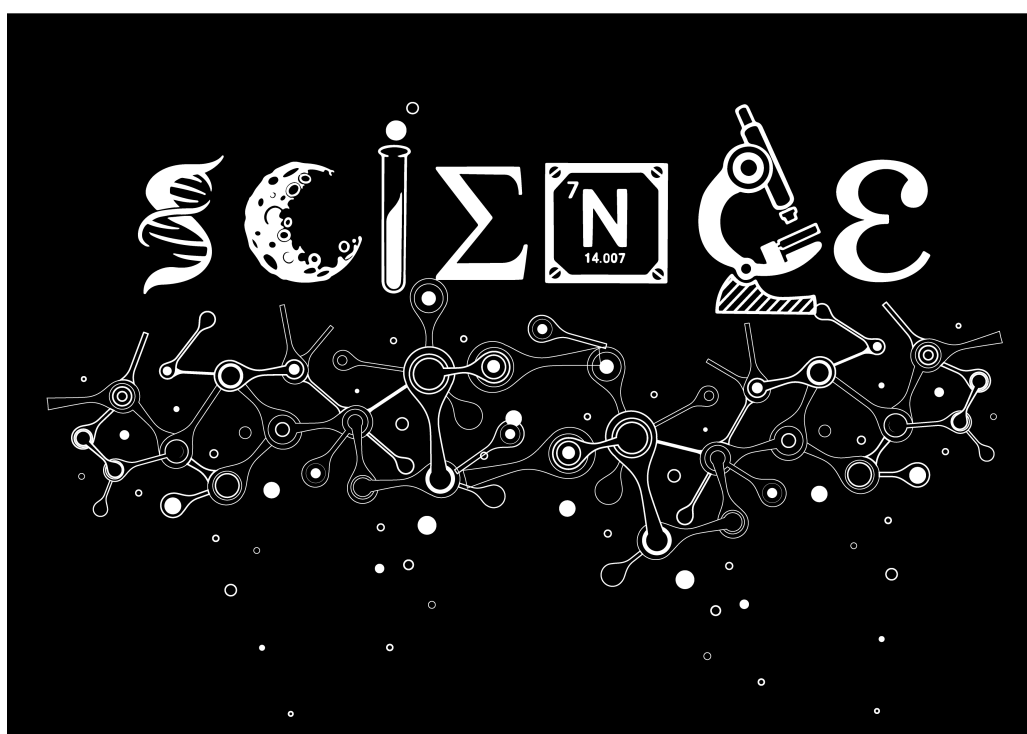


L^AT_EX 祕笈

武陵高中資訊讀書會
武陵高中第十屆科學班

GPwaob_92679



目錄 Table Of Contents

I 前言	2
作者介紹	3
推薦序	4
1 L^AT_EX 簡介	5
1.1 什麼是 T _E X ?	5
1.2 什麼是 L ^A T _E X ?	5
1.3 為什麼要用 L ^A T _E X ?	6
1.4 為什麼 L ^A T _E X 這麼冷門 ?	6
1.5 L ^A T _E X 究竟有多強大 ?	6
1.6 L ^A T _E X 與其他軟體的比較	9
2 初始環境設定	11
2.1 L ^A T _E X 的編譯流程	11
2.2 安裝 L ^A T _E X 發行版 — MiK _T _E X	11
2.3 安裝 L ^A T _E X 編輯器 — Texmaker	11
2.4 設定 Texmaker	11
II L^AT_EX 入門	12
1 寫出你的第一份 L^AT_EX 文件 !	13
1.1 Hello, World! in L ^A T _E X	13

Part I

前言

作者介紹

推薦序

第 1 章

L^AT_EX 簡介

歡迎各位讀者進入 L^AT_EX 的世界！在真正開始使用 L^AT_EX 前，先讓我們揭開 L^AT_EX 複雜的身世背景、看看 L^AT_EX 強大的威力吧！（怎麼寫得有點中二 ==）

1.1 什麼是 T_EX？

T_EX 是美國電腦科學家 Donald Knuth 最初在 1978 年發表的一套排版軟體，同時也是一種標記式語言 (Markup Language)。相較於市面上大多的排版軟體 (如: Microsoft Word、LibreOffice Writer、Google Docs)，T_EX 沒有漂亮的圖形化介面 (GUI)，而是像寫程式一樣，先把指令 (告訴電腦文字與版面應該長怎樣) 與文件內容 (真的給人看的東西) 寫在一個純文字檔後，再經過編譯器 (Compiler) 的編譯，產生最後可供人類閱讀的文件檔。

※ 為了與 T_EX 後續衍生出的一大堆程式區別，這種最早出現、最陽春的 T_EX 也經常被稱為原版 T_EX (Plain T_EX)。

1.2 什麼是 L^AT_EX？

隨著科技的發展，當年的原版 T_EX 所提供的功能早已不敷使用，同時也被人覺得太複雜、不親民。因此，美國又有一位電腦科學家 Leslie Lamport 在 1984 年發表了基於 T_EX 的排版系統 L^AT_EX，支援更多實用的功能和更親民的指令集，也推廣了這整套系統的應用。

講白話一點，L^AT_EX 其實就是 T_EX 的 PRO 版，而且比原本的 T_EX 好用 n 百倍，導致 T_EX 已經被大眾打入冷宮了。

1.3 為什麼厲害的人都在用 L^AT_EX？

L^AT_EX 的功能非常強大、應用也十分廣泛，除了最主要被用於國際上的各大科學領域的文獻與教科書外，其實我們也可用 L^AT_EX 輕而易舉地做出精美的筆記、報告、履歷、甚至是投影片。以下是幾個 L^AT_EX 的特色與優點：

- **數學公式間距調整**：L^AT_EX 幾乎就是為了排版數學公式而生的，其內部的演算法可配合當前字型，自動調整數學公式中數字與符號間的距離；使用者也可用指令手動增加或減少間距大小。
- **萬用的純文字檔案**：L^AT_EX 的原始碼以純文字檔案儲存，因此檢視與編輯時不受作業系統或裝置限制，只要是打得出字的機器都能直接編輯。假設你的檔案是純英文，甚至可以用摩斯電碼傳給你朋友。
- **一勞永逸的格式設定**：一份 L^AT_EX 文件的所有格式設定都是透過指令達成的，因此格式設定只須寫一次，之後的新文件若要使用同樣的格式，就只要無厘頭的把整串格式設定的指令複製過去即可。網路上也有許多已經刻好的範本，可以直接下載下來使用。
- **穩定性**：一樣的原始碼即使在不同機器上編譯，理論上也會輸出一模一樣的檔案。不像 Word 或 Google Docs，有時會出現同個檔案在另一台電腦上就莫名其妙格式跑掉或根本無法開啟的狀況。
- **完全免費**：所有 T_EX 大家族的軟體都是完全免費的，當然也包括 L^AT_EX 與大部分的實用套件 (Package)。
- **廣大的套件支援**：L^AT_EX 目前可支援的套件高達 6,000 多個，幾乎可包辦所有你想得到的需求。裡面除了有方便管理參考文獻、製作圖表與投影片的工具外，其實也藏著許多令人意想不到的套件...。(詳見表 1.1 與表 1.2)
- **神秘感**：讓你看起來很像某個資訊電神在寫程式；或是像某個駭客在入侵學校系統盜段考考卷出來，洩題給同學之後再跟他們討錢。

1.4 為什麼 L^AT_EX 這麼冷門？

由於 L^AT_EX 的運作邏輯與程式語言較為相似，加上

- 嵌入圖片與表格很麻煩，格式很難調。
- 初始設定複雜、指令記憶難，入坑門檻高。
-
-

1.5 L^AT_EX 究竟有多強大？

說了這麼多，就讓我們實際看看 L^AT_EX 在數學公式與科學圖表優秀的排版能力吧！

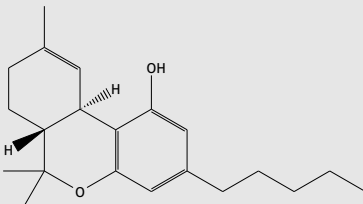
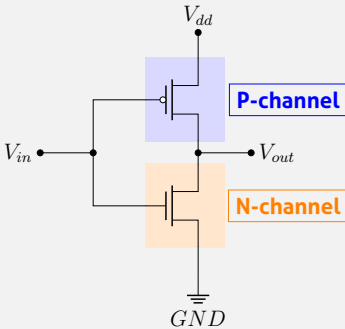
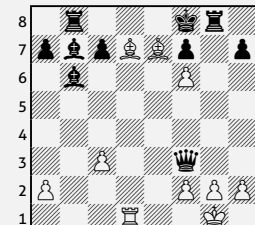
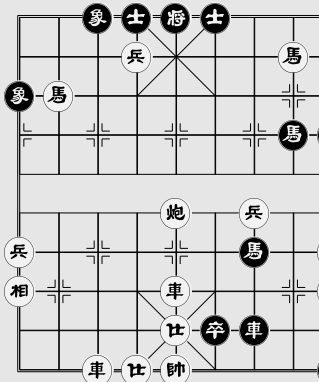

應用	套件	範例	原始碼 (部分省略)
數學公式	amsmath		
化學 結構式	chemfig	 <p>四氫大麻酚 (Tetrahydrocannabinol, THC)</p>	<pre> \chemname[3ex]{\chemfig[angle increment=30]{ *6(-=(-[1]-[1]-[1]-[1])-(-OH)-(*6(- ↪ (<:[1]H) (*6(-=(-[1]-[1]-[1]-[1])-(-[6])(-[8])-[0])=))} }}{四氫大麻酚 (Tetrahydrocannabinol, THC)} </pre>
電路圖	circuitikz		<pre> \begin{circuitikz} % 繪製彩色標示方塊與註解 \fill[blue!15!white] (-1, 0.8) rectangle ↪ (0.5,-0.8); \fill[orange!20!white] (-1, -1.2) rectangle ↪ (0.5, -2.8); \node[draw, color=blue] at (1.7, ↪ 0){\textbf{P-channel}}; \node[draw, color=orange] at (1.7, ↪ -2){\textbf{N-channel}}; % 繪製 PMOS 與 CMOS \draw (0,0) node[pmos](P){}; \draw (0, -2) node[nmos](N){}; % 繪製電線、接點與接點文字標示 \draw (P.D) -- (N.D); \draw (P.S) to[short, *-] ++(0, 0.5) ↪ node[above]{\$V_{dd}\$}; \draw (N.S) -- ++(0, -0.5) node[ground](GND){} ↪ (GND.south) node[below]{\$GND\$}; \draw (P.G) -- ++(-1, 0) -- ++(0, -1) ↪ node[(in)]{} -- ++(0, -1) -- (N.G); \draw (in.center) to[short, *-] ++(-1, 0) ↪ node[left]{\$V_{in}\$}; \draw (0, -1) to[short, *-] ++(1, 0) ↪ node[right]{\$V_{out}\$}; \end{circuitikz} </pre>

表 1.1: L^AT_EX 的科學應用

但是這麼強大的軟體，不拿來做一些趣味應用真是太可惜了！其實 L^AT_EX 中也包含許多意想不到的套件，讓我們可以排版出科學用途之外的東西。以下是幾個貓貓覺得有趣的例子：

應用	套件	範例	原始碼 (部分省略)
西洋棋	skak texmate	<p>□ Adolf Anderssen Berlin/Berlin GER/1852 ■ Jean Dufresne Evans Gambit – C52</p> <p>1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗c4 ♗c5 4.b4 ♗×b4 5.c3 ♗a5 6.d4 exd4 7.0-0 d3 8.♞b3 ♞f6 9.e5 ♞g6 10.♞e1 ♘ge7 11.♗a3 b5 12.♞×b5 ♞b8 13.♞a4 ♗b6 14.♘bd2 ♗b7 15.♘e4 ♞f5 16.♗×d3 ♞h5 17.♘f6+ g×f6 18.exf6 ♞g8 19.♞ad1 ♞×f3 20.♞×e7+ ♘×e7 21.♞×d7+ ♗×d7 22.♗f5+ ♗e8 23.♗d7+ ♗f8 24.♗×e7# 1-0</p> <p>Evergreen Game</p>  <p>(Final position after 24.Bxe7#)</p>	<pre>% 繪製標題 \whitename{Adolf Anderssen} \blackname{Jean Dufresne} \chessevent{Berlin/Berlin GER/1852} \chessopening{Evans Gambit} \ECO{C52} \makegametitle % 列印棋譜 \begin{texmate} 1.e4 e5 2.Nf3 Nc6 3.Bc4 Bc5 4.b4 Bxb4 5.c3 Ba5 ↪ 6.d4 exd4 7.O-O d3 8.Qb3 Qf6 9.e5 Qg6 10.Re1 ↪ Nge7 11.Ba3 b5 12.Qxb5 Rb8 13.Qa4 Bb6 14.Nbd2 ↪ Bb7 15.Ne4 Qf5 16.Bxd3 Qh5 17.Nf6+ gxf6 ↪ 18.exf6 Rg8 19.Rad1 Qxf3 20.Rxe7+ Nxe7 ↪ 21.Qxd7+ Kxd7 22.Bf5+ Ke8 23.Bd7+ Kf8 ↪ 24.Bxe7\# \result{1-0} \end{texmate} % 繪製盤面 \smallboard \notationon \preparediagram{Evergreen Game}{(Final position ↪ after 24.Bxe7#)} \makediagrams</pre>
象棋	cchess		<pre>\begin{position} \piece{c}{10}{B} \piece{d}{10}{G} ↪ \piece{e}{10}{K} \piece{f}{10}{G} \piece{d}{9}{p} \piece{h}{9}{n} \piece{a}{8}{B} \piece{b}{8}{n} \piece{h}{7}{N} \piece{i}{7}{C} \piece{e}{5}{c} \piece{g}{5}{p} \piece{a}{4}{p} \piece{g}{4}{N} \piece{i}{4}{p} \piece{a}{3}{b} \piece{e}{3}{r} \piece{i}{3}{b} \piece{e}{2}{g} \piece{f}{2}{P} \piece{g}{2}{R} \piece{c}{1}{r} \piece{d}{1}{g} \piece{e}{1}{k} ↪ \piece{i}{1}{C} \end{position}</pre>
數獨	sudoku		<pre>\begin{sudoku-block} 8 3 6 7 9 2 5 7 4 5 7 1 3 1 6 8 8 5 1 9 4 \end{sudoku-block}</pre>













<div>語言</div> <div>使用軟體/屬性</div>	<div>L^AT_EX LaTeX</div>	<div>C++</div>	<div>Python</div>
編輯器 (Editor) / 整合開發環境 (IDE ¹)	<ul style="list-style-type: none"> • Texmaker  • TeXstudio  • TeXworks  	<ul style="list-style-type: none"> • Dev-C++  • Code::Blocks  	<ul style="list-style-type: none"> • PyCharm  • Spyder  • Jupyter 
編譯器 (Compiler) / 直譯器 (Interpreter)	<ul style="list-style-type: none"> • pdfL^AT_EX • X_LL^AT_EX • LuaL^AT_EX 	<ul style="list-style-type: none"> • G++  • MSVC²  	<ul style="list-style-type: none"> • CPython • PyPy
輸出 (Output)	.pdf 	.exe 	N/A

表 1.4: L^AT_EX vs C++ vs Python

第 2 章

初始環境設定

L^AT_EX 並非一個獨立運行的程式，而是仰賴許多其他套件包 (Packages) 與... 運行的排版系統。

2.1 L^AT_EX 的編譯流程

在開始安裝

2.2 安裝 L^AT_EX 發行版 — MiK_TE_X

2.3 安裝 L^AT_EX 編輯器 — Texmaker

2.4 設定 Texmaker

在此筆者使用 X_gL^AT_EX 作為編譯引擎，因為他對多國語言的支援度相當廣泛，也是所有引擎中對中文支援最好的引擎之一。

Part II

L^AT_EX 入門

第 1 章

寫出你的第一份 L^AT_EX 文件！

1.1 Hello, World! in L^AT_EX

```
1 \documentclass{article}
2 \begin{document}
3     Hello, World!
4 \end{document}
5
```

程式碼 1.1: Hello World! in L^AT_EX