

tikz 制图指南

在 xelatex 指南之上

主要是文档中 *inline* 的制图，大型复杂制图还是考虑外部绘图软件。

万泽^① | 德山书生^②

版本：0.01

① 作者：湖南常德人氏

② 编者：德山书生，湖南常德人氏。邮箱：a358003542@gmail.com。

前言

TikZ is not an interactive drawing program.

1.Graphics with TikZ Andrew Mertz and William Slough

2.A very minimal introduction to TikZ Jacques Crémer

3.the tikz 官方文档，这个用 `texdoc` 命令调不出官方文档，用 google 搜索 “tikz pdf” 吧

目 录

前言	i
目录	ii
0.1 准备工作	1
1 tikz 基础	2
1.1 tikz 系统简介	2
1.2 单位	2
1.3 第一个例子	2
1.3.1 画网格	2
1.3.2 画直线	3
1.3.3 画圆	4
1.3.4 画椭圆	5
1.3.5 画弧线	5
1.3.6 点的定义	6
1.3.7 放大图形	7
1.3.8 点的相对偏移	8
1.3.9 画长方形	9
1.3.10 画函数	10
1.4 定义 style	11
1.4.1 help lines	11
1.4.2 information text	12
1.5 颜色填充	12
1.5.1 填充没有线条	13

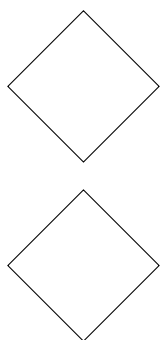
1.6 clip 命令	13
1.7 path 路径闭合	13
1.8 filldraw 命令	14
1.9 阴影	14
1.9.1 小红球	14
1.10 scope 环境	14
1.11 变形	15
1.11.1 旋转图形	15
1.12 迭代语句	15
1.13 baseline 选项	16
1.14 样式	16
1.14.1 原有样式修改	16
1.14.2 样式带参数	16
1.14.3 样式参数有默认值	17
1.15 定义点	17
1.15.1 定义绝对点	17
1.15.2 定义相对点	17
1.15.3 极坐标	17
1.15.4 node 命令中点的定义	17
1.15.5 两个点定义出一个点	18
1.15.6 两个 path 的交点	19
1.15.7 给新交点取名字	20
1.15.8 点的运算	20
1.16 计算两个点之间的距离	21
1.17 path 之线条	22
1.17.1 虚线和点线	23
1.17.2 线条的粗细	23
1.17.3 圆圆的拐角	23
1.18 贝塞尔曲线	23
1.19 弧线	24

1.19.1 弧线反向	24
1.20 node 命令	25
1.20.1 插入文本的位置	26
1.20.2 文本对齐控制	26
1.20.3 在画图形的时候插入文本	26
1.20.4 node 旁插入标签	27
1.20.5 node 用箭头连接	27
1.20.6 弯曲箭头	27
1.20.7 箭头旁边加标签	27
1.20.8 shape 穿过某个点	28
1.21 tikz 中的随机数	28
2 tikz 的一些例子	29
2.1 画正多边形	29
2.2 多个 node 连接	30
2.3 几何第一个例子	31
3 其他	33
3.1 文本中的图片	33

准备工作

`tikz` 宏包的加载是必须的，因为我这里 `myconfig.sty` 里面的已经加载了 `chemfig` 宏包，而 `chemfig` 宏包又加载了 `tikz` 宏包，所以不需要修改什么了。

```
1\tikz{\draw (1,0) -- (0,1) -- (-1,0) -- (0,-1) -- cycle;}
2
3\begin{tikzpicture}
4\draw (1,0) -- (0,1) -- (-1,0) -- (0,-1) -- cycle;
5\end{tikzpicture}
```



有两种使用方法，一种命令式的，一种环境式的。命令式用 `tikz` 命令包围起来，命令式是 `inline` 模式的。环境式用 `tikzpicture` 命令包围起来。

这里推荐 `KTikZ` 软件，在 `ubuntu` 软件中心里面就有，用这个软件可以边写 `tikz` 代码边看画的图形，还可以导出图形，早期推荐先使用这个软件练练手熟悉下 `tikz` 制图代码。值得一提的是这个软件不支持中文注释，会生成乱码。

tikz 基础

tikz 系统简介

一般使用 `frontend layer` (前端) 就够了, 有时可能需要用到 `basic layer` (基本层) 的命令。基本层是架构在系统层上的, 里面是画图的最底层的驱动, 绝大多数用户完全不需要了解这些。

`tikz` 的画图命令要某在 `\tikz{}` 里面, 要某在 `tikzpicture` 环境里面。

单位

默认的长度单位是 `cm`。

第一个例子

画网格

```
1 \begin{tikzpicture}
2 \draw[step=1,color=gray!40] (-2,-2) grid (2,2);
3 \end{tikzpicture}
```

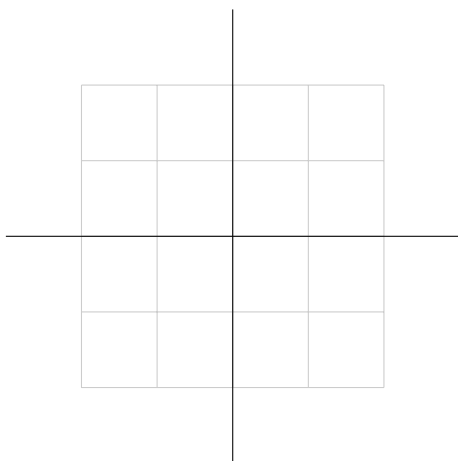


`step` 是网格之间的间距，`color` 是网格的颜色。第一个坐标点是网格的左底点，第二个坐标点是网格的右顶点。我们可以看到 `tikzpicture` 下每一条命令最后都要跟一个分号`;`。

画直线

```

1 \begin{tikzpicture}
2 \draw[step=1,color=gray!40] (-2,-2) grid (2,2);
3 \draw (-3,0) -- (3,0);
4 \draw (0,-3) -- (0,3);
5 \end{tikzpicture}
    
```



画直线就是两个坐标点相连，中间 `--` 符号表示直线的意思。之前网格是 `grid` 表示网格的意思。

如果几个点用 -- 符号连接起来，表示这几个点连着来画几条折线，有多个画直线命令依次执行的意思。

直线带上箭头

`draw` 命令可以跟上可选项 `->`，这样直线的右端就有一个箭头了。此外还有：`->`，`->|`，`-to`，`-latex`，`-stealth`。

他们的效果从上到下依次演示如下：

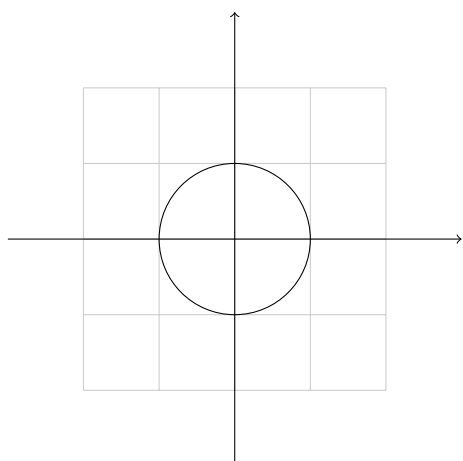


类似的还有左端比如 `<-`，或者两端比如 `latex-latex`，这里就不多说了。

画圆

接著上面的图案画一个圆，加入了以下代码：

```
\draw (0,0) circle (1);
```

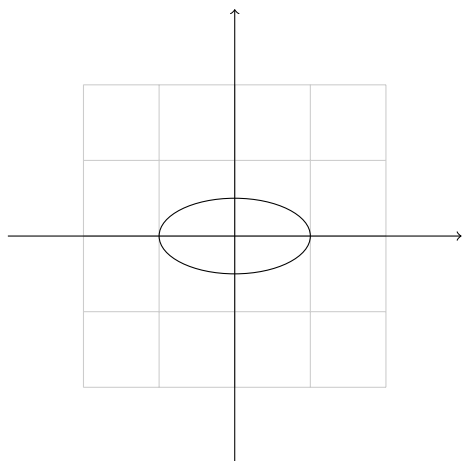


其中第一个点是圆中心，`circle` 表示画圆，第二个参数是半径大小。

画椭圆

接著画一个椭圆：

```
\draw (0,0) ellipse (1 and 0.5);
```



这里第一个点是椭圆的中心点，`ellipse` 表示画椭圆，后面参数两个值第一个是 **a** 也就是椭圆的半长轴，第二个是 **b** 也就是椭圆的半短轴。

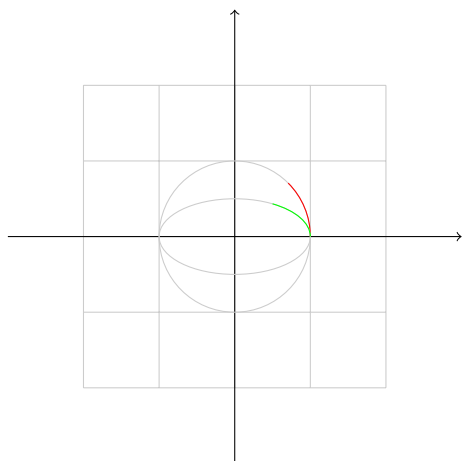
画弧线

```

1\begin{tikzpicture}
2\draw[step=1,color=gray!40] (-2,-2) grid (2,2);
3\draw[->] (-3,0) -- (3,0);
4\draw[->] (0,-3) -- (0,3);
5\draw[color=gray!40] (0,0) circle (1); %
6\draw[color=red] (1,0) arc (0:45:1);
7\draw[color=gray!40] (0,0) ellipse (1 and 0.5);
8\draw[color=green] (1,0) arc (0:60:1 and 0.5);
9\end{tikzpicture}
    
```

最基本的画弧线的命令如上代码第 5 行，其中第一个点是弧线的起点，然后 `arc` 表示画弧线，接下来括号里面的三个参数：第一个参数是开始的角度，第二个参数是结束时的角度，第三个参数是弧线对应圆的半径。对比第 4 行画的浅灰色的圆可以看出他们之间的关系。

上面代码第 7 行画弧线增加了一个 `and` 和一个参数，这个时候画的弧线是根据椭圆来的，其中 1 是椭圆的半长轴，0.5 是椭圆的半短轴。对比第 6 行画的浅灰色的椭圆可以看出他们的关系。



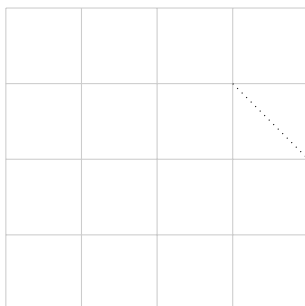
点的定义

`tikz` 中定义一个点方便之后使用：

```

1 \path (1,1) coordinate (point001);
2 \path (2,0) coordinate (point002);
3 \draw[dotted] (point001) -- (point002) ;

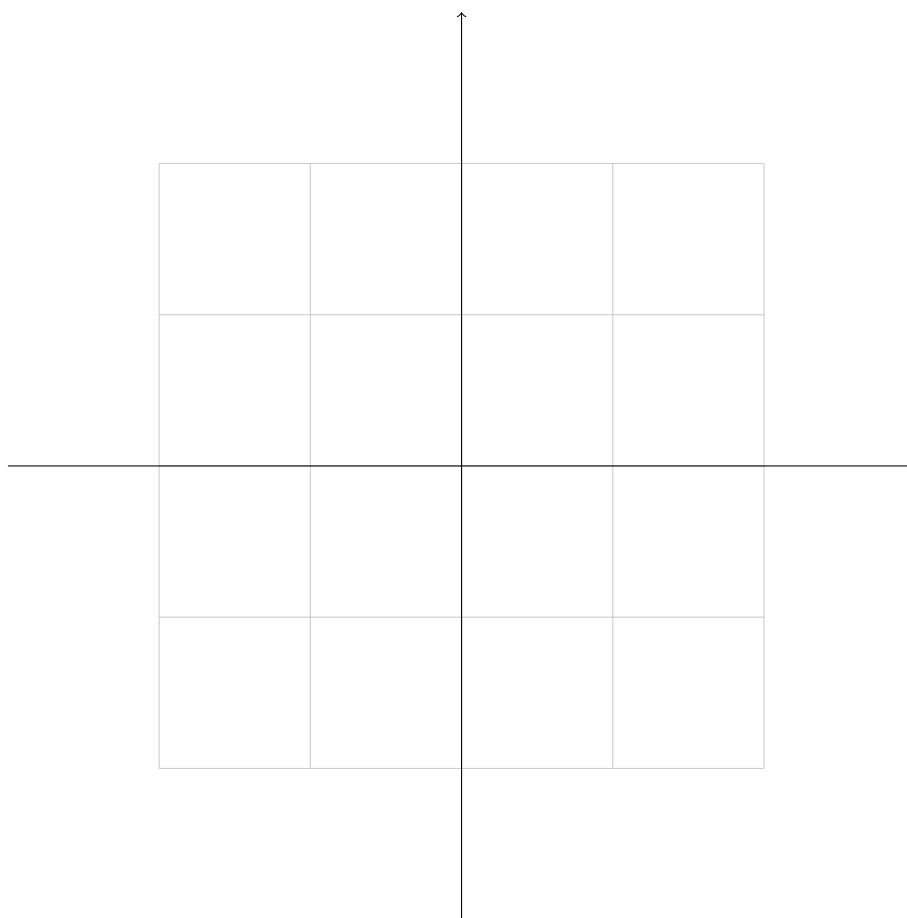
```



这里代码的第 6, 7 行定义了两个点, 名字叫做 **point001** 和 **point002**。然后用这两个点作为参数画了一个直线, 这个直线有可选项 **dotted**, 点线样式。

放大图形

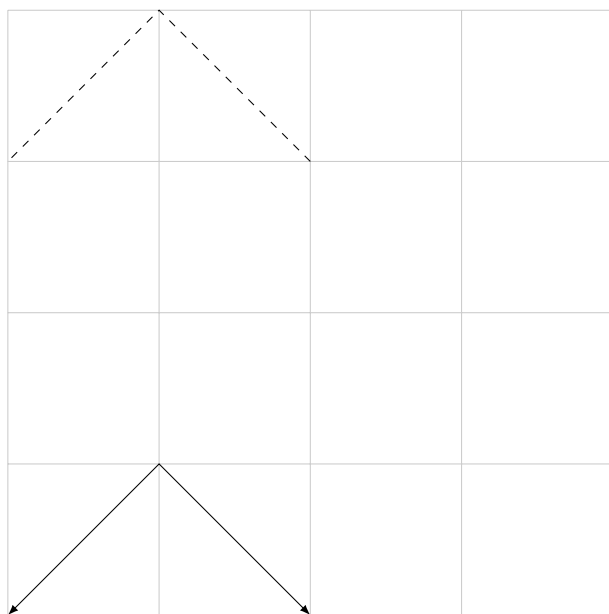
在 **tikzpicture** 环境后面跟上可选项 **[scale=2]**, 即将图形放大两倍。注意控制别越界了。



点的相对偏移

现在加上这样两行代码：

```
1 \draw[<->] (0,-2) -- ++(-1,1) -- ++(-1,-1);
2 \draw[dashed] (0,1) -- +(-1,1) -- +(-2,0);
```

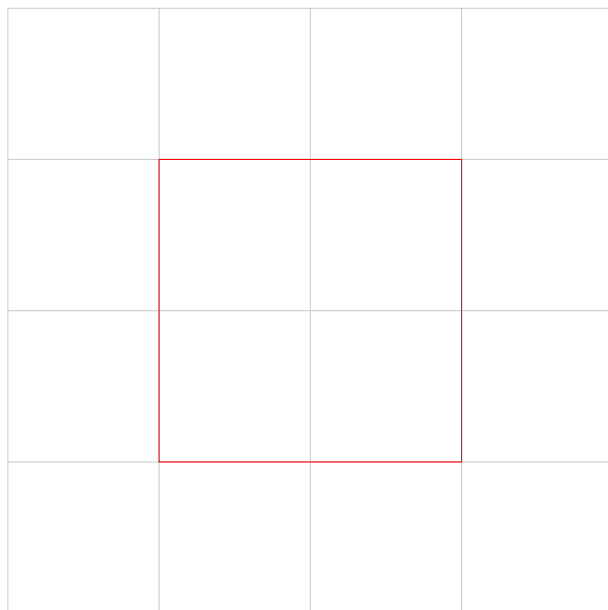


`tikz` 中有一个重要的概念，当前点，然后点可以通过当前点根据相对偏移来确定一个新的点。上面代码第 9 行的 `++` 符号和第 10 行的 `+` 符号都根据当前点然后进行了 Δx 和 Δy 的相对偏移从而确定了一个新的点。这两个符号的区别在于是不是更新当前点数据。`++` 符号更新当前点，而 `+` 符号不更新。

画长方形

现在加上这一行代码来画一个长方形：

```
\draw[color=red] (-1,-1) rectangle (1,1);
```



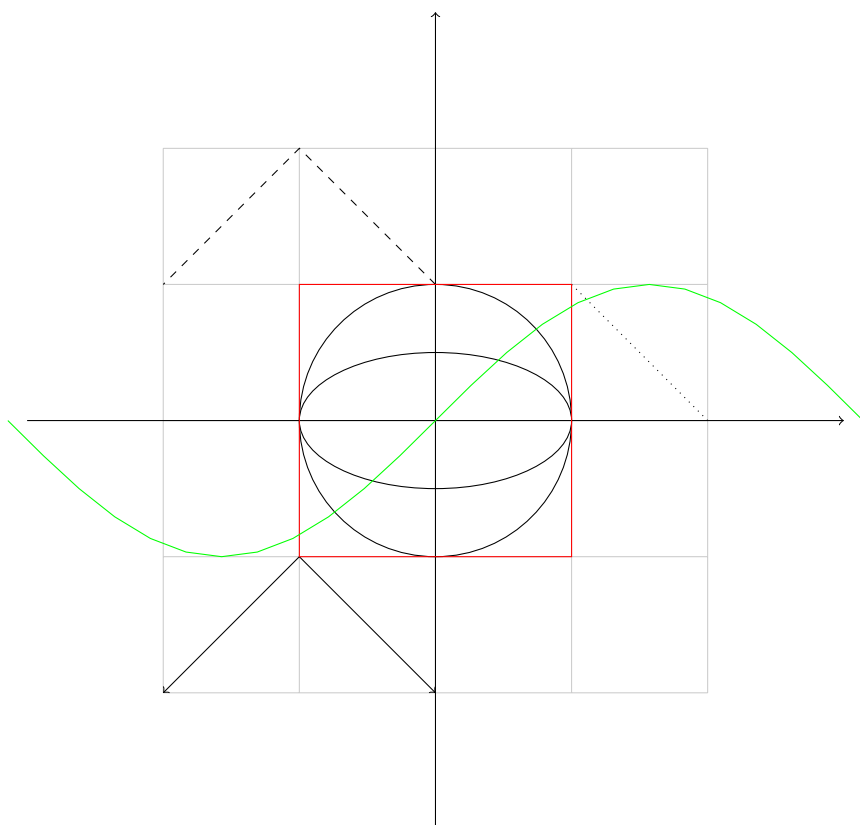
这里使用了可选项 **color=red** 来控制线条的颜色，然后画长方形的第一个点是左底点，**rectangle** 表示画长方形，第二个点表示右顶点。

画函数

画函数的功能是通过外部程序 **gnuplot** 来实现了，所以需要打开 **--shell-escape**，或者 **--enable-write18**

这里最后加了一个语句：

```
\draw[domain=-pi:pi,color=green] plot function{sin(x)};
```



这里可选项 **domain=-pi:pi** 控制画的函数的 x 范围，可以直接用 π 表示 π ，然后接下来 **plot function** 表示画一个函数，接下来的花括号里面放着 **gnuplot** 的各种命令，这里就是简单的 $\sin(x)$

定义 style

help lines

```

1\tikzset{help lines/.style= {step=0.5cm,color=gray!40,very thin}}
2\begin{tikzpicture}
3\draw[help lines] (0,0) grid (5,5);
4\end{tikzpicture}
    
```



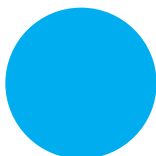
information text

这是一段测试文字。

颜色填充

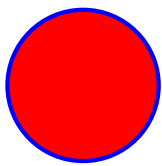
`fill` 命令就是填充某种颜色的形状，后面跟个 **color** 可选项设置填充的颜色，默认是黑色。比如画一个填充颜色的圆：

```
\fill[cyan] (0,0) circle (1) ;
```



为了简单起见，`draw` 命令可以加上 `fill` 可选项，然后和上面类似的有：

```
1 \begin{tikzpicture}
2 \draw [color=blue,fill=red,ultra thick,] (0,0) circle (1);
3 \end{tikzpicture}
```

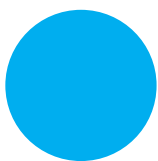


注意到线条的颜色和填充颜色的控制。

填充没有线条

如果你不希望有线条，那么使用 `path` 命令可以做到这点。

```
1 \begin{tikzpicture}
2 \path[fill=cyan] (0,0) circle (1) ;
3 \end{tikzpicture}
```



clip 命令

`clip` 就是剪切的意思，就是通过 `clip` 命令按照某个形状来剪切，外面的图形都不保留，可以跟一个可选项 **draw**，这样剪切的时候同时画出了这个形状。

path 路径闭合

任何构建的 `path` 最后都可以通过 `-- cycle` 将其闭合起来。

filldraw 命令

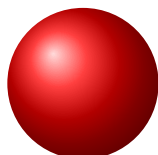
是 draw 命令和 fill 命令的结合。**fill=** 可选项调整填充的颜色，**draw=** 可选项调整画的线条的颜色。

阴影

shade 命令和 fill 命令的区别就是填充的颜色是渐变的，其他类似。

其可选项有 **top color** 和 **bottom color** 表示上下渐变的颜色，**left color** 和 **right color**，**innercolor** 和 **outercolor**，这些是配对的。此外还有 **ball color** 让颜色渐变像一个有光照的球。

小红球



scope 环境

scope 环境就是作用域控制，一个局域环境，参数只影响内部，外部的参数也影响不进来，不过值得一提的是，定义的点外面也可以用。

scope 环境一个有用的特性的里面的 clip 命令不会影响到外面。

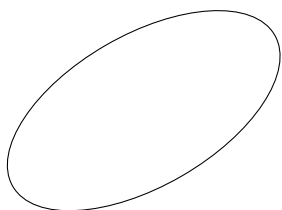
变形

xshift, x 坐标轴平移。**yshift**, y 坐标轴平移。**rotate**, 旋转。注意 **xshift** 默认的单位并不是 **cm**, 如果要单位是 **cm** 需要写出来。

旋转图形

后面加上可选项 **rotate=30** 即可, 意思是图形逆时针旋转 30 度。

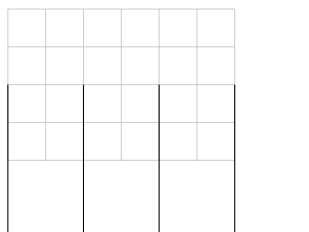
```
1 \begin{tikzpicture}
2 \draw (0,0)[rotate=30] ellipse (2 and 1);
3 \end{tikzpicture}
```



迭代语句

```
1 \begin{tikzpicture}
2 \draw[help lines] (0,0) grid (3,2);
3 \foreach \x in {0,1,...,4}
```

```
4\draw[xshift=\x cm] (0,-1) -- (0,1);
5\end{tikzpicture}
```



其中... 表示一直这样有规律下去生成迭代列表。迭代语句有很多用法，详见后面的具体例子。

baseline 选项

这个主要控制 inline 模式下图片的位置，默认 **baseline=0pt**。

样式

style，特定图形的样式。定义一个样式比如 style001 如下：

```
style001/.style={color=red,fill=red!20}
```

原有样式修改

```
help lines/.append style=blue!50
```

附加之后最新的样式胜出。

样式带参数

red

blue

样式参数有默认值

default

blue

定义点

定义绝对点

```
1 \path (0,29) coordinate (top-left);
```

`path` 命令后面跟着坐标点，然后 `coordinate` 后面跟着这个点的名字。这里规范为 `coordinate` 命令后面跟着就是点的名字，`node` 命令后面跟着 `node` 的名字。

定义相对点

```
1 \path (top-left) ++(1,-2) coordinate (name-point);
```

极坐标

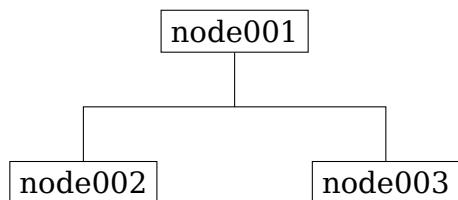
`tikz` 中的点也支持极坐标表示，`(30:1cm)`，第一个参数是极坐标里面的角度，第二个参数是半径。

node 命令中点的定义

test

从这里可以看到只要写上 `draw` 选项外面就会加上一个长方形，也就是 `shape` 的默认选项是 `rectangle`。如果你不希望外面有长方形，不写 `draw` 选项即可。

这里通过 `node` 命令定义了一个点，`node001`，在 (0,2) 那里。后面是可以使用的。



这里通过 **`node cs:name=node003`** 来获取之前那个 `node` 所在的点，然后通过 **`anchor=north`** 来定义那个 `node` 的接口在北边。除此之外的选项还有：**`south`**，**`east`**，**`west`**。这里 `|`-似乎是画垂直拐线的意思。上面的语法简写为可以 `node002.north`。

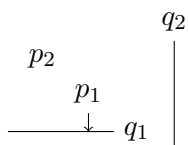
此外还有 **`angle`** 选项控制 `node` 接口的开口角度。

两个点定义出一个点

```

1 \begin{tikzpicture}
2 \node (p1) at (30:1) {$p_1$} ;
3 \node (p2) at (75:1) {$p_2$} ;
4 \draw (-0.2,0) -- (1.2,0) node[right] (xline) {$q_1$};
5 \draw (2,-0.2) -- (2,1.2) node[above] (yline) {$q_2$};
6
7 \draw[->] (p1) -- (p1 |- xline);
8 \end{tikzpicture}
  
```

这种形式 `(p1 |- xline)` 表示取第一个点的 `x` 和第二个点的 `y` 组成一个新的点。如果是 `(p1 -| xline)` 表示取第二个点的 `x` 和第一个点的 `y` 组成一个新的点。

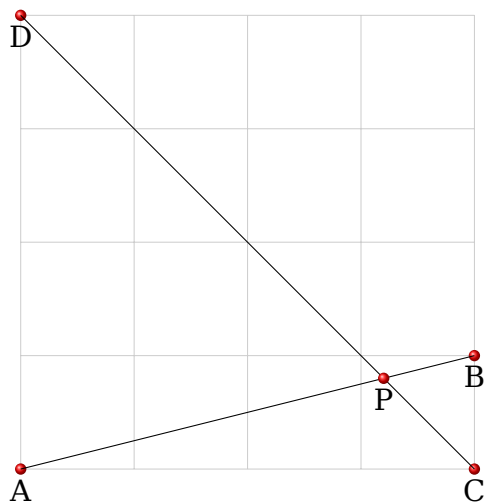


两个 path 的交点

```

1 \begin{tikzpicture}[scale=3]
2 \draw[help lines] (0,0) grid (2,2);
3 \coordinate (A) at (0,0);
4 \coordinate (B) at (2,0.5);
5 \coordinate (C) at (2,0);
6 \coordinate (D) at (0,2);
7 \shade[ball color=red](A) circle (0.025) node[below] {A};
8 \shade[ball color=red](B) circle (0.025) node[below] {B};
9 \shade[ball color=red](C) circle (0.025) node[below] {C};
10 \shade[ball color=red](D) circle (0.025) node[below] {D};
11 \draw[name path=AB] (A) -- (B);
12 \draw[name path=CD] (C) -- (D);
13 \path[name intersections={of=AB and CD}] (intersection-1) coordinate (P);
14 \shade[ball color=red](P) circle (0.025) node[below] {P};
15 \end{tikzpicture}

```



这个例子用到了点的定义，点的标出，以及 `path` 交点的定义，要用到 library: **intersections**。有时候有些路径你不希望显示出来那么就用 `path` 命令来定义路径。

给新交点取名字

用 **by** 选项可以给画出来的交点取一个名字，默认的 `intersection-1` 之类的也可以使用。此外还可以加上选项：

```
1 \path [name intersections={of=D and E,
2 by={[label=above:$C$]C, [label=below:$C'$]C'}}];
```

点的运算

在进行下面说的数学运算之前需要加载 `calc` 宏包：

```
\usetikzlibrary{calc}
```

基本格式是：

```
([options]$(一些运算)$)
```

这里 `$$` 表示这里有一些数学运算。里面的基本格式如下：

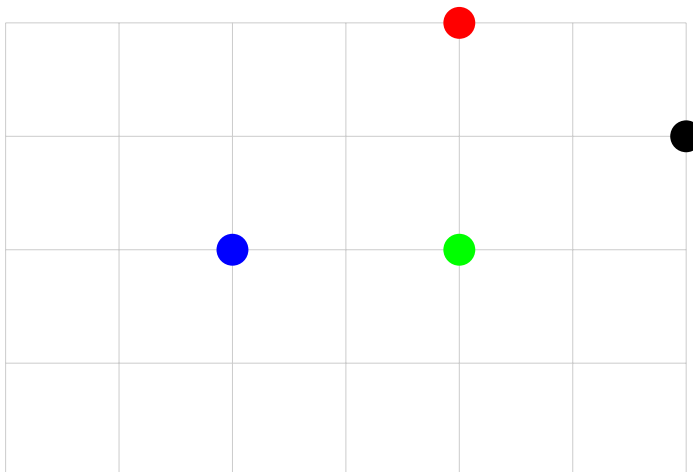
```
<factor>*<点><其他修饰>
```

```

1 \begin{tikzpicture}[scale=3]
2 \draw [help lines] (0,0) grid (3,2);
3 \fill [red] ( $2*(1,1)$ ) circle (2pt);
4 \fill [green] ( $\{1+1\}*(1,0.5)$ ) circle (2pt);
5 \fill [blue] ( $\cos(0)*\sin(90)*(1,1)$ ) circle (2pt);
6 \fill [black] ( $\{3*(4-3)\}*(1,0.5)$ ) circle (2pt);
7 \end{tikzpicture}

```

第一个红点是点 $(1,1)$ ，然后 x 和 y 都乘以 2 从而得到新点。后面情况类似，不同的是前面的乘法还可以加入更多的运算。



这里有点类似矢量运算计算出点的位置，前面计算出乘量因子，然后后面一个矢量偏移量。

计算两个点之间的距离

```

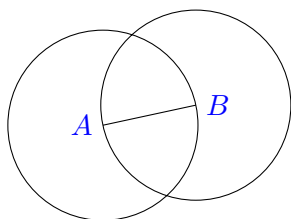
1 \begin{tikzpicture}
2 \coordinate[label=left:\textcolor{blue}{$A$}] (A) at ( $(0,0) + 0.1*(rand,rand)$ ) ;
3 \coordinate[label=right:\textcolor{blue}{$B$}] (B) at ( $(1.25,0.25) + 0.1*(rand,rand)$ ) ;
4

```

```

5 \draw (A) -- (B);
6
7 \draw let
8 \p1 = ($ (B) - (A) $),
9 \n1 = {veclen(\x1,\y1)}
10 in
11 (A) circle (\n1)
12 (B) circle (\n1);
13
14 \end{tikzpicture}

```



let ... in ... 语句可以放在任何 **path** 命令的任何位置来控制变量的计算和定义。**\p<digit>** 定义的是点的变量，**\n<digit>** 定义的是数值的变量，后面可以跟数字从而定义多个变量。

任何点变量都可以用 **\x<digit>** 和 **\y<digit>** 来引用该点的 **x** 坐标和 **y** 坐标。

veclen 函数计算某个矢量的长度。

path 之线条

path 路径是最基本的命令，**draw** 命令等价于 **\path[draw]**，**fill** 命令等价于 **\path[fill]**，**filldraw** 命令等价于 **\path[draw,fill]**，其他 **clip**，**shade** 命令情况类似。

虚线和点线

线条除了之前说的 `dashed` 和 `dotted` 两种样式之外，还有 `loosely dashed`，`densely dashed` 和 `loosely dotted`，`densely dotted`。比如：`- - - -` `- - - - -` `- - - - -`，这是 `dashed` 的三种，下面是 `dotted` 的三种：`.` `.` `.`。

线条的粗细



其他选项还有 **ultra thin**, **very thin**, **thin**, **semithick**, **thick**, **very thick** and **ultra thick** 还有 **help lines** 选项那种很淡灰的样式。

或者直接通过可选项 `line width` 来定义。



圆圆的拐角



贝塞尔曲线

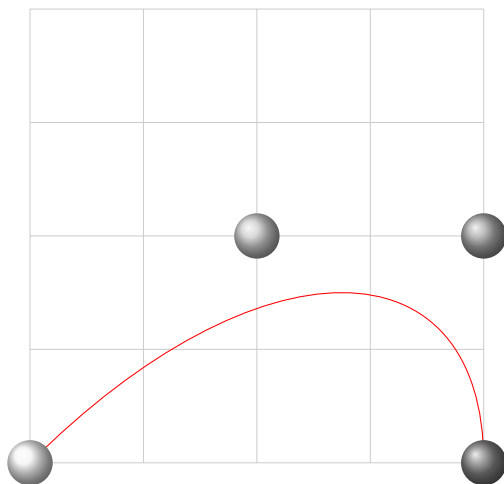
贝塞尔曲线是四个点画出一个曲线，具体我现在还不太清楚。其中第一个点是起点，第四个点终点，然后另外两个点是控制点。

```

1 \begin{tikzpicture}[scale=3]
2 \draw[help lines] (0,0) grid (2,2);
3 \draw[color=red] (0,0) .. controls (1,1) and (2,1) .. (2,0);
4 \shade[ball color=gray!10] (0,0) circle (0.1);
5 \shade[ball color=gray!40] (1,1) circle (0.1);
6 \shade[ball color=gray!70] (2,1) circle (0.1);
7 \shade[ball color=gray] (2,0) circle (0.1);
8 \end{tikzpicture}

```

上面第 2 行代码就是画贝塞尔曲线的代码。



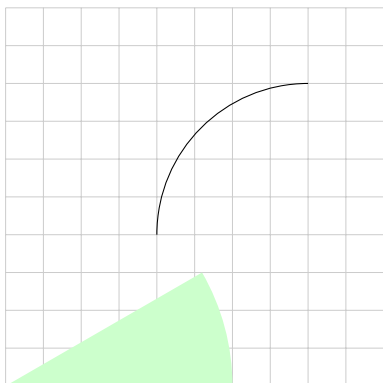
弧线

弧线反向

```

1 \begin{tikzpicture}
2 \draw[help lines] (0,0) grid (5,5);
3 \fill[green!20] (0,0) -- (3,0)
4 arc (0:30:3) -- cycle;
5 \draw (2,2) arc (0:-90:-2);
6 \end{tikzpicture}

```



我们可以看到画弧线如果要中心点不是在左边而是在右边，那么可以通过让半径为负值和调整角度获得。其中角度的计算是顺时针的负值。

node 命令

`node` 命令主要用于插入文本，不过最好将其理解为接口。 \LaTeX 文档内部各个命令等都可以使用，然后外面包围一个形状，如 `rectangle` 长方形，`circle` 圆等。

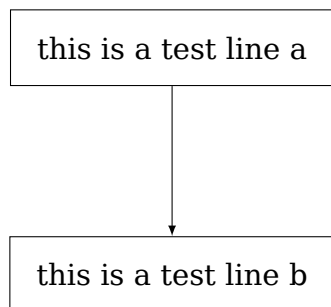
```

1 \newcommand{\testlinea}{this is a test line a}
2 \newcommand{\testlineb}{this is a test line b}
3 \begin{tikzpicture}
4 %\fill[cyan] (0,0) circle (1) ;
5 \node[shape=rectangle,draw,inner sep=10pt] at (0,0) (a) {\testlinea};
6 \node[shape=rectangle,draw,inner sep=10pt] at (0,-3) (b) {\testlineb};
7 \draw[-latex](a) -- (b);
8 \end{tikzpicture}

```

这里我们看到 \LaTeX 里面自定义的命令是可以正常使用的，然后可选项 **shape** 的意思是外面包围的形状是长方形，**draw** 就是画

这个形状是用的 `draw` 命令方法，比如 `fill` 就会填充。**inner sep** 控制外面的形状和内部文本之间的间距。然后 **at (0,0)** 控制整个图形的位置，然后 **(a)** 表示整个图形的名字，后面可以调用的，可以看作接口把。然后后面就是 \LaTeX 的内容了。



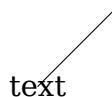
插入文本的位置

`node` 命令的可选项 **left**, **right**, **above**, **below** 用于控制插入文本的位置。此外还有 **above right**, **below right**, **above left**, **below left** 等。

文本对齐控制

用 **align=left**, **align=right**, **align=center** 来控制。

在画图形的时候插入文本



在画图形的时候某个当前点下可以直接 `node` 接某个文本。

`node` 命令在 `path` 的任何位置都可插入，具体是 `path` 完成之后才绘制出 `node` 要插入的内容。

`node` 的 **inner sep** 选项调整 `node` 文本和外围的 `shape` 之间的间距。

node 的 **minimum size** 选项控制 node 没有文本时候外围 shape 的大小，装上文本可以更大。

node 可以通过 **at** 来具体控制 node 的位置，可以通过 **[below=of wating]** 这样的语句来让新的 node 相对其他 node 而存在。

node 旁插入标签

node 旁边加上标签，使用 **label** 选项，语法是：
`label=above:$s\le3$`。除了常用的 **above**，**below** 等控制位置外，还可以直接用 60 这样的数值控制位置，表示 node 圆圈逆时针旋转 60 度的那个位置。

所有标签的样式可以通过重定义 **every label** 样式来实现，

node 用箭头连接

`\draw [->] (critical.west) -- (enter critical.east);` 比如上面这个语句，**critical** 是 node 的名字，**.west** 表示该 node 的 shape 的西边（也就是左边）出发。

弯曲箭头

用 **to** 语句更加灵活地画弯曲箭头，**out** 选项控制出来的角度，**in** 选项控制进去的角度。**bend right** 选项很有用，此外还有 **bend left** 选项，后面跟数值控制偏转量，一般 45。

箭头旁边加标签

to 语句后面跟个 node 就可以直接加上标签，表示在这个箭头 path 上加个 node。这种方法有一个 **swap** 可以让标签交换位置。

shape 穿过某个点

使用 `through` 包可以让 `node` 外的某个 `shape` 自定义穿过某个点，比如 **`circle through=(3,3)`**

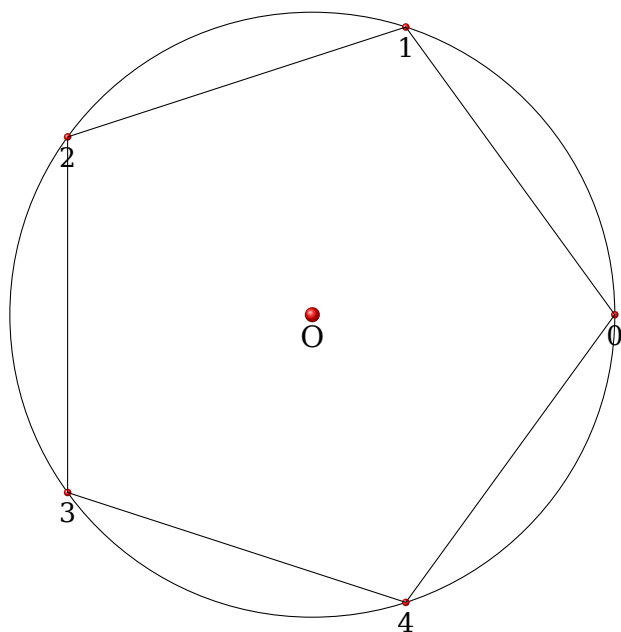
tikz 中的随机数

`rand` 产生一个随机数，范围在 $-1 \sim 1$ 之间。

tikz 的一些例子

画正多边形

```
1
2 \begin{tikzpicture}
3 \draw (0,0) circle (4) ;
4 \coordinate (0) at (0,0);
5 \shade[ball color=red](0) circle (0.1) node[below] {0};
6 \def\n{5}
7 \pgfmathsetmacro\i{\n-1}
8 \foreach \x in {0,...,\i}
9 {
10 \def\pointname{\x}
11 \coordinate (\pointname) at ($(0,0) +(\x*360/\n:4cm)$) ;
12 \shade[ball color=red](\pointname) circle (0.05) node[below] {\small \x};
13 }
14
15 \draw (0)
16 \foreach \x in {0,...,\i}
17 { -- (\x) } -- cycle;
18
19 \end{tikzpicture}
```



这个例子核心内容是批量定义点和点的运算，把这个弄懂了，后面 `tikz` 的核心大门就为你打开了，然后很多图形都可以用简洁的命令生成出来了。

多个 node 连接

```

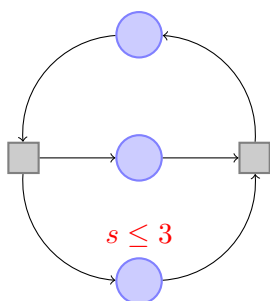
1 \usetikzlibrary{positioning}
2 \tikzset{place/.style={circle,draw=blue!50,fill=blue!20,
3 thick,inner sep=0pt,minimum size=6mm}}
4 \tikzset{transition/.style={rectangle,draw=black!50,
5 fill=black!20,thick,inner sep=0pt,minimum size=4mm}}
6 \tikzset{every label/.style=red}
7 \begin{tikzpicture}[bend angle=45]
8 \node[place] (waiting) {};
9 \node[place] (critical) [below=of waiting] {};
10 \node[place](semaphore) [below=of critical,label=above:$s\le3$] {};
11 \node[transition](leave critical) [right=of critical]{};

```

```

12 \node[transition] (enter critical)[left=of critical]{};
13 \draw [->] (enter critical) to (critical);
14 \draw [->] (waiting) to [bend right] (enter critical);
15 \draw [->] (enter critical) to [bend right] (semaphore);
16 \draw [->] (semaphore) to [bend right] (leave critical);
17 \draw [->] (critical) to (leave critical);
18 \draw [->] (leave critical) to [bend right] (waiting);
19 \end{tikzpicture}

```



这个例子需要加载 `positioning` 包，这个例子很好地展示了多个 `node` 和用箭头连接来表示他们关系的图形如何绘制。

几何第一个例子

```

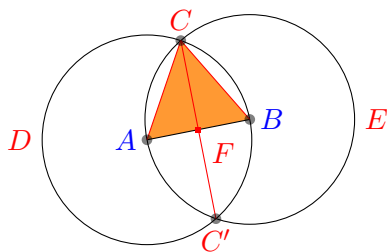
1
2 \begin{tikzpicture}
3 \coordinate[label=left:\textcolor{blue}{$A$}] (A)
4 at ($(0,0) +0.1*(rand,rand)$) ;
5 \coordinate[label=right:\textcolor{blue}{$B$}] (B)
6 at ($(1.25,0.25) +0.1*(rand,rand)$) ;
7
8 \draw [name path=A--B] (A) -- (B);
9
10 \node [name path=D,draw,circle through=(B),label=left:$D$] at (A) {};

```

```

11 \node [name path=E,draw,circle through=(A),label=right:$E$] at (B) {};
12
13 \path [name intersections={of=D and E,
14 by={ [label=above:$C$]C, [label=below:$C'$]C' }}];
15
16 \draw [red] (A) -- (C);
17 \draw [red] (B) -- (C);
18
19 \draw [name path=C--C',red] (C) -- (C');
20 \path [name intersections={of=A--B and C--C',by=F}];
21
22 \node [fill=red,inner sep=1,label=-45:$F$] at (F) {};
23
24 \foreach \point in {A,B,C,C'}
25 \fill [black,opacity=.5] (\point) circle (2pt);
26
27 \begin{pgfonlayer}{background}
28 \fill[orange!80] (A) -- (C) -- (B) -- cycle;
29 \end{pgfonlayer}
30
31 \end{tikzpicture}

```



其他

文本中的图片

wherever  you want