HEXAGON

myVGL

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：
jpnch-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 2
ディスプレイ 3
マウス 3
スワップ領域 3
ディスク容量 3
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 4
サードパーティのソフトウェア 4

3 トラブルシューティング 5

イントロダクション

myVGLはVGSTUDIO MAX、VGSTUDIOまたはVGMETROLOGYで作成したボクセルデータプロジェクト（*.vgl*ファイル、*.vgarchive*ファイル、*.mvgl*ファイル）の可視化やドキュメント化のためのソフトウェアです。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。

表 1-1: 製品詳細

機能	詳細
製品名	myVGL
リリース	2026.2
Document ID	SystemRequirements-1039-v029-001-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 版では次の機能はご利用いただけません : OCR 解析の表示 , Excel レポート , AVI/ASF ムービー保存

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

myVGL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、プロジェクトの呼び出し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。最小のシステムメモリで大容量のプロジェクトを閲覧するため、myVGLには、オブジェクトや解析のサブセットをロードする機能があります。産業用として一般的に使用されるのは、最低64 GB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。

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。

myVGL 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ソフトウェア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

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。

トラブルシューティング

よくある問題と対処法

表 3-1: 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。	– 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。
	– 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）。
	– 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 myVGL 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。	– 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。	– 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。	– コーデックに選択した .avi の設定と互換性がありません。	– 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。
	– 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あります。	– 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。	– 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 myVGL で開けない。	*.vgl* ファイルが myVGL 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ください。

問題	考えられる原因	対処法
myVGL 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。	*C:\Users\< ユーザー名 >\AppData\Roaming\ Volume Graphics* ディレクトリの *settings_myvgl2026.2.ini* ファイルを削除してください。
myVGL 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。
myVGL 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、*C:\Users\< ユーザー名 >\AppData\Local\Temp\Volume Graphics\myVGL\2026.2*）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。