



# ++skies; ユーザーズガイド

++skies; User's Guide



## Revision History

REV.	DATE	DESCRIPTION	PREPARED BY
<b>NC</b>	2015-11-28	Initial Release	aokcub
<b>A</b>	2015-11-29	Add prohibited matter to prohibit the distribution of the goods without permission.	aokcub
<b>B</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
<b>C</b>	2015-12-31	Section 3.2 Remove of request for use hashtag.  Section 5.2 Add FAQ for affiliate program.	aokcub
<b>D</b>	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
<b>E</b>	2016-07-17	Chapter 3, Chapter 4 Add description for AIP package	aokcub
<b>F</b>	2016-07-31	Add Chapter 5 - How to use ++skies;  Chapter 4, 6 Change associated with an update of MMD packages	aokcub
<b>G</b>	2017-07-17	Remove 3.4 Fix FAQ	aokcub
<b>H</b>	2018-02-24	Update terms of use.	aokcub

REV.	DATE	DESCRIPTION	PREPARED BY
J	2018-03-10	Add hyperlinks  Section 5.1 Add a note for fx version.	aokcub
K	2025-02-17	Remove reference to AIP.	Aokcub



## もくじ

1. ++skies; .....	6
2. 注意 .....	6
3. 利用条件 .....	7
4. 詳細 .....	8
5. ++skies;の使い方 .....	13
6. ユーザーサポート .....	15
7. 連絡先 .....	16



## 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。常に一歩進んだ美しさ、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

下記リンクを参照ください。

[https://github.com/aokcubcg/incskies\\_terms](https://github.com/aokcubcg/incskies_terms)

## 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（OpenEXR: .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 : 24000px x 12000px
- HDR20 / EXR20 / PNG20 / MMD20 : 20000px x 10000px
- HDR16 / EXR16 / PNG16 / MMD16 : 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。MMDですぐに使えるアクセサリを同梱しています。



## 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\_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。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。

【++skies; 034まで】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。こちらで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。

**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

e-mail : [aokcub3055@gmail.com](mailto:aokcub3055@gmail.com)

Skype : aokcub3055

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