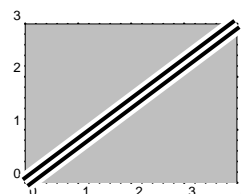


pscustom の続きです。以下では曲線・線分・折れ線をひっくるめて単に曲線と呼びます。

\pscustom では、その中で作成された曲線の描画や塗りつぶしは一番最後に行われます。一方、\pscustom コマンド中のある時点において、一度曲線の描画や塗りつぶしを実行したいときは、それぞれ\stroke、\fill コマンドを使います。このときオプションで別の色などを指定することができます。

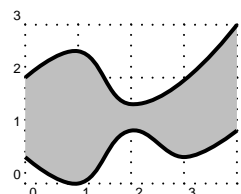
```
\psline[linewidth=0,fillstyle=solid,fillcolor=lightgray](0,0)(0,3)(4,3)(4,0)
\pscustom[linecolor=white,linewidth=1.5pt]{%
  \psline(0,0)(4,3)
  \stroke[linewidth=5\pslinewidth]
  \stroke[linewidth=3\pslinewidth, linecolor=black]}
```



上の例で、描画の順がどうなっているのか右図を見てチェックしましょう。

\stroke や \fill は、\gsave、\grestore と組み合わせて用いると効果的です。\gsave はその時点でのグラフィックの状態を保存するコマンドです。\grestore はそれを復活させるコマンドです。必ずこの順でペアにして使います。gsave、grestore の中間に指定された曲線はなかったものとみなされてしまいます。入れ子にして用いることもできます。

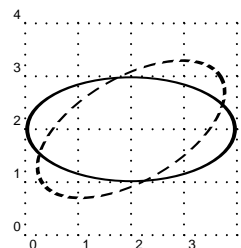
```
\pscustom[linewidth=1.5pt]{
  \pscurve(0,2)(1,2.5)(2,1.5)(4,3)
  \gsave
  \pscurve[liftpen=1](4,1)(3,0.5)(2,1)(1,0)(0,0.5)
  \fill[fillstyle=solid,fillcolor=lightgray]
  \grestore}
\pscurve[linewidth=1.5pt](4,1)(3,0.5)(2,1)(1,0)(0,0.5)
```



座標軸を様々に変換することができます。

- 平行移動は\translate(x,y) の形で指定します。
- 回転は\rotate{角}の形で指定します。
- 軸の目盛りの変換は\scale{比}または\scale{x 方向の比 y 方向の比}の形で指定します。

```
\pscustom[linewidth=1.5pt]{
  \translate(2,2)
  \scale{1 0.5}
  \pscircle(0,0){2}
  \pscustom[linewidth=1.5pt, linestyle=dashed]{
    \translate(2,2)
    \rotate{30}
    \scale{1 0.5}
    \pscircle(0,0){2}}
```



次のような図を描いてみましょう。文字は\rput[c]{0}{-5.5,-3.6}{x}のようにして出力できます。

