

Vergleich parskip-Option bei KOMA-Script

mit `\KOMAoptions{parskip=false}`

1 Allgemeines

1.1 The Name of the Game

1.1.1 \TeX

\TeX (sprich „Tech“, kann auch „TeX“ geschrieben werden) ist ein Computerprogramm von Donald E. Knuth. Es dient zum Setzen von Texten und mathematischen Formeln.

1.1.2 \LaTeX

\LaTeX (sprich „Lah-tech“ oder „Lej-tech“, kann auch „LaTeX“ geschrieben werden) ist ein auf \TeX aufbauendes Computerprogramm und wurde von Leslie Lamport geschrieben. Es vereinfacht den Umgang mit \TeX , indem es entsprechend der logischen Struktur des Dokuments auf vorgefertigte Layout-Elemente zurückgreift.

1.2 Grundkonzept

1.2.1 Autor, Designer und Setzer

Für eine Publikation übergab der Autor dem Verleger traditionell ein maschinengeschriebenes Manuskript. Der Buch-Designer des Verlages entschied dann über das Layout des Schriftstücks (Länge einer Zeile, Schriftart, Abstände vor und nach Kapiteln usw.) und schrieb dem Setzer die dafür notwendigen Anweisungen dazu. \LaTeX ist in diesem Sinne der Buch-Designer, das Programm \TeX ist sein Setzer.

Ein menschlicher Buch-Designer erkennt die Absichten des Autors (z. B. Kapitelüberschriften, Zitate, Beispiele, Formeln, ...) meistens aufgrund seines Fachwissens aus dem Inhalt des Manuskripts. \LaTeX dagegen ist „nur“ ein Programm und benötigt daher zusätzliche Informationen vom Autor, die die logische Struktur des Textes beschreiben. Diese Informationen werden in Form von sogenannten „Befehlen“ innerhalb des Textes angegeben. Der Autor braucht sich also (weitgehend) nur um die logische Struktur seines Werkes zu kümmern, nicht um die Details von Gestaltung und Satz.

Im Gegensatz dazu steht der visuell orientierte Entwurf eines Schriftstückes mit Textverarbeitungs- oder DTP-Programmen wie z. B. Word. In diesem Fall legt der Autor das Layout des Textes gleich bei der interaktiven Eingabe fest. Dabei sieht er am Bildschirm das, was auch auf der gedruckten Seite stehen wird. Solche Systeme, die das visuelle Entwerfen unterstützen, werden auch WYSIWYG-Systeme („what you see is what you get“) genannt.

Bei \LaTeX sieht der Autor beim Schreiben des Eingabefiles in der Regel noch nicht sofort, wie der Text nach dem Formatieren aussehen wird. Er kann aber jederzeit einen „Probe-Abdruck“ seines Schriftstückes auf dem Bildschirm machen und danach sein Eingabefile entsprechend korrigieren und die Arbeit fortsetzen.

Typographisches Design ist ein Handwerk, das erlernt werden muß. Ungeübte Autoren machen dabei oft gravierende Fehler. Falschlicherweise glauben viele Laien, daß Textdesign vor allem eine Frage der Ästhetik ist – wenn die Schriftstück vom künstlerischen Standpunkt aus „schön“ aussieht, dann ist es schon gut „designed“. Da Schriftstücke jedoch gelesen und nicht in einem Museum aufgehängt werden, sind die leichtere Lesbarkeit und bessere Verständlichkeit wichtiger als das schöne Aussehen.

Beispiele: Die Schriftgröße und Numerierung von Überschriften soll so gewählt werden, daß die Struktur der Kapitel und Unterkapitel klar erkennbar ist. Die Zeilenlänge soll so gewählt

1

mit `\KOMAoptions{parskip=full}`

1 Allgemeines

1.1 The Name of the Game

1.1.1 \TeX

\TeX (sprich „Tech“, kann auch „TeX“ geschrieben werden) ist ein Computerprogramm von Donald E. Knuth. Es dient zum Setzen von Texten und mathematischen Formeln.

1.1.2 \LaTeX

\LaTeX (sprich „Lah-tech“ oder „Lej-tech“, kann auch „LaTeX“ geschrieben werden) ist ein auf \TeX aufbauendes Computerprogramm und wurde von Leslie Lamport geschrieben. Es vereinfacht den Umgang mit \TeX , indem es entsprechend der logischen Struktur des Dokuments auf vorgefertigte Layout-Elemente zurückgreift.

1.2 Grundkonzept

1.2.1 Autor, Designer und Setzer

Für eine Publikation übergab der Autor dem Verleger traditionell ein maschinengeschriebenes Manuskript. Der Buch-Designer des Verlages entschied dann über das Layout des Schriftstückes (Länge einer Zeile, Schriftart, Abstände vor und nach Kapiteln usw.) und schrieb dem Setzer die dafür notwendigen Anweisungen dazu. \LaTeX ist in diesem Sinne der Buch-Designer, das Programm \TeX ist sein Setzer.

Ein menschlicher Buch-Designer erkennt die Absichten des Autors (z. B. Kapitelüberschriften, Zitate, Beispiele, Formeln, ...) meistens aufgrund seines Fachwissens aus dem Inhalt des Manuskripts. \LaTeX dagegen ist „nur“ ein Programm und benötigt daher zusätzliche Informationen vom Autor, die die logische Struktur des Textes beschreiben. Diese Informationen werden in Form von sogenannten „Befehlen“ innerhalb des Textes angegeben. Der Autor braucht sich also (weitgehend) nur um die logische Struktur seines Werkes zu kümmern, nicht um die Details von Gestaltung und Satz.

Im Gegensatz dazu steht der visuell orientierte Entwurf eines Schriftstückes mit Textverarbeitungs- oder DTP-Programmen wie z. B. Word. In diesem Fall legt der Autor das Layout des Textes gleich bei der interaktiven Eingabe fest. Dabei sieht er am Bildschirm das, was auch auf der gedruckten Seite stehen wird. Solche Systeme, die das visuelle Entwerfen unterstützen, werden auch WYSIWYG-Systeme („what you see is what you get“) genannt.

1

mit `\KOMAoptions{parskip=half}`

1 Allgemeines

1.1 The Name of the Game

1.1.1 \TeX

\TeX (sprich „Tech“, kann auch „TeX“ geschrieben werden) ist ein Computerprogramm von Donald E. Knuth. Es dient zum Setzen von Texten und mathematischen Formeln.

1.1.2 \LaTeX

\LaTeX (sprich „Lah-tech“ oder „Lej-tech“, kann auch „LaTeX“ geschrieben werden) ist ein auf \TeX aufbauendes Computerprogramm und wurde von Leslie Lamport geschrieben. Es vereinfacht den Umgang mit \TeX , indem es entsprechend der logischen Struktur des Dokuments auf vorgefertigte Layout-Elemente zurückgreift.

1.2 Grundkonzept

1.2.1 Autor, Designer und Setzer

Für eine Publikation übergab der Autor dem Verleger traditionell ein maschinengeschriebenes Manuskript. Der Buch-Designer des Verlages entschied dann über das Layout des Schriftstückes (Länge einer Zeile, Schriftart, Abstände vor und nach Kapiteln usw.) und schrieb dem Setzer die dafür notwendigen Anweisungen dazu. \LaTeX ist in diesem Sinne der Buch-Designer, das Programm \TeX ist sein Setzer.

Ein menschlicher Buch-Designer erkennt die Absichten des Autors (z. B. Kapitelüberschriften, Zitate, Beispiele, Formeln, ...) meistens aufgrund seines Fachwissens aus dem Inhalt des Manuskripts. \LaTeX dagegen ist „nur“ ein Programm und benötigt daher zusätzliche Informationen vom Autor, die die logische Struktur des Textes beschreiben. Diese Informationen werden in Form von sogenannten „Befehlen“ innerhalb des Textes angegeben. Der Autor braucht sich also (weitgehend) nur um die logische Struktur seines Werkes zu kümmern, nicht um die Details von Gestaltung und Satz.

Im Gegensatz dazu steht der visuell orientierte Entwurf eines Schriftstückes mit Textverarbeitungs- oder DTP-Programmen wie z. B. Word. In diesem Fall legt der Autor das Layout des Textes gleich bei der interaktiven Eingabe fest. Dabei sieht er am Bildschirm das, was auch auf der gedruckten Seite stehen wird. Solche Systeme, die das visuelle Entwerfen unterstützen, werden auch WYSIWYG-Systeme („what you see is what you get“) genannt.

Bei \LaTeX sieht der Autor beim Schreiben des Eingabefiles in der Regel noch nicht sofort, wie der Text nach dem Formatieren aussehen wird. Er kann aber jederzeit einen „Probe-Abdruck“ seines Schriftstückes auf dem Bildschirm machen und danach sein Eingabefile entsprechend korrigieren und die Arbeit fortsetzen.

Typographisches Design ist ein Handwerk, das erlernt werden muß. Ungeübte Autoren machen dabei oft gravierende Fehler. Falschlicherweise glauben viele Laien, daß Textdesign vor

1

mit `\KOMAoptions{parskip=half*}`

1 Allgemeines

1.1 The Name of the Game

1.1.1 \TeX

\TeX (sprich „Tech“, kann auch „TeX“ geschrieben werden) ist ein Computerprogramm von Donald E. Knuth. Es dient zum Setzen von Texten und mathematischen Formeln.

1.1.2 \LaTeX

\LaTeX (sprich „Lah-tech“ oder „Lej-tech“, kann auch „LaTeX“ geschrieben werden) ist ein auf \TeX aufbauendes Computerprogramm und wurde von Leslie Lamport geschrieben. Es vereinfacht den Umgang mit \TeX , indem es entsprechend der logischen Struktur des Dokuments auf vorgefertigte Layout-Elemente zurückgreift.

1.2 Grundkonzept

1.2.1 Autor, Designer und Setzer

Für eine Publikation übergab der Autor dem Verleger traditionell ein maschinengeschriebenes Manuskript. Der Buch-Designer des Verlages entschied dann über das Layout des Schriftstückes (Länge einer Zeile, Schriftart, Abstände vor und nach Kapiteln usw.) und schrieb dem Setzer die dafür notwendigen Anweisungen dazu. \LaTeX ist in diesem Sinne der Buch-Designer, das Programm \TeX ist sein Setzer.

Ein menschlicher Buch-Designer erkennt die Absichten des Autors (z. B. Kapitelüberschriften, Zitate, Beispiele, Formeln, ...) meistens aufgrund seines Fachwissens aus dem Inhalt des Manuskripts. \LaTeX dagegen ist „nur“ ein Programm und benötigt daher zusätzliche Informationen vom Autor, die die logische Struktur des Textes beschreiben. Diese Informationen werden in Form von sogenannten „Befehlen“ innerhalb des Textes angegeben. Der Autor braucht sich also (weitgehend) nur um die logische Struktur seines Werkes zu kümmern, nicht um die Details von Gestaltung und Satz.

Im Gegensatz dazu steht der visuell orientierte Entwurf eines Schriftstückes mit Textverarbeitungs- oder DTP-Programmen wie z. B. Word. In diesem Fall legt der Autor das Layout des Textes gleich bei der interaktiven Eingabe fest. Dabei sieht er am Bildschirm das, was auch auf der gedruckten Seite stehen wird. Solche Systeme, die das visuelle Entwerfen unterstützen, werden auch WYSIWYG-Systeme („what you see is what you get“) genannt.

Bei \LaTeX sieht der Autor beim Schreiben des Eingabefiles in der Regel noch nicht sofort, wie der Text nach dem Formatieren aussehen wird. Er kann aber jederzeit einen „Probe-Abdruck“ seines Schriftstückes auf dem Bildschirm machen und danach sein Eingabefile entsprechend korrigieren und die Arbeit fortsetzen.

Typographisches Design ist ein Handwerk, das erlernt werden muß. Ungeübte Autoren machen dabei oft gravierende Fehler. Falschlicherweise glauben viele Laien, daß Textdesign vor

1

weitere Optionen siehe KOMA-Script Handbuch, Tabelle 3.7