BETWEEN THE LINES

The Hidden Stories of Typodermic Fonts

Between the Lines

As histórias ocultas da Typodermic Fonts

Raymond Larabie

Versão 7

Typodermic Fonts Inc.
Nagoya, Japão

Dados de publicação

Between the Lines
As histórias ocultas da Typodermic Fonts

Por Raymond Larabie
Publicado por Typodermic Fonts Inc.
Nagoya, Japão

Versão 7
Data de publicação: 2026-10-05
Edição em português brasileiro.

©2026 Typodermic Fonts Inc.

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

https://typodermicfonts.com/pt-BR/between-the-lines/

Este PDF foi gerado a partir do manuscrito editável.
Gerado em 2026-10-04T22:16:02+00:00.
Typodermic book exporter / WeasyPrint 70.0.

Sumário

Introdução 12
Conheça Ray 13
1980 Portable 15
256 Bytes 16
6809 Chargen 17
Acroyear 18
Acrylic Brush 19
Addlethorpe 20
Adriator 21
Affluent 22
Airmole 24
Akazan 25
Alepholon 26
Alfaqix 27
Algol 28
Almonte 29
Alphii 30
Amienne 31
Ampacity 32
Angerpoise Lampshade 33
Angostura 34
Anklepants 36
Antihistory 37
Arnprior 38
Asterisp 39
Astrochemistry 40
Astron Boy 41
Athabasca 42
Augustine 43
Autoradiographic 44
Axaxax 45
Baby Jeepers 46
Bailey's Car 47
Baltar 48
Barbatrick 49
Barge 49
Barrista 51
Basenji 52
Battlemaze 53
Baveuse 54
Beat my Guest 54
Bench Grinder 55
Berylium 57
Betaphid 58
Betsy Flanagan 59
Biometric Joe 60
Biondi 61
Biondi Sans 62
Biphoton 63
Birdland Aeroplane 64
Bitcrusher 65
Biting My Nails 66
Bleeker 66
Blipzoid 67
Blue Highway 68
Board of Directors 69
Bodoni Z37 70
Body Goat 71
Bomr 73
Bonobo 74
Boopee 75
Borg 9 76
Boron 77
Bouffant 77
Braeside 78
Bramalea Beauty 79
Breamcatcher 80
Bristles 81
Budmo 82
Built 84
Bullpen 85
Bulltoad 86
Burnaby Stencil 87
Burnstown Dam 88

Burpology 89
Butterbelly 90
Buxotic 91
Byington 92
Caldstone 93
Camulogen 94
Canada 1500/Canada 150 95
Capacitor 96
Carbon 97
Cardigan 99
Carouselambra 100
Caryn 101
Catwing 102
Ceroxa 103
Chainprinter 104
Charbroiled 105
Charles in Charge 106
Chickweed 107
Chilopod 108
Chinese Rocks 109
Chromakey 110
Chrysotile 111
Cinecav X 112
Clipwave 113
Clockpunk 114
Color Basic 116
Colourbars 117
Computechnodigitronic 118
Conceal 119
Confab 120
Containment 121
Conthrax 122
Contour Generator 123
Coolvetica 124
Cornpile 126
Corzinair 127
Cotton 128
Counterscraps 129
Crack Man 130
Cranberry Gin 131
Credit 132
Cretino 133
Croteau 134
Crystal Radio Kit 135
Cuomotype 136
Cutiful 137
Cybermontage 137
Cyclopentane 138
Dacquoise 139
Daphyre 140
Darkheart 141
Dazzle Ships 142
DDT 143
Dealerplate 144
Debusen 145
Deception 146
Deftone Stylus 147
Degrassi 148
Dekatron 149
Delta Hey Max Nine 150
Deluxe Ducks 151
Dendritic Voltage 151
Densmore 152
Deportees 153
Desard 154
Desperate 155
Dialup 156
Die Nasty 157
Dignity of Labour 158
Dirtstorm 159
Dirty Baker's Dozen 160
Disassembler 161
Dividente 162
Divulge 163
Domyouji 164
Doradani 165
Draculon 166
Dream Orphanage 167

Dream Orphans 168
Droid 169
Duality 170
Dyspepsia 171
Earwig Factory 172
Ebenezer 173
Echelon 174
Eden Mills 175
Edgewater 176
Edifact 177
Edmunds 178
Effloresce 179
Electorate Boogaloo 3 180
Electric 180
Electroharmonix 181
Emory 182
Enamel Brush 183
Encercle 184
Engebrechtre 185
Ennobled Pet 186
Ethnocentric 187
Euphorigenic 189
Evensong 190
Expressway 191
Expressway Soft 192
Fabian 193
Fadgod 194
Failed Attempt 195
Fake Receipt 195
Fenwick 196
Filepile 197
First Blind 2 198
Fledgling 198
Fluctuation 199
Fluoride Beings 200
Flyswim 201
Folder 202
Foo 203
Forgotten Futurist 204
Fragile Bombers 205
Frak 206
From the Internet 207
From the Stars 208
Frozdotre 209
Funboy 210
Galderglynn 1884 211
Galderglynn Esquire 212
Gameness 213
Gargle 215
Gaz 217
Gendouki 218
Geoparody 219
GGX88 220
GGX89 221
Ghostmeat 222
Giant Tigers 222
Gildabeth 223
Glazkrak 224
Gleaming the Cube 224
Gloss 225
Glyxonite 226
Gnuolane 227
Gnuolane Jump 228
Gnuolane Stencil 229
Goldburg 230
Golden Girdle 231
Goldsaber 233
Gomoku 233
Good Times 234
Good Timing 236
Goodfish 237
Gord 238
Got No Heart 239
Graffiti Treat 240
Graveblade 241
Gravtrac 242
Great Escape 243
Green Fuz 244

Groovy Ghosties 245
Guanine 245
Gulkave 246
Gumtuckey 247
Gunplay 247
Gurkner 248
Gymkhana 249
Hachimitsu 250
Hackensack 251
Hamma Mamma Jamma 251
Hawkeye 252
Hayate 252
Headlight 254
Heavy Heap 255
Hedgerow 256
Hello Larry 257
Hemi Head 258
Heroid 260
Highway to Heck 261
Hit 261
Holy Smokes 262
Home Sweet Home & Heart Sweet Heart 263
Honfleur 263
Hooked Up 101 264
Horsepower 265
Hoverunit 266
Hurontario 267
Hurry Up 267
Husky Stash 268
Huxtable 269
Hybrea 269
Hydrogen Whiskey 270
Icicle Country 271
Idle Race 272
Induction 273
Inflammable Age 274
Injekuta 275
Inklea 276
Instant Tunes 277
Interplanetary Crap 277
Interrogator Stencil 278
Iomanoid 279
Jandles 279
Jesaya 280
Jigsaw Trouserdrop 281
Jillican 282
Jillsville 283
Jingopop 284
Johnny Fever 284
Joy Circuit 285
Joystix 285
Junegull 287
Kadeworth 288
Kadonk 289
Karma 290
Kelvingrove 291
Kengwin 292
Kenyan Coffee 293
Kenyan Coffee Stencil 294
Kicking Limos 295
Kilsonburg 295
Kimberley 296
Kinesthesia 297
King Richard 298
Kingsbridge 299
Kirsty 299
Kleptocracy 300
Knuckle Down 301
Korataki 302
Korrupt 303
Krait 304
Kredit 305
Kunio 306
Kwokwi 307
Lady Starlight 307
Larabiefont 308
Laserjerks 309

Lerku 310
Lesser Concern 310
Let's Eat 311
Letter Set 312
Lewinsky 312
Libel Suit 313
Ligurino 314
Liliput Steps 315
Lineavec 316
Linefeed 316
Living by Numbers 317
Llandru 318
Lockergnome 318
Lonsdale 319
Lucky Ape 320
Lunasol 321
Madawaska 321
Mahavishnu 322
Mai Tai 323
Mail Ray Stuff 324
Malache Crunch 324
Manbow 325
Mango 326
Map of You 326
Maqui 327
Marianas 328
Marion 329
Markerfield 330
Marquee Moon 331
Massive Retaliation 332
Maychurch 332
Mecheria 333
Meloche 334
Meloriac 335
Meposa 336
Mesmerize 337
Metal Lord 338
Mexcellent 339
Mikadan 340
Milibus 341
Minicomputer 342
Minisystem 343
Minya 344
Minya Nouvelle 345
Misadventures 346
Misirlou 346
Mississauga 347
Mister Firley 347
Mitigate 348
Mixolydian 349
Mlurmlry 350
Mob Concrete 350
Mochon 351
Model Worker 352
Moja 352
Mold Papa 353
Monofonto 353
Montebaldo 354
Moon Cresta 355
Motorcade 356
Movatif 357
Mufferaw 358
Naftalene 359
Nagomi 359
Naked Power 360
Nasal 361
Nasalization 362
Negotiate 363
Nerdropol 364
Nesobrite 365
Neurochrome 365
Neuropol 366
Neuropol Nova 367
Neuropol X 368
Neuropolitical 369
Neuzon 370
New Brilliant 371
Night Court 371

Nightporter 372
NK57 372
No Clocks 373
Nulshock 374
Numberpile 375
Numbers with Rings 376
Nyxali 377
Octin 378
Octoville 379
Octynaz 379
Ohitashi 380
Oil Crisis 381
Oliver's Barney 382
Operational Amplifier 383
Optoisolator 383
Orange Kid 384
Order 385
Otoboke 386
Outright 387
Overload 387
Owned 388
Oxeran 389
Paint Boy 390
Pakenham 390
Palamecia 391
Paltime 392
Pants Patrol 393
Paraaminobenzoic 394
Pastrami on Rye 395
PCTL 4800 & 9600 396
Peatloaf 397
Permanence 398
Pirulen 398
Plain Cred 1978 399
Planet Benson 400
Plasmatic 401
Plastic Bag 402
Po Beef 402
Poke 403
Polarband 404
Polarized 404
Polyflec 405
Pop Up Fontio 406
Port Credit 407
Pound 407
Presicav 408
President Gas 409
Pretender 410
Pricedown 411
Prime Minister of Canada 412
Primer 413
PRINTF 414
Propaniac 415
Pulse State 416
Pupcat 416
Pyrite 417
Quadaptor 418
Quadrangle 419
Quadrillion 419
Quasix 420
Quinine 421
Quixotic 422
Radio Stars 422
Radios in Motion 423
Rafika 424
Raincoat 425
Rainforest 425
Rakesly 426
Raymond 427
Razor Keen 428
Reagan 429
Recharge 430
Refuel 431
Regra 432
Relish Gargler 433
Remissis 434
Renju 435
Report 435

Report School 436
Restore 437
Reversal 438
Rexlia 439
Rimouski 440
Rina 441
Rinse 442
Riot Act 443
Robokoz 443
Romantic Jets 444
Rothwell 445
Rukyltronic 446
Rustproof Body 447
Sad Films 447
Salsbury 448
Sandoval 449
Sappy Mugs 449
Sarasori 450
Saved by Zero 451
Sayso Chic 452
Scheme 453
Screengem 454
Scritzy X 455
Scrubby 456
Send Cash 457
Senior Service 457
Sewn 458
Sexsmith 459
Sheaff 460
Shifty Chica 2 461
Shlop 462
Shnixgun 463
Shookup 464
Should've Known 465
Silentina 466
Silicone 467
Sinzano 468
Skeletor Stance 469
Skirt 469
Skraype 470
Skrybylr 471
Skygirls 472
Sloe Gin Rickey 473
Snasm 473
Snidely 474
Snowa 475
Snowgoose 476
So Run Down 477
Soap 477
Sofachrome 478
Special Forces 479
Spectrashell 480
Spongy 481
Squealer 481
Squirty 482
Stampoo 483
Stasmic 483
Steelfish 484
Steelfish Variants 485
Stentiga 486
Stereofidelic 487
Still Time 487
Stitchen 488
Stormfaze 489
Strange Alphabets 490
Strasua 491
Street Cred 491
Strenuous 492
Structia 493
Stud 494
Stupefaction 495
Styrofoam Feelings 495
Subpear 496
Subquantum 497
Subroc 498
Sudbury Basin 499
Sui Generis 499
Sunday Evening 500

Superclarendon 501
Superego 502
Superglue 503
Superheterodyne 504
Sweater School 505
Switching & Effects 506
Sybil Green 506
Syndra 507
Synthemesc 508
Tandelle 509
Tank 510
Teen 511
Teeshirt 511
Telemachus 512
Telephoto 513
Telidon & Telidon Ink 514
Terylene Top 515
That Secret Feeling 516
Thiamine 516
Threefortysixbarrel 517
Thrusters 518
Thump 518
Tight 519
Tinsnips 520
Tobin Tax 521
Tommy Gun 521
Top Bond 522
Topstitch 522
Tork 523
Toxigenesis 524
Transmute 524
Trapper John 525
Triac 71 526
Troll Bait 527
TRS-Million 527
Tussilago 528
Typewriter Spool 529
Typodermic 530
Uchiyama 531
Ugocranis 531
Ulian 532
Ultraproxi 533
Union City Blue 534
Unispace 534
Univox 535
Uniwars 536
Unsteady Oversteer 537
Ur Ur Ma 537
Urkelian 538
Usurp 538
Vactic 539
Vademecum 540
Vahika 540
Valve 541
Vanchrome 542
Vanilla Whale 543
V-Dub 543
Vectipede 544
Vectroid 545
Velvenda 545
Venacti 546
Venus Rising 547
Veriox 548
Vexler Slip 549
Vibrocentric 549
Vigo 550
Vinque 550
Vinque Antique 551
Vipnagorgialla 552
Voivode 553
Waker 554
Walken 554
Walnut 555
Walshes 555
Warmer 556
Warugaki 557
Wavetable 557
Webster World 558

Wee Bairn 558
Welfare Brat 559
Wet Pet 559
Wevli 560
Wheaton 561
White Lake 561
Whiterock 562
Wild Sewerage 562
Windpower 563
Wintermute 563
Winthorpe 564
World of Water 565
Worthless 565
Wubble 566
Wyvern 567
Xenara 568
Xenowort 569
Xenu 569
Xirod 570
Xolto 570
Xtraflexidisc 571
Xylitol 571
Xyzai 572
Y2KBug 572
Yadou 573
Yawnovision 573
Y-Band Tuner 574
Yellande 574
Yellow Pills 575
Yonder Recoil 576
You're Gone 576
Yytrium Dioxide 577
Zalderdash 577
Zamora 578
Zanipolo 579
Zekton 580
Zelega Zenega 581
Zerbydoo 582
Zero Hour 582
Zeroes 583
Zingende 583
Zodillin 584
Zolasixx 585
Zorque 585
Zosma 586
Zrnic 587
Zupiter 588
Notas da edição 589

Introdução

Bem-vindo ao mundo da Typodermic Fonts. Você está prestes a entrar na sopa de letrinhas da minha mente. Esta é uma cápsula do tempo tipográfica, cheia de histórias de bastidores e detalhes peculiares.

Aqui, você vai encontrar fontes nascidas de lampejos de inspiração à meia-noite, de projetos de clientes que não deram em nada e da minha própria obsessão incansável por formas na tela. Algumas começaram como passatempos despreocupados e se tornaram lançamentos profissionais; outras escaparam do meu disco rígido para vagar livremente pelo domínio público. Cada uma traz seu próprio rastro de influências e acasos, e agora esses rastros estão reunidos aqui.

Muitas vezes desejei que mais designers compartilhassem as vidas ocultas de suas fontes. Tente desenterrar a história de uma fonte e, em geral, você não vai encontrar nada, como se procurasse tinta invisível. Considere este livro minha trilha de migalhas para futuros arqueólogos das fontes, ou apenas um registro para quem gosta de espiar por trás da cortina. Criar fontes é a parte glamourosa; mantê-las atualizadas, responder a dúvidas sobre licenças e perseguir peculiaridades é a parte trabalhosa. Estas páginas refletem os dois lados do trabalho.

Explore, demore-se e aproveite um passeio por uma coleção em que cada história revela um pouco mais sobre o ofício estranho e obsessivo de criar fontes.

Conheça Ray

Sou Ray Larabie, nascido em 1970 em Ottawa, Canadá. Desde os cinco anos, eu era aquele garoto estranho fascinado por placas de carro e letreiros de lojas. Enquanto outras crianças imploravam por brinquedos, eu fazia campanha por letras iluminadas. Minha avó, que trabalhava na CMHC, alimentou essa chama sem saber; os colegas dela "reciclavam" folhas de Letraset usadas pela metade e, de repente, eu era um menino de seis anos capaz de recitar Helvetica e Univers como um pequeno prodígio tipográfico.

Crescendo entre as árvores

Aos oito anos, minha família se mudou para uma região de casas de veraneio. Havia poucos vizinhos, muitas árvores, e a loja mais próxima ficava a duas horas de bicicleta. Era o cenário perfeito para ficar sozinho com um bloco de desenho e uma imaginação inquieta.

Os computadores entram em cena

O TRS-80 Color Computer chegou quando eu tinha doze anos. Com seus poderosos 16K de memória e TODA A GLÓRIA DAS MAIÚSCULAS, descobri o prazer de criar fontes de pixels. Não era exatamente um passatempo social, mas eu não me importava. Mais tarde, o ensino médio me levou de volta a Ottawa, onde frequentei uma escola profissionalizante de artes e percebi que não era o único esquisito do mundo — apenas um entre muitos. Um Commodore Amiga ampliou minhas ferramentas, levando ao meu primeiro trabalho com videogames aos dezesseis anos. O jogo em si talvez não fosse uma obra-prima, mas me deu um gostinho de criar coisas que as pessoas realmente usavam.

Dos carpetes às curvas

Depois de obter um diploma em animação clássica em Oakville, descobri que o setor estava por um fio. Fui parar em trabalhos diversos, vendi carpetes e fazia jogos shareware nas horas vagas. Então o destino chegou na forma de uma cópia pirata do Fontographer. Assim que descobri as curvas vetoriais e os pontos Bézier, fiquei fisgado. Minhas noites viraram um turbilhão de letras e experimentos; começou uma vida dupla — artista de videogames de dia, designer secreto de fontes à noite.

A Typodermic decola

Em 2001, algumas fontes já tinham conquistado espaço, e fundei a Typodermic. Dois anos depois, deixei o setor de jogos com uma saída dramática e me dediquei por inteiro ao design tipográfico. Desde então, pulei de um lugar para outro pelo Canadá — de Mississauga a Niagara Falls e depois Vancouver — antes de me estabelecer em Nagoya, Japão, em 2008. A Typodermic se constituiu como pessoa jurídica em 2011, e desde então sigo tentando conduzir esse rebanho de fontes.

Os dias de hoje

Hoje, passo meu tempo refinando desenhos antigos e trabalhando com clientes. Administrar centenas de fontes é como pastorear gatos, se os gatos fossem feitos de vetores. Mas, no fundo, continuo sendo o mesmo garoto que ficava olhando para placas de carro.

1980 Portable



Lancei 1980 Portable em 2 de dezembro de 1998. O desenho era de uma fonte sem serifa condensada, com letras inclinadas em ângulos variados, para evocar a linguagem visual do fim dos anos 1970 e início dos anos 1980. A imagem quadriculada associada à banda de ska The Specials foi uma influência importante, embora as letras em si viessem mais das grotescas estreitas que eu tinha visto em capas de discos de lounge e jazz dos anos 1960. Compacta, que The Specials usava bastante, estava no fundo da minha cabeça durante o desenvolvimento, mas escolhi deliberadamente uma grotesca mais genérica para evitar copiar aquele visual de perto demais.

O nome "1980 Portable" pretendia sugerir a cultura jovem da época e aparelhos de música portáteis, como os grandes rádios com toca-fitas. A disposição inclinada e irregular buscava captar a sensação de recorte e colagem dos panfletos daquele período, em vez de imitar um exemplo específico.

Lancei a fonte inicialmente com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em 18 de junho de 2021, atualizei a fonte, removendo caracteres obsoletos, como o L com ponto e o E com breve, refinando curvas para corrigir problemas nos contornos e substituindo aspas esquerdas invertidas por aspas padrão para melhorar o suporte a idiomas. Em abril de 2024, coloquei 1980 Portable em domínio público. Por volta do início dos anos 2000, ela era usada com frequência em panfletos e em alguns cartazes de ska, embora eu não me lembre de exemplos específicos.

256 Bytes

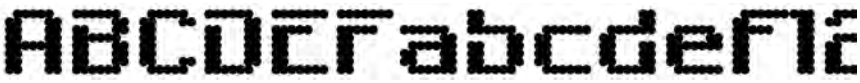


Lancei 256 Bytes em 13 de novembro de 1999. O desenho veio diretamente do logotipo do MITS Altair 8800, um dos primeiros computadores pessoais, apresentado em 1975. O logotipo fornecia apenas algumas letras, então a maior parte da fonte foi extrapolada a partir dessas formas.

O nome se refere às placas de memória da configuração básica do Altair, que vinham com apenas 256 bytes de RAM instalados, embora pudessem comportar até 1024 bytes.

Como muitos dos meus primeiros lançamentos, 256 Bytes foi oferecida com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em 4 de junho de 2021, atualizei a fonte, limpando curvas, corrigindo classes de ajustes de pares e fazendo outros refinamentos técnicos. Em abril de 2024, coloquei a fonte em domínio público. Pelo que sei, ela não foi usada em nenhum contexto particularmente marcante, mas continua sendo um pequeno registro da tipografia dos primeiros computadores adaptada para uma fonte digital do fim dos anos 1990.

6809 Chargen



Lancei 6809 Chargen em 10 de abril de 1998. Era uma homenagem às fontes de matriz de pontos que moldaram a estética dos primeiros computadores e videogames. Eu não estava copiando nenhum desenho específico; era uma homenagem geral às letras bitmap que definiam aquela época.

O nome vem de CHARGEN, o primeiro programa de edição de fontes que usei. Ele rodava no TRS-80 Color Computer, que tinha um processador Motorola 6809. A fonte em si não se baseava na fonte de sistema do CHARGEN; a ligação estava no nome, já que foi naquele programa que experimentei criar letras bitmap pela primeira vez.

Na época, não havia muitas fontes vetoriais que imitassem as letras amadoras, com estética tecnológica, dos computadores domésticos. Eu via a fonte como uma forma de preencher um nicho desatendido. Ela apareceu em muitos sites do fim dos anos 1990 — daqueles com fundos pretos, campos de estrelas, cores espalhafatosas e efeitos de brilho —, mas não me lembro de nenhum uso especialmente marcante.

Lancei a fonte inicialmente com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em novembro de 2022, coloquei 6809 Chargen em domínio público, onde ela hoje representa uma pequena ligação entre a computação doméstica dos anos 1980 e o cenário do design digital do fim dos anos 1990.

Acroyear



Apresentei Acroyear em 28 de junho de 2012. É uma fonte para destaques construída com formas suaves, semelhantes a cápsulas, pensada principalmente para tamanhos grandes. Embora funcione na horizontal, sempre achei que ela ganhava vida quando disposta numa inclinação ascendente, então meus materiais promocionais enfatizavam composições em ângulo.

A ideia começou com a placa de uma loja de carimbos que vi em Nagoya. Os kanji da placa não se pareciam exatamente com essas letras, mas as formas semelhantes a cápsulas marchando ladeira acima chamaram minha atenção. Elas me lembravam comprimidos subindo uma colina, o que dava ao desenho um ar farmacêutico, ligeiramente distópico, que eu queria explorar.

O nome Acroyear veio da minha infância. Acroyear era um personagem dos brinquedos Micronauts, que, para a minha geração, ocupavam o mesmo espaço que Transformers ocupava para crianças um pouco mais novas. Essa referência nostálgica, combinada com as formas, deu personalidade à fonte. Olhando para ela hoje, vejo traços de móveis modulares dos anos 1970 e de arquitetura moderna, misturados a uma sensibilidade retrofuturista.

Apesar do desenho distinto, Acroyear nunca recebeu muita atenção e nunca foi amplamente usada. Ela continua sendo um dos meus lançamentos de menor sucesso comercial. Em dezembro de 2024, fiz uma pequena atualização técnica, ajustando as métricas verticais para evitar o corte de acentos em certos aplicativos. Fora isso, a fonte permanece inalterada desde o lançamento original.

Acrylic Brush



Lancei Acrylic Brush em 18 de agosto de 2009, como um experimento. Geralmente se evita usar fontes manuscritas só em maiúsculas, mas eu queria ver o que aconteceria se desenhasse uma especificamente para isso. O resultado foi uma fonte manuscrita toda em maiúsculas, com proporções de versaletes e caracteres não conectados, o que lhe deu um lugar incomum entre as fontes manuscritas.

O processo começou com a pintura dos caracteres em tinta preta sólida, a digitalização deles e a transformação dos resultados numa fonte funcional, com um conjunto completo de caracteres, pares de ligaduras personalizados e ajustes de pares. Para acrescentar uma textura desbotada e desgastada, usei Photoshop e uma mesa digitalizadora com um pincel texturizado; depois vetorizei automaticamente e limpei os bitmaps, antes de alinhá-los aos glifos originais. A intenção não era reproduzir nenhum estilo específico de letreiros ou impressão — era mais experimentar texturas de pincel e ver aonde isso levaria.

Um recurso que acrescentei foram ligaduras OpenType que substituem automaticamente combinações de letras duplicadas, ajudando a fonte a parecer mais natural. Em 18 de junho de 2021, atualizei Acrylic Brush, removendo caracteres obsoletos, frações pré-compostas e aspas esquerdas invertidas, além de ampliar o recurso de frações OpenType.

Acrylic Brush nunca recebeu muita atenção e pode ser difícil de ler, mas acho que seu valor está em ser uma esquisitice memorável. A proposta de usar só maiúsculas é um truque, mas às vezes um truque pode ser útil quando alguém precisa de algo marcante ou fora do convencional.

Addlethorpe



Lancei Addlethorpe em 1º de abril de 2008. O nome foi simplesmente emprestado de um lugar — muitas vezes acho que nomes de lugares dão nomes de fontes com um som sofisticado. O desenho em si nasceu de um experimento. Um amigo tinha me dado alguns blocos de tipos de metal Garamond anos antes e, depois de criar Winthorpe, achei que poderia levar a ideia adiante, simulando em formato digital a aparência desses blocos.

Addlethorpe foi construída como uma fonte de três camadas, com camadas separadas de primeiro plano, preenchimento e fundo, que podiam ser combinadas para produzir efeitos diferentes. Incluí algarismos alinhados e de estilo antigo, além de ligaduras para quebrar a repetição. Criá-la não foi simples; os programas de fontes não tinham sido pensados para formas tão detalhadas. Eu levava constantemente as ferramentas ao limite, muitas vezes fazendo os programas travarem e gerando arquivos inutilizáveis. Para simular o efeito dos blocos, defini margens laterais estreitas e até montei um sistema no Photoshop para gerar caixas delimitadoras. Embora parte do sombreado viesse de sombras projetadas, também pintei detalhes à mão e sobrepus texturas grunge para dar um aspecto áspero e engordurado.

O conjunto de caracteres era maior que o de muitas das minhas outras fontes na época e abrangia acentos latinos básicos. Depois de muita limpeza e solução de problemas, cheguei a um desenho que parecia um pouco mecânico demais, então introduzi pequenos desalinhamentos e rotações para acrescentar personalidade. Adicionei as camadas de preenchimento numa fase avançada do processo para facilitar a aplicação de cor pelos usuários. Mais tarde, produzi uma versão para a web com menos detalhes, para não atrasar o carregamento das páginas.

Na prática, Addlethorpe nunca pegou. Nunca a vi em uso e ela foi amplamente ignorada. Para mim, foi principalmente um exercício para descobrir até onde eu poderia levar a tecnologia de fontes, mais do que uma fonte destinada ao uso habitual. Em dezembro de 2024, fiz uma atualização técnica, corrigindo as métricas verticais para evitar o corte de acentos, modernizando as tabelas de nomes e corrigindo a largura do espaço inquebrável. Fora isso, a fonte permanece como era no lançamento.

Adriator



Lancei Adriator em 4 de agosto de 1999. O desenho começou com uma única letra “T” do logotipo de uma marca irlandesa de aquecedores de ambiente. Uma, pessoa irlandesa tinha me enviado o logotipo e, como o nome dessa pessoa era Adrian, criei Adriator juntando palavras. Com apenas uma letra como ponto de partida, extrapolei um alfabeto inteiro naquele estilo.

O resultado foi uma fonte listrada para destaques, com contrastes fortes entre traços grossos e finos. Olhando para trás, ela me lembra detalhes decorativos dos cenários de The Price is Right ou das antigas lanchonetes de cinemas drive-in. Na época, eu achava que ela tinha um caráter Y2K na moda — uma releitura descolada e experimental dos estilos dos anos 1970, com os quais muitos designers estavam brincando no fim dos anos 1990. Muitos de nós fazíamos reinterpretações, em vez de recriações fiéis, que se tornaram mais populares em momentos posteriores dos anos 2000.

Vi Adriator em uso aqui e ali, mas nunca em nenhum contexto especialmente proeminente. Comparada a alguns dos meus outros projetos, ela foi tecnicamente simples de produzir, embora ter apenas uma letra como ponto de partida fosse um desafio. Com logotipos como AC/DC ou KISS, eu pelo menos tinha três letras distintas das quais extrapolar outras formas, mas nesse caso precisei inventar o restante quase inteiramente do zero.

Adriator foi lançada inicialmente com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em novembro de 2022, coloquei a fonte em domínio público para que pudesse ser usada ou adaptada livremente.

Affluent

ABCDEFabcdef1234

Apresentei Affluent em 25 de junho de 2004. O nome foi arbitrário e, olhando para trás, não foi uma escolha particularmente boa. O desenho nasceu do meu período como diretor de arte na Rockstar Games, onde trabalhei em jogos para PlayStation 2. Nos televisores CRT, percebi que fontes pequenas e nítidas frequentemente

produziam um efeito de cintilação que fazia o texto tremular e dificultava a leitura. Consoles mais antigos, como NES e SNES, evitavam esse problema usando textos maiores, baseados em blocos gráficos, mas, com as expectativas gráficas mais altas para o PS2, tivemos que experimentar diretamente com a tipografia.

Testamos fontes em televisores baratos de consumo doméstico, em vez de monitores de alta qualidade, e descobri que um texto ligeiramente difuso, com suavização de serrilhado, era mais fácil de ler que um texto perfeitamente nítido. A exceção eram as linhas quase horizontais, nas quais a difusão só acrescentava confusão visual. Ao tornar essas linhas mais nítidas manualmente, deixando as verticais mais livres, cheguei ao conceito de Affluent: uma fonte com verticais sem restrições e linhas quase horizontais quantizadas. Lancei a fonte em quatro estilos: Regular, Semi-Bold, Bold e Italics.

Minha esperança era que empresas de jogos a adotassem para uso em telas pequenas, mas a era dos CRT estava terminando e nunca vi Affluent ser usada em lugar algum. Ela não atraiu atenção nem comentários, mas influenciou diretamente meu trabalho em Cinecav. As mesmas ideias passaram para aquele projeto, embora de forma menos severa, e se tornaram centrais nele.

Fiz duas atualizações técnicas em Affluent: em 12 de maio de 2021, quando removi caracteres obsoletos, ampliei as frações OpenType e refinei contornos, e novamente em dezembro de 2024, quando ajustei as métricas verticais, modernizei as tabelas de nomes e corrigi a largura do espaço inquebrável.

Airmole



Lancei Airmole em 26 de setembro de 2000. O nome veio do tipo de justaposições psicodélicas que eu apreciava em nomes de bandas como Led Zeppelin ou Soft Machine. Como toupeiras vivem debaixo da terra, chamar uma de “Airmole” parecia memorável e um pouco absurdo.

O desenho se baseou numa amostra que encontrei num guia de letras da Speedball do início do século XX. Em vez de calcar diretamente as letras, construí as formas com curvas de Bézier, mantendo o espírito do original, mas simplificando as formas para funcionarem melhor como fonte digital. Essa abordagem marcou o início do meu hábito de fazer recriações mais livres, em vez de estritas. As letras dos livros da Speedball eram bastante limpas, e alguns outros designers produziram recriações mais fiéis posteriormente. A minha é simplificada, o que acho que a torna mais prática como fonte.

Airmole é um desenho pesado para destaques, sem contraformas, com um ar art déco casual. Como não tem contraformas, foi mais rápida de produzir que muitas outras fontes nas quais eu tinha trabalhado. Lancei a fonte com uma licença gratuita para uso comercial e, ao longo dos anos, a vi aparecer de vez em quando, geralmente em contextos de temática retrô, embora não me venha à cabeça nada especialmente memorável.

Em abril de 2024, coloquei Airmole em domínio público. Olhando para trás, vejo a fonte como parte da minha série de recriações “não muito estritas”, um estilo de reinterpretação que continua sendo um fio recorrente no meu trabalho.

Akazan



Lancei Akazan em 20 de março de 2007. O nome é inventado; às vezes invento nomes únicos para facilitar a busca por uma fonte. O desenho começou como uma fonte sem serifa de caráter técnico, mas acrescentei elementos de modulação de traços à moda antiga, dando a ela um sabor histórico misturado a um caráter compacto e utilitário, semelhante ao da DIN. Minha intenção era criar algo prático, mas distinto — uma fonte com uma personalidade forte e deliberada, que não fosse estritamente histórica, mas ainda sugerisse tradições mais antigas.

Desenvolvi Akazan numa gama de pesos de Light a Bold, incluindo itálicos. Em 18 de junho de 2021, atualizei a família, removendo caracteres desatualizados, ampliando os recursos OpenType e melhorando a compatibilidade. Em outubro de 2024, lancei Akazan 4.0, reorganizando os nomes dos pesos para melhorar a ordenação nos menus e o gerenciamento de fontes para a web: Light passou a ser Extra-Light e Book foi renomeado Light. Essa versão também refinou as curvas de muitos caracteres, produzindo formas mais suaves e polidas.

Akazan nunca recebeu muita atenção e não me lembro de jamais tê-la visto em uso. Ela foi ignorada no lançamento, mas, para mim, fazia parte de uma linha mais ampla de desenhos “antigos, mas novos” nos quais trabalhei durante os anos 2000 — experimentos que misturavam toques históricos com uma estética técnica moderna.

Alepholon



Apresentei Alepholon em 17 de maio de 2006. O nome é inventado, uma mistura de “alphabet” com o sufixo de estilo latino “-on” para soar científico. O desenho em si foi um subproduto de uma versão preliminar de Domyouji.

Na época, eu estava modificando algumas das minhas fontes de estêncil para um cliente que precisava adaptá-las para corte a plasma. Isso me levou a pensar na praticidade do estêncil: as pontes precisavam ser grossas e posicionadas estrategicamente para que as letras não se desmanchassem. Alepholon surgiu diretamente desse contexto. As pontes grossas foram desenhadas para que a fonte pudesse, em teoria, funcionar como um estêncil de verdade.

Esse é um bom exemplo da minha filosofia de design: restrições técnicas criam estilo. Historicamente, isso sempre foi verdade. Mas também percebi que é possível inventar restrições técnicas, e o exercício ainda gera estilo. Com Alepholon, brinquei com a posição das pontes de maneiras que pareciam pouco convencionais em comparação com outros desenhos de estêncil tecnológico da época. Não era revolucionário, mas me levou a abordar as letras de estêncil por outro ângulo.

Alepholon nunca recebeu muita atenção e não me lembro de jamais tê-la visto em uso. De certa forma, é uma órfã no meu catálogo. O projeto encomendado que eu desenvolvia em paralelo evoluiu para Domyouji, que acabou sendo usada pela BioWare na série de jogos Mass Effect como complemento de Korataki. Em contraste, Alepholon ficou para trás, embora eu sempre tenha achado que merecia um olhar mais atento.

Alfaqix



Lancei a família de fontes Alfaqix entre 12 de junho e 25 de setembro de 2023. O nome é arbitrário, mas sugere um pouco “alphabet” e tem um som de ficção científica, que me pareceu adequado ao estilo tecnológico modular com o qual eu estava trabalhando.

A família inclui quatro variantes: Alfaqix Ellipsoid, Alfaqix Algorithm, Alfaqix Diode e Alfaqix Servo. Ellipsoid foi o ponto de partida, construída com terminações de traços arredondadas. A partir dessa base, desenvolvi Algorithm com terminações octogonais chanfradas, Diode com influência de LCD segmentado e Servo com entalhes circulares invertidos recortados nos cantos, combinados com terminações de traços planas. Cada variante foi produzida em quatro pesos — Light, Regular, SemiBold e Bold —, com itálicos.

O objetivo era criar fontes adequadas a contextos técnicos, eletrônicos, militares ou farmacêuticos, nos quais a modularidade parecesse deliberada e útil. O estilo Diode comunica esse conceito modular de forma mais direta, já que seu aspecto segmentado lembra imediatamente algarismos digitais.

O processo não foi simples. Houve erros de escala e uma etapa tediosa de preparação, mas, depois de estabelecido o sistema de componentes intercambiáveis, ele me permitiu construir várias famílias ao mesmo tempo. Eu já tinha usado métodos semelhantes — trocando os pixels de Deception ou as lâmpadas de Paltime —, mas essa foi a primeira vez que usei a abordagem para alterar as próprias formas das letras.

Não vi Alfaqix em uso desde o lançamento e não a chamaria de revolucionária, mas acho que ela demonstrou a viabilidade dessa técnica. Qualquer fonte modular pode se beneficiar de repensar o tratamento de cantos, terminações de traços e junções, e Alfaqix me deu uma estrutura para explorar essas possibilidades.

Algol



Lancei Algol em 17 de maio de 2005. O nome vem da linguagem de programação, que parecia adequada a um projeto enraizado na estética dos computadores. Na época, já havia muitas fontes que simulavam pixels, mas desenhei Algol especificamente para resolver um problema prático de quem recortava vinil para letreiros.

As fontes tradicionais de pixels causavam problemas no recorte de letreiros porque as minúsculas formas quadradas tendiam a se soltar durante a aplicação. Algol preservava a sensação das letras pixeladas, mas as modificava para funcionar melhor. Criei interseções sobrepostas e usei cantos arredondados para tornar as formas mais resistentes. Isso também suavizou o tom em comparação com a maioria das fontes de estilo bitmap.

A família tinha três variantes: Regular, VII e IX. As versões VII e IX preenchiam as contraformas das letras, criando um efeito de sombra projetada quando combinadas com Regular.

Algol vendeu bastante bem quando foi lançada, embora eu nunca a tenha visto em uso pessoalmente. Para mim, era principalmente uma ferramenta prática, mais do que um projeto conceitual.

Qualquer pessoa pode baixar centenas de fontes bitmap de graça, mas Algol oferecia algo mais voltado à produção — especialmente ao recorte de vinil e aos efeitos em camadas.

Em 4 de junho de 2021, atualizei a família, ajustando as métricas verticais para compatibilidade entre navegadores, o que aumentou o tamanho dos caracteres em 11%. Também removi caracteres obsoletos, como o L com ponto e o E com breve, substituí aspas esquerdas invertidas por aspas adequadas e refinei curvas para corrigir erros de contorno.

Almonte



Apresentei Almonte em 23 de dezembro de 1999. Foi uma tentativa rápida, tirada da cabeça, de criar um visual de tipos de madeira sem serifa, inteiramente digital e sem referência a tipos de madeira reais. Simplesmente imaginei como deveria parecer e construí tudo do zero com ferramentas digitais.

Lancei a família em três acabamentos: padrão, veios de madeira e neve. Na época, eu a via como uma alternativa gratuita a fontes como Poplar, já que não havia muitas opções sem custo para aquele estilo de cartaz de letras pesadas. Em vez de tentar ser autêntico, exagerei as formas, deixando-as desajeitadas e atarracadas — porque às vezes uma fonte precisa abraçar o “feio” para acertar o tom.

O nome vem de Almonte, Ontário, onde minha irmã mora, o que parecia adequado a um desenho de caráter rural. Almonte fez sucesso imediatamente e acabou em rótulos de produtos, placas de restaurantes e muitos sites. Também a vi em maquetes que imitavam o estilo dos antigos cartazes de tipos de madeira.

Não foi a única vez que tentei esse tipo de desenho rústico exagerado. Bench Grinder, que veio depois, era ainda mais desajeitada e estranha. Em abril de 2024, coloquei Almonte em domínio público para que pudesse continuar circulando livremente.

Alphii



Lancei Alphii em 22 de junho de 2006. Era uma continuação de ideias que eu tinha explorado antes com Jillican, mas dessa vez segui outro caminho. Em vez de calcar ou simplificar diretamente uma fonte existente, tomei emprestado o ritmo de Franklin Gothic e o usei como base oculta. O objetivo era criar um desenho poligonal que parecesse ter passado por uma redução automática de polígonos — o mesmo tipo de visual dos modelos LOD (Level of Detail) de poucos polígonos nos videogames. Ao contrário de uma fonte estritamente octogonal como ITC Machine, Alphii sugere uma fonte curva subjacente, reduzida a facetas.

Imaginei Alphii funcionando em contextos contemporâneos em geral, especialmente quando um visual pós-moderno e desconstruído fosse adequado. Ela não se destinava a um nicho específico, mas a oferecer aos designers algo com um caráter fragmentado e poligonal que ainda fosse utilizável.

A família incluía quatro pesos com itálicos. Fiz várias atualizações ao longo do tempo: em 30 de junho de 2022, acrescentei itálicos, abaixei os pontos de interrogação e exclamação invertidos e removi caracteres obsoletos. Essa atualização também ampliou as frações OpenType, acrescentou sinais de prima, otimizou os ajustes de pares e introduziu símbolos monetários adicionais. Mais tarde, acrescentei

o eszett alemão maiúsculo (ß), barras nos ordinais (ª º) e o símbolo №. Em outubro de 2024, a versão 3.002 melhorou a ordenação dos estilos nos menus.

Uma vez vi Alphii num letreiro de restaurante, mas, fora isso, ela nunca atraiu muita atenção. Não causou alvoroço quando foi lançada, mas ainda acho que se mantém bem. Não parece presa aos anos 2000 e continua funcionando como um estilo geométrico desconstruído.

Amienne



Lancei Amienne em 17 de novembro de 2004, depois de receber uma encomenda de uma empresa chamada Inspire Graphics, que lançou sua versão com o nome Terzini. O projeto me tirou bastante da minha zona de conforto. Minha letra é péssima e nunca aprendi escrita cursiva, então não estava confiante para fazer uma fonte manuscrita casual de pincel. Ainda assim, eu sabia manejar um pincel de aquarela, então misturei um pouco de guache preto de Marte e pintei letras. Os resultados não foram grandes coisas — muita tinta acabou no chão e as letras eram apenas parcialmente utilizáveis —, mas me deram um ponto de partida.

A partir daí, trabalhei com vetores, ajustando as formas até a fonte ter alguma fluidez e consistência. As ligaduras personalizadas ajudaram a suavizar o ritmo. Eu não esperava muito, mas Amienne acabou sendo uma das minhas fontes mais amplamente usadas. Ainda a vejo o tempo todo, especialmente em produtos de bem-estar,

velas perfumadas e artigos com mensagens inspiradoras. Também é uma das poucas fontes Typodermic que encontro com frequência no Japão.

A adoção dela me surpreendeu, considerando a pouca confiança que eu tinha nas minhas habilidades caligráficas. Olhando para trás, faz sentido: em meados dos anos 2000, fontes manuscritas com um aspecto ligeiramente amador começaram a se popularizar, e Amienne se encaixou bem nessa onda. Não era uma fonte gratuita, então deve ter tocado num ponto sensível dos designers que queriam algo acessível e descontraído.

Em 4 de junho de 2021, atualizei a fonte, removendo caracteres obsoletos, ampliando o recurso de frações OpenType, ajustando a largura das reticências e substituindo aspas esquerdas invertidas por aspas adequadas (embora as antigas continuassem acessíveis via Unicode). Também acrescentei sinais de prima, refinei curvas e fiz pequenas correções.

Em geral, não gosto de fontes manuscritas, e nunca voltei a fazer fontes manuscritas com letras conectadas. Mas Amienne me fez bem no sentido de me obrigar a pegar um pincel e tentar algo que eu não teria feito de outra forma.

Ampacity



Apresentei Ampacity em 12 de dezembro de 2012. A inspiração veio de letreiros de néon e, especificamente, das letras da capa do álbum Coda, do Led Zeppelin. Aquele desenho tinha uma peculiaridade: o traço grosso do “A” ficava no lado oposto ao esperado normalmente.

Quando construí Ampacity, passei esse traço para o lado convencional, mas incluí uma alternativa espelhada para quem quisesse recriar o visual original.

O nome é uma junção de “ampere” e “capacity”, escolhida para sugerir eletricidade e a energia da luz de néon. Quando a fiz, eu já tinha desenhado duas outras fontes relacionadas ao Led Zeppelin, e essa parecia a única opção restante para completar o conjunto.

Ampacity foi lançada com alternativas estilísticas e uma versão espelhada, mas nunca a vi em uso e não recebi nenhuma resposta quando ela saiu. Em 12 de maio de 2021, atualizei a fonte para melhorar o recurso de alternativas estilísticas, tornando-o acessível em programas como InDesign (via Stylistic Set #1). Também removi caracteres obsoletos, como o L com ponto e o E com breve, e ampliei as frações OpenType para comportar numeradores e denominadores mais longos.

Nunca mais explorei a estética do néon, então Ampacity permanece sozinha no meu catálogo como uma exploração isolada.

Angerpoise Lampshade



Lancei esta fonte em 14 de fevereiro de 1999. No início, dei a ela o nome “Anglepoise Lampshade”, por causa de uma música da banda punk The Soft Boys. Não percebi que Anglepoise também era uma marca de luminárias. Quase duas décadas depois, o titular da marca entrou em contato comigo, explicando que minha fonte estava confundindo os clientes das cúpulas de suas luminárias nos

resultados de busca. Para evitar conflito, renomeei a fonte "Angerpoise Lampshade", preservando um pouco da pegada punk do nome original.

O desenho em si foi um experimento rápido, uma modificação das letras da minha fonte Hemi Head. A primeira versão era rudimentar, e acho que isso limitou sua popularidade. Nunca a vi usada em nenhum lugar marcante.

Em termos de estilo, certa vez a descrevi apelando ao art déco, mas, na verdade, não acho que ela tenha nada de art déco. Ela tem mais em comum com as fontes bitmap cyberpunk que eu via em demos de 4K e em jogos de computador do fim dos anos 1980 e início dos anos 1990. Olhando para trás, eu deveria tê-la chamado simplesmente de pós-moderna, já que ela não se encaixa bem em nenhuma categoria específica.

Lancei a fonte com uma licença gratuita para uso comercial e, em abril de 2024, coloquei a fonte em domínio público. Para mim, o projeto tem menos a ver com o desenho em si do que com a lição que ensinou: tenha cuidado ao dar nomes a fontes, porque conflitos de marca podem surgir até décadas depois.

Angostura



Apresentei Angostura em 1º de outubro de 2009, como uma reformulação completa de uma fonte anterior que eu tinha lançado pela primeira vez em dezembro de 1997. A Angostura original era basicamente uma adaptação malfeita de Blue Highway — eu era

ambicioso demais e produzia vários estilos que estavam muito além das minhas habilidades na época. Olhando para trás, era bastante constrangedor.

Em 2009, decidi recomeçar do zero. A nova Angostura se inspirava nas letras dos letreiros americanos dos anos 1940 e 1950. Ela preservava um pouco do clima peculiar de meados do século de Blue Highway, mas se voltava mais para uma estética retrô de pintor de letreiros. Acrescentei travessas baixas que evocavam letreiros de déco industrial e usei formas de “a” e “g” de um só andar, no espírito da febre por Futura em meados do século.

Transformei Angostura numa família completa, de Ultra-Light a Bold, e também criei variantes de tinta spray, veios de madeira e estêncil, com ligaduras personalizadas para dar mais autenticidade. Variantes texturizadas eram algo com que eu experimentava muito nos anos 2000, e Angostura fazia parte dessa fase.

O nome veio do bitter Angostura, que eu usava em coquetéis na época. Apesar do redesenho, Angostura nunca pegou de verdade — era bastante impopular em comparação com Blue Highway. Ainda assim, acho que a versão posterior tem uma qualidade incomum. Ela não se encaixa perfeitamente numa categoria nem tem uma personalidade estilística forte, mas isso lhe dá um tipo de flexibilidade que poderia ser útil no contexto certo.

Em 25 de junho de 2021, atualizei a família, removendo caracteres obsoletos, ampliando as frações OpenType e ajustando as métricas verticais para melhorar a compatibilidade entre navegadores. Também eliminei ligaduras fi e fl desnecessárias e limpei alguns erros de curvas. Em outubro de 2024, a versão 2.2 reorganizou o sistema de nomes dos pesos para melhorar a ordenação nos menus e o gerenciamento de fontes para a web.

Anklepants



Lancei Anklepants em 12 de dezembro de 1997, inspirada na fonte para destaques usada pelas estações de rádio CBS pertencentes à Westinghouse. Em 1963, Westinghouse Broadcasting passou a usar a marca "Group W", e parte dessa identidade era um conjunto distinto de letras de identificação das emissoras e logotipos, que continuou em uso até 1995. Sempre achei que a fonte original parecia meio improvisada — mais uma fonte modificada do que algo feito especificamente para aquele fim. Minha versão também não era perfeita, mas pelo menos foi desenhada do zero e parecia mais uma fonte propriamente dita do que uma adaptação.

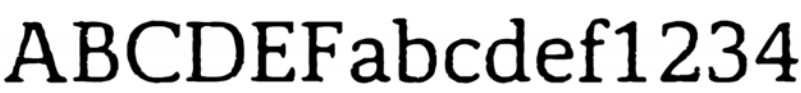
Anklepants não era uma réplica exata. Mais tarde, John Sizemore fez uma versão digital mais fiel da fonte Westinghouse. A minha buscava criar um desenho mais prático, que mantivesse o espírito do original sem se prender a ele de perto demais. Lancei a fonte com uma licença gratuita para uso comercial.

O nome veio de uma festa de comemoração de um aniversário em que um convidado muito bêbado andava com as calças nos tornozelos. O momento ficou na minha memória, e achei "Anklepants" um nome divertido e memorável que combinava com o ar excêntrico da fonte. Não acho que o nome tenha ajudado ou prejudicado sua adoção, mas ainda gosto dele.

Não foi um grande sucesso e não me lembro de jamais tê-la visto usada de alguma forma marcante. Mais tarde, desenhei Libel Suit, que também se inspirava no visual da Westinghouse, mas as duas

não têm nenhuma relação deliberada. Em abril de 2024, coloquei Anklepants em domínio público para que pudesse circular livremente.

Antihistory



Apresentei Antihistory em 28 de junho de 2006. A ideia original era simples: queria fazer uma versão envelhecida de uma fonte com estilo dos anos 1990. Mais tarde, na hora de descrevê-la, recorri a uma espécie de interpretação histórica gonzo — imaginando-a como se alguém no futuro se lembrasse de maneira distorcida da tipografia do fim do século XX —, mas isso era principalmente uma abordagem de marketing, porque eu não conseguia pensar em mais nada para dizer na época.

O desenho começou com uma versão modificada de Corzinair, que depois desgastei e envelheci. O resultado foi uma fonte com aparência castigada pelo tempo, como se tivesse passado por algumas décadas de mau uso. Lancei a fonte em Regular e Italic, pensando que talvez fosse flexível o suficiente para servir tanto a títulos quanto a textos, mantendo seu estranho sabor retrofuturista.

Nunca vi Antihistory em uso e ela foi ignorada quando a lancei. Não tem muita ligação com as outras fontes carregadas de textura que eu fazia nos anos 2000 — ocupa seu próprio nicho estreito. Olhando para trás, vejo a fonte como um experimento e talvez um dia ela encontre um uso, mas, por enquanto, continua sendo uma curiosidade no meu catálogo.

Em 25 de junho de 2021, atualizei a fonte, removendo caracteres obsoletos, ajustando a largura das reticências e fazendo pequenos ajustes nas métricas verticais para melhorar a compatibilidade entre navegadores.

Arnprior



Lancei Arnprior em 27 de dezembro de 1997. O nome vem de Arnprior, uma cidade do vale do Ottawa, perto de onde cresci. Eu não morava na cidade propriamente dita — ficava no meio da mata —, mas Arnprior era o lugar grande mais próximo, então o nome pegou.

O desenho era puramente um experimento modular. Eu tinha interesse em construir um alfabeto com componentes sinuosos, parecidos com peças de quebra-cabeça, do tipo que se vê em desafios de raciocínio ou brinquedos infantis. Não havia ligação com nenhuma referência histórica nem com uma encomenda de cliente — era apenas um exercício de forma e estrutura.

A versão original não era muito boa. Apostava demais na modularidade e acabou parecendo uma improvisação malfeita. Sem surpresa, não foi popular. Em 2020, decidi reconstruí-la do zero, dessa vez levando a forma de onda na região da cintura de maneira mais consistente pelos caracteres. Isso deu à fonte uma fluidez e uma coesão que a primeira versão não tinha. O resultado é muito melhor — menos desajeitado, mais deliberado.

Arnprior fez parte de um período em que eu experimentava muito com a construção modular de fontes. Butterbelly é outro exemplo da mesma linha de pensamento. Em abril de 2024, coloquei Arnprior

em domínio público, fechando o ciclo de um projeto que começou como um experimento rudimentar e acabou amadurecendo em algo mais refinado.

Asterisp



Lancei Asterisp em 26 de novembro de 2002. A ideia toda era dar atenção ao asterisco, um glifo que geralmente fica em segundo plano. Queria oferecer mais opções aos designers — um conjunto de asteriscos em estilos diferentes, para que pudessem escolher o símbolo com mais precisão, em vez de ficar presos ao que viesse junto com suas fontes.

A maioria dos asteriscos tem cinco ou seis pontas, mas experimentei ir além disso. Descobri que usar mais pontas nos pesos leves e menos nos pesados criava um bom equilíbrio entre os estilos. Essa ideia acabou passando para alguns dos meus outros desenhos.

Nunca vi Asterisp em uso em lugar algum e ela não causou muito alvoroço no lançamento, mas acho que tornou o primeiro catálogo da Typodermic mais interessante. Era um lembrete de que o design de tipos nem sempre precisa girar em torno de alfabetos — até um único glifo pode valer a pena explorar.

Asterisp é única no meu catálogo. Talvez tenha ajudado as pessoas a perceber que um asterisco não precisa se limitar às cinco ou seis pontas padrão. Em novembro de 2022, coloquei a fonte em domínio público para que pudesse circular livremente.

Astrochemistry



Quando lancei Astrochemistry, em 26 de janeiro de 2013, estava num momento muito particular, tanto criativa quanto pessoalmente. Minha mãe tinha acabado de falecer e eu procurava uma maneira de retomar o trabalho aos poucos. Precisava de algo simples, um projeto que me ajudasse a recuperar o equilíbrio. Astrochemistry é uma fonte pesada, de formas quadradas, com um aspecto distinto de maior peso na parte superior. Essa escolha dá ao desenho um pouco de clima de ficção científica — ela meio que me lembra os alienígenas cabeçudos dos antigos filmes B. Tirei alguma inspiração de fontes de antigas impressoras matriciais, particularmente para os caracteres V e A de lados planos. Esses elementos contribuem para seu ar ligeiramente retrô e tecnológico. Não vou afirmar que Astrochemistry seja o desenho mais revolucionário que já fiz. Não é. Mas acho que ela tem seu próprio charme esquisito e alienígena. Às vezes, são essas criações peculiares, menos que perfeitas, que acabam tocando os designers de formas inesperadas. Criar Astrochemistry tinha tanto a ver com o processo quanto com o resultado. Era uma maneira de voltar ao trabalho, de mergulhar no ato familiar de criar letras quando todo o resto parecia incerto. A simplicidade do projeto era exatamente o que eu precisava naquele momento.

Astron Boy



Apresentei Astron Boy em 22 de outubro de 2000. O desenho foi inspirado no logotipo de Astron Belt, um antigo videogame em laserdisc que, por um breve momento, parecia estar levando a tecnologia dos arcades ao limite. O jogo em si usava ITC Serif Gothic no título, mas o logotipo do letreiro da máquina era personalizado. Aquele logotipo chamou minha atenção e decidi transformá-lo numa fonte completa.

Como o original era todo em maiúsculas, precisei extrapolar o restante do alfabeto, incluindo minúsculas. Isso tornou o desenho mais prático para uso real, em vez de ser apenas uma homenagem nostálgica. Astron Belt não é exatamente um nome conhecido por todos, como Donkey Kong, mas achei que o conjunto ampliado de caracteres dava a Astron Boy alguma utilidade além de simplesmente agradar aos fãs.

Uma característica distinta do logotipo original era seu tratamento em degradê. Para captar isso, criei um estilo de camada de listras em Astron Boy. A família incluía vários estilos — padrão, itálico, sombreado e listrado —, para que os designers pudessem empilhá-los e sobrepô-los para criar efeitos.

Astron Boy foi lançada com uma licença gratuita para uso comercial. Acabou sendo uma fonte de nicho, mas a vi em uso aqui e ali. Acho que o recurso de listras era um bom atrativo, algo que a fazia se destacar, mesmo limitando suas aplicações.

Para mim, Astron Boy está firmemente situada na minha série de fontes inspiradas em jogos. Em abril de 2024, coloquei a fonte em domínio público.

Athabasca

ABCDEFabcdef1234

Lancei Athabasca em 13 de janeiro de 2015. O nome veio da região de Athabasca, no norte do Canadá; queria algo que evocasse gelo e geleiras. Minha ideia era unir o modernismo angular ao visual utilitário das antigas letras ferroviárias, do tipo em que formas octogonais eram usadas mais pela facilidade de reprodução do que pelo estilo.

Desenhei Athabasca com seis pesos, três larguras e itálicos. Também incluí algarismos de estilo antigo e tabulares, acessíveis em aplicativos com suporte a OpenType. Uma característica distinta era a substituição automática por um I maiúsculo com serifa quando ele aparecia junto de um l minúsculo; era uma pequena decisão, mas resolvia um problema de legibilidade comum nos desenhos sem serifa. Na época, uma gama tão extensa de estilos e opções era incomum num lançamento gratuito.

Apesar da ambição, Athabasca não ganhou muita adesão. Era gratuita, então o custo não era uma barreira; a pouca adoção tinha mais a ver com o momento. Em meados dos anos 2010, o cenário das fontes gratuitas estava supersaturado e os lançamentos muitas vezes passavam despercebidos. Acho que, se Athabasca tivesse saído antes de 2000, talvez tivesse encontrado um lugar duradouro na cultura do design.

Não houve atualizações depois do lançamento. Em abril de 2024, coloquei Athabasca em domínio público. Ela continua sendo um daqueles projetos nos quais incluí mais recursos do que a maioria dos designers jamais precisaria, um lembrete de que abundância no design de tipos nem sempre se traduz em relevância.

Augustine



Lancei Augustine em 23 de agosto de 2007. O nome não foi escolhido por nenhum motivo tipográfico; muitas vezes eu batizava fontes com a música que estivesse tocando na hora e, nesse caso, era “St Augustine”, de Band of Horses. Minha intenção era simular letras toscanas recortadas à mão, mas segui um processo incomum. Desenhei as formas básicas com o mouse como polígonos limpos, depois as distorci e processei no Photoshop para criar uma textura degradada, semelhante à de um carimbo. Depois da vetorização automática e da limpeza, sobrepus as formas desgastadas aos contornos originais para dar a impressão de uma impressão irregular e borrada.

Para levar o efeito adiante, apliquei filtros de distorção e dilatação e simulei a tinta sendo puxada para fora do centro dos traços, como a ação capilar dos carimbos de verdade. Acrescentei ligaduras OpenType para que pares comuns de letras variassem automaticamente, evitando a repetição mecânica. O resultado tinha uma qualidade sinistra e desgastada que eu não tinha planejado; só percebi depois que o efeito trazia um tom ligeiramente inquietante.

Augustine não teve usos marcantes no design nem na mídia, mas continua sendo um experimento de traduzir uma geometria digital nítida em algo que parece orgânico e impreciso. Em 25 de junho de 2021, fiz uma atualização que removeu caracteres obsoletos, corrigiu a relação entre as larguras do espaço e do espaço inquebrável, substituiu aspas invertidas e ajustou as métricas verticais para melhorar a compatibilidade com navegadores. Não houve outras atualizações desde então.

Autoradiographic

ABCDEFabcdef1234

Lancei Autoradiographic em 31 de agosto de 2015. O nome veio do método científico de obtenção de imagens chamado autorradiografia; queria algo que evocasse uma técnica antiga de laboratório, o que parecia adequado a uma fonte vagamente ligada a temas de meados do século XX. A semelhança com as letras de placas de advertência do pós-guerra, com traços de influência art déco, não foi intencional no começo. Quando percebi isso, segui naquela direção, buscando algo que evocasse as letras utilitárias que se poderiam imaginar em placas industriais ou até nas placas exageradas da Acme nos desenhos do Papa-Léguas.

A família incluía cinco pesos com itálicos. Desenhei os itálicos estreitos e com espaçamento folgado, criando um contraste forte com as formas romanas. Meu objetivo era explorar alternativas para itálicos sem serifa; fontes com serifa se beneficiam de itálicos cursivos, mas as sem serifa muitas vezes têm dificuldade em se diferenciar. No fim dos anos 1990 e início dos anos 2000, era comum ver itálicos sem serifa com maneirismos cursivos, mas eu queria outra solução. Explorei uma abordagem semelhante na minha fonte Built.

Autoradiographic não teve usos marcantes, mas serviu como experimento de construção de itálicos e de ampliação do contraste dentro de uma família sem serifa. Em outubro de 2024, lancei a versão 1.1, reorganizando os nomes dos estilos para maior clareza: Book foi renomeado Light e Light passou a ser Extra-Light. Não houve outras atualizações.

Axaxax



Lancei Axaxax em 2 de dezembro de 1998. O nome foi inventado para soar estranho; naquela época, a maioria dos nomes de fontes era convencional e eu queria algo que se destacasse. O desenho se inspirava em imagens de tubos de néon, diagramas de circuitos e lasers, com uma vaga semelhança com Pump. A primeira versão, que corresponde ao atual peso Bold, se espalhou rapidamente por panfletos de raves e peças gráficas com temática de ficção científica.

Em 2002, Axaxax ganhou uma exposição inesperada quando foi usada no logotipo de CSI: Miami. Na época, só o estilo gratuito estava disponível, então os produtores simplesmente usaram aquela versão sem uma licença direta. Por volta do mesmo período, ela também apareceu no teclado de um celular Motorola. Esses usos deram à fonte um alcance muito maior do que eu tinha previsto.

Refinei o desenho em 2005 e depois o reconstruí inteiramente em 2010, ampliando a família para vários pesos e itálicos. Atualizações posteriores, em 2021 e 2022, corrigiram curvas e ampliaram o conjunto de caracteres. Desde o começo, um peso de Axaxax era gratuito; originalmente era o peso Regular, que mais tarde passou a ser chamado Bold. Esse estilo Bold continua gratuito, enquanto os pesos adicionais introduzidos em 2010 e depois foram lançamentos comerciais. Em outubro de 2024, a versão 5.2 reorganizou os nomes dos pesos para maior clareza: Book passou a ser Light, Light passou a ser Extra-Light, Extra-Light passou a ser Thin e Ultra-Light passou a ser Hairline.

Baby Jeepers



Lancei Baby Jeepers em 28 de janeiro de 1998. A ideia era tomar a lógica de um visor LCD de sete segmentos e levá-la muito além da simplicidade habitual. Em vez das formas mínimas e utilitárias dos relógios digitais, construí uma versão elaborada, com segmentos muito detalhados e interligados. Ela nunca se destinou a funcionar como uma fonte prática para textos; era um experimento visual sobre até onde o estilo segmentado poderia ser levado.

O nome era uma brincadeira com “Jesus”, escolhida porque o ar ornamentado e decorativo da fonte me lembrava letras natalinas. A primeira versão incluía até versaletes, embora fossem simplesmente maiúsculas reduzidas e eu acabasse removendo-os. Corrigi vários pequenos defeitos ao longo do tempo, mas não houve grandes revisões.

Baby Jeepers sempre foi gratuita para uso comercial. Em agosto de 2020, coloquei a fonte em domínio público. Ela nunca teve usos marcantes no design nem na mídia, mas continua sendo um dos meus projetos mais experimentais — uma exploração de como um sistema rígido, como a segmentação de LCD, poderia ser exagerado até virar ornamento.

Bailey's Car



Lancei Bailey's Car em 7 de dezembro de 1998. O nome veio diretamente de um incidente que presenciei em Mississauga: os destroços em chamas do Mercedes do velocista Donovan Bailey. Fui para casa e transformei o acontecimento numa fonte de novidade feita rapidamente. Usando Alien Skin, apliquei um filtro a uma fonte existente — provavelmente violando sua licença — e produzi um efeito de texto em chamas. Foi um experimento de pouco esforço, sem a intenção de ser um lançamento sério.

O resultado foi um desenho rudimentar que hoje considero uma fonte ruim. Com o tempo, ela foi parar em quase todos os sites de fontes gratuitas e se tornou parte da cultura visual das primeiras páginas pessoais da era GeoCities. Sua notoriedade foi reforçada anos depois, quando apareceu numa lista das piores fontes já feitas.

Bailey's Car sempre foi gratuita para uso comercial. Nunca recebeu atualizações nem correções técnicas e acabou sendo removida do catálogo da Typodermic. Em agosto de 2020, coloquei a fonte em domínio público, deixando-a como uma curiosa relíquia do design para a web do fim dos anos 1990.

Baltar



Lancei Baltar em 6 de dezembro de 1998. O nome era uma referência ao personagem de Battlestar Galactica, escolhido quando a série mais nova ainda não tinha ido ao ar e a referência ainda trazia a sensação de uma série datada e medíocre. Queria que a fonte fosse deliberadamente pesada e rudimentar, algo que ignorasse o refinamento em favor de um impacto bruto.

O desenho tomou emprestadas as proporções exageradas de Gill Kayo, mas as levou numa direção mais grosseira. Deixei de fazer a compensação de peso nas junções, o que deu às letras uma qualidade distorcida e desajeitada. O resultado era intencionalmente deselegante, feito para se impor, em vez de se adaptar. Apesar disso, Baltar circulou um pouco em cartazes e na web, mostrando que até uma fonte deselegante poderia encontrar seu lugar.

Baltar sempre foi gratuita para uso comercial. Com o tempo, fiz pequenas correções e acrescentei acentos, embora nunca tenha registrado essas mudanças. Em novembro de 2022, coloquei a fonte em domínio público. Para mim, Baltar é um experimento de retirar o refinamento para ver o que sobra quando o peso se torna a única prioridade.

Barbatrick



Lancei Barbatrick em 7 de setembro de 1999. O nome veio do desenho animado Barbapapa, embora a fonte em si não tenha nada em comum com aquelas imagens. O desenho era essencialmente uma derivação de Hemi Head com linhas de velocidade acrescentadas. Criei essas linhas copiando-as e colando-as sobre as letras, um processo rudimentar que deu à fonte sua característica principal, mas pouco refinamento.

Barbatrick teve algum uso, principalmente em trabalhos de design de baixo padrão para eventos locais. Não era um lançamento polido; na melhor das hipóteses, servia como uma variação rápida de uma ideia que eu já tinha explorado em outro lugar. Mais tarde, acrescentei acentos e ajustei o espaçamento, mas nunca a tratei como um projeto importante.

A fonte sempre foi gratuita para uso comercial e, em agosto de 2020, coloquei a fonte em domínio público. Olhando para trás, Barbatrick é um exemplo de como reutilizar ideias sem desenvolvê-las significativamente raramente resulta num desenho forte.

Barge



Lancei Barge em 7 de julho de 2008. O nome se referia a uma barcaça como embarcação pesada, robusta e funcional, o que combinava com o efeito que eu queria da fonte. O desenho pretendia carregar o

peso das formas industriais e, ao mesmo tempo, dar ao gênero um tratamento mais contemporâneo.Barge foi concebida como uma alternativa moderna a ITC Machine, embora não se baseasse numa referência específica. Enquanto ITC Machine usa formas octogonais afiadas, suavizei a geometria para refletir referências mais amplas do design industrial. As letras continuaram com aspecto de blocos, mecânicas e densas, mas foram moldadas para harmonizar melhor com as carcaças, painéis e outras superfícies dos equipamentos modernos. Também incluí algarismos de estilo antigo, que imaginei usados em subtítulos em minúsculas, ao lado das maiúsculas.Em junho de 2021, atualizei Barge para melhorar a compatibilidade e corrigir pequenas inconsistências. A atualização acrescentou sinais de prima, revisou as métricas verticais para uma renderização mais consistente entre navegadores e ampliou o recurso de frações OpenType.Em 2026, redesenhei e ampliei Barge substancialmente. O estilo único original se tornou uma família de 22 estilos, composta de 11 pesos de Thin a Extra-Black, com itálicos correspondentes. O antigo Regular era mais próximo, em peso visual, do novo Extra Bold; porém, os desenhos, larguras, espaçamentos e ajustes de pares revisados significam que as duas versões não são compatíveis em termos de métricas. A construção de V, W, X, Y e suas formas minúsculas foi alterada para proporcionar relações diagonais mais consistentes em toda a gama de pesos. Curvas, cantos, pontuação, símbolos e algarismos também foram revisados, enquanto o conjunto de caracteres cresceu de 378 para 472 caracteres codificados. A versão ampliada acrescentou marcas combinantes, posicionamento dessas marcas, cobertura latina e fonética mais ampla, símbolos monetários adicionais e recursos reconstruídos de frações, sobrescritos e subscritos.Barge não teve usos marcantes, mas continua sendo uma das minhas tentativas de traduzir as formas e proporções do design industrial contemporâneo numa fonte.

Barrista



Lancei Barrista em 21 de novembro de 2005. O nome pretendia estabelecer uma ligação com a cultura do café, embora o erro de grafia tenha sido acidental. Pensei em corrigi-lo, mas deixei como estava. A fonte foi concebida para refletir a estética das cafeterias do início dos anos 2000, com formas sinuosas, semelhantes a vapor, que lembravam os cardápios em lousas e os letreiros de cafés da época.

Barrista é uma fonte manuscrita de letras não conectadas. Desenhei as letras numa mesa digitalizadora dentro do FontLab, usando um traço modulado simples, depois limpei e ajustei as curvas manualmente. O resultado era desajeitado, mas consistente, o que combinava com o visual descontraído e amador que eu queria. Para evitar uma sensação repetitiva, acrescentei ligaduras OpenType para que combinações comuns de letras variassem automaticamente.

A fonte não recebeu muita atenção. Seu uso mais marcante foi no site da minha mãe, onde ela a aplicou com um efeito de cobre em relevo. Em junho de 2021, atualizei o desenho, limpando elementos desatualizados, ajustando caracteres para melhorar a compatibilidade, aumentando o tamanho dos caracteres em cerca de 10% e ampliando o suporte técnico. Não houve outras revisões, e Barrista sempre foi gratuita para uso comercial.

Basenji



Lancei Basenji em 1º de agosto de 2022. O nome veio do cão que tive na infância, da raça Basenji, chamado Canda. O desenho se enraizava nos estilos geométricos modulares dos anos 1970, inspirado em figuras como Joe Taylor e Herb Lubalin. Queria captar um pouco do sabor daquela época, evitando as excentricidades de Pump ou as peculiaridades de Churchward. Ao contrário desses desenhos, Basenji evita lacunas e inconsistências extremas; o resultado é uma interpretação mais conservadora e polida do gênero.

A família foi lançada com nove pesos e itálicos. Em 5 de outubro de 2022, fiz uma atualização que refinou os ajustes de pares, retrabalhou os itálicos e acrescentou mais estilos. Ao mesmo tempo, comecei a preparar uma versão variável. Produzi-la exigiu uma reconstrução substancial, porque os atalhos de interpolação nos quais eu tinha me apoiado antes não se sustentariam. A Adobe Creative Cloud ofereceu o lançamento variável com exclusividade por cerca de um ano, antes de outros fornecedores começarem a distribuí-lo em 2023.

Basenji ainda não teve tempo de estabelecer um histórico de adoção, então continua incerto o quanto será usada. Não houve outras atualizações nem mudanças de licença desde seu lançamento em 2022. Para mim, Basenji representa uma tentativa de moderar a exuberância das letras modulares dos anos 1970 com uma sensibilidade mais refinada, mantendo clara a ligação com aquele período.

Battlemaze



Lancei Battlemaze em 29 de janeiro de 2012. O nome foi escolhido para sugerir o clima de um videogame de batalha, sem se referir a nenhum título específico. O desenho já foi comparado a labirintos ocasionalmente, mas essa não era minha intenção. Em vez disso, seu espírito era mais próximo do logotipo “worm” da NASA — traços largos e de cantos retos formando caminhos contínuos, com um tratamento mais pesado e robusto.

Desenhei a fonte como uma opção utilizável para destaques, em vez de uma curiosidade. O único recurso experimental era o B maiúsculo que se invertia automaticamente, ajudando a evitar lacunas em certos contextos. Fora isso, o desenho continuava simples, buscando produzir uma aparência consistente de grade.

Em 25 de junho de 2021, atualizei Battlemaze para modernizar seus recursos técnicos. Essa revisão removeu caracteres obsoletos, melhorou o espaçamento, corrigiu as métricas verticais e acrescentou frações. Não houve outras atualizações desde então, e a fonte não foi adotada em projetos marcantes.

Baveuse



Lancei Baveuse em 25 de novembro de 1999. O nome veio da palavra francesa para uma mulher que baba, escolhida simplesmente porque eu gostava de como soava. O desenho em si era uma fonte de estilo de quadrinhos, informal e saltitante, que buscava captar o tom leve comum às letras divertidas para destaques.

A primeira versão dependia de os usuários alternarem manualmente maiúsculas e minúsculas para criar um ritmo saltitante. Mais tarde, acrescentei um recurso OpenType que automatizava esse efeito. Ao longo do tempo, também corrigi vários defeitos vetoriais e ampliei a cobertura de idiomas. Não tenho registro de quando essas melhorias foram introduzidas, mas elas tornaram a fonte mais fácil de usar e mais confiável.

Baveuse sempre foi gratuita para uso comercial e rapidamente passou a estar por toda parte. Circulou amplamente em sites de fontes freeware e shareware e foi um certo sucesso desde o início. Em agosto de 2020, coloquei a fonte em domínio público, deixando clara sua situação depois de anos de disponibilidade gratuita.

Beat my Guest



Lancei Beat My Guest em 9 de fevereiro de 1999. O nome veio da música de mesmo título de Adam and the Ants, que combinava com o tom violento e caótico que eu queria. Ao contrário de muitos dos

meus experimentos digitais da época, essa fonte começou com tinta. Desenhei as letras com uma pena de mapeamento, deixando a ponta afiada criar bordas irregulares e desgastadas. Depois, os desenhos foram digitalizados e convertidos em contornos para a fonte.

O resultado era um desenho visualmente ruidoso e desgastado, que trazia uma sensação de abrasão e inquietação. Logo encontrou seu lugar em trabalhos relacionados ao terror, nos quais sua textura áspera combinava com cartazes, peças gráficas e outras mídias ligadas ao gênero.

Beat My Guest nunca recebeu atualizações depois do lançamento. Sempre foi gratuita para uso comercial e, em agosto de 2020, coloquei a fonte em domínio público. Ela continua sendo uma das poucas fontes iniciais nas quais a ferramenta física de escrita — a pena de mapeamento — teve um papel tão grande quanto o processo digital na formação do resultado final.

Bench Grinder



Lancei Bench Grinder em 9 de fevereiro de 2010, depois de explorar um canto curioso da história tipográfica. No século XIX, os impressores às vezes removiam as serifas dos tipos de metal para títulos com serras ou limas, produzindo fontes sem serifa rudimentares antes que esses desenhos tivessem sido formalizados. Essa prática grosseira me deu a ideia de uma fonte digital com um visual igualmente bruto e industrial. Queria que o desenho parecesse pouco refinado, mas funcional, evocando a energia desajeitada daqueles tipos de metal alterados, em vez de suavizá-los até torná-los polidos.

Alguns anos depois, criei Bench Grinder Titling, que era simplesmente a mesma fonte restrita às maiúsculas; a intenção era dar aos designers uma opção feita para usos em destaque. O nome acabou tendo vantagens e desvantagens — depois do lançamento, comecei a receber spam sobre preços de esmeris de bancada no atacado, o que não era o tipo de atenção que eu tinha em mente.

Em julho de 2021, atualizei Bench Grinder para melhorar sua confiabilidade técnica. Ajustei as métricas verticais para melhorar a compatibilidade entre navegadores, embora essas mudanças fossem invisíveis nos aplicativos Adobe. Inverti as aspas esquerdas invertidas, movendo as originais para seus pontos Unicode adequados, removi caracteres obsoletos, como o L com ponto e o E com breve, e revisei a largura das reticências. Também ampliei o recurso de frações OpenType para comportar sequências longas, como 199/200. Ao mesmo tempo, fiz pequenos refinamentos para alinhar verticais, normalizar a compensação visual das formas que ultrapassam as linhas de alinhamento e melhorar o hinting automático.

Eu tinha em mente títulos pesados para a web ao desenhar Bench Grinder, especialmente composições que combinassem letras fortes com cores intensas. A fonte não teve usos marcantes, mas, para mim, continua sendo um experimento de revisitar uma prática tipográfica esquecida e traduzi-la em formato digital.

Berylium



Lancei Berylium em 26 de novembro de 2000. O desenho começou com uma digitalização de uma fonte de tipos de metal, colocada na camada bitmap do Fontographer, que depois redesenhei com o mouse. Meu objetivo era dar às letras um tratamento recortado e irregular, cortando profundamente os ângulos agudos para que parecessem aparados com tesoura. As formas básicas das letras eram bastante convencionais, mas as bordas davam à fonte uma aparência áspera, de recorte à mão.

A família foi lançada em quatro estilos — Regular, Italic, Bold e Bold Italic —, com os itálicos feitos por simples inclinação, em vez de formas verdadeiramente ao estilo Garamond. Lancei a fonte com uma licença gratuita de desktop, pensando em contextos de artes e trabalhos manuais e em embalagens de produtos artesanais. O nome veio de uma mulher que eu conhecia chamada Beryl, cuja vida numa cidade pequena, voltada ao artesanato, parecia combinar com o caráter da fonte.

Com o tempo, vi Berylium aparecer em mercadorias de lojas populares e artigos artesanais, mas ela nunca foi adotada em nenhum projeto marcante. Entre o lançamento e 2024, fiz atualizações graduais: os ajustes de pares passaram a usar um sistema baseado em classes, a cobertura de idiomas foi ampliada e as métricas verticais foram ajustadas. Em abril de 2024, coloquei a família em domínio público.

Betaphid



Lancei Betaphid em 6 de julho de 2006. Ela foi pensada como uma fonte sem serifa minimalista e futurista, influenciada por temas de ficção científica e por um interesse no que mais tarde reconheci como hipermodernismo. O desenho explorava uma abstração que se afastava das formas convencionais das letras latinas. As maiúsculas eram especialmente largas e incluíam detalhes geométricos incomuns que desafiavam a legibilidade, enquanto as minúsculas eram mais contidas.

Uma característica distinta era o “s” minúsculo. Desenhei essa letra depois de estudar a forma incomum usada no logotipo de Iron Maiden e no cartaz de The Man Who Fell to Earth. A forma tinha aparecido em alguns outros lugares, e eu queria integrá-la a um desenho digital para enfatizar o afastamento de Betaphid das estruturas padrão das letras.

Imaginei Betaphid em contextos de ficção científica, particularmente em composições para destaques, nas quais sua geometria austera poderia reforçar uma atmosfera futurista. A fonte foi lançada comercialmente e nunca foi gratuita. Não passou por mudanças estilísticas depois da estreia, embora, em junho de 2021, eu a tenha atualizado para manter a compatibilidade técnica, ajustando aspas, removendo caracteres obsoletos, ampliando o recurso de frações e fazendo pequenos ajustes nas métricas verticais para uso na web.

Betsy Flanagan



Lancei Betsy Flanagan em 2 de dezembro de 1998. Ela foi pensada como uma fonte puramente utilitária, desenhada para se parecer com as teclas de teclado encontradas nos manuais de usuário de programas. Cada caractere se baseava numa única imagem de uma tecla em branco, ajustada para larguras diferentes. Para dar uma impressão de volume, apliquei um efeito sutil de sombreado, fazendo as teclas parecerem ligeiramente elevadas.

A família tinha duas partes. A fonte principal, Betsy Flanagan, continha caracteres alfanuméricos e pontuação, enquanto uma fonte complementar, Betsy Flanagan 2, fornecia várias teclas de função. Dei esse nome a ela para que aparecesse diretamente abaixo da fonte principal nos menus, facilitando o uso das duas juntas. Minha intenção era limitada; eu a via como uma opção prática para redatores técnicos e não imaginava muito uso fora dos manuais de programas.

A fonte foi lançada com uma licença gratuita de desktop e permaneceu inalterada ao longo dos anos. Nunca encontrei nenhum uso marcante dela. Em novembro de 2022, coloquei Betsy Flanagan em domínio público, garantindo que pudesse continuar atendendo a seu nicho sem restrições.

Biometric Joe



Lancei Biometric Joe em 8 de abril de 1998. Ela se baseava na minha fonte Hemi Head, que tinha uma estrutura quadrada e mecânica. Reelaborei o desenho no Fontographer, manipulando os contornos de Hemi Head, acrescentando e removendo vetores e recortando pedaços poligonais para simular erosão. Desenhei o efeito à mão, em vez de gerá-lo com filtros. Planejei a deterioração para avançar da linha de base para cima, dando a impressão de que as letras estavam se desintegrando e caindo aos pedaços.

A fonte foi concebida como uma contraparte grunge das letras industriais, algo que poderia combinar com temas automotivos ou distópicos, como o jogo de mesa Car Wars ou Mad Max. Suas proporções quadradas davam à deterioração um caráter rígido e mecânico que contrastava com as bordas irregulares.

Lancei Biometric Joe com uma licença gratuita de desktop para que os designers pudessem experimentar seu estilo desgastado. Ela nunca teve um uso de destaque, mas continuou disponível para quem buscava uma estética industrial corroída. Em agosto de 2020, passei a fonte para o domínio público, garantindo que qualquer pessoa pudesse modificá-la ou reutilizá-la sem restrições.

Biondi



Apresentei Biondi em 8 de março de 2005, em resposta a uma encomenda da Roxio Inc. para seu programa de autoria de DVDs, Toast. Como a maior parte dos meus trabalhos por encomenda, era não exclusivo; também lancei a fonte no mercado em geral. O pedido era por algo no espírito de Copperplate Gothic, mas mais robusto para uso em menus de vídeo. As serifas finíssimas de Copperplate, embora elegantes na impressão, tendiam a cintilar ou desaparecer em telas entrelaçadas. Para resolver isso, criei serifas em forma de cunha, mais grossas que as do desenho original de Goudy, mas não tão pesadas a ponto de a fonte perder seu caráter Copperplate. A estratégia das cunhas suavizou os detalhes horizontais e reduziu a cintilação do entrelaçamento sem sacrificar o estilo geral.

O lançamento inicial para a Roxio incluía apenas Regular e Light, sem itálicos. Lancei os mesmos dois estilos pela Typodermic Fonts. Em 11 de setembro de 2009, ampliei Biondi para uma família completa de cinco pesos com itálicos e um conjunto de caracteres modestamente maior. Como sua inspiração, o desenho usava versaletes no lugar das minúsculas, mas padronizei a posição das serifas nos algarismos e em alguns outros caracteres nos quais Copperplate era inconsistente.

Atualizei Biondi em junho de 2021 com refinamentos técnicos para manter sua confiabilidade em vários aplicativos. Em outubro de 2024, com a versão 3.1, reorganizei os nomes dos estilos para uma ordenação mais intuitiva nos menus e um melhor gerenciamento de fontes para a web — Book foi renomeado Light, Light passou a ser Extra-Light, e assim por diante. Fora essas mudanças, o desenho permaneceu estável.

Biondi Sans



Lancei Biondi Sans em 30 de março de 2010, como complemento da minha fonte anterior Biondi. A primeira versão era simples — retirei as serifas de Biondi e mantive as proporções idênticas. Na época, parecia uma extensão simples, mas não fiquei satisfeito com o resultado. Os versaletes, em particular, pareciam ter sido engrossados mecanicamente, e o equilíbrio geral não convencia.

Alguns anos depois, reconstruí Biondi Sans do zero. Criei uma fonte de trabalho separada, contendo apenas os versaletes, tratei-a como uma fonte própria toda em maiúsculas e recalculei as larguras das hastes para que se harmonizassem quando reintegradas às fontes principais. Também acrescentei itálicos nessa etapa. Usando as ferramentas RMX como ponto de partida, inclinei os glifos com compensação óptica automática e depois os ajustei manualmente para conseguir consistência em toda a família. O resultado tinha um ritmo mais deliberado e uma estrutura que se aproximava de uma fonte sem serifa de meados do século XX.

Em junho de 2021, atualizei Biondi Sans para melhorar a confiabilidade técnica. Removi caracteres obsoletos, como o L com ponto e o E com breve, reduzi a largura das reticências, aproximei as aspas angulares e as aspas duplas e acrescentei sinais de prima em Unicode 2032 e 2033. Também ampliei o recurso de frações para comportar numeradores e denominadores longos, refinei os contornos para corrigir erros de curvas e ajustei as métricas verticais para melhorar a compatibilidade entre navegadores. Em outubro de 2024, a versão 3.1 reorganizou os nomes dos pesos — Book passou a ser Light, Light passou a ser Extra-Light, Extra-Light foi renomeado

Thin e Ultra-Light passou a ser Hairline. Ao mesmo tempo, os itálicos foram reclassificados como estilos inclinados, e três novos pesos foram acrescentados: Semi-Bold, Extra-Bold e Heavy.

Biphoton

ABCDEFabcdef1234

Apresentei Biphoton em 5 de abril de 2022, como parte da coleção Cinecav de fontes para legendas. O projeto começou como uma encomenda, mas, depois que o cliente aprovou o trabalho, também lancei a fonte pela Typodermic Fonts. O objetivo era criar uma fonte sem serifa monoespaçada, adequada para incorporação em televisores conforme as normas europeias de legendas ocultas. Para garantir a compatibilidade, usei as mesmas proporções de Letter Gothic 12 Pitch, uma fonte frequentemente usada nesses sistemas.

Embora Letter Gothic funcionasse bem na impressão, ela não foi desenhada para telas, então ajustei o desenho pensando nas legendas. Biphoton tem estilos regular, italic, bold e bold italic. Os itálicos são formas inclinadas opticamente, com pequenas correções nas diagonais; considerei isso adequado a uma fonte sem serifa condensada e técnica, na qual a clareza era mais importante que a construção cursiva tradicional. Também incluí frações comuns, ordinais e símbolos monetários para melhorar a versatilidade.

Embora concebida para legendas de televisão, também imaginei Biphoton como uma opção prática para interfaces de usuário. Ela foi construída para ser legível em tamanhos pequenos, mantendo o ritmo monoespaçado necessário em ambientes técnicos. Para ampliar sua utilidade, acrescentei uma cobertura substancial de caracteres latinos, cirílicos e gregos.

Biphoton ainda não foi usada em produção, mas continua disponível como fonte comercial. Faz parte do meu esforço contínuo de criar fontes que atendam a necessidades técnicas específicas nas quais os desenhos convencionais não dão conta.

Birdland Aeroplane



Lancei Birdland Aeroplane em 4 de agosto de 1997. Desenhei as letras à mão com um marcador sobre papel-jornal, digitalizei os desenhos, vetorizei os contornos automaticamente e depois os limpei manualmente. O desenho tinha bordas ásperas e erodidas que davam a ele um aspecto desgastado. Imaginei a fonte em trabalhos com temática de terror, nos quais sua textura irregular e seu caráter bruto poderiam contribuir para a atmosfera.

A fonte foi lançada com uma licença gratuita de desktop e circulou amplamente, embora eu nunca a tenha visto usada em nenhum projeto marcante. Com o tempo, fiz atualizações graduais, ampliando a cobertura de idiomas, reparando vetores sobrepostos ou torcidos que tinham passado despercebidos nas primeiras versões e ajustando as métricas verticais por volta de 2009 para tornar a fonte mais confiável.

Em agosto de 2020, coloquei Birdland Aeroplane em domínio público, encerrando seu desenvolvimento e permitindo que qualquer pessoa a reutilizasse ou modificasse livremente.

Bitcrusher



Lancei Bitcrusher em 16 de fevereiro de 2019. A ideia era levar a tipografia compacta ao limite, criando uma fonte sem serifa que funcionasse mesmo em larguras extremamente comprimidas. Inspirei-me no design de automóveis e de eletrônicos de consumo, dando às letras um tom futurista. A família foi construída sobre uma estrutura geométrica de tubos estreitos, mas suavizei essa estrutura acrescentando curvas apertadas nos cantos, para que parecessem quase afiados sem serem agressivos. Em letras como M, W e w, substituí diagonais por traços verticais, já que as diagonais colapsavam nas larguras estreitas.

Bitcrusher foi lançada em cinco pesos e quatro larguras. Em vez de rótulos convencionais, chamei as larguras de condensed, compressed, crammed e crushed, refletindo a compressão extrema. Para ampliar seu alcance prático, incluí os alfabetos grego e cirílico, prevendo que campanhas publicitárias globalizadas se beneficiariam do suporte a mais idiomas. Embora fosse principalmente uma família comercial, o estilo Condensed Bold foi disponibilizado para download gratuito.

A fonte foi concebida como uma ferramenta para designers que precisassem de controle preciso sobre títulos ou logotipos extremamente comprimidos. Permaneceu inalterada até 2023, quando lancei uma versão variável na Adobe Creative Cloud, permitindo aos usuários ajustar peso e largura continuamente.

Biting My Nails



Lancei Biting My Nails em 19 de julho de 1999. Criei a fonte diretamente no Fontographer como um experimento para fazer uma fonte de ficção científica para destaques que parecesse austera e inquieta. O desenho não era totalmente retilíneo; introduzi diagonais em posições aparentemente arbitrárias para quebrar o ritmo e fazer as formas parecerem afiadas, frias e ligeiramente ilógicas. O resultado foi um alfabeto tecnológico e angular que transmitia inquietação, em vez de harmonia.

O nome refletia o caráter ansioso do desenho. Eu imaginava a fonte em contextos de ficção científica, embora nunca tenha observado nenhum uso marcante. Ao longo dos anos, fiz mudanças técnicas modestas. Durante os anos 2000, ampliei a cobertura de idiomas e, em 2009, corrigi as métricas verticais e alguns problemas de alinhamento.

A fonte foi lançada com uma licença gratuita de desktop e, em agosto de 2020, coloquei a fonte em domínio público.

Bleeker



Lancei Bleeker em 17 de janeiro de 2006, como uma fonte de escrita manual casual para textos curtos, como legendas de quadrinhos. Desenhei a fonte com uma mesa digitalizadora, o que era incomum para mim na época, para captar uma sensação mais fluida,

semelhante à de uma caneta. Mantive o espaçamento deliberadamente apertado para que ela coubesse bem em caixas de legenda, sem criar lacunas. Escolhi minimizar a modulação dos traços, evitando as transições comprimidas ou afinadas que frequentemente aparecem em fontes manuscritas. O resultado foi um estilo uniforme e coloquial, que pretendia parecer uma escrita rápida à mão, em vez de uma caligrafia polida.

Bleeker não teve usos marcantes, mas continuei a fazer sua manutenção técnica. Em 2009, ajustei as métricas verticais para melhorar a compatibilidade. Em 8 de outubro de 2024, lancei a versão 2.1, que refinou curvas, corrigiu pequenas sobreposições, estreitou o caractere de reticências e removeu caracteres obsoletos, como o L com ponto. Essas atualizações melhoraram sua confiabilidade sem alterar o caráter básico do desenho.

Blipzoid



Lancei Blipzoid em 25 de março de 2023. O conceito era unir a elegância das letras estreitas art déco para destaques às qualidades futuristas da tipografia de ficção científica dos anos 1960. Inspirei-me nas formas das fontes MICR, que tinham uma estética tecnológica distinta, e as combinei com curvas semelhantes a cápsulas. As letras foram construídas a partir de uma única forma modular de cápsula, ajustada para que o desenho não parecesse rigidamente repetitivo.

Uma característica que define Blipzoid é o contraste entre traços grossos e sinuosos e conexões finas e afiadas. Essa interação pretendia criar um ritmo entre as formas decorativas art déco e as estruturas legíveis por máquinas. Embora eu pensasse nas letras

inspiradas em MICR no contexto de peças gráficas de moda, Blipzoid se adequava mais naturalmente a temas de ficção científica e outros cenários futuristas.

A fonte não foi atualizada desde o lançamento e não observei nenhum uso marcante em circulação.

Blue Highway



Lancei Blue Highway em 9 de fevereiro de 1998. Na época, não havia versões digitais gratuitas da FHWA Series of Standard Alphabets, geralmente chamada de Highway Gothic, então queria tornar aquele estilo acessível. Eu tinha acesso aos desenhos da FHWA, embora não os tenha calcado e tenha ignorado em grande parte a grade da especificação. Meu objetivo era captar o aspecto rudimentar e projetado tecnicamente dos originais, em vez de polir as formas até torná-las mais refinadas. Dei à fonte o nome da música "Blue Highway", de Billy Idol.

Todas as minhas fontes eram gratuitas quando comecei a lançá-las, então Blue Highway foi oferecida com uma licença gratuita para uso comercial. Tornou-se uma alternativa comum para designers que não queriam licenciar Interstate, que era mais polida e amplamente adotada. Blue Highway tendia a aparecer em produtos de menor padrão, nos quais o orçamento ou a acessibilidade eram prioridade.

Com o tempo, as limitações do primeiro lançamento ficaram claras. Havia larguras de hastes inconsistentes, problemas de alinhamento, compensações visuais inadequadas além das linhas de alinhamento e formas desajeitadas, como o algarismo 3 mal desenhado. Retirei a fonte da Typodermic Fonts por um período, especialmente depois

que Expressway se tornou disponível como uma opção gratuita mais refinada. Em 2 de novembro de 2011, relancei Blue Highway com essas falhas básicas corrigidas, embora tenha evitado refinar demais as formas. Em 2 de novembro de 2022, reconstruí a fonte completamente, usando a original como guia de fundo para preservar as proporções enquanto redesenhava as formas e eliminava os problemas anteriores.

Também criei uma variante Linocut, colocando a Blue Highway regular numa camada de máscara e desenhando formas poligonais para simular as falsas texturas de linoleogravura populares nos clip arts dos anos 1990. Era menos uma linoleogravura autêntica e mais uma variação decorativa. Em 2 de abril de 2024, coloquei Blue Highway em domínio público, permitindo que circulasse livremente como referência a um dos estilos tipográficos mais vistos do século XX.

Board of Directors



Lancei Board of Directors em 12 de abril de 2010. O desenho se inspirava nos logotipos corporativos de alta tecnologia dos anos 1970, reinterpretados como uma família de formas quadradas para destaques. Construí sete pesos com itálicos desde o início. Um dos recursos principais era o uso de cantos arredondados bem apertados — o que eu imaginava como um efeito de borda arredondada —, combinado com uma altura-x grande. Também introduzi um A de lados planos e topo pontudo, inspirado nas fontes de impressoras matriciais e plotters dos anos 1980. Caracteres com diagonais, como K e X, tinham as extremidades ligeiramente dobradas para se acomodarem melhor ao lado de seus companheiros mais quadrados.

O efeito geral era uma fonte sem serifa de aspecto quadrado e caráter corporativo, próxima em espírito da ITC Pump de Philip Kelly.

Board of Directors sempre foi um lançamento comercial. Em junho de 2021, fiz uma atualização para melhorar a confiabilidade técnica. Isso incluiu remover caracteres obsoletos, corrigir aspas invertidas, ampliar o recurso de frações para comportar sequências longas, acrescentar sinais de prima, estreitar as reticências, ajustar as métricas verticais para uso na web e refinar contornos nos quais erros de curvas tinham causado problemas. Em 17 de outubro de 2024, reorganizei os nomes dos pesos para alinhá-los aos das famílias mais novas: Book foi renomeado Light, Light passou a ser Extra-Light, Extra-Light passou a ser Thin e Ultra-Light passou a ser Hairline.

Bodoni Z37



Lancei Bodoni Z37 em 12 de março de 2020. Era uma interpretação moderna do estilo Didone, construída em torno da ideia de versões condensadas com lados planos. Todas as larguras tinham algum grau de formas quadradas, mas, nos estilos comprimidos, levei isso adiante, redimensionando as formas proporcionalmente e depois estendendo-as na vertical ao deslizar vetores para cima. Mantive uma versão redimensionada horizontalmente na camada de máscara como guia, o que me permitiu preservar a consistência com as larguras maiores e, ao mesmo tempo, manter os desenhos comprimidos mais equilibrados.

Incluí tamanhos ópticos para que a família funcionasse em escalas grandes e pequenas. Nos tamanhos pequenos, o contraste era reduzido para que os traços finos não colapsassem; nos tamanhos de destaque, permiti traços muito finos. Isso significava que a fonte podia ser usada em títulos, subtítulos ou cartazes, embora continuasse estilizada demais para textos longos. Variei o ângulo dos itálicos conforme a largura — quanto mais estreito o estilo, menos inclinação era necessária. Também experimentei variações de formas, como um g de dois andares no romano e uma versão de um só andar nos itálicos.

Para ampliar seu alcance, acrescentei suporte a grego, cirílico e vietnamita, prevendo que campanhas publicitárias internacionais exigiriam ampla cobertura. A família foi lançada comercialmente desde o início e não foi atualizada desde a estreia. O nome "Bodoni Z37" era uma pequena piada; nos anos 1980, havia um estereótipo de que os ítalo-canadenses dirigiam Camaros Z-28, então Z-37 virou uma referência brincalhona a um universo alternativo.

Body Goat



Lancei Body Goat em 10 de março de 2010, numa época em que as fontes para a web começavam a ganhar adesão. Meu objetivo era fazer uma fonte pintada à mão para destaques que oferecesse formas sólidas de maneira eficiente, mantendo um caráter desenhado. Mantive as formas quadradas para torná-las compactas e verifiquei continuamente o espaçamento numa janela de prévia de baixa resolução, sem hinting. Em 2010, a maioria dos laptops e smartphones ainda tinha telas relativamente grosseiras, então testar naquela escala era essencial para garantir que a fonte se sustentasse.

O processo de trabalho foi especialmente elaborado. Primeiro construí uma fonte completa, exportei a fonte e digitei seu texto no Photoshop. A partir daí, calquei o resultado com uma mesa digitalizadora, pintando as formas à mão para evitar o aspecto artificial dos filtros digitais. Depois vetorizei as formas automaticamente e as limpei, simplificando constantemente as curvas. Para otimizar os tempos de carregamento, converti os contornos repetidamente entre Postscript e TrueType, refinando as curvas até conseguir reduzi-las ao menor número possível de pontos de controle. O resultado foi uma fonte que equilibrava um tamanho compacto de arquivo com uma aparência natural e artesanal.

Em 11 de junho de 2021, fiz uma atualização para melhorar a confiabilidade técnica. Removi caracteres obsoletos, como o L com ponto e o E com breve, substituí aspas invertidas por aspas adequadas e abaixei os sinais de pontuação invertidos. Ampliei o recurso de frações para comportar numeradores e denominadores longos, ajustei as métricas verticais para melhorar a compatibilidade com navegadores e refinei os contornos para remover erros de curvas. As ligaduras fi e fl foram removidas por serem desnecessárias, e as aspas baixas foram aproximadas.

O nome Body Goat pretendia ser uma justaposição absurda, sem referência a “greatest of all time”. A fonte foi desenhada como uma opção prática para a web, embora não tenha sido adotada em projetos marcantes.

Bomr



Lancei Bomr em 19 de abril de 2002. Minha intenção era desenhar uma fonte inspirada em grafite sem imitar a aparência da tinta spray ou das assinaturas de grafite. Em vez disso, tentei captar o espírito do grafite por meio de uma geometria de bordas duras. As letras foram construídas com linhas rígidas, mas acrescentei ligaduras personalizadas, desenhando-as diretamente para que se sobrepusessem e se encaixassem. Isso pretendia sugerir a sobreposição densa e a fluidez do grafite, mantendo a estrutura rígida e geométrica. Imaginei a fonte em cartazes ou títulos nos quais as formas pesadas se destacassem.

Em junho de 2021, atualizei a fonte para dar consistência técnica. Removi caracteres obsoletos, como o L com ponto e o E com breve, estreitei as reticências, substituí aspas invertidas por aspas adequadas, deslocando as antigas formas invertidas para Unicode 201B e 201F, e ajustei as métricas verticais para melhorar a compatibilidade com navegadores.

Em novembro de 2022, coloquei Bomr em domínio público. Embora ela nunca tenha tido usos marcantes nos primeiros anos — só me lembro de vê-la uma vez num tutorial de Photoshop —, mais tarde reapareceu de outra forma. Jeff Levine, da Jeff's Fonts, criou uma releitura de cantos arredondados chamada "Street Party JNL" e a lançou comercialmente com minha aprovação.

Bonobo



Lancei Bonobo em 26 de julho de 2006. Ela foi concebida como uma fonte com serifa de transição, com um toque incomum. Os estilos verticais eram robustos, com serifas rombas e formas enroladas que lhes davam uma presença firme, enquanto os itálicos eram mais abertos nas extremidades e descontraídos. O desenho trazia alguma influência das versões de Bookman Old Style do século XIX, mas alterei detalhes que normalmente apareceriam como serifas verticais ou terminais em bola, substituindo-os por formas semelhantes às de um martelo de unha. Isso deu à família uma personalidade ligeiramente inquietante e pouco convencional.

Desenvolvi Bonobo como uma família de seis estilos: Regular, Semi-Bold e Bold, cada um com seu correspondente itálico. O contraste entre os desenhos verticais e itálicos enfatizava seu caráter duplo — um sólido e formal, o outro solto e informal.

Em 11 de junho de 2021, atualizei Bonobo para melhorar o desempenho técnico. Removi caracteres obsoletos, como o L com ponto e o E com breve, ajustei as métricas verticais para melhorar a compatibilidade entre navegadores e refinei os contornos para corrigir erros de curvas que podem ter causado problemas gráficos.

Embora a fonte continue em circulação, não a encontrei em nenhum uso marcante.

Boopee



Lancei Boopee em 13 de dezembro de 2004. Meu objetivo era desenhar uma fonte à mão que parecesse autenticamente imperfeita, mas ainda legível. Para conseguir o caráter desajeitado e infantil que eu buscava, desenhei a fonte com a mão esquerda usando um marcador e depois digitalizei as formas. O resultado era irregular e solto, mas controlado o suficiente para funcionar em situações reais.

Uma das características que definem Boopee era seu uso de ligaduras. Criei cerca de cinquenta, orientado em parte por tabelas de frequência de dígrafos da criptologia, para abranger os pares de letras mais comuns. Também desenhei ligaduras para combinações difíceis, como “ex”, e para casos em que o gancho do g minúsculo podia se encaixar bem sob a letra anterior. Elas foram implementadas como ligaduras OpenType, em vez de alternativas isoladas, então as substituições aconteciam automaticamente no contexto. A fonte foi lançada em dois pesos, padrão e bold. Imaginei seu uso em produtos infantis, nos quais a aparência ingênua seria mais adequada.

Em 11 de junho de 2021, atualizei Boopee com refinamentos técnicos. Removi caracteres obsoletos, como o L com ponto e o E com breve, estreitei as reticências e corrigi uma inconsistência entre o espaço e o espaço inquebrável. As aspas esquerdas invertidas foram substituídas por aspas adequadas, embora as versões invertidas continuem acessíveis em Unicode 201B e 201F. Também ajustei as métricas verticais para melhorar a compatibilidade com navegadores e refinei os contornos para corrigir erros de curvas.

Vi Boopee ocasionalmente no fim dos anos 2000, principalmente em contextos infantis informais, mas não a encontrei em nenhum projeto marcante.

Borg 9



Lancei Borg 9 em 22 de abril de 1997. Ela foi inspirada diretamente no logotipo da série de televisão Airwolf, que por sua vez compartilhava uma linhagem com Blue Thunder, outra série de helicópteros dos anos 1980. O desenho tinha um estilo largo e industrial, com lacunas desnecessárias recortadas nos traços. Essas lacunas provavelmente também deviam algo a Stop, de Aldo Novarese, de 1970, e ao logotipo de Blade Runner. As proporções gerais eram mais próximas de Microgramma, que Blue Thunder usava em sua própria identidade.

Na época, não pensei muito em aplicações específicas além de fazer uma fonte que evocasse Airwolf. Como todas as minhas fontes daquele período, Borg 9 foi lançada com uma licença gratuita para uso comercial. Permaneceu inalterada até 9 de maio de 2012, quando lancei a versão 3. Essa atualização modernizou a família com melhor espaçamento, acentos e pontuação aprimorados, métricas verticais corrigidas e ajustes de pares baseados em classes. Em agosto de 2020, coloquei Borg 9 em domínio público.

Não a vi usada em projetos marcantes, mas ela continua sendo uma das minhas primeiras tentativas de reinterpretar em formato digital a estética das identidades de ficção científica e ação dos anos 1980.

Boron



Lancei Boron em 23 de setembro de 1996. O desenho se inspirava vagamente em fontes tecnológicas dos anos 1960 e em letras inspiradas em MICR, mas acrescentei camadas de complexidade ao introduzir contraformas extras e detalhes semelhantes a circuitos. Acima de cada caractere, desenhei linhas vetoriais que imitavam trilhas de placas de circuito, conectando as letras como se fossem componentes de um aparelho eletrônico imaginado. O resultado era abstrato e excêntrico, criado mais por curiosidade do que com algum propósito funcional em mente.

Como todos os meus primeiros trabalhos, Boron foi lançada com uma licença gratuita para uso comercial. Continuou em circulação praticamente inalterada até 2014, quando corrigi acentos, ajustei as métricas verticais e melhorei a pontuação. Em 2 de agosto de 2020, coloquei a fonte em domínio público.

Nunca vi Boron usada em projetos marcantes. Ela é uma das minhas fontes mais experimentais, moldada pela disposição de levar ideias adiante sem me preocupar com a praticidade.

Bouffant



Lancei Bouffant em 15 de outubro de 2007. O desenho começou com um antigo guia de pintores de letreiros que tinha sido digitalizado e vetorizado automaticamente, embora o material inicial fosse

rudimentar e incompleto. Redesenhei e completei os caracteres que faltavam, transformando o material numa fonte manuscrita compacta, com formas enroladas retrô. Para melhorar o ritmo e reduzir a repetição, acrescentei ligaduras OpenType para pares comuns, de modo que a sequência das letras parecesse mais natural.

Depois de terminar a versão limpa, passei para o Photoshop para desenvolver uma variante texturizada. Usei um sistema de camadas que deslocava elementos automaticamente para tornar o efeito grunge pseudoaleatório, impedindo a repetição de padrões. Depois da renderização, converti a textura para 1 bit, exportei o resultado e o vetorizei automaticamente no FontLab antes da limpeza final. Isso deu a Bouffant um aspecto desgastado, que imitava letreiros envelhecidos ou impressão antiga, em vez de filtros digitais.

Em 18 de maio de 2021, atualizei a família com correções técnicas: acrescentei um espaço inquebrável, removi caracteres obsoletos, como o L com ponto e o E com breve, corrigi as configurações de identificação da fonte no Panose, ajustei as métricas verticais para melhorar a compatibilidade com navegadores e acrescentei aspas angulares simples. O desenho em si permaneceu inalterado.

Bouffant circulou discretamente e não apareceu em projetos marcantes.

Braeside



Lancei Braeside em 17 de maio de 1998. A fonte recebeu o nome de um antigo município do vale do Ottawa, onde trabalhei numa serraria durante um verão. Era uma homenagem pessoal, mas o desenho em si seguia a lógica das letras de estêncil industrial, em vez

de se referir a algo que eu tivesse visto no local. Desenhei tanto a versão sólida quanto a de contorno diretamente no Fontographer, construindo as formas do zero, em vez de adaptar estênceis existentes.

O desenho trazia as qualidades utilitárias típicas das letras recortadas à máquina — formas retilíneas, interrupções funcionais e uma geometria romba, adequada a caixotes ou placas. Minha intenção era que a fonte pudesse ser usada em contextos industriais ou outros contextos práticos nos quais aquela objetividade fosse apropriada.

Lancei Braeside com uma licença gratuita para uso comercial, de acordo com minha prática na época. Ao longo dos anos, fiz pequenas correções, mas a fonte nunca foi significativamente alterada. Em novembro de 2022, coloquei a fonte em domínio público. Embora aparecesse em uso ocasionalmente, nunca a encontrei num projeto marcante.

Bramalea Beauty



Lancei Bramalea Beauty em 3 de outubro de 1999. Era uma fonte grunge desgastada, criada rapidamente ao pegar minha fonte Primer Regular, processá-la no Photoshop com filtros Alien Skin e depois vetorizar automaticamente o resultado. Não acrescentei formas novas além das que já existiam em Primer Regular; era essencialmente uma versão mais áspera de um desenho existente, feita para parecer desagradável e inquieta.

Não tinha um uso específico em mente quando a fiz. Era mais um experimento rápido do que um projeto cuidadosamente planejado. A fonte permaneceu praticamente intocada depois do lançamento, sem atualizações significativas ao longo dos anos.

Como meus outros primeiros trabalhos, ela foi lançada inicialmente com uma licença gratuita para uso comercial. Em agosto de 2020, coloquei Bramalea Beauty em domínio público. Nunca a vi usada em nenhum projeto marcante.

Breamcatcher



Lancei Breamcatcher em 26 de outubro de 2014. O desenho se enraizava nas letras art déco dos anos 1920, seguindo de perto o modelo da partitura de “With Every Breath I Take”, do filme “Here is My Heart”, com Bing Crosby e Kitty Carlisle. As letras originais tinham um espaçamento incomumente folgado, que não só criava uma sensação de luxo, como também abria espaço para traços diagonais longos em caracteres como K e R. Mantive essa característica em Breamcatcher, já que era central à sua personalidade.

O lançamento inicial incluía apenas o estilo Regular, que disponibilizei gratuitamente com uma licença para uso comercial. Ele acabou sendo um dos meus lançamentos dos anos 2010 com maior adoção e ganhou uma circulação constante na internet.

Em 10 de março de 2022, ampliei Breamcatcher para uma família de quatro estilos, acrescentando Italic, Bold e Bold-Italic. Os itálicos tiveram alguma ajuda de RMX Tools nas áreas curvas, mas os ajustes finais foram manuais, e os pesos bold foram desenhados, em vez de

gerados mecanicamente. A atualização também ampliou a cobertura para incluir a maioria dos idiomas baseados no alfabeto latino, além de grego e cirílico. As melhorias técnicas incluíram sinais de prima em Unicode 2032 e 2033, mais símbolos monetários e um ß maiúsculo redesenhado em sua posição Unicode adequada. Os ajustes de pares foram ligeiramente refinados e o recurso de frações OpenType foi ampliado para comportar numeradores e denominadores longos.

Breamcatcher continua disponível e recebendo downloads regulares; embora eu não consiga citar projetos específicos, está entre as poucas fontes minhas daquele período a ganhar uso consistente.

Bristles



Lancei Bristles em 4 de setembro de 2007. O desenho começou como um experimento com o recurso de mistura do FontLab, no qual combinei duas das minhas fontes anteriores — Skirt e Bleeker — numa proporção de 50/50. O primeiro resultado era caótico, então passei bastante tempo reparando ajustes de pares, espaçamento e acentos e reconstruindo formas que não se fundiam adequadamente, como asteriscos incompatíveis ou caudas de Q conflitantes. Depois de estabilizar a estrutura, acrescentei substituições de pares OpenType para que certas combinações de letras acionassem formas alternativas, dando à fonte um ritmo menos mecânico.

Para criar o aspecto desgastado, exportei a versão limpa e compus texto no Photoshop. Usando uma mesa digitalizadora e um pincel texturizado, apliquei pinceladas e depois sobrepus uma simulação de grão de filme com o programa de processamento fotográfico

Exposure. Depois de converter as texturas para 1 bit, vetorizei o resultado automaticamente e limpei os contornos no FontLab. O resultado foi uma fonte com o caráter de letreiros pintados e desgastados pelo tempo, nos quais as letras pareciam mal se agarrar ao fundo.

Em 11 de junho de 2021, atualizei Bristles com refinamentos técnicos. Removi caracteres obsoletos, como o L com ponto e o E com breve, reparei uma inconsistência entre as larguras do espaço e do espaço inquebrável e ajustei as métricas verticais para melhorar a compatibilidade com navegadores. O desenho em si permaneceu inalterado. Não vi Bristles em projetos marcantes, mas ela continua representando um dos meus experimentos mais centrados no processo, com mistura digital e textura.

Budmo



Lancei Budmo em 7 de dezembro de 1998. Na época, não havia opções digitais gratuitas para as clássicas letras de letreiros com lâmpadas, então criei uma. As formas básicas das letras se baseavam vagamente em imitações de Futura do início do século XX, dando ao desenho uma estrutura simples sem serifa. O desafio era o espaçamento: não bastava simplesmente colocar círculos sobre as letras. Avaliei a disposição visualmente e construí as letras para que as lâmpadas se distribuíssem uniformemente pelas formas.

O primeiro lançamento incluía dois estilos gratuitos: Budmo Jiggler, um estilo preenchido com lâmpadas, e Budmo Jigglish, um complemento de contorno. Eles exigiam trabalho manual em aplicativos como Photoshop quando eram necessárias cores

diferentes para as lâmpadas ou outros efeitos. Em 8 de junho de 2010, ampliei Budmo para um sistema de camadas com três estilos adicionais, não gratuitos: Budmo Honk (camada de contorno), Budmo Solid (camada das letras) e Budmo Bulbs (camada das lâmpadas). Criei esses estilos copiando a fonte Jiggler original e eliminando formas para obter cada camada. Esse sistema permitia aos designers empilhar as camadas, colorir as lâmpadas de forma independente e aplicar efeitos de brilho.

Ao longo do tempo, refinei a família, retrabalhando acentos, ajustando o espaçamento e introduzindo ajustes de pares baseados em classes. A manutenção de fontes cromáticas exigia que as mudanças fossem feitas na fonte de camadas combinadas; caso contrário, as camadas separadas perderiam o alinhamento. Em certo momento, experimentei preencher as contraformas de letras como B e R, mas voltei ao desenho original de contraformas abertas pouco depois.

Budmo se espalhou rapidamente e continua sendo uma das minhas fontes mais amplamente usadas. Vi a fonte em paradas do orgulho, letreiros comerciais e até transformada em letreiros físicos de metal com lâmpadas funcionais. No momento em que escrevo, a KFC está usando a fonte no Japão, e recentemente a vi num shopping de Nagoya como um letreiro luminoso real. Jiggler e Jigglish continuam disponíveis gratuitamente, enquanto os estilos em camadas continuam sendo oferecidos comercialmente.

Built



Lancei Built em 18 de novembro de 2008. A família ia de Extra-Light a Bold, com cada peso mais leve desenhado mais estreito que os mais pesados. Isso permitia aos editores ajustar peso e tamanho juntos, fazendo os títulos parecerem mais altos sem exigir versões mais largas. Uma característica distinta era o N pontudo, inspirado no logotipo da Chanel, que permitia manter o traço diagonal forte dentro de uma forma mais estreita. Os itálicos foram criados primeiro inclinando mecanicamente as formas verticais e depois redesenhados com proporções mais estreitas e espaçamento mais folgado, para que funcionassem bem em títulos sem precisar de um ângulo acentuado.

Built foi pensada especificamente para títulos de notícias em mídias impressas e digitais. Imaginei a fonte combinada com texto corrido com serifa, servindo como uma companheira compacta para títulos, capaz de se adaptar a diferentes larguras de coluna. Apesar do esforço, as vendas da família completa foram fracas e ela nunca ganhou muita adesão entre os designers.

Alguns anos depois, apresentei Built Titling, uma versão da família toda em maiúsculas, com uma licença gratuita para uso comercial. Esse lançamento teve muito mais sucesso, já que a maioria dos usuários não precisava de minúsculas. Built Titling se tornou comum em miniaturas do YouTube e títulos de vídeos, e também a notei nas peças gráficas de alguns noticiários americanos, particularmente nas legendas do terço inferior da tela.

A família Built original nunca foi atualizada depois do lançamento. Built Titling, porém, demonstrou como simplificar um desenho para adequá-lo a usos reais podia lhe dar uma exposição muito maior.

Bullpen



Lancei Bullpen em 14 de março de 2001. Ela se baseava nos títulos usados na seção de cartas "Bullpen" dos antigos quadrinhos da Marvel. Desenhei os três estilos originais — Regular, Italic e um itálico sombreado chamado 3D — inteiramente do zero no FontLab, extrapolando um alfabeto a partir das poucas amostras existentes. O itálico sombreado foi incluído para evocar diretamente o efeito dos quadrinhos. Mais tarde, descobri que a referência original nos quadrinhos da Marvel era Gonzales Clarendon, embora minha versão se afastasse significativamente desse modelo.

O desenho enfatizava uma construção retilínea. Comparada a uma Clarendon tradicional, Bullpen tinha formas mais quadradas e pesadas, com serifas de bloco que eram retângulos totalmente sem transição curva para as hastes. As curvas fortes e mecânicas e os terminais rombos davam à fonte um tom robusto e industrial.

Em 7 de maio de 2012, reconstruí Bullpen como uma família maior. Usei os contornos anteriores como base, mas retrabalhei o espaçamento, as proporções e o suporte a idiomas, ampliando a cobertura para incluir grego. A família cresceu para sete pesos com itálicos, além do estilo 3D. Nesse momento, o estilo originalmente chamado Regular foi renomeado Heavy, então as fontes gratuitas passaram a ser Heavy, Heavy Italic e 3D.

Continuei fazendo a manutenção de Bullpen com atualizações técnicas. Em 9 de outubro de 2024, reorganizei os nomes dos pesos — Book passou a ser Light, Light passou a ser Extra-Light, Extra-Light passou a ser Thin e Ultra-Light passou a ser Hairline. Esse lançamento também trouxe refinamentos: as reticências foram estreitadas, o recurso de frações OpenType foi ampliado e caracteres obsoletos, como o L com ponto, foram removidos. Alguns problemas de contorno nos estilos 3D e Hairline também foram corrigidos.

Bullpen circulou amplamente nos anos 2000 e, embora eu a visse em uso com frequência, não me lembro de projetos específicos. Continua sendo uma das minhas famílias mais robustas de serifas de bloco, com uma origem inspirada em quadrinhos que levou a uma interpretação de formas distintamente quadradas do gênero Clarendon.

Bulltoad



Lancei Bulltoad em 14 de novembro de 2006. A ideia era construir uma família na qual as contraformas das letras contivessem ícones, criando variações temáticas para uso editorial. Comecei com uma fonte-base e depois coloquei uma instância de um símbolo de estrela em cada contraforma. Depois de definir as posições, podia trocar aquele símbolo por outros, gerando várias versões com eficiência. Após decompor os caracteres compostos, cada variação se tornava uma fonte separada.

O resultado foi um conjunto de 32 fontes, cada uma com um tema diferente de ícones. A variedade era ampla, incluindo símbolos como maçã, folha de bordo, mira, crucifixo, caveira, símbolo da paz, rosto

sorridente, raio e outros. Minha intenção era que os editores pudessem escolher uma fonte que combinasse com seu assunto, fosse política, religião, estilo de vida ou matérias em geral.

Bulltoad permaneceu inalterada depois do lançamento. Vendeu apenas um punhado de cópias e nunca a encontrei em uso.

Burnaby Stencil



Lancei Burnaby Stencil em 11 de outubro de 2007. O desenho foi construído para se parecer com letras de estêncil urbano, compacto e deliberadamente rudimentar. Comecei com uma versão digital convencional, usando formas superelípticas que refletiam minha abordagem de desenho na época. Antes de acrescentar qualquer textura, introduzi irregularidade, deslocando manualmente os ângulos de rotação e criando pares de ligaduras para reduzir a uniformidade.

Depois de terminar a versão limpa, desenvolvi o efeito de tinta spray no Photoshop. Construí um sistema de texturas em camadas, cada uma ligeiramente deslocada para evitar repetição visível. Uma camada usava o filtro Difference Clouds em repetição para criar áreas irregulares de cobertura leve e pesada, de modo que cada glifo tivesse variação natural. Depois desse processo, os contornos texturizados foram vetorizados automaticamente e limpos para uso final.

Em 15 de junho de 2021, fiz uma atualização que reduziu o tamanho do arquivo, fazendo a fonte carregar mais rapidamente nos navegadores. A atualização também incluiu a remoção de caracteres obsoletos, correções na largura das reticências, refinamentos nos

contornos e ajustes nas métricas verticais para melhorar a compatibilidade entre navegadores. Para usuários de desktop, as mudanças eram menos perceptíveis. Embora eu não tenha visto a fonte aparecer em projetos marcantes, ela vendeu de maneira constante.

Burnstown Dam



Lancei Burnstown Dam em 17 de dezembro de 1998. Era minha interpretação do gênero de fontes de novidade feitas de tábuas de celeiro, mas exagerei o conceito para que as tábuas se dobrassem de maneiras impossíveis, como se fossem de borracha. As letras foram desenhadas à mão no Fontographer, incluindo detalhes brincalhões, como pontuação que parecia pregos, um asterisco em forma de distintivo de xerife e uma arroba reinterpretada como chapéu de cowboy. O O se enrolava até formar um círculo perfeito, reforçando o caráter intencionalmente absurdo do desenho.

No início, os usuários que queriam efeitos de cor precisavam acrescentar seus próprios fundos manualmente. Mais tarde, criei camadas separadas de fundo, frente e pregos, duplicando as fontes-base e removendo as partes desnecessárias de cada camada. Isso permitia aos designers acrescentar cor com mais facilidade. Em 26 de abril de 2005, fiz uma atualização significativa, acrescentando acentos, reparando defeitos gráficos e substituindo os versaletes engrossados mecanicamente por versões adequadamente redesenhadas. Além dessas correções, a família recebeu apenas pequenos refinamentos nas métricas verticais e nas classes de ajustes de pares.

Eu só imaginava Burnstown Dam em contextos country e western, e foi aí que ela encontrou a maior parte de seu uso. Frequentemente aparecia em compilações baratas de programas antigos de televisão ou de álbuns de música country, nos quais sua bobagem combinava com temas leves. Embora não fosse a primeira fonte de novidade feita de tábuas e pregos, seu estilo exagerado a tornou uma das menos sérias e, por isso, mais amplamente adotadas nesses nichos.

A fonte foi lançada originalmente com uma licença gratuita para uso comercial, de acordo com minha prática na época. Em 2 de abril de 2024, coloquei a fonte em domínio público.

Burpology



Lancei Burpology em 3 de novembro de 2021. Ela nasceu de um projeto no qual eu precisava de letras de estilo arredondado e inflado para guias de cachorro personalizadas e não encontrava uma fonte existente que funcionasse. O desenho se inspirava na tradição das letras suaves de desenhos animados dos anos 1960 e 1970, com referências a fontes como West Bubblegum e a estilos de marcas como Bubble Yum e Burger King.

Construí os caracteres digitalmente no FontLab, em vez de começar no papel. Para evitar o aspecto uniforme que vem de colocar pontos de controle nos extremos ortogonais, girei cada glifo 45 graus, simplifiquei e limpei as formas, depois as girei de volta e corrigi os resultados. Esse truque de rotação produziu contornos mais suaves e irregulares, contribuindo para o ar brincalhão. As formas são pesadas, com contraformas pequenas, espaçamento apertado e irregularidade intencional.

Para reforçar a impressão de desenho à mão, incluí 79 glifos alternativos que são substituídos automaticamente pelo recurso de embaralhamento do OpenType. Isso dava variação a letras e algarismos repetidos, ajudando a fonte a evitar a repetição mecânica. Burpology continua sendo uma família de estilo único e não foi atualizada desde o lançamento. Não a vi aparecer em projetos marcantes.

Butterbelly



Lancei Butterbelly em 7 de dezembro de 1998, num período em que fontes modulares experimentais eram populares. A inspiração veio do trabalho da Designer Republic no jogo Wipeout para PlayStation, no qual criaram letras recortando um algarismo 8 de Microgramma. Segui uma abordagem semelhante, mas baseei a minha na estrutura dos visores LCD de sete segmentos encontrados em relógios e calculadoras.

Butterbelly foi desenhada como uma fonte toda em maiúsculas, mas incluí variantes unicase nas posições das minúsculas para letras cujas formas maiúsculas e minúsculas diferiam significativamente — por exemplo, E e e. Quando as formas coincidiam, como O e o, deixei-as inalteradas. O resultado foi um alfabeto modular, de aspecto de blocos, que refletia mais as tendências do design do fim dos anos 1990 do que princípios tipográficos atemporais.

Lancei Butterbelly com uma licença gratuita para uso comercial, de acordo com minha prática na época. Em 2005, acrescentei alguns acentos, mas, fora isso, a fonte permaneceu essencialmente

inalterada. Em 2 de novembro de 2022, coloquei a fonte em domínio público. Sua circulação foi mínima e nunca a vi em projetos marcantes.

Buxotic



Lancei Buxotic em 23 de maio de 2006. Era uma fonte experimental na qual levei as letras a formas estranhas e elaboradas que evitavam as normas tipográficas convencionais. O desenho combinava curvas voluptuosas com detalhes pontudos e espinhosos, criando um híbrido intencionalmente difícil de categorizar. Desenhei os caracteres diretamente no FontLab, sem esboços preparatórios, trabalhando mais por improvisação do que por planejamento. O nome veio do uso da palavra “Buxotic” pelo cineasta Russ Meyer, uma junção de buxom e exotic, que parecia combinar com o caráter excêntrico do desenho.

A fonte nunca se destinou a um uso prático e cotidiano. Era mais um exercício de levar a leitura ao limite, mantendo alguma estrutura reconhecível. Não imaginei aplicações específicas, e ela continuou sendo um dos meus projetos mais conceituais.

Em 25 de maio de 2021, lancei uma atualização que removeu caracteres obsoletos, como o L com ponto e o E com breve, corrigiu erros de curvas em alguns contornos, substituiu aspas invertidas por aspas adequadas, deslocando as formas antigas para Unicode 201B e 201F, e ajustou as métricas verticais para melhorar a compatibilidade com navegadores. Em novembro de 2022, coloquei Buxotic em domínio público.

Nunca a vi usada em nenhum projeto, e talvez ela não tenha vendido uma única cópia antes de se tornar disponível gratuitamente.

Byington



Lancei Byington em 29 de março de 2005, como uma encomenda da Roxio. Eles queriam uma fonte para menus de DVD no programa Toast, algo com a autoridade de Trajan, mas adaptável à resolução do vídeo. Trajan em si não tinha minúsculas, então desenvolvi um conjunto com Sabon como referência. Digitalizei uma antiga versão de tipos de metal de Sabon e a usei numa camada de fundo como guia, mas ajustei ascendentes, descendentes e altura-x para harmonizar as minúsculas com as maiúsculas de estilo Trajan. O resultado foi um conjunto de minúsculas que evitava detalhes semelhantes aos de uma caneta e mantinha um visual talhado e construído.

Para garantir que funcionasse bem nas telas de televisão, testei o desenho em prévias de baixa resolução sem hinting durante todo o processo. Evitei detalhes sutis e finos que desapareceriam com o entrelaçamento e desenhei serifas mais grossas e robustas que as de uma Trajan convencional. Byington foi lançada comercialmente em três estilos: Regular, Italic e Bold. Os itálicos eram modestamente inclinados, mas não muito estilizados, já que a prioridade era a legibilidade nos menus de DVD, em vez de exuberância decorativa.

Em 25 de maio de 2021, atualizei Byington com refinamentos técnicos. Eles incluíram reparar uma inconsistência entre o espaço e o espaço inquebrável, redesenhar a barra diagonal de fração, melhorar o suporte a frações e remover caracteres obsoletos, como o

L com ponto e o E com breve. Também acrescentei sinais de prima em Unicode 2032 e 2033, corrigi as configurações de identificação da fonte no Panose e ajustei as métricas verticais para melhorar a compatibilidade entre navegadores. O desenho essencial permaneceu inalterado.

Byington nunca apareceu em projetos marcantes além do uso no programa da Roxio, mas vendeu razoavelmente bem.

Caldstone



Lancei Caldstone em 31 de janeiro de 2025. Na época, eu a considerava minha última fonte, depois de quase trinta anos criando fontes. A essa altura, tinha percebido que até os lançamentos gratuitos já não atraíam muita atenção, e o esforço necessário para promover novas fontes para destaques já não fazia sentido. Caldstone se tornou uma maneira de encerrar aquele capítulo.

O desenho nasceu do meu interesse tanto pelas letras psicodélicas quanto pelo revival eduardiano. Comecei desenhando o estilo Extra-Bold Expanded, construindo uma fonte sem serifa com formas enroladas e esporões decorativos mais típicos de fontes com serifa. Esses detalhes foram desenhados manualmente; não são mecanicamente precisos, mas parecem consistentes. Quando criei as outras matrizes, usei um sistema escrito de deslocamentos para dimensionar os ornamentos adequadamente entre pesos e larguras. A versão variável inclui três eixos — largura, peso e inclinação —, todos podendo ser combinados livremente.

Caldstone não foi atualizada desde o lançamento e, até setembro de 2025, eu não tinha vendido uma única cópia. Esse resultado confirmou minha decisão de me afastar da produção de novas fontes.

Camulogen



Lancei Camulogen em 10 de julho de 2012. Ela se baseava nas letras dos cartazes franceses do fim do século XIX, particularmente nos estilos compactos de títulos sem serifa encontrados em anúncios de locais e produtos como Folies Bergère, a Exposition Universelle de 1889, Chocolat Menier e Menthe-Pastille. O objetivo era captar as letras fortes e pesadas daquele período, nas quais simplicidade e impacto eram mais importantes que refinamento.

A fonte foi construída manualmente no FontLab, com larguras de traços irregulares e curvas que evitavam a precisão geométrica. Essas pequenas distorções davam ao desenho o caráter bruto típico dos cartazes pintados à mão da Belle Époque. Camulogen foi lançada como um único estilo comercial e nunca foi ampliada nem revisada desde o lançamento.

Não a vi usada em projetos marcantes, mas a imaginei como uma ferramenta para designers que quisessem o visual direto e vigoroso da publicidade francesa do fim do século XIX.

Canada 1500/Canada 150



Lancei Canada 150 em 30 de junho de 2017 como fonte para comemorar o 150º aniversário da Confederação Canadense. O projeto começou no fim de 2014 com Mesmerize, uma fonte gratuita de oitenta estilos que eu havia desenhado. Em 2015, Grant Johnson, do Canada 150 Federal Secretariat, entrou em contato comigo para adaptar alguns estilos de Mesmerize ao logotipo do sesquicentenário. Ofereci criar uma família tipográfica personalizada sem cobrar e decidi ampliar a cobertura de idiomas além do inglês e do francês para incluir línguas indígenas. Ninguém havia pedido isso; a decisão veio da minha convicção de que uma fonte para um aniversário nacional deveria representar todos os povos do Canadá. Pesquisar as línguas da Colúmbia Britânica foi difícil, pois as ortografias não estavam documentadas de maneira consistente, mas fiz o possível para incluir caracteres e acentos incomuns onde conseguia.

Canada 150 estava inicialmente disponível apenas por meio de um processo de solicitação no site do Secretariado. Depois que as comemorações oficiais terminaram, lancei a fonte publicamente com o nome Canada 1500. Por volta dessa época, Constance Adams me procurou para adaptar o desenho a uma missão tripulada a Marte. Para essa versão, acrescentei glifos científicos e relacionados ao espaço. Além dos símbolos padronizados de astrologia e astronomia já presentes no Unicode, criei muitos outros para luas, asteroides e corpos celestes, atribuindo-os à Área de Uso Privado para identificação de espaçonaves e sinalização de bases em Marte.

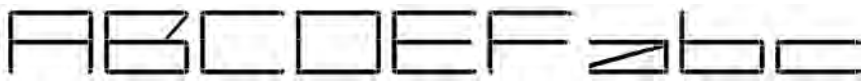
O lançamento de Canada 150 e 1500 gerou controvérsia na comunidade de design. Alguns profissionais criticaram o governo por recorrer a uma fonte gratuita em vez de encomendar um

desenho pago. O debate se tornou parte de uma discussão maior sobre como recursos gratuitos afetam as indústrias criativas. Apesar disso, fui convidado a Ottawa para ficar na seção VIP de Parliament Hill nas comemorações de 1º de julho. Ironicamente, a fonte não foi usada tão amplamente quanto se esperava; muitos designers preferiram alternativas de aparência semelhante.

Em 26 de julho de 2025, lancei uma nova versão de Canada 1500 com cobertura ampliada. Ela incluía caracteres acrescentados no Unicode 16.0, como Latin Capital Letter Lambda (U+A7DA), Latin Small Letter Lambda (U+A7DB) e Latin Capital Letter Lambda with Stroke. Também acrescentei caracteres UCAS usados em Carrier (Dakelh), Chipewyan (Dënesųłinë) e Nattilik. Com o tempo, Canada 1500 apareceu em sites de fontes gratuitas como Dafont e 1001fonts.com, alcançando um público maior.

Vi poucos usos de destaque, mas houve um projeto especial chamado Omushkego, uma versão personalizada para ajudar crianças a aprender cree. Para essa versão, acrescentei programação OpenType para que os estudantes pudessem produzir caracteres usando combinações de teclas personalizadas em um Mac. Canada 1500 continua em domínio público, disponível gratuitamente para quem quiser usá-la.

Capacitor



Lancei Capacitor em 7 de dezembro de 1998 como uma espécie de experimento com tipografia de LCD segmentado. O nome se refere à estrutura capacitiva de um segmento LCD: dois eletrodos transparentes separados por uma fina camada de cristal líquido que

funciona como dielétrico. Em vez de seguir disposições de segmentos existentes, desenhei um sistema totalmente fictício que evitava os padrões comuns de relógios digitais ou calculadoras.

Capacitor acabou sendo um desenho segmentado ultralargo com traços incomumente finos. Além disso, permitia conexões entre cantos e junções que não faziam sentido em telas reais. É por isso que a descrevo como impraticável; a partir de certo grau de complexidade nos caracteres segmentados, seria melhor usar logo um sistema de matriz de pontos. Criei os glifos construindo um modelo com todos os segmentos ativados, duplicando-o pelo repertório de caracteres e depois apagando as partes indesejadas de cada letra.

O resultado foi uma fonte de aparência estranha e técnica, parecida com algo que você poderia vislumbrar ao fundo de um cenário de ficção científica: mais atmosfera do que legibilidade. Inicialmente, lancei a fonte com uma licença gratuita de desktop para uso comercial e, em agosto de 2020, passei-a para o domínio público. Ela nunca teve um uso de destaque, mas a deixei disponível para quem tivesse curiosidade suficiente para tentar trabalhar com essa construção improvável.

Carbon

ABCDEFGHIJK12345

Apresentei Carbon em 13 de abril de 1999. O nome veio de uma de suas variantes, Carbon Phyber, que usava uma textura inspirada em fibra de carbono. Na época, fiquei surpreso por nenhuma outra fonte ter o nome Carbon, embora muitas outras tenham sido lançadas com esse nome desde então.

O desenho começou com uma ideia simples: reutilizar uma forma de cápsula — um comprimido alongado — como base para o maior número possível de caracteres. Um “O” de lados planos naturalmente se encaixa nessa descrição, e tentei repetir a mesma geometria por todo o alfabeto. O resultado foi um desenho geométrico unicase, com um caráter brutalista e sistemático.

Em 2012, ampliei Carbon para uma família completa. O processo começou com uma grande limpeza do peso mais pesado para tornar as letras consistentes. Depois criei o estilo mais fino e usei a ferramenta de mistura do FontLab para interpolar pesos intermediários, trabalhando passo a passo, em vez de usar um eixo contínuo. Registrei as larguras das hastes no papel para garantir transições controladas. Essa ampliação levou Carbon a sete pesos com itálicos, num total de 42 estilos. Ao lado das formas sólidas, acrescentei Carbon Phyber, com sua textura de malha hexagonal, e Carbon Fence, com um efeito de grade diagonal. As versões texturizadas precisavam ser recriadas sempre que eu revisava a família, já que não podiam ser editadas sem começar de novo.

Em outubro de 2024, reorganizei o sistema de nomes dos pesos, passando Book para Light, Light para Extra-Light, Extra-Light para Thin e Ultra-Light para Hairline. Essa atualização também acrescentou o símbolo de seção e corrigiu pequenos erros nas variantes texturizadas. Ao longo dos anos, vi Carbon aparecer em contextos de alta tecnologia e automóveis, o que faz sentido devido à sua aparência projetada tecnicamente e modular, embora nenhum uso específico se destaque. Lancei a fonte inicialmente com uma licença gratuita para uso comercial e ela continua no meu catálogo hoje.

Cardigan



Lancei Cardigan em 8 de janeiro de 2008. Escolhi o nome porque queria que sugerisse calor e conforto, as qualidades que esperava levar a um desenho sem serifa. Desde o início, procurei torná-la adequada a passagens mais longas de texto, mantendo um tom casual.

As letras eram simples e tradicionais, construídas do zero, sem tomar elementos emprestados de trabalhos anteriores. Concentrei-me no ritmo das minúsculas, testando a fonte em parágrafos para ver como se lia em trechos mais longos. Dediquei-me menos ao ajuste fino do equilíbrio da cor tipográfica do que à fluidez geral. Uma característica distinta eram os algarismos, aos quais dei uma ondulação sutil, inspirada em formas clássicas. Esse pequeno detalhe pretendia suavizar a estrutura, de resto neutra, e acrescentar um toque de personalidade.

Cardigan foi lançada em três pesos — light, regular e bold —, cada um com seus itálicos. Foi desenhada principalmente para facilitar a leitura, mas também para trazer um pouco de informalidade. Não a vi em nenhum projeto marcante, mas ela continua sendo um reflexo da minha tentativa de combinar um desenho funcional para textos com um clima mais acessível.

Carouselambra



Lancei Carouselambra em 15 de julho de 2008. Dei à fonte o nome de uma faixa menos conhecida do álbum In Through the Out Door, do Led Zeppelin; não queria uma referência óbvia demais. O projeto nasceu do meu fascínio adolescente pelas letras do álbum “Houses of the Holy”, que eu imitava desde meados dos anos 1980. Quando comecei a desenhar a fonte, o único material de referência confiável eram as palavras “Led Zeppelin”, “The Song Remains the Same” e “Houses of the Holy”. Outros itens, como o cartaz de Knebworth de 1979, pareciam ter vindo de outra mão e não combinavam com a estética influenciada pela art nouveau que eu queria captar.

Tecnicamente, a fonte se baseia nas tradições de letras do movimento Arts and Crafts e do período eduardiano, particularmente nas disposições interligadas. Construí os componentes individualmente e depois os combinei em ligaduras à mão, estendendo ou modificando elementos quando necessário — por exemplo, alongando traços horizontais de T, L e Z. Determinar até onde levar o efeito de encaixe era difícil, já que os desenhos originais nunca fizeram parte de um alfabeto completo, mas eram letras desenhadas à mão com amostras limitadas.

Carouselambra foi lançada inicialmente como uma fonte comercial e mais tarde começou a aparecer em produtos oficiais do Led Zeppelin. Em junho de 2021, fiz uma atualização que removeu caracteres obsoletos, como o L com ponto e o E com breve, corrigiu inconsistências entre as larguras do espaço e do espaço inquebrável e substituiu as aspas esquerdas invertidas (às vezes chamadas de aspas de pintor) por aspas adequadas, mantendo as formas antigas

acessíveis em Unicode 201B e 201F. As métricas verticais também foram ajustadas para melhorar a compatibilidade entre navegadores, embora essas mudanças não afetassem os aplicativos Adobe.

Caryn

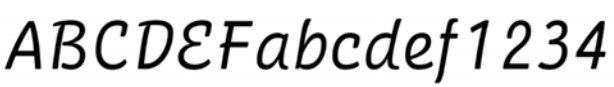


Lancei Caryn em 7 de novembro de 2005. Meu objetivo era fazer uma fonte manuscrita de pincel que parecesse informal e acessível, sem cair numa escrita rudimentar ou numa caligrafia polida. Desenhei as letras numa mesa digitalizadora, usando um estilo que lembrava uma ponta oval achatada da Speedball. Mantive os traços curtos e acrescentei floreios, suavizando-os apenas o suficiente para manter a legibilidade, sem perder o ritmo irregular da escrita rápida.

O desenho se destinava a aplicações modestas, como letreiros ou rótulos, em vez de destaques em grande escala. Não esperava que se sustentasse em tamanhos maiores, então busquei um visual que sugerisse algo escrito casualmente numa embalagem ou no rótulo de um pote.

Em junho de 2021, fiz uma atualização, removendo caracteres obsoletos, como o L com ponto e o E com breve, e corrigindo as métricas verticais para melhorar a compatibilidade entre navegadores. Caryn sempre foi um lançamento comercial; nunca foi oferecida como fonte gratuita. O nome tem um significado pessoal, vindo de uma antiga amizade, e é para mim tanto uma lembrança particular quanto um projeto profissional.

Catwing



Lancei Catwing em 27 de maio de 2009. O desenho veio do meu interesse por máquinas de escrever manuais, mas escolhi torná-la proporcional, em vez de monoespaçada. Essa decisão me permitiu evitar as concessões habituais de espaçamento — não era preciso apertar um M ou acrescentar espaço a um I —, então as letras podiam respirar mais naturalmente. Catwing tem raízes no meu trabalho com legendas ocultas; ela se baseava numa versão anterior de Cinecav Script, feita apenas para fabricantes de televisores e conversores de TV. Isso me deu uma maneira de adaptar aquele estilo manuscrito para um público mais amplo.

A inspiração veio das fontes cursivas e manuscritas de máquinas de escrever, especialmente IBM Selectric Scribe, Olympia SF Deluxe e Olivetti Lettera 33. Essas máquinas mostravam como as maiúsculas manuscritas podiam funcionar bem juntas, o que era essencial, já que as legendas ocultas frequentemente aparecem só em maiúsculas. Queria que Catwing trouxesse a mesma sensação de coesão, continuando utilizável em contextos digitais.

Lancei dois estilos. A versão Regular apresentava formas manuscritas limpas, enquanto o estilo Fuzz simulava a irregularidade da textura datilografada. Para construir Fuzz, criei um sistema de camadas em repetição no Photoshop e usei uma ação para deslocá-las em direções diferentes. Cada resultado era reduzido a uma imagem raster de 1 bit, vetorizado automaticamente e depois limpo manualmente. Acrescentei ligaduras para pares comuns de letras para que a textura não parecesse repetitiva.

Em 25 de maio de 2021, atualizei Catwing, removendo caracteres obsoletos, ampliando o recurso de frações OpenType, substituindo aspas esquerdas invertidas e refinando contornos. Catwing sempre foi um lançamento comercial, nunca gratuito. Não a vi em projetos marcantes, mas ela continua sendo uma ligação entre a estética das fontes manuscritas de máquinas de escrever e o rigor técnico das fontes para legendas.

Ceroxa



Lancei Ceroxa em 26 de outubro de 2006. O nome é inventado, escolhido simplesmente porque soava sinistro e combinava com o clima que eu tentava captar. Queria uma fonte de estêncil que parecesse ter sido pintada com spray numa parede, combinando a precisão técnica das formas semelhantes às da DIN com a aspereza das letras urbanas. A estrutura básica veio de Milibus, uma fonte que eu tinha criado antes naquele mesmo ano, que simplifiquei e alterei para remover esporões e aproximar o desenho de um estilo mais minimalista e projetado tecnicamente. Acrescentei pontes de estêncil em forma de cruz que sugeriam miras, dando ao desenho uma ligação tênue com armamentos futuristas.

Para criar a textura de tinta spray, construí camadas grunge elaboradas no Photoshop, acrescentando grão de filme simulado com um plug-in chamado Exposure. Os resultados foram convertidos em imagens raster de 1 bit, vetorizados automaticamente e depois meticulosamente limpos à mão; os detalhes muitas vezes eram excessivos e exigiam horas de refinamento para tornar os contornos

manejáveis. Para evitar repetição óbvia no texto, programei ligaduras OpenType baseadas em dígrafos e trígrafos comuns, usando listas originalmente compiladas para fins criptográficos.

Ceroxa foi lançada como fonte comercial desde o início. Em 25 de maio de 2021, atualizei a fonte, removendo caracteres obsoletos, como o L com ponto e o E com breve, corrigindo pequenos problemas de contorno e ajustando as métricas verticais para melhorar a compatibilidade entre navegadores. Olhando para trás, Ceroxa foi um exercício de unir influências de estênceis militares e industriais à irregularidade bagunçada da tinta spray, levando tudo numa direção especulativa e distópica.

Chainprinter



Lancei Chainprinter em 28 de junho de 2006. A ideia era recriar a aparência do texto produzido por impressoras de corrente, as impressoras de linha de alta velocidade comuns dos anos 1950 aos anos 1970. Essas máquinas frequentemente usavam conjuntos limitados de caracteres sem minúsculas, mas sua impressão era reconhecível em coisas como etiquetas de assinatura, carteiras de motorista e cartões de identificação.

Para o desenho, comecei com as maiúsculas da minha fonte anterior Linefeed. Apliquei texturas e filtros no Photoshop, exportei os resultados como imagens de 1 bit e depois os vetorizei automaticamente antes da limpeza manual. Também desenhei um conjunto de minúsculas, algo que aquelas impressoras nunca tiveram, para tornar a fonte mais prática para o uso moderno. A

maior parte do material de referência veio de digitalizações de etiquetas de revistas, que me davam uma ideia de como os caracteres realmente apareciam no papel.

Por volta de 2010, fiz um pequeno ajuste nas métricas, mas, fora isso, a fonte permaneceu próxima da forma original. Ela não apareceu em projetos marcantes, mas vendeu moderadamente bem, provavelmente por sua ligação com um momento específico da história da computação.

Charbroiled



Lancei Charbroiled em 2 de novembro de 2006. O nome foi escolhido para sugerir madeira queimada, pensando que a fonte talvez pudesse ser usada em coisas como marcas de hambúrgueres ou bifes. O desenho se baseava em "American Italic", de 1902, que digitalizei de um antigo catálogo de tipos e calquei. Como o catálogo não fornecia um conjunto completo de caracteres, completei as lacunas e acrescentei ligaduras para criar uma fonte utilizável.

A textura desgastada distinta veio de fotografias de tábuas de celeiro. Extraí os veios em negativo, apliquei-os como uma camada de subexposição aos glifos no Photoshop, depois desfoquei os resultados e os converti para 1 bit. Sem o desfoque, o efeito parecia bruto demais; a suavização deu aos caracteres o aspecto envelhecido e chamuscado que eu queria. O resultado foi uma fonte que lembrava letras marcadas a fogo na madeira, em vez de impressas de forma limpa no papel.

Em junho de 2021, fiz uma atualização. Caracteres obsoletos, como o L com ponto e o E com breve, foram removidos. O recurso de alternativas estilísticas para e, o e s foi melhorado para ser acessível de forma mais ampla em programas como InDesign, em Stylistic Set #1. Também ajustei as métricas verticais para melhorar a compatibilidade entre navegadores, embora as mudanças não tivessem efeito visível nos aplicativos Adobe. Desde o primeiro lançamento, Charbroiled sempre foi uma fonte comercial.

Charles in Charge



Lancei Charles in Charge em 18 de maio de 1998. Ela fazia parte do estilo tecnológico modular popular na época. Construí a fonte no Fontographer, seguindo um conjunto simples de regras, em vez de um plano detalhado de design. A família incluía maiúsculas e minúsculas, mas não pretendia ser um projeto profundamente elaborado — era mais um exercício naquele estilo.

Ela permaneceu por anos na forma original, até 9 de maio de 2012, quando fiz uma grande revisão. Essa atualização corrigiu problemas de alinhamento, substituiu a pontuação, redesenhou acentos, ajustou o espaçamento e introduziu ajustes de pares baseados em classes, com uma reformulação completa da tabela de ajustes de pares. Depois disso, deixei a fonte quieta até novembro de 2022, quando a coloquei em domínio público.

Charles in Charge começou como uma fonte gratuita para uso comercial e continuou disponível dessa maneira até entrar em domínio público. Não me lembro de ela ter sido usada em nenhum

projeto marcante. Olhando para trás, foi um dos meus trabalhos menos significativos, mas reflete as tendências tecnológicas modulares do fim dos anos 1990.

Chickweed



Lancei Chickweed em 23 de agosto de 2013. A ideia veio de um rótulo de lanches dos anos 1960 que usava letras incomumente apertadas. A amostra que vi era limitada, então procurei aplicar o mesmo princípio de estreiteza a qualquer custo a um alfabeto completo. Isso exigia adaptar as proporções com cuidado, para que a compactação se mantivesse sem quebrar o ritmo das letras.

O desenho inclui maiúsculas e minúsculas. Uma versão posterior, Chickweed Titling, removeu as minúsculas, mas manteve o sistema de variações intacto. Uma das características mais distintas é a forma de olho deitado do O, que ajuda as palavras a se encaixarem de maneira compacta. Letras como S foram desenhadas com curvas especialmente comprimidas, permitindo que as palavras coubessem mais facilmente numa linha.

Tecnicamente, Chickweed usa um sistema OpenType que embaralha três versões de cada letra e algarismo, num total de 130 alternativas. Isso evita que o texto pareça repetitivo em tamanhos de destaque e dá à fonte uma sequência mais natural de letras. Chickweed foi lançada como fonte comercial desde o início; Chickweed Titling foi oferecida mais tarde gratuitamente para uso comercial.

Não vi Chickweed aparecer em projetos marcantes, mas a uso com frequência no meu próprio trabalho. Suas formas condensadas a tornam prática quando o espaço é limitado, e o sistema de variações lhe dá uma textura informal que ainda considero útil.

Chilopod



Lancei Chilopod em 14 de setembro de 2006. Ela foi inspirada no logotipo de Centipede, da Atari, que eu sempre admirava pela maneira como suas letras evocavam o movimento da criatura do jogo. Queria captar a mesma fluidez de verme numa fonte, usando letras pesadas e conectadas que dessem ao texto uma sensação contínua e animada.

Para reforçar esse efeito, programei ligaduras OpenType como substituições contextuais dentro do recurso de ligaduras padrão, já que essa opção é amplamente suportada pelos aplicativos. Isso permitia que combinações comuns de letras passassem de uma para outra sem interrupção, mantendo a ilusão de movimento contínuo, semelhante ao de um verme.

Em 18 de junho de 2021, fiz uma atualização significativa. Caracteres obsoletos, como o L com ponto e o E com breve, foram removidos. O recurso de frações OpenType foi ampliado para comportar numeradores e denominadores mais longos, enquanto o recurso de alternativas estilísticas ganhou um E alternativo com versões acentuadas, acessível como Stylistic Set #1. Os ajustes de pares foram melhorados, as aspas invertidas foram substituídas por formas

adequadas, mas preservadas em Unicode 201B e 201F, e as métricas verticais foram ajustadas, aumentando o tamanho dos caracteres em cerca de 9%.

Não vi Chilopod usada em projetos marcantes, mas, para mim, ela continua sendo uma homenagem pessoal ao design clássico dos arcades e a um dos meus jogos favoritos.

Chinese Rocks



Lancei Chinese Rocks em 28 de agosto de 1999. O desenho se baseava nas letras de carimbos de borracha recortados à mão que eu tinha visto em caixotes chineses de exportação do século XX. Para captar esse visual, digitalizei letras de uma caixa de papelão e depois recriei à mão no Fontographer a textura poligonal de formas grossas dos glifos que precisei extrapolar. O resultado foi um efeito bruto de carimbo, com o charme irregular dos originais.

No início, ofereci apenas o estilo Regular, gratuitamente para uso comercial. Ele pegou rapidamente, o que me incentivou a ampliar a fonte para uma família. Com o tempo, acrescentei estilos como Fat, Condensed e Shaded. Eles eram derivados mecanicamente de Regular, mas o processo distorcia a textura, então precisei deslocar manualmente os pontos da textura para restaurar o visual adequado. Esses estilos adicionais foram lançados como fontes comerciais; Regular continuou sendo a única versão gratuita.

Em 25 de junho de 2021, atualizei a família. Caracteres obsoletos, como o L com ponto e o E com breve, foram removidos. Ampliei o recurso de frações OpenType para comportar sequências mais longas, como 13/64 ou 199/200. As métricas verticais foram ajustadas

para melhorar a compatibilidade entre navegadores, os contornos foram refinados para corrigir erros de curvas, e a atualização garantiu um comportamento consistente nos aplicativos modernos.

Chinese Rocks foi usada em alguns contextos de grande projeção. Uma variante texturizada foi incorporada à série de videogames Red Dead Redemption, ajudando a estabelecer um clima histórico rústico, embora eu não tenha participado diretamente da adaptação. O Toronto Raptors também adotou a fonte em sua identidade de marca, usando-a na forma original.

Chromakey



Lancei Chromakey em 20 de novembro de 2012. A ideia veio da arte da caixa de Matrix Marauders, um jogo de corrida para Amiga lançado pela Psygnosis em 1990. Aquela arte combinava influências art déco com formas futuristas, e os motivos irregulares de raios chamaram minha atenção. Como o desenho original era muito geométrico, construí as letras diretamente no FontLab, desenhando-as do zero com linhas retas e ângulos agudos.

Chromakey foi desenhada como uma fonte para destaques toda em maiúsculas. Ela pretendia trazer a mesma mistura de retrô e ficção científica que a arte da Psygnosis frequentemente transmitia.

Chromakey não foi atualizada desde o lançamento original e não apareceu em projetos marcantes. Continua sendo um experimento simples de transformar uma única arte de caixa num alfabeto geométrico para destaques.

Chrysotile



Lancei Chrysotile em 15 de janeiro de 2008. O nome foi escolhido para sugerir ladrilhos, embora a parte “Chrys” fosse arbitrária. O desenho começou com Ligurino Condensed, que remodelei numa fonte sem serifa compacta, mais adequada a um tema industrial. A partir daí, construí o efeito de caracteres estampados em placas de metal desgastadas pelo tempo.

Para criar a textura, usei Photoshop com fotografias de aço antigo revestido de zinco como referência. As camadas processadas foram aplicadas aos contornos para dar a impressão de superfícies chanfradas e corroídas. Acrescentei ligaduras para pares comuns de letras para que caracteres repetidos não parecessem idênticos, permitindo ao texto uma aparência mais natural e irregular, mais próxima do que se esperaria de estênceis ou estampagem industriais reais.

Chrysotile foi um lançamento comercial desde o início. Em 25 de junho de 2021, atualizei a fonte, removendo caracteres obsoletos, como o L com ponto e o E com breve, refinando as métricas verticais para melhorar a compatibilidade entre navegadores e garantindo um comportamento estável entre aplicativos. Não a vi usada em projetos marcantes, mas a fonte continua no meu catálogo como uma representação daquela estética áspera e utilitária.

Cinecav X



Lancei Cinecav X em 23 de maio de 2006, como complemento das fontes originais Cinecav para legendas. Cinecav tinha sido criada no ano anterior em parceria com David Delp, da Viewfarm Inc., especificamente para atender às novas exigências da FCC de que todo televisor vendido nos Estados Unidos incluísse um conjunto de fontes para legendas. Essa determinação exigia várias categorias — sem serifa proporcional, sem serifa monoespaçada, com serifa proporcional, com serifa monoespaçada, manuscrita e casual. Meu trabalho na Rockstar Games tinha me dado uma ideia de como as fontes se comportam nos televisores domésticos, então montei meu próprio ambiente de testes em Oakville. Reuni aparelhos antigos nos dias de coleta de objetos descartados e os conectei com um adaptador VGA para vídeo composto e cabos baratos para simular uma recepção ruim. Isso me permitia ver como as fontes se sustentavam em condições difíceis. Uma descoberta foi que suavizar os cantos dos caracteres reduzia a cintilação visual nas telas maiores, uma abordagem que eu tinha começado antes com Affluent.

A família Cinecav era ampla, mas nem toda ela passou para Cinecav X. Quando começaram a chegar pedidos de profissionais de legendagem e designers que não eram fabricantes de televisores, decidi retirar as codificações e os símbolos especiais exigidos pela FCC e lançar os estilos restantes para uso comercial. Cinecav Script e Cinecav Casual continuaram indisponíveis, assim como Cinecav UI, uma fonte sem serifa proporcional e condensada, desenhada especificamente para menus na tela. Cinecav X consistia apenas em estilos já presentes em Cinecav; nenhum era exclusivo de X.

Em 2014, ampliei tanto Cinecav quanto Cinecav X para incluir cobertura de grego e cirílico, indo além dos acentos latinos básicos exigidos pela FCC. Isso tornou as fontes mais versáteis para legendagem mais ampla e uso internacional. Em novembro de 2024, fiz uma grande revisão de Cinecav X, acrescentando itálicos à Sans, refinando ajustes de pares e espaçamento e descontinuando os estilos UI para simplificar a família. Ao contrário de muitas das minhas atualizações daquele período, não removi caracteres obsoletos nem acrescentei recursos OpenType; o objetivo era refinamento, em vez de ampliação.

Cinecav X nunca foi usada em projetos de grande projeção, mas continua encontrando compradores entre profissionais de legendagem e até pessoas que querem fontes de qualidade de transmissão em seus sistemas domésticos de entretenimento. O próprio nome "Cinecav" é um termo inventado, pensado para sugerir tanto telecine quanto AV, dando a ele uma identidade técnica, semelhante à de um equipamento. Para mim, Cinecav X sempre foi um lembrete de como especificações técnicas e restrições rígidas podem conduzir o processo de design de maneiras muito diferentes da tipografia para destaques.

Clipwave



Lancei Clipwave em 3 de novembro de 2011, numa época em que saía de meses de trabalho corporativo repetitivo, que tinha drenado boa parte da minha energia para o design de tipos. Queria criar algo muito diferente das fontes polidas e contidas que vinha produzindo

por contrato. Clipwave foi o resultado, um experimento geométrico que abraçava a imprevisibilidade e produzia uma textura inquieta, quase agitada.

As letras foram desenhadas como formas apenas maiúsculas, com uma aparência de traçado a laser. Acrescentei padrões internos que me lembravam as linhas de percurso deixadas por robôs de limpeza de pisos. Para evitar resultados repetitivos, construí um sistema OpenType de alternativas que embaralhava automaticamente as variantes, criando um efeito pseudoaleatório em palavras e frases. Isso dava a Clipwave um ar trêmulo e tecnológico, diferente de tudo o mais em que eu trabalhava na época.

Clipwave vendeu muito pouco, mas foi um projeto que busquei mais como desabafo pessoal do que por expectativas comerciais. Em 18 de junho de 2021, atualizei a fonte, removendo caracteres obsoletos, como o L com ponto e o E com breve, ampliando o recurso de frações OpenType para comportar numeradores e denominadores longos e eliminando as ligaduras fi e fl, que eram supérfluas. Também refinei alguns contornos nos quais erros de curvas podem ter causado problemas gráficos em certos aplicativos.

Não vi Clipwave em projetos marcantes, mas, para mim, ela representava uma ruptura deliberada com a rotina, uma tentativa de captar inquietação e agitação no desenho das letras.

Clockpunk



Lancei Clockpunk em 18 de fevereiro de 2012. O projeto começou como uma encomenda da BioWare, que desenvolvia uma fonte para a série Dragon Age capaz de apoiar um clima steampunk e continuar

legível em passagens longas de diálogo. Busquei inspiração nas placas ferroviárias do início do século XX, particularmente nas letras octogonais frequentemente usadas em placas de aspecto de blocos. Franklin Gothic serviu como meu modelo básico de proporções e contraste dos traços; retrabalhei esse modelo em formas mais afiadas e angulares, dando ao desenho um caráter mais espinhoso e industrial.

Clockpunk foi construída como uma grotesca industrial com estilos Regular e Small Caps. Para Small Caps, reduzi as formas maiúsculas e as engrossei manualmente para que não parecessem leves demais ao lado das maiúsculas de tamanho normal. Isso era essencial para textos de jogos, nos quais a fonte poderia ser usada tanto em diálogos quanto em títulos. O objetivo era torná-la versátil, capaz de funcionar em tamanhos menores sem perder sua estrutura distinta.

Em 25 de maio de 2021, atualizei a fonte, removendo caracteres obsoletos, como o L com ponto e o E com breve, ampliando o recurso de frações OpenType para comportar sequências longas, como 13/64 ou 199/200, e estreitando as reticências, que eram excessivamente largas. Esses refinamentos melhoraram sua funcionalidade sem mudar sua aparência geral.

A BioWare de fato usou Clockpunk nos jogos Dragon Age. Eu mesmo joguei o primeiro e achei que a fonte funcionava bem no contexto como fonte de texto. Fora isso, não a vi aparecer em outros projetos marcantes.

Color Basic



Lancei Color Basic em 18 de julho de 2012. Era uma homenagem direta ao TRS-80 Color Computer (CoCo), o computador que me apresentou à programação e, por fim, ao design de tipos. Minha família passou a ter um CoCo em 1983, e passei incontáveis horas com ele no meu quarto, digitando jogos em BASIC de revistas como Rainbow e Hot CoCo. A fonte do sistema estava gravada em ROM e não podia ser modificada. Nem sequer tinha um conjunto de minúsculas — em vez disso, as minúsculas eram representadas por maiúsculas invertidas sobre um fundo preto, que saíam como minúsculas de verdade na impressão. Aquela peculiaridade ficou na minha memória, e a levei para minha recriação.

Tecnicamente, reconstruir a fonte foi simples. A resolução do CoCo era tão baixa que eu podia simplesmente contar os pixels na tela para reconstruir cada glifo. Mantive as maiúsculas invertidas funcionando exatamente como no original. Ao mesmo tempo, ampliei o conjunto de caracteres para além do que o CoCo oferecia. O computador original tinha pontuação muito limitada e nenhuma letra acentuada, então acrescentei isso e mais alguns elementos, apenas o suficiente para tornar a fonte utilizável em contextos contemporâneos.

Lancei Color Basic inicialmente com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em novembro de 2022, coloquei a fonte inteiramente em domínio público sob CC0. Desde então, ela tem servido principalmente como curiosidade para entusiastas da retrocomputação. O Color Computer Archive, um ponto central para fãs do CoCo, usa a fonte regularmente. Para mim, criar Color Basic

foi tanto uma homenagem ao computador que moldou meus primeiros anos quanto um esforço para preservar um pequeno, mas significativo, pedaço da história da computação doméstica.

Colourbars



Lancei Colourbars em 28 de janeiro de 2001. Era um experimento de desenho modular itálico, e o resultado foi pouco convencional. A fonte tinha dois estilos, Regular e Bold, ambos desenhados com uma inclinação acentuada. Sua característica mais distinta era um ritmo peculiar, com terminações de traços que se dobravam de um lado para outro, criando uma sequência inquietante nas palavras.

Construí Colourbars no FontLab. Primeiro desenhei os componentes na vertical para medir as larguras das hastes e estabelecer o espaçamento com mais facilidade. Depois de completar a estrutura básica, inclinei os caracteres de volta ao ângulo pretendido, acrescentei pontos nos extremos das curvas e terminei a limpeza. A família incluía maiúsculas e minúsculas, mas nenhuma variante adicional além dos dois estilos iniciais.

Colourbars sempre foi lançada gratuitamente para uso comercial. Em agosto de 2020, coloquei a fonte inteiramente em domínio público. Nunca a vi usada em nenhum projeto e, olhando para trás, não vi potencial suficiente no desenho para ampliá-lo mais.

Computechnodigitronic



Lancei Computechnodigitronic em 9 de fevereiro de 2010. Queria criar uma fonte que captasse a sensação da tecnologia LED e LCD dos anos 1980 sem se prender às restrições reais dos visores segmentados. O próprio nome era uma referência bem-humorada à maneira como as empresas de computadores dos anos 1980 juntavam prefixos como compu, techno, digi, micro e tron.

O desenho começou com a ideia de segmentação, mas logo se afastou da lógica rígida dos visores reais. Desenhei os entalhes individualmente no FontLab, mantendo anotações dos deslocamentos para que os recortes fossem consistentes, mas o processo não era muito modular. Enquanto os algarismos eram estritamente monoespaçados para permitir alinhamento vertical em colunas, o alfabeto era proporcional. Ainda assim, estreitei letras como M e W mais do que faria numa fonte proporcional típica, para reforçar o visual monoespaçado. O resultado foi uma fonte que sugere plausibilidade, embora sua construção nunca funcionasse num equipamento real.

Desde o primeiro lançamento, Computechnodigitronic era uma fonte comercial. Em 18 de junho de 2021, atualizei a fonte, removendo caracteres obsoletos, como o L com ponto e o E com breve, corrigindo inconsistências entre as larguras do espaço e do espaço inquebrável e refinando o ajuste do par LT. Também ampliei o recurso de frações OpenType para comportar sequências longas, como 13/64 ou 199/200, e substituí aspas invertidas por formas adequadas, mantendo as variantes antigas disponíveis em Unicode 201B e 201F.

Apesar de ser a fonte de que mais gosto pessoalmente, Computechnodigitronic vendeu pouco e não apareceu em projetos marcantes. Ainda assim, usei a fonte por um tempo no cabeçalho do site da Typodermic Fonts, já que ela representava melhor o tipo de trabalho experimental que mantém meu interesse.

Conceal



Lancei Conceal em 11 de outubro de 2007. A ideia me ocorreu enquanto fazia compras com minha noiva na Matsuzakaya, em Nagoya. Percebi quantas marcas de cosméticos usavam fontes sem serifa humanistas, muitas vezes no estilo de Optima. Isso me levou a imaginar uma fonte para destaques que evocasse a elegância dessas fontes, mas com uma textura de superfície que sugerisse traços de batom.

Conceal foi desenhada apenas em maiúsculas. No início, parecia mais uma fonte sem serifa arredondada padrão, com uma ponta achatada e inclinada, mas acrescentei pequenas reentrâncias onde os traços se encontravam. Em vez de se sobreporem, eles se "beijavam", mal se tocando nos cantos. Esse detalhe deu o nome à fonte e a ligou de volta à ideia de cosméticos, especificamente o corretivo. As junções foram desenhadas manualmente, não como componentes modulares, então cada uma foi ajustada à mão para conseguir o efeito pretendido.

Em 25 de junho de 2021, atualizei a fonte, removendo caracteres obsoletos, como o L com ponto e o E com breve, ampliando o recurso de frações OpenType para comportar sequências mais longas e refinando as métricas verticais para melhorar a

compatibilidade entre navegadores. A atualização não mudou sua aparência na maioria dos aplicativos, mas garantiu um comportamento mais previsível em ambientes web.

Não vi Conceal usada em marcas de cosméticos ou moda, a área que a inspirou, mas ela continua no meu catálogo como reflexo daquele período e da ideia de unir forma tipográfica e sugestão de superfície.

Confab



Lancei Confab em 20 de julho de 2022. Era uma exploração do hipermodernismo no design de tipos, uma direção que se inspira nas formas dos algarismos de LCD e as leva à abstração. A ideia era afastar as letras de suas raízes latinas tanto quanto a legibilidade permitisse, mantendo um ritmo coerente.

Confab foi construída como uma fonte toda em maiúsculas. Construí a fonte a partir de formas geométricas rígidas, mas não de acordo com o conjunto habitual de regras que eu aplicaria ao desenho de letras. Em vez disso, usei um sistema de alinhamentos que rompia intencionalmente os limites convencionais. As letras se estendem além do esperado, criando espaços negativos e tensões estruturais que perturbam a sensação de uniformidade, mas ainda conseguem formar um alfabeto coeso.

Não atualizei Confab desde o lançamento e ela não encontrou público comercialmente. Para mim, é um registro de experimentação com geometria e legibilidade nos limites, testando até onde a abstração pode ir sem deixar de funcionar como fonte.

Containment



Lancei Containment em 23 de agosto de 2007. O objetivo era construir um sistema de fontes em camadas que pudessem ser combinadas para criar títulos texturizados. Ela tinha quatro estilos coordenados: uma camada simples, uma camada de sombra, uma camada de pequenos pontos e uma composição das três. A ideia tinha um espírito semelhante ao de Budmo, minha fonte de letreiro com lâmpadas, mas, em vez de luzes, usei texturas semelhantes a grãos para formar o efeito.

Containment era um desenho todo em maiúsculas derivado de Tandelle Italic. As texturas pontilhadas foram construídas no Photoshop usando uma distribuição gaussiana de pontos difusos, que permitia que eles rareassem perto das bordas de cada letra, em vez de parecerem um padrão uniforme de papel de parede. Desfoquei as formas, acrescentei os pontos numa camada de subexposição, mesclei as camadas, aumentei o contraste e cheguei a pontos pretos limpos de 1 bit sobre branco. Eles foram vetorizados automaticamente e depois sobrepostos como máscaras às letras. A textura granulosa veio de acrescentar interrupções aleatórias nos segmentos com um filtro e converter curvas em linhas retas, o que não só criou o visual cristalino, como também ajudou a reduzir o tamanho do arquivo e melhorar o desempenho.

Nunca atualizei Containment depois do lançamento e não a vi usada em projetos. Olhando para trás, acho que poderia ter dado a ela um nome mais próximo de Tandelle, o projeto anterior do qual evoluiu, o que talvez tivesse tornado sua relação mais clara.

Conthrax



Lancei Conthrax em 19 de abril de 2016. O desenho surgiu depois que tirei uma carta do baralho Oblique Strategies, de Brian Eno, que dizia: “Faça algo entediante.” Decidi levar isso ao pé da letra e construir o que eu achava que seria a fonte sem serifa ultramoderna mais comum possível. Usei Microgramma como ponto de partida para as proporções — uma escolha óbvia para uma fonte tecnológica — e depois arredondei os traços, suavizei os ombros de n e m e mantive os cantos sem agudeza. Até o w era deliberadamente contido, evitando a forma espelhada do m que o teria tornado mais dinâmico. O nome combinava “contract”, para evocar a instrução de ser entediante, com “thrax”, que lhe dava um toque de ficção científica.

O primeiro lançamento incluía vários pesos e itálicos, que mais tarde renomeei Slanted para maior clareza. Para ajudar a fonte a circular, lancei o estilo Semi-Bold com uma licença gratuita de desktop para uso comercial, enquanto o restante da família era comercial. Isso permitiu que Conthrax se espalhasse amplamente, especialmente em contextos que pediam um ar científico ou tecnológico. Apesar da minha intenção de fazer algo deliberadamente sem graça, ela se tornou o único desenho daquela década que eu notava consistentemente em uso.

Em outubro de 2024, reorganizei o sistema de nomes da família. Book foi renomeado Light, Light passou a ser Extra-Light e Extra-Light passou a ser Thin. Os itálicos foram rebatizados Slanted, e acrescentei Hairline e Extra-Bold para ampliar a gama. Além dessas mudanças, produzi uma versão variável com eixos de peso e inclinação. Em dezembro de 2024, refinei a construção técnica. As

versões anteriores tinham sido construídas misturando os extremos e limpando manualmente os pesos intermediários, o que causava inconsistências. Retrabalhei a família com matrizes de interpolação, medi e ajustei as larguras dos traços e corrigi os traços finos de letras como e e a. Também refinei símbolos monetários para garantir maior uniformidade. Os pesos Heavy e Hairline não foram afetados por essas mudanças.

Conthrax encontrou uso constante em temas tecnológicos e futuristas, embora não se limite à ficção científica. Sua presença foi ampla, em vez de ligada a projetos específicos de grande projeção, mas ela continua aparecendo em ambientes nos quais os designers querem indicar uma ligação com a tecnologia.

Contour Generator



Lancei Contour Generator em 7 de dezembro de 1998. O desenho foi inspirado na geometria austera do logotipo da RCA de 1968. Não tentei fazer uma recriação estrita, mas usei suas três letras como ponto de partida para um alfabeto inteiro. O nome veio do tipo de rótulo que se poderia ver num sintetizador analógico, o que parecia combinar com o visual retrofuturista da fonte.

A fonte nunca teve um conjunto de minúsculas; foi construída inteiramente em maiúsculas. Desenhei a fonte do zero no Fontographer, extrapolando as formas da RCA para um conjunto completo de caracteres. No início, incluí um recurso que permitia a A, V e W inverterem suas formas de cunha para se encaixarem mais estreitamente. Na versão original, isso precisava ser feito manualmente, mas, em 2012, fiz uma grande atualização que

acrescentou código OpenType para automatizar as alternativas, ativadas pelo recurso de ligaduras padrão. A mesma atualização também introduziu classes de ajustes de pares, refez completamente o espaçamento, refinou muitas letras, reformulou acentos e substituiu a pontuação mínima por um conjunto mais completo, ampliando significativamente o suporte a idiomas.

Em 20 de julho de 2021, atualizei Contour Generator novamente. Essa revisão substituiu as aspas invertidas por formas adequadas, mantendo as antigas em Unicode 201B e 201F, apertou o espaço entre aspas duplas, corrigiu a largura das reticências, acrescentou sinais de prima e removeu caracteres obsoletos. A fonte foi lançada inicialmente com uma licença gratuita de desktop para uso comercial e, em novembro de 2022, coloquei a fonte inteiramente em domínio público.

Não vi Contour Generator aparecer em projetos marcantes, mas, para mim, ela continua sendo um exemplo de como uma pequena semente de inspiração — nesse caso, três letras de um logotipo — pode ser extrapolada para uma fonte completa e funcional para destaques.

Coolvetica



Lancei Coolvetica em 7 de setembro de 1999. Era minha tentativa de captar a estética dos logotipos dos anos 1970, quando os designers frequentemente personalizavam Helvetica em formas mais divertidas e com espaçamento mais apertado. O logotipo do supermercado Stop & Shop de 1973 a 1982 foi a referência principal. Seu t minúsculo distinto, em forma de J invertido, se tornou a

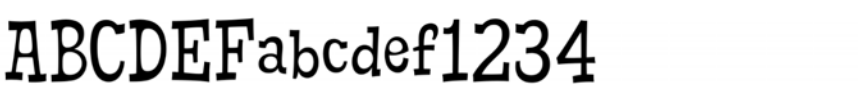
semente do desenho. Desenhei a fonte inteira do zero no Fontographer, levando o tema enrolado do t a outras letras, como o j, ao qual dei uma volta completa.

O primeiro lançamento era gratuito. Em 2009, reconstruí e ampliei a família para incluir uma gama completa de pesos de Ultra-Light a Heavy, junto com itálicos, e esses foram lançamentos comerciais. Depois, em 2019, acrescentei larguras condensed, compressed e crammed. Para preservar a geometria de lados planos desses estilos estreitos, criei uma matriz de interpolação separada, em vez de tentar forçar uma interpolação entre formas redondas e planas. Condensed regular, compressed regular e crammed regular foram lançadas como fontes gratuitas de desktop para uso comercial, enquanto a família completa era vendida. A mesma atualização também ampliou a cobertura de idiomas com grego, cirílico e vietnamita.

Em outubro de 2024, reorganizei o sistema de nomes com Coolvetica 5.1. Book foi renomeado Light, Light passou a ser Extra-Light, Extra-Light passou a ser Thin e Ultra-Light foi renomeado Hairline. Também mudei a ordem para que o peso precedesse a largura nos nomes dos estilos, tornando os menus de fontes mais consistentes. Nenhum contorno nem métrica foi alterado naquele lançamento.

Coolvetica teve um grande alcance. Seu primeiro uso de grande projeção foi no filme Catch Me If You Can, que ajudou a apresentá-la a um público amplo. Mais tarde, apareceu em Garry's Mod, nas miniaturas dos vídeos de Adam Neely e em embalagens de desinfetantes da marca Atmosphere. Embora tenha começado como homenagem aos estilos de logotipos dos anos 1970, com o tempo passou a evocar tanto a década à qual se refere quanto o fim dos anos 1990 e início dos anos 2000, período em que foi lançada.

Cornpile



Lancei Cornpile em 19 de agosto de 2016. Ela foi encomendada pela Houghton Mifflin Harcourt para um livro infantil, o que me deu a chance de trabalhar num tom mais brincalhão do que costumo. Cornpile é uma fonte de serifas de bloco com proporções exageradas, semelhantes às de desenhos animados. Desenhei a fonte em seis pesos com itálicos correspondentes e incluí maiúsculas e minúsculas. Embora a encomenda não pedisse isso, ampliei o conjunto de caracteres para cobrir grego e cirílico, tornando a família mais versátil.

Um dos recursos que incluí em Cornpile foi um sistema de alternativas contextuais. Cada letra tem variações que são embaralhadas automaticamente enquanto se digita, dando ao texto um ritmo saltitante e irregular que combina com o contexto infantil pretendido. Para construir as partes redondas das letras, evitei as formas superelípticas retilíneas frequentemente vistas nas fontes digitais. Em vez disso, experimentei curvas de Bézier de três pontos, que davam às formas um caráter mais solto e desenhado à mão quando interpoladas entre pesos. Para fazer a fonte funcionar adequadamente, acabei tendo que acrescentar pontos nas laterais e no topo ou na base, mas por um tempo usei uma etapa de pós-processamento para otimizar as formas sem distorção.

Essa abordagem pouco convencional causou problemas anos depois. No fim de 2022, a Adobe escolheu Cornpile para destacar em sua estreia de fontes variáveis no início de 2023. Quando comecei a preparar a versão variável, descobri que minha geometria não atendia às exigências do formato. Ao longo de três semanas e meia, reconstruí a família, movendo manualmente os pontos de controle

de Bézier em todas as matrizes e usando os originais como guia. Foi um processo trabalhoso, mas permitiu que Cornpile funcionasse sem problemas como fonte variável.

Cornpile não foi atualizada desde então. Fora a encomenda original, não a vi usada em outro lugar, mas ela continua no meu catálogo como exemplo de como métodos experimentais podem tanto ampliar as possibilidades quanto complicar desenvolvimentos futuros.

Corzinair



Lancei Corzinair em 31 de maio de 2006. O desenho se baseava em fontes de máquinas de escrever IBM Selectric dos anos 1960. Queria captar as formas largas, de aspecto quadrado, e as serifas robustas típicas dessas fontes, adaptando-as para uso digital. A família foi lançada em três pesos — Regular, Bold e Italic — e incluía versaletes. No lançamento original, os versaletes eram fornecidos como recurso OpenType, mas, em 2012, separei-os em fontes próprias. Na época, o suporte a versaletes OpenType era limitado e era mais fácil para os designers acessá-los como uma fonte distinta no menu, especialmente na web.

Em 5 de junho de 2021, atualizei Corzinair. As reticências foram estreitadas, os pares de ajustes dos acentos para versaletes foram corrigidos e sinais de prima foram acrescentados em Unicode 2032 e 2033. Ampliei o recurso de frações OpenType para comportar numeradores e denominadores mais longos, como 13/64 ou 199/200. Também abaixei os pontos de interrogação e exclamação invertidos, refinei contornos para corrigir erros de curvas que poderiam causar

problemas de renderização e removi caracteres obsoletos, como o L com ponto e o E com breve. Em 25 de outubro de 2024, fiz um pequeno ajuste nos nomes dos estilos para que aparecessem na ordem correta nos menus.

Nunca a vi em uso e, olhando para trás, considero a fonte uma opção funcional, mas pouco marcante para textos. Reutilizei seus contornos como base para Antihistory, na qual o desenho ganhou um tratamento desgastado mais distinto.

Cotton



Lancei Cotton em 28 de agosto de 2007. O desenho buscava captar o visual de camisetas antigas, que frequentemente tinham um aspecto gasto e desgastado. Baseei as letras em Sinzano, outra das minhas fontes, mas as retrabalhei significativamente. Primeiro regularizei as formas e depois reintroduzi irregularidades deliberadamente para sugerir desgaste natural. A característica que definia Cotton era sua textura, que desenvolvi a partir da digitalização de um tecido pintado com tinta descascando. Isso deu à fonte a qualidade de superfície de uma antiga impressão serigráfica, em vez de um padrão semelhante a papel de parede.

Cotton era uma família toda em maiúsculas. Para acrescentar variação e reduzir a repetição, incluí ligaduras OpenType para que certos pares de letras produzissem formas alternativas. Isso ajudava o texto a parecer menos mecânico e mais como se tivesse sido impresso num tecido.

Em 18 de junho de 2021, atualizei Cotton. Removi caracteres obsoletos, corrigi uma inconsistência entre o espaço e o espaço inquebrável e ajustei as métricas verticais para melhorar a compatibilidade entre navegadores. Fora isso, a fonte não foi revisada. Continua relativamente desconhecida, e não a encontrei em uso desde o lançamento.

Counterscraps



Lancei Counterscraps em 3 de março de 2000. Era uma fonte de símbolos feita inteiramente de glifos pictóricos, não de letras ou números. A ideia veio de experiências com meu Palm Pilot 1000, um dos assistentes digitais pessoais com tela em tons de cinza do fim dos anos 1990. No trajeto para o trabalho, eu esboçava clip arts de temática de cozinha na pequena tela LCD usando uma caneta stylus. Os aplicativos de desenho do aparelho eram extremamente limitados, mas trabalhei dentro dessas restrições. Para simular um estilo de falsa linoleogravura, desenhava formas grosseiras com uma ponta quadrada preta e grossa, depois usava uma ponta branca fina para recortá-las em contornos mais refinados.

Quando sincronizei o aparelho com meu computador, vetorizei os desenhos automaticamente e os lancei como fonte. Deixei a maior parte dos contornos como saíram da vetorização automática, com apenas uma limpeza mínima. O resultado era bruto, mas consistente com a estética que eu tentava alcançar.

Counterscraps foi lançada originalmente com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em agosto de 2020, coloquei a fonte em domínio público. Nunca a atualizei além da mudança de licença.

Embora tenha sido criada mais como experimento do que como projeto tipográfico sério, vi a fonte aparecer ocasionalmente, até em algumas mercadorias de lojas populares.

Crack Man



Lancei Crack Man em 27 de dezembro de 1997. A inspiração veio diretamente do letreiro da máquina de arcade Pac-Man que eu tinha pendurado no meu espaço de trabalho. Também tinha um letreiro de Ms. Pac-Man e, entre os dois, achava inevitável que aquele estilo de letras acabasse entrando numa das minhas fontes. Crack Man era minha interpretação livre do logotipo de Pac-Man. Não tentei uma reprodução fiel; o desenho original é principalmente uma construção de círculos, triângulos e retângulos, e trabalhei a partir dessas formas para criar uma aproximação rudimentar, em vez de uma réplica.

A fonte foi construída como um desenho todo em maiúsculas. No primeiro lançamento, era uma única fonte, o que significava que quem quisesse reproduzir o logotipo colorido de Pac-Man precisava aplicar cores às letras manualmente. Mais tarde, acrescentei fontes separadas em camadas para facilitar esse processo, permitindo aos usuários empilhar cores digitalmente e conseguir o efeito multicolorido com mais eficiência.

Crack Man foi lançada originalmente com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Nunca fiz atualizações técnicas além da versão em camadas. Em novembro de 2022, coloquei a fonte em

domínio público. Embora nunca tenha aparecido em projetos comerciais, a vi usada informalmente em contextos de jogos retrô, como temas personalizados para Retropie.

Cranberry Gin



Lancei Cranberry Gin em 24 de outubro de 1998. O nome veio de um coquetel que eu bebia bastante na época, embora não tivesse ligação com o desenho em si. Eu explorava letras octogonais de inspiração tecnológica, que lembravam a tipografia de plotters de caneta dos anos 1980, mas com um leve toque de ficção científica. As letras foram desenhadas do zero e incluíam maiúsculas e minúsculas desde o início.

Em 25 de abril de 2005, atualizei a fonte com espaçamento melhorado, pontuação refinada e acentos mais consistentes. Fora isso, ela permaneceu inalterada até eu colocá-la em domínio público em novembro de 2022.

Cranberry Gin funcionava melhor só em maiúsculas, cujas formas geométricas se sustentavam em títulos ou logotipos, mas as minúsculas eram menos convincentes. Apesar das minhas reservas, ela encontrou um lugar de destaque na revista Retro Gamer, onde foi usada por anos em títulos e subtítulos. Aquele uso combinava bem com a fonte, dando a ela um papel que aproveitava seus pontos fortes. Não a encontrei em outros projetos.

Credit



Lancei Credit em 19 de agosto de 2000, como união de dois projetos próximos: Credit River, que tinha lançado em 25 de junho de 1996, e Credit Valley, que criei em 2000. Credit River era um desenho modular com serifa, com peculiaridades desconstrutivas comuns nos anos 1990, como um A virado para trás e um g minúsculo pouco convencional. Credit Valley mantinha essas peculiaridades, mas suavizava alguns dos traços mais exagerados, tornando a fonte ligeiramente mais utilizável. Dei os dois nomes em referência ao Credit River e ao Credit Valley em Mississauga, onde eu morava na época, embora as fontes não tivessem ligação conceitual com o lugar.

Credit River existia apenas como estilo Regular. Credit Valley ampliou a ideia para uma família mais convencional, com Regular, Italic, Bold e Bold Italic. Em 2012, fiz uma limpeza significativa da família, com novos espaçamentos, ajustes de pares, acentos e pontuação. Em 2014, refinei Credit Valley novamente, mas Credit River ficou intocada.

A fonte sempre foi gratuita. Em abril de 2024, coloquei a fonte em domínio público junto com muitos dos meus desenhos antigos. Não vi Credit usada em projetos e a considero mais um experimento de transição entre River e Valley do que uma família plenamente realizada.

Cretino



Lancei Cretino em 26 de janeiro de 2000. Ela começou como uma piada enquanto eu experimentava uma nova mesa digitalizadora Wacom Graphire. Esbocei uma caligrafia desajeitada no meu editor de fontes e depois a exagerei, acrescentando traços curtos e mal posicionados e rabiscos sobre as maiúsculas, como uma espécie de paródia da elegância. O nome foi escolhido para sugerir a bobagem da fonte, embora eu tenha percebido mais tarde que era uma escolha infeliz.

A fonte incluía maiúsculas e minúsculas, além de um conjunto razoável de pontuação e acentos para uma fonte manuscrita. Seu visual era deliberadamente pouco refinado, como se alguém tivesse pegado uma caneta de caligrafia pela primeira vez. Primeiro coloquei a fonte no meu site Larabie Fonts como uma espécie de surpresa escondida, sem nunca esperar que fosse levada a sério. Para minha surpresa, ela pegou. Vi a fonte em rótulos de vinícolas, cardápios de restaurantes, lojas de roupas e até como tatuagem.

Nos anos 2010, fiz uma única limpeza de Cretino. Redimensionei as métricas verticais, corrigi as margens laterais esquerdas das maiúsculas e corrigi defeitos gráficos, mas mantive o caráter desajeitado e brincalhão intacto. Ela foi lançada originalmente com uma licença gratuita de desktop para uso comercial e, em novembro de 2022, coloquei a fonte em domínio público.

Croteau



Lancei Croteau em 28 de agosto de 2007. Ela começou como uma interpolação entre duas fontes sem relação: Chinese Rocks Regular e Tank Light. O resultado era desajeitado, mas sugeria uma estética de terror ou beatnik dos anos 1960 que achei valer a pena desenvolver. Para levá-lo mais nessa direção, acrescentei serifas de bloco pesadas, coloquei as letras num leve ângulo oblíquo e introduzi entalhes que davam ao desenho um aspecto primitivo e de recorte bruto. A fonte era toda em maiúsculas, desenhada como um único estilo.

Uma de suas características principais era um conjunto de 250 ligaduras que criavam efeitos de letras encaixadas. Elas foram implementadas como ligaduras padrão para se ativarem automaticamente na maioria dos aplicativos. Para construir as texturas, usei um filtro para quebrar curvas em segmentos retos, acrescentar pontos supérfluos e deslocar ligeiramente os contornos de forma irregular; os próprios entalhes foram desenhados manualmente. O resultado era intencionalmente desigual, reforçando o clima desconcertante.

O nome veio de uma rede de lojas de desconto do Quebec, hoje chamada Aubainerie. Não pretendia desrespeitar a família Croteau; o nome simplesmente me pareceu adequado a uma fonte peculiar de temática de terror. Em 25 de junho de 2021, fiz uma atualização que removeu caracteres obsoletos, substituiu aspas invertidas por aspas adequadas, mantendo as antigas acessíveis via Unicode, e ajustou as métricas verticais para melhorar a compatibilidade entre navegadores. Vi a fonte ocasionalmente em peças gráficas de Halloween, mas não em projetos marcantes.

Crystal Radio Kit



Lancei Crystal Radio Kit em 22 de dezembro de 1997. Era minha homenagem à Radio Shack, uma marca que teve um papel importante na minha infância. Cresci com suas lojas e catálogos, e o logotipo da Radio Shack dos anos 1970 ao início dos anos 1990 me marcou bastante. Quando visitei o Reino Unido em 1997, percebi que as lojas Radio Shack de lá usavam a marca Tandy, com o mesmo logotipo. Aquele encontro reacendeu meu interesse e me levou a desenhar um alfabeto completo no mesmo estilo. Na época, supus que talvez houvesse mais letras nos antigos quadrinhos da Radio Shack, mas depois, quando esses materiais foram digitalizados, percebi que os logotipos eram a única referência. Eu tinha construído os caracteres ausentes inteiramente por extrapolação.

A fonte incluía maiúsculas e minúsculas desde o início, além de alguma pontuação e acentos. Ao longo do tempo, ampliei esses recursos, tornando a fonte mais funcional. Em 2012, fiz uma grande melhoria em Crystal Radio Kit: refinei os contornos, reformulei pontuação e acentos, ajustei o espaçamento, acrescentei novos ajustes de pares e implementei classes de ajustes de pares OpenType. Essas atualizações tornaram a fonte mais robusta, mantendo suas raízes como fonte para destaques.

Crystal Radio Kit foi lançada originalmente com uma licença gratuita para uso comercial e, em abril de 2024, coloquei a fonte em domínio público. Não a vi usada em projetos fora de contextos nostálgicos ou retrô, mas, para mim, ela continua sendo um registro da influência da Radio Shack nos meus primeiros interesses por eletrônica e design.

Cuomotype



Lancei Cuomotype em 8 de março de 1998, como uma variante desgastada de Larabiefont. A ideia veio do Sr. Cuomo, que me enviou um e-mail sugerindo uma versão mais áspera. Larabiefont em si se baseava na máquina de escrever manual Olympia Senatorial No. 71, e Cuomotype trazia aquela qualidade de máquina de escrever, mas com uma aparência intencionalmente gasta.

Para criar o efeito, usei Photoshop de maneira bastante rudimentar em comparação com os sistemas de texturização que desenvolvi anos depois. Acrescentei com aerógrafo acúmulos semelhantes a tinta nas contraformas e sobrepus uma digitalização de tecido de juta para imitar a textura de uma fita. Depois de conseguir o visual que queria, converti a arte para 1 bit e a vetorizei automaticamente no Fontographer. O resultado foi uma fonte adequada para simular documentos antigos, algo que parecia familiar e degradado ao mesmo tempo.

Ao longo dos anos, vi Cuomotype em videogames, geralmente em instruções de missões ou contextos semelhantes, embora não consiga lembrar os títulos específicos. Lancei a fonte inicialmente com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em 2 de setembro de 2014, fiz uma limpeza e ajustei as métricas verticais, mas, fora isso, o desenho permaneceu inalterado. Em novembro de 2022, coloquei a fonte em domínio público.

Cutiful



Lancei Cutiful em 25 de abril de 2007. É uma fonte manuscrita construída, com formas enroladas decorativas. Em 2012, as métricas verticais foram atualizadas. Foi um lançamento de fonte paga, mas passou diretamente para o domínio público em novembro de 2022.

Cybermontage



Lancei Cybermontage em 1º de dezembro de 2018, como resposta à tipografia pós-moderna eclética do fim dos anos 1980 e início dos anos 1990. Aquele período se caracterizava pela mistura de estilos aparentemente incompatíveis, frequentemente com influências de art déco, estética tecnológica e até design de móveis, como Memphis. Meu objetivo era captar o mesmo tipo de energia e imprevisibilidade que definiu aquele momento da história do design.

Para isso, criei sete variações de cada letra e algarismo. Caracteres do meu próprio catálogo foram copiados e colados diretamente, enquanto outros vieram de digitalizações de catálogos de tipos de metal — Franklin Gothic, Bodoni e várias fontes de serifas latinas, entre outras —, que vetorizei automaticamente e refinei. Acrescentei desenhos geométricos originais para completar a mistura. As variações são embaralhadas durante o uso por meio da tecnologia OpenType, mantendo os resultados dinâmicos e imprevisíveis.

Cybermontage foi desenhada especificamente para simular a tipografia pós-moderna como aparecia por volta de 1990. Não foi atualizada desde o lançamento e não a vi aparecer em contextos marcantes. Para mim, ela continua sendo um experimento tipográfico para reviver o visual brincalhão e transgressor daquela época.

Cyclopentane



Lancei Cyclopentane em 17 de agosto de 2012, inspirada no logotipo do vidro traseiro da máquina de pinball Xenon, da Bally, de 1980. Aquele jogo me marcou como a primeira máquina de pinball falante da Bally e a primeira a ter uma voz feminina, mas o que mais ficou comigo foi a arte. O logotipo usava um estilo unicase com serifas alargadas e traços sobrepostos, criando um efeito contínuo e fluido. Apesar da falta de espaço negativo, a palavra continuava legível, e essa qualidade incomum se tornou a base de Cyclopentane.

Transformar o logotipo de Xenon numa fonte funcional exigiu concessões. Produzi um único estilo unicase, usando margens laterais negativas e ajustes de pares agressivos para lidar com as formas sobrepostas. O resultado funciona melhor em logotipos e contextos de destaque, nos quais a legibilidade pode ficar em segundo plano em relação ao efeito. Em muitos sentidos, era um experimento de ampliar o que se considera uma fonte funcional, em vez de tentar criar um desenho amplamente utilizável.

Cyclopentane foi lançada como uma fonte não gratuita, mas não encontrou muito público. Recebeu poucos comentários e passou em grande parte despercebida. Em novembro de 2022, coloquei a fonte

em domínio público, disponibilizando-a para qualquer pessoa experimentar, mesmo que seu uso provavelmente continue limitado a aplicações muito específicas.

Dacquoise



Lancei Dacquoise em 7 de agosto de 2014, depois de notar o antigo toldo de uma confeitaria em Nagoya. O letreiro tinha um visual art déco estilizado que ficou na minha memória, e o usei como ponto de partida para o desenho. O nome veio da sobremesa francesa, o que parecia adequado à origem da inspiração.

A fonte tem um único estilo, todo em maiúsculas. Enfatizei traços curvos, pequenos pontos e entalhes angulares para evocar um estilo decorativo dos anos 1920 ou 1930. Foi um processo de desenho simples, sem grandes obstáculos técnicos. Minha intenção não estava ligada a um uso específico; simplesmente queria criar uma fonte ornamental art déco para destaques.

Dacquoise não ganhou exposição marcante depois do lançamento, mas a disponibilizei gratuitamente para uso comercial desde o início. Em abril de 2024, coloquei a fonte em domínio público, onde permanece inalterada.

Daphyre



Lancei Daphyre em 19 de janeiro de 2022, como uma fonte de estilo único para títulos. Minha intenção era combinar o visual futurista das letras de ficção científica dos anos 1960 com algumas tendências estilísticas dos meus próprios trabalhos iniciais do fim dos anos 1990. O desenho se inspira no estilo de reconhecimento de caracteres por tinta magnética (MICR) usado em documentos bancários e financeiros, que sempre teve uma qualidade futurista, e o reinterpreta com bordas mais suaves e traços de estilo tecnológico.

Em vez de começar pelo alfabeto latino, comecei desenvolvendo o conjunto grego. Minha intenção era explorar formas gregas mais voltadas ao futuro e depois levar essas ideias para o desenho latino, mantendo o sistema inteiro consistente. O processo foi simples e não apresentou problemas técnicos incomuns.

Daphyre não foi atualizada desde o lançamento e não apareceu em projetos marcantes. Continua sendo um desenho menos conhecido, com adoção limitada, mas é um exemplo do meu interesse pela estética retrofuturista e pela mistura de referências tecnológicas antigas com formas mais novas.

Darkheart



Lancei Darkheart em 30 de janeiro de 2007, com a intenção de captar a atmosfera da tipografia do cinema de terror dos anos 1960. O desenho se inspira na tendência de letras encaixadas que apareceu naquela época e depois desapareceu em meados dos anos 1970. A composição tipográfica tradicional dificultava essa abordagem, exigindo letras desenhadas à mão ou fotocomposição, mas, com OpenType, eu podia automatizar substituições para criar o mesmo efeito.

A base da fonte é meu desenho Gnuolane, uma grotesca compacta com algum caráter dos anos 1960. Dei formas quadradas a algumas contraformas para evocar o visual de fontes como Ad Lib e depois criei uma ampla gama de variações encaixadas. A fonte usa uma substituição simples de ligaduras, mas há muitas combinações, o que tornou necessário programar um grande conjunto de regras. Para reforçar o ar retrô, aleatorizei os pontos com uma rotina de programa, converti os resultados num bitmap e o vetorizei automaticamente. Como toque final, inclinei o desenho ligeiramente para a direita para dar uma sensação maior de papel recortado.

Atualizei a fonte em 25 de junho de 2021 para remover caracteres obsoletos e corrigir algumas inconsistências. Ela sempre foi pensada como uma fonte assustadora para destaques de uso geral, e a vi em produtos de temática de Halloween ao longo dos anos.

Dazzle Ships



Lancei Dazzle Ships em 27 de janeiro de 1997, como um experimento de design modular. Era um único estilo todo em maiúsculas, baseado no visual dos visores LCD segmentados, mas levado a um extremo impraticável. A estrutura consistia num conjunto de segmentos fortemente encaixados que copiei para a posição de cada glifo. A partir daí, apagava as peças desnecessárias para formar cada letra. O resultado era deliberadamente complexo, mais voltado ao efeito visual do que à legibilidade.

Não criei Dazzle Ships pensando no uso comercial; era puramente um exercício de liberdade de design na primeira era das fontes gratuitas. Na época, distribuir uma fonte quase não tinha custo, permitindo explorar ideias que não precisavam se justificar no mercado. O nome veio do álbum “Dazzle Ships”, de Orchestral Manoeuvres in the Dark, ele próprio uma referência aos navios da Primeira Guerra Mundial pintados com camuflagem geométrica. Da mesma maneira, a fonte pretendia confundir mais do que esclarecer.

Ao longo dos anos, Dazzle Ships continuou desconhecida. Substituí os acentos e ajustei as métricas verticais em certo momento, mas, fora isso, o desenho permanece inalterado. Ela foi lançada inicialmente com uma licença gratuita para uso comercial e, em novembro de 2022, coloquei a fonte em domínio público.

DDT

ABCDEFabcdef1234

Lancei DDT em 12 de agosto de 2009, pensando numa fonte sem serifa a meio caminho entre Univers e Eurostile/Microgramma. Univers tinha a facilidade de leitura que eu queria, enquanto Eurostile tinha formas quadradas demais para funcionar confortavelmente em textos. Digitalizei e sobrepus o O maiúsculo e minúsculo das duas fontes e depois desenhei uma linha no meio delas para estabelecer a tensão das curvas. Esse equilíbrio guiou o restante do desenho, que mantive dentro de uma estrutura superelíptica. O nome foi escolhido por suas associações com meados do século XX e seu toque ligeiramente técnico e ameaçador; na época, nomes de fontes com três letras eram incomuns.

O lançamento original incluía pesos Light, Regular e Bold com itálicos. Em 2010, ampliei a família com mais pesos e larguras condensadas, por encomenda da Roxio Inc., e mais tarde foram acrescentadas larguras expandidas para outro cliente. A ampliação criou dificuldades para manter a consistência da família. Em abril de 2020, revisei DDT novamente, corrigindo a direção de certos acentos vietnamitas, acrescentando símbolos monetários e ampliando o conjunto de caracteres para incluir grego e cirílico. A nova interpolação afetou a aparência dos pesos intermediários, particularmente o a e o e minúsculos; um cliente chegou a preferir a versão anterior.

Em 9 de novembro de 2022, reformulei DDT para obter itálicos mais suaves, melhor interpolação e larguras de traços mais consistentes, além de melhorar os nomes entre plataformas e aproximar os pesos intermediários do desenho original, melhorando sua estrutura. Em 18 de outubro de 2024, lancei DDT como fonte variável, Durante todo

o desenvolvimento, as minúsculas gregas foram especialmente difíceis, exigindo tanto cuidado quanto o S latino. Como suas formas ficam entre Univers e Eurostile/Microgramma, é difícil identificá-la em uso, e talvez eu até tenha lido textos compostos em DDT sem perceber.

Dealerplate



Lancei Dealerplate em 13 de agosto de 2019, como uma família de 17 fontes que simulavam placas de veículos em relevo dos Estados Unidos e do Canadá. O projeto nasceu de viagens ao Canadá, onde percebi a variedade de estilos de placas em comparação com as placas uniformes que eu estava acostumado a ver no Japão. Concentrei-me inteiramente nos desenhos em relevo, deixando de fora placas planas ou digitais, para que a família tivesse um visual consistente. Todas as 17 foram lançadas juntas, embora apenas o estilo da Califórnia tenha sido gratuito.

O processo de pesquisa foi difícil, já que não existem alfabetos completos para a maioria das placas. Reuni as letras a partir de capturas de tela, placas personalizadas e tudo o mais que encontrava, depois as refinei, em vez de calcar diretamente. Fiz alguns ajustes para melhorar seu funcionamento como fontes: acrescentei compensações além das linhas de alinhamento às letras redondas para equilibrá-las com as formas retangulares e dei cantos arredondados aos contornos para imitar a estampagem e a aplicação de tinta com rolo. Também incluí espaçamento proporcional para torná-las mais utilizáveis em destaques. Embora o objetivo fosse reproduzir estilos de placas de veículos, imaginei que elas também poderiam ser usadas em cinema, animação ou jogos.

Em 2024, um cliente apontou imprecisões no estilo do Quebec, que corrigi numa atualização lançada em 16 de julho de 2024. Não vi Dealerplate em uso diretamente, mas notei várias vendas a produtoras de cinema e televisão. No verão de 2024, a Disney licenciou o estilo de Nova York para um piloto de TV.

Debusen



Lancei Debusen em 7 de julho de 2008, com o objetivo de criar uma fonte que parecesse suave e não ameaçadora. As formas arredondadas e inchadas pretendiam sugerir segurança e simpatia, dando à fonte um tom adequado a projetos nos quais uma aparência gentil e inofensiva fosse importante. O nome vem de uma palavra japonesa que descreve alguém que prefere uma pessoa mais gorda como parceira, o que eu achava que combinava com o visual rechonchudo e pouco sério das letras.

O desenho buscava uma qualidade de massa macia, sem cair nas tendências de letras infladas do fim dos anos 1960 e dos anos 1970. Acrescentei detalhes mais contemporâneos para evitar um pastiche retrô. Dei mais atenção ao conjunto de minúsculas, no qual enfatizei ritmo e movimento saltitante; a versão só em maiúsculas tem menos sucesso em transmitir a mesma personalidade.

Em 25 de maio de 2021, fiz uma pequena atualização para corrigir a largura do espaço, acrescentar sinais de prima, remover caracteres obsoletos e ajustar as métricas verticais para compatibilidade com navegadores. Fora isso, o desenho permaneceu inalterado e não foi adotado em nenhum projeto marcante.

Deception



Lancei Deception em 7 de abril de 2022, como um experimento de tipografia bitmap. A ideia era simular renderização de subpixels dentro de uma fonte, suavizando as bordas rígidas dos desenhos tradicionais de pixels. Em vez de blocos simples em preto e branco, construí a fonte em torno de quatro quadrados-matriz com densidades variadas de pontos. Eles funcionavam como componentes que podiam ser repetidos pela grade como pixels. Trocando depois esses elementos centrais por outras formas, criei um conjunto de variações de estilo sem redesenhar todos os caracteres.

A família inclui dez variações distintas, como Array, Bars, Blocks e Diamonds. Cada uma produz um efeito diferente, de padrões arquitetônicos organizados a texturas mais caóticas de retrocomputação. Uma variação, chamada System, veio de um acidente, quando inverti por engano os componentes claros e escuros no padrão de pontos. O resultado tinha um aspecto de falha digital que decidi manter.

Deception foi desenhada puramente para uso em destaques, como uma maneira de levar as formas bitmap a direções mais estranhas e menos previsíveis. Nunca foi atualizada desde o lançamento e não apareceu em projetos marcantes.

Deftone Stylus



Lancei Deftone Stylus em 13 de março de 1999, como uma fonte manuscrita construída de estilo único. O desenho foi influenciado por antigos letreiros de oficinas e logotipos automotivos americanos de meados do século XX, tendo o logotipo da Raybestos como ponto de partida. Achatei os lados das letras para enfatizar a inclinação e a velocidade, dando à fonte um ar mais mecânico. Para melhorar a fluidez, acrescentei mais tarde ligaduras OpenType que resolviam junções desajeitadas dos traços, particularmente em caracteres como o e r. Também redesenhei alguns floreios das maiúsculas para que não avançassem demais para a esquerda.

O nome veio de uma promessa que fiz a uma pessoa fã de Deftones, que me pediu para dar à minha próxima fonte o nome da banda. Nunca tinha ouvido a música deles e ainda não ouvi; foi uma decisão isolada que eu não repetiria. A fonte em si, porém, ganhou ampla circulação. Foi usada no logotipo da PopCap Games e continua sendo um dos meus desenhos mais visíveis em uso real, aparecendo frequentemente em produtos nostálgicos ou projetos que buscam um visual manuscrito retrô.

Deftone Stylus foi lançada com uma licença gratuita para uso comercial desde o início, o que ajudou a espalhá-la rapidamente. Em abril de 2024, coloquei a fonte em domínio público. O desenho permaneceu inalterado, exceto pelas ligaduras e pelos ajustes dos floreios, mas sua adoção a manteve ativa na cultura popular muito depois do lançamento.

Degrassi



Lancei Degrassi em 8 de janeiro de 2001, como uma fonte inspirada em grafite para destaques. O nome veio de uma história de alguém com quem eu trabalhava sobre encontrar atores da série Degrassi num ônibus da Greyhound, embora a fonte não tenha ligação com as próprias séries. Na verdade, ela apareceu alguns meses antes da estreia de Degrassi: The Next Generation, cujo logotipo por coincidência também tinha um visual de grafite.

O estilo que eu buscava era o chamado “throw-up” no grafite, algo entre uma assinatura rápida e uma peça mais elaborada. Desenhei a fonte diretamente no programa de fontes, em vez de esboçá-la antes, o que deu ao desenho um caráter pouco polido e irregular. No lançamento, ela existia apenas como fonte de contorno; mais tarde, acrescentei uma camada de preenchimento para os designers aplicarem cor com mais facilidade. As formas vieram de uma impressão geral da arte de rua, em vez de um artista ou referência específica.

Degrassi foi lançada com uma licença gratuita para uso comercial desde o início, o que ajudou sua ampla circulação. Em abril de 2024, coloquei a fonte em domínio público. Nunca a revisei além de acrescentar a camada de preenchimento. Apesar da minha própria insatisfação com o desenho — era um experimento apressado no qual me arrependo de não ter colocado mais cuidado —, ela se tornou inesperadamente popular e circulou mais do que eu teria previsto.

Dekatron

ABCDEFabcdef1234

Lancei Dekatron em 18 de março de 2024, como uma família comercial monoespaçada em seis pesos, de Extra-Light a Extra-Bold. O desenho foi construído em torno de formas de aspecto quadrado, com cantos arredondados, para contextos de interfaces de usuário e destaques, em vez de programação. Não a via como uma opção realista para programadores, já que fontes monoespaçadas para programação geralmente ocupam uma faixa de preço muito diferente.

O processo de desenvolvimento foi pouco convencional. Na época, FontLab não conseguia unir formas com cantos definidos por raios, então trabalhei sem curvas durante a maior parte do projeto. Letras como O continuaram sendo retângulos até a etapa final, quando apliquei os raios dos cantos. Para manter a consistência da família, fiz extensas anotações sobre os raios de cada caractere e peso. Uma configuração global de tensão me permitia controlar o grau de curvatura superelíptica, garantindo uma aparência coerente de todo o sistema. Essa abordagem funcionava porque a fonte era monoespaçada; eu não precisava equilibrar o espaçamento enquanto trabalhava parcialmente às cegas.

O nome vem do Dekatron, uma válvula com dez ânodos usada no passado em calculadoras e primeiros computadores. Achei que a associação combinava com o visual técnico e futurista da fonte. Dekatron não foi revisada desde o lançamento e ainda não foi usada em projetos marcantes.

Delta Hey Max Nine



Lancei Delta Hey Max Nine em 14 de abril de 1998, como uma fonte de estilo único para destaques com caráter de desenho animado. Em vez de usar uma mesa digitalizadora, construí as letras com o mouse, o que deu ao desenho um caráter bruto e desajeitado. Esse jeito desajeitado se tornou parte de sua personalidade e combinava com as formas exageradas e enroladas. O nome veio de um trecho sem sentido da música “Apollo 9”, de Adam Ant, de 1985.

A fonte sempre foi pensada como uma fonte de desenho animado, em vez de algo de utilidade ampla. Ao longo dos anos, fiz algumas pequenas atualizações, mas a estrutura permaneceu essencialmente a mesma. Suas formas enroladas sugerem uma influência dos anos 1970, enquanto os contornos irregulares desenhados com mouse refletem a estética do design digital dos anos 1990.

Delta Hey Max Nine foi lançada com uma licença gratuita para uso comercial e, em novembro de 2022, coloquei a fonte em domínio público. Vi a fonte usada ocasionalmente, inclusive numa estação de máquinas gatcha gatcha no Japão, mas ela geralmente continuou sendo uma fonte de nicho para destaques.

Deluxe Ducks



Lancei Deluxe Ducks em 28 de janeiro de 1998, como uma modificação rápida da minha fonte anterior Pricedown. Era uma fonte para destaques de estilo único e linhas duplas, criada sem muito planejamento ou ambição. O processo se resumia a uma alteração simples, em vez de um desenho novo.

O nome veio da banda de pub rock Ducks Deluxe, mas não havia uma ligação mais profunda além dessa referência. Não desenhei a fonte pensando em nenhuma aplicação específica; era mais um experimento passageiro do que um projeto com propósito definido. Ao longo dos anos, fiz algumas pequenas correções, mas a fonte nunca foi revisada de maneira significativa.

Deluxe Ducks foi lançada com uma licença gratuita para uso comercial. Em agosto de 2020, coloquei a fonte em domínio público. Pelo que sei, ela nunca foi usada em projetos marcantes e continua sendo um dos itens menores do meu primeiro catálogo.

Dendritic Voltage



Lancei Dendritic Voltage em 19 de junho de 1999, depois de ver uma foto do letreiro da loja Laox em Akihabara, no Japão. O desenho era uma fonte tecnológica pesada para destaques, criada para captar um visual futurista com referência direta àquele letreiro. A versão original incluía um conjunto estreito de minúsculas que eram

essencialmente formas alternativas de maiúsculas. Mais tarde, abandonei essas formas e passei a usar exclusivamente maiúsculas, mantendo apenas as variantes mais fortes. Percebi que os usuários raramente aproveitavam as alternativas misturadas de maiúsculas e minúsculas, então a simplificação melhorou a facilidade de uso.

Um dos detalhes mais incomuns era um L maiúsculo de linhas duplas, emprestado do letreiro da Laox. Ele causava confusão, já que podia ser confundido com dois L. Corrigi isso numa versão posterior, mudando-o para uma forma de linha única e acrescentando uma ligadura LL OpenType para produzir o efeito pretendido. Ao longo do tempo, também corrigi as compensações além das linhas de alinhamento, substituí o espaçamento e os ajustes de pares e acrescentei classes de ajustes de pares para dar consistência.

A fonte sempre se destinou a destaques, em vez de textos. Lancei a fonte com uma licença gratuita para uso comercial e, em novembro de 2022, coloquei a fonte em domínio público. Ela não foi usada em nenhum projeto marcante, mas representa uma das minhas primeiras tentativas de levar a cultura tecnológica japonesa ao design de tipos.

Densmore



Lancei Densmore em 25 de março de 1998, inspirada no logotipo geométrico de The Doors. O nome vem de John Densmore, baterista da banda, e o desenho remonta às letras art déco de estilo de estêncil do início do século XX. A versão original era incomum porque não incluía maiúsculas; em vez disso, digitar em maiúsculas produzia versões de contorno das formas minúsculas. A fonte também trazia

um detalhe distinto do logotipo dos Doors: cada O tinha uma linha recortada através dele, inclinada numa direção diferente. Reproduzi isso com uma regra OpenType para que, quando dois O aparecessem consecutivamente, as inclinações alternassem automaticamente.

Em 2 de fevereiro de 2011, revisei a família. Essa atualização acrescentou um conjunto próprio de maiúsculas e introduziu dois estilos complementares, Densmore Pink e Densmore Blue, para sobreposição e deslocamento em cores. Também incluí um T alternativo de estilo minúsculo para uso em aplicativos com suporte a OpenType.

Outra atualização, em 25 de junho de 2021, removeu caracteres obsoletos, ampliou o recurso de frações e ajustou as métricas verticais para melhorar a compatibilidade com navegadores. Densmore sempre foi pensada como uma fonte geométrica art déco para destaques de uso geral, em vez de uma homenagem aos Doors. Foi usada na capa de John Densmore: The Seekers: Meetings with Remarkable Musicians, mas, fora isso, continua sendo um item relativamente modesto do meu catálogo.

Deportees



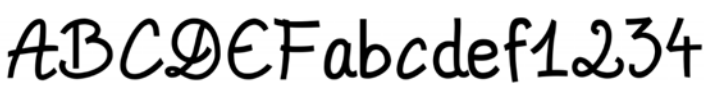
Lancei Deportees em 6 de agosto de 1997, como uma fonte de terror para destaques. O nome veio da versão de Billy Bragg de uma música de Woody Guthrie, embora o desenho em si não tivesse ligação com a música. Queria um visual rabiscado e inquietante, então experimentei uma caixa de pontas de pena antigas, muitas em mau estado. A ferramenta que produziu o melhor efeito foi uma pena de mapeamento danificada, que prendia nas fibras do papel-jornal

barato e rasgava o papel. Os rasgos faziam a tinta se acumular de maneiras imprevisíveis, criando os traços irregulares e inquietantes que definiam a fonte.

Deportees foi lançada como um único estilo. Ao longo do tempo, fiz ajustes graduais no espaçamento, nos ajustes de pares e nos acentos, mas o desenho geral permaneceu inalterado. Ela sempre se destinou a contextos de terror, em vez de uso geral.

A fonte foi disponibilizada originalmente com uma licença gratuita para uso comercial. Em agosto de 2020, coloquei a fonte em domínio público. Não a vi usada em projetos marcantes, mas ela representa uma das minhas primeiras tentativas de traduzir ferramentas físicas danificadas diretamente em letras digitais.

Desard



Lancei Desard em 27 de novembro de 2006. É uma fonte manuscrita baseada na letra de uma garota francesa. Foi encomendada de forma não exclusiva por um cliente que não me disse para que seria usada. Em vez de simular uma ferramenta de desenho, como caneta ou lápis, os traços de Desard são uniformes e têm extremidades planas. Há 64 ligaduras, desenhadas para fazer a escrita parecer mais espontânea. Desard era uma fonte paga até ser colocada em domínio público em novembro de 2022.

Desperate



Lancei Desperate em 26 de junho de 2009, como uma fonte comercial para captar a energia bruta das peças gráficas punk e new wave. O desenho usava letras simples, mas o efeito vinha de um extenso sistema OpenType. Criei mais de 200 ligaduras contextuais à mão, para que as letras se encaixassem de maneiras diferentes conforme a sequência. Isso produz um ritmo variado e imprevisível, mais próximo de peças gráficas improvisadas de recorte e colagem do que da composição digital padrão.

O nome vem de “We’re Desperate”, uma música da banda punk X, de Los Angeles, que combinava com o tom que eu buscava. As formas encaixadas enfatizam o caráter apertado e agressivo do estilo, e as ligaduras evitam uma sensação repetitiva.

Em 18 de junho de 2021, atualizei Desperate. Essa revisão removeu caracteres obsoletos, corrigiu inconsistências, substituiu aspas invertidas por formas adequadas, mantendo as antigas acessíveis via Unicode, ampliou o recurso de frações e ajustou as métricas verticais para melhorar a compatibilidade com navegadores. A fonte não foi revisada depois disso e não apareceu em projetos marcantes, mas continua sendo um registro condensado do meu interesse em traduzir o visual de recorte e colagem das peças gráficas do fim do século XX em formato digital.

Dialup



Lancei Dialup em 22 de março de 2024, como uma fonte comercial para destaques. O desenho foi influenciado pelas letras de inspiração computacional do fim dos anos 1960, particularmente Zipper, de Bob Newman, e Data ’70, de Philip Kelly. Essas fontes captavam um período em que a computação ainda era desconhecida para a maioria das pessoas, mas já estava entrelaçada à cultura visual psicodélica. Queria que Dialup ocupasse o mesmo espaço, equilibrando estrutura mecânica e uma sensação de liberdade.

A fonte tem um único estilo, construído com formas baseadas em pixels que sugerem as primeiras telas de computadores. Em vez de uma grade estrita, dei às formas um tratamento mais fluido para parecerem menos rígidas que a maioria das letras bitmap. Era minha maneira de combinar o visual técnico das imagens de “cérebros eletrônicos” com um caráter ligeiramente orgânico.

Dialup não foi atualizada desde o lançamento e não apareceu em projetos marcantes. Continua sendo um desenho simples para destaques, refletindo meu interesse pela interseção entre a estética psicodélica e a primeira tipografia digital.

Die Nasty



Lancei Die Nasty em 16 de janeiro de 1999, como uma fonte gratuita para títulos, influenciada pelo logotipo do Kiss e pelas letras do glam rock. O nome era uma brincadeira com o álbum Dynasty, de 1979. Em sua forma inicial, o R era um S invertido, e o O era uma forma triangular girada a partir do D; ambos foram redesenhados mais tarde para maior clareza. A primeira versão também continha glifos ocultos representando os rostos dos integrantes do Kiss, que depois removi para evitar complicações de direitos autorais.

Em 1º de maio de 2012, lancei um grande redesenho. Muitas letras foram redesenhadas, com o O passando a uma forma retangular mais convencional para reduzir a confusão. Naquele momento, também acrescentei código OpenType para fazer A, E, M, W e V assimétricos se inverterem automaticamente conforme as letras vizinhas. A atualização ampliou a cobertura de pontuação, melhorou o suporte a idiomas e removeu os glifos ocultos anteriores.

Die Nasty recebeu outra revisão em 14 de fevereiro de 2022, que incluiu a remoção de caracteres obsoletos, a atualização de aspas, a ampliação do recurso de frações e a melhoria das alternativas estilísticas. Também restaurei o O original de 1999 como alternativa histórica. Em 4 de abril de 2024, coloquei Die Nasty em domínio público.

Ao longo dos anos, a fonte foi usada tanto em contextos esperados quanto inesperados. Kiss a adotou em seus produtos oficiais e no site. Por outro lado, uma banda de punk nazista a usou pouco depois

do lançamento, o que foi perturbador, mas destacou o pouco controle que os designers têm sobre os tipos de mensagens aos quais seus trabalhos são associados depois de se tornarem públicos.

Dignity of Labour



Lancei Dignity of Labour em 7 de fevereiro de 1999, como uma fonte tecnológica de estilo único para destaques. Ela foi influenciada por fontes inspiradas em MICR dos anos 1960, como Data ’70 e Westminster, mas levei essas ideias numa direção mais exagerada e decorativa. As letras eram muito ornamentadas, com detalhes que buscavam intensificar a sensação de complexidade e excesso. O nome veio de The Dignity of Labour, um lançamento de The Human League de 1979, que combinava com a ligação da fonte à cultura da música eletrônica.

Embora fosse um desenho todo em maiúsculas, a primeira versão incluía alternativas nas posições das minúsculas. Em 9 de maio de 2012, lancei uma revisão que corrigiu problemas vetoriais e de alinhamento, substituiu o espaçamento e os ajustes de pares e acrescentou classes de ajustes de pares. Nessa atualização, também ampliei a pontuação e os símbolos, aumentei o suporte a idiomas e removi o conjunto alternativo de minúsculas.

A fonte sempre se destinou a destaques, particularmente dentro da estética tecnológica e eletrônica que cercava a virada do milênio. Lancei a fonte com uma licença gratuita para uso comercial e, em abril de 2024, coloquei a fonte em domínio público. Não a vi usada

em projetos marcantes, mas ela continua sendo um dos meus experimentos mais ornamentados no gênero de letras para destaques inspiradas em computadores.

Dirtstorm



Lancei Dirtstorm em 1º de maio de 2007, como uma fonte comercial para destaques inspirada em estêncil. A ideia veio de uma história incomum sobre um golpista da internet que tinha sido enganado para fazer placas com estênceis recortados à mão. Circularam letras suficientes daquelas placas para que eu pudesse reunir a maior parte de um alfabeto. Calquei os caracteres manualmente, acrescentei os meus onde havia lacunas e os ampliei para uma fonte completa. Para manter a consistência com trabalhos reais de estêncil, incluí pares de ligaduras personalizados; eles se baseavam em listas dos dígrafos e trígrafos mais comuns de vários idiomas, ajudando a fonte a parecer mais autêntica quando usada em texto.

Depois de completar as letras básicas, processei as formas no Photoshop, sobrepondo texturas grunge e efeitos de grão de filme para imitar bordas pintadas com spray e o caráter irregular dos estênceis recortados. O resultado foi um aspecto desgastado, pensado para lembrar letreiros recortados à mão, em vez de precisão digital.

Em 25 de junho de 2021, revisei Dirtstorm. Essa atualização removeu caracteres obsoletos, ampliou o recurso de frações OpenType, ajustou as métricas verticais para compatibilidade com navegadores e refinou contornos para corrigir pequenas inconsistências. Não a vi

usada em projetos marcantes, mas ela continua sendo um exemplo simples de transformar uma referência real e improvisada numa fonte digital.

Dirty Baker's Dozen



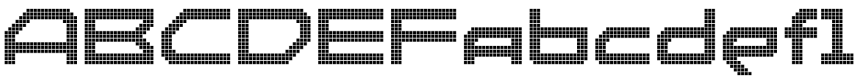
Lancei Dirty Baker's Dozen em 16 de janeiro de 1999. Por anos achei que ela se baseava num estêncil, mas depois percebi que tinha digitalizado Clarendon de um antigo catálogo, acrescentado linhas de pontes no Photoshop e depois desfocado e distorcido as formas. O resultado foi uma fonte desgastada com um visual duro e gasto. O nome veio de uma franquia canadense de cafés já extinta chamada Baker's Dozen; havia uma unidade perto do meu escritório que era incomumente encardida, o que parecia combinar bem com o caráter da fonte.

O lançamento original incluía apenas um estilo limpo e era distribuído com uma licença gratuita para uso comercial. Em 9 de maio de 2012, fiz uma grande atualização. Essa revisão acrescentou dois estilos texturizados, Crisp e Hard, ampliou o conjunto de caracteres e a cobertura de idiomas, substituiu o espaçamento e os ajustes de pares e introduziu classes de ajustes de pares. Também acrescentei ligaduras OpenType, orientado por listas de frequência de dígrafos e trígrafos, para criar variações de aparência natural em combinações comuns de letras.

Em 28 de outubro de 2024, atualizei a família novamente. Essa versão corrigiu aspas invertidas, ajustou os nomes internos para que os três estilos aparecessem corretamente em aplicativos mais antigos e corrigiu erros vetoriais nos estilos Spraypaint e Scorch. Dirty Baker's

Dozen sempre foi pensada como uma fonte desgastada para destaques de uso geral, adequada a projetos nos quais a mensagem precise de mais aspereza. Ela foi usada com bastante frequência, embora não em projetos específicos de grande projeção.

Disassembler



Lancei Disassembler em 20 de novembro de 2012, como uma fonte comercial. O objetivo era captar o caráter irregular dos gráficos de computadores de 8 bits, particularmente o visual estranho das telas da era Sinclair. Construí a fonte usando um método que já tinha empregado em desenhos como Zerbydoo e Nerdropol, no qual cada glifo é construído a partir de um pixel-matriz de controle. Tratando esse pixel como componente, eu podia alterar sua forma para mudar a fonte inteira. Isso permitia gerar vários estilos e variações semelhantes a falhas digitais, embora frequentemente levasse os programas de fontes ao limite e causasse problemas de estabilidade.

A família inclui várias variantes. Regular é sólida, sem lacunas entre os pixels; Grid, Lattice, Mesh e Network usam pixels quadrados separados por lacunas de espessuras diferentes; Circle substitui os quadrados por pontos redondos; Star usa pixels em forma de estrela; e Screen imita linhas de varredura grossas de CRT. Todas as variantes mantêm espaçamento e ajustes de pares autênticos de pixels, para que o texto preserve a estrutura das primeiras telas bitmap.

Disassembler não apareceu em projetos marcantes, mas é uma das minhas tentativas mais técnicas de usar a construção baseada em componentes para gerar diversidade estilística.

Dividente



Lancei Dividente em 31 de janeiro de 2025. É uma fonte para destaques influenciada pelo design do fim dos anos 1960, especialmente pelas letras usadas em marcas de moda e cartazes psicodélicos. Uma lembrança do antigo logotipo de Pierre Cardin foi o ponto de partida, particularmente sua mistura de formas externas quadradas e interiores suaves e curvos. Esse contraste moldou a estrutura de Dividente, que apresenta formas retangulares com cantos suavizados e curvas internas superelípticas.

O espaçamento das letras é deliberadamente apertado, evocando a composição compacta comum nos títulos de revistas e layouts publicitários de meados do século. Embora o estilo tenda ao retrô, eu não buscava recriar um único período; queria explorar a sobreposição entre disciplina geométrica e forma decorativa solta. Desenhei a fonte modularmente, o que a tornou adequada ao desenvolvimento variável.

Dividente foi desenhada com formatos estáticos e variáveis em mente desde o início. A família inclui dez pesos e três larguras (Condensed, Normal, Expanded), além de oblíquos e amplo suporte a idiomas de alfabeto latino. A versão variável oferece quatro eixos: peso, largura, inclinação e tensão. O eixo de tensão ajusta o grau de aperto das curvas — um recurso possível porque a fonte foi construída com curvas paramétricas que permitem ajustar o raio globalmente. Embora não seja essencial à composição cotidiana, ele oferece mais flexibilidade aos usuários que querem experimentar.

Divulge



Lancei Divulge em 7 de fevereiro de 2008, como uma fonte comercial sem serifa. O objetivo era captar o espírito das grotescas do século XIX e início do século XX, o período anterior a Akzidenz-Grotesk estabelecer um padrão mais claro para o gênero. Muitas dessas primeiras fontes sem serifa pareciam desenhos com serifa com os terminais removidos e frequentemente tinham proporções desajeitadas. Com Divulge, queria preservar um pouco daquele caráter inicial, apresentando-o numa forma digital mais polida.

A família foi lançada em três pesos e duas larguras, cada um com itálicos. O desenho é em grande parte convencional, mas inclui alguns pequenos desvios, mais perceptivelmente uma abertura no bojo do g minúsculo. A intenção não era reviver uma fonte histórica específica, mas criar algo que evocasse o caráter transitório das grotescas anteriores ao modernismo.

Atualizei a fonte em 25 de maio de 2021 para remover caracteres obsoletos, corrigir inconsistências, melhorar o código OpenType e ajustar as métricas verticais para compatibilidade com navegadores. Outra revisão, em 28 de outubro de 2024, corrigiu os nomes internos dos estilos para que pesos e larguras aparecessem na ordem correta nos menus dos aplicativos. Divulge nunca apareceu em projetos marcantes.

Domyouji



Lancei Domyouji em 29 de abril de 2007, em resposta a uma encomenda da Bioware para sua série Mass Effect. O objetivo era criar uma companheira de texto corrido para Korataki, outra fonte encomendada para o jogo. Modelei as proporções em Handel Gothic, uma conhecida fonte tecnológica de formas quadradas, mas desenhei as formas propriamente ditas a partir de Korataki, para garantir consistência entre os dois desenhos.

Como Mass Effect foi desenvolvido durante a era do PlayStation 2, precisei levar em conta as limitações das telas CRT. Usando minha experiência com Affluent e Cinecav, ajustei as formas para se sustentarem em tamanhos pequenos nas telas de baixa resolução. Os caracteres arredondados foram achatados no topo, com inclinações abruptas para evitar linhas quase horizontais problemáticas. O desenho combina curvas suaves e cantos afiados para manter a legibilidade e preservar um estilo futurista.

A família consistia em quatro estilos: Regular, Italic, Dirty e Spraypaint. Em 25 de junho de 2021, lancei uma atualização que removeu caracteres obsoletos, corrigiu aspas e ajustou as métricas verticais para compatibilidade com navegadores. Seu uso principal foi em Mass Effect, e não a vi aparecer amplamente fora do jogo.

Domyouji também serviu como base estrutural para Alepholon. Esse projeto começou enquanto eu ainda refinava Domyouji para a Bioware, e reutilizei algumas das formas básicas dos glifos e métricas para criar uma fonte separada com outro propósito.

Doradani



Apresentei Doradani em 13 de fevereiro de 2006, depois de receber uma encomenda da Research in Motion durante sua rápida expansão global. O pedido era por algo que unisse as proporções sólidas de Franklin Gothic às formas abertas de Frutiger, mantendo uma aparência moderna. Dei o nome Doradani porque gostava do som rítmico das sílabas; ele seguia o mesmo padrão vocal que eu tinha usado em nomes como Korataki e Sarasori.

Doradani não foi usada nos aparelhos Blackberry, mas apareceu em campanhas publicitárias. A família consistia em cinco pesos com itálicos, oferecendo variedade para diferentes necessidades de design. Olhando para trás, vejo que o espaçamento era inconsistente e os estilos não se harmonizavam bem. O peso bold era especialmente problemático, com proporções desajeitadas e curvas pouco naturais. Na época, porém, o projeto me parecia significativo porque era minha primeira grande encomenda de cliente.

Voltei a Doradani em 12 de maio de 2021 para adequá-la aos padrões modernos. A atualização melhorou as alternativas estilísticas para facilitar o acesso em programas como InDesign, removeu caracteres obsoletos, refinou contornos, reduziu o número de pontos e corrigiu as métricas verticais. Também ampliei o recurso de frações OpenType e corrigi algumas inconsistências. Em 29 de outubro de 2024, ajustei os nomes internos dos estilos para que pesos e itálicos aparecessem na ordem correta nos menus. A fonte não tem uma recepção marcante a mencionar, mas, para mim, registra uma etapa inicial do aprendizado de como gerenciar famílias grandes para uso profissional.

Draculon



Lancei Draculon em 13 de março de 2006, como uma derivação pessoal de Mikadan, uma fonte que eu tinha desenhado anteriormente para a Bioware. Usando Mikadan como base, queria levar as formas numa direção mais brincalhona e exagerada. Chamei a fonte de Draculon, uma junção de Dracula com um sufixo de sonoridade latina, para dar um leve toque de ficção científica.

O processo de desenho foi prático e experimental. Distorci Mikadan e depois calquei as formas com polígonos até as letras parecerem papel recortado de maneira grosseira. A partir daí, gerei um bitmap e o vetorizei automaticamente, exagerando deliberadamente as distorções para intensificar o caráter de desenho animado. Também incluí um recurso OpenType que substitui pares de caracteres duplicados. Como as letras sobem e descem, ver glifos idênticos lado a lado quebra a ilusão; a substituição faz o texto parecer mais orgânico.

Embora eu a descrevesse como inspirada nas letras do fim do século XV, essa ligação na verdade vem de Mikadan. A própria Mikadan tinha sido influenciada pelas interpretações de William Dana Orcutt dos escribas italianos daquele período, e Draculon mantinha traços dessa linhagem mesmo ao seguir para um exagero teatral. Ela nunca foi adotada em nenhuma mídia ou publicação marcante, mas eu gostava de sua ambiguidade: dependendo do contexto, podia parecer uma fonte de vampiro ou de pirata.

Em 25 de junho de 2021, voltei a Draculon para alinhá-la às outras atualizações do catálogo. Removi caracteres obsoletos, refinei alguns contornos e ajustei as métricas verticais, o que aumentou o tamanho geral em cerca de 11%.

Dream Orphanage



Lancei Dream Orphanage em 2 de setembro de 2010, como uma família completa de sete pesos com itálicos. Ela foi pensada como uma reconstrução refinada de Dream Orphans, que tinha se tornado inesperadamente popular apesar de suas falhas. A essa altura, eu tinha as habilidades para redesenhar o projeto com espaçamento, proporções e consistência entre estilos adequados. Também incluí uma forma alternativa de “g”, acessível em aplicativos com suporte a OpenType.

Para dar mais exposição ao lançamento, ofereci o peso Regular com uma licença gratuita para uso comercial. Meu raciocínio era simples: sem uma opção gratuita, havia o risco de ela ser ignorada, e eu esperava que talvez até aparecesse acima de Dream Orphans nos sites de fontes gratuitas, se a lista estivesse em ordem alfabética. Dream Orphanage nunca teve usos marcantes, mas, para mim, foi um exercício de voltar a uma ideia que comecei em 1999 e executá-la com mais competência.

O redesenho não preservou o caráter amador que dava a Dream Orphans seu apelo caseiro. Dream Orphanage é mais suave, uniforme e arrumada, mas não passa por algo feito à mão. Ela não pretendia tanto substituir Dream Orphans quanto ser sua contraparte profissional. Ao longo do tempo, fiz atualizações: em 18

de junho de 2021, removi caracteres obsoletos, ampliei o recurso de frações OpenType, melhorei o acesso ao “g” alternativo, refinei as métricas verticais e acrescentei símbolos como sinais de prima. Em 29 de outubro de 2024, reorganizei os nomes dos pesos para refletir melhor suas relações, renomeando Book para Light, Light para Extra-Light e Extra-Light para Thin.

Dream Orphans



Apresentei Dream Orphans em 27 de outubro de 1999, como minha primeira tentativa de uma fonte sem serifa humanista. O nome veio de um trecho de uma música de Ron Sexsmith que chamou minha atenção; eu gostava de seu tom evocativo, mesmo sem entendê-lo completamente. A fonte foi lançada no mesmo dia que Effloresce, que era essencialmente o mesmo desenho com serifas acrescentadas. Dream Orphans oferecia quatro estilos gratuitos desde o início: Regular, Italic, Bold e Bold Italic.

Na época, eu saía da minha zona de conforto. A maioria dos meus trabalhos tendia a fontes de estilo tecnológico, mas queria tentar algo mais clássico. O resultado foi sincero, mas apressado; espaçamento, proporções e consistência de peso eram todos fracos. Ainda assim, sua aspereza dava à fonte um caráter que as fontes comerciais polidas não tinham. Enquanto a maioria das fontes rústicas daquele período era refinada demais para parecer autêntica, Dream Orphans parecia genuinamente amadora, o que combinava com projetos caseiros.

Sua popularidade me surpreendeu. Eu a via aparecer com frequência suficiente para me cansar de notar suas falhas. Essa frustração me levou a retomar a ideia mais tarde e criar Dream Orphanage, que buscava captar o mesmo estilo com uma execução mais profissional. Em 1º de outubro de 2021, atualizei Dream Orphans, ampliando o suporte a idiomas, refinando contornos, engrossando traços finos, melhorando o espaçamento e atualizando recursos OpenType. Também fiz ajustes como remover esporões do "T" e reduzir ligeiramente o tamanho dos caracteres por meio de mudanças nas métricas verticais. Em novembro de 2022, coloquei Dream Orphans em domínio público.

Droid



Lancei Droid em 9 de julho de 1997, depois de notar um estilo estreito de letras unicase no letreiro de uma loja de roupas, enquanto andava de bonde pela Queen Street East, em Toronto. O conceito ficou na minha cabeça e o transformei numa fonte unicase, na qual cada letra mistura características de maiúsculas e minúsculas. O resultado era extremamente estreito, mais próximo em espírito de Compacta do que de qualquer fonte tradicional para textos.

Droid foi desenhada estritamente como uma fonte para destaques. Imaginei seu uso em títulos curtos ou logotipos nos quais a estrutura comprimida tivesse impacto visual, não em texto corrido. Lancei apenas um estilo e cheguei a considerar ampliá-la para uma família maior, mas nunca levei isso adiante.

O nome antecedia a marca registrada da Lucasfilm e o sistema operacional Android em vários anos. Cerca de uma década depois, quando o Google apresentou sua própria fonte Droid, surgiram conflitos porque minha versão ainda estava instalada em muitos sistemas. Isso às vezes causava substituições inesperadas nos navegadores. Para evitar novos conflitos, acabei renomeando a fonte Droid 1997 nos lançamentos posteriores.

Droid sempre foi gratuita. Em abril de 2024, coloquei a fonte em domínio público. Ela nunca teve usos marcantes na mídia ou em publicações, mas reflete o revival do design unicase do fim dos anos 1990 e meu próprio interesse pela tipografia condensada para destaques.

Duality



Lancei Duality em 11 de março de 2000. O nome era arbitrário; não tinha nenhum significado especial para mim. O que tornava o projeto incomum era a maneira como foi produzido. Desenhei cada caractere num assistente digital pessoal Palm Pilot, usando sua minúscula tela monocromática e um aplicativo básico de desenho com apenas ferramentas de caneta e borracha. Como a resolução da tela era baixa e a sensibilidade da caneta não era ideal para um controle preciso, as letras saíam brutas e irregulares. Eu não podia ver os outros caracteres enquanto trabalhava — cada um era armazenado separadamente na RAM do aparelho —, então a fonte trazia inconsistências que eu não teria permitido num processo normal. Minha intenção original era fazer uma fonte compacta de estilo Clarendon, mas o processo a transformou em algo mais excêntrico.

De volta ao computador, vetorizei automaticamente os desenhos do Palm Pilot e os reuni numa fonte. No início, lancei apenas o estilo Regular, gratuito para uso comercial. Alguns anos depois, acrescentei duas versões texturizadas como opções pagas. O estilo Steel usava fotografias de metal enferrujado para criar uma textura irregular de corrosão, enquanto Sand aplicava um contorno suave e granulado, baseado na textura procedural de grão de filme do plug-in Exposure.

Duality sempre foi uma fonte para destaques. Nunca teve usos marcantes, mas, para mim, o projeto tinha mais a ver com explorar os limites da primeira tecnologia móvel no design de tipos. As restrições ditavam as formas e davam à fonte seu caráter peculiar.

Dyspepsia



Lancei Dyspepsia em 17 de julho de 1999. Era essencialmente uma releitura rápida de Deftone Stylus, um dos meus desenhos manuscritos anteriores. Enquanto Deftone Stylus se inclinava para trás com um ritmo oblíquo, Dyspepsia foi desenhada na vertical e mais condensada. A mudança dava à fonte uma aparência estruturada, mas também retirava boa parte da energia que fazia o original funcionar.

A fonte nunca foi mais que um experimento. Criei apenas um estilo e nunca pensei em ampliá-la para uma família. Ela não teve nenhum uso, marcante ou não, e a retirei dos sites Larabie Fonts e Typodermic por muitos anos. Olhando para trás, foi um dos meus desenhos menos ambiciosos, e a vejo mais como curiosidade do que como projeto sério.

O nome veio de uma palavra que aprendi com os monólogos de David Letterman, que frequentemente incluíam termos arcaicos como “logy” e “dyspeptic”, provavelmente por influência de Merrill Markoe. Eu gostava do som estranho e desconfortável de “dyspepsia”, que parecia adequado a uma fonte desajeitada de usar. Dyspepsia foi lançada gratuitamente para uso comercial e, em agosto de 2020, coloquei a fonte em domínio público.

Earwig Factory



Lancei Earwig Factory em 14 de julho de 1998. Ela começou como uma tentativa de recriar Univers de memória. O resultado foi simplesmente uma imitação ruim — próxima demais de Univers, mas não tão boa e, portanto, sem propósito. Em vez de descartar o trabalho, levei-o para outra direção, recortando os contornos em formas embaralhadas e transformando-o numa fonte de estilo de bilhete de resgate. O nome veio de uma origem mais pessoal: o exterior da casa dos meus pais estava muito infestado de tesourinhas na época, e a palavra ficou na minha cabeça.

O primeiro lançamento era um desenho básico de bilhete de resgate sem variantes, oferecido gratuitamente para uso comercial. Muito mais tarde, em 10 de maio de 2012, ampliei a família com dois estilos em camadas chamados “letters” e “cards”. Eles permitiam aos designers sobrepor cor ou textura em camadas separadas. Ao mesmo tempo, acrescentei um recurso OpenType de embaralhamento. Configurei o recurso usando três classes de caracteres para que letras adjacentes fossem substituídas por versões diferentes, criando uma aparência pseudoaleatória. Esse recurso fazia o texto parecer menos repetitivo e mais convincentemente caótico.

Earwig Factory não teve usos marcantes, mas foi um experimento de salvar uma ideia fracassada e ver aonde ela poderia levar. Continua sendo uma fonte deliberadamente irregular para destaques, que reflete tanto um exercício técnico quanto uma lembrança pessoal.

Ebenezer



Lancei Ebenezer em 20 de outubro de 2008. O desenho nasceu de ver minha fonte Goldburg usada no cartaz do filme Sweeney Todd, onde aparecia num estilo embaralhado e gravado. Isso me deu a ideia de criar uma versão de terror específica de Goldburg. Ebenezer usa as mesmas formas de maiúsculas, mas reorganizadas e texturizadas, e foi desenhada estritamente para destaques.

Para as texturas, criei grandes bitmaps de repetição sem emendas, misturando gravuras médicas de séculos atrás — esqueletos, órgãos e imagens semelhantes — em padrões compostos. Eles foram usados num sistema de camadas que se deslocava automaticamente em posições e ritmos diferentes, para evitar repetição óbvia. As gravuras mal são legíveis em tamanho de texto, mas acrescentam uma densidade e irregularidade sutis que levam o desenho mais para o grotesco.

O nome veio de Ebenezer Burling, um amigo de Edgar Allan Poe cujo nome incomum parecia adequado a uma fonte inspirada em terror. Para acrescentar variedade no uso, incluí ligaduras OpenType para que pares comuns de caracteres fossem substituídos por versões personalizadas, ajudando o texto a parecer menos mecânico. O

projeto foi tecnicamente difícil; a geometria complexa e a programação de ligaduras causavam travamentos frequentes dos programas.

Atualizei Ebenezer em 18 de junho de 2021, removendo caracteres obsoletos, acrescentando formas acentuadas nas posições das minúsculas, ajustando as métricas verticais e corrigindo o tratamento dos espaços. Em 29 de outubro de 2024, a versão 1.103 acrescentou o símbolo de seção e pequenas correções vetoriais. Ebenezer sempre se destinou apenas a destaques e não teve usos marcantes, mas reflete meu interesse em adaptar um desenho anterior numa direção mais sombria e ornamental.

Echelon



Lancei Echelon em 9 de janeiro de 2000, depois de experimentar desenhar vetores num assistente digital pessoal Palm Pilot. A grade vetorial do aparelho era grosseira, o que limitava tanto a posição dos nós quanto as alças de Bézier a posições fixas. Isso me obrigava a planejar como moldar as curvas, mas também facilitava a consistência; os ângulos restritos das alças me permitiam reproduzir a mesma curva de maneira confiável em vários glifos. Completei boa parte do trabalho num voo de Toronto a Seattle e depois sincronizei os desenhos com meu computador para terminar espaçamento, ajustes de pares e montagem.

O lançamento original incluía quatro estilos: Regular, Italic, Condensed Regular e Condensed Italic. Por volta de 2003, descontinuei as versões condensadas, deixando apenas as duas primeiras. Echelon foi concebida como uma fonte para destaques

com proporções compactas, curvas sutis e floreios leves. O nome veio de um programa de inteligência sobre o qual soube por um amigo do ramo de telefonia; na época, parecia uma referência misteriosa, de quem sabia dos bastidores, embora depois tenha se tornado banal.

Echelon foi lançada inicialmente com uma licença gratuita para uso comercial. Ela ganhou um concurso de “fonte do ano 2000”, e o prêmio foi uma cópia de FontLab, que continuei usando por muitos anos. Um uso incomum de que ouvi falar foi num projeto de gravação para um relógio do milênio — supostamente um relógio atômico feito para funcionar por mil anos —, embora eu nunca o tenha visto pessoalmente. Em abril de 2024, coloquei Echelon em domínio público.

Eden Mills



Lancei Eden Mills em 23 de abril de 1999. Era minha tentativa de um estilo geométrico pós-moderno que tinha sido popular antes naquela década, particularmente pelo catálogo da Emigre. Quando terminei a fonte, o estilo já parecia estar desaparecendo, e minha versão não tinha o refinamento dos desenhos mais fortes daquele movimento. A família incluía estilos Regular, Bold e Italic, para uso tanto em destaques quanto em textos.

O nome veio de uma pequena cidade perto de Guelph, Ontário, com a qual eu tinha uma ligação pessoal, embora não houvesse ligação real com o desenho em si. Eden Mills nunca teve usos marcantes e, olhando para trás, vejo a fonte como um experimento que não deu

totalmente certo. O vocabulário geométrico evocava trabalhos do início dos anos 1990, mas sem a mesma execução, fazendo a fonte parecer datada quase imediatamente.

Ainda assim, acho que Eden Mills capta algo da época. Ela tem um clima divertido dos anos 1990 que ainda pode funcionar no contexto certo, mesmo não estando entre meus desenhos tecnicamente mais sólidos. Em 20 de julho de 2021, atualizei a fonte, ampliando o recurso de frações OpenType, corrigindo a orientação das aspas e removendo caracteres obsoletos. Em novembro de 2022, coloquei a fonte em domínio público.

Edgewater



Lancei Edgewater em 23 de outubro de 1997. O desenho começou com uma digitalização de Microgramma de um antigo catálogo de fontes, uma fonte que há muito admiro por seu tom frio de ficção científica. Calquei essa base para criar um efeito de estêncil, acrescentando formas de espinhos invertidos e recortes angulares aos traços. A intenção era combinar uma estética futurista com um caráter mais bruto e experimental.

O nome veio do Edgewater Hotel, em Toronto, um local que já foi um importante centro de entretenimento. Distribuí Edgewater originalmente com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em agosto de 2020, coloquei a fonte em domínio público.

Edifact



Lancei Edifact em 30 de janeiro de 2007. Sua estrutura se baseava no visual das fontes inspiradas em MICR dos anos 1960, como Data ’70, Westminster e Gemini Computer. Comecei desenhando uma versão limpa naquele estilo e depois a transformei em algo mais caótico e desgastado. O conceito era imaginar como uma fonte futurista dos anos 1960 talvez parecesse se tivesse sobrevivido a um cenário pós-apocalíptico.

O processo de desgaste foi elaborado. Construí um sistema no Photoshop usando várias texturas bitmap em repetição, feitas de colagens de fotografias urbanas — janelas de arranha-céus, fios elétricos cruzados e outros detalhes da cidade. Essas texturas eram sobrepostas tanto acima quanto abaixo da camada das letras, com macros que as deslocavam em direções e incrementos diferentes para evitar repetição óbvia. O resultado foi um efeito arranhado e mecânico que dava às letras a aparência de terem sido erodidas pelo tempo e por danos.

Edifact foi lançada num único estilo todo em maiúsculas. Acrescentei ligaduras OpenType para que pares comuns fossem substituídos por versões personalizadas, reduzindo a repetição e reforçando a ilusão de desgaste natural. Apesar do processo e da estética incomuns, nunca vi Edifact em uso real. Continua sendo um dos meus projetos mais experimentais para destaques.

Edmunds



Lancei Edmunds em 6 de maio de 2000. Era uma fonte para destaques com um caráter deliberadamente bobo e cartunesco. Estruturalmente, tinha serifas de bloco, mas distorci as formas das letras até o absurdo. O B, o D e o R eram especialmente estranhos, desenhados com formas exageradas e desajeitadas que davam o tom ao design inteiro. Dei a ela o nome do roqueiro Dave Edmunds, escolhendo-o pela associação com o rockabilly, e não por qualquer ligação direta com o design.

Desde o início, ofereci dois estilos: Regular e Distressed. Ambos foram lançados ao mesmo tempo e licenciados para uso comercial gratuito, tornando a fonte amplamente acessível. Ao longo dos anos, vi-a aparecer ocasionalmente em embalagens, brinquedos e videogames, embora nunca tenha registrado exemplos específicos. Ela parecia funcionar melhor em contextos que pediam um visual descontraído ou pateta.

Em novembro de 2022, coloquei Edmunds em domínio público. Ela sempre foi pensada como um experimento divertido e, embora não tenha grandes feitos que a tornem famosa, gosto de saber que encontrou espaço em cantos inesperados do design.

Effloresce



Lancei Effloresce em 27 de outubro de 1999, no mesmo dia que Dream Orphans. Enquanto Dream Orphans era sem serifa, Effloresce usava as mesmas formas básicas, mas com serifas acrescentadas. Era um projeto independente; nunca pretendi que as duas fossem combinadas, pois suas estruturas entram em conflito quando usadas juntas. Effloresce saiu em cinco variantes — Regular, Italic, Bold, Bold Italic e Antique —, todas gratuitas desde o início.

O nome veio de uma palavra que encontrei ao notar depósitos minerais brancos na chaminé de um vizinho. Aprendi que o processo se chamava eflorescência, e o verbo “effloresce” parecia captar a sensação áspera e desgastada pelo tempo que eu queria. O estilo Antique, em particular, levava esse efeito mais longe. Comparada a Dream Orphans, Effloresce funcionava melhor como um design rústico; as serifas lhe davam o calor de um letreiramento amador feito com caneta de pena, tornando a textura mais convincente.

Effloresce acabou sendo mais adotada do que eu esperava. No Japão, foi usada como logotipo das redes de roupas Misch Masch e AnyFAM, embora esta última tenha mudado a marca para ANY nos anos 2020. De maneira mais ampla, encontrou espaço em produtos de aparência artesanal, nos quais suas imperfeições combinavam com o contexto. Em abril de 2024, coloquei Effloresce em domínio público.

Electorate Boogaloo 3



Lancei Electorate Boogaloo 3 em 3 de setembro de 2000. Ela fazia parte de uma série de fontes inspiradas no art nouveau. Foi o único design dessa série que mantive. Escolhi o nome por sua sonoridade peculiar, e não por uma ligação com o estilo.

Originalmente, distribuí Electorate Boogaloo 3 com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em agosto de 2020, coloquei-a em domínio público. Não está claro se essa fonte chegou a ser lançada formalmente no site Larabie Fonts.

Electric



Lancei Electric em 28 de maio de 2016. O design veio de uma referência muito específica: as placas de identificação de guitarras Gibson dos anos 1960, com a inscrição “CUSTOM MADE” e estrelas decorativas nas laterais. Os revendedores usavam essas placas para cobrir os furos dos parafusos deixados ao substituir pontes stoptail por vibratos Bigsby. As placas originais eram gravadas com um pantógrafo manual, e os padrões em zigue-zague das letras refletiam os limites dessa máquina.

Ao construir Electric, eu só tinha aquelas placas como referência. Podia ver o tratamento do C, U, S, T, O, M, A, D e E, mas precisei extrapolar o restante do alfabeto. O desafio não eram os contornos em si — eram simples o bastante —, mas recriar os preenchimentos

em zigue-zague seguindo a mesma lógica mecânica. O resultado precisava parecer algo que uma ponta de gravação pudesse ter traçado fisicamente. Fiz uma fonte para destaques inteiramente em maiúsculas, incluindo os caracteres especiais em forma de estrela radiante usados nas placas.

Electric nunca teve uso gratuito, e nunca publiquei uma atualização desde o lançamento inicial. Ela não apareceu em projetos notáveis, mas permanece como um estudo de como traduzir a aparência de um processo de gravação mecânica para a tipografia digital.

Electroharmonix



Lancei Electroharmonix em 25 de março de 1998. Era uma fonte para destaques de aparência pseudo-japonesa, que tomava emprestado o visual de caracteres katakana, hiragana e kanji sem formar palavras japonesas legíveis. Por exemplo, o W tinha uma forma que lembrava o kanji de “yama”, que significa “montanha”. Na época, dei a ela o nome da empresa de efeitos para guitarra Electro-Harmonix, acreditando erroneamente que a empresa já não existia. Em retrospecto, tanto o nome quanto o próprio design foram escolhas equivocadas, pois ele se apropriava do estilo visual da escrita japonesa sem precisão.

A fonte existia em um único estilo e foi inicialmente lançada gratuitamente para uso comercial. A versão original tinha traços finos e inconsistências; em alguns casos, as posições de maiúsculas e minúsculas continham formas alternativas do mesmo caractere. No

início dos anos 2010, redesenhei a fonte, unificando o design, engrossando os traços e eliminando as alternativas para facilitar seu uso.

Electroharmonix permaneceu obscura até outubro de 2015, quando uma pessoa japonesa no Twitter publicou imagens de palavras em inglês compostas com a fonte e perguntou se alguém conseguia lê-las. O tuíte viralizou, foi divulgado pelo Yahoo News Japan e logo chegou à cobertura televisiva da Fuji TV e da NTV. A atenção foi intensa e inesperada. Em 2020, a fonte chegou a aparecer num programa de jogos japonês, embora o segmento tenha sido cortado porque os participantes não conseguiram identificar a palavra "hello".

A fonte continuou aparecendo em lugares surpreendentes. A Showa Techno Co., Ltd. a usou em uma exposição na Japan Expo em Bangkok em 2024, e, no início de 2025, a personalidade da televisão japonesa Kazlaser a apresentou brevemente num segmento sobre fatos incomuns. Em abril de 2024, coloquei Electroharmonix em domínio público.

Emory



Lancei Emory em 7 de novembro de 2005. Ela foi concebida como uma companheira texturizada da minha fonte Ligurino, com a ideia de lhe dar uma superfície áspera, semelhante a uma lixa. Para criar a textura, usei um filtro vetorial que dividia os contornos das letras em segmentos menores de comprimento aleatório, convertia esses segmentos em linhas retas e depois os deslocava ligeiramente. Esse processo produzia pontas finas desajeitadas, torções e

sobreposições, muitas das quais precisei corrigir manualmente. O resultado foi um efeito áspero e abrasivo aplicado à estrutura de Ligurino.

A família incluía os estilos Regular, Italic, Bold e Bold Italic, todos lançados como fontes pagas. Acrescentei ligaduras OpenType para oferecer combinações alternativas de caracteres, o que ajudava a evitar a repetição e fazia a textura parecer menos mecânica. Emory sempre foi pensada como uma fonte para destaques, e não para texto corrido.

O design nunca teve uso notável, e não o considero um dos meus projetos mais bem-sucedidos. Em retrospecto, acho que teria sido mais eficaz se eu tivesse partido de um modelo antigo, em vez de Ligurino. Ainda assim, ele me deu uma oportunidade de experimentar técnicas de filtragem vetorial e seus limites no design de fontes.

Atualizei Emory em 18 de junho de 2021, removendo caracteres obsoletos, ajustando as métricas verticais e corrigindo a largura das reticências. A versão 2.2, lançada em 29 de outubro de 2024, refinou ainda mais as métricas verticais, corrigiu a codificação das ligaduras “ff” e “st” e ajustou os nomes internos para melhorar o suporte nos aplicativos.

Enamel Brush



Lancei Enamel Brush em 11 de agosto de 2009. O design se baseava em Catalina, de Emil Klumpp, de 1955, que usei como estrutura para as maiúsculas, minúsculas e algarismos. O que me atraiu em Catalina foram suas maiúsculas, que funcionavam excepcionalmente

bem em composições inteiramente em caixa-alta para uma fonte manuscrita cursiva. O mostruário de tipos de metal que eu tinha não incluía muita pontuação nem símbolos, então precisei inventar essas partes. A partir dessa base, exagerei os traços para criar algo mais largo e cartunesco, dando à fonte a aparência de uma pintura de letreiros cheia de energia.

Enamel Brush foi lançada em um único estilo pago, pensado estritamente para destaques. Acrescentei ligaduras OpenType para letras duplas, de modo que as formas repetidas parecessem menos mecânicas, reforçando a impressão de um letreiramento pintado à mão. Em 18 de junho de 2021, atualizei a fonte removendo caracteres obsoletos, ampliando o recurso de frações, substituindo aspas invertidas, acrescentando sinais de prima, ajustando as métricas verticais e refinando os contornos.

A fonte não teve uso notável, mas foi um exercício de construir algo novo a partir de um modelo de meados do século, levando-o a um estilo mais chamativo e exagerado.

Encercle



Lancei Encercle em 19 de fevereiro de 2022. Ela surgiu dos meus projetos anteriores Numbers with Rings e Numberpile, que ofereciam sistemas de algarismos dentro de círculos, mas tinham limitações. Numbers with Rings, em particular, exigia suporte completo aos recursos OpenType, o que, na prática, significava que só funcionava em aplicativos da Adobe. Uma pessoa da área de arquitetura que tivera dificuldades com esse sistema sugeriu

maneiras de simplificá-lo, e essas sugestões me conduziram a Encercle. Essa pessoa também sugeriu o nome, tirado da palavra francesa que significa “circundar”.

Encercle foi lançada como duas famílias relacionadas: Encercle Sans, um conjunto simples de formas desenhadas, e Encercle Draft, que imitava o letreiramento manual informal de arquitetura. Ambas foram concebidas como fontes pagas desde o início. No lançamento, o sistema permitia gerar números dentro de círculos, quadrados, caixas, losangos, hexágonos, octógonos, triângulos e até balões de pensamento ou de fala ao estilo dos quadrinhos. Funcionava com números de até seis dígitos, além de letras e pontuação. Usar a configuração Bold criava um estilo invertido, branco sobre preto.

O sistema foi desenvolvido para ser mais intuitivo que seus antecessores. Em vez de depender de substituições OpenType complexas, bastava manter a tecla Shift pressionada, especificar o tamanho da moldura e digitar o conteúdo desejado. Também forneci um manual em PDF para explicar os recursos e mostrar exemplos. Embora nunca tenha alcançado uso notável, a fonte representou um esforço para criar uma ferramenta mais prática de desenho técnico e diagramação, respondendo diretamente às sugestões de quem a usava.

Engebrechtre



Lancei Engebrechtre em 27 de setembro de 2000. Foi minha tentativa de criar uma fonte Art Déco de lados planos e caráter semi-industrial. O design combinava traços grossos e finos à maneira de Broadway, mas com proporções mais estreitas, laterais quadradas e

uma aparência menos decorativa e mais austera. Em vez de minúsculas tradicionais, construí a fonte com versaletes, que reforçavam o caráter rígido e mecânico que eu buscava.

A família era bastante ampla no lançamento, com os estilos Regular, Bold, Italic e Bold Italic, além de versões alargadas de cada um. Os itálicos eram oblíquos, e não itálicos verdadeiros, em consonância com a construção geométrica do design. Ofereci Engebrechtre gratuitamente para uso comercial desde o início e, em abril de 2024, coloquei-a em domínio público.

O nome veio de uma sugestão no fórum Larabie Fonts. Eu havia pedido ideias, e o fotógrafo de moda Milan Zrnic propôs "Engebrechtre", adaptando o nome de seu docente favorito e acrescentando letras. Gostei da sonoridade, e ela combinava suficientemente bem com o estilo, então adotei o nome. A fonte nunca teve uso notável, mas continua sendo uma das minhas interpretações mais contidas do gênero Art Déco.

Ennobled Pet



Lancei Ennobled Pet em 17 de outubro de 1999. Era uma fonte de novidade feita de pegadas de patas com letras dentro delas, criada pensando na minha mãe. Ela havia se interessado por computadores nos anos 1990 e gostava de trabalhar com Corel Draw, mas nenhuma das minhas fontes inspiradas em techno ou heavy metal atendia às suas necessidades. Como ela participava de atividades de adestramento de cães, achei que uma fonte de pegadas seria algo de que ela poderia gostar e compartilhar com os amigos, e eu estava certo.

O design consistia em letras maiúsculas colocadas dentro de formas de patas. Para ajudar a evitar uma repetição evidente, inclinei em ângulos diferentes as versões armazenadas nas posições de minúsculas, permitindo que quem usasse a fonte as misturasse como alternativas. Dei a ela o nome “Ennobled Pet” por acaso, depois de folhear um dicionário até encontrar algo que soasse adequado.

Ela foi lançada gratuitamente para uso comercial desde o início e permaneceu em circulação até novembro de 2022, quando a coloquei em domínio público. Nunca a vi ser usada fora do círculo de entusiastas de cães da minha mãe, mas ela me lembrou que até projetos pequenos e divertidos podem ter valor.

Ethnocentric



Lancei Ethnocentric em 23 de agosto de 1999. A ideia veio de um letreiro de salão de cabeleireiro que vi de relance em Port Dover, Ontário. Como isso foi antes dos smartphones, não pude tirar uma foto, então tentei recriar o desenho de memória quando voltei a Mississauga. O resultado não foi uma reprodução fiel; anos depois descobri que o letreiro na verdade usava uma fonte dos anos 1970 chamada Corporate, ela própria uma modificação grosseira de Microgramma. Minha versão se afastou o suficiente para ganhar identidade própria: maiúsculas largas com aberturas de estilo de ficção científica e extremidades de traços cortadas com inclinação para a frente, dando uma sensação de velocidade.

O primeiro lançamento incluía um único estilo, hoje chamado Regular, que ofereci com uma licença gratuita para uso comercial. Quase imediatamente, Ethnocentric conquistou os usuários,

sobretudo em contextos automotivos. Eu já tinha visto minhas fontes em uso real antes, mas essa se espalhou depressa e amplamente. Com o tempo, tornou-se uma das minhas fontes mais visíveis, usada em projetos que vão do filme Wall-E aos gráficos dos ambientes de Mario Kart e à linha de crédito do título de Metroid Prime 4. Também a vi incontáveis vezes em viagens; provavelmente é a fonte que encontro com mais frequência, embora não necessariamente aquela de que mais me orgulho.

Em 2005, lancei uma versão refinada que corrigia pequenos problemas de espaçamento e contorno. Por volta de 2012, reconstruí a fonte inteira, acrescentando seis novos pesos com oblíquos, ampliando o suporte a idiomas de escrita latina, substituindo a pontuação e redesenhando os acentos. Os oblíquos não eram itálicos verdadeiros, mas tinham ajustes ópticos para se adequar ao estilo. A versão 4.2, lançada em 29 de outubro de 2024, reorganizou os nomes dos pesos para dar mais clareza: Book passou a Light; Light, a Extra-Light; e Extra-Light foi renomeado Thin. Enquanto Regular e Italic (Oblique) continuaram gratuitos, os outros pesos tinham licenças comerciais.

Ao longo dos anos, recebi pedidos repetidos de uma versão em minúsculas. Depois de tentar fazê-la para um trabalho por encomenda, percebi que não funcionava. Ethnocentric foi concebida só em maiúsculas, e forçar formas minúsculas comprometia sua lógica. Em 2021, criei Quadrillion como forma de lidar com essas limitações. Quadrillion mantinha as mesmas proporções largas e futuristas, mas introduzia extremidades arredondadas, suporte a minúsculas e numerosas correções ópticas, como corrigir o “efeito de osso” que pode aparecer quando uma curva se une a uma haste reta.

O nome “Ethnocentric” tinha pouca relação com o desenho em si. No fim dos anos 1990, o termo não era muito conhecido, e eu gostava da ideia de que simplesmente encontrá-lo poderia levar as pessoas a pensar sobre si mesmas e questionar pressupostos recebidos. Para mim, a história de Ethnocentric mostra como a vida de uma fonte pode ser imprevisível. Ela começou como a lembrança imprecisa de um letreiro e se tornou uma das minhas criações mais usadas, apesar de suas imperfeições — ou talvez por causa delas.

Euphorigenic



Lancei Euphorigenic em 15 de outubro de 1999. Ela foi criada em condições incomuns: eu a desenhei inteiramente num Palm Pilot durante meus trajetos de ônibus e trem. O software não era voltado à criação de fontes, então eu só conseguia ver um glifo de cada vez numa tela pequena e de baixa resolução. Esse processo deu à fonte um caráter desarmônico, pois só pude ver como os caracteres se relacionavam entre si muito mais tarde.

Estruturalmente, Euphorigenic tinha serifas de bloco e características tiradas de Clarendon. Incluí terminais em bola e detalhes como um “2” de base ondulada, que lhe davam uma irregularidade divertida. A fonte consistia em um único estilo e, embora eu tenha feito melhorias técnicas graduais ao longo dos anos — ajustando espaçamento, ajustes de pares, acentos e pontuação —, ela permanece essencialmente o mesmo design que desenhei no Palm Pilot.

Lancei-a com uma licença gratuita para uso comercial, o que ajudou na sua disseminação. Em abril de 2024, coloquei-a em domínio público. Euphorigenic nunca ficou amplamente conhecida, mas permaneceu em circulação como uma opção de nicho, muitas vezes valorizada pelas mesmas imperfeições que surgiram de seu processo de criação pouco convencional.

Evensong



Lancei Evensong em 12 de maio de 2016. O design surgiu do meu fascínio por um breve período da tipografia da revista Vogue, especialmente nos anos 1920 e 1930, quando o nome da revista era composto em formas Art Déco geométricas e pesadas. A edição de 13 de abril de 1927 foi a que mais chamou minha atenção. Trabalhando a partir de apenas cinco letras, desenvolvi um alfabeto completo e o ampliei para incluir grego e cirílico, mantendo os mesmos princípios geométricos Art Déco em todo o conjunto. Como o design era inteiramente em maiúsculas, o grego se adaptou especialmente bem ao sistema de traços grossos e finos.

Evensong enfatiza um contraste extremo entre traços, mas eu queria ir além das convenções comuns. Por exemplo, mantive o “O” grosso em toda a volta, em vez de afinar um lado como em Broadway, e dei ao “G” um lado esquerdo e uma parte inferior esquerda pesados. O “S” foi complicado; sua forma vertical, semelhante a um til, criava um espaço desajeitado quando duplicada, então acrescentei uma ligadura específica “SS”. Desde o início, construí a fonte pensando em camadas, separando as partes vazadas numa camada de

preenchimento que permitia cores, gradientes ou padrões. Também experimentei traços finos que atravessavam os mais grossos para acrescentar profundidade.

O nome veio dos testes; quando apliquei um gradiente, ele me lembrou um pôr do sol, que por sua vez sugeriu o culto noturno conhecido como evensong. Lancei todos os estilos — Hollow, sólido e camadas de preenchimento — ao mesmo tempo. Evensong Hollow estava disponível com uma licença gratuita de desktop para uso comercial, enquanto os outros estilos eram licenciados normalmente. A fonte não foi atualizada desde o lançamento nem teve muito uso notável, mas, para mim, foi um exercício prazeroso de transformar um fragmento da história Art Déco numa fonte completa e funcional.

Expressway



Lancei Expressway em 3 de março de 2005 como uma evolução da minha fonte anterior inspirada em placas de trânsito, Blue Highway. Enquanto Blue Highway se apoiava na aparência áspera e projetada tecnicamente de Highway Gothic, Expressway foi um redesenho completo, e não apenas um refinamento. Eu queria algo que funcionasse tanto em destaques quanto em texto. A estrutura da família era consistente desde o início: sete pesos com itálicos e estilos condensados. Ao contrário de Blue Highway, que tinha apenas uma versão condensada inteiramente em maiúsculas, Expressway oferecia um conjunto completo de pesos condensados, dando mais flexibilidade a quem trabalhava com design. Também acrescentei algarismos de estilo antigo opcionais para ampliar suas possibilidades de uso.

Em 2013, fiz uma atualização com melhorias, embora os detalhes hoje estejam menos claros. Uma reformulação maior veio em 2016, quando reconstruí a família com novas matrizes de interpolação. Isso me permitiu corrigir o espaçamento e os ajustes de pares entre pesos e larguras, mantendo as formas das letras essencialmente intactas. Ao mesmo tempo, ampliei a cobertura de idiomas para incluir grego e cirílico. Tentei melhorar o desempenho técnico sem eliminar o aspecto de blocos que a liga ao letreiramento de placas de trânsito.

O resultado é uma fonte com 28 estilos, abrangendo duas larguras, sete pesos e itálicos. A versão 6.1, lançada em 29 de outubro de 2024, reorganizou os nomes dos pesos para torná-los mais claros: Book passou a Light, Light foi renomeado Extra-Light e Extra-Light passou a Thin. Essa atualização também corrigiu um problema técnico que fazia a largura Normal ser identificada como Expanded em alguns menus. Como em Blue Highway, decidi oferecer Expressway Regular gratuitamente para uso comercial em desktop, enquanto o restante da família permaneceu sob licenciamento padrão. Expressway se tornou um equilíbrio entre sinalização utilitária e tipografia funcional, mantido atual por meio de atualizações sem perder o vínculo com suas origens.

Expressway Soft



Lancei Expressway Soft em 3 de março de 2016 como uma companheira de Expressway. A ideia era simples: pegar as formas familiares de Expressway, inspiradas em placas de trânsito, e dar a elas uma aparência mais suave arredondando os cantos. Usei o TransType da FontLab, que tinha um mecanismo vetorial inicial

posteriormente desenvolvido no FontLab 6, para gerar as formas suavizadas. O processo não era confiável; muitas vezes falhava em ângulos agudos ou eliminava curvas inteiras, então precisei intervir e limpar os contornos manualmente. Apesar disso, o efeito geral combinava com o design, principalmente nos pesos mais pesados, em que os cantos suavizados eram mais perceptíveis.

A família incluía seis pesos com itálicos, mas nenhuma versão condensada. No peso mais leve, em que os traços eram extremamente finos, o arredondamento quase não aparecia, dando uma aparência quase intocada. Em contraste, os pesos mais pesados enfatizavam mais as bordas suavizadas.

A versão 1.1 saiu em 29 de outubro de 2024, reorganizando os nomes dos pesos para torná-los mais claros: Book passou a Light e Light foi renomeado Extra-Light. Além disso, não houve outras alterações. Expressway Soft permaneceu uma variante secundária, nunca muito usada, mas, para mim, foi um experimento de como ajustes sutis na geometria podiam mudar o clima de um design utilitário.

Fabian



Lancei Fabian em 7 de março de 2000. Era uma fonte manuscrita construída, pensada para transmitir um estilo tecnológico dos anos 1950. O nome veio do cantor Fabian.

Originalmente, distribuí Fabian com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em agosto de 2020, coloquei-a em domínio público.

Fadgod



Lancei Fadgod em 7 de janeiro de 1999. Era um experimento para levar o design Art Déco geométrico ao extremo, usando quase exclusivamente formas triangulares. Usei um único triângulo como matriz, copiando-o e redimensionando-o para manter os ângulos consistentes em todo o alfabeto. O resultado foi um conjunto de formas de letras duras e angulosas, intercaladas com serifas latinas pontiagudas. Embora a abordagem triangular pudesse sugerir uma ligação com o logotipo do Def Leppard, minha intenção estava mais próxima de uma estética lounge estilizada. O elemento de taça de martíni surgiu da mesma lógica triangular; não foi planejado, mas apareceu naturalmente com a repetição desse motivo.

Uma característica que distinguia Fadgod eram seus versaletes. Em vez de se comportarem como minúsculas tradicionais, eles ficavam centralizados verticalmente em relação às maiúsculas, criando um ritmo em camadas quando combinados. Sua finalidade era estilística, e não funcional, acrescentando variedade a formas que, de outro modo, seriam rígidas. O espaçamento e os ajustes de pares eram difíceis por causa da geometria incomum e, cerca de dez anos após o lançamento, voltei a trabalhar nas métricas. Nessa revisão, também ajustei alguns contornos e acrescentei pontuação e acentos adequados para tornar a fonte mais completa.

O nome Fadgod era deliberadamente ambíguo. Poderia significar uma divindade que presidia modas passageiras, ou ele próprio poderia ser um capricho passageiro; deixei a interpretação em aberto. Lancei Fadgod com uma licença gratuita de desktop para uso

comercial e, em novembro de 2022, coloquei-a em domínio público. Ela não foi adotada em projetos notáveis, mas, para mim, foi um estudo de até onde uma única ideia geométrica podia ser levada.

Failed Attempt



Lancei Failed Attempt em 16 de janeiro de 1999. Era uma fonte baseada em pixels que incorporava espaços intencionais entre os quadrados. O nome refletia minha sensação de que o design não atendia plenamente aos objetivos que eu tinha em mente.

Originalmente, distribuí Failed Attempt com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em novembro de 2022, coloquei-a em domínio público.

Fake Receipt



Lancei Fake Receipt em 28 de outubro de 1997. Meu objetivo era captar a aparência de baixa resolução dos recibos de caixas registradoras do fim do século XX. Construí a fonte sobre uma grade irregular, ligeiramente desalinhada, usando elipses sobrepostas. Para construir os caracteres, primeiro criei um bloco de pontos sólidos, copiei-o para cada posição de glifo e depois removi os pontos indesejados até a forma da letra aparecer. O processo deixava irregularidades que reforçavam a aparência barata de impressão matricial.

Em 16 de janeiro de 1999, publiquei uma nova versão com acentos adicionais para idiomas de base latina. Outra atualização veio em 9 de maio de 2012, refinando ainda mais os acentos, ampliando a cobertura de idiomas e acrescentando uma pontuação mais completa. Essa atualização também melhorou as métricas verticais para que a fonte se comportasse de maneira mais consistente entre softwares.

Fake Receipt teve um uso de grande visibilidade logo no início, no álbum Willennium, de Will Smith, de 1999, com direção de arte de Aimée Macauley e fotografia de Reisig & Taylor. Embora fontes raramente sejam creditadas nas embalagens de álbuns, o padrão irregular de pontos da capa corresponde à versão original da fonte.

Inicialmente, lancei Fake Receipt com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em abril de 2024, coloquei-a em domínio público, tornando-a livremente disponível para qualquer pessoa usar ou adaptar.

Fenwick



Lancei Fenwick em 8 de maio de 2004 como uma família com vários estilos. Ela foi construída a partir de Silentina, que, por sua vez, havia sido inspirada na fonte de metal Pastel. Eu admirava como Pastel mantinha uma presença forte mesmo sem suas serifas e queria que Fenwick tivesse uma qualidade semelhante — elegante, mas adaptável a contextos modernos. O nome veio de Fenwick, uma pequena cidade perto de Niagara Falls, cidade em que eu morava na época, e ligava o projeto a um lugar específico da minha vida.

Em 12 de maio de 2021, publiquei uma grande atualização. As alternativas estilísticas foram reformuladas para facilitar seu acesso em aplicativos como InDesign, no Stylistic Set 1. Um A alternativo invertido foi acrescentado em ss02. Refinei vários contornos, corrigindo erros de curvas que às vezes causavam problemas de exibição, principalmente no estilo Olden. O recurso de frações OpenType foi ampliado para lidar com sequências longas como 13/64 ou 199/200. Também acrescentei sinais de prima adequados e melhorei as aspas angulares. Ao mesmo tempo, removi alguns caracteres obsoletos, incluindo L com ponto e E com breve, e eliminei glifos desnecessários na variante Olden.

A versão 4.2, lançada em 29 de outubro de 2024, fez ajustes menores. A maior parte do trabalho envolveu correções nos nomes internos para que os estilos fossem ordenados de maneira consistente nos menus de fontes. Fenwick não teve uso amplo, mas a considero um exercício sólido de adaptar a elegância do início do século XX à tipografia digital moderna. Desde o primeiro lançamento, disponibilizei o estilo Outline, inteiramente em maiúsculas, com uma licença gratuita de desktop para uso comercial, enquanto o restante da família permaneceu sob condições padrão.

Filepile



Lancei Filepile em 28 de novembro de 2002. Era uma fonte baseada em pixels com sombra projetada, criada para a comunidade on-line File Pile. File Pile era um fórum dos primeiros tempos da internet em que os membros compartilhavam mídia em grupos temáticos chamados “piles”. O design se baseava vagamente no logotipo do

fórum. Ao contrário da maioria das minhas fontes, Filepile nunca foi distribuída no meu site e permaneceu exclusiva daquela comunidade durante seus anos de atividade.

Originalmente, distribuí Filepile com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em agosto de 2020, coloquei-a em domínio público.

First Blind 2



Apresentei First Blind 2 em 31 de março de 1999. Ela foi pensada como uma continuação de um design anterior e consistia em um alfabeto inteiramente em maiúsculas, com construção irregular. Algumas letras incluíam pequenas extensões semelhantes a asas, e o desenvolvimento das formas no conjunto era desigual. O nome "First Blind 2" não tinha nenhum significado específico.

Originalmente, lancei a fonte gratuitamente. Em agosto de 2020, coloquei-a em domínio público.

Fledgling



Lancei Fledgling em 7 de maio de 2016. O design veio do meu interesse por Binner Gothic, uma fonte sem serifa condensada de cerca de 1900 que havia ressurgido no fim dos anos 1980. Eu queria revisitar esse território, mas evitar algo que se parecesse demais com a própria Binner Gothic. Em vez disso, recorri a ideias gerais de Art

Déco, equilibrando cinturas altas e baixas e dando altura extra às ascendentes. O resultado foi um design condensado com altura-x baixa, cintura alta e curvas suaves, compacto o bastante para funcionar onde há pouco espaço.

A família foi lançada completa, com oito pesos e oblíquos. Em comparação com minha fonte anterior Gameness, que também fazia referência a Binner Gothic, as diferenças são sutis. Gameness tinha um A desconectado, com a barra transversal na linha de base; Fledgling usava um A mais convencional. Também incluí um conjunto completo de minúsculas, algarismos de estilo antigo e ampliei o conjunto de caracteres para cobrir grego e cirílico.

Em 30 de outubro de 2024, a versão 1.1 reorganizou os nomes dos pesos: Book passou a Light, Light foi renomeado Extra-Light e Extra-Light passou a Thin. Essa mudança alinhou os nomes aos das minhas outras famílias. Desde o início, lancei o estilo Semi-Bold com uma licença gratuita de desktop para uso comercial, e ele continua disponível nessas condições. Fledgling nunca conquistou muita adesão num mercado concorrido, mas permanece uma exploração plenamente realizada do design de fontes sem serifa condensadas do início do século XX, com elementos Art Déco.

Fluctuation



Lancei Fluctuation em 26 de abril de 2013. O design foi influenciado pelas formas industriais que eu via diariamente em aparelhos e móveis — condicionadores de ar, ventiladores e até os contornos de cadeiras. Eu queria traduzir aquela sensação de construção sólida e confiável numa fonte. Uma característica recorrente era um leve

arco no topo do n minúsculo, que se tornou um motivo em boa parte do alfabeto. Outra era o arco de catedral usado no A, que criava espaço nos pesos mais pesados e se repetia no V. O W foi mais difícil; em Fluctuation, acabou lembrando um U largo com um I no meio, uma solução de compromisso que surgiu ao testar como a forma do arco poderia ser adaptada.

A família foi lançada completa, com vários pesos e itálicos. Desenhei as formas das letras para parecerem funcionais e estáveis, tomando emprestadas as curvas suaves e os detalhes estruturais de produtos domésticos. A influência não se limitava a alguns caracteres — aqueles arcos industriais e geometrias suavizadas percorriam boa parte do design, dando-lhe uma aparência consistente.

A versão 1.1, lançada em 30 de outubro de 2024, reorganizou os nomes dos pesos para torná-los mais claros: Book passou a Light, Light foi renomeado Extra-Light e Extra-Light passou a Thin. Essa foi a única mudança; não houve atualizações anteriores nem alterações nos contornos. Fluctuation sempre foi distribuída como uma família licenciada, sem oferecer pesos gratuitos. Ela não teve uso significativo, mas, para mim, foi um estudo de como o design de produtos industriais pode influenciar as proporções e curvas de uma fonte.

Fluoride Beings



Quando lancei Fluoride Beings em 24 de setembro de 1997, ela era essencialmente um experimento com efeitos de perspectiva aplicados à minha fonte Fragile Bombers. A fonte tem um design angular em que os topos das letras parecem grandes e largos,

enquanto as bases parecem pequenas e estreitas. A versão original tinha um ângulo extremo que a tornava impraticável para qualquer uso real. Mais tarde, criei uma nova versão com um ângulo menos extremo e ajustei o espaçamento para torná-la mais utilizável. No entanto, ainda a considero um experimento fracassado. Fluoride Beings foi inicialmente lançada com uma licença gratuita de desktop para uso comercial e agora está em domínio público. Apesar dessas atualizações, não consigo realmente imaginar alguém encontrando um uso prático para essa fonte. Ela serve como lembrete de que nem todos os experimentos de design levam a resultados bem-sucedidos.

Flyswim



Lancei Flyswim em 1º de maio de 2007. Na época, havia uma tendência de letreiramento com aparência áspera, informal e desenhada à mão, como se tivesse sido rabiscado rapidamente. Para criar o efeito, imprimi minha fonte Gnuolane e a calquei a lápis, acrescentando sombras projetadas para dar mais dimensão às letras. Mantive o decalque deliberadamente solto e depois usei uma borracha para desgastar as linhas, para que não parecessem limpas demais. Depois de digitalizar os desenhos, acrescentei um efeito simulado de granulação de filme para deixar a textura ainda mais áspera. O resultado foi uma fonte de um único estilo que parecia plausivelmente feita à mão.

Flyswim também incluía ligaduras personalizadas para substituir automaticamente certos pares de letras. Esse recurso ajudava a quebrar a repetição e fazia o letreiramento parecer menos mecânico. O nome veio de um verbete de curta duração do Urban Dictionary, datado de 18 de abril de 2007, que definia “flyswim” como mover o

corpo em várias direções em gravidade suspensa durante precipitação intensa. Escolhi-o por ser incomum e porque sabia que provavelmente não permaneceria no uso corrente.

Inicialmente, Flyswim não teve muita adoção. Depois que entrou para a coleção de fontes Creative Cloud da Adobe, começou a aparecer com mais frequência em trabalhos cotidianos de design, embora não em projetos notáveis. Em 25 de junho de 2021, atualizei a fonte para remover caracteres obsoletos, melhorar as métricas verticais para uso entre navegadores e refinar alguns contornos. A fonte sempre foi inteiramente licenciada; nenhuma versão gratuita foi oferecida.

Folder



Lancei Folder em 7 de novembro de 2005 em resposta a uma encomenda da BBC para suas transmissões educativas. O objetivo era criar uma fonte que enfatizasse, acima de tudo, clareza e legibilidade. Consultei duas referências ao trabalhar nela: Tiresias, uma fonte desenvolvida pelo Royal National Institute of Blind People, em Londres, e o tipo de fonte usado para ensinar letras de forma em livros didáticos infantis. Elementos como o 9 de bola e haste e a descendente enrolada do q vieram diretamente dessa influência educativa. Também incluí quatro alternativas estilísticas: um J sem a serifa superior, um q de cauda reta e dois 9 alternativos — um com construção de bola e haste e outro com uma haste curva convencional.

A família foi lançada com Regular, Italic, Bold e Bold-Italic. Nunca foi lançada como fonte gratuita; desde o início, teve licenciamento comercial. O design sempre foi simples e sem adornos, refletindo seu uso pretendido na programação infantil, em vez de buscar novidade estilística. Para a BBC, essa abordagem atendia à necessidade prática de legibilidade nos meios de transmissão.

Em 4 de junho de 2021, atualizei Folder. Nessa revisão, substituí as aspas esquerdas invertidas — às vezes chamadas de painter's quotes — por aspas adequadas, embora as versões antigas continuem acessíveis em Unicode 201B e 201F. Acrescentei sinais de prima em Unicode 2032 e 2033, removi caracteres obsoletos como L com ponto e E com breve, ajustei os pares e refinei as métricas verticais aumentando a escala. Fora de seu papel original na BBC, Folder teve pouco uso mais amplo, mas permanece um design claro e prático voltado a contextos de ensino e acessibilidade.

Foo



Lancei Foo em 9 de julho de 1996, depois que alguém num grupo da Usenet me pediu algo parecido com o letreiramento de uma capa da Rolling Stone com os Foo Fighters. Na época, eu não sabia que a referência era Showcard Gothic, um design bastante novo de Jim Parkinson. Em vez disso, consultei meu guia de letreiramento Speedball e construí Foo a partir dele; sem dúvida, era o mesmo material de referência. O primeiro lançamento era um design inteiramente em maiúsculas, com cantos pontiagudos. Comparada a Showcard Gothic, Foo era menos refinada; os contornos eram desenhados de maneira mais simples, dando-lhe uma aparência mais solta e menos formal.

Em 19 de abril de 2005, publiquei uma nova versão que acrescentava versaletes e suavizava ligeiramente os cantos. Outra revisão veio em 6 de setembro de 2012, melhorando o espaçamento e os ajustes de pares, acrescentando pontuação e símbolos, introduzindo ajustes de pares baseados em classes e refinando algumas curvas. A atualização mais recente veio em 2 de fevereiro de 2022, concentrando-se em remover caracteres obsoletos, ampliar o recurso de frações OpenType, corrigir aspas invertidas e fazer pequenos refinamentos nos contornos.

Foo foi muito usada durante seu período gratuito; eu a via frequentemente em letreiros. Depois que Showcard Gothic passou a acompanhar o Microsoft Office em 2016, havia pouca razão para escolher Foo em vez do original mais bem desenhado. Foo foi inicialmente lançada com uma licença gratuita de desktop para uso comercial e, em abril de 2024, coloquei-a em domínio público.

Forgotten Futurist



Lancei Forgotten Futurist em 25 de março de 1998 como uma continuação de Hemi Head, que eu havia terminado um mês antes. Enquanto Hemi Head se baseava diretamente nos logotipos de muscle cars Dodge e Plymouth dos anos 1960, Forgotten Futurist eliminava as interrupções, dando às formas uma estrutura mais sólida, com aspecto de blocos. A primeira versão era irregular, mostrando os efeitos do filtro de peso do Fontographer nos traços dos cantos, mas estabeleceu a base do design.

Em 2000, reconstruí a fonte, limpando os contornos anteriores e ampliando-a para uma pequena família: Regular, Italic, Bold, Bold-Italic e um estilo Shadow com contornos e sombra projetada. Todos eram gratuitos. Nos anos 2010, ampliei Forgotten Futurist para uma família de dez estilos. Usando o Regular melhorado como base, reconstruí Shadow e acrescentei Hairline, Thin, Extra-Light, Light, Semi-Bold, Heavy e Black, cada um com itálicos, exceto Shadow. Nesse momento, apenas os quatro estilos básicos continuavam gratuitos; Shadow e os novos pesos tinham licenciamento comercial.

A versão 6.1, lançada em 30 de outubro de 2024, reorganizou os nomes dos pesos para torná-los mais claros: Book passou a Light, Light foi renomeado Extra-Light, Extra-Light passou a Thin e Ultra-Light foi renomeado Hairline. Essa atualização também corrigiu alguns pequenos erros no estilo Shadow. Forgotten Futurist teve uma quantidade razoável de uso em videogames, embora nunca tenha alcançado a popularidade de Neuropol. Sempre a vi como um design deliberadamente simples, em contraste com estilos techno mais chamativos.

Fragile Bombers



Lancei Fragile Bombers em 18 de janeiro de 1999 em um único estilo regular. O design era estreito, construído com linhas retas e cantos chanfrados, e pensado para sugerir um clima militarista. O nome refletia esse caráter; deveria insinuar uma atmosfera autoritária ou regimentada.

Em 21 de julho de 2012, ampliei a família acrescentando dois estilos texturizados. Ao mesmo tempo, refinei a versão original. Melhorei o espaçamento e os ajustes de pares, corrigi acentos e pontuação e limpei os contornos. O estilo regular continuou gratuito para uso comercial, mas os acréscimos texturizados tinham licenciamento comercial.

Fragile Bombers apareceu anos depois num contexto de grande visibilidade, em material promocional da série da Amazon The Man in the High Castle. Esse uso veio diretamente da versão gratuita em circulação, e não de uma licença obtida comigo. Fora desse caso, não a vi ser usada em outros projetos notáveis. Em novembro de 2022, coloquei Fragile Bombers em domínio público, tornando todas as versões livremente disponíveis.

Frak



Lancei Frak em 2 de agosto de 1996 como uma das minhas primeiras tentativas de design de fontes. O nome veio do palavrão inventado na série original Battlestar Galactica. Eu queria criar algo deliberadamente bruto, uma fonte que não se parecesse com os estilos de ficção científica bem-acabados que eu costumava ver nos catálogos. Construí-a inteiramente do zero no Fontographer, mantendo as formas pesadas e mecânicas.

Frak tinha um único estilo inclinado. Não fiz nenhum esforço para orientar seu uso ou direcioná-la a um contexto específico; era simplesmente um experimento para ver até onde eu poderia contrariar as noções convencionais de como uma fonte de ficção científica deveria parecer. Por muitos anos, ela permaneceu

inalterada, embora em 2012 eu tenha publicado uma atualização para corrigir problemas de espaçamento, reparar falhas e melhorar acentos e pontuação.

Lancei Frak com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Ela nunca atraiu muita atenção e nunca a vi em uso. Em agosto de 2020, coloquei-a em domínio público, onde continua disponível como um exemplo dos meus primeiros experimentos em design de fontes digitais.

From the Internet



Lancei From the Internet em 2 de abril de 2011 como uma continuação de From the Stars. Enquanto From the Stars era uma família maior e geométrica, com aberturas fechadas e forte caráter de fonte para destaques, From the Internet foi desenhada para ser mais compacta e utilizável em texto. Suavizei as bordas, arredondei os cantos e mantive as larguras mais estreitas para que funcionasse melhor em interfaces de usuário. Os algarismos tinham larguras iguais, em consonância com essa abordagem funcional.

A família era menor, consistindo em Regular, Italic, Bold e Bold-Italic. Desde o início, incluí alternativas estilísticas para o t e o f, para permitir a escolha de formas que se integrassem mais suavemente ao texto. A fonte sempre foi lançada sob licença comercial; nunca ofereci pesos gratuitos.

Em 25 de junho de 2021, atualizei a família. Essa atualização removeu caracteres obsoletos, substituiu aspas invertidas por formas adequadas e melhorou o acesso às alternativas estilísticas em softwares como InDesign. From the Internet não foi adotada em

projetos notáveis, mas permanece como registro da minha tentativa de criar uma companheira de From the Stars adequada a interfaces e capaz de funcionar em texto.

From the Stars



Lancei From the Stars em 10 de novembro de 2010. Era uma fonte sem serifa geométrica influenciada pelo design industrial moderno, especialmente por Eurostile. Eu me sentia atraído pelas aberturas fechadas e proporções compactas de Eurostile e queria desenvolver essa ideia com detalhes voltados a um estilo ultramoderno. A família foi lançada completa, com sete pesos e itálicos.

Em 4 de junho de 2021, atualizei a família removendo caracteres obsoletos, substituindo aspas invertidas por formas adequadas, ampliando o recurso de frações OpenType e corrigindo pequenos problemas nos contornos. Mais tarde, em 30 de outubro de 2024, a versão 1.2 reorganizou os nomes dos pesos para manter a consistência em todo o meu catálogo: Book passou a Light, Light foi renomeado Extra-Light, Extra-Light passou a Thin e Ultra-Light foi renomeado Hairline.

From the Stars sempre teve licenciamento comercial, sem estilos gratuitos. Ela não foi adotada em projetos notáveis, mas, para mim, marcou um momento em que consegui dar um nível mais profissional de acabamento aos meus designs sem serifa, fazendo a ponte entre meu trabalho anterior e famílias posteriores, como Conthrax.

Frozdotre



Lancei Frozdotre em 11 de setembro de 1998. O design surgiu do meu fascínio pelo The Designers Republic e seu trabalho no jogo Wipeout de 1995 para PlayStation. O manual desse jogo me pareceu uma visão do futuro, e eu queria captar parte daquele espírito. Frozdotre era um design techno largo, inteiramente em maiúsculas, com os caracteres nas posições de maiúsculas desenhados muito mais largos que os das posições de minúsculas. As formas tinham ecos do logotipo "worm" da NASA e uma sugestão de katakana japonês. Dei a elas uma leve inclinação para a frente para intensificar o visual futurista.

Originalmente, lancei a fonte com o nome "Frozen Dog Treats", uma referência ao negócio de comida crua para cães dos meus pais. O nome se mostrou pouco prático e às vezes aparecia truncado como "Frozen Dog" nos menus, o que não era ideal. Quando reformulei a fonte no início dos anos 2010, renomeei-a Frozdotre. Essa atualização limpou os contornos, melhorou o espaçamento e acrescentou pontuação, além de um suporte mais amplo a idiomas de base latina.

Frozdotre sempre teve um único estilo. Seu uso era gratuito desde o lançamento até agosto de 2020, quando a coloquei em domínio público. Apesar de ter sido amplamente distribuída, nunca a vi ser adotada em projetos reais. Para mim, ela permanece uma homenagem pessoal a um momento muito específico do design no fim dos anos 1990.

Funboy



Lancei Funboy em 8 de agosto de 2004, pouco depois de voltar da TypeCon em San Francisco. Enquanto estava lá, notei pela cidade um estilo de grafite estreito feito com marcador que chamou minha atenção. Não tirei fotos, mas pratiquei com um marcador de feltro até conseguir captar o mesmo fluxo e energia. O resultado foi Funboy, uma fonte de um único estilo, com traços grossos e ritmo desenhado à mão para evocar aquele letreiramento de grafite.

Para evitar que o letreiramento parecesse mecânico, incorporei ligaduras contextuais. Esses pares alternativos eram substituídos automaticamente durante a digitação, criando a irregularidade e o impulso da escrita manual real. O nome veio de Fun Boy Three, uma banda que eu ouvia nos anos 1980, e gostei de como ele combinava com o tom divertido do design.

Funboy sempre foi uma fonte paga; nunca lancei uma versão gratuita. Em 25 de junho de 2021, publiquei uma atualização que removeu caracteres obsoletos, corrigiu aspas, ajustou as métricas verticais para melhorar a compatibilidade entre navegadores e reparou um recurso OpenType que impedia algumas ligaduras de funcionar corretamente. O próprio design nunca foi refinado além dessas mudanças. Não vi Funboy ser adotada em projetos notáveis, mas ela permanece como minha tentativa de traduzir um estilo de letreiramento vívido das ruas para a forma digital.

Galderglynn 1884

ABCDEFabcdef1234

Lancei Galderglynn 1884 em 11 de janeiro de 2019 como um projeto encomendado por uma agência sueca que representava Jameson Whiskey. A agência havia visto meu trabalho anterior em Galderglynn Esquire, mas precisava de algo adaptado mais diretamente à marca. O briefing pedia uma aparência do século XIX que evocasse os tipos condensados de contornos quadrados frequentemente vistos nas manchetes de jornais daquele período. Para atender a essas necessidades, removi muitas das peculiaridades deliberadas que definiam Esquire e refinei os contornos para obter uma aparência mais limpa e consistente.

A família foi lançada com cinco pesos — Extra-Light, Light, Regular, Demi-Bold e Bold —, cada um disponível nas larguras Normal e Condensed, com itálicos. Também desenhei quatro pesos de estilos Extra-Condensed "Squeeze", embora estes não incluíssem itálicos. Além disso, acrescentei um estilo Shadow baseado em Bold Condensed e dois estilos Engraved baseados em Bold e Bold Condensed. Esses estilos de efeitos davam mais versatilidade à família, fazendo referência a xilogravuras e sombras projetadas comuns na tipografia do século XIX. A encomenda também exigia uma cobertura ampliada de idiomas, incluindo cirílico.

Em 31 de outubro de 2024, a versão 1.1 reorganizou os nomes dos pesos: Condensed Light foi renomeado Squeeze, e os demais pesos foram alinhados aos das minhas outras famílias. Essa atualização também corrigiu uma pequena sobreposição no tcaron, em que o acento em forma de aspa cruzava a haste. Galderglynn 1884 sempre foi um lançamento comercial, sem estilos gratuitos. Ela continua

principalmente associada a Jameson Whiskey, que ainda a usa em embalagens e marketing, e não foi amplamente adotada em outros lugares.

Galderglynn Esquire



Lancei Galderglynn Esquire em 19 de novembro de 2010. Ela foi inspirada nas primeiras fontes grotescas do século XIX, cheias de inconsistências e peculiaridades que lhes davam personalidade. Eu queria captar aquela qualidade desigual, então digitalizei uma grande coleção de grotescas da época, alinhei-as no Photoshop e depois misturei os resultados. Meu conceito era que um aprendiz de tipógrafo havia devolvido descuidadamente caracteres incompatíveis à caixa depois de derrubar uma gaveta de tipos. Para manter esse espírito, deixei o processo um tanto aleatório, mas também escolhi algumas das formas de letras mais peculiares para enfatizar a aparência irregular.

A família foi lançada com sete pesos e itálicos. Usei interpolação para criar a gama, então os pesos mais leves ficaram mais contidos, enquanto o peso mais pesado levava as características excêntricas mais longe. Em 31 de outubro de 2024, a versão 1.3 reorganizou os nomes dos pesos para torná-los mais claros: Book passou a Light, Light passou a Extra-Light e Extra-Light foi renomeado Thin.

Alguns anos depois do lançamento, criei Galderglynn Titling, uma versão inteiramente em maiúsculas. Disponibilizei todos os quatorze estilos de Galderglynn Titling sob uma licença gratuita de desktop para uso comercial, enquanto a família principal continuou paga. Mais tarde, Galderglynn Esquire se tornou a base de Galderglynn

1884, uma encomenda separada. A própria Esquire não foi adotada em projetos notáveis, mas, para mim, foi uma maneira de canalizar a imprevisibilidade da impressão do século XIX para uma família digital moderna.

Gameness



Lancei Gameness em 10 de julho de 2010. A ideia veio do letreiramento da arte da caixa de Final Fantasy Legend para Game Boy, que me lembrava Binner Gothic, uma fonte muito usada no fim dos anos 1980 e início dos anos 1990. Eu queria captar parte daquele caráter condensado inspirado no Déco sem copiá-lo, então criei uma fonte estreita para destaques, com formas de letras altas e aerodinâmicas.

Uma das características marcantes era o S excepcionalmente alto, que dava ao design uma silhueta peculiar. Essa forma causava problemas quando dois caracteres S apareciam juntos e quando era necessário acomodar acentos acima dela, então criei formas alternativas e as programei para aparecer automaticamente onde fossem necessárias. Também incluí um A alternativo com barra. Gameness foi originalmente lançada em um único estilo inteiramente em maiúsculas e permaneceu inalterada por quase dezesseis anos.

Concluí Gameness 2.000 em 28 de junho de 2026. Foi uma revisão completa que ampliou o Regular original para uma família de oito pesos: Thin, Extra-Light, Light, Regular, Semi-Bold, Bold, Heavy e

Black, cada um com um itálico correspondente. Desenhei minúsculas pela primeira vez e refinei as maiúsculas para torná-las mais consistentes, preservando o caráter alto e estreito do design original. Os itálicos usam um ângulo suave de 7,13 graus, que mantém suas formas limpas e ajuda a preservá-las bem nas telas.

Reconstruí o espaçamento e os ajustes de pares, redesenhei os acentos e ampliei o suporte a idiomas de base latina. O ponto, a vírgula, as aspas e as aspas angulares foram revisados, enquanto o antigo zero pontuado foi substituído por uma forma que funciona de maneira mais consistente em toda a gama de pesos. Os símbolos monetários e matemáticos foram atualizados, o recurso de frações foi melhorado e alguns símbolos menos úteis foram removidos. As métricas verticais também foram ajustadas para acomodar o conjunto maior de caracteres.

O A alternativo com barra continua disponível, mas o transferi do antigo recurso *salt* para o conjunto estilístico 1, onde é mais fácil acessá-lo nos aplicativos atuais. Os pares automáticos de S que se encaixam um no outro também continuam presentes, agora acompanhados de pares correspondentes de s minúsculo. Apesar da dimensão da reconstrução, a ideia central continua a mesma: uma fonte esguia para destaques, de inspiração Déco, moldada pelas minhas lembranças das primeiras embalagens do Game Boy e da tipografia do fim dos anos 1980 e início dos anos 1990.

Gargle



Lancei Gargle em 13 de janeiro de 2015 como uma fonte desenhada à mão para diálogos de quadrinhos. O objetivo era criar algo no espírito das tirinhas de jornal, especialmente Calvin and Hobbes. Para construí-la, primeiro criei fontes-modelo vetoriais com espaçamento, ajustes de pares, acentos e programação OpenType para alternar variações já concluídos. Depois imprimi os contornos em tamanho grande com tinta ciano clara, calquei-os com um marcador de ponta arredondada, digitalizei os resultados e usei o Photoshop para remover as linhas ciano. Após a vetorização automática, redimensionei e alinhei manualmente cada glifo sobre os originais, fazendo a limpeza em seguida. Era um processo repetitivo, mas dava às letras uma qualidade irregular e artesanal.

A família incluía três larguras, cada uma com Regular, Italic, Bold e Bold-Italic. Acrescentei uma regra OpenType para que um I com serifa aparecesse quando usado como inicial ou como possessivo singular. Também incluí códigos curtos baseados em ligaduras para produzir símbolos de quadrinhos, como bigodes, caveiras, raios, rabiscos e estrelas. Eu havia pensado Gargle para letreiramento de quadrinhos, mas as linhas do marcador ficaram mais leves do que eu esperava, limitando sua utilidade para essa finalidade.

Gargle foi inicialmente lançada com uma licença gratuita de desktop para uso comercial e distribuída por sites de fontes gratuitas. Em abril de 2024, coloquei-a em domínio público. Ela não foi amplamente adotada, e não a vi ser usada em quadrinhos profissionais ou outros projetos notáveis. Aqui está uma lista dos códigos curtos para os símbolos; eles também funcionam em outros idiomas!

<< >> = bigodes

((swirl)) = uma espiral... útil para disfarçar palavrões

((zigzag)) = um rabisco vertical de raiva

((skull)) = uma caveira com ossos cruzados (versão sólida nos estilos bold)

((scribble)) = um rabisco entrecruzado

((cloud)) = uma nuvem branca com raio (nuvem preta nos estilos bold)

((scrawl)) ou ((scribble2)) = um rabisco longo e horizontal. (mais raivoso nos estilos bold)

((lightning)) = um raio (versão sólida nos estilos bold)

((!!!)) = um grupo de três pontos de exclamação pesados (versão sólida nos estilos bold)

((knife)) = uma adaga (versão sólida nos estilos bold)

((star)) = uma estrela grande (versão sólida nos estilos bold)

((star2)) = uma estrela média (versão sólida nos estilos bold)

((star3)) ou ((stars)) = duas estrelas pequenas (versão sólida nos estilos bold)

Gaz



Lancei Gaz em 25 de agosto de 2009. O design se baseava nos estilos de letreiramento de traços tubulares comuns em placas de postos de gasolina de meados do século XX. Eu queria captar sua aparência industrial, com ângulos pontiagudos e cantos arredondados. Para reforçar essa ligação, fiz os versaletes ligeiramente mais largos que as maiúsculas, um detalhe que eu havia notado no letreiramento de placas antigas.

A família foi lançada completa, com sete pesos e itálicos, além de cinco estilos texturizados "engordurados". Para criar essas texturas, montei um processo no Photoshop usando várias camadas de bitmaps granulados deslocados em direções diferentes. Cada caractere era copiado do FontLab, texturizado no Photoshop, convertido para 1 bit, vetorizado automaticamente e depois limpo manualmente antes de voltar ao FontLab. O sistema era ineficiente, mas produzia texturas irregulares e não repetitivas que combinavam com o design.

Em 25 de maio de 2021, atualizei Gaz removendo caracteres obsoletos, refinando contornos, acrescentando sinais de prima, ampliando o recurso de frações OpenType e substituindo aspas invertidas. A versão 2.1, lançada em 31 de outubro de 2024, reorganizou os nomes dos pesos: Book passou a Light, Light foi renomeado Extra-Light, Extra-Light passou a Thin e Ultra-Light foi renomeado Hairline. Gaz sempre teve licenciamento comercial, sem estilos gratuitos. Não a vi ser adotada em projetos notáveis, mas, para mim, permanece um exercício de traduzir a aparência da sinalização industrial antiga para uma família digital completa.

Gendouki



Lancei Gendouki em 6 de julho de 2006. O design foi inspirado na ideia de painéis de acesso de espaçonaves, então introduzi linhas de estêncil semelhantes a filamentos que atravessavam as formas das letras. O nome vem da palavra japonesa para “motor”, escolhida para refletir a sensação mecânica e de projeto técnico que eu buscava. Ela sempre foi pensada para destaques — especialmente fundos de estética techno ou capitulares —, e não como uma fonte prática para texto.

A fonte tinha um único estilo e sempre teve licenciamento comercial por meio dos distribuidores habituais. Em 18 de junho de 2021, publiquei uma atualização para remover caracteres obsoletos, substituir aspas esquerdas invertidas por aspas adequadas (mantendo as antigas acessíveis por Unicode) e ajustar as métricas verticais para compatibilidade com navegadores. Os próprios contornos não foram alterados.

Olhando para trás, Gendouki pode ser vista como um exemplo de hipermodernismo no design de fontes. As formas são abstrações recursivas tanto de letras quanto de formas de estêncil, reduzidas a tal ponto que se aproximam da ilegibilidade. Isso era deliberado: o objetivo era testar quanto uma forma poderia ser reduzida e ainda funcionar como uma letra reconhecível. Não a vi ser adotada em projetos notáveis, mas ela permanece um dos meus experimentos mais extremos de abstração.

Geoparody



Lancei Geoparody em 4 de abril de 2000. Ela se baseava na fonte Anonymous usada no programa Jeopardy!, e minha primeira versão tinha um único estilo, correspondente ao que mais tarde se tornou o peso Heavy. Esse lançamento original era gratuito para uso comercial.

Nos anos 2000, ampliei Geoparody para uma família maior, com pesos de Ultra-Light a Heavy, cada um com itálicos. Os pesos adicionais foram interpolados entre novas matrizes leves e o estilo pesado original. Para oferecer uma ligação mais próxima com a aparência de Anonymous, incluí conjuntos estilísticos OpenType com formas alternativas. Quando reestruturei a família, redefini o peso "Regular" e tornei Regular e Heavy gratuitos para uso comercial, enquanto o restante da família tinha licenciamento comercial.

A fonte se chamava originalmente Gyparody, uma referência a uma paródia de Jeopardy! em Animaniacs. Em 2021, mudei o nome para Geoparody depois de perceber que "gyp" tem origens discriminatórias. Em 31 de outubro de 2024, a versão 4.1 atualizou os nomes dos pesos para manter a consistência em todo o meu catálogo — Book passou a Light, Light foi renomeado Extra-Light e Ultra-Light passou a Thin — e acrescentou o caractere de seção (§).

Geoparody permaneceu, em grande parte, uma família discreta, embora tenha aparecido num projeto notável: foi usada na capa do álbum Show Me Your Tears, de Frank Black and the Catholics, de 2003, criada por Jean Black.

GGX88



Lancei GGX88 em 30 de março de 2010, depois de receber uma encomenda para desenhar uma fonte para um aparelho de streaming de televisão. O cliente queria algo com proporções semelhantes às de Helvetica, mas precisei adaptar o design às limitações técnicas do hardware. Um dos principais desafios era o autohinting do sistema, que eu não podia controlar diretamente. Para reduzir erros de renderização em tamanhos pequenos, garanti que todas as compensações ópticas além das linhas de alinhamento fossem idênticas, o que significava nivelar as alturas de letras redondas como O e o. Também abri o espaçamento para melhorar a legibilidade em telas de TV de baixa resolução e simplifiquei alguns detalhes, como usar um t minúsculo em forma de cruz no lugar de uma forma enrolada.

A encomenda não era exclusiva, então a família foi lançada comercialmente ao mesmo tempo. Ela saiu com sete pesos e itálicos, embora o cliente só precisasse de Regular, Italic, Bold e Bold Italic para a interface. O restante da família foi disponibilizado pelos canais normais de varejo.

Em 31 de outubro de 2024, a versão 2.1 reorganizou os nomes dos pesos para alinhá-los aos das minhas outras famílias: Book passou a Light, Light foi renomeado Extra-Light, Extra-Light passou a Thin e Ultra-Light foi renomeado Hairline. Desde então, GGX88 foi vendida para outros projetos de interface de usuário além do aparelho original. O nome era intencionalmente sem significado, escolhido para soar técnico e neutro, em consonância com fontes criadas para funções práticas, e não para uma identidade de marca abrangente.

GGX89



Lancei GGX89 em 8 de janeiro de 2022 como uma derivação de GGX88 voltada a destaques. Enquanto GGX88 foi desenhada para uso funcional em interfaces de usuário, GGX89 foi construída para cabeçalhos e composições em grande escala. O design veio diretamente de Coolvetica: quando ampliei aquela família, criei versões alternativas de algumas de suas letras menos convencionais, como o t minúsculo enrolado. Essas alternativas foram excluídas da versão final de Coolvetica, mas as reaproveitei em GGX89. Fora essas substituições, os contornos são praticamente idênticos aos de Coolvetica.

A família seguia exatamente a estrutura de Coolvetica, com a mesma gama de pesos e larguras, e foi distribuída pelos canais comerciais habituais. Ao contrário de GGX88, projetada para telas de televisão, GGX89 tinha espaçamento e ajustes de pares extremamente apertados para maximizar o impacto em tamanhos grandes. Essa mesma característica a torna inadequada para texto corrido, mas eficaz em destaques, nos quais um espaçamento compacto pode acrescentar tensão e energia.

Em 1º de novembro de 2024, a versão 1.1 reorganizou os nomes dos pesos para seguir as convenções das minhas outras famílias: Book passou a Light, Light foi renomeado Extra-Light, Extra-Light passou a Thin e Ultra-Light foi chamado Hairline. A atualização também mudou a ordem dos nomes para peso antes de largura, de modo que um estilo como Condensed Bold passou a Bold Condensed nos menus. GGX89 nunca teve versões gratuitas e não a vi em uso

notável, mas permanece disponível como uma opção com licença comercial para quem quer uma alternativa mais rigorosa e convencional a Coolvetica.

Ghostmeat



Lancei Ghostmeat em 1º de dezembro de 1997. Era uma fonte larga de letras cartunescas e infladas, criada com um estilo divertido, mas ligeiramente sinistro. Acrescentei camadas separadas de frente e fundo para permitir a aplicação de efeitos de cor. O nome veio do videogame *Final Fantasy Adventure* (*Seiken Densetsu* no Japão), em que "ghost meat" era um de vários itens que podiam ser consumidos para mudar o tipo de um personagem.

Originalmente, distribuí Ghostmeat com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em novembro de 2022, coloquei-a em domínio público.

Giant Tigers



Apresentei Giant Tigers em 20 de outubro de 1997. O design começou com uma digitalização de Alternate Gothic de um catálogo de tipos de metal. Apliquei efeitos de desfoque e listras no Photoshop e em software da Alien Skin, produzindo uma aparência texturizada e listrada. O nome veio de Giant Tiger, uma rede canadense de lojas de desconto, embora não tivesse relação com o design.

Originalmente, distribuí Giant Tigers com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em agosto de 2020, coloquei-a em domínio público.

Gildabeth



Lancei Gildabeth em 1º de julho de 2023. O design se baseava em duas fontes ornamentadas do fim do século XIX: Campanile, criada por William W. Jackson e patenteada em 1879, e Attic, uma companheira mais leve de Herman Ihlenburg. Minha abordagem era semelhante à que eu havia usado antes em Telemachus — pegar um modelo elaborado e decorativo e retrabalhá-lo para uso contemporâneo. Em Gildabeth, isso significava simplificar as formas para uma estrutura sem serifa, mantendo algumas das qualidades vitorianas e eduardianas na modulação dos traços e nas proporções estreitas.

A família consiste em seis pesos, de Thin a Extra-Bold, cada um com oblíquos. Ela foi lançada completa e não foi atualizada desde então. Gildabeth sempre foi um lançamento comercial, oferecido pelos meus canais normais de varejo, sem estilos gratuitos.

Seu lançamento coincidiu com um contexto mais amplo do design em que estilos maximalistas começavam a substituir o minimalismo que havia dominado por anos. Embora esse contexto desse certa relevância à fonte, até agora não a vi ser adotada em projetos notáveis. Para mim, ela permanece um exemplo de adaptar modelos históricos ornamentados a um sistema moderno sem serifa.

Glazkrak



Lancei Glazkrak em 10 de junho de 1996. Foi uma das minhas primeiras fontes, construída sobre um alfabeto com aspecto de blocos, provavelmente influenciado por Eurostile. Para criar a textura de vidro quebrado, desenhei numerosos polígonos à mão, em vez de depender de filtros. A intenção era dar ao design uma aparência áspera, influenciada pelo punk.

Originalmente, distribuí Glazkrak com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em novembro de 2022, coloquei-a em domínio público.

Gleaming the Cube



Lancei Gleaming the Cube em 11 de agosto de 2010. O projeto começou como uma encomenda de uma empresa de produtos para animais de estimação que queria algo vagamente inspirado no letreiramento pseudo-grego de restaurantes. Enquanto eu trabalhava, o design tomou outra direção e acabou refletindo o estilo irregular e exagerado que eu lembrava dos anúncios de skate do fim dos anos 1980 e início dos anos 1990. O nome veio do filme de skate Gleaming the Cube, de 1989, que combinava com as referências culturais que já moldavam o design.

A fonte foi lançada em um único estilo. Para reforçar a estética do skate, desenhei-a para que maiúsculas tanto no início quanto no fim das palavras produzissem o efeito mais marcante. Também incluí ligaduras especiais, programadas tanto nas ligaduras padrão quanto nas alternativas contextuais, para criar combinações únicas. Além disso, acrescentei um conjunto de símbolos de cerca de 1990, codificados na Private Use Area, que podem ser acessados numa paleta de glifos.

Em 18 de junho de 2021, publiquei uma atualização que corrigiu inconsistências, removeu caracteres obsoletos, ajustou as métricas verticais e ampliou o recurso de frações OpenType. Também acrescentei um conjunto estilístico que agrupava os símbolos extras com formas alternativas de letras. Gleaming the Cube sempre teve licenciamento comercial e não foi adotada em projetos notáveis, mas permanece como registro da minha tentativa de canalizar a cultura do skate e das marcas "extremas" para uma fonte.

Gloss



Lancei Gloss em 13 de janeiro de 2010. O design foi inspirado em fontes manuscritas de metal de meados do século XX, especialmente Champion, mas eu queria levá-lo a uma aparência mais teatral. Acrescentei efeitos de tinta escorrendo, programados como ligaduras OpenType, de modo que a fonte produzia conexões irregulares e fluidas quando certas combinações de letras apareciam. Isso dava à fonte manuscrita uma qualidade desgastada e estilizada que a distinguia de recriações mais tradicionais.

Gloss era voltada a trabalhos decorativos de destaque, e não ao uso cotidiano em texto, e reconheci desde o início que ela atrairia um público muito específico.

Em 18 de junho de 2021, atualizei Gloss para remover caracteres obsoletos, corrigir erros de contorno, ajustar larguras e melhorar as métricas verticais. Nenhum recurso ou ampliação adicional foi acrescentado. Não vi Gloss ser adotada em projetos notáveis, mas ela permanece um exemplo do meu interesse em combinar modelos antigos com efeitos experimentais.

Glyxonite



Lancei Glyxonite em 20 de maio de 2023, depois de um dos processos de design mais trabalhosos que já realizei. A ideia começou com o logotipo do jogo Galaxian, de Tadashi Yamashita, que, por sua vez, se baseava no letreiramento peculiar de Roger Dean. O trabalho de Dean para bandas como Yes, Asia e Uriah Heep ajudou a definir o mundo visual do rock progressivo, e a semelhança entre o logotipo de Galaxian e o design de Dean para Greenslade me deu um vocabulário visual mais amplo ao qual recorrer.

O desafio era que não existe um único "alfabeto Roger Dean" consistente. Sua abordagem mudava de projeto para projeto, e seu logotipo mais famoso, o de Yes, é inteiramente em minúsculas. Precisei localizar e analisar cada maiúscula que consegui encontrar e então decidir como traduzi-las para um sistema coeso. A verdadeira dificuldade estava em equilibrar curvas com rupturas abruptas de bordas duras, uma característica que tornava o próprio logotipo de

Galaxian tão marcante. Construí a fonte por meio de esboços, sobreposições, digitalização e limpeza até que ela começasse a funcionar como uma fonte utilizável para destaques.

Glyxonite foi concebida exclusivamente como uma fonte para destaques, destinada a logotipos, cartazes ou outros contextos em que um estilo marcante e de outro mundo seja adequado. Nunca foi distribuída gratuitamente; lancei-a como uma fonte comercial e não a atualizei desde então. Até hoje, não tenho conhecimento de usos notáveis. Para mim, o valor estava no próprio processo — uma exploração que reunia a história dos jogos de fliperama e a estética do rock progressivo num único conjunto de formas de letras.

Gnuolane



Lancei Gnuolane em 25 de janeiro de 2007 com o objetivo de contrariar a onda de fontes sem serifa minimalistas que dominava a tipografia na época. Recorri a grotescas do início do século XX, como Franklin Gothic, incorporando as proporções superelípticas encontradas em designs de meados do século, como Microgramma e Univers. Para distingui-la, dei às ascendentes terminais inclinados; a decisão vinha do meu trabalho anterior em Blue Highway e Expressway, mas aqui a usei mais deliberadamente para dar personalidade a uma fonte sem serifa que, de outro modo, seria simples.

Desenhei a família em cinco pesos com itálicos e, mais tarde, acrescentei dois estilos texturizados. No lançamento, apenas o peso Regular era oferecido com uma licença gratuita para uso comercial.

Essa decisão era intencional; eu queria conquistar adesão e visibilidade para o design, pois já planejava criar duas derivações. Os outros pesos sempre foram vendidos comercialmente.

Gnuolane foi concebida principalmente como uma fonte para destaques, embora eu a imaginasse funcionando em trechos curtos de texto publicitário em tamanhos maiores. Ela não alcançou amplo reconhecimento, mas teve um desempenho suficiente para justificar a ampliação. Em 18 de junho de 2021, fiz uma atualização técnica, removendo caracteres obsoletos, corrigindo inconsistências, melhorando frações, acrescentando sinais de prima e refinando contornos. Em 1º de novembro de 2024, a versão 2.1 trouxe um novo sistema de nomes: Book foi renomeado Light, Ultra-Light passou a Thin e "Grind Bold" passou a "Bold Grind" para melhorar a consistência nos menus. Esses ajustes mantiveram a família utilizável nos ambientes modernos e forneceram uma base para suas variantes, Gnuolane Jump e Gnuolane Stencil.

Gnuolane Jump



Lancei Gnuolane Jump em 27 de abril de 2010 como uma variação divertida da Gnuolane original. O objetivo era introduzir um efeito saltitante que evocasse o letreiramento dinâmico das capas de discos de jazz e rock de meados do século XX. Ornette!, de Ornette Coleman, de 1961, foi um exemplo que estudei de perto; outro foi Free Wheeling, do Ted Brown Sextet, que encontrei numa venda de garagem. Também me lembrava de ter visto Caravan, de Eddie Layton, nas caixas de discos anos antes. Esses discos frequentemente

usavam fontes sem serifa comprimidas que subiam e desciam ao longo da linha de base, e eu queria captar esse mesmo ritmo numa fonte.

Tecnicamente, o efeito era fácil de implementar. Usei ligaduras OpenType para substituir dígrafos e trígrafos comuns por glifos alternativos, criando a ilusão de letras saltando para cima e para baixo. Essa abordagem dava um movimento vivo às palavras sem exigir ajustes manuais de quem usasse a fonte. Ao contrário do peso Regular de Gnuolane, nenhum estilo de Gnuolane Jump foi oferecido gratuitamente; ela foi lançada exclusivamente como um produto comercial.

Gnuolane Jump sempre foi pensada como uma fonte para destaques. Eu a imaginava em manchetes, cartazes ou designs de tema retrô que precisassem de um toque de energia antiga. Não a vi ser usada em projetos notáveis, mas o design permanece um experimento de aplicar a estética das capas de discos à tipografia digital. Em 18 de junho de 2021, atualizei a fonte para corrigir inconsistências, remover caracteres obsoletos e ajustar as métricas verticais. A versão 1.2, lançada em 2024, refinou a exibição nos menus de estilos e corrigiu pequenos problemas vetoriais, garantindo que ela continuasse funcionando bem nos ambientes modernos.

Gnuolane Stencil



Lancei Gnuolane Stencil em 4 de setembro de 2008 como uma variação de Gnuolane que introduzia um caráter industrial e militar. Meu objetivo era manter a força do design original, dando-lhe uma qualidade recortada que evocasse o letreiramento de cartazes de

meados do século XX. Em vez de interrupções pesadas e utilitárias, optei por pontes de estêncil muito finas. Essa escolha mantinha a fonte legível sem perder seu caráter de estêncil; pontes mais grossas teriam prejudicado a legibilidade.

A fonte sempre foi pensada para destaques, nunca para o recorte prático de estênceis. Desde o início, foi vendida comercialmente, sem versões gratuitas. Não a vi ser usada em projetos notáveis, mas a desenhei como uma ferramenta para quem desejasse um visual de estêncil limpo e modernizado, em vez de uma reprodução literal de marcas de tinta spray ou industriais.

Em 25 de junho de 2021, atualizei a família, removendo caracteres obsoletos, corrigindo inconsistências, ajustando as alturas das frações e refinando os contornos. Ao mesmo tempo, ampliei o recurso de frações OpenType para lidar com numeradores e denominadores mais longos. Em 1º de novembro de 2024, a versão 1.2 introduziu uma mudança nos nomes dos pesos: Book passou a Light e Ultra-Light passou a Thin. Esses ajustes garantiram que a fonte permanecesse consistente com a família Gnuolane mais ampla e os padrões atuais de software.

Goldburg



Lancei Goldburg em 15 de agosto de 2006, depois de estudar o letreiramento peculiar criado por George Bowditch para os marcos históricos de Idaho em 1957. Suas formas de letras, desenhadas para o programa rodoviário estadual, me pareceram um forte exemplo da tipografia americana de meados do século XX — funcional, mas cheia de personalidade. Levei quase todos os aspectos de seu estilo

para a fonte, exceto o espaçamento, que ajustei para uso digital. Dei à fonte o nome de Goldburg Hot Springs, em Idaho, como homenagem às suas origens.

Goldburg nunca foi oferecida gratuitamente; sempre foi uma fonte comercial. Concebi-a como uma fonte para destaques, adequada a projetos que precisassem de uma aparência marcante e com raízes históricas. O uso de maior visibilidade de que tenho conhecimento foi no cartaz de Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street, de 2007. Ver como a equipe de design acrescentou uma textura desgastada às formas das letras me inspirou a criar Ebenezer, uma fonte separada derivada das maiúsculas de Goldburg.

Em 25 de junho de 2021, atualizei Goldburg para mantê-la compatível com os ambientes atuais. A atualização removeu caracteres obsoletos, ampliou o recurso de frações OpenType para acomodar numeradores e denominadores mais longos e ajustou as métricas verticais para uso entre navegadores. Não revisei a fonte desde então. Para mim, Goldburg permanece tanto um registro da contribuição de Bowditch à tipografia pública de Idaho quanto um experimento de traduzir um estilo regional, específico de um lugar, para um design digital funcional.

Golden Girdle



Lancei Golden Girdle em 13 de junho de 1997, enquanto trabalhava no jogo de estratégia em tempo real Dark Colony, na Take2 Games. O projeto exigia que eu desenhasse telas de interface repletas de elementos futuristas de estilo techno. Entre eles estavam algumas formas de letras largas, baseadas em pixels e inspiradas em fontes

MICR dos anos 1960, como Data ’70 e Westminster. Desenvolvi essa ideia, criando uma fonte extremamente larga com formas abstratas e pouco convencionais, voltadas a destaques de ficção científica. O nome era um trocadilho com “Golden Griddle”, um restaurante familiar próximo; mudei-o para “Golden Girdle” como uma piada interna entre colegas.

Os desenhos originais começaram como caracteres de pixels de baixa resolução, que ampliei, desfoquei e depois vetorizei automaticamente. Os resultados eram irregulares, com curvas desiguais que refletiam os limites do processo, mas, com o tempo, refinei os contornos. Nos anos 2010, revisitei a fonte para suavizar falhas da vetorização automática, melhorar os ajustes de pares e substituir ou ampliar os caracteres acentuados. Também removi um “E” alternativo que lembrava um “F” invertido, pois ele reduzia a legibilidade. Essas pequenas mudanças graduais melhoraram a qualidade e a cobertura de idiomas, mantendo suas proporções exageradas.

Golden Girdle sempre foi gratuita para uso comercial e, em novembro de 2022, passei-a integralmente para o domínio público sem alterar os arquivos. Desenhei-a exclusivamente para destaques, especialmente onde se desejasse uma atmosfera futurista ou techno. Apesar de seu visual peculiar, nunca a vi ser adotada na prática, o que suspeito se dever à largura extrema e à dificuldade de uso. Para mim, o design permanece um favorito pessoal, representando tanto um momento da minha carreira quanto o espírito experimental dos meus primeiros trabalhos.

Goldsaber



Lancei Goldsaber em 9 de julho de 2014 em um único estilo inteiramente em maiúsculas. Meu objetivo era criar uma fonte para destaques que recorresse a formas Art Déco, enfatizando ângulos pontiagudos e curvas amplas e fluidas numa estrutura geométrica. As formas das letras deveriam evocar uma aparência aerodinâmica e decorativa, adequada a cartazes e títulos, e não a textos extensos.

Desde o início, Goldsaber estava disponível sob uma licença gratuita para uso comercial. Ela incluía recursos OpenType com ligaduras e caracteres alternativos para oferecer alguma variação em combinações repetidas de letras. Apesar desses recursos, a fonte atraiu pouca atenção e nunca desenvolveu uma base muito grande de usuários.

Nunca revisei o design depois do lançamento inicial e não chegaram ao meu conhecimento usos notáveis. Em abril de 2024, passei-a para o domínio público sem alterar os arquivos. Goldsaber permanece um dos meus projetos menos conhecidos, um breve experimento de revisitar temas Art Déco numa fonte digital para destaques.

Gomoku



Lancei Gomoku em 25 de setembro de 2006 como uma fonte comercial para destaques. Era um experimento de design robusto com serifas de bloco, concebido como um exercício livre, e não

como algo tirado de uma referência específica. As formas das letras eram largas e pesadas, com uma aparência recortada que as fazia parecer quase artesanais.

Um dos aspectos incomuns de Gomoku era sua construção em camadas. Ao lado da fonte principal de primeiro plano, incluí uma camada de fundo opcional para acrescentar profundidade e textura quando as duas fossem combinadas. Esse efeito era simples de implementar e não apresentava problemas técnicos, mas oferecia uma maneira de dar à fonte uma qualidade divertida, semelhante a uma colagem.

Gomoku foi desenhada exclusivamente para destaques, adequada a cartazes, cabeçalhos ou breves trechos de texto marcante. Não a vi ser usada em projetos notáveis, e ela permanece mais um experimento de design que uma fonte amplamente adotada. A única revisão veio em 18 de junho de 2021, quando atualizei o conjunto removendo caracteres obsoletos, refinando contornos e ajustando as métricas verticais para compatibilidade.

Good Times



Lancei Good Times em 12 de maio de 1998, depois de estudar o letreiramento dos carros Pontiac usado entre 1989 e 1994. As formas largas, semelhantes a cápsulas, daquela identidade tinham uma qualidade futurista, e eu as adaptei para uma fonte digital de destaques. Desde o início, Good Times tinha apenas maiúsculas. Embora um cliente tenha encomendado minúsculas nos anos 2000,

rejeitei o design dessas minúsculas porque entrava em conflito com as maiúsculas. Essa limitação acabou me levando a criar um design separado, Good Timing, em 2019.

O estilo Regular de Good Times foi lançado com uma licença gratuita para uso comercial e permaneceu gratuito desde então. Em 9 de maio de 2012, ampliei a família para sete pesos com oblíquos, e todos os estilos adicionais eram exclusivamente comerciais. Esse lançamento também me deu a oportunidade de reconstruir Regular, refinando curvas, espaçamento e ajustes de pares.

Good Times ganhou reconhecimento significativo por seu uso como logotipo da franquia Spider-Man da Marvel Studios entre 2017 e 2021, abrangendo Spider-Man: Homecoming, Spider-Man: Far From Home e Spider-Man: No Way Home. Também apareceu no cartaz do filme indiano de ficção científica 2.0 e, mais recentemente, no logotipo de Spider-Man: Brand New Day (2026), em que foi usada no subtítulo. Esses projetos deram à fonte um nível de visibilidade que poucas das minhas fontes alcançaram.

O design foi atualizado várias vezes para manter a compatibilidade. Em 7 de dezembro de 2021, corrigi problemas nos menus de estilos e nas aspas invertidas e removi caracteres obsoletos. Em 6 de novembro de 2024, a versão 4.2 reorganizou os nomes dos pesos: Book foi renomeado Light, Light passou a Extra-Light, Extra-Light passou a Thin e Ultra-Light foi renomeado Hairline. Não revisei o estilo Regular fora dessas atualizações documentadas.

Good Timing



Lancei Good Timing em 5 de junho de 2019 como resposta direta aos pedidos antigos de uma companheira de Good Times com minúsculas. Eu havia resistido a acrescentar minúsculas a Good Times porque elas nunca combinavam bem com as maiúsculas originais. Good Timing me permitiu começar de novo, reformulando o conceito para que maiúsculas e minúsculas pudessem coexistir sem conflito.

A família mantinha a estética futurista de Good Times, mas a ampliava com sete pesos e itálicos. Os pesos mais pesados eram especialmente fortes, dando a quem trabalhava com design a opção de criar grandes contrastes de hierarquia. Também ampliei sua funcionalidade com suporte a grego e cirílico, garantindo que ela pudesse atender a mais que idiomas de base latina. Enquanto Good Times foi concebida exclusivamente como uma fonte para destaques, Good Timing foi desenhada para funcionar tanto em destaques quanto em trechos curtos de texto em tamanhos maiores.

Para tornar o lançamento acessível, publiquei o peso Bold com uma licença gratuita de desktop para uso comercial, enquanto todos os outros estilos eram exclusivamente comerciais. Não revisei a fonte desde o lançamento e não tenho conhecimento de usos notáveis. Apesar de seu conjunto mais amplo de caracteres e da estrutura ampliada da família, Good Times continua a superá-la em downloads, ressaltando como continuações no design de fontes muitas vezes têm dificuldade de eclipsar suas antecessoras.

Goodfish



Lancei Goodfish em 24 de setembro de 2000. O design tinha raízes nos métodos de pintura de letreiros: comecei com uma estrutura, apliquei traços inclinados e finalizei os caracteres com serifas latinas triangulares. O resultado foi uma fonte geométrica com serifas de bloco, detalhes pontiagudos e uma qualidade ligeiramente improvisada. A família consistia em quatro estilos — Regular, Italic, Bold e Bold Italic — e era pensada para destaques em geral. O nome veio de um momento em Port Credit, quando um amigo me mostrou o que havia pescado naquele dia e chamou de “real good fish”. A expressão ficou na memória.

Desde o início, Goodfish era oferecida sob uma licença gratuita para uso comercial. Nos anos seguintes, fiz pequenos refinamentos, mas a atualização mais substancial veio em 20 de julho de 2012, com a versão 5.001. Esse lançamento trouxe vetores limpos, compensações ópticas adequadas além das linhas de alinhamento, acentos melhorados, nova pontuação, espaçamento e ajustes de pares refeitos e a inclusão de ajustes de pares baseados em classes. As métricas verticais também foram corrigidas para se alinhar aos padrões modernos. Depois dessa atualização, o design permaneceu estável e, em abril de 2024, coloquei-o em domínio público sem novas alterações.

Goodfish permaneceu moderadamente popular, provavelmente por sua aparência simples e caseira. Eu a vi em circulação ao longo dos anos, mas não consigo apontar usos notáveis específicos. Para mim, ela permanece um experimento de levar os métodos de pintura de letreiros a um formato digital, tornado mais amplamente disponível por sua longa história de licenciamento gratuito.

Gord



Lancei Gord em 16 de fevereiro de 2010 como fonte comercial para destaques. A ideia era criar algo deliberadamente misturado e confuso, combinando elementos de fontes diferentes dos anos 1970. Para isso, escaneei amostras de Pump, desenhos de Churchward, Bauhaus e estilos semelhantes daquele período, depois vetorizei diretamente essas amostras. Não buscava harmonia; queria que o alfabeto resultante parecesse desigual e descombinado, com uma atmosfera retrô ligeiramente caótica.

Uma das características marcantes de Gord é o desalinhamento vertical dos caracteres. Introduzi isso deliberadamente, não para que a fonte parecesse divertida ou saltitante, mas para lhe dar uma aparência desleixada e malcuidada. Essa decisão mantinha o desenho coerente com seu tema: uma reunião de referências que não combinam entre si, em vez de uma fonte polida e unificada. O efeito só funciona em tamanhos de destaque, que sempre foram o uso pretendido.

A fonte não foi revisada, exceto por uma atualização técnica em 4 de junho de 2021. Essa atualização removeu caracteres obsoletos, ajustou as métricas verticais, refinou os contornos e ampliou o suporte a frações OpenType. Até onde sei, Gord não foi usada em projetos de destaque, mas continua sendo um experimento de ruptura deliberada com as regras convencionais de coesão no design tipográfico.

Got No Heart



Lancei Got No Heart em 19 de julho de 1997 como uma tentativa de captar o visual do design da era atômica de meados do século. As formas das letras recorriam aos motivos em forma de rim dos móveis dos anos 1950 e às curvas aerodinâmicas daquele período. Produzi duas versões, sólida e de contorno, e desde o início ambas estavam disponíveis sob uma licença gratuita para uso comercial. O nome veio de um verso da música “Watching the Detectives”, de Elvis Costello.

Em retrospecto, a fonte nunca funcionou tão bem quanto eu esperava. Várias formas de letras não se harmonizavam com o tema de formas de rim, deixando o design geral inconsistente. Eu a havia pensado para destaques, mas seu caráter desigual limitava seu apelo, e ela nunca foi amplamente adotada.

Em 9 de maio de 2012, publiquei uma grande atualização que refinou as curvas, substituiu caracteres acentuados, acrescentou pontuação e refez o espaçamento e os ajustes de pares. Isso atualizou o padrão técnico, embora os problemas estruturais básicos permanecessem. Em agosto de 2020, coloquei Got No Heart em domínio público sem outras alterações. Não tenho conhecimento de seu uso em projetos notáveis e a considero um experimento falho de adaptar a linguagem do design de meados do século a uma fonte digital.

Graffiti Treat



Lancei Graffiti Treat em 1º de dezembro de 1997 como uma fonte de um único estilo para destaques. O design se baseava num grafite que notei sob uma ponte em Mississauga. O letreiramento era áspero e desajeitado, mas me deu uma ideia de fonte construída com formas irregulares e pouco convencionais, que carregassem parte daquele mesmo caráter bruto. O nome veio de Tahitian Treat, um refrigerante da Canada Dry que era vendido ocasionalmente no Canadá; mudei-o para "Graffiti Treat" como um trocadilho.

Desde o início, licenciei a fonte gratuitamente para uso comercial. Em 14 de novembro de 2012, lancei a versão 3.001, que acrescentava fontes em camadas de primeiro plano e fundo para facilitar os tratamentos de cor. Essa foi a única atualização técnica e, em agosto de 2020, coloquei Graffiti Treat em domínio público sem outras alterações.

A fonte sempre foi pensada apenas para destaques. Suas formas excêntricas a tornam pouco adequada a texto, mas transmitem o caráter áspero e improvisado que eu queria. Ao longo dos anos, vi seu uso em capas de videogames de baixo orçamento e em peças gráficas de lojas de roupas. No momento em que escrevo, ela ocupa aproximadamente a 64ª posição em popularidade entre minhas fontes no Dafont, com uma média de cerca de uma dúzia de downloads por dia.

Graveblade



Lancei Graveblade em 15 de janeiro de 2008 como uma fonte comercial para destaques. Meu objetivo era condensar a estética do heavy metal num alfabeto funcional, buscando inspiração nos logotipos de bandas clássicas de hard rock e metal, como AC/DC, Iron Maiden e Metallica. Eu queria que o design transmitisse agressividade sem recorrer à ilegibilidade frequentemente encontrada nos logotipos extremos de black metal.

As formas das letras tomam emprestadas a estrutura básica e a lógica dos traços das letras góticas, mas as alterei para parecerem mais lâminas que canetas. Ângulos irregulares sugerem raios, enquanto terminais afiados reforçam o tema de facas. O resultado foi um híbrido de tradição gótica e iconografia do heavy metal, deliberadamente desenhado para parecer forte e abrasivo.

A fonte foi criada estritamente para destaques. Nunca lancei uma versão gratuita; ela sempre foi um produto comercial. Em 4 de junho de 2021, publiquei uma atualização técnica que removeu caracteres obsoletos, corrigiu aspas invertidas, ajustou as métricas verticais e corrigiu inconsistências para garantir a compatibilidade entre plataformas.

Graveblade tem sido um dos meus designs para destaques de maior visibilidade. Ela foi adaptada para o logotipo de Pokémon Omega Ruby, e também sei de seu uso em produtos de Jimmy Eat World. Essas aplicações confirmaram que o design podia transitar entre música e entretenimento mantendo sua identidade metal.

Gravtrac



Lancei Gravtrac em 6 de janeiro de 2020 como parte da minha exploração contínua de designs ultracomprimidos. O projeto surgiu do meu trabalho anterior em Galderglynn 1884 para Jameson Whiskey. Naquele projeto, eu havia experimentado variações extremas de largura e levei o mesmo método de construção para Gravtrac. Para criar as matrizes mais estreitas, dupliquei as versões mais largas, redimensionei um conjunto proporcionalmente e outro sem manter as proporções e depois os sobrepus numa camada de máscara. Comparando os dois, pude ajustar os pontos manualmente até a versão estreita corresponder às proporções e ao peso pretendidos.

Gravtrac foi concebida como uma fonte com serifas de bloco em que até a largura regular era excepcionalmente estreita. A família se ampliou a partir daí para uma gama de pesos e larguras, com estilos comprimidos que levavam a legibilidade ao limite. Os oblíquos receberam uma inclinação reduzida nas versões mais apertadas, pois uma compressão intensa torna um itálico muito inclinado menos eficaz. O design sempre foi pensado para destaques, nos quais a economia de espaço e o impacto visual tinham mais importância que a legibilidade de texto.

Para tornar a fonte acessível, lancei o estilo Compressed Bold com uma licença gratuita para uso comercial, enquanto todos os outros estilos eram exclusivamente comerciais. A única revisão após o lançamento veio com a versão 1.1, em 6 de novembro de 2024. Essa atualização corrigiu pequenos problemas vetoriais, renomeou Ultra-

Light para Thin e reorganizou os nomes para que o peso precedesse a largura — por exemplo, “Compressed Heavy” passou a “Heavy Compressed”.

Não vi Gravtrac ser usada em projetos notáveis, mas, para mim, ela representa um exercício do processo técnico de construir famílias comprimidas e de explorar até onde fontes com serifas de bloco podem ser estreitadas antes de deixarem de funcionar.

Great Escape



Lancei Great Escape em 27 de julho de 2010 como uma família comercial. O design era um retorno ao território que eu havia explorado uma década antes com Pakenham, mas a essa altura minhas habilidades estavam mais refinadas. Ele se baseava em princípios geométricos, embora eu tenha suavizado as formas com um arredondamento sutil dos cantos. Essa suavização foi aplicada opticamente, e não por módulos medidos, dando à fonte uma estrutura racional sem parecer rígida demais.

Great Escape foi desenvolvida como uma grande família de vinte e oito estilos, abrangendo uma gama de pesos, larguras e itálicos. Eu a pensava tanto para destaques quanto para textos curtos, nos quais suas formas compactas e detalhes suavizados poderiam transmitir autoridade sem perder a acessibilidade. O nome não tinha um significado específico; refletia uma tendência da época de dar nomes com várias palavras às fontes, como Board of Directors ou From the Stars.

Revisei a fonte duas vezes depois do lançamento. Em 7 de dezembro de 2021, removi caracteres obsoletos, corrigi aspas esquerdas invertidas, removi ligaduras redundantes, abaixei sinais de pontuação invertidos, ampliei o recurso de frações, otimizei os ajustes de pares para reduzir o tamanho dos arquivos e corrigi um erro que impedia UltraLight Italic de aparecer em alguns menus de aplicativos. Em 6 de novembro de 2024, reorganizei os nomes dos pesos na versão 1.3: Book foi renomeado Light, Light passou a Extra-Light, Extra-Light passou a Thin e Ultra-Light foi renomeado Hairline. Não houve outras revisões, e não a vi ser usada em projetos notáveis.

Green Fuz



Lancei Green Fuz em 30 de maio de 1999. O design foi influenciado por quadrinhos antigos de terror e pelo logotipo da banda The Cramps. Ele tinha formas de letras escorrendo, pensadas para evocar o estilo dos elementos gráficos dos clássicos filmes de terror B. O nome veio da música “Green Fuz”, dos Cramps, o que também explicava o único “z” no título.

Originalmente, distribuí Green Fuz com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em abril de 2024, coloquei-a em domínio público. Ao longo dos anos, ela foi frequentemente usada em designs com temas de terror e Halloween.

Groovy Ghosties



Lancei Groovy Ghosties em 30 de outubro de 1997. O design se baseava em formas de fantasmas de desenho animado e era pensado como uma fonte divertida para destaques. O nome fazia referência à banda de pop punk The Groovie Ghoulies.

Originalmente, distribuí Groovy Ghosties com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em agosto de 2020, coloquei-a em domínio público.

Guanine



Apresentei Guanine em 4 de junho de 2001. O design foi influenciado pelo letreiramento visto em ônibus antigos, possivelmente dos anos 1930. Ele tinha formas de letras brutas e industriais, com traços de art déco. A fonte mostrava alguma semelhança com Binner, mas incluía terminais peculiares semelhantes a martelos em letras como C, G e S. O nome “Guanine” não tinha relação com o design; escolhi-o pela sonoridade, embora também seja o nome de um composto encontrado no guano e nas escamas de peixes e de uma das quatro bases dos ácidos nucleicos.

Originalmente, distribuí Guanine com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em abril de 2024, coloquei-a em domínio público. A fonte foi concluída alguns meses antes de eu lançar Typodermic Fonts em outubro de 2001.

Gulkave



Lancei Gulkave em 19 de outubro de 2012 como uma fonte comercial para destaques. O design foi inspirado em videogames antigos de laserdisc e pensado para evocar a aparência de gráficos de baixa resolução. As formas das letras parecem baseadas em pixels, mas, na realidade, foram desenhadas com mais sofisticação que uma fonte bitmap verdadeira. Para reforçar a ilusão, restringi os ajustes de pares a incrementos de pixels inteiros. A maioria das outras decisões era óptica, e não técnica, dando ao design uma aparência digital consistente sem depender de grades rígidas.

O nome veio de Gulkave, um shoot-'em-up de 1986 para SG-1000, desenvolvido pela Compile e publicado pela Sega. Eu não tentava fazer referência direta ao jogo; escolhi o nome porque a sonoridade da palavra combinava com o clima de jogos retrô da fonte. Gulkave sempre foi pensada apenas para destaques, nos quais suas formas exageradas de blocos podiam criar uma atmosfera nostálgica inspirada em videogames.

A fonte não foi revisada desde o lançamento original, e não a vi ser usada em projetos notáveis. Para mim, foi um experimento de design que desenvolvia ideias exploradas antes em Computechnodigitronic, especialmente a tensão entre aparência baseada em pixels e desenho baseado em vetores.

Gumtuckey



Lancei Gumtuckey em 7 de fevereiro de 1999. O design se baseava na minha fonte Vibrocentric, modificada com a adição de formas de solados de botas às letras para criar um efeito inspirado em calçados. O nome veio de uma expressão do vale de Ottawa para botas de borracha.

Originalmente, distribuí Gumtuckey com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em agosto de 2020, coloquei-a em domínio público.

Gunplay



Lancei Gunplay em 6 de junho de 2000 como uma fonte de estêncil inspirada em The Getaway, o filme de 1972 estrelado por Steve McQueen e Ali MacGraw. Uma variante do cartaz mostrava os nomes dos atores num estilo de estêncil, e construí uma fonte do zero extrapolando aquelas formas de letras. Gunplay foi desenhada estritamente para destaques, com formas fortes de aspecto de blocos e pontes abertas que a tornavam eficaz em composições grandes.

No lançamento, ofereci os estilos Regular e 3D sob uma licença gratuita para uso comercial. Em 2004, revisei a fonte para substituir acentos, acrescentar pontuação e símbolos e corrigir problemas de alinhamento. Em 4 de fevereiro de 2011, ampliei a família

acrescentando dois estilos texturizados, exclusivamente comerciais. Essa continua sendo a extensão completa da família, e não houve outras atualizações desde então.

Gunplay se mostrou popular ao longo dos anos, aparecendo frequentemente em projetos de design, embora eu não consiga apontar exemplos específicos. Ela também atraiu encomendas de modificações personalizadas com pontes mais largas, produzidas para uso em fresadoras CNC, lasers e cortadoras de plasma. Essas adaptações confirmaram sua utilidade na fabricação física e no design digital.

Gurkner



Lancei Gurkner em 8 de janeiro de 2008 como uma fonte comercial para destaques. O design surgiu de um experimento com formas de letras suaves e arredondadas que me lembravam Casper the Friendly Ghost. Essa associação influenciou o restante das formas, que ficaram rechonchudas e cartunescas. Desenvolvi duas variações: uma versão reta com alinhamento convencional e outra mais animada, em que os caracteres saltavam acima e abaixo da linha de base.

Para intensificar o efeito elástico da versão saltitante, acrescentei ligaduras OpenType que substituíam automaticamente certos pares de caracteres, criando ritmo e movimento irregulares no texto. Ambas as versões eram pensadas estritamente para destaques, nos quais suas formas exageradas podiam transmitir associações divertidas ou cômicas.

Em 25 de maio de 2021, publiquei uma atualização que corrigiu inconsistências nos contornos, removeu caracteres obsoletos e refinou alguns detalhes. Gurkner não foi revisada desde então, e não a vi ser usada em projetos notáveis. O nome veio de uma piada recorrente em Late Night with David Letterman, em que o diretor do programa, Hal Gurnee, era apresentado de brincadeira como “Hal Gurkner”.

Gymkhana



Lancei Gymkhana em 5 de junho de 2016 como uma família sem serifa inspirada na pintura americana de letreiros do século XX, especialmente nas letras de bloco dos anos 1940 e 1950. Em vez de seguir uma geometria rígida, desenhei as formas para parecerem feitas à mão livre por alguém experiente na pintura de letreiros. Os caracteres redondos eram moldados opticamente, e não com compassos, e as larguras das hastes eram ajustadas a olho, e não medidas, dando à fonte um ritmo descontraído e acessível.

A família incluía seis pesos com itálicos, além de suporte a grego e cirílico e algarismos de estilo antigo opcionais. Embora a maioria dos estilos fosse comercial, Gymkhana Light — originalmente chamada Book — sempre esteve disponível sob uma licença gratuita. Eu a pensava tanto para destaques quanto para texto, em que suas proporções generosas e geometria suavizada poderiam proporcionar uma leitura confortável.

A única revisão veio em 7 de novembro de 2024, com a versão 1.1, quando reorganizei os nomes dos pesos. Book foi renomeado Light, Light passou a Extra-Light e Extra-Light foi renomeado Thin. Não vi

Gymkhana ser usada em projetos notáveis, mas, para mim, permanece uma interpretação simples do letreiramento de meados do século, adaptada a uma família digital versátil.

Hachimitsu



Lancei Hachimitsu em 4 de maio de 2010 como uma fonte comercial para destaques. O design foi influenciado por letreiros da era Showa, de parte superior pesada, que vi certa vez em Osaka e que provavelmente já não existem. Construí as formas das letras com ombros largos e traços grossos na parte superior, afunilando para bases estreitas com traços mais finos. Esse desequilíbrio dava ao design uma presença pesada, semelhante a um kaiju, que me lembrava cartazes de ficção científica dos anos 1960 e anúncios de filmes B. O nome, que significa “mel” em japonês, foi escolhido para ligar o design ao seu contexto cultural.

A fonte foi criada como um design para destaques inteiramente em maiúsculas, adequado a manchetes dramáticas, e não a composições de texto. Em 25 de maio de 2021, publiquei uma atualização técnica que acrescentou sinais de prima, removeu caracteres obsoletos, substituiu aspas invertidas, ajustou a largura das reticências, ampliou o recurso de frações OpenType e refinou os contornos para melhorar a consistência. Não a revisei desde então e não a vi ser usada em projetos notáveis.

Hackensack



Lancei Hackensack em 25 de junho de 2010 como uma fonte comercial para destaques. O projeto começou como uma encomenda da Apple, que queria uma fonte estreita com serifas de bloco para seu aplicativo iOS Game Center. O design foi influenciado por modelos compactos de Clarendon, com terminais em bola e serifas robustas, mas simplifiquei os detalhes para manter a legibilidade em telas pequenas de celulares. Também acrescentei algarismos de estilo antigo como um recurso OpenType e ampliei o conjunto de caracteres para incluir cirílico e vietnamita.

A Apple acabou escolhendo outra fonte com serifas de bloco para o aplicativo, então Hackensack nunca foi usada na interface. Lancei-a comercialmente em um único peso, sem itálicos. A única atualização veio em 1º de maio de 2015, quando ajustei as métricas verticais para melhorar o espaçamento entre linhas. Não a vi ser usada em projetos notáveis.

Hamma Mamma Jamma



Apresentei Hamma Mamma Jamma em 28 de janeiro de 1998. O design foi influenciado pelos estilos de letreiramento para destaques dos anos 1970, especialmente os associados aos elementos gráficos da cultura de vans. Ela foi desenvolvida como uma variação

condensada e vertical da minha fonte Husky Stash, lançada no mesmo dia. O nome veio de um eufemismo popularizado pela música “She’s a Bad Mama Jama”, de Carl Carlton, de 1981.

Originalmente, distribuí Hamma Mamma Jamma com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em agosto de 2020, coloquei-a em domínio público.

Hawkeye



Lancei Hawkeye em 4 de dezembro de 1997. A fonte foi inspirada em grafites de grande escala que eu havia visto em Toronto. O design usava uma construção modular e incluía camadas separadas de frente e fundo para permitir efeitos de cor. Ao contrário do grafite verdadeiro, normalmente livre e orgânico, Hawkeye tinha uma estrutura mais rígida e técnica. O nome veio do personagem Hawkeye da série de televisão M*A*S*H*.

Originalmente, distribuí Hawkeye com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em agosto de 2020, coloquei-a em domínio público.

Hayate



Lancei Hayate em 23 de janeiro de 2007 como uma fonte comercial para destaques. Ela foi encomendada para um videogame sobre a guerra aérea no Pacífico na Segunda Guerra Mundial, embora o

próprio design não tivesse ligação direta com o período. Baseei as formas das letras na textura e na resistência do bambu cortado, dando-lhes ombros largos com traços grossos e bases estreitas com traços finos. O resultado foi um design de versaletes com influência pseudo-japonesa, filtrada por um estilo industrial de meados do século XX, e não por modelos históricos autênticos. O nome veio de "Hayate", o codinome do caça Mitsubishi A6M Zero da Marinha Imperial Japonesa durante a guerra.

Em 19 de julho de 2010, publiquei uma revisão para ajustar as métricas verticais. Mais tarde, em 18 de junho de 2021, lancei uma atualização técnica mais substancial que removeu caracteres obsoletos, eliminou ligaduras redundantes, refinou contornos e ajustou novamente as métricas verticais para melhorar a compatibilidade entre navegadores. Além dessas mudanças, a própria fonte permaneceu estável.

Em 2025, decidi reposicionar o marketing de Hayate. O tema original de guerra aérea nas peças promocionais limitava seus usos percebidos e me parecia desnecessariamente ligado à história militar. Como o próprio design não tinha uma base autêntica na Segunda Guerra Mundial, passei a apresentá-lo como uma fonte para aventuras ao ar livre. Esse reposicionamento não mudou a própria fonte, apenas a maneira como era apresentada. Não a vi ser usada em projetos notáveis.

Headlight



Lancei Headlight em 1º de novembro de 2007 como uma fonte comercial sem serifa arredondada. O design combinava curvas superelípticas com traços humanistas e ornamentos de pena oval. Embora tivesse um pouco de influência de Template Gothic, de Barry Deck, principalmente na modulação dos traços, a ligação era indireta. Eu queria que as letras parecessem mais amigáveis e menos técnicas que fontes geométricas arredondadas como Arial Rounded, funcionando tanto em texto quanto em destaques.

A família começou com cinco pesos e foi ampliada em 16 de agosto de 2009, quando acrescentei itálicos. Essa atualização também trouxe ajustes nas métricas verticais e introduziu símbolos que faltavam, como os sinais de parágrafo e de seção. Ao longo dos anos, refinei mais o design. Em 25 de junho de 2021, removi caracteres obsoletos, eliminei ligaduras supérfluas, corrigi erros de curvas e melhorei o acesso ao “a” itálico alternativo pelo Stylistic Set 1 em aplicativos como InDesign. Em 8 de novembro de 2024, reorganizei os nomes na versão 1.4: Book passou a Light e Light foi renomeado Extra-Light, esclarecendo a hierarquia dos pesos.

Headlight nunca foi lançada em versões gratuitas, e não a vi ser usada em projetos notáveis. Ela permanece um dos meus designs sem serifa arredondados que misturam influência humanista e geometria suavizada de uma maneira que não lembra diretamente nenhuma outra fonte que fiz.

Heavy Heap



Lancei Heavy Heap em 12 de dezembro de 1997 como uma fonte para destaques. A ideia veio do logotipo de Hot Wheels, que tentei evocar num estilo psicodélico. Aquela primeira versão não era muito boa; era uma fonte de versaletes com contornos irregulares e um Q de cauda de fogo do qual logo me arrependi. Ela teve algum uso e, em 2005, fiz uma versão personalizada para a Roxio Inc., embora fosse quase idêntica à original.

Em meados dos anos 2010, decidi levar o conceito a sério e reconstruí-lo do zero. Examinei mais profundamente a estética de Hot Wheels e outros exemplos da cultura kustom de hot rods dos anos 1960, tratando-os mais como inspiração que como um modelo direto. Meu processo era tradicional: esboços a lápis, digitalização e refinamento em ciclos repetidos de desenho e digitalização, seguidos de vetorização e ajustes para melhorar o fluxo. Desenvolvi os pesos mais leves com a mesma técnica, o que me permitiu interpolar a família.

Em 25 de fevereiro de 2022, publiquei uma grande atualização. Substituí as aspas esquerdas invertidas, removi caracteres obsoletos e ampliei o conjunto de caracteres com mais símbolos e pontuação. O recurso de frações OpenType foi melhorado para permitir numeradores e denominadores mais longos. O estilo regular continua gratuito para uso comercial sob a mesma licença de desktop do primeiro lançamento, enquanto os estilos mais novos são vendidos comercialmente.

Olhando para trás, o original era mais uma homenagem ao logotipo de Hot Wheels, enquanto a reconstrução é inspirada nele de maneira mais livre. Ela já não pretende imitar de perto o logotipo, mas captar o espírito da cultura kustom de hot rods dos anos 1960. O nome vem de dois modelos Hot Wheels: Heavy Chevy e Hot Heap. Não vi Heavy Heap em usos notáveis, embora ela apareça em trabalhos personalizados de vez em quando.

Hedgerow



Lancei Hedgerow em 28 de setembro de 2008 como uma fonte para destaques. A inspiração inicial veio das letras entrelaçadas nas notas do encarte de Led Zeppelin IV. Eu não queria copiá-las diretamente, então recorri à caligrafia Arts & Crafts e Art Nouveau como orientação mais ampla. O nome vem de um verso de "Stairway to Heaven", ligando-a à referência original. Embora desenhada para destaques, descobri que ela também funciona em parágrafos quando não usada em tamanho pequeno demais.

Meu processo era incomum. Primeiro construí formas poligonais irregulares e completei uma versão rudimentar da fonte com acentos, ajustes de pares e ligaduras. Depois renderizei todos os caracteres no Photoshop, usando uma sequência de efeitos — desfoque gaussiano, ajustes de níveis, máscara de nitidez, Difference Clouds e granulação de filme por meio de um aplicativo chamado Exposure — para produzir um efeito de tinta espalhada. Em seguida, vetorizei automaticamente os resultados, limpei-os, redimensionei-os e alinhei-os à fonte rudimentar. Isso dava às letras uma aparência texturizada, semelhante a traços de caneta.

Em 12 de maio de 2021, fiz uma atualização de manutenção de Hedgerow. Refinei contornos, corrigi erros de curvas, atualizei alternativas estilísticas para melhorar o suporte em software, removi caracteres obsoletos e ajustei ligeiramente as métricas verticais. Hedgerow era paga desde o início e nunca a encontrei em uso. Para mim, permanece um exercício de adaptar a iconografia do rock clássico a uma forma caligráfica.

Hello Larry



Lancei Hello Larry em 30 de novembro de 1997. O design foi influenciado pela estética da era Y2K e desenvolvido sem uma referência direta. Ele combinava formas inspiradas em grafite com uma estrutura sem contraformas e incluía "olhos" decorativos dentro de algumas letras. Primeiro construí a fonte como bitmap, depois vetorizei automaticamente e inclinei os contornos, o que produziu algumas irregularidades devido ao processo. O nome veio da sitcom de televisão Hello Larry, da qual eu me lembrava desde a infância, embora ela não tivesse ligação com o próprio design.

Originalmente, distribuí Hello Larry com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em agosto de 2020, coloquei-a em domínio público.

Hemi Head



Lancei Hemi Head em 16 de março de 1998 como uma fonte para destaques. A ideia veio do meu interesse por muscle cars americanos clássicos, especialmente os designs da Dodge dos anos 1960 e 1970. A primeira versão tinha um único estilo chamado Hemi Head 426, nomeado em referência ao motor Chrysler Hemi. Ela tinha apenas itálico, refletindo o logotipo sempre em itálico da Dodge. Lancei-a com uma licença gratuita de desktop para uso comercial, esperando que atraísse entusiastas de carros. O design recorria ao letreiramento de aspecto quadrado que a Dodge usava entre 1964 e 1993; Dodge Trucks usava uma variação mais estreita do mesmo estilo.

Aquele primeiro lançamento foi adotado muito mais amplamente do que eu esperava, especialmente em embalagens de produtos e na cultura dos muscle cars. Encorajado pela resposta, ampliei a família em fevereiro de 2011, acrescentando vários pesos e companheiras verticais para equilibrar os itálicos. Desenhei um Bold Italic muito próximo do estilo 426 original e mantive esse peso gratuito sob a mesma licença, tratando-o como uma continuação direta do lançamento original. A família completa chegou a oito pesos com itálicos correspondentes.

A atualização lançada em 6 de fevereiro de 2026 representa uma reconstrução quase total, e não uma simples ampliação. As versões anteriores eram interpoladas pela mistura dos extremos; esta versão foi reconstruída com três matrizes (Hairline, um novo Regular e Heavy), permitindo que as distorções dos estilos mais pesados se atenuassem naturalmente em direção a um Regular plenamente uniforme. Isso melhora significativamente os pesos intermediários, reduz o congestionamento dos cantos e combina melhor com a

estrutura industrial de aspecto de blocos do design. Um peso Semi-Bold foi acrescentado, os ajustes de pares foram melhorados e Hairline foi cuidadosamente refinado para que a espessura dos traços permaneça consistente mesmo na escala de um outdoor. Os itálicos também foram reequilibrados, com pesos de traços diagonais corrigidos e uma inclinação ligeiramente reduzida de 12° para 11,3° para melhorar a clareza nas telas.

O suporte a idiomas foi substancialmente ampliado. A cobertura latina agora inclui vietnamita e outros idiomas, com grego e cirílico acrescentados. As métricas verticais foram modernizadas, acentos combinantes e âncoras foram incluídos, as aspas foram corrigidas para um comportamento tipográfico adequado, mantendo uma aspa invertida como alternativa, e o conjunto monetário foi atualizado para incluir símbolos recém-introduzidos. A licença gratuita de desktop, originalmente limitada a Bold Italic, agora também inclui Bold.

Em novembro de 2024, também reorganizei os nomes dos pesos: Book passou a Light, Light foi renomeado Extra-Light, Extra-Light passou a Thin e Ultra-Light foi renomeado Hairline. Ao longo do caminho, as formas das letras tiveram um uso secundário num lançamento anterior, Vipnagorgialla. Hemi Head permanece uma família para destaques com raízes automotivas, mas que evoluiu de um único itálico para um sistema multilíngue cuidadosamente reconstruído, mantendo gratuita parte de sua linhagem.

Heroid



Lancei Heroid em 5 de outubro de 2005 como uma fonte paga para destaques. O objetivo era captar um visual de quadrinhos, algo que eu havia tentado antes com Mufferaw e Gargle, mas com que nunca me sentira satisfeito. Em Heroid, curvei os vetores para dar às letras uma qualidade de traços de caneta, aproximando-as do letreiramento a tinta que eu via nos quadrinhos Marvel e DC dos anos 1970. Não estava imitando uma pessoa específica; usei a época como orientação geral.

A família começou com pesos regular e bold. Também acrescentei maiúsculas alternativas para quebrar a repetição e criar a irregularidade esperada num letreiramento manual. Sempre achei que ela funcionava melhor para texto de estilo de quadrinhos que minhas tentativas anteriores.

Em 18 de junho de 2021, atualizei Heroid. Removi caracteres obsoletos, corrigi aspas invertidas e alguns erros de curvas. Também ajustei alguns pontos Bézier para equilibrar formas que sempre me haviam parecido ligeiramente erradas, embora esses refinamentos sejam tão sutis que provavelmente passaram despercebidos.

Até onde sei, Heroid não foi usada em quadrinhos publicados, mas ainda a vejo como uma tentativa mais bem-sucedida de captar a estética dos quadrinhos que suas antecessoras.

Highway to Heck



Lancei Highway to Heck em 6 de março de 1998. O design derivava da minha fonte Blue Highway. Apliquei uma textura de asfalto no Photoshop e depois a vetorizei automaticamente para criar um efeito craquelado. Como a textura e as configurações de vetorização não podiam ser reproduzidas exatamente, atualizações posteriores, como acrescentar acentos e ampliar o conjunto de caracteres, exigiam ajustes vetoriais manuais.

Originalmente, distribuí Highway to Heck com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em novembro de 2022, coloquei-a em domínio público.

Hit



Lancei Hit em 17 de junho de 2008 como uma fonte paga para destaques. O design começou com uma digitalização de uma antiga fonte manuscrita alemã de letras desconectadas, muito mais fina que o que eu planejava. Usei-a como orientação vaga e depois construí formas poligonais mais grossas. A construção poligonal era intencional, pensada para criar uma qualidade irregular e texturizada.

Para obter um efeito de tinta, usei a mesma técnica de Photoshop que havia aplicado antes em Hedgerow. O processo criava uma textura de tinta espalhada, que depois vetorizei automaticamente e

refinei em contornos vetoriais. Dei ao design uma leve inclinação para reforçar sua sensação de movimento. O resultado foi uma fonte para destaques com bordas ásperas de tinta e uma aparência deliberadamente desigual.

Em novembro de 2024, lancei a versão 1.2 de Hit. Essa atualização corrigiu várias falhas de renderização, melhorando a exibição de caracteres específicos, como c minúsculo, e com ogonek, H com barra e o símbolo do dong vietnamita. Esses refinamentos garantiram um funcionamento mais fluido entre aplicativos.

Hit nunca foi amplamente adotada, e não a vi ser usada em trabalhos publicados. Para mim, foi um experimento de textura — menos voltado à utilidade e mais a explorar até onde eu poderia levar uma estética áspera de tinta numa fonte digital.

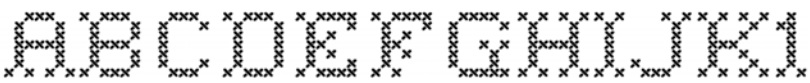
Holy Smokes



Lancei Holy Smoked em 1º de setembro de 1999. O design foi criado no Illustrator com uma ferramenta de pincel personalizada e uma mesa digitalizadora, resultando em formas de letras semelhantes a cigarros curvos. Ela era pensada como uma fonte experimental para destaques. A abordagem era semelhante em espírito à da minha fonte Burnstown Dam, ambas usando métodos de construção pouco convencionais e fantasiosos.

Originalmente, distribuí Holy Smoked com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em agosto de 2020, coloquei-a em domínio público.

Home Sweet Home & Heart Sweet Heart



Lancei Home Sweet Home em 27 de outubro de 1997. O design foi inspirado no letreiramento de ponto cruz encontrado em mostruários tradicionais de bordado. Em 2004, acrescentei uma variante chamada Heart Sweet Heart, que incorporava motivos de coração. A construção refletia a mesma lógica baseada em grades usada nas fontes de pixels, em que as formas das letras são construídas dentro de limites rígidos de resolução.

Originalmente, distribuí ambas as fontes com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em novembro de 2022, coloquei-as em domínio público.

Honfleur



Lancei Honfleur em 11 de maio de 2010 como uma fonte paga para destaques, inteiramente em maiúsculas. O design veio de um cartaz de 1938 do perfume Guerlain Vega; seu letreiramento me atraiu e eu queria captar a mesma atmosfera em forma digital. As formas largas das letras de Honfleur refletem as proporções daquele anúncio, dando-lhe a aparência de embalagens antigas de luxo. Dei a ela o nome da comuna no noroeste da França, principalmente porque gostava da sonoridade da palavra, e não por qualquer ligação direta com o design.

Em 25 de maio de 2021, publiquei uma atualização de manutenção, removendo caracteres desatualizados, acrescentando sinais de prima e corrigindo aspas invertidas. Não houve refinamentos estilísticos além dessas correções técnicas.

Em 5 de maio de 2026, Honfleur passou por uma revisão completa. A fonte foi ampliada para uma família completa de oito pesos com itálicos correspondentes, e minúsculas foram acrescentadas. Muitos glifos foram redesenhados ou refinados para melhorar a consistência, enquanto o espaçamento e os ajustes de pares foram reconstruídos do zero. Os acentos foram redesenhados para se harmonizar melhor com as letras, a pontuação foi atualizada e os símbolos monetários foram ampliados. O suporte a idiomas foi estendido pela escrita latina, incluindo a adição do ß maiúsculo alemão. As métricas verticais também foram ajustadas para melhorar a compatibilidade entre plataformas.

Ainda penso em Honfleur como um exercício de traduzir uma única peça de letreiramento histórico para uma fonte, embora desde então ela tenha crescido para um sistema mais completo e flexível.

Hooked Up 101



Lancei Hooked Up 101 em 9 de novembro de 1998. O design tinha cantos pontiagudos e retangulares e uma inclinação para a frente. A inspiração por trás da fonte e o significado de seu nome já não estão claros para mim.

Originalmente, distribuí Hooked Up 101 com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em novembro de 2022, coloquei-a em domínio público.

Horsepower



Lancei Horsepower em 14 de outubro de 1996 como uma fonte para destaques. Era uma variação do meu design anterior Induction, e ambos recorriam a New Alphabet, de Wim Crouwel, de 1967. New Alphabet havia eliminado diagonais e curvas em favor de traços horizontais e verticais, refletindo as limitações da tecnologia de exibição da época. Induction suavizava ligeiramente essa abordagem e, com Horsepower, tentei torná-la ainda mais acessível estreitando a largura, usando formas de letras mais convencionais e acrescentando minúsculas. O nome se ligava a ideias de velocidade e tecnologia, e não a um tema específico.

Em 20 de julho de 2021, lancei uma atualização. Corrigi inconsistências, revisei ajustes de pares e acentos, ampliei o suporte a idiomas e melhorei as frações. Também aumentei o tamanho dos caracteres em 13 por cento para resolver a compatibilidade entre navegadores; era uma correção técnica, e não um refinamento estilístico.

Horsepower não teve uso notável em trabalhos publicados, mas permaneceu um experimento de equilibrar a estética do futurismo tipográfico dos anos 1960 com formas de letras mais práticas. Em novembro de 2022, coloquei-a em domínio público.

Hoverunit



Lancei Hoverunit em 17 de abril de 2008 como uma fonte paga para destaques. O design se baseava em fontes de reconhecimento de caracteres por tinta magnética dos anos 1960, embora eu tenha aplicado uma lógica techno mais contemporânea aos traços para atualizá-lo. Meu objetivo era manter a estética retrô de computadores, melhorando a legibilidade em comparação com os designs MICR originais.

O nome veio do meu trabalho no jogo Quarantine para DOS e PlayStation. No cenário distópico desse jogo, os veículos que circulavam pela cidade tinham suas rodas substituídas por grandes blocos de metal, que eu chamava de "hoverunits". Tomei esse termo emprestado para a fonte porque ele tinha o mesmo tom futurista que eu queria sugerir com as letras.

Em 2021, publiquei uma atualização de manutenção. Removi elementos obsoletos e corrigi alguns problemas técnicos, mas não fiz refinamentos estilísticos. Hoverunit não apareceu em usos notáveis, embora eu ainda a veja como um experimento de ligar um estilo histórico específico a uma forma digital mais utilizável.

Hurontario



Lancei Hurontario em 24 de agosto de 1999. O design era um experimento de criar um estilo de escrita manuscrita construído e conectado. Dei a ela o nome de uma rua perto da minha casa em Mississauga. Foi uma das primeiras fontes que removi do site Larabie Fonts devido à qualidade e à utilidade limitadas.

Originalmente, distribuí Hurontario com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em agosto de 2020, coloquei-a em domínio público.

Hurry Up



Lancei Hurry Up em 20 de setembro de 1998 como uma fonte para destaques. A ideia veio do livro Great Thumbprint Drawing Book, de Ed Emberley, de 1977. Embora o livro se concentrasse em arte feita com impressões digitais, seu letreiramento tinha um estilo informal e cartunesco que eu queria captar. Digitalizei exemplos, calquei-os e usei aquelas formas como base do design. O resultado foi uma aparência solta e desenhada à mão, inspirada no espírito das ilustrações educativas infantis, e não em tipos refinados.

Hurry Up foi lançada com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Ao longo dos anos, vi-a aparecer aqui e ali, embora nunca em aplicações especialmente notáveis. Em abril de 2024, coloquei-a em domínio público.

Husky Stash



Lancei Husky Stash em 28 de janeiro de 1998 como uma fonte para destaques. Eu queria captar a linguagem visual dos elementos gráficos da cultura de vans dos anos 1970, então experimentei construção modular e floreios enormes. O resultado foi um design pesado na parte inferior, com floreios tão grandes que frequentemente colidiam com as descendentes. Olhando para trás, a modularidade parece mecânica, como se as peças tivessem sido copiadas e coladas, em vez de moldadas com cuidado.

Apesar dessas falhas, Husky Stash teve mais sucesso do que eu esperava. Foi usada em camisetas, capas de álbuns e até programas de televisão. Um exemplo de que me lembro era a capa de Free All Angels, da banda Ash. Acho que algumas pessoas presumiam que ela era uma recriação de uma fonte genuína dos anos 1970, e não uma criação recente. Por volta da era Y2K, ela combinava com uma onda de estéticas antigas reinterpretadas, como roupas da era espacial e elementos gráficos inspirados em lounge.

Na época do lançamento, Husky Stash tinha uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em agosto de 2020, coloquei-a em domínio público junto com outras fontes gratuitas antigas. Embora eu estivesse insatisfeito com o design, sua recepção mostrou como imperfeições e uma estética forte ainda podiam encontrar ressonância num momento cultural específico.

Huxtable



Lancei Huxtable em 11 de setembro de 2004. Eu pretendia criar uma fonte informal com serifas de bloco e uma qualidade desenhada à mão. O design se baseava nas formas de uma fonte de máquina de escrever IBM Selectric, possivelmente Prestige Elite. Digitalizei os caracteres da máquina e os usei como modelos, depois os redesenhei com uma mesa digitalizadora para suavizar sua aparência mecânica e acrescentar um caráter mais orgânico. O nome fazia referência à família Huxtable de The Cosby Show.

Originalmente, distribuí Huxtable com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em abril de 2024, coloquei-a em domínio público.

Hybrea



Lancei Hybrea em 6 de junho de 2006 como uma família paga. Meu objetivo era refletir a linguagem do design industrial e automotivo de meados dos anos 2000, uma época em que as fontes se afastavam do minimalismo rígido, mas ainda experimentavam cortes e curvas incomuns. Hybrea combinava curvas suaves com cantos firmes, buscando um equilíbrio entre precisão tecnológica e contornos humanizados.

A família incluía uma gama de pesos de Thin a Black, cada um com itálicos, e um único estilo alternativo chamado Dirty, que lembrava um estêncil pintado com spray do peso Heavy. Embora eu a tenha testado em composições de texto, Hybrea funcionava melhor em sinalização e parágrafos em tamanhos maiores, e não em leituras extensas.

Nos anos 2010, ampliei a família com pesos adicionais, refinando detalhes para manter a consistência, mas sem redesenhar as formas principais. Em maio de 2021, atualizei Hybrea para corrigir problemas técnicos e remover caracteres obsoletos. Em julho de 2022, acrescentei estilos itálicos para toda a gama de pesos e incluí mais símbolos monetários. Um ano depois, em novembro de 2024, padronizei os nomes dos pesos: Ultra-Light passou a Thin, Fat foi renomeado Black e Ultra-Black passou a Extra-Bold. Em dezembro de 2024, corrigi o símbolo do euro nos pesos mais pesados e ajustei as métricas verticais para evitar cortes em alguns aplicativos.

Não vi Hybrea ser usada em trabalhos publicados. Para mim, ela representa um momento específico do design de fontes em que a influência industrial e a geometria suavizada se encontravam.

Hydrogen Whiskey



Lancei Hydrogen Whiskey em 28 de outubro de 1997 como uma fonte gratuita para destaques. O design se baseava em formas de letras largas, semelhantes a cápsulas, que evocavam a estética da ficção científica dos anos 1960. Minhas influências incluíam fontes MICR, Westminster, Data ‘70 e até o símbolo de pílula na jaqueta de Kaneda

em Akira. As cápsulas tinham uma qualidade futurista que eu queria captar, e esse design foi uma das minhas primeiras tentativas de explorar essa ideia.

O processo começou com uma fonte de pixels. Desfoquei-a no Photoshop para suavizar as bordas, depois vetorizei automaticamente as formas e as limpei. Nos anos 2010, refinei os vetores para criar contornos mais equilibrados. O design permaneceu exclusivamente voltado a destaques; nunca o pensei para composições de texto.

Em 20 de julho de 2021, atualizei a fonte com pequenos ajustes, corrigindo problemas técnicos menores. Depois, em abril de 2024, coloquei-a em domínio público junto com outras fontes gratuitas antigas. Hydrogen Whiskey nunca teve uso notável, mas permanece como registro da minha exploração inicial de formas de letras inspiradas em cápsulas.

Icicle Country



Lancei Icicle Country em 27 de outubro de 1997 como uma fonte gratuita para destaques. Era um experimento de dar um tema de inverno a Impact. A primeira versão usava um efeito de perspectiva que deixava cada caractere mais largo na base e mais estreito no topo, fazendo as letras parecerem triangulares e difíceis de usar. Substituí essa versão por Icicle Country 2, que abandonava o tratamento de perspectiva em favor de formas poligonais rígidas.

A segunda versão mantinha a aparência congelada e irregular, mas alinhava tudo a uma grade rígida. Essa decisão fazia com que parecesse excessivamente dura e mecânica, e ela nunca teve muito uso prático. Não a vi em aplicações notáveis, e ela permaneceu um dos meus experimentos menos bem-sucedidos.

Em agosto de 2020, coloquei Icicle Country 2 em domínio público junto com outras fontes gratuitas antigas. Para mim, o design é um lembrete de como um efeito que parece inteligente na teoria pode rapidamente se tornar uma limitação na prática.

Idle Race



Lancei Idle Race em 2 de abril de 2024 como uma fonte paga para destaques. A ideia era captar o visual do letreiramento inspirado em MICR dos anos 1960, mas com formas mais suaves e divertidas que sugerissem o otimismo daquele período. Eu também pensava na moda de Carnaby Street e em como a precisão geométrica e uma estética descontraída e arredondada podiam se sobrepor no mesmo design. Dei a ela o nome da banda britânica de pop psicodélico The Idle Race, cujo nome me parecia adequado a uma fonte enraizada nas referências culturais dos anos 1960.

Desenhei a fonte diretamente no FontLab. Em vez de alças Bézier convencionais, usei cantos inteligentes, que me permitiam atribuir raios a cantos individuais e ajustar globalmente a tensão das curvas. Era um sistema difícil de trabalhar, mas produzia curvas consistentes que eram convertidas em contornos Bézier padrão na exportação. O método deu a Idle Race suas formas gordas e suavizadas, mantendo a precisão geométrica.

Desenhei-a exclusivamente para destaques; ela não era pensada para composições de texto. Desde o lançamento, não a vi ser usada em trabalhos notáveis e não fiz atualizações nem refinamentos.

Induction



Lancei Induction em 28 de maio de 1996 como fonte gratuita para destaques. O desenho foi influenciado pelas letras da capa da coletânea Substance, de 1988, do New Order. Na época, eu não tinha visto New Alphabet, de Wim Crouwel, mas depois percebi que Induction compartilhava algumas de suas ideias: letras reduzidas a traços horizontais e verticais, sem curvas nem diagonais, com a sensação de que a tecnologia ditava a forma. Enquanto New Alphabet era deliberadamente radical e muitas vezes ilegível, suavizei um pouco a abordagem para que Induction continuasse utilizável, sem perder aquela qualidade austera e mecânica.

Em 20 de julho de 2021, lancei uma atualização significativa. Ajustei as métricas verticais para melhorar a compatibilidade entre navegadores, reduzindo ligeiramente o tamanho dos caracteres no processo. As letras alternativas foram transferidas para OpenType Stylistic Alternates e Stylistic Sets #1 e #2. Substituí todo o espaçamento e todos os ajustes de pares, redesenhei vários caracteres e ampliei o recurso de frações para aceitar numeradores e denominadores muito longos. Acrescentei aspas esquerdas invertidas nos códigos Unicode 201B e 201F, sinais de prima em 2032 e 2033 e muitos símbolos monetários adicionais. Ampliei a cobertura de idiomas, redesenhei os sinais diacríticos, introduzi acentos combinantes e elevei o ponto e a vírgula até a linha de base, exceto quando acompanhados de “!” e “?”.

Em novembro de 2022, passei Induction para o domínio público como parte de um lote maior de fontes gratuitas antigas. Ela não teve um uso de destaque, mas, para mim, continua sendo um registro de como tentei equilibrar influências históricas com minha própria interpretação das restrições tecnológicas.

Inflammable Age



Lancei Inflammable Age em 15 de setembro de 1997 como uma fonte gratuita para destaques. O design se baseava em cantos octogonais, dando-lhe uma aparência mais agressiva que minha fonte anterior Droid, embora, na prática, as duas tenham acabado muito parecidas. O nome começou como “Inflammable”, mas acrescentei “Age” para suavizá-lo e evitar que a referência fosse austera demais.

Em 20 de julho de 2021, lancei uma grande atualização. Ajustei as métricas verticais para melhorar a compatibilidade entre navegadores, aumentando o tamanho dos caracteres em quase 8 por cento. Substituí todo o espaçamento e os ajustes de pares, redesenhei vários caracteres e fiz pequenos ajustes na espessura dos traços. Também ampliei o suporte a idiomas, acrescentei acentos combinantes, ordinais numéricos e um conjunto mais amplo de símbolos matemáticos. O recurso de frações OpenType foi atualizado para permitir numeradores e denominadores muito longos. Essas mudanças alinharam a fonte a padrões técnicos mais modernos.

Nunca vi Inflammable Age ser usada em projetos notáveis e sempre a pensei apenas para destaques. Em abril de 2024, coloquei-a em domínio público como parte de um lote maior de fontes gratuitas antigas.

Injekuta



Lancei Injekuta em 12 de julho de 2007 como uma fonte paga para destaques. O design foi influenciado pela aparência elegante do letreiramento de emblemas de automóveis, com proporções comprimidas e curvas acentuadas pensadas para evocar o modo como esses emblemas eram estilizados em metal. Dei a ela o nome da representação em katakana japonês de “injector”, refletindo meu interesse inicial pelo letreiramento japonês. A versão original incluía um conjunto de caracteres katakana, mas, na época, meu conhecimento de tipografia japonesa era limitado e os resultados eram fracos.

Em 20 de julho de 2021, publiquei uma atualização. Substituí as aspas esquerdas invertidas, às vezes chamadas de painter’s quotes, por aspas adequadas, embora as originais continuem disponíveis em Unicode 201B e 201F. Corrigi uma inconsistência entre as larguras dos caracteres de espaço e espaço inquebrável e removi caracteres descontinuados e obsoletos, como L com ponto e E com breve. O conjunto katakana foi retirado, reticências estreitas foram acrescentadas e as métricas verticais foram ajustadas para melhorar a compatibilidade entre navegadores, aumentando o tamanho geral dos caracteres em cerca de 10 por cento. Também melhorei os ogoneks e redesenhei o caractere H com barra.

Injekuta nunca teve muito uso e as vendas continuaram fracas. Em novembro de 2022, coloquei-a em domínio público. Para mim, ela foi um lembrete de como experimentos de estilo e influência entre culturas nem sempre resultam num apelo duradouro.

Inklea



Lancei Inklea em 1º de fevereiro de 2010 como fonte paga para destaques, só em maiúsculas. A ideia veio de um projeto de família: minha prima precisava de letras para aplicar nas toalhas de bebê que estava fazendo, e achei que seria útil desenhar algo sem contraformas para facilitar o corte e a costura. Observei exemplos como o logotipo de Pac-Man e Baby Teeth e apliquei a mesma lógica pensando na costura. Cada caractere tinha apenas um canto, de modo que as formas sugeriam um único fio contínuo. Para ampliar seu uso além da costura, acrescentei um estilo Shine que podia ser sobreposto à versão Solid para criar brilhos. Isso dava às letras um aspecto molhado e refletivo, embora ainda ligado à ideia original de aplicação em tecido.

Em 18 de junho de 2021, lancei uma atualização. Substituí as aspas esquerdas invertidas por aspas corretas, mantendo as originais nos códigos Unicode 201B e 201F. Removi caracteres obsoletos, como L com ponto e E com breve. Melhorei o recurso de frações OpenType para aceitar numeradores e denominadores longos e ajustei as métricas verticais para melhorar a compatibilidade entre navegadores. Não foi necessário alterar a escala, então a fonte continuava aparecendo corretamente nos aplicativos da Adobe. Também corrigi alguns erros de contorno que haviam causado pequenos problemas de renderização.

Inklea não foi usada em projetos de destaque, mas continua ligada à sua origem familiar e ao desafio incomum de desenhar pensando na costura de aplicações em tecido.

Instant Tunes



Lancei Instant Tunes em 13 de outubro de 1997. O design foi influenciado pelo letreiramento de capas de livros eduardianos, com elementos abstratos acrescentados que lhe davam uma aparência menos tradicional. O nome veio da música “Instant Tunes”, do XTC, escolhido pela sonoridade, e não por qualquer ligação direta com o design.

Originalmente, distribuí Instant Tunes com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em novembro de 2022, coloquei-a em domínio público.

Interplanetary Crap



Lancei Interplanetary Crap em 18 de maio de 1998. O design começou com uma digitalização de Alternate Gothic No. 3 de um catálogo, que modifiquei esticando as formas e acrescentando pontes de estêncil no Photoshop. Foi a primeira vez que usei um processo que se tornou parte do meu fluxo de trabalho posterior: aplicar desfoque gaussiano, efeitos em camadas e integrar texturas digitais. A textura que usei veio do Autodesk 3D Studio, produzindo bordas nítidas perto dos contornos e mais ásperas à medida que se afastavam deles.

O nome veio da música “Calling Occupants of Interplanetary Craft”, dos Carpenters. Interplanetary Crap foi lançada com uma licença gratuita de desktop para uso comercial e depois apareceu em diversos contextos. Em novembro de 2022, coloquei-a em domínio público.

Interrogator Stencil



Lancei Interrogator Stencil em 9 de maio de 2014 como uma fonte paga para destaques, inteiramente em maiúsculas. A inspiração veio do visual dos videogames de tema militar dos anos 1980, especialmente das telas de título pixeladas dos primeiros jogos de tiro do Famicom. Não baseei as letras em nenhuma fonte existente; desenhei-as para captar o caráter utilitário do letreiramento de estêncil associado a armas e equipamentos.

A ponte horizontal era o principal elemento organizador do design. Em algumas letras, as barras transversais ficam acima da divisão, como em A e H, enquanto em outras as formas ficam abaixo, como o bojo do 9. O bojo do R se alinha acima da divisão, reforçando a consistência do sistema. Essas regras davam à fonte um ritmo disciplinado, permitindo variação. Os próprios cortes de estêncil foram desenhados para parecerem convencionais, reforçando o tema militar em vez de avançar para uma estilização.

Interrogator Stencil não foi atualizada desde o lançamento, e não a vi ser usada em projetos notáveis. Ela permanece uma tentativa simples de combinar a estética dos estênceis militares com a atmosfera dos primeiros videogames.

Iomanoid

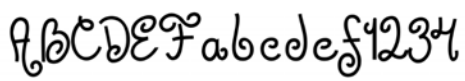


Lancei Iomanoid em 20 de outubro de 2000 como uma fonte gratuita para destaques. O design se baseava diretamente no logotipo do jogo de fliperama Arkanoid, da Taito, de 1986. Aquele logotipo usava letras pontiagudas e angulosas para evocar a trajetória da bola no jogo, e o "O" redondo representava a própria bola. Eu queria captar o mesmo visual, ampliando-o para uma fonte utilizável.

Para recriar o efeito multicolorido do logotipo original, construí Iomanoid como um sistema em camadas. Era possível empilhar as camadas no software para produzir um tratamento de cor semelhante. Também incluí um "O" alternativo com textura de grade, espelhando o usado na identidade de Arkanoid. Fora isso, a família era simples e pensada exclusivamente para destaques.

Nunca vi Iomanoid ser usada em projetos notáveis. Em novembro de 2022, coloquei-a em domínio público como parte de um lote maior das minhas fontes gratuitas antigas. Para mim, a fonte permanece uma homenagem pessoal aos jogos de fliperama da minha juventude e ao tempo que passei jogando Arkanoid em casa no meu Amiga.

Jandles



Lancei Jandles em 12 de setembro de 2004, embora houvesse uma versão anterior de 2001 que nunca publiquei. A primeira tentativa parecia rudimentar demais, então tentei tornar a versão de 2004

mais apresentável. O resultado foi um design inteiramente em maiúsculas, com traços enrolados e desajeitados que nunca funcionaram de verdade. O próprio nome me desagradava mesmo na época.

Desenhei Jandles com uma mesa digitalizadora, provavelmente numa única sessão, e o processo não tinha o planejamento e o refinamento que eu normalmente aplicaria. Era mais um experimento que um lançamento sério, e o resultado refletia isso.

Em agosto de 2020, coloquei Jandles em domínio público junto com outras fontes gratuitas antigas. Embora nunca tenha sido muito usada e eu não a considere um design forte, ela permanece parte da minha história como designer, mostrando os tipos de riscos e improvisações que eu fazia na época.

Jesaya



Lancei Jesaya em 30 de julho de 2008 como uma fonte paga sem serifa geométrica. Meu objetivo era dar a ela uma personalidade peculiar acrescentando cantos chanfrados, que ajudavam as letras a se encaixar de maneira compacta e a distinguiam de designs geométricos mais convencionais. Essas formas de contornos quadrados se tornaram uma espécie de tema recorrente no meu trabalho posterior.

Em 18 de junho de 2021, atualizei Jesaya removendo caracteres obsoletos e ligaduras desnecessárias, acrescentando suporte a frações mais longas. Em maio de 2022, fiz uma atualização maior: redesenhei acentos, acrescentei estilos itálicos e introduzi vários símbolos novos. A revisão mais recente veio em novembro de 2024

com a versão 1.3, que padronizou os nomes dos pesos — Book passou a Light, Light foi renomeado Extra-Light, Extra-Light passou a Thin e Ultra-Light foi renomeado Hairline.

O nome Jesaya sempre me pareceu inadequado. Ele tem um tom bíblico que não combina com a aparência moderna e angular do design e, se eu tivesse tido a oportunidade, teria escolhido algo menos solene. Apesar disso, considero Jesaya um dos melhores resultados entre minhas fontes sem serifa geométricas.

Jigsaw Trouserdrop



Apresentei Jigsaw Trouserdrop em 20 de agosto de 1998. O design derivava da minha fonte Blue Highway. Um amigo sugeriu que eu criasse uma fonte de quebra-cabeça, o que me levou a experimentar a adição de formas semelhantes a peças de quebra-cabeça às letras. Uma versão inicial incluía versaletes, embora eu os tenha removido nos lançamentos posteriores. O nome foi escolhido espontaneamente e não tinha ligação específica com o design.

Originalmente, distribuí Jigsaw Trouserdrop com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em agosto de 2020, coloquei-a em domínio público.

Jillican



Lancei Jillican em 21 de fevereiro de 2002. Minha ideia era pegar Gill Sans e levá-la a uma estética militar e pós-punk; algo angular e octogonal que ainda mantivesse parte do ritmo de Gill, mas com bordas mais duras. O nome veio de brincar com a sonoridade de "Jill" até chegar a uma versão de som mais suave e feminino que me pareceu certa.

Desenvolvi duas versões relacionadas. Jillican War é uma variante de estêncil, enquanto Jillican Warpaint acrescenta efeitos de tinta escorrendo sobre a estrutura de estêncil. Em 2008, lancei a versão 3, que trouxe ajustes de pares melhorados, incluindo ajustes baseados em classes; mais tarde naquele ano, a versão 3.1 ampliou os acentos latinos para um suporte mais amplo a idiomas. Em 25 de junho de 2021, a versão 3.212 removeu caracteres descontinuados e obsoletos, como L com ponto e E com breve, eliminou as ligaduras desnecessárias fi e fl e ajustou as métricas verticais para melhorar a compatibilidade entre navegadores sem mudanças de escala nos aplicativos da Adobe. Os acentos do estilo Jillican War 3D também passaram por uma limpeza extensa. Em novembro de 2024, a versão 3.3 modernizou os nomes, renomeando Ultra-Light para Thin, e simplificou Warpaint reduzindo a complexidade de seus efeitos de respingos de tinta para melhorar o desempenho nos navegadores.

Quando criei Jillican, eu não conhecia as controvérsias em torno de Eric Gill. Esse conhecimento veio depois, quando as discussões sobre sua vida pessoal se tornaram mais conhecidas. Olhando para trás, Jillican parece uma cápsula do tempo dos experimentos do início dos anos 2000, com uma homenagem tipográfica à Grã-Bretanha dos

anos 1980. Ela nunca teve uso notável, mas, para mim, permanece um exemplo de como o design de fontes pode refletir tanto influência estilística quanto percepção cultural

Jillsville



Lancei Jillsville em 14 de agosto de 2002 como uma fonte paga. O nome veio da minha brincadeira anterior com o som suave de “Jill” em Jillican; eu havia considerado chamá-la Coolsville porque queria algo que soasse como uma cidade legal, mas Jillsville parecia mais peculiar. Inicialmente, ela tinha dois estilos — Regular e Bold —, tão leves que a diferença entre eles era mínima. O próprio design veio de um erro com uma máquina de escrever e papel-carbono, em que letras sobrepostas deixavam pequenas formas de anéis que inspiraram as letras da fonte.

Em 14 de setembro de 2009, a versão 3 ampliou o conjunto de caracteres com mais acentos latinos e pontuação e introduziu ajustes de pares baseados em classes. Até 2017, eu já havia decidido que a fonte precisava de mais que ajustes; reconstruí-a do zero. A nova Jillsville se ampliou para sete pesos com itálicos correspondentes, com espaçamento refeito, pontuação substituída e suporte a frações. Também acrescentei suporte a grego e cirílico. As formas das letras foram tão extensamente revisadas que o resultado era essencialmente uma nova fonte, embora mantivesse um fio de semelhança com a original.

A versão 4.1, lançada em novembro de 2024, refinou as convenções de nomes, renomeando Ultra-Light para Thin e modernizando a estrutura geral para compatibilidade com aplicativos. Essa

atualização também corrigiu a codificação da aspa simples baixa para melhorar a consistência entre plataformas. Jillsville nunca teve uso notável no mundo mais amplo do design, mas, para mim, marcou uma transição de um experimento peculiar para uma família multilíngue mais substancial.

Jingopop



Lancei Jingopop em 11 de abril de 1998. O design começou como uma tentativa de adaptar o logotipo da Coca-Cola a uma fonte, mas abandonei essa direção quando ela se mostrou impraticável. Em vez disso, retrabalhei os esboços parciais num design confuso e experimental que se tornou Jingopop.

Originalmente, distribuí Jingopop com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em agosto de 2020, coloquei-a em domínio público.

Johnny Fever



Apresentei Johnny Fever em 16 de abril de 1998. Era um design inteiramente em maiúsculas, influenciado pela ficção científica e pelos gráficos de computador dos anos 1980. A versão original incluía longos floreios nas posições de maiúsculas, que, junto com problemas de espaçamento, dificultavam seu uso.

Em 2016, revisei a fonte melhorando o espaçamento e removendo os floreios. Uma atualização de 2021 envolveu novos refinamentos. Johnny Fever compartilhava algumas qualidades com Stop, de Aldo Novarese, especialmente o uso de interrupções para criar um efeito futurista, embora meu design tivesse um estilo mais pesado e angular. O nome veio do personagem Johnny Fever da série de televisão WKRP in Cincinnati.

Originalmente, lancei Johnny Fever com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em abril de 2024, coloquei-a em domínio público.

Joy Circuit



Lancei Joy Circuit em 7 de junho de 1997. Ela derivava de Nasalization, esticada para ficar larga, com um efeito de contorno grosso aplicado. Joy Circuit recebeu o nome de uma música de Gary Numan. Originalmente, distribuí a fonte com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em agosto de 2020, coloquei Joy Circuit em domínio público.

Joystix



Lancei Joystix em 20 de outubro de 1997 como uma fonte gratuita. A ideia era captar o visual do letreiramento de fliperamas, e a inspiração imediata veio de Sprint, da Atari, um jogo de corrida de 1976 com uma fonte robusta de pixels. Na época, M.A.M.E. era novo,

e descobri uma maneira de ver os conjuntos de caracteres usados nos jogos clássicos de fliperama. Examinei vários títulos, incluindo jogos da Atari e da Namco, para ter uma ideia de seus alfabetos completos. O nome veio diretamente dos joysticks de fliperama, mas também era uma homenagem ao filme B Joysticks, dos anos 1980, de que eu havia gostado. A primeira versão incluía apenas um estilo monoespaçado, mantendo-se fiel à aparência de largura fixa do texto de fliperama.

Em meados dos anos 2010, ampliei a família com uma versão proporcional, que introduzia ajustes de pares, além de uma cobertura mais ampla de caracteres. Essa atualização acrescentou suporte a grego e cirílico e novos símbolos, dando-lhe mais possibilidades sem perder o espírito dos fliperamas. O estilo monoespaçado permaneceu estruturalmente inalterado, mas se beneficiou do conjunto ampliado de glifos.

Joystix foi usada em diversos projetos de tema retrô, com uma aparição notável no desenho animado on-line Bonus Stage, de Matt Wilson. Em julho de 2025, lancei uma pequena atualização para corrigir um erro no algarismo 8, que era exibido incorretamente em algumas versões do Adobe Premiere Pro. Para mim, Joystix foi uma maneira de preservar o letreiramento dos fliperamas numa época em que ferramentas como M.A.M.E. acabavam de tornar possível espiar os bastidores.

Junegull



Lancei Junegull em 2 de maio de 2002. Na época, junho estava logo ali e eu morava em Port Credit, que era cheio de gaivotas; foi assim que o nome surgiu. O design veio da minha fonte anterior You're Gone, que, por sua vez, havia sido influenciada pelo logotipo de Movie Gallery. Com Junegull, eu queria manter o caráter suave e arredondado sem serifa, reduzindo algumas das excentricidades de ficção científica. Lancei o estilo Regular original com uma licença gratuita de desktop para uso comercial.

Em 2012, acrescentei Junegull Beach, uma companheira texturizada com uma superfície arenosa e desgastada pelo tempo. Ela usava ligaduras OpenType para evitar que letras repetidas parecessem obviamente idênticas demais. Enquanto a Junegull principal permanecia lisa e simples, Junegull Beach oferecia uma alternativa mais áspera e informal. A versão texturizada continuou inteiramente em maiúsculas e era vendida separadamente.

Junegull circulou de maneira constante ao longo dos anos como uma fonte acessível para destaques e apareceu em projetos como o jogo Macbat 64, de 2015. Por muito tempo, porém, a família permaneceu essencialmente o que era no início: um único peso liso com suporte a cirílico e vietnamita, mais a companheira texturizada Beach.

Concluí Junegull 4.000 em 20 de julho de 2026. Foi uma grande ampliação do design original. O antigo Regular se mostrou pesado demais para funcionar de maneira convincente como o meio de uma família, então passou a Extra-Bold. Acrescentei os pesos Thin, Extra-

Light, Light, Regular, Semi-Bold, Bold, Heavy e Black, com itálicos correspondentes, e desenhei um conjunto completo de minúsculas pela primeira vez.

O suporte a idiomas também foi ampliado. O conjunto de caracteres latinos agora cobre mais idiomas, e o repertório cirílico foi substancialmente estendido. As formas dos acentos foram redesenhadas, incluindo as formas empilhadas mais altas necessárias para o vietnamita, e as métricas verticais foram ajustadas para acomodá-las. O espaçamento foi melhorado, todos os ajustes de pares foram reconstruídos, as larguras dos algarismos foram normalizadas, a pontuação foi refinada e a vírgula e as aspas foram redesenhadas com formas de cunha mais claras. As aspas angulares também foram redesenhadas para se acomodarem mais naturalmente às maiúsculas e minúsculas.

O recurso de frações OpenType foi melhorado, mantendo menos frações pré-compostas na fonte. Apesar da dimensão da revisão, Junegull Beach ficou inalterada; permanece um retrato texturizado, inteiramente em maiúsculas, da família anterior.

Kadeworth



Lancei Kadeworth em 4 de maio de 2010. O projeto começou no fim de 2009, quando alguém do Google Fonts entrou em contato comigo sobre contribuir para seu novo serviço de fontes para a web. Esbocei rapidamente algumas ideias, incluindo Kadeworth, mas o contato desapareceu antes de qualquer acordo. Nenhum contrato foi assinado e não houve discussões de licenciamento. Decidi terminar

Kadeworth mesmo assim e lançá-la por conta própria. O nome foi escolhido puramente pela sonoridade, e não por uma referência direta.

Kadeworth foi desenhada para ser compacta e economizar espaço, adequada a manchetes na web em que as quebras de linha eram uma preocupação. Para mantê-la acessível, usei extremidades de traços arredondadas e superelípticas que suavizavam a impressão geral. Ela foi lançada como uma fonte paga desde o início, com apenas um peso e sem itálicos nem ampliações.

A fonte não foi atualizada desde o lançamento inicial e não teve uso notável. Para mim, Kadeworth representa um caso em que uma encomenda potencial não se concretizou, mas ainda levou a um design concluído.

Kadonk



Lancei Kadonk em 29 de novembro de 2005 como uma fonte paga. O nome deveria soar primitivo e cartunesco, como um efeito sonoro exagerado de um desenho de homens das cavernas. O design foi inspirado na estética de armaduras com pontas que eu via na série Gorkamorka, da Games Workshop, embora eu nunca tenha jogado Warhammer.

Kadonk tinha um único estilo com formas irregulares e pontiagudas que exigiam um trabalho extenso de ligaduras. Criei centenas de ligaduras para evitar que as pontas colidissem ou para uni-las quando isso acontecia. Para acrescentar variedade, apliquei um filtro

de aleatoriedade aos contornos, distorcendo os pontos vetoriais; isso exigia uma limpeza cuidadosa depois. O resultado foi uma aparência caótica e agressiva que dava personalidade a Kadonk.

Em maio de 2021, a versão 1.1 introduziu algumas atualizações técnicas. Removi caracteres obsoletos, como L com ponto, e aumentei o tamanho geral da fonte em 6 por cento, melhorando sua presença no uso. Kadonk nunca se ampliou além do estilo original e nunca teve adoção notável.

Karma



Lancei Karma em 9 de novembro de 1998 como uma fonte gratuita. Meu objetivo era captar a sensação das fontes bitmap do console do Windows, do tipo que era possível gerar ajustando as configurações do sistema nos anos 1990. Criei duas versões desde o início: Karma Suture e Karma Future. O nome “Karma Suture” veio de uma música do The Monochrome Set, enquanto “Future” foi escolhido simplesmente como uma rima fácil.

Em 31 de janeiro de 2022, reconstruí Karma com mudanças significativas. Muitos caracteres foram redesenhados, e retrabalhei o espaçamento e os ajustes de pares para alinhá-los a incrementos de pixels, preservando a atmosfera de baixa resolução. Também ampliei o suporte a idiomas, acrescentei frações mais longas e corrigi a codificação das aspas esquerdas invertidas. Duas semanas depois, Karma Future, o estilo de contorno, recebeu seus próprios ajustes de espaçamento e de pares. Em novembro de 2022, coloquei Karma em domínio público.

A fonte sempre existiu em dois estilos, Suture e Future, e nunca foi muito usada em design ou publicações. Para mim, permanece um pequeno projeto ligado aos primeiros tempos da nostalgia de bitmaps.

Kelvingrove



Lancei Kelvingrove em 28 de agosto de 2007 como uma fonte paga. O design veio de um experimento no FontLab em que misturei duas das minhas fontes anteriores, Biondi e Marion, para ver se conseguia criar algo novo. O resultado foi uma fonte de versaletes que funcionava como conjunto melhor do que eu esperava. Dei a ela o nome Kelvingrove depois de encontrar esse nome de lugar ao examinar um atlas; ele me pareceu combinar com o design.

Kelvingrove foi lançada em um único estilo, mas incluía alternativas estilísticas OpenType para caracteres como K, Q, R e o e comercial. Em 2015, ampliei o conjunto de caracteres para incluir cirílico. Em 7 de dezembro de 2021, a versão 2.1 introduziu vários refinamentos: caracteres obsoletos, como L com ponto, foram removidos, as ligaduras supérfluas fi e fl foram eliminadas e Ş e ş foram corrigidos para usar cedilhas adequadas. Também melhorei o acesso às alternativas estilísticas em aplicativos como InDesign.

Kelvingrove não foi usada em projetos notáveis, mas, para mim, representa um exemplo de experimentação que produziu um resultado utilizável. A ferramenta de mistura do FontLab muitas vezes podia ser pouco confiável, mas, nesse caso, gerou algo com que fiquei satisfeito.

Kengwin



Lancei Kengwin em 10 de agosto de 2010 como uma fonte paga. A ideia era pegar as serifas rechonchudas e arredondadas frequentemente vistas no letreiramento de Archie Comics e aplicá-las a formas de letras mais sérias e largas. O nome era apenas uma palavra inventada, escolhida em parte porque eu queria destacar o K maiúsculo. Kengwin começou como uma proposta durante meu contato de curta duração com o Google Fonts, mas a oportunidade não se concretizou e publiquei-a de maneira independente.

O design tinha um único estilo, pensado para equilibrar diversão e formalidade. Em 18 de junho de 2021, lancei uma atualização que removeu caracteres descontinuados e obsoletos, como L com ponto e E com breve. Também melhorei o recurso de frações OpenType para lidar com expressões longas, como 13/64 ou 199/200. As aspas esquerdas invertidas foram substituídas por aspas adequadas, embora as formas antigas continuem acessíveis em Unicode 201B e 201F. Acrescentei sinais de prima em Unicode 2032 e 2033 e removi as ligaduras desnecessárias fi e fl.

Kengwin não teve uso notável desde o lançamento, mas permanece um exemplo da minha tentativa de unir letreiramento inspirado em quadrinhos a proporções mais convencionais.

Kenyan Coffee



Lancei Kenyan Coffee em 7 de outubro de 1999. O design surgiu da minha antiga admiração por Compacta, a fonte sem serifa condensada de Fred Lambert para a Letraset, de 1963. Tentei captar o mesmo equilíbrio entre formas quadradas e redondas, começando pelo O característico de Compacta, mas introduzi minhas próprias ideias, como alternar cinturas altas e baixas. A versão original tinha um único estilo Bold, logo seguido, em 25 de fevereiro de 2000, por Regular, Italic e Bold-Italic. Aqueles primeiros lançamentos eram gratuitos para uso comercial.

Em meados dos anos 2010, ampliei consideravelmente a família, acrescentando novos pesos e itálicos; esses estilos posteriores eram vendidos como fontes pagas. Na época da versão 5.2, em novembro de 2024, Kenyan Coffee havia crescido para quatorze estilos, abrangendo sete pesos com itálicos para cada um. Essa atualização introduziu nomes mais claros — Book passou a Light, Light foi renomeado Extra-Light, Extra-Light passou a Thin e Ultra-Light foi renomeado Hairline. A mudança era cosmética, embora eu também tenha corrigido os valores internos de peso para resolver problemas de ordenação em alguns aplicativos.

Kenyan Coffee se tornou uma das minhas fontes mais baixadas, aparecendo frequentemente em projetos sem que eu registrasse onde surgia. Não tenho um único uso de destaque para apontar, mas ela circulou amplamente ao longo dos anos. Sua variante de estêncil, Kenyan Coffee Stencil, tem sua própria história, separada da família principal.

Kenyan Coffee Stencil



Lancei Kenyan Coffee Stencil em 4 de junho de 2019 como uma companheira da família Kenyan Coffee original. A ideia era simples: pegar a estrutura condensada de Kenyan Coffee e acrescentar interrupções de estêncil para dar-lhe um caráter mais industrial. Ela saiu com cinco pesos, todos verticais e sem itálicos. Desses, apenas o peso Semi-Bold ficou disponível para download gratuito; os demais eram pagos. Mantive-a como uma família separada da Kenyan Coffee principal, em vez de reuni-las num pacote.

O design explorava o contraste nas pontes de estêncil. Nos pesos mais leves, as interrupções são largas e evidentes, enquanto nos estilos mais pesados são mais finas e sutis, quase desaparecendo no peso dos traços. Em novembro de 2024, a versão 1.1 ajustou os nomes para que Book passasse a Light e Light passasse a Extra-Light. Nenhuma outra mudança foi feita naquele momento.

Kenyan Coffee Stencil nunca teve uso notável na mídia ou em identidades de marca, mas servia como uma opção alternativa para quem queria um visual de estêncil com as mesmas proporções condensadas de Kenyan Coffee.

Kicking Limos



Lancei Kicking Limos em 15 de maio de 1998. O design foi construído com formas repetidas de laços, que organizei e combinei para formar letras, dando-lhe uma estrutura modular. O nome foi escolhido por sua sonoridade forte e estilizada, e não por uma ligação direta com o design.

Originalmente, distribuí Kicking Limos com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em novembro de 2022, coloquei-a em domínio público.

Kilsonburg



Lancei Kilsonburg em 20 de setembro de 2014 como uma fonte gratuita. O design foi inspirado na capa de dezembro de 1925 da Vogue, que apresentava uma abordagem marcante dos traços grossos e finos. Na maioria das fontes Art Déco, como Broadway, há uma lógica previsível por trás da localização das linhas grossas e finas. Com Kilsonburg, quebrei deliberadamente esse padrão; algumas letras não têm nenhuma linha grossa, dando à fonte um caráter menos convencional e mais divertido. Também acrescentei um S alto e esguio que refletia minhas preferências estilísticas nos anos 2010.

Kilsonburg foi lançada em um único estilo e permaneceu gratuita para uso comercial durante toda a sua existência. Nunca foi ampliada com pesos ou itálicos adicionais, nem recebeu atualizações

técnicas após o lançamento original. Em abril de 2024, coloquei-a em domínio público. Kilsonburg nunca teve uso notável em design ou publicações, mas, para mim, permanece uma exploração de influências Art Déco interpretadas com regras menos rígidas.

Kimberley



Lancei Kimberley em 11 de abril de 2000 como uma fonte gratuita. Na época, ela tinha um único estilo pesado, embora eu só o tenha chamado de “Black” mais tarde — originalmente, era simplesmente Kimberley. O nome veio de um pedido; na era Y2K, eu recebia ocasionalmente e-mails pedindo que desse nomes de pessoas às fontes e, nesse caso, concordei sem saber nada sobre a pessoa por trás do nome. Mais tarde, soube que existia uma fonte sem relação com a minha e com o mesmo nome, produzida pela Graphic Systems (Rapitype) nos anos 1970, mas ela não se parecia com meu design.

Em 2011, ampliei Kimberley para uma família maior, e apenas o estilo original continuou gratuito, enquanto os novos estilos eram vendidos. Em 10 de julho de 2022, acrescentei versões itálicas à família, introduzi um eszett maiúsculo (ẞ) e incluí símbolos monetários adicionais. Também melhorei o recurso de frações naquele momento. Em novembro de 2024, a versão 4.2 reorganizou os nomes para que Book passasse a Light, Light fosse renomeado Extra-Light, Extra-Light passasse a Thin e Ultra-Light fosse renomeado Hairline.

Kimberley nunca esteve ligada a um projeto específico de grande visibilidade, mas circulou amplamente o suficiente para que eu a encontre com frequência.

Kinesthesia

ABCDEFabcdef1234

Lancei Kinesthesia em 8 de agosto de 2022 como uma família paga de sete pesos, cada um com um itálico correspondente. O design era minha tentativa de captar a aparência do letreiramento de telas de cristal líquido, com extremidades de traços pontiagudas em forma de losango e formas angulares. Ele refletia meu fascínio no início dos anos 2020 pela estética de interfaces de usuário de ficção científica, especialmente pelo tipo de tipografia frequentemente visto em painéis de controle de filmes e jogos.

Em 22 de outubro de 2022, publiquei uma atualização para melhorar o comportamento entre plataformas. Os nomes internos foram ajustados para que os estilos aparecessem de maneira consistente nos menus de fontes dos aplicativos. Também refinei as larguras dos traços em alguns pesos e retrabalhei os itálicos para obter curvas mais suaves e um contraste de traços mais consistente. Não houve outras mudanças técnicas.

Kinesthesia não teve uso notável em projetos de design ou mídia, mas, para mim, permanece ligada àquele momento em que eu me concentrava em traduzir a geometria inspirada em LCD para uma família tipográfica completa.

King Richard



Lancei King Richard em 8 de março de 1998 como uma fonte gratuita. O design se baseava no logotipo da Plymouth que aparecia nos carros de 1964 a 1994, com traços sutilmente alargados nas extremidades e terminais de contornos quadrados que sugeriam força e velocidade. Tentei preservar essas qualidades no alfabeto completo, incluindo um h minúsculo peculiar com uma ascendente em forma de “4” com gancho, sem a barra transversal. O nome veio do piloto de NASCAR Richard “The King” Petty, uma homenagem direta à cultura das corridas que havia moldado a inspiração original.

Inicialmente, King Richard existia apenas num estilo itálico, reforçando a ideia de movimento e velocidade. Em 2004, acrescentei uma versão romana para permitir um uso mais amplo. A família nunca se ampliou além desses dois estilos e não passou por outras atualizações técnicas. Permaneceu gratuita para uso comercial durante toda a sua existência até novembro de 2022, quando a coloquei em domínio público.

King Richard nunca teve uso notável em design ou mídia, mas foi uma das minhas primeiras tentativas de construir uma fonte diretamente de um logotipo comercial e ampliá-lo para um alfabeto funcional.

Kingsbridge



Lancei Kingsbridge em 16 de novembro de 2014 como uma família gratuita com serifas de bloco. O design se baseava em serifas quadradas e pontas afiadas, buscando uma aparência forte e assertiva. Desenvolvi-a como um grande sistema com sete pesos, quatro larguras e itálicos, num total de 56 estilos. O conjunto de caracteres incluía suporte latino estendido, mas não acrescentei vietnamita, grego ou cirílico.

Kingsbridge incluía frações como seu único recurso OpenType. Fora isso, era uma família simples, desenhada para oferecer variedade de peso e largura. Não a atualizei depois do lançamento inicial.

Em 1º de abril de 2024, coloquei Kingsbridge em domínio público. Embora nunca tenha tido uso notável em design ou mídia, ela permanece uma das minhas maiores famílias gratuitas, mostrando até onde eu estava disposto a levar a variedade e a flexibilidade mesmo sem cobrar por isso.

Kirsty



Lancei Kirsty em 24 de dezembro de 2000. O design foi influenciado por letreiramento ferroviário antigo e placas pintadas à mão sobre tijolos, com uma referência à popularidade de Brothers, da Émigré, por volta da mesma época. O lançamento original era uma família de versaletes em Regular, Italic, Bold e Bold-Italic, todos gratuitos para

uso comercial. Poucos dias antes de terminar a fonte, a cantora Kirsty MacColl morreu, e decidi dar seu nome à fonte em homenagem a ela.

Em 2020, reconstruí Kirsty como uma família mais completa. Substituí os versaletes por minúsculas propriamente ditas, mantendo os versaletes originais como um recurso OpenType. A atualização também introduziu novos pesos — Hairline, Thin, Extra-Light, Light e Black —, cada um com um itálico correspondente, lançados como fontes pagas. Refinei o espaçamento, melhorei as formas dos caracteres e reconstruí os ajustes de pares com classes. A reconstrução também acrescentou suporte a grego e cirílico, novos acentos e pontuação, símbolos monetários atualizados e frações modernizadas.

Em 1º de novembro de 2024, a versão 5.1 refinou as convenções de nomes nos menus de fontes e corrigiu caracteres poloneses com ogonek. A família agora abrange nove pesos, todos com itálicos. Kirsty circulou amplamente e seu uso de maior destaque foi na série de videogames *Red Dead Redemption*.

Kleptocracy



Lancei Kleptocracy pela primeira vez em 20 de março de 1999 como uma fonte gratuita de um único estilo. Ela era vagamente inspirada em designs da Émigré, embora eu não consiga apontar uma única referência. Aquela versão inicial era irregular e lembrava o que mais tarde se tornou o estilo Condensed Regular.

Em 29 de julho de 2005, reconstruí Kleptocracy do zero e a transformei numa família completa. Ela se tornou um design industrial compacto que misturava elementos Art Déco com formas techno minimalistas, com alguns toques cursivos sutis nas formas. Nesse momento, a família incluía três pesos e três larguras, todos verticais. A partir desse lançamento, Kleptocracy deixou de ser gratuita; foi um dos poucos casos no meu catálogo em que uma fonte começou gratuita e passou a ter licenciamento pago.

Em 18 de novembro de 2021, corrigi um problema de compatibilidade que impedia o estilo Expanded Bold de aparecer em aplicativos mais antigos. Em 11 de julho de 2022, acrescentei itálicos em toda a família e removi caracteres obsoletos, como E com breve. Nenhum outro recurso OpenType foi introduzido. Kleptocracy nunca teve uso notável em design ou mídia, mas seu nome — escolhido por seu peso cultural no fim dos anos 1990 — só ganhou mais ressonância nos anos seguintes.

Knuckle Down



Lancei Knuckle Down em 24 de janeiro de 1999 como uma fonte gratuita. Originalmente, era um design inteiramente em minúsculas, com as formas nas posições de maiúsculas recortadas no lado direito para que letras redondas se sobrepusessem quando digitadas em sequência. A ideia estava ligada a uma sensibilidade visual dos anos 1970, mas, na prática, os recortes só funcionavam em combinações limitadas, e o conceito não se sustentava.

Em 2004, revisei a fonte removendo os recortes, mas a mantive apenas com minúsculas. O nome veio da música “Knuckle Down”, do XTC, que eu admirava. Em 12 de outubro de 2021, reconstruí a fonte de maneira mais profunda. Acrescentei maiúsculas, redesenhei vários caracteres, elevei o f minúsculo à altura das ascendentes para distingui-lo do r (mantendo o f original como alternativa estilística) e redesenhei os acentos. Também ajustei o espaçamento e os pares, substituí o sistema de ajustes de pares por um baseado em classes e acrescentei um recurso de frações OpenType. As métricas verticais foram atualizadas para melhorar a compatibilidade entre navegadores.

Em 1º de abril de 2024, coloquei Knuckle Down em domínio público. Ela nunca foi muito usada, mas, para mim, ilustra como uma ideia ligada à estética dos anos 1970 evoluiu de um experimento impraticável para um design mais utilizável.

Korataki



Lancei Korataki em 11 de maio de 2006. Ela foi encomendada para a série Mass Effect, da BioWare, mas também foi publicada pela Typodermic ao mesmo tempo. O lançamento inicial tinha um único peso Regular, apenas vertical. O design foi influenciado pelo estilo ultramoderno da fonte China/Chimes dos anos 1970, com formas de letras largas e geométricas adequadas a cenários de ficção científica. Aquela primeira versão incluía suporte básico a cirílico e um conjunto de caracteres katakana.

Em 2009, ampliei a família acrescentando mais quatro pesos verticais — Ultra-Light, Extra-Light, Light e Bold. Os itálicos ainda faltavam naquele momento. Em 2014, introduzi itálicos em toda a família, melhorei os ajustes de pares e removi os caracteres katakana, que considerava abaixo do padrão. orataki nunca foi lançada gratuitamente. Em 2009, ela também foi licenciada para Spyborgs, da Capcom, outro caso de seu uso em videogames.

Em 20 de julho de 2021, renovei a família, mas não acrescentei recursos novos; o objetivo era principalmente manter o conjunto atualizado. A mudança mais recente veio em 12 de novembro de 2024, com a versão 3.2. Essa atualização reorganizou os nomes dos pesos: Book passou a Light, Light foi renomeado Extra-Light, Extra-Light passou a Thin e Ultra-Light foi renomeado Hairline.

Korataki permanece mais estreitamente associada à trilogia Mass Effect, na qual apareceu com destaque, mas também teve algum uso em outras mídias.

Korrupt



Lancei Korrupt em 21 de abril de 2022 como uma fonte paga. Ela foi concebida como um experimento de distorção, começando com um esboço de um R deslocado, cuja parte superior era movida horizontalmente, mas ainda precisava permanecer legível. Desenvolvi o restante do alfabeto com extremidades de traços pontiagudas e segmentadas que lembravam algarismos de LCD, combinadas com ângulos conflitantes e elementos anti-humanistas. A família tinha um único peso, e o conjunto de caracteres incluía suporte latino estendido.

Korrupt não foi atualizada desde o lançamento. Ela não apareceu em projetos notáveis de design ou mídia, mas a considero um exemplo de hipermodernismo no design de fontes — uma abstração recursiva em que formas tradicionais recebem camadas da lógica das fontes LCD segmentadas, que, por sua vez, eram abstrações de mostradores numéricos. O resultado é um design que se situa de maneira desconfortável entre legibilidade e deterioração, refletindo as preocupações estéticas do início dos anos 2020.

Krait



Lancei Krait em 4 de maio de 2017. Meu objetivo era criar uma fonte contemporânea para destaques que combinasse influências Art Déco com princípios geométricos modernos. O design funcionava como um sistema em camadas, com uma camada sólida, uma de contorno e uma de preenchimento, que podiam ser combinadas para efeitos de deslocamento. Os algarismos foram um foco especial; desenhei-os para funcionar bem com o sistema de camadas, produzindo resultados nítidos e peculiares. O conjunto de caracteres incluía latim estendido, cirílico e grego.

Krait foi lançada sob uma licença gratuita para uso comercial, mas saiu numa época em que o interesse por fontes gratuitas diminuía. Apesar do design em camadas, acabou sendo uma das minhas fontes menos baixadas. Essa falta de recepção foi decepcionante e se tornou um ponto de virada para mim, levando-me a reconsiderar o lançamento de novas fontes gratuitas.

A família nunca incluiu itálicos e não foi ampliada nem atualizada após o lançamento inicial. Em abril de 2024, coloquei Krait em domínio público, esperando que, ao remover todas as restrições, mais pessoas que trabalham com design pudessem encontrar um uso para ela.

Kredit



Lancei Kredit em 4 de junho de 1996 como uma fonte gratuita. O design pretendia imitar os algarismos em relevo comuns nos cartões de crédito. Comecei com uma digitalização de OCR-A como base estrutural e depois construí os traços para criar um efeito tridimensional. A primeira versão tinha um único estilo vertical e incluía suporte latino estendido.

Nos anos 2010, reconheci as limitações do original. O sombreamento era rudimentar, os acentos e símbolos precisavam de atenção e, sem camadas separadas, havia pouca flexibilidade para efeitos de cor ou dimensão. Em 2014, reconstruí Kredit, refinando o sombreamento, limpando os contornos e melhorando acentos e símbolos. Também introduzi três camadas separadas — fundo, frente e brilho — para que fosse possível empilhá-las no software e criar efeitos multicoloridos. Essa atualização manteve Kredit gratuita para uso comercial.

Em 1º de abril de 2024, coloquei Kredit em domínio público. Ao longo dos anos, ela foi adotada por bancos e agências que trabalhavam com bancos, o que fazia sentido dada sua ligação visual

com cartões de crédito. Permanece uma das minhas primeiras tentativas de traduzir um estilo específico de letreiramento industrial para uma fonte digital funcional.

Kunio



Lancei Kunio em 24 de janeiro de 2023 como uma fonte variável paga. O objetivo era explorar o potencial da tecnologia de fontes variáveis pela perspectiva do Art Déco. Em vez de um design estático, Kunio permite ajustar dois eixos, que chamei de “body” e “counter”. Movendo esses eixos, é possível ajustar independentemente o peso dos traços e a abertura das contraformas, produzindo mais de um milhão de variações possíveis. Incluí algumas configurações predefinidas como pontos de partida, mas a finalidade real era permitir a experimentação livre.

Kunio existe apenas como fonte variável; não produzi instâncias estáticas. O conjunto de caracteres inclui cobertura latina estendida. Não houve atualizações desde o lançamento inicial, e ela ainda não chegou a nenhum projeto notável. Para mim, Kunio foi mais um projeto de laboratório — um experimento de ajuste recursivo, e não um lançamento convencional de família.

Kwokwi



Lancei Kwokwi em 5 de maio de 2006. O design começou com Mikadan, uma fonte que desenvolvi para a série Dragon Age da Bioware. Aquela encomenda exigia uma fonte com hinting prévio, alinhada a uma grade de pixels de baixa resolução, para funcionar de maneira confiável no motor do jogo. Em resolução plena, os resultados pareciam incomuns, mas o design não era exclusivo da Bioware. Modifiquei os contornos para desenvolver uma nova fonte com características de letreiramento de placas de pubs e acrescentei um estilo com sombra projetada, que se tornou Kwokwi. Ao contrário da maioria das minhas fontes anteriores, ela foi originalmente vendida, e não lançada gratuitamente.

Kwokwi não conquistou muita adesão comercial e, em novembro de 2022, coloquei-a em domínio público. O nome veio de Kwokwi, o gato de um amigo, escolhido como homenagem.

Lady Starlight



Lancei Lady Starlight em 17 de março de 1999 como uma fonte de um único estilo para destaques. O design foi inspirado diretamente na insígnia da banda Scorpions, que mais tarde descobri também ter sido usada no cartaz do filme Rollerball, de 1975. O nome veio de “Lady Starlight”, uma faixa do álbum Animal Magnetism, dos Scorpions, de 1980. A primeira versão suportava apenas latim básico.

Em 20 de julho de 2021, redesenhei Lady Starlight do zero. A geometria foi refinada, a lógica das cinturas ficou mais consistente e latim estendido foi acrescentado. Também substituí caracteres obsoletos, ampliei o recurso de frações e corrigi aspas e o espaçamento das aspas angulares. Os ajustes de pares e o espaçamento foram melhorados em todo o conjunto. A fonte permaneceu em um único estilo e nunca incluiu itálicos.

Lady Starlight sempre foi gratuita para uso comercial. Em 1º de abril de 2024, coloquei-a em domínio público. Embora nunca tenha sido usada em projetos notáveis, sua referência à cultura pop dos anos 1970 e seu nome baseado numa música lhe dão um lugar no meu catálogo que me parece ligado tanto à história da música quanto à do cinema.

Larabiefont



Lancei Larabiefont em 23 de fevereiro de 1998 como uma fonte gratuita em um único estilo Regular. Pouco depois, acrescentei uma versão Bold. Esses primeiros lançamentos foram amplamente distribuídos sem custo, ajudando a estabelecer meu trabalho na cultura de compartilhamento de fontes do fim dos anos 1990. Quando mais tarde comecei a publicar sob o nome Typodermic, Larabiefont foi ampliada para uma família que incluía Condensed, Bold Condensed, Expanded e Bold Expanded, com itálicos para cada um. Nessa organização, Regular continuava gratuito, enquanto os outros estilos eram vendidos.

O design surgiu do meu interesse pelo letreiramento de alta tecnologia da época, com um D octogonal sugerido por James Arboghast como uma de suas características peculiares. Larabiefont permaneceu apenas latina e nunca se ampliou para cobrir outras escritas. Em 9 de junho de 2021, lancei a versão 4.0, que removeu caracteres obsoletos, refinou contornos e ajustou as métricas verticais para compatibilidade com softwares modernos. Essa foi sua última atualização.

Larabiefont não esteve ligada a projetos notáveis, mas levou a trabalhos derivados. Cuomotype se baseava diretamente nela, e também desenvolvi a fonte de código Morse Radios in Motion como uma derivação.

Laserjerks



Lancei Laserjerks em 3 de julho de 2006 como uma fonte paga. Ela começou como um experimento de mistura no FontLab, combinando elementos de dois designs anteriores — Kleptocracy e Tank. A mistura automática produziu um conjunto de contornos caóticos, e passei um tempo limpando-os e racionalizando-os num design parcialmente coerente. O resultado foi uma fonte para destaques com geometria industrial e bordas afiadas, pensada para uso experimental. Ela tinha um único estilo e suportava latim estendido.

Em 25 de maio de 2021, atualizei Laserjerks para melhorar a compatibilidade. Caracteres obsoletos, como L com ponto e E com breve, foram removidos, aspas invertidas foram corrigidas e sinais de prima foram acrescentados em Unicode 2032 e 2033. Também dei

ao ð minúsculo uma barra transversal adequada e ajustei as métricas verticais para consistência entre navegadores. Essa foi a única atualização que a fonte recebeu.

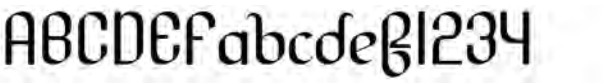
Laserjerks não foi usada em projetos notáveis, mas reflete um momento do meu processo em que eu me interessava por levar as ferramentas digitais a criar resultados inesperados e depois refiná-los em tipos utilizáveis.

Lerku



Quando lancei Lerku em 7 de novembro de 2006, eu buscava inspiração em Bold Antique, de Morris Fuller Benton. Eu gostava muito daquela fonte e queria criar algo divertido a partir dela. Lerku tem ligaduras OpenType para criar combinações variadas de pares de letras. Em junho de 2021, fiz uma pequena revisão nela. Removi alguns caracteres desatualizados e ajustei as métricas verticais para melhorar a compatibilidade entre navegadores. Não há muito mais a dizer sobre Lerku, na verdade. É um conceito simples executado de uma maneira que espero que seja útil e divertida para quem trabalha com design.

Lesser Concern



Lancei Lesser Concern em 11 de maio de 1999. O design foi desenvolvido pegando os traços dos contornos da minha fonte Kleptocracy e aplicando a eles um efeito de traço de pena. O

resultado foi uma fonte manuscrita vertical e desconectada, com modulação inclinada dos traços. Ao contrário de designs manuscritos convencionais, ela não tinha uma sensação natural de fluxo. O nome não tinha significado específico nem ligação com o design.

Originalmente, distribuí Lesser Concern com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em agosto de 2020, coloquei-a em domínio público.

Let's Eat



Lancei Let's Eat em 5 de outubro de 1997. O design foi criado modificando minha fonte Fragile Bombers. Apliquei o efeito de relevo do Photoshop para simular reflexos e depois acrescentei realces à mão com uma mesa digitalizadora. O resultado foi um design condensado com formas de letras estreitas e uma aparência brilhante. O nome veio de alguém dizendo "Let's eat" enquanto eu pensava num nome para a fonte.

Originalmente, distribuí Let's Eat com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em agosto de 2020, coloquei-a em domínio público.

Letter Set



Apresentei Letter Set em 6 de abril de 1999. O design se baseava num conjunto de letras de cerâmica que encontrei numa venda de garagem em Mississauga, originalmente usadas por cineastas amadores dos anos 1960 para títulos e créditos. Digitalizei as letras num scanner de mesa, apliquei efeitos digitais e vetorizei automaticamente os resultados. Deixei intencionalmente as formas sem refinamento para manter sua aparência austera. O nome era uma descrição literal e também um trocadilho com “Letraset”.

Originalmente, distribuí Letter Set com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em agosto de 2020, coloquei-a em domínio público.

Lewinsky



Lancei Lewinsky em 21 de março de 1998. Era uma fonte de estilo techno, inteiramente em minúsculas, influenciada pela estética do snowboard do fim dos anos 1990. O design incluía linhas horizontais atravessando o meio das letras, embora o espaçamento e o alinhamento apresentassem dificuldades.

Dei o nome à fonte durante o escândalo Clinton-Lewinsky, pretendendo que ele não tivesse relação com os próprios acontecimentos. Pouco depois do lançamento, vi-a usada no moletom de alguém que praticava snowboard, mas não a encontrei

com frequência desde então. Originalmente, distribuí Lewinsky com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em agosto de 2020, coloquei-a em domínio público.

Libel Suit



Lancei Libel Suit em 26 de setembro de 1999. O design veio do estudo do logotipo da Westinghouse criado por Paul Rand em 1960, especialmente o W peculiar. Usei uma construção modular com detalhes incomuns, como um g minúsculo que fugia da convenção e extremidades de traços cortadas diagonalmente. O primeiro lançamento era um estilo Regular, que tornei gratuito para uso comercial.

Em 2005, limpei os contornos, mas a grande mudança veio em 2012, quando reconstruí a família. Nesse momento, ampliei-a para seis pesos com itálicos, acrescentei suporte a grego e cirílico e introduzi recursos OpenType, como ordinais, frações e alternativas estilísticas. Também incluí um g alternativo que suavizava a aparência modular. Aqueles estilos acrescentados eram vendidos, enquanto Regular continuava gratuito.

Em 12 de maio de 2021, refinei Libel Suit removendo caracteres obsoletos, corrigindo aspas e ajustando o espaçamento das aspas angulares. Em 19 de novembro de 2024, a versão 7.2 reorganizou os nomes dos pesos: Book foi renomeado Light, Light passou a Extra-Light, Extra-Light passou a Thin e Ultra-Light foi renomeado Hairline. Essa atualização também corrigiu os dados dos valores de peso para que as fontes fossem ordenadas corretamente nos menus.

Libel Suit apareceu ocasionalmente em projetos, com destaque para o jogo Terrance the Flying Eyeball, de 2014. Embora não seja amplamente reconhecida, permanece uma das minhas famílias mais substanciais, combinando influências da identidade corporativa de meados do século com refinamentos técnicos posteriores.

Ligurino



Lancei Ligurino em 9 de março de 2005 como uma família paga sem serifa. Na época, eu queria me testar criando algo deliberadamente contido depois de anos produzindo designs mais excêntricos. O primeiro lançamento incluía Regular, Italic, Bold, Condensed e um único estilo Outline inteiramente em maiúsculas. Ao contrário de muitas das minhas outras famílias daquele período, Ligurino enfatizava clareza e controle, e não experimentação.

Com o tempo, a família se ampliou para seis pesos em três larguras — Condensed, Semi-Condensed e Normal —, cada um com itálicos, além do estilo Outline mantido do lançamento original. Também acrescentei uma alternativa estilística OpenType para o Q maiúsculo e um recurso de frações. O design permaneceu de base latina e nunca se estendeu a outras escritas.

Em 12 de novembro de 2024, lancei a versão 3.1. Essa atualização reorganizou a nomenclatura dos pesos, com Extra-Light passando a Thin, Light passando a Extra-Light e Book sendo renomeado Light. Também mudei a convenção dos nomes internos para que o peso precedesse a largura, por exemplo, “Extra-Bold Condensed Italic”, para melhorar a organização dos menus de fontes. Essa foi a última revisão de Ligurino até hoje.

Liliput Steps



Lancei Liliput Steps em 26 de agosto de 1999. Era uma fonte de pixels inspirada em Earthbound (conhecido no Japão como Mother 2), embora eu ainda não tivesse jogado a série naquela época. O nome veio de uma caverna perto de Happy Happy Village chamada Lilliput Steps, o segundo santuário do jogo, guardado por Mondo Mole. Foi uma das duas fontes relacionadas a Earthbound que fiz; a outra era Orange Kid.

Liliput Steps sempre teve um único estilo e suporte apenas ao alfabeto latino básico. Ao contrário de muitas outras fontes gratuitas minhas daquele período, ela nunca recebeu a ampliação para o latino estendido na década de 2010. Também nunca incluiu itálicos nem recursos OpenType. A fonte sempre foi gratuita para uso comercial e, em 1º de novembro de 2022, passei-a para o domínio público.

Ela nunca foi usada em projetos de destaque, mas, para mim, representa um dos primeiros experimentos de tradução da estética dos videogames para o design tipográfico. Mais tarde, depois de finalmente jogar a série Mother até o fim, a fonte se tornou uma ligação pessoal com um mundo de jogo que aprendi a apreciar profundamente.

Lineavec



Lancei Lineavec em 13 de julho de 2006 como uma fonte paga. O design foi influenciado por jogos vetoriais de fliperama, feixes de laser e trilhas de placas de circuito. Eu não fazia referência a um título específico de jogos vetoriais, mas queria que as letras evocassem a estética daquela época; o próprio nome é uma combinação de “line” e “vector”. Ela foi criada em um único estilo e suportava latim estendido. Em 10 de junho de 2021, publiquei uma atualização que removeu caracteres obsoletos, corrigiu aspas invertidas e ajustou as métricas verticais para consistência entre navegadores. Essa foi a última revisão. Lineavec não esteve ligada a projetos ou mídias notáveis, mas permanece um exemplo de como experimentei estruturas geométricas e abstração inspirada em fliperamas.

Linefeed



Lancei Linefeed em 5 de janeiro de 2006 como uma fonte paga. Ela foi inspirada na impressão de impressoras de banda de computadores dos anos 1960 e 1970, que usavam papel contínuo e produziam uma aparência monoespaçada peculiar. Como referência, consultei etiquetas antigas de assinaturas impressas com essas impressoras; elas forneceram as maiúsculas, enquanto as

minúsculas precisaram ser imaginadas, pois as máquinas originais não as usavam. Acrescentei pontuação e acentos para que a fonte pudesse funcionar em contextos modernos.

Linefeed foi criada em um único estilo e suportava latim estendido. Não incluía itálicos nem recursos OpenType, como frações ou ligaduras. Em 16 de fevereiro de 2012, melhorei as métricas verticais para maior compatibilidade entre softwares. Não houve outras revisões.

Linefeed não foi usada em projetos notáveis, mas permanece uma das minhas explorações de adaptar o letreiramento de máquinas obsoletas ao uso digital.

Living by Numbers



Lancei Living by Numbers em 2 de fevereiro de 1998. O design não se baseava numa fonte específica, mas na ideia de criar um estilo irregular e recortado. As formas das letras eram pontiagudas e desiguais, com contornos nervosos e trêmulos que davam à fonte uma qualidade energética. O nome veio da música “Living by Numbers”, da banda new wave New Musik.

Originalmente, distribuí a fonte com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em novembro de 2022, coloquei Living by Numbers em domínio público.

Llandru



Lancei Llandru em 23 de junho de 2005 como uma fonte paga. O design foi influenciado por hardware de computador retrô, como disquetes e unidades Zip, com formas de contornos quadrados e uma sensação mecânica. O nome veio de uma referência a Star Trek, tirada do sistema de computador “Landru” do episódio The Return of the Archons. Llandru sempre teve um único estilo e suportava latim estendido.

A fonte incluía alternativas estilísticas para contraformas preenchidas, mas nenhum outro recurso OpenType. Em 25 de junho de 2021, atualizei-a para remover caracteres descontinuados e obsoletos, refinar as alternativas estilísticas e ajustar as métricas verticais para garantir a consistência entre navegadores. Essa foi a única atualização.

Llandru não foi usada em projetos notáveis, mas representa meu interesse na época por traduzir motivos técnicos retrô para uma tipografia funcional de destaques.

Lockergnome

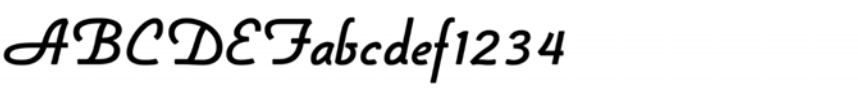


Lancei Lockergnome em 20 de dezembro de 1997. A fonte começou como resposta a um pedido de Chris Pirillo, fundador da LockerGnome, Inc. e apresentador de Call for Help, da TechTV. Ele me pediu uma fonte personalizada baseada em sua descrição, mas o

rascunho que enviei não atendeu às suas expectativas, e a colaboração terminou. Em vez de descartar o trabalho, refinei o rascunho e o lancei com o nome Lockergnome.

A fonte tinha uma aparência de desenho animado e, com o tempo, foi usada em desenhos animados, livros e videogames. Atualizei-a periodicamente, melhorando curvas, acentos e símbolos, embora o design tenha permanecido próximo do lançamento original. Inicialmente, distribuí Lockergnome com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em novembro de 2022, coloquei-a em domínio público.

Lonsdale



Lancei Lonsdale em 17 de maio de 2006 como uma fonte paga. Ela começou como parte do meu trabalho em Cinecav, um projeto que desenvolvi com David Delp em 2005 para criar fontes de legendas ocultas para televisores e decodificadores de TV sob novas regras da FCC. Lonsdale era uma fonte manuscrita desconectada, influenciada por Parkway Script, de Emil Hirt, de 1964. Eu queria captar algumas de suas qualidades fluidas, dando-lhe uma aparência mais técnica.

Durante os testes, ficou claro que Lonsdale não era adequada a legendas ocultas. As formas minúsculas eram pouco convencionais demais, causando problemas de legibilidade, e as maiúsculas eram largas e ornamentadas demais para longos trechos inteiramente em caixa-alta. Decidi não usá-la em Cinecav, mas achei que tinha potencial como um design independente. O nome veio de Lonsdale Quay, em North Vancouver, cidade em que eu morava na época.

Lonsdale sempre teve um único estilo e suportava latim estendido. Seus únicos acréscimos OpenType eram ligaduras desenhadas para dar à escrita uma aparência mais natural. Em 25 de junho de 2021, atualizei a fonte removendo caracteres obsoletos, corrigindo aspas, ajustando as métricas verticais e refinando contornos. Ela não foi usada em projetos notáveis, mas reflete minha tentativa de unir formas manuscritas a uma sensibilidade técnica.

Lucky Ape



Lancei Lucky Ape em 27 de outubro de 1997. A fonte foi inspirada na minha experiência trabalhando numa banca de loteria em Oakville, Ontario. Eu queria criar um design que lembrasse os rolos de uma máquina caça-níqueis. Para desenvolvê-lo, digitalizei e calquei uma fonte Clarendon de um catálogo e acrescentei símbolos normalmente associados a caça-níqueis, como cerejas e limões. O nome fazia referência à maneira como dispositivos de jogo exploram o acaso e a psicologia.

Originalmente, distribuí Lucky Ape com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em agosto de 2020, coloquei-a em domínio público.

Lunasol



Apresentei Lunasol em 26 de março de 1997. O design foi influenciado pelo letreiramento de listras duplas nas camisas do Toronto Blue Jays. Desenvolvi uma fonte futurista de formas quadradas, com listras paralelas atravessando as letras. Depois de concluir o design, sobrescrevi acidentalmente a versão final e suas cópias de segurança, então recriei a fonte do zero. O nome combinava "luna" (lua) e "sol" (sol), escolhido por sua ressonância de ficção científica.

Em 14 de abril de 1997, lancei duas variações relacionadas: Lunaurora, que acrescentava uma camada de fundo, e Lunasequent, que esticava o padrão listrado para formas alargadas. Em 2016, reuni os três designs sob o nome Lunasol, incorporando Aurora e Sequence como estilos e acrescentando outra camada de fundo para simplificar a sobreposição de cores. Originalmente, distribuí Lunasol com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em novembro de 2022, coloquei-a em domínio público.

Madawaska



Lancei Madawaska em 9 de outubro de 2008 como uma fonte paga. Era uma família com serifas de bloco e formas minúsculas peculiares, que lhe davam uma sensação ligeiramente áspera e artesanal. O nome veio do rio Madawaska, do qual eu me lembrava da minha infância em Ontario.

A família era extensa, com oito pesos e itálicos, além de estilos separados de versaletes. Também lancei duas variações texturizadas, Madawaska Jeans e Madawaska River, ao mesmo tempo. Elas usavam ligaduras OpenType para minimizar a repetição de texturas, e acrescentei algarismos de estilo antigo para dar mais flexibilidade. O conjunto de caracteres incluía latim estendido, mas não cirílico nem grego.

Em 4 de junho de 2021, atualizei a família para remover caracteres obsoletos, ampliar frações, refinar contornos e ajustar métricas. Mais tarde, em 13 de novembro de 2024, a versão 1.2 introduziu um sistema de renomeação dos pesos para maior clareza e modernizou a convenção de nomes dos estilos de versaletes. Apesar de sua variedade, Madawaska não foi usada em projetos notáveis, mas reflete meu interesse na época por construir famílias maiores e mais versáteis.

Mahavishnu



Lancei Mahavishnu em 1º de março de 2006, diretamente inspirada no letreiramento das capas de discos psicodélicas da Mahavishnu Orchestra. Não inventei o estilo — era uma extrapolação daquelas formas dos álbuns —, mas queria captar aquela aparência fluida e orgânica numa fonte digital. O design enfatiza as interações entre letras adjacentes, criando um ritmo que sugeria contemplação tranquila tanto quanto expressividade estilística.

Embora houvesse exemplos de minúsculas na arte original, elas não se harmonizavam com as maiúsculas. Mantive Mahavishnu inteiramente em maiúsculas, permitindo que as formas

preservassem seu impacto sem concessões. Na época, eu imaginava que ela poderia ter um futuro em identidades de marcas de moda, nas quais frequentemente se buscava letreiramento expressivo para destaques, embora nenhum uso notável tenha se concretizado.

Em 4 de junho de 2021, atualizei Mahavishnu para alinhá-la aos padrões modernos. Substituí aspas esquerdas invertidas por aspas padrão, mantendo a forma antiga acessível por Unicode, refinei contornos para resolver pequenos problemas, ajustei as métricas verticais para compatibilidade entre navegadores e redesenhei o caractere Ø. A fonte permanece um lançamento pago.

Mai Tai



Lancei Mai Tai em 3 de novembro de 1998. A fonte foi criada como um design bitmap que mais tarde vetorizei automaticamente. O resultado tinha formas de letras compactas, com aspecto de blocos, e uma altura-x muito pequena. Essas características limitavam sua legibilidade, especialmente em tamanhos menores.

Originalmente, distribuí Mai Tai com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em agosto de 2020, coloquei-a em domínio público.

Mail Ray Stuff



Lancei Mail Ray Stuff em 5 de julho de 1999. O design foi influenciado pelo estilo visual das capas de discos do Menudo dos anos 1980. Eu pretendia criar uma fonte com formas orgânicas que sugerissem uma qualidade informal e divertida. O nome “Mail Ray Stuff” foi escolhido rapidamente na época; não tinha ligação específica com o design.

Originalmente, distribuí Mail Ray Stuff com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Mais tarde, ela foi usada nos efeitos sonoros de quadrinhos da tradução para o inglês da série de mangá One Piece. Em abril de 2024, coloquei a fonte em domínio público.

Malache Crunch



Lancei Malache Crunch em 8 de setembro de 1998. O design se baseava na minha fonte Budmo; isolei seu padrão de pontos e apliquei um efeito de contorno pesado, produzindo letras feitas de pequenos anéis. A aparência sugeria correntes ou anéis de reforço de furos de papel. O nome veio de um episódio da quarta temporada de Happy Days em que os irmãos Malachi usavam uma tática de corrida de demolição chamada “Malachi Crunch”. Escrevi o nome incorretamente como “Malache” ao lançar a fonte.

Originalmente, distribuí Malache Crunch com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em agosto de 2020, coloquei-a em domínio público.

Manbow



Apresentei Manbow em 29 de outubro de 2014. Ela começou com um esboço de um ‘B’ com um laço decorativo, que me lembrava os tratamentos engenhosos de laços que eu havia visto nos traços finos de fontes Art Déco. Esse pequeno detalhe definiu a direção, e desenvolvi o restante do alfabeto numa fonte geométrica para destaques com fortes influências Art Déco.

Inicialmente, eu não estava convencido de que o design se distinguisse das fontes Art Déco existentes. Para diferenciá-lo, introduzi listras que determinavam as proporções dos traços grossos. Manbow se tornou um sistema em camadas com variações sólidas, transparentes, listradas, de bolinhas e de padrões de retícula. Algumas podiam ser usadas como estilos independentes, enquanto outras eram pensadas para composições multicoloridas em camadas. Também desenhei versões que combinavam texturas de contorno e preenchimento para permitir misturar abordagens; em alguns casos, até as texturas independentes podiam ser sobrepostas aos estilos combinados para criar efeitos mais complexos.

O nome vem de Space Manbow, um jogo de tiro de rolagem horizontal lançado pela Konami em 1989. Não há ligação temática entre o jogo e a fonte — simplesmente gostei da sonoridade do nome e achei que combinava. Manbow sempre foi pensada para destaques,

e nunca a vi ser usada em projetos notáveis. Ela foi inicialmente lançada com uma licença gratuita para uso comercial; em abril de 2024, coloquei-a em domínio público.

Mango



Lancei Mango em 24 de novembro de 2006. Ao contrário de muitas das minhas fontes anteriores, ela foi originalmente vendida, e não distribuída gratuitamente, exceto por um lançamento gratuito limitado da camada Mango Scribble. Desenvolvi o design desenhando letras à mão livre com um Sharpie, orientando as formas de cabeça para baixo, o que criava formas irregulares e desajeitadas. Depois imprimi as letras em ciano claro, rabisquei sobre elas e acrescentei uma camada de preenchimento para produzir um efeito de letras infladas feitas com marcador. A fonte consistia em várias camadas, tendo a camada de rabiscos como característica central.

Em 25 de junho de 2021, atualizei Mango removendo caracteres obsoletos, refinando os contornos das curvas e ampliando algumas formas. Em novembro de 2022, coloquei a fonte em domínio público.

Map of You



Apresentei Map of You em 5 de abril de 1999. A fonte começou com um desenho conceitual criado para o logotipo de um clã de jogos multijogador on-line. A ideia sugeria um estilo tribal de ficção

científica, mas fornecia apenas alguns caracteres, então ampliei o design para um alfabeto completo. O resultado foi uma fonte experimental para destaques com formas angulares e estilizadas. O nome veio da música “Map of You”, da banda new wave New Musik.

Originalmente, distribuí Map of You com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em agosto de 2020, coloquei-a em domínio público.

Maqui



Lancei Maqui em 10 de dezembro de 2009. Meu objetivo era criar uma fonte que evitasse os clichês das fontes futuristas, mantendo uma aparência moderna e industrial. Desde o início, ela foi construída como uma família compacta para manchetes. Sua característica mais peculiar é a forma de pico em caracteres como o ‘A’, que baseei em imagens de arcos góticos clássicos. Não é um arco estritamente equilátero, mas toma emprestada aquela sensação de elevação e compressão, que também funcionava como um recurso de economia de espaço.

O design era pensado para destaques, principalmente manchetes, nas quais suas proporções condensadas e detalhes pontiagudos poderiam sobressair. Todos os pesos foram lançados no início, e não acrescentados depois, pois eu queria a gama completa disponível para uso hierárquico desde o começo. Nunca vi Maqui ser adotada em projetos notáveis, mas ela permanece disponível como um lançamento pago.

Em 18 de junho de 2021, atualizei Maqui para alinhá-la às expectativas técnicas. Removi caracteres obsoletos, refinei contornos, melhorei as reticências e aspas e ampliei as frações OpenType. Mais tarde, em 13 de novembro de 2024, a versão 1.2 reorganizou a nomenclatura dos pesos: Book passou a Light, Light passou a Extra-Light, Extra-Light passou a Thin e Ultra-Light passou a Hairline. Essa mudança de nomes esclareceu a estrutura da família sem alterar seu caráter visual.

Marianas



Lancei Marianas em 13 de julho de 2006 para um videogame sobre a guerra aérea no Pacífico, em que ela foi usada como parte do design dentro do jogo. Meu objetivo era unir a geometria elegante do Art Déco dos anos 1920 à estética utilitária do letreiramento militar dos anos 1940. Em vez de enfatizar a elegância que frequentemente define o Art Déco, reduzi o contraste entre traços grossos e finos e substituí contraformas graciosas por outras brutas e retangulares. Até detalhes como os pesos dos traços do 'N' foram feitos deliberadamente desajeitados, dando à fonte uma qualidade caseira, como se tivesse sido desenhada por alguém inexperiente.

O resultado foi um híbrido de estrutura Art Déco e funcionalidade de tempos de guerra, sem ornamentação e mais próximo de uma interpretação brutalista do estilo. Ela foi concebida especificamente para o jogo que acompanhava, e não como uma fonte de uso geral para destaques, e nunca a vi ser usada em projetos notáveis fora desse contexto.

Em 18 de junho de 2021, revisei Marianas para melhorar seu desempenho e compatibilidade. Removi caracteres obsoletos, corrigi problemas de espaçamento e ajustei métricas, mantendo a identidade visual inalterada. Nos anos 2020, mudei a maneira de apresentar Marianas: originalmente posicionada como uma fonte de tema da Segunda Guerra Mundial, reconsiderei esse enfoque, pois o design não refletia realmente o letreiramento autêntico de guerra. Passei a apresentá-la com um tema mais próximo de uma ilha tropical, que combinava melhor com sua aparência informal e rústica. Ela permanece um lançamento pago.

Marion



Lancei Marion em 25 de janeiro de 2006 como uma fonte serifada transicional com características do século XIX. Ela não foi copiada de referências históricas, mas fui influenciado pela sensação dos tipos de metal antigos. Uma de suas características peculiares é a serifa em forma de unha de martelo, mais visível na serifa superior direita do ‘S’ maiúsculo, em que usei uma leve curva convexa em vez de uma serifa vertical ou inclinada convencional. Essa forma lhe dava uma qualidade romba, semelhante a uma ferramenta. A família se encaixava na tradição neoclássica, ao lado de fontes como Baskerville e New Caledonia, mas dei a ela um tratamento mais pesado e peculiar.

O projeto foi moldado pelo uso prático, e não pela experimentação. A Roxio licenciou Marion para seu software de autoria de DVDs enquanto ela ainda estava em desenvolvimento, encomendando ligaduras ornamentadas que, na minha opinião, prejudicavam a fonte. Elas foram feitas especificamente para aquele software e, em

retrospecto, me arrependo de não tê-las removido do lançamento da Typodermic. Em 2011, a Apple licenciou Marion para inclusão no iOS e em alguns aplicativos Mac. Esse acordo ampliou sua cobertura de idiomas para grego e cirílico. Ela foi incluída no iOS até 2019 e permanece no macOS, embora oculta até ser solicitada por documentos. As vendas eram mínimas antes de a Apple adotá-la; desde então, ela vende de maneira constante, provavelmente devido ao suporte a documentos antigos.

A família começou com Regular, Italic e Bold. Bold Italic foi acrescentado no fim dos anos 2010 e, ao longo dos anos, refinei espaçamento, ajustes de pares e suporte a caracteres internacionais. Em 2 de junho de 2023, corrigi uma discrepância na tabela PANOSE que causava problemas de instalação no macOS. Descobri que o problema estava ligado à cópia oculta de Marion no sistema, que causava conflitos quando se tentava instalá-la. A solução foi mudar os nomes internos para Marion Standard. A fonte continua a ser distribuída comercialmente.

Markerfield



Lancei Markerfield em 12 de abril de 2010. Meu objetivo era simular a textura dos marcadores de quadro branco — os traços rangentes e desiguais que se destacam numa superfície lisa. Minhas primeiras tentativas de desenhar diretamente sobre material escorregadio não funcionaram; os traços eram inconsistentes demais. Em vez disso, desenhei as letras em papel sulfite com um marcador e depois as digitalizei. A partir daí, construí uma camada de estrias no Photoshop, que misturei com texturas granuladas e de granulação de

filme para captar a sensação dos resíduos deixados por um marcador na superfície. O resultado final foi limpo e montado numa fonte digital.

As texturas foram desenhadas para funcionar ao serem reduzidas a tamanhos menores de destaque, mas, em tamanhos muito grandes, as formas vetoriais da vetorização automática ficam mais evidentes e menos convincentes. Markerfield sempre foi pensada para destaques, especialmente em contextos em que o objetivo é enfatizar um ponto ou chamar atenção para uma ideia. Nunca a vi ser adotada em projetos notáveis, mas ainda a considero uma aproximação digital bastante fiel da escrita em quadro branco.

Em 25 de junho de 2021, atualizei Markerfield para mantê-la tecnicamente atual. Essa atualização envolveu remover caracteres obsoletos, refinar métricas e ampliar o suporte a frações OpenType. A fonte permanece um lançamento pago.

Marquee Moon



Lancei Marquee Moon em 9 de junho de 1997. O design começou com um conceito experimental para a letra N e se desenvolveu numa fonte influenciada por Compacta. Suas características principais eram proporções condensadas e listras duplas atravessando as letras. Produzir cantos consistentes nessa estrutura listrada era tecnicamente difícil na época.

Nos anos 2010, atualizei a fonte para corrigir erros vetoriais e problemas de alinhamento, embora o design geral tenha permanecido inalterado. O nome veio da música “Marquee Moon”,

da banda Television. Originalmente, distribuí a fonte com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em novembro de 2022, coloquei Marquee Moon em domínio público.

Massive Retaliation



Lancei Massive Retaliation em 21 de outubro de 1997. O design combinava elementos Art Nouveau com formas angulares associadas à tipografia techno. Ela era pensada como uma fonte para destaques que refletisse tendências estilísticas do fim dos anos 1990. Na versão inicial, usava formas alternativas nas posições de maiúsculas e minúsculas, mas depois removi esse recurso porque dificultava seu uso. O nome veio da música "Massive Retaliation", da banda britânica Sigue Sigue Sputnik.

Originalmente, distribuí a fonte com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em novembro de 2022, coloquei Massive Retaliation em domínio público.

Maychurch



Lancei Maychurch em 6 de maio de 2005. A ideia veio de uma mistura de influência arquitetônica e racionalização tipográfica. Eu queria que ela funcionasse como uma fonte para destaques em projetos de tema formal ou arquitetônico. As maiúsculas se baseavam em Marion, com linhas de construção sobrepostas para

dar a aparência de um diagrama de desenho técnico. Essas linhas não eram ornamentais; pretendiam imitar a longa tradição de tentativas de racionalizar as maiúsculas romanas com geometria.

A aparência de construção simulada liga Maychurch a uma linhagem de teóricos como Albrecht Dürer em seu Unterweisung der Messung, de 1525, Champ Fleury, de Geoffroy Tory, de 1529, e até esforços anteriores como Alphabetum Romanum, de Felice Feliciano, de 1463. Esses sistemas não eram métodos verdadeiros de design, mas reconstruções, frequentemente forçando as letras a concessões geométricas. Penso neles como uma espécie de alquimia tipográfica — uma tentativa de impor ordem a formas que historicamente se desenvolveram pela mão e pelo olho, e não pelo compasso e pela régua.

Em 25 de maio de 2021, atualizei Maychurch para melhorar a compatibilidade técnica. Essa revisão envolveu remover caracteres obsoletos, ajustar as métricas verticais para consistência entre navegadores e refinar contornos para corrigir erros de curvas que causavam problemas em alguns aplicativos. A fonte permanece um lançamento pago.

Mecheria



Lancei Mecheria em 26 de maio de 2005. Era uma fonte manuscrita conectada, vagamente inspirada em Amanda, uma fonte de 1939. Minha abordagem não era fazer uma recriação fiel, mas uma reinterpretação. Calquei uma digitalização limpa de Amanda usando linhas retas, escolhendo deliberadamente esse método para criar um

efeito enrugado, de papel recortado. O resultado foi uma fonte manuscrita com conexões angulares e floreios que lhe davam uma textura incomum, quase frágil.

O design era pensado para destaques decorativos, e não para texto. Pouco depois do lançamento, a Canada Type entrou em contato comigo, apontando que havia lançado recentemente sua própria recriação de Amanda. A versão deles era uma reprodução limpa, enquanto a minha era interpretativa. Não se tratava de uma cópia — ambos trabalhávamos a partir do mesmo mostruário amplamente disponível —, mas isso ressaltava como várias pessoas podem chegar a ideias semelhantes a partir da mesma referência. Por algum tempo, mencionei no meu material promocional que quem buscasse uma recriação fiel deveria consultar a versão deles, enquanto a minha representava uma interpretação alternativa.

Mecheria nunca recebeu atualizações técnicas após o lançamento. Ela permanece uma fonte paga e não foi colocada em domínio público.

Meloche

ABCDEFabcdef1234

Lancei Meloche em 25 de outubro de 2007, depois de estudar letreiros franceses e fontes grotescas do fim do século XIX. O que chamou minha atenção foi a presença de modulação dos traços — relações entre grossos e finos —, incomum nas grotescas sem serifa, mas frequente em placas pintadas à mão. Enfatizei essa qualidade e acrescentei curvas fechadas e extremidades de traços inclinadas,

dando ao design mais calor que uma recriação estrita. Desde o início, Meloche era pensada para destaques e texto em tamanhos maiores.

Como referência ao tema francês, acrescentei símbolos de Fleurs-de-lys. Eram mais um recurso de marketing que um acréscimo funcional sério, em consonância com a maneira como muitas pessoas incluem sinais de parágrafo ou mãos de impressor como argumentos de venda. A família originalmente tinha três estilos, com suporte latino estendido, mas sem itálicos. Incluía recursos OpenType, como algarismos de estilo antigo e um 'Q' alternativo, mas nenhum código curto para flor-de-lis. Em 31 de março de 2016, ampliei a família para sete pesos com itálicos, melhorei o suporte a idiomas para incluir vietnamita, grego e cirílico e acrescentei símbolos monetários, pontuação e símbolos matemáticos atualizados. Meloche Book, mais tarde renomeada Meloche Light, foi lançada com uma licença gratuita de desktop para uso comercial.

Meloche também se tornou a base da minha fonte Moja. Em 13 de novembro de 2024, a versão 2.1 reorganizou a nomenclatura dos pesos, renomeando Extra-Light para Thin, Light para Extra-Light e Book para Light, para esclarecer a progressão em todo o sistema. Fora essa atualização, o design permaneceu consistente, e a maior parte da família ainda é paga.

Meloriac



Lancei Meloriac em 8 de março de 2007, depois de ver um tratamento experimental de caixa única de Avant Garde Gothic numa revista de entretenimento de Vancouver. Isso despertou a ideia de

levar uma fonte sem serifa geométrica ao limite de peso e proporção. O objetivo era ver quanta massa as letras podiam carregar antes de suas formas deixarem de funcionar. O 'S' foi o mais difícil; sua espinha só podia ser engrossada até certo ponto antes de as curvas colapsarem.

Meloriac não é estritamente de caixa única, mas algo intermediário. Apenas o 'e' minúsculo foi incluído como uma forma minúscula deliberada, enquanto o restante do alfabeto seguia modelos de maiúsculas. Apertei o espaçamento e os ajustes de pares para enfatizar uma sensação dos anos 1970. Ela foi concebida inteiramente para destaques, e não para texto.

Também incluí katakana, embora minha inexperiência com o japonês aparecesse nas imprecisões estruturais desses caracteres. Como fonte apenas de kana, ela tinha pouca utilidade prática. Mais tarde, acrescentei suporte a grego e cirílico, ampliando suas possibilidades de uso. Meloriac se tornou popular em contextos informais e foi amplamente adotada em miniaturas de vídeos do YouTube, o que lhe deu uma visibilidade inesperada.

Em maio de 2021, atualizei a fonte refinando recursos OpenType e removendo caracteres obsoletos. Ela permanece um lançamento pago.

Meposa



Lancei Meposa em 27 de março de 2007. Ela derivava do meu design anterior Sui Generis, embora muito pouco tenha sido mantido além da estrutura básica de b, d, p e q. A partir desse ponto, extrapolei um

novo sistema com traços mais pesados e superfícies decorativas. O resultado foi uma fonte para destaques, pensada para cartazes e outros usos em grande escala.

A característica mais peculiar de Meposa era seu sistema de ligaduras. Criei formas unidas não apenas como um experimento, mas como um atrativo deliberado de marketing, dando à fonte uma sensação modular e construída. Embora permanecesse visualmente relacionada a Sui Generis, o peso, o ritmo e a textura a levavam em outra direção.

Meposa nunca teve adoção notável, mas continuou a fazer parte do meu catálogo. Em 25 de junho de 2021, atualizei-a para manter a consistência técnica, removendo caracteres obsoletos, refinando contornos e melhorando o suporte a recursos OpenType. Ela permanece um lançamento pago.

Mesmerize



Apresentei Mesmerize em 29 de novembro de 2014. Foi minha segunda tentativa de usar interpolação adequadamente, depois de um ensaio anterior com Kingsbridge. Até então, eu resolvia a mistura de pesos manualmente, com tabelas e cálculos. Com Mesmerize, recorri a eixos de interpolação para gerar uma grande família. FontLab 5 dificultava o processo — pesos intermediários frequentemente se comportavam de maneira imprevisível —, mas foi um avanço importante no meu fluxo de trabalho.

A inspiração veio do letreiramento sem serifa geométrico dos tabuleiros de Monopoly, especialmente da maneira como letras como A, M, N, V e W encontravam a linha de base ou a linha das

maiúsculas com pontas afiadas. Levei esse detalhe para o design, dando-lhe um caráter retrô. Mesmerize era pensada para destaques em sinalização e cartazes, e não para textos extensos. Desde o início, a família incluía oito pesos, cinco larguras e itálicos, tornando-a um dos meus maiores lançamentos.

Embora nunca a tenha visto ser adotada em projetos notáveis, Mesmerize se tornou a base da fonte Canada 150, adaptada em 2015 para o logotipo do sesquicentenário do Canadá. Esse projeto ampliou seu alcance muito além das minhas expectativas iniciais. Em abril de 2024, coloquei Mesmerize em domínio público. Por causa de seu tamanho, não publiquei novas atualizações — a quantidade de trabalho repetitivo necessária para alterar todos os estilos teria sido proibitiva. O lançamento em domínio público foi simplesmente uma mudança de licença, e não uma revisão técnica.

Metal Lord



Lancei Metal Lord em 17 de julho de 1996. O design se baseava diretamente no logotipo do Iron Maiden, que, por sua vez, vinha de uma fonte anterior que eu não havia identificado na época. Minha primeira versão continha apenas as letras visíveis no logotipo, mas, à medida que surgiam mais informações — por descobertas de fãs e materiais de arquivo —, ampliei e modifiquei a fonte para incluir um conjunto completo de caracteres.

Um acréscimo incomum foi um ‘s’ minúsculo manuscrito que aparecia num calendário do Iron Maiden de 1988. Incluí-o em Metal Lord como uma alternativa estilística OpenType, e não no conjunto

padrão. A fonte foi concebida especificamente para destaques de heavy metal, e não como um design gótico geral, e sua ligação com a identidade do Iron Maiden definia seu lugar no meu catálogo.

Depois do lançamento, fãs me indicaram outras aparições da fonte original, como um cartaz de 1976 de *The Man Who Fell to Earth* e uma capa de livro de bolso de 1979, embora a autoria da fonte de referência continue desconhecida. Nunca vi Metal Lord ser usada fora dos produtos do Iron Maiden e de seu site oficial, mas foi notável ver minha reconstrução aplicada à identidade da banda décadas depois da primeira aparição do logotipo.

Em abril de 2024, coloquei Metal Lord em domínio público. Foi uma mudança de licença, e não uma atualização — o próprio design permaneceu inalterado desde as ampliações que fiz anos antes. No início de 2025, gravei uma entrevista em vídeo com o conhecido entusiasta do Iron Maiden Ben Mistri, que prepara uma história detalhada do logotipo e revelará a fonte original quando sua pesquisa for publicada. Até setembro de 2025, essa informação ainda não havia sido divulgada.

Mexcellent



Lancei Mexcellent em 2 de abril de 2000. Era uma homenagem direta à identidade visual das Olimpíadas da Cidade do México de 1968, desenhada por Lance Wyman e Eduardo Terrazas. Seu sistema de listras de três linhas era uma fusão marcante de motivos culturais mexicanos e Op Art, e eu queria captar parte desse espírito em

forma digital. Minha versão não era tão geometricamente precisa quanto a original, mas mantinha a mesma energia rítmica e listrada. Mexcellent foi concebida estritamente para destaques.

Inicialmente, lancei-a com uma licença gratuita de desktop para uso comercial para o estilo regular e uma versão “3D” com sombra projetada. Mais tarde, acrescentei camadas opcionais de cor, não gratuitas, que facilitavam efeitos multicoloridos. Essas camadas eram uma conveniência, e não uma necessidade, pois qualquer pessoa podia pegar a versão gratuita, convertê-la em contornos e colorir as listras manualmente. Por isso, sempre pensei em Mexcellent principalmente como uma fonte gratuita.

Ela teve alguma visibilidade no design musical: The Black Angels a usaram no álbum Passover, de 2006, e Pelican Club a apresentou na capa do single Laura Call Me Up, de 2024. Em 14 de novembro de 2024, publiquei a versão 4.1, que refinou os nomes para melhorar a compatibilidade entre plataformas e ajustou a espessura das linhas no estilo regular para melhorar o equilíbrio e a consistência em toda a família.

Mikadan



Lancei Mikadan em 13 de abril de 2006 como uma encomenda para a série Dragon Age, da BioWare. O desafio era equilibrar uma atmosfera medieval e legibilidade moderna. Estudei amostras de Verona, da Stephenson Blake, Humanistic, de William Dana Orcutt, e Motto, de Morris Fuller Benton, tomando ideias de proporções,

formas de serifas e lógica dos traços das três. O resultado foi uma fonte com influência gótica que evocava fantasia medieval, mantendo a clareza numa tela de televisão.

A BioWare pediu alternativas decorativas, então criei um conjunto de maiúsculas capitulares para reforçar o cenário de fantasia. Mikadan foi desenhada especificamente para uso dentro do jogo, e não para material impresso. Além de Dragon Age, ela apareceu posteriormente no jogo de 2018 *Kingdom Come: Deliverance* e na capa do livro de Ann Shelton de 2024 *worm, root, wort… & bane*.

Em 2021, revisei Mikadan para mantê-la tecnicamente atual. Removi caracteres obsoletos, refinei recursos OpenType, ajustei pares, redesenhei formas cirílicas e corrigi aspas. Essas mudanças preservaram sua aparência, melhorando a usabilidade. Mikadan permanece um lançamento pago.

Milibus



Lancei Milibus em 9 de agosto de 2006, num período em que DIN e suas variantes se tornavam amplamente usadas em interfaces e identidades de marca. Em vez de seguir esse modelo de perto, eu queria acrescentar um toque de nostalgia dos anos 1980. Voltei às fontes de plotters de baixa resolução e ao letreiramento de computadores e integrei algumas de suas características numa estrutura de estilo DIN. A característica mais peculiar era um ‘A’ de lados planos, construído como o contorno de uma casa, com bordas verticais retas e um telhado pontiagudo. Ele evocava as restrições dos sistemas mais antigos de letreiramento digital, dando à família sua própria personalidade.

Milibus foi desenhada para funcionar tanto em destaques quanto em texto. A estrutura tomava emprestada a clareza utilitária de DIN, mas introduzia peculiaridades sutis que a tornavam mais expressiva, especialmente em tamanhos maiores. Nunca a vi ser adotada em projetos notáveis, mas permanece um dos meus experimentos de fundir precisão técnica e referências digitais retrô.

Em 18 de junho de 2021, atualizei Milibus para mantê-la compatível com os padrões modernos. Essa revisão removeu caracteres obsoletos, substituiu aspas invertidas, eliminou ligaduras desnecessárias e refinou inconsistências nos contornos e métricas. Essas mudanças melhoraram a usabilidade sem alterar o caráter do design. Milibus permanece um lançamento pago.

Minicomputer



Lancei Minicomputer em 5 de maio de 2017. Ela surgiu do meu interesse pelas fontes de estilo techno dos anos 1960 que recorriam ao letreiramento MICR, como Data ’70 e Westminster. Essas fontes haviam sido tratadas principalmente como novidades ou símbolos de tecnologia ultrapassada, mas eu queria mostrar como podiam ser reapresentadas como fontes estilosas para destaques. O objetivo era evidenciar seu potencial na moda, dando-lhes um contexto contemporâneo, em vez de tratá-las como relíquias.

O design era pensado exclusivamente para destaques. As minúsculas seguiam uma lógica de traços mais previsível, ajudando a legibilidade, mas muitos glifos precisavam ser resolvidos

individualmente. As minúsculas gregas eram especialmente difíceis, pois suas formas mais orgânicas resistiam à tradução para a lógica mecânica do sistema.

Embora nunca a tenha visto ser adotada em projetos notáveis, Minicomputer foi minha tentativa de reposicionar esse gênero como algo além de uma curiosidade, mostrando como ainda podia ter força visual no design moderno. Em maio de 2024, atualizei a família para compatibilidade técnica, refinando contornos, atualizando métricas verticais, corrigindo aspas e ampliando recursos OpenType. Ela permanece um lançamento pago.

Minisystem



Lancei Minisystem em 20 de setembro de 2004. Ela se baseava diretamente nos mostradores fluorescentes segmentados de um minisystem de áudio Technics que eu tinha nos anos 1990. Aquele estilo de mostrador não era exclusivo da Technics; versões semelhantes apareciam em muitas marcas de eletrônicos de consumo na época. Eu queria captar essa estética numa fonte digital como registro de uma era em que minisystems de som eram vistos como uma tecnologia compacta e futurista.

O design era estritamente para destaques. Como se baseava num sistema de segmentos, o processo de construção era simples: desenhei um único glifo com todos os segmentos ativados, copiei-o para todo o alfabeto e depois removi os segmentos que não pertenciam a cada letra. Isso permitia que a família imitasse a lógica dos mostradores segmentados sem precisar de contornos complexos.

Nunca vi Minisystem ser usada em projetos notáveis, mas a considerava um retrato fiel de um estilo que rapidamente ficou obsoleto. Em abril de 2024, coloquei-a em domínio público, mudando sua licença sem alterações nem atualizações técnicas.

Minya



Lancei Minya em 10 de junho de 1996. Ela surgiu de um rabisco de marcador que eu usava havia anos em cartões de felicitações da família e etiquetas de presentes. O processo era deliberadamente bruto — desenhei as letras à mão, digitalizei-as num scanner de mesa e depois as vetorizei automaticamente sem muita limpeza. O resultado preservava a qualidade espontânea e desigual dos traços do marcador. Minya nunca foi concebida como um projeto comercial refinado; era mais um exercício de novidade, nascido de um estilo que eu já desenhava informalmente havia muito tempo.

O que parecia fazê-la encontrar ressonância era a combinação de uma aparência divertida e espontânea com a estrutura de uma fonte de máquina de escrever. Essa combinação lhe dava um apelo peculiar que eu não esperava. Embora tenha sido muito usada, não me lembro de projetos notáveis específicos em que tenha aparecido. Depois de desenvolver Minya Nouvelle, que se tornou a sucessora mais refinada, Minya deixou de ser uma prioridade.

Em agosto de 2020, coloquei Minya em domínio público. Foi uma simples mudança de licença, sem atualizações técnicas; ela permaneceu como estava desde o lançamento original.

Minya Nouvelle



Lancei Minya Nouvelle em 25 de janeiro de 2000 como uma reformulação da minha fonte anterior Minya. Enquanto Minya havia sido criada rapidamente a partir de desenhos de marcador e digitalizações, eu queria que esta versão tivesse uma lógica de traços mais consistente e uma base digital mais limpa. Construí-a do zero numa mesa digitalizadora, que me permitia refinar as formas, mantendo o caráter divertido que tornava a original atraente.

Ao contrário de Minya, que era estritamente uma novidade, Minya Nouvelle foi desenhada para funcionar tanto em destaques quanto em texto. Ampliei-a para quatro estilos — Regular, Italic, Bold e Bold-Italic. As primeiras versões bold foram produzidas com um filtro simples de negrito no FontLab e, embora fosse prático, os resultados eram rudimentares. Mais tarde, redesenhei e corrigi esses pesos para alinhá-los ao restante da família.

Com o tempo, Minya Nouvelle teve uso constante em publicações infantis, incluindo Get Me Another One, de Robert Munsch, em 2018. Em 25 de novembro de 2022, atualizei a família para ajustar as métricas verticais e evitar cortes nos acentos, mas, fora isso, o design permaneceu estável. Em abril de 2024, coloquei Minya Nouvelle em domínio público, lançada sem alterações nem revisões adicionais. Ela não deve ser confundida com a fonte Minya, de Ahmad Jamaludin, lançada em 2024.

Misadventures



Lancei Misadventures em 10 de novembro de 2009. Ela foi encomendada para um jogo de ação do PlayStation 3, embora eu já não me lembre do título. O cliente pediu uma fonte que evocasse o letreiramento de filmes de ação, então a desenhei como uma família de versaletes pesados, com alargamentos acrescentados para suavizar suas bordas digitais e dar-lhe uma qualidade cinematográfica. O estilo deveria lembrar o tipo de tipografia frequentemente associado a cartazes de filmes e títulos de jogos.

O design não teve uso além da encomenda original, mas continuei a mantê-lo. Em 18 de junho de 2021, atualizei a família para refinar certos detalhes: as reticências foram estreitadas, as ligaduras redundantes ‘fi’ e ‘fl’ foram removidas e sinais de prima foram acrescentados. Não houve outras mudanças estruturais. Misadventures permanece um lançamento pago.

Misirlou



Apresentei Misirlou em 20 de julho de 2000. O design foi influenciado pelas fontes Sunshine e Moonshine, de Mike Daines, para a Letraset, de 1971. Sunshine tinha letras vazadas com uma sombra projetada de retícula leve, enquanto Moonshine invertia a abordagem com letras sólidas e sombras vazadas. Misirlou desenvolvia essas ideias numa

fonte apenas de minúsculas e sem contraformas, refletindo os estilos retrô do período. O nome veio da música de surf rock “Misirlou”, de Dick Dale and the Del-Tones.

Originalmente, distribuí Misirlou com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em agosto de 2020, coloquei-a em domínio público.

Mississauga



Lancei Mississauga em 17 de junho de 1999. O desenho derivou da minha fonte Credit, que modifiquei para criar um estilo mais experimental. Dei a ela o nome de Mississauga, a cidade onde eu morava na época.

Originalmente, distribuí Mississauga com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em agosto de 2020, coloquei a fonte em domínio público.

Mister Firley



Lancei Mister Firley em 30 de novembro de 1997. O desenho combinava várias influências: o estilo unicase associado ao letreiramento dos anos 1970, contrastes exagerados de traços que lembravam formas psicodélicas e formas quadradas de bordas suaves comuns na tipografia techno dos anos 1990. O resultado foi uma fonte para destaques que refletia as tendências de desenho da

época. O nome se referia ao personagem Mister Furley, da série de televisão Three's Company; quando dei nome à fonte, arrisquei uma grafia.

Originalmente, distribuí Mister Firley com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em novembro de 2022, coloquei a fonte em domínio público.

Mitigate



Lancei Mitigate em 20 de março de 2012. A ideia era imaginar uma fonte de máquina de escrever mais estreita que pica (10 cpi) ou elite (12 cpi). O desenho condensava as proporções, mantendo detalhes suficientes para continuar legível. Algumas letras, como o 'k', foram dobradas em formas curvas para economizar largura, e o 'M' e o 'W' tiveram suas partes centrais truncadas. O 'm' minúsculo perdeu a serifa central. Esses ajustes permitiram que Mitigate ocupasse menos espaço horizontal sem deixar de parecer uma fonte de máquina de escrever.

Desenhei estilos desgastados para simular vestígios mecânicos — fitas gastas, impressões desiguais e impressão áspera. Isso a tornava útil em contextos retrô que pediam uma aparência de máquina de escrever, mas tinham pouco espaço horizontal. Ela nunca foi pensada para trabalho editorial contemporâneo, e sim para projetos que buscassem uma sensação comprimida e analógica.

Em 14 de novembro de 2024, atualizei Mitigate, limpando vetores, reorganizando pesos e refinando o espaçamento e os ajustes de pares. A família manteve a coerência visual, mas ficou mais confiável tecnicamente. Ela continua sendo distribuída como um lançamento pago.

Mixolydian



Lancei Mixolydian em 20 de fevereiro de 2012. O desenho se baseava em tradições americanas de letreiramento industrial, como os alfabetos Standard da Federal Highway Administration e os gabaritos de desenho técnico, que contrastavam com modelos europeus mais conhecidos, como DIN. Meu objetivo era explorar as qualidades simples e utilitárias dessas fontes americanas de referência e usá-las como base para uma sem serifa voltada a texto, em vez de apenas como material para destaques.

O nome veio da teoria musical. Eu estava aprendendo sobre modos musicais na época, e “Mixolydian” me agradou pelo som e pelo ritmo. A família foi desenhada para servir tanto em texto quanto em destaques, com proporções que se adaptassem a diferentes tamanhos. Também lancei uma companheira chamada Mixolydian Titling, composta por um estilo todo em maiúsculas disponível com licença gratuita de desktop. Sua estrutura era coerente com a família principal, diferindo apenas no uso de maiúsculas.

Não vi Mixolydian usada em projetos de destaque. Em 25 de novembro de 2024, atualizei a família, refinando curvas, reorganizando nomes de pesos e melhorando as métricas verticais. O

desenho central permaneceu o mesmo, mas a família ficou mais consistente e fácil de usar. Mixolydian continua paga, e Titling continua gratuita.

Mlurmlry



Lancei Mlurmlry em 5 de maio de 1997. O desenho começou como uma modificação de Neuropol; condensei as formas e as calquei novamente à mão, produzindo contornos irregulares. O resultado foi uma fonte experimental para destaques, com aparência distorcida. O nome era intencionalmente difícil de pronunciar e foi escolhido por sua qualidade abstrata.

Originalmente, distribuí Mlurmlry com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em agosto de 2020, coloquei a fonte em domínio público.

Mob Concrete



Lancei Mob Concrete em 4 de fevereiro de 1999. O desenho derivou de Vibrocentric, que por sua vez era uma versão alargada de Hemi Head. Mob Concrete exagerava ainda mais essas formas pesadas, produzindo um estilo áspero, com aspecto de blocos.

O nome veio de um número de David Letterman sobre o verso “We built this city on rock and roll”, reimaginado como “We built this city on mob concrete”. Originalmente, distribuí a fonte com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em agosto de 2020, coloquei Mob Concrete em domínio público.

Mochon



Lancei Mochon em 11 de novembro de 2015. A fonte se baseava no letreiramento à mão de Donald Mochon, ex-diretor da School of Architecture do RPI, cujo trabalho com lápis dermatográfico tinha uma mistura característica de controle e irregularidade. Uma pessoa que era fã me enviou digitalizações desse letreiramento, e a textura e o ritmo das formas me impressionaram. Como as amostras variavam em tamanho e resolução, decidi construir meu próprio sistema em vez de calcá-las diretamente.

Para captar o efeito, trabalhei com lápis dermatográficos Mitsubishi Dermatograph, desenhando cada letra cerca de vinte e cinco vezes até encontrar três variantes que preservassem a qualidade bruta sem deixar de funcionar juntas como uma fonte. Depois, usei um recurso OpenType de alternativas contextuais para alternar as variantes, de modo que letras repetidas não parecessem idênticas. O resultado foi pensado como uma fonte para destaques, embora eu também imaginasse seu uso em balões de quadrinhos, onde uma qualidade solta e artesanal seria adequada.

Como uma pequena homenagem a Donald Mochon, incluí seu mascote de pássaro, que calquei e acrescentei como glifo decorativo. Mochon não foi usada em projetos de destaque, mas, para mim, serviu como homenagem a um designer cujo letreiramento me marcou. Ela continua sendo um lançamento pago.

Model Worker



Lancei Model Worker em 9 de agosto de 1997. Criei o desenho usando uma pena danificada de caneta de mergulho Speedball, que modifiquei com um alicate. Escrever com ela em papel comum de impressora produzia traços ásperos e irregulares, pois a pena rasgava as fibras do papel e a tinta era absorvida de forma desigual. Digitalizei e vetorizei automaticamente os resultados para produzir a fonte. O nome veio da música “Model Worker”, do Magazine.

Originalmente, distribuí a fonte com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em novembro de 2022, coloquei Model Worker em domínio público.

Moja



Lancei Moja em 23 de agosto de 2009. Ao contrário da maioria das minhas fontes anteriores, ela foi inicialmente vendida, em vez de distribuída gratuitamente. Desenvolvi a fonte adaptando meu desenho Meloche e aplicando um efeito de textura semelhante a pelagem. O processo envolvia gerar texturas com software

especializado, compor os resultados no Photoshop e depois vetorizar automaticamente os caracteres. O nome veio de uma palavra japonesa para um tipo específico de cabelo.

Em junho de 2021, atualizei Moja, removendo caracteres obsoletos, corrigindo inconsistências e aumentando os caracteres em cerca de vinte por cento. Em novembro de 2022, coloquei a fonte em domínio público.

Mold Papa



Apresentei Mold Papa em 14 de abril de 1999. A fonte derivou de Soul Mama, um desenho sem serifa com contornos e sombras projetadas, e de sua companheira simplificada Soul Papa. Mold Papa era uma variante distorcida de Soul Papa, criada como um experimento independente de forma.

Originalmente, distribuí Mold Papa com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em agosto de 2020, coloquei a fonte em domínio público.

Monofonto



Lancei Monofonto em 11 de novembro de 1999. Ela foi desenhada como uma fonte monoespaçada para uso em telas, tendo Bell Centennial como principal influência. Aproveitei suas profundas armadilhas de tinta, seu espaçamento compacto e suas proporções

estreitas, adaptando esses elementos a uma estrutura digital monoespaçada. Na época, as armadilhas de tinta eram um recurso estilístico atraente, mesmo em trabalhos digitais, e eu queria ver como se comportariam em um desenho de largura fixa.

A fonte ficou inesperadamente conhecida depois de ser licenciada por meio da Monotype para uso na série Fallout, da Bethesda. Não participei diretamente desse acordo, então sua aparição nos jogos foi uma surpresa para mim. Com o tempo, a família cresceu além do estilo regular original, embora essa versão tenha continuado disponível com licença gratuita.

Em 18 de junho de 2021, revisei Monofonto para reduzir as armadilhas de tinta exageradas e alinhá-la às preferências atuais. No ano seguinte, em 25 de novembro de 2022, atualizei a fonte novamente, redesenhando o zero e eliminando as armadilhas de tinta restantes em toda a família. Essa atualização também trouxe suporte a grego, cirílico e vietnamita. Monofonto continua sendo um lançamento pago, com o estilo regular ainda disponível gratuitamente.

Montebaldo



Lancei Montebaldo em 27 de maio de 2024. Foi minha tentativa de criar uma fonte de serifas de bloco inversas, categoria em que as serifas são mais pesadas que as hastes. Historicamente, esses desenhos se ligam aos tipos French Clarendon ou Italienne, que se popularizaram no fim do século XIX e reapareceram na cena psicodélica dos anos 1960. Capas de álbuns como Headquarters, dos Monkees, ou a arte de Yellow Submarine mostravam como esses

estilos entravam nos materiais efêmeros da cultura pop. Eu queria reconhecer essa história sem recorrer às associações habituais com "caubóis" ou "circo".

Para isso, reduzi certos recursos ornamentais, evitando, por exemplo, um terminal enrolado no R e usando um a minúsculo simplificado. Minhas principais referências vieram do catálogo de 1973 da Photo-Lettering Inc., que continha muitos desenhos pouco conhecidos de serifas de bloco estreitas, com um caráter mais europeu que de faroeste. A família foi construída com oito estilos, de ultrafino a pesado. Manter curvas baseadas em raios consistentes em tantos pesos exigiu muito trabalho manual; preenchi páginas com cálculos para garantir que a geometria permanecesse coerente de um mestre para o seguinte.

Montebaldo se destinava a destaques voltados à moda, embora não tenha tido adoção de destaque desde o lançamento. Apesar das vendas decepcionantes, considero a fonte uma exploração cuidadosa de como as formas Italienne podem ser reinterpretadas em um contexto moderno.

Moon Cresta

ABCDEFabcdef1234

Lancei Moon Cresta em 5 de abril de 2012. Ela começou como uma interpretação livre de Sans, de Frederic Goudy, mas simplifiquei a estrutura e arredondei os terminais para suavizar seu tom. O resultado era menos angular e mais acessível que o original de Goudy. Meu objetivo era pegar uma das primeiras sem serifas, que de outra forma poderia parecer severa, e dar a ela uma qualidade mais calma e adaptável.

A fonte foi desenhada para funcionar tanto em texto quanto em destaques. De início, lancei apenas um estilo regular. Em fevereiro de 2022, ampliei a família, que passou a incluir Light, Light Italic, Regular e Italic. Essa mesma atualização também corrigiu aspas, acrescentou frações, refinou a pontuação e removeu caracteres obsoletos para mantê-la tecnicamente atualizada.

O nome veio do jogo de fliperama Moon Cresta, de 1980. Foi uma escolha brincalhona, pois eu queria evitar um nome antiquado ou de aparência histórica. Moon Cresta não foi usada em projetos de destaque, mas continua disponível como um lançamento pago.

Motorcade



Lancei Motorcade em 23 de setembro de 1997. O desenho começou como uma adaptação da minha fonte Inflammable Age, que retrabalhei no Lightwave 3D para criar um estilo tridimensional com aspecto de blocos. O resultado lembrava o letreiramento de gráficos de automobilismo dos anos 1960, com um forte efeito 3D de alto contraste.

Originalmente, distribuí Motorcade com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em agosto de 2020, coloquei a fonte em domínio público.

Movatif



Lancei Movatif em 29 de abril de 2009. Ela era essencialmente uma modificação de Coolvetica, ajustada à tendência do fim dos anos 2000 de sem serifas geométricas com espaçamento apertado e ligaduras inclinadas agressivas. Na época, percebi que muitos designers personalizavam manualmente fontes como Avant Garde Gothic para exagerar combinações anguladas de letras, então construí uma família que já incorporava esse efeito desde o início.

Movatif foi pensada exclusivamente como uma fonte para destaques. A família incluía sete pesos, mas nenhum itálico. Em vez disso, concentrei-me nas ligaduras, criando uma ampla variedade de combinações inclinadas que reforçavam a construção geométrica. Isso dava à fonte um caráter mais voltado à moda, refletindo a busca dos designers por formas mais acentuadas e estilizadas naquele período.

A família não teve adoção de destaque, mas a revisei em 25 de novembro de 2024 para reorganizar os nomes dos pesos e torná-los consistentes com o restante do meu catálogo. Essa atualização não alterou o desenho em si. Movatif continua sendo um lançamento pago.

Mufferaw



Lancei Mufferaw em 7 de abril de 2003. Ela começou como uma encomenda de uma equipe alemã de quadrinhos, que me pediu uma fonte personalizada para sua história em quadrinhos na web. Produzi um desenho que achei adequado às necessidades da equipe, mas ele foi rejeitado. Em vez de descartar o trabalho, guardei-o e dei a ele um nome ligado às minhas raízes no Vale de Ottawa. O nome vem de Joseph Montferrand, conhecido localmente como Big Joe Mufferaw, um herói popular franco-canadense celebrado nas histórias de Bernie Bedore e em uma música de Stompin' Tom Connors.

A família incluía dois pesos, três larguras, itálicos e estilos de contorno, todos baseados no letreiramento de quadrinhos. Desde o lançamento, o estilo regular de Mufferaw foi oferecido gratuitamente, enquanto a família ampliada era vendida comercialmente. Esse equilíbrio entre distribuição gratuita e paga ajudou a fonte a circular mais amplamente do que talvez circulasse de outra forma.

Mufferaw recebeu uma atualização técnica em 25 de maio de 2021, que removeu caracteres obsoletos, corrigiu irregularidades nas curvas e ajustou o espaçamento das reticências. Uma nova revisão em 13 de novembro de 2024 modernizou as tabelas internas de nomes para compatibilidade com software, refinou os contornos novamente e acrescentou o sinal de parágrafo (§). Ela continua sendo distribuída pelo mesmo modelo gratuito/pago.

Naftalene



Lancei Naftalene em 11 de março de 1998. O desenho se baseava em um letreiramento encontrado numa caixa de cebolas; uma pessoa entusiasta de fontes me enviou uma imagem, e adaptei o estilo angular a uma fonte digital. Eu o via como uma tradução do brutalismo arquitetônico em forma tipográfica. O nome era um jogo com NAFTA, que na época se associava ao comércio agrícola, especialmente ao transporte de cebolas.

Originalmente, distribuí Naftalene com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em novembro de 2022, coloquei a fonte em domínio público.

Nagomi



Lancei Nagomi em 18 de outubro de 2006. O nome significa “tranquilidade” em japonês, e a intenção era captar esse clima em uma fonte de pincel para destaques. Minha esposa, Chikako, pintou os hiragana e katakana, que digitalizei e converti em fonte. Estilizei ligeiramente os traços, mas mantive intacta a estrutura geral. Para o alfabeto latino, desenhei um conjunto de caracteres que combinasse com o clima dos kana, de modo que os dois sistemas funcionassem juntos visualmente.

Ela foi concebida como uma fonte para destaques que transmitisse uma atmosfera calma. Originalmente, incluí hiragana e katakana, mas deixei de fora os kanji, o que limitava sua utilidade como fonte japonesa. O conjunto latino foi desenhado principalmente para ser compatível com os kana, e não como um sistema independente.

Nagomi recebeu uma atualização técnica em 25 de junho de 2021, que removeu caracteres obsoletos, ajustou métricas verticais e melhorou frações. Em 15 de novembro de 2024, a versão 2.103 ampliou o conjunto, acrescentando os sinais de adaga (†) e de parágrafo (§). Ela não apareceu em projetos de destaque, mas continua disponível como um lançamento pago.

Naked Power



Lancei Naked Power em 8 de junho de 2010. A fonte foi diretamente inspirada em Eagle Bold, de Morris Fuller Benton, de 1934, originalmente criada para o logotipo Blue Eagle da National Recovery Administration e depois amplamente usada em cartazes governamentais. Eagle Bold também entrou na cultura popular, aparecendo na capa de “Heroes”, de David Bowie, e em “Moonwalker”, de Michael Jackson. Em vez de fazer uma recriação rigorosa, desenhei Naked Power com foco na legibilidade das minúsculas; as maiúsculas foram moldadas para apoiá-las. Enquanto Eagle Bold se inclinava para destaques inteiramente em maiúsculas, eu queria uma fonte que funcionasse tanto em texto quanto em destaques.

Na época, as sem serifas geométricas dominavam o desenho, e eu sentia que a tendência já tinha durado mais do que deveria. Naked Power foi minha tentativa de oferecer uma alternativa — ainda estilizada, mas mais pé no chão, com uma variedade de pesos de Hairline a Bold. A intenção era oferecer uma opção contemporânea que mantivesse algum caráter vintage e fosse mais prática para texto.

A fonte foi atualizada em 15 de novembro de 2024, quando a nomenclatura dos pesos foi reorganizada para refletir melhor suas posições relativas no sistema. Book se tornou Light, Light foi renomeado Extra-Light, Extra-Light passou a Thin e Ultra-Light foi reclassificado como Hairline. Naked Power não foi usada em projetos de destaque, mas continua disponível como um lançamento pago.

Nasal



Lancei Nasal em 14 de setembro de 1997. Ela derivou de Nasalization, com um efeito de desfoque aplicado para criar contornos suavizados. Nasal foi lançada algumas semanas depois de Nasalization.

Originalmente, distribuí a fonte com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em agosto de 2020, coloquei Nasal em domínio público.

Nasalization



Lancei Nasalization em 12 de maio de 1997. O desenho começou como uma extrapolação das três letras do logotipo “worm” da NASA. Não calquei diretamente as formas originais, mas as desenhei a olho, estendendo o sistema a um alfabeto completo. A versão inicial tinha apenas maiúsculas. Mais tarde, reconstruí a família com um conjunto de minúsculas, o que deu a ela mais flexibilidade; em trechos curtos de texto, a fonte agora pode ir além de sua intenção original de uso em destaques.

Nos primeiros anos, incluí estilos de contorno, 3D e desgastados, mas os removi já nos anos 2010. Essa decisão marcou uma mudança de filosofia — esses extras tinham sido acrescentados para fazer a família parecer maior, mas não ofereciam valor real aos designers. A partir daí, concentrei-me em manter uma família central mais limpa e útil.

Nasalization apareceu em alguns lugares de grande visibilidade. A CNN a usou na identidade de Crossfire e, em 2021, fiquei surpreso ao vê-la na sonda marciana Perseverance da NASA. Não tive participação nesse uso e só descobri a fonte ali depois que publicaram sobre isso nas redes sociais.

Em 18 de junho de 2021, a família foi atualizada com sinais de prima, frações corrigidas e remoção de caracteres obsoletos. Uma nova revisão em 25 de novembro de 2024 reorganizou os nomes dos pesos para torná-los consistentes com meu catálogo como um todo. Nasalization continua sendo uma família paga, embora o estilo regular ainda esteja disponível com licença gratuita.

Negotiate

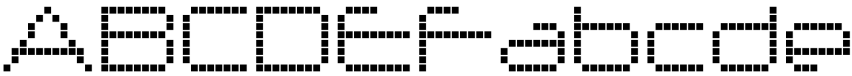


Lancei Negotiate em 10 de março de 2008. O desenho foi livremente inspirado em Clearface Gothic, de Morris Fuller Benton, mas eu não pretendia fazer uma recriação direta. Em vez disso, explorei um conceito em que uma extremidade de cada traço era arredondada e a outra, plana. De início, apliquei isso sistematicamente, mas, ao ver como as letras se comportavam em frases, passei a ajustar o desenho de forma mais intuitiva — tornando mais quadradas algumas extremidades arredondadas quando isso melhorava a legibilidade. O efeito criou uma fonte que parecia suspensa entre tendências geométricas e humanistas.

Negotiate foi construída como uma família para texto, com cinco pesos e os itálicos correspondentes. Incluí numerais de estilo antigo porque se integram bem a composições em minúsculas, algo que eu esperava ser importante no uso em texto. Para torná-la mais acessível, ofereci o estilo regular com uma licença gratuita de desktop para uso comercial, enquanto a família completa continuou paga.

Em 15 de novembro de 2024, revisei a família para padronizar os nomes dos pesos em todo o meu catálogo. Book foi renomeado Light, e Light foi reclassificado como Extra-Light. Essas mudanças melhoraram a consistência sem alterar o desenho central. Negotiate não foi usada em projetos de destaque, mas continua disponível pelo modelo gratuito/pago.

Nerdropol



Lancei Nerdropol em 19 de outubro de 2012. A ideia veio diretamente dos meus anos na indústria de videogames, quando eu frequentemente precisava construir fontes de pixels à mão para sistemas personalizados de renderização de texto. Naquela época, se um jogo precisava de uma fonte como Handel Gothic, eu a digitava no Photoshop e a editava manualmente até transformá-la numa fonte de pixels, geralmente sob restrições severas de paleta. Neuropol era um dos desenhos que frequentemente acabavam redesenhados assim, então decidi criar uma versão já pixelizada de Neuropol X como lançamento independente.

A semelhança com Neuropol era intencional; Nerdropol deveria parecer uma reinterpretação bitmap daquele desenho. Para preservar a autenticidade da aparência, limitei os ajustes de pares a incrementos de pixels inteiros. Ela foi desenhada para destaques, e não para texto, buscando captar a sensação das antigas fontes bitmap sem deixar de apresentar um tom futurista.

Nerdropol não apareceu em projetos de destaque, mas continua sendo distribuída como um lançamento pago.

Nesobrite

ABCDEFabcdef1234

Lancei Nesobrite em 27 de março de 2007. O desenho se baseava em letreiramento industrial e enfatizava uma construção modular, semelhante a caixas. Eu a destinava principalmente a destaques, onde a geometria rígida pudesse sugerir força e utilidade sem ser suavizada numa forma mais humanista.

A família originalmente consistia em vários pesos e larguras, e, em 2022, ampliei-a acrescentando itálicos. Essa atualização também melhorou o espaçamento e corrigiu detalhes técnicos que tinham envelhecido desde o lançamento. Seguiram-se outras atualizações: em 18 de junho de 2021, limpei vetores e removi caracteres obsoletos e, em 15 de novembro de 2024, modernizei tabelas de nomes e refinei contornos para manter a consistência com minhas outras famílias.

Nesobrite não apareceu em projetos de destaque, mas continua sendo distribuída como uma família paga em toda a sua variedade de pesos e larguras.

Neurochrome



Lancei Neurochrome em 8 de outubro de 1997. O conceito era simples: peguei Neuropol e a renderizei no Lightwave, um programa de modelagem 3D, aplicando extrusão, biselamento e reflexos para

fazê-la parecer cromada. O resultado era mais um espetáculo que uma ferramenta prática, e eu nunca esperei que ela tivesse muito uso.

Neurochrome sempre foi distribuída como uma fonte gratuita. Nunca a vi aparecer em projetos de destaque, e ela funcionava mais como um experimento de aplicação de efeitos de modelagem 3D à tipografia do que como um desenho funcional para uso cotidiano.

Neuropol



Lancei Neuropol em 27 de outubro de 1996. O desenho foi influenciado por Digital Sans, de 1974, do Brendel Type Studio, que eu admirava desde a infância sem saber seu nome. Não tentei fazer uma recriação direta; em vez disso, acrescentei minha própria interpretação. Na empresa de videogames onde trabalhei, tínhamos uma máquina de fliperama Tempest com uma tela de feixe vetorial que apresentava falhas. As linhas truncadas produzidas pela máquina inspiraram os terminais cortados de Neuropol, enquanto as extremidades arredondadas deveriam evocar o brilho dos traçados vetoriais. Desde o início, ela foi pensada como uma fonte para destaques.

Sua rápida disseminação se deveu em parte ao momento. Meu site Larabie Fonts aparecia entre os primeiros resultados para “free fonts” nos mecanismos de busca, então Neuropol era muito baixada. O desenho encontrava ressonância nas tendências do fim dos anos 1990 e se ligou à estética Y2K. Fiquei surpreso ao ver essa associação cultural tão forte; outras fontes eram mais comuns na época, mas a ascensão de Neuropol e o posterior declínio de seu uso consolidaram

seu vínculo com aquele período. Uma conta no Instagram chamada Neuropollution documenta hoje suas aparições pelo mundo, assim como desenhos derivados, como Neuropolitical.

Nunca recebi comentários diretos de designers durante seu auge, mas conseguia perceber o apelo dos traços truncados. Em 2002, reconstruí a fonte como Neuropol X, apertando o espaçamento e ampliando-a para uma família completa com cinco pesos, três larguras e itálicos. No mesmo ano, também lancei Neuropol Nova, que levava os elementos futuristas mais longe. Em 2015, relancei a original como Neuropol ’96 em resposta a designers que ainda preferiam a primeira versão. Por fim, em abril de 2024, coloquei Neuropol em domínio público como parte de um esforço mais amplo para liberar fontes antigas que não tinham famílias pagas associadas.

Neuropol Nova



Lancei Neuropol Nova em 24 de outubro de 2002 como um exagero deliberado de Neuropol. Se Neuropol já levava longe uma estética futurista, Nova a amplificava, especialmente nas maiúsculas M, N e W, que desenhei em estilo unicase. Toda a família tinha um efeito semelhante a estêncil. As minúsculas eram menos radicais, mas as maiúsculas deixavam claro que ela não se destinava à leitura em geral; era estritamente uma fonte para destaques em contextos que precisassem de uma atmosfera mais estranha, mais de ficção científica, do que Neuropol X podia oferecer.

Neuropol Nova foi lançada no mesmo ano que Neuropol X, mas cumpria outro papel. Se X era uma família racionalizada voltada à versatilidade, Nova era sua contraparte alienígena, exagerando os

traços truncados até beirarem o limite do reconhecimento. Eu não a via como prática; ela se destinava apenas a destaques. Ao longo dos anos, não encontrei usos de destaque.

A família foi atualizada para manter a consistência técnica. Em 25 de junho de 2021, removi caracteres obsoletos, revisei aspas e melhorei frações e reticências. Em 16 de novembro de 2024, a versão 2.2 reorganizou as convenções de nomes, passando da ordem largura/peso para peso/largura — por exemplo, Condensed Bold se tornou Bold Condensed — para que a família se comportasse de forma previsível nos programas de desenho. Neuropol Nova continua disponível com licença comercial.

Neuropol X



Lancei Neuropol X em 24 de outubro de 2002 como substituta definitiva da Neuropol original. Reconstruí a fonte do zero, dando a ela um espaçamento mais apertado, refinando extremidades de traços e retrabalhando caracteres como o Z, que recuperou seu topo plano. A família foi ampliada para um sistema de cinco pesos e três larguras, com os itálicos correspondentes. Evitei extremos: um peso Black não funcionava bem com as extremidades arredondadas dos traços, e um Hairline era impraticável, então a família se concentrou em pesos intermediários utilizáveis.

Neuropol X manteve as qualidades futuristas e techno da original, mas as racionalizou para um uso mais consistente em destaques. Nos anos 2010, ampliei ainda mais sua funcionalidade com novas interpolações e maior suporte a idiomas, incluindo grego, cirílico e

vietnamita, além de símbolos monetários atualizados. A família foi usada em projetos como os jogos WhipCrack (2009) e Galactic Arms Race (2013).

Em 16 de novembro de 2024, a versão 3.1 introduziu uma convenção de nomes revisada. A ordem de largura e peso foi invertida para seguir os padrões da indústria, de modo que nomes como "Condensed Bold" se tornaram "Bold Condensed" para manter a consistência entre programas. Neuropol X continua disponível como uma família paga, com o estilo regular distribuído com uma licença gratuita de desktop para uso comercial.

Neuropolitical



Lancei Neuropolitical em 15 de dezembro de 1997 em resposta a pedidos de uma versão de Neuropol com formas mais quadradas. Não tinha uma visão específica de como ela seria usada; tratava-se mesmo de dar às pessoas uma opção que tinham pedido. Removi os terminais arredondados de Neuropol e ajustei o espaçamento, criando uma aparência mais plana e severa. Para mim, essa mudança rompeu a ligação entre as formas arredondadas e seus terminais, e o resultado sempre me pareceu uma interpretação mais fraca de Digital Sans, da Elsner+Flake, que inspirou Neuropol.

Embora eu tenha ampliado Neuropolitical no início dos anos 2010 para uma família de sete pesos mais itálicos, nunca a considerei um dos meus desenhos mais fortes. Quando a vejo em uso, muitas vezes sinto uma decepção em comparação com ver Neuropol ou Neuropol X. Ainda assim, alguns designers claramente preferem seu estilo mais quadrado e despojado.

Em 16 de novembro de 2024, a versão 5.2 reorganizou a nomenclatura dos pesos para dar mais clareza. Book foi renomeado Light, Light se tornou Extra-Light, Extra-Light passou a Thin e Ultra-Light foi redesignado Hairline. O estilo regular sempre foi gratuito com uma licença comercial de desktop, enquanto o restante da família continua pago.

Neuzon



Lancei Neuzon em 11 de maio de 2007, em resposta a ter encontrado Tempo num catálogo antigo. Tempo, desenhada por Robert Hunter Middleton em 1930, às vezes era descrita como uma prima americana de Futura. Seu estilo Bold Extended não estava disponível digitalmente, mas aparecia em letreiros por toda a América do Norte, incluindo o logotipo da Shopper's Drug Mart no Canadá. Eu não tinha material confiável suficiente para tentar uma recriação fiel, então segui outro caminho. Fiz Neuzon parecer desgastada pelo tempo, uma espécie de versão digital de como antigas fontes de sinalização talvez parecessem se tivessem sobrevivido até o presente.

Neuzon recebeu uma atualização em junho de 2021, quando removi caracteres obsoletos, como L com ponto e E com breve, substituí as aspas invertidas por outras corretas e refinei alguns contornos. Outra atualização veio em 17 de novembro de 2024, corrigindo pequenos problemas gráficos e acrescentando o sinal de parágrafo (§). Neuzon sempre foi vendida como uma fonte comercial, em vez de ser lançada gratuitamente. Não conheço usos de destaque em aplicações reais, mas, para mim, o desenho representa uma reinterpretação de um estilo de tipos que já foi comum e caiu no esquecimento.

New Brilliant



Lancei New Brilliant em 1º de fevereiro de 1998, durante um período em que eu produzia várias fontes de estilo techno. Seu desenho é muito largo, com construção geométrica e lacunas deliberadas nos traços, semelhante à aparência fragmentada de gráficos de ficção científica, como o logotipo de Blade Runner. A fonte se destinava a destaques em contextos techno ou de ficção científica, embora sua largura extrema limitasse sua praticidade.

New Brilliant foi originalmente distribuída com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Nunca a vi adotada de maneira destacada, provavelmente porque suas proporções eram exigentes demais para a maioria dos projetos. Apesar disso, ainda acho que o desenho tem interesse visual quando usado com moderação, em situações com espaço horizontal suficiente para acomodá-lo. Em agosto de 2020, coloquei New Brilliant em domínio público.

Night Court



Apresentei Night Court em 3 de dezembro de 1997. O desenho tinha uma forma ornamental recorrente que apareceu primeiro no N e depois foi aplicada a outras letras. O resultado foi uma fonte experimental para destaques, com formas muito incomuns.

Em agosto de 2020, coloquei Night Court em domínio público.

Nightporter



Lancei Nightporter em 1º de outubro de 1997. Criei o desenho pegando Fragile Bombers e aplicando um efeito de ondulação no Photoshop, que produzia uma textura distorcida nas formas das letras.

Nos anos 2010, revisitei a fonte usando uma versão mais recente de Fragile Bombers como base. Acrescentei ligaduras OpenType para reduzir a repetição do padrão ondulado. O nome veio da música "Nightporter", do álbum "Gentlemen Take Polaroids", do Japan. Em agosto de 2020, coloquei Nightporter em domínio público.

NK57



Apresentei NK57 Monospace em 29 de janeiro de 2015. Queria criar uma fonte adequada a programadores, com várias larguras, que permitisse encaixar um número preciso de caracteres em diferentes painéis de exibição. A família saiu com sessenta estilos no total: seis pesos, cinco larguras e itálicos. Era monoespaçada, de modo que todos os caracteres tinham larguras de avanço idênticas entre os pesos, garantindo alinhamento consistente qualquer que fosse o estilo escolhido.

Desenhei as letras pensando na clareza. Caracteres frequentemente confundidos, como o zero e o O maiúsculo ou o l minúsculo e o número 1, receberam formas distintas. Também incluí caracteres de

desenho em blocos para bordas e um amplo conjunto de símbolos matemáticos e técnicos. Esses recursos faziam parte do primeiro lançamento, pois eu queria que a fonte parecesse completa desde o início. NK57 foi distribuída inicialmente com uma licença gratuita de desktop para uso comercial.

Em abril de 2024, passei a fonte para o domínio público. Naquele momento fazia sentido, já que não havia fontes complementares pagas para manter. NK57 nunca teve muito reconhecimento em projetos maiores, mas atendeu ao público a que se destinava: programadores que precisavam de flexibilidade no desenho monoespaçado.

No Clocks



Lancei No Clocks em 21 de abril de 2000. A fonte surgiu em 1997, quando criei um desenho para a Real Doll, uma empresa que desenvolvia uma proposta de linha de bonecas robôs e ciborgues sob o nome Replicants. Eles pediram um estilo largo e futurista, semelhante a China/Chimes, uma fonte dos anos 1970 que mais tarde influenciou meu desenho Korataki. Precisavam apenas de minúsculas para um modelo de site. Como pagamento pelo trabalho, recebi uma cópia licenciada do Fontographer, que substituiu a versão pirateada que eu vinha usando. O projeto não foi levado adiante, mas depois concluí o desenho e o lancei como No Clocks. O nome veio da música de mesmo título do Pylon.

Inicialmente, distribuí No Clocks com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em agosto de 2020, coloquei a fonte em domínio público.

Nulshock



Lancei Nulshock em 30 de maio de 2014. Eu admirava Good Times, mas sentia que ela carregava demais sua origem no letreiramento da Pontiac, então queria desenhar algo com formas de cápsula semelhantes que fosse inteiramente meu. Dei à fonte o nome de um feitiço dos jogos Final Fantasy. As formas das letras têm um caráter largo e techno, com um toque da simplicidade do logotipo worm da NASA, mas o foco era construir uma família sem serifa com curvas mecânicas claras e proporções cuidadosamente equilibradas.

O lançamento original incluía sete pesos e um conjunto de símbolos matemáticos e monetários. Nulshock Bold era distribuída com uma licença gratuita de desktop para uso comercial, enquanto os outros pesos eram pagos. Em 7 de julho de 2022, ampliei a família com estilos oblíquos. Não eram simples inclinações; ajustei as hastes para compensar a distorção causada pelo cisalhamento. Essa atualização também trouxe mais símbolos monetários, melhorou o recurso OpenType de frações, removeu caracteres descontinuados, corrigiu aspas invertidas e refinou o espaçamento e os ajustes de pares. Uma nova atualização em 17 de novembro de 2024 reorganizou os nomes dos pesos para tornar o sistema mais claro.

Não vi Nulshock adotada em projetos de destaque, mas sempre a considerei um esforço mais forte que Good Times em termos de equilíbrio e precisão. Ela continua no meu catálogo como uma família techno estruturada e versátil.

Numberpile



Lancei Numberpile em 26 de abril de 2001 como uma ferramenta simples para acrescentar numerais circulados a mapas e diagramas. A primeira versão incluía 80 números circulados e era distribuída com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Acessá-los não era simples; forneci uma tabela para ajudar, mas digitar números além das faixas mais baixas era trabalhoso.

Mais tarde, atualizei a fonte com funcionalidade OpenType. Isso permitia digitar um número entre parênteses e convertê-lo automaticamente em um numeral circulado, até 200. Essa versão também incluía alguns contornos limpos, tornando os caracteres mais definidos e consistentes. A melhoria deixou a fonte muito mais fácil de usar na prática.

Em novembro de 2022, coloquei Numberpile em domínio público. Nessa altura, ela não tinha estilos pagos associados, e eu estava gradualmente passando fontes gratuitas independentes para licenças abertas. Nunca a vi aparecer em projetos de destaque, mas ela cumpria um papel funcional para quem precisava de números circulados num formato simples e direto.

Numbers with Rings



Apresentei Numbers with Rings em 14 de dezembro de 2013 como uma alternativa mais versátil às fontes anteriores de números circulados. Os sistemas existentes geralmente dependiam de símbolos pré-compostos, o que limitava a flexibilidade. Minha abordagem usava lógica OpenType para fazer as próprias molduras agirem como variáveis, ajustando-se à largura do conteúdo. Isso permitia números em anéis até 999999, além de letras ou combinações de letras e dígitos.

O lado técnico foi exigente. Precisei construir sistemas de elementos substitutos para evitar lacunas e garantir que as formas se alinhassem corretamente em diferentes rasterizadores. Como OpenType não permite variáveis, eram as molduras que carregavam a lógica de ajuste. Em 12 de maio de 2021, atualizei a fonte com suporte aos conjuntos de alternativas estilísticas 1–3 e revisei o manual para explicar os novos recursos.

Numbers with Rings se destinava principalmente ao uso profissional em mapas, arquitetura, diagramas e materiais didáticos. Não a vi adotada em projetos de destaque, mas ela continua sendo um produto pago no meu catálogo. O nome veio de um jogo com “Numbers with Wings”, uma música da banda new wave The Bongos. Mais tarde, desenvolvi Encercle como uma evolução mais simples do mesmo sistema, desenhada para reduzir a complexidade para os usuários.

Nyxali



Lancei Nyxali em 12 de março de 2007. As maiúsculas, os numerais e parte da pontuação vieram diretamente da minha fonte anterior Gnuolane, que coloquei num novo contexto ao tratar essas formas como se tivessem sido estampadas com metal. Minha inspiração eram as letras estampadas que se veem em metal ou couro, frequentemente feitas com punções de metal. De início, pensei em modelá-las a partir de placas militares de identificação, mas isso não me parecia mecanicamente plausível. Em vez disso, imaginei um dispositivo de estampagem com um entalhe de indexação no topo, que manteria cada punção alinhado na orientação correta. Essa restrição fictícia moldou a aparência da fonte.

O desenho se destinava a destaques em contextos militares ou industriais. Para aumentar o realismo, programei combinações alternativas de letras que imitassem as irregularidades de impressões realmente estampadas. Em 2021, atualizei a fonte removendo caracteres descontinuados, como L com ponto e E com breve, e ajustei as métricas verticais para melhorar a compatibilidade entre navegadores. Nyxali sempre foi distribuída como uma fonte paga, e não a vi aparecer em projetos de destaque.

Octin

ABCDEFGHIJK12345

Lancei Octin em 16 de outubro de 2007. Na época, havia poucas fontes esportivas octogonais disponíveis, e nenhuma oferecia uma variedade consistente de pesos com opções com e sem serifa. Decidi construir uma família mais ampla e também introduzi versões texturizadas, incomuns naquele gênero na época. Desde o início, Octin incluía as seis variantes: Sports, College, Prison, Stencil, Vintage e Spraypaint. As texturas de Spraypaint e Vintage faziam parte do lançamento inicial; na verdade, os estilos Vintage se baseavam numa textura de camiseta digitalizada.

Cada variante foi lançada com um estilo gratuito, enquanto os demais eram vendidos comercialmente. Esse modelo ajudou a família a ganhar atenção, e eu frequentemente via as versões gratuitas em cartazes de protesto. Octin também entrou em projetos profissionais: Octin Stencil apareceu na exposição Comeback Season: Sports After 9/11 no National September 11 Memorial & Museum, Octin College foi usada no livro A Donkey's Tale, de Maximilien Binard, e Octin Vintage apareceu em rótulos de cerveja Steamworks e na renovação da marca Wachusett Brewing Company em 2024.

Atualizei a família em 18 de junho de 2021, removendo caracteres descontinuados, como L com ponto e E com breve, e substituindo aspas invertidas por outras corretas. Em 17 de novembro de 2024, a versão 1.3 reorganizou o sistema de nomes de pesos em College, Prison, Sports e Stencil (Book se tornou Light, e Light foi renomeado Extra-Light). Essa atualização também acrescentou o sinal de

parágrafo (§) às seis variantes. Apesar do aumento da concorrência ao longo dos anos, Octin continua sendo uma parte confiável do meu catálogo por sua variedade e versatilidade.

Octoville



Lancei Octoville em 20 de outubro de 1999. O desenho foi influenciado pela fonte do título do filme de ficção científica "Outland", embora eu quisesse torná-la distinta. Ela se tornou uma fonte compacta e octogonal, com baixa altura-x nas minúsculas. O nome é um jogo com "Alphaville", o filme de Jean-Luc Godard, combinando meu interesse por ficção científica e tipografia.

Originalmente, distribuí Octoville com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em novembro de 2022, coloquei a fonte em domínio público.

Octynaz



Apresentei Octynaz em 15 de dezembro de 2006. Ela era essencialmente uma versão muito desgastada de Tandelle Bold, sem as minúsculas. Eu queria avançar mais nas estéticas grunge e pós-apocalíptica, exagerando os danos muito além do que tinha feito nas fontes anteriores. As formas das letras eram muito borradas, frequentemente avançando bastante além de seus limites, e usei

ligaduras para permitir que manchas longas atravessassem várias letras de uma vez. Também preenchi as contraformas para dar uma impressão de deterioração e entupimento.

Octynaz foi criada para uso geral em destaques, especialmente em contextos que pedissem uma aparência agressiva ou caótica. Desde o início, era distribuída como uma fonte paga. Em 25 de junho de 2021, atualizei a fonte removendo caracteres descontinuados, como L com ponto e E com breve, substituindo aspas invertidas por outras corretas, estreitando as reticências e refinando os contornos para eliminar erros como pontos sobrepostos e torções. Esses ajustes não alteraram significativamente sua aparência, mas melhoraram a eficiência do arquivo.

Não vi Octynaz usada em projetos de destaque, mas ela continua no meu catálogo como um dos desenhos desgastados mais extremos que produzi.

Ohitashi



Lancei Ohitashi em 9 de novembro de 2006. O desenho é uma fonte manuscrita em estilo de pincel, influenciada pelo letreiramento usado em emblemas de automóveis dos anos 1970 e início dos anos 1980. Eu me interessava por traduzir aquela sensação elegante e estilizada numa fonte que funcionasse em destaques e também em blocos maiores de texto. O nome veio da culinária japonesa: ohitashi é um prato simples de vegetais cozidos temperados com molho de soja, e achei que o som da palavra combinava com a fonte.

A fonte se destinava a destaques e tamanhos maiores de texto, e não à leitura contínua. Em 2021, revisei a família removendo caracteres desatualizados, como L com ponto, E com breve e alguns outros, além de corrigir aspas invertidas. A atualização refinou a compatibilidade entre programas, mas não mudou a aparência geral do desenho.

Ohitashi sempre foi distribuída como uma fonte paga, e não a vi usada em projetos de destaque. Ela continua no meu catálogo como um dos desenhos inspirados em pincel que ligam a estética automotiva ao contexto de uma fonte manuscrita.

Oil Crisis



Lancei Oil Crisis em 27 de agosto de 2000. A fonte surgiu de uma coleção de revistas Consumer Reports dos anos 1970 e início dos anos 1980 que encontrei enquanto ajudava minha tia a esvaziar o porão da mãe dela. Cada edição continha diagramas de carros como o Dodge Omni e o Chevrolet LUV. Digitalizei essas ilustrações e tentei vetorizá-las automaticamente, mas a qualidade da impressão e os detalhes dos desenhos produziram resultados ruins. Acabei redesenhando manualmente a maioria dos carros.

O resultado final foi uma fonte de símbolos de carros e caminhões da era dos anos 1970. Originalmente, distribuí Oil Crisis com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em agosto de 2020, coloquei a fonte em domínio público.

Oliver’s Barney



Apresentei Oliver’s Barney em 27 de outubro de 1997. O desenho foi inspirado num letreiramento que notei na fachada de uma antiga loja de departamentos na Inglaterra, durante minha primeira visita ao país. As letras pareciam datar dos anos 1940; tinham aspecto de blocos e eram simples e geométricas, num estilo frequentemente chamado de letreiramento stovepipe porque as formas lembram peças dobradas de tubo de chaminé, com linhas retas e cantos arredondados. Embora eu tenha visto o letreiramento apenas brevemente, ele me marcou.

O nome veio de duas fontes durante essa mesma viagem. Oliver, o filho pequeno de um primo da minha primeira esposa, era fascinado por seu brinquedo do dinossauro Barney, e associei isso à música “Oliver’s Army”, de Elvis Costello. Inicialmente, lancei a fonte com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. A primeira versão era tosca, com espaçamento desigual que refletia meu estágio inicial como designer. Nos anos 2010, revisei a fonte, melhorando o espaçamento e refinando detalhes. Em abril de 2024, coloquei Oliver’s Barney em domínio público.

Operational Amplifier



Lancei Operational Amplifier em 7 de fevereiro de 1999. Era um desenho techno com aspecto de blocos, muito voltado a formas inclinadas e alargadas, o que limitava sua utilidade. Nos anos 2010, revisei a fonte, reduzindo a inclinação e ajustando as proporções para torná-la mais funcional.

Originalmente, distribuí a fonte com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em agosto de 2020, coloquei Operational Amplifier em domínio público.

Optoisolator



Lancei Optoisolator em 23 de fevereiro de 2024. O desenho começou como um experimento com os cantos inteligentes do FontLab. Eu queria ver o que aconteceria se as bordas externas das letras fossem mantidas rigidamente quadradas, enquanto as curvas internas fossem suavizadas com raios precisos. O resultado foi uma fonte com exterior de aspecto de blocos e arcos internos suaves, criando espaços negativos fortes. Apliquei esse tratamento de forma consistente a todos os glifos.

O nome veio de componentes eletrônicos conhecidos como optoisoladores, ou optoacopladores, que transferem sinais entre circuitos isolados usando luz. Gostei do paralelo: a fonte equilibra um exterior tecnológico de formas acentuadas com curvas mais orgânicas por dentro.

Optoisolator foi lançada apenas para títulos e destaques, não para composições de texto. Ela sempre foi paga, sem estilos gratuitos incluídos. Até agora, não a vi usada em projetos de destaque, e não planejo ampliá-la com pesos ou estilos adicionais além do lançamento original.

Orange Kid



Lancei Orange Kid em 30 de maio de 1999. Ela era uma réplica rigorosa da fonte principal usada no jogo Earthbound, do Super Nintendo. Na época, eu ainda não tinha jogado o jogo; uma pessoa que era fã me enviou capturas de tela, que forneceram tudo de que eu precisava para reproduzir a fonte de pixels. O nome veio diretamente do personagem Orange Kid, de Earthbound.

Em 2009, ampliei a fonte para cobrir um alfabeto grego completo e aumentar o suporte ao latim, incluindo vietnamita. O desenho permaneceu com um único estilo o tempo todo. Originalmente, ela era distribuída com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em 23 de abril de 2024, coloquei a fonte em domínio público, tornando-a livre para uso e modificação.

Nunca vi Orange Kid usada em projetos de destaque, embora ela sempre tivesse sido pensada como uma preservação fiel de uma parte reconhecível de Earthbound. Anos depois de criar a fonte, finalmente joguei a série Mother, o que me deu uma ligação pessoal tardia com o desenho.

Order



Lancei Order em 14 de junho de 2010. Ela se baseava diretamente em Univers, que estudei usando amostras das versões antigas em metal. Não calquei nem medi os originais, mas mantive as proporções ao redesenhar as formas das letras. O objetivo era criar uma sem serifa contemporânea para destaques que ecoasse a estrutura de Univers, mas tivesse meus próprios detalhes.

A fonte era distribuída apenas como uma família paga, sem estilos gratuitos incluídos. Em 25 de junho de 2021, revisei a fonte removendo caracteres desatualizados, como L com ponto, E com breve e alguns outros. Essa atualização também corrigiu aspas invertidas e erros de curvas que afetavam a eficiência, embora essas mudanças não alterassem a aparência externa do desenho.

Order se destinava ao uso geral em destaques, e não a documentação técnica ou aplicações específicas para telas. Não a vi usada em projetos de destaque, mas ela continua no meu catálogo como um dos meus desenhos sem serifa modernistas e simples.

Otoboke



Lancei Otoboke em 5 de fevereiro de 2007. O desenho foi inspirado nas fontes psicodélicas dos anos 1960, especialmente Davida, e em formas brincalhonas que lembravam os fantasmas de Pac-Man. Para explorar proporções incomuns, esbocei as formas das letras de cabeça para baixo antes de digitalizá-las normalmente. O resultado foi uma fonte para destaques muito irregular, com formas exageradas semelhantes a balões.

A fonte sempre se destinou a uma ampla variedade de usos em destaques, e não a um gênero restrito. Ela foi lançada comercialmente, sem estilos gratuitos. Em 25 de junho de 2021, revisei a fonte removendo caracteres desatualizados, como L com ponto, E com breve e outros, corrigindo aspas invertidas, estreitando as reticências e tornando mais definido o efeito de linhas difusas. Esses ajustes melhoraram a eficiência, preservando a aparência excêntrica.

Otoboke não apareceu em projetos de destaque, mas continua no meu catálogo como uma das minhas fontes mais experimentais, ligando o desenho psicodélico dos anos 1960 à irregularidade da era digital.

Outright



Lancei Outright em 22 de julho de 1998. Primeiro, chamei a fonte de Outright Televism. O desenho era uma interpretação techno dos anos 1990 de um estilo art nouveau; tinha formas com aspecto de blocos, contraformas irregulares e elementos alargados nas extremidades. Eu queria que as formas ecoassem tanto o letreiramento estilizado dos anos 1960 quanto os estilos baseados em vetores muito usados nos anos 1990.

Originalmente, distribuí a fonte com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em agosto de 2020, coloquei Outright em domínio público, tornando-a livre para uso ou modificação.

Overload



Apresentei Overload em 11 de dezembro de 1997. O desenho se baseava em Eurostile, também conhecida como Microgramma; mantive sua estrutura modular, mas a alterei com formas desgastadas que pareciam uma imagem de vídeo degradada. Também acrescentei caracteres A e E alternativos, que permitiam um efeito de caixa única. O nome veio da música “Overload”, do Talking Heads.

Em 17 de fevereiro de 2022, lancei uma grande atualização. Redesenhei muitos caracteres, ampliei a cobertura de idiomas e acrescentei símbolos monetários e matemáticos. Os A e E

alternativos foram preservados como recursos OpenType; também refinei os acentos e acrescentei frações e ordinais numéricos. Em novembro de 2022, passei Overload para o domínio público.

Owned



Lancei Owned em 29 de julho de 2005. Meu objetivo era captar a aparência da escrita urbana com marcador sem depender de fotografias de grafite. Eu levava um caderno de esboços e estudava como as pessoas rabiscavam letras em paredes e superfícies, depois praticava com marcadores para imitar o fluxo. O que mais me chamava a atenção era a inclinação para a esquerda e como os traços frequentemente levavam uma letra até a seguinte. Incluí ligaduras desde o início para enfatizar essas irregularidades e conexões naturais.

Owned sempre foi distribuída como uma fonte paga, destinada ao uso geral em destaques. Em 25 de junho de 2021, atualizei a fonte removendo caracteres desatualizados, como L com ponto, E com breve e outros. Também substituí as aspas esquerdas invertidas por aspas corretas, ajustei as métricas verticais (reduzindo o tamanho dos caracteres em cerca de dez por cento) e corrigi erros de curvas que tinham surgido nos contornos.

Não vi Owned aparecer em projetos profissionais ou de destaque, mas ela continua no meu catálogo como uma tentativa de traduzir a sensação da escrita de grafite com marcador numa fonte funcional.

Oxeran



Lancei Oxeran em 18 de abril de 2007. O nome foi inspirado em Ranxerox, um personagem de quadrinhos cyberpunk. A fonte começou como uma encomenda não exclusiva; um cliente queria uma fonte que combinasse com Clarendon, que já usava, mas também tivesse uma aparência mais áspera, inspirada no punk. Depois de concluir o projeto, eu estava livre para lançá-la comercialmente.

Oxeran foi desenhada com bordas irregulares e texturas ásperas para dar a ela uma aparência bruta e rebelde. Incluí ligaduras OpenType desde o início, permitindo combinações alternativas de letras que ajudavam a quebrar a monotonia da composição. Uma de suas características definidoras é um estilo de contorno pesado com textura desgastada.

A fonte sempre foi distribuída como paga, sem estilos gratuitos incluídos. Em 25 de junho de 2021, atualizei a fonte removendo caracteres desatualizados, como L com ponto, E com breve e outros, além de corrigir inconsistências e ajustar métricas verticais para melhorar a compatibilidade entre navegadores.

Embora tenha sido usada pelo cliente original, não vi Oxeran aparecer em projetos de destaque desde o lançamento.

Paint Boy



Apresentei Paint Boy em 2 de junho de 1997. A fonte foi criada por meio de experimentos com um novo recurso do Adobe Illustrator que permitia transformar objetos em pincéis. Desenhei um pincel de pintura, converti esse desenho num pincel do programa e o usei para formar as letras.

O nome veio da época em que trabalhei na loja de departamentos Woolco. Quando trabalhava no setor de ferragens, eu me chamava brincando de "Hardware Boy". Depois de passar para o setor de tintas, o apelido virou "Paint Boy", que mais tarde usei nesse desenho. A abordagem era semelhante à da minha fonte Holy Smokes, na qual usei cigarros como forma do pincel.

Paint Boy foi inicialmente lançada com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em agosto de 2020, coloquei a fonte em domínio público.

Pakenham



Lancei Pakenham em 30 de março de 2001. Ela nasceu da minha fonte anterior Blue Highway, que por sua vez tinha sido influenciada por Steile Futura. Com Pakenham, eu queria um desenho mais robusto e contemporâneo que funcionasse tanto em destaques quanto em texto.

O lançamento inicial incluía um estilo distribuído com licença gratuita de desktop e foi ampliado para “Pakenham Deluxe”, com vários pesos, disponível exclusivamente pelo MyFonts por alguns anos. Em 9 de novembro de 2006, ampliei a fonte para uma família completa e a lancei pela Typodermic Fonts, enquanto a antiga Pakenham Deluxe foi retirada. Todos os acréscimos posteriores — pesos extras, larguras, itálicos e estilos de efeitos — eram vendidos como fontes pagas. Pakenham teve adoção profissional; a Reebok a usou em meados dos anos 2000, o que deu alguma visibilidade à família.

Atualizei a família em 25 de junho de 2021, removendo caracteres desatualizados, como L com ponto e E com breve, corrigindo aspas invertidas e melhorando a compatibilidade com navegadores. Uma atualização posterior, em 17 de novembro de 2024, padronizou as convenções de nomes em toda a família; Book foi renomeado Regular, Light se tornou Extra-Light e assim por diante.

Palamecia



Lancei Palamecia em 26 de julho de 2012. O desenho era um experimento para criar uma fonte que permanecesse legível em resoluções muito baixas. Em vez de começar com contornos de alta resolução e reduzi-los, trabalhei numa janela de pré-visualização de baixa resolução e construí as formas a partir de polígonos. As letras se formavam como silhuetas recortadas, com os espaços negativos definindo a estrutura em vez de esqueletos e traços convencionais. Essa abordagem deu à fonte uma aparência simplificada e resistente,

capaz de suportar mudanças de escala e desfoque em dispositivos de interface de usuário. O nome veio de um personagem chefe da série Final Fantasy.

Palamecia foi lançada como uma fonte paga. Ela atraiu pouca atenção na época e quase não teve vendas, então, alguns anos depois, lancei uma companheira gratuita toda em maiúsculas chamada Palamecia Titling. Essa versão usava o mesmo conjunto de glifos da original, mas em forma de maiúsculas.

Em novembro de 2024, a versão 1.001 corrigiu erros nas tabelas de nomes que causavam raros problemas de exibição em certos aplicativos. Isso melhorou a estabilidade geral sem mudar o desenho. Não vi Palamecia ou Palamecia Titling usadas em projetos de destaque, mas a fonte representa uma abordagem pouco convencional à legibilidade em baixa resolução.

Paltime



Lancei Paltime em 20 de dezembro de 2006 como continuação da minha fonte anterior Budmo. Budmo tinha estabelecido a ideia de uma fonte de “luzes de letreiro”, mas eu queria uma versão de caráter mais casual. Paltime foi construída como uma fonte para destaques toda em maiúsculas, com pontos iluminados, desenhados ao mesmo tempo que os contornos, em vez de acrescentados depois. Isso garantia ritmo e espaçamento consistentes. As maiúsculas se baseavam na minha fonte anterior Bleeker.

Durante o desenvolvimento, experimentei formas alternativas para os pontos, como estrelas e corações. As estrelas levaram o software aos seus limites técnicos, quase causando um travamento pela

complexidade, enquanto outras formas experimentais nem podiam ser salvas. No fim, limitei a família a pontos, corações e estrelas. A fonte sempre foi distribuída como um produto pago, sem estilos gratuitos incluídos.

Em 25 de maio de 2021, atualizei Paltime. Essa revisão removeu caracteres desatualizados, como L com ponto e E com breve, substituiu aspas invertidas por outras corretas e ajustou ligeiramente as métricas verticais. Essas mudanças melhoraram a compatibilidade sem alterar a aparência do desenho. Paltime sempre se destinou a sinalização e destaques e, embora eu não a tenha visto usada em projetos de destaque, continua no meu catálogo como um estilo decorativo iluminado

Pants Patrol



Lancei Pants Patrol em 5 de maio de 1998. Ela foi concebida como uma derivação da minha fonte anterior 20th Century Font, que mais tarde foi reconstruída e relançada como Wevli depois que uma questão de marca registrada impediu o uso continuado do nome original. Pants Patrol era essencialmente uma versão mais pesada daquele desenho, com uma textura listrada aplicada para dar o efeito de xilogravura ou de superfícies com veios de madeira. O nome Pants Patrol foi escolhido independentemente do desenho.

Pants Patrol foi inicialmente distribuída com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em agosto de 2020, coloquei a fonte em domínio público.

Paraaminobenzoic



Lancei Paraaminobenzoic em 11 de agosto de 1997. Foi um dos meus primeiros experimentos com fontes de ficção científica para destaques. Usei um processo em que me apoiava bastante naquela época: desenhar glifos como mapas de bits, desfocá-los no Photoshop para suavizar as bordas e depois vetorizar automaticamente os resultados. O nome veio do ácido para-aminobenzoico, uma substância química que chamou minha atenção pela forma longa e incomum da palavra.

O lançamento original incluía um repertório limitado de caracteres e era distribuído como fonte gratuita. Em 26 de março de 2012, reconstruí a fonte com novos contornos, suporte ampliado ao alfabeto latino e uma gama completa de símbolos monetários e matemáticos. A maior parte da pontuação original foi substituída nessa reconstrução. Em 2022, passei Paraaminobenzoic para o domínio público, junto com outras fontes gratuitas antigas que não tinham estilos complementares pagos.

O desenho se destinava exclusivamente a destaques de ficção científica, não a texto. Não a vi adotada em projetos de destaque, mas ela reflete meu interesse inicial por formas inspiradas em MICR, simplificadas em uma abordagem menos intrincada e mais gráfica.

Pastor of Muppets

Lancei Pastor of Muppets em 7 de outubro de 1997. Era uma fonte gratuita para uso comercial, inspirada no logotipo do Metallica e com um nome que brincava com o álbum Master of Puppets, de 1986. Criei a fonte sem perceber o quanto ela estava ligada às marcas

registradas do Metallica. Na época, circulou amplamente nos primeiros sites de compartilhamento de fontes e foi adotada em contextos de paródia que faziam referência à banda.

Mais de uma década depois do lançamento, os advogados do Metallica entraram em contato comigo. Em vez de contestar a questão, transferi formalmente os direitos para eles, encerrando minha possibilidade de distribuir a fonte. Fiz o possível para removê-la de todos os lugares que consegui. Por causa do nome, havia também outra questão de marca registrada: a Disney detém direitos sobre "The Muppets". Isso nunca chegou a uma reclamação formal, mas reconheci que era mais um risco e motivo para a fonte não continuar no meu catálogo.

Pastor of Muppets só foi usada em contextos de paródia ou de fãs, geralmente para fazer alusão ao Metallica. Fora deles, não a vi em projetos profissionais ou autorizados. Continua sendo um dos poucos casos em que abri mão inteiramente dos direitos de distribuição; depois da transferência, a fonte pertencia ao Metallica e não estava mais sob meu controle.

Pastrami on Rye



Lancei Pastrami on Rye em 23 de agosto de 2013. Ela surgiu de uma colaboração com meu velho amigo do ensino médio, Scott — estávamos sempre inventando projetos paralelos, e esse se ligava à ideia de fazer uma história em quadrinhos com recortes de feltro. Nunca produzimos a história, embora eu tenha comprado muito feltro. A fonte em si foi inspirada no estilo de letreiramento da tira de

jornal Frank and Ernest, que eu admirava desde a infância. Em vez de imitar pena e tinta, desenhei a fonte para parecer recortada em feltro, dando a ela bordas ásperas e construídas.

Para reforçar essa aparência artesanal, incluí a alternância automática de letras e numerais nos recursos OpenType, para que caracteres repetidos não parecessem idênticos. Isso dava a impressão de letras recortadas e posicionadas individualmente. A fonte sempre teve um único estilo pago, sem versões gratuitas.

Em novembro de 2024, a versão 1.001 corrigiu uma pequena falha gráfica e ajustou a tabela de nomes para melhorar a compatibilidade entre aplicativos. Não vi Pastrami on Rye usada em projetos de destaque, mas ela continua no meu catálogo como uma fonte enraizada na sensação tátil do letreiramento recortado.

PCTL 4800 & 9600

ABCDEFabcdef1234

Lancei PCTL4800 e PCTL9600 em 29 de janeiro de 2017. O projeto começou como uma encomenda da Bioware para seu videogame Anthem. Eles queriam algo que ecoasse a precisão técnica de DIN, mas tivesse uma qualidade futurista e projetada com rigor de engenharia. Para isso, criei duas famílias relacionadas. PCTL4800 incluía entalhes nos cantos, sugerindo os cortes de indexação vistos em cartões de memória e componentes técnicos, enquanto PCTL9600 os omitia para ter uma aparência mais limpa. Ambas eram alternativas estilísticas, e não variações funcionais.

Cada família foi lançada em seis pesos com itálicos, refletindo a tendência do fim dos anos 2010 de famílias de fontes maiores e mais versáteis. Elas eram distribuídas como fontes pagas desde o início. O

nome PCTL não tem significado próprio, enquanto os números foram livremente inspirados nas designações de modelos de consoles Atari.

Embora Anthem não tenha atendido às expectativas comerciais, as fontes em si acabaram se mostrando algumas das minhas famílias mais funcionais para texto. Elas continuam no meu catálogo sem novas atualizações desde o lançamento original, e não as vi adotadas em projetos de destaque além de Anthem.

Peatloaf



Lancei Peatloaf em 22 de outubro de 1997. Ela se baseava no meu desenho anterior Yawnovision, com o tratamento grunge ocultando muitas das fraquezas estruturais da original. A textura dava às formas das letras um caráter áspero que sugeria qualidades tanto medievais quanto de outro mundo. Sua construção modular contribuía para a aparência incomum.

O nome era um jogo com “meatloaf”, alterado para “peatloaf” para dar um tom ligeiramente irreverente que combinasse com o desenho.

Peatloaf foi inicialmente lançada com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em agosto de 2020, coloquei a fonte em domínio público.

Permanence



Lancei Permanence em 13 de março de 2012. A fonte começou como um projeto pessoal ligado a um podcast que eu estava iniciando com meu amigo de longa data Scott. Para a arte da capa, eu queria parodiar o livro Future Shock, de Alvin Toffler, de 1970. O título se refere à ideia de Toffler da "morte da permanência", segundo a qual a sociedade pós-industrial seria definida por bens temporários e relações transitórias. As formas das letras eram uma extrapolação da fonte da capa original de Future Shock, que compartilhava algumas características com os estilos de reconhecimento de tinta magnética dos anos 1960.

Permanence foi lançada com um único estilo pago, incluindo ligaduras desde o início. Ela foi desenhada principalmente para destaques, com a mesma qualidade austera e mecânica que tornava a capa de Future Shock tão marcante. Não fiz atualizações significativas desde o lançamento, nem a vi aparecer em projetos de destaque além de sua inspiração original.

Pirulen



Lancei Pirulen em 11 de setembro de 2004. O desenho foi minha tentativa de criar uma alternativa futurista a Bank Gothic. Eu queria uma fonte que compartilhasse suas proporções quadradas, mas evitasse o estilo de gravação da virada do século que fazia Bank Gothic parecer mais adequada a certificados antigos de ações do que

à ficção científica. O nome veio de um feitiço de fogo do jogo de interpretação de papéis Skies of Arcadia, escrito Pyrulen no jogo; alterei-o ligeiramente para a fonte.

O lançamento inicial incluía um único estilo regular, oferecido como download gratuito. Em 9 de maio de 2012, ampliei a fonte para uma família de seis pesos com itálicos, todos distribuídos como fontes pagas. O estilo gratuito original permaneceu, mas os estilos adicionais eram vendidos comercialmente. No primeiro lançamento, Pirulen incluía alternativas estilísticas como um A em estilo lambda. Com o tempo, pedidos frequentes de um A com barra transversal me levaram a acrescentar também uma versão com barra.

Em 25 de junho de 2021, atualizei a família removendo caracteres desatualizados, como L com ponto e E com breve, substituindo aspas invertidas e corrigindo métricas verticais. Uma atualização posterior, em 10 de fevereiro de 2024, corrigiu problemas de compatibilidade e padronizou os ajustes de pares.

Pirulen teve algum uso profissional; foi adotada no desenho do título do jogo de tiro de arena Lemnis Gate, de 2021. Além disso, tenho visto a fonte usada principalmente em projetos de ficção científica e de temática tecnológica.

Plain Cred 1978



Lancei Plain Cred 1978 em 14 de abril de 1999. O desenho era uma sem serifa geométrica derivada da minha fonte anterior Street Cred. Ele foi influenciado por composições com letreiramento à mão dos

anos 1970 e compartilhava traços com Avant Garde Gothic, de Herb Lubalin, especialmente os caracteres inclinados A, M, V e W, que sugeriam letreiramento personalizado.

O “1978” no nome se referia ao período que eu tentava evocar. As proporções do desenho eram pouco convencionais, e ele não tinha o refinamento de sua inspiração. Uma companheira listrada, Street Cred, expressava o mesmo conceito de forma visualmente mais eficaz.

Plain Cred 1978 foi inicialmente lançada com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em agosto de 2020, coloquei a fonte em domínio público.

Planet Benson



Lancei Planet Benson em 2 de dezembro de 1997. O desenho se baseava em estilos de grafite que observei pela Grande Toronto, desde trabalhos elaborados no bairro Parkdale, em Toronto, até letreiramento rudimentar em cidades suburbanas. Planet Benson se baseava mais nesse último, abraçando intencionalmente uma qualidade sem acabamento e desajeitada. O lançamento recebeu o título Planet Benson 2, depois de uma versão anterior menos desenvolvida.

O nome veio de um conceito imaginado de mundos especializados. Depois de ver uma loja chamada World of Shoes em Mississauga, pensei na ideia de planetas inteiros dedicados a um único tema. A ideia de um planeta dedicado à série de comédia de televisão Benson levou ao nome Planet Benson.

A fonte foi inicialmente distribuída com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em abril de 2024, coloquei a fonte em domínio público.

Plasmatic



Lancei Plasmatic em 16 de novembro de 1997. O desenho começou tendo OCR-A como referência, mas o levei para um estilo distorcido e psicodélico. Eu queria uma fonte que parecesse mecânica, mas deformada, quase como se tivesse passado por um filtro digital instável. O nome veio diretamente da banda punk The Plasmatics.

Plasmatic foi originalmente lançada como uma fonte gratuita. Em 2012, reconstruí a fonte com cobertura ampliada do latim, frações e um conjunto mais completo de pontuação e símbolos. Essa versão substituiu a maioria dos contornos originais, mantendo o mesmo desenho geral. Em 2 de março de 2022, coloquei a fonte em domínio público junto com outras fontes gratuitas antigas do meu catálogo.

A fonte sempre teve um único estilo e se destinava exclusivamente a destaques. Não vi Plasmatic usada em projetos de destaque, mas ela continua sendo um registro dos meus experimentos do fim dos anos 1990 com formas de letras distorcidas.

Plastic Bag



Lancei Plastic Bag em 2 de outubro de 1997. Foi minha tentativa de construir uma fonte a partir de unidades hexagonais, em vez das grades retangulares geralmente usadas em fontes de mostradores segmentados. A estrutura foi influenciada pelo letreiramento segmentado de LCD, mas eu queria que a geometria modular parecesse incomum e rígida, quase desconfortável de ler. O nome veio da banda punk X-Ray Spex e de sua música “Plastic Bag”.

Plastic Bag era originalmente uma fonte gratuita. Em 26 de março de 2012, redesenhei os acentos e ampliei o suporte a outros idiomas baseados no alfabeto latino. Fora isso, ela permaneceu com um único estilo. Em 22 de fevereiro de 2022, coloquei a fonte em domínio público, junto com outros desenhos gratuitos antigos do meu catálogo.

A fonte sempre se destinou a destaques, não a composições de texto. Um uso de destaque foi numa submarca de óculos de grau distribuídos pela Owndays no Japão durante os anos 2010. Fora isso, não a vi usada amplamente.

Po Beef



Lancei Po Beef em 6 de dezembro de 2006. A ideia era criar uma sem serifa pesada que exagerasse peso e proporção a ponto de ficar desajeitada. As formas das letras tinham aspecto de blocos e eram

comprimidas, deixando pouco espaço para sutileza ou refinamento. O nome deveria soar direto e pouco elegante, combinando com o próprio desenho.

Po Beef foi distribuída como uma fonte paga desde o início. Ela se destinava apenas a destaques em que o impacto importasse mais que a legibilidade. Em 25 de junho de 2021, atualizei a fonte removendo caracteres desatualizados, como L com ponto e E com breve, corrigindo aspas, estreitando as reticências e limpando erros técnicos de contorno. Essas mudanças não alteraram sua aparência geral, mas deixaram o arquivo mais eficiente.

Não vi Po Beef usada em projetos de destaque. Ela continua sendo um dos meus desenhos mais deliberadamente desajeitados, construído para enfatizar peso e presença em vez de acabamento.

Poke



Lancei Poke em 26 de maio de 1999. O desenho começou com uma estrutura de serifas de bloco de formas aproximadamente quadradas, que combinei com formas decorativas listradas que lembravam gráficos de hot rods. O resultado foi uma fonte para destaques com contrastes pouco convencionais entre formas rígidas de letras e detalhes ornamentais. O nome veio da palavra “cowpoke”, uma referência à base de serifas de bloco do desenho.

Por muitos anos, Poke foi distribuída com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em agosto de 2020, coloquei a fonte em domínio público.

Polarband



Lancei Polarband em 27 de outubro de 2010. O desenho se baseava em fontes para destaques com linhas internas do início do século XX, que frequentemente usavam linhas finas por dentro para aliviar formas de letras pesadas. Desenvolvi a fonte como um sistema em camadas: o estilo Back fornecia um preenchimento sólido, Regular acrescentava uma linha interna fina e Fron isolava essa linha para que pudesse ser combinada com cor ou outros efeitos.

Polarband foi lançada como uma fonte paga desde o início. Ela sempre se destinou a destaques, onde sua construção em camadas pudesse ser usada em cartazes, sinalização ou títulos marcantes.

Em 25 de junho de 2021, revisei a família removendo caracteres desatualizados, como L com ponto e E com breve, corrigindo aspas, reforçando acentos e atualizando o recurso de frações. Esses ajustes melhoraram a consistência técnica sem alterar a aparência. Fora isso, Polarband não foi usada em projetos de destaque e não precisou de novas atualizações.

Polarized



Lancei Polarized em 20 de maio de 2022. O desenho se baseava no letreiramento segmentado de mostradores LCD, mas substituí as extremidades rombas dos traços segmentados tradicionais por terminais pontudos. Isso deu à fonte uma aparência mais aguda e

cristalina, mantendo a construção modular subjacente. O nome se referia a filtros de luz polarizada, ligando o desenho ao mundo da óptica e da tecnologia.

Polarized foi lançada como uma família paga de cinco pesos, cada um com oblíquos incluídos desde o início. Ela foi desenhada tanto para destaques quanto para texto, com pesos e espaçamento suficientes para funcionar em composições extensas sem perder seu caráter segmentado. Não houve atualizações desde o lançamento original.

Não vi Polarized usada em projetos de destaque, mas ela continua no meu catálogo como um desenho modular segmentado com ênfase na precisão angular.

Polyflec



Lancei Polyflec em 28 de junho de 2007, durante um período em que eu estava imerso em estéticas técnicas e industriais. Ela é uma sem serifa de formas quadradas, desenhada para refletir a precisão acentuada que me atraía na época, influenciada em parte pelo que eu via no desenho contemporâneo de caminhões. Eu mesmo inventei o nome; ele não tem uma fonte externa.

Uma característica definidora é a maneira como introduzi quebras angulares onde as curvas normalmente se fechariam, como no traço inferior do C. Em vez de virar suavemente para cima, ele assume uma inclinação abrupta de ângulo baixo. Esse tratamento aparece em muitos glifos e dá à fonte um caráter deliberadamente mecânico e ligeiramente desajeitado. Eu também estava me desafiando tecnicamente, produzindo uma variedade de pesos maior que a

habitual. A melhora das minhas habilidades de interpolação tornou isso possível, embora também tenha me ensinado quanto cuidado adicional os pesos intermediários exigem para evitar congestionamento ou finura excessiva.

Em 25 de maio de 2021, atualizei a família para remover caracteres descontinuados, substituir aspas invertidas, corrigir inconsistências de espaçamento, redesenhar o ogonek e acrescentar sinais de prima. Uma nova atualização veio em 10 de julho de 2022, quando introduzi itálicos, acrescentei um eszett maiúsculo e incluí vários símbolos monetários novos. Embora nunca tenha tido uso de destaque, ela permanece como um retrato do meu estilo naquela época e da maneira como eu experimentava formas industriais e famílias com vários pesos.

Pop Up Fontio



Lancei Pop Up Fontio em 7 de agosto de 1999. A fonte foi construída a partir do meu desenho anterior Lockergnome, que modifiquei removendo curvas para criar formas poligonais de letras. Depois, importei as formas para o Lightwave, um aplicativo de modelagem 3D, onde extrudei cada letra e a coloquei acima de uma forma modelada de uma caixa de surpresa. Cada caractere foi renderizado de ângulos ligeiramente diferentes para acrescentar variação. O nome era uma referência à série de televisão Pop-Up Video, popular na época.

Pop Up Fontio foi distribuída com uma licença gratuita de desktop para uso comercial por muitos anos. Em agosto de 2020, coloquei a fonte em domínio público.

Port Credit



Lancei Port Credit em 25 de maio de 1999. A fonte foi uma tentativa de criar uma sem serifa humanista livremente modelada a partir de Optima. O desenho incorporava detalhes enrolados que davam a ele uma qualidade ornamental, embora o resultado não tivesse o equilíbrio e o refinamento de sua inspiração. O nome veio da região de Port Credit em Mississauga, Ontário, onde eu morava na época.

Port Credit foi distribuída com uma licença gratuita de desktop para uso comercial por muitos anos. Em agosto de 2020, coloquei a fonte em domínio público.

Pound



Lancei Pound em 21 de janeiro de 2008. Meu objetivo era desenhar uma fonte pesada, sem contraformas, que se baseasse no Art Déco e incorporasse alguma influência de Arts and Crafts. Construí a fonte em torno de formas geométricas simples, com a ausência de contraformas dando a letras como O, P e D uma aparência sólida e preenchida. Para acrescentar outra camada, criei formas que se encaixavam e podiam ser usadas com ligaduras, mas não eram essenciais ao desenho. Também dei aos contornos uma qualidade rústica e ligeiramente irregular, sugerindo impressão com tipos de madeira ou linotipia.

Pouco depois do lançamento, Pound foi escolhida pela Coca-Cola para uma campanha global ligada à Copa do Mundo FIFA de 2010. Naquele ano, vi a fonte em expositores de lojas, cartazes e embalagens de figurinhas Panini. Essa exposição ajudou a fonte a ganhar forte adesão comercial por volta de 2010. Ao mesmo tempo, desenvolvi uma companheira simplificada chamada Pound Web. Ela eliminava a maioria dos detalhes de textura e dos encaixes para tornar mais rápida a renderização como fonte web, mantendo os contornos ondulados e irregulares. Pound Web foi integrada à família principal e continua disponível ao lado do estilo original.

Pound sempre foi pensada como uma fonte para destaques de um único peso, e nunca a ampliei para uma família completa. Olhando para trás, ela parece ligada a um momento específico. Sua combinação de simplicidade geométrica, textura rústica e formas que se encaixam me lembra como eu experimentava influências híbridas no fim dos anos 2000.

Presicav



Lancei Presicav em 1º de maio de 2008. O ponto de partida foi Tempo Bold Extended, da Ludlow, mas eu não queria fazer uma recriação simples. Em vez disso, tratei o peso mais pesado como uma interpretação relativamente fiel do original e depois levei a extremidade mais leve da família em direções mais estranhas. Na versão ultraleve, os bojos se ligavam às hastes de maneiras pouco convencionais, e a interpolação entre os extremos produzia pesos com um caráter incomum próprio. Essa tensão entre estilos pesados

e leves dava à família uma personalidade mutável, em que os pesos mais escuros tinham um caráter vintage e os mais leves tendiam ao experimental.

O primeiro lançamento incluía seis pesos. Em 5 de agosto de 2018, ampliei a família com itálicos. Uma atualização técnica em 18 de novembro de 2021 corrigiu um problema que impedia Presicav Bold de aparecer em aplicativos antigos. Outra atualização, a versão 2.1 de 1º de novembro de 2024, renomeou Ultra-Light para Thin para manter a consistência e corrigiu um problema de exportação que causava erros de renderização no estilo mais fino.

Presicav nunca encontrou seu público e recebeu pouca atenção, mas, para mim, foi um experimento em deixar uma fonte mudar de personalidade ao longo da variedade de pesos, em vez de impor uniformidade.

President Gas



Lancei President Gas em 30 de setembro de 1997. A ideia veio de um logotipo numa lata de tinta para pintura de casas; apenas algumas letras, mas suficientes para despertar a ideia de construir um alfabeto completo. Desenhei a fonte com proporções geométricas e formas octogonais, mantendo o desenho quadrado e angular para uso em destaques. O nome veio de “President Gas”, uma música do The Psychedelic Furs.

As maiúsculas tinham uma presença forte e geométrica, que ainda acho que funciona bem. As minúsculas foram menos bem-sucedidas. Fiz a altura-x baixa demais, e as proporções não se

estreitavam o suficiente para contrastar adequadamente com as maiúsculas. Olhando para trás, o desenho talvez tivesse sido mais forte como uma família toda em maiúsculas.

Originalmente, ela tinha um único estilo. Em 2012, retrabalhei a fonte: o espaçamento e os ajustes de pares foram substituídos, os acentos foram redesenhados, a pontuação foi ampliada e acrescentei suporte a mais idiomas baseados no alfabeto latino. Em novembro de 2022, coloquei President Gas em domínio público. Ela nunca ganhou adesão no uso, mas representa um estágio inicial da minha exploração de fontes rígidas e geométricas para destaques.

Pretender



Lancei Pretender em 15 de julho de 2014. A ideia veio diretamente do letreiramento da capa de uma partitura de 1935 da balada em ritmo de valsa “Mexicali Rose”. Peguei as formas das palavras daquela capa e as estendi a uma fonte completa. O E da referência parecia mais um E em forma de crescente — um C com barra transversal —, enquanto o L tinha uma forma de gancho, quase como um J invertido. Esses detalhes deram o tom ao restante do desenho.

A própria capa tinha um caráter Art Déco, mas também mostrava tendências industriais iniciais. As formas de lados planos e o espaçamento amplo sugeriam a aparência industrial que surgia naquele período. Meu objetivo era manter intacta essa mistura de elegância Déco e caráter rombo da era das máquinas, para que Pretender parecesse ligada à sua época sem deixar de funcionar num contexto moderno.

O nome veio de “The Great Pretender”, a música do The Platters. Ele parecia adequado a uma fonte que imita uma época anterior, mas é um trabalho novo. Pretender era gratuita para uso comercial desde seu lançamento em 2014 até abril de 2024, quando coloquei a fonte em domínio público. Não lancei atualizações durante esse período.

Pricedown



Lancei Pricedown em 30 de novembro de 1997. Ela começou como minha reinterpretação de Pinto Flare, uma fonte para destaques do início dos anos 1970. Mantive a estrutura com aspecto de blocos e as estranhas formas unicase com descendentes floreadas, mas dei à minha versão uma aparência mais dura e angular que a de Pinto Flare, mais suave.

O estilo era familiar mesmo antes de as fontes digitais se tornarem comuns; Pinto Flare apareceu em Tag Team Wrestling, da Data East, nos fliperamas em 1984 e no NES em 1986. Minha versão, porém, se ligou mais fortemente à série Grand Theft Auto, da Rockstar Games. Na época, eu trabalhava como diretor de arte na Rockstar Toronto, enquanto o escritório de Nova York usava meu lançamento gratuito de Pricedown sem perceber que era meu. Desde então, a comunidade identificou a fonte com a franquia, embora eu nunca tenha trabalhado no título específico que a tornou famosa.

Nos anos 2010, ampliei Pricedown para uma família completa. O estilo gratuito original foi renomeado Pricedown Black, enquanto novos pesos foram acrescentados com programação de ligaduras OpenType para descendentes floreadas automáticas e maior cobertura de idiomas. Em 12 de maio de 2021, atualizei a fonte com

alternativas estilísticas melhoradas, frações OpenType ampliadas e remoção de caracteres descontinuados. A versão 5.200, lançada em novembro de 2024, reorganizou os nomes dos pesos para dar mais clareza e corrigiu a ausência de um ponto de exclamação invertido no estilo Hairline.

Olhando para trás, sua popularidade me impressiona, mas não sinto que ela reflita muito da minha personalidade. Ela continua sendo essencialmente uma cópia próxima do logotipo “Price is Right”. Até o nome, uma mistura de “Price is Right” e “Showcase Showdown”, reconhece mais essa herança que minha própria voz como designer.

Prime Minister of Canada



Lancei Prime Minister of Canada em 21 de setembro de 1998. O desenho foi influenciado por Great Thumbprint Drawing Book, de Ed Emberley, de 1977. Seu estilo de desenho simples e acessível sugeria uma fonte de desenho animado com letreiramento à mão, que desenvolvi com formas irregulares e bem-humoradas para ecoar esse espírito. O nome foi escolhido ao acaso. Não tinha significado específico nem ligação com o desenho.

Prime Minister of Canada foi distribuída por muitos anos com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em abril de 2024, coloquei a fonte em domínio público.

Primer



Lancei Primer em 18 de setembro de 1997, pensando nos professores. Ela se chamava originalmente Primer Print, em referência aos lápis grandes usados nos primeiros anos escolares. O desenho se destinava a folhas de exercícios em que as crianças contornam e escrevem letras de forma, não à leitura contínua. Desde o início, incluía maiúsculas e minúsculas, pois a intenção era refletir o alfabeto que as crianças estavam aprendendo.

Depois do lançamento, professores frequentemente me pediam personalizações. Seus pedidos geralmente se concentravam em I, J, q, 1 e 9. Alguns queriam um I sem serifa; outros queriam que J e 1 incluíssem serifas. Às vezes, o q era redesenhado com uma descendente reta ou um gancho angulado, e o 9 ocasionalmente era alterado para uma forma de círculo e haste que lembrava um 6 girado. Essas adaptações refletiam as diferentes convenções de ensino usadas na época.

Mais tarde, experimentei uma versão tracejada baseada num estilo alemão de escrita à mão, embora ela tenha acabado sendo retirada. À medida que Primer evoluía, criava a base para a família Report, que concebi como uma extensão e uma melhoria. Enquanto Primer se destinava especificamente a folhas de exercícios para ensinar letras de forma, Report foi desenhada para ser mais adequada à leitura, ainda evocando o estilo das folhas de prática.

Em 12 de maio de 2021, atualizei Primer com refinamentos técnicos. O recurso de alternativas estilísticas foi melhorado para facilitar o acesso no InDesign, as frações foram ampliadas para comportar numeradores e denominadores mais longos, sinais de prima foram

acrescentados e caracteres descontinuados foram removidos. Primer permaneceu disponível com uma licença gratuita para uso comercial até abril de 2024, quando coloquei a fonte em domínio público.

PRINTF



Lancei PRINTF em 4 de abril de 2007. O desenho se baseava na aparência das impressoras de corrente da IBM dos anos 1960. Essas máquinas moviam uma corrente de caracteres pela página enquanto martelos batiam na fita no momento certo, produzindo um efeito de impressão característico. Para manter a velocidade alta, frequentemente usavam conjuntos reduzidos de caracteres, geralmente apenas maiúsculas. PRINTF reflete essa história com um desenho todo em maiúsculas. Ela derivou da minha fonte limpa Linefeed, que tinha minúsculas inventadas, mas PRINTF sempre foi estritamente em maiúsculas.

Para simular as irregularidades de textura da impressão por corrente, incluí ligaduras baseadas em dígrafos e trígrafos comuns retirados de listas de criptografia. Elas ajudavam a reduzir a sensação de letras idênticas repetidas. O resultado era uma fonte que evocava etiquetas de assinaturas, carteiras de motorista, cartões de biblioteca e outros impressos daquela época.

O nome vem de “printf”, a função da biblioteca padrão de C para saída formatada, que por sua vez tem raízes em Algol 68. Essa ligação reforçava o tema da computação. Em 25 de junho de 2021, lancei uma atualização técnica: caracteres descontinuados e ligaduras redundantes foram removidos, as métricas verticais foram ajustadas

para compatibilidade entre navegadores e os contornos foram refinados para corrigir erros de curvas. O desenho estilístico permaneceu inalterado.

Hoje, PRINTF funciona como uma fonte para destaques. Ela é usada principalmente em projetos nostálgicos ou objetos de cena que precisam parecer autênticos ao período, e não para textos extensos ou desenho funcional contemporâneo.

Propaniac



Lancei Propaniac em 5 de maio de 2018. O desenho foi inspirado na capa do single “Neutron Dance”, das Pointer Sisters, de 1984; essa capa foi criada pela Shoot That Tiger Creative Services em Londres. Não calquei o letreiramento, mas baseei meu trabalho nas mesmas formas geométricas de estilo Memphis que davam à original sua aparência. Embora algumas formas lembrem Art Déco, a base era a geometria forte e angular típica dos anos 1980.

Dei à fonte o nome Propaniac para destacar letras específicas — A, C, N, O, P e R — que eu sentia que melhor mostravam suas qualidades. O resultado foi um desenho pós-moderno para destaques com um caráter claramente ligado ao período, enraizado no estilo vivo e experimental daquela década.

Propaniac foi distribuída com uma licença gratuita de desktop para uso comercial por seis anos. Nunca a revisei e, em abril de 2024, coloquei a fonte em domínio público. Ela nunca foi adotada em projetos de destaque, mas continua sendo um registro da minha tentativa de captar um momento visual específico dos anos 1980.

Pulse State



Lancei Pulse State em 17 de julho de 1997. A fonte foi concebida como um desenho de horror para destaques. Desenhei as formas das letras à mão no papel, moldando-as para lembrar estruturas orgânicas emaranhadas, como nervos ou veias. O nome veio da música “Pulse State”, do Future Sound of London.

Por muitos anos, Pulse State foi distribuída com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em agosto de 2020, coloquei a fonte em domínio público.

Pupcat



Lancei Pupcat em 6 de julho de 2001. O desenho foi influenciado pelo letreiramento de cartazes de filmes dos anos 1960, especialmente o estilo usado no filme The Pleasure Seekers, de 1964. Eu queria captar aquela aparência casual e decorativa e transformá-la numa fonte completa. Pupcat foi construída como um desenho unicase: a maioria das letras assume formas maiúsculas, mas usei A, E e R minúsculos. Seus traços alargados nas extremidades contribuíam para a qualidade retrô.

O nome veio de Pepsi, meu gato na época, que eu frequentemente chamava de “Pupcat”. Comecei com um único estilo, distribuído com uma licença gratuita para uso comercial. Nos anos 2010, ampliei

Pupcat para uma família com quatro pesos e itálicos. Esses acréscimos não eram gratuitos, mas davam mais flexibilidade aos designers.

O desenho em si não mudou depois da ampliação. Em 10 de dezembro de 2021, atualizei Pupcat para corrigir um problema técnico que impedia alguns estilos de aparecer nos menus de fontes e removi caracteres descontinuados. A versão 5.2, lançada em novembro de 2024, refinou ainda mais as tabelas de nomes para manter a consistência entre aplicativos e acrescentou o sinal de parágrafo (§).

Pupcat nunca se ligou a um único projeto, mas notei seu uso frequente em trabalhos gerais de desenho. Ela continua sendo uma das minhas fontes mais vistas, mesmo sem nunca ter sido associada a uma marca ou título específico.

Pyrite



Lancei Pyrite em 27 de janeiro de 1998. A fonte foi diretamente inspirada no logotipo do Def Leppard desenhado por Alan Schmidt, com suas formas triangulares irregulares. Como o logotipo não se baseava numa fonte funcional, o desafio era descobrir como fazer aquelas formas funcionarem juntas sem colisões ou lacunas desajeitadas. Essa dificuldade definiu as primeiras versões de Pyrite.

Desde o início, disponibilizei a fonte ao público. Mais tarde, nos anos 2010, acrescentei ligaduras e alternativas OpenType para resolver esses problemas de desenho. Além da ligadura de dois O, a maior parte do trabalho se concentrou no L. O traço inferior do L foi desenhado com ângulos alternativos na extremidade conforme o

contexto, e criei várias ligaduras LL, além de alternativas para formas acentuadas do L. Esses acréscimos ajudaram a fonte a parecer mais coerente e utilizável.

Pyrite teve algum uso real na música; apareceu em capas de álbuns e singles de Peaches em 2003 e 2009. Em 20 de julho de 2021, lancei uma atualização que melhorou o suporte a frações, removeu caracteres descontinuados e corrigiu colisões de acentos e aspas invertidas. Em novembro de 2022, coloquei Pyrite em domínio público. Desde então, ela permaneceu inalterada.

Quadaptor



Lancei Quadaptor em 23 de setembro de 1999. O desenho se baseava no letreiramento do logotipo dos amplificadores Dynaco. Apenas as letras presentes naquele logotipo serviram de referências diretas; o restante do alfabeto foi extrapolado de sua geometria. Não calquei as formas, mas construí novas, imitando a estrutura modular e geométrica do original.

O elemento definidor é o bojo triangular do d minúsculo, que dava à fonte seu caráter incomum. Esse recurso moldou a evolução do restante do desenho. Quadaptor manteve uma lógica estritamente geométrica e modular, o que a fazia parecer ligada à referência sem ser uma cópia direta.

A fonte foi oferecida com uma licença comercial gratuita desde o início. Ela nunca foi adotada em projetos de destaque, mas permaneceu disponível até eu colocá-la em domínio público em novembro de 2022. Fora correções técnicas naquele lançamento final, as formas das letras nunca foram revisadas.

Quadrangle



Lancei Quadrangle em 11 de dezembro de 1997. Era uma fonte techno de formas quadradas e cantos chanfrados, desenhada como uma fonte geométrica simples para destaques. O nome refletia sua aparência retilínea. Ela pode ter sido influenciada pelo meu desenho anterior Vipnagorgialla, embora eu não possa confirmar essa ligação com certeza.

Por muitos anos, Quadrangle foi distribuída com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em novembro de 2022, coloquei a fonte em domínio público.

Quadrillion



Lancei Quadrillion em 7 de outubro de 2021. Ela era uma reinterpretação paralela da minha fonte anterior Ethnocentric, com a qual eu nunca tinha ficado satisfeito. Ethnocentric era toda em maiúsculas, e minhas repetidas tentativas de acrescentar minúsculas sempre fracassavam. Seus traços de extremidades agudas funcionavam para temas agressivos de automóveis e corridas, mas eu sentia que o estilo precisava de outra abordagem para um uso mais amplo.

Quadrillion resolveu esses problemas. Dei a ela terminais arredondados em vez de cortes agudos, o que combinava com o tom científico e tecnológico que eu queria. As maiúsculas foram

redesenhadas com proporções mais uniformes, melhorando o espaçamento e os ajustes de pares. Estruturalmente, as formas das letras seguiam um modelo de cápsula — retângulos com extremidades semicirculares, como uma pílula. Quadrillion foi construída como uma família larga e techno, com seis pesos e itálicos, tornando-a flexível para trabalhos de destaque sem perder a consistência.

Ela não se destinava a substituir diretamente Ethnocentric, mas a ser uma alternativa de maior qualidade que aproveitasse as melhores ideias e descartasse o que eu achava que tinha falhado. Em novembro de 2024, a versão 1.1 refinou a família, renomeando o peso Ultra-Light para Thin e corrigindo um problema de ordenação no menu de fontes que fazia os estilos mais finos aparecerem fora de sequência. Não houve outras mudanças estilísticas depois do lançamento original.

Quasix



Lancei Quasix em 10 de janeiro de 2006. A ideia veio enquanto eu consertava um videocassete. A complexidade de seus mecanismos internos me impressionou; cada peça funcionava elegantemente no contexto, mas as peças individuais eram desajeitadas e puramente utilitárias. Essa filosofia passou para o desenho de Quasix. As formas das letras são construídas com elementos que parecem feios e funcionais por si só, e sua única coesão vem da consistência dessa feiura.

Quasix foi lançada com um único estilo, destinado a ser uma fonte industrial compacta para títulos. Em 2015, ampliei sua cobertura de idiomas para incluir mais línguas baseadas no alfabeto latino e introduzi ajustes de pares baseados em classes. Cerca de uma década depois do lançamento original, lancei Quasix Titling, uma versão gratuita que incluía apenas as maiúsculas. Eu esperava que ela talvez encontrasse um nicho como variante simplificada e acessível.

Apesar desses esforços, Quasix nunca ganhou adesão e não teve uso de destaque em publicações ou identidades de marcas. Ela continua sendo um experimento que reflete meu interesse em traduzir a eficiência invisível das peças mecânicas em tipografia, mesmo que o resultado fosse pouco convencional e não amplamente adotado.

Quinine



Apresentei Quinine em 3 de março de 1997. Ela foi desenvolvida como uma fonte techno suave para destaques e derivou de um desenho não lançado chamado Quinoline. Quinine tinha formas arredondadas de letras combinadas com detalhes angulares incomuns, produzindo uma aparência ultramoderna, mas sem refinamento.

A fonte foi inicialmente distribuída com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em agosto de 2020, coloquei Quinine em domínio público.

Quixotic



Lancei Quixotic em 12 de março de 1997. Ela foi criada durante os últimos anos da tendência de tipografia grunge e assumiu a forma de um desenho desconstruído para destaques. O processo envolvia modificar uma fonte existente no Photoshop, removendo e distorcendo partes das formas das letras e produzindo formas fragmentadas que enfatizavam estruturas finas e enfraquecidas.

O desenho foi livremente influenciado por fontes de estilo beatnik, como Ad Lib, embora tivesse a fragmentação exagerada associada à tipografia grunge. Já em 1997, essa abordagem estava perdendo popularidade, o que limitou sua recepção.

Por muitos anos, Quixotic foi distribuída com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em agosto de 2020, coloquei a fonte em domínio público.

Radio Stars



Lancei Radio Stars em 21 de agosto de 1997. Ela era uma fonte para destaques de formas aproximadamente quadradas, com extremidades de traços arredondadas para suavizar sua aparência. O nome veio de uma música do Kraftwerk, refletindo sua ligação com uma estética eletrônica retrô.

Em sua forma original, a fonte sofria com curvas desiguais, especialmente em letras como o D. Nos anos 2010, revisei Radio Stars, corrigindo o alinhamento e o espaçamento para levar o desenho a um padrão mais consistente.

Por muitos anos, Radio Stars esteve disponível com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em abril de 2024, coloquei a fonte em domínio público.

Radios in Motion



Lancei Radios in Motion em 16 de outubro de 1999. A fonte foi criada a pedido de uma pessoa que se dedicava a um hobby e queria uma ferramenta para ensinar código Morse. Cada letra e numeral era representado por sua sequência de pontos e traços em código Morse, com o caractere correspondente exibido abaixo. Também produzi uma versão alternativa, Radios in Motion Hard, que omitia as letras e os numerais para quem quisesse praticar a decodificação diretamente a partir dos símbolos.

Os caracteres de base foram adaptados do meu desenho Larabiefont. O nome veio da música “Radios in Motion”, do XTC, escolhido por sua ligação com a comunicação por rádio.

Radios in Motion foi distribuída com uma licença gratuita de desktop para uso comercial por muitos anos. Em novembro de 2022, coloquei a fonte em domínio público.

Rafika



Quando apresentei Rafika, em 26 de abril de 2001, queria criar uma fonte que transbordasse autenticidade e rusticidade. Comecei com um fac-símile de uma sem serifa geométrica típica de meados do século XX, algo como Futura, e depois me esbaldei trabalhando nela no Photoshop. A mágica realmente aconteceu quando acrescentei à mão aqueles pingos e borrões de tinta. Eu queria que Rafika parecesse aplicada com estêncil numa superfície áspera e deixada à ação do tempo. O nome "Rafika", um nome corânico indireto que significa "amigo", "gentil", "delicado" ou "bem-educado", parecia combinar com a natureza amigável e acessível da fonte, apesar de sua aparência rústica. Rafika foi um sucesso imediato. Aparecia por toda parte e, por algum motivo, a comunidade do reggae gostou muito dela. Imagino que tenham apreciado sua atmosfera descontraída e artesanal. Agora, admito que a versão original era uma bagunça com algumas falhas na vetorização automática. Havia quebras, torções e sobreposições que podiam causar problemas em alguns programas. No início dos anos 2010, fiz uma grande limpeza em Rafika. Ela ainda parece suja e grunge — essa é sua graça, afinal —, mas a qualidade melhorada evita aquelas falhas irritantes. Por muitos anos, Rafika esteve disponível com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em abril de 2024, decidi colocar a fonte em domínio público.

Raincoat



Lancei Raincoat em 11 de setembro de 2006. O desenho se baseava no letreiramento de The Best of Rod Stewart (1976), que mostrava uma ilustração dele com roupas dos anos 1920. O letreiramento do título do álbum tinha um forte caráter Art Déco, e adaptei essa aparência a uma fonte funcional. As principais características incluíam um traço diagonal terminando na parte inferior do D, a ausência de barras transversais no B e no R e uma espinha diagonal reta, inclinada para a direita, no S.

Raincoat era um desenho de um único estilo e sempre foi oferecida como fonte paga. Certa vez, ampliei a fonte para incluir cirílico porque precisava dele para meus próprios convites de casamento, mas, fora isso, ela nunca foi usada em projetos de destaque.

Rainforest



Lancei Rainforest em 7 de outubro de 2009, em resposta a uma encomenda da Apple. Eles tinham pedido uma fonte para software de edição de vídeo que evocasse a aparência do logotipo de Jurassic Park sem copiá-lo diretamente. Embora eu não acredite que a Apple tenha acabado usando a fonte, o projeto me levou a trabalhar numa direção que talvez não explorasse de outra forma.

Rainforest se inspirava em fontes do início do século XX, como Neuland, de Rudolf Koch, e Othello, da Monotype. Assim como no logotipo de Jurassic Park, as letras são mais condensadas, com proporções que enfatizam a massa vertical. Embora a lógica dos traços não reproduza exatamente a de Othello, há uma semelhança na maneira como as formas são cortadas e moldadas. O desenho resultou numa fonte de versaletes para destaques, com estrutura pesada e orgânica.

Desde o primeiro lançamento, Rainforest incluía variações de camadas simples, de contorno e de linhas finas. Esses estilos permitiam aos designers construir efeitos sobrepostos ou usá-los de forma independente. Em 25 de junho de 2021, atualizei a família para remover caracteres descontinuados, ajustar a largura das reticências, redesenhar o símbolo do dong vietnamita, melhorar as frações OpenType e refinar os contornos para corrigir erros de curvas que causavam problemas em alguns aplicativos.

Rakesly



Lancei Rakesly em 25 de setembro de 2014. Meu objetivo era criar uma sem serifa que se baseasse nos princípios gerais dos tipos de metal do fim do século XIX e início do século XX sem copiar diretamente nenhum deles. Trabalhei por intuição, combinando estilos verticais que tinham parte da distribuição de peso dos tipos com serifa para destaques com itálicos que sugeriam influências industriais Art Déco. Um exemplo é o A itálico com topo arredondado, uma forma comum no letreiramento Art Déco.

A família foi lançada com seis pesos e itálicos e, mais tarde, acrescentei Rakesly Iron, uma variação texturizada. Esses estilos não se baseavam em impressões tipográficas, mas eram construídos digitalmente. Sobrepus texturas repetidas em mosaico no Photoshop, deslocando-as automaticamente em ângulos diferentes, depois converti os resultados para 1 bit e os vetorizei automaticamente. O processo criava texturas pesadas e detalhadas que sugeriam a densidade da impressão tipográfica.

Em 1º de março de 2022, atualizei Rakesly melhorando as frações OpenType, acrescentando símbolos monetários atuais e um ß maiúsculo e removendo caracteres descontinuados. Também introduzi as texturas Rakesly Iron como Regular, Italic, Bold e Bold Italic. Em novembro de 2024, reorganizei os pesos: Book foi renomeado Light, Light se tornou Extra-Light, Extra-Light passou a Thin e Ultra-Light se tornou Hairline. Rakesly era inicialmente gratuita, mas, quando acrescentei os estilos texturizados Iron, fiz deles comerciais.

Rakesly nunca teve muito uso prático, mas, para mim, foi uma chance de explorar ideias das primeiras sem serifas num contexto contemporâneo e experimentar a criação de texturas num fluxo de trabalho digital.

Raymond



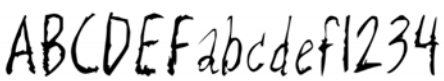
Lancei Raymond em 7 de fevereiro de 2007. O desenho pretendia captar a irregularidade do letreiramento estampado. Comecei criando um contorno fino de esqueleto baseado numa fonte histórica, embora eu já não lembre seu nome. Depois, calquei o

esqueleto com uma pena para introduzir aspereza. Os contornos foram refinados no Photoshop, onde combinei edição digital com ajustes à mão numa mesa digitalizadora para produzir uma textura mais natural. Também introduzi desalinhamentos deliberados; quando o desenho parecia preciso demais, perdia a impressão de autenticidade que eu buscava.

O resultado foi uma fonte manuscrita com aparência áspera e texturizada que sugeria estampagem desigual. O nome Raymond dava a ela uma identidade pessoal adicional, embora o desenho em si não estivesse ligado a uma referência visual específica.

Em 4 de junho de 2021, atualizei Raymond. A revisão removeu caracteres descontinuados, melhorou o tratamento das alternativas estilísticas em aplicativos como InDesign e ajustou métricas verticais para compatibilidade entre navegadores. Raymond era distribuída com uma licença comercial e nunca foi lançada como fonte gratuita nem colocada em domínio público.

Razor Keen



Lancei Razor Keen em 18 de agosto de 1997. Ela foi concebida como uma fonte de horror para destaques. Criei as formas das letras com uma pena de desenho cartográfico em papel de jornal. A ferramenta metálica afiada cortava a superfície do papel e fazia a tinta se espalhar irregularmente, produzindo texturas irregulares que passaram para o desenho digitalizado. O nome veio de uma música de Adam Ant e refletia o caráter agudo das formas das letras.

Razor Keen esteve disponível com uma licença gratuita de desktop para uso comercial por muitos anos. Em novembro de 2022, coloquei a fonte em domínio público.

Reagan



Lancei Reagan em 11 de dezembro de 2007. O desenho se baseava no letreiramento de camisetas vintage dos anos 1980, tendo a fonte Pretorian, da Letraset, como influência mais próxima. Para construir a versão texturizada, primeiro criei uma interpretação digital nítida de Pretorian usando digitalizações de amostras. Depois, apliquei tinta acrílica com um rolo em tecido de malha, deixei-a secar e rachar, flexionei o tecido para produzir mais rupturas e digitalizei os resultados. Essas texturas foram repetidas em mosaico em camadas do Photoshop e usadas para dar às letras a aparência desgastada de impressão em tecido que eu queria.

Reagan incluía um conjunto extenso de ligaduras, não apenas para letras duplas comuns, mas também para dígrafos e trígrafos. Seu desenho era orientado pela frequência de uso em inglês, francês, alemão e outros idiomas. Isso ajudava a textura a parecer menos repetitiva e mais autêntica em composições mais longas.

A fonte foi lançada com um único estilo. Apesar de sua construção cuidadosa, não tenho conhecimento de Reagan usada em projetos de destaque. Ela permaneceu mais como um experimento de simulação da textura de impressão em camisetas.

Recharge



Lancei Recharge em 28 de setembro de 2012. Ela foi desenhada como uma família completa desde o início, com vários pesos e itálicos. O conceito nasceu de ideias que eu tinha explorado antes em Ethnocentric, embora eu o tratasse como uma reformulação independente, e não como sucessor. Enquanto Ethnocentric tinha cortes mais agudos e agressivos, Recharge foi construída em torno de uma estrutura com mais aspecto de blocos, com extremidades anguladas de traços colocadas principalmente dentro das letras. Isso permitia que as formas permanecessem consistentes sem criar problemas de espaçamento.

A família estava completa no lançamento, com uma abordagem uniforme às proporções e à geometria. Como os cortes angulados se limitavam aos traços internos, os ajustes de pares e as interações entre letras vizinhas eram mais fáceis de administrar que nos meus trabalhos anteriores. Recharge tinha uma sensação mais estável e técnica, adequada a destaques em contextos que pedissem um tom futurista.

O desenho nunca teve adoção de destaque em projetos ou identidades de marcas, mas eu o mantive com atualizações técnicas. Em 19 de novembro de 2024, a versão 1.1 ajustou a ordem do menu de fontes para que os pesos mais finos fossem exibidos corretamente nos aplicativos.

Refuel

ABCDEFabcdef1234

Lancei Refuel em 7 de dezembro de 2016. O desenho veio de um interesse pelo letreiramento octogonal de aeronaves. Embora inicialmente eu achasse que ele refletia marcações militares contemporâneas, depois descobri que o letreiramento de aeronaves modernas tinha passado a usar formas curvas; o estilo octogonal era mais uma convenção de meados do século XX. Segui com ele mesmo assim, construindo uma família grande e versátil nesse estilo.

Refuel se distinguia de outras fontes octogonais por sua abrangência. Ofereci seis pesos, seis larguras e itálicos, além de minúsculas completas desenhadas da mesma maneira angular que as maiúsculas. Ela também tinha suporte a latim estendido, grego e cirílico, dando à família uma cobertura de idiomas incomum em fontes desse tipo para destaques.

A fonte nunca teve adoção de destaque, mas foi construída para ser abrangente e adaptável. Em 19 de novembro de 2024, atualizei a convenção de nomes para alinhá-la à prática padrão — estilos como “Condensed Bold” se tornaram “Bold Condensed” — e corrigi um problema no caractere i com ogonek. Não houve mudanças nas formas das letras. Refuel sempre foi um lançamento comercial; nenhum estilo foi gratuito.

Regra



Lancei Regra em 21 de junho de 2006. Ela foi construída no contexto do desenho industrial de meados dos anos 2000, quando os eletrônicos de consumo frequentemente favoreciam plásticos brilhantes, superfícies anguladas e proporções compactas. Meu objetivo era traduzir essas qualidades em tipografia. O resultado foi uma família futurista com aspecto de blocos, sem as lacunas que tinham sido mencionadas por engano em notas anteriores.

No lançamento, Regra era uma família simples de pesos, sem itálicos. Em 22 de outubro de 2009, ampliei o conjunto de caracteres para cobrir latim estendido. Os itálicos foram introduzidos muito depois, em 2022, dando à família maior variedade estilística. Estruturalmente, o desenho permaneceu consistente; as principais atualizações tratavam de cobertura de idiomas e correções técnicas.

Regra nunca teve uso de destaque em identidades de marcas ou desenho de produtos, mas eu a mantive com refinamentos. Em junho de 2021, atualizei a fonte para incluir símbolos monetários adicionais, frações OpenType melhoradas e um ß maiúsculo. Em 27 de outubro de 2022, introduzi itálicos, corrigi um problema de métricas verticais e acrescentei mais moedas, como o rublo russo, a lira turca e a rupia indiana. Regra sempre foi um lançamento pago e nunca foi oferecida em estilos gratuitos.

Relish Gargler



Lancei Relish Gargler em 27 de dezembro de 1999. Ela pretendia captar a energia dos gráficos de jogos antigos, usando uma estrutura octogonal pesada com proporções que a distinguissem de outras fontes do gênero. As laterais e os topos dos octógonos eram mais curtos que as diagonais, dando às letras um ritmo enviesado e angular. Também dei a ela uma altura-x excepcionalmente grande, o que a aproximava de um desenho unicase.

Relish Gargler foi lançada com um único estilo e não incluía pesos nem itálicos. Ela circulou com uma licença comercial gratuita de desktop por muitos anos, embora nunca tenha se tornado um dos meus desenhos mais usados. Já no fim de 2025, ocupava apenas o 256º lugar em downloads entre minhas fontes no Dafont. Em 20 de julho de 2021, atualizei a família melhorando as frações OpenType para comportar numeradores e denominadores mais longos, removendo caracteres descontinuados e corrigindo aspas.

Em abril de 2024, coloquei Relish Gargler em domínio público. Olhando para trás, o nome se destaca como deliberadamente desagradável; essa incongruência se tornou sua qualidade mais memorável, mesmo ofuscando o próprio desenho.

Remissis



Lancei Remissis em 19 de julho de 2016. A ideia era reintroduzir um recurso em grande parte perdido na era digital: traços quase horizontais. Nos tipos antigos de metal, pequenos ângulos podiam aparecer naturalmente, mas os sistemas digitais de hinting tendiam a alinhá-los a horizontais perfeitas, removendo a sutileza. Com as telas de alta resolução se tornando comuns, eu queria ver se conseguia recuperar esse efeito.

O tratamento quase horizontal é mais visível em letras com traços superiores ou inferiores, como E, F, L, T e Z. Desenhei esses ângulos manualmente, trabalhando fora da grade para preservar uma qualidade natural em vez de impor uma lógica geométrica rígida. O objetivo era sugerir suavidade e ritmo orgânico sem cair num caráter brincalhão. Remissis foi lançada como uma família de sete pesos com itálicos, com suporte a latim estendido, grego e cirílico.

Desde o início, Semi-Bold foi oferecido como estilo gratuito, enquanto o restante da família continuou pago. A fonte não foi amplamente adotada na prática, mas serviu como um experimento de resistência às horizontais rígidas da renderização digital. Em 19 de novembro de 2024, reorganizei os pesos para dar clareza: Book foi renomeado Light, Light se tornou Extra-Light e Extra-Light passou a Thin. Não houve mudanças nas formas das letras.

Renju



Lancei Renju em 23 de agosto de 2009. Ela foi concebida como continuação de Gomoku, que era um desenho todo em maiúsculas. Para Renju, acrescentei minúsculas e apliquei uma textura de carimbo de borracha criada no Photoshop. A textura era deliberadamente desigual, então também construí ligaduras para evitar repetição quando letras idênticas aparecessem lado a lado.

Renju sempre teve um único estilo e foi lançada comercialmente, mas fracassou completamente no mercado. Não vendeu nenhuma cópia em nenhum revendedor e acabou sendo retirada do meu catálogo. A textura a tornava menos versátil que Gomoku, limitando suas aplicações apesar do conjunto adicional de minúsculas.

Não fiz revisões estilísticas depois do lançamento original. Em novembro de 2022, coloquei Renju em domínio público, encerrando seu capítulo como fonte comercial. Ela continua sendo um dos raros casos em que um desenho meu teve absolutamente nenhuma adesão apesar de estar plenamente desenvolvido.

Report



Lancei Report em 20 de abril de 2007. Ela foi desenvolvida como uma extensão mais legível de Primer; Primer tinha sido destinada principalmente a folhas de exercícios para ensinar escrita à mão. Report mantinha a lógica geométrica de Primer, mas enfatizava a

legibilidade, com recursos derivados de modelos de escrita, como um I com barras, um 9 de círculo e haste e um 4 de ângulo reto. Esses detalhes a ligavam às convenções do letreiramento didático, tornando-a mais adequada à leitura contínua.

O lançamento original incluía Regular e Bold, sem itálicos. Em 11 de dezembro de 2015, acrescentei Semi-Bold e Italics, ampliando a família. Report também se expandiu tecnicamente com o tempo. Em 6 de março de 2008, introduzi caracteres de latim estendido, além de frações OpenType e numerais superiores e inferiores. Em 19 de maio de 2021, melhorei os caracteres alternativos, ampliei a funcionalidade das frações OpenType e corrigi aspas.

Embora eu não tenha acompanhado pessoalmente seu uso em obras publicadas, sei que Report tem vendas constantes, especialmente para professores e editoras educacionais.

Report School



Lancei Report School em 4 de setembro de 2008. Ela foi desenvolvida a pedido de um cliente que apreciava a estrutura de Report, mas não podia usar uma sem serifa arredondada no projeto. O resultado era essencialmente uma companheira de Report com extremidades quadradas, muito próxima em construção, mas com terminais cortados planos. Acrescentei Regular, Bold e Heavy com itálicos desde o início.

O nome foi principalmente uma escolha prática. Eu queria que ela fosse claramente ligada a Report e também servisse como um rótulo conveniente para publicação educacional e mecanismos de busca. Assim como Report, Report School recebeu comentários de

professores e editoras, e eu frequentemente acrescentava caracteres alternativos em resposta a esses pedidos. Às vezes, as alternativas divergiam de Report porque eu tratava as duas como projetos separados.

Report School sempre foi uma fonte paga. Com o tempo, refinei a fonte para atender a necessidades técnicas. Em 12 de maio de 2021, atualizei a família com alternativas estilísticas melhoradas para facilitar o acesso em aplicativos como InDesign, redesenhei S e s, acrescentei frações empilhadas e um ß alternativo e ampliei o recurso de frações OpenType para comportar numeradores e denominadores mais longos. Essas atualizações a aproximaram dos padrões atuais de publicação, preservando seu papel original como opção legível para educação e materiais técnicos.

Restore



Lancei Restore em 8 de junho de 2008. De início, chamei a fonte de R6D8, uma referência aos nomes de droides de Star Wars. A família foi lançada com sete pesos, mas, depois que a Disney adquiriu a franquia Star Wars, decidi mudar o nome para algo sem relação com ela, e, já em 2011, a fonte se chamava Restore. O desenho foi minha tentativa de seguir as influências do logotipo de Star Wars até suas raízes nos gráficos industriais alemães do início do século XX, incluindo letreiros e logotipos de tratores que encontrei numa busca aprofundada de imagens. Construí Restore como uma fonte geométrica para títulos, com formas que se encaixavam e proporções ajustadas para manter o equilíbrio.

Ela sempre foi uma fonte paga e nunca foi posicionada para uso gratuito ou em domínio público. A intenção era captar a qualidade aguda e industrial do desenho alemão daquela época, e não imitar diretamente o logotipo de Star Wars. Não recebi comentários de destaque nem vi adoções marcantes ligadas à sua aparência autoritária, mas ela permaneceu na minha biblioteca.

Revisei Restore algumas vezes. Em 25 de junho de 2021, removi caracteres descontinuados, corrigi aspas, ajustei a largura das reticências e melhorei o espaçamento e a consistência. Em novembro de 2024, reorganizei o sistema de pesos para dar clareza: Book se tornou Light, Light foi renomeado Extra-Light e Extra-Light foi renomeado Thin. Essa mesma atualização acrescentou um sinal de parágrafo para ampliar a funcionalidade. Esses ajustes mantiveram a família alinhada aos padrões contemporâneos de OpenType, preservando seu conceito original.

Reversal



Lancei Reversal em 9 de março de 2010. Até aquele ponto, grande parte do meu trabalho tinha se concentrado em estruturas superelípticas de formas aproximadamente quadradas, mas, com essa fonte, eu queria passar a algo mais suave. O desenho foi influenciado pelas formas arredondadas que eu via no Suzuki Lapin e em outros produtos contemporâneos. Em vez de cantos agudos, desenhei formas mais próximas de círculos achatados. O objetivo era criar uma fonte limpa e moderna que fluísse bem na leitura de parágrafos sem perder uma aparência futurista. Desde o início, incluí sete pesos com itálicos.

Ela sempre foi uma fonte paga, não freeware nem em domínio público. Construí a fonte com ênfase no fluxo geral do texto, e não em recursos técnicos especializados. Com o tempo, atualizei a fonte para acompanhar a evolução dos padrões. Em 25 de junho de 2021, removi caracteres descontinuados, corrigi aspas, refinei os contornos para corrigir erros de curvas e ampliei os recursos OpenType para melhorar frações e acrescentar sinais de prima. Em novembro de 2024, reorganizei os pesos: Book se tornou Light, Light foi renomeado Extra-Light, Extra-Light passou a Thin e Ultra-Light foi alterado para Hairline.

Olhando para trás, Reversal marca um momento em que eu deliberadamente me afastava de estruturas angulares em direção a algo mais acessível, mantendo uma aparência simplificada e fluida, adequada a trechos longos de leitura.

Rexlia

ABCDEFabcdef1

Lancei Rexlia em 2 de junho de 2008. A inspiração veio enquanto eu caminhava pela rua e vi um Hummer H2. Ao contrário do Humvee militar original, o H2 tinha linhas mais retas e um acabamento mais voltado ao consumidor, sem deixar de parecer imponente. Essa mistura de robustez e refinamento deu o tom a Rexlia. Desenhei a fonte como uma opção industrial para títulos, com formas octogonais de letras suavizadas por bordas arredondadas, buscando clareza e consistência nos títulos. No lançamento, ela tinha sete pesos, sem itálicos.

O estilo Regular sempre foi oferecido com uma licença gratuita de desktop para uso comercial, enquanto o restante da família permaneceu pago. Desenhei a fonte para projetos que precisassem de um estilo pesado e mecânico sem sacrificar a legibilidade. Não houve adoções iniciais de destaque, mas mantive a fonte no meu catálogo como uma opção estável para temas industriais ou técnicos.

Atualizei Rexlia várias vezes para mantê-la atualizada. Em 25 de junho de 2021, removi caracteres descontinuados, melhorei as frações OpenType, corrigi aspas, acrescentei sinais de prima e refinei alternativas estilísticas com caracteres acentuados adicionais. Em 14 de março de 2023, acrescentei novos ajustes de pares, melhorei a qualidade das linhas, resolvi problemas nos pesos mais leves, acrescentei o símbolo da rupia indiana e atualizei os nomes dos menus para compatibilidade. Em novembro de 2024, reorganizei o sistema de pesos — Book se tornou Light, Light passou a Extra-Light e Ultra-Light se tornou Thin — e acrescentei novos estilos Oblique. Essas mudanças garantiram que Rexlia permanecesse consistente com os padrões modernos de fontes, mantendo seu tom industrial.

Rimouski



Lancei Rimouski em 12 de novembro de 2005. Na época, fontes inspiradas em Avant Garde ainda eram comuns, mas uma sem serifa geométrica arredondada não era. Eu queria criar algo geometricamente rigoroso, mas mais suave nas bordas. O resultado foi uma sem serifa arredondada, com pontas agudas encontrando

curvas suaves. Acrescentei pequenas peculiaridades, como o entalhe no K, para dar a ela alguma distinção num gênero concorrido. De início, a família tinha apenas Regular e Bold.

Ela sempre foi uma fonte paga. Em 8 de agosto de 2014, ampliei a família com Ultra-Light, Light e Semi-Bold. Tornei Semi-Bold gratuito como experimento de marketing; nessa altura, desenhos arredondados de estilo Avant Garde eram muito mais comuns, então eu queria chamar atenção para Rimouski oferecendo um peso gratuito. Os itálicos vieram depois, em 11 de julho de 2022, junto com um Eszett maiúsculo e vários símbolos monetários.

Também refinei aspectos técnicos pelo caminho. Em 12 de maio de 2021, atualizei alternativas estilísticas, corrigi aspas, melhorei as frações OpenType, removi caracteres descontinuados e limpei contornos. As alternativas estilísticas permitem trocar por caracteres angulados para uma aparência menos rígida, dando alguma variedade à fonte. Não vi Rimouski usada em projetos de destaque, mas ela continua na minha biblioteca como uma opção geométrica arredondada.

Rina



Lancei Rina em 3 de junho de 2000. O desenho foi influenciado pela tendência dos anos 1990 de alterar fontes clássicas, um estilo associado a Neville Brody. Usei elementos de Bodoni, cortando e recombinando partes das formas das letras para criar estruturas alteradas que se afastavam do original.

O resultado carregava as marcas de seu período e não se alinhava aos desenvolvimentos posteriores do estilo. Nos anos 2010, revisitei Rina e refinei os contornos para tornar a fonte mais consistente e utilizável.

Rina foi inicialmente lançada com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em agosto de 2020, coloquei a fonte em domínio público.

Rinse



Lancei Rinse em 5 de julho de 2007. Eu queria fazer uma fonte de camiseta vintage, mas, em vez de começar com a habitual Cooper Black, baseei a fonte em Goudy Heavyface Italic. Isso dava às letras outro caráter, ainda dentro da aparência que eu tinha em mente. Para criar a textura, trabalhei com tecido e tinta. Apliquei tinta no pano com um rolo de borracha, deixei-o no sol para envelhecer e depois o amassei antes de digitalizar. Também sobrepus Difference Clouds em mosaico, deslocadas a cada glifo, para manter a textura consistente, mas desigual. O resultado foi um único estilo para destaques, desenhado para parecer uma impressão gasta pelo uso.

Ela sempre foi uma fonte paga. Eu a destinava estritamente a destaques em gráficos e títulos, não a textos extensos. As ligaduras de pares de letras acrescentavam variação e impediam que a textura parecesse repetitiva. Rinse não foi adotada em projetos de destaque de que eu tenha conhecimento, mas continua no meu catálogo como uma opção texturizada e desgastada para trabalhos de estilo vintage.

Riot Act



Apresentei Riot Act em 6 de agosto de 1997. O desenho se baseava em esboços a lápis que digitalizei e converti em fonte, com a intenção de criar formas de letras que sugerissem formas orgânicas e viscerais. As digitalizações iniciais produziam vetores irregulares difíceis de refinar.

Nos anos 2010, revisitei Riot Act com outra abordagem. Em vez de tentar corrigir as curvas originais, reconstruí as formas com segmentos retos curtos. Esse método deu ao desenho uma aparência mais consistente e permitiu fechar algumas formas, o que facilitava preenchê-las ao colorir.

O nome veio da música “Riot Act”, de Elvis Costello and the Attractions. A fonte foi inicialmente lançada com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em agosto de 2020, coloquei a fonte em domínio público.

Robokoz



Lancei Robokoz em 11 de outubro de 1997. Ela foi produzida no Fontographer usando uma configuração de mesa digitalizadora e pena. Ao contrário de algumas das minhas outras fontes daquele ano, essa foi concluída rapidamente e sem refinamento extenso.

O nome veio do meu amigo Robert Kozliner, cujo apelido era Robokoz. O desenho não refletia a força daquele nome tão bem quanto poderia ter refletido.

Robokoz foi inicialmente lançada com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em agosto de 2020, coloquei a fonte em domínio público.

Romantic Jets



Lancei Romantic Jets em 19 de maio de 2011. O desenho foi moldado pela arquitetura brutalista que vejo frequentemente em Nagoya. Eu queria levar um pouco dessa sensação à tipografia, então introduzi pequenos furos quadrados de indexação nas letras, destinados a sugerir janelas de edifícios. O restante das formas era angular e geométrico, tendendo a um estilo techno. Ela sempre teve um único estilo e era vendida como fonte paga.

Esses furos quadrados davam à fonte seu caráter mais distinto, embora, em outros aspectos, ela fosse próxima de muitos desenhos techno da época. Eu os considerava decorativos, e não funcionais; seu papel era acrescentar ressonância arquitetônica, não melhorar o espaçamento ou a legibilidade. Romantic Jets foi pensada como uma fonte para destaques e não teve adoções de destaque de que eu tenha conhecimento.

Em 18 de junho de 2021, atualizei a fonte removendo caracteres descontinuados e ligaduras supérfluas, corrigindo aspas invertidas, melhorando frações OpenType e ajustando o recurso de A alternativo

estilístico para facilitar o acesso. Essas mudanças ajudaram a manter a compatibilidade com programas contemporâneos, preservando a ideia arquitetônica original.

Rothwell



Apresentei Rothwell em 30 de maio de 2001, durante um período em que eu me concentrava em fontes modulares. Ela foi concebida como um desenho unicase para destaques, com caráter astromilitarista. As formas das letras se apoiavam fortemente na forma de cápsula que aparecia em muitas das minhas fontes, aqui exagerada para enfatizar a estética do fim dos anos 1990. O desenho produzia contornos austeros e modulares, com caráter frio e técnico.

Rothwell foi lançada em duas versões: Regular e Army. Um desenvolvimento posterior introduziu um tratamento octogonal, também chamado Rothwell Army, que acentuava a impressão militarista. A fonte recebeu o nome do meu amigo Scott Rothwell.

Em 3 de fevereiro de 2022, atualizei Rothwell. A revisão incluía espaçamento e ajustes de pares modificados, caracteres redesenhados, formas idênticas de maiúsculas e minúsculas e suporte OpenType ampliado com frações, inferiores e superiores. A atualização também ampliou a cobertura de idiomas, acrescentou pontuação e símbolos monetários e refinou acentos.

Rothwell foi inicialmente lançada com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em abril de 2024, coloquei a fonte em domínio público.

Rukyltronic



Lancei Rukyltronic em 19 de setembro de 2012. Ela era minha interpretação do letreiramento que eu lembrava dos videogames britânicos dos anos 1980, especialmente títulos para os sistemas Sinclair e Spectrum. O desenho não se baseava numa única fonte, mas na tendência mais ampla desses jogos de usar formas anguladas e futuristas desenhadas em grades bitmap grosseiras. Eu queria captar aquela aparência improvisada e de baixa resolução numa fonte digital contemporânea.

Rukyltronic sempre se destinou a destaques em gráficos de inspiração retrô. A família nunca teve pesos, mas, desde o início, ofereci um conjunto de estilos de efeitos. Regular é construído com pixels quadrados sólidos, sem lacunas. Grid, Lattice, Mesh e Network usam pixels quadrados com diferentes quantidades de espaço entre eles. Dot troca os pixels por círculos, Star os substitui por estrelas e Screen simula um efeito de linhas de varredura de CRT. Para manter autêntico o caráter bitmap, limitei os ajustes de pares a incrementos de pixels inteiros.

Ela sempre foi uma fonte paga, e nunca lancei atualizações. Rukyltronic continua na minha biblioteca como um retrato fixo da época que pretendia evocar.

Rustproof Body



Lancei Rustproof Body em 13 de janeiro de 1999. O desenho foi inspirado no logotipo do automóvel DeLorean, que eu via frequentemente num carro estacionado ao longo do meu trajeto. Desenhei as formas das letras de memória, em vez de trabalhar a partir de uma amostra direta, produzindo uma interpretação, e não uma reprodução autêntica.

A natureza modular do logotipo original teria permitido uma réplica mais próxima, mas minha versão se tornou mais uma variação pessoal. A escolha do nome sugeria uma ligação direta com o DeLorean, o que, olhando para trás, pode ter levado a expectativas irreais sobre sua precisão.

Rustproof Body foi lançada com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em novembro de 2022, coloquei a fonte em domínio público.

Sad Films



Lancei Sad Films em 26 de maio de 1997. Ela refletia a estética techno dos anos 1990, com uma inclinação distinta característica do estilo. Uma versão anterior, chamada Bad Films, incluía pequenos entalhes redondos nas letras, mas depois os removi, pois não melhoravam o desenho.

Nos anos 2010, tentei refinar Sad Films ainda mais, mas as mudanças eram limitadas pela natureza do desenho original. Ela serve como exemplo de uma fonte intimamente ligada à sua época, e não de um conceito duradouro.

O nome veio de uma música da banda new wave New Musik, criando uma combinação incomum com a aparência techno da fonte. Sad Films foi inicialmente lançada com uma licença gratuita de desktop para uso comercial e, em agosto de 2020, coloquei a fonte em domínio público.

Salsbury



Lancei Salsbury em 23 de maio de 2006. Ela nasceu do meu trabalho com fontes para legendas ocultas, em que as regras da FCC exigiam uma fonte manuscrita, mas não definiam o que isso significava. Experimentei diferentes abordagens e acabei tentando simular letreiramento de pincel com polígonos. O modelo que usei foi Dom Script, e também estudei Flash, de Edwin W. Shaar. Construí as formas como polígonos para que permanecessem claras em telas de legendas de baixa resolução, testando-as constantemente numa janela de pré-visualização com texto branco sobre fundo preto.

Embora tenha acabado escolhendo outra fonte para o projeto de legendas, não descartei o experimento. Em vez disso, lancei a fonte de forma independente. O nome veio de Salisbury steak, com uma pequena alteração de grafia. Ela sempre teve um único estilo e sempre foi vendida como uma fonte paga.

O lançamento original incluía uma ampla variedade de pontuação e símbolos, mas a cobertura do latim acentuado era limitada. Em 30 de março de 2015, ampliei os acentos para tornar a fonte mais útil. Fora isso, não a revisei mais, e ela não foi adotada em contextos de destaque de que eu tenha conhecimento.

Sandoval



Apresentei Sandoval em 8 de fevereiro de 2001. Ela começou como uma modificação do meu desenho anterior Sofachrome. Estreitei as maiúsculas, criei um conjunto de minúsculas, apliquei uma inclinação pronunciada e acrescentei um corte horizontal em cada letra.

O resultado foi uma variação muito semelhante a Sofachrome; o conjunto de minúsculas, em particular, não contribuía significativamente para o desenho. Sandoval atraiu pouca atenção em comparação com sua antecessora.

A fonte foi lançada com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em agosto de 2020, coloquei a fonte em domínio público.

Sappy Mugs



Lancei Sappy Mugs em 25 de fevereiro de 2004. A ideia veio do meu hábito de encher os quadros brancos do escritório com esboços rápidos, muitas vezes absurdos, enquanto trabalhava na indústria de

videogames. Mais tarde, transferi essa mesma energia para uma mesa digitalizadora, produzindo um conjunto de pequenas ilustrações que reuni numa fonte de símbolos.

De início, Sappy Mugs aparecia apenas numa página escondida do meu site, como uma espécie de Easter egg para quem a encontrasse por acaso. Alguns anos depois, coloquei a fonte em sites de fontes gratuitas. Os desenhos eram espontâneos e descontraídos, muito semelhantes aos rabiscos nos quadros brancos que os inspiraram.

Sappy Mugs foi lançada com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em agosto de 2020, coloquei a fonte em domínio público.

Sarasori



Lancei Sarasori em 3 de julho de 2006. Ela surgiu de um experimento em que usei a ferramenta de mistura do meu software de fontes para combinar duas fontes — Regra e outra minha, embora eu já não lembre qual. Essas misturas "Frankenstein" geralmente produziam resultados confusos, mas, nesse caso, algo me chamou a atenção. Redesenhei as formas à mão, refinando os detalhes inesperados que surgiram. O desenho final era uma fonte retilínea para destaques, com serifas técnicas, destinada a sugerir tanto precisão quanto uma qualidade ligeiramente surreal. No lançamento, a família incluía Regular, Bold e Black, sem itálicos.

Ela sempre foi uma fonte paga. Em 4 de junho de 2021, atualizei a fonte removendo caracteres descontinuados, corrigindo aspas, acrescentando sinais de prima, melhorando frações OpenType e ajustando métricas verticais para melhorar a compatibilidade. Em 9

de julho de 2022, introduzi estilos itálicos e ampliei a cobertura de símbolos monetários. Essas revisões ampliaram o conjunto de caracteres sem mudar o desenho central.

Sarasori não teve adoções de destaque, embora, cerca de um ano depois do lançamento, eu a tenha visto num letreiro de restaurante em Montreal. Isso era incomum, já que a maioria das minhas fontes comerciais não aparecia frequentemente em sinalização na época. Embora ela nunca tenha se tornado um dos meus desenhos mais usados, passei a preferi-la a Regra pelas peculiaridades que surgiram durante seu processo incomum de desenvolvimento.

Saved by Zero

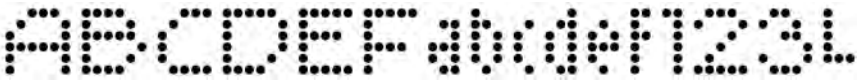


Lancei Saved by Zero em 17 de maio de 1998. O desenho se baseava nos títulos que eu lembrava da revista Omni, que tinha uma aparência característica de ficção científica nos anos 1980 e 1990. As formas das letras foram desenhadas com curvas semelhantes a vermes para ecoar aquele estilo retrô de ficção científica. Eu não tentava recriar o letreiramento personalizado exato da Omni, mas queria captar a sensação de tecnologia futurista que a revista transmitia.

O nome veio de “Saved by Zero”, uma música do The Fixx sobre meditação zen. Ele parecia combinar com o caráter de outro mundo da fonte. Saved by Zero foi inicialmente lançada com uma licença gratuita de desktop para uso comercial e, em abril de 2024, coloquei a fonte em domínio público.

Atualizei a fonte em 20 de julho de 2021, corrigindo aspas invertidas e ampliando o recurso de frações OpenType para comportar numeradores e denominadores mais longos. Fora isso, não a revisei mais.

Sayso Chic



Lancei Sayso Chic em 15 de setembro de 2005. Ela começou como uma encomenda para sinalização LED. O cliente precisava de uma fonte que rolasse por painéis de mensagens curtas construídos com módulos de pixels quadrados. Esses painéis tinham resolução muito limitada, então as formas das letras precisavam permanecer legíveis num espaço vertical apertado. Alarguei as maiúsculas para torná-las mais chamativas e estreitei as minúsculas para que coubessem mais palavras por linha. Isso dava às mensagens em movimento um contraste rítmico entre iniciais grandes e marcantes e texto compacto.

Sayso Chic sempre teve um único estilo. Desde o início, distribuí a fonte com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em 3 de dezembro de 2008, ampliei o conjunto de caracteres para incluir latim estendido. Em 2012, revisei as métricas verticais para melhorar a compatibilidade entre aplicativos. Em 1º de janeiro de 2020, coloquei a fonte em domínio público.

Embora o nome me parecesse brega, mantive-o como parte da identidade do projeto. Embora ela tenha sido desenhada pensando em hardware LED, não a vi usada fora desse contexto.

Scheme



Lancei Scheme em 27 de março de 2008. A inspiração não veio do texto datilografado em si, mas do letreiramento nas teclas de máquinas de escrever e, mais tarde, de teclados dos primeiros computadores. Aquelas formas técnicas sem serifa e arredondadas tinham uma qualidade utilitária que eu queria captar. Para suavizá-la, dei às minúsculas um caráter mais brincalhão, com alguns enrolamentos e saltos nos traços. O resultado era um contraste entre maiúsculas com aparência mecânica e vintage e minúsculas que tornavam a fonte mais acessível. No lançamento, Scheme incluía quatro pesos: Light, Book, Regular e Bold.

Ela sempre foi uma fonte paga. No início de 2009, ampliei o conjunto de caracteres para cobrir latim estendido. Em 3 de julho de 2022, lancei uma atualização maior que acrescentou itálicos, melhorou o equilíbrio das frações, superiores e inferiores e aprimorou o recurso de frações OpenType para comportar numeradores e denominadores mais longos. Em novembro de 2024, reorganizei os pesos para que Book se tornasse Light e Light fosse renomeado Extra-Light, esclarecendo a progressão da família.

Scheme não foi adotada em contextos de destaque de que eu tenha conhecimento, mas a mantive na minha biblioteca como uma fonte que equilibra inspiração técnica com minúsculas mais amigáveis.

Screengem



Lancei Screengem em 18 de outubro de 2000. Construí a fonte usando elementos de Sui Generis, mas o objetivo era diferente: eu queria captar o estilo saltitante de destaques com mistura de maiúsculas e minúsculas que tinha sido popular nos anos 1960. Essa aparência voltou no fim dos anos 1990 e início dos anos 2000, especialmente em desenhos animados infantis, brinquedos e mídia ligada à estética Y2K. Screengem não foi copiada de uma única fonte; em vez disso, baseei-me na tendência mais ampla e dei a ela minha própria interpretação. O resultado foi um desenho brincalhão que fazia referência a uma época anterior, mas combinava com a cultura visual de seu tempo.

Ela foi originalmente lançada com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em novembro de 2022, coloquei a fonte em domínio público. Nunca lancei estilos ou pesos adicionais além do lançamento original.

Olhando para trás, Screengem estava ligada a um momento muito específico da tipografia e da cultura pop. Ela foi desenhada como parte da onda de influência retrô do Y2K, mas hoje a considero um dos meus experimentos de adaptação de um estilo passado a algo contemporâneo sem ser derivativo.

Scritzy X



Apresentei Scritzy X em 15 de fevereiro de 1996. Ela foi uma das minhas primeiras tentativas de fazer uma fonte e pode ter sido a primeira. Usei o recurso de grade do meu software de fontes e apliquei uma inclinação aos contornos, dando a ela uma aparência angular e quebrada. Meu objetivo era criar algo incomum, quase como peças mecânicas retiradas de um aparelho — funcionais, mas pouco atraentes. O lançamento original não incluía o "X" no nome e era inclinado.

Nos anos 2010, revisitei a fonte. Criei uma versão vertical sem a inclinação, engrossei alguns dos traços frágeis e finos e acrescentei acentos e mais caracteres. Essa revisão a tornou mais completa, mas não necessariamente mais atraente; Scritzy sempre foi pensada para ser desajeitada e feia. Uma das primeiras coisas que fiz com ela foi extrudi-la em 3D no trabalho, aplicar efeitos cromados e imprimi-la. O resultado parecia mais marcante como objeto renderizado do que como texto plano.

Scritzy X foi inicialmente lançada com uma licença gratuita de desktop para uso comercial e mais tarde colocada em domínio público. Hoje a vejo como um ponto de partida na minha trajetória como designer de tipos — bruta, sem refinamento e pouco convencional, mas um registro da minha disposição de experimentar e desafiar as expectativas do que uma fonte deveria ser.

Scrubby



Lancei Scrubby em 31 de julho de 2007. Meu objetivo era trazer de volta Bookman Swash Italic, que tinha sido tão comum nos anos 1970, mas estava ausente do cenário digital. Construí uma versão limpa do zero, digitalizando catálogos antigos e reconstruindo as letras com pontuação e acentos. Quando isso estava completo, acrescentei um efeito desgastado. Processei os contornos no Photoshop para criar uma qualidade difusa e antiga que desse a ela a aparência de impressão gasta.

Scrubby sempre foi pensada como uma fonte para destaques, cheia de floreios exagerados e letras alternativas. As alternativas foram programadas em OpenType para serem substituídas automaticamente conforme o contexto, de modo que o texto tivesse variedade e evitasse repetição. O nome veio dos jeans GWG Scrubbies, uma marca que eu lembrava de usar quando criança nos anos 1970.

Em 27 de agosto de 2021, atualizei Scrubby estreitando as reticências, melhorando o recurso de floreios e atribuindo valores Unicode aos caracteres alternativos para facilitar o acesso. Ela sempre foi uma fonte paga. Nunca a posicionei para competir com Bookmania, de Mark Simonson, que era uma recriação limpa do mesmo gênero. O propósito de Scrubby era diferente: oferecer a aparência difusa e vintage que alguns designers querem especificamente.

Send Cash



Lancei Send Cash em 23 de janeiro de 1998, sob a marca Typodermic. O processo de desenho começou com minha fonte Axaxax, que estiquei, uni e depois distorci ainda mais no Photoshop. O resultado foi uma fonte techno grunge. Na época, fontes grunge eram comuns, mas geralmente se baseavam em fontes tradicionais; Send Cash era incomum por combinar a estética desgastada com uma construção futurista e techno.

Olhando para trás, o nome foi mal escolhido. “Send Cash” se destaca como uma das minhas decisões mais fracas ao dar nomes, sem ligação significativa com o desenho. Ela foi inicialmente distribuída com uma licença gratuita de desktop para uso comercial e, em agosto de 2020, coloquei a fonte em domínio público.

Senior Service



Lancei Senior Service em 13 de junho de 1997. A ideia veio enquanto eu trabalhava nos menus do videogame Dark Colony, para os quais precisava de painéis de controle futuristas com escrita minúscula em pixels e jargão técnico inventado. Construí para o jogo um sistema de letreiramento de três pixels de altura e gostei dele o suficiente para transformá-lo numa fonte. Para isso, construí um desenho em pixels, aumentei-o no Photoshop, apliquei desfoque e voltei a torná-lo nítido. Esse processo deu a Senior Service sua aparência áspera e cyberpunk. O resultado final foi uma fonte techno-industrial para

títulos, com formas pesadas e futuristas. O nome veio de uma música de Elvis Costello and the Attractions; não tinha nada a ver com o desenho, mas eu tinha acabado de comprar uma caixa de sua obra, e o título ficou na minha cabeça.

Senior Service foi inicialmente lançada com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em 20 de julho de 2021, atualizei a fonte ajustando métricas verticais, refinando contornos e espaçamento, redesenhando acentos, ampliando o suporte a idiomas e melhorando recursos OpenType com o acréscimo de sinais de prima. Em abril de 2024, coloquei a fonte em domínio público.

Embora nunca tenha tido uso amplo, ela permaneceu uma das minhas favoritas pessoais. Eu a vejo como um produto de seu tempo, ligado ao fascínio do fim dos anos 1990 pelo cyberpunk e pelo desenho futurista. Mesmo que não seja a fonte mais legível que fiz, ainda tem a atmosfera que eu queria desde o início.

Sewn



Lancei Sewn em 7 de fevereiro de 2008. Meu objetivo era imitar o mais fielmente possível o letreiramento bordado à máquina. Comecei com minha fonte Doradani e apliquei um efeito de rabiscos no Illustrator para simular pontos de costura. De início, isso não funcionava bem em diferentes escalas: letras grandes pareciam feitas com corda grossa, enquanto as pequenas tinham fios finos demais para serem convincentes. Para resolver isso, construí quatro versões separadas — pequena, média, grande e extragrande — para manter consistentes a espessura dos fios e a densidade dos pontos, independentemente do tamanho.

Para tornar o efeito mais natural, acrescentei ligaduras para certos pares de letras, de modo que os pontos fluíssem juntos como num bordado real. Em 25 de junho de 2021, lancei uma atualização que removeu caracteres descontinuados, corrigiu uma inconsistência entre espaço e espaço inseparável e substituiu aspas esquerdas invertidas por aspas corretas para melhorar o suporte a idiomas.

Sewn sempre foi uma fonte paga. Ela foi desenhada para destaques, destinada a situações em que a simulação de letreiramento costurado fosse mais importante que a economia de espaço do texto ou a leitura extensa.

Sexsmith



Lancei Sexsmith em 30 de maio de 1999. Na época, eu experimentava desenhar fontes num PDA Palm Pilot, o que me levou a fazer formas que provavelmente não tentaria no papel ou numa tela inteira. O resultado foi uma fonte de serifas de bloco livremente inspirada em estilos do fim do século XIX. Ela tinha hastes longas, serifas de bloco de estilo cottage e curvas arredondadas e caseiras que davam a ela um caráter rústico. A versão original era desigual: larguras e pesos nem sempre combinavam, e algumas letras tinham peculiaridades, como o p minúsculo se enrolando para a esquerda em direção a caracteres vizinhos ou a serifa do d minúsculo apontando numa direção incomum.

Nos anos 2010, retrabalhei a fonte para manter a qualidade áspera e artesanal, corrigindo as peculiaridades mais perturbadoras. Endireitei alguns contornos irregulares, tornei as proporções mais consistentes e ajustei o desenho para que funcionasse melhor como

conjunto. Em 18 de junho de 2021, lancei outra grande atualização: corrigi aspas, acrescentei sinais de prima, reconstruí o espaçamento e os ajustes de pares e melhorei as frações OpenType. Também redesenhei vários glifos, acrescentei ordinais numéricos e ampliei a cobertura à maioria dos idiomas latinos, além de grego e cirílico.

Sexsmith foi originalmente lançada com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em abril de 2024, coloquei a fonte em domínio público. O nome veio do músico canadense Ron Sexsmith, cujo trabalho eu ouvia muito quando desenhei a fonte pela primeira vez. Olhando para trás, vejo a fonte como um artefato daquele período do fim dos anos 1990 — um experimento com novas ferramentas, com todas as imperfeições, que depois refinei sem tirar sua qualidade original um tanto fora de eixo.

Sheaff



Lancei Sheaff em 16 de julho de 2007. A ideia era fundir duas épocas da tipografia que normalmente não se encontrariam: os estilos de destaques com encaixes do início dos anos 1970 e a aparência suave e arredondada comum no período Y2K. Para o conceito de encaixes, recorri a Pricedown, que por sua vez se baseava numa fonte dos anos 1970 usada no logotipo de The Price is Right. Ao mesmo tempo, acrescentei curvas mais suaves e formas semelhantes a plástico, que já começavam a sair de moda em 2007. O resultado foi uma fonte destinada a efeitos complexos de encaixe, com seis pesos e uma versão opcional sem contraformas para ampliar suas aplicações.

Em 18 de junho de 2021, atualizei Sheaff removendo caracteres descontinuados, corrigindo aspas e melhorando frações OpenType. A fonte sempre foi vendida comercialmente e nunca foi freeware nem de domínio público. O nome veio de um pedido estranho: uma mulher me pediu que desse à minha próxima fonte o nome do namorado dela. Eles terminaram pouco depois, deixando o nome como um rótulo que não combinava com o desenho. Olhando para trás, acho que esse descompasso contribuiu para sua recepção limitada.

Embora Sheaff nunca tenha ganhado adesão, eu a vejo como um experimento de combinação de duas linguagens tipográficas diferentes. Ela pode não ter conseguido encontrar uso amplo, mas documenta minha disposição de testar combinações incomuns, mesmo que os resultados fossem mais curiosos que práticos.

Shifty Chica 2



Lancei Shifty Chica 2 em 4 de setembro de 1998. Ela era um redesenho da Shifty Chica anterior, que eu tinha retirado por ter sido construída sobre o trabalho de outro designer. Para a nova versão, recomecei do zero, usando polígonos robustos em vez de curvas. Nenhum dos contornos originais foi reutilizado.

O conceito veio do cartaz do filme Foxy Brown. Eu buscava formas pesadas e curvilíneas, com um caráter funky. Shifty Chica 2 é uma fonte com serifa e enrolamentos proeminentes, mas o desenho sofre de algumas falhas sérias. As curvas de floreio estão sempre ativas e não podem ser desativadas, o que frequentemente causa colisões. O

‘a’ minúsculo tem um enrolamento desnecessário que cria junções desajeitadas com outras letras, especialmente quando colocado ao lado de um ‘y’. Esses problemas tornam a fonte trabalhosa de usar.

O nome Shifty Chica 2 não é particularmente forte e, olhando para trás, a própria fonte parece desajeitada e malsucedida. Originalmente, distribuí a fonte com uma licença gratuita de desktop para uso comercial e, em agosto de 2020, coloquei a fonte em domínio público.

Shlop



Lancei Shlop em 2 de fevereiro de 1997. Eu queria uma fonte de temática de horror com efeito de gotejamento e escorrimento, mas não queria ligá-la a uma única época. Por isso, baseei a fonte em Alternate Gothic, de Morris Fuller Benton, que tinha permanecido em uso comum durante todo o século XX. Digitalizei a fonte de um livro de tipos, calquei-a com um mouse e moldei cada gota com pontos vetoriais. Ela não foi desenhada à mão no sentido habitual; foi construída digitalmente, gota a gota. O cartaz de Blood Feast, de 1963, me deu a ideia de acrescentar gotas semelhantes a sangue, embora eu não tentasse reproduzi-lo diretamente.

Shlop se tornou inesperadamente popular. Na época, não havia muitas fontes de sangue gotejante disponíveis, e o retorno dos filmes de monstros e quadrinhos de horror dos anos 1960 nos anos 1990 a fazia parecer oportuna. Desde então, ela apareceu em produtos e sinalização de Halloween, incluindo lojas Spirit Halloween, e no jogo de ação dos anos 2020 Knuckle Sandwich. Seu apelo durou mais do que eu imaginava quando a lancei.

Os vetores originais eram ásperos, então, ao longo dos anos, lancei versões mais limpas. Em 3 de março de 2009, acrescentei Shlop Shloppy, uma variante grunge desenhada para parecer um carimbo de borracha com pouca tinta. Shlop regular sempre teve uma licença gratuita de desktop para uso comercial, mas Shlop Shloppy permaneceu um produto pago. Olhando para trás, ela é um desenho simples executado no momento certo, e esse momento ajudou a mantê-la viva.

Shnixgun



Lancei Shnixgun em 11 de maio de 2007. Eu queria captar a aparência texturizada e carregada de tinta dos tipos tradicionais de metal, então calquei Franklin Card Gothic. Essa fonte sempre me pareceu desajeitada nas proporções; embora tivesse sido desenhada nos anos 1920, parecia mais algo do século XIX. Coloquei meu decalque sobre Biondi, uma fonte semelhante que eu já tinha feito, o que me poupou de redesenhar acentos e pontuação do zero.

Para criar a textura desgastada, usei uma configuração incomum. Meu notebook executava um script que reproduzia ações do mouse, copiando cada glifo para o Photoshop. Um sistema em camadas com texturas repetidas em mosaico se deslocava em quantidades definidas para evitar repetição. Eu convertia a imagem para 1 bit e depois a colava de volta no FontLab para vetorização automática, mudança de escala e posicionamento. O processo era elaborado e hoje é impossível de reproduzir. Pelo caminho, deixei passar uma etapa: esqueci de substituir a letra E. A falta de correspondência dela com o restante dos caracteres se tornou permanente quando perdi o sistema original de texturas.

Atualizei Shnixgun em 25 de junho de 2021, removendo caracteres descontinuados, movendo a barra horizontal para outra posição Unicode e ajustando métricas verticais para melhorar o desempenho em navegadores. Shnixgun sempre foi uma fonte paga. Ela nunca teve uso de destaque, mas a imperfeição acidental no E continua lembrando como peculiaridades não intencionais podem definir um desenho.

Shookup



Lancei Shookup em 14 de dezembro de 2013. Sua principal inspiração veio das embalagens de cereais do fim dos anos 1960 e início dos anos 1970, especialmente Post Toasties por volta de 1973. Eu era atraído pelo letreiramento exuberante daquela época e queria reinterpretá-lo digitalmente. Uma ideia que eu vinha guardando era um A em forma de catedral com topo pontudo; Shookup me deu a chance de usá-la. Também desenhei terminais arredondados que incluíam um S enrolado, detalhes que ajudavam a definir o caráter da fonte.

A fonte originalmente incluía minúsculas, mas elas enfraqueciam a impressão geral. Nesse caso, as maiúsculas expressavam o estilo de forma mais eficaz, então converti o desenho numa família toda em maiúsculas. O efeito de mistura foi implementado por alternativas contextuais encadeadas, que faziam letras e numerais mudarem automaticamente para uma aparência viva e variada em programas com suporte a OpenType.

O nome veio da música “All Shook Up”, de Elvis Presley, que parecia combinar naturalmente com a energia animada que eu queria transmitir. Shookup sempre foi uma fonte paga e não foi associada a nenhum uso externo de destaque.

Should’ve Known



Lancei Should’ve Known em 19 de outubro de 1999. O desenho foi influenciado por Mason e Mason Sans, de Jonathan Barnbrook, ambas publicadas pela Émigré no início dos anos 1990. Aproveitei a ideia de formas de arcos góticos, mas a apliquei a uma estrutura industrial rudimentar, em vez das formas romanas clássicas que Barnbrook tinha explorado. O primeiro glifo que desenhei foi o M, em que a influência dos arcos era mais evidente, e, a partir dele, extrapolei o restante do alfabeto. A versão original era tosca, mas introduzia uma tensão incomum entre ornamento e geometria romba.

No lançamento, disponibilizei Should’ve Known com uma licença gratuita de desktop para uso comercial, que era meu padrão até o fim de 2001. Ela circulou, embora a execução inicial limitasse sua utilidade para a maioria dos designers. Eu tinha incluído um estilo sombreado, mas, sem camadas adequadas de preenchimento, ele oferecia pouco valor prático e acrescentava confusão.

Em 20 de julho de 2021, fiz uma atualização substancial na fonte. Removi a versão sombreada, corrigi aspas, estreitei as reticências e ajustei métricas verticais para melhorar a compatibilidade com navegadores. Também retrabalhei o espaçamento e os ajustes de pares, redesenhei vários caracteres e acrescentei frações, ordinais,

símbolos matemáticos e suporte mais amplo a idiomas. Em abril de 2024, coloquei Should've Known em domínio público. O nome veio da música de mesmo título de Aimee Mann, que achei adequada à natureza não resolvida e ligeiramente contraditória da fonte.

Silentina



Lancei Silentina em 26 de abril de 2004. O objetivo era recriar a aparência dos intertítulos de filmes mudos, então estudei capturas de tela de filmes como The General, de Buster Keaton, e The Phantom of the Opera, com Lon Chaney. Para seguir as origens, consultei catálogos de tipos de metal, identificando Pastel e Della Robbia como fontes prováveis. Silentina foi dividida em duas fontes relacionadas: Silentina Movie, baseada em Pastel, e Silentina Film, que combinava minúsculas de Pastel com maiúsculas de Della Robbia para refletir a prática de misturar fontes frequentemente vista nos intertítulos.

Uma característica definidora de Silentina era sua suavidade. Desenhei os contornos sem bordas agudas, em vez de aplicar filtros depois, para que as letras parecessem autênticas e pudessem entrar diretamente nos projetos sem desfoque adicional. As bordas suaves também ajudavam a evitar cintilação de entrelaçamento quando usadas em intertítulos de DVD. Mantive as serifas intencionalmente vagas, deixando-as abertas à interpretação como sendo de Pastel ou Della Robbia, o que reforçava a ambiguidade encontrada na tipografia dos primeiros filmes.

Silentina foi usada em trabalhos reais de cinema, incluindo o longa-metragem The Artist, de 2011. Em 22 de novembro de 2024, atualizei Silentina Film para corrigir um problema no caractere A com ogonek

e modernizei as tabelas de nomes para melhorar a compatibilidade dos menus. As duas fontes da família Silentina sempre foram produtos pagos. Os nomes “Movie” e “Film” foram escolhidos principalmente para fins de SEO, para facilitar que pessoas em busca de estilos da era do cinema mudo as encontrassem.

Silicone



Lancei Silicone em 12 de maio de 2009. Na época, pulseiras de silicone estavam por toda parte, e eu queria explorar a ideia de desenhar uma fonte para um uso incomum e arbitrário. Meu raciocínio era que restrições técnicas frequentemente criam estilo, então imaginei como seria uma fonte destinada a ser moldada em relevo no silicone. O desenho começou com formas suaves e arredondadas destinadas a ecoar a qualidade lisa e maleável do material.

Embora o conceito viesse do relevo, eu sabia que Silicone também seria usada como uma fonte geral para destaques. Desenvolvi a fonte como uma família sem serifa com sete pesos e os itálicos correspondentes, todos lançados juntos. A estrutura da família refletia uma tendência mais ampla do fim dos anos 2000 de sistemas tipográficos grandes e versáteis.

Em 25 de maio de 2021, atualizei a família corrigindo inconsistências de largura, removendo caracteres obsoletos, melhorando frações e apertando as reticências. Também redesenhei algumas curvas e substituí aspas invertidas por outras padrão. Uma nova atualização em 22 de novembro de 2024 reorganizou os nomes dos pesos para dar clareza — Book se tornou Light, Light passou a Extra-Light, Extra-

Light se tornou Thin e Ultra-Light passou a Hairline — e corrigiu problemas de compatibilidade dos itálicos em alguns aplicativos. Silicone sempre foi um produto pago e não teve uso externo de destaque.

Sinzano



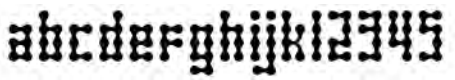
Lancei Sinzano em 29 de julho de 2005 como um dos meus primeiros experimentos com a capacidade de alternativas contextuais do OpenType. Eu queria captar a aparência do letreiramento com encaixes que aparecia nas capas de álbuns de jazz e lounge dos anos 1960 e 1970. Os desenhos que estudei pareciam feitos à mão, já que nunca encontrei uma fonte de fotocomposição que combinasse com eles. Sinzano foi construída para automatizar esse estilo, usando métodos digitais para gerar os mesmos encaixes densos que antes exigiam composição manual.

O lançamento inicial tinha um único desenho, mas, em 3 de novembro de 2011, ampliei a família com Sinzano Sans e Sinzano Display. A versão Sans eliminava as serifas alargadas nas extremidades, enquanto Display foi acrescentada sob contrato, embora eu tivesse preferido lançá-la separadamente com sua própria identidade. Apesar disso, as três acabaram agrupadas na mesma família.

Em 18 de junho de 2021, atualizei Sinzano, removendo caracteres obsoletos e frações pré-compostas, reduzindo os símbolos matemáticos e diminuindo o tamanho do arquivo. A fonte foi bem recebida no lançamento e vendeu bastante. Mais tarde, apareceu em

embalagens de chá orgânico King's Crown nos anos 2020 e no álbum de 2013 do Vestbo Trio, *No Need for Words*. Desde o início, Sinzano foi uma fonte paga.

Skeletor Stance



Lancei Skeletor Stance em 14 de julho de 1998. A fonte surgiu de uma colaboração incomum com um desconhecido que entrou em contato para descrever uma fonte que tinha imaginado num sonho. Decidi interpretar sua descrição e transformá-la num desenho funcional.

O resultado foi uma fonte de pixels baseada em pontos, com o recurso adicional de formas conectadas e coloidais que davam a ela uma textura característica. O conceito era incomum e, embora simples, produzia um efeito visual único.

O nome Skeletor Stance foi escolhido pelo som, e não por alguma ligação com He-Man ou mídias relacionadas. A fonte foi inicialmente distribuída com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em agosto de 2020, coloquei a fonte em domínio público.

Skirt



Lancei Skirt em 28 de agosto de 2007. Minha intenção era combinar a clareza e a proporção de uma sem serifa geométrica com as qualidades mais suaves de um estilo humanista. Desenhei a fonte para parecer feita com caneta e acessível, mas evitei os floreios

estereotipados frequentemente associados ao desenho feminino. O nome pretendia sugerir uma perspectiva feminina, mas não de maneira ornamental. A família incluía três pesos com itálicos desde o início.

Skirt fazia parte de um movimento mais amplo do fim dos anos 2000, quando designers buscavam sem serifas mais calorosas e pessoais que os modelos geométricos anteriores. Fiz alguns ajustes nas métricas verticais por volta de 2010, mas, fora isso, o desenho permaneceu estável. Em 25 de junho de 2021, atualizei Skirt removendo caracteres obsoletos, reforçando o suporte a frações, refinando alternativas estilísticas para maior compatibilidade com software, ajustando métricas verticais para uso entre navegadores e acrescentando sinais de prima.

Skirt sempre foi uma fonte paga e, embora nunca tenha se tornado amplamente conhecida em projetos comerciais, reflete o esforço que fiz naquele período para equilibrar acessibilidade e seriedade no desenho de sem serifas.

Skraype



Lancei Skraype em 11 de janeiro de 2006. Ela era uma companheira desgastada de Doradani, que eu tinha desenhado antes. Usei uma mesa digitalizadora no FontLab para acrescentar efeitos de raspagem diretamente aos vetores. Olhando para trás, Doradani não era uma base forte para esse tratamento. Suas formas inspiradas em Frutiger ecoavam a onda de sem serifas do fim dos anos 1980, que não combinava bem com a textura gasta e caótica que eu tentava criar.

Mais tarde, quando desenvolvi Telephoto, revisei Doradani para parecer mais uma grotesca plausível do início do século XX, mas Skraype ficou presa à sua base mais fraca.

Originalmente, vendi Skraype por meio dos meus distribuidores habituais, mas ela nunca ganhou adesão; as vendas eram quase inexistentes. O nome veio da combinação da palavra “scrape” com meu próprio nome no meio — essencialmente colocando “Ray” dentro dela.

Em 4 de junho de 2021, atualizei Skraype corrigindo a largura do caractere de espaço, removendo a ligadura fi e caracteres obsoletos e ajustando métricas verticais. Em novembro de 2022, coloquei Skraype em domínio público. Embora nunca tenha tido muito uso, ela reflete meus experimentos de meados dos anos 2000 com letreiramento digital desgastado.

Skrybylr



Apresentei Skrybylr em 8 de dezembro de 2000. Era uma fonte de estilo grafite criada rapidamente e sem muito refinamento e, olhando para trás, não estava entre meus desenhos mais fortes. Não a lancei amplamente de início; em vez disso, disponibilizei a fonte por um link escondido no site Larabie Fonts, onde podia ser descoberta por acaso. Mais tarde, ela reapareceu em alguns sites de fontes gratuitas. O nome Skrybylr não tem significado específico e não era especialmente eficaz como título. Coloquei a fonte em domínio público em agosto de 2020.

Skygirls



Lancei Skygirls em 27 de janeiro de 2010. Eu me interessava pelas fontes manuscritas conectadas e densamente enroladas que apareciam em tipos de metal em meados do século XX. Para construir o desenho, calquei várias fontes manuscritas existentes — Herald, Signal, Hauser, Penflow, Veltro, Kurier e Bison — para estabelecer os traços do esqueleto, depois acrescentei minhas próprias camadas de detalhes por cima. Kurier foi a mais influente, embora eu tenha aproveitado ideias de todas elas. O resultado foi uma fonte manuscrita muito estilizada, com sensação de urgência e movimento, mais próxima de uma paródia daquelas originais do que de uma recriação.

Skygirls sempre se destinou a títulos; sua densidade e suas junções exageradas dificultam a leitura em composições mais longas. Esse estilo acentuado e a baixa legibilidade limitaram sua adoção, e não tenho conhecimento de usos de destaque até agora. Ainda assim, ela reflete minha tentativa de levar as qualidades excêntricas daquelas fontes manuscritas a uma forma digital contemporânea.

Em 18 de junho de 2021, atualizei Skygirls removendo caracteres obsoletos, ampliando o suporte a frações, corrigindo aspas e refinando algumas curvas ásperas. Skygirls sempre foi um produto pago.

Sloe Gin Rickey



Lancei Sloe Gin Rickey em 27 de outubro de 1998. Ela era uma fonte manuscrita estruturada que recebeu o nome do coquetel de mesmo nome. O desenho compartilhava elementos com minha fonte anterior Deftone Stylus, embora Sloe Gin Rickey tivesse floreios mais elaborados, semelhantes a asas. Ela também se ligava a outro projeto meu, Kleptocracy, que explorava ideias estruturais semelhantes. Embora tenha sido menos usada que Deftone Stylus, Sloe Gin Rickey representava um dos meus esforços para ampliar aquela direção estilística.

A fonte foi inicialmente distribuída com uma licença comercial gratuita de desktop. Em novembro de 2022, coloquei a fonte em domínio público.

Snasm



Lancei Snasm em 28 de abril de 2006. O desenho se baseava quase inteiramente no logotipo do Super Famicom, que estendi a um alfabeto completo. Nessa altura, eu já tinha feito várias fontes num estilo semelhante, então não precisava mais de referências externas. Construí Snasm como uma família completa com vários pesos desde o início.

O nome veio dos kits de desenvolvimento SNASM usados para jogos de Super Nintendo nos anos 1990. Era uma referência pessoal, pois eu sabia que a maioria das pessoas não a reconheceria. A empresa de Hideo Kojima licenciou Snasm em certa ocasião, embora ele não tenha percebido a referência do nome porque tinha trabalhado com jogos de MSX, e não de SNES, naquele período.

Snasm foi um lançamento pago e teve vendas constantes, com um pequeno aumento de atenção nos anos 2020, talvez pela ligação com Kojima. Atualizei a família em 22 de novembro de 2024, redesenhando curvas para dar clareza, padronizando tabelas de nomes e corrigindo sinais de prima. Embora não tenha sido ligada a projetos específicos além disso, ela continuou encontrando compradores como uma fonte para destaques do fim dos anos 2000 influenciada por gráficos japoneses de consumo.

Snidely



Lancei Snidely em 6 de outubro de 1997. Ela foi criada desenhando os caracteres com uma caneta, digitalizando-os e calcando os resultados digitalmente. O desenho produzia formas enroladas de letras, mas o espaçamento e as proporções eram inconsistentes. Os caracteres frequentemente colidiam de maneiras desajeitadas, e o fluxo geral do alfabeto não era coeso.

Olhando para trás, Snidely mostrava a importância de testar as formas das letras em contexto e construir um conjunto em que todos os caracteres se relacionassem harmoniosamente. Ela foi um dos meus primeiros experimentos, e a considero um esforço malsucedido.

Snidely foi inicialmente distribuída com uma licença comercial gratuita de desktop. Em agosto de 2020, coloquei a fonte em domínio público.

Snowa



Lancei Snowa em 23 de agosto de 2007. Ela começou como um experimento com a ferramenta de mistura do FontLab, que funciona como uma forma mais tolerante de interpolação multiple master. Se os mestres não compartilham geometrias correspondentes, a ferramenta insere pontos e transforma uma forma na outra, produzindo resultados imprevisíveis. Um desses experimentos me deixou com formas rudimentares que pareciam estar derretendo. Decidi explorar o efeito desenhando camadas de neve sobre os contornos com uma mesa digitalizadora, transformando o desenho numa fonte de efeito especial que parecesse coberta de neve.

Snowa incluía várias camadas desde o início: uma versão sem neve e camadas adicionais que podiam ser combinadas para efeitos personalizados. O desenho era mais brincalhão que prático, e nunca o considerei à altura da minha fonte anterior com neve, Snowgoose. O nome foi escolhido em parte como piada; muitas fontes terminam em “a” e, como eu não levava essa muito a sério, achei que Snowa combinaria.

Em 18 de junho de 2021, atualizei Snowa removendo caracteres obsoletos, corrigindo a largura do espaço, ajustando métricas verticais e redesenhando algumas curvas ásperas. Snowa sempre foi um produto pago e não foi usada em projetos de destaque.

Snowgoose



Lancei Snowgoose em 20 de fevereiro de 2002. O desenho surgiu como uma extensão de Vinque, que já tinha uma qualidade festiva. Eu queria levar essa ideia mais longe e criar uma fonte com um caráter abertamente invernal. Desenhei camadas de neve manualmente no FontLab, construindo um sistema em que várias camadas podiam ser combinadas para produzir um efeito realista de neve. Desde o início, o lançamento incluía versões com e sem neve, permitindo flexibilidade na aplicação do efeito pelos designers.

Embora Snowgoose compartilhe um pouco do DNA de Vinque, ela se distingue como um desenho próprio. Vinque tem um tom mais sério, enquanto Snowgoose tem uma atmosfera festiva kitsch e retrô. Não a vi usada em projetos de destaque, mas ela sempre se destinou ao uso sazonal, e não geral.

Em 25 de junho de 2021, atualizei Snowgoose removendo caracteres obsoletos, ajustando métricas verticais para melhorar o desempenho em navegadores e redesenhando curvas ásperas. Outra atualização, em 22 de novembro de 2024, modernizou as tabelas de nomes para melhorar a compatibilidade dos menus. Snowgoose sempre foi uma fonte paga.

So Run Down



Lancei So Run Down em 22 de agosto de 1997. A fonte foi criada com uma pena quebrada Speedball em papel de jornal, produzindo formas ásperas semelhantes a runas. Ela incluía detalhes como chifres de diabo e um pentagrama invertido na letra O, o que provocou reclamações de alguns usuários.

Pouco depois do lançamento, a fonte apareceu em contextos inesperados, incluindo um especial de televisão de Halloween que alertava para os perigos da data, transmitido depois de um episódio de 7th Heaven. Os produtores do programa usaram So Run Down como parte dos gráficos, apesar das críticas anteriores de que ela tinha imagens satânicas.

O nome veio de uma música do The Psychedelic Furs. So Run Down foi inicialmente distribuída com uma licença comercial gratuita de desktop. Em novembro de 2022, coloquei a fonte em domínio público.

Soap



Lancei Soap em 26 de junho de 2006. O desenho começou com uma amostra de Cooper Black em tipos de metal. Apliquei um desfoque raster à digitalização e depois a calquei manualmente no FontLab. Isso suavizou os contornos e deu às formas das letras um caráter

arredondado e inchado. Para ampliar a família, criei minúsculas redesenhando as de Cooper Black, ajustando seu peso para que se integrassem às maiúsculas suavizadas.

Soap foi originalmente lançada com um único estilo. Em 21 de agosto de 2008, ampliei a família com duas versões texturizadas: Stamp, com aparência desgastada, e Spraypaint, com um efeito áspero de estêncil. Junto com o estilo limpo, a família apresentava três variantes relacionadas.

Soap sempre foi uma fonte paga e se tornou uma das minhas mais bem-sucedidas em vendas, especialmente depois de ser acrescentada à biblioteca Creative Cloud da Adobe. Em 2026, Soap foi usada nos materiais de divulgação da produção da Broadway de Dog Day Afternoon. Em 25 de junho de 2021, atualizei Soap removendo caracteres obsoletos, acrescentando sinais de prima, ajustando métricas verticais para uso entre navegadores e refinando os ajustes de pares e o espaçamento.

Sofachrome



Lancei Sofachrome em 13 de junho de 2001. O desenho veio da minha memória do letreiramento em carros Pontiac do início dos anos 1990. Tentei extrapolar o peso mais pesado possível a partir do material de referência que tinha visto, embora eu não o tenha fotografado na época. O resultado foi uma sem serifa larga e industrial, com um caráter claramente automotivo. Desde o início, a família incluía estilos regular e itálico num único pacote.

A fonte se popularizou rapidamente no setor automotivo. Toyota e Mazda a licenciaram, e ela se tornou uma escolha comum para logotipos e rótulos de produtos. Ao lado de Ethnocentric, Sofachrome permaneceu um dos meus desenhos de maior visibilidade em contextos de identidade de marca.

Nos anos 2010, ampliei Sofachrome para uma família maior, desenhando os novos pesos do zero, em vez de interpolar. Em 22 de novembro de 2024, atualizei a família para melhorar a compatibilidade com navegadores, limpar curvas e padronizar tabelas de nomes. O nome Sofachrome era uma referência à música "Kodachrome", de Paul Simon. Ela sempre foi uma fonte paga.

Special Forces



Lancei Special Forces em 17 de junho de 2010. Ela foi encomendada para o jogo "Wet", de PlayStation 3. O cliente queria um desenho que lembrasse Aachen Bold, de Colin Brignall, de 1969, mas fosse mais pesado e claro para uso em superfícies poligonais de baixa resolução. Não recorri a outras fontes de serifas de bloco; em vez disso, construí um novo desenho com serifas de bloco robustas e formas simplificadas de letras para manter a legibilidade sob condições exigentes. Para testá-lo, observava constantemente a fonte em pré-visualizações difusas e de baixa resolução, garantindo que permanecesse legível na forma como apareceria dentro do jogo.

A família consistia em dois estilos, regular e oblíquo, lançados num único pacote. A encomenda não era exclusiva, então, depois que o cliente aprovou o desenho, lancei a fonte publicamente como paga. Wet permaneceu seu uso mais proeminente, embora ela tenha circulado desde então em licenciamentos gerais.

Em 4 de junho de 2021, atualizei Special Forces. Corrigi a largura do espaço, substituí aspas incorretas por formas padrão, reduzi as reticências, removi caracteres obsoletos e ligaduras não usadas e apertei os ajustes de pares. Essas mudanças garantiram a compatibilidade com programas e navegadores modernos, mantendo intacto o desenho.

Spectrashell



Desenhei Spectrashell em 2007 como parte de um projeto paralelo para lançar um porta-passaporte. Desenhei as letras manualmente no FontLab e as construí em torno de princípios angulares e hexagonais, destinados a se ligar visualmente ao padrão semelhante a uma concha do próprio estojo. O resultado foi um único estilo comprimido que levava o tema hexagonal às formas das letras.

Lancei Spectrashell gratuitamente, esperando que talvez ajudasse a divulgar o porta-passaporte. A fonte nunca teve uso além daquele contexto original, mas documenta um momento em que eu experimentava ligar desenho de produtos e desenho de tipos.

Em 25 de junho de 2021, atualizei Spectrashell corrigindo métricas verticais, corrigindo aspas, removendo caracteres obsoletos e limpando o espaçamento. Em abril de 2024, coloquei a fonte em domínio público.

Spongy



Lancei Spongy em 18 de abril de 1996. Não lembro a origem do nome, e o próprio desenho não tinha uma ligação clara com ele. Ao contrário de muitos dos meus outros projetos, essa fonte não surgiu de um conceito específico ou fonte de inspiração.

Spongy foi inicialmente distribuída com uma licença comercial gratuita de desktop. Em agosto de 2020, coloquei a fonte em domínio público.

Squealer



Lancei Squealer em 24 de outubro de 2001. O desenho se baseava no logotipo de 1977 de Gerard Huerta para o álbum Let There Be Rock, do AC/DC. Improvisei o restante do alfabeto letra a letra, estendendo o logotipo a uma fonte completa. A família foi reformulada em 2001, quando redesenhei os vetores e acrescentei uma versão em relevo ao lado do estilo regular.

Como Squealer era gratuita para uso comercial, começou a circular amplamente sem barreiras de licenciamento. Ela foi gradualmente adotada pelos licenciantes do AC/DC, sendo a máquina AC/DC Pinball o primeiro produto oficial em que notei a fonte. Desde então, ela apareceu em produtos e sites ligados à banda. Em 2025, foi usada numa série de vídeos de letras de músicas do Spinal Tap.

Em 4 de junho de 2021, atualizei Squealer corrigindo larguras de espaços, aspas e métricas verticais e removendo caracteres obsoletos. Em abril de 2022, coloquei a fonte em domínio público como parte de uma transição mais ampla das minhas fontes gratuitas que não tinham versões pagas associadas.

Squirty



Lancei Squirty em 9 de março de 2009. O desenho veio do estudo de impressos efêmeros japoneses do pós-guerra, especialmente gráficos de divulgação de casas noturnas que encontrei em buscas aprofundadas no Google Imagens. Pintei os glifos com tinta preta de caneta-tinteiro em papel sulfite, digitalizando os resultados e convertendo-os em fonte no FontLab. Para dar variedade à fonte, criei várias versões pintadas de cada caractere, que depois liguei por meio de ligaduras OpenType para que o software pudesse alternar automaticamente entre as formas.

Squirty foi lançada com um único estilo e sempre foi uma fonte paga. Sua construção dava a ela uma qualidade áspera e artesanal; os caracteres mantinham as imperfeições da tinta no papel, traduzidas em forma digital sem serem eliminadas pelo acabamento. Isso preservava a energia das pinceladas originais, mesmo que a fonte não fosse fácil de usar em todos os contextos.

Squirty não foi usada em projetos de destaque, mas continua sendo um exemplo de como tentei levar o desenho vernacular japonês à tipografia digital.

Stampoo



Lancei Stampoo em 6 de fevereiro de 2007. Para criá-la, comecei com as maiúsculas da minha fonte anterior Whiterock. Seu caráter informal e desenhado à mão combinava com o efeito que eu buscava, fazendo as impressões de carimbo parecerem convincentemente artesanais. Organizei as letras em blocos retangulares no Photoshop e apliquei um efeito texturizado para imitar a aparência gasta e carregada de tinta dos carimbos de borracha.

O resultado final foi um único estilo com irregularidades de forma e textura para reforçar a ilusão de autenticidade. Acrescentei ligaduras OpenType para que certas combinações de letras fossem automaticamente substituídas por pares personalizados, evitando repetição e tornando o efeito de carimbo menos mecânico.

Stampoo sempre foi lançada como uma fonte paga. Ela não teve usos públicos de destaque e permaneceu inalterada desde o lançamento original.

Stasmic



Lancei Stasmic em 13 de abril de 2001. Ela era uma fonte larga e inclinada de estilo techno. Ao contrário da maior parte do meu trabalho, eu não lembrava claramente de tê-la criado, e ela permaneceu sem publicação no meu arquivo por algum tempo.

Quando a redescobri anos depois, não encontrei registros específicos do nome ou da inspiração do desenho, embora o estilo refletisse a direção experimental que eu seguia na época.

Stasmic foi inicialmente distribuída com uma licença comercial gratuita de desktop. Em agosto de 2020, coloquei a fonte em domínio público.

Steelfish



Lancei Steelfish em 4 de março de 2001. A primeira versão se inspirava livremente em estilos de títulos de jornais do início do século XX, mas, olhando para trás, não foi um lançamento forte. Naquele ponto, a família incluía Regular e Bold, e depois acrescentei Italic, Bold Italic, Extra Bold, Extra Bold Italic e Outline. Todos esses estilos eram gratuitos; Outline apareceu em 25 de março de 2002 e, por pouco tempo, também ofereci uma versão de efeito chamada Steelfish Dots.

A grande virada veio nos anos 2010, quando reconstruí completamente Steelfish. Mantive as proporções básicas, mas redesenhei quase todo o restante: larguras de hastes, curvas, junções, espaçamento, ajustes de pares e pontuação. De todas as minhas melhorias, essa foi a transformação mais extensa. Foi só depois desse redesenho que Steelfish se tornou amplamente usada.

Desde então, Steelfish foi adotada em vários projetos de visibilidade. Ela aparece nos livros “New York Doughnut Map” e “New York Burger Map”, nos materiais do New Establishment Summit da Vanity Fair em 2016 e nos cartazes do filme “In a Valley of Violence” em 2016. Também foi usada em Maria Cutia 10 Anos. Acréscimos posteriores à

família, como diversas variantes e pesos adicionais, foram lançados como produtos pagos, enquanto o conjunto original de estilos gratuitos permaneceu disponível.

Em novembro de 2024, reorganizei o sistema de pesos para dar clareza. Book foi renomeado Light, Light se tornou Extra Light, Extra Light passou a Thin e Ultra Light foi rebatizado Hairline. Essa atualização também corrigiu acentos vietnamitas sobrepostos. Steelfish continua sendo uma das minhas fontes mais reconhecidas, embora sua forma atual tenha pouca semelhança com o lançamento de 2001.

Steelfish Variants



Desenvolvi uma série de variantes de Steelfish a partir dos anos 2010. Cada variante levava a família de base a uma direção estilística diferente. Steelfish Rounded foi desenhada diretamente no FontLab com cantos suavizados para tornar o desenho menos agressivo. Steelfish Hammer, Steelfish Steeled e Steelfish Unleaded foram criadas no Photoshop, desgastadas ou alteradas para obter efeitos específicos de textura e depois vetorizadas automaticamente de volta no FontLab para refinamento. Todas foram lançadas como famílias completas, e não como pesos únicos.

Todas as variantes eram lançamentos pagos, com exceção de Steelfish Rounded Bold, que disponibilizei como estilo gratuito. Nenhuma se tornou amplamente usada em projetos comerciais, mas elas serviram para ampliar o alcance da família além da sem serifa limpa e condensada da Steelfish de base.

Em novembro de 2024, atualizei as famílias para reorganizar o sistema de nomes dos pesos e torná-lo consistente com o lançamento principal de Steelfish. Essa mudança não afetou os contornos nem os conjuntos de caracteres, apenas as convenções de nomes.

Stentiga



Lancei Stentiga em 21 de junho de 2001. O desenho foi inspirado no letreiramento de linhas prolongadas visto no programa de jogos de televisão Match Game, originalmente exibido nos anos 1970. Construí as formas das letras no FontLab usando componentes geométricos modulares, traduzindo os traços estendidos daquele estilo numa fonte digital. Ela foi lançada com um único estilo, sem pesos alternativos.

Mais tarde, revisei Stentiga encurtando os traços prolongados e refinando a construção. As mudanças faziam parte de uma reconstrução completa, e não de uma simples mudança de escala. Apesar da atualização, ela nunca teve uso de destaque em mídia ou identidades de marcas.

No lançamento, ofereci Stentiga com uma licença gratuita para uso comercial. Em 1º de abril de 2024, criei uma nova versão e coloquei a fonte em domínio público.

Stereofidelic



Lancei Stereofidelic em 25 de outubro de 2001. Construí o alfabeto de base no Fontographer, inventando as formas das letras, mas moldando-as à maneira de Alternate Gothic. A ideia veio de capas de álbuns dos anos 1960, especialmente discos de jazz e lounge que frequentemente usavam letreiramento alto e condensado com setas decorativas. Incorporei os elementos de seta sistematicamente, subindo e descendo pelos traços para ecoar aquela linguagem visual.

Stereofidelic permaneceu com um único estilo durante toda a sua existência. Nos anos 2010, ampliei o conjunto de caracteres para cobrir latim estendido e acrescentei recursos OpenType que alternavam formas, para que as setas não se repetissem mecanicamente. Isso dava ao desenho uma aparência mais natural e variada no uso digital.

A fonte apareceu frequentemente em produtos de temática nostálgica, embora eu não possa apontar um único projeto de destaque. Ela sempre foi gratuita para uso e, em abril de 2024, coloquei a fonte formalmente em domínio público.

Still Time



Lancei Still Time em 2 de outubro de 2001. O desenho foi um trabalho manual no FontLab, inspirado no letreiramento característico da capa do álbum Purple Rain, de Prince. Não calquei

o original; em vez disso, improvisei um alfabeto completo num espírito semelhante. As formas das letras saíram mais agudas e poligonais do que eu pretendia, refletindo os limites da minha habilidade na época.

A fonte sempre foi gratuita. Ela começou a circular amplamente, especialmente em contextos de temática dos anos 1980 e vaporwave. Entre seus usos de destaque, esteve na arte de álbum de Lady Gaga, além de vários álbuns e singles do LMFAO. Como era gratuita para uso comercial, espalhou-se sem restrições, e nunca emiti uma licença paga para ela.

Still Time permaneceu em sua forma original durante toda a sua existência. Em 1º de abril de 2024, coloquei a fonte em domínio público sem revisá-la. O nome veio da música "Still Time", de Ron Sexsmith, que achei adequada ao caráter nostálgico do desenho.

Stitchen



Lancei Stitchen em 1º de fevereiro de 1997. Ela pretendia lembrar um desenho sem serifa como Helvetica, mas alterado para parecer que as letras eram construídas com linhas costuradas. A versão original tinha problemas significativos de espaçamento que limitavam seu uso prático.

A fonte foi inicialmente lançada com o nome "Stitch and Bitch", retirado dos encontros que minha tia e suas amigas faziam para costurar e conversar informalmente. O termo era usado no sentido de "reclamar", mas algumas pessoas o consideraram ofensivo, e decidi mudar o nome para Stitchen.

Stitchen foi inicialmente distribuída com uma licença comercial gratuita de desktop. Em agosto de 2020, coloquei a fonte em domínio público.

Stormfaze



Criei Stormfaze em 5 de junho de 1996, durante o período inicial do meu trabalho de desenho de tipos. O conceito foi influenciado pelas estéticas futuristas dos filmes de ação e ficção científica dos anos 1980, com formas angulares e geométricas destinadas a sugerir letreiramento de alta tecnologia. O desenho original era inclinado e austero, consistente com o estilo que eu explorava na época.

Stormfaze não foi lançada imediatamente e permaneceu sem publicação até eu redescobri-la nos anos 2010. Quando a examinei, os contornos refletiam meu nível inicial de experiência e precisavam de revisão. Retrabalhei o desenho para melhorar sua consistência e suas proporções, mantendo a estrutura original inspirada nos anos 1980.

Stormfaze foi inicialmente distribuída com uma licença comercial gratuita de desktop. Em abril de 2024, coloquei a fonte em domínio público.

Strange Alphabets



Lancei Strange Alphabets em 8 de abril de 2014. A ideia veio de longas buscas on-line por capas de livros da era eduardiana, onde encontrei letreiramento incomum e muito inventivo. Aquela excentricidade Arts & Crafts me impressionou da mesma maneira que o letreiramento do álbum Houses of the Holy, do Led Zeppelin, tinha feito anos antes. Ao mesmo tempo, eu pensava no logotipo de Siouxsie & the Banshees; ele tinha o mesmo tipo de caráter estranho e estreito que eu queria explorar. O resultado foi uma fonte para destaques com decorações de losangos, ligaduras ornamentadas e proporções estreitas.

Lancei a fonte como paga desde o início. Ela sempre se destinou a destaques, não a texto, e dei a ela um conjunto completo de recursos OpenType para que os usuários personalizassem combinações de letras. Em 2015, quase dei uma cópia a Steve Severin, dos Banshees, quando ele pediu pelo Facebook, mas sua mensagem foi arquivada no lugar errado, e nunca consegui dar continuidade. A fonte nunca teve uso público de destaque, embora eu mesmo a tenha usado num letreiro residencial de metal com iluminação traseira para um amigo.

Atualizei Strange Alphabets em 12 de maio de 2021 para melhorar o tratamento das alternativas estilísticas, acrescentar suporte a frações e remover caracteres obsoletos. Uma atualização posterior, a versão 1.003 de 21 de novembro de 2024, corrigiu problemas de faixas de hinting que causavam falhas de validação. Essas correções melhoraram a confiabilidade geral e a compatibilidade com programas modernos.

Strasua



Lancei Strasua em 10 de janeiro de 1999. Ela era uma fonte para destaques de influência industrial, com formas minimalistas que produziam uma aparência distorcida. Strasua era intimamente ligada ao meu desenho anterior Plain Cred, e as duas fontes eram quase idênticas em construção. O nome não tinha uma ligação específica com o desenho e foi uma das minhas escolhas menos pensadas.

Strasua foi inicialmente distribuída com uma licença comercial gratuita de desktop. Em abril de 2024, coloquei a fonte em domínio público.

Street Cred



Lancei Street Cred em 23 de outubro de 1998. O desenho foi influenciado pelos estilos geométricos de letreiramento usados em vans personalizadas nos anos 1970. Ele tinha formas reduzidas de letras com duas listras passando por elas, criando uma fonte estilizada para destaques.

Street Cred mais tarde levou a dois desenhos relacionados: Plain Cred, uma versão simplificada do mesmo conceito, e Strasua, outra variação.

Street Cred foi inicialmente distribuída com uma licença comercial gratuita de desktop. Em abril de 2024, coloquei a fonte em domínio público.

Strenuous



Lancei Strenuous em 28 de abril de 2001. A ideia veio de uma única referência — o cartaz do filme neo-noir blaxploitation Black Eye, de 1974, com Fred Williamson. Eu não seguia outros modelos tipográficos; simplesmente improvisei sobre o conceito unicase, escolhendo se formas maiúsculas ou minúsculas funcionavam melhor na mesma altura. O resultado foi uma fonte para títulos com alternativas características e uma forte presença dos anos 1970.

O lançamento original incluía dois estilos: Regular e 3D. Quando mais tarde ampliei a família, Regular foi renomeado Black, e tanto Black quanto 3D permaneceram gratuitos. Em 2012, acrescentei oito pesos com itálicos, que eram estilos pagos. Essa ampliação transformou Strenuous numa família completa, e não apenas em duas fontes pesadas para destaques.

Em 21 de novembro de 2024, a versão 4.100 reorganizou os nomes dos pesos para dar clareza. Book se tornou Light; Light foi renomeado Extra-Light; Extra-Light passou a Thin; e Ultra-Light foi redesignado Hairline. Essas mudanças pretendiam seguir as práticas padrão de nomenclatura e melhorar a consistência entre aplicativos.

Structia



Lancei Structia em 6 de julho de 2006. A ideia veio da arquitetura brutalista combinada com o espírito octogonal de ITC Machine. Eu já tinha explorado esse território na minha fonte Tank, mas, dessa vez, queria algo com espaçamento mais solto e aberturas e contraformas maiores para funcionar em títulos e subtítulos. O desenho tinha bordas duras e proporções estreitas; para suavizá-lo, dei às minúsculas contraformas mais arredondadas, mantendo a geometria geral intacta. Acrescentei extremidades inclinadas aos traços para quebrar a rigidez.

Ao mesmo tempo, introduzi duas variantes. Structia Panel acrescentava linhas finas semelhantes a estêncil, destinadas a evocar painéis de acesso ou juntas soldadas, e Structia War aplicava um tratamento desgastado e queimado. A intenção era oferecer uma pequena família de desenhos relacionados para destaques, todos lançados juntos.

Structia sempre foi uma fonte paga. Em 25 de junho de 2021, atualizei a família para corrigir o espaçamento, ajustar métricas verticais, refinar alternativas estilísticas para melhorar a compatibilidade com software e limpar contornos de Structia War. Em 21 de novembro de 2024, a versão 2.102 modernizou tabelas de nomes e acrescentou um sinal de parágrafo ao conjunto de caracteres.

Stud



Lancei Stud em 4 de setembro de 2007. Meu objetivo era criar uma fonte pesada para destaques com um caráter de caubói, livremente inspirada em modelos Clarendon, mas desenhada com liberdade. Mantive as formas das letras largas, com serifas pesadas e forte presença horizontal. Para dar textura extra, acrescentei um efeito grunge de impressão tipográfica estampada no lançamento inicial. A família permaneceu com um único estilo, sem itálicos ou pesos adicionais.

Incluí ligaduras OpenType em Stud para que pares comuns fossem trocados por combinações personalizadas, dando à fonte um ritmo ligeiramente menos mecânico. O material promocional era intencionalmente irônico; exagerava imagens de caubói machão a ponto de virar paródia.

Stud sempre foi lançada como uma fonte paga e nunca teve uso público de destaque. Em 18 de junho de 2021, atualizei a fonte corrigindo o espaçamento, refinando algumas curvas, movendo caracteres para suas posições Unicode corretas e reduzindo o peso das reticências. Em 21 de novembro de 2024, a versão 1.106 ampliou o conjunto de caracteres com o acréscimo de um sinal de parágrafo.

Stupefaction



Lancei Stupefaction em 9 de junho de 1998. O nome veio de uma música de Graham Parker and the Rumour. O desenho foi criado por um processo experimental: primeiro, produzi a fonte como bitmap, depois apliquei efeitos de desfoque e nitidez no Photoshop antes de calcar o resultado em forma vetorial. Esse método produzia formas de letras com terminais irregulares semelhantes a ossos.

Produzi uma versão alternativa sombreada, com contornos e sombras projetadas, mas depois a deixei de lado, pois a versão principal já tinha uma aparência característica. Stupefaction não foi desenhada pensando na legibilidade, e sim como uma fonte experimental para destaques que não se encaixava nas categorias estilísticas convencionais.

Inicialmente, lancei Stupefaction com uma licença comercial gratuita de desktop. Em novembro de 2022, coloquei a fonte em domínio público.

Styrofoam Feelings



Lancei Styrofoam Feelings em 2 de fevereiro de 1998. Ela foi concebida como uma fonte com serifa divertida, com serifas latinas exageradas que se estendiam de forma pontiaguda para as letras ao redor. A intenção era criar um desenho influenciado por desenhos animados, com uma estrutura incomum e pontuda.

Olhando para trás, considero a execução menos bem-sucedida do que esperava. Criei a fonte digitalmente, sem esboços iniciais à mão, e por isso os contornos pareciam vetores manipulados em vez de formas desenhadas à mão. Mesmo depois de refinamentos posteriores, faltava a qualidade orgânica que eu pretendia.

Styrofoam Feelings foi lançada inicialmente com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em agosto de 2020, passei a fonte para o domínio público.

Subpear



Lancei Subpear em 12 de abril de 2001. O desenho era uma sem serifa compacta que eu pretendia ampliar para uma família com vários pesos e estilos. Depois de concluir um estilo, achei os resultados insatisfatórios e decidi não continuar desenvolvendo a família. O nome Subpear veio de um desenho que eu tinha feito de uma pera submersa na água; também servia como um jogo com a palavra “subpar”, refletindo minha própria visão do desenho.

Subpear foi inicialmente distribuída com uma licença comercial gratuita de desktop. Em novembro de 2022, coloquei a fonte em domínio público.

Subquantum



Lancei Subquantum em 1º de março de 2024. Eu queria criar uma fonte techno de formas aproximadamente quadradas que fizesse referência ao logotipo worm da NASA, mas levasse a geometria muito mais longe. Comecei com um desenho de cantos duros no FontLab e depois apliquei sua ferramenta de cantos radiais para arredondar as bordas. Esse método me dava formas quadradas compactas com cantos suavizados, tornando a fonte rígida e acessível ao mesmo tempo.

Ela foi lançada com um único estilo e era comercial desde o início. Eu a via como uma maneira de voltar às minhas raízes no letreiramento techno, usando décadas de experiência nesse gênero em vez de referências externas. Ela foi desenhada estritamente para destaques, especialmente manchetes e títulos.

O nome veio de uma ferramenta de IA que experimentei durante o processo; ela sugeriu "Subquantum", que combinava com o caráter científico e futurista do desenho. Mantive o nome porque correspondia à estética e era distinto o suficiente para se sustentar sozinho. A fonte não foi ampliada desde o lançamento e não teve uso externo de destaque.

Subroc



Lancei Subroc em 1º de julho de 2010. A ideia era captar a aparência de escrita rabiscada num quadro branco, sem elegância e cotidiana, em vez de caligráfica. Para construí-la, desenhei com um marcador, digitalizei os resultados e usei o Photoshop para acrescentar uma textura salpicada. Essa textura foi incorporada à imagem antes de eu calcá-la em contornos vetoriais, dando às letras uma qualidade gasta e vintage. Subroc permaneceu com um único estilo, sem variações.

Ela sempre foi um lançamento comercial e se destinava principalmente a usos informais em destaques, como cartazes ou sinalização, onde uma sensação casual e desenhada à mão fosse adequada. Dei à fonte o nome de SubRoc-3D, um videogame da Sega de 1982 que usava gráficos estereoscópicos num gabinete em forma de periscópio. A própria fonte não tinha ligação com o jogo; eu simplesmente gostava de reviver títulos de jogos pouco conhecidos como nomes de fontes.

Em 18 de junho de 2021, atualizei Subroc corrigindo o espaçamento, substituindo aspas invertidas, reforçando o suporte a frações e ajustando métricas verticais para melhorar a compatibilidade com navegadores. Em 21 de novembro de 2024, a versão 1.103 corrigiu pequenas falhas vetoriais, melhorando a precisão dos contornos e a consistência visual. A fonte não teve uso externo de destaque desde o lançamento.

Sudbury Basin



Lancei Sudbury Basin em 28 de agosto de 1998. O desenho foi influenciado pelo logotipo da Inco Limited, uma mineradora canadense que foi uma grande produtora de níquel no século XX. A estrutura octogonal do logotipo da Inco sugeria um estilo techno que adaptei a uma fonte. Como o próprio logotipo não se traduzia diretamente num alfabeto completo, modifiquei as formas, preservando a qualidade geométrica.

O nome veio da Bacia de Sudbury em Ontário, Canadá, uma estrutura geológica associada à mineração de níquel, e era uma referência à história da Inco. Sudbury Basin foi inicialmente distribuída com uma licença comercial gratuita de desktop. Em novembro de 2022, coloquei a fonte em domínio público.

Sui Generis



Lancei Sui Generis em 6 de janeiro de 2000. O nome significa “de seu próprio tipo” em latim, o que combinava com meu objetivo de criar algo distinto. Usei duas influências principais: minha própria fonte Blue Highway, baseada na sinalização rodoviária norte-americana, e Microgramma, que há muito era uma favorita. Para dar a ela uma aparência do fim dos anos 1990, abri as formas mais do que em Microgramma; o ‘C’ era mais aberto, mas mantinha um pequeno ângulo, e acrescentei esporões estilísticos a minúsculas como ‘m’ e ‘n’.

A primeira versão incluía apenas um peso regular, que lancei gratuitamente. Cerca de um ano depois, acrescentei novos estilos sob o nome “Sui Generis Deluxe”; esses pesos adicionais eram comerciais. Quando trouxe a família para o catálogo da Typodermic, mantive o estilo regular gratuito, mas a família ampliada paga. Com o tempo, a família cresceu para quatro pesos, duas larguras, itálicos e um estilo de contorno.

Em 25 de junho de 2021, revisei Sui Generis corrigindo o espaçamento, melhorando o suporte a frações, ajustando métricas verticais e refinando contornos. Em 22 de novembro de 2024, a versão 3.200 reorganizou os nomes de pesos e larguras para seguir convenções comuns; nomes como Condensed Bold foram alterados para Bold Condensed. Nessa mesma atualização, a estrutura de pesos foi realinhada: Book se tornou Light, Light foi renomeado Extra-Light, Extra-Light passou a Thin e Ultra-Light foi redesignado Hairline.

Embora eu nunca tenha ficado totalmente satisfeito com Sui Generis, ela encontrou algum reconhecimento; a Reebok a adotou, e ela apareceu ocasionalmente em outros contextos.

Sunday Evening



Lancei Sunday Evening em 31 de agosto de 2015. Ela era um experimento de contraste invertido, em que os traços horizontais são mais pesados que os verticais. O desenho combinava alguma influência Art Nouveau com uma sensação moderna e técnica. Dei à

fonte linhas de cintura altas e terminais curvos, além de uma estrutura superelíptica que a distinguia de fontes mais convencionais para destaques.

A fonte sempre teve um único estilo e nunca foi oferecida gratuitamente. Um recurso característico era a inclusão de símbolos de coração. Eles eram mapeados às suas posições Unicode corretas, mas também podiam ser acessados por códigos curtos através do recurso de ligaduras padrão. Eu via isso como uma maneira de acrescentar símbolos brincalhões sem perturbar o fluxo normal do texto.

Em 22 de novembro de 2024, lancei a versão 1.100, que resolveu pequenos problemas de sobreposição de formas e modernizou a tabela de nomes para melhorar a compatibilidade. Sunday Evening não foi usada em projetos de destaque e permaneceu principalmente como um experimento no meu catálogo.

Superclarendon



Lancei Superclarendon em 11 de outubro de 2007. Ela começou como uma encomenda de uma empresa de marketing multinível que promovia um suco de “superfruta”. A empresa tinha um orçamento generoso e não pediu exclusividade, o que me deu a chance de produzir minha própria interpretação de Clarendon, a fonte de serifas de bloco do século XIX. Eu queria tornar as formas ligeiramente mais quadradas sem fazê-las parecer mecânicas ou techno. Os itálicos faziam parte do lançamento inicial; em vez de acrescentar floreios decorativos, mantive-os como uma inclinação

simples para combinar melhor com o caráter robusto de Clarendon. A família completa foi lançada de uma vez e sempre foi um lançamento comercial.

As formas das letras de Superclarendon enfatizavam serifas de bloco robustas e terminais quadrados, alinhando-se à tendência do fim dos anos 2000 de revisitar a tipografia vitoriana com um caráter moderno. Mais tarde, a família inteira foi licenciada para Adobe Creative Cloud Fonts, o que ajudou a fonte a alcançar um público amplo. Ela apareceu em vários contextos de destaque, incluindo IJsbeer in een ijsklontje van glas, de Sem Deeleman, a campanha "50 Years of Parkas", da The North Face, Simple & Clever Cooking, de Stevan Paul, o cartaz do filme Manje Bistre, de 2017, a arte do álbum This Lonely Road, do Bobkat'65, e um dos cartazes de La La Land.

Em 25 de junho de 2021, atualizei a família removendo caracteres e ligaduras obsoletos, reparando a ausência do ñ minúsculo em uma fonte, corrigindo um caractere fora de lugar e acrescentando um símbolo de barra ausente ao itálico. Em novembro de 2024, modernizei o sistema de nomes dos estilos, corrigi o ą minúsculo itálico para polonês, ampliei o conjunto de caracteres para incluir símbolos monetários recentes e o Eszett maiúsculo alemão e refinei acentos vietnamitas. Essas atualizações garantiram maior suporte a idiomas e melhoraram a compatibilidade.

Superego



Lancei Superego em 19 de outubro de 2019. O desenho veio diretamente da arte do gabinete do jogo de fliperama Stargate, de 1981. O logotipo combinava formas geométricas típicas do

letreiramento Art Déco, mas as aplicava de uma maneira que sugeria ficção científica. Peguei aquelas formas e as extrapolei para um alfabeto completo, mantendo a geometria primitiva e as formas pouco convencionais das letras, mas buscando utilidade. Superego foi lançada com um único estilo e sempre foi comercial.

O projeto tinha menos a ver com fazer referência a outras fontes do que com estender a lógica daquele único logotipo. Ele reflete uma tendência mais ampla dos anos 2010 de revisitar estéticas de fliperama e reinterpretá-las no desenho digital de tipos. Superego permaneceu no meu catálogo sem aparecer em projetos externos de destaque.

Em 22 de novembro de 2024, lancei a versão 1.002. Essa atualização corrigiu problemas técnicos que causavam falhas em aplicativos de validação de fontes. Reexportei a fonte e a testei cuidadosamente para garantir o funcionamento correto entre plataformas. Não houve outras atualizações ou ampliações.

Superglue



Lancei Superglue em 14 de outubro de 1996. Ela foi uma tentativa de captar a aparência da estética techno corporativa japonesa dos anos 1970, embora não se baseasse numa referência específica. A versão original tinha falhas técnicas perceptíveis, incluindo larguras inconsistentes de hastes e linhas de base e de maiúsculas mal alinhadas. Na época, eu ainda estava começando a aprender os fundamentos do desenho de fontes, e o espaçamento também era pouco desenvolvido.

Mais tarde, revisitei Superglue, corrigindo problemas de alinhamento e refinando os contornos. Um recurso adicional foi a implementação de substituições OpenType que permitiam inverter certos caracteres inclinados, como A, V e W, para obter formas alternativas.

Superglue foi inicialmente lançada com uma licença comercial gratuita de desktop. Em novembro de 2022, coloquei a fonte em domínio público.

Superheterodyne



Lancei Superheterodyne em 25 de outubro de 1997. O desenho foi influenciado pelo logotipo da Zenith Television, especialmente seu Z com um motivo de raio. A própria fonte era um desenho octogonal com detalhes adicionais semelhantes a raios. A primeira versão era muito inclinada e alongada, mas depois redesenhei a fonte com proporções mais verticais e menos esticadas.

Pouco depois do lançamento, vi Superheterodyne usada num expositor de vendas da Zenith, ecoando a referência original de inspiração. Superheterodyne foi inicialmente distribuída com uma licença comercial gratuita de desktop. Em agosto de 2020, coloquei a fonte em domínio público.

Sweater School



Lancei Sweater School em 1º de maio de 2008. Ela pretendia captar o estilo acessível associado aos materiais de ensino dos primeiros anos escolares. Em espírito, era uma prima das minhas outras fontes escolares, como Report, Report School e Primer. Desde o início, Sweater School foi lançada como uma família completa com quatro pesos e itálicos. Acrescentei alternativas estilísticas em resposta a pedidos de professores que usavam minhas fontes escolares anteriores.

A família sempre foi comercial, embora mais tarde tenha ficado disponível pelo Adobe Creative Cloud. Construí frações OpenType nas fontes e forneci alternativas para ampliar a flexibilidade. As alternativas não se baseavam em referências de escrita à mão, mas foram incluídas para dar variedade e opções aos professores na composição de materiais de sala de aula.

Em 12 de maio de 2021, atualizei Sweater School refinando alternativas estilísticas para que funcionassem de forma mais consistente em aplicativos como InDesign no Stylistic Set #1. O suporte a frações foi ampliado para permitir numeradores e denominadores mais longos. Removi as frações empilhadas dos recursos OpenType para evitar misturas inconsistentes de estilos, embora elas permanecessem acessíveis pelas tabelas de glifos. Caracteres descontinuados, como L com ponto e E com breve, foram retirados, sinais de prima foram acrescentados e a consistência de espaçamento entre espaço e espaço inseparável foi corrigida. As curvas também foram refinadas para eliminar pequenos erros de contorno. Em 22 de novembro de 2024, a versão 1.301 corrigiu

problemas de valores de peso que podiam afetar a incorporação na web e modernizou as tabelas de nomes para melhorar a ordenação dos menus e a compatibilidade.

Switching & Effects



Lancei Switching & Effects em 15 de abril de 1998. O desenho foi influenciado por um anúncio numa revista da indústria de televisão dos anos 1960 que tinha letreiramento áspero de linhas retas. Tentei reproduzir aquela aparência, desenhando uma fonte de estilo de desenho animado com traços finos e retos. O resultado era desigual, e considero a fonte um dos meus desenhos menos desenvolvidos.

Switching & Effects foi inicialmente distribuída com uma licença comercial gratuita de desktop. Em agosto de 2020, coloquei a fonte em domínio público.

Sybil Green



Lancei Sybil Green em 16 de fevereiro de 2000. A ideia veio dos créditos iniciais do filme The Party, de 1968, com Peter Sellers. Aluguei o filme em VHS e vi créditos com letreiramento à mão e contraformas preenchidas, num estilo psicodélico de desenho animado. Tive de devolver a fita antes de poder estudá-la de perto, então recriei o letreiramento de memória no dia seguinte. Quando mais tarde vi a versão em DVD, percebi que minha versão era

próxima, mas não idêntica. Essa diferença dava a ela seu próprio caráter. Dei à fonte o nome de uma música dos Blues Magoos, uma referência à mesma cultura psicodélica do fim dos anos 1960.

Sybil Green sempre foi uma fonte de um único estilo. Não tinha alternativas nem recursos OpenType especiais, apenas um conjunto simples de caracteres. Lancei a fonte com uma licença gratuita de desktop para uso comercial e, como muitas fontes daquele período, ela rapidamente se espalhou por todos os principais sites de fontes gratuitas. Tornou-se uma das minhas fontes gratuitas mais populares, embora nunca tenha tido usos específicos de grande visibilidade que eu possa apontar. Em abril de 2024, coloquei Sybil Green em domínio público.

Syndra



Lancei Syndra em 6 de abril de 2023. O objetivo era revisitar o tipo de letreiramento techno que eu fazia por volta do ano 2000, mas com o benefício de mais duas décadas de experiência. Busquei captar uma estética Y2K imaginando como eu teria desenhado a fonte naquela época, usando minhas habilidades atuais. O processo foi complicado pela ferramenta de cantos radiais do FontLab, que não era confiável com a geometria aguda que eu usava. Acabei com caminhos sobrepostos e cantos mal alinhados que precisavam de ajustes repetidos.

Apesar desses desafios, concluí Syndra como uma família de sete pesos com itálicos. A fonte era comercial desde o início, e uma versão de fonte variável foi acrescentada depois. Ela não foi usada em projetos de destaque, mas continua sendo um exemplo do meu retorno a um gênero que ajudei a estabelecer no início da carreira.

Synthemesc



Lancei Synthemesc em 15 de janeiro de 2008. O nome vem de A Clockwork Orange, em que "synthemesc" se refere a mescalina sintética. O desenho se baseava no letreiramento da cena do Korova Milk Bar no filme. Os originais pareciam ásperos, como se tivessem sido cortados rapidamente com uma serra tico-tico. Eu acreditava que aquele efeito não era deliberado, então redesenhei as formas à mão e as suavizei para maior utilidade, mantendo intactas as formas excêntricas.

Synthemesc foi lançada com um único estilo e sempre foi comercial. Mais tarde, ganhou maior visibilidade depois de ser incluída na biblioteca Adobe Creative Cloud Fonts. Não acompanhei usos específicos de grande destaque, embora tenha notado a fonte incorporada a uma arte colorida numa passagem subterrânea de pedestres em Singapura.

Em 22 de novembro de 2024, a versão 1.003 ampliou o conjunto de caracteres com o acréscimo de guillemets simples esquerdo e direito (‹ ›), uma adaga (†) e um sinal de parágrafo (§). Essa foi a única atualização desde o lançamento original.

Tandelle



Lancei Tandelle em 7 de abril de 2005. Ela nasceu de métodos que eu tinha desenvolvido ao fazer fontes para videogames. Meu objetivo era criar uma sem serifa que funcionasse bem em espaços horizontais estreitos. Para isso, usei extremidades planas nos traços verticais e pontudas nos horizontais, criando um ritmo característico e mantendo as contraformas abertas. Fontes web ainda não eram comuns, então imaginei seu uso principalmente em títulos e subtítulos impressos. Em espírito, ela se ligava a Steelfish, mas com um equilíbrio diferente.

A família foi lançada com quatro estilos — Regular, Italic, Bold e Bold-Italic — e sempre foi comercial. Tandelle não foi concebida para um projeto específico, mas teve uso local no salão de cabeleireiro The Trunk Line em Nagoya, que a adotou em sua identidade de marca.

Em 25 de maio de 2021, atualizei Tandelle. Acrescentei uma barra diagonal ao eth (ð), removi caracteres descontinuados como L com ponto e E com breve e substituí aspas invertidas por formas corretas. Estreitei as reticências, substituí símbolos desatualizados de florim e de moeda por glifos corretos e movi formas alternativas de “r” e “y” para a Unicode Private Use Area, tornando-as acessíveis por OpenType Stylistic Alternates e Stylistic Set #1. A atualização também corrigiu espaçamento inconsistente entre espaço e espaço inseparável, ajustou ligaduras fi e fl em negrito movendo-as para ligaduras discricionárias e refinou os contornos para suavizar curvas irregulares. Sinais de pés e polegadas também foram acrescentados nessa ocasião.

Tank



Lancei Tank em 14 de agosto de 2002. O conceito veio de ITC Machine e de outros letreiramentos octogonais que eu admirava, mas eu queria simplificá-lo numa fonte que funcionasse como um conjunto de molduras. A ideia era que as contraformas fossem grandes o suficiente para conter outros elementos, dando aos designers uma base adaptável. Também incluí formas alternativas com contraformas fechadas para oferecer uma opção mais pesada e sólida.

Tank sempre foi um lançamento comercial. A família começou com os estilos Regular e Light. Em 12 de novembro de 2015, acrescentei versões oblíquas. A designação “Light” não correspondia às práticas convencionais de nomenclatura; era apenas um rótulo relativo dentro da família.

Em 12 de maio de 2021, atualizei Tank corrigindo o espaçamento, removendo caracteres descontinuados, ajustando recursos OpenType e reparando contornos vetoriais. Esses eram apenas refinamentos técnicos; nenhum glifo novo foi acrescentado. Tank não teve uso externo de destaque, mas permaneceu disponível como parte do meu catálogo.

Teen



Lancei Teen em 30 de maio de 2001. Ela era incomum para mim por ser uma colaboração. Martin Archer forneceu um alfabeto completo, embora incluísse pouca pontuação ou símbolos. Ampliei esse trabalho acrescentando estilos pesado e itálico, que gerei manualmente, e não mecanicamente. Juntos, chegamos a estilos leve, regular, pesado e itálico. O desenho se apoiava em formas superelípticas, altura-x elevada e um ritmo casual que dava a ele uma aparência dos anos 1960.

Teen foi inicialmente lançada com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Eu a distribuía pelos meus próprios canais, mas, como era comum na época, a maioria dos principais sites de fontes gratuitas rapidamente a incorporou. Martin deixou as decisões de licenciamento comigo e, com o tempo, perdemos contato. Em abril de 2024, coloquei Teen em domínio público para que qualquer pessoa pudesse usá-la sem restrição.

Teen nunca apareceu em projetos de destaque, mas permaneceu no meu catálogo como exemplo de desenho colaborativo.

Teeshirt



Lancei Teeshirt em 21 de janeiro de 2008. O objetivo era criar uma fonte que captasse a sensação do letreiramento de camisetas dos anos 1980 — casual, pesado e ligeiramente imperfeito — sem

depender de Cooper Black. Usei American Typewriter, de 1971, como ponto de partida, mas a redesenhei, acrescentei caracteres que não estavam na digitalização do catálogo e introduzi desalinhamentos deliberados. Depois, sobrepus textura para que a fonte lembrasse impressões em tecido. As ligaduras OpenType foram desenhadas para imitar a variação natural de letras transferidas de maneira desigual para o pano.

O lançamento original incluía o estilo Regular. Em 13 de novembro de 2009, acrescentei um segundo estilo, Pressed, a pedido de um cliente que queria uma aparência mais ordenada. Os dois estilos sempre foram comerciais.

Em 25 de junho de 2021, atualizei Teeshirt removendo caracteres descontinuados e corrigindo uma inconsistência entre as larguras de espaço e espaço inseparável. Essa foi a única atualização, e a família não foi revisada desde então. Teeshirt não apareceu em projetos de destaque, mas continua no meu catálogo como uma fonte para destaques enraizada nas estéticas retrô de impressão.

Telemachus



Lancei Telemachus em 15 de novembro de 2017. O nome veio da mitologia grega; Telemachus era filho de Odysseus, e achei que o nome combinava com a sensação pesada e clássica do desenho. A fonte se baseava em estilos de letreiramento ultracomprimido do início do século XX, especialmente Grant No. 2 de um catálogo da Barnhart Brothers & Spindler, com alguma influência de Binner

Gothic. Não calquei nem medi amostras; em vez disso, usei exemplos impressos como referências visuais e desenhei minha própria versão.

Telemachus foi lançada como uma família completa com oito pesos, cada um com itálicos, e sempre foi um lançamento comercial. Eu a destinava a títulos em cartazes, embalagens e outros contextos que precisassem de uma presença condensada e dramática.

Telephoto



Lancei Telephoto em 8 de janeiro de 2007 com o objetivo de captar uma sensação analógica de meados do século XX. Eu queria que ela ecoasse o caráter geral de Franklin Gothic ou News Gothic sem fazer referência direta demais a nenhuma delas, buscando uma aparência ampla de grotesca do início do século XX. Comecei com Doradani, uma interpretação mais modernizada de Franklin Gothic, e inverti essa abordagem — fechando mais as formas para dar ao desenho uma aparência mais antiga e tradicional.

Para reforçar a impressão analógica, levei os contornos ao Photoshop e introduzi pequenos desalinhamentos antes de acrescentar um toque de desfoque e vetorizá-los automaticamente de volta no software de fontes. A intenção era puramente estética; eu queria que a fonte parecesse ter saído de um equipamento de impressão imperfeito, e não de um fluxo digital. Um dos detalhes que acrescentei foram ligaduras sutis de pares de letras que quebram a repetição e dão ao texto um ritmo mais natural. Também escolhi uma altura-x relativamente grande, que ajuda no uso prático e contribui para seu caráter de época.

O nome Telephoto veio do letreiramento que eu lembrava de ver nas bordas de negativos e slides fotográficos. Desde o início, ela era vendida comercialmente; nunca foi distribuída como fonte gratuita. Em 12 de junho de 2015, atualizei a fonte para ampliar a cobertura de idiomas ao latim estendido. Telephoto não foi usada em projetos amplamente conhecidos, mas a desenhei para funcionar tanto em destaques quanto em texto, levando o calor discreto da impressão analógica à tipografia digital.

Telidon & Telidon Ink



Lancei Telidon em 21 de dezembro de 2004 para captar a aparência das impressoras matriciais dos anos 1980. O objetivo era criar uma família completa, em vez das fontes matriciais de um único estilo já disponíveis. Incluí três larguras, três pesos e itálicos, prestando atenção à maneira como a tecnologia realmente tratava o espaçamento — fontes alargadas eram simplesmente pixels duplicados, e os itálicos eram pequenos deslocamentos da mesma grade.

Telidon Ink veio em seguida como companheira, simulando a aparência degradada de fitas gastas e impressões imperfeitas. As primeiras versões passaram por várias iterações enquanto eu refinava a textura; como as fontes são monoespaçadas, essas mudanças nunca causavam problemas de diagramação para os usuários. Em 2008, reconstruí Telidon do zero para dar suporte a latim estendido, símbolos matemáticos e mais pontuação, depois gerei uma nova versão Ink usando o desenho atualizado com filtros vetoriais e limpeza manual.

O nome Telidon veio de um sistema canadense precursor da Internet baseado em Ottawa; a ligação era mais uma referência histórica do que um reflexo da grade de pixels da fonte. Em 18 de junho de 2021, atualizei Telidon para corrigir inconsistências entre espaço e espaço inseparável, remover caracteres descontinuados e ajustar métricas verticais. Algumas semanas antes, em 4 de junho de 2021, revisei Telidon Ink, revertendo seu estilo poligonal à aparência vetorial mais suave do lançamento original de 2004. As duas famílias sempre foram comerciais e não foram ligadas a projetos de destaque.

Terylene Top



Lancei Terylene Top em 24 de outubro de 1998. Ela foi construída usando as formas minúsculas da minha fonte anterior Shifty Chica: girei essas formas e as coloquei dentro de losangos. Acrescentei elementos decorativos semelhantes a estrelas para sugerir um estilo inspirado nos anos 1950. O resultado foi uma fonte decorativa brincalhona, mas desigual, que considero um dos meus desenhos mais fracos.

Terylene Top foi inicialmente distribuída com uma licença comercial gratuita de desktop. Em agosto de 2020, coloquei a fonte em domínio público.

That Secret Feeling



Lancei That Secret Feeling em 17 de fevereiro de 2010. A fonte era composta apenas pelas sombras de um estilo de bolhas de desenho animado, sem as próprias formas sólidas das letras. O desenho foi inspirado num cartaz do UFO, um clube de dança psicodélico de curta duração em Londres nos anos 1960.

Na época, disponibilizei a fonte exclusivamente aos meus seguidores no Twitter, usando-a como um experimento de distribuição limitada. Durante uma década, ela não estava disponível por outros canais.

That Secret Feeling foi inicialmente distribuída com uma licença comercial gratuita de desktop. Em agosto de 2020, coloquei a fonte em domínio público.

Thiamine



Lancei Thiamine em 4 de fevereiro de 1999. O desenho foi influenciado pelo logotipo da Dunhill, que tinha baixa altura-x e ascendentes altas. Baseei as formas das letras em Futura, mas não reproduzi de perto a referência. O resultado foi uma fonte para destaques apenas de minúsculas, com uso prático limitado.

Thiamine foi inicialmente distribuída com uma licença comercial gratuita de desktop. Em agosto de 2020, coloquei a fonte em domínio público.

Threefortysixbarrel



Lancei Threefortysixbarrel em 28 de maio de 2004, quando explorava estéticas de muscle cars. Eu tinha acabado de começar a trabalhar em tempo integral como designer de tipos e queria captar a aparência dos emblemas Plymouth Barracuda dos anos 1970. O desenho era apenas para destaques, destinado a ecoar o letreiramento industrial pesado associado a carros feitos para velocidade.

Criei três estilos: uma versão limpa, uma versão “Intake” com textura corroída e uma versão “Exhaust” com desgaste maior. Elas foram concebidas como variantes estilísticas, e não como reproduções diretas de danos físicos. O nome veio da opção de motor Plymouth “340 six-barrel”, que parecia adequada a uma fonte ligada àquela época e cultura.

Desde o início, a família era vendida comercialmente e nunca foi oferecida gratuitamente. Em 18 de junho de 2021, atualizei a fonte removendo caracteres descontinuados, corrigindo inconsistências de largura do espaço, estreitando as reticências e suavizando algumas curvas. Mais tarde naquele ano, em 18 de novembro de 2021, encurtei o nome no menu de Threefortysixbarrel para 340sixbarrel para atender aos requisitos do sistema do MyFonts. A fonte não teve uso de destaque, mas continua no meu catálogo como homenagem à linguagem de desenho dos muscle cars.

Thrusters



Quando lancei Thrusters, em 10 de outubro de 2010, eu estava numa onda de nostalgia pelos jogos clássicos de fliperama. A inspiração veio diretamente de Space Duel, aquela obra-prima dos gráficos vetoriais do início dos anos 1980. Eu queria captar aquela atmosfera retrofuturista, sabe? Só ângulos agudos e formas geométricas, como algo que você veria num gabinete de fliperama antigo. O resultado foi essa fonte angular de linhas duplas para destaques que grita jogos vintage. Um dos recursos legais que incluí foi a possibilidade de sobrepor quatro formas diferentes da fonte. Assim, os designers podiam criar efeitos multicoloridos incríveis. Perfeita para quem quer evocar aquela estética clássica de jogos no trabalho. Em 18 de junho de 2021, dei uma pequena regulada em Thrusters. Corrigi algumas inconsistências, removi caracteres descontinuados e melhorei os recursos OpenType. Só uma arrumação para manter a fonte funcionando bem.

Thump



Lancei Thump em 7 de julho de 2009 depois de uma encomenda para o jogo Madagascar Kartz. O pedido era um desenho pesado e de desenho animado que ainda fosse legível num painel de informações sobreposto à tela. Busquei uma sem serifa pesada com curvas

arredondadas e proporções compactas, mantendo as descendentes muito curtas para que as letras ficassem compactas e eficientes na tela.

Para reduzir a aparência mecânica de caracteres repetidos, acrescentei ligaduras OpenType para pares comuns de letras. O objetivo era simular uma qualidade desenhada à mão, mantendo a clareza durante o jogo. Um ano depois do lançamento, em 21 de agosto de 2010, ampliei a cobertura de idiomas para incluir vietnamita.

Desde o início, Thump era vendida comercialmente e nunca foi oferecida gratuitamente. Em 18 de junho de 2021, atualizei a família removendo caracteres descontinuados, acrescentando novos sinais e refinando contornos para melhorar a consistência entre plataformas. Seu uso de maior destaque continua sendo o jogo para o qual foi criada, Madagascar Kartz, de 2009.

Tight



Lancei Tight em 4 de dezembro de 2007 como uma fonte para destaques que lembrasse o letreiramento de camisetas disco do fim dos anos 1970. A ideia era imitar a aparência de estampas gastas, com letras mal alinhadas e uma superfície desgastada que sugerisse uso repetido. Incluí pares personalizados de letras para ajudar a reforçar essa aparência envelhecida.

A principal influência foi Quicksilver, de Dean Morris, uma fonte que definiu boa parte da estética dos anos 1970. Quicksilver, porém, tinha apenas cerca de trinta anos quando a usei como referência, e isso levantou questões éticas para mim. Dean Morris nunca foi

devidamente remunerado pelo desenho e, quando soube disso, me arrependi de fazer Tight. Dei crédito a ele na descrição da fonte, mas a ligação ainda me incomoda.

Desde o início, Tight era vendida comercialmente e nunca foi lançada como fonte gratuita. Ela se destinava estritamente a destaques e não foi adotada em projetos de destaque. Em 18 de junho de 2021, fiz pequenas atualizações para remover caracteres descontinuados e corrigir inconsistências, mas nenhum redesenho substancial foi feito. Olhando para trás, Tight me ensinou a importância de respeitar o trabalho de outros designers e continua lembrando os desafios éticos do desenho de tipos.

Tinsnips



Lancei Tinsnips em 28 de outubro de 1997. O desenho foi inspirado no estilo de letreiramento do cartaz do musical Rent, que lembrava cartões móveis de estêncil usados para pintar marcações viárias. Para diferenciá-lo daquela referência, desenhei as letras com proporções mais largas, dando à fonte seu próprio caráter.

Tinsnips foi inicialmente distribuída com uma licença comercial gratuita de desktop. Em novembro de 2022, coloquei a fonte em domínio público.

Tobin Tax



Lancei Tobin Tax em 16 de janeiro de 1999. O desenho começou com a forma do b minúsculo, que repeti como elemento modular por toda a fonte. O resultado combinava aspectos da minha construção de estilo techno com formas que sugeriam influências decorativas do Oriente Médio.

O nome Tobin Tax não se relacionava ao desenho. Ele se referia ao conceito econômico de tributar transações em moeda estrangeira, que eu esperava que talvez despertasse curiosidade sobre a ideia.

Tobin Tax foi inicialmente distribuída com uma licença comercial gratuita de desktop. Em agosto de 2020, coloquei a fonte em domínio público.

Tommy Gun



Lancei Tommy Gun em 12 de outubro de 1997. Ela derivou da minha fonte Fragile Bombers, modificada com distorção maior para se alinhar à tendência de tipografia grunge do fim dos anos 1990. Na época, havia relativamente poucas fontes gratuitas nesse estilo, o que deu a Tommy Gun alguma visibilidade.

O nome veio da música “Tommy Gun”, do The Clash, escolhido para combinar com a aparência agressiva e desgastada do desenho.

Tommy Gun foi inicialmente lançada com uma licença comercial gratuita de desktop. Em agosto de 2020, coloquei a fonte em domínio público.

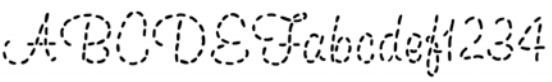
Top Bond



Lancei Top Bond em 22 de janeiro de 1998. Ela começou como um desenho techno básico que distorci usando efeitos de onda ou deslocamento, resultando num estilo irregular e experimental. Olhando para trás, considero a fonte um dos meus esforços menos bem-sucedidos, e não a vi usada amplamente.

O nome veio de uma marca de cimento autonivelante que usei ao reparar o piso do porão da minha primeira casa naquele mesmo período. Top Bond foi inicialmente distribuída com uma licença comercial gratuita de desktop. Em agosto de 2020, coloquei a fonte em domínio público.

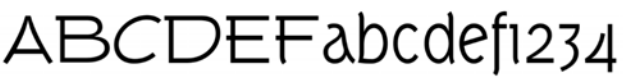
Topstitch



Quando lancei Topstitch, em 23 de junho de 2005, eu buscava captar a essência do bordado à mão numa fonte digital. A ideia era criar algo que parecesse realmente artesanal, com todas as pequenas imperfeições e o encanto que acompanham isso. Em 25 de junho de 2021, fiz uma pequena manutenção em Topstitch. Removi alguns caracteres obsoletos, ajustei métricas verticais para melhorar a

compatibilidade entre navegadores e melhorei o recurso de frações OpenType. Também refinei os contornos para corrigir pequenos problemas que podiam causar falhas em certos aplicativos.

Tork



Lancei Tork em 9 de fevereiro de 2000. O desenho experimentava proporções contrastantes ao combinar maiúsculas largas com minúsculas mais estreitas. Alguns caracteres incluíam pequenos terminais curvos, e o O maiúsculo foi desenhado com uma pequena inclinação que ecoei em outras maiúsculas. As minúsculas eram comprimidas verticalmente, enfatizando a diferença entre as duas caixas.

A família foi lançada em quatro estilos: regular, itálico, pesado e pesado itálico. O nome Tork foi escolhido sem referência direta ao desenho. Pouco depois do lançamento, Peter Tork, dos Monkees, entrou em contato para pedir uma versão para Macintosh, um momento marcante dada minha familiaridade com o trabalho da banda.

Tork foi inicialmente distribuída com uma licença comercial gratuita de desktop. Em agosto de 2020, coloquei a fonte em domínio público.

Toxigenesis



Lancei Toxigenesis em 21 de junho de 2017. A ideia era criar uma sem serifa larga e utilitária com aparência corporativa e deliberadamente sem graça, o tipo de fonte que poderia aparecer em embalagens farmacêuticas ou aparelhos eletrônicos anônimos. Suas formas foram inspiradas na geometria brilhante dos eletrônicos de consumo e do desenho automotivo, com uma sensação lisa e plástica.

A família foi desenvolvida em cinco pesos com itálicos para funcionar tanto em destaques quanto em texto. Sua parente mais próxima no meu catálogo é Snasm, que só tem maiúsculas; Toxigenesis foi concebida como uma alternativa mais versátil. Escolhi o nome por seu caráter ligeiramente sinistro, uma maneira de reforçar o tom corporativo e científico que eu queria.

Desde o início, Toxigenesis foi um lançamento comercial, embora eu tenha disponibilizado o estilo Bold gratuitamente. A família não foi adotada em projetos de destaque e não foi revisada nem ampliada desde o lançamento original.

Transmute



Lancei Transmute em 25 de julho de 2007, recorrendo à aparência do letreiramento técnico antigo. Eu queria captar a sensação dos primeiros teclados de computador e das teclas de máquinas de

escrever, mas reinterpretá-la com uma abordagem mais voltada ao techno. As formas das letras são aproximadamente quadradas, com peculiaridades angulares que sugerem instrumentos eletromecânicos e científicos.

O nome veio do desenho animado Battle of the Planets, do fim dos anos 1970, uma adaptação americana de Gatchaman. A ligação tinha menos a ver com estilo do que com a conotação de mudança e maquinaria da palavra. Desde o início, Transmute era vendida comercialmente e nunca foi distribuída gratuitamente. Eu a desenhei para funcionar tanto em destaques quanto em texto, embora seu caráter a torne mais adequada a usos especializados do que à leitura prolongada.

Em 25 de maio de 2021, atualizei a família por razões técnicas. Removi caracteres Katakana, substituí glifos descontinuados, corrigi problemas de espaçamento e acrescentei sinais de prima. Também refinei os contornos de Bold para resolver pequenos problemas, mas a atualização não afetou a aparência geral. Transmute não foi usada em projetos de destaque, mas continua sendo um híbrido funcional de referências antigas e estilo digital.

Trapper John



Lancei Trapper John em 12 de dezembro de 1997. Era uma fonte larga e quadrada de estilo techno, influenciada pelo letreiramento usado em produtos eletrônicos, bens de consumo e computadores nos anos 1970. O nome veio de um personagem da série de televisão M*A*S*H, embora a ligação entre o nome e o desenho não fosse especialmente forte.

Trapper John foi inicialmente distribuída com uma licença comercial gratuita de desktop. Em novembro de 2022, coloquei a fonte em domínio público.

Triac 71



Lancei Triac 71 em 14 de dezembro de 1997. Ela foi influenciada pelo letreiramento aproximadamente quadrado de caixa única frequentemente visto em capas de discos de jazz dos anos 1960, embora não se baseasse em nenhuma referência específica. Meu objetivo era captar a sensação daquele estilo, em vez de reproduzir um desenho particular.

O nome Triac veio de um componente eletrônico comumente usado em reguladores de intensidade de luz, escolhido por sua sonoridade técnica retrô. Acrescentei o número 71 para sugerir uma associação com o início dos anos 1970 sem me referir a um acontecimento específico. Em 20 de julho de 2021, atualizei a fonte ajustando o espaçamento, corrigindo aspas invertidas e removendo ligaduras desnecessárias. Triac 71 foi inicialmente distribuída com uma licença comercial gratuita de desktop e, em novembro de 2022, coloquei a fonte em domínio público.

Troll Bait



Lancei Troll Bait em 14 de dezembro de 1999. A ideia inicial veio, na verdade, de alguém chamado Pierciful. No fim dos anos 1990, ele estava desenvolvendo um jogo de fantasia chamado Graal Quest e sugeriu que eu criasse uma fonte de estilo medieval para combinar com aquele mundo. Conversamos brevemente sobre a ideia, e o conceito ficou comigo. O próprio nome Troll Bait veio de um apelido de um colega de trabalho que participava de LARP. Tinha a mistura certa de humor e rudeza de exploração de masmorras, então se tornou o título perfeito. Desenhei a fonte no Photoshop, construindo formas de letras semelhantes a escudos com rebites, acrescentando sombreado para dar volume e depois vetorizando automaticamente a arte. Mais de 25 anos depois daquela conversa inicial, Pierciful agora (2026) está no processo de ressuscitar Graal Quest. Originalmente, Troll Bait era distribuída com uma licença comercial gratuita de desktop. Em agosto de 2020, lancei a fonte em domínio público sob CC0.

TRS-Million



Lancei TRS-Million em 18 de abril de 2011. Ela se baseava nos dígitos de pixels grosseiros de um relógio digital, adaptados numa fonte modular com aparência de mostrador LED segmentado. Para acrescentar variação, criei uma “camada de brilho” adicional na qual pixels aleatórios eram ligados ou desligados. Os usuários podiam

sobrepor essa camada à fonte base para criar diferentes efeitos visuais. Também usei ligaduras OpenType para alternar variações automaticamente.

O nome TRS-Million era uma brincadeira com o computador TRS-80, ampliando a referência de maneira bem-humorada. TRS-Million foi inicialmente lançada com uma licença comercial gratuita de desktop. Em agosto de 2020, coloquei a fonte em domínio público.

Tussilago



Lancei Tussilago em 28 de setembro de 2008. Meu objetivo era criar uma sem serifa larga que fizesse referência a modelos de meados do século XX sem ser uma recriação direta. Na época, havia um interesse renovado em sem serifas alargadas, e eu queria contribuir com algo mais robusto e menos geométrico, com detalhes que o diferenciassem.

A família inclui sete pesos com itálicos, além de algarismos antigos e alinhados. Escolhi o nome a partir da planta tussilagem, principalmente porque gostava da aparência e da sonoridade do nome, e não por algum significado simbólico. Desde o início, Tussilago era vendida comercialmente e nunca foi distribuída gratuitamente. Ela foi desenhada para destaques e não apareceu em projetos de destaque.

Em 25 de junho de 2021, atualizei a família removendo caracteres descontinuados e obsoletos, como L com ponto e E com breve, acrescentando sinais de prima em Unicode 2032 e 2033 e melhorando o recurso de frações OpenType para lidar com numeradores e denominadores longos, como 199/200 ou maiores.

Também refinei contornos, corrigindo erros em algumas curvas itálicas que podem ter causado problemas de renderização, e corrigi um conflito de estilos. Em 22 de novembro de 2024, a versão 1.2 reorganizou os nomes dos pesos para alinhá-los melhor aos padrões atuais dos aplicativos e melhorar a ordenação nos menus e a incorporação na web. Book passou a Light, Light passou a Extra-Light, Extra-Light passou a Thin e Ultra-Light foi renomeado Hairline.

Typewriter Spool

ABCDEFabcdef12

Lancei Typewriter Spool em 14 de janeiro de 2021, depois de anos considerando um projeto sério de máquina de escrever. A ideia surgiu de uma velha Underwood No. 5 dos anos 1920 que me havia sido dada no fim dos anos 1990. A máquina não tinha conserto, mas se tornou a base de uma família de fontes de grande escala que buscava cobrir toda a variedade de texturas de máquinas de escrever em formato digital.

O resultado foi uma coleção de 122 fontes agrupadas em quatro estilos principais: CLN (limpo), SFT (ligeiramente desalinhado), XRX (imitando gerações repetidas de fax ou fotocópia) e RUF (fita gasta e forte desalinhamento). Cada um vinha em vários pesos e larguras e, em vez de itálicos, forneci opções de sublinhado, já que máquinas de escrever reais nunca tinham estilos itálicos. A família foi desenvolvida tanto para destaques quanto para texto. Dei a ela o nome Typewriter Spool por causa dos carretéis de fita, também garantindo que a palavra “typewriter” fizesse parte do nome para aumentar a visibilidade nas buscas.

Desenvolver a família exigiu pesquisa extensa, especialmente para encontrar amostras autênticas de texto datilografado em grego e cirílico e símbolos incomuns. Consolidei essas referências num estilo coeso e, para acelerar a produção, cheguei a usar um controle de Super Nintendo para navegar por milhares de glifos durante a edição manual. Desde o início, Typewriter Spool foi um lançamento comercial e nunca foi distribuída gratuitamente. A primeira versão deste livro foi composta em Typewriter Spool, embora depois eu tenha mudado para uma fonte do sistema para reduzir o tamanho do arquivo.

Em 28 de fevereiro de 2024, fiz uma pequena atualização de manutenção, corrigindo um sublinhado ausente numa variação do algarismo 7 no estilo Soft Extended ExtraBold Italic. Fora isso, a família não foi revisada e não foi usada em projetos de destaque.

Typodermic



Lancei Typodermic em 28 de maio de 2000. Ela derivou da minha fonte anterior Blue Highway, modificada com o acréscimo de serifas de bloco pesadas. O resultado foi um desenho com aspecto de blocos e formas de letras pronunciadas, destinado a criar uma forte impressão visual.

Escolhi o nome Typodermic por impulso, embora depois o tenha adotado como nome da minha fundição de tipos em 2001. O logotipo original da empresa se baseava nessa fonte. Typodermic foi inicialmente distribuída com uma licença comercial gratuita de desktop. Em abril de 2024, coloquei a fonte em domínio público.

Uchiyama



Lancei Uchiyama em 27 de fevereiro de 2008. O desenho veio de uma carteira de fósforos que peguei em Tóquio e que tinha letreiramento manual rústico. Ampliei as letras, redesenhei-as com marcadores Sharpie, escaneei-as e usei vetorização automática para digitalizar os resultados. Para captar a sensação desigual da referência, criei várias variações de cada letra para que caracteres repetidos não parecessem mecânicos.

Dei à fonte o nome Uchiyama, o sobrenome da família da minha esposa, o que lhe deu uma ligação pessoal. Desde o início, ela só esteve disponível como fonte gratuita para uso comercial; nunca a vendi. Ela foi desenhada estritamente para destaques e não foi usada em projetos de destaque.

Em 1º de maio de 2024, coloquei Uchiyama em domínio público. Aquele lançamento não incluía atualizações técnicas; era apenas uma mudança de licença. A fonte continua como foi originalmente desenhada, mantendo a rusticidade que veio de suas origens em Sharpie e na carteira de fósforos.

Ugocranis



Lancei Ugocranis em 14 de abril de 2011 como uma fonte para destaques só de maiúsculas. Era minha maneira de interpretar o brutalismo em forma tipográfica. Em vez de me referir a um edifício

específico, abstraí as qualidades que associava ao estilo — geometria austera, formas intransigentes e uma sensação de peso. O resultado foi um desenho compacto e angular construído em torno de formas de letras octogonais.

O nome Ugocranis não tinha significado específico; escolhi-o porque soava pesado e sombrio, combinando com o tom que eu queria. Desde o início, era um lançamento comercial e nunca foi oferecido gratuitamente. Ugocranis sempre foi destinada a destaques e não foi ligada a projetos de destaque.

Em 18 de junho de 2021, fiz uma atualização técnica. Removi caracteres descontinuados, corrigi aspas invertidas e melhorei o recurso de frações OpenType para dar suporte a numeradores e denominadores mais longos. Essas mudanças não alteraram a aparência da fonte, mas a alinharam aos padrões atuais.

Ulian



Lancei Ulian em 14 de agosto de 2002. O desenho começou como um experimento simples durante férias em Vancouver: me perguntei o que aconteceria se eu pegasse uma fonte com serifa e cortasse as laterais para que as letras se encaixassem mais firmemente. O resultado foi um híbrido de influência gótica e formas de letras contemporâneas, com bordas verticais planas e serifas curvas que lhe davam uma mistura de agudeza e fluidez.

O nome Ulian veio da semelhança com a palavra “alien”. Não tinha outro significado além de sugerir algo desconhecido, o que combinava com o caráter estranho da fonte. Desde o início, Ulian era vendida comercialmente e nunca foi lançada gratuitamente. Ela foi desenhada para destaques e não apareceu em projetos de destaque.

Em 18 de junho de 2021, atualizei Ulian com correções técnicas. Removi caracteres descontinuados, estreitei a largura das reticências e reduzi as métricas verticais em seis por cento para melhorar a compatibilidade em ambientes web. Também abaixei os sinais invertidos de interrogação e exclamação e corrigi alguns problemas de curvas nos contornos. Esses ajustes melhoraram a confiabilidade sem alterar o desenho em si.

Ultraproxi



Lancei Ultraproxi em 29 de janeiro de 2017. O desenho retomava ideias que eu havia explorado em Linefeed e PRINTF, ambas baseadas em impressoras de alta velocidade de meados do século XX. Para Ultraproxi, eu queria captar a mesma sensação técnica, mas me afastar do monoespaçamento estrito. Desenhei a fonte para que o espaçamento parecesse monoespaçado sem realmente ser, dando a ela a precisão do letreiramento de impressoras de corrente, mas com um ritmo mais natural.

A família inclui seis pesos com itálicos, permitindo seu uso tanto em destaques quanto em texto. Escolhi o nome Ultraproxi porque sugeria um tom corporativo e tecnológico; gostei de como combinava “ultra” com “proximity” ou “proxy”. Desde o início, era um lançamento comercial e nunca foi distribuído gratuitamente.

Ultraproxi não foi revisada desde o lançamento original e não apareceu em projetos de destaque. Continua no meu catálogo como experimento de equilíbrio entre a aparência mecânica do monoespaçamento e a flexibilidade do espaçamento proporcional.

Union City Blue



Lancei Union City Blue em 20 de maio de 1999. O nome veio de uma música da banda Blondie, embora a fonte em si não tivesse ligação com o grupo. Era uma de várias fontes largas de estilo techno que produzi no fim dos anos 1990, refletindo as tendências de estética digital daquele período.

Union City Blue foi inicialmente distribuída com uma licença comercial gratuita de desktop. Em novembro de 2022, coloquei a fonte em domínio público.

Unispace



Lancei Unispace em 2 de fevereiro de 2000. O desenho se baseava na minha fonte anterior Zrnic, que, por sua vez, se inspirava no antigo logotipo do PlayStation. Com Unispace, eu queria aplicar aquele estilo techno a uma estrutura monoespaçada, dando a ela uma construção quadrada suavizada por bordas arredondadas. O objetivo era criar uma fonte que tivesse as qualidades funcionais de uma fonte de texto e projetasse um caráter tecnológico.

Desde o início, a família incluía os estilos Regular, Italic, Bold e Bold-Italic. Dei a ela o nome Unispace para destacar suas raízes monoespaçadas, sinalizando uma abordagem mais unificada e geométrica. Ela se destinava principalmente a texto, e não a destaques, embora sua sensação industrial lhe desse presença distinta em qualquer um dos contextos.

Unispace foi inicialmente lançada com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Em 15 de abril de 2024, coloquei a fonte em domínio público. Essa mudança era estritamente de licenciamento; o desenho em si nunca foi atualizado. A fonte não foi usada em projetos de destaque, mas representa uma das minhas primeiras tentativas de unir funcionalidade monoespaçada e estética techno.

Univox



Lancei Univox em 24 de junho de 1996. O nome veio de um pedal antigo de distorção de guitarra. A fonte começou como um experimento de alongar formas de letras de estilo techno, resultando num desenho dramaticamente esticado. Depois criei uma versão revisada com larguras de hastes mais uniformes, reduzindo as proporções extremas e mantendo seu caráter distinto.

Univox foi inicialmente lançada com uma licença comercial gratuita de desktop. Em novembro de 2022, coloquei a fonte em domínio público.

Uniwars



Lancei Uniwars em 11 de fevereiro de 2009, depois de vários anos morando no Japão. O desenho foi influenciado pela persistência dos logotipos techno-industriais dos anos 1970 e 1980 que eu via frequentemente no meu bairro — alguns desenhados profissionalmente, outros com aparência mais improvisada. Embora o estilo tivesse desaparecido em outros lugares já no fim dos anos 1980, no Japão continuou visível nos anos 2000, especialmente em emblemas de carros. O antigo logotipo da Namco, que eu mantinha num letreiro de Pac-Man no meu estúdio, foi uma referência importante.

Uniwars é uma família para destaques de oito pesos com oblíquos. Suas formas largas e alargadas e sua construção ortogonal refletem a estética industrial e tecnológica que eu queria captar. O nome vem de UniWar-S, um jogo de tiro de fliperama de 1980 da Irem, escolhido por sua ligação com jogos retrô e por sua sonoridade. Desde o início, ela era vendida comercialmente e nunca foi gratuita.

Em 25 de junho de 2021, atualizei a família com melhorias técnicas: refinando contornos, aprimorando recursos OpenType e acrescentando caracteres alternativos. A atualização não mudou sua aparência geral. Depois, em 22 de novembro de 2024, a versão 1.2 tratou de problemas de ordenação nos menus de fontes e incorporação na web, modernizando tabelas de nomes e renomeando Ultra-Light para Thin por consistência. Uniwars não foi usada em projetos de destaque, mas continua no meu catálogo como reflexo de um estilo industrial específico que persistiu no Japão por mais tempo do que em outros lugares.

Unsteady Oversteer



Lancei Unsteady Oversteer em 14 de junho de 1998. O desenho foi influenciado pelo TRS-80 Color Computer, que exibia letras minúsculas como maiúsculas em vídeo inverso por causa do espaço limitado na ROM. Adaptei esse conceito numa fonte minimalista de estilo techno, dando às formas minúsculas um tratamento inverso. O restante do desenho seguia um estilo geométrico e industrial.

Unsteady Oversteer foi inicialmente distribuída com uma licença comercial gratuita de desktop. Em abril de 2024, coloquei a fonte em domínio público.

Ur Ur Ma



Lancei Ur Ur Ma em 6 de outubro de 1997. Era uma variação de um dos meus desenhos techno, incorporando uma inclinação para trás e um efeito de pena nos traços. O resultado foi uma fonte de importância relativamente pequena no meu catálogo, e não a considero um dos meus trabalhos mais fortes.

O nome veio de um diálogo alienígena improvisado por um designer com quem trabalhei no jogo de computador Dark Colony. A frase “Ur Ur Ma” era memorável e incomum, e a usei como título.

Ur Ur Ma foi inicialmente distribuída com uma licença comercial gratuita de desktop. Em agosto de 2020, coloquei a fonte em domínio público.

Urkelian



Lancei Urkelian em 14 de junho de 1998. Era uma tentativa de unir o estilo Art Déco aos métodos de construção modular que eu havia usado nas minhas fontes techno. A fonte recebeu inicialmente o nome “Urkelian Television Dynasty”, embora depois eu tenha encurtado o título para Urkelian. Por acaso, terminei a fonte na noite do último episódio de Family Matters, embora o programa em si não fosse uma influência direta.

Urkelian não estava entre as minhas fontes mais usadas, mas a considero um esforço mais forte em comparação com alguns dos meus outros desenhos iniciais. Inicialmente, distribuí a fonte com uma licença comercial gratuita de desktop e, em novembro de 2022, coloquei-a em domínio público.

Usurp



Lancei Usurp em 11 de fevereiro de 2008 como um experimento de processo. Em vez de desenhar letras com caneta ou lápis, recortei-as de papel com tesoura e as organizei numa bancada para ver como funcionavam juntas em palavras. Ao longo de vários dias, descartei formas fracas e as substituí por outras mais fortes, desenvolvendo o desenho gradualmente. Quando fiquei satisfeito, coloquei as letras em papel preto, escaneei-as e vetorizei automaticamente os resultados. Depois refinei os contornos no software de fontes, preservando a qualidade irregular e artesanal.

O desenho que saiu desse processo foi uma fonte psicodélica para destaques, com serifas de bloco pesadas e formas exageradas. Ela era estritamente destinada a destaques e nunca foi lançada gratuitamente. Escolhi o nome Usurp em parte pela sonoridade e em parte para destacar o desenho dos caracteres U e S, que se sobressaíam no conjunto.

Em 25 de maio de 2021, fiz uma atualização técnica. Corrigi uma inconsistência entre os caracteres de espaço e espaço inseparável, removi glifos descontinuados e corrigi os dados de classificação Panose. Nenhuma mudança visual foi feita. Usurp não foi adotada em projetos de destaque, mas continua sendo um registro de uma abordagem manual do desenho de tipos que diferia do meu fluxo digital habitual.

Vactic



Lancei Vactic em 12 de outubro de 2007, depois de uma encomenda da Roxio para um projeto chamado BackOnTrack. O desenho se baseava no letreiramento dos primeiros computadores de grande porte, especialmente no logotipo da Univac, que tinha uma estética pixelada distinta. Criei uma família digital com os estilos Regular, Italic, Bold e Bold-Italic, todos destinados estritamente a destaques.

O nome Vactic combinava “Univac” com “tactic”, escolhido para sugerir tanto a origem do estilo quanto um caráter tecnológico. Desde o início, era um lançamento comercial e nunca foi distribuído gratuitamente. Fora do projeto da Roxio, a fonte não apareceu em usos de destaque.

Em 18 de junho de 2021, fiz uma atualização técnica. Removi caracteres obsoletos, corrigi aspas invertidas e ajustei métricas verticais para melhorar a compatibilidade. Nenhuma mudança foi feita na aparência. Vactic continua no meu catálogo como uma fonte para destaques enraizada na linguagem visual da computação de meados do século XX.

Vademecum



Lancei Vademecum em 16 de abril de 2001. Ela começou como um desenho octogonal pesado e com aspecto de blocos, ao qual acrescentei triângulos pretos e brancos para sugerir a aparência de uma linogravura, um estilo frequentemente visto em clip art dos anos 1990. O resultado foi uma fonte para destaques com formas agudas e angulares e um efeito texturizado que lembrava superfícies quebradas ou estilhaçadas.

Escolhi o nome Vademecum sem ligação direta com o desenho. Vademecum foi inicialmente distribuída com uma licença comercial gratuita de desktop. Em abril de 2024, coloquei a fonte em domínio público.

Vahika



Lancei Vahika em 11 de setembro de 2000. Foi minha primeira fonte criada com FontLab, que comecei a explorar depois de ganhar uma cópia do software num concurso. Ao contrário de Fontographer,

FontLab me permitia trabalhar com curvas quadráticas TrueType em vez de curvas Bézier cúbicas PostScript. Vahika foi o resultado dos meus primeiros experimentos com aquele formato.

Documentei meu processo num tutorial sobre curvas TrueType, que depois foi publicado no livro Learn FontLab Fast, de Leslie Cabarga. A fonte em si não foi desenvolvida para uma finalidade específica de desenho, mas serviu como demonstração das novas ferramentas que eu aprendia na época.

Vahika foi inicialmente lançada com uma licença comercial gratuita de desktop. Em novembro de 2022, coloquei a fonte em domínio público.

Valve



Lancei Valve em 30 de março de 2022. Era um experimento de levar formas superelípticas a uma estética de alta tecnologia. As letras foram construídas em torno de contornos suaves e quadrados, com terminações rombas nos traços, dando a elas uma qualidade mecânica, mas fluida. Eu queria que a fonte parecesse um sistema controlado — maquinaria ou regulação de fluxo traduzida em tipos.

O nome Valve veio diretamente daquela ideia de maquinaria e controle de fluxo. Desde o início, era um lançamento comercial e nunca foi distribuído gratuitamente. Desenhei a fonte tanto para destaques quanto para texto, embora seu caráter se preste mais naturalmente ao uso em grande escala.

Valve não foi atualizada desde o lançamento e não foi usada em projetos de destaque. Continua como foi inicialmente desenhada, um experimento geométrico que equilibra construção superelíptica e tom tecnológico.

Vanchrome



Lancei Vanchrome em 23 de maio de 2017. O desenho foi construído como um sistema cromático só de maiúsculas inspirado em Compacta, combinado com o letreiramento cromado feito com aerógrafo que eu lembrava de vans e cartazes dos anos 1970 e 1980. Meu objetivo era recriar aquele efeito metálico em camadas numa família digital, mantendo a geometria precisa.

O sistema consiste em dez camadas. A camada Back deve ser seguida pela camada Front, enquanto as demais podem ser combinadas em qualquer ordem. Uma camada opcional Sparkle pode ser acrescentada por último para simular reflexos. Conseguir o efeito de borda em relevo exigia regras estritas: espaços internos, como a contraforma de um O ou o vão entre as pernas de um H, foram desenhados com exatamente o dobro da largura da borda.

Desde o início, Vanchrome era uma fonte para destaques e nunca foi destinada a texto. Ela foi lançada com uma licença gratuita de desktop para uso comercial e permaneceu inalterada até abril de 2024, quando a coloquei em domínio público. O desenho não apareceu em projetos de destaque, mas continua sendo um dos meus experimentos mais complexos de construção tipográfica cromática.

Vanilla Whale



Lancei Vanilla Whale em 3 de fevereiro de 2002. Era uma fonte de serifas de bloco só de maiúsculas, com proporções estreitas e versaletes nas posições das minúsculas. Algumas formas com barras, como A e H, davam a ela uma aparência peculiar. Desenhei a fonte para destaques e, desde o início, ela era gratuita para uso comercial.

O nome Vanilla Whale fazia uma referência vaga a baleias beluga, embora não pretendesse se relacionar ao desenho em si. Nos anos 2000, Vanilla Whale apareceu numa capa de disco popular, embora eu não consiga lembrar qual. Fora isso, não foi ligada a projetos de destaque.

Em 19 de fevereiro de 2022, lancei uma atualização que corrigia problemas de ajustes de pares, ajustava métricas, acrescentava glifos alternativos e refinava símbolos. A atualização não mudou significativamente o desenho, mas o tornou mais confiável no uso. Em 15 de abril de 2024, coloquei Vanilla Whale em domínio público.

V-Dub



Lancei V-Dub em 10 de dezembro de 1997. O desenho foi influenciado por Microgramma, especialmente por suas formas superelípticas, que adaptei num estilo mais austero e menos convencional. Eu queria que a fonte preservasse o caráter de Microgramma, introduzindo uma qualidade mais incomum e rígida.

O nome não se referia à Volkswagen. Veio da música “Dub”, da banda Pylon, que eu ouvia frequentemente na época. Também percebi que havia poucas fontes começando com a letra V nos catálogos, e o nome parecia atender às duas necessidades.

V-Dub foi inicialmente lançada com uma licença comercial gratuita de desktop. Em abril de 2024, coloquei a fonte em domínio público.

Vectipede



Lancei Vectipede em 3 de agosto de 2010. A ideia era construir uma fonte de serifas de bloco sobre uma estrutura superelíptica, dando às letras proporções aproximadamente quadradas com cantos suavizados. O desenho era destinado tanto a destaques quanto a texto, embora sua construção geométrica o torne mais distinto em tamanhos maiores.

Desde o início, Vectipede era um lançamento comercial e nunca foi distribuída gratuitamente. O nome veio de um videogame pouco conhecido dos anos 1980 chamado Vectipede — gostei de como soava técnico e ligeiramente agressivo, mesmo que a ligação fosse vaga. A família incluía pesos com estilos retos e itálicos.

Em 25 de junho de 2021, fiz uma atualização técnica. Removi caracteres descontinuados, corrigi aspas invertidas e melhorei o recurso de frações OpenType para lidar com numeradores e denominadores mais longos. Também ajustei métricas verticais e refinei alguns contornos, mas a aparência geral da fonte permaneceu inalterada. Depois, em 22 de novembro de 2024, reorganizei os nomes dos pesos para atender melhor aos padrões atuais dos aplicativos e melhorar a ordenação nos menus e a incorporação na

web. Aquela atualização exigiu mudanças internas nas tabelas de nomes, o que significava que os usuários às vezes tinham de selecionar novamente as fontes nos documentos depois de instalar a nova versão.

Vectroid



Lancei Vectroid em 19 de junho de 2000 como derivação da minha fonte anterior Forgotten Futurist. Modifiquei a original introduzindo lacunas nos traços, engrossando algumas linhas, afinando outras e aplicando um efeito pesado e arredondado. O resultado foi uma fonte geométrica para destaques com caráter mais pesado e experimental do que sua referência.

Desde o início, Vectroid estava disponível com uma licença gratuita de desktop para uso comercial. Ela foi desenhada estritamente para destaques e não apareceu em projetos de destaque.

Em 1º de novembro de 2022, coloquei Vectroid em domínio público. Aquele lançamento era apenas uma mudança de licença; o desenho em si não foi atualizado desde o lançamento original.

Velvenda



Lancei Velvenda em 23 de junho de 2000. O desenho foi inspirado no letreiramento pesado encontrado em capas de discos de jazz dos anos 1960, onde formas pesadas e experimentais refletiam a energia

da música. Construí Velvenda como uma fonte de caixa única com proporções densas e estreitas e formas de letras que sugeriam serifas sem seguir a construção tradicional de serifas. Algumas alternativas foram incluídas desde o início e permaneceram nas versões posteriores.

Velvenda foi criada estritamente para destaques. Desde o lançamento, tinha uma licença gratuita de desktop para uso comercial, e foi atualizada em 3 de dezembro de 2008 para ampliar a cobertura de idiomas ao latim estendido. Em 15 de abril de 2024, coloquei a fonte em domínio público. O desenho não foi usado em projetos de destaque, mas continua no meu catálogo como registro daquela exploração inicial de letreiramento pesado de caixa única.

Venacti



Lancei Venacti em 7 de novembro de 2005. Ela foi encomendada pela BBC, que pediu uma fonte que combinasse o caráter industrial de logotipos dos anos 1970 com um toque futurista, permanecendo acessível a crianças. Forneceram exemplos que iam de Digital Sans à minha própria Forgotten Futurist, mas nenhum captava o que queriam, então construí algo novo. Venacti usava formas de letras quadradas com cantos suavizados para equilibrar precisão tecnológica e uma aparência acolhedora.

Venacti era um lançamento comercial desde o início e nunca foi distribuída gratuitamente. Eu a destinava tanto a destaques quanto a texto. O nome era uma construção sintética, montada letra por letra, escolhida por sua sonoridade abstrata e moderna, e não por alguma referência externa.

Em 4 de dezembro de 2009, ampliei a cobertura de idiomas para incluir latim estendido. Depois, em 4 de junho de 2021, atualizei a família com correções técnicas: substituí aspas invertidas pelas formas corretas, acrescentei sinais de prima e removi caracteres descontinuados. Aquela atualização também incluía uma limpeza geral do conjunto de caracteres. Nenhuma mudança visual foi feita no desenho. Venacti não apareceu em projetos de destaque além da encomenda original da BBC.

Venus Rising



Lancei Venus Rising em 12 de dezembro de 1997 como uma fonte techno larga e quadrada. A primeira versão era um único estilo só de maiúsculas, disponível com uma licença gratuita para uso comercial. O nome veio da série de televisão WKRP in Cincinnati; o personagem depois conhecido como Venus Flytrap foi inicialmente apresentado como Venus Rising, e gostei da sonoridade desse nome.

Em 3 de dezembro de 2008, ampliei o conjunto de caracteres para incluir latim estendido e cirílico. Em 2017, ampliei a família com pesos e estilos adicionais, embora só o Regular original permanecesse gratuito; os novos acréscimos eram lançamentos comerciais. Venus Rising sempre foi desenhada estritamente para destaques e não apareceu em projetos de destaque.

Em 22 de novembro de 2024, a família chegou à versão 5.100. Aquela atualização modernizou as tabelas de nomes para melhorar a compatibilidade, corrigiu uma barra sobreposta no caractere Ø nos estilos Heavy e Heavy Italic e renomeou Ultra-Light para Thin por clareza e consistência.

Veriox



Lancei Veriox em 26 de abril de 2010. Era uma sem serifa compacta desenhada dentro do gênero geral de sem serifas técnicas, inspirada vagamente no modelo DIN, mas com mais irregularidades. Algumas letras tinham peculiaridades que as tornavam menos padronizadas do que DIN; eu queria que a fonte parecesse funcional, mas não rígida demais.

Veriox sempre foi um lançamento comercial e nunca foi gratuita. Eu a destinava tanto a destaques quanto a texto, embora sua construção tendesse mais ao uso em texto. Ela não apareceu em projetos de destaque.

Em 10 de junho de 2021, atualizei a família com correções técnicas. Corrigi aspas invertidas, acrescentei sinais de prima, removi caracteres descontinuados e ajustei métricas verticais. Depois, em 22 de novembro de 2024, lancei a versão 1.2, que modernizava as tabelas de nomes para melhorar a compatibilidade e acrescentava o símbolo de seção em Unicode 00A7. O desenho em si não mudou desde o lançamento original.

Vexler Slip



Lancei Vexler Slip em 23 de agosto de 2014. O desenho foi inspirado no letreiramento da embalagem da sobremesa gelada japonesa Panapp, que tinha um estilo decorativo de influência francesa. Ampliei essa influência numa fonte de caixa única para destaques com formas curvas e ornamentais.

O nome veio da expressão “vexler slip”, que ouvi pela primeira vez num episódio do programa da MTV Sifl & Ollie. Guardei a expressão numa anotação para futuros nomes de fontes e a usei neste projeto. Vexler Slip estava inicialmente disponível com uma licença comercial gratuita de desktop. Em abril de 2024, coloquei a fonte em domínio público.

Vibrocentric



Lancei Vibrocentric em 25 de março de 1998. O desenho foi influenciado pelo logotipo da Dodge dos anos 1960, que adaptei numa fonte com serifa e terminais alargados. O nome Vibrocentric veio de uma palavra que encontrei em literatura do setor automotivo, que combinava com o estilo de meados do século XX que eu buscava.

O lançamento original incluía quatro estilos: regular, pesado, itálico e pesado itálico. Olhando para trás, considero Vibrocentric um dos meus desenhos mais bem-sucedidos daquele período, mas

refinamentos adicionais lhe fariam bem. Vibrocentric estava inicialmente disponível com uma licença comercial gratuita de desktop. Em novembro de 2022, lancei a fonte em domínio público.

Vigo



Lancei Vigo em 4 de maio de 2005. O desenho derivou da minha fonte anterior Bullpen, mas suavizei os cantos e acrescentei mais curvatura para dar a ele um caráter italiano. A ideia era manter a aparência esportiva de letras em bloco de Bullpen, amenizando-a com uma sensação mais suave e ornamental.

Vigo sempre foi um lançamento comercial e nunca foi distribuída gratuitamente. Desenhei a fonte estritamente para destaques, e ela não apareceu em projetos de destaque.

Em 18 de junho de 2021, atualizei a fonte com correções técnicas. Aquela atualização reduziu as reticências à largura padrão, acrescentou alternativas estilísticas, modernizou o recurso de frações e limpou o conjunto de caracteres. Nenhuma mudança visual foi feita além daqueles ajustes técnicos.

Vinque



Lancei Vinque em 12 de dezembro de 1999. Foi minha primeira fonte encomendada, criada para uma empresa de jogos que queria algo medieval no tom, mas não elaborado demais para os jogadores

lerem. Combinei elementos do movimento Arts and Crafts com uma influência gótica para conseguir aquele equilíbrio. O jogo acabou sendo lançado usando Vinque, embora eu não lembre seu título.

Vinque foi originalmente lançada como um único estilo, Vinque Regular, que sempre esteve disponível como fonte gratuita para uso comercial. Em 3 de dezembro de 2008, lancei uma nova versão que ampliava o suporte de idiomas ao latim estendido, acrescentava ajustes de pares baseados em classes e corrigia o espaçamento e os ajustes de pares. Depois, em 20 de fevereiro de 2019, reconstruí Vinque como uma família maior com pesos adicionais, itálicos, algarismos antigos e cobertura mais ampla de caracteres. Naquele momento, Vinque Regular permaneceu gratuita, enquanto os novos estilos eram vendidos comercialmente.

A família foi desenhada tanto para destaques quanto para texto e, ao longo dos anos, apareceu em vários jogos, incluindo Overlord: Raising Hell (PlayStation 3, 2008), Escape Goat (2012), Escape Goat 2 (2014) e Arzette: The Jewel of Faramore (Switch, 2024). Em 22 de novembro de 2024, lancei a versão 2.100, que reorganizava os nomes dos pesos para atender melhor aos aplicativos atuais. Book foi renomeado Regular, Regular passou a Medium, Light passou a Extra-Light, Extra-Light passou a Thin e Ultra-Light foi renomeado Hairline.

Vinque Antique



Lancei Vinque Antique em 15 de janeiro de 2020 como companheira de Vinque. Enquanto Vinque tinha um acabamento limpo, Vinque Antique foi desenhada para parecer envelhecida, com contornos

suavizados e irregulares. Para reforçar o efeito, acrescentei alternativas aleatorizadas para muitas letras, implementadas por meio de alternativas contextuais OpenType, para que caracteres repetidos variassem na aparência.

A família era um lançamento comercial desde o início e nunca foi gratuita. Desenhei a fonte tanto para destaques quanto para texto, embora suas qualidades desgastadas a tornem mais natural em tamanhos maiores. Vinque Antique não apareceu em projetos de destaque.

Em 6 de setembro de 2024, atualizei a família para a versão 1.1. Aquele lançamento corrigia um erro de quebra de linha que havia afetado alguns aplicativos e modernizava os nomes dos estilos para alinhá-los aos padrões atuais dos softwares. Nenhuma outra mudança técnica foi feita.

Vipnagorgialla



Lancei Vipnagorgialla em 4 de março de 1999. O desenho surgiu da minha fonte Hemi Head, com influências do letreiramento automotivo do fim dos anos 1960, como os logotipos da Dodge e da Plymouth. Construí a fonte como uma família larga para destaques com caráter industrial e retrofuturista.

O primeiro lançamento incluía quatro estilos — Regular, Italic, Bold e Bold-Italic — todos gratuitos para uso comercial. Em 2012, atualizei a família ampliando a cobertura Latin-1, refazendo o espaçamento e os ajustes de pares, acrescentando ajustes de pares baseados em

classes e introduzindo frações OpenType. Durante os anos 2010, também ampliei a família para cinco pesos com oblíquos; aqueles acréscimos mais recentes eram vendidos comercialmente.

Vipnagorgialla foi desenhada estritamente para destaques. Ela apareceu em projetos como Sonic Adventure 2 no Sega Dreamcast e Godzilla Unleashed: Double Smash para Nintendo DS, em 2007. Em 22 de novembro de 2024, fiz outros ajustes técnicos, modernizando as tabelas de nomes para compatibilidade e corrigindo um problema de sobreposição no caractere cirílico Б.

Voivode



Lancei Voivode em 22 de abril de 2010. O desenho era uma fonte geométrica para destaques com formas incomuns de terminais que lembravam caudas de peixe, dando a ela um ritmo irregular e ornamental. Construí a fonte estritamente para destaques, e ela nunca foi distribuída gratuitamente.

Escolhi o nome Voivode porque queria destacar as formas distintas do V maiúsculo e do v minúsculo; selecionar uma palavra que incluísse os dois me deu essa oportunidade. A fonte não apareceu em projetos de destaque.

Em 25 de junho de 2021, fiz uma atualização que removia caracteres descontinuados e corrigia a largura das reticências, alinhando a fonte aos padrões atuais. Nenhuma outra mudança foi feita desde o lançamento original.

Waker



Lancei Waker em 26 de março de 1998. O nome original era “Wake and Bake”, uma referência de brincadeira que foi rapidamente abandonada depois que um distribuidor levantou preocupações ao tentar vender um pacote de software OEM. Os caracteres tinham linhas de desenho animado acima deles, que desenhei diretamente no Fontographer com uma mesa digitalizadora; o efeito pretendia sugerir vapores subindo. O desenho era oferecido em um único estilo. Licenciei a fonte para uso comercial gratuito de desktop desde o início e não mudei esse arranjo até agosto de 2020, quando a coloquei em domínio público. Ela nunca teve uso de destaque, mas mantive a renomeada Waker disponível como um experimento bem-humorado daquele período do meu trabalho.

Walken



Lancei Walken em 21 de maio de 2009. A ideia veio de um logotipo de festival de rock japonês que misturava letras de estêncil e letras comuns na mesma palavra. Construí a fonte com serifas de bloco e uma inconsistência semelhante; algumas letras aparecem com interrupções de estêncil, enquanto outras permanecem sem interrupções. A irregularidade é reforçada por um recurso OpenType que alterna ligaduras de dígrafos e trígrafos comuns, tornando a alternância imprevisível. Desde o início, ofereci três estilos — Clean, Crisp e Hard — com textura e aspereza crescentes. Walken nunca foi

oferecida como fonte gratuita. Em 4 de junho de 2021, revisei a fonte com pequenas correções e refinamentos gerais, mantendo a família intacta, mas tecnicamente mais confiável.

Walnut



Lancei Walnut em 26 de fevereiro de 2007. A ideia veio de assinaturas feitas com spray que vi em Vancouver, rápidas e cruas, em vez de murais elaborados. Esbocei o que via no local e depois redesenhei as letras de forma mais compacta para poder desfocá-las mais tarde. No Fontographer, construí contornos vetoriais rígidos com bordas serrilhadas e sem curvas. Exportei aqueles vetores para o Photoshop, rasterizei-os completamente e usei os vetores originais no fundo como guias de escala. Com uma mesa digitalizadora, apliquei efeitos de spray, aerografia e grão de filme para produzir as formas finais das letras. Walnut foi lançada em um único estilo e nunca foi gratuita. Em 25 de junho de 2021, atualizei a fonte, limpando formas antigas e ajustando algumas curvas. Ela nunca teve uso de destaque, mas reflete uma fase em que eu experimentava processos digitais para simular texturas de grafite.

Walshes



Lancei Walshes em 26 de junho de 1999. O desenho foi vagamente inspirado no logotipo do Minnesota Timberwolves, embora na época eu não entendesse plenamente o contexto do time ou de seu esporte.

A fonte foi criada rapidamente como um favor e, olhando para trás, sua execução era fraca em comparação com meu trabalho mais forte. O nome veio da família Walsh na série de televisão Beverly Hills, 90210, que era de Minneapolis. Em agosto de 2020, coloquei Walshes em domínio público.

Warmer



Lancei Warmer em 11 de maio de 2010. A ideia veio depois de ver discos antigos de rock and roll japonês dos anos 1950 ou do início dos anos 1960 que usavam letreiramento com aparência de papel recortado. Desenhei formas de letras déco compactas e sem contraformas, com uma textura xadrez aplicada diretamente às formas. Para alinhar a textura corretamente, criei duas fontes companheiras destinadas a ser sobrepostas, que produziam o efeito de tecido quando combinadas. Warmer nunca foi gratuita e sempre esteve disponível apenas como lançamento comercial. Em 2021, revisei a fonte limpando alguns dos contornos originais e ajustando detalhes técnicos para que funcionasse de maneira mais confiável entre plataformas. Ela não teve uso de destaque, mas documenta meu interesse por superfícies semelhantes a tecidos naquele período.

Warugaki



Lancei Warugaki em 8 de junho de 2010. O nome significa “pirralho” em japonês, o que combinava com a aparência rústica e indisciplinada que eu buscava. Criei os glifos inteiramente no Photoshop, recortando o espaço negativo em torno de cada letra com uma mesa digitalizadora. Aquele método deixava a cor do fundo aparecer, produzindo um efeito semelhante a estêncil que lembrava o desenho de cartazes japoneses de meados do século XX. Todos os glifos da fonte foram feitos dessa maneira, dando a ela uma textura artesanal consistente. Warugaki foi lançada como fonte paga. Em 8 de julho de 2018, atualizei a fonte para acrescentar suporte a cirílico e símbolos monetários modernos. Ela não foi amplamente usada, mas reflete minha exploração de técnicas de construção com espaço negativo no desenho de tipos.

Wavetable



Lancei Wavetable em 6 de julho de 2021. O desenho começou com um “E” que tinha formas externas quadradas e contraformas arredondadas, dando o tom ao restante do alfabeto. Na época, eu estava imerso em emulações por software de sintetizadores wavetable Ensoniq dos anos 1990, e aquela influência acabou chegando ao nome. A fonte é de caixa única, embora não no sentido convencional; mistura ascendentes e descendentes, em vez de alinhar tudo a uma única altura de caixa. Um detalhe incomum é o

R, que se dobra em direção a uma forma semelhante a K. Wavetable foi lançada como fonte paga, disponível em um único estilo, e não foi atualizada desde então. Ela não foi usada em projetos de destaque, mas reflete meu interesse por estratégias atípicas de letras combinadas com referências musicais.

Webster World



Lancei Webster World em 2 de dezembro de 1997. Era uma fonte experimental e modular com formas quadradas e um traço inferior exagerado. O lançamento inicial incluía apenas versões de contorno e sombra projetada, já que o desenho não foi desenvolvido como um estilo sólido independente.

O nome veio da expressão "Webster World", uma referência sugerida naquele período sem ligação mais profunda com o desenho em si. Webster World foi inicialmente distribuída com uma licença comercial gratuita de desktop. Em agosto de 2020, coloquei a fonte em domínio público.

Wee Bairn



Lancei Wee Bairn em 28 de maio de 2000. O desenho foi influenciado pelo logotipo da Playskool, que ampliei num alfabeto completo com formas arredondadas e infantis. A fonte pretendia captar as qualidades amigáveis e semelhantes a brinquedos daquele letreiramento.

Em 2011, revisei Wee Bairn, atualizando e refinando as formas das letras. Ela foi inicialmente distribuída com uma licença comercial gratuita de desktop. Em novembro de 2022, coloquei Wee Bairn em domínio público.

Welfare Brat



Lancei Welfare Brat em 6 de agosto de 1998. A ideia veio de lacunas hexagonais nas esteiras de tratores de lâmina, que sugeriam uma estrutura modular. Construí a fonte para que cada letra coubesse numa forma hexagonal, dando a ela uma aparência industrial. O nome original, Welfare Brat, refletia uma escolha ruim nas minhas primeiras práticas de nomenclatura. Em agosto de 2020, coloquei Welfare Brat em domínio público.

Wet Pet



Lancei Wet Pet em 27 de janeiro de 1997. O desenho começou com digitalizações de Franklin Gothic, que calquei e modifiquei acrescentando efeitos para sugerir uma superfície molhada e reflexiva. O resultado foi uma fonte distorcida para destaques com uma qualidade líquida. Escolhi o nome Wet Pet para refletir aquela aparência. Em agosto de 2020, coloquei Wet Pet em domínio público.

Wevli



Lancei Wevli em 14 de agosto de 2002. Ela começou como um redesenho de uma fonte gratuita anterior que eu havia chamado “20th Century Font”, que, por sua vez, era influenciada por Blue Highway e pela fonte personalizada do Burger King desenhada pela Sterling Brands nos anos 1990. “20th Century Font” era um projeto desajeitado; tinha terminais arredondados e cantos agudos, mas faltava consistência, e a Monotype logo me lembrou que o nome coincidia com sua “20th Century” existente. Usei a mudança de nome como oportunidade para reformular o desenho e ampliá-lo numa família completa. Wevli incluía diferentes pesos, larguras e itálicos desde o início, embora aqueles acréscimos não fossem bem feitos na época. Nos anos 2010, reconstruí boa parte da família para corrigir aquelas fraquezas iniciais. O nome veio de um feitiço no jogo Skies of Arcadia do Dreamcast.

Wevli nunca foi gratuita; só a anterior “20th Century Font” foi lançada sem custo. Em novembro de 2024, atualizei Wevli com melhorias técnicas, modernizando suas tabelas de nomes e mudando a convenção de nomenclatura de estilos da ordem largura/peso para peso/largura. Ela não foi usada em projetos de destaque, mas, para mim, marcou uma transição de experimentos iniciais desajeitados para famílias de fontes mais confiáveis e profissionais.

Wheaton



Lancei Wheaton em 13 de agosto de 2011. Era uma fonte para destaques com cantos mais arredondados e sem os ângulos agudos que eu frequentemente usava em outros desenhos inspirados no techno. A influência era o retrofuturismo, especialmente a aparência do letreiramento com tinta magnética dos anos 1980. O nome veio de Wil Wheaton, de quem eu lembrava como o jovem ator em The Last Starfighter. Wheaton foi lançada como fonte paga.

Nos anos seguintes ao lançamento, criei uma companheira só de maiúsculas, Wheaton Capitals, que distribuía como fonte gratuita, mas incluía junto à família principal. Em 2021, atualizei Wheaton para remover caracteres desatualizados e acrescentar suporte a frações, embora não tenha feito mudanças estruturais. Ela não foi usada em projetos de destaque, mas, para mim, representa uma interseção entre estética dos anos 1980 e formas digitais simplificadas.

White Lake



Lancei White Lake em 30 de outubro de 1997. Era uma fonte modular construída de elementos ondulados repetidos, produzindo formas de letras com ritmo fluido e irregular. O nome veio de um lago perto da minha casa de infância. Em agosto de 2020, coloquei White Lake em domínio público.

Whiterock



Lancei Whiterock em 27 de setembro de 2006. O nome veio de White Rock, na Colúmbia Britânica, onde eu morava. Era uma fonte de desenho animado desenhada à mão, com enrolamentos nos terminais, destinada a captar um clima leve e brincalhão. Whiterock foi lançada como fonte paga e permaneceu comercial até novembro de 2022, quando a coloquei em domínio público.

Em 19 de maio de 2021, fiz uma atualização. Removi caracteres descontinuados e obsoletos, como L com ponto e E com breve. Também ampliei o recurso de frações OpenType para lidar com numeradores e denominadores longos, como 13/64 ou 199/200. Além disso, refinei vários contornos, corrigindo erros de curvas que podem ter causado problemas gráficos em alguns aplicativos. Whiterock nunca teve uso de destaque, mas depois se tornou a base da minha fonte Stampoo, que levou adiante partes da sua linguagem de desenho.

Wild Sewerage



Lancei Wild Sewerage em 12 de outubro de 1997. Ela derivou da minha fonte Rothwell, modificada com efeitos de meio-tom para criar uma variação difusa e texturizada. O nome veio do título de uma música da banda Squeeze que, por acaso, eu ouvia na época. Em agosto de 2020, coloquei Wild Sewerage em domínio público.

Windpower



Lancei Windpower em 7 de junho de 2005. Na época, eu morava perto das Cataratas do Niágara e experimentava ideias de energia renovável, o que influenciou o nome. O desenho em si era uma sem serifa derivada da minha fonte anterior Affluent. Ela foi originalmente lançada como fonte paga.

Em 2021, atualizei Windpower. Removi caracteres obsoletos, como formas acentuadas desatualizadas, e acrescentei suporte a frações estendidas para que a fonte pudesse lidar com numeradores e denominadores longos. Também introduzi um conjunto de algarismos alados para combinar com as maiúsculas aladas já presentes no desenho. Além daqueles acréscimos, a estrutura da fonte permaneceu a mesma. Em novembro de 2022, coloquei Windpower em domínio público. Ela não teve uso de destaque, mas reflete um período em que eu experimentava extensões dos meus desenhos existentes.

Wintermute



Lancei Wintermute em 9 de junho de 2000. O desenho foi influenciado pelo romance *Neuromancer*, de William Gibson, e refletia a estética cyberpunk que me interessava na época. Ela foi construída como uma fonte techno modular, a partir de um pequeno conjunto de componentes repetidos para formar o alfabeto. O desenho incluía caracteres distintos, como K e S, embora tenha sido

produzido como fonte apenas de minúsculas, o que limitava suas aplicações práticas. Em novembro de 2022, lancei Wintermute em domínio público.

Winthorpe



Criei Winthorpe em 29 de abril de 2007 para um projeto de cliente. O nome era uma referência ao personagem do filme Trading Places, escolhido por seu tom formal e antiquado. O desenho seguia modelos transicionais, ligando características antigas e modernas. Tinha maior contraste entre traços grossos e finos, eixo mais vertical do que fontes anteriores e serifas mais agudas, com concordâncias mais delicadas. Desde o início, a família incluía versaletes, itálicos, algarismos antigos e suporte a frações. Winthorpe foi lançada como fonte paga.

Em 2021, atualizei a família removendo caracteres desatualizados e ampliando o recurso de frações para lidar com numeradores e denominadores longos. Em novembro de 2024, fiz outros refinamentos técnicos: modernizei as tabelas de nomes, reorganizei a nomenclatura de estilos para que “Small Caps” aparecesse entre o peso e a designação de itálico e corrigi os valores Unicode de ordinais sobrescritos como “1st” e “2nd”. Não fiz mudanças nos contornos nem nos ajustes de pares. A fonte não foi usada em projetos de destaque, mas demonstra meu envolvimento com modelos históricos e com o desenvolvimento de famílias completas em recursos.

World of Water



Lancei World of Water em 8 de agosto de 1998. O desenho combinava elementos de Art Déco com o estilo angular do letreiramento techno do fim do século XX. O nome veio da música “World of Water”, da banda New Musik, que sugeria uma ligação com a estética new wave que influenciou a fonte.

A primeira versão não alcançou a elegância que eu buscava, então depois redesenhei a fonte do zero. A revisão combinava características geométricas de Art Déco com uma aparência mais digital e futurista. Em abril de 2024, lancei World of Water em domínio público.

Worthless



Lancei Worthless em 22 de janeiro de 1998. Ela foi criada pegando minha fonte anterior Mai Tai e processando-a com efeitos grunge no Photoshop, resultando num estilo desgastado. A fonte se chamava originalmente “Worthless Bum”, embora eu tenha encurtado o nome para Worthless num lançamento posterior. Em agosto de 2020, coloquei Worthless em domínio público.

Wubble



Lancei Wubble em 7 de novembro de 2005. Meu objetivo era desenhar uma sem serifa arredondada que parecesse macia e deformada, com formas sinuosas e amorfas que sugerissem movimento sem perder legibilidade. Baseei as proporções vagamente em Franklin Gothic, mas desenhei todos os glifos do zero. Ela foi lançada como fonte paga em um único estilo.

Em 2021, atualizei Wubble com várias mudanças técnicas. Removi caracteres descontinuados e obsoletos, como L com ponto e E com breve. O recurso de alternativas estilísticas foi renomeado de “salt” para “ss00”. Ajustei métricas verticais para melhorar a compatibilidade entre navegadores; como resultado, o tamanho dos caracteres aumentou cerca de seis por cento, o que pode afetar projetos antigos. Reatribuí o “a” alternativo do ponto de código de diferente à Área de Uso Privado Unicode e acrescentei versões acentuadas do “a” alternativo. As aspas esquerdas invertidas, às vezes chamadas de aspas de pintor, foram substituídas pelas formas corretas, embora as versões antigas continuem acessíveis em Unicode 201B e 201F. Wubble nunca foi usada em projetos de destaque, mas continua sendo um dos meus experimentos de fazer um desenho deliberadamente gosmento funcionar como fonte funcional.

Wyvern



Lancei Wyvern em 17 de outubro de 2001. Foi minha primeira fonte como Typodermic e começou como uma encomenda de cliente; queriam algo parecido com Letter Gothic, mas com um toque próprio. Segui as proporções de Letter Gothic bem de perto, mas removi o monoespaçamento. Os itálicos se tornaram a característica definidora, com uma inclinação e um ritmo que davam ao desenho mais personalidade do que as formas retas. O cliente nunca deu continuidade ao projeto, então lancei a fonte por conta própria como família paga.

O lançamento original incluía Light, Medium, Bold e Heavy com itálicos, além de um estilo Ink desgastado e uma versão de contorno chamada Blocko. Com o tempo, ampliei Wyvern numa família maior com sete pesos e itálicos, mantendo Ink e Blocko e acrescentando um estilo Steel texturizado que simulava ferrugem. Em novembro de 2024, atualizei a estrutura técnica da família, modernizando suas tabelas de nomes e corrigindo valores numéricos de peso. Também reorganizei a nomenclatura dos pesos para maior clareza: Book passou a Light, Light passou a Extra-Light, Extra-Light passou a Thin e Ultra-Light passou a Hairline. Não fiz mudanças nos contornos nem nos ajustes de pares. Wyvern nunca foi usada em projetos de destaque, mas marca o ponto em que minha carreira profissional como Typodermic realmente começou.

Xenara



Lancei Xenara em 7 de novembro de 2005. A BBC havia pedido uma fonte com aparência de computador para um programa infantil, o que motivou o desenho. Baseei a fonte nas formas arredondadas das teclas de calculadoras, computadores e máquinas de escrever, dando a ela uma aparência técnica que tendia mais ao estilo techno e futurista do que as referências originais. Desde o início, incluí caracteres alternativos, como um A sem barra e um M em forma de tridente. Xenara foi lançada como fonte paga, e a BBC a usou, embora eu não saiba de outros usos de destaque.

Em 2021, atualizei Xenara removendo caracteres descontinuados, como L com ponto e E com breve. As aspas invertidas — às vezes chamadas de aspas de pintor — foram substituídas pelas formas corretas, embora as formas antigas continuem disponíveis em Unicode 201B e 201F. Estreitei as reticências a uma largura mais razoável. Também ajustei o recurso de alternativas estilísticas para que pudesse ser acessado de maneira mais confiável em softwares como InDesign, em Stylistic Set #1. Revisei métricas verticais para melhorar a compatibilidade com navegadores, sem necessidade de mudanças de escala. Em 2022, acrescentei itálicos à família, ampliando sua variedade de usos.

Xenowort



Lancei Xenowort em 6 de outubro de 1997. Ela foi concebida como uma fonte de estilo de visão dupla, baseada em esboços desenhados à mão para parecerem desconhecidos ou alienígenas. O nome veio de um colega de trabalho que havia inventado a palavra “xenowort” para descrever uma planta alienígena fictícia num jogo.

Embora o conceito fosse incomum, a realização do desenho era limitada, e a fonte permaneceu uma parte pequena do meu catálogo. Em agosto de 2020, coloquei Xenowort em domínio público.

Xenu



Lancei Xenu em 5 de julho de 2006. O desenho se baseava em folhas de especificações DIN, e me mantive perto daquele modelo sem introduzir outras influências. Era uma sem serifa geométrica com proporções retas, terminais agudos e um tom deliberadamente austero. Desde o início, a família incluía Regular, Semi-Bold, Bold e Black com itálicos. Xenu sempre foi lançada como fonte paga.

Em 2021, removi caracteres descontinuados e obsoletos, como L com ponto e E com breve. As aspas invertidas, às vezes chamadas de aspas de pintor, foram substituídas pelas formas corretas, embora as originais continuem disponíveis em Unicode 201B e 201F. Também revisei as métricas verticais para melhorar a compatibilidade com navegadores; nenhuma mudança de escala era necessária, então os

aplicativos Adobe não mostram diferença. Em novembro de 2024, atualizei as tabelas de nomes e corrigi problemas no espaço inseparável. Não fiz ajustes nos contornos nem nos ajustes de pares. Xenu não foi usada em projetos de destaque, mas representa minha interpretação de DIN como um desenho mais pesado e fechado.

Xirod



Lancei Xirod em 27 de fevereiro de 2004. O desenho surgiu de um pedido de cliente por uma fonte semelhante a um estilo existente, mas distinta o suficiente para se sustentar por conta própria. Desenvolvi a fonte como um desenho techno quadrado com caráter futurista. O nome era escrito Xirod, mas a intenção era pronunciá-lo "zero".

A fonte incluía recursos OpenType que permitiam às formas mudar dependendo da aplicação, dando a ela uma qualidade mutável. Em abril de 2024, coloquei Xirod em domínio público.

Xolto



Lancei Xolto em 3 de março de 1997. Era uma tentativa de desenhar uma fonte de estilo bitmap com referências à iconografia asteca. O conceito era criar um desenho baseado em pixels que ecoasse motivos pré-colombianos, embora a execução não atendesse às minhas expectativas. Em agosto de 2020, coloquei Xolto em domínio público.

Xtraflexidisc



Lancei Xtraflexidisc em 5 de outubro de 1997. Era uma fonte com serifa desenhada rapidamente, criada com esboços de marcador e digitalizada com refinamento mínimo. O resultado foi um desenho estreito e feito à mão que tinha alguma semelhança com minha fonte anterior Minya, mas com perfil mais fino. Em agosto de 2020, coloquei Xtraflexidisc em domínio público.

Xylitol



Lancei Xylitol em 12 de maio de 2017. Ela sempre foi uma fonte gratuita. O desenho foi inspirado no letreiramento prismático dos anos 1970, e criei o efeito com contornos em camadas que lembram bordas sombreadas. Cada camada era distribuída como fonte separada, com nomes como Solo, Outline, Front, Back, Down, Left, Right, Up e Stripe. Quando sobrepostas e coloridas, produzem a aparência multidimensional e prismática que eu buscava.

Embora eu tenha experimentado fontes variáveis naquela época, Xylitol nunca foi um desenho variável. Ela permaneceu apenas uma família em camadas. Não fiz atualizações depois do lançamento inicial. Em abril de 2024, coloquei Xylitol em domínio público. Ela não teve uso de destaque, mas reflete meu interesse por técnicas de sobreposição modular que ecoam o letreiramento prismático colorido dos anos 1970.

Xyzai



Lancei Xyzai em 5 de agosto de 2021. Era minha interpretação do letreiramento digital segmentado, uma fonte construída como exercício de hipermodernismo. Mostradores LCD segmentados são, eles próprios, simulações de algarismos escritos, e fontes baseadas nesses mostradores simulam essa simulação. Com Xyzai, levei isso mais longe, evitando deliberadamente a semelhança com o alfabeto escrito, mesmo à custa da legibilidade. As formas das letras seguem sua própria lógica interna, em vez de uma grade estrita, estendendo-se em formas largas e não convencionais. Ela foi lançada em um único estilo só de maiúsculas e sempre foi uma fonte paga.

Xyzai não foi atualizada desde o lançamento. Ela não inclui alternativas nem conjuntos estilísticos e não foi usada em projetos de destaque. Para mim, representa uma ruptura intencional com a convenção, na qual o objetivo não era a usabilidade, mas questionar o que acontece quando uma fonte abandona o modelo alfabético que deveria representar.

Y2KBug



Lancei Y2KBug em 3 de abril de 1998. Ela foi concebida durante o período de ansiedade do milênio e desenhada como uma fonte modular baseada na forma de clipes de papel. A intenção era captar

a preocupação do fim dos anos 1990 com tecnologia e com o ano 2000. Inicialmente, o nome tinha um ponto de exclamação no início: !Y2KBug

Em 20 de julho de 2021, reformulei Y2KBug. Redesenhei o espaçamento e os ajustes de pares, refiz os acentos e fiz ajustes que melhoraram sua consistência e seu desempenho em softwares de design. Em abril de 2024, coloquei Y2KBug em domínio público.

Yadou



Lancei Yadou em 30 de outubro de 1997. Ela derivou da minha fonte anterior Butterbelly, retrabalhada num estilo techno modular com uma estrutura de contorno mais larga. O desenho fazia parte de um período em que eu produzia fontes rapidamente e, olhando para trás, sua qualidade não se igualava aos meus trabalhos melhores. Yadou foi inicialmente distribuída com uma licença comercial gratuita de desktop. Em agosto de 2020, lancei a fonte em domínio público.

Yawnovision



Lancei Yawnovision em 22 de outubro de 1997. Meu objetivo era criar uma fonte modular que se afastasse da tendência techno dominante naquele período. O resultado era distinto, embora seu estilo tenha sido interpretado de maneiras que eu não pretendia.

Depois experimentei variações texturizadas de Yawnovision. Aquele trabalho acabou levando a Peatloaf, uma fonte que eu preferia por ser um desenvolvimento mais bem-sucedido da ideia. Yawnovision foi inicialmente lançada com uma licença comercial gratuita de desktop. Em agosto de 2020, coloquei a fonte em domínio público.

Y-Band Tuner



Lancei Y-Band Tuner em 29 de outubro de 1997. Era um experimento de desenho modular, construído de formas geométricas repetidas. Minha intenção era criar uma estrutura distinta, mas a abordagem resultou em inconsistências. Letras como V, W, X e Y não se alinhavam visualmente ao restante da fonte e perturbavam seu ritmo geral.

Apesar de suas deficiências, distribuí Y-Band Tuner com uma licença comercial gratuita de desktop. Em agosto de 2020, lancei a fonte em domínio público.

Yellande



Lancei Yellande em 27 de setembro de 2006. A ideia veio de grades de ferro forjado em Montreal, nas quais as torções feitas com alicate deixavam segmentos retos curtos nas pontas dos enrolamentos. Traduzi aquele detalhe estrutural em terminais de letras, dando ao desenho sua aparência distinta. Yellande foi produzida em um único estilo e sempre foi lançada como fonte paga.

Em 18 de junho de 2021, atualizei Yellande. Removi caracteres descontinuados e obsoletos, como L com ponto e E com breve. As aspas invertidas, às vezes chamadas de aspas de pintor, foram substituídas pelas formas corretas, embora as originais continuem acessíveis em Unicode 201B e 201F. Estreitei o caractere de reticências a uma largura mais padrão. Também ajustei métricas verticais para melhorar a compatibilidade com navegadores; a escala não foi afetada, então o comportamento nos aplicativos Adobe permaneceu inalterado. Yellande não foi usada em projetos de destaque, mas reflete meu interesse em adaptar motivos arquitetônicos ao desenho de tipos.

Yellow Pills



Lancei Yellow Pills em 29 de outubro de 1997. Ela foi influenciada por fontes de reconhecimento de caracteres de tinta magnética dos anos 1960, como Westminster e Data 70. Reinterpretei o estilo desenhando as formas das letras à mão, dando à fonte uma qualidade rústica e irregular, em vez das formas precisas associadas àqueles desenhos anteriores.

O nome veio de uma música da banda de power pop 20/20, que combinava com o caráter ligeiramente psicodélico da fonte. Yellow Pills foi inicialmente lançada com uma licença comercial gratuita de desktop. Em agosto de 2020, coloquei a fonte em domínio público.

Yonder Recoil



Lancei Yonder Recoil em 12 de outubro de 1997. A ideia veio de uma versão do logotipo da LA Gear que tinha uma divisão horizontal atravessando o letreiramento. Adaptei aquele conceito numa fonte techno larga e quadrada e apliquei o efeito de divisão a todos os caracteres. Algumas formas eram menos bem-sucedidas, mas o experimento estabeleceu a base do desenho.

Em 20 de julho de 2021, redesenhei a fonte inteira. Refinei o tratamento da divisão por todo o alfabeto, criando variações mais deliberadas, como uma divisão de linha dupla na letra O. Também acrescentei alternativas estilísticas que preservavam várias formas de caracteres de 1997. As atualizações técnicas incluíam suporte ampliado a frações OpenType, aspas corrigidas e espaçamento ajustado para aspas duplas. Em novembro de 2022, lancei Yonder Recoil em domínio público.

You’re Gone



Lancei You’re Gone em 12 de abril de 2000. O desenho foi influenciado pelo letreiramento personalizado usado no logotipo da Movie Gallery, uma rede de locadoras de vídeo de que eu lembrava dos anos 1980. Busquei um estilo techno arredondado com qualidade industrial, combinando formas de letras desconectadas e formas curvas para sugerir a estética futurista daquela época.

Em 12 de maio de 2021, atualizei a fonte. Melhorei a compatibilidade com softwares de design, ajustei o espaçamento, refinei o suporte a frações e removi caracteres obsoletos. You're Gone estava inicialmente disponível com uma licença comercial gratuita de desktop. Em abril de 2024, lancei a fonte em domínio público.

Yytrium Dioxide



Lancei Yytrium Dioxide em 5 de dezembro de 1997. O nome pretendia se referir ao elemento químico yttrium, embora eu o tenha escrito errado com dois y em vez de dois t. O desenho foi influenciado por grafites que vi em Toronto, embora o resultado não tenha captado as qualidades do trabalho original.

O lançamento inicial incluía apenas uma versão de contorno e outra de sombra projetada. Depois acrescentei estilos em camadas para permitir combinações de cores. Apesar desses acréscimos, ela nunca se tornou uma fonte amplamente usada. Em agosto de 2020, lancei Yytrium Dioxide em domínio público.

Zalderdash



Lancei Zalderdash em 28 de setembro de 2006. Era uma interpretação exagerada de formas de estilo Clarendon, levando-as a extremos de desenho animado. A família foi lançada em um único estilo e sempre foi uma fonte paga. Um de seus recursos mais incomuns era a substituição automática: dígrafos e trígrafos comuns

eram substituídos por variantes pré-compostas, o que dava ao texto um ritmo mais saltitante e impedia que a repetição parecesse mecânica demais.

Em 2021, atualizei Zalderdash para corrigir problemas de espaçamento e fortalecer caracteres acentuados. Não fiz mudanças estruturais nos contornos nem remoções, então o desenho permaneceu o mesmo. A fonte não foi usada em projetos de destaque, mas, para mim, marcou um ponto inicial em que eu experimentava substituições automáticas para alterar a textura de texto corrido.

Zamora



Lancei Zamora em 9 de fevereiro de 2011. O desenho foi inspirado nas formas de letras agudas e rachadas de que eu lembrava na arte do disco “Hard Promises”, de Tom Petty. Exagerei serifas latinas e depois fiz cortes nelas com rachaduras, riscos e sulcos para intensificar o efeito desgastado. Zamora sempre foi lançada como fonte paga em um único estilo. Um de seus recursos distintos era um sistema de ligaduras que substituía dígrafos e trígrafos comuns por variantes pré-compostas, dando ao texto um ritmo mais áspero e menos repetitivo.

Em 2021, atualizei Zamora. Removi caracteres descontinuados e obsoletos, como L com ponto e E com breve. Também reparei uma inconsistência entre as larguras de espaço e espaço inseparável, estreitei as reticências a uma medida mais adequada e acrescentei aspas angulares simples. Ajustei métricas verticais para compatibilidade entre navegadores, mas a escala não foi afetada nos

aplicativos Adobe. Zamora não foi usada em projetos de destaque, mas representa meu interesse naquela época por desenhos de serifas desgastadas combinados com recursos de substituição OpenType.

Zanipolo



Lancei Zanipolo em 2 de maio de 2024. O desenho veio do meu interesse por serifas de bloco estreitas com raízes italianas e francesas, especialmente o estilo Italienne da Fonderie Typographique Française. Eu queria unir aquela tradição ao espírito da psicodelia dos anos 1960. O resultado foi uma fonte de caixa única só de maiúsculas, com serifas de bloco de contraste invertido. Embora se apresente como maiúscula, dei a certas letras, como A e E, formas inspiradas em minúsculas. As serifas são muito pesadas e têm concordâncias, enfatizando o contraste entre a geometria austera e o peso decorativo dos blocos. Zanipolo foi lançada como fonte paga em um único estilo.

Ela não foi usada em projetos de destaque, mas, para mim, reflete um experimento específico de combinar referências históricas — construção Italienne e gráficos da era psicodélica — com as restrições de um sistema de caixa única.

Zekton



Lancei Zekton em 31 de outubro de 2005. O estilo Regular foi originalmente oferecido como fonte gratuita para uso pessoal e comercial. Quando ampliei a família com pesos e larguras adicionais, eles passaram a ser pagos. O desenho tinha formas de letras quadradas e modulares interrompidas por lacunas estreitas em posições consistentes que não interferiam na legibilidade.

Com o tempo, Zekton cresceu numa família de 42 fontes: sete pesos, duas larguras e itálicos para cada um. Todos os pesos e larguras incluíam itálicos. Em novembro de 2024, atualizei a família reorganizando seu sistema de nomes. Book passou a Light, Light passou a Extra-Light, Extra-Light passou a Thin e Ultra-Light passou a Hairline. Nenhuma mudança nos contornos nem no espaçamento foi feita naquele momento.

Em 13 de abril de 2026, Zekton passou por uma reconstrução completa. Todos os glifos foram redesenhados, e a família foi ampliada para 48 fontes com o acréscimo de um peso Semibold. O peso Regular foi ligeiramente engrossado, e a interpolação de pesos foi revisada para se centrar num Regular mais controlado, com a expansão da altura-x começando em Semibold, em vez de progredir linearmente. Os ângulos dos itálicos foram ajustados para melhorar o alinhamento de pixels (Condensed 8.2°, Normal 10.2°, Expanded 12.3°). O espaçamento e os ajustes de pares foram inteiramente substituídos. As métricas verticais foram modernizadas, e as larguras dos algarismos foram reequilibradas. Os pesos mais pesados se tornaram mais extremos, com contraformas e aberturas mais consistentes, enquanto os estilos finos foram refinados para maior precisão. A cobertura cirílica foi ampliada e redesenhada, incluindo

suporte a ucraniano, e o ß maiúsculo alemão foi acrescentado. Os símbolos monetários foram atualizados. As frações fixas antigas foram reduzidas a ½, ¼ e ¾, e o recurso de frações OpenType foi melhorado.

Zekton apareceu em vários projetos de destaque. Ela foi usada no jogo Awesomenauts (2012), em vários títulos da série Splinter Cell, em Dynamite Jack (2012) e em Star Battalion (2011). Esses usos deram à fonte visibilidade além de seu papel no catálogo.

Zelega Zenega



Lancei Zelega Zenega em 24 de abril de 2018. O nome veio do RPG Rogue Galaxy, que eu jogava na época. O desenho era modular, com larguras exageradas que faziam as letras parecerem construídas de blocos irregulares. Era uma fonte de um único estilo, sempre gratuita para uso comercial de desktop.

Nunca atualizei Zelega Zenega depois do lançamento. Em abril de 2024, coloquei a fonte em domínio público. Ela não foi usada em projetos de destaque e nunca teve muitos downloads, mas, para mim, era um experimento brincalhão de levar modularidade e distorção de largura mais longe do que o habitual.

Zerbydoo



Lancei Zerbydoo em 19 de setembro de 2012. Ela veio de um sistema que desenvolvi para construir fontes de pixels numa grade estrita, experimentando diferentes formas de pixels. O estilo Regular usava pixels quadrados sólidos. Outras versões alteravam a grade: Network, Mesh, Lattice e Grid variavam, cada uma, o tamanho dos vãos entre pixels. Circle usava pixels redondos, Star usava pixels em forma de estrela e Screen simulava linhas de varredura de CRT. A família sempre foi um lançamento pago.

Zerbydoo nunca foi atualizada depois do lançamento. Ela não foi usada em projetos de destaque, mas representa uma das minhas explorações de fontes baseadas em pixels, tratando as próprias formas dos pixels como elemento expressivo, em vez de apenas a disposição de quadrados.

Zero Hour



Lancei Zero Hour em 12 de setembro de 1997. O nome veio de uma música de Elvis Costello. O desenho usava letras largas e semelhantes a caixas, destinadas a evocar uma aparência tecnológica e futurista. Funcionava bem como fonte para destaques, embora eu não tenha desenvolvido pesos leves ou pesados, o que limitava sua versatilidade para designers.

Em 20 de julho de 2021, atualizei a fonte. Melhorei o suporte a frações, corrigi aspas que estavam invertidas e removi caracteres obsoletos.

Zero Hour era inicialmente gratuita para uso comercial. Em abril de 2024, lancei a fonte em domínio público.

Zeroes



Lancei Zeroes em 21 de dezembro de 1999, pouco antes da virada do milênio. Seu desenho foi inspirado no logotipo da marca de moda Liz Claiborne, que combinava quadrados e círculos de uma maneira que sugeria equilíbrio entre precisão geométrica e formas mais suaves. Traduzi aquela ideia numa sem serifa geométrica, alternando entre ângulos agudos e contornos arredondados.

Produzi várias variações de Zeroes, experimentando com o tema além do lançamento inicial. A fonte era gratuita para uso comercial desde o início. Em novembro de 2022, lancei a fonte em domínio público.

Zingende



Lancei Zingende em 19 de novembro de 2009. O desenho se inspirava em tradições de letreiramento Art Déco, como Broadway, mas o fiz mais condensado e dei a ele traços uniformes, em vez do forte contraste típico daquele estilo. A família foi lançada com seis pesos e

uma variante sem contraformas, que substituía as contraformas abertas habituais por formas sólidas. Zingende sempre foi lançada como fonte paga.

Em 18 de junho de 2021, atualizei a família. Removi caracteres obsoletos, resolvi um problema de sobreposição de formas em Æ e ajustei os arquivos para melhorar a compatibilidade com navegadores. Em novembro de 2024, fiz uma atualização mais ampla em Zingende, renomeando pesos para alinhá-los aos padrões contemporâneos: Book passou a Light, Light passou a Extra-Light, Extra-Light passou a Thin e Ultra-Light passou a Hairline. Ao mesmo tempo, acrescentei versões Oblique em todos os pesos, incluindo o estilo sem contraformas. Zingende não foi usada em projetos de destaque, mas, para mim, era um exercício de adaptar princípios geométricos de Art Déco a um sistema condensado de traços uniformes.

Zodillin



Lancei Zodillin em 21 de outubro de 1997. Seu nome original era Zodillinstrisstirust, que logo encurtei para Zodillin. Apesar da mudança, ela nunca atraiu muita atenção. Ao longo de 15 anos, teve pouco mais de 7.000 downloads, o que é baixo para uma fonte gratuita.

O desenho não foi bem recebido. Tinha uma aparência desfocada e faltava distinção, e nunca encontrei uma maneira de melhorá-lo. Continua sendo um dos meus esforços menos populares e se diferencia dos meus lançamentos mais bem-sucedidos. Em agosto de 2020, coloquei Zodillin em domínio público.

Zolasixx



Lancei Zolasixx em 12 de dezembro de 2012. O desenho foi diretamente inspirado no jogo de fliperama Zaxxon, da Sega, e em seus gráficos isométricos distintos. Eu queria captar a sensação daqueles ângulos axonométricos impossíveis em tipos. O resultado foi uma fonte techno para destaques construída de diagonais agudas e formas que se encaixam. Por causa da geometria, algumas combinações de letras eram difíceis de conciliar; usei ajustes de pares, alternativas e ligaduras para resolver aqueles problemas. Zolasixx sempre foi uma fonte paga, lançada em um único estilo.

Em novembro de 2024, atualizei Zolasixx com pequenos ajustes técnicos. Modernizei as tabelas de nomes e corrigi sobreposições de acentos em caracteres com partes superiores pontudas. Não fiz mudanças nos contornos nem no espaçamento. Zolasixx não foi usada em projetos de destaque, mas, para mim, representa um experimento de traduzir os visuais angulares e influenciados por jogos de Zaxxon numa fonte funcional.

Zorque



Lancei Zorque em 22 de fevereiro de 2004. O nome era uma brincadeira com Zork, a série de aventuras em texto da Infocom que definiu parte da experiência de jogos de computador do início dos anos 1980. Eu queria que as formas das letras ecoassem o logotipo da Infocom, então usei traços grossos com pontas arredondadas; o

desenho surgiu de ideias semelhantes às que eu vinha trabalhando em You're Gone, mas adaptadas a uma aparência mais declaradamente de jogos retrô.

Em 20 de julho de 2021, atualizei Zorque. Melhorei o suporte a frações, corrigi a orientação das aspas e removi vários caracteres obsoletos. Os contornos também foram refinados para corrigir erros de curvas que haviam causado problemas em alguns aplicativos.

Zorque era originalmente gratuita para uso comercial. Em abril de 2024, lancei a fonte em domínio público.

Zosma



Lancei Zosma em 26 de maio de 2005. O nome era uma invenção arbitrária escolhida por seu caráter sintético e de ficção científica, e não por alguma ligação direta com o desenho. As formas das letras vieram do formato do corpo do console PlayStation 3 de primeira geração, cujas superfícies curvas tinham acabado de se tornar familiares na imprensa de design. Minha intenção era criar uma fonte de estilo de alta tecnologia para destaques que ecoasse a empolgação daquele momento com eletrônicos de consumo.

Zosma nunca teve uso de destaque em mídia ou marcas, mas recebeu uma atualização técnica em 2021. Naquela revisão, removi caracteres descontinuados, como L com ponto e E com breve; corrigi uma inconsistência entre a largura do caractere de espaço e a de espaço inseparável; e substituí reticências excessivamente largas por outras de largura mais razoável. Também aumentei o tamanho dos caracteres em cerca de cinco por cento ajustando as métricas verticais, o que pode afetar sua aparência em projetos antigos. Por

fim, ampliei o recurso de frações OpenType para lidar com numeradores e denominadores longos, incluindo valores complexos como 13/64 ou 199/200.

Zosma era vendida comercialmente desde o lançamento e nunca foi oferecida como fonte gratuita.

Zrnic



Lancei Zrnic em 19 de dezembro de 1999. Ela começou como um único estilo regular influenciado pelo logotipo do PlayStation, embora eu tenha dado ao desenho minha própria interpretação, em vez de copiar diretamente. As formas das letras tinham aspecto de blocos e eram segmentadas, destinadas a captar uma sensação techno do fim dos anos 1990. Aquele primeiro estilo era oferecido como download gratuito.

Nos anos 2010, ampliei Zrnic numa família maior. A maioria dos caracteres foi redesenhada durante o processo, e a ampliação introduziu vários pesos e itálicos. Ao contrário do original, os novos estilos não eram gratuitos, embora o peso regular tenha permanecido disponível sem custo. Desenhei a família para funcionar tanto em texto quanto em destaques, equilibrando sua aparência modular e a legibilidade.

Zrnic não foi usada em projetos de destaque ou marcas, mas passou por refinamentos técnicos. Em novembro de 2021, corrigi um erro que fazia o estilo pesado desaparecer em alguns aplicativos antigos. Em novembro de 2024, corrigi problemas nos sinalizadores de estilos itálico e pesado, renomeei Ultra-Light para Thin por consistência e corrigi valores numéricos de peso. Também reparei um problema

vetorial no acento breve de Bold e Bold Italic e tratei de um problema de sobreposição no “A” de Semi-Bold Italic. Todas as atualizações foram distribuídas automaticamente aos licenciados existentes.

Zupiter



Lancei Zupiter em 1º de junho de 2003. O nome era uma distorção brincalhona de “Jupiter”, destinada a sugerir ficção científica clássica. O desenho foi concebido como uma fonte para destaques com formas de letras semisserifadas; as maiúsculas eram mais bem-sucedidas do que as minúsculas, nas quais caracteres como o “e” não atendiam às minhas intenções.

Em 2021, atualizei Zupiter para resolver vários problemas técnicos. Removi caracteres descontinuados, como L com ponto e E com breve; estreitei as reticências a uma largura mais razoável; e ampliei o recurso de frações OpenType para dar suporte a numeradores e denominadores estendidos, incluindo valores como 13/64 ou 199/200. Também refinei contornos para corrigir erros em algumas curvas que podiam causar problemas de renderização e ajustei métricas verticais para melhorar a compatibilidade entre navegadores. Esses ajustes não alteraram a escala nos aplicativos Adobe.

Zupiter sempre foi vendida comercialmente; não era oferecida gratuitamente. Em 9 de novembro de 2022, coloquei a fonte em domínio público.

Notas da edição

Versão 7

- Corrigida a referência à família de origem de Biometric Joe e esclarecida a explicação de Capacitor sobre LCD.
- Restaurado o relato ausente de Inklea e esclarecida sua referência familiar.
- Corrigida a grafia de Liliput Steps e abreviado o título de NK57 para seu nome atual.
- Acrescentada uma edição de leitura em HTML e reconstruído o PDF com texto pesquisável, estrutura semântica e metadados compartilhados da edição.