
15 – Figures et graphiques

Tous les composants d'un document ne sont pas nécessairement textuels. Le texte le plus simple contient souvent des diagrammes ou des illustrations, sans parler des documents dans lesquels images et textes sont inextricablement mêlées, ou de produits électroniques dans lesquels les deux sont complémentaires.

Le codeur peut simplement enregistrer la présence d'un graphique dans un texte, éventuellement avec une description brève de son contenu, en utilisant les éléments décrits dans cette section. Les mêmes éléments peuvent aussi être employés pour insérer des versions numérisés du graphique au sein du document électronique.

<figure>

marque l'endroit où un graphique doit être inséré dans un document ; parmi les attributs possibles, citons :

entity nom d'une entité système prédéfinie contenant une version numérisée du graphique à insérer ;

<figDesc>

contient une description textuelle de l'aspect ou du contenu d'un graphique, lorsqu'une image est documentée sans être visualisée.

Toute information textuelle accompagnant le graphique, tel qu'un titre ou une légende, peut être incluse dans l'élément *<figure>*, à l'intérieur d'un élément *<head>* et d'un ou plusieurs éléments *<p>*. Il en va de même pour tout texte figurant dans le graphique lui-même. Il est fortement recommandé d'inclure une description en texte libre de l'image, sous forme d'un élément *<figDesc>*. Cette description sera utilisée pour les applications incapables d'afficher le graphique et permettra de rendre le document accessible aux lecteurs malvoyants (de tels textes ne sont pas normalement considérés comme faisant partie du document lui-même).

Dans leur utilisation la plus simple, ces éléments servent à marquer l'emplacement d'un graphique, comme dans l'exemple suivant :

```
<pb n=412>
<figure><figure>
<pb n=413>
```

À noter que la balise de fin ne peut être omise, bien que l'élément n'ait aucun contenu. Plus habituellement, un graphique aura au moins un titre servant à l'identifier, ce dernier étant codé au moyen de l'élément `<head>`. De plus, il est souvent utile d'inclure une brève description de l'image, comme dans l'exemple suivant :

```
<figure>
  <head>Mr Fezziwig's Ball</head>
  <figdesc>A Cruikshank engraving showing Mr Fezziwig
    leading a group of revellers.</figdesc>
</figure>
```

Lorsqu'une version numérisée du graphique est disponible, il est nettement préférable de l'insérer à l'endroit approprié du document. Les éléments graphiques tels que les images sont généralement stockés dans des entités (des fichiers) distinctes de ceux qui contiennent le texte du document et au moyen d'une notation différente (format de stockage). La DTD de TEI Lite supporte des graphismes codés au moyen des normes CGM, TIFF et JPEG, sous les noms `cgm`, `tiff`, et `jpeg` dans la notation SGML. Néanmoins, d'autres notations peuvent être employées, pourvu qu'une déclaration de notation appropriée soit ajoutée dans la DTD. Pour plus d'informations concernant la déclaration d'une NOTATION en SGML, se reporter au chapitre traitant des tableaux, formules et graphismes dans la TEI P3, ou dans tout ouvrage de référence traitant de SGML.

Quel que soit le format employé pour coder l'image, celle-ci peut être insérée dans le document par le même procédé. La première phase consiste à déclarer une entité SGML d'un type particulier, précisant le nom de l'entité elle-même, un identifiant externe (tel qu'un nom de fichier), et la notation employée. Par exemple, en supposant que l'image numérisée «Le Bal de Mr Fezziwig» soit au format TIFF, dans le fichier `fezzi.tff`, une déclaration d'entité semblable à celle qui est présentée ci-dessous serait nécessaire :

```
<!ENTITY fezziPic SYSTEM "fezzi.tff" NDATA tiff>
```

Toutes les déclarations de ce type doivent être traitées avant le document SGML lui-même ; avec la DTD de la TEI Lite, ceci est possible en incluant ces déclarations dans un fichier nommé `litedecls.ent` ou un fichier quelconque associé à l'identifiant public suivant :

```
-//TEI U5-1995//DTD TEI Lite 1.0 Extensions//EN
```

Une fois que cette déclaration est effective, l'insertion de l'image numérisée à l'emplacement voulu dans le document ne nécessite que l'insertion d'une valeur pour l'attribut *entity* de l'élément `<figure>` :

```
<figure entity=fezziPic>
<head>Mr Fezziwig's Ball</head>
<figdesc>A Cruikshank engraving showing Mr Fezziwig leading
  a group of revellers.</figdesc>
</figure>
```