

**ADOBE PROVISIONING  
TOOLKIT ENTERPRISE EDITION  
TECHNISCHE HINWEISE**



© 2010 Adobe Systems Incorporated. All rights reserved.

*Adobe Provisioning Toolkit Enterprise Edition Tech Note*

Adobe, the Adobe logo, Creative Suite, Adobe Premiere, After Effects, Illustrator, InDesign, and Photoshop are either registered trademarks or trademarks of Adobe Systems Inc. in the United States and/or other countries. Microsoft and Windows are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Apple, Mac OS, and Macintosh are trademarks of Apple Computer, Inc., registered in the United States and other countries. Java and Sun are trademarks or registered trademarks of Sun Microsystems, Inc. in the United States and other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.

The information in this document is furnished for informational use only, is subject to change without notice, and should not be construed as a commitment by Adobe Systems Inc. Adobe Systems Inc. assumes no responsibility or liability for any errors or inaccuracies that may appear in this document. The software described in this document is furnished under license and may only be used or copied in accordance with the terms of such license.

Adobe Systems Inc., 345 Park Avenue, San Jose, California 95110, USA.

# Inhalt

<b>Übersicht .....</b>	<b>4</b>
<b>Verwenden des Adobe Provisioning Toolkit Enterprise Edition .....</b>	<b>5</b>
Werkzeugsyntax .....	5
ReplaceSN .....	5
Protokollierung .....	6
Produktidentifikation .....	6
Serialisierungsbeispiele .....	7

# Adobe Provisioning Toolkit Enterprise Edition

## Übersicht

Das Adobe Provisioning Toolkit Enterprise Edition ist ein Befehlszeilen-Werkzeug, mit dem Sie die *Serialisierung* von Adobe® Creative Suite®-Produkten, die Sie mit Adobe CS5 Application Manager, Enterprise Edition bereitgestellt haben, nachverfolgen und verwalten können.

Das Toolkit stellt Befehle bereit, mit denen Sie ein installiertes Produkt bequem (erneut) serialisieren können. Dies kann unter den folgenden Umständen erforderlich sein:

- ▶ Die Bereitstellung unter Verwendung einer einzigen Seriennummer wird der Bandbreite von Einsatzmöglichkeiten des Produkts nicht gerecht.

Bei der Bereitstellung mit Adobe CS5 Application Manager, Enterprise Edition müssen Sie für das Erstellen des Bereitstellungspakets eine Seriennummer eingeben. Die dazu verwendete Lizenz passt möglicherweise nicht zur gewählten Einsatzart des Produkts innerhalb Ihres Unternehmens. Angenommen, in einem Unternehmen gibt es 200 Photoshop®-Benutzer, 200 InDesign®-Benutzer, 200 Illustrator®-Benutzer und 200 Benutzer, die mehrere Produkte der Design Premium-Suite verwenden. In diesem Fall ist es durchaus sinnvoll, den kompletten Satz der Suite-Nutzdaten auf allen 800 Computern zu installieren, aber dies darf natürlich nicht bedeuten, dass Sie 800 Suite-Lizenzen benötigen.

In einem solchen Fall können Sie das Adobe Provisioning Toolkit Enterprise Edition verwenden, um Computer nach der Bereitstellung produktspezifisch erneut zu serialisieren und die während der Bereitstellung vorgenommene medienspezifische Serialisierung mit nur einer Seriennummer aufzuheben.

- ▶ Lizenzvereinbarungen

Wenn Sie einen zeitlich befristeten Standort-Lizenzvertrag abgeschlossen haben, laufen Ihre Seriennummern nach Ende der Vertragslaufzeit ab. Sie müssen dann bei der Erneuerung Ihres Vertrags alle Computer, auf denen Produkte bereitgestellt sind, erneut serialisieren, um das Ablaufdatum entsprechend anzupassen.

- ▶ Studentenlizenzen

Durch (zeitlich befristete, standortspezifische) Sonderlizenzvereinbarungen im Bildungsbereich können Inhaber von Volumenlizenzen gekaufte (auslaufende) Lizenzen an Schüler und Studenten weitergeben oder weiterverkaufen. Da die meisten dieser Einrichtungen die gekauften Lizenzen jährlich erneuern und jedes Jahr viele Schüler und Studenten diese Einrichtung verlassen, müssen die Computer der Schüler und Studenten mit einer eindeutigen Ersatzseriennummer erneut serialisiert werden. Bei diesem Prozess wird sichergestellt, dass die Ersatzseriennummer nur angewendet wird, wenn die entsprechende Originalseriennummer auf dem Computer vorhanden ist. Dadurch wird verhindert, dass Schüler oder Studenten, die nicht länger für das Programm zugelassen sind, die neue Seriennummer einer anderen Person verwenden.

# Verwenden des Adobe Provisioning Toolkit Enterprise Edition

Bei dem Toolkit selbst handelt es sich um eine plattformspezifische ausführbare Datei: `adobe_prtk.exe` für Windows bzw. `adobe_prtk` für Mac OS.

Das Toolkit enthält den Befehl `ReplaceSN`, mit dem die Serialisierung zuvor bereitgestellter Produkte durchgeführt oder rückgängig gemacht werden kann. Öffnen Sie unter Windows eine DOS-Eingabeaufforderung bzw. ein Terminal unter Mac OS, wechseln Sie zu dem Ordner mit der heruntergeladenen ausführbaren Datei und rufen Sie den Befehl wie folgt auf:

```
adobe_prtk --tool=ReplaceSN --serialize=LEID --serial=SN
adobe_prtk --tool=ReplaceSN --unserialize=LEID [--locale=locale]
```

## Werkzeugsyntax

### ReplaceSN

Ersetzt die Seriennummern von Produkten, die auf dem aktuellen Computer installiert sind. Die verschiedenen Methoden lassen sich miteinander kombinieren, sodass mit einem einzigen Aufruf mehrere Aktionen ausgeführt werden können.

```
adobe_prtk --tool=ReplaceSN --serialize=LEID --serial=SN
```

#### ARGUMENTE:

<code>--serialize LEID</code>	Die Lizenzierungskennung des Produkts (siehe <a href="#">„Produktidentifikation“ auf Seite 6</a> ).
<code>--serial SN</code>	Die neue Seriennummer

Wendet die angegebene Seriennummer auf das angegebene Produkt an. Wurde für das Produkt nur vorab eine Seriennummer vergeben, gilt jetzt die neue Seriennummer als die vorab vergebene Seriennummer. In allen anderen Fällen wird die Seriennummer geprüft und auf das richtige Gebietsschema angewendet. Ist für das Gebietsschema bereits eine Seriennummer vorhanden, wird diese ersetzt.

```
adobe_prtk --tool=ReplaceSN --unserialize=LEID [ --locale=locale ]
```

#### ARGUMENTE:

<code>--unserialize LEID</code>	Die Lizenzierungskennung des Produkts
<code>--locale locale</code>	Gebietsschemacode (optional)

Entfernt alle vorhandenen Serialisierungen von Nicht-Testversionen für das angegebene Produkt, einschließlich vorab vergebener Seriennummern. Wird ein Gebietsschema angegeben, wird die Serialisierung nur für dieses Gebietsschema entfernt.

## Protokollierung

Die Werkzeuge schreiben Informationen über den Verlauf und das Ergebnis jedes Befehls in das Lizenzierungsprotokoll:

---

OOBE.log	Speicherort unter Windows: %temp%
	Speicherort unter Mac OS: /tmp/

---

Wenn die Serialisierung nicht erfolgreich ausgeführt wird, werden die folgenden Fehler gemeldet:

```
kPRTKErrInvalidCommandLineArgs
kPRTKErrInvalidSerialNumber
kPRTKErrBadSerialNumber
kPRTKErrSerialNumberInvalidLocale
kPRTKErrSerialNumberInvalidPlatform
kPRTKErrInvalidLEIDSpecified
kPRTKErrCacheDBNotWritable
kPRTKErrUnableToResolveAMTConfigPath
kPRTKErrUpgradeSerialNotSupported
kPRTKSameSerialNumber
kPRTKErrCachePCDDBAccess
kPRTKErrInvalidPseudoSN
kPRTKErrOldSerializationInfoMissing
```

## Produktidentifikation

Ein serialisiertes Produkt, installiert über ein Adobe CS5 Application Manager, Enterprise Edition-Bereitstellungspaket, wird über eine *Lizenzierungskennung* (LEID) eindeutig identifiziert. So erhält z.B. ein Produkt mit dem Namen *Photoshop CS5 Extended*, das unter Mac OS installiert ist, die LEID *Photoshop-CS5-Mac-GM*.

Anhand der LEID können Sie installierte Produkte identifizieren, deren Seriennummern Sie abfragen oder ändern möchten.

MAC OS-LEIDs	WINDOWS-LEIDs
AdobeMediaEncoder-CS5-Mac-GM	AdobeMediaEncoder-CS5-Win-GM
AfterEffects-CS5-Mac-GM	AfterEffects-CS5-Win-GM
Bridge-CS5-Mac-GM	Bridge-CS5-Win-GM
Contribute-CS5-Mac-GM	Contribute-CS5-Win-GM
DeviceCentral-CS5-Mac-GM	DeviceCentral-CS5-Win-GM
Dreamweaver-CS5-Mac-GM	Dreamweaver-CS5-Win-GM
EncoreApp-CS5-Mac-GM	EncoreApp-CS5-Win-GM
Fireworks-CS5-Mac-GM	Fireworks-CS5-Win-GM
FlashBuilder-CS5-Mac-GM	FlashBuilder-CS5-Win-GM
FlashBuilderPlugin-CS5-Mac-GM	FlashBuilderPlugin-CS5-Win-GM
FlashCatalyst-CS5-Mac-GM	FlashCatalyst-CS5-Win-GM
FlashPro-CS5-Mac-GM	FlashPro-CS5-Win-GM

MAC OS-LEIDs	WINDOWS-LEIDs
Illustrator-CS5-Mac-GM	Illustrator-CS5-Win-GM
InCopy-CS5-Mac-GM	InCopy-CS5-Win-GM
InDesign-CS5-Mac-GM	InDesign-CS5-Win-GM
InDesignDev-CS5-Mac-GM	InDesignDev-CS5-Win-GM
InDesignServer-CS5-Mac-GM	InDesignServer-CS5-Win-GM
OnLocationApp-CS5-Mac-GM	OnLocationApp-CS5-Win-GM
Photoshop-CS5-Mac-GM	Photoshop-CS5-Win-GM
PremiereProSuite-CS5-Mac-GM	PremiereProSuite-CS5-Win-GM
PremiereProApp-CS5-Mac-GM	PremiereProApp-CS5-Win-GM
Soundbooth-CS5-Mac-GM	Soundbooth-CS5-Win-GM
MasterCollection-CS5-Mac-GM	MasterCollection-CS5-Win-GM
DesignSuiteStandard-CS5-Mac-GM	DesignSuiteStandard-CS5-Win-GM
DesignSuitePremium-CS5-Mac-GM	DesignSuitePremium-CS5-Win-GM
WebSuitePremium-CS5-Mac-GM	WebSuitePremium-CS5-Win-GM
VideoSuitePremium-CS5-Mac-GM	VideoSuitePremium-CS5-Win-GM

## Serialisierungsbeispiele

1. Angenommen, Sie möchten für eine bestimmte Auswahl von Benutzern alle Anwendungen der Design Premium-Suite bereitstellen und für andere Benutzer ausschließlich Photoshop. Sie könnten dann zwei Pakete erstellen:
  - ▷ Paket 1: Vollständige Design Premium-Suite. Beim Erstellen dieses Pakets geben Sie die Design Premium-Suite-Seriennummer an und wählen alle Anwendungen für die Installation aus. Mithilfe einer Standardbereitstellung des Pakets wird die Suite installiert und serialisiert und kann auf dem Zielcomputer ohne Funktionseinschränkung sofort eingesetzt werden. Der dabei am Zielort der Bereitstellung erstellte Ordner `payloads/` enthält alle Anwendungsnutzdaten.
  - ▷ Paket 2: Nur Photoshop. Beim Erstellen dieses Pakets entscheiden Sie sich für die Installation einer Testversion (keine Serialisierung) und wählen nur Photoshop (und ggf. weitere empfohlene optionale Nutzdaten) für die Installation aus. Stellen Sie das Paket im selben Ordner bereit, in dem sich auch eine Kopie des `ReplaceSN`-Werkzeugs befindet.

Wenn Sie unter Windows für die Bereitstellung von Paket 2 das SCCM-Programm erstellen, geben Sie eine Standard-`msiexec`-Befehlszeile ein, um den Photoshop-MSI aufzurufen, der die Testversion von Photoshop bereitstellt. Sie fügen dann eine zweite Befehlszeile hinzu:

```
adobe_prtk --tool=ReplaceSN --serialize=Photoshop-CS5-Win-GM --serial=<PS-sn>
```

Mit dieser zweiten Befehlszeile wird die Testversion mit der bereitgestellten Photoshop-Seriennummer lizenziert.

2. Angenommen, Sie möchten die Video-Anwendungen der Master Collection bereitstellen. Sie erstellen ein Paket, geben die Seriennummer der Master Collection-Suite an (um die geschützten Inhalte zu installieren) und wählen die gewünschten Produkte aus (Photoshop, Adobe Premiere® Pro und After Effects®).

Wenn Sie unter Windows für die Bereitstellung dieses Pakets das SCCM-Programm erstellen, erhält der Befehlszeilenaufruf fünf Zeilen. Die erste Befehlszeile ist der Standard-`msiexec`-Aufruf, gefolgt von:

```
adobe_prtk --tool=ReplaceSN --unserialize=MasterCollection-CS5-Win-GM
```

Damit wird die Seriennummer der Master Collection-Suite, die Sie zum Erstellen des Pakets verwendet haben, entfernt.

```
adobe_prtk --tool=ReplaceSN --serialize=Photoshop-CS5-Win-GM --serial=<PS-sn>  
adobe_prtk --tool=ReplaceSN --serialize=Premiere-CS5-Win-GM --serial=<Premiere-sn>  
adobe_prtk --tool=ReplaceSN --serialize=AfterEffects-CS5-Win-GM --serial=<AE-sn>
```

Mit diesen Befehlen werden die drei Anwendungen, die Sie gerade bereitstellen, serialisiert.