

千都NEWS

第2号

SCREEN

1996年8月31日発行
編集・発行 大日本スクリーン製造株式会社
〒602 京都市上京区堀川通寺之内上る四丁目
編集人 豊泉 昌行
企画 有限会社ライトハウス + 高橋事務所
レイアウト 井上 明 + 伊藤 禎

アナログとデジタル

活字や写植文字に造詣が深く現在DTPに携わっている人たちのなかに、その文字を評し、「アナログの文字に比べてシャープすぎて、温かみがない」というようなことを云う人たちがいる。恐らくはプリンターやイメージセッタ等で出力した文字に対する評価だと思いが、デジタルでは人間味のある文字は作れないのだと暗に云っているようにも受け取れる。一般には文字に限らず、「デジタル」の概念そのものが人間に対して機械的で冷たいもの

との印象を与えているようだが果たしてそうなのだろうか。人間的な温もりを持ち、深みのある文字は、「アナログ」だけでしか得られないものなのだろうか。

私たちが書体を設計する工程の中ではアナログとデジタルの棲み分けができていく。例えば書体を制作する場合、試作と本制作という工程がある。試作は、「下書き」「墨入れ」「仕上げ」といったアナログによる作業があつて、その後Mac上のフォント制作ツールによってデジタル化(アウトライン化)をする。した

ヒラギノ明朝体 3[9pt / 17p65]

何も書かれていない白い紙にイメージを固定させる作業はアナログの方が断然適している。ヒラギノ明朝体 4[14pt / 21p送]

がってこの時点で「アナログ原字」と「アウトラインデータ」の二種類の原字が出来上がることになるが、その目的はアナログ文字に対するデジタルの再現性の確認にある。一昔前はアナログの原字のデジタル化に際して品質の劣化が見受けられたが、現在では多少の経験と根気があればそのような心配は皆無で、むしろ品質を向上させ得る状況にある。したがって本制作にはいる前の書体見本(基準)はアナログ原字ではなく、アウトラインデータが採用される場合が多い。書体によってはアナログの原字に対してうまくデジタル化ができないもの(特に筆書系)もあるが、明朝体やゴシック体のようなベーシックな書体では全く問題なくデジタル化はできる。本制作についてはどうかというと、大まかに言えば下書きはアナログであり、仕上げはデジタルである。何も書かれていない白い紙にイメージを固定させる作業はアナログ(手で書く)の方が断然適しているし、その後完成度を上げるために微細な調整をすることは、書体にもよるがデジタル(コンピュータで調整)がやや優れているとさえ思うこともしばしばである。

出力時の再現性はどうかというと、創る側から言えば解像度が上がれば上がるほど、自分が創った文字が忠実に再現されるわけだから理想に近くなる。活字や手動写植に比較してシャープだし、すっきりしていると思うが、このことが文字の性格から人間味や深みを奪っていると考えるのは早計であり、また過去の方法における光学的特性であるとか、マジナルゾーンとか、ある種の偶然性に人間味や深みを見いだしていたとしたら進歩はないと考える。繰り返すが、文字設計者としては作った文字が忠実に再現される環境は忌み嫌うべきことではなく、むしろ大いに歓迎すべきことなのである。

数カ月前のことだがある人にツゲの木に彫られた明朝体の母型を見せていただいた。大きさは初号だったと思うが、文字は逆字に彫られていた。どんな字種だったかは思い出せないし誰

ヒラギノ明朝体 3[9pt / 17p送]

ある種の偶然性に人間味や深みを見いだしていたとしたら
進歩はないと考える。

ヒラギノ明朝体 7 + ヒラギノ特太行書体 21pt / 24p送]

が彫ったのか知る由もないが、右払いの美しさは非常に新鮮で、極めてシャープで迷いのない見事な線であった。文字を作ることがこんなにも簡単なものかと思えるほど簡潔であった。

文字デザインは様式化の最たるものである。様式化したエレメントを文字の骨格の上に置いてゆけば書体は出来る。その後完成度を高めるために様々な調整を必要とするが、大切なことは様式化する際のバックボーンの厚み(豊かさ)ではないだろうか。かつての職人は自分が上手な文字を書けるかどうかは別にしても、周囲に豊富にあった手書きの優れた文字を観察し、咀嚼する機会が多くあったはずである。また徒弟制度も重要な役割をはたしていたのではないだろうかと思う。その意味で文字についてかなり濃密なバックボーンがあったと容易に想像できる。あえて云わせて頂ければ、その濃密なバックボーンを「アナログ」と称したい。そして様式化し確固たる技量によって機械的に彫り進めてゆく技術と経験を、「デジタル」と称したい。そしてその融合を支える環境があって初めて、「味」を問えるような深い文字を作り出すことができるのではないだろうかと考えている。

既に述べた「アナログ」や「デジタル」の再現性には全く問題がないばかりか、むしろ理想的な環境にある現在、味わい深い文字を生み出せない要因の一つには文字デザイナーの様々な意味での文字についての求心力の弱さにあることは否定のできないことだと思う。空言でしかないが、「母型」を彫った職人に鑿の代りにパソコンを与えたら同じように深い文字を作りえたのではないだろうか。

私たち書体設計者はアナログやデジタルにこだわることなく深い文字を作りだすべく、現在からも過去からもどんな欲に且つ謙虚に学び、勇氣を持って新しい書体を創造すべきである。未熟ではあるがヒラギノシリーズもその流れの中にあると自負している。

ヒラギノ明朝体 4f [9pt / 17p送]

文字デザインは様式化の最たるものである。
様式化したエレメントを文字の骨格の上に
置いてゆけば書体は出来る。

ヒラギノ角ゴシック体 7f [20pt / 26p送]

いつも高解像で表示できれば、いらぬ技術。でも低解像度環境で美しく文字を見せるためには「ヒント」が必要です。

ヒラギノ明朝体 6 [16pt / 24pt送] 長体95%

ヒラギノ角ゴシック体 6 + ヒラギノ明朝体 7 [8pt / 15pt送]

「ヒント」というと普通はクイズを連想するでしょう。ところが PostScript t フォントにも「ヒント」という用語があります。実はこの「ヒント」、ATM (Adobe Type-Manager) での画面表示やプリンタ出力の文字の可読性を左右する、とても重要な役割を果たしているものなのですが、その内容はあまり知られていなかったり、カーニングなどの属性情報と誤解されていたりするようです。今回は「ヒント」の謎について取り上げてみました。

ヒラギノ明朝体 6 [14pt]

😊 ヒントって何？

簡単に言うと「アウトラインフォントを画面表示やプリンタ出力など低解像度で出力するときに、文字のツブレや線幅の不揃いを補正して、可読性をできる限り向上させるしくみ」です。欧文フォントのようなカーニングやベアリングなどの属性情報と勘違いされていることが稀にありますが、本当のところはアウトラインデータを再現性の低い環境にいかに対応させるかという、いわば

「ゴマカシのテクニック」なのです。

具体的な例でご説明しましょう。Macintoshのディスプレイの解像度は、通常72dpiです。この程度の解像度で例えば18ポイントの文字を実寸表示すると、18×18のドットの配列上にアウトラインフォントを展開することになります。画数の少ない文字ならまずまず読めるのですが、画数が多くなるとドットが潰れてしまい、何の文字か判読できなくなってしまいます。

例えば「書」という文字を例に出してみましょう。この文字は画線要素として横線を8本含んでいます。この8本の横線を含む文字をドットで表現すると、線を表わすドットと線の間の空白分のドットが必要ですから、上下の空白も合わせて8+9=17ドット必要になります。これならば18ポイント表示の18×18ドットで表現できるのではないと思われるかもしれませんが、そう簡単にはいきません。単純にアウトラインフォントをドットに展開すると、輪郭の曲線が通過するドットをすべて

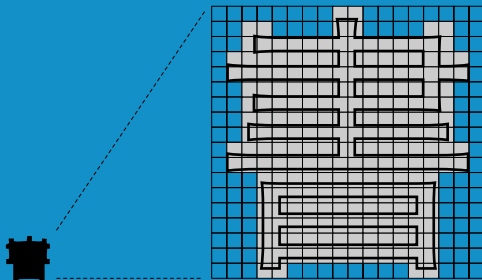


図1 ヒント処理しない場合の画面表示(拡大図)

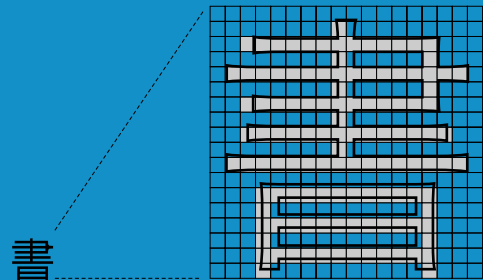


図2 ヒント処理された画面表示(拡大図)



塗ってしまいますので、文字は潰れてしまいます 図1。
これでは何の文字なのか判読は困難です。ましてや小さいサイズの文字となると、書体の違いなどを再現することは不可能に近いといえます。

ところが 図2 をご覧下さい。これはヒラギノ角ゴシック体3のATMフォントを18ポイントで実寸表示した例です。図1とは違い、8本の横線がはっきりと見えますし、横線・縦線の線幅も揃っています。これならば誰が見ても「書」という文字であることが判読できます。これがヒントの効果なのです。

😊 ヒント情報とヒント処理

では、なぜこのような効果が得られるのでしょうか。ATMフォント(PSプリンタならプリンタフォント)内に設定されている「ヒント情報(hints)」と、ATM(PS

プリンタならRIP)が行う「ヒント処理(hinting)」が、これらの効果を生み出しています。単に「ヒント」と言う場合には、ヒント情報とヒント処理の両方の意味を含んで使っている場合が多いようです。

ヒント情報はアウトラインフォント内に設定されている情報で、フォントベンダが設定するものです。欧文Type1フォントなら、市販のMacromedia Fontographerなどを使ってフォントを読み込ませれば、いくつかのヒント情報を見ることができます。では日本語フォントの場合はどうかというと、現在のところ残念ながら2バイトフォントに対応したツールがありませんので、設定されているヒント情報を確認することはできません(フォントベンダ各社では独自のツールをお持ちかもしれませんが...)

各種の情報がありますが、ここですべてを説明することは紙面の都合でできませんので、代表的なものとして「ステムヒント情報(stem hints)」をご紹介します。ステムヒントとは文字の画線要素を示すもので、「この範囲内に縦(横)画線がある」という情報を与えます 図3。画線に沿った格子をアウトラインにはめ込む、という感じでしょうか。

ヒント処理は、アウトラインフォント内に設定されたヒント情報を利用し、最初に述べた「アウトラインフォントを画面などに低解像度で出力する際に、文字のツブレや線幅の不揃いを補正」して可読性を高める処理を行います。ヒント処理はATM(もしくはRIP)内部の処理ですので、実際にどのような処理が行われているのかはRIPに依存します。つまりヒントの効果は、フォントベンダが設定する「ヒント情報」と、RIPベンダが実装する「ヒント処理」の両方の要素によって実現されているというわけです。

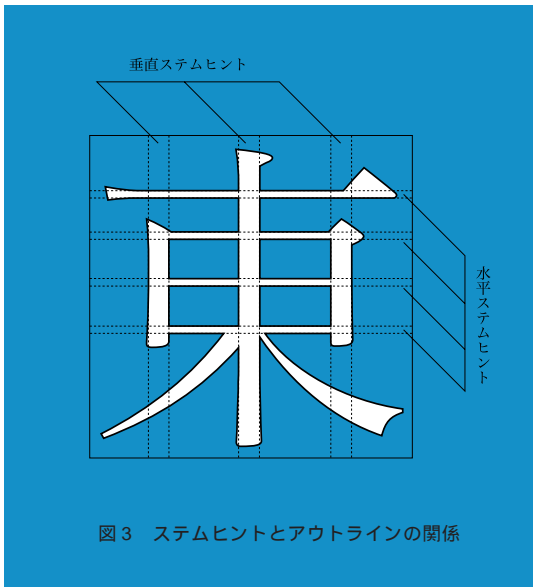


図3 ステムヒントとアウトラインの関係



☺もしヒントがなかったら...

もしヒント(ヒント情報・ヒント処理)がなかったらどうなるか、ちょっとシミュレーションしてみましょう。

図4をご覧ください。どちらも72dpiの画面表示で10ポイントのテキストを表示させたものです。上はヒントが有効な状態、下はヒントが効いていない状態です。上のテキストはつぶれている箇所が少なく、ほぼ問題なく読めます。一方、下のテキストは画数の多い漢字は潰れてしまっていて判読は困難です。

実は、図4の上のテキストはIllustratorでATM表示させたもの、下のテキストはそれをアウトライン化して表示させたものです。アウトライン化すると、それまで

ちゃんときれいに表示されていた文字が太ってつぶれます。これはテキストをアウトライン化すると単なる図形として扱われますので、もともとフォントが持っているヒント情報は無効となり、書体はつぶれ気味に表示されます。「そうだったかなあ」と思いの方は、お手元にIllustratorとアウトライン化可能なATMフォントがあれば、試してみてください(ちなみに千都ATMフォントなら全書体アウトライン化可能です)。

また、ここで挙げたのはATMによる画面表示の例ですが、PSプリンタへの出力についてもほぼ同様のことが言えます。このようにふだん何気なく見ている画面表示・プリンタ出力ですが、ヒントは働いているのです。

簡単に言うと「アウトラインフォントを画面表示やプリンタ出力など低解像度で出力する際に、文字のツブレや線幅の不揃いを補正して、可読性をできる限り向上させる仕組み」です。Macintoshのディスプレイの解像度は、通常72dpiです。この解像度で例えば18ポイントの文字を実寸表示すると、18×18のドットの配列上にアウトラインフォントを展開することになります。画数の少ない文字なら問題ないでしょうが、画数が多くなるとドットが潰れてしまい、何の文字が読めなくなってしまいます。

簡単に言うと「アウトラインフォントを画面表示やプリンタ出力など低解像度で出力する際に、文字のツブレや線幅の不揃いを補正して、可読性をできる限り向上させる仕組み」です。Macintoshのディスプレイの解像度は、通常72dpiです。この解像度で例えば18ポイントの文字を実寸表示すると、18×18のドットの配列上にアウトラインフォントを展開することになります。画数の少ない文字なら問題ないでしょうが、画数が多くなるとドットが潰れてしまい、何の文字が読めなくなってしまいます。

図4 ATMフォントを使って正しくヒント処理された画面表示(上)と、アウトライン化してヒント処理が効かなくなった画面表示(下)の比較



😊 較べてみようヒント情報

最初に、ヒント処理は「ゴマカシのテクニックだ」と言いました。しかし、このゴマカシのテクニックにも「こだわりの美学」というものが存在します。ヒント情報はフォントベンダ各社が設定するものですが、設定の正確さ・良し悪しについては、ベンダによってまちまちのようです。前述したようにヒント情報は直接見ることはできませんが、ATMフォントの画面表示から間接的にその設定の正確さを知ることはできます。

図5 をご覧下さい。これは各社のフォントを画面表示で10ポイントから29ポイントまで変化させたものです。一番上は当社のヒラギノ角ゴシック体6、下の2

つは他社フォントです。さて、上の2つはたまに潰れが見えるものの、横画線・縦画線の線幅は各ポイントごとにほぼ一律です。これらは比較的正確にステムヒントが設定されていると判断できます。しかし一番下のフォントは、横画線・縦画線ともに線幅が不均一です。これはステムヒントが正確に設定されていないものと思われる。

このようにフォントベンダによってヒント情報設定に対する正確さ、もっと言えば、いかに解像の低い世界といえども美しい文字を表示しようとするこだわりはまちまちです。「文字なんか並んでりゃいい」という方もおられるかもしれませんが、ヒントのような隠れた処理もフォントの性能の一部なのだと考えています。

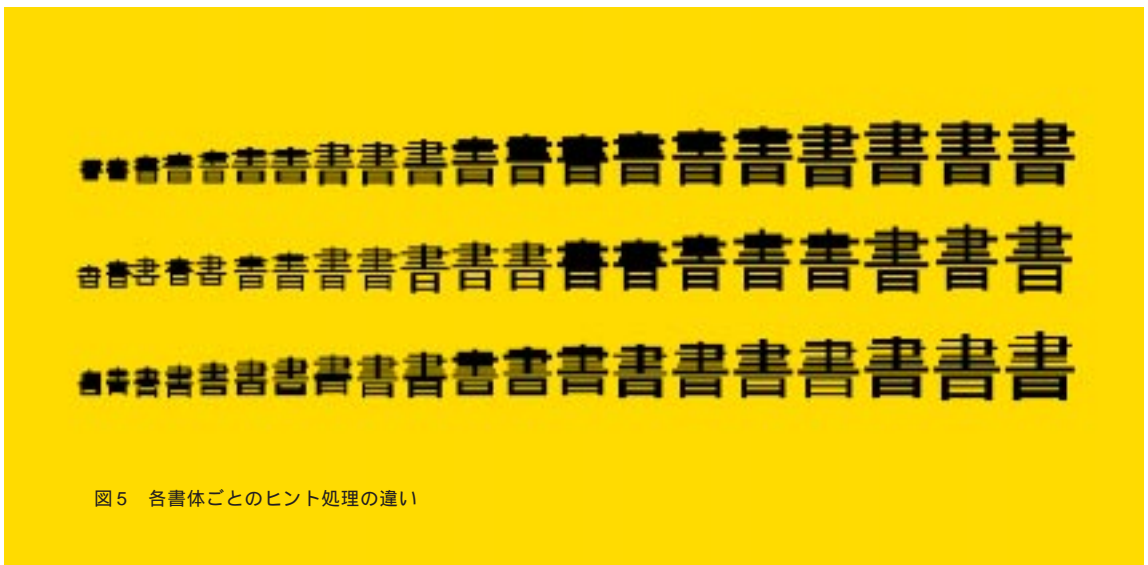


図5 各書体ごとのヒント処理の違い

参考文献

“Adobe Type1 Font Format VERSION 1.1” Adobe Systems Incorporated

室

験

実

組

字

文

ヒラギノ明朝体 3[15pt]

鍋磨秘密兵器を発見したよ。

全国の鍋磨きストの皆さんこんにちは。この国は移動性高気圧に覆われ絶好の鍋磨き日和が続いております。愛しい中華鍋のメンテにいそしんでいらっしゃいますか？

さて、本日発見したのは、うれしい電動鍋磨きアシスタンスギアであります。最近はこちらのDIY父さんも1丁は備えているという、充電式ドライバに、サンディング・ディスク・アタッチメントをねじ込んだ逸品。

まさに鍋磨き界の黒い秘密兵器。大日曜中華コック養成ギブスとでも呼びたいツールであります。本日ご紹介するのは、松本電工EZT-182型に、ノーブランドのサンディング・ディスク・アタッチメントを啜えこませ、実包として目立工機のWA80を装填したものであります。基本的にフル充電2回程度で、36cm級中華鍋のカーボン落としが完璧。あとは液体クレンザで地金を黒光りさせれば、旨いチャーハン製造を担保する必殺中華鍋へと甦ります。

ただ、残念なことに、長年かけて口火があたり、なまくらになった部分は、どうしても赤錆が浮いてきます。相当しつこくディスクをくれてやりましたが、地金の奥までサビが達しているらしく、こやつはキャンプ専用におろしたあと、蒸籠専用鍋として余生を送らせることにしました。

そして、この秘密兵器の隠れた凄さ。それは、歯医者が患者の歯垢をこそげ落とすとき、薄く笑みを浮かべ密かな快感を堪えている感覚といったら確でしょうか。また鍋磨きしたくなる欲望を禁じ得ない、危ないギアであることも確かです。

ヒラギノ明朝体 3[9pt / 16.5p送]

ヒラギノ明朝体 3[9pt / 17p送]

文字を創ることや、文字をならべることを業とする方々には論客が多い。そんな会合に時折出席させていただくと、まさに言葉の洪水とでもいうべき熱き議論の渦に、しばし圧倒されてしまう。各々の業務を終えたあと、午後七時ごろからはじまる会合が多いのだが、ふと気がつくとう前二時や三時はあたりまえだ。時には翌朝の八時まで語り明かして、そのまま仕事場へ赴く仕儀となることもまれではないと聞く。

こうした会合で取り上げられるのは、文字や組の歴史であったり、ちよつとした挿話であったり、噂話であったりするのだが、皆の目の輝きが凄いのだ。これこそが「文字のチカラ」なのだよと、どなたかがぼそりとおっしゃった。むべなるかなである。ともあれ、このような熱意に支えられて発展を続けている文字の世界は幸せなのだと思う。

今は夜中の三時頃、四方山話に花が咲き。ヒラギノ角ゴシック体 5[14pt / 19p送]
黄鶏の啼くまで談論風発、丁々発止のバトルロイヤル。

美しいものには、

ヒラギノ明朝体 6[30pt]PageMaker6.0Jで斜体化

デッキチェアでピカ

ヒラギノ角ゴシック体 7[26pt]

ツインカムの咆哮だ。

それは言葉にならない感動、ヒラキ/明朝体 9L 28pt / 35pt送

凝縮された美を誇る希少な逸品。

時代を超える価値を、あなたに。

蒼い三日月は、ヒラキ/明朝体 7L 40pt / 48pt送

水銀の滴で出来ている。

たまには、ゆったり、のんびりも ヒラキ/明朝体 9L 24pt / 29pt送
PageMaker6.0Jで天地方向90%に縮小

本当によいじやんす。命が洗われます。

「ねえ、ブコウスキって、どいつ思いっ」

「嫌いだよ、悪いけど」ヒラキ/明朝体 9L 26pt / 29pt送 | PageMaker6.0Jで天地方向110%に拡大

、妖しい魅力がある。

ピカレスクに心ときめく避暑地の午後。

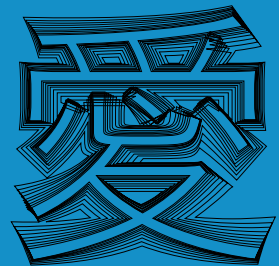
-
- ヒラギノ明朝体 8 10pt 永遠の美を追求したTypographyたち、それが千都ファミリー。
8pt 0123456789ABCDEFGHIJKLMNopqrstuvwxyz
- ヒラギノ明朝体 7 10pt 永遠の美を追求したTypographyたち、それが千都ファミリー。
8pt 0123456789ABCDEFGHIJKLMNopqrstuvwxyz
- ヒラギノ明朝体 6 10pt 永遠の美を追求したTypographyたち、それが千都ファミリー。
8pt 0123456789ABCDEFGHIJKLMNopqrstuvwxyz
- ヒラギノ明朝体 5 10pt 永遠の美を追求したTypographyたち、それが千都ファミリー。
8pt 0123456789ABCDEFGHIJKLMNopqrstuvwxyz
- ヒラギノ明朝体 4 10pt 永遠の美を追求したTypographyたち、それが千都ファミリー。
8pt 0123456789ABCDEFGHIJKLMNopqrstuvwxyz
- ヒラギノ明朝体 3 10pt 永遠の美を追求したTypographyたち、それが千都ファミリー。
8pt 0123456789ABCDEFGHIJKLMNopqrstuvwxyz
- ヒラギノ
角ゴシック体 9 10pt 永遠の美を追求したTypographyたち、それが千都ファミリ
8pt 0123456789ABCDEFGHIJKLMNopqrstuvwxyz
- ヒラギノ
角ゴシック体 8 10pt 永遠の美を追求したTypographyたち、それが千都ファミリー
8pt 0123456789ABCDEFGHIJKLMNopqrstuvwxyz
- ヒラギノ
角ゴシック体 7 10pt 永遠の美を追求したTypographyたち、それが千都ファミリー。
8pt 0123456789ABCDEFGHIJKLMNopqrstuvwxyz
- ヒラギノ
角ゴシック体 6 10pt 永遠の美を追求したTypographyたち、それが千都ファミリー。
8pt 0123456789ABCDEFGHIJKLMNopqrstuvwxyz
- ヒラギノ
角ゴシック体 5 10pt 永遠の美を追求したTypographyたち、それが千都ファミリー。
8pt 0123456789ABCDEFGHIJKLMNopqrstuvwxyz
- ヒラギノ
角ゴシック体 4 10pt 永遠の美を追求したTypographyたち、それが千都ファミリー。
8pt 0123456789ABCDEFGHIJKLMNopqrstuvwxyz
- ヒラギノ
角ゴシック体 3 10pt 永遠の美を追求したTypographyたち、それが千都ファミリー。
8pt 0123456789ABCDEFGHIJKLMNopqrstuvwxyz
- ヒラギノ
角ゴシック体 2 10pt 永遠の美を追求したTypographyたち、それが千都ファミリー。
8pt 0123456789ABCDEFGHIJKLMNopqrstuvwxyz
- ヒラギノ
角ゴシック体 1 10pt 永遠の美を追求したTypographyたち、それが千都ファミリー。
8pt 0123456789ABCDEFGHIJKLMNopqrstuvwxyz
- ヒラギノ特太行書体 10pt 永遠の美を追求したTypographyたち、それが千都ファミリー。
8pt 0123456789ABCDEFGHIJKLMNopqrstuvwxyz
-

充実の43書体8ファミリー。さまざまなデザインとレイアウトに応える、プロフェッショナル用ハイクオリティフォント。千都フォントライブラリー。

ヒラギノ明朝体 [3 ~ 8 の6ウエイト]



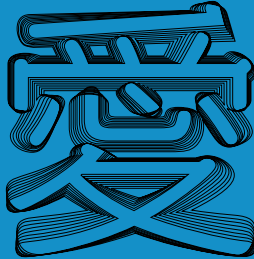
ヒラギノ角ゴシック体 [1 ~ 9 の9ウエイト]



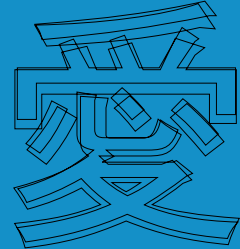
ヒラギノ特太行書体



オイケ [2 ~ 9 の8ウエイト]



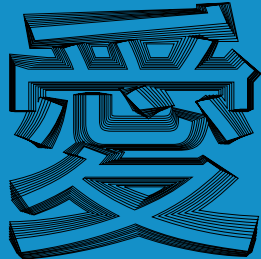
キョウゴク角ゴシック体 [3 と5 の2ウエイト]



フナオカ丸ゴシック体 3



ダイゴ [2 ~ 9 の8ウエイト]



ケアゲ [2 ~ 9 の8ウエイト]



千都フォントライブラリー PostScript対応日本語フォント

パッケージ名	ヒラギノ特太行書体以外	ヒラギノ特太行書体	仕様等
表示用(ATM対応)	各20,000円	15,000円	表示用は、Adobe Type Manager(Ver2.05J以上)の下で動作するフォントです Adobe Illustratorの機能を使って、自由にフォントのアウトライン化や変形ができます ヒラギノ特太行書体はJIS第1水準のみのパッケージです
プリンター用	各45,000円	30,000円	1,000dpi以下の出力機を対象としています 表示用(ATM対応)フォントも付属しています ヒラギノ特太行書体はJIS第1水準のみのパッケージです
高解像度用	各245,000円	150,000円	1,001dpi以上の出力機を対象としています プリンター用および表示用(ATM対応)フォントも付属しています ヒラギノ特太行書体はJIS第1水準のみのパッケージです

製品に関するお問い合わせは **千都ホットライン 075-417-2568**

千都ニュース 第2号 1996年8月31日発行

発行：大日本スクリーン製造株式会社 〒602 京都市上京区堀川通寺之内上る四丁目

編集人：豊泉昌行 企画制作：有限会社ライトハウス + 高橋事務所 出力・印刷：株式会社シートス

大日本スクリーン製造株式会社

本誌に使用したフォントは、一部の英数字と記号をのぞき大日本スクリーン製造株式会社が発売している「千都フォントライブラリー」を使用しています。本誌は、Adobe PageMaker6.0J、Adobe Illustrator5.5J、Adobe Photoshop3.0.5Jを使用してデザイン・レイアウトしました。用紙：NTラシャ・うすクリーム 四六130kg / 特色：DIC616 記事中で取り扱われている、各社の商標・製品名・ブランド名・社名・商号等は、すべて本来の権利者が権利を有するものであり、特に注記を付さない場合であっても、これらを十分に尊重します。

千都 NEWS

第2号

SCREEN

1996年8月31日発行
編集・発行 大日本スクリーン製造株式会社
〒602 京都市上京区堀川通寺之内上る四丁目
豊泉昌行
編集人 有限会社ライトハウス + 高橋事務所
企画 井上明 + 伊藤補
レイアウト

A I 生

何度やっても、レイアウトは難しい。正直に云うと、巧く行かないときは仕事なんか放り出して、蕎麦屋で日本酒が呑みたくなってしまふ。そんなわけである晩、蕎麦味噌を嘗め手酌しながら、どうして簡単ではないのか考えてみた。私の思いついた事はこうだ。すなわち、文字には「文字ごとにオーラまたは磁場がある」のではないかという仮説だ。この相互にはたらくチカラが、レイアウトする紙誌面に強い影響を与え、デザインスペースという「宇宙」の力関係やテンションを支配しているからではないのか。だから、文字をツメたりアケたりすると、文字がもつチカラの作用と反作用がたちまちの内に巻きおこる。ほんのちよつとのチューニングにも敏感に反応して、レイアウトの印象をガラリと変えてしまふ。文字、畏るべし。だから、同じ文章でも、ツメたりアケたりするだけで、文章のパワーが変化してしまうのではないかとさえ思う。字間行間に書き手の意味が滲んでくるような原稿を手渡された折などには、しばし腕組みしてどういつ具合に組んでみようかと悩むことになる。でも、そんな一瞬は、蕎麦屋も日本酒もしばしの間だけ忘れていたようだ。

ヒラギノ角ゴシック体 7 [9pt / 18pt送]

あいてて、よかった。

ヒラギノ角ゴシック体 8 illustrator5.5Jで変形加工