

# Rozšířený úvod do L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>Xu

## Tabulky

Prostředí `tabular`. Tabulky lze číslovat a jednoduše na ně odkazovat, pohodlně a napůl automaticky se to zařídí v prostředí `table`. Viz např. tab. 1. Nepovinné parametry prostředí `table` umožňují nařídit sazbu nahoře na stránce, dole na stránce, na místě, kde je uvedena, přičemž se dá vykřičníkem přikázat, ať se ignorují jinak velmi striktní pravidla umisťování.

Sortiment	Cena	Měna	V Čechách?	Hodnocení
Brambory	6,-	CZK	běžně	OK
Rýže	18,-	CHJ	neroste	hnus
Zelí	1,-	EUR	roste, ale dováží se	opatrně

Tabulka 1: Popiska tabulky

## Obrázky

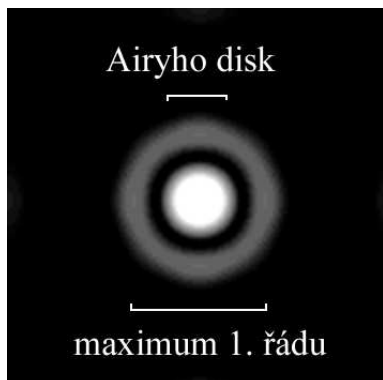
Prostředí `figure` poskytuje stejné pohodlí jako prostředí `table`.



Obrázek 1: Popiska obrázku

Obě prostředí ve své „hvězdičkové“ verzi se automaticky sází na celou šířku strany v případě víceloupcové sazby.

Co když chci obrázek nebo tabulku „přisadit“ k textu? Použiju balíček `floatflt`.



Obrázek 2: Popisek plovoucího obrázku.

v dalekohledu nevidíte? Tak jej zkuste namířit na nějakou hodně jasnou hvězdu a použít to největší zvětšení, jaké máte. Pak byste měli tento charakteristický obrazec spatřit (je nutné se přiblížit maximálnímu užitečnému zvětšení, o kterém se dočtete za chvíli). Problém je totiž jen v tom, že obrazec je velmi malý (pro 15 cm dalekohled je průměr Airyho disku asi 1") a obklopující kroužky jsou navíc mnohem slabší než centrální kolečko. To vše je ještě rušeno neklidem ovzduší. Normálně uvidíte nanejvýš ten nejbližší kroužek (maximum 1. řádu), který je u čočkového dalekohledu (refraktoru) asi 60-krát slabší než centrum Airyho disku, zatímco u zrcadlového dalekohledu typu Newton je slabší jen asi 20-krát a tedy nápadnější (viz obrázek).

Co je všem dalekohledům společné, je omezení rozlišení *difrakcí*. Dochází totiž k ohybu světla na okrajích objektivu (u zrcadlových dalekohledů i na sekundárním zrcátku), a výsledkem je, že obrazem bodové hvězdy v ohnisku není nekonečně malý bod, ale jakási neostrá jasná skvrna, jejíž jas klesá směrem od jejího středu (tzv. *Airyho disk* nebo též maximum 0. řádu, jestli si vzpomínáte z fyziky). Tento disk je navíc obklopen soustavou soustředných kroužků, které s rostoucí vzdáleností rychle slábnou (viz obrázek). Divíte se, že nic takového

## Změna číslování rovnic

$$\int f(x)dx = 1 \quad (1)$$

$$\int f(x)dx = a \quad (:-) .I)$$

$$\int f(x)dx \sim \sum f(x)\Delta x = a \quad (2)$$

## Velikosti a typy písma

*Zdůrazněné* je obecnější, protože pak *správně* zdůrazňuje *i* v *kurzivním textu*. Další volby jsou **tučné**, *kurziva*, *skloněné*, *bezpatkové* a *strojopisné*.

Písmo může být malinkaté, malé, normální, velké, větší, velikánské a obrovské.

## Boxy

(Téměř) každý objekt lze umístit do boxu a pracovat s ním. Projeví se až v PS nebo PDF, prohlížeče DVI to neumí interpretovat.

# resizebox

rotatebox

framebox

S pomocí `raisebox` u lze vyzvednout text na běžné účarí.

Boxy lze kombinovat:

