

Formation Edition numérique

# La mise en page (et les pointeurs)

Simon Gabay



**L'image**

# La page

Il est possible de lier le début de la page ( `<pb>` ) à l'image de la page.  
On le fait avec l'attribut `@facs`

```
<pb facs="chemin/vers/image"/>
```

Le chemin peut être une url (de préférence un permalien

```
<pb facs="https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b8610810z,"
```

Le chemin peut être celui vers un fichier conservé sur l'ordinateur.

```
<pb facs="image.jpg"/>
```

# Excursus: la notion de chemin

Prenons un dossier contenant une image

```
DOSSIER  
|-fichier.xml  
|-image_1.jpg  
|-image_2.jpg
```

Le chemin de `fichier.xml` à `image_1.jpg` est `image_1.jpg`.

Souvent, si l'on a plusieurs images, elles sont regroupées dans une même dossier

```
DOSSIER  
|-fichier.xml  
|-IMAGES  
  |-image_1.jpg  
  |-image_2.jpg
```

Le chemin de `fichier.xml` à `image_1.jpg` est `IMAGES/image.jpg`.

Souvent, si l'on a plusieurs images, elles sont regroupées dans une même dossier

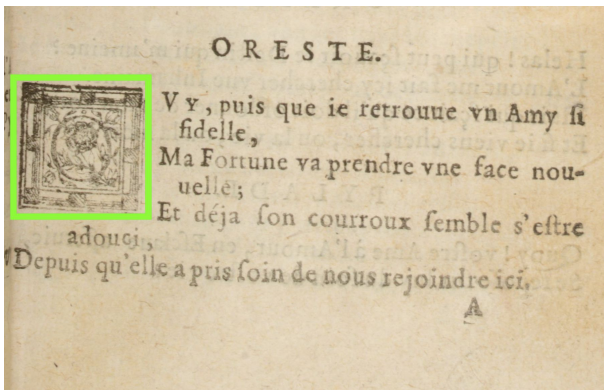
```
DOSSIER
|-fichier.xml
|-MATERIAL
  |-IMAGES
    |-image_1.jpg
    |-image_2.jpg
  |-CSS
    |-mon.css
```

- Le chemin de `fichier.xml` à `image_1.jpg` est `MATERIAL/IMAGES/image.jpg`. D'où la convention de parler de `chemin/vers/le/fichier`.
- Il est possible de "remonter" l'arbre en utilisant `../` pour chaque niveau: la position de `fichier.xml` par rapport à `mon.css` est ainsi `../../fichier.xml`

# Encoder l'image

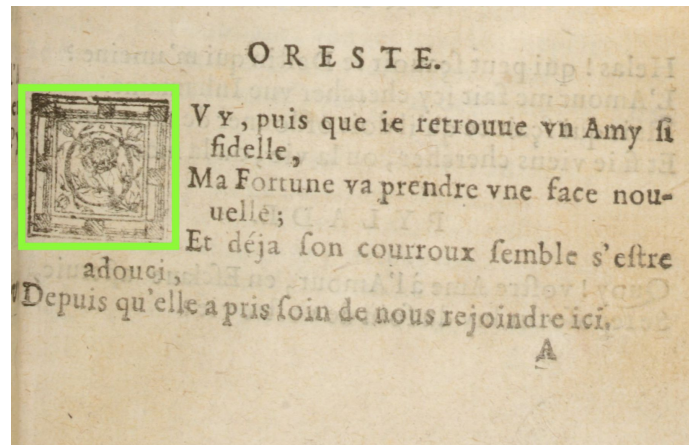
Nous pouvons avoir besoin d'encoder un morceau de page directement dans le texte. C'est notamment le cas avec une initiale: on peut alors découper l'image (appelons le fichier `initiale.jpg`), et pointer vers cet extrait dans le code avec la balise `<graphic>`

```
<speaker rend="center">ORESTE.</speaker>  
<graphic url="initiale.jpg"/>O VY, puis que ie retrouve vn  
<lb/>fidelle,  
<lb/>Ma fortune va prendre vne face nou  
<lb break="no"/>uelle;  
<lb/>Et déjà fon courroux semble s'estre  
<lb/>adouci,  
<lb/>Depuis qu'elle a pris foin de nous rejoindre ici.
```



# Encoder un peu plus que l'image

Il est possible de faire un peu mieux que l'utilisation de `<graphic>` en y associant une légende avec `<figDesc>`. On regroupe alors le tout dans `<figure>`.

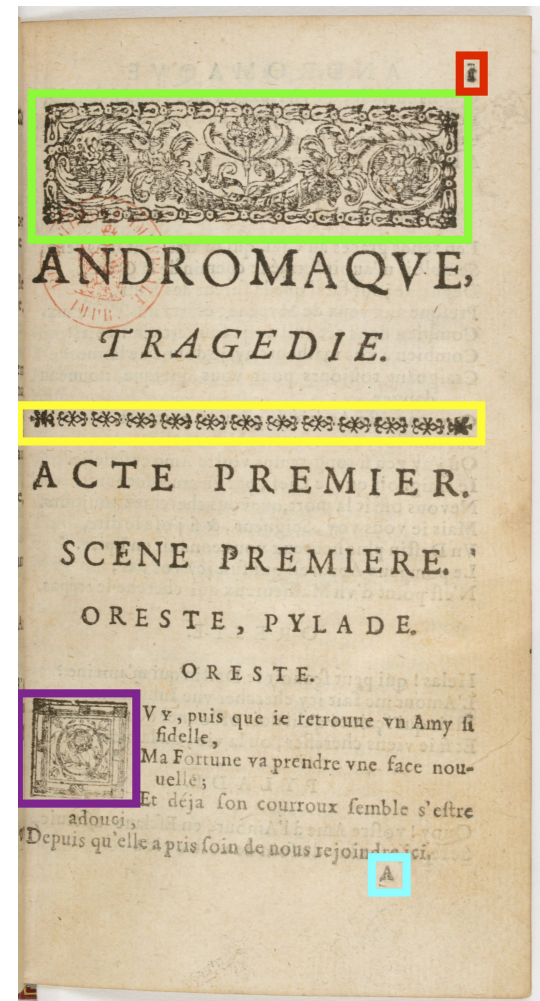


```
<speaker rend="center">ORESTE.</speaker>
<lb/><figure>
  <graphic url="initiale.jpg"/>
  <figDesc>Initiale ornée</figDesc>
</figure> <hi rend="initiale">V</hi>VY, puis que ie retrouv
<lb/>fidelle,
<lb/>Ma Fortune va prendre vne ...
```

# Dans la page

Plutôt qu'à la page complète, on peut avoir besoin de faire référence à une partie de la page uniquement: le bandeau, la frise, l'initiale... On va donc:

- Regrouper tous les chemins vers les images dans une balise `<facsimile>` (qui rappelle l'attribut `@facs` )
- Regrouper tout ce qui est relatif à une même page dans une balise `<surface>` .
- Distinguer l'image entière, qui est dans `<graphic>`
- et des zones de cette image dans une balise `<zone>`
- Ces zones sont définies par des coordonnées





```

...
</teiHeader>
<facsimile>
  <surface>
    <graphic url="img1.jpg"/>
    <zone xml:id="img1_bandeau" lry="870" lrx="1683" uly:
    <zone xml:id="img1_frise" lry="1650" lrx="1746" uly:
    <zone xml:id="img1_initiale" lry="3053" lrx="440" u
  </surface>
  <surface>
    ...
  </surface>
</facsimile>
<text>
  ...

```

Toutes ces informations sont placées entre

- le `<teiHeader>` qui contient les métadonnées (nous y reviendrons)
- le `<text>` qui contient les données textuelles
- `<facsimile>` contient donc, en quelque sorte, les données graphiques.

```
<TEI xmlns="http://www.tei-c.org/ns/1.0">
  <teiHeader>
    <fileDesc>
      <titleStmt>
        <title>Title</title>
      </titleStmt>
      <publicationStmt>
        <p>Publication Information</p>
      </publicationStmt>
      <sourceDesc>
        <p>Information about the source</p>
      </sourceDesc>
    </fileDesc>
  </teiHeader>
  <facsimile>
    <graphic url="image.jpg"></graphic>
  </facsimile>
  <text>
    <body>
      <p>Some text here.</p>
    </body>
  </text>
</TEI>
```

# **Système de pointage**

# L'identifiant unique

Lorsque nous avons encodé les `<zone>`, nous avons utilisé l'attribut `@xml:id` pour donner un nom à cette zone.

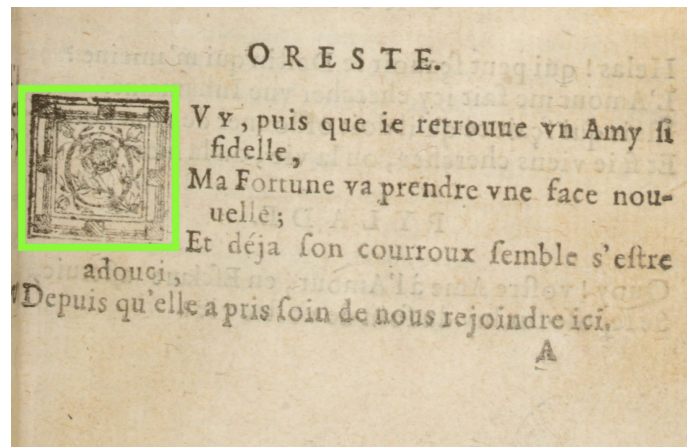
```
<zone xml:id="img1_initiale"  
      lry="3053"  
      lrx="440"  
      uly="2633"  
      ulx="43"/>
```

Il s'agit d'un identifiant unique: cela signifie qu'aucun autre `@xml:id` ne peut avoir le même contenu. Il n'y en a qu'un. On peut donc "pointer" vers lui à l'aide d'un pointeur, qui se matérialise par une valeur d'attribut commençant par un dièse:

```
<graphic url="#img1_initiale"/>
```

# Le mécanisme de pointage

Nous obtenons donc:



```
<speaker rend="center">ORESTE.</speaker>
<lb/><figure>
  <graphic url="#f19_initiale"/>
  <figDesc>Initiale ornée</figDesc>
</figure> <hi rend="initiale">O</hi>VY, puis que ie retroi
<lb/>fidelle,
<lb/>Ma Fortune va prendre vne ...
```

## @ref

La plupart du temps, nous utilisons l'attribut `@ref` pour pointer vers un endroit. C'est notamment un moyen de normaliser une information potentiellement instable, comme les noms de lieux et de personne ( `<name>` ), dont le nom peuvent varier

- Car ils ont différent noms (*Ilion* vs *Troie*, *Albion* vs *Grande-Bretagne*)
- Car l'orthographe est instable (*Hermionne* vs *Hermione*).

Le moyen le plus simple est de mettre un `xml:id` sur la première occurrence, et de faire pointer toutes les autres vers elle.

```
Préfenteroit d'abord <name xml:id="pylade">Pylade
</name>...
<gap reason="sampling"/>
Me rendra-t'il, <name ref="#pylade">Pilade</name>,
vn Cœur qu'il m'a rauy?
<gap reason="sampling"/>
i'irois bientoft, <name ref="#pylade">Pilad</name>,
```