

Présentation

JSesh est un éditeur de textes hiéroglyphiques de l'Égypte ancienne textes hiéroglyphiques. C'est un logiciel gratuit, open source. Il est actuellement très puissant, et couvre la plupart des spécificités du *Manuel de Codage*. Si vous utilisez JSesh, veuillez vous inscrire, s'il vous plaît. L'enregistrement est gratuit et utile pour tout le monde.

JSesh est un éditeur hiéroglyphique complet et professionnel. Les textes produits avec JSesh peuvent être copiés et collés dans d'autres logiciels (comme MS Word ou OpenOffice). Il est également possible de créer des images en différents formats graphiques (JPEG, PNG, PDF, SVG, emf, macpict, etc).

It is is definitely allowed to use JSesh for publication. Mention of its use (in the same way one does mention fonts used in a book) would be nice, but is not an absolute requirement. *Il est définitivement autorisé d'utiliser JSesh pour la publication.* Une mention de son usage (et en même temps des polices utilisées) est un plus, mais n'est pas exigé de manière absolue

JSesh est un logiciel libre : vous pouvez le télécharger, l'utiliser gratuitement, et en distribuer des copies.

JSesh est opensource : son code Java est disponible gratuitement (sous la license LGPL). Pour l'utilisateur final, cela constitue une sécurité, car cela signifie que, même si son auteur n'est plus en mesure de travailler sur le logiciel, d'autres développeurs peuvent prendre le relais.

Chapitre 1. Introduction

Vous utilisez en ce moment Jsesh, qui est à la fois un éditeur de textes hiéroglyphiques et un outil de manipulation de textes hiéroglyphiques en Java. En tant qu'utilisateur, vous intérêt se portera certainement sur les capacités d'édition et d'impression de JSesh.

JSesh comprend la plus grande partie du Manuel de Codage et peut utiliser des fichiers provenant de plusieurs autres logiciels, tels que Winglyph ou Tksesh. La compatibilité avec Mascibe n'a pas été vérifiée, et elle n'est certainement pas totale.

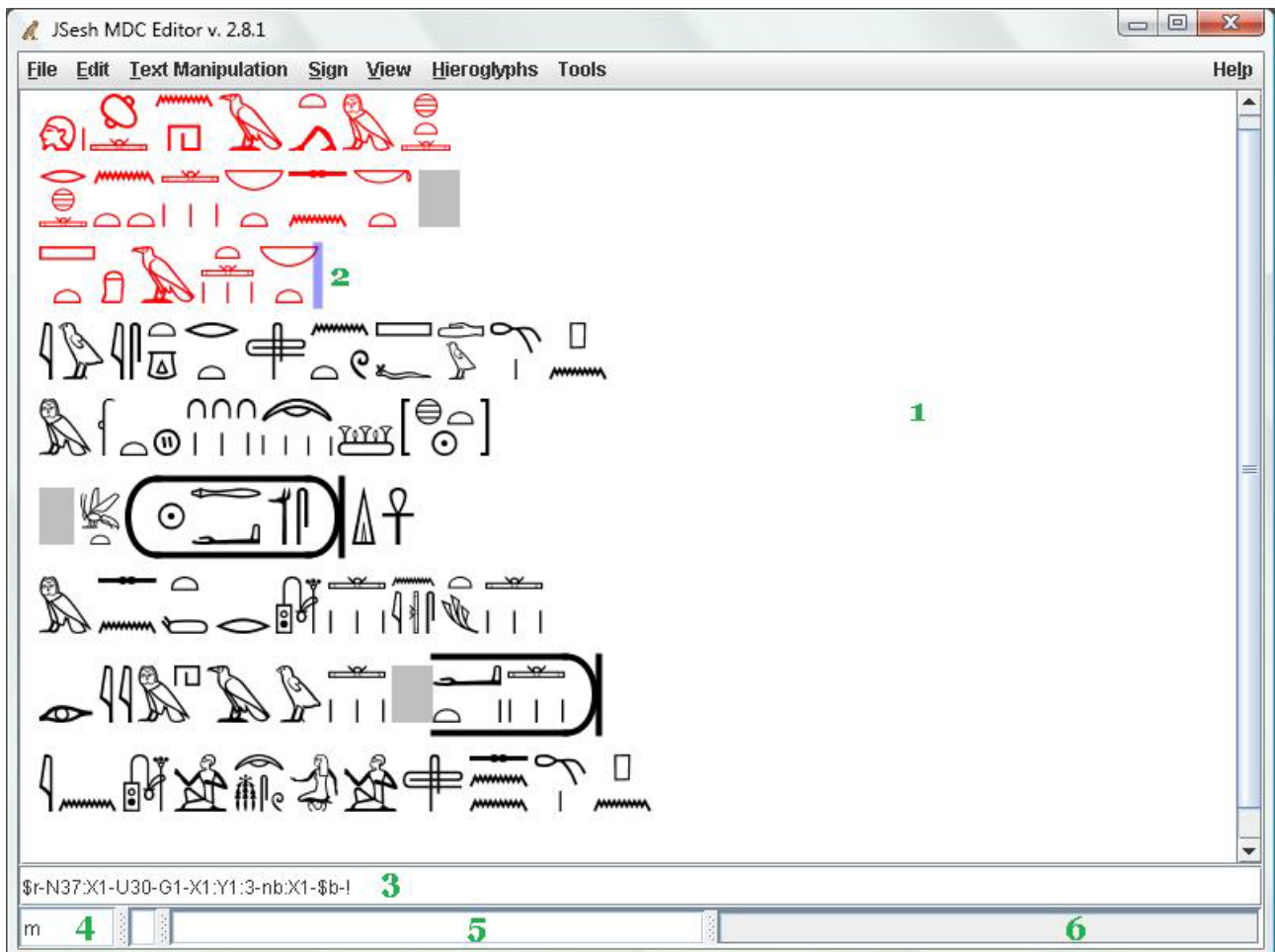
Le Manuel de Codage est un ensemble de conventions qui furent élaborées en 1984 pour décrire les textes hiéroglyphiques en ASCII. Il commence un peu à dater, et de nombreuses suggestions ont été faites pour l'améliorer (voire le remplacer). JSesh proposera un certain nombre d'extensions.

JSesh vous permet aussi d'éditer des textes hiéroglyphiques, soit en les tapant avec les codes du Manuel de Codage, soit un utilisant un menu du système plus intuitif. Quelques caractéristiques du Manuel de Codage ne sont pas encore disponibles par le biais des menus, mais vous avez toujours la possibilité d'en écrire directement le code.

JSesh dispose de plusieurs possibilités d'exportation. Il est possible d'imprimer un fichier, ou de le sauvegarder sous différents formats graphiques intéressants : pdf, jpg, ou même en un ensemble de fichiers html. Parmi les formats d'exportation disponibles, on peut remarque le WMF (métafichier Windows). Les métafichiers sont des images vectorielles, ce qui signifie qu'elles sont bien adaptées à l'impression. Les fichiers WMF peuvent être lus par presque tous les logiciels de traitement de texte.

JSesh, contrairement à Tksesh, n'est pas de prime abord une base de données de textes. Les capacités de base de données textuelle de Tksesh seront ajoutées à JSesh dans l'avenir, mais j'ai pensé qu'il valait mieux fournir d'abord un bon éditeur/afficheur, afin d'inciter les gens à l'utiliser.

Chapitre 2. Vue d'ensemble de l'espace de travail de JSesh



Actuellement, l'espace de travail de JSesh contient une barre de menu, une fenêtre principale d'édition : la « fenêtre hiéroglyphique » (n°1), et plusieurs champs.

Le champ désigné comme « champ du *Manuel de Codage* » (n°3) contient le code issu du *Manuel de Codage* relatif à la ligne de texte courante, c.-à-d. celle sur laquelle se situe le curseur (n°2). Vous pouvez modifier directement ce code. Le champ désigné comme « signe de code courant » (n°4) sert d'éditeur interactif pour montrer le code du texte qui est en train d'être édité.

Les champs situés directement à sa droite sont respectivement un « champ de message » (n°5) et un « indicateur de progression » (n°6). Ils ne sont pas beaucoup utilisés pour le moment.

Chapitre 3 : Édition de textes

I. Éditer avec la souris

Éditer avec la souris est un processus très simple mais très lent. Normalement, vous l'utiliserez en complément de l'un des deux autres modes d'édition.

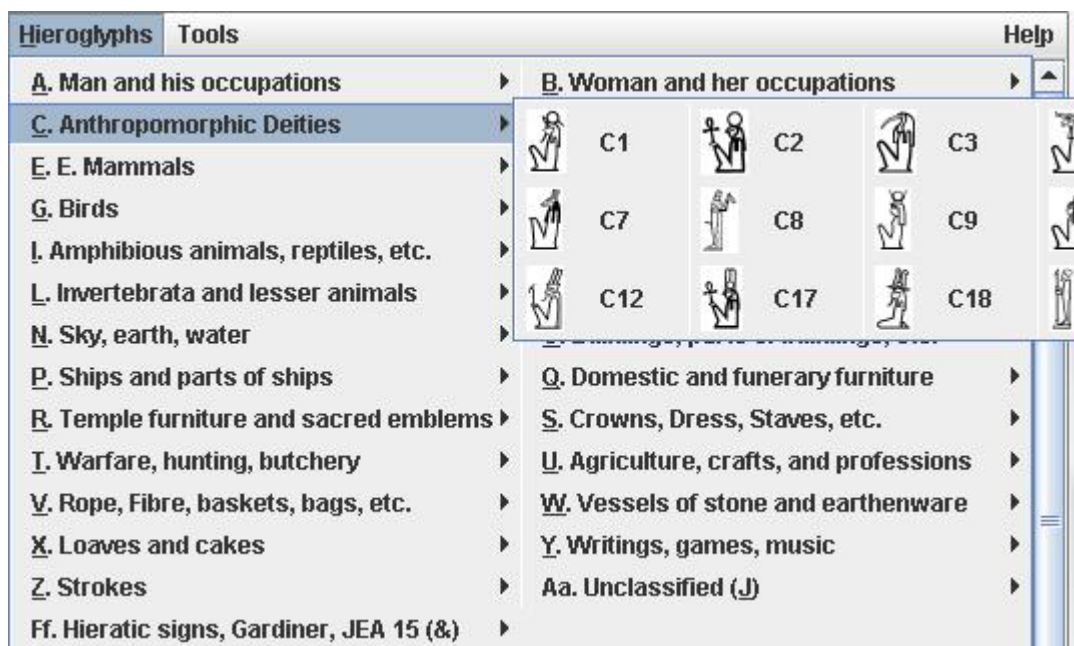
A. Définir la position du curseur

Pour définir la position courante du curseur, cliquez simplement sur la fenêtre hiéroglyphique.

B. Insérer des signes avec les menus et la palette

Le moyen de plus rapide pour insérer des signes est d'utiliser le clavier, et de taper soit le code du Manuel de Codage, soit la translittération. Toutefois, il est possible de sélectionner les signes soit depuis le menu, soit depuis la palette des signes.

1. Le menu des signes

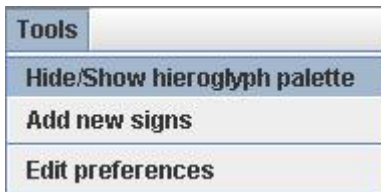


Le menu des signes (intitulé « Hieroglyphs ») liste seulement les signes de base référencés dans les catégories traditionnelles de la fonte Gardiner avec la catégorie supplémentaire Ff pour les signes dérivés du hiératique. Cette catégorie était utilisée dans les fontes Gardiner originelles.

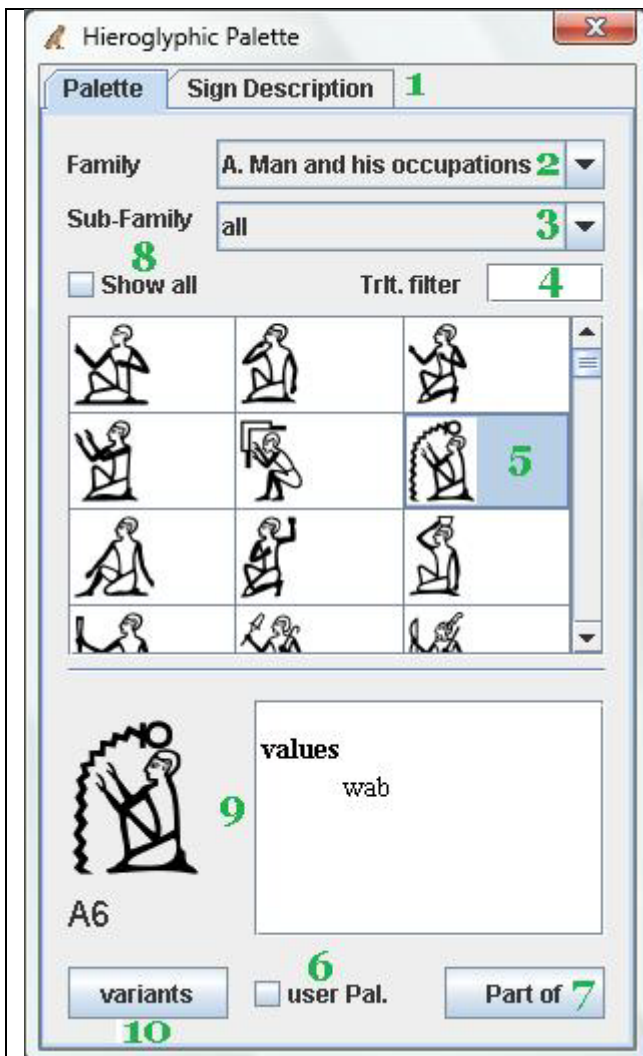
Si vous travaillez sur Mac, vous remarquerez que ce menu est relativement lent à apparaître. Le mac, en effet, n'apprécie pas les menus trop étendus de ce genre. Utilisez de préférence la palette des signes (J'ai conservé la barre de menu parce que sur d'autres plateformes, comme Windows et Linux, elle peut être manipulée depuis le clavier, ce qui rend les menus plus rapides à utiliser).

2. La palette des signes

La palette des signes a été créée pour proposer une meilleure solution que le menu. Elle peut afficher tous les signes disponibles sans aucun problème, et propose des options de recherche avancée.



Pour ouvrir ou fermer la palette des signes, utilisez le menu « Tools », sous-menus « Hide/Show Hieroglyphic Palette ».



L'usage de base de la palette est très simple : vous sélectionnez la famille de signes qui vous intéresse en utilisant le menu déroulant « Family » (n°2), puis vous double-cliquez dans le panneau (n°5), sur le signe que vous souhaitez insérer.

Tous les signes ne sont pas affichés (normalement, la palette n'affiche pas les variantes de signes). Pour afficher tous les signes d'une famille, cochez la case « Show all » (n°8).

Si vous cliquez une seule fois sur un signe, celui-ci sera *sélectionné*. Des informations au sujet du signe (son code, ses valeurs, etc.) seront affichées dans le panneau (n°9).

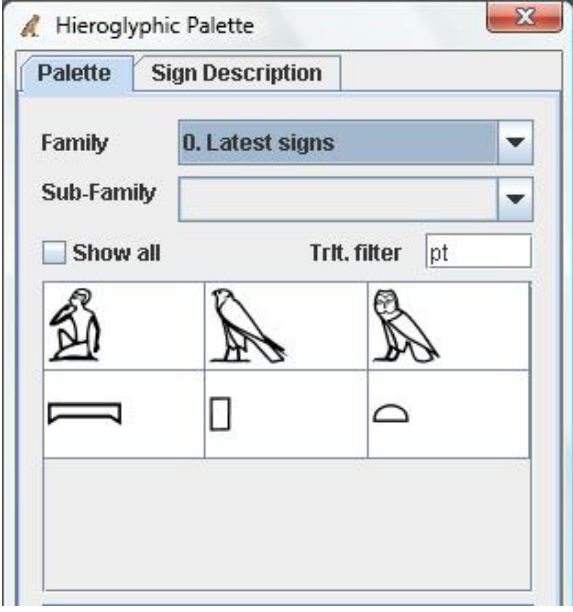
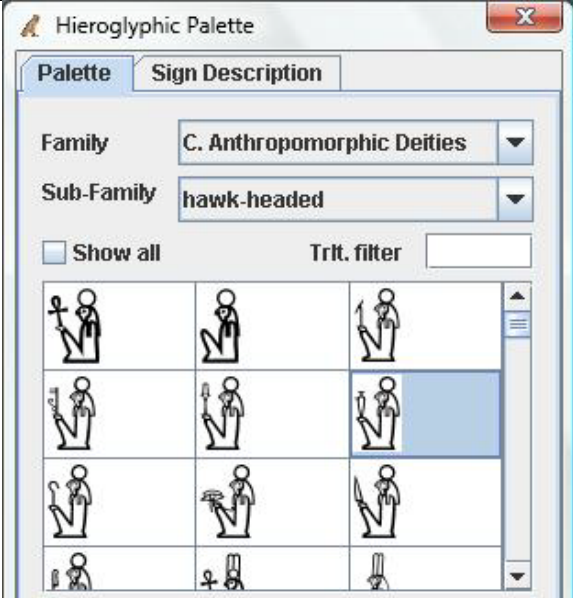
Plus d'informations seront disponibles si vous sélectionnez l'onglet « Sign Description » (n°1).

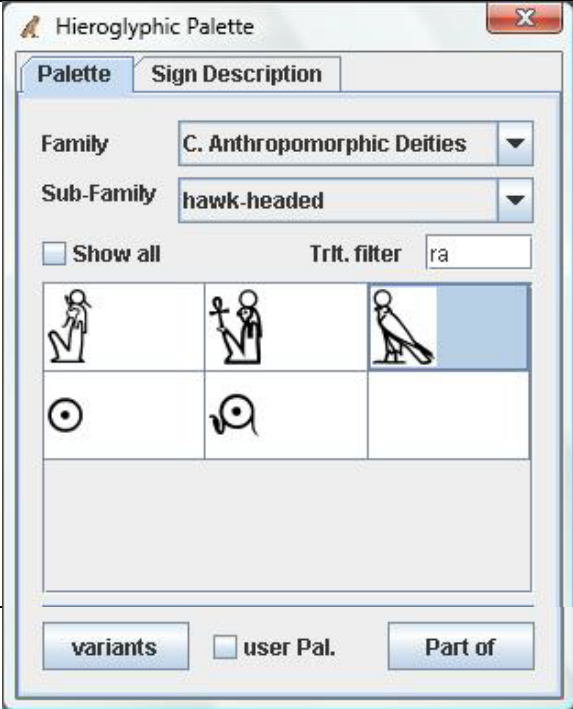

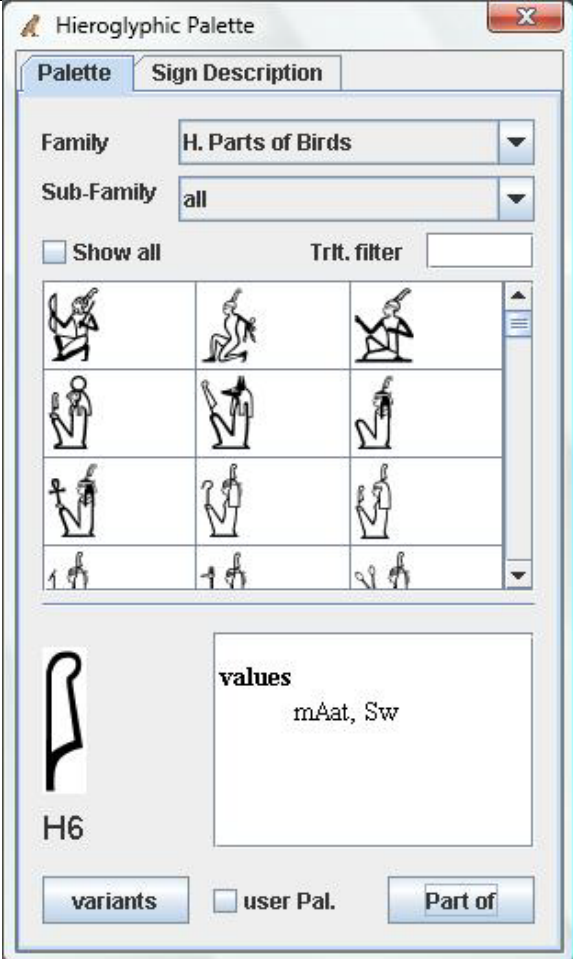
Notez que la plupart des informations que JSesh fournit sont là pour aider à chercher et retrouver les signes. En particulier, les valeurs proposées n'ont pas de prétention à l'exhaustivité, ni même forcément à la correction. Par exemple, nous utilisons « bin » comme valeur pour retrouver G37 (𓂏). Autre exemple : pour le signe Y1 (𓂏), plusieurs

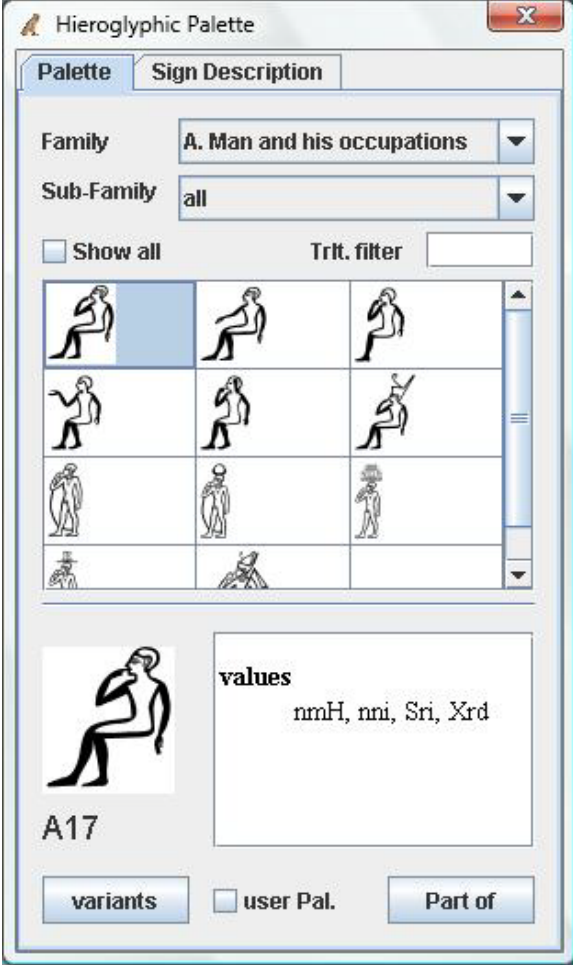
études tendent à montrer que sa translittération correcte serait « sh3 » et non « šš ». Nous avons cependant conservé « zS » (et « sS ») comme mnémonique.

L'onglet « Sign Description » aura quant à lui vocation à fournir une information plus scientifique sur les signes. Pour alléger notre conscience, le format interne de JSesh conserve plus d'information sur le statut exact des « valeurs ». Par exemple, pour G37, nous considérons que « bin » est une valeur « typique » du mot dans lequel il apparaît.

a) Description complète des contrôles

N°2		<p>Le « sélectionneur de famille », comporte, outre les catégories usuelles de Gardiner (Homme et ses occupations, etc.), deux autres familles spéciales : « user palette » and « last used signs ».</p> <p>La famille « User Palette » est documentée plus loin.</p> <p>La famille « Lastest signs » contient tous les signes saisis dans la palette par l'utilisateur durant cette session.</p>
N°3		<p>Le menu « Sub-family » permet de restreindre la liste des signes affichés à un sous ensemble de signes d'une famille qui partagent certaines caractéristiques.</p> <p>Par exemple, dans la famille des dieux, vous pouvez sélectionner les dieux à tête de faucon.</p>

<p>N°4</p>		<p>Le filtre de translittération (« Trlt. Filter ») permet de filtrer les signes par translittération.</p> <p>La valeur à utiliser peut être la valeur phonétique du signe pour un phonogramme ou un idéogramme, ou une valeur typique pour un déterminatif.</p> <p>Par exemple : taper « ra ».</p>
<p>N°6</p>		<p>La case à cocher « user Pal. » spécifie que le signe est (ou n'est pas) dans la palette de l'utilisateur.</p>
<p>N°7</p>		<p>Si vous cliquez sur le bouton « Part of », les signes qui contiennent le signe sélectionné seront listés (si l'information correspondante a été saisie !). Chaque clic étendra la liste.</p> <p>Je vous invite à faire l'essai avec H6.</p>

N°10		<p>Si vous cliquez sur le bouton « variants », cela sélectionne les variantes connues par JSesh du signe courant. Le terme variante est utilisé ici dans une acception assez large.</p> <p>On considère autant des variantes linguistiques c.-à-d. des signes substituables au signe d'origine sans changer le sens du texte (en ce sens, Z7 est une variante de G43) que des signes « qui se ressemblent » (en ce sens A17A est une variante de A17, comme dans le code Gardiner, alors que les usages des deux signes sont assez différents.</p> <p>Chaque clic supplémentaire étendra l'ensemble des signes listés (variantes, puis variantes de variantes, etc.)</p>
------	--	--

b) La palette de l'utilisateur

La palette de l'utilisateur ou « User Palette » vous permet de composer votre propre liste de signes favoris. Y ajouter un signe est simple : vous sélectionnez simplement le signe, et vous cochez la case « user Pal. » (n°6), située en bas de la palette hiéroglyphique. Le contenu de la palette de l'utilisateur est automatiquement sauvegardé, et votre palette sera prête à l'emploi à votre prochaine utilisation de JSesh. Pour retirer un signe de la palette de l'utilisateur, il suffit simplement de le sélectionner et de décocher la case « user Pal. ».

Tous les signes sélectionnés pour inclusion dans la palette de l'utilisateur sont affichés lorsque la famille spéciale « User Palette » est sélectionnée.

c) Appel à collaboration

Vous trouverez une description des fichiers utilisés par la palette hiéroglyphique en annexe de la documentation du Manuel de Jsesh sur Internet. Si vous avez une bonne connaissance des hiéroglyphes, vous pouvez contribuer à l'amélioration de JSesh en complétant les informations que le logiciel utilise. Vous pouvez envoyer un courriel à l'auteur pour plus de renseignements (Serge Rosmorduc <rosmord@iut.univ-paris8.fr>).

C. Sélectionner une zone

Une zone de sélection comprend tout ce qui se situe entre le curseur, et ce que l'on appelle la marque. Toute la zone sélectionnée est surlignée en bleu clair. Certaines opérations ne sont possibles que si une zone de texte est sélectionnée.

Pour sélectionner une zone de texte, vous disposez de différents moyens :

- sous Mac : cliquez-gauche à un endroit du texte, tout le texte entre ce point et le curseur est sélectionné ;
- sous Unix : faites de même, mais en cliquant-droit. Cela changera peut-être un jour, si je décide d'utiliser les menus contextuels ;
- à l'aide du clavier : maintenez la touche Majuscule enfoncée et utilisez les flèches gauche ou droite pour faire la sélection ;
- à l'aide de la souris : maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé et déplacez-le autour des zones à sélectionner.

D. Ajouter un signe choisi depuis un menu

Le menu « Hieroglyphs » vous donne accès aux signes de la liste Gardiner standard. Sélectionnez simplement un signe, et il sera ajouté à l'emplacement du curseur.

E. Grouper des signes

Text Manipulation	Sign	View	Hieroglyphs	Ti
Group Horizontally				Ctrl-H
Group Vertically				Ctrl-G
Ligature elements				Ctrl-L
ligature group with hieroglyph				Ctrl-K
ligature hieroglyph with group				Ctrl-M
Explode group				Ctrl-E
<hr/>				
Insert Space				Ctrl-P
Insert Half Space				Ctrl+Maj-P
Insert Page Break				Ctrl+Maj-Entrée
<hr/>				
Shade zone				Ctrl-O
Unshade zone				Ctrl+Maj-Z
Paint zone in Red				Ctrl-R
Paint zone in black				Ctrl+Maj-R
Edít group				Ctrl+Maj-G
<hr/>				
Shading				▶
Cartouche				▶
Philological Markup				▶

Pour grouper des signes, on peut utiliser le menu « Text Manipulation ». Vous pouvez grouper les signes en groupes verticaux ou horizontaux, en sélectionnant les signes (ou cadrats), et en choisissant soit « Group Horizontally » ou « Group Vertically ».


Notez que vous pouvez séparer des groupes avec le menu « Explode group ». Tout type de groupe peut être séparé.

Mémo :

- « Group Horizontally » a pour raccourci clavier « Ctrl-H » ;
- « Group Vertically » a pour raccourci clavier « Ctrl-G ».

F. Les ligatures

JSesh connaît un certains nombre de « groupes spéciaux », ou ligatures, qui dépassent les capacités offertes par les cadrats. Par exemple, « w » et « t » seront certainement disposés




ainsi : . Pour obtenir un tel résultat, sélectionnez les signes que vous voulez lier, et utiliser le menu « Text Manipulation », sous-menu « Ligature elements ».

Toutefois, JSesh ne sait pas lier tous les groupes, même s'il connaît quelques ligatures plus

extraordinaires : ainsi, lier  donne .



1. Les ligatures complexes

Certaines ligatures peuvent être considérées comme la ligature d'un signe et d'un groupe.

Prenons le groupe . Il peut être considéré comme une ligature entre le signe  et le groupe . De telles ligatures peuvent être construites avec le menu « Text Manipulation », sous-menu « ligature group with hieroglyph », ou avec le menu « Text Manipulation », sous-menu « ligature hieroglyph with group ». Dans le premier cas, le groupe se situe « devant » le hiéroglyphe, dans le second (qui correspond à notre exemple), le hiéroglyphe est situé « devant » le groupe.



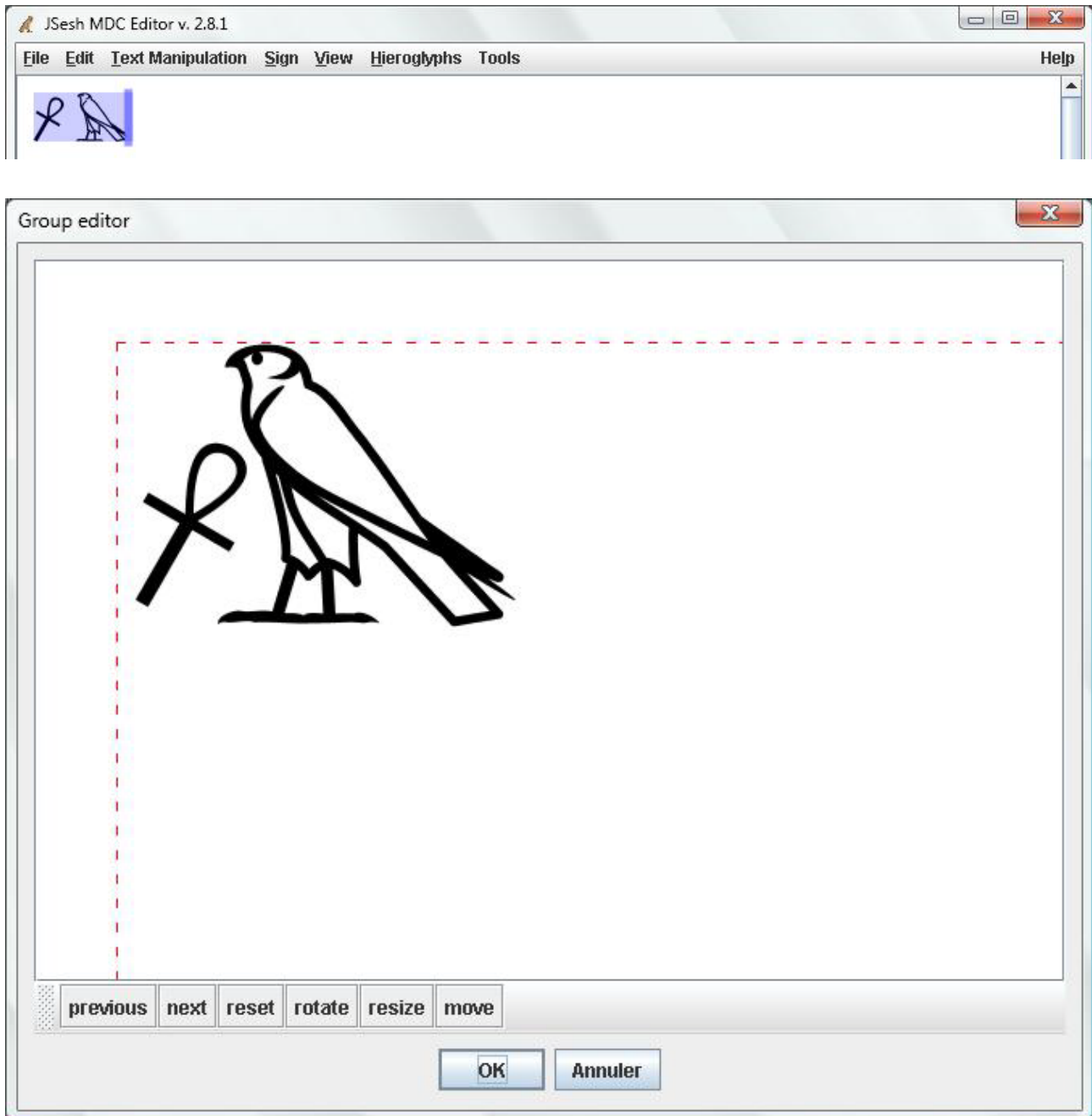
Pour chaque signe, Jsesh essaie de déterminer deux zones. Une pour les ligatures « en avant » et une pour celles « en arrière ». Certains signes ont leur « zone de ligature » déjà définies. Pour d'autres signes, elles sont calculées automatiquement.

En réalité, Jsesh essaie de voir s'il peut placer un rectangle dans la partie inférieure gauche de chaque signe (pour une orientation de gauche à droite). Cette zone constituera « la zone de départ ». Pour « la zone de fin », deux emplacements sont pris en considération. Tout d'abord, le coin supérieur droit des signes (comme dans la ligature ) et ensuite une grande zone dans le coin inférieur gauche, comme pour le groupe .

Tout créateur de signes peut définir ses propres zones. Veuillez noter qu'un signe peut être lié à la fois avec un groupe qui le précède et un groupe qui le suit.

2. Editer des groupes

Lorsque vous rencontrez un groupe très spécifique, d'un genre unique, dans lequel vous désirez placer les signes exactement où vous le souhaitez, vous pouvez sélectionner le menu « Text Manipulation », sous-menu « Edit group ». Le groupe édité sera soit le groupe sélectionné, s'il y a une sélection (surlignée en bleu), soit le dernier groupe avant le curseur, s'il n'y a pas de sélection.



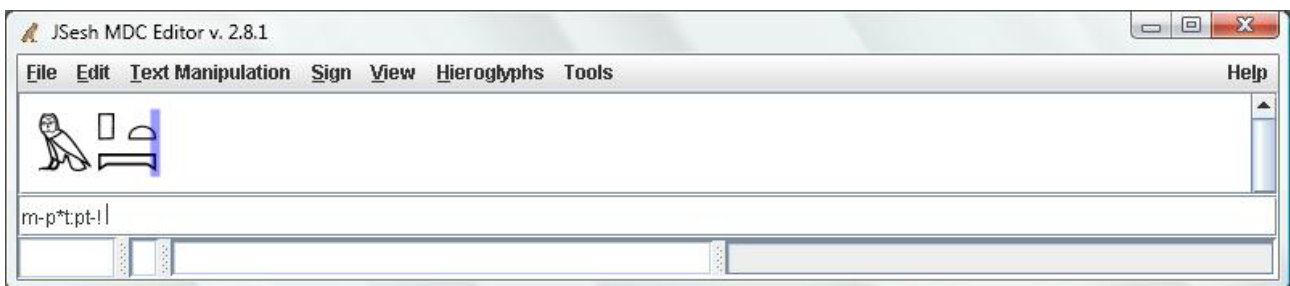
Vous pouvez ainsi déplacer les signes, modifier leur échelle, et leur imprimer une rotation. Notez que les changements d'échelle et les rotations sont déclenchés par deux boutons, respectivement « resize » et « rotation ». Pour déplacer un signe, cliquez dessus et déposez-le où vous voulez. Pour le faire tourner ou le mettre à l'échelle, cliquez et déplacez l'un des petits carrés rouges situés autour du signe sélectionné.

II. Editer avec le clavier

A. Saisir des hiéroglyphes

Lorsque vous tapez une lettre ou un nombre dans la fenêtre hiéroglyphique principale, cette lettre ou ce nombre apparaît dans le petit champ situé en bas à gauche de l'espace de travail de JSesh. Cela vous permet de taper les codes du *Manuel de Codage* :







- de nombreux signes ont des codes phonétiques, qui correspondent à leur translittération ;
- tous les signes sont accessibles par leurs codes dans la grammaire de Gardiner (pour connaître ce code, vous pouvez regarder dans le menu « Hieroglyphs »).



Une fois le code tapé, vous devez le valider. Pour ce faire, appuyez soit sur la touche « Espace », « : », « * » ou « Entrée (↵) ». Le signe sera rajouté au texte hiéroglyphique.

Note : la touche « - » était aussi utilisable dans les anciennes versions de JSesh mais elle est maintenant considérée comme un caractère de translittération, ce qui permet de saisir des signes comme « Hwt-Hr ».

Les codes phonétiques peuvent correspondre à plus d'un signe. Par exemple, « iw »



correspond soit à , , ,  ou . D'après le *Manuel de Codage*, le signe « officiel » pour iw est . Toutefois, vous pourriez vouloir un autre signe. Dans ce cas, c'est très simple : appuyer sur la touche « Espace », et le système fera défiler les différents choix, un par un. Votre dernier choix sera enregistré la prochaine fois que vous taperez ce code au cours de la session.

B. Grouper des signes

Les signes que vous tapez pour valider peuvent être utilisés pour grouper les hiéroglyphes :

- les touches « Espace » et « - » ont pour effet de place le signe suivant dans un nouveau cadrat ;
- les touches « : » et « * » placeront le signe suivant respectivement en-dessous ou à côté du dernier signe saisi ;
- la touche « Entrée » a deux conséquences : elle valide un signe (s'il y en a un) et ajoute une nouvelle ligne.

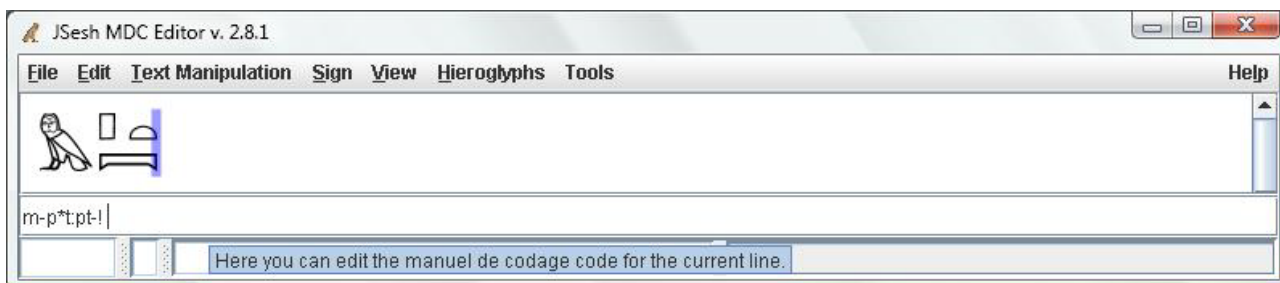
C. Exemples

Si vous souhaitez taper le mot pt,   « ciel », vous pouvez :

- taper « p », puis « * », « t », « : », « pt » ;
- taper « p », « t », puis « * », « Espace » (ce qui valide le « * »), « pt », « : » et « Espace ».

III. Saisie de code au format du Manuel de Codage

À tout moment, JSesh affiche le code au format du *Manuel de Codage* qui correspond à la ligne où se trouve le curseur.



Ce champ n'est pas là uniquement pour l'amour de l'art. Vous pouvez modifier son contenu, et le texte hiéroglyphique sera affecté lorsque vous validerez par un retour chariot. Notez que si le code que vous avez saisi est incorrect, il n'aura aucun effet (ce qui évite la création de textes dans un codage mal défini, qui sont difficiles à interpréter après coup).

Cette possibilité n'est à utiliser que si vous vous sentez particulièrement à l'aise avec le *Manuel*.

Chapitre 4. Interactions possibles avec d'autres logiciels

I. Copier/coller

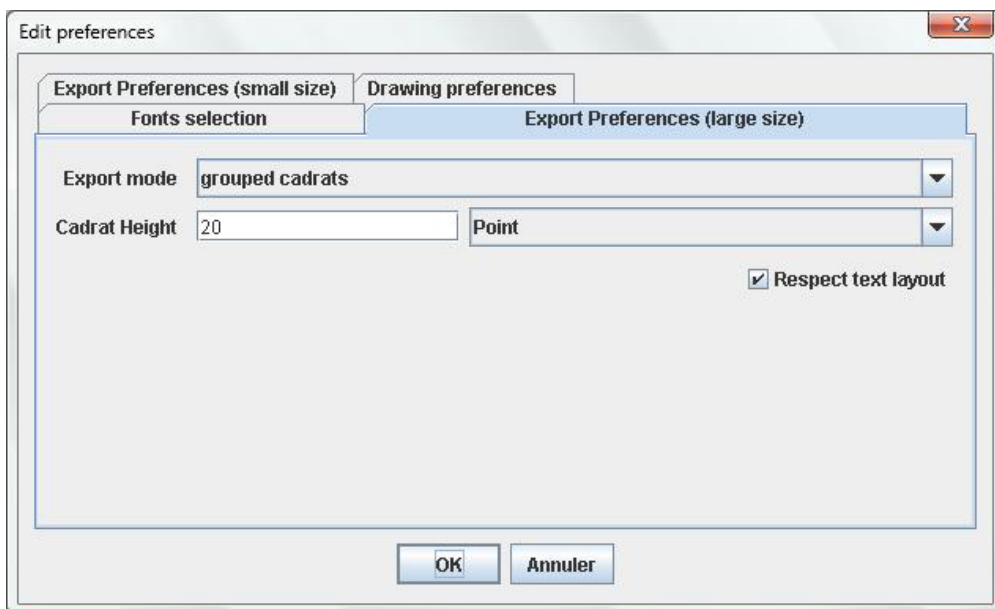
Il est possible d'effectuer des copier/coller entre JSesh et des traitements de texte (mais pas vers Excel ou Powerpoint). Pour exporter vers Powerpoint, on peut ruser en agissant en deux temps : un copier/coller dans Word, puis de Word vers Powerpoint). Actuellement, on peut copier/coller directement vers Word et vers OpenOffice.

A. Configuration du copier/coller

Souvent, on a besoin de deux tailles de signes dans les applications : une taille pour insérer dans le texte principal, et une, plus petite, pour insérer dans les notes de bas de page. JSesh permet d'enregistrer deux configurations différentes de copier/coller. La taille voulue peut être sélectionnée dans le menu « Edit » : il suffit de choisir « copy : large size » ou « copy : small size ».

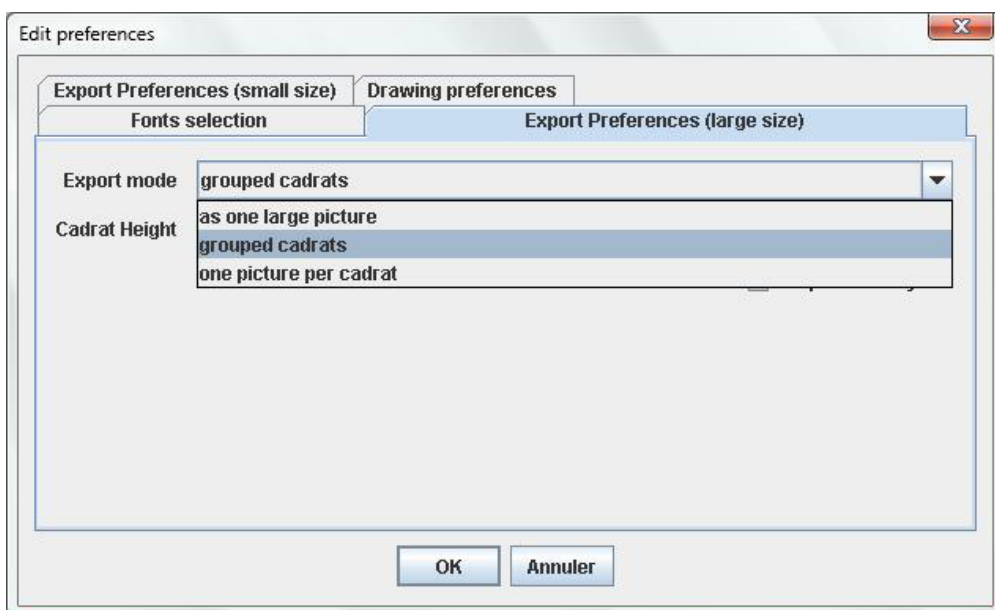
<u>E</u> dit	<u>T</u> ext Manipulation	<u>S</u> ign	<u>V</u> iew	<u>H</u> ieroglyph
Cut		Ctrl-X		
Copy		Ctrl-C		
Paste		Ctrl-V		
Select All		Ctrl-A		
Edit Hieroglyphs		Ctrl-N		
Edit latin text		Ctrl-D		
Edit bold text		Ctrl-B		
Edit italic text		Ctrl-I		
Edit translitteration		Ctrl-T		
Edit line/page number		Ctrl-Point d'exclamation		
<input checked="" type="radio"/> copy : large size <input type="radio"/> copy : small size <input type="radio"/> copy : wysiwyg				

Les paramètres peuvent être changés dans les préférences. Il ya deux onglets, un pour la « grande » taille et un autre pour la « petite » taille.



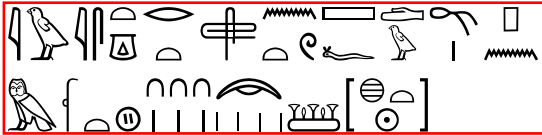
Le paramètre « Cadrat Height » modifie la taille du texte hiéroglyphique collé.

Le paramètre « Export mode » permet de choisir la manière dont le texte hiéroglyphique sera collé. Il ya trois options.



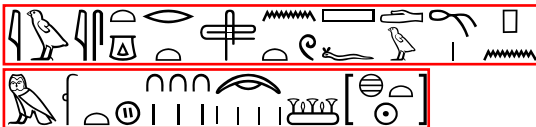
1. Option « as one large image »

L'ensemble du texte sélectionné sera collé dans votre traitement de texte comme une seule image. Cette option est pratique pour les textes en colonnes, par exemple, ou si vous voulez conserver la mise en page graphique. Il apparaît aussi que la plupart des logiciels de traitement de texte préfère traiter une grande image que beaucoup de petites.



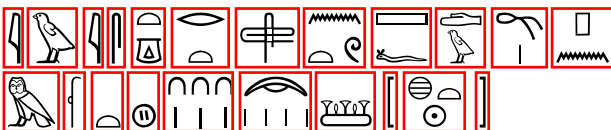
2. Option « grouped cadrats »

Les cadrats hiéroglyphiques adjacents seront regroupés en une seule image. Le résultat comprendra du texte normal et des images de grande taille.



3. Option « one picture per cadrat »

Le texte collé normale contiendra des textes et des images pour le texte hiéroglyphique. Mais ensuite, chaque cadrat sera rendu comme une image. Cette amende est la ligne de coupe à blanc, et pourrait être intéressant si vous mélangez du texte et des hiéroglyphes.



B. Les limites du copier/coller


En raison de problèmes techniques, nous avons mis une limite aux copier/coller. Il n'est pas possible de coller de très longs textes dans un traitement de texte (vous pouvez utiliser « l'exportation au format RTF » en compensation). Nous allons essayer de l'améliorer, mais nous pensons que c'est un défaut mineur puisqu'en général on colle de petites parties de textes hiéroglyphiques ensemble plutôt qu'un seul gros document (actuellement la limite est de 1000 cadrats).

N'hésitez pas à écrire à l'auteur (Serge Rosmorduc <rosbord@iut.univ-paris8.fr>) à propos de ce problème (ou à propos d'autres problèmes avec JSesh).

II. Impression

Actuellement, l'impression ne fonctionne pas, mais cela ne constitue pas une priorité. On peut utiliser l'exportation au format PDF pour pallier ce manque.

III. Exportation au format PDF

	<p>Pour exporter votre texte en format PDF, choisissez l'exportation PDF (menu « File », sous-menu « Export as », choisir « Export as Pdf »).</p> <p>Testez les différents rendus pour le meilleur résultat.</p> <p>Il y a actuellement des problèmes avec les polices de texte normal (« latin ») et de translittération.</p>
---	--

IV. Exportation au format d'image bitmap

Les images sont enregistrées sur les ordinateurs sous deux « techniques » : la technique « bitmap » et la technique « vectorielle ». Pour donner rapidement une idée de qui est qui, disons que les bitmaps sont généralement édités par des logiciels comme Photoshop (ou The Gimp si vous voulez utiliser un logiciel libre), et les images vectorielles sont éditées à l'aide de logiciels comme Adobe Illustrator (ou Inkscape si vous voulez utiliser un logiciel libre). La plupart des logiciels peuvent lire et afficher des images bitmaps, de sorte qu'ils ont tendance à être plus facile à partager. Leur principal problème est que vous ne pouvez pas zoomer sur leur contenu. Une image bitmap correcte pour un affichage à l'écran passera probablement mal à l'impression. D'un autre côté, les images vectorielles semblent difficile à partager (sans raison valable, mais c'est un triste état de choses), de sorte que, finalement, vous finissez tout de même par envoyer des images bitmaps de haute résolution pour les impressions.

Pour exporter une image, choisissez le menu « File », sous-menu « Export as », choisir « Export as Bitmap ».



Vous pouvez exporter une version de votre texte au format « jpg » ou « png ». Si aucun texte n'est sélectionné, l'ensemble du texte sera rendu. S'il y a une sélection, seul le texte sélectionné sera rendu.

Note : j'ai connu des problèmes de mémoire lors de la création d'un fichier « jpg ». Les exigences en mémoire de Java pour le traitement des images est énorme, et la machine virtuelle utilise, par défaut, « seulement » 64m de mémoire. Vous pouvez alors lancer votre client java avec l'option « -Xmx » : `java -Xmx128m jsesh.jar`.

V. Exportation au format RTF

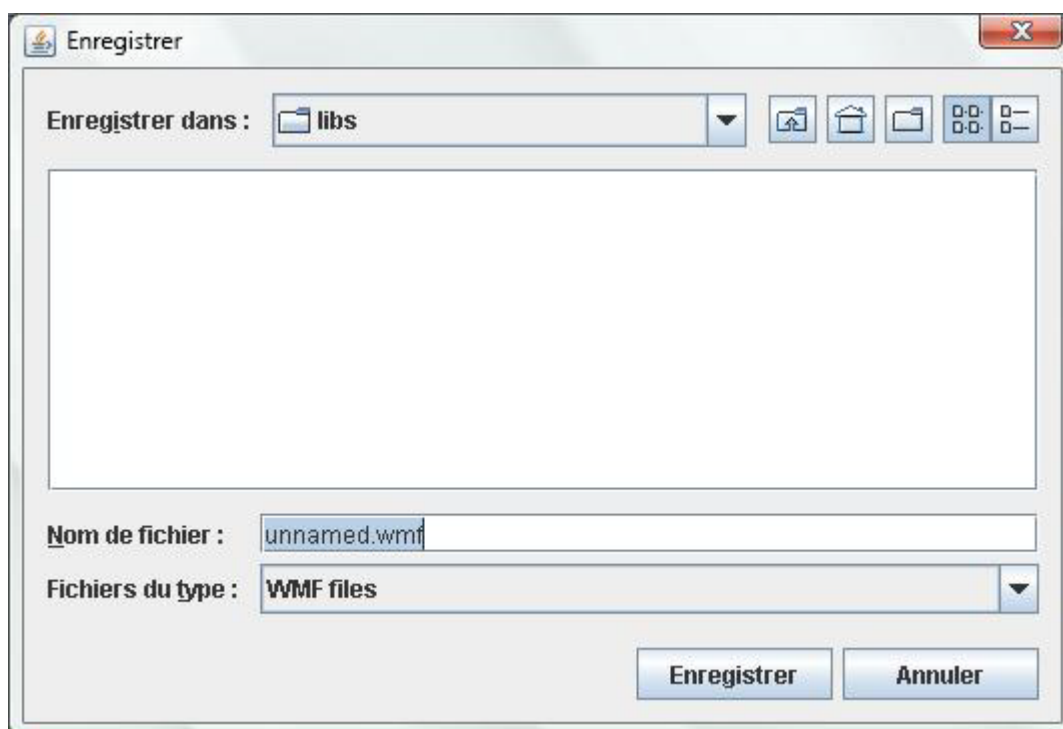
Le format « rtf » (Rich Text Format) est un format de document qui peut être lu par la plupart des logiciels de traitement de texte (par exemple, Word et OpenOffice).

Pour exporter une image, choisissez le menu « File », sous-menu « Export as », choisir « Export as Rtf ».



VI. Exportation au format WMF

L'exportation au format « wmf » est utilisée pour les courts passages à insérer dans un texte, c'est pourquoi, elle ne fonctionne que sur une sélection (elle est désactivée lorsqu'aucun texte n'est sélectionné). Une fois que vous avez sélectionné le texte voulu, vous pouvez l'enregistrer dans un fichier « wmf ». Notez que dans la dernière version de JSesh, le copier/coller peut être utilisé à la place de l'exportation « wmf ».



Le format « wmf » convient très bien pour les hiéroglyphes. Toutefois, il reste encore beaucoup de travail à faire pour les parties en texte normal (en police latine).

Chapitre 5. Trucs et astuces sur le codage de textes hiéroglyphiques

I. Introduction

Avant de s'intéresser au Manuel de Codage proprement dit, je voudrais faire une remarque ou deux sur la façon dont on doit encoder un texte hiéroglyphique.

En règle générale, vous avez un document source, qui peut être soit une source imprimée, composée avec des hiéroglyphes, soit une photographie ou un fac-similé du texte original, ou soit un fac-similé écrit de la main d'un égyptologue dans une publication (par exemple, les *Urkunden*).



Vous devez décider de quelle manière vous voulez être fidèle à l'original, et, ce n'est pas une question simple. Le premier point dont il faut être conscient est que votre texte, formaté selon le Manuel de Codage ne peut pas constituer un fac-similé, puisque d'une manière ou d'une autre, il trahit l'original. En outre, si le texte est un texte hiéroglyphique, vous êtes déjà assuré de créer de toute façon quelque chose de complètement différent.

Maintenant, quand vous avez un signe, est-ce qu'il vaut mieux vous recherchez la variante la plus précise, ou utiliser un signe plus « standardisé » ? Pour répondre à cette question, il faut se demander si la variante est pertinente, dans le texte, et dans l'usage que vous l'intention de faire de celui-ci. Par exemple, dans les textes néo-égyptien de temple de Kanaïs de Séthy I^{er}, le pronom de la première personne est exprimé par plusieurs variantes du signe A40 (𓂏). Si vous avez l'intention d'utiliser le texte pour étudier de la grammaire, l'utilisation de variantes n'est pas tout à fait pertinente. Si vous voulez ajouter de la diversité au texte, alors vous devez prendre le temps d'utiliser les codes des variantes. En règle générale, si vous êtes un débutant en égyptien, je vous conseille d'encoder le signe « standardisé », de cette manière cela vous obligera à lire le texte, plutôt que de recopier des signes. Le problème lorsqu'on veut être très précis est qu'on rencontre de nombreux cas de variantes qui, de toute façon, n'ont pas encore leur propre code.

Lorsque votre document source est une version manuscrite d'un texte, comme dans les *Urkunden*, méfiez-vous d'une chose : si un signe est très particulier, un égyptologue va généralement dessiner le signe de la manière la plus simple. Cela signifie, par exemple,






qu'il va utiliser le signe V23A (𐎓𐎛) au lieu du signe 𐎓𐎛 (V22) qui constitue ici le signe « standardisé ». Il faut être conscient de cela, et quand le choix d'un signe est du uniquement au choix d'un auteur, il est nécessaire de le représenter par sa forme « standardisée ». D'autre part, lorsque l'auteur a pris la peine de tracer un signe très spécifique, il faut le respecter et cela exige alors plus de travail d'encodage.

II. Codages de textes hiératiques

La règle ci-dessus est encore plus importante pour les textes hiératiques. En effet, il n'y a aucun moyen de faire la distinction entre le signe  et le signe , car tous deux sont représentés de la même manière en hiératique !

Il existe, également, un certain nombre de particularités de hiératique qui méritent plus d'attention. Celles-ci ont été identifiées par Sir Alan Gardiner, dans son article *La transcription du hiératique du Nouvel Empire*, JEA 15 (1929), p. 48-55. La représentation des textes hiératiques devrait montrer la façon dont les signes d'origine étaient disposés, afin de permettre au lecteur de comprendre la raison de cette représentation et de revenir à la disposition originale, si nécessaire.

Jsesh comprend un nombre de signes qui sont utiles pour la représentation des textes hiératiques.

Signe	Code	Utilisation
	Ff1	Signe particulier aux textes Ramessides utilisé comme une sorte de caractère de substitution. Il est différent du signe Z5 ().
	Ff100	Signe non standard servant à combler des espaces utilisé pour représenter différents points que les scribes utilisent sans toutefois signifier une ponctuation.
	Ff101	Signe non standard servant à combler des espaces horizontaux utilisé pour représenter différents signes  dépourvus de sens que les scribes utilisent pour remplir des vides.

Jsesh comprend également de signes spécifiques pour les nombres des textes hiératiques.





Dans ces textes, le déterminatif « 1 » est souvent plus petit que le chiffre « 1 ». Une transcription hâtive pourrait faire lire l'expression   III comme « hrw 3 » alors que le texte original est en fait   III, ce qui signifie clairement « hrw 2 ».

Table des matières

Chapitre 1. Introduction.....	2
Chapitre 2. Vue d'ensemble de l'espace de travail de JSesh	3
Chapitre 3 : Édition de textes.....	4
I. Éditer avec la souris	4
A. Définir la position du curseur	4
B. Insérer des signes avec les menus et la palette	4
C. Sélectionner une zone.....	10
D. Ajouter un signe choisi depuis un menu.....	10
E. Grouper des signes	11
F. Les ligatures.....	11
II. Editer avec le clavier	14
A. Saisir des hiéroglyphes	14
B. Grouper des signes	15
C. Exemples.....	15
III. Saisie de code au format du Manuel de Codage.....	16
Chapitre 4. Interactions possibles avec d'autres logiciels.....	17
I. Copier/coller	17
A. Configuration du copier/coller.....	17
B. Les limites du copier/coller.....	19
II. Impression	21
III. Exportation au format PDF	22
IV. Exportation au format d'image bitmap.....	23
V. Exportation au format RTF	24
VI. Exportation au format WMF	25
Chapitre 5. Trucs et astuces sur le codage de textes hiéroglyphiques.....	26
I. Introduction	26
II. Codages de textes hiératiques.....	28