

# L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X 正誤手冊

李果正 Guoo Jehng Lee

二〇二一年六月七日

排版有許多慣例，甚至最後形成標準。這份文件主要就是排除違反慣例的情況。當然所謂慣例，除非形成標準，要不然仍然是會有爭議（就算是形成了標準，也還是有些人不願意遵守），這無所謂對、錯，這份文件的「正誤」也只是針對多數人遵從的慣例而言，不是完全的非黑即白。

但是關於 T<sub>E</sub>X/L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X 的語法，這就是非黑即白了，語法錯誤，嚴重的會使編譯中止，文件出不來，輕一點的是排版結果不符合預期。因此這份文件的所謂正誤，也包括了語法上的錯誤。

## 1 基礎語法

### 1.1 單位前需要小空白

誤：

台灣南北的長度大約 394km，東西上大闊度大約 144km。

台灣南北的長度大約 394km，東西上大闊度大約 144km。

正：

台灣南北的長度大約 394\,km，東西上大闊度大約 144\,km。

台灣南北的長度大約 394 km，東西上大闊度大約 144 km。

單位前需要一個小空白（插入\,）。可以參考 siunitx 套件的例子。如果不想傷這個腦筋，可以引用 siunitx 套件，依照它的使用方法來表現數字及單位，這樣就可以全文一致，不必一個一個去手動修正。

## 1.2 一些特殊字元不能直接鍵入

誤：

TeX 裡頭有一些特殊字元是無法直接鍵入的，例如倒斜線 `\`，那是指令的引頭字元，直接鍵入編譯也不會過。

正：

那麼這類字元要如何鍵入呢？可以使用 `\` 去 escape 它，但唯獨這個倒斜線不行，要用 `\textbackslash` 來鍵入，或者進入數學模式 `\backslash`，這些指令都滿長的。另有簡單的方式，就是直接取出字元來 `\char`\ 就可以了（那個 ` 是左單引號）。`

以下說明各種特殊符號的鍵入方式。

符號	作用	文稿上使用	L <sup>A</sup> T <sub>E</sub> X 的替代指令
<code>\</code>	下排版命令	<code>\$\backslash\$</code>	<code>\textbackslash</code>
<code>%</code>	註解	<code>\%</code>	NA
<code>#</code>	定義巨集	<code>\#</code>	NA
<code>~</code>	產生一個空白	<code>\~{}</code>	<code>\textasciitilde</code>
<code>\$</code>	進入（離開）數學模式	<code>\\$</code>	<code>\textdollar</code>
<code>_</code>	數學模式中產生下標字	<code>\_{}{}</code>	<code>\textunderscore</code>
<code>^</code>	數學模式中產生上標字	<code>\^{}{}</code>	<code>\textasciicircum</code>
<code>{</code>	標示命令的作用範圍	<code>\{</code>	<code>\textbraceleft</code>
<code>}</code>	標示命令的作用範圍	<code>\}</code>	<code>\textbraceright</code>
<code>&lt;</code>	數學模式中的小於符號	<code>\$&lt;\$</code>	<code>\textless</code>
<code>&gt;</code>	數學模式中的大於符號	<code>\$&gt;\$</code>	<code>\textgreater</code>
<code> </code>	OT1，數學模式中才能正確顯示	<code>\$ </code>	<code>\textbar</code>
<code>&amp;</code>	表格中的分隔符號	<code>\&amp;</code>	NA

- 2 套件使用
- 3 使用中文
- 4 數理式子
- 5 圖表處理
- 6 索引、文獻參考

## 目錄

<b>1</b>	<b>基礎語法</b>	<b>1</b>
1.1	單位前需要小空白 . . . . .	1
1.2	一些特殊字元不能直接鍵入 . . . . .	2
<b>2</b>	<b>套件使用</b>	<b>3</b>
<b>3</b>	<b>使用中文</b>	<b>3</b>
<b>4</b>	<b>數理式子</b>	<b>3</b>
<b>5</b>	<b>圖表處理</b>	<b>3</b>
<b>6</b>	<b>索引、文獻參考</b>	<b>3</b>