

K_ETpic style —ketlayer—

1 スタイル名

ketlayer.sty, ketlayer2e.sty (pict2e 必要)

2 概要

追記 (コメント, メモ, 挿絵) 用の環境, マクロを定義.

ketpic.sty も読んでおく.

graphicx, color も必要

3 環境

`\begin{layer}[方眼の水平移動]{W}{H}—\end{layer}`

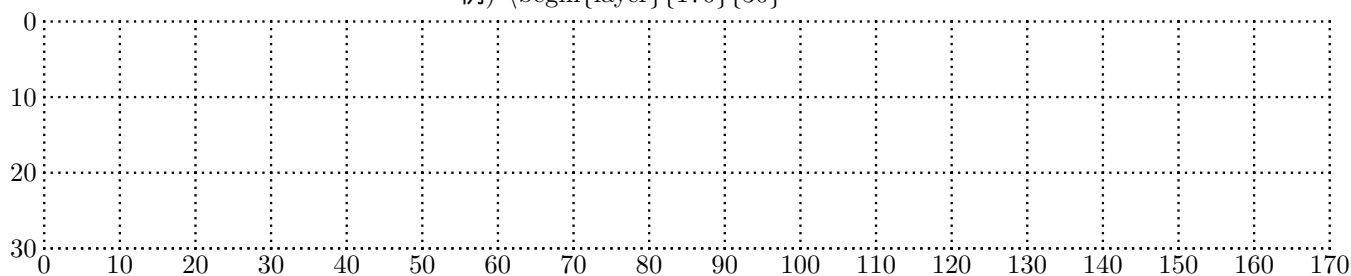
メモを書くための picture 環境を定義して, 方眼を描く.

方眼の水平移動のデフォルトは 0

H = 0 のときは, 方眼を描かない.

H < 0 のときは, 上側に方眼を描く.

例) `\begin{layer}{170}{30}`



`\begin{layerg}[1 or 0]{C}—\end{layerg}`

C (図など) の下におき, C の縦幅だけ方眼をおく

オプション引数 (def=1): 1 のとき方眼を描き, 0 のとき描かない

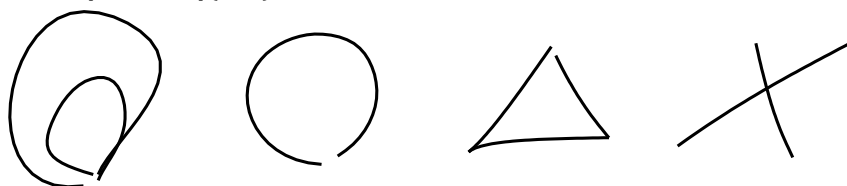
4 シンボル

`\cirscoremark[thickness]{size}` 手がきの 2 重丸

`\scirscoremark[thickness]{size}` 手がきの単丸

`\triscoremark[thickness]{size}` 手がきの三角

`\crossscoremark[thickness]{size}` 手がきのバツ



5 マクロ一覧

`\putnotec{x}{y}{Char}` (x, y) を中心に Char を書く
`\putnotee{x}{y}{Char}` (x, y) の右に Char を書く
`\putnotew{x}{y}{Char}` (x, y) の左に Char を書く
`\putnotes{x}{y}{Char}` (x, y) の下に Char を書く
`\putnoten{x}{y}{Char}` (x, y) の上に Char を書く
`\putnotene{x}{y}{Char}` , `\putnotenw{x}{y}{Char}`
`\putnotese{x}{y}{Char}` , `\putnotesw{x}{y}{Char}`
 例) `\putnotee{20}{5}{\fbox{$\dfrac{1}{2}$}}`

1
2

`\lineseg[thickness]{x}{y}{L}{\theta}`
 点 (x, y) から長さ L の線分を θ° 方向に描く (単位は mm)
 例) `\lineseg[16]{130}{20}{30}{25}`
 thickness の単位は milli inch (デフォルト=12)
 x, y, θ は小数でもよい.

`\dashlineseg[thickness]{x}{y}{L}{\theta}`
 点 (x, y) から長さ L の破線を θ° 方向に描く (単位は mm)

`\arrowlineseg[thickness]{x}{y}{L}{\theta}`
 矢印を描く (鏃は始点に描く)
 例) `\arrowlineseg[16]{30}{20}{10}{45}`

`\arrowhead[size]{x}{y}{\theta}` 鏃だけを描く

`\boxframe+dir[thickness]{x}{y}{W}{H}{文字}`
 (x, y) の dir 方向に幅 W, 高さ H の矩形を描き, 中に文字を入れる
 dir=n, s, e, w, ne, nw, se, sw, c
 例) `\boxframen{30}{20}{50}{5}{}`

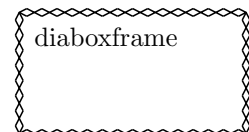
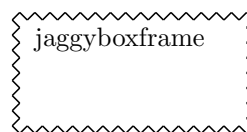
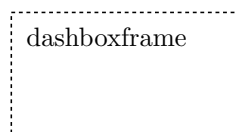
`\dashboxframe+dir[thickness]{x}{y}{W}{H}{文字}`
 (x, y) の dir 方向にギザの矩形を描き, 中に文字を入れる
 dir=n, s, e, w, ne, nw, se, sw, c

`\jaggyboxframe+dir[thickness]{x}{y}{W}{H}{文字}`
 (x, y) の dir 方向にギザ四角形を描き, 中に文字を入れる
 dir=n, s, e, w, ne, nw, se, sw, c

`\dialboxframe+dir[thickness]{x}{y}{W}{H}{文字}`
 (x, y) の dir 方向にダイヤ型からなる矩形を描き, 中に文字を入れる
 dir=n, s, e, w, ne, nw, se, sw, c

`\eraser+dir[枠]{x}{y}{W}{H}`
 (x, y) の dir 方向の長方形の内部を消す
 枠=0 とすると枠線を描かない (デフォルトは 1)
 dir=n, s, e, w, ne, nw, se, sw, c

`\shadebox+dir[枠描画]{x}{y}{W}{H}{D}{色}`
 (x, y) の dir 方向に幅 W, 高さ H の矩形の内部を濃さ D で塗る
 枠描画のデフォルトは 0 (枠線を描かない)
 dir=n, s, e, w, ne, nw, se, sw, c



`\popframe[thickness]{x}{y}{Ds}{色 s}{Dp}{色 p}{色 f}{文字}`

(x, y) の右下 (se) に文字入り矩形を描き、濃さ Ds の陰をつける

色 p: 背景色, 色 f: 枠の色

矩形の大きさは文字から自動計算する

線の太さ (thickness) のデフォルトは 8

文字列の幅 $\leq 200mm$, 高さ $\leq 100mm$

例) `\popframe{0}{5}{0.5}{black}{1}{yellow}{yellow}{タイトル}`

`\colorframe[thickness]{x}{y}{Dp}{色 p}{色 f}{文字}`

(x, y) の右下 (se) に文字入り矩形を描き、背景を色 p で塗る

矩形の大きさは文字から自動計算する

線の太さ (thickness) のデフォルトは 8

文字列の幅 $\leq 200mm$, 高さ $\leq 100mm$

例) `\colorframe{100}{5}{0.3}{green}{blue}{文字列}`

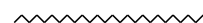
タイトル

強調文字

`\hjaggyline[thickness]{x}{y}{W}`

(x, y) から左に幅 W のギザ線を描く。

b を付加すると、線の出方が逆になる。



`\vjaggyline[thickness]{x}{y}{W}`

(x, y) から下に幅 W のギザ線を描く。

b を付加すると、線の出方が逆になる。



`\circleline[thickness]{x}{y}{size}`

(x, y) を中心に円を描く

`\ballonr[thickness]{x}{y}{size}{Char}`

(x, y) から右上に吹き出しと Char を描く

`\ballonl[thickness]{x}{y}{size}{Char}`

(x, y) から左上に吹き出しと Char を描く

`\lefthand[thickness]{x}{y}` (x, y) に指先を描く

`\righthand[thickness]{x}{y}` (x, y) に指先を描く

`\leftdownhand[thickness]{x}{y}` (x, y) に指先を描く

`\rightdownhand[thickness]{x}{y}` (x, y) に指先を描く

