



Автор: Станислав Демченко
info@renderspy.com
[@stanislav_de](https://t.me/stanislav_de)

Руководство пользователя

Версия 1.1

Приложение **RenderSpy** предназначено для отслеживания активности на жестком диске. Основное применение - контроль рендера анимации в 3D приложениях, когда на диске должны регулярно появляться новые файлы.

RenderSpy работает с файловой системой, поэтому не зависит от конкретного 3D софта. В случае, если в папке отслеживания долгое время не появляются новые файлы, **RenderSpy** выдаст предупреждение в виде звукового сигнала, запуска командной строки или сообщения в Telegram. Кроме того, сервер **RenderSpy** отслеживает наличие приложения в сети и сообщает в Telegram в случае его пропажи (при зависании компьютера, отключении электроэнергии и т.п.).

Системные требования:

OS: Windows 7 и выше.

Первый запуск

После установки программа попросит Вас ввести серийный номер, который был прислан Вам на почту после покупки. Также вы можете начать свой трехдневный тестовый период без каких-либо ограничений. Чтобы пройти проверку серийного номера необходимо соединение с интернетом.

Интерфейс

☒ Include subfolders

03.02.2018 19:22:15 Application started
03.02.2018 19:51:55 Ping timer is On.

Start!

В верхней части окна находится блок выбора папки отслеживания. Ее можно вбить вручную или нажать кнопку **Choose a folder**. Чекбокс **Include subfolders** заставит программу отслеживать и все вложенные папки.

В нижней части окна находится окно отчетов и кнопка **Start**, которая запускает и останавливает отслеживание. Во время работы отслеживания можно менять любые настройки, кроме заблокированных, программа должна на лету их подхватывать.

Установки программы делятся на два раздела - **Conditions** (условия) и **Actions** (действия).

В первом, **Conditions**, обозначаются условия, при которых должно сработать оповещение.

Conditions Actions Settings About

Timeout (minutes) 10

Disk space threshold (MB) 100

File extension *

☒ Max number of files 600

☒ Stop the tracking on timeout

Timeout

Количество минут простоя без создания новых файлов. Например, если в этом поле стоит 5, то триггер сработает, когда в папке отслеживания не было активности дольше пяти минут. В это поле можно вбивать свои числа.

Disk space threshold

Порог количество свободного места на диске отслеживания. Если оно опустится ниже этого значения, сработает триггер.

File extension

В случае, если в этом поле стоит * (звездочка), будет отслеживаться появление любых файлов. Можно задать конкретное расширение файлов, например “exr”, “tga” и так далее. В этом случае на другие программа реагировать не будет. Это полезно, когда ваш 3D пакет создает дополнительные временные файлы.

Max number of files

Если число созданных файлов достигнет этого значения, то отслеживание прекратится. Если вы знаете точное число файлов, которые должны появиться, поставьте его в это поле и включите чекбокс.

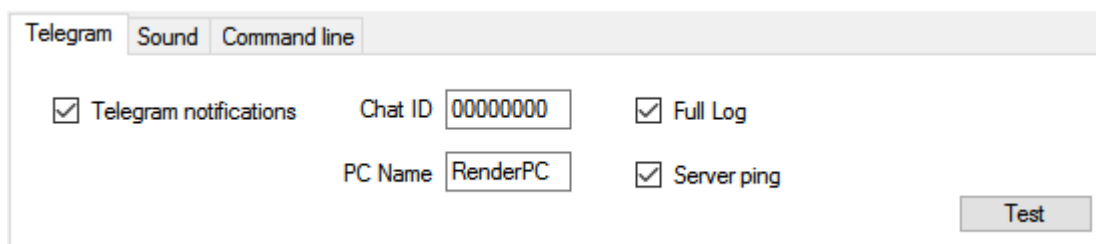
Учитываются только файлы, которые соответствуют полю File extension. Имейте в виду, что если у вас рендерятся дополнительные AOV в отдельные файлы, их нужно учитывать тоже. RenderSpy считает общее число файлов.

Stop the tracking on timeout

При достижении таймаута отслеживание прекратится. Если этот чекбокс выключен, то отслеживание прекратится только при достижении максимального числа файлов, или при нажатии кнопки Stop.

Вторая вкладка, **Actions** — действия, которые будут выполняться при срабатывании оповещения.

Telegram



Telegram Sound Command line

☒ Telegram notifications Chat ID 00000000 ☒ Full Log

PC Name RenderPC ☒ Server ping

Test

Чтобы заработал Телеграм надо проделать следующее:

1. В Телеграме найти бота **@renderspybot** и добавить его в список контактов
2. Послать ему любое сообщение
3. В ответ бот пришлет число типа 83214373
4. Это число ставим в поле **Chat ID** в RenderSpy.

После этого бот сможет слать в Телеграм сообщения. В режиме **Full Log** передается информация о создании каждого файла в реальном времени. Учитывайте, что сообщений будет много, нужно ли это вам? Чтобы не попасть под ограничения Телеграма, сообщения накапливаются и выдаются раз в пять секунд.

Можно получать сообщения не с одной машины, а сразу с нескольких, достаточно на них ввести одинаковый Chat ID. Чтобы их различать, в поле PC Name можно записать любую строку - она будет выводиться перед каждым сообщением. Допустимые символы: буквы, цифры, пробел, дефис и нижнее подчеркивание. Длина строки ограничена 12 символами.

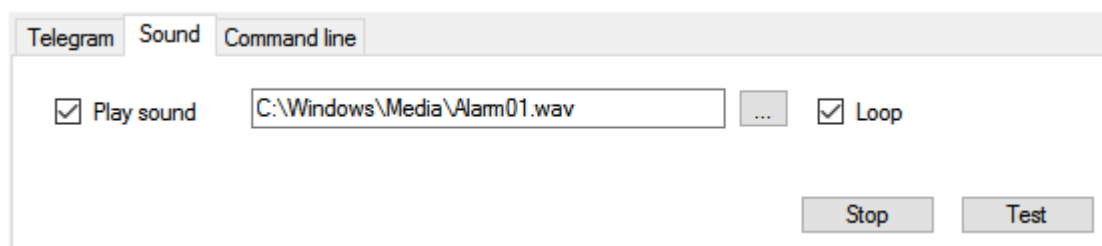
Галка Ping Server включает **Контроль отключения**.

Частой проблемой является неожиданные отключения электричества, перезагрузка системы или обычные зависания. **RenderSpy** решает эту проблему следующим образом.

При запуске отслеживания кнопкой START приложение начинает каждые 10 минут пинговать сервер. Если сервер в рабочем режиме не обнаруживает пинг дольше 10 минут, он посылает уведомление в Телеграм.

Важно! Эта функция работает только при включенных галках Telegram notifications, Ping Server и правильном Chat ID.

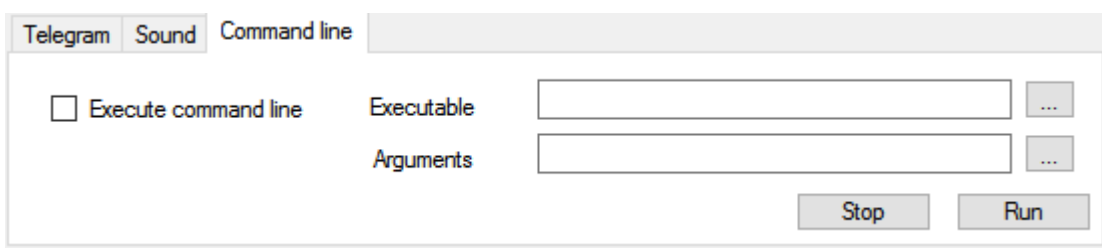
Sound



Проигрывание wav-файл. Например, можно брать звуки будильника из папки Windows/Media.

Loop включает за цикливание звука, при этом файл будет проигрываться бесконечно. Эта опция полезна, если вы используете RenderSpy как будильник. В этом случае остановить проигрывание можно нажатием кнопки “Stop” во вкладке Sound.

Command line



Запуск любой командной строки Windows с аргументами.

Например "C:\Program Files (x86)\VideoLAN\VLC\vlc.exe D:\Movies\все пропало.mp4"

При этом исполняемый файл Executable (.exe) и его аргументы Arguments выбираются отдельно. Если в поле Executable пусто, то файл из поля Arguments откроется программой по умолчанию. В этом режиме туда можно даже написать адрес сайта, и он откроется в браузере.

“Correct slashes” исправляет в аргументах слешы с «\» на «/». Включайте эту опцию, когда пользуетесь скриптом перезапуска в Houdini.

Автоматический перезапуск рендера

В большинстве пакетов существует возможность запустить рендер из командной строки. Эту строку с параметрами можно использовать в Command line.

Не забудьте включить в пакете опцию «Skip rendered frames», чтобы не перерендеривать уже готовые файлы.

Информацию о том, как это применяется в конкретных пакетах, можно найти в приложении 1. Если вы можете помочь нам дополнить этот список, пишите нам на почту.

Settings

The screenshot shows a software settings window with four tabs: 'Conditions', 'Actions', 'Settings', and 'About'. The 'Settings' tab is selected. Inside the 'Settings' tab, there are two checkboxes: 'Minimize to tray' which is checked, and 'Watch changes of files' which is unchecked. To the right of these checkboxes is a 'Presets' section. It features a list box containing three items: 'HoudiniRender', 'myTelegram', and 'restart'. To the right of the list box are three buttons: 'Load', 'Save', and 'Del'.

Minimize to tray – при включении приложение будет сворачиваться в системный трей.

Watch changes of files – при включении будет отслеживаться не только создание новых, но и изменение старых файлов.

Presets

Вы можете создать любое количество пресетов.

Save – сохранить текущие установки программы в пресет. Выберите имя с использованием латинских букв и цифр.

Если вы наберете имеющееся имя, то пресет перезапишется.

Чтобы применить пресет выберите его в списке и нажмите **Load**.

Чтобы удалить пресет выберите его в списке и нажмите **Del**.

Помимо этого все настройки сохраняются автоматически при выходе из программы.

FAQ

Q: Приложение отслеживает всю файловую систему? Какая возникает нагрузка на жесткий диск?

A: Приложение подключается к системному событию "Создание нового файла". Любые другие события на диске игнорируются. Так что программа практически не использует диск и процессорное время

Q: Какие данные передаются? Что с безопасностью и приватностью?

A: Сообщения в Telegram с именами файлов передаются напрямую на сервер Телеграм по WEB-интерфейсу. Мы не имеем к ним доступа. Пинг сервера для защиты от сбоя системы происходит простым обращением к WEB-странице, ей передается только ваш Chat ID. Больше никакая информация не собирается, никакие логи не пишутся.

Q: Сколько копий RenderSpy можно запускать одновременно с одной лицензией?

A: С одной лицензией можно запускать RenderSpy на двух машинах одновременно.

Q: Сколько времени действует лицензия?

A: Вечно.

Q: Будут ли версии под Мак/Linux?

A: В ближайшее время нет.

Q: Я нашел глюк, а еще у меня есть идея новой функции.

A: Напишите автору на info@renderspy.com

Приложение 1

Использование RenderSpy для перезапуска рендера в случае ошибки.

3DS Max

1. Подготовьте вашу сцену, настройте рендер, поставьте правильный диапазон кадров и имена файлов. Обязательно включите галку **"Skip existing images"** в настройках рендера. Сохраните сцену и закройте приложение.
2. В RenderSpy включите опцию **Execute command line**.
3. В параметр **Executable** поставьте путь до файла 3dsmaxcmd.exe в папке установки 3DS Max
4. В параметр **Arguments** выберите файл проекта .max. Поставьте вокруг всего пути кавычки.

Это будет выглядеть примерно так:

Executable: c:/Program Files/Autodesk/3DS Max 2018/3dsmaxcmd.exe

Arguments: "d:/works/masterpiece.max"

5. Выключите галку **Stop the tracking on timeout**
6. Поставьте правильное значение **Max number of files**
7. Запустите рендер кнопкой **Run** во вкладке Command Line.
8. Запустите отслеживание в RenderSpy

Теперь при таймауте старый процесс рендера снимется из памяти и запустится новый. Уже готовые файлы будут пропущены.

Maya

1. Подготовьте вашу сцену, настройте рендер, поставьте правильный диапазон кадров и имена файлов. Обязательно включите галку **"Skip existing frames"** в настройках рендера. Сохраните сцену и закройте приложение.
2. В RenderSpy включите опцию **Execute command line**.
3. В параметр **Executable** поставьте путь до файла **render.exe** в папке установки Maya **/bin**
4. В параметр **Arguments** выберите файл проекта. Поставьте вокруг всего пути кавычки.

Это будет выглядеть примерно так:

Executable: c:/Program Files/Autodesk/Maya2018/bin/render.exe

Arguments: "d:/works/masterpiece.mb"

5. Выключите галку **Stop the tracking on timeout**
6. Поставьте правильное значение **Max number of files**
7. Запустите рендер кнопкой **Run** во вкладке Command Line.
8. Запустите отслеживание в RenderSpy

Теперь при таймауте старый процесс рендера снимется из памяти и запустится новый. Уже готовые файлы будут пропущены.

SideFX Houdini

RenderSpy поставляется вместе со скриптом Houdini_seq.py, который можно использовать для рестарта рендера. Это копия стандартного скрипта hrender.py с незначительным исправлением, которое позволяет брать диапазон кадров для рендера из роп-ноды.

1. В Гудини: Подготовьте вашу сцену, настройте рендер, поставьте правильный диапазон кадров и имена файлов. Включите в роп-ноде опцию **“Skip rendered frames”**. Сохраните проект, закройте приложение.
2. Идите во вкладку Command Line, включите опцию Execute command line
3. В параметр Executable поместите файл **hython.exe**, который находится в папке установки Гудини **/bin**
4. В параметр Arguments поместите скрипт **Houdini_seq.py** с полным путем до него. Результат поместите в кавычки.
5. Добавьте через пробел к аргументу **-d ROP_NODE** – это название роп драйвера в вашем проекте. Например: **-d redshift1** (в этом случае возьмется нода redshift1 из контекста /out). Или можно задать свой путь: **-d “/obj/render/rop1”**
6. Добавьте через пробел путь до вашего проекта.
7. Включите опцию **“Correct slashes”**

Это будет выглядеть примерно так:

Executable: c:/Program Files/SideFX Software/Houdini16.0.705/bin/hython.exe

Arguments: “c:/Program Files (x86)/Bereg Studio/renderspy/scripts/Houdini_seq.py” -d mantra1
“d:/works /masterpiece.hip”

8. Выключите галку **Stop the tracking on timeout**
9. Поставьте правильное значение **Max number of files**
10. Запустите рендер кнопкой **Run** во вкладке Command Line.
11. Запустите отслеживание в RenderSpy

Теперь при достижении таймаута RenderSpy закроет предыдущую копию процесса и запустит новую. Уже отрендеренные кадры будут пропущены, и рендер продолжится с последнего успешного.