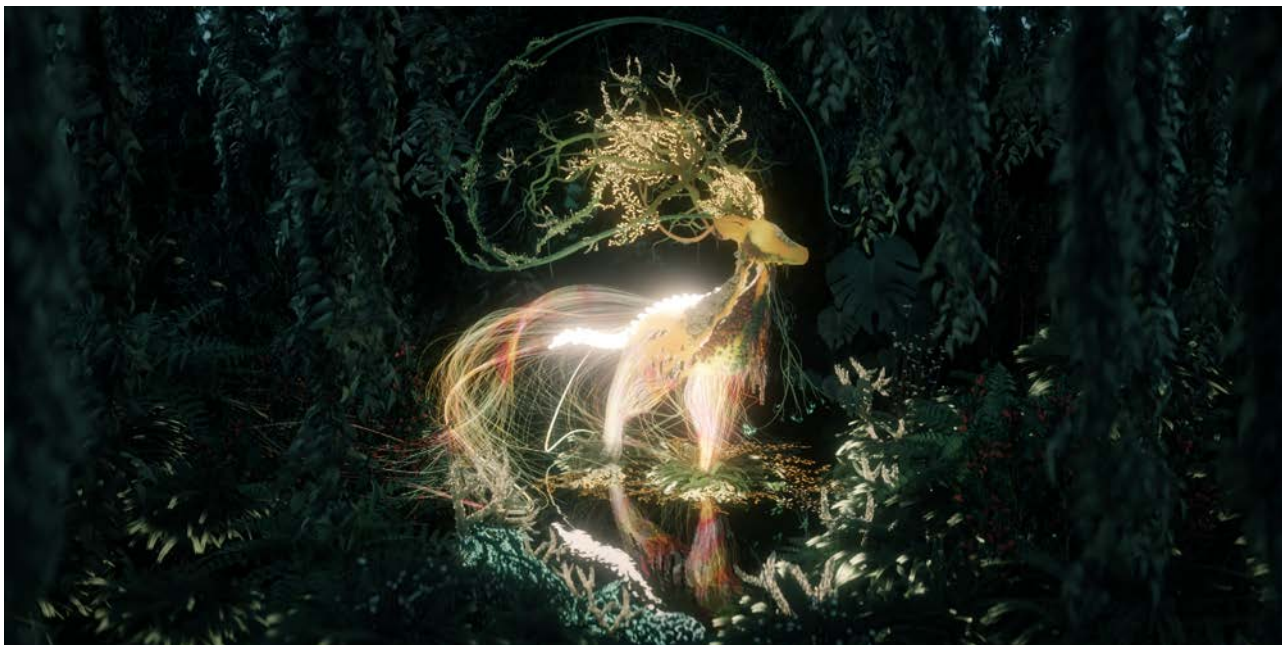




Lepton Motion Pro Blender用データ



こちらのコンセプトアート制作の業務を想定したBlenderのベンチマークデータです。BlenderからJpegの静止画をレンダリングをするためのタイムを計測できます。

■Blenderベンチマークデータ

まずは下記のリンクからBlenderのプロジェクトファイルをダウンロードしてください。

https://www.sycom.co.jp/download/motion_pro/Blender_3.1_BenchMark.html

■Motion Pro標準構成モデルのベンチマークタイム

ご自身のマシンと比べることで購入後のイメージをつかみやすくなります。

• **42秒**

■Motion Pro標準構成モデル (Z690/Mini B660) のスペック

CPU : intel Core i7 12700K

GPU : Nvidia Geforce RTX 3060 (12GB)

Memory : Crucial 製 32GB

ストレージ : Crucial P5 Plus M.2 (1TB)

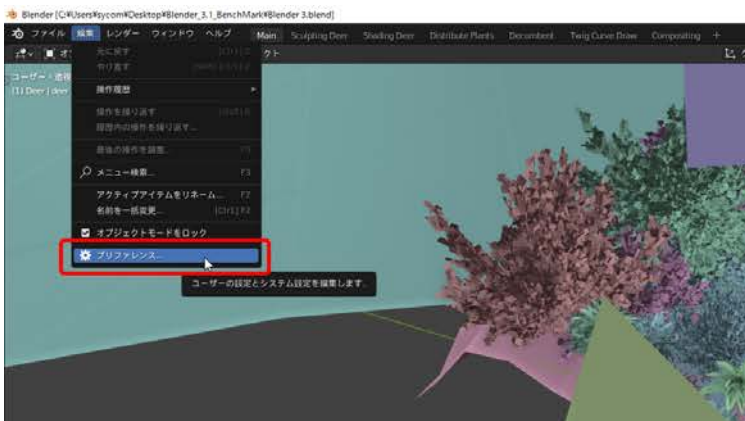
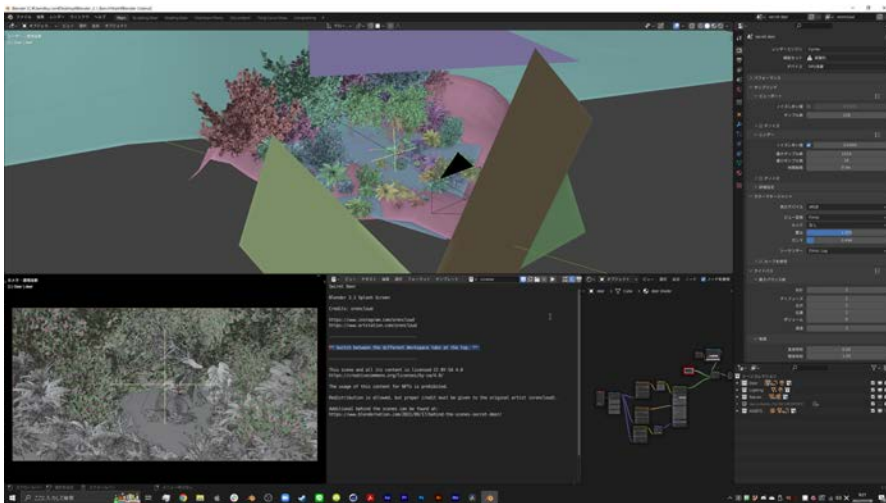
■使用バージョン Blender 3.1

■Blender ダウンロード <https://www.blender.org/download/releases/3-1/>

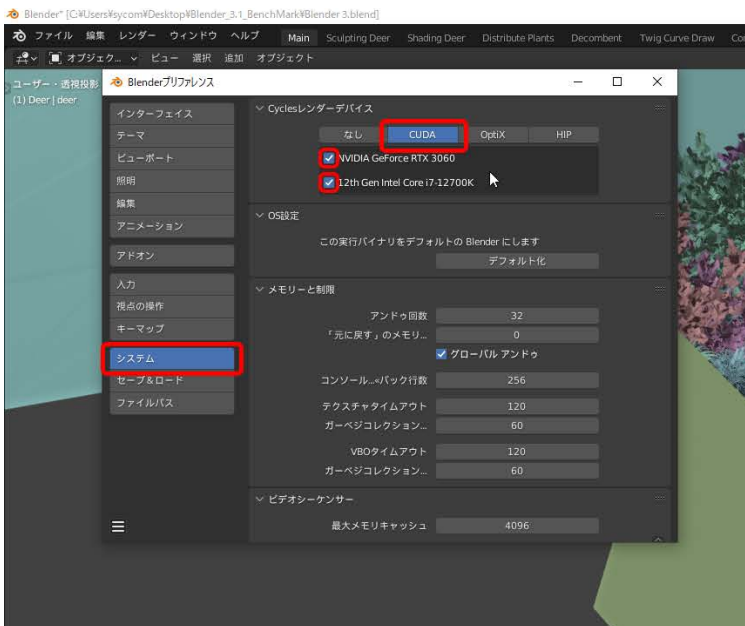
※Blenderは無料のソフトウェアです

■ベンチマークの計測方法

①ダウンロードした「Blender_3.1_BenchMark」フォルダ内の「Blender 3.blend」を立ち上げます。



②PCの環境によってはレンダリング設定を変更することで速度の向上が見込めます。上部メニューの「編集」からプリファレンスを選択します。



プリファレンス内の「システム」から「CUDA」を選択します。

- ・グラフィックボード
- ・CPU

の両方にチェックを入れます。



さらに隣のメニューの「OptiX」も

- ・グラフィックボード
- ・CPU

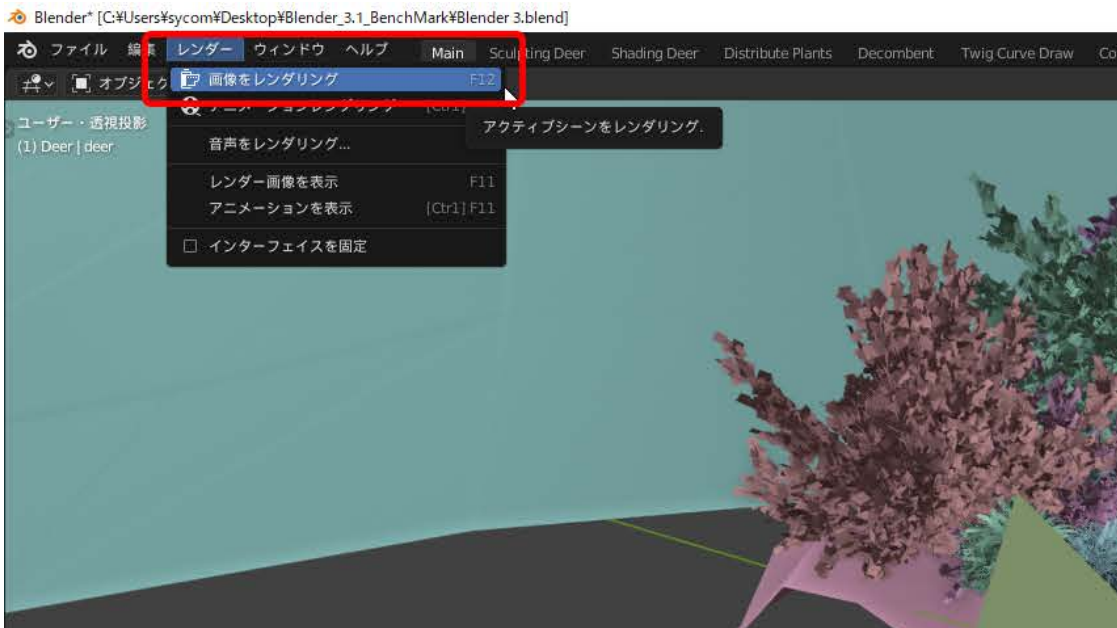
の両方にチェックを入れます

※マシンの環境によっては上記のメニューが表示されない場合があります。その際はこの工程をスキップしてください。

③設定を確認したら静止画のレンダリングを開始します。

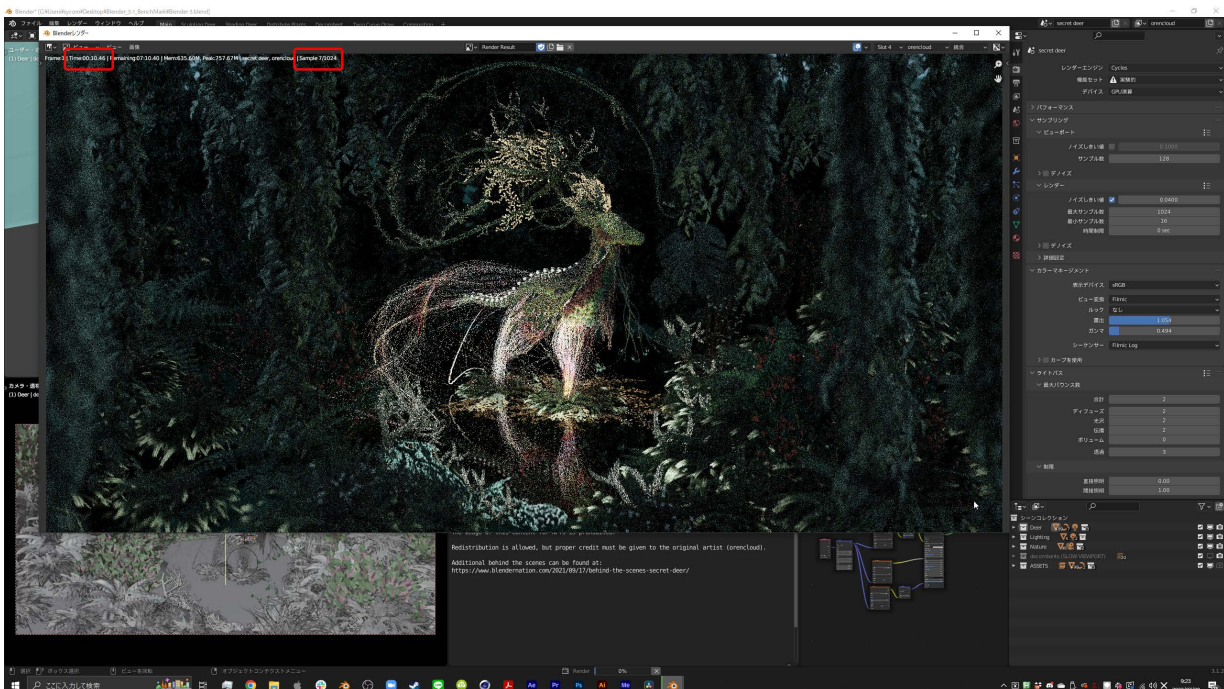
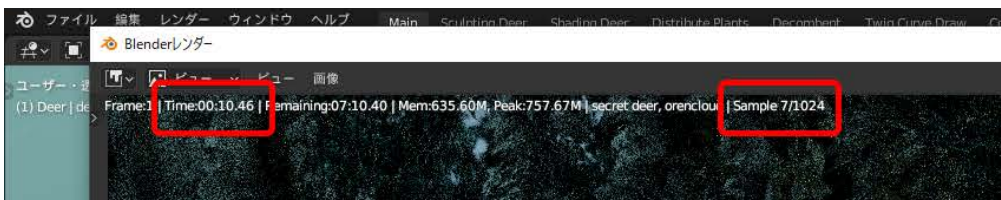
ショートカットキー「F12」で静止画のレンダリングをスタートさせます。

もしくは、上部メニューの「レンダリング」から「画像をレンダリング」を選択。

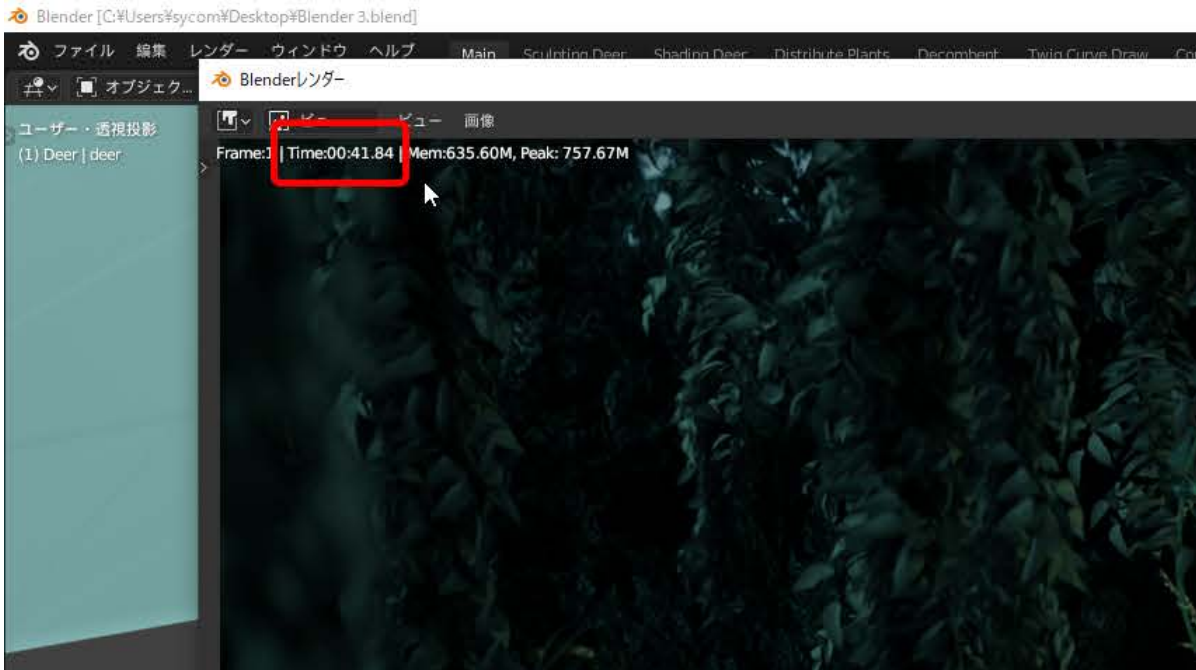


④「Blenderレンダーウィンドウ」が立ち上がりレンダリングが開始します。

レンダリング中はウィンドウ左上の「Time」が進行します。「Sample数」は1024まで上がっていき画像が徐々に描画されていきます。



⑤レンダリングが終わると「Blenderレンダーウィンドウ」の「Sample数」が消えてTimeがストップします。ここでストップしたTimeがレンダリングにかかった時間です。



以上でベンチマークタイムの計測完了です！

■データ制作監修 サンゼ (https://twitter.com/SANZE_motion)

■配布ファイルの使用について

こちらのBlenderファイルはblender.orgのDemo Filesで配布されているファイルです。

「クリエイティブ・コモンズ CC-BY-SA 4.0」の規約に基づいての使用をお願いいたします。

またベンチマーク方法に関する個別の質問にはお応えしておりません。予めご了承ください。