

PREMIERS PAS AVEC CHESSBASE 8.0

Chers amis joueurs d'Echecs!

Nous vous remercions d'avoir choisi ChessBase 8.0! En ce début de millénaire, la masse d'informations sur les tournois et les parties est de plu en plus importante. C'est un peu grâce au développement et à la reconnaissance mondiale des programmes et des formats de banques de données de ChessBase, que presque partout des parties sont saisies et proposées pour l'exploitation aux amateurs d'Echecs. Les nouveaux médias comme Internet accélère l'accès aux parties et tournois d'actualité. En résumé: La situation pour le passionné d'Echecs est meilleure que jamais.

Comment peut-on rassembler et exploiter efficacement toutes ces parties? Comment peut-on rester informé, bien que l'on ne pratique les Echecs que comme un passe-temps? Comment peut-on visualiser instantanément les nouveaux développements dans certaines variantes, sans faire des recherches fastidieuses? Qu'a joué hier, Kasparov à Linares? Comment peut-on se préparer rapidement à affronter son prochain adversaire? Au fait, à quoi ressemble-t-il? Qui a déjà gagné le fameux tournoi de Zurich en 1953? Qu'ai-je fait de travers dans ma partie d'hier? Comment puis-je envoyer rapidement ce diagramme d'Echecs à mon ami? Comment puis-je concevoir et imprimer le matériel pour entraîner mes élèves?

La réponse: Tout et beaucoup plus est possible avec ChessBase 8.0

ChessBase 8.0 a été conçu pour livrer si possible rapidement avec le moins possible de manipulations autant que possible d'information échiquéenne et les exploiter. ChessBase, par rapport à son prédécesseur, a été totalement renouvelé et optimisé. ChessBase 8.0 ne ressemble pas à ChessBase 7.0 et les fonctions sont plus rapides et accessibles plus rapidement. Les utilisateurs de ChessBase 7.0 (ou même de versions antérieures) auront peut-être à subir un léger temps d'accoutumance, mais les avantages du nouveau concept devraient les convaincre rapidement. A côté des nombreuses améliorations de détail, ChessBase 8.0 apportent également de nombreuses fonctions innovantes. La représentation alternative de la notation de coups, de tableaux, d'entraînement et de l'arbre d'ouverture facilement accessible; l'accès à une base de données sur Internet toujours actualisée ou l'expédition de diagrammes, parties ou de banques de données par email sont cités comme exemple.

Quoiqu'un proche avenir nous réserve en tournois, parties ou développement: Avec ChessBase 8.0 vous serez armé le mieux possible.

Votre ChessBase GmbH
Hambourg, automne 2000

info@chessbase.com
www.chessbase.com

1 Premiers pas avec ChessBase 8.0	4	11.3 Saisir des commentaires,	
<i>Généralité sur le programme</i>	4	éditer une partie	11
<i>Comment apprendre à utiliser le programme rapidement?</i>	4	11.3.1 Commentaires de coups et de positions	12
<i>Ce que vous ne devez pas faire</i>	4	11.3.2 Commentaires texte	12
2 Configuration requise	5	11.3.3 Commentaires spéciaux	12
3 Contenu de la livraison	5	11.3.3.1 Afficher une Médaille	12
3.1 Mise à jour	5	11.3.3.2 Annotation spéciale Position critique	13
3.2 Start package	5	11.3.3.3 Structure de pions/Mouvement de pièce	13
3.3 Mega package	5	11.3.3.4 Citation d'une partie	13
4 Installation/Désinstallation	5	11.3.3.5 Annotation d'entraînement	13
4.1 Installation du programme	5	11.3.3.6 En-tête par correspondance/Coup par correspondance	14
4.2 Installation de bases de données	5	11.3.4 Commentaires graphiques	14
4.3 Désinstallation du programme	5	11.3.5 Commentaires multimédias	14
4.4 Désinstallation de bases de données	5	11.3.5.1 Son	14
5 Le premier lancement	6	11.3.5.2 Image	14
6 Enregistrement	6	11.3.5.3 Vidéo	14
7 ChessBase sur Internet	6	11.4 Effacer les commentaires	15
8 Généralités pour l'utilisation	6	12 Sauvegarder une partie, enregistrer une partie sous, remplacer une partie	15
8.1 Le menu	6	12.1 Sauvegarder une partie	15
8.2 Click droit de la souris	6	12.2 Saisie des données dans le formulaire de sauvegarde	15
8.3 Les icônes des barres d'outils	7	12.2.1 Saisie des joueurs	15
8.3.1 Barre d'icônes dans la fenêtre des bases (de gauche à droite):	7	12.2.2 Saisie du tournoi	15
8.3.2 Barre d'icônes dans la fenêtre des parties (de gauche à droite):	7	12.2.3 Eco-Code, Elo blanc/noir et ronde	16
8.3.3 Barre d'icônes dans la fenêtre d'échiquier (de gauche à droite):	8	12.2.4 Résultats, évaluation	16
8.4 Les raccourcis clavier	8	12.2.5 Date	16
8.5 Drag&Drop	9	12.3 Sauvegarder dans (base)	16
8.6 Les fenêtres du programme	9	12.4 Enregistrer sous	16
9 Demande d'aide	9	12.5 Remplacer une partie	16
10 Programme et banque de données, compatibilité	9	13 Charger une partie, rejouer une partie	16
10.1 Compatibilité, formats	10	13.1 Rejouer une partie au clavier	16
11 Saisir et commenter des parties	10	13.2 Rejouer une partie avec les flèches sous l'échiquier	16
11.1 Ouvrir la fenêtre d'échiquier	10	13.3 Rejouer la partie automatiquement	16
11.1.1 Ouvrir l'échiquier	10	13.4 Annuler	16
11.1.2 Ouvrir l'échiquier dans (une base)	10	14 Entrer une position, sauvegarder une position	17
11.2 Saisie de coups	10	14.1 Entrer une position	17
11.2.1 Variantes	11	14.2 Sauvegarder une position	17
11.2.1.1 Saisir, clôturer des variantes, sous-variantes	11	15 Formes de notation et fenêtre de bibliothèque	17
11.2.1.2 Effacer des variantes, structurer le répertoire	11	16 Charger une partie	18
11.2.2 Coup nul	11	17 Charger plusieurs parties dans un arbre de variantes	18

18 Charger une bibliothèque, créer un arbre de tri	18	25.1.5 <i>Equipes</i>	26
18.1 Charge une bibliothèque présente sur le disque dur ou un CD	19	25.1.6 <i>Ouvertures</i>	26
18.2 Créer une bibliothèque à partir de parties	19	25.1.7 <i>Thèmes généraux, Tactiques, Stratégies, Finales</i>	26
18.3 Editer une bibliothèque d'ouvertures	19	25.2 Fonctions dans les listes	26
18.4 Sauvegarder une bibliothèque sur le disque dur	19	26 Obtenir de nouvelles parties	26
19 Chercher une position	19	27 Encyclopédie des joueurs	26
19.1 Rechercher une position dans la base de référence	19	28 Mise au point d'un répertoire	27
19.2 Rechercher une position dans la base on-line	19	29 Imprimer	27
19.3 Commenter une partie avec une partie résultant d'une recherche	20	30 Sortie/Interface vers d'autres programmes	27
20 Chercher la nouveauté, classification de l'ouverture, notes rédactionnelles	20	30.1 A partir de la fenêtre d'échiquier	27
21 Rapport sur l'ouverture	20	30.2 A partir de la fenêtre de liste	28
22 Analyser avec les modules	22	30.3 A partir de la fenêtre des bases	28
23 Bases de données	22	31 Texte de base	28
23.1 Affichage de la fenêtre des bases	22	31.1 Ouvrir l'éditeur de texte, enregistrer un texte	28
23.2 Mes bases	22	31.2 Insérer du multimédia	28
23.3 Ouvrir une base	22	31.3 Insérer des liens ChessBase	29
23.4 Copier des parties	22	31.4 Formater le texte, lien vers une page Web	29
23.5 Propriétés des bases	23	32 Visuel, personnaliser ChessBase	29
23.6 Opérations avancées sur les bases	23	32.1 Visuel, options	30
23.7 Effacer, renommer, ôter de la fenêtre une base	23	32.2 Changer l'affichage	30
23.8 Créer une nouvelle base	23	33 Et si ça ne marche pas...	30
23.9 Recherche de parties dans une base	23	33.1 L'aide au format Html ne s'ouvre pas	30
23.9.1 <i>Détail de partie</i>	24	33.2 Les caractères spéciaux ne s'affichent pas	30
23.9.2 <i>Médailles</i>	24	33.3 Les pièces ne sont pas représentées sur l'échiquier	30
23.9.3 <i>Position</i>	24	33.4 La partie ne peut pas être enregistrée	31
23.9.4 <i>Annotations</i>	24	33.5 Les diagrammes ne sont pas imprimés correctement.	31
23.9.5 <i>Matériel</i>	24	33.6 Un fichier texte, par ex. un rapport d'ouverture ne se laisse pas enregistrer	31
23.9.6 <i>Manœuvres</i>	24	33.7 Un texte ne s'imprime pas	31
23.10 Installer des bases d'un CD (ou d'une disquette) sur le disque dur	24	33.8 L'envoi d'email ne fonctionne pas	31
24 Liste de parties	25	33.9 L'appel au navigateur, par ex. lors de l'enregistrement, ne fonctionne pas	31
24.1 Les indices	25	33.10 Problèmes graphiques	31
24.1.1 <i>Parties</i>	25	34 Produits complémentaires de ChessBase	32
24.1.2 <i>Joueurs</i>	25		
24.1.3 <i>Tournoi</i>	25		
24.1.4 <i>Commentateurs, Sources</i>	25		

TABLE DES MATIÈRES

Avertissement

ChessBase 8.0 est protégé pour les droits d'auteur dans toutes ses parties. La copie du CD contenant le programme est formellement interdit. Le droit d'utilisation du programme se réfère à une seule personne sur un seul ordinateur à la fois. La reproduction de toute ou partie du manuel d'utilisation est interdite. Copyright 2000 by ChessBase GmbH
Hambourg.

1 PREMIER PAS AVEC CHESSBASE 8.0

Cette courte introduction imprimée contient une description de toutes les fonctions importantes de ChessBase 8.0. Vous trouverez de plus amples explications dans l'aide en ligne (fichier d'aide) de ChessBase 8.0 (**Menu: Aide -> Aide**). Certaines fonctions sont assez évidentes pour qu'elles n'aient besoin d'explications. Certaines fonctions peuvent éventuellement différer dans le détail par rapport à la description ou à la représentation graphique, si celles-ci ont été changées ou améliorées après l'impression du mode d'emploi. Les fonctions de base de Windows (copier ou effacer des fichiers par le système d'exploitation, boîte de dialogue standard pour l'ouverture ou la sauvegarde de fichiers, etc.) ne sont, en principe, pas décrites ici. Les descriptions des fonctions de Windows sont disponibles dans le mode d'emploi de votre système d'exploitation Windows. Veuillez vérifier si votre CD ChessBase 8.0 contient un fichier texte (readme.doc, liesmich.txt). Celui-ci contient les informations sur les changements ou améliorations apportés récemment au programme.

Généralités sur le programme

Quand on apprend à connaître un nouveau programme, on est souvent désespéré. Il n'est pas possible de comprendre complètement de prime abord un programme, surtout s'il est très

complexe et très vaste. On peut le découvrir pas à pas. Utilisez le mode d'emploi imprimé ainsi que le fichier d'aide (Aide en ligne). Très important: regardez les éléments du menu et essayez les fonctions sur une base de test. Rappelez-vous que le programme, comme il est en votre possession, est fini. Il ne se transforme pas. Vous pourrez en retirer le plus grand bénéfice, si **vous** vous appropriez les possibilités du programme en vous en servant. A l'inverse le programme ne s'adaptera pas à vous. ChessBase 8.0 est le résultat d'un développement continu sur plusieurs années, pendant lesquelles beaucoup de souhaits d'utilisateur ont été intégrés dans l'évolution. De nouvelles fonctions ouvrent la voie à de nouvelles idées et demandes. Faites nous part de vos idées. Décrivez la aussi précisément que possible et envoyez la nous par la poste ou par email (info@chessbase.com).

Comment apprendre à utiliser le programme rapidement?

L'expérience montre que l'on comprend un programme le plus rapidement en s'en servant. Lancez-vous simplement. Après l'installation, vous pourrez ainsi, par exemple, créer une base d'essai (**Fenêtre de base-Menu Fichier->Nouveau->Base de données**) pour y saisir ou copier des parties. Essayez les possibilités. Le mode d'emploi imprimé vous expliquera la plupart des gestes. Des informations complémentaires se trouvent dans le fichier d'aide (**Menu Aide->Aide**).

Ce que vous ne devez pas faire

Dans aucun cas vous ne devriez utiliser des fonctions délicates qui modifient physiquement une base (par ex. ôter les doublons, trier la base), sur la seule copie de votre base la plus importante. Effectuez d'abord une copie de sauvegarde de la base. Après vous pourrez essayer de telles fonctions. Une petite coupure de courant pendant ces opérations importantes peut causer la destruction de la base.

2 CONFIGURATION REQUISE

ChessBase 8.0 fonctionne sur des ordinateurs avec des processeurs Pentium à partir de 90Mhz ou supérieur (ou compatible) avec 24 MB RAM ou plus, sous Windows 95 avec MS Internet Explorer à partir de la version 4.0, Win98, NT à partir de la version 4 avec MS Internet Explorer à partir de la version 4.0, Windows 2000 ou plus, lecteur CD et carte son. Pour l'affichage une résolution de 800x600 ou mieux est conseillée. Le nombre de couleurs devrait être fixé sur High Color (16 Bit) ou mieux..

3 CONTENU DE LA LIVRAISON

Le contenu de la livraison de ChessBase 8.0 est dépendant du package pour lequel vous vous êtes décidé. Les contenus suivants sont typiques:

3.1 Mise à jour

Contient la version complète de ChessBase 8.0 et au moins un module d'analyse. Les versions de mise à jour du programme ne contiennent pas de base de données.

3.2 Start package

Contient la version complète de ChessBase 8.0 et au moins un module d'analyse. En plus au moins une base Big actuelle.

3.3 Mega package

Contient la version complète de ChessBase 8.0 et au moins un module d'analyse. En plus au moins une grande base Mega actuelle avec plus de 35.000 parties commentées et un an d'abonnement à ChessBase Magazin.

L'indication sur le contenu de la livraison n'est pas contractuelle. Le contenu des mises à jour ou d'un programme-package peut avoir évolué récemment. Vous trouverez de plus amples informations sur www.chessbase.de. Si vous n'avez pas d'accès Internet, demandez les documents concernés à: ChessBase GmbH – Mexikoring 35 – D22297 Hamburg

4 INSTALLATION/ DÉINSTALLATION

4.1 Installation du Programme

- a. Insérez le CD du programme.
- b. Le programme d'installation est démarré automatiquement.
- b1. Si le programme d'installation ne démarre pas automatiquement, veuillez le démarrer par Windows, Démarrer, Exécuter par la saisie manuelle de «D:\setup», où «D» représente la lettre du lecteur de CD-Rom.
- c. Suivez les indications du programme d'installation. Les réglages par défaut sont cohérents et peuvent être acceptés s'il n'y a pas de contre indications.
- d. Précisez si l'encyclopédie des joueurs (env. 600 MB) doit être installée (recommandé).

4.2 Installation de bases de données

ChessBase reprend au démarrage les paramètres de bases de données de la version 7.0. Si aucune base de ChessBase 7.0 n'est trouvée, il demande si une base doit être installée. Introduisez le CD contenant la base Big ou Mega dans le lecteur.

Les bases peuvent être installées manuellement plus tard: Ouvrez la base dans la fenêtre des bases.

Fenêtre des bases-Menu Fichier->Installer->Base sélectionnée sur le disque dur installe la base sur le disque dur.

4.3 Désinstallation du programme

ChessBase 8.0 se désinstalle par la procédure standard Windows par

Démarrer Paramètres->Panneau de configuration->Ajout/Suppression de programmes->Ajouter/Supprimer.

4.4 Désinstallation de bases de données

Les bases de données peuvent être supprimées totalement par ChessBase 8.0. Au cas où ChessBase 8.0 serait déjà désinstallé, effacer les bases manuellement au niveau du système (par ex. avec Windows Explorer).

5 LE PREMIER LANCEMENT



Après le lancement de ChessBase, vous obtiendrez à peu près cet écran. La manière dont le programme se présente, diffère si vous aviez déjà des bases de données ChessBase sur votre ordinateur ou si vous avez installé pour la première fois un programme de bases de données de ChessBase. La première fenêtre est la fenêtre des bases.

Double-clic sur une base ouvra la liste de Celle-ci.

Double-clic sur une partie ouvre la partie dans la fenêtre de l'échiquier.

Menu Fichier -> Nouveau -> Echiquier ouvre la fenêtre de l'échiquier pour la saisie d'une partie.

6 ENREGISTREMENT

Enregistrez-vous en tant qu'utilisateur de ChessBase. Les avantages sont:

- Informations sur les améliorations du programme et mise à jour.
- Mise à jour à prix réduit.
- Support technique gratuit en cas de problèmes techniques.

Fenêtre des bases-Menu Aide ->

Enregistrement ouvre dans la fenêtre de votre navigateur par défaut une page Web pour l'enregistrement des utilisateurs de ChessBase 8.0.

7 CHESSBASE SUR INTERNET

Sur la page Web de ChessBase (www.chessbase.de) vous trouverez beaucoup d'informations sur tous les programmes ChessBase, les nouveautés et des offres complémentaires. Sous la rubrique Support des réponses sont apportées aux questions fréquemment posées sur l'utilisation et les

problèmes techniques. Des actualités mondiales vous informent des plus importantes évolutions dans le domaine des échecs.

Menu Aide -> Site Web de ChessBase ouvre la page Web de la version allemande de ChessBase.

8 GÉNÉRALITÉS POUR L'UTILISATION

Les fonctions du programme peuvent être activées de diverses manières. Les différentes possibilités se complètent mutuellement.

Vous accédez aux fonctions:

Par le Menu

Par le click droit de la souris

Par les barres d'outils (icônes rapides)

Avec le clavier

Par Drag&Drop

8.1 Le Menu

Le menu est représenté par les textes dans le bord supérieur gauche de la fenêtre.

Click sur un titre de menu ouvre une liste d'élément de menu. Les différentes fenêtres de ChessBase 8.0 (fenêtre des bases, fenêtre de liste, fenêtre de l'échiquier, fenêtre d'édition de texte des bases) ont chacune leurs titres de menu et leurs éléments de menu dépendant des fonctionnalités offertes.

8.2 Click droit de la souris



Le click droit de la souris sur certaines zones ou éléments (zone neutre dans la fenêtre des bases, éléments de liste dans la fenêtre des bases, échiquier graphique, notation, entrée dans les textes des bases...) ouvre également des menus de fonctions.

8.3 Les icônes des barres d'outils



A droite à côté des menus se trouve une barre d'icônes. Le click sur une icône déclenche la

fonction définie. Dans les différentes fenêtres du programme, des barres d'icônes différentes sont affichées. Au passage sur une icône, une bulle d'information est activée. Dans la ligne de statut de Windows un complément d'information est affiché.

8.3.1 Barre d'icônes dans la fenêtre des bases (de gauche à droite):

Nouvel échiquier	Ouvre une fenêtre d'échiquier par défaut
Nouvelle base	Appelle une boîte de dialogue Windows pour la création de fichier et crée une nouvelle base.
Ouvrir une base	Appelle une boîte de dialogue Windows pour l'ouverture de fichier et ouvre une base présente.
Copier	Prépare les parties de la base active à être copiées.
Coller	Ajoute des parties sélectionnées dans la base active.
Effacer des fichiers	Elimine une base de données de la fenêtre des bases.
Recherche dans la base de référence	Appelle le masque de recherche pour la base de référence.
Recherche dans la base en ligne	Appelle le masque de recherche pour la base en ligne et établit une connexion Internet à la base en ligne.
Chercher joueur	Affiche une carte de visite d'un joueur de l'encyclopédie des joueurs.
Propriétés	Ouvre le menu pour choisir les paramètres d'une base.
Oter les parties effacées de la base	Efface physiquement et définitivement les parties marquées effacées dans la base active. Les parties effacées physiquement ne peuvent plus être restaurées.
Copie de sauvegarde/ Archiver une base	Compacte tous les fichiers d'une base en un seul fichier avec l'extension.cbv pour les besoins d'une sauvegarde ou pour l'envoi par email ou par disquette.
Oter les doublons	Examine la base active pour trouver des doublons selon des paramètres fixés et les marque pour les effacer.
Options	Ouvre une boîte pour le choix des paramètres du programme.
Un niveau plus haut	Change l'affichage pour représenter le répertoire supérieur dans la hiérarchie et liste les bases éventuellement présentes à ce niveau.

8.3.2 Barre d'icônes dans la fenêtre des parties (de gauche à droite):

Nouvel échiquier	Crée une nouvelle fenêtre d'échiquier pour la base active.
Partie précédente	Charge la partie précédente de la base.
Partie suivante	Charge la partie suivante de la base.
Copier	Prépare la copie de(s) la partie(s) marquées.
Coller	Colle les parties préparées dans la base active.
Supprimer	Marque un ou plusieurs parties à effacer.
Imprimer les parties sélectionnées	Imprime un ou plusieurs parties marquées.
Parties filtrées	Ouvre le masque de recherche pour la base.
Editer	Ouvre le masque de saisie pour la modification des en-têtes d'une partie.
Tableau de tournoi	Génère un tableau du tournoi dans lequel la partie active a été jouée.
Statistiques	Produit des statistiques sur les parties de la base active.

Options	Ouvre une boîte pour le choix des paramètres du programme.
Un niveau plus haut	Change dans les listes hiérarchiques vers le niveau supérieur.
8.3.3 Barre d'icônes dans la fenêtre d'échiquier (de gauche à droite):	
 Icône: Au début	Saute au début de la partie ou de la variante.
 Icône: Un coup en arrière	Se déplace un coup en arrière.
 Icône: Reprendre un coup	Reprend le dernier coup (pendant la saisie de parties). Le coup suivant sera accepté sans confirmation préalable.
 Icône: Un coup en avant	Avance d'un coup.
 Icône: Vers la fin	Saute à la fin de la partie ou de la variante.
Nouvelle Partie	Vide la fenêtre d'échiquier pour la saisie d'une nouvelle partie.
Partie précédente	Charge la partie précédente de la base.
Partie suivante	Charge la partie suivante de la base.
Enregistrer	Ouvre le masque de saisie pour la sauvegarde de partie et enregistre la partie.
Remplacer	Enregistre une partie, sous une forme modifiée éventuellement, à la même place dans la base. La partie initiale est remplacée.
Recherche dans la base de référence	Ouvre dans la fenêtre de parties une liste dans laquelle seront affichées, sur demande, toutes les parties de la base de référence avec la même position.
Recherche dans la base en ligne	Ouvre dans la fenêtre de parties une liste dans laquelle seront affichées, sur demande, toutes les parties de la base en ligne de ChessBase avec la même position. Une connexion à Internet est établie.
Editer les en-têtes d'une partie	Affiche un masque de saisie des en-têtes de parties.
Ajout d'un module d'analyse	Ouvre une boîte de dialogue pour le choix d'un module d'analyse. A cette occasion des réglages du module peuvent être effectués.
Module par défaut	Active le module par défaut. Le module par défaut peut être librement choisi par Options, Engines .
Photos	Active l'encyclopédie des joueurs et montre les photos des joueurs.
Passer à Fritz	Clôture ChessBase et lance Fritz. La partie actuelle est prise en charge pour continuer le jeu ou pour des besoins d'analyse.
Options	Ouvre une boîte pour le choix des paramètres du programme.

L'affichage de menus ou de barre d'icônes dans le haut de la fenêtre d'échiquier peut être activé ou désactivé:

Menu *Affichage* offre l'option pour l'activation/désactivation des menus ou barres d'icônes.

Ctrl+Alt+F change entre plein écran et écran normal.

8.4 Les raccourcis clavier

Thème d'aide (F1): Raccourcis clavier

Quand on travaille beaucoup avec ChessBase, on peut nettement accélérer son rythme de travail en appelant les fonctions les plus souvent utilisées par des raccourcis clavier. Toutes les fonctions sont accessibles par la souris par l'intermédiaire des menus. Les fonctions importantes peuvent de plus être activées par le clavier. Les combinaisons de touches sont indiquées dans les menus.

8.5 Drag&Drop

Thème d'aide (F1): *Drag&Drop*

Drag&Drop copie une ou plusieurs parties marquées d'une base vers une autre base, d'une liste de parties vers une autre liste de parties, d'une liste de parties vers la notation d'une partie, d'une notation et d'une liste de parties vers une base.

Si la source et la cible sont présentes dans la même fenêtre, le Drag&Drop peut être effectué de suite. Si la source et la cible sont dans deux fenêtres différentes (deux fenêtres de liste, fenêtre de liste et fenêtre d'échiquier) les deux fenêtres doivent être agencées de façon à ce que les éléments (parties ou bases) soient visibles simultanément:

Menu Fenêtre -> *Top2 Vertical*

Menu Fenêtre -> *Top2 Horizontal*

Menu Fenêtre -> *Top2 Diagonal*

fixe les fenêtres ouvertes dans l'agencement indiqué sur l'écran.

Drag&Drop: Cliquez avec le bouton gauche sur la base, partie ou liste de parties marquées. Maintenez le bouton enfoncé. Glissez le pointeur de la souris vers la cible (base, liste, notation). Relâchez le bouton de la souris.

Drag&Drop sur des résultats de recherche:

Dans la fenêtre de l'échiquier des résultats de recherche peuvent être affichés. Dans ce cas pendant le marquage de parties (click de souris, Ctrl+click) la touche Alt doit être maintenue enfoncée, pour que les parties sélectionnées ne remplacent pas la partie e référence dans la notation.

8.6 Les fenêtres du programme

ChessBase 8.0 dispose de plusieurs fenêtres de programme (fenêtre des bases, fenêtre de liste, fenêtre d'échiquier). Celles-ci sont des fenêtres normales de Windows, que vous connaissez d'autres programmes. Elles peuvent être fermées, maximisées, agrandies ou réduites comme c'est le cas de toutes les fenêtres Windows dans tous les autres programmes.

Par contre dans ChessBase, les fenêtres peuvent être fermées avec la **touche Echap**, à l'exclusion de la fenêtre des bases. Celle-ci est fermée à la sortie du programme.

9 DEMANDE D'AIDE

Avec

Menu Aide -> Aide

un fichier complet d'aide est appelé. A de nombreux endroits du programme, vous trouverez en outre une icône d'aide. Si vous l'activez un thème d'aide sur le point du programme/boîte de dialogue actif est affiché. Si un thème n'est présent ni dans le manuel imprimé, ni dans le fichier d'aide, veuillez vous reporter à la page Web de ChessBase dans le chapitre Support/FAQ pour vérifier si la question n'y a pas déjà obtenue une réponse.



10 PROGRAMME ET BANQUE DE DONNÉES COMPATIBILITÉ

Au sens propre le programme ChessBase n'est pas une banque de données. C'est un programme de banques de données, avec lequel on peut facilement consulter, gérer et exploiter une base de données. Le système ChessBase est un système ouvert car vous pouvez à tout moment le compléter par une partie ou une base de données. Des bases existantes peuvent être actualisées par de nouvelles. Des parties données peuvent être extraites d'une base par groupes (toutes les parties d'une variante, toutes les parties d'un joueur) et copiées dans une nouvelle base pour être exploitées. Les bases de données sont ainsi indépendantes du programme. Cela signifie que vous pouvez ouvrir la même base avec un autre programme de chez ChessBase, par ex. Fritz, et inversement. Et de plus, vous pouvez à tout moment intégrer autant de bases que vous le souhaitez.

10.1 Compatibilité, formats

Thème d'aide (F1): Noms de fichiers et extensions

ChessBase 8.0 peut lire les formats suivants:

Format de base de données: .cbh, .ctg, .cbf,

Format texte: .pgn

ChessBase 8.0 peut écrire les formats suivants:

Format de base de données: .cbh, .ctg, .cbf,

Format texte: .pgn, .html, .txt, .rtf

11 SAISIR ET COMMENTER DES PARTIES

Thème d'aide (F1): Fenêtre d'échiquier

11.1 Ouvrir la fenêtre d'échiquier

Pour saisir une partie il est nécessaire d'ouvrir la fenêtre d'échiquier. Pour ceci il y a deux possibilités. Quel que soit celle que vous choisissez est indifférent, car les deux possibilités permettent le même résultat. Les deux routines ne diffèrent que, plus tard, lors de la sauvegarde de la partie.



souhaité n'est pas effectué car il déroge aux règles des échecs, alors la saisie ne sera pas acceptée par le programme.

Les roques sont effectués en ne bougeant que le Roi pour le roque, la Tour est déplacée par le programme.

11.2.1 Variantes

Thème d'aide (F1): Variantes

ChessBase peut pratiquement inclure un nombre sans limite de variantes et sous-variantes, de commentaires texte et commentaires spéciaux. Les possibilités de commentaires dépendent du format de la base dans laquelle la partie est sauvegardée. Le format normal *.cbh peut contenir toutes les formes de commentaires. Des limites existent pour le format *.cbf (ancien format de sauvegarde) et le format *.pgn (format texte sans fonction de base de données).

11.2.1.1 Saisir, clôturer des variantes, sous-variantes

Fenêtre d'échiquier - Menu Partie ->

Variante -> Insérer une variante reprend le dernier coup saisi ou le coup sur lequel est positionné le curseur. Le prochain coup saisi est ajouté comme une variante. Tous les coups saisis suivants sont ajoutés jusqu'à ce que par

Fenêtre d'échiquier - Menu Partie ->

Variante -> Terminer une variante la variante soit close. Si une variante est démarrée dans une variante elle est ajoutée comme sous-variante dans la partie. On peut démarrer plusieurs variantes parallèles au même endroit. Dans les variantes, on dispose des mêmes possibilités de commentaires que dans la variante principale.

Par la saisie d'un coup différent de la notation, on déclenche une boîte de dialogue où l'on peut choisir,

- si le coup doit être remplacé (effacé, ainsi que les coups suivants)
- si une nouvelle variante principale doit être démarrée (la suite principale devient une variante)
- si une variante doit être démarrée ou
- si de nouveaux coups doivent être ajoutés. Les coups suivants sont repris aussi longtemps qu'ils sont légaux.

11.2.1.2 Effacer des variantes, structurer le répertoire

Fenêtre d'échiquier - Menu Partie ->

Variante -> Effacer la variante efface la variante/sous-variante actuelle.

Fenêtre d'échiquier - Menu Partie ->

Variante -> Promouvoir la variante définit la variante actuelle en une variante d'une hiérarchie supérieure ou en variante principale

Fenêtre d'échiquier - Menu Partie ->

Variante -> Echanger les coups inscrit les coups d'une variante dans une variante principale (plus longue). Les coups originaux de la variante principale sont repris, si cela est conforme aux règles. Cette fonction sert à ajouter une suite de coups ultérieurement sans devoir ressaisir toute la partie.

Fenêtre d'échiquier - Menu Partie ->

Variante -> Insérer dans la partie insère un ou plusieurs coups, qui ont été ajoutés comme variante dans la variante principale. Cette fonction sert à introduire ultérieurement des coups qui ont été oubliés dans une partie.

Fenêtre d'échiquier - Menu Partie -> Variante -

> Structurer le répertoire regroupe automatiquement les variantes d'un arbre de variantes par fréquence des coups joués. Cette fonction sert à structurer rapidement de grands et complexes arbres de variantes.

11.2.2 Coup nul

Fenêtre d'échiquier - Menu Partie -

> Commentaires -> Coup nul insère un coup nul dans la notation de la variante principale ou secondaire. On peut ainsi lors de la saisie de partie ou de commentaire insérer plusieurs coups dans une page, pour par ex. esquisser un plan.

11.3 Saisir des commentaires, éditer une partie

Thème d'aide (F1): Commenter

Toute partie, qu'elle soit saisie ou qu'elle provienne d'une base de données, peut être complétée de suite ou ultérieurement par des commentaires. Les commentaires sont des

signes conventionnels pour des coups (!,?), des positions (+,-,=), des textes de commentaires ou des commentaires spéciaux. Une partie compléte par des commentaires peut être sauvegarder au même endroit ou ailleurs dans la base de données.

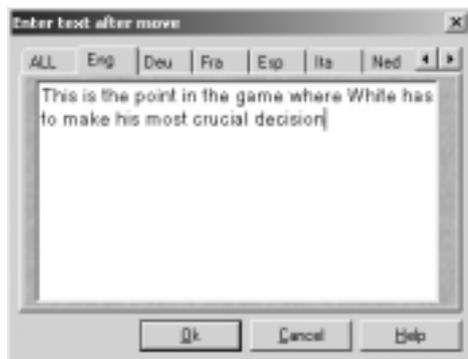


11.3.1 Commentaires de coups et de positions

La plupart des commentaires peuvent être saisi rapidement grâce à la palette de commentaires. **Fenêtre d'échiquier - Menu Affichage -> Palette de commentaires** affiche la palette de commentaires à l'écran. Choisissez ici le signe de commentaire voulu pour le coup ou la position.

Palette de commentaires: **Click sur (Sans)** élimine le commentaire pour le coup ou la position.

11.3.2 Commentaires texte



L'éditeur de commentaires texte peut aussi être démarré depuis la palette de commentaires: **Fenêtre d'échiquier - Menu Affichage -> Palette de commentaires**. Choisissez **Avant le coup** pour insérer un commentaire texte devant le coup. Choisissez **Après le coup** pour écrire un commentaire derrière le coup.

Astuce:

Double-click sur un coup démarre l'éditeur de texte pour la saisie d'un commentaire après le coup.

Un commentaire texte est effacé par l'appel de l'éditeur de texte et l'effacement du texte (**Touche Suppr**).

Dans l'éditeur de texte il y a des onglets pour la saisie de différentes langues. Entrez le commentaire en Français dans le champ à choisir en cliquant sur **Fra**. Saisissez les commentaires généraux, comme les symboles de l'Informateur ou des données sur la partie, dans le champ **All**.

11.3.3. Commentaires spéciaux

Fenêtre d'échiquier - Souris Click droit dans le champ de notation -> Annotations spéciales ouvre un sous-menu où l'on peut choisir différentes annotations spéciales:

11.3.3.1 Afficher une Médaille

Insère à l'endroit choisi de la notation une médaille de couleur, pour rendre reconnaissable une caractéristique d'une partie. Après la sauvegarde de la partie une médaille est affichée dans la liste de parties. On reconnaît ainsi rapidement la caractéristique de la partie. Par le formulaire de recherche toutes les parties ayant la même médaille peuvent être recherchées. Il est possible d'introduire plusieurs médailles au même endroit.

ChessBase reconnaît les médailles suivantes:

Type	Utilisée pour	Couleur
Partie exceptionnelle	Meilleure partie d'un tournoi	Jaune
Déterminante	Partie déterminante d'un tournoi	Rose
Partie modèle	Partie avec un jeu exemplaire et instructif	Bleu profond
Nouveauté théorique	Partie contenant une nouveauté théorique	Bleu
Structure de pions	Partie où la structure de pions joue un rôle important	Bleu-vert
Stratégie	Partie stratégique	Vert olive
Tactique	Partie tactique	Brun
Attaque	Partie offensive	Jaune vif
Défense	Partie avec une bonne défense	Blanc
Sacrifice	Partie contenant un sacrifice de pièce	Rouge
Matériel	Partie avec une répartition matérielle inhabituelle	Lilas profond
Manœuvre de pièces	Partie avec un jeu de figures intensif	Vert vif
Finale	Partie avec finale instructive	Vert
Gaffe tactique	Partie avec une grosse faute tactique	Noir
Gaffe stratégique	Partie avec stratégie incorrecte	Gris
Utilisateur	Marque de l'utilisateur pour une partie	Bleu vif

11.3.3.2 Annotation spéciale Position critique

L'annotation spéciale Position critique - Ouverture -Milieu de jeu -Finale marque le coup en couleur dans la notation, par lequel la position critique est engendrée. **Click sur Annuler position critique** enlève ce commentaire.

11.3.3.3 Structure de pions/ Mouvement de pièce

L'annotation spéciale Structure de pions et Mouvement de pièce affiche lors de la visualisation d'une partie à la position indiquée un petit diagramme où est dessiné la structure de pions ou le mouvement d'une pièce. **Click sur Annuler mouvement/structure** enlève ce commentaire.

11.3.3.4 Citation d'une partie

Citer une partie insère une partie en tant que citation dans la notation d'une autre partie. La partie citée doit être ouverte dans une fenêtre d'échiquier. ChessBase distingue dans la citation d'une partie les parties provenant de la même base des parties externes (issues d'une base différente). Les parties externes (sans commentaires) sont entièrement insérer dans le

texte. Si le texte est copié vers une autre base ou la partie n'est plus contenue, le lien ne peut plus être appelé.

Une citation de partie est affichée lors de la visualisation d'une partie par Entrée à la position adéquate de la notation.

La fonction Citer une partie peut, par ex., être utilisée pour indiquer une partie avec des motifs identiques.

Click sur Annuler citation enlève la citation de partie à l'endroit indiqué.

11.3.3.5 Annotation d'entraînement

Thème d'aide (F1): Questions d'entraînement

La fonction Annotation d'entraînement introduit dans la notation de partie une question d'entraînement. Après la sauvegarde, la présence de la question d'entraînement est indiquée dans la notation par ***. Si

l'option Fenêtre de partie-Menu Partie ->

Questions d'entraînement est active, la notation de la partie chargée n'est affichée que jusqu'à la question d'entraînement, pour que la solution ne soit pas dévoilée. C'est seulement après l'appel à la question d'entraînement que la notation est complétée.

Des précisions sur la fonction Annotation d'entraînement sont disponibles dans le fichier d'aide.

11.3.3.6. En-tête par correspondance/Coup par correspondance

Thème d'aide (F1): Gestion des échecs par correspondances

A l'aide de ces annotations, les parties par correspondance sont gérées par ChessBase 8.0.

Saisie

ALT + Click

ALT + Maj + Click

ALT + Ctrl + Click

ALT + déplacer la souris

ALT + Maj + déplacer la souris

ALT + Ctrl + déplacer la souris

Résultat

Case surlignée en vert

Case surlignée en rouge

Case surlignée en jaune

Flèche verte

Flèche rouge

Flèche jaune

Signification

Case/figure est défendue

Case/figure est attaquée

Case/figure à surveiller

Les commentaires graphiques sont ôtés par la répétition des mouvements exécutés pendant la saisie, exemple: ALT+Click sur une case surlignée en vert élimine le sur lignage.

11.3.5 Commentaires multimédias

Parmi les commentaires multimédias sont compris des images, des vidéos et des enregistrements sonores. ChessBase accepte les images au format .bmp, vidéos au format .avi et les éléments sonores au format .wav. Les enregistrements sonores peuvent être créés directement dans ChessBase 8. A la visualisation d'une partie, qui contient des annotations multimédias, celles-ci sont reproduites ou affichées automatiquement.

Les annotations multimédias sont insérées ainsi dans la notation:

11.3.5.1 Son

Fenêtre d'échiquier - Menu: *Partie -> Commentaires -> Multimédia -> Enregistrer*

un son ouvre une boîte de dialogue pour l'enregistrement de son. Les préalables à l'enregistrement de son sont une carte-son et un microphone correctement installé sur le système.

Des précisions sur la fonction En-tête par correspondance/Coup par correspondance sont disponibles dans le fichier d'aide.

11.3.4 Commentaires graphiques

Les parties peuvent être agrémentées par des commentaires graphiques (cases et flèches en couleur) sur l'échiquier d'après le schéma:

Click sur l'icône avec le carré rouge démarre l'enregistrement.

Click sur l'icône avec le carré noir stoppe l'enregistrement.

Click sur l'icône avec la flèche à droite restitue le son enregistré.

Choisissez une qualité d'enregistrement située entre 11KB/s (basse) et CD (haute). Des enregistrements de meilleure qualité nécessitent plus de place sur le disque dur.

Fenêtre d'échiquier - Menu: *Partie ->*

Commentaires -> Multimédia -> Copier le son copie un son déjà présent dans le fichier des sons au format wav dans la partie à l'endroit indiqué.

11.3.5.2 Image

Fenêtre d'échiquier - Menu: *Partie ->*

Commentaires -> Multimédia -> Copier l'image copie une image déjà existante au format bmp dans la partie à l'endroit indiqué.

11.3.5.3 Vidéo

Fenêtre d'échiquier - Menu: *Partie ->*

Commentaires -> Multimédia -> Copier la vidéo copie une vidéo déjà existante au format avi dans la partie à l'endroit indiqué.

Fenêtre d'échiquier - Menu: *Partie* -> *Commentaires* -> *Multimédia* -> *Légende de la vidéo* ouvre une boîte de dialogue pour la saisie d'un texte d'explication sur la vidéo.

11.4 Effacer les commentaires

Click droit dans la fenêtre de notation -> *Supprimer* ouvre un sous-menu pour la suppression de coups, de variantes ou de commentaires. Les commentaires texte sont effacés dans l'éditeur de texte: **Double-click sur le commentaire texte** dans la notation ouvre l'éditeur de texte.

12 SAUVEGARDER UNE PARTIE, ENREGISTRER UNE PARTIE SOUS, REMPLACER UNE PARTIE

Thème d'aide (F1): *formulaire de sauvegarde - sauvegarder une partie*

Les fonctions -> *Sauvegarder* et -> *Enregistrer sous* enregistrent la partie de la fenêtre d'échiquier actuelle à la fin de la base sélectionnée. La fonction -> *Remplacer* enregistre la partie à la même place dans la base. -> *Sauvegarder* (-> *Enregistrer sous*) sert à enregistrer une partie nouvellement saisie ou une partie déjà existante dans une autre base. -> *Remplacer* est utilisé pour enregistrer une partie préexistante, complétée ou modifiée, à la même place dans la base.

12.1 Sauvegarder une partie

Fenêtre d'échiquier - Menu *Fichier* -> *Sauvegarder* ouvre une boîte de dialogue pour le choix d'une base où la partie sera enregistrée. Il peut s'agir d'une base déjà existante à choisir par un click ou d'une nouvelle base créée à cet effet (Remplacez le * par un nom dans la ligne **Nom**).

Si la base cible de la partie se trouve dans un autre dossier ou doit y être créée, cliquez, par exemple, sur l'icône -> *Dossier parent* et par la saisie -> *Dossier de destination* vers le lieu où se trouve ou doit être créée la base.

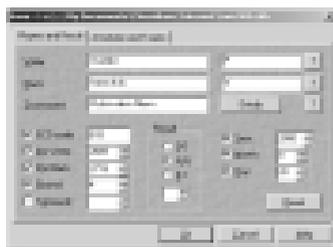
Double-click sur une base cible existante (ou **Click sur le bouton ouvrir** après la création d'une nouvelle base) confirme le choix de la base et ouvre la boîte de dialogue de ChessBase pour la saisie des données de la partie.

Remarque importante:

Pour la sauvegarde de fichiers dans tous les programmes Windows la même boîte de dialogue Windows est ouverte. Pour un travail efficace avec les programmes Windows, il est impératif de savoir se servir de ce formulaire. Appelez l'aide de Windows par F1 pour avoir des explications.

12.2 Saisie des données dans le formulaire de sauvegarde

Thème d'aide (F1): *Formulaire de sauvegarde*



Remarque:

N'utilisez dans les zones textes aucun signe particulier comme ö, à, é, è etc.

Astuce:

La touche de tabulation du clavier active les champs à tour de rôle.

12.2.1 Saisie des joueurs

Dans le formulaire de saisie toutes les données d'une partie sont fixées. Dans les quatre champs supérieurs, saisissez le nom et prénom des Blancs et des Noirs. Le nom et le prénom doivent commencer par une majuscule, pour que la partie soit exploitée correctement par toutes les routines du programme. Le bouton «?» active l'encyclopédie des joueurs. Pour ceci, deux lettres du nom doivent être indiquées.

12.2.2 Saisie du tournoi

Sous *Tournoi* saisissez uniquement le titre du tournoi dans le champ principal. Si d'autres

données de tournoi sont nécessaires, cliquez sur Détails. Le bouton «?» ouvre un index pour le choix d'un tournoi.

12.2.3 Eco-Code, Elo blanc/noir et ronde

Le code Eco (code d'ouverture de Encyclopedia of Chess Openings) est automatiquement mis par le programme Le niveau Elo est saisi manuellement dans le champ correspondant. Ainsi aussi la ronde et éventuellement la sous-ronde.

12.2.4 Résultats, évaluation

Choisissez le résultat (pour des parties terminées) ou une évaluation de la position parmi celles du sous-menu sous les indications de résultat (pour une partie incomplète).

12.2.5 Date

Indiquez, ici, la date à laquelle la partie est jouée.

12.3 Sauvegarder dans (base)

Fenêtre d'échiquier - Menu Fichier -> Sauvegarder dans (base) sauve la partie à la fin de la base spécifiée. Avant un formulaire est affiché pour la saisie des données de la partie, comme décrit ci-dessus.

12.4 Enregistrer sous

Fenêtre d'échiquier - Menu Fichier -> Enregistrer sous ouvre une boîte de dialogue Windows pour le choix d'une base comme sous *Sauvegarder* décrit dans le paragraphe 12.1.

12.5 Remplacer une partie

Fenêtre d'échiquier - Menu Fichier -> Remplacer sauvegarde une partie extraite d'une base dans la même base, au même endroit.

13 CHARGER UNE PARTIE, REJOUER UNE PARTIE

Les parties sont chargées par un **Double click sur la description dans la liste de parties** dans la fenêtre d'échiquier. Pour la rejouer, il existe plusieurs possibilités:

13.1 Rejouer une partie au clavier

Les touches **Flèche droite** (en avant), **Flèche gauche** (en arrière), **Flèche haut** (en haut), **Flèche bas** (en bas) déplace le curseur dans la notation de la partie. Sur l'échiquier la position correspondante est affichée en continu.

13.2 Rejouer une partie avec les flèches sous l'échiquier



Cette fonction est connue depuis ChessBase 7 et des versions plus anciennes et peut être aussi utilisée ChessBase 8.0. **Click droit** dans la fenêtre de l'échiquier *Flèches de navigation sous l'échiquier* coché. La signification des cinq flèches (de gauche à droite):

Grande flèche à gauche: charge la partie précédente dans la liste de parties

Va au début de la partie
Reculer d'un coup

Reprend le dernier coup et remplace le, sans précision complémentaire, si un nouveau coup est saisi

Avance d'un coup

Va à la fin de la partie/variante

Grande flèche à droite: charge la partie suivante dans la liste de parties

13.3 Rejouer la partie automatiquement

Fenêtre d'échiquier - Menu Partie ->

Rejouer rejoue automatiquement les coups de la partie affichée avec une vitesse réglable.

13.4 Annuler

Fenêtre d'échiquier - Menu Editer ->

Annuler annule les derniers effacements, et des actions comme saisir, remplacer des coups et effacer des variantes.

14 ENTRER UNE POSITION, SAUVEGARDER UNE POSITION



Thème d'aide (F1): Entrer une position

En dehors des parties, il est possible d'entrer des positions dans ChessBase 8.0, par ex. pour l'étude d'une finale, des problèmes tactiques, etc. On ne peut entrer que des positions réglementaires, ainsi chaque côté doit avoir un Roi.

14.1 Entrer une position

Menu Fichier -> Nouveau -> Position ouvre un formulaire pour la saisie de positions. Le formulaire affiche un échiquier de saisie avec la position initiale (si aucune partie n'est chargée) ou la position actuelle d'une partie chargée. Click sur le bouton **Vider** enlève toutes les pièces de l'échiquier.

Click sur une pièce dans la liste de choix à droite active cette figure pour la saisie.

Click gauche pose la pièce choisie dans cette couleur sur une case.

Click droit pose la pièce choisie sur une case, mais dans la couleur opposée.

Double click sur une case vide la case

Click sur le bouton Reprendre rétablit la position initiale.

Possibilités complémentaires:

Roque

Pour le renseignement sur la possibilité de roque

Qui a le trait

Pour déterminer qui doit jouer

Numéro de coups

Pour indiquer le numéro de coup qui suivra dans la notation

En Passant

Pour indiquer si au coup suivant une prise En passant est possible. Dans ce cas il est précisé sur quelle ligne un pion a été avancé de deux cases

Copier ASCII

Copie une description au format ASCII de la position actuelle dans le Presse-papiers

Copier FEN

Copie une description au format FEN de la position actuelle dans le Presse-papiers

Coller ASCII

Génère une position à partir d'une description de position au format ASCII présente dans le Presse-papiers Windows

Copier FEN

Génère une position à partir d'une description de position au format FEN présente dans le Presse-papiers Windows

14.2 Sauvegarder une position

Les positions saisies sont sauvegardées dans une base de la même façon qu'une partie (cf. Chapitre 12). Les routines correspondantes sont:

Fenêtre d'échiquier - Menu Fichier -> Sauvegarder

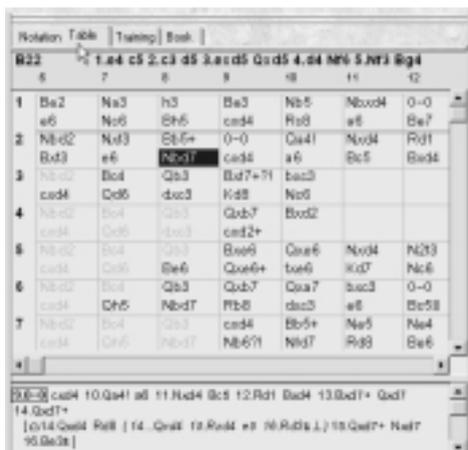
Fenêtre d'échiquier - Menu Fichier -> Enregistrer sous

Fenêtre d'échiquier - Menu Fichier -> Remplacer

Les routines de sauvegarde ont les mêmes fonctionnalités comme décrites au Chapitre 12.

15 FORMES DE NOTATION ET FENÊTRE DE BIBLIOTHÈQUE

Le champ de la notation a, à son bord supérieur, quatre onglets qui permettent de choisir entre trois formes de notation et la bibliothèque d'ouverture:



Notation: La notation de partie normale en texte. Prévue pour la représentation de parties non commentées ou commentées normalement.

Table: Notation d'un arbre de variantes sous formes de tableau. Prévue pour une représentation claire d'arbre de variantes, d'arbre de parties ou d'une partie commentée avec des variantes très complètes.

Entraînement: Notation pour des besoins d'entraînement. Affiche uniquement le dernier coup joué.

Arbre: Fenêtre pour la représentation d'une bibliothèque. Une bibliothèque est une vue d'ensemble de variantes avec la notification de nombre de parties et de statistiques.

Astuce:

La fonte de chaque forme de notation et de la bibliothèque peut être réglée séparément et indépendamment: **Click droit dans le champ de notation correspondant -> Choisir fonte** ouvre une boîte de dialogue pour le choix d'une fonte. Celle-ci est uniquement valable pour la forme de la notation actuelle.

Menu: Outils Options -> Notation ouvre une boîte de dialogue avec les réglages possibles de la notation. Les possibilités suivantes peuvent être choisies:

Notation abrégée, notation longue, notation descriptive anglaise

Figurines ou symbole alphabétique librement paramétrable pour la désignation des figures.

Justifier, paragraphes
Ancien format CB6

Indication de la différence de matériel sous la notation

Bip à la fin d'une variante

Choix de la couleur du texte

Choix de la couleur des variantes

Choix de la police

16 CHARGER UNE PARTIE

Double click sur un élément de la liste de partie ouvre la partie dans la fenêtre d'échiquier.

Click sur l'icône partie précédente (symbole flèche gauche) dans la barre d'icônes charge la partie précédente de la liste. **Click sur l'icône partie suivante** (symbole flèche droite) charge la partie suivante.

17 CHARGER PLUSIEURS PARTIES DANS UN ARBRE DE VARIANTES

Thème d'aide (F1): Fusionner des parties

Click droit Fusion des parties sélectionnées fusionne les parties marquées (Windows Maj+flèche bas ou haut, Ctrl+A= toutes les parties) en une vue d'ensemble de variantes et l'affiche dans la fenêtre de notation. En cas d'un grand nombre de parties, il est préférable d'utiliser la notation par table. La fonction **Fusion des parties sélectionnées** est surtout prévue pour l'impression d'un arbre de variantes d'un répertoire (impression de tableau).

18 CHARGER UNE BIBLIOTHÈQUE CRÉER UN ARBRE DE TRI

Thème d'aide (F1): Bibliothèque d'ouverture

ChessBase 8.0 peut charger des bibliothèques d'ouverture dans la fenêtre de notation, par ex. celles de Fritz ou les PowerBooks ou créées à partir de parties.

18.1 Charge une bibliothèque présente sur le disque dur ou un CD

Fenêtre d'échiquier - Menu: Fichier, Ouvrir, Arbre ouvre une boîte de dialogue Windows pour le choix d'un fichier. Choisissez ici la bibliothèque souhaitée (extension de fichier ctg) qui doit être affichée dans la fenêtre de l'arbre.

18.2 Créer une bibliothèque à partir de parties

De chaque liste de parties peut être créer une bibliothèque temporaire. Celle-ci est également affichée dans la fenêtre Arbre. A la fermeture de la bibliothèque temporaire ou du programme les fichiers seront à nouveau effacés du disque dur.

Marquer dans la liste les parties (**Maj+Flèche bas ou haut, Ctrl+A**=toutes les parties de la liste). Click droit dans la liste, Fusion des parties sélectionnées génère une vue des variantes dans le format d'arbre et la charge dans la fenêtre de l'arbre.

18.3 Editer une bibliothèque d'ouvertures

Les bibliothèques d'ouverture peuvent être éditées de suite ou par après. Pour ceci l'**Option Permettre l'édition** doit être active. **Click droit dans une zone neutre de l'arbre** ouvre un sous-menu avec les fonctions de la fenêtre d'arbre. Si l'option Permettre l'édition est active, toutes les opérations d'effacement et de saisie de coups sont immédiatement sauver dans la bibliothèque.

Click droit sur un coup de la bibliothèque ouvre un sous-menu avec des possibilités de commentaires sur un coup. Les entrées **Coup de tournoi** (coup devient vert), **Absence de coup de tournoi** (coup devient rouge) sont par ex. des instructions pour Fritz, pour qu'il joue ou non le coup cité.

18.4 Sauvegarder une bibliothèque sur le disque dur

Fenêtre de partie - Menu Fichier -> Enregistrer Bibliothèque ouvre une boîte de

dialogue standard de Windows pour la sauvegarde de fichiers et enregistre le fichier de la bibliothèque sur le disque dur. Remplacez le * dans le champ de saisie par le nom de fichier désiré. Veuillez prendre note que des fichiers de bibliothèque issus d'un grand nombre de parties ont besoin de beaucoup de place.

19 CHERCHER UNE POSITION

Thème d'aide (F1): Recherche dans la base référence, recherche dans la base on-line

ChessBase 8.0 peut rapidement lister les parties de la position actuelle de la base de référence ou la base on-line dans la fenêtre active.

19.1 Rechercher une position dans la base de référence

Fenêtre d'échiquier - Menu Fenêtre -> Surface de fenêtre -> Base de référence active une fenêtre de liste qui affiche le résultat de la recherche dans la base de référence. Click sur le bouton Rechercher effectue une recherche dans la base de référence la position actuelle sur l'échiquier et liste les parties. **Click sur une partie** affiche sa notation dans le champ de notation. **Double click sur une partie de la fenêtre de recherche** la charge dans une nouvelle fenêtre d'échiquier.

19.2 Rechercher une position dans la base on-line



Fenêtre d'échiquier - Menu Fenêtre -> Surface de fenêtre -> Recherche dans chessbase-online.com active une fenêtre de liste qui affiche le résultat de la recherche dans la base on-line. **Click sur le bouton Rechercher** effectue une recherche dans la base on-line d'après la position sur l'échiquier et liste les parties. Pour ceci vous devez avoir une connexion Internet. **Click sur une partie** l'affiche dans le champ de notation.

Double click *sur une partie* de la fenêtre de recherche la charge dans une nouvelle fenêtre d'échiquier.

19.3 Commenter une partie avec une partie résultant d'une recherche

Après une recherche de parties équivalentes dans la base de référence ou on-line, le résultat est affiché dans une aire de la fenêtre d'échiquier.

Click *sur une partie de la liste* amène cette partie dans la fenêtre de notation et élimine simultanément la partie de référence d'origine à l'origine de la recherche. Si l'on veut garder la partie de référence dans la fenêtre de notation, pour par ex. la commenter avec les parties du résultat de la recherche, il faut sélectionner les parties de la liste **avec un click, la touche Alt enfoncée**.

ALT+Click sur une partie dans la liste du résultat de recherche marque cette partie pour l'intégrer dans la notation de la partie de référence.

ALT+Ctrl+ click dans la liste du résultat de recherche marque les parties successivement pour l'intégration dans la notation de la partie de référence.

ALT+Drag&Drop (glisser la touche de la souris maintenue) vers la notation de la partie de référence intègre les parties marquées dans la notation.

20 CHERCHER LA NOUVEAUTÉ, CLASSIFICATION DE L'OUVERTURE, NOTES RÉDACTIONNELLES

Thème d'aide (F1): Chercher/comparer la nouveauté; classification de l'ouverture; notes rédactionnelles

Click droit *sur l'échiquier* ouvre un menu de plusieurs éléments. Pour le classement d'une partie d'après une ouverture, les fonctions suivantes sont intéressantes:

Click droit *sur l'échiquier -> Classification de l'ouverture* ouvre la clé d'ouvertures de la base de référence dans laquelle la partie actuelle est classifiée et affiche les parties de comparaison correspondante.

Click droit *sur l'échiquier -> Comparer/ Chercher la nouveauté* liste les parties de la base de référence qui dévie le plus tard de la partie actuelle. La partie la plus proche est affichée en début de liste, les parties suivantes par ordre décroissant. Le curseur indique dans la notation de la partie actuelle le coup nouveau.

Click droit *sur l'échiquier -> Annotations de la rédaction* ajoute automatiquement dans les commentaires la partie actuelle les références des parties avec des variantes identiques ou comparables. Ces parties sont intégrées comme variantes dans la notation. Les parties suivantes sont sélectionnées d'après la clé d'ouvertures correspondantes:
Partie la plus similaire, partie la plus récente, partie des meilleurs joueurs.

21 RAPPORT SUR L'OUVERTURE

Click droit *sur l'échiquier -> Rapport sur l'ouverture* cherche dans la base de référence les parties avec la position d'ouverture actuelle et les classe automatiquement suivant les résultats, statistiques, variantes et plans. Les résultats sont résumés dans un texte de base de données.



The screenshot shows a chessboard at the top with a position where White has a knight on f6 and Black has a knight on g5. Below the board, there is a list of search results for the opening 16...Qb5. The results are as follows:

Move	Percentage	Count	Link
17.f3 Bb6 18.a4 cxb4 19.Qc4 Bx4 20.Rb1	63%	2522	Link
17.f3 e6d 18.a4 cxb4	56%	2499	Link
17.d4d fag2 18.fag2	59%	2579	Link

Below the table, there is a section for 'Critical line' showing the move 17.f3 e6d 18.a4 44 19.Rb7+ 50% Black. At the bottom, there is a section for 'Your Wites' with three entries, each with a link to games.

Fenêtre texte - Menu Fichier -> Sauvegarder (Base) enregistre le rapport d'ouverture dans la base de référence.

Remarque:

Le texte ne peut être enregistré que s'il ne dépasse pas une taille techniquement définie. Dans la négative ChessBase 8.0 lance un avertissement. Le texte ne peut être sauvegardé que dans la base d'où proviennent les parties, donc dans la base de référence.

Astuce:

Si vous désirez sauvegarder un rapport d'ouverture dans une autre base: Créez une nouvelle base. Copiez-y toutes les parties d'une ouverture et déclarez cette base temporairement comme base de référence (**Click droit dans la fenêtre des bases Propriétés -> Option base de référence**). La fonction rapport sur l'ouverture agit alors sur cette base, le texte peut y être sauvegardé.

22 ANALYER AVEC LES MODULES

Thème d'aide (F1): Module d'analyse, Fenêtre de module

Dans ChessBase 8.0 les modules d'analyse d'autres programmes ChessBase peuvent être utilisés.

Fenêtre de parties - Menu Affichage -> Ajouter module d'analyse ouvre une boîte de dialogue pour le choix d'un module d'analyse. Celui-ci est chargé dans la fenêtre de module.

Fenêtre de parties - Menu Affichage -> Ajouter: (nom du module) ouvre la fenêtre de module avec le module par défaut. Le module par défaut est choisi par **Fenêtre d'échiquier - Menu -> Outils -> Options -> Engine -> Module par défaut -> Ouvrir**.

Les modules d'analyse évaluent et jugent la position actuelle ou une position donnée.

Click droit dans la fenêtre de module ouvre un menu avec les fonctions suivantes:

Module

Choix du module.

Bloquer le calcul à cette position

Normalement le module analyse automatiquement la position sur l'échiquier. Il peut être bloqué sur une position et ignorer les coups suivants effectués sur l'échiquier.

Plus/Moins de variantes

Le module calcule plus ou moins de variantes simultanément.

Meilleur coup suivant

Uniquement par les modules de Fritz. Dans le mode une variante le module est contraint d'ignorer le coup calculé en cours et de calculer une alternative.

Menaces

Calcule les menaces.

Copier dans le Presse-papiers

Copie les variantes dans le Presse-papiers Windows.

Copier dans la notation

Copie la meilleure variante dans la notation de partie (Ctrl-Espace).

Variante principale en liste

Chaque fois qu'une nouvelle variante principale est calculée, elle est ajoutée en fin de liste et développée («scroll»).

Informations complémentaires

Indique l'évaluation de la position, la profondeur de calcul et le nombre de nœuds examinés = Position en deuxième ligne.

Développer pour nouveau coup

Le développement ne se fait que si le premier coup de la variante principale change.

Echiquier secondaire

Rajoute un échiquier sur lequel la meilleure variante actuelle peut être jouée.

Police

Choix de la police.

Propriétés

Pour choisir les paramètres du module.

Fermer

Clôture la fenêtre.

Les indications de recherche et d'évaluation signifient en général (exemple pour Fritz):

Evaluation en forme symbolique (par ex. +- *les Blancs gagnent*),
Evaluation en 1/100 de pion (par ex. 0.25 *les Blancs ont un avantage de 25/100 de pion*, - 0.25 *les Noirs ont un avantage de 25/100 de pion*.)
Profondeur= (par ex. 15/34 *La profondeur de recherche est de 15 demi-coups. Dans cette variante la profondeur de calcul a atteint 34 demi-coups*)
Les positions calculées par seconde en kN/s (Kilo-Nœuds par seconde).

Les indications d'autres modules d'analyse peuvent varier légèrement dans le détail.

23 BASES DE DONNÉES

Thème d'aide (F1): Explorer de bases, bases ...
Les bases de données sont affichées dans la fenêtre des bases (nommée également Explorer de bases). La fenêtre de bases fonctionne comme l'Explorer de Windows. Dans la colonne de gauche sont exploités les disques et les dossiers, dans celle de droite est affiché le contenu des dossiers. Si des bases ChessBase sont présentes dans **le dossier choisi par un double click**, elles sont affichées à droite. Double click sur l'icône d'une base ouvre la fenêtre de liste de cette base.

23.1 Affichage de la fenêtre des bases

Sous **Menu Affichage** on peut changer l'affichage des bases avec **Détail**, **Grandes icônes** et **Petites icônes**.

23.2 Mes bases

Après le lancement de ChessBase 8.0, dans le cadre de gauche de la fenêtre des bases, un dossier virtuel **Mes bases** est affiché. Toutes les bases précédemment ouvertes y sont listées.

Après l'installation de ChessBase 8.0, les utilisateurs de versions antérieures de ChessBase trouveront automatiquement les bases utilisées par ces versions. Les nouveaux utilisateurs voient les bases installées lors de l'installation, par ex. la Big ou Mega Database. Le presse-papiers de bases est une base virtuelle en mémoire, dans laquelle on peut rassembler provisoirement des parties pour une utilisation

ultérieure. Le presse-papiers enregistre les données des parties d'autres bases. Il se comporte comme une «vraie» base, mais on ne peut rien y enregistrer durablement. Dans le presse-papiers, vous rassemblez par ex. les parties que vous avez trouvées en fouinant dans une ou plusieurs base.

23.3 Ouvrir une base

Fenêtre de bases - Menu Fichier, Ouvrir -> Base de données ouvre à l'aide d'une fenêtre standard de Windows n'importe quelle base sur le disque dur ou un CD et ouvre la fenêtre de liste correspondante. Simultanément elle est intégrée pour des besoins ultérieurs dans la liste de **Mes Bases**.

Double click sur une base dans la fenêtre des bases ouvre également la liste des parties de la base correspondante. Si la base ne se trouve pas dans **Mes bases**, elle ne sera pas rajoutée par cette manœuvre.

23.4 Copier des parties

Toutes ou certaines des parties d'une base peuvent être copiées par un simple **Drag&Drop**: Amenez le curseur sur la base source. Laissez le bouton gauche de la souris enfoncé. Glissez avec le curseur, bouton maintenu, vers la base cible et relâchez le bouton. Choisissez dans la boîte de dialogue quelles parties doivent être copiées (Partie n° de-à). Choisissez dans les options complémentaires celles souhaitées par un click.

Si vous voulez copier des parties de bases ne se trouvant pas dans le même dossier ou dans **Mes Bases**:

1. Mettez le curseur sur la base source
2. **Bases - Menu Editer -> Copier** prépare la copie
3. Changez pour le dossier de la base cible (cadre de gauche)
4. Mettez le curseur sur la base cible
5. **Bases - Menu Editer -> Coller** ouvre le dialogue pour la copie et rajoute les parties sélectionnées dans la base cible.

23.5 Propriétés des bases

Click droit sur une base -> *Propriétés* ouvre une boîte de dialogue avec les propriétés de la base. Le type ou le titre de la base peut y être par ex. choisi ou changé. Les **Options Base de référence** et **Base répertoire** détermine si la base actuelle reprend ces fonctions. Le **bouton Entraînement** ouvre une boîte de dialogue où l'on peut voir et annuler les résultats d'une base d'entraînement (sauf sur CD-Rom).

23.6 Opérations avancées sur les bases

Click droit sur une base -> *Outils* ouvre un menu pour la saisie d'opérations avancées sur les bases.

Copie de sécurité/Archiver

Réunit tous les fichiers d'une base en un seul (cbv ou cbz) et les comprime.

Enlever parties effacées

Elimine définitivement toutes les parties marquées à effacer de la base.

Test d'intégrité

Vérifie l'état technique d'une base.

Marquer les doublons

Examine la base pour les doublons et les marque pour les effacer.

Trier

Trier la base par année.

Effacer les annotations de la base

Enlève tous les commentaires de la base.

Cannibaliser

Examine la base pour de nouvelles parties et les ajoute à la base de référence.

Renommer tous les fichiers

Renomme tous les fichiers faisant partis de la base.

Créer un accélérateur de recherche

Ajoute un fichier pour accélérer les processus de recherche.

Supprimer l'accélérateur de recherche

Efface le fichier présent pour accélérer les processus de recherche.

23.7 Effacer, renommer, ôter de la fenêtre une base

Click droit sur une base dans la fenêtre des bases ouvre un menu avec, entre autres, les éléments suivants -> *Supprimer physiquement* (efface la base et tous ses fichiers du disque dur), -> *Renommer* (Change seulement le titre de la base, et non les fichiers afférents), -> *Oter l'icône* (enlève l'icône de la fenêtre, mais conserve les fichiers.)

23.8 Créer une nouvelle base

Fenêtre des bases - Menu Fichier -> Nouveau

-> *Base de données* ouvre une boîte de dialogue standard de Windows pour la création de fichiers. Saisissez dans la ligne Nom le nom de fichier désiré à la place de l'astérisque *. Fixez après le point par la saisie de l'extension quel type de fichier doit être créé: cbh (=Format standard), ctg (=format de bibliothèque), pgn (=fichier texte), cbf (=ancien format de base). Par défaut, c'est l'extension cbh (standard) qui est sélectionné.

23.9 Recherche de parties dans une base

Thème d'aide (F1): Masque de recherche

Click droit -> *Rechercher* ouvre un masque de saisie pour la recherche de parties. La recherche peut être faite sur:

Détail de partie (joueurs, résultat, etc.)

Médailles (annotations spéciales)

Position de l'échiquier (position ou fragment de position)

Annotations (évaluation, commentaires texte, commentaires spéciaux)

Matériel (matériel disponible)

Manœuvres (une ou une suite de manœuvre de figure)

ChessBase peut effectuer les recherches sur un ou plusieurs critères.

23.9.1 Détail de partie

Utilisez pour la recherche par nom de joueurs sous *Blancs* ou *Noirs*, l'orthographe exacte avec une majuscule au début du nom. La saisie partielle d'un nom permet de trouver les joueurs concernés. Les signes particuliers comme ö, ä, ß etc. ne doivent pas être utilisés et ne mènent à aucun résultat.

Si l'on cherche une donnée précise dans les domaines (Elo, Année, etc.), la valeur doit être indiquée deux fois: Année 1959-1959 trouve les parties de l'année 1959.

23.9.2 Médailles

Trouve les parties avec la valeur attribuée à la médaille (voir vue d'ensemble plus haut, paragraphe 11.3.3.1)

23.9.3 Position

Cherche les parties suivant une position ou un fragment de position sur l'échiquier. Le formulaire distingue

Chercher sur l'échiquier

Pour des indications exactes, quelles cases doivent être occupées par quelles pièces

Où sur l'échiquier

Pour des indications vagues

Exclure de l'échiquier

Pour des indications exactes, quelles cases ne doivent pas être occupées par quelles pièces

Les indications sur les trois échiquiers de saisie ne doivent pas être contradictoires. Vérifiez si les fenêtres de recherche (Premier, Longueur, Dernier = à compter de quel coup? Depuis combien de temps la position doit être sur l'échiquier? Jusqu'à quel coup?) sont correctement remplies.

Les options *Miroir vertical*, *horizontal* retrouve la position désirée même sur des côtés opposés ou par couleur opposée. Le bouton *Copier l'échiquier* copie la position actuelle de l'échiquier dans la fenêtre de recherche.

L'option *Sacrifice* trouve une combinaison de sacrifice résultant de la position recherchée.

Astuce:

Commencez toujours une nouvelle recherche par **Click sur le bouton Reset** pour effacer les anciennes définitions de recherche.

23.9.4 Annotations

Le masque de saisie pour la recherche de commentaires texte (Text1, Text2), de symboles (!,?, +-, etc.), positions (fragments de parties qui ne partent pas de la position initiale), effacer (parties marquées pour l'effacement) et annotations spéciales.

23.9.5 Matériel

Thème d'aide (F1): Masque de recherche-Matériel

Masque de saisie pour la recherche de certaines répartitions matérielles.

23.9.6 Manœuvres

Thème d'aide (F1): Masque de recherche-Manœuvres

Masque de saisie pour la recherche de manœuvres des pièces.

23.10 Installer des bases d'un CD (ou d'une disquette) sur le disque dur

Thème d'aide (F1): Installer sur le disque dur

Les bases de données, affichées dans la fenêtre des bases, peuvent être installées automatiquement par ChessBase 8.0 sur le disque dur.

Click droit dans la fenêtre des bases sur une base sur CD (ou disquette) -> Installer sur disque dur ouvre une boîte de dialogue pour l'installation sur le disque.

Choisissez entre *Insérer dans (base de référence)*, utile pour les bases de tournoi comme le ChessBase Magazine, et *Copier comme une base de données particulière sur le disque dur*, conseillé pour les CD d'entraînement, d'exercices ou d'ouvertures.

Précisez après un **Click sur le bouton Parcourir** éventuellement un chemin différent.

Veillez prendre note que dans ce cas les fichiers multimédias sont également copiés.

On peut également copier les fichiers d'une base manuellement sur le disque dur, puis les ouvrir avec ChessBase au nouvel endroit. Avant l'ouverture il peut être nécessaire d'enlever la protection en écriture (**Explorer Windows Fichier -> Propriétés -> Protection en écriture**).

Les parties d'une base sont copiées par **Drag&Drop** ou avec la routine **Base source Menu Editer -> Copier** vers **Base cible Menu Editer -> Coller**.

24 LISTE DE PARTIES

Thème d'aide (F1): Liste de parties

Double click sur une base dans la fenêtre des bases ouvre une fenêtre de liste où sont listées les parties ou les textes contenus dans la base. Si la base contient un texte au début de la liste, celui-ci est ouvert en premier. **Touche Echap** ferme la fenêtre de texte.

24.1 Les indices

Sur le bord supérieur de la fenêtre de liste, sous le menu, la fenêtre des bases affiche des onglets. Par le choix de l'onglet, on peut ouvrir la base suivant différents critères.

24.1.1 Parties

Thème d'aide (F1): Liste de parties

Listage des textes, parties ou fragments de partie avec les enregistrements (si présent):

Joueurs (Titre)
Tournoi
Code d'ouvertures ECO
Date, Résultats
Nombre de coups

ainsi que les renseignements optionnels:

P (Position)
V,v (Variantes)
R,r (Beaucoup de variantes)
S,s (Symboles)
C,c (Commentaires texte)
A,a (Commentaires graphiques)
T,t (Annotations d'entraînement)
M (Multimédia)

I (Position critique)
G (Citation de partie)
F (Jeu par correspondance)
E (Informations sur les équipes).

24.1.2 Joueurs

Thème d'aide (F1): Fichier des joueurs d'une base

Indexe alphabétique des joueurs. Liste toutes les parties d'un joueur sur le niveau le plus profond. Si vous ne voulez voir que les parties avec une couleur, filtrez par

Click droit dans la liste -> Editer -> Filtrer les parties les parties concernées en indiquant le nom du joueur dans la couleur désirée.

Click droit sur le nom d'un joueur dans l'index -> Editer ouvre une boîte de dialogue pour l'édition du nom du joueur. Toutes les parties dans l'index sont modifiées comme indiqué.

Click droit sur le nom d'un joueur dans l'index des joueurs -> Dossier ouvre le dossier du joueur concerné. Ainsi toutes les parties de la base de référence sont sélectionnées et réunies dans un fichier texte. Les répertoires du joueur avec les Blancs et les Noirs sont chargés comme bibliothèque d'ouverture.

24.1.3 Tournoi

Thème d'aide (F1): Fichier de tournois d'une base

Index alphanumérique suivant les tournois. Click droit sur un tournoi, Editer ouvre une boîte de dialogue pour l'édition de données de tournoi. Toutes les parties contenues dans l'index sont changées suivant leurs données d'identification.

24.1.4 Commentateurs, Sources

Thème d'aide (F1): Fichier des commentateurs d'une base

Index des commentateurs et indication des sources. Les deux données peuvent également être modifiées par Click droit, Editer.

25.1.5 Equipes

Thème d'aide (F1): Fichier des équipes d'une base

Nouvel index pour la saisie des informations des équipes.

25.1.6 Ouvertures

Thème d'aide (F1): Clés d'ouverture

Index des ouvertures suivant le standard amélioré de l'Informator (ECO-Code). Les bases ChessBase sont en règle générale dotée d'une clé. Click sur une entrée ouvre celui-ci et indique le contenu du niveau correspondant. Sur ce niveau se trouvent les parties concernées. Dans la liste des variantes, les variantes principales sont situées en dessous.

Si une base ne contient pas de clé, ceci est indiqué lors de l'appel à l'index. Quatre options sont possibles dans ce cas:

-> **Choisir une clé** ouvre un dialogue standard Windows pour le choix d'un fichier de clés d'une autre base. Celui-ci est ajouté dans la base actuelle.

-> **Installer une clé vide** installe un formulaire pour l'ajout de clé propre. **Insérer** ajoute la position actuelle sur l'échiquier comme position de classification.

-> **Installer grande clé** ajoute la grande clé standard.

-> **Installer petite clé** ajoute la petite clé standard.

25.1.7 Thèmes généraux, Tactiques, Stratégies, Finales

Thème d'aide (F1): Clé de thèmes

Index pour la classification de différents thèmes d'échecs. Si aucun indice correspondant n'est présent, les mêmes options que pour les clés d'ouverture sont disponibles. **Insérer** ouvre le formulaire pour la définition des thèmes d'échecs.

25.2 Fonctions dans les listes

Click droit dans la liste ouvre un menu avec les éléments pour les fonctionnalités des listes de parties.

26 OBTENIR DE NOUVELLES PARTIES

Les bases existantes peuvent être actualisées par de nouvelles parties. Pour ceux qui ont un accès à Internet, par **Fenêtre de bases - Menu Aide -> Charger nouvelles parties** permet d'obtenir hebdomadairement des parties récentes. Ces parties proviennent de tournois en cours et ne sont pas commentées. Si vous voulez obtenir des parties commentées et un reportage complet, nous vous conseillons ChessBase Magazin avec des reportages vidéo, des interviews et beaucoup de parties commentées.

27 ENCYCLOPÉDIE DES JOUEURS

Thème d'aide (F1): Encyclopédie des joueurs

Si l'encyclopédie des joueurs n'est pas encore activée, par

Fenêtre des bases - Menu Fichier -> Ouvrir -> Encyclopédie des joueurs ouvre l'encyclopédie. Indiquez dans la boîte de dialogue Windows le chemin de l'encyclopédie des joueurs. Si l'encyclopédie des joueurs n'est pas installée sur le disque dur, elle se trouve sur le CD de ChessBase 8.0 dans le répertoire \playbase. Si l'encyclopédie des joueurs est activée des informations complémentaires sont disponibles à différents endroits du programme.

Fenêtre des bases - Menu Editer -> Recherche de joueur ouvre un formulaire pour la recherche de joueurs.

28 MISE AU POINT D'UN RÉPERTOIRE

Thème d'aide (F1): Base de répertoire

Click droit dans la fenêtre des bases -> Propriétés -> Option Base de répertoire définit une base comme base de répertoire.

Collectionnez ici les variantes, les arbres de variantes et les parties qui jouent un rôle dans votre répertoire d'ouverture.

Fenêtre d'échiquier - Menu Outils -> Ajouter au répertoire ajoute la partie actuelle dans la base de répertoire.

Fenêtre des bases - Menu Fichier -> Nouveau -> Scanner le répertoire compare les bases marquées avec la base répertoire définie et évalue quelles parties peuvent jouer un rôle pour le répertoire.

29 IMPRIMER

ChessBase 8.0 imprime:

A partir de la fenêtre de l'échiquier:

- La position actuelle comme diagramme (Truetype=noir et blanc ou Bitmap=couleur)
- La notation de la partie avec les diagrammes insérés. Click droit dans la notation de la partie, Diagramme insère un ordre de diagramme pour l'impression ou l'envoi d'un email dans la notation de la partie.
- Un arbre de variantes sous forme de tableau (=Impression de répertoire).
- Carte de jeu par correspondance et information de jeu par correspondance.

Fenêtre d'échiquier -Menu Fichier -> Imprimer ouvre un menu pour la saisie des différentes manières d'imprimer. En plus des possibilités d'impression évoquées, on y trouve aussi:

-> **Insérer dans la liste de diagrammes** note la position actuelle de l'échiquier pour l'impression d'une feuille d'entraînement avec les positions.

-> **Editer la liste de diagrammes** ouvre une boîte de dialogue pour l'édition de la liste des diagrammes.

-> **Imprimer la liste des diagrammes** imprime les diagrammes d'entraînement.

-> **Réglage de paramètres divers** ouvre une boîte de dialogue avec de nombreuses possibilités de réglage de l'impression.

-> **Configuration de l'impression** ouvre une boîte de dialogue système pour le choix de l'imprimante.

A partir de la fenêtre de listes:

- Un choix de parties de la liste

Click droit dans la fenêtre de liste -> Sortie -> Imprimer la sélection imprime une ou plusieurs parties marquées.

Avant chaque impression un aperçu est affiché.

30 SORTIE/INTERFACE VERS D'AUTRES PROGRAMMES

ChessBase 8.0 copie des parties et des positions vers le Presse-papiers Windows, crée des fichiers texte et des fichiers Html avec incorporation de diagrammes animés (Javascrpts).

30.1 A partir de la fenêtre d'échiquier

Fenêtre d'échiquier Fichier -> Email ouvre un menu pour le choix des éléments en vue d'un envoi par email. ChessBase 8.0 transmet les choix comme annexe au programme de courrier déclaré par défaut dans le système.

Fenêtre d'échiquier -Menu Editer -> Copier -> Copier partie copie la notation de la partie dans le presse-Papiers Windows. D'où l'on peut le coller par ->**Coller** dans un traitement de texte.

Fenêtre d'échiquier -Menu Editer -> Copier -> Copier position copie la position actuelle sur l'échiquier en tant que diagramme dans le Presse-papiers Windows. D'où l'on peut le récupérer par un programme de texte ou d'images avec ->**Coller** ou -> **Insérer élément**.

Fenêtre d'échiquier -Menu *Editer* -> *Coller* -> *Coller partie (Coller position)* insère la partie ou la position à partir du Presse-papiers.

30.2 A partir de la fenêtre de liste

Click droit dans la liste -> Sortie -> Email crée à partir des parties choisies dans la liste une base archive (cbv) et transmet celle-ci au programme de courrier déclaré par défaut dans le système.

Click droit dans la liste -> Sortie -> Fichier texte crée à partir des parties choisies dans la liste un fichier texte. Choisissez dans les propriétés de la boîte de dialogue le format et le support de destination.

Click droit dans la liste -> Sortie -> Générer code Html crée à partir des parties choisies dans la liste un fichier Html avec des diagrammes animés incorporés comme Javascript.

Remarque:

Les fichiers Html, appelés ainsi à cause de leur extension, sont des fichiers pour l'Internet. Les navigateurs comme Microsoft Internet Explorer ou Netscape Navigator lisent ces fichiers et les représentent comme des fichiers texte formatés. ChessBase 8.0 permet la création de fichiers Html avec Javascripts incorporés pour rejouer des parties sur un diagramme animé. Pour la compréhension de cette fonction, vous devez posséder les connaissances de base de la programmation en Html, ainsi que de la génération de page Web et les techniques du transfert de fichiers sur Internet.

30.3 A partir de la fenêtre des bases

Click droit sur une base -> Email crée à partir de la base choisie un fichier archive et transmet celui-ci comme annexe au programme de courrier déclaré par défaut dans le système.

31 TEXTE DE BASE

ChessBase 8.0 peut enregistrer dans les bases non seulement des parties et des positions mais aussi des textes. Les textes sont affichés en premier lors de l'ouverture d'une base ou ouvert par un click de la même façon qu'une partie. Dans les textes de base on peut enregistrer des diagrammes, des vidéos, des fichiers audio et des liens vers d'autres textes, parties, listes, bibliothèques d'ouverture ou clés.

Click droit sur un symbole de liens (symbole de vidéo, clé, texte en vert etc.) ouvre l'élément correspondant. **Touche Echap** ferme la fenêtre texte.

31.1 Ouvrir l'éditeur de texte, enregistrer un texte

Thème d'aide (F1): Editeur

Menu Fichier -> Nouveau -> Texte ouvre l'éditeur de texte pour la saisie de texte. Dans le bord supérieur sous le menu par les onglets on peut choisir la langue *Allemand, Français, Anglais* etc.... dans laquelle le texte doit être saisi.

Menu Enregistrer Fichier (dans base), Menu Enregistrer Fichier, Menu Remplacer sont les routines d'enregistrement de nouveaux textes ou de remplacement de textes existants. Indiquez lors de l'enregistrement les éléments nécessaires.

Pour l'insertion d'éléments multimédias le texte, pour des raisons techniques, doit avoir été enregistré et rechargé à nouveau.

31.2 Insérer du multimédia

Fenêtre de texte-Menu Format ->

Multimédia ouvre un menu pour l'insertion d'éléments multimédia dans le texte avec les fonctions suivantes:

Image

Copie une image au format bmp dans le texte

Renvoi vers une image

Pour le choix d'une image déjà présente dans le champ d'une autre langue

Vidéo

Copie une vidéo au format avi dans le texte

Renvoi vers une vidéo

Pour le choix d'une vidéo déjà présente dans le champ d'une autre langue

Audio

Copie un fichier audio au format wav dans le texte

Renvoi vers un fichier audio

Pour le choix d'un fichier audio déjà présent dans le champ d'une autre langue

31.3 Insérer des liens ChessBase

Fenêtre de texte-Menu *Format* -> *ChessBase* ouvre un menu pour l'insertion de liens ChessBase:

Partie

Met un lien vers la dernière partie chargée. Par appel ultérieur de ce lien, la partie sera chargée avec exactement la position qui était affichée lors de la création du lien.

Position

Insère la position sur l'échiquier en tant que diagramme dans le texte. Le diagramme est disponible en plusieurs tailles, avec ou sans coordonnées et en fragment. Si aucune fenêtre d'échiquier n'est active, une saisie libre d'un diagramme est possible. Dans ce cas des positions illégales (sans Roi) sont acceptées.

Tableau

Insère un lien vers un tableau du tournoi qui est sélectionné par le curseur dans la liste.

Joueur

Insère un lien vers le joueur dans l'encyclopédie des joueurs.

Texte

Insère un lien vers un autre texte dans la même base.

Liste de parties

Insère un lien vers la dernière liste de parties ouverte. Celle-ci est chargée à l'endroit où se trouvait le curseur lors de l'établissement du lien.

Clé

Insère un lien vers la dernière clé d'ouverture ou de thèmes ouverte. La clé doit se trouver dans la même base que le texte.

Bibliothèque

Insère un lien vers la dernière bibliothèque d'ouverture ouverte.

Base externe

Insère un lien vers la liste d'une autre base. La liste correspondante doit être ouverte.

Formulaire de recherche

Insère un lien à l'aide d'un formulaire de recherche qui sera activé lors d'un click sur le lien.

31.4 Formater le texte, lien vers une page Web

Fenêtre de texte-Menu *Format* contient une série d'éléments pour le formatage qui sont explicites.

-> ***Page Web*** insère un lien vers une page Web sur Internet. Lors de l'appel au lien ChessBase 8.0 ouvre le navigateur par défaut et établit une liaison vers la page Web.

-> ***Note*** cache un texte marqué derrière un lien. Sélectionnez le texte désiré et appelez la fonction Note. Donner un titre à la note. Le texte disparaît et est affiché par l'appel de la note dans une fenêtre particulière.

-> ***Signet*** ajoute un signet au texte sélectionné.

Astuce:

Ctrl+m cherche les signets dans le texte (recherche de texte).

32 VISUEL, PERSONNALISER CHESSBASE

Thème d'aide (F1): Visuel

ChessBase 8.0 peut être personnalisé de nombreuses manières dans le visuel et le comportement.

Menu *Outils* -> *Visuel* comprend trois propositions de visuel. D'autres se trouvent sous **Menu *Outils* -> *Options* -> *Visuel***.

32.1 Visuel, options

La boîte de dialogue obtenue après **Menu Outils -> Options** contient toutes les possibilités importantes de configuration du programme. Dans l'onglet **Dossiers** on change les dossiers de destination pour l'installation automatique de bases.

Dans l'onglet **Engines** on choisit le module d'analyse par défaut et on active/désactive HEUMAS, l'aide de saisie pour la fenêtre d'échiquier. HEUMAS propose suivant la profondeur de calcul les coups lors de la saisie de parties.

Dans l'onglet **Sélection du langage** on précise dans quelle langue les commentaires texte devront être affichés.

32.2 Changer l'affichage

Thème d'aide (F1): Fenêtre

Les fenêtres du programme sont paramétrables sans niveau dans leur taille: Passez avec la souris la bordure de séparation entre deux fenêtres du programme. Au-dessus de la bordure le curseur de la souris se transforme en un symbole avec deux flèches qui indiquent des directions opposées (droite-gauche ou haut-bas). **Appuyez au-dessus de la bordure avec le bouton gauche de la souris** et changez la taille respective des fenêtres en bougeant la souris vers le côté ou vers le haut/bas.

Les fenêtres du programme peuvent être «ancrées» à d'autres places sur l'écran: Passez avec la souris dans la zone immédiatement sous (à côté) de la bordure matérialisée par deux lignes parallèles. Au-dessus de ces lignes le curseur de la souris se transforme en une main. Appuyez sur le bouton gauche de la souris et glissez la main vers la zone désirée de l'écran. La fenêtre à glisser est matérialisée par un rectangle transparent grisé. Si le programme trouve un endroit (bord de l'écran ou bordure de séparation) où il est possible d'ancrer, il complète automatiquement le glissement. En lâchant le bouton gauche de la souris, on confirme le changement de place de la fenêtre au programme.

33 ET SI ÇA NE MARCHE PAS...

Erreurs et sources d'erreurs:

33.1 L'aide au format Html ne s'ouvre pas

Dans certaines versions anciennes de Windows 95 l'aide au format Html ne s'ouvre pas.

Mesures à prendre: Basculez sur le format hlp: **Menu Outils -> Options -> Visuel -> Aide -> Win 95**

33.2 Les caractères spéciaux ne s'affichent pas

Dans beaucoup d'éditions de ChessBase 8.0 les coups sont affichés des symboles de figurines. La police nécessaire est installée et configurée automatiquement ChessBase 8.0. Si en lieu et place des figurines apparaissent des symboles bizarres, cela peut provenir des causes suivantes:

1. Vous utilisez Windows NT et ne disposez pas des droits d'administrateur pour l'écriture de polices dans le système.
Mesures à prendre: Changez vos droits d'administrateur.
2. La gestion des polices est saturée parce qu'il y a trop de polices installées.
Mesures à prendre: Enlevez des polices du système (Panneau de configuration, Polices)
3. Un autre programme a, par l'installation d'un grand nombre de polices ou de polices défectueuses, détruit la gestion des polices.
Mesures à prendre: La gestion des polices doit être réinitialisée: Effacez le dossier Polices dans le répertoire Windows du disque dur. Réinstallez Windows. Lors de l'installation tous les réglages sont conservés et seule la gestion des polices est recrée.
Réinstallez ChessBase 8.0.

33.3 Les pièces ne sont pas représentées sur l'échiquier

Si les caractères spéciaux ne sont pas installés correctement comme décrit dans le paragraphe 33.2, les pièces ne sont pas représentées sur le graphique de l'échiquier. Les mesures à prendre comme décrites sous 33.2.

Mesure d'urgence: **Click droit sur l'échiquier** -
> *Visuel de l'échiquier* -> *Pas de graduation*.

33.4 La partie ne peut pas être enregistrée

Les parties ne peuvent être enregistrées si

1. La base cible se trouve sur un CD.
2. La base cible est toujours en lecture seule après la copie d'un CD.
3. la base cible est sur disquette et celle-ci est protégée en écriture par l'onglet de sécurité.
4. La base cible est sur le réseau et un autre utilisateur accède à la même partie.

33.5 Les diagrammes ne sont pas imprimés correctement

Certains drivers d'impression n'impriment pas correctement les cases blanches vides. Le bord droit du diagramme est alors décalé de quelques rangs vers la gauche.

Mesures à prendre: **Sélectionnez** Fenêtre d'échiquier - Menu Imprime -> *Réglages de paramètres divers* -> *Polices* -> *Type de police* l'option *ChessBase alternate*.

A la place de diagrammes des caractères spéciaux sont.

Dans ce cas la police n'est pas disponible (voir paragraphe 33.2).

Mesures à prendre: Procédez comme décrit dans le paragraphe 33.2.

Mesure d'urgence: **Commutez sur impression bitmap**: Fenêtre d'échiquier - Menu Imprime -> *Réglages de paramètres divers* -> *Impression de diagramme* -> *Style* -> *Comme à l'écran*.

33.6 Un fichier texte, par ex. un rapport d'ouverture ne se laisse pas enregistrer.

Les textes ne peuvent, pour des raisons techniques, n'être enregistrés que jusqu'à une taille donnée.

33.7 Un texte ne s'imprime pas

Techniquement le texte d'une base est une impression de graphique. De grands textes ne

peuvent être pris en charge par l'imprimante dans une résolution trop fine.

Mesures à prendre: Réduisez la résolution de l'impression (en dpi).

33.8 L'envoi d'email ne fonctionne pas

Les fonctions d'email appellent le programme de courrier par défaut défini dans le système. Si aucun programme n'est défini par défaut, les fonctions d'email ne peuvent être.

Mesures à prendre: Définissez un programme de courrier par défaut, par ex. MS Outlook Express.

33.9 L'appel au navigateur, par ex. lors de l'enregistrement, ne fonctionne pas

Certaines fonctions Internet font appel au navigateur défini par défaut dans le système. Si celui-ci n'est pas défini, on obtient un message d'erreur.

Mesures à prendre: Définissez un navigateur Internet par défaut.

33.10 Problèmes graphiques

Une des sources les plus fréquentes d'erreur a pour origine la carte graphique et son driver. Si des erreurs apparaissent lors de l'affichage de l'image, essayez les manipulations suivantes:

1. Changez dans **Démarrage** -> *Paramètres* -> *Panneau de configuration* -> *Affichage* -> *Configuration* le nombre de couleurs
2. Réduisez dans **Panneau de configuration** -> *Système* -> *Performances* -> *Graphique* l'accélération matérielle.
3. Procurez-vous auprès du constructeur de la carte graphique le driver le plus récent.

34 PRODUITS COMPLÉMENTAIRES DE CHESSBASE

L'éditeur ChessBase propose beaucoup de produits complémentaires et optionnels pour le programme ChessBase. A la fin de l'année, une base de données actualisées est publiée. Des programmes de jeux comme Fritz, Junior, Nimzo, Hiarc et d'autres sont utiles pour les analyses. Les CD ChessBase Magazin et ChessBase Magazin Extra vous informent sur les événements en tournoi, proposent des interviews et des milliers de parties de tournoi actuelles. Dans la série d'entraînement sont publiés des CD sur des ouvertures, des milieux et des finales de parties. Regardez sur www.chessbase.de l'offre actuelle ou demandez des informations par la Poste.