

Installation & Start

In diesem Abschnitt zeige ich Ihnen, wie Sie die Software Macromedia Flash 5 installieren bzw. ein Update für eine Vorgängerversion einspielen. Da die Installation unter Windows 95/98/ME und Windows NT/2000 ähnlich ist, demonstriere ich die Installation anhand von Windows ME. Für den Fall, dass die Einstellungen abweichen, werde ich gesondert darauf hinweisen.

3.1 Neuinstallation

Nach dem Lesen des zweiten Kapitels haben Sie nun schon einen kleinen Überblick über die Möglichkeiten von Flash 5 bekommen. Wenn Sie das Softwarepaket erwerben, wird das Programm entweder als eigenständige Software geliefert, die neben dem gedruckten Benutzerhandbuch für Flash 5 auch das Referenzhandbuch für ActionScript enthält. Eine weitere Variante des Softwarepaketes ist das Bundle mit dem vektororientierten Zeichenprogramm Freehand 9 bzw. 10. Wobei die Software nicht nur für PCs, sondern auch für Macintosh-Rechner enthalten ist. Wie schon erwähnt, wird im Rahmen dieses Buches nur auf das Betriebssystem Windows ab Version 95 eingegangen. Die Anwender von Macintosh-Rechnern werden hier nicht gesondert bedient, aber dies ist auch nicht unbedingt notwendig, denn Flash 5 unterscheidet sich für beide Betriebssysteme nicht wesentlich.



3.2 Der Installationsstart

Um die Installation zu starten, legen Sie die Installations-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein. Falls der automatische Start der CD abgeschaltet ist, müssen Sie in das CD-ROM-Verzeichnis wechseln und die Startprozedur manuell starten.

Nach dem Start erscheint der Begrüßungsbildschirm, der die Installation auf Ihrem PC vorbereitet. Hier brauchen Sie nur die Taste WEITER zu drücken, um den Kopiervorgang fortzusetzen. Daneben erhalten Sie einen wichtigen Hinweis, nach dem Sie alle Anwendungen, die noch zusätzlich auf dem Rechner laufen, unbedingt beenden sollten.

Abb. 3.1:
Begrüßungs-
bildschirm



Der Grund dafür: Windows ist ein Betriebssystem, das gerne Bibliotheken für mehrere Programme verwendet. Es kann also durchaus sein, dass die Installationsroutine eine Bibliothekendatei ergänzen oder sogar ändern muss und somit den exklusiven Zugriff auf diese Datei braucht. Falls der Zugriff nicht möglich ist, kann es sein, dass Flash 5 nicht vollständig installiert wird und einige Funktionen später nicht fehlerfrei funktionieren.

Zusätzlich werden die Plug-Ins für die vorhandenen Browser installiert, und dazu wird der Zugriff auf die Konfigurationsdateien der Browserprogramme benötigt. Die Plug-Ins bieten die Möglichkeit, eine Flash-Anwendung von einer Internetseite direkt abzuspielen, wenn Flash-Filme auf den besuchten Seiten vorhanden sind. Sie brauchen sich dann nicht darum zu kümmern, dass die richtige Software oder der Player geöffnet wird, die die Dateien mit der SWF-Endung automatisch abspielen. Diese Flash-Dateien repräsentieren dabei das Standard-Webformat, das alle Daten für den Flash-Film enthält.

3.2.1 Lizenzvereinbarung

Als nächstes Fenster erscheint die Lizenzvereinbarung. Sie sollten sich die Bestimmungen in Ruhe durchlesen. Sie erfahren hier, was Sie alles mit der Software machen können bzw. dürfen. Die Anerkennung der Lizenzvereinbarung ist insofern wichtig, weil damit später Updates für eine aktuelle Softwareversion möglich werden.

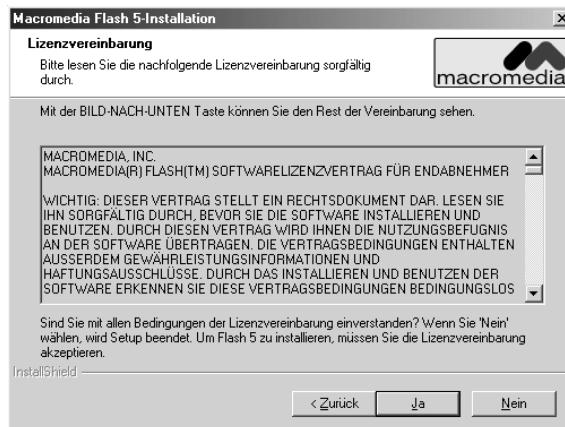


Abb. 3.2:
Lizenzbestimmungen

Mit einem Update oder Upgrade können Sie in der Regel Ihre Software auf den aktuellen Stand bringen und neue Features oder Module unter Flash benutzen. Dabei liegen die Kosten für den Kauf einer Aktualisierungsversion meistens niedriger als bei einer komplett neuen Version.

Wenn Sie die Lizenzvereinbarung bestätigen und annehmen möchten, klicken Sie einfach auf die Taste JA, andernfalls wählen Sie NEIN. Bei NEIN wird die Installation beendet und die schon kopierten Komponenten der Software werden wieder von der Festplatte entfernt.

Im weiteren Verlauf der Installation müssen Sie nun das Installationsverzeichnis für die Software wählen. Als Standard wird unter Windows der Ordner Programme auf dem Startlaufwerk C gewählt.

Sie sollten die Voreinstellung des Verzeichnisses übernehmen, damit spätere Updates einfach durchgeführt werden können. Auch haben Sie damit die Sicherheit, Ihre Daten wiederzufinden, falls einmal eine Sicherheitskopie nötig wird.

Abb. 3.3:
Installations-
verzeichnis
ändern



Wenn Sie das Installationsverzeichnis ändern möchten, klicken Sie auf DURCHSUCHEN und wählen danach im Dialogfenster das gewünschte Verzeichnis, in das Sie die Software kopieren möchten.



Wenn Sie das Installationsverzeichnis ändern, achten Sie unter Windows 95 darauf, dass Sie das Programm im 32-Bit-Ordner *Programme* installieren, da es ansonsten Probleme bei der Ausführung geben kann.

Nach der Wahl des Ordners bestätigen Sie die Auswahl mit WEITER und setzen die Installation fort.

Übrigens, der Installationsvorgang bietet die Möglichkeit, wie bei einem Buch vorwärts und rückwärts zu blättern. Dazu können Sie die Schaltflächen WEITER und ZURÜCK benutzen. Falls Sie Änderungen in zurückliegenden Dialogfensern der Installation durchführen möchten, können Sie mit der Taste ZURÜCK in das jeweils vorherige Dialogfenster wechseln.

3.2.2 Setuptyp der Installation

Nach dem Installationsverzeichnis gelangen Sie in das Auswahlfenster für den SETUPTYP. Hier haben Sie drei Wahlmöglichkeiten, um die Installation durchzuführen.

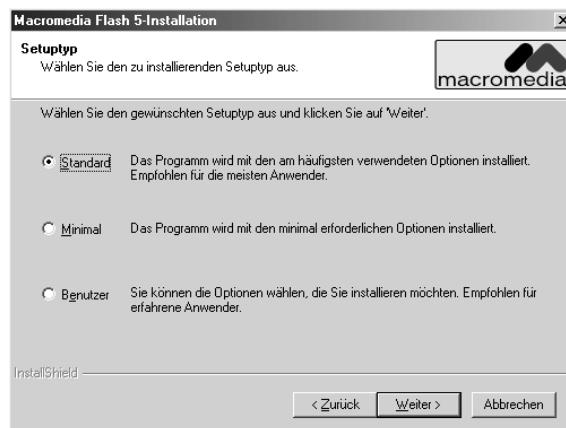


Abb. 3.4:
Setuptyp wählen

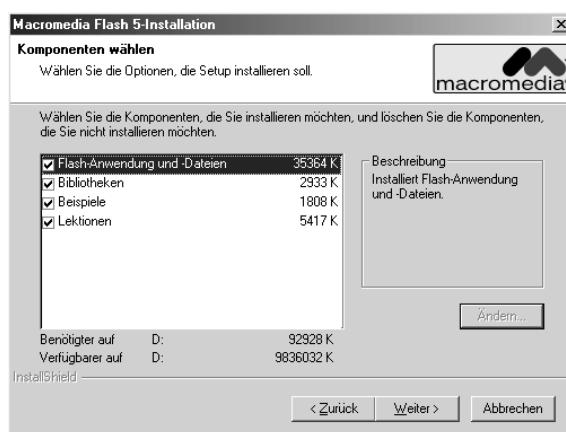
Falls Sie an einem PC arbeiten, können Sie die Einstellung STANDARD verwenden und drücken dann die Taste WEITER. Bei diesem Setuptyp wird alles auf Ihrem Rechner installiert, was Sie für die Ausführung und Verwaltung von Flash 5 brauchen. Zusätzlich werden auch Beispiele und Bibliotheken mitinstalliert, damit ein schneller Zugriff auf diese Daten möglich ist.

Haben Sie aber einen Laptop, sollten Sie die Installationsart MINIMAL wählen, weil Laptops in der Regel nicht so große Festplatten besitzen wie normale Desktop-PCs. Neben einem Office-Paket, das heute als Standard auf fast jedem Laptop vorhanden ist, wird der Speicherplatz meistens knapp, wenn noch weitere Programme hinzukommen. Das Problem des begrenzten Speicherplatzes wird durch Hinzufügen und Entfernen von Softwarekomponenten gelöst. Was Sie also nicht unbedingt brauchen, wird auch nicht installiert.

Falls Sie aber doch einmal eine Komponente benötigen, die unter der Auswahl MINIMAL nicht kopiert wurde, werden Sie vom Programm gesondert darauf hingewiesen, dass diese Komponente nachinstalliert werden muss.

Die Option BENUTZER sollten Sie nur wählen, wenn Sie sich wirklich schon gut mit Flash auskennen und genau wissen, welche Komponenten Sie für die Entwicklung von Flash-Filmen brauchen. Hier können Sie jede Komponente einzeln auswählen und zur Installation hinzufügen. Meist werden aber die Setuptypen STANDARD und MINIMAL verwendet.

Abb. 3.5:
Komponenten wählen unter
Setuptyp Benutzer

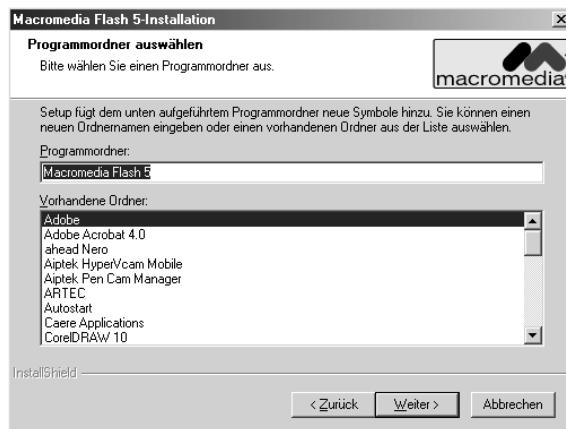


Falls Sie die Option BENUTZER gewählt haben, können Sie im Dialogfenster durch Setzen der Haken vor den Komponenten die einzelnen Komponenteneinträge auswählen.

Nachdem Sie Ihren Setuptyp gewählt haben, indem Sie das runde Optionsfeld angeklickt haben, drücken Sie wieder die Taste WEITER, um die Installation fortzusetzen. Das Optionsfeld wird als kleiner schwarzer Punkt dargestellt, der vor dem Eintrag des Setuptyps gesetzt wird.

Im weiteren Verlauf erhalten Sie eine Kontrollanzeige. Hier wird der Eintrag für den Programmordner im Startmenü von Windows festgelegt.

Abb. 3.6:
Programmordner für das
Startmenü



Zur Bestätigung Ihrer Auswahl wird der Programmordner angezeigt, in dem das Programm Flash 5 installiert wird. Sie brauchen keine eigene Struktur oder Ordnersystematik aufzubauen. In der Regel werden Anwendungsprogramme von Macromedia jeweils in einem eigenen Programmordner hinterlegt, die Sie dann über das Startmenü anwählen können. Dieses gilt auch für andere Anwendungen von Macromedia. Belassen Sie einfach die vorgegebenen Einstellungen und bestätigen Sie die Auswahl mit WEITER.

3.2.3 Plug-In & ActiveX

Nun kommt die Installation an einen sehr wichtigen Punkt: Es geht um das schon angesprochene Plug-In, das Sie für das Abspielen von Flash-Filmen aus dem Internet benötigen. Plug-Ins sind, allgemein gesagt, kleine Zusatzmodule für den Netscape Communicator. Mit einem Plug-In können die Multimedia-Dateien direkt im Browser abgespielt werden. Das Gegenstück für den Microsoft Internet Explorer heißt ActiveX-Steuerelement. Allerdings wird die Verbindung hier etwas anders hergestellt als beim Netscape Communicator.

Wenn Sie sich darüber informieren möchten, welche Plug-Ins schon in Ihrem Netscape Browser enthalten sind, können Sie im Browser selbst über den Menüeintrag HILFE>ÜBER PLUG-INS eine Liste aufrufen, die alle installierten Plug-Ins anzeigt. Auch die Versionsnummer der Plug-Ins wird dort aufgeführt.

Falls Sie das aktuelle Plug-In für Netscape noch nicht haben, können Sie hier das Verzeichnis angeben, in dem die Plug-Ins gespeichert werden sollen. Wenn Sie das vorgegebene Installationsverzeichnis während der Installation übernommen haben, gibt es beim Kopieren von Zusatzkomponenten keine Probleme. Zwar gibt es einen Suchalgorithmus, der Softwaremodule auf der Festplatte lokalisieren kann, aber der Standardordner vereinfacht die Installation erheblich.

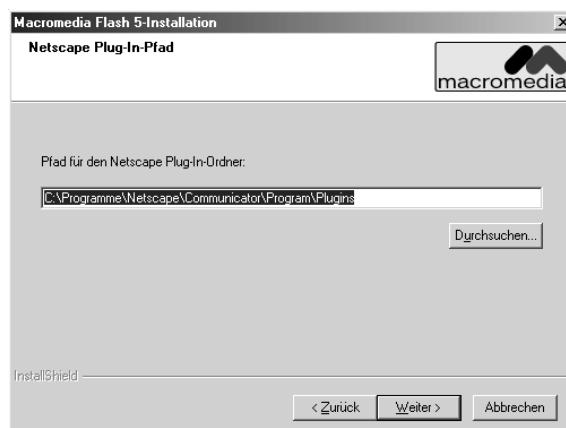


Abb. 3.7:
Verzeichnis für
die Installation
des Plug-Ins

Sie können die Vorgabe übernehmen, es sei denn, Sie haben die Plug-Ins für den Netscape Communicator bereits an einer anderen Stelle installiert. Um das ActiveX-Steuerelement für den Internet Explorer von Microsoft brauchen Sie sich nicht zu kümmern, denn es wird immer automatisch mitinstalliert. Weiter geht es mit der Schaltfläche WEITER.

3.2.4 Kontrollübersicht

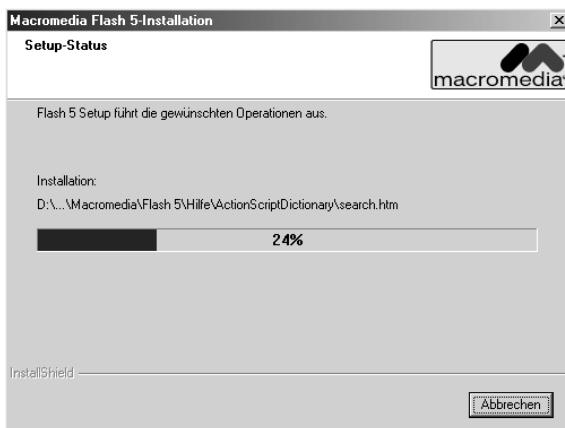
Als Kontrolle für die Komponenten, die installiert werden sollen, erhalten Sie vor dem Kopievorgang noch einmal eine Liste angezeigt, in der alle Module aufgeführt werden. Falls Sie noch Änderungen an den Installationskomponenten vornehmen möchten, können Sie mit den Schaltflächen ZURÜCK und WEITER in der gesamten Installation vor- und zurückspringen.

Abb. 3.8:
Kontroll-
anzeige der
Komponenten



Wenn alle Einstellungen in Ordnung sind, klicken Sie auf WEITER. Nun können Sie sich zurücklehnen und der Installation zuschauen. Der farbige Laufbalken zeigt an, wie viel Prozent der Installation schon fertig ist.

Am Schluss können Sie sich noch die *Liesmich*-Datei anzeigen lassen, in der die letzten Informationen und Links aufgelistet sind. Sie erhalten darin einen schnellen Überblick über die Komponenten der Hilferoutine, die unter Flash 5 mitgeliefert wird. Also ein Blick lohnt sich in der Regel schon.



*Abb. 3.9:
Installation
wird durch-
geführt*

3.2.5 Neustart durchführen

Nachdem die Installation erfolgreich abgeschlossen wurde, ist das nachfolgende Szenarium abhängig davon, welches der Windows-Betriebssysteme Sie verwenden. In der Regel sollte ab Version 98 eigentlich kein Neustart mehr durchgeführt werden, aber oft gibt es dennoch Probleme. Deshalb empfehle ich Ihnen, egal welches System Sie einsetzen, einen Neustart des Betriebssystems vorzunehmen. Sie können so auch gleich feststellen, ob es Probleme unter Windows NT/2000 gibt.

Meistens sind diese Systeme aufgrund ihrer etwas anderen Struktur ein wenig anfälliger für Dateiaktualisierungen, als dies bei Windows 95/98 oder Windows ME der Fall ist.

3.3 Updates – Vorgänger aktualisieren

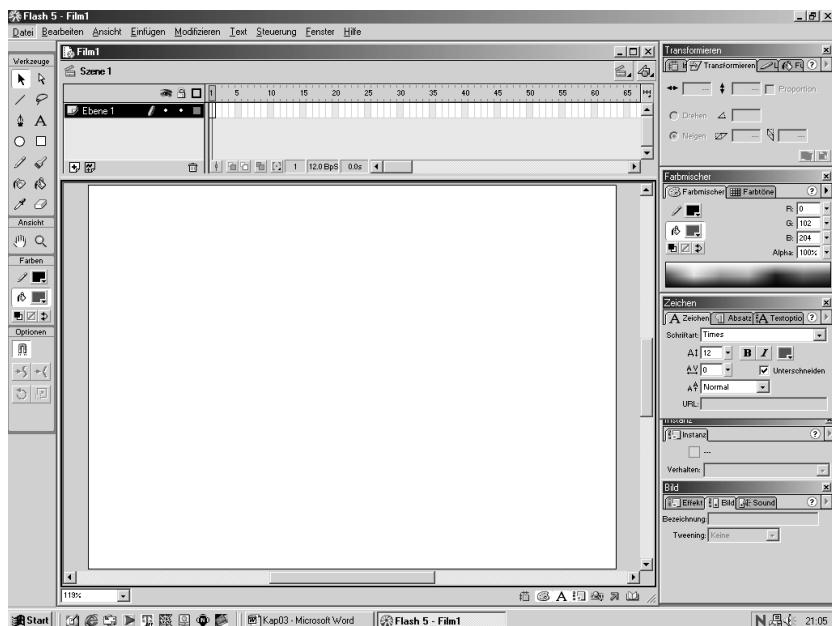
Wenn Sie zu den Anwendern gehören, die eine Vorgängerversion von Macromedia Flash 5 besitzen, dann können Sie die aktuelle Version in Form eines Updates erwerben. Sie brauchen sich auch hier keine Sorgen um die Installation zu machen. In der Regel wird die neue Version in einem eigenen Verzeichnis installiert, wobei die alte Version erhalten bleibt.

Auch bereits angelegte Projekte bleiben erhalten. Diese können Sie ohne weiteres in die neue Version übernehmen. Zusätzlich können Sie Ihre Projekte aus der Version 3 oder 4 direkt in die aktuelle Version Flash 5 importieren bzw. konvertieren. Es geht also nichts verloren, und Ihre Daten und erstellten Animationen bleiben erhalten.

3.4 Programmstart

Egal ob Sie eine komplette Neuinstallation durchgeführt oder ein Update erfolgreich beendet haben: Sie haben nun die neueste Flash-Version auf Ihrem Rechner. Nach dem Neustart, den Sie auf jeden Fall durchführen sollten, können Sie das Programm starten.

Abb. 3.10:
Startansicht
der Arbeits-
fenster von
Flash 5



Um Macromedia Flash unter Windows zu starten, öffnen Sie das Startmenü und klicken mit der Maus START>PROGRAMME>MACROMEDIA FLASH 5> FLASH 5 an. Das Programmfenster öffnet sich und Sie erhalten die Anwendung mit den einzelnen Komponenten. Am linken Rand befindet sich die Werkzeugleiste, mit der Sie später Ihre Symbole und Grafiken nicht nur erstellen, sondern auch bearbeiten und verändern können.

In der Mitte gibt es zwei Fenster: Im oberen Abschnitt befindet sich die Zeitleiste, die die grafischen Darstellungen des aktuell geladenen Films enthält. Darunter liegt die so genannte Bühne. Auf dieser Fläche bringen Sie Ihre Symbole und Grafiken später zum Laufen. Am rechten Rand staffeln sich die Paletten mit den einzelnen Einstellungsmöglichkeiten für Farben, Effekte und Bewegungen. Doch dazu später mehr ...

3.5 Zusammenfassung

Sie haben nun eine komplette Installation von Flash 5 durchgeführt und wissen, wie Sie den Setuptyp wählen, die Ordner für die Installation einstellen und verändern und die Installationskomponenten nach ihren Wünschen auswählen können.

Die Neuinstallation unterscheidet sich dabei überhaupt nicht von der Installation eines Updates. Da das Kopieren der Dateien für die Anwendung automatisch vor sich geht, gibt es kaum eine Möglichkeit, einen Fehler bei der Installation zu machen.

3.6 Fragen

1. Wie starte ich die Installation, wenn der automatische Start des CD-Laufwerks deaktiviert ist?
2. Was sollte bei Anwendungsprogrammen beachtet werden, die während der Installation von Flash 5 im Hintergrund laufen ?
3. Kann man in der Installationsroutine vor- und zurückspringen ?
4. Warum sollte man bei der Installation von Flash 5 auf einem Laptop den Setuptyp MINIMAL wählen?
5. Was ist ein Plug-In?
6. Was ist ActiveX und wofür wird es benötigt?
7. Wie starte ich die Anwendung Macromedia Flash 5 unter dem Betriebssystem Windows ME?

3.7 Übung

1. Öffnen Sie den Ordner im Installationsverzeichnis, der die gemeinsamen Bibliotheken enthält.

