



++skies; ユーザーズガイド

++skies; User's Guide



Revision History

REV.	DATE	DESCRIPTION	PREPARED BY
NC	2015-11-28	Initial Release	aokcub
A	2015-11-29	Add prohibited matter to prohibit the distribution of the goods without permission.	aokcub



もくじ

1. ++skies;.....	4
2. 注意.....	4
3. 利用条件.....	5
4. 詳細.....	7
5. サポート.....	10
6. 連絡先.....	11



1. ++skies;

++skies; (Incremented Skies) は、フルCGで作成された全天球景観パノラマテクスチャです。HDRi対応、最大24k12kサイズの空で、あなたのシーンを彩ります。

多くのプログラミング言語において、「++」は「increment演算子」を指します。incrementという単語は「増加」を意味しますが、ここでは「1を加える」という意味を持ちます。常に一步進んだ美しさ、解像度を持つ空で、皆様の作品を彩りたいという思いを込めています。

また、これからも一つずつ空を増やし、成長し続けたいという願いも込めています。

2. 注意

- 本ドキュメントは、++skies;を利用するにあたって必要な情報を記載しています。素材の利用前に必ずご一読ください。
- 本ドキュメントは、予告なくアップデートされる場合があります。最新版は++skies;配布ページより入手することができます。
- Unfortunately this document is written only in Japanese at the current revision. English will be shown in future updates. I apologise for your inconvenience.)

3. 利用条件

3.1. 利用条件

- ++skies;は商用・非商用共に無料で使用できます。
- ++skies;の利用用途は自由です。ただし、以下の各号に該当する利用は禁止とします。
 - 各種法令・公序良俗に反するもの。（2次創作作品・性的コンテンツへの利用を禁止するものではありません）
 - 特定の個人、団体、民族、国家、宗教などを攻撃、または中傷することを目的とするもの。また、差別を誘発する恐れがあるもの。
 - 犯罪行為、自殺・自傷行為、薬物乱用、その他社会的不安を美化または誘発する恐れがあるもの。
 - 本素材が主体となったグッズを製作し、許可なく配布・販売すること。（例として、缶バッジ、ポストカードが挙げられます。本素材を背景として利用した作品のグッズ化は問題ありません）
 - その他、aokcubが不適切と認める行為。
- 本テキスト素材の著作権、著作者人格権はaokcubに属します。本ドキュメント、スタッツテキストファイル、アクセサリファイルなどを含めて、本素材の無断再配布は禁止いたします。

3.2. クレジット表記について

旧AoSKYでは、素材を使用した作品でのクレジット表記をお願いしていました。一方、++skies;では、クレジット表記は不要となりました。ただし、表記していただけるのは禁止しておりません。旧AoSKYは皆様の口コミで広まった経緯があります。可能であれば「aokcub」の素材を使った、または「++skies;」を使ったと記載いただければ喜びます。Twitterでつぶやく際には、是非「#incskies」ハッシュタグをつけてください（強制ではありません。見つけたら多分Likeします）。

3.3. 利用規約に反する行為への対処について

違反行為を発見した場合、次回からの改善を求めさせていただくことがあります。悪質だと判断した場合、当該作品の削除を求めることがあります。

3.4. 免責事項

- 本素材を使用することによって生じた損害・損失等の不利益には、私aokcubは一切責任を持ちません。また、本素材が利用された作品の内容に関しても、一切責任を持ちません。
- 本素材は予告なく配布を終了する場合があります。
- 本章の利用条件は予告なく変更される場合があります。

3.5. 附則

- 本章の利用条件は2015年11月2830日から有効とします。

4. 詳細

4.1. パッケージについて

++skies;は、用途に合わせて選択していただけるいくつかのパッケージを用意しています。各パッケージ末尾の数字によって、同梱されるテクスチャの解像度が異なります。HDRフォーマットをご希望の方は、"HDRxx"パッケージ (Radiance: .hdr形式) または"EXRxx"パッケージ (Open-EXR: .exr) 形式をご利用ください。PNG形式をご希望の方は、"PNGxx"パッケージをご利用ください。各パッケージに含まれるテクスチャ解像度は下記の通りです。

- HDR24 / EXR24 / PNG24 : 24000px x 12000px
- HDR20 / EXR20 / PNG20 : 20000px x 10000px
- HDR16 / EXR16 / PNG16 : 16384px x 8192px (++skies; 017 -),
16000px x 8000px (++skies; 000 - ++skies; 016)
- HDR8 / EXR8 / PNG8 / MMD8 : 8192px x 4096px (++skies; 017 -),
8000px x 4000px (++skies; 000 - ++skies; 016)

MMDで使用する場合、"MMDxx"パッケージをダウンロードしてご利用ください。MME連携済みMMDですぐに使えるアクセサリを同梱しています。なお、スカイドームアクセサリは星風P作の星風夜MMD付属のアクセサリファイルを改変して使わせていただいております。感謝。



4.2. パッケージ同梱ファイルについて

各パッケージには、以下のファイルを同梱しています。

テクスチャファイル

下記の命名規則に従います。

incskies_ **NNN**_**RRk**.**FFF**

NNN : ナンバリング (000~, E001~)

RR : 解像度 (8, 16, 20, 24) 。例 : 16 -> 16k8k

FFF : フォーマット (.hdr, .exr, または.png)

幾つかのナンバリングでは、色調補正を加えたファイルを同梱しています (PNGxx, MMDxxパッケージのみ) 。その場合、以下の命名規則となります。

incskies_ **NNN**_**RRk**_c**X**.**FFF**

X : 通し番号 (1~)

MMDアクセサリファイル (MMDxxパッケージのみ)

下記の命名規則に従います。

incskies_ **NNN**_**RRk**.x

または

incskies_ **NNN**_**RRk**_c**X**.x



MMDエフェクトファイル (MMDxxパッケージのみ)

下記の命名規則に従います。

incskies_**NNN**_**RR**k.fx

または

incskies_**NNN**_**RR**k_**cX**.fx

プロファイルテキストファイル (4.3節参照)

profile.txt

ユーザーズガイド

本ドキュメント (user-guide.pdf)

なお、ユーザーズガイドは素材配布開始時点の最新版を同梱しています。
配布ページでダウンロードできる最新版も併せて参照ください。

4.3. プロファイルテキストについて

各パッケージには、テクスチャの情報、パッケージ内のファイル一覧を記載したプロファイルテキスト (*profile.txt*) を同梱しています。

テクスチャ情報には、解像度のほか、太陽高度・方向を記載しています。
使用するソフトウェア上で光源位置を合わせる際にはこちらの数値を参照ください。

5. サポート

5.1. ご不明な点がある場合は

++skies;の利用にあたってご不明な点がある方は、まずは次節FAQ参照の上、6章記載の連絡先よりご連絡ください。

5.2. FAQ

MMD以外でも使っているの？ - ++skies;は「テクスチャ素材」です。現在のところMMDでの利用が大部分となっていますが、ゲーム・映像制作・イラスト制作等自由にご利用いただけます。

MMEが使えない環境なんだけど。。。 - 他のアクセサリファイルと組み合わせることで利用可能です。ひとつ挙げると、テクスチャをBMP形式に変換した上で、VPVPwikiに掲載されている「球状Skybox(Skydome)テクスチャ用アクセサリ(改)」と組み合わせる方法があります。

当然ですが、他のアクセサリやモデルと組み合わせる際は各素材の利用規約に従って実施してください。また、他のアクセサリやモデルとの組み合わせに対して、その動作についてはいっさい保証できません。ご了承ください。

低解像度版の8kはちょっと大きすぎます。。。 - 単純計算ですが、スカイドームテクスチャをきれいに表示するためには、「動画や静止画の解像度[px] * (360[deg]/カメラ視野角[deg])」に近いピクセルサイズは必要だと考えています。ニコニコプレイヤーの横854pxに合わせて作成された動画でも、カメラ視野角40[deg]程度が限界です。現状の8k解像度は++skies;のメリットを生かすために最低限必要な解像度だと考えており、それ未満の解像度のテクスチャは品質維持の観点からリリースすることはできません。ご了承ください。VGA等の環境により8kでは使えないなどの場合、お手数ですが各自でリサイズをお願いいたします。



オーダーメイド頼みたいんだけど。。。 - 申し訳ありません。人的・時間的・設備的リソースの都合上、現在は個人的に親しくさせていただいている方々からのみ受け付けている状況です。ただし、「こういう空がほしい」というリクエストは常に受け付けています。

6. 連絡先

twitter : @aokcub_cg （@aokcubではありません）

e-mail : aokcub3055@gmail.com

Skype : aokcub3055

Web-site : <https://aokcub.net/cg>