

- les facteurs associés à la technique de fabrication des reliefs (notamment la résolution du système, c'est-à-dire sa capacité à produire deux points de taille minimale à une distance minimale perceptible tactilement) ,
- les facteurs associés aux capacités de discrimination propres au toucher (cf. « Critères relatifs aux éléments graphiques »)

*A l'issue de cette première étape* (qu'il n'est plus nécessaire de réitérer dès que ces données font partie du savoir-faire du graphiste), l'ensemble de ces valeurs permet de déterminer les dimensions minimales des détails des figures qui doivent être réalisées. On doit alors réaliser quelques essais de rendu en utilisant la contrainte de la taille du format. Cet essai donne alors une bonne évaluation de la quantité d'informations graphiques qu'il sera possible de disposer dans une planche. C'est à ce moment qu'il faut procéder à des choix cohérents sur le plan sémiologique : la réduction de la représentation doit être explicite et homogène.

*La seconde étape* consiste donc à définir la nature du code graphique qui sera adopté de façon majoritaire dans les documents. La nature du code (dessin documentaire figuratif, dessin scientifique ou technique fondé sur la similitude géométrique des contours, schéma fondé sur une convention symbolique...) dépend de deux séries de considérations

- l'usage qui va être fait de la représentation. A partir de cette analyse, une définition du contenu minimal pris en charge par l'image doit être obtenue ,
- les capacités (cognitives et perceptives) supposées être possédées par le lecteur. La complexité du code adopté doit tenir compte, en particulier, des références perceptives et iconiques de celui-ci (cf. « Critères relatifs aux codes graphiques »)

*La dernière étape* consiste à définir les caractères généraux de la mise en page à partir des dimensions typiques exigées par le contenu pris en charge par les images (cf. « Critères relatifs à la mise en page »).

### III CRITÈRES RELATIFS AUX ÉLÉMENTS GRAPHIQUES

#### 1. Introduction

Nous avons indiqué dans le préliminaire de cette annexe que la qualité des rendus graphiques intervient dans deux niveaux de lecture particuliers : la lecture suivie et le déchiffrement. Nous avons également indiqué que pour chacun de ces niveaux deux modalités de perception sont utilisées : le « toucher passif » qui donne des informations sur les textures, la perception kinesthésique qui donne des informations sur les formes. Ex : quand un index suit un trait, c'est la différence de texture entre le trait et le fond de page qui guide le mouvement, mais c'est le mouvement lui-même qui donne l'information sur la forme que le trait suggère. Le raisonnement est identique dans le cas d'une surface pour laquelle la trame est perçue comme l'indice de localisation (je suis à l'intérieur), le mouvement de balayage (jusqu'aux frontières) informe quant à lui sur l'étendue et la forme de cette surface.

Il y a donc deux catégories de paramètres

#### **Les paramètres associés à la perception des textures :**

- tracés : profil, motif et épaisseur des traits ,
- surfaces : profil, motif des trames ,
- vides de séparation des motifs

#### **Les paramètres associés à la perception des formes :**

- paramètres géométriques du texte ;
- paramètres géométriques des contours ,
- paramètres géométriques des surfaces ;
- évaluation globale des paramètres géométriques ,
- cas particuliers des symboles