

SYMBOLS & LOGICAL SYNTAX IN L^AT_EX

LEWIS BRITTON

GREEK & HEBREW CHARACTERS

Alphabetical Letters

A, α	\Alpha, \alpha	I, ι	\Iota, \iotaota	P, ρ, ϱ	\Rho, \rho, \varrho
B, β	\Beta, \betaeta	K, κ, ⋈	\Kappa, \kappa, \varkappa	Σ, σ, ς	\Sigma, \sigma, \varsigma
Γ, γ	\Gamma, \gamma	Λ, λ	\Lambda, \lambda	T, τ	\Tau, \tau
Δ, δ	\Delta, \delta	M, μ	\Mu, \mu	Υ, υ	\Upsilon, \upsilon
E, ε, ε	\Epsilon, \epsilon, \varepsilon	N, ν	\Nu, \nu	Φ, φ, ϕ	\Phi, \phi, \varphi
Z, ζ	\Zeta, \zeta	Ξ, ξ	\Xi, \xi	X, χ, ϗ	\Chi, \chi
H, η	\Eta, \eta	O, ο	\Omicron, \omicron	Ψ, ψ	\Psi, \psi
Θ, θ, ϑ	\Theta, \theta, \vartheta	Π, π, ϖ	\Pi, \pi, \varpi	Ω, ω	\Omega, \omega

Miscellaneous Characters & Punctuation

<i>F</i>	\digamma	℄	\complement	∠	\angle	ℑ	\Im	⊃	\Game
ℵ	\aleph	ℓ	\ell	∠	\measuredangle	ℜ	\Re	⊥	\Finv
⋈	\beth	⌘	\eth	∠	\sphericalangle	ℳ	\mho	∂	\partial
⌈	\daleth	ℏ	\hbar	√	\surd	℘	\wp	™, ©	\trademark, \copyright
⌋	\gimel	ℎ	\hslash	‡	\natural	℔	\Bbbk	£, \$	\pounds, \\$
ι	\imath	⌞	\top	#	\sharp	∅	\emptyset	◇, ◇	\diamondsuit, \lozenge
ℵ	\jmath	⊥	\bot	♭	\flat	∞	\infty	♥	\heartsuit
∇	\nabla	§	\S	Δ	\vartriangle	□, □	\Box, \square	♣	\clubsuit
△	\triangle	∅	\varnothing	▽	\triangledown	◇	\Diamond	♠	\spadesuit
▲	\blacktriangle	■	\blacksquare	↘	\diagdown	∃	\exists	★	\bigstar
▼	\blacktriangledown	♠	\blacklozenge	↗	\diagup	∄	\nexists		

Text Mode Miscellaneous Characters & Punctuation

ó	\'{}o	ø	\b{o}	ö	\v o	Ø, ø	\O, \o	¶	\P	£, \$	\pounds, \\$
ò	\'{}o	ó	\.{}o	ø	\d o	Ä, ä	\AA, \aa	§	\S	!, ?	!, ?
ö	\"{}o	ø	\d{o}	ö	\r o	Æ, æ	\AE, \ae	†	\dag	., ,	., ,
ô	\^{}o	ø	\c{o}	ö	\H o	ß	\ss	‡	\ddag	‘, ’	‘, ’
õ	\~{}o	ö	\u{o}	ö	\t o	ı	\i	™, ©	\trademark, \copyright	“, ”	“, ” or "
ō	\={}o	ö	\H{o}	ö	\t{oo}	j	\j	®, ®	\textregistered, \circledR	., ;	., ;
								°	\textdegree		

BASIC MATH MODE

Alphabets

<i>XYX xyz</i>	<i>XYZ\ xyz</i>	XYZ xyz	\mathbf{XYZ\ xyz}	<i>XYZ</i>	\mathbb{XYZ}
<i>XYZ xyz</i>	\mathnormal{XYZ\ xyz}	XYZ xyz	\mathsf{XYZ\ xyz}	<i>ℳ</i>	\mathcal{XYZ}
<i>XYZ xyz</i>	\mathit{XYZ\ xyz}	XYZ xyz	\mathtt{XYZ\ xyz}	<i>ℳ</i>	\mathfrak{XYZ}
<i>XYZ xyz</i>	\mathrm{XYZ\ xyz}				

Spacing

<i>xyz</i>	xyz	Default math	<i>d d l</i>	a\!b\mspace{-3mu}c\negthinspace d	Neg. 3mu ‘thin’
<i>x y z</i>	x\ y\ z	Expanded	<i>d d l</i>	a\negmedspace b\mspace{-4mu}c\negmedspace d	Neg. 4mu ‘medium’
<i>sin x cos y</i>	\sin x\cos y	Operator	<i>d d l</i>	a\negthickspace b\mspace{-5mu}c\negthickspace d	Neg. 5mu ‘thick’
<i>a b c d</i>	a\,b\mspace{3mu}c\thinspace d	3mu ‘thin’	<i>a b</i>	ab	Width of ‘xxx’
<i>a b c d</i>	a\:b\mspace{4mu}c\medspace d	4mu ‘medium’			
<i>a b c d</i>	a\;b\mspace{5mu}c\thickspace d	5mu ‘thick’			

MATH ACCENTS & CONSTRUCTS

Note that most basic accents can be stacked. For example, `\acute{\acute{x}}` yields $\acute{\acute{x}}$. Or, `\acute{\tilde{x}}` yields $\acute{\tilde{x}}$.

\acute{x}	<code>\acute{x}</code>	\dot{x}	<code>\dot{x}</code>	\overline{xyz}	<code>\overline{xyz}</code>	$\overset{xyz}{\leftarrow{abc}}$	<code>\xleftarrow[abc]{xyz}</code>	\sum^K	<code>\overset{K}{\sum}</code>
\grave{x}	<code>\grave{x}</code>	\ddot{x}	<code>\ddot{x}</code>	\underline{xyz}	<code>\underline{xyz}</code>	$\overset{xyz}{\rightarrow{abc}}$	<code>\xrightarrow[abc]{xyz}</code>	$\sum_{k=1}$	<code>\underset{k=1}{\sum}</code>
\bar{x}	<code>\bar{x}</code>	\check{x}	<code>\check{x}</code>	\overrightarrow{xyz}	<code>\overrightarrow{xyz}</code>	\overbrace{xyz}	<code>\overbrace{xyz}</code>	\sqrt{x}	<code>\sqrt{x}</code>
\hat{x}	<code>\hat{x}</code>	\vec{x}	<code>\vec{x}</code>	\overleftarrow{xyz}	<code>\overleftarrow{xyz}</code>	\underbrace{xyz}	<code>\underbrace{xyz}</code>	$\sqrt[n]{x}$	<code>\sqrt[n]{x}</code>
\tilde{x}	<code>\tilde{x}</code>	\widehat{xyz}	<code>\widehat{xyz}</code>	$\overleftrightharpoonup{xyz}$	<code>\overleftrightharpoonup{xyz}</code>	f, f', f'	<code>f, f', f\prime</code>		
\breve{x}	<code>\breve{x}</code>	\widetilde{xyz}	<code>\widetilde{xyz}</code>	$\frac{abc}{xyz}$	<code>\frac{abc}{xyz}</code>	$\sum_y^x \sum_k^j$	<code>\sideset{y^x}{_k^j}\sum</code>		

BINARY RELATIONS

Note that you can produce according negations by either adding the `\not` command as a prefix or ordinarily by preceding the commands with ‘n’. For example, `\not=` or `\neq` turns `=` to \neq . This rule also holds for arrows, which will be seen later.

Standard Relations

$<$	<code><</code>	$>$	<code>></code>	$=$	<code>=</code>	\in	<code>\in</code>	\ni	<code>\ni</code> or <code>\owns</code>
\leq	<code>\leq</code> or <code>\le</code>	\geq	<code>\geq</code> or <code>\ge</code>	\equiv	<code>\equiv</code>	\vdash	<code>\vdash</code>	\dashv	<code>\dashv</code>
\ll	<code>\ll</code>	\gg	<code>\gg</code>	\doteq	<code>\doteq</code>	\mid	<code>\mid</code>	\parallel	<code>\parallel</code>
\prec	<code>\prec</code>	\succ	<code>\succ</code>	\sim	<code>\sim</code>	\smile	<code>\smile</code>	\frown	<code>\frown</code>
\preceq	<code>\preceq</code>	\succeq	<code>\succeq</code>	\simeq	<code>\simeq</code>	\exists	<code>\exists</code>	\nmid	<code>\nmid</code> or <code>\neg</code>
\subset	<code>\subset</code>	\supset	<code>\supset</code>	\approx	<code>\approx</code>	\models	<code>\models</code>	\perp	<code>\perp</code>
\subseteq	<code>\subseteq</code>	\supseteq	<code>\supseteq</code>	\cong	<code>\cong</code>	\asymp	<code>\asymp</code>	\propto	<code>\propto</code>
\sqsubset	<code>\sqsubset</code>	\sqsupset	<code>\sqsupset</code>	\Join	<code>\Join</code>	\neq	<code>\neq</code>	\forall	<code>\forall</code>
\sqsubseteq	<code>\sqsubseteq</code>	\sqsupseteq	<code>\sqsupseteq</code>	\bowtie	<code>\bowtie</code>	\notin	<code>\notin</code>	\prime	<code>\prime</code> , <code>\backprime</code>

Additional Relations

\lessdot	<code>\lessdot</code>	\gtrdot	<code>\gtrdot</code>	\subseteq	<code>\subseteq</code>	\supseteq	<code>\supseteq</code>	\thicksim	<code>\thicksim</code>
\leqslant	<code>\leqslant</code>	\geqslant	<code>\geqslant</code>	\Subset	<code>\Subset</code>	\Supset	<code>\Supset</code>	\thickapprox	<code>\thickapprox</code>
\eqslantless	<code>\eqslantless</code>	\eqslantgtr	<code>\eqslantgtr</code>	\sqsubset	<code>\sqsubset</code>	\sqsupset	<code>\sqsupset</code>	\approxeq	<code>\approxeq</code>
\leqq	<code>\leqq</code>	\geqq	<code>\geqq</code>	\therefore	<code>\therefore</code>	\because	<code>\because</code>	\backsimeq	<code>\backsimeq</code>
\lll or \llless	<code>\lll</code> or <code>\llless</code>	\ggg	<code>\ggg</code>	\cdot	<code>\cdot</code>	\shortparallel	<code>\shortparallel</code>	\backsimeq	<code>\backsimeq</code>
\lessapprox	<code>\lessapprox</code>	\gtrapprox	<code>\gtrapprox</code>	\smile	<code>\smile</code>	\smallfrown	<code>\smallfrown</code>	\Vdash	<code>\Vdash</code>
\lessgtr	<code>\lessgtr</code>	\gtrless	<code>\gtrless</code>	\vartriangleleft	<code>\vartriangleleft</code>	\vartriangleright	<code>\vartriangleright</code>	\vdash	<code>\vdash</code>
\lesseqgtr	<code>\lesseqgtr</code>	\gtreqless	<code>\gtreqless</code>	\trianglelefteq	<code>\trianglelefteq</code>	\trianglerighteq	<code>\trianglerighteq</code>	\Vdash	<code>\Vdash</code>
\lesseqqgtr	<code>\lesseqqgtr</code>	\gtreqqless	<code>\gtreqqless</code>	\blacktriangleleft	<code>\blacktriangleleft</code>	\blacktriangleright	<code>\blacktriangleright</code>	\backepsilon	<code>\backepsilon</code>
\preccurlyeq	<code>\preccurlyeq</code>	\succcurlyeq	<code>\succcurlyeq</code>	\doteqdot or \Doteq	<code>\doteqdot</code> or <code>\Doteq</code>	\eqcirc	<code>\eqcirc</code>	\varpropto	<code>\varpropto</code>
\curlyeqprec	<code>\curlyeqprec</code>	\curlyeqsucc	<code>\curlyeqsucc</code>	\risingdotseq	<code>\risingdotseq</code>	\fallingdotseq	<code>\fallingdotseq</code>	\between	<code>\between</code>
\precsim	<code>\precsim</code>	\succsim	<code>\succsim</code>	\circeq	<code>\circeq</code>	\tangleeq	<code>\tangleeq</code>	\pitchfork	<code>\pitchfork</code>
\precapprox	<code>\precapprox</code>	\succapprox	<code>\succapprox</code>	\bumpeq	<code>\bumpeq</code>	\Bumpeq	<code>\Bumpeq</code>		

Negated Relations

\nless	<code>\nless</code>	\ngtr	<code>\ngtr</code>	\nsubseteq	<code>\nsubseteq</code>	\nsupseteq	<code>\nsupseteq</code>
\lneq	<code>\lneq</code>	\gneq	<code>\gneq</code>	\varsubsetneq	<code>\varsubsetneq</code>	\varsupsetneq	<code>\varsupsetneq</code>
\nleq	<code>\nleq</code>	\ngeq	<code>\ngeq</code>	\nsubseteq	<code>\nsubseteq</code>	\nsupseteq	<code>\nsupseteq</code>
\nleqslant	<code>\nleqslant</code>	\ngeqslant	<code>\ngeqslant</code>	\nsubseteqq	<code>\nsubseteqq</code>	\nsupseteqq	<code>\nsupseteqq</code>
\lneqq	<code>\lneqq</code>	\gneqq	<code>\gneqq</code>	\varsubsetneqq	<code>\varsubsetneqq</code>	\varsupsetneqq	<code>\varsupsetneqq</code>
\lvertneqq	<code>\lvertneqq</code>	\gvertneqq	<code>\gvertneqq</code>	\nsubseteqeq	<code>\nsubseteqeq</code>	\nsupseteqeq	<code>\nsupseteqeq</code>
\nleqq	<code>\nleqq</code>	\ngeqq	<code>\ngeqq</code>	\nmid	<code>\nmid</code>	\nparallel	<code>\nparallel</code>
\lnsim	<code>\lnsim</code>	\gnsim	<code>\gnsim</code>	\nshortmid	<code>\nshortmid</code>	\nshortparallel	<code>\nshortparallel</code>
\lnapprox	<code>\lnapprox</code>	\gnapprox	<code>\gnapprox</code>	\nsim	<code>\nsim</code>	\ncong	<code>\ncong</code>
\nprec	<code>\nprec</code>	\nsucc	<code>\nsucc</code>	\nvdash	<code>\nvdash</code>	\nvDash	<code>\nvDash</code>
\npreceq	<code>\npreceq</code>	\nsucceq	<code>\nsucceq</code>	\nVdash	<code>\nVdash</code>	\nVDash	<code>\nVDash</code>
\precneqq	<code>\precneqq</code>	\succneqq	<code>\succneqq</code>	\ntriangleleft	<code>\ntriangleleft</code>	\ntriangleright	<code>\ntriangleright</code>
\precnsim	<code>\precnsim</code>	\succnsim	<code>\succnsim</code>	\ntrianglelefteq	<code>\ntrianglelefteq</code>	\ntrianglerighteq	<code>\ntrianglerighteq</code>
\precnapprox	<code>\precnapprox</code>	\succnapprox	<code>\succnapprox</code>				

BINARY OPERATORS

Standard Operators

$+$	<code>+</code>	$-$	<code>-</code>	\vee	<code>\lor</code> or <code>\vee</code>	\wedge	<code>\land</code> or <code>\wedge</code>	\triangleleft	<code>\lhd</code>
\pm	<code>\pm</code>	\mp	<code>\mp</code>	\oplus	<code>\oplus</code>	\ominus	<code>\ominus</code>	\trianglelefteq	<code>\unlhd</code>
\times	<code>\times</code>	\cdot	<code>\cdot</code>	\odot	<code>\odot</code>	\oslash	<code>\oslash</code>	\bullet	<code>\bullet</code>
\div	<code>\div</code>	\setminus	<code>\setminus</code>	\otimes	<code>\otimes</code>	\bigcirc	<code>\bigcirc</code>	\ast	<code>\ast</code>
\cup	<code>\cup</code>	\cap	<code>\cap</code>	\bigtriangleup	<code>\bigtriangleup</code>	\bigtriangledown	<code>\bigtriangledown</code>	\diamond	<code>\diamond</code>
\sqcup	<code>\sqcup</code>	\sqcap	<code>\sqcap</code>	\triangleleft	<code>\triangleleft</code>	\triangleright	<code>\triangleright</code>	\amalg	<code>\amalg</code>
								\wr	<code>\wr</code>
								\uplus	<code>\uplus</code>

Additional Operators

$\dot{+}$	<code>\dotplus</code>	\cdot	<code>\centerdot</code>	\boxplus	<code>\boxplus</code>	\boxminus	<code>\boxminus</code>	\div	<code>\divideontimes</code>
\ltimes	<code>\ltimes</code>	\rtimes	<code>\rtimes</code>	\boxtimes	<code>\boxtimes</code>	\boxdot	<code>\boxdot</code>	\circledast	<code>\circledast</code>
\Cup	<code>\Cup</code> or <code>\doublecup</code>	\Cap	<code>\Cap</code> or <code>\doublecap</code>	\leftthreetimes	<code>\leftthreetimes</code>	\rightthreetimes	<code>\rightthreetimes</code>	\circledcirc	<code>\circledcirc</code>
\veebar	<code>\veebar</code>	\barwedge	<code>\barwedge</code>	\curlyvee	<code>\curlyvee</code>	\curlywedge	<code>\curlywedge</code>	\circleddash	<code>\circleddash</code>
\doublebarwedge	<code>\doublebarwedge</code>	\intercal	<code>\intercal</code>	\setminus	<code>\setminus</code>	\smallsetminus	<code>\smallsetminus</code>		

Large Operators

\sum	<code>\sum</code>	\int	<code>\int</code>	\iiint	<code>\iiint</code>	\bigcap	<code>\bigcap</code>	\bigoplus	<code>\bigoplus</code>	\bigvee	<code>\bigvee</code>
\prod	<code>\prod</code>	\oint	<code>\oint</code>	\iiiiiint	<code>\iiiiiint</code>	\bigcup	<code>\bigcup</code>	\bigotimes	<code>\bigotimes</code>	\bigwedge	<code>\bigwedge</code>
\coprod	<code>\coprod</code>	\iint	<code>\iint</code>			\biguplus	<code>\biguplus</code>	\bigodot	<code>\bigodot</code>	\bigsqcup	<code>\bigsqcup</code>

Functions

\arccos	<code>\arccos</code>	\csc	<code>\csc</code>	$\operatorname{inj\,lim}$	<code>\injlim</code>	\max	<code>\max</code>	\tan	<code>\tan</code>
\arcsin	<code>\arcsin</code>	\deg	<code>\deg</code>	\ker	<code>\ker</code>	\min	<code>\min</code>	\tanh	<code>\tanh</code>
\arctan	<code>\arctan</code>	\det	<code>\det</code>	\lg	<code>\lg</code>	\Pr	<code>\Pr</code>	\varinjlim	<code>\varinjlim</code>
\arg	<code>\arg</code>	\dim	<code>\dim</code>	\lim	<code>\lim</code>	$\operatorname{proj\,lim}$	<code>\projlim</code>	\varinjlim	<code>\varinjlim</code>
\cos	<code>\cos</code>	\exp	<code>\exp</code>	\liminf	<code>\liminf</code>	\sec	<code>\sec</code>	\varliminf	<code>\varliminf</code>
\cosh	<code>\cosh</code>	\gcd	<code>\gcd</code>	\limsup	<code>\limsup</code>	\sin	<code>\sin</code>	\varlimsup	<code>\varlimsup</code>
\cot	<code>\cot</code>	\hom	<code>\hom</code>	\ln	<code>\ln</code>	\sinh	<code>\sinh</code>	$\operatorname{226}_0^1$	<code>\operatorname{226}_0^1</code>
\coth	<code>\coth</code>	\inf	<code>\inf</code>	\log	<code>\log</code>	\sup	<code>\sup</code>		

DELIMITERS

Note that you can produce according relatively sized symbols by preceding the commands with `\left` or `\right`. For example, `\left(\frac{abc}{xyz}\right)` turns $(\frac{abc}{xyz})$ to $\left(\frac{abc}{xyz}\right)$. Sometimes commands can be preceded with ‘l’ or ‘r’ e.g., `\lVert xyz\rVert` makes $\|xyz\|$. Thus, giving the `\Vert` command properties of paired symbols.

Standard Delimiters

$($	<code>(</code>	$[$	<code>\lbrack</code> or <code>[</code>	\langle	<code>\langle</code>	\lceil	<code>\lceil</code>	\ulcorner	<code>\ulcorner</code>	\uparrow	<code>\uparrow</code>
$)$	<code>)</code>	$]$	<code>\rbrack</code> or <code>]</code>	\rangle	<code>\rangle</code>	\rfloor	<code>\rfloor</code>	\urcorner	<code>\urcorner</code>	\downarrow	<code>\downarrow</code>
$ $	<code>\vert</code> or <code> </code>	$\{$	<code>\lbrace</code> or <code>\{</code>	\lceil	<code>\lceil</code>	$/$	<code>/</code>	\llcorner	<code>\llcorner</code>	\Uparrow	<code>\Uparrow</code>
$\ $	<code>\Vert</code> or <code>\ </code>	$\}$	<code>\rbrace</code> or <code>\}</code>	\lfloor	<code>\lfloor</code>	\backslash	<code>\backslash</code>	\lrcorner	<code>\lrcorner</code>	\Downarrow	<code>\Downarrow</code>

Large Delimiters

\lgroup	<code>\lgroup</code>	\rgroup	<code>\rgroup</code>	\lmoustache	<code>\lmoustache</code>	\rmoustache	<code>\rmoustache</code>	\uparrows	<code>\uparrows</code>	\bracket	<code>\bracket</code>
-----------	----------------------	-----------	----------------------	---------------	--------------------------	---------------	--------------------------	-------------	------------------------	------------	-----------------------

ARROWS

Standard Arrows

\leftarrow	<code>\leftarrow</code> or <code>\gets</code>	\rightarrow	<code>\rightarrow</code> or <code>\to</code>	\Lleftarrow	<code>\Lleftarrow</code>	\Rrightarrow	<code>\Rrightarrow</code>
\longleftarrow	<code>\longleftarrow</code>	\longrightarrow	<code>\longrightarrow</code>	\Longleftarrow	<code>\Longleftarrow</code>	\Longrightarrow	<code>\Longrightarrow</code>
\leftrightarrow	<code>\leftrightarrow</code>	\longleftrightarrow	<code>\longleftrightarrow</code>	\Leftrightarrow	<code>\Leftrightarrow</code>	\Longleftrightarrow	<code>\Longleftrightarrow</code>
\uparrow	<code>\uparrow</code>	\downarrow	<code>\downarrow</code>	\Uparrow	<code>\Uparrow</code>	\Downarrow	<code>\Downarrow</code>
\updownarrow	<code>\updownarrow</code>	\mapsto	<code>\mapsto</code>	\Updownarrow	<code>\Updownarrow</code>	\longmapsto	<code>\longmapsto</code>
\hookleftarrow	<code>\hookleftarrow</code>	\hookrightarrow	<code>\hookrightarrow</code>	\iff	<code>\iff</code> (larger spaces)		
\nearrow	<code>\nearrow</code>	\searrow	<code>\searrow</code>	\swarrow	<code>\swarrow</code>	\nrightarrow	<code>\nrightarrow</code>
\nleftarrow	<code>\nleftarrow</code>	\nrightarrow	<code>\nrightarrow</code>	\nLeftarrow	<code>\nLeftarrow</code>	\nRrightarrow	<code>\nRrightarrow</code>
\nleftrightarrow	<code>\nleftrightarrow</code>			\nLeftrightarrow	<code>\nLeftrightarrow</code>		

Special Arrows (*amssymb*)

\dashleftarrow	<code>\dashleftarrow</code>	\dashrightarrow	<code>\dashrightarrow</code>	\leftrightsquigarrow	<code>\leftrightsquigarrow</code>	\righttroightarrows	<code>\righttroightarrows</code>	\leftrightarrows	<code>\leftrightarrows</code>
\Lleftarrow	<code>\Lleftarrow</code>	\Rrightarrow	<code>\Rrightarrow</code>	\upuparrows	<code>\upuparrows</code>	\downdownarrows	<code>\downdownarrows</code>	\rightleftarrows	<code>\rightleftarrows</code>
\upharpoonleft	<code>\upharpoonleft</code>	\upharpoonright	<code>\upharpoonright</code>	\downharpoonleft	<code>\downharpoonleft</code>	\downharpoonright	<code>\downharpoonright</code>	\leftrightharpoons	<code>\leftrightharpoons</code>
\twoheadleftarrow	<code>\twoheadleftarrow</code>	\twoheadrightarrow	<code>\twoheadrightarrow</code>	\leftarrowtail	<code>\leftarrowtail</code>	\rightarrowtail	<code>\rightarrowtail</code>	\rightleftharpoons	<code>\rightleftharpoons</code>
\Lsh	<code>\Lsh</code>	\Rsh	<code>\Rsh</code>	\looparrowleft	<code>\looparrowleft</code>	\looparrowright	<code>\looparrowright</code>		
\curvearrowleft	<code>\curvearrowleft</code>	\curvearrowright	<code>\curvearrowright</code>	\circlearrowleft	<code>\circlearrowleft</code>	\circlearrowright	<code>\circlearrowright</code>		
\leadsto	<code>\leadsto</code>	\rightsquigarrow	<code>\rightsquigarrow</code>	\multimap	<code>\multimap</code>				

Rotate Arrows

Note that any piece of text or symbol can be used within `\rotatebox`

MATRICES & ARRAYS

Note that any of the following can also be displayed inline as well as stand-alone. It’s recommended that you use `smallmatrix` for this. Thus, you must preceed and succeed `\begin` and `\end smallmatrix` with `\left<delimiter>` and `\right<delimiter>`, respectively. For example, `\left(\begin{smallmatrix}a & b & c\\x & y & z\end{smallmatrix}\right)` yields $\left(\begin{smallmatrix}a & b & c\\x & y & z\end{smallmatrix}\right)$.

Basic Syntax

$\begin{matrix} a & b & c \\ x & y & z \end{matrix}$	<code>\begin{matrix}</code> <code>a & b & c\\</code> <code>x & y & z</code> <code>\end{matrix}</code>	$\left(\begin{matrix} a & b & c \\ x & y & z \end{matrix}\right)$	<code>\begin{pmatrix}</code> <code>a & b & c\\</code> <code>x & y & z</code> <code>\end{pmatrix}</code>	$\left[\begin{matrix} a & b & c \\ x & y & z \end{matrix}\right]$	<code>\begin{bmatrix}</code> <code>a & b & c\\</code> <code>x & y & z</code> <code>\end{bmatrix}</code>
$\left\{\begin{matrix} a & b & c \\ x & y & z \end{matrix}\right\}$	<code>\begin{Bmatrix}</code> <code>a & b & c\\</code> <code>x & y & z</code> <code>\end{Bmatrix}</code>	$\left \begin{matrix} a & b & c \\ x & y & z \end{matrix}\right $	<code>\begin{vmatrix}</code> <code>a & b & c\\</code> <code>x & y & z</code> <code>\end{vmatrix}</code>	$\left\ \begin{matrix} a & b & c \\ x & y & z \end{matrix}\right\ $	<code>\begin{Vmatrix}</code> <code>a & b & c\\</code> <code>x & y & z</code> <code>\end{Vmatrix}</code>
$\left[\begin{matrix} a & b & c \\ x & y & z \end{matrix}\right]$	<code>\left\lceil\begin{matrix} a & b & c \\ x & y & z \end{matrix}\right\rceil</code> <code>\left\rceil\end{matrix}\end{matrix}</code>	$\left\langle\begin{matrix} a & b & c \\ x & y & z \end{matrix}\right\rangle$	<code>\left\langle\begin{matrix} a & b & c \\ x & y & z \end{matrix}\right\rangle</code> <code>\right\Vert\end{matrix}</code>		

Dots

<code>\dots</code>	<code>\dots</code> or <code>\ldots</code>	<code>\cdots</code>	<code>\ddots</code>	<code>\vdots</code>
--------------------	---	---------------------	---------------------	---------------------

Array Environment

Note that arrays operate in the same manner as tables such that they permit column alignment `l`, `c` and `r` etc., columns can be divided using pipes (`|`) new row lines with `\\`, and the use of `\hline`, to name a few examples. Columns are separated the same as within tables; with $(n - 1)$ `&` ampersand symbols, for n columns. Some simple examples follow.

$\begin{matrix} a & b & c \\ x & y & z \\ k & j & i \end{matrix}$	<code>\begin{array}{lcr}</code> <code>a & b & c\\</code> <code>x & y & z\\</code> <code>k & j & i</code> <code>\end{array}</code>	$\begin{matrix} \frac{a}{x} & \frac{b}{y} & \frac{c}{z} \\ k & j & i \end{matrix}$	<code>\begin{array}{lcr}</code> <code>a & b & c\\</code> <code>x & y & z\\</code> <code>k & j & i</code> <code>\end{array}</code>
$\left(\begin{matrix} 2\tau & 7\phi - \frac{5}{12} \\ 3\psi & \frac{\pi}{8} \end{matrix}\right) \text{ and } \left[\begin{matrix} 3 & 4 \\ 1 & 3 \end{matrix} \middle \begin{matrix} 5 \\ 729 \end{matrix}\right]$	<code>\left(\begin{array}{cc}</code> <code>2\tau & 7\phi - \frac{5}{12}\\</code> <code>3\psi & \frac{\pi}{8}\end{array}\right)</code> <code>\end{array}\right)</code> and <code>\left[\begin{array}{cc c}</code> <code>3 & 4 & 5\\</code> <code>1 & 3 & 729\\</code> <code>\end{array}\right]</code>	$f(z) = \begin{cases} z^2 + \cos z & \text{for } k \leq 3 \\ 0 & \text{for } j \leq 5 \\ \sin \bar{z} & \text{for } i \leq 7 \end{cases}$	<code>f(z)=\left\{\begin{array}{rcl}</code> <code>z^2+\cos z & \text{for } k\leq 3\\</code> <code>0 & \text{for } j\leq 5\\</code> <code>\sin\bar{z} & \text{for } i\leq 7\\</code> <code>\end{array}\right.</code>

RELATIVE FONT SIZES

Math Mode

$x = \frac{-b \pm \sqrt{b^2 - 4ac}}{2a}$	<code>\displaystyle x=\frac{-b\pm\sqrt{b^2-4ac}}{2a}</code>
$x = \frac{-b \pm \sqrt{b^2 - 4ac}}{2a}$	<code>\textstyle x=\frac{-b\pm\sqrt{b^2-4ac}}{2a}</code>
$x = \frac{-b \pm \sqrt{b^2 - 4ac}}{2a}$	<code>\scriptstyle x=\frac{-b\pm\sqrt{b^2-4ac}}{2a}</code>
$x = \frac{-b \pm \sqrt{b^2 - 4ac}}{2a}$	<code>\scriptscriptstyle x=\frac{-b\pm\sqrt{b^2-4ac}}{2a}</code>

Text Mode

<code>tiny</code>	<code>\tiny{tiny}</code>	<code>normal</code>	<code>\normalsize{normal}</code>	<code>huge</code>	<code>\huge{huge}</code>
<code>script</code>	<code>\scriptsize{script}</code>	<code>large</code>	<code>\large{large}</code>		
<code>footnote</code>	<code>\footnotesize{footnote}</code>	<code>Large</code>	<code>\Large{Large}</code>	<code>Huge</code>	<code>\Huge{Huge}</code>
<code>small</code>	<code>\small{small}</code>	<code>LARGE</code>	<code>\LARGE{LARGE}</code>		