

Práce se styly

1. V souboru basn0.doc vytvořte
 - a) odstavcový styl *vlk* – černá barva, velké písmo, styl odvoďte ze stylu normální a neměňte font
 - b) odstavcový styl *karkulka* – červená barva, malé písmo styl odvoďte ze stylu normální a neměňte font
 - c) použijte styl *karkulka* a *vlk* na správné části textu (jedná se o dialog obou postav)
 - d) nastavte správně následníka stylu (tak aby docházelo k automatickému střídání stylů)
 - e) vytvořte **znakový** styl *zelená*, pro tento styl nastavte zelené písmo a ostatní vlastnosti neměňte. Použijte styl *zelená* na všechny tvary slova tráva, které se v básničce vyskytují
 - f) pomocí změny stylu *vlk* změňte barvu textu, který říká vlk na šedivou, zvětšete velikost fontu, obzvlášť sledujte projevy na tvarech slova tráva
 - g) upravte styl *zelená* na světlejší/tmavší odstín
 - h) změňte tvar písmen celého textu tím, že změňte nadřazený font všem použitým stylům
2. Vytvořte šablonu pro hlavičkový papír fiktivní organizace. Součástí hlavičky je i obrázek s logem. Šablona bude obsahovat styl pro psaní adresy, data, oslovení, základní text, podpis. Bude také obsahovat zvláštní styl Věc, kdy text Věc: se automaticky napíše po vybrání stylu. Šablonu použijte pro krátký dopis. Hodnotím i grafický návrh hlavičkového papíru.