



システム要件

製品やサービスに関するご質問は、下記までお問合せください。

ヨーロッパ、中東、アフリカ：

Volume Graphics GmbH, 69115 Heidelberg, Germany

セールス：

メール：sales@volumegraphics.com

電話：+49 6221 73920 744

サポート：

メール：support@volumegraphics.com

電話：+49 6221 73920 80

日本：

Hexagon Manufacturing Intelligence 株式会社，〒464-0858 名古屋市

セールス：

メール：sales@volumegraphics.jp

電話：052 508 9682

サポート：

メール：

jpncn-support.mi@volumegraphics.com

電話：050 5305 1829

アメリカ：

Hexagon Manufacturing Intelligence LLC, Huntersville, NC 28078-7935, USA

セールス：

メール：sales-us@volumegraphics.com

電話：+1 704 248 7736

サポート：

メール：sales-us@volumegraphics.com

電話：+1 704 248 7736

中国（中国本土、香港、マカオ、台湾を含む）：

Hexagon Software Technology (Qingdao) Co., Ltd., Qingdao City, Shandong Province, China

セールス：

メール：sales@volumegraphics.cn

サポート：

メール：support@volumegraphics.cn

シンガポール、その他アジア（中国と日本を除く）、オーストラリア、オセアニアの一部：

Volume Graphics Pte. Ltd., Singapore 556741

セールス：

メール：sales@volumegraphics.sg

電話：+65 6665 0310

サポート：

メール：support@volumegraphics.sg

電話：+65 6665 0311

ドイツにて文章作成 2026年6月

© 2001-2026.本ユーザーマニュアルのコンテンツ(特に本文、写真、グラフィックス)は、全て著作権によって保護されています。個々のコンテンツに関して第三者から明示的に著作権者として認められている場合を除き、著作権はVolume Graphics GmbHに属します。

著作権法で許容することが義務付けられている範囲を超えて、当該資料を複製、適応、配布、または任意の形態で利用する場合は、各著作者から事前に書面による承諾を得る必要があります。コンテンツの利用をご希望の場合は、Volume Graphics GmbHまでお問い合わせください。

著作権法に違反すると、告訴の対象となり、各種費用や損害賠償の請求を伴う警告がなされる可能性があります。



目次

1	イントロダクション	1
2	システム要件	2
	オペレーティングシステム	2
	プロセッサ	2
	RAM	2
	グラフィックカード	3
	ディスプレイ	4
	マウス	4
	スワップ領域	4
	ディスク容量	4
	ユーザ権限	4
	ソフトウェアのインスタンスを複数実行する	4
	仮想マシン	5
	サードパーティのソフトウェア	5
3	CT 再構成における推奨事項	6
	RAM	6
	グラフィックカード	6
	ディスプレイ	6
4	ディープセグメンテーションのシステム要件	7
	RAM	7
	グラフィックカード	7
5	トラブルシューティング	8



イントロダクション

VGSTUDIO MAXは産業用CTデータの解析や可視化のための製品を展開するHexagonのハイエンドソフトウェアです。産業用CT、医学研究、ライフサイエンス、アニメーションなど様々な分野で利用可能です。

最新の機械学習アルゴリズムに基づく高度なセグメンテーション方法である**ディープセグメンテーション**機能に関してVGSTUDIO MAXを使用するには、計算を効果的に実行する最新のアクセラレータハードウェアが必要です。詳細は[4章ディープセグメンテーションのシステム要件 \(7ページ\)](#)をご覧ください。

表 1-1: 製品詳細

機能	詳細
製品名	VGSTUDIO MAX
リリース	2026.2
Document ID	SystemRequirements-1036-v028-001-ja



システム要件

オペレーティングシステム

本ソフトウェアがサポートするオペレーティングシステム:

表 2-1: サポートするオペレーティングシステム

プラットフォーム	オペレーティングシステム
Windows :	Windows 11 Enterprise 64 ビット Windows 11 Professional 64 ビット
Linux ^a :	Ubuntu 22.04 LTS 64 ビット

^a Linux 版では " CAD インポート "、" PMI インポート (CAD インポート機能拡張) "、" CT 再構成 IAR "、OCR 解析、Excel レポート、AVI / ASF ムービー出力、NSI 形式 (*.nsihdr) の新バージョンの読み込みはご利用いただけません。

プロセッサ

- 最小:
SSE 4.1 命令セットのある x86-64 CPU



ARM プロセッサはサポートされていません。

- 推奨:
Intel または AMD の高性能マルチコアプロセッサ (例: Intel® Core™ i7 または i9、Xeon® Gold プロセッサ (3GHz 以上))

RAM

- 最小:
VGSTUDIO MAX の利用には 4 GB 以上の空きメモリが必要です。ただし、データセットのサイズや実行する解析によっては、プロジェクトの作成または読み込み時に必要な実際のメインメモリの空き容量は著しく異なることがあります。
RAM に読み込まれた際のデータセットサイズが、RAM 要件の計算に適切か注意してください。データが JPEG 2000 (.jp2) などの圧縮ファイルの場合、ハードディスク上でのデータセットサイズが RAM に読み込まれる際のサイズに対して極端に小さいことがあります。
- 可視化には、データセットのサイズの 2 倍のメインメモリの空き容量が必要です。データセットが複数あるプロジェクトの場合は、データセットのサイズの合計の 2 倍が必要です。



- 解析、セグメンテーション、面の定義などの操作には、更にメモリが必要となります。
- 移動現象やメカニカルシミュレーションなどの高度解析を実行するには、20 GB 以上の空きメモリが推奨されます。
- 利用する主なデータセットや解析はソフトウェアの評価ライセンスで動作テストをご実施ください。評価段階でのご不明点は、弊社サポートチームまでお問合せください。
- 専門的な使用における推奨システム：
 - スライス画像 1024 枚の 16 ビットのデータセット 1024x1024 ピクセルのスライス画像 $1024^3 = 2 \text{ GB}$ のデータ
 - =>可視化のみ：4 GB 以上の空きメモリ
 - =>データ解析：8 ~ 16 GB の空きメモリ
 - スライス画像 2048 枚の 16 ビットのデータセット 2048x2048 ピクセルのスライス画像 $2048^3 = 16 \text{ GB}$ のデータ
 - =>可視化のみ：32 GB 以上の空きメモリ
 - =>データ解析：64 ~ 96 GB の空きメモリ
 - 移動現象やメカニカルシミュレーションなどの高度解析を実行するには、50 GB 以上の空きメモリが推奨されます。
 - 上記の例のデータセットサイズ（2 ~ 16 GB）で産業用として一般的に使用されるのは、64（1つのデータセットの場合）~ 512 GB（複数のデータセットの場合）の RAM を搭載した PC です。RAM クロック速度が高いものをお勧めします。

グラフィックカード

- 最小：
OpenGL 3.3 をサポートする 2 GB VRAM 以上搭載のビルトイン NVIDIA または AMD 製の拡張グラフィックカードと、Windows オペレーティングシステムの場合は最新の WHQL ドライバ。
- 推奨：
OpenGL 4.1 をサポートする 8 GB VRAM 以上搭載のビルトイン NVIDIA または AMD 製の拡張グラフィックカードと、Windows オペレーティングシステムの場合は最新の WHQL ドライバ。
CT 再構成などの一部の機能（3章 CT 再構成における推奨事項（6 ページ）を参照）とディープセグメンテーション（4章ディープセグメンテーションのシステム要件（7 ページ）を参照）では、強化されたグラフィックカードのパフォーマンスから恩恵を受ける場合があります。詳細は各地域の VG サポートまでお問い合わせください。



オンボードのグラフィックチップ（統合グラフィックプロセッサ）はサポートされていません。



最新のグラフィックカードドライバがインストールされていることを確認してください。



ディスプレイ

最小解像度は100%スケールで1400 x 1050、推奨解像度は100%スケールで1920 x 1080です。実際の画面解像度は表示スケールx最低解像度となります。表示スケールが200%の場合、最低でも画面解像度2800 x 2100を使用してください。

VGSTUDIO MAX は4Kモニターをサポートします。

マウス

ソフトウェアをフル活用するには、スクロールホイール付きの3ボタンマウスが必要です。

スワップ領域

スワップ領域のサイズは、RAMと同程度にしてください。可能であれば、スワップ領域をSSDに設定することを推奨します。



スワップ領域を無効にすると、アプリケーションクラッシュを引き起こす原因となります。

ディスク容量

ディスクにテンポラリファイル用の十分な空き容量があることを確認してください(確認のためのパス: **ファイル > 設定 > 全般 > エキスパート**を参照)。このディレクトリで利用可能容量が1 GB未満になると、警告メッセージが表示されます。ディレクトリが削除された場合にも警告メッセージが表示されます。

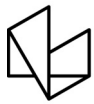
ユーザ権限

ソフトウェアの使用には、ユーザまたは管理者権限が必要です。ゲストアカウントではライセンスが動作しない場合があります。

ソフトウェアのインスタンスを複数実行する

ソフトウェアを複数のインスタンスで実行すると問題が発生する可能性があります。

代表的な影響として例えば、インターフェース要素の不完全または誤配置など、ユーザーインターフェースの問題が挙げられます。プリセットやワークスペースレイアウト等のユーザー設定が意図せず上書きされることがあります。プロセッサ性能、グラフィックカードメモリ、メインメモリはアプリケーションのインスタンス間で共有されるため、不足することが考えられます。メモリの大量消費によって情報がディスクにスワップされることで、システムパフォーマンスの著しい低下や、アプリケーションのクラッシュが発生することがあります。



仮想マシン

フローティングライセンスを使用する場合のみ仮想マシンで使用できます。仮想マシンは物理マシンと同じハードウェアとオペレーティングシステム要件を満たし、専用GPUへのアクセスを提供する必要があります。

サードパーティのソフトウェア

- Excel でレポート
Excel アドインを利用するレポート機能がサポートする Microsoft® Excel :
 - Microsoft® Excel 15 (Microsoft® Office 2013 の一部)、32 bit
 - Microsoft® Excel 16 (Microsoft® Office 2016、Microsoft® Office 2019、Microsoft® Office 365、Microsoft® Office 2021 の一部)、32bit



Microsoft® Excel64 ビットバージョンはサポートしていません。



Excel アドインを使用したレポート機能は現在 Windows でのみサポートされています。

- フローティングライセンス
フローティングライセンスは FlexNet Licensing Server を使用してインストールする必要があります。FlexNet ライセンスサーバーのインストールには Java Runtime Environment (64 ビット版) 17 以降または OpenJDK 21.0.2 (64 ビット版) が必要ですが、これはライセンスまたはインストールパッケージには含まれていません。

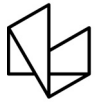


FlexNet ライセンスサーバーのインストールには 64 ビット版の Java Runtime Environment または OpenJDK が必要です。

- GelSight Mobile™
GelSight 解析を計算するためには、PC を GelSight Mobile™ に接続し、バックグラウンドで実行しておく必要があります。VGSTUDIO MAX では、解析が GelSight Mobile で計算された後にのみ、解析結果を表示します。
GelSight 解析を実行するには、最低でも GelSight Mobile バージョン 4.4.128.0 が必要です。それ以降の新しいバージョンでもサポートされる可能性があります。



GelSight 解析が利用できるのは Windows 版のみです。



CT 再構成における推奨事項

上記の要件のほか、CT再構成機能にはシステムに関する特定の要件があります。

RAM

- 最小：
データセットが非常に小さい場合は、4 GB の空きメモリで再構成を実行できます。
- 推奨：
空きメモリ 128 GB 以上を推奨します。

ボリューム($x*y*z$)と投影($x*y$)のサイズと投影枚数を基に最適なメモリサイズを計算します：

$$\text{メモリサイズ} = (\text{ボリュームサイズ} * 4) + (\text{投影サイズ} * \text{投影枚数} * 4)$$

結果が最適なメモリサイズ(バイト)です。1,000,000で割ることで、MBに変換できます。

例：

- 体積 : $2048 * 2048 * 2048$
- 投影サイズ : $2048 * 2048$
- 投影枚数 : 3000
- メモリサイズ = $(2048 * 2048 * 2048 * 4) + (2048 * 2048 * 3000 * 4) = 84,691,386,368$

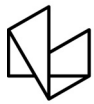
84,691MBまたは84.691GBとなります。

グラフィックカード

CT再構成では強化されたグラフィックカードのメモリが必要になります。グラフィックカードを1つ以上使用している場合、全てのグラフィックカードを同じ種類のものにするをお勧めします。詳細は各地域のVGサポートまでお問い合わせください。

ディスプレイ

デュアルモニタ設定のグラフィックカードにおいてCT再構成のパフォーマンスが低い場合は、2台目のモニタを取り外し、コンピュータを再起動してください。



ディープセグメンテーションのシステム要件

ディープセグメンテーションは、最新の機械学習アルゴリズム(特にディープラーニング)に基づいた、高度なセグメンテーション手法です。そのため、ディープセグメンテーションは効率的に計算を実行するために、最新のアクセラレータハードウェアを使用する必要があります。以下に記載されているディープセグメンテーションのシステム要件は、VGSTUDIO MAXのシステム要件を拡張するものです。



ディープセグメンテーションのシステム要件についてはどんな場合でも弊社にご相談ください。

RAM

ディープセグメンテーション機能を使用するセグメンテーションの実行には、16 GB以上のRAMが必要です。64 GB以上を推奨しています。メインメモリの実際に必要なサイズは、解析するデータセットのサイズに強く依存します。

利用する主なデータセットや解析はソフトウェアの評価ライセンスで動作テストをご実施ください。評価段階でのご不明点は、弊社サポートチームまでお問合せください。

グラフィックカード

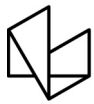
- 最小：
CUDA 計算能力 7.5 以上または 8 GB VRAM 以上搭載のビルトイン NVIDIA 専用グラフィックカード。
- 推奨：
CUDA 計算能力 8.6 以上または 24 GB VRAM 以上搭載のビルトイン NVIDIA 専用グラフィックカード。



オンボードのグラフィックチップ（統合グラフィックプロセッサ）はサポートされていません。



最新のグラフィックカードドライバがインストールされていることを確認してください。



トラブルシューティング

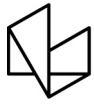
よくある問題と対処法

表 5-1: トラブルシューティング

問題	考えられる原因	対処法
3D 画面が正しく（または全く）表示されない、保存された画像が正しくない等、レンダリングに関する問題が起きる。	<ul style="list-style-type: none">古いグラフィックドライバがインストールされている。	最新のグラフィックカードをインストールしてください。
	<ul style="list-style-type: none">オンボードのグラフィックカードがインストールされている。	オンボードのグラフィックカードはサポートされていません。BIOS のオンボードグラフィックカードを無効にして、専用グラフィックカードを使用してください（利用可能な場合）。
	<ul style="list-style-type: none">インストールしたグラフィックカードが正しく認識されていない。	ファイル > 設定 > 一般 > エキスパート > ハードウェアレンダラーで、メモリ指定オプションをオンにして、グラフィックカードの正しいメモリを手動で設定します。
パフォーマンスが低い。	他アプリケーションの同時起動により、RAM 容量が不足しています。	他アプリケーションを全て停止したうえで VGSTUDIO MAX を使用してください。
大容量データセットを扱う際、パフォーマンスが著しく低下する。	データセットのサイズが RAM 容量を上回り、ハードディスクへスワップされています。	<ul style="list-style-type: none">可能であれば、RAM を増設してください。条件に適した読み込み設定を使うなどして、データセットのサイズを減らしてください。
大容量データセットを扱う際、アプリケーションがクラッシュする。	データセットのサイズが実装 RAM 容量を超過している。スワップ領域が無効または不十分です。	<ul style="list-style-type: none">スワップ領域を有効にしてください。RAM 容量に合わせてスワップ領域を拡大してください。RAM を増設してください。条件に適した読み込み設定を使うなどして、データセットのサイズを減らしてください。



問題	考えられる原因	対処法
大容量の画像スタック保存時に、アプリケーションがクラッシュする（NVIDIA グラフィックカードの場合）。	グラフィックカードドライバの OpenGL が正しく実装されていません。	最新のグラフィックカードドライバをインストールしてください。
グラフィックカード 2 枚のノートブック PC : スプラッシュスクリーンの表示前または表示中にアプリケーションがクラッシュする。	グラフィックカードの自動切り替えが正しく機能していません。	BIOS のオンボードグラフィックカードを無効にして、ノートブックの専用グラフィックカードを使用してください。
.avi ファイルの保存時、インストール済みのコーデックが見当たらない。	<ul style="list-style-type: none">– コーデックに選択した .avi の設定と互換性がありません。	<ul style="list-style-type: none">– フレームサイズやフレームレート (fps) など、.avi ファイルの設定を変更してください。コーデックの多くでは、画像の幅と高さを 2 の倍数に設定します。– 他のコーデックを選択してください。
	<ul style="list-style-type: none">– インストールしたコーデックが（64 ビット版ではなく）32 ビット版の可能性がります。	<ul style="list-style-type: none">– 64 ビット版のコーデックをインストールしてください。– 他のコーデックを選択してください。
サードパーティのコーデックパッケージで .avi ファイルを保存する際、アプリケーションがクラッシュする。	コーデックの多くは開発中のため、バグが発生することがあります。	<ul style="list-style-type: none">– 別のコーデックを選択して、アニメーションを .avi ファイルで保存してください。– 他のコーデックパッケージを利用してください。– アニメーションを非圧縮 .avi ファイルか画像スタックで記録し、サードパーティのソフトウェア（VirtualDub など）で圧縮 .avi ファイルに変換してください。
Windows エクスプローラーで .vgl ファイルをダブルクリックしても VGSTUDIO MAX で開けない。	.vgl ファイルが VGSTUDIO MAX の実行ファイルとリンクしていません。	ソフトウェアを再インストールしてください。



問題	考えられる原因	対処法
VGSTUDIO MAX が管理者権限で起動されていません。	管理者としてプログラムを実行するかを問うメッセージで 次回から表示しない をオンのままいいえが選択されました。	<code>C:\Users\<ユーザー名>\AppData\Roaming\VolumeGraphics\</code> ディレクトリの <code>settings_vgstudiomax2026.2.ini</code> ファイルを削除してください。
FlexNet License Server をインストールする際に、Java に関連するエラーメッセージが表示されます。	Java Runtime Environment または OpenJDK の 64 ビット版ではなく、32 ビット版が使用されています。	64 ビット版の Java Runtime Environment または OpenJDK をインストールしてください。
VGSTUDIO MAX はローカルで操作できるが、リモートでアクセスできない。		IT 部門に問い合わせ、リモート設定を確認してください。
VGSTUDIO MAX がクラッシュする。		アプリケーションがクラッシュする場合、通常は 設定ダイアログのエキスパート設定 にある ディレクトリ設定セクションのテンポラリファイル フィールドで指定したパス（デフォルトでは、 <code>C:\Users\<ユーザー名>\AppData\Local\Temp\VolumeGraphics\VGSTUDIO MAX\2026.2</code> ）にダンプファイルが保存されているため、そのダンプファイル（.dmp）と関連する .txt ファイルを、担当の VG サポートチームまでお送りください。