

117 Zone de données codées : objets en trois dimensions naturels ou fabriqués

Définition

Cette zone contient des données codées relatives aux objets en trois dimensions, naturels ou fabriqués, tels que définis par l'ISBD pour les besoins du catalogage de type muséal en bibliothèque.

Occurrence

Facultative.

Répétable si plus d'un type d'objet en trois dimensions est traité dans la même notice du catalogue.

Indicateurs

Indicateur 1 blanc Non défini

Indicateur 2 blanc Non défini

Sous-zones

\$a Données codées pour les objets en trois dimensions naturels ou fabriqués
Toute donnée entrée en \$a est identifiée par sa position à l'intérieur de la sous-zone. Actuellement, cette sous-zone a toujours une longueur de 9 caractères. Par convention, les positions sont numérotées de 0 à 8.
Obligatoire.
Non répétable.

Liste des éléments de données de longueur fixe de la sous-zone \$a

Nom de l'élément de données	Nombre de caractères	Positions des caractères
Type de présentation matérielle	2	0-1
Matière	6	2-7
Couleur	1	8

Remarques sur le contenu de la zone

Lorsqu'un élément de données n'est pas renseigné, les positions correspondant à cet élément doivent contenir le caractère de remplissage (|). Si aucun des trois éléments n'est codé, la zone ne doit pas être présente.

\$a Type de présentation matérielle

Positions 0-1 Un code à deux caractères est utilisé pour saisir le type de présentation matérielle, qui décrit la catégorie particulière d'objet à laquelle appartient la ressource.
On utilise les codes suivants :

aa = trousse pédagogique
ab = trousse d'expérimentation ou de simulation
ac = échantillon (biologie, etc.)
ad = faune
ae = flore
af = minéraux
ag = porte-objet de microscope

ah = puzzle
 ai = outil, équipement
 aj = arme
 ak = récipient
 al = mobilier
 am = moyen de transport
 an = textile
 ao = vêtement
 ap = jeu ou loisir
 aq = jouet
 ar = poupée
 as = modèle réduit
 at = modèle réduit à assembler
 az = sceau

1) Une pièce de cire ou d'autre substance malléable ou adhésive, fixée sur une lettre ou un document plié, de telle manière qu'on ne peut ouvrir ce dernier sans la briser.

2) Une pièce de cire, de plomb, etc., sur laquelle est marqué par empreinte un motif personnel, attachée à un document pour en garantir l'authenticité.

ba = diorama
 bb = reproduction d'une œuvre d'art ou d'un objet
 bc = sculpture
 bd = objet de design
 be = produit de l'industrie
 bf = machine
 bg = monnaie
 bh = médaille
 bi = bijou
 bj = artefact
 uu = inconnu
 vv = mixte
 zz = autre

Positions 2-7

Matière

Un code à deux caractères est utilisé pour préciser le type de matière dont est fait l'objet en trois dimensions.

Trois positions de deux caractères chacune contiennent les codes du type de matière. Ceux-ci doivent être justifiés à gauche ; les positions inutilisées contiennent des blancs.

On utilise les codes suivants :

aa = terre cuite
 ab = cire
 ac = argile
 ad = majolique
 ae = porcelaine
 af = céramique
 ag = plâtre
 ah = verre
 ba = bois
 ca = ivoire
 da = pierre
 db = pierre précieuse
 dc = marbre
 dd = basalte
 de = [obsolète ; si ce code est utilisé, le remplacer par « da »]
 df = porphyre
 ea = papier
 eb = carton
 fa = métal précieux

fb = métal
 fc = bronze
 fd = cuivre
 ga = matières synthétiques
 ha = textile
 ia = plastique
 uu = inconnu
 vv = mixte
 zz = autre

Position 8

Couleur

Un code à un caractère précise la couleur de l'objet en trois dimensions.

On utilise les codes suivants :

- a = une couleur, monochrome
 La ressource est réalisée en une seule couleur (monochrome).
- b = noir et blanc
 La ressource est réalisée en noir et blanc.
- c = multicolore
 La ressource est réalisée en plus d'une couleur.
- d = coloré à la main
 La ressource est colorée à la main.
- u = inconnu
- v = mixte
 L'œuvre ou la collection est une combinaison d'images monochromes, en noir et blanc, multicolores, colorées à la main et/ou autres.
- x = non applicable
 Cette caractéristique n'est pas appropriée au type de ressource décrit.
- z = autre
 La ressource a des caractéristiques autres que celles ci-dessus.