

INTRODUZIONE

*Il primo impatto con **m.objects** è stato “doloroso”. Non conoscendo il tedesco non ho potuto utilizzare le istruzioni. Quelle in italiano, in dotazione, sono scarse e di poco aiuto. Gli inevitabili contatti telefonici con amici e, successivamente, un corso teorico ben fatto mi hanno aperto gli occhi su un programma di montaggio sofisticato, completo, estremamente versatile e soprattutto divertente.*

E' comunque molto complesso e per questo motivo ho cominciato a scrivere. Anch'io, come tutti gli appassionati di montaggi, sono bombardato da novità, aggiornamenti, variazioni. Non si fa in tempo ad imparare ad utilizzare un programma nuovo, che già è uscita l'ultima versione, con una interfaccia simile ma diversa, con nuovi tasti e nuove funzioni. E così si ricomincia daccapo, si perdono ore, notti intere, fino a quando il cervello fuma.

Di fronte a questa enorme mole di informazioni si finisce per dimenticare. Le guide online sono una disperazione: tutto in ordine alfabetico o con collegamenti e riferimenti impossibili da trovare. Ho perso ore alla ricerca di vecchie funzioni usate una o due volte ed estremamente utili, senza riuscire a trovarle. Per questo scrivo. Scrivo per me, per non dimenticare.

*Questa volta però ho pensato di mettere a disposizione degli appassionati i miei appunti, con i quali spero di fare finalmente chiarezza sulle infinite funzioni di **m.objects** e di trasformare la difficoltà di comprensione in vero divertimento.*

Gianni Rossi

ACQUISTO DEL PROGRAMMA

*Il programma è distribuito in Italia da **Andreella Photo** e l'acquisto può essere effettuato online, collegandosi al sito **www.andreella.it** e seguendo il percorso:*

Catalogo prodotti / m.Objects.

Vengono proposte le seguenti tre versioni, diverse per caratteristiche e prezzo. Scegliendo la versione Basic, è possibile passare, in un secondo momento, alle versioni successive acquistando un aggiornamento e la chiave hardware USB.

m.objects CODICE Basic v 4.0

Caratteristiche principali:

- gestione di 2 tracce video/foto;
- gestione di 2 tracce audio;
- **modifica immagini con effetti NON distruttivi;**
 - integrazione video PAL;
 - creazione video AVI, Mpeg-2;
- creazione file EXE ad altissima risoluzione;
- nessun rendering in modalità "in diretta";
- software in ITALIANO.

m.objects Plus v 4.0

La versione Plus si differenzia dalla versione Basic in questi parametri:

- 3 tracce video/foto;
- 3 tracce audio;
- **supporto audio per effetti Live;**
 - audio asincronico;
- software in ITALIANO.

Il pacchetto comprende il CD di installazione (in italiano), la chiave hardware USB e i manuali in italiano (v.3).

m.objects Pro v 4.0

La versione Pro si differenzia dalla versione Plus in questi parametri:

- 256 tracce video/foto max;
- 256 tracce audio max;
- gestione relais;
- marcatori e campi sensibili nelle immagini;
- proiezioni a più campi separati (4 videoproiettori o monitor max);
- software in ITALIANO.

Il pacchetto comprende il CD di installazione (in italiano), la chiave hardware USB e i manuali in italiano (v.3).

REQUISITI DI SISTEMA

Versione m.objects PRO

PC Pentium da 3 GHz
RAM 1,5 GigaByte
Scheda video con minimo 128 MegaByte di memoria integrata
Microsoft DirectX 9
Scheda audio compatibile 100% SoundBlaster con accelerazione Hardware
Lettore CD – DVD e programma di masterizzazione

Versione m.objects BASIC/PLUS

PC Pentium da 2 GHz
RAM 1GigaByte
Scheda video con minimo 128 MegaByte di memoria integrata
Microsoft DirectX 9
Scheda audio compatibile 100% SoundBlaster con accelerazione Hardware
Lettore CD – DVD e programma di masterizzazione



Software sviluppato da Steffen Richter e Ralf Wehner

www.mobjects.com

Distribuito in Italia da Andreella Photo

Simone Andreella

Piazza XXV Aprile 11b

21052- Busto Arsizio – VA

www.andreella.eu



Tel: 0331-679350

Fax: 0331-326322

Skype: andreellasimo

E-Mail: info@andreella.it (informazioni generiche) -

ordini@andreella.it

www.andreella.eu - www.professionalstore.it

www.3dphoto.it www.diasottolestelle.it

PRIMA DI INIZIARE

Questo manuale non può e non vuole essere una trattazione completa, ma intende fornire gli strumenti adatti per cominciare a divertirsi, sfruttando in maniera adeguata le grandi possibilità che il programma offre.

Quindi un manuale operativo, non descrittivo. La logica seguita è quella del “passo a passo”, per cui è meglio evitare di saltare da un capitolo all’altro alla ricerca di argomenti specifici da approfondire.

Un metodo di questo genere può andar bene per chi già ha dimestichezza con il programma. Molti procedimenti infatti fanno riferimento ad argomenti o metodiche descritte nei capitoli precedenti.

Il neofita dovrà partire dall’inizio, con il PC aperto, cercando di applicare le istruzioni in modo sequenziale, con attenzione e organicità.

Buon lavoro e soprattutto . . . buon divertimento.

