

# Vážení zákazníci,

dovolujeme si Vás upozornit, že na tuto ukázkou knihy se vztahují autorská práva, tzv. copyright.

To znamená, že ukáзка má sloužit výhradně pro osobní potřebu potenciálního kupujícího (aby čtenář viděl, jakým způsobem je titul zpracován a mohl se také podle tohoto, jako jednoho z parametrů, rozhodnout, zda titul koupí či ne).

Z toho vyplývá, že není dovoleno tuto ukázkou jakýmkoliv způsobem dále šířit, veřejně či neveřejně např. umístováním na datová média, na jiné internetové stránky (ani prostřednictvím odkazů) apod.

*redakce nakladatelství BEN – technická literatura*  
[redakce@ben.cz](mailto:redakce@ben.cz)



## Teil 4 – Terminologie der PC-Anwendungen (Část čtvrtá – Názvosloví využití osobních počítačů)

### 4.1 Überblick über Bereiche der PC-Anwendungen (Mapování oblastí aplikace osobních počítačů)

#### Základní názvosloví

Anwenderprogramm <i>n</i>	uživatelský program, aplikační program
computergestützt <i>adj</i> ,	počítačový, řízený počítačem,
computerunterstützt <i>adj</i> ,	využívající počítače, (pracující)
rechnerunterstützt <i>adj</i> ,	za pomoci počítače, apod.
Computergrafik <i>f</i> , grafische	počítačová grafika, zpracování
Datenverarbeitung <i>f</i>	grafických dat
Datenbank <i>f</i> (üblicher Terminus)	databáze, databanka
	(podrobněji viz str. 286)
Datenbasis <i>f</i> (seltener Terminus)	databáze
Datenkommunikation <i>f</i>	datová komunikace
Desktoppublishing <i>n</i> , DTP	stolní typografie, stolní
	publikování, systém DTP
Kalkulationstabelle <i>f</i> , Tabelle <i>f</i> ,	kalkulační tabulka, tabulka
Arbeitsblatt <i>n</i> , Spreadsheet <i>n</i>	
künstliche Intelligenz <i>f</i> , KI	umělá inteligence
rechnerintegriert <i>adj</i>	integrováný počítačem
Softwarepaket <i>n</i>	sada (nikoli „soubor“) programů
Textbearbeitung <i>f</i>	zpracování textu
virtuelle Realität <i>f</i>	virtuální realita

#### Rechnerunterstützte Anwendungen (Aplikace využívající počítače)

Die allgemeinen Eigenschaften der Anwendungsprogramme, auch Anwendungssoftware (Anwendersoftware) genannt, werden eingehender im Abschnitt 3.3 besprochen. Aus der Sicht des Benutzers ist ihre wichtigste Eigenschaft die Fähigkeit, ein Stück praktischer Arbeit zu verrichten, wie *Textverarbeitung*, *Bildverarbeitung*, *Verwaltung* der in *Datenbanken* in rechnergestützten Form gespeicherten Information oder Verarbeitung numerischer Information in Arbeitsblättern (Kalkulationstabellen, Spreadsheets).

Die auf der Anwendung von Rechnern basierten Tätigkeiten werden üblicherweise als „rechnergestützte Anwendungen“ bzw. „rechnerunterstützte Anwendungen“ bezeichnet. Die älteste davon ist die *rechnerunterstützte Entwicklung* (Computer-Aided Design, CAD). Ähnlich gibt es die rechnergestützte *Informationswiedergewinnung* (Computer-Assisted Retrieval, CAR) oder das rechnerunterstützte Lernen (Computer-Based Learning, CBL). In den Namen einiger dieser Tätigkeiten wird das Adjektiv „rechnergestützt“ durch „rechnerintegriert“, z. B. rechnerintegrierte *Fertigung* (Computer-Integrated Manufacture, CIM), „rechnergeführt“, z. B. rechnergeführter Unterricht (Computer-Managed Instruction, CMI) und manchmal auch „rechnergesteuert“, „rechnerorientiert“ oder *rechnertechnisch* ersetzt.

Einige der Akronyme vom Typ „CAx“ (d. h. Computer-Assisted-x) bestehen aus Kombinationen von vier bis sieben Buchstaben anstatt der üblichen drei, zum Beispiel „CASE“ (rechnergestützte Softwareentwicklung, siehe Abschnitt 3.5), oder in anderen Formen und Kombinationen wie „CAD/CAM“ (rechnerunterstützte Entwicklung und Fertigung).

Bildverarbeitung <i>f</i>	zpracování grafických dat
Datenbank <i>f</i>	(zde:) databáze
Fertigung <i>f</i>	výroba
Informationswiedergewinnung <i>f</i>	vyhledávání informací
rechnergesteuert <i>adj</i>	řízený počítačem
rechnertechnisch <i>adj</i>	počítačový, založený na použití počítače
rechnerunterstützte Entwicklung <i>f</i> , CAD	vývoj za pomoci počítače, systém CAD
Textverarbeitung <i>f</i>	zpracování textu
Verwaltung <i>f</i>	správa, řízení

**Grundtypen von Anwendersoftware  
(Základní typy aplikačního softwaru)**

4 Anwendungen

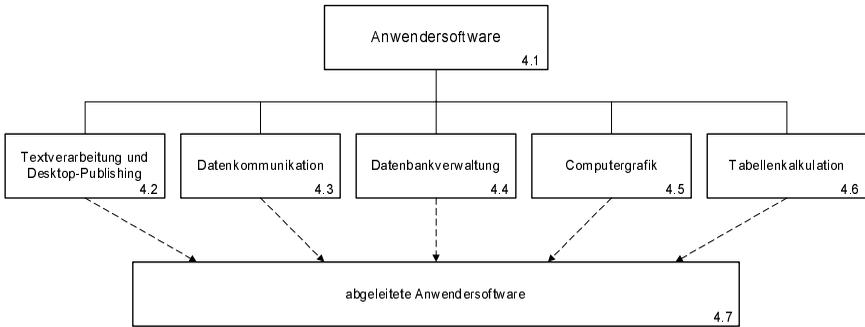


Abb. 4-1. Hypothetische Klassifikation der zwei Grundbereiche der Anwendersoftware: oben – „The Big Five“, unten – abgeleitete Anwendersoftware (Hypotetická klasifikace dvou základních oblastí aplikačních programů: nahoře – „Velká pětka“, dole – odvozené aplikační programy)

(oben:)  
 Textverarbeitung und Desktop-publishing (4.2)  
 Datenkommunikation (4.3)  
 Datenbankverwaltung (4.4)  
 Computergrafik (4.5)  
 Tabellenkalkulation (4.6)  
 (unten:)  
 abgeleitete Anwendersoftware  
 (siehe Abschnitt 4.7)

(nahore:)  
 zpracování textu a systémy DTP  
 (4.2)  
 datová komunikace (4.3)  
 správa databáze (4.4)  
 počítačová grafika (4.5)  
 kalkulační tabulky 4.6)  
 (dole:)  
 odvozený uživatelský software  
 (4.7)

Die Anwendersoftware erstreckt sich von verhältnismäßig einfachen Programmen bis zu integrierten, in den unterschiedlichsten Anwendungen *einsetzbaren* Programmgruppen. Solche Komplexe werden Softwarepakete genannt. Trotz ihrer Mannigfaltigkeit sind die meisten Anwenderprogramme bzw. ihre Pakete eine *Implementierung* von einem oder mehreren der folgenden fünf Grundtypen von Anwendersoftware, die J. Hoskins in [13] „The Big Five“ („die großen Fünf“) nennt:

- Textverarbeitung (Text Processing, TP) und Desktoppublishing (DTP),
- Datenkommunikation (Data Communication, DC),
- *Datenbankverwaltung* (Database Management, DBM)
- Computergrafik (CG) und
- Tabellenkalkulation.

Neben diesen fünf Grundtypen der Anwendersoftware gibt es zahlreiche Anwendungen, die man als *abgeleitete* Anwendungen bezeichnen kann. Die meisten dieser *dedizierten* (*zweckorientierten*) Anwenderprogramme gehen von diesen fünf Grundtypen aus und werden für die spezifischen Anforderungen ihrer *Einsatzumgebung maßgeschneidert* (siehe Abb. 4-1).

Es gibt vier spezifische Gruppen von Anwendersoftware, die die wichtigsten Entwicklungstrends widerspiegeln, und zwar (1) Industrie-, Wissenschafts- und Büroautomatisierung, (2) Multimedia, (3) virtuelle Realität und (4) künstliche Intelligenz und *Expertensysteme* (ES, XPS).

Nennen wir zumindest noch zwei der vielen anderen Kriterien, die zur Klassifizierung der Anwendersoftware *herangezogen* werden können:

- (a) Dedizierte Programme versus integrierte Programme:

Die dedizierten Programme werden für eine einzige begrenzte Gruppe von Anwendungen entwickelt oder spezifisch bestimmt, während die integrierten Programme, auch Softwarepakete genannt, es dem Benutzer gestatten, die in einer Anwendung entstandene Information zu nehmen und einer anderen Anwendung zur Verfügung zu stellen.

Als Beispiel integrierter Software kann ein innerbetriebliches (hausinternes) *Mehranwendernetzwerk* dienen, in dem eine Sekretärin an einem Terminal einen Brief tippt, ein Buchhalter an einem anderen Terminal eine Tabellenkalkulation durchführt und ein dritter Mitarbeiter den Grafikeil eines integrierten Pakets zum Umwandlung von Daten in ein Diagramm benutzt. Wenn erforderlich, kann dann die verarbeitete Information in einem *Textverarbeitungsprogramm* in eine Mitteilung oder eine andere Dokumentenart eingearbeitet werden.

- (b) *Handelsübliche Software* versus *kundenspezifische Software*:

Die handelsübliche Software (fertig geschriebene Software für universelle Anwendung) kann einsatzbereit im Handel erstanden oder sogar in einem Verkaufsautomaten aufgezeichnet werden. Im letzteren Fall wird die gewünschte Software automatisch in dem Verkaufsautomaten aufgezeichnet, sobald der Käufer sie in einem *Auswahlmenü angetippt*, seine Diskette in das Laufwerk des Automaten gesteckt und das nötige Geld eingeworfen hat.

Im Gegensatz zu der handelsüblichen Software werden die kundenspezifischen Programme für spezifische Anforderungen des Anwenders geschrieben, entweder vom Anwender selbst bzw. von einem spezialisierten Programmierer, oder sie werden von einem externen Konsultanten, z. B. von einem *Softwarehaus* erstellt.

abgeleitet <i>adj</i>	odvozený
antippen <i>v</i>	(zde:) zapsat klávesnicí
Auswahlmenü <i>n</i>	výběrové menu
Datenbankverwaltung <i>f</i>	správa databáze, řízení databáze
dediziert <i>adj</i> , zweckorientiert <i>adj</i>	(zde:) specializovaný, jednoúčelový
Einsatzumgebung <i>f</i>	(zde:) pracovní prostředí
einsetzbar <i>adj</i>	(zde:) použitelný
Expertensystem <i>n</i> , ES, XPS	expertní systém, znalecký systém
handelsübliche Software <i>f</i>	běžně nabízený software
heranziehen <i>v</i>	(zde:) použít, uplatnit
Inplementierung <i>f</i>	implementace, uvedení do provozu, zavedení, realizace
kundenspezifische Software <i>f</i>	zákaznický software, software na zakázku
maßgeschneidert <i>adj</i>	upravený, přizpůsobený („ušitý na míru“)
Mehranwendernetzwerk <i>n</i>	sít s mnoha účastníky
Softwarehaus <i>n</i>	středisko vývoje softwaru
Textverarbeitungsprogramm <i>n</i>	program zpracování textu

### Übertragbarkeit und Kompatibilität der Anwendungsprogramme (Přenosnost a slučitelnost aplikačních programů)

Der Anwender muss lernen, wie es mit spezifischen Programmen umzugehen ist, d. h. wie die Eigenschaften ihrer *Schnittstellen*, z. B. die Definition der *Funktionstasten*, die Auswahl der *Menüposten* oder das *Abrufen der Hilfe-Funktionen* usw. zu benutzen sind. Damit der Anwender mit diesen Programmen arbeiten kann, müssen zwei wichtige Bedingungen erfüllt werden:

- (1) Die Übertragbarkeit des Programms, d. h. seine Fähigkeit, auf unterschiedlichen Rechnertypen unter verschiedener Software ablaufen zu können, ohne dass es in verschiedene Programmiersprachen übersetzt werden muss.
- (2) Die *Kompatibilität* des Programms, d. h. seine Fähigkeit zur Erfüllung der Anforderungen an die *Datenübertragungsgeschwindigkeit*, *Signalpegelumsetzung* usw., damit der Rechner mit seiner Peripherie direkt verbunden werden kann. In einigen Fällen können allerdings die zur Steigerung der *Leistungsfähigkeit* neuer PC-Modelle nötigen Änderungen von Hardwarekomponenten, Geschwindigkeit oder Architektur die *Inkompatibilität* älterer Modelle verursachen.

Abrufen <i>n</i> der Hilfe-Funktion	vyžádání nápovědy
Datenübertragungsgeschwindigkeit <i>f</i>	rychlost přenosu dat
Funktionstaste <i>f</i>	funkční klávesa
Inkompatibilität <i>f</i>	neslučitelnost, nekompatibilita
Kompatibilität <i>f</i>	slučitelnost, kompatibilita
Leistungsfähigkeit <i>f</i>	výkonnost
Menüposten <i>m</i>	položka menu
Schnittstelle <i>f</i>	rozhraní
Signalpegelumsetzung <i>f</i>	přizpůsobení signálů s různou úrovní

## Personalcomputer oder Workstation? (Osobní počítač nebo pracovní stanice?)

Die Grenze zwischen einem PC und einer Workstation ist unscharf und wird mit der Zeit immer unschärfer. Im allgemeinen ist die Workstation eine Rechnerkonfiguration, die zwar leistungsfähiger als ein üblicher PC ist, die aber immer noch von nur einer Person benutzt wird. Der Begriff Workstation deutet darauf hin, dass der Rechner für sehr intensives Arbeiten verwendet wird, wie grafische Animation, Softwareentwicklung, professionelles DTP, Multimedia-Operationen und einige ähnliche *arbeitsintensive* Tätigkeiten. Eine typische Workstation benutzt *Massenspeichergeräte* hoher Kapazität, *hochauflösende* (engl. high resolution, auch „hi res“) *Grafikgeräte*, umfangreiche Datenbanken und weitere komplizierte Einrichtungen.

Üblicherweise wird eine Workstation als ein selbständiges *intelligentes Terminal* (auch *programmierbares Terminal* genannt) betrieben und zwar mit Einrichtungen, die für spezifische Aufgaben in Umgebungen mit Mehrprogramm- oder *Mehrprozessorbetrieb* entworfen worden sind. Eine Workstation kann eins der Terminals in einem *verteilten Datenverarbeitungssystem* sein, sie kann auch an ein *lokales Netzwerk* (engl. local area network, *LAN*) oder ein *Weitverkehrsnetz* (engl. wide area network, *WAN*) angeschlossen werden.

In vielen Anwendungen wird sie an einen *Terminal-Netzwerk* angeschlossen, in dem der Operator der Workstation eine Reihe von Büroautomationsdiensten wie Textverarbeitung, *elektronische Post* (*E-Mail*, auch *e-Mail* oder *e-mail*), verschiedene *Telematikdienste*, *Dateien-Fernzugriff* usw. anfordern kann.

arbeitsintensiv *adj*

Dateien-Fernzugriff *m*

elektronische Post *f*, *E-Mail f*, *e-mail f*

hochauflösendes Grafikgerät *n*

intelligentes Terminal *n*,

programmierbares Terminal *n*

lokales Netzwerk *n*, *LAN*

Massenspeichergerät *n*

Mehrprozessorbetrieb *m*

Telematikdienst *m*, *Teledienst m*

Terminal-Netzwerk *n*

verteiltes Datenverwaltungssystem *n*

Weitverkehrsnetz *n*, *WAN*

pracovně náročný

dálkový přístup k souborům dat

elektronická pošta, e-mail

grafické zařízení s velkou

rozlišovací schopností

intelligentní terminál,

programovatelný terminál

lokální síť, síť LAN, LAN

velkokapacitní paměť, hromadná paměť

paralelní zpracování, souběžné zpracování

telematická služba

síť s terminály

síť s rozloženým zpracováním dat

dálková síť, síť WAN, WAN

## 4.2 Textverarbeitung und Desktoppublishing (Zpracování textu a stolní typografie)

*Základní názvoslovi*

Buchstabe *m*, alphabetisches

Zeichen *n*, Schriftzeichen *n*

computerunterstütztes Publizieren *n*

Desktoppublishing *n*, DTP

písmeno, abecední znak

počítačový typografický systém

stolní typografie, systém DTP

Dokument <i>n</i> , Schriftstück <i>n</i> , Beleg <i>m</i>	dokument, písemný doklad
Editor <i>m</i> , Text-Editor <i>m</i> , Textaufbereitungsprogramm <i>n</i> , (auch: Bearbeiter <i>m</i> des Textes)	editor (program, ale též vydavatel nebo redaktor)
Formatierung <i>f</i>	formátování
Großbuchstabe <i>m</i>	písmeno velké abecedy
Kleinbuchstabe <i>m</i>	písmeno malé abecedy
Layout <i>n</i> , Satzbild <i>n</i> , Satzanordnung <i>f</i>	grafická úprava stránky, uspořádání stránky
Satz <i>m</i>	sazba
Schrift <i>f</i> , Schriftart <i>f</i> , Schriftbild <i>n</i> , Font <i>m</i>	typ písma, druh písma, typová sada, font
Schriftsatz <i>m</i>	soubor znaků
Textseite <i>f</i> , Seite <i>f</i>	stránka (textu)
Textverarbeitung <i>f</i> , Textaufbereitung <i>f</i> , Druckaufbereitung <i>f</i> , Redigieren <i>n</i> von Texten, Textgestaltung <i>f</i>	zpracování textu, redigování, úprava textu, edice textu, příprava textu do tisku
Textverarbeitungsprogramm <i>n</i> , Textprozessor <i>m</i>	textový procesor (program)
Textzeile <i>f</i> , Zeile <i>f</i>	textová řádka, řádka textu

### Von der Textverarbeitung zum Desktoppublishing (Od zpracování textu ke stolní typografii)

Die Textverarbeitung ist eine Arbeitsmethode der Büroautomatisierung, die ihren Vorgänger, die gute alte Schreibmaschine ersetzt, auf der eine Schreibkraft durch das Drücken von Tasten einer mechanischen Tastatur druckähnliche Zeichen auf Papier erstellte.

Die Textverarbeitung besteht aus verschiedenen Datenverarbeitungsoperationen mit Texten, wie das *Eingeben und Ausgeben*, Editieren, Sortieren, *Mischen, Abrufen, Speichern, Anzeigen* oder Drucken. Die vier Grundkomponenten eines Textverarbeitungssystems sind der Prozessor, das *Bildsichtgerät*, der Drucker und ein Softwarepaket, genannt Textprozessor oder Textverarbeitungsprogramm.

Ein anderer wichtiger Begriff ist der Text-Editor (oft zu Editor abgekürzt). Es ist ein Programm, mit dem der PC-Anwender Texte erstellen und korrigieren kann; mehrere Typen der Editoren werden in Abschnitt 3.3 (Computerprogramme) besprochen.

Ein weiterer Schritt in der Entwicklung fortgeschrittener Datenverarbeitungssysteme, die nicht nur Texte, sondern auch Grafiken und Fotos verarbeiten können, sind die Desktoppublishing-Systeme. Das Desktoppublishing (DTP) ist ein (verhältnismäßig) einfaches System für Druckaufbereitung von Texten, das klein genug ist, um auf dem Tisch Platz zu haben. Die Dokumentenseiten werden auf einem hochauflösenden Großformat-Bildschirm unter Verwendung von verschiedenen hochentwickelten Softwarepaketen gestaltet und formatiert. Diese Art der Erstellung von Dokumenten in *Setzmaschinenqualität* wird manchmal das rechnergestützte (oder computerunterstützte) Publizieren (Computer-Aided Publishing, CAP) oder das elektronische Publizieren genannt.

In der letzten Phase der Textverarbeitung werden die Dokumentenseiten für das Korrekturlesen auf einem Laserdrucker mittlerer Auflösung ausgedruckt. Zum Schluss wird ein *druckfertiges* Bildmaterial (reprofähiger Film) erstellt und in einer Setzmaschine hoher Qualität verarbeitet.

Anmerkung: Ergänzende Begriffe zu TP und DTP sind in Abschnitten 1.4 (Der ASCII-Code), 2.6 (Tastaturen), 2.7 (Das Bildsichtgerät), 2.8 (Drucker und Plotter) sowie 4.5 (Grafische Datenverarbeitung) zu finden.

Abrufen <i>n</i>	vyvolání programu, vyžádání zprávy nebo dat
Anzeigen <i>n</i>	zobrazení, indikace
Bildsichtgerät <i>n</i>	zobrazovač, zobrazovací jednotka
druckfertig <i>adj</i>	připravený k tisku
Eingeben <i>n</i> und Ausgeben <i>n</i>	zavádění (dat) a výpis, vyvolání
Mischen <i>n</i>	seřďování, slučování, zakládání
Satzmaschinenqualität <i>f</i>	kvalita odpovídající strojní sazbě
Speichern <i>n</i>	ukládání do paměti, udržení v paměti

### Das Erbe der traditionellen Satzterminologie (Názvoslovné dědictví tradiční sazby)

Die umfangreiche Terminologie der Textverarbeitung und des Desktoppublishing besteht grundsätzlich aus zwei Teilen:

(1) zahlreichen alten, im Laufe der Jahrhunderte auf dem Gebiet des Schriftsatzes eingeführten Begriffen (siehe z. B. den Ursprung des Stichwortes „Cicero“ später in diesem Artikel), und (2) modernen Begriffen der Datenverarbeitung und Computertechnik.

Die traditionellen Begriffe des Schriftsatzes werden in den folgenden zwei Teilen dieses Artikels besprochen, während die wichtigsten Begriffe der elektronischen Textverarbeitung und des Desktoppublishing in einem weiteren gesonderten Artikel dieses Abschnittes abgehandelt werden.

#### Teil 1 – Elemente des Schriftsatzes:

- Schriftbild: Das Schriftbilddesign einer bestimmten Schrift. Die wichtigsten Elemente des Schriftbildes eines einfachen Wortes zeigt Abb. 4-2.



Abb. 4-2. Beispiel für Schriftbildelemente und -maße  
(Příklad prvků a rozměrů typu písma)

Mittellänge	<i>střední výška písma</i>
Oberlänge	<i>horní dotah písmene</i>
Punktgröße	<i>výška písmene vyjádřená v bodech</i>
Schriftgrundlinie	<i>základní účaři</i>
Serife	<i>patka písmene, serif</i>
Unterlänge	<i>spodní dotah písmene</i>
Versalhöhe	<i>výška velkého písmene</i>

- *Punkt*: Im kontinentalen Europa wird ein Punktsystem benutzt, das auf dem sogenannten *Didot-Punkt* (*typografischem Punkt*, gleich 0,376 mm) basiert. Dagegen eine anglo-amerikanische Einheit für das *Typenmaß*, engl. point (Punkt), gleicht 0,3525 mm.
- *Cicero*: Eine weitere, im kontinentalen Europa benutzte und auf Didot-Punkten basierte Maßeinheit (= 12 Didot-Punkte = 4,51 mm). Diese Einheit ist von dem alten französischen Maß „*pied du Roi*“ (= Fuß des französischen Königs) abgeleitet.
- *Oberlänge*: Der Teil eines Kleinbuchstabens wie „k“, „l“, „h“ usw., der die Obergrenze der meisten Kleinbuchstaben überragt. Das Gegenstück zu diesem Begriff ist die *Unterlänge*, der untere Teil der Buchstaben „j“, „g“, „y“ usw. (siehe Abb. 4-2).
- *Mittellänge*: Die Höhe eines typischen Kleinbuchstabens ohne Ober- bzw. Unterlänge.
- *Serife*: Ein kurzer Strich, der über die Hauptlinien eines gedruckten alphanumerischen Zeichens vorspringt, aber nur in bestimmten Schriftbildern. Die Schriftarten ohne Serifen heißen *serifenlose Fonts* (engl. sans serif fonts) oder *Groteskschrift* (*Grotesk*).
- *Strichstärke*: z. B. der *Fettdruck*, d. h. ein Schriftbild, das dicker und dunkler als das normale Schriftbild erscheint. Es wird besonders für Überschriften benutzt, um sie von dem sonstigen, normal (d. h. im normalen Schriftbild) gedruckten Text abzuheben.
- *Schriftart* (Schrift, Font): Ein Satz von Zeichen gleicher Größe und gleichen Typs (das Wort „Typ“ bezieht sich hier auf die Form des Zeichens, wie *geradestehende Schrift* oder *Kursivschrift*). Bekannte Schriftarten sind z. B. Times Roman, Helvetica oder Courier (alles geradestehende Zeichen).
- *Kursivschrift* (*Kursive*, *Schrägschrift*): eine Schriftart aus dem 15. Jahrhundert, deren Zeichen merkliche Schrägstellung nach rechts aufweisen.

Cicero *n*, *cic*Didot-Punkt *m*, typografischer Punkt *m*Fettdruck *m*geradestehende Schrift *f*Kursivschrift *f*, Kursive *f*, Schrägschrift *f*Mittellänge *f*Oberlänge *f*„*pied du roi*“Punkt *m*Serife *f*serifenloser Font *m*, Groteskschrift *f*Strichstärke *f*Typenmaß *n*Unterlänge *f*cicero *n*, *cic*

typografický bod, Didotův bod

tučný tisk

stožaté písmo

kurzívní písmo, kurzíva

střední výška písma

horní dotah písmene

„stopa chodidla francouzského krále“

typografický bod, bod

patka písmene, serif *m*

bezpatkové písmo, lineární písmo, grotesk

tloušťka čáry

měřítko šířky znaků

spodní dotah písmene

## Teil 2 – Typographische Gestaltung und Formatierung:

- *Auszeichnung*: Typografische Anweisungen, die als Hinweise zum Schriftsatz einer *Vorlage*, d. h. einem *Textlayout* beiliegen.
- *Textzeile*: Eine Folge von Zeichen, die nach einer *Schriftgrundlinie* ausgerichtet ist, d. h. nach einer grundlegenden waagrechten *Bezugslinie* für Ausrichtung der Zeichen und für das Maß des senkrechten Abstandes zwischen den Zeilen, genannt *Zeilenabstand* oder *Zeilendurchschuss*.