

About the typeface

Word samples

Text samples

Character Set

Styles

OpenType features

Further info

LFpixel

The design

LF pixel is a multi-script grid based typeface using four units for the x-height with ascenders and descenders of one unit each. Besides covering the latin, greek, cyrillic, armenian and hebrew script the fonts feature an extensive range of ligatures and some swash characters accessible through OpenType features. The family consists of a regular and a very bulky bold style and is completed with an inverted style using the outlines of the two base styles overlapping each other.

AbCdEFGHIJKL

A four units x-height is paired with ascenders and descenders of one unit.

Styles**LFpixel Regular**

LFpixel Regular

LFpixel Bold

LFpixel Bold

LFpixel Invert

LFpixel Invert

Available Format

postscript based OpenType font (otf)

Designed by

Johannes Lang in 2009 and released by Langustefonts in 2012.

About the typeface

Word samples

Text samples

Character Set

Styles

OpenType features

Further info

melanistic

undue development of dark-colored pigment in

MONOLOGICAL

counterrevolutionarities

САУРОРА

Dystopian Evolutionaries

COLLECTION

εκνοστοιχείο

СК.С.Л.СТА

самостоятельная?

БРЩШБ

About the typeface

[Word samples](#)

[Text samples](#)

[Character Set](#)

[Styles](#)

[OpenType features](#)

[Further info](#)

Αλφακαραμα

LCD liquid crystal display

Wólaszott

εκφραστεί σε εικονοστοιχεία ανά

MEGAPIXEL

вероятности худшего сценария

Общественство

Kastergrafik Punkt

Binärbild

$\pi=3.14159265358979323846$

Resolwutio

About the typeface
Word samples
[Text samples](#)
Character Set
Styles
OpenType features
Further info

German 16/19 points

Oft werden Pixel als rechteckig oder quadratisch betrachtet. Dies ist jedoch eine im Allgemeinen unangemessene Modellvorstellung. Im Sinne der digitalen Signalverarbeitung ist ein Pixel ein diskreter Abtastwert; über andere Punkte als die Pixel lassen sich keine Aussagen treffen. Deutlich wird dies bei der Vergrößerung von Rastergrafiken: das Erscheinungsbild variiert je nach gewählter Skalierungsmethode, und die Pixel der Ausgangsbildes erscheinen in der Vergrößerung nicht zwangsläufig als Quadrate. Ein vergleichbarer Fehler wäre es, die Abtastwerte eines digitalen Audiosignals als über ein bestimmtes Zeitintervall gleichbleibende Werte zu interpretieren, weil das Signal vom Audioeditor in der Vergrößerung treppenartig dargestellt wird. Die Modellvorstellung eines quadratischen Pixels ist unangemessen, weil sie die unterschiedlichen Möglichkeiten bei der Umwandlung von Bildinhalten zu Rastergrafiken vernachlässigt. In der Computergrafik, bei der künstliche Bilder erzeugt werden, können die gewünschten Bildinhalte als Vektorgrafik, 3D-Szenenbeschreibung oder eine andere Art der Bildbeschreibung vorliegen. Diese Bildbeschreibung definiert ein kontinuierliches Signal, das in eine Rastergrafik umgewandelt (gerastert oder gerendert) werden muss, indem die Bildinhalte abgetastet werden. Der verwendete Rekonstruktionsfilter bestimmt, wie die Farben der ursprünglichen Bildbeschreibung in der Nähe eines Pixels gewichtet werden und in die Pixelfarbe einfließen.

About the typeface
Word samples
Text samples
Character Set
Styles
OpenType features
Further info

English 8/10 points

Each pixel is a sample of an original image; more samples typically provide more accurate representations of the original. The intensity of each pixel is variable. In color image systems, a color is typically represented by three or four component intensities such as red, green, and blue, or cyan, magenta, yellow, and black. In some contexts (such as descriptions of camera sensors), the term pixel is used to refer to a single scalar element of a multi-component representation (more precisely called a photosite in the camera sensor context, although the neologism *sensel* is sometimes used to describe the elements of a digital camera's sensor), while in others the term may refer to the entire set of such component intensities for a spatial position. In color systems that use chroma subsampling, the multi-component concept of a pixel can become difficult to apply, since the intensity measures for the different color components correspond to different spatial areas in such a representation.

Italian 8/10 points

Il pixel propriamente è un insieme di "dati" cromatici che sono riconducibili all'ambito software, mentre quando si tratta di componenti elementari d'immagine rappresentati su supporti fisici, tangibili, sui quali questi formano un'immagine completa (monitor, carta o dispositivi di proiezione), si è in ambito hardware. Qui il più piccolo elemento dell'immagine è più corretto chiamarlo «dot» o punto. L'insieme di questi punti (componenti elementari d'immagine), dotati ognuno di valore cromatico omogeneo (derivante da un preciso valore cromatico dato dal pixel), va a formare l'immagine. Nel linguaggio corrente spesso questa distinzione non viene fatta, creando ambiguità nelle comunicazioni.

L'esempio qui a destra mostra un logo in grafica raster ingrandito in modo da evidenziare i singoli pixel. Si noti che in questo caso l'illusione di una immagine uniforme è resa più realistica mediante l'uso di sfumature di grigio sul bordo dei caratteri, evitando bruschi passaggi di colore (tale processo è detto di *antialiasing*).

Spanish 8/10 points

Ampliando lo suficiente una imagen digital (zoom) en la pantalla de una computadora, pueden observarse los píxeles que componen la imagen. Los píxeles son los puntos de color (siendo la escala de grises una gama de color monocromática). Las imágenes se forman como una sucesión de píxeles. La sucesión marca la coherencia de la información presentada, siendo su conjunto una matriz coherente de información para el uso digital. El área donde se proyectan estas matrices suele ser rectangular. La representación del píxel en pantalla, al punto de ser accesible a la vista por unidad, forma un área homogénea en cuanto a la variación del color y densidad por pulgada, siendo esta variación nula, y definiendo cada punto en base a la densidad, en lo referente al área.

Hungarian 8/10 points

Jo flere pixels der bruges i et billede, jo tættere på originalbilledet kommer man. Antallet af pixels i et billede kaldes opløsningen. Den kan udtrykkes med et enkelt tal - f.eks. 7 megapixel (mest brugt om digitalkameraers sensorer) - som to tal - f.eks. 1280X1024 (XVGA-opløsning) (mest brugt om computerskærme) - eller (almindeligvis brugt om billedopløsning for billeder på papir) et tal, f.eks. 300 ppi (antal pixel per tommes i højden og i bredden). Måleenheden ppi (pixels per inch) der anvendes i forbindelse med computerskærme, sensorer mv., bruges ofte (fejlagtigt) i flæng med dpi (dots per inch), som mest anvendes i forbindelse med beskrivelse af printeres og scanneres ydeevne. En god opløsning, som en moderne printer eller scanner som minimum skal kunne præstere, er 300 dpi i begge retninger. Printerens eller scannerens opløsning kan som netop nævnt udmærket være forskellig i lodret og vandret retning, f.eks. 5.760 pixels vandret og 1.440 pixels lodret for en givet moderne printer af god kvalitet.

About the typeface
 Word samples
 Text samples
 Character Set
 Styles
 OpenType features
 Further info

Greek 8/10 points

Το εικονοστοιχείο ή (pixel, από το PICTURE ELEMENT = στοιχείο εικόνας) είναι ένα «σημείο» μιας εικόνας που εμφανίζεται στην οθόνη ενός υπολογιστικού συστήματος, θηραξή, για το υπολογιστικό σύστημα, ένα δείγμα πληροφορίας. Στον υπολογιστή η εικόνα αναπαριστάται υπό τη μορφή «ψηφισωτού». Το εικονοστοιχείο είναι, απλά, μια ψηφίδα του ψηφισωτού αυτού και, ως εκ τούτου, θεωρείται ως το μικρότερο πλήρες δείγμα μιας εικόνας. Στην οθόνη ενός υπολογιστή οι εικόνες αναπαριστώνται με «υποδιαίρεση» της οθόνης σε ένα διατεταγμένο πλέγμα με στήλες και γραμμές. Κάθε «κελί» σε ένα τέτοιο πλέγμα είναι ένα εικονοστοιχείο. Ο αριθμός των υποδιαίρεσεων είναι επαρκώς μεγάλος, τόσο ώστε το ανθρώπινο [μάτι] να μη μπορεί να διακρίνει το ένα εικονοστοιχείο από το άλλο και να βιάζει την εικόνα ενιαία. Τα σημεία ανά ίντσα (dpi) και τα εικονοστοιχεία ανά ίντσα (ppi) χρησιμοποιούνται μερικές φορές εναλλακτικά, αλλά, καθώς εκφράζουν διαφορετικές έννοιες, αυτό είναι σφάλμα. Ειδικότερα, στον τομέα εκτυπώτων, η μονάδα dpi αποτελεί μέτρο της ευκρίνειας που μπορεί να επιτύχει ο εκτυπωτής (π.χ. πυκνότητα σταγονιδίων μελάνης). Όσο περισσότερα είναι τα εικονοστοιχεία που χρησιμοποιούνται για να αντιπροσωπεύσουν μια εικόνα, τόσο πιο πολύ το αποτέλεσμα μοιάζει με το πραγματικό. Ο αριθμός εικονοστοιχείων σε μια εικόνα καλείται μερικές φορές ανάλυση, αν και η έννοια αυτή έχει πιο συγκεκριμένο ορισμό. Οι τιμές ανάλυσης σε εικονοστοιχεία μπορούν να εκφραστούν είτε ως ενιαίος αριθμός, όπως σε μια ψηφιακή φωτογραφική μηχανή, π.χ. «3 megapixel». Αυτό σημαίνει ότι η μηχανή έχει ονομαστικά τρία εκατομμύρια εικονοστοιχεία, ή ως ζεύγος αριθμών, όπως, π.χ. εικόνα «640 επί 480». Η έκφραση αυτή σημαίνει ότι η εικόνα έχει 640 εικονοστοιχεία κατά μήκος και 480 καθ' ύψος και επομένως συνολικό αριθμό 640 X 480 = 307.200 εικονοστοιχεία (ή 0,3 megapixels). Οι οθόνες τύπου LCD κατασκευάζονται με συγκεκριμένη ανάλυση, ανάλογα με την οθόνη. Σε αυτήν την ανάλυση, η ποιότητα εικόνας, που αποδίδουν, είναι η μέγιστη δυνατή. Στην περίπτωση, όμως, που προβάλλεται μία εικόνα διαστάσεων 800X600 πίξελ σε οθόνη ανάλυσης 1280X1024 πίξελ, δεν υπάρχει «κριβής αντιστοιχία» εικονοστοιχείου προς εικονοστοιχείο. Έτσι, μειώνεται η ποιότητα της εικόνας. Τα εικονοστοιχεία μπορεί να έχουν σχήμα είτε ορθογώνιο είτε τετράγωνο. Ένας αριθμός αποκαλούμενος λόγος διάστασης περιγράφει το κατά πόσο πλησιάζει ένα κανονικό τετράγωνο το εκάστοτε εικονοστοιχείο. Παραδείγματος χάριν, λόγος διάστασης 1.25:1 σημαίνει ότι κάθε εικονοστοιχείο είναι 1,25 φορές πιο πλατύ σε σχέση με το ύψος του.

Russian 8/10 points

Пиксель, пиксел (иногда пэл, англ. pixel, pel — сокращение от pix element, в нек. ист. picture cell — букв. элемент изображений) или элиз (редкоиспользуемый русский вариант термина) — наименьший логический элемент двумерного цифрового изображения в растровой графике, а также [физический] элемент светочувствительной матрицы (иногда называемый сенсель — от sensor element) и элемент матрицы дисплеев, формирующий изображение. Пиксель представляет собой неделимый объект трапеугольной или круглой формы, характеризующийся отпределённым цветом (применительно к плазменным панелям, газо-плазменная ячейка может быть восьмиугольной[источник не указан 467 дней]). Растровое компьютерное изображение состоит из пикселей, расположенных по строкам и столбцам. Чем больше пикселей на единицу площади содержит изображение, тем более оно детально. Максимальная детализация растрового изображения задаётся при его создании и не может быть увеличена. Если увеличивается масштаб изображения, пиксели превращаются в крупные зёрна. Посредством интерполяции ступенчатость можно сгладить. Степень детализации при этом не возрастает, так как для обеспечения плавного перехода между исходными пикселями просто добавляются новые, значение которых вычисляется на основании значений соседних пикселей исходного изображения. Каждый пиксель растрового изображения — объект, характеризующийся отпределённым цветом, яркостью и, возможно, прозрачностью. Один пиксел может хранить информацию только об одном цвете, который и ассоциируется с ним (в некоторых компьютерных системах цвет и пиксели представлены в виде двух раздельных объектов, например, в видео-системе ZX Spectrum). Пиксель — это также наименьшая единица растрового изображения, получаемого с помощью графических систем вывода информации (компьютерные мониторы, принтеры и т. д.). Разрешение такого устройства определяется горизонтальным и вертикальным размерами выводимого изображения в пикселях (например, режим VGA — 640 X 480 пикселей). пиксели, отображаемые на цветных мониторах, состоят из триад (субпикселей красного, зелёного и синего цветов, расположенных рядом в отпределённой последовательности). Для ЭЛТ-монитора число триад на один пиксель не фиксировано и может составлять единицы или десятки; для ЖК-монитора (при правильной настройке ОС) на один пиксель приходится ровно одна триада, что исключает муар. Для видеопроекторов и печатающих устройств применяется наложение цветов, где каждая составляющая (RGB для проектора или CMYK для принтера) целиком заполняет данный пиксель.

- About the typeface
- Word samples
- Text samples
- Character Set
- Styles
- OpenType features
- Further info

Hebrew 8/10 points

פיקסל (קיצור של Element Picture) היא יחידת מידע גרמית בסיסית, המתארת נקודה בתמונה. החלק הקטן ביותר של הקווים, התווים, והצורות שעל צג המחשב או בתמונה המודפסת. כל תמונה בנויה ממאות אפיו עד עשרות מיליוני נקודות קטנות, ונקודה זו היא יחידת תמונה. ככל שהתמונה מורכבת מיותר פיקסלים, רמת האבחנה שלה תהיה גבוהה יותר, ויגמר עליה שהרזולוציה שלה גבוהה יותר. התמונה תכיל יותר פרטים ותהיה חדה, טובה וקרואה יותר. רזולוציה של מסכים בינוניים היא ברמה של 600 על 800, כלומר, תמונת מסך כזו מורכבת מ-480,000 פיקסלים. מכשירים עתיקים לעריכת חישובים, אבות אבותיו של המחשב המודרני, הם החשבונייה ומנגנון אנליקוטרסה, מכונה יוונית עתיקה המחשבת את תוצות הכוכבים (מתוארכת ל-100-150 לפני הספירה). בסוף ימי הביניים חלה התקדמות במתמטיקה ובהנדסה האירופיות וב-1623 בנו וילהלם שיקרד ומספר מהנדסים נוספים מחשבוני מכני. מכונות או לא דמו למחשבים של ימינו, שכן לא היה בכוחן לבצע תוכניות שנתן להן המשתמש, אלא רק חישובים שעבורם נבנו מלכתחילה. בשנת 1801 הציג הצרפתי ל'וויף ד'אקארד את המצאתו, גול המעיל באמצעות כרטיסים מנוקבים ובכך טוה תבניות מסובכות מאוד. הגול של ד'אקארד לא היה מחשב אמיתי אך היווה שלב משמעותי בהתפתחות המחשב המודרני. צ'ארלס בבג' היה הראשון שהגה ומכין מחשב הניתן למכונת עוד בשנת 1820, אך המכשיר לא נבנה במהלך חייו, בשל קשיים כלכליים שאינם נאץ להתמודד, השינויים הרבים שהכניס למכונה שתכנן (עד כדי כך שבאמצע תהליך הבנייה עזב את המחשב הראשון שתכנן, כדי לבנות מחשב אחר, מתוחכם יותר) ובשיקר - בשל המגבלות הטכנולוגיות של אותם זמנים. עד סוף המאה ה-19 הופיעו מספר חידושים, כמו הכרטיס המנוקב ושפופרת הרוק של לואיס ברייג'ו כשימושיים בתחום המחשוב. הכרטיסים המנוקבים שימשו כבר אז לצורך עיבוד נתונים רחב-היקף בארצות הברית, שבוצע במכונות טבולציה (machines tabulating) שתכנן הרמן הולרית. במהלך חציה הראשון של המאה ה-20 פתרו מדענים רבים בעיות חישוביות באמצעות מחשבים אנלוגיים שהשתמשו במודל מכני או אקטרוני של הבעיה כבסיס לחישוב. אך על פי שמכונות אלה נעשו מתוחכמות יותר ויותר עם השנים, הן הפכו לנדירות עם פיתוחו של המחשב הדיגיטלי הניתן למכונת. בשנות השלושים והארבעים של המאה ה-20 נבנו בהדרגה מכשירי חישוב חזקים יותר ומגוישים יותר. עם השנים החלו להופיע במכשירים תכונות דומות למחשב המודרני, כגון הסתמכות על אקטרוניקה דיגיטלית במקום אנלוגית (פותחה בעיקר על ידי קלוד שנון בשנת 1937) ומפשרויות תכנות נרחבות יותר של המכונות. הצבעה על מכונה אחת שסיימה מבין אותן מכונות «מחשב הדיגיטלי הראשון» היא מגלה קשה ואולי אף בלתי אפשרית. המחשבים המבושמים על שפופרות רוק הוחלפו במחשבים מבוססי טרנזיסטורים. מחשבים אלה היו קטנים יותר, מהירים יותר, זולים יותר, ויציבים הרבה יותר. הללו תרמו לכך שאת המחשבים מבוססי הטרנזיסטורים ניתן היה ליצר באופן מסחרי החל מסוף שנות החמישים. בשנות השבעים אומצה טכנולוגית המעגלים המשובטים, שהובילה להחלה משמעותית בייצור המחשבים, וכתוצאה מכך התאפשרה בסוף שנות השבעים רכישה מחשב אישי על ידי לקוחות פרטיים.

Armenian 8/10 points

Համակարգիչը մեթեա է, որը մշակում է սվլալները հրամանների ցանկին համաձայն: Համակարգիչները լինում են շատ տարբեր ֆիզիկական ձևերի: Առաջին էլեկտրոնային համակարգիչները որոնք ստեղծվել են 20-րդ դարի կեսերին (մոտ 1940-1945) զբաղեցնում էին մի մեծ սենյակ, ուսկ նրանց էլեկտրաեներգիայի ժառանգ հասնում էր հարյուրավոր ժամանակակից համակարգիչների էներգիայի ժառանգ: Այսօր համակարգիչները հիմնված են միահավաք շիջույթների վրա, և միլիարդավոր անգամեր արագ գործելով զբաղեցնում են նախկին ժավալի մի փոքրիկ կտոր: Այժմ պարզ համակարգիչը կարելի է սեղավորել ձեռքի ժամացույցի մեջ և սնուցել ժամացույցային մարտկոցից: Անձնական համակարգիչները նրանց տարբեր ձևերով, դարձել են «ինֆորմացիոն դարի» նշանը և սովորաբար մարդիկ «համակարգիչ» ասելով պատկերացնում են նեց դա: Սակայն իրականում ամենատարածված համակարգիչները ներդրված համակարգիչներն են, որոնք կիրառվում են ամենուրեք՝ ռազմական օդանավերից սկսած և խաղալիքներով վերջացված: Համակարգիչների ունակությունը պահպանելու և կատարելու ժառանգ կոնվոլ հրամանների ցանկերը դարձնում է նրանց շփագանց բազմանպատակ և տարբերում է համակարգիչները հաշվիչներից: Ինտեգրալ սխեմաները ստեղծվեցին որոշ գիտափորձերի հայտնաբերության շնորհիվ, որոնք ջուցարկեցին, որ կիսահաղորդիչ տարբեր կարող են վակուումի լամպերի դեր խաղան, և միջ 20-րդ դարի կիսահաղորդիչի տարի արտադրման տեխնոլոգիայի առաջադիմության շնորհիվ: Մանր տրանզիստորների խոշոր բանակով փոքր չիփի մեջ ինտեգրացումն անելի առաջադիմություն էր՝ ձեռքով առանձին էլեկտրական բաղադրիչները մոնտաժ անելու դիմաց: Ինտեգրալ սխեմայի մասայական արտադրության բնդունակությունը, հուսալիությունը, և շինարարական-հանգույցի մոնեցումը սխեմայի նախագծման պատճառ դարձան ստանդարտացված ԽՍ-ների արագ բնդունմանը՝ առանձին տրանզիստորների փոխարեն: ԽՍ-ները երկու հիմնական առավելություն ունեն առանձին սխեմաների հանդեպ՝ գինը և գործողությունը: Գինը ավելի ցածր է, որովհետև չիփերը, իրենց բուլբո բաղադրիչներով, տպագրվում են որպես մի միավոր լուսավիմագրությամբ, և մեկ-մեկ տրանզիստորներով չեն տարվում: Առավել ևս, ավելի քիչ նյութ է օգտագործվում: Գործողությունը ավելի բարձր է, բանգի բաղադրիչների արագորեն են փոխանջատվում և քիչ էներգետիկական ուժ են սպառում (համեմատած իրենց նմանակներին), որովհետև բաղադրիչները փոքր և իրար մոտիկ են: Մինչ 2000 թվալանը, չիփի մակերեսը մի բանի բառակուսի մմ-ից մինչ 350 մմ² էր, և ամեն մմ²-ի մեջ մինչ 1 միլիոն տրանզիստորներ էին տեղադրված:

About the typeface
Word samples
Text samples
Character Set
Styles
OpenType features
Further info

Regular

Originally, a web bug was a small (usually 1x1 pixel) transparent GIF or PNG image (or an image of the same color as the background) that was embedded in an HTML page, usually a page on the web or the content of an email. Modern web bugs also use the HTML IFrame, style, script, input link, embed, object, and other tags to track usage.⁵ Whenever the user opens the page with a graphical browser or email reader, the image or other information is downloaded. This download requires the browser to request the image from the server storing it, allowing the server to take notice of the download. As a result, the organization running the server is informed when the HTML page has been viewed. ¶ The image or other content does not have to be invisible: any element requested from the third party can be used for tracking. Typically advertisements, banners and buttons are fetched from the site to which they are connected, not from the servers of the main content. This gives the external site information about visitors of the site including those on their pages. Companies or organisations, buttons or images of which are included on many sites, can thus track (part of) the browsing habits of a significant share of web users.

About the typeface
Word samples
Text samples
Character Set
Styles
OpenType features
Further info

Bold

Originally, a web bug was a small (usually 2x2 pixel) transparent GIF or PNG image (or an image of the same color as the background) that was embedded in an HTML page, usually a page on the web or the content of an email. Modern web bugs also use the HTML `iframe`, `style`, `script`, `input` link, `embed`, `object`, and other tags to track usage.⁸ Whenever the user opens the page with a graphical browser or email reader, the image or other information is downloaded. This download requires the browser to request the image from the server storing it, allowing the server to take notice of the download. As a result, the organization running the server is informed when the HTML page has been viewed.⁹ The image or other content does not have to be invisible; any element requested from the third party can be used for tracking.

About the typeface
Word samples
Text samples
Character Set
Styles
OpenType features
Further info

Invert

Originally, a web bug was a small (usually 1x1 pixel) transparent GIF or PNG image (or an image of the same color as the background) that was embedded in an HTML page, usually a page on the web or the content of an email. Modern web bugs also use the HTML IFrame, style, script, input link, embed, object, and other tags to track usage.⁸ Whenever the user opens the page with a graphical browser or email reader, the image or other information is downloaded. This download requires the browser to request the image from the server storing it, allowing the server to take notice of the download. As a result, the organization running the server is informed when the HTML page has been viewed. ¶ The image or other content does not have to be invisible: any element requested from the third party can be used for tracking. Typically advertisements, banners and buttons are fetched from the site to which they are connected, not from the servers of the main content. This gives the external site information about visitors of the site including those on their pages. Companies or organisations, buttons or images of which are included on many sites, can thus track (part of) the browsing habits of a significant share of web users.

About the typeface
 Word samples
 Text samples
 Character Set
 Styles
 OpenType features
 Further info

Ligatures

office, sufficient,
 Schifffahrt, pfiffig,
 trefflich, different,

office, sufficient,
 Schifffahrt, pfiffig,
 trefflich, different,

Discretionary ligatures

THE RAND COLLECT YOUR TE RAND COLLECT YOUR
 LONG MEMORY, THINK, LONG MEMORY, HINK,
 CONNATION RANT WALTZ, CONNATION RANT WALTZ,
 VERVE UNRAVELLING UERVE UNRAVELLING,

Contextual alternates

23X23, —>, <—, <—>

23X23, →, ←, ↔

Old-style numbers

0123456789

0123456789

Swashes

Alabama, Fame, Play
 Glorious Monument
 Nonsens Quotation,
 Valid, Xylofont, Zoo

Alabama, Fame, Play
 Glorious Monument
 Nonsens Quotation,
 Valid, Xylofont Zoo

Fractions

1/2km, 1/4kg, 2/5h, 7/8

½km, ¼kg, ⅔h, ⅞

Superior

H12345h67890

H12345h67890

Inferior

H12345h67890

H12345h67890

Stylistic set 1 (Caps spacing)

HAMBURGEFONSTIV

HAMBURGEFONSTIV

About the typeface
Word samples
Text samples
Character Set
Styles
OpenType features
Further info

Langustefonts

is a type and graphic design studio based in Vienna (Austria) founded and run by Johannes Lang. The typefaces released are often rooted in experimental designs and are mainly but not only latin script typefaces. The main focus lies on the development of new and original typefaces that fit nowadays requirements like an extended character set or the implementation of OpenType features but there are also type-designs that are not legible at all. After all a typeface can be seen as a collection of (arbitrary) vectors that renders ‘liquid’ patterns if used to set text. A big source of inspiration is the way we use the alphabetic code with its specific but absolutely arbitrary shapes to make something audible visible and how we represent apparently unambiguous content with a writing system where form and content don’t have any connection anymore. Regardless of their experimental origin most of the typefaces still do their job and can be used for all purposes ranging from logotypes to running text.

Ordering

For ordering and pricing see:
langustefonts.com/lfpixel

Contact

Langustefonts, Rueppgasse 11/8, 1020 Vienna, Austria
info@langustefonts.com

This pdf is for review and preview purposes only.
© Langustefonts, 2012. All rights reserved.