습니다. 81 페이지의 호스트 액세스 오류 확인 을 참조하십시오.
호스트를 찾을 수 없습니다. 오류가 Windows 시스템에서 Backburner 서버를 시작할 때 나타납니다.	Backburner 관리자의 잘못된 IP 주소, 관리자 및/또는 서버의 잘못된 포트 번호, 잘못된 구성된 TCP/IP 정보로 인해 발생할 수 있습니다. 81 페이지의 호스트 액세스 오류 확인 을 참조하십시오.
오버랩된 I/O 처리가 진행 중입니다. 오류가 Windows 서비스로 Backburner 서버를 시작할 때 나타납니다.	Backburner 서버 서비스가 이미 실행 중입니다. 이것은 문제가 아닙니다. 네트워크 렌더링을 계속할 수 있습니다.
서비스가 설치되었습니다. 서버 응용 프로그램을 실행할 수 없습니다. 오류가 Windows 시스템에서 Backburner 서버를 시작할 때 나타납니다.	Backburner 서버 서비스가 설치되어 실행 중입니다. Backburner 서버 응용 프로그램을 시작하지 않고 네트워크 렌더링을 계속할 수 있습니다.

문제점	일반적인 원인
<server_name>에 등록하는 동안 오류가 발생했습니다. 오류가 Windows 시스템에서 Backburner 관리자 또는 서버를 시작할 때 나타납니다.	DNS 검색 순서 또는 Microsoft TCP/IP 대화상자의 기본 또는 보조 WINS 서버에서 잘못된 IP 주소로 인해 발생할 수 있습니다. 84페이지의 네트워크 카드 우선 순위 확인 을 참조하십시오.
<server_name>의 등록을 처리할 수 없습니다. 나중에 다시 시도합니다. 오류가 Windows 시스템에서 Backburner 관리자 또는 서버를 시작할 때 나타납니다.	현재 동시 TCP 세션 수가 관리자에서 처리할 수 있는 한계를 초과합니다. 일반적으로 서버에서 1분 이내에 자동으로 다시 시도하므로 문제가 자체적으로 해결됩니다.
작업 공유 <server_name>에 액세스할 수 없습니다. 아카이브를 직접 요청하는 중입니다. 오류가 Windows 시스템에서 Backburner 서버를 시작할 때 나타납니다.	이 경고는 Backburner 네트워크에만 나타나므로 무시할 수 있습니다. 이 경고는 필수 폴더 및/또는 드라이브가 Windows 파일 공유를 사용하여 공유되지 않을 때 나타납니다. 경고가 나타나면 Backburner에서 TCP/IP로 전환하여 네트워크상에서 필수 폴더 및/또는 드라이브에 액세스합니다. 모든 네트워크 컴포넌트에서 동일한 폴더 및 드라이브를 공유하여 이 경고가 나타나지 않도록 할 수 있습니다.
잘못된 이름이거나 TCP/IP 하위 시스템이 설치되지 않았습니다. 오류가 Windows 시스템에서 Backburner 관리자 또는 Backburner 서버를 시작할 때 나타납니다.	TCP/IP 프로토콜이 실행 중이 아니거나 제대로 작동하지 않습니다. 이 오류는 사전 설치된 Windows 버전에 잘못 구성된 TCP/IP 프로토콜이 포함되어 있는 워크스테이션에서 발생할 수 있습니다. 제거 후 TCP/IP 프로토콜을 다시 설치하고 워크스테이션을 다시 부팅합니다. 워크스테이션을 재부팅한 후 77페이지의 두 호스트 간 통신 확인 을 참조하여 다른 네트워크 컴포넌트와 통신할 수 있는지 확인합니다.

작업 제출 문제점

이러한 문제는 Linux 또는 Windows 시스템에서 Backburner 네트워크에 작업을 제출하려고 시도할 때 발생할 수 있습니다.

문제점	일반적인 원인
작업을 제출할 때 Backburner 관리자를 사용할 수 없습니다.	잘못된 Backburner 관리자에 연결된 잘못된 IP 주소, Backburner 관리자가 실행 중이 아니거나 중단된 경우 또는 Backburner 관리자와 렌더 노드 간 통신 문제 82페이지의 Backburner 관리자 연결 문제 확인 을 참조하십시오.
응용 프로그램을 로드하는 동안 알 수 없는 오류가 발생했습니다. 오류가 Windows 시스템에서 Backburner에 작업을 제출할 때 Backburner 관리자 또는 모니터에 나타납니다.	Backburner에 대한 경로가 Path 환경 변수에 정의되지 않았습니다. 83페이지의 Windows 경로 환경 변수에 Backburner 경로 추가 를 참조하십시오.

렌더 노드 문제점

Linux 또는 Windows 시스템의 렌더 노드에 보낸 작업 또는 렌더 노드에 이러한 문제가 발생할 수 있습니다.

문제점	일반적인 원인
Backburner 모니터 또는 웹 모니터에서 렌더 노드가 사용 불가능으로 나타납니다.	워크스테이션이 오프라인이거나 Backburner 서버가 실행 중이 아니거나 중단된 경우, 서버에서 관리자에 올바른 IP 주소를 사용하지 않은 경우 또는 관리자에서 서버와 통신할 수 없는 경우 발생할 수 있습니다. 84페이지의 사용할 수 없는 렌더 노드 문제 확인 을 참조하십시오.
렌더 노드가 유휴 상태이고 Backburner 관리자에 연결할 수 없습니다.	렌더 노드에서 관리자의 IP 주소가 올바른지 확인합니다. USB 포트를 통해 연결된 두 번째 네트워크 카드 또는 무선 장치 등의 네트워킹 장치로 인해 문제가 발생할 수 있습니다. 84페이지의 네트워크 카드 우선 순위 확인 을 참조하십시오.
네트워크를 렌더링할 수 없습니다. Backburner를 찾을 수 없거나 설치되지 않았습니다. 오류가 Windows 시스템에서 렌더링을 위해 작업을 전송할 때 응용 프로그램에 나타납니다.	Backburner가 설치되지 않았거나 <i>Path</i> 환경 변수에 해당 경로가 정의되지 않았습니다. Backburner가 설치되었는지 확인하거나 83페이지의 Windows 경로 환경 변수에 Backburner 경로 추가 를 참조하십시오.
Backburner에서 작업을 처리하는 중에도 렌더 노드가 일시 중단 상태입니다.	렌더 노드를 사용할 수 없습니다. 85페이지의 일시 중단된 렌더 노드 다시 시작 을 참조하십시오.
Backburner에 작업을 할당할 때 렌더 노드가 실패합니다.	렌더 노드는 네트워크 렌더 작업 도중 여러 가지 이유로 실패할 수 있습니다. 가장 일반적인 이유로는 잘못된 경로, 누락된 플러그인, 글꼴 또는 코덱, 충분하지 않은 디스크 공간 등이 있습니다. 86페이지의 렌더 노드 실패 확인 을 참조하십시오.
<Backburner_Manager_IP address_or_hostname>에 알 수 없는 TCP가 있습니다. 오류가 Backburner 서버에 나타납니다.	렌더 노드에 사용할 수 있는 공간이 충분하지 않은 경우, Backburner 관리자와 Backburner 서버 간 연결이 잘못된 경우 또는 네트워크 드라이버가 제대로 작동하지 않는 경우에 발생할 수 있습니다. 렌더 노드에서 사용할 수 있는 디스크 공간을 확인하고 충분한 경우 작업을 다시 제출합니다. 문제가 다시 발생하면 네트워크 카드에 사용된 드라이버, TCP/IP 프로토콜 및 렌더 노드에 대한 물리적 네트워크 연결을 확인합니다.
태스크 오류: 파일 이름, 디렉토리 이름 또는 볼륨 레이블 구문이 잘못되었습니다 (0x7b). 오류가 Backburner 서버의 로그 파일에 나타납니다.	이 오류는 출력 폴더 또는 디렉토리 이름에 맞춤법 오류가 있거나 잘못된 문자가 포함된 경우에 발생합니다. Backburner 모니터에서 작업의 출력 세부 정보를 확인하고 출력 폴더 이름이나 경로를 수정하여 이 문제를 해결합니다.
작업에 단일 렌더 노드만 할당할 수 있습니다.	작업 출력이 이미지 시퀀스가 아닙니다(예: AVI 또는 MOV 파일임). 이미지 시퀀스를 생성하지 않는 작업은 단일 서버에만 할당할 수 있습니다. 작업 비활성화 또는 서버 중지 등의 기타 사유로 이런 작업이 중지된 경우 파일을 다시 렌더링하면 첫 번째 프레임에서 다시 시작됩니다. 나중에 이러한 파일 유형에 프레임을 추가할 수 없습니다. 작업에서 현재 서버를 제거한 다음 다른 서버를 추가하여 단일 서버 작업에서 사용하는 서버를 변경할 수 있습니다.
렌더 노드를 사용할 수 있는 경우에도 작업에 추가 렌더 노드를 할당할 수 없습니다.	작업당 최대 렌더 노드 수에 도달했습니다. 이 최대 수를 변경하여 이 문제를 피할 수 있습니다. 86페이지의 작업당 최대 렌더 노드 수 조정 을 참조하십시오. 그러나 이러한 설정은 변경하지 않는 것이 좋습니다. Backburner 네트워크에 충분한 슬랙이 있는 경우에만 이 값을 늘립니다.

두 호스트 간 통신 확인

ping 명령을 사용하여 두 호스트 간(예: Linux 또는 Windows 시스템의 Backburner 관리자 및 렌더 노드) 통신을 테스트합니다.

사용:	목적:
ping <ip_address>	해당 명령을 실행하는 호스트가 <ip_address>에 지정한 주소를 가진 호스트와 통신할 수 있는지 확인합니다. 예: ping 132.22.34.15 이 명령이 지정한 IP 주소를 가진 호스트에서 응답을 반환하지 않는 경우 네트워크 연결이 유효하고 두 시스템이 동일한 네트워크에 있는지 확인합니다.
ping <hostname>	해당 명령을 실행하는 호스트가 <hostname>에 지정한 주소를 가진 호스트와 통신할 수 있는지 확인합니다. 예: ping managerhost

주 호스트 이름이 아닌 IP 주소를 성공적으로 “ping”할 수 있는 경우 도메인 이름 서버에서 IP 주소에 호스트 이름을 매핑할 수 없을 수 있습니다. 또는 Linux 워크스테이션에서 명령을 실행 중인 경우 호스트 이름/IP 주소 쌍이 `/etc/hosts` 파일 또는 NIS(Network Information Services) 서버에서 누락될 수 있습니다. 필요한 경우 네트워크 관리자에게 누락된 호스트 이름 수정에 대한 도움을 요청하십시오.

패킷 크기 확인

ping 명령을 사용하여 Linux 또는 Windows 시스템에서 호스트가 허용할 수 있는 패킷 크기를 확인합니다.

사용:	목적:
ping -s <packet_size> <hostname>	호스트에서 전송된 패킷 크기를 처리할 수 있는지 확인합니다. 예: ping -s 50000 managerhost

호스트에서 초대형 패킷이 아닌 일반 패킷 크기를 처리할 수 있는 경우에는 점보 프레임이 잘못 구성되었거나 스위치가 점보 프레임을 지원하지 않을 수 있으며 또는 포트(스위치 또는 어댑터) 중 하나가 점보 프레임에 대해 설정되지 않았을 수 있습니다. 시스템에서 점보 프레임을 사용 중인지 여부를 확인할 수 없으면 네트워크 관리자에게 문의하십시오.

Backburner 로그 파일 구성

Backburner 관리자 및 Backburner 서버 모두에서 로그 파일을 유지 관리합니다. 이러한 로그 파일의 정보는 Backburner 네트워크의 문제를 해결할 때 유용할 수 있습니다. 예를 들어 해당 파일을 검토하여 Backburner 관리자 또는 서버가 시작된 시기, 네트워크에서 Backburner 서버가 종료된 시기 및 작업 렌더링이 중지된 오류가 발생했는지 여부를 확인할 수 있습니다.

Linux에서는 로그 파일이 `/usr/discreet/backburner/Network`에 저장됩니다. Windows에서는 사용자별 응용 프로그램 데이터 디렉토리의 `/backburner` 하위 디렉토리에 저장됩니다. 예를 들어 Windows XP에서는 `C:\Documents and Settings\<user>\Local Settings\Application Data\backburner`입니다.

주 Backburner 관리자 또는 Backburner 서버를 Windows 서비스로 실행하면 `backburner.xml` 및 로그 파일의 위치가 `Local Service` 사용자에게 속한 사용자별 응용 프로그램 데이터 디렉토리의 `/backburner` 하위 디렉토리로 변경됩니다. 이러한 디렉토리는 관리자가 아닌 수준의 사용자에게는 숨겨집니다. 예를 들어 Windows XP에서는 다음과 같습니다.

`C:\Documents and Settings\Local Service\Local Settings\Application Data\backburner\backburner.xml`

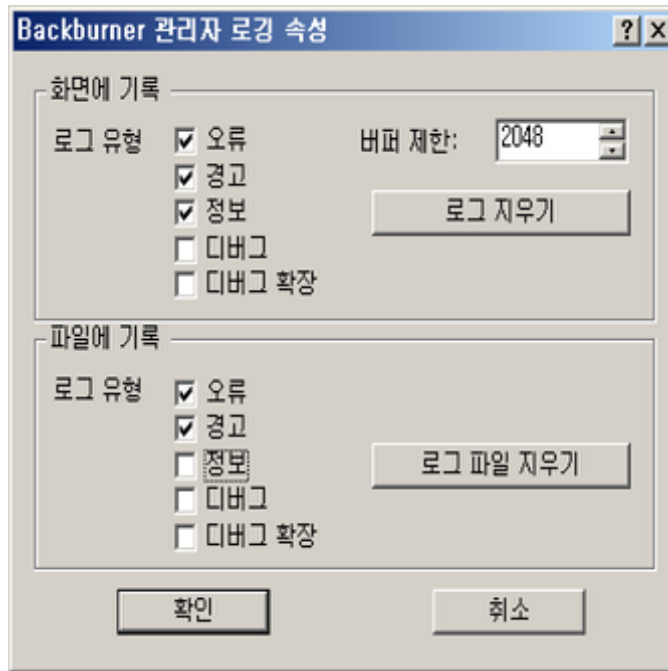
시스템 매개변수를 조정하고 Backburner 관리자 또는 서버에서 *backburner.xml* 파일을 편집하여 해당 로그 파일에 기록하는 이벤트 및 정보를 정의할 수 있습니다. 또한 Windows 시스템에서 응용 프로그램 대화상자를 통해 로그 파일 설정을 조정할 수 있습니다.

Windows 시스템에서 Backburner 로그 파일 설정을 구성하려면

- 1 Backburner 관리자 또는 서버를 시작합니다. 이러한 응용 프로그램 시작에 대한 도움말은 *Autodesk Backburner* 설치 안내서를 참조하십시오.

주 이러한 응용 프로그램이 Windows 서비스로 실행 중인 동안 Backburner 관리자 또는 Backburner 서버에 대해 로그 파일 설정을 구성할 수 없습니다.

- 2 편집 메뉴에서 로그 설정을 선택합니다.
로그 속성 대화상자가 나타납니다.



이 대화상자를 사용하여 응용 프로그램 창에 표시되거나 해당 로그 파일에 기록된 이벤트를 설정합니다.

- 화면에 기록 옵션에서 Backburner 관리자 또는 서버 응용 프로그램 창에 표시된 이벤트를 설정합니다.
 - 파일에 기록 옵션에서 Backburner 관리자 또는 서버 로그 파일에 저장된 이벤트를 설정합니다. 이들은 일반적으로 화면에 나타난 동일한 메시지입니다.
- 3 대화상자에서 옵션을 사용하여 로그 파일에 저장된 메시지를 확인합니다. 79페이지의 [Backburner 로그 파일 내용 지정](#)을 참조하십시오.

기본적으로 다음 이벤트가 항상 화면 및 로그 파일에 기록됩니다.

- 오류
- 경고
- 정보

사용한 이벤트는 Backburner 관리자의 경우 *backburner.log* 파일에, Backburner 서버의 경우 *backburnerServer.log* 파일에 저장됩니다.

- 4 버퍼 제한 필드에서 메시지를 보관하는 버퍼의 최대 크기를 지정합니다.
- 5 응용 프로그램 창에서 버퍼 보관 메시지를 지우려면 로그 지우기를 클릭합니다.
- 6 *backburner.log* 또는 *backburnerServer.log* 파일의 내용을 지우려면 로그 파일 지우기를 클릭합니다.

주 로그 파일은 로그 파일 지우기 버튼을 클릭할 때만 지워집니다. 그렇지 않으면 이러한 파일의 크기가 매번 작업이 렌더링될 때마다 계속 증가합니다.

backburner.xml 파일을 편집하여 Backburner 로그 파일 설정을 구성하려면

- 1 Backburner 관리자 및/또는 Backburner 서버를 중지합니다.
- 2 다음과 같이 *backburner.xml* 파일을 찾습니다.
 - Linux: */usr/discreet/backburner/Network*
 - Windows: 사용자별 응용 프로그램 데이터 디렉토리의 *\backburner* 하위 디렉토리. 예를 들어 Windows XP에서는 *C:\Documents and Settings\<user>\Local Settings\Application Data\backburner*입니다.
- 3 XML 또는 텍스트 편집 응용 프로그램을 사용하여 *backburner.xml* 파일을 편집합니다.
- 4 로그 파일에 저장된 메시지를 확인하려면 <LogCfg> 제목 아래에 있는 옵션을 활성화하거나 비활성화합니다. 79페이지의 [Backburner 로그 파일 내용 지정](#)을 참조하십시오. “1”인 경우 설정이 활성화되고 “0”인 경우 비활성화됩니다.
- 5 *backburner.xml* 파일을 저장하고 종료합니다.
- 6 Backburner 관리자 또는 Backburner 서버를 다시 시작합니다. 이러한 응용 프로그램 시작에 대한 도움말은 *Autodesk Backburner* 설치 안내서를 참조하십시오.

주 *backburner.xml* 파일에 대한 변경 사항은 Backburner 관리자 또는 Backburner 서버를 다시 시작할 때만 적용됩니다.

새 로그 파일 설정이 적용됩니다.

Backburner 로그 파일 내용 지정

Backburner 관리자 또는 서버에 표시되거나 해당 로그 파일에 기록될 수 있는 정보 및 이벤트 유형은 다음과 같이 정의됩니다.

오류 작업 렌더링을 중지시키는 치명적 오류입니다. 이러한 메시지 앞에 빨간색 “ERR” 레이블이 추가되고 다음과 같은 이벤트가 포함됩니다.

- 실패한 렌더링 및 프레임 오류
- Backburner 서버에 메모리가 부족합니다.
- Backburner 관리자를 찾을 수 없음
- 서버를 등록하는 동안 오류가 발생했습니다.
- 출력 파일을 작성하는 동안 오류가 발생했습니다.
- 로드하는 동안 시간이 초과되었습니다.

경고 치명적이지 않은 경고 정보입니다. 이러한 경고는 응용 프로그램의 작업 렌더링을 중지시키지 않는 이벤트입니다. 이러한 메시지 앞에 갈색 “WRN” 레이블이 추가되고 다음과 같은 이벤트가 포함됩니다.

- Backburner 관리자 또는 Backburner 서버 종료
- 서버에 실패함이라는 플래그가 지정되었습니다.
- 로딩 시간 초과가 너무 낮게 설정되었습니다.
- 렌더링 시간 초과가 너무 낮게 설정되었습니다.

정보 Backburner 네트워크에서 Backburner 관리자 및 Backburner 서버의 현재 상태에 대한 일반 정보입니다. 이러한 메시지 앞에 청록색 “INF” 레이블이 추가되고 다음과 같은 이벤트가 포함됩니다.

- Backburner 관리자 부팅
- Backburner 서버에 연결
- Backburner 관리자 등록
- 작업이 제출됨
- 작업이 수신됨
- 프레임 완료

디버그 및 디버그 확장형 TCP/IP 패킷과 Backburner 관리자 및 Backburner 서버의 현재 상태에 대한 세부 정보입니다. 디버그 확장은 디버그 보다 자세한 목록을 제공합니다. 이러한 메시지 앞에 파란색 “DBG” 레이블이 추가되고 다음과 같은 정보가 포함됩니다.

- TCP/IP 패킷이 전송 및 수신됨
- TCP/IP 패킷 모음
- 프레임 할당됨
- 로그 파일 만들기 및 전송
- 할당 스레드

Backburner .xml 파일 편집

Backburner 관리자 또는 서버를 실행할 때 응용 프로그램에서 Backburner 설치 디렉토리 아래의 네트워크 디렉토리에 *backburner.xml* 파일을 만들거나 업데이트합니다. Backburner 네트워크에 문제가 발생하여 특정 워크스테이션이 격리된 경우에만 이 파일을 보거나 편집합니다.

XML 편집기 또는 텍스트 편집 응용 프로그램에서 *backburner.xml* 파일을 편집하여 매개변수를 변경할 수 있습니다.

Windows 시스템에서 *backburner.xml* 파일의 설정 대부분을 관리자 속성 대화상자 및 서버 속성 대화상자를 사용하여 설정할 수 있습니다.

backburner.xml 파일을 보거나 편집하기 전에 Backburner 관리자 및/또는 Backburner 서버 응용 프로그램이 종료(또는 해당 서비스가 중지 및 제거)되었는지 확인합니다. *backburner.xml* 파일을 변경하면 Backburner 관리자 또는 서버를 다시 시작할 때만 적용됩니다.

주 *backburner.xml* 파일에서 수동으로 매개변수를 변경하여 발생하는 모든 위험은 사용자의 책임입니다.

이 파일에서는 다음 매개변수만 변경하는 것이 좋습니다.

MaxBlockSize <GeneralCfg> 제목 아래에 있으며 이 값은 프로젝트와 같이 큰 블록을 전송할 때 보내진 데이터 패킷의 최대 크기입니다. 모뎀처럼 느린 연결의 경우 1024 등의 작은 패킷 크기를 사용합니다.

NetworkMask <GeneralCfg> 제목 아래에 있으며 이 값은 Backburner 서버 또는 관리자 등의 다른 Backburner 네트워크 컴포넌트를 찾는 데 사용되는 서브넷 마스크를 표시합니다. *backburner.xml* 파일에 정의된 서브넷 마스크는 워크스테이션의 일반 TCP/IP 통신에 정의된 서브넷 마스크와 같아야 합니다.

ServerName <SystemConfiguration><AppDetails><ServerSettings> 제목 아래에 있으며 이 값은 Backburner 서버에서 Backburner 관리자에 대해 자신을 식별하기 위해 사용하는 호스트 이름 또는 IP 주소를 정의합니다. 이것은 렌더 노드에 둘 이상의 네트워크 인터페이스가 있고 이에 따라 둘 이상의 IP 주소가 있을 때 유용합니다.

응답 시간 초과 AckTimeout과 같이 <TimerCfg> 제목 아래에 있는 이 값은 시스템이 관리자와 서버 간에 전송되는 명령(예: Ping)의 응답을 기다리는 기간(초)입니다. 기본 승인 시간 초과는 20초입니다.

Acknowledgment Retries <TimerCfg> 제목 아래에 AckRetries로 있으며 이 값은 승인이 수신되지 않은 경우 발신자가 다시 시도하는 횟수를 결정합니다. 기본값은 여섯 번입니다. 그런 다음 시스템이 종료되고 오프라인 상태인 것으로 간주합니다.

호스트 액세스 오류 확인

Linux 또는 Windows 설치의 일반적인 호스트 액세스 오류 원인은 Backburner 관리자의 잘못된 IP 주소, 관리자 및/또는 서버의 잘못된 포트 번호 또는 잘못 구성된 TCP/IP 정보입니다. 이 정보를 각각 차례로 검사하여 오류를 해결할 수 있습니다.

호스트 액세스 오류를 확인하려면

- 1 다음과 같이 Backburner 관리자의 이름 및 IP 주소가 Backburner 서버에 올바르게 지정되어 있는지 확인합니다.

다음 작업을 시도하여 응용 프로그램을 직접 Backburner 관리자 워크스테이션에 연결합니다.

- 자동 연결 기능을 사용하는 경우 처음 사용 가능한 항목 사용 옵션을 비활성화하거나 Backburner 네트워크의 서브넷 마스크를 제거합니다. Backburner에 작업을 제출하려고 시도하면 Backburner 관리자 워크스테이션의 이름 또는 IP 주소를 입력하라는 메시지가 나타납니다.
- Backburner 관리자에 자동으로 연결되는 모든 설정 또는 기본 설정을 비활성화합니다.

응용 프로그램을 Backburner 관리자에 연결할 수 없으면 다음 단계를 수행합니다.

- 2 관리자 및 서버 포트 번호가 관리자 일반 속성 및 서버 일반 속성에 올바르게 지정되어 있는지 확인합니다. 이렇게 해도 문제가 해결되지 않으면 다음 단계를 수행합니다.
- 3 TCP/IP가 소프트웨어를 실행 중인 모든 워크스테이션에 올바르게 구성되어 있는지 확인합니다. 필요한 경우 서브넷 마스크가 올바른지 확인합니다.

주 서브넷 마스크를 변경하기 전에 네트워크 관리자에게 문의하십시오.

- 4 방화벽이 Backburner 컴포넌트에 실행 중인 경우 각 네트워크 컴포넌트의 방화벽 설정을 검토하여 다음을 확인합니다.
 - Backburner 응용 프로그램에서 네트워크에 액세스할 수 있습니다.
 - Backburner 관리자 및 Backburner 모니터에서 통신에 사용하는 포트가 방화벽으로 차단되지 않습니다. 기본적으로 이러한 포트는 3233 및 3234입니다.

잘못된 DNS 주소 확인

DNS 검색 순서 또는 Microsoft Windows TCP/IP 대화상자의 기본 또는 보조 WINS 서버의 DNS(Domain Name Server) 주소가 잘못되면 Backburner 관리자 또는 서버를 시작할 때 <server name>에 등록하는 동안 오류가 발생했습니다. 오류가 발생할 수 있습니다. 다음 절차는 도메인 이름 서버의 잘못된 IP 주소를 확인하는 방법을 설명합니다.

잘못된 DNS 주소를 확인하려면

- 1 Microsoft TCP/IP 대화상자를 표시합니다.
Windows XP의 시작 메뉴에서 설정, 네트워크 연결을 차례로 선택합니다. 다음으로, 로컬 영역 연결을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭한 다음 속성을 클릭합니다. 목록에서 인터넷 프로토콜(TCP/IP)을 선택하고 속성을 클릭합니다. 나타나는 대화상자에서 다음 DNS 서버 주소 사용을 클릭하고 고급을 클릭한 다음 DNS 및 WINS 탭을 선택합니다.
- 2 DNS 및 WINS 서버에 나열된 IP 주소가 잘못된 IP 주소인지 확인합니다. DNS 또는 WINS 주소 패널에 잘못된 IP 주소가 나열된 경우 이를 수정하고 워크스테이션을 재부팅합니다.

Backburner 관리자 연결 문제 확인

Linux 또는 Windows 시스템의 Backburner 관리자는 작업을 제출하는 렌더 클라이언트와 이러한 작업을 처리하는 렌더 노드 간의 링크입니다. Backburner 관리자를 사용할 수 없는 경우 Backburner에서 작업을 제출하거나 처리할 수 없습니다. Backburner 관리자에 연결할 수 없으면 렌더 클라이언트와 노드 모두에 문제가 발생하지만 보통 렌더 클라이언트에서 이 문제를 발견합니다. 예를 들어 관리자가 종료되는 동안 작업을 제출하면 응용 프로그램에 오류가 표시됩니다.

Backburner 관리자에 연결할 수 없는 가장 일반적인 이유는 다음과 같습니다.

- 잘못된 IP 주소 또는 잘못된 Backburner 관리자에 연결된 IP 주소
- 실행 중이 아니거나 중단된 Backburner 관리자
- Backburner 관리자 및 렌더 노드 간의 통신 문제

Backburner 관리자에 대한 연결 문제를 확인하려면

- 1 다음과 같이 올바른 IP 주소를 사용하여 올바른 Backburner 관리자에 연결 중인지 확인합니다.
다음 작업을 시도하여 응용 프로그램을 직접 Backburner 관리자 워크스테이션에 연결합니다.
 - 자동 연결 기능을 사용하는 경우 처음 사용 가능한 항목 사용 옵션을 비활성화하거나 Backburner 네트워크의 서브넷 마스크를 제거합니다. Backburner에 작업을 제출하려고 시도하면 Backburner 관리자 워크스테이션의 이름 또는 IP 주소를 입력하라는 메시지가 나타납니다.
 - Backburner 관리자에 자동으로 연결되는 모든 설정 또는 기본 설정을 비활성화합니다.응용 프로그램을 Backburner 관리자에 연결할 수 없으면 다음 단계를 수행합니다.
- 2 Backburner 관리자가 실행 중인지 확인합니다.
실행 중이 아니거나 워크스테이션에 비활성으로 나타나는 경우 네트워크에 대해 관리자를 다시 시작합니다. Backburner 관리자 시작에 대한 도움말은 *Autodesk Backburner* 설치 안내서를 참조하십시오.

주 Backburner 관리자를 Windows 서비스로 실행 중인 경우 서비스 제어판을 표시하고 관리자 서비스가 실행 중인지 확인합니다. 서비스가 실행 중이 아닌 경우 이를 강조 표시하고 시작을 클릭합니다.

관리자를 다시 시작해도 문제가 해결되지 않으면 다음 단계를 수행합니다.

- 3 렌더 노드에 둘 이상의 네트워크 인터페이스가 있으면 이러한 문제는 해당 노드에 실행 중인 Backburner 서버에서 잘못된 IP 주소를 사용하여 Backburner 관리자에 대해 자체적으로 식별하는 것일 수 있습니다. 다음 중 하나를 수행하여 Backburner 서버에서 Backburner 관리자에 대해 자체적으로 식별하기 위해 사용하는 IP 주소를 지정합니다.
 - (Windows 렌더 노드) 노드에서 Backburner 서버와 Backburner 관리자를 중지합니다. 렌더 노드의 시작 메뉴에서 프로그램, Autodesk, Backburner, 서버를 선택하여 Backburner 서버 일반 속성 대화상자를 열고 서버 이름 또는 IP 주소 필드에서 Backburner 서버와 연결하려는 이름 또는 IP 주소를 입력합니다. Backburner 관리자 및 Backburner 서버를 다시 시작합니다.
 - (Windows 또는 Linux 렌더 노드) 노드에서 Backburner 서버와 Backburner 관리자를 중지합니다. XML 편집기 또는 텍스트 편집기에 `/usr/discreet/backburner/Network/backburner.xml` 파일을 로드하고 `<SystemConfiguration>/<AppDetails>/<ServerSettings>/<ServerName>` 값을 편집하여 Backburner 서버와 연결하려는 호스트 이름 또는 IP 주소를 반영합니다. 파일을 저장하고 닫은 다음 Backburner 관리자 및 Backburner 서버를 다시 시작합니다.
- 4 렌더 노드에서 Backburner 관리자를 *ping*할 수 있는지 확인합니다. *ping* 명령에 대한 도움말은 77페이지의 [두 호스트 간 통신 확인](#)을 참조하십시오.
렌더 노드에서 Backburner 관리자를 성공적으로 *ping*할 수 있는 경우 다음 단계를 수행합니다.
- 5 방화벽이 Backburner 컴포넌트에 실행 중인 경우 각 네트워크 컴포넌트의 방화벽 설정을 검토하여 다음을 확인합니다.
 - Backburner 응용 프로그램에서 네트워크에 액세스할 수 있습니다.
 - Backburner 관리자 및 Backburner 모니터에서 통신에 사용하는 포트가 방화벽으로 차단되지 않습니다. 기본적으로 이러한 포트는 3233 및 3234입니다.
- 6 다음과 같이 로그 파일을 구성하여 TCP/IP 패킷에 대한 세부 정보를 보고합니다.
Backburner 서버를 실행 중인 관리자 및 모든 렌더 노드의 기본 설정에서 디버그 기록 및 디버그 확장 기록 옵션을 활성화한 다음 Backburner 관리자 및 Backburner 서버 워크스테이션을 다시 시작합니다.
로그 파일에서 TCP/IP 정보를 검사하여 Backburner 관리자 워크스테이션 및 렌더 노드에서 통신하지 않는 이유를 확인합니다.
- 7 *backburner.xml* 파일을 검사하여 Backburner 관리자에 대해 정의된 서브넷 마스크가 올바르고 렌더 노드의 TCP/IP 설정에 대해 정의된 서브넷 마스크와 일치하는지 확인합니다. 80페이지의 [Backburner .xml 파일 편집](#)을 참조하십시오.

Windows 경로 환경 변수에 Backburner 경로 추가

환경 변수는 Microsoft Windows가 Backburner 서버 등의 응용 프로그램을 찾아 시작하도록 도와 주는 파일 경로입니다. Backburner에 대한 경로가 누락되거나 잘못 정의된 경우 Windows에서 해당 작업과 연결된 Backburner 서버 또는 응용 프로그램을 시작할 수 없습니다. 이 경우 다음 응용 프로그램에 다음과 같은 오류가 표시될 수 있습니다.

- 응용 프로그램을 로드하는 동안 알 수 없는 오류가 발생했습니다. (Backburner 관리자 및 Backburner 모니터)
- 네트워크를 렌더링할 수 없습니다. Backburner를 찾을 수 없거나 설치되지 않았습다. (Backburner 네트워크에 작업을 제출한 응용 프로그램)

다음 절차를 수행하여 Windows에서 Backburner를 *Path* 환경 변수에 추가합니다.

Windows 경로 환경 변수에 Backburner 경로를 추가하려면

- 1 Windows XP의 시작 메뉴에서 설정, 제어판, 시스템을 차례로 선택합니다.
시스템 특성 대화상자가 나타납니다.
- 2 고급 탭을 표시한 다음 환경 변수를 클릭하여 환경 변수를 표시합니다.
Windows 워크스테이션에 정의된 사용자 및 시스템 환경 변수를 표시하는 환경 변수 대화상자가 나타납니다.
- 3 시스템 변수 목록에서 경로를 선택한 다음 편집을 클릭합니다.
경로 환경 변수의 내용이 나타납니다.
- 4 Backburner의 파일 경로에 대해 *Path* 환경 변수가 *C:\Program Files\Autodesk\Backburner*(기본값)인지 확인합니다. 이 경로가 누락되거나 잘못 정의된 경우 다시 입력합니다.
- 5 확인을 클릭하여 환경 변수 대화상자로 돌아간 다음 모든 대화상자를 닫고 Windows 워크스테이션을 다시 시작합니다.

네트워크 카드 우선 순위 확인

Linux 또는 Windows 렌더 노드에 여러 네트워크 카드가 있으면 기본적으로 Backburner 서버는 검색하는 첫 번째 네트워크 카드 IP 주소를 사용하여 Backburner 관리자에 대해 자체적으로 식별합니다. 잘못된 카드인 경우 문제가 발생할 수 있습니다. Backburner 서버에서 특정 네트워크 카드를 사용하도록 강제할 수 있습니다. 다음 절차는 이에 대한 방법을 설명합니다.

네트워크 카드 우선 순위를 확인하려면

- ▶ 다음 중 하나를 수행합니다.
 - (Windows 렌더 노드) 노드에서 Backburner 서버와 Backburner 관리자를 중지합니다. 그런 다음 렌더 노드의 시작 메뉴에서 프로그램, Autodesk, Backburner, 서버를 선택하여 Backburner 서버 일반 속성 대화상자를 열고 서버 이름 또는 IP 주소 필드에서 Backburner 서버와 연결하려는 이름 또는 IP 주소를 입력합니다. Backburner 관리자 및 Backburner 서버를 다시 시작합니다.
 - (Windows 또는 Linux 렌더 노드) 노드에서 Backburner 서버와 Backburner 관리자를 중지합니다. XML 편집기 또는 텍스트 편집기에 */usr/discreet/backburner/Network/backburner.xml* 파일을 로드하고 `<SystemConfiguration>/<AppDetails>/<ServerSettings>/<ServerName>`을 편집하여 Backburner 서버와 연결하려는 호스트 이름 또는 IP 주소를 반영합니다. 파일을 저장하고 종료한 다음 Backburner 관리자 및 Backburner 서버를 다시 시작합니다.

사용할 수 없는 렌더 노드 문제 확인

Linux 또는 Windows 시스템에서 렌더 노드가 사용 불가능으로 나타나는 가장 일반적인 이유는 워크스테이션이 오프라인이거나 Backburner 서버가 실행 중이 아니거나 중단된 경우, 서버에서 관리자에 대해 올바른 IP를 사용하지 않은 경우 또는 관리자에서 서버와 통신할 수 없는 경우입니다.

사용할 수 없는 렌더 노드 문제를 해결하려면

- 1 렌더 노드 워크스테이션이 온라인인지 확인합니다.
렌더 노드에 있지 않은 경우 *ping* 명령을 사용하여 이 워크스테이션이 온라인인지 확인합니다. *ping* 명령에 대한 도움말은 77페이지의 [두 호스트 간 통신 확인](#)을 참조하십시오.
워크스테이션이 온라인이 아닌 경우 렌더 노드를 다시 시작한 다음 Backburner 네트워크에 나타나는지 확인합니다.

이렇게 해도 문제가 해결되지 않으면 다음 단계를 수행합니다.

- 2 Windows 기반 Backburner 모니터를 사용하여 렌더 노드가 오프라인이 되도록 예약되어 있는지 확인합니다. 38페이지의 [렌더 노드 가용성 설정](#)을 참조하십시오.

렌더 노드가 오프라인이 되도록 예약되어 있지만 현재 온라인이 되어야 하는 경우에는 렌더 노드의 일정을 변경합니다.

이렇게 해도 문제가 해결되지 않으면 다음 단계를 수행합니다.

- 3 Backburner 서버가 실행 중인지 확인합니다.

실행 중이 아니거나 중단된 경우 해당 서버를 시작합니다. Backburner 서버 시작에 대한 도움말은 *Autodesk Backburner* 설치 안내서를 참조하십시오.

주 Backburner 서버를 Windows 서비스로 실행 중인 경우 서비스 제어판을 표시하고 서버 서비스가 실행 중인지 확인합니다. 서비스가 실행 중이 아닌 경우 이를 강조 표시하고 시작을 클릭합니다.

이렇게 해도 문제가 해결되지 않으면 다음 단계를 수행합니다.

- 4 Windows 시스템에서만 렌더 노드가 올바른 관리자와 통신할 수 있는지 확인합니다.

다음은 수행하여 렌더 노드를 직접 Backburner 관리자 워크스테이션에 연결합니다.

- Backburner 관리자에 자동으로 연결되는 모든 Backburner 서버 설정 또는 기본 설정을 비활성화합니다. Backburner 서버 일반 속성 대화상자에서 자동 검색을 비활성화하고 수동으로 Backburner 관리자의 이름 또는 IP 주소를 입력합니다.
- 렌더 노드에 둘 이상의 네트워크 카드가 있는 경우 Backburner 서버 일반 속성 대화상자의 서버 이름 또는 IP 주소 필드에서 Backburner 서버에 할당하려는 이름 또는 IP 주소를 입력합니다.
- `winnt\system32\drivers\etc\` 디렉토리에 있는 `HOSTS` 파일에 네트워크의 각 렌더 노드 및 Backburner 관리자 워크스테이션에 대해 IP 주소 및 해당 시스템 이름이 포함되어 있는지 확인합니다. 이 파일은 시스템 이름을 IP 주소에 매핑합니다.

이 단계를 수행한 후 서버를 다시 시작해도 문제가 해결되지 않으면 다음 단계를 수행합니다.

- 5 방화벽이 Backburner 네트워크 컴포넌트에 실행 중인 경우 각 네트워크 컴포넌트의 방화벽 설정을 검토하여 다음을 확인합니다.

- Backburner 응용 프로그램에서 네트워크에 액세스할 수 있습니다.
- Backburner 관리자 및 Backburner 모니터에서 통신에 사용하는 포트가 방화벽으로 차단되지 않습니다. 기본적으로 이러한 포트는 3233 및 3234입니다.

- 6 관리자에서 해당 렌더 노드를 *ping*할 수 있는지 확인합니다. 77페이지의 [두 호스트 간 통신 확인](#)을 참조하십시오.

관리자에서 렌더 노드를 성공적으로 *ping*할 수 있는 경우 다음 단계를 수행합니다.

- 7 다음과 같이 로그 파일을 구성하여 TCP/IP 패킷에 대한 세부 정보를 보고합니다.

Backburner 관리자 및 Backburner 서버 워크스테이션의 기본 설정에서 디버그 기록 및 디버그 확장 기록 옵션을 활성화한 다음 Backburner 관리자 및 Backburner 서버 응용 프로그램을 다시 시작합니다.

로그 파일에서 TCP/IP 정보를 검사하여 렌더 노드 및 Backburner 관리자에서 통신하지 않는 이유를 확인합니다.

일시 중단된 렌더 노드 다시 시작

Backburner 모니터 또는 Backburner 웹 모니터에서 작업에 할당된 렌더 노드가 해당 작업이 처리 중인 경우에도 일시 중단된 경우에는 다음을 수행하여 렌더 노드가 일시 중단된 이유를 확인하고 필요한 경우 다시 시작합니다.

일시 중단된 렌더 노드의 원인을 확인하고 다시 시작하려면

- 1 렌더 노드를 다시 시작하기 전에 워크스테이션을 작업 렌더링에 사용할 수 있는지 확인합니다. 서버 목록에서 렌더 노드를 선택하여 해당 세부 정보를 봅니다. 일정 섹션에서 해당 노드가 현재 시간에 대해 비활성화되어 있는지 확인합니다.
렌더링에 사용할 수 있도록 설정되지 않은 렌더 노드는 해당 작업이 처리 중인 경우에도 일시 중단된 것처럼 보일 수 있습니다.
- 2 렌더 노드를 렌더링 작업에 사용할 수 있어야 하는 경우에는 렌더 노드에서 Backburner 서버 응용 프로그램을 중지하고 다시 시작합니다.

렌더 노드 실패 확인

다음 목록은 렌더 노드 실패 시 확인할 수 있는 가능한 원인을 표시합니다. 로그 파일에 치명적 오류를 포함하도록 구성된 경우 이러한 원인 대부분이 *backburnerServer.log* 파일에 기록됩니다. 이 로그 파일을 참조하면 렌더 노드 실패의 이유를 확인하는 데 도움이 될 수 있습니다.

- 렌더 노드에서 피트 길이와 출력 폴더에 대한 경로가 유효한지 확인합니다. 렌더 노드가 작업의 피트 길이에 액세스할 수 없거나 출력 폴더에 해당 출력을 저장할 수 없는 경우 실패할 수 있습니다. 가능한 경우 3D 모델의 텍스처에 사용되는 비트맵 등의 피트 길이에 대해 UNC(*\\Ww\\machine\\folder*) 경로를 사용합니다. 또한 Backburner 네트워크의 모든 렌더 클라이언트와 렌더 노드에 동일한 디렉토리 구조를 유지 관리하여 피트 길이와 프로젝트에 대한 경로가 일치하는지 확인할 수 있습니다.
- 렌더 노드에 렌더링 작업에 필요한 모든 플러그인, 글꼴 및 코덱이 설치되어 있는지 확인합니다.
- 렌더 노드에서 해당 출력을 저장하는 드라이브에 출력을 저장하고 렌더 노드의 로컬 드라이브에 작업에 연결된 입력 데이터를 보관할 수 있는 공간이 충분한지 확인합니다.

작업당 최대 렌더 노드 수 조정

작업당 최대 렌더 노드 수에 도달하면 렌더 노드를 사용할 수 있는 경우에도 추가 렌더 노드를 작업에 할당할 수 없습니다. Backburner 관리자에서 최대 동시 할당 수 및 작업당 최대 서버 수의 설정을 조정하여 이 문제를 해결할 수 있습니다. *backburner.xml* 파일을 편집하여 이 작업을 수행할 수 있습니다. 또한 Windows 시스템에서 Backburner 관리자 일반 속성 대화상자를 사용할 수 있습니다.

주 이러한 설정을 변경하지 않는 것이 좋습니다. Backburner 네트워크에 충분한 슬랙이 있는 경우에만 이 값을 늘립니다.

Windows 시스템에서 작업당 최대 렌더 노드 수를 조정하려면

- 1 Backburner 관리자의 편집 메뉴에서 일반 설정을 선택합니다.
Backburner 관리자 일반 속성 대화상자가 나타납니다.

주 이러한 설정을 변경하지 않는 것이 좋습니다. Backburner 네트워크에 충분한 슬랙이 있는 경우에만 이 값을 늘립니다.

- 2 일반 그룹에서 최대 동시 할당 수의 값을 조정합니다.
- 3 선택적으로 일반 그룹에서 서버 제한 사용을 선택하고 작업당 최대 서버 수 값을 조정합니다.

주 Backburner 관리자 일반 속성 대화상자의 설정이 Backburner를 설치한 Network 폴더의 *backburner.xml* 파일에도 작성됩니다.

backburner.xml 파일을 편집하여 렌더 노드 수를 조정하려면

- 1 Backburner 관리자를 중지합니다.
- 2 다음과 같이 *backburner.xml* 파일을 찾습니다.
 - Linux: */usr/discreet/backburner/Network*
 - 사용자별 응용 프로그램 데이터 디렉토리의 *\backburner* 하위 디렉토리. 예를 들어 Windows XP에서는 *C:\Documents and Settings\<user>\Local Settings\Application Data\backburner*입니다.
- 3 XML 또는 텍스트 편집 응용 프로그램을 사용하여 *backburner.xml* 파일을 편집합니다.
- 4 <ManagerSettings> 아래에서 <MaxConcurrentAssignments>의 값을 조정합니다.
- 5 선택적으로 <UseServerLimit>을 “Yes”로 설정하고 <ServerLimit>의 값을 조정합니다.

주 이러한 설정을 변경하지 않는 것이 좋습니다. Backburner 네트워크에 충분한 슬랙이 있는 경우에만 이 값을 늘립니다.

6 *backburner.xml* 파일을 저장하고 종료합니다.

7 Backburner 관리자를 다시 시작합니다. Backburner 관리자 시작에 대한 도움말은 *Autodesk Backburner* 설치 안내서를 참조하십시오.

주 *backburner.xml* 파일에 대한 변경 사항은 Backburner 관리자를 다시 시작할 때만 적용됩니다.

새 렌더 노드 설정이 적용됩니다.

색인

숫자

3ds Max

- 렌더 노드 37-38, 57, 60
- 작업 복제 30

B

Backburner

- Windows 환경 변수 83
- 로그 파일 86
- 아키텍처 5
- 용어 4
- 정의됨 3
- 지원되는 응용 프로그램 3

Backburner Windows 모니터

- 대기열 제어 15
- 시작 13
- 정의됨 12

Backburner 관리자

- 로그 파일 77, 86
- 연결 문제 82
- 정의됨 6

Backburner 모니터

- Backburner Windows 모니터 참조 6
- Backburner 웹 모니터 참조 6
- 비교 12
- 시작하기 11
- 정의됨 6

Backburner 서버

- 렌더 노드 참조 6
- 로그 파일 77, 86
- 정의됨 6

Backburner 웹 모니터

- 대기열 제어 16
- 시작 16
- 제목 표시줄의 "읽기 전용" 15

C

Cleaner XL

- 렌더 노드 할당 37, 57
- 작업 복제 30

V

Visual Effects and Finishing 응용 프로그램

- 서버 그룹에 작업 제출 39, 61
- 작업 복제 30

ㄱ

고객 지원 9

ㄴ

다중 네트워크 카드 84

대기열 제어

Backburner Windows 모니터 12-13

Backburner 웹 모니터 16

및 관리자 권한 12

읽기 15

ㄷ

렌더 노드

"고스트" 노드 37, 59

개요 20

다시 시작 85

모니터링 33, 55

및 Cleaner XL 작업 37, 57

및 와이어 전송 작업 37, 57

사용 가능성 예약 38, 60

서버 그룹 만들기 39, 61

없음/오프라인 삭제 37, 59-60

작업에 할당 37, 57

정의됨 6

최대값 설정 작업당 노드 86

로그 파일 77, 86

ㄹ

명령행 렌더링 65-67

문서 8

문제 해결

기본 기술 73

렌더 노드 76

렌더 노드 실패 86

사용할 수 없는 렌더 노드 84

시작 문제점 74
작업 제출 75
잘못된 DNS 주소 82
통신 확인 77
호스트 액세스 오류 81

ㅂ

버킷 렌더링 5

ㅅ

서버 그룹
로컬 서버 그룹(3ds Max) 39
만들기 39, 61
및 작업 처리 전략 39, 61
전역 서버 그룹 39
정의됨 39, 61

ㅇ

와이어 전송
렌더 노드 할당 37, 57

ㅈ

작업

개요 19
다시 시작 29, 51
다시 시작 및 다시 활성화 29, 51
렌더 노드 할당 27, 37, 57
명령행에서 제출 65-67
모니터링 24, 45-46
복제 30
삭제 32, 53
상태 보기 24, 45-46
설정 수정 27
설정 전자 메일 알림 29
아카이브 30-31, 51-52
일시 중단 및 다시 활성화 26, 51
전자 메일 알림 설정 53
전자 메일 알림
Windows 모니터에서 29
웹 모니터에서 53

ㅊ

패킷

정의됨 5
패킷 크기 확인 77