

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)

‡c Jeu de caractères alternatif G0 ou G1 (R)

‡b Jeu de caractères primaire G1 (NR)

DÉFINITION ET PORTÉE DE LA ZONE

On utilise cette zone dans les notices codées à l'aide de jeux de caractères autres que ISO 10646 (ou Unicode) pour préciser les jeux de caractères du contenu de données que l'on retrouve dans la notice. Cette zone prévient les utilisateurs qu'il leur faudra peut-être utiliser un traitement spécial.

On peut utiliser tous les codes 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, soit 1B hexadécimal). Les caractères qui composent les séquences d'échappement, de même que d'autres détails sur le codage dans les notices MARC, sont décrits dans les *Spécifications MARC 21 pour la structure de notices, les jeux de caractères et le média d'échange*.

LIGNES DIRECTRICES POUR L'APPLICATION DES DÉSIGNATEURS DE CONTENU

■ INDICATEURS

Les deux positions d'indicateur ne sont pas définies et chacune contient un blanc (␣).

■ CODES DE SOUS-ZONES

‡a - Jeu de caractères primaire G0

La sous-zone ‡a contient un code qui identifie le jeu de caractères primaire. Le code se compose des caractères intermédiaire et final de la séquence d'échappement qui désigne et appelle le jeu de caractères G0 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 primaires, 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 ␣␣‡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 koréen.]

‡b - Jeu de caractères primaire G1

La sous-zone ‡b renferme 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 ‡b‡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 caractères de l'Asie orientale aux fins d'utilisation bibliographique (ANSI/NISO Z39.64).]

066 ‡b‡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, 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 G0 ou G1

La sous-zone ‡c renferme un code qui identifie le jeu de caractères alternatif comme étant un jeu G0 ou G1 dans la notice. Le code, composé des caractères intermédiaire et final de chaque séquence d'échappement, 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 composés 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 ‡b‡c)S

[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 53 hexadécimal (le graphique ASCII «S») qui identifie le jeu de caractères Grec.]