# 2.4 ボックス

## 2.4.1.1 ボックスの作成

• box の種類紹介

## Quiz. i

次の2つのboxの出力結果はどうなるか。

どのような Error が出るか。

Underfull 警告が消えるのは spread いくつにしたときか。

(Hint:\the\kanjiskipの値は 0.0pt plus 0.92473 pt minus 0.0924pt)

- (1) \ hbox to 5zw{あいう}
- (2) \ hbox spread 2zw{あいう}

# Quiz. ii

エラーになるのはどちらか。

- (3) \hbox spread -3zw{あいう}
- (4) \ hbox spread 4zw-3zw{あいう}

#### Quiz. iii

次の2つのbox は出力に差が出るが、どのような違いが出るか。

- (5)\ \vbox{\hsize=2zw p p p p p}
  (6)\ \vbox{\hsize=2zw p p p p p\vskip0sp}

#### Quiz. iv

次の3つの box をコンパイルすると、\vcenter の意義がわかるだろう。どのような差が出るか。

- (8)\ \left[\vtop{\hsize=2.5em x y z w}\right]\\$
  (9)\ \left[\vcenter{\hsize=2.5em x y z w}\right]\\$

#### Quiz. v

\equispace の定義4行目において、\@tempbの \defが2重になっている訳を説明せよ。1重だとなぜ うまくいかないか。

- \equispace の 2 つ (+1) の定義について
- \afterassignment の挙動について

#### 12.3.3 \afterassignment

The command takes one token and sets it aside for insertion in the token stream after the next assignment or macro definition. If the first assignment is of a box to a box register, the token will be inserted right after the opening brace of the box (see page 66).

Only one token can be saved this way; a subsequent token saved by \afterassignment will override the first.

Let us consider an example of the use of \afterassignment. It is often desirable to have a macro that will

- assign the argument to some variable, and then
- do a little calculation, based on the new value of the variable.

The following example illustrates the straightforward approach:

\def\setfontsize#1{\thefontsize=#1pt\relax
 \baselineskip=1.2\thefontsize\relax}
\setfontsize{10}

A more elegant solution is possible using \afterassignment:

\def\setbaselineskip
 {\baselineskip=1.2\thefontsize\relax}
\def\fontsize{\afterassignment\setbaselineskip
 \thefontsize}

\fontsize=10pt

Now the macro looks like an assignment: the equals sign is even optional. In reality its expansion ends with a variable to be assigned to. The control sequence \setbaselineskip is saved for execution after the assignment to \thefontsize.

(出典: TeX by Topic)

#### Quiz. vi

出力結果はどうなるか。\hrule と\vrule の間に空行が入っていることに注意。
\hrule width8mm height2mm depth1mm
\vrule width8mm height2mm depth1mm

# 2.4.1.2 ボックスレジスタの使用

# Quiz. vii

コンパイルした時、星が見えるのはどちらか。

- (10) \setbox0=\hbox{\*\*\*} \setbox1=\box0 \box0 (11) \setbox0=\hbox{\*\*\*} \setbox1=\copy0 \box0
- Quiz. viii

脚注:\vfuzz=\maxdimen, \size\ =0 pt の設定で\vsplit を行うと, \register\ の中身の "最初の行" を取り出すことができます。\vfuzz とは何?

• \box と, \unhbox・\unvbox の違いがわかりやすい。

## Quiz. ix

エラーが出るのはどれか。エラーメッセージは?

```
(12)\\setbox0=\hbox{\tate あいうえおかき} \hbox to3cm{\yoko\box0} (13)\\setbox0=\hbox{\tate あいうえおかき} \hbox to3cm{\yoko\unhbox0}
```

(14) \ \hbox to 3cm{\yoko\tate あいうえおかき}

• \vbadness, \hbadnessの話。(脚注)

## Quiz. x

出力上の違いは。

\setbox0=\vbox{\hsize=6zw\noindent これは,簡単なボックスの例です} (15)\ 上側:\vsplit0to1zh \quad 下側:\box0

\setbox0=\vbox{\hsize=6zw\noindent これは,簡単なボックスの例です}\setbox1=\vsplit0to1zh\setbox1=\vbox{\unvbox1}(16)\ 上側:\box1 \quad 下側:\box0

● \splittopskip の位置の話

# 2.4.1.3 ボックスの位置の調整

## Quiz. xi

失われるグルーはどちらか。

%(17)

\begin{document}
\vskip3cm\hskip3cm abcde

## Quiz. xii

エラーメッセージは何か。

(18) \ \hbox{abc\vskip0em def}

• \raise などの話

# 2.4.1.4 ボックスの繰り返し

# Quiz. xiii

次のソースの \kugiri は、点線区切りを与える。

点線が出力されないのはどのようなときか。

\setbox0=\hbox{\ \$\cdot\$\ }
\setbox1=\hbox to \hsize{\leaders\copy0\hfill}
\def\kugiri{\leaders\copy1\vskip10pt}

## Quiz. xiv

目次に \leaders を用いるべきであることを実感せよ。

```
\setbox0=\hbox{\ $\cdot$\ }
       \def\mokujiten{\leaders\copy0\hfill}
       As\mokujiten p.1
       Bingo\mokujiten p.2
       \def\mokujiten{\cleaders\copy0\hfill}
       As\mokujiten p.1
       Bingo\mokujiten p.2
       \def\mokujiten{\xleaders\copy0\hfill}
       As\mokujiten p.1
       Bingo\mokujiten p.2
Quiz. xv
    ほんの少しソースコードが間違っているせいで均等割り付けに見えない。何が違うか。
 \setbox0=\hbox to20pt{
\vrule height0pt depth5pt width1pt
\hfil\dots\hfil
       \vrule height5pt depth0pt width1pt}
       \noindent
       \hbox to 99pt{\vrule\cleaders\copy0\hfil\vrule}\quad \hbox to 99pt{\vrule\xleaders\copy0\hfil\vrule}
```

# 2.4.2 ボックスの寸法

- \smash については latex.ltx リーディング第7回
- \ruby の展開を追おう