

- [使用にあたって](#)
 - [使い方](#)
 - [オプション一覧](#)
-

使用にあたって

言うまでも無く、非常に危険な代物です。ソフトウェアの挙動を理解した上でご利用ください。CPUパワーを必要とするので、できるだけハイスペックなPCをお奨めします。現在のところ、Windows 2000/XP で動作するはずですが、基本的にXPでのみ動作確認しています。使用は自己責任でお願いします。どんな損害がおこっても補償できません。

使い方

仕掛けたい実行ファイルをgdi++.exeにドラッグ&ドロップすると、フックされた状態で起動します。Windows標準のコントロールのフォント描画にも影響が及びます。

オプション一覧

設定ファイル"gdi++.ini"を同じディレクトリに置くことで、レンダリングの設定ができます。(なくても動きます)

```
[General]
Quality=1
Weight=0
Enhance=0
UseSubPixel=0
SubPixelDirection=0
MaxHeight=0
ForceAntialiasedQuality=0
[Exclude]
FixedSys
Marlett
メイリオ
[Individual]
Tahoma=3
[ExcludeModule]
iexplore.exe
firefox.exe
```

- Quality
フォントの品質を調節します。
0:何もしない 1:2倍キレイ (デフォルト) 2:3倍キレイ 3:4倍キレイ
- Weight
フォントの濃さを調節します。(n + 1)回重ねて描画します。

- Enhance
水平・垂直の輪郭線を強調します。
0:強調しない(デフォルト) 1:少し強調 2:ふつうに強調 3:強く強調 4:激しく強調
- UseSubPixel
簡易サブピクセルレンダリング (ClearTypeもどき) を有効にします。
0:つかわない (デフォルト) 1:つかう
- SubPixelDirection
サブピクセルレンダリングを使うときの、サブピクセルの並び順を指定します。ほとんどの液晶モニタは左からRGBの順にサブピクセルが並んでいますが、たまにBGRの順で並んでいるモニタもあるようです。
0:RGB (デフォルト) 1:BGR
- MaxHeight
スムージングを掛ける最大のフォントサイズを「ピクセル単位で」指定します。
0:すべてのサイズ (デフォルト)
- ForceAntialiasedQuality
WindowsのClearTypeを無視するかどうかを指定します。無視すれば描画が高速になります。
0:標準の品質 (デフォルト) 1:ClearTypeを無視
- [Exclude]セクション
標準のレンダラで描画したいフォントを一行に一書体ずつ記入します。フォント名がリストに合致すれば、gdi++.dll は標準のレンダラに描画を丸投げします。ビットマップフォントや、ClearType系のフォントにどうぞ。
- [Individual]セクション
指定したフォント毎にWeightを設定できます。
- [ExcludeModule]セクション
gdi++.dllを適用させたくない実行ファイルを指定できます。このセクションに記述された実行ファイルにはgdi++.dllが適用されません。