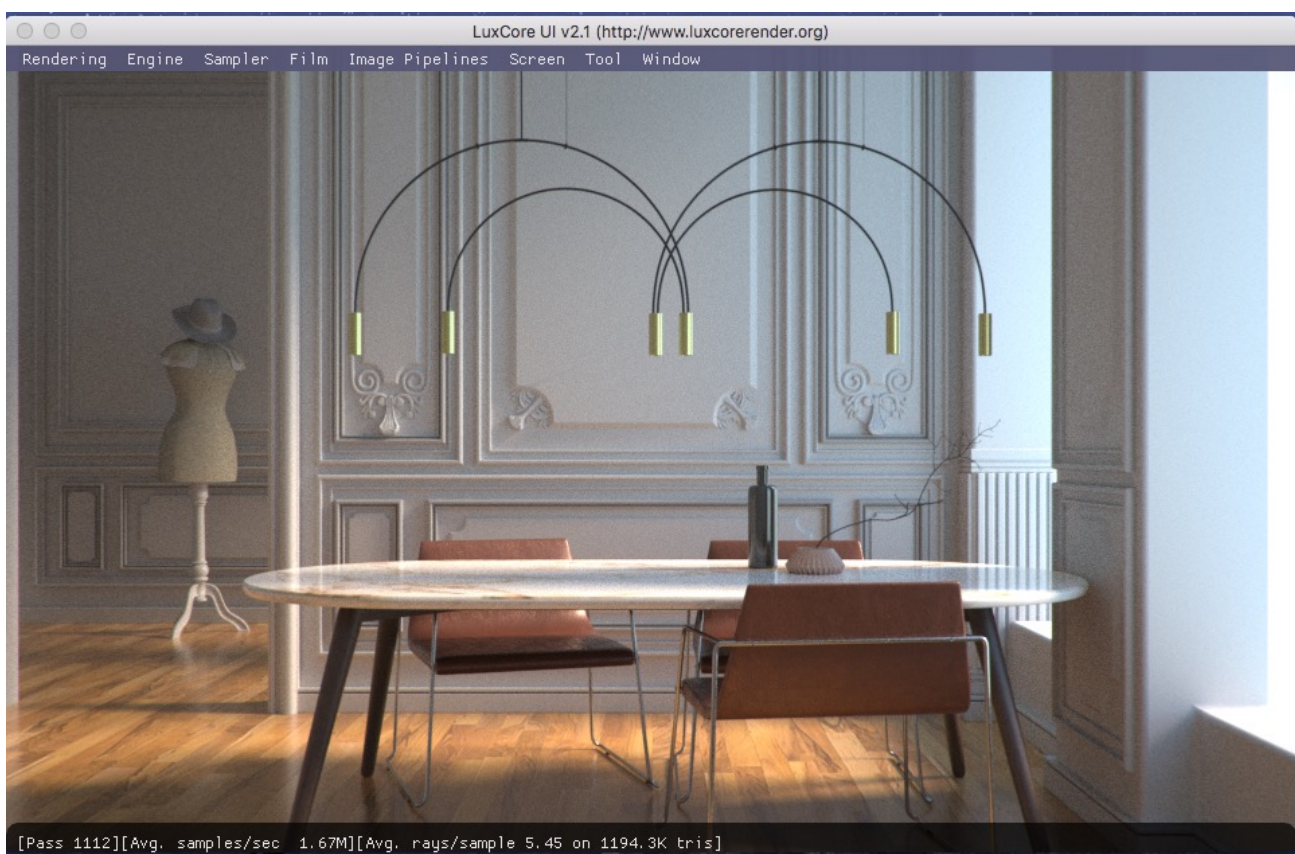


Erledigt

Neuer LuxcoreRenderer V2.1 (inkl. Benchmark-Scene) - ehemals Luxmark

Beitrag von „mitchde“ vom 6. April 2019, 09:24

Der ehemalige LuxRenderer (wo es eine extra Luxmark App gab) wurde in den letzten 2 Jahren von Grund auf neu geschrieben und liegt nun als LuxcoreRenderer V2.1 als Standalone App (man lädt Szenen) oder als BLENDER Plugin vor.



Eine extra LuxCoremark App gibt es nicht mehr.

Jedoch eine Benchscene für die Version 2.1.

Man muss jedoch selbst die M Samples/ Sekunde ablesen 😊 Wird unten in der App neben den Passes angezeigt.

Mangels einer BenchApp drumrum wird aber kein Ergebnis angezeigt sondern das Rendern stoppt einfach nach 3000 Passes.

Die 3000 Passes braucht ihr aber **nicht** abzuwarten - schon nach paar Minuten (1000+ Passes) ändert sich der M Samples/ Sekunde kaum mehr. Zudem würden 3000 Passes auf ner RX 460 sicher mehr als 15 Minuten dauern 😊

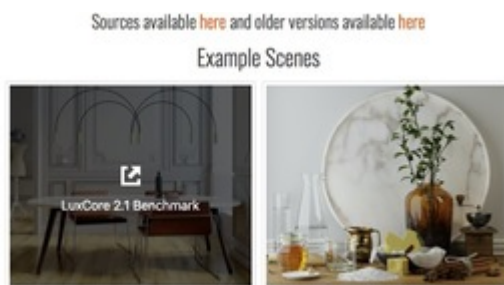
Was ihr braucht:

Die Standalone App und den Benchmark 2.1 - beides gibts hier zum DL

<https://github.com/LuxCoreRend...-v2.1-mac64-ocl.tar.gz>

und die **Benchscene 2.1**:

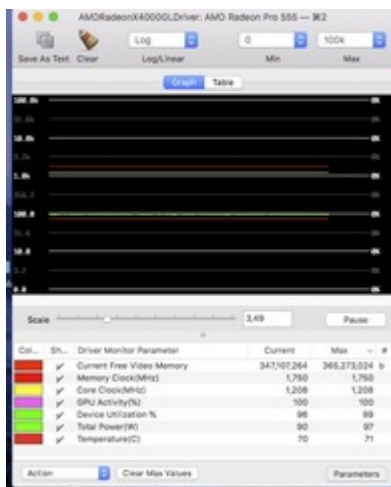
<https://luxcorerender.org/download/>



Wie ihr das ganze startet:

1. **luxcoreiu** starten
2. **Rendering / Load** , dann im Ordner Luxcore2.1Benchmark/LuxcoreScene **render.cfg** auswählen
3. Das Rendern startet nun....
4. Die M / Samples / Sek unten ablesen, 1000 Passes reicht

Bei meiner **RX 460** / HS bringt die neue LuxCoreRender App die GPU, wie beim Luxmark damals VOLL unter Dauerlast (viel mehr wie Geekbench & co).



Ergebnisse:

AMD RX 460 Red Dragon 2 GB, patched CUs unter HS: **1,66 M**
Samples/ Sekunde. EDIT: Unter Mojave gleicher Wert...