

このプログラムは段やページをまたいで流れる角が四角い枠囲みです。磯崎秀樹氏（NTT）が作成した eclbkbbox.sty を岡本寛が改変、タイトルを付けるようにし、indent.sty を用いて調整しました。さらにしつば愛好家氏のマクロを応用して破線枠を作りタイトル位置を選べるようにしたものです。改変の大半は岡本寛が、一部を安田亨が行いました。eclbkbbox.sty、indent.sty は二重に読み込んでも問題はありませんが、それをしたからといって何もメリットはないはずです。

この枠スタイルは特別なフォントを使っていませんので、ceo.sty とは独立に使用することができます。

グレイボックスを使う場合、

```
¥usepackage[dvips]{graphicx, color}
```

が必要です。

タイトルをつけたい場合はカギ括弧で囲んでつけます。さらにタイトルを左から k ポイントの位置から始めたい場合は <l>(k)、右から k ポイントの位置から始めたい場合は <r>(k)、中央に揃えたいときは <c> とします。デフォルトは左から 30 ポイント（3 文字分）あけて始まります。それでよければ入力する必要はありません。タイトルは常識的なものを入れる範囲では枠内の本文とは一定の間隔を持ちますが、あまり上下に大きなものを入れると本文と重なります。その場合は ¥vspace{ } で適当にあけてください。

【注意】こうした環境の後、間を空けようとする場合には ¥¥ で改行しようとするとうエラーになります。これは ¥¥ の仕様ですから避けられません。¥vspace{ } であけてください。以下、実例を示します。

【入力】

```
¥begin{waku}
```

```
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 1 2 3
```

横23字です。タイトルなしの破線枠です。すべてデフォルトの場合はこのようにします。wakuとは伝統的に破線枠を指す、というのは安田の個人的趣味です。安田が30年にわたり、破線枠、タイトルなしを主に使ってきたというだけのことです。

```
¥end{waku}
```

と入力すると

【コンパイル結果】

```
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 1 2 3
```

横 23 字です。タイトルなしの破線枠です。すべてデフォルトの場合はこのようにします。waku とは伝統的に破線枠を指す、というのは安田の個人的趣味です。安田が 30 年にわたり、破線枠、タイトル

なしを主に使ってきたというだけのことです。

となります。

【入力】

```
¥begin{waku}[¥textgt{破線でタイトル}]
```

```
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 1 2 3
```

横23字です。タイトルありの破線枠です。タイトルのデフォルト位置は左から30ポイント離れたところから始まります。3文字あけて4文字目からです。

```
¥end{waku}
```

と入力すると

【コンパイル結果】

破線でタイトル

```
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 1 2
```

3 横 23 字です。タイトルありの破線枠です。タイトルのデフォルト位置は左から 30 ポイント離れたところから始まります。3 文字あけて 4 文字目からです。

となります。

【入力】

```
¥begin{jituwaku}[実線枠]<r>(40)
```

```
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 1 2 3
```

横23字です。タイトルありの実線枠です。今は右から40ポイントの位置がタイトル右端です。<r>(40)で右寄せと位置を指示します。¥¥

枠の太さは0.4ポイントです。

```
¥end{jituwaku}
```

と入力すると

【コンパイル結果】

実線枠

```
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 1 2 3
```

横 23 字です。タイトルありの実線枠です。今は右から 40 ポイントの位置がタイトル右端です。

< r > (40) で右寄せと位置を指示します。

枠の太さは 0.4 ポイントです。

となります。

【入力】

```
¥begin{futowaku}[¥ ¥textgt{実線太枠}¥]<c>
```

```
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 1 2 3
```

横23字です。タイトルありの実線太枠です。今はタイトル位置は中央で、<c>で位置を指示します。

枠の太さは1.2ポイントです．

`\end{futowaku}`

と入力すると

【コンパイル結果】

——— 実線太枠 ———

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 1 2 3  
横 23 字です．タイトルありの実線太枠です．今は  
タイトル位置は中央で，`< c >` で位置を指示します．  
枠の太さは 1.2 ポイントです．

となります．

【入力】

`\begin{sandw}[\$¥dfrac{a}{b}]$`

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 1 2 3

横23字です．サンドイッチ形です．上の線は2.2

ポイント，下の線は0.4ポイントです．

`\end{sandw}`

と入力すると

【コンパイル結果】

———  $\frac{a}{b}$  ———

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 1 2 3  
横 23 字です．サンドイッチ形です．上の線は 2.2  
ポイント，下の線は 0.4 ポイントです．

となります．

【入力】

`\begin{gwaku}[\$¥dfrac{a}{b}]<c>`

太枠に網掛けをしたグレイ枠です．これは  
細いバージョンはできません．細い枠に  
網掛けをしてもかすれてしまうので現実的  
ではありません．太さは2ポイントです．

`\end{gwaku}`

と入力すると

———  $\frac{a}{b}$  ———

太枠に網掛けをしたグレイ枠です．これは細いバー  
ジョンはできません．細い枠に網掛けをしてもかす  
れてしまうので現実的ではありません．太さは 2 ポ  
イントです．

となります．

【入力】

`\begin{dbhosowaku}`

二重枠です．これは両方とも細い枠です．二重枠は  
タイトルをつけることはできません．二重枠にタイ  
トルをつけるというのは，組版機では見たことがな  
いので，実用性はないからというのと，プログラ  
ムの手直しが面倒だという2つの理由があります．

`\end{dbhosowaku}`

と入力すると

【コンパイル結果】

二重枠です．これは両方とも細い枠です．二重枠は  
タイトルをつけることはできません．二重枠にタイ  
トルをつけるというのは，組版機では見たことがな  
いので，実用性はないからというのと，プログラ  
ムの手直しが面倒だという2つの理由があります．

となります．

【入力】

`\begin{dbfutowaku}`

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 1 2 3

二重枠です．これは太枠と細枠です．二重枠は  
タイトルをつけることはできません．二重枠にタイ  
トルをつけるというのは，組版機では見たことがな  
いので，実用性はないからというのと，プログラ  
ムの手直しが面倒だという2つの理由があります．

太枠が2ポイント，細枠が0.4ポイントです．

`\end{dbfutowaku}`

と入力すると

【コンパイル結果】

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 1 2 3  
二重枠です．これは太枠と細枠です．二重枠はタイ  
トルをつけることはできません．二重枠にタイ  
トルをつけるというのは，組版機では見たことがな  
いので，実用性はないからというのと，プログラ  
ムの手直しが面倒だという2つの理由があります．太  
枠が 2 ポイント，細枠が 0.4 ポイントです．

となります．

$\frac{a}{b}$   
 $\frac{a}{b}$

見出しが大きくてもそこそこ対応できますが，あ  
まり大きくしないでください．大きすぎるのは悪  
趣味です．