

ps2otfps について

始めに

通常 OpenType フォントを dvips, Ghostscript で使用するには

1. Ghostscript の cidfmap に

```
/Ryumin-Light /HiraMinProN-W3 ;
```

のような記述をしておく。

2. Ghostscript の Resource/CIDFont ディレクトリに OpenType フォントのコピーまたはリンクを PostScript 名で置いておく。Windows の場合は、実物あるいはハードリンクとする。(シンボリックリンクではうまく行かなかった経験があるので)。
3. Ghostscript の Resource/Font ディレクトリに各エンコーディングごとに、ファイル名 HiraMinProN-W3-H, 内容

```
/HiraMinProN-W3-H  
/H /CMap findresource  
[/HiraMinProN-W3 /CIDFont findresource]  
composefont pop
```

のようなファイルを置いておく。

のようにします。3 番目に記述した、Resource/Font ディレクトリに置くファイルは、各フォント、各エンコーディングに対して必要なので、大量になり非常に面倒です。プログラム ps2otfps はこの 3 番目の必要性を全く無くするものです。

使用法

```
dvips -f [other options] dviname | ps2otfps -f >results.ps
```

これで出来た results.ps は Ghostscript で見たり、印刷したり、あるいは PDF に変換したりすることが可能です。通常は上のように使用しますが、既に通常の方法で dvips で作成した ps ファイルを、Ghostscript で処理可能な ps ファイルに変換することもできます:

```
ps2otfps oldfile newfile
```

コンフィグレーションファイル

texmf-dist/dvips/ps2otfps なるディレクトリに psnames-for-otf という名前のファイルがあります。このファイルには既にかかなりの数の OpenType フォントの PostScript 名が記述してあります。他のフォントが必要な場合には、単にこのファイルにそのフォントの PostScript 名を追加するだけでそのフォントを ps2otfps に認識させることができます。書き方はファイルを見たら自明ですが、一行に一個の名前を書きます。OpenType フォントの PostScript 名がわからない場合は、コマンド `otfinfo` を使用すれば良いでしょう:

```
otfinfo --postscript-name OpenTypeFontFileName
```

あるいは簡単に

```
otfinfo -p OpenTypeFontFileName
```