FluidDraw®
Instalação e licenças



1 Informações gerais 2
2 Início rápido – Instalação local 3
3 Requisitos do sistema 4
4 Cenários de instalação do FluidDraw – Visão geral 4
4.1 Explicação dos símbolos usados 4
4.2 Instalação local com licença local 5
4.3 Instalação local com uso de licença online (“licença em nuvem”) 5
4.4 Instalação local do FluidDraw e servidor de licenças 5
4.5 Instalação de rede (instalação server-cliente) e servidor de licenças 6
4.6 Instalações FluidDraw locais e vários servidores de licenças 7
4.7 Cenário misto 8
4.8 Procedimento para instalações cliente-server 9
5 Instalar FluidDraw 9
6 Instalação do cliente 13
7 Instalar servidor de licenças 16
8 Ativar servidor de licenças 18
8.1 Assistente de ativação de licenças on-line FluidDraw 19
8.2 Ativação de licença por meio do Festo License Central WebDepot 22
8.3 Ativação de licença baseada em arquivo (sem acesso à Internet disponível) 24
9 Verificar as licenças no FluidDraw 33
9.1 Uso da licença atual 33
9.2 Licenças ativadas 33
10 Gerenciamento de licenças 34
10.1 Instalação do software de gerenciamento de licenças (CodeMeter Runtime) 34
10.2 Início do CodeMeter WebAdmin 34
10.3 Exibir detalhes da licença 35
10.4 Verificar configurações do server 36
10.5 Verificar configurações do cliente 36
11 A licença não foi encontrada ao iniciar o FluidDraw 37
12 Atualização do FluidDraw 38
13 Licenças FluidDraw 365 39
14 Configuração de parâmetros para distribuição central de software 40
15 Resumo – Observações importantes 42
16 Chave de licença USB – CmDongle 44
16.1 Servidor de licenças em um ambiente virtual – Com pen drive 44
16.2 Servidor de licenças em um ambiente virtual – Com curso de rede USB 45

1 Informações gerais

Todas as licenças do FluidDraw são licenças de rede que podem ser compartilhadas por um servidor de licenças ou usadas localmente em um PC ou notebook. As licenças são fornecidas em forma de talão, que está disponível logo após a compra e pode ser ativada diretamente no FluidDraw. As seguintes licenças estão disponíveis:

Neste caso, o gerenciamento e a verificação de licenças são realizados pelo "CodeMeter Runtime for Windows", da Wibu Systems. As informações da licença estão vinculadas às características do computador em questão.

Alternativamente, as licenças também podem ser utilizadas online, desde que haja uma conexão permanente com a internet. Nesse caso, não é necessário o "CodeMeter Runtime", e as licenças não ficam vinculadas a um computador específico. Todas as licenças disponíveis que ainda não foram ativadas podem ser utilizadas online.

As licenças são fornecidas na forma de uma chave de licença logo após a compra, podendo ser ativadas imediatamente no FluidDraw ou utilizadas online.

Estão disponíveis as seguintes licenças:

FluidDraw 365
- Válido por 365 dias (assinatura anual)
- Renovação automática, a menos que seja cancelada com a devida antecedência (pelo menos 30 dias antes)
- A assinatura pode ser cancelada em sua conta Festo, na seção "MyFesto"
- Compatível com as versões do FluidDraw a partir da P6 (incluindo a P7 e versões futuras)

Licença de avaliação
- Válida por 30 dias
- Funcionalidades completas
- Gratuita

Licença educacional
- Para fins educacionais
- Válida por 365 dias
- Não pode ser utilizada em máquinas virtuais
- Inclui marca d'água no plano de fundo e em todas as impressões e exportações
- A marca d'água permanece presente mesmo quando os projetos são abertos em outras versões
- Os projetos são sempre criptografados

Para mais informações, acesse https://www.festo.com

Observação

Softwares aplicativos e sites continuam a evoluir em um ritmo cada vez mais acelerado e podem sofrer alterações diariamente. Este documento pode conter imagens de versões anteriores; no entanto, os procedimentos descritos permanecem, em sua essência, inalterados.

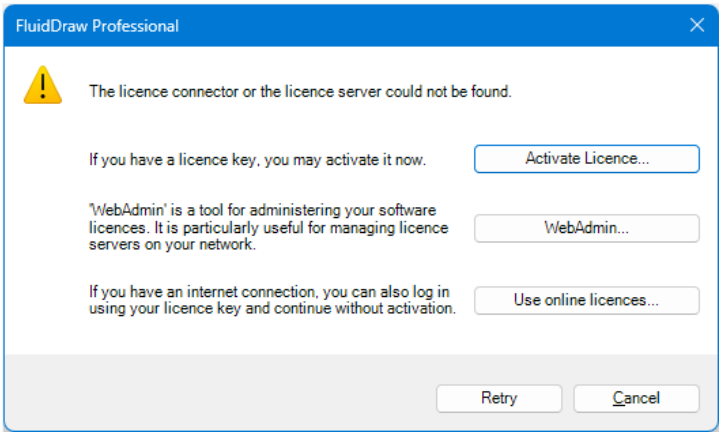
IMPORTANTE!

Guarde bem o ID do seu ticket! Qualquer pessoa que o conheça pode ativar licenças gratuitas.

Desative suas licenças do FluidDraw antes de fazer qualquer alteração em um computador com licenças FluidDraw ativadas! Essas alterações são, por ex., o nome do computador, o sistema operacional, a substituição da placa-mãe, CPU, adaptador de rede ou disco rígido.

2 Início rápido – Instalação local

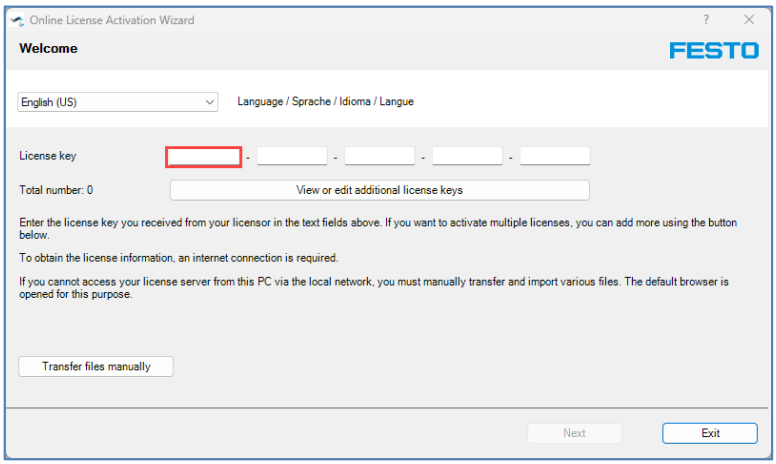
1. Download do FluidDraw Setup de https://www.festo.com/assets/attachment/de/660042
2. Executar configuração
3. Iniciar o FluidDraw e aguardar até que a caixa de diálogo com a opção para ativar a licença apareça



É necessária uma conexão com a Internet para ativar as licenças!

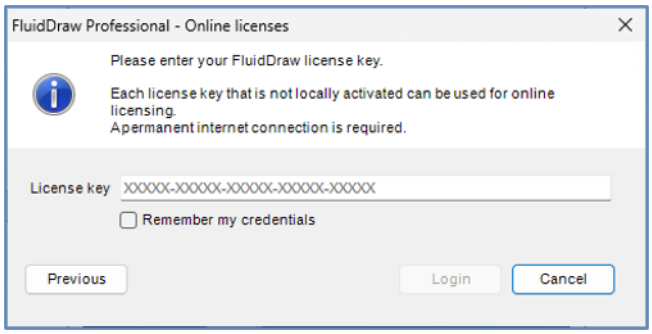
Insira sua chave de licença (no formato: XXXXX-XXXXX-XXXXX-XXXXX-XXXXX) na caixa de diálogo que aparecerá em seguida. Ao ativar a licença (3 a), você pode usar a função copiar e colar no primeiro campo de entrada. A chave de licença será, então, distribuída automaticamente entre os campos de entrada.

3 a) “Ativar licença…” (local, vinculada às características do computador)



Siga as etapas seguintes do assistente.

3 b) Com acesso permanente à internet, você pode, alternativamente, “Usar licença online…”.



Informações detalhadas sobre a ativação da licença podem ser encontradas na seção 8 na página 18 e no manual do FluidDraw: https://www.festo.com/assets/attachment/en/660043

3 Requisitos do sistema

- Windows 8/10/11, 32Bit/64Bit,
- Microsoft .Net Framework 4.8
- 2 GB RAM para 32 bits/6 GB para 64 bits
- Espaço livre no disco rígido 8 GB

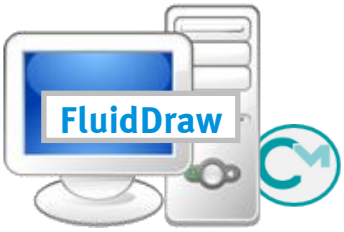
4 Cenários de instalação do FluidDraw – Visão geral

4.1 Explicação dos símbolos usados

FluidDraw	Aplicativo FluidDraw instalado
FluidDraw.lnk	Link do programa para FluidDrawP...exe em uma unidade de rede
“fdlicserver”	Especificação do servidor de licenças (nome alternativo do computador ou endereço IP). É sempre necessária se a área de trabalho do FluidDraw não estiver na mesma sub-rede do servidor de licenças.
	Contêiner de licenças. Ele contém as licenças do FluidDraw. Pode ser um pen drive (CmDongle) ou um computador específico (CmActLicense).

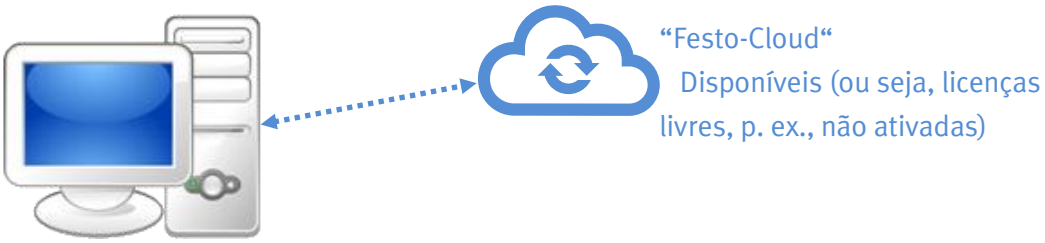
4.2 Instalação local com licença local

O FluidDraw e a licença necessária estão em um computador local, consulte também a seção 2 na página 3.



4.3 Instalação local com uso de licença online (“licença em nuvem”)

O FluidDraw é instalado localmente (ou em uma unidade de rede). Caso haja uma conexão permanente com a Internet, licenças gratuitas ainda não ativadas podem ser utilizadas no modo "online". Após o encerramento do FluidDraw, a licença é liberada automaticamente.

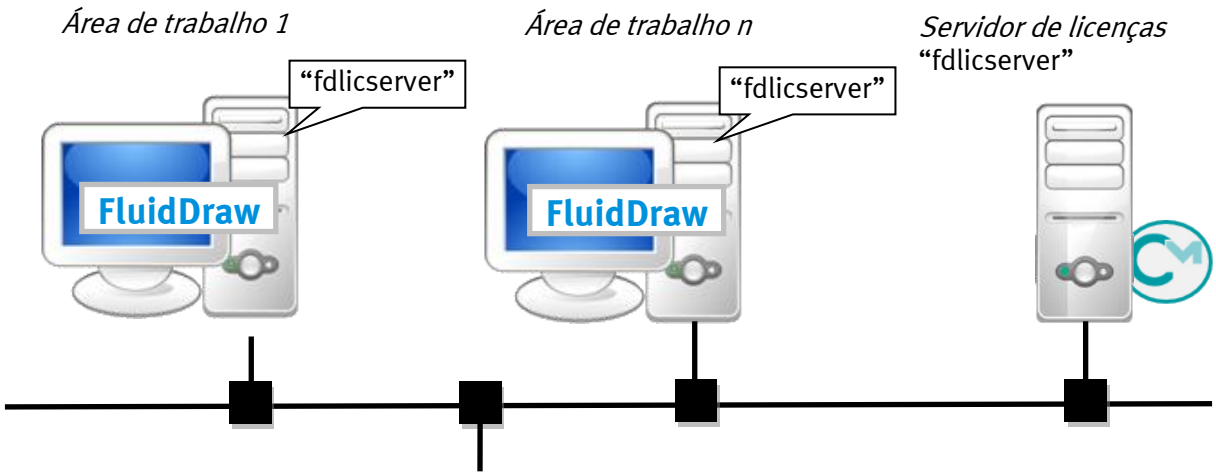


4.4 Instalação local do FluidDraw e servidor de licenças

Todas as áreas de trabalho têm uma instalação FluidDraw local e obtêm sua licença de um servidor de licenças.

Ao usar um servidor de licenças, o número de licenças deve corresponder apenas ao número de usuários que trabalham com o FluidDraw ao mesmo tempo.

Se o servidor de licenças não estiver na mesma sub-rede da área de trabalho do FluidDraw, o servidor de licenças deve ser especificado ao instalar o FluidDraw localmente. Alternativamente ou posteriormente, o servidor de licenças também pode ser inserido com a ajuda do CodeMeter WebAdmin.



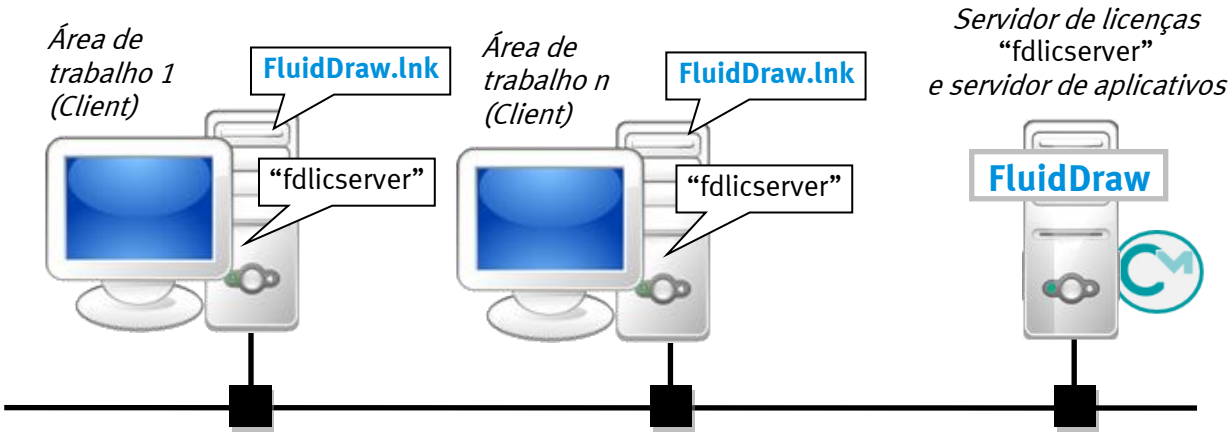
4.5 Instalação de rede (instalação server-cliente) e servidor de licenças

Esta é a variante preferida ao usar o FluidDraw em várias áreas de trabalho em uma rede.

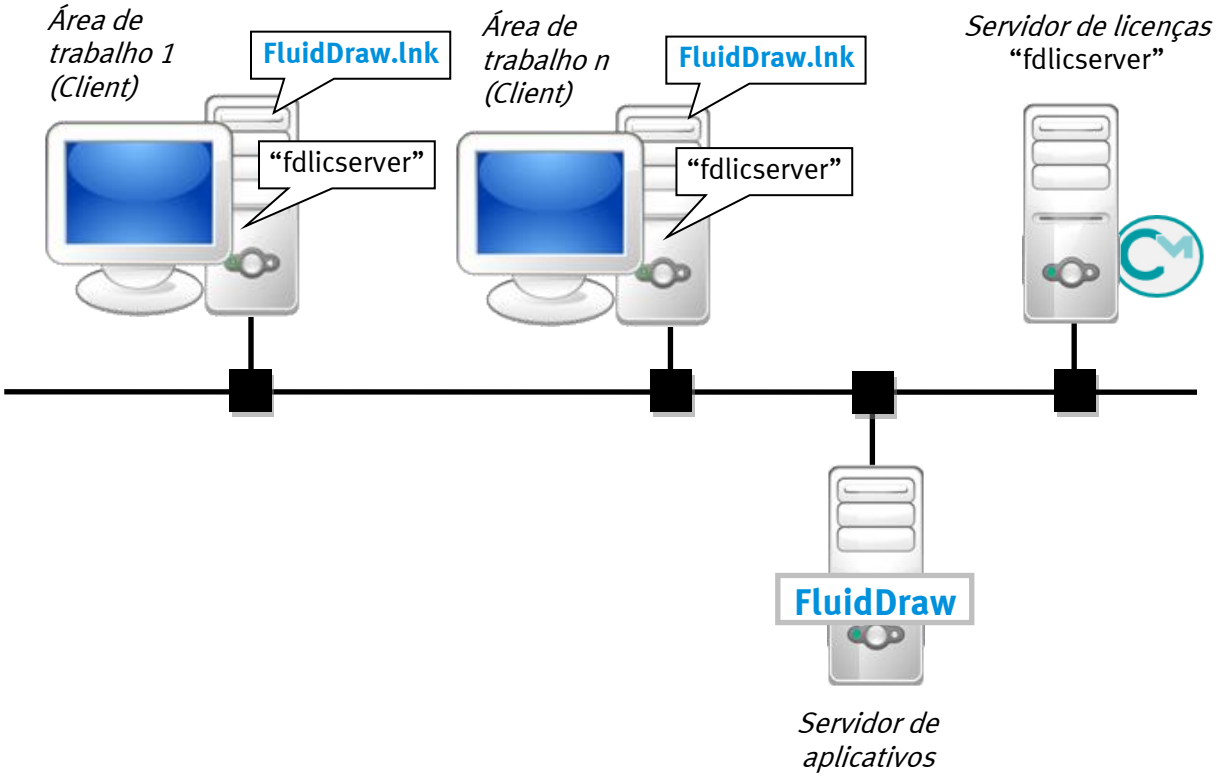
Ao usar um servidor de aplicativos, você garante que todos os usuários sempre trabalhem com a mesma versão do FluidDraw. As atualizações são realizadas facilmente porque só precisam ser executadas no servidor de aplicativos.

Ao usar um servidor de licenças, o número de licenças deve corresponder apenas ao número de usuários que trabalham com o FluidDraw ao mesmo tempo.

Variante 1: aplicativo e licenças em um server



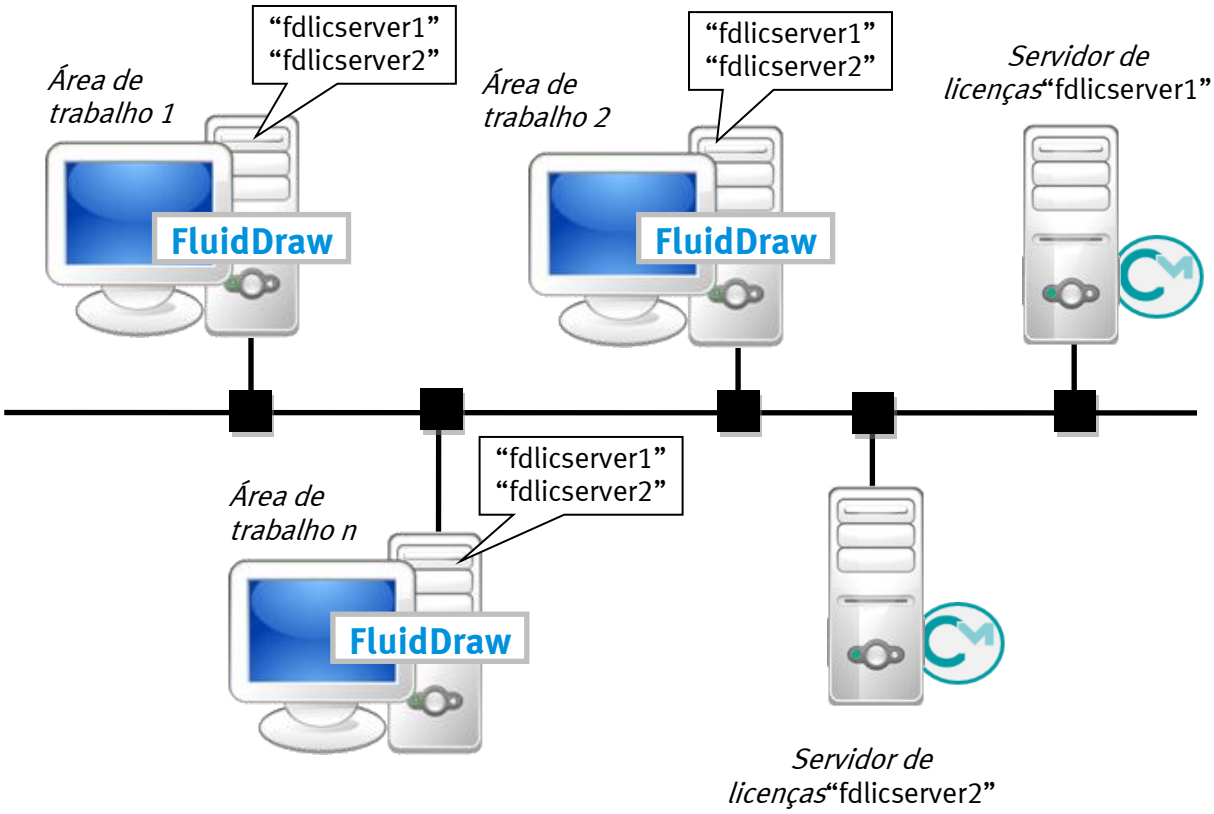
Variante 2: aplicativo separado e servidor de licenças



4.6 Instalações FluidDraw locais e vários servidores de licenças

Se você tiver um grande número de usuários (áreas de trabalho), você alcançará um nível muito alto de disponibilidade e segurança contra falhas se distribuir suas licenças por vários servidores de licenças e configurar instalações do FluidDraw locais nas áreas de trabalho. O aplicativo em si não depende, portanto, da disponibilidade de um servidor de aplicativos (instalação do FluidDraw em uma unidade de rede). Se um servidor de licenças falhar, ao menos as licenças dos outros servidores de licenças poderão ser usadas. No entanto, isso reduz temporariamente o número de usuários que podem trabalhar com o FluidDraw ao mesmo tempo.

Uma vez que esse cenário é mais adequado para redes “maiores”, você deve ou tem que inserir todos os servidores de licenças nas áreas de trabalho na lista de pesquisa do servidor. Você pode fazer isso em uma distribuição de software central através de um parâmetro de acesso para a configuração (consulte a página 40) ou você pode usar o CodeMeter WebAdmin (consulte a página 37).



Você também pode ativar uma licença localmente em todas as áreas de trabalho. Com isso, você teria alcançado a maior disponibilidade e segurança contra falhas possíveis.

Lembre-se também de que essas licenças estão baseadas em hardware. Você deve, portanto, desativar a licença antes de cada mudança de hardware ou troca de computador, para que possa reativá-la na nova configuração (mover licença). Isso implica em um maior trabalho de manutenção e suporte.

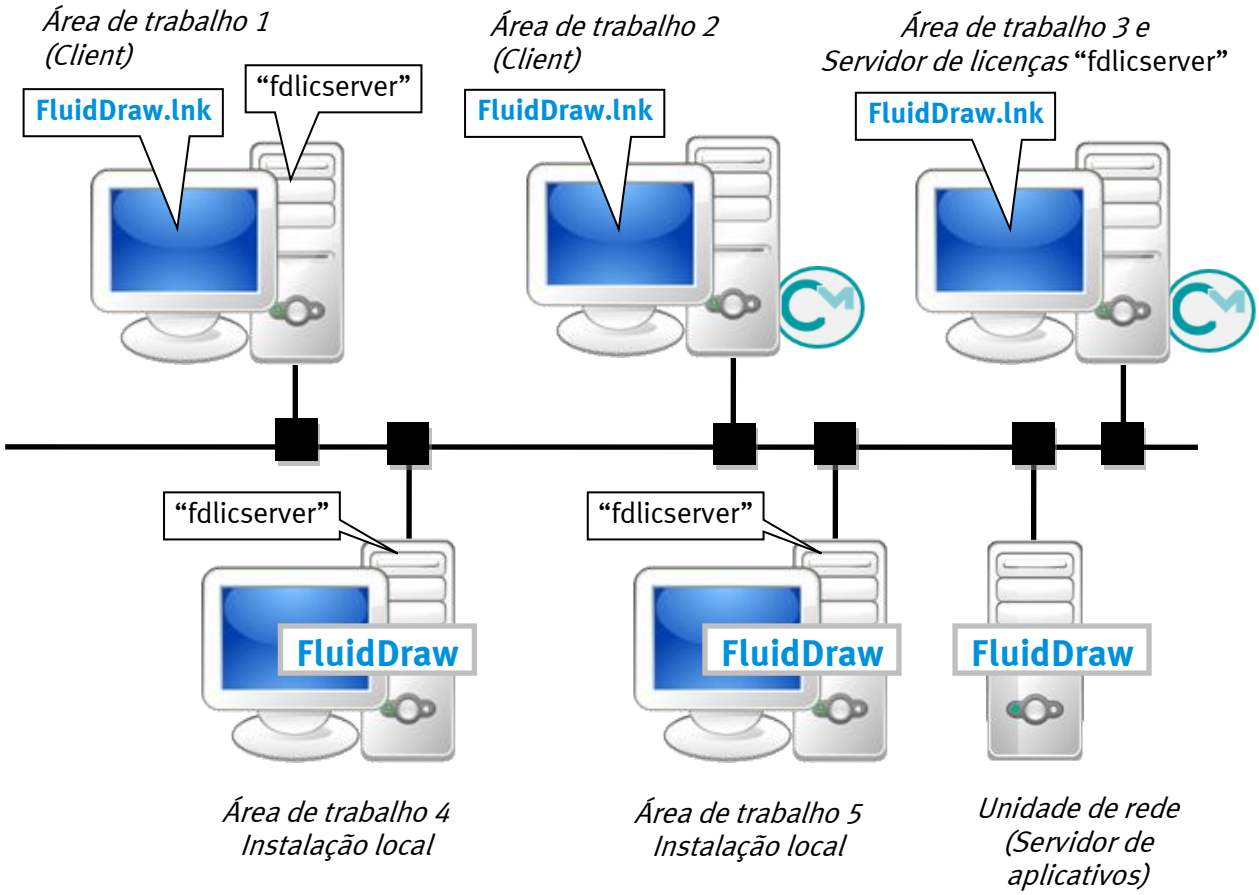
4.7 Cenário misto

Esta visão geral é utilizada apenas para ilustrar as várias opções e não é recomendada na prática.

Foi criado um servidor de licença que também pode ser usado como área de trabalho – Área de trabalho 3. Esta é iniciada simultaneamente por meio de um link do programa FluidDraw de uma unidade de rede (servidor de aplicativos), assim como as áreas de trabalho 1 e 2.

A área de trabalho 1 obtém sua licença do servidor de licenças (área de trabalho 3), ao passo que a licença da área de trabalho 2 foi ativada localmente neste servidor.

Ambas as áreas de trabalho inferiores 4 e 5 possuem uma instalação do FluidDraw local. Você não precisa do servidor de aplicativos (ou seja, acesso à unidade de rede com a instalação do FluidDraw), contudo utilize as licenças ativadas na área de trabalho 3 (servidor de licenças).



ATENÇÃO: uma licença de rede acessível pode ser usada apesar de uma licença disponível localmente. Para evitar que isso aconteça, a porta 22350 pode ser bloqueada no firewall da área de trabalho em questão (aqui, área de trabalho 2), de forma que as licenças de rede não sejam encontradas. Nesse caso, a licença local é acessada com segurança.

4.8 Procedimento para instalações cliente-server

Instalar servidor de licenças (seção 7 na página 16)

Ativar servidor de licenças (seção 8 na página 18).

Instalação do programa

1. Instalação do FluidDraw P.. completa no servidor de aplicativos (seção 5 na página 9)
2. Acesso à rede (instalação do cliente) nas estações de trabalho (seção 6 na página 13)

5 Instalar FluidDraw

Baixe a configuração do FluidDraw em uma das seguintes fontes:

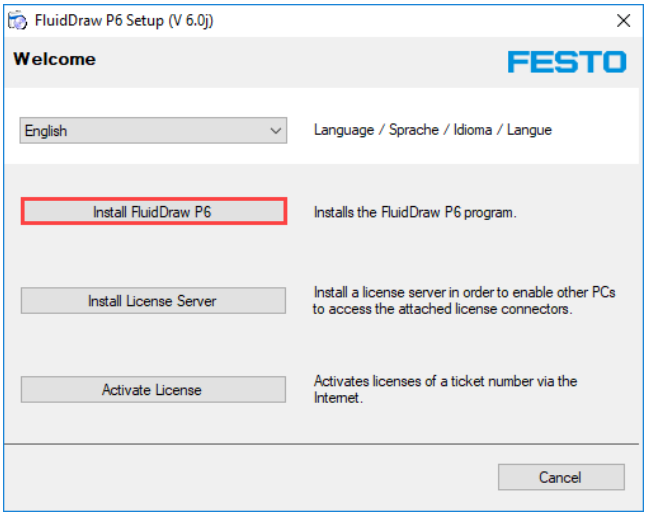
https://www.festo.com/net/SupportPortal/Downloads/660042

https://www.art-systems.de/www/site/en/downloads/fluiddraw-p7.html

.. e inicie-a.

As seguintes caixas de diálogo somente estarão disponíveis neste formulário se a instalação do FluidDraw não tiver sido realizada no computador.

Instalar o FluidDraw P..



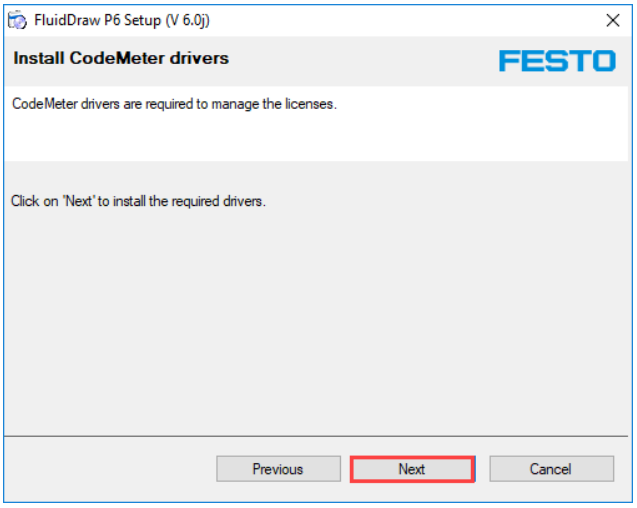
Aceite o contrato de licença do usuário final.

Seguinte



Primeiro é instalado o software de gerenciamento de licenças, o CodeMeter Runtime para Windows da empresa Wibu Systems.

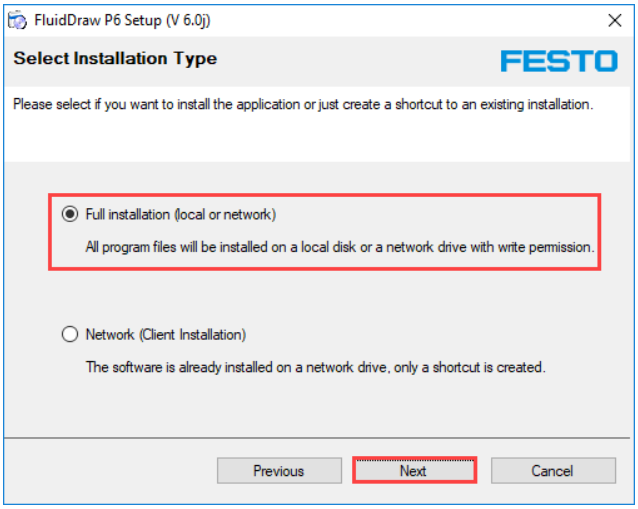
Este passo poderá ser omitido se já houver um CodeMeter Runtime atual no computador.



Seguinte

Selecione **Instalação completa em uma unidade local ou unidade de rede** (definida por padrão).

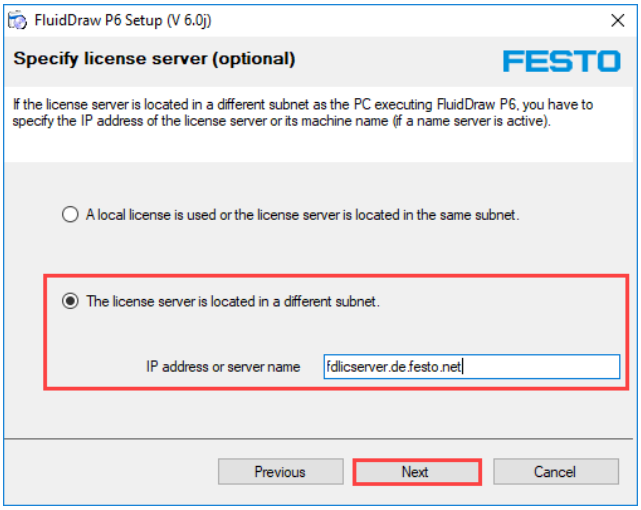
No caso de uma instalação de rede, deve ser um local ao qual os clientes tenham acesso de leitura. Execute este passo ANTES do “Acesso à rede (instalação do cliente)”.



Seguinte

Se você estiver usando uma licença local ou se o servidor de licenças estiver na mesma sub-rede, deixe a opção acima inalterada.

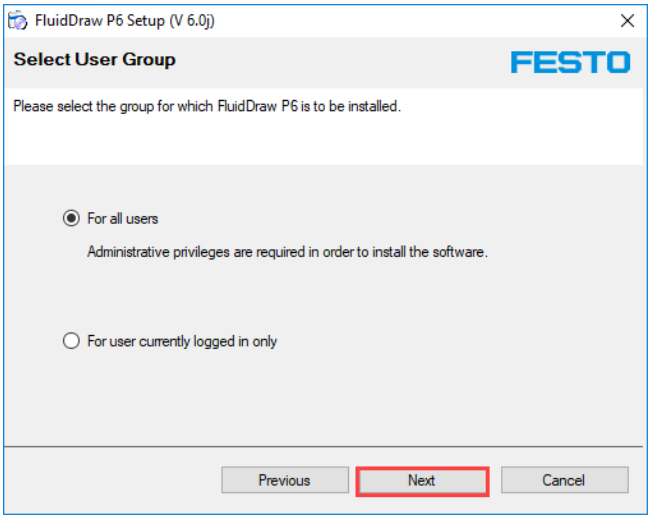
Insira o **endereço IP ou nome do servidor**, se o servidor de licenças estiver localizado em uma sub-rede diferente do computador no qual o FluidDraw P6 é utilizado.



Seguinte

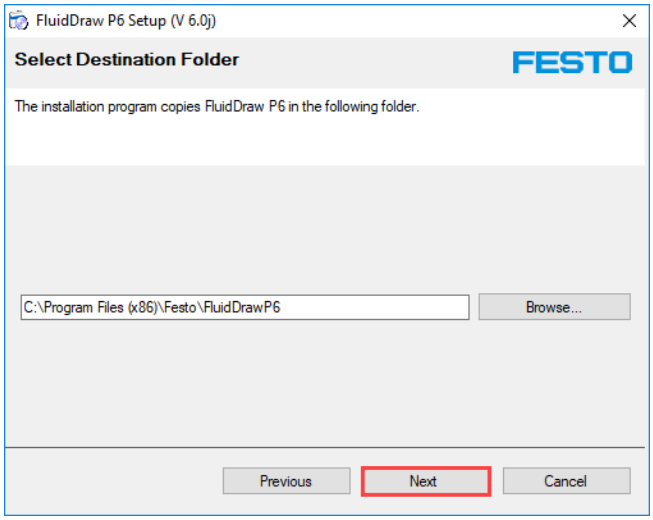
OBSERVAÇÃO: você pode inserir o servidor de licenças posteriormente com a ajuda do CodeMeter WebAdmin, consulte a seção 10.2 na página 34.

Selecione o grupo de usuários.

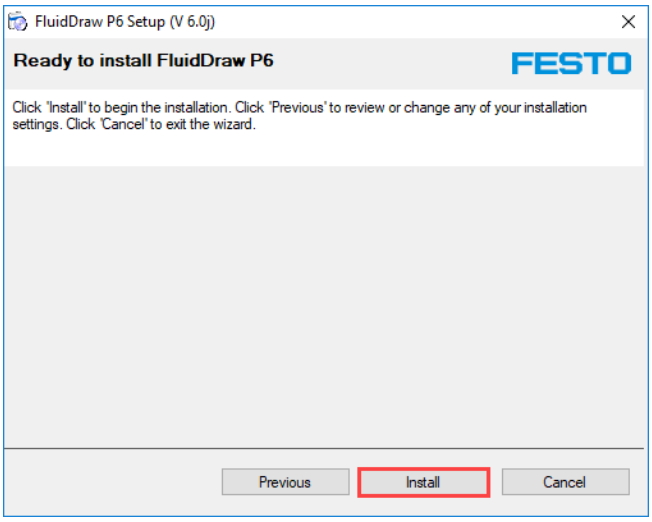


Seguinte

Selecione o diretório de instalação mediante **Procurar…**. Ao instalar em uma unidade de rede (instalação do servidor), este deve ser um diretório ao qual todos os usuários (clientes) tenham acesso de leitura. No caso de uma instalação de usuário único, é possível manter o caminho especificado.

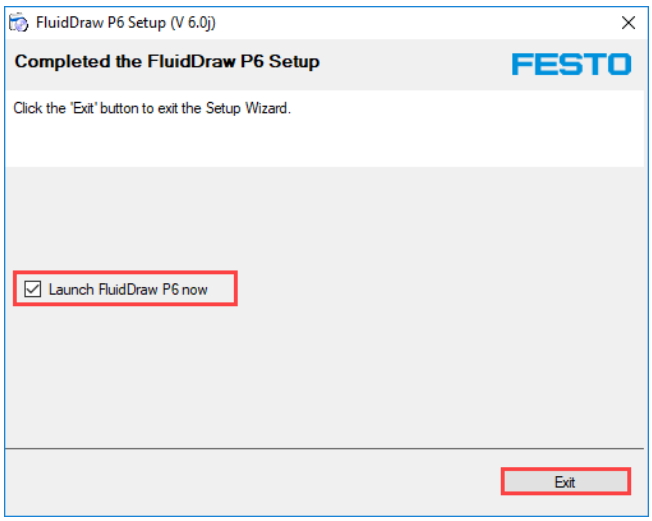


Seguinte



Instalar

Se o FluidDraw não tiver que ser iniciado imediatamente após a instalação, desative a opção “Iniciar FluidDraw P.. agora”.



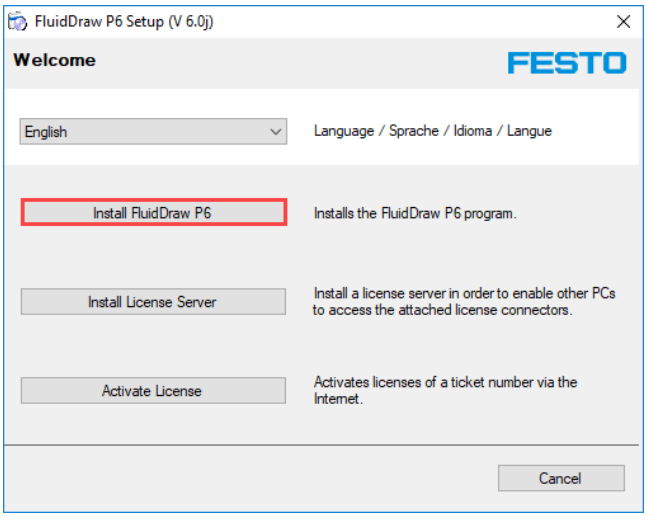
Finalizar

Se o FluidDraw não encontrar uma licença válida após o início do programa, será exibida uma caixa de diálogo que permite ativar as licenças, consulte a seção 8 na página 18.

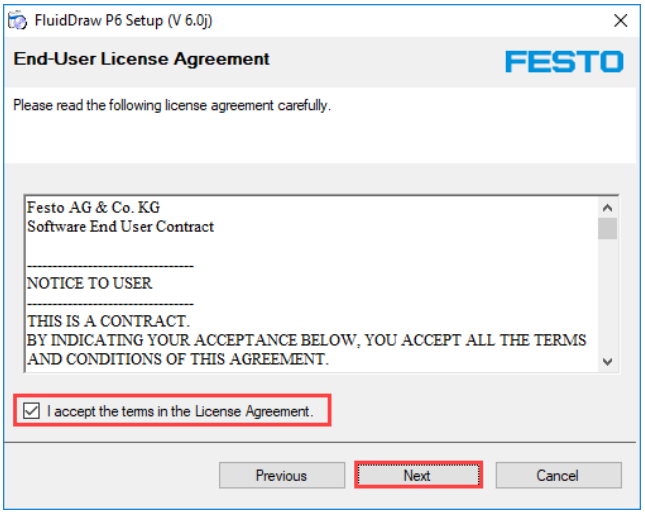
6 Instalação do cliente

Certifique-se de que o FluidDraw foi completamente instalado anteriormente em uma unidade de rede (servidor de aplicativos) à qual todos os clientes têm acesso. Somente um link do programa para esta instalação do FluidDraw é criado nas áreas de trabalho (clientes).

Execute a configuração do FluidDraw.

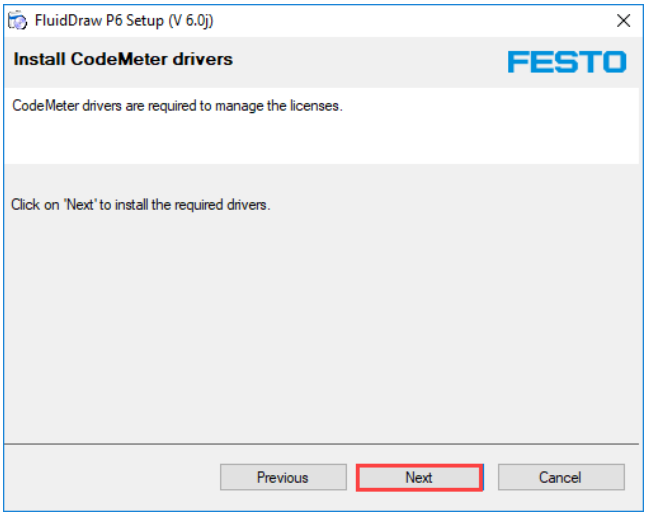


Instalar o FluidDraw P..



Aceite o contrato de licença do usuário final.

Seguinte



Primeiro é instalado o software de gerenciamento de licenças, o CodeMeter Runtime para Windows da empresa Wibu Systems.

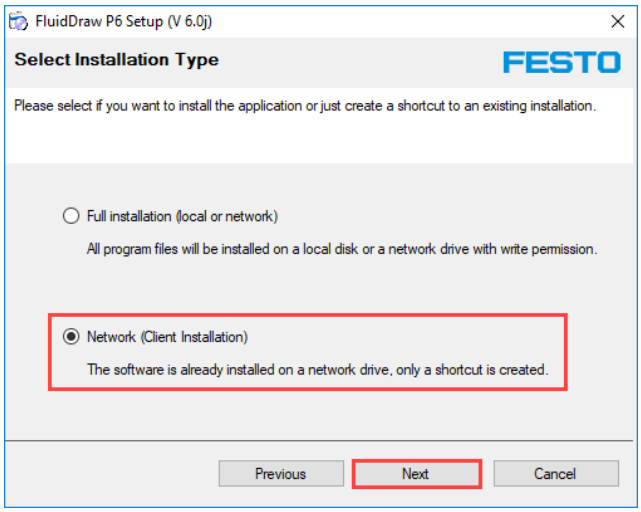
Este passo poderá ser omitido se já houver um CodeMeter Runtime atual no computador.

Seguinte

A instalação do cliente somente é proporcionada pela configuração se não houver uma instalação local do FluidDraw no computador. Caso contrário, a configuração oferece a possibilidade de desinstalar a instalação do FluidDraw local.

Acesso à rede (instalação do cliente)

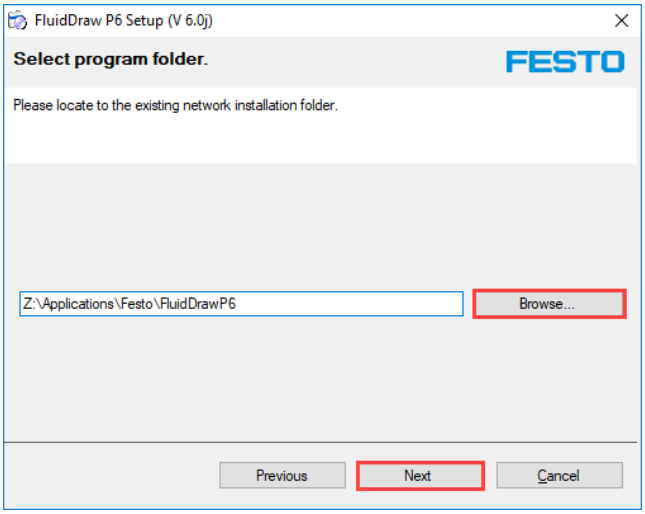
Seguinte



Selecione a unidade de rede na qual você já instalou completamente o FluidDraw.

Procurar...

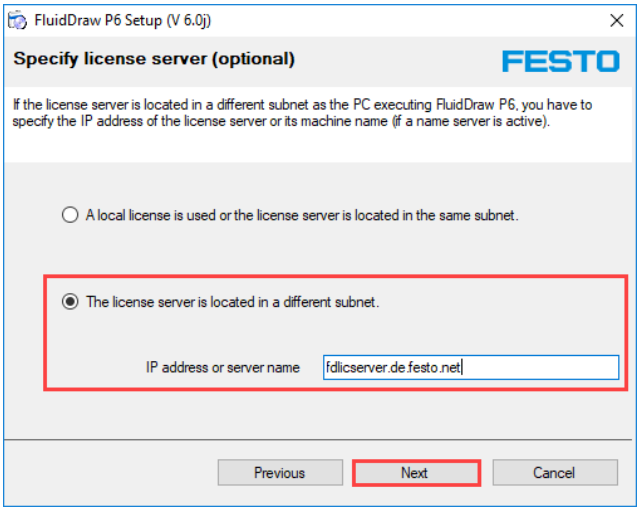
Seguinte



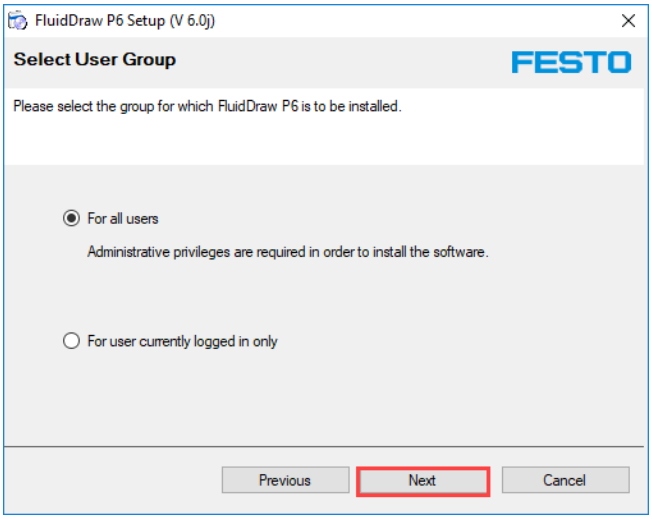
Se o cliente e o servidor de licenças estiverem na mesma sub-rede, deixe a opção acima inalterada.

Insira o nome ou endereço IP do servidor de licenças se o cliente e o servidor de licenças não estiverem na mesma sub-rede.

Seguinte



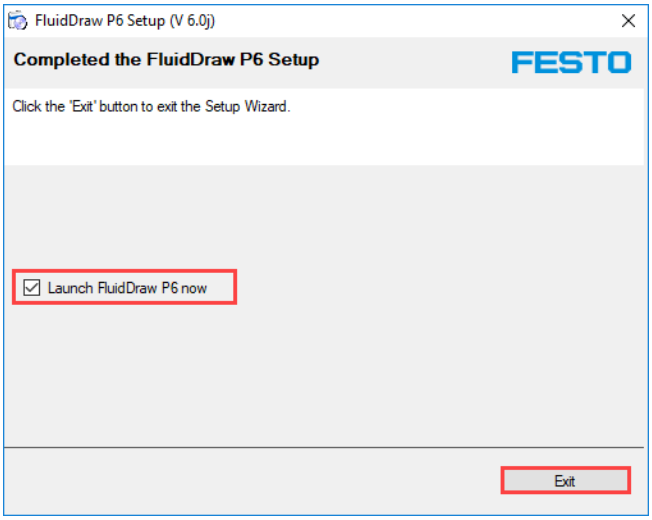
Selecione o grupo de usuários.



Seguinte

O link do programa para a instalação do FluidDraw é criado na unidade de rede.

Se o FluidDraw não tiver que ser iniciado imediatamente após a instalação, desative a opção “Iniciar FluidDraw P.. agora”.



Finalizar

Como alternativa à instalação do cliente, também é possível criar manualmente um link do programa para FluidDrawP...exe na rede em cada cliente:

[Caminho de rede]\FluidDrawP..\bin\FluidDrawP...exe

Em seguida, também é necessário instalar manualmente o CodeMeter Runtime para Windows de Wibu Systems no cliente e, se necessário, inserir o servidor de licenças por meio do CodeMeter WebAdmin.

7 Instalar servidor de licenças

Existem dois passos envolvidos na instalação do servidor de licenças:

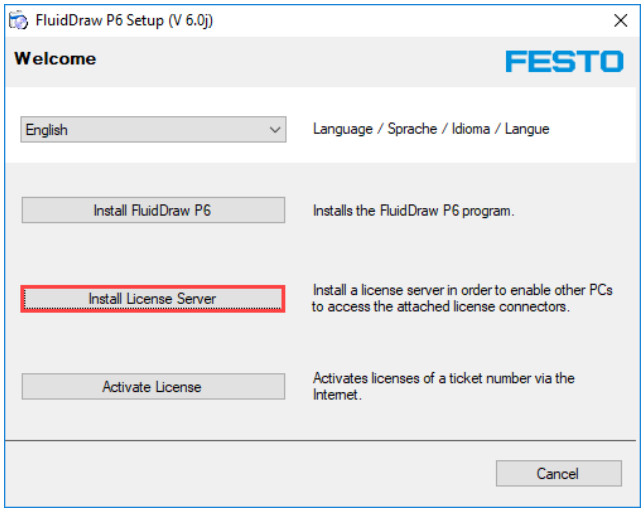
1. A instalação do CodeMeter Runtime, caso ainda não exista.
2. A opção “Server de rede” no CodeMeter WebAdmin é ativada.
   O servidor de rede pode ser ativado posteriormente de forma manual na guia “Configurações” > “Server” > “Acesso ao servidor”.

Um servidor de licenças nada mais é do que um computador no qual...

- … O CodeMeter Runtime está instalado.
- … A opção “Server de rede” está ativada no CodeMeter WebAdmin.
- … As licenças foram ativadas ou um CmDongle com licenças FluidDraw P.. está conectado.

Execute a configuração do FluidDraw.

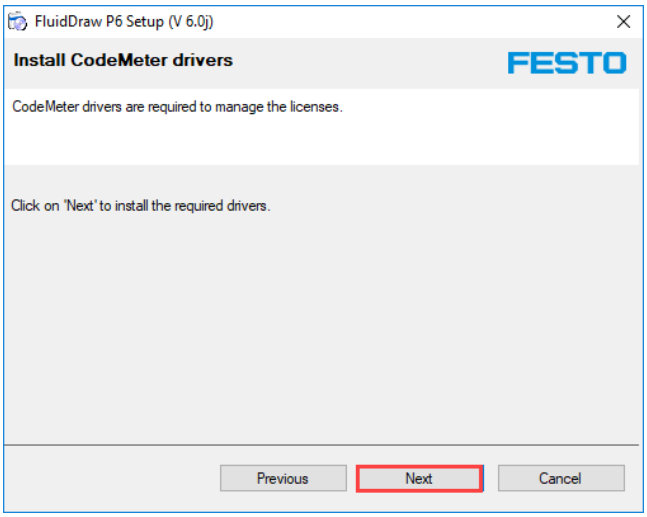
Nenhuma instalação do FluidDraw é necessária no servidor de licenças.



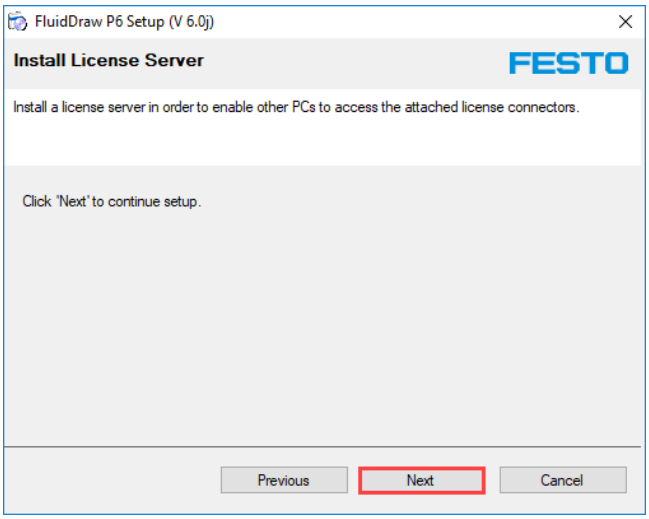
Instalar servidor de licenças

Primeiro é instalado o software de gerenciamento de licenças, o CodeMeter Runtime para Windows da empresa Wibu Systems.

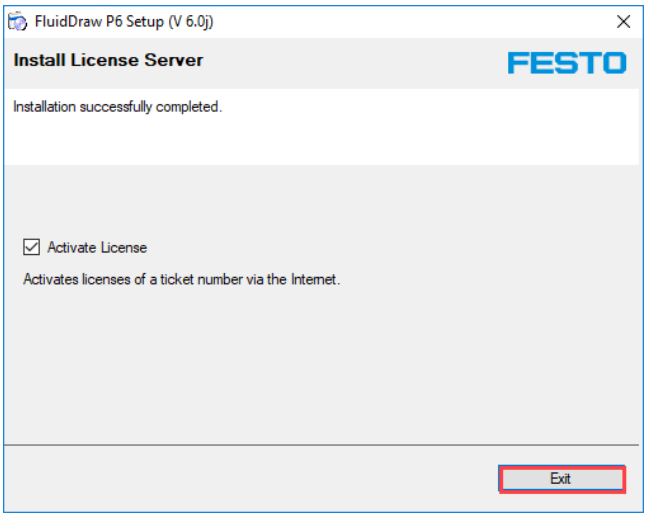
Este passo poderá ser omitido se já houver um CodeMeter Runtime atual no computador.



Seguinte



Seguinte



Depois da instalação do servidor de licença, é possível baixar seu
Ativar servidor de licenças

Finalizar

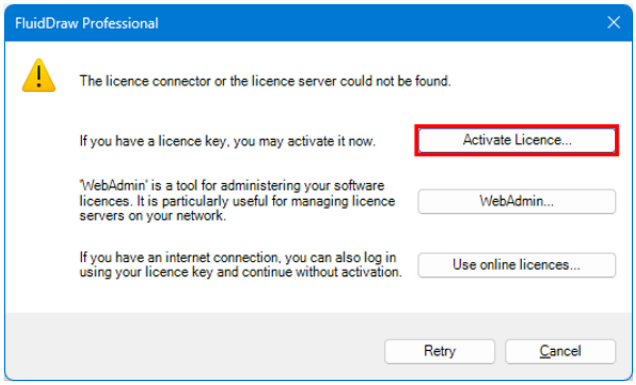
A opção “Ativar licença” inicia o assistente de ativação de licenças on-line FluidDraw, consulte a seção 8.1 na página 19.

8 Ativar servidor de licenças

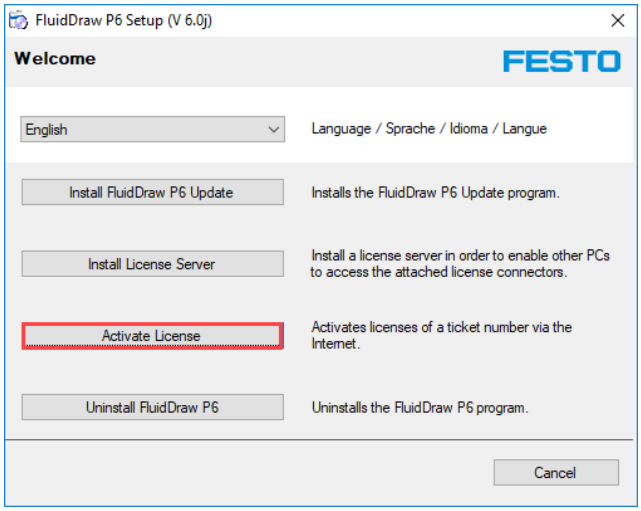
Para ativação – e também para mudança – de licenças do FluidDraw, você precisa do ID do seu ticket, consulte a seção 1 na página 2.

As seguintes opções estão disponíveis para ativar e gerenciar licenças:

1. Iniciar o FluidDraw P6 após a instalação inicial e aguardar até que a caixa de diálogo com a opção para ativar licenças apareça após uma busca de licença sem sucesso.

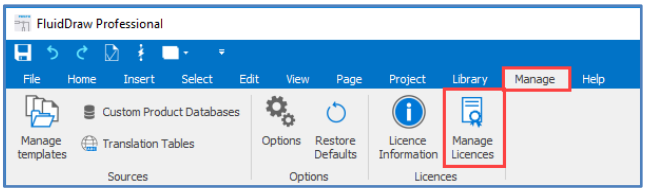


2. Executar a configuração do FluidDraw e selecionar a opção “Ativar licença”.



3. Iniciar o assistente de ativação de licenças on-line FluidDraw diretamente do subdiretório “\bin” no diretório do programa FluidDraw:
C:\Program Files (x86)\Festo\FluidDrawP..\bin\CodemeterActivationWizard.exe

4. Se já existe uma licença ativada no computador ou na rede e o FluidDraw puder ser iniciado com ela, também será possível abrir o assistente de ativação através do menu FluidDraw “Gerenciar” > “Gerenciar licenças”.



5. Ativar a licença através do Festo License Central WebDepot:
https://webdepot.festo.com/index.php
Consultar seção 8.2 na página 22.

Os pontos 1 a 4 abrem o assistente de ativação, consulte a seção 8.1 na página 19.

É necessária uma conexão com a Internet para ativar as licenças.

Observação: também é suficiente se o computador, em que as licenças devem ser ativadas (servidor de licença), puder ser acessado na rede a partir de qualquer computador com acesso à Internet em que o assistente de ativação seja iniciado.

Observe que, ao ativar através do Festo License Central WebDepot, um contêiner de licença (CmContainer) já deve estar disponível no servidor de licenças. Isso significa que as licenças do FluidDraw já devem ter sido ativadas ou um contêiner de licenças vazio deve ter sido importado previamente. O assistente de ativação de licenças on-line FluidDraw, por outro lado, cria-o automaticamente.

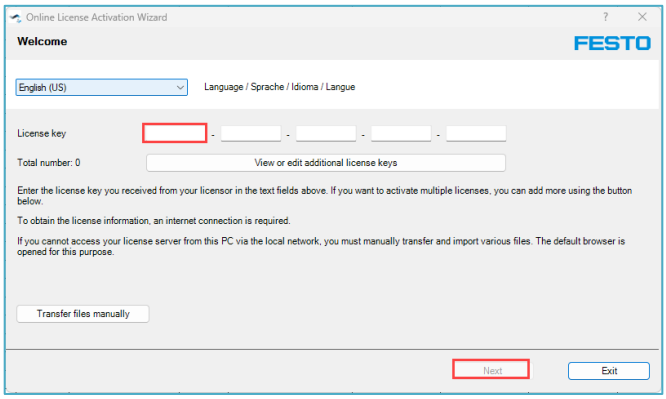
Sem uma conexão com a Internet, as licenças podem ser ativadas e/ou desativadas ou movidas por meio de uma troca de arquivos, consulte a seção 8.3 na página 24.

O procedimento para desativar (mover) licenças é o mesmo que para ativar licenças.

8.1 Assistente de ativação de licenças on-line FluidDraw

Copie o ID de sseu ticket por meio da área de transferência do Windows para o primeiro campo de entrada do assistente de ativação. Ele é automaticamente dividido entre os 5 campos.

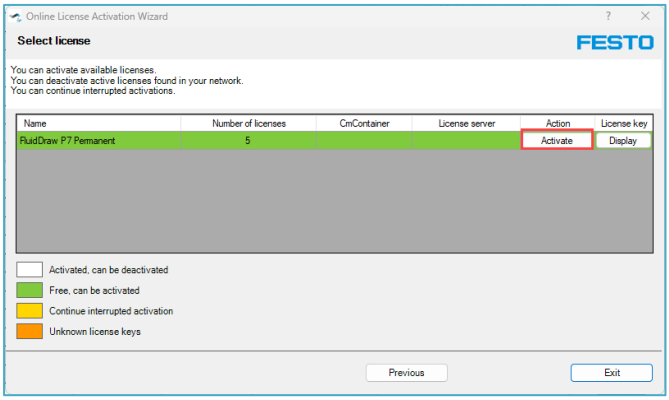
Como alternativa, é possível inserir a ID do ticket manualmente nos campos correspondentes.

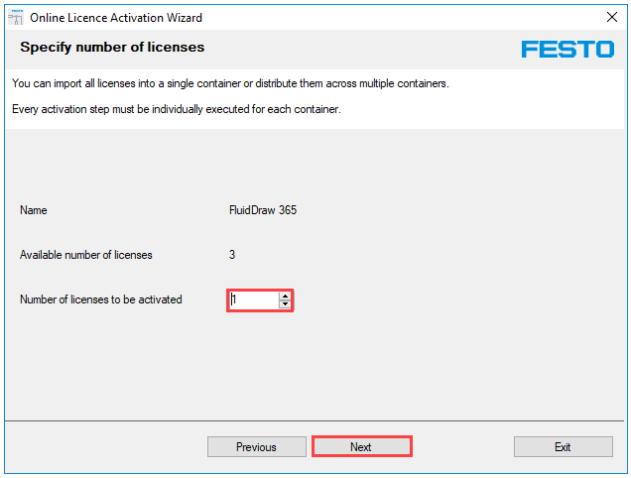


Seguinte

Observação: se você não estiver conectado à Internet, selecione “Transferir arquivos manualmente”. Este botão abre o Festo License Central WebDepot. Continue conforme descrito na seção 8.3 na página 24.

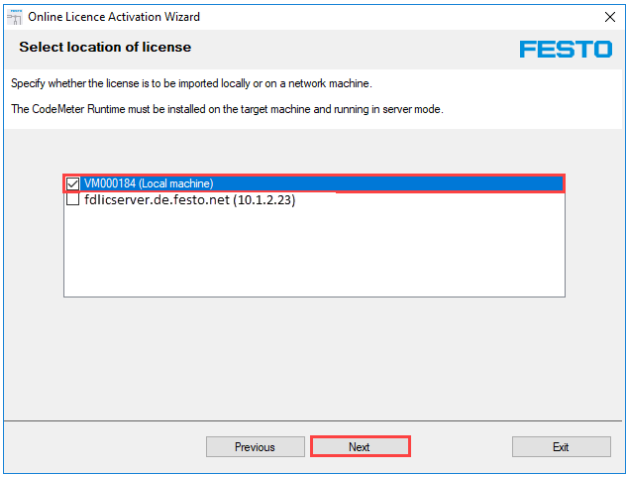
Ativar





Se necessário, reduza o número de licenças a serem ativadas.

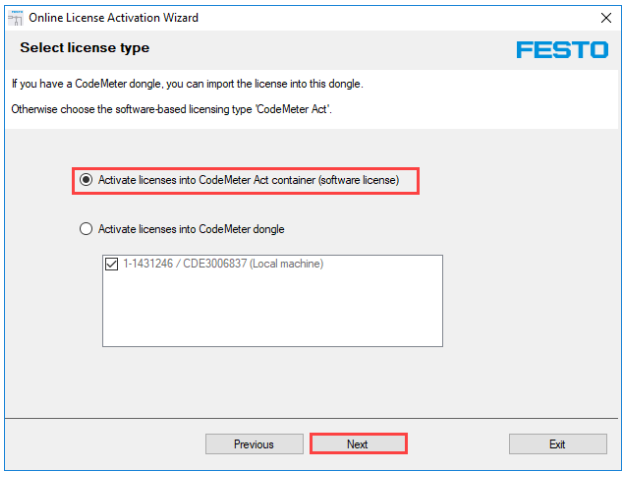
Seguinte



Selecione o computador local ou seu servidor de licenças.

Observação: o servidor de licenças só é listado se puder ser acessado na rede. Para tal, o servidor de licenças deve estar instalado nele, consulte a seção 7 na página 16.

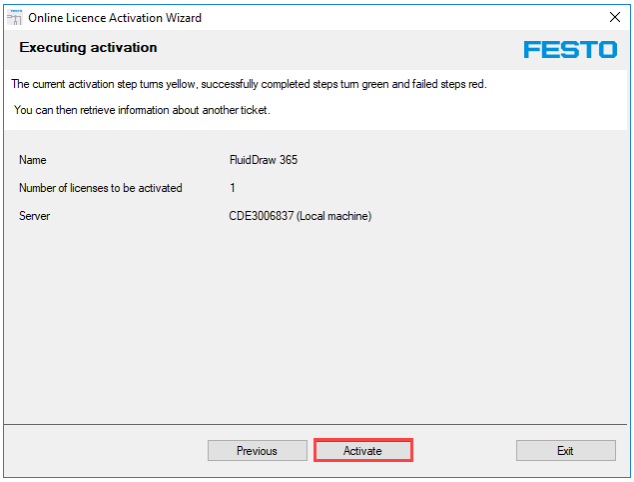
Seguinte



Se um pen drive do FluidDraw (dongle CodeMeter) estiver conectado ao computador selecionado, você poderá ativar a licença lá.

Seguinte

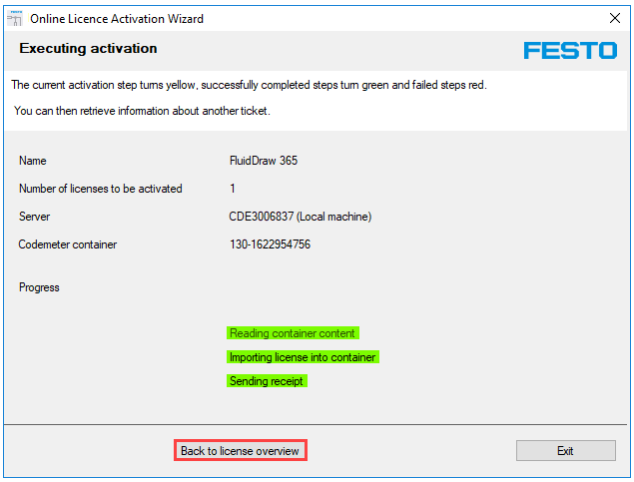
Verifique sua seleção.



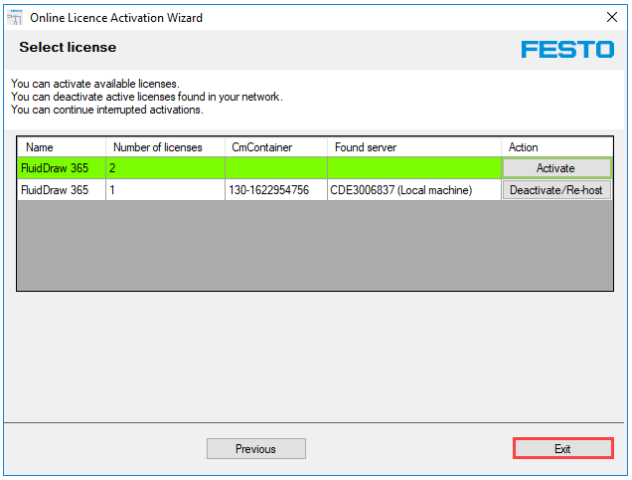
Ativar

Agora você pode alterar a caixa de diálogo através do botão **Finalizar** ou ao controle...

Retornar à visão geral da licença



Uma das três licenças do FluidDraw 365 contidas no ticket foi ativada no computador local.



Finalizar

IMPORTANTE

Desative sua(s) licença(s), antes de alterar o hardware do computador ou se desejar mover a licença para outro computador!

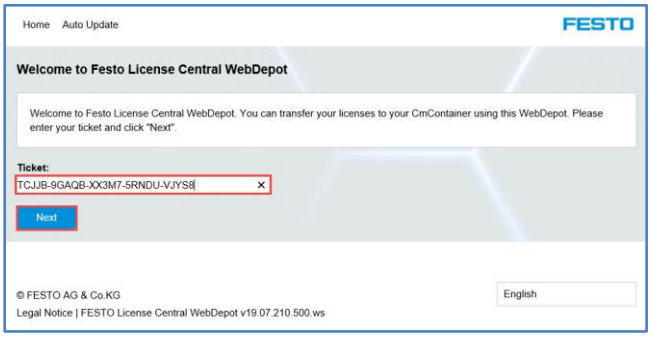
A maneira mais fácil de fazer isso é iniciar o assistente de ativação através do menu “Gerenciar” > “Gerenciar licenças” do FluidDraw. Depois de inserir o ID do seu ticket, a ação “Desativar/Mover” agora está disponível – selecione esta ação e siga os passos do assistente.

8.2 Ativação de licença por meio do Festo License Central WebDepot

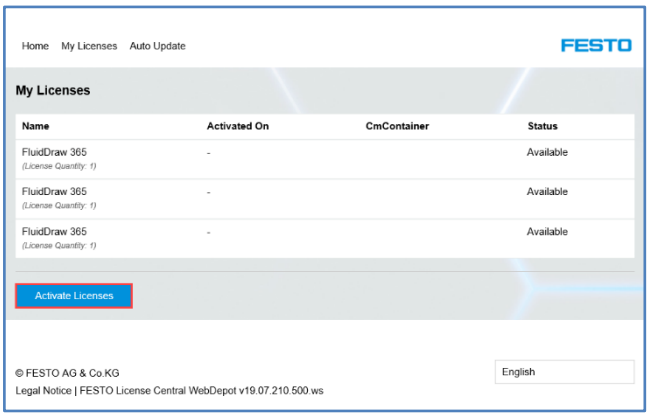
Como alternativa ao assistente de ativação de licenças on-line da Festo, também é possível ativar ou gerenciar suas licenças por meio do Festo License Central WebDepot. Para fazer isso, vá até o endereço em um navegador da web https://webdepot.festo.com/index.php

Insira o ID do seu ticket. Preste atenção também se são utilizadas letras maiúsculas.

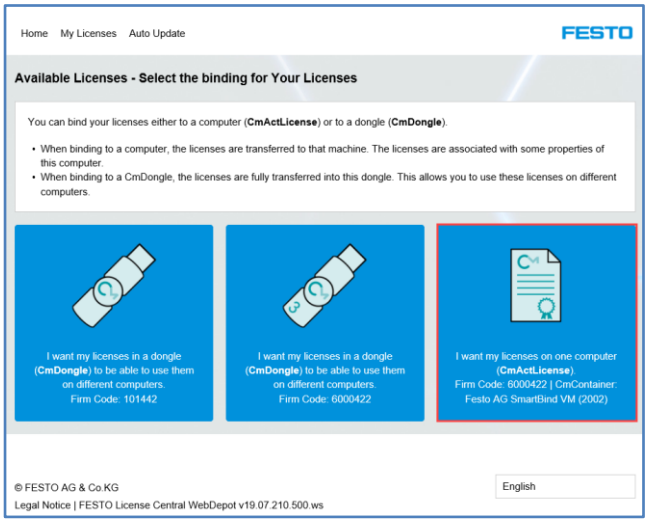
Seguinte



Ativar licença

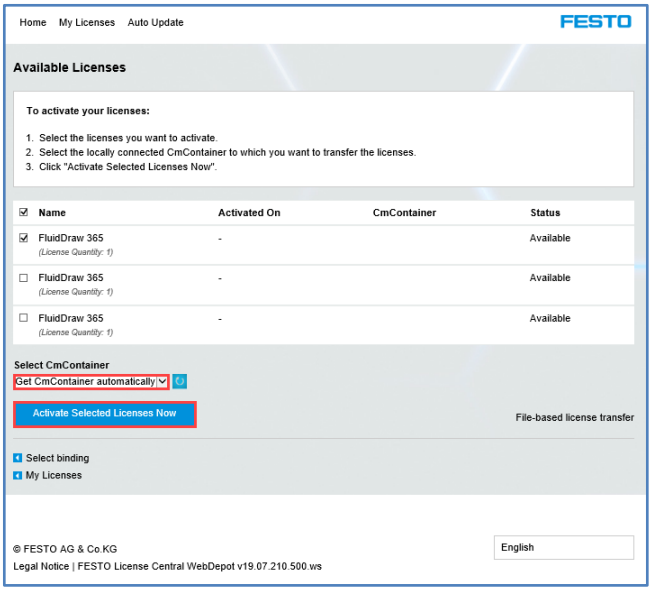


Selecione a opção correta para uma licença associada ao computador (CmActLicense).



Se você tiver um pen drive FluidDraw P5 e quiser ativar a(s) licença(s) nele, primeiro verifique o número de série do conector macho. Se começar com “1-” ou “2-”, selecione a opção à esquerda, se começar com “3-” a opção do meio.

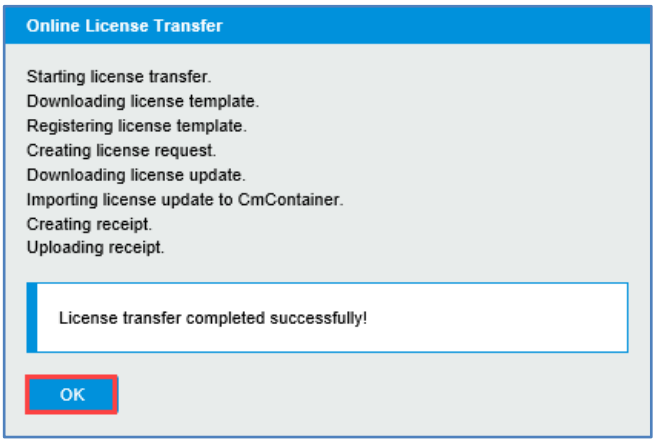
Se ainda não houver nenhuma licença do FluidDraw no computador local e você quiser ativá-la aqui, deixe inalterada a seleção em “Obter o CmContainer automaticamente”.



Caso contrário, selecione na lista de CmContainer disponíveis, por exemplo, o do seu servidor de licença.

Ativar licenças selecionadas agora

Se as licenças do FluidDraw nunca tiverem sido ativadas em um servidor de licenças sem acesso à Internet, você deve primeiro criar um CmContainer vazio, consulte a seção 8.3 na página 24.



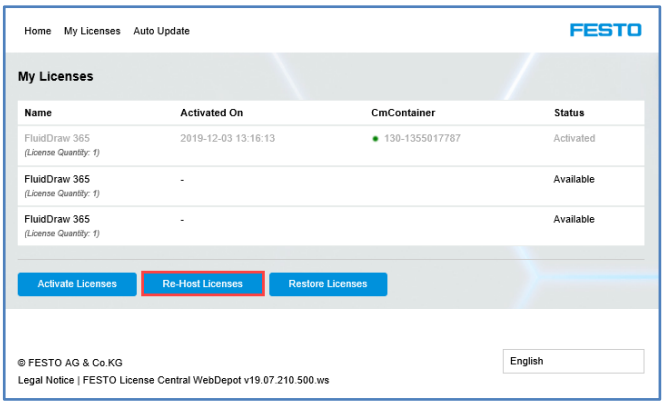
Se o CmContainer desejado (do seu servidor de licenças ou de um pen drive do FluidDraw existente) não estiver incluído na lista de seleção, acesse o Festo License Central WebDepot no computador em que o CmContainer desejado está localizado ou a que o pen drive do FluidDraw está conectado. Se este computador não tiver acesso à Internet, você deverá executar uma transferência de licença baseada em arquivo, consulte a seção 8.3 na página 24.

OK

Observação: se houver problemas de ativação por meio do Festo License Central WebDepot, primeiro tente utilizar outro navegador da web (por ex., Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome). Se isso também não funcionar, use o assistente de ativação de licenças on-line da Festo. Se ambos não funcionarem, tente novamente mais tarde. Por fim, entre em contato com o Suporte da Festo, consulte a página 42.

IMPORTANTE

Desative sua(s) licença(s), antes de alterar o hardware do computador ou se desejar mover a licença para outro computador!



Para tal, selecione o item após inserir o ID do seu ticket

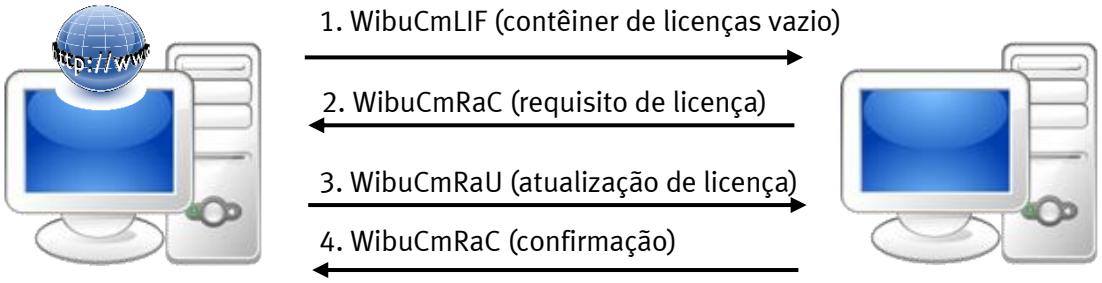
Mover licenças

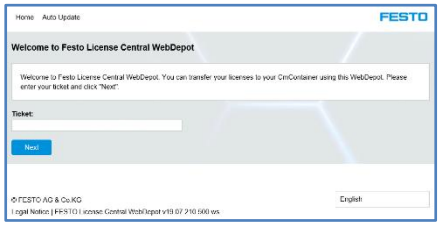
...e seguir as instruções adicionais.

8.3 Ativação de licença baseada em arquivo (sem acesso à Internet disponível)

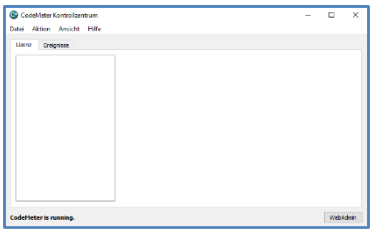
Abra o Festo License Central WebDepot no computador com acesso à Internet (à esquerda). Inicie o CodeMeter Control Center (à direita) no computador no qual a(s) licença(s) serão ativadas. No centro, é possível visualizar as transferências de arquivos necessárias que você deve realizar através de uma unidade de rede compartilhada em ambos os computadores ou por meio de um pen drive.

Computador com acesso à Internet | Transferência de arquivos | Computador sem acesso à Internet, no qual as licenças devem ser ativadas





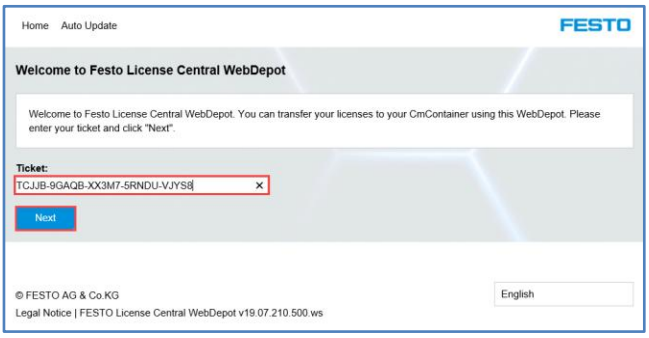
Festo License Central WebDepot



CodeMeter Control Center

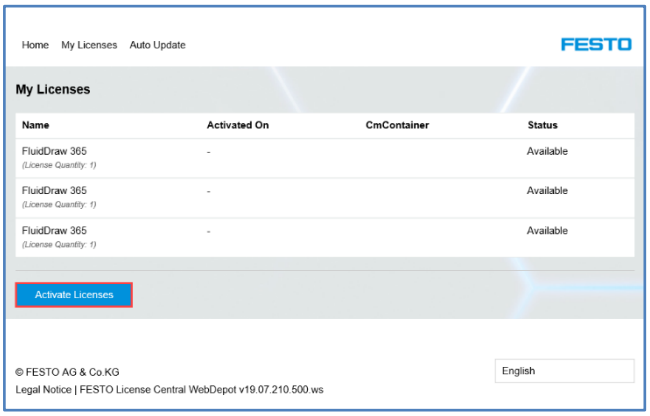
Passo 1, a criação de um contêiner de licenças vazio só é necessário se uma licença nunca tiver sido ativada no computador de destino.

Acessar **Festo License Central WebDepot** no computador com acesso à Internet: https://webdepot.festo.com/index.php

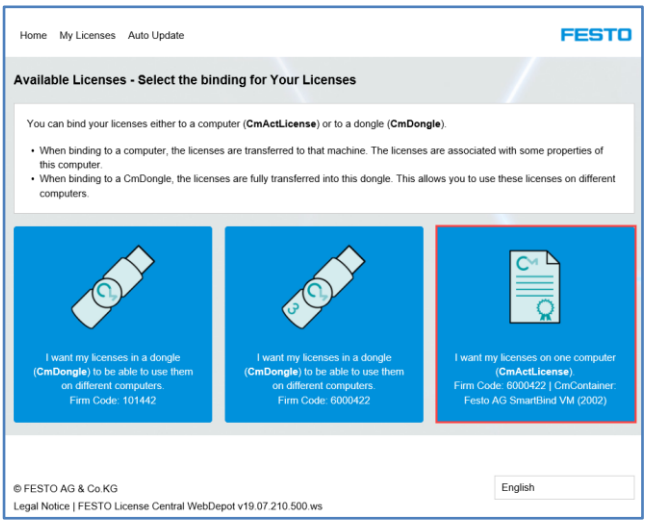


Insira o ID do seu ticket.

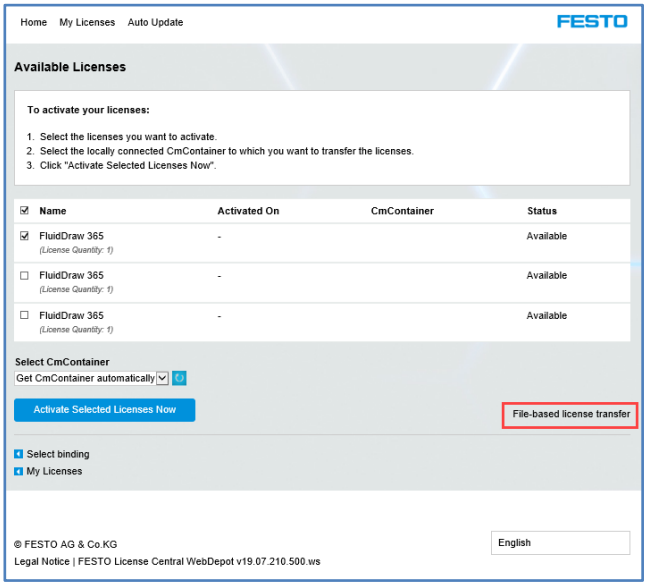
Seguinte



Ativar servidor de licenças



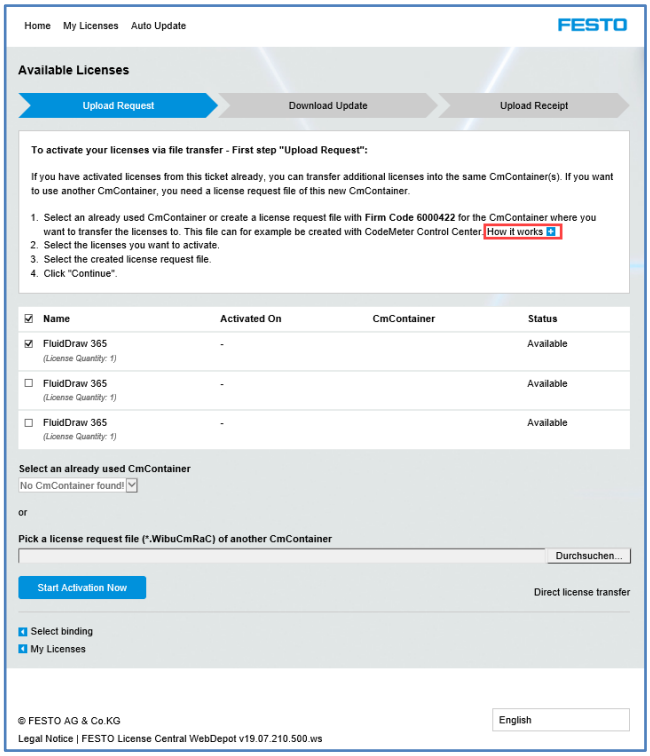
Selecione a opção correta para uma licença associada ao computador (CmActLicense).



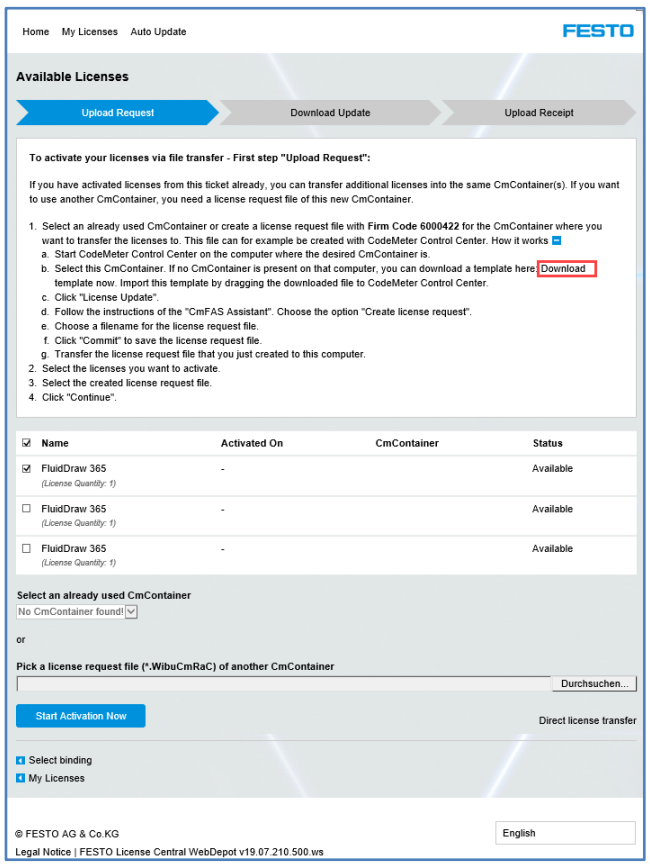
Selecione o número de licenças.

Transferência de licença baseada em arquivo

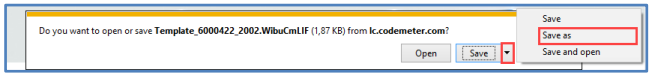
Abra a opção
“É assim que funciona”.



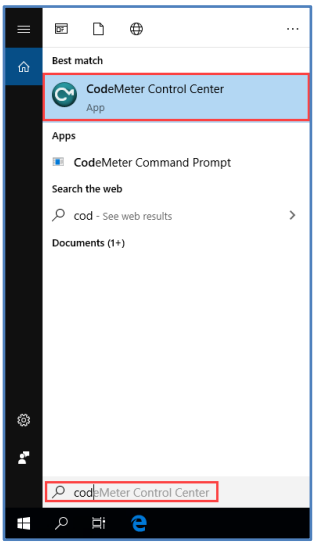
Baixar modelo agora



Se for disponível e possível, salve o arquivo WibuCmLIF em uma unidade de rede que também possa ser acessada pelo computador sem acesso à Internet. Caso contrário, conduza este arquivo até este computador por meio de um pen drive, por exemplo.

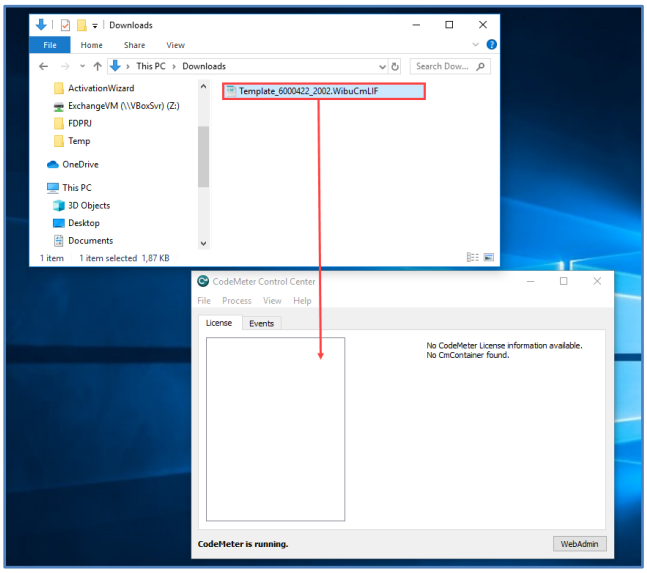


Inicie o **CodeMeter Control Center** no computador sem acesso à Internet em que deseja ativar as licenças.

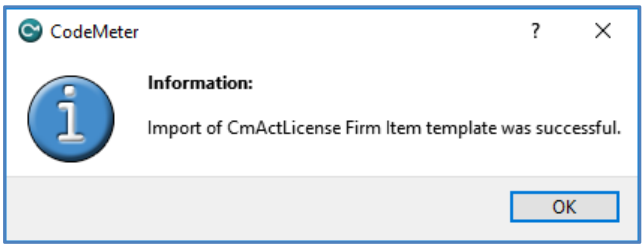


Ele está disponível apenas se você tiver instalado anteriormente o servidor de licenças (seção 7 na página 16) ou se o CodeMeter Runtime da empresa Wibu Systems tiver sido instalado manualmente.

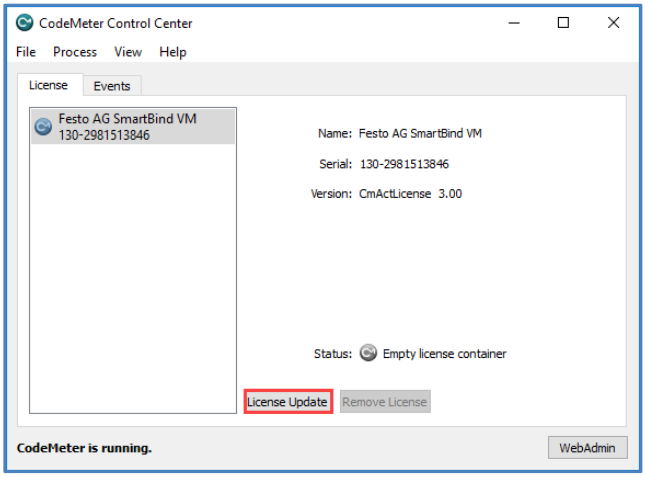
Utilize o mouse para arrastar o arquivo WibuCmLIF até o CodeMeter Control Center



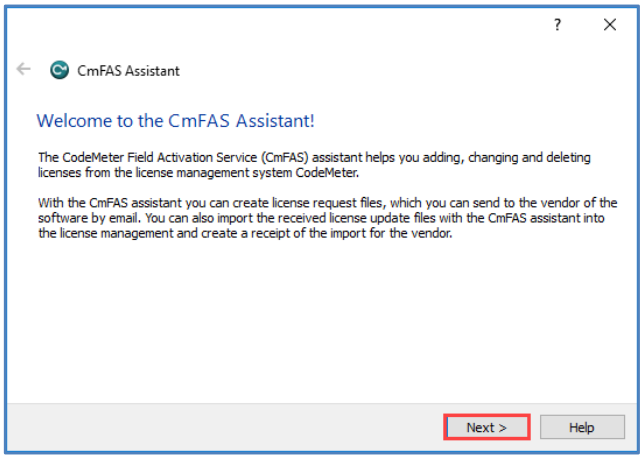
OK



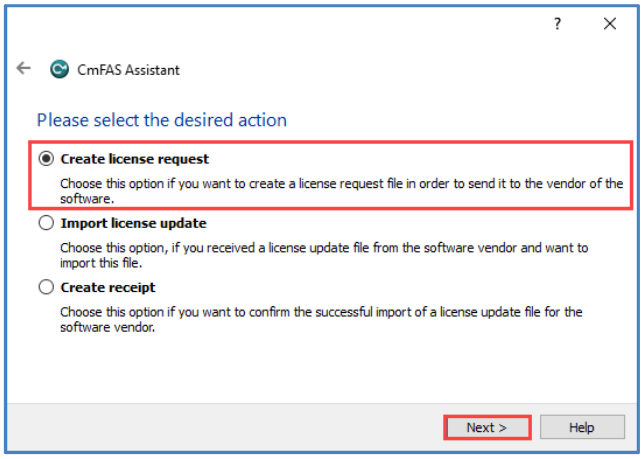
Atualização de licença



O assistente CmFAS é aberto.

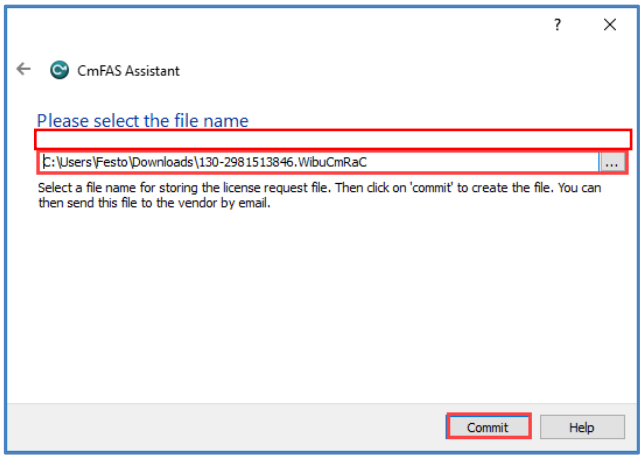


Seguinte



Gerar solicitação de licença

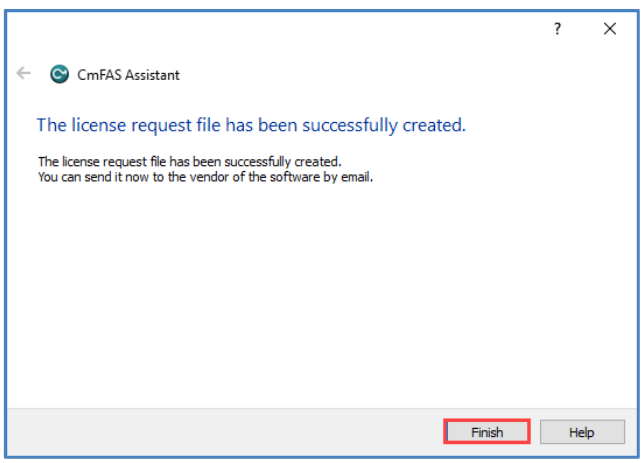
Seguinte



Selecione um diretório.

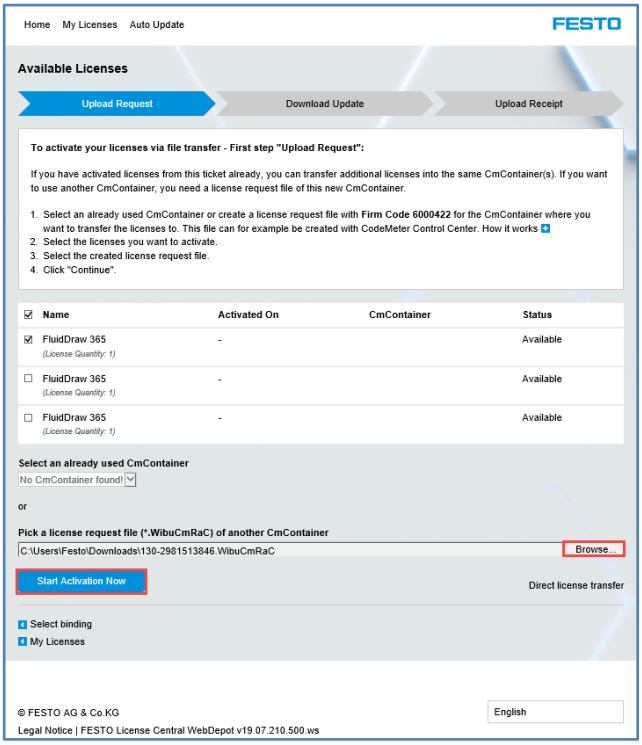
Se for disponível e possível, selecione aqui uma unidade de rede que o computador com acesso à Internet possa acessar. Caso contrário, transfira o arquivo WibuCmRaC até ele, por ex., por meio de um pen drive.

Aplicar



Finalizar

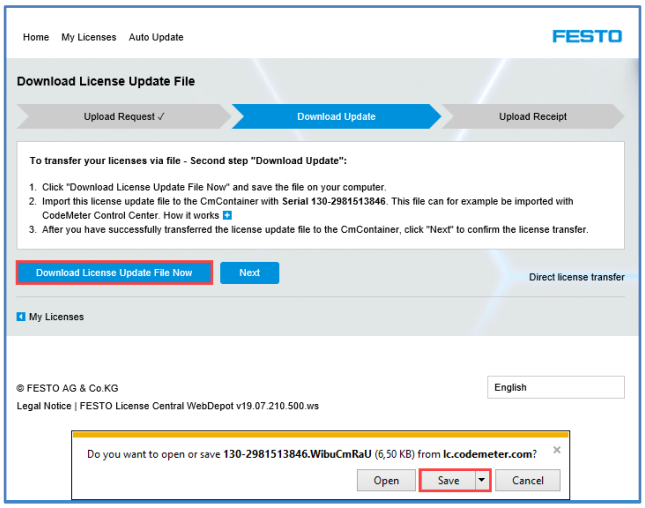
Retorne agora ao Festo License Central WebDepot no computador com acesso à Internet e faça nele o upload do arquivo WibuCmRaC criado anteriormente.



Se necessário, altere o número de licenças a serem ativadas.

Procurar

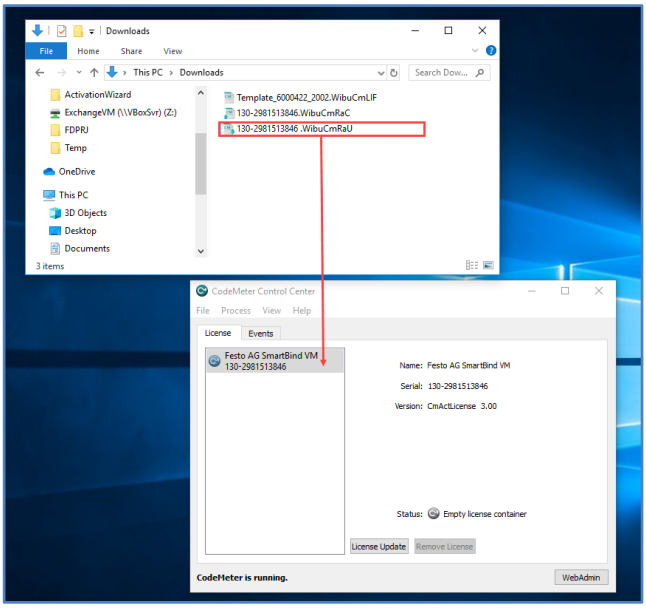
Iniciar ativação agora



Baixar arquivo de atualização de licença agora

Salvar como

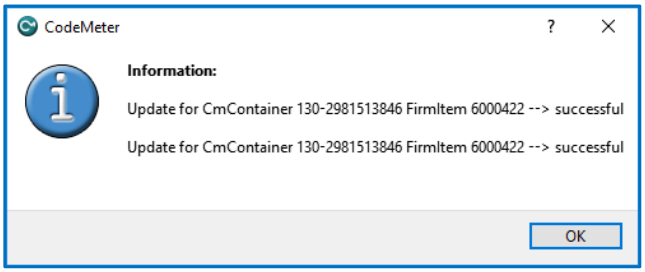
Se for disponível e possível, salve o arquivo WibuCmRaU em uma unidade de rede que também possa ser acessada pelo computador sem acesso à Internet. Caso contrário, conduza este arquivo até este computador por meio de um pen drive, por exemplo.



Retorne agora ao CodeMeter Control Center no computador sem acesso à Internet em que deseja ativar as licenças e arraste aqui o arquivo WibuCmRaU baixado anteriormente até o contêiner de licenças que foi criado no início.

Observação: como alternativa, também é possível iniciar o assistente CmFAS (botão “Atualização da licença”) e selecionar o item “Importar atualização de licença”.

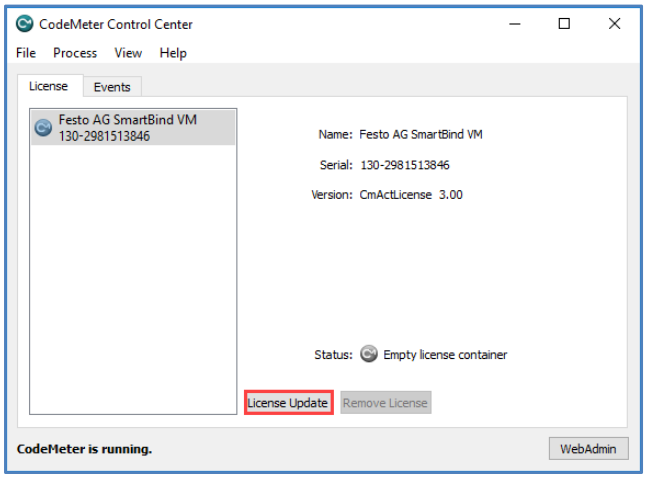
OK



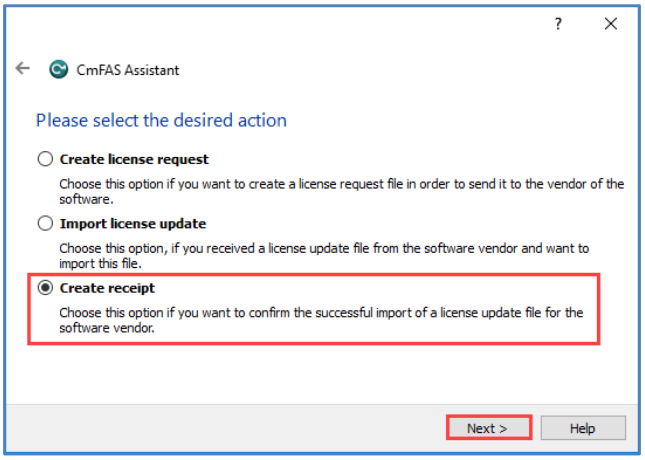
Por fim, é necessário gerar um arquivo de confirmação e carregá-lo no WebDepot. Isso é importante, caso contrário, uma desativação posterior ou transferência de licenças falhará!

Reinicie o assistente CmFAS.

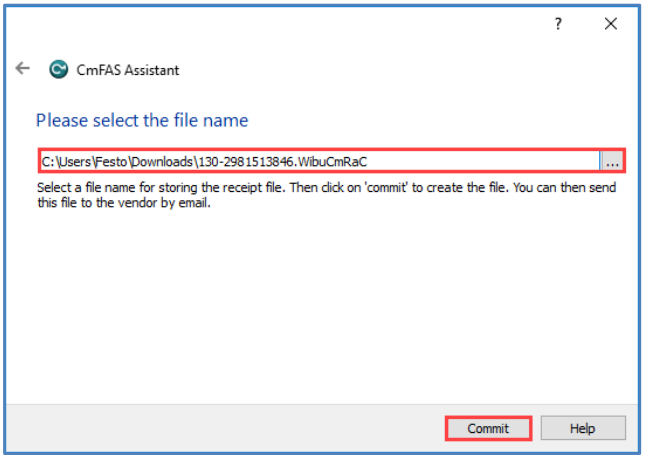
Atualização de licença



Gerar confirmação

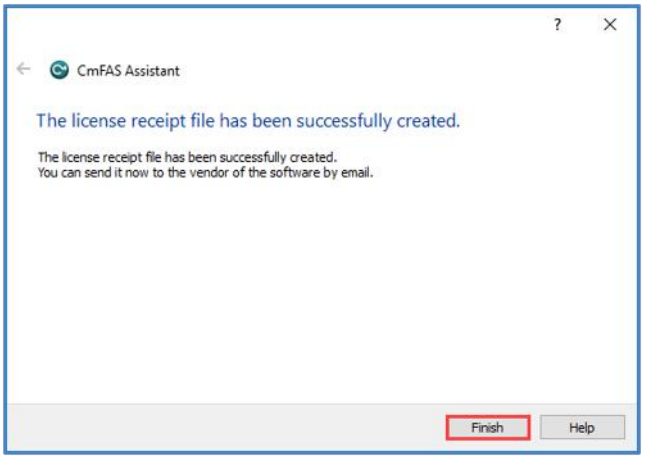


Seguinte



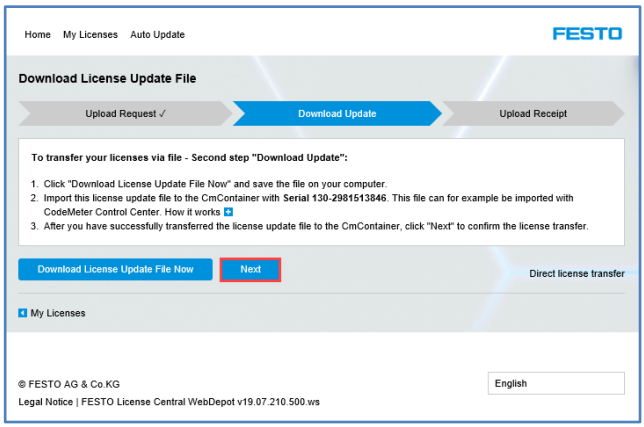
Aplicar

Se for disponível e possível, salve o arquivo WibuCmRaC em uma unidade de rede que também possa ser acessada pelo computador com acesso à Internet. Caso contrário, conduza este arquivo até este computador por meio de um pen drive, por exemplo.

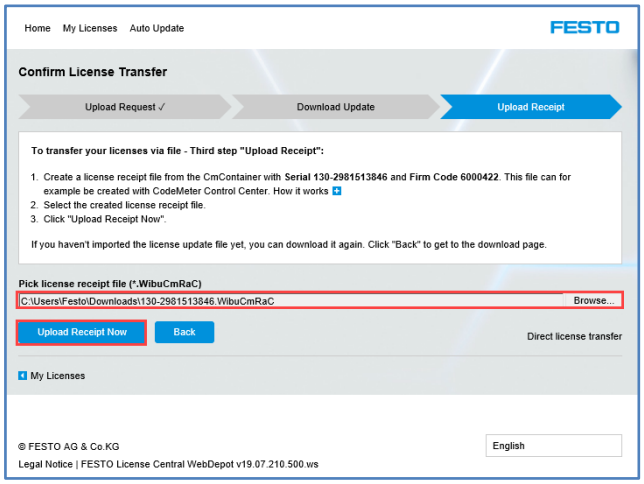


Finish

Retorne agora uma última vez ao Festo License Central WebDepot no computador com acesso à Internet e faça nele o upload do arquivo WibuCmRaC criado anteriormente.



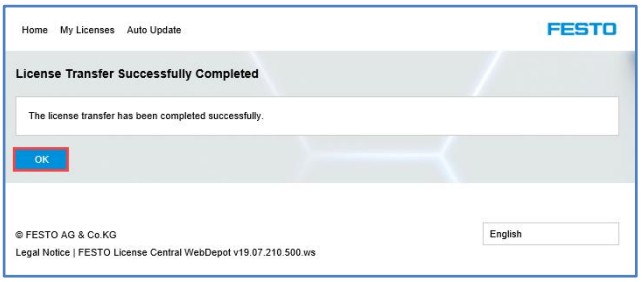
Seguinte



Selecione o arquivo de confirmação WibuCmRaC criado anteriormente.

Procurar

Fazer upload agora da confirmação



OK

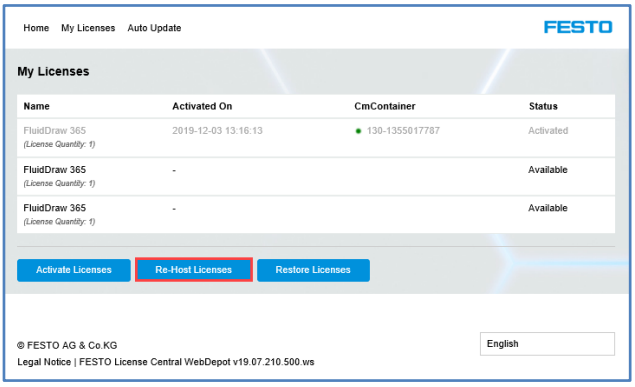
IMPORTANTE

Desative sua(s) licença(s), antes de alterar o hardware do computador ou se desejar mover a licença para outro computador!

Para tal, selecione o item após inserir o ID do seu ticket

Mover licenças

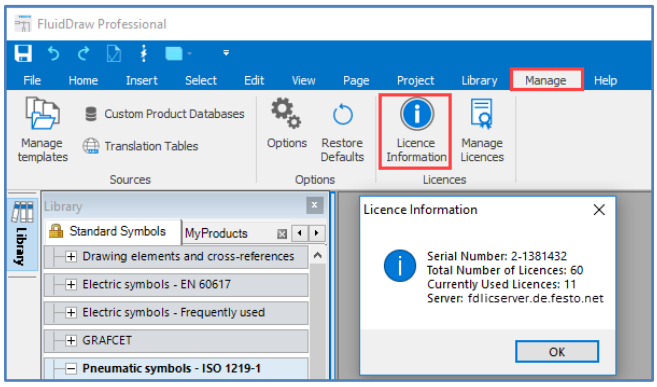
E seguir as instruções adicionais. O processo corresponde ao de ativação de licenças (sem criar um contêiner de licenças vazio).



9 Verificar as licenças no FluidDraw

9.1 Uso da licença atual

Por meio do menu do FluidDraw “Gerenciar” > “Informações da licença”, é possível verificar o número total e o número de licenças já em uso.

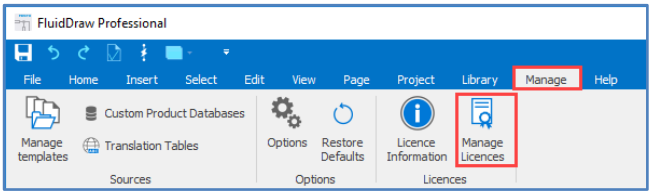


Feche as informações pressionando **OK**

Como alternativa, é possível verificar o uso de suas licenças no CodeMeter WebAdmin, consulte a seção 10.3 na página 35.

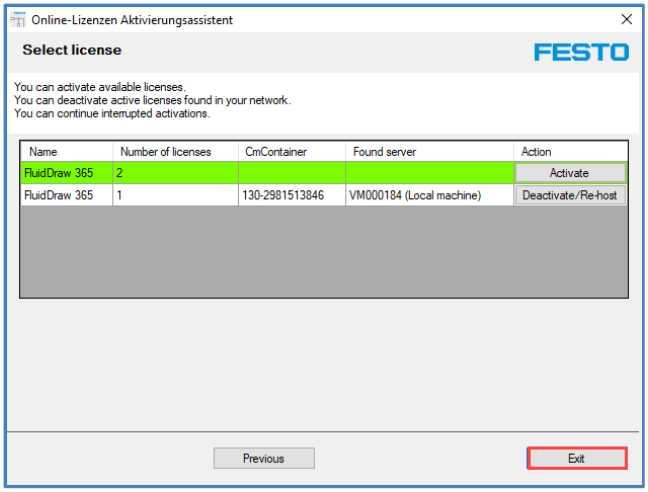
9.2 Licenças ativadas

Inicie o assistente de ativação para verificar quantas licenças estão incluídas em um ticket e quantas delas já foram ativadas. Para fazer isso, utilize o menu do FluidDraw “Gerenciar” > “Gerenciar licenças”.



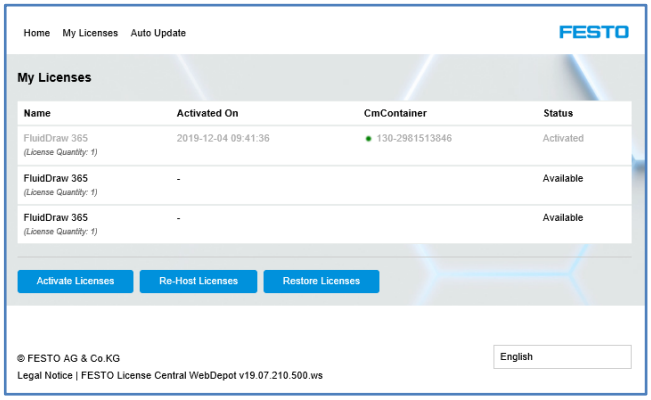
Depois de inserir o ID do ticket, será exibida uma visão geral.

No exemplo, um total de 3 licenças do FluidDraw 365 estão incluídas no ticket. Uma das licenças foi ativada no computador local e duas licenças ainda não foram ativadas.



Como alternativa, também é possível visualizar essas informações no Festo License Central WebDepot após inserir o ID do seu ticket, consulte a seção 8.2 na página 22.

Um ponto verde em frente ao CmContainer em que uma licença foi ativada indica que ele se encontra na máquina local ou pode ser acessado através da rede.



10 Gerenciamento de licenças

O CodeMeter Runtime para Windows da empresa Wibu é necessário para o gerenciamento de licenças do FluidDraw. São necessários direitos de administrador para realizar a instalação. Uma reinicialização não é acionada.

Detalhes sobre as licenças usadas e as configurações no servidor de licenças podem ser visualizados em qualquer computador em que o CodeMeter Runtime esteja instalado e um navegador da web com suporte do JavaScript ativado esteja disponível.

10.1 Instalação do software de gerenciamento de licenças (CodeMeter Runtime)

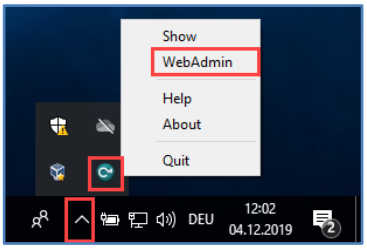
O CodeMeter Runtime é instalado pela configuração do FluidDraw no servidor de licenças, bem como nos computadores da área de trabalho.

A opção “Server de rede” é configurada simultaneamente no servidor de licenças.

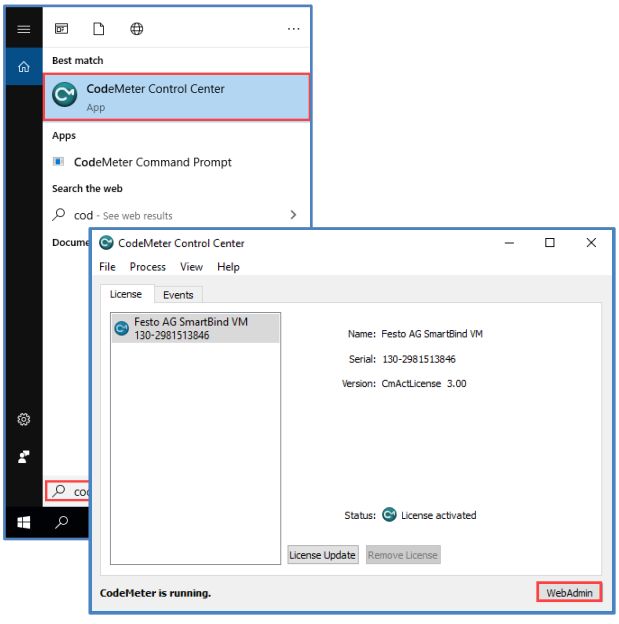
Você também pode baixar o “CodeMeter Runtime para Windows” atual diretamente da Wibu Systems (www.wibu.com) e instalá-lo independentemente da configuração do FluidDraw.

10.2 Início do CodeMeter WebAdmin

Inicie o CodeMeter **WebAdmin** através do menu de contexto da área de informações da barra de tarefas do Windows.



Como alternativa, o CodeMeter WebAdmin pode ser iniciado através do CodeMeter Control Center no menu Iniciar do Windows através de “Todos os Programas” > “CodeMeter” > “**CodeMeter Control Center**”.

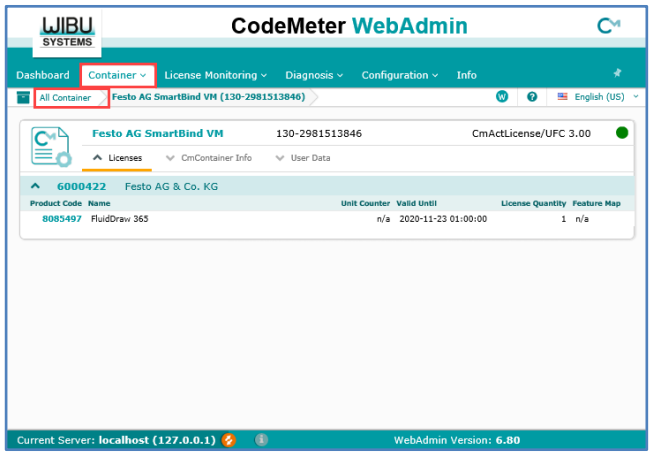


No canto inferior direito, clique em **WebAdmin**

10.3 Exibir detalhes da licença

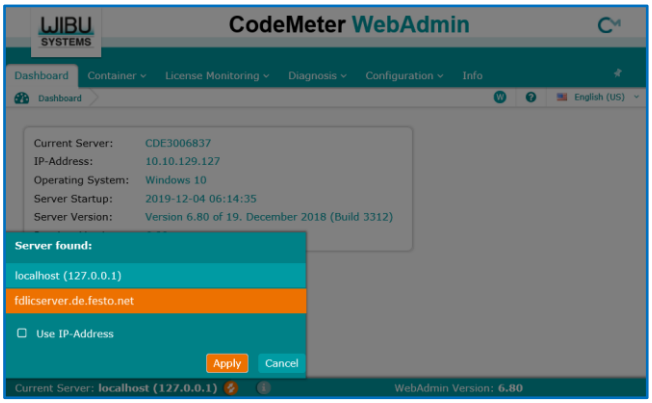
Clique na guia **Contêiner** e, em seguida, selecione **Todos os contêiners** no menu suspenso.

Todas as licenças ativadas localmente são exibidas. Aqui também é possível verificar a data de validade de sua(s) licença(s) do FluidDraw 365.



Para verificar as licenças de um servidor de licenças, é necessário alterar a visualização.

Para fazer isso, clique em
Current Server: localhost (127.0.0.1)
no canto inferior esquerdo para selecionar seu servidor de licenças.

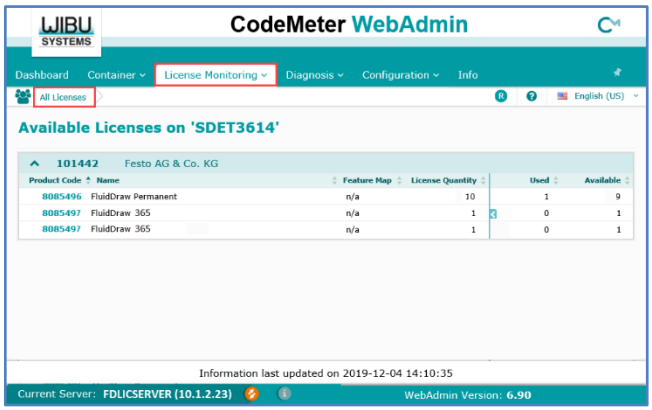


Confirme sua seleção com
Assumir

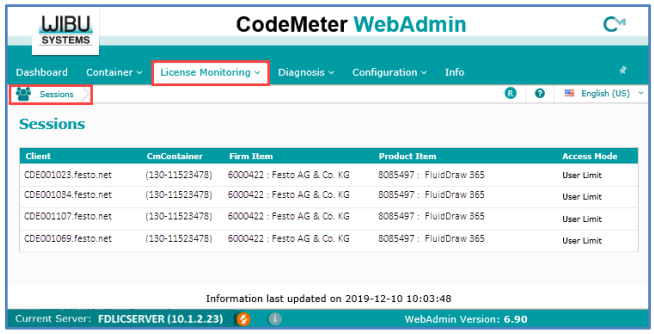
Observação: se o seu server de licenças não estiver incluído na seleção, adicione-o à lista de pesquisa do servidor conforme descrito na seção 11 na página 37 (guia “Configurações” > “Base” > “Lista de pesquisa do servidor”)

Clique na guia **Monitor de licenças** e, em seguida, selecione **Todas as licenças** no menu suspenso.

Agora é possível verificar o número de licenças usadas e gratuitas.



Clique novamente na guia **Monitor de licenças** e, em seguida, selecione **Sessões** no menu suspenso para visualizar detalhes sobre as licenças em uso, por ex., quais áreas de trabalho estão usando uma licença do FluidDraw.



Se houver problemas, verifique as configurações a seguir para o server e também para os clientes. É possível verificar as configurações do server em qualquer computador na rede. Para verificar as configurações do cliente, é necessário acessar o CodeMeter WebAdmin na respectiva área de trabalho.

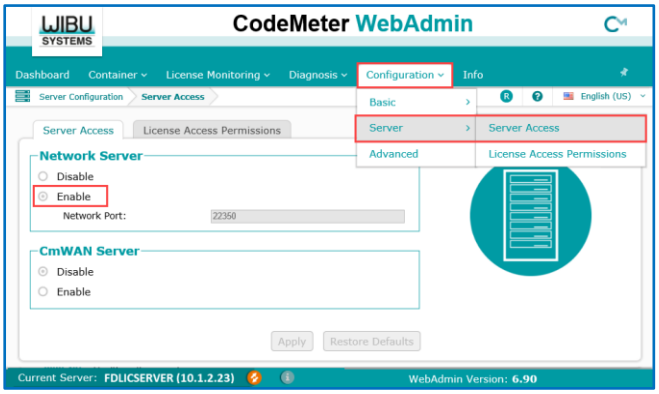
10.4 Verificar configurações do server

Selecione no canto inferior esquerdo


seu servidor de licenças.

Selecione na guia
Configurações > **Servidor** > **Acesso ao server.**
O servidor de rede deve estar **ativado**!

É possível iniciar o CodeMeter WebAdmin em qualquer computador na rede para verificar esta configuração.



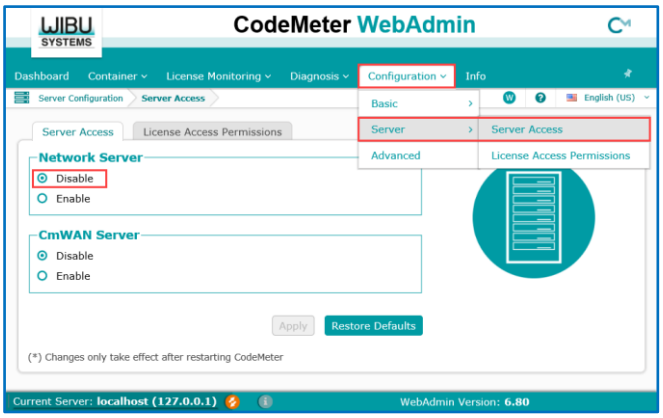
Observação: para verificar as configurações do servidor de licenças, basta acessar o seguinte endereço em um navegador da web: http://[nome do servidor ou endereço IP do servidor de licenças]:22350

10.5 Verificar configurações do cliente

Inicie agora o CodeMeter WebAdmin em cada um dos clientes. Como alternativa, é possível acessar o seguinte endereço no navegador da web: http://localhost:22350

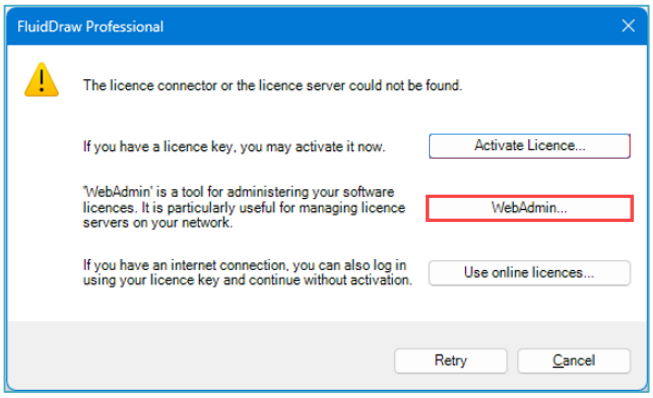
No canto inferior esquerdo, o cliente “localhost (127.0.0.1)” já está pré-selecionado e você poderá verificar suas configurações imediatamente.

Selecione na guia
Configurações > **Servidor** > **Acesso ao server.**
O servidor de rede deve estar **desativado**!



11 A licença não foi encontrada ao iniciar o FluidDraw

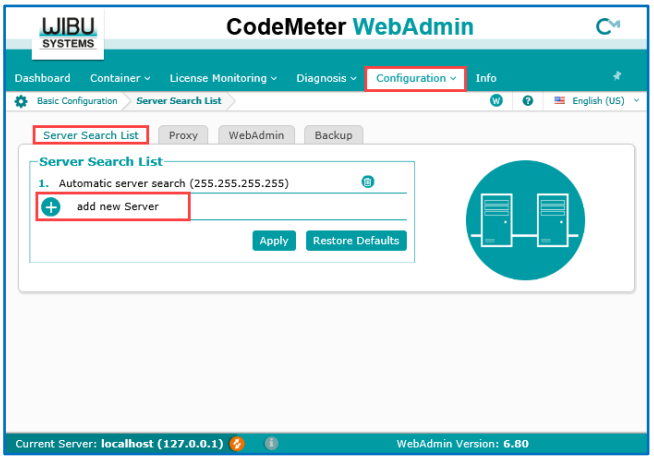
O FluidDraw tenta automaticamente encontrar uma licença quando o programa é iniciado. Se isso não for possível, a seguinte caixa de diálogo será exibida.



WebAdmin...

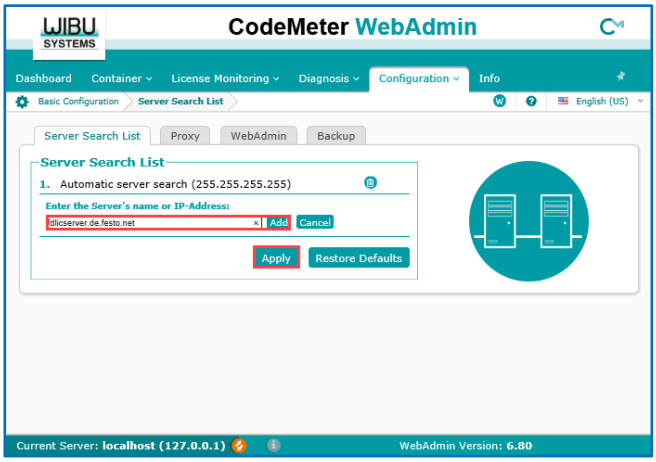
Aqui você tem a opção de definir um servidor de licenças.

Para tal, vá até a página
Configurações > **Base** > **Lista de pesquisa do server**
(somente se ainda não estiver aberta)



Clique em **Adicionar novo server**

Um campo de entrada é aberto.
Insira o nome do server ou o endereço IP do servidor de licenças e feche a janela pressionando **Adicionar**



Assumir

Mantenha a entrada para a “Pesquisa automática do server (255.255.255.255)”.

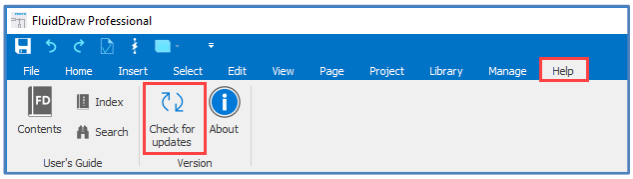
Certifique-se de que a instalação do servidor de licenças tenha sido executada no servidor de licenças e que as licenças foram ativadas. O servidor de licenças deve estar acessível na rede.

É possível que o CodeMeter Runtime Service esteja bloqueado por um firewall. A comunicação entre o FluidDraw e o CodeMeter ocorre por meio do protocolo TCP/IP. A configuração padrão para o serviço CodeMeter é a porta 22350. Essa porta deve ser liberada em ambas as direções para os clientes e para o server. O acesso ao WebAdmin requer as portas 22352 (HTTP) e 22353 (HTTPS) para o protocolo TCP.

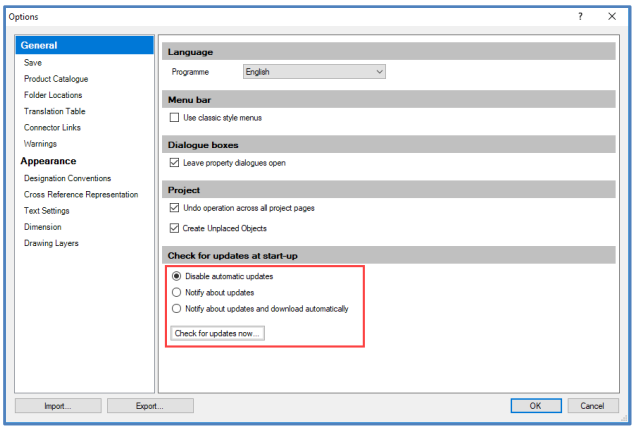
12 Atualização do FluidDraw

Não há diferença entre a configuração do FluidDraw e uma atualização do FluidDraw, ou seja, cada atualização do FluidDraw constitui uma configuração completa. Baixe a configuração de uma das fontes especificadas na seção 5 na página 9 e instale-a.

Se tiver uma conexão com a Internet, você pode fazer o download e instalá-la através do menu do FluidDraw “Ajuda” > “Procurar atualizações”. Observe que os direitos de administrador são necessários para este efeito se o FluidDraw tiver sido instalado para todos os usuários neste computador.



Você pode definir uma configuração para a pesquisa de atualização através do menu do FluidDraw “Gerenciar”> “Opções”.



Se houver problemas durante ou após a atualização do FluidDraw, desinstale o FluidDraw por meio do painel de controle do Windows (“Aplicativos e recursos”) e, em seguida, execute a atualização/configuração novamente. Certifique-se de que o download da instalação foi concluído.

A partir da versão P7.0j, as atualizações de programa e de dados são separadas, ou seja, independentes uma da outra. Independentemente disso, uma atualização de programa é sempre fornecida com os dados mais recentes.

Uma atualização de dados contém símbolos de circuitos e dados de produtos da Festo. Esses dados ficam armazenados no computador do usuário, no diretório %APPDATA%\FluidDraw7\, e são atualizados nesse local.

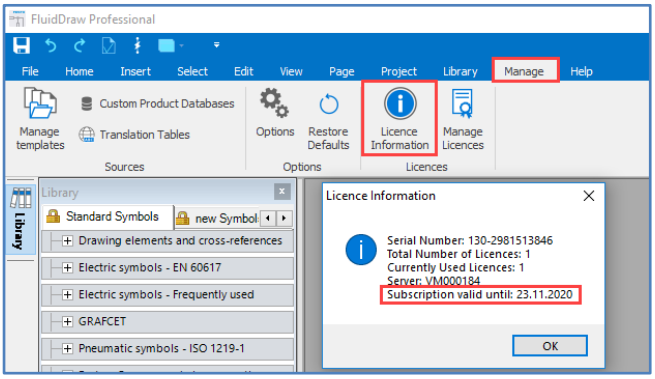
13 Licenças FluidDraw 365

Depois de comprar uma assinatura do FluidDraw 365, você receberá uma licença com o seu ticket que é válida por 365 dias após a compra. Quando essa licença de assinatura é ativada, uma data de expiração correspondente é transferida e salva no contêiner CodeMeter.

É possível verificar a data de validade no FluidDraw por meio do menu

Gerenciar > **Informações da licença**

.



Como alternativa, você também pode verificar a data de validade no CodeMeter WebAdmin, consulte a seção 10.3 na página 35.

Se a assinatura do FluidDraw 365 não for cancelada, ela será automaticamente estendida por mais um ano antes de expirar. Ao mesmo tempo, as licenças em seu ticket também serão estendidas. A nova data de validade agora também deve ser atualizada no contêiner CodeMeter.

O FluidDraw atualiza automaticamente suas licenças quando o FluidDraw detecta uma licença que está prestes a expirar ou que já expirou. Isso também funciona se as licenças estiverem em outro computador na rede, por exemplo, em um servidor de licenças. Ele deve estar acessível a partir do computador no qual o FluidDraw foi iniciado e que tenha acesso à Internet.

Se a atualização automática da licença não for possível, o FluidDraw não encontrará uma licença quando o programa for iniciado. Nesse caso, ative a extensão manualmente usando o ID do seu ticket, da mesma forma que na instalação inicial e ativação de licença do FluidDraw, consulte a seção 8 na página 18.

Se o computador em que as licenças foram ativadas não tiver acesso à Internet e não for possível a extensão pela rede a partir de uma área de trabalho ou através do Festo License Central WebDepot, faça a ativação baseada em arquivo, consulte a seção 8.3 na página 24.

Para sua segurança, as licenças do FluidDraw 365 têm um buffer de 7 dias, ou seja, mesmo que a extensão da licença não seja possível após 365 dias, você ainda poderá operar o FluidDraw por mais 7 dias – Utilize esse tempo para ativar a extensão da licença manualmente.

Alternativamente, ou caso surjam problemas, você também pode utilizar suas licenças (gratuitas) de forma "online". Para isso, desative — se necessário — as licenças que estiverem ativadas localmente ou em um servidor de licenças, de modo que elas fiquem disponíveis para uso "online".

14 Configuração de parâmetros para distribuição central de software

A instalação deve ser realizada com direitos de administrador. O acesso para uma instalação completa (incluindo CodeMeter Runtime) é o seguinte:

call fluiddraw_p71.exe /qb /i INSTALLDIR="C:\Program Files (x86)\Festo\FluidDrawP7"

O nome do arquivo da configuração depende da respectiva versão do software e deve ser adaptado adequadamente.

A ativação das licenças a partir de um ticket em modo silencioso pode ser realizada da seguinte forma (Após a instalação do FluidDraw, o CodemeterActivationWizard.exe estará no subdiretório do FluidDraw "\bin", por padrão em "C:\Program Files (x86)\Festo\FluidDrawP7\bin\"):

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

em que xyz é o ticket no formato XXXXX-XXXXX-XXXXX-XXXXX-XXXXX. A especificação de um arquivo de registro é opcional.

"call" só é necessário para um arquivo em lote. "call" significa que o sistema espera até que o processo acessado termine.

Instalação com pacote MSI

O pacote MSI pode ser baixado do nosso servidor FTP.
https://ftp.festo.com/Public/PNEUMATIC/SOFTWARE_SERVICE/FluidDraw/

O "CodeMeter User Runtime para Windows" atual deve ser baixado no
https://www.wibu.com/support/user/user-software.html
e instalado separadamente. Os parâmetros de acesso para CodeMeterRuntime aplicam-se a partir da versão 6.90.

A instalação do FluidDraw existente também deve ser removida antes de uma atualização (2º acesso):

```
call CodeMeterRuntime.exe /ComponentArgs "*":"/qn
     ADDLOCAL=Complete,DotNET_Modules,AutomaticServerSearch,WibuShellExtension,
     User_Help,AccessToWebAdmin"
call msiexec.exe /qn /x fluiddrawp7.msi REINSTALLMODE=vamus
call msiexec.exe /qn /i fluiddrawp7.msi INSTALLDIR="C:\Program Files (x86)\Festo\FluidDrawP7"
```

Observação: se o Runtime tiver que ser executado como server, a opção "EnableNetworkServer" também deve ser adicionada à lista. O acesso é então:

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

O acesso para instalação do FluidDraw no usuário conectado é:

```
call msiexec.exe /qn /i fluiddraw_p7.msi INSTALLDIR="%LOCALAPPDATA%\Festo\FluidDrawP7"
     ALLUSERS=""
```

CodeMeterRuntime.exe requer direitos de administrador para a instalação.

Parâmetros para FluidDraw Setup-EXE e pacote MSI

Configuração sem interface de usuário	/qn
Configuração com interface de usuário simples	/qb
Instalar FluidDraw	/i
Desinstalar FluidDraw	/x
Registro das etapas de instalação	/l "[arquivo de registro]"
Diretório de instalação	INSTALLDIR="[diretório de instalação]"
Informações do servidor de licenças	LICSERVER="[Server1];[Server2];...;[ServerN]"
Instalação para todos os usuários (padrão)	
Especificação não é necessária.	ALLUSERS=1
Instalação para o usuário logado	
(Instalação do driver, ou seja, CodeMeter não possível)	ALLUSERS=""
Idioma do aplicativo Alemão	LANGUAGE="DE"
Idioma do aplicativo Inglês	LANGUAGE="ENUS"
Somente Setup-Exe:	
Uma versão existente do FluidDraw 6 é desinstalada primeiro. A nova versão será instalada no diretório original.	REMOVE_FIRST

Ativação de licença

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

O arquivo CodemeterActivationWizard.exe encontra-se na subpasta …\bin\… do programa FluidDraw.

Altere os caminhos e substitua o espaço reservado após “tickets=” pela sua chave de licença pessoal.

15 Resumo – Observações importantes

Configuração do FluidDraw

Se houver problemas com o FluidDraw, instale primeiro a atualização mais recente do FluidDraw. Se o problema persistir, desinstale o FluidDraw por meio do painel de controle do Windows e, em seguida, reinstale-o.

Licenças e ID do ticket

Guarde bem o ID do seu ticket! Qualquer pessoa que o conheça pode ativar licenças gratuitas.

Desative suas licenças do FluidDraw antes de fazer qualquer alteração em um computador com licenças FluidDraw ativadas! Essas alterações são, por ex., o nome do computador, o sistema operacional, a substituição da placa-mãe, CPU, adaptador de rede ou disco rígido. A desativação (transferência) de licenças funciona da mesma forma que a ativação após inserir o ID do ticket no assistente de ativação do FluidDraw ou no Festo License Central WebDepot.

Se suas licenças se tornarem inválidas, envie um e-mail para o Serviço de Atendimento da Festo, informando seu número de cliente Festo: cts_support@festo.com

Servidor de licenças

Se você estiver usando um servidor de licença, o CodeMeter Runtime deverá ter permissão para se comunicar em ambas as direções mediante o firewall do Windows através da porta 22350 (configuração padrão). A opção “Server de rede” deve ser ativada no servidor de licenças, mas esta opção deve estar desativada nos clientes, consulte a seção 10.4 e 10.5 na página 36.

Verifique essas configurações se tiver problemas com o gerenciamento de licenças. Verifique se o CodeMeter Runtime Service está sendo executado no server e nos clientes e se as licenças podem ser encontradas no CodeMeter WebAdmin na área de trabalho relevante.

A versão atual do “CodeMeter User Runtime para Windows” pode ser baixada em www.wibu.de (“Suporte e Downloads” > “Usuário”: https://www.wibu.com/support/user/user-software.html). Consulte também https://www.wibu.com/us/support/user/faq-codemeter.html. Instale-a se tiver problemas com o gerenciamento de licenças ou se o CodeMeter WebAdmin não estiver disponível. Observação: o CodeMeter Runtime também é instalado com a instalação completa do FluidDraw ou a instalação do servidor de licenças. No entanto, pode haver uma versão mais recente dele.

Se você deseja alterar as configurações do servidor de licenças de qualquer computador (acesso remoto), é necessário utilizar a autenticação necessária no CodeMeter WebAdmin na guia “Configurações” > “Base” > “WebAdmin”. Para obter mais informações, use a ajuda do usuário do CodeMeter.

Firewall

Os seguintes URLs devem ter permissão para se comunicar através do Firewall do Windows:

www.shopsys.de art-systems.de www.artsystems.de	Fornece URLs usadas pelo FluidDraw
api.festo.com www.festo.com lc.codemeter.com	Serviços online Festo ativação/desativação de licenças

Proteção de dados e segurança

O FluidDraw usa HTTP ou HTTPS para se comunicar com os servers da

- Art Systems Software GmbH nos seguintes casos: quando o programa é iniciado, para verificar se uma atualização está disponível – Somente se a busca automática por atualizações tiver sido ativada nas opções do programa.
- Art Systems Software GmbH: ao acessar o assistente de ativação de licenças on-line para determinação do URL da Wibu para ativar ou desativar licenças.
- WIBU-SYSTEMS AG: ao ativar e desativar licenças, desde que elas não estejam baseadas em arquivos.
- Festo SE e Co. KG: ao acessar os carrinhos de compras on-line salvos. Para isso, é necessário realizar um registro bem-sucedido na conta Festo relevante.
- Festo SE e Co. KG: ao acessar informação de produto adicional por meio dos serviços on-line, como por ex. documentação em PDF, especificações técnicas, acessórios, peças de reposição.
- Festo SE e Co. KG: para transferir uma lista de peças para o carrinho de compras on-line da Festo, após pressionar o botão “Enviar”.

O FluidDraw verifica se a área de transferência do Windows possui algum conteúdo. É usado para atualizar a interface do usuário, por ex., o estado do botão “Inserir”. O próprio conteúdo é lido após pressionar o botão “Inserir” ou o item de menu com o mesmo nome.

Após ativar a opção “Salvar informações de login”, os dados de login da Festo Online Account (para acesso aos carrinhos de compras on-line salvos) são armazenados de forma criptografada no disco rígido local. Desativar esta opção exclui os dados de login salvos.

Como a maioria dos outros programas, o FluidDraw, desenvolvido pela Art Systems Software GmbH, utiliza componentes de outros fornecedores, como Mircosoft Corporation e WIBU-SYSTEMS AG. Portanto, não é possível listar por completo todas as ações que podem ser consideradas críticas para a segurança do pacote de software FluidDraw montado.

A proteção de licenças usada para FluidDraw da WIBU-SYSTEMS AG consulta certas propriedades do computador (por exemplo, o nome do computador, recursos de hardware e se se trata uma máquina virtual ou não).

Ao avaliar e revisar o risco de segurança que pode surgir de um software, sempre considere exatamente quais processos iniciaram as ações que podem ter sido classificadas como críticas e em que momento. Um exemplo: no caso de uma comparação simples antes e depois do registro após a instalação de um programa e de determinadas alterações nas ramificações do registro que não fazem parte do programa, não é possível considerar que estas foram realmente causadas pelo programa instalado. Também é possível que processos não relacionados ao programa (por ex., o sistema operacional) executados em segundo plano tenham realizado essas alterações.

16 Chave de licença USB – CmDongle

ATENÇÃO: Dispositivos de licenciamento (dongles) mais antigos (com números de série iniciados em "1-" ou "2-") deixarão de ser suportados em um futuro próximo.

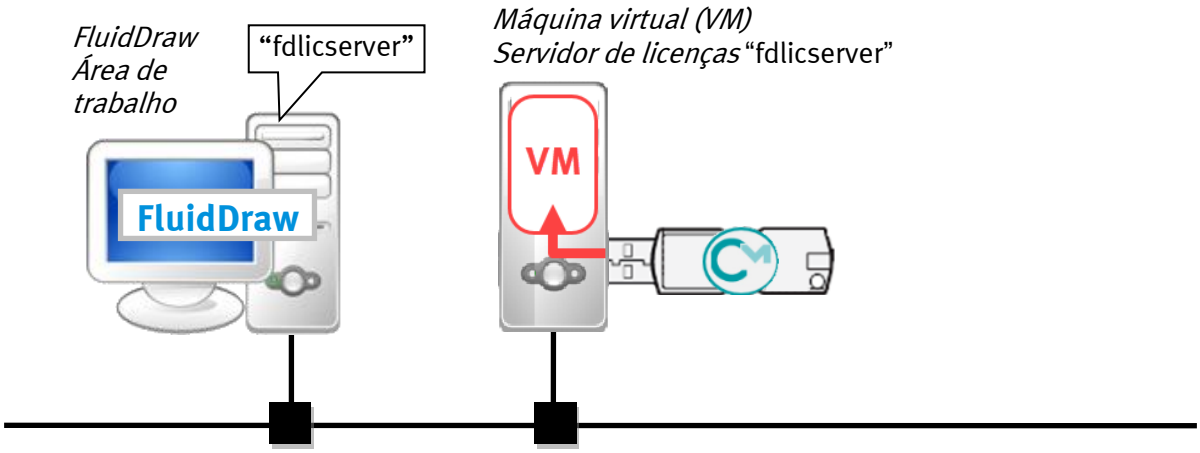
Você também pode ativar as licenças do FluidDraw em um pen drive da versão P5 ou outro CmDongle existente da empresa Wibu Systems. Isso significa que as licenças não dependem da configuração de um computador.

Não é possível usar pen drives normais em vez dos pens drives da empresa Wibu Systems. Estes últimos possuem uma área especial de armazenamento das licenças que não é livremente acessível e não pode ser perdida.

Se o servidor de licenças for uma máquina virtual, ele deve ser disponibilizado para o CmDongle. Isso também pode ser realizado das seguintes maneiras.

16.1 Servidor de licenças em um ambiente virtual – Com pen drive

O pen drive deve ser redirecionado para o computador virtual (VM). Para tal, um nome de dispositivo deve ser atribuído ao pen drive no computador virtual. Observe que um produto USB redirecionado somente pode ser usado por um sistema operacional por vez.



16.2 Servidor de licenças em um ambiente virtual – Com curso de rede USB

Se o pen drive não puder ser redirecionado para a máquina virtual (VM), um curso de rede USB deverá ser utilizado.

