

# CAS PRATIQUES D'UTILISATION DU SVG

*et réflexions à voix haute...*



**SVG** *L'image et le texte...*

**TLFI** *L'image dans le texte...*

**DEROM** *Le texte dans l'image...*

⚠️ IMAGES À CARACTÈRES EXPLICITEMENT TEXTUELS



LE SVG

*L'image et le texte...*

# SVG ?

- SVG = Scalable Vector Graphics (Graphiques Vectoriels Adaptables)
- Créé en **1999**, par le W3C (World Wide Web Consortium), comme standard pour le web et les interfaces graphiques
- Basé sur **XML**, chaque élément graphique est défini par des balises (<rect>, <circle>, <path>, etc.)
- Fichier vectorisé : **composé de vecteurs**. Les vecteurs désignent un ensemble de points reliés entre eux pour créer une forme géométrique (lignes, courbes, points). L'image est zoomable à l'infini sans perte de qualité.
- Format adaptée pour les logos, icônes, schémas, illustrations simples
- ❌ Pas adapté pour les photographies, textures complexes, images avec beaucoup de détails ou dégradés subtils (préférer JPEG, PNG, WebP, etc.)

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" standalone="no"?>
<!-- Created with Inkscape (http://www.inkscape.org/) -->

<svg
  version="1.1"
  id="svg1"
  width="1122.52"
  height="793.70135"
  viewBox="0 0 1122.52 793.70135"
  xmlns="http://www.w3.org/2000/svg"
  xmlns:svg="http://www.w3.org/2000/svg">
  <defs
    id="defs1">
    <clipPath
      clipPathUnits="userSpaceOnUse"
      id="clipPath1">
    <path
```

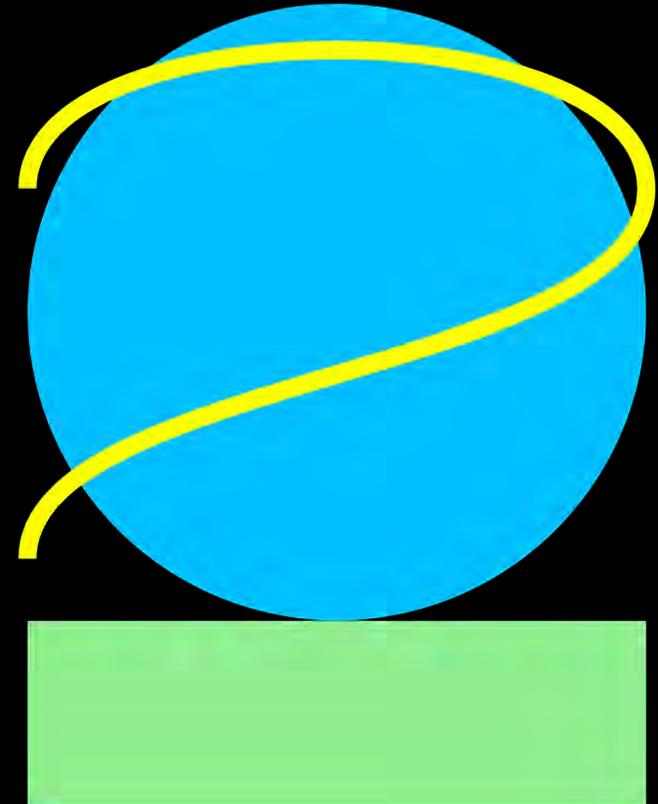




# ÉLÉMENTS ET ATTRIBUTS

```
<svg xmlns="http://www.w3.org/2000/svg"
  width="300" height="200">
  <text x="150" y="30" font-size="16" text-
    anchor="middle" fill="white">Exemple
    SVG</text>
  <circle cx="150" cy="100" r="50"
    fill="#00BFFF" />
  <path d="M100,80 C100,50 200,50 200,80
    C200,110 100,110 100,140" fill="none"
    stroke="rgba(255, 255, 0, 0.9)" stroke-
    width="3" />
  <rect x="100" y="150" width="100"
    height="30" fill="rgb(144,238,144)" />
</svg>
```

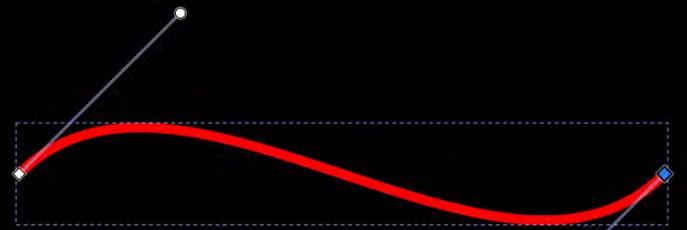
## Exemple SVG



# ATTRIBUT d DE L'ÉLÉMENT <path>

Un langage de dessin vectoriel compact

- Majuscules : coordonnées absolues (ex. M, L, C)
- Minuscules : coordonnées relatives (ex. m, l, c)



```
<svg width="300" height="200"
xmlns="http://www.w3.org/2000/svg">
  <path d="M50,50 C100,0 200,100 250,50"
stroke="red" fill="none" stroke-width="3"/>
</svg>
```

Commande	Nom	Description
M x,y	<b>MoveTo</b>	Se déplace à un point sans tracer de ligne
L x,y	<b>LineTo</b>	Trace une ligne droite jusqu'au point
H x	<b>Horizontal LineTo</b>	Ligne horizontale jusqu'à x
V y	<b>Vertical LineTo</b>	Ligne verticale jusqu'à y
C x1,y1 x2,y2 x,y	<b>Cubic Bézier Curve</b>	Courbe avec 2 points de contrôle
S x2,y2 x,y	<b>Smooth cubic Bézier</b>	Courbe continue (prolonge la courbe précédente)
Q x1,y1 x,y	<b>Quadratic Bézier</b>	Courbe simple avec 1 point de contrôle
T x,y	<b>Smooth quadratic</b>	Variante continue du Q
A rx,ry xrot largeArcFlag sweepFlag x,y	<b>Arc elliptique</b>	Courbe en arc
Z	<b>ClosePath</b>	Ferme la forme en rejoignant le point de départ

# PROPRIÉTÉS CSS

- Styles de remplissage et de contour : fill, stroke, stroke-width, stroke-linecap, stroke-linejoin, stroke-dasharray, stroke-dashoffset
- Effets visuels : opacity, fill-opacity, stroke-opacity, filter, mix-blend-mode
- Texte : font-family, font-size, font-weight, letter-spacing, text-anchor, dominant-baseline, alignment-baseline
- Positionnement et transformation : transform, transform-origin, x, y, cx, cy, r, etc.
- Autres propriétés compatibles : visibility, display, pointer-events, cursor, clip-path, mask

**Propriétés CSS non prises en charge par SVG** : background, box-shadow, text-shadow, border, z-index, overflow, margin, padding

## CSS

```
1  svg text tspan {
2    font-family: sans-serif;
3    font-weight: bold;
4    font-size: 200px;
5    fill: red;
6    stroke: black;
7    stroke-width: 2px;
8    opacity: 0.8;
9    text-decoration: underline;
10   text-transform: capitalize;
11   text-shadow: #FC0 1px 0 10px;
12   letter-spacing: 2px;
13   word-spacing: 4px;
14   filter: blur(1px);
15   pointer-events: none;
16 }
```



Text

# ALTERNATIVES ?

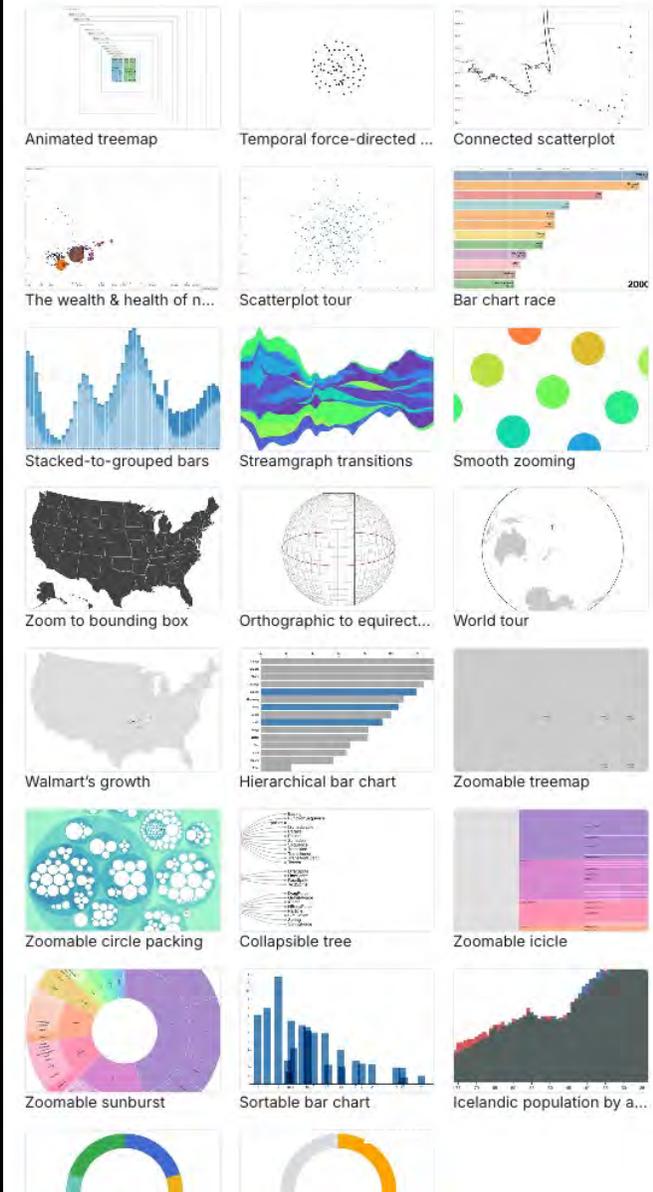
- **SVG** (Scalable Vector Graphics) est un format vectoriel basé sur le XML : chaque élément graphique (ligne, cercle, texte...) est un nœud du DOM. Cela permet une manipulation fine via CSS et JavaScript, une accessibilité native, et une scalabilité parfaite (aucune perte de qualité au zoom). SVG est donc idéal pour des images statiques ou interactives avec peu d'objets (logos, icônes, cartes, diagrammes, visualisations de données).
- **Canvas**, quant à lui, est une zone de dessin en bitmap contrôlée par JavaScript via l'API HTML5. Chaque forme dessinée est rasterisée immédiatement (l'image est convertie en une grille de pixels) et ne reste pas dans le DOM. Cela permet un rendu rapide pour des graphiques complexes, animations ou jeux, mais rend plus difficile l'interaction, la modification après coup ou l'accessibilité. Canvas est donc mieux adapté pour des scènes lourdes ou en mouvement (jeux 2D, visualisations en temps réel).
- **PDF** n'est pas une bonne alternative directe à SVG ou Canvas pour un affichage web dynamique. Pas d'intégration native dans le DOM, aucune interaction ou style CSS possible, pas de support dans `<img>`. Le PDF est parfait pour l'impression ou les téléchargements, pas pour l'affichage ou l'interactivité dans le navigateur.

## D3 gallery

Looking for a good D3 example? Here's a few (okay, 173...) to peruse.

### Animation

D3's [data join](#), [interpolators](#), and [easings](#) enable flexible [animated transitions](#) between views while preserving [object constancy](#).



# LOGICIELS ?

## Logiciels de Bureau

- Adobe Illustrator (Payant, avec essai gratuit) - Windows, macOS
- CorelDRAW (Payant, avec essai gratuit) - Windows, macOS
- **Inkscape** (Gratuit, Open Source) - Windows, macOS, Linux - <https://inkscape.org/fr/>

## Webapps et Outils en ligne

- Vectr (Gratuit, avec fonctionnalités avancées payantes) - Web, Windows, macOS, Linux
- Figma (Gratuit avec options payantes) - Web, Windows, macOS
- Gravit Designer (Gratuit avec options payantes) - Web, Windows, macOS, Linux
- Boxy SVG (Payant avec essai gratuit) - Web, Windows, macOS
- **Vectorpea** (Gratuit) - <https://www.vectorpea.com/>

## Outils Spécialisés

- **Optimiser : SVGOMG** (Gratuit, web) - <https://jakearchibald.github.io/svgomg/>
- **Editer le path : SVG Path Editor** (Gratuit, web) - <https://yqnn.github.io/svg-path-editor/>



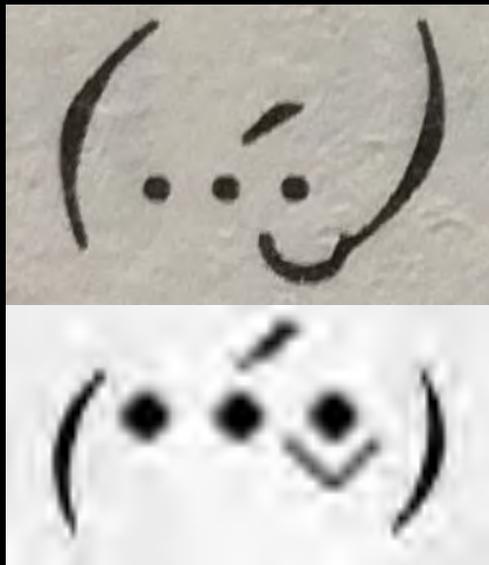
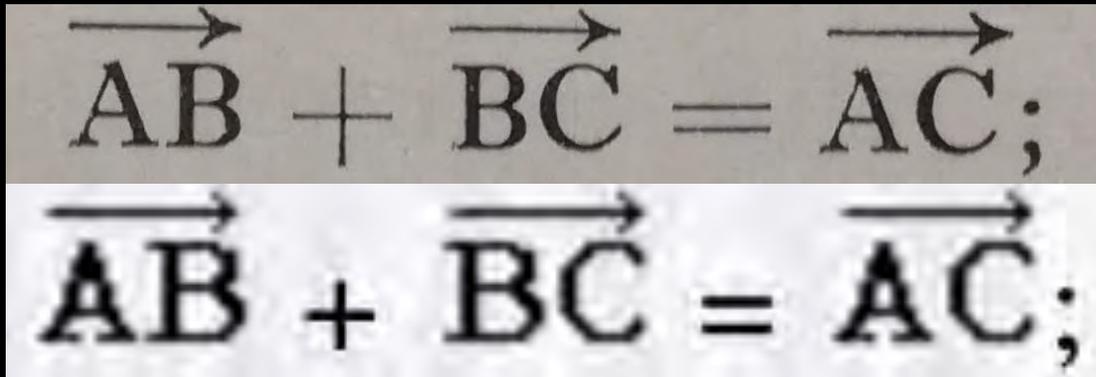
# GLYPHES DU TLF

*L'image dans le texte...*

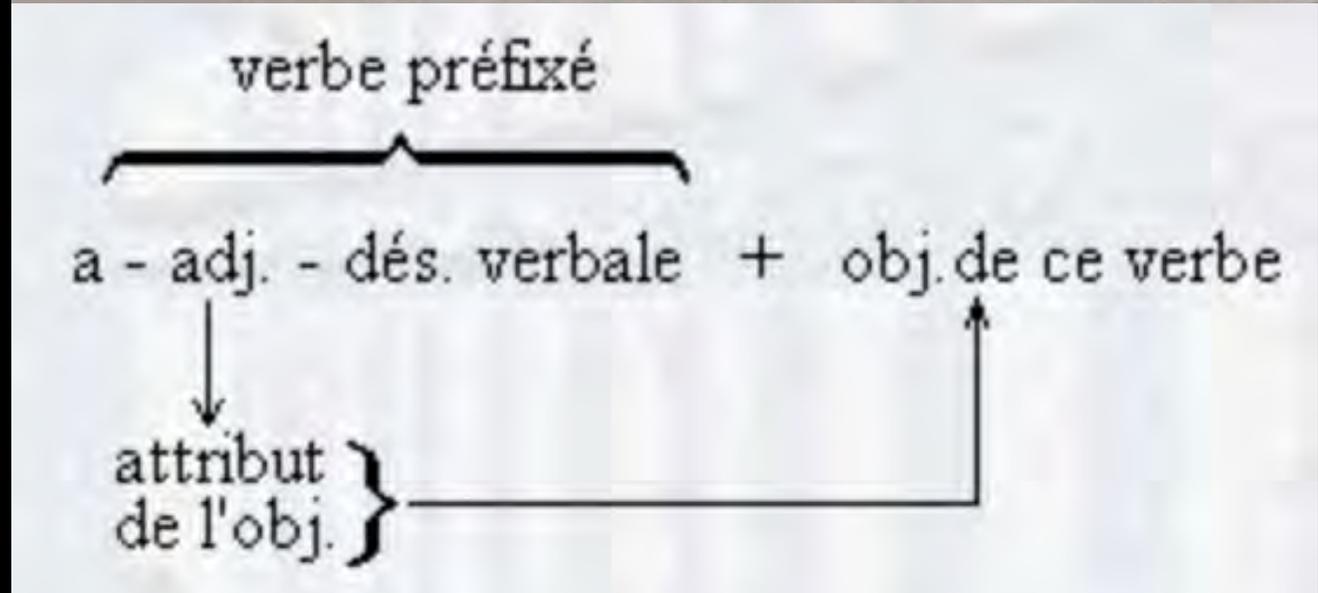
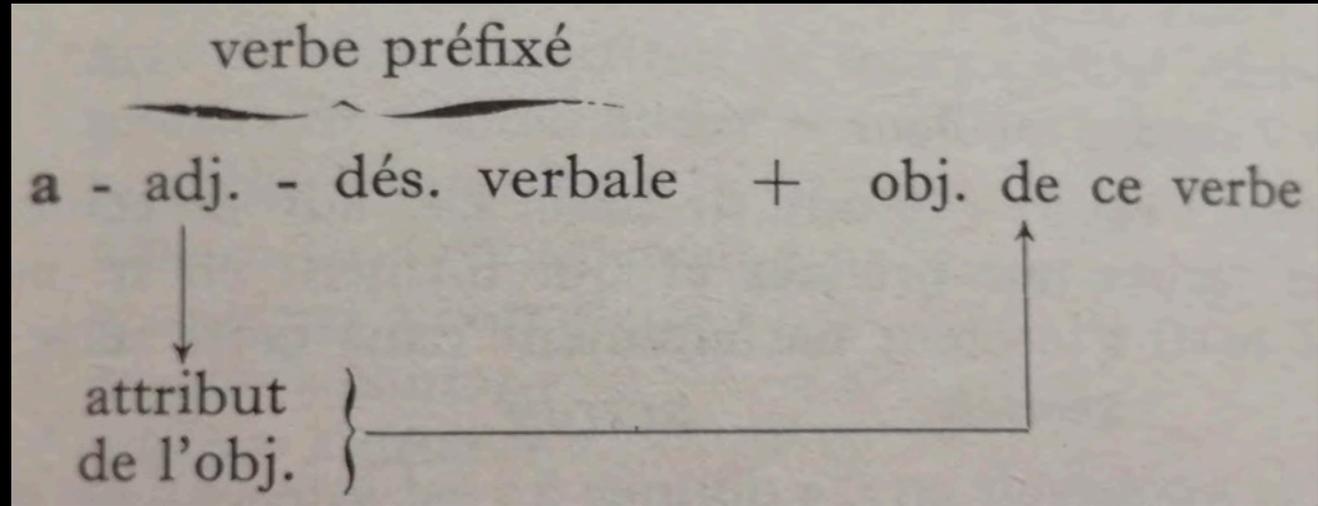
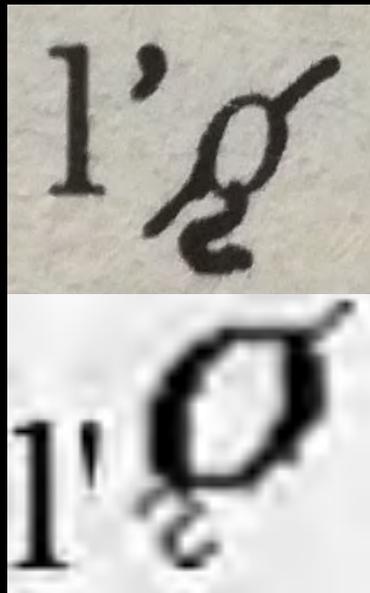
PROBLÉMATIQUE :

COMMENT AFFICHER CERTAINS CARACTÈRES  
DU TRÉSOR DE LA LANGUE FRANÇAISE INFORMATISÉ ?

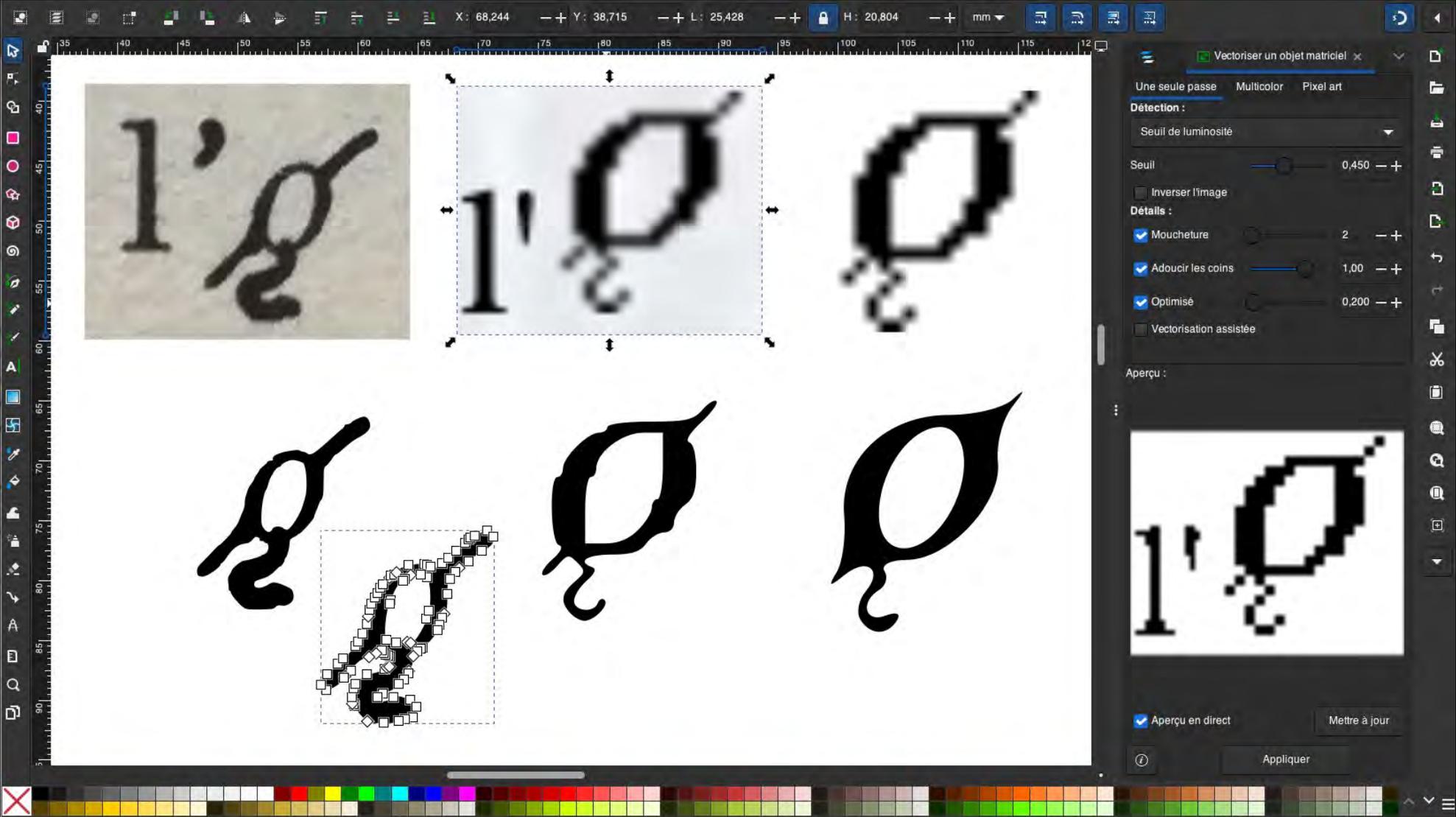
# EXEMPLE DE GLYPHS PROBLÉMATIQUES (FICHIERS GIF)



Annotations  
au feutre  
ajoutées  
directement  
sur les films  
photo lors de  
leur  
vérification  
dans les  
années 90  
avant la  
gravure des  
plaques  
d'impression  
?

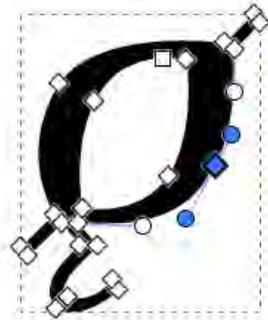


# VECTORISATION AUTOMATIQUE AVEC INKSCAPE



# DESSIN À LA MAIN DANS INKSCAPE

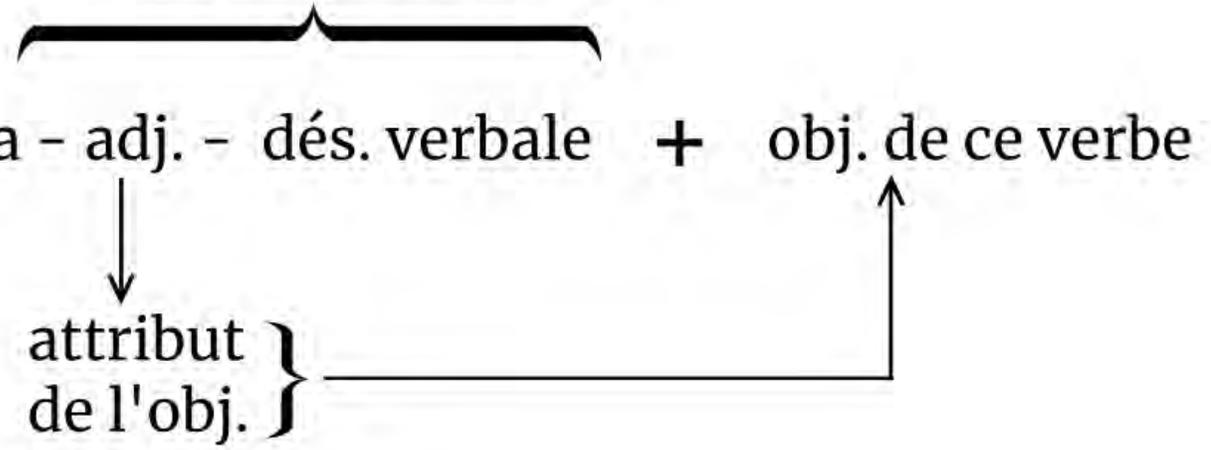
$\overrightarrow{AB}$



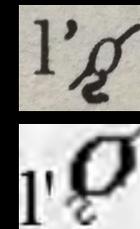
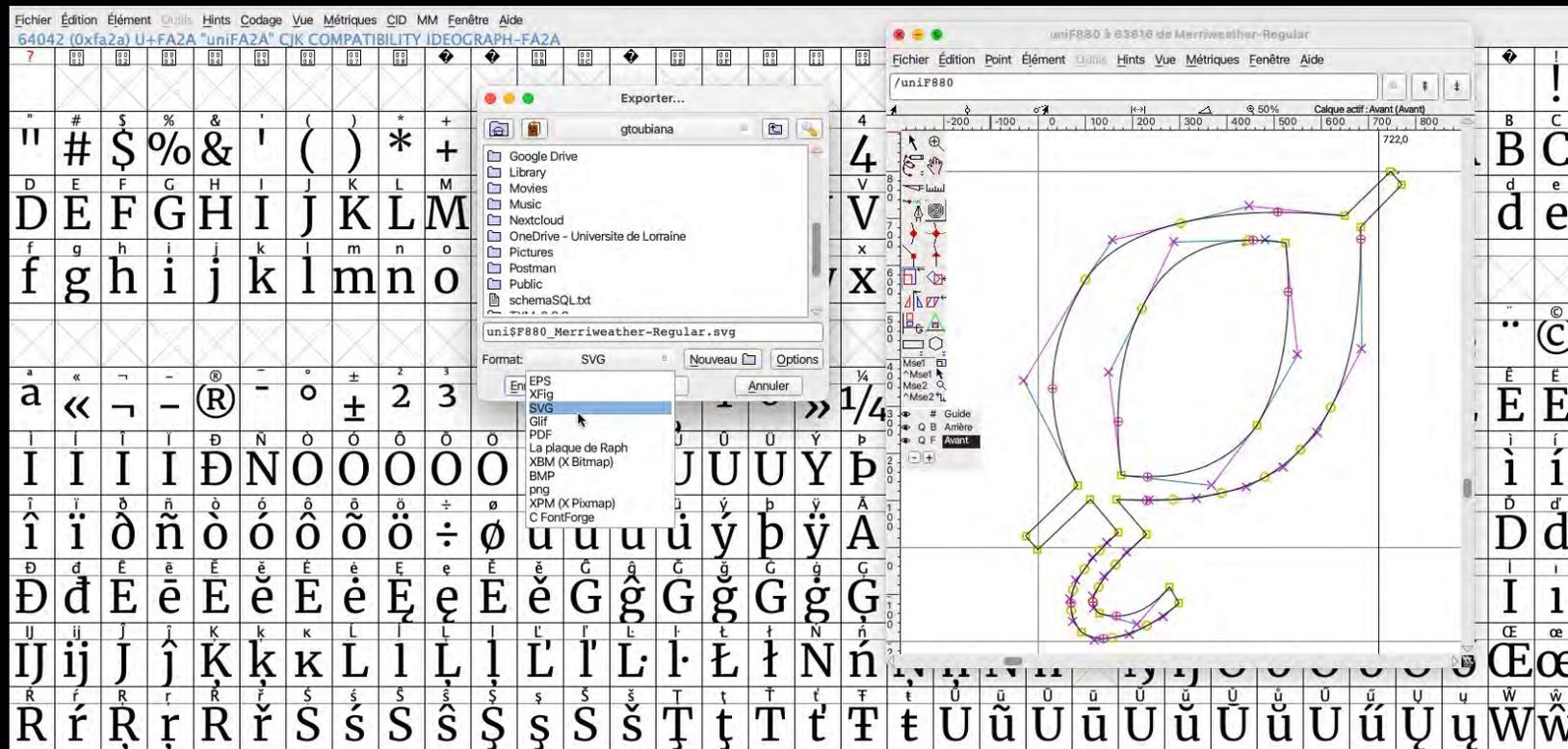
verbe préfixé

a - adj. - dés. verbale + obj. de ce verbe

attribut  
de l'obj. }



# CRÉATION D'UNE POLICE AVEC FONTFORGE



du point de vue phon. l'ø de l'a. prov. ne peut provenir du lat.

du point de vue phon. l'ø de l'a. prov. ne peut provenir du lat.

# MÉTHODES D’AFFICHAGE DE POLICE (HTML + CSS)

## FONT AWESOME (utilisation de l’unicode)

### HTML

```
<i class="fa-solid fa-home"></i>
```

### CSS

```
@font-face {  
  font-family: 'Font Awesome 6 Free';  
  src: url("../webfonts/fa-solid-900.woff2") format("woff2"),  
  url("../webfonts/fa-solid-900.ttf") format("truetype");  
  ...  
}  
.fa-solid {  
  font-family: 'Font Awesome 6 Free';  
  ...  
}  
.fa-solid::before {  
  content: var(--fa);  
}  
.fa-home {  
  --fa: "\f015";  
}
```

### HTML

```
<span class="tffi">&#xE020;</span>
```

### CSS

```
@font-face { font-family: 'tffi'; src: url("/tffi.woff2") format('woff2'); }  
.tffi { font-family: 'tffi'; }
```

## MATERIAL ICONS (utilisation du nom de ligature)

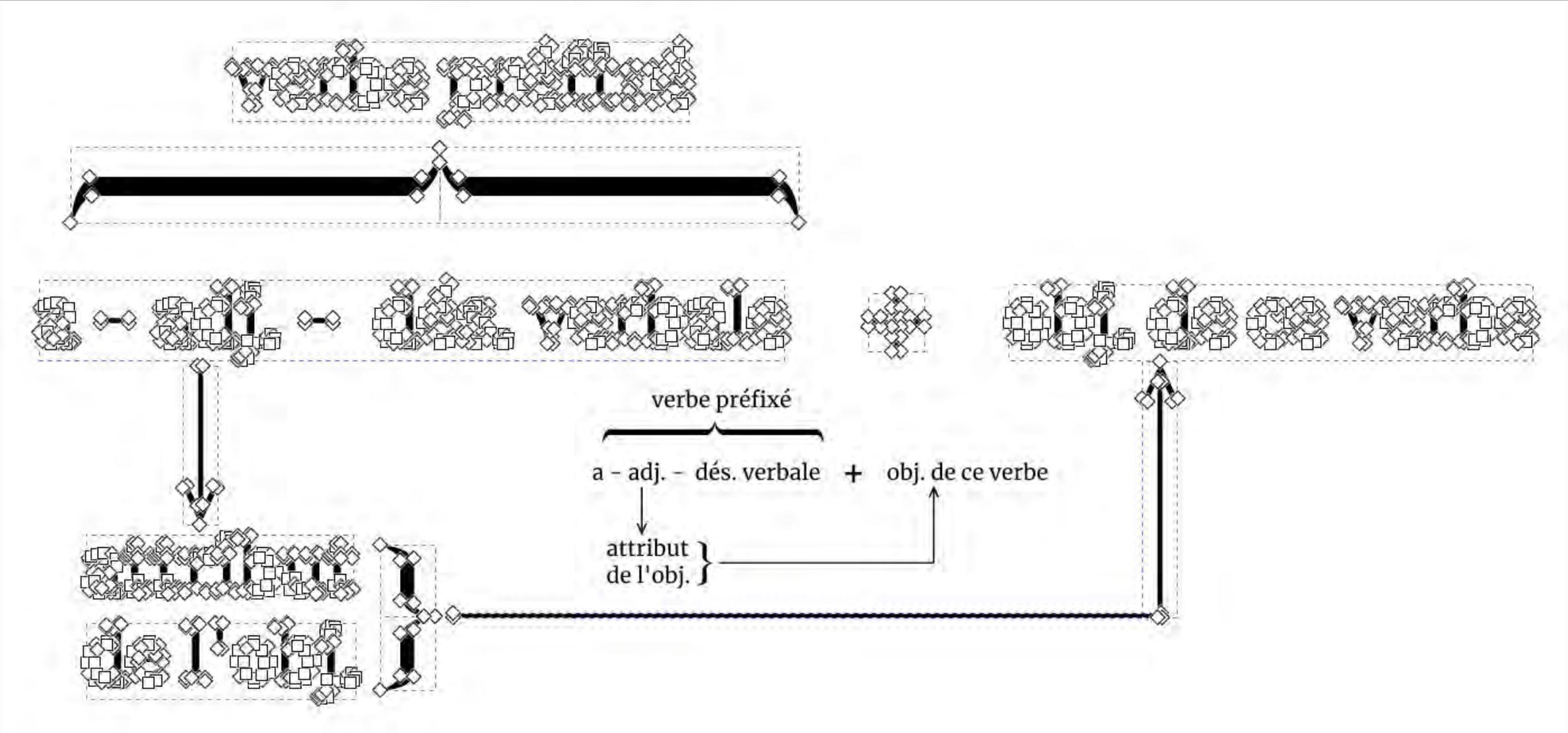
### HTML

```
<span class="material-icons">home</span>
```

### CSS

```
@font-face {  
  font-family: 'Material Icons';  
  src: url(https://fonts.gstatic.com/s/materialicons/v143/flUhRq6tzZ  
clQEJ-Vdg-IuiaDsNclhQ8tQ.woff2) format('woff2');  
  ...  
}  
.material-icons {  
  font-family: 'Material Icons';  
  -webkit-font-feature-settings: 'liga';  
  ...  
}
```

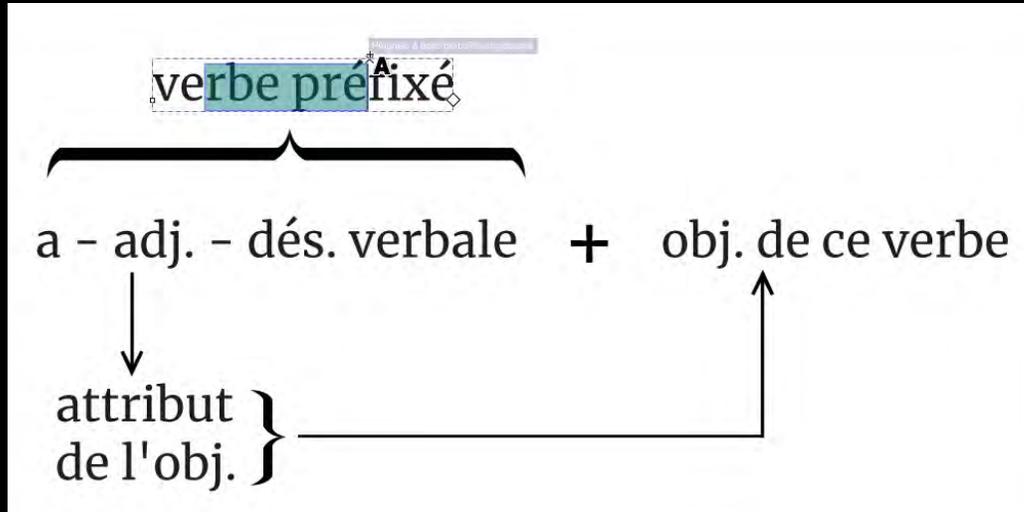
# OPTIMISATION DES FICHIERS SVG



# OPTIMISATION DES FICHIERS SVG

41Ko

- Dé-vectorisation du texte



- Optimisation avec ImageOptim (gratuit) <https://imageoptim.com/mac>

3Ko

```
<svg height="145" viewBox="0 0 92.164993 47.135147" width="280" xmlns="http://www.w3.org/2000/svg"><g transform="translate(-115.62292 -166.15833)"><path d="m66.23974 132.85234-.02117-.59972v-.77611h.543278v.77611-.03528.59972.536222-.0353h.818445v.53622h-.818445l-.536222-.0212.03528.58561v.8255h-.543278v-.8255l.02117-.58561-.613834.0212h-.726722v-.53622h.726722z" transform="translate(101.47068 54.110023)"/><path d="m128.51827 189.7009v7.87377l-.58013-1.13408-.27797.13499.9693 2.09701 1.00104-2.08907-.26247-.14288-.56387 1.12772v-7.86741z"/><path d="m142.20198 177.29973v.87695c.15738.79829.58462 1.41667 1.28172 1.85514h17.79597c.26981.0563.73078.50595 1.18053 1.55156-.10129-1.7202-.56216-2.19241-1.07935-2.63089h-18.13328c-.48342-.19105-.83198-.74205-1.04559-1.65276z"/><path d="m142.20198 177.29973v.87695c-.15756.79829-.58465 1.41667-1.28172 1.85514h-18.38499c-.26983.0563-.7308.50595-1.18055 1.55156.10129-1.7202.56217-2.19241 1.07935-2.63089h18.72229c.48346-.19105.83197-.74205 1.04562-1.65276z"/><path d="m141.90841 203.89767h-.63372c-.57688.11373-1.02375.42247-1.3406.92623v2.39813c-.0407.19498-.36563.5281-1.12123.8531 1.24309-.0732 1.58433-.40624 1.9012-.77998v-2.6419c.13806-.34934.53623-.60122 1.19435-.75558z"/><path d="m141.90841 203.89767h-.63372c-.57688-.11386-1.02375-.4225-1.3406-.92624v-2.28621c-.0407-.19499-.36563-.5281-1.12123-.85311 1.24309.0732 1.58433.40625 1.9012.77998v2.52997c.13806.34936.53623.60122 1.19435.75561z"/><path d="m182.97624 203.96803v-13.41478l.58013 1.13408.27797-.13499-.9693-2.09701-1.00104 2.08907.26247.14288.56387-1.12772v13.40842z"/><path d="m115.62292 166.15833h92.16499v47.13515h-92.16499z" fill="none" stroke-width=".2"/></g><g font-family="Merriweather" font-size="4.02278" stroke-width=".228064" word-spacing="0"><text opacity=".88" x="14.815557" y="8.701477"><tspan stroke-width=".228063" x="14.815557" y="8.701477">verbe préfixé</tspan></text><text opacity=".88" x="6.429876" y="41.418461"><tspan stroke-width=".228063" x="6.429876" y="41.418461">de l'obj.</tspan></text><text opacity=".88" x="4.693518" y="22.229267"><tspan stroke-width=".228063" x="4.693518" y="22.229267">a - adj. - dés. verbale</tspan></text><text opacity=".88" x="58.483414" y="22.229267"><tspan stroke-width=".228063" x="58.483414" y="22.229267">obj. de ce verbe</tspan></text><text opacity=".88" x="6.429825" y="36.390003"><tspan stroke-width=".228063" x="6.429825" y="36.390003">attribut</tspan></text></g></svg>
```

# INTÉGRATION DES FICHIERS SVG DANS LE HTML ?

- **Inline SVG** (SVG intégré directement dans le HTML, stylisable via CSS, accessible au DOM/JS)

```
<svg>...</svg>
```

- **Balise <img>** (pas stylisable via CSS, pas accessible au DOM/JS)

```

```

- **CSS background-image** (pas stylisable via CSS, pas accessible au DOM/JS)

```
background-image: url('pro.svg');
```

- **Balises <object>, <embed>, ou <iframe>** (CSS dans le SVG, accessible au DOM/JS via `contentDocument` : `document.querySelector('object').contentDocument`)

```
<object data="pro.svg" type="image/svg+xml"></object>
```

- **Sprite SVG** (stylisable via CSS via `<svg>`, partiellement accessible au DOM/JS : accès au `<use>`, mais pas au contenu symbol, CORS et Same-Origin Policy)

```
<svg><use href="sprite.svg#pro"></use></svg>
```

# UTILISATION D'UN SPRITE SVG

```
sprite.svg  index.html
<> index.html > html
2 <html lang="fr">
3 <head>
6 <style>
20 .icon {
21   width: 1em;
22   height: 1em;
23   fill: currentColor;
24   vertical-align: -0.125em;
25   margin-left: 0.3em;
26 }
27 </style>
28 </head>
29 <body>
30 <h2>Icônes avec taille normale</h2>
31 <p class="text">
32   Cercle : <svg class="icon"><use href="sprite.svg#icon-circle" /></svg><br>
33   Carré : <svg class="icon"><use href="sprite.svg#icon-square" /></svg>
34 </p>
35
36 <h2>Icônes avec texte plus grand</h2>
37 <p class="text large">
38   Cercle : <svg class="icon"><use href="sprite.svg#icon-circle" /></svg><br>
39   Carré : <svg class="icon"><use href="sprite.svg#icon-square" /></svg>
40 </p>
41 </body>
42 </html>
```

```
sprite.svg  index.html
sprite.svg
1 <svg xmlns="http://www.w3.org/2000/svg">
2   <symbol id="icon-circle" viewBox="0 0 24 24">
3     <circle cx="12" cy="12" r="10" />
4   </symbol>
5   <symbol id="icon-square" viewBox="0 0 24 24">
6     <rect x="4" y="4" width="16" height="16" />
7   </symbol>
8 </svg>
```

## Icônes avec taille normale

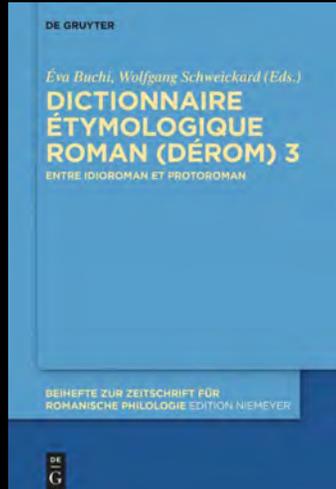
Cercle : ●

Carré : ■

## Icônes avec texte plus grand

Cercle : ●

Carré : ■



# CARTES LINGUISTIQUES DU DEROM

## *Le texte dans l'image...*

PROBLÉMATIQUE :

COMMENT METTRE EN CARTE LES ARTICLES  
DU DICTIONNAIRE ÉTYMOLOGIQUE ROMAN

# LE DICTIONNAIRE ÉTYMOLOGIQUE ROMAN

\*/'trɛm-e-/ v.intr. « être agité par une suite de vibrations ; être animé par des sentiments d'angoisse »

## I. Type originel : \*/'trɛm-e-/

\*/'trɛm-e-re/ > **sard.** *trèmere* v.intr. « être agité par une suite de vibrations, trembler ; être animé par des sentiments d'angoisse, avoir peur » ( DES ; PittauDizionario 1 ; CasuVocabolario ; EspaLogudorese ; AIS 386 )<sup>1</sup>, **tosc.** sud-oriental *trième* ( DEI [ Cortona ] )<sup>2</sup>, **sic.** centre-oriental [ 'tremiri ]<sup>3</sup> ( dp. 1868, VS [ Mineo, Niscemi ] DEI )<sup>3</sup>, **occit.** *tremet* ( 1212/1229 – 1820, DAO n° 197 ; Raynouard ; Levy ; FEW 13/2, 238a ; Levy ; Pansier 3 )<sup>4</sup>,<sup>5</sup>, **gasc.** *tremi* ( Palay )<sup>6</sup>, **cat.** *trèmer* ( dp. 13<sup>e</sup> s., DCVB ; DECat 8, 741 )<sup>7</sup>, **aesp.** *tremet* ( ca 1215 [ *tremetán* fut. 6 ] - 1490 [ archaïque par la suite ], CORDE ; Kasten/Cody ; DME ; DCECH 5, 455 ; NTLE [ Stevens 1706 ] Kasten/Nitti )<sup>8</sup>, **ast.** *tremet* ( AriasPropuestas 4, 418-419 ; DGLA ), **gal.** / **port.** *tremet* ( dp. 1240/1300, TMILG ; DDGM ; DRAG<sub>2</sub> ; DELP<sub>3</sub> ; HouaissGrande [ 15/04/2014 ] ).

## II. Type innovant avec passage à la flexion en \*/-'a-/: \*/'trɛm-a-/

\*/tre'm-a-re/ > **istriot.** [ *tramà* ] v.intr. « trembler ; avoir peur » ( DeanovićIstria 119 ; Rosamani ; DallaZoncaDignanese ; PellizzerRovigno ; AIS 386 )<sup>9</sup>, **it.** *tremare* ( dp. 1200/1210 [ alomb. *tremarà* fut. 6 ] , TLIOCorpus ; DEI ; GDLI ; DELI<sub>2</sub> ; AIS 386 ), **frioul.** *trimà* ( dp. 1871, Pirona ; Pirona<sub>2</sub> ; AIS 386 ; ASLEF 399 n° 1691 )<sup>10</sup>, **aesp.** *tremar* ( 2<sup>e</sup> m. 15<sup>e</sup> s. – 1499 [ archaïque par la suite ], CORDE ; NTLE [ Santaella 1499 ] ), **ast.** *tremar* ( AriasPropuestas 4, 418-419 ; DGLA ).

## III. Variante du protoroman de la Gaule manifestant un croisement avec gaul. \*/'kri-/: \*/'krɛm-e-/

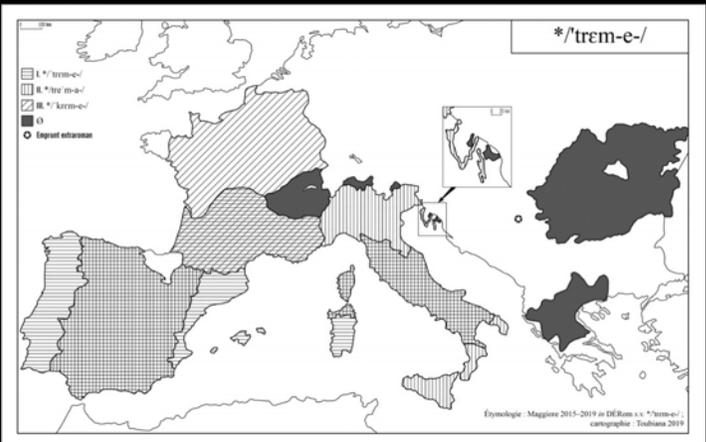
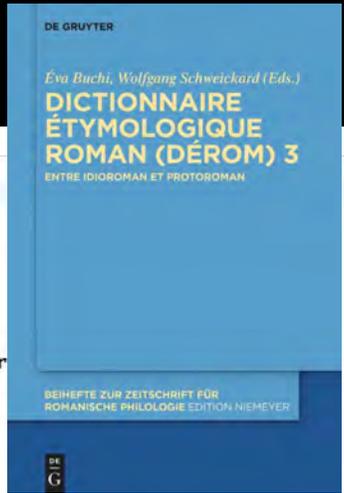
\*/'krɛm-e-re/ > **afr.** *criembre* v.tr.dir. « considérer (qn ou qch.) comme dangereux et (en) avoir peur, craindre » ( ca 1050 [ *criem* prés. 1 ] - ca 1310, AlexisS<sub>2</sub> 60 ; FEW 13/2, 238a ; GdfC ; TL ; TLF )<sup>11</sup>, **aoccit.** *cremer* ( av. 1126 – 13<sup>e</sup> s., Raynouard ; Levy ; AppelChrestomathie 80 ; FEW 13/2, 238a )<sup>12</sup>,<sup>13</sup>, **gasc.** [ *cragne* ] ( FEW 13/2, 239a ; Palay ).

## Commentaire :

À l'exception du roumain, du végliote (cf. toutefois n. 1), du ladin et du romanche, toutes les branches romanes présentent des cognats conduisant à reconstruire, soit directement, soit à travers des types évolués, protorom. \*/'trɛm-e-/ v.intr. « être agité par une suite de vibrations, trembler ; être animé par des sentiments d'angoisse, avoir peur ».

Les issues romanes ont été subdivisées selon les types morpho-phonologiques et valenciels dont elles relèvent. On a observé une distinction entre un type originel appartenant à la flexion en \*/-e-/ (ci-dessus I.), un type secondaire du point de vue flexionnel, présentant le passage à la conjugaison en \*/-'a-/ (ci-dessus II.), et un dernier type caractérisé par le changement phonétique irrégulier \*/tr-/ > \*/kr-/, ainsi que par l'emploi transitif

```
processing-instruction
1 <?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
2 <?xml-stylesheet type="text/css" href="derom.css"?>
3 <DERom xmlns:xsi="http://www.w3.org/2001/XMLSchema-instance"
4   xsi:noNamespaceSchemaLocation="derom.xsd">
5   <Article>
6     <Lemme>
7       <Signifiant>&#x2c8;trɛm-e-</Signifiant>
8       <catgramm>v.intr.</catgramm>
9       <Signifie>être agité par une suite de vibrations ; être
10        d'angoisse</Signifie>
11     </Lemme>
12     <Materiaux>
13       <subdiv>
14         <titre>I. Type originel :
15           <sequenceprotoromane>&#x2c8;trɛm-e-</sequenceprotoromane></titre>
16         <etym>&#x2c8;trɛm-e-re</etym>
17         <cognats>
18           <premier.cognat>
19             <idiome ancien="false">sard.</idiome>
20             <signifiant>trèmere</signifiant>
21             <catgramm>v.intr.</catgramm>
22             <signifie>être agité par une suite de vibrations, trembler ; être animé par
23               des sentiments d'angoisse, avoir peur</signifie>
24           </refbibl>
25           <unerefbibl>
26             <reference>DES</reference>
27             <reference>PittauDizionario_1</reference>
```



Fond de carte étymologique 2016 (Delorme/Kneib) : assemblage de cartes microrégionales (romania vetus) tirées d'ouvrages de dialectologie romane

# DEROM 3 : VECTORISATION DES CARTES EN 2019



Adobe  
Illustrator

\* /'trɛm-e-/  
\* /'trɛm-a-/  
\* /'krɛm-ɔ-/  
0  
emprunt extraroman

\* /'trɛm-e-/ ;

\* /'trɛm-e-/ cartographie : Kneib Delorme 2016

# CALQUES ET SUBDIVISIONS AVEC ADOBE ILLUSTRATOR

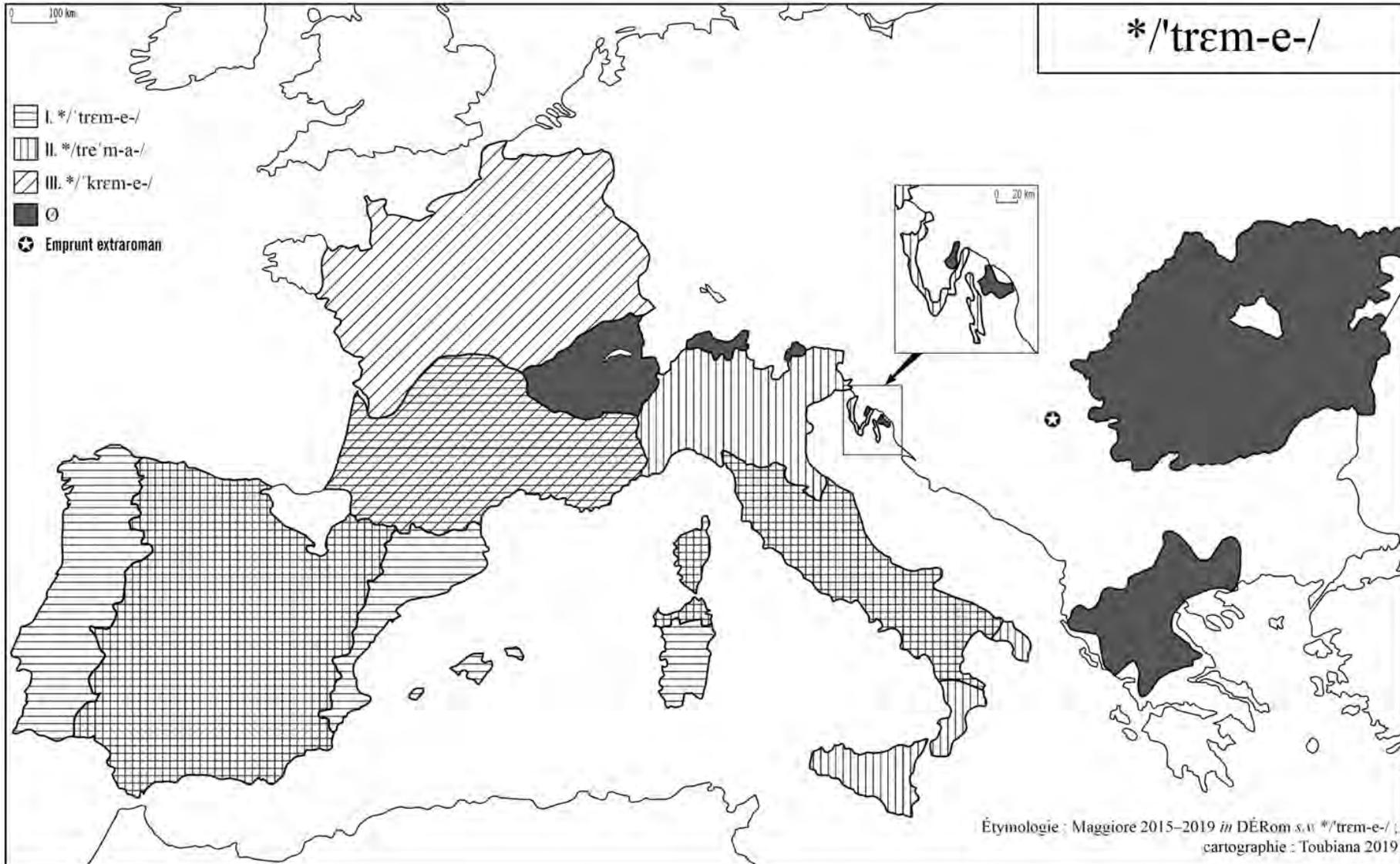


- Chaque aire linguistique est isolée sur un calque
- Les calques sont superposés et imbriqués

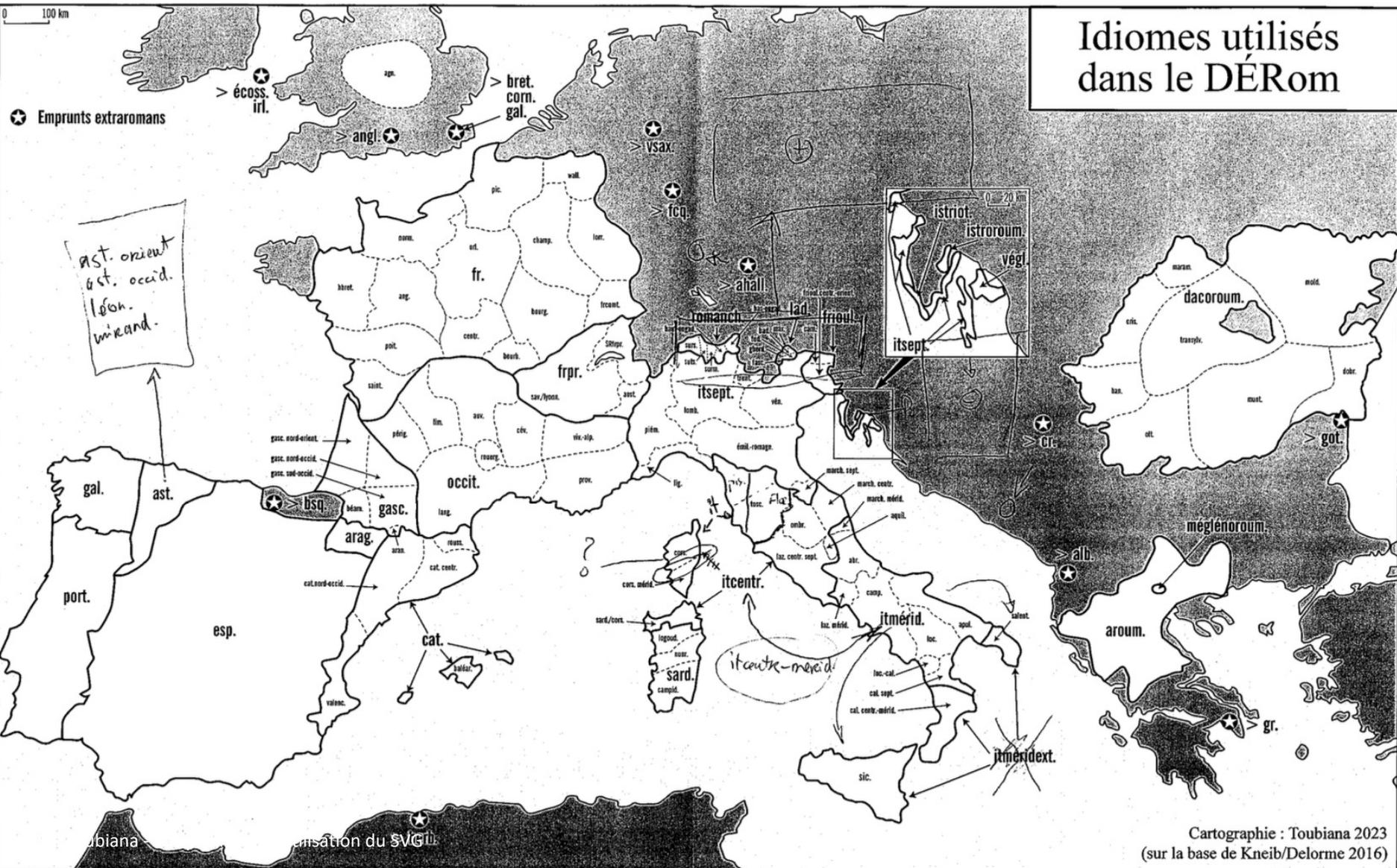




# SUPERPOSITION DE MOTIFS (AIRES LINGUISTIQUES TEXTURÉES)



# COURT TERME : 2025-2026



- Fond de carte dont les contours évoluent encore
- Manuel d'Étymologie Romane (2025)
- DERom4 : Dictionnaire d'Étymologie Romane Volume 4 (2026)

# RÉFLEXIONS À MOYEN ET LONG TERME

- **Moyen terme** : Passer d'un logiciel payant avec format propriétaire (Adobe Illustrator .ai) à un logiciel Open-source (InkScape, sous licence GNU GLP depuis 2003, Version 1 en 2020) pour rendre les rédacteurs autonomes ?



- **Long terme** : proposer une feuille de style XSL pour permettre aux rédacteurs de générer une base SVG ?



# DONNÉES SOURCES DU DEROM => HTML

```
processing-instruction
1 <?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
2 <?xml-stylesheet type="text/css" href="derom.css"?>
3 <DERom xmlns:xsi="http://www.w3.org/2001/XMLSchema-instance"
4   xsi:noNamespaceSchemaLocation="derom.xsd">
5   <Article>
6     <Lemme>
7       <Signifiant>&#x2c8;tr m-e-</Signifiant>
8       <catgramm>v.intr.</catgramm>
9       <Signifie> tre agit  par une suite de vibrations ;  tre anim  par des sentiments
10        d'angoisse</Signifie>
11     </Lemme>
12     <Materiaux>
13       <subdiv>
14         <titre>I. Type originel :
15         <sequenceprotoromane>&#x2c8;tr m-e-</sequenceprotoromane></titre>
16         <etym>&#x2c8;tr m-e-re</etym>
17         <cognats>
18           <premier.cognat>
19             <idiome ancien="false">sard.</idiome>
20             <signifiant>tr mere</signifiant>
21             <catgramm>v.intr.</catgramm>
22             <signifie> tre agit  par une suite de vibrations, trembler ;  tre anim  par
23              des sentiments d'angoisse, avoir peur</signifie>
24             <refbibl>
25               <unerefbibl>
26                 <reference>DES</reference>
27                 <reference>PittauDizionario 1</reference>
28                 <reference>CasuVocabolario</reference>
29                 <reference>EspaLogudorese</reference>
30                 <reference>AIS 386</reference>
31               </unerefbibl>
32             </refbibl>
33             <appelnote/>
34           </premier.cognat>
35           <cognat>
36             <idiome geo="sud-oriental">tosc.</idiome>
37             <signifiant>tri me</signifiant>
38             <refbibl>
39               <unerefbibl>
40                 <reference>DEI</reference>
41                 <precisionreference>Cortona</precisionreference>
42               </unerefbibl>
43             </refbibl>
44             <appelnote/>
45           </cognat>
46         </subdiv>

```

\*/tr m-e-/ v.intr. «  tre agit  par une suite de vibrations ;  tre anim  par des sentiments d'angoisse »

## I. Type originel : \*/tr m-e-/

\*/tr m-e-re/ > **sard.** *tr mere* v.intr. «  tre agit  par une suite de vibrations, trembler ;  tre anim  par des sentiments d'angoisse, avoir peur » ( DES ; PittauDizionario 1 ; CasuVocabolario ; EspaLogudorese ; AIS 386 )<sup>1</sup>, **tosc.** sud-oriental *tri me* ( DEI [ Cortona ] )<sup>2</sup>, **sic.** centre-oriental [ *'tremiri* ]<sup>3</sup> ( dp. 1868 , VS [ Mineo, Niscemi ] DEI )<sup>3</sup>, **occit.** *tremere* ( 1212/1229 – 1820 , DAO n  197 ; Raynouard ; Levy ; FEW 13/2, 238a ; Levy ; Pansier 3 )<sup>4</sup>, <sup>5</sup>, **gasc.** *tremi* ( Palay )<sup>6</sup>, **cat.** *tr mer* ( dp. 13  s. , DCVB ; DECat 8, 741 )<sup>7</sup>, **aesp.** *tremere* ( ca 1215 [ *tremeran* fut. 6 ] - 1490 [ archa ique par la suite ] , CORDE ; Kasten/Cody ; DME ; DCECH 5, 455 ; NTLE [ Stevens 1706 ] Kasten/Nitti )<sup>8</sup>, **ast.** *tremere* ( AriasPropuestas 4, 418-419 ; DGLA ) , **gal. / port.** *tremere* ( dp. 1240/1300 , TMILG ; DDGM ; DRAG<sub>2</sub> ; DELP<sub>3</sub> ; HouaissGrande [ 15/04/2014 ] ) .

## II. Type innovant avec passage   la flexion en \*/-a-/ : \*/tr m-a-/

\*/tre'm-a-re/ > **istriot.** [ *tram * ] v.intr. « trembler ; avoir peur » ( Deanovi Istria 119 ; Rosamani ; DallaZoncaDignanese ; PellizzerRovigno ; AIS 386 )<sup>9</sup>, **it.** *tremare* ( dp. 1200/1210 [ alomb. *tremar * fut. 6 ] , TLIOCorpus ; DEI ; GDLI ; DELI<sub>2</sub> ; AIS 386 ) , **frioul.** *trim * ( dp. 1871 , Pirona ; PironaN<sub>2</sub> ; AIS 386 ; ASLEF 399 n  1691 )<sup>10</sup>, **aesp.** *tremar* ( 2  m. 15  s. – 1499 [ archa ique par la suite ] , CORDE ; NTLE [ Santaella 1499 ] ) , **ast.** *tremar* ( AriasPropuestas 4, 418-419 ; DGLA ) .

## III. Variante du protoroman de la Gaule manifestant un croisement avec gaul. \*/kri-/ : \*/kr m-e-/

\*/kr m-e-re/ > **afr.** *criembre* v.tr.dir. « consid rer (qn ou qch.) comme dangereux et (en) avoir peur, craindre » ( ca 1050 [ *criem* pr s. 1 ] - ca 1310 , AlexisS<sub>2</sub> 60 ; FEW 13/2, 238a ; GdfC ; TL ; TLF )<sup>11</sup>, **aoccit.** *cremer* ( av. 1126 – 13  s. , Raynouard ; Levy ; AppelChrestomathie 80 ; FEW 13/2, 238a )<sup>12</sup>, <sup>13</sup>, **gasc.** [ *cragne* ] ( FEW 13/2, 239a ; Palay ) .

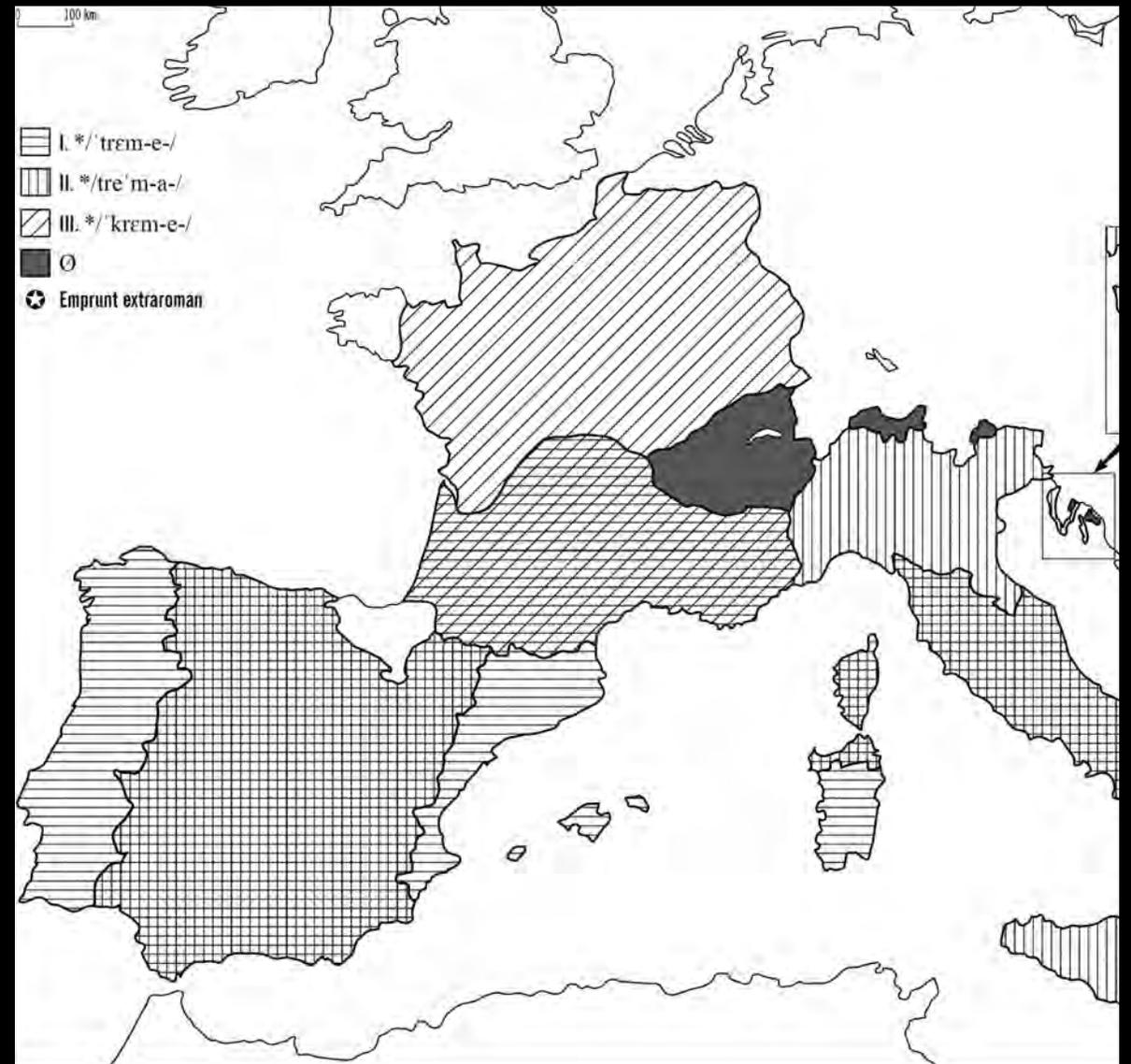
## Commentaire :

  l'exception du roumain, du v glote (cf. toutefois n. 1), du ladin et du romanche, toutes les branches romanes pr sentent des cognats conduisant   reconstruire, soit directement, soit   travers des types  volu s, protorom. \*/tr m-e-/ v.intr. «  tre agit  par une suite de vibrations, trembler ;  tre anim  par des sentiments d'angoisse, avoir peur » .

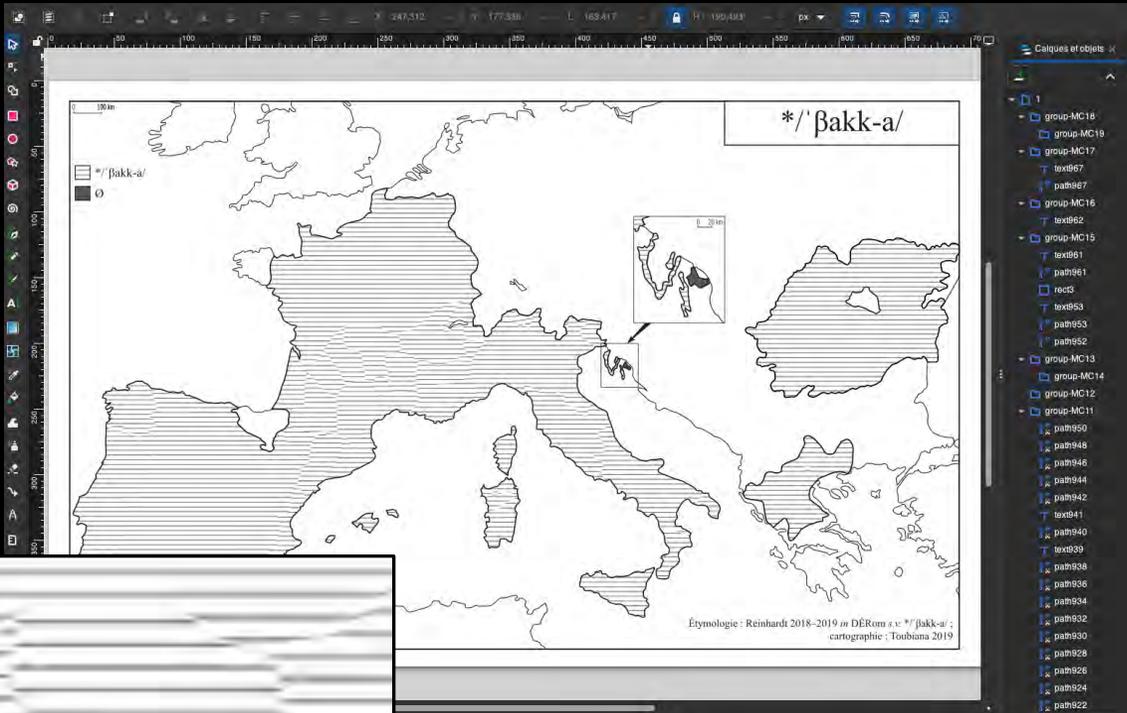
Les issues romanes ont  t  subdivis es selon les types morpho-phonologiques et valenciels dont elles rel vent. On a observ  une distinction entre un type originel appartenant   la flexion en \*/-e-/ (ci-dessus I.), un type secondaire du point de vue flexionnel, pr sentant le passage   la conjugaison en \*/-a-/ (ci-dessus II.), et un dernier type caract ris  par le changement phon tique irr gulier \*/tr-/ > \*/kr-/ , ainsi que par l'emploi transitif

# DONNÉES SOURCES DU DEROM => SVG ?

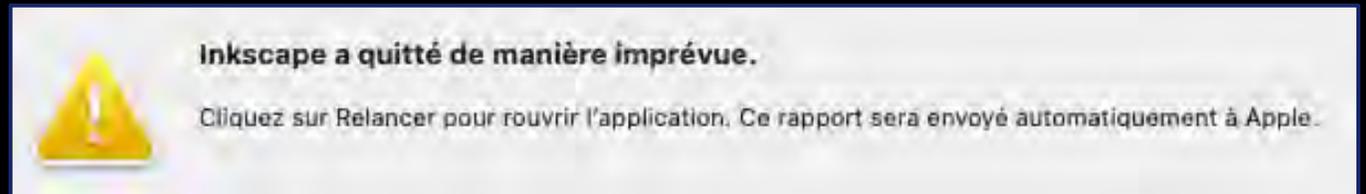
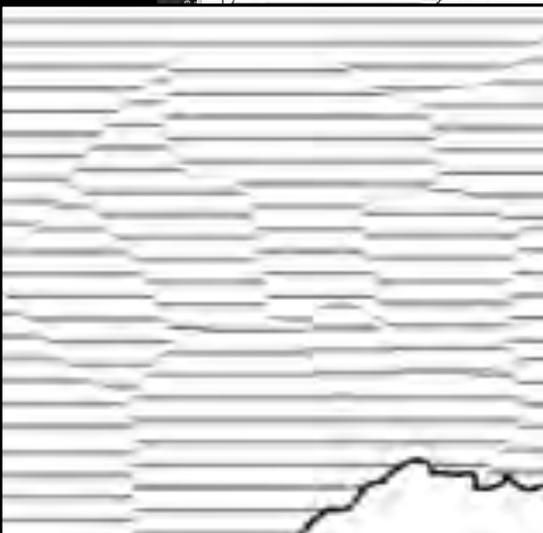
```
processing-instruction
1 <?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
2 <?xml-stylesheet type="text/css" href="derom.css"?>
3 <DERom xmlns:xsi="http://www.w3.org/2001/XMLSchema-instance"
4   xsi:noNamespaceSchemaLocation="derom.xsd">
5   <Article>
6     <Lemme>
7       <Signifiant>&#x2c8;trém-e-</Signifiant>
8       <catgramm>v.intr.</catgramm>
9       <Signifie>être agité par une suite de vibrations ; être animé par des sentiments
10        d'angoisse</Signifie>
11     </Lemme>
12     <Materiaux>
13       <subdiv>
14         <titre>I. Type originel :
15         <sequenceprotoromane>&#x2c8;trém-e-</sequenceprotoromane></titre>
16         <etym>&#x2c8;trém-e-re</etym>
17         <cognats>
18           <premier.cognat>
19             <idiome ancien="false">sard.</idiome>
20             <signifiant>trèmere</signifiant>
21             <catgramm>v.intr.</catgramm>
22             <signifie>être agité par une suite de vibrations, trembler ; être animé par
23              des sentiments d'angoisse, avoir peur</signifie>
24             <refbibl>
25               <unerefbibl>
26                 <reference>DES</reference>
27                 <reference>PittauDizionario 1</reference>
28                 <reference>CasuVocabolario</reference>
29                 <reference>EspaLogodorese</reference>
30                 <reference>AIS 386</reference>
31               </unerefbibl>
32             </refbibl>
33             <appelnote/>
34           </premier.cognat>
35           <cognat>
36             <idiome geo="sud-oriental">tosc.</idiome>
37             <signifiant>trième</signifiant>
38             <refbibl>
39               <unerefbibl>
40                 <reference>DEI</reference>
41                 <precisionreference>Cortona</precisionreference>
42               </unerefbibl>
43             </refbibl>
44             <appelnote/>
45           </cognat>
46         </cognat>
```



# MOYEN TERME : ILLUSTRATOR VERS INKSCAPE (1.4.2)



- Perte des noms de calque, des motifs, des symboles et des contours
- Les motifs ne s'appliquent pas de la même manière que dans Illustrator
- Instabilités du logiciel (crash, freeze...)



# MOYEN TERME : LÉGENDE DE CARTE

- Le bloc de légende est un des éléments les plus compliqué à réaliser. Il faut disposer à la fois des motifs géométriques et du texte, en respectant une harmonie dans l'alignement des éléments et dans l'interlignage.
- Adobe Illustrator ou Inkscape ne permettent pas de lier un pictogramme de motif avec le flux de texte, à la différence de Adobe Indesign ou Microsoft Word.
- Adobe Illustrator ou Inkscape ne permettent pas de créer des tableaux pour aligner des lignes et des colonnes, à la différence de Adobe Indesign, Microsoft Word ou Scribus.
- Il est possible d'importer la carte SVG dans un logiciel de traitement de texte ou de mise en page qui gère le flux de texte, puis d'ajouter un bloc de texte pour la légende, par dessus l'image. Mais cela implique d'utiliser plusieurs logiciels, et il faut que le logiciel de traitement de texte puisse enregistrer le résultat dans un format adéquat pour l'impression.
- Inkscape permet d'utiliser une grille pour aligner les éléments plus facilement. Il dispose aussi d'outils spécifiques pour l'alignement.
- Enfin, on peut imaginer de créer une police de caractère spécifique, qui pourra être utilisée directement dans le flux de texte, même dans Inkscape ou Adobe Illustrator.



# LONG TERME : FLUX DE TEXTE EN SVG

```
<!-- Export Inkscape (optimisé) -->
<svg width="210mm" height="297mm" version="1.1" viewBox="0 0 210 297"
  xmlns="http://www.w3.org/2000/svg">
  <text transform="scale(.26458)" fill="#000000" fill-rule="evenodd"
    font-family="DINCond-Black" font-size="13.333px" font-weight="500"
    letter-spacing=".24px" stroke-width="8.6929" word-spacing="0px"
    style="paint-order:markers fill stroke;shape-inside:url(#rect2);
    white-space:pre" xml:space="preserve">
    <tspan x="151.82617" y="108.35411">Paragraphe </tspan>
    <tspan x="151.82617" y="125.02074">de texte sur </tspan>
    <tspan x="151.82617" y="141.68737">trois lignes</tspan>
  </text>
</svg>

<!-- Coordonnées relatives -->
<svg xmlns="http://www.w3.org/2000/svg" width="100mm" height="50mm">
  <text x="5mm" y="10mm">
    <tspan x="0mm" dy="0mm">Paragraphe</tspan>
    <tspan x="0mm" dy="5mm">de texte sur</tspan>
    <tspan x="0mm" dy="5mm">trois lignes</tspan>
  </text>
</svg>

<!-- Inclusion de html avec foreignObject -->
<svg xmlns="http://www.w3.org/2000/svg">
  <foreignObject x="5" y="5" width="20mm" height="50mm">
    <div xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
      Paragraphe de texte sur trois lignes
    </div>
  </foreignObject>
</svg>
```

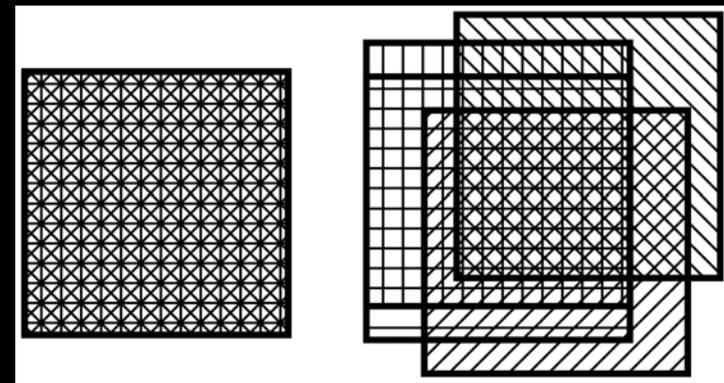
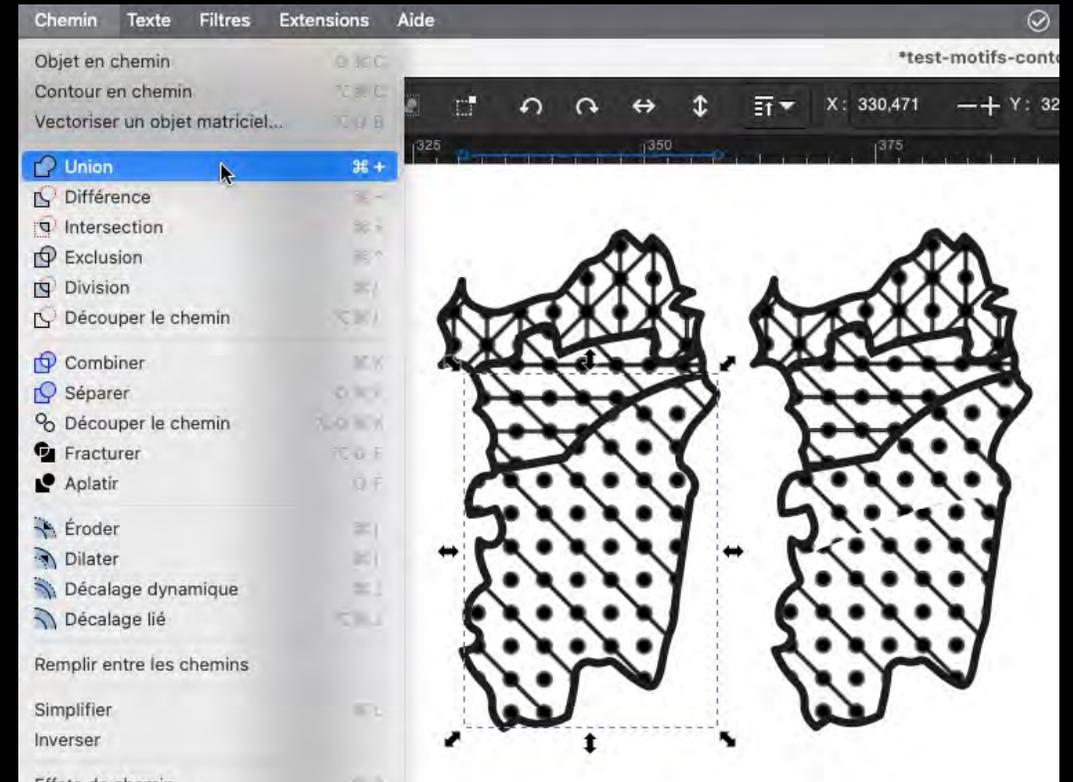


```
<!-- Concept SVG2 -->
<textArea x="5" y="5" width="20mm" height="50mm">
  <tspan>Paragraphe de texte sur 3 lignes</tspan>
</textArea>
```

- Illustrator ou Inkscape permettent de saisir un paragraphe sous forme de flux de texte, dans des blocs.
- En SVG1.1, qui est proche du format par défaut d'Inkscape, il n'y a pas de notion de flux de texte. Les lignes sont déclarées une à une et positionnées explicitement dans le document. Inkscape convertit automatiquement les flux de texte en lignes séparées, et inversement.
- SVG1.1 permet de déclarer des coordonnées absolues (x,y) ou relatives (dx,dy).
- Possibilité d'utiliser JavaScript pour découper les lignes, ou `<foreignObject>` pour encapsuler du HTML (pas compatible avec tous les moteurs de rendu).
- SVG2 introduit une balise `<textArea>`, non prise en charge actuellement par les navigateurs.

# MOYEN TERME : MOTIFS ET SYMBOLES INKSCAPE

- Il faudra récupérer ou recréer les motifs, symboles et styles de contours dans Inkscape
- Pour que l'affichage des motifs soit homogène comme dans Illustrator, il faudra ajouter une étape de sélection et d'union des formes contenus dans chaque groupe de calques (L'union des chemins ne fonctionne pas sur un groupe de calques).
  - Illustrator utilise un système de coordonnées globales pour les motifs. Le motif est mappé selon le plan de travail. Toutes les formes partagent la même grille du motif, même si elles sont indépendantes.
  - Inkscape applique le motif indépendamment à chaque forme sélectionnée, en utilisant un système de coordonnées locales à l'objet. Les motifs ne sont pas alignés visuellement entre les formes, sauf si les chemins sont unis au préalable.
  - Malgré cela, comme les coordonnées ne sont pas globales, les hachures ne se prolongeront pas naturellement d'une aire à une autre, les motifs ne se superposeront pas de la même manière selon les coordonnées de chaque formes.

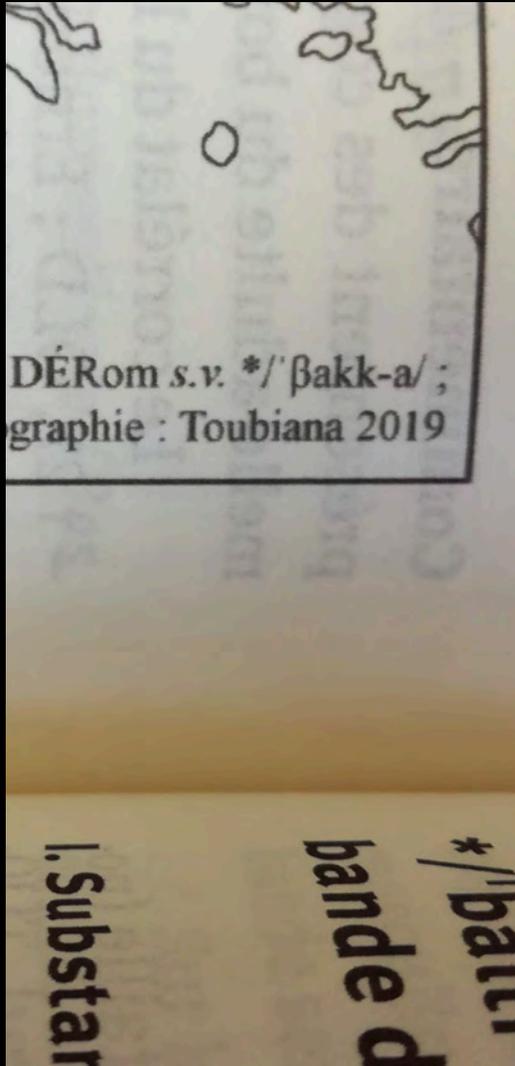


# LONG TERME : MOTIFS ET SYMBOLES SVG

- SVG1.1 permet de définir une bibliothèque complète de motifs dans une section <defs> (et de <symbol>) dans un fichier svg externe, puis de les réutiliser librement dans n'importe quelle <path> du document en appelant leur id via fill="url(lib.svg#id)" (et <use href=" lib.svg#id"> pour les symboles) (avec précautions CORS, surtout pour Safari).
- **Est-ce possible d'interpréter les données du xml source avec un XSL pour en déduire les pattern à appliquer dans chaque <path>, puis afficher/masquer les frontières et symboles supplémentaires ? Peut-on réaliser des calculs simples en XSL ?**

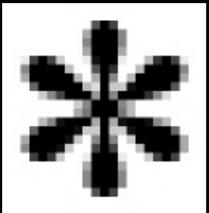
```
1 <svg width="210mm" height="297mm" version="1.1" viewBox="0 0 210 297"
2   ... xmlns="http://www.w3.org/2000/svg"
3   ... xmlns:xlink="http://www.w3.org/1999/xlink">
4   ... <defs>
5   ...     <pattern id="pattern17" patternTransform="translate(-1542.9 -451.03)"
6   > ...     <pattern id="pattern3860" width="8.1" height="8.1"
7   ...     patternTransform="translate(-1542.9 -451.03)"
8   ...     patternUnits="userSpaceOnUse"> ...
13  ...     </pattern>
14  > ...     <clipPath id="clipPath3861"> ...
16  ...     </clipPath>
17  ... </defs>
18  ... <path transform="matrix(.35278 0 0 -.35278 22.583 150.67)" d="m15.422 277.
19  > ... <text x="31.971865" y="54.802551" font-size="4.2333px" stroke-width="
21  ... </text>
22 </svg>
```

# LONG TERME : QUALITÉ D'IMPRESSION OFFSET (DPI VS LPI)



## • Impression du texte

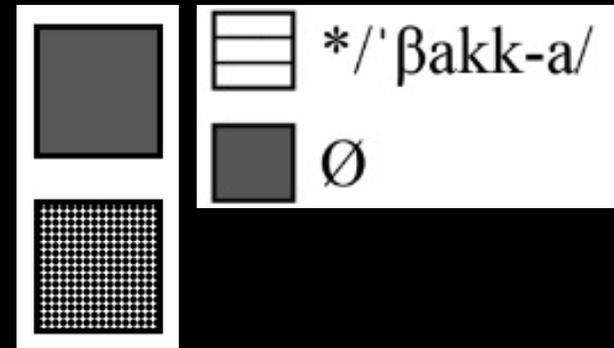
- Source : vectoriel (police de caractère)
- Texte non tramé et contours nets
- Impression à 2400 dpi ou plus.



## • Impression des images

- Source : bitmap/pixels (image noir et blanc, RVB ou CMJN)
- Les images sont tramées pour permettre à l'imprimante offset de simuler les dégradés, via des points d'encre plus ou moins denses
- Pour qu'une image sorte nette et sans artefacts, il faut que sa résolution en dpi (dots per inch) soit adaptée à la finesse de la trame (en lpi). En règle générale, on double la résolution de l'image (dpi) par rapport à linéature de trame (lpi).
  - Papier journal : 85-100 lpi
  - Magazines, livres : 150 lpi – Le plus courant, images préparées à 300 dpi
  - Beaux livres : 175-200 lpi - Exige des images à 350–400 dpi

- Envisager de la bichromie pure (noir et blanc) prise en charge par Word (pdf, svg... ?)
- Demandes récurrentes de cartes en couleur ?



MERCI POUR VOTRE ÉCOUTE

PAS DE QUESTIONS, MERCI !