

NetShow Player

Utilisez NetShow Player pour lire les fichiers au format .asf (*Active Streaming Format*) et les flux de données ASF en direct. NetShow Player peut recevoir des informations ASF remises via une monodiffusion ou une multidiffusion.

Si vous cliquez sur une partie quelconque du diagramme de NetShow Player ci-dessous, son nom et d'autres informations s'affichent.



Les fichiers .asf sont des flux de données ASF stockés. Les fichiers .asf peuvent être créés en créant des fichiers audio, des images, des fichiers vidéo et des commandes de script dans un fichier ou en écrivant un flux de données ASF sur un disque. Les fichiers .asf peuvent être lus en local ou diffusés en continu sur un réseau à partir d'un serveur NetShow ou HTTP.

Un flux de données ASF est un flux d'informations qui voyagent sur un réseau. Ce flux de données peut être un fichier .asf envoyé à partir d'un serveur NetShow ou HTTP ou bien des informations en direct que l'encodeur en temps réel ASF a encodé en ASF. Lorsqu'un encodeur en temps réel encode des informations en direct dans un flux de données ASF, il envoie le flux de données ASF qu'il crée vers le serveur NetShow, qui remet à son tour le flux de données ASF à tous les NetShow Player.

Un fichier `.asx` (*Active Streaming Redirector*) est un petit fichier qui transmet à NetShow Player les informations nécessaires à la connexion ou à la réception des informations ASF. Pour utiliser un fichier `.asx`, ouvrez-le à l'aide de NetShow Player, double-cliquez dessus ou exécutez-le à partir d'un répertoire local.

Le menu **Fichier** fournit des commandes pour effectuer les actions suivantes :

- Accéder à un fichier .asf ou .asx et l'ouvrir.
- Taper le chemin d'accès d'un fichier .asf ou d'un flux de données ASF en direct afin que NetShow Player commence à diffuser les informations en continu.
- Ouvrir la boîte de dialogue **Propriétés de Microsoft NetShow Player**. Elle contient la plupart des paramètres de NetShow Player, y compris le nombre de fois qu'un fichier .asf doit être lu, le port UDP à utiliser et s'il faut ou non recevoir une multidiffusion.
- Fermer le flux de données ASF ou le fichier .asf.
- Quitter l'application.

Utilisez le menu **Aller à** pour ouvrir votre navigateur et accéder aux toutes dernières informations figurant sur la **Page d'accueil NetShow**. Le menu **Aller à** contient également une option **Mises à jour du logiciel NetShow** qui vous permet d'accéder à la page Web de NetShow, où vous pouvez télécharger la dernière version de NetShow Player. Ce menu comprend également la liste des cinq dernières URL que vous avez essayé de diffuser en continu.

Le menu **Affichage** permet de configurer NetShow Player de sorte qu'il soit toujours visible. Il contient également des options afin d'afficher les **Statistiques** du fichier .asf ou du flux de données ASF en direct, les **Paramètres de lecture** de NetShow Player et les **Marqueurs**, si vous consultez un fichier .asf.

Utilisez le menu ? (Aide) pour ouvrir le *Guide de dépannage*, le contenu de ce fichier d'aide ou pour consulter des informations sur la version de NetShow Player.

La barre de titre contient le titre ou l'alias des informations diffusées en continu que reçoit NetShow Player. Les titres correspondent aux fichiers .asf. L'alias d'un flux de données correspond à une diffusion en continu de données ASF en direct. La barre de titre facilite l'identification des informations diffusées en continu même si NetShow Player est suspendu, arrêté ou à un endroit non identifiable.

L'indicateur **Durée écoulée/Durée totale** affiche la durée totale de lecture du fichier .asf et la durée de lecture déjà écoulée. Ces deux indications sont mesurées au dixième de seconde près. Cet indicateur affichera également une erreur si vous tapez une adresse URL incorrecte. Pour connaître l'erreur, cliquez avec le bouton droit de la souris sur la zone de l'indicateur **Durée écoulée/Durée totale** et sélectionnez **Informations sur les erreurs** dans le menu qui s'affiche.

Le bouton **Lecture/Pause** permet de basculer entre **Lecture** et **Pause**. Lorsque le fichier .asf commence restituer des informations, le bouton **Pause** est actif car le fichier .asf est en cours de lecture. Si vous suspendez ou arrêtez la lecture du fichier .asf, le bouton **Lecture** devient actif.

Cliquez sur le bouton **Arrêter** pour arrêter la lecture d'un fichier .asf. Dans ce cas, le curseur revient au début du fichier .asf. L'arrêt du fichier .asf n'interrompt pas la communication avec le serveur. Vous pouvez cliquer sur le bouton **Lecture** de NetShow Player pour reprendre la lecture du fichier .asf.

Les marqueurs sont une fonctionnalité des fichiers .asf diffusés en continu. Cliquez sur le bouton **Marqueur précédent** pour revenir au marqueur précédent du fichier .asf. Le bouton **Marqueur précédent** est actif uniquement si le fichier .asf contient des marqueurs et que vous avez déjà passé l'un d'entre eux.

La multidiffusion est la méthode utilisée par NetShow Server pour remettre un même flux de données ASF à plusieurs NetShow Player. Elle ne fonctionne que si elle est activée sur le réseau. Lorsque NetShow Server multidiffuse, il envoie un seul flux de données ASF qui peut être reçu par plusieurs NetShow Player. Tous les NetShow Player qui reçoivent le flux de données ASF reçoivent en réalité le même flux de données, tout comme les téléspectateurs qui regardent une même chaîne de télévision reçoivent simultanément une même image. Lors de la multidiffusion, NetShow Player n'est pas connecté à NetShow Server : il ne reçoit que ce que NetShow Server lui remet.

La monodiffusion désigne une connexion bidirectionnelle point à point entre un serveur NetShow ou HTTP et NetShow Player. Lorsque le serveur NetShow est en cours de monodiffusion, NetShow Player peut renvoyer des informations au serveur pendant qu'il reçoit les informations ASF. Le monodiffusion peut saturer rapidement la bande passante réseau disponible, car chaque client connecté au serveur dispose de sa propre connexion.

Cliquez sur le bouton **Retour** pour revenir en arrière dans un fichier .asf. Si le bouton **Retour** n'est pas actif, vous ne pouvez pas revenir en arrière dans le fichier .asf. Cette fonctionnalité n'est disponible pour un fichier .asf que si vous diffusez le fichier .asf à partir de NetShow Server et que le fichier .asf contient un index. L'index est créé par l'outil utilisé pour encoder le fichier .asf.

Cliquez sur le bouton **Avance rapide** pour avancer rapidement dans un fichier .asf. Si le bouton **Avance rapide** n'est pas actif, vous ne pouvez pas avancer rapidement dans le fichier .asf. Cette fonctionnalité n'est disponible que si vous diffusez le fichier .asf à partir de NetShow Server et que le fichier .asf contient un index. L'index est créé par l'outil utilisé pour encoder le fichier .asf.

Cliquez sur **Marqueur suivant** pour accéder au marqueur suivant dans le fichier .asf. Les marqueurs ressemblent aux pistes d'un disque compact. Le bouton **Marqueur suivant** n'est actif que si vous diffusez un fichier .asf à partir de NetShow Server et que le fichier .asf contient des marqueurs. Étant donné que les marqueurs doivent être créés lors de la création du fichier .asf, tous les fichiers .asf ne contiennent pas de marqueurs. Il n'existe pas de marqueurs dans un flux de données ASF en direct.

Les lignes verticales figurant sous le curseur indiquent l'emplacement des marqueurs. Les marqueurs sont une fonctionnalité des fichiers .asf diffusés en continu à partir de NetShow Server. Si vous placez le pointeur de la souris sur un marqueur, le nom du marqueur et l'heure qu'il indique s'affichent. Les marqueurs ne s'affichent que dans les fichiers .asf, et uniquement si ces derniers ont été créés dans ces fichiers. Les marqueurs ne s'affichent pas dans un fichier .asf diffusé en continu via HTTP. Les marqueurs ne peuvent pas faire partie d'un flux de données ASF en direct.

Le curseur pointe vers l'emplacement en cours par rapport à la durée totale du fichier .asf. Si le fichier .asf contient un index, vous pouvez utiliser le curseur pour vous déplacer vers l'avant ou l'arrière au sein de ce fichier. Cette fonctionnalité équivaut à utiliser les boutons **Marqueur précédent** et **Marqueur suivant**. En d'autres termes, vous pouvez vous déplacer vers l'avant ou l'arrière au sein du fichier .asf à condition que ce fichier soit diffusé en continu à partir de NetShow Server.

Le curseur ne se déplace pas lorsque vous recevez un flux de données ASF en direct.

Lors de la lecture d'un fichier .asf ou de la réception d'un flux de données ASF en direct, les images ou données vidéo s'affichent dans la fenêtre de NetShow Player (à condition que le flux de données contienne des éléments visuels). Lorsque l'icône de la souris est une main, vous obtenez les mêmes résultats en cliquant sur la fenêtre avec le bouton gauche de la souris qu'en cliquant sur le bouton **Lecture/Pause**. Lorsque l'icône de la souris est une main et que vous cliquez sur la fenêtre avec le bouton droit de la souris, le menu contextuel s'affiche.

Ouverture d'un fichier .asf

NetShow Player vous offre deux moyens de lire les fichiers .asf. Utilisez **Ouvrir un fichier** pour ouvrir le fichier .asf ou .asx en parcourant les serveurs et répertoires ou bien **Ouvrir le site** pour taper le chemin d'accès direct d'un fichier .asf ou .asx.

Si vous ouvrez un fichier .asf en local, vous ne diffuserez pas le fichier en continu : vous le lirez à partir du disque antémémoire de l'ordinateur. Si vous ouvrez un fichier .asx, NetShow Player diffuse le fichier .asf en continu à partir d'un serveur. Si vous tapez l'URL permettant d'accéder à un fichier .asf, vous pouvez diffuser ce fichier en continu à partir d'un serveur NetShow ou HTTP.

Voir aussi :

- [Parcours d'un lecteur pour ouvrir un fichier .asf](#)
- [Saisie du chemin d'accès d'un fichier .asf](#)

Parcours d'un lecteur pour ouvrir un fichier .asf

Utilisez **Ouvrir un fichier** pour retrouver un fichier .asf lorsque vous n'êtes pas sûr du chemin d'accès exact du fichier auquel vous voulez accéder.

- 1** Dans le menu **Fichier**, cliquez sur **Ouvrir un fichier**.
- 2** Dans la boîte de dialogue **Ouverture**, parcourez les répertoires jusqu'à ce que vous accédez à celui qui contient le fichier .asf.
- 3** Pour commencer à lire le fichier .asf, double-cliquez dessus.

NetShow Player s'affiche, place une partie du fichier .asf dans la mémoire tampon, puis commence à le lire. Lorsqu'un fichier .asf est lu de cette façon, il n'est pas diffusé en continu.

Voir aussi :

- [Ouverture d'un fichier .asf](#)
- [Saisie du chemin d'accès d'un fichier .asf](#)

Saisie de l'URL d'un fichier .asf

Utilisez **Ouvrir le site** pour diffuser un fichier .asf en continu à partir d'un serveur NetShow ou HTTP.

- 1** Dans le menu **Fichier**, cliquez sur **Ouvrir le site**.
- 2** Dans la boîte de dialogue **Ouverture d'un site**, tapez le chemin d'accès du fichier .asf.

Si vous voulez diffuser un fichier .asf en continu à partir d'un serveur NetShow, spécifiez le protocole MMS (par exemple, mms://serveur/fichier.asf). Si vous voulez diffuser un fichier .asf en continu à partir d'un serveur HTTP, utilisez le protocole HTTP (par exemple, http://serveur/fichier.asf).

- 3** Pour commencer la lecture du fichier .asf, cliquez sur **OK**.

NetShow Player s'affiche, crée une mémoire tampon pour le fichier .asf et commence la lecture.

Voir aussi :

- [Ouverture d'un fichier .asf](#)
- [Parcours d'un lecteur pour ouvrir un fichier .asf](#)

Boîte de dialogue Propriétés de Microsoft NetShow Player

La boîte de dialogue **Propriétés de Microsoft NetShow Player** est la principale source d'informations dans NetShow Player. La boîte de dialogue **Propriétés de Microsoft NetShow Player** contient six pages d'informations, et sept si le fichier .asf contient des marqueurs. Chaque page de propriétés présente des informations spécifiques sur NetShow Player, le fichier .asf ou le flux de données ASF en direct. Cliquez sur l'une des pages ci-dessous pour avoir plus d'informations sur les propriétés correspondantes.

Voir aussi :

- [Page de propriétés **Général**](#)
- [Page de propriétés **Détails**](#)
- [Page de propriétés **Paramètres**](#)
- [Page de propriétés **Statistiques**](#)
- [Page de propriétés **Avancés**](#)
- [Page de propriétés **Chaîne**](#)
- [Page de propriétés **Codecs**](#)
- [Page de propriétés **Marqueurs**](#)

Affichage d'informations générales

Les données contenues dans la page de propriétés **Général** proviennent de l'auteur du fichier .asf ou du flux de données ASF en direct. Ces informations sont ajoutées pendant la création et peuvent fournir des détails sur le contenu. Tous les fichiers .asf ou les flux de données ASF en direct ne contiennent pas d'informations générales.

► Pour afficher la page de propriétés **Général**

- Dans le menu **Fichier**, cliquez sur **Propriétés**.

La page de propriétés **Général** s'ouvre.

Voir aussi :

- [Page de propriétés **Général**](#)

Page de propriétés Général

La page de propriétés **Général** affiche des informations sur le titre, l'auteur, les droits d'auteur, le contrôle d'accès et/ou une description incluses par l'auteur dans le fichier .asf ou le flux de données ASF en direct.

Voir aussi :

- [Boîte de dialogue **Propriétés**](#)
- [Affichage de la page de propriétés **Général**](#)
- [Page de propriétés **Détails**](#)
- [Page de propriétés **Statistiques**](#)
- [Page de propriétés **Avancés**](#)
- [Page de propriétés **Codecs**](#)
- [Page de propriétés **Chaîne**](#)
- [Page de propriétés **Paramètres**](#)
- [Page de propriétés **Marqueurs**](#)

Page de propriétés Chaîne

La page de propriétés **Chaîne** fournit des informations sur la chaîne qui diffuse en continu le flux de données ASF en direct, telles que son nom, son emplacement, un numéro de téléphone à contacter, l'adresse d'email et une description de la chaîne. Ces informations dépendent de l'administrateur système qui les rend disponibles. Ce panneau ne s'affiche pas lors de la réception d'un fichier .asf.

Voir aussi :

- [Page de propriétés **Général**](#)
- [Page de propriétés **Détails**](#)
- [Page de propriétés **Avancés**](#)
- [Page de propriétés **Codecs**](#)
- [Page de propriétés **Marqueurs**](#)
- [Page de propriétés **Paramètres**](#)
- [Page de propriétés **Statistiques**](#)

Affichage des codecs utilisés

Vous pouvez afficher les codecs utilisés dans le fichier .asf ou le flux de données ASF en direct à l'aide de la page de propriétés **Codecs**. Cette page identifie les codecs associés aux différents fichiers image, audio et vidéo et indique si le codec est ou non installé sur votre ordinateur. En sachant quels codecs ont été utilisés pour créer le fichier .asf et s'ils sont installés sur votre ordinateur, vous serez en mesure d'identifier les éventuels problèmes de restitution.

Pour afficher la page de propriétés **Codecs**

1 Dans le menu **Fichier**, cliquez sur **Propriétés**.

La page de propriétés **Général** s'affiche.

2 Cliquez sur la page de propriétés **Codecs**.

Voir aussi :

[Page de propriétés **Codecs**](#)

Page de propriétés Codecs

La page de propriétés **Codecs** identifie les codecs utilisés dans le fichier .asf et précise s'ils sont ou non installés sur votre ordinateur. La page de propriétés **Codecs** fournit également l'URL permettant d'accéder à la page Web des codecs NetShow. Pour plus d'informations sur un codec, veuillez consulter cette URL.

Voir aussi :

- [Affichage de la page de propriétés **Codecs**](#)
- [Boîte de dialogue **Propriétés**](#)
- [Page de propriétés **Général**](#)
- [Page de propriétés **Paramètres**](#)
- [Page de propriétés **Détails**](#)
- [Page de propriétés **Statistiques**](#)
- [Page de propriétés **Marqueurs**](#)
- [Page de propriétés **Chaîne**](#)
- [Page de propriétés **Avancés**](#)

Affichage des détails sur le fichier .asf

Alors que la page de propriétés **Général** affiche les informations complémentaires qui ont éventuellement été ajoutées au fichier .asf ou au flux de données ASF en direct, la page de propriétés **Détails** fournit des informations spécifiques sur le fichier .asf, telles que sa durée, sa date de création, etc.

Pour afficher la page de propriétés **Détails**

1 Dans le menu **Fichier**, cliquez sur **Propriétés**.

La page de propriétés **Général** s'ouvre.

2 Cliquez sur la page de propriétés **Détails**.

La page de propriétés **Détails** s'ouvre.

Voir aussi :

[Page de propriétés **Détails**](#)

Page de propriétés Détails

La page de propriétés **Détails** fournit des informations (en plus de la page de propriétés **Général**) qui vous aideront à comprendre la façon dont le fichier .asf est diffusé en continu sur le réseau. Ces informations font partie du fichier .asf, mais elles n'y sont pas placées par l'auteur. NetShow Player extrait ces informations du fichier .asf ou du flux de données ASF en direct. La page de propriétés **Détails** comprend les éléments suivants :

- **Lien source** Chemin d'accès du fichier .asf diffusé en continu. Cette zone affiche **Multidiffusion** si le flux de données est multidiffusé.
- **Date de création** Date à laquelle le fichier .asf ou le flux de données ASF en direct a été créé.
- **Durée** Longueur du fichier .asf. Dans le cas d'un flux de données ASF en direct, cette zone est vide.
- **Largeur de bande** Largeur de bande pour laquelle le fichier .asf ou le flux de données ASF en direct a été conçu. L'auteur du contenu détermine la largeur de bande pendant le processus de création.
- **Correction de l'erreur** Décrit la méthode de correction d'erreur utilisée (le cas échéant).
- **Largeur de l'image** Largeur de l'écran de NetShow Player.
- **Hauteur de l'image** Hauteur de l'écran de NetShow Player.

Voir aussi :

- [Boîte de dialogue **Propriétés**](#)
- [Affichage de la page de propriétés Général](#)
- [Page de propriétés Général](#)
- [Page de propriétés Paramètres](#)
- [Page de propriétés Statistiques](#)
- [Page de propriétés Avancés](#)
- [Page de propriétés Codecs](#)
- [Page de propriétés Chaîne](#)
- [Page de propriétés Marqueurs](#)

Page de propriétés Statistiques

Utilisez la page de propriétés **Statistiques** pour savoir si NetShow Player reçoit correctement les informations ASF. La page de propriétés **Statistiques** contient un graphique à secteurs tricolore qui interprète le nombre de paquets de données ASF reçus, récupérés et/ou perdus. Il existe également une barre de progression, en bas de la page de propriétés **Statistiques**, qui affiche la qualité de réception pendant les 30 dernières secondes.

Voir aussi :

- [Boîte de dialogue **Propriétés**](#)
- [Page de propriétés **Général**](#)
- [Page de propriétés **Paramètres**](#)
- [Page de propriétés **Détails**](#)
- [Page de propriétés **Avancés**](#)
- [Page de propriétés **Codecs**](#)
- [Page de propriétés **Chaîne**](#)
- [Page de propriétés **Marqueurs**](#)

Page de propriétés Paramètres

La page de propriétés **Paramètres** vous permet de choisir le nombre de lectures souhaitées d'un fichier .asf. Vous pouvez également choisir la taille de la fenêtre de NetShow Player et les types de contrôles à afficher.

Voir aussi :

- [Boîte de dialogue **Propriétés**](#)
- [Page de propriétés **Général**](#)
- [Page de propriétés **Détails**](#)
- [Page de propriétés **Avancés**](#)
- [Page de propriétés **Codecs**](#)
- [Page de propriétés **Chaîne**](#)
- [Page de propriétés **Marqueurs**](#)

Page de propriétés Marqueurs

La page de propriétés **Marqueurs** affiche les heures et une description de tous les marqueurs contenus dans un fichier .asf. La page de propriétés **Marqueurs** ne s'affiche que si le fichier .asf contient des marqueurs. Un flux de données ASF en direct n'en contient aucun.

Voir aussi :

- [Utilisation des marqueurs](#)
- [Boîte de dialogue **Propriétés**](#)
- [Page de propriétés **Général**](#)
- [Page de propriétés **Paramètres**](#)
- [Page de propriétés **Détails**](#)
- [Page de propriétés **Avancés**](#)
- [Page de propriétés **Codecs**](#)

Page de propriétés Avancés

La page de propriétés **Avancés** vous permet de définir la mise en mémoire tampon et les protocoles pouvant être reçus par NetShow Player.

Mise en mémoire tampon

La mémoire tampon est la quantité d'informations ASF (mesurée en secondes) que NetShow Player « enregistre » à l'avance sur les données qu'il lit. NetShow Player utilise les informations stockées dans la mémoire tampon pour remplir les vides du flux de données ASF provoqués par le trafic réseau. Vous pouvez utiliser la mémoire tampon par défaut ou, si vous savez que le trafic réseau risque d'être important, activer votre propre mémoire tampon.

Protocoles

Les paramètres relatifs aux protocoles sont les différentes façons dont NetShow Player peut recevoir des informations ASF.

Multidiffusion, **TCP** et **HTTP** sont activés par défaut. Sélectionnez les protocoles que vous voulez activer. Sélectionnez **UDP** uniquement si vous utilisez un réseau local ou à largeur de bande élevée qui ne subit pas de délais d'attente trop prolongés en raison du trafic réseau.

Voir aussi :

- [Boîte de dialogue **Propriétés**](#)
- [Page de propriétés **Général**](#)
- [Page de propriétés **Paramètres**](#)
- [Page de propriétés **Détails**](#)
- [Page de propriétés **Chaîne**](#)
- [Page de propriétés **Codecs**](#)
- [Page de propriétés **Marqueurs**](#)

UDP est un protocole qui peut être utilisé pour remettre des informations ASF à partir de NetShow Server. UDP fournit un service sans connexion pour une remise non reconnue officiellement. En d'autres termes, un serveur qui utilise le protocole UDP transmet des informations au client et n'attend pas de savoir si ce dernier les a bien reçues. Le protocole UDP est souvent plus performant sur un intranet ou sur un réseau local que sur Internet.

TCP est un protocole réseau standard pris en charge par tous les ordinateurs connectés à Internet. TCP est un protocole fiable qui vous protège contre la perte d'informations lors de la consultation d'un fichier .asf ou d'un flux de données ASF. Toutefois, en contrepartie de cette fiabilité, le trafic réseau peut parfois obliger NetShow Player à attendre avant que les informations ASF soient remises.

HTTP est le protocole utilisé sur Internet pour envoyer des pages Web, des graphismes, etc. Ce protocole est souvent utilisé pour traverser les pare-feux (*firewalls*). Lorsque vous l'utilisez, veillez à sélectionner les paramètres proxy qui seront utilisés par NetShow Player.

Réglage du nombre de lectures d'un fichier .asf

Vous pouvez configurer NetShow Player pour lire un fichier .asf un nombre de fois déterminé ou de façon continue.

Pour configurer le nombre de lectures d'un fichier .asf

1 Dans le menu **Affichage**, cliquez sur **Paramètres**.

La page de propriétés **Paramètres** s'ouvre.

2 Dans la page de propriétés **Paramètres**, cliquez sur **Lire x fois au cours du flux** et indiquez le nombre de lectures souhaité du fichier .asf.

- ou -

Pour lire un fichier .asf en continu

1 Dans le menu **Affichage**, cliquez sur **Paramètres**.

La page de propriétés **Paramètres** s'ouvre.

2 Dans la page de propriétés **Paramètres**, cliquez sur **Lecture perpétuelle**.

Voir aussi :

- [Boîte de dialogue **Propriétés**](#)
- [Informations générales](#)
- [Détails](#)
- [Utilisation des marqueurs](#)
- [Statistiques](#)

Affichage des statistiques du fichier .asf diffusé en continu

Si le fichier .asf que vous consultez semble irrégulier ou que sa lecture s'arrête pendant que NetShow Player place les données ASF dans la mémoire tampon, vous pouvez vérifier la quantité d'informations que vous recevez. La page de propriétés **Statistiques** affiche plusieurs types d'informations.

Pour afficher la page de propriétés **Statistiques**

- Dans le menu **Affichage**, cliquez sur **Statistiques**.

La page de propriétés **Statistiques** s'affiche.

Voir aussi :

[Page de propriétés **Statistiques**](#)

Réglage de la taille de la fenêtre

Sauf indication contraire, la fenêtre de NetShow Player s'adapte à la hauteur et à la largeur du fichier .asf. Vous pouvez également la redimensionner en fonction de la taille d'origine du fichier .asf.

Pour redimensionner la fenêtre de NetShow Player

- 1 Dans le menu **Affichage**, cliquez sur **Paramètres de lecture**.

La page de propriétés **Paramètres** s'ouvre.

- 2 Dans le menu **Taille de la fenêtre**, sélectionnez une taille.

Taille par défaut correspond à la taille d'origine du fichier .asf, **Moitié** équivaut à la moitié de la taille d'origine du fichier .asf, tandis que **Double** représente deux fois la taille d'origine du fichier .asf.

- 3 Cliquez sur **Appliquer**, puis sur **OK**.

Voir aussi :

- [Page de propriétés Paramètres](#)

Masquage et affichage des contrôles

Vous pouvez configurer NetShow Player pour afficher les contrôles de trois façons différentes : **Aucun contrôle**, **Contrôles simples** ou **Contrôles complets**. L'option **Aucun contrôle** signifie qu'aucun des contrôles de NetShow Player n'est visible. L'option **Contrôles simples** affiche tous les contrôles, sauf les boutons **Marqueur précédent**, **Marqueur suivant**, **Avance rapide** et **Retour**. L'option **Contrôles complets** affiche tous les contrôles de NetShow Player.

Pour régler les contrôles de NetShow Player

1 Dans le menu **Affichage**, cliquez sur **Paramètres de lecture**.

Le page de propriétés **Paramètres** s'ouvre.

2 Dans le menu **Contrôles**, sélectionnez un type d'affichage pour les contrôles.

3 Cliquez sur **Appliquer**, puis sur **OK**.

Voir aussi :

[Page de propriétés Paramètres](#)

Un marqueur est un pointeur vers un emplacement spécifique d'un fichier .asf. Utilisez les marqueurs pour vous déplacer vers l'avant ou l'arrière dans un fichier .asf. Un fichier .asf contient des marqueurs uniquement si son auteur les crée. Si un fichier .asf contient des marqueurs, des traits verticaux s'affichent sous le curseur. Placez le pointeur sur un trait pour afficher le nom et l'heure du marqueur.

Utilisation des marqueurs

Vous pouvez accéder aux marqueurs dans un fichier .asf en cliquant sur le bouton **Marqueur précédent** ou **Marqueur suivant** ou bien en sélectionnant un marqueur dans la page de propriétés **Marqueurs**.

Pour utiliser la page de propriétés **Marqueurs**

- 1 Dans le menu **Affichage**, cliquez sur **Marqueurs**.

La page de propriétés **Marqueurs** s'ouvre.

- 2 Dans la liste des marqueurs, sélectionnez celui que vous voulez atteindre, puis cliquez sur le bouton **Atteindre le marqueur**.

NetShow Player trouve le marqueur, mais la boîte de dialogue **Propriétés de Microsoft NetShow Player** reste affichée.

- 3 Pour revenir à NetShow Player, cliquez sur **OK**.

NetShow Player place les informations .asf dans la mémoire tampon, puis lit le fichier .asf à partir du marqueur.

- ou -

Pour utiliser le bouton **Marqueur suivant** ou **Marqueur précédent**

- Cliquez sur **Marqueur suivant** ou sur **Marqueur précédent** pour vous placer sur le marqueur précédent ou sur le marqueur suivant.

Le curseur avance d'un marqueur chaque fois que vous cliquez sur **Marqueur suivant** ou **Marqueur précédent**. Une fois que le curseur est placé sur le marqueur, NetShow Player place les informations .asf dans la mémoire tampon, puis lit le fichier .asf à partir de ce marqueur.

Voir aussi :

Boîte de dialogue **Propriétés**

Page de propriétés **Marqueurs**

Configuration d'un serveur proxy pour la diffusion en continu via HTTP

NetShow Player comprend automatiquement la façon dont il doit recevoir les informations ASF via une diffusion en continu HTTP. Pour ce faire, il vérifie les paramètres proxy de votre navigateur par défaut (à condition que vous utilisiez un navigateur Netscape ou Microsoft). Si votre navigateur fonctionne correctement mais que vous avez des problèmes pour recevoir une diffusion en continu via HTTP, réglez le serveur proxy utilisé par NetShow Player.

Pour définir un serveur proxy

1 Dans le menu **Fichier**, cliquez sur **Propriétés**.

La page de propriétés **Général** s'affiche.

2 Cliquez sur la page de propriétés **Avancés**.

3 Dans la page de propriétés **Avancés**, cliquez sur **Utiliser le proxy**.

4 Dans la zone **Utiliser le proxy**, spécifiez le nom d'un serveur proxy HTTP.

5 Dans la zone **Port**, indiquez le numéro de port utilisé par le serveur.

En règle générale, vous devez spécifier le port 80.

Voir aussi :

[Page de propriétés Avancés](#)

[Informations générales](#)

Utilisation d'un port UDP pour recevoir un fichier .asf

Si vous avez besoin d'un port UDP particulier pour recevoir des informations diffusées en continu à travers un pare-feu (*firewall*), vous pouvez définir un port en utilisant NetShow Player.

Pour définir un port UDP

1 Dans le menu **Fichier**, cliquez sur **Propriétés**.

La page de propriétés **Général** s'affiche.

2 Cliquez sur la page de propriétés **Avancés**.

3 Dans la page de propriétés **Avancés**, activez la case à cocher **Utiliser le port UDP**.

4 Tapez le numéro du port UDP.

Voir aussi :

[Page de propriétés **Avancés**](#)

[Informations générales](#)

Réglage de la durée de mise en mémoire tampon d'un fichier .asf

Vous pouvez régler la quantité d'informations que NetShow Player utilise pour la mise en mémoire tampon pendant la lecture. En réduisant la quantité d'informations placées dans la mémoire tampon, vous diminuez le temps requis par un fichier .asf pour commencer la restitution. Toutefois, des interruptions ou des attentes peuvent se produire, surtout lorsque vous recevez des informations diffusées en continu sur Internet.

En maximisant la quantité d'informations placées dans la mémoire tampon, vous augmentez le temps requis par un fichier .asf pour commencer la restitution, mais vous diminuez le nombre d'interruptions ou d'attentes.

Remarque Toute modification de la durée de mise en mémoire tampon prend effet uniquement lors de la diffusion en continu du fichier .asf suivant.

Pour régler la durée de mise en mémoire tampon

1 Dans le menu **Fichier**, cliquez sur **Propriétés**.

La page de propriétés **Général** s'affiche.

2 Cliquez sur la page de propriétés **Avancés**.

3 Dans la page de propriétés **Avancés**, cliquez sur **Mettre en mémoire x secondes de données** et indiquez la durée souhaitée.

Lorsque vous ouvrez la page de propriétés **Avancés** pour la première fois, la durée indiquée correspond à la valeur par défaut.

Voir aussi :

[Page de propriétés **Avancées**](#)

[Informations générales](#)

Dépannage

Utilisez les messages d'erreur suivants pour accéder à une solution possible ou pour mieux comprendre la nature du problème rencontré.

Messages d'erreur

- [« Le type de flux spécifié n'est pas reconnu ».](#)
- [« La connexion au réseau a échoué ».](#)

Symptômes

- [Impossible de faire fonctionner NetShow Player avec la version 16 bits d'Internet Explorer ou avec Netscape 2.0.](#)
- [Impossible de se connecter à NetShow Server version 1.0.](#)
- [Impossible de se connecter à un serveur en utilisant l'accès réseau à distance.](#)
- [Je ne vois qu'un écran noir.](#)
- [L'écran est figé et l'indicateur Durée écoulée/Durée totale affiche en permanence « Mise en mémoire tampon ».](#)
- [Le son est déformé et/ou la vidéo est tronquée.](#)

Retour à [Vue d'ensemble.](#)

Informations sur les erreurs

L'adresse saisie dans la zone **Ouvrir** contient une erreur.

Pour savoir ce qui a pu se passer

1 Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la fenêtre de NetShow Player.

2 Dans le menu déroulant, cliquez sur **Informations sur les erreurs**.

La zone **Informations sur les erreurs** s'affiche.

3 La zone **Informations sur les erreurs** répertorie les erreurs en commençant par la première erreur rencontrée.

Retour à [Vue d'ensemble](#).

Échec de connexion réseau

Ce message d'erreur peut être généré par un conflit entre les paramètres de NetShow Player et ceux d'Internet Explorer. C'est le cas lorsque vous réglez les paramètres du protocole de NetShow Player sous l'onglet **Avancés** et que vous ne redémarrez pas NetShow Player. Si vous vous contentez de cliquer sur **Appliquer**, les modifications apportées n'entreront pas en vigueur.

Retour à [Dépannage](#).

Navigateur incompatible

NetShow Player ne fonctionne pas avec la version 16 bits d'Internet Explorer ni avec Netscape Navigator 2.0.

Retour à [Dépannage](#).

Incompatibilité avec NetShow Server version 1

La configuration par défaut de NetShow Player version 2 pour les connexions de monodiffusion consiste à établir une connexion TCP avec le serveur. Les versions précédentes tentaient d'utiliser le protocole UDP pour établir les connexions. Étant donné que NetShow Server version 1 prend uniquement en charge les connexions UDP, NetShow Client version 2.0 ne réussira pas à se connecter à un serveur en utilisant ses paramètres de protocole par défaut. Pour utiliser NetShow Client version 2.0 afin d'accéder au contenu de NetShow Server version 1, ouvrez la boîte de dialogue **Propriétés de Microsoft NetShow Player** de NetShow Player, cliquez sur l'onglet **Avancés**, puis sélectionnez **UDP** dans le groupe **Protocoles**. Fermez NetShow Player et essayez à nouveau d'accéder à NetShow Server version 1.

Retour à [Dépannage](#).

Problèmes d'accès réseau à distance

Il se peut que vous rencontriez quelques problèmes lors de l'utilisation de l'accès réseau à distance pour accéder à un réseau. Ces problèmes viennent souvent du fait qu'un pare-feu (*firewall*) utilise des paramètres incorrects pour le serveur proxy.

Vérifiez que les paramètres du proxy sont corrects.

- Sous l'onglet **Avancés** de la boîte de dialogue **Propriétés de Microsoft NetShow Player**, sélectionnez **Aucun proxy** pour le protocole **HTTP**.

Retour à [Dépannage](#).

Écran noir

Lorsque NetShow Player s'ouvre, que l'animation d'ouverture s'arrête, puis qu'un écran noir s'affiche, vérifiez que le codec approprié pour restituer la vidéo est installé.

■ Pour vérifier si le codec approprié est installé

- 1 Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la fenêtre de NetShow Player, puis sélectionnez **Propriétés**.
- 2 Dans la boîte de dialogue **Propriétés de Microsoft NetShow Player**, cliquez sur l'onglet **Codecs**. Les codecs utilisés pour compresser les informations ASF s'affichent.
- 3 Vérifiez que le codec vidéo utilisé pour compresser les informations ASF est installé sur votre ordinateur. Si ce n'est pas le cas, contactez le créateur du flux de données ASF pour savoir comment obtenir le codec approprié. La plupart de créateurs de contenu utilisent les codecs NetShow standard ou vous offrent la possibilité de télécharger le codec approprié avant de regarder les informations ASF.

Retour à [Dépannage](#).

Écran figé

Lorsque l'indicateur **Durée écoulée/Durée totale** affiche en permanence « Mise en mémoire tampon », cela signifie que vous utilisez une connexion TCP au serveur. TCP est un protocole fiable qui prévient la perte d'informations lors de la consultation d'un fichier .asf ou d'un flux de données ASF. Toutefois, en contrepartie de cette fiabilité, le trafic réseau peut parfois obliger NetShow Player à attendre avant que davantage d'informations ASF soient remises. Pendant ce délai d'attente, NetShow Player affiche le message « Mise en mémoire tampon », car il attend la réception des informations ASF qu'il utilisera pour créer sa mémoire tampon et poursuivre la restitution du flux de données ASF.

Retour à [Dépannage](#).

Le son est déformé et/ou la vidéo est tronquée

En règle générale, un son et une vidéo sont déformés soit parce que le trafic réseau est trop important, soit parce qu'ils ont été créés ainsi.

■ Pour savoir si le trafic réseau est à l'origine du problème

- 1 Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la fenêtre de NetShow Player, puis sélectionnez **Statistiques**.
- 2 Dans la boîte de dialogue **Propriétés de Microsoft NetShow Player**, observez la quantité (ou le pourcentage) de paquets perdus. Si vous perdez plus de 5 % des paquets, le trafic réseau est à l'origine du problème.
- 3 Si NetShow Player ne perd que quelques paquets, vérifiez si « Mise en mémoire tampon » s'affiche dans l'indicateur **Durée écoutée/Durée totale**. Si NetShow Player doit constamment placer des informations dans la mémoire tampon, cela signifie que le trafic réseau est important et que NetShow Player doit attendre pour recevoir des informations ASF.

Si vous ne perdez aucun paquet et que le trafic réseau est inexistant, il est fort probable que le contenu ait été créé de cette façon. Pensez au type de contenu ASF que vous consultez. La vidéo requiert une largeur de bande réseau plus importante que le changement automatique d'images, et plus la qualité du son est élevée, plus la largeur de bande utilisée doit être importante.

Retour à [Dépannage](#).

Les paquets sont des morceaux d'informations ASF. Tous les outils de création de contenu NetShow créent des informations ASF constituées de morceaux de taille fixe. Les flux de données ASF et les fichiers .asf sont constitués d'un nombre élevé de paquets. Lorsqu'un fichier .asf ou un flux de données ASF est envoyé sur un réseau, NetShow Server décompose le flux de données en paquets qu'il envoie sur le réseau. NetShow Player reçoit le flux de paquets, les rassemble, puis lit les informations ASF.

Utilisation de NetShow Player avec AOL 3.0

NetShow Player peut fonctionner dans le navigateur d'AOL (*America Online*) à condition qu'il soit correctement inscrit.

Pour inscrire NetShow Player avec AOL 3.0

- 1 Dans un éditeur de texte, ouvrez le fichier Viewers.ini du navigateur d'AOL.

Le fichier se trouve dans le répertoire d'installation d'AOL3.0, qui est par défaut c:\aol\viewers.ini

- 2 Recherchez la section [Viewers]. Si elle n'existe pas, créez-la.

- 3 Dans la section Viewers, ajoutez la ligne suivante :

video/x-ms-asf=NetShow Active Streaming Format (*.ASX, *.ASF)

- 4 Ajoutez la section suivante au fichier Viewers.ini :

[video/x-ms-asf]

Ext=asf, asx

App=C:\Program Files\Microsoft NetShow\Player\nsplayer.exe

*Insert existing text here and delete this text. **Do not remove** the following paragraph.

