

#1\$2K3 {ewc MVBMP2, ViewerBmp2, !sndv_ico.shg} **Contrôle du son et de l'image**

Utiliser le Contrôleur de médias

Vous pouvez lire une séquence vidéo ou audio à l'aide d'un panneau de contrôle qui apparaît au sein d'une **rubrique** ou lorsque vous sélectionnez un hot spot. Ces deux types de séquences peuvent inclure le Contrôleur de médias, comme le montre l'illustration ci-dessous :

```
{ewc MVBMP2, ViewerBmp2, !controlr.shg}
```

Sélectionnez n'importe quel contrôle représenté sur cette illustration afin de découvrir le type d'action qu'il déclenche.

{ewc MVBMP2, ViewerBmp2, !gb_ph.bmp} Pour contrôler une séquence ne disposant pas d'un panneau de contrôle :

- * Cliquez sur la fenêtre pendant le déroulement de la séquence afin de l'interrompre.
- * Cliquez à nouveau sur la fenêtre pour relancer la lecture de la séquence.

Les boutons ci-dessous apparaissent également sur le Contrôleur de médias. Cliquez sur chacun d'entre eux pour découvrir l'action qu'il déclenche.

```
{ewc MVBMP2, ViewerBmp2, !menu.shg} {ewc MVBMP2, ViewerBmp2, !eject.shg} {ewc MVBMP2, ViewerBmp2, !scn_back.shg}{ewc MVBMP2, ViewerBmp2, !pvs_sect.shg}{ewc MVBMP2, ViewerBmp2, !nxt_sect.shg}{ewc MVBMP2, ViewerBmp2, !scn_frwd.shg} {ewc MVBMP2, ViewerBmp2, !pause.shg}{ewc MVBMP2, ViewerBmp2, !play.shg}
```

1#prcStandardController

2\$Utiliser le Contrôleur multimédia

3^K séquence vidéo;contrôles, vidéo;panneaux de configuration;arrêt;lecture;pause;curseur;position de lecture;audio;sons;contrôles, audio;rebobinage;avance rapide;barre de défilement;contrôleur multimédia;contrôleur, multimédia;

#4 Bouton « Lecture/Pause »

Lance la lecture de l'objet ou reprend la lecture si cette dernière a été interrompue, ou bien interrompt la lecture de l'objet si celle-ci est en cours.

4# descPlayPauseButton

#5 Bouton « Arrêt »

Interrompt la lecture de la séquence audio ou vidéo.

5# descStopButton

#⁶ Le contrôle **barre de défilement** vous permet de faire glisser le **curseur** pour déplacer la **position de lecture** de la séquence vidéo ou audio en arrière (vers la gauche) ou en avant (vers la droite).

#7 **Bouton « Lecture »**

```
{ewc MVBMP2, ViewerBmp2, !play.bmp}
```

Lance la lecture de l'objet.

7# descPlayButton

#8 Bouton « Pause »

```
{ewc MVBMP2, ViewerBmp2, !pause.bmp}
```

Interrompt la lecture de l'objet jusqu'à ce que vous appuyiez à nouveau sur ce bouton ou sur le **bouton « Lecture »**.

8# descPauseButton

Bouton « Ejecter »

{ewc MVBMP2, ViewerBmp2, !eject.bmp}

Ejecte l'objet physique du périphérique MCI (le disque compact-ROM d'un lecteur de disques compacts).

#10 Bouton « Section précédente »

{ewc MVBMP2, ViewerBmp2, !pvs_sect.bmp}

Recule la position de lecture à la section précédente de l'objet.

#11 Bouton « Section suivante »

{ewc MVBMP2, ViewerBmp2, !nxt_sect.bmp}

Avance la position de lecture à la section suivante de l'objet.

#12 Bouton « Rebobinage »

{ewc MVBMP2, ViewerBmp2, !scn_back.bmp}

Cliqué, recule (par portions ou par secondes) la position de lecture au début de l'objet. Cliqué et maintenu enfoncé, rebobine la position de lecture au début de l'objet.

#13 Bouton « Avance rapide »

{ewc MVBMP2, ViewerBmp2, !scn_frwd.bmp}

Cliqué, avance (par portions ou par secondes) la position de lecture à la fin de l'objet.

Cliqué et maintenu enfoncé, avance rapidement la position de lecture à la fin de l'objet

#14 **Bouton « Menu »**

{ewc MVBMP2, ViewerBmp2, !menu.bmp}

Menu déroulant qui affiche la liste des sections existantes. Sélectionnez un nom de section pour placer le curseur au début de cette section. Ce menu peut également contenir une option **mu**et ou **pa**use.

#¹⁵ Pause

Si vous sélectionnez cette option, Viewer marque une pause avant la lecture de chaque section.

#16 Muet

Si vous sélectionnez cette option, le contrôleur ne lit aucune bande sonore lorsqu'il lit la séquence AVI. Dans les fichiers audio, le son est coupé.