



## Lepton Motion Pro ダビンチリゾーブ ベンチマーク用データ



Music Video制作の業務を想定したダビンチリゾーブのベンチマークデータです。撮影素材をカラーグレーディングしmp4で書き出す際のタイムを計測できます。

### ■ダビンチリゾーブ ベンチマークデータ

まずは下記のリンクからプロジェクトファイルと映像素材を合わせてダウンロードください。

[https://www.sycom.co.jp/download/motion\\_pro/DaVinci\\_Benchmark.html](https://www.sycom.co.jp/download/motion_pro/DaVinci_Benchmark.html)

### ■Motion Pro標準構成モデルのベンチマークタイム

ご自身のマシンとタイムを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。

- Davinci Resolve 18 【**43秒**】
- Davinci Resolve Studio 18 【**2分25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)

# ■プロジェクトファイルの違いについて

プロジェクトファイルはダビンチリゾルの有償版、無償版でそれぞれ2バージョンで作成しています。

## ■有償版のStudio向けのプロジェクト「KKN-DavinciBenchmark-studio18-Build10.drp」

ナイトシーンのノイズが多いクリップにはノイズリダクション、女性の肌にはBeautyと、有償版のStudioにしかない機能・エフェクトを使用しています

## ■無償版プロジェクト「KKN-DavinciBenchmark-18-Build23.drp」

ウォーターマークが表示されるそれらの機能・エフェクトをはずしています

このベンチマークプロジェクトでは特にGPUに負荷のかかるノイズリダクションの処理速度などを体験していただきたいので、可能であれば有償版のベンチマークテストをお勧めいたします

## ■プロジェクトの設定

解像度 3840x1634 (シネスコ)

フレームレート 24P

素材 3840x2160 24P アナモルフィックレンズ(1.33or1.6)で撮影された素材

※このベンチマークプロジェクトでは書き出しにかかる時間を計測することが目的なのでカラーページで変更された内容を作成するキャッシュ機能はオフに設定されています。

## ■使用バージョン

- ・ Davinci Resolve Studio 18 Beta Build10(有償版)
- ・ Davinci Resolve 18 Beta Build23 (無料版)

## ■ダビンチリゾルダウンロード

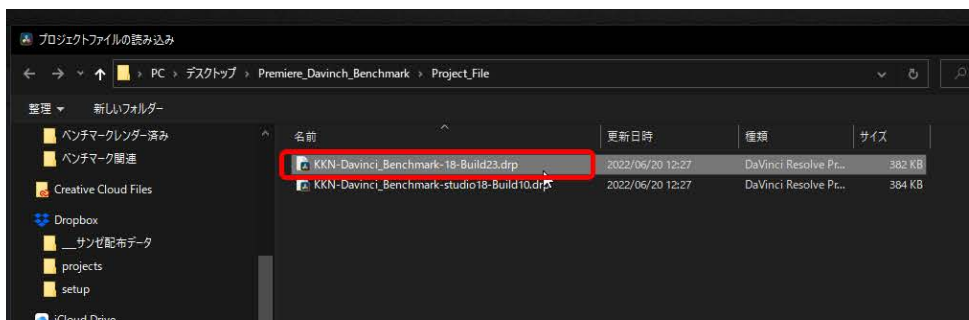
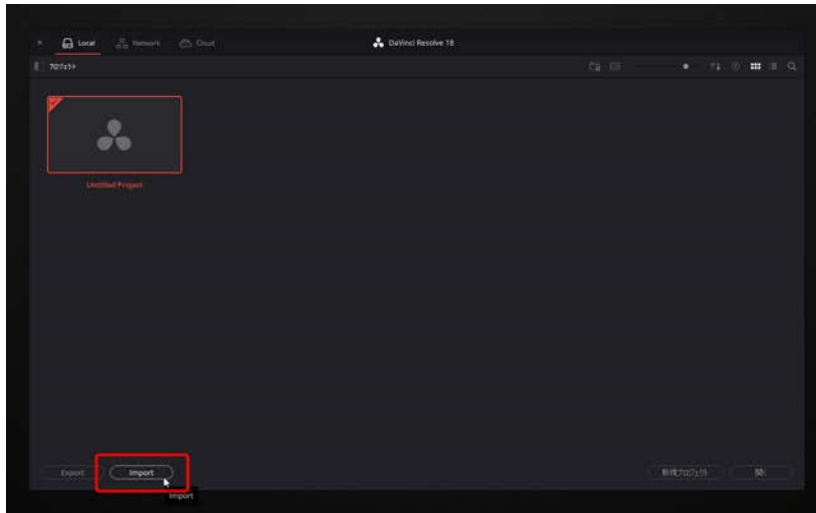
<https://www.blackmagicdesign.com/jp/products/davinciresolve>

## ■ベンチマークの計測方法（有償・無償版共通）

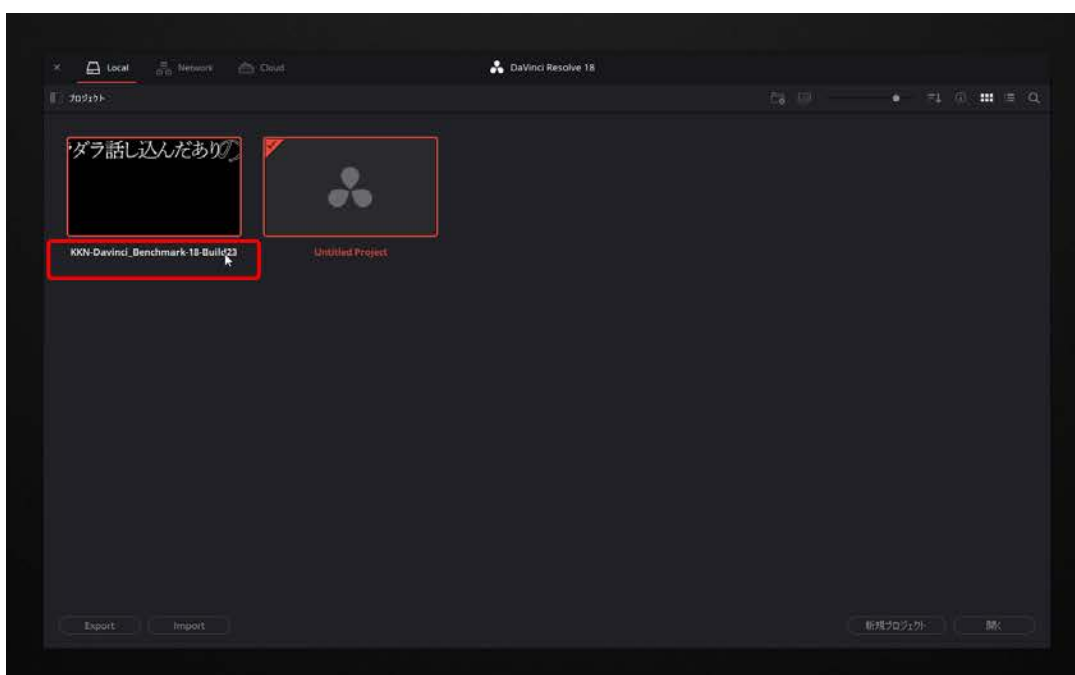
①Davinci Resolveを起動します

プロジェクトマネージャーが立ち上がりますので左下の「Import」から

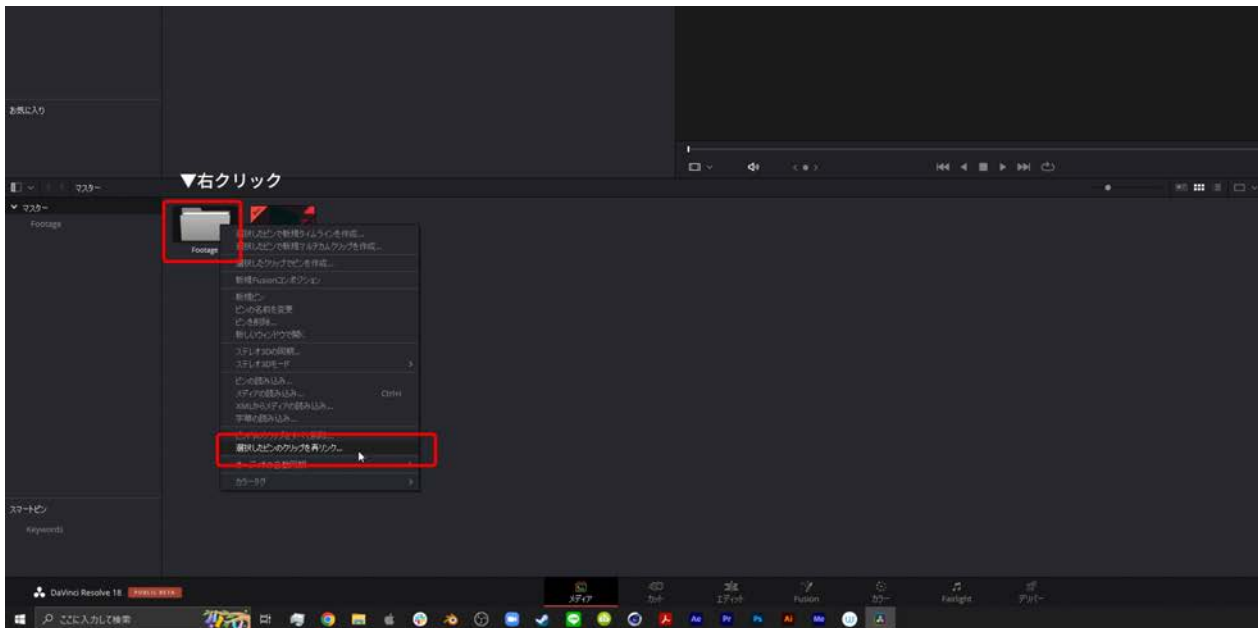
ダウンロードした「KKN-DavinciBenchmark.drp」ファイルを選択してプロジェクトを読み込みます。



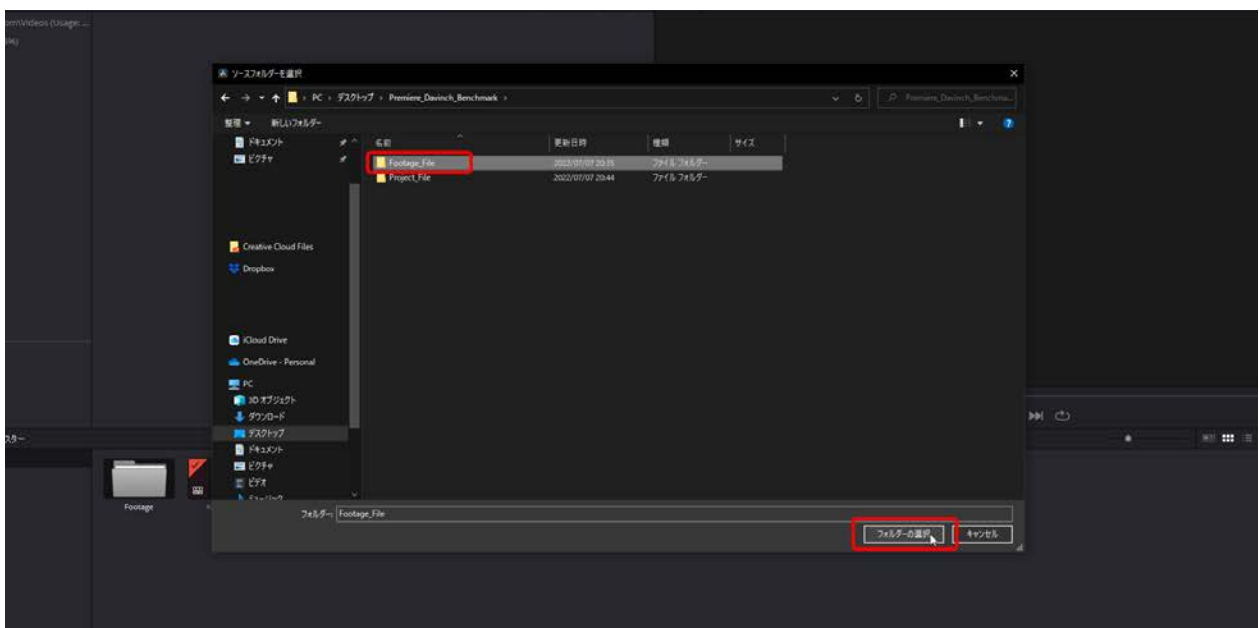
②するとKKN-DavinciBenchmarkというプロジェクトが追加されるのでダブルクリックして開きます



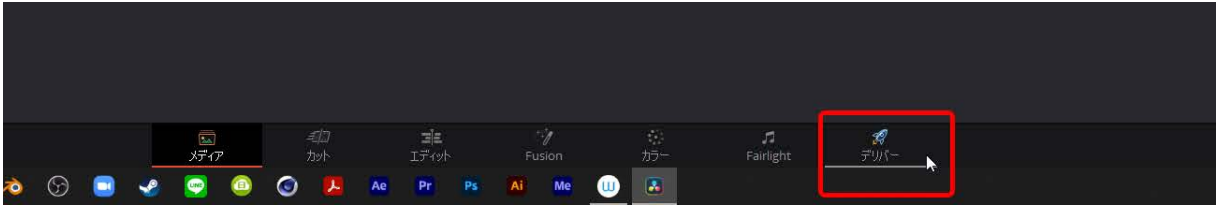
③メディアオフラインになっているクリップをリンクさせるためEDITページかMEDIAページのビンリストにあるFootageというフォルダを右クリックして「選択したビンのクリップを再リンク」(Relink Clip for Selected Bin)を選びます。



エクスプローラーまたはファイnderでダウンロードしたフォルダから「Footage\_File」を選択します。そうするとメディアが検索されメディアが再リンクされます



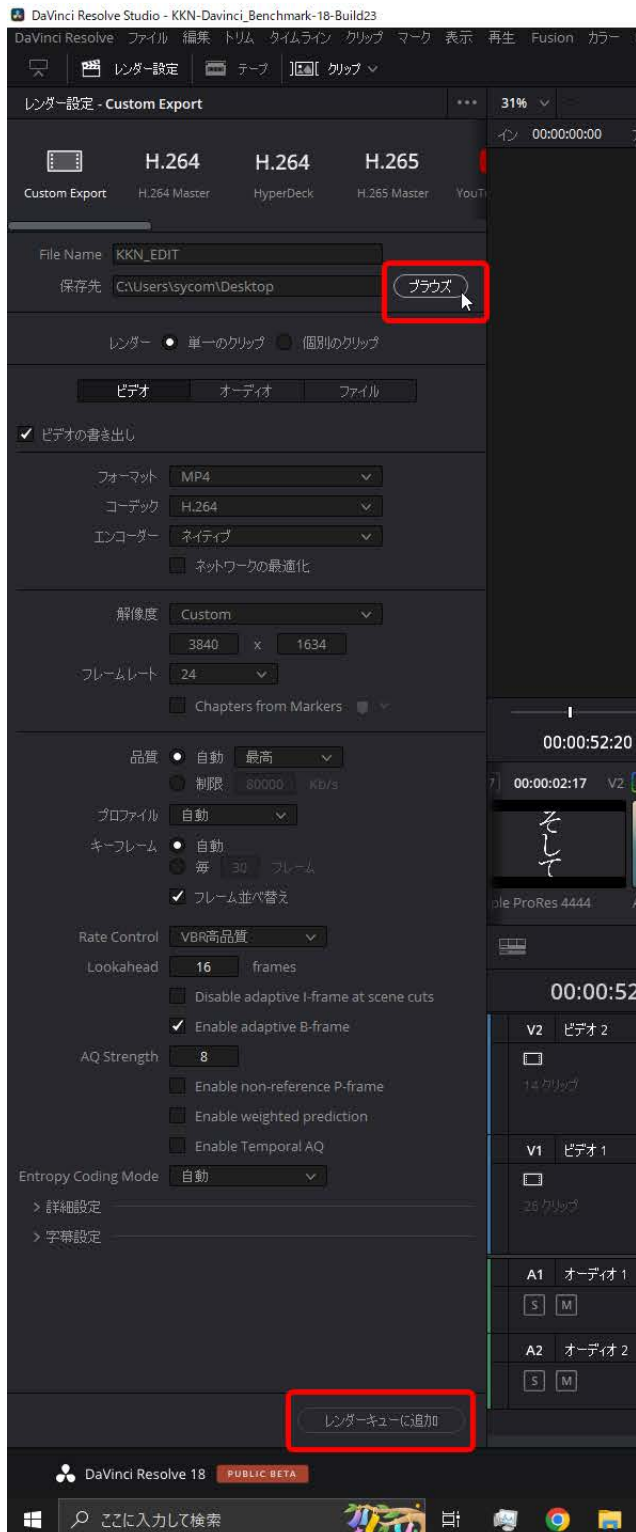
④書き出しをするために画面下部にある「デリバページ」を選択し画面を切り替えます



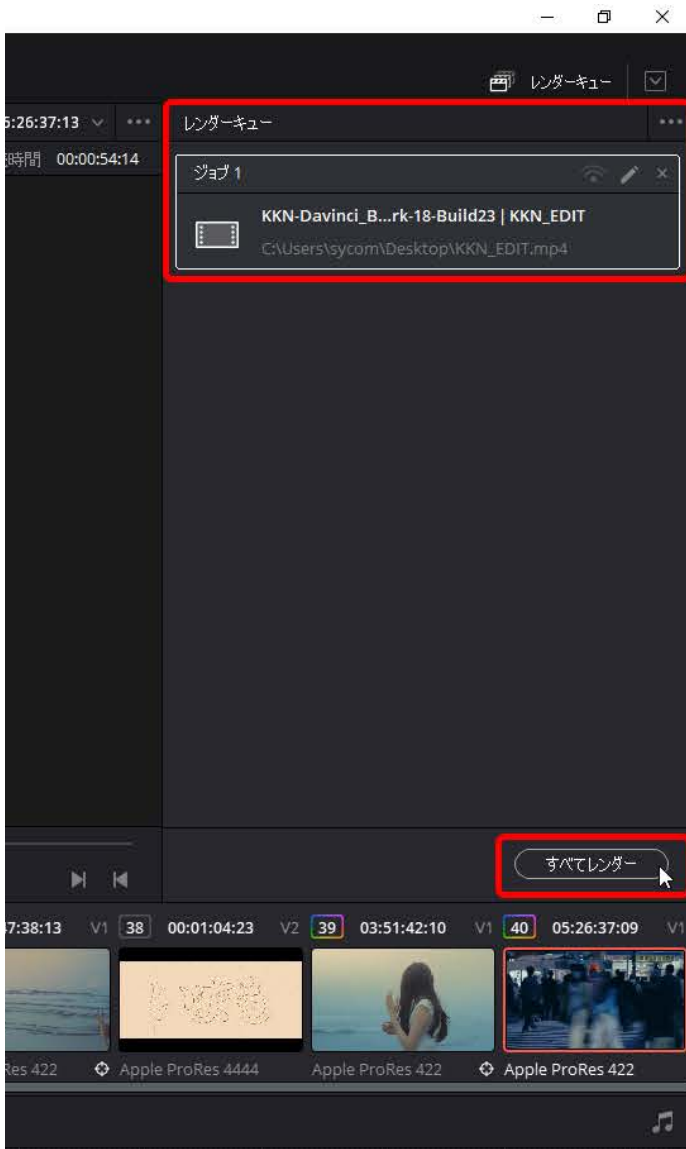
⑤「デリバページ」に切り替わります

画面左側にあるレンダー設定でCustomExportが選択されていることを確認し「ブラウズ」をクリックして書き出し先を設定します。

※書き出し先はデスクトップがオススメです。

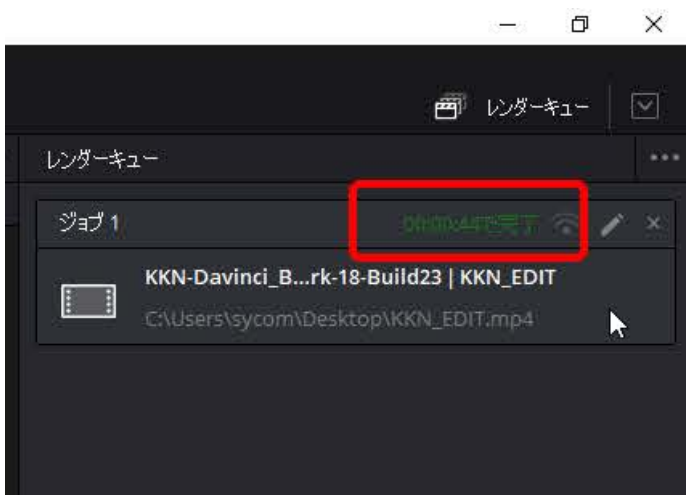


その後レンダー設定の下部にある「レンダーキューに追加」（Add to Render Queue）をクリックします



⑥画面右側のレンダーキューに先ほどの CustomExport がジョブ 1 (Job1) として追加されます。

レンダーキューの下部にある「すべてレンダー」 (Render All) をクリックしてレンダリングを開始してください。



⑦終了するとジョブ 1 のところにレンダリングにかかった時間が緑色で表示されます

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](https://twitter.com/SANZE_motion))

■データ制作協力

BOOYAH ENTERTAINMENT氏 ([https://twitter.com/booyah\\_hobby](https://twitter.com/booyah_hobby))

Mikio氏 (<https://twitter.com/mikiotomikio>)

まりも氏 ([https://twitter.com/Marimo\\_Kun\\_desu](https://twitter.com/Marimo_Kun_desu))

メロウ氏 ([https://twitter.com/mellOw\\_3373](https://twitter.com/mellOw_3373))

Marc氏 (<https://twitter.com/373brickworks>)

はるたこ氏 (<https://twitter.com/harutakooo>)

■配布ファイルの使用について

こちらのベンチマークデータのプロジェクトファイルまたは紐付けられている全てのデータは、ベンチマーク計測にのみ使用を許可します。それ以外の目的の二次配布や二次利用を禁止いたします。

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いません。予めご了承ください。