



++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 |
| B | 2015-12-17 | Section 3.1, 3.3, 3.4 Add the terms of correction of ++skies; and re-distribution. Section 4.2 Change the naming rule. Chapter 5 Change the chapter title. Section 5.2 Remove the alternative method to use ++skies; without MME because the accessory has gone. | aokcub |
| C | 2015-12-31 | Section 3.2 Remove of request for use hashtag. Section 5.2 Add FAQ for affiliate program. | aokcub |
| D | 2016-02-13 | Section 3.1 Correct typo. Section 4.1 Reflect current lineup. Section 6 Add FAQ for the means to move the accessory (for MMD packages). | aokcub |
| E | 2016-07-17 | Chapter 3, Chapter 4 Add description for AIP package | aokcub |
| F | 2016-07-31 | Add Chapter 5 - How to use ++skies; Chapter 4, 6 Change associated with an update of MMD packages | aokcub |
| G | 2017-07-17 | Remove 3.4 Fix FAQ | aokcub |



もくじ

- 1. ++skies;.....5
- 2. 注意.....5
- 3. 利用条件.....6
- 4. 詳細.....9
- 5. ++skies;の使い方.....14
- 6. ユーザーサポート16
- 7. 連絡先17



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 (<https://aokcub.net/cg/incskies>) 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 apologize for your inconvenience.)
- 内容に関する質問は遠慮なく6章記載の連絡先をお願いします。

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。AIPパッケージ（4章参照）は有料素材となりますが、購入後の使用にあたって使用料は発生しません。
- ++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、プロファイルテキストファイル、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。
- 素材の色調補正、トリミング、リサイズ等の加工は制限しません。

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。

3.3. ++skies;を使用した素材を配布したい方へ

++skies;を加工して新たに素材を作成された方で、他者への配布を希望される方は、事前に6章記載の連絡先よりお問い合わせください。基本的に、3.1節記載の禁止事項に該当しない限り認める方針です。ただし、単に色調補正を掛けただけのものなど、再配布に近いと判断したものは配布をお断りする場合があります。

3.4. ~~（削除）素材に++skies;を同梱したい方へ~~

~~例として、MMD用ステージ等3Dモデルを作成した方で、++skies;をデフォルトの空として同梱して配布したいという方は、事前に6章記載の連絡先よりお問い合わせ頂いた上で許可します。基本的に、3.1節記載の禁止事項に該当しない限り認める方針です。なお、ここで同梱を認めるのはテクスチャファイルのみです。同梱アクセサリファイルやユーザーズガイドの同梱は認められませんのでご承知ください。~~

~~ただし、この場合++skies;を使った旨を明記いただきます。また、aokcubは同梱先の素材については一切その責を負いません。素材そのものの共同制作者との誤解を招く記述は避けてください。~~

3.5. 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。

3.6. 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。

3.7. 附則

本章の利用条件は2017年7月24日午前0時（日本標準時）から有効とします。当該日時以前は改定前の利用条件に従うものとします。

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 / MMD24 / AIP24 : 24000px x 12000px
- HDR20 / EXR20 / PNG20 / MMD20 / AIP20 : 20000px x 10000px
- HDR16 / EXR16 / PNG16 / MMD16 / AIP16 : 16384px x 8192px (+ ++skies; 017 -), 16000px x 8000px (+ ++skies; 000 - ++skies; 016)
- HDR8 / EXR8 / PNG8 / MMD8 / AIP8 : 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。MMDですぐに使えるアクセサリを同梱しています。

"AIPxx"パッケージは、有料素材として販売するパッケージです。パッケージごとにAIP16-1, AIP16-2のように、ハイフンの後に番号が付与されます。パッケージに含まれるファイルの種類は、パッケージごとに異なりますので、詳細は++skies;配布ページ (<https://aokcub.net/cg/incskies>) をご覧ください。



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。ただし、一部異なる表記をしている場合があります。

incskies_ **NNNV** _ **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)

V : リビジョン (記載なしの場合は初版 (NC版)。
改訂ごとにA, B, Cと続く)

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_ **NNNV** _ **RRk** _ **cX**. **FFF**

X : 通し番号 (1~)



MMDアクセサリファイル (MMDxx, AIPxxパッケージのみ)

下記の命名規則に従います。ただし、一部異なる表記をしているものがあります。

incskies_ANNV_RRk.x

または

incskies_ANNV_RRk_cX.x



fx版（旧形式）MMDアクセサリファイル（MMDxxパッケージのみ）

2016年7月30日以前のアクセサリ形式を，“fx”フォルダ内に残して配布しております。下記の命名規則に従います。ただし，一部異なる表記をしているものがあります。

incskies_NNNV_RRk_fx.x

または

incskies_NNNV_RRk_cX_fx.x

fx版（旧形式）MMDエフェクトファイル（MMDxxパッケージのみ）

2016年7月30日以前のアクセサリ形式を，“fx”フォルダ内に残して配布しております。下記の命名規則に従います。ただし，一部異なる表記をしているものがあります。

incskies_NNNV_RRk_fx.fx

または

incskies_NNNV_RRk_cX_fx.fx

なお，fx版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。

プロフィー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 (<https://aokcub.net/cg/incskies>) 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ィールテキスト (*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. ++skies;の使い方

5.1.MMDでの使用方法

MMDで利用される方は、MMD8, MMD16等、MMD用のパッケージ（詳細は4章参照）をダウンロードしてご利用ください。

2016年7月31日より、MMD用パッケージに同梱しているアクセサリの仕様を変更し、**MME連携が不要**となりました。また、**各種エフェクトと組み合わせでの使用が可能**となりました。エフェクトと組み合わせることで、++skies;をより綺麗なシーン作りに役立てていただければ幸いです。

なお、2016年7月31日以前に配布を開始した素材は、すべて差し替えを完了しています。

注) 全てのエフェクトでの動作を保障するものではありません。

MMDを起動後、「アクセサリ操作」タブよりパッケージ内のxファイルを読み込むことで使用可能です。ドラッグ&ドロップでも読み込むことができます。



読み込み後に、X, Y, Z値を変えることでドームの中心位置を変えることができます。また、Si値を変えることでドームの半径を変えることができます。初期状態では中心位置はX=0, Y=0, Z=0, 半径は約8000となっています。Rx, Ry, Rz値を変えることで、ドームを回転させ、太陽の向きを調節することができます。

なお、新形式のアクセサリファイルと併せて、従来仕様のアクセサリファイル（以下fx版）を、fxフォルダ内に同梱しております。こちらもアクセサリ操作タブよりxファイルを読み込むことで使用可能です。fx版の使用にはMME連携が必須となります。また、fx版では原則としてX, Y, Z値による移動、Si値による拡大縮小はできません。ただし、エフェクトファイル（.fxファイル）を修正することで移動させることができます。詳しくはこちらをご覧ください。

<http://seiga.nicovideo.jp/seiga/im5426925>

6. ユーザーサポート

6.1. 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。

6.2. 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。。。 - 2016年7月31日配布分より、非MMEでも直接利用可能となりました。**~~

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。

++skies;を使った作品で広告収入を得ていい？ - ++skies;は商用利用可能です。当然、ニコニコ動画のクリエイター奨励プログラム、YouTubeのAdSense等で広告収入を得ることも禁止していません。どんどんやってください。

(MMD) スカイドームを動かしたい。 - 5.1節を参照ください。

7. 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>