

Canon

TypeCraft

Version 3.2

ユーザーズガイド

取扱説明書の分冊構成について

本製品の取扱説明書は、次のような構成になっています。目的に応じてお読みいただき、本製品を十分にご活用ください。

インストール方法を知るには ▶▶ **インストール・入門ガイド**
基本的な使いかたを知るには

詳しい使いかたを知るには ▶▶ **ユーザーズガイド
(本書)**

オンラインで使い方を知るには..... ▶▶ **ヘルプ**

ユーザーズガイドの構成について

第 1 章	TypeCraft の概要と インストール	必ずお読みください	1
第 2 章	タイプクラフトファイルの作成・保存		2
第 3 章	タイプクラフトファイルを編集する		3
第 4 章	登録文字を管理する		4
第 5 章	タイプクラフトファイルを書体や外字に変換する		5
第 6 章	付録		6

TypeCraft で登録できる文字コード、用語などを説明しています。

目次

本書の読みかた	vii
マークについて	vii
キーについて	vii
略称について	vii
書体の取り扱いについて	viii
商標について	viii

第 1 章 TypeCraft の概要とインストール

TypeCraft について	1-2
TypeCraft の操作の流れ	1-3
使用環境	1-6
TypeCraft をインストールする	1-7
TypeCraft をインストールする	1-7
TypeCraft をアンインストールする	1-11
オンライン形式のマニュアルを見る	1-12
PDF 形式の取扱説明書を見る	1-12

第 2 章 タイプクラフトファイルの作成・保存

TypeCraft の起動と終了	2-2
TypeCraft を起動する	2-2
TypeCraft を終了する	2-3
TypeCraft のメニュー構成	2-3
[ファイル]	2-3
[編集]	2-4
[表示]	2-4
[修整]	2-5
[描画]	2-5
[ウィンドウ]	2-5
[ヘルプ]	2-6
TypeCraft のツールバー構成	2-6
標準ツールバー	2-6
描画ツールバー	2-6
修整ツールバー	2-7
表示ツールバー	2-7
表示倍率ツールバー	2-7

イメージエディタの起動と終了	2-8
イメージエディタを起動する	2-8
イメージエディタを終了する	2-9
イメージエディタのメニュー構成	2-10
[ファイル]	2-10
[編集]	2-10
[表示]	2-10
[オプション]	2-10
[ヘルプ]	2-11
イメージエディタのツールバー構成	2-11
標準ツールバー	2-11
書式設定ツールバー	2-11
描画ツールバー	2-12
編集ツールバー	2-12
設定ツールバー	2-13
元になるイメージの読み込みと編集	2-14
イメージを読み込む	2-14
既存の文字を読み込む	2-16
イメージを描く	2-17
描く線の幅を指定する	2-18
イメージを編集する	2-18
イメージを選択する	2-18
あらかじめ指定した部分を消す	2-19
消しゴムで消す	2-19
白黒反転させる	2-19
90度回転させる	2-19
左右を反転させる	2-19
上下を反転させる	2-20
イメージを保存する	2-20
イメージをタイプクラフトファイルに変える	2-21
イメージをアウトラインデータに変換する	2-21
アウトラインデータの文字幅を変える	2-23
アウトラインデータを文字として登録する	2-23
登録した文字をタイプクラフトファイルに保存する	2-26

第3章 タイプクラフトファイルを編集する

登録文字を修整・追加する	3-2
タイプクラフトファイルを開く	3-2
登録文字を呼び出す	3-3
文字やコードを入力して呼び出す	3-4
登録した文字の一覧から呼び出す	3-4
タイプクラフトファイルを更新して保存する	3-5
書体情報を確認・更新する	3-6
文字を一時的に保管する	3-7
文字を一時的に保管する	3-7

一時的に保管した文字を呼び出す	3-7
文字の一部を修整する	3-8
グリッドへの適合やグリッド線の幅を変更する	3-9
円や多角形を描く	3-9
ドラッグして円、四角形、正多角形を描く	3-9
クリックして多角形描く	3-10
数値を指定して円や正多角形を描く	3-10
輪郭線やサンプル点を選択する	3-12
サンプル点や輪郭線を移動する	3-12
サンプル点や輪郭線を移動する	3-12
サンプル点の位置を揃える	3-13
輪郭線を複写する	3-14
Ctrlキーを使って複写する	3-14
【コピー】と【貼り付け】を使って複写する	3-14
サンプル点や輪郭線を削除する	3-14
端点や中間点を挿入する	3-15
端点・中間点を変える	3-15
輪郭線を拡大・縮小する	3-16
マウスを使って拡大・縮小する	3-16
拡大・縮小率を指定して拡大・縮小する	3-17
輪郭線を斜めに変形する	3-18
マウスを使って斜めに変形する	3-18
傾き角度を指定して斜めに変形する	3-19
輪郭線を上下・左右に反転させる	3-20
輪郭線を回転する	3-20
マウスを使って回転する	3-20
回転角度を指定して回転する	3-21
輪郭線を切断・融合する	3-22
修整を元に戻す	3-23
文字を合成する	3-24
文字を合成する	3-24
表示を変える	3-26
表示を拡大・縮小する	3-26
指定した位置の表示を拡大縮小する	3-26
ボディ枠内を大きく表示する	3-27
編集画面全体を表示する	3-27
ロングカーソルを表示する	3-28
グリッド線を表示する	3-28
ボタンを使う	3-28
ダイアログボックスを使う	3-29
補助線を表示する	3-29
補助線を表示する	3-29
補助線を設定する	3-30
オリジナルデータを表示する	3-30
塗りつぶして印字イメージを確かめる	3-30
サンプル点・サンプル点結線を表示する	3-31

サンプル点を表示する	3-31
サンプル点結線を表示する	3-32
表示するコード体系を変える	3-33
空いているコードを表示する	3-34
文字一覧を 2 つ表示する	3-35
ツールバーを移動する	3-36

第 4 章 登録文字を管理する

登録文字を印刷する	4-2
印刷する用紙やプリンタを設定する	4-2
文字を印刷する	4-3
一覧画面で登録文字を管理する	4-9
文字を移動する・複写する	4-9
文字を削除する	4-11

第 5 章 タイプクラフトファイルを書体や外字に変換する

変換の概要	5-2
通常書体やかな書体に変換する	5-4
外字に変換する	5-8
書体 FD を作成する	5-12
外字を登録・解除する	5-15
システム外字や書体従属外字を登録する	5-15
システム外字や書体従属外字の登録を解除する	5-17
システム外字や従属外字を追加する	5-18



第 6 章 付録

制限事項	6-2
取り扱えるイメージデータについて	6-2
アウトライン修整時の制限について	6-2
TypeCraft で文字を登録する際の制限について	6-2
TypeCraft3.1 との互換性について	6-3
用語集	6-4
索引	6-6

本書の読みかた

マークについて

本書では、安全のためにお守りいただきたいことや取り扱い上の制限・注意などの説明に、下記のマークを付けています。

-  **重要** • 操作上、必ず守っていただきたい重要事項や制限事項が書かれています。機械の故障や損傷を防ぐために、必ずお読みください。
-  **メモ** • 操作の参考となることや補足説明が書かれています。お読みになることをおすすめします。

キーについて

- ファイル名、コマンド名などは、【 】（ブラケット）囲みになっています。
- メニュー名（コマンド名）については、連続操作の時に次のような表記をしている場合があります。
（例）【編集】メニュー → 【文字登録】：【編集】メニューの【文字登録】を選択する
- 2 つ以上のキーを同時に押す時や、キーを押したまま操作する時には、次のように+でつないだ表記を取る場合があります。
Ctrl+R キー：Ctrl キーを押したまま R キーを押す
Ctrl+ ドラッグ：Ctrl キーを押したままマウスをドラッグする
- 操作に使うキーは一般的なキー表記を採用しています。したがって、実際にお使いになっているキーボードがどのキーに対応するかについては、Windows のマニュアルの「キーボード対応表」に従ってキーを読みかえてください。

略称について

Microsoft® Windows® 98 operating system 日本語版を Windows 98 と表記しています。
Microsoft® Windows® Millennium Edition operating system 日本語版を Windows Me と表記しています。
Microsoft® Windows® 2000 operating system 日本語版を Windows 2000 と表記しています。
Microsoft® Windows® 2000 Server 日本語版を Windows 2000 Server と表記しています。
Microsoft® Windows® 2003 Server 日本語版を Windows 2003 Server と表記しています。
Microsoft® Windows® XP Professional operating system 日本語版や
Microsoft® Windows® XP Home Edition operating system 日本語版を Windows XP と表記しています。

書体の取り扱いについて

書体の取り扱いは、以下の決まりに基づきますので、ご注意ください。

平成書体は、(財)日本規格協会、文字フォント開発・普及センターの知的財産であり、これを変形加工して1組の書体またはフォントとして制作、使用、販売する等の行為は、禁止されております。

同様に、FontGallery 対応の各書体についても各フォント制作者の知的財産であり、これらの書体を変形加工して1組の書体を作成すること、およびこれらの書体に類似の1組の書体を作成することは禁止されています。権利侵害行為に関しては、フォント制作者より訴えられる場合があります。

また、一般に文字、ロゴ、イラスト等をイメージスキャナやその他の入力手段にて取り込みデジタル化、変形加工をおこなうことは、著作者の権利を侵害する場合がありますので、お客様が個人的にご利用になる以外の目的でこれらの著作物を使用される場合は、十分ご注意ください。

なお、キヤノン株式会社は、お客様が TypeCraft を使用した結果発生した、いかなる訴訟、権利侵害に対しても責任を負いかねますのでご了承ください。

商標について

Canon、Canon ロゴは、キヤノン株式会社の商標です。

TypeCraft、FontComposer、FontGallery は、キヤノン株式会社の登録商標です。

Adobe、Acrobat、Adobe Reader は、Adobe Systems Incorporated (アドビシステムズ社) の商標です。

Microsoft、Windows は、米国 Microsoft Corporation の米国および他の国における登録商標または商標です。

Mfc42.dll、Msvcr7.dll Copyright 1994 – 96 Microsoft Corporation, all rights reserved.

Riched32.dll Copyright 1994 – 98 Microsoft Corporation, all rights reserved.

その他、本文中の社名および商品名は、各社の登録商標または商標です。

TypeCraft の概要と インストール

1

CHAPTER

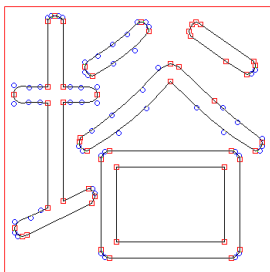
この章では、TypeCraft の概要やインストール方法について説明しています。

TypeCraft について	1-2
TypeCraft の操作の流れ	1-3
使用環境	1-6
TypeCraft をインストールする	1-7
TypeCraft をインストールする	1-7
TypeCraft をアンインストールする	1-11
オンライン形式のマニュアルを見る	1-12
PDF 形式の取扱説明書を見る	1-12

TypeCraft について

TypeCraft は、人名や地名などでシステムに使用したい文字がない場合や、ロゴマーク（会社のマークなど）を使用したい場合に、イメージデータからアウトラインデータを作成し、そのデータからフォントや外字を作成するソフトウェアです。

作成途中のアウトラインデータ



作成したアウトラインデータは、JIS コード、シフト JIS コード、またはユニコードに割り当て、登録文字として保存します。これにより、まとまった数の登録文字を 1 つの「タイプクラフトファイル」に保存し、このファイルからフォントや外字を作成することができます。

TypeCraft の動きは以下のとおりです。

2 色（白黒）のビットマップ (*.bmp) や、Windows に登録されている書体から輪郭線を生成し、編集してタイプクラフトファイルを作成します。

作成したタイプクラフトファイルはそのままでは Windows では使えないので、コンバート（変換）します。コンバートでは、以下のデータに変換することができます。

- 通常書体： TrueType 形式の書体です。
- かな書体： TrueType 形式のかな書体です。かな書体とは、ひらがな、カタカナの書体です。FontComposer で FontGallery の書体と組み合わせて新しい書体を作成することができます。
- 書体 FD： 作成した書体をフロッピーに出力したものです。書体 FD の書体は [コントロールパネル] の [フォント] で Windows にインストールすることができます。
- システム外字： Windows のどの書体からでも入力できる外字です。記号類などを作成したときに使用します。
- 書体従属外字： 特定の書体のみで使える外字です。例えば、人名の漢字を MS ゴシック体を元に作成した場合は、MS ゴシック体の外字にします。この外字は、MS ゴシック体でのみ入力できます。

TypeCraft の操作の流れ

TypeCraft は、「TypeCraft」と「TypeCraft イメージエディタ」という 2 つの画面を使って文字を作成します。ここでは、例として「浴」と「場」を合成し、「裕」(さこ) という文字を作成する方法を説明します。

1 TypeCraft を起動する。

作成した文字の変形・登録・編集を行う TypeCraft の編集画面を表示させます。

2 前に作成した外字も使用する場合は、前に作成したタイプクラフトファイルを開く。

タイプクラフトファイルは、作成した文字をまとめて保存するためのもので、タイプクラフトファイルから外字に変換します。

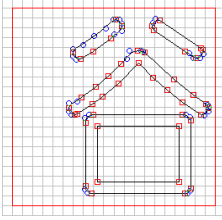
3 TypeCraft からイメージエディタを起動する。

イメージを取り込み、文字の輪郭を抽出するイメージエディタの画面を表示させます。

4 既存の書体の文字「浴」のイメージを読み込む。

5 イメージの不要な部分「氵」を消し、「谷」のみのイメージにする。

6 輪郭線を編集画面に取り込む。



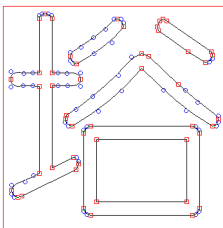
7 イメージエディタに戻る。

8 別の文字「場」のイメージを読み込む。

場

9 「易」を消し、「扌」のみのイメージにする。

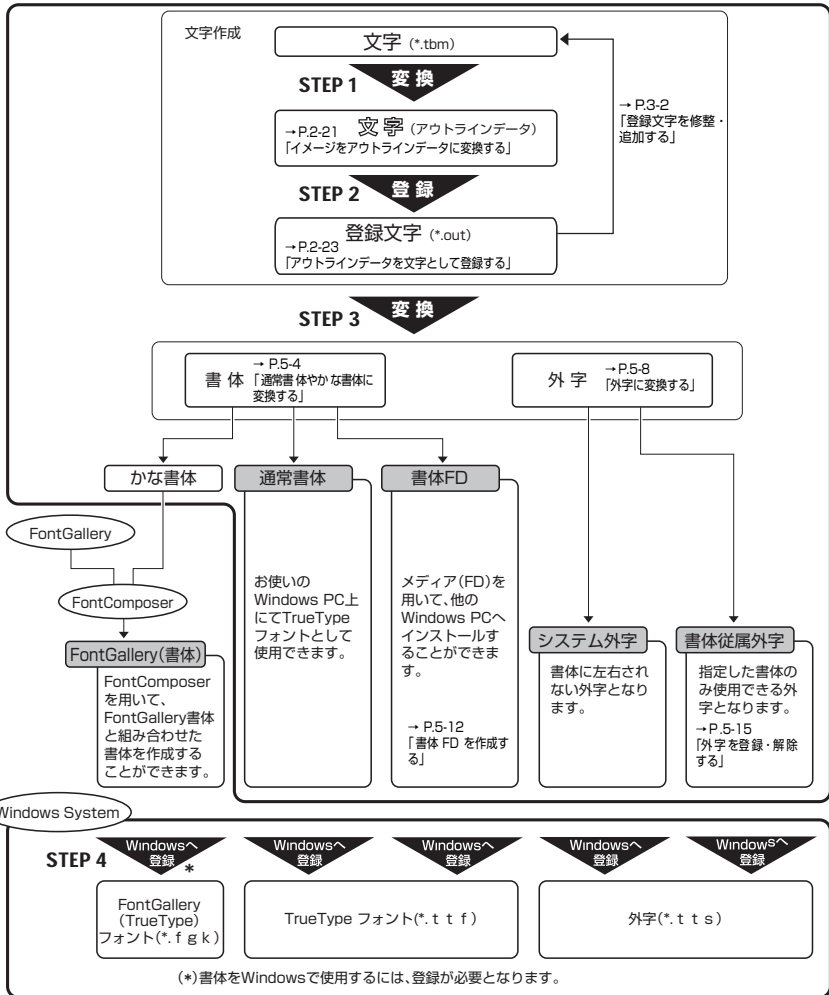
10 輪郭を取り込むと、合成文字のアウトラインデータが完成する。



アウトラインデータ

11 アウトラインデータを登録文字として、コードを指定して保存する。

Type Craft



使用環境

1

TypeCraftのインストール手順

TypeCraft を使用する際には、以下の環境が必要です。

■ コンピュータ

Pentium 90MHz 以上を推奨します。

メモリは、16MB 以上が必要です。ハードディスクドライブには、約 32MB 以上の空き容量が必要です。また、CD-ROM ドライブやマウスが必要です。

■ ディスプレイ

640 × 480 ピクセル以上の解像度が必要です。(1024 × 768 ピクセル以上の解像度を推奨します。)

■ OS

Windows 98 日本語版

Windows Me 日本語版

Windows 2000 Server 日本語版

Windows 2003 Server 日本語版 (SP1 以上)

Windows 2000 日本語版

Windows XP 日本語版

以下の機器があると便利です。

■ プリンタ

TypeCraft には、作成したタイプクラフトファイルを確認するときに、プリントアウトする機能があります。Windows で使用できるプリンタをお使いください。

■ スキャナ

タイプクラフトファイルを作成するには、元になるデータが必要です。スキャナ入力で取り込んだイメージデータを TypeCraft で使用可能なビットマップ形式で保存し、利用することも可能です。そのような場合には、Windows で使用できるスキャナおよびスキャナユーティリティ（ドライバ）をお使いください。

■ フロッピーディスクドライブ（書体 FD 機能使用時）

TypeCraft で作成・変換した書体をフロッピーディスクに出力し、ほかのコンピューターで使用する機能（書体 FD）を使用するためにお使いのコンピューターで使用できるフロッピーディスクドライブが必要です。

TypeCraft をインストールする

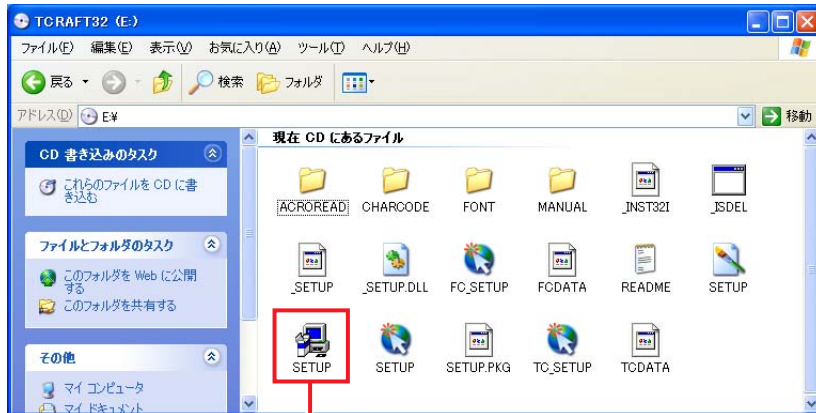
TypeCraft をインストールする

TypeCraft のインストール手順は、以下のとおりです。

- 重要** • TypeCraft が起動されているときに、再インストールをしないでください。
• ネットワークドライブにはインストールできません。
- メモ** 本書では、Windows XP を用いて説明します。他 OS のときは操作が異なる場合がありますので、ご了承ください。

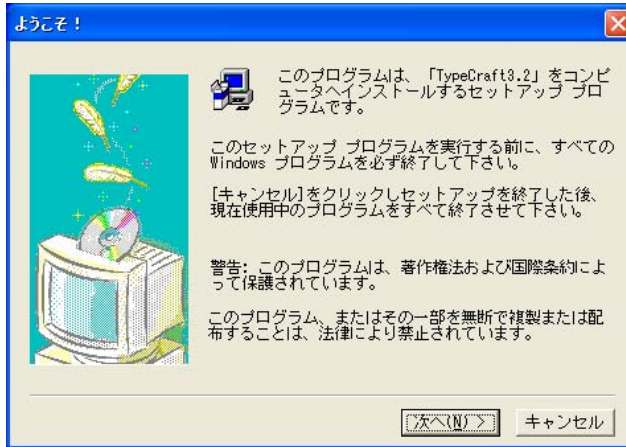
1 CD-ROM ドライブに CD-ROM をセットします。

2 [マイコンピュータ] アイコン、[CD-ROM] アイコン、[Setup] アイコン (Setup.exe) の順にダブルクリックします。[Setup] アイコンは 2 つあるので注意してください。

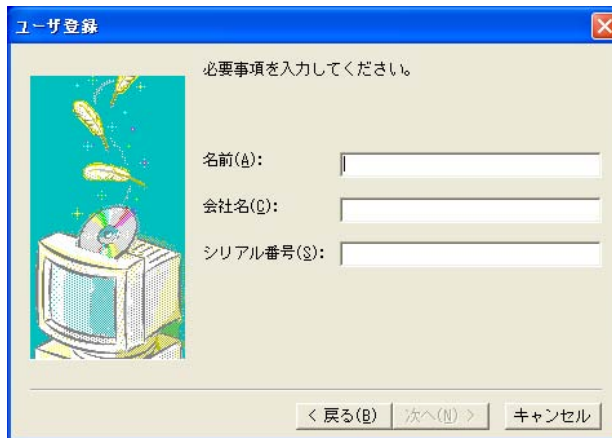


このかたちのアイコンをクリックする

セットアップの準備中を示すダイアログボックスが表示され、準備が完了すると、以下のダイアログボックスが表示されます。



3 [次へ] ボタンを選択します。[ユーザ登録] ダイアログボックスが表示されます。

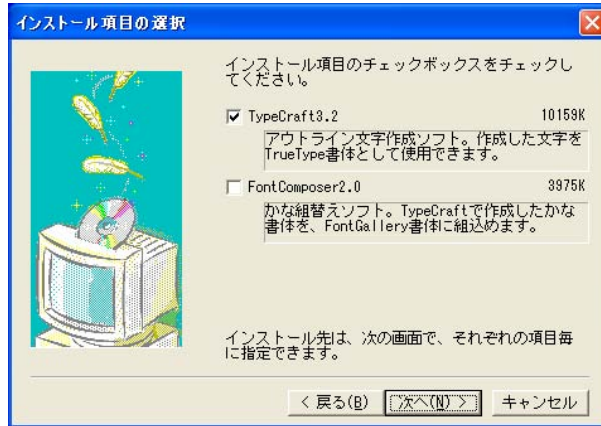


4 名前、会社名、シリアル番号を入力し、[次へ] をクリックします。

名前と会社名は全角 16 文字（半角 32 文字）まで入力できます。個人でご使用になる場合は、会社名の欄にも名前を入力してください。

シリアル番号は、半角の英数字で入力してください。シリアル番号は同梱のソフトウェア製品使用許諾契約書に記載されています。

[インストール項目の選択] ダイアログボックスが表示されます。



インストールするオプションには、以下の3種類あります。

[TypeCraft3.2] TypeCraft 本体です。

[FontComposer 2.0] FontGallery の書体に、TypeCraft で作成した「かな書体」や FontGallery で提供されている「かな書体」を組み合わせるソフトです。

5 インストールするオプションを指定し、[次へ] をクリックします。[インストール先の指定] ダイアログボックスが表示されます。



- 6** インストール先を変更する場合には、[参照] ボタンをクリックします。このボタンをクリックすると、以下のダイアログボックスが表示されます。



[ドライブ] のリストでインストール先のドライブを選択します。次に、[パス] のテキストボックスにインストール先のディレクトリのパスを入力するか、[ディレクトリ] でディレクトリを選択します。

[パス] には、ドライブ名の直後以外で : の記号や、以下の半角文字を指定することはできません。

* | < > ? /

インストール先のディレクトリの指定が終了したら、[OK] ボタンをクリックします。

指定したディレクトリが存在しない場合は「ディレクトリを作成しますか?」という確認のメッセージが表示されるので、[はい] をクリックします。

- 7** [インストール先の指定] ダイアログボックスで [次へ] ボタンを選択するとインストールが開始されます。インストールが完了するとインストール画面が閉じられ、Windows のデスクトップの画面になります。

- 8** コントロールパネルを閉じます。

TypeCraft をアンインストールする

TypeCraft をアンインストール（Windows から削除）することができます。

- 1 [コントロールパネル] 内の [プログラムの追加と削除] アイコンをダブルクリックします。[コントロールパネル] は、Windows XP 通常の場合は、[スタート] → [コントロールパネル]。クラシックスタイルの場合は、[スタート] → [設定] → [コントロールパネル] にて選びます。

以下のダイアログボックスが表示されます。



- 2 ソフトウェアの「TypeCraft 3.2」を選択し、[変更と削除] ボタンを選択します。[警告！] ダイアログボックスが表示されます。
- 3 [はい] を選択します。[コンピュータからプログラムを削除] ダイアログボックスが表示され、アンインストールが開始されます。
- 4 アンインストールが完了したら [OK] ボタンを選択します。
- 5 [プログラムの追加と削除] ダイアログボックスと [コントロールパネル] ダイアログボックスを閉じます。

- 重要** • インストール後にインストールしたファイルに変更があったり、インストール先のディレクトリ内にファイルを追加した場合は、それらのファイルは削除されません。また、このためにフォルダが残る場合もあります。

オンライン形式のマニュアルを見る

取扱説明書は、CD-ROM に PDF 形式で収録されています。オンラインマニュアルを見るために、Adobe Acrobat Reader および Adobe Reader が必要です。Adobe 社ホームページよりダウンロードしてご使用ください。

PDF 形式の取扱説明書を見る

1 CD-ROM 内の Manual フォルダ、Tcraft フォルダを順にクリックします。

2 目的のマニュアル名をダブルクリックして開きます。

インストール・入門ガイドのファイル名は、「Tcinst.pdf」、ユーザーズガイドのファイル名は「Tcmanual.pdf」です。

タイプクラフトファイルの 作成・保存

2

CHAPTER

この章では、イメージや既存のフォントから、タイプクラフトファイルを作成する方法について説明します。

TypeCraft の起動と終了	2-2
TypeCraft を起動する	2-2
TypeCraft を終了する	2-3
TypeCraft のメニュー構成	2-3
TypeCraft のツールバー構成	2-6
イメージエディタの起動と終了	2-8
イメージエディタを起動する	2-8
イメージエディタを終了する	2-9
イメージエディタのメニュー構成	2-10
イメージエディタのツールバー構成	2-11
元になるイメージの読み込みと編集	2-14
イメージを読み込む	2-14
既存の文字を読み込む	2-16
イメージを描く	2-17
イメージを編集する	2-18
イメージを保存する	2-20
イメージをタイプクラフトファイルに変える	2-21
イメージをアウトラインデータに変換する	2-21
アウトラインデータの文字幅を変える	2-23
アウトラインデータを文字として登録する	2-23
登録した文字をタイプクラフトファイルに保存する	2-26

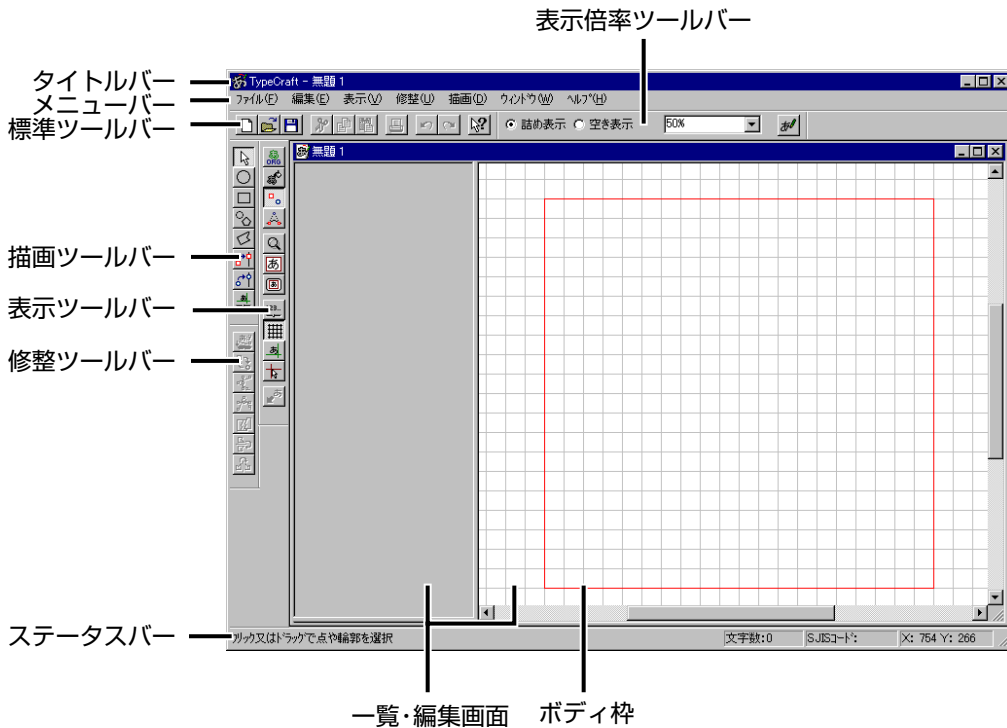
TypeCraft の起動と終了

TypeCraft を起動する

TypeCraft は、Windows の [スタート] メニューから起動します。

- 1 [スタート] → [プログラム] → [FontGallery] → [TypeCraft3.2] を選択します。

TypeCraft の一覧・編集画面が表示されます。



2

タイプクラフトファイルの作成・保存

タイトルバー

実行中の本ソフト名「TypeCraft」が常に表示されます。開いているタイプクラフトファイルの名称なども表示されます。

メニューバー

TypeCraft のメニューを表示します。

標準ツールバー

ファイルの保存・読み込み、コピー・貼り付けなどの操作が行えます。

描画ツールバー

直線・四角形・円などを描くことができます。

表示ツールバー

表示関連の設定を行うことができます。

修整ツールバー

輪郭線の回転・反転などの操作が行えます。

表示倍率ツールバー

表示の倍率を変えたり、文字一覧の表示のしかたを変えたりできます。

ステータスバー

左から順に、メニューやボタンの簡単な機能説明、ファイルに登録されている文字数、文字コード、マウスポインタの位置を表示します。

一覧・編集画面

画面の右側（編集画面）でアウトラインのデータを編集します。画面の左側（一覧画面）には登録した文字の一覧が表示されます。

ボディ枠

アウトラインのデータが登録可能な領域です。全角は縦 800 × 横 800 ドット、半角は縦 800 × 横 2 ~ 800 ドットの大きさです。

TypeCraft を終了する

TypeCraft を終了します。

1 [ファイル] → [TypeCraft の終了] を選択します。文字登録、タイプクラフトファイルの保存が終了している場合、TypeCraft が終了します。

文字の登録やアウトラインデータの保存をせずに、[TypeCraft の終了] を選択した場合、登録の有無や、ファイル保存の有無を聞くダイアログボックスが表示されます。

文字の登録やタイプクラフトファイルの保存方法については、「アウトラインデータを文字として登録する」(→ P.2-23)「登録した文字をタイプクラフトファイルに保存する」(→ P.2-26) を参照してください。

TypeCraft のメニュー構成

TypeCraft のメニュー構成およびその機能について説明します。

[ファイル]

- [新規作成] タイプクラフトファイルを新規に作成します。
- [開く] 既存のタイプクラフトファイルを開きます。
- [閉じる] 開いているタイプクラフトファイルを閉じます。
- [上書き保存] 開いているタイプクラフトファイルの内容を保存します。ファイル名が未設定の場合、新規保存を行います。
- [名前を付けて保存] タイプクラフトファイルを新規に保存します。

- [書体情報] タイプクラフトファイルの書体情報を表示します。コメントを変更できます。
- [書体の作成] タイプクラフトファイルから新しい書体または外字を作成します。
- [書体 F D の作成] 作成した書体をフォントとしてインストール可能な形式でフロッピーディスクに保存します。
- [外字の登録・解除] 作成した外字の登録・登録の解除をします。
- [印刷] 表示している文字や保存した文字を印刷します。
- [ページ設定] 印刷するときのページレイアウトを設定します。
- [1 XXX] ~ [4 XXX] 保存したタイプクラフトファイルのリストが最大4個表示されます。このリストを選択してファイルを開くことができます。
- [TypeCraft の終了] TypeCraft を終了します。

[編集]

- [元に戻す] 直前のデータ変更を元に戻します。7 回前の操作まで元に戻すことができます。
- [やり直し] 直前の元に戻した処理をやり直します。7 回前の元に戻した操作までやり直すことができます。
- [切り取り] 選択した輪郭線を削除してクリップボードに保存します。
- [コピー] 選択した輪郭線を複製してクリップボードに保存します。
- [貼り付け] クリップボードに保存されている輪郭線を貼り付けます。
- [削除] 選択したサンプル点、輪郭線、登録文字を削除します。
- [全ての輪郭線を選択] 編集画面上の輪郭線を全て選択します。
- [文字一時保管] 編集中の輪郭線やサンプル点を一時保存します。
- [復帰] 一時保存した輪郭線やサンプル点を呼び出します。
- [イメージ取り込み・編集] イメージエディタを起動します。
- [文字登録] 編集中のデータを文字として登録します。
- [登録文字呼び出し] 登録している文字データと呼び出します。
- [一覧画面：ジャンプ] 指定した文字を一覧画面の先頭にします。
- [オブション] 文字幅、輪郭線を編集するときに元の線を残すか、等倍に拡大縮小するか、文字のコード体系、グリッド線の表示、グリッド適合等を設定します。

[表示]

- [オリジナル表示] 文字のオリジナルデータを表示します。オリジナルデータがある時のみ表示できます。
- [塗りつぶし表示] 輪郭線内を塗りつぶして表示します。
- [サンプル点表示] 全サンプル点を表示します。
- [サンプル点結線表示] サンプル点を直線で結んだ補助線を表示します。
- [グリッド線表示] グリッド線を表示します。
- [補助線表示] 補助線を表示します。
- [表示倍率の変更]
 - [ズーム] ドラッグで指定した範囲の表示を拡大します。

[ボディ枠合わせ]	ボディ枠が編集画面に収まるように表示します。
[全エリア]	編集領域全体を表示します。
• [ロングカーソル]	マウスポインタに長い十字のカーソルを付けます。
• [数値指定]	数値を指定して実行するコマンドのためのダイアログボックスを表示します。
• [ツールバー]	
• [標準ツールバー]	標準のツールバーを表示・非表示します。
• [修整ツールバー]	修整用のツールバーを表示・非表示します。
• [表示ツールバー]	表示用のツールバーを表示・非表示します。
• [描画ツールバー]	描画用のツールバーを表示・非表示します。
• [表示倍率ツールバー]	表示倍率を変えるためのツールバーを表示・非表示します。
[ステータスバー]	ステータスバーを表示・非表示します。
[オプション]	文字幅、輪郭線を編集するときの元の線を残すか、等倍に拡大縮小するか、文字のコード体系、グリッド線の表示、グリッド適合等を設定します。

【修整】

• [縦方向点揃え]	縦方向に点を揃えます。
• [横方向点揃え]	横方向に点を揃えます。
• [点属性反転]	端点を中間点に、中間点を端点に変更します。
• [切断・融合]	輪郭線を2つに分けたり、2つの輪郭線を融合します。
• [縦方向鏡面反転]	上下に反転させます。
• [横方向鏡面反転]	左右に反転させます。

【描画】

• [選択カーソル]	サンプル点や輪郭線を選択することができます。
• [円]	円の輪郭線を描くことができます。
• [四角形]	四角形の輪郭線を描くことができます。
• [正円・正多角形]	正多角形や円の輪郭線を描くことができます。
• [フリー多角形描画]	正多角型でない多角形の輪郭線を描くことができます。
• [端点挿入]	端点を挿入します。
• [中間点挿入]	中間点を挿入します。
• [補助線]	補助線を設定します。
• [数値指定]	数値を指定して実行するコマンドのためのダイアログボックスを表示します。

【ウィンドウ】

• [重ねて表示]	一覧・編集画面を重ねて表示します。
• [並べて表示]	一覧・編集画面を並べて表示します。
• [アイコンの整列]	アイコン化したウィンドウを整列します。











[ヘルプ]

- [トピックの検索] TypeCraft のヘルプを表示します。
- [TypeCraft について] TypeCraft のバージョンを表示します。









TypeCraft のツールバー構成

TypeCraft のツールバー構成について説明します。








標準ツールバー

 [新規ファイル] ボタン	新しいタイプクラフトファイルを表示します。
 [開く] ボタン	タイプクラフトファイルを開きます。
 [保存] ボタン	タイプクラフトファイルを保存します。
 [切り取り] ボタン	選択した輪郭線を削除してクリップボードに保存します。
 [コピー] ボタン	選択した輪郭線を複製してクリップボードに保存します。
 [貼り付け] ボタン	クリップボードの輪郭線を貼り付けます。
 [印刷] ボタン	印刷を行います。
 [元に戻す] ボタン	直前のデータ変更を元に戻します。7 回前の操作まで元に戻すことができます。
 [やり直し] ボタン	直前の元に戻した処理をやり直します。7 回前の元に戻した操作までやり直すことができます。
 [ヘルプ] ボタン	ヘルプを表示します。












描画ツールバー

 [選択] ボタン	輪郭線、サンプル点、補助線を選択します。
 [円描画] ボタン	円を描きます。
 [四角形描画] ボタン	四角形を描きます。
 [正円・正多角形描画] ボタン	円や正多角形を描きます。
 [フリー多角形描画] ボタン	多角形を描きます。
 [端点挿入] ボタン	端点を挿入します。
 [中間点挿入] ボタン	中間点を挿入します。
 [補助線描画] ボタン	補助線を描きます。


修整ツールバー

	[削除] ボタン	選択したサンプル点、輪郭線、登録文字を削除します。
	[点属性反転] ボタン	端点を中間点に、中間点を端点にします。
	[縦方向点揃え] ボタン	縦方向に端点や中間点をそろえます。
	[横方向点揃え] ボタン	横方向に端点や中間点をそろえます。
	[輪郭の切断融合] ボタン	輪郭線を切り離したりくっつけたりします。
	[縦方向鏡面反転] ボタン	輪郭線を上下に反転します。
	[横方向鏡面反転] ボタン	輪郭線を左右に反転します。

表示ツールバー

	[オリジナル輪郭線の表示/非表示] ボタン	オリジナルの輪郭線を表示・非表示します。
	[塗りつぶし表示/非表示] ボタン	輪郭線の中を黒く塗って表示します。
	[サンプル点の表示/非表示] ボタン	サンプル点を表示・非表示します。
	[サンプル点結線の表示/非表示] ボタン	サンプル点を結んだ点線を表示・非表示します。
	[範囲指定ズーム] ボタン	ドラッグした範囲を拡大表示します。
	[ボディ枠に合わせて表示] ボタン	ボディ枠に合わせて表示します。
	[全エリア表示] ボタン	編集できる全エリアを表示します。
	[数値指定の表示/非表示] ボタン	数値を指定して実行するダイアログボックスを表示・非表示します。
	[グリッド線の表示/非表示] ボタン	グリッド線を表示・非表示します。
	[補助線の表示/非表示] ボタン	補助線を表示します。
	[ロングカーソルの表示/非表示] ボタン	ロングカーソルを表示・非表示します。


表示倍率ツールバー

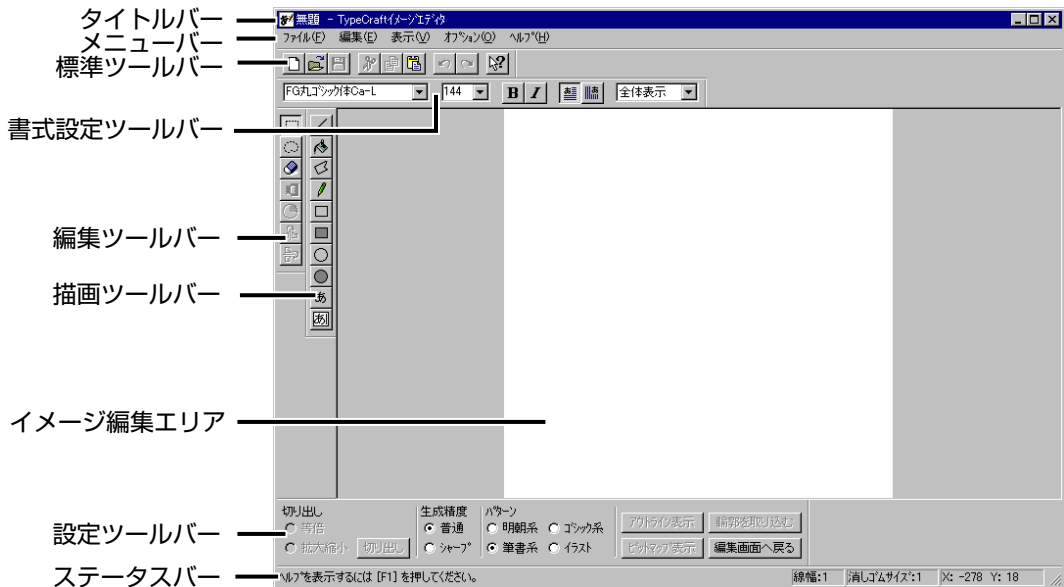
<input checked="" type="radio"/>	詰め表示 [詰め表示] ボタン	一覧画面に、登録されている文字のみを表示します。
<input type="radio"/>	空き表示 [空き表示] ボタン	一覧画面に、すべての文字コードを表示します。
<input type="text" value="50%"/>	[拡大率の指定] ボックス	編集画面の表示倍率を変更します。
	[文字登録] ボタン	アウトラインデータを文字として登録します。

イメージエディタの起動と終了

イメージエディタを起動する

ビットマップイメージを取り込んでアウトラインデータにするには、イメージエディタを起動し、タイプクラフトファイルの元になるイメージを取り込みます。さらに、イメージエディタ上で輪郭線（アウトライン）を抽出します。

- 1 TypeCraft を起動し、[編集] → [イメージ取り込み・編集] を選択するか、イメージ取り込みボタン  をクリックします。TypeCraft イメージエディタの画面が表示されます。



2

タイプクラフトファイルの作成・保存

タイトルバー

実行中の本ソフト名「TypeCraft イメージエディタ」が常に表示されます。ファイルを開いている場合は、ファイル名も表示されます。

メニューバー

TypeCraft イメージエディタのメニューを表示します。

標準ツールバー

ファイルの保存・読み込み、コピー・貼り付けなどの操作が行えます。

書式設定ツールバー

文字を読み込むときの書体の設定などが行えます。

編集ツールバー

イメージの領域の指定やイメージの回転・反転などの操作が行えます。

描画ツールバー

直線・四角形・円などを描いたり、文字を入力したりできます。

設定ツールバー

イメージから輪郭線を生成するときの設定などが行えます。

ステータスバー

左から順に、メニューやボタンの簡単な機能説明、線幅、消しゴムのサイズ、マウスポインタの位置を表示します。

イメージ編集エリア

ビットマップイメージが表示され、イメージを編集できます。

イメージエディタを終了する

イメージエディタを終了します。

1 【ファイル】 → 【TypeCraft イメージエディタの終了】 を選択します。

(設定ツールバーの【編集画面へ戻る】ボタンをクリックすると、イメージエディタを終了しないで TypeCraft の編集画面を表示します。)

イメージを編集したりしてイメージの保存が済んでいない場合、以下のダイアログボックスが表示されます。これ以降の操作に関しては、「イメージを保存する」(→ P.2-20) を参照してください。



イメージエディタのメニュー構成

イメージエディタのメニュー構成について説明します。

[ファイル]

- [新規作成] イメージを呼び出すファイルを新規に作成します。
- [開く] ビットマップファイルまたは TypeCraft イメージファイルを開きます。
- [上書き保存] 開いている TypeCraft イメージファイルを保存します。ファイル名が未設定の場合、新規保存を行います。
- [名前を付けて保存] TypeCraft イメージファイルを新規に保存します。
- [1 XXX] ~ [4 XXX] 保存したイメージファイルのリストが最大4個表示されます。このリストを選択してファイルを開くことができます。
- [TypeCraft イメージエディタの終了] イメージエディタを終了します。

[編集]

- [元に戻す] 直前のデータ変更を元に戻します。7 回前の操作まで元に戻すことができます。
- [やり直し] 直前の元に戻した処理をやり直します。7 回前の元に戻した操作までやり直すことができます。
- [切り取り] 選択したイメージを削除してクリップボードに保存します。
- [コピー] 選択したイメージを複製してクリップボードに保存します。
- [貼り付け] クリップボードに保存されているイメージを貼り付けます。
- [全て選択] イメージを全て選択します。
- [削除] 指定した部分のイメージを削除します。

[表示]

- [標準ツールバー] 標準のツールバーを表示・非表示します。
- [ステータスバー] ステータスバーを表示・非表示します。
- [書式設定ツールバー] 書式用のツールバーを表示・非表示します。
- [描画ツールバー] 描画用のツールバーを表示・非表示します。
- [編集ツールバー] 編集用のツールバーを表示・非表示します。
- [設定ツールバー] 設定用のツールバーを表示・非表示します。

[オプション]

- [線幅指定] 図形を描くときの線幅や、消しゴムの大きさを指定します。










[ヘルプ]

- [トピックの検索] イメージエディタのヘルプを表示します。
- [TypeCraft イメージエディタについて] イメージエディタのバージョンを表示します。

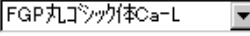





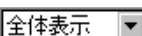
イメージエディタのツールバー構成

イメージエディタのツールバー構成について説明します。











標準ツールバー

 [新規ファイル] ボタン	新しいイメージのファイルを表示します。
 [開く] ボタン	イメージのファイルを開きます。
 [保存] ボタン	イメージをファイルとして保存します。
 [切り取り] ボタン	イメージを削除してクリップボードに保存します。
 [コピー] ボタン	イメージを複製してクリップボードに保存します。
 [貼り付け] ボタン	クリップボードのイメージを貼り付けます。
 [元に戻す] ボタン	直前の操作を元に戻します。
 [やり直し] ボタン	直前に行った操作を繰り返します。
 [ヘルプ] ボタン	ヘルプを表示します。








書式設定ツールバー

 FGP丸ゴシック体Ca=L	[書体の選択] ボックス	入力する文字の書体を指定します。
 324	[文字サイズの指定] ボックス	入力する文字のサイズを 1 ~ 612 ポイントの範囲内で指定します。
 B	[ボールド] ボタン	入力する文字をボールド (太字) にします。
 <i>I</i>	[イタリック] ボタン	入力する文字をイタリック (斜体) にします。
 横	[横書き] ボタン	入力する文字を横書きにします。
 縦	[縦書き] ボタン	入力する文字を縦書きにします。
 全体表示	[拡大率の指定] ボックス	表示する画面の大きさを指定します。

描画ツールバー

	[直線描画] ボタン	直線を描きます。
	[塗りつぶし] ボタン	指定した白い部分を黒く、または黒い部分を白く塗りつぶします。
	[フリー多角形描画] ボタン	多角形を描きます。
	[自由線描画] ボタン	自由に線を描きます。
	[四角形描画] ボタン	四角形を描きます。
	[塗りつぶし四角形描画] ボタン	中を塗りつぶした四角形を描きます。
	[楕円描画] ボタン	楕円（円）を描きます。
	[塗りつぶし楕円描画] ボタン	中を塗りつぶした楕円（円）を描きます。
	[文字列描画] ボタン	書式ツールバーで指定されている大きさや書体の文字を入力します。表示倍率が 100%以下のときに選択可能です。
	[最大サイズ文字描画] ボタン	書式ツールバーで指定されている書体でイメージ編集エリアに取り込める最大の大きさの文字を入力します。表示倍率が 100%以下のときに選択可能です。

編集ツールバー

	[領域の選択] ボタン	四角形の領域でイメージを選択します。
	[自由領域の選択] ボタン	ドラッグした任意の領域でイメージを選択します。
	[消しゴム] ボタン	ドラッグしたところを消します。
	[イメージの白黒反転] ボタン	指定した部分を白黒反転します。
	[イメージの 90 度回転] ボタン	指定した部分が時計回りに 90 度回転します。
	[イメージの左右反転] ボタン	指定した部分が左右に反転します。
	[イメージの上下反転] ボタン	指定した部分が上下に反転します。

設定ツールバー

- [切り出し]
イメージを編集エリアに取り込むときの方法を指定したり、イメージを編集エリアに取り込みます。
 - [等倍]
イメージを編集エリアに取り込むときの大きさを等倍にします。
 - [拡大縮小]
イメージを編集エリアに取り込むときに、指定した範囲を編集エリアに合わせて拡大縮小します。
 - [切り出し] ボタン
イメージを編集エリアに取り込みます。このボタンが押された直後は、ボタンの名称が **[戻る]** に変わります。**[戻る]** ボタンを選択するとイメージの取り込みをやり直すことができます。
- [生成精度]
 - [普通]
元のデータの形状をなぞる程度の範囲で輪郭線を生成します。
 - [シャープ]
元のデータの形状を可能な限り生かした形で輪郭線を生成します。サンプル点は多くなります。
- [パターン]
 - [明朝系]
直線部分が一定の長さである明朝系の文字の特徴を生かして輪郭線を生成します。
 - [筆書系]
毛筆で書いたような漢字の輪郭線を生成します。
 - [ゴシック系]
太文字で、文字を構成する線の太さが一様なゴシック系の特徴を生かして輪郭線を生成します。
 - [イラスト]
ロゴ（会社のマークなど）や絵記号などの文字以外の図形などを、できるだけ忠実に再現できるように輪郭線を生成します。
- [アウトライン表示] ボタン
- [ビットマップ表示] ボタン
- [輪郭を取り込む] ボタン
輪郭線を TypeCraft の編集画面へ取り込み、TypeCraft の一覧・編集画面へ戻ります。
- [編集画面へ戻る] ボタン
TypeCraft の一覧・編集画面へ戻ります。

元になるイメージの読み込みと編集


ここでは、タイプクラフトファイルの元になるイメージや既存の文字のイメージを読み込み、イメージを編集・描画する方法について説明します。

2

イメージを読み込む


TypeCraft で取り込めるイメージデータは、以下の形式です。

- 2色（白黒）のビットマップ (*.bmp)
- タイプクラフトビットマップ形式 (*.tbn)


 **メモ** 2色（白黒）のビットマップは、以下の方法で作成することができます。

- 紙面上のイメージをスキャナおよびスキャナユーティリティを使用して読み込み、2色（白黒）で保存する。
- 描画ソフトを利用し、2色（白黒）のビットマップ (*.bmp) で保存する。
- Windows に付属の「ペイント」でビットマップを編集・保存する場合は、「変形」の「キャンバスの色とサイズ」にてモノクロを、または「ファイル」の「名前をつけて保存」の「ファイルの種類」にて「白黒ビットマップ」のファイル形式を選択してください。

取り扱えるビットマップサイズは、最大 3,320 × 4,680 ドット（A4 サイズを 400dpi で読み込んだサイズ）です。


1 TypeCraft を起動し、[編集] → [イメージ取り込み・編集] を選択するか、[イメージ取り込み] ボタン  をクリックします。

TypeCraft イメージエディタの画面が表示されます。

2 [ファイル] → [開く] を選択するか、[開く] ボタン  をクリックします。

【ファイルの選択】 ダイアログボックスが表示されます。

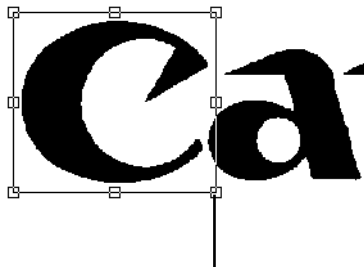


- 3** 【ファイルの種類】 でファイルの種類を指定し、【ファイルの場所】 や【1つ上のフォルダへ】 ボタン  を使って【ファイルの場所】 の下の欄に表示されたイメージのファイルを選択し、【開く】 ボタンを選択します。

取り込んだイメージが表示されます。

- 4** 読み込んだイメージの一部のみを取り込む場合は、ドラッグポイントを移動して取り込む範囲を指定し、【切り出し】 の【等倍】 または【拡大縮小】 を選択し、【切り出し】 ボタンを選びます。

【等倍】 は、イメージを編集エリアに取り込むときの大きさを等倍にします。【拡大縮小】 は、指定した範囲を編集エリアに合わせて拡大縮小します。




ドラッグポイント

イメージの取り込みをやり直したい場合は、【戻る】 ボタンを選び、再度取り込む範囲を指定して取り込みます。

既存の文字を読み込む


Windows に登録されている文字をイメージとして読み込むことができます。


- 1 TypeCraft を起動し、[編集] → [イメージ取り込み・編集] を選択するか、[イメージ取り込み] ボタン  をクリックします。

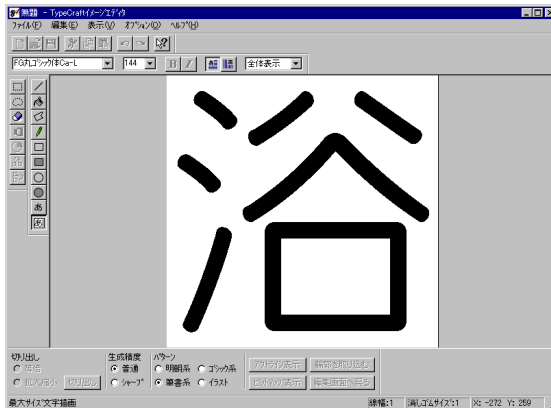
TypeCraft イメージエディタの画面が表示されます。

- 2 必要に応じて書式設定ツールバーのボタンを使用して取り込む文字の書体や大きさなどを指定します。




- 3 イメージ編集エリア一杯に 1 文字を取り込む場合は、[最大サイズ文字描画] ボタン  をクリックして文字を入力します。

複数の文字や小さい文字を取り込む場合は、[文字列描画] ボタン  をクリックし、文字を入力する範囲をドラッグで指定し、文字を入力します。











この例は [最大サイズ文字描画] ボタンをクリックして丸ゴシック体の文字を取り込んだ場合です。

-  **重要** • FontGallery 等一般に販売されている書体は高精細に作成されています。しかし、TypeCraft に読み込むと、一旦イメージデータにしてから TypeCraft でアウトラインデータにするため、文字品質が変化します。読み込み後何も変更を加えなかったとしても、文字品質は TypeCraft のレベルになります。

イメージを描く

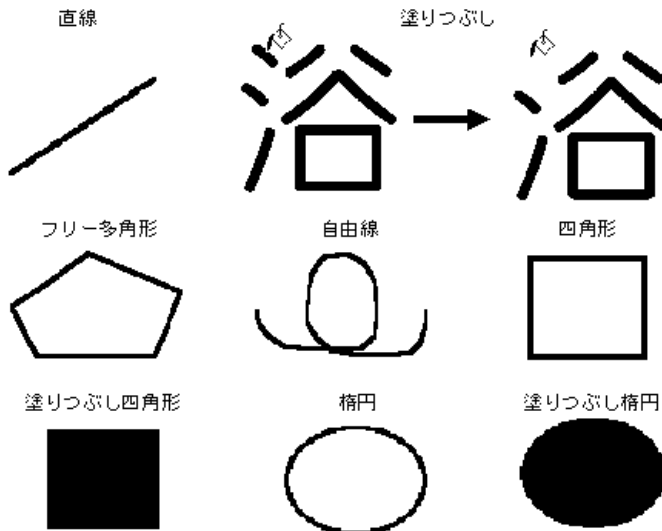
TypeCraft イメージエディタの画面で図形を描くことができます。

1 以下のいずれかのボタンを選択します。

-  **[直線描画]** ボタン 直線を描きます。
-  **[塗りつぶし]** ボタン 白い部分を黒く、黒い部分を白くします。
-  **[フリー多角形描画]** ボタン 多角形を描きます。
-  **[自由線描画]** ボタン 自由に線を描きます。
-  **[四角形描画]** ボタン 四角形を描きます。
-  **[塗りつぶし四角形描画]** ボタン 中を塗りつぶした四角形を描きます。
-  **[楕円描画]** ボタン 楕円（円）を描きます。
-  **[塗りつぶし楕円描画]** ボタン 中を塗りつぶした楕円（円）を描きます。

2 [塗りつぶし] ボタンはクリック、[フリー多角形描画] ボタンは各頂点でクリックして終点でダブルクリック、それ以外のボタンはドラッグして描きます。

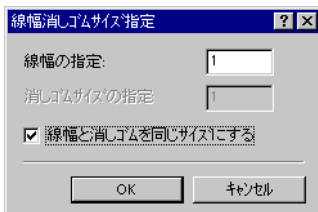
四角形や楕円を描くとき Shift キーを押したままドラッグすると、正方形や円を描くことができます。



描く線の幅を指定する

図形を描くときに線の幅を指定することができます。

- 1 **1** [オプション] → [線幅指定] を選びます。[線幅消しゴムサイズ指定] ダイアログボックスが表示されます。





- 2 **2** [線幅の指定] に描く線の幅(単位はドット)を 1 ~ 255 の範囲で入力し、[OK] ボタンを選択します。

イメージを編集する

TypeCraft イメージエディタの画面では、イメージの消去、白黒反転、90度回転、左右反転、上下反転することができます。なお、これらの操作を行う場合に、あらかじめ編集対象を指定する必要がある場合があります。

イメージを選択する

編集する領域を指定するには、以下の3つの方法があります。


- 全体を選択する
【編集】 → 【全て選択】 を選択します。
- 一部を四角形で指定する
【領域の選択】 ボタン  をクリックし、ドラッグします。
- 一部を自由な形で指定する
【自由領域の選択】 ボタン  をクリックし、ドラッグします。
ドラッグ後は、ドラッグした領域を囲む点線の四角形が表示されます。



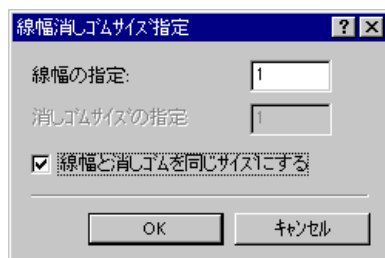
あらかじめ指定した部分を消す

- 1 消す領域を指定し、[編集] → [削除] を選択するか、Del キーを押します。


消しゴムで消す

- 1 [消しゴム] ボタン  をクリックし、消したいところをドラッグします。


消しゴムで消す領域の大きさを変えることができます。[オプション] → [線幅指定] を選ぶと、[線幅消しゴムサイズ指定] ダイアログボックスが表示されます。[線幅と消しゴムを同じサイズにする] のチェックマークを外し、[消しゴムサイズの指定] に消す幅（単位はドット）を入力し、[OK] ボタンを選択します。




白黒反転させる

- 1 反転させる部分を指定し、[イメージの白黒反転] ボタン  をクリックします。黒い部分は白く、白い部分は黒くなります。

90度回転させる

- 1 回転させる部分を指定し、[イメージの90度回転] ボタン  をクリックします。指定した部分が時計回りに90度回転します。


左右を反転させる

- 1 左右に反転させる部分を指定し、[イメージの左右反転] ボタン  をクリックします。指定した部分が左右に反転します。

2


タイプクラフトファイルの作成・保存

上下を反転させる

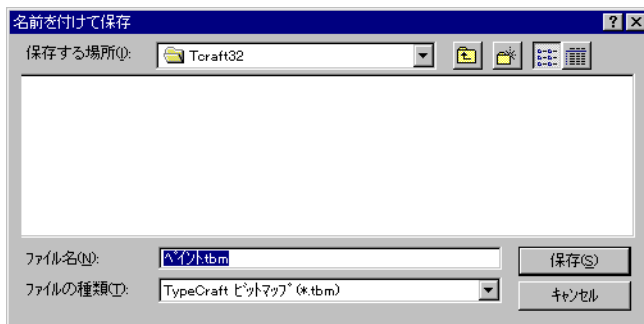
- 1 上下に反転させる部分を指定し、[イメージの上下反転] ボタン  をクリックします。指定した部分が上下に反転します。

イメージを保存する



取り込んだイメージを TypeCraft の独自の形式、タイプクラフトビットマップ形式(*.tbn) で保存することができます。

- 1 [ファイル] → [名前を付けて保存] または [保存] ボタン  を選択します。

[名前を付けて保存] ダイアログボックスが表示されます。




- 2 [ファイル名] の欄にイメージの名称を入力し、[保存] ボタンをクリックします。表示されているイメージがタイプクラフトビットマップ形式(*.tbn) で保存されます。

-  **重要** • タイプクラフトビットマップ形式 (*.tbn) は、TypeCraft のイメージエディタでしか読み込むことができません。
-  **メモ** • すでに TypeCraft の独自の形式 (*.tbn) で名前を付けて保存してあるイメージを同じ名前前で保存する場合は、[ファイル] → [上書き保存] を選択します。

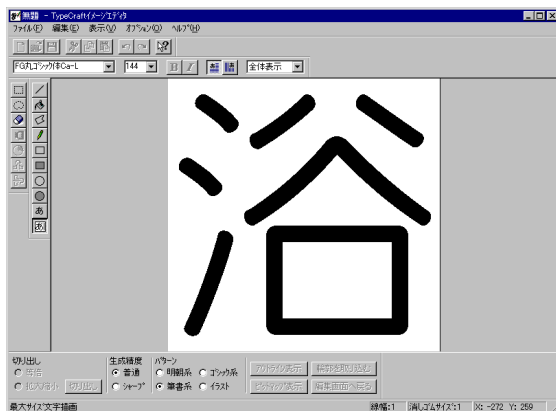
イメージをタイプクラフトファイルに変える

イメージをアウトラインデータに変換する

イメージをアウトラインデータ（輪郭線）に変換する操作を行います。

- 重要** • 文字を入力したら編集ツールバーの【領域の選択】ボタン  等を選択して確定してください。そうしないと、【アウトライン表示】ボタンや【輪郭を取り込む】ボタンを選択することはできません。

1 イメージエディタに輪郭線を抽出するイメージを表示します。



2 【生成精度】と【パターン】を指定し、【アウトライン表示】ボタンを選択し、【輪郭を取り込む】ボタンを選択します。

- 【生成精度】 輪郭線を作成するときの細かさを指定します。
 - 【普通】 元のデータの形状をなぞる程度の範囲で輪郭線を生成します。
 - 【シャープ】 元のデータの形状を可能な限り生かした形で輪郭線を生成します。サンプル点は多くなります。
- 【パターン】 指定したパターンの特徴を生かすように輪郭線を生成します。
 - 【明朝系】 直線部分が一定の長さである明朝系の文字の特徴を生かして輪郭線を生成します。
 - 【筆書系】 毛筆で書いたような漢字の輪郭線を生成します。

2

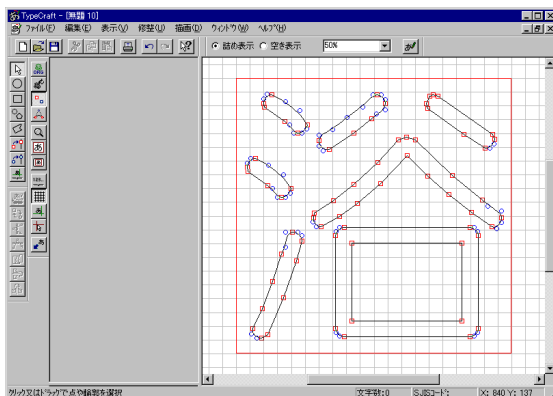
タイプクラフトファイルの作成・保存

【ゴシック系】 太文字で、文字を構成する線の太さが一様なゴシック系の特徴を生かして輪郭線を生成します。

【イラスト】 ロゴ（会社のマークなど）や絵記号などの文字以外の図形などを、できるだけ忠実に再現できるように輪郭線を生成します。

- **【アウトライン表示】** ボタン イメージのアウトライン（輪郭線）を表示します。
- **【ビットマップ表示】** ボタン アウトライン表示したものをビットマップ表示に戻します。
- **【輪郭を取り込む】** ボタン 輪郭線を TypeCraft の編集画面へ取り込み、TypeCraft の一覧・編集画面へ戻ります。
- **【編集画面へ戻る】** ボタン TypeCraft の一覧・編集画面へ戻ります。

TypeCraft の編集画面に輪郭線が表示されます。



表示されたアウトラインデータは、サンプル点を操作して修整します。サンプル点には、次の2つがあります。

端点（□）：輪郭線の折れ曲がる位置につきます。輪郭線を形成するもとなる点です。

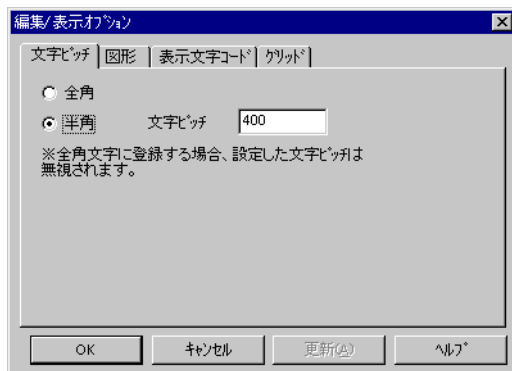
中間点（○）：輪郭線の丸みを持った部分につきます。

アウトラインデータの詳しい修整方法については「文字の一部を修整する」（→ P.3-8）を参照してください。

アウトラインデータの文字幅を変える

半角の文字や文字の形によって文字幅が異なるプロポーショナル文字を作成するために、アウトラインデータが入る領域の幅（文字幅）を変える方法を説明します。また、文字サイズを半角にしておくと、文字ピッチ（文字幅）は、2～800ドットの範囲内で変更できます。

- 1 **【編集】 → 【オプション】 を選択します。【編集／表示オプション】 ダイアログボックスが表示されます。**




- 2 **【半角】 または 【全角】 を選び、【OK】 ボタンを選択します。文字ピッチ（文字幅）を変えたい場合は、【半角】を選んでから【文字ピッチ】の欄に設定する値を入力し、【OK】 ボタンを選択します。**

左上基準に、ボディ枠の幅（文字幅）が変わります。【半角】を指定したときは、ボディ枠の右の辺をドラッグすると幅を変更することができます。

アウトラインデータを文字として登録する

作成したアウトラインデータにコード番号をつけて文字として登録し、それを1つのタイプクラフトファイルに保存します。登録したデータは「登録文字」と呼びます。1つのタイプクラフトファイルに、マイクロソフト標準キャラクタセット全文字分（約9,000文字）を登録できます。

- 重要** • 外字を追加する場合は、あらかじめ作成したタイプクラフトファイル (*.out) を開き、そこに保存する必要があります。

- 1 [編集] → [文字登録] を選択するか、[文字登録] ボタン  を選択します。

[文字登録] ダイアログボックスが表示されます。



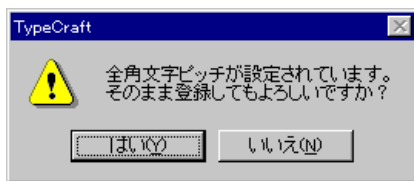
- **[文字]** 登録するコードに対応した文字を入力します。文字を入力すると **[文字コード]** に自動的にコードが入力されます。
- **[文字コード]** 登録する場所をコードで入力する欄です。コードを入力すると **[文字]** 欄に自動的に文字が入力されます。
指定できる文字コードは、半角文字・全角文字の指定とコード体系により、以下のようになります。
半角文字 21 ~ 7E, A1 ~ DF (JIS、シフト JIS コード)
0021 ~ 007E, FF61 ~ FF9F (ユニコード)
全角文字 2122 ~ 7E7E (JIS コード)
8141 ~ F9FC (シフト JIS コード)
A7 ~ FFE5 (ユニコード) ただし半角は除く
外字にする場合は、シフト JIS コードの F040 ~ F9FC またはユニコードの E000 ~ E757 を指定します。
上記の範囲内でも指定できないコードがあります。詳しくは、「制限事項」(→ P.6-2) を参照してください。
コード体系は、**[表示] → [オプション]** から表示される **[編集/表示 オプション]** ダイアログボックスの **[表示文字コード]** タブで設定します。
- **[オリジナルデータを保存]** オリジナルデータとは、イメージエディタで **[アウトライン表示]** ボタンで輪郭線生成をしたときのイメージデータの輪郭線をなぞったものです。オリジナルデータを登録しておく、アウトラインデータを再修正する時などに効率よく作業ができます。オリジナルデータは登録しなくてもかまいません。登録しなければデータのサイズが小さくなります。
- **[登録後、編集画面をクリア]** 登録後に編集画面のアウトラインデータを消します。
- **[文字種]**
 - [和文・罫線]** 文字の対称性よりも空間のばらつきを無くすようにデータが作成されます。
 - [欧文・記号]** 文字の対称性を考慮し、幾何学的な図形にも適すようにデータが作成されます。

【イラスト・その他】

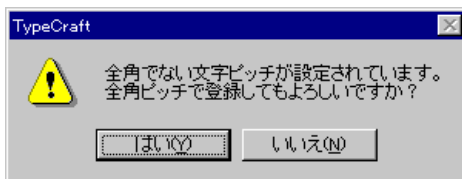
一部のデータの付加を行わず処理を高速で行うため、手書き文字や毛筆系文字、イラストに向いています。

2 [文字] か [文字コード] で文字を登録するコード (場所) を指定し、必要に応じて [オリジナルデータを保存] や [登録後、編集画面をクリア] を指定し、[文字種] を指定し、[登録する] ボタンを選択します。

文字幅が全角のときに、シフト JIS で 8141 以降、JIS で 2122 以降のコードが指定されていない場合は、以下のダイアログボックスが表示されます。



文字幅が全角以外のときに、21 ~ 7E、A1 ~ DF 以外のコードが指定されている場合、以下のダイアログボックスが表示されます。





3 設定のままでよい場合は [はい] ボタンを、設定をやり直す場合は [いいえ] ボタンを選択します。

このまま保存作業を行う場合、次の「登録した文字をタイプクラフトファイルに保存する」(→ P.2-26) を参照してください。

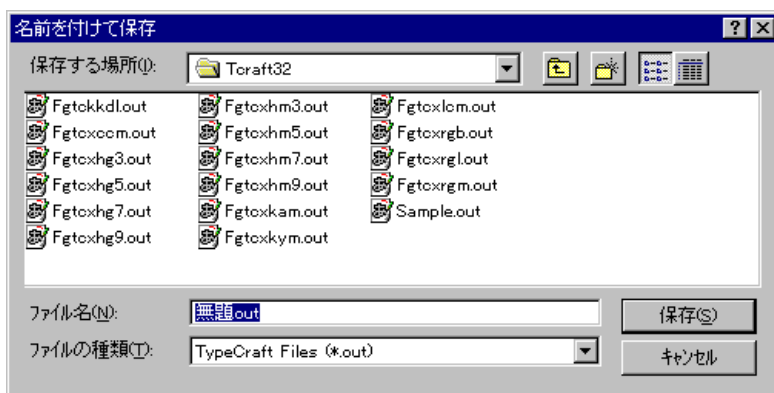
登録した文字をタイプクラフトファイルに保存する

いくつかの登録文字および補助線は、まとめてタイプクラフトファイルとして保存します。タイプクラフトファイルには、拡張子「*.out」がつきます。

 **メモ** 補助線は、[描画] → [補助線] で設定された線のデータです。補助線については、「表示を変える」の「補助線を表示する」を参照してください。

 **重要** • 外字を追加する場合は、あらかじめ作成したタイプクラフトファイル (*.out) を開き、そこに保存する必要があります。

1 [ファイル] → [名前を付けて保存] を選択します。[名前を付けて保存] ダイアログボックスが表示されます。



2 [ファイル名] にファイルの名称を入力し、[保存] ボタンを選択します。

作成したタイプクラフトファイルを Windows で使用するには、[ファイル] → [書体の作成] 等で通常の書体に変換し Windows に登録する必要があります。変換方法については、「第 5 章 タイプクラフトファイルを書体や外字に変換する」を参照してください。

タイプクラフトファイルを編集する

3

CHAPTER

この章では、タイプクラフトファイルを編集する方法について説明します。

登録文字を修整・追加する	3-2
タイプクラフトファイルを開く.....	3-2
登録文字を呼び出す.....	3-3
タイプクラフトファイルを更新して保存する.....	3-5
書体情報を確認・更新する.....	3-6
文字を一時的に保管する	3-7
文字を一時的に保管する.....	3-7
一時的に保管した文字を呼び出す.....	3-7
文字の一部を修整する	3-8
グリッドへの適合やグリッド線の幅を変更する.....	3-9
円や多角形を描く.....	3-9
輪郭線やサンプル点を選択する.....	3-12
サンプル点や輪郭線を移動する.....	3-12
輪郭線を複写する.....	3-14
サンプル点や輪郭線を削除する.....	3-14
端点や中間点を挿入する.....	3-15
端点・中間点を変える.....	3-15
輪郭線を拡大・縮小する.....	3-16
輪郭線を斜めに変形する.....	3-18
輪郭線を上下・左右に反転させる.....	3-20
輪郭線を回転する.....	3-20
輪郭線を切断・融合する.....	3-22
修整を元に戻す.....	3-23
文字を合成する	3-24
文字を合成する.....	3-24
表示を変える	3-26
表示を拡大・縮小する.....	3-26
ロングカーソルを表示する.....	3-28
グリッド線を表示する.....	3-28
補助線を表示する.....	3-29
オリジナルデータを表示する.....	3-30
塗りつぶして印字イメージを確かめる.....	3-30
サンプル点・サンプル点結線を表示する.....	3-31
表示するコード体系を変える.....	3-33
空いているコードを表示する.....	3-34
文字一覧を2つ表示する.....	3-35
ツールバーを移動する.....	3-36

登録文字を修整・追加する

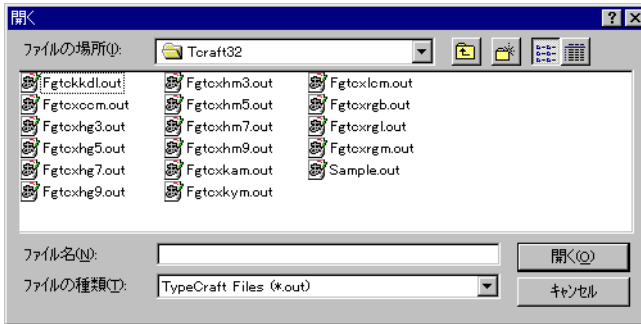
タイプクラフトファイルを開く

登録文字を修正したり、登録文字を追加したりするには、既存のタイプクラフトファイルを開きます。

3

タイプクラフトファイルを編集する

- 1 [ファイル] → [開く] を選択します。[開く] ダイアログボックスが表示されます。

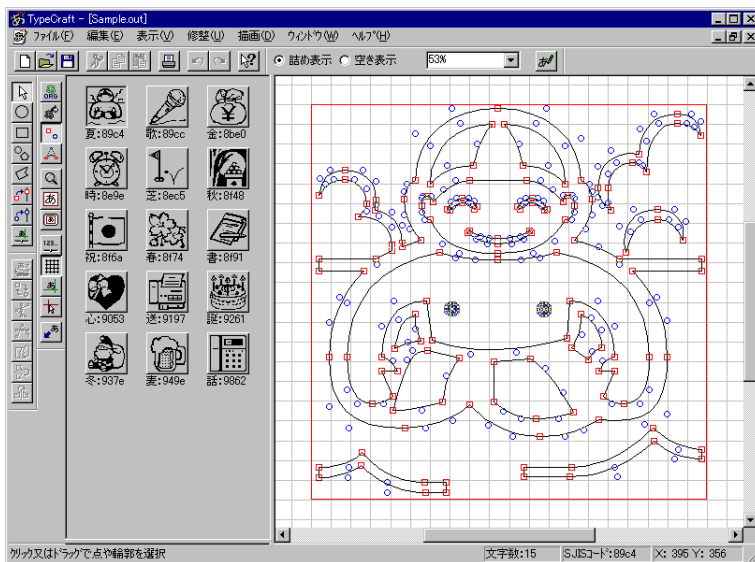


- 2 [ファイルの場所] の下の欄のファイルを選択し、[開く] ボタンを選択します。

TypeCraft の Ver.3.0 より前の以前バージョンで作成したファイルの場合、確認メッセージが表示されるので [OK] ボタンを選択します。

- 重要** • TypeCraft 3.0/3.0 Lite より前のバージョンで作成したファイルを TypeCraft 3.2 で開いて保存した場合、TypeCraft 3.0/3.0 Lite より前のバージョンでは開くことはできません。なお、TypeCraft 3.1/3.1 Lite で作成したデータは、TypeCraft 3.2 と互換性があります。

指定したタイプクラフトファイルが開きます。



タイプクラフトファイルを修整したり文字を登録したあとは、保存する必要があります。「タイプクラフトファイルを更新して保存する」(→ P.3-5)を参照してください。

登録文字を呼び出す

開いているタイプクラフトファイルから、登録文字を呼び出して編集を加える方法を説明します。呼び出し方は以下の2種類あります。

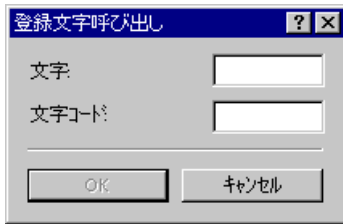
- **【登録文字呼び出し】** ダイアログボックスで文字かコードを入力して呼び出す
- 一覧画面から呼び出す

重要 文字コードの設定が JIS の時は、JIS コードの範囲外にある文字は表示されても呼び出すことはできません。

メモ タイプクラフトファイルに文字を追加する場合は、**【編集】** → **【全ての輪郭を選択】** を選択し、**【編集】** → **【削除】** を選択して輪郭線を削除してから文字を追加します。

文字やコードを入力して呼び出す

- 1 [編集] → [登録文字呼び出し] を選択します。[登録文字呼び出し] ダイアログボックスが表示されます。




- [文字] 呼び出す文字を文字で入力します。
- [文字コード] 呼び出す文字を、設定しているコード体系の JIS コード、シフト JIS コード、ユニコードのいずれかで入力します。

- 2 [文字] か [文字コード] で指定し、[OK] ボタンを選択します。

例えば「Sample.out」からハートにリボンが付いたマークを呼び出す場合は、[文字] に「心」、または [文字コード] に「5 f c 3」（シフト JIS コードの場合）を入力します。

登録した文字の一覧から呼び出す

- 1 画面左側の一覧画面のアイコンをダブルクリックします。指定した文字が編集画面に呼び出されます。

-  **メモ**
- 登録文字を呼び出したあとは、文字に修整を加える場合は、「文字の一部を修整する」（→ P.3-8）を参照してください。
 - タイプクラフトファイルに文字を追加する場合は、以下の操作を行います。
 1. [編集] → [すべての輪郭を選択] を選択する。
 2. [編集] → [削除] を選択して、輪郭線を削除する。
 3. 文字を追加する。

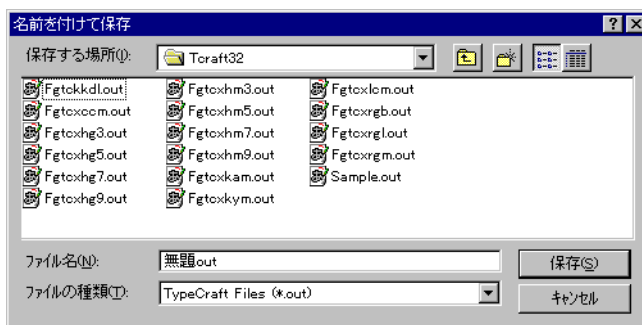
タイプクラフトファイルを更新して保存する

登録文字を呼び出して編集したり、登録文字を追加したりした場合、文字の登録をした後にタイプクラフトファイル (*.out ファイル) の保管が必要です。

- 1 同じタイプクラフトファイルで引き続き文字を編集する場合は [ファイル] → [上書き保存] を、別のタイプクラフトファイルに保存する場合は [ファイル] → [名前を付けて保存] を選択します。

文字登録が済んでいない場合は、文字登録ダイアログボックスが表示されます。文字登録ダイアログボックスの操作については、「イメージをタイプクラフトファイルに変える」の「アウトラインデータを文字として登録する」(→ P.2-23) を参照してください。

[名前を付けて保存] ダイアログボックスが表示されます。



- 2 [ファイル名] にファイルの名称を入力し、[保存] ボタンを選択します。

作成したタイプクラフトファイルを Windows で使用するには、[ファイル] → [書体の作成] 等で通常の書体に変換し Windows に登録する必要があります。変換方法については、「第 5 章 タイプクラフトファイルを書体や外字に変換する」を参照してください。

3

タイプクラフトファイルを編集する

書体情報を確認・更新する

書体情報を確認したり、更新することができます。

- 1 **【ファイル】 → 【書体情報】 を選択します。【書体情報】 ダイアログボックスが表示されます。**



- **【ファイル名】** タイプクラフトファイルを保存したときに付けた名前です。
- **【フォルダ】** タイプクラフトファイルを保存したときに指定したフォルダです。
- **【作成者】** インストール時に指定した名前です。
- **【コメント】** 必要に応じてコメントを半角160文字または全角80文字以内で入力します。
- **【作成日】** 一番最初にタイプクラフトファイルを作成した日です。
- **【最終更新年月日】** 最後にタイプクラフトファイルを更新した日です。
- **【保管文字数】** 開いているタイプクラフトファイルに保存されている登録文字の個数です。

- 2 **書体情報を更新する場合は、必要に応じて【コメント】にコメントを入力して【OK】ボタンを選択します。**

書体情報を確認するだけの場合は、【キャンセル】ボタンを選択します。

【OK】ボタンを選択すると、更新した書体情報が保管されます。タイプクラフトファイルの更新保存については、前項「タイプクラフトファイルを更新して保存する」(→ P.3-5)を参照してください。

3

タイプクラフトファイルを編集する

文字を一時的に保管する

文字を一時的に保管する

編集画面で編集中の文字を一時的に保管します。

- 1 **1** [編集] → [文字一時保管] を選択します。編集画面のデータが一時的に保管されます。

一時的に保管した文字を呼び出す

一時的に保管した文字を編集画面に呼び出します。なお、編集中の文字は消去されます。

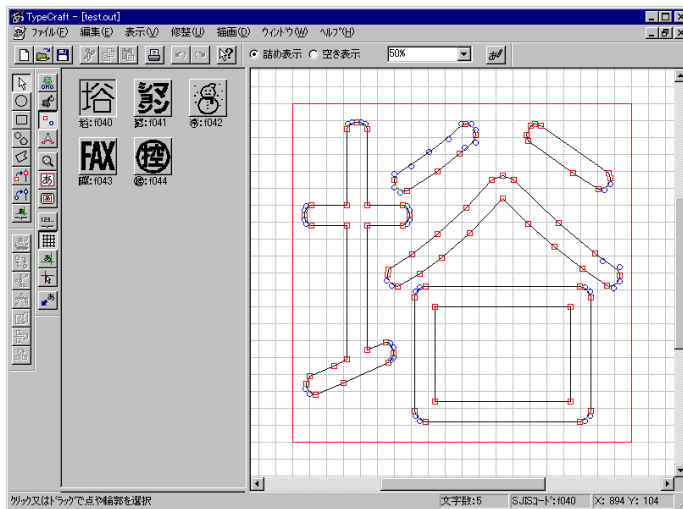
- 1 **1** [編集] → [復帰] を選択します。一時的に保管されたデータが編集画面に表示されます。

3

タイプクラフトファイルを編集する

文字の一部を修整する

ここでは、文字一覧・編集画面の文字の修整方法を説明します。



文字には、輪郭線の折れ曲がる位置につく端点（□）と、輪郭線の丸みを持った部分につく中間点（○）の2種類のサンプル点が表示されます。

サンプル点の位置を変えたり、新たにサンプル点を挿入あるいは削除することにより、文字の輪郭線を修整することができます。

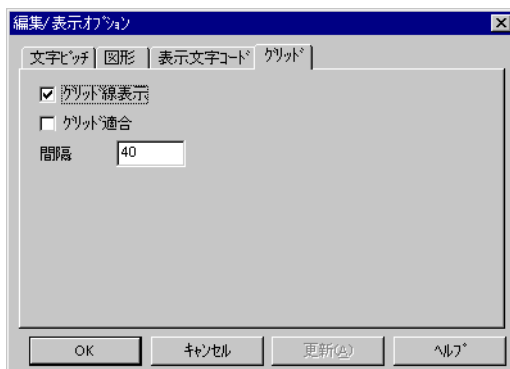
3

タイプクラフトファイルを編集する

グリッドへの適合やグリッド線の幅を変更する

輪郭線を描くときや編集するときにグリッド線に合わすかどうかを設定したり、グリッド線の間隔を変えることができます。

- 1 **【編集】** → **【オプション】** で **【編集／表示オプション】** ダイアログボックスを表示し、**【グリッド】** タブを選択します。





- 2 グリッドに合うようにするには **【グリッド適合】** にチェックマークを付け、グリッドの間隔を変更するには **【間隔】** に数値を入力し、**【OK】** ボタンを選択します。


円や多角形を描く


円（正円）、楕円、多角形を輪郭線として描き加えます。円（正円）、楕円、多角形を描くには、マウスを使う方法と、数値を入力する 2 つの方法があります。

ドラッグして円、四角形、正多角形を描く

- 1 円を描くには、**【描画】** → **【円】** か **【円描画】** ボタン  を選択します。

四角形を描くには、**【描画】** → **【四角形】** か **【四角形描画】** ボタン  を選択します。

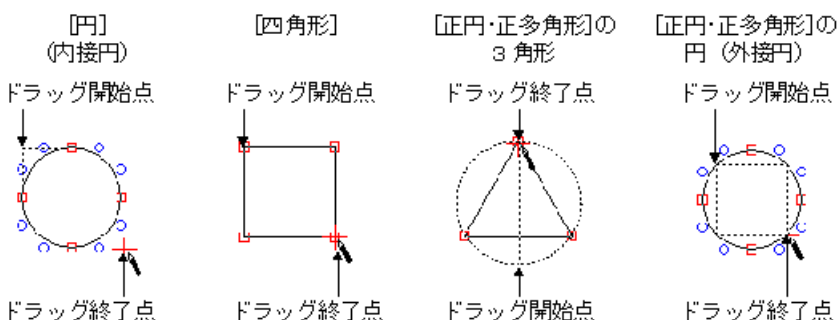
正多角形や外接円（下図の右端参照）を描くには、**【描画】** → **【数値指定】** で **【数値指定】** ダイアログボックスを表示し、**【正円・正多角形】** タブを選択し、**【図形種】** で描く図形の種類を指定し、**【描画】** → **【正円・正多角形】** か **【正円・正多角形描画】** ボタン  を選択します。

メニューやボタンを選択すると、マウスポインタの形は  になります。


3


タイプグラフィックファイルを編集する

- 2** マウスをドラッグします。[描画] → [円]、[四角形] を選んだときは、Shift キーを押したままドラッグすると、正円や正方形を描くことができます。



クリックして多角形描く


- 1** [描画] → [フリー多角形] か [フリー多角形描画] ボタン  を選択します。

メニューやボタンを選択すると、マウスポインタの形は  になります。

- 2** 多角形の頂点となる位置でマウスをクリックします。最後の頂点でダブルクリックすると最後の頂点と最初の頂点を結ぶ直線が引かれ、多角形が描かれます。



数値を指定して円や正多角形を描く

- 1** [描画] → [数値指定] か [数値指定の表示/非表示] ボタン  を選択します。[数値指定] ダイアログボックスが表示されます。

2 [正円・正多角形] タブをクリックします。



- [中心座標]
 - [X] 横方向の中心座標を- 800 ~ 1600 の範囲内で指定します。
 - [Y] 縦方向の中心座標を- 800 ~ 1600 の範囲内で指定します。
- [図形種]
 - [円] 円を描きます。
 - [多角形] 数値欄に入力した辺 (3 ~ 36) の正多角形を描きます。
- [直径/半径]
 - [直径] 直径を指定して描くときに選択します。
 - [半径] 半径を指定して描くときに選択します。
 - (数値欄) 直径または半径の大きさを 16 ~ 800 の範囲内で指定します。

3 [中心座標]、[図形種]、[直径/半径] を指定し、[実行] ボタンをクリックします。円や多角形が描かれます。

重要 次のような場合は、図形を描くことはできません。

- 描いた図形のサンプル点が編集可能エリアを越えてしまう場合
- 図形を描いた結果、サンプル点数と輪郭線数 (アウトライン数) の合計が最大値 (1024) を超えてしまう場合

輪郭線やサンプル点を選択する



輪郭線やサンプル点を処理対象として選択します。

1 [描画] → [選択カーソル] を選ぶか、[選択] ボタン  を選択します。

2 輪郭線やサンプル点を 1 つだけ選択する場合はクリックします。

複数選択する場合は、ドラッグして囲むか、Ctrl キーを押したままクリックします。

全ての輪郭線を選択する場合は、[編集] → [全ての輪郭を選択] を選びます。

マウスポインタを輪郭線に近づけるとマウスポインタの形は  になり、サンプル点に近づけると  になります。

サンプル点や輪郭線を移動する


サンプル点や輪郭線を移動したり、サンプル点の位置を揃えます。

サンプル点や輪郭線を移動する

1 サンプル点か輪郭線を選択します。

2 マウスをドラッグしてサンプル点や輪郭線を移動します。

このとき、Shift キーを押してドラッグすると、垂直や水平に移動することができます。

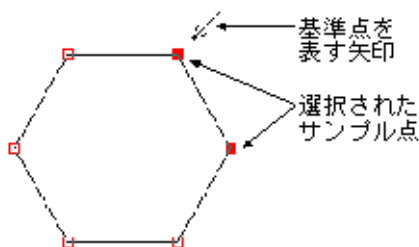
-  **重要** • 移動した結果、サンプル点が非常に接近または偶数個重なってしまった場合、表示上はサンプル点が見えなくなることがあります。

3


タイプクラフトファイルを編集する


サンプル点の位置を揃える

- 1 Ctrl + クリックかドラッグしてサンプル点を複数選択します。サンプル点の横に矢印が表示されます。矢印が表示されたサンプル点を基準として揃えられます。

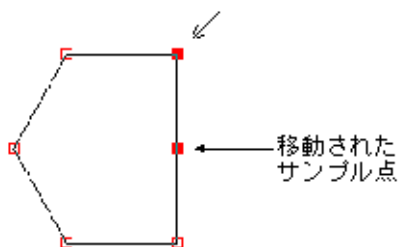


- 2 基準を変える場合は、矢印をドラッグして移動するか、Tab キーを押します。

- 3 縦方向にサンプル点を揃える場合は、【修整】 → 【縦方向点揃え】を選択するか、【縦方向点揃え】ボタン  を選択します。

横方向にサンプル点を揃える場合は、【修整】 → 【横方向点揃え】を選択するか、【横方向点揃え】ボタン  を選択します。

指定した基準点を元にサンプル点が揃えられます。この例は、縦方向にサンプル点を揃えた場合。



輪郭線を複写する



輪郭線を複写します。


Ctrl キーを使って複写する

- 1 輪郭線を選択します。
- 2 Ctrlキーを押したまま輪郭線をドラッグします。輪郭線が複写されます。

[コピー] と [貼り付け] を使って複写する

この方法で、他のタイプクラフトファイルへも複写することができます。

- 1 輪郭線を選択します。
- 2 [編集] → [コピー] か [コピー] ボタン  を選択します。輪郭線がクリップボードに複写されます。
- 3 [編集] → [貼り付け] か [貼り付け] ボタン  を選択します。クリップボードのデータが貼り付けられます。

 **重要** 次のような場合は、複写を実行することはできません。

- 複写を実行した結果、サンプル点が全エリアを越えてしまう場合
- 複写した結果、サンプル点数と輪郭線数の合計が最大値（1024）を越えてしまう場合


サンプル点や輪郭線を削除する

サンプル点や輪郭線を削除します。

- 1 削除する輪郭線上の任意のサンプル点をクリックするか、輪郭線を構成する全てのサンプル点をドラッグして囲みます。

2 [編集] → [削除] または [削除] ボタン を選択するか、Del キーを押します。

サンプル点または輪郭線が削除されます。



-  **重要** 次のような場合は、サンプル点の削除はできません。
- サンプル点が 3 点未満、または端点が 1 つもない輪郭線になる場合
 - 1 区間の中間点数が最大値 (30) を超えてしまう場合

端点や中間点を挿入する

隣り合ったサンプル点とサンプル点の間に、端点や中間点を挿入します。

1 端点を挿入する場合は、[描画] → [端点挿入] か [端点挿入] ボタン を選択します。中間点を挿入する場合は、[描画] → [中間点挿入] か [中間点挿入] ボタン を選択します。

2 輪郭線上でクリックします。端点または中間点が挿入されます。

マウスポインタの形は、端点や中間点を挿入できる位置では  になり、できない位置では  になります。


端点・中間点を変える

端点を中間点に、または中間点を端点に変更します。複数のサンプル点を選択して変更することも可能です。

1 端点または中間点をクリックします。

2 [修整] → [点属性反転] か [点属性反転] ボタン を選択します。

端点は中間点に、中間点は端点に変更されます。

-  **重要** 次のような場合は、属性を変えることはできません。
- 端点が 1 つもない輪郭線になる場合
 - 1 区間の中間点数が最大 (30) を超えてしまう場合

輪郭線を拡大・縮小する

輪郭線を拡大・縮小します。拡大・縮小は、マウスを使う方法と、数値を入力して行う方法の2つがあります。

- 重要** •【編集】→【オプション】で【編集/表示オプション】ダイアログボックスを表示し、【図形】シートの【元図形を残す】にチェックマークを付けると、拡大・縮小前の元図形を残すことができます。【縦横等倍】にチェックマークを付けると、縦横同比率に拡大・縮小できます。

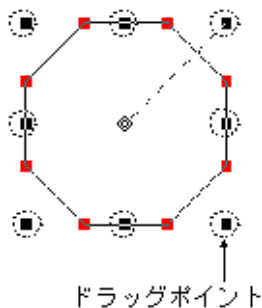
マウスを使って拡大・縮小する

3





タイプクラフトファイルを編集する

1 拡大あるいは縮小したい輪郭線を選択します。

8個の黒いドラッグポイント(■)が表示されます。



2 ドラッグポイントを動かします。

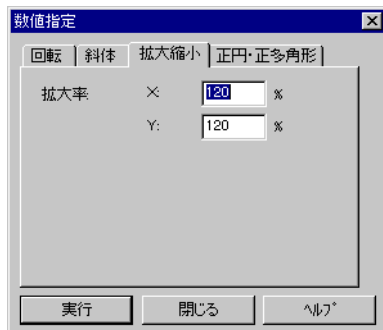
マウスポインタの形は、マウスポインタが右上、左下のドラッグポイントにあると  になり、左上、右下にあると  になります。左や右の中央にあると  になり、上や下の中央にあると  になります。

向かいのポイントを中心に、拡大・縮小が実行されます。

Shift キーを押したまま4隅のポイントを移動すると、縦横の比率を同じくしたまま拡大・縮小することができます。

拡大・縮小率を指定して拡大・縮小する

- 1 **【描画】** → **【数値指定】** を選択し、**【拡大縮小】** タブをクリックします。
【拡大縮小】 シートが選択された**【数値指定】** ダイアログボックスが表示されます。



- **【拡大率】**
 - 【X】 横方向の拡大縮小率を 1 ～ 999 までの値で指定します。
 - 【Y】 縦方向の拡大縮小率を 1 ～ 999 までの値で指定します。

- 2 拡大あるいは縮小したい輪郭線を選択します。


- 3 横方向の拡大縮小率を【X】に、縦方向の拡大縮小率を【Y】に入力し、**【実行】** ボタンを選択します。指定した大きさに図形が拡大縮小されます。

- 4 **【閉じる】** ボタンを選択し、**【数値指定】** ダイアログボックスを閉じます。

- 重要**
- 次のような場合は、拡大・縮小を行うことはできません。
拡大した結果、サンプル点が編集可能エリアを越えてしまう場合
【元図形を残す】 を選択時に拡大・縮小した結果、サンプル点数と輪郭線数（アウトライン数）の合計が最大値（1024）を超えてしまう場合
 - 図形を拡大し、縮小して元の大きさに戻しても計算誤差が生じ、全く同じ図形にならないことがあります。

輪郭線を斜めに変形する

輪郭線を斜めに変形します。斜体にするには、マウスを使う方法と、数値入力する方法の2つがあります。

 **メモ** 【表示】 → 【オプション】 で 【編集／表示オプション】 ダイアログボックスを表示し、【図形】 タブを選択して 【元図形を残す】 にチェックマークを付けると、変形する元の図形を残すことができます。



マウスを使って斜めに変形する

3

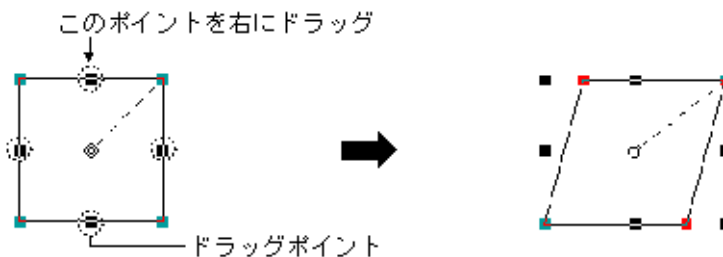
タイプクラフトファイルを編集する

1 斜めに変形したい輪郭線を選択します。8個の黒いドラッグポイント(■)が表示されます。

2 中央にある4つのドラッグポイントのいずれかを動かします。

マウスポインタの形は、マウスポインタが左や右の中央のドラッグポイントにあると  になり、上や下の中央にあると  になります。

変形は向かいのポイントを中心に、斜めになります。



傾き角度を指定して斜めに変形する

- 1 [描画] → [数値指定] を選択し、[斜体] タブをクリックします。
[斜体] シートが選択された [数値指定] ダイアログボックスが表示されます。



- [傾き]
 - [水平] 水平方向に斜めにします。
 - [垂直] 垂直方向に斜めにします。
- [角度] 斜めにする角度を - 89 ~ 89 の間で指定します。

- 2 斜めにした^い輪郭線を選択します。


- 3 [傾き] と [角度] を指定し、[実行] ボタンを選択します。指定した角度で図形が斜めになります。

- 4 [閉じる] ボタンを選択し、[数値指定] ダイアログボックスを閉じます。



- 重要**
- 次のような場合は、斜体変形を行うことはできません。
斜体変形した結果、サンプル点が編集可能エリアを越えてしまう場合
[元図形を残す] を指定時に斜体変形した結果、サンプル点数と輪郭線数の合計が最大値 (1024) を超えてしまう場合
 - 図形を斜体変形し、再び斜体変形しもとの位置に戻しても計算誤差が生じ全く同じ位置に戻らない場合があります。


輪郭線を上下・左右に反転させる

輪郭線を上下または左右に反転させます。

 **メモ** 【表示】 → 【オプション】 で【編集／表示オプション】ダイアログボックスを表示し、【図形】タブを選択して【元図形を残す】にチェックマークを付けると、変形する元の図形を残すことができます。

1 反転させる輪郭線を選択します。


2 輪郭線の上下を反転させるには【修整】 → 【縦方向鏡面反転】か【縦方向鏡面反転】ボタン  を、輪郭線の左右を反転させるには【修整】 → 【横方向鏡面反転】か【横方向鏡面反転】ボタン  を選択します。

 **重要** 次のような場合は、操作を実行することはできません。

- サンプル点が編集可能エリアを越えてしまう場合
- サンプル点数と輪郭線数(アウトライン数)の合計が最大値(1024)を超えてしまう場合

輪郭線を回転する


輪郭線を回転します。回転は、マウスを使う方法と、数値を入力して行う方法の2つがあります。


 **メモ** 【表示】 → 【オプション】 で【編集／表示オプション】ダイアログボックスを表示し、【図形】タブを選択して【元図形を残す】にチェックマークを付けると、変形する元の図形を残すことができます。

マウスを使って回転する

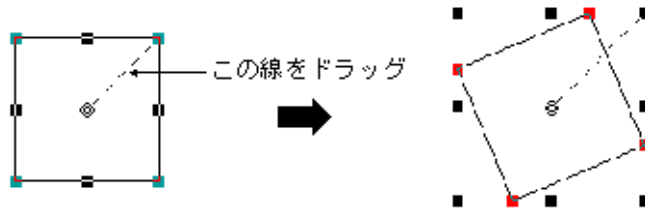
1 回転させたい輪郭線を選択します。輪郭線の中央に回転の中心となる二重丸が表示されます。

2 回転の中心を移動したい場合は、中心の二重丸をドラッグして移動します。

マウスポインタを中心に移動すると、マウスポインタの形は、 になります。

- 3** 中心の二重丸から右斜め上に出ている点線上にマウスポインタを合わせ、回転させたい方向にドラッグします。マウスポインタを点線上に移動すると、マウスポインタの形は、 になります。

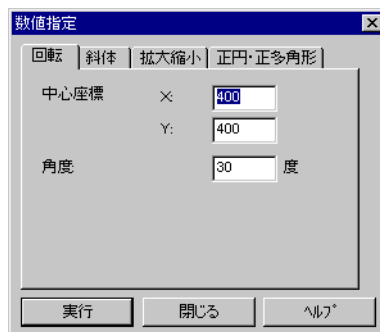
中心を基準に輪郭線が回転します。



回転角度を指定して回転する

- 1** 回転したい輪郭線を選択します。
- 2** [描画] → [数値指定] を選択し、[回転] タブをクリックします。


[回転] シートが選択された [数値指定] ダイアログボックスが表示されます。



- [中心座標]
 - [X] 回転する中心の横方向の位置 (座標) を指定します。
 - [Y] 回転する中心の縦方向の位置 (座標) を指定します。
- [角度] 回転する角度を 1 ~ 359 の間で指定します。

- 3** [中心座標] と [角度] を指定し、[実行] ボタンを選択します。

4 [閉じる] ボタンを選択します。[数値指定] ダイアログボックスが閉じます。

-  **重要** • 次のような場合は、回転を行うことはできません。
回転した結果、サンプル点が編集可能エリアを越えてしまう場合
[元図形を残す] 選択時に回転した結果、サンプル点数と輪郭線数（アウトライン数）の合計が最大値（1024）を超えてしまう場合

輪郭線を切断・融合する

輪郭線を2つに分けたり、2つの輪郭線を融合します。

1 Ctrl キーを押したまま、切断または融合する端点を2箇所クリックします。

2 [修整] → [切断融合] か [輪郭の切断融合] ボタン  を選択します。

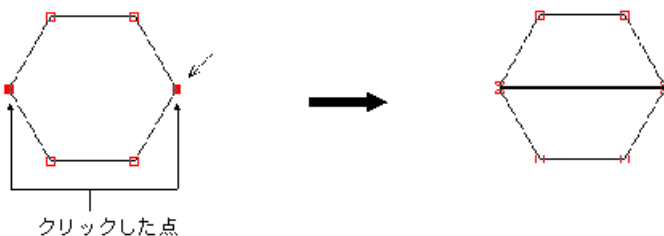
1つの輪郭線の端点を指定した場合は、切断が行われます。

3

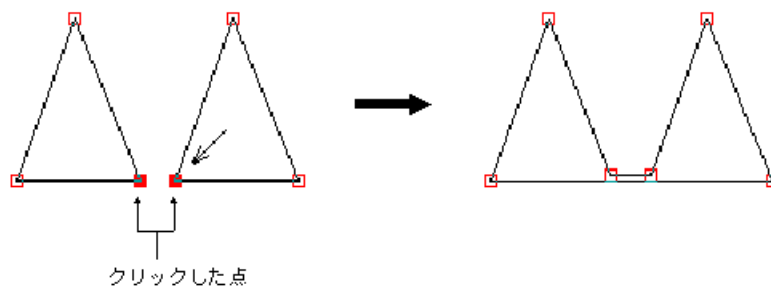
タイプクラフトファイルを編集する

2つの輪郭線の端点を指定した場合には、融合が行われます。

切断の例



融合の例




重要 次のような場合は、切断・融合を行うことはできません。

- 中間点や隣り合う端点を指定した場合
- 指定した端点到非常に接近している端点が存在する場合
- サンプル点数と輪郭線数（アウトライン数）の合計が最大値（1024）を超えてしまう場合

修整を元に戻す

直前に修整した箇所を元に戻します。最大7回前までさかのぼって元に戻すことができます。

1 **[編集]**→**[元に戻す]**を選択するか、**[元に戻す]**ボタン  を選択します。

直前に修整した箇所が元に戻ります。

重要 • 元に戻す操作は、編集画面で行った操作のみが対象になります。一覧画面での操作は対象になりません。


文字を合成する

TypeCraft では、修整画面の文字データに他の文字データを合成する（貼り付ける）ことができます。常用漢字以外の漢字や、複雑なロゴマークなどを作成するときに使用します。

文字を合成する

ここでは例として「浴」と「場」を合成し、「浴」(さこ)を作成する方法を元に説明します。

1 編集元の文字の「浴」を TypeCraft イメージエディタに読み込みます。

読み込む方法は、TypeCraft の編集画面で【編集】→【イメージ取り込み・編集】を選択してイメージエディタを表示し、書式設定ツールバーの【書体の選択】で読み込む文字の書体を指定し、【最大サイズ文字描画】ボタン  を選択して「浴」の文字を入力します。詳しくは、「既存の文字を読み込む」(→ P.2-16) を参照してください。

2 【塗りつぶし】 ボタンを選択し、「浴」の「;」の各部分の黒いところをクリックして消します。

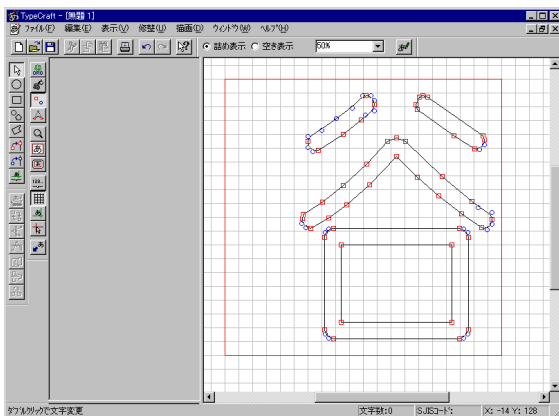
3 【アウトライン表示】ボタンを選択し、【輪郭を取り込む】ボタンを選択します。

「浴」の輪郭線が TypeCraft の編集画面に取り込まれます。

3

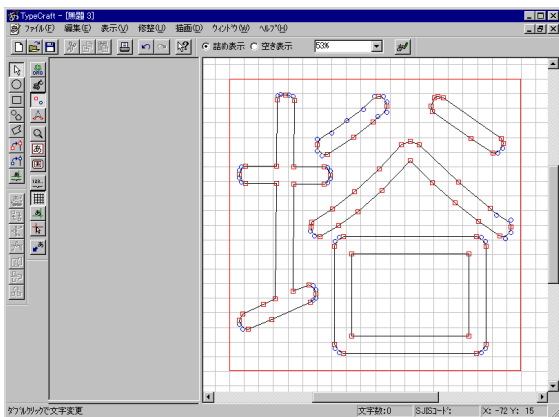
タイプクラフトファイルを編集する

詳しくは、「イメージをアウトラインデータに変換する」(→ P.2-21)を参照してください。



4 [編集] → [イメージ取り込み・編集] でイメージエディタに戻り [ファイル] → [新規作成] を選んで新しいイメージ編集画面を表示します。

5 同様にしてイメージエディタで「場」の文字を入力して「易」を消し、「十」(ツチヘン)の輪郭線のみを取り込みます。指定した輪郭線がTypeCraft編集画面上に合成されます。




6 必要に応じて合成した偏の位置を移動して調整します。

表示を変える

アウトラインデータを修整するとき使用する【表示】の各種機能について説明します。【表示】には以下の機能があります。


- 表示を拡大・縮小する
- ロングカーソルを表示する
- グリッド線を表示する
- 補助線を表示する
- オリジナルデータを表示する
- 塗りつぶして印字イメージを確かめる
- サンプル点、サンプル点結線を表示する
- 表示するコード体系を変える
- 空いているコードを表示する
- 一覧画面を2つ表示する
- ツールバーを移動する

 **重要** • データを保存する時には、補助線、グリッド線の表示、コード体系以外の各種表示状態は保存されません。

表示を拡大・縮小する


指定した位置の表示を拡大縮小する

クリックした点を中心に表示を2倍に拡大したり、ドラッグした範囲を拡大縮小して表示したりすることができます。


1 【表示】 → 【表示倍率の変更】 → 【ズーム】 か 【範囲指定ズーム】 ボタン  を選択します。

2 拡大する中心点をクリックするか、拡大縮小する範囲をドラッグします。

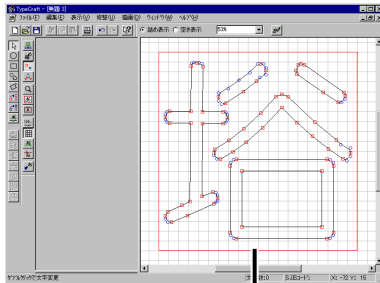
クリックした場合、コマンドやアイコンを何度も選択して表示を999%まで拡大することができます。

 **重要** • クリックすると編集可能領域の外側が表示される時は、クリックポイントが中心にならない場合があります。

ボディ枠内を大きく表示する

- 1 [表示] → [表示倍率の変更] → [ボディ枠合わせ] か [ボディ枠に合わせて表示] ボタン  を選択します。

ボディ枠を含めてボディ枠内が大きく見えるように表示します。

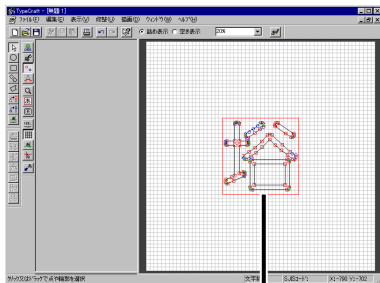


ボディ枠


編集画面全体を表示する

編集画面全体を表示することができます。編集によってボディ枠外に移動したサンプル点を見つける時などに使用します。

編集画面全体で、文字修整を行うことができますが、文字を登録するときには、ボディ枠内にすべての輪郭線およびサンプル点が収まっていなければなりません。



ボディ枠


- 1 [表示] → [表示倍率の変更] → [全エリア] か [全エリア表示] ボタン  を選択します。

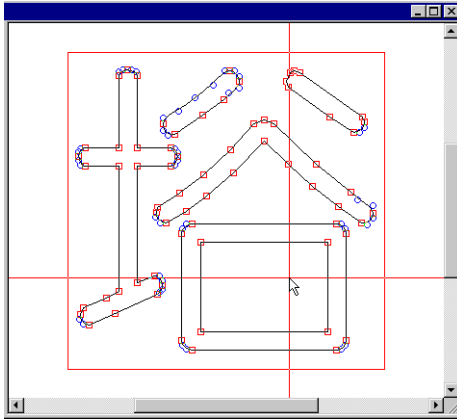
3

タイプクラフトファイルを編集する

ロングカーソルを表示する

マウスポインタに長い十字のカーソルを付けます。


- 1 [表示] → [ロングカーソル] か [ロングカーソルの表示/非表示] ボタン  を選択します。

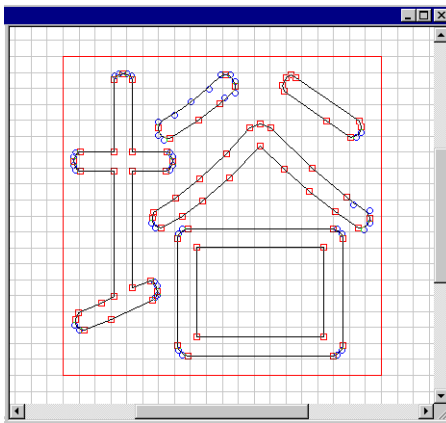


グリッド線を表示する

位置を確認するときなどに役に立つグリッド線を表示します。

ボタンを使う

- 1 [表示] → [グリッド線表示] か [グリッド線の表示/非表示] ボタン  を選択します。



3

タイプクラフトファイルを編集する

ダイアログボックスを使う


1 [編集] → [オプション] で [編集/表示オプション] ダイアログボックスを表示し、[グリッド] タブを選択します。

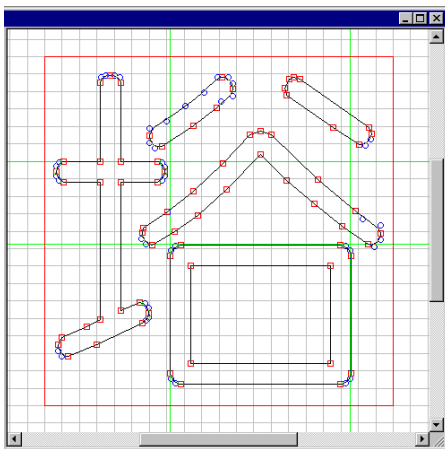
2 [グリッド線表示] にチェックマークを付け、[OK] ボタンを選択します。

補助線を表示する

補助線を表示する

アウトラインデータに修整を加えるときの目安になる補助線を表示します。補助線の引きかたは、下記の「補助線を設定する」を参照してください。

1 [表示] → [補助線表示] か [補助線の表示/非表示] ボタン  を選択します。



3

タイプグラフィソフトウェアを編集する

補助線を設定する

補助線は最大 32 本まで設定できます。なお、引いた補助線は輪郭線と同じように【編集】→【削除】等で削除することができます。

1 【描画】 → 【補助線】 か 【補助線描画】 ボタン  を選択します。


2 補助線を引きたい位置でクリックして水平方向にマウスを動かすと水平補助線が引かれ、垂直方向に動かすと垂直補助線が引かれます。


3

タイフクラフトファイルを編集する

オリジナルデータを表示する


【イメージ取り込み】でイメージデータの輪郭線生成を行ったときのイメージデータの輪郭線をなぞったオリジナルデータを表示します。オリジナルデータを参考にして、文字修整を行うことができます。

1 【表示】 → 【オリジナル表示】 か 【オリジナル輪郭線の表示／非表示】  ボタンを選択します。

-  **重要** • 文字登録時に【文字登録】ダイアログボックスで【オリジナルデータを保存】にチェックマークを付けていない場合は、オリジナルデータは保存されません。

塗りつぶして印字イメージを確かめる

輪郭線の内部を塗りつぶして表示します。これによって、文字の印字イメージや出来上がり具合を確かめることができます。

- 1 [表示] → [塗りつぶし表示] か [塗りつぶし表示/非表示] ボタン  を選択します。



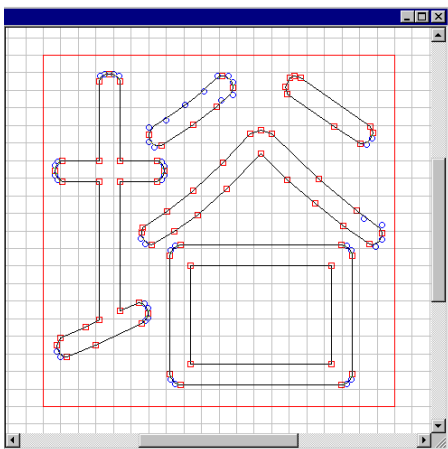
サンプル点・サンプル点結線を表示する

サンプル点を表示する


サンプル点の表示・非表示を切替えることができます。
サンプル点には、次の2種類あります。

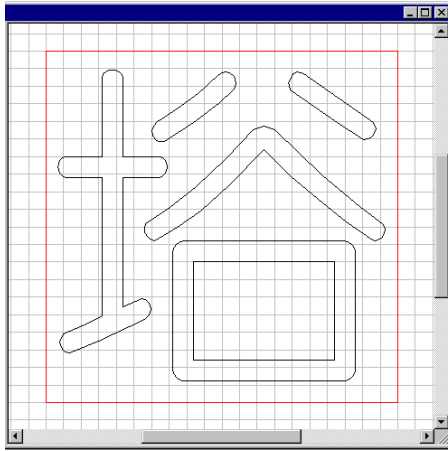
端点 (□) 輪郭線の折れ曲がる位置につきます。輪郭線を形成するもとなる点です。

中間点 (○) 輪郭線の丸みを持った部分につきます。



サンプル点表示


- 1** [表示] → [サンプル点表示] か [サンプル点の表示/非表示] ボタン  を選択します。

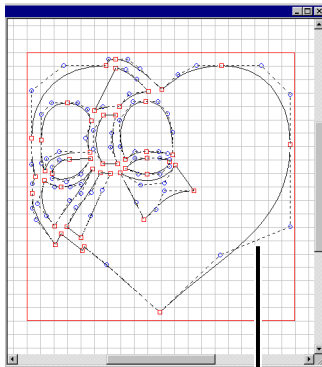


サンプル点非表示

サンプル点結線を表示する

サンプル点結線の表示・非表示を切替えることができます。サンプル点結線とは、サンプル点を直線で結んだものです。

- 1** [表示] → [サンプル点結線表示] か [サンプル点の結線表示/非表示] ボタン  を選択します。



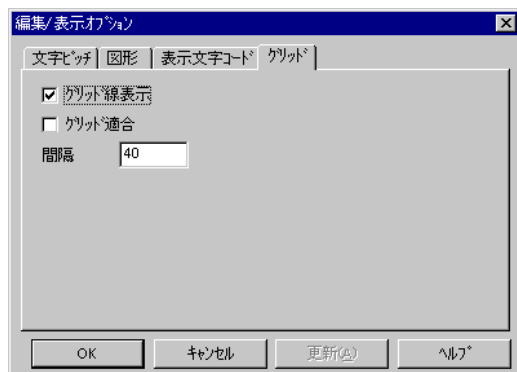
サンプル点結線

表示するコード体系を変える

文字の一覧や文字を登録するときのコード体系を、JIS、シフト JIS、ユニコードのいずれかに変更することができます。

1 [表示] → [オプション] を選択し、[表示文字コード] タブをクリックします。

[表示文字コード] シートが選択された [編集/表示オプション] ダイアログボックスが表示されます。



- [JIS コード] 文字コードの指定や表示を JIS コードで行います。
- [シフト JIS コード] 文字コードの指定や表示をシフト JIS コードで行います。
- [ユニコード] 文字コードの指定や表示をユニコードで行います。ユニコードとは、世界各国の文字体系に対応できる統一文字コードの名称です。全ての文字を 2 バイトで表すことで、アルファベットや漢字などを統一的に取り扱うことができます。

2 変更したいコード体系を選択し、[OK] ボタンを選択します。

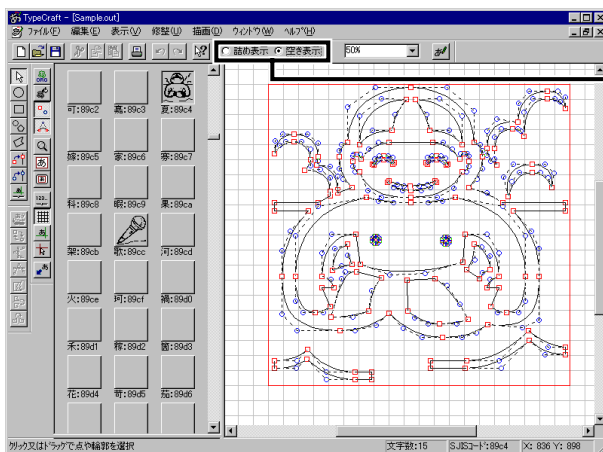
3

タイプクラフトファイルを編集する

空いているコードを表示する

文字一覧の空いているコードを表示することができます。

- 1 表示倍率ツールバーの【空き表示】ボタンを選択します。表示が詰め表示から空き表示に変わります。



詰め表示 / 空き表示

元に戻すときは、【詰め表示】ボタンを選択します。

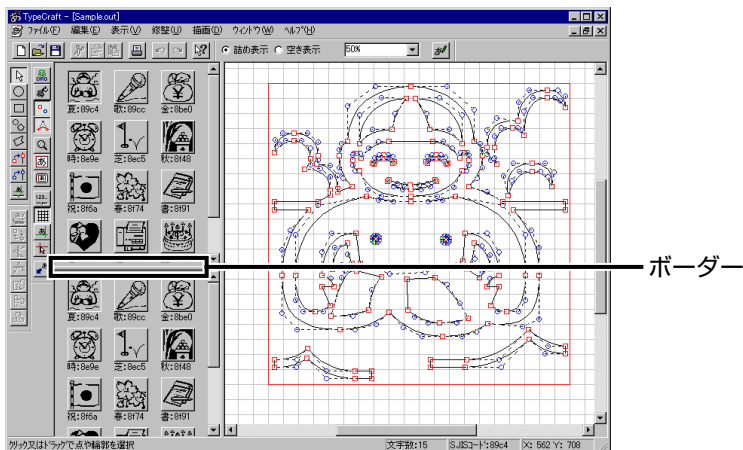
3

タイプクラフトファイルを編集する

文字一覧を2つ表示する

登録文字を移動や複製するときに便利のように、文字一覧を2つに分けて表示することができます。

- 1 文字一覧のボーダーを上ドラッグします。文字一覧が2つ表示されます。



元に戻すには、ボーダーを下にドラッグします。

3

タイプクラフトファイルを編集する

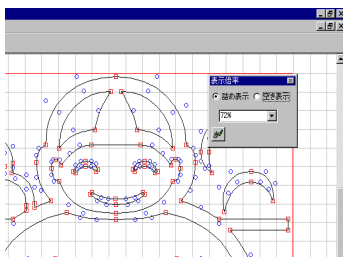
ツールバーを移動する

ツールバーは、元の位置から移動して浮かした状態にしたり、別の位置に貼り付けることができます。

- 1** ツールバーのボタンの少し外側にマウスポインタを合わせドラッグするとツールバーを浮かした状態にし、自由に移動することができます。



- 2** 必要に応じて、ツールバーのタイトルバーの部分をドラッグしてTypeCraftの画面の4隅に移動してツールバーを貼り付けます。



3

タイプクラフトファイルを編集する

登録文字を管理する

この章では、作成したタイプクラフトファイルを印刷したり、一覧画面で文字を移動、複写、削除する方法について説明します。

登録文字を印刷する	4-2
印刷する用紙やプリンタを設定する	4-2
文字を印刷する	4-3
一覧画面で登録文字を管理する	4-9
文字を移動する・複写する	4-9
文字を削除する	4-11

登録文字を印刷する

編集中の文字だけを印刷したり、登録した文字を印刷したりすることができます。

印刷する用紙やプリンタを設定する

使用する用紙やプリンタなどを設定します。

- 1 **【ファイル】** → **【ページ設定】** を選択します。**【ページ設定】** ダイアログボックスが表示されます。



- **【用紙】**
 - **【サイズ】** 用紙の大きさを設定します。
 - **【給紙方法】** 用紙カセット等を装備しているプリンタの場合、給紙方法を設定します。
- **【印刷の向き】** 用紙を縦送りするか、横送りするかを設定します。
- **【余白 (ミリ)】** 印刷するときの余白の大きさを10～40mmの範囲で設定します。なお、印字領域(用紙サイズから余白を引いたもの)が80mm以上ないとエラーになります。
- **【プリンタの設定】** プリンタの種類や設定を行います。

- 2** [用紙]、[印刷の向き]、[余白（ミリ）]、[プリンタの設定] 等の設定を行い、[OK] ボタンを選択します。

文字を印刷する


編集中の文字や登録文字を印刷します。ただし、文字コードの設定が JIS の時は、JIS コードの範囲外にある文字は指定できません。

- 1** 文字を表示・編集でない場合は、[ファイル] → [開く] を選択し、タイプクラフトファイルを開きます。

ファイルを開く方法については、「タイプクラフトファイルを開く」（→ P.3-2）を参照してください。

2 [ファイル] → [印刷] か [印刷] ボタンを選択します。[印刷] ダイアログボックスが表示されます。



なお、**[印刷形式]** の矢印ボタン  をクリックして表示されるリストから選択するか、左下の **[>>]** ボタンを選択すると以下のように変わります。





- **【プリンタ】** どのプリンタを使うかや、どのような形式で印刷するかを選択します。
- 【プリンタ名】** 使用するプリンタ名が表示されています。▼ ボタンで使用するプリンタを変更することができます。
- 【プロパティ】** プリンタの設定を変更するダイアログボックスを表示します。
- 【状態】** 印刷するプリンタと印刷の状態が表示されます。
- 【種類】** 印刷するプリンタの種類が表示されます。
- 【場所】** プリンタが接続されている場所を表示します。
- 【コメント】** 印刷するプリンタのコメントを表示します。
- **【印刷形式】** どのような形で印刷するかを選択します。なお、印刷される文字コードは、**【表示】** → **【オプション】** の **【表示文字コード】** シートで設定されているコードです。
- 【ドットイメージ・指定サイズ】**
 - 【サイズ指定】** ボタンで指定されたサイズ毎に、**【印刷範囲】** で指定された範囲の文字を横書きのドットイメージで印刷します。
- 【文字一覧】** 登録文字のドットイメージ（48ポイント）、文字コード、本来そのコードにあるべき文字をまとめて印刷します。
- 【アウトライン（1文字/頁）】**
 - 輪郭線、サンプル点、サンプル点結線を含めたアウトラインで、1ページに1文字、文字コードとともに用紙の中央に印刷します。

• **【アウトライン (複数文字／頁)】**

輪郭線、サンプル点、サンプル点結線を含めた 200 ポイント相当のアウトラインで、1 ページに入るだけの文字を、文字コードとともに用紙の中央に印刷します。

• **【未登録文字】**

【印刷形式】 が **【文字一覧】** の場合に指定が可能です。

【空ける】

文字が登録されていないコードは空白となります。

また、文字コードの 16 進表記の末尾「0」～「f」を 1 ブロックとし、ブロックが連続していない場合は、ブロックごとに 1 行空けて印刷します。

【詰める】

文字が登録されていないコードを詰めて印刷します。

• **【サイズ指定】** ボタン

このボタンを選択すると、**【出力サイズ指定】** ダイアログボックスが表示され、印刷するときの文字サイズの指定ができます。**【印刷形式】** が **【ドットイメージ・指定サイズ】** のときのみ指定可能です。



出力するポイントを追加する場合は、**【ポイント】** の欄に 4 ~ 200 ポイントの数字を入力するかで数字を指定し、**【追加】** ボタンを選択します。**【追加】** ボタンを選択すると、左上の欄に指定したサイズが表示されます。

出力するポイントを削除する場合は、削除するポイントを左上の欄から選択し、**【削除】** ボタンを選択します。設定が終了したら、**【OK】** ボタンを選択します。

• **【印刷範囲】**

印刷する文字の範囲を指定します。

【ファイル全体】 ファイル全体の文字を印刷します。

【選択範囲】

文字一覧・編集画面の左側の一覧で、クリックで選択した範囲の文字を印刷します。なお、Ctrl キー＋クリックで複数選択したり、Shift キー＋クリックで連続して複数選択することができます。

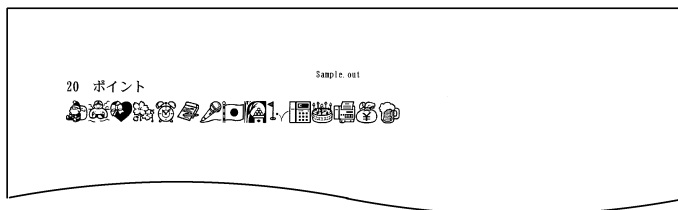
【編集集中文字のみ】

文字一覧・編集画面の右側の編集画面に表示している文字を印刷します。

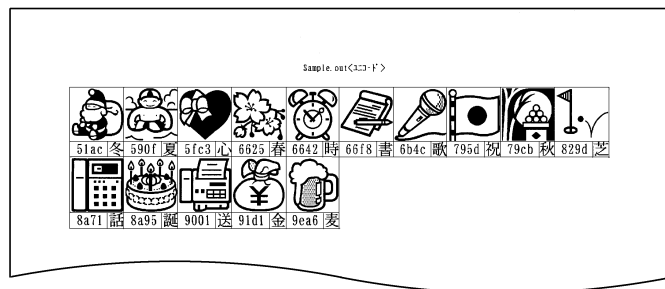
3 [プリンタ]、[印刷形式] を指定し、[OK] ボタンを選択します。

[キャンセル] ボタンを選択すると、印刷指定画面の表示が消え、印刷を中止します。

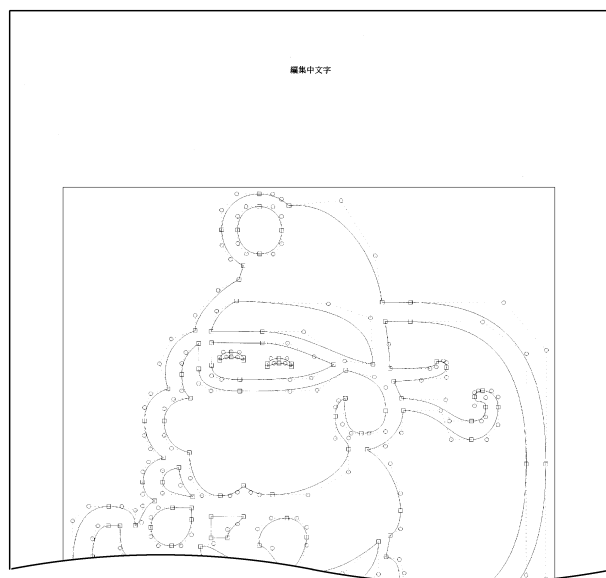
[印刷形式] で [ドットイメージ・指定サイズ] を指定し、[サイズ指定] で 20 ポイントを指定した場合の印刷例



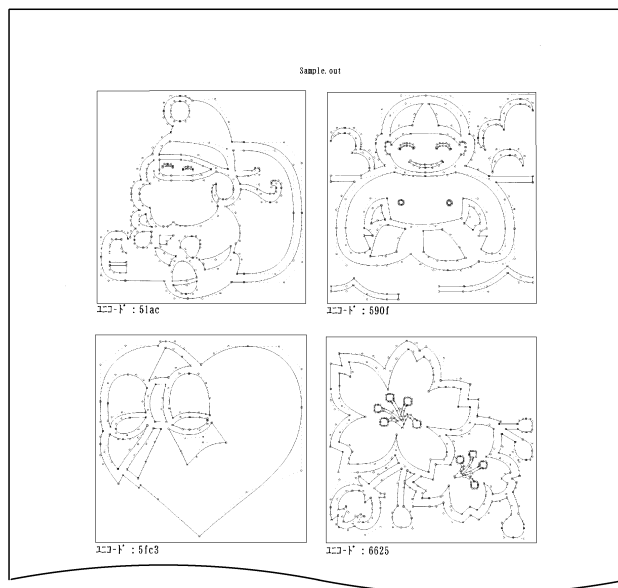
[印刷形式] で [文字一覧] を指定した場合の印刷例



[印刷形式] で [アウトライン (1文字/頁)] を指定した場合の印刷例



【印刷形式】で【アウトライン（複数文字／頁）】を指定した場合の印刷例



4


登録文字を管理する


一覧画面で登録文字を管理する

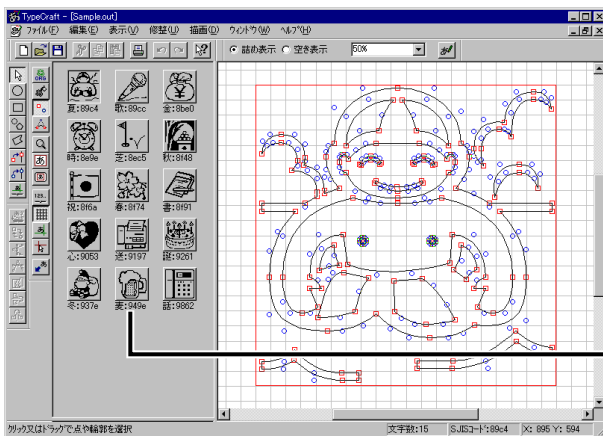
タイプクラフトファイルに登録されている文字の一覧を表示し、文字を移動・複製・削除する方法を説明します。

文字を移動する・複製する

登録した文字を移動・複製することができます。別なファイルから文字を移動・複製することもできます。ただし、文字コードの設定が JIS の時は、JIS コードの範囲外にある文字は表示はされますが、編集することはできません。

1 文字を移動するときは、文字を選択し、【編集】→【切り取り】か【切り取り】ボタン  を選択します。

文字を複製するときは、文字を選択し、【編集】→【コピー】か【コピー】ボタン  を選択します。

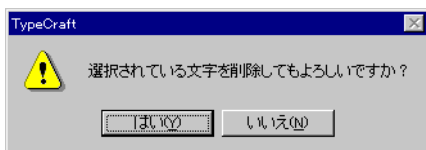


選択した文字


4

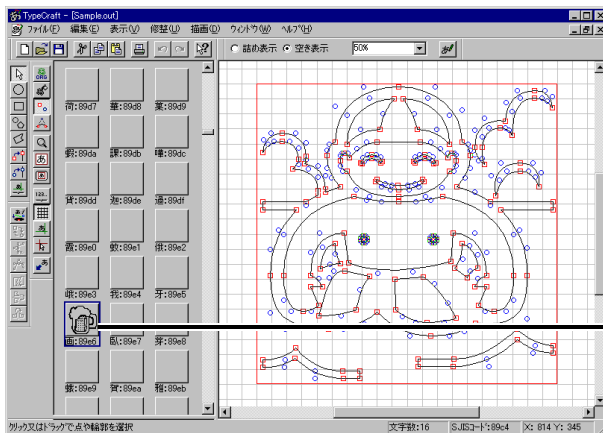
登録文字を管理する

- 2** 移動する場合は、切り取ってもよいかどうかの確認メッセージが表示されるので、[はい] を選択します。([いいえ] を選択するとコピーのみ行われます。)



- 3** 表示倍率ツールバーの [空き表示] を選び、文字一覧・編集画面を空き表示にしておきます。


- 4** 移動先の文字 (コード) を選択し、[編集] → [貼り付け] か [貼り付け] ボタン  を選択します。指定した文字(コード)に文字が登録されます。



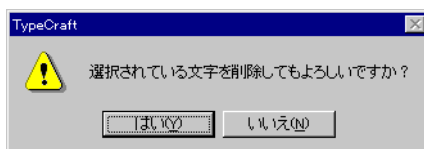
登録された文字

文字を削除する

登録した文字を削除します。ただし、文字コードの設定が JIS の時は、JIS コードの範囲外にある文字は、表示はされますが編集することはできません。

1 削除する文字を選択し、[編集] → [削除] または [削除] ボタン  を選択するか、Del キーを押します。

2 削除してもよいかどうかの確認メッセージが表示されるので、[はい] を選択すると文字が削除されます。



4

登録文字を管理する

タイプクラフトファイルを 書体や外字に変換する

5

CHAPTER

この章では、TypeCraft で作成されたタイプクラフトファイルを書体や外字に変換し、Windows に登録する方法について説明します。

変換の概要.....	5-2
通常書体やかな書体に変換する.....	5-4
外字に変換する.....	5-8
書体 FD を作成する.....	5-12
外字を登録・解除する.....	5-15
システム外字や書体従属外字を登録する.....	5-15
システム外字や書体従属外字の登録を解除する.....	5-17
システム外字や従属外字を追加する.....	5-18

変換の概要

タイプクラフトファイルを書体や外字に変換するときには、以下のことができます。

■ 通常書体に変換する

Windows で使用可能な TrueType 形式の書体に変換して、フォントとして追加することができます。

■ かな書体に変換する

「かな書体」とは、ひらがな、かたかなの書体です。FontComposer で、FontGallery の書体の漢字と組み合わせて新しい書体を作成することができます。

きのこと青菜

FontGallery の書体「FGP 角ゴシック Ca-U」に、TypeCraft で作成したかな書体を組み合わせた例

かな書体

FontGallery の書体

■ 外字に変換する

Windows で使用可能な外字に変換することができます。外字には、Windows のどの書体からでも使える「システム外字」と、特定の書体のみで使える「書体従属外字」の 2 種類があります。記号など、どの書体上でも同じデザインで表示してよい文字は、システム外字にします。人名漢字のように、書体ごとに文字のデザインが異なる場合は、それぞれ書体ごとに文字を作成し、書体従属外字として登録しておきます。

「裕」(さこ) という人名漢字を書体従属外字に登録した例

塔田 裕二

FGゴシック体を元に作成し、FG丸ゴシック体の書体従属外字として登録

塔田 裕二


FG行書体を元に作成し、FG行書体の書体従属外字として登録

■ 書体FDを作成する

作成した通常書体をフロッピーディスクに出力します。このフロッピーディスクを使うと、TypeCraft で作成した書体をほかのコンピュータに追加することができます。

■ 外字を登録・解除する

作成した書体を、システム外字や書体従属外字として Windows に登録する、または登録を解除します。

-  **メモ** • 書体従属外字は、システム外字より優先されます。

通常書体やかな書体に変換する

作成したタイプクラフトファイルを、Windows で使用可能な TrueType 形式の書体（ユーザ書体）に変換して Windows に登録したり、FontComposer で使用可能な「かな書体」に変換します。

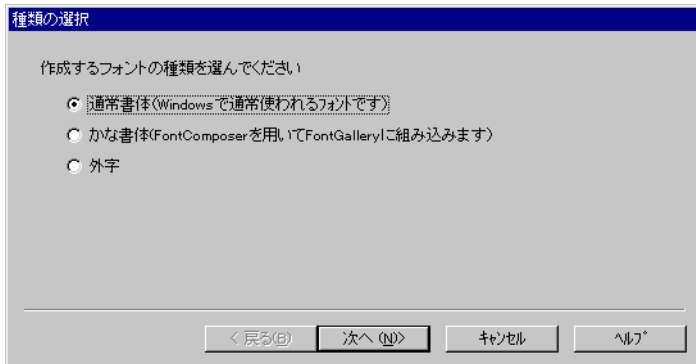
- 重要** • TypeCraft Ver.3.0 より前のバージョンで作成したタイプクラフトファイルは、一度 TypeCraft Ver.3.2 で開いて Ver.3.2 のファイル形式で保存してから書体に変換してください。
- Windows に登録されている書体と同じ書体名を指定できません。ただし、TypeCraft で作成された書体で、【書体名入力】ダイアログボックスの【既存書体一覧】にある書体は上書きされます。
- 書体に変換する前に、あらかじめコントロールパネルを閉じておいてください。

5

タイプクラフトファイルを書体や外字に変換する

1 変換するタイプクラフトファイルを開きます。

2 【ファイル】 → 【書体の作成】 を選択します。【種類の選択】ダイアログボックスが表示されます。



- 【通常書体】 Windows で通常使われる書体に変換します。
- 【かな書体】 FontComposer で使用可能な「かな書体」に変換します。
- 【外字】 Windows で使用可能な TrueType 形式の外字として変換します。

書体や、外字の詳しい説明は、「変換の概要」（→ P.5-2）を参照してください。

- 3** 通常の書体に変換する場合は【通常書体】を選択し、かな書体に変換する場合は【かな書体】を選択し、【次へ】ボタンをクリックします。【書体名入力】ダイアログボックスが表示されます。



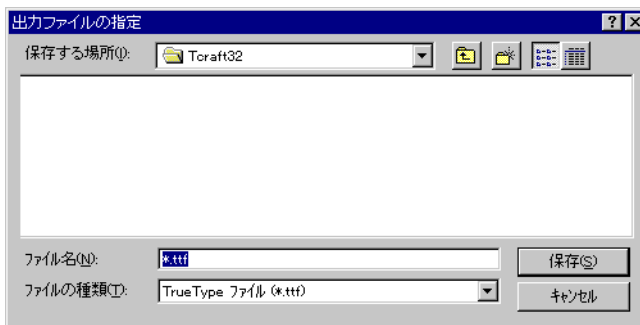
- 【書体名入力】 設定する書体名を通常書体の場合は全角 15 文字（半角 31 文字）以内で、かな書体の場合は全角 5 文字（半角 10 文字）以内で入力するか、【既存書体一覧】の中から選択します。Adobe 社のソフトウェアで利用するときは、半角英数字で入力します。書体名の先頭に@を付けたり、書体名の最後に半角のスペースは付けたりすることはできません。また、次の半角文字は書体名に使用することはできません。
= [; ,
- 【既存書体一覧】 タイプクラフトファイルからすでにインストールされている書体名が表示されます。ここに表示されている書体は出力ファイル名の変更ができません。

- 4** 【書体名入力】の欄に新しく作成する書体名を入力し、【次へ】ボタンを選択します。【出力ファイル名入力】ダイアログボックスが表示されます。

(下記の例は、通常書体を選択した場合で、かな書体の場合は【ベースライン】の項目は選択できません。)



- **【出力ファイル】** TrueType フォントのファイル名が表示されます。
- **【出力ファイルの変更】** ボタン
フォントのファイル名を変更するときに選択します。このボタンを選択すると **【出力ファイルの指定】** ダイアログボックスが表示されます。



- **【ベースライン】** 通常書体を選択した場合にのみ指定可能で、かな書体の場合は【ベースライン】の項目は選択できません。
【FontGallery シリーズ】
文字のベースラインをキャノンの FontGallery シリーズに合わせます。
【その他】 文字のベースラインを MS 明朝に合わせます。

5 必要に応じて【出力ファイルの変更】ボタンを選択して出力ファイル名を変更し、【ベースライン】を指定し、【次へ】ボタンを選択します。

【作成するフォントの確認】ダイアログボックスが表示されます。(下記の例は、通常書体を選択した場合のものです。)



6 表示された設定でよい場合は【完了】ボタンを選択します。設定をやり直す場合は【<戻る】ボタンを、書体の作成を中止する場合は【キャンセル】ボタン選択します。

通常書体の場合は、【出力ファイル名入力】で指定したフォルダに、(*.ttf)の拡張子が付いた名称で TrueType ファイルとして出力されます。

また、【書体名入力】ダイアログボックスで指定した書体名で Windows に登録され、Windows のアプリケーションから使用することができます。

かな書体の場合は、【出力ファイル名入力】で指定したフォルダに、(*.fgk)の拡張子が付いた名称で FontComposer 用かな書体ファイルとして出力されます。

かな書体ファイルは、FontComposer で FontGallery の書体に追加することができます。



メモ

作成した書体が不要になった場合は、通常書体の場合はコントロールパネルで登録を解除した後、拡張子(*.ttf)が付いたファイルを削除してください。かな書体の場合は拡張子(*.fgk)が付いたファイルを削除してください。

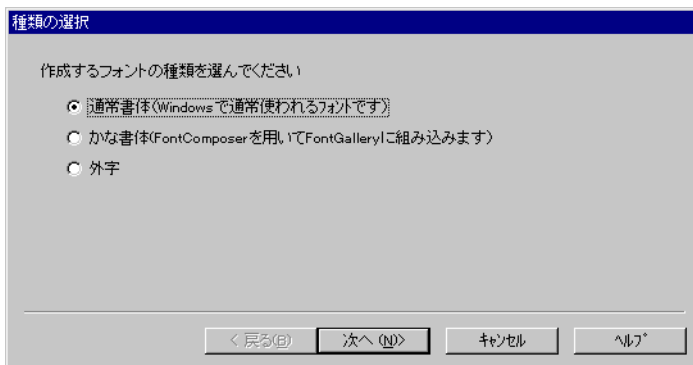
外字に変換する

作成されたタイプクラフトファイルを外字に変換し、Windows に登録します。

- 重要** • シフト JIS で F040 ~ F9FC の範囲にない文字は、外字に変換できません。
- TypeCraft Ver.3.0 より前のバージョンで作成したタイプクラフトファイルは一度 TypeCraft Ver.3.2 で開いて Ver.3.2 のファイル形式で保存してから書体に変換してください。

1 外字に変換するタイプクラフトファイルを開きます。

2 [ファイル] → [書体の作成] を選択します。[種類の選択] ダイアログボックスが表示されます。



- [通常書体] Windows で通常使われる書体に変換します。
- [かな書体] FontComposer で使用可能な「かな書体」に変換します。
- [外字] Windows で使用可能な TrueType 形式の外字として変換します。

5

タイプクラフトファイルを書体や外字に変換する

- 3** [外字] を選択して [次へ] ボタンをクリックします。[出力ファイル名入力] ダイアログボックスが表示されます。



- [出力ファイル] 外字のファイル名が表示されます。
- [出力ファイルの変更] ボタン
外字のファイル名を変更するときを選択します。このボタンを選択すると [出力ファイルの指定] ダイアログボックスが表示され、出力ファイル名を変更することができます。



- [ベースライン]
[FontGallery シリーズ]
文字のベースラインをキャノンの FontGallery シリーズに合わせます。
- [その他]
文字のベースラインを MS 明朝に合わせます。

- 4** 必要に応じて [出力ファイルの変更] ボタンを選択して出力ファイル名を変更し、[ベースライン] を指定し、[次へ] ボタンを選択します。[作成するフォントの確認] ダイアログボックスが表示されます。

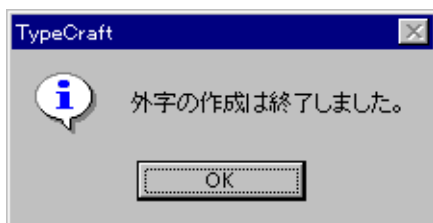


- 5** 表示された設定でよい場合は [完了] ボタンを選択します。設定をやり直す場合は [<戻る] ボタンを、外字の作成を中止する場合は [キャンセル] ボタンを選択します。

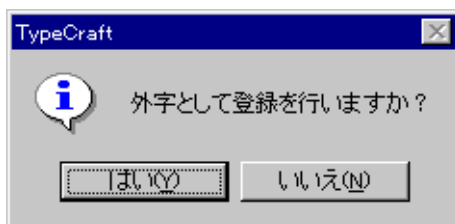
5

タイプクラフトファイルを書体や外字に変換する

6 [完了] ボタンを選択すると次のメッセージが表示されるので [OK] ボタンを選択します。




【出力ファイル名入力】で指定したフォルダに、(*.tts)の拡張子が付いた名称で外字のファイルとして出力されます。また、外字として登録するかどうかの確認メッセージが表示されます。



7 外字を登録する場合は [はい] ボタンを選択し、登録しない場合は [いいえ] ボタンを選択します。

登録する場合、これ以降の操作は「外字を登録・解除する」(→ P.5-15)を参照してください。

-  **メモ** 作成した外字が不要になった場合は、外字の登録を解除した後、拡張子 (*.tts) がついたファイルを削除してください。

書体 FD を作成する

コンバータで変換した書体を元に、Windows で登録可能な形式のフロッピーディスク（書体 FD）を作成する方法について説明します。ユーザーが作成したユーザー書体（TTF）はネットワークや外部記憶メディア等を使用して他のシステムにインストールが可能です。

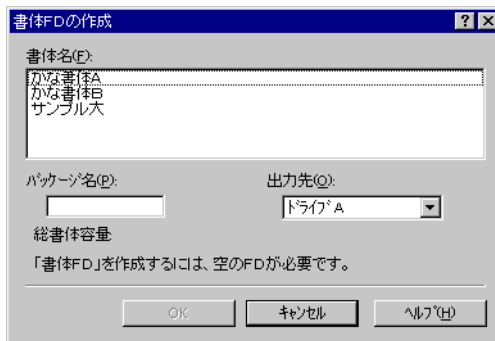
- 重要**
- この機能を使用するためには、お使いのコンピュータで使用できるフロッピーディスクドライブが必要です。
 - 書体が作成されていないと書体 FD は作成できません。
 - 空のフロッピーディスクでないとい出力できません。
 - 1つのパッケージ（複数の書体をまとめて出力する場合）で 10 枚を超えるフロッピーディスクに出力することはできません。

5

タイプクラフトファイルを書体や外字に変換する

1 出力用のフロッピーディスク（フォーマット済み）を用意します。ユーザ書体のサイズによって複数のフロッピーディスクが必要な場合があります。

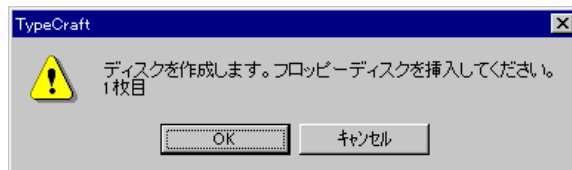
2 [ファイル] → [書体 FD の作成] を選択します。[書体 FD の作成] ダイアログボックスが表示されます。



- 【書体名】 【書体の作成】 で作成された書体を選択します。Ctrl キーや Shift キーで複数選択が可能です。
- 【パッケージ名】 複数の書体を出力する場合などの書体の総称を、全角 15 文字または半角 31 文字（31 バイト）以内で入力します。書体名を選択すると自動的にその名称が【パッケージ名】に入力されます。
- 【出力先】 ユーザ書体を出力するフロッピーディスクが接続されたドライブを指定します。
- 【総書体容量】 選択された書体のファイルサイズが表示されます。

- 3** [書体名] で出力する書体を選択し、[出力先] でフロッピーディスクが接続されたドライブを指定し、[パッケージ名] にパッケージ名を入力し、[OK] ボタンを選択します。

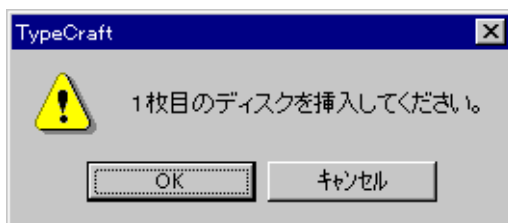
次のダイアログボックスが表示されます。



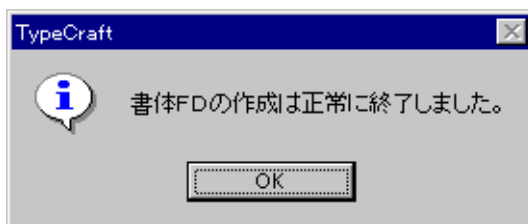
- 4** フォーマット済みフロッピーディスクをフロッピーディスクドライブにセットし、[OK] ボタンを選択します。

- 5** 2 枚以上のフロッピーディスクを作成するダイアログボックスが表示されたら、同様にフォーマット済みのフロッピーディスクに交換し、[OK] ボタンを選択します。

- 6** 複数のフロッピーディスクに出力する場合、書体ファイルをすべて出力し終わると、以下のダイアログボックスが表示されるので、1 枚目のフロッピーディスクを挿入して [OK] ボタンを選択します。



7 フロッピーディスクへの書き込みが全て終了すると、次のダイアログボックスが表示されるので、[OK] ボタンを選択します。




- 重要**
- 書体 FD が複数になる場合、どの 1 枚が欠けても、そのパッケージをインストールすることはできなくなります。

5

タイプクラフトファイルを書体や外字に変換する


外字を登録・解除する

作成された書体をシステム外字や書体従属外字として変換する方法や登録を解除する方法について説明します。

 **メモ** システム外字、書体従属外字については、「変換の概要」(→ P.5-2) を参照してください。

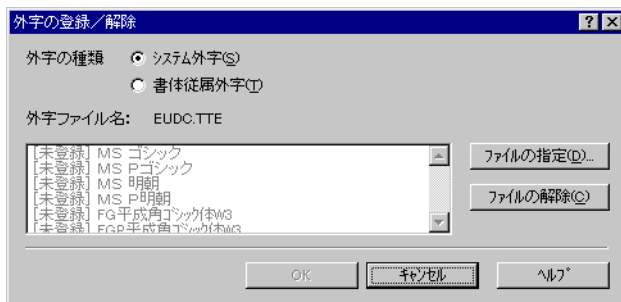
システム外字や書体従属外字を登録する

作成された書体をシステム外字や書体従属外字として登録する方法について説明します。

-  **重要**
 - すでにシステム外字が登録されているときに登録の操作を行うと、既存のシステム外字の登録を解除してから新しい登録がされます。
 - 書体従属外字は、システム外字より優先されます。

1 [ファイル] → [外字の登録・解除] を選択します。

[外字の登録/解除] ダイアログボックスが表示されます。



- **[外字の種類]**
 - [システム外字]** システム外字を登録または解除します。
 - [書体従属外字]** 書体従属外字を登録または解除します。
- **[外字ファイル名]** 登録する外字ファイル名が表示されます。
- **(リストボックス)** Windowsに登録されている日本語 TrueTypeの書体名の一覧が表示されます。**[未登録]** のものは書体従属外字が登録されていません。**[登録済]** のものは書体従属外字が登録されています。
- **[ファイルの指定]** 外字ファイルを選択します。
- **[ファイルの解除]** 外字の登録を解除します。

- 2** [外字の種類] でシステム外字にする場合は [システム外字] を、書体従属外字の場合は [書体従属外字] を指定して、外字と組み合わせる書体を選択し、[ファイルの指定] ボタンを選択します。[外字ファイルの指定] ダイアログボックスが表示されます。




- [ファイルの場所] 指定するファイルがあるフォルダのドライブを指定します。[ファイルの場所] の下の一覧から指定するファイルを選択します。
- [ファイル名] [ファイルの場所] の下の一覧から指定するファイルを選択しない場合は、指定するファイル名を入力します。
- [ファイルの種類] 指定可能なファイルの種類が表示されます。

- 3** 外字ファイル名を選択し、[開く] ボタンを選択します。

- 4** [外字の登録／解除] ダイアログボックスで [OK] ボタンを選択します。

システム外字または書体従属外字が登録されます。

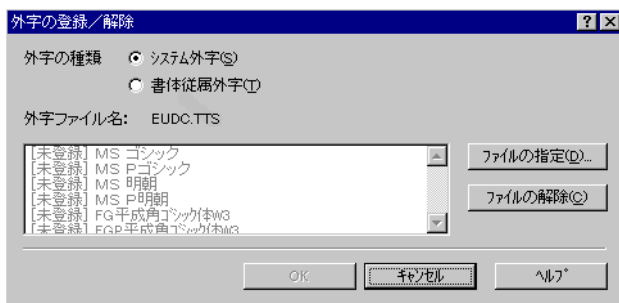
-  **メモ**
- システム外字や書体従属外字の文字を使用するには、ご使用の IME (日本語入力システム) でコード入力してください。
 - システム外字や書体従属外字が不要になった場合は、次項の「システム外字や書体従属外字の登録を解除する」(→ P.5-17) を参照して登録を解除した後、拡張子 (*.tts) がついたファイルを削除してください。

システム外字や書体従属外字の登録を解除する

システム外字や書体従属外字の登録を解除する方法について説明します。

1 [ファイル] → [外字の登録・解除] を選択します。

[外字の登録/解除] ダイアログボックスが表示されます。



• [外字の種類]

[システム外字]

システム外字を登録・解除します。

[書体従属外字]

書体従属外字を登録・解除します。

• [外字ファイル名]

登録されている外字ファイル名が表示されます。

• (リストボックス)

Windowsに登録されている日本語TrueTypeの書体名の一覧が表示されます。【未登録】のものは書体従属外字が登録されていません。【登録済】のものは書体従属外字が登録されています。

• [ファイルの指定]

外字ファイルを選択します。

• [ファイルの解除]

外字の登録を解除します。

2 システム外字の登録を解除する場合は、[ファイルの解除] ボタンを選択し、[OK] ボタンを選択します。

書体従属外字の登録を解除する場合は、[外字の種類] から [書体従属外字] を選択し、[外字ファイル名] の下の欄から登録を解除する書体を選択し、[ファイルの解除] ボタンを選択し、[OK] ボタンを選択します。

外字の登録が解除されます。

システム外字や従属外字を追加する

登録した外字に文字を追加する場合は、登録した外字のタイプクラフトファイルを編集して文字を追加しタイプクラフトファイルを作り直してください。

タイプクラフトファイルを編集する方法については「第 3 章タイプクラフトファイルを編集する」を参照してください。

重要 別のタイプクラフトファイルを作成し外字登録を行った場合、以前に登録した外字に上書きされます。

5

タイプクラフトファイルを書体や外字に変換する

付録

6

CHAPTER

この章では TypeCraft についての補足事項について説明します。

制限事項	6-2
用語集	6-4
索引	6-6

制限事項

- TypeCraft が正常に終了しなかった場合には、作業用のファイル(ファイル名は～ wn で始まり、拡張子が .tmp) が作成ディレクトリ (環境変数 TEMP に設定されているディレクトリ) に残る場合がありますので、これらのファイルを削除してください。
- 文字編集の作業領域の範囲は、X 座標値: - 800 ~ 1,600、Y 座標値: - 800 ~ 1,600 です。

取り扱えるイメージデータについて

- TypeCraft で使用可能なイメージデータの形式は、BMP の 2 値形式(白黒の 2 色)のみです。
- 取り扱えるビットマップサイズは、最大縦3,320×横4,680ドット(A4サイズを400dpiで読み込んだサイズ) です。
- イメージ取り込みにおいて、1 ドット幅のイメージデータや、非常に複雑なデータからの輪郭線生成は行えない場合があります。またディザなどを用いて擬似的にハーフトーンを表現しているデータからの輪郭線生成は行えない場合があります。

アウトライン修整時の制限について

- 1 文字のサンプル点数とアウトライン数の合計の最大は 1,024 です。
- 1 区間 (端点と端点の間) の中間点数の最大は 30 です。
- 1 つのアウトラインは端点を 1 点以上含み、サンプル点が 3 点以上で構成されます。輪郭線が 1 つもないデータは文字登録することはできません。
- サンプル点が重なると表示されません。
- 定義できる補助線の最大は 32 本です。
- 輪郭線を生成した直後、サンプル点がボディ枠外に生成されることがあります。サンプル点をボディ枠内に修整してから保管してください。
- ボディ枠 (全角は縦 800 × 横 800 ドット、半角は縦 800 × 横 (2 ~ 800) ドット) 外にサンプル点が存在する場合は文字を登録することはできません。

TypeCraft で文字を登録する際の制限について

- 一つのタイプクラフトファイルに登録できる文字は、マイクロソフト標準キャラクタセット全文字分 (約 9,000 文字) です。
- 指定できる文字コードは、半角文字・全角文字の指定とコード体系により、次のようになります。

半角文字	21 ~ 7E、A1 ~ DF (JIS、シフト JIS コード) 0021 ~ 007E、FF61 ~ FF9F (ユニコード)
------	--

全角文字 2122～7E7E (JIS コード)
8141～F9FC (シフトJIS コード)
A7～FFE5 (ユニコード) ただし、半角を除く

ただし、登録できるコードはシフトJISの場合、以下のコードです。これ以外のコードには文字を登録できません。

通常書体で使用可能な文字

21～7E、A1～DF、8141～817E、8180～81AC、81B8～81BF、81C8～81CE、81DA～81E8、81F0～81F7、81FC、824F～8258、8260～8279、8281～829A、829F～82F1、8340～837E、8380～8396、839F～83B6、83BF～83D6、8440～8460、8470～847E、8480～8491、849F～84BE、8740～875D、875F～8775、877E、8780～878F、8793、8794、8798、8799、889F～88FC、8940～897E、8980～89FC、8A40～8A7E、8A80～8AFC、8B40～8B7E、8B80～8BFC、8C40～8C7E、8C80～8CFC、8D40～8D7E、8D80～8DFC、8E40～8E7E、8E80～8EFC、8F40～8F7E、8F80～8FFC、9040～907E、9080～90FC、9140～917E、9180～91FC、9240～927E、9280～92FC、9340～937E、9380～93FC、9440～947E、9480～94FC、9540～957E、9580～95FC、9640～967E、9680～96FC、9740～977E、9780～97FC、9840～9872、989F～98FC、9940～997E、9980～99FC、9A40～9A7E、9A80～9AFC、9B40～9B7E、9B80～9BFC、9C40～9C7E、9C80～9CFC、9D40～9D7E、9D80～9DFC、9E40～9E7E、9E80～9EFC、9F40～9F7E、9F80～9FFC、E040～E07E、E080～E0FC、E140～E17E、E180～E1FC、E240～E27E、E280～E2FC、E340～E37E、E380～E3FC、E440～E47E、E480～E4FC、E540～E57E、E580～E5FC、E640～E67E、E680～E6FC、E740～E77E、E780～E7FC、E840～E87E、E880～E8FC、E940～E97E、E980～E9FC、EA40～EA7E、EA80～EAA4、ED40～ED7E、ED80～EDFC、EE40～EE7E、EE80～EEEC、EEEF～EEF8、EEFA～EEFC

外字として認識される文字

F040～F07E、F080～F0FC、F140～F17E、F180～F1FC、F240～F27E、F280～F2FC、F340～F37E、F380～F3FC、F440～F47E、F480～F4FC、F540～F57E、F580～F5FC、F640～F67E、F680～F6FC、F740～F77E、F780～F7FC、F840～F87E、F880～F8FC、F940～F97E、F980～F9FC

かな書体で使用可能な文字

8141～8145、8148～814B、8152～8155、815B、8169～816a、8175～8178、829F～82F1、8340～8396

TypeCraft3.1 との互換性について

- TypeCraft3.2 で作成したタイプクラフトファイルを TypeCraft3.1 で開くことはできません。但し、1 つのファイルに 2,000 を超える文字が登録されている場合は、TypeCraft3.1 で保存することはできません。

用語集

BMP 形式

Windows で一般的に使われるビットマップの形式。ペイントで使用されるファイルの形式はこの形式である。白黒、8 ビットカラー、24 ビットカラー等の形式があるが TypeCraft では白黒のみをサポートしている。拡張子は通常 BMP である

.fkg (かな書体)

FontComposerで FontGalleryの書体と組み合わせる新しい書体を作成できる「かなデータ」のファイル

FontComposer

FontGallery の各書体 (フォント名称の先頭に FG が付く書体、例えば、FG 平成明朝体 W9 など) に「かな書体」を組み込んで新しい書体を作成するソフトウェア

FontGallery

キャノン (株) で販売している書体の総称

*.out (タイプクラフトファイル)

「タイプクラフトファイル」の項目を参照

*.tbn (タイプクラフトビットマップ)

TypeCraft のイメージエディタで保存したビットマップ。TypeCraft のイメージエディタでは使用できるが、他のソフトでは使用できない。

*.ttf (書体ファイル)

TypeCraft で作成した書体 (フォント) のファイル

*.tts (外字ファイル)

TypeCraft で作成した外字のファイル

TrueType 形式

パターンやドットイメージではなく、数学的に定義された直線や曲線を用いてその形状を定義したフォントの一形式。アウトラインフォントとも呼ばれる

JIS コード

日本工業規格 (JIS) で定めた文字の規定のこと。よく使う文字を集めて、コンピュータや通信などで利用するためのコード (符号) を割り当てたもの

アウトラインデータ

イメージデータから取り出した輪郭線、中間点、端点のデータ

オリジナルデータ

イメージデータから輪郭線を生成するときに、イメージデータの輪郭線をなぞったもの

外字

ユーザが作成、登録した文字。他の書体の中で、コードを指定して使用できる

かな書体

かな文字のみの書体で、FontComposer で FontGalleryの書体と組み合わせる新しい書体を作成できる

コード体系

文字に割り当てられたコードの体系。TypeCraft では、JIS、シフト JIS、ユニコードがある

サンプル点

輪郭線の折れ曲がる位置に付く「端点」と輪郭線の丸みを持ったところに付く「中間点」を合わせてサンプル点とよぶ

サンプル点結線

サンプル点とサンプル点を直線で結んだもの

システム外字

Windows に 1 つだけ登録され、全ての日本語 TrueType 書体から呼び出すことのできる外字。ただし、書体従属外字が登録された書体では使用することはできない。システム外字のコードはシフト JIS コードで F040 ~ F9FC、ユニコードで E000 ~ E757 が使用される

シフト JIS コード

日本語（かな漢字）のコード体系の一つ。OS などの制御コードが重なって影響を与えることのないように JIS コードをシフトして（ずらして）ある。なお、完全に JIS コードと 1 対 1 で対応しているわけではない

書体

それぞれの文字が特徴的な形を基礎に一貫して形成されたもの。TypeCraft では、TypeCraft で作成された文字の集まりを書体とよんでいる

書体 FD

書体を保存したフロッピーディスク。書体 FD から Windows に書体を登録することができる

書体従属外字

通常の書体に登録されて使用される外字。外字のコードは通常シフト JIS コードで F040 ~ F9FC、ユニコードで E000 ~ E757 が使用される

タイプクラフトファイル

イメージから輪郭線を切り出し、登録文字として保存した文字の集まりを保存したファイル

端点

輪郭線の折れ曲がる位置に付く点

中間点

輪郭線の丸みを持ったところに付く点

全エリア

輪郭線を編集できる領域でボディ枠外も含む。ただし、保存される輪郭線、サンプル点は、ボディ枠（800 × 800 ドット）内のみ

登録文字

輪郭線、サンプル点にコードを付けて文字として保存したもの。ただし、登録文字はタイプクラフトファイルに保存しないと最終的に保存されない

パッケージ名

書体FDに複数の書体を出力するときにつけた複数の書体の総称

半角

幅が通常の文字の半分の文字。「中間点」 - [オプション] で表示される [編集/表示オプション] ダイアログボックスで半幅に設定できる。半角の文字として保存できるコードは、JIS やシフト JIS コードで 21 ~ 7E、A1 ~ DF、ユニコードで 0021 ~ 007E、FF61 ~ FF9F

ベースライン

文字を配置するときの基準となる位置

補助線

輪郭線などの修整をするときの目安になる線。「描画」 - [補助線] を選ぶと、クリックした位置に補助線が引かれる

ボディ枠

作成した輪郭線、サンプル点が保存される領域。領域の大きさは、800 × 800 ドット

文字幅

文字の幅。「中間点」 - [オプション] で表示される [編集/表示オプション] ダイアログボックスで半幅に設定すると、文字の幅を 2 ~ 800 ドットの範囲内で変更できる

文字ピッチ

文字幅と同じ

ユーザ書体

TypeCraft で作成した書体

ユニコード

世界各国の文字体系に対応できる統一文字コードの名称。全ての文字を 2 バイトで表すことで、アルファベットや漢字などを統一的に扱うことができる

輪郭線

イメージデータの輪郭をなぞるようにして作成した線

索引

Symbols

*.bmp	2-14
*.fgk (かな書体)	
かな書体の作成	5-7
用語集	5-4
*.out (タイプクラフトファイル)	
ファイルの更新保存	3-5
ファイルの新規保存	2-26
用語集	5-4
*.tbn (タイプクラフトビットマップ)	2-14
イメージの保存	2-20
用語集	5-4
*.ttf (書体ファイル)	
書体の作成	5-7
用語集	5-4
*.tts (外字ファイル)	
外字の作成	5-11
システム外字、書体従属外字の登録	5-16
用語集	5-4

英数字

90 度回転させる	2-19
-----------------	------

B

BMP 形式 (用語集)	5-4
--------------------	-----

D

Del キー	
イメージを削除する	2-19
サンプル点や輪郭線を削除する	3-15

F

FontComposer	
インストール時の指定	1-9
用語集	5-4
FontGallery	5-4

J

JIS コード	
コード体系を変える	3-33
指定できるコード	5-2
用語集	5-4
文字登録時に指定	2-24

T

TrueType 形式 (用語集)	5-4
[TypeCraft イメージエディタについて]	2-11
TypeCraft3.2	1-9
TypeCraft イメージエディタの画面	2-8
[TypeCraft イメージエディタの終了]	2-9
[TypeCraft について]	2-6
TypeCraft について (概要説明)	1-2
[TypeCraft の終了]	2-3
TypeCraft の操作の流れ	1-3, 1-6
TypeCraft のツールバー構成	2-6
TypeCraft の働き	1-2
TypeCraft のメニュー構成	2-3
TypeCraft をアンインストールする	1-11
TypeCraft をインストールする	1-7
TypeCraft を起動する	2-2
TypeCraft を終了する	2-3

あ

[アイコンの整列]	2-5
空いているコードを表示する	3-34
アウトライン修整時の制限	5-2
アウトラインデータを文字として登録する	2-23
アウトラインデータ (用語集)	5-4
[アウトライン表示] ボタン	2-13
[空き表示] ボタン	3-34
アンインストール	1-11

い

[一覧画面	
ジャンプ]	2-4
一覧・編集画面	2-2
イメージエディタのツールバー構成	2-11
イメージエディタのメニュー構成	2-10
イメージエディタを起動する	2-8
イメージエディタを終了する	2-9
[イメージ取り込み] ボタン	
イメージの取り込み	2-14
既存の文字のイメージの取り込み	2-16
[イメージ取り込み・編集]	
イメージエディタの起動	2-8
既存の文字のイメージの取り込み	2-16
[イメージの90度回転] ボタン	2-19
[イメージの左右反転] ボタン	2-19
[イメージの上下反転] ボタン	2-20
[イメージの白黒反転] ボタン	2-19
[イメージ取り込み・編集]	
イメージの取り込み	2-14
イメージの読み込み	2-14
イメージの読み込みと編集	2-14
イメージ編集エリア	2-9
イメージをアウトラインデータに変換する	2-21
イメージを描く	2-17
イメージを回転する	2-19
イメージを選択する	2-18

イメージをタイプクラフトファイルに変える	2-21
イメージを取り込む	2-8
イメージを編集する	2-18
イメージを保存する	2-20
[印刷]	4-4
印刷する	4-2
インストールする	1-7

う

[上書き保存]	
イメージを保存する	2-20
タイプクラフトファイルを保存する	3-5

え

[円]	3-9
[円描画] ボタン	3-9
円を描く	
イメージを描く	2-17
輪郭線を描く	3-9

お

[オプション]	
表示文字コード	3-33
文字ピッチ（全角、半角）	2-23
オリジナルデータとは	2-24
オリジナルデータを表示する	3-30
[オリジナルデータを保存]	2-24
オリジナルデータ（用語集）	5-4
[オリジナル表示]	3-30
[オリジナル輪郭線の表示／非表示] ボタン	3-30

か

[外字]	5-8
外字として認識される文字	5-3
外字に変換する	5-8
[外字の登録／解除] ダイアログボックス	
登録する	5-15
登録を解除する	5-17
外字の登録を解除する	5-17
[外字の登録・解除]	
登録する	5-15
登録を解除する	5-17
外字を登録する	5-15
外字（コード範囲）	2-24
外字（用語集）	5-4
[回転] タブ	3-21
[拡大縮小]	2-15
[拡大縮小] タブ	3-17
[拡大率の指定] ボックス	
TypeCraft	2-7
イメージエディタ	2-11
拡大・縮小する	3-16
[重ねて表示]	2-5
[かな書体]	5-4
かな書体で使用可能な文字	5-3
[かな書体] に変換	5-4
かな書体（用語集）	5-4

き

既存の文字を読み込む	2-16
[切り出し] ボタン	2-15
[切り取り]	4-9

く

グリッド線の幅を変更する	3-9
[グリッド線の表示／非表示] ボタン	3-28
[グリッド線表示]	3-28
グリッド線を表示する	3-28

[グリッド] タブ	
グリッド線表示	3-29
グリッド適合	3-9
[グリッド適合]	3-9
グリッドへの適合	3-9
黒い部分を白くする	2-17

け

消しゴムで消す	2-19
[消しゴム] ボタン	2-19

こ

コード体系を変える	3-33
コード体系（用語集）	5-4
[コピー]	
登録文字の複写	4-9
輪郭線の複写	3-14

さ

[最大サイズ文字描画] ボタン	2-16
[削除]	
イメージを削除する	2-19
サンプル点や輪郭線を削除する	3-15
登録文字を削除する	4-11
補助線を削除する	3-30
左右を反転させる	
イメージを左右に反転させる	2-19
サンプル点結線とは	3-32
[サンプル点結線表示]	3-32
サンプル点結線を表示する	3-32
サンプル点結線（用語集）	5-4
サンプル点とは	2-22
サンプル点の位置を揃える	3-12
[サンプル点の結線の表示／非表示] ボタン	3-32

[サンプル点の表示／非表示] ボタン	3-32
[サンプル点表示]	3-32
サンプル点や輪郭線を移動する	3-12
サンプル点や輪郭線を削除する	3-14
サンプル点を表示する	3-31
サンプル点 (用語集)	5-4

し

[四角形]	3-9
[四角形描画] ボタン	
イメージを描く	2-17
輪郭線を描く	3-9
四角形を描く	
イメージを描く	2-17
輪郭線を描く	3-9
システム外字	
システム外字とは	5-2
登録する	5-15
用語集	5-4
システム外字の登録を解除する	5-17
システム外字を登録する	5-15
書体情報を確認・更新する	3-6
指定した部分を消す	2-19
指定できる文字コード	5-2
シフト JIS コード	
指定できるコード	5-2
登録文字のコードを指定する	2-24
表示するコード体系を変える	3-33
用語集	5-5
[シャープ]	2-13
[斜体] タブ	3-19
[修整]	2-5
修整ツールバー	
画面にある場所	2-2
機能の一覧	2-7
修整を元に戻す	3-23
[自由線描画] ボタン	2-17
自由に線を描く	2-17

[自由領域の選択] ボタン	2-18
[出力ファイル名入力] ダイアログボックス	
外字の作成	5-9
書体の作成	5-5
[種類の選択] ダイアログボックス	5-4
外字の作成	5-8
上下を反転させる	2-20
書式設定ツールバー	
画面にある場所	2-8
機能の一覧	2-11
[書体 FD の作成]	5-12
[書体 FD の作成] ダイアログボックス	5-12
書体 FD を作成する	5-12
書体 FD (用語集)	5-5
書体従属外字	
書体従属外字を作成する	5-15
書体従属外字とは	5-2
書体従属外字の登録を解除する	5-17
書体従属外字	
用語集	5-5
書体従属外字を登録する	5-15
[書体情報]	3-6
書体情報ダイアログボックス	3-6
書体の作成	5-4
[書体の選択] ボックス	2-11
[書体名入力] ダイアログボックス	5-5
書体 (ユーザ書体) に変換	5-4
書体 (用語集)	5-5
白い部分を黒くする	2-17
白黒反転させる	2-19
[新規作成]	
TypeCraft	2-3
イメージエディタ	2-10
[新規ファイル] ボタン	
イメージエディタ	2-11
TypeCraft	2-6

[数値指定] ダイアログボックス	
拡大縮小	3-17
[数値指定]	
回転	3-21
拡大縮小	3-17
斜体変形 (斜めに変形する)	3-19
図形 (円や多角形) を描く	3-10
[数値指定] ダイアログボックス	
回転	3-21
斜体変形 (斜めに変形する)	3-19
図形 (円や多角形) を描く	3-10
[数値指定の表示/非表示] ボタン	3-10
[ズーム]	3-26
[図形] シート	3-16
[図形] タブ	
輪郭線を回転時に指定	3-20
輪郭線を斜めに変形時に指定	3-18
図形を描く	2-17
ステータスバー	
TypeCraft	2-3
イメージエディタ	2-9, 2-10
[ステータスバー]	
TypeCraft	2-5
[全て選択]	2-18
[全ての輪郭を選択]	3-12

せ

[正円・正多角形] タブ	3-11
[正円・正多角形描画] ボタン	3-9
[生成精度]	2-13
正方形	2-17
[切断・融合]	3-22
設定ツールバー	
画面にある場所	2-8
機能の一覧	2-13
[全エリア]	3-27
[全エリア表示] ボタン	3-27
全エリア (用語集)	5-5

[全角]	2--23
[選択カーソル]	3--12
[選択] ボタン	3--12
線の幅を指定する	2--18
[線幅消しゴムサイズ指定] ダイアログボックス	
消しゴムのサイズを指定	2--19
線の幅を指定	2--18
[線幅指定]	
消しゴムのサイズを指定	2--19
線の幅を指定	2--18

た

タイトルバー	
TypeCraft	2--3
イメージエディタ	2--9
タイプクラフトビットマップ	2--14
タイプクラフトビットマップ形式	2--20
タイプクラフトファイル	
保存	2--26
用語集	5--5
タイプクラフトファイルを外字に変換する	5--8
タイプクラフトファイルを更新して保存する	3--5
タイプクラフトファイルを書体に変換する	5--2
タイプクラフトファイルを開く	3--2
[楕円描画] ボタン	2--17
楕円を描く	2--17
多角形を描く	
TypeCraft	3--9
イメージエディタ	2--17
[縦方向鏡面反転]	3--20
[縦方向点揃え]	3--13
[縦横等倍]	3--16
端点	2--22
[端点挿入]	3--15
端点 (用語集)	5--5

ち

中間点	2-22
[中間点挿入]	3-15
中間点を挿入	3-15
中間点を端点に変える	3-15
中間点（用語集）	5-5
[直線描画] ボタン	2-17
直線を描く	2-17

つ

[通常書体]	5-4
通常書体で使用可能な文字	5-3
通常書体・かな書体	5-4
[ツールバー]	2-5
ツールバーを移動する	3-36
[詰め表示] ボタン	3-34

6

付録

て

[点属性反転]	3-15
端点や中間点を挿入する	3-15
端点を中間点に変える	3-15

と

[等倍]	2-15
登録した文字をタイプクラフトファイルに保存する	2-26
[登録文字呼び出し]	3-4
[登録文字呼び出し] ダイアログボックス	3-3
登録文字を印刷する	4-2
登録文字を管理する	4-9
登録文字を修整する	3-2
登録文字を追加する	3-2
登録文字を呼び出す	3-3
登録文字（用語集）	5-5

登録を解除する	5-17
登録文字を登録する	2-23
[閉じる]	2-3
[トピックの検索]	
TypeCraft	2-6
イメージエディタ	2-11
取り扱えるイメージデータ	5-2

な

斜めに変形	3-18
[名前を付けて保存]	
イメージ	2-20
タイプクラフトファイル (更新)	3-5
タイプクラフトファイル (新規)	2-26
[名前を付けて保存] ダイアログボックス	
タイプクラフトファイル (更新)	3-5
イメージ	2-20
タイプクラフトファイル (新規)	2-26
[並べて表示]	2-5

ぬ

[塗りつぶし四角形描画] ボタン	2-17
[塗りつぶし楕円描画] ボタン	2-17
塗りつぶして印字イメージを確かめる	3-30
[塗りつぶし表示/非表示] ボタン	3-31
[塗りつぶし表示]	3-31
[塗りつぶし] ボタン	2-17

は

[パターン]	2-13
パッケージ名 (用語集)	5-5
[貼り付け]	
登録文字を貼り付ける	4-10
輪郭線を貼り付ける	3-14

[範囲指定ズーム] ボタン	3--26
[半角]	2--23
半角 (用語集)	5--5

ひ

ビットマップ	2--14
[ビットマップ表示] ボタン	2--13
[描画]	2--5
描画ツールバー	
機能の一覧 (イメージエディタ)	2--12
画面にある場所 (TypeCraft)	2--2
画面にある場所 (イメージエディタ)	2--8
機能の一覧 (TypeCraft)	2--6
[表示/表示オプション] ダイアログボックス	2--24
表示ツールバー	
画面にある場所	2--2
機能の一覧	2--7
[表示倍率ツールバー]	2--5
表示倍率ツールバー	2--3
[表示倍率の変更]	2--4
[表示文字コード] タブ	3--33
標準ツールバー	2--10
画面にある場所 (TypeCraft)	2--2
画面にある場所 (イメージエディタ)	2--8
機能の一覧 (TypeCraft)	2--6
機能の一覧 (イメージエディタ)	2--11
表示を変える	3--26
表示を拡大・縮小する	3--26
[開く]	
イメージ	2--14
タイプクラフトファイル	3--2
[開く] ダイアログボックス	3--2

ふ

[ファイル]	
機能の一覧 (TypeCraft)	2--3

機能の一覧 (イメージエディタ)	2-10
[ファイルの選択] ダイアログボックス	2-15
[復帰]	3-7
[フリー多角形]	3-10
[フリー多角形描画] ボタン TypeCraft	3-10
イメージエディタ	2-17
プリンタを設定	4-2
フロッピーディスク (書体FD)	5-12



[ページ設定]	4-2
[ページ設定] ダイアログボックス	4-2
ベースライン (用語集)	5-5
[ヘルプ] TypeCraft	2-6
イメージエディタ	2-11
変換の概要	5-2
[編集] 機能の一覧 (TypeCraft)	2-4
機能の一覧 (イメージエディタ)	2-10
[編集/表示オプション] ダイアログボックス 輪郭線を拡大縮小	3-16
グリッド線を表示する	3-29
輪郭線を斜めに変形	3-18
グリッド適合	3-9
グリッド間隔の変更	3-9
表示文字コード	3-33
文字ピッチ (全角、半角)	2-23
輪郭線を回転	3-20
輪郭線を反転	3-20
編集画面全体を表示する	3-27
[編集画面へ戻る] ボタン	2-9
編集ツールバー 画面にある場所	2-8
機能の一覧	2-12

ほ

ボーダー	3-35
保管した文字を呼び出す	3-7
[補助線]	3-30
[補助線の表示／非表示] ボタン	3-29
[補助線描画] ボタン	3-30
[補助線表示]	3-29
補助線を設定する	3-30
補助線を表示する	3-29
補助線（用語集）	5-5
[保存] ボタン	2-20
ボディ枠	
画面の場所	2-2
用語集	5-5
[ボディ枠合わせ]	3-27
ボディ枠内を大きく表示する	3-27
[ボディ枠に合わせて表示] ボタン	3-27

6

付録

め

メニューバー	
TypeCraft	2-3
イメージエディタ	2-9

も

[文字一時保管]	3-7
文字一覧を2つ表示する	3-35
[文字コード]	2-24
[文字サイズの指定] ボックス	2-11
[文字登録]	2-24
文字の一部を修整	3-8
文字幅を変える	2-23
文字幅（用語集）	5-5
文字ピッチ（文字幅）	2-23
文字ピッチ（用語集）	5-5
[文字列描画] ボタン	2-16

文字を一時的に保管する	3-7
文字を移動する	4-9
文字をイメージとして読み込む	2-16
文字を印刷する	4-3
文字を合成する	3-24
文字を削除する	4-11
文字を登録する際の制限	5-2
文字を複製する	4-9
[元図形を残す]	
輪郭線を回転	3-20
輪郭線を拡大縮小	3-16
輪郭線を上下左右に反転	3-20
輪郭線を斜めに変形	3-18
[元に戻す]	3-23

や

[やり直し]	
TypeCraft	2-4
イメージエディタ	2-10
[やり直し] ボタン	
TypeCraft	2-6
イメージエディタ	2-11

ゆ

ユーザ書体	5-5
ユニコード	
指定できるコード	5-2
登録文字のコードを指定する	2-24
表示するコード体系を変える	3-33
用語集	5-5

よ

用紙やプリンタを設定する	4-2
[横方向鏡面反転]	3-20

[横方向点揃え]	3-13
----------------	------

b

[領域の選択] ボタン	2-18
輪郭線の内部を塗りつぶして表示する	3-30
輪郭線を2つに分ける	3-22
輪郭線を移動する	3-12
輪郭線を回転する	3-20
輪郭線を削除する	3-14
輪郭線を左右に反転させる	3-20
輪郭線を上下・左右に反転させる	3-20
輪郭線を切断・融合する	3-22
輪郭線を選択する	3-12
輪郭線を斜めに変形する	3-18
輪郭線を複製する	3-14
輪郭線を融合する	3-22
輪郭線 (用語集)	5-5
[輪郭の切断融合] ボタン	3-22
[輪郭を取り込む] ボタン	2-13
輪郭線を拡大・縮小する	3-16

る

[ロングカーソル]	3-28
[ロングカーソルの表示/非表示] ボタン	3-28
ロングカーソルを表示する	3-28



お客さまご相談窓口について

本製品についてのご相談は、下記の窓口にご連絡ください。

お客様相談センター（全国共通番号）

050-555-90091

[受付時間] <平日>9:00～12:00 / 13:00～17:00

（土日祝日と年末年始弊社休業日は休ませていただきます）

※上記番号をご利用いただけない方は 043-211-9156 をご利用ください。

※ IP 電話をご利用の場合、プロバイダーのサービスによってつながらない場合があります。

※受付時間は予告なく変更する場合があります。あらかじめご了承ください。

Canon

キヤノンマーケティングジャパン株式会社

〒108-8011 東京都港区港南2-16-6

Pub No. SE-IJ-328-V8

© CANON INC. 2006

PRINTED IN JAPAN