

[読ませる] 文字組みと [注目してもらう] 文字組み

今昔 わたくし の 文字組み

❖デスクトップパブリッシング (DTP) が注目され始めた頃から、文字組みはページレイアウト上での話だけというのが主流でした。大量の文章を効率よく処理するためのDTPですから、当然の流れということになります。

ところが私は、これ以前からパッケージ類のデザイン*、ロゴタイプ、あるいはキャッチフレーズの視覚化といった仕事を中心としていたために、世の中でいうところの支流、いや亜流と揶揄される処理が私にとっての主流という逆転状態を長く続けてきました。もっとも、どちらが主流か支流かといった論争は私にとっては無意味なことではありません。

強いて私論を述べれば、美意識や価値観は不変ではないので、固定概念で語るべきではないということでしょうか。これについては連載の後半で触れてみたいと思います。

さて、アナログ時代のデザイナーは文字組み処理は指定だけで、あとは写植屋さんにお任せというワークフローでしたが、初期のDTP (満足の出来る文字組みを行なうためには手動による詰め処理に頼むざるを得なかった) と同様に写植の切り貼りで手動のツメ処理を行っていました。この作業が、恐ろしく作業時間を圧迫していたのは確かです。例えば、時々入ってくるチラシ類の仕事では、常時利用していた写植さんの詰め処理があまりにも下手であったので、均等詰めやベタ打ち指定で、キャッチコピー類を手詰めするという流れが当然という経験が長かったことも少なからず影響しています。

しかも、ベタ打ちのパラライメージを出来るだけ回避するために、かな文字の大きい「ゴナ」や「ナール」を強引に利用していました (仮想ボディの大きな書体は文字幅の差が少ないため比較的詰めやすい)。要するに、入社したての私が会社と取引している写植屋を変更することなどできなかったわけです。

結局、仕事で写植を利用する必要がある時は、予め手詰め処理を想定し、各行に含まれている仮名文字やアルファベットの文字要素に

*パッケージデザインという表現には、そのものずばり、箱や包装紙などの包装形態をデザインする意味と、それらパッケージ類に施すグラフィックデザイン処理の意味が含まれていますが、私の場合は後者のグラフィックデザイン処理を意味しています。

＊ ラバーセメント

デザイン処理用のゴム系の糊。水飴状の液体を適宜ソルベックスで薄めてから印画紙などの裏面に塗り、完全に乾く前に貼り付けたい位置で位置調整しながら貼り付ける。一度貼り付けた状態でも、後からいつでもシンナーで剥がすことが出来る反面、粘着力がそれほど高くないので、写植修正1文字などという場合は、製版の前に修正して貼り込んだ文字がなくなってしまうということも多かった。

＊ ＊ ソルベックス

ラバーセメント用のシンナー。通常のシンナーをアルコールで薄めたような溶液。

注意しながら行末（右端）を長めの成り行き指定し、それを詰めていくというわけです。ですから、【図01】のように、支給される文字原稿を必要に応じて新たに方眼紙に書き写すと入った作業も行なっていました。

具体的には【図02】のように、写植を指定する際に各行の左右にガイドとなる方眼を入れた写植を印字してもらいます。次に、ガイドの天地を基準に、水平方向にカッターで軽く切れ込みを入れます。写植の印画紙は特別な場合を除き、普通の写真印画紙と同じような厚みがあるため、乳剤をコーティングしてある一番上の部分に切れ込みを入れることで、完全に切り離さなくても張り替えが可能でした。

切れ込みを入れたら、それぞれの文字がギリギリにはぎ取れるように縦方向の切れ込みを入れます。ただし、実際には水平の切れ込みを入れた状態でいったん剥ぎ取ってから、裏面にラバーセメント＊を塗り、布製のガムテープを貼ったダンボールのガムテープ部分に貼り付けてから、文字ごとにギリギリに縦方向の切れ込みをいれていました。あとはピンセットで1文字ずつ元の水平の切れ込み位置をガイドとして貼り合わせていきます。

Illustratorなどで1文字ずつ処理していることを、手作業でおこなっていたわけですから、いかに非効率であったかがお分かりいただけるでしょう。

【図01】

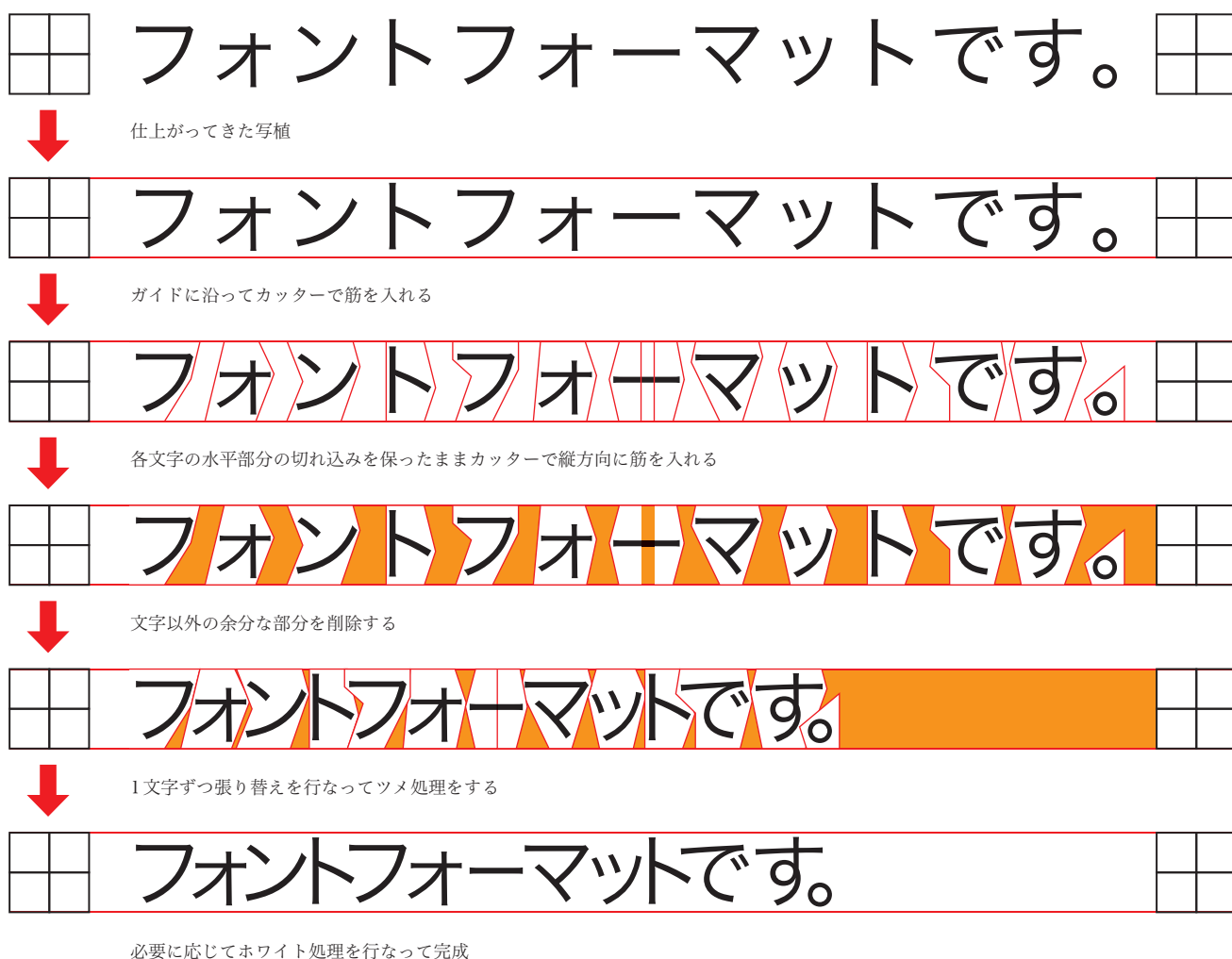
手で詰めることを想定して各行の文字詰めを決め、写植を発注する（上）。手詰めで下図のように決められた行長の箱組みに整形する作業を行なう。

（例示書体はヒラギノ角ゴStd W2）

OpenType は、アドビシステムズ社とマイクロソフト社が共同開発したクロスプラットフォーム対応のフォントフォーマットです。Mac と Windows といった異なるプラットフォーム間での互換性を著しく向上させることが可能で、Unicode への対応、拡張グリフセットの採用、ダイナミックダウンロード、和文フォントへのペアカーニング情報の実装といった数多くの新機能が実現できる、拡張性に富んだこれからの標準フォントフォーマットです。Mac OS X や Windows 2000、Windows XP では、OpenType を標準でサポートしています。

OpenType は、アドビシステムズ社とマイクロソフト社が共同開発したクロスプラットフォーム対応のフォントフォーマットです。Mac と Windows といった異なるプラットフォーム間での互換性を著しく向上させることが可能で、Unicode への対応、拡張グリフセットの採用、ダイナミックダウンロード、和文フォントへのペアカーニング情報の実装といった数多くの新機能が実現できる、拡張性に富んだこれからの標準フォントフォーマットです。Mac OS X や Windows 2000、Windows XP では、OpenType を標準でサポートしています。

【図02】



もちろん、いつも手作業ですべての文字要素を調整していたわけではありません。当然優秀な写植屋も利用していましたが、料金は割増でいつも混んでいたために、予算の限られた仕事や、突発の仕事で利用することは絶望的でした。そのため、本文で詰め処理を必要とする場合も、すべて手詰めで写植を切り貼りすることも珍しくありませんでした。しかし、当然その場合も1ページものに限られますので、数10ページといった仕事の場合にもすべての文字を手詰めるなどということはありません。

さらに運良く予算に恵まれている仕事の場合であっても、所有書体も多く、詰め処理が上手な大手の写植屋あるいはメーカー直の写植窓口などでは、指定方法がダメというので用紙の書き直しを求められることも珍しくありませんでした。それも、『10 Q ツメ行間8歯アキ』か『10 Q ツメ行送り18歯』の違いと言った具合でした。ほとんど言いがかりの世界です。良くも悪くも当時の写植業は殿様商売であったからでしょう。

とにかく、写植の指定にFAXが利用できない時代でした。つまり、デザイナーの手元に届く文字原稿はコピーを何度も繰り返したことで発生した汚れが混じり、それに赤で指定をしてもFAXはモノクロですから、何が何なんだか分からなくなってしまいます。結局、電車を乗り継いで写植屋を往復するのがデザインワークのようになっていました。

そんな状態で仕事を進めてきた私にとって、初期のIllustratorやPageMaker*での文字組み処理は写植時代となんら変わることもない手作業でした。当時は、最新バージョンのようにプロ仕様の文字組みがオートで、あるいは計算通りに設定できることなど夢物語だったわけでは

*最初に関わったページレイアウトは英文または欧文データであったため、さらに手作業と遜色ない操作性に惚れ込み、InDesignが出るまでは、Aldus時代よりPageMakerを使い続けており、それ以外のページレイアウトソフトはまったく使ったことはありません。

もちろん、私の場合は前記しましたようにページ物が主流ではなかったことも影響しています。ただし、当時の私の仕事は90%が輸出関係で、しかもヨーロッパ向けのワークフロー中心でしたので、英仏独西の4か国表記が基本であり、本文の文字組みで悩むといったことはそれほどありませんでした。この点は恵まれていたかもしれません。

そして、長らく欧文デザインのワークフローに関わってきた私にとって、欧文の文字組みの合理性のような部分がどうして和文処理に適応できないのかという疑問を感じていました。例えば、均等割付ではなくて、左揃え、右成り行きといった文字組みなどがそれにあたります。左右均等揃えだけしかないという発想は、原稿用紙の呪縛だとさえ個人的には感じています。そもそも、書籍の本文組みという閉鎖した空間だけで考えるのであれば問題はないのですが、世の中を見渡してみると変則対応のオンパレードです。

読むと見る

❖たとえば、ついつい目がいってしまう電車やバスの中吊り広告。これは見ず知らずの者同士が閉鎖された空間に押し込まれることにより、出来るだけ第三者と視線を交わらせたくないという心理的な部分を逆手に取った効果的なPOPというわけです。新聞や雑誌等を持ち合わせていればその魔力から逃れることも可能ですが、うかつにも無防備で乗車してしまうことがほとんどではないでしょうか。ですから、意味もなく読み続けてしまったということは誰にでも経験があることだと思います【図03】。

ここで重要なのは中吊り広告の内容は、なんとなく目がいってしまった乗客と、彼らの視線を釘付けにさせるための視覚的效果とキャッチコピーのインパクトとの絶妙な関係で成り立っている攻撃的なデザインであるという点です。

【図03】

ゴシップ記事的なキャッチコピーを、ダミーとして作成することが難しいので、随分おとなしいデザインサンプルとなっていました。

「ヒラギノフォント」2005年度
グッドデザイン賞受賞

「ヒラギノフォント」が、財団法人日本産業デザイン振興会主催の「2005年度グッドデザイン賞」において「コミュニケーションデザイン部門」のグッドデザイン賞を受賞しました。

要チェック! 千都フォント製品のOS対応状況
Mac/Windowsの各種OSバージョン対応状況

ヒラギノProシリーズ書体に実装された壮大な2万グリフの世界を実感! 「OpenTypeグリフ一覧表」が
フォントスタイルブック2005の別冊付録に!!

「合成フォント機能対応のアプリケーションについて」に、
InDesign CS2、Illustrator CS2の情報を追加!!

週刊千都 12月15日(木)号

千都フォントライブラリー出版株式会社
京都市上京区堀川通寺之内上る4丁目天神北町1-1

ですから、驚異的にタイトなレイアウトと超法規的とでもいえる文字組みが行われていてもOKというわけです。いや、文字組みというよりはロゴタイプの考え方に近いかもしれません。ですから、書籍の本文組みと比べたら文字組みの考え方が異なるのは確かですが、書籍の本文は自発的に読もうとして購入した読者が読みやすい状態にデザインされていることに対し、中吊り広告は注目を集め、補足的な小さな文字も含めて本誌で更に続きを読みたくなるようなデザインに徹したキャッチコピーの集合体と言えるでしょう。思わせぶりのキャッチコピーも当然影響しています。

限られたスペースでも目立たなくてはならない、キャッチコピーが溢れてしまっている週刊誌等の中吊り広告では、無駄なスペースはひとつありません。デザインとは空間をどれだけ上手に活用するかという側面をもっていますが、こと中吊り広告に関して、この法則はまったく当てはまりません。

動きのあるキャッチコピーなら、ひらがなやカタカナを小さくあるいは細く取り扱う、または漢字を大きく太く扱うといった抑揚処理を行なうことで、固定されたスペースであっても効果的なイメージを得ることが出来ます。

つまり、書籍の文字組みは儀礼的な、車内吊り広告の文字組みは挑発的なデザインといえるでしょう。そして、もし学生の方が将来グローバルなグラフィックデザインというものに関わろうとしているのであれば、文句なく挑発的なデザインを学ぶべきだと感じています。

ただし、儀礼的なデザインは教科書的な文献や書籍などが比較的潤沢に書店や図書館などに溢れていますが、挑発的なデザインの文献や書籍類は日本では入手が難しいと言わざるを得ません。もっとも、だからこそ生きているデザインと言えるかもしれません。

また、挑発的な文字組みデザインはピクトグラムにも通じ、その先にはロゴタイプやシンボルマークもあるのではないのでしょうか。乱暴な言い方をすれば【図04】のように絞り込んでしまうと、それぞれの垣根は曖昧になってしまうような気がします。

【図04】

ロゴタイプやシンボルマーク、イラストに文字組みデザインにピクトグラムは突き詰めていくと明確なボーダーラインが見つけにくくなります。たとえば、イラスト的なピクトグラム、ピクトグラム風のイラストというものが存在しています。



例えば、通常の文字組みであっても個々の文字のサイズ調整や、それに伴うウエイト調整、ベースラインシフト調整などだけでも【図05】のようなキャッチコピー的なロゴタイプを作成することも可能です。

【図05】

☞ 56ポイントのヒラギノ明朝Std W5+游築36ボ仮名Std W5

ここちよい庵

☞ 2番目の「こ」と「よ」のサイズを72ポイントに、「い」を40ポイントにそれぞれ変更。「庵」をヒラギノ行書Std W4に変更。

ここちよい庵

☞ 左端から1文字ずつベースラインシフトの設定を次のように変更（「こ」=0）（「こ」=16）（「ち」=0）（「よ」=-9）（「い」=-16）（「庵」=-54）

ここちよい庵

☞ 左端から1文字ずつ文字のフェイトを変更（「こ」=W3）（「こ」=W2）（「ち」=W3）（「よ」=W2）（「い」=W5）（サイズを40ポイントとしてから「庵」=W4）グラフィックパーツを組み合わせて位置調整

Comfortable Hermitage

☞ カラーリングを行なって完成

* デジタルフォントを水平、垂直方向に変形させ、アウトライン化しただけのものを、企業や商品のロゴタイプなどにすることは一次使用許諾範囲外となる場合が多いので注意が必要です。もし、アウトライン化しただけのような状態の文字をロゴタイプとして利用する場合は、別途フォントメーカーから使用許諾を得る必要が発生する場合があります。

Comfortable Hermitage

*角ゴシック体と丸ゴシック体

「角ゴシック体」と「丸ゴシック体」との組み合わせにより、インスタントにポップで新しい書体のイメージを作り上げることが出来ます。それはスタンダードな書体でも仮想ボディの大きな書体でもない両者の融和といった世界だと感じています。具体的には、漢字のみ角ゴシック体とし、それ以外を丸ゴシック体とした場合、丸ゴシック体の可愛らしさに若干の緊張感を加えたイメージを得ることが出来ます。また、漢字のみ丸ゴシック体とし、それ以外を角ゴシック体とした場合、角ゴシック体の堅苦しさを若干緩和させるイメージを得ることが出来ます。乱暴な言い方をすると、学童向けの科学系技術書などの解説文に適しているのではないのでしょうか。

ところで、挑発的なデザインであっても、ベースとなる活字のデザインはしっかりしたものがベストでしょう。システムチックに統一されたファミリーは色々なシーンに必要不可欠です。つまり、しっかりとデザインされている書体を使うからこそ挑発的なデザインを生み出すことが出来るのです。もちろん、いい加減にデザインされた書体であっても、偶発的に優れた成果物が生まれることもあるかもしれません。しかし、常に偶発的な結果に依存しているだけでは前に進むことは出来ません。特にInDesignなどの合成フォント機能を使ったときに、システムチックな書体の有無はデザインに大きく影響してきます。それは、もっともシンプルな文字組みデザインである合成フォントで確認することが出来ます。

ファミリーとしての角ゴシック体と丸ゴシック体を組み合わせることで、それぞれの良い部分を引き出すことが出来ます。ちなみに個人的には【図 06】の中では【漢字のみヒラギノ角ゴ Std W4、それ以外はすべてヒラギノ丸ゴ Pro/Std W4】の組み合わせが好きです*。

【図 06】

OpenType は、アドビシステムズ社とマイクロソフト社が共同開発したクロスプラットフォーム対応のフォントフォーマットです。Mac と Windows といった異なるプラットフォーム間での互換性を著しく向上させることが可能で、Unicode への対応、拡張グリフセットの採用、ダイナミックダウンロード、和文フォントへのペアカーニング情報の実装といった数多くの新機能が実現できる、拡張性に富んだこれからの標準フォントフォーマットです。Mac OS X や Windows 2000、Windows XP では、OpenType を標準でサポートしています。

漢字のみヒラギノ角ゴ Std W4、それ以外はすべてヒラギノ丸ゴ Pro/Std W4

OpenType は、アドビシステムズ社とマイクロソフト社が共同開発したクロスプラットフォーム対応のフォントフォーマットです。Mac と Windows といった異なるプラットフォーム間での互換性を著しく向上させることが可能で、Unicode への対応、拡張グリフセットの採用、ダイナミックダウンロード、和文フォントへのペアカーニング情報の実装といった数多くの新機能が実現できる、拡張性に富んだこれからの標準フォントフォーマットです。Mac OS X や Windows 2000、Windows XP では、OpenType を標準でサポートしています。

漢字のみヒラギノ丸ゴ Pro/Std W4、それ以外はすべてヒラギノ角ゴ Std W4

OpenType は、アドビシステムズ社とマイクロソフト社が共同開発したクロスプラットフォーム対応のフォントフォーマットです。Mac と Windows といった異なるプラットフォーム間での互換性を著しく向上させることが可能で、Unicode への対応、拡張グリフセットの採用、ダイナミックダウンロード、和文フォントへのペアカーニング情報の実装といった数多くの新機能が実現できる、拡張性に富んだこれからの標準フォントフォーマットです。Mac OS X や Windows 2000、Windows XP では、OpenType を標準でサポートしています。

ヒラギノ角ゴ Std W4

OpenType は、アドビシステムズ社とマイクロソフト社が共同開発したクロスプラットフォーム対応のフォントフォーマットです。Mac と Windows といった異なるプラットフォーム間での互換性を著しく向上させることが可能で、Unicode への対応、拡張グリフセットの採用、ダイナミックダウンロード、和文フォントへのペアカーニング情報の実装といった数多くの新機能が実現できる、拡張性に富んだこれからの標準フォントフォーマットです。Mac OS X や Windows 2000、Windows XP では、OpenType を標準でサポートしています。

ヒラギノ丸ゴ Pro/Std W4

読ど
めこ
るま
で

* オーストロネシア語族

台湾から東南アジア島嶼部、マダガスカル、南太平洋に広がる言語群。日本語では南島語族とも訳され、台湾原住民の言語が学術的に原形を保っているとされる。西暦5世紀頃には、フィリピン、インドネシア、マレー半島からインド洋を越えてマダガスカル島や、ハワイ諸島など南太平洋の島々に広がったが、パプア・ニューギニアの大部分とオーストラリアの原住民の言語は学術的には含まない。

** アルタイ語族

主に北アジアの民族によって話される諸言語を示し、ツングース諸語（満州語など）、モンゴル諸語（モンゴル語、ブリヤート語など）、チュルク諸語（トルコ語、ウズベク語、カザフ語など）と大きく三つに分類する学説もあるが、三グループ間は数詞などの基礎語彙がまったく異なるために、否定的な学説も多い。

❖ところで合成フォントを作成する時、かな文字を大幅にエフェクトさせても、可読性はそれほど損なわれないことが分かります。あるいはもっと極端に、通常の文章の平仮名部分を伏せ字にしてみても、意外に意味が通じてしまいます。

これは、日本語表記に漢字を使用しているからです。もちろんこれは表記記号としての文字に限ったことで、言語体系としては、シベリアから樺太経由で南下したアルタイ語とインドネシア語、ハワイ語などが属する南東語（オーストロネシア語*）族が混じったことで形成されているという説が高いようですが、アルタイ語**に含むことに否定的な論文もあり、個人的には近隣諸国の国民性などを垣間見ると、言語に関しては文字とは別で単純に中国大陆からの伝承とはいえない面が強いように感じています。

そこで【図07】のように『文字はどこまで潰せるか?』という極端で少し意地悪な実験をしました。

ヒラギノ明朝Pro W3をベースに、仮名文字のみを水平比率75%、50%、25%に変形させた状態での可読性と、更に仮名文字のサイズを75%、50%、25%に縮小した状態での可読性の検証です。もっとも強い設定では仮名文字の可読性は絶望的ですが、日本語の場合はこれでも十分に意味が通じてしまいます。もちろんこれは極端な検証ですが、パッケージデザインの取り扱い説明文などでは、スペースを出来るだけ稼ぐために行間をゼロと指定する場合があります。しかし、常識的に文字間や行間がゼロというイメージがわからないのも確かです。ところが、ちょっとしたトリッキーな処理を行なうことで可読性はそれほど悪くなく納めてしまうことが出来ます。まず【図08-1】のように水平方向を扁平処理し、カーニング処理を自動設定とし、トラッキングでマイナス値を適宜設定しても字間ゼロに近い状態を得ますが、トラッキング設定で一括処理後に均等ツメを行ってから、仮名文字や句読点前後を手詰めで調整していきます。最終的に、それでもどうしようもなくなってしまう場合は、カタカナの単語やかな文字が続くような箇所のみ若干強めの値で水平方向に扁平処理を行ない、むりやり納めることが可能です。

同様に【図08-2】では垂直方向を扁平処理し、行間ゼロ空きを作成し、トラッキング設定にて一括処理後に均等ツメを行ってから、仮名文字や句読点前後を手詰めで調整していきます。最終的に、それでもどうしようもなくなってしまう場合は、文字間調整の時と同様に、カタカナの単語やかな文字が続くような箇所のみ水平方向に扁平処理を行ないむりやり納めることが可能ですが、やりすぎてしまうと垂直と水平に扁平をかけてしまうためにその部分だけが扁平前の元の文字の形状に近づいてしまうので注意が必要です。なお【図08-1】【図08-2】では一定のルールを決めた合成フォントで対応しています。

【図07】

『文字はどこまで潰せるか?』という極端な実験結果。

『文字はどこまで潰せるか?』という極端な実験結果。

『文字はどこまで潰せるか?』という極端な実験結果。

『文字はどこまで潰せるか?』という極端な実験結果。

ヒラギノ明朝Pro W3（文字サイズはすべて30Q）
上から水平比率100%、75%、50%、25%

『文字はどこまで潰せるか?』という極端な実験結果。

『文字はどこまで潰せるか?』という極端な実験結果。

『文字はどこまで潰せるか?』という極端な実験結果。

『文字はどこまで潰せるか?』という極端な実験結果。

ヒラギノ明朝Pro W3（かな文字、半角文字を75%に縮小）
上から水平比率100%、75%、50%、25%

『文字はどこまで潰せるか?』という極端な実験結果。

『文字はどこまで潰せるか?』という極端な実験結果。

『文字はどこまで潰せるか?』という極端な実験結果。

『文字はどこまで潰せるか?』という極端な実験結果。

ヒラギノ明朝Pro W3（かな文字、半角文字を50%に縮小）
上から水平比率100%、75%、50%、25%

『文字はどこまで潰せるか?』という極端な実験結果。

『文字はどこまで潰せるか?』という極端な実験結果。

『文字はどこまで潰せるか?』という極端な実験結果。

『文字はどこまで潰せるか?』という極端な実験結果。

ヒラギノ明朝Pro W3（かな文字、半角文字を25%に縮小）
上から水平比率100%、75%、50%、25%

【図08-1】文字間調整

上下ともにヒラギノ明朝 Pro W3/13Q/行送り20H
InDesign CS2で作成
文字送りを「文字パレット/カーニング」で「オブティ
カル」に設定【図09】

OpenType は、アドビシステムズ社とマイクロソフト社が共同開発したクロスプラットフォーム対応のフォントフォーマットです。Mac と Windows といった異なるプラットフォーム間での互換性を著しく向上させることが可能で、Unicode への対応、拡張グリフセットの採用、ダイナミックダウンロード、和文フォントへのペアカーニング情報の実装といった数多くの新機能が実現できる、拡張性に富んだこれからの標準フォントフォーマットです。Mac OS X や Windows 2000、Windows XP で は、OpenType を標準でサポートしています。

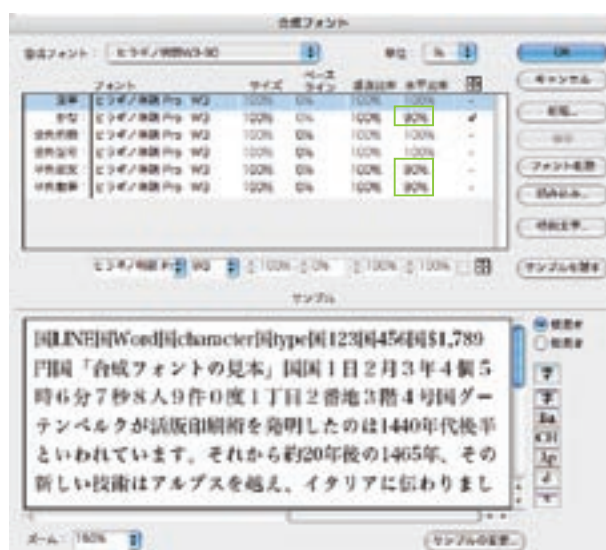
☞【図10】の「合成フォント」設定に変更（仮名、半角欧文、半角数字の水平比率を90%に設定）

OpenType は、アドビシステムズ社とマイクロソフト社が共同開発したクロスプラットフォーム対応のフォントフォーマットです。Mac と Windows といった異なるプラットフォーム間での互換性を著しく向上させることが可能で、Unicode への対応、拡張グリフセットの採用、ダイナミックダウンロード、和文フォントへのペアカーニング情報の実装といった数多くの新機能が実現できる、拡張性に富んだこれからの標準フォントフォーマットです。Mac OS X や Windows 2000、Windows XP では、OpenType を標準でサポートしています。

【図09】



【図10】



【図08-2】 行間調整

すべてヒラギノ明朝 Pro W3/13Q/行送り13H

InDesign CS2で作成

文字送りを「文字パレット/カーニング」で「オブティカル」に設定【図09】

☞「文字パレット」設定：垂直比率90%、字送り-40

☞「文字パレット」設定：垂直比率90%、字送り-40
に設定して手詰め処理を加えたもの

☞【図11】の合字に変更（仮名、半角欧文、半角数字の水平比率を95%に設定）して、「文字パレット」設定：垂直比率90%、字送り-40、手詰め

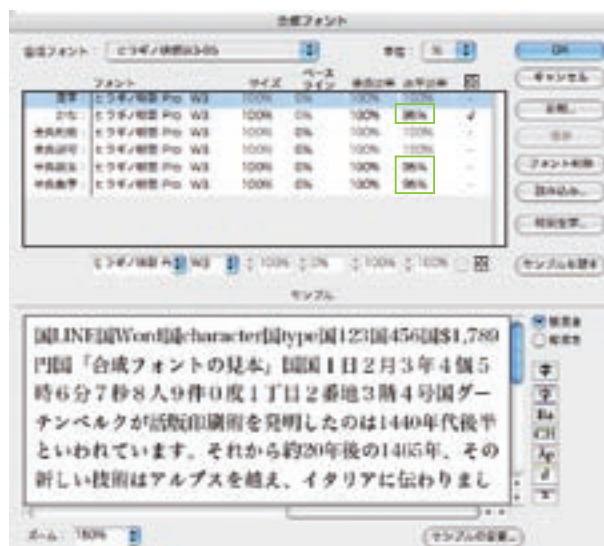
OpenType は、アドビシステムズ社とマイクロソフト社が共同開発したクロスプラットフォーム対応のフォントフォーマットです。Mac と Windows といった異なるプラットフォーム間での互換性を著しく向上させることが可能で、Unicode への対応、拡張グリフセットの採用、ダイナミックダウンロード、和文フォントへのペアカーニング情報の実装といった数多くの新機能が実現できる、拡張性に富んだこれからの標準フォントフォーマットです。Mac OS X や Windows 2000、Windows XP では、OpenType を標準でサポートしています。

OpenType は、アドビシステムズ社とマイクロソフト社が共同開発したクロスプラットフォーム対応のフォントフォーマットです。Mac と Windows といった異なるプラットフォーム間での互換性を著しく向上させることが可能で、Unicode への対応、拡張グリフセットの採用、ダイナミックダウンロード、和文フォントへのペアカーニング情報の実装といった数多くの新機能が実現できる、拡張性に富んだこれからの標準フォントフォーマットです。Mac OS X や Windows 2000、Windows XP では、OpenType を標準でサポートしています。

OpenType は、アドビシステムズ社とマイクロソフト社が共同開発したクロスプラットフォーム対応のフォントフォーマットです。Mac と Windows といった異なるプラットフォーム間での互換性を著しく向上させることが可能で、Unicode への対応、拡張グリフセットの採用、ダイナミックダウンロード、和文フォントへのペアカーニング情報の実装といった数多くの新機能が実現できる、拡張性に富んだこれからの標準フォントフォーマットです。Mac OS X や Windows 2000、Windows XP では、OpenType を標準でサポートしています。

OpenType は、アドビシステムズ社とマイクロソフト社が共同開発したクロスプラットフォーム対応のフォントフォーマットです。Mac と Windows といった異なるプラットフォーム間での互換性を著しく向上させることが可能で、Unicode への対応、拡張グリフセットの採用、ダイナミックダウンロード、和文フォントへのペアカーニング情報の実装といった数多くの新機能が実現できる、拡張性に富んだこれからの標準フォントフォーマットです。Mac OS X や Windows 2000、Windows XP では、OpenType を標準でサポートしています。

【図11】



なお、詰め具合は同一であってもフォントの違いにより【図12】のように結果が大きく異なってくることに注意が必要です。概して明朝系ほどタイトな処理に向いています。

【図12】
上から、ヒラギノ明朝 Pro W6、ヒラギノ丸ゴ Std W6、
角ゴ Pro W6

和文均等

フォントフォーマット
フォントフォーマット
フォントフォーマット

オブティカル

フォントフォーマット
フォントフォーマット
フォントフォーマット

手詰め

フォントフォーマット
フォントフォーマット
フォントフォーマット

手詰め＋音引き水平比率80%、促音をW8に変更してから84%程度縮小

フォントフォーマット
フォントフォーマット
フォントフォーマット

実は、このようなイレギュラー処理を設定値を小さくして部分的に本文組みに活用すると、各行末や行頭の状態を心地よいイメージに置き換えることが可能です。処理イメージを理解する時は極端な設定で、実際の作業では【図13】のように比較しなければ分からない程度の微量の設定値で行なうという考え方を実践してみてください。本文組版であれば、それだけでも随分イメージは変わってきます。

【図13】

コミュニケーション



ヒラギノ角ゴAD仮名Std W7 / 48ポイント

コミ_ユニケーシ_ョン



促音の「ユ」「ヨ」のみ40ポイントに変更

コミ_ユニケー_ーシ_ョン

40ポイントに変更した促音「ユ」「ヨ」をヒラギノ角ゴAD仮名Std W8に変更、音引き「ー」の垂直比率を80%に変更

コミュニケーション

完成イメージ

❖組版仕様

書体＝ヒラギノ明朝Pro W2

本文＝サイズ：13級、字送り：13齒、行送り：21齒

1行：31字詰め・45行

❖発行＝大日本スクリーン製造株式会社 2005.11.24

❖編集＝柴田忠男

❖デザイン・組版＝向井裕一 (glyph)