LuaT_FX-jaの開発

北川 弘典 (h_kitagawa2001@yahoo.co.jp)

1 開発目標

 ${
m LuaT_EX-ja}$ は , ${
m pT_EX}$ と同等あるいはそれ以上の水準の日本語組版を , 次世代標準 ${
m T_EX}$ エンジンである ${
m LuaT_EX}$ で可能にすることを目的としたマクロパッケージである .

- 最低でも pT_FX と同等の組版の自由度を確保する.
- pT_FX との 100%互換は目的としない. pT_FX において不自然/不都合な実装があれば,積極的に改める.

2 pT_EX からの主な違い

- ■縦書きは未実装 落ち着いてきたら縦書きも開発したいが,現状は左横書きのみサポート.
- ■命令名称の変更 大半のパラメタへの代入は\ltjsetparameterへ $\langle key \rangle = \langle value \rangle$ の形で渡す.

例:行頭禁則用ペナルティ (prebreakpenalty)

	pT_EX	LuaT _E X-ja
代入	$\verb \prebreakpenalty \langle chr \rangle = \langle pena \rangle$	$\verb \line \verb \line \verb \line \verb \line \verb \line \verb \line \verb \line \verb \line \verb \line $
取得	$\verb \prebreakpenalty \langle \mathit{chr} \rangle \ (count)$	$\verb \line \textbf{\formula} \form$

- ■行末が和文文字の場合の改行の扱い LuaT_FX の仕様上,「前行行末時の catcode」で判定する ad hoc な仕様.
- ■和文間・和欧文間の空白挿入処理
 - 1. 空白挿入処理をノードベースに変更 ($LuaT_{P}X$ の合字・カーニング処理に合わせた).
 - 2. 「和文フォント」はメトリックと実際の字形との組:

空白挿入処理では,メトリックとサイズの同じ和文フォントは同一視される.

3. 異なるメトリック・サイズの2つの和文文字の間には,両メトリックから決まる空白の平均値が入る.

入力	pT_EX			LuaT _E X-ja	
2. 1. 3. が){\gt(い){}(}う){\Large(え)	あ)	(い)	(う)	(え	あ) (い) (う) (え

3 現況

 \blacksquare 「エンジン拡張部分」 $(T_EX \rightarrow pT_EX$ のエンジン拡張部分に相当)

概ね実装済みであるが,細かい仕様変更の可能性あり.また,従来では primitive として実装されていた機能を Lua コードと T_EX マクロを用いて実装しないといけないので,予想外のバグの可能性があるとともに,処理速度 が非常に遅い.

■IAT_EX 2_€用マクロ (pIAT_EX 2_€実装に相当) 及び、fontspec、otf パッケージ対応

\CID など一部の機能が試験的に実装され,ある程度は使える状況.日本語用クラスファイルとしては,八登さんによる BXjscls を使用するのが現状では手っ取り早い.

■LuaT_FX-ja プロジェクトについて

プロジェクト Wiki: http://sourceforge.jp/projects/luatex-ja/wiki/

開発メンバー:北川 弘典,前田 一貴,八登 崇之,黒木 裕介,阿部 紀行,本田 知亮,山本 宗宏