

GEDIT-LaTeX-Plugin ICONS for L^AT_EX

[PNG 版]

[ru_museum](#) 

2023-04-18

目次

1	"gedit-latex-plugin"	2
1.1	概要	2
1.2	インストールと設定	2
1.3	使用方法	2
1.3.1	ライブラリの読込	2
1.3.2	定義	3
1.3.3	表示	3
2	アイコンライブラリの使用：付録	5
2.1	ICON ファイル (.svg) のダウンロード。	5
2.2	パッケージファイルの編集。	5
2.3	TEX 内での表示。	5
3	gedit-latex ICONS 一覧	7

1 ”gedit-latex-plugin”

1.1 概要

- LINUX 用エディタ **gedit** には L^AT_EX 向けのプラグイン **gedit-latex-plugin** があり、添付の ICON が利用出来ます。
※ 参照：「3 gedit-latex ICONS 一覧」
- ICON 収納 PATH (LINUX Debian の場合)：
`/usr/share/gedit/plugins/latex/icons/`

1.2 インストールと設定

- インストール
`$ apt-get install gedit-latex-plugin` (Debian の場合)
※ PDF viewer (evince 等)、inkscape (SVG) が必要な場合があります。
- プラグインの設定で SyncTeX をオンにして置きます (作業用)。
SyncTeX : gedit と evince (PDF viewer) で LaTeX と PDF を同期します。

1.3 使用方法

1.3.1 ライブラリの読込

```
\usepackage{lib-gedit-latex-icons} % ICON 定義ライブラリ
\usepackage{graphicx}              % PNG 用
\usepackage{svg}                   % SVG 使用時 (inkscape 必須)
```

% 色を使用する場合

```
\usepackage{xcolor}
\definecolor{code}{HTML}{800000}
\definecolor{mylinkcolor}{RGB}{3, 112, 145}
```

1.3.2 定義

// フォントサイズのマクロ定義

```
\def\fs#1{\fontsize{#1pt}{14pt}\selectfont}
```

// ICON のマクロ定義




```
\newcommand{\glcloseenv}{\@icon{\@dir/close_env.png}}
```

- システムとの衝突を避ける為、prefix として **gl** を付与しています。
- command 名はファイル名に準じ **_** (アンダーバー)、**-** (ハイフン) 等は使用出来ませんので削除しています。

1.3.3 表示

- 各々定義した command 名で表示させます。
※ ファイルは基本 PNG 形式ですので過度の拡大は像が粗くなります。

表 1: 表示例

サイズ	記述	表示
無指定	<code>\glabort</code>	
18pt	<code>{\fs{18} \glabort}</code>	
40pt	<code>{\fs{40} \glabort}</code>	

- L^AT_EX 付属のシステムアイコンは、**text-** で使うことが出来ます。
`\textparagraph` : ¶
`\textcopyright` : ©


- その他、OS のデスクトップ環境における各種テーマのアイコンセットも同様に使うことが出来ます。

指定 PATH : /usr/share/icons/... (Debian の場合)

// 定義例

```
\newcommand{\emblemdebian}{/usr/share/icons/desktop-base/64x64/emoles/emblem-debian.png}}
```

表 2: 表示例

サイズ	記述	表示
18pt	<code>{\fs{18} \emblemdebian}</code>	
40pt	<code>{\fs{40} \emblemdebian}</code>	

2 アイコンライブラリの使用：付録

使用例：[Material Design Icons](#)

詳細参照：[material-design-icons-latex](#) 

- 他の公開されているオープンソースのアイコンライブラリでも同様の手順で利用出来ます。

2.1 ICON ファイル (.svg) のダウンロード。

[Material Design Icons](#) から使用するアイコンの SVG ファイルをダウンロードし所定のフォルダに保存します (例: icons)。

- ファイル名は簡便なものに変更して置きます。
例: thumb_up_black_24dp.svg → thumb_up.svg

2.2 パッケージファイルの編集。

materialicons.sty

% フォントサイズ：変更可能

```
\def\@icon{\includesvg[width=1em]}
```

% アイコンファイル (.svg) フォルダ：変更可能

```
\def\@dir{./icons}
```

% 以下にファイル名に従い追加します

```
\newcommand{\mdBuild}{\@icon{\@dir/build.svg}}
```

```
\newcommand{\bsgithub}{\@icon{\@dir/github.svg}} % Bootstrap Icons
```

2.3 TEX 内での表示。

% パッケージの読込

```
\usepackage{materialicons}
```

`\usepackage{svg}` % 必須

% フォントサイズのマクロを定義

`\def\fs#1{\fontsize{#1pt}{14pt}\selectfont}`



















表 3: アイコンの表示

アイコンライブラリ	デフォルト	サイズ指定	
Material Design Icons	<code>\mdBuild</code> 	<code>{\fs{20} \mdBuild}</code>	
Bootstrap Icons	<code>\bsgithub</code> 	<code>{\fs{20} \bsgithub}</code>	














3 gedit-latex ICONS 一覧

フォルダ：/usr/share/gedit/plugins/latex/icons/ (Debian)

- command 名は基本的に prefix として **gl** を付与したものと
なります。
- `_` (アンダーバー)、`-` (ハイフン) は削除されます。

└── \glabort	
└── \glbb	
└── \glbf	
└── \glbib	
└── \glbraces	
└── \glbrackets	
└── \glbuildimage	
└── \glcal	
└── \glcalendar	
└── \glchapter	
└── \glcloseenv	
└── \gldescription	
└── \gldisplaymath	
└── \gldocument	
└── \gldocuments	
└── \gldvbars	
└── \glenumerate	
└── \gleqnarray	



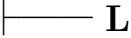










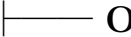










———— \glequation	
———— \glerror	
———— \glfield	
———— \glfrak	
———— \glgraphics	
———— \glichoice	
———— \glicommand	
———— \glit	<i>A</i>
———— \glitemize	
———— \gljustifycenter	
———— \gljustifyleft	
———— \gljustifyright	
———— \gllabel	
———— \gllisting	
———— \glmath	
———— \glokay	
———— \gloutline	
———— \glparagraph	
———— \glparantheses	()
———— \glpart	
———— \glrm	<i>A</i>
———— \glrun	
———— \glsc	AB

——	<code>\glsection</code>	
——	<code>\glsf</code>	A
——	<code>\glsnippet</code>	
——	<code>\glsubsection</code>	
——	<code>\glsubsubsection</code>	
——	<code>\gltable</code>	
——	<code>\gltask</code>	
——	<code>\gltreechapter</code>	
——	<code>\gltreeinclude</code>	
——	<code>\gltreeincludegraphics</code>	
——	<code>\gltreeparagraph</code>	—
——	<code>\gltreepart</code>	—
——	<code>\gltreesection</code>	●
——	<code>\gltreesubsection</code>	●
——	<code>\gltreesubsubsection</code>	●
——	<code>\gltreetable</code>	
——	<code>\gltt</code>	A
——	<code>\glunderline</code>	<u>A</u>
——	<code>\gluneqnarray</code>	
——	<code>\glusers</code>	
——	<code>\glvbars</code>	
——	<code>\glwarning</code>	
——	ACCENTS	
——	<code>\glacute</code>	á
——	<code>\glbar</code>	ā
——	<code>\glbreve</code>	ă
——	<code>\glcheck</code>	ǎ
——	<code>\glddot</code>	ä

——	<code>\gldot</code>	\dot{a}
——	<code>\glgrave</code>	\grave{a}
——	<code>\glhat</code>	\hat{a}
——	<code>\gltilde</code>	\tilde{a}
——	<code>\glvec</code>	\vec{a}
——	ARROWS	
——	<code>\glLeftarrow</code>	\Leftarrow
——	<code>\glLeftrightarrow</code>	\Leftrightarrow
——	<code>\glLongleftarrow</code>	\Longleftarrow
——	<code>\glLongleftrightarrow</code>	\Longleftrightarrow
——	<code>\glLongrightarrow</code>	\Longrightarrow
——	<code>\glRrightarrow</code>	\Rrightarrow
——	<code>\glhookleftarrow</code>	\hookleftarrow
——	<code>\glhookrightarrow</code>	\hookrightarrow
——	<code>\glleadsto</code>	\leadsto
——	<code>\glleftarrow</code>	\leftarrow
——	<code>\glleftharpoondown</code>	\leftharpoondown
——	<code>\glleftharpoonup</code>	\leftharpoonup
——	<code>\glleftrightarrow</code>	\leftrightarrow
——	<code>\glleftrightarrows</code>	\leftrightarrows
——	<code>\glleftrightharpoons</code>	\leftrightharpoons
——	<code>\gllongrightarrow</code>	\longrightarrow
——	<code>\gllongrightarrow</code>	\longleftrightarrow
——	<code>\gllongrightarrow</code>	\longrightarrow

\longrightarrow	<code>\gllongrightarrow</code>	\rightarrow
\longmapsto	<code>\glmapsto</code>	\mapsto
\rightarrow	<code>\glrightarrow</code>	\rightarrow
\rightharpoonup	<code>\glrightharpoonup</code>	\rightharpoonup
\rightarrow	<code>\glrightharpoonup</code>	\rightarrow
\rightleftarrows	<code>\glrightleftarrows</code>	\rightleftarrows
\rightrightarrows	<code>\glrightrightarrows</code>	\rightrightarrows
GREEK		
Δ	<code>\glDelta</code>	Δ
Γ	<code>\glGamma</code>	Γ
Λ	<code>\glLambda</code>	Λ
Ω	<code>\glOmega</code>	Ω
Φ	<code>\glPhi</code>	Φ
Π	<code>\glPi</code>	Π
Ψ	<code>\glPsi</code>	Ψ
Σ	<code>\glSigma</code>	Σ
Θ	<code>\glTheta</code>	Θ
Υ	<code>\glUpsilon</code>	Υ
Ξ	<code>\glXi</code>	Ξ
α	<code>\glalpha</code>	α
β	<code>\glbeta</code>	β
χ	<code>\glchi</code>	χ
δ	<code>\gldelta</code>	δ

$\text{\textbackslash glepsilon}$	ϵ
$\text{\textbackslash gleta}$	η
$\text{\textbackslash glgamma}$	γ
$\text{\textbackslash gliota}$	ι
$\text{\textbackslash glkappa}$	κ
$\text{\textbackslash gllambda}$	λ
$\text{\textbackslash glmu}$	μ
$\text{\textbackslash glnu}$	ν
$\text{\textbackslash glomega}$	ω
$\text{\textbackslash glphi}$	ϕ
$\text{\textbackslash glpi}$	π
$\text{\textbackslash glpsi}$	ψ
$\text{\textbackslash glrho}$	ρ
$\text{\textbackslash glsigma}$	σ
$\text{\textbackslash gltau}$	τ
$\text{\textbackslash gltheta}$	θ
$\text{\textbackslash glupsilon}$	υ
$\text{\textbackslash glvarepsilon}$	ε
$\text{\textbackslash glvarphi}$	φ
$\text{\textbackslash glvarpi}$	ϖ
$\text{\textbackslash glvarrho}$	ϱ
$\text{\textbackslash glvarsigma}$	ς
$\text{\textbackslash glvartheta}$	ϑ

	<code>\glxi</code>	ξ
	<code>\glzeta</code>	ζ
	LIMITERS	
	<code>\glVert</code>	\parallel
	<code>\gllangle</code>	\langle
	<code>\gllbrace</code>	$\{$
	<code>\glceil</code>	\lceil
	<code>\glfloor</code>	\lfloor
	<code>\glrangle</code>	\rangle
	<code>\glrbrace</code>	$\}$
	<code>\glrceil</code>	\rceil
	<code>\glrfloor</code>	\rfloor
	<code>\glvert</code>	$ $
	OPERATORS	
	<code>\glapprox</code>	\approx
	<code>\glast</code>	$*$
	<code>\glbullet</code>	\bullet
	<code>\glcap</code>	\cap
	<code>\glcdot</code>	\cdot
	<code>\glcirc</code>	\circ
	<code>\glcong</code>	\cong
	<code>\glcup</code>	\cup
	<code>\gldiv</code>	\div
	<code>\glequiv</code>	\equiv

---	<code>\gleth</code>	\eth
---	<code>\glexists</code>	\exists
---	<code>\glforall</code>	\forall
---	<code>\glgeq</code>	\geq
---	<code>\glgg</code>	\gg
---	<code>\glin</code>	\in
---	<code>\glldand</code>	\wedge
---	<code>\glleq</code>	\leq
---	<code>\glld</code>	\ll
---	<code>\glldor</code>	\vee
---	<code>\glmid</code>	$ $
---	<code>\glnabla</code>	∇
---	<code>\glneg</code>	\neg
---	<code>\glneq</code>	\neq
---	<code>\glnexists</code>	\nexists
---	<code>\glni</code>	\ni
---	<code>\gloplus</code>	\oplus
---	<code>\glparallel</code>	\parallel
---	<code>\glpartial</code>	∂
---	<code>\glperp</code>	\perp
---	<code>\glpm</code>	\pm
---	<code>\glpropto</code>	\propto

└─── \glsetminus	\
└─── \glsim	\sim
└─── \glsimeq	\simeq
└─── \glstar	\star
└─── \glsubset	\subset
└─── \glsubsepeq	\subseteq
└─── \glsubset	\supset
└─── \glsubsepeq	\supseteq
└─── \gltimes	\times
└─── \gluplus	\oplus
└─── \glvarnothing	\emptyset
└─── SPECIAL	
└─── \glIm	\Im
└─── \glP	\P
└─── \glRe	\Re
└─── \glS	\S
└─── \glaleph	\aleph
└─── \glangle	\angle
└─── \glcdots	\cdots
└─── \glcomplement	\complement
└─── \gldagger	\dagger

---	<code>\glldots</code>	\ddots
---	<code>\glell</code>	ℓ
---	<code>\glhbar</code>	\hbar
---	<code>\gliint</code>	\iint
---	<code>\glinfty</code>	∞
---	<code>\glint</code>	\int
---	<code>\glldots</code>	\dots
---	<code>\gloint</code>	\oint
---	<code>\glprime</code>	\prime
---	<code>\glprod</code>	\prod
---	<code>\glsum</code>	\sum
---	<code>\gltextcopyright</code>	\copyright
---	<code>\gltextregistered</code>	$\text{\textcircled{R}}$
---	<code>\gltexttrademark</code>	TM
---	<code>\glvdots</code>	\vdots
---	<code>\glwp</code>	\wp