

序

私がサークル PARALLEL ACT を立ち上げ、本格的に同人活動を始めたのは 2002 年の事でした。それから 8 年間、文章本は全て \LaTeX で制作してきました*1。

8 年もやっていると色々ノウハウが溜まってきます。それを自分一人で止めておくのは勿体ない、ノウハウは皆で共有しよう！お互いに技術を高め合おう！と言う事で、自分の手法を公開する事にしました。

決して PC をセットアップするので、その備忘録^{ほうびろく}にしようというわけじゃないですよ(汗)

この本を手取る人にとって、わざわざ説明は不要でしょうが、 \LaTeX と言うのは、組版ソフトです。特に数式の記述に優れており、理系なら大学のレポートや論文で使った事がある人も多いと思います。

ただ、やはりどちらかというと \LaTeX にとって、縦書きは苦手な分野です。でも、決して \LaTeX で縦書き小説が書けないわけではありません。MS-Word で良く分からず組むより、よっぽどまともに組む事が出来ます。

\LaTeX で文芸誌を書いているサークルもあるし、中にはゲームのアフレコ台本を \LaTeX で作っている会社もあるようです。「よくわかる現代魔法」の桜坂洋先生も \TeX で原稿書いていると答えています(そのまま印刷にまわっているかは分かりませんが)。

しかし、やはり小説などの文芸誌で使う人の割合は少なく、その為のノウハウもあまり見あたりません。コミケでも、 \LaTeX を使って、横書きの評論本を作っているサークルは割とあるんじゃないかと思ってますが、縦書き小説本を作っているサークルは、片手で数えられるくらいじゃないかと思っています。

そんなサークルの間で、ノウハウが共有できれば幸いです。需要がどこまである

*1 合同誌は一太郎。

のか分かりません。

そして、同人誌に特化する為、 \LaTeX の基礎的な部分は余り書きません。基礎的な部分は奥村晴彦先生の「 $\text{\LaTeX} 2_{\epsilon}$ 美文書作成入門」等に譲ります。よっぽど詳しいです。ただし、基礎的な筈だけど、ちょっとはまりそうな部分は記述します。

さて、この本ですが、大きく分けて 3 章に分けています。1 章が Vine Linux でのセットアップ編、2 章が \LaTeX 記述編、3 章が入稿編です。

だから、Windows や Mac OS で使う場合、1 章はほとんど役に立たないでしょう。個人的に便利な設定などを書いています。

2 章はメインとも言う章で、 \LaTeX でのレイアウト調整や、本文の記述方法を書きます。

3 章は同人誌印刷所に入稿する時の知識やノウハウです。同人誌の印刷は、いわゆる商業誌の流儀と違う所があります。それについての解説です。と言っても、商業誌の流儀なんて良く知らないし、使った事がある印刷所も 1 社だけなので、他社で通じるかも良く分かりません。あくまで私の経験談と言う事でご容赦願います。

\LaTeX を使った同人誌印刷というと、リッチ・ミカン氏の「 \TeX 同人誌栄養補助食品」と言う本があり、それは完全無料で入稿する方法、各印刷所へのアンケート等がありました。が、私はそこまでやりません。

フォントは商用を買った方が品質が高くなると思ってますし、Photoshop を使った方が何かと良いです。その為のノウハウや知識を記述します。

逆に、この章は \LaTeX ではなく、一太郎や MS-Word 等の、普通のワープロソフトでの入稿に役立つかもしれません。

また、私が一太郎などの WYSIWYG 系ワープロで縦書き小説を書かない理由に、キーバインドがあります。私は Emacs や egg のキーバインドに慣れてしまっていて、Windows で MS-Word や ATOK を使う場合でも、Emacs や egg キーバインドに変更しています。

横書きの時は良いんですが、縦書きで Emacs や egg キーバインドは混乱します。書けません。だけど小説は縦書きする必要があります。そんな時、 \LaTeX だと、横書きエディタで記述して、コンパイルしたら縦書きになってるんです。なんと素晴らしいことでしょう！