BETWEEN THE LINES

The Hidden Stories of Typodermic Fonts

Between the Lines

Typodermic Fontsの隠れた物語

Raymond Larabie

バージョン7

Typodermic Fonts Inc.
日本、名古屋

出版情報

Between the Lines
Typodermic Fontsの隠れた物語

著者：Raymond Larabie
発行：Typodermic Fonts Inc.
日本、名古屋

バージョン7
発行日：2026-10-05
日本語版。

©2026 Typodermic Fonts Inc.

Creative Commons Attribution-NoDerivatives 4.0
https://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/

https://typodermicfonts.com/ja/between-the-lines/

このPDFは編集可能な原稿から生成しました。
生成日時：2026-10-04T22:12:39+00:00。
Typodermic book exporter / WeasyPrint 70.0.

目次

はじめに 12
Rayの紹介 14
1980 Portable 16
256 Bytes 17
6809 Chargen 18
Acroyear 19
Acrylic Brush 20
Addlethorpe 21
Adriator 23
Affluent 24
Airmole 25
Akazan 26
Alepholon 27
Alfaqix 29
Algol 30
Almonte 31
Alphii 32
Amienne 34
Ampacity 35
Angerpoise Lampshade 36
Angostura 37
Anklepants 39
Antihistory 40
Arnprior 41
Asterisp 42
Astrochemistry 43
Astron Boy 44
Athabasca 45
Augustine 46
Autoradiographic 47
Axaxax 49
Baby Jeepers 50
Bailey's Car 51
Baltar 52
Barbatrick 53
Barge 54
Barrista 55
Basenji 56
Battlemaze 57
Baveuse 58
Beat my Guest 59
Bench Grinder 60
Berylium 61
Betaphid 62
Betsy Flanagan 63
Biometric Joe 64
Biondi 65
Biondi Sans 66
Biphoton 67
Birdland Aeroplane 68
Bitcrusher 69
Biting My Nails 70
Bleeker 71
Blipzoid 72
Blue Highway 73
Board of Directors 74
Bodoni Z37 75
Body Goat 76
Bomr 78
Bonobo 79
Boopee 80
Borg 9 81
Boron 82
Bouffant 83
Braeside 84
Bramalea Beauty 85
Breamcatcher 85
Bristles 87
Budmo 88
Built 89
Bullpen 90
Bulltoad 92

Burnaby Stencil 93
Burnstown Dam 94
Burpology 95
Butterbelly 96
Buxotic 97
Byington 98
Caldstone 99
Camulogen 100
Canada 1500/Canada 150 101
Capacitor 103
Carbon 104
Cardigan 105
Carouselambra 106
Caryn 107
Catwing 108
Ceroxa 110
Chainprinter 111
Charbroiled 112
Charles in Charge 113
Chickweed 114
Chilopod 115
Chinese Rocks 116
Chromakey 117
Chrysotile 118
Cinecav X 119
Clipwave 121
Clockpunk 122
Color Basic 123
Colourbars 124
Computechnodigitronic 125
Conceal 126
Confab 128
Containment 129
Conthrax 130
Contour Generator 131
Coolvetica 132
Cornpile 134
Corzinair 135
Cotton 136
Counterscraps 137
Crack Man 138
Cranberry Gin 139
Credit 140
Cretino 141
Croteau 142
Crystal Radio Kit 143
Cuomotype 144
Cutiful 145
Cybermontage 146
Cyclopentane 147
Dacquoise 148
Daphyre 148
Darkheart 149
Dazzle Ships 150
DDT 151
Dealerplate 152
Debusen 154
Deception 155
Deftone Stylus 156
Degrassi 157
Dekatron 158
Delta Hey Max Nine 159
Deluxe Ducks 160
Dendritic Voltage 160
Densmore 161
Deportees 162
Desard 163
Desperate 164
Dialup 165
Die Nasty 166
Dignity of Labour 167
Dirtstorm 168
Dirty Baker's Dozen 169
Disassembler 170
Dividente 171
Divulge 172
Domyouji 173
Doradani 174

Draculon....175
Dream Orphanage....176
Dream Orphans....178
Droid....179
Duality....180
Dyspepsia....181
Earwig Factory....182
Ebenezer....183
Echelon....184
Eden Mills....185
Edgewater....186
Edifact....187
Edmunds....188
Effloresce....189
Electorate Boogaloo 3....190
Electric....190
Electroharmonix....191
Emory....193
Enamel Brush....194
Encercle....195
Engebrechtre....196
Ennobled Pet....197
Ethnocentric....198
Euphorigenic....200
Evensong....201
Expressway....202
Expressway Soft....203
Fabian....204
Fadgod....205
Failed Attempt....206
Fake Receipt....206
Fenwick....207
Filepile....209
First Blind 2....209
Fledgling....210
Fluctuation....211
Fluoride Beings....212
Flyswim....213
Folder....214
Foo....215
Forgotten Futurist....216
Fragile Bombers....218
Frak....219
From the Internet....220
From the Stars....221
Frozdotre....222
Funboy....223
Galderglynn 1884....224
Galderglynn Esquire....225
Gameness....226
Gargle....228
Gaz....230
Gendouki....231
Geoparody....232
GGX88....233
GGX89....234
Ghostmeat....235
Giant Tigers....236
Gildabeth....236
Glazkrak....237
Gleaming the Cube....238
Gloss....239
Glyxonite....240
Gnuolane....241
Gnuolane Jump....242
Gnuolane Stencil....243
Goldburg....244
Golden Girdle....245
Goldsaber....247
Gomoku....248
Good Times....249
Good Timing....250
Goodfish....251
Gord....252
Got No Heart....253
Graffiti Treat....254
Graveblade....255
Gravtrac....256

Great Escape 257
Green Fuz 258
Groovy Ghosties 259
Guanine 259
Gulkave 260
Gumtuckey 261
Gunplay 261
Gurkner 262
Gymkhana 263
Hachimitsu 264
Hackensack 265
Hamma Mamma Jamma 266
Hawkeye 266
Hayate 267
Headlight 268
Heavy Heap 269
Hedgerow 270
Hello Larry 271
Hemi Head 272
Heroid 274
Highway to Heck 275
Hit 275
Holy Smokes 276
Home Sweet Home & Heart Sweet Heart 277
Honfleur 277
Hooked Up 101 278
Horsepower 279
Hoverunit 280
Hurontario 281
Hurry Up 281
Husky Stash 282
Huxtable 283
Hybrea 284
Hydrogen Whiskey 285
Icicle Country 286
Idle Race 287
Induction 288
Inflammable Age 289
Injekuta 290
Inklea 291
Instant Tunes 292
Interplanetary Crap 293
Interrogator Stencil 293
Iomanoid 294
Jandles 295
Jesaya 296
Jigsaw Trouserdrop 297
Jillican 298
Jillsville 299
Jingopop 300
Johnny Fever 301
Joy Circuit 301
Joystix 302
Junegull 303
Kadeworth 304
Kadonk 305
Karma 306
Kelvingrove 307
Kengwin 308
Kenyan Coffee 309
Kenyan Coffee Stencil 310
Kicking Limos 311
Kilsonburg 311
Kimberley 312
Kinesthesia 313
King Richard 314
Kingsbridge 315
Kirsty 315
Kleptocracy 316
Knuckle Down 317
Korataki 318
Korrupt 319
Krait 320
Kredit 321
Kunio 322
Kwokwi 323
Lady Starlight 323

Larabiefont 324
Laserjerks 325
Lerku 326
Lesser Concern 327
Let's Eat 327
Letter Set 328
Lewinsky 328
Libel Suit 329
Ligurino 330
Liliput Steps 331
Lineavec 332
Linefeed 333
Living by Numbers 333
Llandru 334
Lockergnome 335
Lonsdale 335
Lucky Ape 336
Lunasol 337
Madawaska 338
Mahavishnu 339
Mai Tai 340
Mail Ray Stuff 340
Malache Crunch 341
Manbow 341
Mango 342
Map of You 343
Maqui 344
Marianas 345
Marion 346
Markerfield 347
Marquee Moon 348
Massive Retaliation 349
Maychurch 349
Mecheria 350
Meloche 351
Meloriac 352
Meposa 353
Mesmerize 354
Metal Lord 355
Mexcellent 356
Mikadan 357
Milibus 358
Minicomputer 359
Minisystem 360
Minya 361
Minya Nouvelle 362
Misadventures 363
Misirlou 364
Mississauga 364
Mister Firley 365
Mitigate 365
Mixolydian 366
Mlurmlry 367
Mob Concrete 368
Mochon 368
Model Worker 369
Moja 370
Mold Papa 370
Monofonto 371
Montebaldo 372
Moon Cresta 373
Motorcade 374
Movatif 374
Mufferaw 375
Naftalene 376
Nagomi 377
Naked Power 378
Nasal 379
Nasalization 379
Negotiate 380
Nerdropol 381
Nesobrite 382
Neurochrome 383
Neuropol 383
Neuropol Nova 384
Neuropol X 385
Neuropolitical 386
Neuzon 387

New Brilliant 388
Night Court 389
Nightporter 389
NK57 390
No Clocks 391
Nulshock 391
Numberpile 392
Numbers with Rings 393
Nyxali 394
Octin 395
Octoville 396
Octynaz 397
Ohitashi 398
Oil Crisis 399
Oliver's Barney 399
Operational Amplifier 400
Optoisolator 401
Orange Kid 401
Order 402
Otoboke 403
Outright 404
Overload 404
Owned 405
Oxeran 406
Paint Boy 407
Pakenham 407
Palamecia 408
Paltime 409
Pants Patrol 410
Paraaminobenzoic 411
Pastrami on Rye 412
PCTL 4800 & 9600 413
Peatloaf 414
Permanence 415
Pirulen 416
Plain Cred 1978 417
Planet Benson 417
Plasmatic 418
Plastic Bag 419
Po Beef 420
Poke 420
Polarband 421
Polarized 422
Polyflec 423
Pop Up Fontio 424
Port Credit 424
Pound 425
Presicav 426
President Gas 427
Pretender 428
Pricedown 429
Prime Minister of Canada 430
Primer 431
PRINTF 432
Propaniac 433
Pulse State 434
Pupcat 434
Pyrite 435
Quadaptor 436
Quadrangle 437
Quadrillion 438
Quasix 439
Quinine 440
Quixotic 440
Radio Stars 441
Radios in Motion 441
Rafika 442
Raincoat 443
Rainforest 444
Rakesly 445
Raymond 446
Razor Keen 447
Reagan 447
Recharge 448
Refuel 449
Regra 450
Relish Gargler 451
Remissis 452

Renju 453
Report 453
Report School 454
Restore 455
Reversal 456
Rexlia 457
Rimouski 458
Rina 459
Rinse 460
Riot Act 461
Robokoz 461
Romantic Jets 462
Rothwell 463
Rukyltronic 464
Rustproof Body 465
Sad Films 465
Salsbury 466
Sandoval 467
Sappy Mugs 468
Sarasori 468
Saved by Zero 469
Sayso Chic 470
Scheme 471
Screengem 472
Scritzy X 473
Scrubby 474
Send Cash 475
Senior Service 476
Sewn 477
Sexsmith 478
Sheaff 479
Shifty Chica 2 480
Shlop 481
Shnixgun 482
Shookup 483
Should've Known 484
Silentina 485
Silicone 486
Sinzano 487
Skeletor Stance 488
Skirt 489
Skraype 490
Skrybylr 491
Skygirls 491
Sloe Gin Rickey 492
Snasm 493
Snidely 494
Snowa 494
Snowgoose 495
So Run Down 496
Soap 497
Sofachrome 498
Special Forces 499
Spectrashell 500
Spongy 500
Squealer 501
Squirty 502
Stampoo 503
Stasmic 503
Steelfish 504
Steelfish Variants 505
Stentiga 506
Stereofidelic 507
Still Time 508
Stitchen 509
Stormfaze 509
Strange Alphabets 510
Strasua 511
Street Cred 512
Strenuous 512
Structia 513
Stud 514
Stupefaction 515
Styrofoam Feelings 516
Subpear 516
Subquantum 517
Subroc 518
Sudbury Basin 519

Sui Generis....519
Sunday Evening.... 520
Superclarendon....521
Superego.... 522
Superglue.... 523
Superheterodyne.... 524
Sweater School.... 524
Switching & Effects.... 525
Sybil Green.... 526
Syndra.... 527
Synthemesc.... 527
Tandelle.... 528
Tank.... 529
Teen.... 530
Teeshirt....531
Telemachus.... 532
Telephoto.... 532
Telidon & Telidon Ink.... 533
Terylene Top.... 534
That Secret Feeling.... 535
Thiamine.... 535
Threefortysixbarrel.... 536
Thrusters.... 537
Thump.... 537
Tight.... 538
Tinsnips.... 539
Tobin Tax.... 540
Tommy Gun.... 540
Top Bond....541
Topstitch....541
Tork.... 542
Toxigenesis.... 543
Transmute.... 544
Trapper John.... 545
Triac 71.... 545
Troll Bait.... 546
TRS-Million.... 546
Tussilago.... 547
Typewriter Spool.... 548
Typodermic.... 549
Uchiyama.... 550
Ugocranis.... 550
Ulian....551
Ultraproxi.... 552
Union City Blue.... 553
Unispace.... 553
Univox.... 554
Uniwars.... 554
Unsteady Oversteer.... 555
Ur Ur Ma.... 556
Urkelian.... 557
Usurp.... 557
Vactic.... 558
Vademecum.... 559
Vahika.... 560
Valve.... 560
Vanchrome....561
Vanilla Whale.... 562
V-Dub.... 563
Vectipede.... 564
Vectroid.... 565
Velvenda.... 565
Venacti.... 566
Venus Rising.... 567
Veriox.... 568
Vexler Slip.... 569
Vibrocentric.... 569
Vigo.... 570
Vinque....571
Vinque Antique.... 572
Vipnagorgialla.... 573
Voivode.... 574
Waker.... 574
Walken.... 575
Walnut.... 576
Walshes.... 576
Warmer.... 577
Warugaki.... 577

Wavetable 578
Webster World 579
Wee Bairn 579
Welfare Brat 580
Wet Pet 580
Wevli 581
Wheaton 582
White Lake 583
Whiterock 583
Wild Sewerage 584
Windpower 584
Wintermute 585
Winthorpe 585
World of Water 586
Worthless 587
Wubble 587
Wyvern 588
Xenara 589
Xenowort 590
Xenu 591
Xirod 592
Xolto 592
Xtraflexidisc 593
Xylitol 593
Xyzai 594
Y2KBug 595
Yadou 595
Yawnovision 596
Y-Band Tuner 596
Yellande 597
Yellow Pills 598
Yonder Recoil 598
You're Gone 599
Yytrium Dioxide 600
Zalderdash 600
Zamora 601
Zanipolo 602
Zekton 603
Zelega Zenega 604
Zerbydoo 605
Zero Hour 605
Zeroes 606
Zingende 607
Zodillin 608
Zolasixx 608
Zorque 609
Zosma 610
Zrnic 611
Zupiter 612
この版についての注記 613

はじめに

Typodermic Fontsの世界へようこそ。これから、私の頭の中で文字が入り乱れる世界に足を踏み入れることになります。これは、制作の裏話や風変わりな細部を詰め込んだ、書体のタイムカプセルです。

ここには、真夜中にひらめいて生まれたフォント、立ち消えになった依頼案件から生まれたフォント、画面上の形を飽きずに追い求める私の執着から生まれたフォントが登場します。気ままな趣味のプロジェクトとして始まり、プロの製品へと育った書体もあれば、私のハードドライブを飛び出し、パブリックドメインを自由に歩き回るようになった書体もあります。それぞれが、影響を受けたものや偶然の出来事の足跡を持っています。その足跡を、今ここに集めました。

もっと多くのデザイナーが、自分のフォントの隠れた人生を語ってくれたら、と私はよく思います。書体の背後にある物語を掘り起こそうとしても、たいていは何も見つかりません。見えないインクを探すようなものです。この本を、未来のフォント考古学者のために私が残した道しるべ、あるいは舞台裏をのぞくのが好きな人のための記録だと思ってください。フォントを作るのは華やかな部分です。更新を続け、ライセンスの質問に答え、細かな不具合を追いかけるのは、地道で骨の折れる作業です。この本には、その両面を映し出しました。

気になるところを開き、足を止めながら、このコレクションを散歩するように楽しんでください。どの物語も、フォントを作るという奇妙で、のめり込まずにはいられない仕事について、少しずつ明かしてくれます。

Rayの紹介

私はRay Larabieです。1970年にカナダのOttawaで生まれました。5歳の頃から、ナンバープレートや店の看板に夢中になる、ちょっと変わった子でした。ほかの子がおもちゃをねだる中、私は光る文字を買ってほしいと訴えていました。CMHCで働いていた祖母は、知らないうちにその熱に油を注いでいました。同僚たちが使いかけのLetrasetのシートを「再利用」させてくれたのです。気づけば私は、文字の小さな天才さながらにHelveticaやUniversの名前をすらすら口にする6歳児になっていました。

森の中で育つ

8歳のとき、家族で別荘地に引っ越しました。近所の人は少なく、木はたくさんあり、いちばん近い店まで自転車で2時間かかりました。スケッチブックと落ち着きのない想像力を相手に、一人で過ごすにはうってつけの環境でした。

コンピューターとの出会い

12歳のとき、TRS-80 Color Computerがやってきました。その強力な16Kのメモリーと、大文字一色の輝かしい世界で、私はピクセルフォントを作る楽しさを知りました。人付き合いの広がる趣味ではありませんでしたが、気にはなりませんでした。その後、高校に進むためOttawaに戻り、美術の職業学校に通いました。そこで、自分だけが世界の変わり者ではなく、大勢いるうちの一人にすぎないと気づきました。Commodore Amigaで使える道具が増え、16歳で初

めてビデオゲームの仕事をすることにつながりました。ゲーム自体は傑作ではなかったかもしれませんが、人が実際に使うものを作る感覚を味わうことができました。

カーペットから曲線へ

Oakvilleで伝統的なアニメーションのディプロマを取得すると、その業界がかろうじて延命している状態だと分かりました。私はさまざまな仕事を転々とし、カーペットを売り、その傍らでシェアウェアのゲームを作りました。そこに、Fontographerの海賊版という形で運命がやってきました。ベクトルの曲線とベジェの制御点を知った途端、すっかりとりこになりました。夜は文字と実験に明け暮れ、昼はビデオゲームのアーティスト、夜は秘密のフォントデザイナーという二重生活が始まりました。

Typodermicの飛躍

2001年までにはいくつかのフォントが支持を集め、私はTypodermicを設立しました。その2年後、劇的な幕引きとともにゲーム業界を去り、書体デザインにすべてを注ぐことにしました。その後はMississauga、Niagara Falls、Vancouverとカナダ各地を飛び回り、2008年に日本の名古屋に落ち着きました。Typodermicは2011年に法人化し、それ以来、私はフォントの群れをまとめています。

現在

今は、以前のデザインを磨き直し、お客様とやり取りすることに時間を使っています。何百もの書体を管理するのは、ベクトルでできた猫たちを一か所に集めようとするようなものです。でも心の中では、今もナンバープレートを見つめていたあの子どものままです。

1980 Portable



私は1998年12月2日に1980 Portableを公開しました。幅の狭いサンセリフで、文字の形をさまざまな角度に傾け、1970年代後半から1980年代前半の視覚表現を思わせるデザインにしました。スカバンドThe Specialsに結び付いた市松模様のイメージから大きな影響を受けています。ただ、文字の形そのものは、1960年代のラウンジやジャズのアルバムジャケットで見た、幅の狭いグロテスク書体に、より多くを負っています。制作中は、The Specialsがよく使っていたCompactaが頭の片隅にありましたが、その見た目をあまり忠実にまねないよう、あえてもっと一般的なグロテスク書体の方向を選びました。

「1980 Portable」という名前には、当時の若者文化や、ラジカセのような携帯できる音楽機器を連想させる意図がありました。傾きのある不規則な配置は、特定の例をまねるためではなく、あの時代のチラシの切り貼りしたような感覚を捉えるためのものです。

最初は、商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで公開しました。2021年6月18日の更新では、点付きのLやブレーヴェ付きのEなどの非推奨の文字を削除し、曲線を整えてアウトラインの問題を修正しました。また、言語への対応を改善するため、反転した左引用符を標準の引用符に置き換えました。2024年4月に、1980 Portableをパブリックドメインに移しました。2000年代前半頃には、チラシや一部のスカのポスターでよく使われていましたが、具体的な例は覚えていません。

256 Bytes



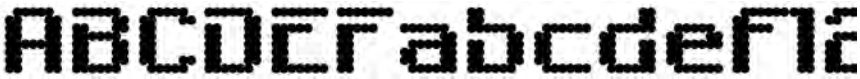
私は1999年11月13日に256 Bytesを公開しました。デザインは、最初期のパーソナルコンピューターの一つで、1975年に登場したMITS Altair 8800のロゴを直接もとにしています。ロゴには数文字しかなかったので、書体の大部分は、その形から推し広げて作りました。

名前は、Altairの初期構成のメモリーボードに由来します。このボードは最大1024バイトに対応できましたが、出荷時に実装されていたRAMはわずか256バイトでした。

私の初期の作品の多くと同じく、256 Bytesも商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで提供しました。2021年6月4日に更新し、曲線の整理、カーニングクラスの修正、そのほかの技術的な改善を行いました。2024年4月に、パブリックドメインに移しました。私の

知る限り、特に目立つ場面で使われたことはありませんが、初期のコンピューターの文字を1990年代後半のデジタルフォントに取り入れた、小さな記録として残っています。

6809 Chargen



私は1998年4月10日に6809 Chargenを公開しました。初期のコンピューターやビデオゲームの美学を形作った、ドットマトリクスのフォントへの敬意を込めたものです。特定の一つの元資料をまねたのではなく、あの時代を特徴付けたビットマップのレタリング全般へのオマージュでした。

名前は、私が初めて使ったフォント編集ソフトCHARGENから取っています。Motorola 6809プロセッサーを搭載したTRS-80 Color Computerで動くソフトでした。この書体自体は、CHARGENのシステムフォントをもとにしたものではありません。つながりは名前にあります。初めてビットマップの文字作りを試したのが、そのプログラムだったのです。

当時、家庭用コンピューターの素人っぽいテクノ風の文字を再現するベクトルフォントは、あまりありませんでした。私は、まだ満たされていないニッチを埋めるものだと考えていました。このフォントは、1990年代後半の多くのウェブサイトに登場しました。黒い背景に星空、けばけばしい色、発光するような効果を使った、あの手のサイトです。ただ、特に目立った使用例は覚えていません。

最初は商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで公開しました。2022年11月に、6809 Chargenをパブリックドメインに移しました。今は、1980年代の家庭用コンピューターと1990年代後半のデジタルデザイン界を結ぶ、小さなつながりとして残っています。

Acroyear



私は2012年6月28日にAcroyearを公開しました。柔らかなカプセルのような形で組み立てたディスプレイ書体で、主に大きなサイズで使うことを想定しています。水平に組んでも使えますが、斜め上へ向かうように組むと生き生きしてくるといつも感じていたので、宣伝用のグラフィックでは傾けた組み方を強調しました。

発想の始まりは、名古屋で見かけたゴム印店の看板です。看板の漢字は、この書体の文字とそっくりだったわけではありませんが、カプセルのような形が上へ進んでいく様子に目を引かれました。丘を登る錠剤を思わせる形でした。そこから、少しディストピア的で、医薬品を連想させる雰囲気が生まれ、それを探ってみたくなったのです。

Acroyearという名前は、私の子ども時代から来ています。AcroyearはMicronautsのおもちゃのキャラクターでした。私の世代にとってMicronautsは、少し年下の子どもたちにとってのTransformersと同じような存在でした。その懐かしいつながりと形が合わさって、

書体の個性になりました。今見ると、1970年代のモジュール式家具や近代建築の面影に、レトロフューチャーの感覚が混ざっているのが分かります。

独特なデザインにもかかわらず、Acroyearはあまり注目されず、広く使われたこともありません。商業的には、私の作品の中でもあまり成功しなかったものの一つです。2024年12月に小さな技術的更新を行い、特定のアプリケーションでアクセントが切れないよう、縦方向のメトリクスを調整しました。それ以外は、初版から変わっていません。

Acrylic Brush



私は2009年8月18日にAcrylic Brushを、実験として公開しました。スクリプトフォントは、通常、すべて大文字で組むことを避けますが、その用途のためにわざわざデザインしたらどうなるのか、見てみたかったのです。できあがったのは、スモールキャップスのプロポーションを持ち、文字同士がつながらない、すべて大文字のスクリプト書体でした。スクリプトフォントの中では、珍しい立ち位置になりました。

制作は、文字を黒一色のインクで描くところから始めました。それをスキャンし、完全な文字セット、独自の合字のペア、カーニングを備えた、使えるフォントに仕上げました。色あせて擦り切れたような質感を加えるため、Photoshopとタブレットで、テクスチャのあるブラシを使いました。その後、ビットマップを自動トレースし

て整え、元のグリフと位置を合わせました。特定の看板や印刷のスタイルを再現するのが目的ではありません。ブラシの質感を試し、そこから何が生まれるかを見ることが中心でした。

追加した機能の一つが、同じ文字が二つ続く組み合わせを自動で置き換えるOpenTypeの合字です。これによって、書体がより自然に見えるようになります。2021年6月18日のAcrylic Brushの更新では、非推奨の文字、あらかじめ一文字として用意した分数、反転した左引用符を削除し、OpenTypeの分数機能も拡張しました。

Acrylic Brushはあまり注目されず、読みにくいこともあります。それでも、その価値は、記憶に残る変わり種であることにあると思います。すべて大文字という手法は仕掛けにすぎませんが、目を引くものや型破りなものが必要なときには、仕掛けが役立つこともあります。

Addlethorpe



私は2008年4月1日にAddlethorpeを公開しました。名前は、単に地名から借りたものです。地名は、洗練された響きのフォント名になることが多いと感じています。デザイン自体は実験から生まれました。何年か前に友人からGaramondの金属活字をいくつかもらっていて、Winthorpeを作った後、金属活字のブロックの見た目をデジタルで再現すれば、この発想をさらに進められるのではないかと考えました。

Addlethorpeは三層の書体として作りました。前景、塗り、背景が別々のレイヤーになっており、組み合わせてさまざまな効果を出せます。ライニング数字とオールドスタイル数字を用意し、繰り返しを崩すための合字も加えました。制作は一筋縄ではいきませんでした。フォントソフトは、これほど細かい形を扱うようには作られていなかったのです。私は常に道具の限界を押し広げ、しばしばクラッシュさせたり、使いものにならないフォントを出力したりしていました。ブロックの効果を再現するため、サイドベアリングを狭く設定し、バウンディングボックスを生成するPhotoshopの仕組みまで作りました。陰影の一部はドロップシャドウで付けましたが、細部を手で描き、汚れのテクスチャも重ねて、ざらつきや油じみた質感を出しました。

文字セットは、当時の私のほかのフォントの多くより大きく、基本的なラテン文字のアクセントに対応していました。何度も整理や問題解決を繰り返した末、デザインが少し機械的すぎると感じたので、わずかな位置のずれや回転を加えて個性を出しました。塗りのレイヤーは、使う人が色を付けやすいよう、制作の終盤に追加しました。その後、ページの読み込みが遅くならないよう、細部を減らしたウェブ版も作りました。

実際のところ、Addlethorpeは普及しませんでした。使われているのを見たことはなく、ほとんど無視されました。私にとっては、日常的に使う書体というよりも、フォント技術をどこまで押し広げられるかを探る取り組みでした。2024年12月には技術的な更新を行い、アクセントが切れないように縦方向のメトリクスを修正し、nameテーブルを現行の形式に整え、改行しないスペースの幅を修正しました。それ以外は、公開時のままです。

Adriator



私は1999年8月4日にAdriatorを公開しました。デザインは、アイルランドの室内用暖房器具ブランドのロゴにあった、一文字の「T」から始まりました。アイルランド人がそれを送ってくれたのですが、その人の名前がAdrianだったので、言葉を組み合わせてAdriatorという名前を作りました。手掛かりは一文字だけでしたが、そのスタイルからアルファベット全体を推し広げて作りました。

できあがったのは、太い部分と細い部分の大胆なコントラストを持つ、縞模様のディスプレイ書体です。振り返ると、The Price is Rightのセットデザインの装飾や、昔のドライブインシアターの軽食売り場を思い出します。当時は、流行のY2Kらしさがあると考えていました。1990年代後半に多くのデザイナーが試していた、1970年代のスタイルをノリよく実験的に捉え直した感じです。私たちの多くは、忠実な復刻ではなく、再解釈を行っていました。忠実な復刻がより盛んになったのは、その後の2000年代です。

Adriatorが使われているのをあちこちで見かけたことはありますが、特に目立つ場面ではありませんでした。私のほかのプロジェクトと比べると、技術的には簡単に作れました。ただ、出発点がたった一文字だったことは難題でした。AC/DCやKISSのロゴであれば、少なくとも三つの異なる文字から推し広げられましたが、この場合は、残りのほぼすべてを一から考え出さなければなりませんでした。

Adriatorは最初、商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで公開しました。2022年11月にパブリックドメインに移し、自由に使ったり、作り変えたりできるようにしました。

Affluent



私は2004年6月25日にAffluentを公開しました。名前は気まぐれに付けたもので、今思えば、あまりよい選択ではありませんでした。デザインは、Rockstar Gamesでアートディレクターを務め、PlayStation 2のタイトルに携わっていた頃の経験から生まれました。ブラウン管テレビでは、小さく輪郭のくっきりしたフォントが、まぶしいようなちらつきを起こすことが多く、文字が揺らめいて読みにくくなると気づきました。NESやSNESのような以前のゲーム機は、タイルを使った大きめの文字でこの問題を避けていましたが、PS2ではグラフィックへの期待が高まっていたので、文字そのものについて実験する必要がありました。

私たちは高級なモニターではなく、安価な家庭用テレビでフォントをテストしていました。そこで、アンチエイリアスをかけて少しぼやけた文字のほうが、完全に鮮明な文字より読みやすいと分かりました。例外は、ほぼ水平の線です。そこでは、ぼやけが余計な乱れを増やすだけでした。ほぼ水平の線を手作業でくっきりさせ、縦線にはもっと自由を残すことで、Affluentのデザインの考え方にたどり着きました。縦線は制約せず、ほぼ水平の線は量子化して離散的な段階に揃えた書体です。Regular、Semi-Bold、Bold、Italicsの四つのスタイルで公開しました。

小さな画面向けにゲーム会社が採用してくれることを期待していましたが、ブラウン管の時代は終わりに近づいており、Affluentが使われているのを一度も見ませんでした。注目も反応もありませんでしたが、Cinecavでの私の仕事には直接影響を与えました。同じ発想が、それほど極端ではない形で引き継がれ、そのプロジェクトの中心になったのです。

Affluentには二度、技術的な更新を行いました。2021年5月12日には、非推奨の文字を削除し、OpenTypeの分数機能を拡張し、アウトラインを整えました。2024年12月には、縦方向のメトリクスを調整し、nameテーブルを現行の形式に整え、改行しないスペースの幅を修正しました。

Airmole



私は2000年9月26日にAirmoleを公開しました。名前は、Led ZeppelinやSoft Machineのようなバンド名にある、私の好きなサイケデリックな言葉の組み合わせから来ています。モグラは地中で暮らしているので、「Airmole」、つまり空中のモグラと呼ぶと印象に残り、少しばかげた感じがしました。

デザインは、20世紀初頭のSpeedballのレタリングガイドで見つけた見本をもとにしています。文字を直接トレースするのではなく、ベジェ曲線で組み立てました。元の精神を残しながら、デジタル書体として使いやすいように形を単純化したのです。この方法は、厳密な復刻よりも、自由な復刻をする私の習慣の始まりになりました。

Speedballの本のレタリングはかなり整っていて、その後、ほかのデザイナーの何人かが、より忠実な復刻を作りました。私のものはそぎ落とした形で、そのほうが書体として実用的だと思います。

Airmoleは、カウンターのない太いディスプレイ書体で、気取らないアールデコの雰囲気があります。カウンターがないので、それまでに手掛けたほかの多くのフォントより、実際に早く作れました。商用利用可能な無料ライセンスで公開し、長年にわたって、ときどき使われているのを見てきました。たいていはレトロをテーマにした場面ですが、特に印象に残るものは思い浮かびません。

2024年4月に、Airmoleをパブリックドメインに移しました。振り返ると、これは私の「厳密すぎない」復刻の一つです。このような再解釈のスタイルは、私の仕事の中で繰り返し現れる筋になっています。

Akazan



私は2007年3月20日にAkazanを公開しました。名前は作り出したものです。書体を検索しやすくするため、ときどき独自の名前を考えます。デザインは技術的な雰囲気のサンセリフとして始まりましたが、昔ながらのストロークの太さの変化を取り入れました。それによって、DINを思わせるコンパクトで実用本位の性格に、歴史的な味わいが混ざりました。目指したのは、実用的でありながら特徴の

あるものです。厳密に過去の様式に従うわけではなく、古い伝統を感じさせながら、はっきりとした個性を意図的に持たせた書体にしたかったのです。

AkazanはLightからBoldまでのウェイトで展開し、イタリックも含めました。2021年6月18日にファミリーを更新し、古くなった文字を削除し、OpenType機能を拡張し、互換性を改善しました。2024年10月にAkazan 4.0を公開し、メニューの並び順やウェブフォントの管理を改善するため、ウェイト名を整理しました。LightはExtra-Lightに、BookはLightになりました。この版では、多くの文字の曲線も整え、よりなめらかで洗練された形にしました。

Akazanはあまり注目されず、使われているのを見た記憶もありません。公開時は無視されましたが、私にとっては、2000年代に取り組んでいた「古くて新しい」デザインという、より大きな流れの一部でした。歴史的な要素と、現代の技術的なスタイルを混ぜる実験だったのです。

Alepholon



私は2006年5月17日にAlepholonを公開しました。名前は、「alphabet」にラテン語風の接尾辞「-on」を組み合わせ、科学的に聞こえるようにした造語です。デザイン自体は、Domyoujiの初期案から生まれた副産物でした。

当時、プラズマ切断に使えるよう変更してほしいというお客様のために、自分のステンシルフォントのいくつかを手直ししていました。そのため、ステンシルの実用性を考えるようになっていました。文字がばらばらにならないよう、橋渡し部分を太くし、適切な位置に置かなければなりません。Alepholonは、まさにその状況から生まれました。理論上は、実際に機能するステンシルとして使えるように、太い橋渡し部分をデザインしたのです。

これは、技術的な制約がスタイルを生むという、私のデザイン観をよく示しています。歴史を通して、いつもそうでした。しかし、技術的な制約は自分で考え出すこともでき、その試みからもスタイルが生まれると気づきました。Alepholonでは、当時のほかのテクノ風ステンシルデザインと比べて型破りに感じられるよう、橋渡し部分の配置で遊んでみました。革命的ではありませんでしたが、ステンシルのレタリングに別の角度から取り組むきっかけになりました。

Alepholonはあまり注目されず、使われているのを見た記憶もありません。ある意味で、私のカタログの中の孤児です。並行して進めていた依頼のプロジェクトはDomyoujiへと発展し、その後、BioWareがMass Effectのゲームシリーズでと組み合わせて使いました。対照的に、Alepholonは取り残されました。私はずっと、もう少しじっくり見てもらう価値があると思っているのですが。

Alfaqix



私は2023年6月12日から9月25日にかけて、Alfaqixの書体ファミリーを公開しました。名前は気まぐれに付けたものですが、「alphabet」の気配とSFらしい響きがあり、取り組んでいたモジュール式のテクノスタイルにふさわしいと感じました。

ファミリーには、Alfaqix Ellipsoid、Alfaqix Algorithm、Alfaqix Diode、Alfaqix Servoの四つのバリエーションがあります。出発点は、ストロークの端を丸くしたEllipsoidでした。それをもとに、端を八角形に面取りしたAlgorithm、セグメント式LCDの影響を受けたDiode、角に逆向きの円形の切り欠きを入れ、ストロークの端を平らにしたServoを作りました。どのバリエーションもLight、Regular、SemiBold、Boldの四つのウェイトを揃え、イタリックも作りました。

目標は、技術、電子機器、軍事、医薬品など、モジュール構造が意図的で役に立つものと感じられる場面に合う書体を作ることでした。その考え方を最も直接的に伝えるのはDiodeです。セグメント式の見た目が、すぐにデジタルの数字を思い起こさせるからです。

制作は簡単ではありませんでした。拡大縮小の誤りがあり、初期設定も面倒でしたが、交換可能な部品の仕組みが整うと、複数のファミリーを一度に作れるようになりました。DeceptionのピクセルやPaltimeの電球を入れ替えるなど、似た方法は以前にも使っていました。しかし、文字の形そのものを変えるためにこの手法を使ったのは、これが初めてです。

公開以来、Alfaqixが使われているのを見たことはありません。画期的だとは言いませんが、この技法が成り立つことは示せたと思います。角、ストロークの端、接合部をどう扱うかを考え直すことは、どんなモジュール式書体にも役立つでしょう。Alfaqixは、その可能性を探るための枠組みを私に与えてくれました。

Algol



私は2005年5月17日にAlgolを公開しました。名前はプログラミング言語から取ったもので、コンピューターの美学を根に持つプロジェクトに合っていると感じました。当時すでに、ピクセルを模したフォントはたくさんありました。それでもAlgolは、看板用のビニールをカットする人が抱えていた、実用上の問題を解決するためにデザインしました。

従来のピクセルフォントには、看板のカッティングで問題がありました。小さな四角い形が、貼り付ける際に取れやすかったのです。Algolはピクセル文字の感覚を残しながら、より使いやすいように変えました。交差する部分を重ね、角を丸くして、形がしっかり保たれるようにしました。それによって、多くのビットマップ風フォントに比べて、雰囲気も柔らかくなりました。

ファミリーにはRegular、VII、IXの三つのバリエーションがありました。VIIとIXでは文字のカウンターを埋め、Regularと組み合わせるとドロップシャドウの効果が出るようにしました。

Algolは公開当初、まずまずの売れ行きでしたが、私は実際に使われているのを見たことがありません。私にとっては、概念を探るプロジェクトというより、主に実用的な道具でした。ビットマップフォントは、誰でも何百種類も無料でダウンロードできます。しかしAlgolは、特にビニールのカッティングやレイヤーを重ねる効果など、制作の現場に、より焦点を絞ったものを提供していました。

2021年6月4日にファミリーを更新し、ブラウザー間の互換性を高めるために縦方向のメトリクスを調整しました。その結果、文字サイズは11%大きくなりました。点付きのLやブレーヴェ付きのEなどの非推奨の文字も削除し、反転した左引用符を正しい引用符に置き換え、曲線を整えてアウトラインの誤りを修正しました。

Almonte



私は1999年12月23日にAlmonteを公開しました。思い付くままに手早く、木活字風のサンセリフを作ろうとしたものです。実物の木活字を参考にせず、すべてデジタルで作りました。こんな見た目になるはずだと想像し、デジタルの道具で一から組み立てたのです。

ファミリーは、通常、木目、雪の三つの仕上げで公開しました。当時は、Poplarのようなフォントの無料の代わりになるものだと考えていました。あの太いポスター向けのスタイルには、無料で選べるものがあまりなかったからです。本物らしさを目指す代わりに、形

を誇張し、不格好で、ずんぐりむっくりにしました。ぴったりの調子を出すには、書体をあえて「醜い」方向に振り切る必要があることもあるのです。

名前は、私の女きょうだいが住んでいるOntario州のAlmonteから取っています。田舎らしさのあるデザインに合っていると感じました。Almonteはすぐに人気になり、商品のラベル、レストランの看板、数多くのウェブサイトに登場しました。昔の木活字ポスターのスタイルをまねたモックアップに使われているのも見たことがあります。

このような誇張した素朴なデザインを試したのは、これだけではありません。その後に作ったBench Grinderは、さらに不格好で奇妙でした。2024年4月にAlmonteをパブリックドメインに移し、自由に広まり続けられるようにしました。

Alphii



私は2006年6月22日にAlphiiを公開しました。以前Jillicanで探った発想の続きですが、今回は違う方法を取りました。既存の書体を直接トレースしたり単純化したりする代わりに、Franklin Gothicのリズムを借り、表からは見えない土台にしたのです。目標は、自動的にポリゴンを減らしたように感じられる、多角形のデザインを作ることでした。ビデオゲームのローポリゴンのLOD（Level of

Detail）モデルに見られる、あの見た目です。ITC Machineのように厳密な八角形の書体とは違い、Alphiiは、もともと曲線のある書体を削り、多角形の面にしたような印象を与えます。

Alphiiは、現代的な場面全般、特にポストモダンで脱構築的な見た目が合う場面で使うことを想像していました。特定のニッチ向けではなく、砕けた多角形らしさを持ちながらも使えるものを、デザイナーに届けるつもりでした。

ファミリーには四つのウェイトとイタリックを含めました。その後、何度か更新しました。2022年6月30日にはイタリックを追加し、逆疑問符と逆感嘆符の位置を下げ、非推奨の文字を削除しました。その更新では、OpenTypeの分数機能も拡張し、プライム記号を加え、カーニングを最適化し、通貨記号を追加しました。その後、ドイツ語の大文字エスツェット（ẞ）、序数文字（ª º）の横線、№記号を追加しました。2024年10月のバージョン3.002では、メニュー内のスタイルの並び順を改善しました。

一度、レストランの看板にAlphiiが使われているのを見ましたが、それ以外はあまり注目されませんでした。公開時に話題にはならなかったものの、今も通用すると思います。2000年代に閉じ込められた感じはなく、脱構築的な幾何学スタイルとして、今でも使えます。

Amienne



私はInspire Graphicsという会社から依頼を受け、2004年11月17日にAmienneを公開しました。同社は自社の版をTerziniという名前で公開しました。この仕事は、私を慣れた領域から大きく連れ出しました。私はひどい悪筆で、筆記体を習ったこともないので、気取らないブラシスクリプトを作る自信はありませんでした。それでも、水彩用の筆なら扱えると分かっていたので、マースブラックのガッシュを調合して文字を描きました。結果はよいものではありませんでした。絵の具はたっぷり床に落ち、文字の形も、どうにか使えるかという程度でしたが、出発点にはなりました。

そこからベクトルで作業し、フォントに流れと一貫性が生まれるまで形を調整しました。独自の合字が、リズムをなめらかにする助けになりました。あまり期待していませんでしたが、Amienneは、私のフォントの中でも特によく使われるものの一つになりました。今も頻繁に見かけます。特にウェルネス商品、香り付きキャンドル、励ましを届ける商品で見ます。日本でもよく出会う、数少ないTypodermicのフォントの一つです。

自分のカリグラフィーの腕をほとんど信じていなかったので、これほど使われたことには驚きました。振り返ると納得できます。2000年代半ばには、少し素人っぽいスクリプトフォントが人気を集め始め、Amienneはその波にちょうど合っていました。無料フォントではなかったので、親しみやすく肩の力が抜けたものを求めるデザイナーの心をつかんだのでしょう。

2021年6月4日にフォントを更新し、非推奨の文字を削除し、OpenTypeの分数機能を拡張し、省略記号の幅を調整しました。また、反転した左引用符を正しいものに置き換えましたが、古いものもUnicodeから引き続き使えるようにしました。プライム記号も追加し、曲線を整え、小さな修正を行いました。

私は全般にスクリプトフォントが好きではなく、文字がつながるスクリプトには、その後二度と戻りませんでした。それでもAmienneは、私にとってよい経験でした。筆を手に取り、そうでなければやらなかったことを試さざるを得なくなった、という意味でです。

Ampacity



私は2012年12月12日にAmpacityを公開しました。ネオンの看板、特にLed ZeppelinのアルバムCodaのジャケットの文字から着想を得ています。そのデザインには癖がありました。「A」の太いストロークが、普通に予想する側と反対に置かれていたのです。Ampacityを作るときは、通常の側に反転させましたが、元の見た目を再現したい人のために、鏡像の代替文字も用意しました。

名前は「ampere」と「capacity」を組み合わせたもので、電気とネオンの光のエネルギーを連想させるために選びました。制作した時点で、Led Zeppelin関連の書体をすでに二つデザインしていたので、その一組を仕上げるために残された唯一の選択肢のように感じました。

Ampacityは、スタイル上の代替文字と鏡像版を備えて公開しました。しかし、実際に使われているのを見たことはなく、公開時にも反応はありませんでした。2021年5月12日にフォントを更新し、スタイル上の代替文字の機能を改善して、InDesignなどのプログラムでもStylistic Set #1から使えるようにしました。点付きのLやブレーヴェ付きのEなどの非推奨の文字も削除し、より長い分子や分母を扱えるよう、OpenTypeの分数機能を拡張しました。

その後、ネオンの美学を再び追求することはありませんでした。Ampacityは、私のカタログの中で、一度きりの探求として単独で残っています。

Angerpoise Lampshade



私は1999年2月14日にこの書体を公開しました。最初は、パンクバンドThe Soft Boysの曲から取って、「Anglepoise Lampshade」と呼んでいました。Anglepoiseが照明器具のブランドでもあるとは知りませんでした。20年近く経って、その商標権者から連絡があり、検索結果で私のフォントがランプシェードのお客様を混乱させていると指摘されました。争いを避けるため、「Angerpoise Lampshade」に改名しました。元の名前が持つパンクらしいとげは、少し残りました。

デザイン自体は、手早い実験で、私の書体Hemi Headの文字の形を改変したものです。初期の版は粗く、それが人気の妨げになったと思います。目立つ場面で使われているのを見たことはありませんでした。

スタイルについては、かつてアールデコを紹介の糸口として持ち出しました。しかし実際には、アールデコの要素はないと思います。むしろ、4Kデモや1980年代後半から1990年代前半のコンピューターゲームで見た、サイバーパンクのビットマップフォントとの共通点が多いのです。振り返ると、どの一つの分類にもしっくり収まらないので、単にポストモダンと呼べばよかったと思います。

商用利用可能な無料ライセンスで公開し、2024年4月にパブリックドメインに移しました。私にとって、このプロジェクトはデザインそのものよりも、そこから学んだ教訓のほうが大きなものです。フォントの命名には気を付けましょう。商標の争いは、何十年も経ってから忍び寄ってくることがあるのです。

Angostura



私は2009年10月1日に、1997年12月に初めて公開した書体を全面的に作り直したAngosturaを公開しました。元のAngosturaは、基本的にはBlue Highwayを雑にいじったものでした。私は野心が先走り、当時の自分の技量をはるかに超える複数のスタイルを、次々に作っていたのです。振り返ると、かなり恥ずかしいものでした。

2009年には、一からやり直すことにしました。新しいAngosturaは、1940年代と1950年代のアメリカの看板文字から着想を得ています。Blue Highwayの少し風変わりなミッドセンチュリーの雰囲気を引き継ぎながら、レトロな看板描きの美学を、より強く取り入れました。工業的なデコ調の看板を思わせる低い横棒を加え、ミッドセンチュリーのFuturaブームの精神で、一階建ての「a」と「g」を使いました。

AngosturaをUltra-LightからBoldまでの完全なファミリーに育て、スプレー塗装、木目、ステンシルのバリエーションも作りました。それらには独自の合字を加え、本物らしさを増しました。質感のあるバリエーションは、2000年代に盛んに実験したもので、Angosturaもその時期の一部でした。

名前は、当時カクテルに使っていたAngostura bittersから取っています。デザインし直しても、Angosturaはなかなか普及しませんでした。Blue Highwayと比べると、かなり人気がありませんでした。それでも、後の版には独特なところがあると思います。分類にきれいに収まらず、強いスタイルの味付けもありませんが、それによって、場面が合えば役に立つかもしれない、ある種の柔軟さがあります。

2021年6月25日にファミリーを更新し、非推奨の文字を削除し、OpenTypeの分数機能を拡張しました。また、ブラウザー間の互換性を高めるため、縦方向のメトリクスを調整しました。不要なfiとflの合字も取り除き、いくつかの曲線の誤りを修正しました。2024年10月のバージョン2.2では、メニューの並び順とウェブフォントの管理を改善するため、ウェイト名の体系を整理しました。

Anklepants



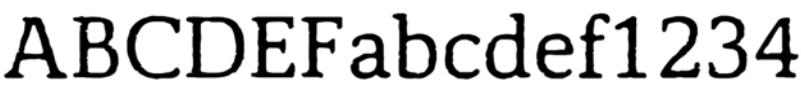
私は1997年12月12日にAnklepantsを公開しました。Westinghouseが所有していたCBSのラジオ局で使われたディスプレイ書体に着想を得ています。1963年にWestinghouse Broadcastingは「Group W」としてブランドを刷新しました。そのアイデンティティの一部だった、独特のコールサインの文字とロゴは、1995年まで使われました。私はいつも、元のフォントには、少しやっつけ仕事のような見た目があると感じていました。専用に作られたものというより、既存の書体を改変したものに見えたのです。私の版も完璧ではありませんでしたが、少なくとも一から描いてあり、後付けの改造よりも、きちんとした書体らしく感じられました。

Anklepantsは正確な複製ではありません。後にJohn Sizemoreが、Westinghouseのフォントをより忠実にデジタル化しました。私のものは、元に近づきすぎず、その精神を残した、もっと実用的なデザインを作るためのものでした。商用利用可能な無料ライセンスで公開しました。

名前は、ある記念日のパーティーから来ています。ひどく酔った客が、ズボンを足首まで下げたまま歩き回っていたのです。その光景が頭に残り、「Anklepants」は楽しく覚えやすい、フォントの風変わりな感じに合う名前だと思いました。名前が普及を助けたとも妨げたとも思いませんが、今でも気に入っています。

大ヒットにはならず、目立った使われ方をしているのを見た記憶もありません。その後、Westinghouseの見た目から同じく影響を受けたLibel Suitをデザインしましたが、この二つに意図的な関連はありません。2024年4月にAnklepantsをパブリックドメインに移し、自由に広まれるようにしました。

Antihistory



私は2006年6月28日にAntihistoryを公開しました。元の発想は単純で、1990年代風のフォントに古びた加工を施した版を作りたかったのです。その後、説明を書く段になって、歴史に絡めた破天荒な解釈を持ち出しました。未来の誰かが、20世紀後半のタイポグラフィを記憶違いしているかのように想像したのです。しかしそれは主に宣伝上の切り口でした。当時、ほかに何を言えばよいか思い付かなかったからです。

デザインは、Corzinairを改変した版から始め、そこに傷みと経年変化を加えました。できあがったのは、何十年も乱暴に扱われてきたかのような、風雨にさらされた見た目のフォントです。奇妙なレトロフューチャーの味わいを持ちながら、見出しと本文の両方に使える柔軟さがあるかもしれないと考え、RegularとItalicで公開しました。

Antihistoryが使われているのを見たことはなく、公開時にも無視されました。2000年代に作っていた、ほかの質感を強く出した書体とも、特につながっていません。独自の狭いニッチに収まっていま

す。振り返ると実験だったと思いますし、いつか使い道が見つかるかもしれませんが、今のところは私のカタログの変わり種のままです。

2021年6月25日にフォントを更新し、非推奨の文字を削除し、省略記号の幅を調整しました。また、ブラウザー間の互換性を高めるため、縦方向のメトリクスを微調整しました。

Arnprior



私は1997年12月27日にArnpriorを公開しました。名前は、私が育った場所に近いOttawa Valleyの町、Arnpriorから取っています。実際に町の中に住んでいたわけではなく、私は森の中にいました。それでもArnpriorはいちばん近い大きな場所だったので、その名前が残りました。

デザインは、純粋にモジュール式の実験でした。頭をひねるパズルや子どものおもちゃにありそうな、ねじれたパズルのような部品でアルファベットを組み立てることに興味がありました。歴史的な参考資料やお客様からの依頼内容には結び付いていません。形と構造の練習にすぎませんでした。

元の版は、あまりよくありませんでした。モジュール構造を重視しすぎて、やっつけ仕事のように見えるものになってしまいました。当然、人気も出ませんでした。2020年に一から作り直すことにし、今度は文字の中ほどにある波の形を、各文字にもっと一貫して取り

入れました。それによって、初版にはなかった流れとまとまりが生まれました。結果は、ずっとよくなっています。ぎこちなさが減り、意図の感じられるものになりました。

Arnpriorは、モジュール式の書体の組み立てを盛んに試していた時期の一部でした。Butterbellyも、同じ考え方から生まれた別の例です。2024年4月にArnpriorをパブリックドメインに移しました。粗雑な実験として始まり、やがてもっと洗練されたものへ育ったプロジェクトに、これで一区切りを付けました。

Asterisp



私は2002年11月26日にAsterispを公開しました。発想のすべては、普段は後回しにされがちなグリフである、アスタリスクに焦点を当てることでした。デザイナーに、もっと選択肢を渡したかったのです。フォントに付属しているものだけで我慢せず、記号をもっと細かく選べるよう、さまざまなスタイルのアスタリスクを道具一式として用意しました。

アスタリスクはたいてい、五つか六つの突起を使いますが、私はそれを超えてみる実験をしました。細いウェイトでは突起を多くし、太いウェイトでは少なくすると、スタイル全体でよいバランスが取れると分かりました。この発想は後に、ほかのデザインのいくつかにも引き継がれました。

Asterispが使われているのを見たことはなく、公開時にもあまり話題になりませんでした。それでも、初期のTypodermicのカタログを、より面白く見せてくれたと思います。書体デザインは必ずしもアルファベットを中心にする必要はなく、たった一つのグリフでも探る価値があると、思い出させてくれるものでした。

Asterispは、私のカタログの中で独自の存在です。アスタリスクの突起は標準の五つか六つに限らなくてもよい、という発想に、人々の目を開く助けになったかもしれません。2022年11月に、自由に広まれるようパブリックドメインに移しました。

Astrochemistry



2013年1月26日にAstrochemistryを公開したとき、私は創作の面でも、個人的な面でも、かなり特別な状況にいました。母が亡くなったばかりで、少しずつ仕事に戻る方法を探していたのです。再び足元を確かめる助けになる、単純なプロジェクトが必要でした。Astrochemistryは太く角張った書体で、上側に重さが偏った独特の見た目を持っています。このデザインの選択によって、少しSFらしい雰囲気が生まれました。昔のB級映画に出てきそうな、頭の大きな宇宙人を、なんとなく思い出します。古いドットマトリクスプリンターのフォントからも少し着想を得ました。特に、側面が平らなVとAに、その影響があります。こうした要素が、少しレトロでテクノ風の感じにつながっています。さて、Astrochemistryが私の作品の中で最も画期的なデザインだと主張するつもりはありません。そうではありませんから。でも、独自の奇妙な、宇宙人めいた魅力はある

と思います。ときには、こうした癖のある不完全な作品が、思いがけない形でデザイナーの心に響くこともあります。Astrochemistryを作ることは、結果と同じくらい、その過程にも意味がありました。ほかの何もかもが不確かに感じられるときに、なじみのある文字の形作りに没頭し、仕事に戻るための方法だったのです。このプロジェクトの単純さこそ、当時の私に必要なものでした。

Astron Boy



私は2000年10月22日にAstron Boyを公開しました。デザインは、昔のレーザーディスクのビデオゲーム、Astron Beltのロゴに着想を得ています。一時は、アーケード技術の限界を押し広げているように感じられたゲームです。ゲーム自体のタイトルにはITC Serif Gothicが使われていましたが、筐体上部の看板のロゴは独自に作られたものでした。そのロゴが気になり、書体へと広げることにしました。

元のロゴはすべて大文字だったので、小文字も含め、アルファベットの残りを推し広げて作らなければなりませんでした。その結果、懐かしいゲームへのオマージュにとどまらず、実際に使うための、より実用的なデザインになりました。Astron BeltはDonkey Kongのように誰もが知っている名前ではありませんが、文字セットを広げたことで、Astron Boyには、単なるファンサービスを超えた使い道ができたと思います。

元のロゴの特徴の一つは、グラデーションの処理でした。それを捉えるため、Astron Boyに縞のレイヤースタイルを作りました。ファミリーには通常、イタリック、陰影、縞という複数のスタイルを含め、デザイナーが積み重ねたり重ね合わせたりして効果を出せるようにしました。

Astron Boyは、商用利用可能な無料ライセンスで公開しました。ニッチなフォントになりましたが、あちこちで使われているのを見たことはあります。縞の機能は、よい売りになったと思います。用途を制限した面があっても、書体を際立たせてくれるものでした。

私にとってAstron Boyは、ゲームに着想を得たフォントの一連の作品に、しっかり収まっています。2024年4月に、パブリックドメインに移しました。

Athabasca



私は2015年1月13日にAthabascaを公開しました。名前はカナダ北部のAthabasca地域から取っています。氷や氷河を思わせる名前にしたかったのです。私の発想は、角張ったモダニズムと、昔の鉄道の文字が持つ実用本位の見た目を融合することでした。スタイルのためというより、再現しやすさのために八角形を使った、あの種の文字です。

Athabascaは、六つのウェイト、三つの幅、イタリックを備えてデザインしました。OpenType対応のアプリケーションで使える、オールドスタイル数字と等幅数字も含めました。特徴の一つは、小文字

のlと組み合わせたとき、大文字のIをセリフ付きのものに自動で置き換えることです。小さな判断でしたが、サンセリフのデザインによくある、読み分けにくさの問題を解決しました。当時、これほど広いスタイルと選択肢を揃えた無料の公開は、珍しいものでした。

意欲的な内容にもかかわらず、Athabascaはあまり支持を集めませんでした。無料で使えたので、費用が障害だったわけではありません。普及しなかったことには、時期の問題がより深く関わっていました。2010年代半ばまでには、無料フォントの世界は飽和しており、公開しても気づかれないことがよくありました。Athabascaが2000年より前に出ていたら、デザイン文化の中で長く残る場所を見つけられたかもしれないと思います。

公開後の更新はありませんでした。2024年4月に、Athabascaをパブリックドメインに移しました。これは、多くのデザイナーが必要とする以上の機能を詰め込んだプロジェクトの一つです。機能の豊富さが、書体として求められることに必ずしもつながるわけではないと、思い出させてくれます。

Augustine



私は2007年8月23日にAugustineを公開しました。名前を選んだ理由は、タイポグラフィとは関係ありません。私は、そのとき流していた曲からフォント名を付けることがよくあり、このときはBand of Horsesの「St Augustine」でした。手で切り出したトスカン風の文字を再現するつもりでしたが、方法は変わっていました。基本の形

をマウスで整った多角形として描き、Photoshopで歪めたり加工したりして、劣化したスタンプのような質感を作りました。自動トレースして整えた後、その傷んだ形を元のアウトラインに重ね、不規則でにじんだ印刷の印象を与えました。

効果をさらに進めるため、歪みと膨張のフィルターをかけ、実際のスタンプの毛細管現象のように、ストロークの中央からインクが引き離される様子を再現しました。よく使う文字のペアが自動で変化するようOpenTypeの合字を加え、機械的な繰り返しを避けました。結果には、予定していなかった、不気味で使い古した感じが生まれました。この効果が少し落ち着かない雰囲気を帯びていることには、後になって気づきました。

Augustineは、デザインやメディアで目立った使われ方をしませんでした。それでも、くっきりしたデジタルの幾何学を、有機的で不正確に見えるものへ置き換える実験として残っています。2021年6月25日に更新版を出し、非推奨の文字を削除し、スペースと改行しないスペースの幅の関係を修正しました。反転した引用符も置き換え、ブラウザーの互換性を高めるため、縦方向のメトリクスを調整しました。それ以降の更新はありません。

Autoradiographic



私は2015年8月31日にAutoradiographicを公開しました。名前は、科学的な画像法であるオートラジオグラフィーから取っています。20世紀半ばのテーマにゆるく結び付いた書体に合うと感じ、昔の実

験室の技法を思わせる名前にしたかったのです。アールデコの影響を少し感じさせる、戦後の警告看板の文字に似ていることは、当初は意図していませんでした。それに気づいてから、その方向へ進めました。工業用の看板や、Roadrunnerのアニメに登場する誇張されたAcmeの看板にありそうな、実用的な文字を思わせるものを目指したのです。

ファミリーには、五つのウェイトとイタリックを含めました。イタリックは幅を狭くし、文字間をゆったり取って、傾きのないスタイルと強い対比が生まれるようデザインしました。目標は、サンセリフのイタリックについて、別の方法を探ることでした。セリフ書体では、筆記体のイタリックが効果を発揮しますが、サンセリフでは、違いを出すことに苦労する場合がよくあります。1990年代後半から2000年代前半には、筆記体風に装ったサンセリフのイタリックをよく見かけましたが、私は違う解決策が欲しかったのです。Builtという私の書体でも、似た方法を探りました。

Autoradiographicに目立った使用例はありませんでしたが、イタリックの構造や、サンセリフのファミリー内の対比を強める実験として役立ちました。2024年10月にバージョン1.1を公開し、分かりやすくするためにスタイル名を整理しました。BookはLightに、LightはExtra-Lightになりました。ほかの更新はありません。

Axaxax



私は1998年12月2日にAxaxaxを公開しました。名前は、奇妙な響きになるよう作ったものです。当時のフォント名はたいてい普通だったので、目立つものにしたかったのです。デザインは、ネオン管、回路図、レーザーのイメージから生まれ、Pumpに少し似たところがあります。現在のBoldウェイトに当たる初版は、レイヴのチラシやSFをテーマにしたグラフィックへ、急速に広まりました。

2002年にCSI: Miamiのロゴで使われ、Axaxaxは思いがけず人目に触れるようになりました。当時は無料のスタイルしかなかったので、制作者たちは、直接ライセンスを取得せずに、その版を使いました。同じ頃、Motorolaの携帯電話のキーパッドにも登場しました。こうした使用によって、私が予想していた範囲をはるかに超えて届くようになりました。

2005年にデザインを磨き直し、2010年には全面的に作り直して、ファミリーを複数のウェイトとイタリックに広げました。その後、2021年と2022年の更新で曲線を修正し、文字セットを拡張しました。Axaxaxは初めから一つのウェイトを無料で使えました。もともとはRegularウェイトでしたが、後にBoldへと呼び直しました。そのBoldスタイルは今も無料で、2010年以降に加えたほかのウェイトは、有料の製品として公開しました。2024年10月のバージョン5.2では、分かりやすくするためにウェイト名を整理しました。BookはLightに、LightはExtra-Lightに、Extra-LightはThinに、Ultra-LightはHairlineになりました。

Baby Jeepers



私は1998年1月28日にBaby Jeepersを公開しました。発想は、七セグメント式LCDの考え方を取り入れ、いつもの単純さを大きく超えるところまで押し広げることでした。デジタル時計にある最小限で実用本位の形の代わりに、細かく作り込んだセグメントが互いに組み合わさる、凝った版を作りました。実用的な本文フォントとして使うつもりは、初めからありません。セグメント式のスタイルをどこまで広げられるか、という視覚的な実験でした。

名前は「Jesus」を遊び心で言い換えたものです。書体の華やかで装飾的な感じが、クリスマスの文字を思わせたので選びました。初版にはスモールキャップスまで含めましたが、それは単に大文字を縮小したもので、最終的には削除しました。その後、小さな不具合を数多く直しましたが、大きな改訂はありませんでした。

Baby Jeepersは、ずっと商用利用無料でした。2020年8月に、パブリックドメインに移しました。デザインやメディアで目立った使用例はありませんでしたが、私の中でも特に実験的なプロジェクトの一つです。LCDのセグメント構造のような硬い仕組みを、装飾になるところまで誇張する探求として残っています。

Bailey’s Car



私は1998年12月7日にBailey’s Carを公開しました。名前は、Mississaugaで目撃した出来事から、そのまま取っています。短距離走選手Donovan BaileyのMercedesが大破し、燃えていたのです。私は家に帰り、その出来事を手早く、変わり種のフォントにしました。Alien Skinを使って既存の書体にフィルターをかけ、炎の文字の効果を作りました。おそらく、その書体のライセンスに違反していたと思います。手間をかけない実験で、本格的な作品として公開するつもりはありませんでした。

結果は粗雑なデザインで、今では質の悪いフォントだと思っています。その後、ほとんどすべての無料フォントサイトに広まり、初期のGeoCities時代のホームページの視覚文化の一部になりました。何年も後に、史上最悪のフォントの一覧に登場したことで、その悪名はさらに強まりました。

Bailey’s Carは、ずっと商用利用無料でした。更新や技術的な修正は一度も行わず、やがてTypodermicのカタログから取り除きました。2020年8月にパブリックドメインに移し、1990年代後半のウェブデザインの、風変わりな遺物として残しました。

Baltar



私は1998年12月6日にBaltarを公開しました。名前はBattlestar Galacticaのキャラクターにちなんでいます。新しいシリーズがまだ放送されていなかった頃に選んだので、そのつながりには、時代遅れの凡庸な番組という感覚がまだ残っていました。書体は、意図的に重く粗雑にしたかったのです。洗練を無視し、単刀直入な迫力を優先するものを目指しました。

デザインはGill Kayoの誇張したプロポーションを借りながら、もっと荒い方向へ進めました。接合部の太さの補正を省いたので、文字には歪んだ、不格好な質感が生まれました。結果は、わざと優雅さを欠いたものです。なじむよりも、圧倒することを意図しました。それでもBaltarは、ポスターやウェブである程度広まり、ぎこちない書体でも居場所を見つけられることを示しました。

Baltarは、ずっと商用利用無料でした。その後、小さな修正やアクセントの追加を行いましたが、変更の記録は残していませんでした。2022年11月に、パブリックドメインに移しました。私にとってBaltarは、重さだけを最優先にすると何が残るのかを見るため、洗練を取り払った実験として残っています。

Barbatrick



私は1999年9月7日にBarbatrickを公開しました。名前はアニメのBarbapapaから取っていますが、書体自体とそのイメージには、共通点がありません。デザインは、基本的にはHemi Headにスピード線を加えた派生版でした。その線は文字の形にコピーして貼り付けて作りました。粗雑な方法で、フォントを特徴付けるものにはなりましたが、あまり洗練されてはいませんでした。

Barbatrickには多少の使用例があり、主に地元のイベントの安っぽいデザインに使われました。磨き上げた作品ではなく、よく言っても、ほかで探ったことのある発想を手早く変化させたものにすぎません。その後、アクセントを追加し、スペーシングを調整しましたが、大きなプロジェクトとして扱ったことはありませんでした。

このフォントは、ずっと商用利用無料で、2020年8月にパブリックドメインに移しました。振り返るとBarbatrickは、発想を十分に発展させずに再利用しても、強いデザインになることはめったにない、という例として残っています。

Barge



私は2008年7月7日にBargeを公開しました。名前は、重く、無骨で、機能的な船である、はしけを指しています。書体で出したかった効果に合っていました。デザインは、工業的な形の重さを持ちながら、そのジャンルをより現代的に扱うことを意図したものです。BargeはITC Machineの現代的な代わりとなるものとして考えましたが、特定の元資料をもとにしたわけではありません。ITC Machineが鋭い八角形の形を使っているのに対し、私は幾何学を柔らかくし、より広い工業デザインの手掛かりを反映しました。文字は箱のような形で、機械的で密度の高いままでしたが、現代の機器にある筐体、パネル、そのほかの表面と、よりよく調和するように形を整えました。オールドスタイル数字も含めました。大文字と並んで、小文字の小見出しに使われることを想像していたのです。2021年6月にBargeを更新し、互換性を改善して、小さな不統一を修正しました。この更新ではプライム記号を追加し、ブラウザー間でより一貫して表示されるよう縦方向のメトリクスを改訂し、OpenTypeの分数機能を拡張しました。2026年に、Bargeのデザインを大幅に見直し、拡張しました。元の一つのスタイルから、ThinからExtra-Blackまでの11ウェイトと、それぞれのイタリックを備えた、22スタイルのファミリーになりました。以前のRegularは、見た目の太さでは新しいExtra Boldに最も近いものでした。しかし、描画、幅、スペーシング、カーニングを改訂したため、二つの版のメトリクスには互換性がありません。V、W、X、Yと、それらの小文字の構造を変え、ウェイト全体で斜線同士の関係がより一貫する

ようにしました。曲線、角、句読点、記号、数字も改訂し、エンコードされた文字数は378から472に増えました。拡張版では、結合マーク、マークの位置調整、より広いラテン文字と音声記号への対応、通貨記号の追加、作り直した分数、上付き、下付きの機能を備えました。Bargeに目立った使用例はありませんが、現代の工業デザインの形とプロポーションを書体に置き換えようとした、私の試みの一つとして残っています。

Barrista



私は2005年11月21日にBarristaを公開しました。名前はコーヒー文化に結び付けるつもりでしたが、綴りの間違いは偶然でした。直すことも考えましたが、そのまま残しました。この書体は、当時の黒板のメニューやカフェの看板を思わせる、渦巻く蒸気のような形で、2000年代前半のコーヒーショップの美学を映すものとして考えました。

Barristaは、文字同士がつながらないスクリプト書体です。FontLabの中でタブレットを使い、単純な太さの変化を付けたストロークで文字を描き、その後、手作業で曲線を整え、調整しました。結果は不格好でしたが一貫性があり、目指していた、くつろいだ素人っぽい見た目に合っていました。繰り返しに感じられないよう、よく使う文字の組み合わせが自動で変化するOpenTypeの合字を加えました。

このフォントは、あまり注目されませんでした。最も目立った使用例は母のウェブサイトで、銅を浮き彫りにしたような効果を付けて使っていました。2021年6月にデザインを更新し、古くなった要素を整理し、互換性を高めるため文字を調整しました。文字サイズを約10%大きくし、技術面の対応も広げました。それ以降の改訂はなく、Barristaはずっと商用利用無料です。

Basenji



私は2022年8月1日にBasenjiを公開しました。名前は、子どもの頃に飼っていたCandaというバセンジー犬から取っています。デザインの根には、1970年代のモジュール式の幾何学スタイルがあり、Joe TaylorやHerb Lubalinのような人物から着想を得ています。Pumpの奇抜さやChurchwardの癖を避けながら、あの時代の味わいを少し捉えたかったのです。それらのデザインとは違い、Basenjiは切れ目や極端な不統一を避けています。その結果、このジャンルを、より控えめで洗練された形で捉えるものになりました。

ファミリーは、九つのウェイトとイタリックで公開しました。2022年10月5日に更新版を出し、カーニングを整え、イタリックを手直しし、スタイルを追加しました。同時に、バリアブル版の準備を始めました。それを作るには、大幅に作り直す必要がありました。それまで補間の手間を省くために頼っていた方法では、通用しなかったからです。Adobe Creative Cloudが約1年間、バリアブル版を独占的に提供し、2023年にはほかの販売元も配布を始めました。

Basenjiには、まだ採用の実績を積むだけの時間がなく、どれほど広く使われるかは分かりません。2022年の公開以来、それ以上の更新やライセンスの変更はありません。私にとってBasenjiは、1970年代のモジュール式レタリングの奔放さを、より洗練された感覚で抑えながら、その時代とのつながりは明確に保とうとした試みです。

Battlemaze



私は2012年1月29日にBattlemazeを公開しました。名前は、特定のタイトルを指さずに、戦闘をテーマにしたビデオゲームの感じを思わせるものとして選びました。デザインが迷路に例えられることもありますが、それは意図していませんでした。むしろ、精神的にはNASAのワームロゴに近いものです。幅の広い角張ったストロークが、途切れない経路を形作り、それをより重く太く扱っています。

変わり種ではなく、使えるディスプレイ書体としてデザインしました。唯一の実験的な機能は、自動で反転する大文字のBです。特定の場面で隙間を避ける助けになりました。それ以外のデザインは、簡明なままにして、一貫したグリッドのような見た目を出すことを目指しました。

2021年6月25日にBattlemazeを更新し、技術的な機能を現行のものに整えました。その改訂では、非推奨の文字を削除し、スペーシングを改善し、縦方向のメトリクスを修正し、分数を追加しました。それ以降の更新はなく、目立ったプロジェクトへの採用もありません。

Baveuse



私は1999年11月25日にBaveuseを公開しました。名前は、よだれを垂らす女性を意味するフランス語から取っています。単に響きが気に入ったので選びました。デザイン自体は漫画風の書体で、くだけた、弾むようなものです。遊び心のあるディスプレイ用レタリングによくある、気軽な調子を捉えることを目指しました。

初版では、弾むリズムを出すため、使う人が手作業で大文字と小文字を交互に入力しなければなりませんでした。後に、この効果を自動化するOpenType機能を加えました。その後、いくつものベクトルの不具合を修正し、対応言語も広げました。これらの改善をいつ行ったかの記録はありませんが、フォントは使いやすく、より確実に動くものになりました。

Baveuseはずっと商用利用無料で、すぐに、どこでも見かけるようになりました。フリーウェアやシェアウェアのフォントサイトで広く出回り、最初からちょっとしたヒットでした。長年無料で提供してきた後、位置付けを明確にするため、2020年8月にパブリックドメインに移しました。

Beat my Guest



私は1999年2月9日にBeat My Guestを公開しました。名前はAdam and the Antsの同名の曲から取っています。目指していた、暴力的で混沌とした調子に合っていました。当時の私のデジタルの実験の多くとは違い、この書体はインクから始まりました。マッピング用のクイルペンで文字を描き、鋭い先端から、ぼろぼろに傷んだ輪郭が生まれるようにしました。その絵をスキャンし、フォントのアウトラインに変換しました。

結果は、目にうるさく、傷んだデザインで、擦れるような感覚と不安を帯びていました。すぐにホラー関連の作品に居場所を見つけました。荒い質感が、そのジャンルのポスター、グラフィック、そのほかのメディアに合ったのです。

Beat My Guestは、公開後の更新を一度も行いませんでした。ずっと商用利用無料で、2020年8月にパブリックドメインに移しました。これは、物理的な筆記具であるマッピング用のクイルペンが、最終的な形を作るうえで、デジタルの工程と同じくらい大きな役割を果たした、数少ない初期のフォントの一つです。

Bench Grinder



私は、タイポグラフィの歴史の風変わりな片隅を探った後、2010年2月9日にBench Grinderを公開しました。19世紀には、印刷業者が見出し用の金属活字のセリフを、のこぎりややすりで削り落とすことがありました。サンセリフのデザインが正式な形になる前に、粗雑なサンセリフを作っていたのです。その荒っぽい慣行から、同じように生々しく工業的な見た目のデジタル書体を思い付きました。洗練されていなくても機能する感じにしたかったのです。削られた金属活字のぎこちない力を、きれいなものへと整えるのではなく、そのまま響かせようとしました。

数年後にBench Grinder Titlingを作りました。単に、同じフォントを大文字だけに限定したものです。ディスプレイ用途に合わせた選択肢をデザイナーに渡す意図がありました。名前は、よい面も悪い面もあるものになりました。公開後、卓上グラインダーの卸売価格についての迷惑メールが届き始めたのです。期待していた種類の注目ではありませんでした。

2021年7月にBench Grinderを更新し、技術的な信頼性を高めました。ブラウザー間の互換性を改善するため、縦方向のメトリクスを調整しましたが、Adobeのアプリケーションでは、この変更は見た目に現れませんでした。反転した左引用符を正しい向きにし、元のものは適切なUnicodeのコードポイントへ移しました。点付きのLやブレーヴェ付きのEなどの古くなった文字を削除し、省略記号の幅を改訂しました。OpenTypeの分数機能も拡張し、199/200のような長

い並びを扱えるようにしました。同時に、縦線を揃え、オーバーシュートを統一し、自動ヒンティングを改善する、小さな手直しも行いました。

Bench Grinderをデザインするときには、太いウェブの見出しを考えていました。特に、力強い文字の形と鮮烈な色を組み合わせる使い方です。目立った使用例はありませんが、私にとっては、忘れられた文字の慣行を再訪し、デジタルの形に置き換える実験として残っています。

Berylium



私は2000年11月26日にBeryliumを公開しました。金属活字の書体をスキャンしてFontographerのビットマップレイヤーに置き、マウスで描き直すところからデザインを始めました。目標は、文字の形をぎざぎざに扱うことでした。鋭角へ深く切り込み、はさみで切り整えたように見せました。もとの文字の形はかなり一般的でしたが、輪郭によって、書体に荒い手切りの見た目が生まれました。

ファミリーはRegular、Italic、Bold、Bold Italicの四つのスタイルで出しました。イタリックは、Garamond風の本来の形ではなく、単に傾けて作ったものです。アートやクラフトの用途、手作り商品の包装を想定し、無料のデスクトップライセンスで公開しました。名前は、知り合いのBerylという女性から取っています。小さな町で手仕事を中心に暮らす彼女の生活が、フォントの性格に合うと感じたのです。

その後、Beryliumがダラーストアの商品や手作りの品に登場するのを見ましたが、目立ったプロジェクトに採用されたことはありませんでした。公開から2024年までの間に、少しずつ更新しました。カーニングをクラスベースの仕組みに変え、対応言語を広げ、縦方向のメトリクスを調整しました。2024年4月に、ファミリーをパブリックドメインに移しました。

Betaphid



私は2006年7月6日にBetaphidを公開しました。ミニマルで未来的なサンセリフを目指したものです。SFのテーマや、後にハイパーモダニズムと認識するようになったものへの関心から、影響を受けています。デザインでは、従来のラテン文字の形から離れる抽象化を探りました。大文字は特に幅広く、読みやすさを危うくする、珍しい幾何学的な細部を取り入れました。一方、小文字はもっと抑えたものにしました。

特徴の一つは、小文字の「s」でした。Iron MaidenのロゴやThe Man Who Fell to Earthのポスターに使われた、珍しい形を研究してから描きました。この形は、ほかにもいくつかの場所に現れていました。標準的な文字の構造からBetaphidが離れていることを強調するため、デジタルのデザインに取り入れたかったのです。

BetaphidはSFの場面、特に、そのそぎ落とした幾何学的な形が未来的な雰囲気を強められるディスプレイ用途を想定していました。このフォントは有料で公開し、無料になったことはありません。公開

後、スタイルの変更は行いませんでした。ただし、2021年6月には技術的な互換性を保つため、引用符を調整し、古くなった文字を削除し、分数機能を拡張し、ウェブ用途に合わせて縦方向のメトリクスを微調整しました。

Betsy Flanagan



私は1998年12月2日にBetsy Flanaganを公開しました。純粋に実用的な書体を目指し、ソフトウェアの取扱説明書にある、キーボードのキーキャップの見た目を再現するようデザインしました。どの文字も、無地のキーキャップの一枚の画像をもとに、さまざまな幅へ拡大縮小して作りました。奥行きを感じさせるため、わずかな陰影の効果を加え、キーが少し盛り上がって見えるようにしました。

ファミリーは二つの部分から成っていました。主となるBetsy Flanaganには英数字と句読点を含め、組み合わせて使うBetsy Flanagan 2には、さまざまな機能キーを用意しました。メニューで主のフォントのすぐ下に現れるように、その名前を付けました。二つを一緒に使いやすくするためです。意図は限られていました。テクニカルライターのための実用的な選択肢と考え、ソフトウェアの説明書以外で広く使われることは想像していませんでした。

このフォントは無料のデスクトップライセンスで公開し、長年、変更しないままでした。実際に使われている目立った例には、一度も出会いませんでした。2022年11月にBetsy Flanaganをパブリックドメインに移し、制限なく、そのニッチな用途の役に立ち続けられるようにしました。

Biometric Joe



私は1998年4月8日にBiometric Joeを公開しました。角張った機械的な構造を持つ、私の書体Hemi Headをもとにしています。FontographerでHemi Headのアウトラインを操作し、ベクトルを追加したり削除したり、多角形の塊を切り取ったりして、浸食された様子を表しました。この効果はフィルターで生成したものではなく、手作業で描いたものです。ベースラインから上へ向かって崩れていくようにデザインし、文字がぼろぼろになって落ちていく印象を与えました。

この書体は、工業的なレタリングに対する、汚れや荒れをまとった別の表現として考えました。自動車関連のテーマや、テーブルトップゲームのCar Wars、Mad Maxのようなディストピアのテーマに合うかもしれないと思ったのです。角張ったプロポーションによって、崩れ方にも硬く機械のような性格が生まれ、不規則な輪郭と対照をなしています。

デザイナーがこの傷んだようなスタイルを試せるよう、Biometric Joeは無料のデスクトップライセンスで公開しました。目立った使用例はありませんでしたが、腐食した工業的な雰囲気を求める人のために、使える状態で残していました。2020年8月にパブリックドメインに移し、誰でも制限なく改変や再利用ができるようにしました。

Biondi



私はRoxio Inc.のDVDオーサリングソフトToast向けの依頼に応じて、2005年3月8日にBiondiを公開しました。私の依頼仕事の大半と同じく、独占的なものではなく、一般向けにも公開しました。依頼は、Copperplate Gothicの精神を持ちながら、映像のメニューでもっとしっかり使えるものでした。Copperplateのヘアラインのセリフは、印刷では優雅ですが、インターレースのディスプレイでは、ちらついたり消えたりすることがありました。これに対応するため、Goudyの元のデザインより太く、しかしCopperplateらしさを失うほど重くはない、くさび形のセリフを作りました。くさび形という方法は、水平方向の細部を柔らかくし、全体のスタイルを犠牲にせず、インターレースによるちらつきを減らしました。

Roxio向けの初版はRegularとLightだけで、イタリックはありませんでした。同じ二つのスタイルをTypodermic Fontsから公開しました。2009年9月11日に、Biondiを五つのウェイトとイタリックを備えた完全なファミリーへ広げ、文字セットも少し大きくしまし

た。着想元と同じく、小文字の代わりにスモールキャップスを使うデザインでしたが、Copperplateでは不統一だった、数字やいくつかのほかの文字のセリフの配置を、私は統一しました。

2021年6月にBiondiを更新し、さまざまなアプリケーションで確実に動くよう、技術面の改善を行いました。2024年10月のバージョン3.1では、メニューの並び順とウェブフォントの管理をより直感的にするため、スタイル名を整理しました。BookをLightに、LightをExtra-Lightにするなどの変更です。それ以外は、デザインは安定したままです。

Biondi Sans



私は2010年3月30日に、以前の書体Biondiと組み合わせて使うものとして、Biondi Sansを公開しました。初版は単純で、Biondiからセリフを取り除き、プロポーションは同じに保ちました。当時は自然な延長に感じられましたが、結果には満足していませんでした。特にスモールキャップスは、機械的に太らせたように見え、全体のバランスにも説得力がありませんでした。

数年後に、Biondi Sansを一から作り直しました。スモールキャップスだけを含む別の作業用フォントを作り、独立した、すべて大文字の書体として扱いました。そして、主となるフォントへ戻して統合したときに調和するよう、ステムの幅を計算し直しました。この段階でイタリックも加えました。RMXツールを出発点に、視覚的な補正を自動で加えながらグリフを傾け、その後、手作業で調整して、

ファミリー全体に一貫性を持たせました。結果には、より意図的なリズムと、20世紀半ばのサンセリフを思わせる構造が生まれました。

2021年6月にBiondi Sansを更新し、技術的な信頼性を高めました。点付きのLやブレーヴェ付きのEなどの古くなった文字を削除し、省略記号の幅を狭くし、ギュメと二重引用符を詰め、Unicodeの2032と2033にプライム記号を追加しました。長い分子や分母を扱えるよう分数機能も拡張し、アウトラインを整えて曲線の誤りを修正し、ブラウザー間の互換性を高めるため縦方向のメトリクスを調整しました。2024年10月のバージョン3.1では、ウェイト名を整理しました。BookはLightに、LightはExtra-Lightに、Extra-LightはThinに、Ultra-LightはHairlineになりました。同時に、イタリックを傾けたスタイルとして分類し直し、Semi-Bold、Extra-Bold、Heavyの三つの新しいウェイトを追加しました。

Biphoton

ABCDEFabcdef1234

私は2022年4月5日に、字幕用書体のCinecavコレクションの一つとして、Biphotonを公開しました。プロジェクトは依頼仕事として始まりましたが、お客様が制作物を承認した後、Typodermic Fontsからも公開しました。目標は、欧州のクローズドキャプションの規定に従ってテレビに埋め込むのに適した、等幅のサンセリフを作ることでした。互換性を確保するため、その仕組みでよく使われる書体Letter Gothic 12 Pitchのプロポーションに合わせました。

Letter Gothicは印刷ではうまく機能しましたが、画面向けのデザインではなかったので、字幕を念頭に調整しました。Biphotonには、レギュラー、イタリック、ボールド、ボールドイタリックがあります。イタリックは、視覚的に調整して傾けた形で、斜線に小さな補正を加えています。従来の筆記体の構造よりも明瞭さを重視する、幅の狭い技術的なサンセリフには、これが適切だと考えました。汎用性を高めるため、よく使う分数、序数、通貨記号も含めました。

テレビの字幕用として考えましたが、Biphotonをユーザーインターフェースの実用的な選択肢としても想像していました。技術的な環境に必要な等幅のリズムを保ちながら、小さなサイズで読みやすいものとして作りました。用途を広げるため、ラテン文字、キリル文字、ギリシャ文字への豊富な対応を加えました。

Biphotonは、まだ実運用では使われていませんが、有料フォントとして提供し続けています。従来のデザインでは足りない、特定の技術的な必要に応える書体を作る、私の継続的な取り組みの一部です。

Birdland Aeroplane



私は1997年8月4日にBirdland Aeroplaneを公開しました。新聞用紙にマーカーで文字を手描きし、スキャンしてアウトラインを自動トレースし、その後、手作業で整えました。デザインには荒く浸食さ

れた輪郭があり、傷んだ見た目を与えていました。ホラーをテーマにした作品で使われることを想像していました。不揃いな質感と生々しさが、雰囲気作りに役立つかもしれないからです。

この書体は無料のデスクトップライセンスで公開し、広く出回りましたが、目立ったプロジェクトで使われているのを見たことはありませんでした。その後、少しずつ更新しました。対応言語を広げ、初期の版で見逃していた、重なったりねじれたりしたベクトルを修正しました。2009年頃には、縦方向のメトリクスを調整して、より確実に動くものにしました。

2020年8月にBirdland Aeroplaneをパブリックドメインに移しました。開発に区切りを付け、誰でも自由に再利用や改変ができるようにしました。

Bitcrusher



私は2019年2月16日にBitcrusherを公開しました。発想は、極端に圧縮した幅でも使えるサンセリフを作り、コンパクトなタイポグラフィの限界を押し広げることでした。自動車や消費者向け電子機器のデザインから着想を得て、文字の形に未来的な調子を与えました。ファミリーは、煙突の管を思わせる幾何学的な構造を土台にしましたが、角に小さく曲線を付けて柔らかくしました。ほとんど鋭く見えながらも、とげとげしくはならないようにしたのです。M、W、wのような文字では、幅が狭くなると斜線がつぶれてしまうので、斜線を縦線に置き換えました。

Bitcrusherは、五つのウェイトと四つの幅で公開しました。一般的なラベルの代わりに、幅をcondensed、compressed、crammed、crushedと呼び、極端な圧縮を表しました。実際の使い道を広げるため、ギリシャ文字とキリル文字も含めました。世界規模の広告キャンペーンでは、対応言語を増やすことが役立つだろうと考えたのです。主に有料のファミリーですが、Condensed Boldスタイルは無料でダウンロードできるようにしました。

この書体は、極端に幅を詰めた見出しやロゴを、細かく制御する必要のあるデザイナーの道具として考えました。2023年にAdobe Creative Cloudでバリアブル版を公開するまで、変更はありませんでした。この版では、ウェイトと幅を連続的に微調整できます。

Biting My Nails



私は1999年7月19日にBiting My Nailsを公開しました。冷徹で落ち着かない感じのSF向けディスプレイ書体を作る実験として、Fontographerで直接制作しました。デザインは、完全に水平と垂直の線だけで構成したものではありません。一見気まぐれに見える位置に斜線を入れ、リズムを崩し、形を鋭く、冷たく、少し筋の通らないものに見せました。結果は、調和よりも不安を伝える、テクノ風の角張ったアルファベットでした。

名前は、デザインの不安げな性格を映しています。SFの場面で使うことを想像していましたが、目立った使用例を見たことはありませんでした。その後、小規模な技術的変更を行いました。2000年代に対応言語を広げ、2009年には縦方向のメトリクスや、いくつかの位置揃えの問題を修正しました。

この書体は無料のデスクトップライセンスで公開し、2020年8月にパブリックドメインに移しました。

Bleeker



私は2006年1月17日にBleekerを公開しました。漫画のキャプションのような短い文章を想定した、気取らない手書きの書体です。もっと流れるような、ペンらしい感覚を捉えるため、当時の私には珍しく、タブレットで描きました。キャプションの枠に隙間を作らず、無理なく収まるよう、スペーシングは意図的に詰めました。ストロークの太さの変化を最小限にし、スクリプトフォントによくある、くびれたり細くなったりするつながりを避けました。結果は、均一で語りかけるようなスタイルです。洗練されたカリグラフィーのスクリプトではなく、素早く書いた手書きに見えるものを目指しました。

Bleekerに目立った使用例はありませんでしたが、技術的な維持は続けました。2009年には、互換性を高めるため、縦方向のメトリクスを調整しました。2024年10月8日にバージョン2.1を公開し、曲線を

整え、小さな重なりを修正し、省略記号の幅を狭くし、点付きのLなどの古くなった文字を削除しました。これらの更新は、デザインの基本的な性格を変えずに、信頼性を高めるものでした。

Blipzoid



私は2023年3月25日にBlipzoidを公開しました。考えたのは、幅の狭いアールデコのディスプレイ用レタリングの優雅さと、1960年代のSFのタイポグラフィが持つ未来的な性質を融合することでした。独特のテクノ的な美学を持つMICR書体の形を取り入れ、カプセルのような曲線と組み合わせました。文字は、一つのモジュール式のカプセル形から組み立て、デザインが硬直した繰り返しに感じられないよう調整しました。

Blipzoidを特徴付けるのは、太くうねるストロークと、鋭く細い接合部の対比です。その組み合わせによって、装飾的なアールデコの形と、機械で読める構造の中間にあるリズムを作るつもりでした。MICRに着想を得た文字をファッションのグラフィックの場面で考えていたものの、Blipzoidは、SFのテーマや、そのほかの未来的な場面に、もっと自然に合うものでした。

この書体は公開以来、更新していません。また、実際に出回る中で、目立った使用例を見たこともありません。

Blue Highway



私は1998年2月9日にBlue Highwayを公開しました。当時、一般にHighway Gothicと呼ばれるFHWA Series of Standard Alphabetsには、無料のデジタル版がありませんでした。そこで、そのスタイルを使えるようにしたかったのです。FHWAの図面を見ることはできましたが、トレースはせず、仕様のグリッドもほとんど無視しました。元の文字をもっと洗練されたものに磨くのではなく、粗雑で、工学的に作られた感じを捉えることが目標でした。書体の名前は、Billy Idolの曲「Blue Highway」から取っています。

公開を始めた頃、私のフォントはすべて無料だったので、Blue Highwayも商用利用可能な無料ライセンスで提供しました。より洗練され、広く採用されていたInterstateのライセンスを取得したくないデザイナーにとって、よく使われる代わりの選択肢になりました。Blue Highwayは、予算や入手しやすさを優先する、低価格帯の商品によく登場しました。

その後、初版の限界が明らかになりました。ステムの幅の不統一、位置揃えの問題、不適切なオーバーシュート、下手に描いた数字の3のような不格好な形がありました。特に、より洗練された無料の選択肢としてExpresswayが登場した後、一時期、Typodermic Fontsから取り除きました。2011年11月2日に、基本的な欠点を直したBlue Highwayを再公開しましたが、形を磨きすぎることは避けました。

2022年11月2日には全面的に作り直し、プロポーションを保つために元の版を背景の手掛かりとしながら、以前の問題をなくすよう形を描き直しました。

通常のBlue Highwayをマスクレイヤーに置き、多角形を描いて、1990年代のクリップアートで人気だった、リノカットをまねた質感を再現するLinocut版も作りました。本格的なリノカットというより、装飾的なバリエーションでした。2024年4月2日にBlue Highwayをパブリックドメインに移し、20世紀に最も広く見られた文字のスタイルの一つを参照するものとして、自由に広まれるようにしました。

Board of Directors



私は2010年4月12日にBoard of Directorsを公開しました。デザインは、1970年代のハイテク企業ロゴを、角張ったディスプレイファミリーとして捉え直したものです。最初から七つのウェイトとイタリックを作りました。主な特徴の一つは、私がブルノーズ効果と考えていた、小さく丸めた角を、大きなxハイトと組み合わせたことでした。1980年代のドットマトリクスやプロッターのフォントに着想を得て、側面が平らで、頂部が尖ったAも取り入れました。KやXのように斜線のある文字は、端をわずかに曲げ、より角張ったほかの文字と無理なく並ぶようにしました。全体としては、企業らしい調子を持つ角張ったサンセリフで、Philip KellyのITC Pumpと精神的につながっています。

Board of Directorsは、常に有料で公開してきました。2021年6月に更新版を出し、技術的な信頼性を高めました。古くなった文字の削除、反転した引用符の修正、長い並びに対応する分数機能の拡張、プライム記号の追加、省略記号の幅の縮小、ウェブ用途のための縦方向のメトリクスの調整、曲線の誤りが問題を起こしていたアウトラインの修正を行いました。2024年10月17日に、より新しいファミリーに合わせてウェイト名を整理しました。BookはLightに、LightはExtra-Lightに、Extra-LightはThinに、Ultra-LightはHairlineになりました。

Bodoni Z37



私は2020年3月12日にBodoni Z37を公開しました。側面が平らなコンデンス版という発想を中心に作った、ディドーネ様式の現代的な解釈です。どの幅にも多少の角張ったところがありますが、圧縮したスタイルでは、さらに進めました。形を比例を保って拡大縮小した後、ベクトルを上へずらして縦に延ばしたのです。横方向に縮小した版を、手掛かりとしてマスクレイヤーに残しました。それによって、幅の広いものとの一貫性を保ちながら、圧縮したデザインのバランスをよりよくすることができました。

大きなサイズでも小さなサイズでも使えるよう、オプティカルサイズを取り入れました。小さなサイズでは、細いストロークがつぶれないようコントラストを下げ、ディスプレイ用途の大きなサイズでは、非常に細いヘアラインを使えるようにしました。そのため、見出し、小見出し、ポスターには使えましたが、長い本文に使うには、

まだスタイルが強すぎました。イタリックの角度は幅によって変え、狭いスタイルほど傾きを少なくしました。形の変化も試しました。たとえば、傾きのないスタイルでは二階建てのgを使い、イタリックでは一階建てにしました。

用途を広げるため、ギリシャ文字、キリル文字、ベトナム語への対応を追加しました。国際的な広告キャンペーンには、幅広い対応が必要になると考えたのです。ファミリーは初めから有料で公開し、公開以来、更新はありません。「Bodoni Z37」という名前は、軽い冗談でした。1980年代には、イタリア系カナダ人はCamaro Z-28に乗る、という固定観念がありました。そこでZ-37を、別の世界を想像する、遊び心のある言及にしたのです。

Body Goat



私は2010年3月10日にBody Goatを公開しました。ウェブフォントが支持を集め始めていた頃です。目標は、手で描いた質感を保ちながら、しっかりした形を効率よく届ける、手描きのディスプレイ書体を作ることでした。コンパクトにするため形を角張らせ、ヒンティングを使わない低解像度のプレビューウィンドウで、絶えずスペーシングを確認しました。2010年には、大半のノートパソコンやスマートフォンの画面が、まだ比較的粗かったので、その大きさで試すことが、書体をきちんと使えるものにするために欠かせませんでした。

作業の流れは、いつになく手が込んでいました。まず完全なフォントを組み立て、書き出し、Photoshopで文字を入力しました。そこからタブレットで出力をなぞり、デジタルフィルターの人工的な見た目を避けるため、形を手で描きました。その後、自動トレースして整え、曲線を絶えず単純化しました。読み込み時間を最適化するため、PostscriptとTrueTypeのアウトラインを何度も相互に変換し、制御点をできる限り少なくするまで曲線を磨きました。結果は、コンパクトなファイルサイズと、自然な手作りの見た目のバランスを取ったフォントになりました。

2021年6月11日に更新版を出し、技術的な信頼性を高めました。点付きのLやブレーヴェ付きのEなどの古くなった文字を削除し、反転した引用符を正しいものに置き換え、逆向きの句読点の位置を下げました。長い分子や分母を扱えるよう分数機能を拡張し、ブラウザーの互換性を高めるため縦方向のメトリクスを調整し、アウトラインを整えて曲線の誤りを取り除きました。不要なfiとflの合字は削除し、下側の引用符を詰めました。

Body Goatという名前は、ばかげた言葉の組み合わせのつもりで、「史上最高」を意味する「greatest of all time」への言及はありません。実用的なウェブフォントとしてデザインしましたが、目立ったプロジェクトへの採用はありません。

Bomr



私は2002年4月19日にBomrを公開しました。意図は、スプレー塗装やタグの見た目をまねずに、グラフィティに着想を得た書体をデザインすることでした。代わりに、鋭い輪郭の幾何学を通して、グラフィティの精神を捉えようとしました。文字の形は厳格な線で組み立てましたが、重なり、かみ合うように直接描いた、独自の合字を追加しました。硬く幾何学的な構造を保ちながら、グラフィティの密に重なった層と流れを思わせるためです。太い形が際立つ、ポスターやタイトルでの使用を想像していました。

2021年6月に、技術面の一貫性を高めるため更新しました。点付きのLやブレーヴェ付きのEなどの古くなった文字を削除し、省略記号の幅を狭くし、反転した引用符を正しいものに置き換えました。古い反転した形は、Unicodeの201Bと201Fに移しました。また、ブラウザーの互換性を高めるため、縦方向のメトリクスを調整しました。

2022年11月に、Bomrをパブリックドメインに移しました。初期には目立った使用例がなく、Photoshopのチュートリアルで一度見た記憶しかありませんが、後に新しい形で再登場しました。Jeff's FontsのJeff Levineが、角を丸めたリミックス版「Street Party JNL」を作り、私の承認を得て有料で公開しました。

Bonobo



私は2006年7月26日にBonoboを公開しました。珍しいひねりを加えた、トランジショナル・セリフ書体として考えました。傾きのないスタイルは、無骨なセリフや巻いた形を持つ、しっかりしたもので、地に足の付いた存在感がありました。一方、イタリックは、もっと外へ広がる、くつろいだものでした。19世紀のBookman Old Styleの版から少し影響を受けていますが、通常なら垂直のセリフやボールターミナルになる細部を変え、くぎ抜き付きハンマーのような形に置き換えました。その結果、ファミリーには、少し落ち着かない、型破りな個性が生まれました。

Bonoboは、六つのスタイルのファミリーとして作りました。Regular、Semi-Bold、Boldと、それぞれに対応するイタリックです。傾きのないデザインとイタリックの対比によって、一方はしっかりと改まったもの、他方は自由でくだけたものという、二つの性格を強調しました。

2021年6月11日にBonoboを更新し、技術的な性能を高めました。点付きのLやブレーヴェ付きのEなどの古くなった文字を削除し、ブラウザー間の互換性を高めるため縦方向のメトリクスを調整しました。また、表示上の問題を起こしたかもしれない曲線の誤りを修正するため、アウトラインを整えました。

この書体は出回り続けていますが、目立った使用例に出会ったことはありません。

Boopee



私は2004年12月13日にBoopeeを公開しました。目標は、本当に不完全に見えながらも読める、手描きの書体をデザインすることでした。目指していた、ぎこちなく子どもっぽい質感を出すため、左手でマーカーを使って描き、その形をデジタル化しました。結果は、不規則で自由なものでしたが、実際の場面で使える程度には制御されていました。

Boopeeを特徴付けるものの一つは、合字です。約50個を作りました。よく使う文字のペアを網羅するため、一部では暗号学の二文字組の頻度表を手掛かりにしました。「ex」のような収まりの悪い組み合わせや、小文字のgのフックが前の文字の下にうまく入り込む場合の合字もデザインしました。これらは独立した代替文字ではなく、OpenTypeの合字として実装し、文脈に応じて自動で置き換わるようにしました。書体は、通常と太字の二つのウェイトで公開しました。素朴な見た目が最もよく合う、子ども向けの商品で使われることを想像していました。

2021年6月11日にBoopeeを更新し、技術面の改善を行いました。点付きのLやブレーヴェ付きのEなどの古くなった文字を削除し、省略記号の幅を狭くし、スペースと改行しないスペースの不統一を修正しました。反転した左引用符を正しい引用符に置き換えましたが、反転した版もUnicodeの201Bと201Fから引き続き使えます。ブラウザーの互換性を高めるため縦方向のメトリクスも調整し、アウトラインを整えて曲線の誤りを修正しました。

2000年代後半には、ときどきBoopeeが使われているのを見ました。主に子どもに関わるくだけた場面でしたが、目立ったプロジェクトに出会ったことはありません。

Borg 9



私は1997年4月22日にBorg 9を公開しました。テレビのAirwolfのロゴから、直接着想を得ています。そのロゴ自体が、同じく1980年代のヘリコプタードラマであるBlue Thunderと系譜を共有していました。デザインは、幅広い工業的なスタイルで、ストロークに不要な切れ目を入れました。その切れ目には、1970年のAldo NovareseのStopや、Blade Runnerのロゴの影響もあったのでしょう。全体のプロポーションは、Blue Thunderが自らのアイデンティティに使ったMicrogrammaに、より近いものでした。

当時は、Airwolfを思わせる書体を作ること以外、具体的な用途をあまり考えていませんでした。その時期の私のフォントすべてと同じく、Borg 9は商用利用可能な無料ライセンスで公開しました。2012年5月9日にバージョン3を出すまで、変更はありませんでした。その更新では、スペーシングを改善し、アクセントと句読点を整え、縦方向のメトリクスを修正し、クラスベースのカーニングを導入して、ファミリーを現行のものに整えました。2020年8月にBorg 9をパブリックドメインに移しました。

目立ったプロジェクトで使われているのを見たことはありませんが、1980年代のSFやアクションのブランド表現の美学を、デジタルで捉え直そうとした、私の初期の試みの一つとして残っています。

Boron



私は1996年9月23日にBoronを公開しました。デザインは、1960年代のテクノ書体やMICRに着想を得たレタリングを、ゆるく取り入れたものですが、カウンターや回路のような細部を追加して、複雑さを重ねました。それぞれの文字の上に、回路基板の配線をまねたベクトルの線を描き、架空の電子機器の部品であるかのように、文字をつなぎました。結果は抽象的で風変わりなもので、機能的な目的を考えてというより、好奇心から作ったものです。

初期の私の作品すべてと同じく、Boronは商用利用可能な無料ライセンスで公開しました。ほぼ変わらないまま出回っていましたが、2014年にアクセントを修正し、縦方向のメトリクスを調整し、句読点を改善しました。2020年8月2日に、パブリックドメインに移しました。

Boronが目立ったプロジェクトで使われているのを見たことはありません。実用性を気にせず、発想を押し進めようとする気持ちによって形作られた、私の中でも特に実験的な書体の一つとして残っています。

Bouffant



私は2007年10月15日にBouffantを公開しました。デザインは、スキャンして自動トレースされた、古い看板描きの手引きから始まりましたが、最初の素材は粗く、不完全でした。描き直し、欠けていた文字を補い、レトロな巻いた形を持つ、コンパクトなスクリプトに仕上げました。リズムをよくし、繰り返しを減らすため、よく使うペアのOpenType合字を加え、流れがより自然に感じられるようにしました。

きれいな版ができあがると、Photoshopに移り、質感のあるバリエーションを作りました。要素が自動でずれるレイヤーの仕組みを使い、汚れの効果を疑似ランダムに変化させて、模様が繰り返さないようにしました。描画後、質感を1ビットに変換して書き出し、FontLabで自動トレースしてから、最後に整えました。これによってBouffantは、デジタルフィルターというより、古びた看板や昔の印刷をまねた、風雨にさらされた見た目になりました。

2021年5月18日にファミリーを更新し、技術的な修正を行いました。改行しないスペースを追加し、点付きのLやブレーヴェ付きのEなどの古くなった文字を削除し、PanoseのフォントID設定を修正しました。ブラウザーの互換性を高めるため縦方向のメトリクスを調整し、一重のギュメも追加しました。デザイン自体は変わっていません。

Bouffantは静かに出回ってきましたが、目立ったプロジェクトに登場したことはありません。

Braeside



私は1998年5月17日にBraesideを公開しました。書体の名前は、ある夏に製材所で働いた、Ottawa Valleyのかつてのタウンシップから取っています。個人的な敬意を込めたつもりでしたが、デザイン自体は、現場で見た何かを参考にしたのではなく、工業的なステンシル文字の考え方に従っていました。塗りつぶし版とアウトライン版を、どちらもFontographerで直接描き、既存のステンシルを変更するのではなく、一から形を組み立てました。

デザインには、機械で切り出した文字に典型的な、実用本位の性質がありました。直線的な形、機能を持つ切れ目、木箱や看板に合う無骨な幾何学です。その率直さがふさわしい、工業的な場面や、そのほかの実用的な場面で使えるものにしたいと考えていました。

Braesideは、当時の私のやり方に沿って、商用利用可能な無料ライセンスで公開しました。その後、小さな修正は行いましたが、書体を大きく変えたことはありませんでした。2022年11月に、パブリックドメインに移しました。ときどき使われているのを見かけましたが、目立ったプロジェクトに出会ったことはありません。

Bramalea Beauty



私は1999年10月3日にBramalea Beautyを公開しました。私のフォントPrimer RegularをPhotoshopに通し、Alien Skinのフィルターをかけ、出力を自動トレースして手早く作った、傷んだグランジ書体です。Primer Regularにすでにあるもの以外に、新しい形は加えませんでした。基本的には、既存のデザインを荒らした版で、見栄えが悪く、落ち着かないものにする意図がありました。

制作時に、具体的な用途は考えていませんでした。慎重に計画したプロジェクトというより、手早い実験でした。公開後はほぼ手を加えないままで、長年、実質的な更新はありませんでした。

ほかの初期の作品と同じく、最初は商用利用可能な無料ライセンスで公開しました。2020年8月に、Bramalea Beautyをパブリックドメインに移しました。目立ったプロジェクトで使われているのを見たことはありません。

Breamcatcher



私は2014年10月26日にBreamcatcherを公開しました。デザインの根には、1920年代のアールデコのレタリングがあります。Bing CrosbyとKitty Carlisleの映画「Here is My Heart」の曲「With Every Breath I Take」の楽譜を、かなり忠実な手本にしました。元

の文字は、珍しいほど文字間がゆったりしていました。それはぜいたくな感覚を生むだけでなく、KやRのような文字の長い斜線のための空間も作っていました。性格の中心になる特徴だったので、Breamcatcherでも残しました。

初版にはRegularスタイルだけを含め、商用利用可能なライセンスで無料提供しました。私が2010年代に公開したものの中でも、比較的広く採用された書体の一つになり、オンラインで着実に広まりました。

2022年3月10日にItalic、Bold、Bold-Italicを追加し、Breamcatcherを四つのスタイルのファミリーに広げました。イタリックの曲線部分では、一部RMX Toolsの助けを借りましたが、最後の調整は手作業で行い、太いウェイトも機械的に生成せず、描いて作りました。その更新では、ラテン文字を使う言語の大半と、ギリシャ文字、キリル文字に対応するよう、範囲を広げました。技術面の改善には、Unicodeの2032と2033へのプライム記号の追加、通貨記号の追加、正しいUnicodeの位置に置いた、描き直した大文字のẞが含まれています。カーニングを少し整え、長い分子や分母を扱えるよう、OpenTypeの分数機能を拡張しました。

Breamcatcherは引き続き提供しており、継続的にダウンロードされています。具体的なプロジェクトの名前は挙げられませんが、あの時期の私の書体の中で、継続的に使われるようになった数少ないものの一つです。

Bristles



私は2007年9月4日にBristlesを公開しました。デザインはFontLabのブレンド機能を使う実験から始まり、以前の書体SkirtとBleekerを50/50の割合で組み合わせました。最初の結果は混沌としていたので、カーニング、スペーシング、アクセントの修正や、うまく混ざらなかった形の作り直しに、かなり時間を使いました。合わないアスタリスクや、衝突するQの尾などです。構造が安定すると、OpenTypeのペア置換を追加し、特定の文字の組み合わせで代替の形に変わるようにして、リズムが機械的になりすぎないようにしました。

傷んだ見た目を作るため、きれいな版を書き出し、Photoshopで文字を組みました。タブレットとテクスチャのあるブラシを使って、描いたストロークを加え、その上に写真処理ソフトExposureでフィルムの粒子を再現したものを重ねました。質感を1ビットに変換した後、自動トレースし、FontLabでアウトラインを整えました。結果は、風雨にさらされた手描きの看板の性格を持ち、文字が背景にかろうじてしがみついているように見える書体になりました。

2021年6月11日にBristlesを更新し、技術面の改善を行いました。点付きのLやブレーヴェ付きのEなどの古くなった文字を削除し、スペースと改行しないスペースの幅の不統一を修正し、ブラウザーの互換性を高めるため縦方向のメトリクスを調整しました。デザイン自体は変わっていません。Bristlesが目立ったプロジェクトで使われ

ているのを見たことはありませんが、デジタルのブレンドや質感を使う、制作過程を中心に据えた私の実験の一つを、今も表しています。

Budmo



私は1998年12月7日にBudmoを公開しました。当時、昔ながらの電球を使った看板の文字には、無料のデジタル版の選択肢がなかったので、自分で作りました。基本の文字の形は、20世紀初頭のFuturaの模倣書体をゆるく手本にし、簡明なサンセリフの構造を持たせました。難題はスペーシングでした。文字の上に円を置くだけでは足りません。配置を目で判断し、電球が形全体に均等に並ぶよう、文字の形を組み立てました。

初版には、無料のスタイルを二つ含めました。電球を持つ塗りつぶしのBudmo Jigglerと、それと組み合わせるアウトラインのBudmo Jigglishです。電球の色や効果を変えたい場合は、Photoshopなどのアプリケーションで手作業が必要でした。2010年6月8日に、Budmoをレイヤーの仕組みへ広げ、有料の三つのスタイルを追加しました。Budmo Honkはアウトラインのレイヤー、Budmo Solidは文字の形のレイヤー、Budmo Bulbsは電球のレイヤーです。元のJigglerフォントをコピーし、各レイヤーに必要な形だけを残すよう取り除いて作りました。この仕組みで、デザイナーはレイヤーを重ね、電球を独立して色付けし、発光するような効果を加えられます。

その後、ファミリーを整え、アクセントを手直しし、スペーシングを調整し、クラスベースのカーニングを導入しました。多色フォントの維持では、レイヤーをまとめたフォントに変更を加える必要がありました。そうしないと、別々のレイヤーの位置が合わなくなるからです。一時期、BやRなどのカウンターを埋める実験をしましたが、すぐ後に、元のカウンターが開いたデザインに戻しました。

Budmoは急速に広まり、私の書体の中でも特によく使われるものの一つであり続けています。プライドパレードや商業用の看板で使われるのを見てきました。点灯する電球を備えた、実物の金属製の電飾看板に作られたこともあります。この文章を書いている時点では、日本でKFCが使っています。最近、名古屋のショッピングモールでも、実際の電飾看板として展示されているのを見ました。JigglerとJigglishは今も無料で提供し、レイヤーのスタイルは引き続き有料で提供しています。

Built



私は2008年11月18日にBuiltを公開しました。ファミリーはExtra-LightからBoldまであり、細いウェイトほど、太いウェイトより幅を狭く描きました。これによって、編集者はウェイトとサイズを一緒に調整し、幅広の版を用意しなくても、見出しをより背高く見せられました。特徴の一つは、Chanelのロゴに着想を得た、尖ったNです。狭い形に収まりながら、斜線の力強さを保てました。イタリッ

クは、最初は傾きのない文字を機械的に傾けて作り、その後、幅を狭く、スペーシングをゆったり取って描き直しました。急な角度を必要とせず、見出しで効果的に使えるようにするためです。

Builtは、印刷とデジタルの媒体の、ニュース見出しに特化して考えました。セリフの本文と組み合わせ、さまざまな段幅に対応できる、コンパクトな見出し用の相棒になることを想像していました。手間をかけたにもかかわらず、ファミリー全体の売れ行きは弱く、デザイナーの間であまり支持を集めませんでした。

数年後に、ファミリーをすべて大文字にしたBuilt Titlingを、商用利用可能な無料ライセンスで公開しました。大半のユーザーには小文字が必要なかったので、この公開は、はるかに成功しました。Built TitlingはYouTubeのサムネイルや動画のタイトルでよく使われるようになりました。アメリカのいくつかのニュース番組でも、放送用グラフィック、特に画面下部のローワーサードのテロップに使われているのを見ました。

元のBuiltファミリーは、公開後、一度も更新していません。しかしBuilt Titlingは、実際の使い方に合わせてデザインを単純化することで、はるかに人目に触れるようになることを示しました。

Bullpen



私は2001年3月14日にBullpenを公開しました。古いMarvelのコミックの「Bullpen」という投書欄に使われたタイトルをもとにしています。元の三つのスタイル、Regular、Italic、3Dという名前の陰

影付きイタリックは、すべてFontLabで一から描き、少ない見本からアルファベットを推し広げました。陰影付きのイタリックは、コミックの効果を直接思わせるために含めました。後になって、Marvelのコミックで使われた元の書体はGonzales Clarendonだと分かりましたが、私の版は、その手本からかなり離れていました。

デザインでは、直線的な構造を強調しました。伝統的なClarendonに比べ、Bullpenは角張って重く、スラブセリフはブラケットをまったく持たない長方形でした。力強く機械的な曲線と無骨な端が、頑丈で工業的な調子を与えていました。

2012年5月7日に、Bullpenをより大きなファミリーとして作り直しました。以前のアウトラインを土台にしながら、スペーシング、プロポーション、対応言語を手直しし、ギリシャ文字まで対応を広げました。ファミリーは、七つのウェイトとイタリック、さらに3Dスタイルへ成長しました。その時点で、元はRegularと呼んでいたスタイルをHeavyに改名したので、無料のフォントはHeavy、Heavy Italic、3Dになりました。

その後も、技術的な更新を行ってBullpenを維持しました。2024年10月9日に、ウェイト名を整理しました。BookはLightに、LightはExtra-Lightに、Extra-LightはThinに、Ultra-LightはHairlineになりました。その公開には、さらに手直しを加えました。省略記号の幅を狭くし、OpenTypeの分数機能を拡張し、点付きのLなどの古くなった文字を削除しました。3DとHairlineのスタイルにあった、いくつかのアウトラインの問題も修正しました。

Bullpenは2000年代に広く出回り、使われているのをよく見ましたが、具体的なプロジェクトは覚えていません。私の中でも頑丈なスラブセリフのファミリーの一つとして残っています。コミックに着想を得た始まりから、Clarendonというジャンルの、はっきり角張った解釈へと進んだものでした。

Bulltoad



私は2006年11月14日にBulltoadを公開しました。発想は、文字のカウンターにアイコンを含む書体ファミリーを作り、編集の用途に合わせたテーマ別のバリエーションを用意することでした。基本のフォントから始め、各カウンターに、星の記号をインスタンスとして配置しました。位置が決まると、その記号をほかのものに入れ替え、複数の版を効率よく作れました。複合グリフを分解した後、それぞれのバリエーションが別のフォントになりました。

結果は、それぞれ異なるアイコンのテーマを持つ、32個のフォントのセットでした。範囲は広く、リンゴ、カエデの葉、照準、十字架像、頭蓋骨、ピースマーク、スマイリーフェイス、稲妻などの記号を含みました。意図は、政治、宗教、ライフスタイル、一般的な特集など、編集者が題材に合うフォントを選べるようにすることでした。

Bulltoadは、公開後、変わっていません。売れたのはほんの数本だけで、使われているのを見たこともありません。

Burnaby Stencil



私は2007年10月11日にBurnaby Stencilを公開しました。デザインは、都会のステンシル文字を思わせる、コンパクトで意図的に粗雑なものとして作りました。当時の私の描き方を映した超楕円の形を使い、普通のデジタルの下案から始めました。質感を加える前に、回転角を手作業でずらしたり、合字のペアを作ったりして、均一さを減らし、不規則さを取り入れました。

きれいな版ができあがると、Photoshopでスプレー塗装の効果を作りました。レイヤーを重ねたテクスチャの仕組みを作り、それぞれを少しずらして、目に見える繰り返しを避けました。一つのレイヤーでは、Difference Cloudsの模様をタイル状に使い、塗りの薄い部分と厚い部分の不均一さを作りました。それによって、各グリフに自然な変化が生まれました。この工程の後、質感を持つアウトラインを自動トレースし、最終的に使えるよう整えました。

2021年6月15日に更新版を出し、ファイルサイズを減らして、ブラウザーでより速く読み込まれるようにしました。この更新には、非推奨の文字の削除、省略記号の幅の修正、アウトラインの手直し、ブラウザー間の互換性を高めるための縦方向のメトリクスの調整も含まれます。デスクトップで使う人には、変更はそれほど目立ちませんでした。目立ったプロジェクトで使われているのを見たことはありませんが、着実に売れました。

Burnstown Dam



私は1998年12月17日にBurnstown Damを公開しました。納屋の板で作ったような、変わり種の書体というジャンルを私なりに捉えたものですが、発想を誇張し、板がゴム製であるかのように、不可能な曲がり方をさせました。文字の形はFontographerで手描きし、くぎのような句読点、保安官のバッジの形のアスタリスク、カウボーイハットに見立てたアットマークなど、気まぐれな細部を加えました。Oは巻いて完全な円になり、意図的にばかげたデザインの性格を強めていました。

最初、色の効果が欲しいユーザーは、自分で背景を手作業で加える必要がありました。後に、基本のフォントを複製し、各レイヤーから不要な部分を取り除いて、背面、前面、くぎの別々のレイヤーを作りました。これによって、デザイナーはもっと簡単に色を付けられるようになりました。2005年4月26日に大幅な更新版を出し、アクセントを追加し、描画の不具合を直し、機械的に太らせたスモールキャップスを、きちんと描き直した版に置き換えました。それ以外の修正は、縦方向のメトリクスやカーニングクラスの、小さな手直しだけでした。

Burnstown Damは、あくまでカントリーやウエスタンの場面を想定しており、主にそこで使われました。古いテレビ番組やカントリーミュージックのアルバムの廉価な編集版によく登場し、そのばかばかしさが、気軽なテーマに合っていました。板とくぎで作った

変わり種のフォントとして最初のものではありませんでしたが、誇張したスタイルによって、この種の中でもふざけたものの一つになり、そのために、そうしたニッチでは比較的広く採用されました。

この書体は、当時の私のやり方に沿って、最初は商用利用可能な無料ライセンスで公開しました。2024年4月2日に、パブリックドメインに移しました。

Burpology



私は2021年11月3日にBurpologyを公開しました。名入れの犬用リードにバブル風の文字が必要なのに、合う既存の書体が見つからなかったプロジェクトから生まれました。デザインは、1960年代と1970年代の柔らかい漫画風レタリングの伝統を取り入れ、West Bubblegumのようなフォントや、Bubble Yum、Burger Kingのようなブランドのスタイルを参考にしました。

紙から始めるのではなく、FontLabでデジタルの文字を組み立てました。水平・垂直方向の極値に制御点を置くと生まれる、均一な見た目を避けるため、各グリフを45度回転させ、形を単純化して整え、それから元の角度に戻して、結果を修正しました。この回転の工夫によって、よりなめらかで不規則なアウトラインが生まれ、遊び心のある感じにつながりました。形は太く、カウンターは小さく、文字間は詰まっていて、意図的に不揃いです。

手描きの印象を強めるため、OpenTypeのシャッフル機能で自動置換する、79個の代替グリフを含めました。それによって、繰り返す文字や数字に変化が生まれ、機械的な繰り返しを避ける助けになりました。Burpologyは一つのスタイルのファミリーのままで、公開以来、更新していません。目立ったプロジェクトに登場したのを見たこともありません。

Butterbelly



Butterbellyを公開したのは1998年12月7日です。当時は、実験的なモジュール式のフォントが人気を集めていました。着想のもとになったのは、Designer RepublicがPlayStation用ゲームWipeoutで手がけた文字です。Microgrammaの数字の8を切り分けて文字の形を作っていました。私も似た方法を採りましたが、時計や電卓に使われる7セグメントLCDの構造をもとにしました。

Butterbellyは大文字だけの書体として設計しましたが、Eとeのように大文字と小文字の形が大きく異なる文字には、小文字の位置にユニケースの別形を入れました。Oとoのように形が重なる文字は、そのままにしました。できあがったのは、モジュールを組み合わせた角張ったアルファベットです。時代を超えたタイポグラフィの原則というより、1990年代後半のデザインの流行を反映したものでした。

当時の私のやり方に沿って、Butterbellyは商用利用も無料のライセンスで公開しました。2005年にいくつかのアクセント付き文字を加えましたが、それ以外は基本的に変わっていません。2022年11月2日にはパブリックドメインにしました。あまり広まらず、目立ったプロジェクトで使われているのを見たことはありません。

Buxotic



Buxoticを公開したのは2006年5月23日です。従来のタイポグラフィの常識から離れ、文字の形を奇妙で複雑なものへと押し広げた実験的な書体でした。豊満な曲線と尖った棘のような形を組み合わせ、あえて分類しにくい混成のデザインにしました。下描きはせず、FontLabで直接文字を描き、計画よりも即興で進めました。名前は映画監督Russ Meyerが使っていた「Buxotic」という言葉から取りました。buxom（豊満な）とexotic（異国的な）を合わせた造語で、デザインの風変わりな性質に合うと思ったのです。

日常の実用を目指した書体ではありません。ある程度は見分けられる構造を保ちつつ、可読性の限界を押し広げようとする試みでした。具体的な用途は想定せず、私の仕事の中でも概念的な色合いの強いプロジェクトになりました。

2021年5月25日に更新し、ドット付きLやブレーヴェ付きEなどの廃れた文字を削除し、一部のアウトラインの曲線の誤りを修正しました。また、反転した引用符を正しい形に置き換え、古い形は

Unicode 201Bと201Fに移しました。ブラウザーとの互換性を高めるため、縦方向のメトリクスも調整しました。2022年11月にはBuxoticをパブリックドメインにしました。

どのプロジェクトでも使われているのを見たことがなく、無料で入手できるようになるまでに一つも売れていなかったかもしれません。

Byington



Byingtonを公開したのは2005年3月29日です。Roxioから依頼された仕事で、同社のToastというソフトウェアのDVDメニュー用に、Trajanの威厳を備えながら映像の解像度に対応できる書体が求められていました。Trajan自体には小文字がないため、Sabonを参考に小文字を作りました。古い金属活字版のSabonをスキャンして背景レイヤーに置き、手がかりにしましたが、Trajan風の大文字と調和するよう、アセンダー、ディセンダー、xハイトを調整しました。こうして、ペンで書いたような細部を避け、彫り込んで組み立てたような見た目の小文字ができました。

テレビ画面でうまく機能するよう、制作中はヒンティングをかけない低解像度のプレビューで繰り返し確認しました。インターレース表示で消えてしまうような繊細で細い部分を避け、通常のTrajanよりも太く頑丈なセリフにしました。ByingtonはRegular、Italic、

Boldの3スタイルを有料で公開しました。イタリックは控えめな傾きにとどめ、強い様式化はしていません。装飾的な華やかさより、DVDメニューでの読みやすさを優先したためです。

2021年5月25日には技術面を改良しました。スペースとノーブレークスペースの不一致を修正し、分数用スラッシュを描き直して分数への対応を改善し、ドット付きLやブレーヴェ付きEなどの廃れた文字を削除しました。Unicode 2032と2033にプライム記号も追加し、Panoseのフォント識別設定を修正し、ブラウザー間の互換性を高めるために縦方向のメトリクスを調整しました。デザインの核は変えていません。

Roxioのソフトウェア以外で目立ったプロジェクトに使われることはありませんでしたが、売れ行きはまずまずでした。

Caldstone



Caldstoneを公開したのは2025年1月31日です。その時点では、30年近くフォントを作ってきた私にとって、これが最後の書体になると考えていました。その頃には、無料で公開してもあまり注目されなくなり、新しいディスプレイ書体を宣伝するために労力をかける意味を感じなくなっていました。Caldstoneは、その章を閉じるための仕事になりました。

デザインは、サイケデリックなレタリングとエドワード朝様式のリバイバルの両方への関心から生まれました。まずExtra-Bold Expandedスタイルを描き、通常ならセリフ書体に見られるような

装飾的な巻き込みや突起を持つサンセリフを作りました。それらは手作業で描いたもので、機械的に正確ではありませんが、揃って見えます。他のマスターを作る際には、書き留めたオフセットの体系を使い、ウェイトや文字幅に応じて装飾を適切に拡大・縮小しました。バリアブル版には文字幅、ウェイト、傾斜の3つの軸があり、自由に組み合わせられます。

公開以来Caldstoneは更新しておらず、2025年9月の時点で一つも売れていません。この結果によって、新しいフォントの制作から離れるという判断への確信が強まりました。

Camulogen



Camulogenを公開したのは2012年7月10日です。19世紀後半のフランスのポスターの文字をもとにしました。特に参考にしたのは、Folies Bergère、1889年のExposition Universelle、Chocolat Menier、Menthe-Pastilleといった会場や商品の広告に見られる、コンパクトなサンセリフの見出し文字です。洗練よりも単純さと迫力が重視された、その時代の太く重厚な文字を捉えることが目標でした。

FontLabで手作業で組み立て、ストロークの太さや曲線に不揃いなところを残して、幾何学的な正確さを避けました。そのわずかな歪みが、ベル・エポック期の手描きポスターに特有の粗さを与えています。Camulogenは有料の単一スタイルとして公開し、その後、拡張も改訂もしていません。

目立ったプロジェクトで使われているのを見たことはありませんが、19世紀後半のフランスの広告が持つ、率直で力強い見た目を求めるデザイナーのための道具として作りました。

Canada 1500/Canada 150



私は2017年6月30日に、カナダ連邦成立150周年を記念する書体としてCanada 150を公開しました。プロジェクトは2014年末、私がデザインした、80スタイルの無料書体Mesmerizeから始まりました。2015年にCanada 150 Federal SecretariatのGrant Johnsonから連絡があり、Mesmerizeのいくつかのスタイルを150周年のロゴに合わせて変更することについて相談を受けました。私は無料でカスタムのフォントファミリーを作ると申し出て、英語とフランス語だけでなく、先住民の言語にも対応範囲を広げることにしました。これは依頼されたことではありません。国の記念日のフォントは、カナダのすべての人々を代表するものであるべきだという、私自身の信念からの判断でした。British Columbia州の言語は、正書法の記録が一貫しておらず、調査が困難でした。それでも、珍しい文字やアクセントを、できる限り取り入れるよう努めました。

当初、Canada 150はSecretariatのウェブサイトで申請した人だけが入手できました。公式の祝賀行事が終わった後、Canada 1500という名前で一般に公開しました。その頃、Constance Adamsから、有人火星ミッションのためにデザインを変更できないかと相談を受けました。その版には、科学や宇宙に関するグリフを追加しました。

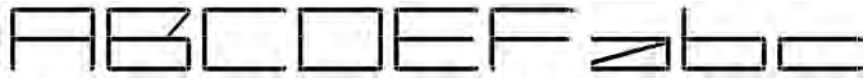
Unicodeにすでにある標準化された占星術や天文学の記号に加え、衛星、小惑星、そのほかの天体のための記号を多数作り、宇宙船の表示や火星基地の標識に使えるよう、私用領域に割り当てました。

Canada 150と1500の公開は、デザイン界で論争を呼びました。有料のデザインを発注する代わりに、政府が無料フォントを頼りにしたことに異議を唱える専門家もいました。その議論は、無料の素材がクリエイティブ産業に与える影響という、より大きな話題の一部になりました。それでも私はOttawaに招かれ、7月1日の祝賀行事でParliament HillのVIP席に座りました。皮肉なことに、フォント自体は期待されたほど広く使われませんでした。代わりに、似た見た目の別のフォントを選ぶデザイナーが多かったのです。

2025年7月26日に、対応範囲を広げたCanada 1500の新版を公開しました。Unicode 16.0で追加されたLatin Capital Letter Lambda (U+A7DA)、Latin Small Letter Lambda (U+A7DB)、Latin Capital Letter Lambda with Strokeなどの文字を含めました。また、Carrier (Dakelh)、Chipewyan (Dënesųłinë̀)、Nattilikで使うUCAS文字も追加しました。年月を重ねるうちに、Canada 1500はDafontや1001fonts.comなどの無料フォントサイトにも掲載され、より多くの人に届くようになりました。

目立った使用例はほとんど見ていませんが、一つ、Omushkegoという特別なプロジェクトがありました。子どもたちのCree学習を助けるために作ったカスタム版です。この版にはOpenTypeのコードを加え、学習者がMacで独自のキーの組み合わせを使って文字を入力できるようにしました。Canada 1500は今もパブリックドメインにあり、使いたい人は誰でも自由に入手できます。

Capacitor



私は1998年12月7日にCapacitorを公開しました。セグメント式LCDの文字を使った、一種の実験です。名前は、LCDセグメントの容量性の構造に由来します。二枚の透明電極の間に、誘電体として働く薄い液晶の層が挟まれています。私は既存のセグメント配置に従う代わりに、デジタル時計や電卓で見慣れたパターンを避け、まったく架空の仕組みをデザインしました。

Capacitorは、異様に細いストロークを持つ、極端に幅広いセグメント式のデザインになりました。それだけでなく、実際のディスプレイでは意味をなさない形で、角や接合部をつなげることもできました。私がこれを非実用的だと言うのは、そのためです。セグメント式の文字がある程度複雑になったら、ドットマトリクス方式を使ったほうがよいでしょう。グリフを作る際は、まず全セグメントを点灯させたマスターを一つ作り、それを文字セット全体に複製してから、文字ごとに不要な部分を削除しました。

できあがった書体には、SFの背景でちらりと見かけそうな、奇妙で技術的な雰囲気があります。読みやすさよりも空気感を重視したものです。当初は商用利用ができる無料のデスクトップライセンスで公開し、2020年8月にパブリックドメインに移しました。目立った使用例はありませんでしたが、こんな現実離れした構造を使ってみたいと思うほど好奇心のある人のために、今も公開しています。

Carbon

ABCDEFGHIJK12345

Carbonを発表したのは1999年4月13日です。名前は、炭素繊維を思わせるテクスチャーを使ったバリエーションの一つ、Carbon Phyberから取りました。当時はCarbonという名前の書体がほかにないことに驚きましたが、その後は同じ名前の書体がいくつも公開されています。

デザインの出発点は、できるだけ多くの文字の土台に、細長い錠剤のようなカプセル形を使い回すという単純な考えでした。側面が直線の「O」は自然にその形に当てはまるので、同じ幾何学的な形をアルファベット全体に行き渡らせようとしました。その結果、ブルータリズム的で体系的な性格を持つ、ユニケースの幾何学的なデザインになりました。

2012年にはCarbonを本格的なファミリーへと拡張しました。最も太いウェイトを大幅に整理し、文字の形を揃えるところから始めました。次に最も細いスタイルを作り、FontLabのブレンドツールで中間のウェイトを補間しました。連続した軸を使うのではなく、段階ごとに作業を進めました。変化を制御できるよう、ステムの幅を紙に記録しました。この拡張で、Carbonはイタリックを備えた7ウェイト、合計42スタイルになりました。塗りつぶした形に加えて、六角形の網目模様を持つCarbon Phyberと、斜めの格子模様を持つCarbon Fenceを追加しました。テクスチャーのある版は最初からやり直さないと編集できないため、ファミリーを改訂するたびに作り直す必要がありました。

2024年10月にはウェイトの命名体系を整理し、BookをLight、LightをExtra-Light、Extra-LightをThin、Ultra-LightをHairlineに変更しました。この更新ではセクション記号も追加し、テクスチャーのあるバリエーションの小さな誤りを修正しました。長年の間に、Carbonがハイテクや自動車に関わる場面で使われているのを見かけました。設計された部品を組み合わせたような見た目を考えると納得できますが、特に印象に残る一例はありません。当初は商用利用も無料のライセンスで公開し、現在も私のカタログに残っています。

Cardigan



Cardiganを公開したのは2008年1月8日です。サンセリフのデザインに取り入れたかった、暖かさや心地よさを感じさせる名前を選びました。最初から、気取らない雰囲気を保ちながら、長めの文章にも適した書体を目指していました。

文字の形は素直で伝統的なものにし、以前の仕事から借用せず、一から作りました。小文字のリズムに重点を置き、段落を組んで、長い文章でどう読めるかを試しました。組んだ文字の濃淡を細かく均すことより、全体の流れを追求しました。特徴の一つが数字で、古典的な形から着想を得た、かすかなうねりを加えました。それ以外は中立的な構造を、この小さな細部で和らげ、少し個性を添えようとしたのです。

Cardiganはライト、レギュラー、ボールドの3ウェイトで公開し、それぞれにイタリックを用意しました。主に読みやすさを目的としながら、気軽な雰囲気もほのかに持たせたデザインです。目立ったプロジェクトで使われているのを見たことはありませんが、機能的な本文用書体と親しみやすい雰囲気を組み合わせようとした私の試みを、今も表しています。

Carouselambra



Carouselambraを公開したのは2008年7月15日です。名前はLed ZeppelinのアルバムIn Through the Out Doorの、あまり知られていない曲から取りました。あからさまな引用にはしたくなかったのです。このプロジェクトは、10代の頃に夢中になった「Houses of the Holy」のアルバムのレタリングから生まれました。1980年代半ばから、あの文字を真似ていたのです。フォントの制作に取りかかったとき、信頼できる資料は「Led Zeppelin」「The Song Remains the Same」「Houses of the Holy」という文字だけでした。Knebworthの1979年のポスターなど、ほかの資料は別の人の手によるものに見え、私が捉えたかったアール・ヌーヴォーの影響を受けた美意識には合いませんでした。

技法の面では、アーツ・アンド・クラフツとエドワード朝時代のレタリングの伝統、特に文字を噛み合わせるような配置をもとにしています。部品を個別に作り、それらを手作業で合字にまとめ、必要に応じて要素を伸ばしたり変えたりしました。例えば、T、L、Zの横画を長くしています。もとのデザインは、完全なアルファベット

一式として作られたものではなく、見本が限られた手描き文字だったので、どこまで文字を噛み合わせるかを決めるのは難しい作業でした。

Carouselambraは最初、有料の書体として公開し、後にLed Zeppelinの公式グッズで使われるようになりました。2021年6月には更新を行い、ドット付きLやブレーヴェ付きEなどの廃れた文字を削除し、スペースとノーブレークスペースの幅の不一致を修正しました。また、反転した左引用符（「painter's quotes」と呼ばれることもあります）を正しい引用符に置き換え、古い形はUnicode 201Bと201Fで引き続き使えるようにしました。ブラウザー間の互換性を高めるために縦方向のメトリクスも調整しましたが、この変更はAdobeのアプリケーションには影響しませんでした。

Caryn

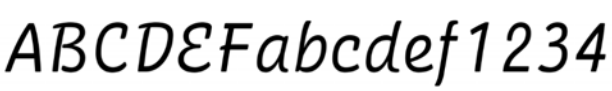


Carynを公開したのは2005年11月7日です。雑な手書き文字にも、磨き上げたカリグラフィにも偏らず、気軽で親しみやすいブラシスクリプトを作ることが目標でした。タブレットで文字を描き、平たくした楕円形のSpeedballのペン先を思わせるスタイルにしました。ストロークを短く保ち、飾り線を加え、急いで書いたときの不揃いなリズムを残しながら、読める程度にだけ滑らかにしました。

大きなディスプレイ用途よりも、看板やラベルといったささやかな用途を想定したデザインでした。大きなサイズで使っても持ちこたえるとは考えていなかったので、包装や瓶のラベルに気軽に書き込んだような見た目を目指しました。

2021年6月に更新し、ドット付きLやブレーヴェ付きEなどの廃れた文字を削除し、ブラウザー間の互換性を高めるために縦方向のメトリクスを修正しました。Carynはずっと有料の書体で、無料フォントとして提供したことはありません。名前は昔の友人から取った、私にとって個人的な意味を持つものです。仕事のプロジェクトであると同時に、私だけの思い出を留めるものでもあります。

Catwing



Catwingを公開したのは2009年5月27日です。手動タイプライターへの関心から生まれたデザインですが、等幅ではなくプロポーショナルにしました。その判断によって、通常なら避けられない字間の妥協をしなくて済みました。Mを押し縮めたり、Iの周囲に余分な空きを足したりする必要がなく、文字を自然な間隔で配置できたのです。Catwingのルーツは、私が手がけていたクローズドキャプション用の書体にあります。テレビやセットトップボックスのメーカー専用に作っていたCinecav Scriptの以前の版をもとにしました。これによって、そのスクリプトのスタイルを、もっと幅広い人々に向けて作り変えられました。

着想を得たのは筆記体やスクリプトのタイプライター書体で、特にIBM Selectric Scribe、Olympia SF Deluxe、Olivetti Lettera 33です。これらの機械は、スクリプトの大文字がいかにうまくまとまって機能するかを示していました。クローズドキャプションは大文字だけで表示されることが多いため、それは欠かせない点でした。Catwingでも同じまとまりを持たせながら、デジタル環境で使えるようにしたいと考えました。

公開したのは2スタイルです。Regularはすっきりしたスクリプトの形を見せ、Fuzzはタイプライターで打った文字の、不揃いな質感を再現しました。Fuzzを作るため、Photoshopでタイル状に繰り返すレイヤーの仕組みを作り、アクションを使ってそれぞれを異なる方向にずらしました。その結果を一つずつ1ビットのラスター画像に変換し、自動トレースしてから手作業で整理しました。質感の繰り返しが目立たないよう、よく使われる文字の組み合わせには合字を追加しました。

2021年5月25日にはCatwingを更新し、廃れた文字を削除し、OpenTypeの分数機能を拡張し、反転した左引用符を置き換え、アウトラインを整えました。Catwingはずっと有料の書体で、無料にしたことはありません。目立ったプロジェクトで使われているのを見たことはありませんが、タイプライターのスクリプト書体の美意識と、キャプション用書体に求められる技術的な規律をつなぐものになっています。

Ceroxa



Ceroxaを公開したのは2006年10月26日です。名前は造語で、不吉な響きが、私の捉えようとしていた雰囲気に合うというだけの理由で選びました。壁にスプレーで吹き付けたようなステンシル書体を作り、DIN風の形の技術的な精密さと、都市のレタリングの粗さを組み合わせたいと考えました。基本構造は、同じ年にそれより前に作ったMilibusというフォントから取りました。それを単純化し、突起を取り除くなどの変更を加え、より簡潔で工学的なスタイルに近づけました。照準線を連想させる十字形のステンシルの橋渡し部分も加え、未来的な兵器とのかすかなつながりを持たせました。

スプレー塗装の質感を作るため、Photoshopで複雑なグランジのレイヤーを作り、Exposureというプラグインでフィルムの粒子感を再現して加えました。その結果を1ビットのラスター画像に変換し、自動トレースしてから、手作業で丹念に整理しました。細部が過剰になることも多く、扱えるアウトラインにするために、何時間もの調整が必要でした。文章中で同じ形の繰り返しが目立たないよう、よく使われる2文字や3文字の並びをもとにOpenTypeの合字を組み込みました。その際は、もともと暗号のためにまとめられたリストを利用しました。

Ceroxaは最初から有料のフォントとして公開しました。2021年5月25日には更新し、ドット付きLやブレーヴェ付きEなどの廃れた文字を削除し、アウトラインの小さな問題を修正し、ブラウザー間の互換性を高めるために縦方向のメトリクスを調整しました。振り返る

と、Ceroxaは軍用や工業用のステンシルからの影響と、スプレー塗装の乱雑な不規則さを混ぜ合わせ、それを架空のディストピア的な方向へと押し進める試みでした。

Chainprinter



Chainprinterを公開したのは2006年6月28日です。1950年代から1970年代にかけて一般的だった高速ラインプリンター、チェーンプリンターの出力した文字の見た目を再現しようとしました。これらの機械の文字セットは、小文字がないなど制限されていることが多かったのですが、その印字は、定期購読の宛名ラベル、運転免許証、身分証明書などでおなじみのものでした。

デザインは、以前作ったLinefeedの大文字から始めました。Photoshopでテクスチャーやフィルターをかけ、その結果を1ビット画像として書き出してから自動トレースし、手作業で整理しました。現代の用途で使いやすくなるよう、そうしたプリンターにはなかった小文字も描きました。参考資料の大半は雑誌の宛名ラベルのスキャンで、実際の紙の上で文字がどう見えるかをつかむ手がかりになりました。

2010年頃にメトリクスを少し調整しましたが、それ以外は最初の形をほぼ保っています。目立ったプロジェクトに登場したことはありませんが、売れ行きはまずまずでした。おそらく、コンピューターの歴史の特定の時代とのつながりが、その理由だったのでしょう。

Charbroiled



Charbroiledを公開したのは2006年11月2日です。ハンバーガーやステーキのブランドなどに使われるかもしれないと考え、焼けた木を連想させる名前を選びました。デザインのもとになったのは1902年の「American Italic」で、古い活字カタログからスキャンしてトレースしました。カタログには文字一式が揃っていなかったため、足りない部分は自分で補い、合字も加えて、実際に使える書体にしました。

特徴的な風化した質感は、納屋の板の写真から作りました。木目をネガ状に抽出し、Photoshopでグリフに覆い焼きのレイヤーとして重ね、その結果にぼかしをかけてから1ビットに変換しました。ぼかさないと質感が生々しすぎました。和らげることで、欲しかった古びて焦げたような感じが文字に出たのです。できあがった書体は、紙にきれいに印刷した文字というより、木に焼き印を押した文字のようでした。

2021年6月に更新しました。ドット付きLやブレーヴェ付きEなどの廃れた文字を削除しました。e、o、sのスタイル別代替字形の機能は、InDesignなどのソフトウェアでスタイルセット#1として、より広く利用できるように改良しました。ブラウザー間の互換性を高めるために縦方向のメトリクスも調整しましたが、Adobeのアプリケーションでは見た目に変化はありませんでした。Charbroiledは最初の公開からずっと有料の書体です。

Charles in Charge



Charles in Chargeを公開したのは1998年5月18日です。当時人気のあった、モジュール式のテクノ風スタイルに属する書体でした。詳しいデザイン計画ではなく、単純な規則に従ってFontographerで作りました。ファミリーには大文字と小文字の両方を含めましたが、念入りに考え抜くプロジェクトを意図したものではなく、そのスタイルを試す練習に近い仕事でした。

何年も元の形のままでしたが、2012年5月9日に大幅な改訂を行いました。この更新では、位置揃えの問題を直し、句読点類を置き換え、アクセント記号を描き直し、スペーシングを調整しました。カーニングテーブルも全面的に作り直して、クラスに基づくカーニングを導入しました。その後は手を加えず、2022年11月にパブリックドメインにしました。

Charles in Chargeは商用利用も無料のフォントとして始まり、パブリックドメインにするまで、その形で提供を続けました。目立ったプロジェクトで使われた覚えはありません。振り返ると、私の仕事の中ではあまり重要なものではありませんでしたが、1990年代後半のモジュール式テクノデザインの流行を反映しています。

Chickweed



Chickweedを公開したのは2013年8月23日です。発想のもとになったのは、並外れて詰めた文字を使った1960年代のスナック食品のラベルでした。見た見本は限られていたので、何が何でも幅を狭くするという同じ原則を、アルファベット全体に適用しようとしました。そのためには、文字のリズムを壊さずに全体をコンパクトにするよう、プロポーションを慎重に調整する必要がありました。

デザインには大文字と小文字の両方があります。後の版であるChickweed Titlingでは小文字を取り除きましたが、字形を変化させる仕組みはそのまま残しました。特に特徴的なのがOの横向きの目のような形で、単語をぎゅっと詰めるのに役立っています。Sなどの文字も曲線を特に圧縮して描き、単語を行の中に収めやすくしました。

技術面では、各文字と数字の3つの版を切り替えるOpenTypeの仕組みを使っており、代替字形は合計130あります。これによってディスプレイサイズで同じ形の繰り返しが目立つのを防ぎ、フォントに自然な流れを与えています。Chickweedは最初から有料の書体として公開し、Chickweed Titlingは後に商用利用も無料で提供しました。

Chickweedが目立ったプロジェクトに登場したのを見たことはありませんが、自分の仕事ではよく使います。幅の狭い形は場所が限られているときに実用的ですし、字形を変化させる仕組みが生む気取らない質感も、今なお役立つと感じています。

Chilopod



Chilopodを公開したのは2006年9月14日です。着想を得たのはAtariのCentipedeのロゴでした。その文字がゲームに登場する生き物の動きを思わせるところを、ずっと気に入っていました。同じ細長い虫のような流れを、太くつながった文字で書体に取り入れ、文章に途切れず動いているような感じを与えたいと考えました。

この効果を強めるため、OpenTypeの合字を、標準合字機能内の文脈に応じた置換として組み込みました。その機能の切り替えは多くのアプリケーションが対応しているためです。これによって、よく使われる文字の組み合わせが滑らかにつながり、細長い虫のような動きが途切れないという印象を保てました。

2021年6月18日には大きな更新を行いました。ドット付きLやブレーヴェ付きEなどの廃れた文字を削除しました。OpenTypeの分数機能は長い分子や分母に対応するよう拡張し、スタイル別代替字形の機能には、Eの別形とそのアクセント付き文字を加え、スタイルセット#1で使えるようにしました。カーニングを改善し、反転した引用符を正しい形に置き換えましたが、古い形はUnicode 201Bと201Fに残しました。縦方向のメトリクスも調整し、文字のサイズは約9パーセント大きくなりました。

目立ったプロジェクトでChilopodが使われているのを見たことはありませんが、私にとっては、古典的なアーケードゲームのデザインと、お気に入りのゲームの一つに向けた、個人的な敬意を込めた書体です。

Chinese Rocks



Chinese Rocksを公開したのは1999年8月28日です。20世紀の中国の輸出用木箱に見られた、手彫りのゴム印の文字をもとにしました。その見た目を捉えるため、段ボール箱の文字をスキャンし、そこから推し量って作る必要があったグリフについては、Fontographerで手作業で、分厚く多角形的な質感を再現しました。その結果、もとの文字の不揃いな魅力を持つ、粗いスタンプのような見た目になりました。

最初はRegularだけを提供し、商用利用も無料にしました。すぐに広まり、それを励みにファミリーへと拡張しました。時間をかけてFat、Condensed、Shadedなどのスタイルを追加しました。これらはRegularから機械的に作ったものですが、その過程で質感が歪んだため、質感を形作るポイントを手作業で動かして、適切な見た目に戻す必要がありました。追加したスタイルは有料フォントとして公開し、無料なのはRegularだけのままでした。

2021年6月25日にファミリーを更新しました。ドット付きLやブレーヴェ付きEなどの廃れた文字を削除しました。OpenTypeの分数機能は、13/64や199/200のような長い文字列に対応するよう拡張しました。ブラウザー間の互換性を高めるために縦方向のメトリクスを調整し、曲線の誤りを直すためにアウトラインを整え、現代のアプリケーションで一貫して動作するようにしました。

Chinese Rocksは、注目度の高い場面でも使われています。質感を付けたバリエーションがビデオゲームのRed Dead Redemptionシリーズに取り入れられ、荒々しい歴史的な雰囲気を作るのに役立ちましたが、その作り変えには私は直接関わっていません。Toronto Raptorsもブランディングに採用し、フォントを元の形のまま使っています。

Chromakey



Chromakeyを公開したのは2012年11月20日です。着想を得たのは、Psygnosisの1990年のAmiga用レースゲーム、Matrix Maraudersの箱のアートでした。その絵はアール・デコの影響と未来的な形を組み合わせており、ギザギザした稲妻のモチーフが目を引きました。もとのデザインが強く幾何学的だったので、FontLabで直接、直線と鋭い角を使って一から文字の形を描きました。

Chromakeyは大文字だけのディスプレイ書体として設計しました。Psygnosisのアートがよく伝えていた、レトロとSFが混ざり合った雰囲気を持たせようとしました。

Chromakeyは最初の公開以来更新しておらず、目立ったプロジェクトに登場したこともありません。一つの箱のアートを、幾何学的なディスプレイ用アルファベットへと変える、素直な実験として残っています。

Chrysotile



Chrysotileを公開したのは2008年1月15日です。タイルを連想させる名前を選びましたが、「Chrys」の部分は適当に付けたものです。デザインはLigurino Condensedから始め、工業的なテーマにより合う、コンパクトなサンセリフに形を変えました。そこから、風化した金属板に文字を打刻したような効果を作りました。

質感を作る際は、古い亜鉛めっき鋼板の写真を参考にしてPhotoshopを使いました。加工したレイヤーをアウトラインに重ね、面取りされ、腐食した表面のような印象を与えました。同じ文字が繰り返されても同じ形に見えないよう、よく使われる文字の組み合わせには合字を加えました。これによって、実際の工業用ステンシルや打刻に見られるような、自然で不規則な感じが文章に出るようにしました。

Chrysotileは最初から有料で公開しました。2021年6月25日には更新し、ドット付きLやブレーヴェ付きEなどの廃れた文字を削除し、ブラウザー間の互換性を高めるために縦方向のメトリクスを整え、アプリケーションを問わず安定して動作するようにしました。目立ったプロジェクトで使われているのを見たことはありませんが、粗く実用本位の美意識を表す書体として、私のカタログに残っています。

Cinecav X



Cinecav Xを公開したのは2006年5月23日です。元のCinecavのキャプション用フォントを補うものとして作りました。Cinecavは前年、Viewfarm Inc.のDavid Delpと協力して、米国で販売されるすべてのテレビにキャプション用フォント一式を搭載するという、FCCの新しい要件を満たすために作ったものです。その規定では、プロポーショナルのサンセリフ、等幅のサンセリフ、プロポーショナルのセリフ、等幅のセリフ、スクリプト、カジュアルという複数の種類が求められていました。Rockstar Gamesでの仕事を通して、一般家庭向けのテレビでフォントがどう表示されるかをつかんでいたので、Oakvilleに自分のテスト環境を設けました。粗大ごみの日に古いテレビを集め、VGAからコンポジットへの変換アダプターと安いケーブルで接続して、受信状態の悪さを再現しました。それで、厳しい条件でフォントがどれだけ持ちこたえるかを確認できました。発見の一つは、文字の角を和らげると、大きな画面での視覚的なぎらつきが減ることでした。これは、以前Affluentで始めていた方法です。

Cinecavのファミリーは幅広いものでしたが、そのすべてをCinecav Xに引き継いだわけではありません。テレビメーカーではない字幕制作者やデザイナーから要望が届き始めたので、FCCが指定したエンコーディングと特殊記号を取り除き、残ったスタイルを一般の商用利用向けに公開することにしました。Cinecav ScriptとCinecav Casualは引き続き提供せず、画面上のメニュー専用に設計した、幅

の狭いプロポーショナルのサンセリフであるCinecav UIも同様でした。Cinecav Xは、Cinecavにすでに存在するスタイルだけで構成され、X専用のスタイルはありませんでした。

2014年にはCinecavとCinecav Xの両方を拡張し、FCCが求めた基本的なアクセント付きラテン文字にとどまらず、ギリシャ文字とキリル文字にも対応させました。これによって、より幅広い字幕制作や国際的な用途にも使えるようになりました。2024年11月にはCinecav Xを大幅に改訂し、Sansにイタリックを追加し、カーニングとスペーシングを整え、ファミリーをすっきりさせるためにUIスタイルを廃止しました。その時期の私の多くの更新とは違い、廃れた文字の削除やOpenType機能の追加はしませんでした。拡張ではなく、磨き上げることが目的だったのです。

Cinecav Xは注目度の高いプロジェクトで使われたことはありませんが、字幕制作者だけでなく、家庭のエンターテインメントシステムに放送品質のフォントを求める個人にも、引き続き購入されています。「Cinecav」という名前自体は造語で、テレシネとAVの両方を連想させることで、技術的な機材のような性格を持たせようとしました。Cinecav Xは私にとって、技術仕様や厳しい制約が、ディスプレイ用のタイポグラフィとは大きく異なる形でデザインの過程を導くことを、いつも思い出させる書体です。

Clipwave



Clipwaveを公開したのは2011年11月3日です。その頃、何か月も繰り返しの多い企業向けの仕事を続けた後で、書体デザインに向ける気力がかなり失われていました。受注仕事で作ってきた、洗練されて抑制の利いたフォントとは大きく違うものを作りたかったのです。その結果がClipwaveでした。予測できなさを積極的に取り込んだ幾何学的な実験で、落ち着かず、苛立っているようですらある質感を生みました。

文字は大文字だけで描き、レーザーの軌跡のような見た目にしました。内部には、ロボット掃除機が床に残す移動の跡を思わせる模様を加えました。同じ形の繰り返しを避けるため、バリエーションを自動的に切り替えるOpenTypeの代替字形の仕組みを作り、単語や語句の中に疑似ランダムな効果を生みました。これによってClipwaveには、当時ほかに手がけていたものとは異なる、神経質に震えるような、技術的な感じが出ました。

Clipwaveはほとんど売れませんでしたが、商売への期待より、個人的な気持ちの解放を求めて取り組んだプロジェクトでした。2021年6月18日には更新し、ドット付きLやブレーヴェ付きEなどの廃れた文字を削除し、長い分子や分母に対応するようOpenTypeの分数機能を拡張し、余分だったfiとflの合字を取り除きました。また、一部のアウトラインも整えました。曲線の誤りが特定のアプリケーションで描画の問題を起こしていた可能性があったためです。

目立ったプロジェクトでClipwaveを見たことはありませんが、私にとっては、日々の決まった仕事から意図的に離れ、不安や落ち着かなさを文字の形に捉えようとする試みでした。

Clockpunk



Clockpunkを公開したのは2012年2月18日です。このプロジェクトはBioWareからの依頼で始まりました。同社はDragon Ageシリーズのために、スチームパンクの雰囲気を支えながら、長い会話文でも読みやすい書体を開発していました。私は20世紀初頭の鉄道の看板、特に四角張った看板によく使われた八角形の文字に着想を求めました。プロポーションとストロークの太さの変化はFranklin Gothicを基準にし、それをより鋭く角張った形に作り変えて、尖った工業的な性格を与えました。

Clockpunkは工業的なグロテスク書体として、RegularとSmall Capsのスタイルを作りました。Small Capsでは大文字を縮小し、通常の大文字と並べても細すぎる感じがしないよう、手作業で太くしました。会話文にも見出しにも使われる可能性があるゲームの文字では、これは欠かせないことでした。特徴的な構造を失わずに小さなサイズでも機能する、用途の広い書体にすることが目標でした。

2021年5月25日には更新し、ドット付きLやブレーヴェ付きEなどの廃れた文字を削除し、13/64や199/200のような長い文字列に対応するようOpenTypeの分数機能を拡張し、幅が広すぎた三点リーダーを狭くしました。これらの改良によって、全体の見た目を変えずに機能を改善しました。

BioWareは実際にDragon AgeのゲームでClockpunkを使いました。私も最初の作品をプレイし、本文用フォントとして、その場にうまく合っていると感じました。それ以外では、ほかの目立ったプロジェクトに登場したのを見たことはありません。

Color Basic



Color Basicを公開したのは2012年7月18日です。プログラミング、そして後には書体デザインとの出会いをもたらしてくれたTRS-80 Color Computer（CoCo）への、率直なオマージュでした。我が家は1983年にCoCoを手に入れ、私は自室で数え切れないほどの時間を過ごし、RainbowやHot CoCoなどの雑誌に載っていたBASICのゲームを打ち込んでいました。システムフォントはROMに書き込まれていて、変更できませんでした。小文字すらなく、代わりに黒い背景に表示した色反転の大文字で小文字を表し、印刷すると正しい小文字になりました。その変わった仕組みが忘れられず、私の再現版にも引き継ぎました。

技術的には、フォントを再構築するのは簡単でした。CoCoの解像度はとても低かったので、画面のピクセルを数えるだけで各グリフを再現できました。反転した大文字の動作は、元とまったく同じにしました。同時に、CoCoが備えていた以上に文字セットを拡張しました。元の機械は句読点類がごく限られ、アクセント付き文字もなかったため、それらをはじめとする文字を追加し、現代の環境で使えるフォントになる程度に整えました。

Color Basicは最初、商用利用も無料のデスクトップライセンスで公開しました。2022年11月にはCC0のもとで完全にパブリックドメインにしました。その後は主に、昔のコンピューターの愛好家が楽しむ珍しいフォントとして使われています。CoCoファンの中心的な集まりの場であるColor Computer Archiveは、日常的に使っています。私にとってColor Basicを作ることは、若い頃の私を形作ったコンピューターへの敬意を表すと同時に、家庭用コンピューターの歴史の、小さくても意味のある一片を残そうとする取り組みでした。

Colourbars



Colourbarsを公開したのは2001年1月28日です。モジュール式のイタリックデザインを試したもので、型にはまらない結果になりました。RegularとBoldの2スタイルがあり、どちらも強い傾きを付けて描きました。最大の特徴は奇妙なリズムです。ストロークの末端が前後に折れ曲がり、単語全体に落ち着かない流れを生んでいます。

ColourbarsはFontLabで作りました。まず部品を直立した状態で描き、ステムの幅を測り、スペーシングを決めやすくしました。基本構造ができてから文字を本来意図した角度に傾け直し、曲線の極値点にポイントを加え、最後の整理を行いました。ファミリーには大文字と小文字の両方がありますが、最初の2スタイル以外にバリエーションは加えませんでした。

Colourbarsはずっと商用利用も無料で公開していました。2020年8月には完全にパブリックドメインにしました。どのプロジェクトでも使われているのを見たことがなく、振り返ると、さらに拡張するだけの可能性をデザインに感じられませんでした。

Computechnodigitronic



Computechnodigitronicを公開したのは2010年2月9日です。セグメント式ディスプレイの実際の制約に縛られず、1980年代のLEDやLCD技術の雰囲気を捉えた書体を作りたいと考えました。名前自体も、1980年代のコンピューター企業がcompu、techno、digi、micro、tronといった接頭語をつなぎ合わせていたやり方を、冗談めかして引用したものです。

デザインはセグメントに分けるという考えから始めましたが、すぐに実際の表示装置の厳格な論理から離れました。FontLabで切り欠きを一つずつ描き、切り込みが揃うようオフセットをメモしましたが、制作過程はそれほどモジュール式ではありませんでした。数字は列の中で縦に揃えられるよう厳密な等幅にしましたが、アルファ

ベットはプロポーショナルです。それでも等幅らしい見た目を強めるため、MやWは通常のプロポーショナルフォントより狭くしました。実際のハードウェアでは決して機能しない構造なのに、ありそうだと思わせる書体になりました。

Computechnodigitronicは最初から有料のフォントです。2021年6月18日に更新し、ドット付きLやブレーヴェ付きEなどの廃れた文字を削除し、スペースとノーブレークスペースの幅の不一致を直し、LTのカーニングを整えました。また、13/64や199/200のような長い文字列を扱えるようOpenTypeの分数機能を拡張し、反転した引用符を正しい形に置き換え、古い別形はUnicode 201Bと201Fで使えるように残しました。

個人的には最も気に入っているフォントなのに、Computechnodigitronicの売れ行きは悪く、目立ったプロジェクトに登場したこともありません。それでも一時期、Typodermic Fontsのウェブサイトの見出しに使っていました。私が興味を持ち続けられるような実験的な仕事を、いちばんよく表していたためです。

Conceal



Concealを公開したのは2007年10月11日です。発想が浮かんだのは、婚約者と名古屋の松坂屋で買い物をしていたときでした。化粧品のブランドが、ヒューマニスト・サンセリフ、特にOptima風の書

体を多く使っていることに気づきました。そこから、それらの書体の優雅さを感じさせながら、口紅を引いた跡を思わせる表面の質感を持つディスプレイ書体を考えました。

Concealは大文字だけで設計しました。当初は、平たい斜めのペン先で描いた、普通の丸みのあるサンセリフに近い見た目でしたが、ストロークが交わるところに小さなくぼみを加えました。重なり合うのではなく、角でほんのわずかに触れ、「キス」するようにしました。この細部がフォントの名前を生み、化粧品、特にコンシーラーという発想につながっています。接合部はモジュール式の部品ではなく、手作業で描きました。狙った効果になるよう、一つずつ手で調整したのです。

2021年6月25日に更新し、ドット付きLやブレーヴェ付きEなどの廃れた文字を削除し、より長い文字列に対応するようOpenTypeの分数機能を拡張し、ブラウザー間の互換性を高めるために縦方向のメトリクスを整えました。この更新によって大半のアプリケーションで見た目が変わることはありませんでしたが、ウェブ環境での動作はより予測しやすくなりました。

着想のもとになった化粧品やファッションのブランディングで、Concealが使われているのを見たことはありません。それでも、その時期と、文字の形と表面が感じさせるものを組み合わせるという考えを反映する書体として、私のカタログに残っています。

Confab



Confabを公開したのは2022年7月20日です。書体デザインにおけるハイパーモダニズムを探るものでした。LCDの数字の形から着想を得て、それを抽象化へと押し進める方向です。一貫したリズムは保ちながら、読める範囲でできるだけ、文字の形をラテン文字としてのルーツから遠ざけようとしました。

Confabは大文字だけの書体です。厳密な幾何学形から組み立てましたが、普段文字のデザインに使う規則には従いませんでした。代わりに、従来の境界を意図的に破る位置揃えの仕組みを使いました。文字は予想される位置を越えて伸び、余白の形や構造上の緊張を生んで、均一な感じを乱します。それでも、まとまりのあるアルファベットとして成立するようにしました。

公開以来Confabは更新しておらず、商業的には使い手を見つけられていません。私にとっては、幾何学と読みやすさを限界まで試した記録です。書体として機能し続けられる範囲で、抽象化をどこまで進められるかを試しました。

Containment



Containmentを公開したのは2007年8月23日です。重ねて組み合わせることで、質感のある見出しを作れるフォントの仕組みを目指しました。互いに揃えた4つのスタイルで構成され、無地のレイヤー、影のレイヤー、小さな点のレイヤー、そして3つすべてを合わせたものがありました。考え方は、私の電球看板風フォントBudmoに近いものでしたが、光ではなく砂粒のような質感で効果を作りました。

ContainmentはTandelle Italicから作った、大文字だけのデザインです。点の質感は、Photoshopでぼんやりした点をガウス分布で配置して作りました。これによって、平らな壁紙模様のようにならず、各文字の縁に近づくにつれて薄くなるようにしました。形にぼかしをかけ、覆い焼きのレイヤーで点を加え、結合してコントラストを上げ、最終的に白地にくっきりした黒い点が並ぶ1ビット画像にしました。それを自動トレースし、マスクとして文字の形に重ねました。フィルターで輪郭のセグメントにランダムな分割箇所を加え、曲線を直線に変えることで、ざらざらした質感を作りました。これは結晶のような見た目を生むだけでなく、ファイルサイズを減らし、処理性能を改善することにも役立ちました。

公開後Containmentは一度も更新しておらず、プロジェクトで使われているのを見たこともありません。振り返ると、もとになった以前のプロジェクト、Tandelleにもっと近い名前にしてもよかったと思います。そのほうが、両者の関係が分かりやすくなったかもしれません。

Conthrax



Conthraxを公開したのは2016年4月19日です。デザインのきっかけは、Brian EnoのOblique Strategiesのカードを引いたとき、「退屈なことをしなさい」と書いてあったことでした。私はそれを文字どおりに受け取り、これ以上ないほど普通の、超現代的なサンセリフを作ることにしました。プロポーションの出発点には、テクノ風フォントとしては当然の選択であるMicrogrammaを使いました。そこからストロークを丸め、nとmの肩を和らげ、角を鈍く保ちました。wもあえて抑制し、より動きのある見た目になる、mを反転した形を避けました。名前は、退屈であるようにという指示に呼応する「contract」と、SF的な響きを与える「thrax」を組み合わせたものです。

最初の公開には複数のウェイトとイタリックが含まれていました。イタリックは後に、分かりやすくするためSlantedに改名しました。書体を広めるため、Semi-Boldスタイルは商用利用も無料のデスクトップライセンスで公開し、ファミリーの残りは有料にしました。それによってConthraxは広く普及し、特に科学的、技術的な雰囲気を求める場面で使われるようになりました。わざと味気ないものを作るつもりだったのに、2010年代に作ったデザインの中で、使われているのを継続して見かける唯一の書体になりました。

2024年10月にはファミリーの命名体系を整理しました。BookをLight、LightをExtra-Light、Extra-LightをThinに改名しました。イタリックの名称はSlantedに改め、範囲を広げるためHairlineと

Extra-Boldを追加しました。同時に、ウェイトと傾斜の軸を持つバリアブルフォント版も作りました。2024年12月には技術的な構造を整えました。以前の版では両端のウェイトをブレンドし、中間のウェイトを手作業で整理していたため、不揃いが生じていました。補間用のマスターを使ってファミリーを作り直し、ストロークの太さを測って調整し、eやaなどの細いストロークを修正しました。より均一になるよう通貨記号も整えました。この変更はHeavyとHairlineのウェイトには影響しませんでした。

Conthraxは技術的、未来的なテーマで安定して使われていますが、SFに限られているわけではありません。特定の注目度の高いプロジェクトと結びつくより、幅広く使われており、デザイナーが技術とのつながりを示したい場面に、今も登場しています。

Contour Generator



Contour Generatorを公開したのは1998年12月7日です。着想を得たのは、1968年のRCAロゴの、くっきりした幾何学形でした。忠実な再現は目指さず、その3文字をアルファベット全体の出発点にしました。名前は、アナログシンセサイザーにありそうな機能の表示から取りました。書体のレトロフューチャーな見た目に合うと思ったのです。

このフォントには小文字は一度もなく、すべて大文字で作りました。Fontographerで一から描き、RCAの形から推し広げて文字一式にしました。早い段階で、A、V、Wのくさび形の向きを反転させ、

よりぴったり噛み合うようにできる機能を入れました。最初の版では手動で行う必要がありましたが、2012年の大幅な更新でOpenTypeのコードを追加し、標準合字機能を有効にすると代替字形への切り替えが自動で行われるようにしました。同じ更新でカーニングのクラスも導入し、スペーシングを全面的にやり直し、多くの文字の形を整え、アクセント記号を大幅に改めました。ごく少なかった句読点類も、より揃ったものに置き換え、言語への対応を大きく広げました。

2021年7月20日に、Contour Generatorを再び更新しました。この改訂では、反転した引用符を正しい形に置き換えて古い形はUnicode 201Bと201Fに残し、二重引用符の2つの印の間隔を詰め、三点リーダーの幅を修正し、プライム記号を追加し、廃れた文字を削除しました。当初は商用利用も無料のデスクトップライセンスで公開し、2022年11月には完全にパブリックドメインにしました。

目立ったプロジェクトにContour Generatorが登場したのを見たことはありませんが、私にとっては、小さな着想の種、この場合はロゴの3文字から、実際に機能する完全なディスプレイ書体へと発展させられることを示す例です。

Coolvetica



Coolveticaを公開したのは1999年9月7日です。デザイナーがHelveticaをよく作り変え、より遊び心があり、字間の詰まった形にしていた1970年代のロゴタイプの美意識を捉えようとしました。主

な参考資料は、1973年から1982年までのStop & Shopというスーパーマーケットのロゴでした。Jを反転したような、特徴的な小文字のtが、デザインの種になりました。フォント全体をFontographerで一から描き、tの巻き込む形をほかの文字にも広げました。例えばjには、完全に巻き込む形を付けました。

最初の公開は無料でした。2009年にはファミリーを作り直して拡張し、Ultra-LightからHeavyまでの一通りのウェイトとイタリックを揃え、それらは有料で公開しました。続いて2019年にはcondensed、compressed、crammedの文字幅を追加しました。これらの幅の狭いスタイルの側面が直線の幾何学形を保つため、丸い形と平らな形の間を無理に補間しようとせず、別の補間用マスターを作りました。condensed regular、compressed regular、crammed regularは、商用利用も無料のデスクトップフォントとして公開し、ファミリー全体は販売しました。同じ更新で、ギリシャ文字、キリル文字、ベトナム語への対応も追加しました。

2024年10月にはCoolvetica 5.1で命名体系を整理しました。BookをLight、LightをExtra-Light、Extra-LightをThin、Ultra-LightをHairlineに改名しました。スタイル名の順序も変え、文字幅よりウェイトが先に来るようにして、フォントメニューの並びをより一貫したものにしました。この公開ではアウトラインもメトリクスも変えていません。

Coolveticaは広く、長く使われてきました。最初の注目度の高い使用例は映画Catch Me If You Canで、多くの人に知られる助けになりました。その後、Garry's Mod、Adam Neelyの動画のサムネイル、Atmosphereブランドの消毒剤の包装にも登場しました。1970

年代のロゴスタイルへのオマージュとして始まりましたが、時を経て、参考にしたその年代と、公開された1990年代後半から2000年代初頭の時期の両方を思わせるようになりました。

Cornpile



Cornpileを公開したのは2016年8月19日です。Houghton Mifflin Harcourtから児童書用に依頼されたもので、普段より遊び心のある調子で仕事をする機会になりました。Cornpileは、誇張した漫画風のプロポーションを持つスラブセリフです。対応するイタリックを備えた6ウェイトを描き、大文字と小文字の両方を入れました。依頼では求められていませんでしたが、ファミリーをより幅広く使えるよう、ギリシャ文字とキリル文字にも対応する文字セットに拡張しました。

Cornpileに組み込んだ機能の一つが、文脈に応じた代替字形の仕組みです。各文字のバリエーションが入力に伴って自動的に切り替わり、子ども向けという目的に合う、弾むような不規則なリズムを文章に与えます。文字の丸い部分を作る際は、デジタルフォントによく見られる、直線的なスーパー楕円形を避けました。代わりに3点のベジェ曲線を試し、ウェイト間で補間すると、より緩やかで手描きのような形になりました。フォントを正しく機能させるため、最終的には側面と、上部または下部にポイントを追加する必要がありましたが、しばらくは後処理で、歪ませずに形を最適化していました。

この型破りな方法が、何年も後に問題を起こしました。2022年末、Adobeは2023年初めにバリアブルフォントを初めて紹介する際の書体としてCornpileを選びました。バリアブル版の準備を始めると、私の幾何学的な構造が、その形式の要件に合っていないことが分かりました。3週間半かけて、もとの形を手がかりに、すべてのマスターのベジェ制御点を手作業で動かしてファミリーを再構築しました。大変な作業でしたが、それによってCornpileはバリアブルフォントとして滑らかに機能するようになりました。

それ以来Cornpileは更新していません。最初の依頼以外では、ほかで使われているのを見たことはありませんが、実験的な方法が可能性を広げると同時に、将来の展開を複雑にもすることを示す例として、私のカタログに残っています。

Corzinair



Corzinairを公開したのは2006年5月31日です。1960年代のIBM Selectricのタイプライター書体をもとにしました。それらに特有の、幅の広い四角張った形と頑丈なセリフを捉えながら、デジタル用途に合わせたいと考えました。ファミリーはRegular、Bold、Italicの3ウェイトで公開し、スモールキャップも含めました。最初の公開ではスモールキャップをOpenType機能として提供しましたが、2012年には別のフォントに分けました。当時はOpenTypeのスモールキャップへの対応が限られており、特にウェブでは、メニューで独立したフォントとして選べるほうがデザイナーにとって使いやすかったのです。

2021年6月5日にCorzinairを更新しました。三点リーダーの幅を狭め、スモールキャップのアクセント付き文字のカーニングペアを修正し、Unicode 2032と2033にプライム記号を追加しました。OpenTypeの分数機能は、13/64や199/200など、長い分子や分母を扱えるよう拡張しました。また、逆疑問符と逆感嘆符の位置を下げ、描画の問題を起こす可能性がある曲線の誤りを直すためにアウトラインを整え、ドット付きLやブレーヴェ付きEなどの廃れた文字を削除しました。2024年10月25日にはスタイル名を少し調整し、メニューで正しい順序に並ぶようにしました。

使われているのを見たことはなく、振り返ると、実用にはなるものの、際立ったところのない本文用書体だったと思います。アウトラインはAntihistoryの土台として再利用し、そちらでは、傷みを表す加工によって、より特徴的な見た目になりました。

Cotton



Cottonを公開したのは2007年8月28日です。古いTシャツによく見られる、擦れて傷んだ見た目を捉えようとしました。文字の形は、私の別の書体Sinzanoをもとにしましたが、大きく作り変えました。まず形を整え、それから自然な摩耗を感じさせるよう、あえて不揃いなところを戻しました。Cottonの決め手は質感で、塗料が剥がれかけた布のスキャンから作りました。そのため、壁紙のような繰り返し模様ではなく、古いスクリーン印刷のような表面の感じになっています。

Cottonは大文字だけのファミリーです。変化を付けて繰り返しを減らすため、特定の文字の組み合わせで別の形が出るよう、OpenTypeの合字を入れました。これによって、文章が機械的に見えにくくなり、布に印刷したものに近づきました。

2021年6月18日にCottonを更新しました。廃れた文字を削除し、スペースとノーブレークスペースの不一致を直し、ブラウザー間の互換性を高めるために縦方向のメトリクスを調整しました。それ以外の改訂はしていません。あまり知られていないままで、公開以来、使われているところを見かけていません。

Counterscraps



Counterscrapsを公開したのは2000年3月3日です。文字や数字ではなく、絵のグリフだけで作ったディンバットフォントでした。発想は、1990年代後半のグレースケールPDAの一つ、Palm Pilot 1000で試していたことから生まれました。通勤中、小さなLCD画面にスタイラスで、台所をテーマにしたクリップアートを描いていました。端末の描画アプリは極めて限られていましたが、その制約の中で作業しました。リノリウム版画をまねたスタイルにするため、太い黒の四角いペン先で粗い形を描き、それから細い白のペン先で削るようにして、輪郭をもう少し整えました。

端末をコンピューターと同期したときに、その絵を自動トレースし、フォントとして公開しました。アウトラインの大半は自動トレースしたまま残し、整理は最小限にとどめました。粗い仕上がりでしたが、目指していた美意識には合っていました。

Counterscrapsは当初、商用利用も無料のデスクトップライセンスで公開しました。2020年8月にはパブリックドメインにしました。ライセンスの変更以外は一度も更新していません。本格的なタイポグラフィの仕事というより実験として作ったものですが、ときどき使われているのを見かけ、1ドルショップの商品にまで登場したことがあります。

Crack Man



Crack Manを公開したのは1997年12月27日です。着想の直接のもとになったのは、仕事場に飾っていたPac-Manのアーケード筐体の看板でした。Ms. Pac-Manの看板も持っていたので、この2つがあれば、いつかそのレタリングのスタイルが私のフォントに入り込むのは避けられない気がしました。Crack ManはPac-Manのロゴを自由に解釈したものです。忠実な再現は目指しませんでした。もとのデザインは主に円、三角形、長方形を組み合わせたもので、私もそれらの形から作業しましたが、複製ではなく、おおまかな近似を作りました。

フォントは大文字だけのデザインとして作りました。最初の公開では単一のフォントだったため、色鮮やかなPac-Manのロゴを再現したい人は、文字に手作業で色を付ける必要がありました。後に、工程を簡単にするため、重ねて使う別々のフォントを追加しました。デジタルで色を重ね、より効率よく多色の効果を出せるようにしたのです。

Crack Manは当初、商用利用も無料のデスクトップライセンスで公開しました。レイヤー版以外には技術的な更新を行っていません。2022年11月にはパブリックドメインにしました。商業プロジェクトに登場したことはありませんでしたが、Retropieのカスタムスキンなど、レトロゲームの場面で気軽に使われているのを見かけました。

Cranberry Gin



Cranberry Ginを公開したのは1998年10月24日です。名前は当時よく飲んでいたカクテルから取りましたが、デザイン自体との関係はありませんでした。1980年代のペンプロッターの文字を思わせる、八角形のテクノ風の文字を探っていましたが、少しSF的な感じも持たせました。文字は一から描き、最初から大文字と小文字の両方を入れました。

2005年4月25日には書体を更新し、スペーシングを改善し、句読点類を整え、アクセント記号をより一貫したものにしました。それ以外は、2022年11月にパブリックドメインにするまで変えていません。

Cranberry Ginは大文字だけで使うのが最も効果的でした。幾何学的な形がまとまり、見出しやロゴに向いていましたが、小文字には大文字ほどの説得力がありませんでした。私自身には気になるところがあったものの、Retro Gamer誌では目立つ場所を得て、長年にわたり見出しや小見出しに使われました。その使い方は書体によく合い、長所を生かせる役割を与えてくれました。ほかのプロジェクトでは見かけていません。

Credit



Creditを公開したのは2000年8月19日です。近い関係にある2つのプロジェクト、1996年6月25日に公開したCredit Riverと、2000年に作ったCredit Valleyをまとめたものでした。Credit Riverはモジュール式のセリフ書体で、逆向きのAや型破りな小文字のgなど、1990年代によく見られた脱構築的な癖を持っていました。Credit Valleyではそれらの癖を残しつつ、特に誇張された特徴の一部を和らげ、少し使いやすい感じにしました。名前はどちらも、当時住んでいたMississaugaのCredit RiverとCredit Valleyから取りましたが、書体の考え方とその土地につながりはありませんでした。

Credit RiverにはRegularスタイルしかありませんでした。Credit Valleyでは発想を、Regular、Italic、Bold、Bold Italicを持つ、より一般的なファミリーへと広げました。2012年にはファミリーを大幅に整理し、スペーシング、カーニング、アクセント記号、句読点類を新しくしました。2014年にCredit Valleyを再び整えましたが、Credit Riverには手を加えませんでした。

この書体はずっと無料でした。2024年4月には、ほかの多くの古いデザインとともに、パブリックドメインにしました。Creditがプロジェクトで使われているのを見たことはありません。十分に完成したファミリーというより、RiverとValleyの間の過渡的な実験だと考えています。

Cretino



Cretinoを公開したのは2000年1月26日です。新しいWacom Graphireのペンタブレットを試しているとき、冗談として始めました。フォントエディターで不器用なカリグラフィを描き、大文字の上に、短く場違いなストロークや落書きを加えて誇張し、気取った華やかさをからかうようなものにしました。名前はそのばかばかしさを感じさせるために選びましたが、後になって、まずい選択だったと気づきました。

書体には大文字と小文字の両方があり、スクリプトフォントとしてはひととおりの句読点類とアクセント付き文字も備えました。初めてカリグラフィペンを持った人が書いたような、あえて洗練されて

いない見た目にしました。最初はLarabie Fontsのサイトに、隠し要素のようなものとして載せ、真面目に受け取られるとは思っていませんでした。ところが意外にも広まりました。ワイナリーのラベル、レストランのメニュー、衣料品店で使われ、タトゥーにまでなっているのを見ました。

2010年代に、一度だけCretinoを整理しました。縦方向のメトリクスを拡大・縮小し、大文字の左サイドベアリングを直し、描画の不具合を修正しましたが、不格好で遊び心のある性質はそのまま残しました。当初は商用利用も無料のデスクトップライセンスで公開し、2022年11月にはパブリックドメインにしました。

Croteau



Croteauを公開したのは2007年8月28日です。関係のない2つの書体、Chinese Rocks RegularとTank Lightの間を補間するところから始まりました。その結果は不格好でしたが、1960年代のホラーやビートニク風の美意識を感じさせ、発展させる価値があると思いました。その方向へさらに進めるため、重厚なスラブセリフを加え、文字を少しオブリークに傾け、原始的で粗く切り出したような感じを与える切り欠きを入れました。大文字だけの書体で、単一スタイルとして設計しました。

特徴の一つは、文字が噛み合うような効果を生む250の合字です。大半のアプリケーションで自動的に有効になるよう、標準合字として実装しました。質感を作るためにフィルターを使い、曲線を直線の

セグメントに分け、余分なポイントを加え、アウトラインをわずかに揺らしました。切り欠き自体は手作業で描きました。あえて不均一な仕上がりにすることで、調子のずれた雰囲気を強めました。

名前は、現在Aubainerieと呼ばれているケベックのディスカウントストアチェーンから取りました。Croteau家に失礼なことをするつもりはなく、風変わりなホラー風フォントに合う名前だと感じただけです。2021年6月25日には更新し、廃れた文字を削除し、反転した引用符を正しい引用符に置き換えて古い形はUnicodeで使えるように残し、ブラウザー間の互換性を高めるために縦方向のメトリクスを調整しました。ハロウィーンのグラフィックでときどき使われているのを見かけましたが、目立ったプロジェクトはありません。

Crystal Radio Kit



Crystal Radio Kitを公開したのは1997年12月22日です。子ども時代に大きな役割を果たしたブランド、Radio Shackへの敬意を込めた書体でした。私は同社の店舗やカタログとともに育ち、1970年代から1990年代初頭までのRadio Shackのロゴが強く印象に残っていました。1997年に英国を訪れたとき、そこのRadio Shackの店舗が、同じロゴタイプを使いながらTandyという名前になっていることに気づきました。その出会いで興味が再燃し、同じスタイルでアルファベット一式を作ることになりました。当時は、古いRadio Shackのコミックにもっと多くの文字があるかもしれないと思って

いましたが、後にその資料がデジタル化されると、ロゴだけが資料だったことが分かりました。足りない文字はすべて、そこから推し広げて作っていたのです。

書体は最初から大文字と小文字の両方を含み、いくつかの句読点類とアクセント付き文字もありました。時間をかけてそれらを増やし、より実用的なフォントにしました。2012年にはCrystal Radio Kitを大きく改善しました。アウトラインを整え、句読点類とアクセント記号を大幅に改め、スペーシングを調整し、新しいカーニングを加え、OpenTypeのカーニングクラスを実装しました。これらの更新によって、ディスプレイ書体という出発点を保ちながら、より堅実に機能するようになりました。

Crystal Radio Kitは当初、商用利用も無料のライセンスで公開し、2024年4月にはパブリックドメインにしました。懐かしさやレトロを扱う場面以外のプロジェクトで使われているのを見たことはありませんが、私にとっては、電子機器やデザインへの初期の関心に、Radio Shackがどれほど影響を与えたかを記録する書体です。

Cuomotype



Cuomotypeを公開したのは1998年3月8日です。Larabiefontに傷みの質感を加えたバリエーションとして作りました。発想は、もっと粗い版を作ってはどうかとメールで提案してくれたCuomoさんから来ています。Larabiefont自体はOlympia Senatorial No. 71という

手動タイプライターをもとにしており、Cuomotypeもそのタイプライターらしい性質を引き継ぎながら、あえて使い古した見た目にしました。

効果を作るためにPhotoshopを使いましたが、何年も後に開発した質感の仕組みに比べれば、比較的初歩的な方法でした。カウンターの中に、インクが溜まったような形をエアブラシで加え、タイプライターのリボンの質感をまねるため、粗い麻布のスキャンを重ねました。欲しかった見た目になってから、画像を1ビットに変換し、Fontographerで自動トレースしました。その結果、古い文書を再現するのに向いた、なじみがあると同時に劣化した感じもするフォントになりました。

長年の間に、Cuomotypeをビデオゲームで見かけました。たいていは任務の説明などの場面でしたが、具体的な作品名は思い出せません。当初は商用利用も無料のデスクトップライセンスで公開しました。2014年9月2日に少し整理し、縦方向のメトリクスを調整しましたが、それ以外のデザインは変わっていません。2022年11月にはパブリックドメインにしました。

Cutiful



Cutifulを公開したのは2007年4月25日です。装飾的な巻き込みを持つ、構築的なスクリプト書体です。2012年には縦方向のメトリクスを更新しました。有料で公開したフォントでしたが、2022年11月にそのままパブリックドメインにしました。

Cybermontage



Cybermontageを公開したのは2018年12月1日です。1980年代後半から1990年代初頭の、さまざまなものを取り入れたポストモダンなタイポグラフィに応えるものとして作りました。その時期の特徴は、一見相容れないスタイルを混ぜ合わせることでした。アール・デコやテクノ、さらにはMemphisのような家具デザインからの影響まで取り込んでいました。デザインの歴史のその時期を特徴づけた、同じような勢いと予測できなさを捉えることが目標でした。

そのために、各文字と数字に7つのバリエーションを作りました。自分のカタログから取った文字は、そのままコピーして貼り付けました。ほかには、Franklin Gothic、Bodoni、各種のラテン・セリフ書体など、金属活字のカタログをスキャンし、自動トレースして整えたものも使いました。その組み合わせを仕上げるため、独自の幾何学的な文字も加えました。使用時にはOpenTypeの技術でバリエーションが切り替わり、動きがあって予測できない結果を保ちます。

Cybermontageは、1990年頃に見られたポストモダンなタイポグラフィを再現するために設計しました。公開以来更新しておらず、目立った場面に登場したのを見たこともありません。私にとっては、その時代の遊び心に満ち、規則を破る見た目を蘇らせるための書体の実験です。

Cyclopentane



Cyclopentaneを公開したのは2012年8月17日です。Ballyの1980年のピンボール台Xenonの、バックグラスのロゴから着想を得ました。私には、Ballyで初めてしゃべるピンボール台で、女性の声を初めて使った台として印象に残っていますが、いちばん心に残ったのはアートワークでした。ロゴはユニケースのフレアセリフのスタイルで、ストロークが重なって、途切れず流れるような効果を生んでいました。余白がないのに単語は読め、その珍しい性質がCyclopentaneの土台になりました。

Xenonのロゴを実際に使える書体にするには、妥協が必要でした。ユニケースの単一スタイルを作り、マイナスのサイドベアリングと強いカーニングで、重なった形を扱いました。できあがった書体は、読みやすさを効果より後回しにできるロゴやディスプレイ用途で、最もよく機能します。多くの点で、幅広く使えるデザインを作ろうとしたというより、機能するフォントと呼べる範囲を押し広げる実験でした。

Cyclopentaneは無料ではない書体として公開しましたが、あまり使い手を得られませんでした。反応も少なく、広く注目されることはありませんでした。2022年11月にはパブリックドメインにし、誰でも試せるようにしました。ただし、使われるのは非常に限られた用途にとどまりそうです。

Dacquoise



Dacquoiseを公開したのは2014年8月7日です。名古屋で洋菓子店の古い日よけを見かけたことがきっかけでした。その看板の、様式化されたアール・デコ風の見た目が頭に残り、デザインの出発点にしました。名前はフランスの菓子から取り、着想のもとを考えると合っていると思いました。

書体は大文字だけの単一スタイルです。曲線のストローク、小さな点、角張った切り欠きを強調し、1920年代や1930年代の装飾的なスタイルを感じさせるようにしました。描く過程は素直なもので、大きな技術的障害はありませんでした。特定の用途を意図したわけではなく、装飾的なアール・デコのディスプレイ書体を作りたかっただけです。

Dacquoiseは公開後、特に目立つ存在にはなりませんでしたが、最初から商用利用も無料で提供していました。2024年4月にはパブリックドメインにし、そこから変えていません。

Daphyre



Daphyreを公開したのは2022年1月19日です。単一スタイルの見出し用書体として作りました。1960年代のSFのレタリングの未来的な見た目と、1990年代後半の私自身の初期作品に見られたスタイルの傾

向を組み合わせることが目標でした。デザインは、銀行や金融の書類に使われる磁気インク文字認識（MICR）のスタイルを参考にしています。それにはいつも未来的な性質があり、より滑らかな縁とテクノ風のストロークで解釈し直しました。

ラテン文字から始める代わりに、まずギリシャ文字一式を作りました。より未来志向のギリシャ文字の形を探り、その考えをラテン文字のデザインにも持ち込んで、全体の仕組みに一貫性を持たせようとしたのです。制作過程は素直なもので、特別な技術的問題はありませんでした。

Daphyreは公開以来更新しておらず、目立ったプロジェクトに登場したこともありません。知名度も普及も限られたデザインですが、レトロフューチャーの美意識と、昔の技術からの着想を新しい形と混ぜ合わせることへの、私の関心を示す例になっています。

Darkheart



Darkheartを公開したのは2007年1月30日です。1960年代のホラー映画のタイポグラフィの雰囲気を捉えようとしました。デザインは、その時代に現れ、1970年代半ばには衰えた、文字を噛み合わせる流行を参考にしています。従来の組版ではこの方法は難しく、手描き文字や写真植字が必要でしたが、OpenTypeなら置換を自動化して、同じ効果を作れました。

書体の土台は、私のGnuolaneというデザインです。コンパクトなグロテスクで、1960年代らしさもいくらかあります。Ad Libなどのフォントの見た目を思わせるよう、一部のカウンターを四角くし、噛み合う形のバリエーションを幅広く作りました。フォントは単純な合字への置換を使っていますが、組み合わせが多いため、大量の規則を組み込む必要がありました。レトロな感じをさらに強めるため、ソフトウェアの処理でポイントの位置をランダムに変え、その結果をビットマップに変換して、自動トレースしました。仕上げにデザインを少し右に傾け、紙を切って作ったような感じを強めました。

2021年6月25日に更新し、廃れた文字を削除し、一部の不一致を直しました。最初から、幅広い用途に使える不気味なディスプレイフォントを意図しており、長年の間にハロウィーンをテーマにした商品で使われているのを見かけました。

Dazzle Ships



Dazzle Shipsを公開したのは1997年1月27日です。モジュール式のデザインの実験でした。大文字だけの単一スタイルで、セグメント式LCDの見た目をもとにしながら、実用にならない極端なところまで進めました。構造は、密に噛み合うセグメント一式でできており、それをすべてのグリフの位置にコピーしました。そこから不要な部品を削除して、それぞれの文字の形にしました。あえて複雑な結果にし、読みやすさより視覚的な効果を重視しました。

商用利用を念頭にDazzle Shipsを作ったわけではありません。無料フォントの初期の時代に、デザインの自由を試すだけの仕事でした。当時はフォントを配布する費用がほとんどかからず、市場で存在意義を示す必要のない発想も探れました。名前はOrchestral Manoeuvres in the Darkのアルバム「Dazzle Ships」から取りました。その名前自体も、第一次世界大戦で幾何学的な迷彩を塗られた船を指しています。同じように、この書体も明瞭にするより、混乱させることを意図していました。

長年の間、Dazzle Shipsはあまり知られていないままでした。ある時点でアクセント記号を置き換え、縦方向のメトリクスを調整しましたが、それ以外のデザインは変えていません。最初は商用利用も無料のライセンスで公開し、2022年11月にはパブリックドメインにしました。

DDT



DDTを公開したのは2009年8月12日です。UniversとEurostile/Microgrammaの中間に位置するサンセリフを意図しました。Universには欲しかった読みやすさがありましたが、Eurostileは四角すぎて、文章では快適に機能しませんでした。両方の書体の大文字と小文字のOをスキャンして重ね、ちょうど中間に線を引いて、曲線の張りを決めました。その釣り合いを残りのデザインの指針とし、スーパー楕円の枠組みの中に保ちました。名前は20世紀半ばとの結びつきと、少し技術的で不吉な響きから選びました。当時、3文字のフォント名は珍しいものでした。

最初の公開にはLight、Regular、Boldのウェイトとイタリックがありました。2010年にはRoxio Inc.の依頼で、さらにウェイトとcondensedの文字幅を加えてファミリーを拡張し、その後、別の顧客のためにextendedの文字幅も追加しました。拡張によって、ファミリー全体の一貫性を保つことが難しくなりました。2020年4月にはDDTを再び改訂し、特定のベトナム語のアクセント記号の向きを直し、通貨記号を追加し、ギリシャ文字とキリル文字を含むよう文字セットを広げました。新しい補間は中間のウェイトの見た目、特に小文字のaとeに影響し、以前の版のほうがよいという顧客も一人いました。

2022年11月9日にはDDTを大幅に改め、イタリックをより滑らかにし、補間を改善し、ストロークの太さをより揃え、プラットフォーム間の命名も改善しました。中間のウェイトは構造を改善しながら、元のデザインに近い形に戻しました。2024年10月18日にはDDTをバリアブルフォントとして公開しました。開発を通して、ギリシャ文字の小文字は特に難しく、ラテン文字のSと同じくらい注意が必要でした。形がUniversとEurostile/Microgrammaの間にあるため、使われているのを見分けるのは難しく、私自身も気づかないままDDTで組まれた文章を読んだことがあるかもしれません。

Dealerplate



Dealerplateを公開したのは2019年8月13日です。米国とカナダ各地の、文字を浮き出させたナンバープレートを再現する、17フォントのファミリーとして作りました。きっかけはカナダへの旅行でした。

日本で見慣れていた統一されたプレートに比べ、さまざまなスタイルがあることに気づいたのです。ファミリーの見た目を揃えるため、平らなプレートやデジタル式のプレートは除外し、浮き出しのデザインだけに絞りました。公開時に17すべてをまとめて出しましたが、無料で提供したことがあるのはCaliforniaスタイルだけです。

大半のプレートにはアルファベット全体の見本が存在しないため、調査は難しいものでした。画面の画像、特注プレート、ほかに見つかるものをつなぎ合わせ、直接トレースするのではなく、そこから形を整えました。フォントとしての機能を改善するため、いくつかの調整もしました。丸い文字にオーバーシュートを加えて四角い形と釣り合うようにし、プレス加工とインクをローラーでのせた感じをまねるため、アウトラインの角を丸くしました。ディスプレイ用途で使いやすくするため、プロポーショナルのスペーシングも取り入れました。目標はナンバープレートのスタイルの再現でしたが、映画、アニメーション、ゲームにも使われるかもしれないと考えていました。

2024年に顧客からQuebecスタイルの不正確な部分を指摘され、2024年7月16日に公開した更新で修正しました。Dealerplateが使われているのを直接見たことはありませんが、映画やテレビの制作会社への販売が何件かあることには気づいています。2024年の夏にはDisneyがテレビ番組のパイロット版のためにNew Yorkスタイルのライセンスを取得しました。

Debusen



Debusenを公開したのは2008年7月7日です。柔らかく、威圧感のない書体を作ることが目標でした。丸く膨らんだ形で安全さと親しみやすさを感じさせ、穏やかで害のなさそうな見た目が大切なプロジェクトに合う調子にしようとしました。名前は、太めの相手を好む人を表す日本語の「デブ専」から来ています。文字のぽっちゃりした、かしこまらない見た目に合うと思いました。

1960年代後半や1970年代のバブルレタリングの流行に寄らず、パン生地のような柔らかさを目指しました。レトロな様式の模倣に見えないよう、より現代的な特徴を加えました。最も力を入れたのは小文字で、リズムと弾む感じを強調しました。大文字だけの版では、同じ個性をあまりうまく伝えられませんでした。

2021年5月25日には小さな更新を行い、スペース文字の幅を直し、プライム記号を追加し、廃れた文字を削除し、ブラウザーとの互換性のために縦方向のメトリクスを調整しました。それ以外のデザインは変えておらず、目立ったプロジェクトに採用されたこともありません。

Deception



Deceptionを公開したのは2022年4月7日です。ビットマップのタイポグラフィの実験として作りました。フォントの中でサブピクセル描画を再現し、従来のピクセルデザインの硬い縁を和らげるという考えでした。単純な白黒のブロックではなく、点の密度が異なる4つのマスターとなる正方形を中心にフォントを作りました。それらは、ピクセルのように格子上で繰り返せる部品として機能しました。後からその中心的な要素をほかの形に取り替えることで、文字セット全体を描き直さずに、スタイルのバリエーションを作りました。

ファミリーにはArray、Bars、Blocks、Diamondsなど、異なる10のバリエーションがあります。それぞれが、整然とした建築的な模様から、もっと混沌とした昔のコンピューター風の質感まで、違う効果を生みます。Systemというバリエーションは、点の模様の明るい部品と暗い部品を間違えて反転した、偶然から生まれました。その結果にグリッチのような感じがあったので、残すことにしました。

Deceptionはビットマップの形を、より奇妙で予測しにくい方向へと押し進めるため、ディスプレイ専用に設計しました。公開以来一度も更新しておらず、目立ったプロジェクトに登場したこともありません。

Deftone Stylus



Deftone Stylusを公開したのは1999年3月13日です。単一スタイルの構築的なスクリプト書体として作りました。昔の自動車整備工場の看板や、20世紀半ばの米国の自動車関連のロゴの影響を受け、Raybestosのロゴを出発点にしました。文字の側面を平らにして、傾きと速さを強調し、スクリプトにより機械的な感じを与えました。後に、流れを改善するためOpenTypeの合字を加え、特にoやrなどの不格好なストロークのつながりを解消しました。一部の大文字のスワッシュも、左に伸びすぎないよう描き直しました。

名前は、次のフォントにバンドの名前を付けてほしいと頼んできたDeftonesのファンとの約束から来ています。私はその音楽を一度も聴いたことがなく、今も聴いていません。一度きりの判断で、同じことは繰り返さないつもりです。それでも書体自体は広く普及しました。PopCap Gamesのロゴに使われ、実際に使われているのをよく見かける私のデザインの一つであり続けています。懐かしさを感じさせるグッズや、レトロなスクリプトの見た目を求めるプロジェクトによく登場します。

Deftone Stylusは最初から商用利用も無料のライセンスで公開し、それが急速に広まる助けになりました。2024年4月にはパブリックドメインにしました。合字とスワッシュの調整以外、デザインは変えていませんが、採用され続けることで、公開から長い時間が経っても大衆文化の中で使われています。

Degrassi



Degrassiを公開したのは2001年1月8日です。グラフィティから着想を得たディスプレイ書体として作りました。名前は、同僚がGreyhoundのバスでテレビシリーズDegrassiの俳優たちに会ったという話から取りましたが、フォントと番組自体につながりはありません。実際、Degrassi: The Next Generationの初放送の数か月前に公開したもので、その番組のロゴにもグラフィティ風の見た目があったのは偶然でした。

目指したのは、グラフィティの用語で「throw-up」と呼ばれるスタイルです。素早く書くタグと、より手の込んだ作品の間にあるものです。先に下描きをせず、フォントソフトウェアで直接描いたので、磨かれていない、不均一なデザインになりました。公開時には輪郭線のフォントしかありませんでしたが、後に塗りつぶしのレイヤーを加え、デザイナーが色を付けやすくしました。形は、特定の作家や資料ではなく、ストリートアートの全般的な印象から作りました。

Degrassiは最初から商用利用も無料のライセンスで公開し、それが広く普及する助けになりました。2024年4月にはパブリックドメインにしました。塗りつぶしのレイヤーを加えた以外は、一度も改訂していません。私自身はデザインに不満がありました。急いだ実験で、もっと丁寧に取り組まなかったことを後悔しています。それでも予想外に人気が出て、思っていた以上に広まりました。

Dekatron

ABCDEFabcdef1234

Dekatronを公開したのは2024年3月18日です。Extra-LightからExtra-Boldまでの6ウェイトを持つ、有料の等幅ファミリーとして作りました。角を丸くした四角張った形を中心に設計し、プログラミングよりもUIやディスプレイ用途を意図しました。プログラマー向けの等幅フォントは通常、価格帯が大きく異なるので、コードを書く人にとって現実的な選択肢だとは考えていませんでした。

開発の方法は型破りなものでした。当時のFontLabでは、角に半径を指定した形を結合できなかったため、制作の大半を曲線なしで進めました。Oなどの文字も、最後の段階で角の半径を適用するまで長方形のままでした。ファミリー全体の一貫性を保つため、各文字とウェイトの半径について詳しいメモを残しました。全体のテンション設定でスーパー楕円の曲がり具合を制御できたので、仕組み全体の見た目を揃えられました。この方法が機能したのは等幅だったからです。形の一部が見えないまま作業している間も、スペーシングの釣り合いを取る必要がありませんでした。

名前は、かつて電卓や初期のコンピューターで使われた、10個の陽極を持つ真空管Dekatronから来ています。その結びつきが、書体の技術的で未来的な見た目に合うと思いました。Dekatronは公開以来改訂しておらず、目立ったプロジェクトではまだ使われていません。

Delta Hey Max Nine



Delta Hey Max Nineを公開したのは1998年4月14日です。単一スタイルの漫画風ディスプレイ書体として作りました。ペンタブレットを使わず、マウスで文字を組み立てたので、粗く、ぎこちないデザインになりました。その不格好さが個性の一部になり、誇張した巻き込みのある形に合っていました。名前はAdam Antの1985年の曲「Apollo 9」の、意味のない歌詞から取りました。

最初から、幅広く実用になるものではなく、漫画風のフォントを意図していました。長年の間に小さな更新をいくつか行いましたが、構造は基本的に変わっていません。巻き込む形は1970年代の影響をほのめかし、マウスで描いたギザギザのアウトラインは、1990年代のデジタルデザインの美意識を反映しています。

Delta Hey Max Nineは商用利用も無料のライセンスで公開し、2022年11月にはパブリックドメインにしました。日本のガチャガチャの設置コーナーなど、ときどき使われているのを見かけましたが、全般的には限られた用途のディスプレイ書体にとどまっています。

Deluxe Ducks



Deluxe Ducksを公開したのは1998年1月28日です。以前の書体Pricedownを手早く改造して作りました。二重線の単一スタイルのディスプレイフォントで、たいした計画も大きな目標もありませんでした。工程は新しいデザインというより、単純な変更にすぎませんでした。

名前はパブロックのバンドDucks Deluxeから取りましたが、その引用以上の深いつながりはありませんでした。特定の用途を考えて設計したわけではなく、明確な目的を持つプロジェクトというより、一時的な実験でした。長年の間に小さな修正をいくつか行いましたが、本格的な改訂は一度もしていません。

Deluxe Ducksは公開時から商用利用も無料のライセンスで提供しました。2020年8月にはパブリックドメインにしました。私の知る限り、目立ったプロジェクトで使われたことはなく、初期のカタログの中でも、あまり重要でない書体の一つです。

Dendritic Voltage



Dendritic Voltageを公開したのは1999年6月19日です。日本の秋葉原にあるLaoxの店の看板の写真を見たことがきっかけでした。その看板を直接参考にして、未来的な見た目を捉える、太いテクノ風の

ディスプレイ書体を作りました。元の版には幅の狭い小文字がありましたが、実質的には大文字の別形にすぎませんでした。後にそれらをやめて、最も効果的な別形だけを残し、大文字だけにしました。利用者が大文字と小文字の位置にある別形を混ぜて使うことはまれだったので、単純化したほうが使いやすくなりました。

特に変わった細部の一つが、Laoxの看板から借りた二重線の大文字Lでした。Lが2つあるように見間違えることがあり、混乱を招きました。後の版では単線の形に変えて修正し、意図していた効果を出すためにOpenTypeのLL合字を加えました。その後もオーバーシュートを直し、スペーシングとカーニングを置き換え、一貫性を保つためにカーニングクラスを追加しました。

この書体は最初から、本文ではなくディスプレイ用途を意図していました。商用利用も無料のライセンスで公開し、2022年11月にはパブリックドメインにしました。目立ったプロジェクトで使われたことはありませんが、日本の技術文化を文字のデザインに取り込もうとした、私の初期の試みの一つを表しています。

Densmore



Densmoreを公開したのは1998年3月25日です。The Doorsの幾何学的なロゴから着想を得ました。名前はバンドのドラマーJohn Densmoreから取り、デザインの源流は20世紀初頭の、ステンシル風のアール・デコのレタリングにあります。元の版は大文字を含まないという珍しいもので、大文字で入力すると、代わりに小文字の形

の輪郭線版が出ました。書体にはDoorsのロゴの特徴的な細部も引き継ぎました。それぞれのOには、方向の異なる斜めの切れ目が入っているのです。これをOpenTypeの規則で再現し、Oが2つ続くと、傾きが自動的に交互になるようにしました。

2011年2月2日にファミリーを改訂しました。その更新では、きちんとした大文字一式を加え、Densmore PinkとDensmore Blueという2つの組み合わせ用スタイルも導入しました。色を付けて重ねたり、ずらしたりするためのものです。OpenTypeに対応したアプリケーションで使える、小文字風のTの別形も入れました。

2021年6月25日のさらなる更新では、廃れた文字を削除し、分数機能を拡張し、ブラウザーとの互換性を高めるために縦方向のメトリクスを調整しました。Densmoreは最初から、Doorsへのオマージュではなく、幅広い用途に使える幾何学的なアール・デコのディスプレイ書体を意図していました。John Densmore: The Seekers: Meetings with Remarkable Musiciansの表紙で使われましたが、それ以外では、私のカタログの中で比較的控えめな存在にとどまっています。

Deportees



Deporteesを公開したのは1997年8月6日です。ホラー用のディスプレイフォントとして作りました。名前はBilly BraggによるWoody Guthrieの曲のカバーから取りましたが、デザイン自体と音楽につながりはありませんでした。走り書きのような、不安を感じさせる見

た目が欲しかったので、古いペン先が入った箱を使って試しました。状態の悪いものも多くありました。最もよい効果が出たのは、傷んだマッピング用のペン先でした。安い新聞用紙の繊維に引っかかり、紙を裂いたのです。その裂け目にインクが予測できない形で溜まり、フォントを特徴づけるギザギザした、落ち着かないストロークが生まれました。

Deporteesは単一スタイルで公開しました。その後、スペーシング、カーニング、アクセント記号を少しずつ調整しましたが、全体のデザインは変えていません。最初から、一般的な用途ではなく、ホラーの場面を意図していました。

当初は商用利用も無料のライセンスで提供しました。2020年8月にはパブリックドメインにしました。目立ったプロジェクトで使われているのを見たことはありませんが、傷んだ実物の道具を、そのままデジタルの文字の形に移そうとした、私の初期の試みの一つです。

Desard



Desardを公開したのは2006年11月27日です。フランスの女の子の筆跡をもとにした手書き書体です。顧客から非独占の条件で依頼されましたが、何に使うのかは教えてもらえませんでした。ペンや鉛筆のような描画道具を再現するのではなく、Desardのストロークは均一で、末端は平らです。手書きがより自然に、その場で書かれたように見えるよう、64の合字を入れました。Desardは2022年11月にパブリックドメインにするまで、有料の書体でした。

Desperate



Desperateを公開したのは2009年6月26日です。パンクやニューウェーブのグラフィックの粗い勢いを捉える、有料の書体として作りました。文字の形は単純なものにしましたが、効果を生んだのは大規模なOpenTypeの仕組みでした。200を超える文脈対応の合字を手作業で作り、並び順によって、文字が異なる形で噛み合うようにしました。その結果、普通のデジタル組版より、即興で切り貼りしたグラフィックに近い、変化があって予測できないリズムが生まれます。

名前は、ロサンゼルスのパンクバンドXの曲「We’re Desperate」から来ています。求めていた調子に合っていました。噛み合う形が、そのスタイルの詰まった、攻撃的な性質を強調し、合字によって繰り返しの感じを防いでいます。

2021年6月18日にDesperateを更新しました。その改訂では、廃れた文字を削除し、不一致を直し、反転した引用符を正しい形に置き換えて古い形はUnicodeで使えるように残し、分数機能を拡張し、ブラウザーとの互換性を高めるために縦方向のメトリクスを調整しました。それ以降は改訂しておらず、目立ったプロジェクトに登場したこともありませんが、20世紀後半のグラフィックの切り貼りの見た目を、デジタルの形に移すことへの私の関心を、凝縮して記録する書体です。

Dialup



Dialupを公開したのは2024年3月22日です。有料のディスプレイ書体として作りました。デザインは1960年代後半の、コンピューターから着想を得たレタリング、特にBob NewmanのZipperとPhilip KellyのData ’70の影響を受けています。それらの書体は、コンピューターがまだ大半の人にとってなじみのないものでありながら、すでにサイケデリックな視覚文化と絡み合っていた時期を捉えていました。Dialupも同じところに置き、機械的な構造と、かっちりしすぎない感じの釣り合いを取ろうとしました。

単一スタイルの書体で、初期のコンピューターの画面を思わせる、ピクセルをもとにした形から作りました。厳密な格子ではなく、より流れるように形を扱い、大半のビットマップの文字ほど硬く見えないようにしました。「電子頭脳」のイメージの技術的な見た目に、少し有機的な性格を組み合わせる、私なりの方法でした。

Dialupは公開以来更新しておらず、目立ったプロジェクトに登場したこともありません。サイケデリックな美意識と、初期のデジタルタイポグラフィの接点への私の関心を反映した、素直なディスプレイデザインとして残っています。

Die Nasty



Die Nastyを公開したのは1999年1月16日です。Kissのロゴやグラムロックのレタリングの影響を受けた、無料の見出し用書体として作りました。名前は同バンドの1979年のアルバムDynastyをもじったものです。最初の形では、RはSを反転したもので、OはDを回転させた三角形でした。この2文字は後に、分かりやすくするために描き直しました。最初の版にはKissのメンバーの顔を描いた隠しグリフもありましたが、著作権の面倒を避けるため、後に削除しました。

2012年5月1日には大幅にデザインを改めました。多くの文字を描き直し、Oも混乱を減らすため、より普通の長方形に変えました。その際、非対称のA、E、M、W、Vが、隣り合う文字に応じて自動的に反転するOpenTypeのコードも加えました。この更新では句読点類を増やし、言語への対応を改善し、以前の隠しグリフを削除しました。

2022年2月14日には、Die Nastyをさらに改訂しました。廃れた文字の削除、引用符の更新、分数機能の拡張、スタイル別代替字形の改善を行いました。1999年の元のOも、歴史的な別形として復元しました。2024年4月4日にはDie Nastyをパブリックドメインにしました。

長年の間に、書体は予想どおりの場面でも、予想外の場面でも使われました。Kissは公式グッズとウェブサイトに採用しました。一方、公開して間もなくナチ・パンクのバンドにも使われ、困惑させ

られました。それでも、作品を公開すると、それがどんなメッセージと結び付けられるかをデザイナーはあまり制御できない、ということを浮き彫りにしました。

Dignity of Labour



Dignity of Labourを公開したのは1999年2月7日です。単一スタイルのテクノ風ディスプレイ書体として作りました。Data ’70やWestminsterなど、1960年代のMICRから着想を得たフォントの影響を受けましたが、その考えを、より誇張した装飾的な方向へ進めました。文字の形には多くの装飾を付け、複雑さや過剰さを強めるための細部を入れました。名前はThe Human Leagueが1979年に発表したThe Dignity of Labourから取り、書体と電子音楽の文化とのつながりに合っていました。

大文字だけのデザインでしたが、最初の版には小文字の位置に入れた代替字形がありました。2012年5月9日には改訂を行い、ベクターの問題と位置揃えを直し、スペーシングとカーニングを置き換え、カーニングクラスを追加しました。この更新では句読点類と記号も増やし、言語への対応を広げ、小文字の位置にある代替字形一式を取り除きました。

最初からディスプレイ用途、特に世紀の変わり目を取り巻いていた、テクノや電子的な美意識の中での使用を意図していました。商用利用も無料のライセンスで公開し、2024年4月にはパブリックドメインにしました。目立ったプロジェクトで使われているのを見たこ

とはありませんが、コンピューターから着想を得たディスプレイのレタリングという分野で、私の特に装飾的な実験の一つになっています。

Dirtstorm



Dirtstormを公開したのは2007年5月1日です。ステンシルから着想を得た、有料のディスプレイ書体として作りました。発想は、インターネットの詐欺師がだまされて、手で切り抜いたステンシルの看板を作らされたという、変わった話から来ています。その看板の文字が十分に出回っていたので、アルファベットの大半をつなぎ合わせられました。手作業で文字をトレースし、足りないところは自分で加え、完全な書体へと広げました。実際のステンシルの仕事と合うよう、独自の文字ペアの合字も組み込みました。これは、複数の言語で特によく使われる2文字や3文字の並びのリストをもとにしたもので、文章を組んだときに、より本物らしく見える助けになりました。

基本的な文字の形ができてから、Photoshopで加工しました。グランジの質感とフィルムの粒子感の効果を重ね、スプレー塗装の縁や、切り抜いたステンシルの不均一さをまねました。その結果、デジタルの精密さより、手で切り抜いた看板を思わせる、傷んだ見た目になりました。

2021年6月25日にDirtstormを改訂しました。この更新では、廃れた文字を削除し、OpenTypeの分数機能を拡張し、ブラウザーとの互換性のために縦方向のメトリクスを調整し、小さな不一致を直すためにアウトラインを整えました。目立ったプロジェクトで使われているのを見たことはありませんが、実際の世界にある即興的な資料を、デジタルフォントに移す素直な例として残っています。

Dirty Baker’s Dozen



Dirty Baker’s Dozenを公開したのは1999年1月16日です。何年もステンシルをもとにしたと思っていましたが、後に、古いカタログからClarendonをスキャンし、Photoshopで橋渡し部分の線を加えてから、形をぼかして歪ませたのだと気づきました。その結果、頑丈で使い古した感じのある、傷んだ書体になりました。名前は、今はなくなったカナダのコーヒー店のフランチャイズ、Baker’s Dozenから取りました。職場の近くの店舗が妙に汚れていて、フォントの性格に合うと感じたのです。

最初の公開にはクリーンなスタイルだけがあり、商用利用も無料のライセンスで配布しました。2012年5月9日には大幅な更新を行いました。この改訂では、質感のあるCrispとHardの2スタイルを追加し、文字セットと言語への対応を広げ、スペーシングとカーニングを置き換え、カーニングクラスを導入しました。また、2文字や3文字の並びの頻度リストを手がかりに、よく使われる文字の組み合わせに自然な変化が出るよう、OpenTypeの合字を加えました。

2024年10月28日にファミリーを再び更新しました。この版では、反転した引用符を直し、古いアプリケーションで3つのスタイルが正しく表示されるよう内部の命名を調整し、SpraypaintとScorchのスタイルのベクターの誤りを修正しました。Dirty Baker's Dozenは最初から、傷みを加えた汎用のディスプレイ書体を意図しており、メッセージにさらにざらつきが必要なプロジェクトに向いています。特定の注目度の高いプロジェクトではないものの、比較的よく使われてきました。

Disassembler



Disassemblerを公開したのは2012年11月20日です。有料の書体として作りました。8ビットのコンピューターグラフィックの不規則な性質、特にSinclairの時代の画面の奇妙な見た目を捉えることが目標でした。以前ZerbydooやNerdropolなどで使った、各グリフをマスターとなる制御用ピクセルから組み立てる方法で作りました。そのピクセルを部品として扱うことで、形を変えるだけで書体全体を変えられました。複数のスタイルやグリッチ風のバリエーションを作れましたが、フォントソフトウェアの限界に迫り、安定性の問題を起こすこともよくありました。

ファミリーにはいくつかのバリエーションがあります。Regularはピクセル間に隙間のない、塗りつぶした形です。Grid、Lattice、Mesh、Networkでは、異なる幅の隙間で四角いピクセルを区切っています。Circleは四角を丸い点に置き換え、Starは星形のピクセ

ルを使い、Screenは太いCRTの走査線をまねています。すべてのバリエーションで、本来のピクセルに即したスペーシングとカーニングを保ち、文章に初期のビットマップ画面の構造を残しています。

Disassemblerは目立ったプロジェクトに登場したことはありませんが、部品を使う構築方法によってスタイルの多様さを生み出そうとした、私の特に技術的な試みの一つです。

Dividente



Dividenteを公開したのは2025年1月31日です。1960年代後半のデザイン、特にファッションのブランディングやサイケデリックなポスターのレタリングの影響を受けたディスプレイ書体です。古いPierre Cardinのロゴの記憶、特に四角い外形と柔らかな曲線の内側を組み合わせたところが出発点でした。その対比がDividenteの構造を形作り、角を和らげた長方形の形と、スーパー楕円の内側の曲線を特徴にしています。

字間はあえて詰め、20世紀半ばの雑誌の見出しや広告のレイアウトでよく見られた、コンパクトな組み方を思わせるようにしました。レトロ寄りのスタイルですが、一つの時代を再現することは目指していませんでした。幾何学的な規律と、緩やかな装飾的な形の重なりを探りたかったのです。モジュール式に描いたため、バリアブルへの展開にもよく適していました。

Dividenteは最初から、静的な形式とバリアブルの形式を考えて設計しました。ファミリーには10ウェイトと3つの文字幅（Condensed、Normal、Expanded）があり、オブリークも備え、ラテン文字を使う言語に幅広く対応しています。バリアブル版にはウェイト、文字幅、傾斜、テンションの4つの軸があります。テンション軸は曲線の張り具合を調整します。半径を全体的に調整できるパラメトリック曲線でフォントを組み立てたため、可能になった機能です。日常の組版に欠かせないものではありませんが、試してみたい利用者には、さらに柔軟な調整の余地を与えます。

Divulge



Divulgeを公開したのは2008年2月7日です。有料のサンセリフとして作りました。Akzidenz-Groteskがその分野に、より明確な基準を築く前の、19世紀から20世紀初頭のグロテスク書体の精神を捉えることが目標でした。初期のサンセリフの多くは、セリフ書体の末端部分を取り除いたように見え、不格好なプロポーションを持つこともよくありました。Divulgeでは、その初期の性格をいくらか残しながら、より洗練されたデジタルの形で提示しようとしました。

ファミリーは3ウェイトと2つの文字幅で公開し、それぞれにイタリックを備えました。デザインはおおむね一般的なものですが、小さな違いがいくつかあり、特に目立つのは小文字gのボウルの隙間です。特定の歴史的な書体を復刻するのではなく、モダニズム以前のグロテスクの、過渡的な性質を感じさせるものを作ろうとしました。

2021年5月25日に書体を更新し、廃れた文字を削除し、不一致を直し、OpenTypeのコードを改善し、ブラウザーとの互換性のために縦方向のメトリクスを調整しました。2024年10月28日のさらなる改訂では、内部のスタイル名を直し、アプリケーションのメニューでウェイトと文字幅が正しい順序に並ぶようにしました。Divulgeは目立ったプロジェクトに登場したことはありません。

Domyouji



Domyoujiを公開したのは2007年4月29日です。BiowareからMass Effectシリーズ用に依頼されて作りました。目標は、同じゲームのために依頼された別のフォントKoratakiと組み合わせる、本文用書体を作ることでした。プロポーションは、なじみのある四角いテクノ書体Handel Gothicをもとにしましたが、実際の形はKoratakiから描き、2つのデザインの一貫性を保ちました。

Mass EffectはPlayStation 2の時代に開発されたので、CRT画面の制約を考慮する必要がありました。AffluentやCinecavでの経験を生かし、低解像度の画面でも小さなサイズで持ちこたえるよう、形を調整しました。丸い文字の上部を平らにし、急な傾斜を付けて、問題になるほぼ水平な線を避けました。柔らかな曲線と鋭い角を組み合わせ、未来的なスタイルを保ちながら、読みやすさを維持しています。

ファミリーはRegular、Italic、Dirty、Spraypaintの4スタイルでした。2021年6月25日には更新し、廃れた文字を削除し、引用符を直し、ブラウザーとの互換性のために縦方向のメトリクスを調整しました。主な使用先はMass Effectで、ゲーム以外で広く登場したのを見たことはありません。

DomyoujiはAlepholonの構造の土台にもなりました。そのプロジェクトは、まだBiowareのためにDomyoujiを整えている途中で始まり、基本となるグリフの形とメトリクスの一部を再利用して、異なる目的を持つ別の書体を作りました。

Doradani



Doradaniを発表したのは2006年2月13日です。急速に世界へ展開していたResearch in Motionから依頼されて作りました。求められたのは、現代的な感じを保ちながら、Franklin Gothicのしっかりしたプロポーションと Frutigerの開いた形を組み合わせるものでした。音節のリズミカルな響きが気に入って、Doradaniという名前にしました。KoratakiやSarasoriなどの名前で使っていたのと同じ、声に出したときのパターンに従っています。

DoradaniはBlackberryの端末には使われず、広告キャンペーンに登場しました。ファミリーはイタリックを備えた5ウェイトで構成し、さまざまなデザインの要望に応じられる範囲を用意しました。振り返ると、スペーシングは不揃いで、スタイル同士もうまくまとまっていなかったと分かります。特にボールドのウェイトには問題

があり、ぎこちないプロポーションと不格好な曲線を持っていました。それでも当時は、顧客からの依頼として初めての大きな仕事だったので、私にとって重要な仕事に感じられました。

2021年5月12日にDoradaniを見直し、現代の基準に合わせました。この更新では、InDesignなどのプログラムで使いやすいようスタイル別代替字形を改善し、廃れた文字を削除し、アウトラインを整え、ポイント数を減らし、縦方向のメトリクスを修正しました。OpenTypeの分数機能も拡張し、いくつかの不一致を直しました。2024年10月29日には内部のスタイル名を調整し、メニューでウェイトとイタリックが正しい順序に並ぶようにしました。特に語れるほどの反響はありませんが、私にとっては、仕事で使う大きなファミリーをどう管理するか学び始めた、初期の段階を示すフォントです。

Draculon



Draculonを公開したのは2006年3月13日です。以前Biowareのために作ったMikadanというフォントから、個人的に派生させた書体でした。Mikadanを土台に、形をもっと遊び心のある、誇張した方向へ進めようとしました。Draculaにラテン語風の接尾辞を合わせた造語、Draculonと名付け、かすかにSF的な響きを持たせました。

制作は手を動かしながら進める、実験的なものでした。Mikadanを歪ませ、それを多角形でなぞり、文字が粗く切った紙のようになるまで作業しました。そこからビットマップを生成して自動トレース

し、漫画的な性質を強めるため、あえて歪みを誇張しました。同じ文字が2つ並んだ組み合わせを置き換えるOpenType機能も組み込みました。文字が上下に跳ねるので、同じグリフが隣り合うと、その見た目の説得力が失われます。置換によって文章がより自然に見えるようにしました。

15世紀後半の文字の形から着想を得たと説明していましたが、実際のつながりはMikadanを通したものです。Mikadan自体が、その時代のイタリアの写字生の文字をWilliam Dana Orcuttが解釈したものの影響を受けていました。Draculonにもその系譜の痕跡があり、わざと大げさで俗っぽい方向へ進んでも残っていました。目立ったメディアや出版物で採用されたことはありませんでしたが、その曖昧さが気に入っていました。文脈によって、吸血鬼のフォントにも海賊のフォントにも見えるのです。

2021年6月25日には、カタログのほかの更新に合わせてDraculonを見直しました。廃れた文字を削除し、一部のアウトラインを整え、縦方向のメトリクスを調整しました。その結果、全体のサイズは約11パーセント大きくなりました。

Dream Orphanage



Dream Orphanageを公開したのは2010年9月2日です。イタリックを備えた7ウェイトの完全なファミリーとして作りました。欠点がありながら予想外に人気になったDream Orphansを、より洗練された形で作り直すことが目的でした。その頃には、スペーシングとプロ

ポーションをきちんと整え、スタイル間の一貫性を保って描き直す技術が身に付いていました。OpenTypeに対応したアプリケーションで使える「g」の別形も入れました。

公開した書体をもっと知ってもらうため、Regularウェイトを商用利用も無料のライセンスで提供しました。考え方は単純でした。無料の選択肢がないと無視されるおそれがあり、無料フォントのサイトでアルファベット順に並べば、Dream Orphansより上に表示されるかもしれないとも期待しました。Dream Orphanageは目立った使われ方をしませんでしたが、私にとっては、1999年に始めた考えを見直し、もっときちんと実現する練習でした。

描き直したデザインには、Dream Orphansの素朴な魅力を生んでいた、素人らしい性質は引き継ぎませんでした。Dream Orphanageは滑らかで、均一で、整っていますが、手作りのものには見えません。Dream Orphansの代わりというより、プロの仕事として並び立つ書体を意図していました。その後も更新し、2021年6月18日には廃れた文字を削除し、OpenTypeの分数機能を拡張し、「g」の別形を使いやすくし、縦方向のメトリクスを整え、プライムなどの記号を加えました。2024年10月29日にはウェイトの関係をより適切に示すよう名前を整理し、BookをLight、LightをExtra-Light、Extra-LightをThinに改名しました。

Dream Orphans



Dream Orphansを発表したのは1999年10月27日です。ヒューマニスト・サンセリフへの初めての挑戦でした。名前は耳に留まったRon Sexsmithの歌詞から取りました。意味は十分に分からなくても、何かを感じさせる調子が気に入ったのです。同じ日にEffloresceも公開しました。基本的には同じデザインにセリフを加えたものでした。Dream Orphansには最初から、Regular、Italic、Bold、Bold Italicの4つの無料スタイルがありました。

当時は自分の得意分野から外に踏み出していました。仕事の大半はテクノ風のフォントに寄っていましたが、もっと古典的なものを試したかったのです。真剣には取り組みましたが、急いで作った結果でした。スペーシング、プロポーション、ウェイトの一貫性は、どれも弱いものでした。それでも、その粗さが、洗練された有料フォントにはない性格を与えました。当時の素朴なスタイルのフォントの大半が、本物らしく感じるには整いすぎていた中、Dream Orphansは本当に素人が作ったように見え、手作りのプロジェクトに合いました。

その人気には驚きました。欠点に気づくのが嫌になるほど、よく見かけるようになったのです。その苛立ちから、後に考えを見直し、同じスタイルをもっとプロらしく実現するDream Orphanageを作りました。2021年10月1日にはDream Orphansを更新し、言語への対応を広げ、アウトラインを整え、細いストロークを太くし、スペーシングを改善し、OpenType機能を更新しました。「T」の突起

を取り除いたり、縦方向のメトリクスを変えて文字のサイズを少し小さくしたりする調整も行いました。2022年11月にはDream Orphansをパブリックドメインにしました。

Droid



Droidを公開したのは1997年7月9日です。TorontoのQueen Street Eastを走る路面電車に乗っていたとき、衣料品店の看板に、幅の狭いユニケースのレタリングを見つけたのがきっかけでした。その発想が頭に残り、各文字の形に大文字と小文字の特徴を混ぜた、ユニケースの書体にしました。極めて幅の狭い結果になり、従来の本文用書体より、Compactaに近い性格でした。

Droidはディスプレイ専用の書体として設計しました。本文ではなく、圧縮した構造が視覚的な迫力を出せる、短い見出しやロゴを想定しました。公開したのは1スタイルだけです。一度は大きなファミリーへの拡張を考えましたが、実行することはありませんでした。

この名前は、Lucasfilmの商標やAndroidのオペレーティングシステムより数年前のものでした。約10年後、Googleが同社のDroidフォントを発表すると、私の版が多くのシステムにまだインストールされていたため、競合が起きました。ウェブブラウザーで予想外の置き換えが起こることもありました。さらなる競合を避けるため、最終的には後の公開版でDroid 1997に改名しました。

Droidはずっと無料で使えるものでした。2024年4月にはパブリックドメインにしました。メディアや出版で目立った使われ方をすることはありませんでしたが、1990年代後半のユニケースデザインの再流行と、幅の狭いディスプレイ用タイポグラフィへの私自身の関心を反映しています。

Duality



Dualityを公開したのは2000年3月11日です。名前は適当に付けたもので、私にとって特別な意味はありませんでした。珍しかったのは、その作り方でした。Palm PilotのPDAで、小さなモノクロ画面と、ペンと消しゴムの道具しかない基本的な描画アプリを使い、各文字を描きました。画面の解像度が低く、ペンの感度も精密な制御には向かなかったので、文字の形は粗く不規則になりました。作業中はほかの文字を見られませんでした。それぞれが端末のRAMに別々に保存されていたのです。そのため、通常の作業では許さないような不一致がフォントに残りました。当初はコンパクトなClarendon風の書体を作るつもりでしたが、工程によって、もっと風変わりなものになりました。

コンピューターに戻ってから、Palm Pilotの絵を自動トレースしてベクターのアウトラインにし、フォントにまとめました。最初はRegularスタイルだけを、商用利用も無料で公開しました。数年後には、質感のある2つの版を有料の選択肢として追加しました。Steelスタイルでは、錆びた金属の写真で不均一な腐食の質感を作り

ました。Sandスタイルでは、Exposureプラグインが計算で生成するフィルム粒子の質感をもとに、柔らかく粒状のアウトラインを付けました。

Dualityは最初からディスプレイ書体でした。目立った使われ方はしませんでしたが、私にとっては、初期の携帯端末の技術の限界を、書体デザインで探ることに重点がありました。制約が形を決め、フォントに独特の性格を与えたのです。

Dyspepsia



Dyspepsiaを公開したのは1999年7月17日です。基本的には、以前のスクリプトデザインの一つ、Deftone Stylusを手早く組み替えたものでした。Deftone Stylusが傾いたリズムで後ろにもたれるのに対し、Dyspepsiaは直立させ、より幅を狭く描きました。その変更で整った見た目になりましたが、元の書体を成り立たせていた勢いも、大きく失われました。

このフォントは実験以上のものではありませんでした。1スタイルしか作らず、ファミリーへの拡張は考えたこともありません。目立ったものかどうかにかかわらず、何にも使われず、長年、Larabie FontsとTypodermicの両サイトから外していました。振り返ると、私のあまり野心的でないデザインの一つで、本格的なプロジェクトより、珍しい試みとして考えています。

名前はDavid Lettermanのモノローグを通じて覚えた言葉から来ています。そこには「logy」や「dyspeptic」のような古風な語がよく登場し、おそらくMerrill Markoeの影響だったのでしょう。「dyspepsia」の奇妙で居心地の悪い響きが気に入り、使いにくいフォントに合うと思いました。Dyspepsiaは商用利用も無料で公開し、2020年8月にはパブリックドメインにしました。

Earwig Factory



Earwig Factoryを公開したのは1998年7月14日です。記憶を頼りにUniversを再現する試みから始まりました。その結果は単なる出来の悪い模倣でした。Universに近すぎるのに出来は劣り、意味がなかったのです。作業を捨てる代わりに、アウトラインを切り分けて、ごちゃ混ぜの形にし、切り貼りした脅迫状風のフォントへと方向を変えました。名前は、もっと個人的なところから来ています。当時、両親の家の外側にハサミムシが大量に発生していて、その言葉が頭に残っていたのです。

最初の公開は、バリエーションのない基本的な脅迫状風デザインで、商用利用も無料で提供しました。ずっと後の2012年5月10日には、「letters」と「cards」という2つのレイヤー用スタイルを追加して、ファミリーを拡張しました。別々のレイヤーに色や質感を重ねられるようにするものです。同時に、OpenTypeで字形を切り替える機能も加えました。3つの文字クラスを使い、隣り合う文字が異

なる版に置換され、疑似ランダムに見えるように設定しました。この機能によって、繰り返しが目立ちにくくなり、より混沌とした感じに説得力が出ました。

Earwig Factoryに目立った使用例はありませんが、失敗した発想を救い出し、どこへ進めるかを見る実験でした。技術的な練習と個人的な記憶の両方を反映する、あえて不均一なディスプレイ書体として残っています。

Ebenezer



Ebenezerを公開したのは2008年10月20日です。私のGoldburgという書体が、Sweeney Toddの映画ポスターで、ごちゃ混ぜに配置され、彫版風に使われているのを見たことから生まれました。それで、Goldburgのホラー専用版を作ろうと考えました。Ebenezerは同じ大文字の形を使っていますが、配置を変え、質感を加え、ディスプレイ専用に設計しています。

質感には、何世紀も前の医学の彫版図、骨格、臓器、その他の似た図を混ぜ合わせた模様から、大きな継ぎ目のないタイル状ビットマップを作りました。それをレイヤーの仕組みの中で使い、異なるオフセットや速度で自動的にずらして、同じ模様の繰り返しが目立たないようにしました。本文サイズでは彫版図をほとんど読み取れませんが、かすかな密度と不規則さを加え、デザインをさらに不気味で異様な方向へ進めています。

名前は、Edgar Allan Poeの友人Ebenezer Burlingから取りました。その珍しい名前が、ホラーから着想を得た書体に合うと思ったのです。使ったときに変化が出るよう、よく使われる文字の組み合わせが独自の版に置き換わるOpenTypeの合字を入れ、文章が機械的に見えにくくしました。このプロジェクトは技術的に難しく、複雑な幾何学形と合字のプログラミングによって、ソフトウェアが頻繁にクラッシュしました。

2021年6月18日にEbenezerを更新し、廃れた文字を削除し、小文字の位置にアクセント付きの形を加え、縦方向のメトリクスを調整し、スペースの扱いを直しました。2024年10月29日のバージョン1.103では、セクション記号を追加し、ベクターの小さな修正も行いました。Ebenezerは最初からディスプレイ専用を意図しており、目立った使われ方はしていませんが、以前のデザインを、より暗く装飾的な方向に作り変えることへの私の関心を反映しています。

Echelon



Echelonを公開したのは2000年1月9日です。Palm PilotのPDAでベクターを描く実験をしたことがきっかけでした。端末のベクターの格子は粗く、ノードの配置もベジェハンドルも、決まった位置に限られていました。そのため、曲線をどう形作るか工夫しなければなりませんでしたが、一貫性は保ちやすくもなりました。ハンドルの角度が限られていたので、同じ曲線をグリフ間で確実に再現できた

のです。TorontoからSeattleへの飛行機の中で作業の多くを済ませ、それから絵をコンピューターに同期して、スペーシング、カーニング、組み立てを仕上げました。

最初の公開にはRegular、Italic、Condensed Regular、Condensed Italicの4スタイルがありました。2003年頃にはcondensedの版を廃止し、最初の2つだけを残しました。Echelonは、コンパクトなプロポーション、控えめな曲線、軽い飾り線を持つディスプレイ書体として考えました。名前は、電話業界の友人を通じて知った諜報プログラムから取りました。当時は、事情を知る人だけの謎めいた引用に思えましたが、後にはありふれたものになりました。

Echelonは当初、商用利用も無料のライセンスで公開しました。「font of the year 2000」のコンテストで優勝し、賞品はFontLab1本でした。その後、何年も使い続けました。聞いた変わった使用例の一つが、ミレニアム時計に文字を彫るプロジェクトです。千年間動くように設計された原子時計だという話でしたが、私自身は一度も見ていません。2024年4月にはEchelonをパブリックドメインにしました。

Eden Mills



Eden Millsを公開したのは1999年4月23日です。1990年代の早い時期、特にEmigreのカタログを通じて人気のあった、ポストモダンな幾何学的スタイルを試したものでした。仕上げた頃には、そのスタ

イルはもう衰えつつあるように感じられ、私の版には、その動きの中の優れたデザインの洗練がありませんでした。ファミリーにはRegular、Bold、Italicのスタイルがあり、ディスプレイと本文の両方での使用を意図していました。

名前は、私に個人的な縁があった、OntarioのGuelph近くの小さな町から取りましたが、デザイン自体との実際のつながりはありませんでした。Eden Millsは目立った使われ方をせず、振り返ると、十分には成功しなかった実験だと思います。幾何学的な形の語彙は1990年代初頭の仕事を思わせましたが、同じような出来ではなく、ほぼすぐに古く見えるようになりました。

それでもEden Millsは、その時代の何かを捉えていると思います。私の技術的に最も堅実なデザインの一つではないにしても、楽しい1990年代の雰囲気があり、合う場面なら今も機能します。2021年7月20日にはフォントを更新し、OpenTypeの分数機能を拡張し、引用符の向きを直し、廃れた文字を削除しました。2022年11月にはパブリックドメインにしました。

Edgewater



Edgewaterを公開したのは1997年10月23日です。デザインは、古いフォントカタログのMicrogrammaのスキャンから始めました。冷たいSF的な調子を、長い間気に入っていた書体です。その土台をな

ぞってステンシルの効果を作り、ストロークに逆向きの棘の形や、角張った切り込みを加えました。未来的な美意識に、より粗く実験的な性質を組み合わせることが狙いでした。

名前はTorontoのEdgewater Hotelから取りました。かつては娯楽の中心として知られた場所でした。Edgewaterは当初、商用利用も無料のデスクトップライセンスで配布しました。2020年8月にはパブリックドメインにしました。

Edifact



Edifactを公開したのは2007年1月30日です。構造は、Data ’70、Westminster、Gemini Computerなど、1960年代のMICRから着想を得た書体の見た目をもとにしました。まずそのスタイルでクリーンな版を描き、そこから、もっと混沌として傷んだものに変えました。1960年代の未来的な書体が、文明崩壊後の世界を生き延びたらどう見えるか、という発想でした。

傷みを付ける工程は複雑でした。Photoshopで、街の写真、高層ビルの窓、交差する電線、その他の都市の細部をコラージュしたものから、繰り返し配置する複数のビットマップの質感を作り、仕組みにしました。文字の上と下の両方にそれらの質感を重ね、マクロで異なる方向に、異なる刻み幅でずらして、同じ模様の繰り返しが目立たないようにしました。その結果、ひっかき傷のある機械的な効果が生まれ、時間や損傷によって文字が侵食されたように見えるようになりました。

Edifactは、大文字だけの単一スタイルで公開しました。よく使われる文字の組み合わせが独自の版に置き換わるOpenTypeの合字を加え、繰り返しを減らして、自然な摩耗に見える効果を強めました。珍しい工程や美意識にもかかわらず、Edifactが実際に使われているのを一度も見たことがありません。私の特に実験的なディスプレイ用プロジェクトの一つとして残っています。

Edmunds



Edmundsを公開したのは2000年5月6日です。わざとふざけた、漫画的な性格を持たせたディスプレイ書体でした。構造はスラブセリフですが、ばかばかしくなるほど文字の形を歪ませました。B、D、Rは特に変わっていて、誇張した不格好な形で描き、デザイン全体の調子を決めました。名前はロックミュージシャンのDave Edmundsから取りました。デザインとの直接のつながりではなく、ロカビリーを連想させるために選んだのです。

最初からRegularとDistressedの2スタイルを提供しました。両方を同時に、商用利用も無料のライセンスで公開したので、広く入手できるフォントになりました。長年の間に、包装、玩具、ビデオゲームでときどき見かけましたが、具体的な例を記録したことはありません。軽い気持ちの、間の抜けた見た目が欲しい場面に、いちばん合うようでした。

2022年11月にはEdmundsをパブリックドメインにしました。最初から遊びの実験を意図したもので、有名な代表的使用例はありませんが、デザインの思いがけないところに居場所を見つけたことが気に入っています。

Effloresce



Effloresceを公開したのは1999年10月27日で、Dream Orphansと同じ日です。Dream Orphansはサンセリフでしたが、Effloresceは同じ基本の形にセリフを加えました。独立したプロジェクトで、2つを組み合わせるつもりはありませんでした。一緒に使うと構造がぶつかるためです。EffloresceはRegular、Italic、Bold、Bold Italic、Antiqueの5つのバリエーションで公開し、すべて最初から無料でした。

名前は、隣人の煙突に白い鉱物の析出物があることに気づいたときに知った言葉から取りました。その現象をefflorescenceと呼ぶと知り、動詞の「effloresce」が、欲しかった粗く風化した感じを捉えていると思ったのです。特にAntiqueスタイルでは、その効果をさらに強めました。Dream Orphansに比べ、Effloresceは素朴なデザインとして、よりよく機能しました。セリフによって、素人がつけペンで書いた文字の温かさが生まれ、質感にもっと説得力が出ました。

Effloresceは予想以上に広く採用されました。日本では衣料品チェーンのMisch MaschとAnyFAMのロゴに使われました。ただし後者は2020年代にANYにブランド名を変えました。もっと広くは、手作り風の商品に居場所を見つけ、不完全さがその場面に合っていました。2024年4月にはEffloresceをパブリックドメインにしました。

Electorate Boogaloo 3



Electorate Boogaloo 3を公開したのは2000年9月3日です。アール・ヌーヴォーから着想を得た書体のシリーズの一つでした。そのシリーズの中で残したのは、このデザインだけです。名前はスタイルとのつながりではなく、独特な響きで選びました。

Electorate Boogaloo 3は当初、商用利用も無料のデスクトップライセンスで配布しました。2020年8月にはパブリックドメインにしました。Larabie Fontsのウェブサイトで、この書体を正式に公開したことがあったのかは不明です。

Electric



Electricを公開したのは2016年5月28日です。デザインの資料は、非常に限られたものでした。1960年代のGibsonのギターに付いた、「CUSTOM MADE」の文字と、その両脇の装飾的な星を刻んだプ

レートです。販売店では、ストップテール・ブリッジをBigsbyのビブラートに交換したときに残るボルト穴を隠すため、このプレートを使っていました。元のプレートは手動のパンタグラフ彫刻機で彫られており、文字のジグザグの模様は、その機械の限界を反映していました。

Electricを作るとき、参考にできたのはそのプレートだけでした。C、U、S、T、O、M、A、D、Eの扱いは見られましたが、残りのアルファベットは推し広げて作る必要がありました。難しかったのは、十分に単純なアウトラインそのものではなく、同じ機械的な論理に従って、ジグザグの塗りを再現することでした。彫刻の針が物理的になぞれるものに見える必要がありました。できあがったのは大文字だけのディスプレイフォントで、プレートに使われていた特別な放射状の星の文字も含めました。

Electricを無料で使えるようにしたことはなく、最初の公開以来、一度も更新していません。目立ったプロジェクトに登場したこともありませんが、機械的な彫刻工程の見た目を、デジタルの書体に移す研究として残っています。

Electroharmonix



Electroharmonixを公開したのは1998年3月25日です。カタカナ、ひらがな、漢字の見た目を借りながら、日本語として読める単語にはならない、擬似日本語のディスプレイ書体でした。例えばWは、山を意味する漢字の「山（yama）」に似た形でした。当時、ギター

用エフェクトの会社Electro-Harmonixがもうなくなったと思い込み、その名前を付けました。振り返ると、名前もデザイン自体も誤った選択でした。正確さを欠いたまま、日本語の文字の視覚的な様式を流用していたからです。

フォントは単一スタイルで、当初は商用利用も無料で公開しました。元の版はストロークが細く、不一致があり、同じ文字の別形が大文字と小文字の位置に入っている場合もありました。2010年代初頭には描き直し、デザインを統一し、ストロークを太くし、使いやすくするために代替字形をなくしました。

Electroharmonixはあまり知られていませんでしたが、2015年10月、日本のTwitter利用者が、このフォントで組んだ英語の単語の画像を投稿し、読める人がいるかと尋ねました。そのツイートが急速に広まり、Yahoo News Japanに取り上げられ、すぐにFuji TVやNTVのテレビ報道にも広がりました。強い、予想外の注目でした。2020年には日本のクイズ番組にまで登場しましたが、解答者が「hello」という単語を見分けられなかったため、その部分はカットされました。

フォントはその後も、意外な場所に登場しました。2024年にはShowa Techno Co., Ltd.がBangkokのJapan Expoでの展示に使い、2025年初めには、日本のタレントKazlaserが珍しい事実を紹介する番組の一場面で、短く取り上げました。2024年4月にはElectroharmonixをパブリックドメインにしました。

Emory



Emoryを公開したのは2005年11月7日です。私のLigurinoという書体と組み合わせる、質感を持つ書体として考え、粗いサンドペーパーのような表面を与えようとしました。質感を作るため、ベクターのフィルターを使い、文字のアウトラインをランダムな長さの小さなセグメントに分け、直線に変えてから、少しずらしました。この工程で、不格好な細い尖りや、ねじれ、重なりが生まれ、その多くを手作業で直す必要がありました。結果は、Ligurinoの構造に、粗くざらついた効果を重ねたものです。

ファミリーにはRegular、Italic、Bold、Bold Italicのスタイルがあり、すべて有料で公開しました。文字の組み合わせに別形が出るOpenTypeの合字を加え、繰り返しを防ぎ、質感が機械的に見えにくくしました。Emoryは最初から、本文ではなくディスプレイ用の書体を意図していました。

デザインは目立った使われ方をせず、私の特に成功したプロジェクトの一つだとは考えていません。振り返ると、Ligurinoではなく、古いモデルから始めたほうが効果的だったと思います。それでも、ベクターのフィルター技法と、書体デザインにおけるその限界を試す機会にはなりました。

2021年6月18日にはEmoryを更新し、廃れた文字を削除し、縦方向のメトリクスを調整し、三点リーダーの幅を直しました。2024年10月29日に公開したバージョン2.2では、縦方向のメトリクスをさらに整え、「ff」と「st」の合字のエンコーディングを修正し、アプリケーションでの対応を改善するために内部の命名を調整しました。

Enamel Brush



Enamel Brushを公開したのは2009年8月11日です。デザインはEmil Klumppの1955年のCatalinaをもとにし、大文字、小文字、数字の骨組みとして使いました。Catalinaに惹かれたのは大文字で、筆記体のスクリプトとしては珍しく、大文字だけで組んでもよく機能していました。持っていた金属活字の見本には、句読点類や記号があまりなかったので、その部分は自分で考える必要がありました。その土台から、ストロークをもっと幅広く漫画的に誇張し、勢いのある手描き看板のような見た目にしました。

Enamel Brushは単一の有料スタイルで公開し、ディスプレイ専用を意図しました。同じ文字が2つ並ぶときのOpenType合字を加え、繰り返された形が機械的に見えにくくして、手描きのレタリングらしさを強めました。2021年6月18日にはフォントを更新し、廃れた文字を削除し、分数機能を拡張し、反転した引用符を置き換え、プライム記号を追加し、縦方向のメトリクスを調整し、アウトラインを整えました。

目立った使われ方はしていませんが、20世紀半ばのモデルから新しいものを作り、もっと大きな声で主張する、誇張したスタイルへと押し進める練習でした。

Encercle



Encercleを公開したのは2022年2月19日です。以前のプロジェクトNumbers with RingsとNumberpileから生まれました。どちらも丸で囲んだ数字の仕組みを提供していましたが、制限がありました。特にNumbers with RingsはOpenType機能への全面的な対応を必要とし、事実上Adobeのアプリケーションでしか動きませんでした。その仕組みで苦労した建築家が簡単にする方法を提案してくれ、その意見に導かれてEncercleを作りました。名前もその人の提案で、「囲む」を意味するフランス語から取りました。

Encercleは関連する2つのファミリーとして公開しました。素直に描いた形を揃えたEncercle Sansと、建築の気軽な手描き文字をまねたEncercle Draftです。どちらも最初から有料フォントとして設計しました。公開時の仕組みでは、円、正方形、ボックス、菱形、六角形、八角形、三角形、さらに漫画風の思考や発言の吹き出しの中に数字を作れました。6桁までの数字だけでなく、文字や句読点類でも機能しました。Boldの設定を使うと、黒地に白の反転したスタイルになりました。

以前の仕組みより直感的になるよう設計しました。複雑なOpenTypeの置換に頼る代わりに、シフトキーを押しながら枠のサイズを指定し、欲しい内容を入力するだけで使えました。機能を説明して例を示すPDFマニュアルも用意しました。目立った使われ方はしませんでしたが、利用者の意見に直接応え、より実用的な製図や図解の道具を作ろうとしたフォントです。

Engebrechtre



Engebrechtreを公開したのは2000年9月27日です。側面が平らで、いくらか工業的な性格を持つ、アール・デコの書体を作ろうとしました。Broadwayのように太いストロークと細いストロークを組み合わせましたが、プロポーションをもっと狭くし、側面を四角くして、装飾を抑えた厳格な印象にしました。従来の小文字ではなくスモールキャップを使い、求めていた硬く機械的な性質を強めました。

公開時のファミリーは比較的幅広く、Regular、Bold、Italic、Bold Italicのスタイルに加え、それぞれの幅を広げた版もありました。イタリックは真のイタリックではなくオブリークで、デザインの幾何学的な構造に沿っていました。Engebrechtreは最初から商用利用も無料のフォントとして提供し、2024年4月にはパブリックドメインにしました。

名前はLarabie Fontsのフォーラムでの提案から来ています。案を募ると、ファッション写真家のMilan Zrnicが「Engebrechtre」を提案しました。お気に入りの先生の名前に、余分な文字を加えて作り変えたものです。その響きが気に入り、スタイルにもまずまず合っていたので、採用しました。目立った使われ方はしませんでしたが、アール・デコという分野での、私の特に抑制の利いた解釈の一つです。

Ennobled Pet



Ennobled Petを公開したのは1999年10月17日です。肉球の跡の中に文字を入れた、母を念頭に作った変わり種の書体でした。母は1990年代にコンピューターに興味を持ち、Corel Drawでの作業を楽しんでいましたが、私のテクノやヘビーメタルから着想を得たフォントは、どれも母の用途には合いませんでした。犬の訓練に積極的に関わっていたので、肉球の跡のフォントなら楽しんで、友人にも共有できるだろうと思いました。その考えは当たりました。

デザインは、肉球の形の中に大文字を置いたものでした。繰り返しが目立つのを避けるため、小文字の位置に入れた版を異なる角度に傾け、利用者が別形として混ぜて使えるようにしました。
「Ennobled Pet」という名前は、辞書をめくり、合いそうな響きの言葉を偶然見つけて付けました。

最初から商用利用も無料のフォントとして公開し、2022年11月にパブリックドメインにするまで流通し続けました。母の犬好きの仲間の外で使われているのを見たことはありませんが、小さな遊びのプロジェクトにも価値があることを思い出させるものでした。

Ethnocentric



私は1999年8月23日にEthnocentricを公開しました。発想のきっかけは、Ontario州のPort Doverでちらりと見た美容室の看板です。スマートフォンが登場する前だったので写真を撮れず、Mississaugaに戻ってから記憶を頼りにデザインを再現しようとしました。できあがったものは、正確な再現ではありませんでした。何年も後に、その看板には実はCorporateという1970年代のフォントが使われていたと分かりました。Corporate自体がMicrogrammaを粗雑に改変したものでした。私の版は元の看板から十分に離れ、独自のものになりました。幅広い大文字にSF風の切れ目を入れ、ストロークの端を前傾する角度で切って、スピード感を出したのです。

最初の公開には、現在Regularと呼んでいる一つのスタイルだけを含め、商用利用可能な無料ライセンスで提供しました。Ethnocentricは、公開後ほとんどすぐにユーザーの心をつかみました。特に自動車関連の用途で好評でした。それまでも自分のフォントが実際に使われているのを見たことはありましたが、この書体は急速に、広く普及しました。やがて、私の書体の中でも特によく見かけるものの一つになり、映画Wall-Eから、Mario Kartのゲーム内の環境にあるグラフィック、Metroid Prime 4のタイトルに添えられ

た表記まで、さまざまなプロジェクトで使われています。旅行中にも数え切れないほど見かけました。おそらく、私がいちばんよく出会うフォントです。ただし、必ずしもいちばん誇りに思っているものではありません。

2005年には、小さなスペーシングやアウトラインの問題を修正した、整理版を公開しました。2012年頃には全面的に作り直し、オブリークを伴う六つの新しいウェイトを追加しました。ラテン文字を使う言語への対応を広げ、句読点を置き換え、アクセントもデザインし直しました。オブリークは本来のイタリックではなく、このスタイルに合うよう視覚的な調整を施したものです。2024年10月29日に公開したバージョン4.2では、分かりやすくするためにウェイト名を整理しました。BookはLightに、LightはExtra-Lightに、Extra-LightはThinになりました。RegularとItalic (Oblique)は無料のままで、ほかのウェイトは有料ライセンスで提供しました。

長年にわたり、小文字版を求める声が繰り返し寄せられました。依頼を受けて一度試してみた結果、うまくいかないと気づきました。Ethnocentricはすべて大文字のデザインとして考えたもので、小文字の形を無理に入れると、その成り立ちの筋が崩れてしまいます。2021年には、そうした限界に応える方法としてQuadrillionを作りました。Quadrillionは同じ幅広く未来的なプロポーションを引き継ぎながら、丸い端、小文字への対応、多数の視覚的な補正を取り入れています。たとえば、曲線がまっすぐなステムとつながるところに生じることのある「ボーン効果」を修正しました。

「Ethnocentric」という名前と、デザインそのものには、ほとんど関係がありません。1990年代後半頃、この言葉はあまり知られていませんでした。私は、この言葉に出会うだけで、自分自身について

考えたり、当たり前として受け入れている前提を疑ったりするきっかけになるかもしれない、という考えが気に入っていました。私にとってEthnocentricの物語は、書体の人生がいかに予測できないものかを示しています。記憶違いの看板から始まり、不完全なところがありながら、あるいはそのおかげなのかもしれませんが、私の作品の中でも特によく使われるものになったのです。

Euphorigenic



Euphorigenicを公開したのは1999年10月15日です。変わった条件で作りました。バスと電車での通勤中、すべてPalm Pilotで設計したのです。ソフトウェアはフォント制作のためのものではなく、小さな低解像度の画面で、一度に1つのグリフしか見られませんでした。ずっと後まで文字同士の関係を見られなかったため、その工程によって書体には調和のない性質が生まれました。

構造はClarendonの特徴を取り入れたスラブセリフでした。玉状の終端や、底が波打った「2」のような細部を入れ、遊び心のある不規則さを持たせました。単一スタイルのフォントで、長年にわたってスペーシング、カーニング、アクセント記号、句読点類を少しずつ技術的に改善しましたが、基本的にはPalm Pilotで描いたのと同じデザインのままです。

商用利用も無料のライセンスで公開したことが、広まる助けになりました。2024年4月にはパブリックドメインにしました。Euphorigenicは広く知られるようにはなりませんでしたが、限られた層に選ばれながら使われ続けています。型破りな制作工程から生まれた、その不完全さが評価されることもよくあります。

Evensong



Evensongを公開したのは2016年5月12日です。Vogue誌のタイポグラフィの短い時期、特に1920年代と1930年代に、誌名が太い幾何学的なアール・デコの形で組まれていたことに惹かれて生まれました。最も目を引いたのは1927年4月13日号でした。たった5文字から、完全なアルファベットへと広げ、全体に同じ幾何学的なアール・デコの原則を保ちながら、ギリシャ文字とキリル文字も加えました。大文字だけのデザインだったので、特にギリシャ文字が、太いストロークと細いストロークの仕組みによく合いました。

Evensongは極端なストロークの太さの対比を強調していますが、一般的な慣習の先へ進めたかったのです。例えば「O」は、Broadwayのように片側を細くせず、一周すべてを太く保ち、「G」は左側と左下を重くしました。「S」は難しいものでした。縦向きのチルダのような形が、2つ並ぶと不格好な隙間を作るので、専用の「SS」合字を追加しました。最初から重ねて使うことを考えて作り、空洞の部分を塗りのレイヤーに分け、色、グラデーション、模様を入れられるようにしました。奥行きを加えるため、太いストロークを貫く細いストロークも試しました。

名前はテスト中に生まれました。グラデーションを付けると夕日を思わせ、それがevensongという教会の夕べの礼拝を連想させたのです。Hollow、solid、fillレイヤーという全スタイルを同時に公開しました。Evensong Hollowは商用利用も無料のデスクトップライセンスで提供し、ほかのスタイルは通常のライセンスにしました。公開以来フォントは更新しておらず、目立った使われ方もあまりしていませんが、私にとっては、アール・デコの歴史の断片を、完全に機能する書体へと広げる楽しい練習でした。

Expressway



Expresswayを公開したのは2005年3月3日です。以前に作った、道路標識から着想を得た書体Blue Highwayを発展させたものでした。Blue HighwayはHighway Gothicの粗く、工学的な見た目をよりどころにしていましたが、Expresswayでは、単に手直しするのではなく、すべてを描き直しました。ディスプレイ用にも本文用にも使えるものにしたかったのです。ファミリーの構成は初めから一貫していて、7つのウェイトに、それぞれイタリックとコンデンスのスタイルを用意しました。Blue Highwayのコンデンス版は、大文字だけの1スタイルでしたが、Expresswayにはコンデンスの全ウェイトをそろえ、デザイナーの選択肢を増やしました。用途を広げるため、選択して使えるオールドスタイル数字も加えました。

2013年には改良を加えた更新をしましたが、今ではその詳しい内容はあまりはっきりしません。もっと大きな改修をしたのは2016年で、新しい補間用のマスターを使ってファミリーを作り直しまし

た。これにより、文字の形は基本的に保ったまま、各ウェイトと幅のスペーシングやカーニングを修正できました。同時に、対応する文字の範囲を広げ、ギリシャ文字とキリル文字を加えました。道路標識の文字につながる角張った性質を取り去らずに、技術面の性能を改善しようとしたのです。

その結果、2つの幅、7つのウェイト、イタリックを含む28スタイルの書体になりました。2024年10月29日公開のバージョン6.1では、分かりやすくするためにウェイト名を整理しました。BookはLightに、LightはExtra-Lightに、Extra-LightはThinになりました。この更新では、一部のメニューでNormalの幅がExpandedと誤認される技術的な問題も修正しました。Blue Highwayと同様に、Expressway Regularは商用デスクトップ利用も無料にすることにし、ファミリーのほかのスタイルには通常のライセンスを適用し続けています。Expresswayは、実用的な標識と機能的なタイポグラフィの釣り合いを取った書体になりました。出発点とのつながりを保ちながら、更新によって時代に合わせてきたのです。

Expressway Soft



Expressway Softを公開したのは2016年3月3日です。Expresswayの姉妹書体として作りました。考え方は単純でした。道路標識から着想を得たExpresswayのなじみある形を使い、角を丸めて、もっと穏やかな見た目にするのです。柔らかい形を生成するためにFontLabのTransTypeを使いました。そこに搭載されていた初期のベクターエンジンは、後にFontLab 6へと発展しました。この処理は安定せ

ず、鋭角の部分でよく失敗したり、曲線が丸ごと抜け落ちたりしたので、手作業でアウトラインを整える必要がありました。それでも、全体の効果はデザインに合っていました。特に太いウェイトでは、柔らかくした角が目立ちました。

ファミリーには6つのウェイトとイタリックを用意しましたが、コンデンス版は作りませんでした。最も細いウェイトはストロークが非常に細く、丸めた部分がほとんど見えなかったため、ほぼ手を加えていないような印象になりました。一方、太いウェイトでは、柔らかくした縁がよりはっきり表れていました。

2024年10月29日に公開したバージョン1.1では、分かりやすくするためにウェイト名を整理し、BookをLightに、LightをExtra-Lightに変更しました。それ以外の変更はありませんでした。Expressway Softは小さな派生版という位置づけのままで、広く使われることはありませんでしたが、私にとっては、形のわずかな調整によって、実用本位のデザインの雰囲気がどう変わるかを試す実験でした。

Fabian



Fabianを公開したのは2000年3月7日です。1950年代のテクノロジーを思わせるスタイルを目指し、形を組み立てて作ったスクリプト書体でした。名前は歌手のFabianから取りました。

初めは、商用利用も無料のデスクトップライセンスでFabianを配布していました。2020年8月にパブリックドメインにしました。

Fadgod



Fadgodを公開したのは1999年1月7日です。ほぼ三角形だけを使い、幾何学的なアール・デコのデザインを極端なところまで押し進める実験でした。元になる三角形を1つ作り、それをコピーして拡大・縮小することで、アルファベット全体の角度をそろえました。その結果、鋭いラテン様式のセリフを交えた、刺々しく角張った文字の形ができました。三角形を使う手法はDef Leppardのロゴとのつながりを思わせるかもしれませんが、私が目指したのは、もっと様式化したラウンジの雰囲気でした。マティーニグラスの要素も、同じ三角形の考え方から生まれました。計画していたものではなく、そのモチーフを繰り返すうちに自然と現れたのです。

Fadgodの際立った特徴の1つは、スモールキャップでした。通常の小文字のように扱うのではなく、大文字に対して上下方向の中央に置き、組み合わせると重なり合うようなリズムが生まれるようにしました。目的は機能よりも様式にあり、硬直した形に変化を加えるためのものでした。独特な形のため、スペーシングやカーニングは難しく、公開から約10年後にメトリクスを調整し直しました。その改修では、一部のアウトラインも調整し、句読点類や適切なアクセント記号を加えて、フォントをもっと充実させました。

Fadgodという名前は、意図的に曖昧にしました。移り変わる流行を司る神とも、それ自体が一時的な気まぐれとも取れるようにして、解釈は決めませんでした。Fadgodは商用利用も無料のデスクトップライセンスで公開し、2022年11月にパブリックドメインにしまし

た。目立ったプロジェクトに採用されたことはありませんが、私にとっては、1つの幾何学的な発想をどこまで押し進められるかを探る試みでした。

Failed Attempt



Failed Attemptを公開したのは1999年1月16日です。正方形の間に意図的な隙間を設けた、ピクセルをもとにした書体でした。名前には、頭に描いていた目標をデザインが十分に満たせなかった、という私の思いを反映させました。

初めは、商用利用も無料のデスクトップライセンスでFailed Attemptを配布していました。2022年11月にパブリックドメインにしました。

Fake Receipt



Fake Receiptを公開したのは1997年10月28日です。20世紀末のレジのレシートが持つ、低解像度の見た目を捉えることが目標でした。重なり合う楕円を使って、少しずれのある粗い格子を作り、それを土台にしました。文字を組み立てるには、まず塗りつぶした点のま

とまりを作って各グリフの枠にコピーし、文字の形が現れるまで不要な点を取り除きました。この工程で残った不ぞろいな部分が、安っぽいドットマトリクスの感じを強めました。

1999年1月16日には、ラテン文字を使う言語のためにアクセント記号を追加した新しい版を公開しました。2012年5月9日には、さらにアクセント記号を整え、対応する言語を増やし、句読点類をより充実させる更新をしました。この更新では、ソフトウェアが違ってもフォントがより一貫して動作するよう、垂直メトリクスも改善しました。

Fake Receiptが早い時期に人目を引く形で使われたのは、Will Smithの1999年のアルバムWillenniumでした。アートディレクションはAimée Macauley、写真はReisig & Taylorが担当しました。アルバムのパッケージに書体のクレジットが載ることはめったにありませんが、表紙の不規則な点のパターンは、このフォントの初期版と一致しています。

初めは、商用利用も無料のデスクトップライセンスでFake Receiptを公開しました。2024年4月にパブリックドメインにし、誰でも自由に使ったり改変したりできるようにしました。

Fenwick



Fenwickを複数のスタイルからなるファミリーとして公開したのは2004年5月8日です。Silentinaを土台にしましたが、そのSilentinaは金属活字のPastelから着想を得たものでした。セリフを取り去っ

ても強い存在感を保つPastelの性質に惹かれ、Fenwickにも似た性質を持たせたいと思いました。優雅でありながら、現代の場面にも合わせられるものにしたかったのです。名前は、当時私が住んでいた、Niagara Fallsの近くにある小さな町Fenwickから取りました。それによって、この制作は私の人生の特定の場所と結びつきました。

2021年5月12日には、大きな更新をしました。スタイル別の別形を作り直し、InDesignなどのアプリケーションでStylistic Set 1から簡単に使えるようにしました。反転した別形のAもss02に加えました。多くのアウトラインを整え、特にOldenスタイルで時折表示の問題を起こしていた曲線の誤りを修正しました。OpenTypeの分数機能は、13/64や199/200のような長い並びも扱えるように拡張しました。適切なプライム記号も加え、ギュメを改善しました。同時に、ドット付きのLやブレーヴェ付きのEなど、旧式となった文字を削除し、Olden版の不要なグリフも整理しました。

2024年10月29日公開のバージョン4.2では、もっと小さな調整をしました。作業の大半は、フォントメニューでスタイルが一貫した順に並ぶようにするための、内部の名前の修正でした。Fenwickは広く使われていませんが、20世紀初頭の優雅さを現代のデジタルタイポグラフィに適応させる、手堅い試みになったと思っています。初回の公開から、大文字だけのOutlineスタイルは商用利用も無料のデスクトップライセンスで提供し、ファミリーのほかのスタイルには通常の条件を適用し続けています。

Filepile



Filepileを公開したのは2002年11月28日です。オンラインコミュニティFile Pileのために作った、ドロップシャドウ付きのピクセルフォントでした。File Pileは初期のインターネットのフォーラムで、参加者は「piles」と呼ばれるテーマ別のグループでメディアを共有していました。デザインは、そのフォーラムのロゴを大まかにもとにしたものです。私の書体の大半とは違い、Filepileを自分のウェブサイトで配布したことはなく、コミュニティが活動していた間は、そのコミュニティだけに提供していました。

初めは、商用利用も無料のデスクトップライセンスでFilepileを配布していました。2020年8月にパブリックドメインにしました。

First Blind 2



First Blind 2を公開したのは1999年3月31日です。以前のデザインに続くものとして作り、不規則な構成の、大文字だけのアルファベットを収めました。一部の文字には翼のような小さな突起があり、全体の形の作り込みにもむらがありました。「First Blind 2」という名前に、特別な意味はありませんでした。

初めは無料フォントとして公開しました。2020年8月にパブリックドメインにしました。

Fledgling



Fledglingを公開したのは2016年5月7日です。1900年ごろのコンデンスのサンセリフで、1980年代末に再び姿を見せたBinner Gothicへの関心から生まれたデザインでした。その領域をもう一度探りたかったのですが、Binner Gothicそのものに似すぎた見た目にはしたくありませんでした。そこで、アール・デコの一般的な発想を取り入れ、ウエストラインの高低の釣り合いを取り、アセンダーをさらに高くしました。その結果、低いxハイト、高いウエスト、柔らかい曲線を持つコンデンスのデザインになりました。場所が限られているところでも使える、コンパクトな形です。

ファミリーは、8つのウェイトとオブリークをそろえた完成形で公開しました。同じくBinner Gothicを参考にした私の以前のフォントGamenessとの違いは、細かなものです。GamenessのAは、横棒がベースラインに置かれ、ほかの部分とつながっていませんでしたが、Fledglingには、もっと通常の形のAを使いました。小文字の完全な一式とオールドスタイル数字も加え、文字セットを拡張してギリシャ文字とキリル文字に対応させました。

2024年10月30日のバージョン1.1では、ウェイト名を整理しました。BookはLightに、LightはExtra-Lightに、Extra-LightはThinになりました。これにより、名前の付け方がほかのファミリーとそろいました。初めからSemi-Boldスタイルは、商用利用も無料のデスクトップライセンスで公開し、今もその条件で提供しています。競合

の多い市場で、Fledglingが大きく広まることはありませんでしたが、アール・デコの要素を含む20世紀初頭のコンデンスのサンセリフを、十分に形にした探究として残っています。

Fluctuation



Fluctuationを公開したのは2013年4月26日です。エアコンや扇風機、さらには椅子の輪郭など、家電や家具で毎日目にしていた工業的な形から影響を受けたデザインでした。その頑丈で頼りになる構造の感じを書体に移したかったのです。繰り返し現れる特徴の1つが、小文字nの上部の緩やかな弧で、アルファベットの大半に通じるモチーフになりました。もう1つが、Aに使った大聖堂のようなアーチです。太いウェイトでも内側に空間を作れ、その形はVにも反映させました。Wはもっと難しく、Fluctuationでは、幅の広いUの中央にIを置いたような形になりました。アーチの形をどう応用できるか試すうちに生まれた、妥協の結果でした。

ファミリーは、複数のウェイトとイタリックをそろえた完成形で公開しました。家庭用品の滑らかな曲線や構造の細部を取り入れ、機能的で安定した感じの文字の形を目指しました。影響を受けたのは少数の文字だけではありません。工業的な弧や柔らかくした幾何学的な形がデザインの大半に行き渡り、一貫した感じを与えました。

2024年10月30日公開のバージョン1.1では、分かりやすくするためにウェイト名を整理しました。BookはLightに、LightはExtra-Lightに、Extra-LightはThinになりました。変更はそれだけで、それ以前

の更新はなく、アウトラインも変更していません。Fluctuationは初めからライセンスを購入するファミリーとして配布し、無料のウェイトを提供したことはありません。目立って使われることはありませんでしたが、私にとっては、工業製品のデザインが書体のプロポーションや曲線にどんな手がかりを与えるかを探る試みでした。

Fluoride Beings



1997年9月24日に公開したFluoride Beingsは、基本的には、私のフォントFragile Bombersに遠近法の効果を加える実験でした。文字の上部が大きく幅広く見え、下部は小さく細く見える、角張ったデザインの書体です。初期版の角度は極端で、実際に使うにはまったく実用的ではありませんでした。その後、角度をもう少し控えめにした新しい版を作り、使いやすくするためにスペーシングも調整しました。それでも、私は今も失敗した実験だったと思っています。Fluoride Beingsは初め、商用利用も無料のデスクトップライセンスで公開し、現在はパブリックドメインになっています。こうした更新をしても、このフォントに実用的な使い道を見つける人がいるとは思えません。デザインの実験がすべて成功につながるわけではないことを思い出させる存在です。

Flyswim



Flyswimを公開したのは2007年5月1日です。当時は、急いで走り書きしたような、粗く、くだけた手描き風の文字が流行していました。その効果を作るため、私の書体Gnuolaneを印刷し、鉛筆でなぞって、文字に立体感を加えるドロップシャドウも描きました。なぞり方は意図的に大ざっぱにし、さらに消しゴムで線をこすって、きれいすぎる見た目にならないようにしました。絵をスキャンした後、フィルムの粒子を模した効果を加え、質感をさらに粗くしました。その結果、手作りらしく見える1スタイルのフォントになりました。

Flyswimには、特定の2文字の組み合わせを自動的に置き換える、専用の合字も入れました。この機能は繰り返しを目立たなくし、文字の見た目を機械的でなくする助けになりました。名前は、短期間しか存在しなかった、2007年4月18日付のUrban Dictionaryの項目から取りました。そこでは「flyswim」を、激しい降水の中、重力が停止した状態で体をさまざまな方向に動かすこと、と定義していました。珍しい言葉で、日常的に使う言葉として定着しそうにないと分かっていたので選びました。

初め、Flyswimはあまり採用されませんでした。AdobeのCreative Cloudのフォントコレクションに加わると、目立ったプロジェクトではないものの、日常的なデザインの仕事で見かけることが増えました。2021年6月25日にはフォントを更新し、旧式となった文字を削除

し、異なるブラウザーでも使えるように垂直メトリクスを改善し、一部のアウトラインを整えました。このフォントは一貫して有料ライセンスでのみ提供し、無料版は出しませんでした。

Folder



Folderを公開したのは2005年11月7日です。BBCから教育放送のための依頼を受けて作りました。何よりも、明瞭さと読みやすさを重視する書体が目標でした。制作中には2つの資料を参考にしました。ロンドンのRoyal National Institute of Blind Peopleが開発した書体Tiresiasと、子供の教科書で活字体の書き方を教えるために使われるようなフォントです。丸と棒で構成した9や、くるりと曲がったqのディセンダーといった要素は、この教育的な影響から直接生まれました。また、スタイル別の別形を4つ加えました。上部のセリフを取り去ったJ、尾がまっすぐなq、そして2つの別形の9です。9の1つは丸と棒で構成し、もう1つは通常の曲がった縦画にしました。

ファミリーはRegular、Italic、Bold、Bold-Italicで公開しました。無料フォントとして出したことはなく、初めから商用の有料ライセンスで提供しました。デザインは常に素直で飾り気のないもので、様式の新しさを目指すのではなく、子供向け番組という用途を反映しています。BBCにとって、この方法は、放送メディア全般で読みやすくするという実用的な要件を満たしました。

2021年6月4日にFolderを更新しました。その改修では、ペインターズ・クォートと呼ばれることもある、反転した左引用符を適切な引用符に置き換えました。ただし、以前のものもUnicode 201Bと201Fで使えるように残しています。Unicode 2032と2033にプライム記号を加え、ドット付きのLやブレーヴェ付きのEなど、旧式となった文字を削除し、カーニングを調整しました。また、スケールを大きくすることで、垂直メトリクスを整えました。BBCでの本来の用途を超えて、Folderが広く使われることはあまりありませんでしたが、教育やアクセシビリティの場面を想定した、明瞭で実用的なデザインであり続けています。

Foo



Fooを公開したのは1996年7月9日です。Usenetのグループで、Foo Fightersを取り上げたRolling Stoneの表紙の文字に似たものを作ってほしいと頼まれたのがきっかけでした。当時は、もとの書体が、Jim Parkinsonによる比較的新しいデザインのShowcard Gothicだとは知りませんでした。代わりに、手元のSpeedballのレタリングガイドを見て、それをもとにFooを作りました。両者が参考にした資料は、間違いなく同じものだったのです。初回の公開では、角の鋭い、大文字だけのデザインでした。Showcard Gothicと比べるとFooは仕上げが粗く、アウトラインももっと単純に描いていたので、くだけた、あまり堅苦しくない見た目になりました。

2005年4月19日には、スモールキャップを加え、角を少し柔らかくした新しい版を公開しました。2012年9月6日にも改修し、スペーシングとカーニングを改善し、新しい句読点類や記号を加え、クラスに基づくカーニングを導入し、一部の曲線を整えました。直近の更新は2022年2月2日で、旧式となった文字の削除、OpenTypeの分数機能の拡張、反転した引用符の修正、アウトラインの細かな調整を中心に行いました。

Fooは無料で提供していた時期に広く使われ、看板でよく見かけました。2016年にShowcard GothicがMicrosoft Officeに同梱されるようになると、デザイナーが、よりよく描かれた本来の書体よりもFooを選ぶ理由はあまりなくなりました。Fooは初め、商用利用も無料のデスクトップライセンスで公開し、2024年4月にパブリックドメインにしました。

Forgotten Futurist



Forgotten Futuristを公開したのは1998年3月25日です。その1か月前に完成させたHemi Headに続く書体として作りました。Hemi Headは1960年代のDodgeとPlymouthのマッスルカーのロゴを直接もとにしていましたが、Forgotten Futuristでは隙間を取り除き、形をもっと一体感のある、ブロック状の構造にしました。初期版は粗いもので、角のストロークにはFontographerのウェイトフィルターの影響が表れていましたが、それがデザインの土台になりました。

2000年にはフォントを作り直し、以前のアウトラインを整えて、小さなファミリーへと拡張しました。Regular、Italic、Bold、Bold-Italicと、アウトラインとドロップシャドウを備えたShadowスタイルです。これらはすべて無料で使えました。2010年代には、Forgotten Futuristを10スタイルのファミリーに拡張しました。改善したRegularをもとにShadowを作り直し、Hairline、Thin、Extra-Light、Light、Semi-Bold、Heavy、Blackを追加しました。Shadow以外には、それぞれイタリックも用意しました。その時点で無料のまま残したのは基本の4スタイルだけで、Shadowと新しいウェイトは商用の有料ライセンスにしました。

2024年10月30日公開のバージョン6.1では、分かりやすくするためにウェイト名を整理しました。BookはLightに、LightはExtra-Lightに、Extra-LightはThinに、Ultra-LightはHairlineになりました。この更新では、Shadowスタイルの小さな誤りも修正しました。Forgotten Futuristはビデオゲームでそれなりに使われましたが、Neuropolほどの人気にはなりませんでした。私はいつも、これを意図的に地味なデザインと捉えていました。派手なテクノ系のスタイルとは対照的なものです。

Fragile Bombers

ABCDEFabcdef1234

Fragile Bombersを、レギュラーの1スタイルで公開したのは1999年1月18日です。角を面取りした直線で構成した幅狭のデザインで、軍国主義的な雰囲気を思わせることを意図しました。名前にもその性格を反映させ、権威主義的、あるいは厳しく統制された雰囲気をほのめかすつもりでした。

2012年7月21日には、質感を付けた2つのスタイルを加え、ファミリーを拡張しました。同時に、初期版にも手を入れました。スペーシングとカーニングを改善し、アクセント記号や句読点類を修正し、アウトラインを整えました。レギュラーのスタイルは商用利用も無料のままにしましたが、質感を付けた追加のスタイルには商用の有料ライセンスを適用しました。

数年後、Fragile Bombersは、AmazonのシリーズThe Man in the High Castleの宣伝素材に使われ、人目を引く場面に登場しました。私から直接ライセンスを受けたのではなく、出回っていた無料版がそのまま使われたのです。その例以外には、目立ったプロジェクトで使われているのを見たことはありません。2022年11月にFragile Bombersをパブリックドメインにし、すべての版を自由に使えるようにしました。

Frak



Frakを公開したのは1996年8月2日で、書体デザインを始めたばかりのころの試みの1つでした。名前は、オリジナルのBattlestar Galacticaシリーズに出てくる、架空の悪態の言葉から取りました。意図的に粗削りで、カタログで見慣れていた洗練されたSFのスタイルには見えないフォントを作りたかったのです。Fontographerで完全に一から作り、重厚で機械的な形にしました。

Frakは、傾きを付けた1スタイルでした。使い方を示したり、特定の用途を狙ったりしようとはしませんでした。SF書体がどんな見た目であるべきかという従来の考え方に、どこまで逆らえるかを試す、単なる実験でした。長年変更せずにいましたが、2012年には更新を行い、スペーシングの問題や不具合を修正し、アクセント記号や句読点類を改善しました。

Frakは、商用利用も無料のデスクトップライセンスで公開しました。あまり注目を集めることはなく、使われているのを見たこともありません。2020年8月にパブリックドメインにし、デジタル書体デザインの初期の実験の一例として、今も入手できるようにしています。

From the Internet

ABCDEFabcdef1234

From the Internetを公開したのは2011年4月2日です。From the Starsに続く書体として作りました。From the Starsは、規模が大きい幾何学的なファミリーで、閉じた開口部を持ち、ディスプレイ用としての性格が強いものでしたが、From the Internetは、もっとコンパクトで本文にも使えるものとしてデザインしました。ユーザーインターフェースで使いやすくするため、縁を柔らかくし、角を丸め、文字の幅を狭く保ちました。その機能的な考え方に合わせ、数字は等幅にしました。

ファミリーの規模は小さく、Regular、Italic、Bold、Bold-Italicで構成しました。初めからtとfにスタイル別の別形を用意し、本文の中でよりなじみやすい形に切り替えられるようにしました。フォントは一貫して商用の有料ライセンスで公開し、無料のウェイトを提供したことはありません。

2021年6月25日にファミリーを更新しました。この更新では、旧式となった文字を削除し、反転した引用符を適切なものに置き換え、InDesignなどのソフトウェアでスタイル別の別形を使いやすくしました。From the Internetは目立ったプロジェクトに採用されていませんが、ユーザーインターフェースになじみ、本文にも使える、From the Starsの姉妹書体を作ろうとした私の試みの記録として残っています。

From the Stars



From the Starsを公開したのは2010年11月10日です。現代の工業デザイン、特にEurostileから影響を受けた、幾何学的なサンセリフでした。Eurostileの閉じた開口部とコンパクトなプロポーションに惹かれ、その考え方を土台に、超現代的なスタイルを志向する細部を加えたかったのです。ファミリーは、7つのウェイトとイタリックをそろえた完成形で公開しました。

2021年6月4日にファミリーを更新し、旧式となった文字を削除し、反転した引用符を適切なものに置き換え、OpenTypeの分数機能を拡張し、アウトラインの小さな問題を修正しました。その後、2024年10月30日のバージョン1.2では、私のカタログ全体で一貫性を持たせるため、ウェイト名を整理しました。BookはLightに、LightはExtra-Lightに、Extra-LightはThinに、Ultra-LightはHairlineになりました。

From the Starsは常に商用の有料ライセンスで提供し、無料のスタイルは出していません。目立ったプロジェクトに採用されてはいませんが、私にとっては、サンセリフのデザインを、よりプロらしい水準に仕上げられるようになった時点を示す書体でした。以前の作品と、Conthraxのような後のファミリーとの間をつないだのです。

Frozdotre



Frozdotreを公開したのは1998年9月11日です。The Designers Republicと、彼らが手がけた1995年のPlayStation用ゲームWipeoutへの強い関心から生まれたデザインでした。そのゲームの説明書は、私には未来の姿を示しているように感じられ、その気分をいくらか捉えたかったのです。Frozdotreは幅広で、大文字だけのテクノ系のデザインでした。大文字の位置に入れた文字は、小文字の位置に入れたものより、ずっと幅広く描きました。形にはNASAの「worm」ロゴを思わせるところがあり、日本語のカタカナをほのめかす感じもありました。未来的な見た目をさらに進めるため、前方へのわずかな傾きを付けました。

初めは「Frozen Dog Treats」という名前で公開しました。両親の生食のドッグフード事業にちなんだ名前です。ただ、その名前は扱いにくく、メニューで「Frozen Dog」と途中で切れて表示されることもあり、あまり好ましいものではありませんでした。2010年代初頭に書体を作り直したとき、Frozdotreという名前に変えました。その更新では、アウトラインを整え、スペーシングを改善し、句読点類を加えるとともに、ラテン文字を使う言語への対応を広げました。

Frozdotreは常に1スタイルでした。公開当初から無料で使え、2020年8月にパブリックドメインにしました。広く配布されたにもかかわらず、実際のプロジェクトに採用されたのを見たことはありません。私にとっては、1990年代末の、ある特定のデザインの時期への個人的なオマージュとして残っています。

Funboy



Funboyを公開したのは2004年8月8日です。San FranciscoのTypeConから戻って間もないころでした。滞在中、街で目にした、マーカーで幅の狭い文字を描くグラフィティのスタイルに惹かれました。写真は撮りませんでしたが、同じ流れと勢いを捉えられるまで、フェルトペンで練習しました。そこから生まれたのがFunboyです。そのグラフィティの文字を思わせることを意図した、太いストロークと手描きのリズムを持つ、1スタイルの書体でした。

文字の見た目が機械的にならないよう、文脈に応じた合字を組み込みました。入力するにつれて、この別形のペアに自動的に置き換わり、本当の手書きの不規則さや勢いを生むようにしました。名前は、1980年代に聴いていたバンドFun Boy Threeから取りました。デザインの遊び心ある調子によく合うところが気に入りました。

Funboyは常に有料フォントで、無料版を公開したことはありません。2021年6月25日に更新し、旧式となった文字を削除し、引用符を修正し、ブラウザーとの互換性を改善するために垂直メトリクスを調整しました。また、一部の合字が正しく動作しない原因だった

OpenType機能を修正しました。デザイン自体には、それ以外の改良をしていません。Funboyが目立ったプロジェクトに採用されたのを見たことはありませんが、街で目にした生き生きとしたレタリングのスタイルをデジタルの形に移そうとした、私の試みとして残っています。

Galderglynn 1884



Galderglynn 1884を公開したのは2019年1月11日です。Jameson Whiskeyを担当するスウェーデンの代理店から依頼された仕事でした。その代理店は、以前に私が作ったGalderglynn Esquireを見ていましたが、ブランドにもっと直接合わせたものを必要としていました。依頼内容は、その時代の新聞の見出しによく見られる、幅が狭く角張った書体を思わせる、19世紀の見た目でした。それに応えるため、Esquireを特徴づけていた意図的な癖を数多く取り除き、アウトラインを整えて、もっとすっきりした、一貫性のある見た目にしました。

ファミリーはExtra-Light、Light、Regular、Demi-Bold、Boldの5つのウェイトで公開し、それぞれにNormalとCondensedの幅とイタリックを用意しました。また、Extra-Condensedの「Squeeze」スタイルを4つのウェイトでデザインしましたが、こちらにはイタリックを含めませんでした。さらに、Bold Condensedをもとにしたshadowを1スタイル、BoldとBold Condensedをもとにした Engravedを2スタイル加えました。これらの効果を持つスタイル

は、19世紀のタイポグラフィによくある木版画やドロップシャドウを参考にしていて、ファミリーの用途を広げました。依頼には、キリル文字を含め、対応する言語を増やすことも含まれていました。

2024年10月31日のバージョン1.1では、ウェイト名を整理しました。Condensed LightをSqueezeに改名し、ほかのウェイトは、私の別のファミリーと名前の付け方をそろえました。この更新では、tcaronの引用符の形のアクセント記号と縦画が交差していた、小さな重なりも修正しました。Galderglynn 1884は初めから有料で公開し、無料のスタイルを提供したことはありません。今も主にJameson Whiskeyと結びついており、同社はパッケージやマーケティングで使い続けていますが、ほかでは広く採用されていません。

Galderglynn Esquire



Galderglynn Esquireを公開したのは2010年11月19日です。19世紀の初期のグロテスク体から着想を得ました。それらは不ぞろいなところや癖に満ちていて、それが個性を与えていました。そのむらのある性質を捉えるため、当時のグロテスク体の大量の見本をスキャンし、Photoshopで位置を合わせてから、結果を混ぜ合わせました。思い描いたのは、印刷工の見習いが活字の引き出しを落としてしまい、ちぐはぐな文字を雑にケースへ戻した、という場面でした。その感じを保つため、工程にはいくらか偶然性を残しましたが、不規則な見た目を強めるために、特に特徴のある文字の形もいくつか選びました。

ファミリーは、7つのウェイトとイタリックで公開しました。補間を使ってウェイトの範囲を作ったため、細いウェイトはより控えめになり、最も太いウェイトでは、風変わりな特徴がいっそう強まりました。2024年10月31日のバージョン1.3では、分かりやすくするためにウェイト名を整理しました。BookはLightに、LightはExtra-Lightに、Extra-LightはThinになりました。

公開から数年後、大文字だけの版Galderglynn Titlingを作りました。Galderglynn Titlingの全14スタイルは、商用利用も無料のデスクトップライセンスで提供し、本体のファミリーは有料のままにしました。その後、Galderglynn Esquireは、別の依頼仕事だったGalderglynn 1884の土台になりました。Esquire自体は目立ったプロジェクトに採用されていませんが、私にとっては、19世紀の印刷の予測できないところを、現代のデジタルファミリーへと移す方法でした。

Gameness



Gamenessを公開したのは2010年7月10日です。発想のもとになったのは、Game Boy用のFinal Fantasy Legendの箱に描かれた文字でした。それが、1980年代末から1990年代初頭に広く使われた書体Binner Gothicを思い出させました。そのコンデンスでアール・デコ風の性格を、模写せずにいくらか捉えたかったので、背が高く流線形の文字を持つ、幅狭のディスプレイ書体を作りました。

特徴を決める要素の1つが、ひときわ背の高いSでした。それがデザインに独特のシルエットを与えました。この形は、Sが2つ並ぶときや、上にアクセント記号を収める必要があるときに問題を起こしたため、別形を作り、必要なところで自動的に現れるようにプログラムしました。横棒付きの別形のAも加えました。Gamenessは初め、大文字だけの1スタイルで公開し、ほぼ16年間変更しませんでした。

Gameness 2.000を完成させたのは2026年6月28日です。全面的な改修で、もとのRegularを、Thin、Extra-Light、Light、Regular、Semi-Bold、Bold、Heavy、Blackの8つのウェイトからなるファミリーへと拡張し、それぞれに対応するイタリックを用意しました。初めて小文字を描き、大文字も、もとのデザインの背が高く幅狭の性格を保ちながら、一貫性が増すように整えました。イタリックには7.13度という浅い傾きを使いました。これにより、形をすっきり保ち、画面でも形が崩れにくくなります。

スペーシングとカーニングを作り直し、アクセント記号を描き直して、ラテン文字を使う言語への対応を広げました。ピリオド、コンマ、引用符、ギュメを改修し、以前のドット入りのゼロは、全ウェイトを通じて、より一貫して機能する形に置き換えました。通貨記号や数学記号を更新し、分数機能を改善し、あまり役に立たない記号をいくつか削除しました。拡大した文字セットを収めるため、垂直メトリクスも調整しました。

横棒付きの別形のAは今も使えますが、以前のsalt機能から、現在のアプリケーションで使いやすいスタイルセット1へ移しました。自動で入れ子状に組み合わさるSのペアも残し、それに対応する小文字sのペアも加えました。大規模に作り直しても、中心にある発想は変

わっていません。初期のGame Boyのパッケージや、1980年代末から1990年代初頭のタイポグラフィの記憶から形を得た、ほっそりしたアール・デコのディスプレイ書体です。

Gargle



Gargleを公開したのは2015年1月13日です。手描きの、コミックのせりふ用の書体でした。新聞のコミック、特にCalvin and Hobbesの雰囲気を持つものを作るのが目標でした。制作では、まずスペーシング、カーニング、アクセント記号、別形を入れ替えるためのOpenTypeプログラムを完成させた、ベクターのひな型フォントを作りました。そのアウトラインを、大きなサイズで薄いシアンのインクで印刷し、丸芯のマーカーでなぞりました。結果をスキャンし、Photoshopでシアンの線を取り除きました。自動トレースした後、各グリフを拡大・縮小し、もとの形に重ねて手作業で位置を合わせ、さらに整えました。繰り返しの多い工程でしたが、文字に不ぞろいな、手作りの性質を与えました。

ファミリーには3つの幅を用意し、それぞれにRegular、Italic、Bold、Bold-Italicをそろえました。頭文字、または単数の所有格として使われるIには、セリフ付きの形が現れるOpenTypeの規則も加えました。また、ひげ、どくろ、稲妻、落書き、星など、コミック風の記号を出す、合字に基づくショートコードも入れました。Gargleはコミックのレタリング向けに考えていましたが、マーカーの線が予想より細く仕上がり、その用途での使い道が限られてしまいました。

Gargleは初め、商用利用も無料のデスクトップライセンスで公開し、無料フォントのサイトを通じて配布しました。2024年4月にパブリックドメインにしました。広く採用されてはおらず、商業コミックや、ほかの目立ったプロジェクトで使われているのを見たことはありません。記号のショートコードを下にまとめます。ほかの言語でも使えます！

<< >> = ひげ

((swirl)) = 渦巻き……悪態を隠すのに便利です

((zigzag)) = 怒った感じの縦の落書き

((skull)) = どくろと交差した骨（ボールドのスタイルでは塗りつぶし版）

((scribble)) = 線が交差する落書き

((cloud)) = 稲妻を伴う白い雲（ボールドのスタイルでは黒い雲）

((scrawl)) または ((scribble2)) = 横に長い落書き（ボールドのスタイルでは、もっと怒った感じ）

((lightning)) = 稲妻（ボールドのスタイルでは塗りつぶし版）

((!!!)) = 太い感嘆符3つのまとまり（ボールドのスタイルでは塗りつぶし版）

((knife)) = 短剣（ボールドのスタイルでは塗りつぶし版）

((star)) = 大きな星（ボールドのスタイルでは塗りつぶし版）

((star2)) = 中くらいの星（ボールドのスタイルでは塗りつぶし版）

((star3)) または ((stars)) = 小さな星2つ（ボールドのスタイルでは塗りつぶし版）

Gaz



Gazを公開したのは2009年8月25日です。デザインのもとになったのは、20世紀半ばのガソリンスタンドの看板によく見られる、ストーブの煙突風のレタリングでした。鋭い角度と丸めた角がある、その工業的な見た目を捉えたかったのです。そのつながりを強めるため、スモールキャップを大文字より少し幅広くしました。古い看板の文字で気づいた細部でした。

ファミリーは、7つのウェイトとイタリックに加え、質感を付けた「greasy」の5スタイルをそろえた完成形で公開しました。その質感を作るため、ざらざらしたビットマップを複数のレイヤーに重ね、異なる方向へずらす処理をPhotoshopで組みました。各文字をFontLabからコピーし、Photoshopで質感を付け、1ビットに変換して自動トレースし、手作業で整えてからFontLabに戻しました。効率の悪い仕組みでしたが、デザインに合う、不規則で繰り返しのない質感ができました。

2021年5月25日にGazを更新し、旧式となった文字を削除し、アウトラインを整え、プライム記号を加え、OpenTypeの分数機能を拡張し、反転した引用符を置き換えました。2024年10月31日公開のバージョン2.1では、ウェイト名を整理しました。BookはLightに、LightはExtra-Lightに、Extra-LightはThinに、Ultra-Lightは

Hairlineになりました。Gazは常に商用の有料ライセンスで提供し、無料のスタイルを出したことはありません。目立ったプロジェクトに採用されたのを見たことはありませんが、私にとっては、昔の工業的な看板の見た目を、完全なデジタルファミリーへ移す試みとして残っています。

Gendouki



Gendoukiを公開したのは2006年7月6日です。宇宙船の点検パネルという発想から着想を得て、細い繊維のようなステンシルの切れ目を、文字の形を横切るように入れました。名前は、モーターを意味する日本語に由来し、目指していた機械的で、設計された感じを反映するために選びました。常にディスプレイ用途、特にテクノ系の背景やドロップキャップを意図していて、実用的な本文用書体ではありませんでした。

書体は1スタイルで、初めから通常の販売業者を通じて商用の有料ライセンスで提供しています。2021年6月18日に更新し、旧式となった文字を削除し、反転した左引用符を適切な引用符に置き換え、ブラウザーとの互換性のために垂直メトリクスを調整しました。以前の引用符は、Unicodeを通じて使えるように残しました。アウトライン自体は変更していません。

振り返ると、Gendoukiは書体デザインにおけるハイパーモダニズムの一例と見ることができます。文字の形は、文字とステンシルの形を再帰的に抽象化したもので、読めなくなりかねないほど、そぎ落

としました。それは意図的でした。文字として認識できる機能を保ったまま、形をどこまで削減できるかを試すことが目標だったのです。目立ったプロジェクトに採用されたのを見たことはありませんが、抽象化についての、私のより極端な実験の1つとして残っています。

Geoparody



Geoparodyを公開したのは2000年4月4日です。クイズ番組Jeopardy!で使われた書体Anonymousをもとにし、最初の版は1スタイルでした。それが、後のHeavyウェイトに相当します。その初回の公開版は、商用利用も無料でした。

2000年代には、Ultra-LightからHeavyまでのウェイトと、それぞれのイタリックを持つ、より大きなファミリーにGeoparodyを拡張しました。追加のウェイトは、新しく作った細いマスターと、もとの太いスタイルの間を補間して作りました。Anonymousの見た目にもっと近づけられるよう、別形を収めたOpenTypeのスタイルセットを加えました。ファミリーを再構成したとき、「Regular」のウェイトを定義し直し、RegularとHeavyの両方を商用利用も無料にして、ほかのスタイルには商用の有料ライセンスを適用しました。

初めの名前はGyparodyで、AnimaniacsのJeopardy!のパロディコーナーにちなんでいました。「gyp」には差別的な語源があると気づき、2021年にGeoparodyへ改名しました。2024年10月31日のバージョン4.1では、私のカタログ全体で一貫性を持たせるため、ウェイ

ト名を更新しました。BookはLightに、LightはExtra-Lightに、Ultra-LightはThinになりました。また、セクション記号（§）を加えました。

Geoparodyはおおむね、あまり目立たないファミリーのままでしたが、1つの注目すべきプロジェクトに登場しました。Jean Blackがデザインした、Frank Black and the Catholicsの2003年のアルバムShow Me Your Tearsの表紙に使われました。

GGX88



GGX88を公開したのは2010年3月30日です。テレビでストリーミングを視聴するセットトップボックス用のフォントを依頼されて作りました。依頼主はHelveticaのようなプロポーションを求めていましたが、ハードウェアの技術的な制約に合うよう、デザインを調整する必要がありました。主な難題の1つは、私が直接制御できない、システムの自動ヒンティングでした。小さなサイズでの描画の誤りを減らすため、オーバーシュートをすべて同じにし、そのためOやoのような丸い文字の高さをそろえることになりました。また、低解像度のテレビ画面でも読みやすくするため、スペーシングを広げ、一部の細部を単純にしました。例えば、小文字tには、曲がった形の代わりに十字形を使いました。

依頼は独占的なものではなかったので、ファミリーを同時に一般向けにも有料で公開しました。7つのウェイトとイタリックで公開しましたが、依頼主がインターフェースに必要としていたのはRegular、Italic、Bold、Bold Italicだけでした。ファミリーのほかのスタイルは、通常の小売経路で提供しました。

2024年10月31日のバージョン2.1では、ほかのファミリーとそろえるため、ウェイト名を整理しました。BookはLightに、LightはExtra-Lightに、Extra-LightはThinに、Ultra-LightはHairlineになりました。GGX88は、当初のセットトップボックス以外のユーザーインターフェースのプロジェクトにも販売されるようになりました。名前には意図的に意味を持たせず、技術的で中立的な響きになるように選びました。広範なブランディングよりも、機能的な役割のためにデザインされる書体にふさわしい名前にしたのです。

GGX89



GGX89を公開したのは2022年1月8日です。GGX88から派生した、ディスプレイ用途を重視する書体でした。GGX88はユーザーインターフェースでの機能的な使用のために描きましたが、GGX89は見出しや大きなサイズでの組版のために作りました。デザインはCoolveticaから直接生まれました。そのファミリーを拡張した際、曲がった小文字tなど、型にはまらない文字の一部に別形を作りました。そうした別形は、最終的なCoolveticaには入れませんでしたが、GGX89に再利用しました。それらの置き換え以外では、アウトラインはCoolveticaとほぼ同じです。

ファミリーはCoolveticaの構成を正確に引き継ぎ、同じウェイトと幅の範囲を持ち、通常の商用の経路で配布しました。テレビ画面用に設計したGGX88と違い、GGX89には、極めて詰めたスペーシングとカーニングを使い、大きなサイズでの印象を最大限に強めました。同じ特徴のため本文には向きませんが、文字の間隔を詰めることで緊張感や勢いを加えられる、ディスプレイ用途には効果があります。

2024年11月1日のバージョン1.1では、ほかのファミリーの慣例とそろえるため、ウェイト名を整理しました。BookはLightに、LightはExtra-Lightに、Extra-LightはThinに、Ultra-LightはHairlineになりました。この更新では、名前の順序も、幅より先にウェイトを置く形に変えました。そのため、Condensed Boldのようなスタイルは、メニューでBold Condensedになりました。GGX89に無料版を出したことはなく、目立った使われ方も見たことはありませんが、Coolveticaに代わる、より厳格でオーソドックスな形を求めるデザイナーのために、商用の有料ライセンスで今も提供しています。

Ghostmeat



Ghostmeatを公開したのは1997年12月1日です。遊び心がありながら少し不気味なスタイルでデザインした、幅広で、泡のように膨らんだ漫画風の書体でした。デザイナーが色の効果を付けられるよう、前面と背面のレイヤーを別々に加えました。名前は、ビデオ

ゲームFinal Fantasy Adventure（日本ではSeiken Densetsu）から取りました。そのゲームでは「ghost meat」が、食べるとキャラクターの種類を変えられる、いくつかのアイテムの1つでした。

初めは、商用利用も無料のデスクトップライセンスでGhostmeatを配布していました。2022年11月にパブリックドメインにしました。

Giant Tigers



Giant Tigersを公開したのは1997年10月20日です。デザインは、金属活字のカタログからAlternate Gothicをスキャンするところから始まりました。PhotoshopとAlien Skinのソフトウェアで、ぼかしと縞の効果を加え、質感のある縞模様の見た目にしました。名前はカナダのディスカウントストアのチェーンGiant Tigerから取りましたが、デザインとは関係ありませんでした。

初めは、商用利用も無料のデスクトップライセンスでGiant Tigersを配布していました。2020年8月にパブリックドメインにしました。

Gildabeth



Gildabethを公開したのは2023年7月1日です。19世紀末の2つの装飾豊かな書体をもとにしたデザインでした。William W. Jacksonが作り、1879年に特許を取得したCampanileと、Herman Ihlenburgに

よる、より細い姉妹書体Atticです。方法は、以前のTelemachusで行ったことに似ていました。精巧で装飾的なモデルを使い、現代の用途向けに作り直したのです。Gildabethでは、ストロークの太さの変化や幅狭のプロポーションに、ヴィクトリア朝やエドワード朝らしさをいくらか残しながら、形を単純にしてサンセリフの構造にしました。

ファミリーはThinからExtra-Boldまでの6つのウェイトと、それぞれのオブリークで構成しています。初回の公開で全部をそろえ、その後は更新していません。Gildabethは常に有料で、通常の小売経路で提供し、無料のスタイルは出していません。

公開の時期は、長年主流だったミニマリズムに、マキシマリズムのスタイルが取って代わり始めていた、デザイン全体の流れと重なりました。その状況にある程度合った書体ではありましたが、今のところ目立ったプロジェクトに採用されたのを見たことはありません。私にとっては、装飾豊かな歴史的なモデルを、現代のサンセリフの仕組みに適応させた一例として残っています。

Glazkrak



Glazkrakを公開したのは1996年6月10日です。ごく初期に作った書体の1つで、おそらくEurostileの影響を受けた、ブロック状のアルファベットを土台にしました。割れたガラスの質感を作るため、フィルターに頼る代わりに、たくさんの多角形を手で描きました。荒々しい、パンクの影響を受けた見た目にするのが意図でした。

初めは、商用利用も無料のデスクトップライセンスでGlazkrakを配布していました。2022年11月にパブリックドメインにしました。

Gleaming the Cube



Gleaming the Cubeを公開したのは2010年8月11日です。ペット用品の会社から依頼された仕事として始まり、その会社は、擬似ギリシャ文字風のレストランのレタリングから、大まかに着想を得たものを求めていました。制作するうちにデザインは別の方向へ変わり、最終的には、1980年代末から1990年代初頭のスケートボードの広告で記憶していた、ぎざぎざした誇張の強いスタイルを反映するものになりました。名前は、1989年のスケートボード映画Gleaming the Cubeから取りました。すでにデザインを形作っていた文化的な参照によく合ったのです。

書体は1スタイルで公開しました。スケートボードらしさを強めるため、単語の先頭と末尾の両方に大文字を使うと、最も強い印象になるようにデザインしました。独特な組み合わせを作るための専用の合字も加え、標準合字と文脈に応じた別形の、両方の機能にプログラムしました。また、1990年前後の記号の一式を私用領域（Private Use Area）に割り当て、グリフパレットから使えるようにしました。

2021年6月18日に更新し、不ぞろいな部分を修正し、旧式となった文字を削除し、垂直メトリクスを調整し、OpenTypeの分数機能を拡張しました。追加の記号と文字の別形をまとめたスタイルセットも

加えました。Gleaming the Cubeは常に商用の有料ライセンスで提供し、目立ったプロジェクトに採用されていませんが、スケートボードや「エクストリーム」系のブランディングの文化を書体に移そうとした、私の試みの記録として残っています。

Gloss



Glossを公開したのは2010年1月13日です。20世紀半ばの金属活字のスクリプト、特にChampionから着想を得ましたが、もっと芝居がかった見た目に進めたかったのです。塗料が垂れる効果を加えて、OpenTypeの合字としてプログラムし、特定の文字の組み合わせが現れたときに、不規則で流れるようなつながりが生まれるようにしました。それによって、もっと伝統的な復刻版とは違う、荒れた感じの、様式化された性格をスクリプトに与えました。

Glossは日常の本文用ではなく、装飾的なディスプレイの仕事向けで、惹かれる人はかなり限られるだろうと、初めから分かっていました。

2021年6月18日にGlossを更新し、旧式となった文字を削除し、アウトラインの誤りを修正し、幅を調整し、垂直メトリクスを改善しました。機能の追加や拡張はしていません。Glossが目立ったプロジェクトに採用されたのを見たことはありませんが、昔のモデルと実験的な効果を組み合わせることへの、私の関心の一例として残っています。

Glyxonite



Glyxoniteを公開したのは2023年5月20日です。私が取り組んだ中でも、特に手間のかかったデザインの工程を経て完成しました。発想はTadashi YamashitaのGalaxianのゲームロゴから始まりましたが、そのロゴ自体はRoger Deanの特徴的なレタリングをもとにしたものでした。Yes、Asia、Uriah HeepなどのバンドのためのDeanの作品は、プログレッシブ・ロックの視覚的な世界を形作る助けになりました。そして、GalaxianのロゴとDeanによるGreensladeのデザインの類似が、私に、より幅広い視覚表現の語彙を与えました。

難しかったのは、単一で一貫した「Roger Deanのアルファベット」が存在しないことでした。手法は仕事ごとに変わり、最も有名なYesのロゴは、すべて小文字です。見つかる限りの大文字を探し出して分析し、それらをどう一貫した仕組みに移すかを決める必要がありました。本当の難しさは、曲線と、鋭い縁で唐突に途切れる部分との釣り合いを取ることにありました。それがGalaxianのロゴ自体を、あれほど印象的にしていた特徴でした。スケッチ、重ね合わせ、スキャン、仕上げを重ねて書体を作り、使えるディスプレイフォントとして機能するところまで進めました。

Glyxoniteはディスプレイ書体だけを意図して考え、ロゴやポスターなど、大胆で異世界を思わせるスタイルが合う場面を想定しました。無料で配布したことはなく、有料フォントとして公開し、その後は更新していません。今のところ、目立った使用例は把握してい

ません。私にとっての価値は、工程自体にありました。アーケードゲームの歴史とプログレッシブ・ロックの美学を、1組の文字の形にまとめる探究だったのです。

Gnuolane



2007年1月25日、当時のタイポグラフィを席巻していたミニマルなサンセリフの波に対抗しようと、Gnuolaneを発表しました。Franklin Gothicなど20世紀初頭のグロテスク体を参考にしながら、MicrogrammaやUniversといった世紀半ばのデザインに見られる超楕円のプロポーションを取り入れました。違いを出すため、アセンダーの端を斜めにしました。これは以前のBlue HighwayやExpresswayでの仕事を引き継いだ判断ですが、ここでは、ほかは素直なサンセリフに個性を加える方法として、より意識的に使いました。

ファミリーはイタリック付きの5ウェイトで設計し、後にテクスチャのあるスタイルを2つほど加えました。発売時、商用利用可能な無料ライセンスで提供したのはRegularだけでした。すでに2つの派生書体を作る計画があったので、このデザインの利用を広げ、認知度を高めたいという意図的な判断でした。ほかのウェイトは、初めから有料で販売していました。

Gnuolaneは主にディスプレイ書体として考えましたが、大きめのポイントサイズなら短い広告文にも使えると思っていました。広く知られるまでには至りませんでしたが、拡張する価値がある程度には

成果がありました。2021年6月18日に技術的な更新を行い、廃止扱いの文字を削除し、不整合を修正し、分数を改善し、プライム記号を加え、アウトラインを整えました。2024年11月1日のバージョン2.1では命名体系を改め、BookをLight、Ultra-LightをThinに変更し、メニューの統一性を高めるため「Grind Bold」を「Bold Grind」に変えました。こうした調整で、現代の環境でもファミリーを使い続けられるようにし、派生書体のGnuolane JumpとGnuolane Stencilの土台を整えました。

Gnuolane Jump



2010年4月27日、元のGnuolaneの遊び心ある変奏としてGnuolane Jumpを発表しました。目指したのは、20世紀半ばのジャズやロックのアルバムジャケットにある躍動的なレタリングを思わせる、跳ねる効果です。Ornette ColemanのOrnette!（1961年）は、じっくり研究した例のひとつでした。もうひとつは、ガレージセールで見つけたTed Brown SextetのFree Wheelingです。何年も前にレコード売り場でEddie LaytonのCaravanを見た記憶もありました。こうしたレコードでは、幅の狭いサンセリフがベースラインの上下に波打つことが多く、そのリズムを書体に取り込みたかったのです。

技術的には、この効果の実装は簡単でした。OpenTypeの合字を使い、よくある2文字や3文字の組み合わせを別のグリフに置き換えて、文字が上下に跳ねるように見せました。利用者が手作業で調整

しなくても、単語に生き生きとした動きが生まれます。GnuolaneのRegularとは違い、Gnuolane Jumpのどのスタイルも無料では提供せず、有料製品としてのみ発売しました。

Gnuolane Jumpは、初めからディスプレイ書体として考えていました。少し昔らしい活気を添えたい見出しやポスター、レトロなデザインで使うことを想像していました。目立ったプロジェクトで使われた例は見ていませんが、アルバムジャケットの美学をデジタルタイポグラフィに応用する実験であり続けています。2021年6月18日に更新し、不整合を修正し、廃止扱いの文字を削除し、垂直メトリクスを調整しました。2024年のバージョン1.2ではスタイルメニューの表示を整え、小さなベクターの問題を修正して、現代の環境でも円滑に動作するようにしました。

Gnuolane Stencil



2008年9月4日、工業的で軍用らしい雰囲気を加えたGnuolaneの変種として、Gnuolane Stencilを発表しました。元のデザインの力強さを保ちつつ、20世紀半ばのポスター文字を思わせる切り抜きの質感を与えるのが狙いでした。太く実用本位の切れ目ではなく、ごく細いステンシルのつなぎ部分を選びました。その選択によって、ステンシルらしさを持ちながら読みやすさを保てました。つなぎ部分が太ければ、読みやすさを損なっていたでしょう。

この書体は、初めからディスプレイ用で、実際のステンシルの切り抜き用ではありませんでした。無料版はなく、当初から有料で販売しました。目立ったプロジェクトでの使用例は見ていませんが、スプレー塗装や工業用マーキングをそのまま再現するのではなく、すっきりと現代化されたステンシルの外観を求めるデザイナーのための道具として作りました。

2021年6月25日にファミリーを更新し、廃止扱いの文字を削除し、不整合を修正し、分数の高さを調整し、アウトラインを整えました。同時にOpenTypeの分数機能を拡張し、長い分子や分母に対応させました。2024年11月1日のバージョン1.2ではウェイト名を変更し、BookをLight、Ultra-LightをThinにしました。こうした調整で、Gnuolaneファミリー全体や現在のソフトウェア標準との一貫性を保ちました。

Goldburg



1957年にGeorge BowditchがIdaho州の歴史案内標識のために作った特徴的な文字を研究した後、2006年8月15日にGoldburgを発表しました。州の道路事業のために設計された彼の文字は、機能的でありながら個性があり、20世紀半ばのアメリカのタイポグラフィの優れた例だと感じました。デジタルでの使用に合わせて調整した文字間隔を除き、彼のスタイルのほぼすべてを書体に取り入れました。その出自に敬意を表し、Idaho州のGoldburg Hot Springsにちなんで名付けました。

Goldburgを無料で提供したことはなく、常に有料フォントでした。力強く、歴史に根ざした外観を必要とする仕事に適したディスプレイ書体として考えました。私の知る最も目立つ使用例は、2007年のSweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Streetのポスターです。制作チームが文字に使い込まれたようなテクスチャを加えたのを見て、Goldburgの大文字から派生した別書体Ebenezerを作ろうと思いました。

2021年6月25日、現在の環境との互換性を保つためにGoldburgを更新しました。廃止扱いの文字を削除し、長い分子や分母に対応するようOpenTypeの分数機能を拡張し、ブラウザー間で使えるよう垂直メトリクスを調整しました。それ以降は改訂していません。私にとってGoldburgは、Idaho州の公共空間のタイポグラフィにBowditchが残した貢献の記録であると同時に、地域と場所に結びついたスタイルを、機能するデジタルデザインに移す実験でもあります。

Golden Girdle



Take2 Gamesでリアルタイム戦略ゲームDark Colonyに取り組んでいた1997年6月13日、Golden Girdleを発表しました。この仕事では、未来的でテクノ風の要素を詰め込んだインターフェース画面を作る必要がありました。その中に、Data ’70やWestminsterなど1960年代のMICRフォントを参考にした、幅広いピクセルの文字がありました。その発想を広げ、SF的なディスプレイ用途に寄せた、抽象的

で型破りな形の極端に幅広い書体を作りました。名前は近所のファミリーレストラン「Golden Griddle」をもじったもので、同僚同士の内輪の冗談として「Golden Girdle」に変えました。

最初の絵は低解像度のピクセル文字で、それを拡大し、ぼかしてから自動トレースでベクター化しました。工程の限界が不均一な曲線に表れ、結果は粗いものでしたが、時間をかけてアウトラインを整えました。2010年代には再び手を入れ、自動トレースの不具合を滑らかにし、カーニングを改善し、アクセント付き文字を置き換えたり増やしたりしました。また、逆さの「F」に似た代替の「E」は読みやすさを損なうため削除しました。こうした少しずつの変更で、誇張したプロポーションを保ちながら、品質と言語対応の両方を改善しました。

Golden Girdleは常に商用利用も無料で、2022年11月にはファイルを変えずに完全にパブリックドメインへ移しました。ディスプレイ専用、とりわけ未来的あるいはテクノ的な雰囲気を求める場面のために設計しました。特徴的な外観にもかかわらず、実際に使われた例を見たことがありません。極端な幅広さと使いにくさのためではないかと思います。私にとっては今もお気に入りのひとつで、自分の経歴のある瞬間と、初期の仕事の実験精神の両方を表すデザインです。

Goldsaber



2014年7月9日、大文字だけの1スタイルとしてGoldsaberを発表しました。目指したのは、幾何学的な構成の中で鋭い角と大きく流れる曲線を強調し、アールデコの形を取り入れたディスプレイ書体です。長い本文よりも、ポスターやタイトルに向く、流線的で装飾的な外観を意図しました。

Goldsaberは当初から商用利用可能な無料ライセンスで提供しました。同じ文字の組み合わせが繰り返される場合に変化を付けられるよう、合字や代替文字のOpenType機能を備えていました。それでもあまり注目されず、利用者も大きく増えませんでした。

最初の発表以降、デザインを改訂したことはなく、目立った使用例も耳にしていません。2024年4月、ファイルを変えずにパブリックドメインへ移しました。Goldsaberは私のあまり知られていない仕事のひとつで、デジタルのディスプレイ書体でアールデコのテーマを再訪した短い実験です。

Gomoku



2006年9月25日、有料のディスプレイ書体としてGomokuを発表しました。特定の資料に基づくというより、自由に形を作る練習として考えた、分厚いスラブセリフの実験です。文字は幅広く重厚で、切り抜いたような外観が、ほとんど手作りのような印象を与えました。

Gomokuの珍しい点のひとつは、レイヤー構成です。主となる前景フォントに加え、組み合わせると奥行きや質感を加えられる任意の背景レイヤーを用意しました。この効果の実装は単純で、技術的な問題はありませんでしたが、書体に遊び心あるコラージュのような質感を与える方法になりました。

Gomokuはディスプレイ専用で、ポスターや見出し、短い力強い文字列に向けて設計しました。目立ったプロジェクトでの使用例は見ておらず、広く普及したフォントというより、デザインの実験にとどまっています。唯一の改訂は2021年6月18日で、廃止扱いの文字を削除し、アウトラインを整え、互換性のために垂直メトリクスを調整しました。

Good Times



1989年から1994年に使われたPontiacの車の文字を研究した後、1998年5月12日にGood Timesを発表しました。そのブランドの幅広いカプセル形の文字には未来的な性質があり、デジタルのディスプレイ書体へと応用しました。Good Timesは初めから大文字だけでした。2000年代に依頼主から小文字の制作を頼まれましたが、大文字と調和しないため採用を見送りました。その制約が、やがて2019年に別のデザインGood Timingを作るきっかけになりました。

Good TimesのRegularは商用利用可能な無料ライセンスで発表し、その後も無料のままです。2012年5月9日、オブリーク付きの7ウェイトへファミリーを拡張しましたが、追加したスタイルはすべて有料のみでした。この発表はRegularを作り直す機会にもなり、曲線、文字間隔、カーニングを整えました。

Good Timesは、2017年から2021年にMarvel StudiosのSpider-Manシリーズのロゴに使われ、大きな注目を集めました。対象はSpider-Man: Homecoming、Spider-Man: Far From Home、Spider-Man: No Way Homeです。インドのSF映画2.0のポスターにも登場し、さらに最近ではSpider-Man: Brand New Day（2026年）のロゴで副題に使われました。こうした作品によって、私のフォントの中でも数少ないほどの認知度を得ました。

互換性を維持するため、デザインは何度か更新しています。2021年12月7日、スタイルメニューや逆向きの引用符の問題を修正し、廃止扱いの文字を削除しました。2024年11月6日のバージョン4.2では

ウェイトの命名体系を整理し、BookをLight、LightをExtra-Light、Extra-LightをThin、Ultra-LightをHairlineに変えました。この記録された更新以外には、Regularを改訂していません。

Good Timing



Good Timesに合わせる小文字を求める長年の要望に直接応える形で、2019年6月5日にGood Timingを発表しました。元の大文字とうまくなじまないため、Good Timesに小文字を加えることには抵抗していました。Good Timingでは新たに出発し、大文字と小文字が無理なく共存するように構想を練り直せました。

ファミリーはGood Timesの未来的な美学を引き継ぎつつ、イタリック付きの7ウェイトへ広げました。太いウェイトはとりわけ力強く、デザイナーが情報の階層に強いコントラストを付けられます。また、ギリシャ文字とキリル文字への対応で機能を広げ、ラテン文字系の言語以外にも使えるようにしました。Good Timesがディスプレイ専用だったのに対し、Good Timingはディスプレイと、大きめのサイズでの短い本文の両方に使えるよう設計しました。

手に取りやすくするため、Boldは商用デスクトップ利用可能な無料ライセンスで提供し、ほかのスタイルはすべて有料のみとしました。発表以降の改訂はなく、目立った使用例も知りません。文字セットとファミリー構成が広がっていても、ダウンロード数ではGood Timesのほうが上です。書体デザインの続編が前作を超えるのは、しばしば難しいということを示しています。

Goodfish



2000年9月24日にGoodfishを発表しました。デザインの根底にあるのは看板描きの手法です。骨格から始め、斜めのストロークを加え、最後に三角形のラテンセリフを付けました。その結果、鋭い細部と少し即興的な性質を持つ、幾何学的なスラブセリフになりました。ファミリーはRegular、Italic、Bold、Bold Italicの4スタイルで、一般的なディスプレイ用途を意図していました。名前はPort Creditでのある出来事から来ています。友人がその日の釣果を見せて、「real good fish」と呼んだのです。その言葉が頭に残りました。

Goodfishは初めから商用利用可能な無料ライセンスで提供しました。その後の数年は小さな調整を重ねましたが、最も大きな更新は2012年7月20日のバージョン5.001です。ベクターの整理、適切なオーバーシュート、アクセントの改善、新しい句読記号、文字間隔とカーニングのやり直し、クラスベースのカーニングの追加を行いました。垂直メトリクスも現代の標準に合わせて修正しました。その更新後はデザインが安定し、2024年4月にはそれ以上変更せずにパブリックドメインへ移しました。

Goodfishはほどほどの人気を保っています。素直で素朴な外観が理由なのだと思います。長年、使われているのを見かけてきましたが、目立った具体例を挙げることはできません。私にとっては、看板描きの手法をデジタル形式に持ち込み、長年の無料ライセンスによって広く利用できるようにした実験です。

Gord



私は2010年2月16日にGordを、有料のディスプレイ書体として公開しました。異なる1970年代の書体の要素を組み合わせ、わざとごちゃ混ぜになったものを作るのが狙いでした。そのために、Pump、Churchwardのデザイン、Bauhaus、そのほか同時代の似たスタイルの見本をスキャンし、直接トレースしてデジタル化しました。調和は目指していません。できあがったアルファベットがちぐはぐで不揃いに感じられ、少し混沌としたレトロな雰囲気を帯びるようにしたかったのです。

Gordを特徴付けるものの一つは、文字の縦位置のずれです。これは意図的に取り入れました。遊び心や弾むような印象を出すためではなく、だらしなく、手入れの行き届かない見た目にするためです。この判断によって、デザインはそのテーマに沿ったものになりました。洗練された統一感のあるフォントではなく、互いに合わない素材の寄せ集めです。この効果はディスプレイ用途の大きなサイズでしか働きませんが、もともとその用途を想定していました。

この書体に手を入れたのは、2021年6月4日の技術的な更新だけです。その更新では、非推奨の文字を削除し、縦方向のメトリクスを調整し、アウトラインを整え、OpenTypeの分数機能の対応範囲を広げました。私の知る限り、Gordが目立ったプロジェクトに使われたことはありません。それでも、書体デザインにおけるまとまりの常識を、意図的に破る実験として残っています。

Got No Heart



20世紀半ばの原子力時代のデザインの外観を捉えようと、1997年7月19日にGot No Heartを発表しました。文字は1950年代の家具の腎臓形のモチーフと、当時の流線的な曲線を参考にしました。塗りつぶし版と輪郭版の2種類を作り、どちらも最初から商用利用可能な無料ライセンスで提供しました。名前はElvis Costelloの曲「Watching the Detectives」の歌詞から取っています。

振り返ると、この書体は期待したほどにはうまくいきませんでした。いくつかの文字が腎臓形のテーマと調和せず、全体として一貫性を欠いていました。ディスプレイ用を意図していましたが、ちぐはぐな性質が魅力を狭め、広く使われることはありませんでした。

2012年5月9日に大きな更新を行い、曲線を整え、アクセント付き文字を置き換え、句読記号を加え、文字間隔とカーニングをやり直しました。これで技術的な水準は最新になりましたが、基本的な構造の問題は残りました。2020年8月、さらに変更することなくGot No Heartをパブリックドメインへ移しました。目立ったプロジェクトでの使用例は知りません。20世紀半ばのデザイン言語をデジタル書体へ応用した、欠点のある実験だと考えています。

Graffiti Treat



1997年12月1日、1スタイルのディスプレイ書体としてGraffiti Treatを発表しました。デザインはMississaugaの橋の下で見つけた落書きに基づいています。文字は粗く不格好でしたが、同じような生々しさを持つ、ぎざぎざで型破りな形からフォントを作る着想をくれました。名前は、Canada Dryの清涼飲料で、カナダでも時折販売されていたTahitian Treatに由来します。言葉遊びとして「Graffiti Treat」に変えました。

最初から商用利用を無料とするライセンスで提供しました。2012年11月14日にバージョン3.001を発表し、色を付けやすくするため、重ねて使う前景と背景のフォントを加えました。技術的な更新はこれだけで、2020年8月にはさらに変更せずにGraffiti Treatをパブリックドメインへ移しました。

この書体は常にディスプレイ専用です。風変わりな形は本文に向きませんが、求めていた粗く間に合わせのような性質は伝えています。長年、低予算のビデオゲームのパッケージや衣料品店のグラフィックで使われているのを見てきました。執筆時点では、Dafont上の私のフォントの中で人気は64位前後で、平均すると1日約12件ダウンロードされています。

Graveblade



2008年1月15日、有料のディスプレイ書体としてGravebladeを発表しました。目標は、AC/DC、Iron Maiden、Metallicaなど、古典的なハードロックやメタルのバンドのロゴを参考に、ヘヴィメタルの美学を使えるアルファベットへ凝縮することでした。極端なブラックメタルのロゴによくある読めなさに頼らず、攻撃的な印象を出したかったのです。

文字の基本構造とストロークの考え方はブラックレターから借りましたが、ペンよりも刃を思わせるように変えました。ぎざぎざの角は稲妻を連想させ、尖らせた端部がナイフのようなテーマを強めます。結果として、ゴシックの伝統とヘヴィメタルの図像を組み合わせた、意図的に力強く刺々しく見せるデザインになりました。

この書体はディスプレイ専用に作りました。無料版を発表したことはなく、常に有料製品でした。2021年6月4日に技術的な更新を行い、廃止扱いの文字を削除し、逆向きの引用符を修正し、垂直メトリクスを調整し、不整合を直して、プラットフォーム間の互換性を確保しました。

Gravebladeは、私のディスプレイ書体の中でも比較的目に付くもののひとつです。Pokémon Omega Rubyのロゴ用に改変され、Jimmy Eat Worldのグッズで使われたことも知っています。こうした用途で、メタルらしさを保ちながら、音楽とエンターテインメントの間を渡れるデザインだと確認できました。

Gravtrac



極端に幅を詰めたデザインの探究を続ける中で、2020年1月6日にGravtracを発表しました。出発点は、Jameson Whiskeyのために以前作ったGalderglynn 1884でした。その仕事では極端な幅の変化を試し、同じ構築方法をGravtracにも持ち込みました。最も幅の狭いマスターを作るには、最も幅広い版を複製し、一方は縦横の比率を保って縮小し、もう一方は比率を変えて縮小して、マスクレイヤー上で重ねました。両者を比較しながら点を手作業で調整し、狭い版を意図したプロポーションとウェイトに合わせることができました。

Gravtracは、標準幅でさえ並外れて狭いスラブセリフとして構想しました。そこからさまざまなウェイトと幅へファミリーを広げ、圧縮したスタイルでは読みやすさの限界に迫りました。最も詰まった版のオブリークは傾きを弱めました。強く幅を詰めると、急なイタリックの傾きは効果を発揮しにくいためです。常にディスプレイ用途を意図し、本文の読みやすさよりも省スペースと視覚的な強さを重視しました。

手に取りやすくするため、Compressed Boldを商用利用可能な無料ライセンスで提供し、ほかのスタイルはすべて有料のみとしました。発表後の唯一の改訂は、2024年11月6日のバージョン1.1です。小さなベクターの問題を修正し、Ultra-LightをThinに改称し、幅より先にウェイトを置く命名体系へ整理しました。たとえば「Compressed Heavy」は「Heavy Compressed」になりました。

Gravtracが目立ったプロジェクトで使われた例は見ていませんが、私にとっては、幅の詰まったファミリーを構築する技術的な工程と、スラブセリフをどこまで狭くすると破綻するのかを探る練習です。

Great Escape

ABCDEFabcdef1234

2010年7月27日、有料ファミリーとしてGreat Escapeを発表しました。10年前にPakenhamで探った領域に戻ったデザインですが、その頃には技術がもっと洗練されていました。幾何学的な原理で構築しながら、角にごく軽い丸みを付けて形を和らげました。この丸みは、測定したモジュールではなく目で調整したもので、硬すぎる印象を避けつつ合理的な構造を与えました。

Great Escapeは、ウェイト、幅、イタリックを展開する28スタイルの大きなファミリーとして開発しました。ディスプレイと短い本文の両方を意図し、コンパクトな形と柔らかな細部が、親しみやすさを保ちつつ威厳を伝えられると考えました。名前に特別な意味はありません。Board of DirectorsやFrom the Starsのように、複数の単語でフォントに名前を付ける当時の流行を反映したものです。

発売後、2回改訂しました。2021年12月7日には、廃止扱いの文字の削除、逆向きになっていた左引用符の修正、重複した合字の削除、倒立した句読記号の位置を下げる調整、分数機能の拡張、ファイルサイズを小さくするためのカーニングの最適化を行い、一部のアプリケーションのメニューにUltraLight Italicが表示されない不具合を

修正しました。2024年11月6日のバージョン1.3ではウェイトの命名体系を整理し、BookをLight、LightをExtra-Light、Extra-LightをThin、Ultra-LightをHairlineに変えました。それ以外の改訂はなく、目立ったプロジェクトでの使用例も見ていません。

Green Fuz



1999年5月30日にGreen Fuzを発表しました。デザインは昔のホラー漫画と、バンドThe Crampsのロゴから影響を受けています。文字が滴り落ちる形で、古典的なB級ホラー映画のグラフィックを思わせることを意図しました。名前はThe Crampsの曲「Green Fuz」から取ったので、末尾の「z」もひとつだけです。

当初、Green Fuzは商用デスクトップ利用可能な無料ライセンスで配布しました。2024年4月にパブリックドメインへ移しました。長年、ホラーやハロウィーンをテーマにしたデザインでよく使われてきました。

Groovy Ghosties



1997年10月30日にGroovy Ghostiesを発表しました。漫画の幽霊の形に基づくデザインで、遊び心あるディスプレイ書体を意図しました。名前はポップパンクバンドThe Groovie Ghouliesにちなんだものです。

当初、Groovy Ghostiesは商用デスクトップ利用可能な無料ライセンスで配布しました。2020年8月にパブリックドメインへ移しました。

Guanine



2001年6月4日にGuanineを発表しました。デザインは古いバスで見た文字から影響を受けており、1930年代のものだったかもしれません。粗く工業的な文字に、アールデコの特徴がありました。Binnerに多少似ていましたが、C、G、Sなどには独特のハンマーのような端部を付けました。「Guanine」という名前はデザインとは無関係で、響きが気に入って選びました。ただし、グアノや魚の鱗に含まれ、4種類の核酸塩基のひとつでもある化合物の名前でもあります。

当初、Guanineは商用デスクトップ利用可能な無料ライセンスで配布しました。2024年4月にパブリックドメインへ移しました。この書体を完成させたのは、2001年10月にTypodermic Fontsを立ち上げる数か月前でした。

Gulkave



2012年10月19日、有料のディスプレイ書体としてGulkaveを発表しました。昔のレーザーディスクのビデオゲームに着想を得たデザインで、低解像度のグラフィックの外観を再現しようとしました。文字はピクセルでできているように見えますが、実際には本当のビットマップフォントより洗練された描き方をしています。その錯覚を強めるため、カーニングの調整は1ピクセル単位に限定しました。それ以外の判断の大半は技術的というより視覚的なもので、厳密なグリッドに頼らず、統一感のあるデジタルらしさを与えました。

名前は、Compileが開発しSegaが発売した1986年のSG-1000用シューティングゲームGulkaveから取りました。ゲームそのものを直接指し示そうとしたわけではなく、言葉の響きが書体のレトロゲーム的な雰囲気に合うので選びました。Gulkaveは常にディスプレイ専用で、誇張したブロック形の文字が、ビデオゲームを思わせる懐かしい雰囲気を作れる場面を意図しました。

最初の発表以降、この書体は改訂しておらず、目立ったプロジェクトでの使用例も見ていません。私にとっては、以前Computechnodigitronicで探った考え、とりわけピクセル風の外観とベクターでの描画の間のせめぎ合いを引き継いだデザインの実験でした。

Gumtuckey



1999年2月7日にGumtuckeyを発表しました。自分の書体Vibrocentricを基に、文字にブーツの靴底の模様を加えて、履物を思わせる効果を作ったデザインです。名前はOttawa Valleyでゴム長靴を指す表現から取りました。

当初、Gumtuckeyは商用デスクトップ利用可能な無料ライセンスで配布しました。2020年8月にパブリックドメインへ移しました。

Gunplay



Steve McQueenとAli MacGrawが主演した1972年の映画The Getawayに着想を得たステンシル書体として、2000年6月6日にGunplayを発表しました。映画のポスターのある版では、俳優の名前がステンシル風の文字で組まれており、その文字から推し広げ

て、ゼロから書体を作りました。Gunplayはディスプレイ専用で、太く塊のような形と開いたつなぎの切れ目が、大きく使ったときに効果を発揮するようにしました。

発表時は、Regularと3Dを商用利用可能な無料ライセンスで提供しました。2004年には改訂し、アクセントを置き換え、句読記号や記号を追加し、位置合わせの問題を修正しました。2011年2月4日、テクスチャのある有料専用の2スタイルを加えてファミリーを拡張しました。ファミリーの全容は今もそれで、その後の更新はありません。

Gunplayは長年人気を保ち、デザインの仕事でよく見かけますが、具体例を挙げることはできません。また、CNCルーター、レーザー、プラズマ切断機で使うため、つなぎ部分を広くする特注の改変の注文も受けました。こうした応用は、デジタルデザインに加えて実物の製造でも実用的であることを裏付けました。

Gurkner



2008年1月8日、有料のディスプレイ書体としてGurknerを発表しました。柔らかく丸い文字を試しているうちに、Casper the Friendly Ghostを思い出したことから生まれたデザインです。その連想はほかの形にも影響し、ふっくらした漫画のような文字になりました。通常の位置にそろえたまっすぐな版と、文字がベースラインの上下に跳ねる、より動きのある版の2種類を開発しました。

跳ねる版の弾む効果を強めるため、特定の文字のペアを自動的に置き換えるOpenTypeの合字を加え、文字列に不規則なリズムと動きを作りました。どちらもディスプレイ専用で、誇張した形が遊び心や漫画的な連想を伝えられる場面を意図しました。

2021年5月25日に更新し、アウトラインの不整合を修正し、廃止扱いの文字を削除し、細部をいくつか整えました。それ以降Gurknerは改訂しておらず、目立ったプロジェクトでの使用例も見ていません。名前はLate Night with David Lettermanで繰り返された小ネタに由来します。番組のディレクターHal Gurneeを、冗談で「Hal Gurkner」と紹介していたのです。

Gymkhana

ABCDEFabcdef123

20世紀のアメリカの看板描き、とりわけ1940年代と1950年代のブロック体の文字に着想を得たサンセリフファミリーとして、2016年6月5日にGymkhanaを発表しました。厳密な幾何学に従うのではなく、熟練した看板描きがフリーハンドで描いたように文字を設計しました。丸い文字はコンパスではなく目で形を決め、縦画の幅も測らず目で調整して、気楽で親しみやすいリズムを与えました。

ファミリーにはイタリック付きの6ウェイトがあり、ギリシャ文字とキリル文字への対応、任意で使えるオールドスタイル数字も含めました。大半のスタイルは有料でしたが、元はBookという名前だった

Gymkhana Lightは常に無料ライセンスで提供しました。ディスプレイと本文の両方を意図し、ゆったりしたプロポーションと柔らかな幾何学的形状で、心地よく読めるようにしました。

唯一の改訂は2024年11月7日のバージョン1.1で、ウェイトの命名体系を整理しました。BookをLight、LightをExtra-Light、Extra-LightをThinに変えました。Gymkhanaが目立ったプロジェクトで使われた例は見ていませんが、私にとっては、20世紀半ばのレタリングを多用途のデジタルファミリーへと移した、素直な解釈です。

Hachimitsu



2010年5月4日、有料のディスプレイ書体としてHachimitsuを発表しました。かつて大阪で見た、上部が重い昭和時代の看板から影響を受けたデザインです。その看板は、おそらくもう残っていないでしょう。上部には幅広い肩と太いストロークを持たせ、下部へ向けて細いストロークと狭い土台に絞る文字を作りました。その不均衡が、1960年代のSFポスターやB級映画の広告を思わせる、重々しく怪獣のような存在感を与えました。日本語で「蜂蜜」を意味する名前は、このデザインを文化的な背景に結びつけるために選びました。

大文字だけのディスプレイ書体として作り、本文ではなく劇的な見出しに向けました。2021年5月25日に技術的な更新を行い、プライム記号を加え、廃止扱いの文字を削除し、逆向きの引用符を置き換

え、三点リーダーの幅を調整し、OpenTypeの分数機能を拡張し、統一性を高めるためアウトラインを整えました。それ以降は改訂しておらず、目立ったプロジェクトでの使用例も見ていません。

Hackensack



2010年6月25日、有料のディスプレイ書体としてHackensackを発表しました。始まりは、iOSのGame Centerアプリ用に幅の狭いスラブセリフを求めていたAppleからの依頼でした。コンパクトなClarendon系の書体の影響を受け、ボール状の端部と頑丈なスラブセリフを備えましたが、小さな携帯画面でも読みやすいよう細部は単純化しました。OpenType機能としてオールドスタイル数字も加え、キリル文字とベトナム語を含むよう文字セットを広げました。

Appleは結局、アプリに別のスラブセリフを選んだため、Hackensackがそのインターフェースで使われることはありませんでした。イタリックのない1ウェイトとして有料販売しました。唯一の更新は2015年5月1日で、行間を改善するため垂直メトリクスを調整しました。目立ったプロジェクトでの使用例は見ていません。

Hamma Mamma Jamma



1998年1月28日にHamma Mamma Jammaを発表しました。1970年代のディスプレイ用レタリング、特にバン文化のグラフィックに結びついたスタイルから影響を受けたデザインです。同じ日に発表した自分の書体Husky Stashの、幅を詰めた直立の変種として開発しました。名前は、Carl Carltonの1981年の曲「She's a Bad Mama Jama」によって広まった婉曲表現から取りました。

当初、Hamma Mamma Jammaは商用デスクトップ利用可能な無料ライセンスで配布しました。2020年8月にパブリックドメインへ移しました。

Hawkeye



1997年12月4日にHawkeyeを発表しました。Torontoで見た大規模な落書きに着想を得た書体です。モジュールで構成し、色の効果を付けられるよう前面と背面を別のレイヤーにしました。通常は自由で有機的な本物のグラフィティと違い、Hawkeyeにはもっと硬く技術的な構造がありました。名前はテレビシリーズM*A*S*H*の登場人物Hawkeyeから取りました。

当初、Hawkeyeは商用デスクトップ利用可能な無料ライセンスで配布しました。2020年8月にパブリックドメインへ移しました。

Hayate



2007年1月23日、有料のディスプレイ書体としてHayateを発表しました。第二次世界大戦の太平洋の航空戦を扱うビデオゲーム用に依頼されたものですが、デザインそのものはその時代と直接関係がありませんでした。切った竹の質感としなやかな強さに基づき、太いストロークの幅広い肩と、細いストロークの狭い土台を文字に与えました。結果はスモールキャップのデザインで、正真正銘の歴史的な手本ではなく、20世紀半ばの工業的なスタイルを通した、擬似的な日本風の影響を帯びました。名前は、戦時中の大日本帝国海軍のMitsubishi A6M Zero戦闘機のコードネーム「Hayate」から取りました。

2010年7月19日に改訂し、垂直メトリクスを調整しました。その後、2021年6月18日により大きな技術的更新を発表し、廃止扱いの文字を削除し、重複した合字を取り除き、アウトラインを整え、ブラウザー間の互換性を高めるため再び垂直メトリクスを調整しました。そうした変更以外、書体そのものは安定しています。

2025年、Hayateの販売上の位置付けを変えることにしました。宣伝画像にあった当初の航空戦のテーマは、用途の印象を狭め、軍事史に不必要に結びついていると感じました。デザインそのものに本物の第二次世界大戦の根拠はないため、アウトドアの冒険の書体として打ち出し直しました。この位置付けの変更で変えたのは見せ方だけで、フォント自体は変えていません。目立ったプロジェクトでの使用例は見ていません。

Headlight

ABCDEFabcdef1234

2007年11月1日、有料の丸みのあるサンセリフとしてHeadlightを発表しました。超楕円の曲線にヒューマニスト的なストロークと楕円形のペン先によるような装飾を組み合わせたデザインです。Barry DeckのTemplate Gothic、特にそのストロークの太さの変化からわずかに影響を受けていますが、つながりは間接的でした。Arial Roundedのような幾何学的な丸い書体よりも親しみやすく、技術的な印象を弱めながら、本文とディスプレイの両方で機能する文字にしたかったのです。

ファミリーは5ウェイトで始まり、2009年8月16日にイタリックを加えて拡張しました。この更新では垂直メトリクスを調整し、段落記号や節記号など、欠けていた記号も追加しました。その後もデザインを整え続けました。2021年6月25日には、廃止扱いの文字と余分な合字を削除し、曲線の誤りを修正し、InDesignなどのアプリケーションでStylistic Set 1から代替のイタリックの「a」を使いやすくしました。2024年11月8日のバージョン1.4では命名体系を整理し、BookをLight、LightをExtra-Lightに変えて、ウェイトの階層を明確にしました。

Headlightの無料版を発表したことはなく、目立ったプロジェクトでの使用例も見ていません。私が作ったほかのどれかに直接似ることなく、ヒューマニストの影響と柔らかな幾何学を融合させた、丸いサンセリフのひとつです。

Heavy Heap



1997年12月12日、ディスプレイ書体としてHeavy Heapを発表しました。着想はHot Wheelsのロゴで、それをサイケデリックなスタイルで表そうとしました。最初の版はあまり良くありませんでした。粗いアウトラインのスモールキャップのフォントで、Qには炎の尾を付けましたが、すぐに後悔しました。それでも多少使われ、2005年にはRoxio Inc.のために特注版を作りました。ただ、見た目は元の版とほぼ同じでした。

2010年代半ばには、この構想に真剣に取り組み、ゼロから作り直すことにしました。Hot Wheelsの美学や1960年代のホットロッドのカスタム文化のほかの例をもっと深く調べ、直接の手本というより着想源として扱いました。工程は伝統的なもので、鉛筆でスケッチし、スキャンし、スケッチとスキャンを繰り返して整えた後、ベクターでトレースし、流れを良くするために調整しました。細いウェイトも同じ方法で開発したので、ファミリーを補間できました。

2022年2月25日に大きな更新を行いました。逆向きの左引用符を置き換え、廃止扱いの文字を削除し、記号と句読記号を増やして文字セットを拡張しました。OpenTypeの分数機能も改善し、長い分子や分母に対応させました。Regularは最初の発表時と同じデスクトップライセンスで、今も商用利用が無料ですが、新しいスタイルは有料で販売しています。

振り返ると、元の版はHot Wheelsのロゴへのオマージュに近く、作り直した版はもっと緩やかに影響を受けています。ロゴを忠実にまねるのではなく、1960年代のカスタム・ホットロッド文化の精神を捉えています。名前はHot Wheelsの2モデル、Heavy ChevyとHot Heapから取りました。Heavy Heapの目立った使用例は見ていませんが、ときどき特注の仕事で登場します。

Hedgerow



2008年9月28日、ディスプレイ書体としてHedgerowを発表しました。最初のきっかけは、Led Zeppelin IVのライナーノーツにある、互いに組み合う文字でした。そのままコピーしたくはなかったので、Arts & Craftsとアールヌーヴォーのカリグラフィに、より広い方向性を求めました。名前は「Stairway to Heaven」の歌詞から取り、最初の参考資料につなげました。ディスプレイ用に設計しましたが、小さくしすぎなければ段落として組んでも十分使えると感じています。

制作工程は変わっていました。最初に粗い多角形の形を作り、アクセント、カーニング、合字を備えた粗製のフォントを完成させました。次にすべての文字をPhotoshopで描画し、ガウスぼかし、レベル補正、アンシャープマスク、Difference Clouds、Exposureというアプリを通したフィルム粒子と、効果を連ねてにじみを作りました。その後、結果を自動トレースし、整理し、拡大縮小して、粗いフォントに位置を合わせました。これで文字に、質感のあるペン書きのような外観が生まれました。

2021年5月12日、Hedgerowの保守更新を行いました。アウトラインを整え、曲線の誤りを直し、ソフトウェアでの対応を良くするためスタイル代替字形を更新し、廃止扱いの文字を削除し、垂直メトリクスを少し調整しました。Hedgerowは初めから有料で、使われている場面に出会ったことはありません。私にとっては今も、クラシックロックのイメージをカリグラフィの形へ応用する練習です。

Hello Larry



1997年11月30日にHello Larryを発表しました。Y2K時代の美学の影響を受け、直接の参考資料なしで開発したデザインです。グラフィティ風の形に、カウンターのない構造を組み合わせ、一部の文字には装飾的な「目」の形を入れました。最初にビットマップフォントとして作り、自動トレースしたアウトラインを傾けたため、その工程に由来する不規則さが生まれました。名前は子供の頃から記憶に残っていたテレビのシットコムHello Larryから取りましたが、デザイン自体との関係はありませんでした。

当初、Hello Larryは商用デスクトップ利用可能な無料ライセンスで配布しました。2020年8月にパブリックドメインへ移しました。

Hemi Head



1998年3月16日、ディスプレイ書体としてHemi Headを発表しました。着想は、昔のアメリカのマッスルカー、特に1960年代と1970年代のDodgeのデザインへの関心です。最初の版は、ChryslerのHemiエンジンにちなんだHemi Head 426という1スタイルでした。常にイタリックだったDodgeのロゴタイプを反映し、イタリックだけでした。車好きに気に入ってもらえるかもしれないと思い、商用デスクトップ利用可能な無料ライセンスで発表しました。デザインはDodgeが1964年から1993年に使った四角い文字を参考にしています。Dodge Trucksは同じスタイルの幅の狭い変種を使っていました。

最初の発表は、特に製品パッケージとマッスルカー文化の中で、予想をはるかに超えて広く使われました。その反応に励まされ、2011年2月に複数のウェイトと、イタリックに釣り合う直立の版を加えてファミリーを拡張しました。元の426に近いBold Italicを設計し、最初の版の直接の続きと考えて、同じライセンスの無料ウェイトとして残しました。ファミリー全体は、それぞれにイタリックのある8ウェイトへ成長しました。

2026年2月6日の更新は、単なる拡張ではなく、ほぼ全面的な作り直しです。以前の版は両極端を混ぜ合わせて補間していましたが、この版はHairline、新しいRegular、Heavyの3つのマスターで再構築し、太いスタイルの歪みが、完全に均一なRegularへ自然に和らぐようにしました。これで中間のウェイトが大きく改善し、角の込み

合いが減り、四角く工業的な構造によりよく合うようになりました。Semi-Boldを加え、カーニングを改善し、Hairlineは看板ほどの大きさでもストロークの太さが一定になるよう丁寧に整えました。イタリックもバランスを取り直し、斜めのストロークの太さを修正し、画面での明瞭さを高めるため傾きを12°から11.3°へ少し減らしました。

言語対応も大きく広がりました。ラテン文字の範囲にはベトナム語やほかの言語を加え、ギリシャ文字とキリル文字も追加しました。垂直メトリクスを現代化し、結合アクセントとアンカーを備え、逆向きの引用符を代替字形として残しながら、引用符がタイポグラフィ上適切に働くよう修正し、通貨記号には新たに導入されたものを追加しました。元はBold Italicだけだった無料のデスクトップライセンスには、現在Boldも含まれます。

2024年11月にはウェイトの命名体系も整理し、BookをLight、LightをExtra-Light、Extra-LightをThin、Ultra-LightをHairlineに変えました。その歩みの中で、文字の形は以前発表したVipnagorgiallaにも転用されました。Hemi Headは今も自動車の影響に根ざすディスプレイファミリーですが、ひとつのイタリックから丁寧に再構築した多言語の体系へと進化し、その系譜の一部を無料のまま保っています。

Heroid



2005年10月5日、有料のディスプレイ書体としてHeroidを発表しました。目標は漫画らしい外観を捉えることでした。以前MufferawやGargleでも試しましたが、満足できたことはありませんでした。Heroidでは、ベクターを曲げて文字にペン書きの性質を与え、1970年代のMarvelやDCの漫画で見た、インクで描かれた文字に近づけました。特定のレタラーをまねたのではなく、その時代を全体的な指針にしました。

ファミリーはRegularとBoldで始まりました。繰り返しを崩し、手描き文字らしい不規則さを作るため、代替の大文字も加えました。漫画風の文章には、以前の試みよりも向いているとずっと思っていました。

2021年6月18日にHeroidを更新しました。古くなった文字を削除し、逆向きの引用符と曲線の誤りをいくつか修正しました。また、以前から少し変に見えていた形のバランスを整えるため、ベジェ曲線の点を少し調整しました。ただ、非常に微妙な変更なので、おそらく気付かれなかったでしょう。

私の知る限り、Heroidは出版された漫画で使われていませんが、今でも前作より漫画の美学をうまく捉えた試みだと考えています。

Highway to Heck



1998年3月6日にHighway to Heckを発表しました。自分の書体Blue Highwayから派生したデザインです。Photoshopでアスファルトのテクスチャを付け、自動トレースしてひび割れの効果を作りました。テクスチャとトレース設定を正確に再現できなかったため、後にアクセントを追加したり文字セットを拡張したりする更新では、ベクターを手作業で調整する必要がありました。

当初、Highway to Heckは商用デスクトップ利用可能な無料ライセンスで配布しました。2022年11月にパブリックドメインへ移しました。

Hit



2008年6月17日、有料のディスプレイ書体としてHitを発表しました。デザインは、計画していたものよりずっと細い、ドイツの古い非連結のスクリプトフォントのスキャンから始まりました。それを緩やかな手本にして、より太い多角形の形を作りました。多角形での構築は意図的で、ぎざぎざした質感を作るためでした。

インクらしい効果を出すため、以前Hedgerowに使ったのと同じPhotoshopの技法を使いました。この工程でにじみのテクスチャを作り、それを自動トレースしてベクターのアウトラインへ整えまし

た。動きの感覚を強めるため、デザインを少し傾けました。その結果、粗くインクのにじんだ縁と、意図的な不均一さを持つディスプレイフォントになりました。

2024年11月、Hitのバージョン1.2を発表しました。この更新で描画の不具合をいくつか修正し、小文字のc、オゴネク付きのe、バー付きのH、ベトナムのドン記号など、特定の文字の表示を改善しました。こうした調整で、アプリケーションをまたいで、より円滑に動作するようになりました。

Hitは広く使われることはなく、出版物での使用例も見ていません。私にとっては質感の実験で、実用性よりも、デジタル書体でインクのにじむ粗い美学をどこまで押し進められるかを探るものでした。

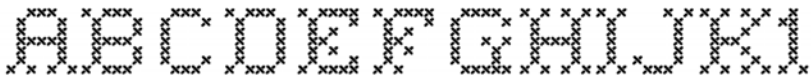
Holy Smokes



1999年9月1日にHoly Smokedを発表しました。Illustratorでカスタムブラシツールとタブレットを使って作り、曲がったたばこのような文字になりました。実験的なディスプレイ書体を意図しました。自分の書体Burnstown Damと発想が似ており、どちらも型破りで気まぐれな構築方法に頼っています。

当初、Holy Smokedは商用デスクトップ利用可能な無料ライセンスで配布しました。2020年8月にパブリックドメインへ移しました。

Home Sweet Home & Heart Sweet Heart



1997年10月27日にHome Sweet Homeを発表しました。伝統的な刺繍見本に見られるクロスステッチの文字に着想を得たデザインです。2004年、ハートのモチーフを取り入れたHeart Sweet Heartという変種を加えました。構築には、厳しい解像度の制約の中で文字を作るピクセルフォントと同じ、グリッドに基づく考え方が表れています。

当初、両書体とも商用デスクトップ利用可能な無料ライセンスで配布しました。2022年11月にパブリックドメインへ移しました。

Honfleur



2010年5月11日、大文字だけの有料ディスプレイ書体としてHonfleurを発表しました。デザインの出発点は1938年のGuerlain Vegaの香水ポスターです。その文字に惹かれ、同じ雰囲気をデジタルで捉えたくなりました。Honfleurの幅広い文字はその広告のプロポーションを反映し、昔の高級品のパッケージのように見えます。フランス北西部のコミューンにちなんで名付けましたが、デザインとの直接の関係よりも、主に言葉の響きが好きだったからです。

2021年5月25日に保守更新を行い、古くなった文字を削除し、プライム記号を加え、逆向きの引用符を修正しました。この技術的な修正以外に、スタイルの調整はありませんでした。

2026年5月5日、Honfleurを全面的に改訂しました。それぞれにイタリックのある8ウェイトの完全なファミリーへ拡張し、小文字を加えました。一貫性を高めるため、多くのグリフを描き直したり整えたりし、文字間隔とカーニングをゼロから作り直しました。文字とより調和するようアクセントを再設計し、句読記号を更新し、通貨記号を増やしました。ドイツ語の大文字ßの追加を含め、ラテン文字全体で言語対応を広げました。プラットフォーム間の互換性を改善するため、垂直メトリクスも調整しました。

その後、より完全で柔軟な体系へ育ちましたが、私は今もHonfleurを、歴史的なひとつのレタリングを書体へ移す練習と考えています。

Hooked Up 101



1998年11月9日にHooked Up 101を発表しました。鋭く直角の角と、前方への傾きが特徴でした。書体の着想源と名前の意味は、今ではよく分かりません。

当初、Hooked Up 101は商用デスクトップ利用可能な無料ライセンスで配布しました。2022年11月にパブリックドメインへ移しました。

Horsepower



1996年10月14日、ディスプレイ書体としてHorsepowerを発表しました。以前のInductionの変種で、両方ともWim Crouwelの1967年のNew Alphabetを参考にしています。New Alphabetは、当時の表示技術の限界を反映し、斜線と曲線を排して水平線と垂直線を使っていました。Inductionではその考え方を少し和らげ、Horsepowerでは幅を狭め、より一般的な文字の形を使い、小文字を加えて、さらに使いやすくしようとしました。名前は、特定の題材よりも速さと技術の考えに結びついていました。

2021年7月20日に更新しました。不整合を修正し、カーニングとアクセントを改訂し、言語対応を広げ、分数を改善しました。また、ブラウザー間の互換性の問題に対処するため文字の大きさを13パーセント増やしました。これはスタイルの調整ではなく、技術的な修正でした。

Horsepowerは出版物で目立って使われることはありませんでしたが、1960年代のタイポグラフィの未来主義の美学と、より実用的な文字の形のバランスを取る実験であり続けました。2022年11月にパブリックドメインへ移しました。

Hoverunit



2008年4月17日、有料のディスプレイ書体としてHoverunitを発表しました。1960年代の磁気インク文字認識フォントに基づくデザインですが、現代らしく感じられるよう、ストロークにより新しいテクノ的な考え方を適用しました。レトロなコンピューターの美学を保ちながら、元のMICRデザインより読みやすくするのが狙いでした。

名前は、DOSとPlayStationのゲームQuarantineでの仕事から来ています。そのゲームのディストピア的な世界では、街の車両の車輪を大きな金属の塊に置き換えており、それを「hoverunits」と呼んでいました。文字に表したかったのと同じ未来的な響きがあったので、その言葉を書体に借りました。

2021年に保守更新を行いました。廃止扱いの要素を削除し、技術的な問題をいくつか修正しましたが、スタイルの調整はしませんでした。Hoverunitの目立った使用例はありませんが、私は今も、特定の歴史的なスタイルを、より使いやすいデジタルの形につなげる実験と考えています。

Hurontario



1999年8月24日にHurontarioを発表しました。連結した構成的なスクリプトスタイルを作る実験でした。Mississaugaの自宅近くの通りにちなんで名付けました。品質と使いやすさが限られていたため、Larabie Fontsのウェブサイトから取り下げた最初期の書体のひとつです。

当初、Hurontarioは商用デスクトップ利用可能な無料ライセンスで配布しました。2020年8月にパブリックドメインへ移しました。

Hurry Up



1998年9月20日、ディスプレイ書体としてHurry Upを発表しました。着想はEd Emberleyの1977年の本Great Thumbprint Drawing Bookです。本の中心は親指の指紋を使った絵ですが、中の文字には気軽な漫画風のスタイルがあり、それを捉えたいと思いました。例をスキャンしてトレースし、その形をデザインの基礎にしました。結果は、洗練された活字よりも、子供向けの描き方の本の挿絵の精神を借りた、自由な手描きの外観でした。

Hurry Upは商用デスクトップ利用可能な無料ライセンスで発表しました。長年、ときどき使われているのを見てきましたが、特に目立つ用途はありませんでした。2024年4月にパブリックドメインへ移しました。

Husky Stash



1998年1月28日、ディスプレイ書体としてHusky Stashを発表しました。1970年代のバン文化のグラフィックの視覚言語を捉えたいと思い、モジュールでの構築と特大のスワッシュを試しました。結果は下部が重いデザインで、スワッシュが大きすぎて、しばしばディセンダーとぶつかりました。振り返ると、そのモジュール構成は、丁寧に形を作ったというより、部品をコピーして貼り付けたように機械的に感じます。

こうした欠点にもかかわらず、Husky Stashは予想以上に成功しました。シャツやアルバムジャケット、さらにはテレビ番組にも使われました。覚えている例のひとつは、バンドAshのFree All Angelsのジャケットです。最近の新作ではなく、本物の1970年代の書体の復刻だと思った人もいたのではないかと思います。Y2Kの頃には、宇宙時代風の服やラウンジ風のグラフィックなど、昔の美学を解釈し直す波になじんでいました。

発表時、Husky Stashには商用デスクトップ利用可能な無料ライセンスを付けました。2020年8月、ほかの古い無料フォントとともにパブリックドメインへ移しました。デザインには不満がありましたが、その反応は、不完全さと強い美学が、特定の文化的な瞬間には人々に響くことを示していました。

Huxtable



2004年9月11日にHuxtableを発表しました。手描きの性質を持つ、気軽なスラブセリフを作るのが狙いでした。IBM Selectricのタイプライターのフォントの形に基づいており、Prestige Eliteだったかもしれません。タイプライターの文字をスキャンして型として使い、タブレットで描き直して機械的な外観を和らげ、より有機的な感触を加えました。名前はThe Cosby ShowのHuxtable一家を指しています。

当初、Huxtableは商用デスクトップ利用可能な無料ライセンスで配布しました。2024年4月にパブリックドメインへ移しました。

Hybrea



2006年6月6日、有料ファミリーとしてHybreaを発表しました。目標は、2000年代半ばの工業・自動車デザインの言語を反映することでした。書体が厳密なミニマリズムから離れながらも、珍しい切り込みや曲線を試していた時期です。Hybreaは柔らかな曲線としっかりした角を組み合わせ、技術的な精密さと人間味のある輪郭のバランスを目指しました。

ファミリーにはThinからBlackまで、それぞれにイタリックのあるウェイトと、Heavyをスプレー塗装したステンシルのような、Dirtyというひとつの代替スタイルがありました。本文でも試しましたが、長く読む文章よりも看板や大きめのポイントサイズの段落で最もよく機能しました。

2010年代にはウェイトを追加してファミリーを拡張し、基本の形を描き直すことなく、一貫性を保つため細部を整えました。2021年5月にHybreaを更新し、技術的な問題を修正し、廃止扱いの文字を削除しました。2022年7月、ウェイトの全範囲にイタリックを加え、通貨記号も増やしました。その1年後、2024年11月にウェイト名を標準化し、Ultra-LightをThin、FatをBlack、Ultra-BlackをExtra-Boldに変えました。2024年12月、太いウェイトのユーロ記号を修正し、一部のアプリケーションで文字が切れないよう垂直メトリクスを調整しました。

Hybreaが出版物で使われているのは見ていません。私にとっては、工業的な影響と柔らかな幾何学が交わった、書体デザインのある時期を表しています。

Hydrogen Whiskey



1997年10月28日、無料のディスプレイ書体としてHydrogen Whiskeyを発表しました。1960年代のSFの美学を思わせる、幅広いカプセル形の文字を中心に構築しました。影響源にはMICRフォント、Westminster、Data ‘70、さらにはAkiraのKanedaのジャケットの錠剤のマークもありました。カプセルには捉えたい未来的な性質があり、このデザインはその考えを試した最初期のもののひとつでした。

工程はピクセルフォントから始まりました。Photoshopでぼかして縁を滑らかにし、形を自動トレースして整理しました。2010年代にはベクターを引き締め、よりバランスの取れたアウトラインにしました。デザインは純粋にディスプレイ書体のままで、本文用を意図したことはありませんでした。

2021年7月20日、小さな調整でフォントを更新し、軽微な技術的問題を修正しました。その後、2024年4月にほかの古い無料フォントとともにパブリックドメインへ移しました。Hydrogen Whiskeyに目立った使用例はありませんでしたが、カプセルから着想した文字を初期に探った記録です。

Icicle Country



1997年10月27日、無料のディスプレイ書体としてIcicle Countryを発表しました。Impactに冬のテーマを与える実験でした。最初の版では、各文字の下部を広く、上部を狭くする遠近法の効果を使ったため、文字が三角形に見え、使いにくくなりました。その版をIcicle Country 2に置き換え、遠近法の処理をやめて、硬い多角形の形を採用しました。

2番目の版は凍ったぎざぎざの外観を保ちながら、すべてを厳密なグリッドにそろえました。その判断で、過度に硬く機械的に見えるようになり、実際にはあまり使われませんでした。目立った用途で見かけることもなく、あまり成功しなかった実験のひとつにとどまりました。

2020年8月、Icicle Country 2をほかの古い無料フォントとともにパブリックドメインへ移しました。私にとっては、理屈の上では賢く見える効果が、実際にはすぐに制約へ変わり得ることを思い出させるデザインです。

Idle Race



2024年4月2日、有料のディスプレイ書体としてIdle Raceを発表しました。1960年代のMICR風のレタリングの外観を、その時代の楽観主義を思わせる、より柔らかく遊び心ある形で捉える発想でした。Carnaby Streetのファッションや、幾何学的な精密さと気楽で丸い美学が同じデザインでどう重なり合うかも考えていました。イギリスのサイケデリック・ポップバンドThe Idle Raceにちなんで名付けました。その名前が、1960年代の文化的な参照に根ざす書体にふさわしく感じられたからです。

書体はFontLabで直接描きました。通常のベジェハンドルではなくスマートコーナーを使い、個々の角に半径を割り当て、曲線の張りを全体で調整しました。この仕組みは扱いにくかったのですが、書き出すと標準のベジェのアウトラインに変換される、一貫した曲線を作れました。その方法によって、幾何学を精密に保ちながら、Idle Raceの太く柔らかな形が生まれました。

純粋にディスプレイ書体として設計し、本文用は意図しませんでした。発表以降、目立った仕事での使用例は見ておらず、更新や調整も行っていません。

Induction



私は1996年5月28日にInductionを、無料のディスプレイ書体として公開しました。デザインは、New Orderの1988年のコンピレーションアルバムSubstanceのジャケットの文字から影響を受けています。当時はWim CrouwelのNew Alphabetを見たことがありませんでしたが、後になって、Inductionにはその発想と共通するところがあると気づきました。文字を水平と垂直のストロークだけにそぎ落とし、曲線や斜線を取り除き、技術が形を決めているような感覚を持たせている点です。New Alphabetは意図的に急進的で、しばしば判読不能でした。私はその手法を少し和らげ、Inductionが厳しく機械的な質感を保ちながらも、使える書体になるようにしました。

2021年7月20日に大幅な更新版を公開しました。ブラウザー間の互換性を高めるために縦方向のメトリクスを調整し、その過程で文字サイズをわずかに小さくしました。代替文字は、OpenTypeのStylistic AlternatesとStylistic Sets #1および#2に移しました。スペーシングとカーニングをすべて置き換え、いくつかの文字をデザインし直し、非常に長い分子や分母にも対応するよう分数機能を拡張しました。反転した左引用符をUnicodeの201Bと201Fに、プライム記号を2032と2033に追加し、多くの通貨記号も追加しました。対応言語を広げ、ダイアクリティカルマークをデザインし直し、結合アクセントを導入しました。また、「!」や「?」と組み合わせる場合を除き、ピリオドとコンマをベースラインまで引き上げました。

2022年11月に、古い無料フォントをまとめてパブリックドメインに移す一環として、Inductionもその中に加えました。目立った使用例はありませんが、私にとっては、過去からの影響と、技術的な制約に対する自分なりの解釈との折り合いを、どう付けようとしたかの記録です。

Inflammable Age



1997年9月15日、無料のディスプレイ書体としてInflammable Ageを発表しました。八角形の角を中心に構築し、以前のDroidより攻撃的な外観にしましたが、実際には両者はとても似たものになりました。名前は「Inflammable」で始めましたが、響きを和らげ、参照をあまり露骨にしないために「Age」を加えました。

2021年7月20日に大きな更新を行いました。ブラウザー間の互換性を改善するため垂直メトリクスを調整し、文字の大きさをほぼ8パーセント増やしました。文字間隔とカーニングをすべて置き換え、いくつかの文字を再設計し、ストロークの太さを少し調整しました。言語対応も広げ、結合アクセント、数字の序数、より多くの数学記号を加えました。OpenTypeの分数機能は、非常に長い分子や分母に対応するよう更新しました。これらの変更で、書体をより現代的な技術標準に合わせました。

Inflammable Ageが目立ったプロジェクトで使われたのを見たことはなく、常にディスプレイ専用を意図していました。2024年4月、古い無料フォントをまとめて移す大きな一括処理の一部として、パブリックドメインへ移しました。

Injekuta



2007年7月12日、有料のディスプレイ書体としてInjekutaを発表しました。車のエンブレムの文字の洗練された外観に影響を受け、金属で形作られた車のエンブレムを思わせるよう、幅の詰まったプロポーションと鋭い曲線にしました。日本の文字への初期の関心を反映して、「injector」の日本語のカタカナ表記から名付けました。元の版にはカタカナのセットがありましたが、当時は日本語のタイポグラフィの理解が限られていて、出来は良くありませんでした。

2021年7月20日に更新しました。ペインターズクォートとも呼ばれる逆向きの左引用符を適切な引用符に置き換えましたが、元のものはUnicode 201Bと201Fで今も使えます。スペースとノーブレークスペースの幅の不一致を修正し、点付きのLやブレーヴェ付きのEなど、廃止扱いの古い文字を削除しました。カタカナのセットを取り下げ、幅の狭い三点リーダーを追加し、ブラウザー間の互換性を改善するため垂直メトリクスを調整した結果、文字全体の大きさは約10パーセント増えました。オゴネクも改善し、バー付きのHを再設計しました。

Injekutaはあまり使われず、売上も低いままでした。2022年11月にパブリックドメインへ移しました。私にとっては、スタイルや異文化の影響を試しても、必ずしも長く続く魅力につながらないことを思い出させるものでした。

Inklea



私は2010年2月1日にInkleaを、すべて大文字の有料ディスプレイ書体として公開しました。発想のきっかけは、家族の手仕事です。女性のいとこが、作っていた赤ちゃん用タオルにアップリケの文字を必要としていたので、切り抜きや縫い付けがしやすいように、カウンターのない文字をデザインすると役立つだろうと考えました。Pac-ManのロゴやBaby Teethなどの例を見て、同じ考え方を裁縫に合わせて応用しました。どの文字にも角は一つしかなく、その形は一本の途切れない糸を思わせます。裁縫以外にも使えるように、Solidに重ねて光沢のあるハイライトを作れるShineスタイルを追加しました。それによって文字は濡れて光を反射するように見えるようになりましたが、元のアップリケの発想はそのまま根底にあります。

2021年6月18日に更新版を公開しました。反転した左引用符を正しい引用符に置き換え、元のものはUnicodeの201Bと201Fに割り当てて残しました。点付きのLやブレーヴェ付きのEなど、非推奨になった文字や使われなくなった文字は削除しました。OpenTypeの分数機能を改良し、長い分子や分母に対応させました。また、ブラウザー間の互換性を高めるため、縦方向のメトリクスを調整しました。拡

大縮小は不要だったので、Adobeのアプリケーションでも引き続き正しく表示されました。表示上の小さな問題を引き起こしていた、いくつかのアウトラインの誤りも修正しました。

Inkleaが目立ったプロジェクトに使われたことはありません。それでも、家族の手仕事から生まれた経緯と、アップリケの縫い付けを考えながらデザインするという珍しい課題に結び付いた書体であり続けています。

Instant Tunes



1997年10月13日にInstant Tunesを発表しました。エドワード朝時代の本の表紙のレタリングから影響を受け、抽象的な要素を加えて、伝統的な印象を弱めたデザインです。名前はXTCの曲「Instant Tunes」から取りました。デザインとの直接の関係ではなく、響きで選びました。

当初、Instant Tunesは商用デスクトップ利用可能な無料ライセンスで配布しました。2022年11月にパブリックドメインへ移しました。

Interplanetary Crap



1998年5月18日にInterplanetary Crapを発表しました。カタログからAlternate Gothic No. 3をスキャンし、Photoshopで引き伸ばしてステンシルのつなぎ部分を加えたのが始まりでした。このとき初めて、後の制作工程の一部となる方法を使いました。ガウスぼかしを掛け、効果を重ね、デジタルテクスチャを取り込む方法です。テクスチャはAutodesk 3D Studioから取り、輪郭の近くでは鋭く、離れると粗くなる縁が生まれました。

名前はThe Carpentersの曲「Calling Occupants of Interplanetary Craft」から取りました。Interplanetary Crapは商用デスクトップ利用可能な無料ライセンスで発表し、後にさまざまな場面で使われました。2022年11月にパブリックドメインへ移しました。

Interrogator Stencil



2014年5月9日、大文字だけの有料ディスプレイ書体としてInterrogator Stencilを発表しました。着想は1980年代の軍事をテーマにしたビデオゲームの外観で、特に初期のFamicomのシューティ

ングゲームの、ピクセルで描かれたタイトル画面でした。既存のフォントを基にしたのではなく、武器や装備に結びついたステンシル文字の実用本位な雰囲気を捉えるよう設計しました。

デザインをまとめる重要な要素は、水平のつなぎ部分でした。AやHのように横棒が切れ目より上に来る文字もあれば、9のボウルのように形が下に来るものもあります。Rのボウルは切れ目の上にそろえ、体系の一貫性を強めています。この規則で、変化の余地を残しながら、規律あるリズムが生まれました。ステンシルの切れ目自体は一般的に見えるよう描き、様式化を進めるよりも軍用のテーマを強めました。

Interrogator Stencilは発表以降更新しておらず、目立ったプロジェクトでの使用例も見ていません。軍用ステンシルの美学と、初期のビデオゲームの雰囲気を組み合わせる、素直な試みであり続けています。

Iomanoid

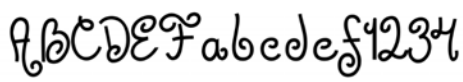


2000年10月20日、無料のディスプレイ書体としてIomanoidを発表しました。Taitoの1986年のアーケードゲームArkanoidのロゴに直接基づくデザインです。そのロゴは鋭く角張った文字でゲーム中のボールの軌道を表し、丸い「O」はボールそのものを表していました。同じ外観を捉えつつ、使えるフォントへと広げたいと思いました。

元のロゴの多色の効果を再現するため、Iomanoidをレイヤーの体系として構築しました。デザイナーがソフトウェア上でレイヤーを重ね、似た色の処理を作れるようにしました。また、Arkanoidのビジュアルに使われたものにならい、グリッドのテクスチャを持つ代替の「O」も加えました。それ以外は単純なファミリーで、ディスプレイ専用を意図しました。

Iomanoidが目立ったプロジェクトで使われたのを見たことはありません。2022年11月、ほかの古い無料フォントをまとめて移す大きな一括処理の一部として、パブリックドメインへ移しました。私にとっては、若い頃のアーケードゲームと、自宅のAmigaでArkanoidを遊んだ長い時間への、私なりのオマージュであり続ける書体です。

Jandles



2004年9月12日にJandlesを発表しましたが、2001年にも、公開しなかった以前の版がありました。最初の試みは粗すぎると感じたので、2004年の版はもう少し人に見せられるものにしようとしました。結果は、不格好な巻き毛のようなストロークを持つ大文字だけのデザインで、結局うまく機能しませんでした。名前自体も、その頃から私には魅力がありませんでした。

グラフィックタブレットでJandlesを描きました。おそらく一度に描いたのでしょう。工程には、普段なら行う計画や仕上げが欠けていました。真剣な発表というより実験で、結果にもそれが表れていました。

2020年8月、ほかの古い無料フォントとともにJandlesをパブリックドメインへ移しました。広く使われることはなく、優れたデザインとは思っていませんが、デザイナーとしての私の歴史の一部として、当時どんなリスクを取り、即興を試していたかを示しています。

Jesaya



2008年7月30日、有料の幾何学的なサンセリフとしてJesayaを発表しました。角を面取りすることで独特の性格を与えるのが目標でした。それによって文字同士がぴったり組み合い、より一般的な幾何学的デザインと差を付けられました。こうした四角く整えた形は、後の私の仕事で繰り返し現れるテーマのようになりました。

2021年6月18日にJesayaを更新し、古くなった文字と不要な合字を削除し、長い分数への対応を加えました。2022年5月にはより大きな更新を行い、アクセントを再設計し、イタリックを加え、新しい記号をいくつか導入しました。最新の改訂は2024年11月のバージョン1.3で、ウェイト名を標準化しました。BookをLight、LightをExtra-Light、Extra-LightをThin、Ultra-LightをHairlineに変えました。

Jesayaという名前は、いつも私にはちぐはぐに感じられました。聖書的な響きが、現代的で角張ったデザインに合いません。機会があったなら、もっと厳かでないものを選んだでしょう。それでも、Jesayaは自分の幾何学的なサンセリフの中で、比較的うまくいったもののひとつだと考えています。

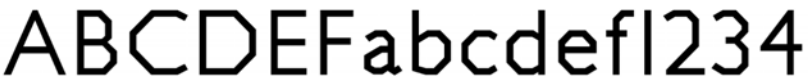
Jigsaw Trouserdrop



1998年8月20日にJigsaw Trouserdropを発表しました。自分の書体Blue Highwayから派生したデザインです。友人からジグソーパズルのフォントを作ってはどうかと言われ、文字にパズルのような形を加える実験を始めました。初期の版にはスモールキャップがありましたが、後の版では削除しました。名前は思い付きで選び、デザインとの特別な関係はありませんでした。

当初、Jigsaw Trouserdropは商用デスクトップ利用可能な無料ライセンスで配布しました。2020年8月にパブリックドメインへ移しました。

Jillican



2002年2月21日にJillicanを発表しました。Gill Sansをポストパンクで軍用らしい美学へ押し進めるという発想で、Gillのリズムを多少保ちながら、より硬い縁を持つ、角張った八角形のものを考えました。名前は「Jill」の音をいじっているうちに、柔らかく女性的な響きの、しっくり来る形にたどり着いたものです。

関連する2つの版を開発しました。Jillican Warはステンシルの変種で、Jillican Warpaintはその構造の上に滴るペンキの効果を加えています。2008年のバージョン3では、クラスベースのカーニングを含むカーニングの改善を行い、同年後半のバージョン3.1ではラテン文字のアクセントを増やして言語対応を広げました。2021年6月25日のバージョン3.212では、点付きのLやブレーヴェ付きのEなど廃止扱いの古い文字を削除し、不要なfiとflの合字を取り除き、Adobeのアプリケーションで拡大縮小が変わることなくブラウザー間の互換性が良くなるよう、垂直メトリクスを調整しました。Jillican War 3Dのアクセントも大幅に整理しました。2024年11月のバージョン3.3では命名体系を現代化し、Ultra-LightをThinに変え、ブラウザーでの性能を改善するため、Warpaintのペンキの飛沫の効果を単純化しました。

Jillicanを作った当時、Eric Gillをめぐる論争は知りませんでした。彼の私生活についての議論が広く知られるようになった後で、知りました。振り返ると、Jillicanは1980年代のイギリスにタイポグラフィで敬意を示した、2000年代初頭の実験のタイムカプセルのよう

です。目立った使用例はありませんでしたが、私にとっては、書体デザインがスタイルの影響と文化的な受け止められ方の両方を反映できる例であり続けています。

Jillsville



2002年8月14日、有料書体としてJillsvilleを発表しました。名前は、以前Jillicanで柔らかな「Jill」の音をいじったことに由来します。かっこいい町のように聞こえるものが欲しくてCoolsvilleも考えましたが、Jillsvilleのほうが独特に感じました。最初はRegularとBoldの2スタイルで、どちらも非常に細く、差はわずかでした。デザイン自体は、タイプライターとカーボン紙での失敗から生まれました。重ね打ちした文字に残った小さな輪の形が、文字の着想になったのです。

2009年9月14日のバージョン3では、ラテン文字のアクセントと句読記号を増やして文字セットを拡張し、クラスベースのカーニングを導入しました。2017年には調整以上のものが必要だと判断し、ゼロから作り直しました。新しいJillsvilleは、それぞれにイタリックのある7ウェイトへ拡張し、文字間隔をやり直し、句読記号を置き換え、分数に対応させました。ギリシャ文字とキリル文字への対応も加えました。文字の形を大幅に改訂したので、元の版との似通ったところをわずかに残しながらも、実質的には新しい書体になりました。

2024年11月のバージョン4.1では命名規則を整え、Ultra-LightをThinに変え、アプリケーションとの互換性のため構成全体を現代化しました。プラットフォーム間の一貫性を高めるため、下付きの一重引用符の符号化も修正しました。Jillsvilleにデザイン界での目立った使用例はありませんでしたが、私にとっては、風変わりな実験から、より本格的な多言語ファミリーへの移行を示すものでした。

Jingopop



1998年4月11日にJingopopを発表しました。Coca-Colaのロゴを書体に応用しようとして始めたデザインですが、実用的でないと分かり、その方向は断念しました。代わりに、途中まで作った草案を、入り乱れた実験的なデザインへ作り直したものがJingopopになりました。

当初、Jingopopは商用デスクトップ利用可能な無料ライセンスで配布しました。2020年8月にパブリックドメインへ移しました。

Johnny Fever



1998年4月16日にJohnny Feverを発表しました。1980年代のSFとコンピューターグラフィックから影響を受けた、大文字だけのデザインです。元の版では大文字のスロットに長いスワッシュを入れており、文字間隔の問題と合わせて使いにくくなっていました。

2016年には文字間隔を改善し、スワッシュを削除して改訂しました。2021年の更新で、さらに調整しました。Johnny FeverにはAldo NovareseのStopと共通する性質、特に隙間で未来的な効果を作る点がありましたが、私のデザインはより重く角張ったスタイルでした。名前は、テレビシリーズWKRP in Cincinnatiの登場人物Johnny Feverから取りました。

当初、Johnny Feverは商用デスクトップ利用可能な無料ライセンスで発表しました。2024年4月にパブリックドメインへ移しました。

Joy Circuit



1997年6月7日にJoy Circuitを発表しました。Nasalizationから派生し、横に広く引き伸ばして、太い輪郭の効果を加えたものです。Gary Numanの曲にちなんでJoy Circuitと名付けました。当初は商用デスクトップ利用可能な無料ライセンスで配布しました。2020年8月にJoy Circuitをパブリックドメインへ移しました。

Joystix

ABCDEFGHIJK

1997年10月20日、無料書体としてJoystixを発表しました。アーケードの文字の外観を捉えるという発想で、直接の着想源は、分厚いピクセルフォントを使ったAtariの1976年のレースゲームSprintでした。当時M.A.M.E.は新しく、昔のアーケードゲームで使われた文字セットを見る方法を見つけました。AtariやNamcoなどのいくつかのゲームを調べ、アルファベット全体を把握しました。名前はアーケードのジョイスティックから直接取っていますが、楽しんで見た1980年代のB級映画Joysticksにも敬意を表しています。最初の版は等幅スタイルだけで、アーケードの文字の固定幅の外観に忠実でした。

2010年代半ばには、カーニングを導入したプロポーショナル版と、より広い文字範囲でファミリーを拡張しました。その更新でギリシャ文字とキリル文字への対応、新しい記号を加え、アーケードの精神を失うことなく用途を広げました。等幅スタイルの構造は変わりませんでしたが、拡張したグリフのセットの恩恵を受けました。

Joystixはさまざまなレトロな仕事で使われており、目立つ例のひとつはMatt WilsonのウェブアニメBonus Stageです。2025年7月には、Adobe Premiere Proの一部の版で数字の8が正しく表示されない不具合を直す、小さな更新を行いました。私にとってJoystixは、M.A.M.E.のような道具で舞台裏をのぞけるようになったばかりの時期に、アーケードの文字を保存する方法でした。

Junegull

ABCDEFabcdef123

2002年5月2日にJunegullを発表しました。当時は6月がすぐそこに迫り、カモメだらけのPort Creditに住んでいました。それが名前の由来です。デザインは以前の書体You're Goneから発展したもので、その書体自体はMovie Galleryのロゴの影響を受けていました。Junegullでは、柔らかく丸いサンセリフの性質を保ちながら、SF的な風変わりさを少し抑えたいと思いました。元のRegularは商用デスクトップ利用可能な無料ライセンスで発表しました。

2012年、砂っぽく風化した表面を持つテクスチャ付きの仲間、Junegull Beachを加えました。繰り返す文字があからさまに同じに見えないよう、OpenTypeの合字を使いました。主となるJunegullが滑らかで素直なままなのに対し、Junegull Beachはより粗く気軽な選択肢でした。テクスチャ版は大文字だけのままで、別売りでした。

Junegullは親しみやすいディスプレイ書体として長年安定して使われ、2015年のゲームMacbat 64などに登場しました。ただ、長い間ファミリーは基本的に最初と同じで、キリル文字とベトナム語に対応した滑らかな1ウェイトに、テクスチャのあるBeachが付く構成でした。

2026年7月20日にJunegull 4.000を完成させました。元のデザインの大きな拡張です。以前のRegularはファミリーの中間として説得力を持たせるには太すぎると分かり、Extra-Boldにしました。Thin、

Extra-Light、Light、Regular、Semi-Bold、Bold、Heavy、Blackと、それぞれに合うイタリックを加え、初めて完全な小文字を設計しました。

言語対応も拡張しました。ラテン文字のセットはより多くの言語をカバーし、キリル文字の範囲も大きく広げました。ベトナム語に必要な、縦に高く重なる形も含め、アクセントの形を再設計し、それを収めるよう垂直メトリクスを調整しました。文字間隔を改善し、カーニングをすべて作り直し、数字の幅をそろえ、句読記号を整え、コンマと引用符をより明確な楔形で描き直しました。ギユメも、大文字と小文字の両方により自然になじむよう再設計しました。

OpenTypeの分数機能を改善し、フォントに残す合成済みの分数を減らしました。この大規模な改訂でもJunegull Beachは変えず、以前のファミリーを切り取った、テクスチャ付きの大文字だけの姿を保っています。

Kadeworth



2010年5月4日にKadeworthを発表しました。始まりは2009年後半、Google Fontsの人から、新しいウェブフォントサービスへの参加について連絡を受けたことです。Kadeworthなどいくつかの案を急いでスケッチしましたが、何か合意する前に連絡が途絶えました。契約は結ばず、ライセンスについての話し合いもありませんで

した。それでもKadeworthを完成させ、自分で発表することにしました。名前は直接何かを指すのではなく、純粋に響きで選びました。

Kadeworthはコンパクトで場所を取らず、改行が気になるウェブの見出しに向くように設計しました。親しみやすくするため、ストロークの端に超楕円の丸みを使い、全体の印象を和らげました。最初から有料フォントとして発表し、1ウェイトだけで、イタリックや拡張はありませんでした。

最初の発表以降更新しておらず、目立った使用例もありません。私にとってKadeworthは、依頼の可能性が立ち消えになりながらも、完成したデザインにつながった例です。

Kadonk



2005年11月29日、有料書体としてKadonkを発表しました。名前は、原始人の漫画の誇張した効果音のように、原始的で漫画らしく聞こえるようにしました。デザインはGames WorkshopのGorkamorkaシリーズで見た、棘のある鎧の美学に着想を得ていますが、自分ではWarhammerを遊んだことはありませんでした。

Kadonkはぎざぎざで棘のある形の1スタイルで、合字を大量に作る必要がありました。棘がぶつからないように、あるいはぶつかる部分をつなぐため、何百もの合字を作りました。変化を加えるため、

アウトラインにランダム化フィルターを掛け、ベクターの点を歪ませました。その後、丁寧に整理する必要がありました。結果は混沌とした攻撃的な外観で、それがKadonkの性格になりました。

2021年5月のバージョン1.1で、技術的な更新をいくつか行いました。点付きのLなど廃止扱いの文字を削除し、フォント全体の大きさを6パーセント増やして、使ったときの存在感を良くしました。Kadonkは元のスタイルを超えて拡張することはなく、目立って採用されることもありませんでした。

Karma



1998年11月9日、無料書体としてKarmaを発表しました。目標は、1990年代にシステム設定を調整して作れたような、Windowsのコンソールのビットマップフォントの雰囲気を捉えることでした。最初にKarma SutureとKarma Futureの2種類を作りました。「Karma Suture」はThe Monochrome Setの曲から取った名前で、「Future」は単に韻を踏みやすい言葉として選びました。

2022年1月31日、大きく変更してKarmaを作り直しました。多くの文字を再設計し、文字間隔とカーニングをピクセル単位にそろえるようやり直して、低解像度の雰囲気を保ちました。言語対応も拡張し、長い分数を加え、逆向きの左引用符の符号化を修正しました。2週間ほど後、輪郭スタイルのKarma Futureにも、独自の文字間隔とカーニングの調整を行いました。2022年11月にKarmaをパブリックドメインへ移しました。

この書体は常にSutureとFutureの2スタイルで、デザインや出版で広く使われることはありませんでした。私にとっては、ビットマップへの懐古の初期に結びついた、小さな仕事であり続けています。

Kelvingrove



2007年8月28日、有料書体としてKelvingroveを発表しました。以前の2書体BiondiとMarionをFontLabで混ぜ、新しいものを作れるか試した実験から生まれたデザインです。結果は予想以上にまとまりのあるスモールキャップの書体でした。地図帳を眺めていて見つけた地名Kelvingroveがデザインにぴったり感じられ、そう名付けました。

Kelvingroveは1スタイルで発表しましたが、K、Q、R、アンパサンドなどにOpenTypeのスタイル代替字形を備えていました。2015年にはキリル文字を加えて文字セットを拡張しました。2021年12月7日のバージョン2.1では、いくつかの調整を行いました。点付きのLなど廃止扱いの文字を削除し、余分なfiとflの合字を取り除き、ŞとşにSに適切なセディーユを使うよう修正しました。InDesignなどのアプリケーションでスタイル代替字形を使いやすくもしました。

Kelvingroveが目立ったプロジェクトで使われた例はありませんが、私にとっては、実験から使える結果が生まれた例です。FontLabのブレンドツールはしばしば当てにならないものでしたが、この場合は満足できるものを作れました。

Kengwin



2010年8月10日、有料書体としてKengwinを発表しました。Archie Comicsの文字によくある、ふっくら丸いセリフを、より真面目で幅広い文字に応用する発想でした。名前はただの造語で、大文字のKを目立たせたいことも選んだ理由のひとつでした。KengwinはGoogle Fontsとの短い連絡の間に提案として始まりましたが、その機会がなくなり、代わりに自分で発表しました。

デザインは1スタイルで、遊び心と形式ばった雰囲気のバランスを意図しました。2021年6月18日に更新し、点付きのLやブレーヴェ付きのEなど、廃止扱いの古い文字を削除しました。OpenTypeの分数機能も改善し、13/64や199/200のような長い表記に対応させました。逆向きの左引用符は適切な引用符に置き換えましたが、以前の形はUnicode 201Bと201Fで今も使えます。Unicode 2032と2033にプライム記号を加え、不要なfiとflの合字を削除しました。

Kengwinは発表以降、目立った使用例がありませんが、漫画風の文字と、より一般的なプロポーションをつなごうとした例であり続けています。

Kenyan Coffee

ABCDEFabcdef1234

1999年10月7日にKenyan Coffeeを発表しました。1963年にFred LambertがLetrasetのために作った幅の狭いサンセリフCompactaを、長年敬愛していたことから生まれたデザインです。Compactaの特徴的なOから始め、四角い形と丸い形の同じようなバランスを捉えようとしましたが、文字の中央部の高さを高低交互に変えるなど、自分の考えも取り入れました。元の版はBoldの1スタイルで、すぐに2000年2月25日、Regular、Italic、Bold-Italicが続きました。これら最初の版は商用利用が無料でした。

2010年代半ばには、新しいウェイトとイタリックを加えてファミリーを大きく拡張し、それら後のスタイルは有料フォントとして販売しました。2024年11月のバージョン5.2の時点で、Kenyan Coffeeはそれぞれにイタリックのある7ウェイト、計14スタイルに育っていました。この更新で、BookをLight、LightをExtra-Light、Extra-LightをThin、Ultra-LightをHairlineに変え、より明確な命名体系にしました。変更は見かけ上のものでしたが、一部のアプリケーションでの並び順の問題を直すため、内部のウェイト値も修正しました。

Kenyan Coffeeは私のフォントの中でも特にダウンロード数が多いものになり、どこに登場したかを記録しないまま、よく仕事で使われていました。ひとつの際立った使用例を挙げることはできませんが、長年広く流通してきました。ステンシルの変種Kenyan Coffee Stencilには、主となるファミリーとは別の歴史があります。

Kenyan Coffee Stencil



2019年6月4日、元のKenyan Coffeeファミリーの仲間として Kenyan Coffee Stencilを発表しました。発想は単純で、Kenyan Coffeeの幅の狭い骨組みにステンシルの切れ目を加え、より工業的な鋭さを与えることでした。5ウェイトで始まり、すべて直立で、イタリックはありませんでした。そのうち無料でダウンロードできたのはSemi-Boldだけで、残りは有料でした。主となるKenyan Coffeeとまとめず、別のファミリーにしておきました。

デザインではステンシルのつなぎ部分のコントラストを試しました。細いウェイトでは切れ目が広くはっきりしていますが、太いスタイルでは細く控えめになり、ストロークの太さの中にほとんど消えてしまいます。2024年11月のバージョン1.1では命名体系を調整し、BookをLight、LightをExtra-Lightにしました。そのとき、ほかの変更はしませんでした。

Kenyan Coffee Stencilにメディアやブランディングでの目立った使用例はありませんでしたが、Kenyan Coffeeと同じ幅の狭いプロポーションでステンシルの外観を求めるデザイナーに、別の選択肢を提供しました。

Kicking Limos



1998年5月15日にKicking Limosを発表しました。繰り返す輪の形を並べ、組み合わせて文字にすることで、モジュール構造にしたデザインです。名前は、デザインとの直接の関係ではなく、強く様式的な響きで選びました。

当初、Kicking Limosは商用デスクトップ利用可能な無料ライセンスで配布しました。2022年11月にパブリックドメインへ移しました。

Kilsonburg



2014年9月20日、無料書体としてKilsonburgを発表しました。太いストロークと細いストロークの扱いが印象的な、1925年12月のVogueの表紙に着想を得たデザインです。Broadwayなど大半のアールデコ書体には、太い線と細い線の位置を決める予測可能な理屈があります。Kilsonburgでは意図的にその型を破りました。太い線がまったくない文字もあり、より型破りで遊び心ある性格を与えています。2010年代の自分のスタイルの好みを反映した、背が高く細いSも加えました。

Kilsonburgは1スタイルで発表し、ずっと商用利用を無料にしていました。追加のウェイトやイタリックへ拡張せず、最初の発表後に技術的な更新も行いませんでした。2024年4月にパブリックドメインへ移しました。デザインや出版で目立って使われることはありませんでしたが、私にとっては、厳密さを弱めた規則で解釈するアールデコの影響の探究であり続けています。

Kimberley



2000年4月11日、無料書体としてKimberleyを発表しました。当時は太い1スタイルでしたが、「Black」と呼ぶようになったのは後で、元は単にKimberleyでした。名前は頼まれて付けたものです。Y2K時代には、人の名前をフォントに付けてほしいというメールがときどき届き、この場合はその名前の人物について何も知らずに承諾しました。後になって、1970年代にGraphic Systems（Rapitype）が作った、同名の無関係な書体があると知りましたが、私のデザインとは似ていませんでした。

2011年、Kimberleyをより大きなファミリーへ拡張し、その時点で元のスタイルだけを無料のまま残し、新しいスタイルは販売しました。2022年7月10日、ファミリーにイタリック版、大文字のエスツェット（ß）、追加の通貨記号を加えました。そのとき分数機能も改善しました。2024年11月のバージョン4.2では命名体系を整理し、BookをLight、LightをExtra-Light、Extra-LightをThin、Ultra-LightをHairlineに変えました。

Kimberleyが特定の著名なプロジェクトに結びついたことはありませんが、よく目にするほどには広く使われてきました。

Kinesthesia



2022年8月8日、それぞれにイタリックのある7ウェイトの有料ファミリーとしてKinesthesiaを発表しました。鋭い菱形のストローク端部と角張った形で、液晶ディスプレイの文字の外観を捉えようとしたデザインです。2020年代初頭にSFのユーザーインターフェースの美学、特に映画やゲームの操作盤によくあるタイポグラフィに夢中になっていたことを反映しています。

2022年10月22日、プラットフォーム間の動作を改善する更新を行いました。アプリケーションをまたいで、フォントメニューにスタイルが一貫して表示されるよう内部名を調整しました。一部のウェイトではストロークの幅も整え、曲線を滑らかにし、ストロークのコントラストをより一貫させるためイタリックを作り直しました。それ以外の技術的な変更はありませんでした。

Kinesthesiaにデザインやメディアの仕事での目立った使用例はありませんが、私にとっては、液晶から着想した幾何学を完全な書体ファミリーへ移すことに集中していた、その時期に結びついています。

King Richard



1998年3月8日、無料書体としてKing Richardを発表しました。1964年から1994年の車に付いていたPlymouthのロゴに基づくデザインです。そのロゴには、わずかに広がるストロークと四角い端部があり、力強さと速さを思わせました。その性質をアルファベット全体で保とうとし、小文字のhには、横棒のない鉤状の「4」のようなアセンダーを持つ特徴的な形を使いました。名前はNASCARのドライバーRichard “The King” Pettyから取り、元の着想を形作ったレース文化へ直接敬意を示しました。

当初のKing Richardは、動きと速さの発想を強めるイタリックだけでした。2004年、より広く使えるようローマン版を加えました。ファミリーはその2スタイルを超えて拡張せず、その後の技術的な更新もありませんでした。2022年11月にパブリックドメインへ移すまで、ずっと商用利用は無料でした。

King Richardにデザインやメディアでの目立った使用例はありませんでしたが、商業ロゴから直接書体を作り、使えるアルファベットへと広げた、初期の試みのひとつでした。

Kingsbridge



2014年11月16日、無料のスラブセリフファミリーとしてKingsbridgeを発表しました。四角いスラブと鋭い先端を中心に構築し、力強く自己主張する外観を目指しました。7ウェイト、4つの幅、イタリックからなる計56スタイルの、大きな体系として開発しました。文字セットには拡張ラテン文字への対応を含めましたが、ベトナム語、ギリシャ文字、キリル文字は加えませんでした。

KingsbridgeのOpenType機能は分数だけでした。それ以外は、ウェイトと幅の多様性を提供する、単純なファミリーでした。最初の発表後は更新しませんでした。

2024年4月1日にKingsbridgeをパブリックドメインへ移しました。デザインやメディアで目立って使われることはありませんでしたが、私の最も大きな無料ファミリーのひとつであり、料金を取らなくても、範囲と柔軟性をどこまで追求するつもりだったかを示しています。

Kirsty



2000年12月24日にKirstyを発表しました。古い鉄道の文字と、れんがに手描きした看板の影響を受け、同じ頃のÉmigréのBrothersの人気も意識したデザインです。元の版はRegular、Italic、Bold、

Bold-Italicのスモールキャップファミリーで、すべて商用利用が無料でした。フォントの完成の数日前に歌手Kirsty MacCollが亡くなり、彼女を追悼して書体に名前を付けることにしました。

2020年、Kirstyをより完全なファミリーとして作り直しました。元のスモールキャップはOpenType機能として残しながら、通常の小文字に置き換えました。更新ではHairline、Thin、Extra-Light、Light、Blackの新しいウェイトと、それぞれに合うイタリックも導入し、有料フォントとして発表しました。文字間隔を整え、文字の形を改善し、クラスを使ってカーニングを作り直しました。ギリシャ文字とキリル文字への対応、新しいアクセントと句読記号も加え、通貨記号を更新し、分数を現代化しました。

2024年11月1日のバージョン5.1では、フォントメニューの命名規則を整え、ポーランド語のオゴネク付き文字を修正しました。ファミリーは現在、すべてにイタリックのある9ウェイトです。Kirstyは広く使われ、最も目立った使用例はビデオゲームのRed Dead Redemptionシリーズでした。

Kleptocracy



1999年3月20日、1スタイルの無料フォントとしてKleptocracyを初めて発表しました。Émigréのデザインから緩やかに影響を受けていますが、ひとつの資料を挙げることはできません。初期の版は粗く、後のCondensed Regularに似ていました。

2005年7月29日、Kleptocracyをゼロから作り直し、完全なファミリーにしました。アールデコの要素とミニマルなテクノの形を混ぜ、形の中にわずかな筆記体の味を加えた、コンパクトな工業的デザインになりました。その時点では3ウェイト、3つの幅があり、すべて直立でした。この発表以降、Kleptocracyは無料ではなくなりました。私のカタログの中でも、無料で始まった書体が有料ライセンスへ移った数少ない例のひとつです。

2021年11月18日、古いアプリケーションでExpanded Boldが表示されない互換性の問題を修正しました。2022年7月11日、ファミリー全体にイタリックを加え、ブレーヴェ付きのEなど廃止扱いの文字を削除しました。それ以外のOpenType機能は導入しませんでした。Kleptocracyにデザインやメディアでの目立った使用例はありませんでしたが、1990年代後半の文化的な重みで選んだその名前は、その後、年を追うごとに響きを増しています。

Knuckle Down



1999年1月24日、無料フォントとしてKnuckle Downを発表しました。元はすべて小文字のデザインで、大文字の位置に入れたものは右側を切り抜いており、続けて打つと丸い文字が重なるようにしていました。発想は1970年代の視覚的な感性に結びついていましたが、実際には切り抜きが機能する組み合わせは限られ、構想は成り立ちませんでした。

2004年、切り抜きを取り除いて改訂しましたが、小文字だけのままにしました。名前は、好きだったXTCの曲「Knuckle Down」から取りました。2021年10月12日には、もっと徹底的に作り直しました。大文字を加え、いくつかの文字を再設計し、rと区別するため小文字のfをアセンダーの高さまで上げ、元のfはスタイル代替字形として残し、アクセントを描き直しました。文字間隔とカーニングも調整し、カーニングの仕組みをクラスベースに置き換え、OpenTypeの分数機能を加えました。ブラウザー間の互換性を高めるため、垂直メトリクスを更新しました。

2024年4月1日、Knuckle Downをパブリックドメインへ移しました。広く使われる書体ではありませんでしたが、私にとっては、1970年代の美学に結びついた考えが、実用的でない実験から、より使いやすいデザインへ時間とともに進化したことを示しています。

Korataki



2006年5月11日にKoratakiを発表しました。BioWareのMass Effectシリーズのための依頼でしたが、同時にTypodermicからも発表しました。最初の版は直立だけのRegularの1ウェイトでした。1970年代の書体China/Chimesの超現代的なスタイルの影響を受け、SFの舞台に向く、幅広く幾何学的な文字にしました。その最初の版には基本的なキリル文字対応と、カタカナのセットがありました。

2009年には、直立のUltra-Light、Extra-Light、Light、Boldの4ウェイトを追加してファミリーを拡張しました。その時点ではまだイタリックがありませんでした。2014年にファミリー全体へイタリックを導入し、カーニングを改善し、水準が低いと考えていたカタカナを削除しました。Koratakiを無料で発表したことはありません。2009年にはCapcomのSpyborgsにもライセンス提供し、ビデオゲームで使われたもうひとつの例になりました。

2021年7月20日、ファミリーを更新しましたが、新機能は加えず、主にセットを最新に保つためでした。最新の変更は2024年11月12日のバージョン3.2です。ウェイトの命名体系を整理し、BookをLight、LightをExtra-Light、Extra-LightをThin、Ultra-LightをHairlineに変えました。

Koratakiは目立って登場したMass Effect三部作と、今も最も強く結びついていますが、ほかのメディアでも多少使われています。

Korrupt



2022年4月21日、有料書体としてKorruptを発表しました。歪みの実験として考え、上部を横にずらしながらも読める必要があるRのスケッチから始めました。アルファベットの残りは、液晶の数字を思わせる鋭く分節されたストロークの端部に、相反する角度と反ヒューマニスト的な要素を組み合わせて作りました。ファミリーは1ウェイトで、文字セットには拡張ラテン文字への対応を含めました。

Korruptは発表以降更新していません。デザインやメディアの目立った仕事には登場していませんが、書体デザインにおけるハイパーモダニズムの例だと考えています。伝統的な形に、分節された液晶フォントの論理を重ねる再帰的な抽象化で、その液晶フォント自体が数字表示の抽象化でした。結果は、読みやすさと崩壊の間に落ち着かず位置するデザインで、2020年代初頭の美学への関心を反映しています。

Krait



2017年5月4日にKraitを発表しました。目標は、アールデコの影響と現代の幾何学的な原理を組み合わせた、現代的なディスプレイ書体を作ることでした。デザインはレイヤーの体系として機能し、塗りつぶしのレイヤー、輪郭のレイヤー、内部を埋めるレイヤーを組み合わせて、位置をずらす効果を出せました。数字には特に力を入れ、レイヤーの仕組みでうまく機能し、鋭く特徴的な結果を生むよう設計しました。文字セットには拡張ラテン文字、キリル文字、ギリシャ文字を含めました。

Kraitは商用利用可能な無料ライセンスで発表しましたが、無料フォントへの関心が薄れつつある時期でした。レイヤーのあるデザインにもかかわらず、私の中でも最もダウンロード数の少ない書体のひとつになりました。その反応の乏しさには落胆し、転機となって、新しい書体を無料で発表することを考え直すようになりました。

ファミリーにイタリックはなく、最初の発表以降、拡張や更新もしませんでした。制限をすべて取り除けば、もっと多くのデザイナーが用途を見つけてくれるかもしれないと期待し、2024年4月にKraitをパブリックドメインへ移しました。

Kredit



1996年6月4日、無料フォントとしてKreditを発表しました。クレジットカードによくある、浮き出した数字をまねることを意図したデザインです。OCR-Aのスキャンを構造の基礎にし、ストロークを積み重ねて立体的な効果を作りました。最初の版は直立の1スタイルで、拡張ラテン文字への対応を含めました。

2010年代には、元の版の限界を認識していました。陰影は粗く、アクセントと記号には手を入れる必要があり、別々のレイヤーがないので、色や立体効果に関してデザイナーの自由度はほとんどありませんでした。2014年にKreditを作り直し、陰影を整え、アウトラインを整理し、アクセントと記号を改善しました。また、背面、前面、光沢の3つの独立したレイヤーを導入し、ソフトウェアで重ねて多色の効果を作れるようにしました。この更新でも、Kreditの商用利用は無料のままでした。

2024年4月1日、Kreditをパブリックドメインへ移しました。長年、銀行や銀行と仕事をする制作会社に採用されました。クレジットカードとの視覚的なつながりを考えれば、納得できます。特定の工業的なレタリングのスタイルを、機能するデジタル書体へ移そうとした、初期の試みのひとつです。

Kunio



2023年1月24日、有料のバリアブルフォントとしてKunioを発表しました。目標は、アールデコの視点からバリアブルフォント技術の可能性を探ることでした。固定したデザインではなく、Kunioでは「body」と「counter」と呼ぶ2つの軸を調整できます。この軸を動かすことで、ストロークの太さとカウンターの開き具合を独立して調整し、100万を超える変種を作れます。出発点としてプリセットをいくつか入れましたが、本当の目的は利用者が自由に実験できるようにすることでした。

Kunioはバリアブルフォントとしてだけ存在し、静的なインスタンスは作りませんでした。文字セットには拡張ラテン文字の範囲を含めています。最初の発表以降の更新はなく、まだ目立ったプロジェクトでは使われていません。私にとっては、通常のファミリーの発表というより、再帰的な調整可能性を試す、研究室のような仕事でした。

Kwokwi



2006年5月5日にKwokwiを発表しました。デザインは、BiowareのDragon Ageシリーズ用に開発した書体Mikadanから始まりました。その依頼では、ゲームエンジン内で確実に動作するよう、低解像度のピクセルグリッドにそろえた、あらかじめヒンティングを施したフォントが必要でした。フル解像度では変わった見た目でしたが、デザインはBioware専用ではありませんでした。アウトラインを変えてパブの看板文字の特徴を持つ新しい書体にし、ドロップシャドウのスタイルを加えたものがKwokwiになりました。以前のフォントの大半とは違い、元は無料で発表せず、販売しました。

Kwokwiは商業的にはあまり広がらず、2022年11月にパブリックドメインへ移しました。名前は友人の猫Kwokwiに敬意を表して選びました。

Lady Starlight



1999年3月17日、1スタイルのディスプレイフォントとしてLady Starlightを発表しました。Scorpionsのバンドのマークから直接着想したデザインで、後に、そのマークが1975年の映画Rollerballのポスターにも使われていたと知りました。名前はScorpionsの1980

年のアルバムAnimal Magnetismに収録された「Lady Starlight」から取りました。最初の版は基本ラテン文字だけに対応していました。

2021年7月20日、Lady Starlightをゼロから描き直しました。幾何学的な構成を引き締め、文字中央部の高さの決め方をより一貫させ、拡張ラテン文字を加えました。廃止扱いの文字も置き換え、分数機能を広げ、引用符とギユメの間隔を修正しました。全体のカーニングと文字間隔も改善しました。フォントは1スタイルのままで、イタリックはありませんでした。

Lady Starlightの商用利用は常に無料でした。2024年4月1日にパブリックドメインへ移しました。目立ったプロジェクトで使われたことはありませんが、1970年代のポップカルチャーへの参照と曲から取った名前が、音楽と映画の歴史の両方に結びつくような位置を、私のカタログの中に与えています。

Larabiefont



1998年2月23日、Regularの1スタイルの無料書体としてLarabiefontを発表しました。そのすぐ後、Boldも加えました。これら初期の版は無料で広く配布され、1990年代後半のフォント共有文化の中で、私の仕事を定着させる助けになりました。後にTypodermicの名前で発表するようになると、Larabiefontを

Condensed、Bold Condensed、Expanded、Bold Expandedと、それぞれのイタリックを含むファミリーへ拡張しました。その構成ではRegularを無料のまま残し、ほかのスタイルは販売しました。

デザインは当時のハイテクなレタリングへの関心から生まれ、James Arboghastが提案した八角形のDが特徴のひとつでした。Larabiefontはラテン文字だけのままで、ほかの文字体系へは広げませんでした。2021年6月9日にバージョン4.0を発表し、廃止扱いの文字を削除し、アウトラインを整え、現代のソフトウェアとの互換性のため垂直メトリクスを調整しました。それが最後の更新でした。

Larabiefontに目立ったプロジェクトとの結びつきはありませんが、派生作品にはつながりました。Cuomotypeは直接これを基にし、モールス符号のフォントRadios in Motionも派生として開発しました。

Laserjerks



2006年7月3日、有料書体としてLaserjerksを発表しました。以前の2つのデザイン、KleptocracyとTankの要素を組み合わせる、FontLabのブレンドの実験から始まりました。自動ブレンドで混沌としたアウトラインができ、時間をかけて整理し、理にかなったものにして、ある程度まとまるデザインにしました。結果は工業的な幾何学と鋭い縁を持つディスプレイ書体で、実験的な用途を意図しました。1スタイルで、拡張ラテン文字に対応していました。

2021年5月25日、互換性を改善するためLaserjerksを更新しました。点付きのLやブレーヴェ付きのEなど廃止扱いの文字を削除し、逆向きの引用符を修正し、Unicode 2032と2033にプライム記号を加えました。小文字のðに適切な横棒を付け、ブラウザー間の一貫性のため垂直メトリクスも調整しました。このフォントの更新はそれだけです。

Laserjerksが目立ったプロジェクトで使われた例はありませんが、デジタルの道具を押し進めて予想外の結果を作り、それを使える活字へ整えることに関心を持っていた、私の制作のある瞬間を反映しています。

Lerku



2006年11月7日にLerkuを発表したときは、Morris Fuller BentonのBold Antiqueから着想を得ていました。その書体がとても好きで、それを基に楽しいものを作りたいと思いました。文字のペアにさまざまな組み合わせを作るOpenTypeの合字があります。2021年6月、Lerkuを少し調整しました。古くなった文字をいくつか削除し、ブラウザー間の互換性を高めるため垂直メトリクスを調整しました。Lerkuについては、本当にそれ以上あまりありません。単純な構想を形にしたもので、デザイナーに便利で楽しく使ってもらえればと思っています。

Lesser Concern



1999年5月11日にLesser Concernを発表しました。自分の書体Kleptocracyのアウトラインのストロークを取り、ペン先のストローク効果を適用して開発したデザインです。結果は、斜めに太さが変化するストロークを持つ、直立で非連結のスクリプトになりました。通常のスクリプトデザインと違い、自然な流れの感覚が欠けていました。名前に特定の意味やデザインとの関係はありませんでした。

当初、Lesser Concernは商用デスクトップ利用可能な無料ライセンスで配布しました。2020年8月にパブリックドメインへ移しました。

Let's Eat



1997年10月5日にLet's Eatを発表しました。自分の書体Fragile Bombersを改変して作ったデザインです。Photoshopのエンボス効果で反射を模し、さらにタブレットを使って手でハイライトを加えました。結果は、幅の狭い文字と光沢のある外観を持つ、コンデンスしたデザインでした。名前は、書体の名前を考えているときに誰かが「Let's eat」と言ったことから来ています。

当初、Let's Eatは商用デスクトップ利用可能な無料ライセンスで配布しました。2020年8月にパブリックドメインへ移しました。

Letter Set



1999年4月6日にLetter Setを発表しました。Mississaugaのガレージセールで見つけた陶器の文字セットに基づくデザインです。元は1960年代のアマチュア映画制作者が、タイトルやクレジットに使っていたものでした。フラットベッドスキャナーで文字をスキャンし、デジタル効果を加え、結果を自動トレースしました。むき出しの外観を保つため、形は意図的に仕上げずに残しました。名前は文字通りの説明であり、「Letraset」をもじったものでもありました。

当初、Letter Setは商用デスクトップ利用可能な無料ライセンスで配布しました。2020年8月にパブリックドメインへ移しました。

Lewinsky



1998年3月21日にLewinskyを発表しました。1990年代後半のスノーボードの美学の影響を受けた、小文字だけのテクノ風の書体です。文字の中央を通る水平線がありましたが、文字間隔と位置合わせには難しさがありました。

Clinton-Lewinskyスキャンダルの最中に名付けましたが、名前を事件自体には結びつけないつもりでした。発表直後、スノーボーダーのスウェットシャツに使われているのを見ましたが、その後はあま

り見かけていません。当初、Lewinskyは商用デスクトップ利用可能な無料ライセンスで配布しました。2020年8月にパブリックドメインへ移しました。

Libel Suit



1999年9月26日にLibel Suitを発表しました。Paul Randが1960年に設計したWestinghouseのロゴタイプ、特に特徴的なWを研究したことから生まれたデザインです。モジュールで構成し、慣例から外れた小文字のgや斜めに切ったストロークの端など、珍しい細部を使いました。最初の版はRegularで、商用利用を無料にしました。

2005年にアウトラインを整理しましたが、大きな変更は2012年のファミリーの作り直しでした。その時点でイタリック付きの6ウェイトへ拡張し、ギリシャ文字とキリル文字への対応を加え、序数、分数、スタイル代替字形などのOpenType機能を導入しました。モジュール構成の外観を和らげる代替のgも加えました。追加したスタイルは販売し、Regularは無料のまま残しました。

2021年5月12日、廃止扱いの文字を削除し、引用符を修正し、ギユメの間隔を調整してLibel Suitを整えました。2024年11月19日のバージョン7.2ではウェイト名を整理し、BookをLight、LightをExtra-Light、Extra-LightをThin、Ultra-LightをHairlineに変えました。フォントがメニューで正しく並ぶよう、ウェイト値のデータも修正しました。

Libel Suitはときどき仕事に登場し、最も目立つ例は2014年のゲームTerrance the Flying Eyeballです。広く認知されてはいませんが、20世紀半ばの企業のビジュアル・アイデンティティの影響と後の技術的な調整を組み合わせた、私の比較的本格的なファミリーのひとつです。

Ligurino



2005年3月9日、有料のサンセリフファミリーとしてLigurinoを発表しました。当時、何年も風変わりなデザインを作ってきた後で、意図的に抑制したものを作り、自分を試したいと思いました。最初の版にはRegular、Italic、Bold、Condensedと、大文字だけのOutlineの1スタイルがありました。同時期の私のほかのファミリーの多くと違い、Ligurinoは実験よりも明瞭さと制御を重視しました。

やがてファミリーは、Condensed、Semi-Condensed、Normalの3つの幅にそれぞれイタリックを持つ6ウェイトと、最初から残したOutlineへ拡張しました。大文字のQ用のOpenTypeのスタイル代替字形を加え、分数機能も備えました。デザインはラテン文字を基にしたままで、ほかの文字体系へは広げませんでした。

2024年11月12日、バージョン3.1を発表しました。ウェイトの名称を整理し、Extra-LightをThin、LightをExtra-Light、BookをLightに変えました。フォントメニューの整理を良くするため、たとえば

「Extra-Bold Condensed Italic」のように、幅より先にウェイトを置く内部の命名規則にも変えました。それが現在までのLigurinoの最後の改訂です。

Liliput Steps



私は1999年8月26日にLiliput Stepsを公開しました。Earthbound（日本ではMother 2として知られています）に着想を得たピクセル書体ですが、当時は実際にはこのシリーズをプレイしたことがありませんでした。名前は、Happy Happy Villageの近くにあるLilliput Stepsという洞窟から取っています。ゲーム内で二つ目の聖地に当たり、Mondo Moleが守っています。私が作ったEarthbound関連のフォントは二つあり、もう一つはOrange Kidです。

Liliput Stepsはずっと一つのスタイルだけで、基本的なラテン文字だけに対応していました。同時期に作ったほかの無料フォントの多くとは違い、2010年代にラテン文字の対応範囲を拡張することもありませんでした。イタリックやOpenType機能も、最初から最後まで含んでいません。このフォントは常に商用利用無料で、2022年11月1日にパブリックドメインに移しました。

目立ったプロジェクトで使われたことはありません。それでも私にとっては、ビデオゲームの美学を書体デザインに置き換える、初期の実験として残っています。後になってようやくMotherシリーズを最後までプレイすると、深く愛着を持つようになったゲームの世界との、個人的なつながりにもなりました。

Lineavec



2006年7月13日、有料書体としてLineavecを発表しました。ベクター式のアーケードゲーム、レーザー光線、基板の配線から影響を受けたデザインです。特定のベクタービームのゲームを参照したのではなく、その時代の美学を文字に映したいと思いました。名前自体は「line」と「vector」を組み合わせた造語です。1スタイルで作り、拡張ラテン文字に対応させました。2021年6月10日に更新し、廃止扱いの文字を削除し、逆向きの引用符を修正し、ブラウザー間の一貫性のため垂直メトリクスを調整しました。それが最後の改訂です。Lineavecに目立ったプロジェクトやメディアとの結びつきはありませんが、幾何学的な構造と、アーケードから着想した抽象化を試した例であり続けています。

Linefeed



2006年1月5日、有料書体としてLinefeedを発表しました。連続紙を使い、特徴的な等幅の外観を生んだ、1960年代と1970年代のコンピューター用バンドプリンターの出力に着想を得ています。参考にしたのは、バンドプリンターで印刷された古い定期購読ラベルです。そこから大文字は得られましたが、元の機械は小文字を使わなかったので、小文字は想像する必要がありました。現代の場面で機能するよう、句読記号とアクセントを加えました。

Linefeedは1スタイルで作り、拡張ラテン文字に対応させました。イタリックや、分数・合字などのOpenType機能はありませんでした。2012年2月16日、ソフトウェア間の互換性を良くするため垂直メトリクスを改善しました。その後の改訂はありません。

Linefeedが目立ったプロジェクトで使われた例はありませんが、古くなった機械の文字をデジタル用途に応用する探究のひとつです。

Living by Numbers



1998年2月2日にLiving by Numbersを発表しました。特定の書体に基づくのではなく、ぎざぎざで不規則なスタイルを作るという発想によるデザインです。文字は棘があり不均一で、神経質に震えるよ

うなアウトラインが、書体に活発な性質を与えました。名前はニューウェーブバンドNew Musikの曲「Living by Numbers」から取りました。

当初は商用デスクトップ利用可能な無料ライセンスで配布しました。2022年11月にLiving by Numbersをパブリックドメインへ移しました。

Llandru



2005年6月23日、有料書体としてLlandruを発表しました。フロッピーディスクやZipドライブなど昔のコンピューターハードウェアから影響を受け、四角い形と機械的な感触を持つデザインです。名前はStar TrekのエピソードThe Return of the Archonsのコンピューターシステム「Landru」への参照から来ています。Llandruは常に1スタイルで、拡張ラテン文字に対応していました。

フォントにはカウンターを埋めたスタイル代替字形がありましたが、それ以外のOpenType機能はありませんでした。2021年6月25日に更新し、廃止扱いの古い文字を削除し、スタイル代替字形を整え、ブラウザー間の一貫性を確保するため垂直メトリクスを調整しました。更新はそれだけです。

Llandruが目立ったプロジェクトで使われた例はありませんが、レトロな技術のモチーフを機能するディスプレイタイポグラフィへ移すことに、当時関心を持っていたことを表しています。

Lockergnome



1997年12月20日にLockergnomeを発表しました。LockerGnome, Inc.の創設者で、TechTVのCall for Helpの司会者Chris Pirilloの依頼に応えて始めた書体です。彼の説明を基に特注のフォントを作るよう頼まれましたが、送った草案は期待に合わず、協力関係は終わりました。仕事を捨てる代わりに草案を整え、Lockergnomeの名前で発表しました。

書体は漫画風の外観で、やがて漫画、本、ビデオゲームに使われました。曲線、アクセント、記号を改善して定期的に更新しましたが、デザインは最初の版に近いままです。当初、Lockergnomeは商用デスクトップ利用可能な無料ライセンスで配布しました。2022年11月にパブリックドメインへ移しました。

Lonsdale



2006年5月17日、有料書体としてLonsdaleを発表しました。新しいFCC規則に沿い、テレビとセットトップボックス用のクローズドキャプションのフォントを作るため、2005年にDavid Delpと開発したCinecavの仕事の一部として始まりました。LonsdaleはEmil

Hirtの1964年のParkway Scriptの影響を受けた、非連結のスクリプトでした。その流れる性質を多少捉えながら、より技術的な感触を与えたいと思いました。

テスト中、Lonsdaleがクローズドキャプションに向かないことが明らかになりました。小文字の形は型破りすぎて読みやすさに問題があり、大文字は幅広く装飾的すぎて、大文字だけの長い文章では機能しませんでした。Cinecavには使わないことにしましたが、独立したデザインとして可能性があると感じました。名前は、当時住んでいたNorth VancouverのLonsdale Quayから取りました。

Lonsdaleは常に1スタイルで、拡張ラテン文字に対応していました。OpenTypeの追加機能は、スクリプトをより自然に見せるために設計した合字だけでした。2021年6月25日に更新し、廃止扱いの文字を削除し、引用符を修正し、垂直メトリクスを調整し、アウトラインを整えました。目立ったプロジェクトで使われた例はありませんが、スクリプトの形と技術的な感性を合わせようとした試みを反映しています。

Lucky Ape



1997年10月27日にLucky Apeを発表しました。Ontario州Oakvilleの宝くじ売り場で働いた経験に着想を得た書体です。スロットマシンのリールに似たデザインを作りたいと思いました。開発のため、カタログのClarendon書体をスキャンしてトレースし、チェリーや

レモンなど、スロットマシンによく結びつく記号を加えました。名前は、賭博の機械が偶然と心理を利用する仕組みを指していました。

当初、Lucky Apeは商用デスクトップ利用可能な無料ライセンスで配布しました。2020年8月にパブリックドメインへ移しました。

Lunasol



1997年3月26日にLunasolを発表しました。Toronto Blue Jaysのユニフォームの2本の縞を持つ文字から影響を受けたデザインです。文字の中に平行な縞が通る、未来的で四角い形の書体を開発しました。完成後、仕上げた版とバックアップを誤って上書きしてしまったので、ゼロから作り直しました。名前は「luna」（月）と「sol」（太陽）を組み合わせ、SF的な響きで選びました。

1997年4月14日、背景レイヤーを加えたLunauroraと、縞模様を幅広い形へ引き伸ばしたLunasequentの2つの関連する変種を発表しました。2016年に3つのデザインをLunasolの名前へまとめ、AuroraとSequenceをスタイルとして取り込み、色の重ね合わせを簡単にするため、もうひとつの背景レイヤーを加えました。当初、Lunasolは商用デスクトップ利用可能な無料ライセンスで配布しました。2022年11月にパブリックドメインへ移しました。

Madawaska

ABCDEFabcdef1234

2008年10月9日、有料書体としてMadawaskaを発表しました。独特な小文字の形が、少し粗い手作りの感触を与えるスラブセリフファミリーでした。名前は、Ontarioでの子供時代から覚えていたMadawaska Riverから取りました。

ファミリーは大きく、8ウェイトとイタリックに加え、独立したスモールキャップのスタイルがありました。同時に、テクスチャのあるMadawaska JeansとMadawaska Riverの2変種も発表しました。これらにはOpenTypeの合字を使ってテクスチャの繰り返しを抑え、さらに柔軟性を加えるためオールドスタイル数字も入れました。文字セットには拡張ラテン文字を含めましたが、キリル文字やギリシャ文字はありませんでした。

2021年6月4日にファミリーを更新し、廃止扱いの文字を削除し、分数を拡張し、アウトラインを整え、メトリクスを調整しました。その後、2024年11月13日のバージョン1.2では、より明確なウェイトの改称体系を導入し、スモールキャップの命名規則を現代化しました。その幅広さにもかかわらず、Madawaskaが目立ったプロジェクトで使われた例はありませんが、より大きく多用途のファミリーを作ることへの、当時の関心を反映しています。

Mahavishnu



2006年3月1日、Mahavishnu Orchestraのサイケデリックなレコードジャケットの文字から直接着想して、Mahavishnuを発表しました。そのスタイルを発明したのではなく、アルバムの文字の形から推し広げたものですが、流れるように有機的な外観をデジタル書体で捉えたいと思いました。隣り合う文字の関係を強調し、スタイルの華やかさと同じくらい、静かな思索を思わせるリズムを作っています。

元の作品には小文字の例もありましたが、大文字と調和しませんでした。妥協せず形の強さを保てるよう、Mahavishnuは大文字だけにしました。当時、表現力あるディスプレイの文字がよく求められるファッションのブランディングに、将来があるかもしれないと想像していましたが、目立った使用例は生まれませんでした。

2021年6月4日、現代の標準に合わせるためMahavishnuを更新しました。逆向きの左引用符を標準の引用符に置き換え、以前の形はUnicodeから使えるまま残し、軽微な問題に対処するためアウトラインを整え、ブラウザー間の互換性のため垂直メトリクスを調整し、Øを再設計しました。書体は今も有料で提供しています。

Mai Tai



1998年11月3日にMai Taiを発表しました。ビットマップで作り、後に自動トレースしてベクター形式にした書体です。結果はコンパクトで四角い文字と、非常に小さなxハイトを持ちました。この特徴が、特に小さなサイズでの読みやすさを制限しました。

当初、Mai Taiは商用デスクトップ利用可能な無料ライセンスで配布しました。2020年8月にパブリックドメインへ移しました。

Mail Ray Stuff



1999年7月5日にMail Ray Stuffを発表しました。1980年代のMenudoのレコードジャケットの視覚的なスタイルから影響を受けたデザインです。有機的な文字で、気軽で遊び心ある性質を感じさせる書体を目指しました。「Mail Ray Stuff」という名前は当時急いで選び、デザインとの特別な関係はありませんでした。

当初、Mail Ray Stuffは商用デスクトップ利用可能な無料ライセンスで配布しました。後に漫画シリーズOne Pieceの英訳で効果音に使われました。2024年4月にパブリックドメインへ移しました。

Malache Crunch



1998年9月8日にMalache Crunchを発表しました。自分の書体Budmoを基に、その点のパターンを抜き出して太い輪郭の効果を加え、小さな輪でできた文字を作りました。鎖や、パンチ穴の補強リングを思わせる外観でした。名前はHappy Daysのシーズン4のエピソードから来ています。Malachi兄弟が「Malachi Crunch」というデモリションダービーの戦術を使っていました。フォントを発表するとき、名前を「Malache」と綴り間違えました。

当初、Malache Crunchは商用デスクトップ利用可能な無料ライセンスで配布しました。2020年8月にパブリックドメインへ移しました。

Manbow



2014年10月29日にManbowを発表しました。装飾的な輪を持つ「B」のスケッチから始まり、アールデコ書体の細いストロークに見た巧みな輪の扱いを思い出しました。その小さな細部が方向を決め、残りのアルファベットを、アールデコの影響の強い幾何学的なディスプレイ書体へと開発しました。

最初は、既存のアールデコフォントとはっきり違うデザインかどうか、確信がありませんでした。違いを出すため、太いストロークのプロポーションを決める縞を導入しました。Manbowは、塗りつぶし、透明、縞、水玉、スクリーン模様の変種を持つレイヤーの体系へ育ちました。一部は単独のスタイルとして使え、ほかは重ねた多色の構成を意図しました。輪郭と内部のテクスチャを組み合わせた版も設計し、利用者が方法を混ぜられるようにしました。場合によっては、単独用のテクスチャでも組み合わせ済みのスタイルに重ねて、より複雑な効果を作れました。

名前は、Konamiが1989年に発売した横スクロールのシューティングゲームSpace Manbowから取りました。ゲームとフォントにテーマ上の関係はなく、単に名前の響きが好きで、合うと思ったのです。Manbowは常にディスプレイ書体を意図し、目立ったプロジェクトで使われたのを見たことはありません。最初は商用利用可能な無料ライセンスで発表し、2024年4月にパブリックドメインへ移しました。

Mango



2006年11月24日にMangoを発表しました。以前の書体の多くと違い、Mango Scribbleレイヤーを限定的に無料公開したことを除き、元は無料配布せず販売しました。Sharpieで文字を上下逆向きにフリーハンドで描き、不規則で不格好な形を作って開発しました。次に薄いシアンで文字を印刷し、その上に落書きし、内部を埋めるレ

イヤーを加えて、マーカー風の丸く膨らんだ文字の効果を作りました。書体は複数のレイヤーからなり、落書きのレイヤーが中心的な特徴でした。

2021年6月25日にMangoを更新し、廃止扱いの文字を削除し、曲線のアウトラインを整え、一部の形を大きくしました。2022年11月にパブリックドメインへ移しました。

Map of You



1999年4月5日にMap of Youを発表しました。オンラインのマルチプレイヤーのクランのロゴ用に作った構想図から始まった書体です。発想はSF的なトライバルスタイルを思わせましたが、文字は数個しかなかったので、完全なアルファベットへデザインを広げました。結果は、角張った様式的な形を持つ、実験的なディスプレイ書体でした。名前はニューウェーブバンドNew Musikの曲「Map of You」から取りました。

当初、Map of Youは商用デスクトップ利用可能な無料ライセンスで配布しました。2020年8月にパブリックドメインへ移しました。

Maqui

ABCDEFabcdef1234

2009年12月10日にMaquiを発表しました。目標は、未来的なフォントのありきたりな表現を避けつつ、現代的で工業的に感じられる書体を作ることでした。初めからコンパクトな見出し用ファミリーとして構築しました。最も特徴的なのは「A」などの頂点の形で、古典的なゴシックのアーチの画像を基にしました。厳密な正三角形のアーチではありませんが、上へ伸びる勢いと圧縮の感覚を借り、それは省スペースの手段としても働きました。

ディスプレイ用途、特に、幅の詰まったプロポーションと鋭い細部が目立つ見出しを意図したデザインです。最初から階層を作るために全範囲を使えるようにしたかったので、後に追加するのではなく、すべてのウェイトを初めに発表しました。Maquiが目立ったプロジェクトに採用された例は見ていませんが、有料で提供し続けています。

2021年6月18日、技術的な期待に応えるためMaquiを更新しました。廃止扱いの文字を削除し、アウトラインを整え、三点リーダーと引用符を改善し、OpenTypeの分数を拡張しました。その後、2024年11月13日のバージョン1.2ではウェイトの名称を整理し、BookをLight、LightをExtra-Light、Extra-LightをThin、Ultra-LightをHairlineに変えました。この改称で、見た目の性格を変えずにファミリーの構成を明確にしました。

Marianas



2006年7月13日、太平洋の航空戦のビデオゲーム用にMarianasを発表し、ゲーム内のデザインの一部として使われました。目標は、1920年代のアールデコの洗練された幾何学と、1940年代の軍用文字の実用本位な美学を融合することでした。アールデコをしばしば特徴付ける優雅さに寄せる代わりに、太いストロークと細いストロークの差を減らし、優美なカウンターを粗い長方形に置き換えました。「N」のストロークの太さといった細部さえ意図的に不格好にし、経験の浅いデザイナーが描いたような、素朴な性質を与えました。

結果は、アールデコの構造と戦時の機能性の混合で、装飾を取り除いた、そのスタイルのブルータリズム的な解釈に近いものでした。一般用途のディスプレイ書体としてではなく、組み込まれるゲームのために特に考えたもので、その文脈以外の目立ったプロジェクトで使われたのを見たことはありません。

2021年6月18日、性能と互換性を改善するためMarianasを改訂しました。廃止扱いの文字を削除し、文字間隔の問題を修正し、メトリクスを調整しましたが、視覚的な個性は変えませんでした。2020年代にはMarianasの見せ方を変えました。元は第二次世界大戦をテーマにしたフォントと位置付けていましたが、デザインは実際には本物の戦時の文字を反映していないので、その切り口を考え直しました。気軽で粗削りな外観により合う、南国の島のテーマを強めたものとして打ち出し直しました。今も有料で提供しています。

Marion

ABCDEFabcdef1234

2006年1月25日、19世紀の特徴を持つトランジショナル・セリフ書体としてMarionを発表しました。歴史的な資料をコピーしたものではありませんが、古い金属活字の感触から影響を受けました。特徴のひとつはハンマーの釘抜き部分のようなセリフで、大文字の「S」の右上のセリフに最もよく見えます。そこでは通常の垂直や斜めのセリフではなく、わずかな凸曲線を使いました。その形が鈍く道具のような性質を与えました。ファミリーはBaskervilleやNew Caledoniaなどと並ぶ新古典主義の伝統に収まりますが、より重く独特に扱いました。

この仕事は実験よりも実際の用途で形作られました。開発中にRoxioがDVDオーサリングソフトウェア用にMarionのライセンスを取得し、装飾的な合字を依頼しましたが、私はそれが書体を損なうと感じました。そのソフトウェアだけのためのもので、振り返ると、Typodermic版から取り除かなかったことを後悔しています。2011年にはAppleがiOSと一部のMacアプリケーションに含めるためライセンスを取得しました。その契約で言語対応をギリシャ文字とキリル文字に広げました。iOSには2019年まで含まれ、macOSには今もありますが、文書から呼び出されるまでは隠されています。Appleが採用する前の売上はわずかでしたが、その後は安定して売れています。おそらく古い文書への対応のためでしょう。

ファミリーはRegular、Italic、Boldで始まりました。2010年代後半にはBold Italicを加え、長年、文字間隔、カーニング、多言語の文字対応を整えました。2023年6月2日、macOSでのインストール問題を起こしていたPANOSEテーブルの不一致を修正しました。原因はシステム内の隠れたMarionのコピーと結びついており、利用者がインストールしようとすると競合を起こしていました。解決策は内部名をMarion Standardへ変えることでした。この書体は有料で配布し続けています。

Markerfield



2010年4月12日にMarkerfieldを発表しました。目指したのは、滑らかな面で目立つ、きゅっきゅっとした不均一なストロークという、ホワイトボードマーカーの質感の再現です。最初に滑る素材へ直接描いた試みはうまくいきませんでした。ストロークが不安定すぎたのです。代わりにボンド紙へマーカーで文字を描き、スキャンしました。そこからPhotoshopで筋のレイヤーを作り、ざらつきとフィルム粒子のテクスチャを混ぜて、マーカーが表面に残す跡の感触を捉えました。最終結果を整理し、デジタル書体に組み上げました。

テクスチャは小さめのディスプレイサイズへ縮めても保たれるようにしましたが、非常に大きなサイズでは、自動トレースしたベクターの形がより目立ち、説得力が弱まります。Markerfieldは常にディスプレイ用で、特に要点を強調したり考えに注意を引いたりする場面

を意図しました。目立ったプロジェクトに採用された例は見ていませんが、ホワイトボードの手書きをかなり忠実にデジタルで近似したものだと今も考えています。

2021年6月25日、技術的に最新に保つためMarkerfieldを更新しました。廃止扱いの文字を削除し、メトリクスを整え、OpenTypeの分数対応を拡張した更新でした。書体は今も有料で提供しています。

Marquee Moon



1997年6月9日にMarquee Moonを発表しました。Nの実験的な構想から始まり、Compactaの影響を受けた書体へ発展しました。主な特徴は、幅の狭いプロポーションと、文字の中を通る2本の縞でした。その縞の構造の中で一貫した角を作ることは、当時、技術的に難しいものでした。

2010年代に、ベクターの誤りと位置合わせの問題を修正する更新を行いましたが、全体のデザインは変えませんでした。名前はバンドTelevisionの曲「Marquee Moon」から取りました。当初は商用デスクトップ利用可能な無料ライセンスで配布しました。2022年11月にMarquee Moonをパブリックドメインへ移しました。

Massive Retaliation



1997年10月21日にMassive Retaliationを発表しました。アールヌーヴォーの要素と、テクノのタイポグラフィに結びつく角張った形を組み合わせたデザインです。1990年代後半のスタイルの流行を反映するディスプレイ書体を意図しました。初期の版では、大文字と小文字の位置に異なる形を使いましたが、使いにくくなるため、後にこの機能を削除しました。名前はイギリスのバンドSigue Sigue Sputnikの曲「Massive Retaliation」から取りました。

当初は商用デスクトップ利用可能な無料ライセンスで配布しました。2022年11月にMassive Retaliationをパブリックドメインへ移しました。

Maychurch



2005年5月6日にMaychurchを発表しました。発想は、建築の影響とタイポグラフィの合理化の混合から来ています。格式や建築をテーマにした仕事で機能する、ディスプレイ書体にしたかったのです。大文字はMarionを基にし、作図線を重ねて製図のように見せました。その線は装飾ではなく、ローマン大文字を幾何学で合理化しようとする、長い試みの伝統を模すものでした。

この擬似的な作図の外観は、1525年のUnterweisung der MessungでのAlbrecht Dürer、1529年のChamp FleuryのGeoffroy Tory、さらに早い1463年のAlphabetum RomanumのFelice Felicianoなどの理論家の系譜にMaychurchをつなげます。これらの体系は本当の設計方法ではなく再構成で、しばしば文字の形を幾何学的な妥協へ押し込みました。私は、コンパスと定規ではなく、歴史的に手と目で発達した形に秩序を押し付けようとする、一種のタイポグラフィの錬金術と考えています。

2021年5月25日、技術的な互換性を改善するためMaychurchを更新しました。廃止扱いの文字を削除し、ブラウザー間の一貫性のため垂直メトリクスを調整し、一部のアプリケーションで問題を起こす曲線の誤りを直すためアウトラインを整えました。書体は今も有料で提供しています。

Mecheria



2005年5月26日にMecheriaを発表しました。1939年の書体Amandaから緩やかに着想を得た、連結したスクリプトです。忠実な復刻ではなく、解釈し直す方法を取りました。Amandaの鮮明なスキャンを直線でトレースし、しわのある切り紙の効果を作るため、意図的にその方法を選びました。結果は角張ったつながりとスワッシュを持つスクリプトで、珍しく、ほとんど壊れやすそうな質感が生まれました。

デザインは本文ではなく、装飾的なディスプレイ用途を意図しました。発表直後、Canada Typeから連絡があり、最近自分たちもAmandaの復刻を出したと指摘されました。彼らの版はきれいな再現で、私のものは解釈的でした。どちらも同じ広く手に入る見本から作っていたので、模倣の問題はありませんでしたが、複数のデザイナーが同じ資料から似た考えにたどり着くことを浮き彫りにしました。しばらくの間、宣伝文では、忠実な復刻を求める人は彼らの版を見てほしいと述べ、私のものは別の解釈を表すと説明しました。

Mecheriaは発表後、技術的な更新を行いませんでした。今も有料書体で、パブリックドメインへは移していません。

Meloche

ABCDEFabcdef1234

19世紀後半のフランスの看板とグロテスク書体を研究した後、2007年10月25日にMelocheを発表しました。目を引いたのは、サンセリフのグロテスクでは珍しいものの、手描きの看板にはよくある、ストロークの太細の変化でした。その性質を強め、閉じた曲線と斜めのストローク端部を加えて、厳密な復刻より温かみのあるデザインにしました。Melocheは初めから、ディスプレイと大きめのポイントサイズの本文を意図しました。

フランスのテーマにちなんで、Fleurs-de-lysの記号を加えました。本格的な機能の追加というより、マーケティングの道具でした。多くのデザイナーが段落記号や指差し記号を売りに含めるのと同じで

す。元のファミリーは3スタイルで、拡張ラテン文字に対応しましたが、イタリックはありませんでした。オールドスタイル数字や代替の「Q」などのOpenType機能がありましたが、フルール・ド・リスのショートコードはありませんでした。2016年3月31日、イタリック付きの7ウェイトへ拡張し、ベトナム語、ギリシャ文字、キリル文字を含むよう言語対応を改善し、更新した通貨記号、句読記号、数学記号を加えました。後にMeloche Lightへ改称したMeloche Bookは、商用デスクトップ利用可能な無料ライセンスで発表しました。

Melocheは自分の書体Mojaの土台にもなりました。2024年11月13日のバージョン2.1では、体系全体の段階を明確にするためウェイトの名称を整理し、Extra-LightをThin、LightをExtra-Light、BookをLightに変えました。その更新以外は、デザインは一貫しており、ファミリーの大半は今も有料です。

Meloriac



Vancouverの娯楽雑誌でAvant Garde Gothicを実験的にユニケースとして扱ったものを見た後、2007年3月8日にMeloriacを発表しました。それが、幾何学的なサンセリフをウェイトとプロポーションの限界まで押し進める着想になりました。目標は、形が崩れる前に文字がどれほどの量感を持てるかを見ることでした。最も難しかったのは「S」で、曲線が潰れる前に背骨を太くできる量には限界がありました。

Meloriacは厳密なユニケースではなく、その中間のようなものです。意図的な小文字の形としては「e」だけを含め、残りのアルファベットは大文字の手本に従いました。1970年代の感触を強めるため文字間隔とカーニングを詰めました。完全にディスプレイ書体として考え、本文用ではありませんでした。

カタカナも含めましたが、日本語での経験不足が構造の不正確さに表れていました。仮名だけのフォントとしては、実用性がほとんどありませんでした。後にギリシャ文字とキリル文字への対応を加え、使える範囲を広げました。Meloriacは気軽な場面で人気になり、YouTube動画のサムネイルに広く採用され、予想外に目に付くようになりました。

2021年5月、OpenType機能を整え、古くなった文字を削除して更新しました。今も有料で提供しています。

Meposa



2007年3月27日にMeposaを発表しました。以前のデザインSui Generisから派生していますが、b、d、p、qの基本構造以外は、ほとんど引き継ぎませんでした。その出発点から、より太いストロークと装飾的な表面を持つ新しい体系を推し広げました。結果は、ポスターなど大きく使うためのディスプレイ書体でした。

Meposaの最も特徴的な点は合字の体系でした。単なる実験ではなく、意図的なマーケティングの呼び物として、つながった形を作り、モジュールで構築した感触を与えました。見た目ではSui Generisとの関係を残しながらも、太さ、リズム、質感が別の方向へ押し進めました。

Meposaは目立って採用されることはありませんでしたが、カタログに残り続けました。2021年6月25日、技術的な一貫性のために更新し、廃止扱いの文字を削除し、アウトラインを整え、OpenType機能の対応を改善しました。今も有料で提供しています。

Mesmerize



2014年11月29日にMesmerizeを発表しました。以前Kingsbridgeで試した後、補間を正しく使おうとした2回目の試みでした。それまでは、表と計算でウェイトのブレンドを手作業で割り出していました。Mesmerizeでは補間の軸に頼り、大きなファミリーを生成しました。FontLab 5では工程が難しく、中間ウェイトはしばしば予測不能な動きをしましたが、制作工程での大切な前進でした。

着想はMonopolyの盤面の幾何学的なサンセリフの文字で、特にA、M、N、V、Wなどが鋭い先端でベースラインやキャップラインに接する点でした。その細部をデザインに持ち込み、レトロな性格を与えました。Mesmerizeは看板やポスターのディスプレイ書体を意図し、長い本文用ではありませんでした。初めから8ウェイト、5つの幅、イタリックを含み、私の最大級の発表のひとつになりました。

目立ったプロジェクトに採用されたのは見ていませんが、Mesmerizeは2015年にカナダ建国150周年のロゴ用に応用したCanada 150書体の土台になりました。その仕事で、当初の期待をはるかに超えて届く範囲が広がりました。2024年4月、Mesmerizeをパブリックドメインへ移しました。規模が大きいため、新たな更新は行いませんでした。全スタイルを変更する繰り返し作業の量が、現実的でないほどになるためです。パブリックドメインへの移行は、技術的な改訂ではなく、単にライセンスの変更でした。

Metal Lord



1996年7月17日にMetal Lordを発表しました。Iron Maidenのロゴに直接基づくデザインで、そのロゴ自体は当時私が特定できていなかった、以前の書体から来ていました。最初の版にはロゴで見える文字だけがありましたが、ファンの発見や記録資料から情報が増えるにつれ、完全な文字セットを含むよう拡張・変更しました。

珍しい追加のひとつは、1988年のIron Maidenのカレンダーに登場した、小文字のスクリプトの「s」です。既定のセットではなく、OpenTypeのスタイル代替字形としてMetal Lordに含めました。一般的なゴシックのデザインではなく、特にヘヴィメタルのディスプレイ書体として考え、Iron Maidenのビジュアルとのつながりが、私のカタログでの位置を決めました。

発表後、ファンから、元の書体が登場するほかの例を教わりました。1976年のThe Man Who Fell to Earthのポスターや、1979年のペーパーバックの表紙などです。ただし、元の書体の実際のデザイナーは今も不明です。Iron Maidenのグッズと公式ウェブサイト以外でMetal Lordが使われたのを見たことはありませんが、ロゴの初登場から何十年も後に、私の再構成が彼らのブランディングに使われるのは印象的でした。

2024年4月、Metal Lordをパブリックドメインへ移しました。これは更新ではなくライセンス変更で、デザイン自体は何年も前の拡張以来変わっていません。2025年初頭、著名なIron Maiden愛好家Ben Mistriとのビデオインタビューを収録しました。彼はロゴの詳細な歴史を準備しており、研究を公表するときに元の書体の出典を明かす予定です。2025年9月時点で、その情報はまだ公開されていません。

Mexcellent



2000年4月2日にMexcellentを発表しました。Lance WymanとEduardo Terrazasが設計した1968年のMexico Cityオリンピックのビジュアル・アイデンティティへの、直接のオマージュでした。彼らの3本線の縞の体系は、メキシコの文化的なモチーフとオプアートを印象的に融合しており、その精神を多少デジタルで捉えたいと思いました。私の版は元ほど幾何学的に精密ではありませんでしたが、同じリズミカルな縞の活気を持っていました。Mexcellentはディスプレイ専用として考えました。

最初はRegularと、ドロップシャドウの「3D」版を、商用デスクトップ利用可能な無料ライセンスで発表しました。後に、多色の効果を加えやすくする、任意の有料の色レイヤーを加えました。そのレイヤーは必須ではなく便利なものでした。無料版をアウトラインに変換し、縞に手で色を付けることは誰にでもできるためです。だから私はMexcellentを、主に無料の書体と考えてきました。

音楽のデザインで多少目立ちました。The Black Angelsが2006年のアルバムPassoverに使い、Pelican Clubは2024年のシングルLaura Call Me Upのジャケットに使いました。2024年11月14日にバージョン4.1を発表し、プラットフォーム間の互換性を高めるため命名体系を整え、ファミリー全体のバランスと一貫性を改善するためRegularの線の太さを調整しました。

Mikadan



2006年4月13日、BioWareのDragon Ageシリーズ用の依頼としてMikadanを発表しました。課題は、中世の雰囲気と現代的な読みやすさのバランスを取ることでした。Stephenson BlakeのVerona、William Dana OrcuttのHumanistic、Morris Fuller BentonのMottoの見本を研究し、3つすべてからプロポーション、セリフの形、ストロークの考え方を借りました。結果は、中世のファンタジーを思わせながらテレビ画面でも明瞭な、ブラックレターの影響を受けた書体でした。

BioWareは装飾的な代替字形を求めたので、ファンタジーの舞台を強めるドロップキャップの大文字セットを作りました。Mikadanは印刷物ではなく、ゲーム内の使用のために特に設計しました。Dragon Age以外では、後に2018年のゲームKingdom Come: Deliveranceと、Ann Sheltonの2024年の本worm, root, wort... & baneの表紙に登場しました。

2021年、技術的に最新に保つためMikadanを改訂しました。古くなった文字を削除し、OpenType機能を整え、カーニングを調整し、キリル文字の形を再設計し、引用符を修正しました。こうした変更は外観を保ちつつ、使いやすさを改善しました。Mikadanは今も有料で提供しています。

Milibus



DINとその変種がインターフェースやブランディングで広く使われ始めていた時期の、2006年8月9日にMilibusを発表しました。その手本に忠実に従うよりも、1980年代の懐かしさを少し加えたいと思いました。低解像度のプロッターフォントやコンピューターの文字を振り返り、その特徴の一部をDIN風の骨組みに取り込みました。最も特徴的だったのは、側面が平らな「A」で、垂直のまっすぐな縁と尖った屋根を持つ、家の輪郭のように作りました。古いデジタルの文字体系の制約を思わせながら、ファミリー自身の個性を与えました。

Milibusはディスプレイと本文の両方で機能するよう設計しました。構造はDINの実用本位の明瞭さを借りながら、微妙な癖を導入して、特に大きなサイズで表情を豊かにしました。目立ったプロジェクトに採用された例は見ていませんが、技術的な精密さとレトロなデジタルの参照を融合する実験のひとつです。

2021年6月18日、現代の標準との互換性を保つためMilibusを更新しました。廃止扱いの文字を削除し、逆向きの引用符を置き換え、不要な合字を取り除き、アウトラインとメトリクスの不整合を整えました。デザインの性格を変えることなく、使いやすさを改善した変更でした。Milibusは今も有料で提供しています。

Minicomputer

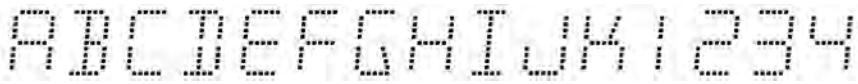


2017年5月5日にMinicomputerを発表しました。Data ’70やWestminsterなど、MICRの文字を借りた1960年代のテクノ風の書体への関心から生まれました。それらは大半が変わり種や古くなった技術の象徴として扱われていましたが、おしゃれなディスプレイ書体として捉え直せることを示したかったのです。遺物として扱うよりも現代の文脈を与え、ファッションでの可能性に光を当てるのが目標でした。

デザインは純粋にディスプレイ用を意図しました。小文字はより予測可能なストロークの考え方に従い、読みやすさを助けましたが、多くのグリフはひとつずつ解決する必要がありました。ギリシャ文字の小文字は特に難しく、より有機的な形が、体系の機械的な論理への変換になじまなかったためです。

目立ったプロジェクトに採用された例は見ていませんが、Minicomputerはこのジャンルを単なる珍品以上のものとして位置付け直し、現代のデザインでも視覚的な強さを持てると示す試みでした。2024年5月、技術的な互換性のためファミリーを更新し、アウトラインを整え、垂直メトリクスを更新し、引用符を修正し、OpenType機能を拡張しました。今も有料で提供しています。

Minisystem



2004年9月20日にMinisystemを発表しました。1990年代に所有していたTechnicsのミニコンポで使われた、セグメント式の蛍光表示に直接基づいていました。その表示スタイルはTechnics独自のものではなく、当時多くの家電ブランドに似た版がありました。ステレオのミニコンポがコンパクトで未来的な技術と見られていた時代の記録として、その美学をデジタル書体で捉えたいと思いました。

デザインはディスプレイ専用でした。セグメントの体系に基づくため構築工程は単純で、すべてのセグメントを点灯させたひとつのグリフを描き、アルファベット全体へコピーしてから、不要なセグメントを削除しました。これで、複雑なアウトラインを必要とせず、セグメント式表示の論理を模倣できました。

Minisystemが目立ったプロジェクトで使われた例は見ていませんが、すぐに古くなったスタイルの忠実な記録だと考えていました。2024年4月、技術的な更新なしに、そのままライセンスを変えてパブリックドメインへ移しました。

Minya

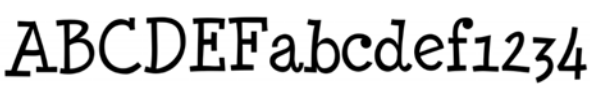


1996年6月10日にMinyaを発表しました。家族のグリーティングカードや贈り物のラベルに何年も使っていた、マーカーの走り書きから生まれました。工程は意図的に生のままで、文字を手で描き、フラットベッドスキャナーでスキャンし、あまり整理せず自動トレースしました。結果は、マーカーのストロークの自然で不均一な性質を保ちました。Minyaは洗練された商業プロジェクトとして考えたものではなく、以前から長年気軽に描いていたスタイルから生まれた、変わり種の練習に近いものでした。

人々に響いたように見えたのは、遊び心ある自然な外観と、タイプライター書体の構造の組み合わせです。そこに予想していなかった風変わりな魅力が生まれました。広く使われましたが、登場した具体的な目立つプロジェクトは覚えていません。より洗練された後継のMinya Nouvelleを開発すると、Minyaの優先度は下がりました。

2020年8月、Minyaをパブリックドメインへ移しました。技術的な更新のない、単純なライセンス変更で、最初の発表からの姿を保ちました。

Minya Nouvelle



2000年1月25日、以前の書体Minyaを作り直したものとしてMinya Nouvelleを発表しました。Minyaはマーカーの絵とスキャンで急いで作りましたが、この版には、より一貫したストロークの考え方と、きれいなデジタルの基礎を与えたかったのです。描画タブレットでゼロから構築し、元の魅力になった遊び心を保ちながら形を整えられました。

純粋な変わり種だったMinyaとは違い、Minya Nouvelleはディスプレイと本文の両方で機能するよう設計しました。Regular、Italic、Bold、Bold-Italicの4スタイルへ拡張しました。最初の太い版はFontLabの単純な太字フィルターで作り、手早い方法でしたが、結果は粗いものでした。後にそれらのウェイトを描き直して修正し、ファミリーのほかの部分に合わせました。

やがてMinya Nouvelleは、2018年のRobert MunschのGet Me Another Oneを含め、児童向け出版で安定して使われました。2022年11月25日、垂直メトリクスを調整してアクセントが切れないようファミリーを更新しましたが、それ以外はデザインが安定していました。2024年4月、さらに改訂することなく、そのままMinya Nouvelleをパブリックドメインへ移しました。2024年に発表されたAhmad Jamaludinの書体Minyaと混同しないようにしてください。

Misadventures



2009年11月10日にMisadventuresを発表しました。PlayStation 3のアクションゲーム用の依頼でしたが、タイトルはもう覚えていません。依頼主はアクション映画の文字を思わせる書体を求めたので、太いスモールキャップのファミリーとして設計し、デジタルな縁を和らげて映画らしい性質を与えるため、広がる部分を加えました。映画のポスターやゲームのタイトルによく結びつくタイポグラフィに似せる意図のスタイルでした。

元の依頼以外では使われませんでしたが、保守は続けました。2021年6月18日、特定の細部を整えるためファミリーを更新しました。三点リーダーを狭め、余分な「fi」と「fl」の合字を削除し、プライム記号を加えました。それ以外の構造的な変更はありませんでした。Misadventuresは有料のままです。

Misirlou



2000年7月20日にMisirlouを発表しました。Mike Dainesが1971年にLetrasetで出した書体SunshineとMoonshineの影響を受けたデザインです。Sunshineは、中が空いた文字に薄い網点のドロップシャドウを付け、Moonshineはその逆で、塗りつぶした文字と中が空いた影を使っていました。Misirlouはその考えを引き継ぎ、当時のレトロなスタイルを反映する、小文字だけでカウンターのない書体にしました。名前はDick Dale and the Del-Tonesのサーフロックの曲「Misirlou」から取りました。

当初、Misirlouは商用デスクトップ利用可能な無料ライセンスで配布しました。2020年8月にパブリックドメインへ移しました。

Mississauga



1999年6月17日にMississaugaを発表しました。自分の書体Creditを変えて、より実験的なスタイルにしたデザインです。当時住んでいた市、Mississaugaにちなんで名付けました。

当初、Mississaugaは商用デスクトップ利用可能な無料ライセンスで配布しました。2020年8月にパブリックドメインへ移しました。

Mister Firley



1997年11月30日にMister Firleyを発表しました。1970年代のレタリングに結びつくユニケース、サイケデリックな形を思わせる誇張したストロークのコントラスト、1990年代のテクノのタイポグラフィによくある柔らかな縁の四角い形など、複数の影響を合わせたデザインです。結果は当時のデザインの流行を反映したディスプレイ書体でした。名前はテレビ番組Three's Companyの登場人物Mister Furleyを指していますが、フォントに名付けたときは綴りを推測しました。

当初、Mister Firleyは商用デスクトップ利用可能な無料ライセンスで配布しました。2022年11月にパブリックドメインへ移しました。

Mitigate



2012年3月20日にMitigateを発表しました。パイカ（10 cpi）やエリート（12 cpi）のどちらよりも幅の狭いタイプライターフォントを想像する発想でした。読めるだけの細部を残しながら、プロポーションを詰めました。「k」などは幅を節約するため曲線へ曲げ、「M」と「W」の中央は短く切り詰めました。小文字の「m」は中央のセリフを取り除きました。こうした調整で、タイプライター書体として読めるまま、横の場所を減らせました。

擦れたリボン、不均一な打刻、粗い印刷など、機械の痕跡を模す、使い込んだようなスタイルで設計しました。それで、タイプライターの外観が必要でも横の場所が限られる、レトロな場面に役立ちました。現代の編集デザイン向けではなく、幅の詰まったアナログの感触を求める仕事を意図していました。

2024年11月14日、ベクターの整理、ウェイトの整理、文字間隔とカーニングの調整でMitigateを更新しました。ファミリーの見た目の一貫性を保ちつつ、技術的な信頼性を高めました。今も有料で配布しています。

Mixolydian



2012年2月20日にMixolydianを発表しました。Federal Highway Administration Standardのアルファベットや製図用の文字テンプレートなど、アメリカの工業的な文字の伝統に基づくデザインです。それらは、DINのような、より広く知られたヨーロッパの手本とは対照的でした。アメリカの資料の飾り気のない実用本位な性質を探り、ディスプレイ用の材料だけでなく、本文向けのサンセリフの土台として扱うのが狙いでした。

名前は音楽理論から来ています。当時は旋法について学んでいて、「Mixolydian」の音とリズムに惹かれました。ファミリーは本文とディスプレイの両方に使えるよう、サイズをまたいで適応できるプロポーションで描きました。仲間のMixolydian Titlingも発表し、大

文字だけのスタイルを無料デスクトップライセンスで提供しました。構造は主となるファミリーと一貫し、違うのは大文字・小文字の扱いだけでした。

Mixolydianが目立ったプロジェクトで使われたのを見たことはありません。2024年11月25日、曲線を整え、ウェイト名を整理し、垂直メトリクスを改善して更新しました。基本デザインは同じまま、ファミリーはより一貫し、使いやすくなりました。Mixolydianは有料のままで、Titlingは無料を続けています。

Mlurmlry



1997年5月5日にMlurmlryを発表しました。Neuropolの改変から始め、形の幅を詰めて手でトレースし直し、不規則なアウトラインを作りました。結果は歪んだ外観の実験的なディスプレイ書体でした。名前は意図的に発音しにくくし、抽象的な性質で選びました。

当初、Mlurmlryは商用デスクトップ利用可能な無料ライセンスで配布しました。2020年8月にパブリックドメインへ移しました。

Mob Concrete



1999年2月4日にMob Concreteを発表しました。Hemi Headを幅広くしたVibrocentricから派生したデザインです。Mob Concreteではその重い形をさらに誇張し、粗く塊のようなスタイルにしました。

名前はDavid Lettermanのネタで、歌詞の「We built this city on rock and roll」を「We built this city on mob concrete」と言い換えたものから来ています。当初は商用デスクトップ利用可能な無料ライセンスで配布しました。2020年8月にMob Concreteをパブリックドメインへ移しました。

Mochon



2015年11月11日にMochonを発表しました。RPIのSchool of Architectureの元学部長Donald Mochonの手描き文字に基づく書体です。彼のグリースペンシルでの仕事には、制御と不規則さの独特な混合がありました。ファンから文字のスキャンを送ってもらい、その形の質感とリズムに心を打たれました。見本の大きさと解像度がまちまちだったため、直接トレースするのではなく、自分の体系を作ることにしました。

効果を捉えるためMitsubishi Dermatographのグリースペンシルを使い、各文字を25回ほど描いて、生の質感を保ちながら書体としてまとまる3つの変種を見つけました。次にOpenTypeの文脈依存の代替字形機能で変種を入れ替え、繰り返す文字が同じに見えないようにしました。結果はディスプレイ書体を意図しましたが、自由な手作りの性質がふさわしい、漫画の吹き出しにも使えると想像していました。

Donald Mochonへのささやかな敬意として、彼の鳥のマスコットをトレースし、装飾グリフとして加えました。Mochonが目立ったプロジェクトで使われた例はありませんが、私にとっては、文字が強い印象を残したデザイナーへの賛辞でした。今も有料で提供しています。

Model Worker



1997年8月9日にModel Workerを発表しました。傷んだSpeedballのつけペンのペン先をペンチで改造して作ったデザインです。それで普通のプリンター用紙に書くと、ペン先が紙の繊維を裂き、インクが不均一に染み込むため、粗く不規則なストロークができました。結果をスキャンして自動トレースし、書体にしました。名前はMagazineの曲「Model Worker」から取りました。

当初は商用デスクトップ利用可能な無料ライセンスで配布しました。2022年11月にModel Workerをパブリックドメインへ移しました。

Moja



2009年8月23日にMojaを発表しました。以前の書体の大半と違い、元は無料配布せず販売しました。自分のデザインMelocheに毛皮のようなテクスチャ効果を付けて開発しました。専用ソフトウェアでテクスチャを生成し、Photoshopで結果を合成し、文字を自動トレースしてベクター形式にする工程でした。名前は、ある種の毛を表す日本語から取りました。

2021年6月、Mojaを更新し、古くなった文字を削除し、不整合を修正し、文字を約20パーセント大きくしました。2022年11月にパブリックドメインへ移しました。

Mold Papa



1999年4月14日にMold Papaを発表しました。輪郭とドロップシャドウのあるサンセリフSoul Mamaと、その単純化した仲間Soul Papaから派生した書体です。Mold PapaはSoul Papaを歪ませた変種で、形の独立した実験として作りました。

当初、Mold Papaは商用デスクトップ利用可能な無料ライセンスで配布しました。2020年8月にパブリックドメインへ移しました。

Monofonto



1999年11月11日にMonofontoを発表しました。Bell Centennialを主な影響源に、画面用の等幅書体として設計しました。深いインクトラップ、コンパクトな文字間隔、狭いプロポーションを借り、デジタルの等幅の骨組みに応用しました。当時、インクトラップはデジタルの仕事でも魅力的なスタイルの特徴で、固定幅のデザインでどう働くか見たかったのです。

BethesdaのFalloutシリーズ用にMonotypeを通してライセンス提供された後、予想外によく知られるようになりました。その契約には直接関わっていなかったので、ゲームに登場したのは驚きでした。やがてファミリーは元のRegularを超えて拡張しましたが、その版は無料ライセンスで提供し続けています。

2021年6月18日、誇張したインクトラップを減らし、現在の好みに合わせるためMonofontoを改訂しました。翌年の2022年11月25日、ゼロを再設計し、ファミリー全体から残ったインクトラップを取り除いて、再び更新しました。その更新でギリシャ文字、キリル文字、ベトナム語への対応も導入しました。Monofontoは有料のままですが、Regularは今も無料で提供しています。

Montebaldo



2024年5月27日にMontebaldoを発表しました。縦画よりもセリフが太い分類である、逆コントラストのスラブセリフを試したものです。歴史的には、19世紀後半に人気を得て、1960年代のサイケデリックな場面に再登場したFrench ClarendonやItalienneの活字に結びつきます。The MonkeesのHeadquartersのジャケットや、Yellow Submarineの絵などは、そうしたスタイルがポップカルチャーの一時的な印刷物などへ入り込んだことを示していました。いつもの「カウボーイ」や「サーカス」の連想に寄せず、その歴史を意識したかったのです。

そのため、Rの巻いた端部を避け、小文字のaを単純にするなど、ある種の装飾的な特徴を抑えました。主な資料は1973年のPhoto-Lettering Inc.のカタログで、アメリカ西部風よりヨーロッパ風の味を持つ、あまり知られていない幅の狭いスラブセリフが多くありました。ファミリーは極細から太いものまで8スタイルで構築しました。それほど多くのウェイトで、半径に基づく曲線を一貫させるには手作業が多く必要でした。マスター間で幾何学がまとまるよう、何ページも計算で埋めました。

Montebaldoはファッション向けのディスプレイ用途を狙いましたが、発表以降、目立った採用はありません。売上には落胆しましたが、Italienneの形を現代の文脈で捉え直す、丁寧な探究だと考えています。

Moon Cresta



2012年4月5日にMoon Crestaを発表しました。Frederic GoudyのSansを緩やかに解釈して始めましたが、構造を単純にし、端部を丸くして調子を和らげました。結果はGoudyの元のものより角張らず、親しみやすくなりました。そのままなら厳しく感じられるかもしれない初期のサンセリフに、より穏やかで適応しやすい性質を与えるのが目標でした。

本文とディスプレイの両方で機能するよう設計しました。最初はRegularの1スタイルだけを発表しました。2022年2月、Light、Light Italic、Regular、Italicを含むようファミリーを拡張しました。同じ更新で引用符を修正し、分数を加え、句読記号を整え、古くなった文字を削除して、技術的に最新に保ちました。

名前は1980年のアーケードゲームMoon Crestaから取りました。古めかしい、あるいは歴史を感じさせる名前を避けたくて、遊び心で選びました。Moon Crestaが目立ったプロジェクトで使われた例はありませんが、今も有料で提供しています。

Motorcade



1997年9月23日にMotorcadeを発表しました。自分の書体Inflammable Ageを応用し、Lightwave 3Dで作り直して、塊のような立体のスタイルにしたデザインです。結果は1960年代のレースのグラフィックの文字に似ていて、コントラストの強い、力強い3D効果を持ちました。

当初、Motorcadeは商用デスクトップ利用可能な無料ライセンスで配布しました。2020年8月にパブリックドメインへ移しました。

Movatif



2009年4月29日にMovatifを発表しました。基本的にはCoolveticaを改変し、詰まった文字間隔と攻撃的な斜めの合字を持つ幾何学的なサンセリフという、2000年代後半の流行に合わせたものでした。当時、多くのデザイナーがAvant Garde Gothicなどを手で改造し、角度の付いた組み合わせを誇張しているのに気付き、その効果を初めから組み込んだファミリーを作りました。

Movatifは純粋にディスプレイ書体を意図しました。ファミリーには7ウェイトがありましたが、イタリックはありませんでした。代わりに合字へ集中し、幾何学的な構築を強める、幅広い斜めの組み合わ

せを作りました。これで、当時デザイナーがより鋭く様式的な形を追い求めていたことを反映する、ファッション寄りの感触を与えました。

ファミリーは目立って採用されませんでしたが、2024年11月25日、カタログのほかの部分と一貫するようウェイト名を整理して改訂しました。その更新はデザイン自体を変えませんでした。Movatifは有料のままです。

Mufferaw



2003年4月7日にMufferawを発表しました。ドイツの漫画制作チームから、自分たちのウェブ漫画用の特注書体を頼まれたのが始まりでした。要望に合うと思うデザインを作りましたが、断られました。仕事を捨てる代わりに残し、Ottawa Valleyに根を持つ自分に結びつく名前を付けました。名前は、地元ではBig Joe Mufferawとして知られる、フランス系カナダ人の民話の英雄Joseph Montferrandから来ています。Bernie Bedoreの物語や、Stompin' Tom Connorsの曲でたたえられた人物です。

ファミリーには2ウェイト、3つの幅、イタリック、輪郭のスタイルがあり、すべて漫画の文字を参考にしました。発表時からRegularを無料フォントとして提供し、拡張したファミリーは有料で販売しました。その無料と有料の配布のバランスが、そうでなければ届かなかったかもしれない範囲へ広がる助けになりました。

Mufferawは2021年5月25日に技術的な更新を受け、古くなった文字を削除し、曲線の不規則さを修正し、三点リーダーの間隔を調整しました。さらに2024年11月13日の改訂で、ソフトウェアとの互換性のため内部の名前テーブルを現代化し、再びアウトラインを整え、節記号（§）を加えました。同じ無料・有料の方式で配布を続けています。

Naftalene



1998年3月11日にNaftaleneを発表しました。タマネギの箱にあった文字に基づくデザインです。フォント愛好家から画像を送ってもらい、その角張ったスタイルをデジタル書体に応用しました。建築のブルータリズムをタイポグラフィの形に移したものと考えていました。名前はNAFTAをもじったもので、当時は農産物の貿易、特にタマネギの輸送に結びついていました。

当初、Naftaleneは商用デスクトップ利用可能な無料ライセンスで配布しました。2022年11月にパブリックドメインへ移しました。

Nagomi



2006年10月18日にNagomiを発表しました。名前は日本語で「安らぎ」を意味し、その気分を筆のディスプレイ書体で捉える意図でした。妻のChikakoがひらがなとカタカナを書き、それをスキャンしてデジタル化しました。ストロークを少し様式化しましたが、全体の構造は保ちました。ラテン文字には仮名の気分に合うセットを自分で描き、2つの文字体系が視覚的に一緒に機能するようにしました。

穏やかな雰囲気を伝えるディスプレイ書体として考えました。元はひらがなとカタカナを含めましたが、漢字は省いたため、日本語フォントとしての有用性は限られました。ラテン文字のセットは、独立した体系というより、主に仮名との調和のために設計しました。

Nagomiは2021年6月25日に技術的な更新を受け、古くなった文字を削除し、垂直メトリクスを調整し、分数を改善しました。2024年11月15日のバージョン2.103ではダガー（†）と節記号（§）を加えてセットを拡張しました。目立ったプロジェクトには登場していませんが、今も有料で提供しています。

Naked Power



2010年6月8日にNaked Powerを発表しました。Morris Fuller Bentonの1934年のEagle Boldから直接着想を得た書体です。Eagle Boldは元々National Recovery AdministrationのBlue Eagleロゴ用に作られ、後に政府のポスターで広く使われました。ポップカルチャーにも入り込み、David Bowieの「Heroes」のジャケットやMichael Jacksonの「Moonwalker」に登場しました。厳密な復刻ではなく、Naked Powerは小文字の読みやすさを重視し、大文字はそれを支えるように作りました。Eagle Boldが大文字だけのディスプレイに寄るのに対し、私は本文とディスプレイの両方で機能する書体が欲しかったのです。

当時、幾何学的なサンセリフがデザインを支配していて、その流行はもう長居しすぎたと感じていました。Naked Powerは別の選択肢を試したもので、様式的ではありながら、より地に足の着いた、HairlineからBoldまでのウェイトを持ちました。昔らしい性格を多少保ちながら、本文でより実用的に使える、現代的な選択肢を提供する意図でした。

2024年11月15日、体系内での相対的な位置をよりよく反映するようウェイトの名称を整理して更新しました。BookをLight、LightをExtra-Light、Extra-LightをThin、Ultra-LightをHairlineに変えました。Naked Powerが目立ったプロジェクトで使われた例はありませんが、今も有料で提供しています。

Nasal



1997年9月14日にNasalを発表しました。Nasalizationから派生し、ぼかし効果を加えて柔らかなアウトラインを作ったものです。NasalはNasalizationの数週間後に発表しました。

当初は商用デスクトップ利用可能な無料ライセンスで配布しました。2020年8月にNasalをパブリックドメインへ移しました。

Nasalization



1997年5月12日にNasalizationを発表しました。NASAの「worm」ロゴの3文字から推し広げて始めたデザインです。元の形を直接トレースせず、目で見て描き、体系を完全なアルファベットへ広げました。最初の版は大文字だけでした。後に小文字のセットを備えたファミリーとして作り直し、柔軟性を高めました。現在は短い文章なら、元のディスプレイという意図を超えて機能します。

初期には輪郭、3D、使い込んだようなスタイルを含めましたが、2010年代には削除しました。それは考え方の転換でした。そうした追加はファミリーを大きく見せるためのもので、デザイナーに本当の価値を提供していませんでした。その後は、よりすっきりした、役立つ中核のファミリーを保つことに集中しました。

Nasalizationは目立つ場所にも登場しました。CNNがCrossfireのブランディングに使い、2021年にはNASAの火星探査機Perseveranceに登場して驚きました。その使用には関わっておらず、彼らがソーシャルメディアに投稿して初めて知りました。

2021年6月18日、プライム記号、分数の修正、古くなった文字の削除でファミリーを更新しました。さらに2024年11月25日の改訂では、カタログ全体と一貫するようウェイト名を整理しました。Nasalizationは有料ファミリーのままですが、Regularは今も無料ライセンスで提供しています。

Negotiate

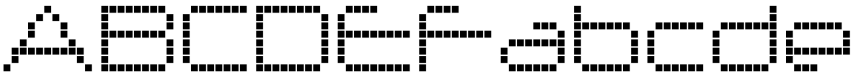


2008年3月10日にNegotiateを発表しました。Morris Fuller BentonのClearface Gothicから緩やかに着想を得ましたが、直接の復刻を目指したのではありません。代わりに、各ストロークの一端を丸く、もう一端を平らにする構想を探りました。最初は体系的に適用しましたが、文章の中で文字がどう振る舞うか見てから、より直感的に調整しました。読みやすくなる場合は、丸い端の一部を四角くしました。その効果で、幾何学的な傾向とヒューマニスト的な傾向の間に浮かぶような書体になりました。

Negotiateは本文用ファミリーとして、5ウェイトとそれぞれのイタリックで構築しました。本文用には大切になると思い、小文字の組版によくなじむオールドスタイル数字を含めました。手に取りやすくするため、Regularを商用デスクトップ利用可能な無料ライセンスで提供し、ファミリー全体は有料のままにしました。

2024年11月15日、カタログ全体でウェイト名を標準化するため改訂しました。BookをLight、LightをExtra-Lightに変えました。基本デザインを変えず、一貫性を高めた変更でした。Negotiateが目立ったプロジェクトで使われた例はありませんが、無料・有料の方式で提供し続けています。

Nerdropol



2012年10月19日にNerdropolを発表しました。着想は、ビデオゲーム業界で過ごした年月から直接来ています。そこでは独自の文字描画システム用に、ピクセルフォントを手で作る必要がよくありました。当時、ゲームにHandel Gothicのようなフォントが必要なら、Photoshopで打ち出し、たいてい厳しいパレット制限の下、手でピクセルフォントへ編集していました。Neuropolもよくそのように描き直されたデザインだったので、Neuropol Xをあらかじめピクセル化した版を、独立して発表することにしました。

Neuropolに似ているのは意図的で、そのデザインをビットマップで解釈し直したように感じられることを目指しました。外観の本物らしさを保つため、カーニングは1ピクセル単位に限定しました。本文ではなくディスプレイ用に設計し、未来的な調子を見せながら、古いビットマップフォントの感触を捉えようとしました。

Nerdropolは目立ったプロジェクトには登場していませんが、有料で配布を続けています。

Nesobrite



2007年3月27日にNesobriteを発表しました。工業的なレタリングを参考にし、モジュール式の箱のような構築を強調したデザインです。主にディスプレイ書体を意図し、硬い幾何学が、よりヒューマニスト的な形へ和らぐことなく、強さと実用性を示せるようにしました。

元のファミリーは複数のウェイトと幅からなり、2022年にイタリックを加えて拡張しました。その更新では文字間隔も改善し、発表以来古くなった技術的な細部も修正しました。その後の更新として、2021年6月18日にベクターを整理して古くなった文字を削除し、2024年11月15日には名前テーブルを現代化し、ほかのファミリーとの一貫性のためアウトラインを整えました。

Nesobriteは目立ったプロジェクトには登場していませんが、ウェイトと幅の全範囲を、有料ファミリーとして配布し続けています。

Neurochrome



1997年10月8日にNeurochromeを発表しました。構想は単純で、Neuropolを3Dモデリングプログラムの Lightwaveで描画し、押し出し、面取り、反射を加えてクロームのように見せました。結果は実用的な道具よりも見せ物で、あまり使われるとは思っていませんでした。

Neurochromeは常に無料書体として配布しました。目立ったプロジェクトに登場したのを見たことはなく、日常の使用のためのデザインというより、3Dモデリングの効果を活字に適用する実験として機能しました。

Neuropol



1996年10月27日にNeuropolを発表しました。名前を知らずに子供の頃から憧れていた、Brendel Type Studioの1974年のDigital Sansの影響を受けたデザインです。直接の復刻は試みず、自分のひねりを加えました。働いていたビデオゲーム会社には、ベクタービーム表示に不具合のあるTempestのアーケード機がありました。その機械が出す途中で切れた線が、Neuropolの切り詰めた端部の着想になり、丸い端はベクターの線の光を思わせるようにしました。初めからディスプレイ書体を意図していました。

急速に広まった理由の一部は時期でした。私のLarabie Fontsのウェブサイトが検索エンジンで「free fonts」の上位結果に出たので、Neuropolは広くダウンロードされました。デザインは1990年代後半の流行に響き、Y2Kの美学に結びつきました。そこまで強い文化的な結びつきを得るとは驚きでした。当時はほかのフォントのほうが一般的でしたが、Neuropolの普及と、その後の使用の減少が、その時代とのつながりを固めました。現在はNeuropollutionというInstagramのアカウントが、世界各地での登場と、Neuropoliticalなどの派生デザインを記録しています。

最盛期にデザイナーから直接の反応を受けたことはありませんでしたが、切り詰めたストロークの魅力は分かりました。2002年、Neuropol Xとして作り直し、文字間隔を詰め、5ウェイト、3つの幅、イタリックの完全なファミリーへ拡張しました。同年、未来的な要素をさらに押し進めたNeuropol Novaも発表しました。2015年には、最初の版を好むデザイナーに応え、元のものをNeuropol ’96として再発表しました。最後に2024年4月、有料ファミリーを伴わない古いフォントを自由にする、より広い取り組みの一部として、Neuropolをパブリックドメインへ移しました。

Neuropol Nova



2002年10月24日、Neuropolを意図的に誇張したものとしてNeuropol Novaを発表しました。すでに未来的な美学を進めていたNeuropolを、Novaではさらに強め、特に大文字のM、N、Wはユニケースで設計しました。ファミリー全体にステンシルのような効

果がありました。小文字はそれほど過激ではありませんでしたが、大文字を見ると、一般的に読むためではないことが明らかでした。Neuropol Xでは出せない、より奇妙でSF的な雰囲気が必要な場面のための、ディスプレイ専用の書体でした。

Neuropol NovaはNeuropol Xと同じ年に発表しましたが、役割は違いました。Xが多用途を狙って合理化したファミリーなら、Novaは異星的な相方で、切り詰めたストロークを、認識できるぎりぎりまで誇張しました。実用的とは考えておらず、ディスプレイ専用を意図しました。長年、目立った使用例には出会っていません。

ファミリーは技術的な一貫性のために更新しています。2021年6月25日、古くなった文字を削除し、引用符を改訂し、分数と三点リーダーを改善しました。2024年11月16日のバージョン2.2では、デザインソフトウェアで予測通りに動くよう命名規則を整理し、幅・ウェイトの順からウェイト・幅の順へ変えました。たとえばCondensed BoldはBold Condensedになりました。Neuropol Novaは有料ライセンスのままです。

Neuropol X



2002年10月24日、元のNeuropolの決定的な後継としてNeuropol Xを発表しました。ゼロから作り直し、文字間隔を詰め、ストロークの終端を整え、平らな上部を取り戻したZなどの文字を作り直しました。ファミリーを、5ウェイトと3つの幅、それぞれに合うイタリッ

クの体系へ拡張しました。極端なものは避けました。Blackは丸いストローク端部とうまく合わず、Hairlineは実用的でなかったので、使える中間のウェイトを中心にしました。

Neuropol Xは元の未来的でテクノ的な性質を引き継ぎながら、より一貫したディスプレイ用途に向けて合理化しました。2010年代には、新しい補間と、ギリシャ文字、キリル文字、ベトナム語を含む広い言語対応、更新した通貨記号で、機能をさらに拡張しました。WhipCrack（2009年）やGalactic Arms Race（2013年）などのゲームで使われました。

2024年11月16日のバージョン3.1では、改訂した命名規則を導入しました。ソフトウェア間の一貫性のため、業界標準に合わせて幅とウェイトの順を変え、「Condensed Bold」などを「Bold Condensed」にしました。Neuropol Xは有料ファミリーとして提供し続け、Regularは商用デスクトップ利用可能な無料ライセンスで配布しています。

Neuropolitical



Neuropolを四角くした版の要望に応え、1997年12月15日にNeuropoliticalを発表しました。どう使われるか特別な構想はなく、求められた選択肢を提供することが中心でした。Neuropolの丸い端部を取り除き、文字間隔を調整して、より平らで厳しい外観に

しました。私には、その変更が丸い形とその端部の関係を壊したように見え、結果はずっと、Neuropolの着想源だったElsner+FlakeのDigital Sansの、より弱い解釈に感じられています。

2010年代初頭には7ウェイトとイタリックのファミリーへ拡張しましたが、自分の優れたデザインのひとつとは考えていません。使われているのを見かけると、NeuropolやNeuropol Xを見たときに比べ、よく落胆を感じます。それでも、一部のデザイナーは明らかに、より四角く削ぎ落としたスタイルを好んでいます。

2024年11月16日のバージョン5.2では、明確さのためウェイトの名称を整理しました。BookをLight、LightをExtra-Light、Extra-LightをThin、Ultra-LightをHairlineに変えました。Regularは常に商用デスクトップライセンスで無料で、ファミリーの残りは有料のままです。

Neuzon



古いカタログでTempoを見つけたことへの応答として、2007年5月11日にNeuzonを発表しました。Robert Hunter Middletonが1930年に設計したTempoは、Futuraのアメリカのいとこと呼ばれることもありました。Bold Extendedはデジタルで入手できませんでしたが、カナダのShopper's Drug Martのロゴなど、北米の看板に登場していました。忠実な復刻を試すだけの信頼できる資料が足りな

かったので、別の方向へ進みました。Neuzonを長年擦り減ったように見せ、古い看板フォントが現在まで生き残っていたらどう見えるかという、一種のデジタル版にしました。

Neuzonは2021年6月に更新し、点付きのLやブレーヴェ付きのEなど古くなった文字を削除し、逆向きの引用符を適切なものに置き換え、一部のアウトラインを整えました。2024年11月17日にも更新し、小さな図形の問題を修正し、節記号（§）を加えました。Neuzonは無料で発表せず、常に有料書体として販売しました。実際の使用で目立った例は知りませんが、私にとっては、かつて一般的で、その後忘れられた活字のスタイルを解釈し直したデザインです。

New Brilliant



テクノ風の書体をいくつも作っていた時期の、1998年2月1日にNew Brilliantを発表しました。非常に幅広いデザインで、幾何学的な構築とストロークの意図的な隙間があり、Blade Runnerのロゴなど SFのグラフィックに見られる断片化した外観に似ています。テクノやSFの場面のディスプレイ用途を意図しましたが、極端な幅が実用性を制限しました。

New Brilliantは元々、商用デスクトップ利用可能な無料ライセンスで配布しました。目立って採用された例は見ていません。おそらくプロポーションが、大半の仕事には扱いにくすぎたためでしょう。

それでも、収めるだけの横の余裕がある場面で、控えめに使うなら、視覚的な面白さを持つと今も思っています。2020年8月にNew Brilliantをパブリックドメインへ移しました。

Night Court



1997年12月3日にNight Courtを発表しました。最初にNに現れ、ほかの文字へも適用した、繰り返す装飾的な形が特徴でした。結果は、非常に珍しい形を持つ実験的なディスプレイ書体でした。

2020年8月にNight Courtをパブリックドメインへ移しました。

Nightporter



1997年10月1日にNightporterを発表しました。Fragile BombersにPhotoshopの波紋の効果を掛け、文字全体に歪んだテクスチャを作ったデザインです。

2010年代には、新しい版のFragile Bombersを基にして、書体に再び取り組みました。波紋のパターンの繰り返し感を減らすためOpenTypeの合字を加えました。名前はJapanのアルバム「Gentlemen Take Polaroids」に収録された曲「Nightporter」から取りました。2020年8月にNightporterをパブリックドメインへ移しました。

NK57

ABCDEFabcdef1234

私は2015年1月29日にNK57 Monospaceを公開しました。目標は、プログラマーが使いやすく、複数の幅を備えた書体を作ることでした。異なるディスプレイパネルに、正確な文字数を収められるようにしたかったのです。ファミリーは、六つのウェイト、五つの幅、イタリックを組み合わせ、合計60スタイルで公開しました。等幅なので、それぞれの文字の送り幅はウェイト間で同じになっており、どのスタイルを選んでも一貫した位置で揃います。

文字の形は、見分けやすさを念頭にデザインしました。ゼロと大文字のO、小文字のlと数字の1など、混同されがちな文字には、それぞれ異なる形を与えています。枠線を描くためのブロック描画文字と、幅広い数学記号や技術記号も含めました。初めから必要なものが一通り揃っていると感じられる書体にしたかったので、これらの機能は最初の公開時から備えています。NK57は当初、商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで配布しました。

2024年4月に、パブリックドメインに移しました。維持すべき有料の関連フォントがなかったので、その時点ではそれが妥当でした。NK57は大きなプロジェクトではあまり注目されませんでしたが、等幅のデザインに柔軟性を求めるプログラマーという、想定した使い手の役に立ちました。

No Clocks



2000年4月21日にNo Clocksを発表しました。起源は1997年、Replicantsという名前でロボットやサイボーグの人形の商品ラインを計画していたReal Dollのために作ったデザインです。後に自分のKoratakiにも影響した1970年代の書体China/Chimesに似た、幅広く未来的なスタイルを求められました。ウェブサイトのモックアップ用に小文字だけが必要でした。仕事の報酬として、使っていた海賊版を置き換える、正規ライセンスのFontographerを受け取りました。その計画はそれ以上進みませんでしたが、後にデザインを完成させ、No Clocksとして発表しました。名前はPylonの同名の曲から取りました。

当初、No Clocksは商用デスクトップ利用可能な無料ライセンスで配布しました。2020年8月にパブリックドメインへ移しました。

Nulshock



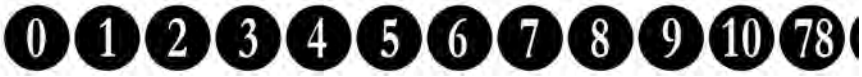
2014年5月30日にNulshockを発表しました。Good Timesは好きでしたが、Pontiacの文字という出自を強く残しすぎていると感じ、似たカプセル形で、完全に自分自身のものを設計したかったのです。Final Fantasyのゲームの呪文から名付けました。文字は幅広くテク

ノ的で、NASAのwormロゴの単純さも少しありますが、明確で機械的な曲線と丁寧に釣り合わせたプロポーションを持つ、サンセリフファミリーの構築に重点を置きました。

最初の版には7ウェイトと数学・通貨記号のセットがありました。Nulshock Boldは商用デスクトップ利用可能な無料ライセンスで配布し、ほかのウェイトは有料でした。2022年7月7日、オブリークを加えてファミリーを拡張しました。単に傾けたものではなく、斜めに変形することで起こる歪みを補うため、縦画を調整しました。その更新では、通貨記号も増やし、OpenTypeの分数機能を改善し、廃止扱いの文字を削除し、逆向きの引用符を修正し、文字間隔とカーニングを整えました。さらに2024年11月17日の更新では、体系をより明確にするためウェイト名を整理しました。

Nulshockが目立ったプロジェクトに採用された例は見ていませんが、バランスと精密さではGood Timesより優れた試みだと、ずっと考えてきました。構造の整った多用途のテクノファミリーとして、カタログに残っています。

Numberpile



2001年4月26日、地図や図に丸囲み数字を加える単純な道具としてNumberpileを発表しました。最初の版には80個の丸囲み数字があり、商用デスクトップ利用可能な無料ライセンスで配布しました。呼び出し方は単純ではありませんでした。補助の一覧表を付けましたが、小さい数字の範囲を超えると、入力は面倒でした。

後にOpenType機能で更新しました。利用者が数字を括弧に入れて打つと、200までの丸囲み数字へ自動変換できるようになりました。その版ではアウトラインも一部整理し、文字をより鮮明で一貫したものにしました。改善によって、実際に使うのがずっと簡単になりました。

2022年11月、Numberpileをパブリックドメインへ移しました。その頃、有料の仲間のスタイルはなく、単独の無料フォントを徐々に自由なライセンスへ移していました。目立ったプロジェクトに登場したのは見ていませんが、単純で直接的な形の丸囲み数字が必要な人に、機能的な役割を果たしました。

Numbers with Rings



2013年12月14日、以前の丸囲み数字フォントより多用途の選択肢としてNumbers with Ringsを発表しました。既存の体系はたいてい合成済みの記号に頼っており、柔軟性が限られました。私の方法ではOpenTypeの論理で枠そのものを変数のように働かせ、内容の幅に合うよう調整しました。これで999999までの丸囲み数字と、文字や文字・数字の組み合わせを使えるようにしました。

技術面は難しいものでした。隙間を避け、異なるラスタライザーでも形が正しくそろうよう、プレースホルダーの体系を構築する必要がありました。OpenTypeでは変数を使えないため、代わりに枠に

調整の論理を持たせました。2021年5月12日、スタイル代替字形セット1–3に対応するよう更新し、新機能を説明するため説明書も改訂しました。

Numbers with Ringsは主に、地図、建築、図解、教材での専門的な使用を狙いました。目立ったプロジェクトに採用された例は見ていませんが、カタログの有料製品として残っています。名前はニューウェーブバンドThe Bongosの曲「Numbers with Wings」をもじったものです。後に、利用者にとっての複雑さを減らすため、同じ体系をより単純に進化させたEncercleを開発しました。

Nyxali



2007年3月12日にNyxaliを発表しました。大文字、数字、一部の句読記号は以前の書体Gnuolaneから直接取り、金属の刻印を押したように扱って、新しい文脈へ置きました。着想は、金属のポンチで作ることの多い、金属や革に押された文字でした。最初は軍の認識票を手本にすることも考えましたが、機械的にもっともらしく感じられませんでした。代わりに、各刻印の上下を正しくそろえるため、上部に向きを示す切り欠きがある刻印器具を想像しました。その架空の制約がフォントの外観を形作りました。

軍用や工業的な場面でのディスプレイ用途を狙ったデザインです。本物らしさを高めるため、実際の刻印の不規則さを模す、代替の文字のペアをプログラムしました。2021年に更新し、点付きのLやブレーヴェ付きのEなど廃止扱いの文字を削除し、ブラウザー間の互換性を

改善するため垂直メトリクスを調整しました。Nyxaliは常に有料書体として配布し、目立ったプロジェクトに登場したのは見ていません。

Octin

ABCDEFGHIJK12345

2007年10月16日にOctinを発表しました。当時、八角形のスポーツフォントは少数しかなく、セリフとサンセリフの両方で、一貫したウェイトの範囲を提供するものはありませんでした。より広いファミリーを作ることにし、当時そのジャンルでは珍しかった、テクスチャのある版も導入しました。Octinには初めからSports、College、Prison、Stencil、Vintage、Spraypaintの6変種すべてがありました。SpraypaintとVintageのテクスチャは最初の発表の一部で、実際、VintageはTシャツのテクスチャのスキャンを基にしていました。

各変種には無料スタイルをひとつ付け、残りは有料で販売しました。その方式でファミリーが注目され、無料版を抗議のプラカードでよく見ました。Octinは専門的な仕事にも入り込みました。Octin StencilはNational September 11 Memorial & Museumの展覧会Comeback Season: Sports After 9/11に登場し、Octin CollegeはMaximilien Binardの本A Donkey's Taleに使われ、Octin VintageはSteamworksのビールラベルと、Wachusett Brewing Companyの2024年のブランド刷新に登場しました。

2021年6月18日、点付きのLやブレーヴェ付きのEなど廃止扱いの文字を削除し、逆向きの引用符を適切なものに置き換えて更新しました。2024年11月17日のバージョン1.3では、College、Prison、Sports、Stencilのウェイト名を整理し、BookをLight、LightをExtra-Lightにしました。その更新では6変種すべてに節記号（§）も加えました。その後競争は増えましたが、幅広さと多用途性によって、Octinはカタログの頼れる一部であり続けています。

Octoville



1999年10月20日にOctovilleを発表しました。SF映画「Outland」のタイトルフォントの影響を受けましたが、違いを出そうとしました。小文字のxハイトが低い、コンパクトな八角形の書体になりました。名前はJean-Luc Godardの映画「Alphaville」をもじり、SFとタイポグラフィへの関心を組み合わせています。

当初、Octovilleは商用デスクトップ利用可能な無料ライセンスで配布しました。2022年11月にパブリックドメインへ移しました。

Octynaz



2006年12月15日にOctynazを発表しました。基本的にはTandelle Boldを非常に傷んだ姿にし、小文字を取り除いた版です。以前のフォントで行った以上に損傷を誇張し、グランジや文明崩壊後の美学へさらに進みたいと思いました。文字はひどく汚れがにじみ、しばしば境界を大きく越えました。長い汚れが一度に複数の文字をまたげるよう、合字を使いました。劣化と目詰まりの印象を出すため、カウンターも埋めました。

Octynazは一般的なディスプレイ用、特に攻撃的あるいは混沌とした外観が必要な場面のために作りました。初めから有料書体として配布しました。2021年6月25日に更新し、点付きのLやブレーヴェ付きのEなど廃止扱いの文字を削除し、逆向きの引用符を適切なものに置き換え、三点リーダーを狭め、点の重なりやねじれなどの誤りを取り除くためアウトラインを整えました。外観を大きく変えずに、ファイルの効率を改善した調整でした。

Octynazが目立ったプロジェクトで使われた例は見ていませんが、私が作った中でも極端に傷んだデザインのひとつとして、カタログに残っています。

Ohitashi



2006年11月9日にOhitashiを発表しました。1970年代と1980年代初頭の車のエンブレムの文字から影響を受けた、筆風のスクリプトです。その洗練された様式的な感触を、ディスプレイでも、大きめの文字で組む文章でも使えるフォントへ移すことに関心がありました。名前は日本料理から来ています。おひたしは茹でた野菜をしょうゆで味付けする単純な料理で、その言葉の響きが書体に合うと思いました。

フォントは続けて長く読むためではなく、ディスプレイと大きな本文サイズを意図しました。2021年に改訂し、点付きのL、ブレーヴェ付きのEなど古くなった文字を削除し、逆向きの引用符も修正しました。ソフトウェア間の互換性を整えましたが、デザイン全体の外観は変えない更新でした。

Ohitashiは常に有料書体として配布し、目立ったプロジェクトで使われた例は見ていません。自動車の美学をスクリプトフォントの文脈につなげる、筆から着想したデザインのひとつとして、カタログに残っています。

Oil Crisis



2000年8月27日にOil Crisisを発表しました。おばが母親の地下室を片付けるのを手伝っていたときに見つけた、1970年代と1980年代初頭のConsumer Reportsの雑誌の束が起源です。各号にはDodge OmniやChevrolet LUVなどの車の図がありました。その絵をスキャンして自動トレースを試しましたが、印刷品質と絵の細かさのため、結果は良くありませんでした。結局、大半の車を手で描き直しました。

最終結果は、1970年代の車やトラックのディングバット書体でした。当初、Oil Crisisは商用デスクトップ利用可能な無料ライセンスで配布しました。2020年8月にパブリックドメインへ移しました。

Oliver's Barney



1997年10月27日にOliver's Barneyを発表しました。初めてイングランドを訪れたとき、古い百貨店の正面で見つけた文字に着想を得たデザインです。文字は1940年代のものに見えました。塊のように飾り気がなく幾何学的で、直線と丸い角の形が、曲げたストーブの煙突管に似ているため、よくストーブパイプ・レタリングと呼ばれるスタイルです。ほんの短く見ただけですが、強い印象を残しました。

名前は同じ旅の2つのものから来ています。最初の妻のいとこの幼い息子Oliverが、恐竜Barneyのおもちゃに夢中で、それをElvis Costelloの曲「Oliver's Army」と結びつけました。最初は商用デスクトップ利用可能な無料ライセンスで発表しました。最初の版は粗く、文字間隔も不均一で、デザイナーとして初期だったことを反映していました。2010年代には文字間隔を改善し、細部を整えて改訂しました。2024年4月にOliver's Barneyをパブリックドメインへ移しました。

Operational Amplifier



1999年2月7日にOperational Amplifierを発表しました。傾いた幅広い形へ強く寄った、四角いテクノのデザインで、それが使いやすさを制限しました。2010年代に改訂し、傾きを減らしてプロポーションを調整し、より機能的にしました。

当初は商用デスクトップ利用可能な無料ライセンスで配布しました。2020年8月にOperational Amplifierをパブリックドメインへ移しました。

Optoisolator



2024年2月23日にOptoisolatorを発表しました。FontLabのスマートコーナーの実験から始まったデザインです。文字の外側を厳密に四角く保ちながら、内側の曲線を正確な半径で和らげるとどうなるか、見たかったのです。結果は、四角い外側と滑らかな内側の弧が、強いネガティブスペースを作る書体でした。この処理をすべてのグリフで一貫して適用しました。

名前は、光を使って分離した回路間で信号を伝える、オプトアイソレーター、あるいはオプトカプラーと呼ばれる電子部品から取りました。鋭い技術的な外側と、より有機的な内側の曲線を釣り合わせるフォントとの類似が気に入りました。

Optoisolatorは本文用ではなく、見出しとディスプレイ専用として発表しました。常に有料で、無料スタイルはありませんでした。今のところ、目立ったプロジェクトでの使用例は見ていません。元の版を超えてウェイトやスタイルを追加する計画もありません。

Orange Kid



1999年5月30日にOrange Kidを発表しました。Super NintendoのゲームEarthboundで使われた主なフォントの、厳密な複製でした。当時、自分では実際にゲームを遊んでいませんでしたが、ファ

ンから送られたスクリーンショットに、ピクセルフォントを再現するために必要なすべてがありました。名前はEarthboundの登場人物Orange Kidから直接取りました。

2009年、完全なギリシャ文字のアルファベットと、ベトナム語を含む拡張ラテン文字に対応するよう拡張しました。デザインはずっと1スタイルでした。元は商用デスクトップ利用可能な無料ライセンスで配布しました。2024年4月23日、パブリックドメインへ移し、自由に使用・改変できるようにしました。

Orange Kidが目立ったプロジェクトで使われたのを見たことはありませんが、Earthboundの見覚えのある一部を忠実に保存することを、ずっと意図していました。フォントを作って何年も後、ようやく自分でMotherシリーズを遊び、遅れてデザインと個人的なつながりを得ました。

Order



2010年6月14日にOrderを発表しました。古い金属活字版の見本で研究したUniversに、直接基づいていました。元のものをトレースも測定もせず、プロポーションを保って文字を描き直しました。Universの構造を思わせながら、自分の細部を持つ、現代的なディスプレイ用サンセリフを作るのが目標でした。

有料ファミリーとしてだけ配布し、無料スタイルはありませんでした。2021年6月25日に改訂し、点付きのL、ブレーヴェ付きのEなど古くなった文字を削除しました。逆向きの引用符も修正し、効率に影響する曲線の誤りを直しましたが、デザインの外観は変えませんでした。

Orderは、技術文書や画面専用の用途ではなく、一般的なディスプレイ用途を意図しました。目立ったプロジェクトで使われた例は見ていませんが、素直なモダニズムのサンセリフデザインのひとつとして、カタログに残っています。

Otoboke



2007年2月5日にOtobokeを発表しました。1960年代のサイケデリックな書体、特にDavidaと、Pac-Manの幽霊を思わせる遊び心ある形に着想を得ました。珍しいプロポーションを探るため文字を上下逆にスケッチし、その後、普通の向きでデジタル化しました。結果は、誇張した風船のような形を持つ、非常に不規則なディスプレイ書体でした。

狭いジャンルではなく、広いディスプレイ用途を常に意図しました。無料スタイルのない有料製品として発表しました。2021年6月25日に改訂し、点付きのL、ブレーヴェ付きのEなど古くなった文字を削除し、逆向きの引用符を修正し、三点リーダーを狭め、ぼやけた線の効果を鮮明にしました。風変わりな外観を保ちながら、効率を改善した調整でした。

Otobokeは目立ったプロジェクトには登場していませんが、1960年代のサイケデリックなデザインとデジタル時代の不規則さをつなぐ、比較的実験的な書体のひとつとして、カタログに残っています。

Outright



1998年7月22日にOutrightを発表しました。最初はOutright Televismと呼んでいました。アールヌーヴォーのスタイルを1990年代のテクノで解釈したデザインで、塊のような形、不規則なカウンター、広がる要素がありました。1960年代の様式的な文字と、1990年代に広く使われたベクターを中心とするスタイルの両方を、形に映したいと思いました。

当初は商用デスクトップ利用可能な無料ライセンスで配布しました。2020年8月にOutrightをパブリックドメインへ移し、自由に使用・改変できるようにしました。

Overload



私は1997年12月11日にOverloadを公開しました。デザインは、Microgrammaとも呼ばれるEurostileをもとにしています。そのモジュール式の構造は残しながら、劣化した映像出力のような、傷ん

だ形に変えていきました。AとEの代替文字も加え、大文字と小文字が混ざったユニケースの効果を出せるようにしました。名前はTalking Headsの曲「Overload」から取っています。

2022年2月17日に大幅な更新版を公開しました。多くの文字を描き直し、対応言語を広げ、通貨記号と数学記号を追加しました。AとEの代替文字はOpenType機能として残し、アクセントも整えて、分数と数字の序数表記を追加しました。2022年11月に、Overloadをパブリックドメインに移しました。

Owned

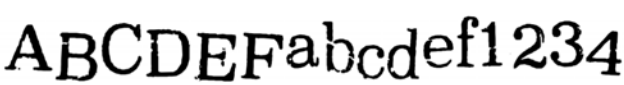


2005年7月29日にOwnedを発表しました。目標は、グラフィティの写真に頼らず、街のマーカー書きの外観を捉えることでした。スケッチブックを持ち歩き、人々が壁や表面に文字を走り書きする方法を研究し、マーカーでその流れをまねる練習をしました。最も印象的だったのは左へ傾く逆傾斜と、ストロークがしばしばひとつの文字から次へつながることでした。その自然な不規則さとつながりを強調するため、初めから合字を含めました。

Ownedは常に有料書体として配布し、一般的なディスプレイ用途を意図しました。2021年6月25日に更新し、点付きのL、ブレーヴェ付きのEなど古くなった文字を削除しました。ペインターズクォートも適切な引用符に置き換え、文字の大きさを約10パーセント減らす垂直メトリクスの調整を行い、アウトラインに入り込んだ曲線の誤りを修正しました。

Ownedが専門的あるいは目立ったプロジェクトに登場した例は見ていませんが、グラフィティのマーカー書きの感触を、機能するフォントへ移す試みとして、カタログに残っています。

Oxeran



2007年4月18日にOxeranを発表しました。名前はサイバーパンク漫画の登場人物Ranxeroxから着想を得ました。非独占の依頼として始まった書体です。依頼主は、すでに使っていたClarendonに合いながら、より粗くパンク風の外観も持つフォントを求めました。仕事の完成後は、自分で有料発売できました。

生々しく反抗的な外観を与えるため、ぎざぎざの縁と粗いテクスチャで設計しました。初めからOpenTypeの合字を組み込み、代替の文字のペアで組版の単調さを崩せるようにしました。特徴のひとつは、傷んだテクスチャを持つ太い輪郭スタイルです。

常に有料フォントとして配布し、無料スタイルはありませんでした。2021年6月25日に更新し、点付きのL、ブレーヴェ付きのEなど古くなった文字を削除し、不整合も修正し、ブラウザー間の互換性を改善するため垂直メトリクスを調整しました。

元の依頼主には使われましたが、発表以降、目立ったプロジェクトに登場した例は見ていません。

Paint Boy



Paint Boyは1997年6月2日に発表しました。Adobe Illustratorに、オブジェクトをブラシに変えられる新機能が加わり、それを試す中で生まれた書体です。絵筆を描いてブラシに変換し、それで文字の形を作りました。

名前は、Woolcoデパートで働いていた頃の経験から来ています。金物売り場にいたときは、冗談で自分を「Hardware Boy」と呼んでいました。塗料売り場に異動するとあだ名が「Paint Boy」になり、後にこのデザインの名前に使いました。タバコをブラシの形に使ったHoly Smokesと似た手法です。

当初のPaint Boyは、商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで公開しました。2020年8月にパブリックドメインにしました。

Pakenham



Pakenhamは2001年3月30日に公開しました。以前の書体Blue Highwayから発展したもので、Blue Highway自体はSteile Futuraの影響を受けていました。Pakenhamでは、ディスプレイにも本文にも使える、もっと頑丈で現代的なデザインを目指しました。

最初は1スタイルを無料のデスクトップライセンスで配布し、その後、複数のウェイトを持つ「Pakenham Deluxe」へ拡張しました。これは数年間、MyFontsだけで販売していました。2006年11月9日にフルファミリーへ拡張してTypodermic Fontsから公開し、それまでのPakenham Deluxeは取り下げました。その後に加えたウェイト、幅、イタリック、エフェクトスタイルはすべて有料です。Pakenhamはプロの制作にも採用されました。2000年代半ばにReebokが使用し、ファミリーが知られるきっかけになりました。

2021年6月25日の更新では、ドット付きLやブレーヴェ付きEなどの古い文字を削除し、向きが逆だった引用符を修正して、ブラウザーとの互換性を改善しました。2024年11月17日の更新では、ファミリー全体の命名規則を統一しました。BookをRegular、LightをExtra-Lightに変えるなどの変更です。

Palamecia



Palameciaは2012年7月26日に公開しました。非常に低い解像度でも読みやすい書体を作る実験でした。高解像度のアウトラインから始めて縮小するのではなく、低解像度のプレビューウィンドウで作業し、多角形から形を組み立てました。文字は切り抜いたシルエットのようにまとまり、通常の骨格やストロークの代わりに、空白部分が構造を決めています。この手法によって、ユーザーインターフェースを備えた機器で拡大縮小やぼかしが加わっても崩れにくい、簡潔で丈夫な外観になりました。名前はFinal Fantasyシリーズのボスキャラクターから取っています。

Palameciaは有料フォントとして公開しました。当時はほとんど注目されず、売り上げもほぼなかったため、数年後に大文字だけの無料の関連書体Palamecia Titlingを出しました。元の書体と同じグリフセットを使いながら、すべて大文字の形にしたものです。

2024年11月のバージョン1.001では、特定のアプリケーションでまれに表示の問題を起こしていたnameテーブルのエラーを修正しました。デザインは変えず、全体の安定性を改善しています。PalameciaもPalamecia Titlingも、目立ったプロジェクトで使われているのは見たことがありませんが、低解像度での読みやすさに対する型破りな取り組みを示す書体です。

Paltime



Paltimeは、以前の書体Budmoに続くものとして2006年12月20日に公開しました。Budmoで「電球を並べた看板」のフォントという発想を形にしましたが、もっと気軽な雰囲気のものが欲しかったのです。Paltimeは光るドットを持つ大文字だけのディスプレイ書体として作りました。ドットは後から追加せず、アウトラインと同時に設計したため、リズムと間隔をそろえられました。大文字は以前の書体Bleekerを基にしています。

開発中には、星やハートなど、ドットの代わりになる形も試しました。星は複雑すぎてソフトウェアの技術的限界に達し、ほとんどクラッシュする寸前でした。ほかの実験的な形には、保存すらできな

いものもありました。最終的に、ファミリーはドット、ハート、星に絞りました。常に有料製品として配布しており、無料スタイルはありません。

2021年5月25日にPaltimeを更新しました。ドット付きLやブレーヴェ付きEなどの古い文字を削除し、向きが逆だった引用符を正しいものに置き換え、縦方向のメトリクスを少し調整しました。外観を変えずに互換性を改善する変更です。Paltimeは最初から看板やディスプレイ用途を想定していました。目立ったプロジェクトで使われているのは見たことがありませんが、装飾的な電飾スタイルとしてカタログに残っています。

Pants Patrol



Pants Patrolは1998年5月5日に公開しました。以前の書体20th Century Fontから派生したものです。20th Century Fontは商標の問題で元の名前を使い続けられなくなり、後に作り直してWevliとして再公開しました。Pants Patrolは基本的にそのデザインを太くしたもので、縞模様のテクスチャを加えて木版や木目のような表面を表現しました。Pants Patrolという名前は、デザインとは無関係に選びました。

当初のPants Patrolは、商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで配布しました。2020年8月にパブリックドメインにしました。

Paraaminobenzoic



私は1997年8月11日にParaaminobenzoicを公開しました。SF向けのディスプレイ書体について、最初期に行った実験の一つです。当時よく使っていた方法で作りました。グリフをビットマップで描き、Photoshopでぼかして輪郭をなめらかにし、その結果を自動トレースするという手順です。名前はパラアミノ安息香酸から取っています。その長く珍しい単語の形が気になった化学物質です。

初版は限られた文字セットを備え、無料フォントとして配布しました。2012年3月26日に、新しいアウトラインに作り替え、ラテン文字への対応を広げ、通貨記号と数学記号を一通り揃えました。その作り直しの際に、元の句読点のほとんどを置き換えました。2022年には、有料の関連スタイルを持たないほかの初期の無料フォントとともに、Paraaminobenzoicをパブリックドメインに移しました。

デザインはあくまでSFのディスプレイ用途を想定しており、本文向けではありません。目立ったプロジェクトに採用されたのを見たことはありませんが、MICRに着想を得た形を、より簡素で図形的な表現へと単純化することに、早くから興味を持っていた私を映し出しています。

Pastor of Muppets

私は1997年10月7日にPastor of Muppetsを公開しました。Metallicaのロゴタイプに着想を得た商用利用無料のフォントで、名前は彼らの1986年のアルバムMaster of Puppetsをもじっています。

制作当時は、Metallicaの商標とこれほど密接に結び付いているとは気づいていませんでした。その頃、初期のフォント共有サイトで広く出回り、バンドを題材にしたパロディーで使われました。

公開から10年以上経って、Metallicaの弁護士から連絡がありました。私は争わず、権利を正式に彼らへ譲渡しました。その結果、このフォントを配布できなくなりました。できる限り、削除できる場所からすべて削除しました。名前には、もう一つ商標の問題がありました。Disneyが「The Muppets」の権利を持っているのです。正式な苦情に発展することはありませんでしたが、私はこれもリスクの一つであり、このフォントをカタログに残せない理由だと認識しました。

Pastor of Muppetsが使われたのは、パロディーやファンによる制作の場だけで、たいていはMetallicaをほのめかすためでした。それ以外に、プロの仕事や公認のプロジェクトで使われたのを見たことはありません。これは、私が配布権を完全に手放した数少ない例の一つです。譲渡後はMetallicaのものとなり、私の管理下ではなくなりました。

Pastrami on Rye

ABCDEFGHIJK12345

Pastrami on Ryeは2013年8月23日に公開しました。高校時代からの友人Scottとの共同作業から生まれました。私たちはよく副次的なプロジェクトを考えていて、これはフェルトの切り抜きで漫画を作るという案に結び付いていました。漫画は結局作りませんでしたが、

フェルトは大量に買いました。フォント自体は、子供の頃から好きだった新聞漫画Frank and Ernestのレタリングに着想を得ています。ペンとインクをまねるのではなく、フェルトを切り抜いたように見えるデザインにして、粗く、手で作ったような輪郭を与えました。

手作りらしさを強めるため、OpenType機能で文字と数字が自動的に入れ替わるようにし、同じ文字が繰り返されても同じ形に見えないようにしました。一つずつ切って置いた文字のように見えます。書体はずっと有料の1スタイルだけで、無料版はありません。

2024年11月のバージョン1.001では、小さな描画の不具合を修正し、アプリケーション間の互換性を高めるためにnameテーブルを調整しました。Pastrami on Ryeが目立ったプロジェクトで使われているのは見たことがありませんが、切り抜き文字の手触りに根差した書体としてカタログに残っています。

PCTL 4800 & 9600



PCTL4800とPCTL9600は2017年1月29日に公開しました。Biowareのビデオゲーム Anthem用の依頼から始まったプロジェクトです。求められたのは、DINの技術的な精密さを思わせながら、未来的で工業設計らしい性格を持つものでした。そのために、関連する2つのファミリーを作りました。PCTL4800には、メモリーカードや技術部

品にある位置合わせの切り欠きを思わせる、角の切り欠きを加えました。PCTL9600ではそれを省き、すっきりした外観にしました。どちらも機能上の違いではなく、スタイルの選択肢です。

各ファミリーは6ウェイトとイタリックで公開しました。2010年代後半に、より大規模で用途の広いフォントファミリーが増えていた流れを反映しています。最初から有料フォントとして配布しました。PCTLという名前自体に意味はなく、数字はAtariのゲーム機の型番からゆるく着想を得ています。

Anthemは商業的には期待に届きませんでしたが、書体自体は私の本文用ファミリーの中でも特に実用的なものになりました。最初の公開以来更新せずにカタログに残しており、Anthem以外の目立ったプロジェクトに採用されたのは見たことがありません。

Peatloaf



Peatloafは1997年10月22日に発表しました。以前のデザインYawnovisionを基にしており、グランジ加工で元の構造上の弱点の多くを覆い隠しています。テクスチャによって文字に粗い性格が加わり、中世と異世界の両方を思わせるものになりました。モジュールを組み合わせる構造も、変わった外観につながっています。

名前は「meatloaf」を「peatloaf」に変えた言葉遊びです。少しふざけた響きがデザインに合っていました。

当初のPeatloafは、商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで公開しました。2020年8月にパブリックドメインにしました。

Permanence



Permanenceは2012年3月13日に公開しました。長年の友人Scottと始めようとしていたポッドキャストに関連する、個人的なプロジェクトから生まれた書体です。カバーアートではAlvin Tofflerの1970年の本Future Shockをパロディーにしたいと思っていました。タイトルはTofflerの「永続性の死」という考えを指しています。脱工業社会は、一時的な品物と移ろいやすい人間関係によって特徴付けられるという考えです。文字の形自体は、元のFuture Shockのカバーのフォントから発展させました。そのフォントには、1960年代の磁気インク文字認識用書体と共通する特徴がありました。

Permanenceは有料の1スタイルとして公開し、最初から合字を含めました。主にディスプレイ用途向けに設計したもので、Future Shockのカバーを印象的にしていた、同じ冷厳で機械的な性格を持っています。公開以来、大きな更新はしていませんし、元の着想の範囲を超えて目立ったプロジェクトに登場したのも見たことがありません。

Pirulen



Pirulenは2004年9月11日に公開しました。Bank Gothicの未来的な代案を作ろうとしたデザインです。四角いプロポーションを共有しながら、Bank GothicをSFよりも古い株券に似合うものに見せていた、世紀の変わり目の彫刻文字風のスタイルを避けたいと思っていました。名前はロールプレイングゲームSkies of Arcadiaの炎の呪文から取っています。ゲームではPyrulenという綴りですが、フォントでは少し変えました。

最初はRegularの1スタイルを無料ダウンロードとして公開しました。2012年5月9日に6ウェイトとイタリックを持つファミリーに拡張し、それらはすべて有料フォントとして配布しました。元の無料スタイルは残し、追加スタイルを販売しました。最初の公開時から、ラムダのようなAなどのスタイル上の代替字形を含めていました。その後、横棒のあるAを求める声がたびたび寄せられたため、横棒付きの版も追加しました。

2021年6月25日の更新では、ドット付きLやブレーヴェ付きEなどの古い文字を削除し、向きが逆だった引用符を置き換え、縦方向のメトリクスを修正しました。2024年2月10日の更新では、互換性の問題を直してカーニングを統一しました。

Pirulenはプロの制作にも使われました。2021年のアリーナシューターLemnis Gateのタイトルデザインに採用されています。それ以外では、主にSFやテクノロジーをテーマにしたプロジェクトで見かけました。

Plain Cred 1978



Plain Cred 1978は1999年4月14日に公開しました。以前の書体Street Credから派生した幾何学的なサンセリフです。1970年代の手描き文字によるレイアウトの影響を受け、Herb LubalinのAvant Garde Gothicと共通する特徴がありました。特に傾いたA、M、V、Wは、専用に描いたレタリングを思わせます。

名前の「1978」は、表現しようとしていた時代を指しています。デザインのプロポーションは型破りで、着想元ほどの洗練はありませんでした。縞模様の関連書体Street Credは、同じ考えを視覚的にもっと効果的に表現していました。

当初のPlain Cred 1978は、商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで公開しました。2020年8月にパブリックドメインにしました。

Planet Benson



Planet Bensonは1997年12月2日に発表しました。グレーター・トロント地域で見たグラフィティのスタイルを基にしています。TorontoのParkdale地区の手の込んだ作品から、郊外の町の雑な文字まで、いろいろなものがありました。Planet Bensonは後者からより強く

影響を受け、あえて粗削りでぎこちない性格を取り入れました。それ以前に完成度の低い版があったため、公開時の名前はPlanet Benson 2でした。

名前は、特定のものだけに特化した世界という想像から生まれました。MississaugaでWorld of Shoesという店を見て、一つのテーマに惑星全体を捧げるという発想を思い付きました。テレビのシットコムBensonだけの惑星を考えたことから、Planet Bensonという名前になりました。

最初は、商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで配布しました。2024年4月にパブリックドメインにしました。

Plasmatic



Plasmaticは1997年11月16日に公開しました。OCR-Aを出発点にしながら、歪んだサイケデリックなスタイルへと押し進めたデザインです。機械的なのに歪んでいて、不安定なデジタルフィルターを通したかのように見える書体が欲しかったのです。名前はパンクバンドThe Plasmaticsからそのまま取りました。

Plasmaticは当初、無料フォントとして公開しました。2012年には、ラテン文字の対応範囲を広げ、分数や、より充実した句読点と記号を加えて作り直しました。その版では、全体的なデザインを保ちながら、元のアウトラインの大半を置き換えています。2022年3月2日に、カタログにあるほかの古い無料フォントとともにパブリックドメインにしました。

ずっと1スタイルだけの書体で、ディスプレイ用途専用に作りました。Plasmaticが目立ったプロジェクトで使われているのは見たことがありませんが、1990年代後半に歪んだ文字の形を試していた記録として残っています。

Plastic Bag



Plastic Bagは1997年10月2日に公開しました。セグメント式ディスプレイのフォントで通常使う長方形のグリッドではなく、六角形の単位から書体を組み立てようとしたものです。構造はLCDのセグメント文字の影響を受けていますが、モジュールによる幾何学形状を、変わっていて硬く、読むのがほとんど不快なほどにしたいと思っていました。名前はパンクバンドX-Ray Spexの曲「Plastic Bag」から取っています。

Plastic Bagは当初、無料フォントでした。2012年3月26日にアクセントを設計し直し、ラテン文字を使う言語への対応を広げました。それ以外は1スタイルのままでした。2022年2月22日に、カタログにあるほかの初期の無料デザインとともにパブリックドメインにしました。

最初からディスプレイ書体として作っており、本文組版用ではありません。目立った使用例として、2010年代に日本のOwndaysが販売していた度付き眼鏡のサブブランドがあります。それ以外では、広く使われているのは見たことがありません。

Po Beef



Po Beefは2006年12月6日に公開しました。太さとプロポーションを、ぎこちなくなるところまで誇張した太いサンセリフを作るという発想でした。文字の形は角張って圧縮されており、繊細さや洗練を入り込ませる余地はほとんどありません。名前も、デザインそのものに合う、ぶっきらぼうで不格好な響きを狙いました。

Po Beefは最初から有料フォントとして配布しました。読みやすさよりもインパクトが重要なディスプレイ用途だけを想定しています。2021年6月25日の更新では、ドット付きLやブレーヴェ付きEなどの古い文字を削除し、引用符を修正して、三点リーダーを狭くし、アウトラインの技術的なエラーを整理しました。全体の外観は変わりませんが、ファイルは効率的になりました。

Po Beefが目立ったプロジェクトで使われているのは見たことがありません。仕上がりの美しさよりも太さと存在感を強調した、私の中でも特に意図的にぎこちなく作ったデザインの一つです。

Poke



Pokeは1999年5月26日に公開しました。四角っぽいスラブセリフの構造から始め、ホットロッドのグラフィックを思わせる装飾的な縞模様の形を組み合わせました。硬い文字の形と装飾的な細部の間

に、型破りな対比を持つディスプレイ書体になりました。名前は「cowpoke」という言葉から取っており、デザインの土台となったスラブセリフを指しています。

長年にわたり、Pokeは商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで配布しました。2020年8月にパブリックドメインにしました。

Polarband



Polarbandは2010年10月27日に公開しました。20世紀初頭のインライン入りディスプレイフォントを基にしています。こうした書体は、太い文字を軽く見せるために内部の細い線を使うことがよくありました。私は重ねて使う仕組みとして開発しました。Backスタイルはベタの塗りを提供し、Regularには細いインラインを加え、Fronはインラインだけを取り出して、色やほかの効果と組み合わせられるようにしました。

Polarbandは最初から有料フォントとして公開しました。重ねる構造をポスター、看板、力強いタイトルに使える、ディスプレイ用途を想定していました。

2021年6月25日にファミリーを改訂し、ドット付きLやブレーヴェ付きEなどの古い文字を削除して、引用符を修正し、アクセントを強め、分数機能を更新しました。外観は変えず、技術面の一貫性を改善する調整です。それ以外では、Polarbandは目立ったプロジェクトには使われておらず、さらなる更新も必要ありませんでした。

Polarized



Polarizedは2022年5月20日に公開しました。LCDディスプレイのセグメント文字を基にしていますが、従来のセグメントのストロークの鈍い端を、尖った端に置き換えました。土台となるモジュール構造を保ちながら、より鋭く、結晶のような外観になりました。名前は偏光フィルターを指しており、デザインを光学やテクノロジーの世界に結び付けています。

Polarizedは5ウェイトの有料ファミリーとして公開し、最初から各ウェイトにオブリークを含めました。ディスプレイにも本文にも使えるように設計し、セグメント文字らしさを保ちながら、長めの文章にも対応できるウェイトの選択肢と字間を備えています。最初の公開以来、更新はしていません。

Polarizedが目立ったプロジェクトで使われているのは見たことがありませんが、角張った形の精密さを重視した、モジュール式のセグメントデザインとしてカタログに残っています。

Polyflec

ABCDEFabcdef1234

Polyflecは2007年6月28日に公開しました。当時は技術的、工業的な美学に浸っていました。その頃に惹かれていた鋭い精密さを反映する、四角いサンセリフです。当時のトラックのデザインで見かけたものからも、一部影響を受けています。名前は自分で作ったもので、外部の出典はありません。

特徴の一つは、Cの下側のストロークのように、通常ならカーブが閉じる方向へ向かう場所に、角張った折れを入れたことです。滑らかに上へ曲がる代わりに、突然、浅い角度で斜めに上がります。多くのグリフにこの処理を加え、意図的に機械的で、少しぎこちない味わいを与えました。技術面でも自分を押し進め、普段より幅広いウェイトを作りました。補間の技術が向上したおかげで可能になりましたが、中間のウェイトで詰まりすぎたり細くなりすぎたりしないようにするには、どれほど細かな注意が必要かも学びました。

2021年5月25日にファミリーを更新し、廃止された文字を削除して、向きが逆だった引用符を置き換え、字間の不整合を修正し、オゴネクを設計し直してプライム記号を追加しました。2022年7月10日には、イタリック、大文字のエスツェット、いくつかの新しい通貨記号を加えました。目立った使用例には恵まれませんでしたが、当時の私のスタイルと、工業的な形や複数ウェイトのファミリーを試していた様子を切り取った書体です。

Pop Up Fontio



Pop Up Fontioは1999年8月7日に公開しました。以前のデザインLockergnomeからカーブを取り除き、多角形の文字にして作りました。その形を3Dモデリングソフトに読み込み、各文字を押し出して立体にし、モデル化したびっくり箱の上に置きました。変化を加えるため、それぞれの文字を少しずつ違う角度からレンダリングしました。名前は当時人気だったテレビ番組Pop-Up Videoをもじっています。

Pop Up Fontioは長年、商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで配布しました。2020年8月にパブリックドメインにしました。

Port Credit



Port Creditは1999年5月25日に発表しました。Optimaをゆるく手本にしたヒューマニスト・サンセリフを作ろうとした書体です。巻き込むような細部を取り入れて装飾的な性格を与えましたが、着想元のようなバランスと洗練には欠けていました。名前は、当時住んでいたOntario州MississaugaのPort Credit地区から取っています。

Port Creditは長年、商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで配布しました。2020年8月にパブリックドメインにしました。

Pound



Poundは2008年1月21日に公開しました。アールデコを基にしながらアーツ・アンド・クラフツの影響も取り入れた、太く、カウンターのない書体を作ることが目標でした。単純な幾何学形状を中心に組み立て、カウンターをなくすことで、O、P、Dなどを中まで塗りつぶしたような形にしました。さらに別の要素として、合字で使える、互いにかみ合う形も作りましたが、デザインに不可欠なものではありません。また、アウトラインには素朴で少し不規則な性格を与え、木活字で押した印刷やライノタイプ印刷を思わせるようにしました。

公開から間もなく、Coca-Colaが2010年FIFA World Cupに関連する世界的なキャンペーンにPoundを採用しました。その年には、店頭ディスプレイ、ポスター、Paniniのステッカーの包装で見かけました。この露出のおかげで、2010年頃には商業的に大きく伸びました。同時期に、簡略化した関連書体Pound Webも開発しました。波打つ不規則な輪郭を保ちながら、テクスチャの細部とかみ合う形の大半を省き、ウェブフォントとして速く描画できるようにしました。Pound Webは本体のファミリーに組み込み、今も元のスタイルとともに提供しています。

Poundは最初から1ウェイトのディスプレイ書体として考えており、フルファミリーには拡張しませんでした。振り返ると、ある特定の時代に結び付いたものに感じます。幾何学的な単純さ、素朴なテクスチャ、かみ合う形の組み合わせを見ると、2000年代後半に異なる影響を混ぜて試していたことを思い出します。

Presicav



Presicavは2008年5月1日に公開しました。出発点はLudlowのTempo Bold Extendedでしたが、そのまま復刻したいわけではありませんでした。最も太いウェイトは元の書体に比較的忠実な解釈にし、ファミリーの細い側はもっと奇妙な方向へ進めました。極細の版では、ボウルを通常とは違うつなぎ方でステムにつなぎ、両極端の間を補間すると、それ自体に独特な性格を持つウェイトが生まれました。太いスタイルと細いスタイルの間の緊張関係によって、太いものはヴィンテージ風、細いものは実験的という、移り変わる個性を持つファミリーになりました。

最初は6ウェイトを公開しました。2018年8月5日にイタリックを加えてファミリーを拡張しました。2021年11月18日の技術的な更新では、古いアプリケーションでPresicav Boldが表示されない問題を修正しました。2024年11月1日のバージョン2.1では、統一のためにUltra-LightをThinに改名し、最も細いスタイルで描画エラーを起こしていた書き出しの問題を修正しました。

Presicavは支持する人を得られず、ほとんど注目されませんでしたが、私にとっては、統一性を強いる代わりにウェイトの範囲にわたって書体の個性を変化させる実験でした。

President Gas



President Gasは1997年9月30日に公開しました。発想のきっかけは、住宅用塗料の缶のロゴでした。わずか数文字でしたが、アルファベット全体を作ることを思い付くには十分でした。幾何学的なプロポーションと八角形を使って描き、ディスプレイ用途向けに四角く角張ったデザインにしました。名前はThe Psychedelic Fursの曲「President Gas」から取っています。

大文字には強い幾何学的な存在感があり、今でもうまくできていると思います。小文字はそれほど成功していません。xハイトを低くしすぎ、プロポーションも大文字との適切な対比が生まれるほどには細身にしませんでした。振り返ると、大文字だけのファミリーにした方が、デザインとして強かったかもしれません。

元は1スタイルでした。2012年にフォントを作り直し、字間とカーニングを置き換え、アクセントを設計し直して、句読点を増やし、ラテン文字を使う言語への対応を追加しました。2022年11月にPresident Gasをパブリックドメインにしました。使用が広がることはありませんでしたが、硬い幾何学的なディスプレイ書体を探っていた初期の段階を示しています。

Pretender

ABCDEFGHIJK12345

Pretenderは2014年7月15日に公開しました。発想は、ワルツのバラード「Mexicali Rose」の1935年の楽譜の表紙にあるレタリングから直接得ています。表紙の言葉の形を取り、完全な書体へと広げました。元のEは、横棒のあるCのような、半月形のEに近い形でした。Lには、ほとんどJを反転させたような鉤形がありました。この細部が、ほかのデザインの調子を決めています。

表紙自体にはアールデコの雰囲気がありましたが、初期の工業的な傾向も見られました。側面の平らな形と広い字間は、その時代に現れつつあった工業的な外観をほのめかしています。デコの優雅さと機械時代の無骨さの混合をそのまま保ち、当時と結び付いた感じを残しながら現代でも使えるPretenderにすることが目標でした。

名前はThe Platttersの曲「The Great Pretender」から取っています。新しい作品でありながら過去の時代をまねる書体に、ふさわしいと思いました。Pretenderは2014年の公開から商用利用無料で、2024年4月にパブリックドメインにしました。その間、一度も更新していません。

Pricedown



Pricedownは1997年11月30日に公開しました。1970年代初頭のディスプレイ書体Pinto Flareを、自分なりに解釈し直すところから始まりました。箱のような構造と、スワッシュ付きのディセンダーを持つ奇妙なユニケースの文字を保ちながら、Pinto Flareの柔らかな雰囲気に比べ、硬く角張った形に描きました。

このスタイルは、デジタルフォントが普及する前からおなじみでした。Pinto FlareはData EastのTag Team Wrestlingで、1984年のアーケード版と1986年のNES版に登場しています。しかし私の版は、Rockstar GamesのGrand Theft Autoシリーズと最も強く結び付くようになりました。当時、私はRockstar Torontoでアートディレクターとして働いていましたが、New Yorkのオフィスでは私のものと知らずに無料版のPricedownを使っていました。それ以来、コミュニティーではこのシリーズを代表する書体として認識されていますが、有名になるきっかけとなったその作品に、私は関わっていません。

2010年代にPricedownをフルファミリーへ拡張しました。元の無料スタイルをPricedown Blackに改名し、新しいウェイトには、スワッシュ付きディセンダーを自動で出すOpenTypeの合字コードと、より幅広い言語対応を加えました。2021年5月12日の更新では、スタイル上の代替字形を改善し、OpenTypeの分数機能を拡張して、廃

止された文字を削除しました。2024年11月公開のバージョン5.200では、分かりやすくなるようにウェイト名を整理し、Hairlineスタイルに欠けていた逆感嘆符を修正しました。

振り返ると、その人気には驚きますが、私自身の個性をあまり反映しているとは感じません。基本的には「Price is Right」のロゴタイプによく似たコピーのままです。「Price is Right」と「Showcase Showdown」を混ぜた名前でさえ、私自身のデザインの声よりも、その出自を認めたものです。

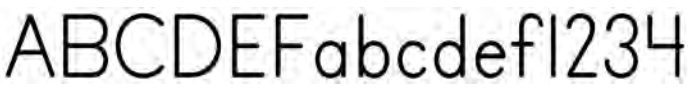
Prime Minister of Canada



Prime Minister of Canadaは1998年9月21日に発表しました。Ed Emberleyの1977年のGreat Thumbprint Drawing Bookに影響を受けたデザインです。その簡単で親しみやすい描画スタイルから、手描きの漫画風書体が思い浮かび、その精神を映す、不規則でユーモラスな形に仕上げました。名前は無作為に選んだもので、特別な意味もデザインとのつながりもありません。

Prime Minister of Canadaは長年、商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで配布しました。2024年4月にパブリックドメインにしました。

Primer



Primerは教師のことを考えて、1997年9月18日に公開しました。初等教育で使う大きな鉛筆にちなんで、最初はPrimer Printと呼んでいました。子供が文字をなぞって、一文字ずつ書く練習をするワークシート用のデザインで、続けて読む文章向けではありません。子供たちが学んでいるアルファベットを反映することが目的だったため、最初から大文字と小文字を含めました。

公開後、教師からよくカスタマイズの依頼が来ました。通常はI、J、q、1、9についての要望です。セリフのないIを求める人もいれば、Jと1にセリフを付けてほしい人もいました。qは真っすぐなディセンダーや斜めの鉤形に描き直すことがあり、9は回転させた6のような、丸と棒の形に変えることもありました。こうした調整は、当時使われていたさまざまな指導方法を反映しています。

後にドイツの手書き文字のスタイルを基にした破線版も試しましたが、最終的には取りやめました。Primerの発展は、拡張と改善を目指して考えたReportファミリーの土台になりました。Primerは活字体の書き方を教えるワークシート専用でしたが、Reportは練習用紙のスタイルを思わせながら、読むことにより適したデザインにしました。

2021年5月12日に、技術的な改良を加えてPrimerを更新しました。InDesignで使いやすくなるようスタイル上の代替字形の機能を改善し、長い分子と分母に対応できるよう分数機能を拡張して、プライ

ム記号を追加し、廃止された文字を削除しました。Primerは商用利用可能な無料ライセンスで提供し続け、2024年4月にパブリックドメインにしました。

PRINTF



PRINTFは2007年4月4日に公開しました。デザインは1960年代のIBMのチェーンプリンターの外観に根差しています。こうした機械では、文字を並べたチェーンが紙面を横切り、適切な瞬間にハンマーがリボンをたたくことで、独特な印刷結果が生まれました。高速を保つため、文字セットを減らし、通常は大文字だけにすることがよくありました。PRINTFはその歴史を反映した、大文字だけのデザインです。私のすっきりした書体Linefeedから派生したもので、Linefeedには創作した小文字がありましたが、PRINTFは常に大文字だけに徹しています。

チェーン印刷のテクスチャの不規則さを再現するため、暗号学の一覧から取った、よく使われる2文字と3文字の組み合わせを基にした合字を含めました。同じ文字が同じ形で繰り返される印象を弱めるためです。その結果、定期購読の宛名ラベル、運転免許証、図書館カードなど、当時の印刷物を思わせる書体になりました。

名前は、書式付き出力を行うC標準ライブラリーの関数「printf」から来ており、この関数自体はAlgol 68にルーツがあります。このつながりがコンピューターというテーマを強めています。2021年6月25日に技術的な更新を行い、廃止された文字と余分な合字を削除し、ブ

ラウザー間の互換性のために縦方向のメトリクスを調整して、カーブのエラーを直すためにアウトラインを改良しました。スタイルとしてのデザインは変えていません。

現在のPRINTFはディスプレイ書体として機能しています。長い文章や現代的な実用デザインよりも、懐かしさを求めるプロジェクトや、当時のものらしく見せる必要がある小道具に主に使われています。

Propaniac



Propaniacは2018年5月5日に公開しました。LondonのShoot That Tiger Creative Servicesが制作した、Pointer Sistersの1984年のシングル「Neutron Dance」のジャケットに着想を得ています。レタリングをトレースしたのではなく、元の外観を形作っていた、同じメンフィス風の幾何学形状を基にしました。アールデコを思わせる形もありますが、土台は1980年代特有の力強く角張った幾何学です。

書体の良さが最もよく出ていると思ったA、C、N、O、P、Rを際立たせるため、Propaniacと名付けました。その結果、その年代の明るく実験的なスタイルに根差し、はっきりと時代を感じさせるポストモダンのディスプレイデザインになりました。

Propaniacは6年間、商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで配布しました。一度も改訂せず、2024年4月にパブリックドメインにしました。目立ったプロジェクトに採用されることはありませんでしたが、1980年代の特定の視覚的な瞬間を表現しようとした記録として残っています。

Pulse State



Pulse Stateは1997年7月17日に公開しました。ホラー向けのディスプレイデザインとして考えた書体です。紙に手で文字を描き、神経や静脈など、絡み合った有機的な構造に似た形にしました。名前はFuture Sound of Londonの曲「Pulse State」から取っています。

Pulse Stateは長年、商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで配布しました。2020年8月にパブリックドメインにしました。

Pupcat



Pupcatは2001年7月6日に公開しました。1960年代の映画ポスターのレタリング、特に1964年の映画The Pleasure Seekersで使われたスタイルに影響を受けています。その気軽で装飾的な外観を捉えて、完全な書体にしたいと思っていました。Pupcatはユニケースの

デザインです。ほとんどの文字は大文字の形ですが、A、E、Rには小文字の形を使いました。端に向かって広がるストロークが、レトロな性格をさらに強めています。

名前は当時飼っていた猫Pepsiから来ています。よく「Pupcat」と呼んでいました。最初は1スタイルを、商用利用可能な無料ライセンスで配布しました。2010年代にPupcatを4ウェイトとイタリックを持つファミリーへ拡張しました。追加分は無料ではありませんでしたが、デザイナーの選択の幅を広げました。

拡張後、デザイン自体は変えていません。2021年12月10日に、いくつかのスタイルがフォントメニューに表示されない技術的な問題を直すためにPupcatを更新し、廃止された文字も削除しました。2024年11月公開のバージョン5.2では、アプリケーション間で統一されるようにnameテーブルをさらに改良し、セクション記号（§）を追加しました。

Pupcatは特定の一つのプロジェクトに結び付くことはありませんでしたが、一般的なデザインの仕事でよく使われていることに気付きました。特定のブランドやタイトルと結び付いてはいなくても、私の書体の中では広く見かけるものの一つです。

Pyrite



Pyriteは1998年1月27日に公開しました。Alan SchmidtがデザインしたDef Leppardのロゴ、そのギザギザした三角形の形に直接着想を得た書体です。ロゴは実際に使える書体を基にしたものではな

かったため、文字が衝突したり不格好な隙間ができたりせずに、形同士を組み合わせる方法を考えることが課題でした。その難しさが初期のPyriteを特徴付けていました。

最初から一般に公開していました。その後、2010年代にOpenTypeの合字と代替字形を加え、デザイン上の問題に対処しました。OOの合字を除けば、作業の大半はLに集中しています。Lの下側のストロークには、文脈によって端の角度が変わる代替字形を用意し、複数のLLの合字と、アクセント付きLの代替字形も作りました。この追加によって、書体にまとまりが生まれ、使いやすくなりました。

Pyriteは音楽の分野で実際に使われ、2003年と2009年のPeachesのアルバムカバーやシングルに登場しました。2021年7月20日の更新では、分数対応を改善し、廃止された文字を削除して、アクセントの衝突と向きが逆だった引用符を修正しました。2022年11月にPyriteをパブリックドメインにしました。それ以来、変更していません。

Quadaptor



Quadaptorは1999年9月23日に公開しました。Dynacoのアンプのロゴにあるレタリングを基にしたデザインです。直接の参考にしたのはロゴにある文字だけで、残りのアルファベットはその幾何学から発展させました。形をトレースせず、元のモジュール式の幾何学構造をまねて、新しい形を組み立てました。

決め手となる要素は、小文字dの三角形のボウルで、これが書体に独特の性格を与えています。この特徴が、ほかのデザインの発展の仕方を決めました。Quadaptorは厳密に幾何学的、モジュール的な理屈を保っており、直接のコピーにならずに着想元とのつながりを感じさせます。

最初から商用利用可能な無料ライセンスで提供しました。目立ったプロジェクトに採用されることはありませんでしたが、2022年11月にパブリックドメインにするまで提供し続けました。その最後の公開版での技術的な修正を除き、文字の形は一度も改訂していません。

Quadrangle



Quadrangleは1997年12月11日に公開しました。角を面取りした四角いテクノ書体で、素直な幾何学的ディスプレイフォントとして設計しました。名前は直線的な外観を反映しています。以前のVipnagorgiallaのデザインに影響を受けた可能性はありますが、そのつながりは確かとは言えません。

Quadrangleは長年、商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで配布しました。2022年11月にパブリックドメインにしました。

Quadrillion



Quadrillionは2021年10月7日に公開しました。以前の書体Ethnocentricを、並行する別の形で解釈し直したものです。Ethnocentricにはずっと満足できませんでした。大文字だけの書体で、何度も小文字を加えようとしましたが、いつも失敗しました。ストロークの鋭い端は、攻撃的な自動車やレースのテーマには合いましたが、もっと幅広く使うには別の取り組み方が必要だと感じました。

Quadrillionでは、その問題に対処しました。鋭い切り口の代わりに端を丸くし、目指していた科学的、技術的な調子に合うようにしました。大文字はプロポーションをより均等にして設計し直し、字間とカーニングを改善しました。構造的には、文字はカプセルをモデルにしています。長方形の両端が半円になった、錠剤のような形です。Quadrillionは幅広いテクノ系ファミリーとして6ウェイトとイタリックを備え、一貫性を保ちながらディスプレイ制作に柔軟に使えるものにしました。

Ethnocentricを直接置き換えるものではなく、良い考えを救い出し、失敗したと思う部分を捨てた、より質の高い選択肢を意図していました。2024年11月のバージョン1.1では、Ultra-LightをThinに改名し、最も細いスタイルが順序から外れて表示されていたフォントメニューの並びの問題を修正しました。最初の公開後、それ以外にスタイル上の変更はしていません。

Quasix



Quasixは2006年1月10日に公開しました。発想はビデオデッキを修理しているときに生まれました。内部機構の複雑さに驚いたのです。各部品は全体の中では見事に機能していましたが、単独では不格好で、実用一辺倒でした。その考え方をQuasixのデザインに持ち込みました。文字は、それだけでは醜く実用的に見える形からできており、唯一のまとまりは、その醜さが一貫していることから生まれています。

Quasixは1スタイルで公開し、コンパクトな工業風の見出し書体を想定しました。2015年にラテン文字を使う言語への対応を広げ、クラスベースのカーニングを導入しました。最初の公開から約10年後、大文字だけを含む無料版Quasix Titlingを出しました。簡略化され、使いやすい選択肢として、特定の用途を見つけられるかもしれないと期待しました。

それでもQuasixは広まらず、出版やブランディングで目立った使用例はありませんでした。結果は型破りで、広く採用されませんでしたが、機械部品の目に見えない効率を文字に置き換えることへの関心を反映した実験として残っています。

Quinine



Quinineは1997年3月3日に発表しました。柔らかなテクノ系ディスプレイ書体として開発し、未公開のデザインQuinolineから派生したものです。丸い文字に珍しい角張った細部を組み合わせ、超現代的でありながら洗練されていない外観になりました。

当初は、商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで配布しました。2020年8月にQuinineをパブリックドメインにしました。

Quixotic



Quixoticは1997年3月12日に公開しました。グランジ・タイポグラフィーの流行の末期に作った、解体的なディスプレイデザインです。Photoshopで既存の書体を加工し、文字の部分を取り除いたり歪めたりして、細く弱まった構造を強調する、断片的な形を作りました。

Ad Libのようなビートニク風の書体にゆるく影響を受けていますが、グランジ・タイポグラフィーに結び付いた、誇張された断片化も加わっています。1997年には、この手法の人気はすでに下がりつつあり、評価の広がりは限られていました。

Quixoticは長年、商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで配布しました。2020年8月にパブリックドメインにしました。

Radio Stars



Radio Starsは1997年8月21日に発表しました。四角っぽいディスプレイ書体で、ストロークの端を丸くして外観を和らげています。名前はKraftwerkの曲から取り、レトロな電子的美学とのつながりを反映しました。

元の書体には、特にDなどの文字に、不均一なカーブの問題がありました。2010年代にRadio Starsを改訂し、位置合わせと字間を修正して、より一貫した水準のデザインにしました。

Radio Starsは長年、商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで提供しました。2024年4月にパブリックドメインにしました。

Radios in Motion



Radios in Motionは1999年10月16日に公開しました。モールス信号を教える道具が欲しいという愛好家の依頼で作った書体です。各文字と数字をモールス信号の点と線の並びで表し、その下に対応する

文字を表示しました。記号から直接読み解く練習をしたい人のために、文字と数字を省いた別版Radios in Motion Hardも作りました。

土台の文字は、私のLarabiefontのデザインを調整したものです。名前は無線通信とのつながりから、XTCの曲「Radios in Motion」を選びました。

Radios in Motionは長年、商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで配布しました。2022年11月にパブリックドメインにしました。

Rafika



2001年4月26日にRafikaを発表したとき、本物らしさと無骨さがにじみ出る書体を目指していました。Futuraのような、20世紀半ばの典型的な幾何学的サンセリフを再現したものから始め、Photoshopで思い切り加工しました。本当に効いてきたのは、インクの垂れや汚れを手で加えたときです。粗い表面にステンシルで描き、そのまま風雨にさらしたようなRafikaにしたかったのです。「友人」「親切」「優しい」「行儀のよい」という意味を持つ、クルアーンに間接的に由来する名前「Rafika」は、無骨な外観にもかかわらず親しみやすいフォントの性格に合うと思いました。Rafikaはすぐにヒットしました。あちこちに登場し、なぜかレゲエのコミュニティーで特に気に入られました。くつろいだ手作りの雰囲気が良かったのでしょう。もっとも、元の版の自動トレースは、認めざるを得ません

が、少し不具合だらけでした。折れ、ねじれ、重なりがあり、一部のソフトウェアで問題を起こす可能性がありました。2010年代初頭にRafikaを大幅に整理しました。今も汚れていてグランジ風です。それが魅力ですから。ただし、品質を改善したので、厄介な不具合は起きなくなりました。Rafikaは長年、商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで提供しました。2024年4月にパブリックドメインにすることにしました。

Raincoat



Raincoatは2006年9月11日に公開しました。1920年代の服装をしたRod Stewartのイラストが描かれていた、The Best of Rod Stewart（1976年）のレタリングを基にしています。アルバムタイトルの文字には強いアールデコの雰囲気があり、それを実際に使える書体にしました。主な特徴は、Dの下で終わる斜めのストローク、BとRに横棒がないこと、Sの右に傾いた真っすぐな斜めの背骨です。

Raincoatは1スタイルのデザインで、常に有料フォントとして提供しました。自分の結婚式の招待状に必要だったため、一度キリル文字を追加しましたが、それ以外では目立ったプロジェクトに使われることはありませんでした。

Rainforest



RainforestはAppleの依頼に応えて、2009年10月7日に公開しました。ビデオ編集ソフトウェア用に、Jurassic Parkのロゴを直接コピーせずに、その外観を思わせる書体を求められました。結局Appleが使ったことはないと思いますが、このプロジェクトのおかげで、そうでなければ探らなかったかもしれない方向に進むことになりました。

RainforestはRudolf KochのNeulandやMonotypeのOthelloなど、20世紀初頭の書体から手がかりを得ました。Jurassic Parkのロゴと同じく文字はより細身で、縦方向の量感を強調するプロポーションです。ストロークの理屈はOthelloと完全には一致しませんが、形の切り取り方や作り方には似たところがあります。結果として、太く有機的な構造を持つ、スモールキャップのディスプレイ書体になりました。

最初の公開時から、Rainforestにはプレーン、アウトライン、細線のレイヤーのバリエーションを含めました。重ねて効果を作ることも、単独で使うこともできます。2021年6月25日にファミリーを更新し、廃止された文字を削除して、三点リーダーの幅を調整し、ベトナムのドン記号を設計し直して、OpenTypeの分数機能を改善しました。また、一部のアプリケーションで問題を起こしていたカーブのエラーを修正するため、アウトラインを改良しました。

Rakesly



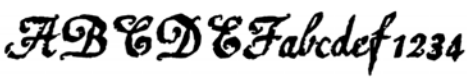
Rakeslyは2014年9月25日に公開しました。19世紀後半から20世紀初頭の金属活字の一般的な原則を取り入れながら、どれも直接コピーしないサンセリフを作ることが目標でした。直感で作業し、セリフ付きのディスプレイ活字の太さの配分をいくらか持つ直立体と、アールデコの工業的な影響をほのめかすイタリックを組み合わせました。一例が、頂点の丸いイタリックのAです。アールデコのレタリングでよく見られた形です。

ファミリーは6ウェイトとイタリックで公開し、後にテクスチャ付きのバリエーションRakesly Ironを追加しました。これは活版の印影を基にしたものではなく、デジタルで作りました。Photoshopでタイル状のテクスチャを重ね、違う角度に自動的にずらしてから、結果を1ビットに変換し、自動トレースしました。この工程で、活版印刷の濃密さを思わせる、重く細かなテクスチャが生まれました。

2022年3月1日にRakeslyを更新し、OpenTypeの分数機能を改善して、現在使われている通貨記号と大文字ẞを追加し、廃止された文字を削除しました。Rakesly IronのテクスチャもRegular、Italic、Bold、Bold Italicとして導入しました。2024年11月にウェイトを整理し直し、BookをLight、LightをExtra-Light、Extra-LightをThin、Ultra-LightをHairlineに改名しました。Rakeslyは当初無料でしたが、テクスチャ付きのIronスタイルを追加したとき、その追加分は有料にしました。

Rakeslyは実際にはあまり使われませんでしたが、私にとっては初期のサンセリフの考えを現代の文脈で探り、デジタルの作業工程でテクスチャ作りを試す機会でした。

Raymond



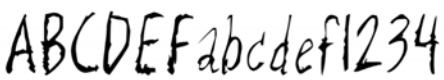
Raymondは2007年2月7日に公開しました。スタンプで押した文字の不規則さを捉えることを意図したデザインです。歴史的な書体を基に、細い骨格のアウトラインを作るところから始めましたが、その書体の名前はもう覚えていません。次にペン先で骨格をなぞり、粗さを加えました。Photoshopでアウトラインを改良し、デジタル編集とペンタブレットでの手作業の調整を組み合わせ、より自然なテクスチャにしました。意図的な位置のずれも加えています。デザインが精密すぎると、目指していた本物らしい印象が失われたのです。

結果は、むらのあるスタンプを思わせる、粗くテクスチャのあるスクリプト書体になりました。Raymondという名前で、さらに個人的な存在感を与えましたが、デザイン自体は特定の視覚的な参考例に結び付いたものではありません。

2021年6月4日にRaymondを更新しました。廃止された文字を削除し、InDesignなどのアプリケーションでのスタイル上の代替字形の扱いを改善して、ブラウザー間の互換性のために縦方向のメトリク

スを調整しました。Raymondは商用ライセンスで配布しており、無料フォントとして公開したことも、パブリックドメインにしたこともありません。

Razor Keen



Razor Keenは1997年8月18日に公開しました。ホラー向けのディスプレイ書体として考えたものです。新聞用紙にマッピングペンで文字を描きました。鋭い金属の道具が紙の表面に食い込み、インクが不規則に広がって、ギザギザしたテクスチャが生まれました。それをデジタル化したデザインにも引き継いでいます。名前はAdam Antの曲から取り、文字の鋭い性格を反映しています。

Razor Keenは長年、商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで提供しました。2022年11月にパブリックドメインにしました。

Reagan



Reaganは2007年12月11日に公開しました。1980年代のヴィンテージTシャツのレタリングを基にしたデザインで、最も近い影響はLetrasetの書体Pretorianです。テクスチャ付きの版を作るため、まず見本のスキャンを使い、Pretorianをすっきりしたデジタルの形で解釈しました。次にジャージー生地にローラーでアクリル絵の具を

塗り、乾いてひび割れるまで待ち、生地を曲げてさらに割れを作って、その結果をスキャンしました。テクスチャをPhotoshopのレイヤーでタイル状に並べ、求めていた、着古した布に印刷したような外観を文字に与えました。

Reaganには豊富な合字を含めました。一般的な同じ文字の連続だけでなく、2文字や3文字の組み合わせもあります。英語、フランス語、ドイツ語などの言語での使用頻度を参考にして設計しました。そのおかげで、長めの文章でもテクスチャの繰り返し感が減り、より本物らしくなりました。

書体は1スタイルとして公開しました。丁寧に作ったにもかかわらず、Reaganが目立ったプロジェクトで使われた例は知りません。Tシャツの印刷のテクスチャを再現する方法の実験という性格が強いままでした。

Recharge



Rechargeは2012年9月28日に公開しました。最初から複数のウェイトとイタリックを持つフルファミリーとして設計しました。以前Ethnocentricで探った考えから発展した構想ですが、後継ではなく独立した作り直しとして扱いました。Ethnocentricにはより鋭く攻撃的な切り口があったのに対し、Rechargeはもっと箱のような構造を中心にし、ストロークの斜めの端を主に文字の内側に置きました。こうすることで、字間の問題を起こさずに形の一貫性を保てました。

ファミリーは公開時点で完成しており、プロポーションと幾何学への取り組み方を統一しました。斜めの切り口を内側のストロークに限定したため、以前の作品よりもカーニングと隣接する文字同士の関係を扱いやすくなりました。Rechargeには、より安定した技術的な雰囲気があり、未来的な調子が欲しい場面でのディスプレイ用途に適しています。

プロジェクトやブランディングで目立った採用例はありませんでしたが、技術的な更新を続けました。2024年11月19日のバージョン1.1では、アプリケーションで最も細いウェイトが正しく表示されるよう、フォントメニューの順序を調整しました。

Refuel

ABCDEFabcdef1234

Refuelは2016年12月7日に公開しました。航空機の八角形のレタリングへの関心から生まれたデザインです。最初は現代の軍用機の標識を反映していると思っていましたが、後に、現代の航空機の文字は曲線的な形へ移っており、八角形のスタイルはむしろ20世紀半ばの慣習だと分かりました。それでもその方向を進め、このスタイルで大規模で用途の広いファミリーを作りました。

Refuelがほかの八角形の書体と違うのは、その範囲の広さです。6ウェイト、6種類の幅、イタリックに加え、大文字と同じ角張った手法で設計した小文字もすべて用意しました。拡張ラテン文字、ギリシャ文字、キリル文字にも対応し、この種のディスプレイファミリーとしては珍しい広さの言語対応を備えています。

目立った採用例はありませんでしたが、包括的で柔軟に使えるように作りました。2024年11月19日に命名規則を標準的な慣習に合わせ、「Condensed Bold」のような名前を「Bold Condensed」に変え、オゴネク付きiの問題を修正しました。文字の形自体は変えていません。Refuelは常に有料で公開しており、無料だったスタイルはありません。

Regra



Regraは2006年6月21日に公開しました。家電製品で光沢のあるプラスチック、斜めの面、コンパクトなプロポーションがよく好まれていた、2000年代半ばの工業デザインの文脈で作りました。その性質を文字に置き換えることを目指しました。結果は箱のような未来的なファミリーで、以前のメモで誤って記していた隙間はありません。

公開時は、イタリックのない、素直なウェイトのファミリーでした。2009年10月22日に文字セットを拡張し、拡張ラテン文字に対応しました。イタリックを導入したのはずっと後の2022年で、スタイルの範囲が広がりました。構造的にはデザインの一貫性を保ち、主な更新は言語対応と技術的な修正でした。

Regraはブランディングや製品デザインで目立った使用例には恵まれませんでしたが、改良を続けました。2021年6月には、通貨記号を追加し、OpenTypeの分数機能を改善して、大文字ẞを含めました。2022年10月27日にイタリックを導入し、縦方向のメトリクスの問題

を修正して、ロシア・ルーブル、トルコ・リラ、インド・ルピーなどの通貨記号をさらに追加しました。Regraは常に有料で公開しており、無料スタイルを提供したことはありません。

Relish Gargler



Relish Garglerは1999年12月27日に公開しました。昔のゲームのグラフィックの勢いを捉えることを目指し、太い八角形の骨組みに、このジャンルのほかのフォントと異なるプロポーションを与えました。八角形の側面と上辺は斜めの辺より短く、文字に歪んだ角張ったリズムを生んでいます。xハイトも異例なほど大きくし、ユニケースのデザインに近付けました。

Relish Garglerは1スタイルで公開し、追加のウェイトやイタリックはありません。長年、商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで出回っていましたが、私のデザインの中で広く使われるものにはなりませんでした。2025年末の時点で、Dafontにある私のフォントのダウンロード順位では、わずか256位でした。2021年7月20日にファミリーを更新し、長い分子と分母に対応できるようOpenTypeの分数機能を改善して、廃止された文字を削除し、引用符を修正しました。

2024年4月にRelish Garglerをパブリックドメインにしました。振り返ると、意図的に不快にした名前が目立ちます。そのちぐはぐさが、デザイン自体をかすませたとしても、最も記憶に残る特徴になりました。

Remissis



Remissisは2016年7月19日に公開しました。デジタル時代にほぼ失われた特徴、ほとんど水平なストロークを再び取り入れるという発想でした。昔の金属活字ではわずかな角度が自然に現れることがありましたが、デジタルのヒンティングはそれを完全な水平にそろえる傾向があり、微妙な違いが消えてしまいました。高解像度の画面が普及する中、その効果を取り戻せるか試したいと思いました。

ほとんど水平にする処理は、E、F、L、T、Zなど、上か下にストロークがある文字で最もよく分かります。厳密な幾何学の理屈を強いるのではなく、自然な性格を保つためにグリッドを外して作業し、その角度を手で設計しました。遊び心に傾きすぎず、柔らかさと有機的なリズムを感じさせることが目標でした。Remissisは7ウェイトとイタリックのファミリーとして公開し、拡張ラテン文字、ギリシャ文字、キリル文字に対応しました。

最初からSemi-Boldを無料スタイルとして提供し、残りは有料にしました。実際には広く採用されませんでしたが、デジタル描画の硬直した水平線に抵抗する実験になりました。2024年11月19日に、分かりやすくなるようウェイトを整理し、BookをLight、LightをExtra-Light、Extra-LightをThinに改名しました。文字の形自体は変えていません。

Renju



Renjuは2009年8月23日に公開しました。大文字だけのデザインだったGomokuに続くものとして考えました。Renjuには小文字を追加し、Photoshopで作ったゴム印のテクスチャを加えました。意図的にむらのあるテクスチャなので、同じ文字が並んだときの繰り返しを避けるために合字も作りました。

Renjuはずっと1スタイルで、有料で公開しましたが、市場では完全に失敗しました。どの販売店でも1本も売れず、最終的にカタログから外しました。小文字を追加しても、テクスチャによってGomokuより用途が狭くなり、使い道が限られたのです。

最初の公開後、スタイル上の改訂はしていません。2022年11月にRenjuをパブリックドメインにし、有料フォントとしての章を閉じました。十分に開発したにもかかわらず、まったく受け入れられなかった、私のデザインの中でも珍しい例の一つです。

Report



Reportは2007年4月20日に公開しました。主に書き方を教えるワークシート向けだったPrimerを、より読みやすく拡張したものです。Primerの幾何学的な理屈を引き継ぎながら読みやすさを重視し、横

棒のあるI、丸と棒の形の9、直角の4など、手書き文字の見本から取った特徴を加えました。指導用の文字の慣習とのつながりを保ちながら、続けて読む文章により適したものにする細部です。

最初はRegularとBoldで、イタリックはありませんでした。2015年12月11日にSemi-Boldとイタリックを加え、ファミリーを広げました。技術面でも徐々に拡張しました。2008年3月6日に拡張ラテン文字、OpenTypeの分数機能、上付き数字と下付き数字を導入しました。2021年5月19日に代替字形を改善し、OpenTypeの分数機能を拡張して、引用符を修正しました。

出版物での使用を自分で追ってはいませんが、Reportは特に教師や教育出版社に、安定して売れていることは分かっています。

Report School



Report Schoolは2008年9月4日に公開しました。Reportの構造は気に入っているものの、そのプロジェクトでは丸いサンセリフを使えないという顧客の依頼で開発しました。基本的にはReportの端を四角くした関連書体で、構造はとても近く、端を平らに切っています。最初からRegular、Bold、Heavyと、それぞれのイタリックを加えました。

名前は主に実用的な理由で選びました。Reportとのつながりが明確で、教育出版や検索エンジンにも便利な名前にしたかったのです。Reportと同じように、Report Schoolにも教師や出版社から意見が

届き、依頼に応じて代替字形をよく追加しました。2つは別々のプロジェクトとして扱っていたため、代替字形がReportと違う方向へ進むこともありました。

Report Schoolは常に有料フォントです。技術的な必要に応じて改良してきました。2021年5月12日の更新では、InDesignなどのアプリケーションで使いやすくなるようスタイル上の代替字形を改善し、Sとsを設計し直して、上下に積む分数と別の形のßを追加し、長い分子と分母に対応できるようOpenTypeの分数機能を拡張しました。教育や技術資料向けの読みやすい選択肢という元の役割を保ちながら、現在の出版の標準により近付ける更新です。

Restore



Restoreは2008年6月8日に公開しました。最初はStar Warsのドロイドの名前にならってR6D8と呼んでいました。7ウェイトでファミリーを公開しましたが、DisneyがStar Warsシリーズを取得した後、無関係な名前に変えることにし、2011年までにはRestoreになりました。Star Warsのロゴに影響を与えたものを、20世紀初頭のドイツの工業グラフィックというルーツまでさかのぼろうとしたデザインです。画像を念入りに探す中で見つけた看板やトラクターのロゴも含まれています。Restoreは幾何学的な見出し書体として、互いにかみ合う形を作り、バランスを保つようプロポーションを調整しました。

常に有料書体で、無料やパブリックドメインでの使用を想定したことはありません。Star Warsのロゴを直接まねるのではなく、その時代のドイツのデザインの鋭く工業的な性格を捉えることを意図しました。その権威主義的な外観と結び付くような、目立った意見や特徴的な採用例はありませんでしたが、私のライブラリーには残しています。

Restoreは何度か改訂しました。2021年6月25日に、廃止された文字を削除し、引用符を修正して、三点リーダーの幅を調整し、字間と一貫性を改善しました。2024年11月には、分かりやすくなるようウェイトの体系を整理し、BookをLight、LightをExtra-Light、Extra-LightをThinに改名しました。同じ更新で、機能を広げるためセクション記号も追加しました。元の構想を保ちながら、現在のOpenTypeの標準に合わせる調整です。

Reversal



Reversalは2010年3月9日に公開しました。それまでは四角っぽい超楕円の構造を中心にした作品が多かったのですが、この書体では、もっと柔らかなものへ移りたいと思いました。Suzuki Lapinや当時のほかの製品で見た丸い形に影響を受けたデザインです。鋭い角の代わりに、つぶした円に近い形を描きました。段落で滑らかに読め、未来的な外観も持つ、すっきりした現代的な書体を作ることが目標でした。最初から7ウェイトとイタリックを含めました。

常に有料フォントで、フリーウェアでもパブリックドメインでもありません。専門的な技術機能よりも、文章全体の流れを重視して作りました。変化する標準に対応するため更新を続けました。2021年6月25日に、廃止された文字を削除し、引用符を修正して、カーブのエラーを直すためにアウトラインを改良し、分数を改善してプライム記号を加えるためOpenType機能を拡張しました。2024年11月にはウェイトを整理し直し、BookをLight、LightをExtra-Light、Extra-LightをThin、Ultra-LightをHairlineに変えました。

振り返るとReversalは、長い文章を読むのに適した、すっきりした外観を保ちながら、角張った構造からもっと親しみやすいものへ意識的に移っていた時点を示しています。

Rexlia



Rexliaは2008年6月2日に公開しました。道を歩いていてHummer H2を見たときに着想を得ました。元の軍用Humveeとは違い、H2はより真っすぐな線と、消費者に親しみやすい仕上げを持ちながら、威圧的に見えました。その頑丈さと洗練の混合がRexliaの調子を決めました。見出しでの明瞭さと一貫性を目指し、八角形の文字を丸い縁で和らげた、工業風の見出し書体として描きました。公開時は7ウェイトで、イタリックはありませんでした。

Regularはずっと商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで提供し、残りのファミリーは有料にしています。読みやすさを犠牲にせず、太く機械的なスタイルが必要なプロジェクト向けに設計しました。初期に目立った採用例はありませんでしたが、工業や技術のテーマで安定して使える選択肢としてカタログに残しました。

Rexliaを現在に合わせるため、何度か更新しました。2021年6月25日に、廃止された文字を削除し、OpenTypeの分数機能を改善して、引用符を修正し、プライム記号を加え、アクセント付き文字を増やしてスタイル上の代替字形を改良しました。2023年3月14日に、新しいカーニングを加え、線の質を改善して、細いウェイトの問題に対処し、インド・ルピー記号を追加して、互換性のためにメニュー名を更新しました。2024年11月には、BookをLight、LightをExtra-Light、Ultra-LightをThinに改名してウェイトの体系を整理し、新しいObliqueスタイルを加えました。工業的な調子を保ちながら、現代のフォント標準と整合するようにした変更です。

Rimouski



Rimouskiは2005年11月12日に公開しました。当時、Avant Gardeに着想を得た書体はまだよくありましたが、丸い幾何学的サンセリフは一般的ではありませんでした。幾何学的に厳密でありながら縁が柔らかいものを作りたかったのです。結果は、鋭い頂点と滑らかなカーブが出会う、丸いサンセリフになりました。混み合ったジャンルの中で違いを出すため、Kの切り欠きなど、小さな癖を加えました。最初はRegularとBoldだけのファミリーでした。

常に有料フォントでした。2014年8月8日に、Ultra-Light、Light、Semi-Boldを加えてファミリーを拡張しました。マーケティングの実験としてSemi-Boldを無料にしました。その頃には丸いAvant Garde風のデザインがずっと増えていたため、無料ウェイトを提供してRimouskiに注目を集めたかったのです。イタリックは後の2022年7月11日に、大文字のエスツェットといくつかの通貨記号とともに加えました。

途中で技術面も改良しました。2021年5月12日に、スタイル上の代替字形を更新し、引用符を修正して、OpenTypeの分数機能を改善し、廃止された文字を削除して、アウトラインを整理しました。代替字形では、硬さを和らげるために斜めの文字に置き換えられ、書体に変化を与えます。Rimouskiが目立ったプロジェクトで使われているのは見たことがありませんが、丸い幾何学的な選択肢としてライブラリーに残っています。

Rina



Rinaは2000年6月3日に公開しました。Neville Brodyに結び付いたスタイルである、古典的な書体を改変する1990年代の流行に影響を受けたデザインです。Bodoniの要素を使い、文字の部分を切って組み合わせ直し、元とは異なる構造に変えました。

結果には当時らしさが刻まれており、その後のスタイルの発展には合いませんでした。2010年代にRinaを見直し、書体に一貫性を持たせ、使いやすくするためにアウトラインを改良しました。

当初のRinaは、商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで公開しました。2020年8月にパブリックドメインにしました。

Rinse



Rinseは2007年7月5日に公開しました。ヴィンテージTシャツの書体を作りたかったのですが、いつものCooper Blackから始める代わりに、Goudy Heavyface Italicを基にしました。思い描いていた外観に合いながらも、文字に違った味わいを与えられました。テクスチャを作るため、布と絵の具を使いました。ゴムローラーで布に絵の具を塗り、日にさらして古びさせてから、くしゃくしゃにしてスキャンしました。タイル状のDifference Cloudsも重ね、グリフごとにずらして、テクスチャに一貫性を持たせながらむらを残しました。結果は、着古してなじんだプリントのように見える、1つのディスプレイスタイルになりました。

常に有料フォントです。グラフィックや見出し向けのディスプレイ書体に限定して考え、長い文章用にはしていません。文字ペアの合字で変化を加え、テクスチャが繰り返しに見えるのを防ぎました。私が知る限り、Rinseが目立ったプロジェクトに採用されたことはありませんが、ヴィンテージ風の仕事向けの、テクスチャと傷みを持つ選択肢としてカタログに残っています。

Riot Act



Riot Actは1997年8月6日に発表しました。鉛筆のスケッチをスキャンしてデジタル化したものを基にし、有機的で内臓のような形を思わせる文字を作ることを意図しました。最初のスキャンでは不規則なベクターができ、改良が難しかったのです。

2010年代に、違う方法でRiot Actを見直しました。元のカーブを直そうとする代わりに、短い直線のセグメントで形を作り直しました。この手法によって外観に一貫性が生まれ、一部の形を閉じることができ、色を塗る際に塗りつぶしやすくなりました。

名前はElvis Costello and the Attractionsの曲「Riot Act」から取っています。当初は、商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで公開しました。2020年8月にパブリックドメインにしました。

Robokoz



Robokozは1997年10月11日に公開しました。ペンタブレットとペン先を使う環境で、Fontographerで制作しました。その年のほかの書体のいくつかとは違い、これは大幅な改良をせず、短期間で仕上げました。

名前は友人Robert Kozlinerのあだ名Robokozから取っています。デザインには、その名前の力強さをもっとよく表現できる余地がありました。

当初のRobokozは、商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで公開しました。2020年8月にパブリックドメインにしました。

Romantic Jets



Romantic Jetsは2011年5月19日に公開しました。名古屋周辺でよく見かけるブルータリズム建築が、デザインを形作りました。その感じを文字にも持ち込みたくて、建物の窓を思わせる、小さな四角い目印の穴を文字に加えました。それ以外の文字の形は角張った幾何学的なもので、テクノ風に寄せています。ずっと1スタイルで、有料フォントとして販売しました。

四角い穴が書体の最も特徴的な性格を与えていますが、ほかの点では当時の多くのテクノ系デザインに近いものでした。穴は機能的というより装飾的なものと考えていました。字間や読みやすさを改善するのではなく、建築を連想させるためのものです。Romantic Jetsはディスプレイフォントを意図しており、私が知る限り目立った採用例はありません。

2021年6月18日に更新し、廃止された文字と余分な合字を削除して、向きが逆だった引用符を修正し、OpenTypeの分数機能を改善して、Aのスタイル上の代替字形を使いやすくするために機能を調整しました。元の建築的な発想を保ちながら、現代のソフトウェアとの互換性を維持する変更です。

Rothwell



Rothwellは2001年5月30日に発表しました。当時はモジュール式の書体に集中していました。宇宙的、軍事的な性格を持つ、ユニケースのディスプレイデザインとして考えたものです。私の多くの書体に登場するカプセル形に大きく頼り、ここではそれを誇張して、1990年代後半の美学を強調しました。冷たく技術的な性格を持つ、むき出しのモジュール式アウトラインになりました。

RothwellはRegularとArmyの2つの版で公開しました。後の展開では、同じくRothwell Armyと呼ぶ八角形の処理を導入し、軍事的な印象を強めました。書体名は友人Scott Rothwellから取っています。

2022年2月3日にRothwellを更新しました。字間とカーニングの調整、文字の再設計、大文字と小文字の形の統一、分数、下付き、上付きによるOpenType対応の拡張を含む改訂です。言語対応も広げ、句読点と通貨記号を追加して、アクセントを改良しました。

当初のRothwellは、商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで公開しました。2024年4月にパブリックドメインにしました。

Rukyltronic



Rukyltronicは2012年9月19日に公開しました。記憶にある1980年代の英国のビデオゲーム、特にSinclairやSpectrum用の作品の文字を、自分なりに表現したものです。一つの書体を基にしたのではなく、粗いビットマップのグリッド内に、斜めの未来的な形を描くという、そうしたゲーム全体の傾向を参考にしました。低解像度で間に合わせに作ったような外観を、現代のデジタルフォントに取り込みたかったのです。

Rukyltronicは最初から、レトロなグラフィック向けのディスプレイ書体を意図していました。ウェイトの展開はありませんが、最初から複数のエフェクトスタイルを提供しました。Regularは隙間のない、塗りつぶした四角いピクセルでできています。Grid、Lattice、Mesh、Networkはすべて四角いピクセルを使い、ピクセル間の空きの量が異なります。Dotはピクセルを円に、Starは星に置き換え、ScreenはCRTの走査線の効果を再現します。ビットマップらしさを本物に近付けるため、カーニングはピクセルの整数単位に限定しました。

常に有料フォントで、一度も更新していません。Rukyltronicは、表現しようとした時代の固定された一場面として、ライブラリーに残っています。

Rustproof Body



Rustproof Bodyは1999年1月13日に発表しました。通勤路に駐車していた車でよく見た、DeLoreanの自動車ロゴに着想を得たデザインです。見本を直接見るのではなく、記憶を基に文字を描いたため、忠実な再現というより解釈になりました。

元のロゴはモジュール式なので、もっと近い複製もできたはずですが、私の版は個人的な変形に近いものになりました。選んだ名前はDeLoreanとの直接的なつながりをほのめかしており、振り返ると、正確さについて非現実的な期待を抱かせたかもしれません。

Rustproof Bodyは商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで公開しました。2022年11月にパブリックドメインにしました。

Sad Films



Sad Filmsは1997年5月26日に公開しました。そのスタイル特有のはっきりした傾きで、1990年代のテクノの美学を反映しています。以前の版Bad Filmsには、文字に小さな丸い切り欠きがありましたが、デザインを良くしていなかったため、後に取り除きました。

2010年代にSad Filmsをさらに改良しようとしましたが、元のデザインの性質によって、変更には限界がありました。長く通用する構想というより、その時代に密接に結び付いた書体の例です。

名前はニューウェーブバンドNew Musikの曲から取っており、書体のテクノ風の外観と珍しい組み合わせになっています。当初のSad Filmsは商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで公開し、2020年8月にパブリックドメインにしました。

Salsbury



Salsburyは2006年5月23日に公開しました。クローズドキャプション用フォントの制作から生まれました。FCCの規則はスクリプト書体を求めていましたが、それが何を意味するかは定義していませんでした。さまざまな方法を試した末、多角形で筆文字を再現してみました。手本はDom Scriptで、Edwin W. ShaarのFlashも研究しました。低解像度の字幕画面でも明瞭さを保つよう、形を多角形で構成し、黒背景に白文字のプレビューウィンドウで絶えず確認しました。

字幕プロジェクトには最終的に別のフォントを選びましたが、この実験は捨てませんでした。独立した書体として公開したのです。名前はSalisbury steakの綴りを少し変えたものです。ずっと1スタイルで、常に有料フォントとして販売しています。

最初の公開時から幅広い句読点と記号を含めましたが、アクセント付きラテン文字の対応は基本的な範囲でした。2015年3月30日にアクセントを拡張し、もっと役立つ書体にしました。それ以外に改訂はしておらず、私が知る限り目立った場面で採用されたこともありません。

Sandoval



Sandovalは2001年2月8日に発表しました。以前のSofachromeのデザインを改変するところから始めました。大文字を細身にし、小文字のセットを作って、はっきりした傾きを加え、各文字を横切る水平の切り込みを入れました。

結果はSofachromeによく似たバリエーションで、特に小文字のセットはデザインにあまり貢献していませんでした。Sandovalは前作に比べ、ほとんど注目されませんでした。

商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで公開しました。2020年8月にパブリックドメインにしました。

Sappy Mugs



Sappy Mugsは2004年2月25日に公開しました。ビデオゲーム業界で働いていたとき、職場のホワイトボードを、さっと描いた、しばしばばかばかしいスケッチで埋める癖があり、そこから発想が生まれました。後に同じ勢いをペンタブレットに移し、小さなイラストをまとめて、ディンバットフォントにしました。

最初のSappy Mugsは、偶然見つけた人向けのイースターエッグのようなものとして、私のウェブサイトの隠しページにだけ置いていました。数年後に無料フォントサイトにも載せました。絵は、着想元のホワイトボードの落書きと同じく、自然に描いた気軽なものでした。

Sappy Mugsは商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで公開しました。2020年8月にパブリックドメインにしました。

Sarasori



Sarasoriは2006年7月3日に公開しました。フォントソフトのブレンドツールで、Regraと、もう一つの自作書体を混ぜる実験から生まれました。もう一つが何だったかは覚えていません。こうした「フランケンシュタイン」のような混合は、たいてい乱雑な結果になりますが、このときは目を引くものがありました。形を手で描き直

し、思いがけず現れた細部を改良しました。最終的には、精密さと少しシュールな性格の両方を思わせる、技術的なセリフを持つ直線的なディスプレイ書体になりました。公開時のファミリーはRegular、Bold、Blackで、イタリックはありませんでした。

常に有料フォントです。2021年6月4日に更新し、廃止された文字を削除して、引用符を修正し、プライム記号を加え、OpenTypeの分数機能を改善して、互換性を高めるため縦方向のメトリクスを調整しました。2022年7月9日にイタリックを導入し、通貨記号の対応範囲を広げました。中核のデザインは変えず、文字セットを広げる改訂です。

Sarasoriに目立った採用例はありませんが、公開から約1年後にMontrealのレストランの看板で見かけました。当時、私の有料フォントの大半はあまり看板に登場しなかったため、珍しいことでした。広く使われるデザインの一つにはなりませんでしたが、変わった開発工程から生まれた癖のおかげで、私はRegraよりも好きになりました。

Saved by Zero



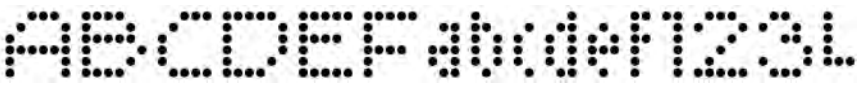
Saved by Zeroは1998年5月17日に公開しました。1980年代と1990年代に独特なSF風の外観を持っていた、Omni誌の見出しの記憶を基にしたデザインです。そのレトロなSFスタイルを映すため、虫のよ

うなカーブで文字を描きました。Omniの専用レタリングを正確に再現しようとしたのではなく、雑誌が伝えていた未来のテクノロジーの感覚を捉えたかったのです。

名前は、禅の瞑想について歌ったThe Fixxの曲「Saved by Zero」から取っています。書体の異世界的な性格に合うと思いました。当初のSaved by Zeroは商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで公開し、2024年4月にパブリックドメインにしました。

2021年7月20日に更新し、向きが逆だった引用符を修正して、長い分子と分母に対応できるようOpenTypeの分数機能を拡張しました。それ以外に改訂はしていません。

Sayso Chic



Sayso Chicは2005年9月15日に公開しました。LED看板用の依頼から始まったものです。顧客は、四角いピクセルのモジュールでできた短いメッセージ用のパネルに、スクロール表示するフォントを必要としていました。パネルの解像度は非常に限られており、文字は狭い縦方向の空間でも読めなければなりませんでした。大文字を目立たせるため幅を広げ、小文字は1行により多くの単語が入るように細身にしました。スクロールするメッセージに、大きく印象的な頭文字とコンパクトな文章の、リズミカルな対比が生まれました。

Sayso Chicはずっと1スタイルです。最初から商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで配布しました。2008年12月3日に文字セットを拡張して、拡張ラテン文字を含めました。2012年には、アプリケーション間の互換性を改善するために縦方向のメトリクスを改訂しました。2020年1月1日にパブリックドメインにしました。

名前は私にはダサく聞こえましたが、プロジェクトの個性の一部として残しました。LEDのハードウェアを考えて設計したもので、その環境以外で使われているのは見たことがありません。

Scheme



Schemeは2008年3月27日に公開しました。着想元はタイプライターで打った文章そのものではなく、そのキーの上の文字、そして後の初期のコンピューターキーボードの文字です。丸いサンセリフの技術的な形に、捉えたい実用的な性格がありました。それを和らげるため、小文字には、ストロークの巻き込みや弾みで、もっと遊び心を与えました。結果は、機械的なヴィンテージ風の外観を持つ大文字と、書体を親しみやすくする小文字の対比になりました。公開時のSchemeにはLight、Book、Regular、Boldの4ウェイトがありました。

常に有料書体です。2009年初頭に文字セットを広げ、拡張ラテン文字に対応しました。2022年7月3日に大きな更新を行い、イタリックを追加し、分数、上付き、下付きのバランスを改善して、長い分子

と分母に対応できるようOpenTypeの分数機能を強化しました。2024年11月には、BookをLight、LightをExtra-Lightに改名してウェイトを整理し、ファミリーの段階を分かりやすくしました。

私が知る限り、Schemeは目立った場面で採用されていませんが、技術的な着想と親しみやすい小文字のバランスを取る書体として、ライブラリーに残しています。

Screengem



Screengemは2000年10月18日に公開しました。Sui Generisの要素を使って作りましたが、目的は違いました。1960年代に人気だった、弾むような大文字と小文字の混ざったディスプレイスタイルを捉えたかったのです。その外観は1990年代後半から2000年代初頭に戻ってきており、特に子供向けアニメ、玩具、Y2Kの美学と結び付いたメディアで見られました。Screengemは一つの書体をコピーしたのではなく、全体的な流行を参考にし、自分なりの解釈を加えました。過去の時代を参照しながら、当時の視覚文化に合う、遊び心のあるデザインになりました。

元は商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで公開しました。2022年11月にパブリックドメインにしました。最初の公開版以外に、スタイルやウェイトを追加したことはありません。

振り返ると、Screengemはタイポグラフィーとポップカルチャーの非常に特定の時点に結び付いていました。Y2K期のレトロな影響の波の一部として設計しましたが、今では、過去のスタイルを単なる模倣にせず現代的なものへ適応させる実験の一つと考えています。

Scritzy X



Scritzy Xは1996年2月15日に発表しました。フォント作りの最も初期の試みの一つで、最初だったかもしれません。フォントソフトのグリッド機能を使い、アウトラインを傾けたため、角張って途切れた外観になりました。機器から取り出した機械部品のような、機能的でも見た目は良くない、変わったものを作ることが目標でした。元の公開版の名前には「X」がなく、傾いていました。

2010年代に見直しました。傾きのない直立版を作り、ひょろひょろしたストロークの一部を太くして、アクセントと文字を追加しました。より完全なものにはなりましたが、魅力が増したとは限りません。Scritzyは最初から、ぎこちなく醜いものを意図していました。これを使って最初にしたことの一つが、職場で3Dに押し出し、クロームの効果を加えて印刷することでした。平面の文章よりも、レンダリングした物体としての方が印象的に見えました。

Scritzy Xは当初、商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで公開し、後にパブリックドメインにしました。今では、書体デザイナーとしての歩みの出発点と考えています。粗く、未熟で、型破りですが、フォントはこうあるべきだという期待に逆らい、実験しようとする姿勢の記録です。

Scrubby



Scrubbyは2007年7月31日に公開しました。1970年代にはとてもよく見られたのに、デジタルの世界にはなかったBookman Swash Italicを取り戻すことが目標でした。古いカタログをスキャンし、句読点とアクセントを含めて文字を再構成して、すっきりした版をゼロから作りました。完成後に、傷んだ効果を加えました。Photoshopでアウトラインを加工し、摩耗した印刷に見える、ぼやけた古風な性格を与えました。

Scrubbyは最初からディスプレイ書体を意図し、誇張したスワッシュと代替字形を豊富に備えています。OpenTypeで、文脈に応じて自動的に代替字形へ置き換えるようプログラムし、文章に変化を持たせ、繰り返しを避けました。名前は、1970年代の子供の頃に履いていた記憶があるジーンズのブランド、GWG Scrubbiesから取っています。

2021年8月27日にScrubbyを更新し、三点リーダーを狭くして、スワッシュ機能を改善し、使いやすくするために代替字形へUnicode値を割り当てました。常に有料フォントです。同じジャンルをすっき

りした形で復刻したMark SimonsonのBookmaniaと競わせるつもりはありませんでした。Scrubbyの目的は違い、特にぼやけたヴィンテージ風の外観を求めるデザイナーに、それを提供することでした。

Send Cash



Send Cashは1998年1月23日にTypodermicブランドで公開しました。Axaxaxから始め、引き伸ばしてつなぎ合わせ、さらにPhotoshopで歪める工程で作りました。結果はグランジ風のテクノ書体になりました。当時、グランジフォントは一般的でしたが、通常は伝統的な書体を基にしていました。Send Cashは、傷んだ美学と未来的なテクノの構造を組み合わせた点で珍しいものでした。

振り返ると、名前の選び方は良くありませんでした。「Send Cash」は、私の命名の中でも特に弱い選択の一つで、デザインとの意味のあるつながりがありません。最初は商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで配布し、2020年8月にパブリックドメインにしました。

Senior Service



Senior Serviceは1997年6月13日に公開しました。ビデオゲームDark Colonyのメニューを制作していたときに発想が生まれました。小さなピクセル文字と架空の技術用語を使う、未来的な操作パネルが必要でした。ゲーム用に高さ3ピクセルの文字の仕組みを作り、気に入ったのでフォントにすることにしました。そのため、ピクセルのデザインとして構成し、Photoshopで拡大してぼかし、再びシャープにしました。この工程がSenior Serviceに粗いサイバーパンク風の外観を与えています。最終的には、太く未来的な形を持つ、テクノ系の工業風見出し書体になりました。名前はElvis Costello and the Attractionsの曲から取っています。デザイン自体とは無関係ですが、彼の作品のボックスセットを買ったばかりで、タイトルが頭に残っていました。

当初のSenior Serviceは、商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで公開しました。2021年7月20日に更新し、縦方向のメトリクスを調整して、アウトラインと字間を改良し、アクセントを設計し直して、言語対応を広げ、プライム記号を追加してOpenType機能を改善しました。2024年4月にパブリックドメインにしました。

広く使われることはありませんでしたが、個人的にはお気に入りの一つであり続けています。1990年代後半のサイバーパンクと未来的なデザインへの熱中に結び付いた、その時代の産物と考えています。私が作った中で最も読みやすいフォントではなくても、最初に求めた雰囲気は今も持っています。

Sewn



Sewnは2008年2月7日に公開しました。機械刺繍の文字をできるだけ忠実にまねることが目標でした。Doradaniから始め、Illustratorの波打つ効果を加えて、縫い目を再現しました。最初は拡大縮小がうまくいきませんでした。大きな文字は太いロープで作ったように見え、小さな文字は糸が細すぎて本物らしくありませんでした。解決するため、small、medium、large、extra-largeの4つの別々の版を作り、大きさにかかわらず糸の太さと縫い目の密度が一貫するようにしました。

効果をより自然にするため、特定の文字ペアに合字を加え、本当の刺繍のように縫い目がつながって流れるようにしました。2021年6月25日の更新では、廃止された文字を削除し、スペースと改行しないスペースの不整合を修正して、言語対応を改善するため、向きが逆だった左引用符を正しいものに置き換えました。

Sewnは常に有料フォントです。文章の省スペース性や長い文章を読むことよりも、縫った文字の再現が重要な場面向けの、ディスプレイ書体として設計しました。

Sexsmith



Sexsmithは1999年5月30日に公開しました。当時はPalm PilotのPDAでフォントを描く実験をしていて、紙や大きな画面ではおそらく試さなかったような形を作ることになりました。結果は、19世紀後半のスタイルにゆるく着想を得たスラブセリフです。長い軸部、コテージ風のスラブセリフ、丸く手作りらしいカーブが、素朴な性格を与えています。元の版は不均一でした。幅と太さがそろわないことがあり、小文字pが左に巻き込んで隣の文字に入り込んだり、小文字dのセリフが珍しい方向を向いたりする癖もありました。

2010年代に、粗い手作りの性格を保ちながら、最も邪魔になる癖を直すために作り直しました。不規則なアウトラインの一部を真っすぐにし、プロポーションをそろえ、使ったときにまとまるように調整しました。2021年6月18日には、さらに大きな更新を行いました。引用符を修正し、プライム記号を加え、字間とカーニングを作り直して、OpenTypeの分数機能を改善しました。多くのグリフも設計し直し、数字の序数表記を追加して、ほとんどのラテン文字を使う言語と、ギリシャ文字、キリル文字へ対応を広げました。

Sexsmithは元々、商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで公開しました。2024年4月にパブリックドメインにしました。名前は、最初に描いた頃によく聴いていたカナダのミュージシャンRon Sexsmithから取っています。振り返ると、1990年代後半の遺物とし

て見えます。新しい道具を、不完全なところも含めて試した実験で、後に改良しても、元のちぐはぐな性格は取り除きませんでした。

Sheaff



Sheaffは2007年7月16日に公開しました。通常は出会わない2つのタイポグラフィーの時代、1970年代初頭のかみ合うディスプレイスタイルと、Y2K期によく見られた柔らかく丸い外観を混ぜる発想でした。かみ合う仕組みでは、The Price is Rightのロゴで使われた1970年代の書体を基にしたPricedownを参考にしました。同時に、2007年にはすでに流行から外れ始めていた、滑らかなカーブとプラスチックのような形を加えました。複雑にかみ合う効果を意図した書体となり、用途を広げるために6ウェイトと、選択肢としてカウンターのない版を備えました。

2021年6月18日にSheaffを更新し、廃止された文字を削除して、引用符を修正し、OpenTypeの分数機能を改善しました。常に有料で販売しており、フリーウェアでもパブリックドメインでもありません。名前は奇妙な依頼から生まれました。ある女性が、次の書体に自分の恋人の名前を付けてほしいと頼んできたのです。2人はその後すぐに別れ、名前だけがデザインに似合わないラベルとして残りました。振り返ると、この不釣り合いが評価の広がらなさに影響したと思います。

Sheaffは広まりませんでしたが、異なる2つのタイポグラフィーの言語を組み合わせる実験と考えています。広く使われることには成功しなかったかもしれませんが、結果が実用的というより物珍しくても、珍しい組み合わせを試そうとする姿勢の記録です。

Shifty Chica 2



Shifty Chica 2は1998年9月4日に公開しました。他のデザイナーの作品を基にしていたため取り下げた、以前のShifty Chicaを設計し直したものです。新しい版はゼロから始め、カーブの代わりに分厚い多角形を使いました。元のアウトラインは一切再利用していません。

構想は映画Foxy Brownのポスターから取っています。ファンキーな性格を持つ、太く曲線的な形を目指しました。Shifty Chica 2は目立つ巻き込みを持つセリフ書体ですが、デザインには重大な欠点があります。スワッシュのカーブは常に有効で、切れないため、衝突がよく起こります。小文字aには不要な巻き込みがあり、ほかの文字、特にyの隣では不格好なつながりになります。この問題のため、扱いにくい書体になっています。

Shifty Chica 2という名前は特に良いものではなく、振り返ると書体自体もぎこちなく、うまくいっていないと感じます。当初は商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで配布し、2020年8月にパブリックドメインにしました。

Shlop



Shlopは1997年2月2日に公開しました。垂れたりにじみ出たりする効果を持つホラー書体が欲しかったのですが、一つの時代に結び付けたくはありませんでした。そのため、20世紀を通じてよく使われ続けたMorris Fuller BentonのAlternate Gothicを基にしました。書体の本からスキャンし、マウスでトレースして、ベクターの点で一つずつ垂れる形を作りました。通常の意味での手描きではなく、デジタルで一滴ずつ組み立てたものです。血のような垂れを加える発想は1963年のBlood Feastのポスターから得ましたが、直接再現しようとしたわけではありません。

Shlopは思いがけず人気になりました。当時、血が垂れるフォントはあまりなく、1990年代には1960年代のモンスター映画やホラー漫画が復活していたため、時代に合っていたのです。その後、Spirit Halloweenの店舗を含むハロウィーンの商品や看板、2020年代のアクションゲームKnuckle Sandwichに登場しました。最初に公開したときの想像よりも、魅力が長続きしています。

元のベクターは粗かったため、長年にわたって、もっときれいな版を公開しました。2009年3月3日に、インクの足りないゴム印のように見えるグランジ版Shlop Shloppyを追加しました。通常のShlopは常に商用利用可能な無料のデスクトップライセンスですが、Shlop Shloppyは有料製品のままです。振り返ると、適切な時期に形にした素直なデザインで、そのタイミングが生き残る助けになっています。

Shnixgun



Shnixgunは2007年5月11日に公開しました。伝統的な金属活字の、インクの濃いテクスチャのある外観を捉えたくて、Franklin Card Gothicをトレースしました。その書体はいつもプロポーションが不格好に感じられました。1920年代に設計されたのに、もっと19世紀のものらしく見えました。すでに作っていた似た書体Biondiにトレースを重ねたため、アクセントや句読点をゼロから描き直さずに済みました。

傷んだテクスチャを作るため、珍しい仕組みを使いました。ノートパソコンでマウス操作を再現するスクリプトを動かし、各グリフをPhotoshopにコピーしました。タイル状のテクスチャを重ねる仕組みが、決まった量ずつ移動し、繰り返しを避けます。画像を1ビットに変換してからFontLabに貼り戻し、自動トレース、拡大縮小、配置を行いました。手の込んだ工程で、今は再現できません。途中で一つの手順を落としました。Eの文字を置き換え忘れたのです。元のテクスチャの仕組みを失った後、その文字だけほかと合わない状態が固定されました。

2021年6月25日にShnixgunを更新し、廃止された文字を削除して、水平線の記号を別のUnicode位置へ移し、ブラウザーでの動作を改善するため縦方向のメトリクスを調整しました。Shnixgunは常に有料書体です。目立った使用例はありませんでしたが、Eの偶然の不完全さは、意図しない癖がデザインを決めることもあると思い出させてくれます。

Shookup



Shookupは2013年12月14日に公開しました。主な着想元は1960年代後半から1970年代初頭のシリアルの包装、特に1973年頃のPost Toastiesです。その時代の生き生きしたレタリングに惹かれ、デジタルで解釈し直したいと思いました。温めていた発想の一つが、尖った頂点を持つ大聖堂形のAで、Shookupでそれを使う機会ができました。巻き込んだSを含む、丸い端も設計しました。書体の性格を決める助けになった細部です。

元のフォントには小文字もありましたが、全体の印象を弱めていました。この場合、大文字の方がスタイルを効果的に表していたため、大文字だけのファミリーに変えました。ごちゃ混ぜになる効果は、連鎖的な文脈依存の代替字形で実装しました。OpenType対応のプログラムでは、文字と数字が自動でずれ、活発で変化のある外観になります。

名前はElvis Presleyの曲「All Shook Up」から取っています。フォントで伝えたかった陽気な勢いに、自然に合うと感じました。Shookupは常に有料書体で、目立った外部での使用と結び付いたことはありません。

Should’ve Known



Should’ve Knownは1999年10月19日に公開しました。1990年代初頭にÉmigréから発表されたJonathan BarnbrookのMasonとMason Sansに影響を受けたデザインです。ゴシックのアーチ形の発想を借りましたが、Barnbrookが探った古典的なローマ字形ではなく、粗い工業的な枠組みに当てはめました。最初に描いたグリフは、アーチの影響が最も分かるMで、そこから残りのアルファベットを発展させました。元の版は粗かったものの、装飾と無骨な幾何学の間に珍しい緊張関係を持ち込みました。

公開時は、2001年末まで私の標準だった、商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで提供しました。出回りましたが、初期の仕上がりのため、多くのデザイナーにとって使い道は限られていました。陰影付きのスタイルも含めましたが、適切な塗りのレイヤーがなく、実用的な価値はほとんどなく、余計に複雑にするだけでした。

2021年7月20日に大幅に更新しました。陰影付きの版を削除し、引用符を修正して、三点リーダーを狭くし、ブラウザーとの互換性を改善するため縦方向のメトリクスを調整しました。字間とカーニングも作り直し、いくつかの文字を設計し直して、分数、序数表記、数学記号、より広い言語対応を加えました。2024年4月にShould’ve Knownをパブリックドメインにしました。名前はAimee Mannの同名の曲から取っており、未解決で少し矛盾したフォントの性格に合うと思いました。

Silentina

ABCDEFabcdef1234

Silentinaは2004年4月26日に公開しました。無声映画の中間字幕の外観を再現することが目標で、Buster KeatonのThe GeneralやLon Chaney出演のThe Phantom of the Operaなどの画面キャプチャーを研究しました。起源をたどるために金属活字のカタログを調べ、PastelとDella Robbiaが元になっている可能性が高いと考えました。Silentinaは関連する2つのフォントに分けました。Pastelを基にしたSilentina Movieと、中間字幕でよく見られた書体を混ぜる慣習を反映し、Pastelの小文字とDella Robbiaの大文字を組み合わせたSilentina Filmです。

Silentinaの特徴の一つは柔らかさです。後からフィルターを加えるのではなく、鋭い縁のないアウトラインを描き、本物らしく見え、追加でぼかさずにそのままプロジェクトに使えるようにしました。柔らかな縁は、DVDの中間字幕で使ったときのインターレースによるちらつきを防ぐ助けにもなりました。セリフは意図的に曖昧にして、PastelともDella Robbiaとも解釈できるようにし、初期の映画の文字に見られる曖昧さを強めました。

Silentinaは、2011年の長編映画The Artistを含む、実際の映画制作で使われています。2024年11月22日にSilentina Filmを更新し、オゴネク付きAの問題を修正して、メニューの互換性を高めるためnameテーブルを現代化しました。Silentinaファミリーの両フォン

トは、常に有料製品です。「Movie」と「Film」という名前は、無声映画時代のスタイルを探している人が見つけやすくなるよう、主にSEOのために選びました。

Silicone



Siliconeは2009年5月12日に公開しました。当時、シリコーンのリストバンドがあちこちにあり、変わった、任意に決めた用途のために書体を設計する発想を探りたいと思いました。技術的な制約がスタイルを生むことはよくあるので、シリコーンに浮き出し加工するための書体ならどう見えるか、想像しました。素材の滑らかでしなやかな性質を映す、柔らかく丸い形からデザインを始めました。

浮き出し加工から生まれた構想ですが、Siliconeは一般的なディスプレイ書体としても使われると分かっていました。7ウェイトと、それぞれのイタリックを持つサンセリフファミリーとして開発し、すべて同時に公開しました。ファミリーの構成は、2000年代後半の、大規模で用途の広い書体システムへ向かう流れを反映しています。

2021年5月25日にファミリーを更新し、幅の不整合を直して、古い文字を削除し、分数を改善して、三点リーダーを詰めました。カーブの一部も描き直し、向きが逆だった引用符を標準的なものに置き換えました。2024年11月22日の更新では、分かりやすくなるようウェイト名を整理し、BookをLight、LightをExtra-Light、Extra-

LightをThin、Ultra-LightをHairlineに変え、一部のアプリケーションでのイタリックの互換性の問題を修正しました。Siliconeは常に有料製品で、目立った外部での使用例はありません。

Sinzano



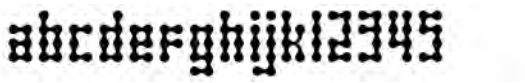
Sinzanoは2005年7月29日に、OpenTypeの文脈依存の代替字形の能力を試す、最初期の実験の一つとして公開しました。1960年代と1970年代のジャズやラウンジのアルバムカバーに見られる、かみ合うレタリングの外観を捉えたかったのです。調べたデザインは、合う写真植字のフォントが見つからなかったため、手描きに思えました。Sinzanoはそのスタイルを自動化し、以前は手作業の構成が必要だった密なかみ合わせを、デジタルの方法で作るようにしました。

最初の公開は1つのデザインでしたが、2011年11月3日にSinzano SansとSinzano Displayを加えてファミリーを拡張しました。Sansでは広がるセリフを省きました。Displayは、本当は独自の個性を持つものとして別に公開したかったものの、契約に基づいて追加しました。それでも、最終的には3つとも同じファミリーにまとめられました。

2021年6月18日にSinzanoを更新し、古い文字とあらかじめ組んだ分数を削除して、数学記号を減らし、ファイルサイズを縮小しました。公開時には好評で、よく売れました。後に、2020年代のKing's

Crownのオーガニックティーの包装や、Vestbo Trioの2013年のアルバムNo Need for Wordsに登場しました。Sinzanoは最初から有料書体です。

Skeletor Stance



Skeletor Stanceは1998年7月14日に公開しました。夢の中で思い描いたフォントを説明するために連絡してきた、見知らぬ人との珍しい共同作業から生まれた書体です。その説明を解釈し、実際に使えるデザインにすることにしました。

結果はドットを基にしたピクセル書体で、つながったコロイド状の形を加えることで、独特なテクスチャになりました。構想が珍しく、単純ながら独自の視覚効果を生みました。

Skeletor Stanceという名前は、He-Manや関連作品とのつながりではなく、響きで選びました。当初は商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで配布しました。2020年8月にパブリックドメインにしました。

Skirt



Skirtは2007年8月28日に公開しました。幾何学的サンセリフの明瞭さとプロポーションを、ヒューマニストの柔らかな性質と組み合わせることが目的でした。ペンで描いたような親しみやすさを持たせましたが、女性的なデザインによく結び付けられる、典型的な飾りは避けました。名前は女性的な視点を示唆するためのもので、装飾的な意味ではありません。最初から3ウェイトとイタリックを含むファミリーでした。

Skirtは、以前の幾何学的なモデルより温かく、人間味のあるサンセリフをデザイナーが求めていた、2000年代後半の大きな流れに合っていました。2010年頃に縦方向のメトリクスを少し調整しましたが、それ以外はデザインを保っています。2021年6月25日の更新では、古い文字を削除し、分数対応を強化して、幅広いソフトウェアとの互換性のためにスタイル上の代替字形を改良し、ブラウザー間で使えるよう縦方向のメトリクスを調整して、プライム記号を追加しました。

Skirtは常に有料書体です。商業プロジェクトで広く知られることはありませんでしたが、当時、サンセリフのデザインで親しみやすさと真面目さのバランスを取ろうとしていた努力を反映しています。

Skraype



Skraypeは2006年1月11日に公開しました。以前に設計したDoradaniの、傷んだ関連書体です。FontLabでペンタブレットを使い、ベクターに直接、引っかいたような効果を加えました。振り返ると、Doradaniはこの処理の良い土台ではありませんでした。Frutigerに着想を得た形は1980年代後半のサンセリフの波を映しており、作ろうとしていた摩耗した混沌としたテクスチャと合いませんでした。後にTelephotoを開発したとき、Doradaniをもっとありそうな20世紀初頭のグロテスクに感じられるよう改訂しましたが、Skraypeには弱い土台が残ったままでした。

元はいつもの販売店を通じて売りましたが、広まらず、売り上げはほぼありませんでした。名前は「scrape」の真ん中に自分の名前を組み合わせたものです。要するに「Ray」を入れました。

2021年6月4日の更新では、スペースの幅を修正し、fiの合字と古い文字を削除して、縦方向のメトリクスを調整しました。2022年11月にSkraypeをパブリックドメインにしました。あまり使われませんでしたが、2000年代半ばに傷んだデジタル文字を試していたことを反映しています。

Skrybylr



Skrybylrは2000年12月8日に発表しました。短期間で、あまり改良せずに作ったグラフィティ風の書体で、振り返ると良いデザインの部類ではありませんでした。最初は広く公開せず、Larabie Fontsのウェブサイトに隠しリンクとしてアップロードし、偶然見つけられるようにしました。後にいくつかの無料フォントサイトに再登場しました。Skrybylrという名前に特別な意味はなく、タイトルとしてもあまり効果的ではありませんでした。2020年8月にパブリックドメインにしました。

Skygirls



Skygirlsは2010年1月27日に公開しました。20世紀半ばの金属活字に登場した、きつく巻き込んでつながるスクリプトに関心がありました。デザインを作るため、Herald、Signal、Hauser、Penflow、Veltro、Kurier、Bisonという既存のスクリプトをなぞって骨格のストロークを作り、その上に自分の細部を重ねました。Kurierが最も強い影響でしたが、すべてから発想を借りています。結果は、切迫感と動きのある、強く様式化したスクリプトで、復刻よりも元の書体のパロディーに近いものになりました。

Skygirlsは最初から見出し書体を意図しました。密度と誇張したつなぎ方のため、長い文章では読みにくくなります。強いスタイルと低い読みやすさが採用を限り、これまで目立った使用例は知りません。それでも、こうしたスクリプトの風変わりな性質を現代のデジタルの形にする試みを反映しています。

2021年6月18日にSkygirlsを更新し、古い文字を削除して、分数対応を広げ、引用符を修正して、粗いカーブの一部を改良しました。Skygirlsは常に有料製品です。

Sloe Gin Rickey



Sloe Gin Rickeyは1998年10月27日に公開しました。同名のカクテルから名前を取った、構造的なスクリプト書体です。以前のDeftone Stylusと共通する要素がありますが、Sloe Gin Rickeyにはもっと手の込んだ、翼のような飾りがあります。似た構造の考えを探った、別のプロジェクトKleptocracyともつながっています。Deftone Stylusほど広く使われませんでしたが、このスタイルの方向を広げる試みの一つでした。

最初は商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで配布しました。2022年11月にパブリックドメインにしました。

Snasm



Snasmは2006年4月28日に公開しました。ほぼ全面的にSuper Famicomのロゴを基にし、それをアルファベット全体に広げたデザインです。その頃までに似たスタイルの書体をいくつか作っていたため、もう外部の参考例は必要ありませんでした。最初から複数のウェイトを持つ、完全なファミリーとして作りました。

名前は1990年代にSuper Nintendoのゲームで使われていたSNASM開発キットから取っています。大半の人には分からないと知っていたので、個人的な参照でした。一時期、小島秀夫の会社がSnasmのライセンスを取得しましたが、彼は当時SNESではなくMSXのゲームを手がけていたため、名前の元ネタは伝わりませんでした。

Snasmは有料で公開し、安定して売れました。2020年代には、もしかすると小島とのつながりのおかげで、少し注目が増しました。2024年11月22日にファミリーを更新し、明瞭になるようカーブを描き直して、nameテーブルを統一し、プライム記号を修正しました。それ以外で特定のプロジェクトに結び付いてはいませんが、日本の消費者向けグラフィックの影響を受けた2000年代後半のディスプレイ書体として、買い手を得続けています。

Snidely



Snidelyは1997年10月6日に公開しました。ペンで文字を描き、スキャンして、デジタルでトレースして作りました。巻き込む文字の形になりましたが、字間とプロポーションは不統一でした。文字は不格好に衝突することがよくあり、アルファベット全体の流れにはまとまりがありませんでした。

振り返るとSnidelyは、文字を組み合わせた状態で試し、すべての文字が調和して関係するセットを作ることの大切さを示していました。初期の実験の一つで、失敗した試みと考えています。

当初のSnidelyは、商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで配布しました。2020年8月にパブリックドメインにしました。

Snowa



Snowaは2007年8月23日に公開しました。FontLabのブレンドツールを使う実験から始まりました。これはマルチプルマスター補間を、条件を緩めて行うようなものです。マスターの幾何学が一致しない場合、点を挿入して間を変形させるため、予想できない結果になります。その実験の一つで、溶けているように見える粗い形が残

りました。効果をさらに進めるため、タブレットでアウトラインの上に雪の層を描き、雪に覆われて見える遊びのフォントにしました。

Snowaは最初から複数のレイヤーを含め、雪のない版と、組み合わせて独自の効果を作れる追加レイヤーを用意しました。実用的というより遊び心のあるデザインで、以前の雪の書体Snowgooseと同等とは一度も考えませんでした。名前は一部冗談で選びました。多くの書体名が「a」で終わり、これを軽い気持ちで扱っていたので、Snowaが合うと思ったのです。

2021年6月18日にSnowaを更新し、古い文字を削除して、スペースの幅を修正し、縦方向のメトリクスを調整して、粗いカーブの一部を描き直しました。Snowaは常に有料製品で、目立ったプロジェクトには使われていません。

Snowgoose



Snowgooseは2002年2月20日に公開しました。すでに祝祭的な性格を持っていたVinqueを拡張するところから生まれたデザインです。その発想をさらに進め、はっきり冬らしい書体を作りたかったのです。FontLabで雪の層を手で描き、複数のレイヤーを組み合わせて本物らしい雪の効果を作る仕組みを組み立てました。最初から雪に覆われた版と雪のない版の両方を含め、デザイナーが効果を柔軟に使えるようにしました。

SnowgooseはVinqueと共通するDNAをいくらか持っていますが、独立したデザインです。Vinqueはもっと真面目な調子で、Snowgooseにはキッチュでレトロな祝日の雰囲気があります。目立ったプロジェクトで使われているのは見たことがありませんが、最初から一般用途ではなく季節向けを意図していました。

2021年6月25日にSnowgooseを更新し、古い文字を削除して、ブラウザーでの動作を改善するため縦方向のメトリクスを調整し、粗いカーブを描き直しました。2024年11月22日の更新では、メニューの互換性を改善するためnameテーブルを現代化しました。Snowgooseは常に有料書体です。

So Run Down



So Run Downは1997年8月22日に公開しました。壊れたSpeedballのペン先で新聞用紙に描き、粗いルーン文字のような形を作りました。悪魔の角や、Oの中の逆五芒星などの細部を含めたため、一部のユーザーから苦情が来ました。

公開後まもなく、思いがけない場面に登場しました。その一つが、7th Heavenの放送後に流れた、ハロウィーンの危険を警告するテレビの特番です。悪魔的な図像を含むという以前の批判にもかかわらず、番組の制作者はグラフィックの一部にSo Run Downを使いました。

名前はThe Psychedelic Fursの曲から取っています。最初は商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで配布しました。2022年11月にパブリックドメインにしました。

Soap



Soapは2006年6月26日に公開しました。金属活字のCooper Blackの見本から始めたデザインです。スキャンにラスターのぼかしを加え、FontLabで手作業でなぞりました。アウトラインが柔らかくなり、文字に丸く膨らんだ性格が生まれました。ファミリーを広げるため、Cooper Blackの小文字を描き直し、柔らかくした大文字に合うよう太さを調整して、小文字を作りました。

Soapは元々1スタイルで公開しました。2008年8月21日に、傷んだ外観のStampと、粗いステンシル風の効果を持つSpraypaintという、テクスチャ付きの2版を加えました。すっきりしたスタイルと合わせて、関連する3つのバリエーションを持つファミリーです。

Soapは常に有料書体で、特にAdobeのCreative Cloudライブラリーに追加された後、私の中でもよく売れるものの一つになりました。2026年には、ブロードウェイのDog Day Afternoonの宣伝資料に使われました。2021年6月25日にSoapを更新し、古い文字を削除して、プライム記号を追加し、ブラウザー間で使えるよう縦方向のメトリクスを調整して、カーニングと字間を改良しました。

Sofachrome



Sofachromeは2001年6月13日に公開しました。1990年代初頭のPontiac車の文字の記憶から生まれたデザインです。当時は写真を撮らなかったのですが、見た参考資料から、可能な限り最も太いウェイトへ発展させようとしました。結果は、はっきり自動車らしい感じのある、幅広い工業風サンセリフになりました。最初から通常体とイタリックを一つのパッケージに含めました。

自動車業界ですぐに広まりました。ToyotaとMazdaがともにライセンスを取得し、ロゴや製品ラベルのよくある選択肢になりました。Ethnocentricと並び、Sofachromeはブランディングで目にすることの多い、私のデザインの一つであり続けています。

2010年代にSofachromeをもっと大きなファミリーへ拡張しました。新しいウェイトは補間ではなくゼロから描きました。2024年11月22日に更新し、ブラウザーとの互換性を改善して、カーブを整理し、nameテーブルを統一しました。Sofachromeという名前は、Paul Simonの曲「Kodachrome」を参照したものです。常に有料書体です。

Special Forces



Special Forcesは2010年6月17日に公開しました。PlayStation 3のゲーム「Wet」用に依頼されたものです。顧客は、Colin Brignallの1969年のAachen Boldを思わせながら、低解像度のポリゴン表面で使うために、もっと太く明瞭なデザインを求めていました。ほかのスラブセリフは参照せず、厳しい条件でも読めるように、頑丈なスラブセリフと簡略化した文字を持つ新しいデザインを作りました。ゲーム内での見え方に耐えられるよう、ぼやけた低解像度のプレビューで絶えず確認しました。

ファミリーは通常体とオブリークの2スタイルで、一つのパッケージとして公開しました。依頼は非独占だったため、顧客の承認後、有料書体として一般に公開しました。Wetが最も目立つ使用例のままですが、その後も一般のライセンス利用で出回っています。

2021年6月4日にSpecial Forcesを更新しました。スペースの幅を修正し、誤った引用符を標準的な形に置き換えて、三点リーダーを詰め、古い文字と使っていない合字を削除し、カーニングを詰めました。デザインを保ちながら、現代のソフトウェアやブラウザーとの互換性を維持する変更です。

Spectrashell



Spectrashellは2007年に、パスポートケースを発売する副次的なプロジェクトの一環として設計しました。FontLabで手作業で文字を描き、角張った六角形の原則を中心に組み立てました。ケース自体の殻のような模様と、視覚的につながることを意図しています。文字全体に六角形のテーマを通した、圧縮された1スタイルになりました。

パスポートケースの宣伝に役立つかもしれないと期待し、Spectrashellを無料で公開しました。元の用途以外では一度も使われませんでしたが、製品デザインと書体デザインを結び付ける実験をしていた時点の記録です。

2021年6月25日にSpectrashellを更新し、縦方向のメトリクスを修正して、引用符を直し、古い文字を削除して、字間を整理しました。2024年4月にパブリックドメインにしました。

Spongy



Spongyは1996年4月18日に公開しました。名前の由来は覚えておらず、デザイン自体も名前と明確なつながりはありませんでした。ほかの多くのプロジェクトと違い、特定の構想や着想元から生まれた書体ではありません。

最初は商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで配布しました。2020年8月にパブリックドメインにしました。

Squealer



Squealerは2001年10月24日に公開しました。Gerard Huertaが1977年に作った、AC/DCのアルバムLet There Be Rockのロゴを基にしたデザインです。残りのアルファベットは一文字ずつ即興で作り、ロゴを完全な書体へ広げました。2001年にファミリーを全面的に見直し、ベクターを描き直して、通常のスタイルに加えて浮き出し加工の版を追加しました。

Squealerは商用利用無料だったため、ライセンスの障壁なく広く出回り始めました。徐々にAC/DCのライセンス関連業者に採用され、私が気付いた最初の公式製品はAC/DC Pinballでした。その後、バンドに関連する商品やウェブサイトに登場しています。2025年にはSpinal Tapの一連の歌詞動画に使われました。

2021年6月4日にSquealerを更新し、スペースの幅、引用符、縦方向のメトリクスを修正して、古い文字を削除しました。有料の関連版を持たない無料フォントを移行する大きな取り組みの一環として、2022年4月にパブリックドメインにしました。

Squirty



Squirtyは2009年3月9日に公開しました。Google Imagesを深く探す中で見つけた、戦後日本の一時的な印刷物、特にナイトクラブの宣伝グラフィックを研究して生まれたデザインです。ボンド紙に黒い万年筆インクでグリフを描き、スキャンしてFontLabでデジタル化しました。変化を持たせるため、各文字を複数の形で描き、後にOpenTypeの合字で結び付けて、ソフトウェアが代替字形を自動で切り替えられるようにしました。

Squirtyは1スタイルで公開し、常に有料書体でした。制作方法が粗い手作りの性格を与えています。紙にインクで描いた不完全さを、磨き消さずにデジタルの形へ移しました。どんな場面でも使いやすいフォントではないとしても、元の筆遣いの勢いを保てました。

Squirtyは目立ったプロジェクトには使われていませんが、日本の日常的なデザインをデジタルの文字に取り込もうとした例として残っています。

Stampoo



Stampooは2007年2月6日に公開しました。以前のWhiterockの大文字から始めて作りました。その気軽な手描きの性格が狙っていた効果に合い、スタンプの印影を本当に手作りらしく見せられました。Photoshopで長方形のブロックに文字を配置し、ゴム印のインクが付いた、摩耗した外観をまねるテクスチャ効果を加えました。

最終的には、本物らしさを強めるため、形とテクスチャに不規則さを持つ1スタイルになりました。OpenTypeの合字を加え、特定の文字の組み合わせが専用のペアへ自動的に置き換わるようにして、繰り返しを防ぎ、スタンプの効果が機械的に見えにくくしました。

Stampooは常に有料書体として公開しました。目立った公の使用例はなく、最初の公開以来変更していません。

Stasmic



Stasmicは2001年4月13日に公開しました。幅広く傾いたテクノ風の書体です。大半の作品とは違い、作ったことをはっきり覚えておらず、しばらく未公開でアーカイブに残っていました。数年後に再発見したとき、名前や着想元の具体的な記録は見つかりませんでしたが、スタイルは当時進めていた実験的な方向を反映していました。

当初のStasmicは、商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで配布しました。2020年8月にパブリックドメインにしました。

Steelfish



Steelfishは2001年3月4日に公開しました。最初の版は20世紀初頭の新聞の見出しスタイルをゆるく参考にしましたが、振り返ると良い出来ではありませんでした。当時のファミリーにはRegularとBoldがあり、後にItalic、Bold Italic、Extra Bold、Extra Bold Italic、Outlineを追加しました。それらはすべて無料でした。Outlineは2002年3月25日に登場し、短期間だけSteelfish Dotsというエフェクト版も提供しました。

大きな転機は2010年代に、Steelfishを全面的に作り直したときです。基本的なプロポーションは保ちましたが、ステムの幅、カーブ、接合部、字間、カーニング、句読点など、ほとんどすべてを描き直しました。私の更新の中で、最も大規模な変化でした。この再設計の後で初めて、Steelfishは広く使われるようになりました。

それ以来、Steelfishは目につくプロジェクトにいくつも採用されています。書籍「New York Doughnut Map」「New York Burger Map」、2016年のVanity FairのNew Establishment Summitの資料、2016年の映画「In a Valley of Violence」のポスターに登場しています。Maria Cutia 10 Anosでも使われました。その後に加えたさまざまなバリエーションやウェイトの拡張は有料製品として公開し、元の無料スタイルのセットも引き続き提供しています。

2024年11月に、分かりやすくなるようウェイトの体系を整理しました。BookをLight、LightをExtra Light、Extra LightをThin、Ultra LightをHairlineに改名しました。同じ更新で、ベトナム語のアクセントの重なりも修正しました。Steelfishは私の中でもよく知られた書体の一つですが、現在の形は2001年の公開版とはほとんど似ていません。

Steelfish Variants



2010年代から、Steelfishの一連のバリエーションを開発しました。それぞれが基本ファミリーを違うスタイルの方向へ広げています。Steelfish RoundedはFontLabで直接描き、角を柔らかくして、デザインの攻撃的な感じを弱めました。Steelfish Hammer、Steelfish Steeled、Steelfish UnleadedはPhotoshopで作り、特定のテクスチャ効果を得るために傷ませたり変形させたりしてから、FontLabへ自動トレースで戻し、改良しました。どれも単独のウェイトではなく、フルファミリーとして公開しました。

無料スタイルとして提供したSteelfish Rounded Boldを除き、バリエーションはすべて有料です。商業プロジェクトで広く使われるものにはなりませんでしたが、基本のSteelfishのすっきりしたコンデンスド・サンセリフを超えて、ファミリーの範囲を広げる方法になりました。

2024年11月にファミリーを更新し、基本のSteelfishと統一されるよう、ウェイトの命名体系を整理しました。変えたのは命名規則だけで、アウトラインや文字セットには影響していません。

Stentiga



Stentigaは2001年6月21日に公開しました。1970年代に最初に放送されたテレビのゲーム番組Match Gameで見られた、線を長く伸ばすレタリングに着想を得ています。FontLabでモジュール式の幾何学部品を使って文字を組み立て、そのスタイルの伸びたストロークをデジタル書体にしました。1スタイルで公開し、別のウェイトはありませんでした。

後に、長く伸ばしたストロークを短くし、構造を改良してStentigaを改訂しました。単に縮尺を変えるのではなく、全面的な作り直しの一部でした。更新しても、メディアやブランディングで目立った使用例はありませんでした。

公開時は商用利用可能な無料ライセンスで提供しました。2024年4月1日に新しい版を作り、パブリックドメインにしました。

Stereofidelic



Stereofidelicは2001年10月25日に公開しました。Fontographerで基本のアルファベットを組み立て、文字の形は創作しながら、Alternate Gothicのような作り方にしました。発想は1960年代のアルバムカバー、特に装飾的な矢印を持つ縦長で細身の文字がよく使われたジャズやラウンジのレコードから得ています。その視覚的な言語を映すため、ストロークを上下する矢印の要素を体系的に取り入れました。

Stereofidelicはずっと1スタイルでした。2010年代に文字セットを広げて拡張ラテン文字に対応し、矢印が機械的に繰り返されないよう、代替字形を入れ替えるOpenType機能を加えました。デジタルで使うときに、より自然で変化のある外観になりました。

懐かしさをテーマにした製品によく登場しましたが、目立ったプロジェクトを一つ挙げることはできません。常に無料で使え、2024年4月に正式にパブリックドメインにしました。

Still Time



Still Timeは2001年10月2日に公開しました。PrinceのPurple Rainのアルバムカバーの独特な文字に着想を得て、FontLabで手作業で作ったデザインです。元の文字はトレースせず、似た精神でアルファベット全体を即興で作りました。当時の技術の限界を反映し、意図よりも鋭く、多角形的な文字になりました。

常に無料の書体でした。特に1980年代をテーマにした場面やヴェイパーウェイヴで、広く出回り始めました。目立った例として、Lady Gagaのアルバムのアートワークや、LMFAOのいくつかのアルバムとシングルで使われました。商用利用無料だったため制約なく広まり、有料ライセンスを出したことはありません。

Still Timeはずっと元の形のままでした。2024年4月1日に改訂せずパブリックドメインにしました。名前はRon Sexsmithの曲「Still Time」から取っており、デザインの懐かしい性格に合うと思いました。

Stitchen



Stitchenは1997年2月1日に公開しました。Helveticaのようなサンセリフに似せながら、文字が縫った線でできているように変えることを意図しました。元の版には大きな字間の問題があり、実用性が限られていました。

最初は「Stitch and Bitch」という名前で公開しました。おばとその友人たちが、縫い物をしながら気軽に話す集まりの名前から取ったものです。この言葉は「愚痴を言う」という意味で使っていましたが、不快に思う人もいたため、Stitchenに改名することにしました。

当初のStitchenは、商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで配布しました。2020年8月にパブリックドメインにしました。

Stormfaze



Stormfazeは書体制作の初期、1996年6月5日に作りました。構想は1980年代のアクション映画やSF映画の未来的な美学に影響を受け、ハイテクの文字を思わせる、角張った幾何学的な形を意図しました。元のデザインは傾いていて厳格で、当時探っていたスタイルと一致していました。

すぐには公開せず、2010年代に再発見するまで未公開のままでした。見直すと、アウトラインには初期の経験の浅さが表れており、改訂が必要でした。元の1980年代に着想を得た構造を保ちながら、一貫性とプロポーションを改善するために作り直しました。

当初のStormfazeは、商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで配布しました。2024年4月にパブリックドメインにしました。

Strange Alphabets



Strange Alphabetsは2014年4月8日に発表しました。オンラインでエドワード朝の本の表紙を長く探し、珍しく、とても独創的なレタリングを見つけたことから生まれました。そのアーツ・アンド・クラフツの風変わりさは、何年も前にLed ZeppelinのHouses of the Holyの文字から受けたものと同じ衝撃を与えました。同時にSiouxsie & the Bansheesのロゴも考えていました。探りたかった、同じように奇妙で細身の性格があったのです。結果は、ダイヤ形の装飾、華麗な合字、細身のプロポーションを持つディスプレイ書体になりました。

最初から有料フォントとして公開しました。本文ではなくディスプレイ制作を意図し、文字ペアをカスタマイズできるよう、OpenType機能を一通り備えました。2015年にBansheesのSteve SeverinがFacebookで頼んできたとき、もう少しで1本を無料で渡す

ところでしたが、メッセージが間違って分類され、その後の対応ができませんでした。目立った公の使用例はありませんでしたが、友人の家の、背後から照らす金属製の看板に、自分で使いました。

2021年5月12日にStrange Alphabetsを更新し、スタイル上の代替字形の扱いを改善して、分数対応を加え、古い文字を削除しました。2024年11月21日のバージョン1.003では、検証の問題を起こしていたヒンティングの範囲の問題を修正しました。現代のソフトウェアでの信頼性と互換性を全体的に改善する修正です。

Strasua



Strasuaは1999年1月10日に公開しました。工業的な影響を受けたディスプレイ書体で、最小限の形が歪んだ外観を生んでいます。以前のPlain Credと密接に関連し、2つの書体は構造がほぼ同じでした。名前にデザインとの特定のつながりはなく、あまり考えずに選んだものの一つでした。

当初のStrasuaは、商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで配布しました。2024年4月にパブリックドメインにしました。

Street Cred



Street Credは1998年10月23日に公開しました。1970年代のカスタムバンで使われた幾何学的なレタリングに影響を受けたデザインです。簡略化した文字の中に2本の縞を通し、様式化したディスプレイ書体にしました。

Street Credは後に、同じ構想を簡略化したPlain Credと、別のバリエーションStrasuaという、2つの関連デザインにつながりました。

当初のStreet Credは、商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで配布しました。2024年4月にパブリックドメインにしました。

Strenuous



Strenuousは2001年4月28日に公開しました。発想元は一つだけで、Fred Williamson出演の1974年のネオノワールのブラックスプロイテーション映画Black Eyeのポスターです。ほかの文字のモデルには従わず、ユニケースの構想で即興的に作り、同じ高さで大文字か小文字のどちらが良いかを選びました。結果は、特徴的な代替字形と強い1970年代の存在感を持つ見出し書体になりました。

最初はRegularと3Dの2スタイルで公開しました。後にファミリーを拡張したとき、RegularをBlackに改名し、Blackと3Dはともに無料のままにしました。2012年に8ウェイトとイタリックを追加し、それらは有料スタイルにしました。太いディスプレイフォントが2つあるだけではなく、フルファミリーにする拡張でした。

2024年11月21日のバージョン4.100では、分かりやすくなるようウェイト名を整理しました。BookをLight、LightをExtra-Light、Extra-LightをThin、Ultra-LightをHairlineに改名しました。標準的な命名慣習に合わせ、アプリケーション間での一貫性を改善することを意図した変更です。

Structia



Structiaは2006年7月6日に公開しました。ブルータリズム建築とITC Machineの八角形の精神を組み合わせた発想です。Tankですでにその領域を探っていましたが、今回は見出しと小見出しに使えるよう、字間を広めにし、開口部とカウンターを大きくしたものが欲しかったのです。硬い縁と細身のプロポーションを持つデザインで、全体の幾何学を保ちながら、小文字のカウンターをもっと丸くして和らげました。硬直した感じを崩すため、ストロークの端を斜めにしました。

同時に2つのバリエーションを導入しました。Structia Panelには点検パネルや溶接の継ぎ目を思わせる細いステンシル状の線を加え、Structia Warには傷んで焼けたような処理を加えました。関連するディスプレイデザインの小さなファミリーを、まとめて公開することを意図しました。

Structiaは常に有料書体です。2021年6月25日にファミリーを更新し、字間を修正して、縦方向のメトリクスを調整し、ソフトウェアとの互換性を高めるためスタイル上の代替字形を改良して、Structia Warのアウトラインを整理しました。2024年11月21日のバージョン2.102では、nameテーブルを現代化し、文字セットにセクション記号を追加しました。

Stud



Studは2007年9月4日に公開しました。Clarendon系をゆるく参考にしながら自由に描いた、カウボーイらしい太いディスプレイ書体を作ることが目標でした。文字を幅広くし、太いセリフと強い横方向の存在感を持たせました。さらにテクスチャを加えるため、最初の公開時に、活版で押したようなグランジ効果を加えました。イタリックや追加のウェイトはなく、1スタイルのままでした。

StudにOpenTypeの合字を組み込み、よく使うペアが専用の組み合わせに置き換わるようにして、リズムを少し機械的でなくしました。宣伝資料は意図的に冗談めいたもので、マッチョなカウボーイ像をパロディーになるほど誇張しました。

Studは常に有料フォントとして公開し、目立った公の使用例はありませんでした。2021年6月18日に更新し、字間を直して、カーブの一部を改良し、文字を正しいUnicode位置に移して、三点リーダーの太さを減らしました。2024年11月21日のバージョン1.106では、セクション記号を追加して文字セットを広げました。

Stupefaction



Stupefactionは1998年6月9日に公開しました。名前はGraham Parker and the Rumourの曲から取っています。実験的な工程で作ったデザインです。最初にビットマップとして作り、Photoshopでぼかしとシャープの効果を加えてから、結果をトレースしてベクターにしました。この方法で、不規則で骨のような端を持つ文字になりました。

アウトラインとドロップシャドウを持つ影付きの別版も作りましたが、主な版がすでに独特な外観を持っていたため、後に脇へ置きました。Stupefactionは読みやすさを考えて設計したのではなく、従来のスタイルの分類に収まらない、実験的なディスプレイ書体です。

最初は商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで公開しました。2022年11月にパブリックドメインにしました。

Styrofoam Feelings



私は1998年2月2日にStyrofoam Feelingsを公開しました。誇張したラテン式のセリフが、周囲の文字へ鋭く伸びていく、遊び心のあるセリフ書体として考えたものです。漫画に影響を受けた、珍しく尖った構造のデザインを作ることが狙いでした。

振り返ると、できばえは期待したほどではなかったと思います。この書体は最初に手描きのスケッチをせず、デジタルで作りました。その結果、アウトラインは手で描いた形というより、ベクトルを操作して作った形に見えました。後から手直ししても、私が目指していた有機的な質感は足りないままでした。

Styrofoam Feelingsは当初、商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで公開しました。2020年8月に、パブリックドメインに移しました。

Subpear



Subpearは2001年4月12日に公開しました。複数のウェイトとスタイルを持つファミリーに拡張するつもりだった、コンパクトなサンセリフです。1スタイルを完成させた後、結果に満足できず、それ以上ファミリーを開発しないことにしました。Subpearという名前は、

水に沈んだ洋梨を描いた自分の絵から来ています。「水準以下」という意味の「subpar」をもじったものでもあり、デザインへの自分の見方を反映しています。

当初のSubpearは、商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで配布しました。2022年11月にパブリックドメインにしました。

Subquantum



Subquantumは2024年3月1日に公開しました。NASAのワームロゴに目配せしながら、幾何学をもっと先へ進めた、四角っぽいテクノ書体を作りたかったのです。FontLabで硬い角のデザインから始め、ラジアルコーナーツールで縁を丸くしました。この方法で、引き締まった四角い形に柔らかな角が付き、硬くも親しみやすい書体になりました。

1スタイルで公開し、最初から有料でした。外部の参考例ではなく、このジャンルでの何十年もの経験を基に、初期のテクノ文字というルーツへ戻る方法と考えていました。ディスプレイ用途、特に見出しやタイトル専用に設計しました。

名前は、制作中に試したAIツールから来ています。
「Subquantum」を提案し、デザインの科学的で未来的な感じに合いました。美学に合い、独立した名前として十分に特徴的だったため、そのまま使いました。公開以来フォントの拡張はしておらず、目立った外部での使用例もありません。

Subroc



Subrocは2010年7月1日に公開しました。書道的というより、不器用で日常的な、ホワイトボードに走り書きした文字の外観を捉える発想でした。マーカーで描いてスキャンし、Photoshopで斑点のテクスチャを加えました。ベクターのアウトラインへトレースする前にテクスチャを画像に組み込み、文字に摩耗したヴィンテージ風の性格を与えました。Subrocはバリエーションのない1スタイルのままでした。

常に有料で公開し、気軽な手描きの感じが合うポスターや看板など、主にくだけたディスプレイ用途を意図しました。名前は、潜望鏡型の筐体で立体視のグラフィックを使った、Segaの1982年のビデオゲームSubRoc-3Dから取っています。書体自体はゲームと無関係です。あまり知られていないゲームのタイトルをフォント名として復活させるのが好きだっただけです。

2021年6月18日にSubrocを更新し、字間を修正して、向きが逆だった引用符を入れ替え、分数対応を強化して、ブラウザーとの互換性を高めるため縦方向のメトリクスを調整しました。2024年11月21日のバージョン1.103では、小さなベクターの不具合を修復し、アウトラインの精度と見た目の一貫性を改善しました。公開以来、目立った外部での使用例はありません。

Sudbury Basin



Sudbury Basinは1998年8月28日に公開しました。20世紀の主要なニッケル生産者だった、カナダの鉱業会社Inco Limitedのロゴに影響を受けたデザインです。Incoのロゴの八角形の構造からテクノ風のスタイルが思い浮かび、書体にしました。ロゴ自体をそのままアルファベット全体にはできなかったため、幾何学的な性格を保ちながら形を変えました。

名前は、ニッケル採掘と関連するカナダのOntario州の地質構造、Sudbury Basinから取っており、Incoの歴史を参照しています。最初は商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで配布しました。2022年11月にパブリックドメインにしました。

Sui Generis



Sui Generisは2000年1月6日に公開しました。名前はラテン語で「独自の種類の」という意味で、特徴的なものを作るという目標に合っていました。主な影響は2つです。北米の道路標識を基にした自作のBlue Highwayと、長くお気に入りだったMicrogrammaです。1990年代後半らしい外観にするため、Microgrammaより形を開きました。Cは少し角度を残しながら、より開いた形にし、mやnなどの小文字にはスタイルとして突起を加えました。

最初の版は通常のウェイトだけで、無料で公開しました。約1年後に「Sui Generis Deluxe」という名前で新しいスタイルを加え、その追加ウェイトは有料にしました。Typodermicのカタログに入れたときも、通常のスタイルを無料に保ち、拡張したファミリーは有料にしました。徐々に4ウェイト、2種類の幅、イタリック、アウトラインのスタイルへと広がりました。

2021年6月25日にSui Generisを改訂し、字間を修正して、分数対応を改善し、縦方向のメトリクスを調整して、アウトラインを改良しました。2024年11月22日のバージョン3.200では、一般的な慣習に合わせてウェイトと幅の命名を整理し、Condensed Boldのような名前をBold Condensedに変えました。同じ更新で、BookをLight、LightをExtra-Light、Extra-LightをThin、Ultra-LightをHairlineに改名し、ウェイトの体系も整えました。

Sui Generisに完全に満足することはありませんでしたが、ある程度は認められました。Reebokに採用され、ほかの場面でも時々登場しています。

Sunday Evening



Sunday Eveningは2015年8月31日に公開しました。縦より横の線が太い、逆コントラストの実験でした。アールヌーヴォーの影響をいくらか、現代的で技術的な感じと組み合わせたデザインです。文字の中ほどの位置を高くし、端を曲線的にして、超楕円の構造を加え、従来のディスプレイ書体と異なるものにしました。

ずっと1スタイルの書体で、無料で提供したことはありません。特徴の一つはハート記号を含めたことです。正しいUnicode位置に割り当てましたが、標準合字の機能で短いコードを入力して出すこともできます。通常の文章の流れを乱さず、遊び心のある記号を加える方法と考えていました。

2024年11月22日にバージョン1.100を公開し、小さな形の重なりの問題を解決して、互換性を改善するためnameテーブルを現代化しました。Sunday Eveningは目立ったプロジェクトには使われておらず、カタログの中で主に実験のままでいます。

Superclarendon



Superclarendonは2007年10月11日に公開しました。「スーパーフルーツ」のジュースを宣伝するマルチレベルマーケティングの会社の依頼から始まったものです。予算が十分にあり、独占も求められなかったため、19世紀のスラブセリフClarendonを自分なりに解釈する機会になりました。機械的、テクノ的にはせず、形を少し四角くしたかったのです。イタリックは最初から含めました。装飾的な飾りを加える代わりに、Clarendonの頑丈な性格により合うよう、素直な傾きにしました。フルファミリーを一度に公開し、常に有料でした。

Superclarendonの文字は、分厚いスラブセリフと四角い端を強調し、ヴィクトリア朝の文字を現代的な鋭さで見直す、2000年代後半の流行に合っていました。後にファミリー全体がAdobe Creative

Cloud Fontsにライセンスされ、広い層へ届く助けになりました。Sem DeelemanのIJsbeer in een ijsklontje van glas、The North Faceの「50 Years of Parkas」キャンペーン、Stevan Paulの Simple & Clever Cooking、2017年の映画Manje Bistreのポスター、Bobkat'65のThis Lonely Roadのアルバムアート、La La Landのポスターの一つなど、いくつかの目立った場面で使われています。

2021年6月25日にファミリーを更新し、古い文字と合字を削除して、一つのフォントに欠けていた小文字ńを修復し、位置を誤った文字を直して、イタリックに欠けていた縦棒記号を追加しました。2024年11月には、スタイルの命名体系を現代化し、ポーランド語の小文字ąのイタリックを修正して、新しい通貨記号とドイツ語の大文字エスツェットを加え、ベトナム語のアクセントを改良しました。言語対応を広げ、互換性を改善する更新です。

Superego



Superegoは2019年10月19日に公開しました。1981年のアーケードゲームStargateの筐体アートから直接生まれたデザインです。ロゴはアールデコのレタリングに典型的な幾何学形状を、SFを思わせる方法で組み合わせていました。その形をアルファベット全体へ広げ、原始的な幾何学と型破りな文字を保ちながら、使いやすさを目指しました。Superegoは1スタイルで公開し、常に有料でした。

ほかの書体を参考にすることよりも、一つのロゴの理屈を広げるプロジェクトでした。アーケードの美学を見直し、デジタルの書体制作で解釈し直す、2010年代の大きな流れを反映しています。目立った外部のプロジェクトには登場していませんが、カタログに残っています。

2024年11月22日にバージョン1.002を公開しました。フォント検証アプリケーションで問題を起こしていた技術的な不具合を修正する更新です。フォントを書き出し直して十分に試し、プラットフォームをまたいで正しく動くようにしました。それ以外の更新や拡張はありません。

Superglue



Superglueは1996年10月14日に公開しました。特定の着想元はありませんが、1970年代の日本企業のテクノ的な美学を捉えようとしたものです。元の版には、ステムの幅の不統一、ベースラインや大文字上端の線のずれなど、目立つ技術的な欠点がありました。当時はまだ書体制作の基本を学び始めたばかりで、字間も未熟でした。

後にSuperglueを見直し、位置合わせの問題を修正してアウトラインを改良しました。追加機能としてOpenTypeの置換を実装し、A、V、Wなどの斜めの文字を反転させて、別の形にできるようにしました。

当初のSuperglueは、商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで公開しました。2022年11月にパブリックドメインにしました。

Superheterodyne



Superheterodyneは1997年10月25日に公開しました。Zenith Televisionのロゴ、特に稲妻をモチーフにしたZに影響を受けたデザインです。書体自体は、稲妻のような細部を加えた八角形のデザインでした。最初の版は強く傾いて引き伸ばされていましたが、後にもっと直立したプロポーションへ描き直し、伸びを減らしました。

公開後まもなく、Zenithの販売用ディスプレイでSuperheterodyneを見かけました。元の着想元へ戻った形です。当初は商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで配布しました。2020年8月にパブリックドメインにしました。

Sweater School



Sweater Schoolは2008年5月1日に公開しました。小学校の教材に結び付いた、親しみやすいスタイルを捉えることを意図しました。精神的にはReport、Report School、Primerなどの学校向け書体のいとこのようなものです。最初から4ウェイトとイタリックのフルファミリーとして公開しました。以前の学校用フォントを使っていた教師の要望に応え、スタイル上の代替字形を追加しました。

常に有料のファミリーですが、後にAdobe Creative Cloudでも利用できるようになりました。OpenTypeの分数機能を組み込み、柔軟性を広げる代替字形を提供しました。代替字形は手書き文字の参考例を基にしたものではなく、教室の資料を組む教師に変化と選択肢を与えるために含めました。

2021年5月12日にSweater Schoolを更新し、InDesignなどのアプリケーションでStylistic Set #1としてより一貫して動くよう、スタイル上の代替字形を改良しました。長い分子と分母に対応できるよう分数対応を広げました。スタイルが不統一に混ざるのを避けるため、上下に積む分数をOpenType機能から除きましたが、グリフ一覧からは引き続き使えます。ドット付きLやブレーヴェ付きEなどの廃止された文字を削除し、プライム記号を追加して、スペースと改行しないスペースの間隔の不整合を修正しました。小さなアウトラインのエラーをなくすため、カーブも改良しました。2024年11月22日のバージョン1.301では、ウェブ埋め込みに影響する可能性のあるウェイト値の問題を修正し、メニューの並びと互換性を改善するためnameテーブルを現代化しました。

Switching & Effects



Switching & Effectsは1998年4月15日に公開しました。粗い直線的なレタリングを使った、1960年代のテレビ業界誌の広告に影響を受けたデザインです。その外観を再現しようと、細い真っすぐなストロークから漫画風の書体を描きました。結果は不均一で、私の中でも作り込みの浅いデザインの一つと考えています。

当初のSwitching & Effectsは、商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで配布しました。2020年8月にパブリックドメインにしました。

Sybil Green



Sybil Greenは2000年2月16日に公開しました。発想はPeter Sellersの1968年の映画The Partyのオープニングクレジットから得ています。VHSを借りて、カウンターを塗りつぶした、漫画風でサイケデリックな手描きのクレジットを見ました。よく研究する前にテープを返さなければならず、翌日、記憶から文字を再現しました。後にDVD版を見て、自分の版は近いものの同じではないと気付きました。その違いが独自の性格を与えています。同じ1960年代後半のサイケデリック文化への目配せとして、Blues Magoosの曲から名前を取りました。

Sybil Greenはずっと1スタイルの書体でした。代替字形や特別なOpenType機能はなく、素直な文字セットだけです。商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで公開し、当時の多くのフォントと同じく、すぐに主要な無料フォントサイトすべてへ広まりました。具体的に挙げられる有名な使用例はありませんでしたが、私の無料フォントの中で最も人気のあるものの一つになりました。2024年4月にSybil Greenをパブリックドメインにしました。

Syndra



Syndraは2023年4月6日に公開しました。2000年頃に作っていた種類のテクノ文字を、さらに20年の経験を生かして見直すことが目標でした。今の技術を使い、当時ならどう設計したかを想像して、Y2Kの美学を捉えようとしました。使っていた鋭い幾何学ではFontLabのラジアルコーナーツールが不安定で、制作工程が複雑になりました。パスの重なりや角のずれが生じ、繰り返し調整する必要がありました。

そうした課題にもかかわらず、Syndraを7ウェイトとイタリックのファミリーとして完成させました。最初から有料書体で、後にバリアブルフォント版も加えました。目立ったプロジェクトには使われていませんが、初期のキャリアで確立に関わったジャンルへ戻る例として残っています。

Synthemesc



Synthemescは2008年1月15日に公開しました。名前はA Clockwork Orangeから来ており、「synthemesc」は合成メスカリンを指します。デザインは映画のKorova Milk Barの場面の文字を基にしています。元の文字は、ジグソーで急いで切ったように粗く

見えました。その効果は意図的ではないと思ったため、風変わりな形を保ちながら、使いやすくなるよう手で描き直し、滑らかにしました。

Synthemescは1スタイルで公開し、常に有料でした。後にAdobe Creative Cloud Fontsのライブラリーに含まれ、もっと広く知られるようになりました。具体的な有名な使用例は追っていませんが、Singaporeの歩行者用地下道のカラフルな作品に組み込まれているのに気付きました。

2024年11月22日のバージョン1.003では、左右の一重ギュメ（‹ ›）、ダガー（†）、セクション記号（§）を加えて文字セットを拡張しました。最初の公開以来、これが唯一の更新です。

Tandelle



Tandelleは2005年4月7日に公開しました。ビデオゲーム用のフォントを作る中で開発した方法から生まれました。横方向の狭い空間でうまく機能するサンセリフを作ることが目標でした。そのため、縦のストロークの端を平らに、横のストロークの端を尖らせ、カウンターを開いたまま、独特のリズムを生みました。まだウェブフォントは普及していなかったため、主に印刷物の見出しや小見出しに使うことを想像していました。精神的にはSteelfishに関連しますが、違うバランスで取り組みました。

Regular、Italic、Bold、Bold-Italicの4スタイルで公開し、常に有料でした。特定のプロジェクト用に考えたものではありませんが、地元名古屋の美容室The Trunk Lineがブランディングに採用しました。

2021年5月25日にTandelleを更新しました。エズ（ð）に斜線を加え、ドット付きLやブレーヴェ付きEなどの廃止された文字を削除して、向きが逆だった引用符を正しい形に置き換えました。三点リーダーを狭くし、古いフローリン記号と通貨記号を正しいグリフに置き換え、rとyの代替字形をUnicodeの私用領域へ移しながら、OpenTypeのStylistic AlternatesとStylistic Set #1から使えるようにしました。スペースと改行しないスペースの間隔の不整合も修正し、太いウェイトのfiとflの合字を任意の合字へ移して調整し、不規則なカーブを滑らかにするためアウトラインを改良しました。
フィートとインチの記号も、このとき追加しました。

Tank



Tankは2002年8月14日に公開しました。ITC Machineや、好きだったほかの八角形の文字から生まれた構想ですが、額縁のセットのように使える書体へ簡略化したいと思いました。カウンターをほかの要素が入るほど大きくし、デザイナーが応用できる土台にする発想です。さらに太く、塗りつぶした感じの選択肢として、カウンターを閉じた代替字形も含めました。

Tankは常に有料で公開しました。ファミリーはRegularとLightから始まり、2015年11月12日にオブリーク版を追加しました。「Light」は一般的な命名慣習に対応するものではなく、単にファミリー内の相対的な呼び名でした。

2021年5月12日にTankを更新し、字間を修正して、廃止された文字を削除し、OpenType機能を調整して、ベクターのアウトラインを修復しました。技術的な改良だけで、新しいグリフは加えていません。目立った外部での使用例はありませんが、カタログの一部として提供し続けています。

Teen



Teenは2001年5月30日に公開しました。共同制作という、私には珍しいものでした。Martin Archerがアルファベット全体を提供しましたが、句読点や記号はほとんどありませんでした。私はボールドとイタリックを加えて広げ、機械的ではなく手作業で作りました。2人で、light、regular、bold、italicのスタイルに仕上げました。超楕円の形、高いxハイト、気軽なリズムに頼るデザインで、1960年代らしい外観になりました。

Teenは最初、商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで公開しました。自分の経路で配布しましたが、当時よくあったように、主要な無料フォントサイトの大半がすぐに取り上げました。Martin

はライセンスの判断を私に任せ、時がたつにつれて連絡が途絶えました。2024年4月に、誰でも制約なく使えるようTeenをパブリックドメインにしました。

Teenは目立ったプロジェクトには登場しませんでしたが、共同制作の例としてカタログに残っています。

Teeshirt



Teeshirtは2008年1月21日に公開しました。Cooper Blackに頼らず、気軽で太く、少し不完全な1980年代のTシャツの文字の感じを捉えることが目標でした。1971年のAmerican Typewriterを出発点にしましたが、描き直し、カタログのスキャンにはない文字を追加して、意図的な位置のずれを入れました。さらに布のプリントに似るようテクスチャを重ねました。OpenTypeの合字は、文字が布にむらを持って転写される自然な変化をまねるように設計しました。

最初はRegularを公開しました。もっと整った外観が欲しいという顧客の要望で、2009年11月13日に2つ目のスタイルPressedを追加しました。両スタイルは常に有料でした。

2021年6月25日にTeeshirtを更新し、廃止された文字を削除して、スペースと改行しないスペースの幅の不整合を修正しました。それが唯一の更新で、その後ファミリーは改訂していません。Teeshirtは目立ったプロジェクトには登場していませんが、レトロな印刷の美学に根差したディスプレイフォントとして、カタログに残っています。

Telemachus



Telemachusは2017年11月15日に公開しました。名前はギリシャ神話から来ています。TelemachusはOdysseusの息子で、デザインの太く古典的な感じに合うと思いました。20世紀初頭の極端に圧縮されたレタリング、特にBarnhart Brothers & Spindlerのカタログの Grant No. 2を基にし、Binner Gothicの影響もいくらか受けています。見本をトレースしたり測ったりせず、印刷例を視覚的な参考にして自分の版を描きました。

Telemachusは各ウェイトにイタリックを持つ8ウェイトのフルファミリーとして公開し、常に有料でした。ポスター、包装など、細身で劇的な存在感が必要な場面の見出し書体にすることを意図しました。

Telephoto



Telephotoは2007年1月8日に、20世紀半ばのアナログの感じを捉えることを目指して発表しました。Franklin GothicやNews Gothicを直接参考にしすぎずに、その全般的な性格を映し、広く20世紀初頭のグロテスクらしい外観を目指しました。Franklin Gothicをもっと現代的に解釈したDoradaniから始め、その取り組みを逆にしました。形を閉じ気味にし、もっと古く伝統的な外観にしたのです。

アナログの印象を強めるため、アウトラインをPhotoshopへ移して少し位置をずらし、軽くぼかしてから自動トレースでフォントソフトへ戻しました。意図は純粋に美的なもので、デジタルの作業工程ではなく、不完全な印刷機から出てきたように見せたかったのです。追加した細部の一つが、繰り返しを崩し、文章により自然なリズムを与える、控えめな文字ペアの合字です。比較的大きなxハイトも選び、実用性を助けるとともに、当時らしい味わいに貢献しています。

Telephotoという名前は、フィルムのネガやスライドの縁で見た記憶のある文字から来ています。最初から有料で販売し、無料フォントとして配布したことはありません。2015年6月12日に更新し、言語対応を拡張ラテン文字へ広げました。広く知られたプロジェクトには使われていませんが、ディスプレイにも本文にも使えるよう設計し、アナログ印刷の静かな温かさをデジタルのタイポグラフィーへ持ち込みました。

Telidon & Telidon Ink



Telidonは1980年代のドットマトリックスプリンターの外観を捉えるため、2004年12月21日に公開しました。すでにあった1スタイルのドットマトリックスフォントではなく、完全なファミリーを作ることが目標でした。3種類の幅、3ウェイト、イタリックを含め、実際の技術が字間をどう扱っていたかに注意を払いました。幅広のフォントは単にピクセルを倍にしたもので、イタリックは同じグリッドを少しずらしたものでした。

関連書体Telidon Inkが続き、摩耗したリボンや不完全な印刷の劣化した外観を再現しました。初期の版は、テクスチャを改良する中で何度か変わりましたが、等幅フォントなので、変更でユーザーのレイアウトに問題が起こることはありませんでした。2008年にTelidonをゼロから作り直し、拡張ラテン文字、数学記号、より多くの句読点に対応させ、更新したデザインから、ベクターフィルターと手作業の整理で新しいInk版を生成しました。

Telidonという名前は、Ottawaを拠点としたカナダのインターネットの前身となるシステムから来ています。フォントのピクセルグリッドを反映するというより、歴史への目配せでした。2021年6月18日にTelidonを更新し、スペースと改行しないスペースの不整合を修正して、廃止された文字を削除し、縦方向のメトリクスを調整しました。その数週間前の2021年6月4日にはTelidon Inkを改訂し、多角形のスタイルを、元の2004年公開版の滑らかなベクターの外観へ戻しました。両ファミリーは常に有料で、目立ったプロジェクトに結び付いたことはありません。

Terylene Top



Terylene Topは1998年10月24日に公開しました。以前のShifty Chicaの小文字を回転させ、ダイヤ形の中に置いて構成しました。1950年代風のスタイルを思わせる、星のような装飾も加えました。遊び心はありますが不均一な装飾書体で、私の中では弱いデザインの一つと考えています。

当初のTerylene Topは、商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで配布しました。2020年8月にパブリックドメインにしました。

That Secret Feeling



That Secret Feelingは2010年2月17日に公開しました。漫画風の丸く膨らんだスタイルの影だけで構成し、文字本体の形はありません。1960年代のLondonに短期間存在したサイケデリックなダンスクラブUFOのポスターに着想を得たデザインです。

配布を限定する実験として、当時のTwitterのフォロワーだけに提供しました。10年間、ほかの経路では入手できませんでした。

当初のThat Secret Feelingは、商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで配布しました。2020年8月にパブリックドメインにしました。

Thiamine



Thiamineは1999年2月4日に公開しました。低いxハイトと長いアセンダーを持つDunhillのロゴに影響を受けたデザインです。文字の形はFuturaを基にしましたが、着想元を忠実には再現していません。結果は、小文字だけのディスプレイ書体で、実用的な使い道は限られていました。

当初のThiamineは、商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで配布しました。2020年8月にパブリックドメインにしました。

Threefortysixbarrel



Threefortysixbarrelは2004年5月28日に公開しました。当時はマッスルカーの美学を探っていました。書体デザイナーとして専業で働き始めたばかりで、1970年代のPlymouth Barracudaの車名プレートの外観を捉えたかったのです。ディスプレイ専用のデザインで、速さのために作られた車に結び付いた、太い工業的な文字を映すことを意図しました。

すっきりした版、腐食したテクスチャの「Intake」、もっと摩耗した「Exhaust」の3スタイルを作りました。物理的な損傷を直接再現するのではなく、スタイルのバリエーションとして考えました。名前はPlymouthのエンジンの選択肢「340 six-barrel」から取っており、その時代と文化に結び付いたフォントに合うと思いました。

最初から有料で販売し、無料で提供したことはありません。2021年6月18日に更新し、廃止された文字を削除して、スペースの幅の不整合を修正し、三点リーダーを狭くして、カーブの一部を滑らかにしました。同年11月18日に、MyFontsのシステム要件に合わせ、メニュー名をThreefortysixbarrelから340sixbarrelに短縮しました。目立った使用例はありませんが、マッスルカーのデザイン言語へのオマージュとしてカタログに残っています。

Thrusters



2010年10月10日にThrustersを公開したとき、昔のアーケードゲームへの懐かしさの波に乗っていました。着想元は、1980年代初頭のベクターグラフィックの傑作Space Duelそのものです。あのレトロで未来的な感じを捉えたかったのです。鋭い角と幾何学形状ばかりの、昔のアーケード筐体で見かけそうなものです。結果は、いかにも昔のゲームらしい、角張った2本線のディスプレイ書体になりました。加えた面白い機能の一つが、4つの異なる形を重ねられることです。デザイナーは見事な多色の効果を作れます。作品で昔のゲームの美学を呼び起こしたい人にぴったりです。2021年6月18日にThrustersを少し調整しました。不整合を直し、廃止された文字を削除して、OpenType機能を改善しました。フォントが滑らかに動き続けるための、ちょっとした整理です。

Thump



ThumpはゲームMadagascar Kartzの依頼を受け、2009年7月7日に公開しました。求められたのは、ヘッドアップディスプレイでも読める、太く漫画的なデザインでした。丸いカーブとコンパクトなプロポーションの太いサンセリフを目指し、画面で文字がきっちり効率的に収まるよう、ディセンダーを非常に短くしました。

同じ文字の繰り返しが機械的に見えるのを減らすため、よく使う文字ペアのOpenType合字を加えました。ゲーム中の明瞭さを保ちながら、手描きの性格を再現することが目標でした。公開から1年後の2010年8月21日に、ベトナム語を含めるよう言語対応を広げました。

最初から有料で販売し、無料で提供したことはありません。2021年6月18日にファミリーを更新し、廃止された文字を削除して、新しい記号を加え、プラットフォーム間での一貫性を改善するためアウトラインを改良しました。最も目立つ使用例は、制作のきっかけとなった2009年のゲームMadagascar Kartzのままです。

Tight



Tightは2007年12月4日に、1970年代後半のディスコのシャツの文字を思わせるディスプレイ書体として公開しました。文字の位置のずれと、繰り返し使ったことを思わせる傷んだ表面で、摩耗したプリントの外観をまねる発想でした。古びた外観を強めるため、専用の文字ペアを組み込みました。

主な影響は、1970年代の美学の多くを決めたDean MorrisのQuicksilverです。しかし着想元に使ったとき、Quicksilverはまだ約30年前のもので、倫理的な疑問を感じました。Dean Morrisは自分のデザインに対して適切な報酬を受け取っておらず、それを知ってから、Tightを作ったことを後悔しました。フォントの説明には彼の名前を記しましたが、このつながりには今も納得できないものがあります。

最初から有料で販売し、無料フォントとして公開したことはありません。ディスプレイ用途に限定して考え、目立ったプロジェクトには採用されていません。2021年6月18日に、廃止された文字を削除し、不整合を修正する小さな更新をしましたが、大幅な再設計はしていません。振り返るとTightは、ほかのデザイナーの作品を尊重する大切さを教えてくれ、書体制作の倫理的な課題を思い出させるものとして残っています。

Tinsnips



Tinsnipsは1997年10月28日に公開しました。道路標示を塗るために使う、動かせるステンシルカードに似た、ミュージカルRentのポスターの文字に着想を得たデザインです。着想元と区別するため、文字のプロポーションを幅広く描き、独自の性格を与えました。

当初のTinsnipsは、商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで配布しました。2022年11月にパブリックドメインにしました。

Tobin Tax



Tobin Taxは1999年1月16日に公開しました。小文字bの形から始め、書体全体でモジュールの要素として繰り返しました。私のテクノ風の構造の特徴と、中東の装飾の影響を思わせる形を組み合わせた結果になりました。

Tobin Taxという名前はデザインと無関係です。外国為替取引に課税するという経済の考えを指し、その発想への好奇心を引き出せるかもしれないと期待しました。

当初のTobin Taxは、商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで配布しました。2020年8月にパブリックドメインにしました。

Tommy Gun



Tommy Gunは1997年10月12日に公開しました。Fragile Bombersから派生し、1990年代後半のグランジ・タイポグラフィーの流行に合うよう、さらに強く歪ませました。当時、このスタイルの無料書体は比較的少なく、そのおかげで少し知られるようになりました。

名前はThe Clashの曲「Tommy Gun」から取り、デザインの攻撃的で傷んだ外観に合うよう選びました。

当初のTommy Gunは、商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで公開しました。2020年8月にパブリックドメインにしました。

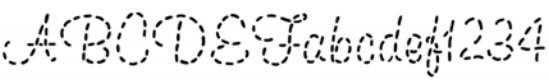
Top Bond



Top Bondは1998年1月22日に公開しました。基本的なテクノデザインから始め、波や変位の効果で歪ませ、不規則で実験的なスタイルになりました。振り返ると、私の中でもあまり成功しなかった試みの一つで、広く使われているのは見たことがありません。

名前は、同じ頃に最初の家の地下室の床を修理する際に使った、セルフレベリングセメントのブランドから取っています。当初のTop Bondは、商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで配布しました。2020年8月にパブリックドメインにしました。

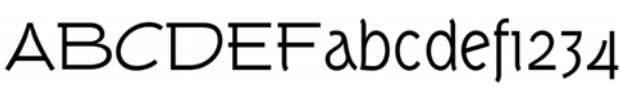
Topstitch



2005年6月23日にTopstitchを公開したとき、手刺繍の本質をデジタル書体で捉えることを目指していました。小さな不完全さや魅力も含め、本当に手作りらしく感じるものを作る発想です。2021年6月25日にTopstitchを少し整備しました。古い文字の一部を削除し、ブラウザー間の互換性を改善するため縦方向のメトリクスを調整して、

OpenTypeの分数機能を改善しました。特定のアプリケーションで問題を起こす可能性のある、小さな不具合を直すため、アウトラインも改良しました。

Tork



Torkは2000年2月9日に公開しました。幅広い大文字と細身の小文字を組み合わせ、対照的なプロポーションを試したデザインです。一部の文字には小さな曲線的な端があり、大文字Oは少し傾けて描き、その傾きをほかの大文字にも反映しました。小文字は縦方向に圧縮し、2つのケースの違いを強調しました。

通常体、イタリック、ボールド、ボールドイタリックの4スタイルで公開しました。Torkという名前は、デザインを直接参照せずに選びました。公開後まもなく、The MonkeesのPeter TorkからMacintosh版を求める連絡がありました。バンドの作品になじみがあったので、印象的な出来事でした。

当初のTorkは、商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで配布しました。2020年8月にパブリックドメインにしました。

Toxigenesis



Toxigenesisは2017年6月21日に公開しました。医薬品の包装や無名の電子機器にありそうな、企業的で意図的に味気ない、幅広い実用的なサンセリフを作る発想でした。家電や自動車のデザインの光沢のある幾何学に着想を得た形で、滑らかなプラスチックの感じを持っています。

ディスプレイにも本文にも使えるよう、5ウェイトとイタリックのファミリーを開発しました。カタログで最も近いのは大文字だけのSnasmで、Toxigenesisはもっと用途の広い選択肢を意図しました。名前は少し不吉な響きで選び、求めていた企業的、科学的な調子を強調しました。

最初から有料で公開しましたが、Boldは無料で提供しました。目立ったプロジェクトには採用されておらず、最初の公開以来、改訂も拡張もしていません。

Transmute



Transmuteは2007年7月25日に、昔の技術的な文字の外観を参考にして公開しました。初期のコンピューターキーボードやタイプライターのキーの感じを、もっとテクノ寄りの方法で解釈し直したかったのです。文字は四角っぽく、電気機械式の機器や科学機器を思わせる、斜めの癖を持っています。

名前はGatchamanを米国向けに翻案した、1970年代後半のアニメBattle of the Planetsから取っています。スタイルよりも、その言葉が連想させる変化や機械とのつながりでした。最初から有料で販売し、無料で配布したことはありません。ディスプレイにも本文にも使えるよう設計しましたが、その性格から、長い文章よりも専門的な用途に適しています。

2021年5月25日に技術的な理由でファミリーを更新しました。カタカナを削除し、廃止されたグリフを置き換えて、字間の問題を修正し、プライム記号を追加しました。小さな問題を解決するためBoldのアウトラインも改良しましたが、全体の外観は変えていません。目立ったプロジェクトには使われていませんが、昔の参考例とデジタルのスタイルを混ぜた、実用的な書体として残っています。

Trapper John



Trapper Johnは1997年12月12日に公開しました。1970年代の電子製品、消費財、コンピューターの文字に影響を受けた、幅広く四角いテクノ風の書体です。名前はテレビ番組M*A*S*Hの登場人物から取りましたが、名前とデザインのつながりは特に強くありませんでした。

当初は商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで配布しました。2022年11月にパブリックドメインにしました。

Triac 71



Triac 71は1997年12月14日に公開しました。特定の着想元はありませんが、1960年代のジャズのアルバムカバーでよく見られる、四角っぽいユニケースの文字に影響を受けています。特定のデザインを再現するより、そのスタイルの感じを捉えることが目標でした。

Triacは調光器によく使われる電子部品から取り、レトロで技術的な響きで選びました。71は特定の出来事を指さず、1970年代初頭とのつながりを思わせるために加えました。2021年7月20日に更新し、字間を調整して、向きが逆だった引用符を修正し、不要な合字を削除しました。当初は商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで配布し、2022年11月にパブリックドメインにしました。

Troll Bait



Troll Baitは1999年12月14日に公開しました。実際のきっかけはPiercifulという人でした。1990年代後半にGraal Questというファンタジーゲームを開発していて、その世界に合う中世風の書体を作るよう提案してきました。少し話し合い、その構想が心に残りました。Troll Baitという名前自体は、LARPに熱心だった同僚のあだ名から取っています。ユーモアとダンジョン探索の荒々しさが程よく混ざり、ぴったりの名前になりました。Photoshopでリベットの付いた盾のような文字を組み立て、立体的に見える陰影を加え、自動トレースでベクターにしました。最初の会話から25年以上後の今、2026年に、PiercifulはGraal Questを復活させようとしています。当初は商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで配布しました。2020年8月にCC0でパブリックドメインに公開しました。

TRS-Million



TRS-Millionは2011年4月18日に公開しました。デジタル時計の粗いピクセルの数字を基にし、セグメント式LEDディスプレイの外観を持つモジュール書体にしました。変化を加えるため、ランダムなピクセルを点灯、消灯する追加の「きらめきレイヤー」を作りました。基本のフォントに重ねて、違う視覚効果を作れます。OpenTypeの合字で、バリエーションの自動的な入れ替えも行いました。

名前はTRS-80コンピューターをもじり、参照先をユーモラスに大きな規模へ広げたものです。最初は商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで公開しました。2020年8月にパブリックドメインにしました。

Tussilago



Tussilagoは2008年9月28日に公開しました。単純な復刻ではなく、20世紀半ばのモデルに目配せする幅広いサンセリフを作ることが目標でした。当時、幅広いサンセリフへの関心が再び高まっており、もっと頑丈で、幾何学的な印象を抑え、違いを出す細部を持つものを加えたかったのです。

7ウェイトとイタリックに加え、オールドスタイル数字とライニング数字の両方を含むファミリーです。名前はフキタンポポから取り、象徴的な意味より、見た目と響きが好きだったため選びました。最初から有料で販売し、無料で配布したことはありません。ディスプレイ書体として設計し、目立ったプロジェクトには登場していません。

2021年6月25日に更新し、ドット付きLやブレーヴェ付きEなどの廃止された古い文字を削除して、Unicode 2032と2033のプライム記号を追加し、199/200やそれ以上に長い分子と分母を扱えるようOpenTypeの分数機能を改善しました。アウトラインも改良し、描画の問題を起こしたかもしれない、一部のイタリックのカーブのエラーを修正して、スタイルの競合を直しました。2024年11月22日の

バージョン1.2では、現在のアプリケーションの標準に合わせ、メニューの並びとウェブ埋め込みを改善するためウェイト名を整理しました。BookをLight、LightをExtra-Light、Extra-LightをThin、Ultra-LightをHairlineに改名しました。

Typewriter Spool



Typewriter Spoolは、本格的なタイプライターのプロジェクトを何年も考えた末、2021年1月14日に公開しました。きっかけは、1990年代後半にもらった、1920年代の古いUnderwood No. 5です。修理できない機械でしたが、タイプライターのテクスチャの全範囲をデジタルで扱うことを目指す、大規模なファミリーの基になりました。

結果は、CLN（きれい）、SFT（わずかな位置のずれ）、XRX（ファクスやコピーを何世代も繰り返した感じ）、RUF（摩耗したリボンと大きな位置のずれ）という4つの主なスタイルに分かれた、122フォントの集合です。それぞれ複数のウェイトと幅を持ち、本物のタイプライターにイタリックはなかったため、その代わりに下線の選択肢を提供しました。ディスプレイにも本文にも使えるファミリーです。リボンのスプールからTypewriter Spoolと名付け、検索で見つけやすいよう「typewriter」も名前に含めました。

開発には広範な調査が必要で、特に本物のギリシャ文字やキリル文字のタイプライター出力、珍しい記号の見本を探しました。それらを一貫したスタイルにまとめ、制作を速めるため、手作業の編集で

何千ものグリフを移動するのにSuper Nintendoのコントローラーまで使いました。最初から有料で公開し、無料で配布したことはありません。この本の最初の版はTypewriter Spoolで組みましたが、後にファイルサイズを減らすためシステムフォントへ切り替えました。

2024年2月28日に小さな保守更新を行い、Soft Extended ExtraBold Italicの数字7の一つのバリエーションに欠けていた下線を修正しました。それ以外に改訂はしておらず、目立ったプロジェクトには使われていません。

Typodermic



Typodermicは2000年5月28日に公開しました。以前のBlue Highwayに太いスラブセリフを加えて派生させたものです。強い視覚的な印象を作るため、はっきりした文字を持つ、角張ったデザインになりました。

Typodermicという名前は気まぐれで選びましたが、後に2001年に自分のフォントファウンドリーの名前として採用しました。会社の最初のロゴはこの書体を基にしています。当初は商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで配布しました。2024年4月にパブリックドメインにしました。

Uchiyama



Uchiyamaは2008年2月27日に公開しました。東京で手に入れたマッチブックの粗い手描き文字から生まれたデザインです。文字を拡大してSharpieのマーカーで描き直し、スキャンして自動トレースでデジタル化しました。元の素材の不均一な感じを捉えるため、各文字に複数の形を作り、繰り返しが機械的に見えないようにしました。

妻の姓からUchiyamaと名付け、個人的なつながりを与えました。最初から商用利用可能な無料フォントだけとして提供し、販売したことはありません。ディスプレイ専用に設計し、目立ったプロジェクトには使われていません。

2024年5月1日にパブリックドメインにしました。技術的な更新は含めず、単なるライセンス変更でした。最初に描いたままで、Sharpieとマッチブックの起源から来る粗さを残しています。

Ugocranis



Ugocranisは2011年4月14日に、大文字だけのディスプレイ書体として公開しました。ブルータリズムを文字の形で解釈する、自分なりの方法でした。特定の建物を参考にするのではなく、むき出しの幾

何学、妥協のない形、重さの感覚という、そのスタイルと結び付けていた性質を抽象化しました。結果は、八角形の文字を中心にしたコンパクトで角張ったデザインです。

名前に特定の意味はなく、求めた調子に合う、重く沈んだ響きで選びました。最初から有料で公開し、無料で提供したことはありません。常にディスプレイ用途を意図し、目立ったプロジェクトに結び付いていません。

2021年6月18日に技術的な更新を行いました。廃止された文字を削除し、向きが逆だった引用符を修正して、長い分子と分母に対応するようOpenTypeの分数機能を改善しました。外観は変えず、現在の標準に合わせる変更です。

Ulian



Ulianは2002年8月14日に公開しました。Vancouverで休暇中に行った簡単な実験から始まったデザインです。セリフ書体の側面を切り落とし、文字がもっと密にかみ合うようにしたらどうなるかと思いました。結果はブラックレターの影響と現代的な文字の混合で、平らな縦の縁と曲線的なセリフが、鋭さと流れを混ぜています。

Ulianという名前は「alien」に似ていることから来ています。書体の奇妙な性格に合う、なじみのないものを示唆する以外の意味はありません。最初から有料で販売し、無料で公開したことはありません。ディスプレイ用途に設計し、目立ったプロジェクトには登場していません。

2021年6月18日に技術的な修正で更新しました。廃止された文字を削除し、三点リーダーの幅を狭くして、ウェブ環境での互換性を改善するため縦方向のメトリクスを6パーセント減らしました。逆疑問符と逆感嘆符も低くし、アウトラインのカーブの問題をいくつか修正しました。デザイン自体は変えず、信頼性を改善する調整です。

Ultraproxi

ABCDEFabcdef1234

Ultraproxiは2017年1月29日に公開しました。20世紀半ばの高速プリンターを基にしたLinefeedとPRINTFで以前探った考えを見直したデザインです。同じ技術的な感じを捉えながら、厳密な等幅から離れたかったのです。実際には等幅でなくても字間が等幅に感じられるよう設計し、チェーンプリンターの文字の精密さに、より自然なリズムを与えました。

6ウェイトとイタリックのファミリーで、ディスプレイにも本文にも使えます。企業的、技術的な調子を思わせるためUltraproxiと名付けました。「ultra」と「proximity」や「proxy」の組み合わせ方が気に入りました。最初から有料で公開し、無料で配布したことはありません。

最初の公開以来改訂しておらず、目立ったプロジェクトにも登場していません。等幅の機械的な外観とプロポーショナルな字幅の柔軟性のバランスを取る実験として、カタログに残っています。

Union City Blue



Union City Blueは1999年5月20日に公開しました。名前はBlondieの曲から取りましたが、書体自体はバンドと無関係です。1990年代後半に作った、幅広いテクノ風書体のいくつかのうちの一つで、当時のデジタルの美学の流行を反映しています。

当初は商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで配布しました。2022年11月にパブリックドメインにしました。

Unispace

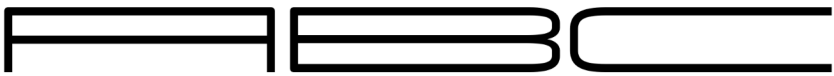


Unispaceは2000年2月2日に公開しました。古いPlayStationのロゴを基にした、以前のZrnicから生まれたデザインです。そのテクノのスタイルを等幅の枠組みに適用し、四角い構造を丸い縁で和らげたかったのです。技術的な性格を表しながら、本文書体の実用的な性質を持つ書体を作ることが目標でした。

最初からRegular、Italic、Bold、Bold-Italicを含むファミリーでした。等幅のルーツを強調しながら、より統一された幾何学的な取り組みを示すためUnispaceと名付けました。主にディスプレイより本文を意図しましたが、工業的な感じがどちらの場面でも独特の存在感を与えています。

最初は商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで公開しました。2024年4月15日にパブリックドメインにしました。ライセンスだけの変更で、デザイン自体は一度も更新していません。目立ったプロジェクトには使われていませんが、等幅の実用性とテクノの美学を結び付ける初期の試みの一つです。

Univox



Univoxは1996年6月24日に公開しました。名前は古いギターのディストーションペダルから取っています。テクノ風の文字を引き伸ばす実験から始まり、劇的に伸びたデザインになりました。後にステムの幅をそろえた改訂版を作り、独特の性格を保ちながら極端なプロポーションを抑えました。

当初は商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで公開しました。2022年11月にパブリックドメインにしました。

Uniwars



Uniwarsは日本に数年間住んだ後、2009年2月11日に公開しました。近所でよく見かけた、1970年代と1980年代のテクノ系工業的なロゴが残っていることに影響を受けたデザインです。プロが描いたものも、即興的に見えるものもありました。そのスタイルはほかの

場所では1980年代後半までに消えていましたが、日本では特に車のバッジに、2000年代まで残っていました。スタジオに置いたPac-Manの看板にある古いNamcoのロゴが、重要な参考例でした。

8ウェイトとオブリークのディスプレイファミリーです。幅広く伸びた形と直交する構造が、捉えたかった工業的、技術的な美学を反映しています。名前はIremの1980年のアーケードシューティングゲームUniWar-Sから取り、レトロゲームとのつながりと響きで選びました。最初から有料で販売し、無料だったことはありません。

2021年6月25日に技術的な改善で更新し、アウトラインを改良して、OpenType機能を強化し、代替字形を追加しました。全体の外観は変えていません。2024年11月22日のバージョン1.2では、nameテーブルを現代化し、統一のためUltra-LightをThinに改名して、フォントメニューの並びとウェブ埋め込みの問題に対処しました。目立ったプロジェクトには使われていませんが、ほかの場所より長く日本に残った、特定の工業的スタイルを映すものとしてカタログに残っています。

Unsteady Oversteer



Unsteady Oversteerは1998年6月14日にリリースしました。デザインに影響を与えたのはTRS-80 Color Computerです。このコンピューターはROMの容量が限られていたため、小文字を反転した大

文字で表示していました。その考え方をミニマルなテクノ調の書体に取り入れ、小文字の字形を反転させました。それ以外の部分は、幾何学的で工業的なスタイルに沿ってデザインしました。

Unsteady Oversteerは当初、商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで配布していました。2024年4月にパブリックドメインにしました。

Ur Ur Ma



Ur Ur Maは1997年10月6日にリリースしました。私のテクノ調のデザインの一つを変形したもので、後ろ向きの傾斜と、ペン先で描いたようなストロークの効果を取り入れています。私のカタログでは比較的目立たない書体で、出来のよい作品の一つだとは思っていません。

名前の由来は、コンピューターゲームDark Colonyで一緒に働いていたデザイナーが即興で作った宇宙人のせりふです。「Ur Ur Ma」という言葉が風変わりで記憶に残ったので、名前に使いました。

Ur Ur Maは当初、商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで配布していました。2020年8月にパブリックドメインにしました。

Urkelian



Urkelianは1998年6月14日にリリースしました。アールデコのスタイルと、私のテクノ調の書体で使っていたモジュール式の構成方法を組み合わせようとしたものです。最初の名前は「Urkelian Television Dynasty」でしたが、後にUrkelianと短くしました。たまたまFamily Mattersの最終回が放送された夜に完成しましたが、番組自体から直接影響を受けたわけではありません。

Urkelianは広く使われた書体の一つではありませんが、初期のほかのデザインのいくつかと比べると、出来のよい作品だと思っています。当初は商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで配布し、2022年11月にパブリックドメインにしました。

Usurp



Usurpは制作手順の実験として、2008年2月11日にリリースしました。ペンや鉛筆で文字を描く代わりに、はさみで紙から切り抜き、カウンターの上に並べて、単語にしたときの組み合わせを確かめました。数日かけて出来の悪い字形を捨て、よりよいものに置き換えながら、少しずつデザインを育てました。納得できたところで文字

を黒い紙の上に置き、スキャンして自動トレースしました。その後、フォント制作ソフトで輪郭を整えましたが、不規則な手作りの質感は残しました。

この作業から生まれたのは、太いスラブセリフと誇張した形を持つサイケデリックなディスプレイ書体です。用途はディスプレイに限定し、無料でリリースしたことはありません。Usurpという名前は、その響きと、文字セットの中でも目立っていたUとSのデザインを強調するために選びました。

2021年5月25日に技術的な更新を行いました。スペースと改行しないスペースの文字の不一致を修正し、非推奨のグリフを削除し、Panoseの分類データを訂正しました。見た目は変更していません。Usurpが目立ったプロジェクトに採用されたことはありませんが、いつものデジタル作業とは異なる、手を使った書体デザインの取り組みを記録する作品として残っています。

Vactic



Vacticは、RoxioからBackOnTrackというプロジェクトの依頼を受けて制作し、2007年10月12日にリリースしました。初期のメインフレームコンピューターの文字、特に独特のピクセル風の美しさを持つUnivacのロゴをもとにしています。Regular、Italic、Bold、Bold-Italicのデジタルファミリーを作り、すべてディスプレイ専用にしました。

Vacticという名前は「Univac」と「tactic」を組み合わせたもので、スタイルの由来と技術的な鋭さの両方を感じさせるために選びました。最初から有料のリリースで、無料で配布したことはありません。Roxioのプロジェクト以外では、目立った使用例はありません。

2021年6月18日に技術的な更新を行いました。不要になった文字を削除し、向きが逆の引用符を修正し、互換性を高めるために垂直メトリクスを調整しました。見た目は変更していません。Vacticは、20世紀半ばのコンピューティングの視覚言語に根ざしたディスプレイ書体として、私のカタログに残っています。

Vademecum



Vademecumは2001年4月16日にリリースしました。太く、ブロックのような八角形のデザインから始め、1990年代のクリップアートでよく見かけたリノカットのような見た目を出すために、黒と白の三角形を加えました。その結果、鋭く角張った字形に、割れたり砕けたりした表面を思わせる質感を持つディスプレイ書体になりました。

Vademecumという名前は、デザインと直接のつながりなく選びました。Vademecumは当初、商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで配布していました。2024年4月にパブリックドメインにしました。

Vahika



Vahikaは2000年9月11日にリリースしました。コンテストの賞品としてFontLabを獲得し、使い方を探り始めてから、初めてそのソフトで制作した書体です。Fontographerとは異なり、FontLabではPostScriptの3次ベジェ曲線ではなく、TrueTypeの2次曲線を使って作業できました。Vahikaは、その形式を使った初期の実験から生まれました。

制作過程をTrueType曲線のチュートリアルにまとめ、後にLeslie Cabargaの本『Learn FontLab Fast』に掲載されました。書体自体は特定のデザイン上の用途のために開発したものではなく、当時学んでいた新しいツールの実演として制作しました。

Vahikaは当初、商用利用可能な無料のデスクトップライセンスでリリースしていました。2022年11月にパブリックドメインにしました。

Valve



Valveは2022年3月30日にリリースしました。スーパー楕円の形をハイテクの美学へと押し進める実験でした。柔らかい四角形の輪郭と、鈍く切り落としたストロークの端を軸に文字を組み立て、機械

的でありながら流動的な性格を持たせました。制御されたシステム、つまり機械や流量調節を文字に置き換えたような感触を目指しました。

Valveという名前は、機械と流れの制御というその考えから直接生まれました。最初から有料のリリースで、無料で配布したことはありません。ディスプレイと本文の両方に使えるようにデザインしましたが、その性格は大きなサイズでの使用により自然に合います。

Valveはリリース以来更新しておらず、目立ったプロジェクトで使われたこともありません。最初に描いたままの姿で、スーパー楕円による構成と技術的な雰囲気を釣り合わせる幾何学的な実験として残っています。

Vanchrome



Vanchromeは2017年5月23日にリリースしました。Compactaから着想を得た全大文字の多色システムに、1970年代と1980年代のバンやポスターで見た、エアブラシによるクローム風の文字の記憶を組み合わせました。幾何学的な形の精密さを保ちながら、重層的な金属の効果をデジタルの書体ファミリーで再現することが目標でした。

システムは10層で構成されています。Backレイヤーの次にFrontレイヤーを重ねるようにしてあり、残りのレイヤーはどの順序でも組み合わせられます。最後にオプションのSparkleレイヤーを加えると、光の反射を表現できます。浮き彫りのベゼル効果を実現するに

は、厳密なルールが必要でした。OのカウンターやHの縦画の間の隙間など、内部の空間は、ベゼルの幅のちょうど2倍になるように描きました。

Vanchromeは最初からディスプレイ書体で、本文に使うことは想定していませんでした。商用利用可能な無料のデスクトップライセンスでリリースし、2024年4月にパブリックドメインにするまで変更しませんでした。目立ったプロジェクトに使われたことはありませんが、多色書体の構成に関する私の最も複雑な実験の一つとして残っています。

Vanilla Whale



Vanilla Whaleは2002年2月3日にリリースしました。細身の比率を持つ全大文字のスラブセリフで、小文字の位置にはスモールキャップを入れました。AやHなど、横棒のある字形の一部が独特の見た目を生んでいます。ディスプレイ書体としてデザインし、最初から商用利用も無料でした。

Vanilla Whaleという名前はシロイルカをゆるく連想したものですが、デザイン自体に結びつける意図はありませんでした。2000年代には人気のアルバムのジャケットに使われましたが、どのアルバムだったか思い出せません。それ以外に目立ったプロジェクトとのつながりはありません。

2022年2月19日に更新し、カーニングの問題を修正し、メトリクスを調整し、代替グリフを追加し、記号を整えました。デザインを大きく変える更新ではありませんでしたが、使用時の信頼性を高めました。2024年4月15日にVanilla Whaleをパブリックドメインにしました。

V-Dub



V-Dubは1997年12月10日にリリースしました。Microgramma、特にそのスーパー楕円の形から影響を受け、それをより無骨で型破りなスタイルに変えました。Microgrammaの性格を残しながら、より風変わりで硬直した感じを持たせたいと思いました。

名前はVolkswagenにちなんだものではありません。当時よく聴いていたバンドPylonの曲「Dub」から来ています。また、カタログにはVで始まる書体が少ないことにも気づいていて、この名前なら両方の狙いを満たせそうでした。

V-Dubは当初、商用利用可能な無料のデスクトップライセンスでリリースしていました。2024年4月にパブリックドメインにしました。

Vectipede

ABCDEFabcdef1234

Vectipedeは2010年8月3日にリリースしました。スーパー楕円の骨格を使ってスラブセリフを作り、文字を四角に近い比率にしながら角を柔らかくする、という考えでした。ディスプレイと本文の両方を想定したデザインですが、幾何学的な構成のため、大きなサイズでより個性が際立ちます。

Vectipedeは最初から有料のリリースで、無料で配布したことはありません。名前の由来は、1980年代のあまり知られていないビデオゲームVectipedeです。つながりはゆるいものの、技術的で少し攻撃的な響きが気に入りました。ファミリーには、正立体とイタリックの両方のスタイルを持つウェイトを用意しました。

2021年6月25日に技術的な更新を行いました。非推奨の文字を削除し、向きが逆の引用符を修正し、長い分子と分母を扱えるようにOpenTypeの分数機能を改善しました。垂直メトリクスを調整し、一部の輪郭も整えましたが、書体全体の見た目は変えていません。その後、2024年11月22日にウェイト名を整理し、現在のアプリケーションの標準によりよく対応させ、メニューの並び順とウェブへの埋め込みを改善しました。この更新では内部の名前テーブルを変更する必要があったため、新しいバージョンをインストールした後、文書内のフォントを選び直す必要が生じる場合がありました。

Vectroid



Vectroidは、以前の書体Forgotten Futuristから派生したものとして、2000年6月19日にリリースしました。元のデザインのストロークに隙間を入れ、一部の線を太く、別の線を細くし、丸みのあるボールドの効果を加えました。その結果、元の書体よりも重厚で実験的な性格を持つ、幾何学的なディスプレイ書体になりました。

Vectroidは最初から、商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで提供していました。ディスプレイ専用にデザインした書体で、目立ったプロジェクトに使われたことはありません。

2022年11月1日にVectroidをパブリックドメインにしました。このリリースはライセンスだけの変更で、デザイン自体は最初のリリース以来更新していません。

Velvenda



Velvendaは2000年6月23日にリリースしました。着想源は1960年代のジャズのアルバムジャケットに見られる太い文字で、重厚で実験的な形が音楽のエネルギーを映し出していました。Velvendaは大文字と小文字を混ぜたユニケース書体として組み立て、密度の高い細

身の比率にしました。字形はセリフを思わせますが、伝統的なセリフの構造には従っていません。最初からいくつかの代替字形を含め、後のバージョンにも残しました。

Velvendaはディスプレイ専用に制作しました。リリース時から商用利用可能な無料のデスクトップライセンスを付け、2008年12月3日の更新では対応言語を拡張ラテン文字へと広げました。2024年4月15日にパブリックドメインにしました。目立ったプロジェクトで使われたことはありませんが、重厚なユニケース文字を探求した初期の記録として、私のカタログに残っています。

Venacti



Venactiは2005年11月7日にリリースしました。BBCからの依頼で、1970年代のロゴが持つ工業的な性格に未来的な鋭さを組み合わせながら、子供にも親しみやすい書体を求められました。Digital Sansから私のForgotten Futuristまで、さまざまな例を提示されましたが、どれも希望に合わなかったため、新しいものを作りました。Venactiは角を柔らかくした四角い字形を使い、技術的な精密さと親しみやすさを釣り合わせています。

Venactiは最初から有料のリリースで、無料で配布したことはありません。ディスプレイと本文の両方で使えるようにしました。名前は一文字ずつ組み立てた造語で、何か外部のものを指すのではなく、抽象的で現代的な響きを理由に選びました。

2009年12月4日に対応言語を拡張ラテン文字へと広げました。その後、2021年6月4日にファミリーを更新し、技術的な修正を行いました。向きが逆の引用符を正しい形に置き換え、プライム記号を加え、非推奨の文字を削除しました。この更新には文字セット全般の整理も含まれています。デザインの見た目は変更していません。最初のBBCからの依頼以外に、Venactiが目立ったプロジェクトで使われたことはありません。

Venus Rising



Venus Risingは、幅広で四角いテクノ調の書体として、1997年12月12日にリリースしました。最初のバージョンは全大文字の1スタイルで、商用利用可能な無料ライセンスで提供していました。名前はテレビ番組WKRP in Cincinnatiから来ています。後にVenus Flytrapとして知られる登場人物が、最初はVenus Risingという名前で紹介されていて、その響きが気に入りました。

2008年12月3日に文字セットを拡張し、拡張ラテン文字とキリル文字を加えました。2017年にはウェイトとスタイルを追加してファミリーを広げましたが、無料のまま残したのは元のRegularだけで、新しく加えたものは有料のリリースでした。Venus Risingは一貫してディスプレイ専用にデザインしており、目立ったプロジェクトに使われたことはありません。

2024年11月22日にファミリーはバージョン5.100になりました。この更新では、互換性を高めるために名前テーブルを現代化し、HeavyとHeavy ItalicのØで重なっていたスラッシュを修正し、明確さと一貫性のためにUltra-LightをThinに改名しました。

Verioxx



Verioxxは2010年4月26日にリリースしました。技術的なサンセリフという大きなジャンルの中でデザインしたコンパクトなサンセリフで、DINをゆるく参考にしながらも、より不規則な部分を持たせています。一部の文字には、DINほど規格化されていない癖があります。機能的でありながら、硬直しすぎない感じを目指しました。

Verioxxは常に有料のリリースで、無料にしたことはありません。ディスプレイと本文の両方で使えるようにしましたが、構造は本文用途により向いていました。目立ったプロジェクトに使われたことはありません。

2021年6月10日に、技術的な修正を加えてファミリーを更新しました。向きが逆の引用符を修正し、プライム記号を追加し、非推奨の文字を削除し、垂直メトリクスを調整しました。その後、2024年11月22日にバージョン1.2をリリースし、互換性を高めるために名前テーブルを現代化し、Unicode 00A7にセクション記号を追加しました。デザイン自体は最初のリリース以来変えていません。

Vexler Slip



Vexler Slipは2014年8月23日にリリースしました。着想源は日本の冷凍菓子Panappのパッケージに使われていた文字で、フランス風の装飾的なスタイルを持っていました。その影響を広げ、曲線的で装飾的な形を持つユニケースのディスプレイ書体にしました。

名前の由来は、MTVの番組Sifl & Ollieのエピソードで初めて聞いた「vexler slip」という言葉です。将来フォントの名前に使うためにメモしておき、このプロジェクトで使いました。Vexler Slipは当初、商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで提供していました。2024年4月にパブリックドメインにしました。

Vibrocentric



Vibrocentricは1998年3月25日にリリースしました。1960年代のDodgeのロゴから影響を受け、それを端が広がったセリフ書体にしました。Vibrocentricという名前は、自動車業界の文献で見つけた言葉で、私が目指していた20世紀半ばのスタイルに合っていました。

最初のリリースには、regular、bold、italic、bold italicの4スタイルを含めました。振り返ると、Vibrocentricは当時の作品の中でも比較的うまくいったデザインだと思っていますが、さらに磨けばよ

くなる余地があります。Vibrocentricは当初、商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで提供していました。2022年11月にパブリックドメインにしました。

Vigo

ABCDEFabcdef1234

Vigoは2005年5月4日にリリースしました。以前の書体Bullpenから派生したデザインですが、角を柔らかくし、曲線を増やしてイタリア的な性格を持たせました。Bullpenのスポーツ風のブロック文字の見た目を保ちながら、より滑らかで装飾的な感触で和らげる、という考えでした。

Vigoは常に有料のリリースで、無料で配布したことはありません。ディスプレイ専用にデザインし、目立ったプロジェクトに使われたことはありません。

2021年6月18日に、技術的な修正を加えて書体を更新しました。省略記号を標準の幅に縮め、スタイル上の代替字形を追加し、分数機能を現代化し、文字セットを整理しました。その技術的な調整以外に、見た目の変更はありません。

Vinque



Vinqueは1999年12月12日にリリースしました。初めて依頼を受けて制作した書体で、ゲーム会社は中世の雰囲気を持ちながらも、プレイヤーが読めないほど凝りすぎないものを求めていました。そのバランスを取るために、アーツ・アンド・クラフツ運動の要素にゴシックの影響を組み合わせました。ゲームは最終的にVinqueを使って発売されましたが、タイトルは覚えていません。

Vinqueは最初、Vinque Regularという1スタイルでリリースし、これは一貫して商用利用可能な無料フォントとして提供してきました。2008年12月3日に新しいバージョンを出し、対応言語を拡張ラテン文字へと広げ、クラスベースのカーニングを追加し、スペーシングとカーニングを修正しました。その後、2019年2月20日にVinqueをより大きなファミリーとして作り直し、ウェイト、イタリック、オールドスタイル数字を追加し、収録文字を増やしました。その時点でもVinque Regularは無料のままにし、新しいスタイルは有料で販売しました。

ファミリーはディスプレイと本文の両方に使えるようにデザインし、長年にわたり、Overlord: Raising Hell（PlayStation 3、2008年）、Escape Goat（2012年）、Escape Goat 2（2014年）、Arzette: The Jewel of Faramore（Switch、2024年）など、いくつかのゲームに使われてきました。2024年11月22日にバージョン2.100をリリースし、現在のアプリケーションによりよく対応するために

ウェイト名を整理しました。BookをRegularに、RegularをMediumに、LightをExtra-Lightに、Extra-LightをThinに、Ultra-LightをHairlineに改名しました。

Vinque Antique



Vinque AntiqueはVinqueの姉妹書体として、2020年1月15日にリリースしました。Vinqueの仕上がりがきれいだったのに対し、Vinque Antiqueは風化したように見えるよう、柔らかく不規則な輪郭で描きました。その効果を強めるため、多くの文字にランダムに選ばれる代替字形を加え、OpenTypeの文脈依存の代替字形機能で実装しました。同じ文字が繰り返されたときにも、見た目が変わるようにしています。

ファミリーは最初から有料のリリースで、無料にしたことはありません。ディスプレイと本文の両方に使えるようにデザインしましたが、傷んだような質感は大きなサイズにより自然に合います。Vinque Antiqueが目立ったプロジェクトに使われたことはありません。

2024年9月6日にファミリーをバージョン1.1に更新しました。このリリースでは、一部のアプリケーションに影響していた改行のバグを修正し、現在のソフトウェアの標準に合わせてスタイル名を現代化しました。それ以外の技術的な変更はありません。

Vipnagorgialla



Vipnagorgiallaは1999年3月4日にリリースしました。Hemi Headから発展したデザインで、DodgeやPlymouthのロゴなど、1960年代末の自動車の文字からも影響を受けています。幅広のディスプレイファミリーとして作り、工業的でレトロフューチャーな性格を持たせました。

最初のリリースにはRegular、Italic、Bold、Bold-Italicの4スタイルを含め、すべて商用利用も無料でした。2012年にはファミリーを更新し、Latin-1の収録範囲を広げ、スペーシングとカーニングを作り直し、クラスベースのカーニングを追加し、OpenTypeの分数機能を導入しました。2010年代にはオブリークを伴う5ウェイトへとファミリーを広げ、この新しい追加分は有料で販売しました。

Vipnagorgiallaはディスプレイ専用にデザインしました。Sega DreamcastのSonic Adventure 2や、2007年のNintendo DS向けGodzilla Unleashed: Double Smashなどのプロジェクトに使われています。2024年11月22日にはさらに技術的な調整を行い、互換性のために名前テーブルを現代化し、キリル文字のБの重なりの問題を修正しました。

Voivode



Voivodeは2010年4月22日にリリースしました。魚の尾に似た珍しい端の形を持つ幾何学的なディスプレイ書体で、不規則で装飾的なリズムを生んでいます。ディスプレイ専用に作り、無料で配布したことはありません。

Voivodeという名前は、大文字と小文字のVの独特の形を強調したくて選びました。両方を含む単語を選ぶことで、その機会を作れました。この書体が目立ったプロジェクトに使われたことはありません。

2021年6月25日に更新し、非推奨の文字を削除し、省略記号の幅を修正して現在の標準に合わせました。最初のリリース以来、それ以外の変更はしていません。

Waker



Wakerは1998年3月26日にリリースしました。元の名前は「Wake and Bake」という冗談めいたものですが、OEMのソフトウェアバンドルを販売しようとしていた配布業者が懸念を示したため、すぐに取り下げました。文字の上には漫画のような線があり、タブレットを使ってFontographerで直接描きました。立ち上る蒸気を思わせるための効果です。デザインは1スタイルだけで提供しました。最初か

ら商用のデスクトップ利用を無料で許可し、その条件を変えないまま、2020年8月に書体をパブリックドメインにしました。目立った使用例はありませんでしたが、改名したWakerを、当時の私の仕事の気軽な実験として提供し続けました。

Walken



Walkenは2009年5月21日にリリースしました。着想源は、同じ単語の中にステンシルの文字とそうでない文字が混在する、日本のロックフェスティバルのロゴです。同じような不統一さを持つスラブセリフを作り、一部の文字にはステンシルの切れ目を入れ、ほかの文字はつながったままにしました。よく使われる2文字や3文字の組み合わせの合字を入れ替えるOpenType機能で不規則さを強め、切り替わりを予測できなくしています。最初からClean、Crisp、Hardの3スタイルを提供し、その順に質感と粗さが増すようにしました。Walkenを無料フォントとして提供したことはありません。2021年6月4日に小さな修正と全般的な改良を行い、ファミリーを保ちながら技術的な信頼性を高めました。

Walnut



Walnutは2007年2月26日にリリースしました。着想源はVancouverで見かけたスプレーペイントのタグで、精巧な壁画というより、素早く描いた生々しいものでした。その場で見たものをスケッチし、後でぼかせるよう、文字をより引き締めて描き直しました。Fontographerでは、曲線を使わず、ぎざぎざの縁を持つ硬いベクターの輪郭を作りました。そのベクターをPhotoshopに書き出して完全にラスタライズし、元のベクターを背景に置いて拡大縮小の目安にしました。タブレットを使い、スプレー効果、エアブラシ、フィルム粒子を加えて最終的な字形を作りました。Walnutは1スタイルでリリースし、無料にしたことはありません。2021年6月25日に更新し、古い形を整理して、いくつかの曲線を調整しました。目立った使用例はありませんでしたが、グラフィティの質感を再現するためにデジタルの工程を試していた時期を映しています。

Walshes



Walshesは1999年6月26日にリリースしました。Minnesota Timberwolvesのロゴをゆるく参考にしていますが、当時はそのチームや競技の背景を十分には理解していませんでした。頼みごとに応えるために急いで作った書体で、振り返ると、私の出来のよい

作品に比べて仕上がりは弱いものでした。名前の由来は、テレビ番組Beverly Hills, 90210に登場する、Minneapolis出身のWalsh一家です。2020年8月にWalshesをパブリックドメインにしました。

Warmer



Warmerは2010年5月11日にリリースしました。1950年代か1960年代初めの日本のロックンロールのレコードに、切り紙のような文字が使われているのを見て着想しました。コンパクトでカウンターのないデコ調の字形をデザインし、形に直接格子柄の質感を加えました。質感が正しくそろうよう、重ねて使う2つの組み合わせ用フォントを作り、合わせると織物の効果が出るようにしました。Warmerは無料にしたことがなく、有料のリリースとしてのみ提供してきました。2021年には、元の輪郭の一部を整理し、技術的な細部を調整して、プラットフォームをまたいでより確実に動作するよう改訂しました。目立った使用例はありませんが、当時の布のような表面への関心を記録しています。

Warugaki



Warugakiは2010年6月8日にリリースしました。名前は日本語の「悪ガキ」を意味し、目指していた粗く無秩序な見た目に合っていました。タブレットで各文字の周囲のネガティブスペースを削り出

し、すべてのグリフをPhotoshopだけで作りました。この方法では背景色が透けて見えるため、20世紀半ばの日本のポスターデザインを思わせるステンシル風の効果が生まれました。フォント内のすべてのグリフをこの方法で作り、一貫した手作りの質感を持たせました。Warugakiは有料フォントとしてリリースしました。2018年7月8日に更新し、キリル文字への対応と現代の通貨記号を追加しました。広く使われてはいませんが、書体デザインにおけるネガティブスペースによる構成技法の探求を映しています。

Wavetable



Wavetableは2021年7月6日にリリースしました。デザインは、外側が四角く、カウンターが丸い「E」から始まり、それがアルファベット全体の方向を決めました。当時、1990年代のEnsoniqのウェーブテーブルシンセサイザーを再現するソフトウェアに没頭していて、その影響が名前にも入りました。フォントはユニケースですが、一般的な意味でのユニケースではありません。すべてを一つの大文字または小文字の高さにそろえるのではなく、アセンダーとディセンダーを混在させています。珍しい細部の一つはRで、Kのような形へと曲がっています。Wavetableは有料フォントとして1スタイルでリリースし、それ以来更新していません。目立ったプロジェクトに使われたことはありませんが、型にはまらない文字の作り方と音楽の参照を組み合わせることへの関心を映しています。

Webster World



Webster Worldは1997年12月2日にリリースしました。四角い形と誇張した下部のストロークを持つ、実験的なモジュール式の書体です。独立した塗りつぶしのスタイルとして開発しなかったため、最初のリリースには輪郭とドロップシャドウのバージョンだけを含めました。

名前は、当時提案された「Webster World」という言葉から来ていて、デザイン自体との深いつながりはありません。Webster Worldは当初、商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで配布していました。2020年8月にパブリックドメインにしました。

Wee Bairn



Wee Bairnは2000年5月28日にリリースしました。Playskoolのロゴから影響を受け、それを丸く子供らしい形のアルファベット全体へと広げました。その文字の親しみやすく、おもちゃのような性格を捉えることを目指しました。

2011年にWee Bairnを改訂し、字形を更新して整えました。当初は商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで配布していました。2022年11月にWee Bairnをパブリックドメインにしました。

Welfare Brat



Welfare Bratは1998年8月6日にリリースしました。ブルドーザーの履帯にある六角形の隙間がモジュール式の構造を連想させ、着想源になりました。各文字が六角形の中に収まるように書体を構成し、工業的な見た目を持たせました。元のWelfare Bratという名前は、初期の私の命名でのまずい選択を表しています。2020年8月にWelfare Bratをパブリックドメインにしました。

Wet Pet



Wet Petは1997年1月27日にリリースしました。Franklin Gothicをスキャンしたものから始め、トレースして、濡れて光を反射する表面を思わせる効果を加えて変形しました。その結果、液体のような性格を持つ、ゆがんだディスプレイ書体になりました。Wet Petという名前は、その見た目を表すために選びました。2020年8月にWet Petをパブリックドメインにしました。

Wevli



Wevliは2002年8月14日にリリースしました。以前「20th Century Font」と呼んでいた無料フォントの再デザインから始まり、その元の書体自体もBlue Highwayと、1990年代にSterling Brandsがデザインしたもの専用書体から影響を受けていました。「20th Century Font」は不器用なプロジェクトでした。丸い端と鋭い角を持ちながら一貫性に欠け、ほどなくMonotypeから、名前が既存の「20th Century」と重なっていると指摘されました。改名を機にデザインを全面的に見直し、完全なファミリーへと広げました。Wevliには最初からさまざまなウェイト、幅、イタリックを含めましたが、当時はその追加分の出来がよくありませんでした。2010年代には初期の弱点を直すため、ファミリーの多くを作り直しました。名前の由来は、DreamcastのゲームSkies of Arcadiaに登場する呪文です。

Wevliは無料にしたことがなく、無料でリリースしたのは以前の「20th Century Font」だけです。2024年11月にWevliを更新し、技術的な改善を加え、名前テーブルを現代化し、スタイル名の順序を幅／ウェイトからウェイト／幅へと変更しました。目立ったプロジェクトに使われたことはありませんが、私にとっては、ぎこちない初期の実験から、より信頼できるプロのフォントファミリーへの移行を示す作品でした。

Wheaton



Wheatonは2011年8月13日にリリースしました。ほかのテクノに着想を得たデザインでよく使っていた鋭い角を避け、より丸い角を持たせたディスプレイ書体です。影響源はレトロフューチャー、特に1980年代の磁気インク文字の見た目です。名前は、The Last Starfighterに出演した若い俳優として記憶に残っていたWil Wheatonから来ています。Wheatonは有料フォントとして発売しました。

リリース後の数年間に、全大文字の姉妹書体Wheaton Capitalsを作り、無料フォントとして配布しながらメインのファミリーに同梱しました。2021年にはWheatonを更新し、古くなった文字を削除し、分数への対応を加えましたが、構造は変えていません。目立ったプロジェクトに使われたことはありませんが、私にとっては1980年代の美学と簡略化したデジタルの形が交わる作品です。

White Lake



White Lakeは1997年10月30日にリリースしました。波状の要素を繰り返して組み立てたモジュール式の書体で、流れるような不規則なリズムの字形を生み出しています。名前は、子供の頃に住んでいた家の近くの湖から来ています。2020年8月にWhite Lakeをパブリックドメインにしました。

Whiterock



Whiterockは2006年9月27日にリリースしました。名前は、私が住んでいたBritish Columbia州のWhite Rockから来ています。端に巻いた形を持つ手描きの漫画風の書体で、軽く遊び心のある雰囲気を捉えることを目指しました。Whiterockは有料フォントとしてリリースし、2022年11月にパブリックドメインにするまで有料で提供していました。

2021年5月19日に更新しました。ドット付きのLやブレーヴェ付きのEなど、非推奨または不要になった文字を削除しました。OpenTypeの分数機能も広げ、13/64や199/200のような長い分子と分母を扱えるようにしました。さらに、いくつかの輪郭を整え、一部のアプリケーションで表示の問題を起こしたかもしれない曲線のエラーを修

正しました。Whiterockに目立った使用例はありませんでしたが、後に、そのデザイン言語の一部を引き継いだStampooのもとになりました。

Wild Sewerage



Wild Sewerageは1997年10月12日にリリースしました。Rothwellから派生し、ハーフトーン効果を加えて、ぼやけた質感のあるバリエーションにしました。名前は、当時たまたま聴いていたバンドSqueezeの曲名から来ています。2020年8月にWild Sewerageをパブリックドメインにしました。

Windpower



Windpowerは2005年6月7日にリリースしました。当時はNiagara Fallsの近くに住み、再生可能エネルギーのアイデアを試していて、それが名前に影響しました。デザイン自体は、以前の書体Affluentから派生したサンセリフです。最初は有料フォントとしてリリースしました。

2021年にWindpowerを更新しました。古いアクセント付き字形など、不要になった文字を削除し、長い分子と分母を扱えるように拡張した分数への対応を加えました。また、すでにデザインにあった

翼付きの大文字に合わせて、翼付きの数字を追加しました。その追加分以外は、フォントの構造は同じままです。2022年11月にWindpowerをパブリックドメインにしました。目立った使用例はありませんが、既存のデザインを広げる実験をしていた時期を映しています。

Wintermute



Wintermuteは2000年6月9日にリリースしました。William Gibsonの小説Neuromancerから影響を受け、当時関心を持っていたサイバーパンクの美学を映したデザインです。少数の部品を繰り返してアルファベットを構成する、モジュール式のテクノ書体として作りました。KやSなどの特徴的な文字を含みますが、小文字だけのフォントとして制作したため、実用上の用途は限られました。2022年11月にWintermuteをパブリックドメインにしました。

Winthorpe



Winthorpeは2007年4月29日に、クライアントのプロジェクトのために制作しました。名前は映画Trading Placesの登場人物にちなんだもので、格式のある古風な響きを理由に選びました。デザインはトランジショナルのモデルに沿い、オールドスタイルとモダンの特徴を橋渡ししています。太いストロークと細いストロークのコント

ラストがより高く、以前の書体よりも軸が垂直に近く、セリフはより鋭く、接合部の曲線はより繊細です。最初からスモールキャップ、イタリック、オールドスタイル数字、分数への対応をファミリーに含めました。Winthorpeは有料フォントとしてリリースしました。

2021年には古くなった文字を削除し、長い分子と分母を扱えるように分数機能を広げてファミリーを更新しました。2024年11月にはさらに技術的な改良を加えました。名前テーブルを現代化し、「Small Caps」がウェイトとイタリックの指定の間に来るようスタイル名を整理し、「1st」や「2nd」などの上付き序数のUnicode値を修正しました。輪郭やカーニングは変えていません。目立ったプロジェクトに使われたことはありませんが、歴史的なモデルと機能を備えたファミリーの開発への私の取り組みを示しています。

World of Water



World of Waterは1998年8月8日にリリースしました。アールデコの要素と、20世紀末のテクノ文字の角張ったスタイルを組み合わせたデザインです。名前はバンドNew Musikの曲「World of Water」から来ていて、書体に影響したニューウェーブの美学とのつながりを感じさせました。

最初のバージョンでは目指していた優雅さを実現できなかったので、後に書体を一から描き直しました。改訂版では、幾何学的なアールデコの特徴と、よりデジタルで未来的な見た目を組み合わせました。2024年4月にWorld of Waterをパブリックドメインにしました。

Worthless



Worthlessは1998年1月22日にリリースしました。以前の書体Mai TaiをPhotoshopのグランジ効果で加工し、傷んだようなスタイルにしました。元の名前は「Worthless Bum」でしたが、後のリリースでWorthlessと短くしました。2020年8月にWorthlessをパブリックドメインにしました。

Wubble



Wubbleは2005年11月7日にリリースしました。柔らかくゆがんで見える丸いサンセリフをデザインし、うねる塊のような形で、読みやすさを失わずに動きを感じさせることが目標でした。比率はFranklin Gothicをゆるく参考にしましたが、すべてのグリフを一から描きました。有料フォントとして1スタイルでリリースしました。

2021年にWubbleを更新し、いくつかの技術的な変更を行いました。ドット付きのLやブレーヴェ付きのEなど、非推奨または不要になった文字を削除しました。スタイル上の代替字形機能の名前を「salt」から「ss00」に変更しました。ブラウザー間の互換性を高めるために垂直メトリクスを調整し、その結果、文字のサイズが約6パーセント大きくなったので、以前のプロジェクトに影響する可能性があります。代替字形の「a」をノットイコール記号のコードポイントからUnicodeの私用領域へ移し、その代替「a」のアクセント付きバージョンも追加しました。画家の引用符とも呼ばれる、向きが逆の左引用符を正しい形に置き換えましたが、古いものもUnicode 201Bと201Fで利用できます。Wubbleが目立ったプロジェクトに使われたことはありませんが、意図的にどろりとしたデザインを実用的な書体として成立させる実験の一つとして残っています。

Wyvern



Wyvernは2001年10月17日にリリースしました。Typodermicとして初めてのフォントで、クライアントからの依頼で始まりました。Letter Gothicのようでありながら、独自のひねりを持つものを求められたのです。Letter Gothicの比率にはかなり忠実に従いましたが、等幅にはしませんでした。傾斜とリズムが正立体よりも個性を与えるイタリックが、デザインを特徴づけるものになりました。クライアントは結局話を進めなかったため、私自身で有料のファミリーとしてリリースしました。

最初のリリースにはLight、Medium、Bold、Heavyとそれぞれのイタリックに加え、傷んだ質感のInkと、Blockoという輪郭版を含めました。その後、Wyvernを7ウェイトとイタリックの大きなファミリーへと広げ、InkとBlockoを残しながら、さびを再現する質感のSteelを加えました。2024年11月にはファミリーの技術的な構造を更新し、名前テーブルを現代化し、ウェイトの数値を修正しました。わかりやすさを高めるためにウェイト名も整理し、BookをLightに、LightをExtra-Lightに、Extra-LightをThinに、Ultra-LightをHairlineにしました。輪郭やカーニングは変えていません。Wyvernが目立ったプロジェクトに使われたことはありませんが、Typodermicとしての私のプロのキャリアが本当に始まった地点を示しています。

Xenara

ABCDEFabcdef1234

Xenaraは2005年11月7日にリリースしました。BBCが子供向け番組のためにコンピューター風の書体を求めたことが、デザインのきっかけでした。電卓、コンピューター、タイプライターのキーキャップの丸い形をもとにし、元のものよりもテクノや未来的なスタイルに寄った技術的な見た目を持たせました。最初から横棒のないAや三つ又のMなどの代替字形を含めました。Xenaraは有料フォントとしてリリースし、BBCで使われましたが、ほかの目立った使用例は知りません。

2021年にはXenaraを更新し、ドット付きのLやブレーヴェ付きのEなどの非推奨の文字を削除しました。画家の引用符とも呼ばれる、向きが逆の引用符を正しい形に置き換えましたが、古い形もUnicode 201Bと201Fで利用できます。省略記号をより適切な幅に狭めました。また、InDesignなどのソフトでStylistic Set #1としてより確実に使えるよう、スタイル上の代替字形機能を調整しました。ブラウザーの互換性を高めるために垂直メトリクスを改訂しましたが、拡大縮小の変更は必要ありませんでした。2022年にはファミリーにイタリックを加え、用途を広げました。

Xenowort



Xenowortは1997年10月6日にリリースしました。見慣れない、あるいは異星のもののように見せるための手描きスケッチをもとに、二重に見えるスタイルの書体として考えました。名前は、ゲーム内の架空の異星植物を表すために「xenowort」という言葉を作った同僚から来ています。

発想は珍しいものでしたが、仕上がりには限界があり、私のカタログでは目立たない作品のままでした。2020年8月にXenowortをパブリックドメインにしました。

Xenu



Xenuは2006年7月5日にリリースしました。DINの仕様書をもとにし、ほかの影響は加えずに、そのモデルに忠実に従いました。直立した比率、鋭い端、意図的に厳格な雰囲気を持つ幾何学的なサンセリフです。最初からRegular、Semi-Bold、Bold、Blackとイタリックをファミリーに含めました。Xenuは常に有料フォントとしてリリースしてきました。

2021年には、ドット付きのLやブレーヴェ付きのEなど、非推奨または不要になった文字を削除しました。画家の引用符とも呼ばれる、向きが逆の引用符を正しい形に置き換えましたが、元のものもUnicode 201Bと201Fで利用できます。ブラウザーの互換性を高めるために垂直メトリクスも改訂しました。拡大縮小の変更は必要なかったので、Adobeのアプリケーションでは違いはありません。2024年11月には名前テーブルを更新し、改行しないスペースの問題を修正しました。輪郭やカーニングは調整していません。Xenuが目立ったプロジェクトに使われたことはありませんが、DINをより重厚で閉じたデザインとして解釈した作品です。

Xirod



Xirodは2004年2月27日にリリースしました。既存のスタイルに似ていながら、独立したものとして成立するだけの違いを持つ書体を求めたクライアントの依頼から始まったデザインです。未来的な性格を持つ四角いテクノ書体として開発しました。名前はXirodと書きますが、「zero」と発音するつもりでした。

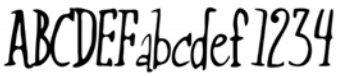
使用するアプリケーションに応じて形を変えられるOpenType機能を含め、変化する性格を持たせました。2024年4月にXirodをパブリックドメインにしました。

Xolto



Xoltoは1997年3月3日にリリースしました。アステカのイメージを参照したビットマップ風の書体をデザインする試みでした。コロンブス到来以前のモチーフを思わせるピクセルベースのデザインを作るという発想でしたが、仕上がりは期待に届きませんでした。2020年8月にXoltoをパブリックドメインにしました。

Xtraflexidisc



Xtraflexidiscは1997年10月5日にリリースしました。マーカーで素早くスケッチしたセリフ書体を、最小限の調整でデジタル化したものです。その結果、以前の書体Minyaにいくらか似ながらも、より細身の輪郭を持つ、幅の狭い手描きのデザインになりました。2020年8月にXtraflexidiscをパブリックドメインにしました。

Xylitol



Xylitolは2017年5月12日にリリースしました。一貫して無料フォントでした。1970年代のプリズム風の文字から着想を得て、陰影のあるベゼルに似た輪郭を重ねることで効果を作りました。各レイヤーはSolo、Outline、Front、Back、Down、Left、Right、Up、Stripeなどの名前の別々のフォントとして配布しました。重ねて色を付けると、目指していた多次元的なプリズム風の見た目になります。

その頃はバリアブルフォントも試していましたが、Xylitolはバリアブルのデザインではありませんでした。レイヤーを重ねるファミリーのままです。最初のリリース後は更新していません。2024年4月にXylitolをパブリックドメインにしました。目立った使用例はありませんが、1970年代の色鮮やかなプリズム文字を思わせる、モジュール式のレイヤー技法への関心を映しています。

Xyzai



Xyzaiは2021年8月5日にリリースしました。セグメント式のデジタル文字を私なりに解釈し、ハイパーモダニズムの練習として作ったフォントです。LCDのセグメント表示自体が、書かれた数字を模したものであり、その表示をもとにした書体は、その模倣をさらに模倣しています。Xyzaiではそれをさらに進め、読みやすさを犠牲にしてでも、書かれたアルファベットに似せることを意図的に避けました。字形は厳密なグリッドではなく独自の内部論理に従い、幅広く型破りな形へと伸びています。全大文字の1スタイルで発表し、一貫して有料フォントでした。

Xyzaiはリリース以来更新していません。代替字形やスタイルセットは含まず、目立ったプロジェクトに使われたこともありません。私にとっては、慣習との意図的な決別を表すものです。目的は使いやすさではなく、書体が本来表すはずのアルファベットのモデルを捨てたら何が起こるのかを問うことでした。

Y2KBug



Y2KBugは1998年4月3日にリリースしました。ミレニアムへの不安があった時期に考え、ペーパークリップの形をもとにしたモジュール式の書体としてデザインしました。1990年代末の、技術と2000年への強い関心を捉えることを意図していました。最初は名前の頭に感嘆符があり、!Y2KBugでした。

2021年7月20日にY2KBugを全面的に見直しました。スペーシングとカーニングを再設計し、アクセントを作り直し、デザインソフトでの一貫性と動作を改善する調整を行いました。2024年4月にY2KBugをパブリックドメインにしました。

Yadou



Yadouは1997年10月30日にリリースしました。以前の書体Butterbellyから派生し、より幅広の輪郭構造を持つモジュール式のテクノスタイルへと作り直しました。フォントを素早く制作していた時期のデザインで、振り返ると、私のよりよい作品に品質は及びませんでした。Yadouは当初、商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで配布していました。2020年8月にパブリックドメインにしました。

Yawnovision



Yawnovisionは1997年10月22日にリリースしました。当時主流だったテクノの流行から離れたモジュール式の書体を作ることが目標でした。結果は特徴的でしたが、そのスタイルは私の意図しなかった解釈もされてきました。

後にYawnovisionの質感を加えたバリエーションを試しました。その作業は最終的にPeatloafへとつながり、私はそれを、この発想をよりうまく発展させた書体として気に入っていました。
Yawnovisionは当初、商用利用可能な無料のデスクトップライセンスでリリースしていました。2020年8月にパブリックドメインにしました。

Y-Band Tuner



Y-Band Tunerは1997年10月29日にリリースしました。幾何学的な形の繰り返しで組み立てた、モジュール式デザインの実験です。独特の構造を作るつもりでしたが、この方法は不統一さを生みました。V、W、X、Yなどの文字が書体のほかの部分と視覚的に合わず、全体のリズムを乱していました。

欠点はありましたが、Y-Band Tunerを商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで配布しました。2020年8月にパブリックドメインにしました。

Yellande



Yellandeは2006年9月27日にリリースしました。着想源はMontrealの錬鉄の柵で、ペンチでねじった跡が、巻いた形の端に短い直線部分を残していました。その構造的な細部を文字の端に置き換え、デザインの独特な見た目にしました。Yellandeは1スタイルで制作し、一貫して有料フォントとしてリリースしました。

2021年6月18日にYellandeを更新しました。ドット付きのLやブレーヴェ付きのEなど、非推奨または不要になった文字を削除しました。画家の引用符とも呼ばれる、向きが逆の引用符を正しい形に置き換えましたが、元のものもUnicode 201Bと201Fで利用できます。省略記号をより標準的な幅に狭めました。ブラウザーの互換性を高めるために垂直メトリクスも調整しました。拡大縮小には影響しなかったので、Adobeのアプリケーションでの動作は変わりませんでした。Yellandeが目立ったプロジェクトに使われたことはありませんが、建築のモチーフを書体デザインに取り入れることへの関心を映しています。

Yellow Pills



Yellow Pillsは1997年10月29日にリリースしました。WestminsterやData 70など、1960年代の磁気インク文字認識フォントから影響を受けています。字形を手で描いてそのスタイルを再解釈し、以前のデザインの精密な形ではなく、粗く不規則な性格を持たせました。

名前はパワーポップバンド20/20の曲から来ていて、書体の少しサイケデリックな性格に合っていました。Yellow Pillsは最初、商用利用可能な無料のデスクトップライセンスでリリースしました。2020年8月にパブリックドメインにしました。

Yonder Recoil



Yonder Recoilは1997年10月12日にリリースしました。文字を横に分割したLA Gearのロゴのバージョンから着想しました。その考えを幅広で四角いテクノ書体に取り入れ、すべての文字に分割の効果を加えました。一部の形はあまりうまくいきませんでしたが、この実験がデザインの土台を作りました。

2021年7月20日に書体全体を描き直しました。アルファベット全体の分割処理を整え、Oの二重線の分割など、より意図のはっきりした変化を作りました。1997年の字形のいくつかを残すスタイル上の代替字形も加えました。技術的な更新には、OpenTypeの分数への対

応の拡張、引用符の修正、二重引用符のスペーシングの調整が含まれます。2022年11月にYonder Recoilをパブリックドメインにしました。

You’re Gone



You’re Goneは2000年4月12日にリリースしました。1980年代から記憶に残っていたビデオレンタルチェーンMovie Galleryのロゴに使われた専用の文字から影響を受けています。工業的な性格を持つ丸いテクノスタイルを目指し、分離した字形と曲線的な形を組み合わせて、当時の未来的な美学を感じさせました。

2021年5月12日に書体を更新しました。デザインソフトとの互換性を高め、スペーシングを調整し、分数への対応を整え、不要になった文字を削除しました。You’re Goneは当初、商用利用可能な無料のデスクトップライセンスで提供していました。2024年4月にパブリックドメインにしました。

Yytrium Dioxide



Yytrium Dioxideは1997年12月5日にリリースしました。名前は元素のyttriumを指すつもりでしたが、tを2つにする代わりにyを2つにして綴りを間違えました。Torontoで見たグラフィティから影響を受けたデザインですが、元の作品の持つよさを捉えることはできませんでした。

最初のリリースには輪郭版とドロップシャドウ版だけを含めました。後に、色を組み合わせられるようにレイヤー式のスタイルを加えました。それでも広く使われる書体にはなりませんでした。2020年8月にYytrium Dioxideをパブリックドメインにしました。

Zalderdash



Zalderdashは2006年9月28日にリリースしました。Clarendon風の形を誇張し、漫画のような極端さへと押し進めたものです。ファミリーは1スタイルで提供し、一貫して有料フォントとしてリリースしました。比較的珍しい機能の一つは自動置換です。よく使われる2文字や3文字の組み合わせを、あらかじめ構成したバリエーションに置き換え、テキストにより弾むリズムを与え、繰り返しが機械的に見えすぎるのを防ぎました。

2021年にZalderdashを更新し、スペーシングの問題を修正し、アクセント付き文字を改善しました。輪郭の構造的な変更や削除はしていないので、デザインは同じままです。目立ったプロジェクトに使われたことはありませんが、私にとっては、連続したテキストの質感を自動置換で変える実験を始めた初期の地点を示しています。

Zamora



Zamoraは2011年2月9日にリリースしました。Tom Pettyのアルバム「Hard Promises」のアートワークで記憶に残っていた、鋭くひび割れた字形から着想しました。ラテンセリフを誇張し、ひび、傷、えぐれを入れて、傷んだ効果を強めました。Zamoraは一貫して1スタイルの有料フォントとしてリリースしました。特徴的な機能の一つは、よく使われる2文字や3文字の組み合わせをあらかじめ構成したバリエーションに置き換える合字システムで、テキストにより粗く、繰り返しの少ないリズムを与えました。

2021年にZamoraを更新しました。ドット付きのLやブレーヴェ付きのEなど、非推奨または不要になった文字を削除しました。スペースと改行しないスペースの幅の不一致も修正し、省略記号をより適切な幅に狭め、一重のギュメを加えました。ブラウザー間の互換性のために垂直メトリクスを調整しましたが、Adobeのアプリケーションでの拡大縮小には影響しませんでした。Zamoraが目立ったプロジェクトに使われたことはありませんが、傷んだセリフのデザインとOpenTypeの置換機能を組み合わせることへの、当時の私の関心を表しています。

Zanipolo



Zanipoloは2024年5月2日にリリースしました。イタリアとフランスにルーツを持つ幅の狭いスラブセリフ、特にFonderie Typographique FrançaiseのItalienneスタイルへの関心から生まれたデザインです。その伝統と1960年代のサイケデリックな精神を組み合わせたいと思いました。結果は、全大文字の、逆コントラストのスラブセリフのユニケース書体になりました。大文字として見せながら、AやEなど一部の文字には小文字に着想を得た形を与えました。セリフは非常に太く、接合部に曲線を持ち、厳格な幾何学とスラブの装飾的な重みとの対比を強調しています。Zanipoloは1スタイルの有料フォントとしてリリースしました。

目立ったプロジェクトに使われたことはありませんが、私にとっては、Italienneの構成とサイケデリック時代のグラフィックという歴史的な参照点を、ユニケースのシステムの制約と組み合わせる、特定の実験を映した作品です。

Zekton



Zektonは2005年10月31日にリリースしました。Regularは当初、個人利用も商用利用も可能な無料フォントとして提供しました。ウェイトと幅を追加してファミリーを広げた際、その追加分は有料にしました。デザインは四角いモジュール式の字形に細い隙間を入れたもので、隙間は読みやすさを妨げない一定の位置に配置しました。

その後、Zektonは42フォントのファミリーへと成長しました。7ウェイト、2つの幅と、それぞれのイタリックです。すべてのウェイトと幅にイタリックを含めました。2024年11月には、名前のシステムを整理してファミリーを更新しました。BookをLightに、LightをExtra-Lightに、Extra-LightをThinに、Ultra-LightをHairlineにしました。この時は輪郭やスペーシングを変更していません。

2026年4月13日にZektonを完全に作り直しました。すべてのグリフを描き直し、Semiboldを加えてファミリーを48フォントに広げました。Regularは少し太くし、ウェイトの補間は、より制御されたRegularを中心にするよう改訂しました。xハイトの拡大は直線的に進めるのではなく、Semiboldから始めるようにしました。ピクセルの配置を改善するためにイタリックの角度を調整しました（Condensedは8.2°、Normalは10.2°、Expandedは12.3°）。スペーシングとカーニングは全面的に置き換えました。垂直メトリクスを現代化し、数字の幅のバランスを取り直しました。太いウェイトはさらに極端にしながら、カウンターと開口部の一貫性を高め、細いスタイルはより精密に整えました。キリル文字の収録範囲を広

げてデザインを作り直し、ウクライナ語への対応を含め、ドイツ語の大文字ßも追加しました。通貨記号を更新しました。従来の固定分数は½、¼、¾だけに減らし、OpenTypeの分数機能を改善しました。

Zektonはいくつかの目立ったプロジェクトに使われています。ゲームAwesomenauts（2012年）、Splinter Cellシリーズの複数のタイトル、Dynamite Jack（2012年）、Star Battalion（2011年）に採用されました。これらの使用例によって、書体はカタログの中での役割を超えて知られるようになりました。

Zelega Zenega



Zelega Zenegaは2018年4月24日にリリースしました。名前は、当時プレイしていたRPGのRogue Galaxyから来ています。幅を誇張したモジュール式のデザインで、不規則なブロックを組み立てて文字を作ったように見えます。1スタイルのフォントで、商用のデスクトップ利用は一貫して無料でした。

Zelega Zenegaはリリース後に更新していません。2024年4月にパブリックドメインにしました。目立ったプロジェクトに使われたことはなく、ダウンロード数も多くありませんでしたが、私にとっては、モジュール性と幅のゆがみをいつもより先へと押し進める、遊び心のある実験でした。

Zerbydoo



Zerbydooは2012年9月19日にリリースしました。厳密なグリッド上でピクセルフォントを組み立て、さまざまなピクセルの形を試すために開発したシステムから生まれました。Regularは塗りつぶした四角いピクセルを使います。ほかのバージョンではグリッドを変え、Network、Mesh、Lattice、Gridはそれぞれピクセル間の隙間の大きさを変えました。Circleは丸いピクセル、Starは星形のピクセルを使い、ScreenはCRTの走査線を再現します。ファミリーは一貫して有料のリリースでした。

Zerbydooはリリース後に更新していません。目立ったプロジェクトに使われたことはありませんが、単に四角を並べるのではなく、ピクセルの形自体を表現の要素として扱う、ピクセルベースの書体の探求の一つとして残っています。

Zero Hour



Zero Hourは1997年9月12日にリリースしました。名前はElvis Costelloの曲から来ています。技術的で未来的な見た目を感じさせるために、幅広で箱のような文字を使いました。ディスプレイ書体としてはうまく機能しましたが、細いウェイトや太いウェイトを開発しなかったため、デザイナーにとっての汎用性は限られました。

2021年7月20日に書体を更新しました。分数への対応を改善し、向きが逆になっていた引用符を修正し、不要になった文字を削除しました。

Zero Hourは当初、商用利用も無料でした。2024年4月にパブリックドメインにしました。

Zeroes



Zeroesはミレニアムの変わり目の少し前、1999年12月21日にリリースしました。デザインの着想源はファッションブランドLiz Claiborneのロゴで、四角と円を組み合わせ、幾何学的な精密さとより柔らかい形のバランスを感じさせていました。その考えを幾何学的なサンセリフに置き換え、鋭い角と丸い輪郭を交互に使いました。

Zeroesのバリエーションをいくつか制作し、最初のリリースの先でもこのテーマを試しました。書体は最初から商用利用も無料でした。2022年11月にパブリックドメインにしました。

Zingende



Zingendeは2009年11月19日にリリースしました。Broadwayなどのアールデコの文字の伝統を参考にしましたが、幅をより狭くし、そのスタイルに典型的な強いコントラストではなく、均一なストロークにしました。ファミリーは6ウェイトと、通常の開いたカウンターを塗りつぶした形に置き換える、カウンターのないバリエーションで発売しました。Zingendeは一貫して有料フォントとしてリリースしました。

2021年6月18日にファミリーを更新しました。不要になった文字を削除し、Æの形の重なりの問題を解決し、ブラウザーの互換性を高めるためにファイルを調整しました。2024年11月には、現在の標準に合わせてウェイトを改名する、より広い更新を行いました。BookをLightに、LightをExtra-Lightに、Extra-LightをThinに、Ultra-LightをHairlineにしました。同時に、カウンターのないスタイルを含むすべてのウェイトにObliqueを加えました。Zingendeが目立ったプロジェクトに使われたことはありませんが、私にとっては、幾何学的なアールデコの原則を、幅が狭くストロークが均一なシステムに置き換える練習でした。

Zodillin



Zodillinは1997年10月21日にリリースしました。元の名前はZodillinstrisstirustでしたが、すぐにZodillinと短くしました。変更しても、あまり注目されませんでした。15年間でダウンロードされた回数は7,000回を少し超える程度で、無料書体としては少ない数字です。

デザインの評判はよくありませんでした。ぼやけた見た目で個性に欠け、改善する方法を見つけられませんでした。私の作品の中でも人気が最も低いものの一つで、より成功したリリースとは一線を画しています。2020年8月にZodillinをパブリックドメインにしました。

Zolasixx



Zolasixxは2012年12月12日にリリースしました。Segaのアーケードゲームzaxxonと、その独特のアイソメトリックなグラフィックから直接着想しました。あのありえないアクソノメトリックな角度の感触を文字に捉えたいと思いました。結果は、鋭い斜線と組み合わさる形で構成したテクノのディスプレイフォントです。その幾何学のた

めに、一部の文字の組み合わせは調和させるのが難しく、カーニング、代替字形、合字で問題を解決しました。Zolasixxは一貫して有料フォントで、1スタイルで提供しました。

2024年11月に、小さな技術的な調整を加えてZolasixxを更新しました。名前テーブルを現代化し、頂部が尖った文字のアクセントの重なりを修正しました。輪郭やスペーシングは変更していません。Zolasixxが目立ったプロジェクトに使われたことはありませんが、私にとっては、Zaxxonの角張ったゲーム由来の視覚表現を、機能する書体へと置き換える実験です。

Zorque



Zorqueは2004年2月22日にリリースしました。名前は、1980年代初めのコンピューターゲーム体験の一部を形作ったInfocomのテキストアドベンチャーシリーズZorkをもじったものです。字形にInfocomのロゴを思わせたくて、端の丸い太いストロークを使いました。You're Goneで取り組んでいた似た考えから発展しましたが、より明らかにレトロゲームの見た目へと向けました。

2021年7月20日にZorqueを更新しました。分数への対応を改善し、引用符の向きを修正し、不要になった文字をいくつか削除しました。一部のアプリケーションで問題を起こしていた曲線のエラーを直すために、輪郭も整えました。

Zorqueは当初、商用利用も無料でした。2024年4月にパブリックドメインにしました。

Zosma



Zosmaは2005年5月26日にリリースしました。名前は任意に作ったもので、デザインとの直接のつながりではなく、人工的でSF的な性格を理由に選びました。字形は初代PlayStation 3の本体の形から取りました。その曲面が、ちょうどデザイン関連の媒体でおなじみになった頃です。当時の家電をめぐる興奮を映す、ハイテク風のディスプレイ書体を作ることを意図していました。

Zosmaがメディアやブランディングで目立って使われることはありませんでしたが、2021年には技術的な更新を行いました。その改訂で、ドット付きのLやブレーヴェ付きのEなどの非推奨の文字を削除し、スペースと改行しないスペースの幅の不一致を修正し、広すぎる省略記号をより適切な幅のものに置き換えました。また、垂直メトリクスを調整して文字のサイズを約5パーセント大きくしたため、以前のプロジェクトでの見た目に影響する可能性があります。最後に、13/64や199/200のような複雑な値を含む長い分子と分母を扱えるよう、OpenTypeの分数機能を広げました。

Zosmaはリリース時から有料で販売し、無料フォントとして提供したことはありません。

Zrnic

ABCDEFabcdef1234

Zrnicは1999年12月19日にリリースしました。PlayStationのロゴに影響を受けたregularの1スタイルから始まりましたが、直接コピーするのではなく、自分なりのひねりを加えました。字形は箱のようで分割されており、1990年代末のテクノの感触を捉えることを意図していました。その最初のスタイルは無料でダウンロードできるようにしました。

2010年代にZrnicをより大きなファミリーへと広げました。その過程でほとんどの文字を描き直し、複数のウェイトとイタリックを導入しました。元のものと違い、新しいスタイルは無料ではありませんが、regularは引き続き無料で提供しています。モジュール式の見た目と読みやすさを釣り合わせ、本文とディスプレイの両方で使えるようにファミリーをデザインしました。

Zrnicが目立ったプロジェクトやブランディングで使われたことはありませんが、技術的な改良は重ねてきました。2021年11月には、一部の古いアプリケーションでboldが消えてしまうエラーを修正しました。2024年11月にはイタリックとボールドのスタイルフラグの問題を修正し、一貫性のためにUltra-LightをThinに改名し、ウェイトの数値を修正しました。BoldとBold Italicのブレーヴェアクセントのベクターの問題も修正し、Semi-Bold Italicの「A」の重なりの問題にも対処しました。すべての更新は、既存のライセンス所有者に自動的に配布しました。

Zupiter



Zupiterは2003年6月1日にリリースしました。名前は「Jupiter」を遊び心で変形したもので、古典的なSFを感じさせるためのものです。セミセリフの字形を持つディスプレイ書体として考えました。大文字は小文字よりもうまくいきましたが、小文字の「e」などは意図した形になりませんでした。

2021年にZupiterを更新し、いくつかの技術的な問題を解決しました。ドット付きのLやブレーヴェ付きのEなどの非推奨の文字を削除し、省略記号をより適切な幅に狭め、13/64や199/200のような値を含む長い分子と分母に対応するよう、OpenTypeの分数機能を広げました。また、表示の問題を起こす可能性のある一部の曲線のエラーを修正するために輪郭を整え、ブラウザー間の互換性を高めるために垂直メトリクスを調整しました。これらの調整はAdobeのアプリケーションでの拡大縮小を変えませんでした。

Zupiterは一貫して有料で販売し、無料では提供していませんでした。2022年11月9日にパブリックドメインにしました。

この版についての注記

バージョン7

- Biometric Joeの元となったファミリーへの言及を修正し、CapacitorのLCDについての説明を明確にしました。
- 欠落していたInkleaの話を復元し、親族への言及を明確にしました。
- Liliput Stepsの綴りを修正し、NK57の見出しを現在の名前に短縮しました。
- HTMLの閲覧版を追加し、検索可能なテキスト、意味構造を反映したアウトライン、共通の版情報メタデータを備えたPDFに作り直しました。