BETWEEN THE LINES

The Hidden Stories of Typodermic Fonts

Between the Lines

Typodermic Fonts 背后鲜为人知的故事

Raymond Larabie

第 7 版

Typodermic Fonts Inc.
日本 Nagoya

出版信息

Between the Lines
Typodermic Fonts 背后鲜为人知的故事

作者：Raymond Larabie
出版方：Typodermic Fonts Inc.
日本 Nagoya

第 7 版
出版日期：2026-10-05
简体中文版。

©2026 Typodermic Fonts Inc.

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

https://typodermicfonts.com/zh-Hans/between-the-lines/

本 PDF 由可编辑的书稿生成。
生成时间：2026-10-04T22:17:11+00:00。
Typodermic book exporter / WeasyPrint 70.0.

目录

引言 12
认识 Ray 13
1980 Portable 15
256 Bytes 16
6809 Chargen 16
Acroyear 17
Acrylic Brush 18
Addlethorpe 19
Adriator 20
Affluent 21
Airmole 22
Akazan 23
Alepholon 24
Alfaqix 25
Algol 26
Almonte 27
Alphii 28
Amienne 29
Ampacity 30
Angerpoise Lampshade 31
Angostura 32
Anklepants 33
Antihistory 34
Arnprior 35
Asterisp 36
Astrochemistry 37
Astron Boy 37
Athabasca 38
Augustine 39
Autoradiographic 40
Axaxax 41
Baby Jeepers 42
Bailey’s Car 42
Baltar 43
Barbatrick 44
Barge 45
Barrista 46
Basenji 46
Battlemaze 47
Baveuse 48
Beat my Guest 49
Bench Grinder 49
Berylium 51
Betaphid 52
Betsy Flanagan 53
Biometric Joe 53
Biondi 54
Biondi Sans 55
Biphoton 56
Birdland Aeroplane 57
Bitcrusher 57
Biting My Nails 58
Bleeker 59
Blipzoid 59
Blue Highway 60
Board of Directors 61
Bodoni Z37 62
Body Goat 63
Bomr 64
Bonobo 64
Boopee 65
Borg 9 66
Boron 67
Bouffant 67
Braeside 68
Bramalea Beauty 69
Breamcatcher 70
Bristles 71
Budmo 72
Built 73
Bullpen 74
Bulltoad 75

Burnaby Stencil 75
Burnstown Dam 76
Burpology 77
Butterbelly 78
Buxotic 78
Byington 79
Caldstone 80
Camulogen 81
Canada 1500/Canada 150 82
Capacitor 83
Carbon 84
Cardigan 85
Carouselambra 86
Caryn 87
Catwing 88
Ceroxa 89
Chainprinter 90
Charbroiled 90
Charles in Charge 91
Chickweed 92
Chilopod 93
Chinese Rocks 94
Chromakey 95
Chrysotile 95
Cinecav X 96
Clipwave 97
Clockpunk 98
Color Basic 99
Colourbars 100
Computechnodigitronic 101
Conceal 102
Confab 103
Containment 103
Conthrax 104
Contour Generator 105
Coolvetica 106
Cornpile 108
Corzinair 109
Cotton 110
Counterscraps 110
Crack Man 111
Cranberry Gin 112
Credit 113
Cretino 114
Croteau 115
Crystal Radio Kit 116
Cuomotype 117
Cutiful 117
Cybermontage 118
Cyclopentane 118
Dacquoise 119
Daphyre 120
Darkheart 121
Dazzle Ships 122
DDT 122
Dealerplate 123
Debusen 124
Deception 125
Deftone Stylus 125
Degrassi 126
Dekatron 127
Delta Hey Max Nine 128
Deluxe Ducks 128
Dendritic Voltage 129
Densmore 130
Deportees 131
Desard 131
Desperate 132
Dialup 133
Die Nasty 133
Dignity of Labour 134
Dirtstorm 135
Dirty Baker's Dozen 136
Disassembler 137
Dividente 138
Divulge 139
Domyouji 139
Doradani 140

Draculon 141
Dream Orphanage 142
Dream Orphans 143
Droid 144
Duality 145
Dyspepsia 146
Earwig Factory 147
Ebenezer 148
Echelon 149
Eden Mills 150
Edgewater 150
Edifact 151
Edmunds 152
Effloresce 152
Electorate Boogaloo 3 153
Electric 154
Electroharmonix 154
Emory 155
Enamel Brush 156
Encercle 157
Engebrechtre 158
Ennobled Pet 159
Ethnocentric 159
Euphorigenic 161
Evensong 162
Expressway 163
Expressway Soft 164
Fabian 164
Fadgod 165
Failed Attempt 166
Fake Receipt 166
Fenwick 167
Filepile 168
First Blind 2 168
Fledgling 169
Fluctuation 170
Fluoride Beings 171
Flyswim 171
Folder 172
Foo 173
Forgotten Futurist 174
Fragile Bombers 175
Frak 176
From the Internet 176
From the Stars 177
Frozdotre 178
Funboy 179
Galderglynn 1884 180
Galderglynn Esquire 181
Gameness 182
Gargle 183
Gaz 184
Gendouki 185
Geoparody 186
GGX88 187
GGX89 188
Ghostmeat 189
Giant Tigers 189
Gildabeth 190
Glazkrak 190
Gleaming the Cube 191
Gloss 192
Glyxonite 192
Gnuolane 193
Gnuolane Jump 194
Gnuolane Stencil 195
Goldburg 196
Golden Girdle 197
Goldsaber 198
Gomoku 198
Good Times 199
Good Timing 200
Goodfish 201
Gord 202
Got No Heart 203
Graffiti Treat 204
Graveblade 204
Gravtrac 205

Great Escape 206
Green Fuz 207
Groovy Ghosties 207
Guanine 208
Gulkave 208
Gumtuckey 209
Gunplay 209
Gurkner 210
Gymkhana 211
Hachimitsu 211
Hackensack 212
Hamma Mamma Jamma 213
Hawkeye 213
Hayate 214
Headlight 215
Heavy Heap 216
Hedgerow 217
Hello Larry 218
Hemi Head 218
Heroid 220
Highway to Heck 221
Hit 221
Holy Smokes 222
Home Sweet Home & Heart Sweet Heart 223
Honfleur 223
Hooked Up 101 224
Horsepower 224
Hoverunit 225
Hurontario 226
Hurry Up 226
Husky Stash 227
Huxtable 227
Hybrea 228
Hydrogen Whiskey 229
Icicle Country 229
Idle Race 230
Induction 231
Inflammable Age 232
Injekuta 233
Inklea 233
Instant Tunes 234
Interplanetary Crap 235
Interrogator Stencil 235
Iomanoid 236
Jandles 237
Jesaya 237
Jigsaw Trouserdrop 238
Jillican 239
Jillsville 240
Jingopop 241
Johnny Fever 241
Joy Circuit 242
Joystix 242
Junegull 243
Kadeworth 244
Kadonk 245
Karma 246
Kelvingrove 246
Kengwin 247
Kenyan Coffee 248
Kenyan Coffee Stencil 249
Kicking Limos 249
Kilsonburg 250
Kimberley 250
Kinesthesia 251
King Richard 252
Kingsbridge 253
Kirsty 253
Kleptocracy 254
Knuckle Down 255
Korataki 256
Korrupt 257
Krait 257
Kredit 258
Kunio 259
Kwokwi 259
Lady Starlight 260

Larabiefont 260
Laserjerks 261
Lerku 262
Lesser Concern 262
Let's Eat 263
Letter Set 263
Lewinsky 264
Libel Suit 264
Ligurino 265
Liliput Steps 266
Lineavec 266
Linefeed 267
Living by Numbers 268
Llandru 268
Lockergnome 269
Lonsdale 269
Lucky Ape 270
Lunasol 271
Madawaska 271
Mahavishnu 272
Mai Tai 273
Mail Ray Stuff 273
Malache Crunch 274
Manbow 274
Mango 275
Map of You 275
Maqui 276
Marianas 277
Marion 277
Markerfield 278
Marquee Moon 279
Massive Retaliation 280
Maychurch 280
Mecheria 281
Meloche 282
Meloriac 283
Meposa 284
Mesmerize 284
Metal Lord 285
Mexcellent 286
Mikadan 287
Milibus 288
Minicomputer 288
Minisystem 289
Minya 290
Minya Nouvelle 290
Misadventures 291
Misirlou 292
Mississauga 292
Mister Firley 293
Mitigate 293
Mixolydian 294
Mlurmlry 294
Mob Concrete 295
Mochon 295
Model Worker 296
Moja 297
Mold Papa 297
Monofonto 298
Montebaldo 298
Moon Cresta 299
Motorcade 300
Movatif 300
Mufferaw 301
Naftalene 301
Nagomi 302
Naked Power 302
Nasal 303
Nasalization 304
Negotiate 305
Nerdropol 306
Nesobrite 306
Neurochrome 307
Neuropol 307
Neuropol Nova 308
Neuropol X 309
Neuropolitical 310
Neuzon 310

New Brilliant 311
Night Court 312
Nightporter 312
NK57 313
No Clocks 314
Nulshock 314
Numberpile 315
Numbers with Rings 316
Nyxali 316
Octin 317
Octoville 318
Octynaz 318
Ohitashi 319
Oil Crisis 320
Oliver' s Barney 320
Operational Amplifier 321
Optoisolator 321
Orange Kid 322
Order 322
Otoboke 323
Outright 324
Overload 324
Owned 325
Oxeran 325
Paint Boy 326
Pakenham 327
Palamecia 328
Paltime 328
Pants Patrol 329
Paraaminobenzoic 329
Pastrami on Rye 331
PCTL 4800 & 9600 332
Peatloaf 332
Permanence 333
Pirulen 333
Plain Cred 1978 334
Planet Benson 335
Plasmatic 335
Plastic Bag 336
Po Beef 336
Poke 337
Polarband 337
Polarized 338
Polyflec 339
Pop Up Fontio 340
Port Credit 340
Pound 341
Presicav 342
President Gas 342
Pretender 343
Pricedown 344
Prime Minister of Canada 345
Primer 345
PRINTF 346
Propaniac 347
Pulse State 347
Pupcat 348
Pyrite 349
Quadaptor 350
Quadrangle 350
Quadrillion 351
Quasix 352
Quinine 353
Quixotic 353
Radio Stars 354
Radios in Motion 354
Rafika 355
Raincoat 356
Rainforest 356
Rakesly 357
Raymond 358
Razor Keen 359
Reagan 359
Recharge 360
Refuel 361
Regra 362
Relish Gargler 362
Remissis 363

Renju 364
Report 365
Report School 365
Restore 366
Reversal 367
Rexlia 368
Rimouski 369
Rina 370
Rinse 370
Riot Act 371
Robokoz 371
Romantic Jets 372
Rothwell 373
Rukyltronic 374
Rustproof Body 375
Sad Films 375
Salsbury 376
Sandoval 377
Sappy Mugs 377
Sarasori 378
Saved by Zero 379
Sayso Chic 379
Scheme 380
Screengem 381
Scritzy X 381
Scrubby 382
Send Cash 383
Senior Service 383
Sewn 384
Sexsmith 385
Sheaff 386
Shifty Chica 2 387
Shlop 387
Shnixgun 388
Shookup 389
Should've Known 390
Silentina 391
Silicone 392
Sinzano 393
Skeletor Stance 394
Skirt 394
Skraype 395
Skrybylr 396
Skygirls 396
Sloe Gin Rickey 397
Snasm 398
Snidely 398
Snowa 399
Snowgoose 400
So Run Down 400
Soap 401
Sofachrome 402
Special Forces 402
Spectrashell 403
Spongy 404
Squealer 404
Squirty 405
Stampoo 406
Stasmic 406
Steelfish 407
Steelfish Variants 408
Stentiga 409
Stereofidelic 409
Still Time 410
Stitchen 411
Stormfaze 411
Strange Alphabets 412
Strasua 413
Street Cred 413
Strenuous 414
Structia 415
Stud 416
Stupefaction 416
Styrofoam Feelings 417
Subpear 418
Subquantum 418
Subroc 419
Sudbury Basin 420

Sui Generis 420
Sunday Evening 421
Superclarendon 422
Superego 423
Superglue 424
Superheterodyne 424
Sweater School 425
Switching & Effects 426
Sybil Green 426
Syndra 427
Synthemesc 428
Tandelle 428
Tank 429
Teen 430
Teeshirt 431
Telemachus 431
Telephoto 432
Telidon & Telidon Ink 433
Terylene Top 434
That Secret Feeling 434
Thiamine 435
Threefortysixbarrel 435
Thrusters 436
Thump 437
Tight 437
Tinsnips 438
Tobin Tax 439
Tommy Gun 439
Top Bond 440
Topstitch 440
Tork 441
Toxigenesis 441
Transmute 442
Trapper John 443
Triac 71 443
Troll Bait 444
TRS-Million 444
Tussilago 445
Typewriter Spool 446
Typodermic 447
Uchiyama 447
Ugocranis 448
Ulian 449
Ultraproxi 449
Union City Blue 450
Unispace 450
Univox 451
Uniwars 452
Unsteady Oversteer 453
Ur Ur Ma 453
Urkelian 454
Usurp 454
Vactic 455
Vademecum 456
Vahika 456
Valve 457
Vanchrome 457
Vanilla Whale 458
V-Dub 459
Vectipede 459
Vectroid 460
Velvenda 461
Venacti 461
Venus Rising 462
Veriox 463
Vexler Slip 463
Vibrocentric 464
Vigo 464
Vinque 465
Vinque Antique 466
Vipnagorgialla 467
Voivode 467
Waker 468
Walken 468
Walnut 469
Walshes 470
Warmer 470
Warugaki 471

Wavetable 471
Webster World 472
Wee Bairn 472
Welfare Brat 473
Wet Pet 473
Wevli 473
Wheaton 474
White Lake 475
Whiterock 475
Wild Sewerage 476
Windpower 476
Wintermute 477
Winthorpe 477
World of Water 478
Worthless 478
Wubble 479
Wyvern 479
Xenara 480
Xenowort 481
Xenu 481
Xirod 482
Xolto 483
Xtraflexidisc 483
Xylitol 484
Xyzai 484
Y2KBug 485
Yadou 485
Yawnovision 486
Y-Band Tuner 486
Yellande 487
Yellow Pills 487
Yonder Recoil 488
You’re Gone 488
Yytrium Dioxide 489
Zalderdash 489
Zamora 490
Zanipolo 491
Zekton 491
Zelega Zenega 493
Zerbydoo 493
Zero Hour 494
Zeroes 494
Zingende 495
Zodillin 495
Zolasixx 496
Zorque 497
Zosma 497
Zrnic 498
Zupiter 499
版本说明 500

引言

欢迎来到 Typodermic Fonts 的世界。您即将走进我脑子里那锅字母汤。这是一枚字体设计的时间胶囊，装着背后的故事和种种古怪的细节。

这里的字体，有的诞生于午夜突然闪现的灵感，有的来自半途夭折的客户项目，有的则源于我对屏幕上各种形状始终放不下的痴迷。有些起初只是随性而为的业余项目，后来成长为正式发行的专业作品；另一些则逃出了我的硬盘，在公共领域里自由游荡。每款字体都有一条由影响与意外串成的来路，如今这些来路都汇集在这里。

我常常希望，能有更多设计师讲讲自己字体不为人知的经历。试着挖掘一款字体背后的故事，通常会一无所获，就像寻找隐形墨水写下的字迹。您可以把这本书看作我为未来的字体考古者一路撒下的“面包屑”，也可以把它当作写给那些喜欢探看幕后的人的一份记录。制作字体是光鲜的部分；持续更新、回答授权问题、追查各种小毛病，才是日复一日的苦功。这些篇章记录了工作的这两面。

随意翻阅，慢慢停留，在这部合集里走一走。每个故事都会让您多了解一点字体制作这门古怪、让人痴迷的手艺。

认识 Ray

我是 Ray Larabie，1970 年出生于加拿大 Ottawa。从五岁起，我就是那个迷恋车牌和商店招牌的怪小孩。别的孩子央求着要玩具，我却一心想要发光字母。我祖母在 CMHC 工作，无意间又给这把火添了柴：她的同事把用了一半的 Letraset 转印字纸“回收”给我。于是，六岁的我就能像个小小的字体神童一样，张口说出 Helvetica 和 Univers。

在树林里长大

八岁时，我们一家搬到了乡间的度假屋区。邻居很少，树木很多，骑自行车去最近的商店得花两个小时。一个人带着画本，让停不下来的想象力自由驰骋，那里再合适不过了。

电脑走进生活

十二岁时，TRS-80 Color Computer 来到了我身边。靠着它“强大”的 16K 内存和那威风凛凛的全大写字母，我发现了制作像素字体的乐趣。这算不上有利于交朋友的爱好，但我并不介意。后来，上高中让我回到了 Ottawa。我在那里上了职业艺术学校，也意识到自己并不是世界上唯一的怪人，只是众多怪人中的一个。Commodore Amiga 扩充了我的工具箱，让我在十六岁时得到了第一份电子游戏工作。那款游戏本身或许算不上杰作，却让我尝到了制作真正有人使用的东西的滋味。

从地毯到曲线

在 Oakville 拿到传统动画专业的文凭后，我发现这个行业已奄奄一息。我辗转做过零工，卖过地毯，也在业余时间制作共享软件游戏。然后，命运以一份盗版 Fontographer 的形式找上了门。一接触矢量曲线和 Bézier 控制点，我就陷了进去。夜晚在字母和实验中飞快流逝，我开始了双重生活：白天是电子游戏美术师，夜里是秘密的字体设计师。

Typodermic 起飞

到 2001 年，已有几款字体渐渐打开了局面，我创立了 Typodermic。两年后，我颇为戏剧性地告别了游戏行业，全身心投入字体设计。此后，我在加拿大各地跳来跳去，从 Mississauga 到 Niagara Falls，再到 Vancouver，最后于 2008 年在日本 Nagoya 定居。Typodermic 于 2011 年取得了公司法人资格，从那以后，我就一直在放牧这些字体。

如今

如今，我把时间花在完善旧设计和与客户打交道上。管理数百款字体，就像赶一群猫，假如那些猫是矢量做的。但在心底，我仍是那个盯着车牌看的小孩。

1980 Portable



我于 1998 年 12 月 2 日发布了 1980 Portable。这是一款窄体无衬线字体，字母各自倾斜的角度不同，意在呼应 1970 年代末至 1980 年代初的视觉语言。斯卡乐队 The Specials 相关的棋盘格图案是一个重要影响，不过字母本身更多来自我在 1960 年代 lounge 和爵士乐专辑封面上见过的窄体 Grotesque 无衬线字体。设计过程中，我心里也想着 The Specials 大量使用的 Compacta，但我刻意采用了更通用的 Grotesque 风格，以免过于接近那个样子。

“1980 Portable”这个名字意在让人联想到那个年代的青年文化，以及手提收录机之类的便携音乐设备。倾斜而不规则的排列，是为了捕捉当时传单上剪贴拼接的感觉，而不是模仿某一个具体范例。

我最初发布它时，提供了允许商业使用的免费桌面授权。2021 年 6 月 18 日，我更新了字体，删除了 L 加点、E 加短音符等废弃字符，调整曲线以修复轮廓问题，并将反向左引号换成标准引号，以改善语言支持。2024 年 4 月，我将 1980 Portable 置于公共领域。大约在 2000 年代初，它经常出现在传单和一些斯卡音乐海报上，不过我记不起具体例子了。

256 Bytes

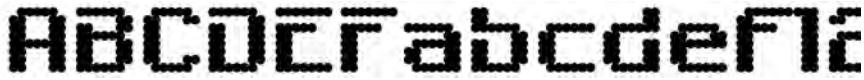


我于 1999 年 11 月 13 日发布了 256 Bytes。设计直接来自 MITS Altair 8800 的标志；这台于 1975 年推出的机器是最早的个人电脑之一。标志本身只提供了几个字母，因此字体的大部分字符都是从那些形态推导出来的。

名字指的是 Altair 的入门配置内存板：出厂时只装有 256 字节 RAM，尽管它们最多能支持 1024 字节。

和我早期的许多作品一样，256 Bytes 提供了允许商业使用的免费桌面授权。2021 年 6 月 4 日，我更新了它，清理曲线、修复字偶距类别，并做了其他技术调整。2024 年 4 月，我将它置于公共领域。据我所知，它没有出现在特别引人注目的场合，但仍是一份小小的记录，记录了早期电脑字体如何被改编成 1990 年代末的数字字体。

6809 Chargen



我于 1998 年 4 月 10 日发布了 6809 Chargen。它是对塑造了早期计算机和电子游戏美学的点阵字体的一次致敬。我没有复制某一个来源，而是笼统地向定义了那个时代的位图字样致敬。

名字来自 CHARGEN，这是我用过的第一款字体编辑软件。它运行在配备 Motorola 6809 处理器的 TRS-80 Color Computer 上。字体本身并非基于 CHARGEN 的系统字体；关联只在名字上，因为我最早就是在这个程序里尝试制作位图字母的。

当时，模仿家用电脑上那种业余、科技风格字样的矢量字体并不多。我觉得它填补了一个尚无人顾及的小领域。它出现在不少 1990 年代末的网站上——就是那种黑色背景、星空、刺眼配色和发光效果的网站——不过我记不起特别显著的应用。

我最初发布它时，提供了允许商业使用的免费桌面授权。2022 年 11 月，我将 6809 Chargen 置于公共领域，如今它成了 1980 年代家用电脑与 1990 年代末数字设计之间的一条小小纽带。

Acroyear



我于 2012 年 6 月 28 日推出了 Acroyear。它是一款由柔软的胶囊状形态构成的展示用字体，主要为大字号使用而设计。虽然水平排列也能用，我却一直觉得它沿上坡方向排布时才真正有了活力，所以宣传图重点展示了倾斜排版。

想法始于我在名古屋看到的一家橡皮印章店的招牌。招牌上的汉字与这些字母并不完全相似，但那些一路向上排列的胶囊状形态吸引了我的注意。它们让我想到一粒粒药丸正在爬山，带来一点反乌托邦式的制药业感觉，我想继续探索这种感觉。

Acroyear 这个名字来自我的童年。Acroyear 是 Micronauts 玩具中的一个角色；对我这一代来说，Micronauts 的地位就像 Transformers 对稍年轻一些孩子的地位一样。这个怀旧出处与字形结合，赋予了字体自己的个性。现在再看，我能看到 1970 年代模块化家具和现代建筑的痕迹，混合着复古未来主义的气质。

尽管设计鲜明，Acroyear 从未获得太多关注，也从未被广泛使用。在商业表现上，它一直是我较不成功的作品之一。2024 年 12 月，我做了一次小规模技术更新，调整垂直度量，防止某些应用中的重音符号被裁切。除此之外，字体仍保持着最初发布时的样子。

Acrylic Brush



我于 2009 年 8 月 18 日发布 Acrylic Brush，把它作为一次实验。手写体通常不宜全用大写字母，但我想看看，如果专门为这个用途设计一款，会发生什么。结果是一款全大写手写体，采用小型大写字母的比例，字符之间并不相连，使它在手写体中占据了一个不寻常的位置。

制作过程从用纯黑墨水画出字符开始，随后扫描，并将结果做成可用的字体软件，配有完整字符集、自定义字母对连字和字偶距。为了加入褪色、磨损的纹理，我在 Photoshop 中用数位板和带纹理的画笔处理，再自动描摹、清理位图，最后将它们与原始字形对齐。目的不是复刻某一种招牌或印刷风格，而是试验画笔纹理，看看它会把设计带到哪里。

我加入的一项功能是 OpenType 连字，可自动替换双字母组合，让字体看起来更自然。2021 年 6 月 18 日，我更新了 Acrylic Brush，删除废弃字符、预制分数和反向左引号，同时扩展了 OpenType 分数功能。

Acrylic Brush 从未获得太多关注，读起来也可能很费劲，但我觉得它的价值在于成为一种让人记得住的怪东西。全大写的做法是个噱头，不过如果有人需要醒目或非传统的东西，噱头有时也能派上用场。

Addlethorpe



我于 2008 年 4 月 1 日发布了 Addlethorpe。名字只是借用了一个地名——我常觉得地名拿来当字体名，听上去颇有格调。设计本身来自一次实验。多年前，一位朋友送给我几块 Garamond 金属活字；做完 Winthorpe 之后，我想再往前推一步，用数字形式模拟金属活字块的样子。

Addlethorpe 被做成了三层字体，分别是前景、填充和背景，可以组合出不同效果。我加入了齐线数字和旧式数字，以及用来打破重复感的连字。制作并不顺利；字体软件并不是为这么复杂的形态设计的。我不断把工具推到极限，经常让它们崩溃，生成无法使用的字体。为了模拟活字块的效果，我设置了很紧的左右边距，甚至在 Photoshop 中搭建了一套生成边界框的系统。一些阴影来自投影，但我也手绘了细节，叠加做旧纹理，让它有种粗粝、油腻的感觉。

字符集比我当时许多其他字体都大，涵盖了基本的拉丁字母重音形式。经过大量清理和排错，成品仍让我觉得有点过于机械，于是我加入轻微的错位和旋转，增添个性。制作后期，我增加了填充层，让用户更容易上色。后来，我又做了一个减少细节的网页版本，以免拖慢页面加载。

实际使用中，Addlethorpe 始终没有流行起来。我从没见过它被使用，它基本上无人理会。对我来说，它主要是一次探索字体技术能被推到多远的练习，而不是面向日常使用的字体。2024 年 12 月，我做了技术更新，修复垂直度量以防重音符号被裁切，更新名称表，并纠正不换行空格的宽度。除此之外，它仍保持着发布时的样子。

Adriator



我于 1999 年 8 月 4 日发布了 Adriator。设计从一个爱尔兰室内取暖器品牌标志中的单个字母“T”开始。一位爱尔兰人把它发给了我，而此人名叫 Adrian，于是我用拼合词的方式造出了 Adriator 这个名字。手头只有一个字母，我便按那个风格推导出整套字母。

结果是一款带条纹的展示用字体，粗细对比强烈。现在回头看，它让我想到 The Price is Right 节目布景，或老式汽车影院小吃吧中的装饰细节。当时，我觉得它有一种时髦的 Y2K 气质——用带点迷幻、实验性的方式重新想象 1970 年代的风格，这正是许多设计师在 1990 年代末玩的东西。我们中很多人做的是重新诠释，而不是直接复刻；后者在 2000 年代稍晚些时候变得更受欢迎。

我零星见过 Adriator 被使用，但从没有特别显眼的应用。与我的一些其他项目相比，它在技术上制作起来很简单，不过只有一个字母作为起点确实是个挑战。像 AC/DC 或 KISS 这样的标志，至少还有三个不同的字母可供推导，而这次其余字母几乎全得从零发明。

Adriator 最初发布时，提供了允许商业使用的免费桌面授权。2022 年 11 月，我将它置于公共领域，让它可以被自由使用或改编。

Affluent



我于 2004 年 6 月 25 日推出了 Affluent。名字是随意选的，回头看也不是什么特别好的选择。设计来自我在 Rockstar Games 担任美术总监、参与 PlayStation 2 游戏的时期。我注意到，在 CRT 电视上，尺寸小而清晰锐利的字体常产生一种眩光效果，让文字闪烁，难以阅读。NES 和 SNES 之类较早的主机通过较大的图块式文字避开了这个问题，但 PS2 对画面的要求更高，我们必须直接对字体排印进行试验。

我们在廉价的家用电视上测试字体，而不是高端显示器。我发现，稍带模糊、经过抗锯齿处理的文字，比完全锐利的文字更容易读。例外是接近水平的线条，模糊只会增加杂乱感。我手动把这些线条锐化，同时让竖向部分保持更自由的形态，逐渐形成了 Affluent 的设计概念：竖向不受限制，而接近水平的部分经过量化。我发布了四个样式：Regular、Semi-Bold、Bold 和 Italics。

我希望游戏公司会采用它用于小屏幕，但 CRT 时代正在结束，我从没见过 Affluent 被用于任何地方。它没有引来关注或评论，却直接影响了我的 Cinecav 项目。相同的思路延续了下去，只是程度没那么极端，并成为那个项目的核心。

我给 Affluent 做过两次技术更新：2021 年 5 月 12 日，我删除废弃字符、扩展 OpenType 分数功能并调整轮廓；2024 年 12 月，我又调整了垂直度量、更新名称表，并纠正不换行空格的宽度。

Airmole



我于 2000 年 9 月 26 日发布了 Airmole。名字来自我喜欢的那种迷幻式并置，就像 Led Zeppelin 或 Soft Machine 这样的乐队名。鼹鼠生活在地下，叫它“Airmole”，感觉既好记，又有点荒诞。

设计基于我在一本 20 世纪初的 Speedball 字样绘制指南里找到的范例。我没有直接描摹字母，而是用贝塞尔曲线构建它们，保留原作的精神，同时简化形状，让它们更适合作为数字字体。这种做法开启了我的一个习惯：做较宽松的复刻，而不是严格照搬。Speedball 书里的字样相当干净，后来也有几位设计师做出了更忠实的复刻。我的版本更精简，我觉得这使它作为字体更实用。

Airmole 是一款粗重、没有字腔的展示用字体，带着随意的装饰艺术气质。因为没有字腔，它制作起来反而比我做过的许多其他字体更快。我发布它时，提供了允许商业使用的免费授权，多年来偶尔见到它出现，通常是在复古主题的场合，不过想不起特别难忘的例子。

2024 年 4 月，我将 Airmole 置于公共领域。回头看，它属于我那一系列“不太严格”的复刻作品；这种重新诠释的方式，一直是我工作中反复出现的一条线索。

Akazan



我于 2007 年 3 月 20 日发布了 Akazan。名字是造出来的；我有时会发明独特的名字，让字体更容易被搜索到。设计最初是一款技术风格的无衬线字体，但我加入了传统笔画粗细变化的元素，让它在类似 DIN 的紧凑、实用性格中混入历史感。我想做出实用又独特的东西——风格鲜明而有意为之，并不严格属于历史风格，却仍让人联想到较早的传统。

我为 Akazan 开发了从 Light 到 Bold 的多个字重，并配有意大利斜体。2021 年 6 月 18 日，我更新了家族，删除过时字符、扩展 OpenType 功能，并改善兼容性。2024 年 10 月，我发布了 Akazan 4.0，重新整理字重名称，便于菜单排序和网页字体管理：Light 改为 Extra-Light，Book 改名为 Light。这个版本还调整了许多字符的曲线，使形态更平滑、更精致。

Akazan 从未获得太多关注，我也不记得见过它被使用。发布时它被忽视了，不过对我来说，它属于我在 2000 年代做的一系列“旧而新”的设计——把历史细节与现代技术风格混合的实验。

Alepholon



我于 2006 年 5 月 17 日推出了 Alepholon。名字是造出来的，将“alphabet”与拉丁语式后缀“-on”混合，让它听起来有科学感。设计本身是 Domyouji 早期草稿的副产品。

当时，我正在为一位客户修改几款自己的模板字体，以适应等离子切割。这让我开始从模板的实用性来思考：连接桥必须足够粗，并放在关键位置，字母才不会散架。Alepholon 直接来自这个背景。粗重的连接桥是为了让字体在理论上能够作为实际可用的模板。

这是我设计理念的一个好例子：技术限制会创造风格。历史上一向如此。但我也意识到，可以自己发明技术限制，这样的练习照样能产生风格。在 Alepholon 中，我对连接桥的位置做了一些处理，与当时其他科技风格模板字体相比，它们显得不太常规。这并非什么革命，但促使我从不同角度看待模板字样。

Alepholon 从未得到太多关注，我也不记得见过它被使用。某种程度上，它是我字体目录里的一个孤儿。同期开发的委托项目后来演变成 Domyouji，被 BioWare 用于 Mass Effect 游戏系列，作为 Korataki 的搭配字体。相比之下，Alepholon 被留在了后面，尽管我一直觉得它值得被更仔细地看一看。

Alfaqix



我在 2023 年 6 月 12 日至 9 月 25 日之间发布了 Alfaqix 字体家族。名字是随意选的，不过隐约带着“alphabet”的影子，也有科幻感，适合我当时在做的模块化科技风格。

家族包括四个变体：Alfaqix Ellipsoid、Alfaqix Algorithm、Alfaqix Diode 和 Alfaqix Servo。Ellipsoid 是起点，笔画末端为圆形。我以它为基础，开发出末端带倒角、呈八角形的 Algorithm，受分段式 LCD 显示影响的 Diode，以及在转角处切出向内的圆弧缺口、配上平直笔画末端的 Servo。每个变体都有 Light、Regular、SemiBold 和 Bold 四个字重，并配有意大利斜体。

目标是做出适用于技术、电子、军事或制药场景的字体，在这些场景中，模块化显得有意为之，也有用处。Diode 最直接地传达了这个模块概念，因为它的分段外观会立刻让人想到电子数字字样。

过程并不简单。有缩放错误，也有繁琐的准备阶段，但可替换组件系统搭好之后，我就能同时构建几个家族。以前我用过类似的方法——在 Deception 中替换像素，或在 Paltime 中替换灯泡——但这是我第一次用这种方式改变字母形态本身。

发布以来，我还没见过 Alfaqix 被使用，也不会称它为突破性作品，但我觉得它证明了这项技术是可行的。任何模块化字体都可能受益于重新思考转角、笔画末端和连接处的处理方式，而 Alfaqix 给了我一个探索这些可能性的框架。

Algol

ABCDEFabcdef1234

我于 2005 年 5 月 17 日发布了 Algol。名字来自编程语言，感觉很适合这个扎根于电脑美学的项目。当时已有许多模拟像素的字体，但我专门设计 Algol，是为了解决乙烯基刻字切割机面临的一个实际问题。

传统像素字体在标识切割中会出问题，因为那些小小的方块在贴装时容易脱落。Algol 保留了像素字样的感觉，但做了修改，让它更适合实际制作。我让交接处相互重叠，并采用圆角，使形状更牢固。这也让它比大多数位图风格字体显得柔和。

家族有三个变体：Regular、VII 和 IX。VII 和 IX 填满了字母的字腔，与 Regular 组合时便会产生投影效果。

Algol 最初发布时卖得相当不错，尽管我自己从没见过它被使用。对我来说，它主要是个实用工具，而不是概念项目。任何人都能免费下载数百款位图字体，但 Algol 更关注制作需求——尤其是乙烯基切割和分层效果。

2021 年 6 月 4 日，我更新了家族，调整垂直度量以改善跨浏览器兼容性，使字符尺寸增大了 11%。我还删除了 L 加点、E 加短音符等废弃字符，将反向左引号换成正确的引号，并调整曲线以修复轮廓错误。

Almonte



我于 1999 年 12 月 23 日推出了 Almonte。这是一次临时起意、快速尝试木活字式无衬线外观的作品，完全以数字方式制作，没有参考真正的木活字。我只是想象它应该是什么样子，再用数字工具从零搭建。

我为家族发布了三种外观：标准、木纹和雪。当时，我把它看作 Poplar 这类字体的免费替代品，因为那种粗重的海报风格几乎没有多少免费选择。我没有追求真实，而是夸张字形，让它们笨重、矮胖——因为有时候，字体就得往“丑”的方向使劲，才能对上味道。

名字来自我姐妹居住的安大略省 Almonte，感觉适合这个带乡村气质的设计。Almonte 一发布就很受欢迎，出现在产品标签、餐厅招牌和许多网站上。我也见过它被用于模仿老式木活字海报风格的样稿。

这不是我唯一一次尝试这种夸张的乡土设计。后来做的 Bench Grinder 更加笨重、古怪。2024 年 4 月，我将 Almonte 置于公共领域，让它能继续自由流通。

Alphii



我于 2006 年 6 月 22 日发布了 Alphii。它延续了我早先在 Jillican 中探索的想法，但这次换了方法。我没有直接描摹或简化现有字体，而是借用 Franklin Gothic 的节奏，把它作为隐藏的基础。目标是做出多边形设计，看起来像经过自动减面处理——就像电子游戏里低多边形 LOD（Level of Detail，细节层次）模型的样子。与 ITC Machine 这种严格的八角形字体不同，Alphii 暗示背后有一款曲线字体，被削减成了一个个切面。

我想象 Alphii 可以用于一般的当代设计场景，尤其是适合后现代、解构外观的地方。它不是面向某一个小领域，而是想给设计师一种仍然可用、同时带有碎裂多边形性格的东西。

家族包含四个字重及意大利斜体。后来我多次更新它：2022 年 6 月 30 日，我加入意大利斜体，降低倒置问号和感叹号的位置，并删除废弃字符。这次更新还扩展了 OpenType 分数功能，加入 prime 符号、优化字偶距，并增加了货币符号。后来，我又加入德语大写 Eszett（ß）、序数符号（ª º）上的横线，以及 № 符号。2024 年 10 月，3.002 版改善了菜单中的样式排序。

我曾在餐厅招牌上看到 Alphii，除此之外，它从没得到太多关注。发布时它没有引起什么议论，但我仍觉得它经得起时间考验。它并不显得被锁在 2000 年代，作为解构式几何风格，如今仍然能用。

Amienne



我于 2004 年 11 月 17 日发布了 Amienne，此前一家名叫 Inspire Graphics 的公司委托我制作字体，他们将自己的版本命名为 Terzini。这个项目把我远远推离了舒适区。我的字写得很糟，也从没学过连笔书写，所以对制作随意的笔刷手写体没什么信心。不过我知道自己能用水彩画笔，于是调了一些火星黑水粉颜料，画起字母。结果不怎么样——不少颜料落到了地板上，字母形态也只有部分可用——但至少有了起点。

接下来，我在矢量中调整形状，直到字体有了一些流畅感和一致性。自定义连字帮助理顺了节奏。我原本没抱多大期待，但 Amienne 最终成了我设计的字体中应用最广的作品之一。现在我仍经常看到它，尤其是在健康养生产品、香薰蜡烛和励志主题商品上。它也是少数几款我在日本常常遇到的 Typodermic 字体之一。

考虑到我对自己的书法能力如此缺乏信心，它的普及让我意外。回头看也有道理：2000 年代中期，略带业余感的手写体开始流行，Amienne 正好赶上了这股潮流。它不是免费字体，所以一定触动了那些想要亲切、放松风格的设计师。

2021 年 6 月 4 日，我更新了字体，删除废弃字符、扩展 OpenType 分数功能、调整省略号宽度，并将反向左引号换成正确形式（旧形式仍可通过 Unicode 访问）。我还加入 prime 符号、调整曲线，并做了小修正。

我通常不喜欢手写体，之后也再没有回头做连写手写体。不过 Amienne 对我有好处，因为它逼我拿起画笔，尝试一件原本不会去做的事。

Ampacity



我于 2012 年 12 月 12 日推出了 Ampacity。灵感来自霓虹招牌，具体来说，是 Led Zeppelin 的 Coda 专辑封面上的字样。那个设计有个怪处：“A”的粗笔画在通常预期位置的另一侧。制作 Ampacity 时，我把它翻到常规的一侧，同时提供了一个镜像替代字形，供想重现原貌的人使用。

名字是“ampere”和“capacity”的拼合词，用来暗示电与霓虹灯的能量。做它时，我已经设计过另外两款与 Led Zeppelin 有关的字体，感觉这是补齐那一组唯一剩下的选择。

Ampacity 发布时带有风格替代字形和镜像版本，但我从没在实际应用中见过它，发布时也没有收到什么反响。2021 年 5 月 12 日，我更新了字体，改善风格替代字形功能，使它能在 InDesign 等程序中通过 Stylistic Set #1 使用。我还删除了 L 加点、E 加短音符等废弃字符，并扩展 OpenType 分数功能，以处理更长的分子和分母。

我再没有继续探索霓虹美学，所以 Ampacity 在我的字体目录中独自立着，是一次仅此一回的探索。

Angerpoise Lampshade



我于 1999 年 2 月 14 日发布了这款字体。最初，我用朋克乐队 The Soft Boys 的一首歌给它命名为“Anglepoise Lampshade”。我不知道 Anglepoise 也是灯具品牌。将近二十年后，其商标持有人联系我，指出我的字体在搜索结果中让他们购买灯罩的顾客感到混淆。为避免冲突，我将名字改为“Angerpoise Lampshade”，保留了原名的一点朋克锋芒。

设计本身是一次快速实验，修改了我自己的 Hemi Head 字体的字母形态。早期版本很粗糙，我觉得这妨碍了它的流行。我从没见过它用于什么显著的地方。

风格上，我曾拿装饰艺术作为描述它的切入点，但说实话，我不觉得它有任何装饰艺术成分。它更接近我在 4K 演示程序，以及 1980 年代末、1990 年代初电脑游戏里看到的赛博朋克位图字体。现在回头看，我应该直接叫它后现代，因为它放在哪一个类别里都不太自在。

我发布它时，提供了允许商业使用的免费授权，2024 年 4 月又将它置于公共领域。对我来说，这个项目与其说在于设计本身，不如说在于它给我的教训：给字体取名要小心，因为商标冲突可能在几十年后才冒出来。

Angostura



我于 2009 年 10 月 1 日推出了 Angostura，对一款最早在 1997 年 12 月发布的字体做了彻底重建。原版 Angostura 基本上就是对 Blue Highway 的一次潦草改造——我太过野心勃勃，一口气做出多个样式，远远超出了当时的能力。回头看，实在挺丢脸的。

到了 2009 年，我决定从零重来。新的 Angostura 从 1940、1950 年代美国招牌字样中汲取灵感。它保留了一点 Blue Highway 那种古怪的 20 世纪中叶气质，但更偏向复古招牌绘制美学。我加入低横杠，呼应工业装饰艺术式招牌，并采用单层“a”和“g”，延续世纪中叶对 Futura 的热潮。

我把 Angostura 做成了从 Ultra-Light 到 Bold 的完整家族，还制作了喷漆、木纹和模板变体，配上自定义连字来增强真实感。2000 年代，我做过大量纹理变体实验，Angostura 也是那个阶段的一部分。

名字来自 Angostura 苦精，当时我正在用它调鸡尾酒。尽管重新设计过，Angostura 还是没真正流行起来——与 Blue Highway 相比，它很不受欢迎。不过，我觉得后来的版本有一种不同寻常的特质。它不能整齐地归入某个类别，也没有浓烈的风格味道，但这反而带来某种灵活性，在合适的场景里或许有用。

2021 年 6 月 25 日，我更新了家族，删除废弃字符、扩展 OpenType 分数功能，并调整垂直度量以改善跨浏览器兼容性。我还去掉了不必要的 fi 和 fl 连字，清理了一些曲线错误。2024 年 10 月，2.2 版重新整理了字重命名系统，便于菜单排序和网页字体管理。

Anklepants



我于 1997 年 12 月 12 日发布了 Anklepants，灵感来自 Westinghouse 旗下 CBS 广播电台使用的展示用字体。1963 年，Westinghouse Broadcasting 将品牌改为“Group W”，这套形象的一部分是一组独特的呼号字样和标志，一直沿用到 1995 年。我总觉得原字体有点像粗糙的改造活儿——更像修改已有字体，而不是专门打造的东西。我的版本也不完美，但至少是从零画的，比起改装品，更像一款正经字体。

Anklepants 不是精确复刻。John Sizemore 后来做出了更忠实的 Westinghouse 字体数字版本。我的目标是做出更实用的设计，保留原作精神，而不贴得太紧。我发布它时，提供了允许商业使用的免费授权。

名字来自一场周年纪念派对，一位醉得厉害的客人拖着落在脚踝处的裤子到处走。这一幕留在我脑海里，我觉得“Anklepants”有趣又好记，也适合字体的古怪感觉。我不觉得这个名字对它的普及有什么帮助或妨碍，但我仍然喜欢。

它没有大红大紫，我也不记得见过什么引人注目的应用。后来，我设计了 Libel Suit，同样借鉴 Westinghouse 的外观，但两者并没有刻意的关联。2024 年 4 月，我将 Anklepants 置于公共领域，让它可以自由流通。

Antihistory



我于 2006 年 6 月 28 日推出了 Antihistory。最初的想法很简单：我想给一款 1990 年代风格字体做个仿古版本。后来到了写描述的时候，我用了一个近乎狂放荒诞的历史说法——想象未来某个人记错了 20 世纪末的字体排印——但这主要是营销角度，因为当时我想不出还能说什么。

设计从修改过的 Corzinair 开始，我随后给它做旧、老化。结果看起来饱经风霜，像经历了几十年的糟蹋。我发布了 Regular 和 Italic，想着它或许足够灵活，既能用在标题中，也能用于正文，同时带着古怪的复古未来主义味道。

我从没见过 Antihistory 被使用，发布时它也无人理会。它与我在 2000 年代做的其他重纹理字体并没有多少联系——它占着自己狭窄的一小块地方。回头看，我把它当作一次实验，也许有一天会找到用途，但现在它仍是我字体目录中的一个奇物。

2021 年 6 月 25 日，我更新了字体，删除废弃字符、调整省略号宽度，并微调垂直度量，以改善跨浏览器兼容性。

Arnprior



我于 1997 年 12 月 27 日发布了 Arnprior。名字来自渥太华谷地的 Arnprior 镇，靠近我长大的地方。我其实并不住在镇里——我住在树林中——不过 Arnprior 是最近的较大聚居地，所以这个名字就留了下来。

设计纯粹是一次模块化实验。我想用扭来扭去、像拼图一样的组件构建字母，类似益智玩具或儿童玩具中可能出现的形态。它没有任何历史参考，也没有客户需求简报——只是对形态和构造的练习。

原版不太好。它过分追求模块化，最后看上去像粗糙拼凑的东西。不受欢迎也就不意外了。2020 年，我决定从零重建，这次让腰部的波浪形更一致地贯穿各个字符。这样就有了初版缺少的流畅感和整体性。结果好得多——没那么别扭，更经过推敲。

Arnprior 属于我大量试验模块化字体构建的时期。Butterbelly 是同一种思路下的另一个例子。2024 年 4 月，我将 Arnprior 置于公共领域，让这个起初粗糙、最终逐渐变得精细的实验画上一个完整的句号。

Asterisp



我于 2002 年 11 月 26 日发布了 Asterisp。整个想法就是把注意力放在星号上，这个字形通常只是顺带处理一下。我想给设计师更多选择——一套不同风格的星号工具，让他们能更精确地选择这个符号，而不是只能用字体自带的那一个。

大多数星号有五个或六个尖角，但我试着突破这个数量。我发现，细字重多用几个尖角，粗字重少用几个，能在各个样式之间形成不错的平衡。后来，这个想法也延续到了我的一些其他设计中。

我从没见过 Asterisp 被用于任何地方，发布时它也没引起多少动静，不过我觉得它让早期 Typodermic 字体目录显得更有意思。它提醒我，字体设计不一定总得围着字母表转——哪怕只有一个字形，也值得探索。

Asterisp 在我的目录中独一无二。它也许让人意识到，星号不必局限于标准的五个或六个叉尖。2022 年 11 月，我将它置于公共领域，让它能自由流通。

Astrochemistry



我于 2013 年 1 月 26 日发布 Astrochemistry 时，无论在创作上还是个人生活中，都处在一个很特殊的阶段。母亲刚刚去世，我想找一种方式，慢慢回到工作中。我需要简单的东西，一个能帮我重新站稳脚跟的项目。Astrochemistry 是一款粗重、方正的字体，有着鲜明的头重脚轻外观。这种选择带来一点科幻感——有点让我想到老式 B 级片里可能出现的大头外星人。我从老式点阵打印机字体中借了一些灵感，尤其是侧边平直的 V 和 A。这些元素让它带上一点复古、科技风格的感觉。当然，我不会说 Astrochemistry 是我最有突破性的设计。它不是。但我觉得它有自己那种古怪、异星般的魅力。有时候，正是这些奇特、不够完美的作品，会以意想不到的方式引起设计师的共鸣。制作 Astrochemistry，过程与结果同样重要。当其他一切都令人感到不确定时，它让我回到工作中，沉浸在熟悉的字母形态制作里。这个项目的简单，恰好就是当时我需要的。

Astron Boy



我于 2000 年 10 月 22 日推出了 Astron Boy。设计灵感来自 Astron Belt 的标志，那是一款老式激光影碟电子游戏，曾有那么短暂的一刻，仿佛在突破街机技术的极限。游戏本身的标题使用 ITC Serif Gothic，但机台顶部灯牌上的标志是定制的。那个标志吸引了我，我决定把它扩展成一款字体。

原作全是大写，所以我得推导出其余字母，包括小写。这让设计更适合实际使用，而不只是一次怀旧致敬。Astron Belt 不像 Donkey Kong 那样家喻户晓，但我觉得扩展后的字符集让 Astron Boy 不仅能满足粉丝怀旧，还多了一些实用性。

原标志的一个鲜明特征是渐变处理。为了捕捉这一点，我在 Astron Boy 中做了一个条纹图层样式。家族包括几个样式——标准、意大利斜体、阴影和条纹——让设计师可以叠放图层，制作效果。

Astron Boy 发布时提供了允许商业使用的免费授权。它最终是一款小众字体，不过我零星见过它被使用。我觉得条纹功能是个不错的卖点，让它脱颖而出，尽管也限制了应用范围。

对我来说，Astron Boy 明确属于我的游戏灵感字体系列。2024 年 4 月，我将它置于公共领域。

Athabasca

ABCDEFabcdef1234

我于 2015 年 1 月 13 日发布了 Athabasca。名字来自加拿大北部的 Athabasca 地区；我想要一个让人想到冰和冰川的名字。我的想法是把棱角分明的现代主义与老式铁路字样的实用外观结合起来，那种字样使用八角形，更多是为了便于复制，而不是为了风格。

我为 Athabasca 设计了六个字重、三种字宽和意大利斜体，还加入了旧式数字与等宽数字，可在支持 OpenType 的应用中使用。一个鲜明功能是，大写 I 与小写 l 配对时，会自动换成带衬线的大写 I；这个决定虽小，却解决了无衬线设计中常见的辨识问题。当时，免费发布的字体拥有如此丰富的样式和选项，还很少见。

尽管投入了不少雄心，Athabasca 没有得到多少采用。它可以免费使用，所以费用不是障碍；缺乏使用更多是时机的问题。到了 2010 年代中期，免费字体领域已过度饱和，新作品往往无人注意。我觉得如果 Athabasca 在 2000 年之前推出，也许能在设计文化中找到一个长久的位置。

发布后没有更新。2024 年 4 月，我将 Athabasca 置于公共领域。它仍是那类我加入了比大多数设计师所需更多功能的项目之一，提醒我，字体设计中功能丰富并不总意味着受到重视。

Augustine



我于 2007 年 8 月 23 日发布了 Augustine。名字并没有字体设计方面的理由；我常拿当时正在播放的歌给字体命名，这次是 Band of Horses 的“St Augustine”。我想模拟手工切割的 Tuscan 字样，但做法不太寻常。我用鼠标画出干净的多边形基本形态，再在 Photoshop 中扭曲、处理，制造破损的印章式纹理。自动描摹和清理之后，我把做旧形态叠在原始轮廓上，让它看起来像不规则、糊成一团的印迹。

为了进一步加强效果，我使用扭曲和膨胀滤镜，模拟笔画中央的墨水被吸走，类似真实印章的毛细作用。我加入 OpenType 连字，让常见字母对自动变化，避免机械重复。结果带着一种我没预料到的诡异、磨损感；后来我才意识到，这种效果略有令人不安的意味。

Augustine 没有在设计或媒体中找到显著应用，但仍是一次把清晰数字几何转化为有机、不精确外观的实验。2021 年 6 月 25 日，我发布更新，删除废弃字符，纠正空格与不换行空格宽度之间的关系，替换反向引号，并调整垂直度量以改善浏览器兼容性。此后没有进一步更新。

Autoradiographic



我于 2015 年 8 月 31 日发布了 Autoradiographic。名字来自放射自显影这种科学成像方法；我想要一个让人想到较早实验室技术的名字，感觉适合这款与 20 世纪中叶主题有些联系的字体。它类似战后警告牌字样、又带有装饰艺术痕迹的外观，最初并非有意为之。发现之后，我顺着这个方向做，希望呼应人们可能想象出现在工业标牌上的实用字样，甚至是 Roadrunner 动画里夸张的 Acme 标牌。

家族包含五个字重及意大利斜体。我把意大利斜体做得较窄、间距宽松，与正体形成强烈对比。目标是探索无衬线意大利斜体的其他可能；衬线字体可以从连笔式意大利斜体中受益，但无衬线字体往往难以拉开区别。1990 年代末、2000 年代初，带连笔书写姿态的无衬线意大利斜体很常见，但我想要不同的解法。我在 Built 字体中也探索过类似方法。

Autoradiographic 没有获得显著应用，但它是一次意大利斜体构造实验，也是在无衬线家族内部放大对比的实验。2024 年 10 月，我发布了 1.1 版，重新整理样式名称以提高清晰度：Book 改名为 Light，Light 改为 Extra-Light。没有其他更新。

Axaxax



我于 1998 年 12 月 2 日发布了 Axaxax。名字是为了听起来古怪而造的；那时大多数字体名都很常规，我想要一个能脱颖而出的名字。设计借鉴了霓虹灯管、电路图和激光的意象，与 Pump 有一点相似。初版相当于现在的 Bold 字重，很快就传播到了锐舞传单和科幻主题图形中。

2002 年，Axaxax 被用于 CSI: Miami 的标志，意外获得了知名度。当时只有免费样式，因此制作方直接用了那个版本，没有直接取得授权。同一时期，它还出现在一款 Motorola 手机的键盘上。这些应用让它的传播范围远远超出我的预期。

我在 2005 年调整了设计，2010 年又彻底重建，将家族扩展到多个字重及意大利斜体。2021、2022 年的后续更新纠正了曲线，并扩展字符集。从一开始，Axaxax 就有一个字重可以免费使用；原本是 Regular，后来重新命名为 Bold。这个 Bold 仍然免费，而 2010 年及以后加入的其他字重都是收费作品。2024 年 10 月，5.2 版重新整理字重名称，以提高清晰度：Book 改为 Light，Light 改为 Extra-Light，Extra-Light 改为 Thin，Ultra-Light 改为 Hairline。

Baby Jeepers



我于 1998 年 1 月 28 日发布了 Baby Jeepers。想法是把七段式 LCD 显示的逻辑推得远远超出通常的简洁程度。我没有采用电子钟上那种极简、实用的形态，而是做了一个细节繁复、分段彼此咬合的版本。它从来不是为了成为实用的正文字体；这是一场视觉实验，看看分段风格能延伸到多远。

名字是对“Jesus”的一种俏皮变形，因为字体华丽、装饰性的感觉让我想到圣诞字样。初版甚至有小型大写字母，但只是把大写缩小而已，我最后删除了它们。后来陆续修复了许多小毛病，不过没有大的修订。

Baby Jeepers 一直可以免费用于商业用途。2020 年 8 月，我将它置于公共领域。它从没在设计或媒体中获得显著应用，但仍是我较实验性的项目之一——探索 LCD 分段这样的严格系统，如何能被夸张到成为装饰。

Bailey’s Car



我于 1998 年 12 月 7 日发布了 Bailey’s Car。名字直接来自我在密西沙加目睹的一件事：短跑运动员 Donovan Bailey 的 Mercedes 残骸正在燃烧。我回家后，把这件事变成了一款快速制作的趣味字体。

我用 Alien Skin 给一款现有字体加滤镜——很可能违反了它的授权条款——做出燃烧的文字效果。这是一次没花多少功夫的实验，不是打算认真发布的作品。

结果是个粗糙的设计，如今我认为它是一款很差的字体。后来，它几乎出现在每个免费字体网站上，成为早期 GeoCities 时代个人主页视觉文化的一部分。多年后，它登上一份“有史以来最差字体”名单，更强化了它的恶名。

Bailey’s Car 一直可以免费用于商业用途。它从没得到更新或技术修复，最终被移出 Typodermic 的字体目录。2020 年 8 月，我将它置于公共领域，让它作为 1990 年代末网页设计的一件奇特遗物留下来。

Baltar



我于 1998 年 12 月 6 日发布了 Baltar。名字向 Battlestar Galactica 中的角色致意；当时新版剧集还没播出，这个出处仍带着一部过时、平庸电视剧的感觉。我想让字体刻意粗重、粗糙，舍弃精细，换取直截了当的冲击力。

设计借用了 Gill Kayo 的夸张比例，但把它推向更粗糙的方向。我没有在笔画交接处做粗细补偿，使字母带着变形、笨拙的感觉。结果是故意不优美，意在压倒一切，而不是适应环境。尽管如此，Baltar 还是在海报和网络上有些流传，说明即使一款难看的字体，也能找到自己的位置。

Baltar 一直可以免费用于商业用途。后来我做过小修正、加入重音符号，不过从没记录这些改动。2022 年 11 月，我将它置于公共领域。对我来说，Baltar 是一次剥掉精细处理的实验，看看当粗重成为唯一优先事项时，还能剩下什么。

Barbatrick



我于 1999 年 9 月 7 日发布了 Barbatrick。名字来自动画片 Barbapapa，不过字体本身与那种形象毫无共同点。设计基本上是 Hemi Head 的衍生版本，加上了速度线。我通过复制、粘贴，把这些线放到字母形态上。这是个粗糙的过程，赋予字体鲜明特征，却没有多少精细处理。

Barbatrick 确实得到过一些使用，主要是本地活动的低档设计。它不是成熟精致的作品；充其量，是我已在别处探索过的想法的一个快速变体。后来，我加入重音符号、调整间距，但从未把它当成重要项目。

字体一直可以免费用于商业用途，2020 年 8 月，我将它置于公共领域。回头看，Barbatrick 说明，不经充分发展就重复使用想法，很少能产生强有力的设计。

Barge



我于 2008 年 7 月 7 日发布了 Barge。名字指的是驳船这种沉重、笨实、实用的船，符合我想让字体产生的效果。设计意在承载工业形态的分量，同时给这个类型更当代的处理。Barge 被构想为 ITC Machine 的现代替代方案，尽管没有基于某个具体来源。ITC Machine 使用锐利的八角形形态，我则柔化了几何构造，呼应更广泛的工业设计线索。字母仍然方盒般、机械、密实，但形态更贴近现代设备上的外壳、面板及其他表面。我还加入旧式数字，想象它们会在小写副标题中，与大写字母一起使用。2021 年 6 月，我更新 Barge，以改善兼容性、纠正细小的不一致。更新加入 prime 符号，调整垂直度量，使不同浏览器中的渲染更一致，并扩展 OpenType 分数功能。2026 年，我大幅重新设计并扩展 Barge。原本的单一样式变成了 22 个样式的家族，包括从 Thin 到 Extra-Black 的 11 个字重及相应的意大利斜体。旧 Regular 的视觉粗细最接近新的 Extra Bold；不过，重新绘制的字形、字宽、间距和字偶距意味着两个版本的度量并不兼容。V、W、X、Y 及其小写形态的构造发生了变化，使各个字重的斜线关系更一致。曲线、转角、标点、符号和数字也被修改，字符集则从 378 个扩展到 472 个编码字符。扩展版加入组合标记、组合标记定位功能，更广的拉丁字母与音标覆盖，更多货币符号，并重建分数、上标和下标功能。Barge 没有得到显著使用，但仍是我将当代工业设计的形态和比例转化为字体的尝试之一。

Barrista



我于2005年11月21日发布了 Barrista。这个名字原本想与咖啡文化联系起来，不过拼写错误是无意的。我考虑过改正，最后还是保留了原样。这款字体的构想是体现2000年代初咖啡馆的审美：旋转如蒸汽的形态，让人想起当时的黑板菜单和咖啡馆招牌。

Barrista 是一款不连笔的手写体。我在 FontLab 中用数位板绘制字母，采用简单的粗细变化笔画，再手动清理、调整曲线。结果有些笨拙，却很统一，正好符合我想要的轻松、业余感。为了避免重复感，我加入了 OpenType 连字，让常见的字母组合自动产生变化。

这款字体没引起多少关注。最值得一提的用途是我母亲的网站，她给它加了凸印铜质效果。2021年6月，我清理了过时的元素，调整字符以改善兼容性，将字符尺寸增大约10%，并扩展了技术支持。此后没有再修订，Barrista 也一直允许免费商业使用。

Basenji



我于2022年8月1日发布了 Basenji。名字来自我童年养的狗，一只名叫 Canda 的巴仙吉犬。设计扎根于1970年代的模块化几何风格，灵感来自 Joe Taylor、Herb Lubalin 等人。我想捕捉那个年代的一些韵

味，同时避开 Pump 的古怪和 Churchward 的怪趣。与那些设计不同，Basenji 避免了缺口和极端的不一致，因此是对这一类型更保守、更精致的处理。

这个家族最初有九种字重及意大利斜体。2022年10月5日，我发布了一次更新，细化字偶距，重做意大利斜体，并增加了更多样式。同时，我开始准备可变版本。这需要大幅重建，因为我早先依赖的插值捷径经不起这样的要求。可变版本在 Adobe Creative Cloud 独家发布约一年后，其他供应商于2023年开始分发。

Basenji 还没有足够时间积累采用记录，因此会得到多广泛的应用仍不清楚。自2022年发布以来，没有再更新或改变授权。对我而言，Basenji 是一次尝试：以更精致的审美收敛1970年代模块化字形的奔放，同时仍让它与那个时期的联系清晰可见。

Battlemaze



我于2012年1月29日发布了 Battlemaze。这个名字旨在让人联想到战斗主题电子游戏的感觉，而不指向任何具体游戏。有人偶尔把设计比作迷宫，但那不是我的本意。它在精神上更接近 NASA 的蠕虫标志：宽阔、方正的笔画形成连续路径，处理得更粗重、更醒目。

我把它设计成实用的展示用字体，而不是猎奇作品。唯一的实验性功能是自动翻转的大写 B，可以在某些情境下避免缺口。除此之外，设计保持直接，目标是形成统一的网格感。

2021年6月25日，我更新了 Battlemaze，让技术功能符合现代要求。这次修订移除了已弃用字符，改善间距，纠正垂直度量，并加入分数功能。此后没有再更新，这款字体也没有被值得一提的项目采用。

Baveuse



我于1999年11月25日发布了 Baveuse。名字来自法语中表示流口水的女人的词，选它只是因为我喜欢它的声音。设计本身是一款漫画风格字体，随意而富有跳动感，想捕捉活泼的展示用字形中常见的轻松调子。

第一版需要使用者手动交替输入大写和小写字母，才能形成跳动的节奏。后来，我加入了 OpenType 功能，让这个效果自动实现。随着时间推移，我还修正了一些矢量故障，并扩展了语言覆盖。我没有记录这些改进何时加入，但它们让字体更易用、更可靠。

Baveuse 一直允许免费商业使用，很快就变得到处可见。它在免费软件和共享软件字体网站上广泛流传，从一开始就算是热门作品。2020年8月，我将它置于公共领域，在多年免费提供之后明确了它的地位。

Beat my Guest



我于1999年2月9日发布了 Beat My Guest。名字来自 Adam and the Ants 的同名歌曲，与我想要的暴力、混乱调子很相配。不同于我当时的许多数字实验，这款字体从墨水开始。我用绘图蘸水笔绘制字母，让尖锐的笔尖形成参差、破损的边缘。随后将图稿扫描，转换成字体轮廓。

结果是一款嘈杂、破损的设计，带着磨蚀感和不安。它很快在恐怖题材作品中找到了位置，粗糙的纹理适合这一类型的海报、图形和其他媒介。

Beat My Guest 发布后从未更新。它一直允许免费商业使用，2020年8月，我将它置于公共领域。它仍是我早期少数几款字体之一：在塑造最终结果时，实体书写工具——绘图蘸水笔——起到的作用与数字处理同样大。

Bench Grinder



我探索了字体排印史中一个奇特的角落，随后于2010年2月9日发布了 Bench Grinder。19世纪，印刷工人有时会用锯子或锉刀磨掉金属标题活字的衬线，在无衬线设计形成正式体系之前，就做出了粗糙的无

衬线字。这种粗犷做法启发我设计一款同样原始、带工业感的数字字体。我想让它未经修饰却实用，呼应那些削改金属活字的别扭劲头，而不把它们打磨得精致。

几年后，我制作了 Bench Grinder Titling，它其实就是只保留大写的同一款字体，目的是给设计师一个针对展示用途的选择。这个名字带来的好处与麻烦参半：发布后，我开始收到有关台式砂轮机批发价的垃圾邮件，这可不是我期待的关注。

2021年7月，我更新了 Bench Grinder，以提高技术可靠性。调整垂直度量以改善跨浏览器兼容性，不过这些变化在 Adobe 应用中看不出来。我翻转了反向左引号，将原来的字形移到正确的 Unicode 码位，移除了带点的 L、带短音符的 E 等过时字符，并修改了省略号的宽度。我还扩展了 OpenType 分数功能，使其能处理199/200这样的长串。同时，我做了一些细微调整，让竖笔对齐，统一字形超出对齐线的视觉补偿幅度，并改善自动 hinting。

设计 Bench Grinder 时，我想的是醒目的网页标题，尤其是将强有力的字形与浓烈色彩搭配的场景。这款字体没有值得一提的应用，但对我来说，它仍是一次实验：重新探索一种被遗忘的字体排印做法，并将它转化为数字形式。

Berylium



我于2000年11月26日发布了 Berylium。设计始于一款金属活字的扫描图，我把它放进 Fontographer 的位图层，然后用鼠标重新描绘。我的目标是把字形处理得参差不齐，在锐角处深深切入，让它们看起来像用剪刀修剪过。基础字形相当常规，但边缘让字体有了粗糙的手工剪裁感。

这个家族推出了四种样式：Regular、Italic、Bold 和 Bold Italic。斜体通过简单倾斜制作，并非真正的 Garamond 式意大利斜体字形。我以免费桌面授权发布了它，打算用于手工艺场景和手工产品包装。名字来自我认识的一位叫 Beryl 的女士，她在小镇过着以手工艺为重心的生活，似乎很符合这款字体的性格。

后来，我在一元店商品和手工制品上见过 Berylium，但它从未被值得一提的项目采用。从发布到2024年，我陆续做了更新：将字偶距改为基于分组的系统，扩展语言覆盖，并调整垂直度量。2024年4月，我将这个家族置于公共领域。

Betaphid



我于2006年7月6日发布了 Betaphid。它原本是一款极简、未来感的无衬线字体，受到科幻主题的影响，也源于我对一种风格的兴趣，后来我才意识到那叫超现代主义。设计探索了脱离常规拉丁字形的抽象方式。大写字母特别宽，加入了不寻常的几何细节，对易读性构成挑战；小写则更克制。

一个鲜明特点是小写 s。我研究了 Iron Maiden 标志和 The Man Who Fell to Earth 海报中使用的特殊形态后，绘制了这个字母。这个形状还出现在其他几处，我想把它融入数字设计，强调 Betaphid 对标准字母结构的偏离。

我设想 Betaphid 用于科幻场景，尤其是展示用途，它鲜明的几何形态可以增强未来氛围。这款字体以收费形式发布，从未免费提供。推出后没有做过风格上的改变，不过2021年6月，我为了维持技术兼容性进行了更新：调整引号，移除过时字符，扩展分数功能，并微调垂直度量以适应网页用途。

Betsy Flanagan



我于1998年12月2日发布了 Betsy Flanagan。它是一款纯粹实用的字体，设计成软件用户手册中键盘键帽的样子。每个字符都以同一张空白键帽图像为基础，缩放成不同宽度。为了营造立体感，我加入了微妙的阴影效果，让按键看起来略微凸起。

这个家族分为两部分。主字体 Betsy Flanagan 包含字母、数字和标点，配套字体 Betsy Flanagan 2 则提供各种功能键。我这样命名，是为了让它在菜单中紧挨着主字体下方出现，方便两者配合使用。我的设想很有限：把它当作技术文档作者的实用选择，没想过它会在软件手册之外有多少用途。

这款字体以免费桌面授权发布，多年来一直没有变化。我从未在实际使用中见过值得一提的案例。2022年11月，我将 Betsy Flanagan 置于公共领域，确保它可以不受限制地继续服务于这一小众需求。

Biometric Joe



1998 年 4 月 8 日，我发布了 Biometric Joe。它以我的 Hemi Head 字体为基础，那是一款结构方正、带有机械感的字体。我在 Fontographer 中修改 Hemi Head 的轮廓，增减矢量线条，再切去一块块多边形，模拟侵蚀效果。这种效果是手工绘制的，并非由滤镜生成。我让破损从基线向上蔓延，使字母看起来像在崩裂、脱落。

我把它构想为工业风字母的一种脏旧版本，或许适合汽车或反乌托邦主题，例如桌面游戏 Car Wars 或 Mad Max。方正的比例让破损带有僵硬的机械特征，与不规则的边缘形成了对照。

我以免费的桌面字体授权发布 Biometric Joe，让设计师可以尝试它的做旧风格。它从未获得什么显著应用，但一直供那些想要腐蚀感、工业感的设计师使用。2020 年 8 月，我将它置于公共领域，让任何人都能不受限制地修改或再利用它。

Biondi



我于2005年3月8日推出了 Biondi，回应 Roxio Inc. 为其 DVD 制作软件 Toast 提出的委托。与我的大多数委托作品一样，这不是独家项目，我也向一般市场发布了它。设计要求是具有 Copperplate Gothic 的精神，但在视频菜单中更加稳健。Copperplate 的发丝衬线在印刷中很优雅，却容易在隔行扫描显示器上闪烁或消失。为此，我制作了楔形衬线，比 Goudy 原设计的衬线更粗，却没有粗到让字体失去 Copperplate 的性格。楔形方案柔化了水平细节，减轻隔行扫描引起的闪烁，又没有牺牲整体风格。

最初给 Roxio 的版本只有 Regular 和 Light，没有意大利斜体。我也通过 Typodermic Fonts 发布了这两种样式。2009年9月11日，我将 Biondi 扩展成完整家族，包含五种字重及意大利斜体，字符集也略有扩大。与灵感来源一样，设计用小型大写字母代替小写，不过我统一了数字和其他几个字符上的衬线位置，Copperplate 在这些地方并不一致。

2021年6月，我对 Biondi 做了技术改进，让它在不同应用中保持可靠。2024年10月的3.1版重新整理了样式名称，让菜单排序和网页字体管理更直观：Book 改名为 Light，Light 变成 Extra-Light，依此类推。除了这些变化，设计一直保持稳定。

Biondi Sans



我于2010年3月30日发布了 Biondi Sans，作为早先 Biondi 的配套字体。第一版很简单：去掉 Biondi 的衬线，保持完全相同的比例。当时感觉这是顺理成章的延伸，但结果没让我满意。尤其是小型大写字母，看起来像机械加粗过，整体平衡也不够令人信服。

几年后，我从头重建了 Biondi Sans。我制作了一款只包含小型大写字母的独立工作字体，把它当作单独的全大写字体处理，重新计算主干宽度，让这些字形合并回主字体时能够协调。这一阶段，我还加入了意大利斜体。我以 RMX 工具为起点，在自动光学补偿下倾斜字形，再手动调整，使整个家族保持一致。结果有了更讲究的节奏，结构也更接近20世纪中叶无衬线字体的感觉。

2021年6月，我更新了 Biondi Sans，以改善技术可靠性。我移除了带点的 L、带短音符的 E 等过时字符，缩窄省略号，收紧尖角引号和双引号，并在 Unicode 2032和2033加入 prime 符号。我还扩展了分数功能，以处理较长的分子和分母，细化轮廓以纠正曲线错误，并调整垂直度量以改善跨浏览器兼容性。2024年10月的3.1版重新整理了字重名称：Book 变成 Light，Light 变成 Extra-Light，Extra-Light 改名

为 Thin，Ultra-Light 变成 Hairline。同时，意大利斜体被重新归类为倾斜体样式，并增加三种新字重：Semi-Bold、Extra-Bold 和 Heavy。

Biphoton

ABCDEFabcdef1234

我于2022年4月5日推出了 Biphoton，它属于 Cinecav 字幕字体系列。项目起初是一项委托，但客户批准作品后，我也通过 Typodermic Fonts 发布了它。目标是制作一款适合按照欧洲隐藏式字幕规定嵌入电视机的等宽无衬线字体。为了确保兼容性，我采用了 Letter Gothic 12 Pitch 的比例，那是这些系统中常用的一款字体。

Letter Gothic 在印刷中表现良好，但并非为屏幕设计，所以我针对字幕用途调整了设计。Biphoton 有常规、意大利斜体、粗体和粗意大利斜体四种样式。斜体字形经过光学调整后倾斜，并对斜线做了细微修正；我认为这适合一款窄体、技术风格的无衬线字体，因为清晰度比传统手写式构造更重要。我还加入了常用分数、序数和货币符号，让用途更广。

虽然构想源于电视字幕，我也设想 Biphoton 可以成为用户界面的实用选择。它旨在小字号下保持易读，同时保留技术环境所需的等宽节奏。为了增加实用性，我加入了相当丰富的拉丁、西里尔和希腊字符覆盖。

Biphoton 尚未在实际生产中使用，但仍作为收费字体提供。它是我持续努力的一部分：制作满足具体技术需求的字体，弥补常规设计的不足。

Birdland Aeroplane



我于1997年8月4日发布了 Birdland Aeroplane。我用记号笔在新闻纸上手绘字母，扫描后自动描摹轮廓，再手动清理。设计有粗糙、侵蚀般的边缘，带来破损感。我设想它用于恐怖题材作品，不均匀的纹理和原始质感可以增添氛围。

这款字体以免费桌面授权发布，广泛流传，不过我从未在值得一提的项目中见过它。后来，我逐步更新了它，扩展语言覆盖，修复早期版本中遗漏的矢量重叠或扭曲问题，并在2009年前后调整垂直度量，让它更可靠。

2020年8月，我将 Birdland Aeroplane 置于公共领域，结束了它的开发，任何人都可以自由复用或修改。

Bitcrusher



我于2019年2月16日发布了 Bitcrusher。构想是把紧凑的字体设计推到极限，制作一款在极度压缩的字宽下仍能使用的无衬线字体。我从汽车和消费电子产品设计中汲取灵感，赋予字形未来感。家族以烟囱管式的几何结构为基础，但我在转角加入紧凑的曲线来柔化它，让转角看起来几乎尖锐，却不生硬。M、W 和 w 等字母的斜笔被我换成竖笔，因为斜笔在狭窄字宽下会挤塌。

Bitcrusher 发布时有五种字重、四种字宽。我没有采用常规标签，而将字宽称为 condensed、compressed、crammed 和 crushed，呼应极端压缩的程度。为了拓展实用范围，我加入了希腊和西里尔字母，预计全球化广告活动会受益于更多语言支持。虽然它主要是一个收费家族，Condensed Bold 样式可以免费下载。

这款字体是为需要精确控制极度压缩标题或标志的设计师构想的工具。它一直没有变化，直到2023年，我在 Adobe Creative Cloud 发布了可变版本，让使用者可以连续微调字重和字宽。

Biting My Nails



我于1999年7月19日发布了 Biting My Nails。我直接在 Fontographer 中制作它，尝试创造一款感觉冷峻、不安的科幻展示用字体。设计并不完全由横竖线构成；我在看似随意的位置加入斜线，打破节奏，让字形显得尖锐、冰冷，又略微不合逻辑。结果是一套带科技感的棱角字母，传达的是不安而非和谐。

名字呼应了设计的焦虑性格。我觉得它适合科幻场景，不过从未见过值得一提的用途。多年来，我做了一些小幅技术调整。2000年代，我扩展了语言覆盖，2009年纠正了垂直度量和一些对齐问题。

这款字体以免费桌面授权发布，2020年8月，我将它置于公共领域。

Bleeker



我于2006年1月17日发布了 Bleeker，这是一款随意的手写字体，面向漫画说明文字等短文本。我用数位板绘制，在当时这对我来说并不常见，是为了捕捉更流畅、更像笔写的感觉。我刻意保持紧凑间距，让它能舒服地排在说明文字框中，不留下空隙。我尽量减少笔画粗细变化，避免手写体中常见的收紧或变细过渡。结果是一种均匀、像交谈的风格，想让人读来像快速手写，而非精雕细琢的书法体。

Bleeker 没有值得一提的应用，但我继续做技术维护。2009年，我调整垂直度量以改善兼容性。2024年10月8日，我发布了2.1版，细化曲线，纠正细小重叠，缩窄省略号，并移除带点的 L 等过时字符。这些更新提高了可靠性，没有改变设计的基本性格。

Blipzoid



我于2023年3月25日发布了 Blipzoid。构想是将窄体装饰艺术展示用字形的优雅，与1960年代科幻字体的未来感融合。我借鉴了 MICR 字体的形态，它们有鲜明的科技审美，再结合胶囊般的曲线。字母由同一种模块化胶囊形构建，经过调整，使设计不会显得僵硬地重复。

Blipzoid 的一个鲜明特点，是粗重、蜿蜒的笔画与尖锐、纤细的连接之间的对比。这种相互作用旨在形成一种节奏，介于装饰艺术的装饰性形态和机器可读结构之间。虽然我会在时尚图形的语境中想到 MICR 风格的字形，Blipzoid 却更自然地适合科幻主题和其他未来感场景。

这款字体发布以来没有更新，我也没有在流传中见过值得一提的用途。

Blue Highway

ABCDEFabcdef1234

我于1998年2月9日发布了 Blue Highway。当时，通常称为 Highway Gothic 的 FHWA Series of Standard Alphabets 没有免费的数字版本，所以我想让这种风格更容易获取。我能拿到 FHWA 的图稿，不过没有描摹，也基本忽略了规范中的网格。我的目标是捕捉原作粗糙、工程化的感觉，而不是将它打磨得更加精致。我借用 Billy Idol 的歌曲“Blue Highway”为字体命名。

我刚开始发布字体时，所有作品都免费，因此 Blue Highway 也提供允许商业使用的免费授权。它成了不想购买 Interstate 授权的设计师常用的替代选择，后者更精致，也应用广泛。Blue Highway 往往出现在以预算或易获取性为优先的低档产品上。

随着时间推移，第一版的局限变得明显：主干宽度不一致，对齐有问题，视觉出头量不当，还有形状笨拙的字符，比如画得很差的数字3。我曾将它从 Typodermic Fonts 下架一段时间，尤其是在 Expressway 成为更精致的免费选择之后。2011年11月2日，我重新发

布了 Blue Highway，纠正这些基本缺陷，但避免把形状修饰得过于精细。2022年11月2日，我彻底重建了它，将原版作为背景参考来保留比例，同时重画字形以消除早先的问题。

我还制作了 Linocut 变体，将常规 Blue Highway 放在遮罩层上，再绘制多边形，模拟1990年代剪贴画中流行的仿油毡版画纹理。与其说是真正的油毡版画，不如说是装饰性变化。2024年4月2日，我将 Blue Highway 置于公共领域，让它自由流传，作为对20世纪最常见字体风格之一的呼应。

Board of Directors



我于2010年4月12日发布了 Board of Directors。设计借鉴1970年代高科技企业标志，将其重新诠释为方形的展示用字体家族。我一开始就制作了七种字重及意大利斜体。关键特点之一是紧凑的圆角——我心里把它看作一种圆鼻效果——与较大的 x 字高相结合。我还加入了两侧平直、顶部尖起的 A，灵感来自1980年代点阵和绘图仪字体。K、X 等带斜笔的字符，在末端略有弯折，让它们能更舒服地与较方正的字符相处。整体效果是一款带企业视觉气质的方形无衬线字体，在精神上与 Philip Kelly 的 ITC Pump 有关联。

Board of Directors 一直以收费形式发布。2021年6月，我更新了它以改善技术可靠性，包括移除过时字符，纠正反向引号，扩展分数功能以支持长串，加入 prime 符号，缩窄省略号，调整垂直度量以适应网页用途，以及细化因曲线错误而出问题的轮廓。2024年10月17日，

我重新整理字重名称，使其与较新的家族一致：Book 改名为 Light，Light 变成 Extra-Light，Extra-Light 变成 Thin，Ultra-Light 变成 Hairline。

Bodoni Z37



我于2020年3月12日发布了 Bodoni Z37。它是对 Didone 风格的现代诠释，围绕两侧平直的窄体版本构建。所有字宽都带有某种程度的方正感，但在压缩样式中，我进一步强化这一点：先按比例缩放字形，再向上滑动矢量，在垂直方向拉长它们。我在遮罩层上保留一个水平缩放的版本作为参考，这让我既能与较宽的字宽保持一致，又能让压缩设计更加平衡。

我加入了光学尺寸，让家族在大、小尺寸下都能使用。小字号时降低粗细对比，以免细笔画挤塌；展示尺寸时则允许极细的发丝线。这意味着它可以用于标题、副标题或海报，不过风格化程度仍过高，不适合长文本。我根据字宽改变意大利斜体的角度：样式越窄，所需倾斜就越少。我还试验了字形变化，例如正体使用双层 g，意大利斜体使用单层 g。

为了拓展用途，我加入了希腊语、西里尔字母和越南语支持，预计国际广告活动会需要广泛覆盖。家族从一开始就以收费形式发布，推出后没有更新。“Bodoni Z37”这个名字是个小玩笑：1980年代有一种刻板印象，认为意大利裔加拿大人开 Camaro Z-28，所以 Z-37 成了一个平行宇宙式的诙谐指涉。

Body Goat



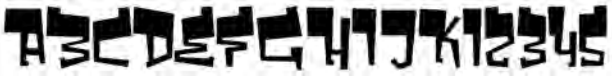
我于2010年3月10日发布了 Body Goat，当时网页字体开始受到关注。我的目标是制作一款手绘的展示用字体，既能高效呈现扎实的字形，又保留绘制感。为了紧凑，我保持方正形态，并不断在没有 hinting 的低分辨率预览窗口中检查间距。2010年，大多数笔记本电脑和智能手机的屏幕仍相对粗糙，因此在这种尺度下测试，是确保字体表现稳定的必要步骤。

制作流程格外复杂。我先完成一款字体，导出后在 Photoshop 中输入文字。然后用数位板在输出结果上描绘，手绘字形以避开数字滤镜的人工感。随后自动描摹并清理，不断简化曲线。为了优化加载时间，我在 Postscript 和 TrueType 轮廓之间来回转换，细化曲线，直到尽可能减少控制点。结果是一款在紧凑文件大小与自然手工外观之间取得平衡的字体。

2021年6月11日，我更新了它以改善技术可靠性。我移除了带点的 L、带短音符的 E 等过时字符，将反向引号换成正确引号，并下移倒置标点。我扩展分数功能以处理较长的分子、分母，调整垂直度量以改善浏览器兼容性，并细化轮廓以消除曲线错误。fi 和 fl 连字没有必要，因此移除了，低位引号也收紧了。

Body Goat 这个名字旨在形成荒诞的并置，与“史上最佳”没有关系。这款字体是作为实用网页字体设计的，不过没有被值得一提的项目采用。

Bomr



我于2002年4月19日发布了 Bomr。我的意图是设计一款受涂鸦启发的字体，却不模仿喷漆或涂鸦签名的外观，而是尝试通过硬朗的几何形态捕捉涂鸦精神。字形由严格的线条构成，但我加入了定制连字，直接绘制它们，让它们重叠、互相嵌合。这旨在暗示涂鸦密集的叠层和流动感，同时保持结构刚硬、几何化。我设想它用于海报或标题，让醒目的形状脱颖而出。

2021年6月，我更新了它，以保持技术上的一致。我移除了带点的 L、带短音符的 E 等过时字符，缩窄省略号，将反向引号换成正确引号，同时将旧的反向字形移到 Unicode 201B 和201F，并调整垂直度量以改善浏览器兼容性。

2022年11月，我将 Bomr 置于公共领域。它早年没有值得一提的用途——我只记得在一篇 Photoshop 教程中见过一次——后来却以新的形式重新出现。Jeff’s Fonts 的 Jeff Levine 制作了一个名为“Street Party JNL”的圆角改编版，经我同意后以收费形式发布。

Bonobo

ABCDEFabcdef1234

我于2006年7月26日发布了 Bonobo。构想是一款带特殊变化的过渡型衬线字体。直立样式稳健，钝厚的衬线和卷曲细节让它有扎实的存在感；意大利斜体则更加外张、放松。设计受到19世纪 Bookman

Old Style 版本的一些影响，不过我改动了通常表现为竖向衬线或球形末端的细节，换成羊角锤般的形状。这让家族有了略微令人不安、不落常规的性格。

我把 Bonobo 开发成六样式家族：Regular、Semi-Bold 和 Bold，各有对应的意大利斜体。直立与斜体设计之间的对比，强调了它的双重性格：一边扎实、正式，另一边松散、随意。

2021年6月11日，我更新了 Bonobo，以改善技术表现。我移除了带点的 L、带短音符的 E 等过时字符，调整垂直度量以改善跨浏览器兼容性，并细化轮廓，纠正可能曾引起图形问题的曲线错误。

虽然这款字体一直在流传，我没有见过值得一提的用途。

Boopee



我于2004年12月13日发布了 Boopee。我的目标是设计一款看起来确实不完美、却仍易读的手绘字体。为了达到我想要的笨拙、孩子气的感觉，我用左手拿记号笔绘制，再将字形数字化。结果不规则、松散，却仍受足够控制，能在实际场景中使用。

Boopee 的鲜明特点之一是连字。我制作了约五十个，部分依据密码学中的双字母频率表，覆盖最常见的字母组合。我也为“ex”这样的别扭组合制作连字，还设计了小写 g 的钩可以整齐地藏在前一个字母下方的情况。这些被实现为 OpenType 连字，而非独立替代字形，因此会根据上下文自动替换。字体推出了标准和粗体两种字重。我设想它用于儿童产品，天真的外观在那里最合适。

2021年6月11日，我对 Boopee 做了技术更新。我移除了带点的 L、带短音符的 E 等过时字符，缩窄省略号，并修正空格与不换行空格之间的不一致。反向左引号被换成正确引号，不过反向版本仍可在 Unicode 201B 和201F 取得。我还调整垂直度量以改善浏览器兼容性，并细化轮廓以纠正曲线错误。

2000年代后期，我偶尔见到 Boopee 被使用，主要在随意的儿童场景中，不过没有在任何值得一提的项目里见过它。

Borg 9



我于1997年4月22日发布了 Borg 9。它直接受到电视剧 Airwolf 标志的启发，而那个标志与另一部1980年代直升机题材剧 Blue Thunder 也有共同渊源。设计是宽阔的工业风格，笔画中切入了没有必要的缺口。这些缺口很可能也受到了 Aldo Novarese 于1970年设计的 Stop，以及 Blade Runner 标志的一些影响。整体比例更接近 Microgramma，Blue Thunder 用它作为自己的视觉标识。

当时，我除了做出一款呼应 Airwolf 的字体，没有多想具体应用。和我那个时期的所有字体一样，Borg 9 以允许免费商业使用的授权发布。它一直没有变化，直到2012年5月9日，我推出第3版。这次更新让家族符合现代要求，改善了间距、重音符号和标点，纠正垂直度量，并引入基于分组的字偶距。2020年8月，我将 Borg 9 置于公共领域。

我没有在值得一提的项目中见过它，不过它仍是我早期尝试之一：以数字形式重新诠释1980年代科幻和动作题材品牌形象的审美。

Boron



我于1996年9月23日发布了 Boron。设计松散地借鉴了1960年代的科技风格字体和 MICR 风格字形，但我加入了额外的字腔和电路般的细节，增加复杂层次。我在每个字符上方绘制模拟电路板走线的矢量线条，将字母连接起来，仿佛它们是某台想象中的电子设备的元件。结果抽象、古怪，更多出于好奇，而没有什么功能性目的。

和我所有早期作品一样，Boron 以允许商业使用的免费授权发布。它基本未改地持续流传，直到2014年，我纠正了重音符号，调整垂直度量，并改善标点。2020年8月2日，我将它置于公共领域。

我从未在值得一提的项目中见过 Boron。它是我较具实验性的字体之一，来自一种愿意推进想法、而不担心实用性的态度。

Bouffant



我于2007年10月15日发布了 Bouffant。设计始于一本老招牌画师指南的扫描、自动描摹结果，不过初始素材粗糙，也不完整。我重新绘制，并补上缺失字符，将它塑造成带复古卷曲的紧凑手写体。为了改善节奏、减少重复，我为常见字母对加入 OpenType 连字，让字形排列更流畅自然。

干净版本完成后，我转到 Photoshop 开发纹理变体。我使用了一个分层系统，自动移动元素，让做旧效果产生伪随机变化，避免图案重复。渲染后，我把纹理转换成1位图像，导出，并在 FontLab 中自动描摹，再做最后清理。这让 Bouffant 有了风化外观，模拟老旧招牌或复古印刷，而非数字滤镜。

2021年5月18日，我对家族做了技术修复：加入不换行空格，移除带点的 L、带短音符的 E 等过时字符，纠正 Panose 字体标识设置，调整垂直度量以改善浏览器兼容性，并加入单尖角引号。设计本身没有改变。

Bouffant 一直低调流传，没有出现在值得一提的项目中。

Braeside



我于1998年5月17日发布了 Braeside。字体得名于渥太华河谷一个曾经的镇区，我有一年夏天在那里的木材厂工作。名字是我个人的致意，不过设计本身遵循工业模板字的逻辑，并没有呼应我在现场见过的东西。我直接在 Fontographer 中绘制实心和轮廓版本，从零构建字形，而非改编现有模板字。

设计具有机器切割字形典型的实用特质：横竖分明的形状，服务于功能的断口，以及适合木箱或标牌的钝直几何形态。我的意图是让它用于工业或其他实用场景，在那里，这种直接感很合适。

与我当时的做法一致，Braeside 以允许免费商业使用的授权发布。多年来，我做了一些小修复，但从未大幅改动字体。2022年11月，我将它置于公共领域。虽然偶尔会看到它被使用，我从未在值得一提的项目中见过它。

Bramalea Beauty



我于1999年10月3日发布了 Bramalea Beauty。这是一款破损、做旧的字体，制作得很快：把我的 Primer Regular 字体放进 Photoshop，用 Alien Skin 滤镜处理，再自动描摹输出结果。我没有加入 Primer Regular 原本字形之外的新形状；它基本上是现有设计的粗糙版本，旨在显得难看、令人不安。

制作时，我没有想到具体用途。它更像一次快速实验，而非仔细规划的项目。发布后，字体基本未动，多年来没有实质性更新。

和我其他早期作品一样，它最初以允许免费商业使用的授权发布。2020年8月，我将 Bramalea Beauty 置于公共领域。我从未在任何值得一提的项目中见过它。

Breamcatcher



我于2014年10月26日发布了 Breamcatcher。设计扎根于1920年代装饰艺术字形，紧密参照了 Bing Crosby 和 Kitty Carlisle 主演的电影“Here is My Heart”中歌曲“With Every Breath I Take”的乐谱用字。原作的间距格外松，不仅营造奢华感，也为 K、R 等字符的长斜笔留出了空间。我在 Breamcatcher 中保留了这一特点，因为它是性格的核心。

最初发布的只有 Regular 样式，我以允许商业使用的免费授权提供它。它成为我2010年代作品中应用较广泛的一款，在网上持续流传。

2022年3月10日，我加入 Italic、Bold 和 Bold-Italic，将 Breamcatcher 扩展成四样式家族。意大利斜体的曲线区域部分借助了 RMX Tools，但最终调整是手动完成的；粗字重则是绘制的，不是机械生成的。这次更新还扩展了覆盖，包含大多数使用拉丁字母的语言，以及希腊和西里尔字母。技术改进包括在 Unicode 2032和2033 加入 prime 符号，增加货币符号，并重新设计大写 ß，放在正确的 Unicode 位置。字偶距略有细化，OpenType 分数功能也扩展为可以处理较长的分子和分母。

Breamcatcher 仍然提供下载，而且持续有人下载；虽然我说不出具体项目，它是我那个时期少数获得持续使用的字体之一。

Bristles



我于2007年9月4日发布了 Bristles。设计始于 FontLab 混合功能的一次实验，我将两款早先的字体——Skirt 和 Bleeker——按50/50比例结合。初步结果很混乱，所以我花了不少时间修复字偶距、间距、重音符号，并重建没有正确融合的形状，例如不匹配的星号或相互冲突的 Q 尾。结构稳定后，我加入了 OpenType 字母对替换，让某些字母组合触发替代字形，赋予字体不那么机械的节奏。

为了创造破损感，我导出清理后的版本，在 Photoshop 中排出文字。用数位板和纹理画笔涂上笔画，再通过 Exposure 照片处理软件叠加模拟胶片颗粒。将纹理转换成1位图像后，我自动描摹，并在 FontLab 中清理轮廓。结果是一款带风化手绘招牌性格的字体，字母仿佛勉强附着在背景上。

2021年6月11日，我对 Bristles 做了技术改进。我移除了带点的 L、带短音符的 E 等过时字符，修正空格与不换行空格宽度不一致的问题，并调整垂直度量以改善浏览器兼容性。设计本身没有改变。我没有在值得一提的项目中见过 Bristles，不过它仍代表我较注重制作过程的实验之一，探索数字混合与纹理。

Budmo



我于1998年12月7日发布了 Budmo。当时，经典灯泡招牌字没有免费的数字选择，所以我做了一款。基础字形松散地参考了20世纪早期的 Futura 仿作，形成直接的无衬线结构。难点在间距：光在字母上放圆圈是不够的。我靠视觉判断位置，并构建字形，让灯泡在形状上均匀分布。

最初发布了两种免费样式：带灯泡的填充样式 Budmo Jiggler，以及配套的轮廓样式 Budmo Jigglish。如果需要不同的灯泡颜色或效果，使用者必须在 Photoshop 等应用中手动处理。2010年6月8日，我将 Budmo 扩展成分层系统，增加三种非免费样式：Budmo Honk（轮廓层）、Budmo Solid（字形层）和 Budmo Bulbs（灯泡层）。我复制原来的 Jiggler 字体，再根据各层需要去除相应形状，制作这些样式。这个系统让设计师可以叠放图层，独立给灯泡上色，并添加发光效果。

后来，我细化了家族，重做重音符号，调整间距，并引入基于分组的字偶距。维护多色字体时，修改必须在合并图层的字体上进行，否则各个独立图层就会错位。我曾试过填满 B、R 等字母的字腔，但不久就恢复了原本的开放字腔设计。

Budmo 很快传播开来，一直是我应用最广泛的字体之一。我在骄傲游行、商业招牌上见过它，甚至见过按它制作的实体金属灯泡招牌，灯泡真的能亮。撰写本文时，KFC 正在日本使用它，我最近还在名古屋一家购物中心看到它被做成实际的灯泡招牌。Jiggler 和 Jigglish 仍免费提供，分层样式则继续以收费形式提供。

Built



我于2008年11月18日发布了 Built。家族从 Extra-Light 到 Bold，较细字重都画得比粗字重更窄。这让编辑可以一起调整字重和字号，让标题看起来更高，而无需加宽版本。一个鲜明特点是受 Chanel 标志启发的尖顶 N，它让斜笔保持有力，同时适应较窄字形。意大利斜体最初通过机械倾斜正体制作，随后以更窄比例、更松间距重画，让它们不需要很大的倾角，也能有效用于标题。

Built 专为印刷和数字媒体的新闻标题设计。我设想它搭配衬线正文，作为紧凑的标题字体，适应不同栏宽。尽管投入了精力，完整家族的销售不佳，也一直没有在设计师中获得多少关注。

几年后，我推出了 Built Titling，这是家族的全大写版本，提供允许免费商业使用的授权。这个版本成功得多，因为大多数使用者不需要小写。Built Titling 在 YouTube 缩略图和视频标题中变得常见，我还在一些美国新闻节目的播出画面图形中注意到它，尤其是画面下方三分之一处的字幕条。

原来的 Built 家族发布后从未更新。不过 Built Titling 展示了如何简化设计以符合实际用途，从而获得远大得多的曝光。

Bullpen

ABCDEFabcdef1234

我于2001年3月14日发布了 Bullpen。它参考了老 Marvel 漫画“Bullpen”读者来信栏目的标题。我在 FontLab 中完全从零绘制最初的三种样式：Regular、Italic，以及名为3D的带阴影意大利斜体，根据少量现有样本推演出整套字母。加入带阴影意大利斜体，是为了直接呼应漫画效果。后来，我发现 Marvel 漫画中的原始来源是 Gonzales Clarendon，不过我的版本与那个范本已经相差很大。

设计强调横竖分明的构造。与传统 Clarendon 相比，Bullpen 更方、更粗重，粗衬线是完全没有弧形连接的矩形。强劲、机械感的曲线和钝直末端，赋予它结实的工业气质。

2012年5月7日，我将 Bullpen 重建成更大的家族。我以早期轮廓为基础，但重做了间距、比例和语言支持，扩展覆盖以包含希腊字母。家族发展为七种字重及意大利斜体，再加3D样式。当时，原本叫 Regular 的样式改名为 Heavy，所以免费字体变成 Heavy、Heavy Italic 和3D。

我继续通过技术更新维护 Bullpen。2024年10月9日，我重新整理字重名称：Book 变成 Light，Light 变成 Extra-Light，Extra-Light 变成 Thin，Ultra-Light 变成 Hairline。这个版本还加入了改进：缩窄省略号，扩展 OpenType 分数功能，并移除带点的 L 等过时字符。3D 和 Hairline 样式的一些轮廓问题也得到纠正。

Bullpen 在2000年代广泛流传，虽然我经常看到它被使用，但记不起具体项目。它仍是我较结实的粗衬线家族之一，源于漫画，最终形成对 Clarendon 类型鲜明方正的诠释。

Bulltoad



我于2006年11月14日发布了 Bulltoad。构想是制作一个字母字腔中带图标的字体家族，创造供编辑使用的主题变体。我先做出基础字体，再在每个字腔中放入一个星形符号实例。位置确定后，就能把这个符号换成其他符号，高效生成多个版本。将复合字形分解后，每个变体成为独立字体。

结果是一套32款字体，每款有不同的图标主题。范围很广，包含苹果、枫叶、准星、耶稣受难十字架、骷髅、和平标志、笑脸、闪电等符号。我的意图是让编辑选择与题材相符的字体，无论是政治、宗教、生活方式，还是一般专题。

Bulltoad 发布后没有变化。它只卖出寥寥几份，我也从未见过它被使用。

Burnaby Stencil



我于2007年10月11日发布了 Burnaby Stencil。设计旨在像城市模板字一样，紧凑而刻意粗糙。我先制作常规数字草稿，使用反映我当时绘制方法的超椭圆形态。在加入任何纹理之前，我手动错开旋转角度，并制作连字对，减少一致性，引入不规则感。

干净版本完成后，我在 Photoshop 中制作喷漆效果。我搭建了一个分层纹理系统，每层略微错开，避免明显重复。其中一层使用平铺的 Difference Clouds，制造覆盖稀薄、浓厚的不均匀区域，让每个字形都有自然变化。处理之后，自动描摹带纹理的轮廓，再清理供最终使用。

2021年6月15日，我发布了一次更新，缩小文件，让字体在浏览器中加载更快。更新还包括移除已弃用字符，纠正省略号宽度，细化轮廓，以及调整垂直度量以改善跨浏览器兼容性。对桌面使用者而言，变化不太明显。虽然我没在值得一提的项目中见过它，但销售一直稳定。

Burnstown Dam



我于1998年12月17日发布了 Burnstown Dam。这是我对木板式趣味字体的诠释，不过我夸张了构想，让木板以不可能的方式弯曲，仿佛由橡胶制成。字形在 Fontographer 中手绘，带有异想天开的细节，例如像钉子的标点、像警长徽章的星号，以及重新设想成牛仔帽的 at 符号。O 弯绕成一个完美圆圈，强化了设计刻意荒诞的特质。

起初，想要色彩效果的使用者必须手动添加背景。后来，我复制基础字体，去掉每层不需要的部分，制作了独立的后层、前层和钉子层。这让设计师更容易加颜色。2005年4月26日，我发布了一次重要更新，加入重音符号，修复图形故障，并用正确重画的版本替换机械加粗的小型大写字母。除了这些修复，家族只对垂直度量和字偶距分组做过小幅细化。

我只设想将 Burnstown Dam 用于乡村和西部题材，它也主要在那里找到用途。它常出现在老电视剧或乡村音乐专辑的廉价合集上，傻乎乎的样子适合轻松主题。虽然它不是第一款由木板和钉子构成的趣味字体，夸张风格却让它成为这些小众领域中更不严肃、因而也更广泛采用的作品之一。

与我当时的做法一致，这款字体最初以允许商业使用的免费授权发布。2024年4月2日，我将它置于公共领域。

Burpology



我于2021年11月3日发布了 Burpology。它源于一个项目：我需要为个性化狗牵引绳制作泡泡字，却找不到合适的现成字体。设计借鉴1960、1970年代柔软的卡通字形传统，参考了 West Bubblegum 等字体，以及 Bubble Yum、Burger King 等品牌风格。

我直接在 FontLab 中数字构建字符，而非从纸上开始。为了避免在正交方向的极值点放置控制点所带来的均一外观，我将每个字形旋转45度，简化并清理形状，再转回去并修正结果。这个旋转技巧产生了更平滑、更不规则的轮廓，增添活泼感。字形粗重，字腔小，间距紧凑，而且刻意不均匀。

为了强化手绘印象，我加入了79个替代字形，通过 OpenType 的打乱功能自动替换。这让重复的字母和数字产生变化，帮助字体避免机械重复。Burpology 一直是单样式家族，发布以来没有更新。我没有在值得一提的项目中见过它。

Butterbelly



我于1998年12月7日发布了 Butterbelly，当时实验性模块化字体正流行。灵感来自 Designer Republic 为 PlayStation 游戏 Wipeout 所做的设计，他们将 Microgramma 的数字8切开，构建字形。我采用类似方法，不过以时钟和计算器中七段式液晶显示器的结构为基础。

Butterbelly 是全大写字体，但对于大、小写形态差别明显的字母，例如 E 和 e，我在小写位置加入了大小写合一（unicase）的变体。O 和 o 等形状相同的字母，则保持不变。结果是一套模块化、块状的字母，体现1990年代末的设计潮流，多于经久不衰的字体排印原则。

与我当时的做法一致，Butterbelly 以允许商业使用的免费授权发布。2005年，我加入了一些重音符号，除此之外字体基本未变。2022年11月2日，我将它置于公共领域。它流传不多，我从未在值得一提的项目中见过它。

Buxotic



我于2006年5月23日发布了 Buxotic。这是一款实验字体，我把字形推向奇异、繁复的形状，避开常规字体排印规范。设计结合丰盈的曲线与尖锐、带刺的特征，形成一种刻意难以归类的混合体。我直接在

FontLab 中绘制字符，没有预备草图，更靠即兴而非计划。名字来自电影导演 Russ Meyer 使用的词“Buxotic”，由 buxom 和 exotic 拼合而成，似乎符合设计的古怪特质。

这款字体从来不是为实用、日常用途设计的。它更像一次练习，在保留某些可辨认结构的同时，把易读性推向极限。我没有设想具体应用，它一直是我较偏概念的项目之一。

2021年5月25日，我发布了一次更新，移除带点的 L、带短音符的 E 等过时字符，纠正部分轮廓的曲线错误，将反向引号换成正确引号，同时把旧字形移到 Unicode 201B 和201F，并调整垂直度量以改善浏览器兼容性。2022年11月，我将 Buxotic 置于公共领域。

我从未在任何项目中见过它，在免费提供之前，它可能连一份也没卖出去。

Byington

ABCDEFabcdef1234

我于2005年3月29日发布了 Byington，这是 Roxio 委托制作的作品。他们想为 Toast 软件的 DVD 菜单制作一款字体，既有 Trajan 的庄重权威感，又能适应视频分辨率。Trajan 本身没有小写，所以我参考 Sabon 开发了一套。我扫描了一个老金属活字版本的 Sabon，放在背景层作为参考，但调整了上伸部、下伸部和 x 字高，让它们与 Trajan 风格的大写协调。结果是一套避开笔写细节、保持雕凿和构造感的小写字母。

为了确保它在电视屏幕上表现良好，我全程在没有 hinting 的低分辨率预览中测试。我避开会在隔行扫描中消失的微妙、纤细细节，并把衬线设计得比常规 Trajan 更厚、更粗犷。Byington 以收费形式发布，有 Regular、Italic 和 Bold 三种样式。意大利斜体倾斜适度，没有过分风格化，因为首要考虑是 DVD 菜单的易读性，而非装饰趣味。

2021年5月25日，我对 Byington 做了技术改进，包括修复空格与不换行空格的不一致，重新设计分数斜线，改善分数支持，以及移除带点的 L、带短音符的 E 等过时字符。我还在 Unicode 2032和2033加入 prime 符号，纠正 Panose 字体标识设置，并调整垂直度量以改善跨浏览器兼容性。核心设计没有改变。

除了用于 Roxio 软件，Byington 没有出现在值得一提的项目中，不过销售还不错。

Caldstone

ABCDEFabcdef1234

我于2025年1月31日发布了 Caldstone。当时，在制作字体近三十年之后，我把它视为自己的最后一款字体。到那时，我已经注意到，即使免费发布也不再引起多少关注，推广新展示用字体所需的投入也不再划算。Caldstone 成了结束这一篇章的方式。

设计源于我对迷幻字形和爱德华时代风格复兴的兴趣。我先绘制 Extra-Bold Expanded 样式，构建一款带装饰卷曲和尖突的无衬线字体，这些特征更常见于衬线字体。它们是手动绘制的，并不具有机械

式的精确，却看起来一致。制作其他母版时，我使用一套书面记录的偏移系统，在各字重、字宽中适当缩放装饰。可变版本包含三个轴：字宽、字重和倾斜，全部可以自由组合。

Caldstone 发布以来没有更新，截至2025年9月，一份也没卖出去。这个结果坚定了我不再制作新字体的决定。

Camulogen



我于2012年7月10日发布了 Camulogen。它参考19世纪末的法国海报字形，尤其是 Folies Bergère、1889年 Exposition Universelle、Chocolat Menier 和 Menthe-Pastille 等场所、产品广告中紧凑的无衬线标题风格。目标是捕捉那个时期醒目、粗重的字形，简洁和冲击力比精致更重要。

这款字体在 FontLab 中手动构建，笔画宽度不规则，曲线避开几何精确性。这些轻微变形赋予设计美好年代手绘海报典型的粗糙性格。Camulogen 以单一收费样式发布，推出以来从未扩展或修订。

我没有在值得一提的项目中见过它，但我希望它能成为工具，帮助设计师获得19世纪末法国广告那种直接、有力的外观。

Canada 1500/Canada 150

ABCDEFabcdef1234

2017 年 6 月 30 日，我发布了 Canada 150，用来纪念加拿大联邦成立 150 周年。这个项目始于 2014 年末，以我设计的 Mesmerize 为起点，那是一款包含八十种样式的免费字体。2015 年，Canada 150 Federal Secretariat 的 Grant Johnson 联系我，希望把 Mesmerize 的一些样式改用于 150 周年纪念标志。我提出免费制作一套定制字体家族，并决定在英语和法语之外，加入对原住民语言的支持。没人要求我这样做，但我自己认为，一款纪念国家周年的字体应该代表加拿大的所有族群。研究 British Columbia 的语言并不容易，因为它们的正字法并没有一致的文献记录，但我还是尽力加入了能找到的特殊字符和附加符号。

最初，Canada 150 只能通过秘书处网站上的申请程序获取。官方庆祝活动结束后，我以 Canada 1500 的名称将它公开发布。大约在那时，Constance Adams 找到我，希望把这个设计改用于一次载人火星任务。我为这个版本增加了科学和太空相关的字形。除了 Unicode 中已有的标准化占星与天文符号，我还为天然卫星、小行星及其他天体制作了许多符号，将它们分配到私用区，用于航天器上的标识和火星基地的标牌。

Canada 150 和 1500 的发布在设计界引起了争议。一些专业人士反对政府采用免费字体，而没有付费委托设计。这场争论也成了更广泛讨论的一部分：免费资源会怎样影响创意行业。尽管如此，我还是受邀

前往 Ottawa，在 Parliament Hill 的贵宾区参加 7 月 1 日的庆祝活动。颇具讽刺意味的是，这款字体本身并没有像预期中那样广泛使用；许多设计师反而选择了外观相近的其他字体。

2025 年 7 月 26 日，我发布了新版 Canada 1500，进一步扩展了字符覆盖范围。新增内容包括 Unicode 16.0 加入的字符，例如 Latin Capital Letter Lambda（U+A7DA）、Latin Small Letter Lambda（U+A7DB）和 Latin Capital Letter Lambda with Stroke。我还加入了 Carrier（Dakelh）、Chipewyan（Dënesųłinë̀）和 Nattilik 使用的 UCAS 字符。随着时间推移，Canada 1500 出现在 Dafont 和 1001fonts.com 等免费字体网站上，接触到了更多使用者。

我没见到多少显著应用，不过有一个特别的项目，叫作 Omushkego。这是一个帮助儿童学习 Cree 的定制版本。我为它加入了 OpenType 代码，让学习者能够在 Mac 上通过自定义的键盘组合输入字符。Canada 1500 仍在公共领域中，任何想用它的人都可以自由获取。

Capacitor



1998 年 12 月 7 日，我推出了 Capacitor，把它当作分段式 LCD 字体设计的一次实验。这个名字指的是 LCD 显示段的电容结构：两片透明电极之间隔着一层薄薄的液晶，液晶充当电介质。我没有沿用现成的显示段布局，而是设计了一套完全虚构的系统，避开了电子手表和计算器里常见的排列方式。

最后，Capacitor 成了一款超宽的分段式字体，笔画却异常纤细。不仅如此，它的转角和交接处还能以一些对真实显示器毫无意义的方式连接。这就是我说它不实用的原因：分段字符复杂到一定程度，还不如直接用点阵系统。我制作字形的方法，是先建立一个所有显示段都点亮的母版，复制到整个字符集，再为每个字母删掉不需要的部分。

成品有一种奇异的技术感，像是在科幻场景的背景里偶然瞥见的东西，营造气氛的作用大于可读性。最初，我以允许免费商用的桌面字体授权发布它，后来于 2020 年 8 月将它置于公共领域。它没有获得什么显著应用，但我一直保留着它，供那些有足够好奇心、想试试这种离奇构造的人使用。

Carbon

ABCDEFGHIJK12345

我于1999年4月13日推出了 Carbon。名字来自其中一个变体 Carbon Phyber，它采用受碳纤维启发的纹理。当时，没有其他字体叫 Carbon，让我很惊讶，不过此后许多其他字体也以这个名字发布。

设计始于一个简单想法：尽可能多地用同一种胶囊形——拉长的药丸形——作为字符基础。两侧平直的“O”自然符合这一描述，我尝试让整个字母表呼应相同几何形态。结果是大小写合一（unicase）的几何设计，带着粗野主义式、系统化的性格。

2012年，我将 Carbon 扩展成完整家族。过程始于大幅清理最粗字重，让字形一致。随后制作最细样式，用 FontLab 的混合工具插值得到中间字重，一步一步操作，而非通过连续轴。我在纸上记录主干宽度，确保过渡受控。这次扩展让 Carbon 有了七种字重及意大利斜

体，总计42种样式。除了实心字形，我加入了带六边形网格纹理的 Carbon Phyber，以及带斜向网格效果的 Carbon Fence。每次修订家族时，纹理版本都必须重新制作，因为不从头开始就无法编辑它们。

2024年10月，我重新整理字重命名系统，Book 改成 Light，Light 改成 Extra-Light，Extra-Light 改成 Thin，Ultra-Light 改成 Hairline。这次更新还加入了分节符号，并纠正纹理变体的小错误。多年来，我在高科技和汽车场景中见过 Carbon，考虑到它工程化、模块化的外观，这很合理，不过没有哪一次使用特别突出。我最初以允许免费商业使用的授权发布了它，如今它仍在我的目录中。

Cardigan



我于2008年1月8日发布了 Cardigan。我选这个名字，是希望它让人联想到温暖、舒适，这也是我想带入无衬线设计的特质。从一开始，我就想让它适合较长的文本，同时保留随意的调子。

字形直接、传统，从零构建，没有借用早先作品。我专注于小写的节奏，放在段落中测试，看看较长篇幅读来如何。比起精细调整文本灰度平衡，我更关注整体流动感。一个鲜明特点是数字，我受经典形态启发，让它们带有微妙的波动。这个小细节旨在柔化原本中性的结构，增添一点性格。

Cardigan 发布了细、常规和粗三种字重，各有配套意大利斜体。设计主要考虑易读性，但也想带一点随意感。我没有在任何值得一提的项目中见过它，不过它仍体现了我的尝试：将实用正文设计与更亲切的情绪结合。

Carouselambra



我于2008年7月15日发布了 Carouselambra。名字取自 Led Zeppelin 专辑 In Through the Out Door 中一首不太出名的曲目，我不想用一个太明显的指涉。项目源于我少年时对“Houses of the Holy”专辑字形的着迷，从1980年代中期起，我一直在模仿它。开始设计字体时，唯一可靠的来源素材是“Led Zeppelin”、“The Song Remains the Same”和“Houses of the Holy”这些词。Knebworth 1979海报等其他材料似乎出自不同的人，不符合我想捕捉的、受新艺术运动影响的审美。

从设计上说，这款字体以工艺美术运动和爱德华时代的字形传统为基础，尤其是相互嵌合的排列。我先逐个构建部件，再手动组合成连字，必要时延长或修改元素，例如增加 T、L 和 Z 横笔的长度。决定把嵌合效果推到什么程度很困难，因为原设计从来不是完整字母表的一部分，而是样本有限的手绘字形。

Carouselambra 最初以收费字体发布，后来开始出现在 Led Zeppelin 官方商品上。2021年6月，我发布了一次更新，移除带点的 L、带短音符的 E 等已弃用字符，修复空格与不换行空格宽度不一致的问题，并将反向左引号（有时称为 painter’s quotes）换成正确引

号，同时让旧字形仍可在 Unicode 201B 和201F 取得。垂直度量也作了调整，以改善跨浏览器兼容性，不过这些变化没有影响 Adobe 应用。

Caryn

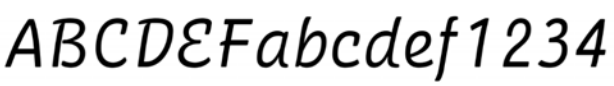


我于2005年11月7日发布了 Caryn。目标是制作一款随意、亲切的笔刷手写体，而不滑向粗糙手写或精致书法。我在数位板上绘制字形，风格让人想起扁椭圆形的 Speedball 笔尖。我保持短笔画，并加入花饰，只将它们平滑到足够易读，同时保留快速书写的不均匀节奏。

设计面向标牌或标签等不大的应用，而非大尺度展示。我不指望它在更大尺寸下也表现良好，所以追求的是一种仿佛随手写在包装或罐子标签上的外观。

2021年6月，我发布了一次更新，移除带点的 L、带短音符的 E 等已弃用字符，并纠正垂直度量以改善跨浏览器兼容性。Caryn 一直以收费形式发布，从未作为免费字体提供。名字来自一位老朋友，对我有个人意义；它既是专业项目，也是私人的纪念。

Catwing



我于2009年5月27日发布了 Catwing。设计来自我对手动打字机的兴趣，但我选择比例字宽，而非等宽。这让我避开了通常的间距妥协：不必挤窄 M，也不必给 I 加空白，让字母可以更自然地呼吸。Catwing 扎根于我的隐藏式字幕工作，以 Cinecav Script 的早期版本为基础，那款字体只为电视机和机顶盒厂商制作。这让我有机会将这种手写体风格带给更广泛的使用者。

灵感来自手写式打字机字体，尤其是 IBM Selectric Scribe、Olympia SF Deluxe 和 Olivetti Lettera 33。这些机器展示了手写体大写字母如何很好地配合使用，这很重要，因为隐藏式字幕常用全大写。我希望 Catwing 保留同样的协调感，同时能用于数字环境。

我发布了两种样式。Regular 呈现干净的手写字形，Fuzz 则模拟打字纹理的不规则性。为了制作 Fuzz，我在 Photoshop 中创建了一套平铺图层系统，用动作将它们向不同方向错开。每次结果都转换为1位位图，自动描摹，再手动清理。我为常见字母对加入连字，让纹理不显得重复。

2021年5月25日，我更新了 Catwing，移除已弃用字符，扩展 OpenType 分数功能，替换反向左引号，并细化轮廓。Catwing 一直以收费形式发布，从未免费。我没有在值得一提的项目中见过它，不过它仍连接着打字机手写体的审美与字幕字体在技术上的严谨性。

Ceroxa



我于2006年10月26日发布了 Ceroxa。名字是造出来的，选它只是因为听起来阴险，符合我想捕捉的情绪。我想做一款仿佛喷在墙上的模板字字体，结合类似 DIN 字形的技术精确性与城市字形的粗糙感。基础结构来自我同年早些时候制作的 Milibus，我简化并修改了它，去掉尖突，靠近更极简、工程化的风格。我加入十字形的模板连接桥，让人联想到准星，给设计与未来武器之间带来一点隐约联系。

为了制作喷漆纹理，我在 Photoshop 中构建复杂的做旧图层，通过名为 Exposure 的插件加入模拟胶片颗粒。结果被转换为1位位图，自动描摹，再费力地手动清理；细节经常过多，需要数小时细化，才能让轮廓易于处理。为了避免文本中明显重复，我根据常见双字母、三字母组合编写 OpenType 连字，采用原本为密码学用途编制的列表。

Ceroxa 从一开始就是收费字体。2021年5月25日，我更新了它，移除带点的 L、带短音符的 E 等已弃用字符，修复细小轮廓问题，并调整垂直度量以改善跨浏览器兼容性。回头看，Ceroxa 是一次练习，将军事和工业模板字的影响与喷漆杂乱的不规则性融合，推向设想性的反乌托邦方向。

Chainprinter



我于2006年6月28日发布了 Chainprinter。构想是重现链式打印机输出文字的外观，这种高速行式打印机在1950年代到1970年代很常见。这些机器经常使用没有小写的有限字符集，但其输出可在订阅标签、驾照、身份证件等物品上辨认出来。

设计时，我从早先 Linefeed 字体的大写字母开始。在 Photoshop 中应用纹理和滤镜，导出为1位图像，自动描摹，再手动清理。我也绘制了一套小写字母，那是这些打印机从未有过的，让字体在现代用途下更实用。大部分参考素材来自杂志标签扫描图，让我了解字符在纸上实际是什么样子。

2010年前后，我对度量做了小幅调整，除此之外一直接近原始形态。它没有出现在值得一提的项目中，但销售还算不错，很可能是因为它与计算机历史中某个特定时期的联系。

Charbroiled



我于2006年11月2日发布了 Charbroiled。名字旨在让人联想到烧焦的木头，想着它也许能用于汉堡或牛排之类的品牌设计。设计源于1902年的“American Italic”，我从一本老活字目录中扫描并描摹。目录没有提供完整字符集，所以我自己补齐缺漏，并加入连字，做成可用的字体。

独特的风化纹理来自旧木板照片。我以负片形式提取木纹，在Photoshop 中作为减淡图层应用到字形上，再模糊结果，转换为1位图像。不做模糊时，效果显得太生硬；柔化让字符有了我想要的古旧、烧焦的质感。最终字体像烙在木头上的字母，而非整洁地印在纸上。

2021年6月，我发布了一次更新。带点的 L、带短音符的 E 等已弃用字符被移除。e、o 和 s 的风格替代字形功能得到改进，在 InDesign 等软件中可通过 Stylistic Set #1 更广泛地调用。我还调整垂直度量以改善跨浏览器兼容性，不过这些变化在 Adobe 应用中没有可见效果。从最初发布起，Charbroiled 就一直是收费字体。

Charles in Charge



我于1998年5月18日发布了 Charles in Charge。它属于当时流行的模块化科技风格。我在 Fontographer 中制作，遵循简单规则，而非详细设计计划。家族包含大写、小写字母，不过这不是一个深思熟虑的项目，更像是这种风格的一次练习。

它多年保持原样，直到2012年5月9日，我做了一次大幅修订。这次更新纠正了对齐问题，更换标点，重画重音符号，调整间距，并引入基于分组的字偶距，彻底重做字偶距表。之后，我没有再动它，直到2022年11月将它置于公共领域。

Charles in Charge 最初是一款允许免费商业使用的字体，一直以这种方式提供，直到进入公共领域。我不记得它被用于任何值得一提的项目。回头看，它是我较不重要的作品之一，但体现了1990年代末的模块化科技潮流。

Chickweed



我于2013年8月23日发布了 Chickweed。构想来自一个1960年代的零食标签，上面的字形格外紧凑。我看到的样本有限，所以着手将同样不惜一切求窄的原则应用于整套字母。这需要仔细调整比例，让紧凑感贯穿始终，又不破坏字母节奏。

设计包含大写和小写。后来推出的 Chickweed Titling 去掉小写，但完整保留了变化系统。最鲜明的特点之一是 O 的横向眼睛形状，帮助词语紧密排在一起。S 等字母的曲线画得特别压缩，让词语更容易放进一行。

技术上，Chickweed 使用 OpenType 系统，在每个字母、数字的三个版本之间打乱替换，总计130个替代字形。这避免文本在展示尺寸下显得重复，赋予字体更自然的流动感。Chickweed 从一开始就是收费字体；Chickweed Titling 后来则提供免费商业使用。

我没有在值得一提的项目中见过 Chickweed，但经常在自己的作品中使用。它的窄体形态在空间紧张时很实用，变化系统带来的随意纹理，对我仍有用处。

Chilopod



我于2006年9月14日发布了 Chilopod。灵感来自 Atari 的 Centipede 标志，我一直欣赏它的字形如何呼应游戏中生物的移动。我想在字体中捕捉同样蠕虫般的流动，用粗重、相连的字母，让文本有连续、活动的感觉。

为了强化这个效果，我将 OpenType 连字编写成标准连字功能下的上下文替换，因为这个开关在各类应用中得到广泛支持。这让常见字母组合无缝地流入彼此，维持连续不断、蠕虫般移动的错觉。

2021年6月18日，我发布了一次重要更新。带点的 L、带短音符的 E 等已弃用字符被移除。OpenType 分数功能扩展为支持更长的分子和分母，风格替代字形功能则增加了一个替代 E 及其带重音符号的版本，可通过 Stylistic Set #1 调用。字偶距得到改善，反向引号被换成正确字形，但仍保留在 Unicode 201B 和201F；垂直度量也作了调整，使字符尺寸增加约9%。

我没有在值得一提的项目中见过 Chilopod，不过对我来说，它仍是向经典街机设计，以及我最喜欢的游戏之一致意的作品。

Chinese Rocks



我于1999年8月28日发布了 Chinese Rocks。设计参考我在20世纪中国出口货箱上见过的手工刻制橡皮印章字。为了捕捉这种外观，我扫描了纸箱上的字形，再在 Fontographer 中手动重现粗块状的多边形纹理，用于那些需要推演的字形。结果是粗糙的盖印效果，保留原作不规则的魅力。

起初，我只提供 Regular 样式，允许免费商业使用。它很快流行起来，鼓励我将它扩展成家族。后来，我加入 Fat、Condensed 和 Shaded 等样式。这些是从 Regular 机械派生的，但过程扭曲了纹理，所以我必须手动移动纹理的点，恢复正确外观。额外样式以收费字体发布，Regular 仍是唯一免费版本。

2021年6月25日，我更新了家族。带点的 L、带短音符的 E 等已弃用字符被移除。我扩展了 OpenType 分数功能，以支持13/64或199/200这样的长串。垂直度量作了调整，以改善跨浏览器兼容性；轮廓也得到细化，以修复曲线错误，这次更新确保了它在现代应用中的一致表现。

Chinese Rocks 曾用于一些引人注目的场景。一个带纹理的变体被纳入 Red Dead Redemption 电子游戏系列，帮助营造粗犷的历史感，不过我没有直接参与改编。Toronto Raptors 也采用它做品牌设计，使用的是字体原本的形态。

Chromakey



我于2012年11月20日发布了 Chromakey。构想来自 Matrix Marauders 的包装封面，那是 Psygnosis 于1990年推出的一款 Amiga 赛车游戏。封面结合装饰艺术影响与未来感形状，参差的闪电图案吸引了我的注意。原设计高度几何化，所以我直接在 FontLab 中用直线、尖角从零构建字形。

Chromakey 是全大写展示用字体，旨在保留 Psygnosis 美术作品经常传达的复古与科幻混合感。

Chromakey 最初发布后没有更新，也没有出现在值得一提的项目中。它仍是一次直接的实验，将一幅包装封面转化为几何化展示用字母表。

Chrysotile



我于2008年1月15日发布了 Chrysotile。名字旨在让人联想到瓷砖，不过“Chrys”这一部分是随意选的。设计始于 Ligurino Condensed，我把它改成更适合工业主题的紧凑无衬线字体，再构建字符盖印在风化金属板上的效果。

为了制作纹理，我在 Photoshop 中以老镀锌钢板照片为参考。处理后的图层被应用到轮廓上，营造倒角、腐蚀表面的感觉。我为常见字母对加入连字，让重复字符不显得完全相同，使文本感觉更自然、不规则，更接近现实工业模板字或盖印的样子。

Chrysotile 从一开始就以收费形式发布。2021年6月25日，我更新了它，移除带点的 L、带短音符的 E 等已弃用字符，细化垂直度量以改善跨浏览器兼容性，并确保在各应用中表现稳定。我没有在值得一提的项目中见过它，不过字体一直留在目录中，代表那种粗糙、实用的审美。

Cinecav X



我于2006年5月23日发布了 Cinecav X，作为原 Cinecav 字幕字体的配套产品。Cinecav 是前一年与 Viewfarm Inc. 的 David Delp 合作制作的，专门满足 FCC 的新要求：在美国销售的每台电视机都要内置一套字幕字体。这项规定要求几个类别：比例字宽无衬线、等宽无衬线、比例字宽衬线、等宽衬线、手写体和随意风格。我在 Rockstar Games 的工作让我了解字体在消费级电视上的表现，因此在 Oakville 搭建了自己的测试环境。我在大件垃圾收集日收集旧电视，用 VGA 转复合视频适配器和廉价线缆连接，模拟接收不良。这样，我能看到字体在困难条件下能否保持表现。一个发现是柔化字符转角可以减少大屏幕上的视觉闪烁，这种方法我早先已在 Affluent 中开始使用。

Cinecav 家族很广泛，但并非全部都进入了 Cinecav X。当非电视厂商的字幕制作者和设计师开始提出需求时，我决定去掉 FCC 要求的编码和特殊符号，将剩余样式发布供商业使用。Cinecav Script 和 Cinecav Casual 仍未开放，Cinecav UI 也一样，后者是专门为屏幕菜单设计的窄体比例字宽无衬线字体。Cinecav X 只包含 Cinecav 已有的样式，没有任何 X 独有的样式。

2014年，我将 Cinecav 和 Cinecav X 都扩展为包含希腊和西里尔字符覆盖，超出 FCC 要求的基本拉丁重音字符。这让字体更适用于广泛的字幕制作和国际用途。2024年11月，我对 Cinecav X 做了大幅修订，为 Sans 加入意大利斜体，细化字偶距和间距，并停用 UI 样式以精简家族。与那个时期我的许多更新不同，我没有移除已弃用字符，也没有加入 OpenType 功能，目标是细化，而非扩展。

Cinecav X 从未用于高关注度项目，不过仍有字幕制作者购买，甚至有个人想为家庭娱乐系统使用广播级字体。“Cinecav”本身是一个造词，旨在同时让人联想到 telecine 和 AV，赋予它技术设备般的身份。对我来说，Cinecav X 一直提醒着我：技术规范和严格限制能够推动设计过程，其方式与展示用字体设计非常不同。

Clipwave



我于2011年11月3日发布了 Clipwave。当时，我刚经历数月重复的企业项目，字体设计的精力大半被耗尽。我想做些与此前受委托制作的精致、克制字体截然不同的东西。结果是 Clipwave，一次拥抱不可预测性的几何实验，产生躁动、几乎焦躁的纹理。

字形只绘制大写，带有激光描线般的外观。我加入内部图案，让人想起地面清洁机器人留下的行进轨迹。为了避免重复结果，我构建了 OpenType 替代字形系统，在变体之间自动打乱替换，让词语和短句产生伪随机效果。这赋予 Clipwave 一种抖动、科技感的气质，与我当时其他作品都不同。

Clipwave 卖得很少，不过我做这个项目更多是为了个人释放，而非商业期待。2021年6月18日，我更新了它，移除带点的 L、带短音符的 E 等已弃用字符，扩展 OpenType 分数功能以支持较长的分子、分母，并去掉多余的 fi 和 fl 连字。我还细化了部分轮廓，那里的曲线错误可能曾在某些应用中引起图形问题。

我没有在值得一提的项目中见过 Clipwave，不过对我来说，它代表一次刻意打破常规的尝试，以字形设计捕捉不安与躁动。

Clockpunk



我于2012年2月18日发布了 Clockpunk。项目始于 BioWare 的委托，他们正在为 Dragon Age 系列开发一款字体，既能支持蒸汽朋克情绪，又能在较长对话中保持易读。我从20世纪早期铁路标牌中寻找灵感，尤其是方盒状标牌上常见的八边形字形。Franklin Gothic 是我在比例和笔画粗细对比上的基础范本，我把它重做成更尖锐、更有棱角的形态，赋予更带尖刺的工业性格。

Clockpunk 被构建为工业风格的 grotesque 无衬线字体，有 Regular 和 Small Caps 两种样式。制作 Small Caps 时，我缩小大写字形，再手动加粗，让它们在完整大写旁边不显得过细。这对游戏文本很重要，因为字体可能同时用于对话和标题。目标是让它用途广泛，在较小尺寸下也能使用，而不失去鲜明结构。

2021年5月25日，我更新了它，移除带点的 L、带短音符的 E 等已弃用字符，扩展 OpenType 分数功能以处理13/64或199/200这样的长串，并缩窄原本过宽的省略号。这些改进提高了功能性，没有改变整体外观。

BioWare 确实在 Dragon Age 游戏中使用了 Clockpunk。我自己玩过第一部，发现它作为文本字体在那个环境中表现良好。除此之外，我没有在其他值得一提的项目中见过它。

Color Basic



我于2012年7月18日发布了 Color Basic。它直接致敬 TRS-80 Color Computer（CoCo），那台机器最初带我接触编程，并最终走向字体设计。我家在1983年买了 CoCo，我在房间里花了无数时间使用它，输入 Rainbow 和 Hot CoCo 等杂志上的 BASIC 游戏。系统字体固化在 ROM 中，无法修改。它甚至没有一套小写字母：小写用黑色背景上反色的大写字符表示，打印出来却是正确的小写。这一怪特点让我一直记着，我也把它带入重建版本。

技术上，重建字体很直接。CoCo 的分辨率低到我只需数屏幕上的像素，就能重建每个字形。我让反色大写完全按照原来的方式工作。同时，我将字符集扩展到 CoCo 原本提供的范围之外。原机器的标点很有限，也没有带重音的字母，所以我加入这些和其他字符，刚好足以让它成为当代场景中可用的字体。

我最初以允许免费商业使用的桌面授权发布了 Color Basic。2022年11月，我通过 CC0 将它完全置于公共领域。此后，它主要作为复古计算机爱好者的趣味作品存在。CoCo 爱好者的重要聚集地 Color Computer Archive 经常使用它。对我来说，制作 Color Basic 既是向塑造我早年生活的电脑致敬，也是试图保存家庭计算机历史中微小却有意义的一部分。

Colourbars



我于2001年1月28日发布了 Colourbars。这是一次模块化意大利斜体设计实验，结果不落常规。字体有 Regular 和 Bold 两种样式，都画成明显倾斜。最鲜明的特点是奇特的节奏，笔画末端来回弯折，让词语间产生不安的流动感。

我在 FontLab 中制作 Colourbars。先把部件画成直立状态，方便测量主干宽度、确定间距。基本结构完成后，我将字符倾斜回预定角度，在曲线上加入极值点，再完成清理。家族包含大写、小写，最初的两种样式之外没有其他变体。

Colourbars 一直允许免费商业使用。2020年8月，我将它完全置于公共领域。我从未在任何项目中见过它，回头看，我也没有觉得设计有足够潜力值得继续扩展。

Computechnodigitronic



我于2010年2月9日发布了 Computechnodigitronic。我想制作一款捕捉1980年代 LED 和 LCD 技术感觉的字体，却不受分段显示器实际限制的束缚。名字本身是个调侃，呼应1980年代电脑公司把 compu、techno、digi、micro 和 tron 等前缀串起来的做法。

设计从分段构想开始，却很快脱离真实显示器的僵硬逻辑。我在 FontLab 中逐一绘制缺口，书面记录偏移量，让切口保持一致，不过过程并不十分模块化。数字严格等宽，方便在列中垂直对齐，字母则采用比例字宽。不过，我把 M、W 等字母画得比典型比例字宽字体更窄，以强化等宽外观。结果是一款看似合理的字体，尽管其构造在真实硬件中绝不可能运作。

Computechnodigitronic 从最初发布起就是收费字体。2021年6月18日，我更新了它，移除带点的 L、带短音符的 E 等已弃用字符，修复空格与不换行空格宽度不一致的问题，并细化 LT 字偶距。我还扩展了 OpenType 分数功能，以处理13/64或199/200这样的长串，将反向引号换成正确字形，同时保留旧变体在 Unicode 201B 和201F 供调用。

虽然它是我个人最喜欢的字体，Computechnodigitronic 销售不佳，也没有出现在值得一提的项目中。我仍曾用它作为 Typodermic Fonts 网站标题，因为它最能代表让我保持兴趣的那类实验作品。

Conceal



我于2007年10月11日发布了 Conceal。构想是在我和未婚妻逛名古屋松坂屋时产生的。我注意到许多化妆品品牌依赖人文无衬线字体，常常是 Optima 那样的风格。这让我想象一款展示用字体，呼应那些字体的优雅，但表面纹理暗示口红划过的痕迹。

Conceal 只设计了大写。起初，它更像一款用扁平、倾斜笔尖绘出的标准圆角无衬线字体，不过我在笔画交汇处加入了小凹口。笔画不重叠，而是“亲吻”，仅在角落勉强相触。这一细节赋予字体名字，并与化妆品构想重新相连，尤其是遮瑕膏。连接处是手动绘制的，不是模块化部件，所以每个交接处都经过手动调整，达到预期效果。

2021年6月25日，我更新了它，移除带点的 L、带短音符的 E 等已弃用字符，扩展 OpenType 分数功能以支持更长的串，并细化垂直度量以改善跨浏览器兼容性。更新没有改变它在大多数应用中的外观，但确保它在网页环境中表现更可预测。

我没有在启发它的化妆品或时尚品牌设计中见过 Conceal，不过它仍在我的目录中，体现那个时期，以及将字形与表面联想结合的构想。

Confab



我于2022年7月20日发布了 Confab。这是对字体设计中超现代主义的探索，从 LCD 数字形态汲取灵感，并推向抽象。构想是在易读性允许的范围内，让字形尽可能远离拉丁根源，同时维持连贯节奏。

Confab 是全大写字体。我用严格的几何形状构建它，却没有遵循我通常用于字母设计的规则，而是采用一套刻意打破常规边界的对齐系统。字母伸出预期范围，产生负空间和结构张力，扰乱统一感，却仍能组成协调的字母表。

Confab 发布以来没有更新，在商业上也没有找到受众。对我而言，它记录了在几何与易读性极限上的实验，测试抽象能走多远，同时仍作为字体发挥作用。

Containment



我于2007年8月23日发布了 Containment。目标是构建一个分层字体系统，通过组合制作带纹理的标题。它有四种相互配合的样式：普通层、阴影层、小点层，以及三层的合成版。构想在精神上类似我的灯泡招牌字体 Budmo，但我用砂粒般的纹理形成效果，而非灯光。

Containment 是取自 Tandelle Italic 的全大写设计。点状纹理在 Photoshop 中用高斯分布的模糊点构建，使它们在每个字形边缘附近逐渐变稀，而非像平坦的墙纸图案。我模糊形状，在减淡图层上加入点，合并，提高对比度，最终得到白底上清晰的1位黑点。随后自动描摹，作为遮罩叠在字形上。颗粒硬脆的纹理来自用滤镜加入随机的线段断口，并将曲线转换成直线，这不仅创造了结晶般的外观，也帮助缩小文件、改善性能。

Containment 发布后从未更新，我也没有在项目中见过它。回头看，我觉得名字可以更接近它演变自的早期项目 Tandelle，或许能让关系更清楚。

Conthrax



我于2016年4月19日发布了 Conthrax。设计始于我从 Brian Eno 的 Oblique Strategies 卡组中抽出一张写着“做点无聊的事”的卡。我决定照字面去做，制作一款我认为尽可能普通的超现代无衬线字体。我以 Microgramma 作为比例起点，这是科技风格字体的明显选择，然后把笔画做圆，柔化 n、m 的肩部，保持钝圆转角。连 w 都刻意克制，没有用 m 的镜像形态，那样会显得更有动感。名字结合了“contract”和“thrax”，前者呼应无聊的指令，后者赋予一点科幻气息。

最初发布包含多种字重及意大利斜体，后来我为了明确，将后者改名为 Slanted。为了帮助字体流传，我以允许免费商业使用的桌面授权发布 Semi-Bold，其余家族则收费。这让 Conthrax 广泛传播，尤其在需要科学或技术感的场景中。虽然我本想做些刻意平淡的东西，它却成了那个十年里唯一让我持续注意到被使用的设计。

2024年10月，我重新整理家族命名系统。Book 改名为 Light，Light 变成 Extra-Light，Extra-Light 变成 Thin。意大利斜体改称 Slanted，我还加入 Hairline 和 Extra-Bold，扩展范围。同时，我制作了带字重、倾斜轴的可变字体版本。2024年12月，我细化了技术构造。早期版本通过混合两端、手动清理中间字重制作，导致不一致。我用插值母版重做家族，测量并调整笔画宽度，纠正 e、a 等字母中的细笔画。我还细化货币符号，确保更加统一。Heavy 和 Hairline 字重没有受到这些变化影响。

Conthrax 在技术和未来主题中持续被使用，不过并不限于科幻。它出现的范围广，而非与特定的高关注度项目绑定，但仍不断出现在设计师想表达技术关联的环境中。

Contour Generator



我于1998年12月7日发布了 Contour Generator。设计受到1968年 RCA 标志鲜明几何形态的启发。我没有尝试严格重现，而是用它的三个字母作为整套字母表的起点。名字来自模拟合成器上可能见到的那类标签，感觉与字体的复古未来外观相合。

字体从未有小写，完全由大写构成。我在 Fontographer 中从零绘制，将 RCA 形态推演成完整字符集。早期我加入了一个功能，让 A、V、W 翻转楔形部分，以便更紧密地嵌合。原版需要手动操作，但2012年的一次重大更新加入 OpenType 代码，让替代字形自动切换，通过标准连字功能启用。同次更新也引入字偶距分组，彻底重做间距，细化许多字形，全面重做重音符号，并用更完整的标点替换原先极少的标点，大幅扩展语言支持。

2021年7月20日，我再次更新 Contour Generator。这次修订将反向引号换成正确字形，同时保留旧字形在 Unicode 201B 和201F，收紧双引号间的空隙，纠正省略号宽度，加入 prime 符号，并移除已弃用字符。它最初以允许免费商业使用的桌面授权发布，2022年11月，我将它完全置于公共领域。

我没有在值得一提的项目中见过 Contour Generator，不过对我来说，它仍是一个例子：一小点灵感——这里是标志中的三个字母——可以推演成完整、可用的展示用字体。

Coolvetica



我于1999年9月7日发布了 Coolvetica。我想捕捉1970年代文字标志的审美，当时设计师经常将 Helvetica 定制成更活泼、间距更紧的形态。1973年至1982年的 Stop & Shop 超市标志是主要参考。它鲜明的小写 t，形如反向 J，成为设计的种子。我在 Fontographer 中从零绘制整款字体，将 t 的卷曲主题扩展到其他字母，例如给 j 加了完整卷曲。

最初版本免费。2009年，我重建并扩展家族，包含从 Ultra-Light 到 Heavy 的完整字重范围及意大利斜体，这些版本收费。2019年，我又加入 condensed、compressed 和 crammed 字宽。为了保留窄样式两侧平直的几何形态，我制作了独立插值母版，而非强行在圆形与平直形态之间插值。condensed regular、compressed regular 和 crammed regular 以允许免费商业使用的桌面字体发布，完整家族则出售。同次更新还扩展语言覆盖，加入希腊、西里尔字符和越南语。

2024年10月，我在 Coolvetica 5.1中重新整理命名系统。Book 改名为 Light，Light 变成 Extra-Light，Extra-Light 变成 Thin，Ultra-Light 改名为 Hairline。我还改变顺序，让样式名称中字重先于字宽，使字体菜单更一致。这个版本没有改变轮廓或度量。

Coolvetica 影响广泛。第一次引人注目的使用是在电影 Catch Me If You Can 中，帮助它走向广大观众。后来，它出现在 Garry’s Mod、Adam Neely 的视频缩略图，以及 Atmosphere 品牌消毒剂包装上。虽然最初是向1970年代标志风格致意，随着时间推移，它既让人联想到所参考的年代，也让人想到发布时的1990年代末和2000年代初。

Cornpile



我于2016年8月19日发布了 Cornpile。Houghton Mifflin Harcourt 为一本儿童书委托制作，让我有机会采用比平时更活泼的调子。Cornpile 是一款比例夸张、像卡通的粗衬线字体。我绘制了六种字重及对应意大利斜体，包含大写、小写。虽然委托没有要求，我仍扩展字符集，覆盖希腊和西里尔字母，让家族用途更广。

我为 Cornpile 构建的功能之一是上下文替代字形系统。每个字母有不同变体，输入时自动打乱替换，给文本带来跳动、不规则的节奏，适合预期的儿童场景。构建字母圆形部分时，我避开数字字体中常见的横竖分明的超椭圆形态，而是试验三点贝塞尔曲线，在各字重之间插值时，形成更松散、手绘的质感。为了让字体正常工作，我最终不得不在两侧、顶部或底部加入点，不过有一段时间，我通过后处理步骤优化形状，避免变形。

这种不常规方法在多年后引起问题。2022年末，Adobe 选择 Cornpile，作为其2023年初首次推出可变字体时的展示作品。我开始准备可变版本时，发现几何结构不符合格式要求。在三个半星期里，我以原作作参考，手动移动所有母版中的贝塞尔控制点，重建家族。过程费力，但让 Cornpile 能作为可变字体顺畅工作。

此后，Cornpile 没有更新。除了最初委托，我没见过它用于别处，不过它仍留在目录中，说明实验方法既能扩展可能性，也会让未来开发变复杂。

Corzinair

ABCDEFabcdef1234

我于2006年5月31日发布了 Corzinair。设计以1960年代 IBM Selectric 打字机字体为基础。我想捕捉那些字体典型的宽阔、方正形态和粗犷衬线，同时适应数字用途。家族以三种字重发布：Regular、Bold 和 Italic，并包含小型大写字母。最初版本通过 OpenType 功能提供小型大写，但2012年，我把它们拆成独立字体。当时，OpenType 小型大写支持有限，设计师从菜单中选择独立字体更方便，尤其是在网页上。

2021年6月5日，我更新了 Corzinair。省略号缩窄，小型大写的重音字符字偶距对得到纠正，并在 Unicode 2032和2033加入 prime 符号。我扩展了 OpenType 分数功能，以处理13/64或199/200这样较长的分子和分母。我还下移倒置问号和感叹号，细化轮廓以修复可能引起渲染问题的曲线错误，并移除带点的 L、带短音符的 E 等已弃用字符。2024年10月25日，我小幅调整样式名称，让它们在菜单中按正确顺序出现。

我从未见过它被使用，回头看，我认为它是一款堪用却不出众的正文字体。我确实将其轮廓重新用作 Antihistory 的基础，在那里形成了更鲜明的破损处理。

Cotton



我于2007年8月28日发布了 Cotton。设计旨在捕捉复古 T 恤的外观，它们常带磨损、破旧的质感。字形以我的另一款字体 Sinzano 为基础，但经过大幅重做。我先把形状规范化，再刻意重新加入不规则，暗示自然磨损。Cotton 的核心特征是纹理，我用一张表面涂料剥落的织物扫描图制作，让字体有旧丝网印刷的表面质感，而非墙纸般的图案。

Cotton 是全大写家族。为了增加变化、减少重复，我加入 OpenType 连字，让某些字母对产生替代字形。这让文本不那么机械，更像印在织物上。

2021年6月18日，我更新了 Cotton。我移除已弃用字符，纠正空格与不换行空格的不一致，并调整垂直度量以改善跨浏览器兼容性。除此之外，字体没有修订。它一直相对默默无闻，我从发布以来就没有见过它被使用。

Counterscraps



我于2000年3月3日发布了 Counterscraps。这是一款完全由图画字形构成的图案字体，没有字母或数字。构想来自我对 Palm Pilot 1000 的实验，那是1990年代末的一种灰度 PDA。通勤时，我用触控笔在它

的小 LCD 屏幕上画厨房主题剪贴画。设备上的绘图应用极其有限，但我就在这些限制内工作。为了模拟仿油毡版画风格，我用粗黑方形笔尖画出粗糙形状，再用细白笔尖往回刻，得到更精细的轮廓。

将设备与电脑同步后，我自动描摹图画，并作为字体发布。大部分轮廓保持自动描摹结果，只做极少清理。结果粗糙，却与我想达到的审美一致。

Counterscraps 最初以允许免费商业使用的桌面授权发布。2020年8月，我将它置于公共领域。除了授权变化，我从未更新它。虽然它更像一次实验，而非严肃的字体排印项目，我偶尔见到它出现，甚至在一些一元店商品上。

Crack Man



我于1997年12月27日发布了 Crack Man。灵感直接来自挂在工作空间里的 Pac-Man 街机灯箱招牌。我也有一块 Ms. Pac-Man 招牌，两块摆在那里，我觉得它们的字形风格迟早会进入我的某款字体。
Crack Man 是我对 Pac-Man 标志的宽松诠释。我没有尝试忠实重现；原设计主要由圆、三角形和矩形构成，我从这些形状出发，制作粗略近似，而非复制品。

字体是全大写设计。最初发布时只有一款字体，这意味着想重现彩色 Pac-Man 标志的人必须手动给字形上色。后来，我加入独立分层字体，让过程更简单，使用者能以数字方式叠加颜色，更高效地实现多色效果。

Crack Man 最初以允许免费商业使用的桌面授权发布。除了分层版本，我从未做过技术更新。2022年11月，我将它置于公共领域。虽然它从未出现在商业项目中，我见过它在复古游戏场景中被非正式使用，例如 Retropie 的定制皮肤。

Cranberry Gin



我于1998年10月24日发布了 Cranberry Gin。名字来自我当时经常喝的一款鸡尾酒，不过与设计本身没有关系。我正在探索八边形、受科技风格启发的字形，像1980年代的笔式绘图仪字体，却带一点科幻气息。字形从零绘制，从一开始就包含大写、小写。

2005年4月25日，我更新了字体，改善间距，细化标点，并让重音符号更一致。除此之外，它一直未变，直到2022年11月，我将它置于公共领域。

Cranberry Gin 用全大写时效果最好，几何形状在标题或标志中相互协调，小写却不太令人信服。尽管我有所保留，它在 Retro Gamer 杂志中找到了醒目的位置，多年来用于标题和副标题。这种用途很适合字体，让它发挥长处。我没有在其他项目中见过它。

Credit



我于2000年8月19日发布了 Credit，合并了两个紧密相关的项目：1996年6月25日发布的 Credit River，以及2000年制作的 Credit Valley。Credit River 是模块化衬线设计，带1990年代常见的解构式怪趣，例如反向 A 和不常规的小写 g。Credit Valley 保留这些怪趣，却柔化了一些较夸张的特点，让它感觉略微更实用。我以当时居住的 Mississauga 的 Credit River 和 Credit Valley 为两者命名，不过字体在概念上与地点没有联系。

Credit River 只有 Regular 样式。Credit Valley 将构想扩展成更常规的家族，包含 Regular、Italic、Bold 和 Bold Italic。2012年，我大幅清理家族，重做间距、字偶距、重音符号和标点。2014年，我再次细化 Credit Valley，但没有动 Credit River。

这款字体一直免费。2024年4月，我将它与许多较早的设计一起置于公共领域。我没有在项目中见过 Credit，认为它更像 River 与 Valley 之间的过渡实验，而非充分成形的家族。

Cretino



我于2000年1月26日发布了 Cretino。它始于我试用新 Wacom Graphire 数位板时的一个玩笑。我在字体编辑器里画出笨拙书法，再在大写字母上加入短而放错位置的笔画和乱涂，夸张效果，像是在戏仿华丽。名字旨在暗示它的傻气，不过后来我意识到这不是一个好选择。

字体包含大写、小写，以及对手写体来说还算齐全的标点和重音符号。外观刻意未经修饰，仿佛有人第一次拿起书法笔。我最初把它放在 Larabie Fonts 网站上，像个彩蛋，从没指望它被认真对待。没想到它流行起来。我在酒庄标签、餐厅菜单、服装店上见过它，甚至见过用它做纹身。

2010年代，我对 Cretino 做过一次清理。我缩放垂直度量，修复大写字母的左侧边距，纠正图形故障，但保留笨拙、活泼的特质。它最初以允许免费商业使用的桌面授权发布，2022年11月，我将它置于公共领域。

Croteau



我于2007年8月28日发布了 Croteau。它始于两款无关字体 Chinese Rocks Regular 和 Tank Light 之间的插值。结果别扭，却暗示1960年代的恐怖或垮掉派审美，我觉得值得继续发展。为了进一步推向那个方向，我加入粗重的粗衬线，让字母略微倾斜，并加入缺口，产生原始、粗切的感觉。字体全大写，设计为单一样式。

一个核心特点是一套250个连字，创造字母相互嵌合的效果。它们通过标准连字功能实现，在大多数应用中自动启用。制作纹理时，我用滤镜将曲线分成直线段，加入多余点，让轮廓稍微抖动；缺口本身则是手动绘制的。结果刻意不均匀，强化了怪异情绪。

名字来自魁北克一家折扣连锁店，如今叫 Aubainerie。我对 Croteau 家族没有不敬的意思，只是觉得名字适合一款古怪的恐怖主题字体。2021年6月25日，我发布了一次更新，移除已弃用字符，将反向引号换成正确引号，同时让旧字形仍可通过 Unicode 取得，并调整垂直度量以改善跨浏览器兼容性。我偶尔见过它用于万圣节图形，但没有值得一提的项目。

Crystal Radio Kit



我于1997年12月22日发布了 Crystal Radio Kit。这是我向 Radio Shack 致敬的作品，这个品牌在我童年中占了很大分量。我伴着它的商店和目录长大，1970年代至1990年代初的 Radio Shack 标志给我留下深刻印象。1997年去英国时，我注意到那里的 Radio Shack 商店以 Tandy 为品牌，使用相同文字标志。这次偶遇重新点燃兴趣，推动我设计一套同样风格的完整字母。当时，我以为老 Radio Shack 漫画中或许还有更多字母，后来那些材料数字化，我才发现标志是唯一来源。我完全靠推演补出了缺失字符。

字体从一开始就有大写、小写，以及一些标点和重音符号。后来，我扩展这些内容，让字体更实用。2012年，我对 Crystal Radio Kit 做了大幅改进：细化轮廓，全面重做标点和重音符号，调整间距，加入新字偶距，并实现 OpenType 字偶距分组。这些更新让它更稳健，同时保持展示用字体的根基。

Crystal Radio Kit 最初以允许免费商业使用的授权发布，2024年4月，我将它置于公共领域。我没有在怀旧或复古场景之外的项目中见过它，不过对我而言，它仍记录了 Radio Shack 对我早期电子技术和设计兴趣的深远影响。

Cuomotype



我于1998年3月8日推出了 Cuomotype，作为 Larabiefont 的破损变体。构想来自 Cuomo 先生，他发邮件建议做个更粗糙的版本。Larabiefont 本身以 Olympia Senatorial No. 71 手动打字机为基础，Cuomotype 保留了打字机质感，却有刻意磨损的外观。

为了制作效果，我在 Photoshop 中采用了相当初步的方法，与多年后开发的纹理系统相比尤其如此。我用喷笔在字腔里加入墨水堆积般的痕迹，再叠加粗麻布扫描图，模仿色带纹理。得到想要的外观后，我将图稿转换为1位图像，在 Fontographer 中自动描摹。结果是一款适合模拟旧文件的字体，既熟悉，又破败。

多年来，我在电子游戏中见过 Cuomotype，通常是任务简报或类似场景，不过记不起具体游戏。我最初以允许免费商业使用的桌面授权发布了它。2014年9月2日，我做了一些清理，并调整垂直度量，除此之外设计一直未变。2022年11月，我将它置于公共领域。

Cutiful



我于2007年4月25日发布了 Cutiful。它是一款带装饰卷曲的构造式手写体。2012年，垂直度量得到更新。它发布时收费，但在2022年11月直接进入公共领域。

Cybermontage



我于2018年12月1日发布了 Cybermontage，回应1980年代末、1990年代初兼收并蓄的后现代字体排印。那个时期的特点是混合看似不相容的风格，常借鉴装饰艺术、科技风格，甚至 Memphis 等家具设计的影响。我的目标是捕捉设计史上那个时刻的同样能量和不可预测性。

为此，我为每个字母、数字制作了七种变化。来自我自己目录的字符直接复制粘贴，其他则来自金属活字目录扫描图，包括 Franklin Gothic、Bodoni 和各种拉丁式衬线字体，我自动描摹并细化了它们。我还加入原创几何字形，完成混合。使用时，这些变化通过 OpenType 技术打乱替换，让结果动态、不可预测。

Cybermontage 专门模拟1990年前后出现的后现代字体排印。发布以来没有更新，我也没有在值得一提的场景中见过它。对我而言，它仍是一次字体实验，旨在重现那个年代活泼、打破规则的外观。

Cyclopentane



我于2012年8月17日发布了 Cyclopentane，灵感来自 Bally 于1980年推出的弹珠机 Xenon 背板玻璃上的标志。我对那台机器印象深刻，因为它是 Bally 第一台会说话的弹珠机，也是第一台使用女声的，但最

让我记住的是美术设计。标志采用大小写合一（unicase）、衬线向外展开的风格，笔画重叠，形成连续流动效果。虽然缺少负空间，词语仍然易读，这种不寻常特质成了 Cyclopentane 的基础。

把 Xenon 标志转化为可用字体，需要妥协。我制作了单一大小写合一样式，依靠负侧边距和大幅字偶距调整来处理重叠形态。结果最适合标志和展示场景，在那里，易读性可以让位于效果。从许多方面说，它是一次实验，挑战实用字体的定义，而非尝试做出广泛适用的设计。

Cyclopentane 以非免费字体发布，却没有找到多少受众。反馈很少，基本没引起注意。2022年11月，我将它置于公共领域，让任何人都能试验，尽管用途很可能仍限于非常具体的应用。

Dacquoise



我在名古屋看到一家糕点店的老遮阳篷后，于2014年8月7日发布了 Dacquoise。招牌带风格鲜明的装饰艺术外观，让我一直记着，我用它作为设计起点。名字来自法国甜点，考虑到灵感来源，感觉很合适。

这款字体是单一全大写样式。我强调弯曲笔画、小点和有棱角的缺口，呼应1920年代或1930年代的装饰风格。绘制过程直接，没有重大技术障碍。我的意图没有绑定具体用途，只想制作一款装饰性的装饰艺术展示用字体。

Dacquoise 发布后没有获得显著关注，不过我从一开始就允许免费商业使用。2024年4月，我将它置于公共领域，此后保持不变。

Daphyre



我于2022年1月19日发布了 Daphyre，这是一款单样式标题字体。目标是结合1960年代科幻字形的未来感，与我自己1990年代末早期作品的一些风格倾向。设计借鉴银行、金融文件中使用的磁性墨水字符识别（MICR）风格，那种风格一直带有未来感，我用更平滑的边缘和科技风格笔画重新诠释它。

我没有从拉丁字母开始，而是先开发希腊字符集。我想探索更前瞻的希腊字形，再将这些想法带入拉丁设计，保持整个系统一致。过程直接，没有出现不寻常的技术问题。

Daphyre 发布以来没有更新，也没有出现在值得一提的项目中。它仍是一款知名度较低、采用有限的设计，却体现了我对复古未来审美的兴趣，以及将旧技术指涉与新形态融合的尝试。

Darkheart



我于2007年1月30日发布了 Darkheart，想捕捉1960年代恐怖电影字体的氛围。设计借鉴了那个时代出现、到1970年代中期逐渐消退的字母嵌合潮流。传统排字很难做到，需要手绘字形或照相排字，但借助 OpenType，我可以自动替换，创造相同效果。

字体以我的 Gnuolane 为基础，那是一款带1960年代性格的紧凑 grotesque 无衬线字体。我将部分字腔做方，呼应 Ad Lib 等字体的外观，再制作大量嵌合变化。字体依靠直接的连字替换，但组合很多，需要编写一大套规则。为了进一步强化复古感，我用软件程序随机移动点，将结果转换为位图，再自动描摹。最后，我把设计略微向右倾斜，增加剪纸感。

2021年6月25日，我更新了它，移除已弃用字符，修复一些不一致。它一直是作为通用的阴森展示用字体设计的，多年来我见过它用于万圣节主题产品。

Dazzle Ships



我于1997年1月27日发布了 Dazzle Ships，作为模块化设计实验。它是单一全大写样式，以分段 LCD 显示器的外观为基础，却推向不实用的极端。结构是一套紧密嵌合的线段，我将它复制到每个字形位置，再删除不需要的部分，形成各个字形。结果刻意复杂，更关注视觉效果，而非易读性。

制作 Dazzle Ships 时，我没有考虑商业用途；它纯粹是早期免费字体时代对设计自由的一次练习。当时，分发字体几乎没有成本，让我可以探索不必在市场中证明价值的想法。名字来自 Orchestral Manoeuvres in the Dark 的专辑“Dazzle Ships”，专辑本身指向第一次世界大战中涂有几何迷彩的船只。同样，字体旨在令人困惑，多于让人看清。

多年来，Dazzle Ships 一直默默无闻。我曾更换重音符号并调整垂直度量，但除此之外设计未变。它最初以允许免费商业使用的授权发布，2022年11月，我将它置于公共领域。

DDT



我于2009年8月12日发布了 DDT，想做一款介于 Univers 与 Eurostile/Microgramma 之间的无衬线字体。Univers 有我想要的易读性，而 Eurostile 太方，难以舒服地用于正文。我扫描两者的大

写、小写 O，叠在一起，再在中间画线，确定曲线张力。这种平衡指导了其余设计，我让它保持在超椭圆框架内。名字因其20世纪中叶的联想，以及略带技术感、不祥的意味而被选中；当时，三个字母的字体名并不常见。

原版包含 Light、Regular 和 Bold 字重及意大利斜体。2010年，受 Roxio Inc. 委托，我加入更多字重和窄字宽，后来又为另一位客户加入宽字宽。扩展带来了保持家族一致性的难题。2020年4月，我再次修订 DDT，纠正某些越南语重音符号的方向，加入货币符号，并扩展字符集，包含希腊和西里尔字母。新插值影响了中间字重的外观，尤其是小写 a、e；一位客户甚至更喜欢早先版本。

2022年11月9日，我全面重做 DDT，让意大利斜体更流畅、插值更好、笔画宽度更一致，并改善跨平台命名，将中间字重恢复得更接近原设计，同时改进结构。2024年10月18日，我以可变字体形式发布了 DDT。在整个开发过程中，希腊小写尤其难，需要像拉丁字母 S 一样仔细处理。由于形状介于 Univers 和 Eurostile/Microgramma 之间，使用时很难辨认，我可能甚至读过用 DDT 排的文字而没意识到。

Dealerplate



我于2019年8月13日发布了 Dealerplate，这是一个17款字体的家族，模拟美国和加拿大各地的凸印车牌。项目源于去加拿大旅行时，我注意到车牌样式多样，与我在日本习惯见到的统一车牌不同。我完全专注于凸印设计，排除平面或数字车牌，让家族外观一致。17款在推出时一起发布，不过只有 California 样式曾免费提供。

研究很困难，因为大多数车牌没有完整字母表。我从截图、定制车牌以及能找到的其他材料中拼凑，再细化，而非直接描摹。我做了一些调整，改善作为字体的表现：给圆形字母加入超出对齐线的视觉补偿，让它们与矩形字形平衡，并把轮廓转角做圆，模仿冲压和滚墨。我还加入比例间距，让它们在展示场景中更实用。虽然目标是复制车牌风格，我设想它们也许能用于电影、动画或游戏。

2024年，一位客户指出 Quebec 样式不准确，我在2024年7月16日发布的更新中纠正了它。我没有直接见过 Dealerplate 被使用，不过注意到几次卖给影视制作公司的记录。2024年夏天，Disney 为一部电视剧试播集购买了 New York 样式授权。

Debusen



我于2008年7月7日发布了 Debusen，目标是制作一款看起来柔软、没有威胁感的字体。圆润、膨胀的形状旨在暗示安全、友善，适合需要温和、无害外观的项目。名字来自日语中描述偏好较胖伴侣的人的词，我觉得符合字母胖乎乎、不严肃的样子。

设计追求面团般的质感，却不陷入1960年代末、1970年代的泡泡字潮流。我加入更当代的特征，避免它看起来像复古拼凑。小写得到最多关注，我在那里强调节奏和跳动感；全大写在传达同样性格方面没那么成功。

2021年5月25日，我做了一次小更新，纠正空格宽度，加入 prime 符号，移除已弃用字符，并调整垂直度量以适应浏览器。除此之外，设计一直未变，没有被任何值得一提的项目采用。

Deception



我于2022年4月7日发布了 Deception，作为位图字体设计实验。构想是在字体内模拟子像素渲染，柔化传统像素设计僵硬的边缘。我没有使用单纯的黑白块，而是围绕四个点密度不同的母版方块构建字体。这些充当部件，像像素一样在网格上重复。后来将核心元素换成其他形状，我不用重画整个字符集，就能制作一套样式变化。

家族包含十种不同变化，例如 Array、Bars、Blocks 和 Diamonds。每种产生不同效果，从有序的建筑般图案，到更混乱的复古计算机纹理。一种叫 System 的变化来自意外，我误将点图案中的明暗部件反转。结果有故障般的质感，我决定保留。

Deception 纯粹为展示用途设计，将位图形态推向更奇异、更不可预测的方向。发布以来从未更新，也没有出现在值得一提的项目中。

Deftone Stylus



我于1999年3月13日发布了 Deftone Stylus，这是一款单样式构造式手写体。设计受老汽车修理厂招牌和20世纪中叶美国汽车标志影响，以 Raybestos 标志为起点。我把字母两侧做平，强调倾斜和速度，给手写体更机械的感觉。为了改善字形衔接，后来我加入 OpenType 连字，解决别扭的笔画连接，尤其是 o、r 等字符。我还重做了部分大写花饰，避免它们向左伸出过远。

名字来自我对一位 Deftones 乐迷的承诺，对方请求我用乐队为下一款字体命名。我从未听过他们的音乐，至今也没有；这是一次不会重做的决定。不过字体本身广泛流传。它被用于 PopCap Games 标志，也是我在实际使用中较常见的设计之一，常出现在怀旧商品或寻求复古手写体外观的项目中。

Deftone Stylus 从一开始就提供允许免费商业使用的授权，帮助它迅速传播。2024年4月，我将它置于公共领域。除了连字和花饰调整，设计一直未变，但使用者的采用让它在发布很久之后仍活跃于流行文化中。

Degrassi



我于2001年1月8日发布了 Degrassi，这是一款受涂鸦启发的展示用字体。名字来自同事讲的一件事：在 Greyhound 巴士上遇到 Degrassi 电视剧演员，不过字体与剧集本身没有联系。实际上，它发布于 Degrassi: The Next Generation 首播前几个月，那部剧的标志恰巧也有涂鸦外观，纯属巧合。

我追求的是涂鸦术语中的“throw-up”，介于快速签名与更复杂作品之间。我直接在字体软件里绘制，没有先画草图，让设计有未经打磨、不均匀的质感。推出时只有轮廓字体，后来加入填充层，让设计师更容易上色。形状来自对街头艺术的总体印象，而非具体艺术家或参考。

Degrassi 从一开始就提供允许免费商业使用的授权，帮助它广泛传播。2024年4月，我将它置于公共领域。除了加入填充层，我从未修订它。虽然我自己不满意设计——它是仓促实验，我后悔没多花些心思——它却意外流行，传播得比我预想更广。

Dekatron



我于2024年3月18日发布了 Dekatron，这是收费的等宽家族，有从 Extra-Light 到 Extra-Bold 的六种字重。设计围绕带圆角的方正形态，面向用户界面和展示场景，而非编程。我不觉得它是程序员的现实选择，因为等宽编程字体通常属于很不一样的价格档位。

开发过程不常规。当时 FontLab 无法合并带半径圆角的形状，所以项目大部分时间，我没有使用曲线。O 等字母一直保持矩形，直到最终阶段才应用转角半径。为了管理家族一致性，我为每个字符、字重的半径做了大量记录。全局张力设置让我控制超椭圆曲率程度，确保整个系统外观连贯。这种方法之所以可行，是因为它等宽；部分形态还看不见时，我不必平衡间距。

名字来自 Dekatron，那是一种带十个阳极的真空管，曾用于计算器和早期电脑。我觉得这种联系适合字体技术化、未来感的外观。Dekatron 发布以来没有修订，也尚未用于值得一提的项目。

Delta Hey Max Nine



我于1998年4月14日发布了 Delta Hey Max Nine，这是一款单样式卡通展示用字体。我不用数位板，而用鼠标构建字母，让设计有粗糙、笨拙的质感。这种别扭成为性格的一部分，适合夸张、卷曲的形态。名字来自 Adam Ant 1985年歌曲“Apollo 9”中的一句无意义歌词。

这款字体一直是作为卡通字体设计的，而非用途广泛的作品。多年来，我做了一些小更新，但结构基本相同。卷曲暗示1970年代的影响，参差的鼠标绘制轮廓则体现1990年代数字设计的审美。

Delta Hey Max Nine 以允许免费商业使用的授权发布，2022年11月，我将它置于公共领域。我偶尔见过它被使用，包括日本一处扭蛋机区域，不过它总体仍是小众展示用字体。

Deluxe Ducks



我于1998年1月28日发布了 Deluxe Ducks，这是对早先 Pricedown 的快速修改。它是单样式双线展示用字体，没有多少规划或野心。过程就是直接改动，而非全新设计。

名字来自酒吧摇滚乐队 Ducks Deluxe，但除此之外没有更深联系。我没有考虑具体应用，它更像一时的实验，而非有明确目的的项目。多年来，我做了一些小修复，但字体从未有过实质性修订。

Deluxe Ducks 推出时提供允许免费商业使用的授权。2020年8月，我将它置于公共领域。据我所知，它从未用于值得一提的项目，仍是我早期目录中较不起眼的作品之一。

Dendritic Voltage



我看到日本秋叶原 Laox 商店招牌的照片后，于1999年6月19日发布了 Dendritic Voltage。设计是醒目的科技风格展示用字体，直接参考那块招牌，捕捉未来感。原版包含一套窄小写，本质上只是替代大写字形。后来我放弃它们，让字体完全采用大写字形，只保留最有力的变体。我发现使用者很少利用大小写位置中的替代字形混排，所以简化提高了易用性。

一个较不寻常的细节是借自 Laox 招牌的双线大写 L。它引起困惑，因为可能被误认成两个 L。我在后来版本中改成单线字形，并加入 OpenType LL 连字来处理预期效果，纠正了这个问题。后来，我还纠正字形超出对齐线的视觉补偿量，重做间距和字偶距，并加入字偶距分组以保持一致。

这款字体一直面向展示用途，而非正文。我以允许免费商业使用的授权发布了它，2022年11月将它置于公共领域。它没有用于任何值得一提的项目，不过代表我早期将日本科技文化带入字体设计的尝试之一。

Densmore



我于1998年3月25日发布了 Densmore，灵感来自 The Doors 的几何标志。名字来自乐队鼓手 John Densmore，设计可追溯到20世纪早期模板风格的装饰艺术字形。原版特别之处是没有大写字母，输入大写时得到的却是小写字形的轮廓版本。字体也保留了 Doors 标志中的鲜明细节：每个 O 都有一条切过它的线，朝不同方向倾斜。我用 OpenType 规则重现这一点，让两个 O 连续出现时，倾斜方向自动交替。

2011年2月2日，我修订了家族。更新加入正确的大写字符集，并推出两种配套样式 Densmore Pink 和 Densmore Blue，用于分层、错位上色。我还加入了一个小写风格的替代 T，供支持 OpenType 的应用使用。

2021年6月25日，进一步更新移除了已弃用字符，扩展分数功能，并调整垂直度量以改善浏览器兼容性。Densmore 一直是作为通用几何装饰艺术展示用字体设计的，而非向 Doors 致敬。它曾用于 John Densmore: The Seekers: Meetings with Remarkable Musicians 的封面，但除此之外，仍是我目录中相对不显眼的作品。

Deportees

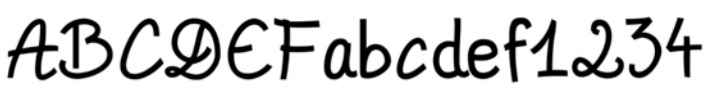


我于1997年8月6日发布了 Deportees，这是一款恐怖展示用字体。名字来自 Billy Bragg 翻唱的一首 Woody Guthrie 歌曲，不过设计本身与音乐没有联系。我想要潦草、令人不安的外观，所以用一盒旧笔尖做实验，其中许多状况很差。效果最好的工具是一支损坏的绘图蘸水笔，它会卡在廉价新闻纸的纤维中，撕扯纸张。裂口让墨水以不可预测的方式积聚，形成字体核心的参差、不安笔画。

Deportees 以单一样式发布。后来，我逐步调整间距、字偶距和重音符号，但整体设计保持不变。它一直是为恐怖场景设计的，而非一般用途。

字体最初提供允许免费商业使用的授权。2020年8月，我将它置于公共领域。我没有在值得一提的项目中见过它，不过它代表我早期尝试之一，将损坏的实体工具直接转化为数字字形。

Desard



我于2006年11月27日发布了 Desard。这是一款以一位法国女孩笔迹为基础的手写字体。客户以非独家方式委托制作，却没有告诉我用途。Desard 的笔画均匀、末端平直，没有模拟笔或铅笔等绘图工具。它有64个连字，旨在让手写看起来更随性。Desard 一直是收费字体，直到2022年11月被置于公共领域。

Desperate



我于2009年6月26日发布了 Desperate，这是一款收费字体，旨在捕捉朋克和新浪潮图形的粗犷能量。设计依靠简单字形，但效果来自庞大的 OpenType 系统。我手动制作了超过200个上下文连字，让字母根据排列顺序以不同方式嵌合。这产生多变、不可预测的节奏，更接近即兴拼贴图形，而非标准数字排字。

名字来自洛杉矶朋克乐队 X 的歌曲“We’re Desperate”，符合我追求的调子。嵌合形状强调这种风格拥挤、咄咄逼人的特质，连字则避免重复感。

2021年6月18日，我更新了 Desperate。这次修订移除已弃用字符，纠正不一致，将反向引号换成正确字形，同时保留旧字形通过 Unicode 调用，扩展分数功能，并调整垂直度量以改善浏览器兼容性。此后字体没有再修订，也没有出现在值得一提的项目中，不过它仍是我这方面兴趣的一份浓缩记录：将20世纪末图形的剪贴外观转化为数字形式。

Dialup



我于2024年3月22日发布了 Dialup，这是一款收费展示用字体。设计受到1960年代末计算机风格字形的影响，尤其是 Bob Newman 的 Zipper 和 Philip Kelly 的 Data’70。那些字体捕捉了一个时期：大多数人还不熟悉计算机，但计算机已与迷幻视觉文化交织。我想让 Dialup 处于同样的位置，在机械结构与松散感之间取得平衡。

这款字体只有一种样式，以像素形态构建，暗示早期电脑显示器。我没有遵循严格网格，而是让形状更加流动，比大多数位图字形显得不那么僵硬。这是我将“电子脑”图像的技术外观与略带有机感的性格结合的方式。

Dialup 发布以来没有更新，也没有出现在值得一提的项目中。它仍是直接的展示用设计，体现我对迷幻审美与早期数字字体排印交汇之处的兴趣。

Die Nasty



我于1999年1月16日发布了 Die Nasty，这是一款受 Kiss 标志和华丽摇滚字形影响的免费标题字体。名字是对他们1979年专辑 Dynasty 的文字游戏。最早版本中，R 是翻转的 S，O 是从 D 旋转而来的三角形态；两者后来都为清晰度重新设计。第一版也含有描绘 Kiss 成员面孔的隐藏字形，后来我为避免版权纠纷移除了它们。

2012年5月1日，我发布了一次重大重设计。许多字母重画，O 改成更常规的矩形形态，减少混淆。同时，我加入 OpenType 代码，让不对称的 A、E、M、W、V 根据相邻字母自动翻转。更新扩展标点覆盖，改善语言支持，并移除了早先的隐藏字形。

2022年2月14日，Die Nasty 再次修订，移除已弃用字符，更新引号，扩展分数功能，并改善风格替代字形。我还将原来的1999年 O 恢复为历史替代字形。2024年4月4日，我将 Die Nasty 置于公共领域。

多年来，字体被用于预期和意外的场景。Kiss 在官方商品和网站上采用了它。相反，一支纳粹朋克乐队在发布后不久使用了它，令人困扰，却也凸显出作品公开后，设计师几乎无法控制它会与怎样的信息相连。

Dignity of Labour



我于1999年2月7日发布了 Dignity of Labour，这是一款单样式科技风格展示用字体。它受1960年代 MICR 风格字体影响，例如 Data ’70 和 Westminster，但我把这些想法推向更夸张、更装饰性的方向。字形装饰繁多，细节旨在增强复杂、过量的感觉。名字来自 The Human League 于1979年发行的 The Dignity of Labour，符合字体与电子音乐文化的联系。

虽然是全大写设计，最早版本仍在小写位置存有替代字形。2012年5月9日，我发布了一次修订，纠正矢量和对齐问题，重做间距、字偶距，并加入字偶距分组。这次更新也扩展了标点和符号，拓宽语言支持，并移除小写位置的替代字符集。

字体一直面向展示用途，尤其是千禧年之交的科技和电子审美。我以允许免费商业使用的授权发布了它，2024年4月将它置于公共领域。我没有在值得一提的项目中见过它，不过它仍是我在计算机风格展示字形中较华丽的实验之一。

Dirtstorm



我于2007年5月1日发布了 Dirtstorm，这是一款收费、受模板字启发的展示用字体。构想来自一个不寻常的故事：一名网络骗子被人骗去制作手工切割的模板标牌。那些标牌中流传出来的字母足够多，让我能拼出大部分字母表。我手动描摹字符，在缺漏处补上自己的字形，扩展为完整字体。为了与真实模板字作品一致，我构建定制连字对，根据多种语言中最常见的双字母、三字母组合列表，让字体排成文本时显得更真实。

基础字形完成后，我在 Photoshop 中处理，叠加做旧纹理和胶片颗粒效果，模仿喷漆边缘与切割模板的不均匀质感。结果是破损外观，让人想起手工切割标牌，而非数字精确性。

2021年6月25日，我修订了 Dirtstorm。更新移除已弃用字符，扩展 OpenType 分数功能，调整垂直度量以适应浏览器，并细化轮廓，修复小幅不一致。我没有在值得一提的项目中见过它，不过它仍是一个直接例子，将现实中即兴制作的来源转化为数字字体。

Dirty Baker’s Dozen

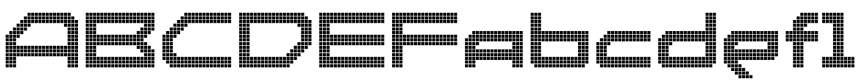


我于1999年1月16日发布了 Dirty Baker’s Dozen。多年来，我以为它以模板字为基础，后来才意识到，我从老目录中扫描了 Clarendon，在 Photoshop 中加入连接桥线，再模糊、扭曲字形。结果是一款破损字体，外观强硬、磨旧。名字来自如今已不存在的加拿大咖啡连锁 Baker’s Dozen；办公室附近有一家格外脏，感觉很配字体的性格。

原版只有一个干净样式，以允许免费商业使用的授权分发。2012年5月9日，我发布了一次重大更新，加入 Crisp 和 Hard 两种纹理样式，扩展字符集、语言覆盖，重做间距和字偶距，并引入字偶距分组。我还依据双字母、三字母频率列表加入 OpenType 连字，让常见字母组合产生自然变化。

2024年10月28日，我再次更新家族。版本纠正反向引号，调整内部命名，让三种样式在较旧应用中正确显示，并修复 Spraypaint 和 Scorch 样式的矢量错误。Dirty Baker’s Dozen 一直是作为通用破损展示用字体设计的，适合需要让信息更粗粝的项目。它经常被使用，不过没有具体的高关注度项目。

Disassembler



我于2012年11月20日发布了 Disassembler，这是一款收费字体。目标是捕捉8位电脑图形的不规则质感，尤其是 Sinclair 时代显示器的奇特外观。我采用了早先在 Zerbydoo、Nerdropol 等设计中用过的方法，每个字形由一个主控像素构建。把那个像素作为部件，就能改变它的形状，改变整款字体。这让我可以生成多种样式和故障般的变化，不过经常触及字体软件的极限，引起稳定性问题。

家族包含几个变体。Regular 是实心的，像素间没有空隙；Grid、Lattice、Mesh 和 Network 使用方形像素，由不同厚度的间隙隔开；Circle 将方块换成圆点；Star 使用星形像素；Screen 则模拟粗重的 CRT 扫描线。所有变体都保持真实的像素间距和字偶距，让文本保留早期位图显示器的结构。

Disassembler 没有出现在值得一提的项目中，不过它仍是我较偏技术的尝试之一，用部件式构造生成风格多样性。

Dividente



我于2025年1月31日发布了 Dividente。这是一款受1960年代末设计影响的展示用字体，尤其是时尚品牌和迷幻海报中的那类字形。对旧 Pierre Cardin 标志的记忆是起点，特别是方形外部与柔软、弯曲内部的结合。这种对比塑造了 Dividente 的结构：带柔化转角的矩形形态，以及超椭圆内部曲线。

字母间距刻意紧凑，呼应世纪中叶杂志标题和广告版面常见的紧凑排法。虽然风格偏复古，我没有打算重现某一个时期，而是想探索几何上的严谨与松散装饰形态的交汇。我采用模块化绘制，让它很适合可变字体开发。

Dividente 从一开始就兼顾静态和可变格式设计。家族包含十种字重、三种字宽（Condensed、Normal、Expanded），以及倾斜体和广泛的拉丁字母语言支持。可变版本提供四个轴：字重、字宽、倾斜和张力。张力轴调整曲线收紧程度；字体用参数化曲线构建，可以全局调整半径，因此能实现这个功能。虽然日常排字不必需，它为想实验的使用者提供了额外灵活性。

Divulge



我于2008年2月7日发布了 Divulge，这是一款收费无衬线字体。目标是捕捉19世纪、20世纪早期 grotesque 无衬线字体的精神，那是在 Akzidenz-Grotesk 为这个类型确立更清晰标准之前。许多早期无衬线看起来像去掉末端的衬线设计，比例经常别扭。用 Divulge，我想保留一些早期性格，却呈现为更精致的数字形式。

家族发布时有三种字重、两种字宽，各有意大利斜体。设计大体常规，但包含少量小偏离，最明显的是小写 g 的字碗上有一个缺口。意图不是复兴某款具体历史字体，而是创造呼应现代主义之前 grotesque 过渡性质的作品。

2021年5月25日，我更新了字体，移除已弃用字符，修复不一致，改善 OpenType 代码，并调整垂直度量以适应浏览器。2024年10月28日的进一步修订纠正内部样式命名，让字重、字宽在应用菜单中按正确顺序显示。Divulge 从未出现在值得一提的项目中。

Domyouji



我于2007年4月29日发布了 Domyouji，回应 Bioware 为 Mass Effect 系列提出的委托。目标是为游戏另一款委托字体 Korataki 制作正文配套字体。我以熟悉的方形科技字体 Handel Gothic 为比例范本，却从 Korataki 绘制实际形状，确保两款设计一致。

由于 Mass Effect 在 PlayStation 2 时代开发，我必须考虑 CRT 显示器的限制。依据 Affluent 和 Cinecav 的经验，我调整形态，让它们在低分辨率屏幕的小字号下保持表现。圆形字符顶部做平，以陡然的斜坡衔接，避开容易出问题的近水平线。设计结合柔软曲线与尖锐转角，在保留未来风格的同时维持易读性。

家族包含四种样式：Regular、Italic、Dirty 和 Spraypaint。2021年6月25日，我发布了一次更新，移除已弃用字符，纠正引号，并调整垂直度量以适应浏览器。主要用途是在 Mass Effect 中，我没见过它在游戏之外广泛出现。

Domyouji 也作为 Alepholon 的结构基础。那个项目开始时，我还在为 Bioware 细化 Domyouji，我重新利用部分底层字形和度量，制作目的不同的独立字体。

Doradani

ABCDEFabcdef1234

我在 Research in Motion 迅速全球扩张期间接到委托，随后于2006年2月13日推出 Doradani。要求是融合 Franklin Gothic 的扎实比例与 Frutiger 的开放形状，同时仍有现代感。我取名 Doradani，是因为喜欢音节的节奏，沿用 Korataki、Sarasori 等名字的同样发音模式。

Doradani 没有用于 Blackberry 设备，而是出现在广告活动中。家族包含五种字重及意大利斜体，为不同设计需求提供范围。回头看，我能发现间距不一致，样式也不够协调。粗字重尤其有问题，比例笨拙，曲线别扭。不过当时，项目对我意义很大，因为它是我的第一个大客户委托。

2021年5月12日，我重新处理 Doradani，让它符合现代标准。更新改善风格替代字形，方便在 InDesign 等程序中调用，移除已弃用字符，细化轮廓，减少点数，并纠正垂直度量。我也扩展 OpenType 分数功能，修复一些不一致。2024年10月29日，我调整内部样式命名，让字重和意大利斜体在菜单中按正确顺序出现。字体没有什么值得一提的反响，不过对我而言，它标志着学习如何管理大型家族、用于专业用途的早期阶段。

Draculon



我于2006年3月13日推出了 Draculon，作为 Mikadan 的个人衍生作品，后者是我早先为 Bioware 设计的字体。我以 Mikadan 为基础，想把形状推向更活泼、夸张的方向。Draculon 这个名字结合 Dracula 与一个听起来像拉丁语的后缀，带来隐约的科幻气息。

设计过程靠动手实验。我扭曲 Mikadan，再用多边形覆盖描绘，直到字母像粗切的纸片。然后生成位图，自动描摹，刻意夸大变形，增强卡通质感。我还加入 OpenType 功能，替换成对的重复字符。字母上下跳动，相同字形并排会打破错觉；替换让文本看起来更自然。

虽然我描述它受15世纪末字形启发，这种联系其实来自 Mikadan。Mikadan 本身受 William Dana Orcutt 对那个时期意大利抄写员字形的诠释影响，Draculon 即使走向夸张戏谑，仍保留这条脉络的痕迹。它从未被值得一提的媒体或出版作品采用，但我喜欢它的模糊性：视情境而定，它既可像吸血鬼字体，也可像海盗字体。

2021年6月25日，我重新处理 Draculon，使它与目录中的其他更新一致。我移除已弃用字符，细化部分轮廓，并调整垂直度量，使整体尺寸增加约11%。

Dream Orphanage



我于2010年9月2日发布了 Dream Orphanage，这是一个完整家族，包含七种字重及意大利斜体。它旨在精致地重建 Dream Orphans，后者尽管有缺陷，却意外流行。到那时，我已经有能力重画设计，做好间距、比例和各样式的一致性。我还加入替代 g，可在支持 OpenType 的应用中调用。

为了让发布更引人注意，我给 Regular 字重提供允许免费商业使用的授权。道理很简单：没有免费选择，就有被忽略的风险；我甚至希望免费字体网站按字母排序时，它能出现在 Dream Orphans 上方。Dream Orphanage 没有获得值得一提的应用，但对我来说，这是重新探索1999年开始的想法，并更熟练地实现它的练习。

重设计没有保留赋予 Dream Orphans 朴素手工魅力的业余质感。Dream Orphanage 更平滑、均匀、整齐，却无法冒充手工作品。与其说它要替换 Dream Orphans，不如说是专业的对应作品。后来我

做了更新：2021年6月18日，移除已弃用字符，扩展 OpenType 分数功能，改善替代 g 的调用，细化垂直度量，并加入 prime 等符号。2024年10月29日，我重新整理字重名称，更好地体现关系，将 Book 改为 Light，Light 改为 Extra-Light，Extra-Light 改为 Thin。

Dream Orphans



我于1999年10月27日推出了 Dream Orphans，首次尝试人文无衬线字体。名字来自一句吸引我注意的 Ron Sexsmith 歌词，虽然没有完全理解，我喜欢它引人联想的调子。字体与 Effloresce 同一天发布，后者基本是同一设计加上衬线。Dream Orphans 从一开始就提供四种免费样式：Regular、Italic、Bold 和 Bold Italic。

当时，我正走出舒适区。大多数作品偏科技风格，但我想尝试更古典的东西。结果认真却仓促；间距、比例和字重一致性都很弱。不过，粗糙赋予它精致收费字体所缺少的性格。当时大多数乡朴风格字体太精致，难有真实感，Dream Orphans 却确实显得业余，适合朴素手工项目。

它的流行让我惊讶。我经常见到它，以至于看厌了那些缺陷。这种挫败感推动我后来重新探索想法，制作 Dream Orphanage，以更专业的执行捕捉同样风格。2021年10月1日，我更新了 Dream Orphans，扩展语言支持，细化轮廓，加粗细笔画，改善间距，并更新 OpenType 功能。我还做了一些调整，例如去掉 T 的尖突，通过垂直度量变化略微缩小字符尺寸。2022年11月，我将 Dream Orphans 置于公共领域。

Droid



我乘有轨电车沿多伦多 Queen Street East 行驶时，在服装店招牌上看到一种窄体大小写合一字形，随后于1997年7月9日发布了 Droid。构想一直留在脑中，我将它转化为大小写合一（unicase）的字体，每个字形融合大写、小写特征。结果极窄，在精神上更接近 Compacta，而非任何传统正文字体。

我只把 Droid 设计为展示用字体，设想它用于短标题或标志，让压缩结构产生视觉冲击，而非正文。我只发布一种样式，曾考虑扩展成更大家族，但从未实行。

这个名字比 Lucasfilm 的商标和 Android 操作系统早了几年。大约十年后，Google 推出自己的 Droid 字体，我的版本仍安装在许多系统上，因而发生冲突，有时在网页浏览器中引起意外替换。为了避免继续冲突，后来发布时，我最终将它改名为 Droid 1997。

Droid 一直免费使用。2024年4月，我将它置于公共领域。它从未在媒体或出版中获得值得一提的应用，却体现了1990年代末大小写合一设计的复兴，以及我对窄体展示用字体的兴趣。

Duality



我于2000年3月11日发布了 Duality。名字是随意选的，对我没有特别意义。项目不寻常之处在制作方式。我在 Palm Pilot PDA 上绘制每个字符，使用它微小的单色屏幕和只有笔、橡皮擦工具的基础绘图应用。屏幕分辨率低，笔的灵敏度也不适合精确控制，字形因此粗糙、不规则。工作时我看不到其他字符，每个都独立存储在设备 RAM 中，所以字体带有正常流程下我不会允许的不一致。我原本想做紧凑的 Clarendon 风格字体，但过程把它变得更古怪。

回到电脑后，我将 Palm Pilot 图稿自动描摹成矢量轮廓，组装为字体。起初只发布 Regular，允许免费商业使用。几年后，我加入两种收费纹理版本。Steel 用生锈金属照片制作不均匀腐蚀纹理，Sand 则根据 Exposure 插件程序生成的胶片颗粒纹理，形成柔软、颗粒状的轮廓。

Duality 一直是展示用字体。它从未获得值得一提的应用，不过对我而言，更重要的是探索早期移动技术在字体设计中的极限。限制决定了形状，也赋予字体独特性格。

Dyspepsia



我于1999年7月17日发布了 Dyspepsia。它基本上是对早先手写体设计 Deftone Stylus 的快速改编。Deftone Stylus 带倾斜节奏向后倾，Dyspepsia 则画成直立、更窄。变化赋予它规整外观，却也剥去了让原作成立的大部分能量。

字体从未超出实验。我只制作一种样式，从未考虑扩展成家族。它没有任何应用，无论是否值得一提；我曾让它从 Larabie Fonts 和 Typodermic 网站上消失多年。回头看，它是我较没有野心的设计之一，我更把它当作趣味作品，而非严肃项目。

名字来自我通过 David Letterman 独白学到的一个词。独白常出现“logy”、“dyspeptic”等古老词语，很可能受 Merrill Markoe 影响。我喜欢“dyspepsia”奇怪、不舒服的声音，似乎适合一款用起来别扭的字体。Dyspepsia 发布时允许免费商业使用，2020年8月，我将它置于公共领域。

Earwig Factory



我于1998年7月14日发布了 Earwig Factory。它始于凭记忆重建 Univers 的尝试。结果只是糟糕的模仿：太接近 Univers，却不如它好，因而毫无意义。我没有丢弃，而是切开轮廓，变成杂乱形状，转向制作勒索信风格字体。名字来自更私人的来源：当时我父母的房屋外部有严重的蠼螋虫患，这个词留在脑中。

原版是没有变体的基础勒索信设计，允许免费商业使用。很久以后，2012年5月10日，我为家族加入名为“letters”和“cards”的两种分层样式，让设计师在独立图层上叠加颜色或纹理。同时，我加入 OpenType 打乱替换功能，使用三个字符分组，让相邻字母被替换成不同版本，形成伪随机外观。这个功能让文本不那么重复，混乱得更可信。

Earwig Factory 没有值得一提的用途，不过它是一次实验，挽救失败想法，看看能走向哪里。它仍是刻意不均匀的展示用字体，既体现技术练习，也体现个人记忆。

Ebenezer



我于2008年10月20日发布了 Ebenezer。设计源于我看到 Goldburg 被用于电影 Sweeney Todd 的海报，以杂乱、雕刻风格排出。这让我想到制作专门的恐怖版 Goldburg。Ebenezer 使用相同大写字形，却重新排列、加上纹理，专为展示设计。

制作纹理时，我把几个世纪前的医学版画——骨骼、器官和类似图像——混合成合成图案，制作大型无缝平铺位图。它们用于分层系统，自动以不同偏移量、速率移动，避免明显重复。版画在正文尺寸下几乎看不清，却增加微妙密度和不规则，将设计进一步推向怪诞。

名字来自 Edgar Allan Poe 的朋友 Ebenezer Burling，这个不同寻常的名字似乎适合恐怖风格字体。为了增加变化，我加入 OpenType 连字，让常见字符对替换成定制版本，帮助文本不那么机械。项目技术上很难，复杂几何结构和连字编程经常让软件崩溃。

2021年6月18日，我更新了 Ebenezer，移除已弃用字符，在小写位置加入带重音字形，调整垂直度量，并纠正空格处理。2024年10月29日，1.103版加入分节符号，并小幅纠正矢量。Ebenezer 一直只面向展示，没有获得值得一提的应用，却体现我的兴趣，将早先设计改编向更黑暗、更装饰性的方向。

Echelon



我在 Palm Pilot PDA 上试验矢量绘制后，于2000年1月9日发布了 Echelon。设备的矢量网格很粗，节点位置和贝塞尔手柄都限于固定位置。这迫使我想办法塑造曲线，却也让一致性更容易；受限的手柄角度让我能在各字形中可靠地重现相同曲线。我在多伦多飞往西雅图的航班上完成大部分工作，再把图稿同步到电脑，完成间距、字偶距和组装。

原版包含四种样式：Regular、Italic、Condensed Regular 和 Condensed Italic。2003年前后，我停用了窄体版本，只留下前两种。Echelon 是展示用字体的构想，比例紧凑，曲线微妙，花饰轻盈。名字来自我通过一位从事电话业务的朋友了解到的情报项目；当时感觉神秘、像圈内人才懂的指涉，后来却变得平常。

Echelon 最初提供允许免费商业使用的授权。它赢得“2000年年度字体”比赛，奖品是一份 FontLab，我后来用了许多年。我听说过一个不寻常用途：为一座千年时钟做雕刻，据说那是设计为运行一千年的原子钟，不过我从未亲眼见过。2024年4月，我将 Echelon 置于公共领域。

Eden Mills

ABCDEFabcdef1234

我于1999年4月23日发布了 Eden Mills，尝试一种在那个十年较早时流行的后现代几何风格，尤其通过 Emigre 目录传播。完成时，风格已感觉在消退，我自己的版本也缺少那个潮流中较强设计的精致度。家族包含 Regular、Bold 和 Italic 样式，面向展示和正文用途。

名字来自安大略省 Guelph 附近一座与我有个人联系的小镇，不过与设计本身没有真正联系。Eden Mills 从未找到值得一提的用途，回头看，我认为它是没有完全成功的实验。几何语言呼应1990年代初作品，却没有同样的执行水平，几乎立即显得过时。

不过，我觉得 Eden Mills 捕捉了那个时代的一些东西。它有有趣的1990年代气息，在适合的环境中仍能发挥作用，虽然并非我技术最扎实的设计之一。2021年7月20日，我更新字体，扩展 OpenType 分数功能，纠正引号方向，并移除已弃用字符。2022年11月，我将它置于公共领域。

Edgewater



我于1997年10月23日发布了 Edgewater。设计始于老字体目录中 Microgramma 的扫描图，我一直欣赏它冰冷、科幻的调子。我在这个基础上描绘，创造模板字效果，在笔画上加入反向尖刺和棱角切口。意图是结合未来审美与更粗糙、更实验性的质感。

名字取自多伦多 Edgewater Hotel，那里曾是著名娱乐场所。我最初以允许免费商业使用的桌面授权分发 Edgewater。2020年8月，我将它置于公共领域。

Edifact



我于2007年1月30日发布了 Edifact。结构以1960年代 MICR 风格字体的外观为基础，例如 Data’70、Westminster 和 Gemini Computer。我先绘制这种风格的干净版本，再转化成更混乱、破损的东西。构想是想象一款1960年代的未来风格字体，如果经历了末日之后的环境，会是什么样子。

做旧过程复杂。我在 Photoshop 中构建系统，使用多张城市照片拼贴而成的平铺位图纹理：摩天楼窗户、交错电线和其他城市细节。这些纹理分别叠在字形图层上方和下方，用宏按不同方向、步长移动，避免明显重复。结果是刮擦、机械感的效果，让字母仿佛经时间和损伤侵蚀。

Edifact 以单一全大写样式发布。我加入 OpenType 连字，让常见字母对替换成定制版本，减少重复，增强自然磨损的错觉。尽管制作过程和审美不寻常，我从未在实际使用中见过 Edifact。它仍是我较具实验性的展示用项目之一。

Edmunds



我于2000年5月6日发布了 Edmunds。这是一款刻意傻气、卡通化的展示用字体。结构上是粗衬线，但我把字形扭曲到荒诞程度。B、D、R 尤其古怪，夸张、笨拙的形状定下整个设计的调子。我以摇滚乐手 Dave Edmunds 命名，选它是因为 rockabilly 的联想，而非与设计有直接联系。

从一开始，我就提供 Regular 和 Distressed 两种样式，同时发布，允许免费商业使用，让字体容易获取。多年来，我偶尔在包装、玩具和电子游戏中注意到它，不过没有记录具体例子。它似乎最适合需要轻松或傻乎乎外观的场景。

2022年11月，我将 Edmunds 置于公共领域。它一直是活泼实验，虽然没有什么重大成名事迹，我喜欢它在意想不到的设计角落找到位置。

Effloresce



我于1999年10月27日发布了 Effloresce，与 Dream Orphans 同一天。Dream Orphans 是无衬线，Effloresce 则保留相同底层形状，加上衬线。这是独立项目，我从未打算将两者配对，因为一起使用时结构会冲突。Effloresce 推出五种变体：Regular、Italic、Bold、Bold Italic 和 Antique，从一开始全部免费。

名字来自我看到邻居烟囱上的白色矿物沉积时遇到的一个词。我了解到这种过程叫 efflorescence，动词“effloresce”似乎捕捉了我想要的粗糙、风化感。尤其 Antique 样式，将效果推得更远。与 Dream Orphans 相比，Effloresce 作为乡朴设计更好；衬线赋予它业余者以笔尖书写字形的温暖，让纹理更可信。

Effloresce 的采用比我预想更广。在日本，它被用于服装连锁 Misch Masch 和 AnyFAM 的标志，不过后者在2020年代更名为 ANY。更广泛地说，它在手工风格产品中找到用途，不完美很适合环境。2024年4月，我将 Effloresce 置于公共领域。

Electorate Boogaloo 3



我于2000年9月3日发布了 Electorate Boogaloo 3。它属于一个受新艺术运动启发的字体系列，也是系列中唯一被我保留的设计。名字因独特声音而被选中，而非与风格有联系。

我最初以允许免费商业使用的桌面授权分发 Electorate Boogaloo 3。2020年8月，我将它置于公共领域。不清楚这款字体是否曾在 Larabie Fonts 网站正式推出。

Electric

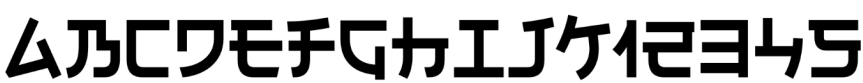


我于2016年5月28日发布了 Electric。设计来自很有限的来源：1960年代 Gibson 吉他上的铭牌，上面刻有“CUSTOM MADE”，两旁饰有星星。经销商把固定式琴桥换成 Bigsby 颤音装置后，用这些牌子盖住留下的螺栓孔。原牌用手动仿形雕刻机刻制，字母中的锯齿图案体现了机器的局限。

制作 Electric 时，我只有那些铭牌作为参考。我能看到 C、U、S、T、O、M、A、D、E 的处理，其余字母都得推演。难点不在轮廓本身，它们够简单，而在于以相同机械逻辑重现锯齿填充。必须看起来像雕刻针能实际描出的形状。结果是一款全大写展示用字体，包含铭牌使用的特殊星芒字符。

Electric 从未免费使用，最初发布后我也从未更新。它没有出现在任何值得一提的项目中，不过它是一次研究，将机械雕刻过程的外观转化为数字字体。

Electroharmonix



我于1998年3月25日发布了 Electroharmonix。这是一款伪日文展示用字体，借用片假名、平假名和汉字的外观，却不组成可读的日文词语。例如 W 的形状像读作“yama”、意为“山”的汉字。当时，我

以吉他效果器公司 Electro-Harmonix 命名，误以为公司已停止经营。回头看，名字和设计本身都是失误，因为它挪用了日文书写的视觉风格，却不准确。

字体只有一种样式，最初允许免费商业使用。原版笔画细，有不一致之处；某些大写、小写位置存放同一字符的替代形状。2010年代初，我重画它，统一设计，加粗笔画，去掉替代字形，让它更易用。

Electroharmonix 一直默默无闻，直到2015年10月，一位日本 Twitter 用户发布用字体排出的英文词语图片，问有没有人能读出来。推文迅速走红，被 Yahoo News Japan 报道，很快扩展到 Fuji TV 和 NTV 的电视报道。关注强烈、意外。2020年，字体甚至出现在日本游戏节目中，不过片段被剪掉，因为参赛者无法辨认“hello”这个词。

字体继续出现在意外的地方。Showa Techno Co., Ltd. 在2024年曼谷 Japan Expo 的展览中使用了它，2025年初，日本电视名人 Kazlaser 在有关奇闻的节目片段中短暂展示了它。2024年4月，我将 Electroharmonix 置于公共领域。

Emory



我于2005年11月7日发布了 Emory。它的构想是作为 Ligurino 的纹理配套字体，赋予粗糙、砂纸般的表面。制作纹理时，我用矢量滤镜将字母轮廓分成长度随机的小段，转换成直线，再略微错开。过程产生别扭的细尖刺、扭曲和重叠，许多需要手动修复。结果是在 Ligurino 结构上叠加粗糙、磨蚀的效果。

家族包含 Regular、Italic、Bold 和 Bold Italic，全部以收费字体发布。我加入 OpenType 连字，提供替代字符组合，帮助避免重复，让纹理不那么机械。Emory 一直面向展示，而非正文。

设计从未找到值得一提的用途，我也不觉得它是较成功的项目之一。回头看，我觉得如果从老式范本而非 Ligurino 开始，会更有效。不过，它让我有机会试验矢量滤镜技术及其在字体设计中的极限。

2021年6月18日，我更新了 Emory，移除已弃用字符，调整垂直度量，并修复省略号宽度。2024年10月29日发布的2.2版进一步细化垂直度量，纠正“ff”、“st”连字编码，并调整内部命名以改善应用支持。

Enamel Brush



我于2009年8月11日发布了 Enamel Brush。设计以 Emil Klumpp 1955年的 Catalina 为基础，我用它作为大写、小写和数字的骨架。吸引我的是 Catalina 的大写：对于草写风格的手写体来说，在全大写排列中表现格外好。我拥有的金属活字样张没有多少标点或符号，所以必须自己创造这些部分。基于这个基础，我夸大笔画，做得更宽、更卡通化，让字体有充满活力的手绘招牌外观。

Enamel Brush 以单一收费样式发布，只面向展示用途。我为重复字母加入 OpenType 连字，让重复形态不那么机械，强化手绘字形印象。2021年6月18日，我更新字体，移除已弃用字符，扩展分数功能，替换反向引号，加入 prime 符号，调整垂直度量，并细化轮廓。

这款字体没有值得一提的应用，不过它是一次练习，从世纪中叶范本构建新作品，推向更张扬、更夸张的风格。

Encercle



我于2022年2月19日发布了 Encercle。它源于早先项目 Numbers with Rings 和 Numberpile，两者都提供圈数字系统，却有局限。尤其 Numbers with Rings 需要完整 OpenType 功能支持，实际上意味着只能在 Adobe 应用中工作。一位使用这个系统遇到困难的建筑师提出简化方法，反馈引导我走向 Encercle。名字也是对方建议的，来自法语中表示“围绕”的词。

Encercle 推出时有两个相关家族：Encercle Sans 是直接绘制的字形，Encercle Draft 模仿随意的建筑手写字形。两者从一开始都设计为收费字体。推出时，系统能让使用者在圆形、正方形、方框、菱形、六边形、八边形、三角形，甚至卡通式思考或引语气泡中生成数字。它可处理最多六位数字，以及字母、标点。使用 Bold 设置会形成反色的黑底白字样式。

系统设计得比前作更直观。使用者不必依赖复杂的 OpenType 替换，只需按住 Shift 键，指定框尺寸，再输入所需内容。我也提供 PDF 手册，解释功能、展示示例。虽然从未获得值得一提的应用，字体体现了我直接回应使用者反馈、制作更实用制图与图解工具的努力。

Engebrechtre



我于2000年9月27日发布了 Engebrechtre，尝试一款两侧平直、带半工业性格的装饰艺术字体。设计以 Broadway 的方式结合粗细笔画，但比例更窄，两侧方正，装饰性更少、更严峻。我用小型大写字母代替传统小写，强化所追求的刚硬、机械感。

家族发布时相当广泛，有 Regular、Bold、Italic 和 Bold Italic，以及各自的宽体版本。斜体是倾斜体，而非真正的意大利斜体，与设计的几何构造一致。我从一开始就提供允许免费商业使用的 Engebrechtre，2024年4月将它置于公共领域。

名字来自 Larabie Fonts 论坛上的建议。我征集想法，时尚摄影师 Milan Zrnic 提出“Engebrechtre”，由对方最喜欢的老师的名字改编，额外加入字母。我喜欢它的声音，也够符合风格，所以采用了它。字体从未找到值得一提的用途，不过它仍是我对装饰艺术类型较克制的处理之一。

Ennobled Pet



我于1999年10月17日发布了 Ennobled Pet。这是一款趣味字体，由内部带字母的爪印构成，设计时想着我母亲。她在1990年代开始对电脑感兴趣，喜欢用 Corel Draw，但我的科技或重金属风格字体都不适合她。她积极参与训犬，所以我想爪印字体可能让她喜欢，也能与朋友分享，事实证明我想对了。

设计是放在爪印形状中的大写字母。为了避免明显重复，我将小写位置中的版本倾斜成不同角度，让使用者作为替代字形混用。“Ennobled Pet”这个名字是偶然选出的，我翻词典，直到找到听起来合适的东西。

它从一开始就允许免费商业使用，持续流传，直到2022年11月，我将它置于公共领域。我从未在母亲的爱犬人士圈子之外见过它，不过它提醒我，即使小而活泼的项目也有价值。

Ethnocentric



1999 年 8 月 23 日，我发布了 Ethnocentric。想法来自我在加拿大 Ontario 的 Port Dover 偶然看到的一块美发店招牌。那还是智能手机出现之前，我没法拍照，回到 Mississauga 后便试着凭记忆重现那个设计。结果并不是准确的复刻；多年以后，我才发现那块招牌实际上用的是一款名叫 Corporate 的 20 世纪 70 年代字体，而 Corporate

本身又是对 Microgramma 的粗糙改造。我的版本已经偏离得足够远，成了独立的设计：宽大的大写字母，带着科幻风格的缺口，笔画末端向前倾斜地切开，给人一种速度感。

第一版只有一种样式，也就是现在的 Regular，我以允许免费商用的授权提供它。Ethnocentric 几乎立刻就引起了使用者的共鸣，尤其是在汽车相关的设计中。此前我也见过自己的字体出现在现实世界里，但这一款传播得又快又广。久而久之，它成了我最常被人看到的字体之一，应用从电影 Wall-E，到 Mario Kart 中的环境图形，再到 Metroid Prime 4 标题下的署名文字。我在旅行时也无数次见过它；它大概是我最常遇到的字体，虽然未必是最让我自豪的那一款。

2005 年，我发布了一个整理过的版本，修复了一些小的间距和轮廓问题。2012 年前后，我彻底重建了它，新增六种字重及相应的倾斜体，扩展了基于拉丁字母的语言支持，更换了标点，并重新设计了附加符号。这些倾斜体并不是真正的意大利斜体，而是经过视觉调整，以适应原有风格。2024 年 10 月 29 日发布的 4.2 版重新整理了字重名称，让它们更清楚：Book 改为 Light，Light 改为 Extra-Light，Extra-Light 则改为 Thin。Regular 和 Italic (Oblique) 仍然免费，其他字重则需付费授权。

这些年来，我反复收到制作小写版本的请求。为一项委托尝试过之后，我发现这条路行不通。Ethnocentric 从一开始就是全大写设计，硬塞进小写字形会破坏它自身的逻辑。2021 年，我制作了 Quadrillion，试着解决这些限制。Quadrillion 延续了同样宽大的未来感比例，却加入了圆润的末端、小写字母支持，以及许多视觉修正，例如修正曲线与直立笔画相接时可能出现的“骨头效应”。

“Ethnocentric”这个名字与设计本身没什么关系。20 世纪 90 年代末，这个词还不广为人知。我喜欢这样一种可能：人们仅仅是碰到这个词，就会开始反思自己，质疑那些习以为常的观念。对我而言，Ethnocentric 的故事说明，一款字体的命运有多难预测。它始于一块被我记错的招牌，却成了我的作品中应用最广泛的字体之一，尽管它并不完美，或许也正因为它并不完美。

Euphorigenic



我于1999年10月15日发布了 Euphorigenic。它在不寻常的条件下制作：乘巴士和火车通勤时，完全在 Palm Pilot 上设计。软件不是为字体制作准备的，所以我一次只能在低分辨率小屏幕上看一个字形。过程让字体不协调，因为直到很久以后，我才能看到字符之间的关系。

结构上，Euphorigenic 是带 Clarendon 特征的粗衬线字体。我加入球形末端，以及底部波浪状的“2”等细节，赋予活泼的不规则感。字体只有一种样式，虽然多年来逐步改善技术，调整间距、字偶距、重音符号和标点，它基本仍是我在 Palm Pilot 上绘制的同一设计。

我以允许免费商业使用的授权发布了它，帮助它传播。2024年4月，我将它置于公共领域。Euphorigenic 从未广为人知，却作为小众选择持续流传，经常因不常规制作过程带来的那些不完美而受重视。

Evensong



我于2016年5月12日发布了 Evensong。设计源于我对 Vogue 杂志字体排印一个短暂时期的着迷，尤其是1920、1930年代，刊头采用粗重的几何装饰艺术形态。1927年4月13日那一期最吸引我。我仅以五个字母为基础，构建完整字母表，再扩展到希腊、西里尔字母，全程保持同样的几何装饰艺术原则。因为全大写设计，希腊字母尤其适合这套粗细笔画系统。

Evensong 强调极端笔画粗细对比，但我想超越常规。例如 O 四周都保持粗重，而非像 Broadway 那样把一侧做细，G 的左侧、左下侧也很粗。S 很棘手，竖向、类似波浪号的形态重复时会产生别扭空隙，所以我加入专用 SS 连字。从一开始，我就考虑分层，将中空部分拆成填充层，允许上色、渐变或图案。我还试验让细笔画切过粗笔画，增加深度。

名字来自测试：应用渐变时，让我想到日落，进而想到叫 evensong 的教堂晚祷。我同时发布所有样式：Hollow、实心和填充层。Evensong Hollow 提供允许免费商业使用的桌面授权，其他样式则按常规授权。字体发布后没有更新，也没有多少值得一提的用途，不过对我而言，这是一次愉快练习，将装饰艺术历史的碎片扩展为完整、实用的字体。

Expressway



我于2005年3月3日推出了 Expressway，作为早先路牌风格字体 Blue Highway 的发展。Blue Highway 借重 Highway Gothic 粗糙、工程化的外观，Expressway 却是全面重画，而非仅仅细化。我想要既适合展示又能用于正文的东西。家族结构从一开始就一致：七种字重，以及意大利斜体和窄体样式。Blue Highway 只有一个全大写窄体版本，Expressway 则提供完整窄体字重，让设计师更灵活。我还加入可选旧式数字，拓宽用途。

2013年，我做了一次改进更新，不过细节如今不太清楚。更大的重做是在2016年，我用新插值母版重建家族，让我能在各字重、字宽中修复间距和字偶距，同时基本保留字形。我也扩展了语言覆盖，包含希腊和西里尔字母。我尝试改善技术表现，而不剥去与路牌字形相连的块状质感。

结果是一款28样式字体，涵盖两种字宽、七种字重及意大利斜体。2024年10月29日发布的6.1版，为清晰度重新整理字重名称：Book 变成 Light，Light 改名为 Extra-Light，Extra-Light 变成 Thin。更新也修复了 Normal 字宽在某些菜单中被误认成 Expanded 的技术问题。和 Blue Highway 一样，我决定让 Expressway Regular 免费用于商业桌面用途，其余家族则保持常规授权。Expressway 在实用标牌与实用字体排印之间取得平衡，通过更新保持适用，同时仍与起源相连。

Expressway Soft

ABCDEFabcdef1234

我于2016年3月3日发布了 Expressway Soft，作为 Expressway 的配套字体。构想很简单：把熟悉的路牌风格 Expressway 字形转角做圆，赋予更温和的外观。我用 FontLab 的 TransType 生成柔化形状，它带有后来发展为 FontLab 6 的早期矢量引擎。过程不可靠，经常在锐角处失败，或完全丢掉曲线，所以我必须手动清理轮廓。尽管如此，整体效果符合设计，尤其在较粗字重中，柔化转角更明显。

家族有六种字重及意大利斜体，没有窄体版本。最细字重的笔画极细，几乎看不出圆角，外观近乎未改。相比之下，较粗字重更突出柔化边缘。

1.1版于2024年10月29日推出，重新整理字重名称，使其更清楚：Book 变成 Light，Light 改名为 Extra-Light。除此之外没有其他变化。Expressway Soft 一直是小变体，从未广泛使用，不过对我而言，它是一次实验，看看几何形态的细微调整如何改变实用设计的情绪。

Fabian



我于2000年3月7日发布了 Fabian。它是一款构造式手写体，旨在传达1950年代的技术风格。名字取自歌手 Fabian。

我最初以允许免费商业使用的桌面授权分发 Fabian。2020年8月，我将它置于公共领域。

Fadgod



我于1999年1月7日发布了 Fadgod。这是一次实验，几乎完全依赖三角形，把几何装饰艺术设计推向极端。我使用一个母版三角形，复制、缩放，让整套字母的角度一致。结果是一套生硬、有棱角的字形，穿插尖锐的拉丁式衬线。三角形方法或许暗示与 Def Leppard 标志的联系，但我的意图更接近风格化的休闲酒吧审美。马提尼酒杯元素也来自同样的三角形逻辑，不是计划好的，而是重复这个主题时自然产生。

Fadgod 的一个独特功能是小型大写。它们不像传统小写，而是相对大写垂直居中，组合时形成分层节奏。用途是风格性的，而非功能性的，为原本刚硬的形状增加变化。特殊几何形态让间距和字偶距很难处理，发布约十年后，我回去重做度量。修订时也调整部分轮廓，加入标点和正确重音符号，让字体更完整。

Fadgod 这个名字刻意模糊。它可以指掌管短暂潮流的神，也可以本身就是一时兴起，我没有限定解读。我以允许免费商业使用的桌面授权发布 Fadgod，2022年11月将它置于公共领域。它没有被值得一提的项目采用，不过对我而言，这是研究一个几何想法能推多远。

Failed Attempt



我于1999年1月16日发布了 Failed Attempt。它是基于像素的字体，方块间刻意留有空隙。名字体现了我的感觉：设计没有完全达到心中的目标。

我最初以允许免费商业使用的桌面授权分发 Failed Attempt。2022年11月，我将它置于公共领域。

Fake Receipt



我于1997年10月28日发布了 Fake Receipt。目标是捕捉20世纪末收银机小票的低分辨率外观。我用重叠椭圆，在粗糙、略微错位的网格上构建它。制作字符时，先做一块实心点，复制到各字形位置，再移除不需要的点，直到字形出现。过程留下的不规则强化了廉价的点阵感。

1999年1月16日，我推出新版本，为使用拉丁字母的语言增加重音符号。2012年5月9日又做了更新，进一步细化重音符号，扩展语言覆盖，加入更完整标点。那次更新也改善垂直度量，让字体在各软件中表现更一致。

Fake Receipt 早期一次引人注目的使用，是 Will Smith 1999年专辑 Willennium，美术指导为 Aimée Macauley，摄影为 Reisig & Taylor。虽然专辑包装很少列出字体署名，封面上不规则的点状图案与字体原版相符。

我最初以允许免费商业使用的桌面授权发布 Fake Receipt。2024年4月，我将它置于公共领域，让任何人都能自由使用或改编。

Fenwick



我于2004年5月8日发布了 Fenwick，这是多样式家族。它以 Silentina 为基础，后者本身受金属活字 Pastel 启发。我欣赏 Pastel 即使去掉衬线，仍保持强烈存在感，希望 Fenwick 具有类似特质：优雅，却适应现代环境。名字来自 Fenwick，这座小镇靠近我当时居住的尼亚加拉瀑布，将项目与人生中特定地点相连。

2021年5月12日，我发布了一次重大更新。风格替代字形重做，让它们在 InDesign 等应用中可通过 Stylistic Set 1 更容易调用。翻转的替代 A 加入 ss02。我细化许多轮廓，纠正偶尔引起显示问题的曲线错误，尤其在 Olden 样式中。OpenType 分数功能扩展为处理13/64或199/200这样的长串。我也加入正确 prime 符号，改善尖角引号。同时，移除带点的 L、带短音符的 E 等过时字符，削减 Olden 变体中不必要的字形。

2024年10月29日发布的4.2版作了较小调整，大部分工作是修复内部命名，让样式在字体菜单中一致排序。Fenwick 没有广泛应用，不过我认为它是一次扎实练习，将20世纪早期的优雅适应到现代数字字体排印。从最初发布起，我就为全大写 Outline 样式提供允许免费商业使用的桌面授权，其余家族则保持常规条款。

Filepile



我于2002年11月28日发布了 Filepile。这是带投影的像素字体，为网络社区 File Pile 制作。File Pile 是早期互联网论坛，成员在叫“piles”的主题组中分享媒体。设计松散地参考论坛标志。与我大多数字体不同，Filepile 从未在我的网站分发，在社区活跃时期一直由该社区独享。

我最初以允许免费商业使用的桌面授权分发 Filepile。2020年8月，我将它置于公共领域。

First Blind 2



我于1999年3月31日推出了 First Blind 2。它原本是早先设计的后续作品，由构造不规则的全大写字母表组成。部分字母有小翅膀般的延伸，整体形态发展不均衡。“First Blind 2”这个名字没有特别意义。

我最初把它作为免费字体发布。2020年8月，我将它置于公共领域。

Fledgling



我于2016年5月7日发布了 Fledgling。设计源于我对 Binner Gothic 的兴趣，那是1900年前后的一款窄体无衬线字体，1980年代末重新出现。我想重探这个领域，却避免做得太像 Binner Gothic 本身，而是采用一般装饰艺术想法，平衡高、低腰线，给上伸部额外高度。结果是一款窄体设计，x 字高低、腰线高、曲线柔软，足够紧凑，可用于空间紧张的地方。

家族推出时完整，有八种字重及倾斜体。与同样参考 Binner Gothic 的早先字体 Gameness 相比，差异微妙。Gameness 的 A 不相连，横笔坐在基线上；Fledgling 则用更常规的 A。我也加入完整小写、旧式数字，并扩展字符集，覆盖希腊和西里尔字母。

2024年10月30日，1.1版重新整理字重名称：Book 变成 Light，Light 改名为 Extra-Light，Extra-Light 变成 Thin，使命名与其他家族一致。从一开始，我就以允许免费商业使用的桌面授权发布 Semi-Bold，至今保持这些条款。Fledgling 在拥挤市场中没有获得多少关注，不过它仍是一次充分实现的探索，研究带装饰艺术元素的20世纪早期窄体无衬线设计。

Fluctuation



我于2013年4月26日发布了 Fluctuation。设计受每天在电器和家具中看到的工业形态影响：空调、风扇，甚至椅子轮廓。我想将扎实、可靠的构造感转化为字体。一个反复出现的特征是小写 n 顶部的轻微弧线，成为许多字母的主题。另一个是 A 使用的教堂拱形，在较粗字重中创造空间，也在 V 中呼应。W 更难，最终像中间带 I 的宽 U，这是测试拱形如何适应时形成的妥协。

家族推出时完整，有多种字重及意大利斜体。我借鉴家居产品平滑曲线和结构细节，让字形感觉既实用又稳定。影响不限于几个字符，那些工业弧线、柔化几何形态贯穿大部分设计，形成一致感觉。

2024年10月30日发布的1.1版，重新整理字重名称以提高明确性：Book 变成 Light，Light 改名为 Extra-Light，Extra-Light 变成 Thin。这是唯一变化，此前没有更新，轮廓也没有改动。Fluctuation 一直作为授权家族分发，没有提供免费字重。它没有显著应用，不过对我而言，这是研究工业产品设计如何影响字体比例和曲线。

Fluoride Beings



我于1997年9月24日发布 Fluoride Beings 时，它基本是将透视效果应用于 Fragile Bombers 的实验。字体采用有棱角的设计，字母顶部看起来大而宽，底部则小而窄。原版角度极端，无法实际使用。后来，我制作角度较缓的新版本，调整间距，让它更实用。不过，我仍认为这是失败的实验。Fluoride Beings 最初提供允许免费商业使用的桌面授权，如今已在公共领域。尽管做了这些更新，我真想不出谁能为它找到实用用途。它提醒着我，并非所有设计实验都能得到成功结果。

Flyswim



我于2007年5月1日发布了 Flyswim。当时流行看起来粗糙、随意、手绘的字形，仿佛快速涂写而成。为了制作效果，我打印 Gnuolane，用铅笔覆盖描绘，加入投影，让字母更立体。我刻意描得松散，再用橡皮擦磨损线条，避免太干净。扫描图稿后，我加入模拟胶片颗粒效果，进一步粗化纹理。结果是单样式字体，看起来像可信的手工作品。

Flyswim 也有定制连字，自动替换某些字母对，帮助打破重复，让字形不那么机械。名字来自一条短命的 Urban Dictionary 条目，日期为2007年4月18日，把“flyswim”定义为大雨时在悬浮重力中向不同方向移动身体。我选它，是因为不寻常，也因为知道它不太可能长期留在常用语言中。

起初，Flyswim 采用不多。进入 Adobe Creative Cloud 字体集合后，它开始更常出现在日常设计中，不过没有值得一提的项目。2021年6月25日，我更新字体，移除已弃用字符，改善垂直度量以适应跨浏览器使用，并细化部分轮廓。这款字体一直通过收费授权提供，没有免费版本。

Folder

ABCDEFabcdef1234

我于2005年11月7日发布了 Folder，回应 BBC 为教育广播提出的委托。目标是制作一款将清晰、易读置于首位的字体。工作时，我参考两个来源：伦敦 Royal National Institute of Blind People 开发的 Tiresias，以及儿童课本中教写印刷体的那类字体。圆球加直杆的9、q 卷曲的下伸部等元素，直接来自教育影响。我也加入四种风格替代字形：没有顶部衬线的 J、直尾 q，以及两个替代9，一个是圆球加直杆构造，另一个是常规弯曲主干。

家族推出时有 Regular、Italic、Bold 和 Bold-Italic。从未作为免费字体发布，从一开始就提供收费授权。设计一直直接、无装饰，体现儿童节目的预期用途，而非追求风格新奇。对 BBC 而言，这种方法满足广播媒体中易读性的实际要求。

2021年6月4日，我更新了 Folder。这次修订将反向左引号——有时称为 painter’s quotes——换成正确引号，不过旧版本仍可在 Unicode 201B 和201F 取得。我在 Unicode 2032和2033加入 prime 符号，移除带点的 L、带短音符的 E 等已弃用字符，调整字偶距，并通过放大缩放细化垂直度量。除了原先在 BBC 的角色，Folder 更广泛的用途很少，不过它仍是清晰、实用的设计，面向教学和无障碍场景。

Foo



一位 Usenet 群组用户请我制作类似 Rolling Stone 的 Foo Fighters 封面字形的字体，随后我于1996年7月9日发布了 Foo。当时我不知道来源是 Jim Parkinson 相当新的设计 Showcard Gothic，而是参考 Speedball 字形指南，从那里构建 Foo；毫无疑问，这是同样的参考素材。原版全大写，转角尖锐。与 Showcard Gothic 相比，Foo 不那么精致，轮廓画得更简单，外观更松散、没那么正式。

2005年4月19日，我推出新版本，加入小型大写，略微柔化转角。2012年9月6日又做了修订，改善间距和字偶距，加入新标点、符号，引入基于分组的字偶距，并细化部分曲线。最近一次更新于2022年2月2日，着重移除已弃用字符，扩展 OpenType 分数功能，纠正反向引号，并小幅细化轮廓。

Foo 在免费时期广泛使用，我常在标牌上见到它。2016年 Showcard Gothic 开始随 Microsoft Office 提供后，设计师就没多少理由放着画得更好的原作不用，而选 Foo。Foo 最初以允许免费商业使用的桌面授权发布，2024年4月，我将它置于公共领域。

Forgotten Futurist



我于1998年3月25日发布了 Forgotten Futurist，作为一个月前完成的 Hemi Head 的后续作品。Hemi Head 直接参考1960年代 Dodge 和 Plymouth 肌肉车标志，Forgotten Futurist 则去掉缺口，让字形有更完整、块状的结构。第一版粗糙，转角笔画显露 Fontographer 字重滤镜的影响，却奠定了设计基础。

2000年，我重建字体，清理早先轮廓，扩展成小家族：Regular、Italic、Bold、Bold-Italic，以及带轮廓和投影的 Shadow。全部免费使用。2010年代，我将 Forgotten Futurist 扩展为十样式家族，以改进的 Regular 为基础，重建 Shadow，并加入 Hairline、Thin、Extra-Light、Light、Semi-Bold、Heavy 和 Black，除 Shadow 外各有意大利斜体。此时，只有四种基础样式仍免费，Shadow 和新字重提供收费授权。

2024年10月30日发布的6.1版，为清晰度重新整理字重名称：Book 变成 Light，Light 改名为 Extra-Light，Extra-Light 变成 Thin，Ultra-Light 改名为 Hairline。更新也纠正 Shadow 样式中的小错

误。Forgotten Futurist 在电子游戏中有不少应用，不过从未达到 Neuropol 的流行程度。我一直把它看作刻意朴素的设计，与更炫目的科技风格形成对比。

Fragile Bombers



我于1999年1月18日发布了 Fragile Bombers，只有一种常规样式。设计窄，以带倒角的直线构建，旨在暗示军国主义情绪。名字体现这种性格，想暗示威权或严密规训的氛围。

2012年7月21日，我加入两种纹理样式，扩展家族，同时细化原版。间距、字偶距得到改善，重音符号和标点被纠正，轮廓经过清理。常规样式仍允许免费商业使用，新增纹理样式则提供收费授权。

多年后，Fragile Bombers 用于 Amazon 剧集 The Man in the High Castle 的宣传材料，出现在一个高关注度场景中。这次应用直接来自流传的免费版本，而非通过我取得授权。除此之外，我没有在其他值得一提的项目中见过它。2022年11月，我将 Fragile Bombers 置于公共领域，让所有版本都免费提供。

Frak



我于1996年8月2日发布了 Frak，这是我最早的字体设计尝试之一。名字来自原版 Battlestar Galactica 剧集中的虚构脏话。我想做些刻意粗犷的东西，不像我在目录中惯常见到的光鲜科幻风格。我完全从零在 Fontographer 中构建，保持粗重、机械的形态。

Frak 是单一倾斜样式。我没有尝试引导用途或针对具体环境，只是想看看能在多大程度上挑战科幻字体应有外观的常规观念。它多年未变，不过2012年我做了更新，纠正间距问题，修复故障，并改善重音符号和标点。

我以允许免费商业使用的桌面授权发布了 Frak。它从未引起多少关注，我也从未见过它被使用。2020年8月，我将它置于公共领域，至今仍可获取，作为我早期数字字体设计实验的例子。

From the Internet



我于2011年4月2日发布了 From the Internet，作为 From the Stars 的后续作品。From the Stars 是更大的几何家族，字形开口闭合，展示感强；From the Internet 则设计得更紧凑，能用于正文。我柔化边缘，做圆转角，收紧字宽，让它在用户界面中更好使用。数字等宽，配合这种实用方法。

家族较小，包含 Regular、Italic、Bold 和 Bold-Italic。从一开始，我就为 t、f 加入风格替代字形，让使用者切换到在文本中融合更流畅的形态。字体一直提供收费授权，从未有免费字重。

2021年6月25日，我更新了家族，移除已弃用字符，将反向引号换成正确引号，并改善风格替代字形在 InDesign 等软件中的调用。From the Internet 没有被值得一提的项目采用，不过它仍记录了我的尝试，为 From the Stars 制作适合用户界面、能用于正文的配套字体。

From the Stars

ABCDEFabcdef1234

我于2010年11月10日发布了 From the Stars。它是受现代工业设计影响的几何无衬线字体，尤其参考 Eurostile。我被 Eurostile 闭合的字形开口和紧凑比例吸引，想在这个想法上构建细节，走向超现代风格。家族推出时完整，有七种字重及意大利斜体。

2021年6月4日，我更新家族，移除已弃用字符，将反向引号换成正确引号，扩展 OpenType 分数功能，并纠正细小轮廓问题。后来，2024年10月30日的1.2版重新整理字重名称，与目录保持一致：Book 变成 Light，Light 改名为 Extra-Light，Extra-Light 变成 Thin，Ultra-Light 改称 Hairline。

From the Stars 一直提供收费授权，没有免费样式。它没有被值得一提的项目采用，不过对我而言，它标志着我能给无衬线设计带来更专业完成度的阶段，连接早期作品与 Conthrax 等后来的家族。

Frozdotre



我于1998年9月11日发布了 Frozdotre。设计源于我对 The Designers Republic 及其1995年 PlayStation 游戏 Wipeout 作品的着迷。游戏手册让我感到像未来愿景，我想捕捉其中一些精神。Frozdotre 是宽体、全大写的科技设计，大写位置中的字符画得比小写位置宽得多。形态呼应 NASA 的“蠕虫”标志，也隐约像日本片假名。我给它略微向前的倾斜，进一步强化未来外观。

原本，我以“Frozen Dog Treats”为名发布，指向我父母的生食狗粮生意。名字不便，有时在菜单中被截成“Frozen Dog”，不太理想。2010年代初重做字体时，我将它改名为 Frozdotre。更新清理轮廓，改善间距，加入标点，以及更广泛的拉丁字母语言支持。

Frozdotre 一直只有一种样式。从发布起免费使用，直到2020年8月，我将它置于公共领域。虽然广泛分发，我从未见过它被实际项目采用。对我而言，它是向1990年代末一个非常具体的设计时刻致敬的个人作品。

Funboy



我从旧金山 TypeCon 回来不久，于2004年8月8日发布了 Funboy。在那里，我注意到城里一种窄体记号笔涂鸦风格。我没有拍照，但用毡头记号笔练习，直到能捕捉同样的流动和能量。结果是 Funboy，一款单样式字体，粗笔画和手绘节奏旨在呼应那种涂鸦字形。

为了让字形不那么机械，我加入上下文连字。输入时，这些替代字母对自动替换，形成真实手写的不规则和动势。名字来自我1980年代听过的乐队 Fun Boy Three，我喜欢它与设计活泼调子的契合。

Funboy 一直是收费字体，从未发布免费版本。2021年6月25日，我做了一次更新，移除已弃用字符，修复引号，调整垂直度量以改善浏览器兼容性，并修复一个曾使部分连字无法正常工作的 OpenType 功能。除此之外，设计本身从未细化。我没有在值得一提的项目中见过 Funboy，不过它是我尝试将鲜明的街头字形风格转化为数字形式的作品。

Galderglynn 1884

ABCDEFabcdef1234

我于2019年1月11日发布了 Galderglynn 1884，这是代表 Jameson Whiskey 的瑞典机构委托的项目。对方见过我早先的 Galderglynn Esquire，却需要更直接为品牌量身定做的东西。要求是19世纪外观，呼应那个时期报纸标题中常见的窄、方正字形。为此，我去掉许多定义 Esquire 的刻意怪趣，细化轮廓，让外观更干净、一致。

家族推出时有五种字重：Extra-Light、Light、Regular、Demi-Bold 和 Bold，各有 Normal、Condensed 字宽及意大利斜体。我还设计四种字重的 Extra-Condensed“Squeeze”样式，不过它们没有意大利斜体。此外，我加入一个以 Bold Condensed 为基础的 Shadow，以及分别以 Bold、Bold Condensed 为基础的两个 Engraved 样式。这些效果样式让家族用途更多，参考19世纪字体排印常见的木刻和投影。委托还要求扩展语言覆盖，包括西里尔字母。

2024年10月31日，1.1版重新整理字重命名：Condensed Light 改名为 Squeeze，其余字重与其他家族统一。更新也修复 tcaron 中一个小重叠，引号形重音符号与主干相交。Galderglynn 1884 一直收费发布，没有免费样式。它主要仍与 Jameson Whiskey 相连，品牌继续在包装、营销中使用，其他地方没有广泛采用。

Galderglynn Esquire

ABCDEFabcdef1234

我于2010年11月19日发布了 Galderglynn Esquire。灵感来自19世纪早期 grotesque 无衬线字体，充满不一致和怪趣，形成性格。我想捕捉不均匀的质感，所以扫描了大量那个时期的 grotesque，在 Photoshop 中对齐，再混合结果。构想是一个印刷学徒掉落一抽屉活字后，粗心地把不匹配字符放回字盘。为了保持这种精神，我让过程略带随机，也挑选一些更鲜明的字形，强调不规则外观。

家族发布时有七种字重及意大利斜体。我用插值创造范围，让较细字重更克制，最粗字重则把古怪特征推得更远。2024年10月31日，1.3版为清晰度重新整理字重名称：Book 变成 Light，Light 变成 Extra-Light，Extra-Light 改名为 Thin。

发布几年后，我制作了全大写版本 Galderglynn Titling，全部十四种样式都提供允许免费商业使用的桌面授权，主家族则仍收费。后来，Galderglynn Esquire 成为独立委托 Galderglynn 1884 的基础。Esquire 本身没有被值得一提的项目采用，不过对我而言，它将19世纪印刷的不可预测性带入现代数字家族。

Gameness



我于2010年7月10日发布了 Gameness。构想来自 Game Boy 游戏 Final Fantasy Legend 包装上的字形，让我想起1980年代末、1990年代初广泛使用的 Binner Gothic。我想捕捉一些窄体、装饰艺术风格的性格，而非复制，所以制作了一款字形高挑、流线化的窄体展示用字体。

核心特点之一是格外高的 S，形成独特轮廓。两个 S 一起出现，或重音符号必须放在上方时，这种形状引起问题，所以我制作替代字形，并编程让它们在需要时自动出现。我也加入带横笔的替代 A。Gameness 最初是单一全大写样式，近十六年没有变化。

我于2026年6月28日完成了 Gameness 2.000。这是全面修订，将原 Regular 扩展为八种字重家族：Thin、Extra-Light、Light、Regular、Semi-Bold、Bold、Heavy 和 Black，各有对应意大利斜体。我首次绘制小写，并细化大写，在保留原设计高、窄性格的同时提高一致性。意大利斜体采用较小的7.13度倾角，让形态干净，在屏幕上表现良好。

我重建间距和字偶距，重新设计重音符号，扩展拉丁字母语言支持。句点、逗号、引号和尖角引号经过修订，旧带点零被换成在完整字重范围内表现更一致的形态。货币、数学符号更新，分数功能改善，一些不太有用的符号被移除。垂直度量也作了调整，容纳更大的字符集。

带横笔的替代 A 仍可使用，不过我将它从旧 salt 功能移到风格集1，在当前应用中更容易调用。自动嵌合的 S 对也保留了，如今加入对应小写 s 对。尽管重建规模很大，核心构想仍相同：一款纤细的装饰艺术展示用字体，由我对早期 Game Boy 包装、1980年代末和1990年代初字体排印的记忆塑造。

Gargle



我于2015年1月13日发布了 Gargle，这是一款手绘漫画对白字体。目标是制作具有报纸连环漫画精神的作品，尤其是 Calvin and Hobbes。为了构建它，我先制作矢量模板字体，完成间距、字偶距、重音符号，以及打乱替换变体的 OpenType 编程。然后用浅青色墨水大尺寸打印轮廓，用圆头记号笔覆盖描绘，扫描结果，再用 Photoshop 去掉青色线。自动描摹后，我缩放每个字形，手动对齐到原字形上，再清理。过程重复，却赋予字母不均匀的手工质感。

家族有三种字宽，各有 Regular、Italic、Bold 和 Bold-Italic。我加入 OpenType 规则，让 I 用作姓名首字母或单数所有格时出现带衬线的版本。我也加入基于连字的短代码，生成漫画符号，例如胡须、骷髅、闪电、乱涂线和星星。我原本打算将 Gargle 用于漫画字形，不过记号笔线条最终比预想细，限制了它在这方面的用途。

Gargle 最初以允许免费商业使用的桌面授权发布，通过免费字体网站分发。2024年4月，我将它置于公共领域。它没有广泛采用，我没见过它用于专业漫画或其他值得一提的项目。以下是符号短代码列表，在其他语言中也能使用！

<< >> = 胡须

((swirl)) = 线圈……遮掩脏话时很方便

((zigzag)) = 愤怒的竖向乱涂线

((skull)) = 骷髅与交叉骨头（粗体样式中是实心版本）

((scribble)) = 交叉乱涂线

((cloud)) = 带闪电的白云（粗体样式中是黑云）

((scrawl)) 或 ((scribble2)) = 长的横向乱涂线（粗体样式中更愤怒）

((lightning)) = 闪电（粗体样式中是实心版本）

((!!!)) = 三个粗重感叹号组成的一簇（粗体样式中是实心版本）

((knife)) = 匕首（粗体样式中是实心版本）

((star)) = 大星星（粗体样式中是实心版本）

((star2)) = 中等星星（粗体样式中是实心版本）

((star3)) 或 ((stars)) = 两个小星星（粗体样式中是实心版本）

Gaz



我于2009年8月25日发布了 Gaz。设计以20世纪中叶加油站招牌常见的烟囱管式字形为基础。我想捕捉工业外观，结合尖锐角度和圆角。为了强化联系，我让小型大写比大写略宽，这是我在老招牌字形中注意到的细节。

家族推出时完整，有七种字重及意大利斜体，还有五种带纹理的“greasy”样式。制作纹理时，我在 Photoshop 中构建流程，使用多个粗粒位图图层，朝不同方向错开。每个字符从 FontLab 复制过去，在 Photoshop 中加纹理，转成1位图像，自动描摹，再手动清理，最后回到 FontLab。系统低效，却产生不规则、不重复的纹理，符合设计。

2021年5月25日，我更新 Gaz，移除已弃用字符，细化轮廓，加入 prime 符号，扩展 OpenType 分数功能，并替换反向引号。2024年10月31日发布的2.1版重新整理字重名称：Book 变成 Light，Light 改名为 Extra-Light，Extra-Light 改成 Thin，Ultra-Light 改称 Hairline。Gaz 一直提供收费授权，没有免费样式。我没有在值得一提的项目中见过它，不过对我而言，它仍是将老工业标牌外观转化为完整数字家族的练习。

Gendouki



我于2006年7月6日发布了 Gendouki。设计受航天器检修面板的想法启发，所以我加入丝状模板线，切过字形。名字来自日语中表示“发动机”的词，呼应我追求的机械、工程感。我一直设想它用于展示，尤其科技风格背景或首字下沉，而非实用正文。

字体只有一种样式，一直通过标准分销商提供收费授权。2021年6月18日，我发布更新，移除已弃用字符，将反向左引号换成正确引号，同时让旧字形仍可通过 Unicode 调用，并调整垂直度量以适应浏览器。轮廓本身没有改变。

回头看，Gendouki 可视为字体设计中超现代主义的例子。字形是对字母和模板形态的递归抽象，削减到接近无法辨认。这是刻意的：目标是测试形态能简化多少，仍能作为可辨认的字母。我没有在值得一提的项目中见过它，不过它仍是我较极端的抽象实验之一。

Geoparody



我于2000年4月4日发布了 Geoparody。它以游戏节目 Jeopardy! 使用的 Anonymous 字体为基础，第一版只有一种样式，对应后来成为 Heavy 的字重。原版允许免费商业使用。

2000年代，我将 Geoparody 扩展成更大家族，字重从 Ultra-Light 到 Heavy，各有意大利斜体。新增字重在新细母版与原粗样式之间插值得到。为了让使用者更接近 Anonymous 的外观，我加入带替代字形的 OpenType 风格集。重组家族时，我重新定义“Regular”字重，让 Regular 和 Heavy 都允许免费商业使用，其余家族提供收费授权。

字体原本叫 Gyparody，指向 Animaniacs 中戏仿 Jeopardy! 的片段。2021年，我意识到“gyp”有歧视性起源后，改名为 Geoparody。2024年10月31日，4.1版更新字重名称，与目录一致：Book 变成 Light，Light 改名为 Extra-Light，Ultra-Light 变成 Thin，并加入分节符号（§）。

Geoparody 大多时候并不起眼，不过确实出现过一个值得一提的项目：Frank Black and the Catholics 2003年专辑 Show Me Your Tears 的封面，由 Jean Black 设计。

GGX88

ABCDEFabcdef1234

我接到电视流媒体机顶盒字体设计委托后，于2010年3月30日发布了GGX88。客户想要类似 Helvetica 的比例，但我必须调整设计，适应硬件的技术限制。主要挑战之一是系统的自动 hinting，我无法直接控制。为了减少小字号渲染错误，我确保所有字形超出对齐线的视觉补偿量相同，这意味着把 O、o 等圆形字母的高度拉平。我也放松间距，改善低分辨率电视屏幕上的易读性，并简化细节，例如用十字形小写 t 代替卷曲形态。

委托非独家，所以家族同时以收费形式发布。推出时有七种字重及意大利斜体，不过客户界面只需要 Regular、Italic、Bold 和 Bold Italic。其余家族通过普通零售渠道提供。

2024年10月31日，2.1版重新整理字重名称，与其他家族一致：Book 变成 Light，Light 改名为 Extra-Light，Extra-Light 变成 Thin，Ultra-Light 改称 Hairline。此后，GGX88 除了原机顶盒，也卖给其他用户界面项目。名字刻意没有意义，选它是因为听起来技术化、中性，符合为实用角色而非广泛品牌设计制作的字体。

GGX89



我于2022年1月8日发布了 GGX89，作为 GGX88 面向展示的衍生作品。GGX88 为用户界面的实用功能绘制，GGX89 则为标题和大尺度排列构建。设计直接来自 Coolvetica：扩展那个家族时，我为部分不常规字母制作替代版本，例如卷曲小写 t。替代字形从最终 Coolvetica 中去掉了，但我把它们重新用于 GGX89。除了这些替换，轮廓与 Coolvetica 几乎相同。

家族完全遵循 Coolvetica 结构，字重、字宽范围相同，通过常规收费渠道分发。GGX88 是为电视屏幕作工程设计的，GGX89 则有极紧的间距和字偶距，增强大尺寸的冲击力。同样特点使它不适合正文，却在展示用途中有效，紧凑间距可以增加张力和能量。

2024年11月1日，1.1版重新整理字重名称，符合其他家族惯例：Book 变成 Light，Light 改名为 Extra-Light，Extra-Light 变成 Thin，Ultra-Light 称为 Hairline。更新也将命名顺序改为字重先于字宽，所以 Condensed Bold 这样的样式在菜单中变成 Bold Condensed。GGX89 从未有免费版本，我没有见过值得一提的用途，不过它仍作为收费授权选择，提供给想要更严格、更常规的 Coolvetica 替代品的设计师。

Ghostmeat



我于1997年12月1日发布了 Ghostmeat。这是一款宽体卡通泡泡字体，风格活泼，却略微阴森。我加入独立前、后层，让设计师应用色彩效果。名字来自电子游戏 Final Fantasy Adventure（在日本叫 Seiken Densetsu），其中“ghost meat”是几种吃下后能改变角色类型的物品之一。

我最初以允许免费商业使用的桌面授权分发 Ghostmeat。2022年11月，我将它置于公共领域。

Giant Tigers



我于1997年10月20日推出了 Giant Tigers。设计始于金属活字目录中 Alternate Gothic 的扫描图。我在 Photoshop 和 Alien Skin 软件中应用模糊、条纹效果，形成带纹理的条纹外观。名字取自加拿大折扣连锁 Giant Tiger，不过与设计没有关系。

我最初以允许免费商业使用的桌面授权分发 Giant Tigers。2020年8月，我将它置于公共领域。

Gildabeth



我于2023年7月1日发布了 Gildabeth。设计以两款华丽的19世纪末字体为基础：William W. Jackson 制作、1879年取得专利的 Campanile，以及 Herman Ihlenburg 制作的较细配套字体 Attic。方法类似我早先的 Telemachus：取复杂的装饰范本，重做以适应当代。对 Gildabeth 而言，就是把字形简化成无衬线结构，同时在笔画粗细变化和窄比例中保留一些维多利亚、爱德华时代特质。

家族有从 Thin 到 Extra-Bold 的六种字重，各有倾斜体。推出时完整发布，此后没有更新。Gildabeth 一直收费，通过普通零售渠道提供，没有免费样式。

它的时间与更广泛的设计环境相合：极繁风格开始取代多年来主导的极简主义。虽然这个环境赋予字体一定相关性，我至今没有在值得一提的项目中见过它。对我而言，它仍是将华丽历史范本适应到现代无衬线系统的例子。

Glazkrak



我于1996年6月10日推出了 Glazkrak。这是我最早的字体之一，基于一套块状字母，很可能受 Eurostile 影响。为了制作碎玻璃纹理，我手动绘制许多多边形，而非依赖滤镜。意图是赋予粗糙、受朋克影响的外观。

我最初以允许免费商业使用的桌面授权分发 Glazkrak。2022年11月，我将它置于公共领域。

Gleaming the Cube



我于2010年8月11日发布了 Gleaming the Cube。项目始于一家宠物用品公司的委托，对方想要略微借鉴餐厅伪希腊风格字形的作品。工作中，设计转向别处，最终体现我记忆中1980年代末、1990年代初滑板广告参差、夸张的风格。名字来自1989年滑板电影 Gleaming the Cube，符合已在塑造设计的文化指涉。

字体以单一样式发布。为了强化滑板审美，我设计成词首、词尾都用大写时效果最鲜明。我也加入特殊连字，同时在标准连字和上下文替代字形功能下编程，创造独特组合。此外，我加入一套1990年前后风格的符号，编码在私人使用区，可从字形面板调用。

2021年6月18日，我做了更新，纠正不一致，移除已弃用字符，调整垂直度量，并扩展 OpenType 分数功能。我也加入一个风格集，将额外符号与替代字形归组。Gleaming the Cube 一直提供收费授权，没有被值得一提的项目采用，不过它记录了我的尝试，将滑板和“极限”品牌文化带入字体。

Gloss



我于2010年1月13日发布了 Gloss。设计受20世纪中叶金属活字手写体启发，尤其 Champion，但我想推向更戏剧化的外观。我加入涂料滴落效果，编程为 OpenType 连字，让特定字母组合出现时，字体产生不规则、流动的连接。这赋予手写体破损、风格化的质感，与更传统的复兴作品不同。

Gloss 面向装饰展示，而非日常正文，我从一开始就意识到它会吸引的是很特定的一类人。

2021年6月18日，我更新 Gloss，移除已弃用字符，修复轮廓错误，调整宽度，并改善垂直度量。没有加入额外功能或扩展。我没有在值得一提的项目中见过 Gloss，不过它仍体现我将老式范本与实验效果结合的兴趣。

Glyxonite



经历我做过的最费工设计过程之一后，我于2023年5月20日发布了 Glyxonite。构想始于 Tadashi Yamashita 的 Galaxian 游戏标志，它本身参考 Roger Dean 独特字形。Dean 为 Yes、Asia、Uriah Heep 等乐队的作品，帮助定义了前卫摇滚的视觉世界；Galaxian 标志与 Dean 的 Greenslade 设计相似，让我有更广泛的视觉语言可借鉴。

难点是没有单一、一致的“Roger Dean 字母表”。方法随着项目变化，最著名的 Yes 标志全小写。我必须找出、分析能找到的每个大写字母，再决定如何转化成协调系统。真正困难在于平衡曲线与突然、硬边的断口，这正是 Galaxian 标志鲜明的特征。我通过草图、叠图、扫描和清理构建字体，直到开始成为可用的展示用字体。

Glyxonite 只作为展示用字体构想，面向标志、海报，或其他适合醒目、异世界风格的场景。从未免费分发，我以收费字体发布，此后没有更新。至今，我不知道有任何值得一提的用途。对我而言，价值在过程本身：一次探索，将街机游戏历史与前卫摇滚审美结合在同一套字形中。

Gnuolane



我于2007年1月25日推出了 Gnuolane，想对抗当时主导字体排印的极简无衬线浪潮。我借鉴 Franklin Gothic 等20世纪早期 grotesque，同时结合 Microgramma、Univers 等世纪中叶设计的超椭圆比例。为了区别它，我给上伸部加了倾斜末端，这个决定来自早先 Blue Highway、Expressway 的工作，但这里更刻意地用它，为原本简洁的无衬线设计增加性格。

我设计了五种字重及意大利斜体，后来加入两种纹理样式。发布时，只有 Regular 提供允许免费商业使用的授权。这是刻意决定，我想让设计获得关注、提高可见度，因为已计划制作两个衍生作品。其他字重一直收费出售。

Gnuolane 主要是展示用字体的构想，不过我设想它也能用于较大字号的短广告文案。它没有广泛知名度，但表现足以支持扩展。2021年6月18日，我做了技术更新，移除已弃用字符，修复不一致，改善分数，加入 prime 符号，并细化轮廓。2024年11月1日，2.1版带来新命名系统：Book 改名为 Light，Ultra-Light 变成 Thin，“Grind Bold”改成“Bold Grind”，让菜单更一致。这些调整让家族适用于现代环境，也为变体 Gnuolane Jump 和 Gnuolane Stencil 提供基础。

Gnuolane Jump



我于2010年4月27日发布了 Gnuolane Jump，作为原 Gnuolane 的活泼变化。目标是引入跳动效果，呼应20世纪中叶爵士、摇滚专辑封面的动感字形。Ornette Coleman 的 Ornette!（1961）是我仔细研究的例子之一，另一个是在车库旧货出售中找到的 Ted Brown Sextet 的 Free Wheeling。我也记得多年前在唱片堆中见过 Eddie Layton 的 Caravan。这些唱片常用沿基线上下起伏的压缩无衬线字，我想在字体中捕捉同样节奏。

技术上，效果容易实现。我用 OpenType 连字，为常见双字母、三字母组合替换成替代字形，创造字母上下跳动的错觉。这让词语有活泼运动，不需要使用者手动调整。与 Gnuolane 的 Regular 不同，Gnuolane Jump 从未有免费样式，只作为收费产品发布。

Gnuolane Jump 一直面向展示。我设想它用于标题、海报，或需要一点老式能量的复古设计。我没有在任何值得一提的项目中见过它，不过设计仍是将专辑封面审美应用于数字字体排印的实验。2021年6月18日，我更新字体，修复不一致，移除已弃用字符，并调整垂直度量。2024年发布的1.2版细化样式菜单显示，纠正小矢量问题，确保它在现代环境中继续顺畅工作。

Gnuolane Stencil



我于2008年9月4日发布了 Gnuolane Stencil，作为引入工业、军事气息的 Gnuolane 变体。目标是保留原设计的力量，同时赋予切割感，呼应20世纪中叶海报字形。我没有采用粗重、实用的断口，而选择极细的模板连接桥。这让字体保持易读，同时带模板字性格；更粗的连接桥会干扰易读性。

字体一直面向展示，从来不是供实际切割模板使用。从一开始就收费出售，没有免费版本。我没有在值得一提的项目中见过它，不过我把它设计为工具，供想要干净、现代化模板字外观的设计师使用，而非照搬喷漆或工业标记。

2021年6月25日，我更新家族，移除已弃用字符，修复不一致，调整分数高度，并细化轮廓。同时，我扩展 OpenType 分数功能，以处理更长分子、分母。2024年11月1日，1.2版改了字重名称：Book 变成 Light，Ultra-Light 变成 Thin。这些调整确保它与更广泛的 Gnuolane 家族及当前软件标准保持一致。

Goldburg



我研究了 George Bowditch 1957年为爱达荷州历史标牌创作的独特字形后，于2006年8月15日发布了 Goldburg。他为州公路项目设计的字形，让我觉得是20世纪中叶美国字体排印的有力例子，实用却有性格。除了间距，我几乎将风格的所有方面带入字体，间距则调整以适应数字用途。我以爱达荷州 Goldburg Hot Springs 命名，向起源致意。

Goldburg 从未免费，一直是收费字体。我把它构想为展示用字体，适合需要醒目、有历史根基外观的项目。据我所知，最显眼的使用是在2007年 Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street 海报上。看到设计团队给字形加入破损纹理，启发我制作 Ebenezer，一款从 Goldburg 大写字母衍生的独立字体。

2021年6月25日，我更新 Goldburg，保持当前环境兼容性。更新移除已弃用字符，扩展 OpenType 分数功能以容纳更长分子、分母，并调整垂直度量以适应跨浏览器使用。此后我没有修订。对我而言，Goldburg 既记录 Bowditch 对爱达荷州公共字体排印的贡献，也是一项实验，将区域性、特定地点的风格转化为实用数字设计。

Golden Girdle



我在 Take2 Games 制作即时战略游戏 Dark Colony 时，于1997年6月13日发布了 Golden Girdle。项目需要我设计充满未来、科技元素的界面屏幕。其中有一些宽阔的像素字形，受 Data ’70、Westminster 等1960年代 MICR 风格字体启发。我扩展这个想法，制作极宽字体，抽象、不常规的形状偏向科幻展示用途。名字玩弄附近家庭餐厅“Golden Griddle”的名称，我改成“Golden Girdle”，作为同事间的内部玩笑。

原图始于低分辨率像素字符，我放大、模糊，再自动描摹成矢量。结果粗糙，曲线不均匀，体现过程局限，不过后来我细化了轮廓。2010年代，我重新处理字体，平滑自动描摹故障，改善字偶距，更换或扩展重音字符。我也移除了像倒置 F 的替代 E，因为它降低易读性。这些渐进的小变化改善质量和语言覆盖，同时保留夸张比例。

Golden Girdle 一直免费且允许商业使用，2022年11月，我没有改动文件，就将它完全转入公共领域。我只为展示场景设计它，尤其是需要未来或科技氛围的地方。虽然外观鲜明，我从未见过它实际被采用，我猜是因为极端字宽和使用困难。对我而言，它仍是个人喜爱的设计之一，既代表职业生涯的一刻，也代表早期作品的实验精神。

Goldsaber



我于2014年7月9日发布了 Goldsaber，只有一种全大写样式。目标是制作借鉴装饰艺术形态的展示用字体，在几何框架中强调尖锐角度和流畅弧线。字形旨在呼应流线化、装饰性的外观，适合海报和标题，而非长文本。

Goldsaber 从一开始就提供允许免费商业使用的授权。它有 OpenType 连字和替代字符功能，让设计师在重复字母组合中获得一些变化。尽管如此，字体关注不多，也从未形成多大的使用者群。

最初发布后，我从未修订设计，也不知道有什么值得一提的用途。2024年4月，我未改文件，就将它转入公共领域。Goldsaber 仍是我知名度较低的项目之一，一次简短实验，在数字展示用字体中重探装饰艺术主题。

Gomoku



我于2006年9月25日发布了 Gomoku，这是一款收费展示用字体。它是粗块状粗衬线设计实验，作为自由练习构想，而非取自具体来源。字形宽、重，带切割外观，几乎像手工制作。

Gomoku 不寻常之处之一是分层构造。除了主要前景字体，我加入可选背景层，两者组合时增加深度、纹理。效果直接，技术上没有问题，却能赋予字体活泼、拼贴般的质感。

Gomoku 只为展示设计，适合海报、标题或短段醒目文字。我没有在值得一提的项目中见过它，它仍更像设计实验，而非广泛采用的字体。唯一修订是2021年6月18日，我更新整套，移除已弃用字符，细化轮廓，并调整垂直度量以改善兼容性。

Good Times



我研究了1989年至1994年 Pontiac 汽车用字后，于1998年5月12日发布了 Good Times。品牌字形宽阔、胶囊状，带未来质感，我将它们改编为数字展示用字体。Good Times 从一开始就只有大写。虽然一位客户在2000年代委托我制作小写字母，但我因它们与大写冲突而没有采用。这种限制最终让我在2019年制作独立设计 Good Timing。

Good Times 的 Regular 提供允许免费商业使用的授权，至今一直免费。2012年5月9日，我把家族扩展到七种字重及倾斜体，所有额外样式只收费提供。那次发布也让我有机会重建 Regular，细化曲线、间距和字偶距。

Good Times 通过2017年至2021年 Marvel Studios 的 Spider-Man 系列标志获得显著关注，涵盖 Spider-Man: Homecoming、Spider-Man: Far From Home 和 Spider-Man: No Way Home。它也出现

在印度科幻电影 2.0 的海报中，更近期用于 Spider-Man: Brand New Day（2026）标志的副标题。这些项目让它获得了我的字体中很少有作品能达到的曝光度。

设计更新过几次，以保持兼容性。2021年12月7日，我纠正样式菜单、反向引号的问题，并移除已弃用字符。2024年11月6日，4.2版重新整理字重命名系统：Book 改名为 Light，Light 变成 Extra-Light，Extra-Light 改成 Thin，Ultra-Light 改称 Hairline。我没有在这些有记录的更新之外修订 Regular。

Good Timing



我于2019年6月5日发布了 Good Timing，直接回应长期以来要求为 Good Times 配套小写的请求。我一直不愿给 Good Times 加小写，因为始终无法与原大写协调。Good Timing 让我重新开始，重做构想，让大写、小写能不冲突地共存。

家族延续 Good Times 的未来审美，却扩展为七种字重及意大利斜体。较粗字重尤其醒目，让设计师能在层级中创造强烈对比。我也加入希腊、西里尔支持，拓宽功能，确保不只服务于拉丁字母语言。Good Times 只为展示构想，Good Timing 则既适合展示，也适合较大字号的短段文本。

为了让发布容易获取，我给 Bold 提供允许商业使用的免费桌面授权，其余样式只收费提供。发布以来我没有修订，也不知道有任何值得一提的用途。尽管字符集更广、家族结构扩展，Good Times 下载仍领先，凸显字体设计的续作经常难以超越前作。

Goodfish



我于2000年9月24日发布了 Goodfish。设计扎根于手绘招牌方法：先做骨架，应用倾斜笔画，再用三角形拉丁式衬线完成字符。结果是几何粗衬线，细节尖锐，略有即兴感。家族有 Regular、Italic、Bold 和 Bold Italic 四种样式，面向一般展示用途。名字来自 Port Credit 的一刻，一位朋友展示当天的渔获，称它为“真是条好鱼”。这句话留在脑中。

Goodfish 从一开始就提供允许免费商业使用的授权。随后几年，我做了小幅细化，最重要更新是2012年7月20日的5.001版，带来清理后的矢量、正确的字形超出对齐线的视觉补偿量、改进重音符号、新标点、重做的间距与字偶距，以及基于分组的字偶距。垂直度量也被纠正，符合现代标准。升级后设计稳定，2024年4月，我没有再改，就将它置于公共领域。

Goodfish 一直有一定人气，很可能因为简洁、朴素手工的外观。多年来我见过它流传，却说不出具体值得一提的用途。对我而言，它是将招牌画师方法带入数字格式的实验，长期免费授权也让它更广泛地可用。

Gord



2010 年 2 月 16 日，我发布了 Gord，一款商用展示用字体。我的想法是把不同的 20 世纪 70 年代字体中的元素拼在一起，故意弄出一副杂乱的样子。为此，我扫描了 Pump、Churchward 的设计、Bauhaus 以及那个时期类似风格的字体样张，然后直接描摹成数字字形。我并不追求协调，而是想让整套字母显得参差不齐、互不相配，带着一点混乱的复古气息。

Gord 的鲜明特征之一，是字符在垂直方向上错落不齐。我是有意这样做的，目的不是让字体显得俏皮或蹦蹦跳跳，而是让它看起来邋遢、不修边幅。这个决定使设计始终符合它的主题：把不相配的来源拼凑在一起，而非做成一款精致、统一的字体。这种效果只有在展示用的大字号下才成立，而这也一直是它的预定用途。

除了 2021 年 6 月 4 日的一次技术更新，这款字体没有经过其他修订。那次更新删除了已弃用的字符，调整了垂直度量，完善了轮廓，并扩展了 OpenType 分数支持。据我所知，Gord 没有被用于任何知名项目，但它仍是一次刻意打破字体设计中传统协调规则的实验。

Got No Heart



我于1997年7月19日发布了 Got No Heart，尝试捕捉世纪中叶原子时代设计的外观。字形借鉴1950年代家具的肾形主题，以及那个时期的流线曲线。我制作实心、轮廓两个版本，从一开始都允许免费商业使用。名字来自 Elvis Costello 的歌曲“Watching the Detectives”中的歌词。

回头看，字体从未像我希望的那样好。几个字形与肾形主题不协调，让整体设计不一致。我原本面向展示，但不均衡的性格限制了吸引力，从未广泛采用。

2012年5月9日，我做了重大更新，细化曲线，更换重音字符，加入标点，重做间距和字偶距。这让技术标准符合当时要求，不过基本结构问题仍在。2020年8月，我没有再改，就将 Got No Heart 置于公共领域。我不知道有任何值得一提的项目使用，认为它是将世纪中叶设计语言适应到数字字体的一次有缺陷实验。

Graffiti Treat



我于1997年12月1日发布了 Graffiti Treat，这是一款单样式展示用字体。设计以我在 Mississauga 一座桥下注意到的涂鸦为基础。字形粗糙、别扭，却启发我用参差、不常规形状构建字体，带一些同样的原始性格。名字来自 Tahitian Treat，那是一种偶尔在加拿大销售的 Canada Dry 汽水，我把它改成“Graffiti Treat”，玩个双关。

从一开始，我就提供免费商业使用授权。2012年11月14日，我发布 3.001版，加入分层前景、背景字体，让色彩处理更容易。这是唯一技术更新，2020年8月，我没有再改，就将 Graffiti Treat 置于公共领域。

字体一直只面向展示。古怪形态使它不适合正文，却确实传达我想要的粗糙、临时拼凑性格。多年来，我在低预算电子游戏封面、服装店图形中见过它。撰写本文时，它在 Dafont 上我的字体中人气约排第 64，每天平均约十二次下载。

Graveblade



我于2008年1月15日发布了 Graveblade，这是一款收费展示用字体。目标是将重金属审美提炼为实用的字母表，灵感来自 AC/DC、Iron Maiden、Metallica 等经典硬摇滚和金属乐队的标志。我想让设计表现攻击性，又不落入极端黑金属标志常见的难以辨认。

字形的基本结构和笔画逻辑借鉴哥特体，但我将它们改得更像刀刃，而非笔。参差角度暗示闪电，削尖的末端强化刀锋主题。结果结合了哥特传统与重金属图像语言，刻意显得强硬、刺眼。

我只设想将这款字体用于展示。从未发布免费版本，它一直是收费产品。2021年6月4日，我做了技术更新，移除已弃用字符，纠正反向引号，调整垂直度量，修复不一致，确保跨平台兼容性。

Graveblade 是我曝光较多的展示设计之一。它经过改编用于 Pokémon Omega Ruby 标志，我也知道它出现在 Jimmy Eat World 周边商品上。这些应用证实，设计能够跨越音乐和娱乐领域，同时保留金属性格。

Gravtrac



我于2020年1月6日发布了 Gravtrac，继续探索超压缩设计。项目源于早先为 Jameson Whiskey 制作 Galderglynn 1884 的工作。那次我试验了极端字宽变化，又将同样构造方法带入 Gravtrac。为了制作最窄母版，我复制最宽版本，将一组等比例缩放，另一组非等比例缩放，再叠放到蒙版图层上。比较两组后，我便能手动调整节点，直到窄版符合预期比例和字重。

Gravtrac 是粗衬线构想，连常规字宽都异乎寻常地窄。家族从这里扩展为一系列字重、字宽，压缩样式将易读性推向极限。最紧的版本中，倾斜体的倾角减小，因为高度压缩会让陡峭的斜体不那么有效。设计一直面向展示，在那里，节省空间和视觉冲击比正文易读性更重要。

为了让字体容易获取，我给 Compressed Bold 提供允许免费商业使用的授权，其余样式只收费提供。发布后唯一修订是2024年11月6日的1.1版。更新纠正小矢量问题，将 Ultra-Light 改名为 Thin，并整理命名系统，让字重位于字宽之前，例如“Compressed Heavy”变成“Heavy Compressed”。

我没有在值得一提的项目中见过 Gravtrac，不过对我而言，它是构造压缩家族技术过程的练习，也探索粗衬线究竟能压窄到什么程度才会失效。

Great Escape

ABCDEFabcdef1234

我于2010年7月27日发布了收费家族 Great Escape。设计重返十年前 Pakenham 探索过的领域，不过此时我的技能更成熟。它基于几何原则，但我在转角施加微妙的圆钝效果，柔化形状。这种柔化靠视觉判断，而非测量模块，让字体有理性结构，却不显得过于僵硬。

Great Escape 是拥有二十八种样式的大型家族，涵盖多种字重、字宽和意大利斜体。我想让它用于展示和短文本，紧凑形状、柔和细节既能传达权威，又保持亲切。名字没有特别含义，只反映当时给字体取多词名称的趋势，例如 Board of Directors、From the Stars。

发布后我修订过两次。2021年12月7日，我移除已弃用字符，纠正反向左引号，移除多余连字，降低倒置标点的位置，扩展分数功能，优化字偶距以缩小文件，并修复让 UltraLight Italic 无法出现在某些应用菜单中的错误。2024年11月6日，我在1.3版重新整理字重命名系统：

Book 改名为 Light，Light 变成 Extra-Light，Extra-Light 改成 Thin，Ultra-Light 改名为 Hairline。没有其他修订，我也没在值得一提的项目中见过它。

Green Fuz



我于1999年5月30日发布了 Green Fuz。设计受老式恐怖漫画和乐队 The Cramps 标志影响，滴落状字形旨在呼应经典 B 级恐怖电影图形的风格。名字来自 The Cramps 的歌曲“Green Fuz”，这也解释了名称为什么只有一个 z。

最初我以允许商业使用的免费桌面授权分发 Green Fuz。2024年4月，我将它置于公共领域。多年来，它经常用于恐怖、万圣节主题设计。

Groovy Ghosties



我于1997年10月30日发布了 Groovy Ghosties。设计基于卡通幽灵形状，旨在成为活泼的展示用字体。名字指向流行朋克乐队 The Groovie Ghoulies。

最初我以允许商业使用的免费桌面授权分发 Groovy Ghosties。2020年8月，我将它置于公共领域。

Guanine



我于2001年6月4日推出了 Guanine。设计受老式公共汽车上的字形影响，那些汽车可能来自1930年代。它有粗糙、工业化的字形，带装饰艺术特征。字体与 Binner 有些相似，不过 C、G、S 等字母有独特的锤状末端。“Guanine”与设计无关，我选它是因为读音，虽然它也是鸟粪、鱼鳞中一种化合物的名称，还是四种核酸碱基之一。

最初我以允许商业使用的免费桌面授权分发 Guanine。2024年4月，我将它置于公共领域。字体在我于2001年10月创立 Typodermic Fonts 前几个月完成。

Gulkave



我于2012年10月19日发布了 Gulkave，这是一款收费展示用字体。设计受老式激光影碟电子游戏启发，旨在呼应低分辨率图形。字形看似基于像素，实际绘制却比真正的位图字体更精细。为了强化错觉，我将字偶距调整限制为整像素增量。其余多数决定靠视觉，而非技术，让设计有一致的数字感，却不依赖严格网格。

名字来自 Gulkave，一款1986年的 SG-1000 射击游戏，由 Compile 开发、Sega 发行。我并非想直接指向游戏，只是觉得这个词的读音符合字体的复古游戏情绪。我一直只设想将 Gulkave 用于展示，让夸张块状形态创造怀旧、电子游戏式氛围。

字体自最初发布以来没有修订，我也没在值得一提的项目中见过它。对我而言，它是延续早先 Computechnodigitronic 想法的设计实验，尤其是像素外观与矢量绘制之间的张力。

Gumtuckey



我于1999年2月7日发布了 Gumtuckey。设计基于我的 Vibrocentric 字体，通过给字形加靴底纹路形状，创造受鞋靴启发的效果。名字来自渥太华河谷对胶靴的一种说法。

最初我以允许商业使用的免费桌面授权分发 Gumtuckey。2020年8月，我将它置于公共领域。

Gunplay



我于2000年6月6日发布了模板字字体 Gunplay，灵感来自 Steve McQueen、Ali MacGraw 主演的1972年电影 The Getaway。电影海报的一个版本用模板字风格排演员姓名，我从零制作字体，由那些字形推展开来。我只设想将 Gunplay 用于展示，醒目的块状形态和留空连接桥让它在大尺寸下有效。

发布时，我给 Regular 和 3D 提供允许免费商业使用的授权。2004年，我修订字体，更换重音符号，加入标点和符号，修复对齐问题。2011年2月4日，我扩展家族，加入两种收费纹理样式。这就是家族的全部，此后没有其他更新。

多年来 Gunplay 颇受欢迎，经常出现在设计项目中，虽然我说不出具体例子。它也带来定制订单，要求加宽连接桥，用于 CNC 铣切机、激光和等离子切割机。这些改编证实，它在实体制造和数字设计中都实用。

Gurkner



我于2008年1月8日发布了 Gurkner，这是一款收费展示用字体。设计源于柔软圆润字形的实验，它们让我想起 Casper the Friendly Ghost。这种联想影响其余形状，变得丰满、卡通化。我做了两种变化：一种平直，按常规对齐；另一种更有动感，字符在基线上下跳动。

为了增强跳动版本的弹性效果，我加入 OpenType 连字，自动替换某些字符对，在文字中创造不规则节奏和运动。我只设想将两个版本用于展示，让夸张形态传达活泼、诙谐联想。

2021年5月25日，我更新字体，纠正轮廓不一致，移除已弃用字符，并细化部分细节。此后 Gurkner 没有修订，我也没在值得一提的项目中见过它。名字来自 Late Night with David Letterman 的一个反复出现的桥段，节目导演 Hal Gurnee 被开玩笑地介绍为“Hal Gurkner”。

Gymkhana



我于2016年6月5日发布了无衬线家族 Gymkhana，灵感来自20世纪美国手绘招牌，尤其1940、1950年代的块状字形。我没有遵循严格几何，而是让字形像熟练招牌画师徒手画出。圆形字符靠视觉塑形，而非圆规；主干宽度用眼睛调整，而非测量，让字体有轻松、亲切的节奏。

家族有六种字重及意大利斜体，支持希腊、西里尔字母，并有可选旧式数字。多数样式收费，不过 Gymkhana Light，原名 Book，一直提供免费授权。我想让它既用于展示，也用于正文，宽裕比例和柔化几何能带来舒适易读性。

唯一修订是2024年11月7日的1.1版，我重新整理字重命名系统。Book 改名为 Light，Light 变成 Extra-Light，Extra-Light 改称 Thin。我没在值得一提的项目中见过 Gymkhana，不过对我而言，它仍是对世纪中叶字形的朴实诠释，以多用途数字家族的形式呈现。

Hachimitsu



我于2010年5月4日发布了 Hachimitsu，这是一款收费展示用字体。设计受我曾在大阪见过的上重下轻的昭和时代招牌影响，那块招牌很可能已不存在。我让字形上方肩部宽阔、笔画粗，逐渐收窄为笔画较

细的窄底。这种失衡赋予设计沉重、怪兽般的存在感，让我想起1960年代科幻海报和 B 级电影广告。名字在日语中意为“蜂蜜”，选择它是为了让设计扎根于文化背景。

字体是全大写展示设计，适合戏剧性标题，而非正文排印。2021年5月25日，我做了技术更新，加入 prime 符号，移除已弃用字符，更换反向引号，调整省略号宽度，扩展 OpenType 分数功能，并细化轮廓以改善一致性。此后我没有修订，也没在值得一提的项目中见过它。

Hackensack



我于2010年6月25日发布了 Hackensack，这是一款收费展示用字体。项目始于 Apple 委托，他们想为 iOS Game Center 应用找一款窄粗衬线字体。设计受紧凑 Clarendon 模型影响，有球状末端和结实的粗衬线，不过我简化细节，以保持小手机屏幕上的易读性。我也加入旧式数字作为 OpenType 功能，并扩展字符集，支持西里尔字母和越南语。

Apple 最终为应用选择另一款粗衬线，所以 Hackensack 从未用于他们的界面。我以单一字重、没有意大利斜体的形式收费发布。唯一更新是2015年5月1日，我调整垂直度量，以改善行距。我没在值得一提的项目中见过它。

Hamma Mamma Jamma



我于1998年1月28日推出了 Hamma Mamma Jamma。设计受1970年代展示字形风格影响，尤其与厢式车文化图形相关的风格。它是我的 Husky Stash 字体的窄体、直立变体，两者同一天发布。名字来自 Carl Carlton 1981年歌曲“She’s a Bad Mama Jama”使之流行的委婉说法。

最初我以允许商业使用的免费桌面授权分发 Hamma Mamma Jamma。2020年8月，我将它置于公共领域。

Hawkeye



我于1997年12月4日发布了 Hawkeye。灵感来自我在多伦多见过的大型涂鸦。设计用模块化构造，并有独立前后层，支持上色效果。真正涂鸦通常自由、有机，Hawkeye 则有更僵硬、技术化的结构。名字取自电视剧 M*A*S*H* 的角色 Hawkeye。

最初我以允许商业使用的免费桌面授权分发 Hawkeye。2020年8月，我将它置于公共领域。

Hayate



我于2007年1月23日发布了 Hayate，这是一款收费展示用字体。它是为二战太平洋空战电子游戏委托制作，虽然设计本身与那个时期没有直接联系。我以切开的竹子的质感、韧性为基础，让字形有粗笔画的宽肩部和细笔画的窄底。结果是小型大写字母设计，带伪日式影响，经过20世纪中叶工业风格过滤，而非真正历史模型。名字来自“Hayate”，即战争期间日本帝国海军 Mitsubishi A6M Zero 战斗机的代号。

2010年7月19日，我修订垂直度量。后来，2021年6月18日，我发布更大幅技术更新，移除已弃用字符，消除多余连字，细化轮廓，再调整垂直度量以改善跨浏览器兼容性。除此之外，字体本身保持稳定。

2025年，我决定重新定位 Hayate 的营销。宣传图形原来的空战主题限制了人们眼中的用途，也显得不必要地与军事历史绑定。设计本身没有真正二战基础，所以我将它重新定位为户外冒险字体。这次重新定位没有改变字体本身，只改变呈现方式。我没在值得一提的项目中见过它。

Headlight

ABCDEFabcdef1234

我于2007年11月1日发布了 Headlight，这是一款收费圆角无衬线字体。设计结合超椭圆曲线、人文主义笔画和椭圆笔尖式装饰。它略受 Barry Deck 的 Template Gothic 影响，尤其笔画粗细变化，不过联系是间接的。我希望字形比 Arial Rounded 这样的几何圆角字体更亲切、技术感更弱，同时适合正文和展示。

家族最初有五种字重，后来在2009年8月16日加入意大利斜体。那次更新也调整垂直度量，并补充缺失符号，例如段落标记、分节符号。多年来，我进一步细化设计。2021年6月25日，我移除已弃用字符，消除多余连字，纠正曲线错误，并改善在 InDesign 等应用中通过 Stylistic Set 1 使用意大利斜体替代 a 的方式。2024年11月8日，我在1.4版重新整理命名系统：Book 变成 Light，Light 改名为 Extra-Light，让字重层级更清楚。

Headlight 从未发布免费版本，我也没在值得一提的项目中见过它。它仍是我的圆角无衬线设计之一，将人文主义影响与柔化几何结合，方式并不直接类似于我做过的其他设计。

Heavy Heap



我于1997年12月12日发布了展示用字体 Heavy Heap。想法来自 Hot Wheels 标志，我尝试用迷幻风格呼应它。首版不太好，是小型大写字母字体，轮廓粗糙，还有一个火焰尾巴 Q，我很快就后悔了。它确实有些使用，2005年我为 Roxio Inc. 做了定制版，不过看起来几乎与原版相同。

到2010年代中期，我决定认真对待构想，从零重建。我更深入地研究 Hot Wheels 审美及1960年代 hot rod 定制车文化的其他例子，将其更多视为灵感，而非直接模型。过程很传统：铅笔草图、扫描，反复画草图、扫描来细化，再矢量描摹、调整，改善字形排列的流畅感。较细字重用同样技术开发，让我能够对家族插值。

2022年2月25日，我做了重大更新，更换反向左引号，移除已弃用字符，扩展字符集，加入更多符号和标点。OpenType 分数功能得到改善，支持更长分子、分母。常规样式仍按最初发布时相同的桌面授权免费供商业使用，较新样式则收费出售。

回头看，原版更多是向 Hot Wheels 标志致意，重建版的灵感联系则更松散。它不再试图紧密模仿标志，而是捕捉1960年代 hot rod 定制车文化的精神。名字来自两个 Hot Wheels 车型：Heavy Chevy 和 Hot Heap。我没在值得一提的用途里见过 Heavy Heap，不过它偶尔出现在定制工作中。

Hedgerow



我于2008年9月28日发布了展示用字体 Hedgerow。最初火花来自 Led Zeppelin IV 唱片内页说明中互相嵌合的字母。我不想直接复制，于是转向工艺美术和新艺术书法，寻求更广泛指引。名字来自“Stairway to Heaven”的歌词，联系回最初参考。虽然为展示设计，我发现只要不用得太小，它在段落排印中也能胜任。

过程不寻常。我先做粗略多边形形状，完成有重音符号、字偶距、连字的粗糙字体版本。再在 Photoshop 中渲染所有字符，用一连串效果：高斯模糊、色阶调整、锐化蒙版、Difference Clouds，以及通过名为 Exposure 的应用添加胶片颗粒，产生墨水渗化效果。随后自动描摹结果，清理、缩放，并与粗糙字体对齐。这让字母有纹理、像笔写出的外观。

2021年5月12日，我给 Hedgerow 做了维护更新，细化轮廓，纠正曲线错误，更新风格替代字形以改善软件支持，移除已弃用字符，并略调垂直度量。Hedgerow 从一开始就收费，我从未遇见它被使用。对我而言，它仍是将经典摇滚图像转化为书法形态的练习。

Hello Larry



我于1997年11月30日发布了 Hello Larry。设计受 Y2K 时代审美影响，没有直接参考点。它结合涂鸦式形态和无字腔结构，某些字母内有装饰性“眼睛”形状。我先做位图字体，再自动描摹并倾斜轮廓，过程造成一些不规则。名字来自情景喜剧 Hello Larry，我从童年就记得它，不过它与设计本身没有联系。

最初我以允许商业使用的免费桌面授权分发 Hello Larry。2020年8月，我将它置于公共领域。

Hemi Head



我于1998年3月16日推出了展示用字体 Hemi Head。想法来自我对经典美国肌肉车的兴趣，尤其1960、1970年代 Dodge 设计。首版是单一样式 Hemi Head 426，以 Chrysler Hemi 发动机命名。它只有意大利斜体，呼应始终倾斜的 Dodge 文字标志。我以允许商业使用的免费桌面授权发布，希望它可能吸引汽车爱好者。设计借鉴 Dodge 1964年至1993年的近方形用字；Dodge Trucks 用的是同风格的较窄变化。

首版的采用远比预期广，尤其产品包装和肌肉车文化领域。受反响鼓舞，我在2011年2月扩展家族，加入多个字重和直立配套样式，平衡意大利斜体。我做了接近原426样式的 Bold Italic，按同样授权保持该字重免费，将其视为首版直接延续。完整家族发展为八种字重及配套意大利斜体。

2026年2月6日发布的更新几乎是全面重建，而非简单扩展。早期版本通过混合两端样式插值；此版用三个母版重构：Hairline、新 Regular、Heavy，让较粗样式的变形自然过渡到完全均匀的 Regular。这显著改善中间字重，减少转角拥挤，更适合这款设计方盒状的工业结构。加入了 Semi-Bold 字重，改善字偶距，并仔细细化 Hairline，让笔画粗细即使放大到广告牌尺寸也保持一致。意大利斜体也重新平衡，纠正斜向笔画字重，倾角从12°略减为11.3°，改善屏幕清晰度。

语言支持大幅扩展。拉丁字母覆盖现在包括越南语和更多语言，并加入希腊、西里尔字母。垂直度量现代化，加入组合重音符号和锚点，纠正引号以符合正确排印行为，同时保留反向引号作为替代字形；货币符号集也更新，加入新推出的符号。原本只限 Bold Italic 的免费桌面授权，现在也包括 Bold。

2024年11月，我也重新整理字重命名系统：Book 变成 Light，Light 改名为 Extra-Light，Extra-Light 变成 Thin，Ultra-Light 改称 Hairline。在发展过程中，这些字形也在早先发布的 Vipnagorgialla 中再次使用。Hemi Head 仍是扎根汽车影响的展示家族，不过已从单一意大利斜体发展为仔细重建的多语言系统，同时保持部分传承免费。

Heroid



我于2005年10月5日发布了收费展示用字体 Heroid。目标是捕捉漫画书外观，早先 Mufferaw、Gargle 都尝试过，但我始终不满意。Heroid 中，我让矢量呈曲线，给字母笔写质感，更接近我在1970年代 Marvel、DC 漫画中见过的墨绘字形。我没有模仿任何一位写字师，而是以那个时代作为整体指引。

家族始于常规、粗体字重。我也加入替代大写字母，打破重复，创造手绘字形应有的不规则。我一直觉得，它用于漫画风格文字比我先前尝试更好。

2021年6月18日，我更新 Heroid，移除过时字符，修复反向引号，并纠正一些曲线错误。我也调整几个 Bézier 节点，平衡那些在我看来总有点不对的形状，不过细化太微妙，很可能无人察觉。

据我所知，Heroid 没用于出版漫画，不过我仍认为它是比前作更成功的漫画审美尝试。

Highway to Heck



我于1998年3月6日发布了 Highway to Heck。设计衍生自我的 Blue Highway 字体。我在 Photoshop 中应用沥青纹理，再自动描摹，创造龟裂效果。因为纹理和描摹设置无法精确重现，后来加入重音符号、扩展字符集等更新需要手动调整矢量。

最初我以允许商业使用的免费桌面授权分发 Highway to Heck。2022年11月，我将它置于公共领域。

Hit



我于2008年6月17日发布了收费展示用字体 Hit。设计始于一款老德国不连笔手写体字体的扫描，原字体比我计划的细得多。我以它作粗略指引，再构建较粗多边形形状。多边形构造是刻意的，旨在创造参差、带纹理的质感。

为了达到墨水效果，我用了早先 Hedgerow 的同样 Photoshop 技术。过程产生渗化纹理，再自动描摹、细化为矢量轮廓。我给设计一点倾斜，强化运动感。结果是展示用字体，边缘粗糙、墨迹般，感觉刻意不均匀。

2024年11月，我发布 Hit 1.2版。更新修复几个渲染故障，改善小写 c、带 ogonek 的 e、带横杠的 H、越南盾符号等具体字符的显示。这些细化确保在不同应用中更顺畅运行。

Hit 从未广泛采用，我也没在出版作品中见过它。对我而言，它是纹理实验，更少关注实用性，更多探索数字字体能将粗糙墨迹审美推到多远。

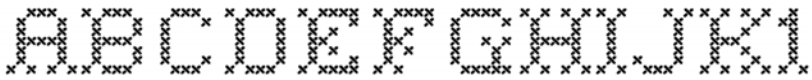
Holy Smokes



我于1999年9月1日发布了 Holy Smoked。设计在 Illustrator 中用自定义画笔工具和绘图板制作，字形像弯曲香烟。它旨在成为实验性展示用字体。方法与我的 Burnstown Dam 精神相近，两者都依靠不常规、异想天开的构造方法。

最初我以允许商业使用的免费桌面授权分发 Holy Smoked。2020年8月，我将它置于公共领域。

Home Sweet Home & Heart Sweet Heart



我于1997年10月27日发布了 Home Sweet Home。设计受传统刺绣样本中的十字绣字形启发。2004年，我加入名为 Heart Sweet Heart 的变体，融入心形主题。构造反映像素字体同样的网格逻辑，字形在严格分辨率限制中构建。

最初我以允许商业使用的免费桌面授权分发两款字体。2022年11月，我将它们置于公共领域。

Honfleur



我于2010年5月11日发布了 Honfleur，一款收费、全大写展示用字体。设计来自1938年 Guerlain Vega 香水海报，我被字形吸引，想用数字形式捕捉同样氛围。Honfleur 的宽字形反映那则广告的比例，让它像老式奢华包装。我以法国西北部的市镇命名，主要因为喜欢读音，而非与设计有任何直接联系。

2021年5月25日，我做了维护更新，移除过时字符，加入 prime 符号，并纠正反向引号。除了这些技术修复，没有风格细化。

2026年5月5日，Honfleur 经历全面修订。字体扩展为八种字重及配套意大利斜体的完整家族，并加入小写。许多字形重画或细化，改善一致性；间距和字偶距则从零重建。重音符号重新设计，更好地与字形协调，标点更新，货币符号扩展。语言支持扩展至更多拉丁字母语言，包括加入德语大写 ß。垂直度量也调整，改善跨平台兼容性。

我仍将 Honfleur 视为把一件历史字形作品转化为字体的练习，虽然它后来发展为更完整、灵活的系统。

Hooked Up 101



我于1998年11月9日发布了 Hooked Up 101。设计有尖锐的直角转角，向前倾斜。现在我已不清楚字体背后的灵感和名字含义。

最初我以允许商业使用的免费桌面授权分发 Hooked Up 101。2022年11月，我将它置于公共领域。

Horsepower



我于1996年10月14日发布了展示用字体 Horsepower。它是早先 Induction 设计的变化，两者都借鉴 Wim Crouwel 1967年的 New Alphabet。New Alphabet 消除斜线、曲线，采用水平、垂直笔画，

反映当时显示技术的局限。Induction 略柔化这种方法，而 Horsepower 中，我通过收窄字宽、采用更常规字形、加入小写，让它更易接受。名字联系速度、技术想法，而非任何具体题材。

2021年7月20日，我发布更新，纠正不一致，修订字偶距和重音符号，扩展语言支持，改善分数。我也将字符尺寸增加13%，处理跨浏览器兼容性，这是技术修复，而非风格细化。

Horsepower 没有在出版作品中获得值得一提的使用，不过仍是在1960年代字体未来主义审美与更实用字形之间求平衡的实验。2022年11月，我将它置于公共领域。

Hoverunit



我于2008年4月17日发布了收费展示用字体 Hoverunit。设计基于1960年代磁性墨水字符识别字体，不过我将更当代的科技风格逻辑应用于笔画，让它有当下感。目标是保留复古电脑审美，同时比原 MICR 设计更易读。

名字来自我为 DOS、PlayStation 游戏 Quarantine 做的工作。游戏的反乌托邦背景中，城市里的车辆将车轮换成大金属块，我称之为“hoverunits”。我借这个词给字体命名，因为它有我希望字母暗示的同样未来基调。

2021年，我做了维护更新，移除已弃用元素，纠正一些技术问题，没有风格细化。Hoverunit 没有出现值得一提的用途，不过我仍认为它是将具体历史风格与更实用数字形态连接的实验。

Hurontario



我于1999年8月24日发布了 Hurontario。设计是制作相连、构造式手写体风格的实验。我以 Mississauga 家附近的一条街道命名。因为质量、可用性有限，它是我最早从 Larabie Fonts 网站移除的字体之一。

最初我以允许商业使用的免费桌面授权分发 Hurontario。2020年8月，我将它置于公共领域。

Hurry Up



我于1998年9月20日发布了展示用字体 Hurry Up。想法来自 Ed Emberley 1977年的 Great Thumbprint Drawing Book。书以拇指印画为主题，但里面的字形有随意、卡通化风格，我想捕捉它。我扫描例子，描摹，以那些形状作为设计基础。结果是松散的手绘外观，借鉴儿童教学插图的精神，而非精致字体。

Hurry Up 以允许商业使用的免费桌面授权发布。多年来，我偶尔见过它出现，不过从未有特别值得一提的应用。2024年4月，我将它置于公共领域。

Husky Stash



我于1998年1月28日发布了展示用字体 Husky Stash。我想捕捉1970年代厢式车文化图形的视觉语言，于是试验模块化构造和超大花饰笔画。结果是下重上轻的设计，花饰大到经常与下伸部碰撞。回头看，模块化显得机械，像复制粘贴零件，而非仔细塑形。

尽管有这些缺点，Husky Stash 比预期更成功。它用于衬衫、专辑封面，甚至电视节目。我记得一个例子是乐队 Ash 的 Free All Angels 封面。我觉得有些人以为它复刻了一款真正的1970年代字体，而非近期创作。Y2K 前后，它融入重新诠释复古审美的浪潮，例如太空时代服装、受 lounge 风格启发的图形。

发布时，Husky Stash 提供允许商业使用的免费桌面授权。2020年8月，我将它与其他老免费字体一起置于公共领域。虽然我不满意设计，反响却说明，不完美和强烈审美仍能在特定文化时刻引发共鸣。

Huxtable



我于2004年9月11日发布了 Huxtable。目标是制作有手绘质感、随意的粗衬线字体。设计基于 IBM Selectric 打字机字体的形态，可能是 Prestige Elite。我扫描打字机字符作为模板，再用绘图板重画，柔化机械外观，增加有机感。名字指向 The Cosby Show 中的 Huxtable 一家。

最初我以允许商业使用的免费桌面授权分发 Huxtable。2024年4月，我将它置于公共领域。

Hybrea



我于2006年6月6日发布了收费家族 Hybrea。目标是反映2000年代中期工业、汽车设计语言，那时字体正离开严格极简主义，却仍试验不寻常的切口、曲线。Hybrea 结合柔和曲线与坚实转角，力求在技术精确性和人性化轮廓之间平衡。

家族有 Thin 至 Black 的一系列字重，每种配意大利斜体，还有单一替代样式 Dirty，像 Heavy 字重的喷漆模板字。虽然我在正文排印中测试过，Hybrea 最适合标牌、较大字号段落，而非长时间阅读。

2010年代，我扩展家族，加入更多字重，细化细节以保持一致，却没有重画核心形状。2021年5月，我更新 Hybrea，修复技术问题，移除已弃用字符。2022年7月，我给完整字重范围加入意大利斜体，并补充更多货币符号。一年后，2024年11月，我统一字重命名系统：Ultra-Light 变成 Thin，Fat 改名为 Black，Ultra-Black 改成 Extra-Bold。2024年12月，我纠正较粗字重的欧元符号，并调整垂直度量，避免某些应用中的裁切。

我没在出版作品中见过 Hybrea。对我而言，它代表字体设计中工业影响与柔化几何交汇的特定时刻。

Hydrogen Whiskey



我于1997年10月28日发布了免费展示用字体 Hydrogen Whiskey。设计围绕宽阔胶囊状字形构建，呼应1960年代科幻审美。影响包括 MICR 字体、Westminster、Data ‘70，甚至 Akira 中 Kaneda 夹克上的药丸符号。胶囊有我想捕捉的未来质感，这款设计是我最早尝试这个想法的作品之一。

过程始于像素字体。我在 Photoshop 中模糊它，平滑边缘，再自动描摹形状并清理。2010年代，我收紧矢量，创造更平衡轮廓。设计始终纯粹用于展示，我从未想将它用于正文排印。

2021年7月20日，我以小幅调整更新字体，修复小技术问题。2024年4月，我将它与其他老免费字体一起置于公共领域。Hydrogen Whiskey 从未有值得一提的用途，不过记录了我早期对胶囊式字形的探索。

Icicle Country



我于1997年10月27日发布了免费展示用字体 Icicle Country。这是给 Impact 加冬季主题的实验。首版用透视效果，让每个字符下宽上窄，字母显得三角形，难以使用。我用 Icicle Country 2 取代首版，放弃透视处理，改用僵硬多边形形状。

第二版保留冰冻、参差外观，却让一切对齐严格网格。这让它过分僵硬、机械，从未有多少实际用途。我没见过值得一提的应用，它仍是我较不成功的实验之一。

2020年8月，我将 Icicle Country 2 与其他老免费字体一起置于公共领域。对我而言，设计提醒我：理论上似乎聪明的效果，实践中很快会变成限制。

Idle Race



我于2024年4月2日发布了收费展示用字体 Idle Race。想法是捕捉1960年代受 MICR 启发的字形外观，却用更柔和、活泼形态，暗示那个时期的乐观。我也想着 Carnaby Street 时装，以及几何精确性和轻松、圆润审美如何在同一设计中交汇。我以英国迷幻流行乐队 The Idle Race 命名，觉得名字适合扎根1960年代文化参考的字体。

我直接在 FontLab 中绘制字体。没有用常规 Bézier 控制柄，而用智能转角，让我能给单个转角设半径，整体调整曲线张力。系统用起来别扭，却产生一致曲线，导出时转换为标准 Bézier 轮廓。方法赋予 Idle Race 肥厚、柔化形状，同时保持几何精确。

我纯粹把它设计为展示用字体，不打算用于正文排印。发布以来，我没在值得一提的作品中见过它，也没做任何更新或细化。

Induction



1996 年 5 月 28 日，我发布了 Induction，一款免费的展示用字体。它的设计受到 New Order 于 1988 年推出的合辑 Substance 封面字样的影响。那时，我还没见过 Wim Crouwel 的 New Alphabet，但后来意识到，Induction 与它有些想法相通：把字母简化为横向和纵向笔画，去掉曲线与斜线，让人感觉形式是由技术决定的。New Alphabet 刻意走得很激进，往往难以辨认；我则稍稍缓和了这种做法，让 Induction 仍然可用，同时保留那种冷峻的机械感。

2021 年 7 月 20 日，我发布了一次重要更新。我调整了垂直度量，以改善跨浏览器兼容性，过程中略微缩小了字符。替代字母被移入 OpenType Stylistic Alternates 和 Stylistic Sets #1、#2。我重新设置了所有字符间距与字偶距，重新设计了几个字符，并扩展了分数功能，使其能支持非常长的分子和分母。我在 Unicode 201B 和 201F 加入了反向左引号，在 2032 和 2033 分别加入了单撇号和双撇号，还增加了许多货币符号。我扩展了语言覆盖范围，重新设计了附加符号，引入了组合附加符号，并把句点和逗号抬到基线上，但与“!”或“?”搭配时除外。

2022 年 11 月，我把 Induction 与一大批较早的免费字体一起置于公共领域。它没有获得什么显著应用，但对我来说，它记录了我如何尝试在历史影响与自己对技术限制的理解之间找到平衡。

Inflammable Age



我于1997年9月15日发布了免费展示用字体 Inflammable Age。设计围绕八边形转角构建，比早先 Droid 更有攻击性，虽然实际两者最终很相似。名字最初是“Inflammable”，但我加了“Age”来柔化它，避免指向过于直白。

2021年7月20日，我做了重大更新，调整垂直度量，改善跨浏览器兼容性，让字符尺寸增加近8%。我更换全部间距和字偶距，重新设计几个字符，小幅调整笔画粗细。我也扩展语言支持，加入组合重音符号、数字序数形式，以及更广泛数学符号。OpenType 分数功能更新，支持非常长的分子、分母。这些变化让字体符合更现代的技术标准。

我从未在值得一提的项目中见过 Inflammable Age，一直只设想将它用于展示。2024年4月，我将它作为一大批老免费字体的一部分置于公共领域。

Injekuta



我于2007年7月12日发布了收费展示用字体 Injekuta。设计受汽车徽标字形流畅外观影响，压缩比例和锐利曲线旨在呼应金属车标的造型。我以“injector”的日语片假名写法命名，反映早期对日文字形的兴趣。原版有一组片假名，不过当时我对日文字体排印理解有限，结果不佳。

2021年7月20日，我做了更新，用正确引号替换有时称为 painter’s quotes 的反向左引号，不过原字形仍可通过 Unicode 201B、201F 使用。我纠正空格与不换行空格字宽不一致，并移除带点 L、带 breve 的 E 等已弃用、过时字符。片假名组撤下，加入窄省略号，调整垂直度量以改善跨浏览器兼容性，让整体字符尺寸增加约10%。我也改善 ogonek，并重新设计带横杠的 H。

Injekuta 没有多少使用，销售一直不佳。2022年11月，我将它置于公共领域。对我而言，它提醒我，风格、跨文化影响的实验不总能产生持久吸引力。

Inklea



2010 年 2 月 1 日，我发布了 Inklea，一款付费的全大写展示用字体。这个想法来自家里的一件事：我的一位堂表亲正在做婴儿毛巾，她需要用来贴布缝制的字母。我觉得，不如设计一款没有字腔的字

体，让裁剪和缝合更容易。我参考了 Pac-Man 标志和 Baby Teeth 等例子，再把同样的思路用到缝纫上。每个字符都只有一个角，因此字形让人联想到一根连续不断的线。为了让它的用途不限于缝纫，我又增加了 Shine 样式，可以叠在 Solid 版本上，形成亮泽的高光。这样，字母便有了湿润、反光的外观，不过它的根源依然是最初的贴布缝制构想。

2021 年 6 月 18 日，我发布了一次更新。我把反向左引号换成了正确的引号，原来的字形则保留在 Unicode 201B 和 201F。我删除了已弃用或过时的字符，例如带点的 L 和带短音符的 E。我改进了 OpenType 分数功能，使它能处理很长的分子和分母，也调整了垂直度量，以改善跨浏览器兼容性。这次不需要缩放字形，因此它在 Adobe 应用程序中仍能正确显示。我还修正了一些曾引起轻微渲染问题的轮廓错误。

Inklea 没有被用于什么知名项目，但它始终连着那段家庭故事，也连着一个不寻常的设计挑战：以贴布缝制的需要来构思字体。

Instant Tunes



我于1997年10月13日推出了 Instant Tunes。设计受爱德华时代书籍封面字形影响，加入抽象元素，让外观没那么传统。名字来自 XTC 的歌曲“Instant Tunes”，选择它是因为读音，而非与设计有任何直接联系。

最初我以允许商业使用的免费桌面授权分发 Instant Tunes。2022年11月，我将它置于公共领域。

Interplanetary Crap



我于1998年5月18日发布了 Interplanetary Crap。设计始于目录中 Alternate Gothic No. 3 的扫描，我在 Photoshop 中拉伸并加入模板连接桥，改动它。这是我首次使用后来成为工作流程一部分的方法：应用高斯模糊，叠加效果，结合数字纹理。纹理来自 Autodesk 3D Studio，产生靠近轮廓时锐利、远离时更粗糙的边缘。

名字来自 The Carpenters 的歌曲“Calling Occupants of Interplanetary Craft”。Interplanetary Crap 以允许商业使用的免费桌面授权发布，后来出现在多种场景。2022年11月，我将它置于公共领域。

Interrogator Stencil



我于2014年5月9日发布了收费、全大写展示用字体 Interrogator Stencil。灵感来自1980年代军事主题电子游戏，尤其早期 Famicom 射击游戏的像素化标题屏幕。字形没有基于任何现有字体，而是为捕捉与武器、装备相关的模板字的实用感设计。

水平连接桥是设计关键的组织元素。有些字母的横画在断口上方，例如 A、H；另一些形状在下方，例如9的字碗。R 的字碗对齐于断口上方，强化系统一致性。这些规则赋予字体严谨节奏，同时允许变化。模板切口本身画得常规，强化军事主题，而非走向风格化。

Interrogator Stencil 发布以来没有更新，我也没在值得一提的项目中见过它。它仍是一次朴实的尝试，将军事模板字审美与早期电子游戏氛围结合。

Iomanoid

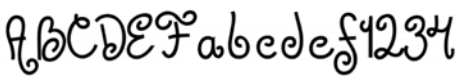


我于2000年10月20日发布了免费展示用字体 Iomanoid。设计直接基于 Taito 1986年街机游戏 Arkanoid 标志。标志用锐利、有棱角的字母呼应游戏中球的轨迹，圆 O 则代表球本身。我想捕捉同样外观，同时扩展为实用字体。

为了重现原标志的多色效果，我将 Iomanoid 构建为分层系统。设计师能在软件中叠放图层，产生类似色彩处理。我也加入网格纹理的替代 O，呼应 Arkanoid 视觉标识所用的字形。除此之外，家族简单，只面向展示排印。

我从未在值得一提的项目中见过 Iomanoid。2022年11月，我将它作为一大批老免费字体的一部分置于公共领域。对我而言，字体仍是向年轻时的街机游戏，以及在家中 Amiga 上玩 Arkanoid 的那些时光致意的个人作品。

Jandles



我于2004年9月12日发布了 Jandles，不过2001年有过一个从未发布的早期版本。首次尝试太粗糙，所以我想让2004版更像样。结果是全大写设计，笔画别扭、卷曲，始终没真正奏效。即使当时，我也不喜欢名字。

我用绘图板画 Jandles，很可能一次坐下来就完成，过程缺少平常会做的规划、细化。它更像实验，而非认真发布，结果也反映了这一点。

2020年8月，我将 Jandles 与其他老免费字体一起置于公共领域。虽然它从未广泛使用，我也不认为设计出色，它仍是我的设计师经历的一部分，显示当时我所做的冒险与即兴尝试。

Jesaya



我于2008年7月30日发布了收费几何无衬线字体 Jesaya。目标是通过倒角赋予独特性格，让字母紧密配合，区别于更常规几何设计。这些方整形状后来成为我作品中反复出现的主题之一。

2021年6月18日，我更新 Jesaya，移除过时字符和不必要连字，加入更长分数支持。2022年5月，我做了更大更新：重设重音符号，加入意大利斜体样式，补充几个新符号。最近修订是2024年11月的1.3版，统一字重名称：Book 变成 Light，Light 改名为 Extra-Light，Extra-Light 改成 Thin，Ultra-Light 改称 Hairline。

Jesaya 的名字一直让我觉得不搭。它有圣经般的基调，不符合设计现代、有棱角的外观；如果当时有机会，我会选不那么庄重的名字。尽管如此，我认为 Jesaya 是我的几何无衬线中较好的成果之一。

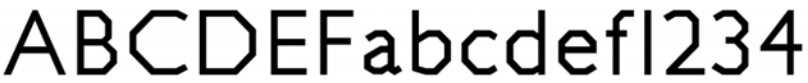
Jigsaw Trouserdrop



我于1998年8月20日推出了 Jigsaw Trouserdrop。设计衍生自我的 Blue Highway 字体。一位朋友建议做拼图字体，让我试验给字母加入拼图式形状。早期版本有小型大写字母，不过后来发布时移除了。名字随兴选择，与设计没有特别联系。

最初我以允许商业使用的免费桌面授权分发 Jigsaw Trouserdrop。2020年8月，我将它置于公共领域。

Jillican



我于2002年2月21日发布了 Jillican。想法是让 Gill Sans 走向后朋克、军事审美，带棱角、八边形，仍保留一些 Gill 的节奏，却有更硬边缘。名字来自我玩弄“Jill”的读音，直到找到听起来更柔和、女性化，感觉合适的版本。

我做了两个相关版本。Jillican War 是模板字变体，Jillican Warpaint 则在模板结构上加入滴漆效果。2008年，我发布第3版，改善字偶距，包括基于分组的字偶距；同年稍后，3.1版扩展拉丁重音符号，支持更多语言。2021年6月25日，3.212版移除带点 L、带 breve 的 E 等已弃用、过时字符，消除不必要的 fi、fl 连字，调整垂直度量以改善跨浏览器兼容性，而不改变 Adobe 应用中的缩放。Jillican War 3D 的重音符号也大幅清理。2024年11月，3.3版现代化命名系统，将 Ultra-Light 改名为 Thin，并简化 Warpaint，降低飞溅漆效果的复杂度，改善浏览器性能。

创作 Jillican 时，我不知道 Eric Gill 的争议。后来，关于他私人生活的讨论更为人知，我才得知。回头看，Jillican 像2000年代初实验的时间胶囊，通过字体向1980年代英国致意。它从未有值得一提的用途，不过对我而言，它说明字体设计如何同时反映风格影响与文化认知。

Jillsville



我于2002年8月14日发布了收费字体 Jillsville。名字来自早先 Jillican 中对柔和“Jill”读音的玩弄；我考虑过 Coolsville，因为想要听起来像酷小镇的名字，但 Jillsville 更独特。最初有 Regular、Bold 两种样式，两者都很细，差别极小。设计本身来自使用打字机、复写纸时的失误，叠打字母留下小环形，启发了字形。

2009年9月14日，第3版扩展字符集，加入更多拉丁重音符号和标点，并加入基于分组的字偶距。到2017年，我决定字体需要的不只是调整，于是从零重建。新 Jillsville 扩展为七种字重及配套意大利斜体，重做间距，更换标点，支持分数。我也加入希腊、西里尔字母支持。字形修订如此广泛，结果基本是一款新字体，虽然保留一丝与原版的相似。

2024年11月发布的4.1版细化命名规范，将 Ultra-Light 改名为 Thin，并现代化整体结构，以兼容应用。更新也修复下置单引号编码，改善跨平台一致性。Jillsville 从未在更广设计领域有值得一提的用途，不过对我而言，它标志着从古怪实验转向更充实、多语言家族。

Jingopop



我于1998年4月11日发布了 Jingopop。设计最初尝试将 Coca-Cola 标志改编为字体，但发现不实用后，我放弃这个方向。转而将未完成草稿重做为杂乱、实验性设计，成为 Jingopop。

最初我以允许商业使用的免费桌面授权分发 Jingopop。2020年8月，我将它置于公共领域。

Johnny Fever



我于1998年4月16日推出了 Johnny Fever。这是全大写设计，受1980年代科幻、电脑图形影响。原版在大写字符位置有长花饰笔画，再加间距问题，让它难以使用。

2016年，我修订字体，改善间距，移除花饰笔画。2021年更新进一步细化。Johnny Fever 与 Aldo Novarese 的 Stop 有一些共同点，尤其用间隙创造未来效果，不过我的设计更粗重、有棱角。名字来自电视剧 WKRP in Cincinnati 的角色 Johnny Fever。

最初我以允许商业使用的免费桌面授权发布 Johnny Fever。2024年4月，我将它置于公共领域。

Joy Circuit



我于1997年6月7日发布了 Joy Circuit。它衍生自 Nasalization，拉宽后加了粗轮廓效果。Joy Circuit 以 Gary Numan 的歌曲命名。最初我以允许商业使用的免费桌面授权分发它。2020年8月，我将 Joy Circuit 置于公共领域。

Joystix



我于1997年10月20日发布了免费字体 Joystix。想法是捕捉街机字形外观，直接灵感来自 Atari 1976年赛车游戏 Sprint，里面有粗块状像素字体。那时 M.A.M.E. 刚出现，我发现一种查看经典街机游戏字符集的方法。我检查几个游戏，包括 Atari、Namco 的作品，了解完整字母表。名字直接来自街机摇杆，也向我喜欢的1980年代 B 级电影 Joysticks 致意。首版只有等宽样式，忠于街机文字固定字宽的外观。

2010年代中期，我扩展家族，加入比例字宽版本，带来字偶距和更广字符覆盖。更新加入希腊、西里尔字母支持及新符号，扩大范围而不失街机精神。等宽样式结构不变，不过受益于扩展字形集。

Joystix 用于多种复古项目，一个值得一提的例子是 Matt Wilson 的网络动画 Bonus Stage。2025年7月，我做了小更新，修复数字8在某些 Adobe Premiere Pro 版本中显示不正确的错误。对我而言，Joystix 是保存街机字形的方法，那时 M.A.M.E. 等工具刚让我们能窥见幕后。

Junegull



我于2002年5月2日发布了 Junegull。那时六月快到了，我住在到处都是海鸥的 Port Credit，名字由此而来。设计源于早先 You’re Gone，而后者受 Movie Gallery 标志影响。Junegull 中，我想保留柔软、圆润的无衬线性格，同时减少一些科幻古怪感。我以允许商业使用的免费桌面授权发布原 Regular 样式。

2012年，我加入 Junegull Beach，带沙粒、风化表面的纹理配套字体。它用 OpenType 连字，避免重复字母显得过分一致。主要 Junegull 平滑、简洁，Junegull Beach 则提供更粗糙、随意的替代。纹理版本保持全大写，单独出售。

多年来，Junegull 作为亲切的展示用字体稳定流传，出现在包括2015年游戏 Macbat 64 的项目中。不过很长时间，家族基本仍是最初模样：一种平滑字重，支持西里尔字母、越南语，另加纹理配套 Beach。

我于2026年7月20日完成了 Junegull 4.000，这是原设计的重大扩展。原 Regular 太粗，无法令人信服地作为家族中间字重，于是变成 Extra-Bold。我加入 Thin、Extra-Light、Light、Regular、Semi-Bold、Bold、Heavy、Black 字重及配套意大利斜体，并首次设计完整小写。

语言支持也扩展了。拉丁字符集现在覆盖更多语言，西里尔字符范围大幅扩展。重音符号形状重新设计，包括越南语所需的较高叠加形态，垂直度量也调整以容纳它们。间距改善，全部字偶距重建，数字字宽规范化，标点细化，逗号和引号重画为更清楚的楔形。角引号也重新设计，让它们与大写、小写搭配更自然。

OpenType 分数功能改善，字体保留较少预组合分数。尽管修订规模很大，Junegull Beach 未改，仍是早期家族的纹理全大写快照。

Kadeworth



我于2010年5月4日发布了 Kadeworth。项目始于2009年底，Google Fonts 的一位人员联系我，谈为他们新网页字体服务提供作品。我很快画了几个想法，包括 Kadeworth，不过达成任何协议前，联系人就没了音讯。没有签合同，也没讨论授权。我决定仍完成 Kadeworth，自己发布。名字纯粹为读音选择，而非任何直接指向。

Kadeworth 设计得紧凑、省空间，适合担心换行的网页标题。为了保持亲切，我用超椭圆圆润笔画末端，柔化整体印象。从一开始就是收费字体，只有一种字重，没有意大利斜体或扩展。

字体自最初发布以来没更新，也没有值得一提的用途。对我而言，Kadeworth 代表潜在委托落空，却仍产生完成设计的例子。

Kadonk



我于2005年11月29日发布了收费字体 Kadonk。名字想听起来原始、卡通化，像穴居人卡通中夸张的音效。设计受 Games Workshop 的 Gorkamorka 系列中尖刺盔甲审美启发，虽然我自己从未玩 Warhammer。

Kadonk 只有一种样式，形态参差、多刺，需要大量连字工作。我做了数百连字，避免尖刺碰撞，或在碰撞时连接它们。为了增加变化，我给轮廓施加随机化滤镜，扭曲矢量节点，之后需要仔细清理。结果是混乱、攻击性的外观，赋予 Kadonk 性格。

2021年5月，1.1版带来一些技术更新。我移除带点 L 等已弃用字符，将字体整体尺寸增加6%，改善使用时的存在感。Kadonk 从未扩展到原样式之外，也从未获得值得一提的采用。

Karma



我于1998年11月9日发布了免费字体 Karma。目标是捕捉 Windows 控制台位图字体的感觉，就是1990年代调整系统设置可以生成的那种。最初做了 Karma Suture、Karma Future 两版。“Karma Suture”来自 The Monochrome Set 的歌曲，“Future”只是为方便押韵选择。

2022年1月31日，我大幅重建 Karma。许多字符重新设计，间距和字偶距重做，按像素增量对齐，保留低分辨率氛围。我也扩展语言支持，加入更长分数，纠正反向左引号编码。两周后，轮廓样式 Karma Future 单独调整间距和字偶距。2022年11月，我将 Karma 置于公共领域。

字体一直有 Suture、Future 两种样式，从未广泛用于设计或出版。对我而言，它仍是与位图怀旧初期相连的小项目。

Kelvingrove



我于2007年8月28日发布了收费字体 Kelvingrove。设计来自 FontLab 中的实验，我混合早先 Biondi、Marion 两款字体，看能否创造新东西。结果是小型大写字母字体，比预期更协调。我浏览地图册遇到这个地名后，取名 Kelvingrove，觉得它适合设计。

Kelvingrove 发布为单一样式，不过有 K、Q、R、& 等字符的 OpenType 风格替代字形。2015年，我扩展字符集，加入西里尔字母。2021年12月7日，2.1版带来几项细化：移除带点 L 等已弃用字符，消除多余 fi、fl 连字，并纠正 Ş、ş，使用正确 cedilla。我也改善在 InDesign 等应用中使用风格替代字形的方式。

Kelvingrove 没用于任何值得一提的项目，不过对我而言，它是实验产生实用结果的例子。FontLab 混合工具常常会不可靠，但这次产生了让我满意的东西。

Kengwin



我于2010年8月10日发布了收费字体 Kengwin。想法是取 Archie Comics 字形中常见的肥厚、圆润衬线，应用于更严肃、宽阔字形。名字只是造词，部分因为我想突出大写 K。Kengwin 始于我与 Google Fonts 短暂联系期间的提案，不过机会落空，我改为独立发布。

设计只有一种样式，旨在平衡活泼和正式。2021年6月18日，我做了更新，移除带点 L、带 breve 的 E 等已弃用、过时字符。我也改善 OpenType 分数功能，处理13/64、199/200等长表达式。反向左引号换成正确引号，不过旧字形仍可通过 Unicode 201B、201F 使用。我在 Unicode 2032、2033 加入 prime 符号，移除不必要 fi、fl 连字。

Kengwin 发布以来没有值得一提的用途，不过仍是我尝试连接卡通式字形与更常规比例的例子。

Kenyan Coffee

ABCDEFabcdef1234

我于1999年10月7日发布了 Kenyan Coffee。设计源于我长期欣赏 Compacta，那是 Fred Lambert 1963年为 Letraset 制作的窄无衬线字体。我以 Compacta 特有 O 开始，试图捕捉方形、圆形之间同样的平衡，却加入自己的想法，例如交替的高低腰线。原版只有 Bold，随后在2000年2月25日加入 Regular、Italic、Bold-Italic。最初这些版本免费允许商业使用。

2010年代中期，我大幅扩展家族，加入新字重及意大利斜体，后来样式作为收费字体出售。到2024年11月5.2版时，Kenyan Coffee 已有十四种样式，涵盖七种字重，每种配意大利斜体。更新引入更清楚命名系统：Book 变成 Light，Light 改名为 Extra-Light，Extra-Light 变成 Thin，Ultra-Light 改称 Hairline。变化是表面的，不过我也纠正内部字重值，修复某些应用的排序问题。

Kenyan Coffee 成为我下载最多的字体之一，经常出现在项目中，我没记录出现位置。我说不出单一突出的用途，不过多年来它广泛流传。模板字变体 Kenyan Coffee Stencil 有独立于主家族的历史。

Kenyan Coffee Stencil



我于2019年6月4日发布了 Kenyan Coffee Stencil，作为原 Kenyan Coffee 家族的配套。想法简单：给 Kenyan Coffee 的窄体框架加入模板断口，增加工业感。它最初有五种字重，全是直立，没有意大利斜体。其中只有 Semi-Bold 免费下载，其余收费。我保持它独立于主 Kenyan Coffee 家族，没有捆在一起。

设计玩弄模板连接桥的对比。较细字重中，断口宽而明显；较粗样式中则更细、更微妙，几乎消失在笔画重量中。2024年11月，1.1版调整命名系统，让 Book 变成 Light，Light 变成 Extra-Light。当时没有其他变化。

Kenyan Coffee Stencil 从未在媒体或品牌中有值得一提的用途，不过为想要模板字外观、又想保留 Kenyan Coffee 窄比例的设计师提供了替代选项。

Kicking Limos



我于1998年5月15日发布了 Kicking Limos。设计由重复环形构建，我排列、组合它们形成字形，赋予模块化结构。名字因强烈、风格化的读音选择，而非与设计有直接联系。

最初我以允许商业使用的免费桌面授权分发 Kicking Limos。2022年11月，我将它置于公共领域。

Kilsonburg



我于2014年9月20日发布了免费字体 Kilsonburg。灵感来自 Vogue 1925年12月封面，其粗细笔画处理很醒目。多数装饰艺术字体，例如 Broadway，粗细线条位置有可预测的逻辑。Kilsonburg 中，我刻意打破这种模式，有些字母完全没有粗线，让字体没那么常规、更活泼。我也加入高瘦的 S，反映自己2010年代的风格偏好。

Kilsonburg 只有一种样式，一直免费允许商业使用。从未扩展字重或意大利斜体，最初发布后也没技术更新。2024年4月，我将它置于公共领域。它从未在设计或出版中获得值得一提的用途，不过对我而言，仍是用没那么僵硬的规则诠释装饰艺术影响的探索。

Kimberley



我于2000年4月11日发布了免费字体 Kimberley。当时只有一种粗重样式，不过后来才称它为“Black”，原本就叫 Kimberley。名字来自请求，Y2K 时代我偶尔收到邮件，请我以人名给字体命名，这次我

同意了，却对名字背后的人一无所知。后来才知道，Graphic Systems（Rapitype）在1970年代制作过同名、无关字体，不过与我的设计毫不相似。

2011年，我把 Kimberley 扩展为更大家族，此时只有原样式保持免费，新样式收费。2022年7月10日，我加入意大利斜体、大写 eszett（ß）和更多货币符号，也改善分数功能。2024年11月，4.2版重新整理命名系统：Book 变成 Light，Light 改名为 Extra-Light，Extra-Light 变成 Thin，Ultra-Light 改称 Hairline。

Kimberley 从未与某个引人注目的具体项目关联，不过流传够广，我常遇见它。

Kinesthesia



我于2022年8月8日发布了收费家族 Kinesthesia，七种字重各配意大利斜体。设计尝试捕捉液晶显示字形外观，笔画末端锐利、菱形，形态有棱角。它反映我2020年代初对科幻用户界面审美的着迷，尤其电影、游戏控制面板常见的字体排印。

2022年10月22日，我更新字体，改善跨平台行为。内部命名调整，让不同应用的字体菜单一致显示样式。我也细化某些字重的笔画宽度，重做意大利斜体，让曲线更顺畅、笔画对比更一致。没有其他技术变化。

Kinesthesia 没在设计或媒体项目中有值得一提的用途，不过对我而言，它仍联系着我专注将 LCD 式几何转化为完整字体家族的那段时间。

King Richard



我于1998年3月8日发布了免费字体 King Richard。设计基于1964年至1994年汽车上的 Plymouth 标志，笔画微微外张、末端方整，暗示力量与速度。我试图在完整字母表中保留这些特征，包括独特小写 h，上伸部像没有横画的带钩“4”。名字来自 NASCAR 车手 Richard “The King” Petty，直接向塑造原灵感的赛车文化致意。

最初 King Richard 只有意大利斜体，强化运动、速度想法。2004 年，我加入直立版，让用途更广。家族从未超出两个样式，也没有进一步技术更新。它一直免费允许商业使用，直到2022年11月，我将它置于公共领域。

King Richard 从未在设计或媒体中有值得一提的用途，不过是我早期直接从商业标志构建字体、扩展为实用字母表的尝试之一。

Kingsbridge



我于2014年11月16日发布了免费粗衬线家族 Kingsbridge。设计围绕方形粗衬线和尖点构建，力求醒目、坚决的外观。我做成大型系统，七种字重、四种字宽及意大利斜体，共56种样式。字符集扩展支持拉丁字母，但没有越南语、希腊或西里尔字母。

Kingsbridge 唯一的 OpenType 功能是分数。除此之外，它是简单的家族，提供字重、字宽变化。最初发布后我没有更新。

2024年4月1日，我将 Kingsbridge 置于公共领域。虽然它从未在设计或媒体中有值得一提的用途，仍是我最大的免费家族之一，显示即使不收费，我也愿将范围、灵活性推得多远。

Kirsty



我于2000年12月24日发布了 Kirsty。设计受老铁路字形、砖墙手绘标牌影响，也向同期流行的 Émigré 的 Brothers 致意。原版是小型大写字母家族，有 Regular、Italic、Bold、Bold-Italic，全免费允许商业使用。完成字体前几天，歌手 Kirsty MacColl 去世，我决定以她命名致意。

2020年，我将 Kirsty 重建为更完整家族，用真正小写取代小型大写字母，同时将原小型大写字母保留为 OpenType 功能。更新也加入 Hairline、Thin、Extra-Light、Light、Black 新字重，各配意大利斜体，作为收费字体发布。我细化间距，改善字符形状，用分组重建字偶距。重建也加入希腊、西里尔字母支持、新重音符号和标点，更新货币符号，并现代化分数。

2024年11月1日，5.1版细化字体菜单命名规范，纠正波兰语 ogonek 字符。家族现在有九种字重，全配意大利斜体。Kirsty 广泛流传，最显眼的使用是在 Red Dead Redemption 电子游戏系列中。

Kleptocracy



我于1999年3月20日首次发布 Kleptocracy，只有一种免费样式。它略微借鉴 Émigré 设计，不过我说不出单一来源。早版粗糙，像后来成为 Condensed Regular 的样式。

2005年7月29日，我从零重建 Kleptocracy，将它变为完整家族。它成为紧凑工业设计，结合装饰艺术元素与极简科技形态，形状有少许微妙草写趣味。当时家族有三种字重、三种字宽，全直立。自此 Kleptocracy 不再免费，这是我目录中少数先免费、后转付费授权的字体之一。

2021年11月18日，我修复让 Expanded Bold 无法在旧应用显示的兼容问题。2022年7月11日，我给整个家族加入意大利斜体，移除带 breve 的 E 等已弃用字符。没有加入其他 OpenType 功能。Kleptocracy 从未在设计或媒体中有值得一提的用途，不过它的名字因1990年代末的文化分量选择，多年来却越发引起共鸣。

Knuckle Down



我于1999年1月24日发布了免费字体 Knuckle Down。最初是全小写设计，大写字符位置的字形右侧切去一块，让圆字母连续输入时重叠。想法联系1970年代视觉趣味，不过实际切口只在有限组合中有效，构想站不住脚。

2004年，我修订字体，移除切口，却保持只有小写。名字来自我欣赏的 XTC 歌曲“Knuckle Down”。2021年10月12日，我更彻底重建，加入大写，重新设计几个字符，将小写 f 提高至上伸部高度，区别于 r，并保留原 f 为风格替代字形，还重画重音符号。我也调整间距、字偶距，将字偶距系统换成基于分组的形式，加入 OpenType 分数功能。垂直度量更新，以改善跨浏览器兼容性。

2024年4月1日，我将 Knuckle Down 置于公共领域。它从未广泛使用，不过对我而言，它说明联系1970年代审美的想法如何随着时间，从不实用实验演变为更可用设计。

Korataki



我于2006年5月11日发布了 Korataki。它为 BioWare 的 Mass Effect 系列委托制作，同时也通过 Typodermic 发布。最初只有 Regular 一种字重，只有直立。设计受1970年代字体 China/Chimes 的超现代风格影响，宽阔几何字形适合科幻场景。首版包括基础西里尔字母支持及一组片假名。

2009年，我扩展家族，加入 Ultra-Light、Extra-Light、Light、Bold 四种直立字重。当时仍没有意大利斜体。2014年，我给整个家族加入意大利斜体，改善字偶距，移除我认为不合格的片假名。orataki 从未免费发布。2009年，它也获授权用于 Capcom 的 Spyborgs，又一次用于电子游戏。

2021年7月20日，我更新家族，却没有新功能，主要为保持整套与时俱进。最近变化是2024年11月12日的3.2版，重新整理字重命名系统：Book 变成 Light，Light 改名为 Extra-Light，Extra-Light 变成 Thin，Ultra-Light 改名为 Hairline。

Korataki 最密切联系的仍是 Mass Effect 三部曲，在其中显眼出现，不过其他媒体也有一些使用。

Korrupt



我于2022年4月21日发布了收费字体 Korrupt。它是扭曲实验的构想，始于偏移 R 的草图，上部水平移动，却仍须易认。我发展其余字母，采用让人想起 LCD 数字的锐利、分段笔画末端，结合冲突角度和反人文主义元素。家族只有一种字重，字符集扩展支持拉丁字母。

Korrupt 发布以来没有更新，也没在值得一提的设计或媒体项目中出现，不过我认为它是字体设计超现代主义的例子：一种递归抽象，将传统形态与分段 LCD 字体逻辑叠加，而后者本身是数字显示的抽象。结果不安地处于易读性与衰败之间，反映2020年代初的审美关注。

Krait



我于2017年5月4日发布了 Krait。目标是制作结合装饰艺术影响和现代几何原则的当代展示用字体。设计是分层系统，有实心层、轮廓层、填充层，可组合产生错位效果。数字是特别重点，我让它们适合分层系统，产生锐利、鲜明结果。字符集包括扩展拉丁、西里尔、希腊字母。

Krait 以允许免费商业使用的授权发布，不过那时对免费字体的兴趣正减弱。尽管有分层设计，它最终成为我下载最少的字体之一。冷淡反响令人失望，也成为我的转折点，让我重新考虑免费发布新字体。

家族从未有意大利斜体，最初发布后没有扩展或更新。2024年4月，我将 Krait 置于公共领域，希望移除所有限制后，更多设计师可能找到用途。

Kredit



我于1996年6月4日发布了免费字体 Kredit。设计旨在模仿信用卡常见的压凸数字。我以 OCR-A 扫描作为结构基础，再逐步构建笔画，创造立体效果。首版只有一种直立样式，扩展支持拉丁字母。

到2010年代，我认识到原版局限。阴影粗糙，重音符号和其他符号需要处理，没有独立图层，设计师对色彩、立体效果缺少灵活性。2014年，我重建 Kredit，细化阴影，清理轮廓，改善重音符号和其他符号。我也加入背面、正面、高光三个独立图层，让用户能在软件中叠放，创造多色效果。更新保持 Kredit 免费允许商业使用。

2024年4月1日，我将 Kredit 置于公共领域。多年来，银行和为银行工作的机构采用它，考虑到与信用卡的视觉联系，这很合理。它仍是我早期将具体工业字形风格转化为实用数字字体的尝试之一。

Kunio



我于2023年1月24日发布了收费可变字体 Kunio。目标是通过装饰艺术视角探索可变字体技术潜力。Kunio 不是静态设计，用户能调整我称为“body”、“counter”的两条轴。滑动轴时，笔画字重、字腔开放程度可独立调节，产生超过一百万种可能变化。我加入几个预设作为起点，不过真正目的，是让用户自由实验。

Kunio 只有可变字体，我没有制作静态实例。字符集扩展覆盖拉丁字母。最初发布以来没有更新，也尚未进入值得一提的项目。对我而言，Kunio 更像实验室项目，递归可调性的实验，而非常规家族发布。

Kwokwi



我于2006年5月5日发布了 Kwokwi。设计始于 Mikadan，那是为 Bioware 的 Dragon Age 系列开发的字体。委托需要一款预先做好 hinting、对齐低分辨率像素网格的字体，让它在游戏引擎中可靠运行。完整分辨率下，结果显得不寻常，不过设计并非 Bioware 独占。我修改轮廓，发展有酒馆招牌字形特征的新字体，并加入投影样式，成为 Kwokwi。与多数早期字体不同，它最初收费，而非免费发布。

Kwokwi 商业表现没起多大势头，2022年11月，我将它置于公共领域。名字来自朋友的猫 Kwokwi，选择它是为致意。

Lady Starlight



我于1999年3月17日发布了单样式展示用字体 Lady Starlight。设计直接受 Scorpions 乐队徽标启发，后来我才知道它也用于1975年电影 Rollerball 海报。名字来自 Scorpions 1980年专辑 Animal Magnetism 的歌曲“Lady Starlight”。首版只支持基础拉丁字母。

2021年7月20日，我从零重画 Lady Starlight，收紧几何，让腰线逻辑更一致，加入扩展拉丁字母。我也更换已弃用字符，扩展分数功能，纠正引号和角引号间距。字偶距、间距全面改善。字体仍是单样式，从未有意大利斜体。

Lady Starlight 一直免费允许商业使用。2024年4月1日，我将它置于公共领域。虽然从未用于值得一提的项目，对1970年代流行文化的借鉴和源于歌曲的名字，让它在我的目录中同时联系音乐、电影历史。

Larabiefont



我于1998年2月23日发布了免费字体 Larabiefont，只有 Regular。很快加入 Bold。这些早期版本免费广泛分发，帮助我的作品在1990年代末字体分享文化中站稳脚跟。后来我开始以 Typodermic 名义发布，Larabiefont 扩展为家族，包括 Condensed、Bold Condensed、Expanded、Bold Expanded，各配意大利斜体。其中 Regular 保持免费，其余样式收费。

设计源于我对当时高科技字形的兴趣，James Arboghast 建议的八边形 D 是独特特征之一。Larabiefont 一直只有拉丁字母，从未扩展其他文字系统。2021年6月9日，我发布4.0版，移除已弃用字符，细化轮廓，调整垂直度量，以兼容现代软件。那是最后更新。

Larabiefont 没与值得一提的项目关联，不过产生了衍生作品。Cuomotype 直接基于它，我也开发了摩斯电码字体 Radios in Motion 作为衍生。

Laserjerks



我于2006年7月3日发布了收费字体 Laserjerks。它始于 FontLab 混合实验，结合早先 Kleptocracy、Tank 两款设计元素。自动混合产生混乱轮廓，我花时间清理、理顺，成为多少有些协调的设计。结果是有工业几何、锐利边缘的展示用字体，面向实验用途。只有一种样式，扩展支持拉丁字母。

2021年5月25日，我更新 Laserjerks，改善兼容性。移除带点 L、带 breve 的 E 等已弃用字符，纠正反向引号，在 Unicode 2032、2033 加入 prime 符号。我也给小写 ð 加正确横画，调整垂直度量，让不同浏览器一致。这是唯一更新。

Laserjerks 没用于值得一提的项目，不过反映我工作过程中的一个时刻，那时我想推动数字工具产生意外结果，再细化为可用字体。

Lerku



2006年11月7日发布 Lerku 时，我借鉴 Morris Fuller Benton 的 Bold Antique。我很喜欢那款字体，想基于它创造有趣东西。它有 OpenType 连字，让字母对组合多样。2021年6月，我给 Lerku 做了一点维护，移除一些过时字符，调整垂直度量，改善跨浏览器兼容性。Lerku 真没有更多可说的。它是简单构想，我希望这种实现方式让设计师觉得有用，也用得有趣。

Lesser Concern



我于1999年5月11日推出了 Lesser Concern。设计取我的 Kleptocracy 的轮廓笔画，施加笔尖笔画效果。结果是直立、不连笔的手写体，带倾斜的笔画粗细变化。它不像常规手写体设计，缺少自然流畅感。名字没有具体意义，也与设计无关。

最初我以允许商业使用的免费桌面授权分发 Lesser Concern。2020年8月，我将它置于公共领域。

Let’s Eat



我于1997年10月5日发布了 Let’s Eat。设计通过修改我的 Fragile Bombers 字体制作。我用 Photoshop 浮雕效果模拟反光，再用绘图板手动加入额外高光。结果是窄体设计，字形窄、有光泽。我考虑字体名称时，有人说了“Let’s eat”，名字由此而来。

最初我以允许商业使用的免费桌面授权分发 Let’s Eat。2020年8月，我将它置于公共领域。

Letter Set



我于1999年4月6日推出了 Letter Set。设计基于我在 Mississauga 车库旧货出售中找到的一组陶瓷字母，原是1960年代业余电影制作者用来做标题、演职员表的。我用平板扫描仪扫描，施加数字效果，自动描摹结果。我刻意不细化形状，保留鲜明生硬的外观。名字既是字面描述，也玩弄“Letraset”。

最初我以允许商业使用的免费桌面授权分发 Letter Set。2020年8月，我将它置于公共领域。

Lewinsky



我于1998年3月21日发布了 Lewinsky。它是全小写科技风格字体，受1990年代末单板滑雪审美影响。字母中部有贯穿水平线，不过间距、对齐有困难。

我在 Clinton-Lewinsky 丑闻期间命名，却打算让名字与事件本身无关。发布后不久，我见它用于一位单板滑雪者的运动衫，不过此后很少遇见。最初我以允许商业使用的免费桌面授权分发 Lewinsky。2020年8月，我将它置于公共领域。

Libel Suit



我于1999年9月26日发布了 Libel Suit。设计来自研究 Paul Rand 1960年设计的 Westinghouse 文字标志，尤其独特 W。我用模块化构造，有偏离常规的小写 g、斜切笔画末端等不寻常细节。首版是 Regular，我免费允许商业使用。

2005年，我清理轮廓，不过重大变化是2012年重建家族。那时扩展为六种字重及意大利斜体，加入希腊、西里尔支持，以及序数、分数、风格替代字形等 OpenType 功能。我也加入替代 g，柔化模块化外观。新增样式收费，Regular 保持免费。

2021年5月12日，我细化 Libel Suit，移除已弃用字符，修复引号，调整角引号间距。2024年11月19日，7.2版重新整理字重名称：Book 改名为 Light，Light 变成 Extra-Light，Extra-Light 变成 Thin，Ultra-Light 改名为 Hairline。更新也纠正字重值数据，让字体在菜单正确排序。

Libel Suit 偶尔出现在项目中，最值得一提的是2014年游戏 Terrance the Flying Eyeball。虽然不广为人知，它仍是我较充实的家族之一，结合世纪中叶企业视觉识别影响与后来的技术细化。

Ligurino



我于2005年3月9日发布了收费无衬线家族 Ligurino。当时，做了多年更古怪设计后，我想用刻意克制的作品考验自己。首版有 Regular、Italic、Bold、Condensed，以及单一全大写 Outline。与同期许多其他家族不同，Ligurino 强调清楚、控制，而非实验。

后来，家族扩展为六种字重、三种字宽：Condensed、Semi-Condensed、Normal，各配意大利斜体，另保留首版 Outline。我也给大写 Q 加入 OpenType 风格替代字形，并加入分数功能。设计仍基于拉丁字母，从未扩展其他文字系统。

2024年11月12日，我发布3.1版，重新整理字重名称：Extra-Light 变成 Thin，Light 变成 Extra-Light，Book 改名为 Light。我也修改内部命名规范，让字重在字宽之前，例如“Extra-Bold Condensed Italic”，改善字体菜单组织。这是 Ligurino 至今最后修订。

Liliput Steps



1999 年 8 月 26 日，我发布了 Liliput Steps。这款像素字体的灵感来自 Earthbound（在日本称为 Mother 2），尽管当时我其实还没玩过这个系列。名字来自 Happy Happy Village 附近一个名叫 Lilliput Steps 的洞穴。它是游戏中的第二处圣地，由 Mondo Mole 守卫。这是我制作的两款与 Earthbound 有关的字体之一，另一款是 Orange Kid。

Liliput Steps 始终只有一种样式，也只支持基本拉丁字符。与我同一时期的许多免费字体不同，它在 2010 年代没有经历扩展拉丁字符的更新。它也从未包含意大利斜体或 OpenType 功能。这款字体一直允许免费商用，2022 年 11 月 1 日，我将它置于公共领域。

它没有被用于什么知名项目，但对我来说，它是早期把电子游戏美学转化为字体设计的一次实验。后来，我终于玩完了 Mother 系列，这款字体也成了我与那个逐渐深深喜爱的游戏世界之间的一份私人联系。

Lineavec



我于2006年7月13日发布了收费字体 Lineavec。设计受矢量街机游戏、激光束、电路板走线影响。我没有参考具体 vectorbeam 游戏，但想让字形呼应那个时代审美；名字本身结

合“line”、“vector”。它只有一种样式，扩展支持拉丁字母。2021年6月10日，我更新字体，移除已弃用字符，纠正反向引号，调整垂直度量，让不同浏览器一致。那是最后修订。Lineavec 没与值得一提的项目或媒体关联，不过仍是我试验几何结构、街机式抽象的例子。

Linefeed



我于2006年1月5日发布了收费字体 Linefeed。灵感来自1960、1970年代电脑带式打印机的输出，它们使用连续进纸纸张，产生独特等宽外观。我参考使用带式打印机的老订阅标签，它们提供大写字母，小写则须想象，因为原机器不用小写。我加入标点、重音符号，让字体在现代场景发挥作用。

Linefeed 只有一种样式，扩展支持拉丁字母。没有意大利斜体，也没分数、连字等 OpenType 功能。2012年2月16日，我改善垂直度量，以更好兼容软件。此后没有修订。

Linefeed 没用于值得一提的项目，不过仍是我将过时机器字形改编为数字用途的探索之一。

Living by Numbers



我于1998年2月2日发布了 Living by Numbers。设计不基于具体字体，而是创造参差、不规则风格的想法。字形多刺、不均匀，轮廓紧张、抖动，赋予字体能量。名字来自新浪潮乐队 New Musik 的歌曲“Living by Numbers”。

最初我以允许商业使用的免费桌面授权分发字体。2022年11月，我将 Living by Numbers 置于公共领域。

Llandru



我于2005年6月23日发布了收费字体 Llandru。设计受软盘、Zip 驱动器等复古电脑硬件影响，形态方整、有机械感。名字来自 Star Trek，从 The Return of the Archons 一集中电脑系统“Landru”而来。Llandru 一直只有一种样式，扩展支持拉丁字母。

字体有填满字腔的风格替代字形，没有其他 OpenType 功能。2021年6月25日，我更新，移除已弃用、过时字符，细化风格替代字形，调整垂直度量，确保跨浏览器一致。这是唯一更新。

Llandru 没用于值得一提的项目，不过代表当时我将复古技术主题转化为实用展示字体排印的兴趣。

Lockergnome



我于1997年12月20日发布了 Lockergnome。字体始于 Chris Pirillo 的请求，他是 LockerGnome, Inc. 创办人、TechTV 的 Call for Help 主持人。他让我按描述做定制字体，不过我寄出的草稿不符合预期，合作结束。我没有丢弃作品，而是细化草稿，以 Lockergnome 名义发布。

字体有卡通式外观，后来用于卡通、书籍、电子游戏。我定期改善曲线、重音符号、其他符号，不过设计保持接近首版。最初我以允许商业使用的免费桌面授权分发 Lockergnome。2022年11月，我将它置于公共领域。

Lonsdale



我于2006年5月17日发布了收费字体 Lonsdale。它始于我的 Cinecav 工作，我与 David Delp 在2005年开发该项目，按新 FCC 规则为电视机、机顶盒制作隐藏字幕字体。Lonsdale 是不连笔手写体，受 Emil Hirt 1964年的 Parkway Script 影响。我想捕捉一些流畅特征，同时增加技术感。

测试中，Lonsdale 显然不适合隐藏字幕。小写形态太不常规，影响易读性；大写太宽、华丽，不适合长段全大写文字。我决定不用于 Cinecav，却觉得它有独立设计的潜力。名字来自我当时居住的 North Vancouver 的 Lonsdale Quay。

Lonsdale 一直只有一种样式，扩展支持拉丁字母。唯一 OpenType 增补是让手写体外观更自然的连字。2021年6月25日，我更新字体，移除已弃用字符，纠正引号，调整垂直度量，细化轮廓。它没用于值得一提的项目，不过反映我结合手写体形态与技术趣味的尝试。

Lucky Ape



我于1997年10月27日发布了 Lucky Ape。灵感来自我在安大略省 Oakville 彩票摊工作的经历。我想让设计像老虎机滚筒，于是扫描、描摹目录中的 Clarendon 字体，加入樱桃、柠檬等通常与老虎机相关的符号。名字指向赌博装置利用运气、心理的方式。

最初我以允许商业使用的免费桌面授权分发 Lucky Ape。2020年8月，我将它置于公共领域。

Lunasol



我于1997年3月26日推出了 Lunasol。设计受 Toronto Blue Jays 球衣上双条纹字形影响。我做了未来感、方形字体，平行条纹贯穿字母。完成后，我意外覆盖完成版本及备份，于是从零重做。名字结合“luna”（月亮）、“sol”（太阳），选择它是为科幻联想。

1997年4月14日，我发布两个相关变化：Lunaurora 加入背景层，Lunasequent 将条纹图案拉成加宽形态。2016年，我将三个设计合并为 Lunasol，纳入 Aurora、Sequence 样式，另加背景层，简化色彩分层。最初我以允许商业使用的免费桌面授权分发 Lunasol。2022年11月，我将它置于公共领域。

Madawaska



我于2008年10月9日发布了收费字体 Madawaska。它是粗衬线家族，独特小写形态赋予略粗糙、手工制作感。名字来自 Madawaska River，我记得安大略省童年时的那条河。

家族很大，有八种字重及意大利斜体，还有独立小型大写字母样式。我同时发布 Madawaska Jeans、Madawaska River 两种纹理变化，用 OpenType 连字尽量减少重复纹理，并加入旧式数字，增加灵活性。字符集有扩展拉丁字母，没有西里尔或希腊字母。

2021年6月4日，我更新家族，移除已弃用字符，扩展分数，细化轮廓，调整度量。后来，2024年11月13日，1.2版引入更清楚的字重改名系统，并现代化小型大写字母样式的命名规范。尽管范围广，Madawaska 没用于值得一提的项目，不过反映当时我构建更大、更多用途家族的兴趣。

Mahavishnu



我于2006年3月1日推出了 Mahavishnu，直接受 Mahavishnu Orchestra 迷幻唱片封面字形启发。我没有发明风格，只是由专辑形态推展开来，却想在数字字体中捕捉流畅、有机外观。设计强调相邻字母互动，创造既暗示平静沉思、又带风格趣味的节奏。

原作品虽有小写例子，却与大写不协调。我保持 Mahavishnu 全大写，让形状不妥协地保留冲击力。当时我想，它可能在时装品牌中有未来，那里常需要富表现力的展示字形，不过从未出现值得一提的用途。

2021年6月4日，我更新 Mahavishnu，让它符合现代标准。反向左引号换成标准引号，旧字形仍可通过 Unicode 使用；细化轮廓处理小问题，调整垂直度量以改善跨浏览器兼容性，重设 Ø。字体仍收费发布。

Mai Tai



我于1998年11月3日发布了 Mai Tai。字体先做成位图设计，后来自动描摹为矢量。结果字形紧凑、方盒状，x 字高很小。这些特征限制易读性，尤其较小尺寸。

最初我以允许商业使用的免费桌面授权分发 Mai Tai。2020年8月，我将它置于公共领域。

Mail Ray Stuff



我于1999年7月5日发布了 Mail Ray Stuff。设计受1980年代 Menudo 唱片封面视觉风格影响。我想做有机字形，暗示随意、活泼质感。“Mail Ray Stuff”是当时很快选的名字，与设计没有特别联系。

最初我以允许商业使用的免费桌面授权分发 Mail Ray Stuff。后来它用于漫画系列 One Piece 英译版的漫画音效。2024年4月，我将字体置于公共领域。

Malache Crunch



我于1998年9月8日发布了 Malache Crunch。设计基于我的 Budmo，我分离圆点图案，施加粗轮廓效果，产生小环组成的字母。外观像链条或打孔加固环。名字来自 Happy Days 第4季一集，Malachi 兄弟在撞车比赛中用一种叫“Malachi Crunch”的战术。发布字体时，我把名字拼错成了“Malache”。

最初我以允许商业使用的免费桌面授权分发 Malache Crunch。2020年8月，我将它置于公共领域。

Manbow



我于2014年10月29日推出了 Manbow。它始于带装饰环的 B 草图，让我想起装饰艺术字体细笔画中见过的巧妙环形处理。小细节定下方向，我把其余字母发展为带强烈装饰艺术影响的几何展示用字体。

最初，我不确信设计区别于现有装饰艺术字体。为了增添独特性，我加入条纹，让它们决定粗笔画比例。Manbow 发展为分层系统，有实心、透明、条纹、波点、网点图案变化。有些可单独用，有些面向分层多色组合。我也做了结合轮廓、填充纹理的版本，让用户混合方法；某些情况下，单独纹理甚至可叠在组合样式上，创造更复杂效果。

名字来自 Konami 1989年发布的横向卷轴射击游戏 Space Manbow。游戏与字体没有主题联系，我只是喜欢名字读音，觉得合适。Manbow 一直面向展示，我从未在值得一提的项目中见过它。最初提供允许免费商业使用的授权；2024年4月，我将它置于公共领域。

Mango



我于2006年11月24日发布了 Mango。与许多早期字体不同，它最初收费，而非免费分发，只有 Mango Scribble 图层曾有限免费发布。我用 Sharpie 徒手画倒置方向的字母，创造不规则、别扭形态。再将字母印成浅青色，在上面涂画，并加填充层，产生记号笔式泡泡字效果。字体有多个图层，涂画层是核心特征。

2021年6月25日，我更新 Mango，移除已弃用字符，细化曲线轮廓，放大某些形状。2022年11月，我将字体置于公共领域。

Map of You



我于1999年4月5日推出了 Map of You。字体始于为在线多人游戏战队标志创作的概念图。想法暗示科幻部落风格，却只提供少数字符，所以我扩展为完整字母表。结果是有棱角、风格化形态的实验性展示用字体。名字来自新浪潮乐队 New Musik 的歌曲“Map of You”。

最初我以允许商业使用的免费桌面授权分发 Map of You。2020年8月，我将它置于公共领域。

Maqui

ABCDEFabcdef1234

我于2009年12月10日发布了 Maqui。目标是避开未来字体的俗套，同时保持现代、工业感。从一开始，它就是紧凑标题家族。最独特特征是 A 等字符的尖峰形态，基于经典哥特拱的图像。它不是严格等边拱，却借鉴向上弧升、压缩的感觉，也起省空间作用。

设计面向展示，尤其标题，让窄比例、锐利细节突出。全部字重最初就发布，而非后来加入，因为我想让完整范围从一开始可用于层级。我从未在值得一提的项目中见过 Maqui，不过它一直收费提供。

2021年6月18日，我更新 Maqui，让它符合技术预期，移除已弃用字符，细化轮廓，改善省略号和引号，扩展 OpenType 分数。后来，2024年11月13日，1.2版重新整理字重名称：Book 变成 Light，Light 变成 Extra-Light，Extra-Light 变成 Thin，Ultra-Light 变成 Hairline。重新命名让家族结构更清楚，没有改变视觉性格。

Marianas



我于2006年7月13日为一款太平洋空战电子游戏发布了 Marianas，它用于游戏内设计。目标是将1920年代装饰艺术流畅几何与1940年代军事字形实用审美结合。我没有强化装饰艺术常见的优雅，而是降低粗细笔画对比，用粗糙矩形字腔取代优美字腔。连 N 的笔画字重等细节都刻意别扭，赋予朴拙质感，仿佛由没经验的设计师画出。

结果结合装饰艺术结构与战时实用性，去掉装饰，更接近那种风格的粗野主义诠释。它专为配套游戏构想，而非通用展示用字体，我从未在那个背景之外的值得一提项目中见过它。

2021年6月18日，我修订 Marianas，改善性能、兼容性，移除已弃用字符，纠正间距问题，调整度量，保持视觉识别不变。2020年代，我改变呈现方式：原定位为二战主题字体，但设计并未真正反映战时字形，我重新考虑这个角度。改为更偏热带岛屿主题，更适合随意、粗朴外观。它仍收费发布。

Marion



我于2006年1月25日发布了 Marion，一款带19世纪特征的过渡衬线字体。它不复制历史来源，但受老金属活字感觉影响。独特特征之一是锤爪状衬线，最明显在大写 S 右上衬线，我用略凸曲线，而非常规垂

直或倾斜衬线。这赋予钝、工具般的质感。家族属于新古典传统，与 Baskerville、New Caledonia 等并列，不过我处理得更粗重、更独特。

项目由实际用途塑造，而非实验。还在开发时，Roxio 就为 DVD 制作软件取得 Marion 授权，委托华丽连字，我觉得它们损害字体。它们是为那款软件一次性制作，回头看，我后悔没从 Typodermic 版本移除。2011年，Apple 取得 Marion 授权，纳入 iOS 和某些 Mac 应用。这笔交易扩展希腊、西里尔语言覆盖。它包含在 iOS 中直到2019年，目前仍在 macOS 中，不过隐藏着，直到文档调用。Apple 纳入之前销售极少，此后稳定销售，很可能因为旧文档支持。

家族始于 Regular、Italic、Bold。2010年代后期加入 Bold Italic，多年来我细化间距、字偶距、国际字符支持。2023年6月2日，我纠正 PANOSE 表的不一致，它造成 macOS 安装问题。问题原来与系统隐藏 Marion 副本有关，用户安装时产生冲突。解决方法是将内部命名改为 Marion Standard。字体仍收费分发。

Markerfield



我于2010年4月12日发布了 Markerfield。目标是模拟白板笔纹理，笔画吱吱作响、不均匀，在光滑表面上突出。首次直接画在光滑材料上没有成功，笔画太不一致。于是改用记号笔在书写纸上画字母，再扫描。接着在 Photoshop 中构建条痕层，混合粗粒、胶片颗粒纹理，捕捉记号笔在表面留下的痕迹质感。最后清理、组装为数字字体。

纹理旨在缩小到较小展示尺寸时仍有效，不过很大尺寸下，自动描摹的矢量形状更明显，没那么可信。Markerfield 一直面向展示，尤其强调重点、让人注意想法的场景。我从未在值得一提的项目中见过它，不过仍认为它是相当忠实的白板手写数字模拟。

2021年6月25日，我更新 Markerfield，保持技术与时俱进，移除已弃用字符，细化度量，扩展 OpenType 分数支持。字体仍收费发布。

Marquee Moon



我于1997年6月9日发布了 Marquee Moon。设计始于 N 的实验构想，发展为受 Compacta 影响的字体。主要特征是窄比例、贯穿字母的双条纹。当时在条纹结构中产生一致转角，技术上很难。

2010年代，我更新字体，纠正矢量错误、对齐问题，不过整体设计不变。名字来自乐队 Television 的歌曲“Marquee Moon”。最初我以允许商业使用的免费桌面授权分发字体。2022年11月，我将 Marquee Moon 置于公共领域。

Massive Retaliation



我于1997年10月21日推出了 Massive Retaliation。设计结合新艺术元素与科技字体排印相关的棱角形态，旨在成为反映1990年代末风格趋势的展示用字体。早版在大写、小写字符位置用替代形态，不过后来我移除了这个功能，因为它让字体难以使用。名字来自英国乐队 Sigue Sigue Sputnik 的歌曲“Massive Retaliation”。

最初我以允许商业使用的免费桌面授权分发字体。2022年11月，我将 Massive Retaliation 置于公共领域。

Maychurch



我于2005年5月6日发布了 Maychurch。想法来自建筑影响与字体理性化的结合。我想让它用于正式、建筑主题项目的展示。大写基于 Marion，叠加构造线，像制图图解。线条不是装饰，而是模仿用几何理性化罗马大写的悠久尝试传统。

伪构造外观将 Maychurch 联系到理论家谱系，例如 Albrecht Dürer 1525年的 Unterweisung der Messung、Geoffroy Tory 1529年的 Champ Fleury，甚至更早 Felice Feliciano 1463年的 Alphabetum Romanum。这些系统不是真设计方法，而是重构，经常迫使字形作几何妥协。我认为它们是一种字体炼金术，试图将秩序强加给历史上由手、眼发展，而非圆规、直尺形成的形态。

2021年5月25日，我更新 Maychurch，改善技术兼容性，移除已弃用字符，调整垂直度量，保持跨浏览器一致，细化轮廓，纠正导致某些应用出问题的曲线错误。字体仍收费发布。

Mecheria



我于2005年5月26日发布了 Mecheria。它是相连手写体，略微借鉴1939年的 Amanda。我不做忠实复刻，而是重新诠释。我用直线描摹 Amanda 的清晰扫描，刻意选择这种方法，创造皱褶、剪纸效果。结果有棱角连接和花饰，纹理不寻常，几乎脆弱。

设计面向装饰展示，而非正文。发布后不久，Canada Type 联系我，说他们最近也发布了 Amanda 复刻。他们版本是干净重现，我的则是诠释。不存在抄袭问题，我们都取自同一广泛可得字样，不过它凸显多个设计师能从同一来源得到相似想法。有一段时间，我在宣传材料中说，寻求忠实复刻的人应看他们版本，我的则是另一种诠释。

Mecheria 发布后从未技术更新。它仍是收费字体，没有进入公共领域。

Meloche

ABCDEFabcdef1234

我研究19世纪后期法国标牌和 grotesque 字体后，于2007年10月25日发布了 Meloche。吸引我的是笔画粗细变化，这种关系在无衬线 grotesque 中不常见，却常出现在手绘招牌。我强化这个特征，加入闭合曲线和斜切笔画末端，让设计比严格复刻更温暖。从一开始，Meloche 就面向展示和较大字号正文。

为了呼应法国主题，我加入百合花符号。它们更像营销手段，而非认真功能增补，就像许多设计师把段落标记或指手符号作为卖点。家族原有三种样式，扩展支持拉丁字母，却没意大利斜体。有旧式数字、替代 Q 等 OpenType 功能，没有百合花短代码。2016年3月31日，我扩展为七种字重及意大利斜体，改善语言支持，加入越南语、希腊、西里尔字母，补充更新的货币、标点、数学符号。Meloche Book，后来改名 Meloche Light，提供允许商业使用的免费桌面授权。

Meloche 也成为 Moja 的基础。2024年11月13日，2.1版重新整理字重名称：Extra-Light 改名为 Thin，Light 改为 Extra-Light，Book 改为 Light，让系统中的递进更清楚。除此更新，设计保持一致，家族仍大多收费。

Meloriac



我在温哥华娱乐杂志见到 Avant Garde Gothic 的实验性大小写合一处理后，于2007年3月8日发布了 Meloriac。这引发想法，将几何无衬线推向字重、比例极限，看字母能承载多少重量才会形态失效。S 最难，中脊只能加粗到一定程度，曲线就会崩塌。

Meloriac 并非严格大小写合一，而介于其间。只有小写 e 是刻意采用的小写形态，其余字母遵循大写模型。我收紧间距、字偶距，强调1970年代感觉。它完全是展示构想，不为正文。

我也加入片假名，不过对日文没经验，体现在结构不准确上。作为只有假名的字体，它没多少实际用途。后来加入希腊、西里尔支持，拓宽可用性。Meloriac 在非正式场景流行，广用于 YouTube 视频缩略图，带来意外曝光。

2021年5月，我更新字体，细化 OpenType 功能，移除过时字符。它仍收费发布。

Meposa



我于2007年3月27日发布了 Meposa。它衍生自早先 Sui Generis，不过除了 b、d、p、q 基本结构，保留极少。从起点推展开来，我做了更粗笔画、装饰表面的新系统。结果是面向海报、其他大尺寸用途的展示用字体。

Meposa 最独特特征是连字系统。我创造相连形态，不只是实验，也是刻意营销卖点，让字体有模块化、构造感。虽然视觉上仍与 Sui Generis 相关，字重、节奏、纹理将它推向不同方向。

Meposa 从未获得值得一提的采用，不过仍在我的目录中。2021年6月25日，我更新，保持技术一致，移除已弃用字符，细化轮廓，改善 OpenType 功能支持。它仍收费发布。

Mesmerize



我于2014年11月29日推出了 Mesmerize。这是早先 Kingsbridge 试验后，我第二次尝试正确使用插值。此前我用图表、计算手动处理字重混合。Mesmerize 中，我靠插值轴生成大型家族。FontLab 5 让过程困难，中间字重常不可预测，但这是工作流程的重要进步。

灵感来自 Monopoly 棋盘的几何无衬线字形，尤其 A、M、N、V、W 等字母用尖点接触基线或大写高度线的方式。我把细节带入设计，赋予复古性格。Mesmerize 面向标牌、海报展示，而非长文本。从一开始，家族有八种字重、五种字宽及意大利斜体，是我最大的发布之一。

虽然我从未在值得一提的项目中见过采用，Mesmerize 成为 Canada 150 的基础，2015年改编用于加拿大建国150周年标志。那个项目将影响扩展到远超预期。2024年4月，我将 Mesmerize 置于公共领域。因为规模大，我没做新更新，修改全部样式涉及的重复工作量会大得难以承受。公共领域发布只是重新授权，而非技术修订。

Metal Lord



我于1996年7月17日发布了 Metal Lord。设计直接基于 Iron Maiden 标志，标志本身来自早先一款当时我尚未辨明的字体。首版只有标志可见的字母，不过随着歌迷发现、档案材料带来更多信息，我扩展、修改字体，加入完整字符集。

不寻常增补是1988年 Iron Maiden 日历出现的小写手写体 s。我把它作为 OpenType 风格替代字形，而非默认字符。字体专为重金属展示构想，而非通用哥特设计，与 Iron Maiden 视觉标识的联系定义了它在我目录中的位置。

发布后，歌迷指出原字体的其他出现，例如1976年 The Man Who Fell to Earth 海报、1979年平装书封面，不过源字体真正设计师仍未知。我从未在 Iron Maiden 周边商品、官方网站之外见过 Metal Lord，不过标志首次出现几十年后，看到我的重构用于他们品牌，很值得一提。

2024年4月，我将 Metal Lord 置于公共领域。这是重新授权，而非更新，设计自多年前扩展后不变。2025年初，我与著名 Iron Maiden 爱好者 Ben Mistri 录了视频访谈，他正准备标志详细历史，研究发表时将揭示原字体来源。截至2025年9月，信息尚未发布。

Mexcellent



我于2000年4月2日发布了 Mexcellent。它直接向 Lance Wyman、Eduardo Terrazas 设计的1968年墨西哥城奥运会视觉识别致意。三线条纹系统鲜明结合墨西哥文化主题与欧普艺术，我想用数字形式捕捉一些精神。我的版本不像原作那么几何精确，却有同样节奏、条纹能量。我只设想将 Mexcellent 用于展示。

最初，常规样式和投影“3D”版提供允许商业使用的免费桌面授权。后来加入可选收费色彩图层，让多色效果更容易。图层是方便手段，而非必需，任何人都能将免费版转为轮廓，手动给条纹上色。因此，我一直主要将 Mexcellent 视为免费字体。

它在音乐设计中有些曝光：The Black Angels 用于2006年专辑 Passover，Pelican Club 用于2024年单曲 Laura Call Me Up 封面。2024年11月14日，我发布4.1版，细化命名系统，改善跨平台兼容性，调整常规样式线条粗细，改善家族平衡、一致性。

Mikadan



我于2006年4月13日发布了为 BioWare 的 Dragon Age 系列委托制作的 Mikadan。挑战是在中世纪氛围与现代易读性间平衡。我研究 Stephenson Blake 的 Verona、William Dana Orcutt 的 Humanistic、Morris Fuller Benton 的 Motto 字样，从三者借鉴比例、衬线形态、笔画逻辑。结果受哥特体影响，呼应中世纪奇幻，同时在电视屏幕保持清楚。

BioWare 要装饰替代字形，我做了一组下沉首字母大写，强化奇幻背景。Mikadan 专为游戏内使用，而非印刷材料。除了 Dragon Age，后来也出现在2018年游戏 Kingdom Come: Deliverance，及 Ann Shelton 2024年书籍 worm, root, wort… & bane 封面。

2021年，我修订 Mikadan，保持技术与时俱进，移除过时字符，细化 OpenType 功能，调整字偶距，重设西里尔形态，纠正引号。这些变化保留外观，改善可用性。Mikadan 仍收费发布。

Milibus



我于2006年8月9日发布了 Milibus，那时 DIN 及变体正广用于界面、品牌。我不想紧跟模型，而想加一点1980年代怀旧。我回看低分辨率绘图机字体、电脑字形，把一些特征带入 DIN 式框架。最独特的是侧边平直的 A，像房屋轮廓，边缘垂直、屋顶尖。它呼应老数字字形系统局限，同时赋予家族自己的特色。

Milibus 既为展示，也为正文设计。结构借鉴 DIN 的实用清楚，却加入微妙古怪细节，让它更有表现力，尤其较大尺寸。我从未在值得一提的项目中见过它，不过仍是结合技术精确性与复古数字参考点的实验之一。

2021年6月18日，我更新 Milibus，兼容现代标准，移除已弃用字符，更换反向引号，消除不必要连字，修正轮廓、度量不一致。这改善可用性，没有改变设计性格。Milibus 仍收费发布。

Minicomputer



我于2017年5月5日发布了 Minicomputer。它源于我对 Data’70、Westminster 等借鉴 MICR 字形的1960年代科技风格字体的兴趣。这些字体大多被当成趣味玩意或过时技术符号，我却想说明，它们能重新定位为时髦展示用字体。目标是凸显时尚潜力，给予当代背景，而非当作遗物。

设计纯为展示。小写遵循更可预测的笔画逻辑，有助易读性，不过许多字形须逐一解决。希腊小写尤其难，因为更有机的形态抵抗转化为系统的机械逻辑。

虽然我从未在值得一提的项目中见过采用，Minicomputer 是将此类型定位为不止奇物的尝试，说明它在现代设计中仍可有视觉力量。2024年5月，我更新家族，改善技术兼容性，细化轮廓，更新垂直度量，纠正引号，扩展 OpenType 功能。它仍收费发布。

Minisystem



我于2004年9月20日发布了 Minisystem。它直接基于我1990年代拥有的 Technics 迷你音响系统所用分段荧光显示。风格并非 Technics 独有，当时许多消费电子品牌都有类似版本。我想在数字字体中捕捉这种审美，记录迷你立体声音响被视为紧凑、未来技术的时代。

我只设想将设计用于展示。它基于分段系统，构造过程简单：画一个所有段都亮起的字形，复制到整个字母表，再移除不属于各字母的段。这让家族模仿分段显示逻辑，不需复杂轮廓。

我从未在值得一提的项目中见过 Minisystem，不过认为它忠实记录了很快过时的风格。2024年4月，我将它置于公共领域，原样重新授权，没有技术更新。

Minya

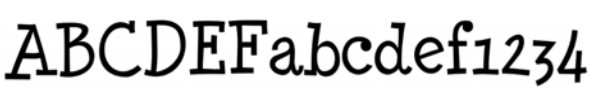


我于1996年6月10日发布了 Minya。它来自我多年用于家庭贺卡、礼物标签的记号笔涂写。过程刻意粗放：手画字母，用平板扫描仪扫描，自动描摹，没有多少清理。结果保留笔画自发、不均匀质感。Minya 从未被构想为精致商业项目，更像趣味练习，源于我早已随意画了很久的风格。

让它引起共鸣的似乎是活泼、自发外观与打字机字体结构的配合。这带来意料之外的古怪吸引力。虽然广泛使用，我不记得出现于哪些具体值得一提的项目。开发更精细的后继 Minya Nouvelle 后，Minya 不再是重点。

2020年8月，我将 Minya 置于公共领域，只是重新授权，没有技术更新，保持最初发布以来的模样。

Minya Nouvelle



我于2000年1月25日发布了 Minya Nouvelle，重做早先 Minya。Minya 很快从记号笔画、扫描制作，我想此版有更一致笔画逻辑、更干净数字基础。我用绘图板从零构建，让形态更精细，同时保留原版吸引人的活泼性格。

Minya 纯是趣味字体，Minya Nouvelle 则既为展示，也为正文设计。我扩展为 Regular、Italic、Bold、Bold-Italic 四种样式。首批粗体用 FontLab 简单加粗滤镜制作，虽然方便，结果粗糙。后来我重画、纠正这些字重，与其余家族协调。

Minya Nouvelle 后来稳定用于儿童出版，包括 Robert Munsch 2018年的 Get Me Another One。2022年11月25日，我更新家族，调整垂直度量，防止重音符号裁切，其余设计稳定。2024年4月，我将 Minya Nouvelle 置于公共领域，原样发布，没有进一步修订。不要与 Ahmad Jamaludin 2024年发布的 Minya 混淆。

Misadventures



我于2009年11月10日发布了 Misadventures。它为 PlayStation 3 动作游戏委托制作，不过我已不记得游戏名称。客户要呼应动作电影字形的字体，我做成粗重的小型大写字母家族，加入外张笔画，柔化数字边缘，赋予电影质感。风格旨在像电影海报、游戏标题常见的字体排印。

设计没有用于原委托之外，不过我继续维护。2021年6月18日，我更新家族，细化某些细节：省略号变窄，移除多余 fi、fl 连字，加入 prime 符号。没有其他结构变化。Misadventures 一直收费发布。

Misirlou



我于2000年7月20日推出了 Misirlou。设计受 Mike Daines 1971年的 Letraset 字体 Sunshine、Moonshine 影响。Sunshine 是空心字母、浅网点投影，Moonshine 反过来，实心字母、空心阴影。Misirlou 将想法带入只有小写、没有字腔的字体，反映当时复古风格。名字来自 Dick Dale and the Del-Tones 的冲浪摇滚歌曲“Misirlou”。

最初我以允许商业使用的免费桌面授权分发 Misirlou。2020年8月，我将它置于公共领域。

Mississauga



我于1999年6月17日发布了 Mississauga。设计衍生自我的 Credit，我修改它，创造更实验性的风格。名字来自当时居住的城市 Mississauga。

最初我以允许商业使用的免费桌面授权分发 Mississauga。2020年8月，我将它置于公共领域。

Mister Firley



我于1997年11月30日发布了 Mister Firley。设计结合几种影响：1970年代字形的大小写合一风格、让人想起迷幻形态的夸张笔画对比、1990年代科技字体排印常见的柔边方形。结果是反映当时设计趋势的展示用字体。名字指向电视剧 Three’s Company 的角色 Mister Furley，给字体命名时我猜了拼法。

最初我以允许商业使用的免费桌面授权分发 Mister Firley。2022年11月，我将它置于公共领域。

Mitigate



我于2012年3月20日发布了 Mitigate。想法是想象比 pica（每英寸10字符）、elite（每英寸12字符）都窄的打字机字体。设计压窄比例，同时保留足够细节，保持易读。k 等字母弯成曲线，省字宽，M、W 中部截短，小写 m 去掉中央衬线。这让 Mitigate 少占水平空间，却仍像打字机字体。

我做了破损样式，模拟机械痕迹：磨损色带、不均匀印痕、粗糙印刷。它适合需要打字机外观、水平空间有限的复古场景。我从未想将它用于当代编辑设计，而是面向追求压缩、模拟技术感的项目。

2024年11月14日，我更新 Mitigate，清理矢量，重新整理字重，细化间距、字偶距。家族视觉上保持一致，技术更可靠。它仍收费分发。

Mixolydian



我于2012年2月20日发布了 Mixolydian。设计基于美国工业字形传统，例如 Federal Highway Administration Standard 字母表、制图模板，与 DIN 等更知名欧洲模型不同。目标是探索美国来源朴素、实用的特征，作为面向正文的无衬线基础，而不只是展示材料。

名字来自乐理。当时我学音乐调式，“Mixolydian”的读音、节奏吸引我。家族既为正文，也为展示绘制，比例适应不同尺寸。我也发布全大写配套 Mixolydian Titling，提供免费桌面授权。它结构与主家族一致，只有大小写形式不同。

我没在值得一提的项目中见过 Mixolydian。2024年11月25日，我更新家族，细化曲线，重新整理字重名称，改善垂直度量。核心设计不变，家族更一致、更易用。Mixolydian 仍收费，Titling 继续免费。

Mlurmlry



我于1997年5月5日发布了 Mlurmlry。设计始于修改 Neuropol，我压窄形态，再手动描摹，产生不规则轮廓。结果是外观扭曲的实验性展示用字体。名字刻意难发音，因抽象感选择。

最初我以允许商业使用的免费桌面授权分发 Mlurmlry。2020年8月，我将它置于公共领域。

Mob Concrete



我于1999年2月4日发布了 Mob Concrete。设计衍生自 Vibrocentric，而后者是 Hemi Head 的加宽版。Mob Concrete 进一步夸张那些粗重形态，产生粗糙、块状风格。

名字来自 David Letterman 围绕歌词“We built this city on rock and roll”的桥段，将它重新想象为“We built this city on mob concrete”。最初我以允许商业使用的免费桌面授权分发字体。2020年8月，我将 Mob Concrete 置于公共领域。

Mochon



我于2015年11月11日发布了 Mochon。字体基于 RPI 建筑学院前院长 Donald Mochon 的手绘字形，他用油性铅笔创作，独特结合控制与不规则。一位爱好者寄来扫描，我被形态纹理、节奏打动。样本尺寸、分辨率不一致，我决定构建自己的系统，而非直接描摹。

为了捕捉效果，我用 Mitsubishi Dermatograph 油性铅笔，每个字母画约二十五次，直到找到三个变体，既保留粗放质感，又能协调为字体。再用 OpenType 上下文替代字形功能打乱变体，让重复字母看起来不一样。结果面向展示，不过我也想它适合需要松散手工感的漫画对白框。

为了向 Donald Mochon 小小致意，我描摹他的鸟吉祥物，加入装饰字形。Mochon 没用于值得一提的项目，不过对我而言，它向一位字形令我印象深刻的设计师致敬。它仍收费发布。

Model Worker



我于1997年8月9日推出了 Model Worker。我用钳子改造损坏的 Speedball 蘸水笔尖来创作。它在普通打印纸上写出粗糙、不规则笔画，笔尖撕裂纸纤维，墨水不均匀浸入。我扫描、自动描摹结果，制作字体。名字来自 Magazine 的歌曲“Model Worker”。

最初我以允许商业使用的免费桌面授权分发字体。2022年11月，我将 Model Worker 置于公共领域。

Moja



我于2009年8月23日发布了 Moja。与多数早期字体不同，它最初收费，而非免费分发。我改编 Meloche，应用毛皮般纹理效果。过程是用专门软件生成纹理，在 Photoshop 合成，再自动描摹字符为矢量。名字来自日语中描述某种毛发的词。

2021年6月，我更新 Moja，移除过时字符，修复不一致，让字符放大约20%。2022年11月，我将字体置于公共领域。

Mold Papa



我于1999年4月14日推出了 Mold Papa。字体衍生自有轮廓、投影的无衬线设计 Soul Mama，及简化配套 Soul Papa。Mold Papa 是 Soul Papa 的扭曲变体，作为独立形态实验制作。

最初我以允许商业使用的免费桌面授权分发 Mold Papa。2020年8月，我将它置于公共领域。

Monofonto



我于1999年11月11日发布了 Monofonto。它是屏幕用等宽字体，主要受 Bell Centennial 影响。我借鉴深墨陷、紧凑间距、窄比例，改编到数字等宽框架。当时墨陷即使在数字作品中也是吸引人的风格特征，我想看它们在固定字宽设计中如何表现。

字体经 Monotype 授权用于 Bethesda 的 Fallout 系列后，意外知名。我没直接参与安排，所以它出现在游戏里令我惊讶。后来家族扩展到原常规样式之外，不过原版一直提供免费授权。

2021年6月18日，我修订 Monofonto，减弱夸张墨陷，符合当前偏好。次年2022年11月25日，我再次更新，重设零，并消除全家族剩余墨陷。更新也加入希腊、西里尔、越南语支持。Monofonto 仍收费发布，常规样式仍免费提供。

Montebaldo



我于2024年5月27日发布了 Montebaldo，尝试反向粗衬线，衬线比主干更重的类别。历史上，它们联系19世纪后期流行的 French Clarendon、Italienne，后来在1960年代迷幻场景重现。The Monkees 的 Headquarters 等专辑封面、Yellow Submarine 图像显示，它们如何进入流行文化短暂印刷品。我想承认历史，却不强化常见“牛仔”、“马戏团”联想。

我减少某些装饰特征，例如避免 R 卷曲末端，采用简化小写 a。主要参考来自1973年 Photo-Lettering Inc. 目录，里面许多鲜为人知的窄粗衬线设计，带更多欧洲、而非美国西部趣味。家族有八种样式，从超细至粗重。让这么多字重的基于半径的曲线一致，需要大量手工，我写满计算，确保母版之间几何协调。

Montebaldo 面向时尚风格的展示用途，不过发布以来没获得值得一提的采用。尽管销售令人失望，我认为它仔细探索 Italienne 形态如何在现代背景重新定位。

Moon Cresta



我于2012年4月5日发布了 Moon Cresta。它始于对 Frederic Goudy 的 Sans 的宽松诠释，不过我简化结构，将末端圆润化，柔化基调。结果比 Goudy 原作更少棱角、更亲切。目标是给原本可能严厉的早期无衬线更平静、更适应不同用途的质感。

字体既为正文，也为展示设计。最初只发布一种常规样式。2022年2月，我将家族扩展为 Light、Light Italic、Regular、Italic。更新同时纠正引号，加入分数，细化标点，移除过时字符，保持技术与时俱进。

名字来自1980年街机游戏 Moon Cresta。选择是带玩心的，因为我想避开老式、历史感名称。Moon Cresta 没用于值得一提的项目，不过仍收费提供。

Motorcade



我于1997年9月23日发布了 Motorcade。设计始于改编 Inflammable Age，我在 Lightwave 3D 中重做，创造块状立体风格。结果像1960年代赛车图形字形，带强烈、高对比立体效果。

最初我以允许商业使用的免费桌面授权分发 Motorcade。2020年8月，我将它置于公共领域。

Movatif



我于2009年4月29日发布了 Movatif。它基本是修改 Coolvetica，调整以符合2000年代末几何无衬线的趋势，间距紧、倾斜连字强烈。当时我注意许多设计师手动定制 Avant Garde Gothic 等字体，夸张有角度的字母配对，于是我做的家族从一开始就内置效果。

Movatif 纯为展示。家族有七种字重，没有意大利斜体。我集中于连字，做大量倾斜配对，强化几何构造。这赋予更偏时尚的感觉，反映当时设计师追逐更锐利、风格化形态。

家族没有获得值得一提的采用，不过我于2024年11月25日修订，重新整理字重名称，与其余目录一致。更新没改设计本身。Movatif 仍收费发布。

Mufferaw



我于2003年4月7日发布了 Mufferaw。它始于德国漫画团队的委托，要为网络漫画做定制字体。我做了自以为符合需求的设计，却被拒绝。我没有丢弃，而保留作品，取与渥太华河谷出身相关的名字。名字来自 Joseph Montferrand，当地称 Big Joe Mufferaw，是法裔加拿大民间英雄，Bernie Bedore 故事、Stompin’ Tom Connors 歌曲都赞颂他。

家族有两种字重、三种字宽、意大利斜体、轮廓样式，全借鉴漫画字形。发布起，Mufferaw 常规样式免费，扩展家族则收费。这种免费、付费分发平衡，让它比原本可能的情况流传更广。

2021年5月25日，Mufferaw 技术更新，移除过时字符，纠正曲线不规则，调整省略号间距。2024年11月13日，进一步修订现代化内部名称表，以兼容软件，再细化轮廓，加入分节符号（§）。它仍按同样免费、付费模式分发。

Naftalene



我于1998年3月11日推出了 Naftalene。设计基于洋葱箱上的一段字形，一位字体爱好者寄来图像，我将棱角风格改编为数字字体。我视它为将建筑粗野主义转化为字体形态。名字玩弄 NAFTA，当时它联系农业贸易，尤其洋葱运输。

最初我以允许商业使用的免费桌面授权分发 Naftalene。2022年11月，我将它置于公共领域。

Nagomi



我于2006年10月18日发布了 Nagomi。名字在日语中意为“宁静”，目标是用笔刷风格的展示用字体捕捉情绪。妻子 Chikako 画平假名、片假名，我扫描、数字化。我略微风格化笔画，保持整体结构。拉丁字母则画一组符合假名情绪的字符，让两个系统视觉配合。

它是传达平静氛围的展示构想。最初有平假名、片假名，没汉字，限制作为日文字体的用途。拉丁字符主要为与假名兼容，而非独立系统。

2021年6月25日，Nagomi 技术更新，移除过时字符，调整垂直度量，改善分数。2024年11月15日，2.103版加入剑号（†）、分节符号（§），扩展字符集。它没在值得一提的项目中出现，不过仍收费提供。

Naked Power



我于2010年6月8日发布了 Naked Power。字体直接受 Morris Fuller Benton 1934年的 Eagle Bold 启发，原为 National Recovery Administration 的 Blue Eagle 标志制作，后来广用于政府海报。

Eagle Bold 也进入流行文化，出现在 David Bowie 的“Heroes”封面、Michael Jackson 的“Moonwalker”。我没有严格复刻，而让 Naked Power 集中于小写易读性，大写则为配合小写塑形。Eagle Bold 偏全大写展示，我想要既用于正文、也用于展示的字体。

当时几何无衬线主导设计，我觉得趋势早已待得太久。Naked Power 是替代尝试，仍风格化，却更踏实，有 Hairline 至 Bold 的字重范围。目标是提供保留一些复古性格、又更实用于正文的当代选项。

2024年11月15日，字体更新，重新整理字重名称，更好反映系统中的相对位置。Book 变成 Light，Light 改名为 Extra-Light，Extra-Light 改成 Thin，Ultra-Light 重新归为 Hairline。Naked Power 没用于值得一提的项目，不过仍收费提供。

Nasal



我于1997年9月14日发布了 Nasal。它衍生自 Nasalization，施加模糊效果，创造柔化轮廓。Nasal 在 Nasalization 几周后发布。

最初我以允许商业使用的免费桌面授权分发字体。2020年8月，我将 Nasal 置于公共领域。

Nasalization



我于1997年5月12日发布了 Nasalization。设计始于NASA“worm”标志三个字母的推展。我没有直接描摹原形，而是凭眼睛画出，扩展为完整字母表。最初只有大写，后来重建家族，加入小写，增加灵活性；在短段文本中，它现在能超出原展示用途。

早年，我加入轮廓、3D、破损样式，不过到2010年代移除了。这标志理念变化，那些额外样式只是为了让家族看起来更大，却没给设计师真正价值。此后，我集中维护更干净、更有用的核心家族。

Nasalization 出现在一些引人注目的地方。CNN 用于 Crossfire 品牌，2021年，我惊讶地见它出现在 NASA 的 Perseverance 火星探测器上。我没参与那次使用，只在他们社交媒体发布后才发现。

2021年6月18日，家族更新，加入 prime 符号，纠正分数，移除过时字符。2024年11月25日，进一步修订重新整理字重名称，与我的整个字体目录保持一致。Nasalization 仍是收费家族，不过常规样式仍提供免费授权。

Negotiate

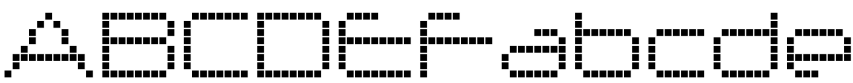


我于2008年3月10日发布了 Negotiate。设计略微借鉴 Morris Fuller Benton 的 Clearface Gothic，不过不想直接复刻。我探索每笔一端圆、一端平的构想。最初系统性应用，看到字母在句子中表现后，改得更直觉，在有助易读时将某些圆润末端改方。效果像悬在几何与人文主义倾向之间。

Negotiate 是正文家族，五种字重及配套意大利斜体。我加入旧式数字，因为它们能很好融入小写排印，我预期这对正文重要。为了更易获取，常规样式提供允许商业使用的免费桌面授权，完整家族则收费。

2024年11月15日，我修订家族，统一目录字重名称。Book 改名为 Light，Light 重新归为 Extra-Light。变化改善一致性，不改核心设计。Negotiate 没用于值得一提的项目，不过仍按免费、付费模式提供。

Nerdropol



我于2012年10月19日发布了 Nerdropol。想法直接来自多年电子游戏行业经历，我常须为定制文字渲染系统手工做像素字体。那时，游戏若需 Handel Gothic 等字体，我在 Photoshop 排出，再手动编辑为像素字体，通常调色板限制很严。Neuropol 常这样重画，所以我决定将预先像素化的 Neuropol X 作为独立作品发布。

与 Neuropol 相似是刻意的，Nerdropol 旨在像该设计的位图诠释。为了保留外观真实感，我将字偶距限制为整像素增量。设计为展示，而非正文，捕捉老位图字体感觉，同时呈现未来基调。

Nerdropol 没在值得一提的项目出现，不过仍收费分发。

Nesobrite



我于2007年3月27日发布了 Nesobrite。设计借鉴工业字形，强调模块化、方盒状构造。我主要想把它用于展示，让僵硬几何暗示力量、实用性，而不柔化为更人文主义形态。

家族原有多个字重、字宽，2022年我加入意大利斜体，扩展家族。更新也改善间距，纠正发布以来已过时的技术细节。后续更新接着进行：2021年6月18日，我清理矢量，移除过时字符；2024年11月15日，我现代化命名表，细化轮廓，与其他家族一致。

Nesobrite 没在值得一提的项目出现，不过仍以完整字重、字宽范围收费分发。

Neurochrome



我于1997年10月8日发布了 Neurochrome。构想简单：将 Neuropol 放在三维建模软件 Lightwave 中渲染，施加挤出、倒角、反射，让它像铬。结果更像视觉奇观，而非实用工具，我从未预期多少使用。

Neurochrome 一直免费分发。我从未见它出现在值得一提的项目，它更像将三维建模效果应用于字体的实验，而非日常实用设计。

Neuropol



我于1996年10月27日发布了 Neuropol。设计受 Brendel Type Studio 1974年的 Digital Sans 影响，我从小就欣赏它，却不知道名字。我没有直接复刻，而加入自己的变化。在工作过的电子游戏公司，有一台矢量显示故障的 Tempest 街机。机器产生截短线条，启发 Neuropol 截断末端；圆润末端则呼应矢量轨迹的光晕。从一开始，它面向展示。

快速传播部分归于时机。Larabie Fonts 网站在搜索引擎“free fonts”中排名靠前，所以 Neuropol 广泛下载。设计符合1990年代末趋势，与 Y2K 审美绑定。我惊讶它形成这么强的文化关联，当时其他

字体更常见，但 Neuropol 的兴起、随后使用减少，巩固与时代的联系。Instagram 账号 Neuropollution 现在记录全球出现，也记录 Neuropolitical 等衍生设计。

高峰时我没收到设计师直接反馈，不过能看出截短笔画的吸引力。2002年，我重建为 Neuropol X，收紧间距，扩展为五种字重、三种字宽、意大利斜体的完整家族。同年发布 Neuropol Nova，进一步推动未来元素。2015年，回应仍偏好首版的设计师，我将原版重新发布为 Neuropol ’96。最后，2024年4月，我将 Neuropol 置于公共领域，作为释放没有配套付费家族的老字体的更广行动之一。

Neuropol Nova



我于2002年10月24日发布了 Neuropol Nova，刻意夸张 Neuropol。Neuropol 已推动未来审美，Nova 更强化，尤其大写 M、N、W，我用大小写合一风格设计。全家族带模板字式效果。小写没那么激进，不过大写清楚表明，它不为一般阅读，而是只面向需要比 Neuropol X 更陌生、更科幻氛围的展示场景。

Neuropol Nova 与 Neuropol X 同年发布，却有不同角色。X 若是面向多用途的理顺家族，Nova 则是异星配套，将截短笔画夸张到辨识边缘。我不认为它实用，只面向展示。多年来，我没有遇见值得一提的用途。

家族更新过，保持技术一致。2021年6月25日，我移除过时字符，修订引号，改善分数、省略号。2024年11月16日，2.2版重新整理命名规范，从字宽／字重改成字重／字宽，例如 Condensed Bold 变成 Bold Condensed，让设计软件中行为可预测。Neuropol Nova 仍提供商业授权。

Neuropol X



我于2002年10月24日发布了 Neuropol X，作为原 Neuropol 的最终替代。我从零重建，收紧间距，细化笔画末端，重做 Z 等字符，Z 恢复平顶。家族扩展为五种字重、三种字宽及配套意大利斜体。我避开极端，Black 不适合圆润末端，Hairline 不实用，所以家族集中于可用的中间字重。

Neuropol X 保留原版未来、科技质感，却理顺，让展示用途更一致。2010年代，我以新插值和更广语言支持进一步扩展功能，包括希腊、西里尔、越南语，也更新货币符号。家族用于 WhipCrack（2009）、Galactic Arms Race（2013）等游戏项目。

2024年11月16日，3.1版引入修订命名规范，字宽、字重顺序交换，符合行业标准，让“Condensed Bold”变成“Bold Condensed”，跨软件一致。Neuropol X 仍是收费家族，常规样式提供允许商业使用的免费桌面授权。

Neuropolitical



我于1997年12月15日发布了 Neuropolitical，回应对 Neuropol 方整版的请求。我没有特别用途愿景，只是给人们要的选项。我移除圆润末端，调整间距，创造更平直、更冷峻的外观。对我而言，变化打破圆润形态与末端的联系，结果一直像是启发 Neuropol 的 Elsner+Flake 的 Digital Sans 的较弱诠释。

虽然我在2010年代初将 Neuropolitical 扩展为七种字重及意大利斜体，我从未认为它是较出色设计之一。见它使用，我常比见 Neuropol、Neuropol X 更失望。不过有些设计师明显偏好更方整、简化风格。

2024年11月16日，5.2版重新整理字重名称，让它更清楚。Book 改名为 Light，Light 变成 Extra-Light，Extra-Light 变成 Thin，Ultra-Light 改称 Hairline。常规样式一直提供允许商业使用的免费桌面授权，其余家族收费。

Neuzon



我在老目录找到 Tempo 后，于2007年5月11日发布了 Neuzon。Robert Hunter Middleton 1930年设计的 Tempo，有时被描述为 Futura 的美国表亲。Bold Extended 没有数字版，却出现在北美标

牌，包括加拿大 Shopper’s Drug Mart 标志。我没足够可靠材料做忠实复刻，于是转向别处，让 Neuzon 像经年磨损，仿佛老标牌字体存活至今的数字版本。

2021年6月，Neuzon 更新，移除带点 L、带 breve 的 E 等过时字符，将反向引号换成正确引号，细化部分轮廓。2024年11月17日再更新，修复小图形问题，加入分节符号（§）。Neuzon 一直收费出售，而非免费发布。我不知道实际使用中有什么值得一提的用途，不过对我而言，它重新诠释一种曾常见、后来淡出视野的字体风格。

New Brilliant



我于1998年2月1日发布了 New Brilliant，那时正做一批科技风格字体。设计很宽，几何构造，笔画刻意有间隙，像 Blade Runner 标志等科幻图形的破碎外观。字体面向科技、科幻展示，不过极宽限制实用性。

New Brilliant 最初提供允许商业使用的免费桌面授权。我从未见它有值得一提的采用，很可能因为比例对多数项目要求太高。尽管如此，我仍觉得它少量使用时有视觉趣味，前提是有足够水平空间容纳。2020年8月，我将 New Brilliant 置于公共领域。

Night Court



我于1997年12月3日推出了 Night Court。设计有反复出现的装饰形态，最初在 N 出现，再应用到其他字母。结果是形状非常不寻常的实验性展示用字体。

2020年8月，我将 Night Court 置于公共领域。

Nightporter



我于1997年10月1日发布了 Nightporter。设计取 Fragile Bombers，在 Photoshop 应用波纹效果，让纹理在字形上扭曲。

2010年代，我用较新版 Fragile Bombers 作基础，重新处理字体，加入 OpenType 连字，减少波纹图案重复感。名字来自 Japan 的“Gentlemen Take Polaroids”专辑歌曲“Nightporter”。2020年8月，我将 Nightporter 置于公共领域。

NK57



2015 年 1 月 29 日，我推出了 NK57 Monospace。我的目标是制作一款对程序员友好、提供多种字宽的字体，让编程者能在不同的显示面板上容纳准确数量的字符。这套字体家族发布时共有六十种样式：六种字重、五种字宽，以及意大利斜体。它是等宽字体，每个字符在各个字重中都具有相同的排版宽度（advance width），因此无论选择哪种样式，都能保持一致的对齐。

我在设计字形时把清晰度放在首位。容易混淆的字符，例如零与大写 O、小写 l 与数字 1，都有各自明显不同的形状。我还加入了用于绘制边框的块状绘图字符，以及大量数学和技术符号。这些功能从第一版起就有，因为我希望它一开始就让人觉得完整。NK57 最初以允许免费商用的桌面字体授权发行。

2024 年 4 月，我将它置于公共领域。当时这么做很合理，因为没有需要维护的付费配套字体。NK57 在大型项目里从未获得太多关注，但它服务了预定的使用者：那些需要等宽字体设计具有灵活性的程序员。

No Clocks



我于2000年4月21日发布了 No Clocks。字体源于1997年为 Real Doll 做的设计，这家公司正在开发拟议的 Replicants 机器人、半机械人偶系列。他们要宽阔、未来风格，像后来也影响 Korataki 的1970年代字体 China/Chimes。网站模型只需小写。工作报酬是正版 Fontographer，取代我一直用的盗版。项目没有继续，不过后来我完成设计，发布为 No Clocks。名字来自 Pylon 同名歌曲。

最初我以允许商业使用的免费桌面授权分发 No Clocks。2020年8月，我将它置于公共领域。

Nulshock



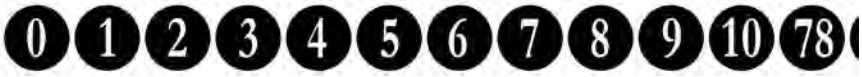
我于2014年5月30日发布了 Nulshock。我欣赏 Good Times，却觉得带太多 Pontiac 字形来源，于是想做相似胶囊形状、却完全属于自己的设计。我以 Final Fantasy 游戏的法术命名。字形宽、科技感，带一点 NASA worm 标志的简洁，不过重点是构建无衬线家族，有清楚机械曲线、仔细平衡比例。

原版有七种字重、一组数学和货币符号。Nulshock Bold 提供允许商业使用的免费桌面授权，其余字重收费。2022年7月7日，我加入倾斜体扩展家族。它们不只是简单倾斜，我调整主干，补偿倾斜变换造成

的扭曲。更新也加入更多货币符号，改善 OpenType 分数，移除已弃用字符，纠正反向引号，细化间距、字偶距。2024年11月17日进一步更新，重新整理字重名称，让系统更清楚。

我没在值得一提的项目中见过 Nulshock，不过一直认为它在平衡、精确性上比 Good Times 更出色。它仍在目录中，是有结构、多用途科技家族。

Numberpile



我于2001年4月26日发布了 Numberpile，作为给地图、图解加带圈数字的简单工具。首版有80个带圈数字，提供允许商业使用的免费桌面授权。使用并不简单，我提供图表帮助，不过输入较大数字仍别扭。

后来，我更新 OpenType 功能，让用户在括号中输入数字，自动转为带圈数字，最多到200。那版也清理一些轮廓，让字符更锐利、一致。改善让实际使用容易得多。

2022年11月，我将 Numberpile 置于公共领域。那时它没有付费配套样式，我正逐渐让独立免费字体转向开放授权。我从未见它用于值得一提的项目，不过为需要简单、直接形式带圈数字的人发挥实用作用。

Numbers with Rings



我于2013年12月14日推出了 Numbers with Rings，作为早期带圈数字字体更多用途的替代。现有系统通常靠预组合符号，限制灵活性。我用 OpenType 逻辑，让框本身像变量一样，调整以适应内容字宽。这支持到999999的带圈数字，也支持字母或字母、数字组合。

技术很费力。我须构建占位系统，避免空隙，确保不同栅格化器中形状正确对齐。OpenType 不允许变量，所以调整逻辑由框承担。2021年5月12日，我更新，支持风格替代集1–3，修订手册，解释新功能。

Numbers with Rings 主要面向地图、建筑、图解、教学材料的专业用途。我没在值得一提的项目中见过采用，不过仍是目录中收费产品。名字玩弄新浪潮乐队 The Bongos 的歌曲“Numbers with Wings”。后来，我开发 Encercle，作为同系统更简单的演变，减少用户面对的复杂性。

Nyxali



我于2007年3月12日发布了 Nyxali。大写、数字、一些标点直接来自早先 Gnuolane，我将它们当作金属压印，放进新背景。灵感是金属、皮革中常用金属冲子压出的字母。最初考虑军人身份牌，但机械上感觉不可信。于是想象顶部带索引缺口的压印装置，让每个印模方向向上、正确对齐。虚构限制塑造字体外观。

设计面向军事、工业展示。为了增强真实感，我编程替代字母配对，模拟实际压印的不规则。2021年，我更新，移除带点 L、带 breve 的 E 等已弃用字符，调整垂直度量，改善跨浏览器兼容性。Nyxali 一直收费分发，我没见它出现在值得一提的项目中。

Octin

ABCDEFGHIJK12345

我于2007年10月16日推出了 Octin。当时只有少数八边形运动字体，没有一致字重范围又同时提供衬线、无衬线选项的。我决定做更广家族，也引入纹理版，那时此类型中不常见。从一开始，Octin 就有 Sports、College、Prison、Stencil、Vintage、Spraypaint 六种变体。Spraypaint、Vintage 纹理是首版的一部分，Vintage 实际基于扫描 T 恤纹理。

每种变体有一种免费样式，其余收费。模式帮助家族获得关注，我常在抗议标牌见免费版。Octin 也进入专业项目：Octin Stencil 用于 National September 11 Memorial & Museum 的展览 Comeback Season: Sports After 9/11，Octin College 用于 Maximilien Binard 的书 A Donkey’s Tale，Octin Vintage 出现在 Steamworks 啤酒标签、Wachusett Brewing Company 的2024年品牌重塑中。

2021年6月18日，我更新家族，移除带点 L、带 breve 的 E 等已弃用字符，反向引号换成正确引号。2024年11月17日，1.3版重新整理 College、Prison、Sports、Stencil 的字重命名系统，Book 变成

Light，Light 改名为 Extra-Light。也给全部六种变体加分节符号（§）。虽然多年来竞争更多，Octin 因范围、多用途仍是目录可靠的一部分。

Octoville



我于1999年10月20日发布了 Octoville。设计受科幻电影“Outland”标题字体影响，不过我想让它不同。结果是紧凑八边形字体，小写 x 字高低。名字玩弄 Jean-Luc Godard 的电影“Alphaville”，结合我对科幻、字体排印的兴趣。

最初我以允许商业使用的免费桌面授权分发 Octoville。2022年11月，我将它置于公共领域。

Octynaz



我于2006年12月15日推出了 Octynaz。它基本是破损很重、去掉小写的 Tandelle Bold。我想把破坏夸张得远超先前字体，进一步走向脏乱、末日后审美。字形涂抹严重，常远溢出边界，我用连字让长污迹一次跨几个字母。也填满字腔，表现劣化、堵塞。

Octynaz 为一般展示制作，尤其需要攻击性、混乱外观的场景。从一开始就收费分发。2021年6月25日，我更新，移除带点 L、带 breve 的 E 等已弃用字符，用正确引号替换反向引号，收窄省略号，细化轮廓，消除重叠节点、扭结等错误。调整没显著改变外观，却改善文件效率。

我没在值得一提的项目中见过 Octynaz，不过它仍在目录中，是我更极端的破损设计之一。

Ohitashi



我于2006年11月9日发布了 Ohitashi。设计是笔刷风格手写体，受1970年代、1980年代初汽车徽标用字影响。我想将流畅、风格化感觉转为既用于展示、也用于较大文字块的字体。名字来自日本料理，ohitashi 是酱油调味的水煮蔬菜简单菜肴，我觉得读音适合字体。

字体面向展示、较大字号，而非连续阅读。2021年，我修订家族，移除带点 L、带 breve 的 E 等过时字符，也纠正反向引号。更新细化软件兼容性，没有改变设计整体外观。

Ohitashi 一直收费分发，我没在值得一提的项目中见过它。它仍是目录中将汽车审美联系到手写体背景的笔刷设计之一。

Oil Crisis



我于2000年8月27日发布了 Oil Crisis。字体来自帮一位姑姨辈亲属清理她母亲的地下室时找到的一批1970年代、1980年代初 Consumer Reports 杂志。每期有 Dodge Omni、Chevrolet LUV 等汽车图解。我扫描插图，尝试自动描摹，不过印刷质量、绘图细节让结果不佳，最后手动重画多数车辆。

结果是1970年代汽车、卡车的图案符号字体。最初我以允许商业使用的免费桌面授权分发 Oil Crisis。2020年8月，我将它置于公共领域。

Oliver’s Barney



我于1997年10月27日推出了 Oliver’s Barney。设计受首次访问英国时，一座老百货商店立面字形启发。字母看似来自1940年代，块状、朴素、几何，这种风格常叫 stovepipe 字形，因为像弯曲炉管，直线、圆角。虽然只短暂看到，印象很深。

名字来自同次旅行的两个来源。第一任妻子一位堂表亲的年幼儿子 Oliver 迷上 Barney 恐龙玩具，我把它与 Elvis Costello 歌曲“Oliver’s Army”联系起来。最初提供允许商业使用的免费桌面授权。首版粗糙，间距不均，反映设计师初期阶段。2010年代，我改善间距、细化细节。2024年4月，我将 Oliver’s Barney 置于公共领域。

Operational Amplifier



我于1999年2月7日发布了 Operational Amplifier。它是方盒状科技设计，强偏倾斜、加宽形态，限制可用性。2010年代，我修订，减少倾斜，调整比例，让它更实用。

最初我以允许商业使用的免费桌面授权分发它。2020年8月，我将 Operational Amplifier 置于公共领域。

Optoisolator



我于2024年2月23日发布了 Optoisolator。设计始于 FontLab 智能转角实验。我想看字母外缘保持严格方整，内部曲线用精确半径柔化，会发生什么。结果外部方盒状，内部圆弧顺畅，创造强烈负空间。我一致应用于全部字形。

名字来自 optoisolators 或 optocouplers 电子元件，用光在隔离电路间传输信号。我喜欢相似之处，字体平衡锐利技术外部与更有机内部曲线。

Optoisolator 只为标题、展示发布，不为正文。一直收费，没有免费样式。至今我没在值得一提的项目中见过它，也不计划在首版之外扩展字重、样式。

Orange Kid



我于1999年5月30日发布了 Orange Kid。它严格复制 Super Nintendo 游戏 Earthbound 主字体。那时我没自己玩过，爱好者寄来截图，提供重现像素字体所需的一切。名字直接来自 Earthbound 角色 Orange Kid。

2009年，我扩展完整希腊字母表及扩展拉丁支持，包括越南语。设计始终一种样式，最初提供允许商业使用的免费桌面授权。2024年4月23日，我将它置于公共领域，让人自由使用、修改。

我从未在值得一提的项目中见过 Orange Kid，不过它一直旨在忠实保存 Earthbound 可辨认的一部分。制作字体多年后，我终于自己玩了 Mother 系列，给设计带来迟到的个人联系。

Order



我于2010年6月14日发布了 Order。它直接基于 Univers，我研究较老金属版字样。没有描摹、测量原字，而保留比例，重画字形。目标是当代展示无衬线，呼应 Univers 结构，却有自己细节。

字体只有收费家族，没有免费样式。2021年6月25日，我修订，移除带点 L、带 breve 的 E 等过时字符，也纠正反向引号，修复影响效率的曲线错误，不过没改变设计外观。

Order 面向一般展示，而非技术文档、屏幕专用应用。我没在值得一提的项目中见过它，不过仍是目录中朴实的现代主义无衬线设计之一。

Otoboke



我于2007年2月5日发布了 Otoboke。设计受1960年代迷幻字体，尤其 Davida，以及让人想起 Pac-Man 幽灵的活泼形状启发。为了探索不寻常比例，我先画倒置的字形草图，再按正常方向数字化。结果是高度不规则、形态夸张如气球的展示用字体。

字体一直面向广泛展示用途，而非狭窄类型。收费发布，没有免费样式。2021年6月25日，我修订，移除带点 L、带 breve 的 E 等过时字符，纠正反向引号，收窄省略号，让模糊线条效果更锐利。调整改善效率，保留古怪外观。

Otoboke 没在值得一提的项目中出现，不过仍是目录中更实验性的字体之一，连接1960年代迷幻设计与数字时代不规则。

Outright



我于1998年7月22日发布了 Outright，最初叫 Outright Televism。设计是新艺术风格的1990年代科技诠释，有块状形态、不规则字腔、外张元素。我想呼应1960年代风格化字形与1990年代广泛使用的矢量驱动风格。

最初我以允许商业使用的免费桌面授权分发它。2020年8月，我将 Outright 置于公共领域，让人自由使用、修改。

Overload



1997 年 12 月 11 日，我推出了 Overload。它的设计以 Eurostile，也称 Microgramma，为基础；我保留了它的模块化结构，再用类似劣化视频画面的做旧字形加以改造。我还加入了 A 和 E 的替代字形，让它能呈现大小写合一（unicase）的效果。名字来自 Talking Heads 的歌曲“Overload”。

2022 年 2 月 17 日，我发布了一次重大更新。我重画了许多字符，扩展了语言覆盖范围，并加入货币和数学符号。A 和 E 的替代字形保留为 OpenType 功能；我还完善了附加符号，加入了分数和数字序数形式。2022 年 11 月，我将 Overload 置于公共领域。

Owned

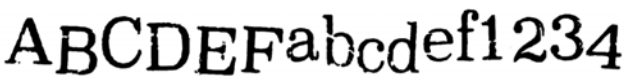


我于2005年7月29日发布了 Owned。目标是不靠涂鸦照片，捕捉城市记号笔书写外观。我带速写本，研究人们在墙、表面涂写字母的方式，再用记号笔练习模仿流畅感。最打动我的是向左后倾，以及笔画常将一个字母带入下一个。从一开始加入连字，强调自然不规则、连接。

Owned 一直收费分发，面向一般展示。2021年6月25日，我更新，移除带点 L、带 breve 的 E 等过时字符。我也用正确引号替换反向左引号，调整垂直度量，让字符缩小约10%，纠正轮廓中不知不觉出现的曲线错误。

我没见 Owned 出现在专业或值得一提的项目，不过仍在目录中，尝试将涂鸦记号笔书写感觉转为实用字体。

Oxeran



我于2007年4月18日发布了 Oxeran。名字受赛博朋克漫画角色 Ranxerox 启发。字体始于非独占委托，客户要匹配已用 Clarendon，又带更粗糙、朋克式外观。项目完成后，我可以收费发布。

Oxeran 有参差边缘、粗糙纹理，赋予粗放、叛逆外观。我从一开始内置 OpenType 连字，提供替代字母配对，打破排印单调。定义性特征之一是粗体轮廓样式，带破损纹理。

字体一直收费，没有免费样式。2021年6月25日，我更新，移除带点 L、带 breve 的 E 等过时字符，纠正不一致，调整垂直度量，改善跨浏览器兼容性。

虽然原客户使用过，发布以来我没见 Oxeran 出现在值得一提的项目。

Paint Boy



我于1997年6月2日推出了 Paint Boy。字体通过试验 Adobe Illustrator 新功能制作，该功能让对象转为画笔。我画一支油漆刷，转为画笔，用它形成字母形状。

名字来自 Woolco 百货商店工作经历。在五金部门时，我开玩笑称自己“Hardware Boy”。调到油漆部门后，昵称变成“Paint Boy”，后来用来命名设计。方法像 Holy Smokes，我在那里用香烟作画笔形状。

Paint Boy 最初提供允许商业使用的免费桌面授权。2020年8月，我将它置于公共领域。

Pakenham



我于2001年3月30日发布了 Pakenham。它源于早先 Blue Highway，而后者受 Steile Futura 影响。Pakenham 中，我想做更结实、更当代的设计，既用于展示，也用于正文。

首版有一种免费桌面授权样式，后来扩展为多字重“Pakenham Deluxe”，几年间由 MyFonts 独家提供。2006年11月9日，我扩展完整家族，以 Typodermic Fonts 发布，旧 Pakenham Deluxe 撤下。后续增补，包括额外字重、字宽、意大利斜体、效果样式，全作为收费字体出售。Pakenham 确有专业采用，Reebok 在2000年代中期使用，给家族一些曝光。

2021年6月25日，我更新家族，移除带点 L、带 breve 的 E 等过时字符，纠正反向引号，改善浏览器兼容性。2024年11月17日更新统一全家族命名规范，Book 改名为 Regular，Light 变成 Extra-Light，等等。

Palamecia



我于2012年7月26日发布了 Palamecia。设计实验是让字体在极低分辨率仍易读。我没从高分辨率轮廓开始再缩小，而在低分辨率预览窗口工作，用多边形构建。字形组合为切割剪影，由负空间定义结构，而非常规骨架、笔画。方法赋予简化、耐用外观，承受用户界面设备中的缩放、模糊。名字来自 Final Fantasy 系列的首领角色。

Palamecia 收费发布。当时没多少关注，几乎没有销售，所以几年后我发布免费全大写配套 Palamecia Titling。它用与原版同样字形集，不过全大写形式。

2024年11月，1.001版纠正名称表错误，它们造成某些应用罕见显示问题。改善整体稳定，不改设计。我没在值得一提的项目中见过 Palamecia 或 Palamecia Titling，不过字体代表低分辨率易读性的不常规方法。

Paltime



我于2006年12月20日发布了 Paltime，延续早先 Budmo。Budmo 建立“招牌灯”字体想法，我却想更随意。Paltime 是带发光圆点的全大写展示用字体，圆点与轮廓同时设计，而非后来添加，确保一致节奏、间距。大写基于早先 Bleeker。

开发中，我试验星星、心形等替代圆点形状。星星把软件推向技术极限，复杂度让它几乎崩溃，其他实验形状甚至无法保存。最后家族限于圆点、心形、星星。字体一直收费，没有免费样式。

2021年5月25日，我更新 Paltime，移除带点 L、带 breve 的 E 等过时字符，反向引号换成正确引号，略调垂直度量。变化改善兼容性，不改设计外观。Paltime 一直面向标牌、展示，虽然我没在值得一提的项目中见过它，仍是目录中的装饰发光样式。

Pants Patrol



我于1998年5月5日发布了 Pants Patrol。它是早先 20th Century Font 的衍生构想，后者因商标问题不能继续用原名，后来重建、重新发布为 Wevli。Pants Patrol 基本是更粗重版本，应用条纹，表现木刻、木纹表面效果。名字独立于设计选择。

Pants Patrol 最初提供允许商业使用的免费桌面授权。2020年8月，我将它置于公共领域。

Paraaminobenzoic



1997 年 8 月 11 日，我发布了 Paraaminobenzoic。这是我最早尝试科幻展示用字体的作品之一。我采用了当时经常使用的一套流程：先把字形画成位图，在 Photoshop 中做模糊处理，让边缘更平滑，再对

结果进行自动描摹。名字来自 para-aminobenzoic acid，也就是对氨基苯甲酸。这种化学物质吸引了我的注意，因为它的英文名称很长，词形也很特别。

最初的版本字符集有限，以免费字体的形式发行。2012 年 3 月 26 日，我用全新的一套轮廓重建了它，扩展了拉丁字符支持，并加入了完整的货币和数学符号。在那次重建中，大部分原有标点都被替换了。2022 年，我把 Paraaminobenzoic 与其他没有付费配套样式的早期免费字体一起置于公共领域。

我设计它时，只打算把它用于科幻主题的醒目文字，而不是正文。我没有见过它被用于什么知名项目，但它反映了我早期对受 MICR 启发的字形的兴趣：把那些形式简化得不那么繁复，更偏向图形化的表现。

Pastor of Muppets

1997 年 10 月 7 日，我发布了 Pastor of Muppets。这是一款允许免费商用的字体，灵感来自 Metallica 的文字标志，名字则是对他们 1986 年专辑 Master of Puppets 的戏仿。我制作它时，没有意识到它与 Metallica 的商标联系有多紧密。当时，它在早期的字体分享网站上广泛流传，也被用于一些影射这支乐队的戏仿作品。

发布十多年后，Metallica 的律师联系了我。我没有就此争辩，而是正式把权利转让给了他们，也因此再无权分发这款字体。我尽力从所有能移除它的地方将它撤下。它的名字还带来了另一项商标问题：Disney 拥有“The Muppets”的相关权利。这从未发展成正式投诉，但我意识到，这又是一项风险，也是这款字体不能继续留在我的目录里的另一个理由。

Pastor of Muppets 只被用于戏仿或粉丝创作，通常是为了影射 Metallica。除此之外，我没有见过它出现在专业项目或获得正式许可的项目中。这是我少数几次彻底放弃分发权的经历之一；权利一旦转让，它就属于 Metallica，再也不由我控制了。

Pastrami on Rye



我于2013年8月23日发布了 Pastrami on Rye。它来自与高中老友 Scott 的合作，我们常想业余项目，这次想用毛毡剪片做漫画。漫画从未做出来，不过我确实买了很多毛毡。字体受从小欣赏的报纸连环漫画 Frank and Ernest 字形风格启发。我没模仿笔墨，而让它像从毛毡剪出，边缘粗糙、有构造感。

为了强化手工外观，OpenType 功能自动打乱字母、数字，让重复字符不一样，像逐个剪下、放好的字母。字体一直只有一种收费样式，没有免费版。

2024年11月，1.001版纠正小图形故障，调整名称表，改善应用间兼容性。我没在值得一提的项目中见过 Pastrami on Rye，不过仍在目录中，扎根剪切字形触感。

PCTL 4800 & 9600

ABCDEFabcdef1234

我于2017年1月29日发布了 PCTL4800、PCTL9600。项目始于 Bioware 的 Anthem 游戏委托。他们要呼应 DIN 技术精确性，却有未来、工程化质感。于是我做两个相关家族。PCTL4800 有转角缺口，暗示存储卡、技术部件的索引切口；PCTL9600 则没有，让外观更干净。两者是风格替代，而非功能变化。

每家族有六种字重及意大利斜体，反映2010年代末更大、更多用途家族的趋势。从一开始就收费分发。PCTL 没内在含义，数字略受 Atari 游戏机型号命名启发。

虽然 Anthem 商业表现不符预期，字体本身却是我较实用的正文家族之一。它们仍在目录中，最初发布以来没进一步更新，我没在 Anthem 以外值得一提的项目中见过采用。

Peatloaf



我于1997年10月22日推出了 Peatloaf。它基于早先 Yawnovision，脏乱处理掩盖许多原结构弱点。纹理赋予粗糙性格，暗示中世纪、异世界质感。模块化构造增加不寻常外观。

名字玩弄“meatloaf”，改成“peatloaf”，带一点不敬基调，适合设计。

Peatloaf 最初提供允许商业使用的免费桌面授权。2020年8月，我将它置于公共领域。

Permanence



我于2012年3月13日发布了 Permanence。字体始于个人项目，与我和老友 Scott 开始的播客有关。封面我想戏仿 Alvin Toffler 1970年的 Future Shock。名称指向 Toffler“持久性的消亡”的想法，后工业社会将由临时商品、短暂关系定义。字形本身从 Future Shock 原封面字体推展，与1960年代磁性墨水识别风格有一些共同特征。

Permanence 只有一种收费样式，从一开始有连字。主要为展示设计，带让 Future Shock 封面醒目的同样鲜明、机械质感。发布以来，我没做重大更新，也没见它出现在原灵感之外的值得一提项目。

Pirulen



我于2004年9月11日发布了 Pirulen，尝试做 Bank Gothic 的未来感替代。我想保留方形比例，却避开世纪之交雕刻风格，那让 Bank Gothic 比起科幻更像老股票证书。名字来自角色扮演游戏 Skies of Arcadia 的火焰法术，游戏拼为 Pyrulen，我为字体略改。

首版只有一种常规样式，免费提供下载。2012年5月9日，我扩展为六种字重及意大利斜体的家族，全作为收费字体分发。原免费样式保留，额外样式收费。首版有 lambda 式 A 等风格替代字形。后来常有人请求带横画的 A，我也加入有横画版本。

2021年6月25日，我更新家族，移除带点 L、带 breve 的 E 等过时字符，更换反向引号，纠正垂直度量。2024年2月10日更新修复兼容问题，统一字偶距。

Pirulen 有些专业用途，用于2021年竞技场射击游戏 Lemnis Gate 标题设计。此外，我见它主要用于科幻、技术主题项目。

Plain Cred 1978



我于1999年4月14日发布了 Plain Cred 1978。设计是衍生自 Street Cred 的几何无衬线，受1970年代手绘字形版面影响，与 Herb Lubalin 的 Avant Garde Gothic 有共同点，尤其倾斜 A、M、V、W，暗示定制字形。

名字“1978”指向我想呼应的时期。设计比例不常规，缺少灵感来源的精细。条纹配套 Street Cred 以视觉更有效的方式承载同样构想。

Plain Cred 1978 最初提供允许商业使用的免费桌面授权。2020年8月，我将它置于公共领域。

Planet Benson



我于1997年12月2日推出了 Planet Benson。设计基于在 Greater Toronto Area 观察的涂鸦风格，从 Toronto 的 Parkdale 街区精巧作品，到郊区小镇粗糙字形。Planet Benson 更多借鉴后者，刻意接受不精致、别扭质感。发布名为 Planet Benson 2，接续较不成熟的早版。

名字来自专门世界的想象。在 Mississauga 见 World of Shoes 商店后，我考虑整个星球专注单一主题的想法。一个专注情景喜剧 Benson 的星球，让我取名 Planet Benson。

字体最初提供允许商业使用的免费桌面授权。2024年4月，我将它置于公共领域。

Plasmatic



我于1997年11月16日发布了 Plasmatic。设计以 OCR-A 为参考，却推向扭曲、迷幻风格。我想它看起来机械又变形，像经过不稳定数字滤镜。名字直接来自朋克乐队 The Plasmatics。

Plasmatic 最初免费发布。2012年，我重建，扩展拉丁覆盖、分数、更完整标点与符号集。那版取代多数原轮廓，保持同样整体设计。2022年3月2日，我将它与目录其他老免费字体一起置于公共领域。

字体一直只有一种样式，只面向展示。我没在值得一提的项目中见过Plasmatic，不过仍记录1990年代末扭曲字形实验。

Plastic Bag



我于1997年10月2日发布了 Plastic Bag，尝试用六边形单元构建字体，而非分段显示字体常用的矩形网格。结构受 LCD 分段字形影响，但我想让模块几何不寻常、僵硬，几乎读得不舒服。名字来自朋克乐队 X-Ray Spex 的歌曲“Plastic Bag”。

Plastic Bag 最初免费。2012年3月26日，我重设重音符号，扩展更多拉丁字母语言支持。除此之外，保持一种样式。2022年2月22日，我将它与其他早期免费设计一起置于公共领域。

字体一直面向展示，不为正文。一个值得一提的用途是2010年代日本 Owndays 经销的处方眼镜子品牌。此外，我没见它广泛使用。

Po Beef



我于2006年12月6日发布了 Po Beef。想法是做粗重无衬线，将字重、比例夸张到别扭程度。字形块状、压缩，没多少微妙、精细余地。名字刻意显得直白、不优雅，匹配设计本身。

Po Beef 从一开始收费。只面向冲击力比易读性更重要的展示。2021年6月25日，我更新，移除带点 L、带 breve 的 E 等过时字符，纠正引号，收窄省略号，清理技术轮廓错误。变化不改整体外观，让文件更有效率。

我没在值得一提的项目中见过 Po Beef。它仍是我更刻意别扭的设计之一，强调重量、存在感，而非精致。

Poke



我于1999年5月26日发布了 Poke。设计始于近方形粗衬线结构，结合让人想起 hot rod 图形的装饰条纹形态。结果是展示用字体，在僵硬字形与装饰细节之间有不常规对比。名字来自“cowpoke”，指向设计的粗衬线基础。

多年来，Poke 提供允许商业使用的免费桌面授权。2020年8月，我将它置于公共领域。

Polarband



我于2010年10月27日发布了 Polarband。设计基于20世纪初内嵌线展示字体，它们常用细内部线条减轻粗重字形。我发展为分层系统：Back 提供实心填充，Regular 加细内嵌线，Fron 分离内嵌线，便于与色彩、其他效果结合。

Polarband 从一开始收费，一直面向展示，分层构造可用于海报、标牌、醒目标题。

2021年6月25日，我修订家族，移除带点 L、带 breve 的 E 等过时字符，纠正引号，强化重音符号，更新分数功能。调整改善技术一致性，不改外观。除此之外，Polarband 没用于值得一提的项目，也不需进一步更新。

Polarized



我于2022年5月20日发布了 Polarized。设计基于 LCD 分段字形，不过将传统分段笔画的钝末端换成尖末端。字体更锐利、晶体般，同时保留模块化构造。名字指向偏振光滤镜，将设计联系回光学、技术世界。

Polarized 是收费家族，五种字重各配倾斜体，从一开始就有。设计既为展示，也为正文，有足够字重和间距用于长段排印，同时保留分段性格。最初发布以来没有更新。

我没在值得一提的项目中见过 Polarized，不过仍在目录中，是强调棱角精确性的模块化分段设计。

Polyflec

ABCDEFabcdef1234

我于2007年6月28日发布了 Polyflec，那时沉浸于技术、工业审美。它是方形无衬线，反映当时吸引我的锐利精确性，部分受当代卡车设计所见影响。名字自己造，没有外部来源。

定义性特征之一，是在曲线通常收口处加入棱角折弯，例如 C 底部笔画。它不顺畅向上转，而突然以低角度倾斜。这贯穿许多字形，赋予刻意机械、略别扭趣味。我也在技术上挑战自己，做比平常更广字重范围。插值技能改善让它可行，也教会我中间字重须多少额外照顾，避免拥挤或过细。

2021年5月25日，我更新家族，移除已弃用字符，更换反向引号，修复间距不一致，重设 ogonek，加入 prime 符号。2022年7月10日进一步更新，加入意大利斜体、大写 eszett、几个新货币符号。虽然没值得一提的用途，它记录当时风格，以及我试验工业形状、多字重家族的方式。

Pop Up Fontio



我于1999年8月7日发布了 Pop Up Fontio。字体基于早先 Lockergnome，我去掉曲线，创造多边形字形。再导入三维建模应用 Lightwave，挤出每个字母，放在一个弹跳玩偶盒模型上方。每字符从略不同角度渲染，增加变化。名字指向当时流行的电视剧 Pop-Up Video。

多年来，Pop Up Fontio 提供允许商业使用的免费桌面授权。2020年8月，我将它置于公共领域。

Port Credit



我于1999年5月25日推出了 Port Credit，尝试做大致以 Optima 为模型的人文主义无衬线。设计加入卷曲细节，赋予装饰感，不过结果缺少灵感来源的平衡、精细。名字来自当时住的安大略省 Mississauga 的 Port Credit 地区。

多年来，Port Credit 提供允许商业使用的免费桌面授权。2020年8月，我将它置于公共领域。

Pound



我于2008年1月21日发布了 Pound。目标是粗重、无字腔字体，借鉴装饰艺术，也融入工艺美术影响。我围绕简单几何构建，没字腔让 O、P、D 等字母实心、填满。我也做互锁形态，可用连字实现，却不是设计必需。轮廓有粗朴、略不规则质感，暗示压印木活字或 linotype 印刷。

发布后不久，Coca-Cola 选 Pound 用于与2010年 FIFA World Cup 相关的全球推广。那年我见它在商店陈列、海报、Panini 贴纸包装上。曝光帮助字体在2010年前后取得强商业势头。同时，我做简化配套 Pound Web，去掉多数纹理细节、互锁，让网页字体渲染更快，同时保留波浪、不规则轮廓。Pound Web 纳入主家族，仍与原样式一起提供。

Pound 一直是单字重展示构想，我从未扩展为完整家族。回头看，它联系特定时刻，几何简单、粗朴纹理、互锁形状结合，提醒我2000年代末如何试验混合影响。

Presicav



我于2008年5月1日发布了 Presicav。起点是 Ludlow 的 Tempo Bold Extended，不过我不想简单复刻。最粗字重相对忠实诠释原作，再把较细端推向更陌生方向。超细版本中，字碗不常规地连接主干，两端插值产生有自己不寻常性格的字重。粗细样式张力让家族性格变化，较重字重有复古趣味，较细则偏实验。

首版有六种字重。2018年8月5日，我加入意大利斜体。2021年11月18日技术更新，修复 Presicav Bold 不出现在旧应用的问题。2024年11月1日，2.1版再更新，Ultra-Light 改名为 Thin，保持一致，纠正导致最细样式渲染错误的导出问题。

Presicav 从未找到受众，关注很少，不过对我而言，它是让字体在字重范围内改变性格，而非强制统一的实验。

President Gas



我于1997年9月30日发布了 President Gas。想法来自一罐房屋涂料的标志，只有几个字母，却足以激发完整字母表。我用几何比例、八边形绘制，保持方整、棱角，面向展示。名字来自 The Psychedelic Furs 的歌曲“President Gas”。

大写几何存在感强，我仍觉得有效。小写没那么成功，x 字高太低，比例不够窄，无法与大写恰当对比。回头看，设计若为全大写家族，可能更出色。

最初一种样式。2012年，我重做字体，更换间距、字偶距，重设重音符号，扩展标点，支持更多拉丁字母语言。2022年11月，我将 President Gas 置于公共领域。它从未在使用上起势，不过代表我探索僵硬几何展示字体的早期阶段。

Pretender

ABCDEFGHIJK12345

我于2014年7月15日发布了 Pretender。想法直接来自1935年华尔兹抒情歌“Mexicali Rose”乐谱封面字形。我取封面词语形态，扩展完整字体。原 E 更像月牙形 E，即带横画的 C，L 则带钩，几乎像反向 J。这些细节定下其余设计基调。

封面带装饰艺术趣味，也有早期工业倾向。平直侧边、宽间距暗示当时兴起的工业外观。目标是保留装饰艺术优雅与机器时代钝重的结合，让 Pretender 联系时代，同时在现代场景发挥作用。

名字来自 The Platters 的歌曲“The Great Pretender”。它模仿早先时代，又是新作，名字似乎适合。Pretender 从2014年发布至2024年4月免费允许商业使用，之后我将它置于公共领域。期间没做任何更新。

Pricedown



我于1997年11月30日发布了 Pricedown。它始于重新诠释1970年代初展示用字体 Pinto Flare。我保留方盒结构、带花饰下伸部的古怪大小写合一字形，却把自己版本画得比 Pinto Flare 更硬、更有棱角，后者感觉柔和。

数字字体普及前，这风格已熟悉，Pinto Flare 出现在 Data East 的 Tag Team Wrestling，1984年街机、1986年 NES。不过我的版本最密切关联 Rockstar Games 的 Grand Theft Auto 系列。当时我在 Rockstar Toronto 当美术总监，New York 办公室却用免费 Pricedown，不知道出自我。后来社群将它与系列绑定，不过我从未参与让它知名的具体游戏。

2010年代，我扩展 Pricedown 完整家族。原免费样式改名 Pricedown Black，加入新字重，OpenType 连字编码自动处理花饰下伸部，并拓宽语言覆盖。2021年5月12日，我更新，改善风格替代字形，扩展 OpenType 分数，移除已弃用字符。2024年11月5.200版重新整理字重名称，增加清楚度，修复 Hairline 缺少倒置感叹号。

回头看，我惊讶它的流行，却不觉得反映多少自己的性格。它基本仍是“Price is Right”文字标志的近似复制。连名字，混合“Price is Right”、“Showcase Showdown”，也更多承认传承，而非我自己的设计声音。

Prime Minister of Canada



我于1998年9月21日推出了 Prime Minister of Canada。设计受 Ed Emberley 1977年的 Great Thumbprint Drawing Book 影响。他简单、亲切的绘画风格让我想到手绘卡通字体，我用不规则、幽默形态呼应精神。名字随意选择，没有特别意义，也与设计无关。

多年来，Prime Minister of Canada 提供允许商业使用的免费桌面授权。2024年4月，我将它置于公共领域。

Primer



我于1997年9月18日发布了 Primer，想着教师用途。原名 Primer Print，来自儿童初入学时用的大铅笔。设计面向儿童描摹、用印刷体写字的练习纸，而非连续阅读。从一开始有大写、小写，因为目标是反映儿童学习的字母表。

发布后，教师常请求定制，通常集中 I、J、q、1、9。有些要无衬线 I，有些要 J、1 有衬线。q 有时重画为直下伸部、斜钩，9 偶尔改成圆球、直杆形态，像旋转6。改编反映当时不同教学习惯。

后来我试验基于德国手写风格的虚线版本，不过最终放弃。Primer 演变，为 Report 家族奠定基础，我将它构想为扩展、改善。Primer 专为练习纸教印刷体书写，Report 则更适合阅读，同时呼应练习纸风格。

2021年5月12日，我技术细化 Primer，改善风格替代功能，让 InDesign 更易使用；分数支持更长分子、分母，加入 prime 符号，移除已弃用字符。Primer 一直提供允许免费商业使用的授权，直到 2024年4月，我将它置于公共领域。

PRINTF



我于2007年4月4日发布了 PRINTF。设计扎根1960年代 IBM 链式打印机外观。机器让字符链横过页面，锤在恰当时刻击打色带，产生独特印刷效果。为了高速，常用缩减字符集，通常只有大写。PRINTF 用全大写反映历史。它衍生自干净字体 Linefeed，后者有想象出来的小写，PRINTF 则始终严格全大写。

为了模拟链式印刷的纹理不规则，我加入基于密码学列表中常见双字母、三字母组合的连字，减少重复相同字母的感觉。结果呼应那个时期订阅标签、驾照、图书证、其他印刷品。

名字来自 C 标准库格式化输出函数“printf”，它本身扎根 Algol 68。联系强化电脑主题。2021年6月25日，我技术更新，移除已弃用字符、多余连字，调整垂直度量，改善跨浏览器兼容性，细化轮廓，纠正曲线错误。风格设计不变。

如今 PRINTF 是展示用字体，主要用于怀旧项目或须看似时代真实的道具，而非长文本、当代功能设计。

Propaniac



我于2018年5月5日发布了 Propaniac。设计受 Pointer Sisters 1984 年单曲“Neutron Dance”封套启发，该封套由 London 的 Shoot That Tiger Creative Services 创作。我没描摹字形，而基于赋予原作外观的同样孟菲斯风格几何形态。某些形状虽让人想起装饰艺术，基础却是典型1980年代醒目、棱角几何。

我取名 Propaniac，突出我觉得最能展示字体特征的 A、C、N、O、P、R。结果是时代感鲜明的后现代展示设计，扎根那个十年的明亮、实验风格。

Propaniac 六年间提供允许商业使用的免费桌面授权。我从未修订，2024年4月将它置于公共领域。它从未用于值得一提的项目，不过记录我捕捉1980年代具体视觉时刻的尝试。

Pulse State



我于1997年7月17日发布了 Pulse State。字体是恐怖展示构想。我在纸上手画字形，像神经、静脉等纠缠有机结构。名字来自 Future Sound of London 的歌曲“Pulse State”。

多年来，Pulse State 提供允许商业使用的免费桌面授权。2020年8月，我将它置于公共领域。

Pupcat



我于2001年7月6日发布了 Pupcat。设计受1960年代电影海报字形影响，尤其1964年 The Pleasure Seekers。我想捕捉随意、装饰外观，转为完整字体。Pupcat 是大小写合一设计，多数字母用大写形态，不过我用小写 A、E、R。笔画末端外张，增加复古质感。

名字来自当时的猫 Pepsi，我常叫它“Pupcat”。最初一种样式，提供允许免费商业使用的授权。2010年代，我扩展为四种字重及意大利斜体。增补不免费，却给设计师更多灵活性。

扩展后设计本身没变。2021年12月10日，我更新，修复让某些样式不出现在字体菜单的技术问题，移除已弃用字符。2024年11月5.2版进一步细化名称表，让不同应用一致，加入分节符号（§）。

Pupcat 从未与单一项目绑定，不过我常见它用于一般设计。它仍是我更常见的字体之一，即使从未与具体品牌、标题关联。

Pyrite



我于1998年1月27日发布了 Pyrite。这款字体直接受到 Alan Schmidt 设计的 Def Leppard 标志启发，采用了锯齿般的三角形字形。那个标志并不是用一款能够正常排字的字体做出来的，因此难题在于如何让这些形状组合在一起，既不碰撞，也不留下别扭的空隙。这个问题决定了 Pyrite 早期版本的面貌。

从一开始，我就向公众提供了这款字体。后来，在2010年代，我加入了 OpenType 连字和替代字形，来解决这些设计问题。除了双 O 连字，大部分工作都集中在 L 上。我根据上下文，为 L 的底部笔画绘制了末端角度不同的替代字形，还制作了多种 LL 连字和带重音符号的 L 的替代字形。这些补充让字体显得更协调，也更好用。

Pyrite 在音乐领域得到了一些实际应用；它出现在 Peaches 于2003年和2009年推出的专辑封面和单曲上。2021年7月20日，我发布了一次更新，改善了分数支持，移除了废弃字符，并修复了重音符号碰撞和反向引号。2022年11月，我将 Pyrite 放入公共领域。此后，它一直没有改动。

Quadaptor



我于1999年9月23日发布了 Quadaptor。设计以 Dynaco 放大器标志中的字样为基础。只有标志里出现的字母才是直接参考；其余字母都是从它的几何结构推导出来的。我没有描摹那些字形，而是模仿原作的模块化几何结构，构建了新的字形。

最关键的元素是小写 d 的三角形字碗，它赋予了字体不寻常的个性。这个特征影响了其余设计的发展。Quadaptor 始终遵循严格的几何和模块化逻辑，因此让人感到它与原作有联系，却不是直接复制。

这款字体从一开始就采用允许商业使用的免费授权。它没有被用于什么知名项目，但一直可供使用，直到我在2022年11月将它放入公共领域。除了最终版本中的技术修复，字形从未修改过。

Quadrangle



我于1997年12月11日发布了 Quadrangle。这是一款转角经过倒角处理的方形科技风字体，设计定位是一款简洁的几何展示用字体。名字呼应了它由直线构成的外观。它可能受到我之前设计的 Vipnagorgialla 影响，不过我无法确定两者是否有关联。

多年来，Quadrangle 一直以允许商业使用的免费桌面授权提供。2022年11月，我将它放入公共领域。

Quadrillion



我于2021年10月7日发布了 Quadrillion。它是对我早先的字体 Ethnocentric 所作的另一种平行诠释，而我一直不满意 Ethnocentric。Ethnocentric 只有大写字母，我反复尝试加入小写字形，却总是失败。它末端尖锐的笔画适合具有攻击性的汽车和赛车主题，但我觉得，要让这种风格有更广泛的用途，就需要换一种做法。

Quadrillion 解决了这些问题。我用圆润的笔画末端取代尖锐的切口，更符合我想要的科学和技术气质。我重新设计了大写字母，使比例更加均匀，从而改善了间距和字偶距。在结构上，字形采用胶囊模型——两端为半圆的矩形，就像药丸的形状。Quadrillion 被做成一个字形宽阔的科技风字体家族，包含六种字重和意大利斜体，既能灵活用于展示排版，又保持了一致性。

它并不是要直接取代 Ethnocentric，而是作为质量更高的另一种选择，保留最好的想法，舍弃我认为失败的部分。2024年11月，1.1版进一步完善了字体家族，将 Ultra-Light 字重改名为 Thin，并修正了字体菜单排序问题；这个问题曾使最细的款式出现在错误的位置。最初发布后，没有进行其他风格上的改动。

Quasix



我于2006年1月10日发布了 Quasix。想法是在修理录像机时产生的。它内部机构的复杂程度让我印象深刻；每个零件放在整套机构中都运作得很巧妙，但单独看却笨拙而纯粹以实用为目的。这种理念延续到了 Quasix 的设计中。字形由一些单独看来既丑陋又实用的形状构成，唯一让它们凝聚在一起的，是这种丑陋的一致性。

Quasix 发布时只有一种款式，定位为紧凑的工业风标题字体。2015 年，我扩大了语言覆盖范围，支持更多使用拉丁字母的语言，并引入了基于类别的字偶距。在最初发布约十年后，我推出了 Quasix Titling，一个只含大写字母的免费版本。我希望它作为更简化、更容易使用的变体，或许能找到一个小众市场。

尽管做了这些努力，Quasix 始终没有受到关注，也没有在出版或品牌设计中得到什么显著应用。它仍是一项实验，反映了我想把机械零件不为人见的效率转化成字体的兴趣，即使结果并不常规，也没有得到广泛采用。

Quinine



我于1997年3月3日推出了 Quinine。它是一款柔和的科技风展示用字体，源自一个名为 Quinoline 的未发布设计。Quinine 将圆润的字形与不寻常的棱角细节结合在一起，形成了极具现代感、却不够精炼的外观。

这款字体最初以允许商业使用的免费桌面授权提供。2020年8月，我将 Quinine 放入公共领域。

Quixotic



我于1997年3月12日发布了 Quixotic。它诞生于垃圾美学字体潮流的最后几年，是一款解构式展示用设计。制作过程中，我在 Photoshop 中修改一款已有字体，移除并扭曲字形的部分结构，做出碎片化的形状，突出纤细、脆弱的构造。

这个设计略微借鉴了 Ad Lib 等垮掉派风格字体，但带有垃圾美学字体特有的夸张碎裂感。到1997年，这种做法已经不再那么流行，因此它的反响有限。

多年来，Quixotic 一直以允许商业使用的免费桌面授权提供。2020年8月，我将它放入公共领域。

Radio Stars



我于1997年8月21日推出了 Radio Stars。这是一款近方形的展示用字体，用圆润的笔画末端来柔化外观。名字取自 Kraftwerk 的一首歌，呼应了它与复古电子美学的联系。

最初版本的曲线不够均匀，尤其是 D 等字母。在2010年代，我修订了 Radio Stars，修正对齐和间距，让设计达到更一致的水准。

多年来，Radio Stars 一直以允许商业使用的免费桌面授权提供。2024年4月，我将它放入公共领域。

Radios in Motion



我于1999年10月16日发布了 Radios in Motion。一位爱好者想要一个教授摩尔斯电码的工具，我应对方的请求制作了这款字体。每个字母和数字都用对应的摩尔斯电码点划序列表示，下方显示相应的字符。我还制作了另一个版本 Radios in Motion Hard，省略字母和数字，供想直接根据符号练习译码的人使用。

基础字符改编自我的 Larabiefont 设计。名字来自 XTC 的歌曲“Radios in Motion”，因为它与无线电通信有关。

多年来，Radios in Motion 一直以允许商业使用的免费桌面授权提供。2022年11月，我将它放入公共领域。

Rafika



2001年4月26日推出 Rafika 时，我想做一款浑身透着真实感和粗犷气息的字体。我从一款典型的20世纪中叶几何无衬线字体的仿制版本入手，类似 Futura，然后在 Photoshop 中大刀阔斧地加工。真正产生魔力的，是我手工加入的那些墨滴和污迹。我想让 Rafika 看起来像是通过镂空模板印在粗糙表面上，随后任由风吹雨打。“Rafika”是一个与《古兰经》有间接关联的名字，意为“朋友”“友善”“温柔”或“有礼貌”。尽管字体外表粗犷，这个名字似乎很适合它友好、容易亲近的性格。Rafika 一推出就很受欢迎。到处都能看到它，不知为什么，雷鬼音乐圈尤其喜欢。我猜他们欣赏的是那种悠闲、手工制作的感觉。说到这里，我得承认，原版的自动描摹有点乱七八糟。里面有折点、扭曲和重叠，在某些软件中可能引发问题。2010年代初，我对 Rafika 做了一次大清理。它看起来仍然脏兮兮、带着垃圾美学的味道——毕竟这就是它的魅力——但质量的改善避免了那些烦人的故障。多年来，Rafika 一直以允许商业使用的免费桌面授权提供。2024年4月，我决定将它放入公共领域。

Raincoat



我于2006年9月11日发布了 Raincoat。设计以《The Best of Rod Stewart》（1976年）上的字样为基础，封面插画中的他穿着1920年代的服装。专辑标题字样有浓厚的装饰艺术气息，我把那种外观改编成了一款能够正常排字的字体。关键特征包括 D 底部末端的斜向笔画、B 和 R 中没有横杠，以及 S 上向右倾斜的直线形对角脊线。

Raincoat 只有一种款式，而且一直作为收费字体提供。我曾为它增加西里尔字母，因为自己的婚礼请柬需要用到；除此之外，它没有被用于什么知名项目。

Rainforest



我应 Apple 的委托，于2009年10月7日发布了 Rainforest。他们希望为视频编辑软件制作一款字体，能让人联想到《Jurassic Park》标志的外观，又不直接复制。虽然我不认为 Apple 最后真的用过它，但这个项目促使我探索了一个原本可能不会涉足的方向。

Rainforest 借鉴了20世纪初的字体，例如 Rudolf Koch 的 Neuland 和 Monotype 的 Othello。与《Jurassic Park》标志一样，字母的字形更为紧缩，比例强调了竖向的体量感。虽然笔画逻辑并不完全遵循 Othello，但形状的切割和塑造方式有相似之处。最终得到的是一款小型大写字母展示用字体，结构粗壮而富有有机感。

Rainforest 从首次发布起就包含普通、轮廓和细线图层变体。这些款式让设计师既能构建叠加效果，也能单独使用。2021年6月25日，我更新了字体家族，移除废弃字符，调整省略号的字宽，重新设计越南盾符号，改善 OpenType 分数，并细修轮廓，纠正会在某些应用程序中引发问题的曲线错误。

Rakesly



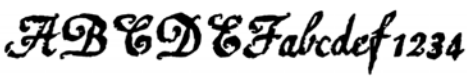
我于2014年9月25日发布了 Rakesly。目标是制作一款无衬线字体，借鉴19世纪末和20世纪初金属活字的一般原则，而不直接复制其中任何一款。我凭直觉工作，将带有一些衬线展示用字体笔画粗细分布特点的直立款式，与略带装饰艺术工业风影响的意大利斜体结合起来。例如顶部圆润的意大利斜体 A，就是装饰艺术字样中常见的形状。

字体家族推出时有六种字重和意大利斜体，后来我加入了带纹理的变体 Rakesly Iron。这些款式并不是以凸版印刷印迹为基础，而是用数字方式制作的。我在 Photoshop 中叠加可平铺纹理，让它们自动以不同角度偏移，然后把结果转成1位图像，再进行自动描摹。这个过程产生了厚重、细节丰富的纹理，让人联想到凸版印刷的浓密质感。

2022年3月1日，我更新了 Rakesly，改善 OpenType 分数，加入现行货币符号和大写 ß，并移除废弃字符。我还推出了 Rakesly Iron 的 Regular、Italic、Bold 和 Bold Italic 纹理款式。2024年11月，我重新整理字重：Book 改名为 Light，Light 改为 Extra-Light，Extra-Light 改为 Thin，Ultra-Light 改为 Hairline。Rakesly 最初是免费的，但加入带纹理的 Iron 款式时，我将那些款式设为商业授权。

Rakesly 没有得到多少实际应用，但对我来说，它提供了一个机会，让我在当代语境中探索早期无衬线字体的想法，并在数字工作流程中实验纹理制作。

Raymond



我于2007年2月7日发布了 Raymond。设计旨在表现盖印字样的不规则感。我先以一款历史字体为基础制作纤细的骨架轮廓，不过已经记不起那款字体的名字了。随后，我用笔尖沿着骨架描绘，加入粗糙感。我在 Photoshop 中细修轮廓，将数字编辑与绘图板上的手工调整结合起来，做出更自然的纹理。我还故意加入错位；设计一旦显得太精确，就会失去我想要的真实感。

结果是一款外观粗糙、带有纹理的手写体，让人联想到盖印不均的字样。Raymond 这个名字给它增添了个人特色，不过设计本身并不与某个特定的视觉参考有关。

2021年6月4日，我更新了 Raymond。这次修订移除了废弃字符，改善了 InDesign 等应用程序对风格替代字形的处理，并调整垂直度量，以实现跨浏览器兼容。Raymond 一直以商业授权提供，从未作为免费字体发布，也没有被放入公共领域。

Razor Keen



我于1997年8月18日发布了 Razor Keen。它的构想是一款恐怖风格的展示用字体。我用绘图蘸水笔在新闻纸上制作字形。锋利的金属工具划入纸面，使墨水不规则地扩散，产生了锯齿般的纹理，并被保留在数字化的设计中。名字来自 Adam Ant 的一首歌，呼应了字形锋利的特点。

多年来，Razor Keen 一直以允许商业使用的免费桌面授权提供。2022年11月，我将它放入公共领域。

Reagan



我于2007年12月11日发布了 Reagan。设计以1980年代的复古 T 恤字样为基础，最接近的影响来源是 Letraset 的字体 Pretorian。为了制作带纹理的版本，我先用字体样张的扫描图，做出了清晰的 Pretorian 数字化诠释。随后，我把丙烯颜料滚涂在针织布料上，等它干燥开裂，再弯折布料制造更多裂痕，并扫描结果。我在 Photoshop 图层中平铺这些纹理，用它们赋予字母我想要的磨损布面印刷外观。

Reagan 包含大量连字，不仅用于常见的双字母，也用于二字母和三字母组合。它们的设计参考了这些组合在英语、法语、德语和其他语言中的使用频率。这让纹理在较长的排版中显得不那么重复，也更真实。

这款字体发布时只有一种款式。尽管构造很用心，我并不知道 Reagan 曾被用于什么知名项目。它更多地仍是一项模拟 T 恤印刷纹理的实验。

Recharge



我于2012年9月28日发布了 Recharge。它从一开始就被设计成完整的字体家族，包含多种字重和意大利斜体。概念源自我先前在 Ethnocentric 中探索过的想法，不过我把它视为一次独立的重新设计，而非后继版本。Ethnocentric 的切口更尖锐、更具攻击性，而 Recharge 采用了更方正的结构，斜切的笔画末端大多位于字母内部。这让字形能够保持一致，又不产生间距问题。

字体家族在发布时就已完整，比例和几何结构采用统一的处理方式。因为斜切口只出现在内部笔画上，字偶距和相邻字母之间的关系比我早先的设计更容易控制。Recharge 带有更稳定、更有技术感的气质，适合需要未来感的展示排版。

这个设计没有在项目或品牌设计中得到什么显著采用，但我一直通过技术更新维护它。2024年11月19日，1.1版调整了字体菜单顺序，让最细的字重能在应用程序中正确显示。

Refuel

ABCDEFabcdef1234

我于2016年12月7日发布了 Refuel。设计源自我对八角形飞机字样的兴趣。我起初以为这种字样反映了当代军用标记，后来才发现，现代飞机字样已经转向曲线形状；八角形风格更多是20世纪中叶的惯例。不过我还是继续做了下去，围绕这种风格构建了一个庞大、用途多样的字体家族。

Refuel 通过覆盖范围与其他八角形字体拉开了区别。我提供了六种字重、六种字宽和意大利斜体，还加入了完整的小写字形，采用与大写字母相同的棱角处理。它也支持扩展拉丁字母、希腊字母和西里尔字母，在这一类展示用字体家族中，这样广泛的语言覆盖并不常见。

这款字体没有得到什么显著采用，但它的构建目标是全面而灵活。2024年11月19日，我更新了命名方式，使其符合标准惯例——例如“Condensed Bold”改为“Bold Condensed”——并修正了带 ogonek 的 i 的字符问题。字形本身没有改动。Refuel 一直作为商业字体发布，从来没有免费款式。

Regra



我于2006年6月21日发布了 Regra。它是在2000年代中期工业设计的背景下制作的，当时消费电子产品往往偏爱亮面塑料、倾斜表面和紧凑比例。我想把这些特点转化成字体。最终得到的是一个方正、富有未来感的字体家族，并没有早先笔记中误提到的那些缺口。

发布时，Regra 是一个简洁的多字重字体家族，没有意大利斜体。2009年10月22日，我扩展了字符集，覆盖扩展拉丁字母。意大利斜体直到很久以后的2022年才加入，让字体家族有了更广泛的风格选择。设计结构始终一致；主要更新集中在语言覆盖和技术修复上。

Regra 没有在品牌或产品设计中得到什么显著应用，但我一直通过细修维护它。2021年6月，我更新了它，加入更多货币符号、改进的 OpenType 分数和大写 ß。2022年10月27日，我加入意大利斜体，修正垂直度量问题，并增加俄罗斯卢布、土耳其里拉和印度卢比等货币符号。Regra 一直是收费字体，从未提供免费款式。

Relish Gargler



我于1999年12月27日发布了 Relish Gargler。它旨在捕捉复古游戏图形的活力，采用粗重的八角形框架，比例则与同类字体有所区别。八角形的侧边和顶边比斜边短，让字母带有一种歪斜、棱角分明的节奏。我还给它设置了异常大的 x 字高，使它接近大小写合一的设计。

Relish Gargler 发布时只有一种款式，没有其他字重或意大利斜体。多年来，它一直以允许商业使用的免费桌面授权流通，不过始终没有成为我使用较广泛的设计之一。到2025年末，它在我放在 Dafont 上的字体中，下载量仅排第256名。2021年7月20日，我更新了字体家族，改善 OpenType 分数以处理更长的分子和分母，移除废弃字符，并修正引号。

2024年4月，我将 Relish Gargler 放入公共领域。回头看，这个名字刻意令人不快，格外突出；这种不协调成了它最令人难忘的特点，哪怕它盖过了设计本身。

Remissis



我于2016年7月19日发布了 Remissis。想法是重新引入一个在数字时代大多已经消失的特征：接近水平的笔画。在旧式金属活字中，细微的倾角可能自然出现，但数字微调系统往往会把它们吸附成完全水平的线条，抹去其中的微妙变化。随着高分辨率屏幕日渐普及，我想看看能否恢复这种效果。

这种接近水平的处理，在 E、F、L、T 和 Z 等带有顶部或底部笔画的字母中最明显。我手工设计这些角度，不受网格约束，以保留自然感，而不是强制采用严格的几何逻辑。目标是表现柔和与有机的节奏，又不偏向俏皮。Remissis 发布时是一个包含七种字重和意大利斜体的字体家族，支持扩展拉丁字母、希腊字母和西里尔字母。

从一开始，Semi-Bold 就作为免费款式提供，其余款式则保持收费。这款字体没有在实际应用中得到广泛采用，但它是一次抵抗数字渲染中僵硬水平线的实验。2024年11月19日，我重新整理字重，让命名更清楚：Book 改为 Light，Light 改为 Extra-Light，Extra-Light 改为 Thin。字形本身没有改动。

Renju



我于2009年8月23日发布了 Renju。它的构想是作为 Gomoku 的后续设计，后者只有大写字母。在 Renju 中，我加入了小写字形，并应用了通过 Photoshop 制作的橡皮图章纹理。这种纹理刻意做得不均匀，所以我还制作了连字，避免相同字母并排时出现重复感。

Renju 始终只有一种款式，以商业字体发布，却在市场上彻底失败。它在所有销售平台上一份也没卖出去，最后被移出了我的字体目录。尽管增加了小写字母，纹理还是让它不如 Gomoku 用途广泛，限制了它的应用。

最初发布后，我没有作过风格上的修订。2022年11月，我将 Renju 放入公共领域，结束了它作为商业字体的篇章。尽管设计已经完整完成，却完全无人采用，这在我的作品中是少数罕见的例子之一。

Report



我于2007年4月20日发布了 Report。它是 Primer 更易读的延伸，而 Primer 主要是为教授手写的练习页设计的。Report 延续了 Primer 的几何逻辑，却更强调易读性，并从手写范本中借用了带横杠的 I、圆圈加直杆结构的 9，以及直角形的 4 等特征。这些细节让它与教学字样的惯例联系在一起，同时更适合连续阅读。

最初版本包含 Regular 和 Bold，没有意大利斜体。2015年12月11日，我加入 Semi-Bold 和意大利斜体，扩大了字体家族。Report 的技术功能也随着时间有所扩展。2008年3月6日，我加入扩展拉丁字符，以及 OpenType 分数和上标、下标数字。2021年5月19日，我改进替代字符，扩展 OpenType 分数的功能，并修正引号。

虽然我没有亲自追踪它在出版物中的使用情况，但我知道 Report 的销量一直很稳定，尤其是在教师和教育出版商当中。

Report School



我于2008年9月4日发布了 Report School。一位客户喜欢 Report 的结构，但项目中不能使用圆头无衬线字体，于是我应对方的请求开发了它。结果基本上是 Report 的平头配套字体，结构非常接近，只是笔画末端切平了。从一开始，我就加入了 Regular、Bold 和 Heavy 及其意大利斜体。

这个名字主要出于实用考虑。我希望它与 Report 的联系清楚明了，同时也是一个方便教育出版和搜索引擎使用的名称。与 Report 一样，Report School 收到了教师和出版商的反馈，我经常根据这些请求加入替代字符。替代字形有时会与 Report 不同，因为我把两者当作独立项目处理。

Report School 一直是收费字体。随着时间推移，我不断细修它，以满足技术需求。2021年5月12日，我更新了字体家族，改进风格替代字形，让 InDesign 等应用程序更容易调用；重新设计 S 和 s，加入上下堆叠式分数和一个替代 ß，并扩展 OpenType 分数功能，以处理更长的分子和分母。这些更新让它更符合当代出版标准，同时保留了原本作为教育和技术资料中易读选择的定位。

Restore



我于2008年6月8日发布了 Restore。起初，我叫它 R6D8，向《Star Wars》中的机器人名字致意。字体家族推出时有七种字重，但在 Disney 收购《Star Wars》系列之后，我决定改用一个无关的名字，最迟到2011年，它就成了 Restore。这个设计是我尝试追溯《Star Wars》标志的影响来源，将其追到20世纪初德国工业图形的根源，包括我在深入图片搜索中找到的标牌和拖拉机标志。我把 Restore 做成一款几何标题字体，字形相互扣合，并调整比例来保持平衡。

它一直是收费字体，从未定位为免费或公共领域字体。我的意图是捕捉那个时代德国设计锋利、工业化的特质，而不是直接模仿《Star Wars》标志。我没有收到什么显著反馈，也没有见到与它那种威权感相关的独特应用，但它一直是我字体库的一部分。

我修订过 Restore 几次。2021年6月25日，我移除废弃字符，修正引号，调整省略号字宽，并改善间距和一致性。2024年11月，我重新整理字重系统，让命名更清楚：Book 改为 Light，Light 改为 Extra-Light，Extra-Light 改为 Thin。同一次更新还加入了章节符号，以扩展功能。这些调整让字体家族与当代 OpenType 标准保持同步，同时保留了最初的概念。

Reversal



我于2010年3月9日发布了 Reversal。在那之前，我的许多作品都集中在近方形的超椭圆结构上，但在这款字体中，我想转向更柔和的东西。设计受到我在 Suzuki Lapin 和其他当代产品上看到的圆润形状影响。我没有画尖锐的转角，而是画出了更接近压扁圆形的形状。目标是制作一款干净、现代的字体，在段落中读起来流畅，同时仍然带有未来感。从一开始，我就加入了七种字重和意大利斜体。

它一直是收费字体，并非免费软件或公共领域字体。我在构建它时更重视整体文字排布的流畅感，而不是专门的技术功能。随着标准演变，我也不断更新它。2021年6月25日，我移除废弃字符，修正引号，细修轮廓以纠正曲线错误，并扩展 OpenType 功能，改善分数并

加入 prime 符号。2024年11月，我重新整理字重：Book 改为 Light，Light 改为 Extra-Light，Extra-Light 改为 Thin，Ultra-Light 改为 Hairline。

回头看，Reversal 标志着我有意从棱角结构转向更容易亲近的设计，同时仍然保持适合长篇阅读的流畅外观的那个阶段。

Rexlia



我于2008年6月2日发布了 Rexlia。灵感来自走在街上看到一辆 Hummer H2 的时候。与最初的军用 Humvee 不同，H2 的线条更直，表面处理也更符合消费者的喜好，但外观仍然很有威势。这种强悍与精致的结合，为 Rexlia 定下了基调。我把它画成一款工业风标题字体，八角形字形由圆润边缘柔化，追求标题中的清晰与一致。发布时，它有七种字重，没有意大利斜体。

Regular 款式一直以允许商业使用的免费桌面授权提供，其余款式则保持收费。我为那些需要粗重、机械风格，又不想牺牲易读性的项目设计了它。早期没有什么显著应用，但我一直把它留在目录中，作为工业或技术主题的一个稳定选择。

我多次更新 Rexlia，让它保持与时俱进。2021年6月25日，我移除废弃字符，改善 OpenType 分数，修正引号，加入 prime 符号，并通过增加带重音符号的字符来完善风格替代字形。2023年3月14日，我加入新的字偶距，改善线条质量，处理较细字重的问题，加入印度卢比符号，并更新菜单名称以改善兼容性。2024年11月，我重新整理字

重系统——Book 改为 Light，Light 改为 Extra-Light，Ultra-Light 改为 Thin——并加入新的 Oblique 倾斜体款式。这些改动让 Rexlia 保持符合现代字体标准，同时保留它的工业气质。

Rimouski



我于2005年11月12日发布了 Rimouski。当时，受 Avant Garde 启发的字体仍然很常见，但圆头几何无衬线字体并不常见。我想做一种几何上严格、边缘却更柔和的设计。最终得到的是一款尖角与平滑曲线相接的圆头无衬线字体。我加入了 K 上的缺口等小特点，让它在这个拥挤的类别中有些区别。起初，字体家族只有 Regular 和 Bold。

它一直是收费字体。2014年8月8日，我加入 Ultra-Light、Light 和 Semi-Bold，扩大了字体家族。我把 Semi-Bold 设为免费，作为一次营销实验；到那时，圆头 Avant Garde 风格的设计已经常见得多，所以我想通过提供一个免费字重来吸引人们注意 Rimouski。意大利斜体后来于2022年7月11日加入，同时还增加了大写 Eszett 和几个货币符号。

我也陆续细修了技术方面。2021年5月12日，我更新风格替代字形，修正引号，改善 OpenType 分数，移除废弃字符，并清理轮廓。风格替代字形让用户能够换入带倾角的字符，使外观不那么僵硬，给字体增加一些变化。我没有见过 Rimouski 被用于什么知名项目，但它仍是我字体库中的一个圆头几何选择。

Rina



我于2000年6月3日发布了 Rina。设计受到1990年代改造经典字体的潮流影响，这种风格与 Neville Brody 有关。我使用 Bodoni 的元素，切割并重新组合字形的部分结构，做出偏离原作的改造结构。

结果带有那个时期的印记，与这种风格后来的发展并不一致。在2010年代，我重新审视了 Rina，细修轮廓，让字体更加一致，也更好用。

Rina 最初以允许商业使用的免费桌面授权发布。2020年8月，我将它放入公共领域。

Rinse



我于2007年7月5日发布了 Rinse。我想做一款复古 T 恤字体，不过没有从常用的 Cooper Black 入手，而是以 Goudy Heavyface Italic 为基础。这样给字母带来了不同的味道，又仍然符合我心中的外观。为了制作纹理，我用到了布料和颜料。我用橡胶滚筒把颜料滚涂在布上，放在太阳下让它老化，再揉皱后扫描。我还叠加了可平铺的 Difference Clouds 纹理，针对每个字形作偏移，让纹理保持一致，却又不均匀。最终得到的是一种展示用款式，看起来像磨损、用旧了的印刷字样。

它一直是收费字体。我只设想将它用作图形和标题中的展示用字体，而不用于长篇正文。字母对连字增加了变化，避免纹理显得重复。据我所知，Rinse 没有被用于任何知名项目，但它仍留在我的目录中，作为复古风格设计中带纹理、做旧的一个选择。

Riot Act



我于1997年8月6日推出了 Riot Act。设计以我扫描并数字化的铅笔草图为基础，意图是制作让人联想到有机、带有内脏感的形状的字形。最初的扫描产生了不规则的矢量轮廓，很难细修。

在2010年代，我用不同的做法重新处理了 Riot Act。我没有试图纠正原来的曲线，而是用短直线段重建字形。这种方法让设计更加一致，还能让一些形状闭合，方便填色。

名字来自 Elvis Costello and the Attractions 的歌曲“Riot Act”。这款字体最初以允许商业使用的免费桌面授权发布。2020年8月，我将它放入公共领域。

Robokoz



我于1997年10月11日发布了 Robokoz。它是在 Fontographer 中，配合绘图板和笔尖设备制作的。与我那一年其他一些字体不同，这一款很快就完成了，没有经过大量细修。

名字来自我的朋友 Robert Kozliner，他的昵称就是 Robokoz。这个设计本可以更好地体现名字的力量感，却没有做到。

Robokoz 最初以允许商业使用的免费桌面授权发布。2020年8月，我将它放入公共领域。

Romantic Jets



我于2011年5月19日发布了 Romantic Jets。设计受到我在名古屋经常看到的粗野主义建筑影响。我想把其中一些感觉带入字体，于是在字母中加入小方形索引孔，意在让人联想到建筑窗户。其余字形棱角分明，采用几何结构，偏向科技风格。它一直只有一种款式，作为收费字体销售。

那些方形孔洞赋予了字体最鲜明的个性，不过在其他方面，它与当时许多科技风设计很接近。我把它们看作装饰，而不是功能性元素；作用是增添建筑上的呼应，而非改善间距或易读性。Romantic Jets 定位为展示用字体，据我所知，没有得到什么显著采用。

2021年6月18日，我更新了它，移除废弃字符和多余连字，修复反向引号，改善 OpenType 分数，并调整风格替代字形 A 的功能，使其更容易调用。这些改动帮助它保持与当代软件兼容，同时保留最初的建筑概念。

Rothwell



我于2001年5月30日推出了 Rothwell，那段时间我正专注于模块化字体。它的构想是一款带有太空军事气质的大小写合一展示用设计。字形大量使用了我许多字体中出现的胶囊形状，在这里进一步夸张，突出1990年代末的美学。设计产生了鲜明的模块化轮廓，带有冷峻的技术气质。

Rothwell 发布了两个版本：Regular 和 Army。后来又加入了八角形处理，也叫 Rothwell Army，强化了军事感。字体以我的朋友 Scott Rothwell 命名。

2022年2月3日，我更新了 Rothwell。这次修订调整了间距和字偶距，重新设计字符，使大小写字形相同，并扩展 OpenType 支持，加入分数、下标和上标。更新还扩大了语言覆盖，增加标点和货币符号，并细修重音符号。

Rothwell 最初以允许商业使用的免费桌面授权发布。2024年4月，我将它放入公共领域。

Rukyltronic



我于2012年9月19日发布了 Rukyltronic。它是我对记忆中1980年代英国电子游戏字样的诠释，尤其是 Sinclair 和 Spectrum 系统上的游戏标题。设计不是基于某一款字体，而是基于那些游戏普遍采用的做法：在粗糙的位图网格内画出带斜角、富有未来感的形状。我想在一款当代数字字体中捕捉那种低分辨率、临时拼凑的外观。

Rukyltronic 一直定位为复古风图形中的展示用字体。字体家族从未有不同字重，但从一开始，我就提供了一组效果款式。Regular 由实心方形像素构成，没有间隙。Grid、Lattice、Mesh 和 Network 都使用方形像素，像素间留白的多少各不相同。Dot 把像素换成圆形，Star 换成星形，Screen 则模拟 CRT 扫描线效果。为了保持真实的位图特征，我把字偶距调整限制在整像素的增量上。

它一直是收费字体，我从未发布过任何更新。Rukyltronic 仍是我字体库的一部分，像一张固定的快照，记录着它原本想唤起的那个时代。

Rustproof Body



我于1999年1月13日推出了 Rustproof Body。设计受到 DeLorean 汽车标志启发，我经常在通勤路线上一辆停着的车上看到它。我凭记忆画字形，而不是对着直接样本制作，因此得到的是一种诠释，而非忠实的复刻。

原标志的模块化性质本来可以让我做出更接近的复制品，但我的版本成了更个人化的变体。这个名字暗示了它与 DeLorean 的直接联系，回头看，可能让人对它的准确程度产生了不切实际的期待。

Rustproof Body 以允许商业使用的免费桌面授权发布。2022年11月，我将它放入公共领域。

Sad Films



我于1997年5月26日发布了 Sad Films。它反映了1990年代的科技风美学，带有这种风格特有的明显倾斜。早期版本叫 Bad Films，字母中有小圆形缺口，但后来我去掉了它们，因为它们并没有改善设计。

在2010年代，我尝试进一步细修 Sad Films，但原设计的性质限制了能作的改动。它是一个与自身时代紧密相连、而非长久概念的字体例子。

名字来自新浪潮乐队 New Musik 的一首歌，与字体的科技风外观形成了不寻常的搭配。Sad Films 最初以允许商业使用的免费桌面授权发布，2020年8月，我将它放入公共领域。

Salsbury



我于2006年5月23日发布了 Salsbury。它源自我为隐藏式字幕字体所做的工作；FCC 规定要求使用一款手写体，却没有定义这意味着什么。我尝试了不同的做法，最后试着用多边形模拟画笔字样。我参考的范本是 Dom Script，也研究了 Edwin W. Shaar 的 Flash。我用多边形构建字形，使它们在低分辨率字幕屏幕上保持清晰，并不断在黑底白字的预览窗口中测试。

虽然最后我为字幕项目选择了另一款字体，但没有放弃这项实验，而是将它作为独立字体发布。名字来自 Salisbury steak，只是拼写稍有出入。它一直只有一种款式，也一直作为收费字体销售。

最初版本包含广泛的标点和符号，但带重音符号的拉丁字母覆盖有限。2015年3月30日，我扩展了重音符号，让字体更有用。除此之外，我没有进一步修订它；据我所知，它也没有在什么显著场合得到采用。

Sandoval



我于2001年2月8日推出了 Sandoval。它最初是对我早先 Sofachrome 设计的改造。我收窄了大写字母，制作了一套小写字母，施加明显的倾斜，并在每个字母上加入一道横向切口。

结果是一个与 Sofachrome 非常相似的变体；尤其是小写字母，并没有为设计作出多大贡献。与前作相比，Sandoval 引起的关注很少。

这款字体以允许商业使用的免费桌面授权发布。2020年8月，我将它放入公共领域。

Sappy Mugs



我于2004年2月25日发布了 Sappy Mugs。想法来自我在电子游戏行业工作时的习惯：用快速、往往荒诞的草图填满办公室白板。后来，我把同样的活力转移到绘图板上，画出一组小插画，再将它们编成一款图案符号字体。

起初，Sappy Mugs 只出现在我网站上的一个隐藏页面中，算是给偶然找到它的人准备的彩蛋。几年后，我把它放到免费字体网站上。这些画即兴而轻松，就像启发它们的白板涂鸦一样。

Sappy Mugs 以允许商业使用的免费桌面授权发布。2020年8月，我将它放入公共领域。

Sarasori



我于2006年7月3日发布了 Sarasori。它源自一次实验：我用字体软件的混合工具，把 Regra 和我的另一款字体合在一起，不过已经记不起另一款是哪款了。这些“弗兰肯斯坦”式混合通常会产生乱七八糟的结果，但这一次有些东西引起了我的注意。我手工重画字形，细修那些意外出现的细节。最终设计是一款由直线构成、带技术风格衬线的展示用字体，意在同时表现精确感和略带超现实的气质。发布时，字体家族包含 Regular、Bold 和 Black，没有意大利斜体。

它一直是收费字体。2021年6月4日，我更新了它，移除废弃字符，修正引号，加入 prime 符号，改善 OpenType 分数，并调整垂直度量以改善兼容性。2022年7月9日，我加入意大利斜体款式，并扩大货币符号覆盖。这些修订扩展了字符集，没有改变核心设计。

Sarasori 没有得到什么显著采用，不过发布约一年后，我在蒙特利尔的一家餐馆招牌上看到了它。这很不寻常，因为当时我的大多数商业字体并不经常出现在招牌上。虽然它从未成为我使用较广泛的设计之一，但由于那些在不寻常的开发过程中冒出来的小特点，我渐渐更喜欢它，而不是 Regra。

Saved by Zero

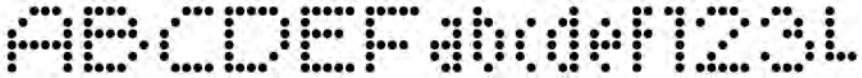


我于1998年5月17日发布了 Saved by Zero。设计以我记忆中《Omni》杂志的标题字样为基础，那本杂志在1980年代和1990年代有一种鲜明的科幻外观。我用虫子般的曲线绘制字形，呼应那种复古科幻风格。我并不是想精确重现《Omni》的定制字样，而是想捕捉杂志传达的未来科技感。

名字来自 The Fixx 关于禅修的歌曲“Saved by Zero”。它似乎适合这款字体异世界般的气质。Saved by Zero 最初以允许商业使用的免费桌面授权发布，2024年4月，我将它放入公共领域。

2021年7月20日，我更新了它，修正反向引号，并扩展 OpenType 分数功能，以处理更长的分子和分母。除此之外，我没有进一步修订。

Sayso Chic



我于2005年9月15日发布了 Sayso Chic。它最初是一项 LED 标牌委托。客户需要一款能在方形像素模块构成的短消息面板上滚动显示的字体。那些面板的分辨率非常有限，所以字形必须在狭窄的竖向空间内保持易读。我加宽大写字母，让它们更抢眼，又收窄小写字母，让每行能容纳更多单词。这使滚动消息在醒目的大首字母与紧凑文字之间形成了有节奏的对比。

Sayso Chic 一直只有一种款式。从一开始，我就以允许商业使用的免费桌面授权提供它。2008年12月3日，我扩展了字符集，加入扩展拉丁字母。2012年，我修订垂直度量，以改善不同应用程序之间的兼容性。2020年1月1日，我将字体放入公共领域。

虽然我觉得这个名字听起来有点土，但我还是保留了它，作为项目特色的一部分。尽管它是为 LED 硬件设计的，我没有见过它被用在这个环境之外。

Scheme



我于2008年3月27日发布了 Scheme。灵感并非来自打字机打出的文字本身，而是来自打字机键帽、以及后来早期电脑键盘上的字样。我想捕捉那些圆头无衬线技术字形的实用气质。为了柔化它，我让小写字母更俏皮，笔画中带有一些卷曲和跳动感。最终形成了对比：大写字符带有机械、复古的外观，小写字形则让字体更容易亲近。发布时，Scheme 包含四种字重：Light、Book、Regular 和 Bold。

它一直是收费字体。2009年初，我扩展了字符集，覆盖扩展拉丁字母。2022年7月3日，我发布了一次较大的更新，加入意大利斜体，改善分数、上标和下标的平衡，并增强 OpenType 分数功能，以处理更长的分子和分母。2024年11月，我重新整理字重，将 Book 改为 Light，Light 改为 Extra-Light，让字体家族的粗细层次更清楚。

据我所知，Scheme 没有在什么显著场合得到采用，但我一直把它留在字体库中，作为一款在技术灵感与更友善的小写设计之间取得平衡的字体。

Screengem



我于2000年10月18日发布了 Screengem。我用了 Sui Generis 字体的元素来构建它，但目标不同：我想捕捉1960年代流行的那种跳动、大小写混合的展示风格。这种外观在1990年代末和2000年代初又回来了，尤其出现在儿童动画、玩具，以及与 Y2K 美学有关的媒体中。Screengem 没有复制任何一款字体；相反，我借鉴了更广泛的潮流，给出了自己的诠释。结果是一款俏皮的设计，呼应早先的时代，却又符合它当时的视觉文化。

它最初以允许商业使用的免费桌面授权发布。2022年11月，我将它放入公共领域。最初发布后，我从未推出其他款式或字重。

回头看，Screengem 与字体和流行文化中一个非常特定的时刻有关。它是作为 Y2K 复古影响浪潮的一部分设计的，但如今我把它看作自己的一项实验：将过去的风格改编成当代的东西，又不只是模仿。

Scritzy X



我于1996年2月15日推出了 Scritzy X。这是我最早制作字体的尝试之一，也可能是第一款。我使用字体软件中的网格功能，并让轮廓倾斜，使它呈现出棱角分明、破碎的外观。目标是做出不寻常的东西，几乎像从设备中取出的机械零件——实用，却不好看。最初发布时，名字中没有“X”，字形也是倾斜的。

在2010年代，我重新处理了它。我制作了不带倾斜的直立版本，加粗了一些细弱的笔画，并加入重音符号和更多字符。这次修订让它更完整，却未必更讨人喜欢；Scritzy 的目标始终就是笨拙和丑陋。我最早用它做的事情之一，是在工作中把它挤出成三维立体，加上镀铬效果，再打印出来。结果作为渲染物体时，比作为平面文字更醒目。

Scritzy X 最初以允许商业使用的免费桌面授权发布，后来被放入公共领域。如今，我把它看作自己字体设计之旅的起点——粗糙、不够精炼、不循常规，却记录了我愿意实验，愿意挑战人们对字体应当是什么样的期待。

Scrubby



我于2007年7月31日发布了 Scrubby。目标是让1970年代那么常见、却在数字字体世界中缺席的 Bookman Swash Italic 回来。我从零开始制作干净的版本，扫描旧目录，重建字母，并配上标点和重音符号。完成后，我加入了做旧效果。我在 Photoshop 中处理轮廓，制造出毛糙、古旧的质感，让它看起来像磨损的印刷字样。

Scrubby 一直定位为展示用字体，充满夸张的花饰和替代字母。这些替代字形通过 OpenType 编程，根据上下文自动替换，让文字有变化，避免重复。名字来自 GWG Scrubbies 牛仔裤，那是我记得自己在1970年代小时候穿过的一个品牌。

2021年8月27日，我更新了 Scrubby，收窄省略号，改善花饰功能，并为替代字符分配 Unicode 值，让它们更容易调用。它一直是收费字体。我从未把它定位为与 Mark Simonson 的 Bookmania 竞争，后者是对同一类别所作的干净复兴版本。Scrubby 的目的不同：提供某些设计师特别想要的毛糙、复古外观。

Send Cash



我于1998年1月23日在 Typodermic 品牌下发布了 Send Cash。设计过程从我的 Axaxax 字体开始，我把字形拉伸、连接，再在 Photoshop 中进一步扭曲。结果是一款带垃圾美学的科技风字体。当时，垃圾美学字体很常见，但通常以传统字体为基础；Send Cash 的不同之处，是把做旧美学与未来感的科技风结构结合起来。

回头看，这个名字选得很不好。“Send Cash”是我最糟糕的命名决定之一，与设计没有什么实质联系。它最初以允许商业使用的免费桌面授权提供，2020年8月，我将它放入公共领域。

Senior Service



我于1997年6月13日发布了 Senior Service。想法产生于我为电子游戏 Dark Colony 制作菜单的时候，当时我需要带有微小像素文字和虚构技术术语的未来风控制面板。我为游戏制作了一套三像素高的字样

系统，觉得很喜欢，便把它变成了字体。为此，我先构建像素设计，在 Photoshop 中放大、模糊，再重新锐化。这个过程赋予了 Senior Service 粗糙的赛博朋克外观。最终得到的是一款科技工业风标题字体，字形粗重，富有未来感。名字来自 Elvis Costello and the Attractions 的一首歌，与设计本身毫无关系；只是我刚买了一套他的作品盒装集，这个歌名一直留在脑海里。

Senior Service 最初以允许商业使用的免费桌面授权发布。2021年7月20日，我更新了它，调整垂直度量，细修轮廓和间距，重新设计重音符号，扩大语言支持，并通过加入 prime 符号来改善 OpenType 功能。2024年4月，我将它放入公共领域。

虽然它从未得到广泛使用，但一直是我个人最喜欢的字体之一。我把它看作时代的产物，与1990年代末对赛博朋克和未来风设计的迷恋有关。即使它不是我做过的最易读的字体，它仍然带有我最初想要的氛围。

Sewn



我于2008年2月7日发布了 Sewn。目标是尽可能逼真地模仿机器刺绣字样。我以自己的 Doradani 字体为起点，在 Illustrator 中应用波浪扭曲效果来模拟针脚。起初，这个效果不适合缩放：大字看起来像用粗绳做成，小字的线又细得不可信。为了解决这个问题，我制作了四个独立版本——小、中、大和特大——让线的粗细与针脚密度无论在什么尺寸下都能保持一致。

为了让效果更自然，我为某些字母对加入连字，让针脚像真实刺绣一样连贯起来。2021年6月25日，我发布了一次更新，移除废弃字符，修复空格与不换行空格的不一致，并将反向左引号替换为正确的引号，以改善语言支持。

Sewn 一直是收费字体。它被设计为展示用字体，适用于模拟刺绣字样比节省文字空间或长篇阅读更重要的场合。

Sexsmith



我于1999年5月30日发布了 Sexsmith。当时，我正在尝试用 Palm Pilot 掌上电脑绘制字体，这促使我画出一些在纸上或完整屏幕上很可能不会尝试的形状。结果是一款略微借鉴19世纪末风格的粗衬线字体。它有长长的主干、乡舍风格的粗衬线，以及圆润、朴拙的曲线，带来粗朴的气质。最初版本不够均匀：字宽和笔画粗细并不总是匹配，有些字母还有奇怪之处，例如小写 p 向左卷入相邻字符，或小写 d 的衬线指向不寻常的方向。

在2010年代，我重新处理了它，在保留粗糙手工质感的同时，修复最妨碍使用的小特点。我拉直了一些不规则轮廓，让比例更加一致，并调整设计，使它在使用时更协调。2021年6月18日，我又发布了一次重大更新：修正引号，加入 prime 符号，重建间距和字偶距，并改善 OpenType 分数。我还重新设计了一些字形，加入数字序数形式，将覆盖范围扩展到大多数使用拉丁字母的语言，以及希腊字母和西里尔字母。

Sexsmith 最初以允许商业使用的免费桌面授权发布。2024年4月，我将它放入公共领域。名字来自加拿大音乐人 Ron Sexsmith，我最初绘制字体时经常听他的作品。回头看，我把这款字体看作1990年代末那段时期的遗存——一次使用新工具的实验，连同所有不完美之处，后来我又细修了它，却没有剥去最初那种歪歪扭扭的气质。

Sheaff



我于2007年7月16日发布了 Sheaff。想法是融合两个通常不会相遇的字体时代：1970年代初相互扣合的展示风格，以及 Y2K 时期常见的柔和圆润外观。扣合概念参考了 Pricedown，而它本身以《The Price is Right》标志所用的一款1970年代字体为基础。同时，我加入了更平滑的曲线和塑料般的形状，而这些在2007年已经开始过时。结果是一款旨在实现复杂扣合效果的字体，包含六种字重，还提供一个可选的无字腔版本，以拓宽用途。

2021年6月18日，我更新了 Sheaff，移除废弃字符，修正引号，并改善 OpenType 分数。这款字体一直作为商业产品销售，从未是免费软件或公共领域字体。名字来自一个奇怪的请求：一位女士请我用她男朋友的名字命名下一款字体。他们很快就分手了，这个名字成了与设计不相称的标签。回头看，我觉得这种不匹配是它反响有限的一个原因。

虽然 Sheaff 始终没能流行起来，但我把它看作融合两种不同字体语言的一次实验。它或许没有成功获得广泛使用，但记录了我愿意测试不寻常组合的态度，即使结果更多是奇特，而非实用。

Shifty Chica 2



我于1998年9月4日发布了 Shifty Chica 2。它是对早先 Shifty Chica 的重新设计；我撤回了旧版，因为它建立在另一位设计师的作品上。新版从零开始，用粗壮的多边形取代曲线，没有重复使用任何原有轮廓。

概念来自电影《Foxy Brown》的海报。我想做出粗重、富有曲线、带放克气质的形状。Shifty Chica 2 是一款带明显卷曲的衬线字体，但设计存在一些严重缺陷。花饰曲线始终启用，无法关闭，经常导致碰撞。小写“a”有一个多余的卷曲，使它与其他字母连接时很别扭，尤其是放在“y”旁边的时候。这些问题让字体用起来很麻烦。

Shifty Chica 2 这个名字并不出色，回头看，字体本身也显得别扭而失败。我最初以允许商业使用的免费桌面授权提供它，2020年8月，我将它放入公共领域。

Shlop



我于1997年2月2日发布了 Shlop。我想要一款带滴落、渗出效果的恐怖主题字体，但不想让它只属于某一个时代。因此，我以 Morris Fuller Benton 的 Alternate Gothic 为基础，这款字体在整个20世纪一直广泛使用。我从字体书中扫描它，用鼠标描摹，再用矢量节点塑

造每一滴。它并非通常意义上的手绘，而是在数字环境中一滴一滴构建的。1963年《Blood Feast》的海报让我想到加入血滴般的效果，不过我并不想直接复制它。

Shlop 意外地流行起来。当时，可用的滴血字体不多，而1990年代对1960年代怪物电影和恐怖漫画的复兴，让它显得正合时宜。此后，它出现在万圣节商品和标牌上，包括 Spirit Halloween 商店，也出现在2020年代的动作游戏 Knuckle Sandwich 中。它的吸引力比我最初发布时想象的持续得更久。

原始矢量轮廓很粗糙，所以这些年来，我发布了更干净的版本。2009年3月3日，我加入 Shlop Shloppy，一款垃圾美学变体，设计得像墨量不足的橡皮图章。普通的 Shlop 一直采用允许商业使用的免费桌面授权，但 Shlop Shloppy 始终是收费产品。回头看，这是一个在恰当时刻做出来的简洁设计，而时机帮助它一直延续下来。

Shnixgun



我于2007年5月11日发布了 Shnixgun。我想捕捉传统金属活字墨迹浓厚、带纹理的外观，所以描摹了 Franklin Card Gothic。我一直觉得那款字体的比例很别扭；虽然设计于1920年代，却更像19世纪的东西。我把描摹稿叠在已经制作的相似字体 Biondi 上，省去了从零重画重音符号和标点的工作。

为了制作做旧纹理，我用了一个不寻常的系统。笔记本电脑运行一段模拟鼠标操作的脚本，把每个字形复制到 Photoshop 中。由可平铺纹理组成的图层系统会按固定量偏移，以避免重复。我把图像转换为1位

图像，再粘贴回 FontLab，进行自动描摹、缩放和定位。这个过程很复杂，如今已经无法重现。途中我漏了一步：忘记替换字母 E。失去原来的纹理系统后，它与其他字符的不匹配就永久留下来了。

2021年6月25日，我更新了 Shnixgun，移除废弃字符，将水平横线移到另一个 Unicode 位置，并调整垂直度量，以改善浏览器表现。Shnixgun 一直是收费字体。它没有得到什么显著应用，但 E 中那个偶然的不完美，仍提醒着我，意外的小特点也能决定一个设计的个性。

Shookup



我于2013年12月14日发布了 Shookup。主要灵感来自1960年代末和1970年代初的谷物早餐包装，尤其是1973年前后的 Post Toasties。我喜欢那个时代活力四射的字样，想用数字方式重新诠释。其中一个我一直留着的想法，是顶部尖尖、形似大教堂的 A；Shookup 给了我使用它的机会。我还设计了圆润的笔画末端，其中包括卷曲的 S，这些细节帮助塑造了字体的个性。

字体原本包含小写字母，但它们削弱了整体印象。在这里，大写字母更能表现风格，所以我将设计转为全大写字体家族。错落效果通过链式上下文替代字形实现，让字母和数字在支持 OpenType 的程序中自动移位，产生生动、多变的外观。

名字来自 Elvis Presley 的歌曲“All Shook Up”，我觉得它自然契合了我想让字体传达的欢快活力。Shookup 一直是收费字体，没有与任何显著的外部应用联系在一起。

Should’ve Known



我于1999年10月19日发布了 Should’ve Known。设计受到 Jonathan Barnbrook 的 Mason 和 Mason Sans 影响，两者都由 Émigré 在1990年代初发布。我借用了哥特式拱形的想法，但把它用在粗糙的工业框架上，而不是 Barnbrook 探索过的古典罗马字形。第一个画出的字形是 M，其中拱形影响最明显，随后我从它推导出其余字母。最初版本很粗糙，却引入了装饰与粗钝几何结构之间不寻常的张力。

发布时，我为 Should’ve Known 提供允许商业使用的免费桌面授权，这是我直到2001年末的通常做法。它有所流传，不过早期的制作水准限制了它对大多数设计师的实用性。我曾加入带阴影的款式，但没有适当的填充图层，实际价值很小，还增加了杂乱感。

2021年7月20日，我对字体作了大幅更新。我移除阴影版本，修正引号，收窄省略号，并调整垂直度量，以改善浏览器兼容性。我还重新处理间距和字偶距，重画几个字符，并加入分数、序数、数学符号和更广泛的语言支持。2024年4月，我将 Should’ve Known 放入公共领域。名字来自 Aimee Mann 的同名歌曲，我觉得它适合字体那种悬而未决、略带矛盾的性质。

Silentina

ABCDEFabcdef1234

我于2004年4月26日发布了 Silentina。目标是重现默片字幕卡的外观，所以我研究了 Buster Keaton 的《The General》和 Lon Chaney 出演的《The Phantom of the Opera》等电影的截帧。为了追溯来源，我查阅金属活字目录，判断 Pastel 和 Della Robbia 很可能是来源。Silentina 分成两款相关字体：Silentina Movie 以 Pastel 为基础，而 Silentina Film 将 Pastel 的小写字母与 Della Robbia 的大写字母结合起来，反映字幕卡中常见的混用字体做法。

Silentina 的一个关键特征是柔和。我直接画出没有锐利边缘的轮廓，而不是事后应用滤镜，让字母看起来真实，不用额外模糊就能直接放进项目中。柔和边缘还有助于避免在 DVD 字幕卡中使用时产生隔行扫描闪烁。我刻意让衬线模糊不定，既可以理解为 Pastel 的，也可以理解为 Della Robbia 的，强化了早期电影字体中的含混感。

Silentina 被用于实际电影制作，包括2011年的长片《The Artist》。2024年11月22日，我更新了 Silentina Film，修复带 ogonek 的 A 的字符问题，并让名称表更符合现代要求，以改善菜单兼容性。Silentina 家族中的两款字体一直都是收费产品。“Movie”和“Film”这两个名字主要为了搜索引擎优化而选，方便寻找默片时代风格的人找到它们。

Silicone



我于2009年5月12日发布了 Silicone。当时，硅胶腕带到处都是，我想探索为一个不寻常、随意选定的用途设计字体的想法。我认为技术限制往往会创造风格，于是想象，如果一款字体是为了在硅胶上压出凸字，它会是什么样子。设计从柔和、圆润的形状开始，意在呼应材料光滑、柔韧的特质。

虽然概念来自压凸工艺，但我知道 Silicone 也会被当作通用展示字体使用。我把它开发为一个无衬线字体家族，包含七种字重及其意大利斜体，全部一起发布。家族结构反映了2000年代末更广泛的趋势：大型、用途多样的字体系统。

2021年5月25日，我更新了字体家族，修复字宽不一致，移除过时字符，改善分数，并收紧省略号。我还重画了一些曲线，将反向引号换成标准引号。2024年11月22日的进一步更新重新整理了字重名称，让命名更清楚——Book 改为 Light，Light 改为 Extra-Light，Extra-Light 改为 Thin，Ultra-Light 改为 Hairline——并修正某些应用程序中的意大利斜体兼容问题。Silicone 一直是收费产品，没有得到什么显著的外部应用。

Sinzano



我于2005年7月29日发布了 Sinzano，这是我最早探索 OpenType 上下文替代字形能力的实验之一。我想捕捉1960年代和1970年代爵士乐及休闲音乐专辑封面上相互扣合的字样外观。我研究的设计似乎是手工绘制的，因为我始终没有找到与之匹配的照排字体。Sinzano 旨在让这种风格自动化，用数字方法生成过去需要手工排布才能实现的密集扣合效果。

最初发布时只有一个设计，但2011年11月3日，我加入 Sinzano Sans 和 Sinzano Display，扩展了字体家族。Sans 版本去掉了外展的衬线，Display 则根据合同加入，尽管我本来更愿意把它单独发布，让它有自己的特色。尽管如此，三者最终还是归入同一个家族。

2021年6月18日，我更新了 Sinzano，移除过时字符和预组合分数，删减数学符号，并减小文件体积。这款字体推出时反响很好，销量也很强劲。后来，它出现在2020年代 King’s Crown 的有机茶包装上，也出现在 Vestbo Trio 于2013年推出的专辑 No Need for Words 上。Sinzano 从一开始就是收费字体。

Skeletor Stance



我于1998年7月14日发布了 Skeletor Stance。这款字体源自一次不寻常的合作：一位陌生人联系我，描述他在梦中构想的字体。我决定诠释他的描述，把它变成一个能够正常使用的设计。

结果是一款以圆点为基础的像素字体，还加入了相互连接、胶状的形状，赋予它独特的纹理。概念很不寻常，虽然简单，却产生了独特的视觉效果。

Skeletor Stance 这个名字是因为读音而选的，并非与 He-Man 或相关媒体有任何联系。这款字体最初以允许商业使用的免费桌面授权提供。2020年8月，我将它放入公共领域。

Skirt



我于2007年8月28日发布了 Skirt。意图是将几何无衬线字体的清晰与比例，和人文主义风格更柔和的特质结合起来。我把它画得像用笔写成，容易亲近，却避免了女性化设计中常见的刻板花饰。名字想暗示一个女性化的角度，但不是装饰性的。字体家族从一开始就包含三种字重和意大利斜体。

Skirt 符合2000年代末更广泛的一股潮流，当时设计师在寻找比早先几何模型更温暖、更有亲和力的无衬线字体。2010年前后，我对垂直度量作了几处调整，除此之外，设计一直很稳定。2021年6月25日，我更新了 Skirt，移除过时字符，加强分数支持，细修风格替代字形以扩大软件兼容性，调整垂直度量以供跨浏览器使用，并加入 prime 符号。

Skirt 一直是收费字体，虽然它从未在商业项目中广为人知，但反映了我在那段时期努力在无衬线设计中平衡易用性与严肃感的尝试。

Skraype



我于2006年1月11日发布了 Skraype。它是我先前设计的 Doradani 的做旧配套字体。我在 FontLab 中使用绘图板，直接在矢量轮廓中加入刮擦般的效果。回头看，Doradani 并不是这种处理的好基础。它受 Frutiger 启发的字形呼应了1980年代末的无衬线字体浪潮，与我想做的磨损、混乱纹理并不搭配。后来开发 Telephoto 时，我修订了 Doradani，让它更像一款可信的20世纪初怪诞体，但 Skraype 却被留在了较弱的基础上。

我最初通过惯常的经销商销售 Skraype，但它始终没能流行起来；销量几乎为零。名字把“scrape”一词与我自己的名字结合起来——实质上就是把“Ray”塞在中间。

2021年6月4日，我更新了 Skraype，修复空格字符的字宽，移除 fi 连字和过时字符，并调整垂直度量。2022年11月，我将 Skraype 放入公共领域。虽然它的应用一直不多，但它反映了我在2000年代中期对数字做旧字样的实验。

Skrybylr



我于2000年12月8日推出了 Skrybylr。它是一款很快做出来、没有经过多少细修的涂鸦风格字体，回头看，并不属于我比较出色的设计。起初，我没有广泛发布它，而是把它作为隐藏链接上传到 Larabie Fonts 网站，让人有机会偶然发现。后来，它又出现在一些免费字体网站上。Skrybylr 这个名字没有特别的意义，作为名称也并不特别有效。2020年8月，我将字体放入公共领域。

Skygirls



我于2010年1月27日发布了 Skygirls。我对20世纪中叶金属活字中那些紧密盘绕、相互连接的手写体很感兴趣。为了构建设计，我描摹了几款已有手写体——Herald、Signal、Hauser、Penflow、Veltro、Kurier 和 Bison——来建立骨架笔画，再在上面加入自己的细节层次。Kurier 的影响最大，不过我从每一款中都借用了想法。结果是一款高度风格化的手写体，带有急迫感和动势，与其说是复兴，不如说更接近对原作的戏仿。

Skygirls 一直定位为标题字体；它的密度和夸张连接，使较长的排版难以阅读。强烈风格与较低易读性限制了它的采用，至今我也不知道有什么显著应用。不过，它反映了我尝试把那些手写体的古怪特质导入当代数字形式的做法。

2021年6月18日，我更新了 Skygirls，移除过时字符，扩展分数支持，修正引号，并细修一些粗糙曲线。Skygirls 一直是收费产品。

Sloe Gin Rickey



我于1998年10月27日发布了 Sloe Gin Rickey。它是一款结构分明的手写体，以同名鸡尾酒命名。设计与我早先的 Deftone Stylus 分享一些元素，不过 Sloe Gin Rickey 的翼状花饰更精巧。它也与我的另一个项目 Kleptocracy 有联系，后者探索了相似的结构想法。虽然使用不如 Deftone Stylus 广泛，但 Sloe Gin Rickey 代表了我扩展这一风格方向的一次尝试。

这款字体最初以允许商业使用的免费桌面授权提供。2022年11月，我将它放入公共领域。

Snasm



我于2006年4月28日发布了 Snasm。设计几乎完全以 Super Famicom 标志为基础，我把标志扩展成完整的字母表。到那时，我已经做过几款相似风格的字体，所以不再需要外部参考。我从一开始就把 Snasm 构建为一个包含多种字重的完整字体家族。

名字来自1990年代用于 Super Nintendo 游戏的 SNASM 开发套件。这是一个个人化的引用，因为我知道大多数人都不会认出来。Hideo Kojima 的公司曾经取得 Snasm 的授权，不过他没有领会名字的出处，因为那段时间他开发的是 MSX 游戏，而不是 SNES 游戏。

Snasm 是收费字体，销量稳定，在2020年代受到的关注略有增加，或许是因为与 Kojima 的联系。2024年11月22日，我更新了字体家族，重画曲线以提高清晰度，规范名称表，并修正 prime 符号。除此之外，它没有与特定项目联系在一起，但作为一款受日本消费产品图形影响的2000年代末展示用字体，它一直能找到买家。

Snidely



我于1997年10月6日发布了 Snidely。制作方法是用笔画出字符，扫描，再数字化描摹。设计产生了卷曲的字形，但间距和比例不一致。字符经常以别扭的方式碰撞，整套字母的排列节奏也不协调。

回头看，Snidely 说明了在上下文中测试字形、构建所有字符都能和谐相处的一套字形的重要性。这是我早期的实验之一，我把它看作一次失败的尝试。

Snidely 最初以允许商业使用的免费桌面授权提供。2020年8月，我将它放入公共领域。

Snowa



我于2007年8月23日发布了 Snowa。它始于对 FontLab 混合工具的一次实验，这个工具像是一种较宽容的多母版插值。如果母版没有相互匹配的几何结构，工具会插入节点，在它们之间变形，产生难以预测的结果。其中一次实验留下了一些粗糙形状，看起来像正在融化。我决定顺着这个效果，用绘图板在轮廓上绘制积雪层，把它变成一款看起来覆着雪的新奇字体。

Snowa 从一开始就包含多个图层：一个无雪版本，以及可组合出自定义效果的附加图层。设计更多是好玩，而非实用，我从未认为它能与早先的积雪字体 Snowgoose 相提并论。名字有一部分是开玩笑；很多字体名以“a”结尾，而我对这款字体并不看得太重，所以觉得 Snowa 这个名字很合适。

2021年6月18日，我更新了 Snowa，移除过时字符，修正空格字宽，调整垂直度量，并重画一些粗糙曲线。Snowa 一直是收费产品，没有被用于什么知名项目。

Snowgoose



我于2002年2月20日发布了 Snowgoose。设计最初是 Vinque 的延伸，后者已经带有节庆气质。我想把那个想法推得更远，做一款具有明显冬日个性的字体。我在 FontLab 中手工绘制积雪层，构建了一套可组合多个图层、产生逼真积雪效果的系统。从一开始，发布版本就同时包含覆雪和无雪版本，让设计师能够灵活应用效果。

虽然 Snowgoose 与 Vinque 有一些共同基因，但它是一个独立设计。Vinque 的气质更严肃，而 Snowgoose 带着俗艳、复古的节日氛围。我没有见过它被用于什么知名项目，不过它一直是为季节性用途，而非通用用途设计的。

2021年6月25日，我更新了 Snowgoose，移除过时字符，调整垂直度量以改善浏览器表现，并重画粗糙曲线。2024年11月22日的另一次更新让名称表更符合现代要求，以改善菜单兼容性。Snowgoose 一直是收费字体。

So Run Down



我于1997年8月22日发布了 So Run Down。这款字体用损坏的 Speedball 笔尖在新闻纸上制作，产生粗糙、符文般的字形。它包含魔鬼角，以及字母 O 中倒置的五角星等细节，引起了一些用户的投诉。

发布后不久，字体出现在意想不到的场合，包括一个警告万圣节危险的万圣节电视特别节目，它在一集《7th Heaven》之后播出。尽管早先有人批评它带有撒旦意象，节目制作人还是把 So Run Down 用在图形中。

名字来自 The Psychedelic Furs 的一首歌。So Run Down 最初以允许商业使用的免费桌面授权提供。2022年11月，我将它放入公共领域。

Soap



我于2006年6月26日发布了 Soap。设计从 Cooper Black 金属活字的样张开始。我对扫描图应用栅格模糊，然后在 FontLab 中手工描摹。这柔化了轮廓，让字形显得圆润、膨胀。为了扩展字体家族，我重画 Cooper Black 的小写字母，调整笔画粗细，让它们与柔化后的大写字母融为一体。

Soap 最初只有一种款式。2008年8月21日，我加入两个带纹理的版本，扩展字体家族：Stamp 带做旧外观，Spraypaint 带粗糙的镂空模板印刷效果。加上干净的款式，字体家族共有三个相关变体。

Soap 一直是收费字体，也是我销量较好的作品之一，尤其在加入 Adobe 的 Creative Cloud 字体库之后。2026年，Soap 被用于百老汇《Dog Day Afternoon》制作的营销材料。2021年6月25日，我更新了 Soap，移除过时字符，加入 prime 符号，调整垂直度量以供跨浏览器使用，并细修字偶距和间距。

Sofachrome



我于2001年6月13日发布了 Sofachrome。设计来自我对1990年代初 Pontiac 汽车上字样的记忆。我试图从见过的参考材料推导出尽可能粗重的字重，不过当时没有拍照。结果是一款字形宽阔的工业风无衬线字体，带有鲜明的汽车气质。从一开始，字体家族就将普通和意大利斜体款式作为一个套装提供。

这款字体很快在汽车领域流行起来。Toyota 和 Mazda 都取得了它的授权，它也成了标志和产品标签的常见选择。与 Ethnocentric 一起，Sofachrome 一直是我在品牌设计中较常见的作品之一。

在2010年代，我把 Sofachrome 扩展为更大的字体家族，从零绘制新字重，而不是通过插值生成。2024年11月22日，我更新了字体家族，改善浏览器兼容性，清理曲线，并规范名称表。Sofachrome 这个名字引用了 Paul Simon 的歌曲“Kodachrome”。它一直是收费字体。

Special Forces



我于2010年6月17日发布了 Special Forces。它是为 PlayStation 3 游戏“Wet”委托制作的。客户想要一个让人联想到 Colin Brignall 于1969年设计的 Aachen Bold 的设计，但要更粗重、更清晰，以便用于低分辨率多边形表面。我没有参考其他粗衬线字体，而是用结实的

粗衬线和简化字形构建新设计，让它在苛刻条件下仍然易读。测试时，我不断在模糊、低分辨率的预览中查看字体，确保它能经受住游戏中呈现方式的考验。

字体家族包含普通和倾斜体两种款式，作为一个套装发布。委托并非独家授权，所以客户批准设计后，我将它公开发布为收费字体。Wet仍是它最突出的应用，不过此后它也通过一般授权继续流通。

2021年6月4日，我更新了 Special Forces。我修正空格字宽，将错误引号换成标准字形，收紧省略号，移除过时字符和未使用的连字，并收紧字偶距。这些改动让它保持与现代软件和浏览器兼容，同时不改变设计。

Spectrashell



我在2007年设计了 Spectrashell，作为推出护照套的一项附带项目的一部分。我在 FontLab 中手工绘制字母，围绕棱角分明的六边形原则构建，意在与护照套本身贝壳般的图案形成视觉联系。结果是一个单一的压缩款式，将六边形主题贯穿于字形中。

我免费发布了 Spectrashell，希望它或许能帮助推广护照套。这款字体没有在最初的使用环境之外得到任何应用，但它记录了我尝试将产品设计与字体设计联系起来的一个时刻。

2021年6月25日，我更新了 Spectrashell，修复垂直度量，修正引号，移除过时字符，并整理间距。2024年4月，我将它放入公共领域。

Spongy



我于1996年4月18日发布了 Spongy。我记不起名字的来源，设计本身也没有与它明确相关。与我的许多其他项目不同，这款字体并非来自某个特定概念或灵感来源。

Spongy 最初以允许商业使用的免费桌面授权提供。2020年8月，我将它放入公共领域。

Squealer



我于2001年10月24日发布了 Squealer。设计以 Gerard Huerta 为 AC/DC 的1977年专辑 Let There Be Rock 所作的标志为基础。我逐个字母即兴设计其余字母，把标志扩展成完整字体。字体家族在2001年作了全面改造，我重画矢量轮廓，并在普通款式之外加入压凸版本。

由于 Squealer 允许免费商业使用，它开始在没有授权门槛的情况下广泛流通。它逐渐被 AC/DC 的授权方采用，我注意到的第一个官方产品是 AC/DC Pinball 弹球机。此后，它出现在与乐队相关的商品和网站上。2025年，它被用于 Spinal Tap 的一系列歌词视频。

2021年6月4日，我更新了 Squealer，修正空格字宽、引号和垂直度量，并移除过时字符。2022年4月，我将它放入公共领域，这是我对没有配套收费版本的免费字体进行更广泛转变的一部分。

Squirty



我于2009年3月9日发布了 Squirty。设计来自对战后日本短期印刷品的研究，尤其是我在 Google Images 中深入搜索时找到的夜总会宣传图形。我用黑色钢笔墨水在书写纸上画字形，扫描结果，再在 FontLab 中数字化。为了增加变化，我为每个字符画了多个版本，后来用 OpenType 连字把它们联系起来，让软件能自动切换替代字形。

Squirty 发布时只有一种款式，而且一直是收费字体。制作方式赋予了它粗糙的手工质感；字符保留了纸上墨迹的不完美，转成数字形式时没有把这些瑕疵磨平。这完整保留了原始笔触的活力，即使这意味着字体并非在所有场合都容易使用。

Squirty 没有被用于什么知名项目，但它仍是我尝试把日本民间日常设计转化成数字字体的一个例子。

Stampoo



我于2007年2月6日发布了 Stampoo。制作时，我从早先的 Whiterock 字体中取出大写字母。它随意、手绘的个性适合我想要的效果，让盖印字样看起来确实像手工做的。我在 Photoshop 中把字母放在矩形块上，应用纹理效果，模仿橡皮图章墨迹浓重、磨损的外观。

最终得到一个单一款式，形状和纹理的不规则强化了真实感。我加入 OpenType 连字，让某些字母组合自动替换为专门制作的字母对，避免重复，使盖印效果显得不那么机械。

Stampoo 一直作为收费字体发布。它没有什么显著的公开应用，自最初发布以来也没有改动。

Stasmic



我于2001年4月13日发布了 Stasmic。它是一款宽阔、倾斜的科技风字体。与我的大多数作品不同，我并不清楚记得制作它的过程，它在档案中存放了一段时间，没有发布。几年后重新发现它时，我找不到关于命名或设计灵感的具体记录，不过它的风格反映了我当时正在探索的实验方向。

Stasmic 最初以允许商业使用的免费桌面授权提供。2020年8月，我将它放入公共领域。

Steelfish



我于2001年3月4日发布了 Steelfish。第一版略微借鉴20世纪初报纸标题的风格，但回头看，并不是一次出色的发布。当时，字体家族包含 Regular 和 Bold，后来我加入了 Italic、Bold Italic、Extra Bold、Extra Bold Italic 和 Outline。所有这些款式都是免费的；Outline 于2002年3月25日推出，我还曾短暂提供过一个叫 Steelfish Dots 的效果版本。

重大转折出现在2010年代，我彻底重建了 Steelfish。我保留基本比例，但几乎重画了其他所有方面：主干宽度、曲线、接合处、间距、字偶距和标点。在我所有的升级中，这是最彻底的一次转变。Steelfish 是在那次重新设计之后才得到广泛使用的。

此后，Steelfish 被用于一些引人注目的项目。它出现在《New York Doughnut Map》和《New York Burger Map》两本书中，以及 Vanity Fair 于2016年举办的 New Establishment Summit 的材料上，也用于2016年电影《In a Valley of Violence》的海报。它还被用于 Maria Cutia 10 Anos。后来加入字体家族的各种变体和扩展字重等作为收费产品发布，而最初的一组免费款式仍然可用。

2024年11月，我重新整理字重系统，让命名更清楚。Book 改为 Light，Light 改为 Extra Light，Extra Light 改为 Thin，Ultra Light 改为 Hairline。那次更新还修正了越南语重音符号重叠的问题。Steelfish 仍是我最为人熟知的字体之一，不过现在的形态与2001年的版本相似之处很少。

Steelfish Variants



从2010年代开始，我开发了一系列 Steelfish 变体。每个变体都把基础家族延伸到不同的风格方向。Steelfish Rounded 直接在 FontLab 中绘制，柔化转角，让设计不那么具有攻击性。Steelfish Hammer、Steelfish Steeled 和 Steelfish Unleaded 则在 Photoshop 中制作，通过做旧或改造来实现特定纹理效果，再自动描摹回 FontLab 中细修。所有这些都作为完整字体家族发布，而不是单个字重。

变体都是收费产品，唯一例外是 Steelfish Rounded Bold，我把它作为免费款式提供。它们没有一个在商业项目中得到广泛使用，但提供了一种方法，让家族的用途超出基础 Steelfish 那种干净、窄体无衬线的范围。

2024年11月，我更新了这些字体家族，重新整理字重命名系统，使其与主要 Steelfish 版本一致。这个改动没有影响轮廓或字符集，只改变了命名方式。

Stentiga



我于2001年6月21日发布了 Stentiga。设计受到电视游戏节目《Match Game》中延伸线条字样的启发，这个节目最初在1970年代播出。我在 FontLab 中用模块化几何组件构建字形，把那种风格拉长的笔画转化成数字字体。它发布时只有一种款式，没有其他字重。

后来，我通过缩短延伸笔画、细修构造，修订了 Stentiga。这些改动是一次完整重建的一部分，而非简单缩放。尽管更新了，它始终没有在媒体或品牌设计中得到什么显著应用。

发布时，我以允许商业使用的免费授权提供 Stentiga。2024年4月1日，我制作了一个新版本，并将它放入公共领域。

Stereofidelic



我于2001年10月25日发布了 Stereofidelic。我在 Fontographer 中构建基础字母表，自行构想字形，但采用 Alternate Gothic 的造型方式。想法来自1960年代的专辑封面，尤其是爵士乐和休闲音乐唱片，它们经常使用高挑、窄长、带装饰箭头的字样。我系统地加入箭头元素，让它们沿笔画起伏，呼应那种视觉语言。

Stereofidelic 始终只有一种款式。在2010年代，我扩展字符集，覆盖扩展拉丁字母，并加入打乱替代字形的 OpenType 功能，让箭头不会机械地重复。这使设计在数字使用中显得更自然、更多变。

这款字体经常出现在怀旧主题产品上，不过我说不出某个显著项目。它一直免费使用，2024年4月，我正式将它放入公共领域。

Still Time



我于2001年10月2日发布了 Still Time。设计在 FontLab 中手工制作，受到 Prince 的《Purple Rain》专辑封面上独特字样的启发。我没有描摹原作，而是以相似的精神即兴设计完整字母表。字形比预想更尖锐、更偏多边形，反映了我当时技巧的局限。

这款字体一直免费。它开始广泛流通，尤其用于1980年代主题和蒸汽波场景。值得一提的是，它被用于 Lady Gaga 的专辑美术，也出现在 LMFAO 的几张专辑和单曲上。因为允许免费商业使用，它没有限制地传播，我也从未为它提供收费授权。

Still Time 始终保持最初的形态。2024年4月1日，我没有修订它，就将它放入公共领域。名字来自 Ron Sexsmith 的歌曲“Still Time”，我觉得它符合设计的怀旧气质。

Stitchen



我于1997年2月1日发布了 Stitchen。它旨在类似 Helvetica 等无衬线设计，但经过改造，让字母看起来像用缝线构成。原版有明显的间距问题，限制了实际用途。

字体最初以“Stitch and Bitch”为名发布，名字来自我一位姑姨辈亲戚和她的朋友们举行的聚会，她们在那里缝纫、闲聊。这个词取的是“抱怨”的意思，但有些人觉得冒犯，于是我决定把名字改为 Stitchen。

Stitchen 最初以允许商业使用的免费桌面授权提供。2020年8月，我将它放入公共领域。

Stormfaze



我于1996年6月5日制作了 Stormfaze，当时正处于字体设计工作的早期。概念受到1980年代动作和科幻电影未来美学的影响，棱角分明的几何字形意在表现高科技字样。原设计倾斜而冷峻，符合我当时正在探索的风格。

Stormfaze 没有立即发布，直到我在2010年代重新发现它之前，一直未发表。重新查看时，轮廓反映了我早期的经验水平，需要修订。我重新处理设计，改善一致性与比例，同时保持最初受1980年代启发的结构。

Stormfaze 最初以允许商业使用的免费桌面授权提供。2024年4月，我将它放入公共领域。

Strange Alphabets



我于2014年4月8日推出了 Strange Alphabets。想法来自在网上长时间深入研究爱德华时代书籍封面，我在那里发现了不寻常、极富创造力的字样。那种 Arts & Crafts 的古怪气质打动了我，就像多年前 Led Zeppelin 的《Houses of the Holy》专辑字样一样。同时，我也在想 Siouxsie & the Banshees 的标志；它有同一种古怪、窄长的个性，正是我想探索的。结果是一款带菱形装饰、华丽连字和窄长比例的展示用字体。

我从一开始就把它作为收费字体发布。它一直定位于展示排版，而非正文，我为它提供了完整的 OpenType 功能，让用户能够自定义字母配对。2015年，Banshees 的 Steve Severin 通过 Facebook 向我索要字体时，我差一点就送了他一份，但他的消息被错放了位置，我始终没能跟进。这款字体没有什么显著的公开应用，不过我自己曾用它为一位朋友做过一块背光金属房屋标牌。

2021年5月12日，我更新了 Strange Alphabets，改善风格替代字形的处理，加入分数支持，并移除过时字符。后来，2024年11月21日的1.003版修正了曾导致验证问题的微调范围错误。这些修复改善了它在现代软件中的整体可靠性与兼容性。

Strasua



我于1999年1月10日发布了 Strasua。这是一款受工业风影响的展示用字体，极简字形产生了扭曲的外观。Strasua 与我早先的 Plain Cred 密切相关，两款字体的构造几乎相同。名字与设计没有特定联系，也是我考虑较少的命名选择之一。

Strasua 最初以允许商业使用的免费桌面授权提供。2024年4月，我将它放入公共领域。

Street Cred



我于1998年10月23日发布了 Street Cred。设计受到1970年代定制厢式车上所用几何字样风格的影响。它采用简化的字形，两条条纹贯穿其中，形成一款风格化的展示用字体。

Street Cred 后来引出了两款相关设计：Plain Cred 是同一概念的简化版本，Strasua 则是另一个变体。

Street Cred 最初以允许商业使用的免费桌面授权提供。2024年4月，我将它放入公共领域。

Strenuous



我于2001年4月28日发布了 Strenuous。想法只来自一个来源——Fred Williamson 出演的1974年新黑色黑人剥削电影《Black Eye》的海报。我没有遵循其他字体范本，只是围绕大小写合一的概念即兴发挥，选择在同一高度下，大写还是小写字形更合适。结果是一款有独特替代字形、带浓厚1970年代气息的标题字体。

最初发布时包含 Regular 和 3D 两种款式。后来扩展家族时，Regular 改名为 Black，Black 和 3D 都保持免费。2012年，我加入八种字重和意大利斜体，这些是收费款式。那次扩展让 Strenuous 成为完整家族，而不只是两款粗重的展示字体。

2024年11月21日，4.100版重新整理字重名称，让命名更清楚。Book 改为 Light；Light 改为 Extra-Light；Extra-Light 改为 Thin；Ultra-Light 改为 Hairline。这些改动旨在符合标准命名惯例，并改善各应用程序中的一致性。

Structia



我于2006年7月6日发布了 Structia。想法来自粗野主义建筑与 ITC Machine 的八角形气质的结合。我已经在 Tank 字体中探索过这个领域，但这次想做一种间距更宽松、开口和字腔更大的设计，好用于标题和副标题。设计有硬朗边缘和窄长比例；为了柔化它，我让小写字母的字腔更圆润，同时保持整体几何结构。我还加入倾斜的笔画末端，打破僵硬感。

同时，我推出两个变体。Structia Panel 加入细细的镂空模板般线条，意在让人联想到检修面板或焊缝；Structia War 则应用了做旧、烧蚀的处理。意图是提供一个由相关展示设计组成的小家族，全部一起发布。

Structia 一直是收费字体。2021年6月25日，我更新了家族，修复间距，调整垂直度量，细修风格替代字形以改善软件兼容性，并清理 Structia War 的轮廓。2024年11月21日，2.102版让名称表更符合现代要求，并在字符集中加入章节符号。

Stud



我于2007年9月4日发布了 Stud。目标是做一款带牛仔气质的粗重展示用字体，略微借鉴 Clarendon 范本，却自由绘制。我保持宽阔字形、厚重衬线和强烈的横向存在感。为了增加纹理，我在最初发布时加入了盖印式凸版印刷垃圾美学效果。家族始终只有一种款式，没有意大利斜体或其他字重。

我在 Stud 中加入 OpenType 连字，让常见字母对能替换为专门制作的组合，给字体带来稍微不那么机械的节奏。宣传材料故意带着戏谑，把充满男子气概的牛仔形象夸张到戏仿的程度。

Stud 一直作为收费字体发布，没有什么显著的公开应用。2021年6月18日，我更新了它，修复间距，细修一些曲线，将字符移到正确的 Unicode 位置，并降低省略号的笔画粗细。2024年11月21日，1.106 版通过加入章节符号扩展了字符集。

Stupefaction



我于1998年6月9日发布了 Stupefaction。名字取自 Graham Parker and the Rumour 的一首歌。设计通过一个实验过程制作：我先把它做成位图，再在 Photoshop 中应用模糊和锐化效果，之后把结果描摹为矢量形式。这个方法产生了末端不规则、像骨头一样的字形。

我还制作了另一个带阴影的版本，采用轮廓线和投影，不过后来把它放在一边，因为主要版本的外观已经很独特。Stupefaction 并不是以易读性为目标设计的，而是一款不属于常规风格类别的实验性展示用字体。

我最初以允许商业使用的免费桌面授权发布了 Stupefaction。2022年11月，我将它放入公共领域。

Styrofoam Feelings



1998 年 2 月 2 日，我发布了 Styrofoam Feelings。我把它构想为一款俏皮的衬线字体，带着夸张的拉丁风格衬线，尖锐地伸入周围的字母。我的意图是做出一种受卡通影响的设计，结构奇特而尖峭。

回头看，我觉得实际效果没有达到自己的期望。这款字体是直接在电脑里制作的，没有先画手绘草图，因此轮廓看上去像经过操弄的矢量，而不是手画的形状。即使后来作了改进，它仍然缺少我原本想要的自然感。

Styrofoam Feelings 最初以允许免费商用的桌面字体授权发布。2020 年 8 月，我将它置于公共领域。

Subpear



我于2001年4月12日发布了 Subpear。这是一款紧凑的无衬线字体，我原本打算把它扩展成包含多种字重和款式的家族。完成一种款式后，我觉得结果不满意，决定不再继续开发家族。Subpear 这个名字来自我画过的一幅浸在水中的梨的画，也是在玩“subpar”（低于水准）这个词，反映了我自己对设计的看法。

Subpear 最初以允许商业使用的免费桌面授权提供。2022年11月，我将它放入公共领域。

Subquantum



我于2024年3月1日发布了 Subquantum。我想做一款近方形的科技风字体，向 NASA 的蠕虫标志致意，却把几何结构推得更远。我先在 FontLab 中制作硬转角设计，再应用它的径向转角工具来圆化边缘。这个方法给了我紧凑的方形字形，转角却柔和，让字体既严整又容易亲近。

发布时只有一种款式，从一开始就是商业字体。我把它看作回归自己早期科技风字样根源的一种方式，依靠在这一类别中积累的数十年经验，而非外部参考。我的设计目标仅限于展示用途，尤其是标题。

名字来自制作过程中尝试的一个 AI 工具；它建议了“Subquantum”，符合设计科学、未来感的气质。我保留了它，因为它与美学相配，也足够独特，能自成一格。字体发布后没有扩展，也没有得到什么显著的外部应用。

Subroc



我于2010年7月1日发布了 Subroc。想法是捕捉白板上潦草手写的外观，笨拙而日常，而非书法式的。制作时，我用记号笔书写，扫描结果，再用 Photoshop 加入斑点纹理。在描摹成矢量轮廓之前，纹理已经融入图像，赋予字母磨损、复古的质感。Subroc 始终只有一种款式，没有变体。

它一直是商业字体，主要用于海报、标牌等适合随意手绘感的非正式展示场合。我以 Sega 于1982年推出的电子游戏 SubRoc-3D 为它命名，那款游戏在潜望镜形的机柜中使用立体图像。字体本身与游戏没有联系；我只是喜欢让冷门游戏名作为字体名重新出现。

2021年6月18日，我更新了 Subroc，修复间距，替换反向引号，加强分数支持，并调整垂直度量以改善浏览器兼容性。2024年11月21日，1.103版修复了细小的矢量故障，改善轮廓精度和视觉一致性。字体发布以来，没有得到什么显著的外部应用。

Sudbury Basin



我于1998年8月28日发布了 Sudbury Basin。设计受到加拿大矿业公司 Inco Limited 标志的影响，该公司是20世纪的主要镍生产商之一。Inco 标志的八角形结构体现出一种科技风格，我把它改编成字体。由于标志本身不能直接转化成完整字母表，我修改了字形，同时保留几何特质。

名字来自加拿大安大略省的 Sudbury Basin，这是与镍矿开采相关的地质构造，也呼应了 Inco 的历史。Sudbury Basin 最初以允许商业使用的免费桌面授权提供。2022年11月，我将它放入公共领域。

Sui Generis



我于2000年1月6日发布了 Sui Generis。名字在拉丁语中意为“自成一类”，符合我想做出独特东西的目标。我借鉴了两个主要来源：自己以北美道路标牌为基础的 Blue Highway 字体，以及我长期喜爱的 Microgramma。为了赋予它1990年代末的外观，我让字形比 Microgramma 更开放；“C”的开口更大，却保留了轻微的角度，还给“m”和“n”等小写字母加入风格化的小突角。

第一版只有普通字重，我免费发布了它。约一年后，我以“Sui Generis Deluxe”为名加入新款式；那些新增字重是商业产品。将家族纳入 Typodermic 目录时，我保留普通款式免费，扩展家族则收费。随着时间推移，家族发展为四种字重、两种字宽、意大利斜体和一种轮廓款式。

2021年6月25日，我修订了 Sui Generis，修复间距，改善分数支持，调整垂直度量，并细修轮廓。2024年11月22日，3.200版重新整理字重和字宽命名，使其符合常见惯例；Condensed Bold 等名称改为 Bold Condensed。同次更新还重新调整字重结构：Book 改为 Light，Light 改为 Extra-Light，Extra-Light 改为 Thin，Ultra-Light 改为 Hairline。

虽然我从未完全满意 Sui Generis，但它确实获得了一些认可；Reebok 采用了它，它也偶尔出现在其他场合。

Sunday Evening



我于2015年8月31日发布了 Sunday Evening。这是一次反向粗细对比实验，横向笔画比竖向笔画更粗。设计把一些新艺术运动影响与现代技术感结合起来。我给它较高的腰线和弯曲的笔画末端，以及超椭圆结构，使它区别于更常规的展示字体。

字体一直只有一种款式，从未免费提供。一个独特特征是加入了心形符号。它们映射到正确的 Unicode 位置，也可以通过标准连字功能，用短代码调用。我把这看作在不打断正常文字排布的情况下加入俏皮符号的一种方式。

2024年11月22日，我发布了1.100版，解决细小的形状重叠问题，并让名称表更符合现代要求，以改善兼容性。Sunday Evening 没有被用于什么知名项目，主要仍是目录中的一项实验。

Superclarendon



我于2007年10月11日发布了 Superclarendon。它最初是一家推广“超级水果”果汁的多层次营销公司的委托。他们预算充足，没有要求独家授权，让我有机会对19世纪粗衬线字体 Clarendon 作自己的诠释。我想让字形稍微方正一些，却不显得机械或科技风。意大利斜体是最初版本的一部分；我没有加入装饰花饰，而是保持简单的倾斜，以更好地匹配 Clarendon 结实的气质。完整家族一次推出，一直是商业字体。

Superclarendon 的字形强调粗壮的粗衬线和方正末端，符合2000年代末以现代感重新审视维多利亚时代字体的潮流。后来，整个家族授权给 Adobe Creative Cloud Fonts，帮助它接触到广泛受众。字体出现在几个显著场合，包括 Sem Deeleman 的 IJsbeer in een ijsklontje van glas、The North Face 的“50 Years of Parkas”宣传活动、Stevan Paul 的 Simple & Clever Cooking、2017年电影 Manje Bistre 的海报、Bobkat’65 的 This Lonely Road 专辑美术，以及 La La Land 的一张海报。

2021年6月25日，我更新了家族，移除过时字符和连字，补上其中一个字体缺失的小写 ñ，修复放错位置的字符，并在意大利斜体中加入缺失的杠线符号。2024年11月，我更新款式命名系统，修正波兰语的

意大利斜体小写 ą，扩展字符集，加入较新的货币符号和德语大写 Eszett，并细修越南语重音符号。这些更新扩大了语言支持，并改善兼容性。

Superego



我于2019年10月19日发布了 Superego。设计直接来自1981年街机游戏 Stargate 的机柜美术。标志结合了装饰艺术字样中典型的几何形状，却以让人联想到科幻的方式应用。我取这些形状，推导出完整字母表，在追求实用性的同时保留原始几何和不常规的字形。Superego 发布时只有一种款式，而且一直是商业字体。

这个项目与其说是参考其他字体，不如说是扩展那一个标志的逻辑。它反映了2010年代更广泛的潮流：重新审视街机美学，并在数字字体设计中重新诠释。Superego 一直留在我的目录中，没有出现在什么知名外部项目上。

2024年11月22日，我发布了1.002版。这次更新纠正了曾在字体验证应用程序中引发问题的技术错误。我重新导出字体，充分测试，确保它在各平台正常运行。除此之外，没有进行其他更新或扩展。

Superglue



我于1996年10月14日发布了 Superglue。这是一次捕捉1970年代日本企业科技风美学外观的尝试，不过并非基于某个特定来源。原版有明显技术缺陷，包括主干宽度不一致，以及基线和大写顶线对齐不正确。当时，我还处于学习字体设计基础的早期，间距处理也不成熟。

后来，我重新处理 Superglue，修正对齐问题，细修轮廓。新增的一项功能是 OpenType 替换，让 A、V 和 W 等某些倾斜字符可以翻转成替代字形。

Superglue 最初以允许商业使用的免费桌面授权发布。2022年11月，我将它放入公共领域。

Superheterodyne



我于1997年10月25日发布了 Superheterodyne。设计受到 Zenith Television 标志的影响，尤其是其中带闪电图案的 Z。字体本身采用八角形设计，加入闪电般的细节。第一版高度倾斜、拉长，但后来我重画了它，让比例更直立，减少拉伸。

发布后不久，我看到 Superheterodyne 用在 Zenith 的销售陈列上，呼应了最初的灵感来源。Superheterodyne 最初以允许商业使用的免费桌面授权提供。2020年8月，我将它放入公共领域。

Sweater School



我于2008年5月1日发布了 Sweater School。它旨在捕捉小学教学材料中那种容易亲近的风格。在精神上，它是 Report、Report School 和 Primer 等其他面向学校的字体的近亲。从一开始，Sweater School 就作为包含四种字重和意大利斜体的完整家族发布。我根据使用过我早先学校字体的教师们的请求，加入风格替代字形。

家族一直是商业产品，不过后来也可以通过 Adobe Creative Cloud 获取。我在字体中加入 OpenType 分数，并提供替代字形来增加灵活性。这些替代字形不是以手写范本为基础，而是为了让教师在排版课堂材料时有更多变化和选择。

2021年5月12日，我更新了 Sweater School，细修风格替代字形，使它们在 InDesign 等应用程序中，通过 Stylistic Set #1 能更一致地运作。分数支持扩展为可处理更长的分子和分母。我从 OpenType 功能中移除了上下堆叠式分数，以避免不一致的风格混用，不过仍可通过字形表调用它们。带点的 L 和带短音符的 E 等废弃字符被移除，加入 prime 符号，并修正空格与不换行空格的间距一致性。曲线也经过细修，以消除细小轮廓错误。2024年11月22日，1.301版修复了可能影响网页嵌入的字重值问题，并让名称表更符合现代要求，以改善菜单排序和兼容性。

Switching & Effects



我于1998年4月15日发布了 Switching & Effects。设计受到1960年代一本电视行业杂志广告的影响，广告上用了粗糙的直线字样。我试着重现这种外观，用纤细直线笔画绘制一款卡通风格字体。结果不够均匀，我把它看作自己较不成熟的设计之一。

Switching & Effects 最初以允许商业使用的免费桌面授权提供。2020年8月，我将它放入公共领域。

Sybil Green



我于2000年2月16日发布了 Sybil Green。想法来自 Peter Sellers 出演的1968年电影《The Party》的片头字幕。我租了 VHS 录像带，看到手绘字幕采用卡通迷幻风格，字腔被填满。我还没来得及仔细研究，就得归还录像带，所以第二天凭记忆重现字样。后来看到 DVD 版时，我意识到自己的版本很接近，却不完全相同。这个差别赋予了它自己的个性。我用 Blues Magoos 的一首歌为字体命名，向同一种1960年代末迷幻文化致意。

Sybil Green 一直只有一种款式，没有替代字形或特殊 OpenType 功能，只有简单的字符集。我以允许商业使用的免费桌面授权发布它，与那个时期许多字体一样，它很快传播到每一个主要免费字体网站。它成了我最受欢迎的免费字体之一，不过我说不出具体的知名应用。2024年4月，我将 Sybil Green 放入公共领域。

Syndra



我于2023年4月6日发布了 Syndra。目标是重新审视我在2000年前后做的科技风字样，但多了二十年的经验。我设想自己会如何用现在的技巧在当时设计它，以捕捉 Y2K 美学。FontLab 的径向转角工具让设计过程变得复杂，它对我使用的尖锐几何结构并不可靠。结果出现了重叠路径和错位转角，需要反复调整。

尽管有这些挑战，我还是将 Syndra 完成为一个包含七种字重和意大利斜体的家族。字体从一开始就是商业产品，后来加入了可变字体版本。它没有被用于什么知名项目，但仍是我回到自己职业生涯早期参与建立的一种风格类别的例子。

Synthemesc



我于2008年1月15日发布了 Synthemesc。名字来自《A Clockwork Orange》，其中“synthemesc”指合成麦司卡林。设计以电影中 Korova Milk Bar 场景的字样为基础。原作看起来很粗糙，像是用曲线锯匆忙切出来的。我认为那种效果并非刻意，所以手工重画字形，让它们更平滑、更好用，同时保留古怪形状。

Synthemesc 发布时只有一种款式，而且一直是商业字体。后来纳入 Adobe Creative Cloud Fonts 字体库后，它获得了更广泛的曝光。我没有追踪具体的知名应用，不过确实注意到它被融入新加坡一处行人地下通道的彩色美术中。

2024年11月22日，1.003版扩展了字符集，加入左右单尖引号（‹ ›）、剑号（†）和章节符号（§）。这是最初发布以来唯一的更新。

Tandelle



我于2005年4月7日发布了 Tandelle。它源自我制作电子游戏字体时开发的方法。目标是做一款适合横向空间狭窄场合的无衬线字体。为此，我让竖向笔画采用平头末端，横向笔画采用尖头末端，形成独特节奏，同时保持字腔开放。当时网页字体尚未普及，所以我设想它主要用于印刷品中的标题和副标题。在精神上，它与 Steelfish 有联系，但采用了不同的平衡方式。

家族推出时有四种款式——Regular、Italic、Bold 和 Bold-Italic——而且一直是商业字体。Tandelle 并非为某一个项目构想，但确实在名古屋本地的 The Trunk Line 发廊得到应用，后者把它用于品牌设计。

2021年5月25日，我更新了 Tandelle。我给 eth（ð）加入斜杠，移除带点的 L 和带短音符的 E 等废弃字符，并将反向引号替换为正确字形。我收窄省略号，将过时的弗罗林和货币符号换成正确字形，把“r”和“y”的替代字形移到 Unicode 私用区，同时让它们能通过 OpenType Stylistic Alternates 和 Stylistic Set #1 调用。更新还修复了空格与不换行空格的间距不一致，将粗体 fi 和 fl 连字移到自由连字功能中，作了调整，并细修轮廓，平滑不规则曲线。当时还加入了英尺和英寸符号。

Tank



我于2002年8月14日发布了 Tank。概念来自 ITC Machine 和其他我欣赏的八角形字样，但我想把它简化成一款能像一组相框那样使用的字体。想法是让字腔足够大，能容纳其他元素，为设计师提供可改造的基础。我还加入了字腔封实的替代字形，提供更粗重、更实心的选择。

Tank 一直是商业字体。家族最初有 Regular 和 Light 款式。2015年11月12日，我加入倾斜体版本。“Light”的称呼不符合常规命名惯例，只是家族内部的相对标签。

2021年5月12日，我更新了 Tank，修复间距，移除废弃字符，调整 OpenType 功能，并修复矢量轮廓。这些只是技术细修，没有增加新字形。Tank 没有什么显著的外部应用，但一直作为目录的一部分提供。

Teen



我于2001年5月30日发布了 Teen。它对我来说很不寻常，因为是合作作品。Martin Archer 提供了完整字母表，不过标点和符号很少。我在此基础上加入粗体和意大利斜体，手工制作，而非机械生成。我们最终一起做出了细体、普通、粗体和意大利斜体款式。设计采用超椭圆形状、较高的 x 字高和随意的节奏，带来1960年代的外观。

Teen 最初以允许商业使用的免费桌面授权发布。我通过自己的渠道提供它，但像当时常见的情况一样，大多数主要免费字体网站很快就收录了它。Martin 把授权决定交给我，随着时间推移，我们失去了联系。2024年4月，我将 Teen 放入公共领域，让任何人都能不受限制地使用。

Teen 没有出现在什么知名项目中，但一直留在目录里，作为合作设计的一个例子。

Teeshirt



我于2008年1月21日发布了 Teeshirt。目标是制作一款捕捉1980年代 T 恤字样感觉的字体——随意、粗重、略有瑕疵——而不依靠 Cooper Black。我以1971年的 American Typewriter 为起点，但重画字形，加入目录扫描图中没有的字符，并故意制造错位。随后，我叠加纹理，让它像布料印刷。OpenType 连字旨在模仿字母不均匀地转印到布上时产生的自然变化。

最初发布的是 Regular 款式。2009年11月13日，一位客户想要更整齐的外观，我应其请求加入第二种款式 Pressed。两种款式一直都是商业产品。

2021年6月25日，我更新了 Teeshirt，移除废弃字符，修复空格与不换行空格字宽的不一致。这是唯一的一次更新，此后家族没有修订。Teeshirt 没有出现在什么知名项目中，但仍留在我的目录里，作为一款根植于复古印刷美学的展示字体。

Telemachus



我于2017年11月15日发布了 Telemachus。名字来自希腊神话；Telemachus 是 Odysseus 的儿子，我觉得它符合设计粗重、古典的感觉。字体以20世纪初超压缩的字样风格为基础，尤其是 Barnhart

Brothers & Spindler 目录中的 Grant No. 2，也受到一些 Binner Gothic 的影响。我没有描摹或测量样张，而是把印刷实例当作视觉参考，画出自己的版本。

Telemachus 以完整家族推出，包含八种字重，每种都有意大利斜体，而且一直是商业字体。我想让它作为海报、包装和其他需要窄长、富有戏剧感外观的场合中的标题字体。

Telephoto



我于2007年1月8日推出了 Telephoto，目标是捕捉20世纪中叶的模拟技术质感。我希望它呼应 Franklin Gothic 或 News Gothic 的整体个性，但不太直接参考任何一款，而是追求更广泛的20世纪初怪诞体外观。我以 Doradani 为起点，那是对 Franklin Gothic 更现代化的诠释，然后反过来处理——收拢字形，让设计看起来更古老、更传统。

为了强化模拟印刷的感觉，我把轮廓带进 Photoshop，加入轻微错位，再加一点模糊，自动描摹回字体软件。意图纯粹是美学上的；我想让它看起来像来自不完美的印刷设备，而非数字工作流程。我加入的细节之一，是细微的字母对连字，打破重复，赋予文字更自然的节奏。我还选择了相对大的 x 字高，既有助于实际使用，也增添了时代气息。

Telephoto 这个名字来自我记得在底片和幻灯片边缘见过的字样。从一开始，它就作为商业产品销售，从未作为免费字体提供。2015年6月12日，我更新了它，将语言覆盖扩展到扩展拉丁字母。Telephoto 没有被用于任何广为人知的项目，但我设计它时希望它既适合展示排版，也适合正文，把模拟印刷低调的温暖带入数字字体。

Telidon & Telidon Ink



我于2004年12月21日发布了 Telidon，想捕捉1980年代点阵打印机的外观。目标是做一个完整家族，而非已有的单款式点阵字体。我加入三种字宽、三种字重和意大利斜体，注意这种技术实际如何处理间距——宽体字体只是将像素加倍，意大利斜体则是在同一网格上作轻微偏移。

Telidon Ink 随后作为配套字体推出，模拟磨损色带和不完美打印件的劣化外观。最早的版本经历了几次迭代，我不断细修纹理；由于字体是等宽的，这些变化从未给用户造成版面问题。2008年，我从零重建 Telidon，支持扩展拉丁字母、数学符号和更多标点，再用更新后的设计，通过矢量滤镜和手工清理生成新的 Ink 版本。

Telidon 这个名字来自位于渥太华的加拿大早期互联网系统；这种联系更多是历史上的致意，而非反映字体的像素网格。2021年6月18日，我更新了 Telidon，修复空格与不换行空格的不一致，移除废弃字符，并调整垂直度量。几周前的2021年6月4日，我修订了 Telidon Ink，把它的多边形风格恢复为2004年原版更平滑的矢量外观。两个家族一直都是商业字体，没有与什么知名项目联系在一起。

Terylene Top



我于1998年10月24日发布了 Terylene Top。我取早先 Shifty Chica 字体的小写字形，将这些字形旋转，放进菱形中，构建了这款字体。我还加入星状装饰元素，表现受1950年代启发的风格。结果是一款俏皮却不均匀的装饰字体，我把它看作自己较弱的设计之一。

Terylene Top 最初以允许商业使用的免费桌面授权提供。2020年8月，我将它放入公共领域。

That Secret Feeling



我于2010年2月17日发布了 That Secret Feeling。这款字体只由卡通泡泡风格的阴影组成，没有实心字形本身。设计受到 UFO 的一张海报启发，那是一家在1960年代伦敦短暂营业的迷幻舞厅。

当时，我只向自己的 Twitter 关注者提供这款字体，作为有限发行实验。十年间，它都没有通过其他渠道提供。

That Secret Feeling 最初以允许商业使用的免费桌面授权提供。2020年8月，我将它放入公共领域。

Thiamine



我于1999年2月4日发布了 Thiamine。设计受到 Dunhill 标志的影响，它有较低的 x 字高和高挑的升部。我以 Futura 为字形基础，但没有紧密复制来源。结果是一款只有小写字母、实际用途有限的展示字体。

Thiamine 最初以允许商业使用的免费桌面授权提供。2020年8月，我将它放入公共领域。

Threefortysixbarrel



我于2004年5月28日发布了 Threefortysixbarrel，当时正在探索肌肉车美学。我刚开始全职做字体设计，想捕捉1970年代 Plymouth Barracuda 铭牌的外观。设计只用于展示，意在呼应为速度而造的汽车所带有的粗重工业字样。

我制作了三种款式：干净版本、带腐蚀纹理的“Intake”版本，以及磨损更重的“Exhaust”版本。它们是作为风格变体构想的，而非直接复现物理损坏。名字来自 Plymouth 的“340 six-barrel”发动机选项，似乎很适合一款与那个时代和文化有关的字体。

从一开始，家族就作为商业产品销售，从未免费提供。2021年6月18日，我更新了它，移除废弃字符，修复空格字宽不一致，收窄省略号，并平滑一些曲线。同年稍后的2021年11月18日，为了适应MyFonts 的系统要求，我将菜单名称从 Threefortysixbarrel 缩短为340sixbarrel。字体没有得到什么显著应用，但仍留在我的目录中，向肌肉车设计语言致意。

Thrusters



2010年10月10日发布 Thrusters 时，我正沉浸在对经典街机游戏的怀旧情绪中。灵感直接来自 Space Duel，那款1980年代初的矢量图形杰作。我想捕捉那种复古未来感，您懂的吧？全是尖锐的角度和几何形状，就像老式街机机柜上会看到的东西。结果就是这款棱角分明、双线构成的展示字体，满满都是复古游戏味。我加入的一个酷功能，是能够叠加字体的四种不同形式。这样，设计师就能做出很棒的多色效果。对于想在作品中唤起经典游戏美学的人，再合适不过了。2021年6月18日，我给 Thrusters 做了点维护，修复一些不一致，移除废弃字符，并改善 OpenType 功能。只是做些日常整理，让字体继续顺畅运行。

Thump



我接受 Madagascar Kartz 游戏的委托后，于2009年7月7日发布了 Thump。需求是一种粗重、卡通化的设计，同时在抬头显示界面中仍然易读。我追求粗重的无衬线字体，采用圆润曲线和紧凑比例，并让降部非常短，使字母在屏幕上保持紧凑、高效。

为了减少重复字符的机械感，我给常见字母对加入 OpenType 连字。目标是在保持游戏中清晰度的同时，模拟手绘质感。发布一年后的2010年8月21日，我扩展语言覆盖，加入越南语。

从一开始，Thump 就作为商业产品销售，从未免费提供。2021年6月18日，我更新了家族，移除废弃字符，加入新的符号标记，并细修轮廓，以改善各平台的一致性。它最显著的应用仍是为之制作的游戏，即2009年的 Madagascar Kartz。

Tight



我于2007年12月4日发布了 Tight，一款旨在让人联想到1970年代末迪斯科衬衫字样的展示字体。想法是模仿磨损印花的外观，让字母错位，表面做旧，表现反复使用的痕迹。我加入专门制作的字母对，来强化那种老化感。

主要影响来自 Dean Morris 的 Quicksilver，这款字体塑造了许多1970年代的美学。不过，我把 Quicksilver 当作来源时，它只有约三十年历史，这让我产生了伦理上的疑问。Dean Morris 从未为他的设计获得应有的报酬，得知这一点后，我后悔制作 Tight。我在字体说明中注明了他的名字，但这种联系仍然让我不安。

从一开始，Tight 就作为商业产品销售，从未作为免费字体发布。我的设计目标仅限于展示用途，它也没有被用于什么知名项目。2021年6月18日，我作了小幅更新，移除废弃字符，纠正不一致，但没有进行实质性重新设计。回头看，Tight 让我懂得尊重其他设计师作品的重要性，也一直提醒着我字体设计中的伦理挑战。

Tinsnips



我于1997年10月28日发布了 Tinsnips。设计受到音乐剧《Rent》海报字样风格的启发，那种字样类似用于涂绘道路标线的可移动镂空模板卡片。为了区别于来源，我把字母画得更宽，赋予字体自己的个性。

Tinsnips 最初以允许商业使用的免费桌面授权提供。2022年11月，我将它放入公共领域。

Tobin Tax



我于1999年1月16日发布了 Tobin Tax。设计从小写 b 的形状开始，我把它作为模块化元素，在整个字体中重复使用。结果把我科技风构造的一些方面，与让人联想到中东装饰影响的形状结合起来。

Tobin Tax 这个名字与设计无关，而是指对外汇交易征税的经济概念，我希望它或许能引发人们对这个想法的好奇。

Tobin Tax 最初以允许商业使用的免费桌面授权提供。2020年8月，我将它放入公共领域。

Tommy Gun



我于1997年10月12日发布了 Tommy Gun。它源自我的 Fragile Bombers 字体，通过更重的扭曲来契合1990年代末的垃圾美学字体潮流。当时，这种风格的免费字体相对较少，让 Tommy Gun 得到了一些曝光。

名字来自 The Clash 的歌曲“Tommy Gun”，为了匹配设计具有攻击性、做旧的外观而选。

Tommy Gun 最初以允许商业使用的免费桌面授权发布。2020年8月，我将它放入公共领域。

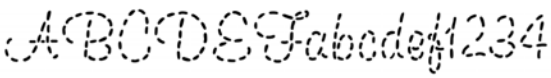
Top Bond



我于1998年1月22日发布了 Top Bond。它最初是一个简单的科技风设计，我用波浪或置换效果扭曲它，得到不规则、实验性的风格。回头看，我把它看作自己较不成功的尝试之一，也没有见过它得到广泛使用。

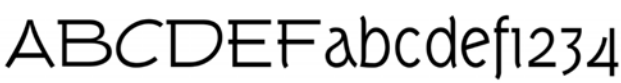
名字来自同一时期修理第一栋房子的地下室地板时，我用过的一个自流平水泥品牌。Top Bond 最初以允许商业使用的免费桌面授权提供。2020年8月，我将它放入公共领域。

Topstitch



2005年6月23日发布 Topstitch 时，我想在数字字体中捕捉手工刺绣的精髓。想法是制作真正有手工感的东西，带着那些细小的不完美，以及随之而来的魅力。2021年6月25日，我给 Topstitch 做了点维护。我移除一些过时字符，调整垂直度量以改善跨浏览器兼容性，并改善 OpenType 分数功能。我还细修轮廓，解决一些可能在某些应用程序中引发问题的小瑕疵。

Tork



我于2000年2月9日发布了 Tork。设计通过结合宽阔的大写字母与更窄的小写字形，实验对比鲜明的比例。有些字符包含小小的弯曲末端，大写 O 带着轻微倾斜，我在其他大写字母中也呼应了这个特点。小写字母在竖向上被压缩，强调了两种大小写之间的区别。

家族发布了普通、意大利斜体、粗体和粗意大利斜体四种款式。Tork 这个名字的选择没有直接参考设计。发布后不久，The Monkees 的 Peter Tork 联系我，索要 Macintosh 版本；由于我熟悉乐队的作品，那是一个值得记住的时刻。

Tork 最初以允许商业使用的免费桌面授权提供。2020年8月，我将它放入公共领域。

Toxigenesis



我于2017年6月21日发布了 Toxigenesis。想法是做一款宽阔、实用的无衬线字体，带企业气质，刻意平淡，像是会出现在药品包装或不知名电子设备上的字体。字形受到消费电子和汽车设计亮面几何结构的启发，有光滑、塑料般的感觉。

家族包含五种字重和意大利斜体，让它既适合展示排版，也适合正文。目录中与它最接近的是只有大写字母的 Snasm；Toxigenesis 旨在作为用途更广的替代选择。这个名字是因为略带阴森的意味而选，用来强调我想要的企业与科学气质。

从一开始，Toxigenesis 就是商业字体，不过我把 Bold 款式免费提供。家族没有被用于什么知名项目，自最初发布以来也没有修订或扩展。

Transmute



我于2007年7月25日发布了 Transmute，借鉴复古技术字样的外观。我想捕捉早期电脑键盘和打字机按键的感觉，却用更偏科技风的方式重新诠释。字形近方形，带有斜角的小特点，让人联想到机电和科学仪器。

名字来自1970年代末的动画片《Battle of the Planets》，它是《Gatchaman》的美国改编版。联系与其说在风格上，不如说在这个词对变化和机械的暗示上。从一开始，Transmute 就作为商业产品销售，从未免费提供。我设计它时希望它既适合展示，也适合正文，不过其个性使它比起长篇阅读，更适合特定用途。

2021年5月25日，我出于技术原因更新了家族。我移除片假名字符，替换废弃字形，修正间距问题，并加入 prime 符号。我还细修 Bold 的轮廓，解决小问题，但更新没有影响整体外观。Transmute 没有被用于什么知名项目，但仍是复古参考与数字风格的一种实用混合。

Trapper John



我于1997年12月12日发布了 Trapper John。这是一款宽阔、方形的科技风字体，受到1970年代电子产品、消费品和电脑上所用字样的影响。名字来自电视剧 M*A*S*H 中的一个角色，不过名字与设计之间的联系并不特别强。

Trapper John 最初以允许商业使用的免费桌面授权提供。2022年11月，我将它放入公共领域。

Triac 71



我于1997年12月14日发布了 Triac 71。它受到1960年代爵士乐专辑封面上常见的近方形、大小写合一字样的影响，不过没有基于任何特定来源。目标是捕捉那种风格的感觉，而非复制某个设计。

Triac 这个名字来自调光器中常用的一种电子元件，因为它听起来有复古技术感而选。加入数字71是为了暗示1970年代初的联系，并不指某个特定事件。2021年7月20日，我更新了字体，调整间距，修正反向引号，并移除不必要的连字。Triac 71 最初以允许商业使用的免费桌面授权提供，2022年11月，我将它放入公共领域。

Troll Bait



我于1999年12月14日发布了 Troll Bait。火花其实来自一个叫 Pierciful 的人。1990年代末，他正在开发一款叫 Graal Quest 的奇幻游戏，建议我制作一款适合那个世界的中世纪风格字体。我们简短讨论了这个想法，概念便留在了我的脑海里。Troll Bait 这个名字来自一位热衷真人角色扮演的同事的昵称。它把幽默与地牢探险的粗粝感混合得恰到好处，因此成了理想的名字。我在 Photoshop 中设计字体，构建带铆钉的盾牌般字形，加入明暗以产生立体感，再将图像自动描摹成矢量形状。在最初那次交谈超过25年后，Pierciful 如今（2026年）正在让 Graal Quest 复活。Troll Bait 最初以允许商业使用的免费桌面授权提供。2020年8月，我通过 CC0 将它放入公共领域。

TRS-Million



我于2011年4月18日发布了 TRS-Million。它以数字钟粗糙的像素数字为基础，改编成一款具有分段 LED 显示外观的模块化字体。为了增加变化，我制作了额外的“闪烁图层”，随机开启或关闭像素。用户可以把这个图层叠在基础字体上，产生不同视觉效果。我还用 OpenType 连字自动打乱变体。

TRS-Million 这个名字是在玩 TRS-80 电脑的名字，把引用幽默地扩展到更大规模。TRS-Million 最初以允许商业使用的免费桌面授权发布。2020年8月，我将它放入公共领域。

Tussilago



我于2008年9月28日发布了 Tussilago。目标是做一款向20世纪中叶范本致意的宽体无衬线字体，而非直接复兴。当时，宽体无衬线字体重新受到关注，我想贡献一种更结实、几何感较弱、又有独特细节的设计。

家族包含七种字重和意大利斜体，以及旧式数字和等高数字。我从款冬植物中选了这个名字，主要因为喜欢它的外观和读音，而非有什么象征意义。从一开始，Tussilago 就作为商业产品销售，从未免费提供。它被设计为展示字体，没有出现在什么知名项目中。

2021年6月25日，我更新了家族，移除带点的 L 和带短音符的 E 等废弃、过时字符，在 Unicode 2032 和 2033 处加入 prime 符号，并改善 OpenType 分数功能，使其能处理199/200或更长的分子和分母。我还细修轮廓，修复一些意大利斜体曲线中可能曾引发渲染问题的错误，并纠正款式冲突。2024年11月22日，1.2版重新整理字重名称，更好地符合当前应用程序标准，并改善菜单排序和网页嵌入。Book 改为 Light，Light 改为 Extra-Light，Extra-Light 改为 Thin，Ultra-Light 改为 Hairline。

Typewriter Spool



在考虑认真做一个打字机项目多年后，我于2021年1月14日发布了Typewriter Spool。想法由一台1920年代的旧 Underwood No. 5 激发，那是1990年代末别人送给我的。机器已经无法修复，却成了一个大型字体家族的基础，目标是以数字形式覆盖打字机纹理的完整范围。

结果是122个字体，分成四种主要款式：CLN（干净）、SFT（轻微错位）、XRX（模拟反复传真或复印的多代副本）和 RUF（磨损色带与严重错位）。每种都有多种字重和字宽，我没有提供意大利斜体，而是提供下划线选项，因为真正的打字机从来没有意大利斜体款式。家族同时为展示和正文用途开发。我以色带卷轴为它取名 Typewriter Spool，也确保名字中有“typewriter”一词，以便搜索时更容易被找到。

开发家族需要大量研究，尤其要找到真实的希腊和西里尔字母打字机输出样本，以及不寻常的符号。我把这些参考整合成协调的风格，为了加快制作，甚至用 Super Nintendo 手柄在手工编辑时浏览数千个字形。从一开始，Typewriter Spool 就是商业字体，从未免费提供。这本书的第一版用 Typewriter Spool 排版，不过后来我改用系统字体，以减小文件体积。

2024年2月28日，我作了一次小幅维护更新，修复 Soft Extended ExtraBold Italic 款式中数字7的一个变体缺失下划线的问题。除此之外，家族没有修订，也没有被用于什么知名项目。

Typodermic



我于2000年5月28日发布了 Typodermic。它源自我早先的 Blue Highway 字体，通过加入厚重粗衬线作了改造。结果是一种块状设计，字形突出，意在产生强烈视觉印象。

Typodermic 这个名字是一时兴起选的，不过后来我在2001年采用它作为字体工作室的名字。公司的原始标志以这款字体为基础。Typodermic 最初以允许商业使用的免费桌面授权提供。2024年4月，我将它放入公共领域。

Uchiyama



我于2008年2月27日发布了 Uchiyama。设计来自我在东京拿到的一本纸板火柴，上面有粗糙的手绘字样。我放大字母，用 Sharpie 记号笔重画，扫描，再用自动描摹将结果数字化。为了捕捉原材料不均匀的感觉，我给每个字母制作多个变体，让重复字符不会显得机械。

我以妻子的姓氏为字体取名 Uchiyama，赋予它个人联系。从一开始，它就只作为允许商业使用的免费字体提供，我从未销售过它。我的设计目标仅限于展示用途，它没有被用于什么知名项目。

2024年5月1日，我将 Uchiyama 放入公共领域。那次发布没有技术更新，只是授权改变。字体仍保持最初绘制的样子，保留了来自 Sharpie 和纸板火柴的粗糙感。

Ugocranis



我于2011年4月14日发布了 Ugocranis，一款全大写展示字体。这是我用字体形式诠释粗野主义的方式。我没有参考某座特定建筑，而是抽象出自己与这种风格联系起来的特质——鲜明的几何、毫不妥协的字形，以及重量感。结果是一种紧凑、棱角分明、围绕八角形字形构建的设计。

Ugocranis 这个名字没有特定意义；我选它是因为听起来沉重、阴郁，符合我想要的气质。从一开始，它就是商业字体，从未免费提供。Ugocranis 一直定位为展示用途，没有与什么知名项目联系在一起。

2021年6月18日，我发布了一次技术更新。移除废弃字符，修正反向引号，并改善 OpenType 分数功能，以支持更长的分子和分母。这些改动没有改变字体外观，却让它符合当前标准。

Ulian



我于2002年8月14日发布了 Ulian。设计始于在温哥华度假时的一个简单实验：我想知道，如果取一款衬线字体，把两侧削平，让字母更紧密地扣在一起，会发生什么。结果是哥特体影响与当代字形的混合，平直的竖向边缘和弯曲衬线，让它兼有尖锐感与流动感。

Ulian 这个名字来自它与“alien”一词的相似。除了暗示某种陌生东西，没有其他意思，符合字体古怪的个性。从一开始，Ulian 就作为商业产品销售，从未免费发布。它为展示用途设计，没有出现在什么知名项目中。

2021年6月18日，我对 Ulian 作了技术修复更新。移除废弃字符，收窄省略号字宽，并将垂直度量降低百分之六，以改善网页环境中的兼容性。我还下移倒问号和倒感叹号，纠正轮廓中的一些曲线问题。这些调整改善了可靠性，没有改变设计本身。

Ultraproxi



我于2017年1月29日发布了 Ultraproxi。设计重新审视了我早先在 Linefeed 和 PRINTF 中探索的想法，两者都以20世纪中叶高速打印机为基础。在 Ultraproxi 中，我想捕捉同样的技术感，却摆脱严格等宽。我让间距感觉像等宽，实际上却不是等宽，赋予它链式打印机字样的精确感，同时有更自然的节奏。

家族包含六种字重和意大利斜体，让它既能用于展示，也能用于正文。选择 Ultraproxi 这个名字，是因为它让人联想到企业与技术气质；我喜欢它把“ultra”与“proximity”或“proxy”结合起来的方式。从一开始，它就是商业字体，从未免费提供。

Ultraproxi 自最初发布以来没有修订，也没有出现在什么知名项目中。它仍是我目录的一部分，作为在等宽的机械外观与比例间距的灵活性之间取得平衡的一次实验。

Union City Blue



我于1999年5月20日发布了 Union City Blue。名字来自 Blondie 乐队的一首歌，不过字体本身与乐队无关。它是我在1990年代末制作的几款宽体科技风字体之一，反映了那个时期的数字美学潮流。

Union City Blue 最初以允许商业使用的免费桌面授权提供。2022年11月，我将它放入公共领域。

Unispace



我于2000年2月2日发布了 Unispace。设计以早先的 Zrnic 字体为基础，后者又借鉴了旧 PlayStation 标志。在 Unispace 中，我想把那种科技风格应用到等宽框架中，让方形结构通过圆润边缘柔化。目标是做一款带有正文字体功能特质，同时呈现技术个性的字体。

从一开始，家族就包含 Regular、Italic、Bold 和 Bold-Italic 款式。我取名 Unispace，突出它的等宽根源，同时表明一种更统一、更几何化的做法。它主要定位为正文，而非展示，不过工业感让它在两种场合都有鲜明存在感。

Unispace 最初以允许商业使用的免费桌面授权发布。2024年4月15日，我将它放入公共领域。这一改变只涉及授权；设计本身从未更新。字体没有被用于什么知名项目，但它是我早期将等宽功能与科技美学结合的一次尝试。

Univox



我于1996年6月24日发布了 Univox。名字来自一个复古吉他失真效果踏板。字体始于拉长科技风字形的一次实验，结果是一种大幅拉伸的设计。后来，我制作了主干宽度更均匀的修订版，收敛极端比例，同时保留独特个性。

Univox 最初以允许商业使用的免费桌面授权发布。2022年11月，我将它放入公共领域。

Uniwars



在日本生活几年后，我于2009年2月11日发布了 Uniwars。设计受到1970年代和1980年代科技工业风标志长久存在的影响，我经常在住处附近看到它们——有些是专业绘制的，有些更像临时发挥。到1980年代末，这种风格在其他地方已经消失，但在日本一直到2000年代仍然可见，尤其在汽车徽标上。工作室里，我留着一块 Pac-Man 街机顶牌，上面有旧 Namco 标志，这是一个关键参考。

Uniwars 是一个包含八种字重及倾斜体的展示字体家族。宽阔、加宽的形状和正交构造，反映了我想捕捉的工业与技术美学。名字来自 Irem 于1980年推出的街机射击游戏 UniWar-S，因为它与复古游戏的联系，以及它的读音而选。从一开始，它就作为商业产品销售，从未免费。

2021年6月25日，我更新了家族，作技术改进：细修轮廓，增强 OpenType 功能，并加入替代字符。更新没有改变整体外观。后来，2024年11月22日，1.2版通过更新名称表，并将 Ultra-Light 改名为 Thin 以保持一致，解决了字体菜单排序和网页嵌入问题。Uniwars 没有被用于什么知名项目，但仍留在目录中，反映一种在日本比其他地方留存更久的特定工业风格。

Unsteady Oversteer



我于1998年6月14日发布了 Unsteady Oversteer。设计受到 TRS-80 Color Computer 的影响，由于 ROM 空间有限，它把小写字母显示为反白的大写字母。我把这个概念改编成极简的科技风字体，对小写字形作反白处理。其余设计遵循几何、工业风格。

Unsteady Oversteer 最初以允许商业使用的免费桌面授权提供。2024年4月，我将它放入公共领域。

Ur Ur Ma



我于1997年10月6日发布了 Ur Ur Ma。它是我某个科技风设计的变体，加入后倾，并在笔画上应用笔尖效果。结果在我的目录中是一款相对次要的字体，我不把它看作比较出色的作品之一。

名字来自我制作电脑游戏 Dark Colony 时，一位共事的设计师即兴编出的外星人对白。“Ur Ur Ma”这个短语令人难忘，又不寻常，我就用它作了名字。

Ur Ur Ma 最初以允许商业使用的免费桌面授权提供。2020年8月，我将它放入公共领域。

Urkelian



我于1998年6月14日发布了 Urkelian。这是一次将装饰艺术风格与我在科技风字体中使用的模块化构造方法融合的尝试。字体最初叫“Urkelian Television Dynasty”，后来我把名字缩短为 Urkelian。我恰好在《Family Matters》最后一集播出的那晚完成它，不过节目本身并不是直接影响来源。

Urkelian 不是我的字体中使用较广泛的一款，但比起其他一些早期设计，我认为它是更出色的尝试。我最初以允许商业使用的免费桌面授权提供它，2022年11月，我将它放入公共领域。

Usurp



我于2008年2月11日发布了 Usurp，作为一次制作流程实验。我没有用笔或铅笔画字母，而是用剪刀从纸上剪出字母，放在台面上，看看它们组成单词时如何搭配。几天里，我舍弃较弱的字形，换上更好的，让设计逐渐发展。满意后，我把字母放在黑纸上，扫描，再自动描摹结果。随后，我在字体软件中细修轮廓，同时保留不规则的手工质感。

这个过程产生的是一款迷幻展示字体，带厚重粗衬线和夸张形状。我的设计目标仅限于展示用途，它从未免费发布。Usurp 这个名字一部分因为读音，一部分为了突出整套字形中特别醒目的 U 和 S 的设计。

2021年5月25日，我发布了一次技术更新，修复空格与不换行空格字符的不一致，移除废弃字形，并修正 Panose 分类数据。视觉上没有改动。Usurp 没有被用于什么知名项目，但仍记录了一种亲手操作的字体设计方式，与我通常的数字工作流程不同。

Vactic



我接受 Roxio 为 BackOnTrack 项目的委托后，于2007年10月12日发布了 Vactic。设计以早期大型计算机的字样为基础，尤其是具有鲜明像素美学的 Univac 标志。我制作了包含 Regular、Italic、Bold 和 Bold-Italic 款式的数字字体家族，设计目标全部仅限于展示用途。

Vactic 这个名字结合了“Univac”和“tactic”，意在暗示风格的来源与技术感。从一开始，它就是商业字体，从未免费提供。除了 Roxio 项目，它没有出现在什么显著应用中。

2021年6月18日，我发布了一次技术更新，移除过时字符，修正反向引号，并调整垂直度量以改善兼容性。外观没有改动。Vactic 仍留在我的目录中，作为一款根植于20世纪中叶计算机视觉语言的展示字体。

Vademecum



我于2001年4月16日发布了 Vademecum。它最初是一个粗重、块状的八角形设计，我加入黑白三角形，让它呈现亚麻油毡版画的外观，这种风格在1990年代剪贴画中很常见。结果是一款带尖锐棱角字形的展示字体，纹理效果类似破裂或粉碎的表面。

Vademecum 这个名字的选择与设计没有直接联系。Vademecum 最初以允许商业使用的免费桌面授权提供。2024年4月，我将它放入公共领域。

Vahika



我于2000年9月11日发布了 Vahika。这是我第一款用 FontLab 制作的字体；在比赛中赢得一份软件后，我开始探索它。与 Fontographer 不同，FontLab 让我能使用 TrueType 二次曲线，而非 PostScript 三次贝塞尔曲线。Vahika 是我对这种格式的早期实验的结果。

我在一篇关于 TrueType 曲线的教程中记录了制作过程，后来它被收入 Leslie Cabarga 的书《Learn FontLab Fast》。字体本身并非为某个特定设计用途开发，而是演示我当时正在学习的新工具。

Vahika 最初以允许商业使用的免费桌面授权发布。2022年11月，我将它放入公共领域。

Valve



我于2022年3月30日发布了 Valve。这是一次把超椭圆形状推向高科技美学的实验。字母围绕柔和、方正的轮廓构建，笔画末端钝平，让它们既有机械感，又流畅。我想让它像一个受控系统——把机械或流量调节转化成字体。

Valve 这个名字直接来自机械与流量控制的想法。从一开始，它就是商业字体，从未免费提供。我设计它时希望它既适合展示，也适合正文，不过它的个性更自然地适用于大尺寸排版。

Valve 发布以来没有更新，也没有被用于什么知名项目。它保持最初绘制的样子，作为在超椭圆构造与技术气质之间取得平衡的一项几何实验。

Vanchrome



我于2017年5月23日发布了 Vanchrome。设计是一个受 Compacta 启发的全大写多色叠层系统，结合了我记忆中1970年代和1980年代厢式车及海报上喷笔绘制的镀铬字样。目标是在数字字体家族中重现那种分层金属效果，同时保持精确的几何结构。

系统由十个图层组成。Back 图层后应叠加 Front 图层，其余图层可按任意顺序组合。可选的 Sparkle 图层可以最后加入，模拟高光。实现凸起的斜边框效果需要严格规则：内部空间，例如 O 的字腔或 H 两条竖干之间的空隙，都画成恰好是斜边框宽度的两倍。

从一开始，Vanchrome 就是展示字体，从未定位为正文。它以允许商业使用的免费桌面授权发布，一直没有改动，直到2024年4月我将它放入公共领域。设计没有出现在什么知名项目中，但仍是我多色叠层字体构造中最复杂的实验之一。

Vanilla Whale



我于2002年2月3日发布了 Vanilla Whale。它是一款窄长比例的全大写粗衬线字体，小写位置内置小型大写字母。A 和 H 等一些带横杠的字形，赋予它独特外观。我把它设计为展示字体，从一开始就允许免费商业使用。

Vanilla Whale 这个名字略微联系着白鲸，不过并不是要与设计本身相连。在2000年代，Vanilla Whale 出现在一张热门专辑封面上，但我记不起是哪一张。除此之外，它没有与什么知名项目联系在一起。

2022年2月19日，我发布了一次更新，修复字偶距问题，调整度量，加入替代字形，并细修符号。更新没有显著改变设计，却让它用起来更可靠。2024年4月15日，我将 Vanilla Whale 放入公共领域。

V-Dub



我于1997年12月10日发布了 V-Dub。设计受到 Microgramma 的影响，尤其是它的超椭圆形状，我把它们改编为更冷峻、更不常规的风格。我想保留 Microgramma 的个性，同时引入更不寻常、更僵硬的特质。

名字并不是指 Volkswagen。它来自 Pylon 乐队的歌曲“Dub”，当时我经常听这首歌。我还注意到目录中以 V 开头的字体很少，这个名字似乎兼顾了两种需要。

V-Dub 最初以允许商业使用的免费桌面授权发布。2024年4月，我将它放入公共领域。

Vectipede



我于2010年8月3日发布了 Vectipede。想法是在超椭圆框架上构建粗衬线字体，让字母比例近方形，转角柔和。设计既适合展示，也适合正文，不过几何构造让它在较大尺寸下更有特色。

从一开始，Vectipede 就是商业字体，从未免费提供。名字来自一款叫 Vectipede 的冷门1980年代电子游戏——我喜欢它听起来有技术感，又略带攻击性，即使联系并不紧密。家族包含不同字重，均有直立和意大利斜体款式。

2021年6月25日，我发布了一次技术更新，移除废弃字符，修正反向引号，并改善 OpenType 分数功能，以处理更长的分子和分母。我还调整垂直度量，细修一些轮廓，但字体整体外观没有改变。后来，2024年11月22日，我重新整理字重名称，更好地符合当前应用程序标准，并改善菜单排序和网页嵌入。那次更新需要改变内部名称表，这意味着用户安装新版后，有时必须在文档中重新选择字体。

Vectroid



我于2000年6月19日发布了 Vectroid，作为早先 Forgotten Futurist 字体的衍生设计。我在笔画中加入缺口，加粗一些线条，变细另一些，并应用圆润的粗体效果来改造原作。结果是一款比来源更粗重、更实验性的几何展示字体。

从一开始，Vectroid 就以允许商业使用的免费桌面授权提供。我的设计目标仅限于展示用途，它没有出现在什么知名项目中。

2022年11月1日，我将 Vectroid 放入公共领域。那次发布只改变授权；设计本身自最初发布以来没有更新。

Velvenda



我于2000年6月23日发布了 Velvenda。设计受到1960年代爵士乐专辑封面上粗重字样的启发，那些厚重、实验性的形状反映了音乐的活力。我把 Velvenda 构建为大小写合一的字体，比例紧密、窄长，字形让人联想到衬线，却不遵循传统衬线构造。一些替代字形从一开始就已加入，后来的版本也保留了它们。

Velvenda 的制作目标仅限于展示用途。从发布起，它就采用允许商业使用的免费桌面授权，2008年12月3日更新后，语言覆盖扩大到扩展拉丁字母。2024年4月15日，我将它放入公共领域。设计没有被用于什么知名项目，但仍留在目录中，记录了早期对粗重、大小写合一字样的探索。

Venacti



我于2005年11月7日发布了 Venacti。它是 BBC 委托制作的，他们要求一种兼具1970年代标志的工业气质与未来感、同时又让儿童容易理解的字体。他们提供了从 Digital Sans 到我的 Forgotten Futurist 等例子，但没有一个符合他们想要的，所以我做了新设计。Venacti 使用转角柔和的方形字形，在技术精度与亲和力之间取得平衡。

Venacti 从一开始就是商业字体，从未免费提供。我想让它既适合展示，也适合正文。名字是逐个字母拼凑的合成词，因为抽象、现代的读音而选，并不引用外部来源。

2009年12月4日，我扩大语言覆盖，加入扩展拉丁字母。后来，2021年6月4日，我更新了家族，作技术纠正：把反向引号换成正确字形，加入 prime 符号，并移除废弃字符。那次更新还包括对字符集的一般清理。设计没有视觉变化。除了最初 BBC 的委托，Venacti 没有出现在什么知名项目中。

Venus Rising



我于1997年12月12日发布了 Venus Rising，一款宽阔、方形的科技风字体。第一版只有一种全大写款式，以允许商业使用的免费授权提供。名字来自电视剧《WKRP in Cincinnati》；后来叫 Venus Flytrap 的角色，最初以 Venus Rising 的名字登场，我喜欢它的读音。

2008年12月3日，我扩展字符集，加入扩展拉丁字母和西里尔字母。2017年，我增加字重和款式，扩大家族，不过只有原来的 Regular 保持免费；新增部分作为商业产品发布。Venus Rising 的设计目标一直仅限于展示用途，没有出现在什么知名项目中。

2024年11月22日，家族达到5.100版。那次更新让名称表更符合现代要求，以改善兼容性，修正 Heavy 和 Heavy Italic 款式中 Ø 字符斜杠重叠的问题，并将 Ultra-Light 改名为 Thin，让命名更清楚、一致。

Veriox



我于2010年4月26日发布了 Veriox。它是一款在技术风无衬线大类中设计的紧凑无衬线字体，略微借鉴 DIN 范本，却有更多不规则之处。有些字母带有小特点，让它们不如 DIN 那么标准化；我想让它实用，却不过分僵硬。

Veriox 一直是商业字体，从未免费。我想让它既适合展示，也适合正文，不过构造更偏向正文用途。它没有出现在什么知名项目中。

2021年6月10日，我更新了家族，作技术修复：修正反向引号，加入 prime 符号，移除废弃字符，并调整垂直度量。后来，2024年11月22日，我发布1.2版，让名称表更符合现代要求，以改善兼容性，并在 Unicode 00A7 处加入章节符号。设计本身自最初发布以来没有改变。

Vexler Slip



我于2014年8月23日发布了 Vexler Slip。设计受到日本冷冻甜点 Panapp 包装字样的启发，那种字样带有受法国影响的装饰风格。我把这种影响扩展为一款大小写合一的展示字体，采用弯曲、装饰性的字形。

名字来自“vexler slip”这个短语，我最初在 MTV 节目 Sifl & Ollie 的一集中听到它。我把它记下来，留作未来字体名字，后来用于这个项目。Vexler Slip 最初以允许商业使用的免费桌面授权提供。2024年4月，我将它放入公共领域。

Vibrocentric



我于1998年3月25日发布了 Vibrocentric。设计受到1960年代 Dodge 标志的影响，我把它改编成一款笔画末端外展的衬线字体。Vibrocentric 这个名字来自我在汽车行业资料中找到的一个词，符合我追求的20世纪中叶风格。

最初版本包含普通、粗体、意大利斜体和粗意大利斜体四种款式。回头看，我认为 Vibrocentric 是那个时期较成功的设计之一，不过进一步细修会对它有帮助。Vibrocentric 最初以允许商业使用的免费桌面授权提供。2022年11月，我将它放入公共领域。

Vigo



我于2005年5月4日发布了 Vigo。设计源自早先的 Bullpen 字体，但我柔化了转角，增加曲线，赋予它意大利气质。想法是保留 Bullpen 那种运动风块状字母的外观，却用更平滑、更具装饰性的感觉来缓和。

Vigo 一直是商业字体，从未免费提供。我的设计目标仅限于展示用途，它没有出现在什么知名项目中。

2021年6月18日，我对字体作了技术纠正更新。更新把省略号收窄到标准字宽，加入风格替代字形，更新分数功能，并清理字符集。除了这些技术调整，没有视觉上的改动。

Vinque



我于1999年12月12日发布了 Vinque。这是我的第一款委托字体，为一家游戏公司制作；他们想要中世纪气质，却不能复杂到让玩家难以阅读。我结合工艺美术运动元素与哥特式影响，取得这种平衡。游戏最终使用 Vinque 发布，不过我记不起游戏名了。

Vinque 最初只有一种款式 Vinque Regular，一直作为允许商业使用的免费字体提供。2008年12月3日，我发布新版本，将语言支持扩展到扩展拉丁字母，加入基于类别的字偶距，并修正间距和字偶距。随后，2019年2月20日，我将 Vinque 重建为更大的家族，增加字重、意大利斜体、旧式数字和更广泛的字符覆盖。此时，Vinque Regular 保持免费，新款式则作为商业产品销售。

家族既为展示，也为正文设计，多年来出现在几款游戏中，包括 Overlord: Raising Hell（PlayStation 3，2008年）、Escape Goat（2012年）、Escape Goat 2（2014年）和 Arzette: The Jewel of Faramore（Switch，2024年）。2024年11月22日，我发布2.100

版，重新整理字重名称，更好地符合当前应用程序要求。Book 改为 Regular，Regular 改为 Medium，Light 改为 Extra-Light，Extra-Light 改为 Thin，Ultra-Light 改为 Hairline。

Vinque Antique



我于2020年1月15日发布了 Vinque Antique，作为 Vinque 的配套字体。Vinque 的外观干净，Vinque Antique 则画得像历经风化，轮廓柔和而不规则。为了强化效果，我给许多字母加入随机替代字形，通过 OpenType 上下文替代字形实现，让重复字符的外观有所变化。

家族从一开始就是商业产品，从未免费。我为展示和正文用途设计了它，不过做旧特质使它在较大尺寸下更自然。Vinque Antique 没有出现在什么知名项目中。

2024年9月6日，我将家族更新到1.1版。那次发布修复了影响某些应用程序的换行错误，并更新款式名称，使其符合当前软件标准。没有作其他技术改动。

Vipnagorgialla



我于1999年3月4日发布了 Vipnagorgialla。设计从 Hemi Head 字体发展而来，受到1960年代末汽车字样的影响，例如 Dodge 和 Plymouth 标志。我把它构建成一个宽体展示家族，带工业与复古未来气质。

首次发布包含 Regular、Italic、Bold 和 Bold-Italic 四种款式，全部允许免费商业使用。2012年，我更新家族，扩大 Latin-1 覆盖，重新处理间距和字偶距，加入基于类别的字偶距，并引入 OpenType 分数。在2010年代，我还将家族扩展为五种字重及倾斜体；那些新加入的款式作为商业产品销售。

Vipnagorgialla 的设计目标仅限于展示用途。它出现在 Sega Dreamcast 的 Sonic Adventure 2，以及2007年 Nintendo DS 的 Godzilla Unleashed: Double Smash 等项目中。2024年11月22日，我进一步作技术调整，更新名称表以改善兼容性，并修正西里尔字符 Б 的重叠问题。

Voivode



我于2010年4月22日发布了 Voivode。这是一款几何展示字体，笔画末端形状不寻常，像鱼尾一样，赋予它不规则、装饰性的节奏。我的制作目标仅限于展示用途，它从未免费提供。

选择 Voivode 这个名字，是因为我想突出大写与小写 V 的独特字形；选择一个同时包含两者的词，给了我这个机会。字体没有出现在什么知名项目中。

2021年6月25日，我发布更新，移除废弃字符，修正省略号字宽，让它符合当前标准。最初发布以来，没有其他改动。

Waker



我于1998年3月26日发布了 Waker。最初的名字是“Wake and Bake”，带着玩笑意味；一位经销商在尝试销售 OEM 软件套装时提出顾虑，我很快便弃用了它。字符上方有卡通般的线条，我用绘图板直接在 Fontographer 中画出，意在让人联想到升起的蒸气。设计只有一种款式。从一开始，我就允许免费商业桌面使用，这种授权安排一直没有改变，直到2020年8月我将字体放入公共领域。它没有得到什么显著应用，不过我一直提供改名后的 Waker，把它看作那个时期的一项轻松实验。

Walken



我于2009年5月21日发布了 Walken。想法来自日本一个摇滚音乐节的标志，它在同一个单词中混合了镂空模板式与非镂空模板式字母。我把它做成一款具有类似不一致性的粗衬线字体；有些字母带模板断

口，有些则没有断口。OpenType 功能会打乱常见二字母和三字母组合的连字，让这种不规则更明显，交替变化难以预测。从一开始，我就提供 Clean、Crisp 和 Hard 三种款式，纹理和粗糙程度依次增加。Walken 从未作为免费字体提供。2021年6月4日，我作了小修复和一般细修，保持家族完整，同时让它在技术上更可靠。

Walnut



我于2007年2月26日发布了 Walnut。想法来自我在温哥华看到的喷漆涂鸦签名，它们快速、粗粝，而非精细的壁画。我在现场画下所见，再把字母重画得更紧凑，以便后来作模糊处理。在 Fontographer 中，我构建硬朗的矢量轮廓，边缘锯齿状，没有曲线。我将矢量导出到 Photoshop，完全栅格化，并把原始矢量放在背景中作为缩放参考。我用绘图板应用喷漆效果、喷笔处理和胶片颗粒，产生最终字形。Walnut 发布时只有一种款式，从未免费。2021年6月25日，我更新了它，清理旧字形，调整几处曲线。它没有得到什么显著应用，但反映了我用数字流程模拟涂鸦纹理的一个实验阶段。

Walshes



我于1999年6月26日发布了 Walshes。设计略微借鉴 Minnesota Timberwolves 标志，不过当时我并不完全了解球队或其运动的背景。这款字体是为了帮个忙而快速制作的，回头看，制作水准比我较好的作品弱。名字来自电视剧《Beverly Hills, 90210》中出身明尼阿波利斯的 Walsh 一家。2020年8月，我将 Walshes 放入公共领域。

Warmer



我于2010年5月11日发布了 Warmer。想法来自看到1950年代或1960年代初的日本复古摇滚唱片，它们的字样有剪纸般的外观。我设计了紧凑、无字腔的装饰艺术字形，直接在形状上应用格纹。为了让纹理正确对齐，我制作了两款用于叠加的配套字体，组合后产生织物效果。Warmer 从未免费，一直只作为商业字体提供。2021年，我清理一些原始轮廓，调整技术细节，修订了它，让它在各平台更可靠。它没有得到什么显著应用，但记录了我在那段时期对织物般表面的兴趣。

Warugaki



我于2010年6月8日发布了 Warugaki。名字在日语中意为“淘气鬼”，符合我想要的粗糙、不守规矩的外观。我完全在 Photoshop 中制作字形，用绘图板刻出每个字母周围的负空间。这种方法让背景颜色透出来，产生镂空模板般的效果，让人联想到20世纪中叶日本海报设计。字体中的每个字形都这样制作，赋予它一致的手工纹理。Warugaki 作为收费字体发布。2018年7月8日，我更新了它，加入西里尔字母支持和现代货币符号。它没有得到广泛使用，但反映了我对字体设计中负空间构造技术的探索。

Wavetable



我于2021年7月6日发布了 Wavetable。设计从一个外形方正、字腔圆润的“E”开始，为其余字母定下基调。当时，我沉浸在模拟1990年代 Ensoniq 波表合成器的软件中，这种影响也进入了名字。字体大小写合一，却不是常规意义上的；它混合升部和降部，而非把所有字形对齐到同一大小写高度。一个不寻常的细节是 R，它弯向类似 K 的形状。Wavetable 作为收费字体发布，只有一种款式，此后没有更新。它没有被用于什么知名项目，但反映了我对非典型字母策略与音乐引用相结合的兴趣。

Webster World



我于1997年12月2日发布了 Webster World。这是一款实验性模块化字体，字形方正，底部笔画夸张。最初发布时只有轮廓和投影版本，因为设计没有开发成可独立使用的实心款式。

名字来自“Webster World”这个短语，是那段时期有人建议的引用，与设计本身没有更深的联系。Webster World 最初以允许商业使用的免费桌面授权提供。2020年8月，我将它放入公共领域。

Wee Bairn



我于2000年5月28日发布了 Wee Bairn。设计受到 Playskool 标志的影响，我把它扩展成完整字母表，采用圆润、孩子气的形状。字体旨在捕捉那种字样友好、玩具般的特质。

2011年，我修订了 Wee Bairn，更新并细修字形。它最初以允许商业使用的免费桌面授权提供。2022年11月，我将 Wee Bairn 放入公共领域。

Welfare Brat



我于1998年8月6日发布了 Welfare Brat。想法来自推土机履带中的六边形空隙，让人联想到模块化结构。我构建字体时，让每个字母都适配六边形形状，赋予它工业外观。原名 Welfare Brat 反映了早期命名中的一个糟糕选择。2020年8月，我将 Welfare Brat 放入公共领域。

Wet Pet



我于1997年1月27日发布了 Wet Pet。设计从 Franklin Gothic 的扫描图开始，我描摹后加入效果来改造，让人联想到湿润、反光的表面。结果是一款扭曲、带液态质感的展示字体。Wet Pet 这个名字是为了呼应这种外观而选。2020年8月，我将它放入公共领域。

Wevli



我于2002年8月14日发布了 Wevli。它最初是对早先一款叫“20th Century Font”的免费字体的重新设计，后者又受到 Blue Highway 和 Sterling Brands 在1990年代为 Burger King 设计的定制字体影响。“20th Century Font”是一个笨拙的项目，有圆润末端和尖锐

转角，却缺乏一致性，Monotype 很快提醒我，这个名字与他们已有的“20th Century”重合。我借改名的机会，全面改造设计，并扩展成完整家族。Wevli 从一开始就包含不同字重、字宽和意大利斜体，不过当时新增部分做得不好。在2010年代，我重建了家族的很大一部分，纠正早期弱点。名字来自 Dreamcast 游戏 Skies of Arcadia 中的一个咒语。

Wevli 从未免费；只有早先的“20th Century Font”无偿发布。2024年11月，我对 Wevli 作技术更新，更新名称表，并把款式命名惯例从字宽／字重改为字重／字宽顺序。它没有被用于什么知名项目，但对我来说，它标志着从笨拙的早期实验，向更可靠、更专业的字体家族转变。

Wheaton



我于2011年8月13日发布了 Wheaton。这是一款转角更圆润的展示字体，没有我在其他科技风设计中常用的尖锐角度。影响来源是复古未来主义，尤其是1980年代磁性墨水字样的外观。名字来自 Wil Wheaton，我记得他是《The Last Starfighter》中的年轻演员。Wheaton 作为收费字体推出。

发布后的几年里，我制作了全大写配套字体 Wheaton Capitals，免费提供，却与主家族捆绑。在2021年，我更新 Wheaton，移除过时字符，加入分数支持，不过没有结构改动。它没有被用于任何知名项目，但对我来说，代表了1980年代美学与简化数字形状的交汇。

White Lake



我于1997年10月30日发布了 White Lake。这是一款由重复波浪元素构建的模块化字体，字形带有流动、不规则的节奏。名字来自我童年家附近的一个湖。2020年8月，我将 White Lake 放入公共领域。

Whiterock



我于2006年9月27日发布了 Whiterock。名字来自我曾居住的不列颠哥伦比亚省 White Rock。这是一款手绘卡通字体，笔画末端带卷曲，意在捕捉轻松、俏皮的情绪。Whiterock 作为收费字体发布，一直是商业产品，直到2022年11月我将它放入公共领域。

2021年5月19日，我发布更新，移除带点的 L 和带短音符的 E 等废弃、过时字符。我还扩展 OpenType 分数功能，使它能处理13/64或199/200等较长的分子和分母。此外，我细修几个轮廓，纠正一些可能曾在某些应用程序中造成图形问题的曲线错误。Whiterock 没有得到什么显著应用，但后来成为 Stampoo 字体的基础，后者延续了部分设计语言。

Wild Sewerage



我于1997年10月12日发布了 Wild Sewerage。它源自 Rothwell 字体，通过半色调效果改造，形成毛糙、带纹理的变体。名字来自 Squeeze 乐队的一首歌，当时我恰好在听它。2020年8月，我将 Wild Sewerage 放入公共领域。

Windpower



我于2005年6月7日发布了 Windpower。当时，我住在尼亚加拉瀑布附近，正在尝试可再生能源的想法，这影响了名字。设计本身是一款源自早先 Affluent 字体的无衬线字体。它最初作为收费字体发布。

2021年，我更新了 Windpower。我移除过时字符，例如旧的重音字形，并加入扩展分数支持，让字体能处理较长的分子和分母。我还加入一套带翼数字，与设计中已有的带翼大写字母匹配。除了这些补充，字体结构保持不变。2022年11月，我将 Windpower 放入公共领域。它没有得到什么显著应用，但反映了我尝试扩展已有设计的一个时期。

Wintermute



我于2000年6月9日发布了 Wintermute。设计受到 William Gibson 小说 Neuromancer 的影响，反映了我当时感兴趣的赛博朋克美学。它是一款模块化科技风字体，用一小组重复组件构建字母表。设计包含 K 和 S 等独特字符，不过制作时只有小写字母，限制了实际应用。2022年11月，我将 Wintermute 放入公共领域。

Winthorpe



我于2007年4月29日为客户项目制作了 Winthorpe。名字引用电影《Trading Places》中的角色，因为它正式、老派的气质而选。设计遵循过渡体范本，连接旧式与现代特征。它的粗细笔画对比更高，字形轴线比早先字体更垂直，衬线更尖锐，弧形连接也更精细。从一开始，家族就包含小型大写字母、意大利斜体、旧式数字和分数支持。Winthorpe 作为收费字体发布。

2021年，我更新家族，移除过时字符，扩展分数功能，使其能处理较长的分子和分母。2024年11月，我进一步作技术细修：更新名称表，重新整理款式命名，让“Small Caps”出现在字重与意大利斜体标识之间，并修正“1st”和“2nd”等上标序数的 Unicode 值。我没有改动轮廓或字偶距。字体没有被用于什么知名项目，但体现了我对历史范本与功能完整的家族开发的投入。

World of Water



我于1998年8月8日发布了 World of Water。设计结合装饰艺术元素与20世纪末科技字样棱角分明的风格。名字来自 New Musik 乐队的歌曲“World of Water”，暗示了它与影响字体的新浪潮美学的联系。

第一版没有达到我追求的优雅，所以后来我从头重画了字体。修订版融合几何装饰艺术特征与更数字化、更有未来感的外观。2024年4月，我将 World of Water 放入公共领域。

Worthless



我于1998年1月22日发布了 Worthless。制作时，我取早先的 Mai Tai 字体，在 Photoshop 中应用垃圾美学效果，形成做旧风格。字体原本叫“Worthless Bum”，后来发布时我把名字缩短为 Worthless。2020年8月，我将 Worthless 放入公共领域。

Wubble



我于2005年11月7日发布了 Wubble。目标是设计一款看起来柔软、扭曲的圆头无衬线字体，弯曲、团块状的字形让人联想到动势，却不失易读性。比例略微借鉴 Franklin Gothic，但每个字形都从零绘制。它作为收费字体发布，只有一种款式。

2021年，我对 Wubble 作了几项技术更新。带点的 L 和带短音符的 E 等废弃、过时字符被移除。风格替代字形功能从“salt”改名为“ss00”。垂直度量经过调整，以改善跨浏览器兼容性；结果字符尺寸增加约百分之六，可能影响旧项目。我把替代“a”从不等号码位移到 Unicode 私用区，并加入替代“a”的重音版本。反向左引号，有时称为 painter’s quotes，被替换为正确字形，不过旧版本仍可在 Unicode 201B 和 201F 处调用。Wubble 从未被用于什么知名项目，但仍是我让刻意黏糊糊的设计成为实用字体的一项实验。

Wyvern



我于2001年10月17日发布了 Wyvern。这是我以 Typodermic 名义推出的第一款字体，最初是一项客户委托；他们想要类似 Letter Gothic，却带有自己特色的设计。我相当紧密地遵循 Letter Gothic

的比例，但去掉等宽。意大利斜体成了关键特征，它的倾斜和节奏比直立字形更有个性。客户没有继续推进，所以我自己将字体作为收费家族发布。

最初版本包含 Light、Medium、Bold 和 Heavy 及其意大利斜体，还有做旧的 Ink 款式，以及名为 Blocko 的轮廓版本。随着时间推移，我把 Wyvern 扩展为七种字重及意大利斜体的更大家族，保留 Ink 和 Blocko，同时加入模拟锈迹的 Steel 纹理款式。2024年11月，我更新家族的技术结构，更新名称表，并修正数值字重。我还重新整理字重命名，让它更清楚：Book 改为 Light，Light 改为 Extra-Light，Extra-Light 改为 Thin，Ultra-Light 改为 Hairline。我没有改变轮廓或字偶距。Wyvern 从未被用于什么知名项目，但它标志着我作为 Typodermic 的职业生涯真正开始的时刻。

Xenara



我于2005年11月7日发布了 Xenara。BBC 为儿童节目要求一款像电脑字样的字体，促成了这个设计。我以计算器、电脑和打字机键帽的圆润字形为基础，赋予它比原作更偏科技和未来风的技术外观。从一开始，我就加入无横杠 A 和三叉戟形 M 等替代字符。Xenara 作为收费字体发布，BBC 使用了它，不过我不知道其他显著应用。

2021年，我更新了 Xenara，移除带点的 L 和带短音符的 E 等废弃字符。反向引号——有时称为 painter’s quotes——被替换为正确字形，不过旧形状仍可在 Unicode 201B 和 201F 处调用。省略号被收窄到更合理的字宽。我还调整风格替代字形功能，让它在 InDesign

等软件中，通过 Stylistic Set #1 能更可靠地调用。垂直度量经过修订，以改善浏览器兼容性，无需缩放改动。2022年，我给家族加入意大利斜体，扩大用途范围。

Xenowort



我于1997年10月6日发布了 Xenowort。它的构想是一款重影风格字体，以手绘草图为基础，意在看起来陌生或像来自外星。名字来自一位同事，他创造了“xenowort”这个词，用来描述游戏中的虚构外星植物。

虽然概念不寻常，但完成度有限，它一直是目录中次要的一部分。2020年8月，我将 Xenowort 放入公共领域。

Xenu



我于2006年7月5日发布了 Xenu。设计以 DIN 规格表为基础，我紧密遵循那个范本，没有引入额外影响。这是一款比例直立、末端尖锐、气质刻意冷峻的几何无衬线字体。从一开始，家族就包含 Regular、Semi-Bold、Bold 和 Black 及其意大利斜体。Xenu 一直作为收费字体发布。

2021年，我移除带点的 L 和带短音符的 E 等废弃、过时字符。反向引号，有时称为 painter’s quotes，被替换为正确字形，不过原版仍可在 Unicode 201B 和 201F 处调用。我还修订垂直度量，以改善浏览器兼容性；无需缩放改动，所以 Adobe 应用程序中看不出差别。2024年11月，我更新名称表，修正不换行空格的问题。我没有调整轮廓或字偶距。Xenu 没有被用于什么知名项目，但代表了我对 DIN 更粗重、更收拢的一种诠释。

Xirod



我于2004年2月27日发布了 Xirod。设计源自客户的请求，他们想要类似某种已有风格，却又足够独特、能自成一格的字体。我把它开发为一款带未来气质的方形科技风字体。名字拼作 Xirod，却想读作“zero”。

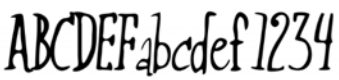
字体包含 OpenType 功能，让字形根据所用应用程序而变化，赋予它变化不定的特质。2024年4月，我将 Xirod 放入公共领域。

Xolto



我于1997年3月3日发布了 Xolto。这是一次设计参考阿兹特克意象的位图风格字体的尝试。概念是制作呼应前哥伦布时代图案的像素设计，不过制作结果没有达到我的期待。2020年8月，我将 Xolto 放入公共领域。

Xtraflexidisc



我于1997年10月5日发布了 Xtraflexidisc。这是一款快速绘制的衬线字体，用记号笔草图制作，数字化时只作了很少的细修。结果是窄长、手绘的设计，与早先的 Minya 有些相似，但外形更纤细。2020年8月，我将 Xtraflexidisc 放入公共领域。

Xylitol



我于2017年5月12日发布了 Xylitol。它一直是免费字体。设计受到1970年代棱镜字样的启发，我用分层轮廓制作效果，看起来像带明暗的斜边框。每层作为独立字体提供，名字包括 Solo、Outline、Front、Back、Down、Left、Right、Up 和 Stripe。叠加并着色后，它们产生了我追求的多维、棱镜般外观。

虽然我在那个时期尝试过可变字体，但 Xylitol 从来不是可变设计，只是分层家族。最初发布后，我没有更新。2024年4月，我将 Xylitol 放入公共领域。它没有得到什么显著应用，但反映了我对模块化叠层技术的兴趣，呼应1970年代色彩丰富的棱镜字样。

Xyzai



我于2021年8月5日发布了 Xyzai。这是我对分段数字字样的诠释，一款作为超现代主义练习构建的字体。LCD 分段显示本身就在模拟书写数字，以那些显示为基础的字体，又在模拟那种模拟。在 Xyzai 中，我进一步推进，刻意避免与书写字母表相似，甚至牺牲易读性。字形遵循自己的内部逻辑，而非严格网格，伸展成宽阔、不常规的形状。它以一种全大写款式发布，一直是收费字体。

Xyzai 发布以来没有更新。它没有替代字形或风格集，也没有被用于什么知名项目。对我来说，它代表了刻意打破惯例：重点不是实用性，而是探问，当字体放弃它本应代表的字母表模型时，会发生什么。

Y2KBug



我于1998年4月3日发布了 Y2KBug。它构想于千禧年焦虑时期，以回形针形状为基础设计成模块化字体。意图是捕捉1990年代末人们对技术和2000年的关注。最初，名字前有一个感叹号：!Y2KBug

2021年7月20日，我全面改造了 Y2KBug。我重新设计间距和字偶距，重新处理重音符号，并作了调整，改善它在设计软件中的一致性与表现。2024年4月，我将 Y2KBug 放入公共领域。

Yadou



我于1997年10月30日发布了 Yadou。它源自早先的 Butterbelly 字体，重新处理为轮廓结构更宽阔的模块化科技风格。设计属于我快速制作字体的一个时期，回头看，质量没有达到我较好的作品的水平。Yadou 最初以允许商业使用的免费桌面授权提供。2020年8月，我将它放入公共领域。

Yawnovision



我于1997年10月22日发布了 Yawnovision。目标是制作一款摆脱当时占主导地位的科技风潮流的模块化字体。结果很独特，不过它的风格被人以我没有预想的方式解读。

后来，我尝试了 Yawnovision 的纹理变体。那些工作最终引出 Peatloaf，我更喜欢它，认为它更成功地发展了这个想法。Yawnovision 最初以允许商业使用的免费桌面授权发布。2020年8月，我将它放入公共领域。

Y-Band Tuner



我于1997年10月29日发布了 Y-Band Tuner。这是一次模块化设计实验，由重复几何形状构建。我想创造独特结构，但这种做法产生了不一致。V、W、X 和 Y 等字母在视觉上与字体其余部分不协调，打乱了整体节奏。

尽管有缺点，我仍以允许商业使用的免费桌面授权提供 Y-Band Tuner。2020年8月，我将它放入公共领域。

Yellande



我于2006年9月27日发布了 Yellande。想法来自蒙特利尔的锻铁围栏，钳子扭转铁条时，在卷曲末端留下短直线段。我把这个结构细节转化成笔画末端，赋予设计独特外观。Yellande 只有一种款式，一直作为收费字体发布。

2021年6月18日，我更新了 Yellande。带点的 L 和带短音符的 E 等废弃、过时字符被移除。反向引号，有时称为 painter’s quotes，被替换为正确字形，不过原版仍可在 Unicode 201B 和 201F 处调用。省略号被收窄到更标准的字宽。我还调整垂直度量，以改善浏览器兼容性；缩放没有受影响，所以 Adobe 应用程序中的表现保持不变。Yellande 没有被用于什么知名项目，但反映了我将建筑图案改编为字体设计的兴趣。

Yellow Pills



我于1997年10月29日发布了 Yellow Pills。它受到1960年代 Westminster 和 Data 70 等磁性墨水字符识别字体的影响。我手绘字形，重新诠释这种风格，带来粗糙、不规则的质感，而非早先那些设计的精确形状。

名字来自力量流行乐队20/20的一首歌，符合字体略带迷幻的个性。Yellow Pills 最初以允许商业使用的免费桌面授权发布。2020年8月，我将它放入公共领域。

Yonder Recoil



我于1997年10月12日发布了 Yonder Recoil。想法来自 LA Gear 标志的一个版本，字样中有横向分割。我把概念改编成宽阔、方形的科技风字体，将分割效果应用到每个字符。有些形状不那么成功，但这项实验奠定了设计的基础。

2021年7月20日，我重画了整款字体。我细修字母表中的分割处理，制作了更经推敲的变体，例如 O 中的双线分割。我还加入风格替代字形，保留几个1997年的字符形状。技术更新包括扩展 OpenType 分数支持，修正引号，并调整双引号的间距。2022年11月，我将 Yonder Recoil 放入公共领域。

You’re Gone



我于2000年4月12日发布了 You’re Gone。设计受到 Movie Gallery 标志中定制字样的影响，这是我记得在1980年代见过的一家录像带租赁连锁店。我追求带工业质感的圆润科技风格，结合分离的字形与弯曲形状，表现那个时代的未来美学。

2021年5月12日，我更新了字体，改善与设计软件的兼容性，调整间距，细修分数支持，并移除过时字符。You’re Gone 最初以允许商业使用的免费桌面授权提供。2024年4月，我将它放入公共领域。

Yytrium Dioxide



我于1997年12月5日发布了 Yytrium Dioxide。名字原本想指化学元素钇，不过我拼错了，用了两个 y，而不是两个 t。设计受到我在多伦多看到的涂鸦影响，不过结果没有捕捉到原作的特质。

最初发布时只有轮廓和投影版本。后来，我加入分层款式，以便组合颜色。尽管有这些补充，它从未成为广泛使用的字体。2020年8月，我将 Yytrium Dioxide 放入公共领域。

Zalderdash



我于2006年9月28日发布了 Zalderdash。它是对 Clarendon 风格形状的夸张诠释，将它们推向卡通式极端。家族只有一种款式，一直作为收费字体发布。较不寻常的功能之一是自动替换：常见二字母和三字母组合被替换为预组合变体，让文字节奏更跳跃，避免重复显得太机械。

2021年，我更新了 Zalderdash，修正间距问题，加强重音字符。我没有作结构性轮廓改动或移除，所以设计保持不变。字体没有被用于什么知名项目，但对我来说，它标志着我早期尝试用自动替换改变连续文字纹理的一个时刻。

Zamora



我于2011年2月9日发布了 Zamora。设计受到我记忆中 Tom Petty 的“Hard Promises”专辑美术上尖锐、开裂字形的启发。我夸张拉丁式衬线，再用裂缝、划痕和凿痕切入，强化做旧效果。Zamora 一直作为收费字体发布，只有一种款式。它的独特功能之一是连字系统，将常见二字母和三字母组合替换为预组合变体，让文字节奏更粗粝、更少重复。

2021年，我更新了 Zamora。我移除带点的 L 和带短音符的 E 等废弃、过时字符，修复空格与不换行空格字宽的不一致，把省略号收窄到更合适的宽度，并加入单尖引号。垂直度量经过调整，以实现跨浏览器兼容，但 Adobe 应用程序中的缩放没有受影响。Zamora 没有被用于什么知名项目，但体现了我当时将做旧衬线设计与 OpenType 替换功能结合的兴趣。

Zanipolo



我于2024年5月2日发布了 Zanipolo。设计来自我对具有意大利和法国根源的窄体粗衬线字体的兴趣，尤其是 Fonderie Typographique Française 的 Italienne 风格。我想把这种传统与1960年代迷幻精神融合。结果是一款全大写、采用反向粗细对比的粗衬线大小写合一字体。虽然呈现为大写，我却给 A 和 E 等某些字母采用了受小写启发的字形。衬线非常粗重，带弧形连接，强调冷峻几何结构与粗衬线装饰性重量之间的对比。Zanipolo 作为收费字体发布，只有一种款式。

它没有被用于什么知名项目，但对我来说，反映了一次特定实验：把 Italienne 构造与迷幻时代图形这些历史参考点，与大小写合一系统的限制结合起来。

Zekton



我于2005年10月31日发布了 Zekton。Regular 款式最初作为个人和商业用途均可使用的免费字体提供。将家族扩展到更多字重和字宽时，那些新增款式则收费。设计采用方形、模块化字形，在一致位置留出窄小缺口，不影响易读性。

随着时间推移，Zekton 成为包含42个字体的家族：七种字重、两种字宽，各有意大利斜体。每种字重和字宽都包含意大利斜体。2024年11月，我更新家族，重新整理命名系统。Book 改为 Light，Light 改为 Extra-Light，Extra-Light 改为 Thin，Ultra-Light 改为 Hairline。当时没有改变轮廓或间距。

2026年4月13日，Zekton 经历了一次完整重建。所有字形重画，家族通过加入 Semibold 字重扩展到48个字体。Regular 字重略微加粗，字重插值经过修订，以更受控的 Regular 为中心，x 字高从 Semibold 开始增加，而非线性递增。意大利斜体角度经过调整，以改善像素对齐（Condensed 8.2°、Normal 10.2°、Expanded 12.3°）。间距和字偶距全部替换。垂直度量更新，数字字宽重新平衡。较粗字重变得更极端，字腔和开口更一致，较细款式则细修得更精确。西里尔字母覆盖扩大并重新设计，包括支持乌克兰语，还加入德语大写 ß。货币符号也更新了。旧的固定分数缩减为½、¼和¾，OpenType 分数功能得到改善。

Zekton 出现在几个知名项目中。它被用于游戏 Awesomenauts（2012年）、Splinter Cell 系列的多款作品、Dynamite Jack（2012年）和 Star Battalion（2011年）。这些应用让字体获得了超出目录范围的曝光。

Zelega Zenega



我于2018年4月24日发布了 Zelega Zenega。名字来自当时我正在玩的角色扮演游戏 Rogue Galaxy。设计模块化，字宽夸张，让字母看起来像由不规则块体构建。它只有一种款式，一直允许免费商业桌面使用。

发布后，我从未更新 Zelega Zenega。2024年4月，我将它放入公共领域。它没有被用于什么知名项目，下载量也一直不多，但对我来说，它是一次好玩的实验，将模块化与字宽扭曲推得比平常更远。

Zerbydoo



我于2012年9月19日发布了 Zerbydoo。它来自我开发的一个系统，在严格网格上构建像素字体，实验不同像素形状。Regular 款式使用实心方形像素。其他版本改变网格：Network、Mesh、Lattice 和 Grid 各自采用不同大小的像素间隙。Circle 使用圆形像素，Star 使用星形像素，Screen 模拟 CRT 扫描线。家族一直是收费产品。

Zerbydoo 发布后从未更新。它没有被用于什么知名项目，但仍是我对像素字体的一项探索，把像素形状本身，而不只是方块排列，当作表达元素。

Zero Hour



我于1997年9月12日发布了 Zero Hour。名字来自 Elvis Costello 的一首歌。设计采用宽阔、盒状字母，意在唤起技术与未来感。它作为展示字体很好用，不过我没有开发细体或粗体，限制了它对设计师的用途广度。

2021年7月20日，我更新了字体，改善分数支持，修正方向颠倒的引号，并移除过时字符。

Zero Hour 最初允许免费商业使用。2024年4月，我将它放入公共领域。

Zeroes



我于1999年12月21日发布了 Zeroes，就在千禧年到来前不久。设计受到时尚品牌 Liz Claiborne 标志的启发，标志将方形与圆形结合，让人联想到几何精度与柔和形状之间的平衡。我把这个想法转化为几何无衬线字体，在尖锐角度与圆润轮廓之间交替。

我制作了 Zeroes 的几个变体，在最初版本之外继续实验这个主题。字体从一开始就允许免费商业使用。2022年11月，我将它放入公共领域。

Zingende



我于2009年11月19日发布了 Zingende。设计借鉴 Broadway 等装饰艺术字样传统，但我让它更紧缩，采用均匀笔画，而非那种风格典型的强烈粗细对比。家族推出时有六种字重，以及一个无字腔变体，把通常开放的字腔换成实心形状。Zingende 一直作为收费字体发布。

2021年6月18日，我更新了家族，移除过时字符，解决 Æ 的形状重叠问题，并调整文件以改善浏览器兼容性。2024年11月，我给 Zingende 作了更广泛的更新，重新命名字重，使其符合当代标准：Book 改为 Light，Light 改为 Extra-Light，Extra-Light 改为 Thin，Ultra-Light 改为 Hairline。同时，我为所有字重加入 Oblique 倾斜体版本，包括无字腔款式。Zingende 没有被用于什么知名项目，但对我来说，这是一次将几何装饰艺术原则改编为紧缩、均匀笔画系统的练习。

Zodillin



我于1997年10月21日发布了 Zodillin。原名是 Zodillinstrisstirust，我很快把它缩短为 Zodillin。尽管改了名字，它始终没有吸引多少关注。15年间，下载量只有七千多一点，对于免费字体来说很低。

设计反响不好。它外观模糊，缺乏特色，我一直没找到改善方法。它仍是我最不受欢迎的尝试之一，与较成功的发布作品不同。2020年8月，我将 Zodillin 放入公共领域。

Zolasixx



我于2012年12月12日发布了 Zolasixx。设计直接受到 Sega 街机游戏 Zaxxon 及其独特等轴测图形的启发。我想在字体中捕捉那些不可思议的轴测角度。结果是一款由尖锐斜线与相互扣合形状构建的科技风展示字体。几何结构使某些字母组合难以协调，我用字偶距、替代字形和连字解决这些问题。Zolasixx 一直是收费字体，只有一种款式。

2024年11月，我对 Zolasixx 作了小幅技术调整，更新名称表，修正顶部尖锐字符的重音符号重叠。我没有改变轮廓或间距。Zolasixx 没有被用于什么知名项目，但对我来说，它是一项实验，把 Zaxxon 棱角分明、受游戏影响的视觉转化成能够正常使用的字体。

Zorque



我于2004年2月22日发布了 Zorque。名字是在玩 Zork 的名字，那是 Infocom 的文字冒险游戏系列，塑造了1980年代初电脑游戏体验的一部分。我想让字形呼应 Infocom 标志，所以使用末端圆润的粗笔画；它从我在 You’re Gone 中探索的类似想法发展而来，却转向更明显的复古游戏外观。

2021年7月20日，我更新了 Zorque，改善分数支持，修正引号方向，并移除一些过时字符。我还细修轮廓，纠正曾在某些应用程序中引发问题的曲线错误。

Zorque 最初允许免费商业使用。2024年4月，我将它放入公共领域。

Zosma



我于2005年5月26日发布了 Zosma。名字是随意创造的，因为合成、科幻的气质而选，与设计没有直接联系。字形来自第一代 PlayStation 3 主机的机身形状，它的弯曲表面刚刚在设计媒体中变得为人熟悉。我的意图是制作一款高科技风展示字体，呼应当时围绕消费电子产品的兴奋情绪。

Zosma 没有在媒体或品牌设计中得到什么显著应用，不过在2021年作过技术更新。那次修订移除带点的 L 和带短音符的 E 等废弃字符；修正空格字符与不换行空格字宽的不一致；将过宽的省略号换成更合理的字宽。我还通过调整垂直度量，将字符尺寸增加约百分之五，可能影响它在旧项目中的外观。最后，我扩展 OpenType 分数功能，以处理较长的分子和分母，包括13/64或199/200等复杂数值。

Zosma 从发布起就作为商业产品销售，从未作为免费字体提供。

Zrnic



我于1999年12月19日发布了 Zrnic。它最初只有普通款式，受到 PlayStation 标志的影响，不过我加入自己的诠释，而非直接复制。字形方正、分段，意在捕捉1990年代末的科技感。第一款式提供免费下载。

在2010年代，我将 Zrnic 扩展为更大的家族。过程中重画了大多数字符，并加入多种字重和意大利斜体。与原版不同，新款式不免费，不过普通字重一直无偿提供。我设计家族时希望它既适合正文，也适合展示，平衡模块化外观与易读性。

Zrnic 没有被用于什么知名项目或品牌设计，但经过了技术细修。2021年11月，我修正了导致粗体款式在某些旧应用程序中消失的错误。2024年11月，我修复意大利斜体和粗体款式标志的问题，将 Ultra-Light 改名为 Thin 以保持一致，并修正数值字重。我还修复 Bold 和 Bold Italic 中短音符的矢量问题，解决 Semi-Bold Italic 的“A”重叠问题。所有更新都自动提供给已有的授权使用者。

Zupiter



我于2003年6月1日发布了 Zupiter。名字是对“Jupiter”的俏皮改造，意在让人联想到经典科幻。设计构想是一款半衬线字形的展示字体；大写比小写更成功，小写“e”等字符没有达到我的意图。

2021年，我更新了 Zupiter，解决几项技术问题。带点的 L 和带短音符的 E 等废弃字符被移除；省略号被收窄到更合理的字宽；OpenType 分数功能扩展为支持较长的分子和分母，包括13/64或199/200等数值。我还细修轮廓，纠正一些曲线中可能引发渲染问题的错误，并调整垂直度量以改善跨浏览器兼容性。这些调整没有改变 Adobe 应用程序中的缩放。

Zupiter 一直作为商业产品销售，没有免费提供。2022年11月9日，我将它放入公共领域。

版本说明

第 7 版

- 修正了 Biometric Joe 所依据的字体家族名称，并澄清了 Capacitor 的 LCD 原理说明。
- 补回遗漏的 Inklea 故事，并明确了其中的亲属关系。
- 修正了 Liliput Steps 的拼写，并将 NK57 的标题缩短为目前使用的名称。
- 增加了 HTML 阅读版，并重新生成了 PDF，使其具备可搜索的文字、语义化大纲和共用的版本元数据。