

## 066 Présence des jeux de caractères (NR)

### Premier indicateur

Non défini  
 ␣ Non défini

### Second indicateur

Non défini  
 ␣ Non défini

### Codes de sous-zones

‡a Jeu de caractères primaire G0 (NR)  
 ‡b Jeu de caractères primaire G1 (NR)

‡c Jeu de caractères alternatif ~~G0G00~~ ou ~~G1G11~~ (R)

### DÉFINITION ET PORTÉE DE LA ZONE

On utilise cette zone dans les notices codées à l'aide de caractères provenant de jeux autres que ISO 10646 (ou Unicode) pour préciser les jeux de caractères du contenu de données que l'on retrouve dans la notice. La zone prévient les utilisateurs qu'un traitement spécial pourrait s'imposer.

On peut utiliser tous les caractères pour identifier les jeux de caractères, sauf le premier caractère des séquences d'échappement qui désigne les jeux (le premier caractère est le caractère d'échappement, 1B hexadécimal). Les caractères qui composent les séquences d'échappement, de même que d'autres détails sur le codage des caractères dans les notices MARC sont décrits dans les *MARC Spécifications* ~~Spécifications MARC 21 pour la structure des notices, les jeux de caractères et le média d'échange for Record Structure, Character Sets, and Exchange Media.~~

### LIGNES DIRECTRICES POUR L'APPLICATION DES DÉSIGNATEURS DE CONTENU

#### ■ INDICATEURS

Les deux positions d'indicateur sont non définies; chacune contient un blanc (␣).

#### ■ CODES DE SOUS-ZONES

##### ‡a - Jeu de caractères primaire ~~G0G00~~

La sous-zone ‡a contient un code qui identifie le jeu de caractères primaire. Le code est formé des caractères intermédiaire et final de la séquence d'échappement qui désigne et appelle le jeu de caractères ~~G0G00~~ implicite. Étant donné que le jeu de caractères MARC Latin (y compris les jeux de caractères ASCII, MARC Grec, MARC Indice inférieur ou MARC Indice supérieur) constitue le jeu de caractères MARC implicite, s'il est le jeu de caractères primaire, il ne faut pas l'identifier dans cette sous-zone.

066 ␣‡a(N

*[Le caractère intermédiaire dans la séquence de désignation est 28 hexadécimal (le graphique ASCII «(», soit la parenthèse ouvrante) qui identifie le jeu de caractères comme étant le jeu G0 qui est composé d'un octet par caractère, et dont le caractère final est 4E hexadécimal (le graphique ASCII «N») qui identifie le jeu de caractères cyrilliques de base.]*

066  $\text{bb}\#a\$1$ 

*[Le caractère intermédiaire dans la séquence de désignation est 24 hexadécimal (le graphique ASCII «\$») qui identifie le jeu de caractères comme étant le jeu G0 qui est composé d'octets multiples par caractère et dont le caractère final est 31 hexadécimal (le graphique ASCII «1») qui identifie les jeux de caractères Chinois, Japonais et Coréen.]*

### **#b - Jeu de caractères primaire G1**

La sous-zone #b contient un code qui identifie le jeu de caractères étendu primaire. Le code est formé des caractères intermédiaire et final de la séquence d'échappement qui désigne et appelle le jeu de caractères G1 implicite. Étant donné que ANSEL constitue le jeu de caractères MARC implicite, s'il est le jeu de caractères étendu primaire, il ne faut pas l'identifier dans cette sous-zone.

066  $\text{bb}\#b\$)1$ 

*[Les caractères intermédiaires dans la séquence de désignation sont le 24 hexadécimal et le 29 hexadécimal (soit les graphiques ASCII «\$») qui identifient le jeu de caractères comme étant G1 composé d'octets multiples et dont le caractère final est 31 hexadécimal (soit le graphique ASCII «1») qui identifie le code de caractère de l'Asie orientale aux fins d'utilisation bibliographique (ANSI/NISO Z39.64).]*

066  $\text{bb}\#b)Q$ 

*[Le caractère intermédiaire dans la séquence de désignation est 29 hexadécimal (le graphique ASCII «)») qui identifie le jeu de caractères comme étant utilisé comme un jeu G1 et composé d'un octet par caractère et dont le caractère final est 51 hexadécimal (le graphique ASCII «Q») qui identifie le jeu de caractères cyrilliques étendu.]*

### **#c - Jeu de caractères alternatif ~~G0G00~~ ou ~~G1G11~~**

La sous-zone #c contient un code qui identifie le jeu de caractères alternatif utilisé comme étant un jeu G0 ou G1 dans la notice. Le code est composé des caractères intermédiaire et final de chaque séquence d'échappement qui sera utilisé pour désigner le jeu de caractères graphique alternatif utilisé dans la notice. Le ou les caractères intermédiaires indiquent si le jeu comporte des caractères composé d'un seul octet ou d'octets multiples et s'il est désigné comme étant un jeu G0 ou G1. Il faut répéter la sous-zone pour chaque jeu de caractères supplémentaire présent.

066  $\text{bb}\#c)2$ 

*[Le caractère intermédiaire dans la séquence de désignation est le 29 hexadécimal (le graphique ASCII «)») qui identifie le jeu de caractères comme étant un jeu G1 composé d'un octet par caractère et dont le caractère final est 32 hexadécimal (le graphique ASCII «2») qui identifie le jeu de caractères Hébreu.]*