

AutoPlay Media Studio で日本語を表示する

AutoPlay Media Studio で日本語を表示するには、2 つの方法があります。1 つは Microsoft Office 2000 以上に含まれる "Arial Unicode MS" フォントを使用する方法です。Arial Unicode MS を使用する方法については、"AutoPlay Media Studio で日本語を表示するには - その 1 -" をご覧ください。もう 1 つは AutoPlay Media Studio で使用できない TTC (TrueType コレクション) ファイルを、Microsoft から無料で提供されている BREAKTTC.EXE というツールを使用して、.ttf ファイルに変換する方法です。

このドキュメントでは、BREAKTTC.EXE を使用した方法をご紹介します。

なお、使用している OS は Windows 98 です。Windows NT 系 OS をご利用の方は、フォルダ名などを置き替えてご利用ください。

全体の流れ:

1. BREAKTTC.EXE をダウンロードする。
2. BREAKTTC.EXE を使用して TTC ファイルを TTF に変換する。
3. AutoPlay Media Studio で実際にフォントを使用して確認する。

必要なツール:

PKZIP などの .zip ファイルを解凍できるツール

お持ちでない場合は、弊社ダウンロード サイトから PKZIP の体験版がダウンロードできます。

<http://www.xlsoft.com/jp/products/download/download.html>

1. BREAKTTC.EXE をダウンロードする

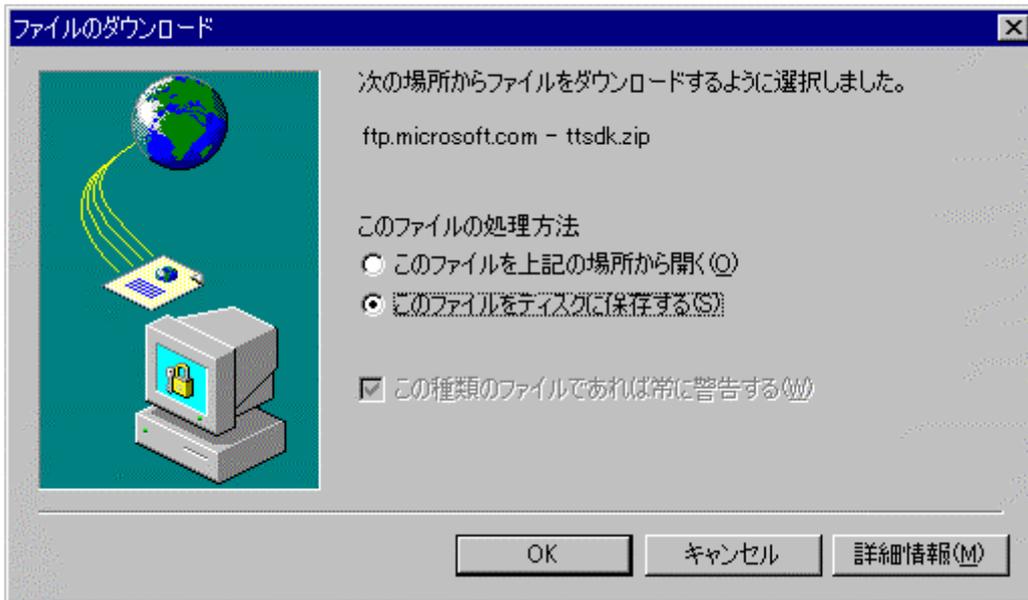
最初に Microsoft の FTP サイトから、BREAKTTC.EXE をダウンロードします。

(現在 Microsoft の FTP サイトのリンクが切れているため、弊社 HTTP サーバーからのダウンロードをお願いしております。)

Internet Explorer を開き、[アドレス] に次の URL を入力します。

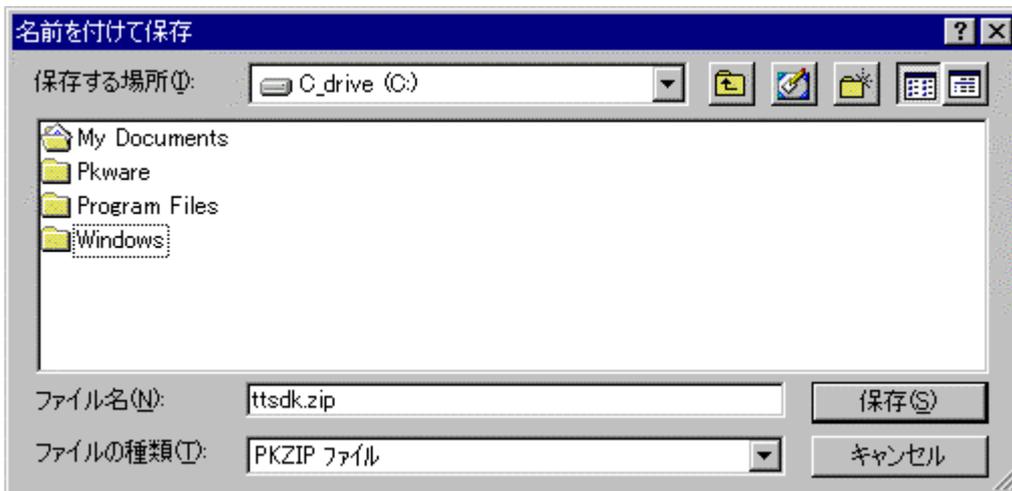
<http://www.xlsoft.com/jp/products/indigorse/files/ttsdk.zip>

次のダイアログが表示されます。Netscape をご利用の場合は、[ディスクに保存] を選択して、[OK] をクリックします。



[ファイルのダウンロード] ダイアログ

[OK] をクリックし、任意の場所に ttsdk.zip を保存します。

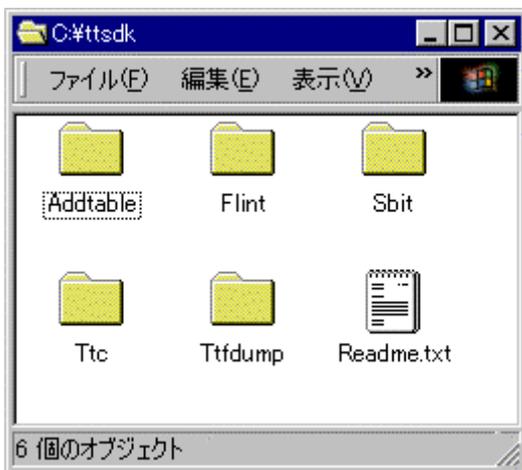


[名前を付けて保存] ダイアログ

エクスプローラを開き、ディスクに保存した ttsdk.zip を任意の場所に解凍します。今回のケースでは、C:\ttsdk フォルダに解凍します。



C:\ フォルダ



C:\ttsdk フォルダに解凍したファイル

ファイルを解凍したフォルダに移動し、[TTC] フォルダを開きます。BREAKTTC.EXE があることを確認します。

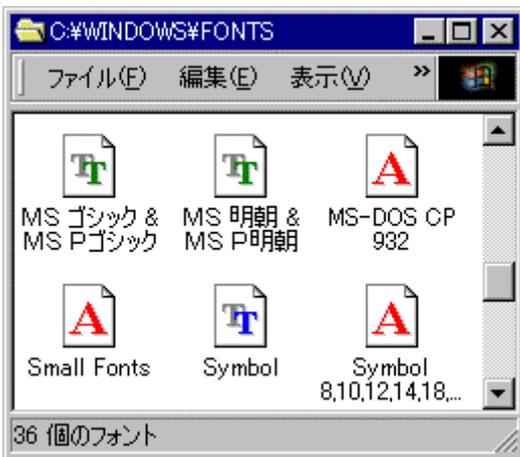


C:\ttsdk\TTC フォルダ

次にフォントを変換する準備を行います。

2. BREAKTTC.EXE を使用して TTC ファイルを TTF に変換する

次に、C:\WINDOWS\FONTS フォルダを開きます。



C:\WINDOWS\FONTS フォルダ

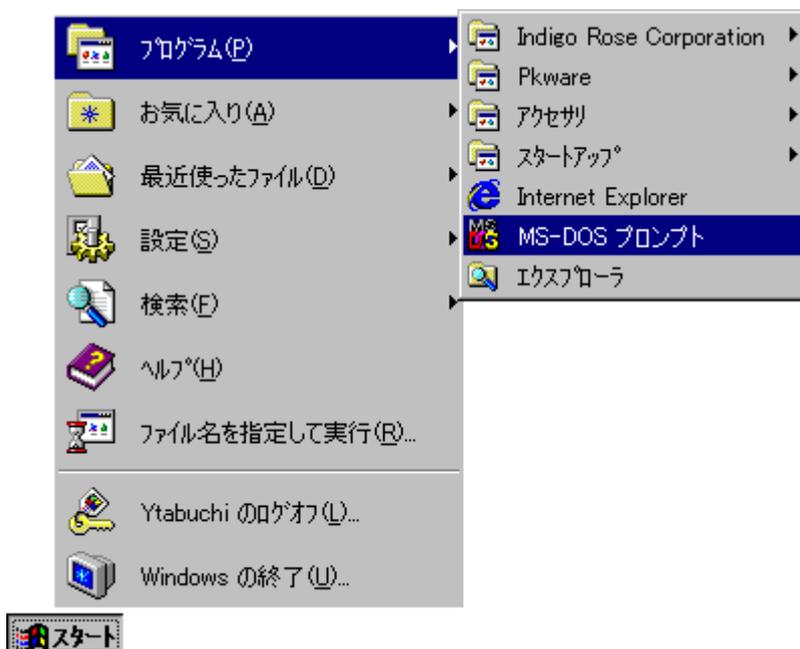
AutoPlay Media Studio で使用する日本語フォントを、先ほどの C:\ttsdk\TTC フォルダにコピーします。その際は右クリックメニューの [コピー] が使用できないため、2つのウィンドウを開き、キーボードの [Ctrl] キーを押しながらドラッグすると良いでしょう。ここでは [MS ゴシック&MS Pゴシック] フォントをコピーしてください。[MSgothic.ttc] というファイルがコピーされます。



フォント ファイルを C:\ttsdk\TTC フォルダにコピー

エクスプローラを閉じます。

Windows のスタートメニューから、[プログラム] - [MS-DOS プロンプト] を選択します (Windows 98 の場合)。



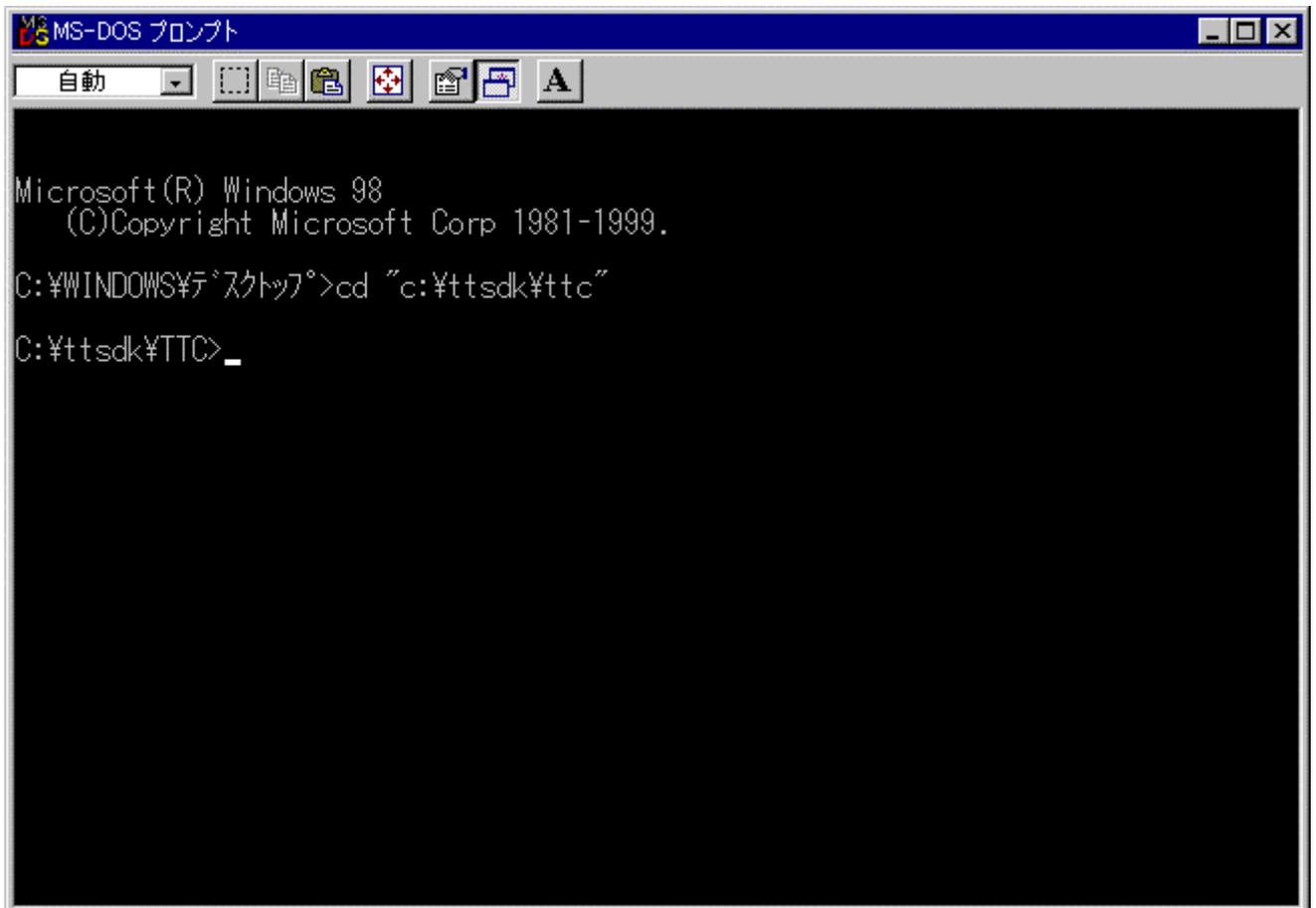
[スタート] ボタン - [プログラム] - [MS - DOS プロンプト]

または、スタートメニューから、[ファイル名を指定して実行] を選択し、表示されるダイアログで、[command] と入力します。



[ファイル名を指定して実行] ダイアログ

起動した MS-DOS プロンプトで、[cd "c:¥ttsdk¥ttc"] と入力し [Enter] キーを押します。



MS-DOS プロンプト

ここで先ほどコピーしたフォントファイルを分解します。MS-DOS プロンプトで、"breadttc msgothic.ttc" と入力し、[Enter] を押します。

```
MS-DOS プロンプト

Microsoft(R) Windows 98
(C)Copyright Microsoft Corp 1981-1999.
C:\WINDOWS\デスクトップ>cd "c:\ttsdk\ttc"
C:\ttsdk\TTC>breakttc msgothic.ttc
Writing font00.ttf
Writing font01.ttf
Writing font02.ttf
C:\ttsdk\TTC>_
```

MS-DOS プロンプト

.ttc ファイルに含まれる各 .ttf ファイルが同じフォルダ内に展開されました。

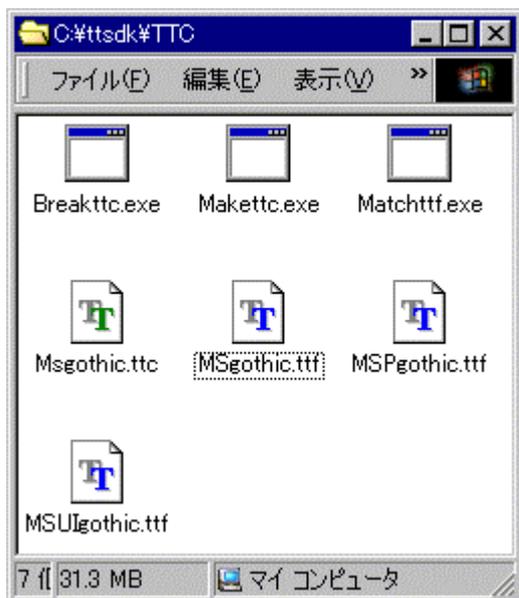


展開されたフォント ファイル

注意: 展開されるフォント ファイルは必ず Font00.ttf, Font01.ttf ... となり、同じ名前のファイルがあると自動的に上書きされます。他のフォントを的確に展開するために、展開された ttf ファイルの名前を変更してください。ここでは、以下のように変更します。

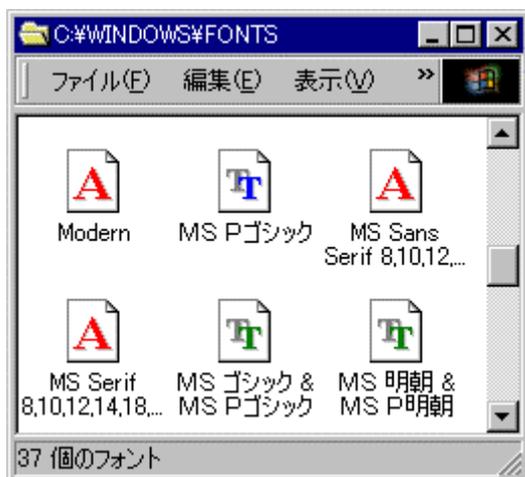
(他のフォントを展開する場合は、生成されたフォントファイルをダブルクリックするとフォント名などの内容が表示されるので、各ファイルをフォント名に適切な名前に変更してください。)

- Font00.ttf -> MSgothic.ttf
- Font01.ttf -> MSPgothic.ttf
- Font02.ttf -> MSUigothic.ttf



名前を変更したフォントファイル

先ほどとは逆の手順で、AutoPlay Media Studio で使用するフォントを C:\WINDOWS\FONTS フォルダにドラッグしてフォントをインストールします。



インストールされた MS Pゴシック (.ttf)

他のフォントも使用する場合は、上記の作業をくり返し、各フォントをインストールします。



インストールされた各 TTF フォント

フォントの作成が終了しました。次に AutoPlay Media Studio で実際にフォントを使用します。

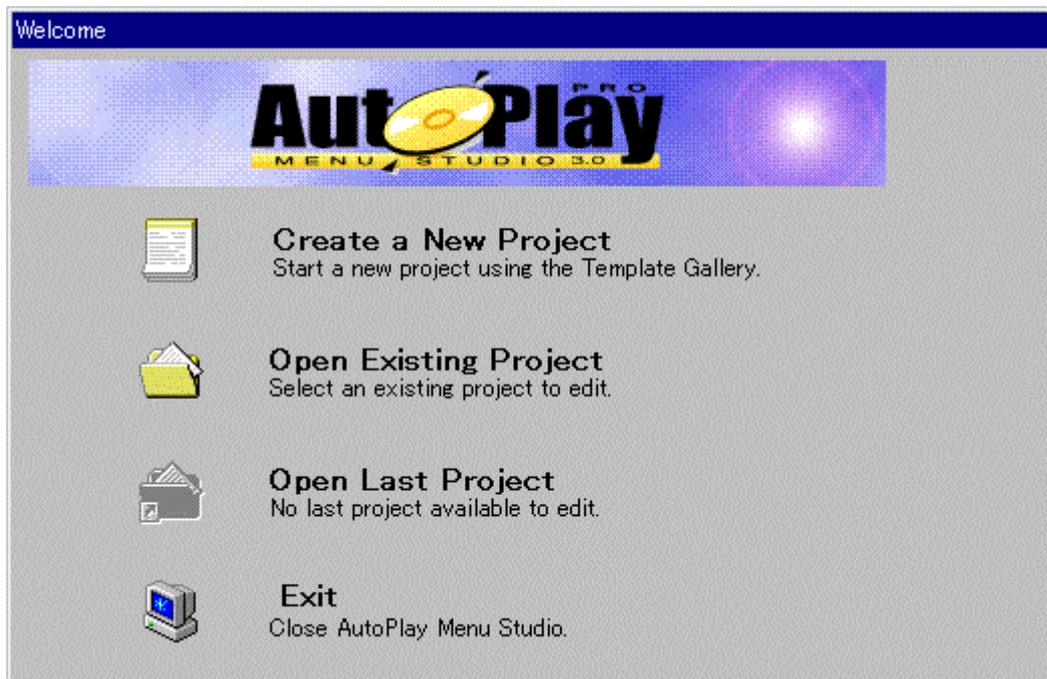
AutoPlay Media Studio で実際にフォントを使用して確認する

AutoPlay Media Studio を起動します。

起動時に [Tip of the Day] が表示される場合は、[Close] をクリックしてダイアログを閉じます。

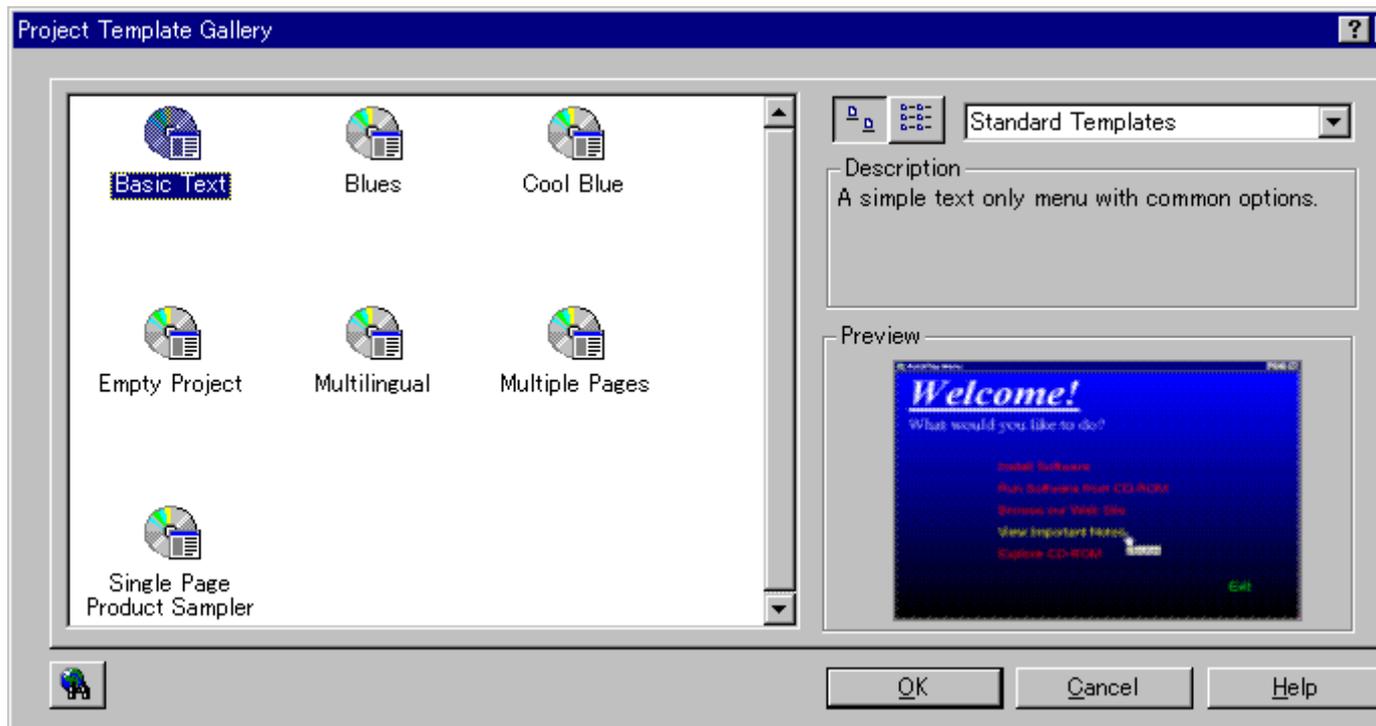
[Welcome] ダイアログが表示されます。

[Create a New Project] をクリックして、新規プロジェクトを作成します。



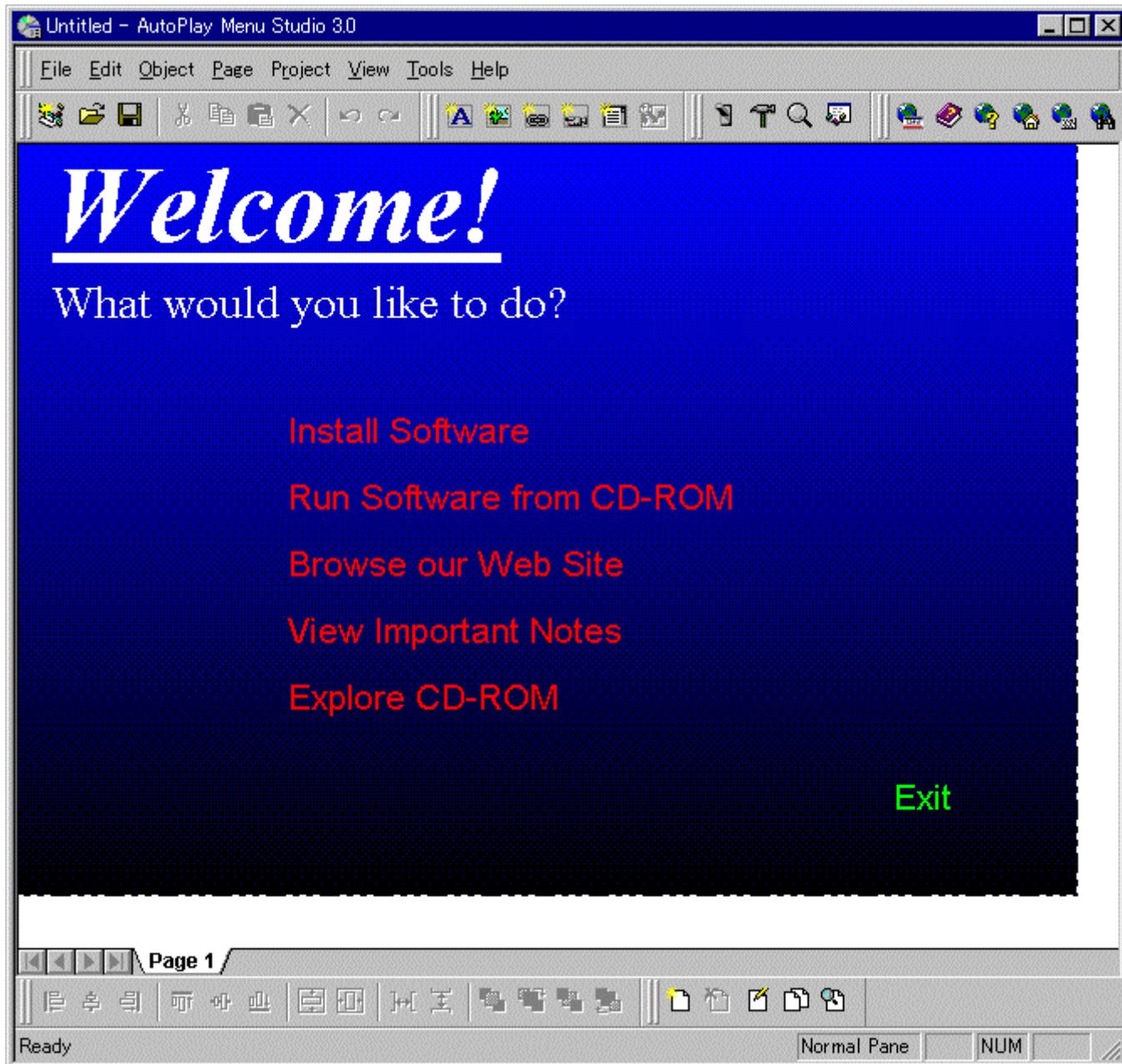
[Welcome] ダイアログ

表示される [Project Template Gallery] ダイアログで、[Basic Text] を選択して、[OK] をクリックします。



[Project Template Gallery] ダイアログ

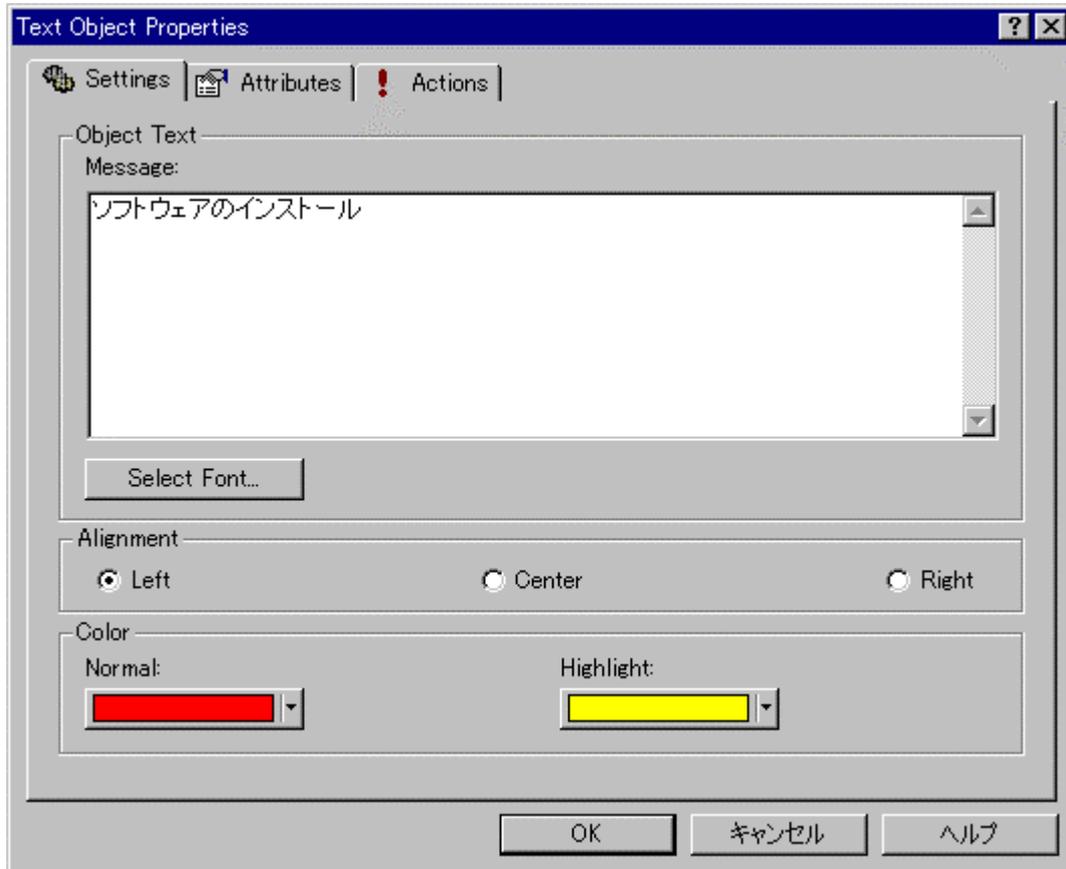
AutoPlay Media Studio メイン画面が表示されます。



AutoPlay Media Studio メイン画面

[Install Software] をダブルクリックして、[Text Object Properties] ダイアログを表示します。

[Message] 内に [ソフトウェアのインストール] と入力します。



[Text Object Properties] ダイアログ

[Select Font...] ボタンをクリックして、フォント選択ダイアログを表示します。

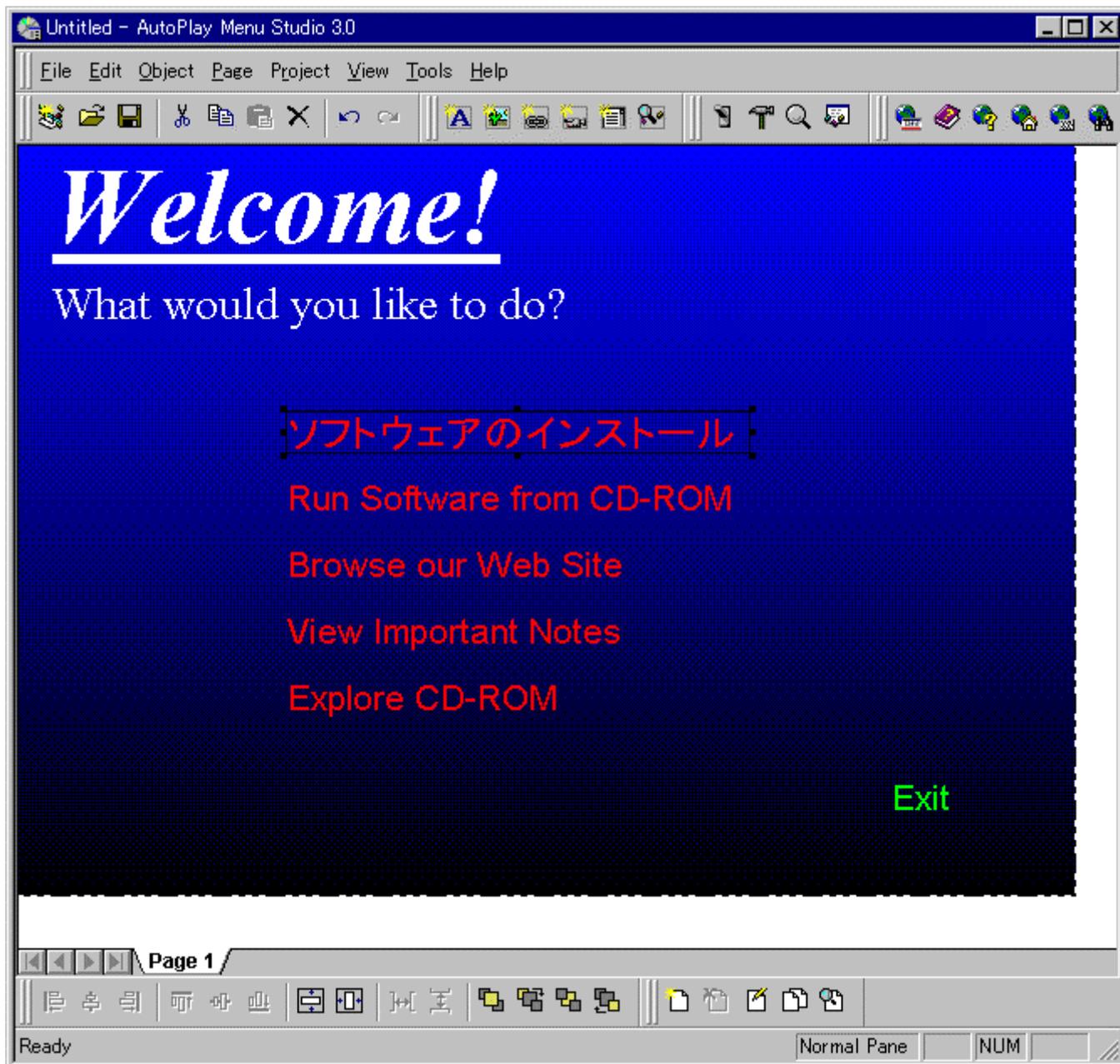


[フォント] ダイアログ

先ほどインストールした TTF フォントを選択し [OK] をクリックして、変更を保存します。その際に、[書体の種類] に [日本語] が選択されていることを確認してください。

[OK] をクリックして、[Text Object Properties] ダイアログを閉じます。

オブジェクトの幅を入力した文字列にあわせ、変更します。



AutoPlay Media Studio メイン画面

メニューから [Project] - [Preview] を選択し、正常に日本語が表示されていることを確認します。



プレビュー画面