

Selected U3D Japanese Fonts 2023/03/03

Selected U3D Japanese Fonts は M+OUTLINE フォント TESTFLIGHT063a を基盤にしたフォントです。TextMeshPro 用のフォント設定は、主にモバイル機器に最適な文字サイズとテクスチャサイズを両立するために設定した文字セットです。フォントに含まれる全ての文字を school-characters-list.txt に記載しています。

- ・ ひらがな
- ・ カタカナ
- ・ アルファベット、数字、記号
- ・ 小学校 6 年生までの教育漢字(1006 文字)
- ・ 都道府県表記、ゲーム用語に適した漢字 (160 文字)

Selected U3D Japanese Fonts に関する質問、要望などは次のアドレスに連絡をしてください。

<https://www.futurecartographer.com/>

support@futurecartographer.com

M+OUTLINE フォントに関する詳細は次の URL を参照してください。

<http://mplus-fonts.osdn.jp>

Selected フォントとダイナミックフォント

ver3.1 以降のアセットでは、Selected フォントとダイナミックフォントのアセットが含まれています。Selected font は予めテクスチャに画像をレンダリングした static なフォントです。表示できる文字は編集時に固定されます。フォントに含める文字の追加方法は次のセクションに記載しています。

ダイナミックフォントは実行時にフォント情報の取得と描画がおこなわれ、フォントに含む全ての文字を使用することができます。

<https://docs.unity3d.com/Packages/com.unity.textmeshpro@3.2/manual/FontAssetsDynamicFonts.html>

Selected フォントの処理負荷は低いため、ゲーム中のスコアやアイテム名、UI 項目など頻繁に更新するテキストや事前に決まった文字列を表示するのに適しています。ダイナミックフォントは更新が低頻度であり、多くの種類の文字が必要なケース(会話文章、プレイヤー自身が入力したキャラクター名など)の表示に適しています。

Selected フォントに含まれない文字の場合、ダイナミック版へフォールバックする設定になっています。これにより、バランスの取れたパフォーマンスを得ながら全文字の表示機能を得ます。この機能が不要な場合、フォントアセットの設定を変更してください。

Selected フォント内容の更新方法

Selected フォントに含まれる文字量を変更することは、あなたのプロジェクトに適したメモリーフットプリントへ調整することができます。フォントアセットに含まれる文字は "school-characters-list.txt" に記載され、全てこのリストを参照する設定になっています。フォントアセットの更新には TextMeshPro の基本的な使い方について学ぶ必要がありますが、その場合以下の資料が最適です。

<https://docs.unity3d.com/Packages/com.unity.textmeshpro@3.2/manual/FontAssetsCreator.html>

このアセットのフォントでは以下の方法になります。

1. "school-characters-list.txt" ファイルに必要な文字を追加してください。(たとえば "掘" や "避")
2. Selected ディレクトリにある対象の TextMeshPro フォントアセットを選択してください。
3. インスペクター上部・右上にある「Update Atlas Textures」ボタンを押します。
4. 「Font Asset Create」ウィンドウから、「Characters Set」項目を「Characters from file」へ変更します。
5. 「Generate From Atlas」ボタンを押します。
6. 処理が終わった後、「Save」ボタンを押します。

日本語のグリフについて

これらのフォントを中国語(簡体字、繁体字)の漢字として使用しないでください。日本語の漢字と中国語の漢字は異なる形状を持ちます。

このことについてより学びたい場合、以下の記事が参考になるでしょう。

<https://heistak.github.io/your-code-displays-japanese-wrong/>