

Il existe plusieurs versions de M-Objects. Une version uniquement dédiée aux montages « argentiques », une version uniquement dédiée au numérique (Direct AV) et une version permettant les deux. Chaque version existe en 2 pistes, 3pistes ou nombre de pistes illimité.

■ Installation de M-Objects

Une version récente peut être chargée sur Internet

- Copier le dossier sur le disque C: (ou éventuellement un autre disque) ;
- cliquer sur le dossier qui va se décompresser et s'installer par défaut sur le disque C:.

Procédure décrite dans "Doc_Mobjects\Mobjects-leica\mobjects\mobjets1.htm".



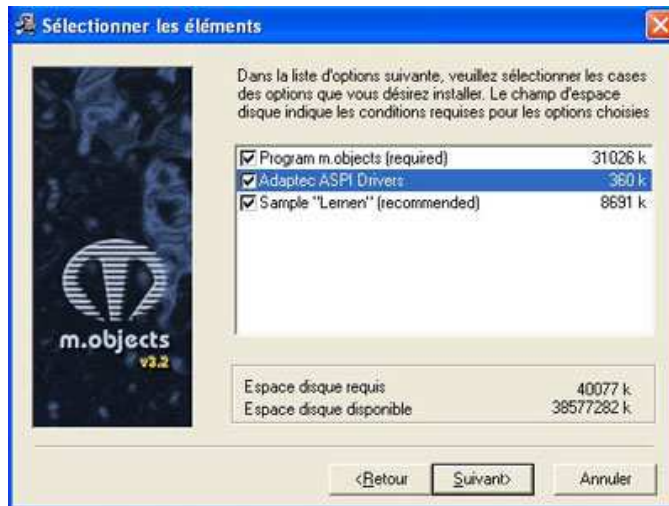
- Cliquez sur le langage de votre choix, puis cliquez sur « OK » pour poursuivre l'installation. Le programme vous proposera la boîte de dialogue suivante :



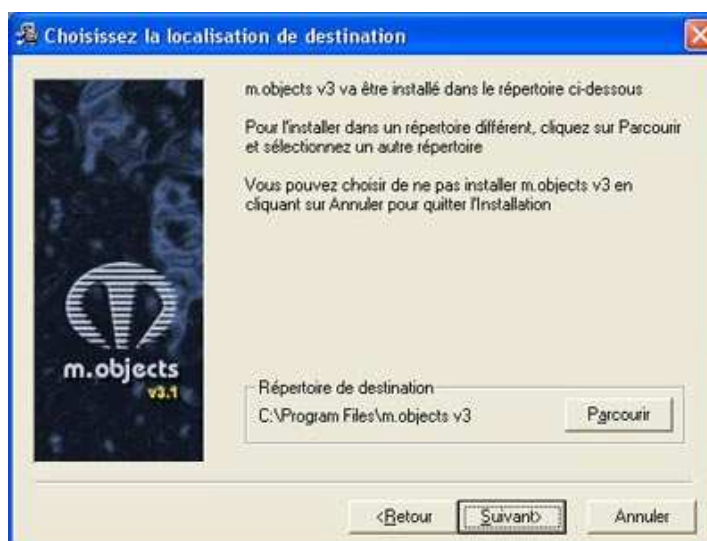
- Cliquez sur « Suivant » pour poursuivre l'installation. Le programme vous proposera ensuite la boîte de dialogue suivante :



- **S**aisissez votre nom ou vos références puis cliquez sur « Suivant » pour poursuivre l'installation et obtenir la boîte de dialogue ci-dessous :



- **C**ochez les cases « Program m.objects », "Adaptec ASPI Drivers", « Sample Lernen » et s'il s'agit de la version Argentique/Numérique « Device Drivers ». Puis cliquez sur « Suivant » pour poursuivre l'installation et obtenir la boîte de dialogue ci-dessous :



Le programme d'installation vous propose de dossier la création du dossier «C:\Program Files\m.objects v3» Si cette proposition vous convient :

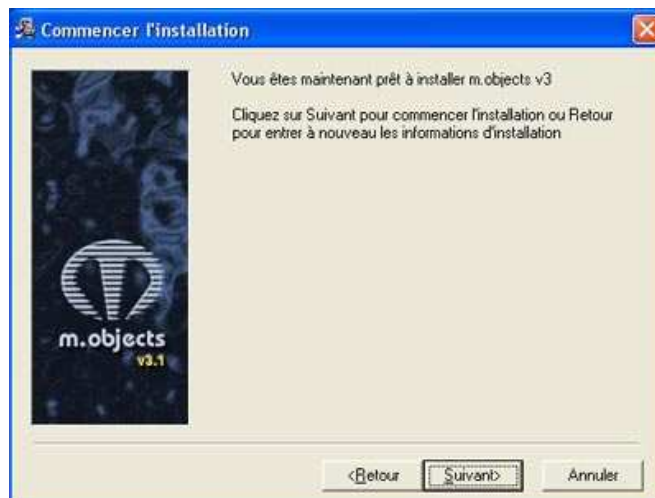
- cliquez sur « Suivant » pour poursuivre et obtenir la boîte de dialogue suivante :



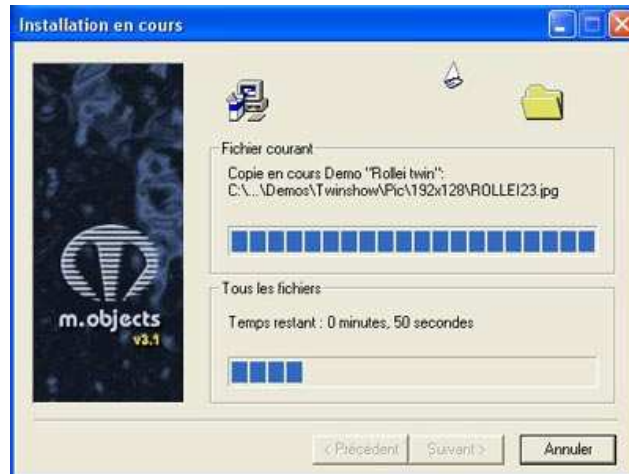
Note : il est toujours possible d'installer le programme dans un autre dossier ou sur un autre disque mais en cas de fichiers abîmés gênant le bon déroulement d'un programme il est plus facile de retrouver la panne lorsque l'on laisse le programme créer ses propres dossiers et sous-dossiers.

Si la proposition proposée vous convient :

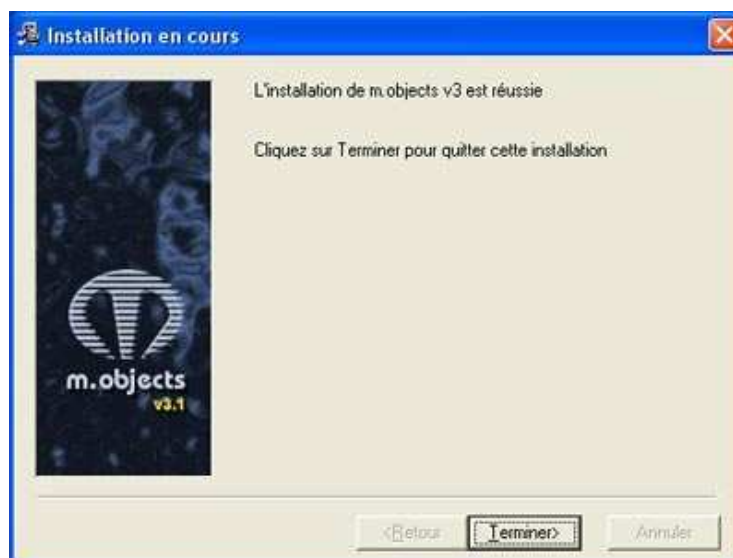
- cliquez sur « Suivant » pour obtenir la boîte de dialogue ci-dessous :



- Cliquer sur "suivant" pour lancer l'installation proprement dite et obtenir la Boîte de dialogue de la page suivante.



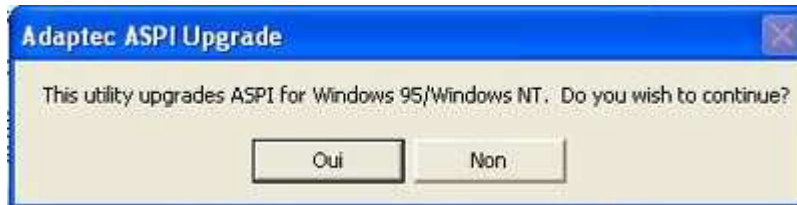
Cette boîte de dialogue vous permet de suivre l'installation du programme. Lorsque celui-ci est installé la boîte de dialogue suivante vous sera proposée:



Maintenant le programme d'installation vous propose l'installation d'un fichier *.dll indispensable sous Windows XP pour gérer convenablement m.objects. Pour cela il vous propose la boîte de dialogue ci-dessous:



- Cliquez sur "OK" pour lancer la procédure d'installation du fichier "Adaptec Aspi"Drivers" et obtenir la Boîte de dialogue de la page suivante.



Si ce Fichier est déjà opérationnel :

- cliquez sur "Non" dans le cas contraire cliquez sur "Oui" pour obtenir la Boîte de dialogue suivante:



Installer le fichier ASPI en cliquant sur la commande "Upgrade". Celle-ci lancera l'installation de ce fichier et vous proposera la Boîte de dialogue suivante:



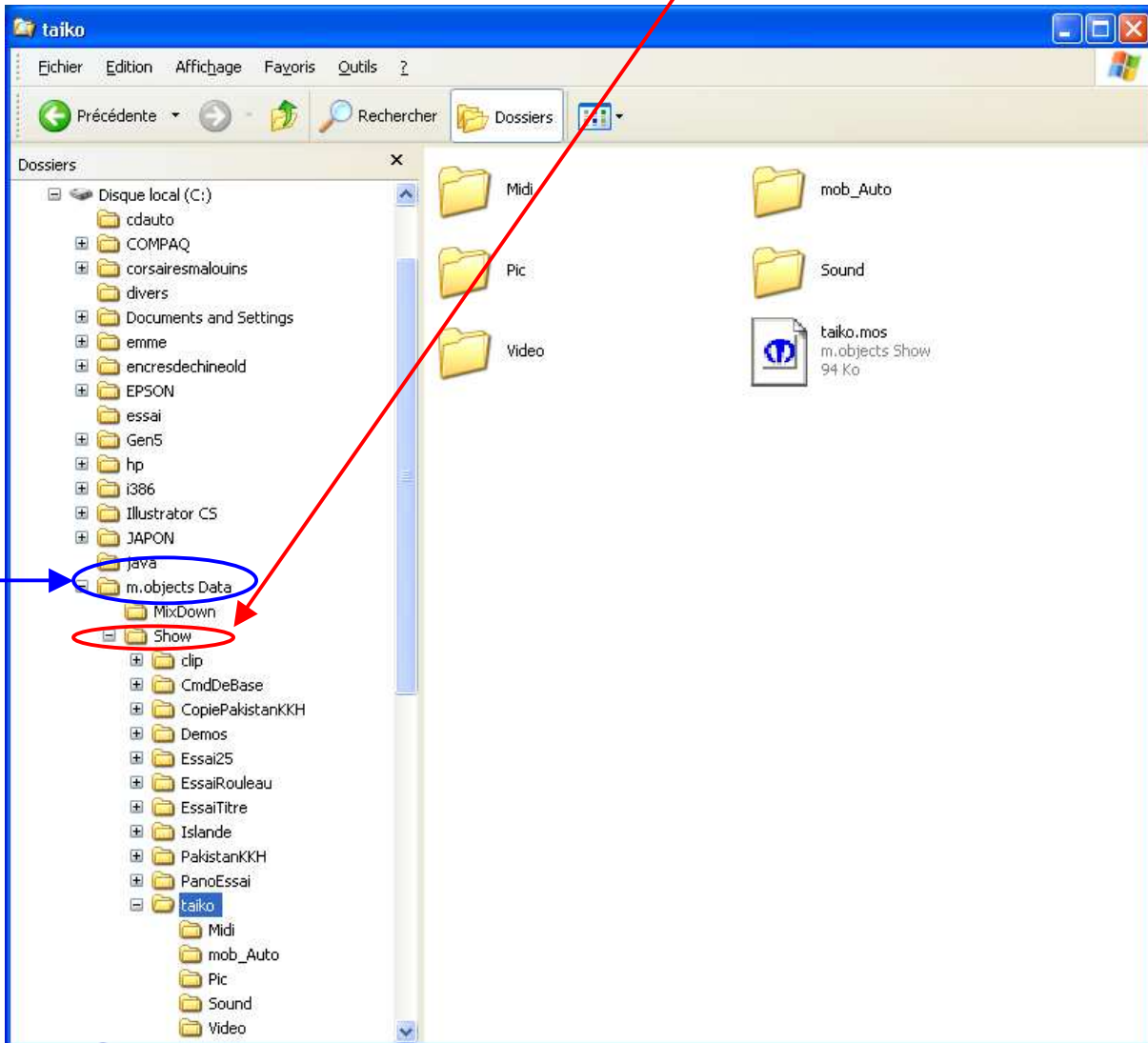
Il ne vous reste plus qu'à cliquer sur la commande "Reboot" pour redémarrer votre micro-ordinateur et activer ce fichier dans le système de Windows.

Après son redémarrage votre ordinateur sera prêt pour le lancement du programme "m.objects" et commencer votre premier projet.

- a. l'icône de lancement de M-Objects est déposée sur le bureau.



- b. Un dossier **m.objectsData** indépendant du dossier contenant le logiciel est créé par défaut sur la partie C : du disque-dur. Lors de la première installation de M-Objects, ce dossier destiné à accueillir les futures créations (shows). La création du dossier **m.objectsData** indépendant du dossier Mobjects (contenant le logiciel) permet de désinstaller et de réinstaller M-Objects ou d'installer une nouvelle version de M-Objects sans supprimer les "shows" antérieurs. La création du dossier **m.objectsData** s'accompagne de la création du sous-dossier **Show**. (Voir ci-dessous).



Remarque : L'installation de la version démo (vous disposez de 2mn de montage) ou de la version illimitée (achetée) se fait de la même façon.

Un « dongle » (sous forme d'une clé USB) permet de disposer de l'ensemble des fonctions et enlève la limitation en temps.

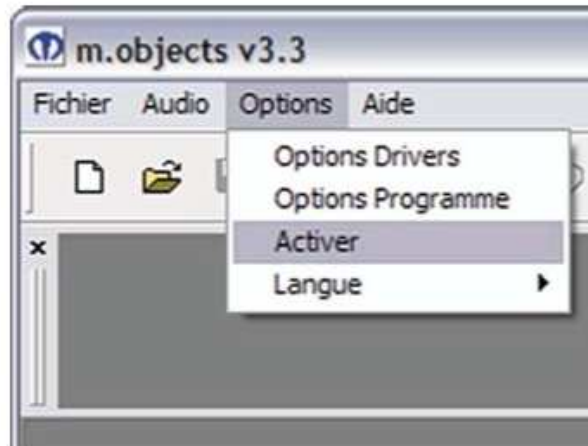
L'installation du logiciel doit se faire impérativement sans la « clé ».

Si vous avez installé m.objects simplement à des fins d'essais et que vous ne possédez donc pas encore de « dongle », vous verrez apparaître un message correspondant lorsque vous lancerez le programme la première fois.

Dans ce cas, vous verrez également apparaître, lors du chargement de productions ultérieures, un message vous indiquant que M-Objects fonctionne en mode Démo et permet donc de traiter uniquement les 2 premières minutes de chaque diaporama.

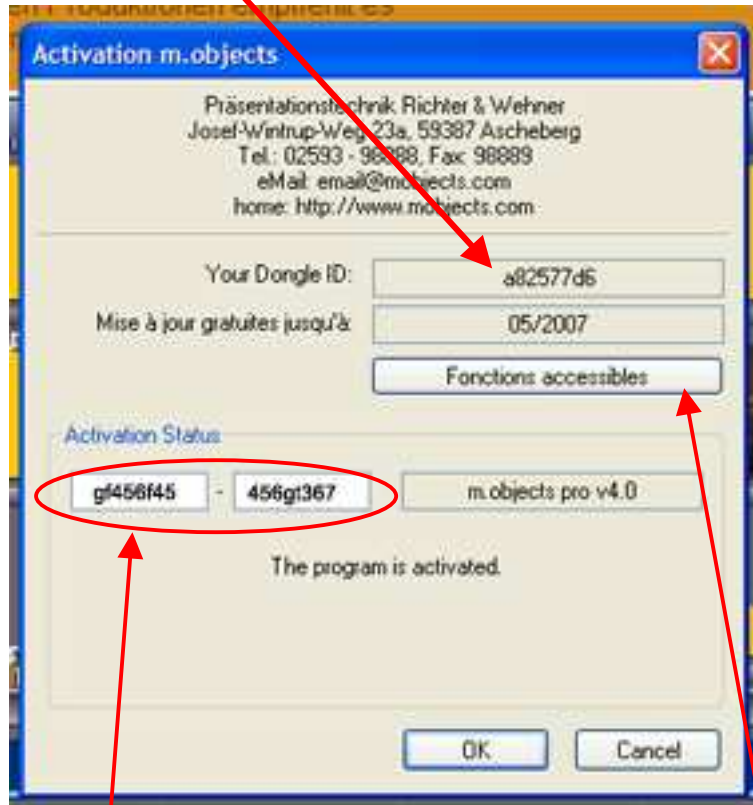
Lorsque vous voulez passer en version illimitée placer le « dongle » avant de lancer M-Objects

- Lors du premier démarrage avec le « dongle » il faut activer la clé. Pour cela :
 - placer la clé USB
 - cliquer sur : **Options/ Activer.**



Fenêtre en version 3.x

- rentrez le **numéro de la clé** (inscrite sur le corps du « dongle »)



- rentrer le **code d'activation** qui dépend de la version achetée
- Une fois le code rentré, il est possible d'afficher les « **Fonctions accessibles** » avec la licence acquise.

