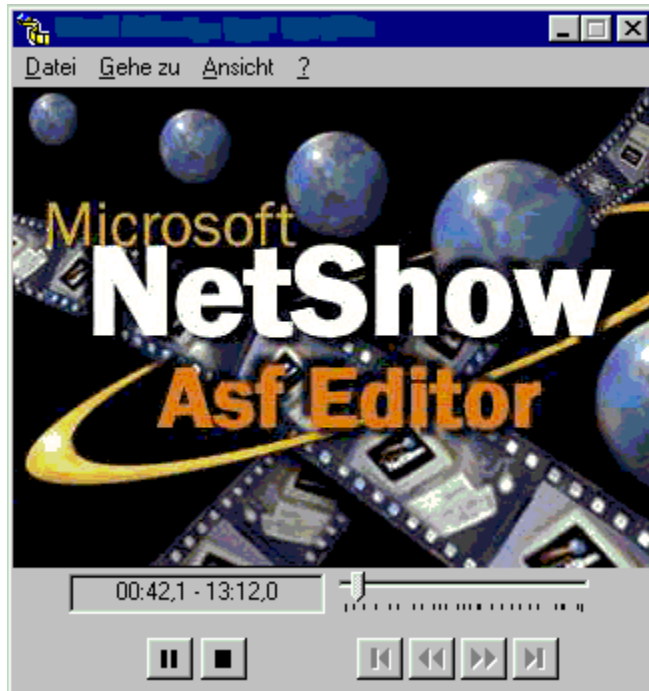


NetShow Player

Verwenden Sie NetShow Player zum Abspielen von Dateien im Active Streaming-Format (.asf) und Live-ASF-Streams. NetShow Player kann ASF-Daten empfangen, die via Unicast- oder Multicast-Übertragungen gesendet werden.

Wenn Sie auf einen Teil des unten stehenden NetShow Player-Diagramms klicken, werden der zugehörige Name sowie weitere Informationen angezeigt.



.Asf-Dateien sind gespeicherte ASF-Streams. .Asf-Dateien können erstellt werden, indem Sounddateien, Bilder, Videodateien und Skriptbefehle in eine Datei integriert werden oder indem ein ASF-Stream auf die Festplatte geschrieben wird. .Asf-Dateien können lokal abgespielt oder per Streaming von einem NetShow- oder HTTP-Server über ein Netzwerk übertragen werden.

Ein ASF-Stream ist ein Informationsstrom, der über ein Netzwerk übertragen wird. Bei diesem Stream kann es sich um eine .asf-Datei handeln, die von einem NetShow- oder HTTP-Server gesendet wurde. Es kann sich dabei aber auch um Live-Informationen handeln, die von der ASF-Echtzeitkodierung in ASF umgewandelt wurden. Wenn Live-Informationen durch die Echtzeitkodierung in einen ASF-Stream umgewandelt werden, wird der erstellte ASF-Stream durch die Kodierung an NetShow Server gesendet. NetShow Server überträgt dann den ASF-Stream an alle NetShow Player.

Eine Datei zur Active Streaming-Umleitung (.asx) ist eine kleine Datei, die Informationen an NetShow Player weitergibt, welche zum Herstellen einer Verbindung oder zum Empfangen der ASF-Informationen benötigt werden. Zur Verwendung einer .asx-Datei öffnen Sie diese mit NetShow Player, doppelklicken Sie dann auf die Datei, oder führen Sie die Datei von einem lokalen Verzeichnis aus.

Das Menü **Datei** enthält Optionen mit den folgenden Funktionen:

- Suchen nach einer .asf- oder .asx-Datei und Öffnen der Datei.
- Eingeben des Pfades zu einer .asf-Datei oder einem Live-ASF-Stream, so dass der Player die Datei per Streaming überträgt.
- Öffnen des Dialogfeldes **Eigenschaften**. Viele der Einstellungen des Players sind in diesem Dialogfeld enthalten, wie z.B. die Häufigkeit, mit der eine .asf-Datei abgespielt werden kann, welcher UDP-Anschluss verwendet werden soll und ob Multicast-Übertragungen empfangen werden.
- Schließen des ASF-Streams oder der .asf-Datei.
- Beenden der Anwendung.

Verwenden Sie das Menü **Gehe zu**, um den Browser zu öffnen und die neuesten Informationen auf der **NetShow-Homepage** einzusehen. Das Menü **Gehe zu** enthält außerdem die Option **NetShow-Software Updates**, mit der Sie zur NetShow-Web-Seite gelangen können, von der Sie die neueste Version von NetShow Player vom Server übertragen können. Das Menü enthält außerdem eine Liste der letzten fünf URLs, die Sie per Streaming übertragen haben.

Im Menü **Ansicht** können Sie festlegen, dass NetShow Player immer im Vordergrund angezeigt wird. Außerdem enthält das Menü **Ansicht** Optionen zum Anzeigen einer **Statistik** der .asf-Datei oder des Live-ASF-Streams, **Wiedergabeeinstellungen** für NetShow Player und **Markierungen**, falls Sie sich eine .asf-Datei ansehen.

Verwenden Sie das Menü **?**, um die Hinweise zur Fehlerbehebung und den Inhalt dieser Hilfedatei zu öffnen oder um Versionsinformationen zu NetShow Player einzusehen.

Die Titelleiste enthält den Titel oder Alias der Streaming-Informationen, die NetShow Player empfängt. Titel entsprechen .asf-Dateien. Ein Stream-Alias entspricht dem Live-ASF-Streaming. Die Titelleiste erleichtert das Erkennen von Streaming-Informationen, auch wenn NetShow Player angehalten oder beendet wird oder sich an einem nicht erkennbaren Punkt befindet.

Die Anzeige **Aktuelle Zeit/Gesamtzeit** zeigt neben der Gesamtabspieldauer der .asf-Datei auch an, wie weit Sie schon in der .asf-Datei fortgeschritten sind. Beide Angaben werden in Zehntelsekunden gemessen. Die Anzeige zeigt außerdem eine Fehlermeldung an, wenn Sie eine falsche URL-Adresse eingeben. Um festzustellen, wo der Fehler liegt, zeigen Sie auf den Anzeigenbereich **Aktuelle Zeit/Gesamtzeit**. Eine Fehlermeldung wird angezeigt.

Die Schaltfläche **Wiedergeben/Unterbrechen** wechselt zwischen **Wiedergeben** und **Unterbrechen**. Wenn die .asf-Datei mit der Aufbereitung beginnt, ist die Schaltfläche **Unterbrechen** aktiv, da die .asf-Datei abgespielt wird. Wenn Sie die .asf-Datei unterbrechen oder beenden, wird die Schaltfläche **Wiedergeben** aktiv.

Klicken Sie auf die Schaltfläche **Stopp**, um das Abspielen einer .asf-Datei zu beenden. Im Anschluss daran wird der Schieberegler wieder auf den Anfang der .asf-Datei zurückgesetzt. Durch Beenden der .asf-Datei wird die Verbindung zum Server nicht getrennt. Sie können auf die Schaltfläche **Wiedergeben** von NetShow Player klicken, um das Abspielen der .asf-Datei erneut zu starten.

Markierungen werden beim Streaming von .asf-Dateien benötigt. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Vorherige Markierung**, um zurück zur letzten Markierung in der .asf-Datei zu springen. Die Schaltfläche **Vorherige Markierung** ist nur dann aktiv, wenn die .asf-Datei Markierungen enthält und wenn Sie eine Markierung durchlaufen haben.

NetShow Server überträgt einen einzelnen ASF-Stream über Multicast-Übertragungen an mehrere NetShow Player. Ein Netzwerk muss Multicasting unterstützen, damit Multicast-Übertragungen funktionieren können. Wenn NetShow Server Multicast-Übertragungen durchführt, sendet der Server einen einzelnen ASF-Stream aus, den mehrere NetShow Player empfangen können. Alle NetShow Player, die den ASF-Stream erhalten, empfangen den gleichen Stream. Dies ist ähnlich wie beim Fernsehen, wo alle Personen, die den gleichen Fernsehsender eingeschaltet haben, auch das Gleiche sehen. Bei Multicast-Übertragungen hat NetShow Player keine Verbindung zu NetShow Server; NetShow Player empfängt nur die Informationen, die von NetShow Server übertragen werden.

Eine Unicast-Übertragung ist eine Zwei-Wege-Verbindung zwischen zwei Punkten, die zwischen NetShow Server bzw. einem HTTP-Server und NetShow Player besteht. Wenn NetShow Server eine Unicast-Übertragung durchführt, kann NetShow Player Informationen zurück an den Server senden, während die ASF-Informationen empfangen werden. Unicast-Übertragungen können sofort die verfügbare Netzwerkbandbreite verbrauchen, da jeder mit dem Server verbundene Client eine andere Verbindung hergestellt hat.

Klicken Sie auf die Schaltfläche **Rücklauf**, um eine .asf-Datei "zurücklaufen" zu lassen. Ist die Schaltfläche **Rücklauf** nicht aktiv, können Sie die .asf-Datei nicht zurückspielen. Die Funktion zum Zurückspielen einer .asf-Datei ist nur dann verfügbar, wenn Sie die .asf-Datei von NetShow Server per Streaming übertragen und die .asf-Datei einen Index hat. Der Index wird von dem zur Kodierung der .asf-Datei verwendeten Programm erstellt.

Klicken Sie auf die Schaltfläche **Vorlauf**, um eine .asf-Datei "vorlaufen" zu lassen. Ist die Schaltfläche **Vorlauf** nicht aktiv, können Sie die .asf-Datei nicht vorlaufen lassen. Die Funktion zum Vorlauf einer .asf-Datei ist nur dann verfügbar, wenn Sie eine .asf-Datei vom NetShow Server per Streaming übertragen und die .asf-Datei einen Index hat. Der Index wird von dem zur Kodierung der .asf-Datei verwendeten Programm erstellt.

Klicken Sie auf **Nächste Markierung**, um zur nächsten Markierung in der .asf-Datei weiterzugehen. Markierungen entsprechen den Spuren auf einer CD. Die Schaltfläche **Nächste Markierung** ist nur aktiv, wenn Sie eine .asf-Datei vom NetShow Server per Streaming übertragen und die .asf-Datei Markierungen enthält. Da Markierungen erstellt werden müssen, wenn die .asf-Datei erstellt wird, enthält nicht jede .asf-Datei Markierungen. In einem Live-ASF-Stream sind keine Markierungen enthalten.

Die vertikalen Linien unter dem Schieberegler zeigen die Position von Markierungen an. Markierungen sind ein Feature, das beim Streaming von .asf-Dateien vom NetShow Server eingesetzt wird. Wenn Sie den Mauszeiger auf einer Markierung positionieren, werden der Name der Markierung und die markierte Zeit angezeigt. Markierungen werden nur in .asf-Dateien angezeigt und auch nur dann, wenn sie in die .asf-Datei integriert wurden. In einer .asf-Datei, die per Streaming über HTTP übertragen wurde, werden keine Markierungen angezeigt. Ein Live-ASF-Stream kann keine Markierungen enthalten.

Der **Schieberegler** zeigt die aktuelle Zeit der .asf-Datei in der Zeitzeile an. Wenn die .asf-Datei einen Index hat, können Sie mit Hilfe des Schiebereglers die .asf-Datei vor- oder zurücklaufen lassen. Dies entspricht der Verwendung der Schaltflächen **Vorherige Markierung** und **Nächste Markierung**, d.h., Sie müssen die .asf-Datei per Streaming vom NetShow Server übertragen, um in der .asf-Datei vor- oder zurückgehen zu können.

Der Schieberegler bewegt sich nicht, wenn Sie einen Live-ASF-Stream empfangen.

Wenn Sie eine .asf-Datei abspielen oder einen Live-ASF-Stream empfangen, werden die Bilder oder das Video im NetShow Player-Fenster angezeigt (unter der Voraussetzung, dass der Stream sichtbare Bestandteile enthält). Wenn als Maussymbol eine Hand dargestellt wird, entspricht das Klicken mit der linken Maustaste auf das Fenster dem Klicken auf die Schaltfläche **Wiedergeben/Unterbrechen**. Das Klicken mit der rechten Maustaste auf das Fenster öffnet das Kontextmenü.

Öffnen einer .asf-Datei

NetShow Player bietet zwei Möglichkeiten zum Abspielen von .asf-Dateien: Verwenden Sie den Befehl **Datei öffnen** zum Öffnen der .asf-Datei oder .asx-Datei, indem die Server und Verzeichnisse durchsucht werden. Den Befehl **Standort öffnen** verwenden Sie, um den direkten Pfad zu einer .asf- oder .asx-Datei einzugeben.

Falls Sie eine .asf-Datei lokal öffnen, wird die Datei nicht per Streaming übertragen, sondern aus dem Cache des Computers abgespielt. Wird eine .asx-Datei geöffnet, überträgt NetShow Player die .asf-Datei von einem Server. Wenn Sie den URL zu einer .asf-Datei eingeben, können Sie eine Datei von einem NetShow- oder HTTP-Server per Streaming übertragen.

Siehe auch

- ☐ Durchsuchen von Servern und Verzeichnissen zum Öffnen einer .asf-Datei
- ☐ Eingeben des URLs für eine .asf-Datei

Durchsuchen von Servern und Verzeichnissen zum Öffnen einer .asf-Datei

Verwenden Sie den Befehl **Datei öffnen**, um eine .asf-Datei zu suchen, wenn Sie den genauen Pfad zu der Datei nicht kennen, sich aber sicher sind, dass Sie Zugriff auf die Datei haben.

- 1 Klicken Sie im Menü **Datei** auf **Datei öffnen**.
- 2 Wechseln Sie im Dialogfeld **Öffnen** zu dem Verzeichnis, das die .asf-Datei enthält.
- 3 Doppelklicken Sie auf die .asf-Datei, um die Wiedergabe zu starten.

NetShow Player wird angezeigt, ein Teil der .asf-Datei wird zwischengespeichert, und anschließend wird die Wiedergabe gestartet. Durch diese Art des Abspielens einer .asf-Datei wird die Datei nicht per Streaming übertragen.

Siehe auch

-  [Öffnen einer .asf-Datei](#)
-  [Eingeben des URLs zu einer .asf-Datei](#)

Eingeben des URLs für eine .asf-Datei

Verwenden Sie den Befehl **Standort öffnen**, um eine .asf-Datei per Streaming von einem NetShow- oder HTTP-Server zu übertragen.

- 1 Klicken Sie im Menü **Datei** auf **Standort öffnen**.
- 2 Geben Sie im Dialogfeld **Standort öffnen** den Pfad zu der .asf-Datei ein.

Wenn Sie eine .asf-Datei per Streaming von einem NetShow-Server übertragen möchten, geben Sie das MMS-Protokoll an (z.B. **mms://server/file.asf**). Falls Sie eine .asf-Datei per Streaming von einem HTTP-Server übertragen möchten, verwenden Sie das HTTP-Protokoll (z.B. **http://server/file.asf**).

- 3 Klicken Sie auf **OK**, um die Wiedergabe der .asf-Datei zu starten.

NetShow Player wird angezeigt, legt einen Zwischenpuffer für die .asf-Datei an und startet anschließend die Wiedergabe.

Siehe auch

- ☐ [Öffnen einer .asf-Datei](#)
- ☐ [Durchsuchen von Servern und Verzeichnissen zum Öffnen einer .asf-Datei](#)

Dialogfeld "Eigenschaften von Microsoft NetShow Player"

Das Dialogfeld **Eigenschaften von Microsoft NetShow Player** ist das Dialogfeld, in dem die wichtigsten Informationen zu NetShow Player angezeigt werden. Das Dialogfeld **Eigenschaften** enthält sechs Registerkarten mit Informationen (sieben Registerkarten, wenn die .asf-Datei Markierungen enthält.) Auf jeder Registerkarte werden spezielle Informationen zu NetShow Player, der .asf-Datei oder dem Live-ASF-Stream angezeigt. Klicken Sie auf eine der unten aufgeführten Registerkarten, um weitere Informationen zu den entsprechenden Eigenschaften zu erhalten.

Siehe auch

-  Registerkarte **Allgemein**
-  Registerkarte **Details**
-  Registerkarte **Einstellungen**
-  Registerkarte **Statistik**
-  Registerkarte **Weitere Optionen**
-  Registerkarte **Codecs**
-  Registerkarte **Markierungen**

Anzeigen von allgemeinen Informationen

Die Daten auf der Registerkarte **Allgemein** stammen vom Ersteller der .asf-Datei oder des Live-ASF-Streams. Die Informationen werden während der Erstellung der Datei bzw. des Streams hinzugefügt und enthalten detaillierte Angaben zum Inhalt. Nicht alle .asf-Dateien oder Live-ASF-Streams enthalten allgemeine Informationen.

► So zeigen Sie die Registerkarte "Allgemein" an

- Klicken Sie im Menü **Datei** auf **Eigenschaften**.

Die Registerkarte **Allgemein** wird angezeigt.









Siehe auch

-  Registerkarte **Allgemein**

Registerkarte "Allgemein"

Die Registerkarte **Allgemein** enthält Angaben zu Titel, Autor, Copyright, Bewertung und/oder eine Beschreibung, die der Autor zur .asf-Datei oder zum Live-ASF-Stream hinzugefügt hat.

Siehe auch

-  [Dialogfeld **Eigenschaften von Microsoft NetShow Player**](#)
-  [Anzeigen von allgemeinen Informationen](#)
-  [Registerkarte **Details**](#)
-  [Registerkarte **Statistik**](#)
-  [Registerkarte **Weitere Optionen**](#)
-  [Registerkarte **Codecs**](#)
-  [Registerkarte **Einstellungen**](#)
-  [Verwenden von Markierungen](#)

Anzeigen der verwendeten Codecs

Auf der Registerkarte **Codecs** können Sie die Codecs anzeigen, die in der .asf-Datei oder im Live-ASF-Stream verwendet wurden. Die Registerkarte enthält die Codecs, die zu den verschiedenen Bild-, Sound- und Videodateien gehören, sowie Informationen darüber, ob der Codec auf Ihrem Computer installiert ist. Bei der Ermittlung von möglichen Aufbereitungsproblemen ist es hilfreich, wenn Sie wissen, welche Codecs beim Erstellen der .asf-Datei verwendet wurden und ob diese Codecs auf Ihrem Computer installiert sind.

So zeigen Sie die Registerkarte "Codecs" an

- 1 Klicken Sie im Menü **Datei** auf **Eigenschaften**.

Die Registerkarte **Allgemein** wird angezeigt.

- 2 Klicken Sie auf die Registerkarte **Codecs**.









Siehe auch

Registerkarte Codecs

Registerkarte "Codecs"

Auf der Registerkarte **Codecs** finden Sie die in der .asf-Datei verwendeten Codecs sowie Informationen darüber, ob die Codecs auf Ihrem Computer installiert sind. Die Registerkarte **Codecs** enthält außerdem den URL zu der Web-Seite der NetShow-Codecs. Weitere Informationen über den Codec finden Sie unter diesem URL.

Siehe auch

-  [Anzeigen der verwendeten Codecs](#)
-  [Dialogfeld **Eigenschaften Microsoft NetShow Player**](#)
-  [Registerkarte **Allgemein**](#)
-  [Registerkarte **Einstellungen**](#)
-  [Registerkarte **Details**](#)
-  [Registerkarte **Statistik**](#)
-  [Registerkarte **Markierungen**](#)
-  [Registerkarte **Weitere Optionen**](#)

Anzeigen der Details der .asf-Datei

Während die Registerkarte **Allgemein** zusätzliche Informationen enthält, die möglicherweise zu der .asf-Datei oder zum Live-ASF-Stream hinzugefügt wurden, finden Sie auf der Registerkarte **Details** spezielle Informationen über die .asf-Datei, z.B. die Länge, das Datum der Erstellung usw.

So zeigen Sie die Registerkarte "Details" an

- 1 Klicken Sie im Menü **Datei** auf **Eigenschaften**.

Die Registerkarte **Allgemein** wird angezeigt.

- 2 Klicken Sie auf die Registerkarte **Details**.

Die Registerkarte **Details** wird angezeigt.

Siehe auch









-  Registerkarte **Details**

Registerkarte "Details"

Die Registerkarte **Details** enthält Informationen (zusätzlich zur Registerkarte **Allgemein**), die verdeutlichen, wie die .asf-Datei per Streaming über das Netzwerk übertragen wird. Die Informationen sind Teil der .asf-Datei, wurden aber nicht vom Autor der Datei angegeben. NetShow Player entnimmt diese Informationen der .asf-Datei oder dem Live-ASF-Stream. Die Registerkarte **Details** enthält die folgenden Informationen:

- **Protokoll** Das für die Übertragung des Streams verwendete Protokoll.
- **Quellverknüpfung** Pfad zu der .asf-Datei, die per Streaming übertragen wird. Hier würde beispielsweise die Angabe "Multicast" stehen, wenn der Stream per Multicast-Übertragung gesendet wird.
- **Erstellungsdatum** Datum, an dem die .asf-Datei oder der Live-ASF-Stream erstellt wurde.
- **Dauer** Länge der .asf-Datei. Bei einem Live-ASF-Stream enthält dieses Feld keine Angaben.
- **Bandbreite** Bandbreite, für die die .asf-Datei oder der Live-ASF-Stream ausgelegt wurde. Der Autor des Inhalts legt die Bandbreite während der Erstellung der Datei oder des Streams fest.
- **Fehlerkorrektur** Beschreibt die verwendete Fehlerkorrektur (sofern eine verwendet wird).
- **Bildbreite** Breite des NetShow Player-Bildschirms.
- **Bildhöhe** Höhe des NetShow Player-Bildschirms.








Siehe auch

-  [Dialogfeld **Eigenschaften von Microsoft NetShow Player**](#)
-  [Anzeigen der Registerkarte **Allgemein**](#)
-  [Anzeigen von allgemeinen Informationen](#)
-  [Registerkarte **Einstellungen**](#)
-  [Registerkarte **Statistik**](#)
-  [Registerkarte **Weitere Optionen**](#)
-  [Registerkarte **Codecs**](#)
-  [Verwenden von Markierungen](#)

Registerkarte "Statistik"

Mit Hilfe der Registerkarte **Statistik** können Sie überwachen, wie gut der Empfang von ASF-Informationen durch NetShow Player ist. Die Registerkarte enthält ein dreifarbiges Kreisdiagramm, das die Anzahl der empfangenen, wiederhergestellten und/oder verloren gegangenen Pakete mit ASF-Daten interpretiert. Außerdem zeigt eine Statusanzeige am unteren Rand der Registerkarte **Statistik** die Empfangsqualität während der letzten 30 Sekunden an.







Siehe auch

-  [Dialogfeld **Eigenschaften von Microsoft NetShow Player**](#)
-  [Registerkarte **Allgemein**](#)
-  [Registerkarte **Einstellungen**](#)
-  [Registerkarte **Details**](#)
-  [Registerkarte **Weitere Optionen**](#)
-  [Registerkarte **Codecs**](#)
-  [Verwenden von Markierungen](#)

Registerkarte "Einstellungen"

Auf der Registerkarte **Einstellungen** können Sie festlegen, wie oft eine .asf-Datei abgespielt wird. Außerdem können Sie die Größe des NetShow Player-Fensters und die Art der Steuerelemente festlegen, die in NetShow Player zur Verfügung stehen.








Siehe auch

-  [Dialogfeld **Eigenschaften von Microsoft NetShow Player**](#)
-  [Registerkarte **Allgemein**](#)
-  [Registerkarte **Details**](#)
-  [Registerkarte **Weitere Optionen**](#)
-  [Registerkarte **Codecs**](#)
-  [Verwenden von Markierungen](#)

Registerkarte "Markierungen"

Die Registerkarte **Markierungen** zeigt die Uhrzeiten sowie eine Beschreibung aller Markierungen in der .asf-Datei an. Die Registerkarte wird nur angezeigt, wenn die .asf-Datei Markierungen enthält. Ein Live-ASF-Stream enthält keine Markierungen.

Siehe auch

-  [Verwenden von Markierungen](#)
-  [Dialogfeld **Eigenschaften von Microsoft NetShow Player**](#)
-  [Registerkarte **Allgemein**](#)
-  [Registerkarte **Einstellungen**](#)
-  [Registerkarte **Details**](#)
-  [Registerkarte **Weitere Optionen**](#)
-  [Registerkarte **Codecs**](#)

Registerkarte "Weitere Optionen"

Auf der Registerkarte **Weitere Optionen** können Sie die Zwischenspeicherung und die Protokolle festlegen, die NetShow Player empfangen kann.

Zwischenspeicherung

Der Puffer (Zwischenspeicher) ist die Menge an ASF-Informationen (gemessen in Sekunden), die NetShow Player vor den jeweils abgespielten Informationen "speichert". NetShow Player verwendet die im Puffer gespeicherten Informationen zum Füllen von Lücken im ASF-Stream, die durch den Netzwerkverkehr verursacht wurden. Sie haben die Möglichkeit, den Standardpuffer zu verwenden. Wenn Sie jedoch wissen, dass sehr viele Netzwerkübertragungen stattfinden, können Sie auch einen eigenen Puffer festlegen.

Protokolle

Mit den Protokolleinstellungen können Sie festlegen, auf welche Weise NetShow Player ASF-Informationen empfängt. Standardmäßig sind die Protokolle Multicast, TCP und HTTP aktiviert. Wählen Sie die Protokolle aus, die Sie aktivieren möchten. Wählen Sie UDP-Streaming, wenn Sie sich in einem lokalen Netzwerk oder einem Netzwerk mit hoher Bandbreite befinden, bei dem keine größeren Verzögerungen durch den Netzwerkverkehr verursacht werden. Andernfalls sollten Sie dieses Protokoll nicht auswählen.

Siehe auch

- ☐ Dialogfeld **Eigenschaften von Microsoft NetShow Player**
- ☐ Registerkarte **Allgemein**
- ☐ Registerkarte **Einstellungen**
- ☐ Registerkarte **Details**
- ☐ Registerkarte **Codecs**
- ☐ Verwenden von Markierungen

UDP ist ein Protokoll, dass zur Übertragung von ASF-Informationen von NetShow Server eingesetzt werden kann. UDP bietet einen verbindungslosen Dienst für die unbestätigte Übertragung von Informationen. Dies bedeutet, dass ein Server, auf dem UDP verwendet wird, Informationen an den Client überträgt, aber nicht wartet, um festzustellen, ob der Client die Informationen erhalten hat. UDP arbeitet meist effizienter im Intranet oder in LANs (Local Area Networks) als über das Internet.

TCP ist ein Standardnetzwerkprotokoll, das von jedem Computer im Internet unterstützt wird. TCP ist ein zuverlässiges Protokoll, mit dem sichergestellt wird, dass keine Informationen verloren gehen, wenn Sie sich eine .asf-Datei oder einen ASF-Stream ansehen. Allerdings hat diese Zuverlässigkeit den Nachteil, dass der Netzwerkverkehr zeitweise dazu führen kann, dass NetShow Player warten muss, bis ASF-Informationen übertragen werden.

HTTP ist das Protokoll, das im Internet zum Senden von Web-Seiten, Grafiken usw. verwendet wird. Häufig wird das Protokoll zum Passieren von Firewalls eingesetzt. Falls Sie dieses Protokoll verwenden, sollten Sie sicherstellen, dass die gleichen Proxy-Einstellungen ausgewählt werden, die auch NetShow Player verwendet.

Festlegen der Abspielhäufigkeit einer .asf-Datei

Sie können in NetShow Player festlegen, wie oft eine .asf-Datei abgespielt oder ob diese Datei fortwährend abgespielt wird.

☐ So legen Sie fest, wie oft eine .asf-Datei abgespielt wird

- 1 Klicken Sie im Menü **Ansicht** auf **Wiedergabeeinstellungen**.

Die Registerkarte **Einstellungen** wird angezeigt.

- 2 Wählen Sie auf der Registerkarte **Einstellungen** im Bereich **Wiedergabe** für die Option **Stream ... mal wiederholen** eine Einstellung aus, die angibt, wie oft die .asf-Datei abgespielt werden soll.

- oder -

☐ So spielen Sie eine .asf-Datei fortwährend ab

- 1 Klicken Sie im Menü **Ansicht** auf **Wiedergabeeinstellungen**.

Die Registerkarte **Einstellungen** wird angezeigt.

- 2 Klicken Sie auf der Registerkarte **Einstellungen** auf **Immer wiedergeben**.

Siehe auch

- ☐ Dialogfeld **Eigenschaften von Microsoft NetShow Player**
- ☐ Registerkarte **Allgemein**
- ☐ Registerkarte **Details**
- ☐ Verwenden von Markierungen
- ☐ Registerkarte **Statistik**

Anzeigen einer Statistik der per Streaming übertragenen .asf-Datei

Falls die .asf-Datei, die Sie sich ansehen, bruchstückhaft zu sein scheint oder die Wiedergabe der Datei abgebrochen wird, während NetShow Player ASF-Daten im Puffer hält, können Sie überprüfen, wie viele Informationen empfangen werden. Die Registerkarte **Statistik** zeigt mehrere Arten von Informationen an.

So zeigen Sie die Registerkarte "Statistik" an

- Klicken Sie im Menü **Ansicht** auf **Statistik**.

Die Registerkarte **Statistik** wird angezeigt.

Siehe auch

Registerkarte Statistik

Anpassen der Fenstergröße

Sofern keine anderen Einstellungen vorgenommen wurden, wird die Größe des NetShow Player-Fensters an die Höhe und Breite der .asf-Datei angepasst. Gegebenenfalls können Sie die Größe des Fensters auch auf Basis der ursprünglichen Größe der .asf-Datei anpassen.

So ändern Sie die Größe des NetShow Player-Fensters

- 1 Klicken Sie im Menü **Ansicht** auf **Wiedergabeeinstellungen**.

Die Registerkarte **Einstellungen** wird angezeigt.

- 2 Wählen Sie unter **Fenstergröße** eine Größe aus.

Standardgröße ist die Größe der ursprünglichen .asf-Datei. **Halbe Größe** ist die halbe Größe der ursprünglichen .asf-Datei. **Doppelte Größe** ist die doppelte Größe der ursprünglichen .asf-Datei.

- 3 Klicken Sie auf **Übernehmen** und dann auf **OK**.

Siehe auch

 Registerkarte **Einstellungen**

Ausblenden und Anzeigen von Steuerelementen

NetShow Player bietet drei mögliche Steuerelementansichten – **Keine Steuerelemente**, **Einfache Steuerelemente** oder **Alle Steuerelemente**. **Keine Steuerelemente** bedeutet, dass keines der Player-Steuerelemente sichtbar ist. Mit der Option **Einfache Steuerelemente** werden alle Steuerelemente mit Ausnahme der Schaltflächen **Vorherige Markierung**, **Nächste Markierung**, **Vorlauf** und **Rücklauf** angezeigt. Mit **Alle Steuerelemente** werden alle Steuerelemente in NetShow Player angezeigt.

So ändern Sie die Anzeige der NetShow Player-Steuerelemente

- 1 Klicken Sie im Menü **Ansicht** auf **Wiedergabeeinstellungen**.

Die Registerkarte **Einstellungen** wird angezeigt.

- 2 Wählen Sie unter **Steuerelemente** eine Steuerelementansicht aus.

- 3 Klicken Sie auf **Übernehmen** und dann auf **OK**.

Siehe auch

Registerkarte **Einstellungen**

Eine Markierung ist ein Zeiger auf einen speziellen Punkt in einer .asf-Datei. Verwenden Sie Markierungen, um in einer .asf-Datei vor oder zurück zu springen. Eine .asf-Datei enthält nur dann Markierungen, wenn diese vom Autor der Datei erstellt werden. Wenn eine .asf-Datei Markierungen enthält, werden senkrechte Striche unterhalb des Schiebereglers angezeigt. Positionieren Sie den Zeiger auf einem Strich, um den Namen und die Uhrzeit der Markierung einzusehen.

Verwenden von Markierungen

Sie können auf Markierungen in einer .asf-Datei zugreifen, indem Sie entweder auf die Schaltfläche **Vorherige Markierung** oder **Nächste Markierung** klicken oder indem Sie eine Markierung auf der Registerkarte **Markierungen** auswählen.

So verwenden Sie die Registerkarte "Markierungen"

- 1 Klicken Sie im Menü **Ansicht** auf **Markierungen**.

Die Registerkarte **Markierungen** wird angezeigt.

- 2 Wählen Sie in der Liste der Markierungen die Markierung aus, zu der Sie springen möchten, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche **Wechseln zu Markierung**.

NetShow Player findet die Markierung, aber das Dialogfeld **Eigenschaften von Microsoft NetShow Player** wird weiterhin angezeigt.

- 3 Klicken Sie auf **OK**, um zu NetShow Player zurückzukehren.

NetShow Player speichert die .asf-Informationen im Puffer und spielt dann die .asf-Datei von dieser Markierung aus ab.



- oder -

So verwenden Sie die Schaltfläche "Nächste Markierung" oder "Vorherige Markierung"

- Klicken Sie auf **Nächste Markierung** oder **Vorherige Markierung**, um eine Markierung vor oder zurück zu springen.

Der Schieberegler wird jedes Mal, wenn Sie auf **Nächste Markierung** oder **Vorherige Markierung** klicken, um eine Markierung weiterbewegt. Nachdem der Schieberegler zu der Markierung weiterbewegt wurde, speichert NetShow Player die .asf-Informationen im Puffer und spielt dann die .asf-Datei von dieser Markierung aus ab.

Siehe auch

-  Dialogfeld **Eigenschaften von Microsoft NetShow Player**
-  Registerkarte **Markierungen**

Festlegen eines Proxy-Servers für das HTTP-Streaming

NetShow Player erkennt automatisch, wie ASF-Informationen über HTTP-Streaming zu empfangen sind, indem die Proxy-Einstellungen Ihres Standard-Browsers überprüft werden (sofern Sie einen Netscape- oder Microsoft-Browser verwenden). Wenn Ihr Browser zwar richtig funktioniert, aber Probleme beim Empfangen von HTTP-Streaming auftreten, ändern Sie den von NetShow Player verwendeten Proxy-Server.

So legen Sie einen Proxy-Server fest

- 1 Klicken Sie im Menü **Datei** auf **Eigenschaften**.

Die Registerkarte **Allgemein** wird angezeigt.

- 2 Klicken Sie auf die Registerkarte **Weitere Optionen**.

- 3 Aktivieren Sie auf der Registerkarte **Weitere Optionen** das Kontrollkästchen **Proxy-Einstellungen des Browsers verwenden**.


- 4 Geben Sie im Feld **Proxy** den Namen eines HTTP-Proxy-Servers ein.

- 5 Legen Sie im Feld **Anschluss** die Nummer des Anschlusses fest, den der Server verwendet.

Üblicherweise wird Anschluss 80 angegeben.

Siehe auch

 Registerkarte **Weitere Optionen**

 Registerkarte **Allgemein**

Verwenden eines UDP-Anschlusses zum Empfangen einer .asf-Datei

Falls Sie einen bestimmten UDP-Anschluss zum Empfangen von Streaming-Informationen durch einen Firewall benötigen, können Sie den Anschluss mit Hilfe von NetShow Player einstellen.



So legen Sie einen UDP-Anschluss fest

- 1 Klicken Sie im Menü **Datei** auf **Eigenschaften**.

Die Registerkarte **Allgemein** wird angezeigt.

- 2 Klicken Sie auf die Registerkarte **Weitere Optionen**.
- 3 Aktivieren Sie auf der Registerkarte **Weitere Optionen** das Kontrollkästchen **UDP-Daten über Anschluss ... empfangen**.
- 4 Geben Sie die Nummer des UDP-Anschlusses ein.

Siehe auch

-  Registerkarte **Weitere Optionen**
-  Registerkarte **Allgemein**

Anpassen der Pufferzeit einer .asf-Datei

Sie können die Informationsmenge anpassen, die NetShow Player für das Zwischenspeichern während der Wiedergabe verwendet. Durch Reduzieren der im Puffer abgelegten Informationsmenge auf ein Minimum können Sie die Zeit verringern, die benötigt wird, um mit der Aufbereitung einer .asf-Datei zu beginnen; allerdings kann es zu Unterbrechungen oder Verzögerungen kommen, insbesondere dann, wenn Streaming-Informationen über das Internet übertragen werden.

Wenn die Pufferinformationen auf die maximal mögliche Menge erhöht werden, dauert es wesentlich länger, bis die Aufbereitung einer .asf-Datei beginnt; allerdings können Sie hierdurch die Anzahl der Unterbrechungen oder Verzögerungen verringern.

Anmerkung Alle an der Pufferzeit vorgenommenen Änderungen werden erst dann wirksam, wenn die nächste .asf-Datei per Streaming übertragen wird.

So passen Sie die Pufferzeit an

- 1 Klicken Sie im Menü **Datei** auf **Eigenschaften**.


Die Registerkarte **Allgemein** wird angezeigt.


- 2 Klicken Sie auf die Registerkarte **Weitere Optionen**.

- 3 Geben Sie auf der Registerkarte **Weitere Optionen** für die Option ... **Sekunden Daten zwischenspeichern** eine Zeit in Sekunden an.

Wenn Sie die Registerkarte **Weitere Optionen** zum ersten Mal öffnen, befindet sich der Schieberegler an seiner Standardposition.

Siehe auch

 Registerkarte **Weitere Optionen**

 Registerkarte **Allgemein**

Fehlerbehebung

Mit Hilfe der folgenden Fehlermeldungen können Sie zu einer möglichen Lösung gelangen. Andernfalls erleichtern Ihnen die Fehlermeldungen zumindest das Erkennen des Problems.

Fehlermeldungen

- ☐ Der angegebene Stream-Typ wird nicht erkannt.
- ☐ Die Netzwerkverbindung ist fehlgeschlagen.

Aufgetretene Probleme

- ☐ NetShow Player funktioniert nicht mit der 16-Bit-Version von Internet Explorer oder Netscape Navigator 2.0.
- ☐ Es ist keine Verbindung zu einem NetShow Server, Version 1.0, möglich.
- ☐ Es kann keine Verbindung zu einem Server hergestellt werden, während die Funktion **DFÜ-Netzwerk** verwendet wird.
- ☐ Ich sehe nur einen schwarzen Bildschirm.
- ☐ Der Bildschirm steht still, und die Anzeige für **Aktuelle Zeit/Gesamtzeit** zeigt permanent **Zwischenspeichern an**.
- ☐ Die Soundwiedergabe ist verzerrt, und/oder Videoinformationen werden nur bruchstückhaft übertragen.

Zurück zum Überblick.

Angaben zu Fehlern

Die im Feld **Standort öffnen** eingegebene Adresse enthält einen Fehler.

 **So prüfen Sie, welcher Fehler vorliegen könnte**

- Zeigen Sie auf das NetShow Player-Fenster. Der Fehler wird angezeigt.

Zurück zur [Fehlerbehebung](#).

Die Netzwerkverbindung ist fehlgeschlagen

Ein möglicher Grund für diese Nachricht kann sein, dass ein Konflikt zwischen den Einstellungen für NetShow Player und den Einstellungen für Internet Explorer besteht. Dieser Fehler tritt auf, wenn Sie die Protokolleinstellungen für NetShow Player auf der Registerkarte **Weitere Optionen** ändern und NetShow Player nicht neu starten. Durch Klicken auf **Übernehmen** werden die Änderungen nicht wirksam.

Zurück zur [Fehlerbehebung](#).

Browser-Inkompatibilität

NetShow Player funktioniert nicht zusammen mit der 16-Bit-Version von Internet Explorer oder Netscape Navigator 2.0.

Zurück zur [Fehlerbehebung](#).

Keine Verbindung zu NetShow Server, Version 1, möglich

In der Standardkonfiguration von NetShow Player, Version 2, für Unicast-Verbindungen wird eine TCP-Verbindung zum Server hergestellt. Ältere Versionen unterstützten standardmäßig UDP-Verbindungen. Da NetShow Server, Version 1, nur UDP-Verbindungen unterstützt, kann der NetShow-Client von Version 2.0 keine Verbindung zu einem Server herstellen, wenn er die Standardprotokolleinstellungen verwendet. Wenn Sie einen Client der Version 2 für das Zugreifen auf Inhalte auf einem Server mit Version 1 von NetShow Server verwenden möchten, öffnen Sie das NetShow Player-Dialogfeld **Eigenschaften von Microsoft NetShow Player**, klicken Sie dann auf die Registerkarte **Weitere Optionen**, und wählen Sie **UDP** im Bereich **Protokolle**. Schließen Sie NetShow Player, und versuchen Sie dann erneut, auf den NetShow Server mit der Version 1 der Software zuzugreifen.

Zurück zur [Fehlerbehebung](#).

Probleme mit dem DFÜ-Netzwerk

Wenn Sie die Funktion **DFÜ-Netzwerk** zum Zugreifen auf ein Netzwerk verwenden, können einige Probleme auftreten. Diese Probleme werden in der Regel durch falsche Einstellungen für den Proxy-Server verursacht, den ein Firewall verwendet.

Überprüfen Sie, ob Ihre Proxy-Einstellungen richtig sind:

- Wählen Sie im Dialogfeld **Eigenschaften von Microsoft NetShow Player** auf der Registerkarte **Weitere Optionen** für das **HTTP**-Protokoll die Option **Kein Proxy**.

Zurück zur [Fehlerbehebung](#).

Bildschirm bleibt schwarz

Wenn Sie lediglich einen schwarzen Bildschirm sehen, nachdem NetShow Player geöffnet und die Eröffnungsanimation beendet wurde, sollten Sie überprüfen, ob Sie den richtigen Codec zur Aufbereitung der Videoinformationen installiert haben.

■ So überprüfen Sie, ob der richtige Codec installiert wurde

- 1 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das NetShow Player-Fenster, und klicken Sie dann auf **Eigenschaften**.
- 2 Klicken Sie im Dialogfeld **Eigenschaften von Microsoft NetShow Player** auf die Registerkarte **Codecs**. Der zur Komprimierung der ASF-Informationen verwendete Codecs wird angezeigt.
- 3 Überprüfen Sie, ob der Video-Codec, der zur Komprimierung der ASF-Informationen verwendet wurde, auf Ihrem Computer installiert ist. Falls dies nicht der Fall ist, setzen Sie sich mit der Person in Verbindung, die den ASF-Stream erstellt hat, um die entsprechenden Angaben über den richtigen Codec zu erhalten. Die meisten Ersteller von ASF-Dateien verwenden entweder die Standard-Codecs von NetShow oder bieten eine Möglichkeit zum Übertragen des Codecs vom Server an, bevor Sie sich die ASF-Informationen ansehen.

Zurück zur [Fehlerbehebung](#).

Bildschirm steht still

Wenn in der Anzeige für **Aktuelle Zeit/Gesamtzeit** permanent **Zwischenspeichern** zu lesen ist, bedeutet dies, dass Sie eine TCP-Verbindung zum Server verwenden. TCP ist ein zuverlässiges Protokoll, mit dem sichergestellt wird, dass keine Informationen verloren gehen, wenn Sie sich eine .asf-Datei oder einen ASF-Stream ansehen. Allerdings hat diese Zuverlässigkeit den Nachteil, dass der Netzwerkverkehr zeitweise dazu führen kann, dass NetShow Player warten muss, bis ASF-Informationen übertragen werden. Während dieser Warteperiode zeigt NetShow Player die Meldung **Zwischenspeichern** an, da das Programm auf ASF-Informationen wartet, die benötigt werden, um den Puffer aufzubauen und die Aufbereitung des ASF-Streams fortzusetzen.

Zurück zur [Fehlerbehebung](#).

Soundwiedergabe ist verzerrt, und/oder Videoinformationen werden nur bruchstückhaft übertragen

Die Verzerrung der Sound- und Videowiedergabe wird in der Regel durch zwei Faktoren verursacht: Die schlechte Wiedergabe kann einerseits durch ein enormes Aufkommen an Netzwerkverkehr verursacht werden. Es kann jedoch auch sein, dass die Sound- und Videoinformationen in dieser Qualität erstellt wurden.

■ So finden Sie heraus, ob das Problem durch den Netzwerkverkehr verursacht wird

- 1 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Player-Fenster, und klicken Sie dann auf **Statistik**.
- 2 Stellen Sie im Dialogfeld **Eigenschaften von Microsoft NetShow Player** fest, wie viele (oder welcher Prozentsatz) der Pakete verloren gegangen sind. Wenn mehr als 5 Prozent der Pakete verloren gehen, hängt das Problem mit dem Netzwerkverkehr zusammen.
- 3 Falls nur einige wenige Pakete in NetShow Player verloren gehen, stellen Sie fest, ob **Zwischenspeichern** in der Anzeige **Aktuelle Zeit/Gesamtzeit** angezeigt wird. Falls NetShow Player konstant Informationen im Puffer ablegen muss, bedeutet dies, dass derzeit Netzwerkübertragungen stattfinden und NetShow Player auf den Empfang der ASF-Informationen warten muss.

Wenn keine Pakete verloren gehen und keine Netzwerkübertragungen stattfinden, ist es sehr wahrscheinlich, dass der Inhalt bereits in dieser Qualität erstellt wurde. Berücksichtigen Sie auch die Art von ASF-Inhalt, die Sie sich ansehen.

Videoinformationen benötigen erheblich mehr Netzwerkbandbreite als wechselnde Bilder. Außerdem gilt, dass je besser die Soundqualität ist, desto mehr Netzwerkbandbreite wird benötigt.

Zurück zur Fehlerbehebung.

Pakete sind Teile von ASF-Informationen. Alle NetShow-Programme zum Erstellen von Inhalten erstellen ASF-Informationen in Teilen mit fester Größe. ASF-Streams und .asf-Dateien bestehen jeweils aus einer großen Anzahl von Paketen. Wenn eine .asf-Datei oder ein ASF-Stream über ein Netzwerk gesendet wird, teilt NetShow Server den Stream in Pakete auf und sendet diese Pakete über das Netzwerk. NetShow Player empfängt den Paket-Stream, setzt die Pakete erneut zusammen und spielt die ASF-Informationen ab.

Verwenden von NetShow Player mit AOL 3.0

NetShow Player kann zusammen mit dem AOL (America Online)-Browser verwendet werden, wenn der Player registriert wurde.

So registrieren Sie NetShow Player mit AOL 3.0

- 1 Öffnen Sie die Datei **Viewers.ini** von AOL-Browser in einem Texteditor.

Die Datei befindet sich im Installationsverzeichnis **AOL3.0**.

- 2 Suchen Sie den Bereich [Viewers]. Sofern er noch nicht vorhanden ist, müssen Sie den Bereich erstellen.

- 3 Fügen Sie folgende Zeile dem Bereich Viewers hinzu:

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

- 4 Fügen Sie folgenden Bereich der Datei **Viewers.ini** hinzu.

[video/x-ms-asf]

Ext=asf, asx

App=C:\Programme\Microsoft NetShow\Player\nsplayer.exe

