

	ノート	デスクトップ
メーカー	EPSON	EPSON
価格（税込）		
機種名	Endeavor NJ8000E	Endeavor MR8400
OS	Windows 11 Pro 64-bit (10.0, Build 26100)	Windows 11 Pro 64-bit (10.0, Build 26100)
CPU	Intel(R) Core(TM) i7-13700H (20 CPUs), ~2.4GHz 14コア	Intel(R) Core(TM) i9-14900K (32 CPUs), ~3.2GHz 24コア
メモリ	32GB	64GB
グラフィックス	NVIDIA GeForce RTX 4070 Laptop GPU 8GB	NVIDIA RTX 4000 SFF Ada Generation 20GB
グラフィックスドライバ	31.00.0015.4683	31.0.15.5335
画像解像度（推奨）	2560×1600	2560 x 1440
アプリケーション	Vectorworks 2025 UD2	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	21秒93	18秒45
二回目	22秒23	19秒52
三回目	21秒15	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	4秒59	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	8秒63	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	9分51秒	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	1時間22分47秒	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	32秒	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	2分04秒	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	57分14秒	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	2時間59分42秒	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	28分43秒	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	3時間21分42秒	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）	39分04秒	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）	11秒80	14秒25
⑧Showcaseレンダリング動 画取り出し（高品質 1920× 1080）	27分23秒	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



## ⑧Showcace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

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	○	○	
■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】	-	-	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）	○	○	
「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	△	○	最初はスムーズに動くが一度止めて再度動こ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	△	○	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 住宅 2025.vwx】



サイズ：621.7MB  
BIMデモ用住宅モデリング

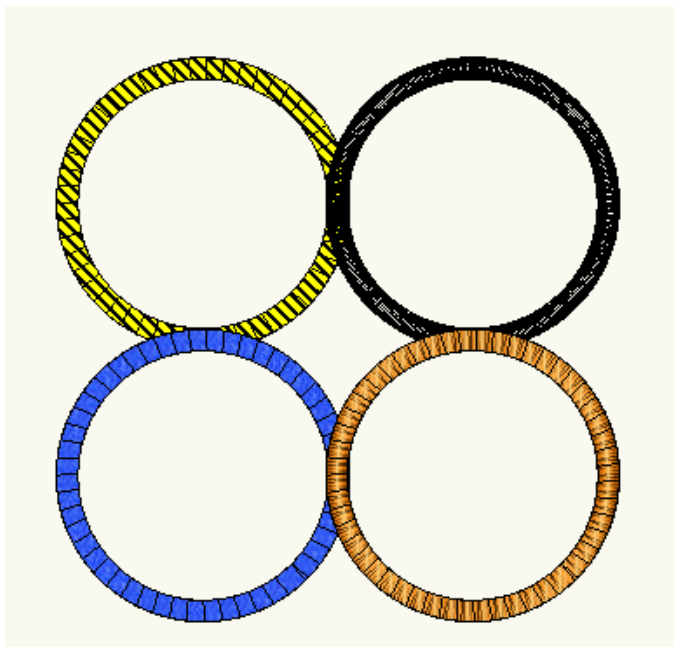
【Interiors-Home-Office-Demo v2025.vwx】



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

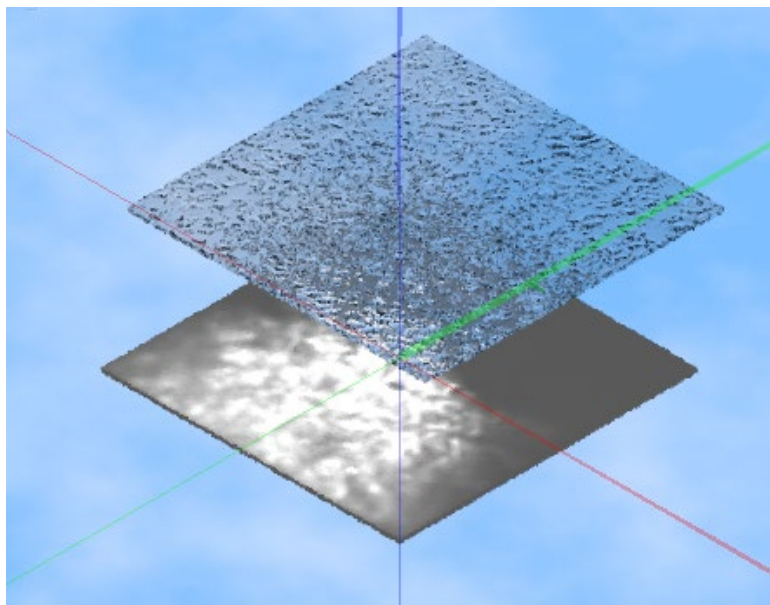
図形数：10000

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】

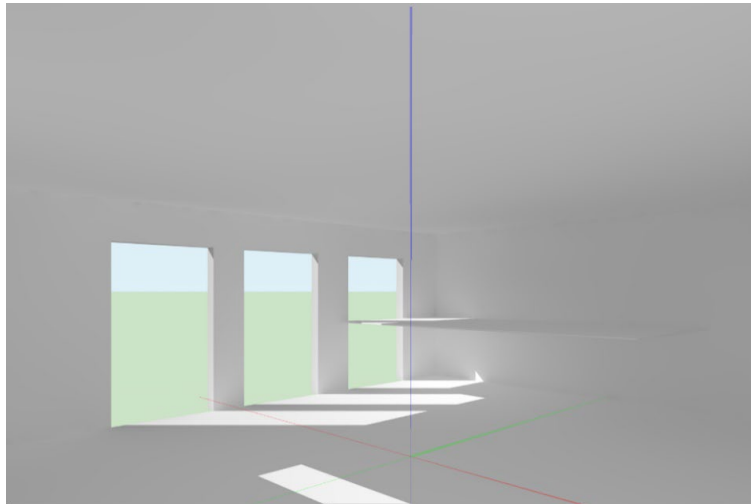


サイズ：353KB

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

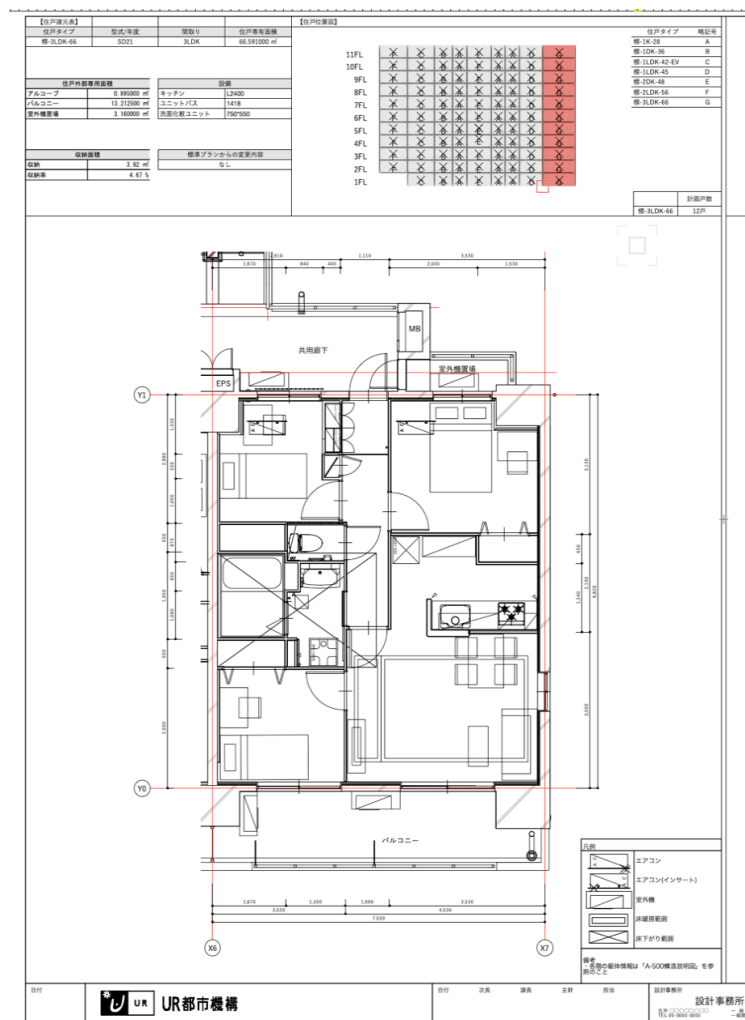
【RWカスタム v2025.vwx】



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

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