FluidDraw®
Instalación y licencias

1 Información general 2
2 Inicio rápido – Instalación local 4
3 Requisitos del sistema 5
4 Escenarios de instalación de FluidDraw – Resumen 5
4.1 Explicación de los símbolos utilizados 5
4.2 Instalación local con licencia local 6
4.3 Instalación local con uso de licencia en línea («licencia en la nube») 6
4.4 Instalación local de FluidDraw y servidor de licencias 6
4.5 Instalación de red (instalación servidor-cliente) y servidor de licencias 7
4.6 Instalaciones locales de FluidDraw y varios servidores de licencias 8
4.7 Escenario mixto 9
4.8 Procedimiento para las instalaciones servidor-cliente 10
5 Instalación de FluidDraw 10
6 Instalación de cliente 14
7 Instalación del servidor de licencias 17
8 Activar licencias 19
8.1 Asistente de activación licencias en línea de FluidDraw 20
8.2 Activación de licencia mediante el License Central WebDepot de Festo 23
8.3 Desactivación de licencias basada en archivos (sin acceso a Internet) 25
9 Comprobación de licencias en FluidDraw 33
9.1 Uso actual de licencias 33
9.2 Licencias activadas 33
10 Administración de la licencia 34
10.1 Instalación del software de gestión de licencias (CodeMeter Runtime) 34
10.2 Inicio del CodeMeter WebAdmin 34
10.3 Mostrar detalles de licencia 35
10.4 Comprobación de la configuración del servidor 36
10.5 Comprobar la configuración de clientes 36
11 La licencia no se encuentra al iniciarse FluidDraw 37
12 Actualización de FluidDraw 38
13 Licencias de FluidDraw 365 39
14 Parámetros de instalación para una distribución de software central 40
15 Resumen – Observaciones importantes 42

1 Información general

Todas las licencias de FluidDraw son licencias de red que pueden usarse de forma compartida a través de un servidor de licencia o de forma local en un ordenador o Notebook. Las licencias se entregan en forma de ticket directamente después de adquirirse y pueden activarse de forma inmediata en FluidDraw. Están disponibles las siguientes licencias:

La gestión y verificación de licencias se realiza mediante «CodeMeter Runtime para Windows» de Wibu Systems. En este caso, la información de la licencia está vinculada a las características específicas del equipo.

Alternativamente, si se dispone de una conexión a Internet permanente, las licencias pueden utilizarse en línea. En esta modalidad, no es necesario instalar CodeMeter Runtime y las licencias no están vinculadas a un equipo concreto. En línea, es posible utilizar todas las licencias disponibles que aún no hayan sido activadas.

Las licencias se suministran en forma de clave de licencia inmediatamente después de la compra y pueden activarse en FluidDraw o utilizarse en línea de forma inmediata.

Están disponibles las siguientes licencias:

FluidDraw 365
- Válido por 365 días (suscripción anual)
- Se renueva automáticamente si no se cancela con la debida antelación antes de la siguiente fecha de facturación (al menos 30 días antes)
- Puede cancelar la suscripción anual desde su cuenta de Festo en MyFesto
- Compatible con versiones de FluidDraw a partir de la P6; por tanto, también con la P7 y versiones futuras

Licencia de prueba
- Válida por 30 días
- Funcionalidad completa
- Gratuita

Licencia educativa
- Para fines formativos
- Válida por 365 días
- No apta para su uso en máquinas virtuales
- Incluye una marca de agua en el fondo, así como en todas las salidas y exportaciones
- La marca de agua permanece incluso si los proyectos se abren con otras versiones
- Los proyectos están siempre cifrados

Encontrará más información en https://www.festo.com

Allí también puede descargar el manual de FluidDraw y la versión actual del instalador de FluidDraw.

Nota

El software de aplicación y los sitios web evolucionan a un ritmo cada vez más rápido y pueden cambiar incluso a diario. Es posible que este documento contenga imágenes de versiones anteriores; no obstante, los procedimientos descritos permanecen, en lo esencial, sin cambios.

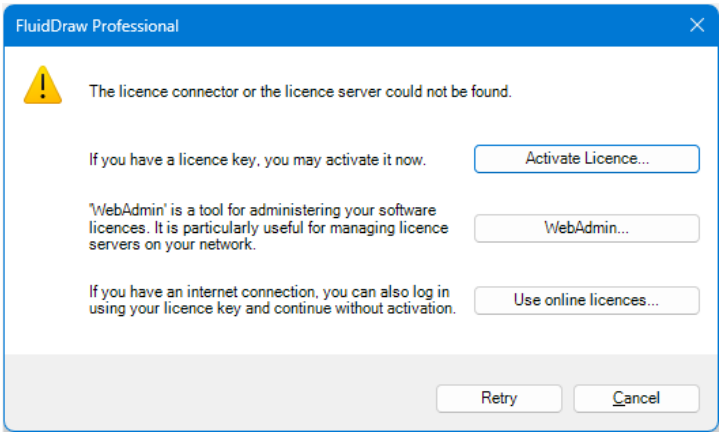
¡IMPORTANTE!

¡Gestione sus claves de licencia con cuidado! Cualquier persona que las conozca podrá activar o utilizar licencias disponibles. En otros contextos, la «clave de licencia» también se denomina «ticket».

¡Desactive sus licencias de FluidDraw antes de realizar cualquier modificación en un equipo que tenga licencias de FluidDraw activadas! Dichas modificaciones incluyen, por ejemplo, cambios en el nombre del equipo o en el sistema operativo, así como la sustitución de la placa base, la CPU, el adaptador de red o el disco duro.

2 Inicio rápido – Instalación local

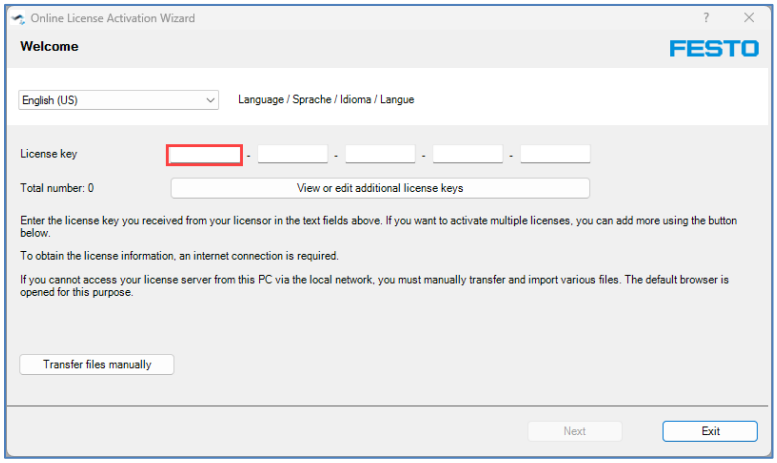
1. Descarga de la configuración de FluidDraw de
   https://www.festo.com/assets/attachment/de/660042
2. Ejecutar la instalación
3. Inicie FluidDraw y espere a que aparezca el cuadro de diálogo que ofrece la opción de activar la licencia o utilizar el programa en línea.



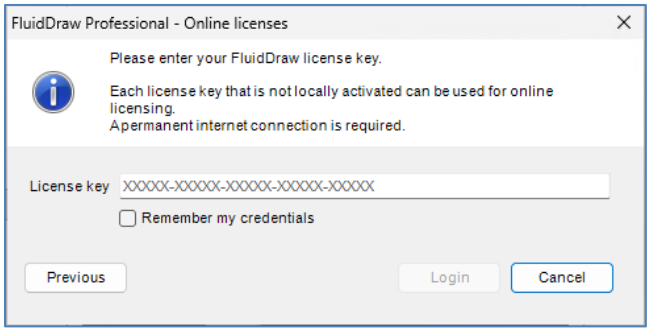
¡Para el archivado de licencias se requiere una conexión a Internet!

Introduzca su clave de licencia (con el formato: XXXXX-XXXXX-XXXXX-XXXXX-XXXXX) en el cuadro de diálogo que aparecerá a continuación. Al activar la licencia (3 a), puede utilizar la función de copiar y pegar en el primer campo de entrada. La clave de licencia se distribuirá automáticamente entre los distintos campos de entrada.

3 a) «Activar licencia…» (local, vinculada a las características del equipo)



3 b) Si dispones de acceso permanente a internet, otra opción es «Usar licencia en línea…».



En el apartado 8 en la página 19 así como en el manual de FluidDraw encontrará información detallada para la activación de la licencia:

https://www.festo.com/assets/attachment/en/660043

3 Requisitos del sistema

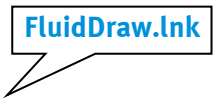
- Windows 8/10/11, 32 bits / 64 bits,
- Microsoft .Net Framework 4.8
- 2 GB de RAM para 32 bits / 6 GB para 64 bits
- 8 GB de espacio libre en el disco duro

4 Escenarios de instalación de FluidDraw – Resumen

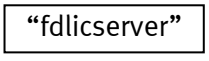
4.1 Explicación de los símbolos utilizados



Aplicación FluidDraw instalada



Enlace del programa a FluidDrawP...exe en una unidad de red



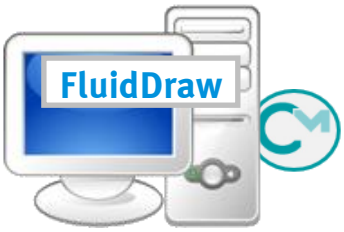
Indicación del servidor de licencias (alias del ordenador o dirección IP). Se necesita siempre que el puesto de trabajo de FluidDraw no se encuentra en la misma subred que el servidor de licencias.



Contenedor de licencias. Contiene las licencias de FluidDraw. Puede ser un dongle USB (CmDongle) o un ordenador específico (CmActLicense).

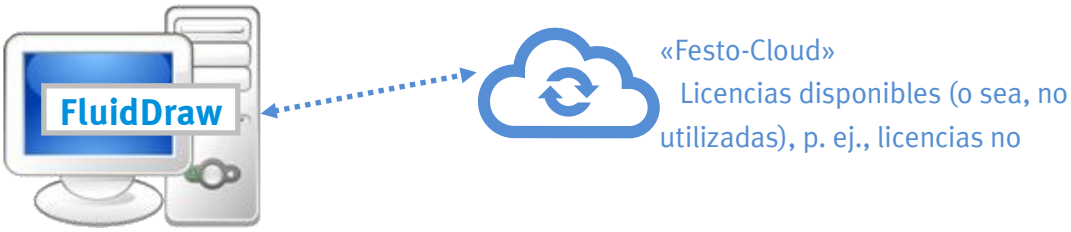
4.2 Instalación local con licencia local

FluidDraw y la licencia necesaria se encuentran en un ordenador local, véase también el apartado 2 en la página 4.



4.3 Instalación local con uso de licencia en línea («licencia en la nube»)

FluidDraw se instala localmente (o en una unidad de red). Si se dispone de una conexión a Internet permanente, es posible utilizar «en línea» las licencias gratuitas que aún no se hayan activado. Al cerrar FluidDraw, la licencia se libera automáticamente.

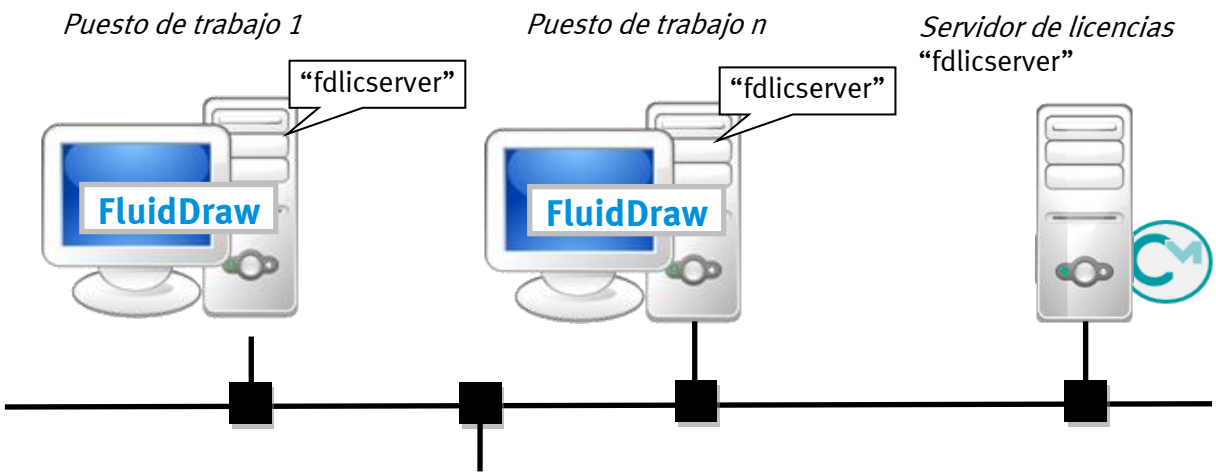


4.4 Instalación local de FluidDraw y servidor de licencias

Todos los puestos de trabajo tienen una instalación local de FluidDraw y obtienen su licencia de un servidor de licencias.

Cuando se utiliza un servidor de licencias, el número de licencias solo tiene que corresponderse con el número de usuarios que trabajan con FluidDraw al mismo tiempo.

Si el servidor de licencias no se encuentra en la misma subred que el puesto de trabajo de FluidDraw, el servidor de licencias debe especificarse durante la instalación local de FluidDraw. Como alternativa o posteriormente, el servidor de licencias también puede introducirse mediante el CodeMeter WebAdmin.



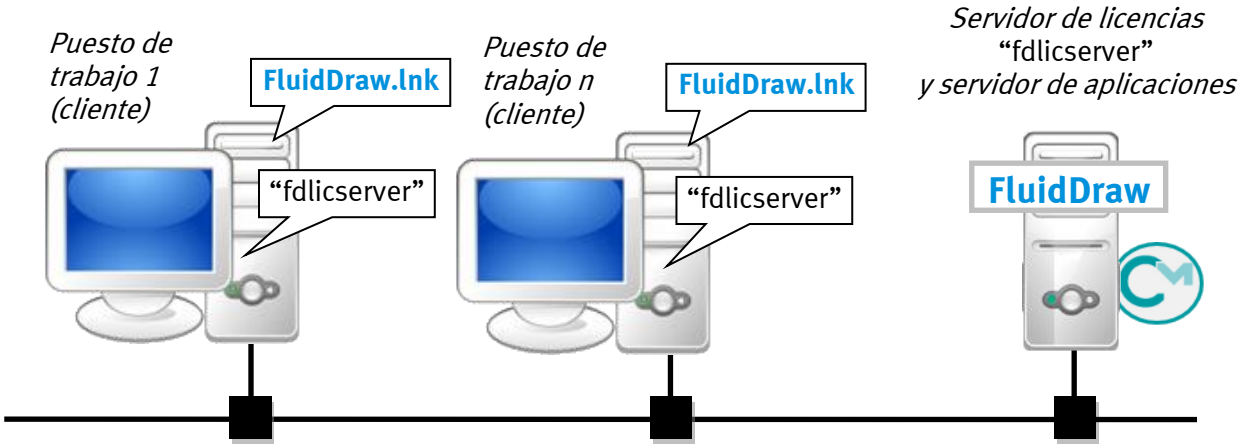
4.5 Instalación de red (instalación servidor-cliente) y servidor de licencias

Esta es la variante preferida cuando se utiliza FluidDraw en varios puestos de trabajo dentro de una red.

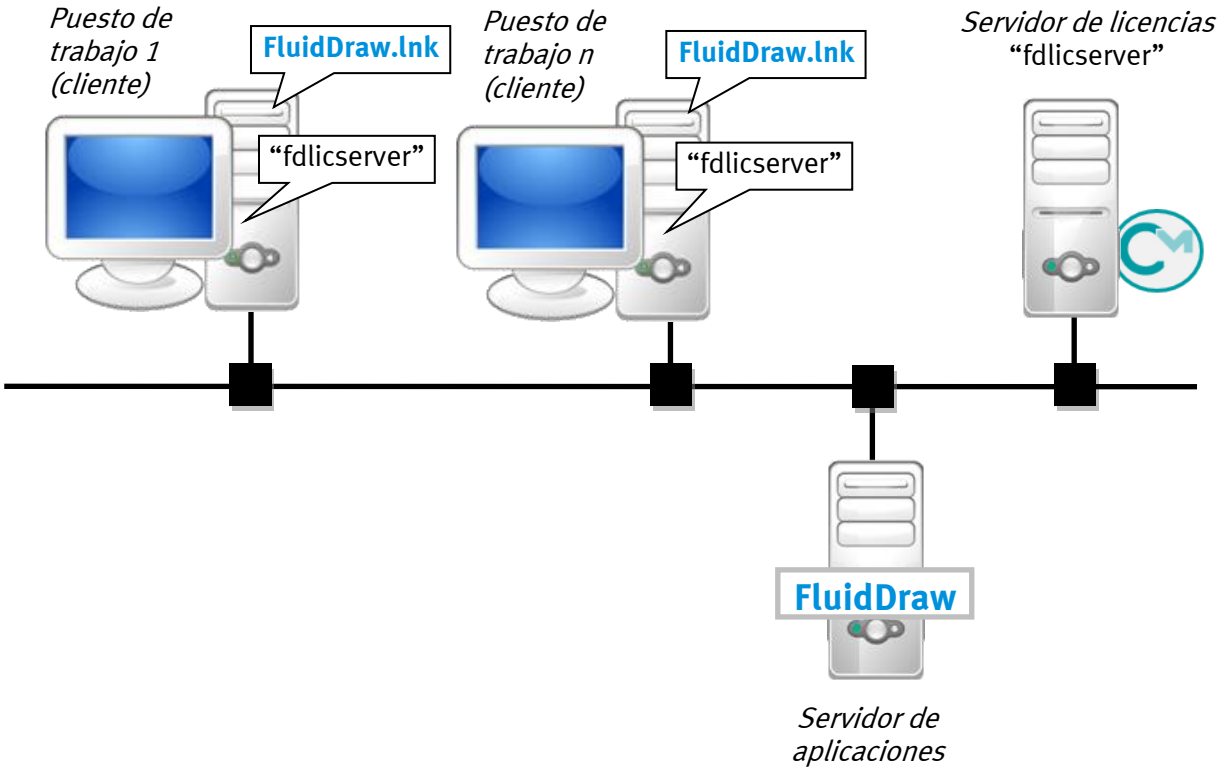
Con el uso de un servidor de aplicaciones, se garantiza que todos los usuarios trabajen siempre con la misma versión de FluidDraw. Las actualizaciones son sencillas, ya que solo hay que realizarlas en el servidor de aplicaciones.

Cuando se utiliza un servidor de licencias, el número de licencias solo tiene que corresponderse con el número de usuarios que trabajan con FluidDraw al mismo tiempo.

Variante 1: aplicación y licencias en un servidor



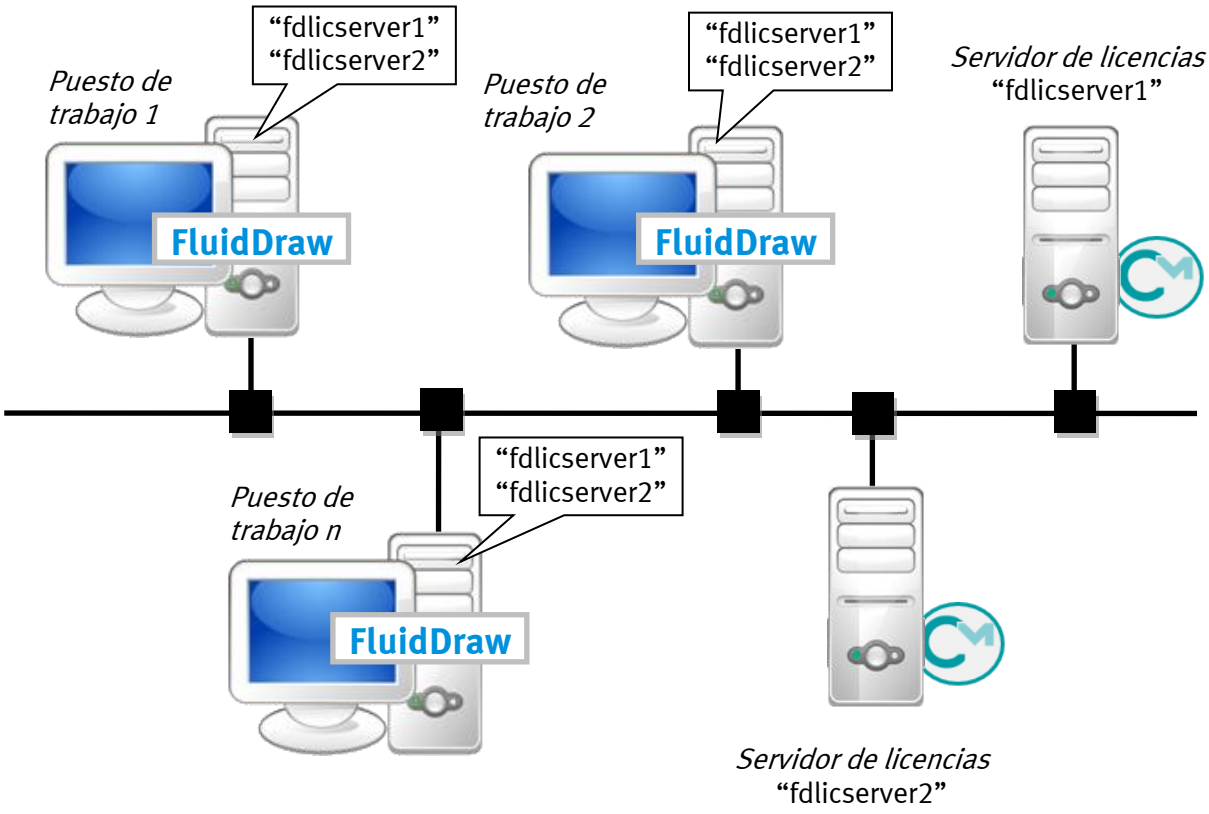
Variante 2: servidor separado de aplicaciones y licencias



4.6 Instalaciones locales de FluidDraw y varios servidores de licencias

Si tiene un gran número de usuarios (puestos de trabajo), puede conseguir un nivel muy alto de disponibilidad y fiabilidad si distribuye sus licencias entre varios servidores de licencias y configura instalaciones locales de FluidDraw en los puestos de trabajo. Por lo tanto, la aplicación es independiente de la disponibilidad de un servidor de aplicaciones (instalación de FluidDraw en una unidad de red). Si un servidor de licencias falla, al menos pueden seguir utilizándose las licencias de los otros servidores de licencias. No obstante, esto reduce temporalmente el número de usuarios que pueden trabajar con FluidDraw al mismo tiempo.

Dado que este escenario es más probable que se considere para redes “más grandes”, debería o debe introducir en los puestos de trabajo todos los servidores de licencias en la lista de búsqueda de servidores. Puede hacerlo con una distribución central de software a través de un parámetro de llamada para la configuración (véase la página 40) o utilizar CodeMeter WebAdmin (véase la página 37).



Por supuesto, también puede activar una licencia localmente en cada puesto de trabajo. Con esto lograría la mayor disponibilidad y fiabilidad posibles.

También hay que tener en cuenta que se trata de licencias vinculadas al hardware. Por lo tanto, debe desactivar la licencia antes de cualquier cambio de hardware o de ordenador para poder reactivarla en la nueva configuración después (traslado de la licencia). Esto supone un mayor esfuerzo de mantenimiento o asistencia.

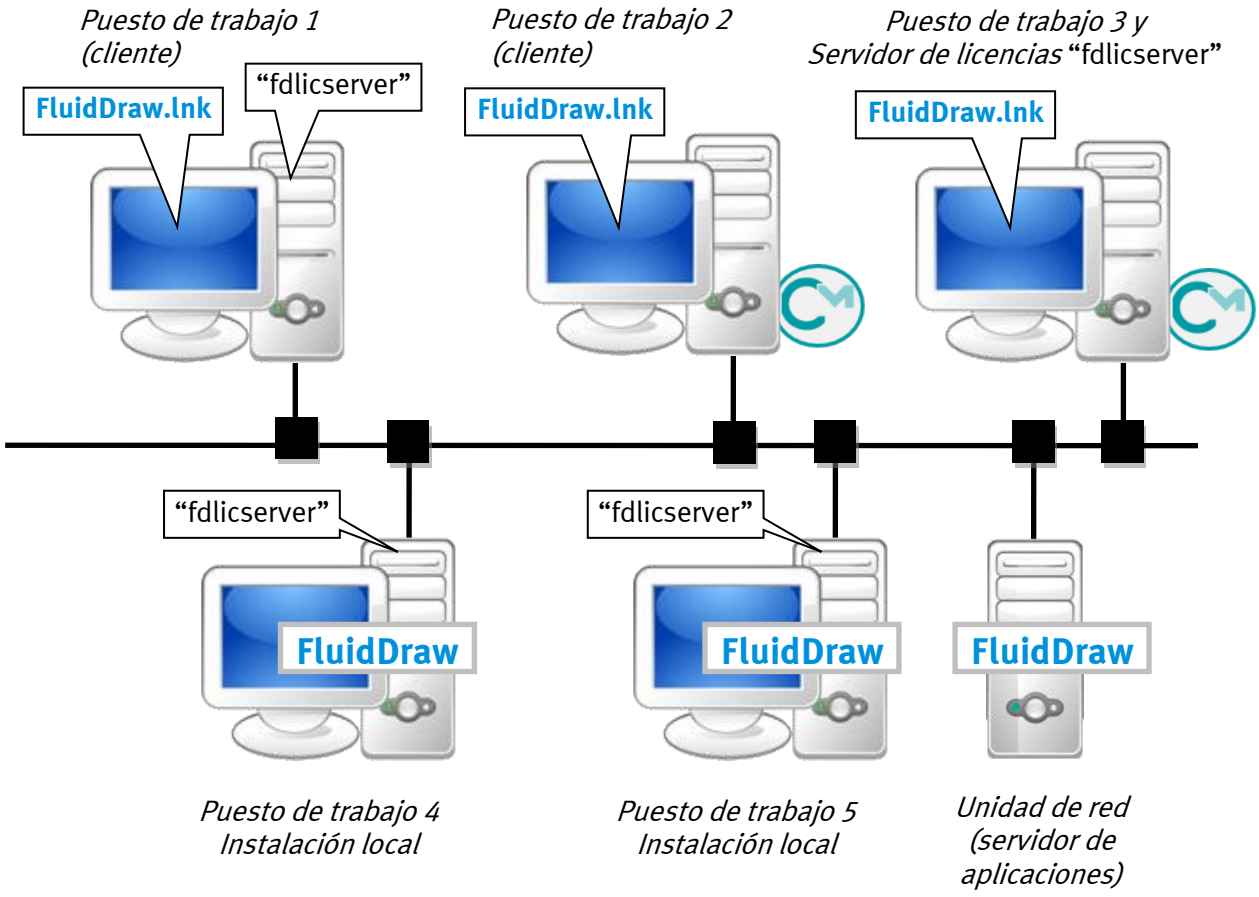
4.7 Escenario mixto

Este sumario sólo sirve para ilustrar las distintas posibilidades y no se recomienda en la práctica.

Se crea un servidor de licencias que también puede utilizarse como puesto de trabajo (el puesto de trabajo 3), que inicia FluidDraw desde una unidad de red (servidor de aplicaciones) mediante un enlace de programa, al igual que los puestos de trabajo 1 y 2.

El puesto de trabajo 1 obtiene su licencia del servidor de licencias (puesto de trabajo 3), mientras que la licencia del puesto de trabajo 2 se activó localmente en este puesto de trabajo.

Los dos puestos de trabajo inferiores 4 y 5 tienen una instalación local de FluidDraw. No necesitan el servidor de aplicaciones (es decir, el acceso a la unidad de red con la instalación de FluidDraw), sino que utilizan las licencias activadas en el puesto de trabajo 3 (servidor de licencias).



ATENCIÓN: En determinadas circunstancias, a pesar de contar con una licencia local, se utiliza una licencia de red disponible. Para evitarlo de forma segura, se puede bloquear el puerto 22350 en el cortafuegos del puesto de trabajo correspondiente (en este caso el puesto de trabajo 2) para que no se encuentren las licencias de red. En este caso, se accede a la licencia local de forma segura.

4.8 Procedimiento para las instalaciones servidor-cliente

Instalar el servidor de licencias (apartado 7 en la página 17)

Activar las licencias (apartado 8 en la página 19).

Instalación del programa

1. Instalación completa de FluidDraw P.. en el servidor de aplicaciones (apartado 5 en la página 10)
2. Acceso a la red (instalación de cliente) en los puestos de trabajo (apartado 6 en la página 14)

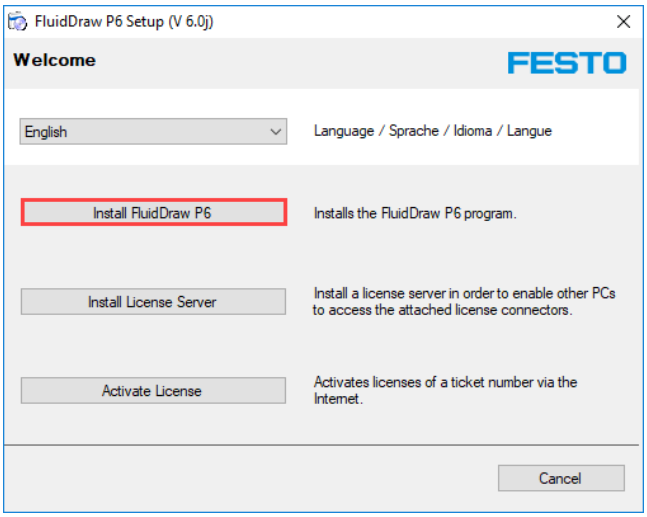
5 Instalación de FluidDraw

Descargue la instalación de FluidDraw de una de las siguientes fuentes:

https://www.festo.com/net/SupportPortal/Downloads/660042
https://www.art-systems.de/www/site/en/downloads/fluiddraw-p7.html
e iníciela.

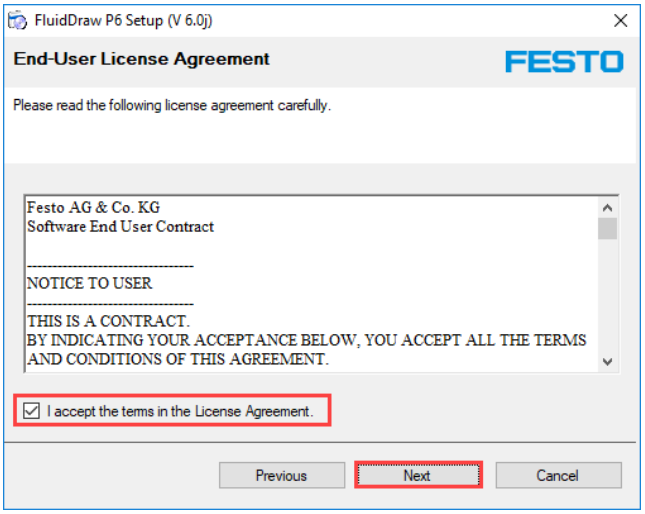
Los siguientes cuadros de diálogo solo están disponibles en este formulario si no hay ninguna instalación de FluidDraw en el ordenador.

Instalación de FluidDraw P..



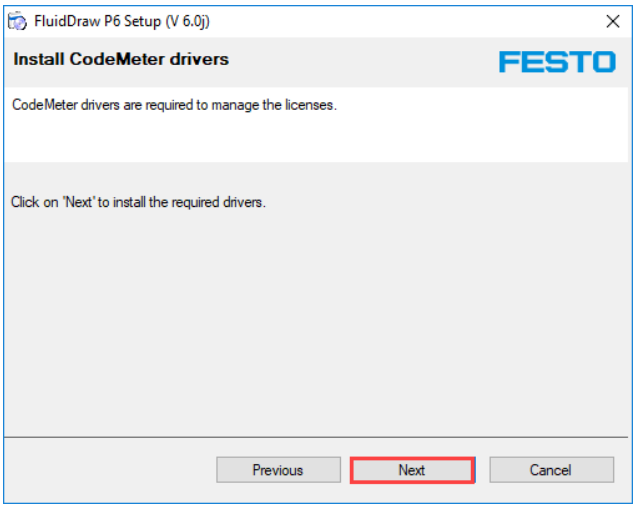
Acepte el contrato de licencia de usuario final.

Continua



Primero se instala el software de gestión de licencias, el CodeMeter Runtime para Windows de la empresa Wibu Systems.

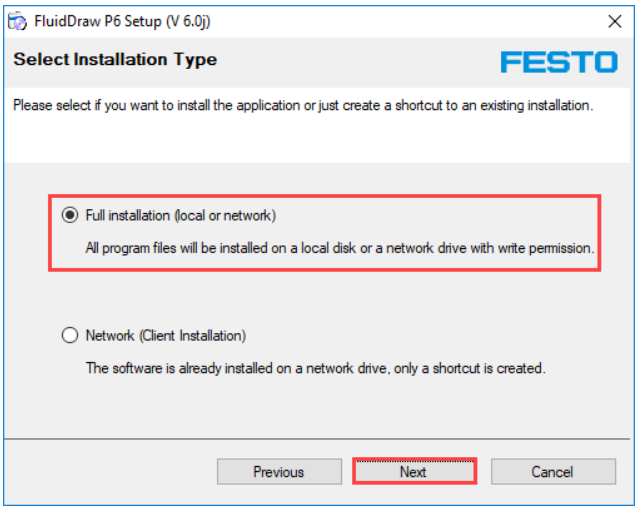
Este paso se omite si ya hay un CodeMeter Runtime instalado en el ordenador.



Continuar

Seleccione **Instalación completa en una unidad local o unidad de red** (establecido por defecto).

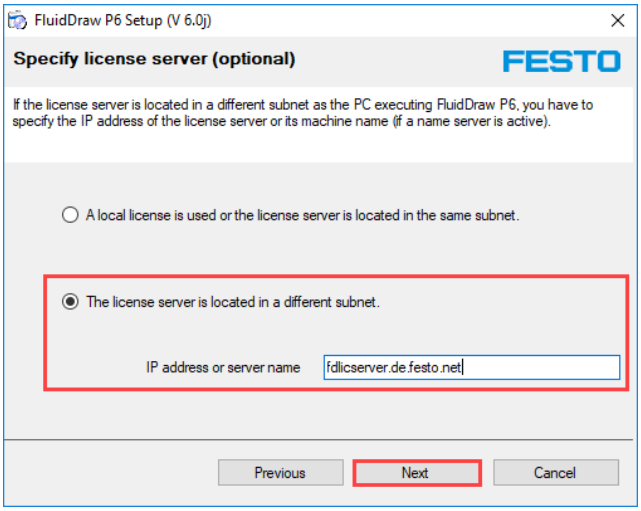
En el caso de una instalación en red, debe ser una ubicación a la que los clientes tengan acceso de lectura. Ejecute este paso ANTES DE "Acceso a la red (instalación del cliente)".



Continuar

Si utiliza una licencia local o el servidor de licencias se encuentra en la misma subred, deje la opción superior.

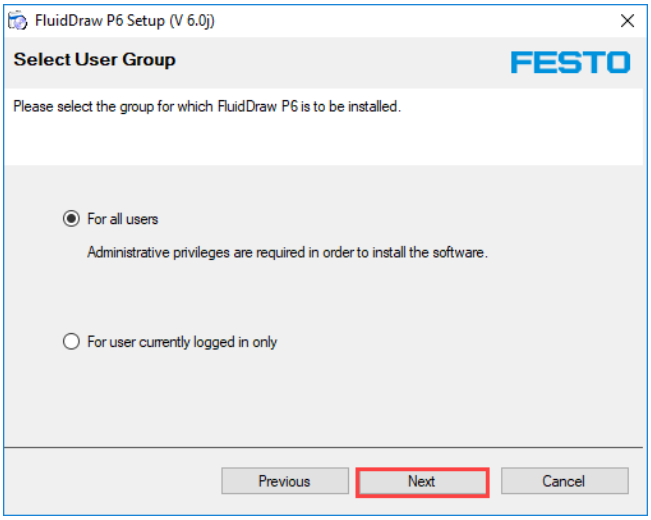
Introduzca la **dirección IP o el nombre del servidor** si el servidor de licencias se encuentra en una subred diferente a la del ordenador en el que se utiliza FluidDraw.



Continuar

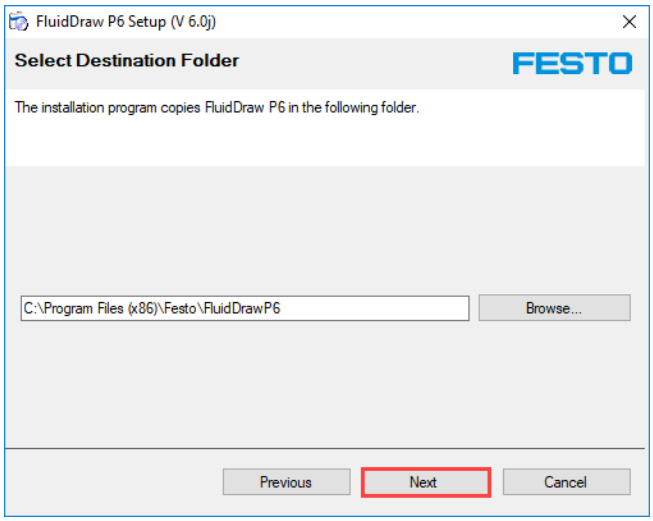
NOTA: Puede introducir el servidor de licencias más tarde utilizando el CodeMeter WebAdmin, véase el apartado 10.2 en la página 34.

Seleccione el grupo de usuarios.

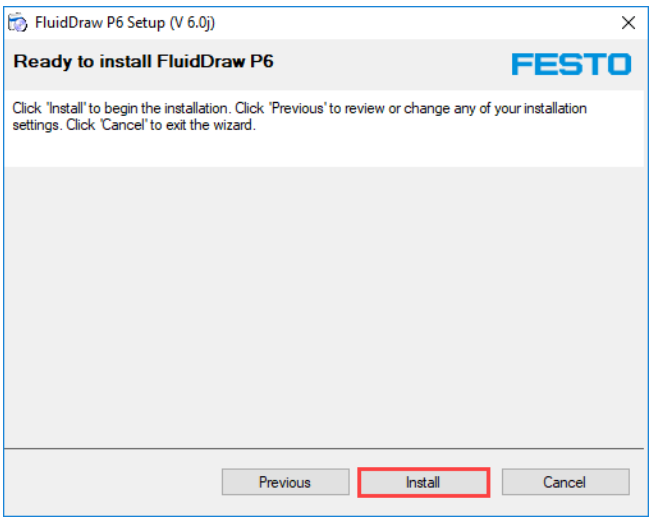


Continuar

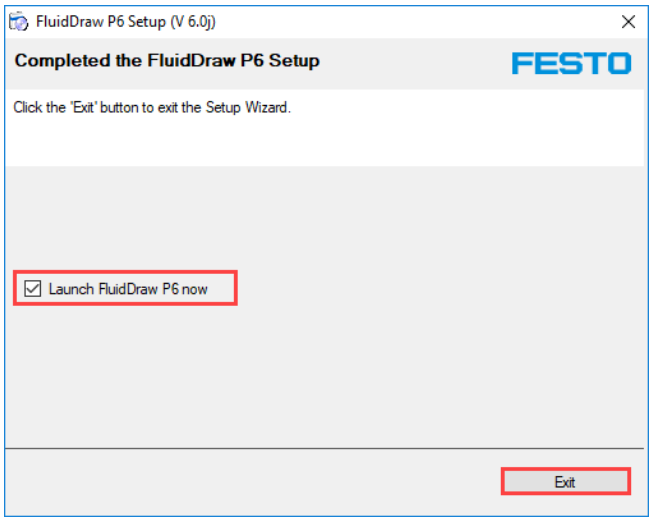
Seleccione el directorio de instalación mediante **Examinar…**. En caso de instalación en una unidad de red (instalación en servidor), debe ser un directorio al que todos los usuarios (clientes) tengan acceso de lectura. En caso de una instalación en un puesto individual, puede conservar la ruta predeterminada.



Continuar



Instalar



Si FluidDraw no debe iniciarse inmediatamente después de la instalación, desactive la opción “Iniciar ahora FluidDraw P6”.

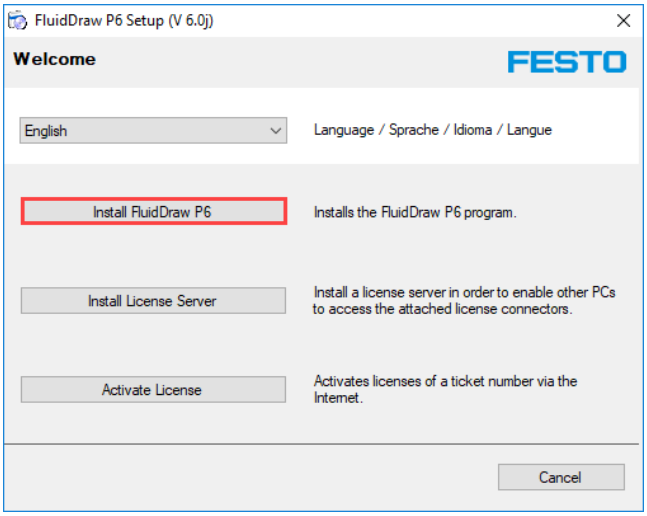
Finalizar

Si FluidDraw no encuentra una licencia válida tras el inicio del programa, aparece un diálogo que permite activar las licencias, véase el apartado 8 en la página 19.

6 Instalación de cliente

Asegúrese de que FluidDraw se haya instalado previamente de forma completa en una unidad de red (servidor de aplicaciones) a la que tengan acceso todos los clientes. En los puestos de trabajo (clientes) sólo se crea un enlace de programa a esta instalación de FluidDraw.

Ejecute la instalación de FluidDraw.

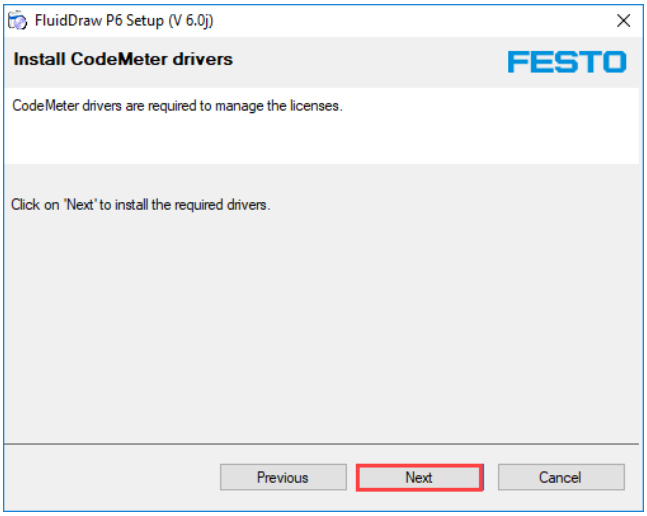


Instalación de FluidDraw P..



Acepte el contrato de licencia de usuario final.

Continuar



Primero se instala el software de gestión de licencias, el CodeMeter Runtime para Windows de la empresa Wibu Systems.

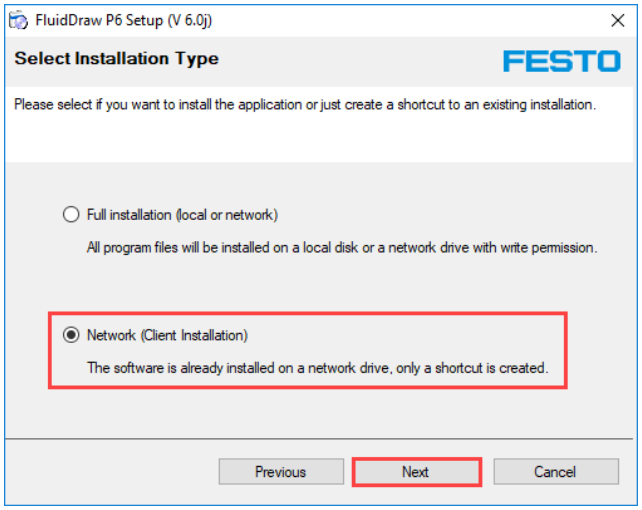
Este paso se omite si ya hay un CodeMeter Runtime instalado en el ordenador.

Continuar

El programa de instalación solo ofrece la instalación del cliente si no hay ninguna instalación local de FluidDraw en el ordenador. De lo contrario el programa de instalación ofrece la posibilidad de desinstalar la instalación local de FluidDraw.

Acceso a la red (instalación del cliente)

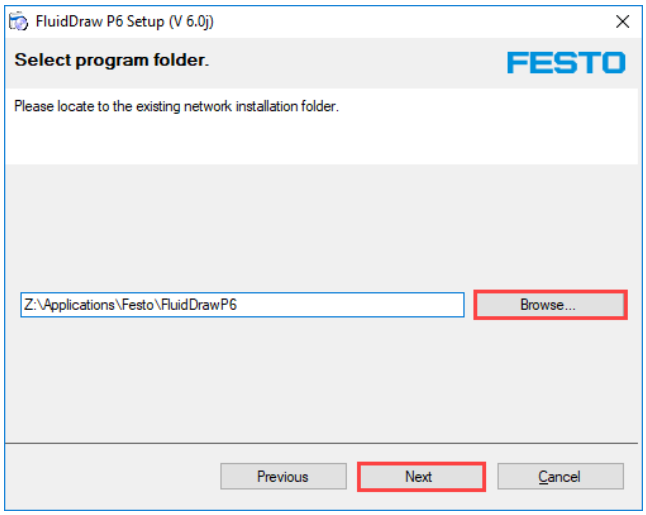
Continuar



Seleccione la unidad de red en la que instaló previamente FluidDraw por completo.

Examinar…

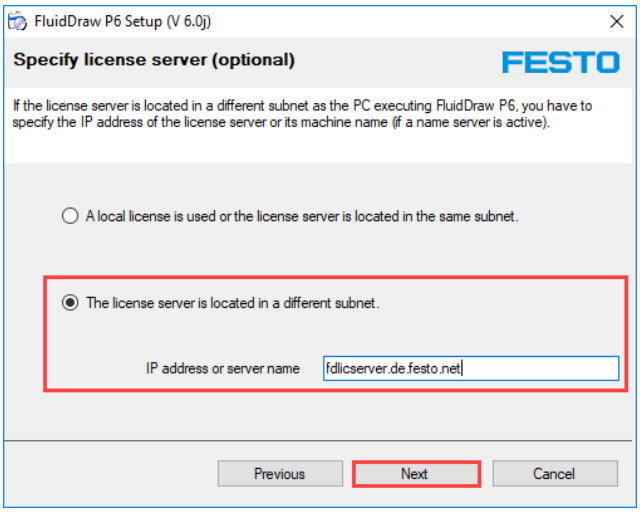
Continuar



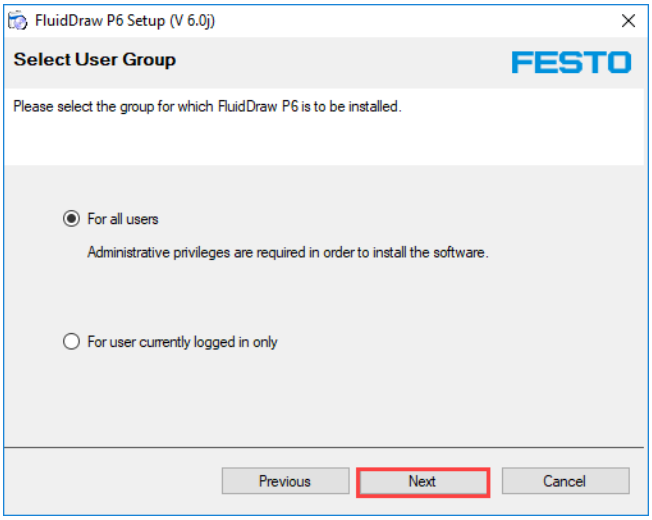
Si el cliente y el servidor de licencias están en la misma subred, deje la opción superior.

Introduzca el nombre o la dirección IP del servidor de licencias si el cliente y el servidor de licencias no están en la misma subred.

Continuar



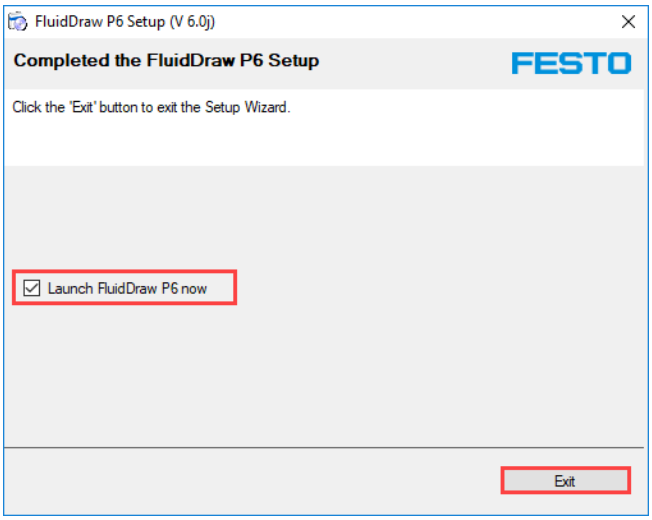
Seleccione el grupo de usuarios.



Continuar

Se crea el enlace de programa a la instalación de FluidDraw en la unidad de red.

Si FluidDraw no debe iniciarse inmediatamente después de la instalación, desactive la opción “Iniciar ahora FluidDraw P..”.



Finalizar

Como alternativa a la instalación del cliente, también puede crear manualmente un enlace de programa a FluidDrawP...exe en la red en cada cliente:

[Ruta de red]\FluidDrawP..\bin\FluidDrawP...exe

A continuación, deberá instalar también el CodeMeter Runtime para Windows de Wibu Systems manualmente en el cliente y, si es necesario, introducir el servidor de licencias utilizando CodeMeter WebAdmin.

7 Instalación del servidor de licencias

En la instalación del servidor de licencias se realizan dos pasos:

1. La instalación del CodeMeter-Runtime, si todavía no existe.
2. Se activa la opción “Servidor de red” en el CodeMeter WebAdmin.
   El servidor de red también puede activarse manualmente más tarde en la pestaña “Ajustes” > “Servidor” > “Acceso al servidor”.

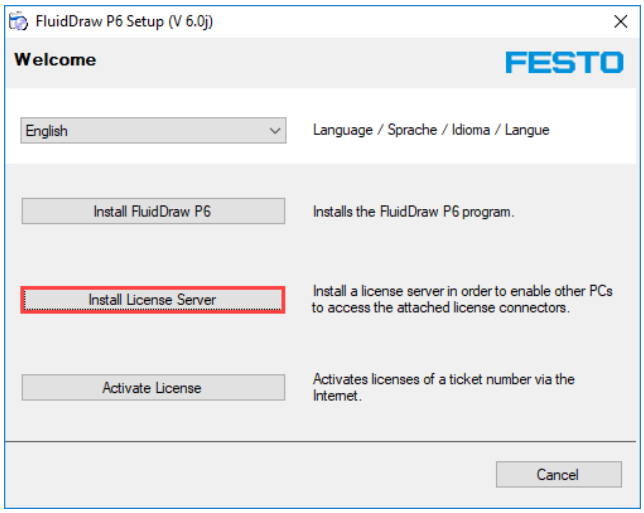
Un servidor de licencias no es más que un ordenador en el que...

- … el CodeMeter Runtime está instalado.
- … la opción “Servidor de red” está activada en el CodeMeter WebAdmin.
- … las licencias se han activado o hay conectado un CmDongle con licencias de FluidDraw P...

Ejecute la instalación de FluidDraw.

En el servidor de licencias no es necesario instalar FluidDraw.

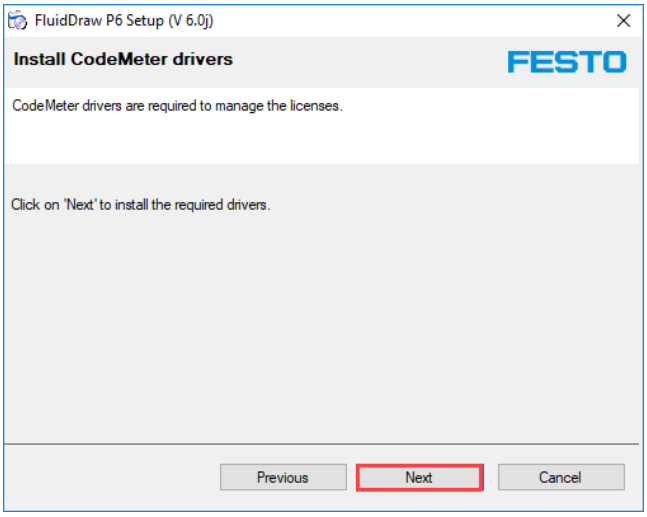
Instalación del servidor de licencias

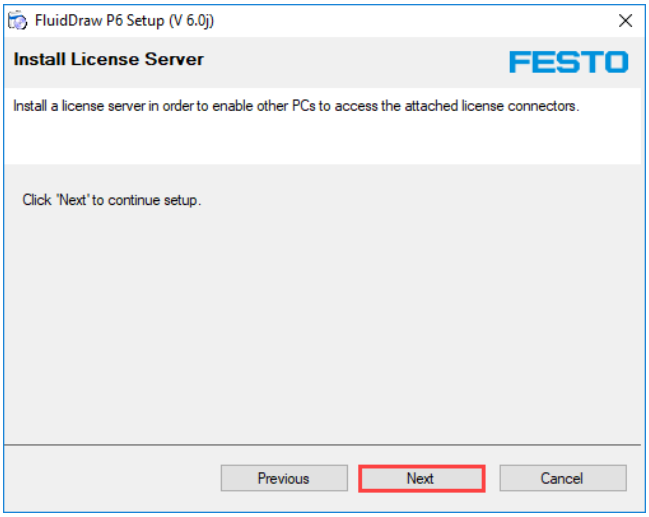


Primero se instala el software de gestión de licencias, el CodeMeter Runtime para Windows de la empresa Wibu Systems.

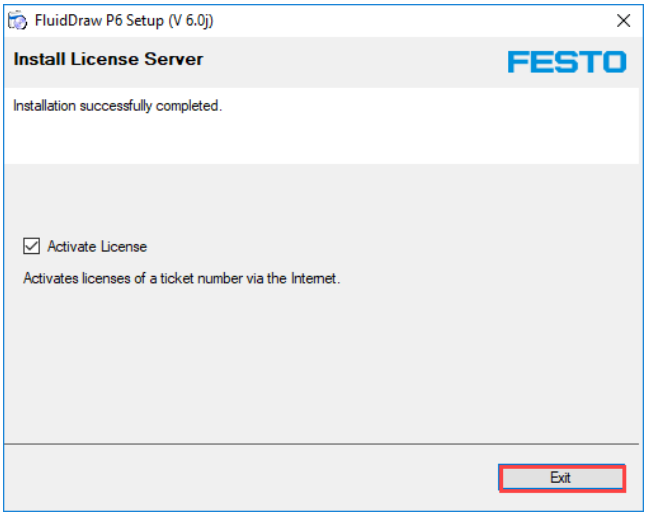
Este paso se omite si ya hay un CodeMeter Runtime instalado en el ordenador.

Continuar





Continuar



Después de la instalación, puede
Activar licencias

Finalizar

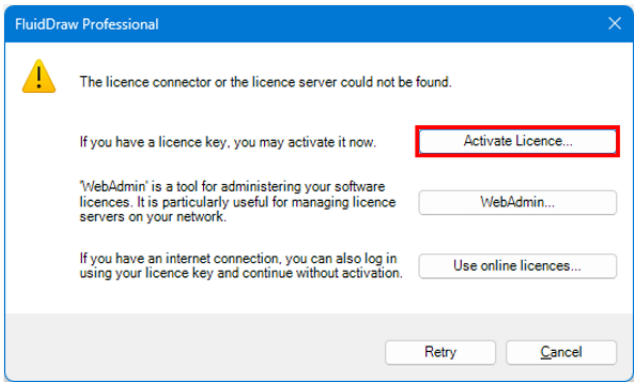
La opción “Activar licencias” inicia el asistente de activación de licencias en línea de FluidDraw, véase el apartado 8.1 en la página 20.

8 Activar licencias

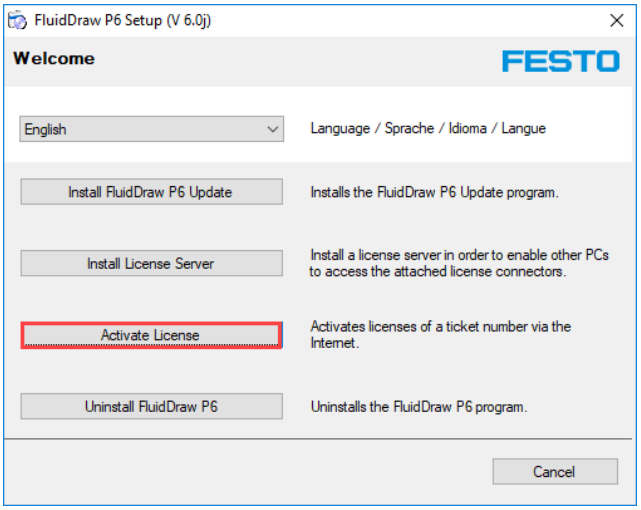
Para la activación (y también para el traslado) de licencias de FluidDraw, necesita su ID de ticket, véase el apartado 1 en la página 2.

Para la activación y la gestión de licencias existen las siguientes opciones:

1. Inicie FluidDraw después de la primera instalación y espere a que aparezca el cuadro de diálogo con la opción de activar las licencias después de una búsqueda fallida de licencias.

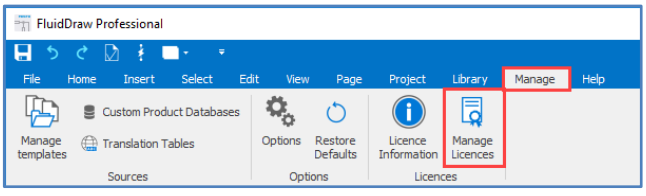


2. Ejecute el programa de instalación de FluidDraw y seleccione el punto “Activar licencia”.



3. Inicie el asistente de activación de licencias en línea de FluidDraw directamente desde el subdirectorio “\bin” en el directorio del programa FluidDraw:
C:\Program Files (x86)\Festo\FluidDrawP6\bin\CodemeterActivationWizard.exe

4. Si ya hay una licencia activada en el ordenador o en la red y FluidDraw puede iniciarse con ella, también puede abrir el asistente de activación a través del menú de FluidDraw “Gestionar” > “Gestionar licencias”.



5. Active la licencia mediante el License Central WebDepot de Festo:
https://webdepot.festo.com/index.php
Véase el apartado 8.2 en la página 23.

Los puntos 1 a 4 abren el asistente de activación, véase el apartado 8.1 en la página 20.

Para el archivado de las licencias se requiere una conexión a Internet.

Nota: También es suficiente con que el ordenador en el que se van a activar las licencias (servidor de licencias) esté accesible en la red desde cualquier ordenador con acceso a Internet en el que se inicie el asistente de activación.

Tenga en cuenta que en caso de activación a través del License Central WebDepot de Festo, debe existir ya un contenedor de licencias (CmContainer) en el servidor de licencias. Es decir, se deben haber activado allí licencias de FluidDraw o se debe haber agregado previamente un contenedor de licencias vacío. En cambio, el asistente de activación de licencias en línea de FluidDraw lo crea automáticamente.

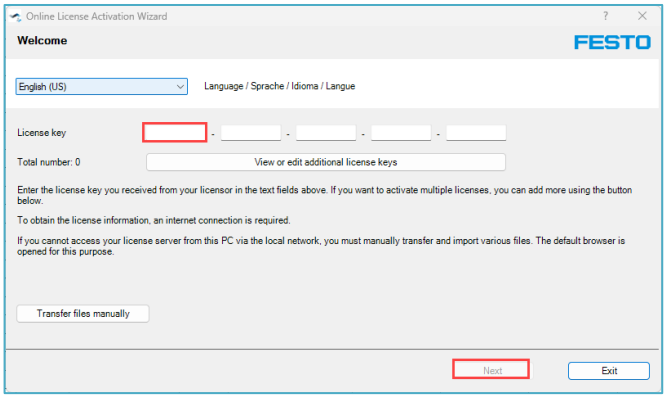
Sin conexión a Internet, las licencias pueden activarse y/o desactivarse o trasladarse mediante intercambio de archivos, véase el apartado 8.3 en la página 25.

El procedimiento para desactivar (trasladar) licencias es el mismo que para activarlas.

8.1 Asistente de activación licencias en línea de FluidDraw

Copie su ID de ticket mediante el portapapeles de Windows en el primer campo de entrada del asistente de activación. Se divide automáticamente en los 5 campos.

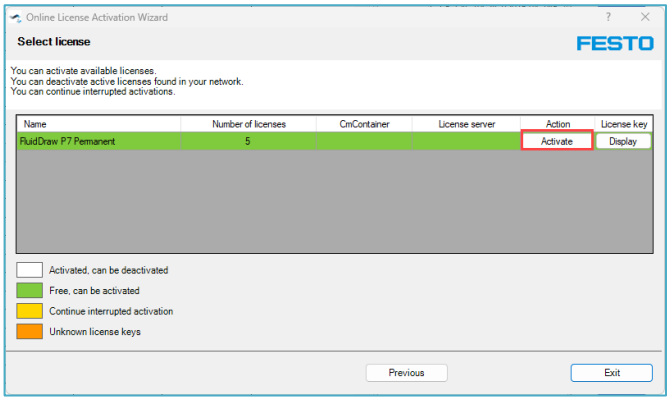
De forma alternativa, también puede introducir el ID de ticket manualmente en los respectivos campos.

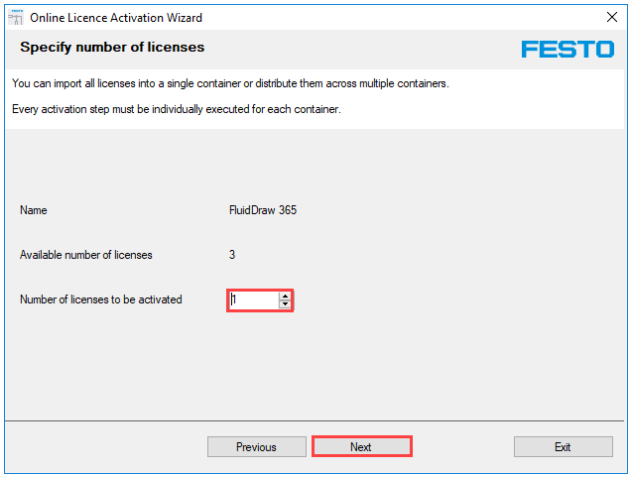


Continuar

Nota: Sin conexión a Internet, seleccione “Transferir los archivos manualmente”. El botón abre el License Central WebDepot de Festo. Continúe como se indica en el apartado 8.3 en la página 25.

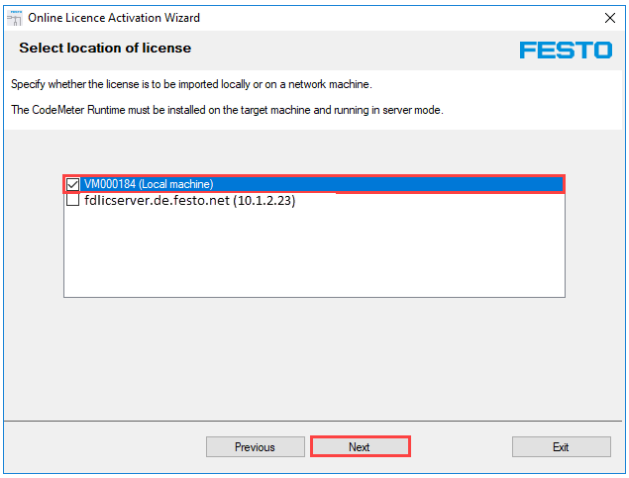
Activar





Si es necesario, reduzca la cantidad de licencias a activar.

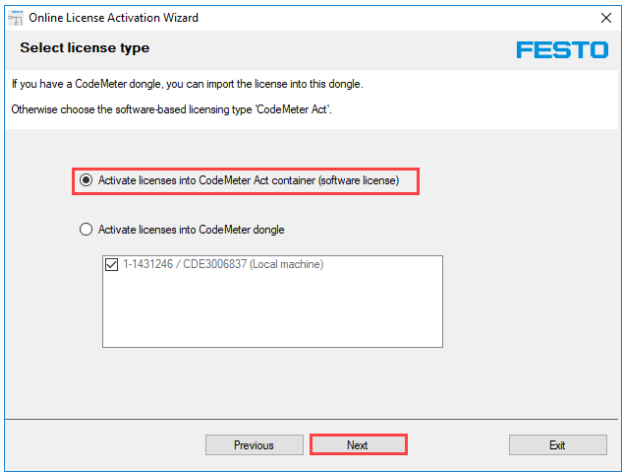
Continuar



Seleccione el ordenador local o su servidor de licencias.

Nota: El servidor de licencias solo aparece si está accesible en la red. Para ello, se debe haber realizado en él la instalación del servidor de licencias, véase el apartado 7 en la página 17.

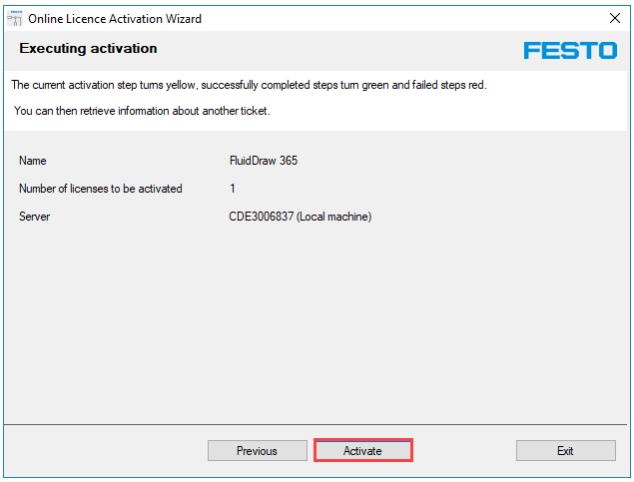
Continuar



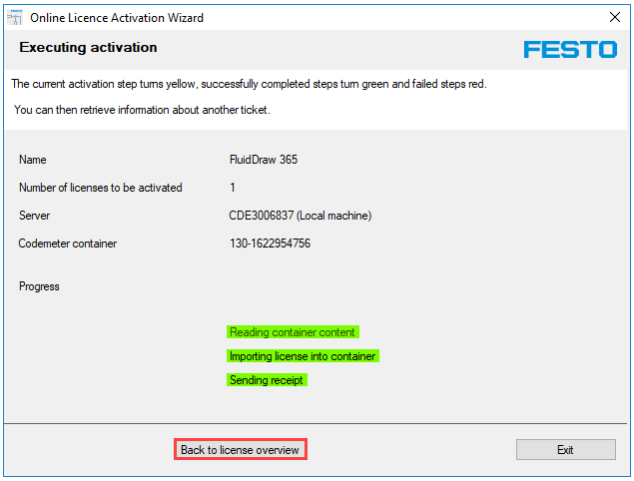
Si en el ordenador seleccionado hay conectado un dongle USB de FluidDraw (dongle CodeMeter), tiene la posibilidad de activar allí la licencia.

Continuar

Compruebe su selección.

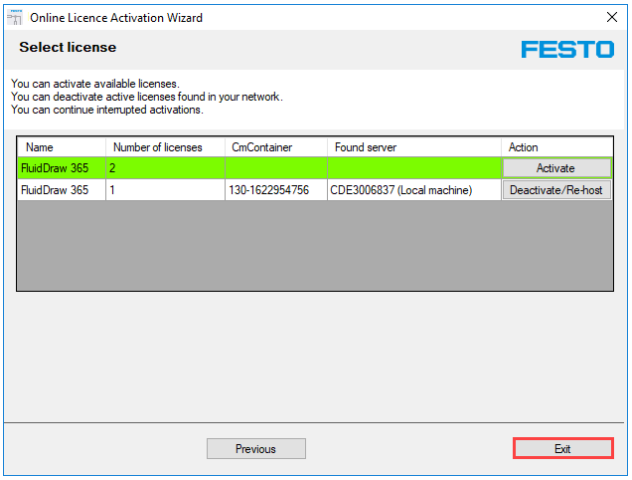


Activar



Ahora puede cambiar el diálogo mediante el botón **Finalizar** o cambiar al control…

Volver a la vista general de licencias



Una de las tres licencias de FluidDraw 365 contenidas en el ticket se ha activado en el ordenador local.

Finalizar

IMPORTANTE

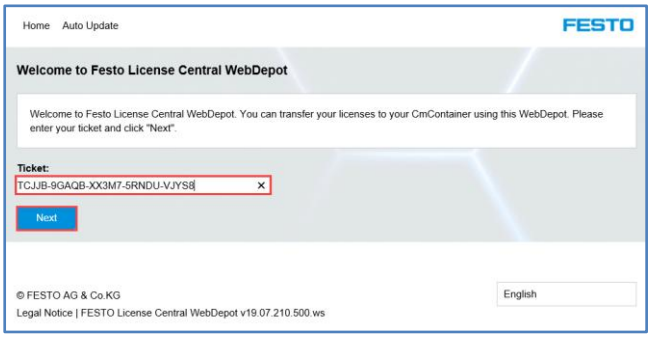
Desactive su(s) licencia(s) antes de modificar el hardware del ordenador o si desea trasladar la licencia a otro ordenador.

Para ello, lo más sencillo es iniciar el asistente de activación a través del menú de FluidDraw “Gestionar” > “Gestionar licencias”. Una vez introducido su ID de ticket tiene disponible ahora como acción “Desactivar/Trasladar” – seleccione esta acción y siga los pasos del asistente.

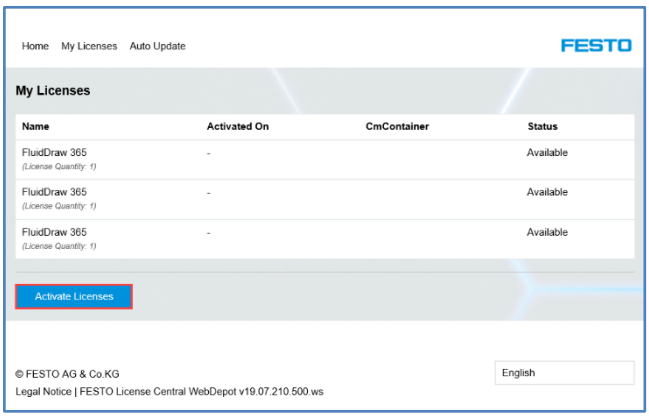
8.2 Activación de licencia mediante el License Central WebDepot de Festo

De forma alternativa al asistente de activación de licencias en línea de Festo, también puede activar o gestionar sus licencias mediante el License Central WebDepot de Festo. Para ello, en un navegador de Internet, vaya a la dirección https://webdepot.festo.com/index.php

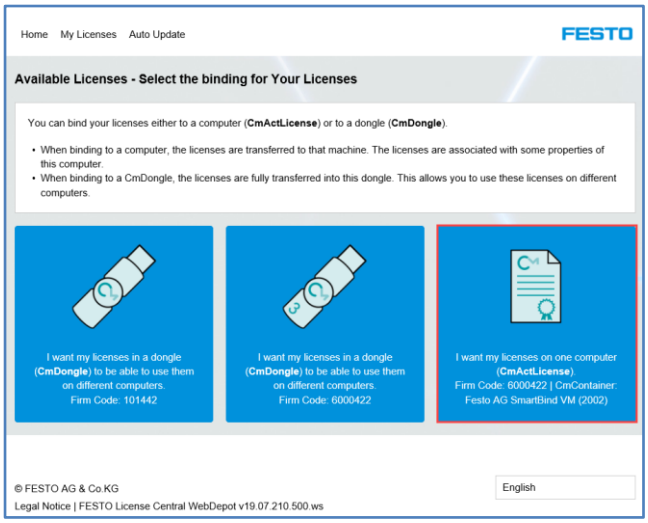
Introduzca su ID de ticket. Tenga en cuenta las mayúsculas.
Continuar



Activar licencia



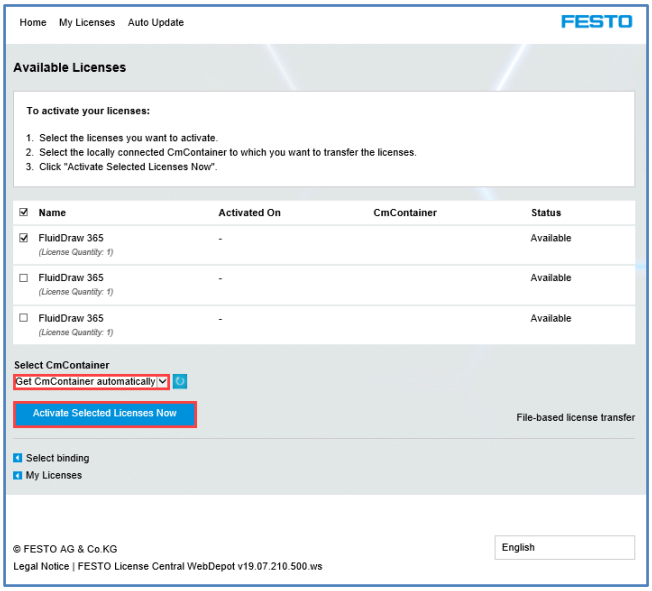
Elija la opción de la derecha para una licencia asociada a un ordenador (CmActLicense).



Si tiene un dongle USB de FluidDraw P5 y quiere activar allí la(s) licencia(s), compruebe primero el número de serie del conector. Si este comienza con “1-” o “2-”, seleccione la opción de la izquierda, si comienza con “3-” la del centro.

Si en el ordenador local todavía no hay ninguna licencia de FluidDraw y desea activarlas aquí, deje la selección en “Obtener automáticamente CmContainer”.

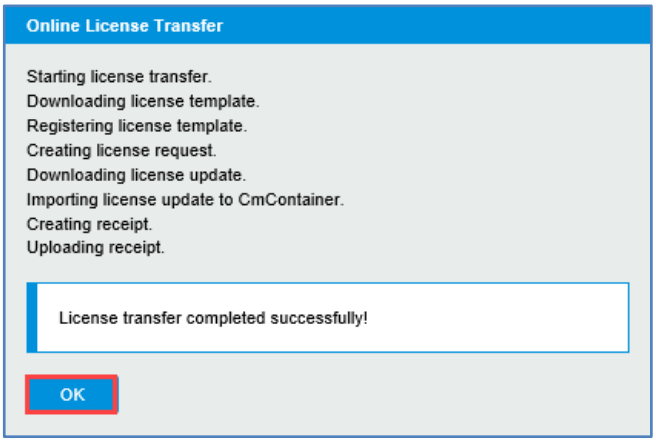
De lo contrario, seleccione el CmContainer de su servidor de licencias de la lista de CmContainers disponibles.



Activar ahora licencias seleccionadas

Si nunca se han activado licencias de FluidDraw en un servidor de licencias sin acceso a Internet, deberá crear primero un CmContainer vacío allí, véase el apartado 8.3 en la página 25.

Si el CmContainer deseado (el de su servidor de licencias o el de un dongle USB de FluidDraw existente) no está incluido en la lista de selección, llame al License Central WebDepot de Festo en el ordenador en el que se encuentra el CmContainer deseado o al que está conectado el dongle USB de FluidDraw. Si este ordenador no tiene acceso a Internet, deberá realizar un traslado de licencia basado en archivo, véase el apartado 8.3 en la página 25.



OK

NOTA: Si surgen problemas en la activación a través del License Central WebDepot de Festo, intente primero utilizar otro navegador web (por ejemplo, Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome). Si esto tampoco funciona, utilice el asistente de activación de licencias en línea de Festo. Si no funciona ninguna de las dos cosas, vuelva a intentarlo en otro momento. Por último, póngase en contacto con el área de asistencia técnica de Festo, véase la página 42.

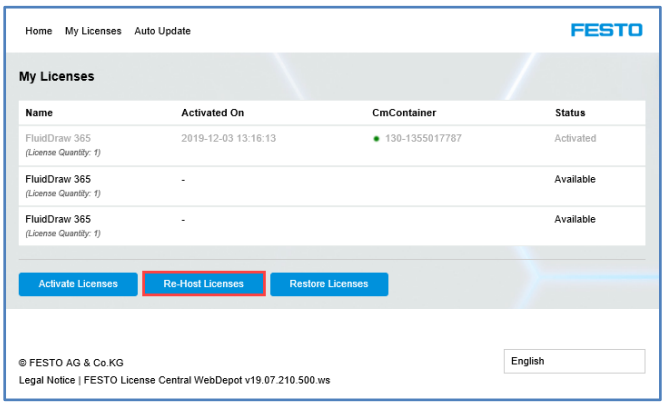
IMPORTANTE

Desactive su(s) licencia(s) antes de modificar el hardware del ordenador o si desea trasladar la licencia a otro ordenador.

Para ello, tras la introducción de su ID de ticket, seleccione el punto

Trasladar licencias

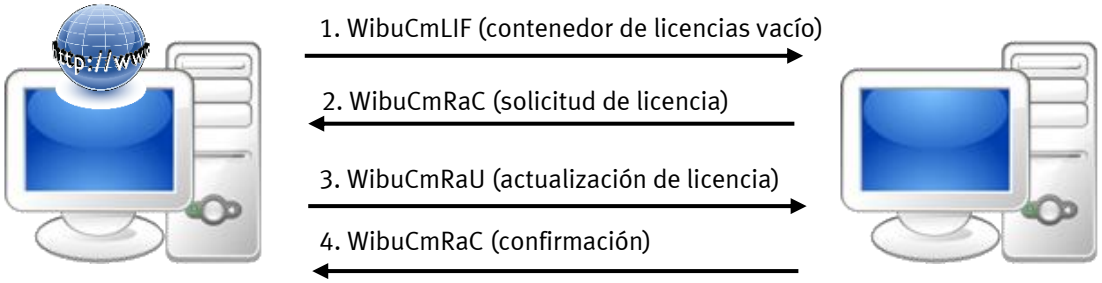
…y siga el resto de instrucciones.

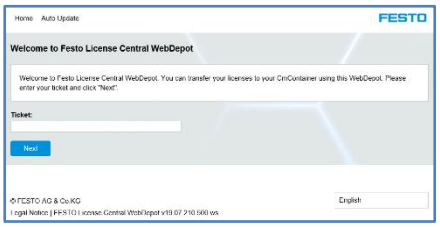


8.3 Desactivación de licencias basada en archivos (sin acceso a Internet)

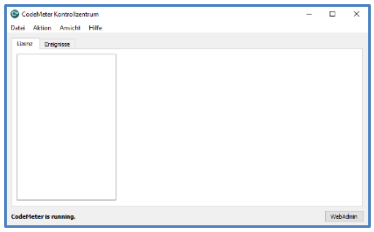
En el ordenador con acceso a Internet (izquierda), abra el License Central WebDepot de Festo. En el ordenador en el que debe(n) activarse la(s) licencia(s), inicie el CodeMeter Control Center (derecha). En el centro puede ver las transferencias de archivos necesarias que debe realizar por medio de una unidad de red común de ambos ordenadores o mediante una memoria USB.

Ordenador con acceso a Internet | Transferencia de archivos | Ordenador sin acceso a Internet, en el que deben activarse las licencias





License Central WebDepot de Festo



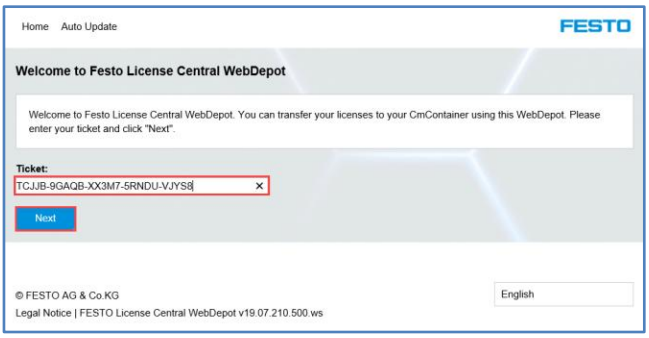
CodeMeter Control Center

Paso 1, la creación de un contenedor de licencias vacío solo es necesaria si en el ordenador de destino nunca se ha activado una licencia.

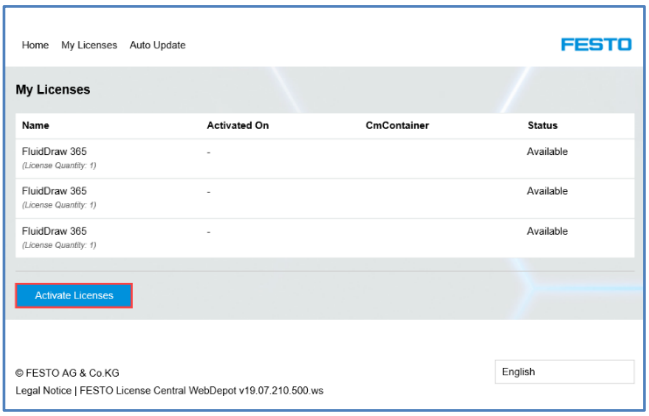
Abra el **License Central WebDepot de Festo** en el ordenador con acceso a Internet: https://webdepot.festo.com/index.php

Introduzca su ID de ticket.

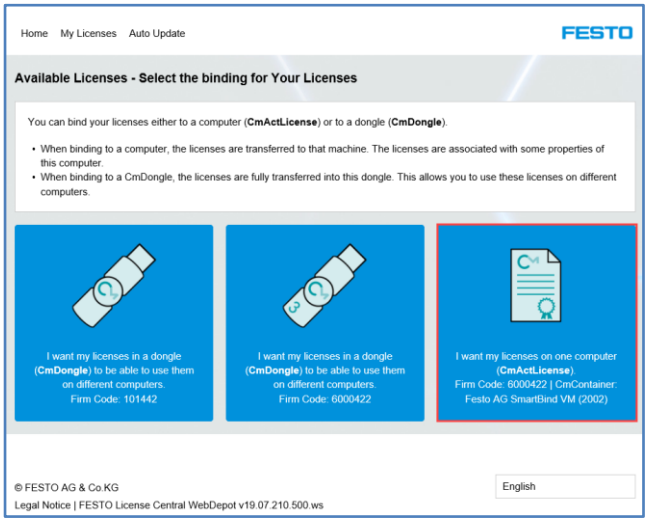
Continuar



Activar licencias

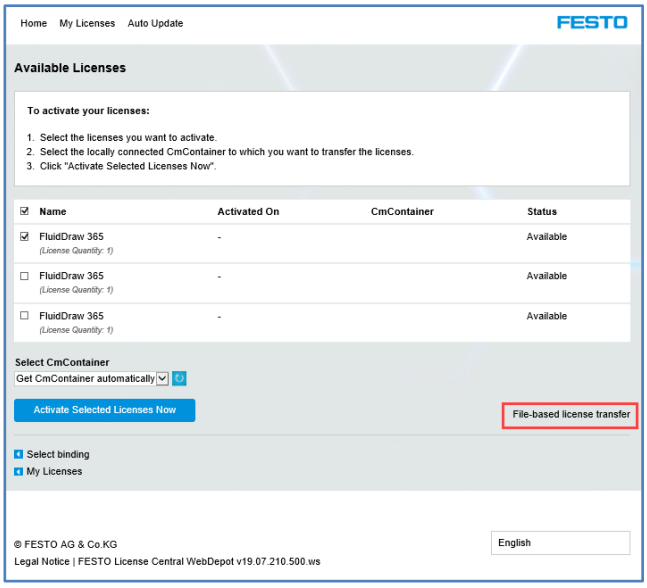


Elija la opción de la derecha para una licencia asociada a un ordenador (CmActLicense).

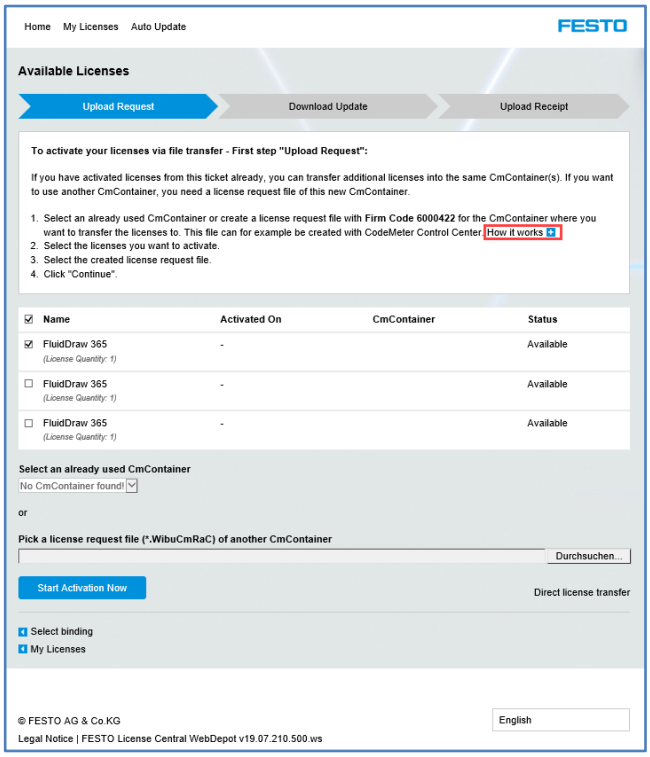


Seleccione el número de licencias.

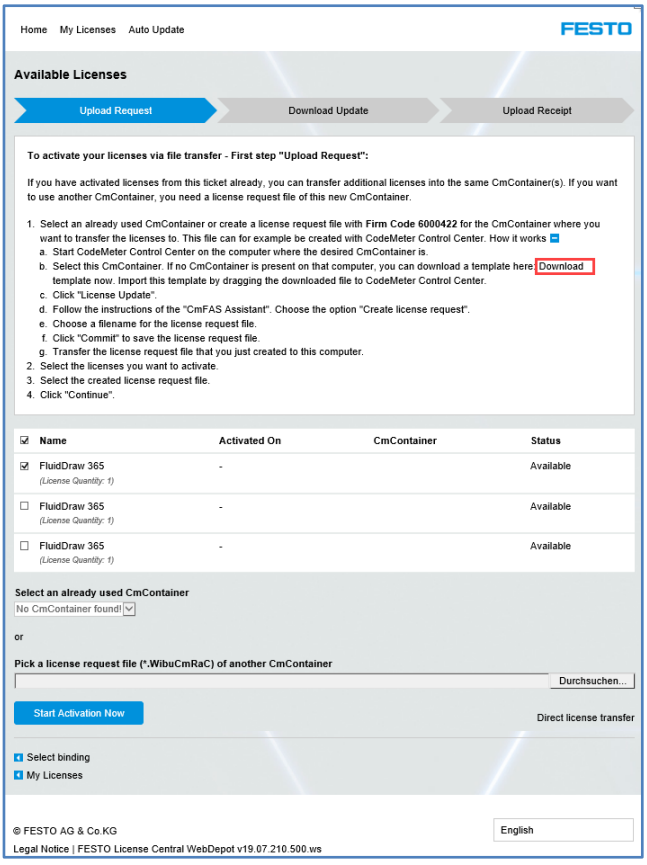
Transmisión de licencias basada en archivos



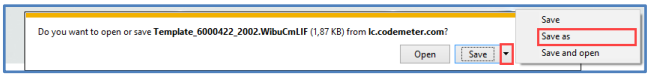
Abra
“Así funciona”.



Descargar ahora la plantilla

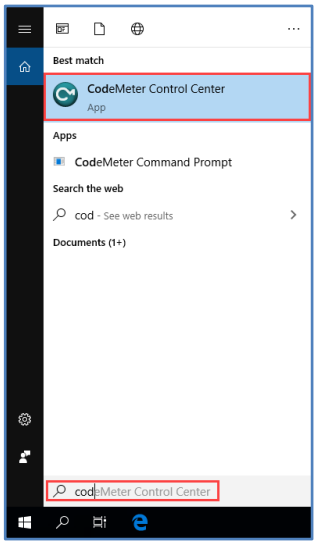


Si está disponible y es posible, guarde el archivo WibuCmLIF en una unidad de red, a la que también tenga acceso el ordenador sin acceso a Internet. De lo contrario, lleve ese archivo a ese ordenador por medio de, por ejemplo, una memoria USB.

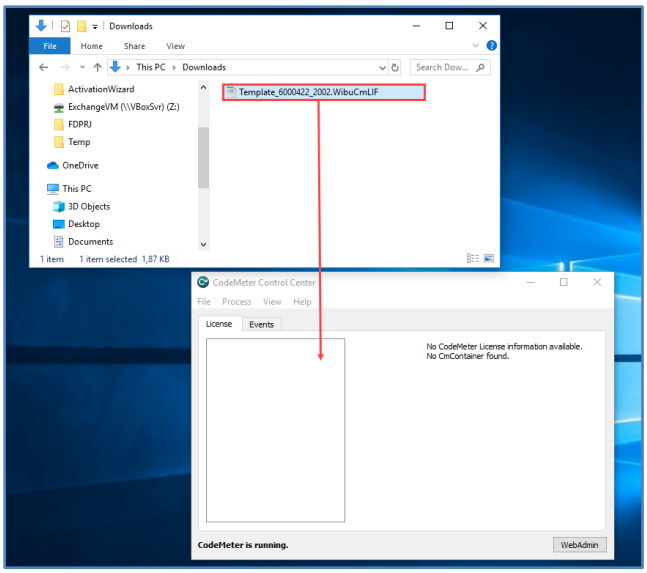


En el ordenador sin acceso a Internet en el que quiere activar licencias, inicie el **CodeMeter Control Center**.

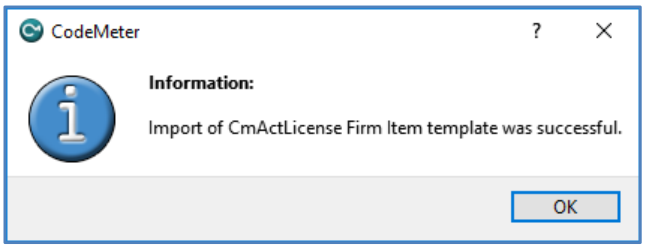
Este solo está disponible si ha instalado previamente el servidor de licencias (apartado 7 en la página 17) o se ha instalado manualmente el CodeMeter Runtime de la empresa Wibu Systems.



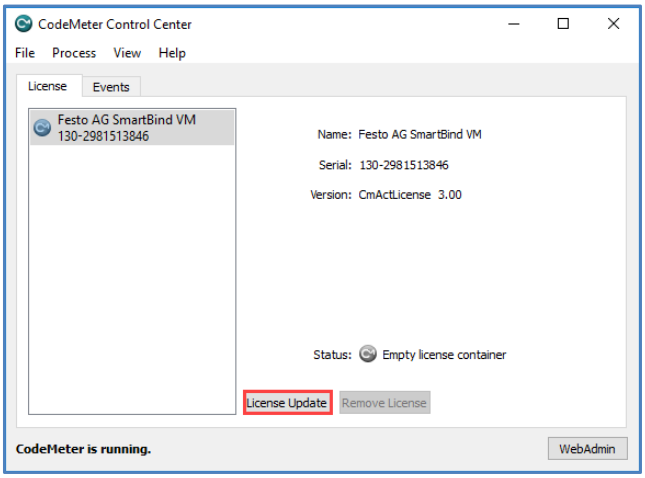
Arrastre y suelte el archivo WibuCmLIF en el CodeMeter Control Center.



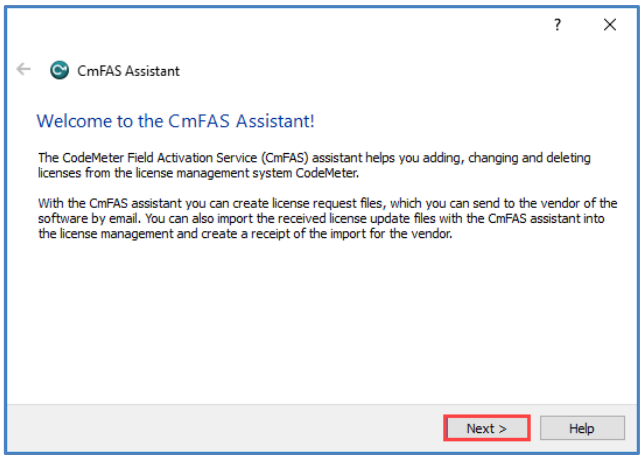
OK



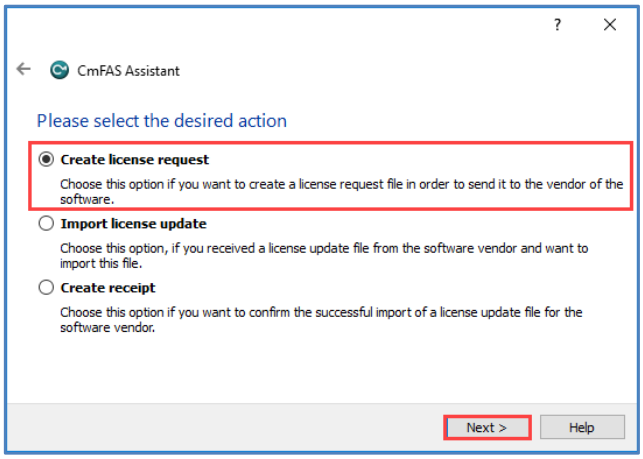
Actualización de licencia



Se abre el asistente CmFAS.

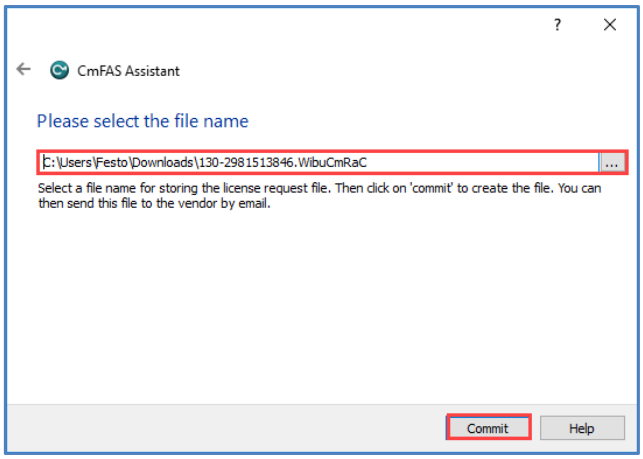


Continuar



Generar solicitud de licencia

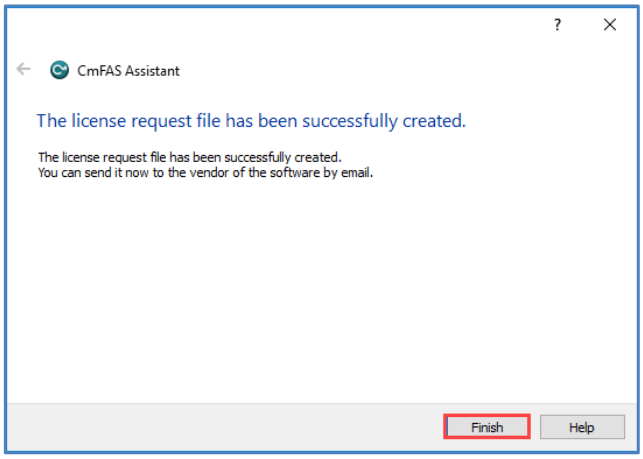
Continuar



Elija un directorio.

Si está disponible y es posible, seleccione aquí una unidad de red a la que tenga acceso también el ordenador con acceso a Internet. De lo contrario, lleve el archivo WibuCmRaC a ese ordenador por medio de, por ejemplo, una memoria USB.

Aplicar



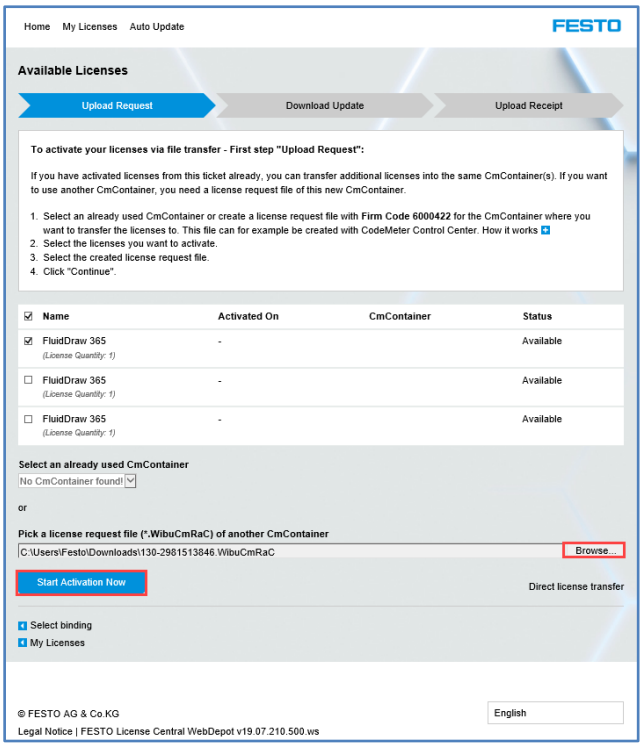
Finalizar

Vuelva a cambiar ahora al License Central WebDepot de Festo en el ordenador con acceso a Internet y cargue allí el archivo WibuCmRaC previamente generado.

Si es necesario, modifique el número de licencias que se van a activar.

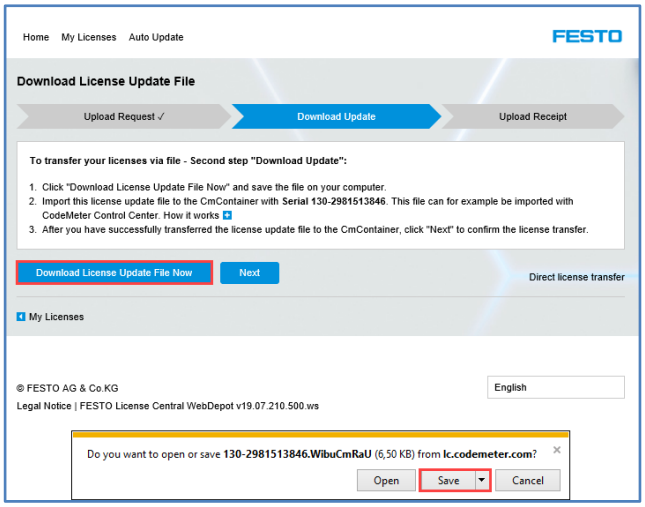
Examinar

Iniciar ahora la activación



Descargar ahora el archivo de actualización de licencia

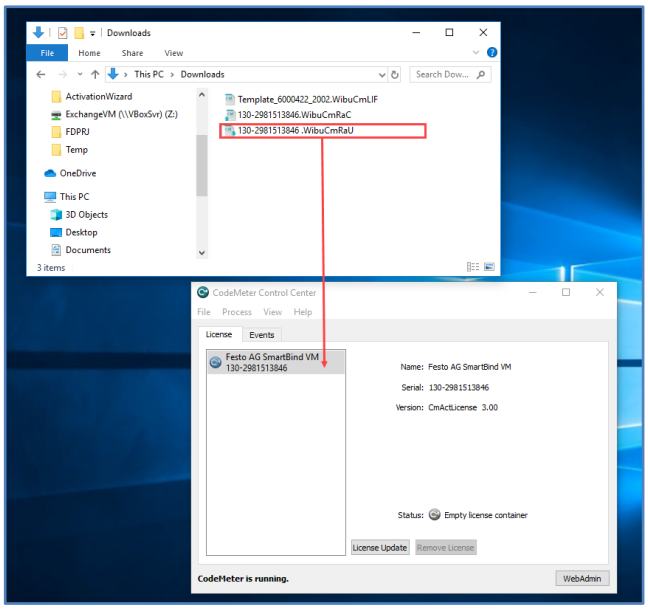
Guardar como

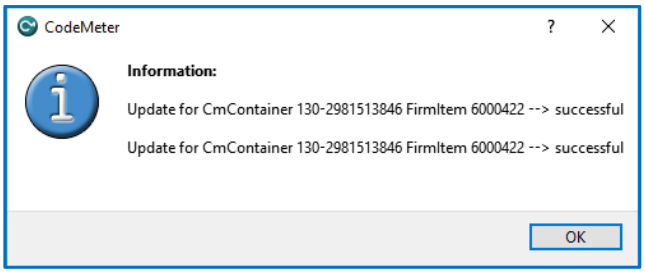


Si está disponible y es posible, guarde el archivo WibuCmRaU en una unidad de red, a la que también tenga acceso el ordenador sin acceso a Internet. De lo contrario, lleve ese archivo a ese ordenador por medio de, por ejemplo, una memoria USB.

Vuelva a cambiar ahora al CodeMeter Control Center en el ordenador sin acceso a Internet donde desea activar licencias, y arrastre aquí el archivo WibuCmRaU previamente dfescargado al comienzo del contenedor de licencias generado.

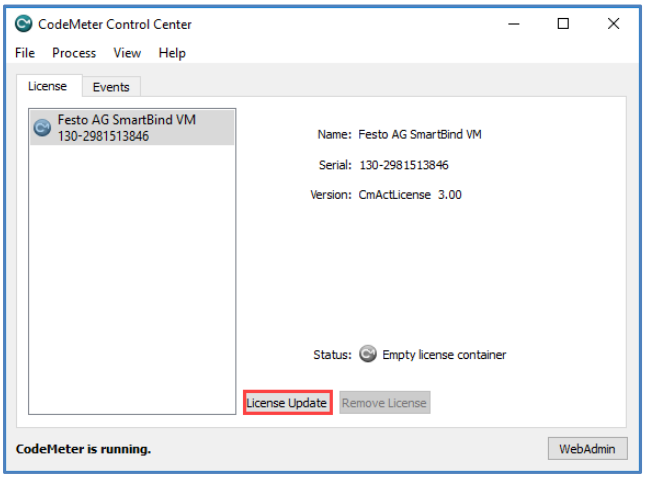
Nota: También puede iniciar el asistente CmFAS (botón “Actualización de licencia”) y seleccionar allí el punto “Agregar actualización de licencia”.





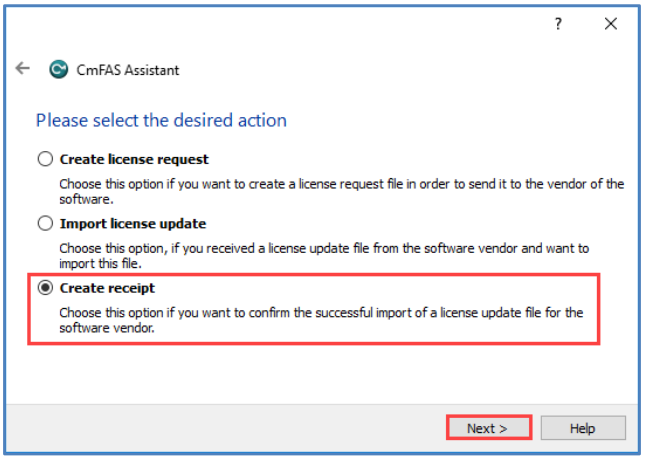
OK

Por último, hay que generar un archivo de confirmación y cargarlo en WebDepot. Esto es importante, ya que de lo contrario fracasará una posterior desactivación o traslado de licencias.



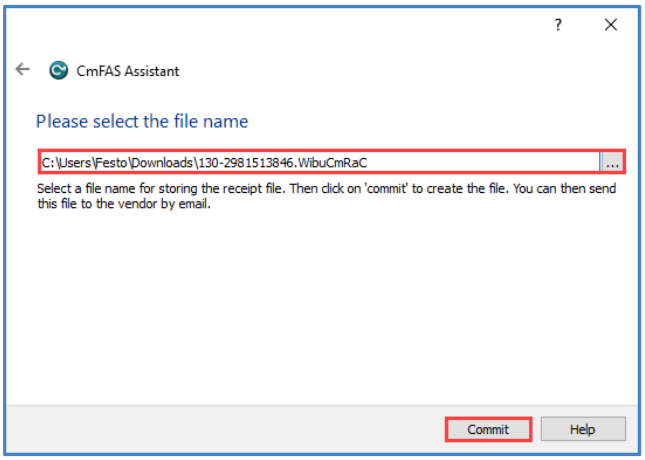
Reinicie el asistente CmFAS.

Actualización de licencia



Generar confirmación

Continuar

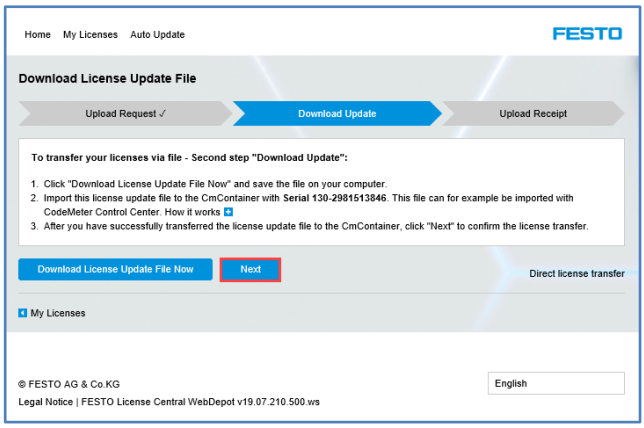


Aplicar

Si está disponible y es posible, guarde el archivo WibuCmRaC en una unidad de red, a la que también tenga acceso el ordenador con acceso a Internet. De lo contrario, lleve ese archivo a ese ordenador por medio de, por ejemplo, una memoria USB.

Cambie ahora una última vez al License Central WebDepot de Festo en el ordenador con acceso a Internet y cargue allí el archivo WibuCmRaC previamente generado.

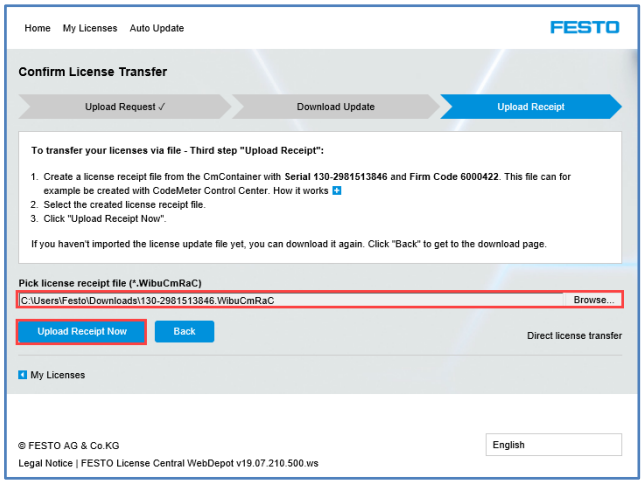
Continuar



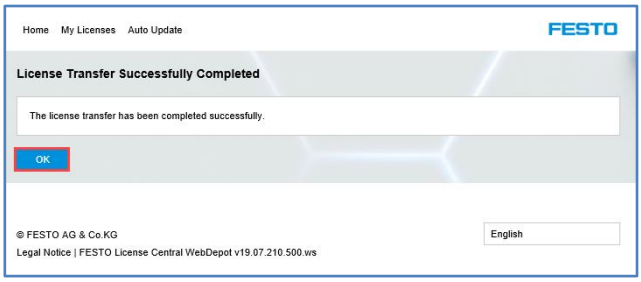
Seleccione el archivo de confirmación WibuCmRaC previamente generado.

Examinar

Cargar ahora la confirmación



OK

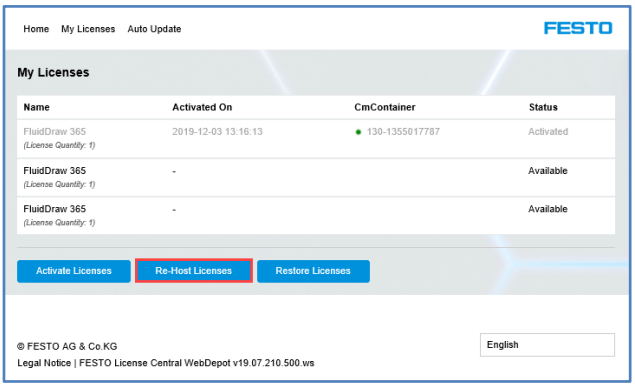


IMPORTANTE

Desactive su(s) licencia(s) antes de modificar el hardware del ordenador o si desea trasladar la licencia a otro ordenador.

Para ello, tras la introducción de su ID de ticket, seleccione el punto

Trasladar licencias

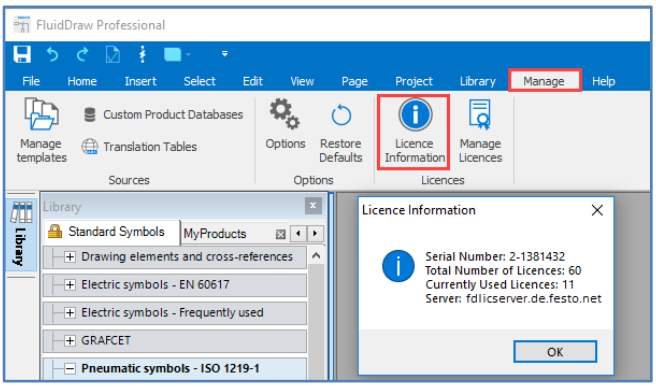


Y siga el resto de instrucciones. El procedimiento es el mismo que para la activación de licencias (sin crear un contenedor de licencias vacío).

9 Comprobación de licencias en FluidDraw

9.1 Uso actual de licencias

En el menú de FluidDraw “Gestión” > “Información sobre licencias” puede comprobar el número total de licencias y el número de licencias utilizadas actualmente.

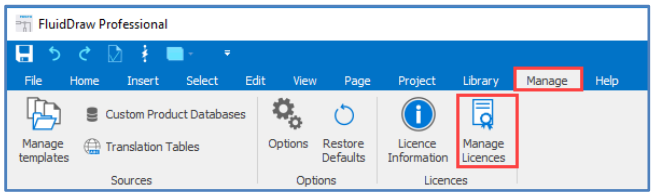


Cierre la información con **OK**

De manera alternativa, puede controlar el uso de sus licencias en el CodeMeter WebAdmin, véase el apartado 10.3 en la página 35.

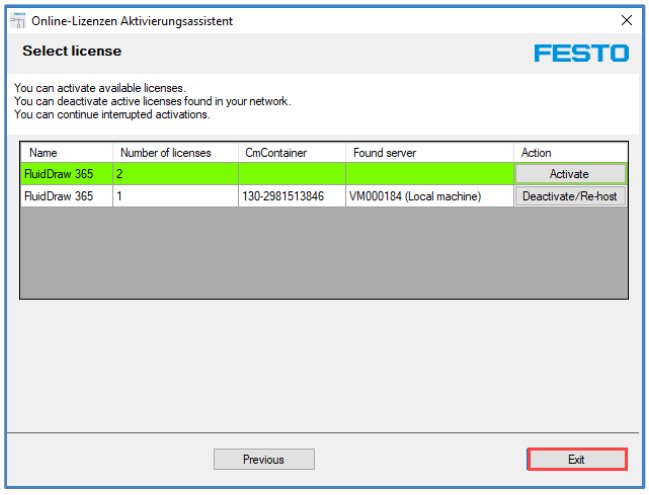
9.2 Licencias activadas

Inicie el asistente de activación para comprobar cuántas licencias están incluidas en un ticket y cuántas de ellas ya se han activado. Para ello, utilice el menú de FluidDraw “Gestionar” > “Gestionar licencias”.



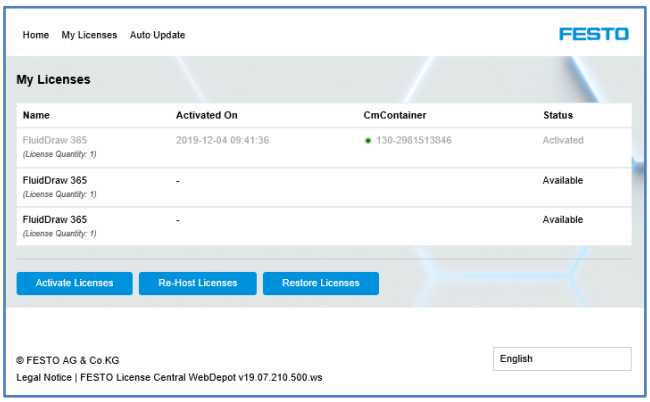
Tras la introducción del ID del ticket se ve un sumario.

En el ejemplo, el ticket contiene un total de 3 licencias de FluidDraw 365. De ellas, una licencia se ha activado en el ordenador local y dos licencias todavía no se han activado.



De forma alternativa, también puede ver esta información en el License Central WebDepot de Festo después de introducir su ID de ticket, véase el apartado 8.2 en la página 23.

Un punto verde delante del CmContainer en el que se ha activado una licencia indica que esta se encuentra en el ordenador local o está accesible a través de la red.



10 Administración de la licencia

Para la gestión de licencias de FluidDraw se necesita el CodeMeter Runtime para Windows de la empresa Wibu. Para la instalación se necesitan derechos de administrador. No se produce un reinicio.

Los detalles sobre las licencias utilizadas y la configuración del servidor de licencias pueden verse en cualquier ordenador en el que esté instalado el CodeMeter Runtime y haya disponible de un navegador web con soporte JavaScript activado.

10.1 Instalación del software de gestión de licencias (CodeMeter Runtime)

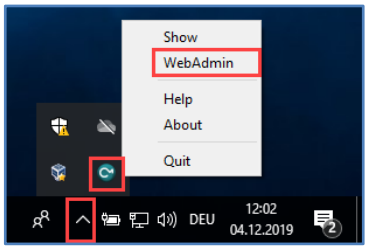
El programa de instalación de FluidDraw instala el CodeMeter Runtime en el servidor de licencias y en los ordenadores de los puestos de trabajo.

Al mismo tiempo, en el servidor de licencias se establece la opción “Servidor de red”.

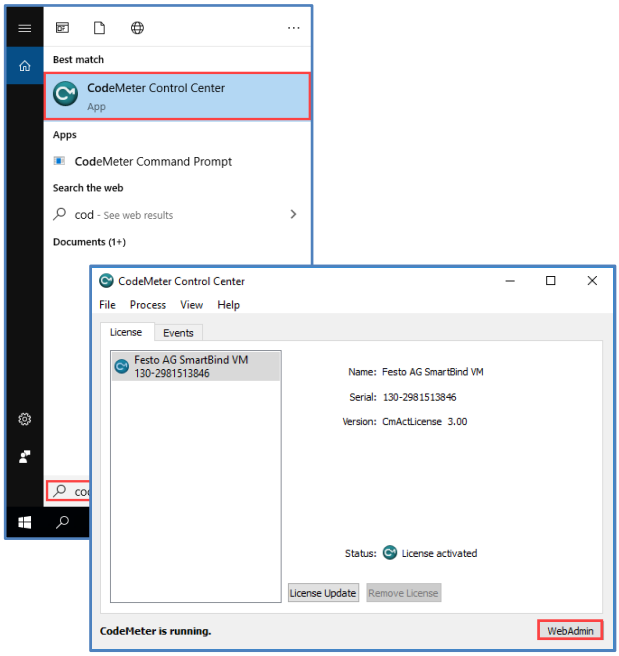
También puede descargar el actual “CodeMeter Runtime for Windows” directamente de Wibu Systems (www.wibu.com) e instalarlo independientemente de la configuración de FluidDraw.

10.2 Inicio del CodeMeter WebAdmin

Inicie el CodeMeter **WebAdmin** a través del menú contextual del área de notificación de la barra de tareas de Windows.



Alternativamente, el CodeMeter WebAdmin puede iniciarse a través del CodeMeter Control Center en el menú de Inicio de Windows a través de “Todos los programas” > “CodeMeter” > “**CodeMeter Control Center**”.

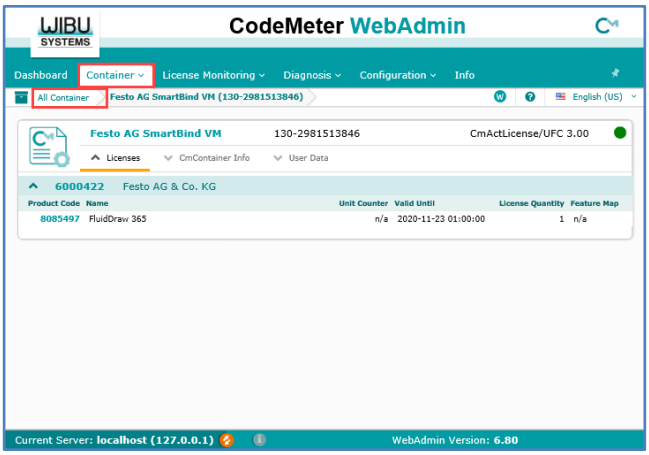


Haga clic abajo a la derecha en **WebAdmin**

10.3 Mostrar detalles de licencia

Haga clic en la pestaña **Contenedor** y seleccione a continuación **Todos los contenedores** en el menú desplegable.

Se le mostrarán todas las licencias activadas localmente. Aquí también puede controlar la fecha de vencimiento de su(s) licencia(s) FluidDraw 365.

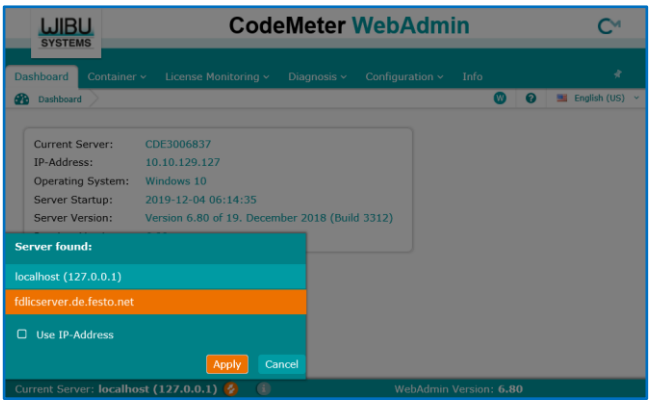


Para controlar las licencias de un servidor de licencias, debe cambia la vista.

Para ello, en la esquina inferior izquierda, haga clic en



para seleccionar su servidor de licencias.

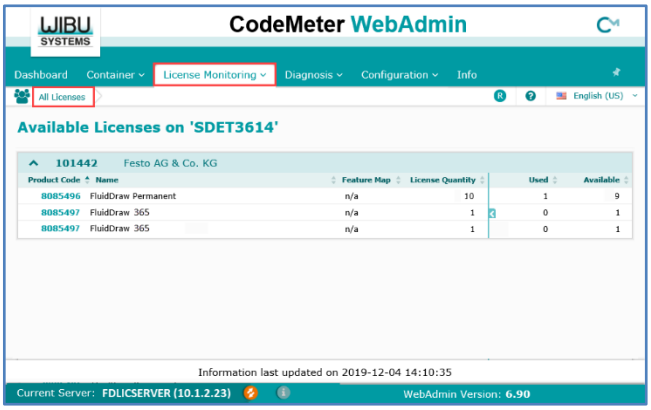


Confirme su selección con **Aceptar**

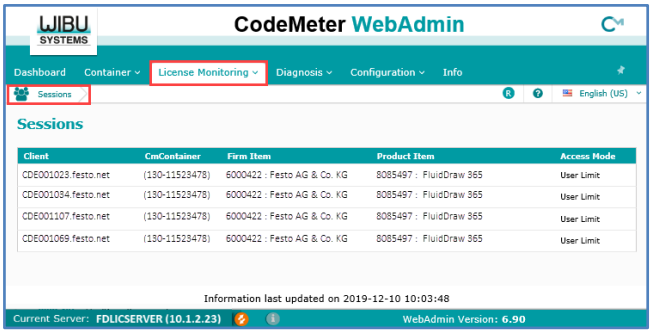
Nota: Si su servidor de licencias no está incluido en la selección, añádalo a la lista de búsqueda de servidores como se describe en el apartado 11 en la página 37 (pestaña “Configuración” > “Básica” > “Lista de búsqueda de servidores”)

Haga clic en la pestaña **Monitor de licencias** y seleccione a continuación **Todas las licencias** en el menú desplegable.

Ahora puede comprobar el número de licencias ocupadas y libres.



Vuelva a hacer clic en la pestaña **Monitor de licencias** y seleccione **Sesiones** en el menú desplegable para ver los detalles de las licencias en uso, por ejemplo, qué puestos de trabajo están utilizando actualmente una licencia de FluidDraw.



En caso de problemas, compruebe los siguientes ajustes tanto para el servidor como para los clientes. La configuración del servidor se puede comprobar en cualquier ordenador de la red. Para comprobar la configuración del cliente hay que llamar al CodeMeter WebAdmin en la puesto de trabajo correspondiente.

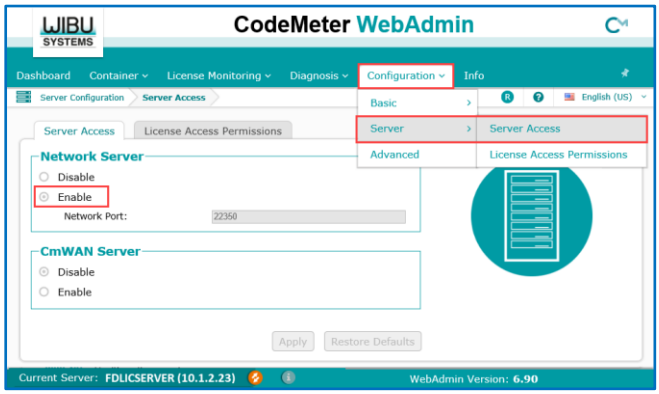
10.4 Comprobación de la configuración del servidor

En la esquina inferior izquierda, seleccione


su servidor de licencias.

Seleccione en la pestaña **Configuración** > **Servidor** > **Acceso al servidor**.
¡El servidor de red debe estar **activado**!

Puede iniciar el CodeMeter WebAdmin en cualquier ordenador de la red para comprobar este ajuste.



NOTA: Para comprobar la configuración del servidor de licencias, basta con llamar a la siguiente dirección en un navegador web: http://[nombre del servidor o dirección IP del servidor de licencias]:22350

10.5 Comprobar la configuración de clientes

Inicie ahora en los clientes el CodeMeter WebAdmin. De forma alternativa, también puede ir a la siguiente dirección en el navegador web: http://localhost:22350

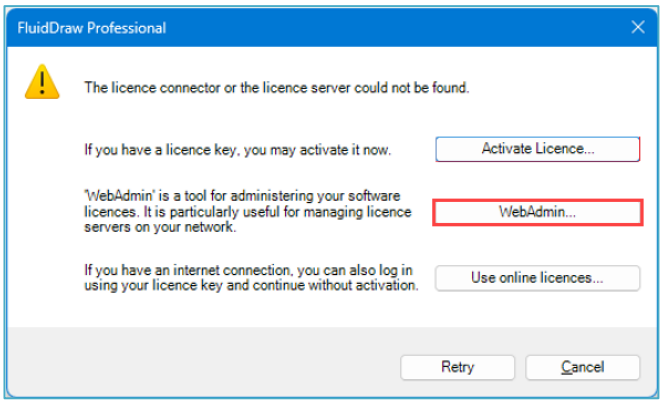
En la esquina inferior izquierda, el cliente “localhost (127.0.0.1)” ya está preseleccionado y puede comprobar sus ajustes de forma inmediata.

Seleccione en la pestaña **Configuración** > **Servidor** > **Acceso al servidor**.
¡El servidor de red debe estar **desactivado**!



11 La licencia no se encuentra al iniciarse FluidDraw

Al iniciarse el programa, FluidDraw intenta automáticamente encontrar una licencia. Si no es posible, aparece el siguiente cuadro de diálogo.

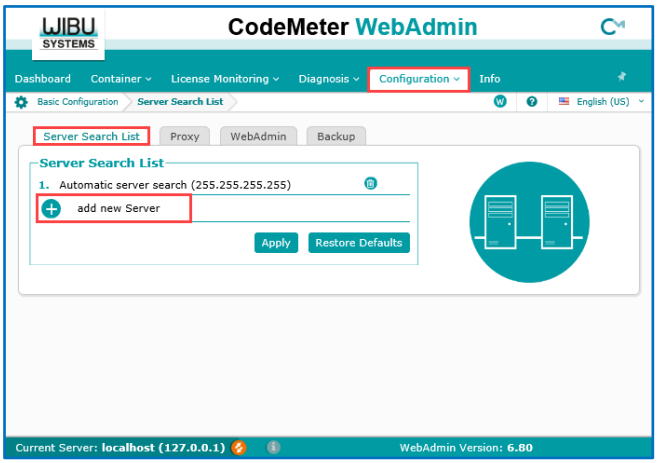


WebAdmin...

Aquí tiene la posibilidad de establecer un servidor de licencias.

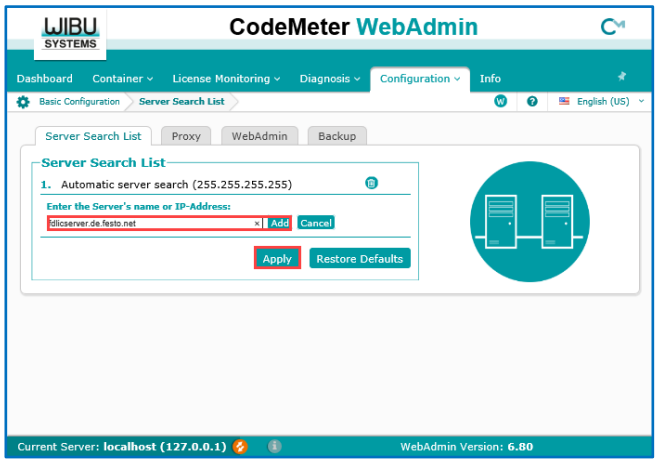
Para ello, cambie a la página **Configuración** > **Básica** > **Lista de búsqueda de servidores** (solo si aún no está abierta)

Haga clic en **Añadir nuevo servidor**



Se abre un campo de entrada.
Introduzca allí el nombre del servidor o la dirección IP del servidor de licencias y cierre la ventana con **Añadir**

Aceptar



Conserve la entrada para la “Búsqueda automática de servidores (255.255.255.255)”.

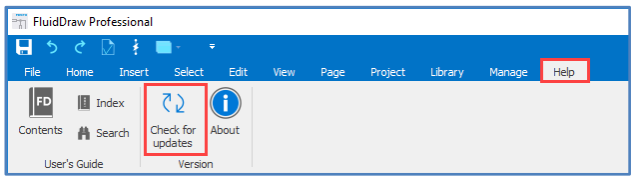
Asegúrese de que se ha realizado la instalación del servidor de licencias y se han activado las licencias en el servidor de licencias. El servidor de licencias debe estar accesible en la red.

Es posible que el servicio CodeMeter Runtime esté bloqueado por un cortafuegos. La comunicación entre FluidDraw y CodeMeter tiene lugar mediante el protocolo TCP/IP. El ajuste estándar para el servicio CodeMeter es el puerto 22350. Este puerto debe estar habilitado tanto para los clientes como para el servidor en ambas direcciones.

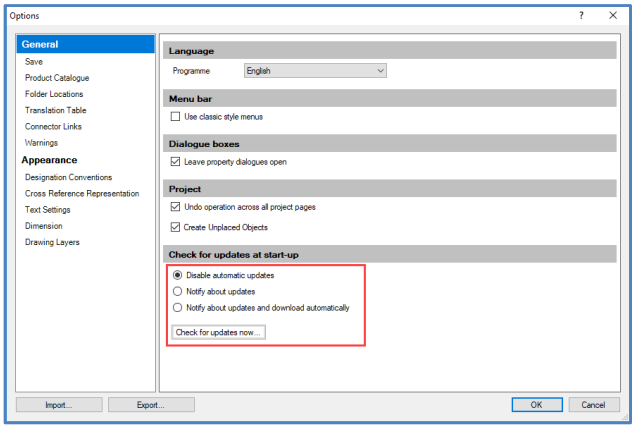
12 Actualización de FluidDraw

No hay ninguna diferencia entre el programa de instalación de FluidDraw y una actualización de FluidDraw, es decir, cada actualización de FluidDraw es un programa de instalación completo. Descargue el programa de instalación de una de las fuentes indicadas en el apartado 5 en la página 10 y ejecútelo.

Si dispone de una conexión a Internet, también puede descargarlo y ejecutarlo a través del menú de FluidDraw “Ayuda” > “Buscar actualizaciones”. Tenga en cuenta que para ello se necesitan derechos de administrador si FluidDraw se ha instalado para todos los usuarios de ese ordenador.



Puede definir un ajuste para la búsqueda de actualizaciones a través del menú de FluidDraw “Gestionar” > “Opciones”.



Si surgen problemas durante o después de la actualización de FluidDraw, desinstale FluidDraw a través del panel de control de Windows (“Aplicaciones y características”) y vuelva a ejecutar la actualización/instalación. Asegúrese de que el programa de instalación se ha descargado completamente.

A partir de la versión P7.0j, las actualizaciones del programa y de los datos están separadas; es decir, son independientes entre sí. No obstante, toda actualización del programa se suministra siempre junto con los datos más recientes.

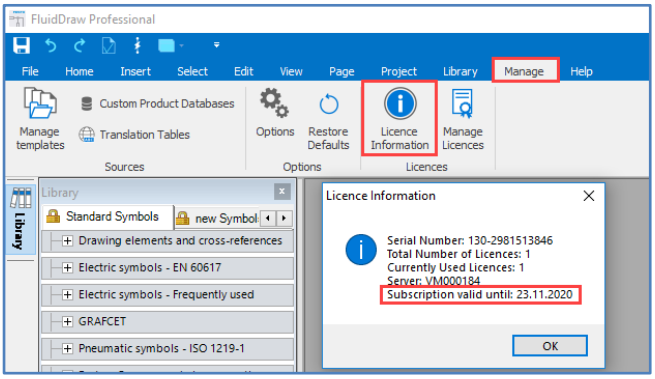
Una actualización de datos incluye símbolos de circuitos y datos de productos de Festo. Estos datos se encuentran en el equipo del usuario, concretamente en el directorio %APPDATA%\FluidDraw7\, donde también se llevan a cabo las actualizaciones.

13 Licencias de FluidDraw 365

Tras adquirir una suscripción a FluidDraw 365, recibirá una licencia con su ticket que será válida durante los 365 días posteriores a la compra. Al activar dicha licencia de suscripción, se transfiere la fecha de vencimiento correspondiente al contenedor CodeMeter y se almacena allí.

Puede comprobar la fecha de vencimiento en FluidDraw mediante el menú

Gestionar > **Información de licencia**



De manera alternativa, también puede comprobar la fecha de vencimiento en el CodeMeter WebAdmin, véase el apartado 10.3 en la página 35.

Si la suscripción a FluidDraw 365 no se cancela, se renovará automáticamente por otro año poco antes de su vencimiento. Con ello, también se renovarán las licencias de su ticket. La nueva fecha de vencimiento debe actualizarse también en el contenedor de CodeMeter.

Esta actualización de sus licencias la realiza FluidDraw automáticamente cuando detecta una licencia que está a punto de caducar o que ya ha caducado. Esto también funciona si las licencias se encuentran en otro ordenador de la red, por ejemplo, en un servidor de licencias. Para ello, este debe estar accesible por el ordenador en el que se inicia FluidDraw y que tiene acceso a Internet.

Si la actualización automática de la licencia no ha sido posible, FluidDraw no encontrará ninguna licencia en el inicio del programa. En este caso, utilice su ID de ticket para activar manualmente la ampliación, tal y como lo hizo cuando instaló primera vez y activó su licencia de FluidDraw, véase el apartado 8 en la página 19.

Si el ordenador en el que se han activado las licencias no tiene acceso a Internet y no es posible la ampliación a través de la red desde un ordenador de un puesto de trabajo o a través del License Central WebDepot de Festo, realice la activación basada en archivos, véase el apartado 8.3 en la página 25.

Para su seguridad, las licencias de FluidDraw 365 disponen de un búfer de 7 días, es decir, aunque la ampliación de la licencia no fuera posible después de 365 días, podrá seguir trabajando con FluidDraw durante otros 7 días – aproveche este tiempo para activar manualmente la ampliación de la licencia.

14 Parámetros de instalación para una distribución de software central

La instalación debe realizarse con derechos de administrador. La llamada a una instalación completa (incl. CodeMeter Runtime) es como sigue:

call fluiddraw_p60j.exe /qb /i INSTALLDIR="C:\Program Files (x86)\Festo\FluidDrawP6"

El nombre de archivo del programa de instalación depende de la respectiva versión de software y debe adaptarse en consecuencia.

La activación de licencias desde un ticket en modo silencioso se puede realizar de la siguiente manera (CodemeterActivationWizard.exe se encuentra después de la instalación de FluidDraw en el subdirectorio de FluidDraw "\bin", por defecto en "C:\Program Files (x86)\Festo\FluidDrawP6\bin\"):

call CodemeterActivationWizard.exe /qn ticket=xyz logfile=c:\tmp\log.txt

donde xyz es el ticket en la forma XXXXX-XXXXX-XXXXX-XXXXX-XXXXX. La indicación de un archivo de registro es opcional.

"call" solo es necesario para un archivo batch. "call" hace que el sistema espere hasta que el proceso llamado haya terminado.

Instalación con paquete MSI

El paquete MSI puede descargarse desde la unidad FTP de Festo.
https://ftp.festo.com/Public/PNEUMATIC/SOFTWARE_SERVICE/FluidDraw/

El actual "CodeMeter User Runtime für Windows" debe descargarse en
https://www.wibu.com/support/user/user-software.html
e instalarse por separado. Los parámetros de llamada para el CodeMeter Runtime son válidos a partir de la versión 6.90.

Además, la instalación existente de FluidDraw debe eliminarse antes de una actualización (segunda llamada):

```
call CodeMeterRuntime.exe /ComponentArgs "*":"/qn
     ADDLOCAL=Complete,DotNET_Modules,AutomaticServerSearch,WibuShellExtension,
     User_Help,AccessToWebAdmin"
call msiexec.exe /qn /x fluiddrawp6.msi REINSTALLMODE=vamus
call msiexec.exe /qn /i fluiddrawp6.msi INSTALLDIR="C:\Program Files (x86)\Festo\FluidDrawP6"
```

NOTA: Si Runtime se va a ejecutar como un servidor, la opción "EnableNetworkServer" también debe añadirse a la lista. La llamada es entonces:

```
call CodeMeterRuntime.exe /ComponentArgs "*":"/qn
     ADDLOCAL=Complete,DotNET_Modules,AutomaticServerSearch,WibuShellExtension,
     User_Help,AccessToWebAdmin,EnableNetworkServer"
```

La llamada a la instalación de FluidDraw en el usuario registrado es:

```
call msiexec.exe /qn /i fluiddraw_p60h.msi INSTALLDIR="%LOCALAPPDATA%\Festo\FluidDrawP6"
     ALLUSERS=""
```

CodeMeterRuntime.exe necesita derechos de administrador para la instalación.

Parámetros para FluidDraw Setup-EXE y paquete MSI

Programa de instalación sin interfaz de usuario	/qn
Programa de instalación con interfaz de usuario sencilla	/qb
Instalar FluidDraw	/i
Desinstalar FluidDraw	/x
Registro de los pasos de instalación	/l "[archivo de registro]"
Directorio de instalación	INSTALLDIR="[Directorio de instalación]"
Información de servidor de licencia	LICSERVER="[Servidor1];[Servidor2];...;[ServidorN]"
Instalación para todos los usuarios (predeterminado)	
Indicación no necesaria.	ALLUSERS=1
Instalación para el usuario actualmente registrado	
(Instalación de controladores, es decir CodeMeter no posible)	ALLUSERS=""
Idioma de aplicación Alemán	LANGUAGE="DE"
Idioma de aplicación Inglés	LANGUAGE="ENUS"
Solo Setup-Exe:	
Primero se desinstala una eventual versión de FluidDraw 6 existente. La nueva versión se instala en el directorio original.	REMOVE_FIRST

Activación de la licencia

```
call CodemeterActivationWizard.exe /quiet tickets=XXXXX-XXXXX-XXXXX-XXXXX-XXXXX
        logfile=c:\tmp\log.txt
```

Tras la instalación de FluidDraw, el archivo CodemeterActivationWizard.exe se encuentra en la subcarpeta del programa FluidDraw: …\bin\...

Ajuste las rutas según corresponda y sustituya el marcador de posición situado después de «tickets=» por su clave de licencia personal.

15 Resumen – Observaciones importantes

Actualización de FluidDraw

En caso de problemas con FluidDraw, instale primero la actualización más reciente de FluidDraw. Si los problemas persisten, desinstale FluidDraw mediante el panel de control de Windows y vuelva a instalarlo a continuación.

Licencias e ID de ticket

¡Sea cuidadoso con su ID de ticket! Cualquiera que lo conozca puede activar licencias gratis.

Desactive sus licencias de FluidDraw antes de realizar cambios en un ordenador con licencias de FluidDraw activadas. Estos cambios pueden ser, por ejemplo, el nombre del ordenador, el sistema operativo, la sustitución de la placa base, la CPU, el adaptador de red o el disco duro. La desactivación (traslado) de las licencias funciona de la misma manera que la activación tras introducir el ID del ticket en el asistente de activación de FluidDraw o en el License Central WebDepot de Festo.

Si sus licencias han dejado de ser válidas, póngase en contacto con el Servicio de Festo por correo electrónico, indicando su número de cliente de Festo: fluiddraw@festo.com

Servidor de licencias

Si utiliza un servidor de licencias, el CodeMeter Runtime debe tener permiso para comunicarse a través del cortafuegos de Windows mediante el puerto 22350 (configuración por defecto) en ambas direcciones. En el servidor de licencias debe estar activada la opción “Servidor de red”. Sin embargo, esa opción debe estar desactivada en los clientes, véanse los apartados 10.4 y 10.5 en la página 36.

En caso de problemas con la gestión de licencias, compruebe estos ajustes. Compruebe si el servicio CodeMeter Runtime se está ejecutando tanto en el servidor como en los clientes y si las licencias se encuentran en el CodeMeter WebAdmin en el puesto de trabajo correspondiente.

La versión actual del “CodeMeter User Runtime für Windows” se puede descargar en www.wibu.de (“Support & Downloads” > “Usuario”: https://www.wibu.com/support/user/user-software.html). Consulte también https://www.wibu.com/us/support/user/faq-codemeter.html. Instálela en caso de problemas con la gestión de licencias o si no está disponible el CodeMeter WebAdmin.
Nota: Con la instalación completa de FluidDraw o la instalación del servidor de licencias, se instala también el CodeMeter Runtime. En determinadas circunstancias, no obstante, puede existir una versión más reciente.

Si quiere cambiar la configuración del servidor de licencias desde cualquier ordenador (acceso remoto), debe utilizar la autenticación requerida en el CodeMeter WebAdmin en la pestaña “Configuración” > “Básica” > “WebAdmin”. Para más información, utilice la ayuda del usuario de CodeMeter.

Firewall

Las siguientes URL deben tener permiso para comunicarse a través del Firewall de Windows:

www.shopsys.de art-systems.de www.artsystems.de	Proporciona las URL utilizadas por FluidDraw.
api.festo.com www.festo.com lc.codemeter.com	Servicios en línea del festival activación/desactivación de licencias

Protección de datos y seguridad

FluidDraw se comunica mediante HTTP o HTTPS en los siguientes casos con servidores de

- Art Systems Software GmbH: en el inicio del programa para comprobar si hay una actualización disponible – Solo si se ha activado la búsqueda automática de actualizaciones en las opciones del programa.
- Art Systems Software GmbH: al llamar al asistente de activación de licencias en línea para determinar la URL de Wibu para la activación o desactivación de licencias.
- WIBU-SYSTEMS AG: en la activación y desactivación de licencias, siempre que no se basen en archivos.
- Festo SE und Co. KG: en el acceso a las cestas de la compra online guardadas. Para ello es necesario iniciar sesión con la cuenta de Festo correspondiente.
- Festo SE und Co. KG: en la consulta de información adicional sobre el producto a través de los servicios en línea, como documentación en PDF, hoja de datos, accesorios, piezas de repuesto.
- Festo SE und Co. KG: para transferir una lista de piezas a la cesta de la compra online de Festo después de confirmar el botón “Enviar”.

FluidDraw comprueba si el portapapeles de Windows tiene contenido. Se utiliza para actualizar la interfaz de usuario, por ejemplo, el estado del botón “Insertar”. El contenido propiamente dicho solo se lee tras pulsar el botón “Insertar” o la opción de menú del mismo nombre.

Tras la activación de la opción “Guardar información de inicio de sesión”, los datos de acceso a la cuenta online de Festo (para acceder a las cestas de la compra online guardadas) se guardan de forma codificada en el disco duro local. La desactivación de esta opción borra los datos de acceso guardados.

Como la mayoría de los programas, FluidDraw, desarrollado por Art Systems Software GmbH, utiliza componentes de proveedores terceros como Mircosoft Corporation y WIBU-SYSTEMS AG. Por lo tanto, no es posible enumerar todas las acciones que pueden considerarse críticas para la seguridad del paquete de software FluidDraw ensamblado.

La protección de licencia de WIBU-SYSTEMS AG empleada para FluidDraw consulta determinadas propiedades del ordenador (por ejemplo, el nombre del ordenador, las características del hardware y si se trata de una máquina virtual o no).

Cuando valore y estime el riesgo de seguridad que podría derivarse del software, fíjese siempre en qué procesos iniciaron las acciones calificadas eventualmente como críticas y en qué momento. Un ejemplo: con una simple comparación antes-después del registro después de la instalación de un programa y por los cambios encontrados en las ramas del registro ajenas al programa no puede suponerse necesariamente que estos hayan sido causados por el programa instalado. También es posible que procesos ajenos al programa (por ejemplo, del sistema operativo) que se ejecutan en segundo plano hayan realizado estos cambios.