

# TeX Live 2016 の新しい pL<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X

山下 弘展 (Hironobu Yamashita)

pL<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X は日本語組版のデファクトスタンダードとなっている。しかし、幾つかの組版上の問題点や L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X の修正との不整合も指摘されていた。本講演では、TeX Live 2016 以降に収録されている、日本語 TeX 開発コミュニティによる新しい pL<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X の現状を整理する。

## 1 コミュニティ版 pL<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X の概要

株式会社アスキー (現アスキー・メディアワークス<sup>†1</sup>) によって開発された pL<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X は、pT<sub>E</sub>X とともに 2010 年に TeX Live へと取り込まれた。以来、既定エンジンの pT<sub>E</sub>X から ε-pT<sub>E</sub>X への変更、ε-pT<sub>E</sub>X の仕様変更、さらには pL<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X のベースである L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X の修正など、pL<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X の周辺は大きく変化を遂げた。

こうした流れのなかで、pL<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X は 2006 年のアスキーによる最後のリリースから 10 年近くが経過し、こうした変化による影響が無視できなくなってきた。そこで、pT<sub>E</sub>X/ε-pT<sub>E</sub>X との不整合を解消することを主目的として、2016 年 1 月に日本語 TeX 開発コミュニティ (Japanese TeX Development Community<sup>†2</sup>) が pL<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X を fork した。これがコミュニティ版 pL<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X<sup>†3</sup> であり、upL<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X<sup>†4</sup> もこれと同期する形で開発されている。

## 2 TeX Live 2016 での pL<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X の変更点

主なものを箇条書きで列挙する。詳細は pL<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X とともに配布されている plnewsc\*.tex を参照されたい。

- pT<sub>E</sub>X の修正への追随：脚注の合印前後、tabular 環境前後などの不自然なアキを削除
- L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X への追随：`\eminnershape` による強調書体変更機能への適合、`latexrelease` パッケージへの対応
- 組版処理の改善：合印直後の改行が抑制される問題を解消、合印直前のベタ組を実現
- 8bit font encoding への対応：文字コード 128–255 の欧文文字前後の `\xkanjiskip` アキを設定
- 縦組の不具合修正、`ascmac` パッケージの修正

## 3 今後の pL<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X の開発課題

現行のコミュニティ版 pL<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X も、まだ従来から指摘されているいくつかの不都合が残っている。特に縦組で問題になる現象が多く、原因も判明しているが、修正により生じる副作用に注意しつつ検討する余地がある。

以下に 2 点列挙する：

- ベースライン補正量 `\{y,t\}baselineshift` がゼロでない場合に、アクセント合成文字が乱れる
- 縦組で `amsmath` の `align` 環境を使うと、数式の位置や数式番号がずれる

入力例と現状の縦組による出力例を以下に示す：

```
OT1 encoding の合成文字 \AA が変
align 環境 \texttt{\&}が 1 つ % 少し上へ
\begin{align}
  a_1 &=& b_1+c_1\backslash
  a_2 &=& b_2+c_2-d_2
\end{align}
align 環境 \texttt{\&}なし % 端に付く
\begin{align}
  a_1=b_1+c_1
\end{align}
比較用の equation 環境
\begin{equation}
  a_1=b_1+c_1
\end{equation}
```

OT1 encoding の合成文字 A が変
align 環境 & が 1 つ
$a_1 = b_1 + c_1$ (1)
$a_2 = b_2 + c_2 - d_2$ (2)
align 環境 & なし
$a_1 = b_1 + c_1$ (3)
比較用の equation 環境
$a_1 = b_1 + c_1$ (4)

<sup>†1</sup> <http://asciimw.jp>

<sup>†2</sup> <https://texjp.org>

<sup>†3</sup> <https://github.com/texjporg/platex>

<sup>†4</sup> <https://github.com/texjporg/uplatex>