

K_ETpic style —ketlayer—

1 スタイル名

ketlayer.sty

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．

3 環境

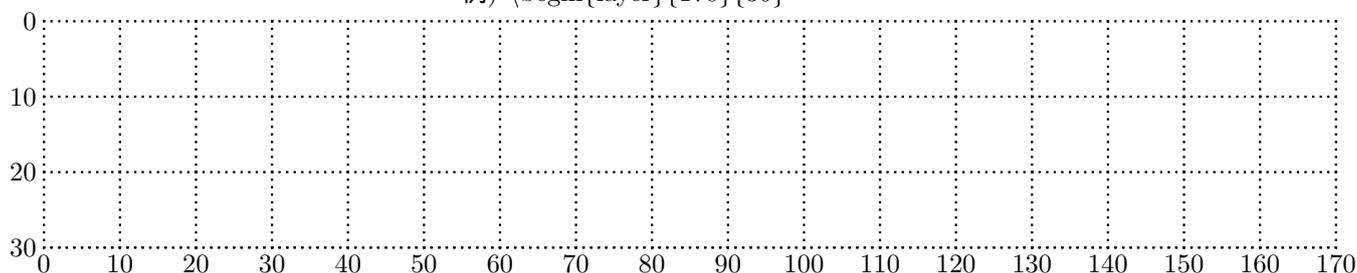
`\begin{layer}[方眼の水平移動]{W}{H}—\end{layer}`

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．

例) `\begin{layer}{170}{30}`



`\begin{layerv}[方眼の水平移動]{縦方向の移動}{H}—\end{layerv}`

縦方向の移動をし，水平方向は紙幅から自動計算．縦方向は下が+

通常は，該当部分の下におき，- で指定する

`\begin{layerg}[方眼の水平移動]{C}{0 or 1}—\end{layerg}`

C (図など) の下におき，C の縦幅だけ方眼をおく

最後の引数: 0 のとき方眼を描かない。



4 シンボル

`\circscoremark[thickness]{size}`

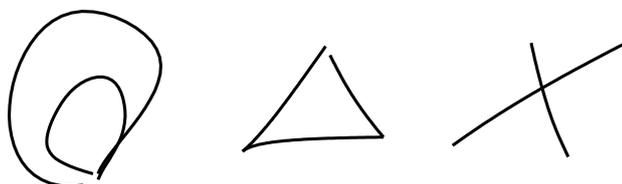
手がきの丸

`\triscoremark[thickness]{size}`

手がきの三角

`\crosscoremark[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)

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

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

`\boxframe[thickness]{x}{y}{W}{H}{文字}`
 (x, y) の右下 (se) に幅 W, 高さ H の矩形を描き, 中に文字を入れる
 n, s など 8 方向 + c を付加すれば, それぞれの方向に描く
 例) `\boxframen{30}{20}{50}{5}{}`

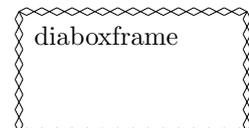
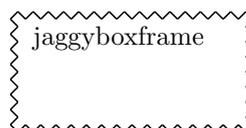
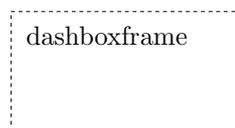
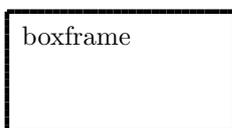
`\dashboxframe[thickness]{x}{y}{W}{H}{文字}`
 (x, y) の右下 (se) にギザの矩形を描き, 中に文字を入れる
 8 方向 + c については, `\boxframe` と同じ

`\jaggyboxframe[thickness]{x}{y}{W}{H}{文字}`
 (x, y) の右下 (se) にギザ四角形を描き, 中に文字を入れる
 8 方向 + c については, `\boxframe` と同じ

`\dialboxframe[thickness]{x}{y}{W}{H}{文字}`
 (x, y) の右下 (se) にダイヤ型からなる矩形を描き, 中に文字を入れる
 8 方向 + c については, `\boxframe` と同じ

`\eraser` [枠]{x}{y}{W}{H}
 (x, y) の右下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)
 8 方向 + c については, `\boxframe` と同じ

`\shadebox` [枠描画]{x}{y}{W}{H}D
 (x, y) の右下 (se) に幅 W, 高さ H の矩形の内部を濃さ W で塗る
 枠描画のデフォルトは 1 (枠線を描かない)
 8 方向 + c については, `\boxframe` と同じ



`\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

