	デスクトップ
メーカー	EPSON
価格（税込）	
機種名	Endeavor MR8500
OS	Windows 11 Pro 64-bit (10.0, Build 26200)
CPU	Intel(R) Core(TM) Ultra 9 285K (24 CPUs), ~3.7GHz 24コア
メモリー	64GB
グラフィックス	NVIDIA GeForce RTX 5080 16GB
グラフィックスドライバー	32.0.16.1062
画像解像度（推奨）	1920×1080
アプリケーション	Vectorworks 2026 UD4

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	48秒69
二回目	31秒45
三回目	32秒06
①【シートレイヤ】シェイド レンダリング時間 -解像度72dpi	4秒11
①【シートレイヤ】シェイド レンダリング時間 -解像度300dpi	5秒93
②【シートレイヤ】仕上げRender works レンダリング時間 -解像度72dpi	1分54秒
②【シートレイヤ】仕上げRender works レンダリング時間 -解像度300dpi	16分59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	14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15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	11分25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	32分41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	4分52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	41分01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）	30分27秒
⑦シートレイヤにあるビューポートの更新 （解像度72dpi）	10秒03
⑧Showcaceレンダリング動画取り出し （高品質 1920✕1080）	19分08秒



①シェイドレンダリング



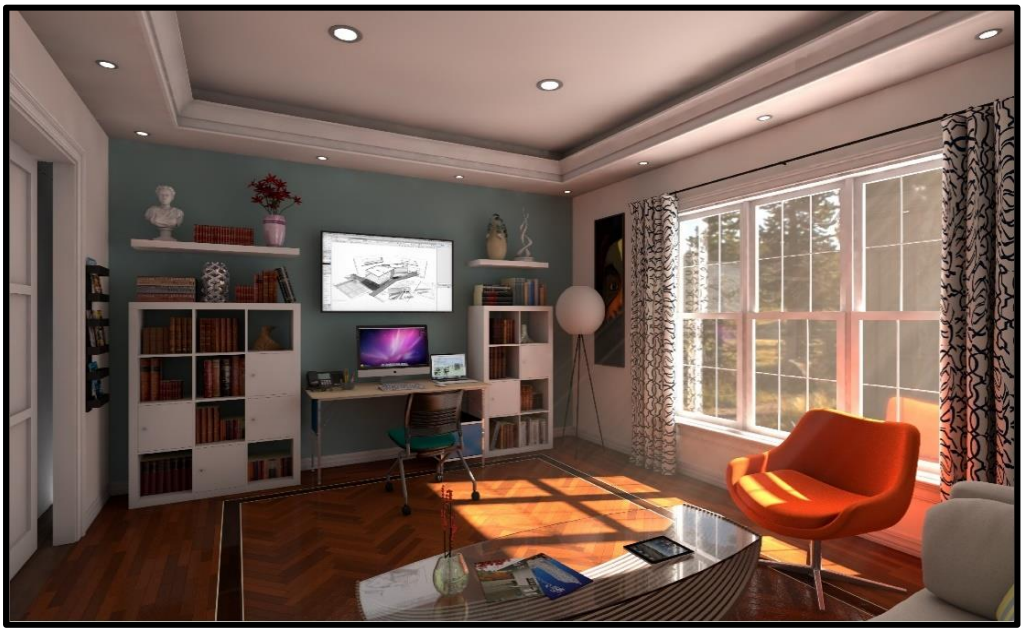
②仕上げRenderworksレンダリング



③Redshift屋外 仕上げレンダリング



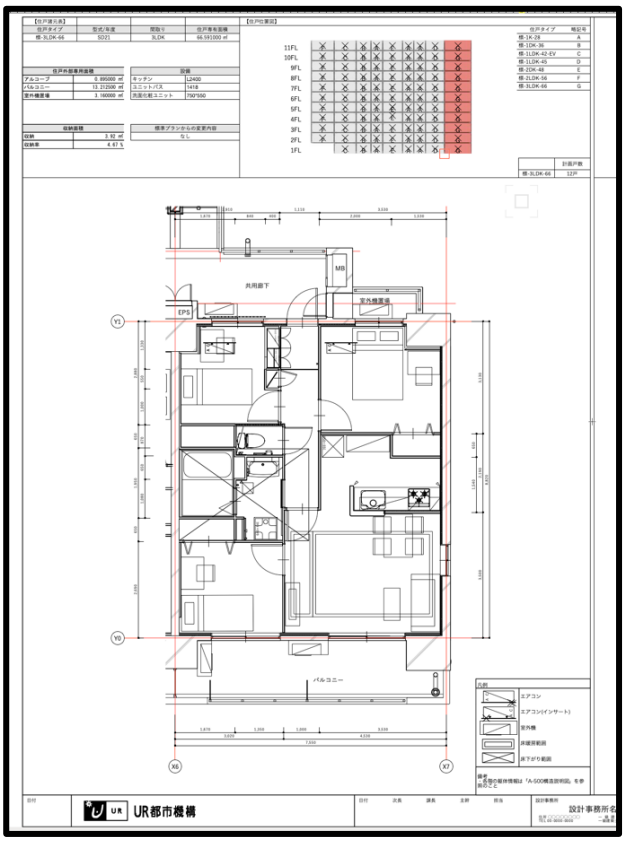
④カスタムRW屋外仕上げ　レンダリング



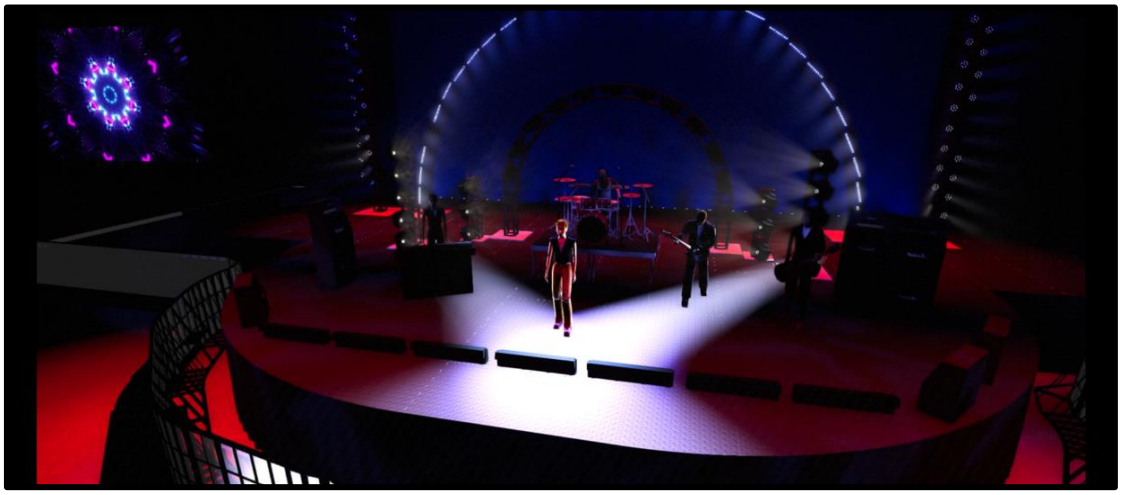
⑤カスタムRW屋内仕上げ　レンダリング



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



⑧Showcaceレンダリング動画取り出し

動作確認項目　　デスクトップ

	EPSON Endeavor MR8500 64GB	備考
■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		
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		
マウスド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	○	
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	○	
■レンダリング【使用ファイル：RWカスタム.vwx 】		
レンダリング表示	○	
アンチエイリアス	○	
影	○	
テクスチャ	○	
ディスプレイスメントマッピング	○	
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	○	
ノイズ除去	○	
影	○	
テクスチャ	○	
カラー	○	
カメラエフェクト	○	
背景テクスチャ	○	

■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」	○	
「ソフトシャドウ」	○	
「霧の中の光」	○	
「放射を使用」	○	
「明るさ」	○	
「色温度」	○	
【平行光源】	-	
「影を付ける」	○	
「ソフトシャドウ」	○	
「放射を使用」	○	
「明るさ」	○	
「色温度」	○	
【スポット光源】	-	
「影を付ける」	○	
「ソフトシャドウ」	○	
「霧の中の光」	○	
「放射を使用」	○	
「明るさ」	○	
「色温度」	○	
【線光源】	-	
「影を付ける」	○	
「ソフトシャドウ」	○	
「色温度」	○	
【面光源】	-	
「影を付ける」	○	
「ソフトシャドウ」	○	
「色温度」	○	
■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】	-	
「Showcseを開始」を実行して途中で停止しないか（20分以上）	○	
「Showcseを開始」を実行して画面の乱れがないか（20分以上）	○	
「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	○	
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	○ 稀にカクつく	

検証に使用したファイル情報

【Small-BIMデモ v2025.vwx 】



サイズ：621.7MB
BIMデモ用住宅モデリング

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



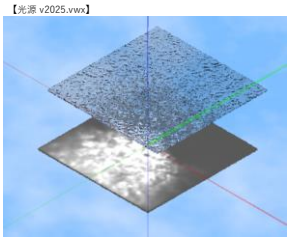
サイズ：1.03GB
住宅内観モデリング

【10k_obj_v2025.vwx】



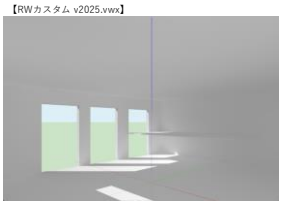
サイズ：1.6MB
図形数：10000
2500図形ずつ円状に4つに分けて配置。
以下の属性をそれぞれ割り当てている。
左上：模様　左下：タイル　右上：ハッチング　右下：グラデーション

【光源 v2025.vwx】



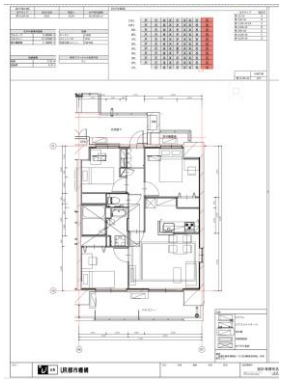
サイズ：353KB
光源＋各レンダリングの検証で使用しているサンプルファイル

【RWカスタム v2025.vwx】



サイズ：31.2MB
環境光・間接光、各レンダリングオプションの検証で使用しているサンプルファイル

【UR_Standard_A_S2_S4_ver1.0_v2025】



UR都市機構　BIMテンプレート　サイズ：540MB
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 2026.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