

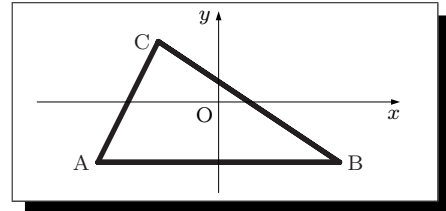
zahyou 環境における `\Drawline` は、折れ線を描画するとはいえ、個々の線分を重ねて配置するだけです。線分が太くなると、V 字型の切り欠きが目立ってきます。

例 1. zahyou 環境の場合

```

\footnotesize
\begin{zahyou}[debug,ul=8mm]%
  (-3,3)(-1.5,1.5)
  \tenretu{A(-2,-1)w;B(2,-1)e;C(-1,1)w}
  \Takakkei<linethickness=2pt>{\%A%B%C}
\end{zahyou}

```



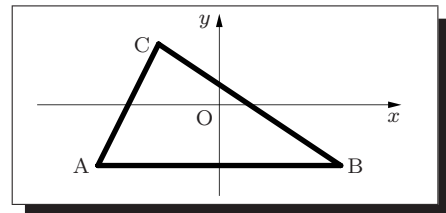
pszahyou 環境でも、個々の線分を描画したものを連ねた場合は、上と同様です。

例 2. pszahyou 環境の場合

```

\footnotesize
\begin{pszahyou}[debug,ul=8mm]%
  (-3,3)(-1.5,1.5)
  \tenretu{A(-2,-1)w;B(2,-1)e;C(-1,1)w}
  \Drawline<linewidth=20>{\%A%B}
  \Drawline<linewidth=20>{\%B%C}
  \Drawline<linewidth=20>{\%C%A}
\end{pszahyou}

```



しかし、`\Drawline` の引数に点列を与えて折れ線を描画させると、折れ点で「マイター接続」と称される補正が行われます。すなわち、線分 AB, BC の外側のエッジを延長し、交わらせます。上の図と下の図では、'B' の位置は同じです。下の図では、折れ線が 'B' の位置近くまで延長されていることがお分かりでしょうか。

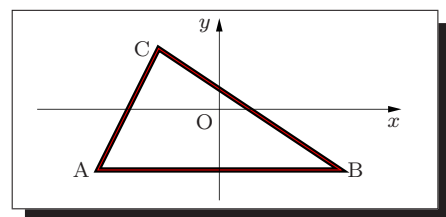
例 3. マイター接続

```

\footnotesize
\begin{pszahyou}[debug,ul=8mm]%
  (-3,3)(-1.5,1.5)
  \tenretu{A(-2,-1)w;B(2,-1)e;C(-1,1)w}
  \Takakkei<linewidth=20>{\%A%B%C}

  \Takakkei<linewidth=0,iro=red>{\%A%B%C}
\end{pszahyou}

```

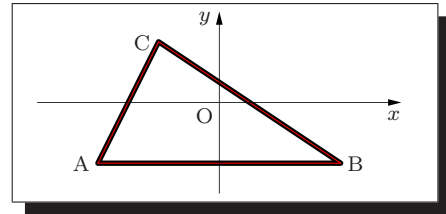


マイター接続では、本来の点 B-赤線の交点-と折れ線の頂点がだいぶずれてしまいます。折れ点の接続表現法には「マイター接続」以外も用意されています。

その一つが「ラウンド接続」です。線幅と等しい直径を持つ円弧を折れ点を中心として描画します。

例 4. ラウンド接続

```
¥footnotesize
¥begin{pszahyou}[debug,ul=8mm]%
  (-3,3)(-1.5,1.5)
  ¥tenretu{A(-2,-1)w;B(2,-1)e;C(-1,1)w}
  ¥Takakkei<linewidth=20,linejoin=1>%
    {¥A¥B¥C}
  ¥Takakkei<linewidth=0,iro=red,%
    linejoin=1>{¥A¥B¥C}
¥end{pszahyou}
```



もう一つが「ベベル接続」と呼ばれるもので、単に線分を重ねて出来るV字型の切込みを塗りつぶします。

例 5. ベベル接続

```
¥footnotesize
¥begin{pszahyou}[debug,ul=8mm]%
  (-3,3)(-1.5,1.5)
  ¥tenretu{A(-2,-1)w;B(2,-1)e;C(-1,1)w}
  ¥Takakkei<linewidth=20,linejoin=2>%
    {¥A¥B¥C}
  ¥Takakkei<linewidth=0,iro=red,%
    linejoin=2>{¥A¥B¥C}
¥end{pszahyou}
```

