



LATEX-KLASSE FÜR DAS SCHWARZE AUGE

FÜR CHARAKTERBÖGEN, ABENTEUER UND SONSTIGES

AUTOR: FELIX KRAUSE; VERFÜGBAR UNTER DEN BEDINGUNGEN DER ISC LIZENZ

ÜBERBLICK

EINLEITUNG

Dies ist eine L^AT_EX-Klasse, die Umgebungen und Kommandos zur Verfügung stellt, um Dokumente im Stil der DSA-Regelbücher und Charakterbögen zu erstellen - auf der Basis der Grafiken aus dem DSA-Fanpaket.

ABHÄNGIGKEITEN

Die Schriftart der Überschriften heißt *Mason* und ist kostenpflichtig. Es gibt jedoch einen Klon namens *Manson*, der kostenlos verfügbar ist. Installiere zumindest die Variante *Manson Bold* auf deinem System (auf Windows und OSX kannst du auf die heruntergeladene Schriftart doppelklicken und dort auf *installieren* klicken). Für normale Schrift wird die freie Schriftart *GaramondNo8* verwendet, die du hier herunterladen kannst.

Das Fanpaket, das die Grafiken beinhaltet, wird von der Makefile automatisch heruntergeladen (für mehr Informationen zum Makefile, siehe den Abschnitt *Benutzung*). Da die Dateinamen Leerzeichen beinhalten, werden sie nach dem Herunterladen umbenannt. Falls du Windows benutzt und mit der Makefile nichts anfangen kannst, beachte die Anweisungen im Kasten unten.

Windows: MANUELLES SETUP

Lade das Fanpaket hier herunter und entpacke es in das Verzeichnis, wo *dsa.cls* sich befindet. Den Ordner, der die Bilder enthält, musst du in *fanpaket* umbenennen.

Nach dem Entpacken müssen folgende Dateien wiefolgt umbenannt werden:

- Balken - Seite - links.png ⇒ *balken-links.png*
- Balken - Seite - rechts.png ⇒ *balken-rechts.png*
- Balken - Seite (Symbole) - links.png ⇒ *symbol-balken-links.png*
- Balken - Seite (Symbole) - rechts.png ⇒ *symbol-balken-rechts.png*
- Logo - Fanprodukt.png ⇒ *logo-fanprodukt.png*
- Logo - Fanprojekt.png ⇒ *logo-fanprojekt.png*
- Kasten - Halbseiter.png ⇒ *kasten-halbseiter.png*
- Kasten - Viertelseiter.png ⇒ *kasten-viertelseiter.png*
- Kasten - Achtelseiter.png ⇒ *kasten-achtelseiter.png*

Das Hintergrundbild für Charakterbögen ist nicht Bestandteil des Fanpaketes. Standardmäßig verwendet die L^AT_EX-Klasse statt dessen die Seitenränder mit Symbolen für Charakterbögen. Wenn du Charakterbögen mit Hintergrundbild erstellen möchtest, lege dein Hintergrundbild in den Ordner *fanpaket* und nenne es *wallpaper.png*. Das Original-Hintergrundbild lässt sich aus der PDF des Kampfprotokolls von *Wege des Schwerts* extrahieren. Extrahieren lassen sich Bilder aus einem PDF zum Beispiel mit dem Adobe Acrobat - es existieren auch kostenlose Werkzeuge, etwa PDF-Images für OSX. Dieses Programm extrahiert die Bilder im .ppm-Format. Dieses kann zum Beispiel mit GIMP geladen und als .png exportiert werden.

Zum Erstellen der Dokumente wird eine TeX-Distribution benötigt, die *xelatex* beinhaltet (das trifft auf alle derzeit verbreiteten Distributionen zu). Außerdem müssen folgende LaTe_X-Pakete verfügbar sein: *polyglossia*, *xunicode*, *fontspec*, *titlesec*, *xcolor*, *pgf*, *graphics* *wallpaper*, *environ*.

Des Weiteren benötigst du *eforms* für editierbare Textfelder und so. Im Gegensatz zu den anderen Paketen musst du dieses manuell hier herunterladen und dann in deine Distribution installieren (wie genau das geht, hängt von der Distribution ab).

MITGELIEFERTE DOKUMENTE

Der Klasse liegen bereits einige Dokumente bei, die mit der Makefile oder von Hand erzeugt werden können. Zur Erzeugung einfach folgendes Kommando eingeben (hier beispielhaft für dieses Dokument):

```
make dokumentation.pdf
```

Beim ersten Aufruf wird dieses Kommando das Fanpaket herunterladen. Auf Windows kann statt dessen folgendes Kommando verwendet werden, nachdem das Fanpaket manuell heruntergeladen wurde:

```
xelatex dokumentation.tex
```

Die Dokumente sind im Einzelnen:

- **dokumentation.tex:** Dieses Dokument.
- **vertrautendokument.tex:** Ein Charakterbogen für Vertrautentiere von Hexen und Geoden.

BENUTZUNG

VORBEREITUNG

Auf OSX und Linux kann das Fanpaket mit folgendem Kommando heruntergeladen und in einen benutzbaren Zustand gebracht werden:

```
make fanpaket-anpassung
```

Auf Windows muss die Anleitung im Kasten auf der vorherigen Seite ausgeführt werden. Optional kann nun noch ein `wallpaper.png` in den Ordner `fanpaket` gelegt werden wie im vorherigen Kapitel beschrieben.

DOKUMENTENGERÜST

Ein DSA-Dokument sieht etwa so aus:

```
\documentclass{dsa}
\begin{document}
  \begin{dsaTitlePage}
    \bfseries \Huge
    Mein tolles DSA-Dokument
  \end{dsaTitlePage}

  % Inhalt
\end{document}
```

Mit GRAFIKEN HINTERLEGTE BOXEN

Es ist drei Größen für Boxen verfügbar, die mit folgenden Umgebungen benutzt werden können:

- **dsaBoxLandscape**: Querformat, gedacht für etwa eine halbe Seite (so wie diese Box hier).
- **dsaBoxPortrait**: Hochformat, gedacht für etwa eine Viertelseite (so wie die Box auf der vorherigen Seite).
- **dsaBoxLandscapeSmall**: Querformat, gedacht für etwa eine Achtelseite.

Jede der Umgebungen nimmt als optionalen Parameter ihre Länge. Standardmäßig wird `\ linewidth` als Länge genommen. Die Höhe passt sich dem Inhalt an, das Hintergrundbild wird entsprechend verzerrt. Folgende vier Längenvariablen können geändert werden, um den Abstand des Inhalts zum Rand anzupassen:

- `\dsaBoxLeftPadding` (Standard: 12pt)
- `\dsaBoxRightPadding` (Standard: 14pt)
- `\dsaBoxTopPadding` (Standard: 7pt)
- `\dsaBoxBottomPadding` (Standard: 14pt)

Die `dsaTitlePage` ist für Charakterbögen natürlich nicht notwendig, ebensowenig wie die Überschriften. Das Erstellen von Charakterbögen wird auf der nächsten Seite beschrieben.

ÜBERSCHRIFTEN & LAYOUT

Überschriften werden, wie man in diesem Dokument sehen kann, in der Schriftart *Manson* gesetzt. Standardmäßig wird ein zweispaltiges Layout verwendet. Eine Überschrift, die über die gesamte Seitenbreite geht, lässt sich folgendermaßen setzen:

```
\twocolumn[\section*{Überschrift}]
```

Dies startet eine neue Seite. Wenn - wie auf dieser Seite - Ein Kasten über die gesamte Breite der Seite gehen soll, muss die Seite selbst mit `\onecolumn` begonnen werden. Die zweispaltigen Teile der Seite können dann mithilfe der `multicols`-Umgebung erstellt werden.

Standardmäßig werden die Boxen nicht in eine `float`-Umgebung gepackt. Das erscheint mir nicht als sinnvoll, denn die Boxen sollten schon genau dort erscheinen, wo der Autor sie haben möchte. Bildverweise oder ähnliches sind hier wohl eher fehl am Platz.

Der Inhalt in den Boxen befindet sich automatisch in einer `Minipage`, das heißt, es können alle üblichen Formatierungstechniken verwendet werden. In dieser Box etwa wird der Text mittels einer `multicols`-Umgebung zweispaltig gelayoutet.

Beispiel:

```
\begin{[0.5\ linewidth]}{dsaBoxPortrait}
  \subsection*{Informationskasten}

  Hier steht etwas interessantes drin.
\end{dsaBoxPortrait}
```

CHARAKTERBÖGEN

Die Umgebung `dsaCharacterSheet` startet eine neue Seite, auf der ein Charakterbogen, Handout oder ähnliches erstellt werden kann. Diese Seite wird mit dem Hintergrundbild `wallpaper.png` im Fanpaket-Ordner hinterlegt, sofern dieses Bild vorhanden ist (wie auf der ersten Seite beschrieben, ist es nicht Bestandteil des Fanpakets). Ansonsten werden die Ränder mit Symbolen verwendet.

Die Seite hat weniger Rand als normale Seiten, um möglichst viel Platz verwenden zu können. Mit der Umgebung `dsaSheetBox` können schwarz umrandete Boxen wie diese hier erstellt werden. Wird das Hintergrundbild verwendet, wird die Box mit halbtransparentem weiß gefüllt. `dsaSheetBox` nimmt als optionales Argument die Breite der Box, deren Standardwert `\ linewidth` ist.

Auf der gesamten Seite wird standardmäßig die Schriftart für Überschriften verwendet, mit `\normalfont` kann zur Schriftart für Fließtext gewechselt werden.

TABELLEN

Charakterbögen beinhalten viele Tabellen. Hier sollte die `tabu`-Umgebung (statt `tabular`) verwendet werden. Hierfür wird folgendes Kommando zur Verfügung gestellt:

```
\dsaRow{<rowheight>}{<font>}{<content>}
```

Fügt eine Zeile inklusive abschließendem Zeilenumbruch in eine Tabelle ein. Sowohl die Höhe der Zeile wie auch die benutzte Schriftart können angepasst werden. `<rowheight>` nimmt übliche Textgrößenparameter wie `\scriptsize`. Mit `` kann die Schriftart, -größe usw. für die gesamte Zeile festgelegt werden.

Ein weiteres Kommando, das genutzt werden kann, ist:

```
\dsaTextInput [<fontsize>]{<name>}{<width>}
```

Es fügt ein editierbares Textfeld ein. `<fontsize>` bestimmt die Schriftgröße und steht standardmäßig auf 12 (ohne Einheit angeben!). `<name>` ist der Name des Textfelds (wird nirgends angezeigt, es muss nur darauf geachtet werden, dass kein Name doppelt benutzt wird). `<width>` setzt die Breite der Textbox.

BEISPIEL: ZWEI BOXEN ΠΕΒΕΠΕΙΠΑΝΔΕΡ

```
\begin{dsaCharacterSheet}
  \section*{Titel}
  \begin{multicols}{2}
    \begin{dsaSheetBox}[8.5cm]
      Linke Box \vspace{40pt}
    \end{dsaSheetBox}
    \columnbreak
    \begin{dsaSheetBox}[8.5cm]
      Rechte Box \vspace{40pt}
    \end{dsaSheetBox}
  \end{multicols}
\end{dsaCharacterSheet}
```

BEISPIEL: TABELLE (CODE)

```
\renewcommand{\arraystretch}{1.4}
\begin{tabu}{p{3.5cm}|p{1.1cm}|p{1.1cm}}
  \dsaRow{\scriptsize}
    {\scriptsize\normalfont
      \bfseries\centering
      & Start & Aktuell
      \Xhline{2\arrayrulewidth}

      Eigenschaft 1 & \hspace{1pt}
      \dsaTextInput{E1orig}{0.75cm} &
      \cellcolor{white}
      \dsaTextInput{E1cur}{0.75cm} \\ \hline

      Eigenschaft 2 & \hspace{1pt}
      \dsaTextInput{E2orig}{0.75cm} &
      \cellcolor{white}
      \dsaTextInput{E2cur}{0.75cm} \\
    \end{tabu}
```

BEISPIEL: TABELLE (OUTPUT)

	Start	Aktuell
EIGENSCHAFT 1		
EIGENSCHAFT 2		