

## アグニ・フレアによるリアルタイムVFXエンジン GANDIVA FX(ガンディーバ エフェックス)開発開始のお知らせ

株式会社アグニ・フレアは  
本日2017年12月21日、設立から7周年を迎える事が出来ました。

こうして事業を続けて来られたのも、  
クライアント様をはじめとする、多くの方々の格別のご愛顧、ご支援の賜物だと、  
心より感謝し、御礼申し上げます。  
今後も迅速、高品質なデザインを提供すべく、企業努力に努めて参ります。

さて、これまで数々のプロジェクトを協力させていただく傍らで、  
リアルタイムVFXの制作環境という点では、  
しばらく革新的な状況が無いままとなっている事を感じております。

そこで、アグニ・フレアはこの状況に一本の矢を放つべく、  
様々なプラットフォームに対応する、一貫したリアルタイムVFX制作環境を目指した、  
VFX エンジンの開発を進めている事を公表いたします。



### 名称【GANDIVA FX】 (ガンディーバ エフェックス)

我々エフェクトデザイナーの武器として、  
優れた性能をもち、様々なゲームエンジンに融合できるVFXエンジンを目指します。  
また、ゲームのみならず、映像分野における業務もターゲットにしています。

このGANDIVA FXを携え、  
エフェクトに強みをもつ企業として、  
より皆さまのプロジェクト、及び業界に貢献できるように邁進して参ります。

■契約形態  
未定

■リリース時期  
2018年秋頃

株式会社アグニ・フレア  
代表取締役 稲葉 剛士

## GADIVA FXの特徴

### ●「ネイティブ対応」

- ・柔軟な設計により、各社様エンジンのレンダリングパイプラインに細かく対応可能
- ・先行してUnreal Engine 4にSDK対応予定(2018年)
- ・Unity® 各社様内製ゲームエンジンへの組み込み用SDKも随時対応

### ●「クリエイターの要求に応えるためのプロシージャルなエフェクト制作環境」

- ・高い拡張性、フルカスタマイズ、ノードベース
- ・ストレスがなく、迅速に確認、リアルタイム編集が可能
- ・イテレーションが効率的になり、デザイナーの想像力が無限大に発揮できる制作環境

### ●「アセットライブラリ」

- ・豊富なプリセットライブラリでノードベース型ツールの初期学習コストの大幅低減

### ●「マルチプラットフォーム、マルチOS対応」

- ・エンジンは各種コンソール、モバイル、PCプラットフォームに対応
- ・ツールは、現在CG制作で広く使われている主要なOSに対応

### ●「映像制作などその他分野への対応」

- ・After Effects® や、DCCツール用のプラグインを開発予定
- ・映像制作で主要な頂点キャッシュやHDRイメージフォーマットに対応予定
- ・各社様物理エンジン(衝突判定、フルイド等)に対応予定



株式会社アグニ・フレア  
<https://agni-flare.com/>



GANDIVA FX  
<https://gandiva-fx.com/>

(問い合わせ先)

[info@gandiva-fx.com](mailto:info@gandiva-fx.com)