

gunote L^AT_EX 笔记模板

2023 年 7 月 22 日

Gemini Usagi, School of Geodesy and Geodetic, Wuhan Univeristy

目录

1	字体测试	1
1.1	英文字体	1
1.2	数学字体	2
1.3	中文字体	2
2	颜色测试	3
3	自定义环境测试	3
3.1	代码环境	3

1 字体测试

gunote 模板为自用模板，基于 fontspec 宏包、unicode-math 宏包和 ctex 宏包进行了自定义的字体设置。

1.1 英文字体

英文字体设置，罗马字族设置为 TeX Gyre Pagella，该字体大多数 T_EXLive 发行版的用户应该都有，在命令行中输入

```
fc-match -v 'TeX Gyre Pagella'
```

可以查看自己是否拥有字体，以及字体所在的路径。

```
1 \setmainfont{TeX Gyre Pagella}
```

由于 TeX Gyre Pagella 字体具有 -regular、-bold、-italic 和 -bolditalic 的设计，因此使用命令

```
1 \textbf{some text}
2 \textit{some text}
3 {\bfseries\itshape some text}
```

可以分别得到如下的效果：**some text** *some text* ***some text***.

无衬线字族设置为 Gill Sans MT，打字机字族设置为 JetBrains Mono，前者为 Windows 平台下的默认字体，后者为 JetBrains 公司开发的免费开源字体¹。

1.2 数学字体

通过 unicode-math 宏包提供的 \setmathfont 命令可以很方便地设置数学字体，本模板使用的数学字体为 TeX Gyre Pagella Math，效果如下：

$$p_{r,j}^s = \rho_r^s + c(dt_r - dt^s) + T_r^s + I_{r,j}^s + e_{r,j}^s, \quad (1)$$

$$\varphi_{r,j}^s = \rho_r^s + c(dt_r - dt^s) + T_r^s - I_{r,j}^s + \lambda_j N_{r,j}^s + \varepsilon_{r,j}^s. \quad (2)$$

在矩阵和向量的表示上，作者所在的专业往往采用加粗的方式。得益于 unicode-math 宏包对数学字体的处理机制，推荐使用 \sympfit 命令得到粗斜数学字体。

$$\hat{\mathbf{x}}_{k|k-1} = \mathbf{\Phi}_{k|k-1} \hat{\mathbf{x}}_{k-1}, \quad (3)$$

$$\hat{\mathbf{P}}_{k|k-1} = \mathbf{\Phi}_{k|k-1} \hat{\mathbf{P}}_{k-1} \mathbf{\Phi}_{k|k-1}^\top + \mathbf{Q}_k. \quad (4)$$

有时习惯采用直立而非倾斜的数学字体，推荐使用 \sympbf 命令

$$\hat{\mathbf{x}}_{k|k-1} = \mathbf{\Phi}_{k|k-1} \hat{\mathbf{x}}_{k-1}, \quad (5)$$

$$\hat{\mathbf{P}}_{k|k-1} = \mathbf{\Phi}_{k|k-1} \hat{\mathbf{P}}_{k-1} \mathbf{\Phi}_{k|k-1}^\top + \mathbf{Q}_k. \quad (6)$$

1.3 中文字体

中文字体通过 ctex 宏包对 xeCJK 宏包内容的调用，以及预定义的一些命令，实现自定义中文字体。通过输入

```
1 \LoadClass[fontset=none]{ctexart}
```

实现对 ctex 宏包的调用，同时声明自定义字体。中文默认宋体字族为思源宋体 Source Han Serif CN，黑体字族为苹方字体 PingFang SC，楷体字族为系统默认楷体 KaiTi。

文中的很多场合需要用到加粗的文字来表示强调，此时推荐使用

¹下载网址：<https://www.jetbrains.com/zh-cn/lp/mono/>

```
1 \textbf{强调文字}
```

来实现，效果：**强调文字**。此时使用的是思源宋体的 Bold 样式。
如果习惯于 Word 那样黑体加粗的格式，可以使用

















```
1 {\bfseries\sffamily 黑体加粗}  
2 % 或者  
3 \textbf{\heiti 黑体加粗}
```

来实现，效果：**黑体加粗**。此时使用的是苹方字体的 Medium 样式。

2 颜色测试

作者基于 xcolor 宏包，参考 Onimai Character²设计了部分颜色，并定义了一些颜色命令，如果你希望在文档中使用这些颜色，请参照表1：部分颜色被有机地穿插进了文档的各个元素中。

表 1: 预定义颜色

取材角色	名称	预览	RGB 值	取材角色	名称	预览	RGB 值
緒山まひろ	mahirolight		228,243,248	緒山みはり	miharigold		245,195,134
	mahirogray		133,149,174		miharipurple		221,157,240
	mahiropink1		234,157,169		miharired		234,140,156
	mahiropink2		234,212,207				
	mahirodark		125,134,156	穂月かえで	kaedepink		241,172,184
穂月もみじ	momijibrown		151,119,128		kaedebblue		103,210,231
桜花あさひ	momijiblue		152,213,238	室崎みよ	miyopurple		185,133,145
	asahibrown		188,153,134		miyoyellow		254,234,153
	asahigreen		119,147,109				

3 自定义环境测试

3.1 代码环境

gunote 模板对代码环境进行了简单的设定，基于 minted 宏包。效果如下：

```
1 \documentclass{gunote} % gunote template  
2 % preamble
```

²<https://onimai.jp/character/>

```
3 \begin{document}  
4 % main  
5 \textcolor{mahirogray}{some text} % highlight here  
6 \end{document}
```