

デスクトップ	
メーカー	EPSON
価格 (税込)	
機種名	Endeavor MR8400
OS	Windows 11 Pro 64-bit (10.0, Build 26100)
CPU	Intel(R) Core(TM) i9-14900K (32 CPUs), ~3.2GHz 24コア
メモリ	64GB
グラフィックス	NVIDIA RTX 4000 SFF Ada Generation 20GB
グラフィックスドライバ	31.0.15.5335
画像解像度 (推奨)	2560 x 1440
アプリケーション	Vectorworks 2025 UD5

動作比較項目

アプリケーション起動時間 (初回) ※初回アクティベーション後、 ホームスクリーンOFF 新規ファイル作成 ON インターネット接続なし	18秒45
二回目	19秒52
三回目	19秒13
①【シートレイヤ】シェイドレンダリング時間-解像度 72dpi	6秒60
①【シートレイヤ】シェイドレンダリング時間-解像度 300dpi	7秒87
②【シートレイヤ】仕上げ Renderworksレンダリング時間-解像度72dpi	2分17秒
②【シートレイヤ】仕上げ Renderworksレンダリング時間-解像度300dpi	19分33秒
③【シートレイヤ】Redshift屋外仕上げレンダリング時間-解像度72dpi	21秒
③【シートレイヤ】Redshift屋外仕上げレンダリング時間-解像度300dpi	1分35秒
④【シートレイヤ】カスタム RW屋外仕上げレンダリング時間-解像度72dpi	13分13秒
④【シートレイヤ】カスタム RW屋外仕上げレンダリング時間-解像度300dpi	40分20秒
⑤【シートレイヤ】カスタム RW屋内仕上げレンダリング時間-解像度72dpi	6分5秒
⑤【シートレイヤ】カスタム RW屋内仕上げレンダリング時間-解像度300dpi	48分20秒
⑥アニメーション取り出し (シェイドレンダリング 最高品質 4K)	36分01秒
⑦シートレイヤにあるビューポートの更新 (解像度72dpi)	14秒25
⑧Showcase レンダリング動画取り出し (高品質 1920 × 1080)	16分59秒



①シェイドレンダリング



②仕上げRenderworksレンダリング



③Redshift屋外仕上げレンダリング



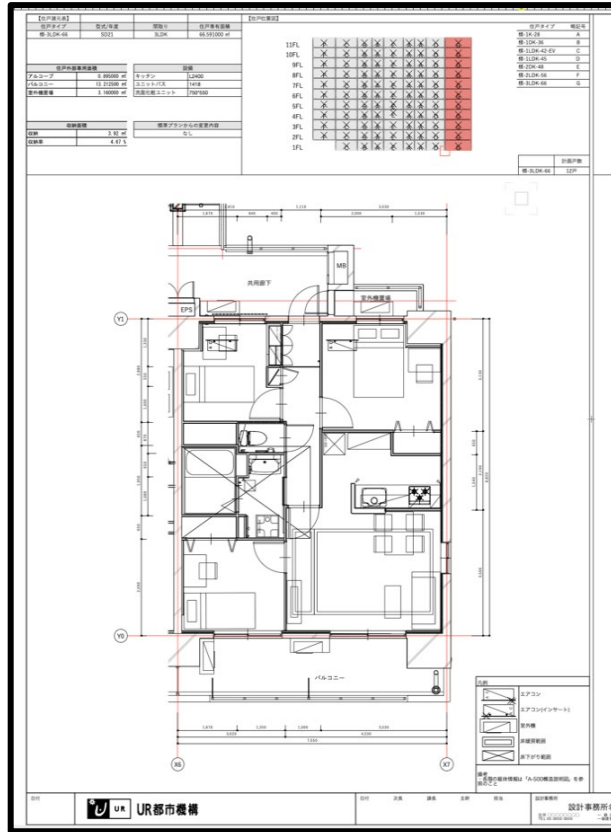
④カスタムRW屋外仕上げ レンダリング



⑤カスタムRW屋内仕上げ レンダリング



⑥アニメーション取り出し



⑦シートレイヤにあるビューポートの更新



## ⑧ Showcaceレンダリング動画取り出し

## 動作確認項目

ノート

デスクトップ

EPSON

EPSON

## ■強調表示（以下選択した際の強調表示の状態）※新規ファイルにて確認

Endeavor NJ8000E

Endeavor MR8400

備考

動作確認項目	ノート	デスクトップ	備考
2D図形	○	○	
3D図形	○	○	
図形連続選択	○	○	
ワークシート	○	○	
グループ図形	○	○	
シンボル図形	○	○	
■スナップ・スクリーンヒントの表示 ※新規ファイルにて確認			
スクリーンヒント	○	○	
スナップポイント	○	○	
スマートカーソル	○	○	
角度スナップ	○	○	
特定角度スナップ	○	○	
スマートポイント	○	○	
平行線	○	○	
二等分線	○	○	
定点	○	○	
■作図 ※新規ファイルにて確認			
マウสดラッグによるスクロール	○	○	
描画中の拡大 (Ctrl+1)	○	○	
■X線選択モード ※新規ファイルにて確認			
X線表示	○	○	
■操作検証 ※新規ファイルにて確認			
イメージ取り出し	○	○	
ビューポートからイメージ取り出し	○	○	
添景図形 作成 表示	○	○	
■表示速度（多数図形のリドロー）【使用ファイル：10k_obj.vwx】			
パンツールでの画面を移動	○△ キャッシュ読み込み後はスムーズ	○	キャッシュの読込に若干の時間がかかる。読み込んだ後はスムーズに動作する。
拡大表示ツールでの画面拡大／縮小	○	○	
スクロールバーでの画面移動	○	○	
10000個の図形中の1図形をナッジで移動	○	○	
10000個の図形中の1図形をレイヤ移動	○	○	
10000個の図形中の1図形を連続選択	○	○	
■デザインレイヤレンダリング（各レンダリング実行後の描画の状態） 【使用ファイル：Small-BIMデモ.vwx、2021-Interiors-Home-Office-Demo.vwx】			
ワイヤーフレーム	○	○	
スケッチ	○	○	
シェイド	○	○	
簡易Renderworks	○	○	
仕上げRenderworks	○	○	
カスタムRenderworks	○	○	
アートRenderworks	○	○	
隠線消去	○	○	
隠線表示	○	○	
ポリゴン（陰なし）	○	○	
ポリゴン	○	○	
ポリゴン（線なし）	○	○	
仕上げポリゴン	○	○	
Renderworksスタイル	-	-	

-Redshift屋外 簡易	○	○	
-Redshift屋外 仕上げ	○	○	
-Redshift屋内 簡易	○	○	
-Redshift屋内 仕上げ	○	○	
-その他の各種Renderworksスタイル	○	○	
<b>■レンダリング【使用ファイル：RWカスタム.vwx】</b>			
レンダリング表示	○	○	
アンチエイリアス	○	○	
影	○	○	
テクスチャ	○	○	
ディスプレイメントマッピング	○	○	
コースティクス	○	○	
芝生	○	○	
カラー	○	○	

■レンダリング（タイプ：Redshift by Maxon）【使用ファイル：RWカスタム.vwx】			
レンダリング表示	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
ノイズ除去	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
影	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
テクスチャ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
カラー	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
カメラエフェクト	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
背景テクスチャ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
■光源（仕上げRenderworks）【各光源とオプション効果の反映】【使用ファイル：光源.vwx】			
【点光源】	-	-	
「影を付ける」	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
「ソフトシャドウ」	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
「霧の中の光」	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
「放射を使用」	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
「明るさ」	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
「色温度」	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
【平行光源】	-	-	
「影を付ける」	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
「ソフトシャドウ」	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
「放射を使用」	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
「明るさ」	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
「色温度」	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
【スポット光源】	-	-	
「影を付ける」	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
「ソフトシャドウ」	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
「霧の中の光」	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
「放射を使用」	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
「明るさ」	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
「色温度」	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
【線光源】	-	-	
「影を付ける」	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
「ソフトシャドウ」	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
「色温度」	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
【面光源】	-	-	
「影を付ける」	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
「ソフトシャドウ」	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
「色温度」	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
■Showcase【使用ファイル：Showcase Love Song.vwx】 同時にGrandMA3 on PCを起動させている			
【Showcase】	-	-	Endeavor SG1500 16GBは操作自体が遅くなる
「Showcseを開始」を実行して途中で停止しないか（20分以上）	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
「Showcseを開始」を実行して画面の乱れがないか（20分以上）	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
「Showcseを開始」してウォークスルーツールを使用	-	-	
ウォークスルーツールの出だしがワンテンポ遅れないか	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	最初はスムーズに動くが一度止めて再度動かそうとするとワンテンポ遅れる、または動かないことがある。
ウォークスルーツールを利用すると動きがカクカクしてしまう	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	画面がカクツクことがある。

## 検証に使用したファイル情報

【Small-BIM 元 2025.vwx】



サイズ：621.7MB  
BIMデモ用住宅モデリング

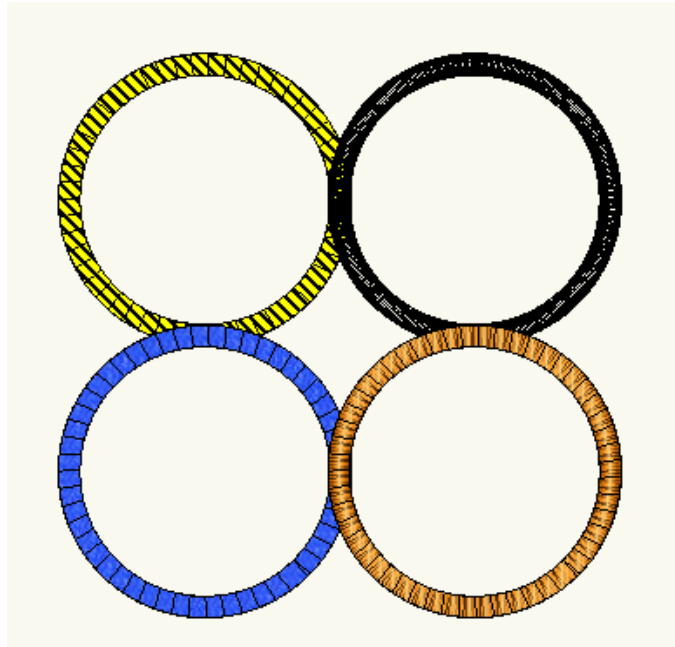
【Interiors-Home-Office-Demo v2025.vwx】



サイズ：1.03GB  
住宅内観モデリング

## 検証に使用したファイル情報

### 【10k\_obj\_v2025.vwx】



サイズ：1.6MB

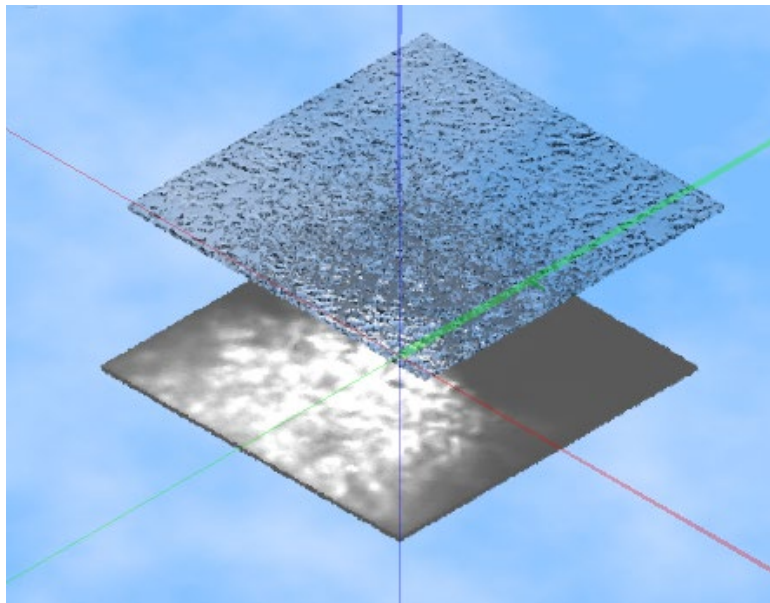
図形数：10000

2500図形ずつ円状に4つに分けて配置。

以下の属性をそれぞれ割り当てている。

左上：模様 左下：タイル 右上：ハッチング 右下：グラデーション

### 【光源 v2025.vwx】



サイズ：353KB

光源+各レンダリングの検証で使用しているサンプルファイル



## 検証に使用したファイル情報

シートレイヤにあるビューポートの更新

■電源オプション

画面及びPCスリープ設定なし

■NVIDIAコントロールパネル（3D設定の管理）

※NVIDIAのグラフィックボードを搭載している場合のみ

「プログラム設定」	Vectorworks 2025.exeを追加
優先するGプロセッサ	高パフォーマンスNVIDIAプロセッサ
アンビエントオクルージョン	オフ
異方性フィルタリング	オフ
アンチエイリアシング -FXAA	オフ
アンチエイリアシング -モード	アプリケーションによるコントロール
アンチエイリアシング -設定	アプリケーションによるコントロール
アンチエイリアシング -トランスペアレンシー	8x（スーパーサンプル）
CUDA -GPU	グローバル設定を使用する
バーチャルリアリティレンダリング前フレーム数	3Dアプリケーション設定を使用する
電源管理モード	パフォーマンス最大化を優先
テクスチャフィルタリング -異方性サンプル最適化	オフ
テクスチャフィルタリング -ネガティブLODバイアス	クランプ
テクスチャフィルタリング -クオリティ	ハイ パフォーマンス
テクスチャフィルタリング -トリリニア最適化	オフ
スレッドした最適化	オン
トリプルバッファリング	オフ
垂直同期	オン

Vectorwork検証設定

■環境設定

円周の分割数	64
回転体の分割数	32
光源図形の表示	ワイヤーフレームの時のみ表示
3D基準点の表示	ワイヤーフレームの時のみ表示
2D描画でキャッシュを使用(VectorCaching)	オン
GDI+イメージングを使用	オン
アンチエイリアスを有効にする	オン
グラフィックス処理を加速	オン