

# bxbase パッケージ

## (ユーザ命令の解説)

八登崇之 (Takayuki YATO; aka. “ZR”)

v1.2 [2020/10/04]

## 1 パッケージの読込

`\usepackage` で読み込む。オプションは無い。

```
\usepackage{bxbase}
```

※本パッケージのライブラリとしての機能は特定のエンジンや DVI ウェアに依存しないが、以下に述べる命令については必ずしもそうでないことに注意。

## 2 機能

### 2.1 符号値による文字入力

- `\Ux{<コード値>,...}`  
`\UI{<jコード値j>,...}` : Unicode コード値による入力を行う。`\Ux` は欧文用、`\UI` は和文用 (I は Ideographic の意味)。コード値は以下の形式で表す。コンマで区切って複数文字入力できる。
  - <16 進数> : `A72C`, `02000B`, `1bd` 等。
  - +<10 進数> : `+254`, `+0937` 等。
  - ’<8 進数> : `’376`, `’1651` 等。

Unicode 文字の出力には次の順番で利用可能な最初の機能を用いる。`(\UI` の場合 3) を飛ばす。)

- 1) `zxjatype` パッケージ。この場合、その機構に従って出力される。すなわち `\UI` は必ず和文フォントで出力し、`\Ux` は和文/欧文切替の対象となる。
- 2) XeTeX の Unicode 出力。
- 3) (`\Ux` のみ) `bxucs` パッケージ。
- 4) `upTeX` の和文 Unicode 出力。
- 5) UTF / OTF パッケージ。
- 6) `ums` / `bxsuika` パッケージ。

どれも使えない場合は「16 進表現による代替表現」になる。

- `\AJ{<コード値>,...}` : Adobe-Japan1 のコード値による入力を行う。コード値は 10 進数で指定する。出力には次の順番で利用可能な最初の機能を用いる。

1) `zxotf` パッケージ。

2) `UTF / OTF` パッケージ。

どれも使えない場合は代替表現になる。

- `\JI{<コード値>,...}` : いわゆる「JIS コード」(JIS X 0208 の GL 表現) のコード値による入力を行う。コード値指定の方法は `\Ux` と同じ。出力には (u)pTeX の JIS コード和文出力の機能を使う。使えない場合は代替表現になる。
- `\KI{<コード値>,...}` : いわゆる「区点コード」のコード値による入力を行う。コード値指定は「RRCC」(RR は区番号、CC は点番号を 10 進 2 桁で表したもの) の形式で指定する。出力には (u)pTeX の JIS コード和文出力の機能を使う。使えない場合は代替表現になる。
- `\bxUx / \bxUI / \bxAJ / \bxJI / \bxKI` : `\Ux` 等は非常に短い名前なので他のパッケージと衝突する恐れがあり、そこでこのパッケージでは既に同名の命令がある場合は上書きしないようにしている。`\bxUx` 等はそれぞれ `\Ux` 等と同じで、先のような場合にも常に使える。

なお、このパッケージは `bxutf8` の為のドライバ (`\bxUHex`) および `bxutf8x` の為のドライバを `\Ux` に相当するものに設定する。