AＰC　ゲーム・ＣＧ・アニメ科／ゲーム・ＣＧ・アニメ専攻科 ノート ＣＧ概論Ⅰ-07(1/1)

**ＣＧ概論Ⅰ**

**学科名を入力　科　学籍番号　学籍番号を入力　氏名　氏名を入力**

**１．実写撮影**

**１－１　写真撮影の基礎**

**１－１－１　写真撮影の基礎**

**［１０］タイポグラフィ(ベーシック対策)**

**◎フォント、文字組という2つの要素により構成する。**

**①フォント**

**１つのセットのすべての文字が統一感を持ったコンセプトでデザインされている。このデザインをフォントと呼ぶ。**

**（１）欧文フォント**

**文字の末端部分に飾りがあるとセリフ体と、を持たないセリフを持たないサンセリフ体に分けられる。**

**セリフ体の例**

**サンセリフ体の例**

**（２）和文フォント**

**縦の線と横の線の太さの異なる明朝体と同一の太さの線からなるゴシック体が代表的な書体である。**

**ゴシック体の例**

**明朝体の例**

**②文字組**

**文字組みの際には、行送り、行間、行長、行揃え、字送り、字間調整（カーニング）などを、その目的や読み手の**

**ことを配慮して設定する。**

**（１）行送り**

**１行の文字の1行の文字の大きさと行間の設定である。文字サイズや行長を考慮して、**

**テキストの各行や改行を目でスムーズに追いやすいように調整すること。**

**（２）行揃え**

**行の左端や中央を基準にして揃えたりする設定である。禁則処理、ぶら下がり、ハイフネーションの処理も行われる。**



**（３）字送り**

**文字中心から次の文字の中心長さの設定である。**

**隣接する文字の形に合わせて個別に調整することを**

**字間調整（カーニング）と呼ぶ。**

**和文カーニング**

**欧文カーニング**