

AUTODESK®  
BACKBURNER™  
2008

# 安装指南



Autodesk®

© 2007 Autodesk, Inc. 保留所有权利。除非 Autodesk, Inc. 专门允许, 否则, 禁止出于任何目的以任何方式、任何形式对本出版物或其各个部分进行翻印。

本出版物中的某些内容需经相关版权所有人许可后才能翻印。

本软件 2.1.19 版本部分内容, 版权所有 The FreeType Project ([www.freetype.org](http://www.freetype.org))。保留所有权利。

与 Python 版本 2.3.3 有关的部分, 版权所有 2001, 2002, 2003 Python Software Foundation; 保留所有权利。

与 Python 版本 2.1.1 有关的部分, 版权所有 2001 Python Software Foundation; 保留所有权利。

与 libxalan-c 版本 1.8.0 有关的部分版权属于 Apache 版本 2.0, 版权所有 2004 The Apache Software Foundation。版本 2.0 (“License”) 经过 Apache License 许可; 不符合 License 许可的情况下不得使用此文件。您可以访问 <http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0> 获得 License。除非适用的法律有特殊要求或者经过书面许可, 否则按照该 License 分发软件时必须按“原样”分发, 不能以明示或暗示方式附加任何类型的担保或条件。有关 License 所规定的对于特定语言的许可和限制, 请参阅 License。

本产品包括由 Apache Software Foundation (<http://www.apache.org/>) 开发的软件。

本产品遵从 MPEG-4 VISUAL PATENT LICENSE PORTFOLIO LICENSE 有关用户个人和非商业目的使用方面的许可授权, 用户可以: (i) 按 MPEG-4 视频标准 (“MPEG-4 VIDEO”) 对视频编码和 / 或 (ii) 出于个人和非商业目的对用户使用上述视频标准所编码的 MPEG-4 视频进行解码以及 / 或对从获得 MPEG LA 授权可提供 MPEG-4 视频的视频提供商处获得的 MPEG-4 视频进行解码。对于任何其他用途进行授权也没有任何暗示许可。包括促销、内部使用以及授权在内的更多信息, 可以从 MPEG LA, LLC 获得。请访问网址 [HTTP://WWW.MPEGLA.COM](http://WWW.MPEGLA.COM)。

本产品经 MPEG-2 PATENT PORTFOLIO LICENSE 授权许可, 没有获得 MPEG-2 PATENT PORTFOLIO 中相关专利的授权许可证, 明确禁止出于非用户个人目的以任何方式按照 MPEG-2 标准编码视频信息来生成视频压缩包; 相应的许可证可以从 MPEG LA, L.L.C. 获得, 公司地址为: 250 STEELE STREET, SUITE 300, DENVER, COLORADO 80206。

与 libffmepg 有关的部分, 版权所有 2003-2006, Fabrice Bellard。

与 ALSA 版本 1.0.6 有关的部分, 版权所有 2004 Jaroslav Kysela、Abramo Bagnara、Takashi Iwai 和 and Frank van de Pol。

由 Automatic Duck 开发。2006 Automatic Duck, Inc.。保留所有权利。

与 Audiobogus 有关的部分, 版权所有 1998-1999, Michael Pruett ([michael@68k.org](mailto:michael@68k.org))。

与 xxdiff 有关的部分, 版权所有 1999-2004, Martin Blais。保留所有权利。

与 Audiofile 0.2.6、Open Inventor 2.1.5-9 和 LibImageDL 软件有关的部分, 版权所有 Copyright 1991, 1999 Free Software Foundation, Inc.。

与 GLEE 有关的部分, 版权所有 2006 Ben Woodhouse。保留所有权利。在满足以下条件的前提下, 允许以源代码形式或二进制形式, 按原样或经修改后重新分发和使用源代码文件或软件: 1. 重新分发源代码时, 必须在源代码文件开始部分保留上述的版权所有通告、此处列出的条件以及下面的免责声明, 且不能进行修改。2. 以二进制形式重新分发软件时, 必须在分发的软件所附带的文档和 / 或其他材料中加入上述的版权所有通告、此处列出的条件以及后面的免责声明。本软件由 BEN WOODHOUSE 按“原样”提供, 没有做任何明示或暗示的担保, 包括但不限于有关适销性和特定目的适用性的暗示担保。在任何情况下, 对于由使用本软件而引起的任何直接、间接、偶发、特殊性、一般性或间接性损害 (包括但不限于购买替代商品或服务; 应用、数据或利益方面的损失; 或业务中断), 无论缘由如何以及是否有任何责任理论依据 (无论是合同、严格赔偿责任或民事纠纷, 包括过失或其他缘故), 甚至即使已经告知了出现此类损害的可能性, BEN WOODHOUSE 不承担任何责任。

与 Mesa 有关的部分, 版权所有 1999-2007 Brian Paul。保留所有权利。对于获得本软件副本及相关文档文件的任何用户 (统称为“软件”), 在遵守以下条件的情况下, 此处免费授予其无限制处置本“软件”的权利, 包括但不限于使用、复制、修改、合并、发布、分发、发放从属许可证和 / 或销售本“软件”的副本, 并且准许获得本“软件”的用户拥有同样的权利: 本“软件”所有副本或各个部分包括上述的版权所有通告和本许可通告。本“软件”按“原样”提供, 不做任何明示或暗示的担保, 包括但不限于对适销性、特定目的适用性和不侵犯权利的担保。任何情况下, 对于任何索赔、损坏或其他赔偿责任, 无论是合同纠纷、民事诉讼还是其他情况, 无论是由“软件”本身、使用“本软件”或任何对本“软件”的处置而导致、引发或与其相关, BRIAN PAUL 均不承担责任。

与 OpenExr 1.2.1 有关的部分, 版权所有 (C) 2004, Industrial Light & Magic (Lucasfilm Entertainment Company Ltd. 的一个部门)。对于由其他组织 / 个人开发或拥有所有权的软件部分会具体明确指出。保留所有权利。在满足以下条件的前提下, 允许以源代码形式或二进制形式, 按原样或经修改后重新分发和使用源代码文件或软件: 重新分发源代码时必须保留上述的版权所有通告、此处列出的条件以及下面的免责声明。以二进制形式重新分发软件时, 必须在分发的软件所附带的文档和 / 或其他材料中加入上述的版权所有通告、此处列出的条件以及后面的免责声明。事前未经特定的书面许可, 在宣传或促销利用本软件开发的产品时, 不得使用 Industrial Light & Magic 的名称或任何其他对于本软件的开发做出贡献的参与者的名称 / 名字。本软件由版权所有者和参与者按“原样”提供, 没有做任何明示或暗示的担保, 包括但不限于有关适销性和特定目的适用性的暗示担保。在任何情况下, 对于由使用本软件而引起的任何直接、间接、偶发、特殊性、一般性或间接性损害 (包括但不限于购买替代商品或服务; 应用、数据或利益方面的损失; 或业务中断), 无论缘由如何以及是否有任何责任理论依据 (无论是合同、严格赔偿责任或民事纠纷, 包括过失或其他缘故), 甚至即使已经告知了出现此类损害的可能性, 版权所有者和参与者不承担任何责任。

与 Libpopt 有关的部分, 版权所有 1998 Red Hat Software。对于获得本软件副本及相关文档文件的任何用户 (统称为“软件”), 在遵守以下条件的情况下, 此处免费授予其无限制处置本“软件”的权利, 包括但不限于使用、复制、修改、合并、发布、分发、发放从属许可证和 / 或销售本“软件”的副本, 并且准许获得本“软件”的用户拥有同样的权利: 本“软件”所有副本或各个部分包括上述的版权所有通告和本许可通告。本“软件”按“原样”提供, 不做任何明示或暗示的担保, 包括但不限于对适销性、特定目的适用性和不侵犯权利的担保。任何情况下, 对于任何索赔、损坏或其他赔偿责任, 无论是合同诉讼、民事诉讼还是其他情况, 无论是由“软件”本身、使用“本软件”或任何对本“软件”的处置而导致、引发或与其相关, X CONSORTIUM 均不承担责任。除非本通告中专门说明, 否则, 未经 X Consortium 预先书面授权, 在通过宣传或以其他方式促销本“软件”、使用本“软件”或以其他方式处置本“软件”时, 不得使用 X Consortium 的名称。

与 DIRAC Time Stretch/Pitch Shift 技术有关的部分获得了 The DSP Dimension (<http://www.dspdimension.com>) 的授权, 该技术由 Stephan M. Bernsee 开发, 版权所有 (C) 2005 Stephan M. Bernsee。

与 Berkeley DB 软件有关的部分, 版权所有 1990-2002, Sleepycat Software。保留所有权利。在满足以下条件的前提下, 允许以源代码形式或二进制形式, 按原样或经修改后重新分发和使用源代码文件或软件: 1. 重新分发源代码时必须保留上述的版权所有通告、此处列出的条件以及下面的免责声明。2. 以二进制形式重新分发软件时, 必须在分发的软件所附带的文档和 / 或其他材料中加入上述的版权所有通告、此处列出的条件以及后面的免责声明。3. 在以任何形式重新分发软件时, 必须附带有关如何获得 DB 软件的完整源代码的信息, 以及有关所附带的使用 DB 软件的任何软件的信息。源代码必须包括在软件的分发副本中, 或者以不超过分发内容加正常费用的价格来提供, 并且在合理的条件下应免费重新分发。对于可执行文件而言, 完整的源代码是指可执行文件包括的所有模块的源代码。这包括该可执行文件运行所在的操作系统的主要组件通常会附带的模块或文件的源代码。本软件由 SLEEPYCAT SOFTWARE 按“原样”提供, 没有做任何明示或暗示的担保, 包括但不限于有关适销性、特定目的适用性或不侵犯权利的暗示担保。在任何情况下, 对于由使用本软件而引起的任何直接、间接、偶发、特殊性、一般性或间接性损害 (包括但不限于购买替代商品或服务; 应用、数据或利益方面的损失; 或业务中断), 无论缘由如何以及是否有任何责任理论依据 (无论是合同、严格赔偿责任或民事纠纷, 包括过失或其他缘故), 甚至即使已经告知了出现此类损害的可能性, SLEEPYCAT SOFTWARE 不承担任何责任。

相关部分版权所有 1991-2006 Compuware Corporation。

## 商标

下面是 Autodesk 有限公司在美国和其他国家 (地区) 的注册商标或商标: 3DEC (设计 / 徽标)、3December、3December.com、3ds Max、ActiveShapes、Actrix、ADI、Alias、Alias (漩涡设计 / 徽标)、AliasStudio、Alias|Wavefront (设计 / 徽标)、ATC、AUGI、AutoCAD、AutoCAD Learning Assistance、AutoCAD LT、AutoCAD Simulator、AutoCAD SQL Extension、AutoCAD SQL Interface、Autodesk、Autodesk Envision、Autodesk Insight、Autodesk Intent、Autodesk Inventor、Autodesk Map、Autodesk MapGuide、Autodesk Streamline、AutoLISP、AutoSnap、AutoSketch、AutoTrack、Backdraft、Built with ObjectARX (徽标)、Burn、Buzzsaw、CAIce、Can You Imagine、Character Studio、Cinestream、Civil 3D、Cleaner、Cleaner Central、ClearScale、Colour Warper、Combustion、Communication Specification、Constructware、Content Explorer、Create>what's>Next> (设计 / 徽标)、Dancing Baby (图像)、DesignCenter、Design Doctor、Designer's Toolkit、DesignKids、DesignProf、DesignServer、DesignStudio、Design|Studio (设计 / 徽标)、Design Your World、Design Your World (设计 / 徽标)、DWF、DWG、DWG (徽标)、DWG TrueConvert、DWG TrueView、DXF、EditDV、Education by Design、Extending the Design Team、FBX、Filmbox、FMDesktop、Freewheel、GDX Driver、Gmax、Heads-up Design、Heidi、HOOPS、HumanIK、i-drop、iMOUT、Incinerator、IntroDV、Inventor、Inventor LT、Kaydara、Kaydara (设计/徽标)、LocationLogic、Lustre、Maya、Mechanical Desktop、MotionBuilder、ObjectARX、ObjectDBX、Open Reality、PolarSnap、PortfolioWall、Powered with Autodesk Technology、Productstream、ProjectPoint、Reactor、RealDWG、Real-time Roto、Render Queue、Revit、ShowCase、SketchBook、StudioTools、Topobase、Toxik、Visual、Visual Bridge、Visual Construction、Visual Drainage、Visual Hydro、Visual Landscape、Visual Roads、Visual Survey、Visual Syllabus、Visual Toolbox、Visual Tugboat、Visual LISP、Voice Reality、Volo、和 Wiretap。

以下是 Autodesk Canada Co. 在美国和 / 或加拿大和其他国家或地区的注册商标或商标: Backburner、Discreet、Fire、Flame、Flint、Frost、Inferno、Multi-Master Editing、River、Smoke、Sparks、Stone、Wire。

Automatic Duck 和鸭子徽标是 Automatic Duck, Inc. 的商标, 所有其他商标名称、产品名称和商标属于其各自的持有者。

## 免责声明

本出版物及其包含的信息由 AUTODESK, INC. 按“原样”提供。AUTODESK, INC. 不做任何明示或暗示的担保，包括但不限于有关这些材料的任何适销性或特定目的适用性的担保。

出版人：

Autodesk, Inc.

111 McInnis Parkway

San Rafael, CA 94903, USA

标题：Autodesk Backburner 2008 安装指南

文档版本：2

日期：2008 年 2 月 1 日

# 目录

<b>1</b>	<b>简介</b>	<b>1</b>
	摘要 .....	1
	关于本指南 .....	1
	系统组件 .....	2
	Backburner 组件要求 .....	3
	Backburner 和 Wiretap .....	6
	注释约定 .....	6
	相关文档 .....	6
	联系客户支持 .....	7
<b>2</b>	<b>安装过程</b>	<b>9</b>
	摘要 .....	9
	Backburner 安装过程 .....	9
<b>3</b>	<b>安装 Backburner 管理器</b>	<b>11</b>
	摘要 .....	11
	安装 Backburner 管理器的过程 .....	11
	安装 Backburner 管理器 .....	12
	启动和配置 Backburner 管理器 .....	14
	将 Backburner 管理器设置为 Windows 服务 .....	21

4	安装 Backburner 监视器	23
	摘要 .....	23
	关于 Backburner 监视器 .....	23
	安装 Backburner Web 监视器 .....	24
	在 Windows 系统上安装 Apache HTTP 服务器和 Backburner Web 服务器. . .	24
	在 Windows 系统上安装 Microsoft IIS 和 Backburner Web 服务器 .....	31
	在 Linux 系统上安装 Apache HTTP 服务器 .....	39
5	安装 Backburner 服务器	43
	摘要 .....	43
	在渲染节点上安装 Backburner 服务器的过程 .....	43
	在基于 Windows 操作系统的渲染节点上安装 Backburner. ....	44
	在基于 Windows 操作系统的渲染节点上启动 Backburner. ....	44
	在基于 Windows 操作系统的渲染节点上配置 Backburner. ....	46
	将 Backburner 服务器设置为 Windows 服务 .....	47
	索引	51

## 摘要

<a href="#">关于本指南</a>	1
<a href="#">系统组件</a>	2
<a href="#">Backburner 组件要求</a>	3
<a href="#">Backburner 和Wiretap</a>	6
<a href="#">注释约定</a>	6
<a href="#">相关文档</a>	6
<a href="#">联系客户支持</a>	7

## 关于本指南

本指南说明如何安装和配置 Autodesk® Backburner™。Autodesk Backburner 是一组用于管理和监控 Autodesk Backburner 分布式排队系统的应用程序。Autodesk Backburner 分布式排队系统是一个背景渲染网络系统，可以允许在同一网络上协同工作的许多计算机渲染多个作业（如合成或动画场景）。

您可以为下列任一 Autodesk 应用程序安装分布式排队系统：Autodesk Inferno®、Autodesk Flame®、Autodesk Flint®、Autodesk Fire®、Autodesk Smoke®、Autodesk 3ds Max®、Autodesk Toxik™、Autodesk Combustion®, Autodesk Cleaner® 和 Autodesk Lustre®。

**注意：**Autodesk VFX 和 Finishing 应用程序中的背景代理生成和背景 Wire® 功能利用了 Backburner。在这些应用程序中，安装应用程序时会安装 Backburner。

有关使用 Backburner 方面的帮助，请参阅 Autodesk Backburner 2008 用户指南。有关将作业从您的 Autodesk 应用程序发送到执行渲染处理的网络的信息，请参阅应用程序的用户指南。

### 目标读者

本指南主要面向需要设置和 / 或维护 Autodesk Backburner 分布式排队系统的系统管理员。在使用本指南前，您应该已经了解了以下内容：

- Smoke、Flame、3ds Max、Cleaner 或 Combustion 等 Autodesk 应用程序
- Linux®/Windows® 操作系统
- 计算机网络，具体说就是 TCP/IP

如果您不熟悉这些领域，请不要尝试执行这些步骤。如果需要更多的帮助，请联系 Autodesk Media 和 Entertainment 客户支持。请参见第 7 页的 [“联系客户支持”](#)。

**注意：**本指南中的一些步骤需要管理权限。

### 系统组件

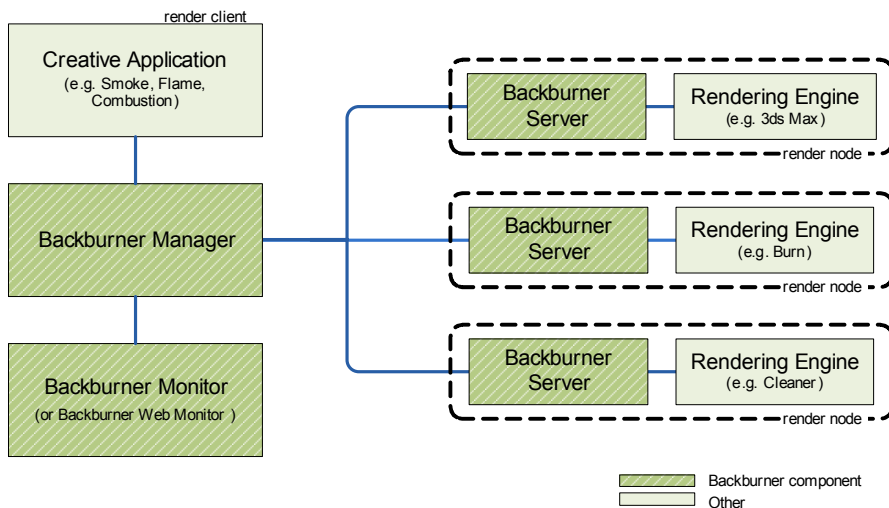
Autodesk Backburner 分布式排队系统包含下列组件：

组件	说明
渲染客户端	Flame 等向分布式排队系统发送作业的 Autodesk 应用程序
Backburner 管理器	分布式排队系统上运行的执行作业分发和管理的工作站
渲染节点	至少一台执行渲染处理的 Linux 或 Windows 计算机
Backburner 监视器和 / 或 Backburner Web 监视器	至少一台运行在分布式排队系统中用于监视作业的工作站

**注意：**有关每个组件的完整说明，请参阅 *Autodesk Backburner 2008 用户指南*。

下面的图表说明了这些组件之间的工作流程。





**注意：**除了显示的这些组件之外，Inferno、Flame、Flint、Fire、Smoke、Backdraft® Conform 和 Lustre 的分布式排队系统还需要其他组件。请参见最新的 *Autodesk Burn 用户指南* 和 / 或最新的 *Autodesk Lustre 软件安装指南*。

## Backburner 组件要求

在您的工具上安装 Backburner 之前，请检查并确保每个组件满足最低的硬件、软件和网络要求。按照以下不同的要求，每个 Backburner 组件（客户端、Backburner 管理器和渲染节点）也会有所不同：

- 提交任务、管理任务和作业处理的硬件要求。
- 管理和 / 或与其他网络组件通信以及传输材质的网络要求。
- 处理提交的作业的软件要求。

用于处理来自 3ds Max、Combustion、Cleaner XL 或 Toxik 的作业的 Backburner 分布式排队系统的组件要求与用于处理来自 Inferno、Flame、Flint、Fire、Smoke、Backdraft Conform 或 Lustre 的作业的 分布式排队系统的组件要求不同。

### 渲染客户端和渲染节点的硬件要求

通常，渲染客户端的硬件要求比渲染节点的硬件要求要更苛刻。渲染客户端的硬件要求是使性能达到最大化，而渲染节点的硬件要求通常是基于运行软件所需的最低配置。

下面列出了用于渲染来自 3ds Max、Combustion、Cleaner XL 或 Toxik 的作业的分布式排队系统中的渲染节点的常规硬件标准。

- 渲染节点可以是满足运行 3ds Max、Combustion、Cleaner XL 或 Toxik 的最低硬件要求的任何 Windows 工作站。不过，硬件配置更好的节点（如配置更多的内存或更快的处理器）通常是速度更快的渲染器。
- 每个渲染节点应该配置与渲染客户端相同的图形卡。在分布式排队系统中使用统一的图形卡可以确保渲染节点的输出与渲染客户端的本地渲染输出一致。
- 渲染节点通常不需要有自己的鼠标、键盘或监视器，除非它在工作期间还用作美术师工作站。专用渲染节点之间可以使用 KVM 切换器来共享键盘、鼠标和监视器。

**注意：**用于渲染来自 Inferno、Flame、Flint、Fire、Smoke、Backdraft Conform 或 Lustre 的作业的分布式排队系统的渲染节点是满足专门硬件要求的工作站。

可以利用下表确定分布式排队系统的渲染客户端和节点的硬件要求。

应用程序：	请参见：
3ds Max、Combustion 和 Toxik	最新的应用程序安装指南。
Cleaner XL	最新的 Cleaner XL 用户指南。
Inferno、Flame、Flint、Fire、Smoke 和 Backdraft Conform	最新的 Burn™ 用户指南。
Lustre	最新的 Lustre 安装指南。

### Backburner 管理器的硬件要求

您可以在配备网卡的任何 Windows 或 Linux 工作站上运行 Backburner 管理器。下面是有关选择 Backburner 管理器工作站的建议：

- Backburner 管理器工作站应该专用于管理分布式排队系统。应避免在用作渲染客户端或渲染节点的工作站上运行 Backburner 管理器。
- 用于管理大型分布式排队系统的 Backburner 管理器工作站应该具备更好的硬件配置，以便可以处理不断增加的组件网络通信（如作业请求和消息）。随着分布式排队系统的规模不断增大，需要升级 Backburner 管理器工作站。

## 渲染客户端和渲染节点的软件要求

软件要求根据用作渲染客户端的工作站和应用程序的不同而有所不同。下面列出了 Backburner 渲染客户端和渲染节点的一般软件要求。

- 渲染客户端必须运行在合适的操作系统（安装了所有必要的修补程序和驱动程序）上，这样 Autodesk 应用程序才能将作业提交到网络。要使用 Backburner Web 监视器，Internet Explorer 等网络浏览器也是必要的
- 3ds Max、Combustion、Toxik 或 Cleaner XL 必须运行 Windows XP 系统，而且必须安装 Backburner 软件包。
- Inferno、Flame、Flint、Fire、Smoke、Backdraft Conform 或 Lustre 必须安装受支持的 Linux 版本 Red Hat® Enterprise Linux Workstation 或 Red Hat Fedora Core。而且，必须正确安装 Burn 软件包以及进行软件许可设置。
- 在背景 I/O 任务中使用的渲染客户端（如 Inferno、Flame、Flint、Fire、Smoke 和 Backdraft Conform 工作站之间的背景 Wire 传输）必须安装最新版本的 Stone® 和 Wire 并正确进行配置。这不需要进行任何手动安装，因为这些背景 I/O 任务由安装应用程序主机来托管，Stone 和 Wire 会在安装过程中自动安装。

## Backburner 管理器的软件要求

您可以在任何安装下列操作系统的工作站上运行 Backburner 管理器：

- Windows 工作站：Windows XP Professional 和 Windows Vista。
- Linux 工作站：Red Hat Enterprise Linux Workstation 4 以及更高版本。

如果计划使用 Backburner Web 管理器来管理工具中的分布式排队系统，还需要在同一工作站上安装和运行 Apache HTTP (Linux) 或 Microsoft® Internet Information Server (IIS - Windows) 网络服务器。如果是这样，请确保工作站配置能够满足这些应用程序的要求。

## 网络要求

需要配置 TCP/IP 网络，使用静态 IP 地址或 DNS。Backburner 软件的具体要求根据用作渲染客户端的工作站平台和应用程序的不同而有所不同。

## Backburner 和 Wiretap

Backburner 管理器还是 Wiretap™ 服务器。Wiretap 服务器随 Backburner 管理器一同安装，并作为 Backburner 管理器的一部分运行。

此 Wiretap 服务器的配置文件为 `/usr/discreet/backburner/cfg/wiretap.cfg`。在大多数情况下，您不需要修改配置文件中的默认值。要了解该文件所包含的每个关键字，请参阅该文件附带的说明。

在 Backburner 管理器中加入 Wiretap 服务器组件后，就可以为您的工具中的所有 Backburner 管理器实例创建自定义的监视和管理工具。在 Backburner 管理器中，与 Wiretap 服务器的通信通过 Wiretap SDK 来进行。

## 注释约定

本指南中使用了许多样式约定。这些约定及使用这些约定的示例如下所示。

约定	示例
您在命令行或 shell 中输入的文本以粗体 Courier 显示。 必须在输入每个命令后按 Enter 键。	<b>rpm -qa</b>
变量名称以 Courier 字体显示，并用尖括号括起来。 变量名称中不允许有空格。	<variable_name>
用方括号括起来的变量为可选变量。	[<filename>]
来自命令行或 shell 的反馈以 Courier 字体显示。	limit coredumpsize
目录名称、文件名、URL 和命令行工具以斜体显示。	<i>/usr/discreet</i>

## 相关文档

下表介绍了与 Backburner 和您的应用程序相关的文档。有关最新的应用程序文档的详细列表，请参见您的应用程序的发行说明。

指南	提供
<i>Autodesk Backburner 2008 用户指南</i>	有关如何使用 Backburner 的信息。
<i>Autodesk Backburner 2008 安装指南</i>	(最新指南。) 有关如何在工具中设置和配置 Backburner 的信息。
<i>用户指南或安装指南</i> (适用于您的应用程序)	有关在工具中对于特定的应用程序配置和使用 Backburner 的信息。
<i>Autodesk Burn 2008 安装和用户指南</i>	有关如何安装、设置和使用 Burn 的信息。

要获取最新版本的指南、发行说明以及修复的 Bug 和已知 Bug 文档，请访问 Autodesk 网站 [www.autodesk.com/discreet-documentation](http://www.autodesk.com/discreet-documentation)。

# 联系客户支持

您可以通过网站 [www.autodesk.com/support](http://www.autodesk.com/support) 或下列方式之一来联系 Autodesk Media 和 Entertainment 客户支持。

位置：	联系信息：
美洲：	热线（北美）：1-800-925-6442 直拨：415-507-5256（国家代码为 1） 蒙特利尔市内：514-954-7199 8 AM 到 8 PM EST 星期一到星期五，节假日除外 <a href="mailto:me.support@autodesk.com">me.support@autodesk.com</a>
欧洲、中东和非洲：	热线（英国伦敦）：+44 207 851 8080 9 AM 到 5:30 PM（当地时间） 星期一到星期五，节假日除外 <a href="mailto:me.emea.support@autodesk.com">me.emea.support@autodesk.com</a>
亚太地区：（印度、中国、澳大利亚、新西兰和日本除外）	热线（新加坡）：+65 6555 0399 9 AM 到 6 PM（当地时间） 星期一到星期五，节假日除外 <a href="mailto:me.support.singapore@autodesk.com">me.support.singapore@autodesk.com</a>
印度：	热线（孟买）：+91 22 66952244 9:30 AM 到 6:30 PM（当地时间） 星期一到星期五，节假日除外 <a href="mailto:me.support.india@autodesk.com">me.support.india@autodesk.com</a>
日本：	热线（东京）：0120 107 290 直拨：+81 3 62211810 10 AM 到 6 PM（当地时间） 星期一到星期五，节假日除外 <a href="mailto:med-sys-support-jp@autodesk.com">med-sys-support-jp@autodesk.com</a>
中国：	直拨：+86 10 65056848 9 AM 到 6 PM（当地时间） 星期一到星期五，节假日除外 <a href="mailto:me.support.china@autodesk.com">me.support.china@autodesk.com</a>
澳大利亚和新西兰：	热线（澳大利亚至墨尔本）：+1 300 368 355 热线（新西兰至墨尔本）：0800 555301 直拨：+61 3 9876 8355 8 AM 到 6 PM AEST 星期一到星期五，某些节假日除外 <a href="mailto:me.support.anz@autodesk.com">me.support.anz@autodesk.com</a>

Autodesk 经销商也可以提供客户支持。若要查找附近的经销商，请访问 Autodesk 网站上的经销商搜寻数据库，网址为 [www.autodesk.com/resellers](http://www.autodesk.com/resellers)。



# 2 安装过程

## 摘要

<a href="#">Backburner 安装过程</a> .....	9
---------------------------------------	---

## Backburner 安装过程

安装 Backburner 需要在分布式排队系统的不同组件上安装下列应用程序：

- Backburner 管理器
- Backburner 监视器或 Backburner Web 监视器
- Backburner 服务器

分布式排队系统中的组件可以分别安装在 IRIX、Windows 和 Linux 平台上。安装 Backburner 可以将这些组件结合起来，实现在不同的系统平台之间分发和管理作业。

可以通过下列过程安装分布式排队系统。

### 安装 Autodesk Backburner 分布式排队系统：

1. 检查并确保用于分布式排队系统的工作站满足最低的硬件、软件和网络要求。  
请参见第 3 页的 [“Backburner 组件要求”](#)。
2. 如有必要，请在分布式排队系统中参与作业的 Windows 工作站上配置 TCP/IP 网络协议，以允许进行网络通信和文件传输。

3. 在指定用作分布式排队系统的 Backburner 管理器的 Windows 或 Linux 工作站上安装 Backburner 管理器应用程序。利用下表找到您的应用程序的安装说明。

应用程序:	请参见:
3ds Max	最新的 3ds Max 安装指南。
Combustion 和 Toxik	第 11 页的 <a href="#">第 3 章 “安装 Backburner 管理器”</a> 。
Cleaner XL	最新的 Cleaner XL 用户指南。
Inferno、Flame、Flint、Fire、Smoke 和 Backdraft Conform	第 11 页的 <a href="#">第 3 章 “安装 Backburner 管理器”</a> 。
Lustre	最新的 Lustre 安装指南。

4. 要使用 Backburner Web 监视器通过 Web 浏览器监视和控制分布式排队系统，请在 Backburner 管理器工作站上安装 Backburner Web 服务器。请参见第 23 页的[第 4 章 “安装 Backburner 监视器”](#)。
5. 在分布式排队系统的每个渲染节点上安装 Backburner 软件包。利用下表找到您的应用程序的安装说明。

应用程序:	请参见:
3ds Max、Combustion 和 Toxik	第 43 页的 <a href="#">第 5 章 “安装 Backburner 服务器”</a> 。
Cleaner XL	最新的 Cleaner XL 用户指南。
Inferno、Flame、Flint、Fire、Smoke 和 Backdraft Conform	最新的 Burn 用户指南。
Lustre	最新的 Lustre 安装指南。

6. 安装作为渲染客户端运行 Autodesk 应用程序的工作站。利用下表找到您的应用程序的安装说明。

应用程序:	请参见:
3ds Max、Combustion 和 Toxik	最新的应用程序用户指南。
Cleaner XL	最新的 Cleaner XL 用户指南。
Inferno、Flame、Flint、Fire、Smoke 和 Backdraft Conform	最新的 Burn 用户指南。
Lustre	最新的 Lustre 安装指南。



# 安装 Backburner 管理器

## 摘要

<a href="#">安装 Backburner 管理器的过程</a> .....	11
<a href="#">安装 Backburner 管理器</a> .....	12
<a href="#">启动和配置 Backburner 管理器</a> .....	14
<a href="#">将 Backburner 管理器设置为 Windows 服务</a> .....	21

## 安装 Backburner 管理器的过程

在指定的 Windows 或 Linux 工作站上安装 Backburner 管理器。Backburner 管理器是分布式排队系统的中心部件，因此，在安装渲染客户端或渲染节点之前必须保证其在运行。下列步骤说明了安装 Backburner 管理器的一般过程。

### 安装 Backburner 管理器：

1. 在指定的 Windows 或 Linux 工作站上安装 Backburner 管理器。请参见第 12 页的[“安装 Backburner 管理器”](#)。
2. 启动 Backburner 管理器并进行配置。请参见第 14 页的[“启动和配置 Backburner 管理器”](#)。

在您的网络中始终应该保证只有一个 Backburner 管理器在运行。否则，可能无法处理背景渲染和 I/O 任务。

3. （可选）如果 Backburner 管理器是安装在 Windows 工作站上，请将 Backburner 管理器作为 Windows 服务进行安装，这样它就可以随工作站一同启动。请参见第 21 页的[“将 Backburner 管理器设置为 Windows 服务”](#)。

## 安装 Backburner 管理器

在 Windows 工作stations上安装 Backburner 管理器的过程与在 Linux 工作stations上的安装过程有所不同。要在 Windows 工作stations上进行安装，请参见第 12 页的[“在 Windows 工作stations上安装 Backburner”](#)。要在 Linux 工作stations上进行安装，请参见第 13 页的[“在 Linux 工作stations上安装 Backburner”](#)。

### 在 Windows 工作stations上安装 Backburner

请使用 Autodesk 应用程序 CD，通过下列步骤在 Windows 工作stations上安装 Backburner。

**注意：**默认情况下，在安装 3ds Max 和 Cleaner XL 的过程中会安装 Backburner。

#### 在 Windows 工作stations上安装 Backburner：

1. 以管理员身份登录到工作stations。
2. 在 Windows 资源管理器中，从 CD 上找到 Backburner 的 .zip 文件。
3. 使用 Windows 资源管理器或 WinZip®，将此文件包含的内容解压缩到工作stations或硬盘驱动器上的某个文件夹中。
4. 打开该文件夹，双击文件 *backburner.exe*。  
随后会显示 “Backburner 安装” 向导。
5. 在 “渲染客户端” 的目录文件夹中，双击 *backburner.exe*。  
随后会显示 Backburner 安装程序。
6. 按照提示信息在工作stations上安装 Backburner。  
此过程会安装下面列出的应用程序，在 Windows 系统 “开始” 菜单的 Autodesk | Backburner 程序组中将会显示这些应用程序：

应用程序	菜单项
Backburner 管理器	管理器
Backburner 监视器	监视器
Backburner 服务器	服务器

安装程序会安装 Backburner。接下来，启动并配置分布式排队系统的管理器；  
请参见第 14 页的[“在 Windows 系统上启动 Backburner 管理器”](#)。

## 在 Linux 工作站上安装 Backburner

请使用 Autodesk 应用程序 CD，通过下列步骤在 Linux 工作站上安装 Backburner，然后配置该服务，使其随工作站一同启动。

### 在 Linux 工作站上安装 Backburner:

1. 如有必要，请以根用户权限登录工作站并打开终端。
2. 转到所安装的 Linux 发行版的子目录：

版本：	键入：
Red Hat Enterprise Linux WS 4.0 (64 位发行版)	<b>cd LINUX_2.6/x86_64</b>
Red Hat Enterprise Linux WS 4.0 (32 位发行版)	<b>cd LINUX_2.6/i386</b>

**提示：**上面列出的 Linux 发行版对 Backburner 提供正式支持。不过，管理器也可以运行在其他使用 2.6 内核、非正式支持的 Linux 发行版上，如 Red Hat Fedora Core 4。

3. 键入 **ls** 查看子目录的内容。

随后会显示 Backburner 的软件包以及安装脚本。

4. 运行安装脚本。键入：

**./INSTALL**

安装脚本会启动，为安装 Backburner 做好准备。安装期间还可能会提示您安装 Backburner 服务器。

5. 出现下面的提示时，请选择 Yes（是）。

**Backburner Manager configuration: Do you want to automatically run the Backburner Manager on this machine?**

脚本即会安装 Backburner 管理器。

6. 如果显示下面的提示，请选择 No（否）。

**Backburner Server configuration: Do you want to automatically run the Backburner Server on this machine?**

脚本完成并返回到终端。

7. 检查 Backburner 管理器服务的配置是否正确。Backburner 管理器作为后台服务（守护程序）在 Linux 中运行。必须将该服务配置为随工作站一同启动。键入：

```
chkconfig --list | grep -i backburner
```

随后应该会显示类似如下内容的输出。级别 3、4 和 5 必须设置为 “on”，Backburner 管理器守护程序才能自动启动。

```
backburner_manager 0:off 1:off 2:on 3:on 4:on 5:on 6:off
```

如果没有显示输出内容，或者输出内容与以上内容不同，请联系客户支持。

8. 如果是对当前已安装的 Backburner 版本执行更新，则您的安装过程就此完成。否则，您还需要运行其他安装脚本。

更改目录。键入：

```
cd /usr/discreet/backburner/
```

9. 运行安装脚本以设置 Backburner 管理器和 Wiretap 服务器。键入：

```
./backburnerConfig
```

**注意：**当提示是否在本计算机上运行 Backburner 服务器时，请输入 “n”。

- 10.（可选）运行安装脚本以配置 Backburner Web 监视器。键入：

```
./backburnerConfigWeb
```

## 启动和配置 Backburner 管理器

启动和配置 Backburner 管理器的具体过程取决于您是在 Windows 工作站还是在 Linux 工作站上进行安装。如果是在 Windows 工作站上安装，请参见第 14 页的[“在 Windows 系统上启动 Backburner 管理器”](#)。如果是在 Linux 工作站上安装，请参见第 16 页的[“在 Linux 系统上启动 Backburner 管理器”](#)。

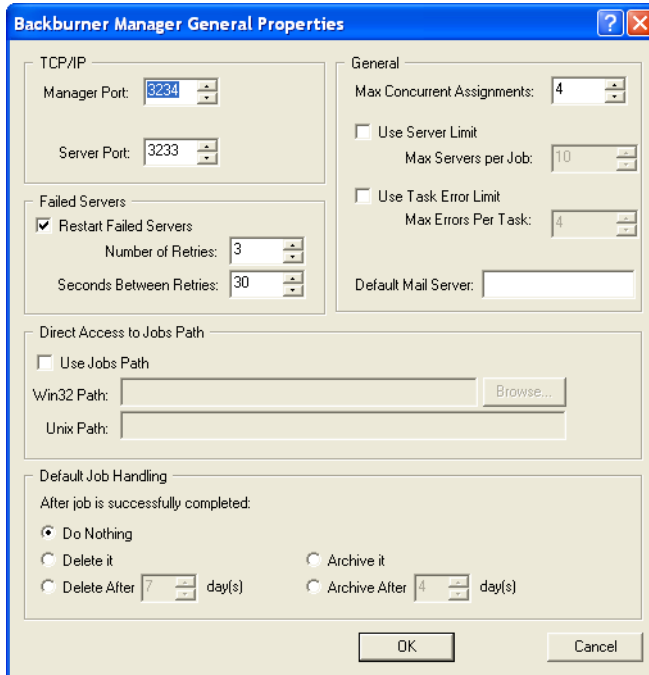
### 在 Windows 系统上启动 Backburner 管理器

通过以下过程可以启动 Windows Backburner 管理器。在向分布式排队系统添加渲染节点或客户端之前，应保证 Backburner 管理器已在运行。

## 启动并配置 Backburner 管理器：

1. 选择 “开始” | “程序” | “Autodesk” | “Backburner” | “管理器”。

如果是首次启动 Backburner 管理器，则会显示管理器的 “常规属性” 对话框。使用此对话框可以配置 Backburner 管理器的设置。此处建议使用 Backburner 管理器的默认设置，因为这些设置适合大部分工具。



2. 如有必要，可以使用 “常规属性” 对话框配置 Backburner 管理器；请参见第 17 页的 [“配置 Backburner 管理器”](#)。否则，请单击 “确定” 启动 Backburner 管理器。

**提示：**“Backburner 管理器常规属性”对话框中的设置也会写入到安装 Backburner 的 *Network* 文件夹下的 *backburner.xml* 文件中。如果启动管理器时找不到 *backburner.xml* 文件，则会再次显示包含默认设置的 “常规属性” 对话框。

Backburner 管理器被启动。Backburner 管理器的窗口中会显示事关管理器运行的事件的消息。根据 “日志属性” 对话框中的选择设置，所显示的消息可能会向用户发出如下提示信息：

- 管理器和服务器之间的连接和注册
- 新任务分配情况
- 作为队列控制器的工作站

- 分配 / 渲染的帧
- 管理器和服务器之间发送的确认数据包
- 正在关闭的管理器 / 服务器
- 出现的渲染错误

**注意：**您可以选择 Backburner 管理器记录哪些事件。

一旦 Backburner 管理器正常运行，您就可以设置 Backburner Web 监视器和分布式排队系统的渲染节点。

**提示：**您可以随时通过 Backburner 管理器的“常规属性”对话框更改其配置。要显示此对话框，请在 Backburner 管理器中选择“编辑”|“常规设置”。所做的更改在重新启动 Backburner 管理器之后才会生效。

## 在 Linux 系统上启动 Backburner 管理器

为后台分布式排队系统启动并配置基于 Linux 的 Backburner 管理器。在向分布式排队系统添加渲染节点或客户端之前，应保证 Backburner 管理器已在运行。

### 启动并配置 Backburner 管理器：

1. 以根用户权限登录工作站，打开终端。

2. 停止 Backburner 管理器服务。键入：

```
/etc/init.d/backburner_manager stop
```

如果工作站上正在运行 Backburner 管理器服务，执行该命令后服务即会停止。如果当前没有运行该服务，则会显示“Failed”（失败）错误消息。如果是首次启动 Backburner 管理器，请继续执行步骤 3 到 6 进行配置，然后再启动管理器。否则，请转到步骤 7 启动管理器。

3. 键入以下命令，转到 Backburner 应用程序的 *Network* 目录，查看其内容：

```
cd /usr/discreet/backburner/Network; ls
```

该目录中的 *backburner.xml* 文件包含 Backburner 管理器的配置设置。要为您的工具配置管理器，您需要编辑此文件。在编辑文件前，请对该文件进行备份。

4. 备份 *backburner.xml* 文件。键入：

```
cp backburner.xml backburner_backup_<date>.xml
```

其中 <date> 是今天的日期。

随即会在 *Network* 目录创建该文件。您可以在出现问题时参考和 / 或恢复该文件。

5. 如有必要，可在 *vi* 等文本编辑器或 XML 编辑器中编辑 *backburner.xml* 文件来配置您的工具的 Backburner 管理器；请参见第 17 页的[“配置 Backburner 管理器”](#)。

6. 保存并关闭编辑后的 *backburner.xml* 文件。

7. 键入以下命令启动 Backburner 管理器：

```
/etc/init.d/backburner_manager start
```

Backburner 管理器服务即会启动，并使用 *backburner.xml* 文件中的配置信息。一旦 Backburner 管理器正常运行，您就可以设置 Backburner Web 监视器和渲染节点。

**提示：**所有 Backburner 管理器事件会记录在目录 */usr/discreet/backburner/Log* 下的日志文件中。您可以使用 *tail* 命令查看基于 Linux 的 Backburner 管理器的这个日志文件的内容。

## 配置 Backburner 管理器

通过以下任一方式配置 Backburner：

- 使用 Backburner 管理器的“常规属性”对话框（适用基于 Windows 的 Backburner 管理器）。
- 编辑 *backburner.xml* 文件（适用基于 Linux 的 Backburner 管理器）。

**注意：**在配置前应该停止 Backburner 管理器。

此对话框中的默认设置对于大部分情况都是适用的，但您可能需要调整这些默认设置，以使 Backburner 管理器和其他组件能够相互通信。

对于 Backburner 管理器配置如下内容：

- Backburner 管理器和渲染节点的 TCP/IP 端口号。
- 作业分发、运行失败的渲染节点和已完成的作业的默认行为。
- 作业的远程 Windows 文件路径和 UNIX 文件路径。

请阅读以下部分来了解如何为您的工具配置 Backburner 管理器。

**注意：***backburner.xml* 文件提供多个可用于自定义 Backburner 管理器的元素。除非您熟悉 XML 并且认为适合采用编辑 *.xml* 文件的方式来操作，否则，对于直接修改该文件一定要慎重行事。请勿在 *backburner.xml* 文件中修改未在下面列出的内容，除非是客户支持人员指导您这样做。否则，分布式排队系统的整体稳定性可能会受到影响。

## TCP/IP 设置

通过修改 Backburner 管理器的“常规属性”对话框中的字段，或者修改 *backburner.xml* 文件中的元素，可以修改 Backburner 管理器的 TCP/IP 常规设置。这些字段 / 元素可指定分布式排队系统所使用的 TCP/IP 端口号和子网掩码。

端口号类似于总机号码相同的不同用户的分机。它们代表渲染节点和管理器之间的两个通信通道。这些设置只能由经过培训的网络管理员来更改。

在此不推荐更改这些默认端口号。如果确定要使用其他端口号，则必须在每个 Backburner 组件的 TCP/IP 设置中更改这些值。

字段	XML 元素	说明
管理器端口	<ManagerPort>	指定 Backburner 管理器使用的端口号。默认值为 3234。
服务器端口	<ServerPort>	指定渲染节点所使用的端口号。默认值为 3233。
N/A	<NetworkMask>	设置用于网络的默认子网掩码。默认值为 255.255.255.0。 可以使用基于 Windows 的 Backburner 监视器覆盖该值；在启动监视器时，选择“管理” “连接”，然后在显示的对话框中输入子网掩码。

**注意：**如果当前工具中使用了防火墙，比如 Zone Labs® ZoneAlarm® 或 Windows XP 附带的防火墙，请确保配置防火墙以允许访问管理器和服务器的端口。否则，分布式排队系统的组件无法相互通信、接收电影胶片或返回渲染后的材质。

常规设置

通过修改 Backburner 管理器的“常规属性”对话框的“常规”区域中的字段，或者修改 *backburner.xml* 文件中 AppDetails 元素的 ManagerSettings 子元素的元素，可以配置 Backburner 管理器的常规行为。

字段	XML 元素	说明
最大协同指定	<MaxConcurrentAssignments>	指定管理器可同时发送的作业数。该数值取决于管理器工作站的处理器速度和网络整体速度。通常，默认值 4 足够使用。您可以在下列情况下更改此值： <ul style="list-style-type: none"><li>• 当渲染作业较大并且/或者分布式排队系统疲于应付作业时可降低此值。</li><li>• 当渲染作业较小并且/或者您的分布式排队系统足以应付作业时可增加此值。</li></ul> 应避免将此值增加的太多；值太高可能会引发更多的节点超时，因为作业发送的速度会使节点来不及处理。在这类情况下，应降低此值。
使用服务器限制	<UseServerLimit> 和 <ServerLimit>	设置分配执行特定作业的渲染节点的最大数量。这个功能可以替代某些应用程序中的服务器限制设置。相关信息，请参见应用程序的“高级设置”对话框。
使用任务错误限制	<UseTaskErrorLimit> 和 <TaskErrorLimit>	定义渲染节点在挂起任务前重试执行任务的次数。
默认邮件服务器	<DefaultMailServer>	定义用于发送邮件通知的默认邮件服务器。这个邮件服务器只用于那些尚没有相关联的邮件服务器的作业。



失败的节点行为

通过修改 Backburner 管理器的“常规属性”对话框的“失败的服务器”区域中的字段，或者修改 *backburner.xml* 文件中 AppDetails 元素的 ManagerSettings 子元素的元素，可以配置 Backburner 管理器对于失败的作业自动重新启动渲染节点。

字段	XML 元素	说明
重新启动失败的服务器	<RetryFailedServers>	激活后可以启用渲染节点的自动重新启动功能。如果禁用了该选项，则渲染节点在第一次作业失败后不会再次尝试渲染该作业。默认情况下启用该选项。
重试次数	<RetryCount>	指定管理器尝试重新启动失败的渲染节点的重试次数。重试次数默认设置为 3。该值的范围为 1 到 1024。
重试之间的秒数	<TimeBetweenRetries>	每次重试的间隔时间（毫秒）。该值默认设置为 30000 毫秒。 在 Windows 中，该值调整显示为 30 秒。

渲染节点的状态按作业进行记录。Backburner 管理器通常会遍历作业所使用的渲染节点的列表来检查故障情况。如果启用了“重新启动失败的服务器”（在 *backburner.xml* 文件中设置为 1），则管理器会持续跟踪以下情况：

- 渲染节点执行特定作业失败时的时间。
- 自渲染节点执行特定作业失败起所经过的时间。

如果经过的时间大于指定的“重试之间的秒数”，Backburner 管理器会将“重试次数”降低 1，并重新设置渲染节点的“失败”标志。一旦失败次数达到指定的“重试次数”，管理器会停止为作业尝试重新启动渲染节点。

如果重新启动后的渲染节点完成了一个图像帧，则会将节点标记为活动，并恢复处理直至作业完成。

### 作业路径设置

通过修改 Backburner 管理器的“常规属性”对话框的“直接访问作业路径”区域中的字段，或者修改 *backburner.xml* 文件中 AppDetails 元素的 ManagerSettings 子元素的元素，可以配置 Backburner 管理器访问指定系统或网络驱动器上的作业。

如果不希望让作业保留在安装 Backburner 管理器的驱动器或工作站上，可以使用这些字段 / 元素修改设置。比如以下情况：

- 安装 Backburner 管理器的系统驱动器上只有非常少的空间。因为另一个系统驱动器有大量的空间，所以您在该驱动器上共享了一个名称为 *MyJobs* 的文件夹，使提交的作业保存在该文件夹。在这种情况下，您将作业引导至 \\computername\\MyJobs 文件夹。
- 您所使用的工作站同时用作 Backburner 管理器和创作工作站。为了减少工作站上由 Backburner 管理器带来的开销，您在网络文件服务器上设置了一个名称为 *backburnerJobs* 的共享文件夹。您将 Win32 作业路径设置为 \\fileserver\\backburnerJobs，提交的作业即会放置到文件服务器上。

字段	XML 元素	说明
使用作业路径	<EnableJobPath>	如果启用，则使用 Win32 或 UNIX 路径定义作业位置。这会告诉渲染节点从该位置获取作业文件，从而将管理器工作站的文件 I/O 通信降至最低。
Win32 路径	<Win32Path>	作业所在 Windows 文件路径。您可以在“常规属性”对话框中单击“浏览”按钮在系统中搜索作业位置。
Unix 路径	<UnixPath>	作业所在 Unix 文件路径。您可以在“常规属性”对话框中单击“浏览”按钮在系统中搜索作业位置。

### 默认作业处理行为

通过修改 Backburner 管理器的“常规属性”对话框的“默认作业处理”区域中的字段，或者修改 *backburner.xml* 文件中 AppDetails 元素的 ManagerSettings 子元素的元素，可以配置 Backburner 管理器如何处理已完成的作业。

使用这些设置可以在管理器中更好地管理作业队列。例如，可以使用这些设置在经过一定的天数后删除已完成的作业，或者将作业无限期地保留在队列中以待存档。在提交项目的最终版本并且知道不需要再进行修改的情况下，可以选择进行存档。

**注意：**这些设置可由通过“网络作业分配”对话框访问的“高级设置”对话框中的设置覆盖。

<DefJobHandling> 设置	状态	XML 元素	说明
0	不操作		如果在“常规属性”对话框中启用该选项，则会将已完成的作业保留在队列中。
1	将其删除		如果在“常规属性”对话框中启用该选项，则完成作业时会从队列中删除。
2	之后删除	<DeleteDays>	如果在“常规属性”对话框中启用该选项，则完成作业后会将作业在队列中保留指定的时间。超过指定的天数后，即会从队列中删除作业。
3	将其存档		如果在“常规属性”对话框中启用该选项，则完成作业时会将作业存档。默认情况下对于 Windows 管理器启用“将其存档”。
4	之后存档	<ArchiveDays>	如果在“常规属性”对话框中启用该选项，则完成作业后会将作业在队列中保留指定的时间。超过指定的天数后，即会从队列中删除作业。

## 将 Backburner 管理器设置为 Windows 服务

您可以将 Backburner 管理器设置为 Windows 服务，使其随同工作站启动。每次工作站启动时，Windows 服务都可以在后台自动启动。在这种情况下，Backburner 管理器会在后台运行，而不是作为独立的应用程序来运行。

如果将管理器作为服务来运行，则不会：

- 更改 Backburner 监视器或 Web 监视器中显示的信息。
- 防止 Backburner 管理器作为应用程序手动启动，如果管理器已作为服务运行，则尝试手动运行时接收到错误信息。

将 Backburner 服务器作为 Windows 服务来运行要更为方便，但这也意味着如果出现问题不会明显地看到相关的管理器信息。这就是为什么将 Backburner 管理器作为服务安装之前，需要保证分布式排队系统平稳运行。

通过下列过程可以将 Backburner 管理器安装为 Windows 服务。

**将管理器作为 Windows 服务安装：**

1. 转到要作为服务安装管理器的工作站。
2. 打开“命令提示”(DOS)窗口，切换到 Backburner 的默认路径  
*C:\Program Files\Autodesk\Backburner。*

**注意：**如果运行的是 Windows XP Professional 64 位版本，则 Backburner 的目录可能是  
*C:\Program Files <x86>\Autodesk\Backburner。*

3. 输入 **managersvc -i**。

随后会显示下列消息：

Backburner Manager ... Service Installed.

**注意：**要删除作为服务安装的 Backburner 管理器，请转到 Backburner 根目录并键入  
**managersvc -r**。

4. 选择“开始”|“设置”|“控制面板”|“管理工具”|“服务”，右键单击  
“Backburner 管理器”，然后选择“启动”。

下次重新启动工作站时，Backburner 管理器也会自动启动。

**注意：**从右键菜单中选择“属性”，设置用户、密码和其他参数。

# 安装 Backburner 监视器

## 摘要

<a href="#">关于Backburner 监视器</a> .....	23
<a href="#">安装Backburner Web 监视器</a> .....	24
<a href="#">在Windows 系统上安装Apache HTTP 服务器和Backburner Web 服务器</a>	24
<a href="#">在Windows 系统上安装Microsoft IIS 和Backburner Web 服务器</a> .....	31
<a href="#">在Linux 系统上安装Apache HTTP 服务器</a> .....	39

## 关于 Backburner 监视器

Backburner 监视器是 Backburner 分布式排队系统的用户界面。它是一个 Windows 应用程序，当在 Windows 系统上安装 Backburner 管理器时会自动安装该程序。如果是在 Linux 系统上安装 Backburner 管理器，则不会安装该应用程序。

Backburner Web 监视器是 Web 形式的 Backburner 监视器。它可在任何 Windows 或 Linux 工作站上运行。该监视器在 Web 浏览器中运行，并可通过任何网络主机访问。

虽然 Backburner 监视器和 Backburner Web 监视器的界面有所不同，但提供相同的功能。这两种监视器都要求它们运行所在的工作站可以访问分布式排队系统。

## 安装 Backburner Web 监视器

Backburner Web 监视器依靠 Web 服务器软件来运行，所以必须安装并配置服务器软件。安装并配置服务器软件后，用户可以打开浏览器，连接到 Backburner Web 监视器。必须安装并配置的软件如下：

- 以下某个 Web 服务器应用程序。
  - Apache HTTP 服务器，它是当前流行的开源 Web 服务器应用程序，可在包括 Windows 和 Linux 在内的多种平台上使用。
  - （仅适用于 Windows 平台）Microsoft Internet Information Server (IIS)，它是所有 Windows XP Professional 版本都附带的专用 Web 服务器应用程序。

如有必要，请咨询系统管理员来确定您的工具所使用的 Web 服务器应用程序以及获取有关安装和配置该应用程序的帮助。安装 Web 服务器应用程序需要了解 HTML 或 XML，了解 Web 服务器配置，以及基本了解 Autodesk 分布式排队系统的架构。

- Backburner Web 服务器。

利用下表找到您的工具所必需的软件的安装过程。

Web 服务器应用程序	安装说明
Apache HTTP 服务器 (Windows)	第 24 页的 <a href="#">“在 Windows 系统上安装 Apache HTTP 服务器和 Backburner Web 服务器”</a>
Apache HTTP 服务器 (Linux)	第 39 页的 <a href="#">“在 Linux 系统上安装 Apache HTTP 服务器”</a>
Microsoft IIS (Windows)	第 31 页的 <a href="#">“在 Windows 系统上安装 Microsoft IIS 和 Backburner Web 服务器”</a>

## 在 Windows 系统上安装 Apache HTTP 服务器和 Backburner Web 服务器

下列步骤说明了在 Windows 工作站上安装和配置 Apache HTTP 服务器和 Backburner Web 服务器的一般过程。

### 安装和配置 Apache HTTP 服务器和 Backburner Web 服务器：

1. 如有必要，请下载 Apache HTTP 服务器并在安装了 Backburner 管理器的 Windows 工作站上进行安装。请参见第 25 页的 [“在 Windows 系统上安装 Apache HTTP 服务器”](#)。

**注意：**在为 Backburner 管理器推荐的同一工作站上安装 Apache HTTP 服务器和 Backburner Web 服务器。请勿将这些 Web 服务器安装在分布式排队系统中的多个工作站上。

2. 为 Apache 安装和配置 Backburner Web 服务器。请参见第 26 页的 [“为 Apache 安装 Backburner Web 服务器”](#)。

3. 配置 Backburner Web 服务器，使其可以连接 Backburner 管理器并与之通信。请参见第 27 页的 [“配置 Backburner Web 服务器”](#)。
4. 为 Backburner Web 监视器用户设置访问权限，使网络用户可以通过 Web 监视器管理作业和渲染节点。请参见第 28 页的 [“设置对 Backburner Web 监视器的访问权限”](#)。
5. 指定哪些用户拥有 Backburner Web 监视器管理员特权。请参见第 31 页的 [“分配 Backburner Web 监视器管理员权限”](#)。

## 在 Windows 系统上安装 Apache HTTP 服务器

通过下列过程下载并安装适用于 Windows 系统的 Apache HTTP 服务器。在安装和配置用于 Backburner Web 监视器的 Web 服务器之前，必须安装 Apache HTTP 服务器。此过程需要将 Apache HTTP 服务器安装在与 Backburner 管理器相同的工作站上。

### 下载和安装 Apache HTTP 服务器：

1. 在指定用作 Backburner 管理器的 Windows 工作站上，打开 Web 浏览器，访问 <http://httpd.apache.org>。
2. 从某个镜像下载软件。
3. 选择可下载 HTTP 服务器的镜像站点，找到 Win32 Binary MSI Installer (*apache\_2.0.59-win32-x86-no\_ssl.msi*) 的链接，然后单击该链接下载安装程序包。
4. 转到安装程序包下载后所存放的位置，然后运行 *apache\_2.0.59-win32-x86-no\_ssl.msi* 文件开始安装。随后显示“Apache 安装向导”。
5. 阅读许可协议和 Read This First（安装前须知）信息后，请按照安装向导的屏幕提示进行操作，对所有设置保留使用默认值。
6. 完成安装过程后，单击 Finish（完成）。

Apache HTTP 服务器安装完毕并启动。您可以双击 Windows 系统托盘中的图标或选择“开始” | “程序” | “Apache HTTP Server 2.0.59” | “Control Apache Server” | “Monitor Apache Servers”来监视其状态和控制服务。

## 为 Apache 安装 Backburner Web 服务器

通过下列过程为 Apache HTTP 服务器的 Backburner Web 服务器安装 CGI 应用程序。此过程为网络上的 Backburner Web 监视器用户配置 Backburner Web 服务器访问权限。

### 安装 Backburner Web 服务器：

1. 如有必要，在工作站上启动 Backburner 管理器。请参见第 14 页的[“在 Windows 系统上启动 Backburner 管理器”](#)。

如果工作站上没有安装 Backburner 管理器，请利用第 12 页的[“在 Windows 工作站上安装 Backburner”](#)中描述的过程安装 Backburner 软件。

2. 转到安装 Backburner 的文件夹，默认路径为 `C:\Program Files\Autodesk\Backburner`。

**注意：**如果运行的是 Windows XP Professional 64 位版本，Backburner 可能安装在 `C:\Program Files <x86>\Autodesk\Backburner` 文件夹中。

3. 将整个 `backburner_html` 文件夹复制到 `C:\Program Files\Apache Group\Apache2\htdocs`。

4. 将步骤 2 中复制的文件夹 `backburner_html` 重命名为 `backburner`。

您现在应该有了一个 `C:\Program Files\Apache Group\Apache2\htdocs\backburner` 文件夹。

5. 将下列文件从 `C:\Program Files\Autodesk\Backburner` 复制到 `C:\Program Files\Apache Group\Apache2\cgi-bin`：

- `monitorCGI.cfg`
- `monitorCGI.cgi`

6. 如果运行的是 Windows XP Professional 64 位版本，则需要执行下列步骤，使 `.cgi` 扩展名在 Internet 信息服务管理器中显示为 Web 服务扩展名。

- a) 在 Windows 中，从“控制面板”打开“管理工具”，然后启动 IIS 管理器。
- b) 在“本地计算机”下面列出的文件夹中，转到“Web 服务扩展”文件夹，单击“所有未知 CGI 扩展”，然后单击“允许”。

这样您就可以正确地查看 Web 监视器。



## 配置 Backburner Web 服务器

通过下列过程配置 Backburner Web 服务器以连接 Backburner 管理器。

### 配置 Backburner Web 服务器：

1. 确定运行 Backburner 管理器的工作站的完整计算机名（如 *saturn.sol.com*）。

2. 转到 *C:\Program Files\Apache Group\Apache2\cgi-bin*，然后以 XML 形式打开 *monitorCGI.cfg* 文件，或者在记事本等文本编辑器中打开该文件。

*monitorCGI.cfg* 文件包含 Backburner Web 服务器的 Backburner 管理器设置。您必须配置此文件，使 Backburner Web 监视器可以访问分布式排队系统的 Backburner 管理器。

3. 在 *monitorCGI.cfg* 文件中找到下列数据行：

```
<!-- Default Manager Hostname -->
```

```
<Manager>localhost</Manager>
```

4. 将该行中 *localhost* 的值替换为步骤 1 中确定的运行 Backburner 管理器的工作站的完整计算机名称。

例如，如果运行 Backburner 管理器的工作站的名称是 *saturn.sol.com*，则该行显示为：

```
<Manager>saturn.sol.com</Manager>
```

5. 在 *monitorCGI.cfg* 文件中找到下列数据行：

```
<!-- Port that the manager is running on -->
```

```
<Port>3234</Port>
```

6. 如有必要，请将该行中的值替换为用于与 Backburner 管理器通信的端口号。

如果不能确定 Backburner 管理器所使用的端口号，请检查 Backburner 管理器的“常规属性”对话框或 *backburner.xml* 文件；请参见第 17 页的[“配置 Backburner 管理器”](#)。

**注意：**Backburner 管理器的默认端口号是 3234。此处不推荐更改这个端口号。

7. 保存并关闭 *monitorCGI.cfg* 文件。

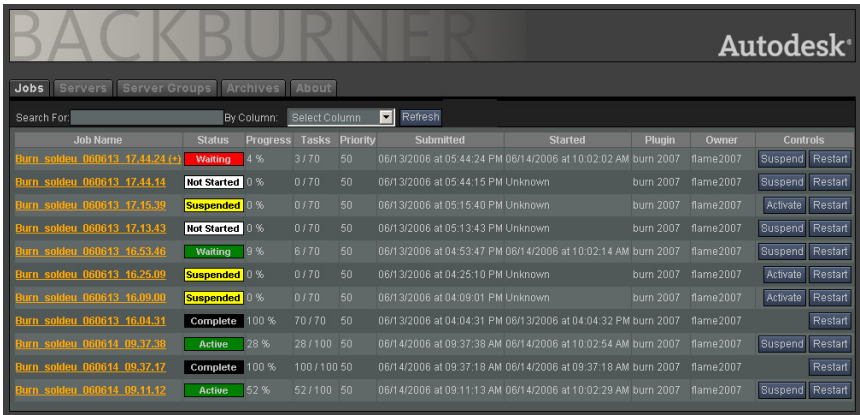
8. 要测试 Backburner Web 服务器，请打开 Web 浏览器，在地址行中输入下列内容：

**http://< 计算机名>/backburner**

网络中的所有用户可以使用此 Web 地址来访问 Backburner Web 监视器。例如，如果计算机名称为 managerhost，请输入：

**http://managerhost/backburner**

如果 Backburner Web 服务器正在工作，则会提示您输入用户名和密码。输入这些登录凭据后，浏览器中即会显示 Web 监视器。



The screenshot shows the Backburner Web interface with a table of jobs. The table has columns for Job Name, Status, Progress, Tasks, Priority, Submitted, Started, Plugin, Owner, and Controls. The jobs listed are:

Job Name	Status	Progress	Tasks	Priority	Submitted	Started	Plugin	Owner	Controls
Burn_solideu_060613_17.44.24(+)	Waiting	4 %	3 / 70	50	06/13/2006 at 05:44:24 PM	06/14/2006 at 10:02:02 AM	burn 2007	flame2007	Suspend Restart
Burn_solideu_060613_17.44.14	Not Started	0 %	0 / 70	50	06/13/2006 at 05:44:15 PM	Unknown	burn 2007	flame2007	Suspend Restart
Burn_solideu_060613_17.15.38	Suspended	0 %	0 / 70	50	06/13/2006 at 05:15:40 PM	Unknown	burn 2007	flame2007	Activate Restart
Burn_solideu_060613_17.13.43	Not Started	0 %	0 / 70	50	06/13/2006 at 05:13:43 PM	Unknown	burn 2007	flame2007	Suspend Restart
Burn_solideu_060613_16.53.46	Waiting	9 %	6 / 70	50	06/13/2006 at 04:53:47 PM	06/14/2006 at 10:02:14 AM	burn 2007	flame2007	Suspend Restart
Burn_solideu_060613_16.25.00	Suspended	0 %	0 / 70	50	06/13/2006 at 04:25:10 PM	Unknown	burn 2007	flame2007	Activate Restart
Burn_solideu_060613_16.09.00	Suspended	0 %	0 / 70	50	06/13/2006 at 04:09:01 PM	Unknown	burn 2007	flame2007	Activate Restart
Burn_solideu_060613_16.04.31	Complete	100 %	70 / 70	50	06/13/2006 at 04:04:31 PM	06/13/2006 at 04:04:32 PM	burn 2007	flame2007	Restart
Burn_solideu_060614_09.37.38	Active	28 %	28 / 100	50	06/14/2006 at 09:37:38 AM	06/14/2006 at 10:02:54 AM	burn 2007	flame2007	Suspend Restart
Burn_solideu_060614_09.37.17	Complete	100 %	100 / 100	50	06/14/2006 at 09:37:18 AM	06/14/2006 at 09:37:18 AM	burn 2007	flame2007	Restart
Burn_solideu_060614_09.11.12	Active	52 %	52 / 100	50	06/14/2006 at 09:11:13 AM	06/14/2006 at 10:02:29 AM	burn 2007	flame2007	Suspend Restart

**注意：**如果不能连接 Backburner Web 服务器，请尝试重新启动 Windows 中的 Backburner 服务和 / 或 Apache 服务。

如果 Backburner Web 服务器工作，您现在可以为分布式排队系统的用户设置用户名和密码。

### 设置对 Backburner Web 监视器的访问权限

Backburner Web 监视器可使 Windows 工作站或 Linux 工作站的网络用户有效管理作业和分布式排队系统中的渲染节点。Backburner Web 服务器要求所有用户提供登录名和密码才可以访问 Backburner Web 监视器。为设置对 Backburner Web 监视器的访问权限，您需要：

- 创建 Backburner Web 监视器用户帐户。
- 配置 Backburner Web 服务器对用户进行身份验证。

本部分的第一个过程将说明如何创建 Backburner Web 监视器用户帐户。第二个过程说明如何删除 Backburner Web 监视器用户帐户。第三个过程说明如何配置 Backburner Web 服务器来验证登录用户的身份。

### 创建 Backburner Web 监视器用户帐户：

1. 在 Apache 主文件夹中 (C:\Program Files\Apache Group\Apache2) 创建名称为 *auth* 的子文件夹。

您现在应该有了一个 C:\Program Files\Apache Group\Apache2\auth 文件夹。接下来，在此文件夹中为 Backburner Web 服务器创建密码文件。

2. 打开命令行 (DOS) shell，键入以下内容转到 C:\Program Files\Apache Group\Apache2\bin 文件夹：

```
cd C:\Program Files\Apache Group\Apache2\bin
```

**提示：**如果访问的是非标准名称的文件夹或文件，比如名称包含空格的文件夹 C:\Program Files，请在命令中对名称加注引号。

所有分布式排队系统用户的用户名和密码使用该文件夹中的 *htpasswd.exe* 实用程序来设置。

3. 创建包含第一个用户的用户名和密码的密码文件。键入：

```
htpasswd.exe -b -c ..\auth\backburner.auth <username>  
<password>
```

其中 <username> 和 <password> 是各个用户的用户名和密码。

在文件夹 C:\Program Files\Apache Group\Apache2\auth 中会创建一个名称为 *backburner.auth* 的文本文件。该文件包含一个记录所有网络用户的用户名和加密密码的列表。

4. 键入以下命令，为其他所有网络用户设置用户名和密码：

```
htpasswd.exe -b ..\auth\backburner.auth <username> <password>
```

每个用户的用户名和密码会附加到您在步骤 5 所创建的 *backburner.auth* 文件中。为所有网络用户设置好登录凭据后，就可以运行 Backburner Web 服务器。

### 删除 Backburner Web 监视器用户帐户：

1. 打开命令行 (DOS) shell，键入以下内容转到 C:\Program Files\Apache Group\Apache2\bin 文件夹：

```
cd C:\Program Files\Apache Group\Apache2\bin
```

**提示：**如果访问的是非标准名称的文件夹或文件，比如名称包含空格的文件夹 C:\Program Files，请在命令中对名称加注引号。

2. 键入以下内容删除用户的用户名和密码：

```
htpasswd.exe -D ..\auth\backburner.auth <username>
```

用户的用户名和密码即会从 *backburner.auth* 文件中删除。

**配置 Backburner Web 服务器对用户进行身份验证：**

1. 转到 `C:\Program Files\Apache Group\Apache2\conf` 文件夹，然后在 *记事本* 等文本编辑器中打开 `httpd.conf` 文件。

2. 找到该文件的末尾，添加下列行：

```
<Location /cgi-bin/monitorCGI.cgi>

AuthType Basic

AuthName Backburner

AuthUserFile "C:\Program Files\Apache
Group\Apache2\auth\backburner.auth"

<Limit GET POST>

</Limit>

require valid-user

</Location>
```

**注意：**如果您是联机查看此文档，为避免输入时出现拼写错误，最好从本文档剪切并粘贴这些行。如果运行的是 Windows XP Professional 64 位版本，则 `AuthUserFile` 行中的路径可能是 `C:\Program Files <x86>\Apache Group\Apache2\auth\backburner.auth`。

3. 保存并关闭 `httpd.conf` 文件。
4. 要测试 Backburner Web 服务器是否执行身份验证，请打开 Web 浏览器，在地址行中输入下列内容：

```
http://<machinename>/backburner
```

系统会提示您登录到 Backburner Web 监视器。

5. 输入 Backburner Web 监视器用户帐户的用户名和密码。

Backburner Web 服务器会对照 `backburner.auth` 文件中的用户名和密码核对您所提供的登录凭据。如果匹配，则会显示 Backburner Web 监视器。否则，会再次提示您输入用户名和密码。

## 分配 Backburner Web 监视器管理员权限

不具备管理员权限的用户在 Backburner Web 监视器中只能监视分布式排队系统的状态以及管理他们自己的作业。具备管理员权限的用户可以有效管理所有的作业以及分布式排队系统的渲染节点。有关需要管理员权限才能执行的任务的完整列表，请参阅 *Autodesk Backburner 2008 用户指南*。

### 为 Backburner Web 监视器用户帐户分配管理员权限：

1. 转到 `C:\Program Files\Autodesk\Backburner\cfg` 文件夹，然后在记事本等文本编辑器中打开 `wiretap.cfg` 文件。
2. 向下滚动浏览到 [SECURITY] 部分。此部分包含关键字 `BackburnerAdministrators`，它指定具有管理员权限的用户帐户。例如，下列行表示为用户帐户 `backburner` 分配管理员权限：

**`BackburnerAdministrators=backburner`**

3. 编辑 `BackburnerAdministrators` 关键字，多个帐户名称使用逗号分隔。例如，下列行表示为用户帐户 `backburner`, `loic` 和 `solemn` 分配管理员权限：

**`BackburnerAdministrators=backburner, loic, solemn`**

4. 保存并退出该文件。

当用户 `backburner`、`loic` 和 `solemn` 登录到 Backburner Web 监视器时，用户界面中会显示系统管理工具，指明用户帐户具备管理员权限。有关系统管理工具在用户界面中的位置，请参阅 *Autodesk Backburner 2008 用户指南* 中“Backburner Web 监视器”的“访问系统管理工具”部分。

## 在 Windows 系统上安装 Microsoft IIS 和 Backburner Web 服务器

下列步骤说明了在 Windows 工作站上安装和配置 Microsoft Internet Information Server (IIS) 和 Backburner Web 服务器的一般过程。

### 安装和配置 IIS 和 Backburner Web 服务器：

1. 如有必要，请在安装 Backburner 管理器的 Windows 工作站上安装 IIS Web 服务器。请参见第 32 页的[“安装 Microsoft Internet Information Server”](#)。

**注意：**在为 Backburner 管理器推荐的同一工作站上安装 Microsoft IIS 服务器和 Backburner Web 服务器。请勿将这些 Web 服务器安装在分布式排队系统中的多个工作站上。

2. 为 IIS 安装 Backburner Web 服务器请参见第 33 页的[“为 Microsoft IIS 安装 Backburner Web 服务器”](#)。
3. 在 IIS 中配置安全性，使 Backburner Web 服务器可以作为 Web 应用程序来运行。请参见第 34 页的[“为 Backburner Web 服务器设置 IIS 安全性。”](#)。

4. 配置 Backburner Web 服务器，以连接 Backburner 管理器并与之通信。请参见第 35 页的 [“配置 Backburner Web 服务器”](#)。
5. 为 Backburner Web 监视器用户设置访问权限，使网络用户可以通过 Web 监视器管理作业和渲染节点。请参见第 37 页的 [“设置对 Backburner Web 监视器的访问权限”](#)。
6. 指定哪些用户拥有 Backburner Web 监视器管理员特权。请参见第 39 页的 [“分配 Backburner Web 监视器管理员权限”](#)。

**注意：**不具备管理员权限的用户在 Backburner Web 监视器中只能监视分布式排队系统的状态。具备管理员权限的用户可以有效管理作业以及分布式排队系统的渲染节点。有关需要管理员权限才能执行的任务的完整列表，请参阅 *Autodesk Backburner 2008 用户指南*。

## 安装 Microsoft Internet Information Server

通过以下过程可在 Windows 工作站上安装 Microsoft IIS。这个过程假定您是在 Backburner 管理器所在的工作站上安装 IIS 和 Backburner Web 服务器。如果尚未安装 Microsoft IIS，则需要通过您的 Windows CD 进行安装。

### 安装 Microsoft IIS：

1. 以管理员或高级用户身份登录。
2. 选择“开始”|“设置”|“控制面板”|“添加或删除程序”。
3. 单击对话框左侧的“添加 / 删除 Windows 组件”按钮。  
随后会显示“Windows 组件”对话框，其中会列出工作站上当前已安装的组件。如果 Internet Information Server 处于选中状态，则表示已安装了 IIS，请转到第 33 页的 [“为 Microsoft IIS 安装 Backburner Web 服务器”](#)。否则，请执行本过程的余下步骤。
4. 选择 Internet Information Server，然后单击“下一步”
5. 按照提示在系统上安装 IIS。  
安装过程中可能会提示您插入 Windows CD 来安装该组件。

## 为 Microsoft IIS 安装 Backburner Web 服务器

通过下列过程为 Microsoft IIS 服务器下的 Backburner Web 服务器安装 CGI 应用程序。此过程为网络中的 Backburner Web 监视器用户配置 IIS，使其可以访问 Backburner Web 服务器。

### 为 IIS 安装 Backburner Web 服务器文件：

1. 如有必要，在工作站上启动 Backburner 管理器。请参见第 14 页的 [“在 Windows 系统上启动 Backburner 管理器”](#)。

如果工作站上没有安装 Backburner 管理器，请利用第 12 页的 [“在 Windows 工作站上安装 Backburner”](#) 中描述的过程安装 Backburner 软件。

2. 利用“资源管理器”或“我的电脑”将文件夹  
`C:\Program Files\Autodesk\Backburner\backburner_html` 复制到 `C:\Inetpub\wwwroot`。

**注意：**如果运行的是 Windows XP Professional 64 位版本，Backburner 可能安装在 `C:\Program Files <x86>\Autodesk\Backburner` 文件夹中。

3. 将步骤 1 中复制的文件夹 `backburner_html` 重命名为 `backburner`。

现在您应该有了一个 `C:\Inetpub\wwwroot\backburner` 文件夹。

4. 在 `C:\Inetpub\wwwroot` 中创建一个名称为 `cgi-bin` 的子文件夹。

5. 将下列文件从 `C:\Program Files\Autodesk\Backburner` 复制到  
`C:\Inetpub\wwwroot\cgi-bin`：

- `monitorCGI.cfg`
- `monitorCGI.cgi`

6. 如果运行的是 Windows XP Professional 64 位版本，则需要执行下列步骤，使 `.cgi` 扩展名在 Internet 信息服务管理器中显示为 Web 服务扩展名。

- a) 在 Windows 中，从“控制面板”打开“管理工具”，然后启动 IIS 管理器。
- b) 在“本地计算机”下面列出的文件夹中，转到“Web 服务扩展”文件夹，单击“所有未知 CGI 扩展”，然后单击“允许”。

这样您就可以正确地查看 Web 监视器。

## 为 Backburner Web 服务器设置 IIS 安全性。

通过下列过程为 IIS 中的 Backburner Web 服务器配置安全性。此过程可确保 Web 服务器拥有来自 IIS 的合适安全许可，以便作为网络中的 Web 应用程序来运行。

### 配置 IIS 并为 Backburner Web 服务器设置安全性：

1. 使用 Windows 的“资源管理器”或“我的电脑”转到 `C:\inetpub\wwwroot` 文件夹。
2. 右键单击 *backburner* 文件夹，然后选择“属性”。
3. 在所显示的对话框中，打开“Web 共享”面板，然后启用“共享该文件夹”。接着会提示您为 *backburner* 文件夹设置安全性。
4. 请保留所有设置的默认值，然后两次单击“确定”返回到 `C:\inetpub\wwwroot` 文件夹。
5. 右键单击 `C:\inetpub\wwwroot\cgi-bin` 文件夹，然后选择“属性”。
6. 在所显示的对话框中，打开“Web 共享”面板，然后启用“共享该文件夹”。接着会提示您为 *cgi-bin* 文件夹设置安全性。
7. 从显示的对话框中选择“执行（包括脚本）”，然后单击“确定”。
8. 再次单击“确定”返回到 `C:\inetpub\wwwroot` 文件夹。  
接下来，使用“计算机管理控制台”工具在 IIS 中为共享 *backburner* 和 *cgi-bin* 文件夹设置安全性。
9. 选择“开始”|“设置”|“控制面板”|“管理工具”|“计算机管理”。  
随后会显示“计算机管理”控制台。可以使用该应用程序为您的 Windows 工作站配置服务和应用程序（如 IIS）。
10. 选择“服务和应用程序”|“Internet 信息服务”|“网站”。  
右侧窗格中会显示 IIS 所管理的网站。如果刚刚安装了 IIS，则只会显示一个网站（默认网站）。否则，面板中会显示 IIS 管理的所有网站。
11. 右键单击“默认网站”并选择“属性”。
12. 在显示的对话框中，打开“文档”面板，然后单击“添加”。
13. 在“添加默认文档”对话框中输入 *index.html*，然后单击“确定”。  
*index.html* 即会添加到文档列表中，使得 IIS 可以处理有关这个特定名称的网页的浏览器请求。

**注意：***index.html* 条目必须添加到文档列表才能使 Backburner Web 服务器工作。Web 服务器不能使用默认 *index.htm* 条目来运行。



14. 单击“确定”，然后双击“默认网站”。  
右侧窗格中会显示共享文件夹 *backburner* 和 *cgi-bin* 的图标。
15. 右键单击 *backburner* 图标，然后选择“属性”。
16. 在显示的对话框中，打开“目录安全性”面板，然后在“匿名访问和身份验证控制”中单击“编辑”。
17. 在显示的对话框中，启用“匿名访问”，然后单击“确定”。  
*backburner* 文件夹包含一个将 Backburner Web 监视器连接到 Backburner Web 服务器的文件，以及一些控制监视器外观的文件。对于此文件夹应允许匿名访问，以便：
  - 将 Backburner Web 监视器重定向到 Backburner Web 服务器。
  - 允许任何 Web 浏览器加载 Backburner Web 监视器页面。
18. 单击“确定”返回到“计算机管理”控制台。
19. 右键单击 *cgi-bin* 图标，然后选择“属性”。
20. 在显示的对话框中，打开“目录安全性”面板，然后在“匿名访问和身份验证控制”中单击“编辑”。
21. 在显示的对话框中，启用“匿名访问”，然后单击“确定”。
22. 再次单击“确定”返回到“计算机管理”控制台。
23. 关闭“计算机管理”控制台。

## 配置 Backburner Web 服务器

配置 Backburner Web 服务器以连接运行分布式排队系统的 Backburner 管理器。此过程可使 Backburner Web 管理器用户连接 Backburner 管理器管理的网络。

### 配置 Backburner Web 服务器：

1. 使用下列任一方法确定运行 Backburner 管理器的工作站的完整计算机名（如 *saturn.sol.com*）：
  - 选择“开始”|“设置”|“控制面板”|“系统”，在“系统属性”对话框中打开“计算机名”面板，查看“完整的计算机名称”字段中显示的工作站名称。
  - 使用 *Ping* 命令测试到 Backburner 管理器工作站的连接，然后查看在该命令实用工具的输出结果中显示的工作站名称。

**提示：**还可以使用 *Ping* 实用程序来检查运行 Backburner 管理器的工作站是否联机。

2. 转到 `C:\inetpub\wwwroot\cgi-bin`，然后以 XML 形式打开 `monitorCGI.cfg` 文件，或者在记事本等文本编辑器中打开该文件。

`monitorCGI.cfg` 文件包含 Backburner Web 服务器的设置。您必须配置此文件，使 Backburner Web 监视器可以访问分布式排队系统的 Backburner 管理器。

3. 在 `monitorCGI.cfg` 文件中找到下列数据行：

```
<!-- Default Manager Hostname -->
```

```
<Manager>localhost</Manager>
```

4. 将该行中的 `localhost` 的值替换为运行 Backburner 管理器的工作站的完整计算机名称。

例如，如果运行 Backburner 管理器的工作站的名称是 `saturn.sol.com`，则该行显示为：

```
<Manager>saturn.sol.com</Manager>
```

5. 在 `monitorCGI.cfg` 文件中找到下列数据行：

```
<!-- Port that the manager is running on -->
```

```
<Port>3234</Port>
```

6. 如有必要，请将该行中的值替换为用于与 Backburner 管理器通信的端口号。

如果不能确定 Backburner 管理器所使用的端口号，请检查 Backburner 管理器的“常规属性”对话框或 `backburner.xml` 文件；请参见第 17 页的 [“配置 Backburner 管理器”](#)。

**注意：**Backburner 管理器的默认端口号是 3234。此处不推荐更改这个端口号。

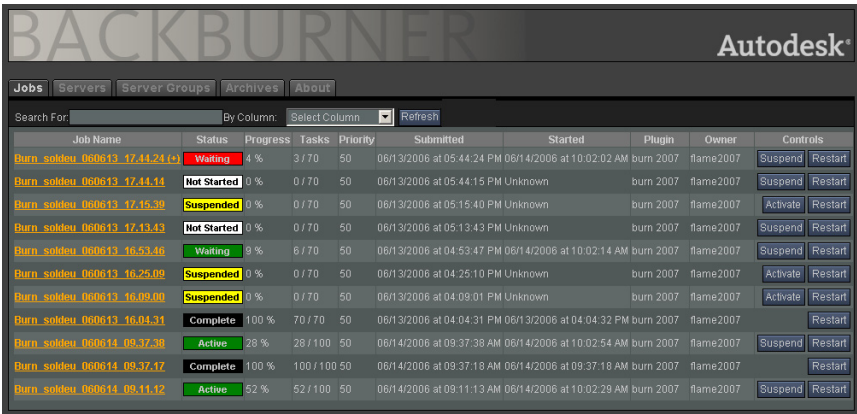
7. 保存并关闭 `monitorCGI.cfg` 文件。
8. 要测试 Backburner Web 服务器，请打开 Web 浏览器，在地址行中输入下列内容：

**`http://<machinename>/backburner`**

网络中的所有用户可以使用此 Web 地址来访问 Backburner Web 监视器。例如，如果计算机名称为 `renderhost`，请输入：

**`http://renderhost/backburner`**

如果 Backburner Web 服务器正在工作，则会提示您输入用户名和密码。输入这些登录凭据后，浏览器中即会显示 Web 监视器。



**注意：**如果不能连接 Backburner Web 服务器，请尝试重新启动 Windows 中的 Backburner 服务和 / 或 IIS 服务。

如果 Backburner Web 服务器工作，您现在可以为分布式排队系统的用户设置用户名和密码。

设置对 Backburner Web 监视器的访问权限

Backburner Web 监视器可使 Windows 工作站或 Linux 工作站的网络用户有效管理作业和分布式排队系统中的渲染节点。Backburner Web 服务器要求所有用户提供登录名和密码才可以访问 Backburner Web 监视器。为设置对 Backburner Web 监视器的访问权限，您需要：

- 创建 Backburner Web 监视器用户帐户。
- 配置 Backburner Web 服务器对用户进行身份验证。

本部分的第一个过程将说明如何创建 Backburner Web 监视器用户帐户。第二个过程说明如何删除 Backburner Web 监视器用户帐户。第三个过程说明如何配置 Backburner Web 服务器来验证登录用户的身份。

设置对 Backburner Web 监视器的访问权限

1. 选择 “开始” | “设置” | “控制面板” | “管理工具” | “计算机管理”。随后会显示 “计算机管理” 控制台。
2. 选择 “服务和应用程序” | “Internet 信息服务” | “网站” | “默认网站”。
3. 选择默认网站的 *cgi-bin* 文件夹。  
*monitorCGI.cgi* 文件会显示在右窗格中。

4. 右键单击 *monitorCGI.cgi* 并选择“属性”。

经过身份验证的 Backburner Web 服务器的网站属性会显示在对话框中。

5. 在显示的对话框中，打开“文件安全性”面板，然后在“匿名访问和身份验证控制”中单击“编辑”。
6. 在显示的对话框中，执行以下操作：
  - 禁用“匿名访问”
  - 启用“集成 Windows 验证”

**注意：**这些设置允许任何可以登录 Windows 工作站的用户使用 Backburner Web 服务器。如果想要为那些在 Windows 工作站上没有帐户的用户提供访问权限，请参阅 Microsoft IIS 的文档来获得有关设置 Microsoft IIS 用户帐户的帮助信息。

7. 单击“确定”退出对话框，再次单击“确定”返回到“计算机管理”控制台，然后关闭该控制台应用程序。

您已经配置好了 IIS，这样 Backburner Web 服务器就可以在验证模式下运行。接下来，配置 Web 服务器本身，使其在验证模式下运行，然后使用 Backburner Web 监视器测试该模式。

8. 转到 *C:\inetpub\wwwroot\cgi-bin*，然后以 XML 形式打开 *monitorCGI.cfg* 文件，或者在记事本等文本编辑器中打开该文件。

*monitorCGI.cfg* 文件包含 Backburner Web 服务器的设置，包括在验证模式下运行 Web 服务器的设置。

9. 对 *monitorCGI.cfg* 文件中的 `<AuthorizedSite>` 条目做如下修改。如果文件中缺少该条目，请添加。

**`<AuthorizedSite>monitorCGI.cgi</AuthorizedSite>`**

所有通过 Backburner Web 监视器连接分布式排队系统的用户都需要提供用户名和密码才能访问分布式排队系统。

10. 要测试 Backburner Web 服务器运行在验证模式下，请使用可以访问分布式排队系统的工作站，然后打开 Web 浏览器，在地址行中输入以下内容：

**`http://<计算机名>/backburner`**

如果 Backburner Web 服务器正运行在验证模式下，会提示您登录 Web 监视器。

11. 看到提示后，请输入您的 Windows 用户名和密码。

Backburner Web 服务器会对照您的 Windows 用户名和密码核对您的登录凭据。如果匹配，则会显示 Backburner Web 监视器。否则，会再次提示您输入用户名和密码。

## 分配 Backburner Web 监视器管理员权限

不具备管理员权限的用户在 Backburner Web 监视器中只能监视分布式排队系统的状态以及管理他们自己的作业。具备管理员权限的用户可以有效管理所有的作业以及分布式排队系统的渲染节点。有关需要管理员权限才能执行的任务的完整列表，请参阅 *Autodesk Backburner 2008 用户指南*。

### 为 Backburner Web 监视器用户帐户分配管理员权限：

1. 转到 `C:\Program Files\Autodesk\Backburner\cfg` 文件夹，然后在记事本等文本编辑器中打开 `wiretap.cfg` 文件。
2. 向下滚动浏览到 [SECURITY] 部分。此部分包含关键字 `BackburnerAdministrators`，它指定具有管理员权限的用户帐户。例如，下列行表示为用户帐户 `backburner` 分配管理员权限：

**`BackburnerAdministrators=backburner`**

3. 编辑 `BackburnerAdministrators` 关键字，多个帐户名称使用逗号分隔。例如，下列行表示为用户帐户 `backburner`, `loic` 和 `solemn` 分配管理员权限：

**`BackburnerAdministrators=backburner,loic,solemn`**

4. 保存并退出该文件。

当用户 `backburner`、`loic` 和 `solemn` 登录到 Backburner Web 监视器时，用户界面中会显示系统管理工具，指明用户帐户具备管理员权限。有关系统管理工具在用户界面中的位置，请参阅 *Autodesk Backburner 2008 用户指南* 中“Backburner Web 监视器”的“访问系统管理工具”部分。

## 在 Linux 系统上安装 Apache HTTP 服务器

如果您的工具是在 Linux 系统上运行 Autodesk VFX 和 Finishing 应用程序所使用的分布式排队系统，则还可以利用 Apache HTTP 服务器 (Linux) 从 Linux 工作站或渲染节点运行 Backburner Web 服务器。

下列步骤说明了在 Linux 工作站上安装和配置 Apache HTTP 服务器的一般过程。

**注意：**对于 Linux 系统不必安装 Backburner Web 服务器。

**安装和配置 Apache HTTP 服务器：**

1. 在安装了 Backburner 管理器的 Linux 工作站上安装 Apache HTTP 服务器。请参见第 40 页的[“在 Linux 系统上安装 Apache HTTP 服务器”](#)。
2. 为 Backburner Web 监视器用户设置访问权限，使网络用户可以通过 Web 监视器管理作业和渲染节点。请参见第 41 页的[“设置对 Backburner Web 监视器的访问权限”](#)。
3. 指定哪些用户拥有 Backburner Web 监视器管理员特权。请参见第 42 页的[“分配 Backburner Web 监视器管理员权限”](#)。

**在 Linux 系统上安装 Apache HTTP 服务器**

可以通过以下过程为 Linux 工作站安装 Apache HTTP 服务器。该过程假定您安装的是 Linux 发行版所附带的 Apache HTTP 服务器。

**注意：**您需要具备根用户访问权限才能执行下面的过程。

**安装 Apache HTTP 服务器：**

1. 以根用户权限登录，打开终端。
2. 检查是否安装了 Apache HTTP 服务器。键入：

```
chkconfig --list | grep -i httpd
```

如果命令输出中没有显示 Apache HTTP 服务器的 httpd 守护程序，请继续下一步骤。否则，转到步骤 4。

3. 通过 Linux 发行版在安装了 Backburner 管理器的 Linux 工作站上安装 Apache HTTP 服务器数据包 (httpd)。有关安装说明，请参阅 Linux 发行版的文档和帮助系统。

**注意：**建议您在 Backburner 管理器所在的同一工作站上安装 Apache HTTP 服务器。请勿将这些 Web 服务器安装在分布式排队系统中的多个工作站上。

4. 确保将 Apache HTTP 服务器设置为与工作站一同启动。键入：

```
chkconfig httpd on
```

5. 键入以下命令启动 Apache HTTP 服务器：

```
/etc/init.d/httpd start
```

## 设置对 Backburner Web 监视器的访问权限

设置 Backburner Web 监视器的访问权限需要您创建 Backburner Web 监视器用户帐户。Backburner Web 服务器要求所有用户提供登录名和密码才可以访问 Backburner Web 监视器。

**注意：**在安装 Backburner 管理器时会创建默认用户帐户 *backburner*。与此帐户关联的密码是 *backburner*。

本部分的第一个过程将说明如何创建 Backburner Web 监视器用户帐户。第二个过程说明如何删除 Backburner Web 监视器用户帐户。

### 创建 Backburner Web 监视器用户帐户：

1. 以根用户权限登录，打开终端。
2. 检查是否有 *backburner.auth* 文件。键入：

```
ls /etc/httpd/auth
```

如果显示下面的输出内容，请继续步骤 4：

```
backburner.auth
```

3. 如果没有 *backburner.auth* 文件，请从 backburner 文件夹复制。键入：

```
cd /usr/discreet/backburner/WebMonitor
```

```
cp backburner.auth /etc/http/auth
```

4. 添加帐户。键入：

```
htpasswd /etc/httpd/auth/backburner.auth <用户名>
```

5. 提示输入密码时请输入密码。

现在，就可以使用您输入的帐户信息来访问 Backburner Web 监视器。

### 删除 Backburner Web 监视器用户帐户：

1. 以根用户权限登录，打开终端。
2. 删除帐户。键入：

```
htpasswd -D /etc/httpd/auth/backburner.auth <用户名>
```

## 分配 Backburner Web 监视器管理员权限

不具备管理员权限的用户在 Backburner Web 监视器中只能监视分布式排队系统的状态以及管理他们自己的作业。具备管理员权限的用户可以有效管理所有的作业以及分布式排队系统的渲染节点。有关需要管理员权限才能执行的任务的完整列表，请参阅 *Autodesk Backburner 2008 用户指南*。

**注意：**在安装 Backburner 管理器时创建的默认用户帐户 *backburner* 默认具有管理员权限。

### 为 Backburner Web 监视器用户帐户分配管理员权限：

1. 以根用户权限登录，打开终端。
2. 转到包含定义管理员权限的文件的文件夹：  
**`cd /usr/discreet/backburner/cfg`**
3. 在文本编辑器中打开文件 *wiretap.cfg*，滚动浏览到 [SECURITY] 部分。此部分包含关键字 *BackburnerAdministrators*，它指定具有管理员权限的用户帐户。例如，下列行表示为用户帐户 *backburner* 分配管理员权限：  
**`BackburnerAdministrators=backburner`**
4. 编辑 *BackburnerAdministrators* 关键字，多个帐户名称使用逗号分隔。例如，下列行表示为用户帐户 *backburner*, *loic* 和 *solemn* 分配管理员权限：  
**`BackburnerAdministrators=backburner,loic,solemn`**
5. 保存并退出该文件。

当用户 *backburner*、*loic* 和 *solemn* 登录到 Backburner Web 监视器时，用户界面中会显示系统管理工具，指明用户帐户具备管理员权限。有关系统管理工具在用户界面中的位置，请参阅 *Autodesk Backburner 2008 用户指南* 中 “Backburner Web 监视器” 的 “访问系统管理工具” 部分。



# 5 安装 Backburner 服务器

## 摘要

<a href="#">在渲染节点上安装 Backburner 服务器的过程</a> .....	43
<a href="#">在基于 Windows 操作系统的渲染节点上安装 Backburner</a> .....	44
<a href="#">在基于 Windows 操作系统的渲染节点上启动 Backburner</a> .....	44
<a href="#">在基于 Windows 操作系统的渲染节点上配置 Backburner</a> .....	46
<a href="#">将 Backburner 服务器设置为 Windows 服务</a> .....	47

## 在渲染节点上安装 Backburner 服务器的过程

一旦运行起 Backburner 管理器，就可以在作为分布式排队系统渲染节点的每个 Windows 或 Linux 工作站上安装 Backburner 服务器。

通过下列过程可在基于 Windows 操作系统的渲染节点上安装 Backburner 服务器。要在基于 Linux 的渲染节点上为 Burn、Lustre 或 Incinerator™ 安装 Backburner 服务器，并确保 Linux 正确安装，请参阅最新的 *Autodesk Burn 用户指南* 以及有关 Linux 工作站的 *Autodesk Lustre 软件安装指南* 或 *Autodesk Incinerator 安装和用户指南*。

### 在 Windows 渲染节点上安装 Backburner 服务器：

1. 在指定作为渲染节点的每个 Windows 工作站上安装 Backburner 服务器。请参见第 44 页的 [“在基于 Windows 操作系统的渲染节点上安装 Backburner”](#)。
2. 启动 Backburner 服务器并进行配置。请参见第 44 页的 [“在基于 Windows 操作系统的渲染节点上启动 Backburner”](#) 和第 46 页的 [“在基于 Windows 操作系统的渲染节点上配置 Backburner”](#)。
3. （可选）将 Backburner 服务器作为 Windows 服务进行安装，以使它可以随工作站一同启动。请参见第 47 页的 [“将 Backburner 服务器设置为 Windows 服务”](#)。

## 在基于 Windows 操作系统的渲染节点上安装 Backburner

使用 Combustion 或 Toxik 应用程序 CD，通过下列步骤可在 Windows 工作站上安装 Backburner 服务器。此处使用与安装 Backburner 管理器时相同的安装文件。

**注意：**默认情况下，在安装 3ds Max 和 Cleaner XL 的过程中会安装 Backburner 服务器。

### 在渲染节点上安装 Backburner 服务器：

1. 以管理员身份登录到工作站。
2. 在 Windows 资源管理器中，从 CD 上找到 Backburner 的 .zip 文件。

**注意：**如果您是下载的 Backburner，则此文件的格式可能会是 .tar.gz。

3. 使用 Windows 资源管理器或 WinZip，将此文件包含的内容解压缩到工作站或硬盘驱动器上的某个文件夹中。
4. 打开该文件夹，双击文件 *backburner.exe*。  
随后会显示 “Backburner 安装” 向导。
5. 按照提示信息在工作站上安装 Backburner。

此过程会安装下列应用程序，在 Windows 系统 “开始” 菜单的 Autodesk | Backburner 程序组中将会显示这些应用程序：

- Backburner 管理器
- Backburner 监视器
- Backburner 服务器

Backburner 服务器即会安装在渲染节点上。接下来，启动并配置服务器，使其可与网络中的 Backburner 管理器通信。

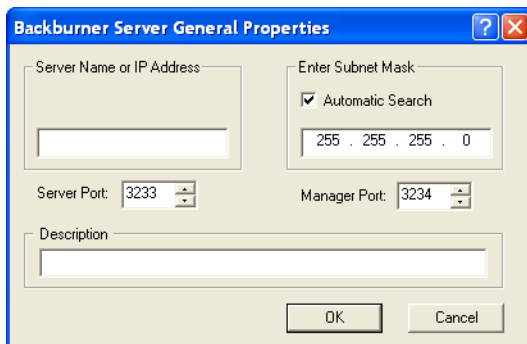
## 在基于 Windows 操作系统的渲染节点上启动 Backburner

在每个 Windows 渲染节点上启动 Backburner 服务器并进行配置。

**启动并配置 Backburner 服务器：**

1. 选择“启动”|“程序”|“Autodesk”|“Backburner”|“服务器”，启动 Backburner 服务器。

在首次运行服务器时，会显示 Backburner 服务器的“常规属性”对话框。



2. 如有必要，可使用“常规属性”对话框配置 Backburner 服务器，比如针对特定的子网掩码配置渲染节点；请参见第 46 页的[“在基于 Windows 操作系统的渲染节点上配置 Backburner”](#)。否则，请单击“确定”启动 Backburner 服务器。

**提示：**您可以随时通过 Backburner 服务器的“常规属性”对话框更改其配置。要显示此对话框，请在 Backburner 服务器中选择“编辑”|“常规设置”。所做的更改在重新启动 Backburner 服务器之后才会生效。

Backburner 服务器启动后会连接到在“常规属性”对话框中指定的 Backburner 管理器。服务器窗口可能会向用户显示下列变更消息（具体取决于日志设置）：

- 管理器和服务器之间的连接和注册
- 新任务分配情况
- 分配 / 渲染的帧
- 管理器和服务器之间发送的确认数据包
- 正在关闭的管理器 / 服务器
- 出现的渲染错误

**注意：**您可以设置 Backburner 服务器所记录的事件。

3. 重复步骤 1 和 2，以启动分布式排队系统的每个 Windows 渲染节点的 Backburner 服务器并进行配置。

所有渲染节点都运行 Backburner 服务器后，就可以从渲染客户端提交要处理的作业。

## 在基于 Windows 操作系统的渲染节点上配置 Backburner

使用 Backburner 服务器的“常规属性”对话框可配置分布式排队系统的 Backburner 服务器。此对话框中的默认设置对于大部分应用而言都是合适的，但您可能会需要调整默认设置，以使 Backburner 服务器和 Backburner 管理器能够相互通信。

下面对 Backburner 服务器的“常规属性”对话框中的每一项内容做以说明。

**服务器名或 IP 地址** — 指定 Backburner 服务器用于向 Backburner 管理器说明自身身份的主机名或 IP 地址。该值在一个渲染节点因其具有多个网络界面而具有多个 IP 地址时非常有用。

**管理器端口字段** — 指定 Backburner 管理器所使用的端口号。该设置只能由经过培训的网络管理员来更改。在此不推荐更改其默认端口号。如果确定要使用另一个端口号，则必须在每个 Backburner 组件上更改该端口号值。

**服务器端口字段** — 指定渲染节点所使用的端口号。该设置只能由经过培训的网络管理员来更改。在此不推荐更改其默认端口号。如果确定要使用另一个端口号，则必须在每个 Backburner 组件上更改该端口号值。

**注意：**如果当前工具中使用了防火墙，比如 Zone Labs ZoneAlarm 或 Windows XP 附带的防火墙，请确保配置防火墙以允许访问管理器和服务器的端口。否则，分布式排队系统的组件无法相互通信、接收电影胶片或返回渲染后的材质。

**自动搜索** — 如果启用了“自动搜索”选项，则 Backburner 服务器会自动使用所显示的 TCP/IP 子网掩码来搜索 Backburner 服务器。默认情况下，该子网掩码设置为 255.255.255.0，不过可以将其更改为任何有效的子网掩码。如果启用了该选项，Backburner 服务器将连接找到的第一个管理器。默认情况下启用“自动搜索”选项。

在大多数情况下应该禁用该选项，以减少分布式排队系统内的通信流量。如果禁用了“自动搜索”选项，则需要指定渲染节点要连接的 Backburner 管理器；请参见下面的“输入管理器名称或 IP 地址”部分。

**输入管理器名称或 IP 地址** — 如果禁用了“自动搜索”，Backburner 服务器会使用所显示的指定 IP 地址或域名系统 (DNS) 名称来搜索 Backburner 管理器。

使用该选项可以解决由于在同一 TCP/IP 子网上运行多个 Backburner 管理器而引发的问题。例如，您可以通过输入管理器系统的 IP 地址来避免由于 DNS 实施不当而引发的问题或冲突。您还可以使用该选项，通过指定每个渲染节点所连接的 Backburner 管理器，将渲染场分割到不同的分布式排队系统。

可以使用此对话框来配置以下内容：

- Backburner 管理器和渲染节点各自的 TCP/IP 端口号。
- 分布式排队系统所使用的 TCP/IP 子网掩码。
- （可选）用于在网络中标识渲染节点的描述说明。

## 将 Backburner 服务器设置为 Windows 服务

您可以将 Backburner 服务器设置为 Windows XP Professional 的服务，使其可以在渲染节点重新启动时启动。每次工作站启动时，Windows 服务都可以在后台自动启动。`\network` 子目录以及来自应用程序模式的初始化和日志文件都在原来的位置，但是 Backburner 服务器会在 Windows XP 的后台运行，而不是作为单独的进程来运行。

如果将 Backburner 服务器作为服务来运行，则不会：

- 更改 Backburner 监视器或 Web 监视器中显示的信息。
- 防止 Backburner 服务器作为应用程序手动启动，如果服务器已作为服务运行，则尝试手动运行时会接收到错误信息。

将 Backburner 服务器作为服务来安装要更为方便，但这也意味着出现问题时不会明显地看到相关的渲染节点信息。这就是为什么将 Backburner 服务器作为服务安装之前，需要保证渲染节点平稳运行。

下列步骤说明了将 Backburner 服务器作为服务安装时的一般过程。对于希望将 Backburner 服务器作为服务安装的每一个渲染节点，都必须执行这个过程。

**注意：**执行这些步骤要求您对用作渲染节点的每一个 Windows 工作站具有管理员权限。

### 将 Backburner 服务器作为 Windows 服务安装：

1. 创建专门的用户帐户，使其可以赋予 Backburner 服务器访问网络中的其他工作站的特定权限。请参见第 48 页的[“为 Backburner 服务器服务创建特定的用户帐户。”](#)。
2. 安装并配置 Backburner 服务器，使其作为 Windows XP Professional 服务来运行，然后为该服务分配步骤 1 中创建的用户帐户。请参见第 49 页的[“将 Backburner 服务器配置为 Windows 服务”](#)。

## 为 Backburner 服务器服务创建特定的用户帐户。

如果将服务器作为服务来运行，则应该创建特定的用户帐户，使该帐户可以赋予服务器访问网络中其他工作站上的必要贴图、交叉引用和输出目录的权限。该帐户必须在所有渲染服务器工作站之间保持一致。

通过将用户帐户分配给 Backburner 服务器服务，可以配置渲染节点以该用户帐户的许可权限和访问权限来运行。如果不分配用户帐户，渲染节点会以系统许可权限来运行，这样“服务器服务”就不能访问其他工作站上的贴图、交叉引用、图像或输出目录。

**注意：**下列步骤假定已将 Windows XP Professional 设置为显示经典 Windows 界面。

### 为 Backburner 服务器服务创建特定的用户帐户：

1. 以管理员或高级用户身份登录。
2. 在 Windows “开始”菜单中，选择“设置”|“控制面板”。
3. 在“控制面板”对话框中，双击“管理工具”。
4. 在“管理工具”对话框中，双击“计算机管理”。
5. 在“计算机管理”对话框中，选择“系统工具”|“本地用户和组”|“用户”。
6. 在右侧窗格中，右键单击空白区域，选择“新用户”以打开“新用户”对话框。如果“新用户”菜单选项不可用，则说明您没有必要的管理权限。
7. 在“新用户”对话框中：
  - 输入用户名。  
可以输入任何名称，但应确保名称对所有渲染节点一致。
  - 输入密码并确认密码。  
与用户名一样，所输入的密码也需要在所有渲染服务器之间保持一致。
  - 禁用“用户下次登录时必须更改密码”，启用“密码永不过期”。  
这样就会避免在将所创建的特定用户帐户分配给渲染服务时系统报错。
  - 单击“创建”，然后单击“关闭”。不要关闭“管理工具”对话框。  
如果网络属于某一个域，则最好让您的网络管理员创建一个特定的域用户帐户。
8. 请确保在步骤 5 和 6 中创建的用户帐户对于存储有贴图、交叉引用和图像帧的网络服务器具有读 / 写访问权限。请参阅 Windows 文档来了解如何为用户设置网络访问权限。

## 将 Backburner 服务器配置为 Windows 服务

执行下列步骤，安装 Backburner 服务器并将其注册为 Windows 服务，然后将前面创建的特定用户帐户分配给 Backburner 服务器服务。

### 安装 Backburner 服务器并将其注册为一项服务：

1. 转到要作为服务安装服务器的工作站。
2. 打开“命令提示”窗口，切换到 Backburner 的默认路径  
*C:\Program Files\Autodesk\Backburner。*

**注意：**如果运行的是 Windows XP Professional 64 位版本，则 Backburner 的目录可能是  
*C:\Program Files <x86>\Autodesk\Backburner。*

3. 输入 **serversvc -i。**

随后会显示下列消息：

Backburner Server ... Service Installed.

**注意：**要删除作为服务安装的 Backburner 服务器，请转到 Backburner 根目录并键入  
**serversvc -r。**

4. 选择“开始”|“设置”|“控制面板”|“管理工具”|“服务”，右键单击“Backburner 服务器”，然后选择“启动”。

**注意：**从右键菜单中选择“属性”，为服务设置用户、密码和其他参数。

5. 在要作为服务安装 Backburner 服务器的每一个工作站上重复步骤 1 到 4。  
下次重新启动工作站时，Backburner 服务器也会自动启动。在所有工作站上完成安装后，就可以执行下一个过程，以允许前面创建的特定用户可以使用 Backburner 服务器服务。

### 将用户分配给 Backburner 服务器服务：

1. 请确保在设置每个服务器时将 Backburner 服务器作为服务来运行。
2. 在“管理工具”对话框中，双击“服务”。
3. 在“服务”对话框的“服务”列表中，右键单击“Backburner 服务器”项。
4. 选择“属性”以显示“属性”对话框。
5. 在“登录”选项卡中，选中“此帐户”，然后输入为特定用户帐户创建的用户名称。  
如果在域中创建了一个用户帐户，请以 [ 域名 ] \ [ 用户名 ] 形式输入“此帐户”，或者浏览域来找到此帐户。
6. 在“密码”和“确认密码”字段中，输入这个特定用户帐户的密码。

7. 单击“确定”退出“属性”对话框。
8. 如果服务已启动，请右键单击该服务项并选择“停止”，以将其停止。
9. 右键单击该服务项，选择“启动”，以使用新分配的用户重新启动该服务。

**注意：**如果在设置新帐户时没有禁用“用户下次登录时必须修改密码”，则会显示错误消息。您需要以新分配的这个用户的身份登录才能更改密码。更改密码后，Backburner 服务器即会启动。

10. 关闭“服务”对话框。



# 索引

## 字母

Apache HTTP 服务器 24, 39

Backburner Web 监视器

安装 24

定义 2

Backburner 服务器

安装 44

定义 2

开始 44

配置 46

Backburner 管理器

安装 12

定义 2

配置 17

启动 14

Backburner 监视器, 定义 2

Microsoft IIS 服务器 24, 31

TCP/IP 协议

为 Backburner 分配端口 17, 46

Windows

Backburner 服务, 安装 21, 47

Wiretap 6

## A

安装

Backburner Web 监视器 24

Backburner 服务器 44

Backburner 管理器 12

安装过程 9

## K

开始

Backburner Windows 服务 47

Backburner 服务器 44

## Q

启动

Backburner Windows 服务 21

Backburner 管理器 14

## R

软件要求 5

## W

网络要求 5

文档 6

## X

渲染节点 2

渲染客户端 2

渲染网络

安装过程 9

组件 2

组件要求 3

## Y

硬件要求 4

约定, 注释 6

## Z

注释约定 6

