

RenderWare Graphics

Белая книга

Использование Юникода

Авторские права © 2003 – Criterion Software Ltd.

Связаться с нами

Критерион Софтвер Лтд.

Для получения общей информации о RenderWare Graphics отправьте электронное письмо info@csl.com.

Отношения с разработчиками

Для получения информации о поддержке отправьте электронное письмо devrels@csl.com.

Продажи

Для получения информации о продажах обращайтесь: rw-sales@csl.com

Благодарности

С благодарностью

Команды разработки и документирования RenderWare Graphics.

1. Введение

Unicode — это набор кодов символов, очень похожий на ASCII, за исключением того, что он кодирует более 127 символов ASCII. Он был разработан для предоставления уникального кода всем символам, используемым в основных языках по всему миру.

Символы ASCII поддерживаются в Unicode, причем первые 127 символов соответствуют набору символов ASCII.

Более подробную информацию о Unicode см. <http://www.unicode.org>

UTF-8 — это метод кодирования кодов символов Unicode, при этом оставаясь совместимым с ASCII. Unicode может использовать как 2, так и 4 байта для кодирования одного символа. Очевидно, что это может вызвать путаницу при смешивании с однобайтовыми символами ASCII. UTF-8 предоставляет способ кодирования многобайтовых символов однобайтовыми символами.

Дополнительную информацию о UTF-8 и о том, как он кодирует символы Unicode, см. <http://www.cl.cam.ac.uk/~mgk25/unicode.html#unicode>

RenderWare использует UTF-8 для своих файлов метрик шрифтов.

Метрики 1

Если вы посмотрите на спецификацию шрифта типа metrics1 (описанную в API Reference), вы поймете, что этот файл не нужно кодировать с использованием UTF-8. Поскольку он перечисляет кодовые точки Unicode в числовой форме (как беззнаковое десятичное число), вы можете использовать обычные текстовые файлы. Таким образом, следующее является началом шрифта типа metrics 1:

```

МЕТРИКИ1
unicode-met1.png
5
19968  0      0      32    40
19969  33     0      65    40
19970  66     0      98    40
19971  99     0     131    40
19972 132     0     164    40
19973 165     0     197    40
19974 198     0     230    40
19975 231     0     263    40
19976 264     0     296    40
19977 297     0     329    40
19978 330     0     362    40

```

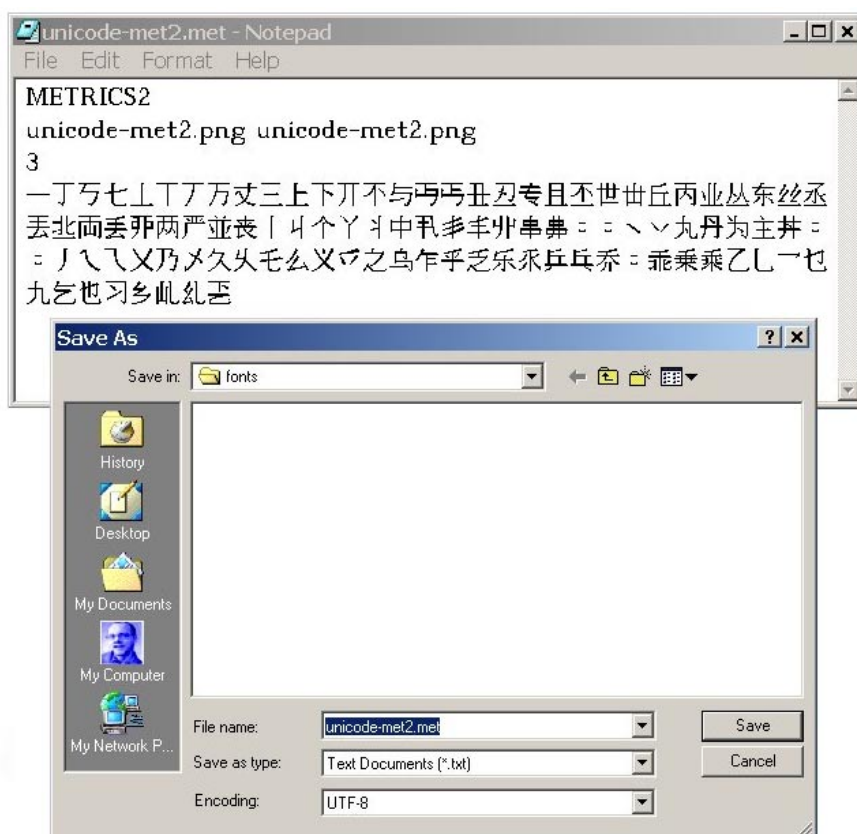
Цифры в первом столбце — это первые символы в разделе «Унифицированные идеограммы CJK» спецификации Unicode. («CJK» означает китайский, японский и корейский языки.)

Обратите внимание, что сделать шрифт Утилиты, поставляемая с SDK, в настоящее время не может генерировать символы вне диапазона 32..127. В будущих версиях это ограничение может быть снято. Похоже, эта утилита помещает комментарий в конец каждой строки. По моему опыту, это иногда приводит к сбою чтения шрифта. Если у вас возникли проблемы, то можно попробовать удалить эти комментарии.

Итак, файлы метрик типа 1 должны быть относительно просты в создании. Однако следует учитывать один момент: сделать шрифт Утилиты нельзя использовать для создания художественных работ, которые могут поставляться с вашим названием, если только вы не являетесь владельцем авторских прав на файл шрифта, который вы растеризуете. Например, растеризация шрифта Windows и использование его в вашей игре нарушит ваше лицензионное соглашение с Microsoft. Мы предоставляем makefont только для того, чтобы помочь разработчикам создавать заменяющие художественные работы и помогать с отладкой.

Метрики 2

Шрифты Metrics type 2 более каверзные. Вы уже знаете, что они должны быть в кодировке UTF-8. Причина этого в том, что символы, которые используются в текстуре, записываются в файл метрик. Как это часто бывает, в западной версии Windows блокнот может создавать файлы в кодировке UTF-8. При сохранении файла выберите тип кодировки UTF-8. Смотрите рисунок ниже:



К сожалению, этот процесс создает на диске файл, содержащий 3 байта заголовка (которые, предположительно, используются Microsoft для хранения того факта, что файл имеет кодировку UTF-8). Прежде чем вы сможете использовать файл в кодировке UTF-8 с P2дбиблиотеку, вам придется убрать эти байты. Один из подходов — загрузить файл в DevStudio как двоичный файл, а затем удалить первые 3 символа.

Нет простого способа ввести символы Unicode в блокнот с помощью обычной клавиатуры. Один из подходов — использовать что-то вроде Microsoft Word и вставлять символы с помощью *Вставить символ* меню. В ходе тестирования был написан небольшой макрос для ввода символов:

```

Суб ВставитьUnicode()
'
' ВставитьUnicodeMacro
' Макрос создан 21/03/03 '

    Для i = 19968 до 20068
        Выбор.ВставитьСимвол          НомерСимвола:=i,          Юникод:=Истина
    Следующий
Конец субтитра

```

Это просто берет первые 101 символ в диапазоне CJK и вставляет их в документ Word. Если вы выбираете шрифт, который имеет эти символы, например, условно-бесплатный шрифт Code2000 (см. <http://home.att.net/~jameskass>) тогда вы можете вырезать и вставить эти символы в блокнот. Естественно, вам нужно указать блокноту использовать тот же шрифт (в *Формат шрифтов...*). Выполнение этой процедуры позволяет создать .встретилОписание шрифта.

Примеры файлов metrics1 и metrics2 показаны ниже. Если вы хотите поэкспериментировать с ними, вам нужно знать, что строки, переданные в Rt2dFontShow являются обычными 8-битными символьными строками. RenderWare знает, загрузили ли вы шрифты Unicode или нет. Если вы выполняете рендеринг с использованием шрифта Unicode, то строки, переданные в Rt2dFontShow рассматриваются как UCS-2, или, проще говоря, как 16-битные целые числа. Так, для иллюстрации, следующее может быть использовано для генерации подходящей строки:

```

RwChar s[256];
RwUInt16 *p = (RwUInt16 *)s;
RwUInt16 i;

для (i = 19968; i < 20000; i++)
    * p++ = я;
* p++ = 0;
// теперь мы можем сделать: Rt2dFontShow(f, s, h, &a, b);

```

— .встретили .pngПредставленные ниже файлы можно загрузить с сайта поддержки RenderWare (FMSS):

<https://support.renderware.com/kb/upload/unicode-met1.met> <https://support.renderware.com/kb/upload/unicode-met1.png> <https://support.renderware.com/kb/загрузить/unicode-met2.met> <https://support.renderware.com/kb/upload/unicode-met2.png>

2. Примеры файлов Unicode .met

.встретили .pngПредставленные ниже файлы можно загрузить с сайта поддержки RenderWare (FMSS):

- <https://support.renderware.com/kb/upload/unicode-met1.met>
- <https://support.renderware.com/kb/upload/unicode-met1.png>
- <https://support.renderware.com/kb/upload/unicode-met2.met>
- <https://support.renderware.com/kb/upload/unicode-met2.png>

unicode-met1.met

```

МЕТРИКИ1
unicode-met1.png
5
19968 0 0 32 40 # ' '
19969 33 0 65 40 # ' '
19970 66 0 98 40 # '1'
19971 99 0 131 40 # ' '
19972 132 0 164 40 # ' '
19973 165 0 197 40 # '[0]'
19974 198 0 230 40 # ' '
19975 231 0 263 40 # ' '
19976 264 0 296 40 # ' '
19977 297 0 329 40 # ' '
19978 330 0 362 40 # ' '
,
19979 363 0 395 40 # ' '
,
19980 396 0 428 40 # ' '
19981 429 0 461 40 # ' '
,
19982 462 0 494 40 # ' '
19983 0 41 32 81 # ' '
19984 33 41 65 81 19985 66 # ' '
41 98 81 19986 # ' '
99 41 131 81 # ' '
19987 132 41 164 81 # ' '
19988 165 41 197 81 # ' '
19989 198 41 230 81 # ' '
19990 231 41 263 81 # ' '
19991 264 41 296 81 # ' '
19992 297 41 329 81 # ' '
19993 330 41 362 81
19994 363 41 395 81
19995 396 41 428 81 # ' '
19996 429 41 461 81 # ' '
19997 462 41 494 81 # ' '

```

```

19998      0 82 32 122 # '-'
19999 33 82 65 122 # '" 20000 66 82
98 122 # ''' 20001 99
           82 131 122 # '!' 82 164
20002 132      122 # "" 82 197 122 #
20003 165      '#' 82 230 122 # '$' 82
20004 198      263 122 # '%' 82 296
20005 231      122 # '&' 82 329 122 #
20006 264      "' 82 362 122 # '(' 82
20007 297      395 122# ')' 82 428
20008 330      122 # '*' 82 461 122 #
20009 363      '+' 82 494 122 # ','
20010 396
20011 429
20012 462
20013      0 123      32 163 # '-'
20014      33 123      65 163 # '.'
20015      66 123      98 163 # '/'
20016      99 123 131 163 # '0'
20017 132 123 164 163 # '1' 20018
165 123 197 163 # '2' 20019 198 123
230 163 # '3' 20020 231 123 263 163
# '4' 20021 264 123 296 163 # '5'
20022 297 123 329 163 # '6' 20023
330 123 362 163 # '7' 20024 363 123
395 163 # '8' 20025 396 123 428 163
# '9' 20026 429 123 461 163 # ':'
20027 462 123 494 163 # ';' 20028 г.

           0 164      32 204 # '<'
20029      33 164      65 204 # '='
20030      66 164      98 204 # '>'
20031      99 164 131 204 # '?'
20032 132 164 164 204 # '@' 20033
165 164 197 204 # 'A' 20034 198 164
230 204 # 'B' 20035 231 164 263 204
# 'C' 20036 264 164 296 204 # 'D'
20037 297 164 329 204 # 'E' 20038
330 164 362 204 # 'F' 20039 363 164
395 204 # 'G' 20040 396 164 428 204
# 'H' 20041 429 164 461 204 # «Я»
20042 462 164 494 204 # «Ж» 20043

           0 205      32 245 # 'K'
20044      33 205      65 245 # 'Л'
20045      66 205      98 245 # 'М'
20046      99 205 131 245 # 'H'
20047 132 205 164 245 # «О» 20048
165 205 197 245 # «П» 20049 198
205 230 245 # «К» 20050 231 205
263 245 # «Р» 20051 264 205 296
245 # «С»

```

```

20052 297 205 329 245 # «T» 20053
330 205 362 245 # «U» 20054 363
205 395 245 # «V» 20055 396 205
428 245 # «W» 20056 429 205 461
245 # «X» 20057 462 205 494 245 #
«Y» 20058
      0 246      32 286 # '3'
20059  33 246    65 286 # '['
20060  66 246    98 286 # '\'
20061  99 246 131 286 # ']'
20062 132 246 164 286 # '^' 20063
165 246 197 286 # '_' 20064 198 246
230 286 # '`' 20065 231 246 263 286
# 'a' 20066 264 246 296 286 # 'b'
20067 297 246 329 286 # 'c' 20068
330 246 362 286 # 'd'

```

unicode-met1.png

一丁丂七丄丅丆万丈三上下丌不与丏
 𠂇𠂈𠂉𠂊𠂋𠂌𠂍𠂎𠂏𠂐𠂑𠂒𠂓𠂔𠂕
 𠂖𠂗𠂘𠂙𠂚𠂛𠂜𠂝𠂞𠂟𠂠𠂡𠂢𠂣
 𠂤𠂥𠂦𠂧𠂨𠂩𠂪𠂫𠂬𠂭𠂮𠂯𠂰𠂱
 𠂲𠂳𠂴𠂵𠂶𠂷𠂸𠂹𠂺𠂻𠂼𠂽𠂾𠂿
 𠃀𠃁𠃂𠃃𠃄𠃅𠃆𠃇𠃈𠃉𠃊𠃋𠃌𠃍𠃎
 𠃏𠃐𠃑𠃒𠃓𠃔𠃕𠃖𠃗𠃘𠃙𠃚𠃛𠃜𠃝
 𠃞𠃟𠃠𠃡𠃢𠃣𠃤𠃥𠃦𠃧𠃨𠃩𠃪𠃫𠃬
 𠃭𠃮𠃯𠃰𠃱𠃲𠃳𠃴𠃵𠃶𠃷𠃸𠃹𠃺𠃻
 𠃼𠃽𠃾𠃿𠄀𠄁𠄂𠄃𠄄𠄅𠄆𠄇𠄈𠄉𠄊
 𠄋𠄌𠄍𠄎𠄏𠄐𠄑𠄒𠄓𠄔𠄕𠄖𠄗𠄘𠄙
 𠄚𠄛𠄜𠄝𠄞𠄟𠄠𠄡𠄢𠄣𠄤𠄥𠄦𠄧
 𠄨𠄩𠄪𠄫𠄬𠄭𠄮𠄯𠄰𠄱𠄲𠄳𠄴𠄵
 𠄶𠄷𠄸𠄹𠄺𠄻𠄼𠄽𠄾𠄿𠅀𠅁𠅂𠅃
 𠅄𠅅𠅆𠅇𠅈𠅉𠅊𠅋𠅌𠅍𠅎𠅏𠅐𠅑𠅒
 𠅓𠅔𠅕𠅖𠅗𠅘𠅙𠅚𠅛𠅜𠅝𠅞𠅟𠅠𠅡
 𠅢𠅣𠅤𠅥𠅦𠅧𠅨𠅩𠅪𠅫𠅬𠅭𠅮𠅯𠅰
 𠅱𠅲𠅳𠅴𠅵𠅶𠅷𠅸𠅹𠅺𠅻𠅼𠅽𠅾𠅿
 𠆀𠆁𠆂𠆃𠆄𠆅𠆆𠆇𠆈𠆉𠆊𠆋𠆌𠆍𠆎
 𠆏𠆐𠆑𠆒𠆓𠆔𠆕𠆖𠆗𠆘𠆙𠆚𠆛𠆜𠆝
 𠆞𠆟𠆠𠆡𠆢𠆣𠆤𠆥𠆦𠆧𠆨𠆩𠆪𠆫𠆬
 𠆭𠆮𠆯𠆰𠆱𠆲𠆳𠆴𠆵𠆶𠆷𠆸𠆹𠆺𠆻
 𠆼𠆽𠆾𠆿𠇀𠇁𠇂𠇃𠇄𠇅𠇆𠇇𠇈𠇉𠇊
 𠇋𠇌𠇍𠇎𠇏𠇐𠇑𠇒𠇓𠇔𠇕𠇖𠇗𠇘𠇙
 𠇚𠇛𠇜𠇝𠇞𠇟𠇠𠇡𠇢𠇣𠇤𠇥𠇦𠇧
 𠇨𠇩𠇪𠇫𠇬𠇭𠇮𠇯𠇰𠇱𠇲𠇳𠇴𠇵𠇶
 𠇷𠇸𠇹𠇺𠇻𠇼𠇽𠇾𠇿𠈀𠈁𠈂𠈃𠈄𠈅
 𠈆𠈇𠈈𠈉𠈊𠈋𠈌𠈍𠈎𠈏𠈐𠈑𠈒𠈓𠈔
 𠈕𠈖𠈗𠈘𠈙𠈚𠈛𠈜𠈝𠈞𠈟𠈠𠈡𠈢𠈣
 𠈤𠈥𠈦𠈧𠈨𠈩𠈪𠈫𠈬𠈭𠈮𠈯𠈰𠈱𠈲
 𠈳𠈴𠈵𠈶𠈷𠈸𠈹𠈺𠈻𠈼𠈽𠈾𠈿𠉀𠉁
 𠉂𠉃𠉄𠉅𠉆𠉇𠉈𠉉𠉊𠉋𠉌𠉍𠉎𠉏𠉐𠉑
 𠉒𠉓𠉔𠉕𠉖𠉗𠉘𠉙𠉚𠉛𠉜𠉝𠉞𠉟𠉠𠉡
 𠉢𠉣𠉤𠉥𠉦𠉧𠉨𠉩𠉪𠉫𠉬𠉭𠉮𠉯𠉰𠉱
 𠉲𠉳𠉴𠉵𠉶𠉷𠉸𠉹𠉺𠉻𠉼𠉽𠉾𠉿𠊀𠊁
 𠊂𠊃𠊄𠊅𠊆𠊇𠊈𠊉𠊊𠊋𠊌𠊍𠊎𠊏𠊐𠊑
 𠊒𠊓𠊔𠊕𠊖𠊗𠊘𠊙𠊚𠊛𠊜𠊝𠊞𠊟𠊠𠊡
 𠊢𠊣𠊤𠊥𠊦𠊧𠊨𠊩𠊪𠊫𠊬𠊭𠊮𠊯𠊰𠊱
 𠊲𠊳𠊴𠊵𠊶𠊷𠊸𠊹𠊺𠊻𠊼𠊽𠊾𠊿𠋀𠋁
 𠋂𠋃𠋄𠋅𠋆𠋇𠋈𠋉𠋊𠋋𠋌𠋍𠋎𠋏𠋐𠋑
 𠋒𠋓𠋔𠋕𠋖𠋗𠋘𠋙𠋚𠋛𠋜𠋝𠋞𠋟𠋠𠋡
 𠋢𠋣𠋤𠋥𠋦𠋧𠋨𠋩𠋪𠋫𠋬𠋭𠋮𠋯𠋰𠋱
 𠋲𠋳𠋴𠋵𠋶𠋷𠋸𠋹𠋺𠋻𠋼𠋽𠋾𠋿𠌀𠌁
 𠌂𠌃𠌄𠌅𠌆𠌇𠌈𠌉𠌊𠌋𠌌𠌍𠌎𠌏𠌐𠌑𠌒
 𠌓𠌔𠌕𠌖𠌗𠌘𠌙𠌚𠌛𠌜𠌝𠌞𠌟𠌠𠌡𠌢𠌣
 𠌤𠌥𠌦𠌧𠌨𠌩𠌪𠌫𠌬𠌭𠌮𠌯𠌰𠌱𠌲𠌳𠌴
 𠌵𠌶𠌷𠌸𠌹𠌺𠌻𠌼𠌽𠌾𠌿𠍀𠍁𠍂𠍃𠍄
 𠍅𠍆𠍇𠍈𠍉𠍊𠍋𠍌𠍍𠍎𠍏𠍐𠍑𠍒𠍓𠍔
 𠍕𠍖𠍗𠍘𠍙𠍚𠍛𠍜𠍝𠍞𠍟𠍠𠍡𠍢𠍣𠍤
 𠍥𠍦𠍧𠍨𠍩𠍪𠍫𠍬𠍭𠍮𠍯𠍰𠍱𠍲𠍳𠍴
 𠍵𠍶𠍷𠍸𠍹𠍺𠍻𠍼𠍽𠍾𠍿𠎀𠎁𠎂𠎃
 𠎄𠎅𠎆𠎇𠎈𠎉𠎊𠎋𠎌𠎍𠎎𠎏𠎐𠎑𠎒
 𠎓𠎔𠎕𠎖𠎗𠎘𠎙𠎚𠎛𠎜𠎝𠎞𠎟𠎠𠎡
 𠎢𠎣𠎤𠎥𠎦𠎧𠎨𠎩𠎪𠎫𠎬𠎭𠎮𠎯𠎰
 𠎱𠎲𠎳𠎴𠎵𠎶𠎷𠎸𠎹𠎺𠎻𠎼𠎽𠎾𠎿
 𠏀𠏁𠏂𠏃𠏄𠏅𠏆𠏇𠏈𠏉𠏊𠏋𠏌𠏍𠏎𠏏
 𠏐𠏑𠏒𠏓𠏔𠏕𠏖𠏗𠏘𠏙𠏚𠏛𠏜𠏝𠏞𠏟
 𠏠𠏡𠏢𠏣𠏤𠏥𠏦𠏧𠏨𠏩𠏪𠏫𠏬𠏭𠏮𠏯
 𠏰𠏱𠏲𠏳𠏴𠏵𠏶𠏷𠏸𠏹𠏺𠏻𠏼𠏽𠏾𠏿
 𠐀𠐁𠐂𠐃𠐄𠐅𠐆𠐇𠐈𠐉𠐊𠐋𠐌𠐍𠐎𠐏
 𠐐𠐑𠐒𠐓𠐔𠐕𠐖𠐗𠐘𠐙𠐚𠐛𠐜𠐝𠐞𠐟
 𠐠𠐡𠐢𠐣𠐤𠐥𠐦𠐧𠐨𠐩𠐪𠐫𠐬𠐭𠐮𠐯
 𠐰𠐱𠐲𠐳𠐴𠐵𠐶𠐷𠐸𠐹𠐺𠐻𠐼𠐽𠐾𠐿
 𠑀𠑁𠑂𠑃𠑄𠑅𠑆𠑇𠑈𠑉𠑊𠑋𠑌𠑍𠑎𠑏
 𠑐𠑑𠑒𠑓𠑔𠑕𠑖𠑗𠑘𠑙𠑚𠑛𠑜𠑝𠑞𠑟
 𠑠𠑡𠑢𠑣𠑤𠑥𠑦𠑧𠑨𠑩𠑪𠑫𠑬𠑭𠑮𠑯
 𠑰𠑱𠑲𠑳𠑴𠑵𠑶𠑷𠑸𠑹𠑺𠑻𠑼𠑽𠑾𠑿
 𠒀𠒁𠒂𠒃𠒄𠒅𠒆𠒇𠒈𠒉𠒊𠒋𠒌𠒍𠒎𠒏𠒐
 𠒑𠒒𠒓𠒔𠒕𠒖𠒗𠒘𠒙𠒚𠒛𠒜𠒝𠒞𠒟𠒠𠒡
 𠒢𠒣𠒤𠒥𠒦𠒧𠒨𠒩𠒪𠒫𠒬𠒭𠒮𠒯𠒰𠒱𠒲
 𠒳𠒴𠒵𠒶𠒷𠒸𠒹𠒺𠒻𠒼𠒽𠒾𠒿𠓀𠓁𠓂
 𠓃𠓄𠓅𠓆𠓇𠓈𠓉𠓊𠓋𠓌𠓍𠓎𠓏𠓐𠓑𠓒
 𠓓𠓔𠓕𠓖𠓗𠓘𠓙𠓚𠓛𠓜𠓝𠓞𠓟𠓠𠓡𠓢
 𠓣𠓤𠓥𠓦𠓧𠓨𠓩𠓪𠓫𠓬𠓭𠓮𠓯𠓰𠓱𠓲
 𠓳𠓴𠓵𠓶𠓷𠓸𠓹𠓺𠓻𠓼𠓽𠓾𠓿𠔀𠔁
 𠔂𠔃𠔄𠔅𠔆𠔇𠔈𠔉𠔊𠔋𠔌𠔍𠔎𠔏𠔐𠔑
 𠔒𠔓𠔔𠔕𠔖𠔗𠔘𠔙𠔚𠔛𠔜𠔝𠔞𠔟𠔠𠔡
 𠔢𠔣𠔤𠔥𠔦𠔧𠔨𠔩𠔪𠔫𠔬𠔭𠔮𠔯𠔰𠔱
 𠔲𠔳𠔴𠔵𠔶𠔷𠔸𠔹𠔺𠔻𠔼𠔽𠔾𠔿𠕀𠕁
 𠕂𠕃𠕄𠕅𠕆𠕇𠕈𠕉𠕊𠕋𠕌𠕍𠕎𠕏𠕐𠕑𠕒
 𠕓𠕔𠕕𠕖𠕗𠕘𠕙𠕚𠕛𠕜𠕝𠕞𠕟𠕠𠕡𠕢𠕣
 𠕤𠕥𠕦𠕧𠕨𠕩𠕪𠕫𠕬𠕭𠕮𠕯𠕰𠕱𠕲𠕳𠕴
 𠕵𠕶𠕷𠕸𠕹𠕺𠕻𠕼𠕽𠕾𠕿𠖀𠖁𠖂𠖃𠖄
 𠖅𠖆𠖇𠖈𠖉𠖊𠖋𠖌𠖍𠖎𠖏𠖐𠖑𠖒𠖓𠖔
 𠖕𠖖𠖗𠖘𠖙𠖚𠖛𠖜𠖝𠖞𠖟𠖠𠖡𠖢𠖣𠖤
 𠖥𠖦𠖧𠖨𠖩𠖪𠖫𠖬𠖭𠖮𠖯𠖰𠖱𠖲𠖳𠖴
 𠖵𠖶𠖷𠖸𠖹𠖺𠖻𠖼𠖽𠖾𠖿𠗀𠗁𠗂𠗃
 𠗄𠗅𠗆𠗇𠗈𠗉𠗊𠗋𠗌𠗍𠗎𠗏𠗐𠗑𠗒𠗓
 𠗔𠗕𠗖𠗗𠗘𠗙𠗚𠗛𠗜𠗝𠗞𠗟𠗠𠗡𠗢𠗣
 𠗤𠗥𠗦𠗧𠗨𠗩𠗪𠗫𠗬𠗭𠗮𠗯𠗰𠗱𠗲𠗳
 𠗴𠗵𠗶𠗷𠗸𠗹𠗺𠗻𠗼𠗽𠗾𠗿𠘀𠘁𠘂
 𠘃𠘄𠘅𠘆𠘇𠘈𠘉𠘊𠘋𠘌𠘍𠘎𠘏𠘐𠘑𠘒𠘓
 𠘔𠘕𠘖𠘗𠘘𠘙𠘚𠘛𠘜𠘝𠘞𠘟𠘠𠘡𠘢𠘣𠘤
 𠘥𠘦𠘧𠘨𠘩𠘪𠘫𠘬𠘭𠘮𠘯𠘰𠘱𠘲𠘳𠘴𠘵
 𠘶𠘷𠘸𠘹𠘺𠘻𠘼𠘽𠘾𠘿𠙀𠙁𠙂𠙃𠙄𠙅
 𠙆𠙇𠙈𠙉𠙊𠙋𠙌𠙍𠙎𠙏𠙐𠙑𠙒𠙓𠙔𠙕𠙖
 𠙗𠙘𠙙𠙚𠙛𠙜𠙝𠙞𠙟𠙠𠙡𠙢𠙣𠙤𠙥𠙦
 𠙧𠙨𠙩𠙪𠙫𠙬𠙭𠙮𠙯𠙰𠙱𠙲𠙳𠙴𠙵𠙶𠙷
 𠙸𠙹𠙺𠙻𠙼𠙽𠙾𠙿𠚀𠚁𠚂𠚃𠚄𠚅𠚆𠚇
 𠚈𠚉𠚊𠚋𠚌𠚍𠚎𠚏𠚐𠚑𠚒𠚓𠚔𠚕𠚖𠚗𠚘
 𠚙𠚚𠚛𠚜𠚝𠚞𠚟𠚠𠚡𠚢𠚣𠚤𠚥𠚦𠚧𠚨𠚩
 𠚪𠚫𠚬𠚭𠚮𠚯𠚰𠚱𠚲𠚳𠚴𠚵𠚶𠚷𠚸𠚹𠚺
 𠚻𠚼𠚽𠚾𠚿𠛀𠛁𠛂𠛃𠛄𠛅𠛆𠛇𠛈𠛉𠛊
 𠛋𠛌𠛍𠛎𠛏𠛐𠛑𠛒𠛓𠛔𠛕𠛖𠛗𠛘𠛙𠛚𠛛
 𠛜𠛝𠛞𠛟𠛠𠛡𠛢𠛣𠛤𠛥𠛦𠛧𠛨𠛩𠛪𠛫
 𠛬𠛭𠛮𠛯𠛰𠛱𠛲𠛳𠛴𠛵𠛶𠛷𠛸𠛹𠛺𠛻
 𠛼𠛽𠛾𠛿𠜀𠜁𠜂𠜃𠜄𠜅𠜆𠜇𠜈𠜉𠜊𠜋
 𠜌𠜍𠜎𠜏𠜐𠜑𠜒𠜓𠜔𠜕𠜖𠜗𠜘𠜙𠜚𠜛𠜜
 𠜝𠜞𠜟𠜠𠜡𠜢𠜣𠜤𠜥𠜦𠜧𠜨𠜩𠜪𠜫𠜬𠜭
 𠜮𠜯𠜰𠜱𠜲𠜳𠜴𠜵𠜶𠜷𠜸𠜹𠜺𠜻𠜼𠜽
 𠜾𠜿𠝀𠝁𠝂𠝃𠝄𠝅𠝆𠝇𠝈𠝉𠝊𠝋𠝌𠝍
 𠝎𠝏𠝐𠝑𠝒𠝓𠝔𠝕𠝖𠝗𠝘𠝙𠝚𠝛𠝜𠝝𠝞
 𠝟𠝠𠝡𠝢𠝣𠝤𠝥𠝦𠝧𠝨𠝩𠝪𠝫𠝬𠝭𠝮
 𠝯𠝰𠝱𠝲𠝳𠝴𠝵𠝶𠝷𠝸𠝹𠝺𠝻𠝼𠝽
 𠝾𠝿𠞀𠞁𠞂𠞃𠞄𠞅𠞆𠞇𠞈𠞉𠞊𠞋𠞌𠞍
 𠞎𠞏𠞐𠞑𠞒𠞓𠞔𠞕𠞖𠞗𠞘𠞙𠞚𠞛𠞜𠞝𠞞
 𠞟𠞠𠞡𠞢𠞣𠞤𠞥𠞦𠞧𠞨𠞩𠞪𠞫𠞬𠞭𠞮
 𠞯𠞰𠞱𠞲𠞳𠞴𠞵𠞶𠞷𠞸𠞹𠞺𠞻𠞼𠞽
 𠞾𠞿𠟀𠟁𠟂𠟃𠟄𠟅𠟆𠟇𠟈𠟉𠟊𠟋𠟌𠟍
 𠟎𠟏𠟐𠟑𠟒𠟓𠟔𠟕𠟖𠟗𠟘𠟙𠟚𠟛𠟜𠟝𠟞
 𠟟𠟠𠟡𠟢𠟣𠟤𠟥𠟦𠟧𠟨𠟩𠟪𠟫𠟬𠟭𠟮
 𠟯𠟰𠟱𠟲𠟳𠟴𠟵𠟶𠟷𠟸𠟹𠟺𠟻𠟼𠟽
 𠟾𠟿𠠀𠠁𠠂𠠃𠠄𠠅𠠆𠠇𠠈𠠉𠠊𠠋𠠌𠠍
 𠠎𠠏𠠐𠠑𠠒𠠓𠠔𠠕𠠖𠠗𠠘𠠙𠠚𠠛𠠜𠠝
 𠠞𠠟𠠠𠠡𠠢𠠣𠠤𠠥𠠦𠠧𠠨𠠩𠠪𠠫𠠬𠠭
 𠠮𠠯𠠰𠠱𠠲𠠳𠠴𠠵𠠶𠠷𠠸𠠹𠠺𠠻𠠼
 𠠽𠠾𠠿𠡀𠡁𠡂𠡃𠡄𠡅𠡆𠡇𠡈𠡉𠡊𠡋
 𠡌𠡍𠡎𠡏𠡐𠡑𠡒𠡓𠡔𠡕𠡖𠡗𠡘𠡙𠡚𠡛
 𠡜𠡝𠡞𠡟𠡠𠡡𠡢𠡣𠡤𠡥𠡦𠡧𠡨𠡩𠡪𠡫
 𠡬𠡭𠡮𠡯𠡰𠡱𠡲𠡳𠡴𠡵𠡶𠡷𠡸𠡹𠡺
 𠡻𠡼𠡽𠡾𠡿𠢀𠢁𠢂𠢃𠢄𠢅𠢆𠢇𠢈𠢉𠢊
 𠢋𠢌𠢍𠢎𠢏𠢐𠢑𠢒𠢓𠢔𠢕𠢖𠢗𠢘𠢙𠢚𠢛
 𠢜𠢝𠢞𠢟𠢠𠢡𠢢𠢣𠢤𠢥𠢦𠢧𠢨𠢩𠢪𠢫
 𠢬𠢭𠢮𠢯𠢰𠢱𠢲𠢳𠢴𠢵𠢶𠢷𠢸𠢹𠢺𠢻
 𠢼𠢽𠢾𠢿𠣀𠣁𠣂𠣃𠣄𠣅𠣆𠣇𠣈𠣉𠣊𠣋
 𠣌𠣍𠣎𠣏𠣐𠣑𠣒𠣓𠣔𠣕𠣖𠣗𠣘𠣙𠣚𠣛
 𠣜𠣝𠣞𠣟𠣠𠣡𠣢𠣣𠣤𠣥𠣦𠣧𠣨𠣩𠣪
 𠣫𠣬𠣭𠣮𠣯𠣰𠣱𠣲𠣳𠣴𠣵𠣶𠣷𠣸𠣹
 𠣺𠣻𠣼𠣽𠣾𠣿𠤀𠤁𠤂𠤃𠤄𠤅𠤆𠤇𠤈𠤉
 𠤊𠤋𠤌𠤍𠤎𠤏𠤐𠤑𠤒𠤓𠤔𠤕𠤖𠤗𠤘𠤙
 𠤚𠤛𠤜𠤝𠤞𠤟𠤠𠤡𠤢𠤣𠤤𠤥𠤦𠤧𠤨𠤩
 𠤪𠤫𠤬𠤭𠤮𠤯𠤰𠤱𠤲𠤳𠤴𠤵𠤶𠤷𠤸𠤹
 𠤺𠤻𠤼𠤽𠤾𠤿𠥀𠥁𠥂𠥃𠥄𠥅𠥆𠥇𠥈𠥉
 𠥊𠥋𠥌𠥍𠥎𠥏𠥐𠥑𠥒𠥓𠥔𠥕𠥖𠥗𠥘𠥙
 𠥚𠥛𠥜𠥝𠥞𠥟𠥠𠥡𠥢𠥣𠥤𠥥𠥦𠥧𠥨
 𠥩𠥪𠥫𠥬𠥭𠥮𠥯𠥰𠥱𠥲𠥳𠥴𠥵𠥶𠥷𠥸
 𠥹𠥺𠥻𠥼𠥽𠥾𠥿𠦀𠦁𠦂𠦃𠦄𠦅𠦆𠦇𠦈
 𠦉𠦊𠦋𠦌𠦍𠦎𠦏𠦐𠦑𠦒𠦓𠦔𠦕𠦖𠦗𠦘
 𠦙𠦚𠦛𠦜𠦝𠦞𠦟𠦠𠦡𠦢𠦣𠦤𠦥𠦦𠦧
 𠦨𠦩𠦪𠦫𠦬𠦭𠦮𠦯𠦰𠦱𠦲𠦳𠦴𠦵𠦶𠦷
 𠦸𠦹𠦺𠦻𠦼𠦽𠦾𠦿𠧀𠧁𠧂𠧃𠧄𠧅𠧆𠧇
 𠧈𠧉𠧊𠧋𠧌𠧍𠧎𠧏𠧐𠧑𠧒𠧓𠧔𠧕𠧖𠧗
 𠧘𠧙𠧚𠧛𠧜𠧝𠧞𠧟𠧠𠧡𠧢𠧣𠧤𠧥𠧦
 𠧧𠧨𠧩𠧪𠧫𠧬𠧭𠧮𠧯𠧰𠧱𠧲𠧳𠧴𠧵𠧶
 𠧷𠧸𠧹𠧺𠧻𠧼𠧽𠧾𠧿𠨀𠨁𠨂𠨃𠨄𠨅
 𠨆𠨇𠨈𠨉𠨊𠨋𠨌𠨍𠨎𠨏𠨐𠨑𠨒𠨓𠨔𠨕
 𠨖𠨗𠨘𠨙𠨚𠨛𠨜𠨝𠨞𠨟𠨠𠨡𠨢𠨣𠨤
 𠨥𠨦𠨧𠨨𠨩𠨪𠨫𠨬𠨭𠨮𠨯𠨰𠨱𠨲𠨳𠨴
 𠨵𠨶𠨷𠨸𠨹𠨺𠨻𠨼𠨽𠨾𠨿𠩀𠩁𠩂𠩃
 𠩄𠩅𠩆𠩇𠩈𠩉𠩊𠩋𠩌𠩍𠩎𠩏𠩐𠩑𠩒
 𠩓𠩔𠩕𠩖𠩗𠩘𠩙𠩚𠩛𠩜𠩝𠩞𠩟𠩠𠩡
 𠩢𠩣𠩤𠩥𠩦𠩧𠩨𠩩𠩪𠩫𠩬𠩭𠩮𠩯𠩰
 𠩱𠩲𠩳𠩴𠩵𠩶𠩷𠩸𠩹𠩺𠩻𠩼𠩽𠩾𠩿𠪀
 𠪁𠪂𠪃𠪄𠪅𠪆𠪇𠪈𠪉𠪊𠪋𠪌𠪍𠪎𠪏𠪐
 𠪑𠪒𠪓𠪔𠪕𠪖𠪗𠪘𠪙𠪚𠪛𠪜𠪝𠪞𠪟𠪠
 𠪡𠪢𠪣𠪤𠪥𠪦𠪧𠪨𠪩𠪪𠪫𠪬𠪭𠪮𠪯𠪰
 𠪱𠪲𠪳𠪴𠪵𠪶𠪷𠪸𠪹𠪺𠪻𠪼𠪽𠪾𠪿𠫀
 𠫁𠫂𠫃𠫄𠫅𠫆𠫇𠫈𠫉𠫊𠫋𠫌𠫍𠫎𠫏𠫐
 𠫑𠫒𠫓𠫔𠫕𠫖𠫗𠫘𠫙𠫚𠫛𠫜𠫝𠫞𠫟𠫠
 𠫡𠫢𠫣𠫤𠫥𠫦𠫧𠫨𠫩𠫪𠫫𠫬𠫭𠫮𠫯
 𠫰𠫱𠫲𠫳𠫴𠫵𠫶𠫷𠫸𠫹𠫺𠫻𠫼𠫽𠫾
 𠫿𠬀𠬁𠬂𠬃𠬄𠬅𠬆𠬇𠬈𠬉𠬊𠬋𠬌𠬍
 𠬎𠬏𠬐𠬑𠬒𠬓𠬔𠬕𠬖𠬗𠬘𠬙𠬚𠬛𠬜𠬝
 𠬞𠬟𠬠𠬡𠬢𠬣𠬤𠬥𠬦𠬧𠬨𠬩𠬪𠬫𠬬

Unicode-Met2

unicode-met2.met

Этот пример содержит отображает список шрифтов. Чтобы иметь возможность отображать эти шрифты, вам необходимо установить соответствующие шрифты.

unicode-met2.png

