

## はじめに

今回は、うんちくは抜きにして、フォントの実際について。書体には和文と欧文がある。

和文は主に「ゴシック体」「明朝体」「楷書体」など、欧文は「サンセリフ系」「セリフ系」「スクリプト系」などがある。PCにインストールされている書体は、たいていこのいずれかの場合が多い。

文字の種類とともに、②輪郭、③太さ（ウェイト）、④縦横比（プロポーション）、⑤斜体、⑥文字間隔を調整し、文字の表情をつくっていく。

## 文字の種類

### ◇和文

「ゴシック体」・・・雑誌の見出し文字やポスター、広告などでよく使われる。

「明朝体」・・・最も一般的な書体。新聞、書籍など長文では必ず明朝で。

「楷書体」・・・賞状などの縦書き文、教科書など。

### ◇欧文

「サンセリフ系」・・・現代的でカジュアルな書体。

「セリフ系」・・・古典的な雰囲気。

「スクリプト系」・・・手書きタッチのレター文字。

## 輪郭

### ◇ウロコとハネ ～明朝体とセリフ系書体

明朝体とセリフ系書体は、文字の線の太さに抑揚（細くなったり太くなったりする）があり、さらに先端に輪郭部（ウロコ、ハネ、セリフ）を持つことで、線の太さが均一ではないところを造形的に引き締めている。

一般的に日本語では、ひらがなやカタカナ、漢字が混ざっているので、書体には、曲線や直線が混合している。そのため、線の抑揚があり、輪郭部が締まった明朝体で文章をつづる方が、ゴシック体よりも読みやすくなるといわれる。

### ◇ゴシック体とサンセリフ系書体

線の太さに抑揚がなく、均一した太さでその形が作られているため、シンプルな印象を与える。角ゴシックは、強い男性的な印象を与え、短文の見出しやポスターのキャッチコピーなどに使われる。視覚的に人目を引こうとする意図がある場合は、この書体をよく使う。丸ゴシックは、ソフトでやさしく、女性的な印象を与える。見出しやキャッチコピーな

岡本仁見

ヒラギノ明朝 W6

岡本仁見

ヒラギノ角ゴ W6

岡本仁見

DFP 中楷書体

hiichan

Futura Medium

hiichan

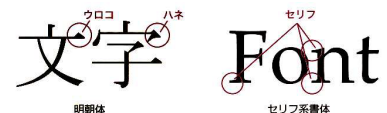
Times Regular

hiichan

Lucida Calligraphy

### ▲フォントの実例

上の例はいずれも24ポイント。書体によって仮想ボディがかなり異なること、特に英文は書体によって文字幅がかなりまちまちであることに注意！



### ▲ウロコとハネ、セリフ

漢字の場合は、「ハライ」にも抑揚があり、線の太さもかなり異なる。

この夏、勝負！

ヒラギノ明朝 W6

この夏、勝負！

A-OTF 毎日新聞明朝 Pro L

この夏、勝負！

A-OTF ゴシック MB101 Pro DB

この夏、勝負！

ヒラギノ丸ゴ Pro W4

### ▲フォントの実例

最近角ゴシックなのに丸くなってきているように感じる（ヒラギノ角ゴなど）。いずれも24ポイント。文字詰めはプリセットのメトリクスで、句読点の後ろをカーニングで-500まで詰めている。

どをもう少し柔らかめに「語る」ようにしたい場合は、こちらを使う方が効果的であったりする。

## 太さ (ウェイト)

同じ書体でも何種類かの文字線の太さをもっている書体がある。線の太さは、文字全体の面積を変更してしまうので「フォントウェイト (文字の重さ)」といわれている。

ことなるウェイトで構成されたフォント群をファミリーという。また英文の場合は、regular と bold (ボールド) という組み合わせで書体が準備されている例も多い。

## 縦横比 (プロポーション)

欧文は、書体設計において、和文よりも比較的自由に縦横比を設計している。縦に長いものはスリムで少々おしゃれ感があり、横に広いものはどっしりした印象を与える。

イラレやインデザインなどでは、縦横比を自由に変更することが可能。

## 斜体 (イタリック)

とくに欧文では斜体文字が一般によく使われる。プリセットで書体に入っている場合も少なくない。イタリックは文章中では、語句の強調や飲用箇所の明示などに使われるが、ロゴデザインに使う場合は、スピード感のあるカタチに見えるので、効果的につかりことも可能である。

## 文字間隔

文字と文字との間隔をあけることで、文章やロゴデザインに微妙なニュアンスを与えることができる。

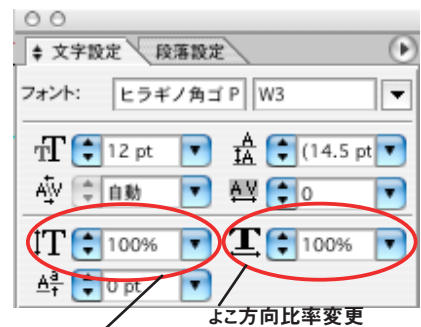
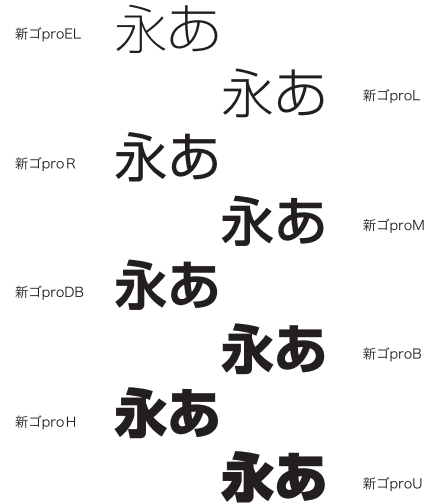
### ▽文字間隔 (前回のおさらい)

活字の場合はボディがあったため、字間を狭くしようにもできなかった。金属製のボディがあったので、拡げていく以外に途がなかった。必要に応じて<込物>を活字の間にいれた。入れない場合は<ベタ組>と呼ばれる組み方。

写植になると、文字は仮想ボディ内にデザインされているが、写真なので詰めるという作業が可能になった。その分文字ツメの選択肢は広がった。写植では<文字送り>で指定した。文字送りとは、文字の中心から中心までの長さをさす。写植では、そうした送りの長さなどを歯数で指定した。歯というのは、写植機の送り装置の歯車一つ分の長さ由来する。しかし写植機のレンズの大きさが決まっているから細かくはできなかった。

DTP になったら、こうした制約から解放され、文字間を好きなように設定できるようになった。良い時代であるが、それだけ見る目が要求される時代でもある。

文字のウェイト



たて方向比率変更

▲イラストレータにおける文字のプロポーション変更

|        |       |
|--------|-------|
| デザインの鍵 | 50%   |
| デザインの鍵 | 70%   |
| デザインの鍵 | 95%   |
| デザインの鍵 | 100%  |
| デザインの鍵 | 105%  |
| デザインの鍵 | 120%  |
| デザインの鍵 | ▽150% |
| デザインの鍵 |       |

▲文字のプロポーション変更例 (幅を変更)



▲英文フォントのファミリー (Times)

DTPにおいては、文字送りは<トラッキング><カーニング>で指定する。トラッキングは文字列の文字送り量を一律の割合で送る方法。カーニングは、一文字ずつ詰めるという方法もあるが、これは一文字ずつ貼り付けているようなもので、ある程度以上の文字のブロックがある場合は、手間がかかりすぎる。In Design の場合でいうと、和文等幅、メトリクス、オプティカルの3種がある。

#### ▽和文等幅

和文では詰めを行わず、欧文のみをメトリクスで組む。

#### ▽メトリクス

フォントに含まれるペアカーニングの情報をもとに字間を詰める。なお、和文でもペアカーニングの情報を持つフォントでは、詰めが行われる。

#### ▽オプティカル

隣接する文字間のアキを文字の形によって自動的に調整する。そのため、カーニング幅は、文字の形によって変わる。

### 問題

#### <その1>

別に配布したベタうちのサンプルから、和文・英文一つを選んで、はさみとノリで切り貼りして、文字詰めを行ってください。

#### <その2>

同じ操作を一字ずつイラストレータ上で行ってみてください。

にのふすりふ  
のにりすふす

和文等幅

にのふすりふ  
のにりすふす

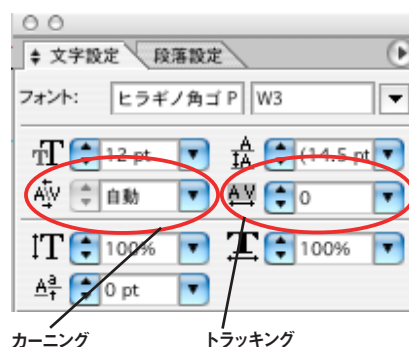
オプティカル

にのふすりふ  
のにりすふす

メトリクス

#### ▲ In Design における文字送りの実例

文字のカタチにクセのあるものを並べてみた。文字によって仮想ボディが異なり、並び順によっては文字間が開きすぎて不自然に見えることがある。



#### ▲ イラストレータにおけるカーニングとトラッキング