

セプテンバーN

太さ4種、NEC特殊文字とIBM拡張文字も使える、手書き風の総合書体

セプテンバーN2

優しい温もりと手作りの味わい

セプテンバーN3

優しい温もりと手作りの味わい

セプテンバーN4

優しい温もりと手作りの味わい

セプテンバーN5

優しい温もりと手作りの味わい

使えるようになった拡張文字の一部です

“草薙” “高木” “手塚” “黒船” “川崎”

①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳

I II III IV V VI VII VIII IX X ミリ キロ セン メー グラ トン アー ヘ ク リ ッ ツ
トルム トル トル

カロドル センパー ミリペー mm cm km mg kg cc m² “ ” No.K.K.TEL 上 中

下 左 右 (株) (有) (代) 明治大正昭和平成

NEC特殊文字とIBM拡張文字の全ては、最終ページに掲載してあります

●Macintoshをお使いの皆様へ

このフォントは、OS X 専用です (OS 9 以前のOSでは認識されません)

※フォントメニューに正しく表示されず、使えないアプリもあります

※アプリによっては、フォントメニューに英字名で表示される場合があります

※アプリによっては、まったく文字入力できず使えない場合もあります

※アプリによっては、拡張文字の一部が文字化けする場合もあります

商品を購入する前に、ご使用予定のアプリで必ず上記の不具合をご確認ください

書体をデザインするということ

エムディエヌ (MdN) 2000年2月号「文字のこころ」に掲載された文章です

総合書体 セブテンバーN2 文章サンプル

書体をデザインするとき、特殊な方法やソフトウェアがあると思っている人がいるが、特に変わったやり方があるわけではない。絵を描く画材がいろいろあるように、どんな道具を使って書体をデザインしても構わない。毛筆で和紙に描いてもいいし、クレヨンやボールペンを使っても別に問題はないのだ。ただし、それをフォントという現実を使用する形態にするときには多少の制約がでてくる。この誌面を読んでいる人にとってフォントとは、最低限パソコン上で使用可能なデジタルデータでなければならぬだろう。(8pt.)

デジタルデータ化する方法もいろいろある。私の場合、文字をデザインした原画があれば、それをスキャナで取り込んでからIllustratorでトレースをするし、ロットリングで描いた小さな文字を、オートトレースソフトでデータ化することもある。最近では原画を描かずに直接パソコンのモニタ上で文字の形をデザインすることも多い。他人との共同作業でない限り、どんなやり方でも別に問題はないのだ。データ化するときに私がいちばんこだわるのは、自分が発想した書体デザインに最適の方法を見つけることなのだ。そのため毎回違う方法でデータ化することになり、ノウハウが再利用できず苦労している。しかし自分が楽をするために、貴重なデザインエッセンスが薄れてしまつては意味がないので、これからも新しい書体をデザインする度に最適なデータ化の方法を模索していくと思う。(9pt.)

また、フォントを販売する側の人達は、書体の流行とか寿命をよく口にする。しかし私は、そんなことを気にしてはいない。それは短期間にビジネスを成功させたい商人の方便だ。使いやすいフォント形態で存在さえすれば、つくられた書体の寿命は永遠に続く。どうせ苦労してつくるのなら、ヘタでもいい、人の意見や流行に左右されず思いまじり自分の嗜好でデザインしたいものだ。(12pt.)

ずいぶんむかしのことだが、知人から「タイヤの痕跡パターンで書体をデザインすれば？」と言われたことがある。「このアイデアでつくられた書体はまだ存在しないでしょ」とその人に熱っぽく語られ閉口した。そんな簡単なことなら百科事典の「あ」から始めて「アメ」とか「アリ」などの形象をすべて書体のモチーフとして取り入れていけば、すぐに数万種のデザインアイデアができる。そういう方向で書体をデザインしたい人はそれを実行すればいいと思う。(10pt.)

誰もが自由に書体デザインを始められるし、それをパソコンでフォントデータ化するツールも用意されている。つくられたフォントは、ウェブや雑誌の付録CD-ROMを介し、多くが無料で配布されている。そのエネルギーやデザインの大膽さには目を見張るものがあり、圧倒されたり感心もするのだが、なかには既製の書体をトレースしたものや、既製フォントデータをソフトウェアで変形処理しただけのフォントが存在する。

グラフィックデザインが印刷媒体を中心に動いていたころは、活字や写植のスタイルブックがどこの仕事場にもあり、デザイナーの誰もが国内外の各種書体を頭にたたきこんでいた。私も書体をデザインする立場として、既製のデザインと似たものをつくるのは嫌だから、ずいぶんと真剣に何千もある書体サンプルを眺めたものだ。そういう人間からみれば前述のようなズルをしているフォントは一目瞭然なのだ。(10pt.)

どんな創作でも、誰でも最初は模倣から始めることが多いし、よいものを分析して勉強するのは結構で大切なことだと思う。しかし、それをそのまま自分のオリジナル作品として発表・配布するのは遠慮してもらいたい。それは、他人が描いたイラストを、Photoshopを使い無断で加工して、自分のオリジナルと公言するのと同じ行為なのだ。(12pt.)

しかし私の目指す書体デザインは、表面的な形やアイデアで文字を装おうものではなく、文字本来の言語伝達機能を損なわずに、自分の意図するイメージを文字の骨格やカーブに巧妙に埋め込むことなのだ。そして私自身は、完成度が高い八方美人的な書体をつくりたいわけでもない。万人を満足させるモノなど誰もつくれるわけではないし、そんな書体が魅力的とも思わない。多少の欠点があっても、そんなことなど気にならなくなるぐらいの別な魅力があればいいのだ。今、自分の周りのお気に入りのモノも人も、そういうことで成り立っている。ヘタでもいい、多少の欠点があってもいい、人の心にすつと入り込み、印象に残る書体をデザインしたい。(9pt.)

書体をデザインするということ

エムディエヌ (MdN) 2000年2月号「文字のこころ」に掲載された文章です

総合書体 セブテンバー N3 文章サンプル

書体をデザインするとき、特殊な方法やソフトウェアがあると思っている人がいるが、特に変わったやり方があるわけではない。絵を描く画材がいろいろあるように、どんな道具を使って書体をデザインしても構わない。毛筆で和紙に描いてもいいし、クレヨンやボールペンを使っても別に問題はないのだ。ただし、それをフォントという現実を使用する形態にするときには多少の制約がでてくる。この誌面を読んでいる人にとってフォントとは、最低限パソコン上で使用可能なデジタルデータでなければならぬだろう。(8pt.)

デジタルデータ化する方法もいろいろある。私の場合、文字をデザインした原画があれば、それをスキャナで取り込んでからIllustratorでトレースをするし、ロットリングで描いた小さな文字を、オートトレースソフトでデータ化することもある。最近では原画を描かずに直接パソコンのモニタ上で文字の形をデザインすることも多い。他人との共同作業でない限り、どんなやり方でも別に問題はないのだ。データ化するときに私がいちばんこだわるのは、自分が発想した書体デザインに最適の方法を見つけることなのだ。そのため毎回違う方法でデータ化することになり、ノウハウが再利用できず苦労している。しかし自分が楽をするために、貴重なデザインエッセンスが薄れてしまっただけでは意味がないので、これからも新しい書体をデザインする度に最適なデータ化の方法を模索していくと思う。(9pt.)

また、フォントを販売する側の人達は、書体の流行とか寿命をよく口にする。しかし私は、そんなことを気にしてはいない。それは短期間にビジネスを成功させたい商人の方便だ。使いやすいフォント形態で存在さえすれば、つくられた書体の寿命は永遠に続く。どうせ苦労してつくるのなら、ヘタでもいい、人の意見や流行に左右されず思いまじり自分の嗜好でデザインしたいものだ。(12pt.)

ずいぶんむかしのことだが、知人から「タイヤの痕跡パターンで書体をデザインすれば？」と言われたことがある。「このアイデアでつくられた書体はまだ存在しないでしょ」とその人に熱っぽく語られ閉口した。そんな簡単なことなら百科事典の「あ」から始めて「アメ」とか「アリ」などの形象をすべて書体のモチーフとして取り入れていけば、すぐに数万種のデザインアイデアができる。そういう方向で書体をデザインしたい人はそれを実行すればいいと思う。(10pt.)

誰もが自由に書体デザインを始められるし、それをパソコンでフォントデータ化するツールも用意されている。つくられたフォントは、ウェブや雑誌の付録CD-ROMを介し、多くが無料で配布されている。そのエネルギーやデザインの大胆さには目を見張るものがあり、圧倒されたり感心もするのだが、なかには既製の書体をトレースしたものや、既製フォントデータをソフトウェアで変形処理しただけのフォントが存在する。

グラフィックデザインが印刷媒体を中心に動いていたころは、活字や写植のスタイルブックがどこの仕事場にもあり、デザイナーの誰もが国内外の各種書体を頭にたたきこんでいた。私も書体をデザインする立場として、既製のデザインと似たものをつくるのは嫌だから、ずいぶん真剣に何千もある書体サンプルを眺めたものだ。そういう人間からみれば前述のようなズルをしているフォントは一目瞭然なのだ。(10pt.)

どんな創作でも、誰でも最初は模倣から始めることが多いし、よいものを分析して勉強するのは結構で大切なことだと思う。しかし、それをそのまま自分のオリジナル作品として発表・配布するのは遠慮してもらいたい。それは、他人が描いたイラストを、Photoshopを使い無断で加工して、自分のオリジナルと公言するのと同じ行為なのだ。(12pt.)

しかし私の目指す書体デザインは、表面的な形やアイデアで文字を装おうものではなく、文字本来の言語伝達機能を損なわずに、自分の意図するイメージを文字の骨格やカーブに巧妙に埋め込むことなのだ。そして私自身は、完成度が高い八方美人的な書体をつくりたいわけでもない。万人を満足させるモノなど誰もつくれるわけではないし、そんな書体が魅力的とも思わない。多少の欠点があっても、そんなことなど気にならなくなるぐらいの別な魅力があればいいのだ。今、自分の周りのお気に入りのモノも人も、そういうことで成り立っている。ヘタでもいい、多少の欠点があってもいい、人の心にすっと入り込み、印象に残る書体をデザインしたい。(9pt.)

書体をデザインするということ

エムディエヌ (MdN) 2000年2月号「文字のこころ」に掲載された文章です

総合書体 セブテンバー N4 文章サンプル

書体をデザインするとき、特殊な方法やソフトウェアがあると思っている人がいるが、特に変わったやり方があるわけではない。絵を描く画材がいろいろあるように、どんな道具を使って書体をデザインしても構わない。毛筆で和紙に描いてもいいし、クレヨンやボールペンを使っても別に問題はないのだ。ただし、それをフォントという現実使用する形態にするときには多少の制約がでてくる。この誌面を読んでいる人にとってフォントとは、最低限パソコン上で使用可能なデジタルデータでなければならぬだろう。(8pt.)

デジタルデータ化する方法もいろいろある。私の場合、文字をデザインした原画があれば、それをスキャナで取り込んでからIllustratorでトレースをするし、ロットリングで描いた小さな文字を、オートトレースソフトでデータ化することもある。最近では原画を描かずに直接パソコンのモニタ上で文字の形をデザインすることも多い。他人との共同作業でない限り、どんなやり方でも別に問題はないのだ。データ化するときに私がいちばんこだわるのは、自分が発想した書体デザインに最適の方法を見つけることなのだ。そのため毎回違う方法でデータ化することになり、ノウハウが再利用できず苦労している。しかし自分が楽をするために、貴重なデザインエッセンスが薄れてしまっただけの意味がないので、これからも新しい書体をデザインする度に最適なデータ化の方法を模索していくと思う。(9pt.)

また、フォントを販売する側の人達は、書体の流行とか寿命をよく口にする。しかし私は、そんなことを気にしてはいない。それは短期間にビジネスを成功させたい商人の方だ。使いやすいフォント形態で存在さえすれば、つくられた書体の寿命は永遠に続く。どうせ苦労してつくるのなら、ヘタでもいい、人の意見や流行に左右されず思いきり自分の嗜好でデザインしたいものだ。(12pt.)

ずいぶんむかしのことだが、知人から「タイヤの痕跡パターンで書体をデザインすれば？」と言われたことがある。「このアイデアでつくられた書体はまだ存在しないでしょ」とその人に熱っぽく語られ閉口した。そんな簡単なことなら百科事典の「あ」から始めて「アメ」とか「アリ」などの形象をすべて書体のモチーフとして取り入れていけば、すぐに数万種のデザインアイデアができる。そういう方向で書体をデザインしたい人はそれを実行すればいいと思う。(10pt.)

誰もが自由に書体デザインを始められるし、それをパソコンでフォントデータ化するツールも用意されている。つくられたフォントは、ウェブや雑誌の付録CD-ROMを介し、多くが無料で配布されている。そのエネルギーやデザインの大膽さには目を見張るものがあり、圧倒されたり感心もするのだが、なかには既製の書体をトレースしたものや、既製フォントデータをソフトウェアで変形処理しただけのフォントが存在する。

グラフィックデザインが印刷媒体を中心に動いていたころは、活字や写植のスタイルブックがどこの仕事場にもあり、デザイナーの誰もが国内外の各種書体を頭にたたきこんでいた。私も書体をデザインする立場として、既製のデザインと似たものをつくるのは嫌だから、ずいぶん真剣に何千もある書体サンプルを眺めたものだ。そういう人間からみれば前述のようなズルをしているフォントは一目瞭然なのだ。(10pt.)

どんな創作でも、誰でも最初は模倣から始めることが多いし、よいものを分析して勉強するのは結構で大切なことだと思う。しかし、それをそのまま自分のオリジナル作品として発表・配布するのは遠慮してもらいたい。それは、他人が描いたイラストを、Photoshopを使い無断で加工して、自分のオリジナルと公言するのと同じ行為なのだ。(12pt.)

しかし私の目指す書体デザインは、表面的な形やアイデアで文字を装おうものではなく、文字本来の言語伝達機能を損なわずに、自分の意図するイメージを文字の骨格やカーブに巧妙に埋め込むことなのだ。そして私自身は、完成度が高い八方美人的な書体をつくりたいわけでもない。万人を満足させるモノなど誰もつくれるわけではないし、そんな書体が魅力的とも思わない。多少の欠点があっても、そんなことなど気にならなくなるぐらいの別な魅力があればいいのだ。今、自分の周りのお気に入りのモノも人も、そういうことで成り立っている。ヘタでもいい、多少の欠点があってもいい、人の心にすっと入り込み、印象に残る書体をデザインしたい。(9pt.)

書体をデザインするということ

エムディエヌ (MdN) 2000年2月号「文字のこころ」に掲載された文章です

総合書体 セブテンパー N5 文章サンプル

書体をデザインするとき、特殊な方法やソフトウェアがあると思っている人がいるが、特に変わったやり方があるわけではない。絵を描く画材がいろいろあるように、どんな道具を使って書体をデザインしても構わない。毛筆で和紙に描いてもいいし、クレヨンやボールペンを使っても別に問題はないのだ。ただし、それをフォントという現実使用する形態にするときには多少の制約がでてくる。この誌面を読んでいる人にとってフォントとは、最低限パソコン上で使用可能なデジタルデータでなければならぬだろう。(8pt.)

デジタルデータ化する方法もいろいろある。私の場合、文字をデザインした原画があれば、それをスキャナで取り込んでからIllustratorでトレースをするし、ロットリングで描いた小さな文字を、オートトレースソフトでデータ化することもある。最近では原画を描かずに直接パソコンのモニタ上で文字の形をデザインすることも多い。他人との共同作業でない限り、どんなやり方でも別に問題はないのだ。データ化するときに私がいちばんこだわるのは、自分が発想した書体デザインに最適の方法を見つけることなのだ。そのため毎回違う方法でデータ化することになり、ノウハウが再利用できず苦労している。しかし自分が楽をするために、貴重なデザインエッセンスが薄れてしまっただけでは意味がないので、これからも新しい書体をデザインする度に最適なデータ化の方法を模索していくと思う。(9pt.)

また、フォントを販売する側の人達は、書体の流行とか寿命をよく口にする。しかし私は、そんなことを気にしてはいない。それは短期間にビジネスを成功させたい商売人の方便だ。使いやすいフォント形態で存在さえすれば、つくられた書体の寿命は永遠に続く。どうせ苦労してつくるのなら、ヘタでもいい、人の意見や流行に左右されず思いきり自分の嗜好でデザインしたいものだ。(12pt.)

ずいぶんむかしのことだが、知人から「タイヤの痕跡パターンで書体をデザインすれば？」と言われたことがある。「このアイデアでつくられた書体はまだ存在しないでしょ」とその人に熱っぽく語られ閉口した。そんな簡単なことなら百科事典の「あ」から始めて「アメ」とか「アリ」などの形象をすべて書体のモチーフとして取り入れていけば、すぐに数万種のデザインアイデアができる。そういう方向で書体をデザインしたい人はそれを実行すればいいと思う。(10pt.)

誰もが自由に書体デザインを始められるし、それをパソコンでフォントデータ化するツールも用意されている。つくられたフォントは、ウェブや雑誌の付録CD-ROMを介し、多くが無料で配布されている。そのエネルギーやデザインの大膽さには目を見張るものがあり、圧倒されたり感心もするのだが、なかには既製の書体をトレースしたものや、既製フォントデータをソフトウェアで変形処理しただけのフォントが存在する。

グラフィックデザインが印刷媒体を中心に動いていたころは、活字や写植のスタイルブックがどこの仕事場にもあり、デザイナーの誰もが国内外の各種書体を頭にたたきこんでいた。私も書体をデザインする立場として、既製のデザインと似たものをつくるのは嫌だから、ずいぶんと真剣に何千もある書体サンプルを眺めたものだ。そういう人間からみれば前述のようなズルをしているフォントは一目瞭然なのだ。(10pt.)

どんな創作でも、誰でも最初は模倣から始めることが多いし、よいものを分析して勉強するのは結構で大切なことだと思う。しかし、それをそのまま自分のオリジナル作品として発表・配布するのは遠慮してもらいたい。それは、他人が描いたイラストを、Photoshopを使い無断で加工して、自分のオリジナルと公言するのと同じ行為なのだ。(12pt.)

しかし私の目指す書体デザインは、表面的な形やアイデアで文字を装おうものではなく、文字本来の言語伝達機能を損なわずに、自分の意図するイメージを文字の骨格やカーブに巧妙に埋め込むことなのだ。そして私自身は、完成度が高い八方美人的な書体をつくりたいわけでもない。万人を満足させるモノなど誰もつくれるわけではないし、そんな書体が魅力的とも思わない。多少の欠点があっても、そんなことなど気にならなくなるぐらいの別な魅力があればいいのだ。今、自分の周りのお気に入りのモノも人も、そういうことで成り立っている。ヘタでもいい、多少の欠点があってもいい、人の心にすっと入り込み、印象に残る書体をデザインしたい。(9pt.)

