FluidDraw®
Installation und Lizenzen



1 Allgemeine Information 2
2 Schnellstart 4
3 Systemvoraussetzungen 5
4 FluidDraw Installations-Szenarien - Überblick 5
4.1 Erklärung zur verwendeten Symbolik 5
4.2 Lokale Installation mit lokaler Lizenz 6
4.3 Lokale Installation mit Online-Lizenzverwendung (“Cloud-Lizenz“) 6
4.4 Lokale FluidDraw Installation und Lizenzserver 6
4.5 Netzwerkinstallation (Server-Client-Installation) und Lizenzserver 7
4.6 Lokale FluidDraw Installationen und mehrere Lizenzserver 8
4.7 Gemischtes Szenario 9
4.8 Vorgehen bei Server-Client-Installationen 10
5 FluidDraw installieren 10
6 Clientinstallation 14
7 Lizenzserver installieren 17
8 Lizenzen aktivieren 19
8.1 FluidDraw Online-Lizenzen Aktivierungsassistent 20
8.2 Lizenzaktivierung über das Festo License Central WebDepot 23
8.3 Dateibasierte Lizenzaktivierung (kein Internetzugang vorhanden) 25
9 Lizenzen in FluidDraw prüfen 33
9.1 Aktuelle Lizenzverwendung 33
9.2 Aktivierte Lizenzen 33
10 Lizenzverwaltung 34
10.1 Installation der Lizenzverwaltungssoftware (CodeMeter Runtime) 34
10.2 Start des CodeMeter WebAdmin 34
10.3 Lizenzdetails anzeigen 35
10.4 Server-Einstellungen überprüfen 36
10.5 Client-Einstellungen überprüfen 36
11 Lizenz wird beim Start von FluidDraw nicht gefunden 37
12 FluidDraw Update 38
13 FluidDraw 365 Lizenzen 39
14 Setup Parameter für eine zentrale Softwareverteilung 40
15 Zusammenfassung – Wichtige Hinweise 42
16 USB-Lizenzstecker – CmDongle 44

1 Allgemeine Information

Bei allen FluidDraw Lizenzen handelt es sich um Netzwerklizenzen, die sowohl über einen Lizenzserver geteilt als auch lokal auf einem PC oder Notebook genutzt werden können. Bei Verwendung eines Lizenzservers bestimmt die darauf aktivierte Anzahl Lizenzen, wie viele Anwender gleichzeitig mit FluidDraw arbeiten können.

Die Lizenzverwaltung und -prüfung erfolgt dabei mittels der “CodeMeter Runtime für Windows“ von Wibu Systems. Die Lizenzinformationen sind hierbei an die jeweiligen Rechnermerkmale gebunden.

Alternativ können die Lizenzen bei dauerhaft verfügbarer Internetverbindung auch Online verwendet werden. In diesem Fall wird keine CodeMeter Runtime benötigt und die Lizenzen sind Rechner unabhängig. Online können alle freien, noch nicht aktivierten Lizenzen verwendet werden.

Die Lizenzen werden in Form eines Lizenzschlüssels direkt nach dem Kauf zur Verfügung gestellt und können sofort in FluidDraw aktiviert bzw. Online verwendet werden.

Folgende Lizenzen stehen zur Verfügung:

FluidDraw 365
- 365 Tage gültig (Jahresabo)
- Verlängert sich automatisch, wenn es nicht rechtzeitig vor dem nächsten Rechnungsdatum gekündigt wird (mindestens 30 Tage vorher)
- Das Jahresabo können Sie in Ihrem Festo-Konto unter MyFesto kündigen
- Verwendbar für FluidDraw-Versionen ab P6, also auch für P7 und künftige Versionen

Testlizenz
- 30 Tage gültig
- Voller Funktionsumfang
- Kostenfrei

Educational-Lizenz
- Zu Ausbildungszwecken
- 365 Tage gültig
- Nicht in virtuellen Maschinen verwendbar
- Wasserzeichen im Hintergrund und auf allen Ausgaben und Exporten
- Das Wasserzeichen bleibt auch erhalten, wenn diese Projekte mit anderen Versionen geöffnet werden
- Projekte sind immer verschlüsselt

Weitere Informationen finden Sie auf https://www.festo.com

Dort können Sie auch das FluidDraw Handbuch und das aktuelle FluidDraw-Setup herunterladen.

Hinweis

Anwendungssoftware und Websites entwickeln sich in immer schnellerem Tempo weiter und können sich sogar täglich ändern. Dieses Dokument enthält möglicherweise Abbildungen aus früheren Versionen; die beschriebenen Vorgehensweisen bleiben jedoch im Wesentlichen unverändert.

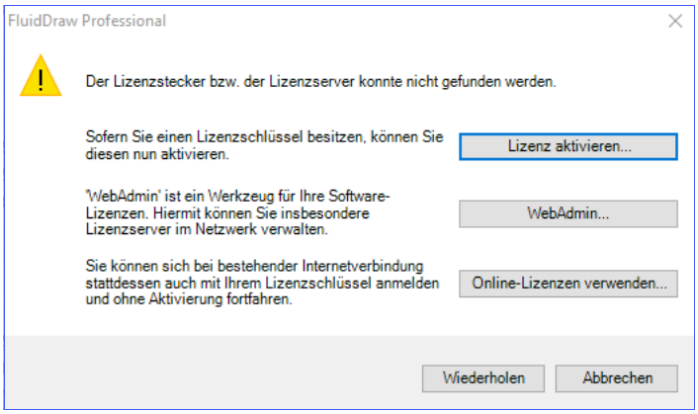
WICHTIG!

Gehen Sie sorgsam mit Ihren Lizenzschlüsseln um! Jeder, der diese kennt, kann freie Lizenzen aktivieren bzw. verwenden. “Lizenzschlüssel“ wird anderenorts auch als “Ticket“ bezeichnet.

Deaktivieren Sie Ihre FluidDraw-Lizenzen, bevor Sie eine Änderung an einem Rechner mit aktivierten FluidDraw Lizenzen vornehmen! Solche Änderungen sind beispielsweise der Computername, das Betriebssystem, das Austauschen von Mainboard, CPU, Netzwerkadapter oder Festplatte.

2 Schnellstart

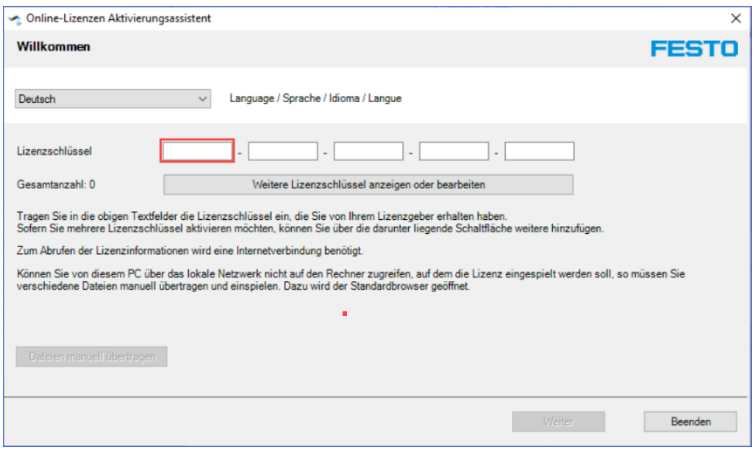
1. Download FluidDraw Setup https://www.festo.com/assets/attachment/de/660042
2. Setup ausführen
3. FluidDraw starten und warten, bis der Dialog mit Möglichkeit zur Lizenzaktivierung bzw. Online-Verwendung erscheint.



Für die Aktivierung von Lizenzen ist eine Internetverbindung erforderlich!

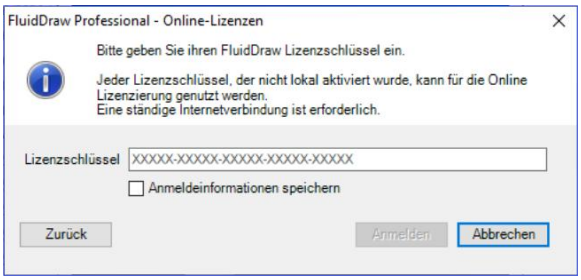
Geben Sie Ihren Lizenzschlüssel (im Format: XXXXX-XXXXX-XXXXX-XXXXX-XXXXX) im Folge-Dialog ein. Bei der Lizenzaktivierung (3 a) können Sie Copy und Paste in das erste Eingabefeld verwenden. Der Lizenzschlüssel wird dann automatisch auf die Eingabefelder aufgeteilt.

3 a) “Lizenz aktivieren...“ (lokal, an Computermerkmale gebunden)



Folgen Sie den weiteren Schritten des Assistenten.

3 b) Bei dauerhaft bestehender Internetverbindung können Sie Ihre Lizenz alternativ auch “Online verwenden“.



Ausführliche Informationen zur Aktivierung der Lizenz finden Sie in Abschnitt 8 auf Seite 19 sowie im FluidDraw Handbuch: https://www.festo.com/assets/attachment/de/660043

3 Systemvoraussetzungen

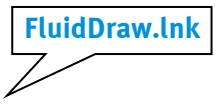
- Windows 8/10/11, 32Bit/64Bit,
- Microsoft .Net Framework 4.8
- 2 GB RAM für 32 Bit / 6 GB für 64 Bit
- 8 GB freier Festplattenspeicher

4 FluidDraw Installations-Szenarien - Überblick

4.1 Erklärung zur verwendeten Symbolik



Installierte FluidDraw Anwendung



Programmverknüpfung zur FluidDrawP...exe auf einem Netzlaufwerk



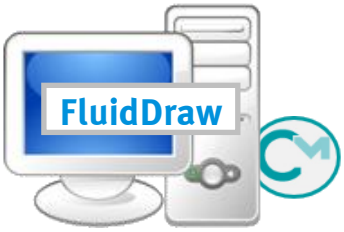
Angabe des Lizenzservers (Computer-Alias-Name oder IP-Adresse). Sie ist immer dann notwendig, wenn sich der FluidDraw-Arbeitsplatz nicht im gleichen Subnetz wie der Lizenzserver befindet.



Lizenz-Container. Er enthält die FluidDraw Lizenzen. Das kann ein USB-Lizenzstecker (CmDongle) oder ein bestimmter Computer (CmActLicense) sein.

4.2 Lokale Installation mit lokaler Lizenz

FluidDraw und die benötigte Lizenz befinden sich auf einem lokalen Rechner, siehe auch Abschnitt 2 auf Seite 4.



4.3 Lokale Installation mit Online-Lizenzverwendung (“Cloud-Lizenz“)

FluidDraw ist lokal (oder auf einem Netzlaufwerk) installiert. Bei dauerhaft bestehender Internetverbindung können freie noch nicht aktivierte Lizenzen “Online“ verwendet werden. Nach dem Beenden von FluidDraw wird die Lizenz automatisch freigegeben.

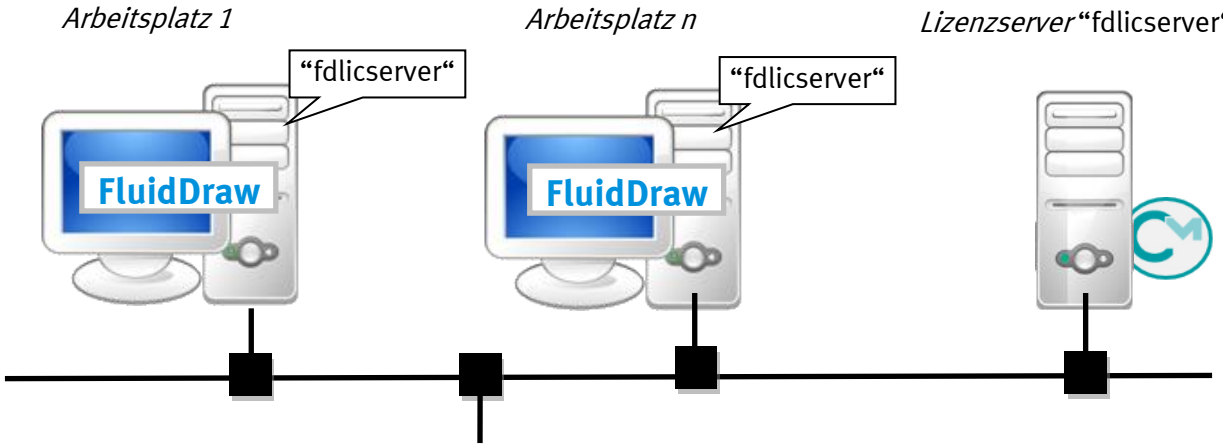


4.4 Lokale FluidDraw Installation und Lizenzserver

Alle Arbeitsplätze besitzen eine lokale FluidDraw Installation und beziehen Ihre Lizenz von einem Lizenzserver.

Bei der Verwendung eines Lizenzservers muß die Anzahl von Lizenzen lediglich der Anzahl Anwender entsprechen, die gleichzeitig mit FluidDraw arbeiten.

Wenn sich der Lizenzserver nicht im gleichen Subnetz wie der FluidDraw Arbeitsplatz befindet, so muß bei der lokalen Installation von FluidDraw der Lizenzserver angegeben werden. Alternativ bzw. nachträglich kann der Lizenzserver auch mit Hilfe des CodeMeter WebAdmin eingetragen werden.



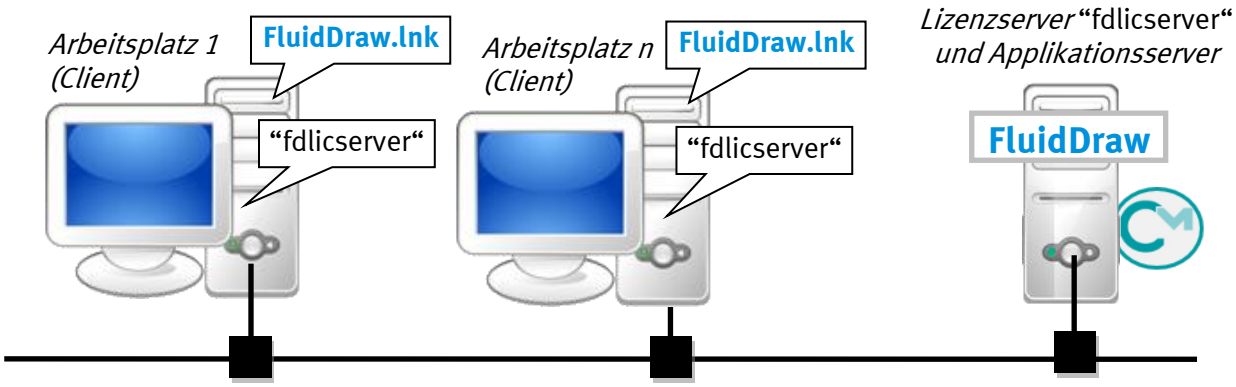
4.5 Netzwerkinstallation (Server-Client-Installation) und Lizenzserver

Das ist die bevorzugte Variante bei der Verwendung von FluidDraw an mehreren Arbeitsplätzen innerhalb eines Netzwerkes.

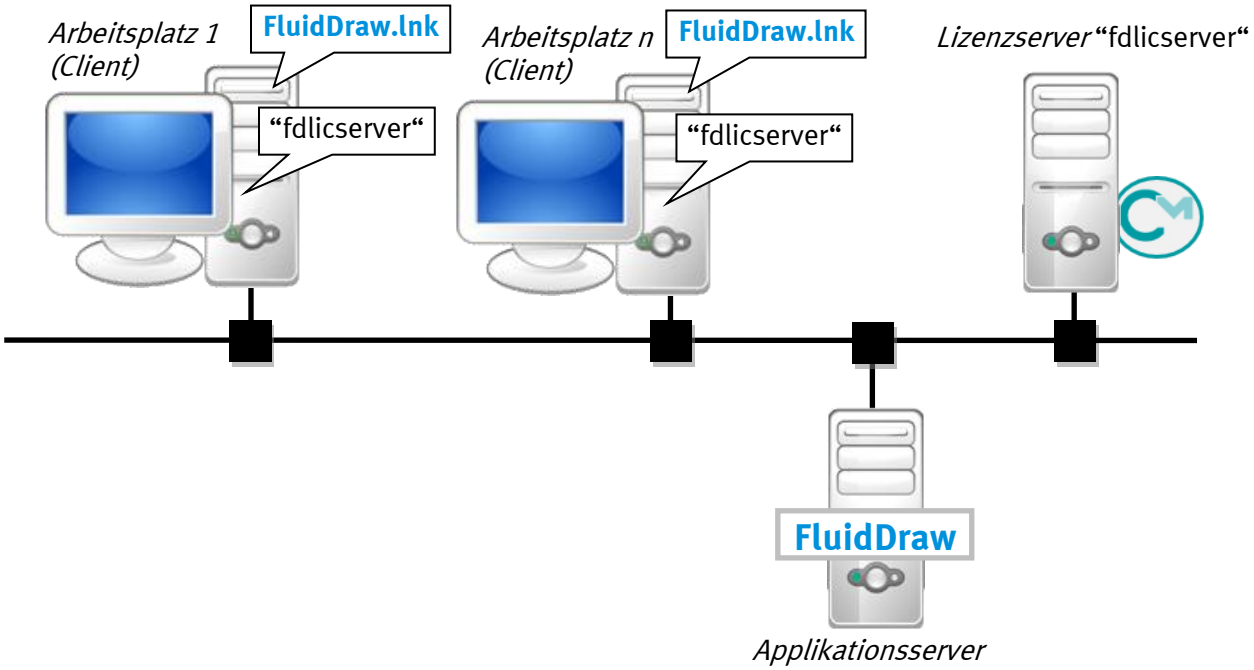
Durch die Verwendung eines Applikationsservers stellen Sie sicher, daß alle Anwender immer mit der gleichen FluidDraw Version arbeiten. Updates gestalten sich einfach, da diese nur auf dem Applikationsserver durchzuführen sind.

Bei der Verwendung eines Lizenzservers muß die Anzahl von Lizenzen lediglich der Anzahl Anwender entsprechen, die gleichzeitig mit FluidDraw arbeiten.

Variante 1: Applikation und Lizenzen auf einem Server



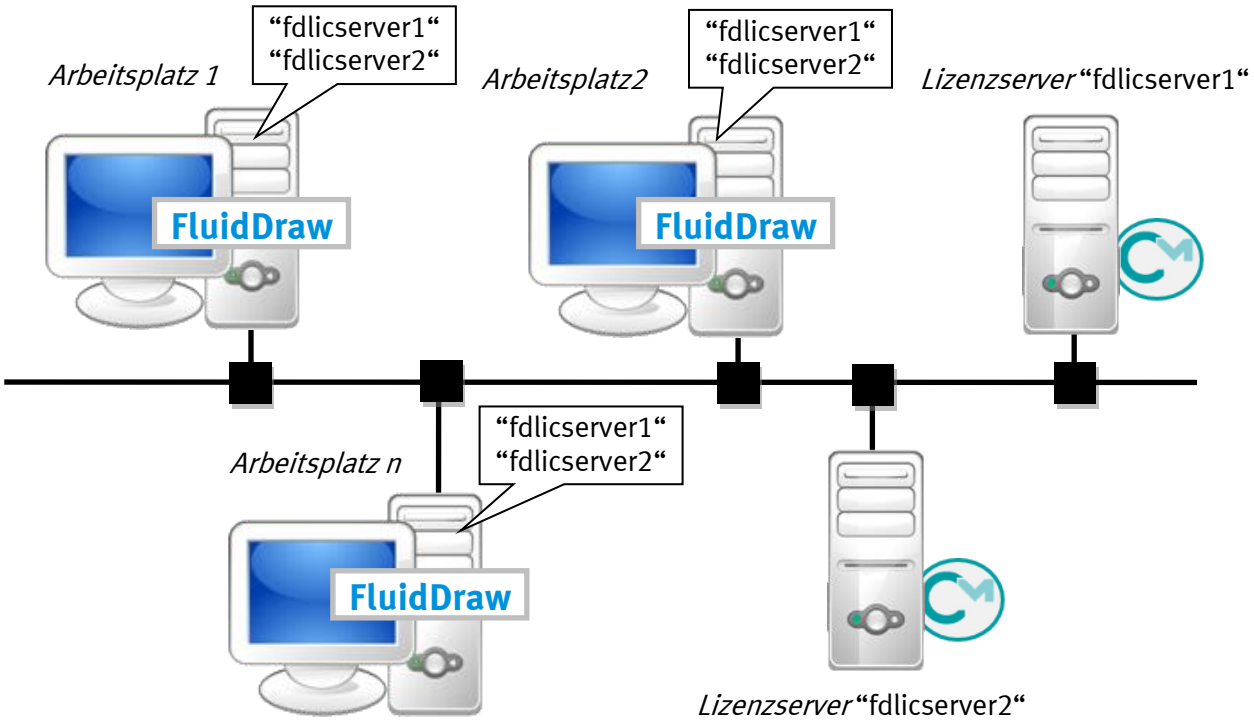
Variante 2: Getrennter Applikations- und Lizenzserver



4.6 Lokale FluidDraw Installationen und mehrere Lizenzserver

Bei sehr vielen Anwendern (Arbeitsplätzen) erreichen Sie eine sehr hohe Verfügbarkeit und Ausfallsicherheit, wenn Sie Ihre Lizenzen auf mehrere Lizenzserver aufteilen und auf den Arbeitsplätzen lokale FluidDraw Installationen einrichten. Die Anwendung selbst ist damit unabhängig von der Verfügbarkeit eines Applikationsservers (FluidDraw Installation auf einem Netzlaufwerk). Fällt ein Lizenzserver aus, so können zumindest die Lizenzen der anderen Lizenzserver weiterverwendet werden. Allerdings reduziert sich dadurch zeitweise die Anzahl der Anwender, die gleichzeitig mit FluidDraw arbeiten können.

Da dieses Szenario eher für “größere“ Netzwerke in Betracht kommt, sollten bzw. müssen Sie auf den Arbeitsplätzen alle Lizenzserver in die Serversuchliste eintragen. Das können Sie bei einer zentralen Softwareverteilung über einen Aufrufparameter für das Setup realisieren (siehe Seite 40) oder Sie verwenden den CodeMeter WebAdmin (siehe Seite 37).



Sie könnten natürlich auch auf allen Arbeitsplätzen jeweils eine Lizenz lokal aktivieren. Damit hätten Sie eine höchstmögliche Verfügbarkeit und Ausfallsicherheit erreicht.

Bedenken Sie auch, daß es sich um hardwaregebundene Lizenzen handelt. Sie müssen daher vor jeder Hardware-Änderung bzw. einem Rechneraustausch die Lizenz deaktivieren, damit Sie diese anschließend auf der neuen Konfiguration wieder aktivieren können (Lizenz umziehen). Das bedeutet einen erhöhten Wartungs- bzw. Supportaufwand.

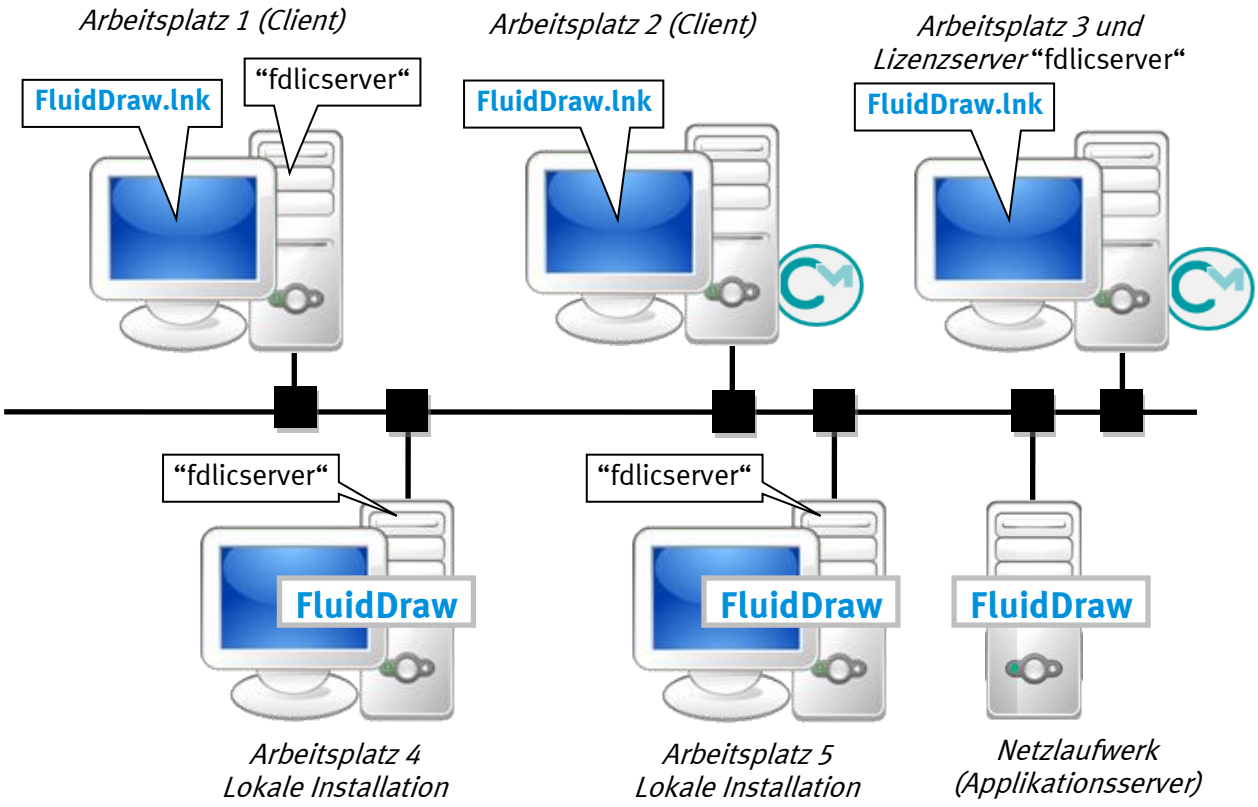
4.7 Gemischtes Szenario

Diese Übersicht dient nur zu Veranschaulichung der verschiedensten Möglichkeiten und ist in der Praxis nicht zu empfehlen.

Es ist ein Lizenzserver eingerichtet, der auch als Arbeitsplatz verwendet werden kann – Arbeitsplatz 3. Dieser startet dabei mittels Programmverknüpfung FluidDraw von einem Netzlaufwerk (Applikationsserver), genauso wie die Arbeitsplätze 1 und 2.

Arbeitsplatz 1 bezieht seine Lizenz vom Lizenzserver (Arbeitsplatz 3) wogegen die Lizenz für Arbeitsplatz 2 lokal auf diesem aktiviert wurde.

Die unteren beiden Arbeitsplätze 4 und 5 haben eine lokale FluidDraw Installation. Sie benötigen den Applikationsserver nicht (d.h. den Zugriff auf das Netzlaufwerk mit der FluidDraw Installation), verwenden aber die auf Arbeitsplatz 3 (Lizenzserver) aktivierten Lizenzen.



ACHTUNG: Unter Umständen wird trotz einer lokal vorhandenen Lizenz, eine erreichbare Netzwerklizenz in Anspruch genommen. Um das sicher zu verhindern, kann am betreffenden Arbeitsplatz (hier Arbeitsplatz 2) der Port 22350 in der Firewall blockiert werden, so daß die Netzwerklizenzen nicht gefunden werden. In diesem Fall wird sicher auf die lokale Lizenz zugegriffen.

4.8 Vorgehen bei Server-Client-Installationen

Lizenzserver installieren (Abschnitt 7 auf Seite 17)

Lizenzen aktivieren (Abschnitt 8 auf Seite 19).

Programminstallation

1. Vollständige FluidDraw P.. Installation auf dem Applikationsserver (Abschnitt 5 auf Seite 10)
2. Netzwerkzugriff (Clientinstallation) auf den Arbeitsplätzen (Abschnitt 6 auf Seite 14)

5 FluidDraw installieren

Laden Sie das FluidDraw-Setup von einer der folgenden Quellen herunter:

https://www.festo.com/assets/attachment/de/660042

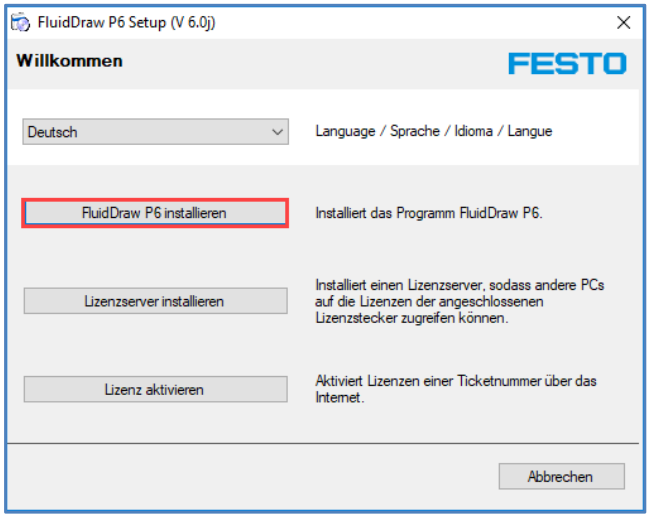
https://www.art-systems.de/www/site/de/downloads/fluiddraw-p7.html

https://ftp.festo.com/Public/PNEUMATIC/SOFTWARE_SERVICE/FluidDraw/

.. und starten es.

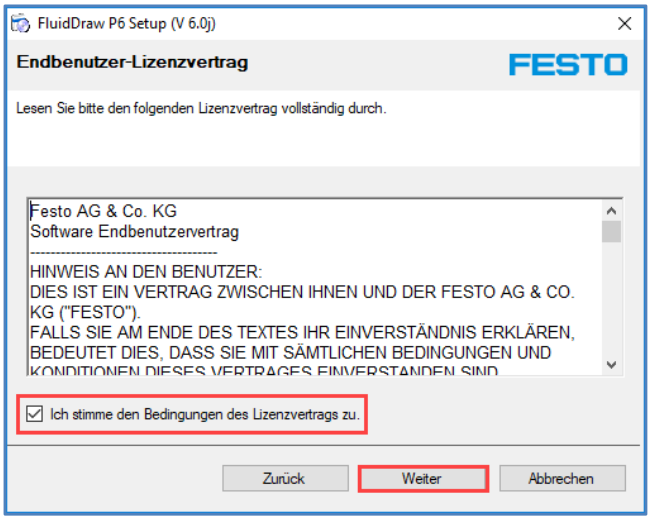
Die folgenden Dialoge stehen in dieser Form nur zur Verfügung, wenn sich auf dem Computer noch keine FluidDraw Installation befindet.

FluidDraw P.. installieren



Akzeptieren Sie den Endbenutzer-Lizenzvertrag.

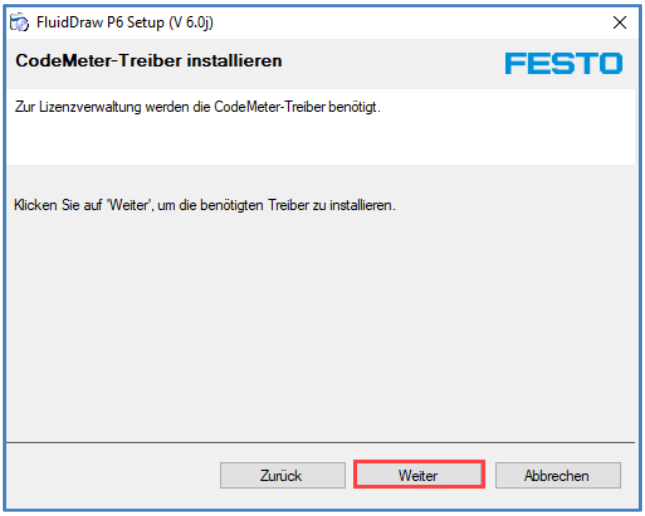
Weiter



Zunächst wird die Lizenzverwaltungssoftware, die CodeMeter Runtime für Windows von der Firma Wibu Systems installiert.

Dieser Schritt entfällt, wenn sich bereits eine aktuelle CodeMeter Runtime auf dem Rechner befindet.

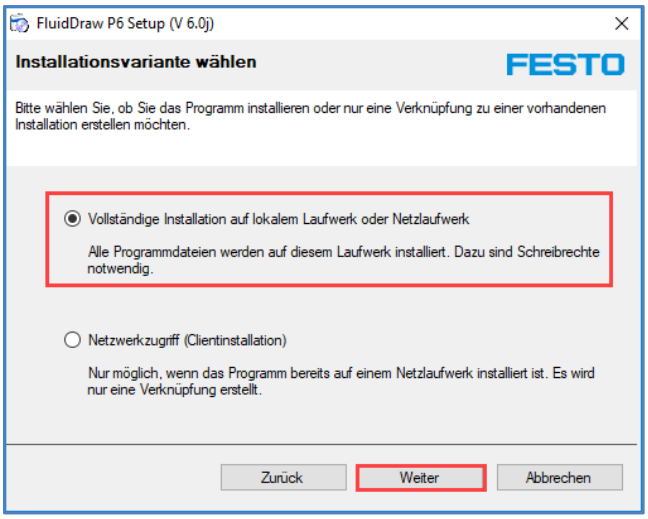
Weiter



Wählen Sie **Vollständige Installation auf einem lokalen Laufwerk oder Netzlaufwerk** (standardmäßig gesetzt).

Im Falle einer Netzwerkinstallation muß dies ein Ort sein, zu dem die Clients lesend Zugang haben. Führen Sie diesen Schritt VOR “Netzwerkzugriff (Clientinstallation)” aus.

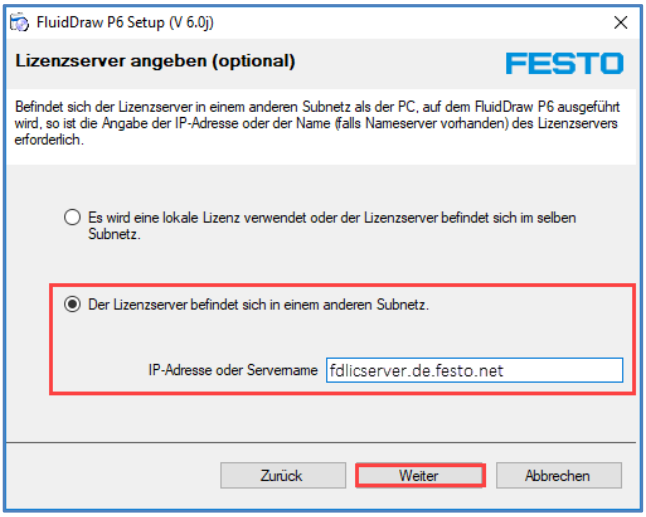
Weiter



Wenn Sie eine lokale Lizenz verwenden oder sich der Lizenzserver im selben Subnetz befindet, so belassen Sie die obere Option.

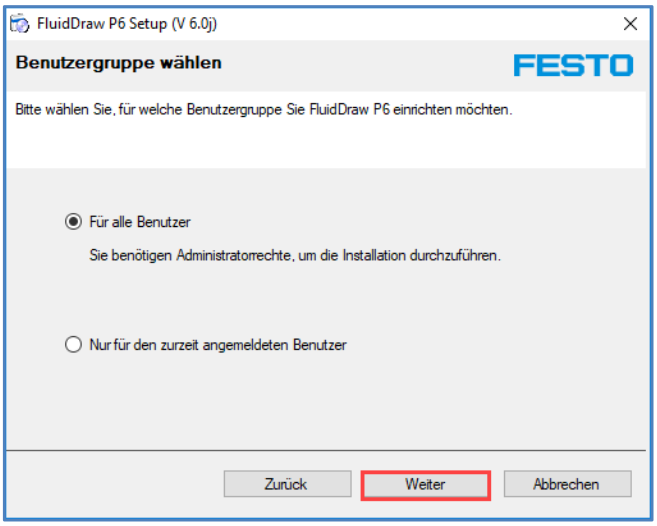
Geben Sie die **IP-Adresse oder Servernamen** ein, wenn sich der Lizenzserver in einem anderen Subnetz befindet als der Computer auf dem FluidDraw verwendet wird.

Weiter



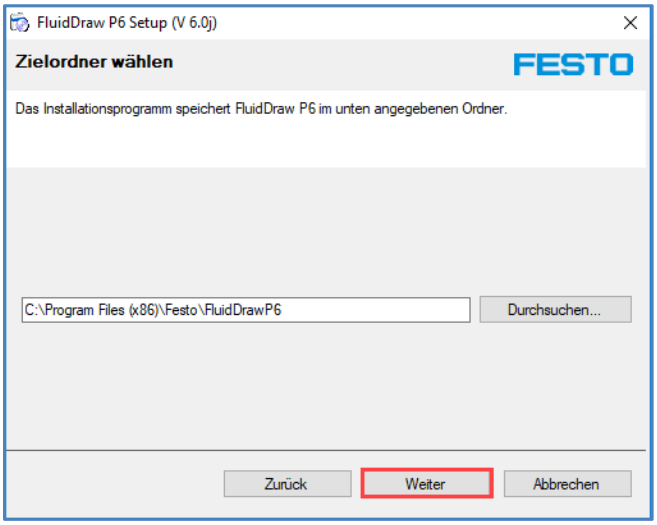
HINWEIS: Sie können den Lizenzserver nachträglich mit Hilfe des CodeMeter WebAdmin eintragen bzw. ändern, siehe Abschnitt 10.2 auf Seite 34.

Wählen Sie die Benutzergruppe.

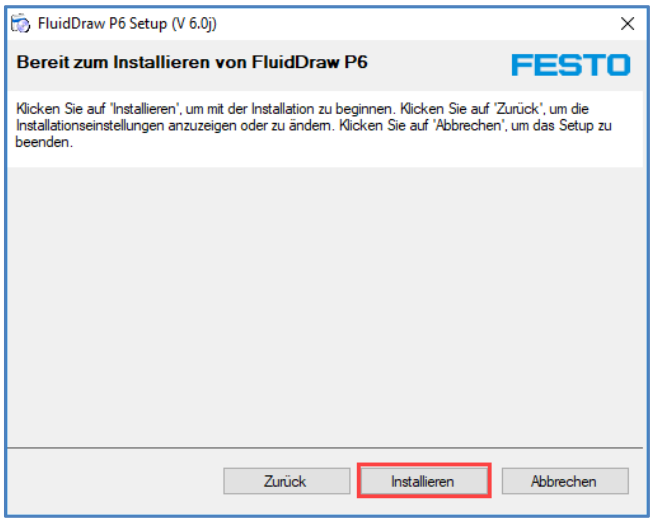


Weiter

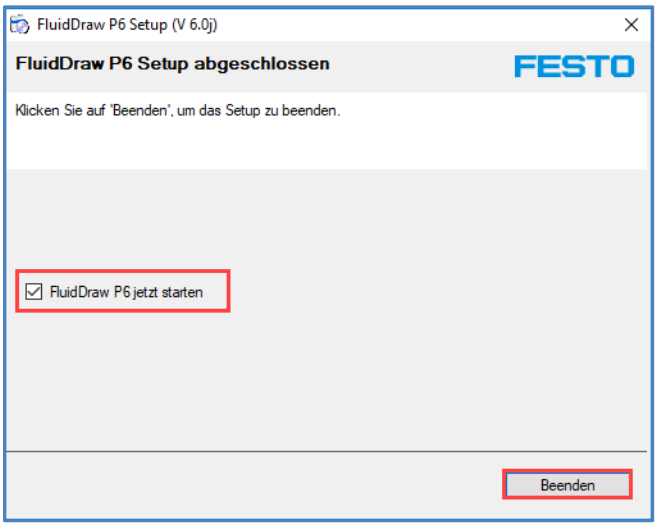
Wählen Sie das Installationsverzeichnis mittels **Durchsuchen...**. Bei der Installation auf einem Netzwerklaufwerk (Serverinstallation), muß dies ein Verzeichnis sein, zu dem alle Benutzer (Clients) lesend Zugang haben. Im Falle einer Einzelplatz-Installation können Sie den vorgegebenen Pfad beibehalten.



Weiter



Installieren



Wenn FluidDraw nach der Installation nicht sofort gestartet werden soll, deaktivieren Sie die Option “FluidDraw P.. jetzt starten”.

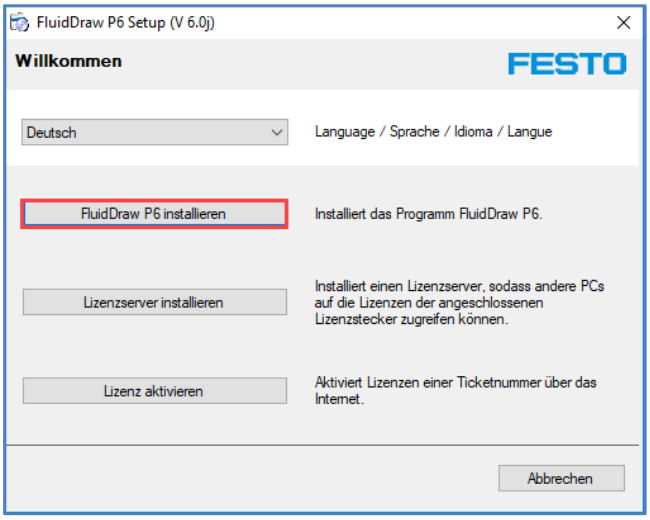
Beenden

Wenn FluidDraw nach dem Programmstart keine gültige Lizenz findet, erscheint ein Dialog, der Ihnen die Aktivierung von Lizenzen ermöglicht, siehe Abschnitt 8 auf Seite 19.

6 Clientinstallation

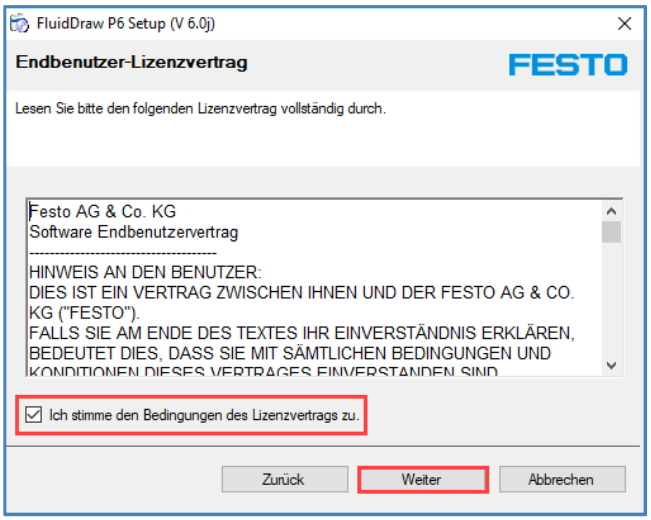
Stellen Sie sicher, daß FluidDraw zuvor auf einem Netzlaufwerk (Applikationsserver), auf das alle Clients Zugriff haben, vollständig installiert wurde. Auf den Arbeitsplätzen (Clients) wird nun lediglich eine Programmverknüpfung zu dieser FluidDraw Installation angelegt.

Führen Sie das FluidDraw-Setup aus.



FluidDraw P.. installieren

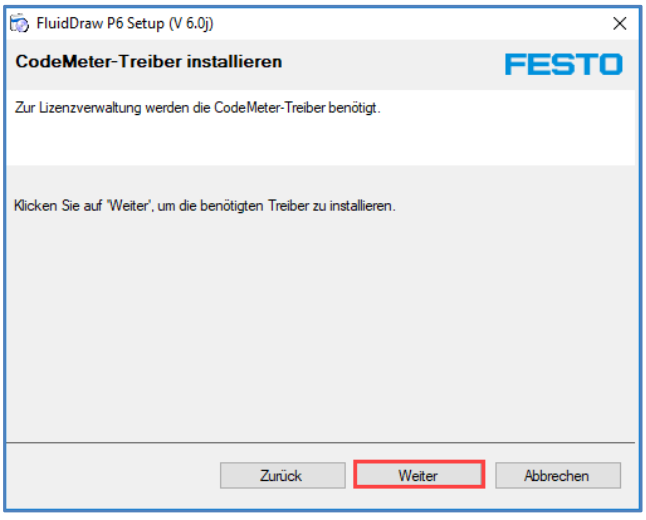
Akzeptieren Sie den Endbenutzer-Lizenzvertrag.



Weiter

Zunächst wird die Lizenzverwaltungssoftware, die CodeMeter Runtime für Windows von der Firma Wibu Systems, installiert.

Dieser Schritt entfällt, wenn sich bereits eine aktuelle CodeMeter Runtime auf dem Rechner befindet.

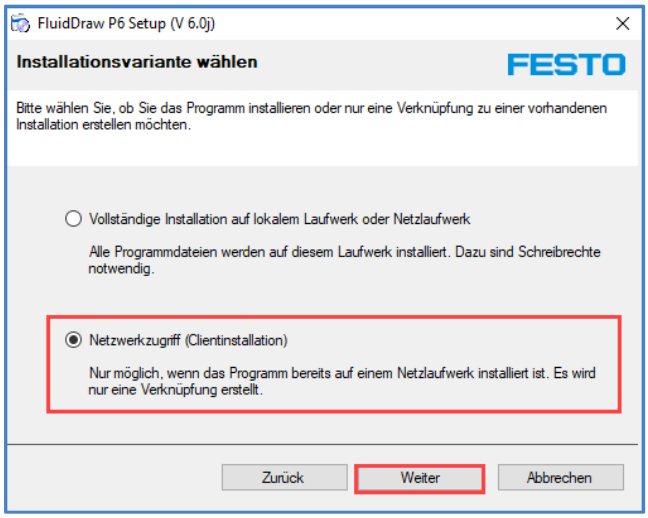


Weiter

Die Clientinstallation wird vom Setup nur angeboten, wenn sich keine lokale FluidDraw-Installation auf dem Rechner befindet. Andernfalls bietet das Setup die Möglichkeit zur Deinstallation der lokalen FluidDraw-Installation.

Netzwerkzugriff (Clientinstallation)

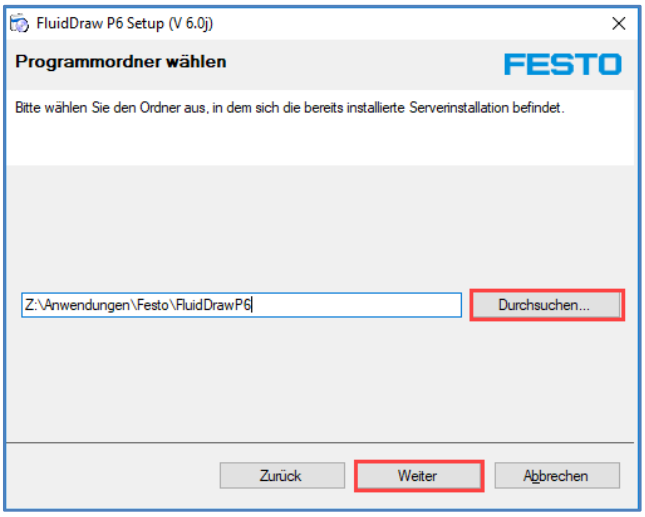
Weiter



Wählen Sie das Netzlaufwerk, auf das Sie zuvor FluidDraw vollständig installiert haben.

Durchsuchen...

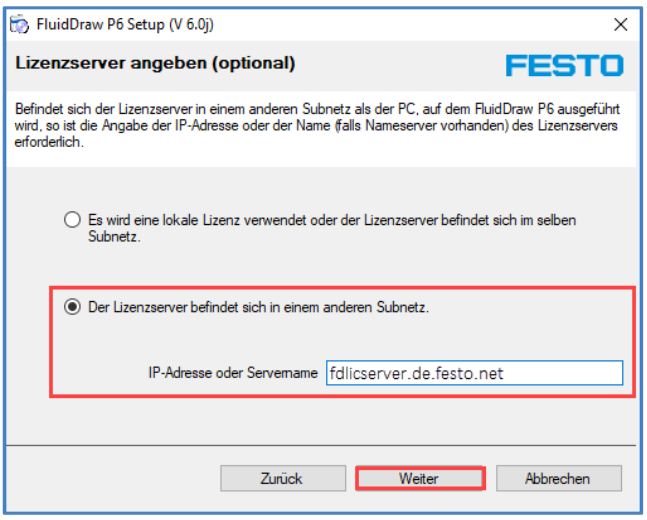
Weiter



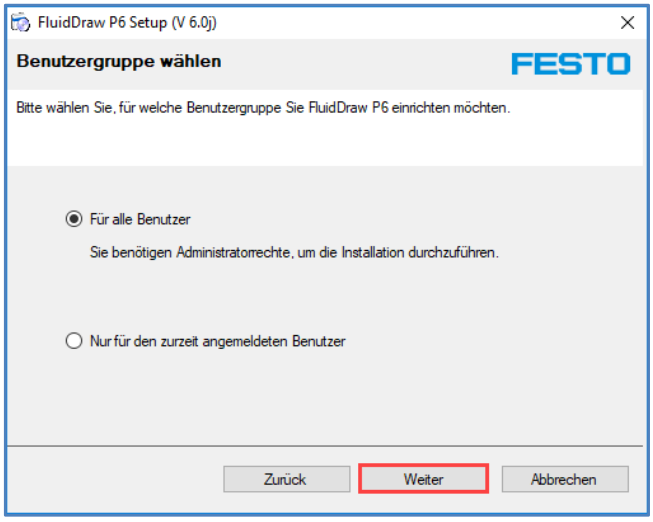
Wenn sich Client und Lizenzserver im gleichen Subnetz befinden, so belassen Sie die obere Option.

Tragen Sie den Namen oder die IP-Adresse des Lizenzservers ein, wenn sich Client und Lizenzserver nicht im gleichen Subnetz befinden.

Weiter



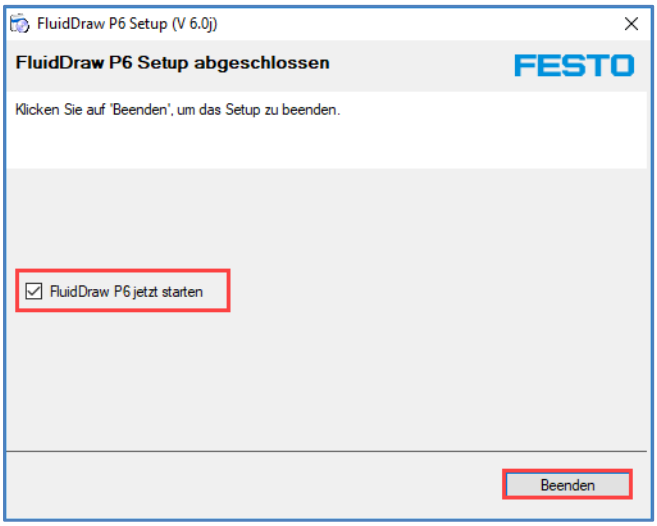
Wählen Sie die Benutzergruppe.



Weiter

Die Programmverknüpfung zur FluidDraw-Installation auf dem Netzlaufwerk wird angelegt.

Wenn FluidDraw nach der Installation nicht sofort gestartet werden soll, deaktivieren Sie die Option “FluidDraw P.. jetzt starten”.



Beenden

Alternativ zur Client Installation können Sie auch manuell eine Programmverknüpfung auf die FluidDrawP...exe im Netzwerk auf jedem Client anlegen:

[Netzwerk-Pfad]\FluidDrawP..\bin\FluidDrawP...exe

Dann müssen Sie auch die CodeMeter Runtime für Windows von Wibu Systems manuell auf dem Client installieren und ggf. den Lizenzserver mittels CodeMeter WebAdmin eintragen.

7 Lizenzserver installieren

Zwei Schritte werden bei der Installation des Lizenzservers durchgeführt:

1. Die Installation der CodeMeter-Runtime, sofern sie noch nicht existiert.
2. Die Option "Netzwerk-Server" im CodeMeter WebAdmin wird aktiviert.
   Der Netzwerkserver kann später auch manuell unter dem Reiter "Einstellungen"› "Server" › “Server-Zugriff“ aktiviert werden.

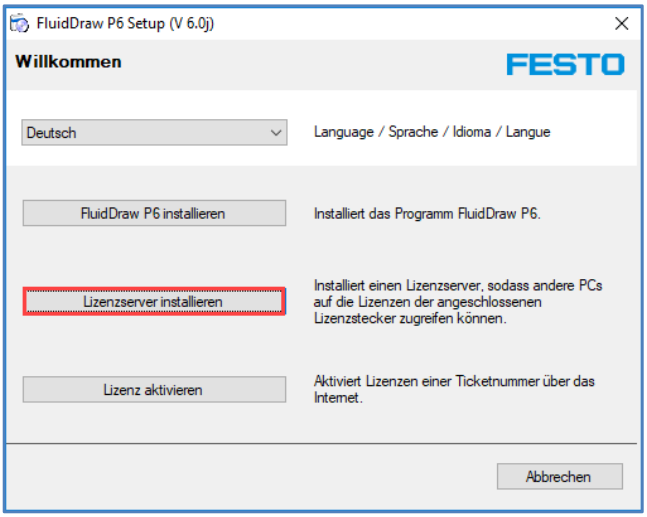
Ein Lizenzserver ist nichts weiter als ein Computer, auf dem...

- ... die CodeMeter Runtime installiert ist.
- ... die Option “Netzwerk-Server” im CodeMeter WebAdmin aktiviert ist.
- ... Lizenzen aktiviert wurden oder ein CmDongle mit FluidDraw P.. Lizenzen angeschlossen ist.

Führen Sie das FluidDraw-Setup aus.

Auf dem Lizenzserver wird keine FluidDraw Installation benötigt.

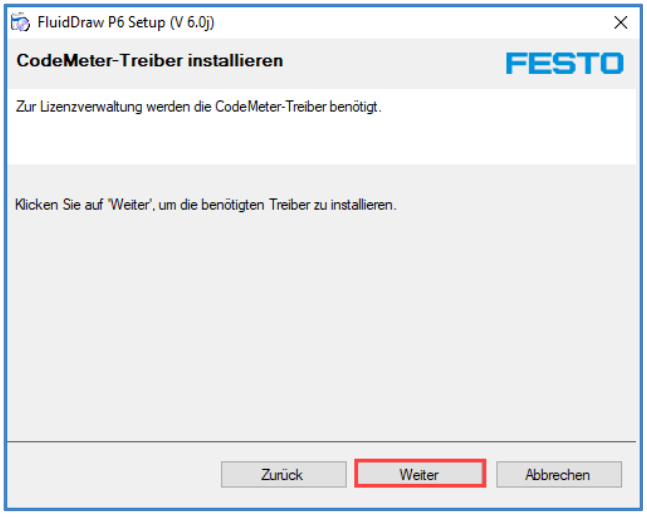
Lizenzserver installieren

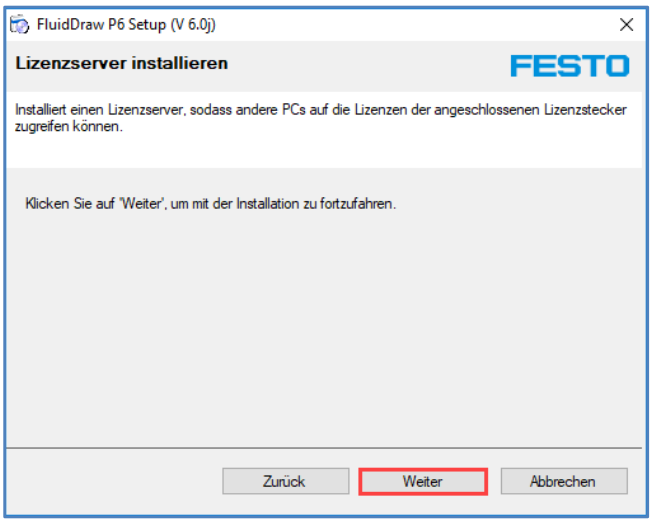


Zunächst wird die Lizenzverwaltungssoftware, die CodeMeter Runtime für Windows von der Firma Wibu Systems, installiert.

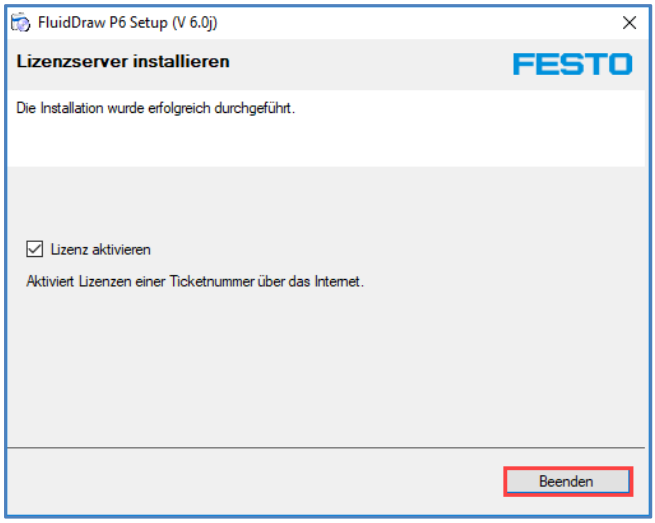
Dieser Schritt entfällt, wenn sich bereits eine aktuelle CodeMeter Runtime auf dem Rechner befindet.

Weiter





Weiter



Nach der Installation des Lizenzservers können Sie Ihre
Lizenzen aktivieren

Beenden

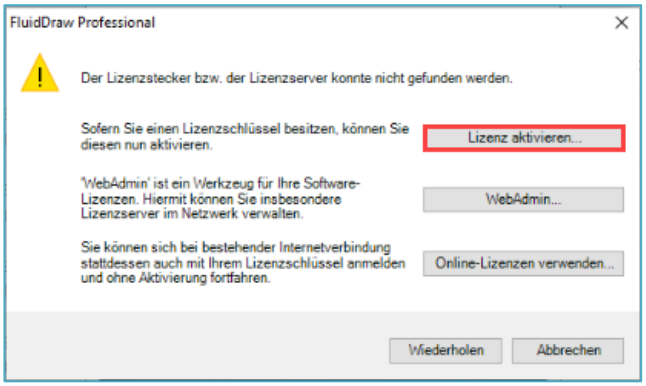
Die Option “Lizenz aktivieren“ startet den FluidDraw Online-Lizenzen Aktivierungsassistenten, siehe Abschnitt 8.1 auf Seite 20.

8 Lizenzen aktivieren

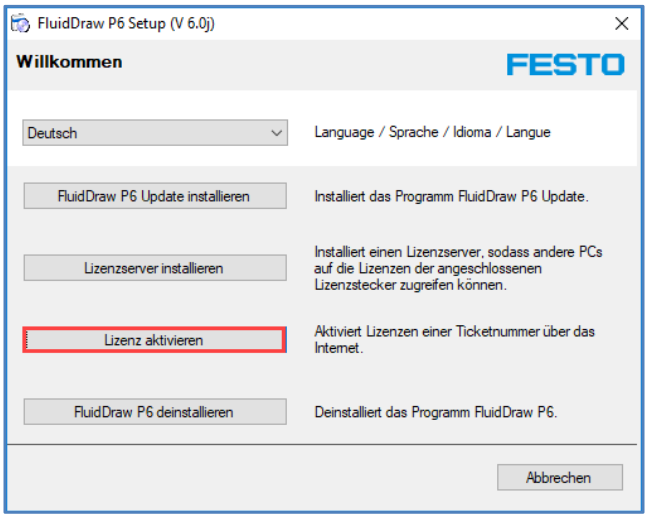
Zur Aktivierung – ebenso wie zum Umzug – von FluidDraw Lizenzen benötigen Sie Ihren Lizenzschlüssel, siehe Abschnitt 1 auf Seite 2. Hinweis: Screenshot zeigen FluidDraw P6.

Zur Aktivierung und zum Verwalten von Lizenzen gibt es folgende Möglichkeiten:

1. FluidDraw nach der Erstinstallation starten und warten, bis nach erfolgloser Lizenzsuche der Dialog mit der Möglichkeit zur Aktivierung von Lizenzen erscheint.



2. Das FluidDraw Setup ausführen und den Punkt “Lizenz aktivieren“ wählen.



3. Den FluidDraw Online-Lizenzen Aktivierungsassistenten direkt aus dem Unterverzeichnis “\bin“ im FluidDraw-Programmverzeichnis starten: C:\Program Files (x86)\Festo\FluidDrawP..\bin\CodemeterActivationWizard.exe

4. Wenn bereits eine aktivierte Lizenz auf dem Rechner oder im Netzwerk vorhanden ist und FluidDraw damit gestartet werden kann, so können Sie den Aktivierungsassistenten auch über das FluidDraw-Menü “Verwalten“ › “Lizenzen verwalten“ öffnen.



5. Die Lizenz über das Festo License Central WebDepot aktivieren: https://webdepot.festo.com/index.php
Siehe Abschnitt 8.2 auf Seite 23.

Die Punkte 1 bis 4 öffnen den Aktivierungsassistenten, siehe Abschnitt 8.1 auf Seite 20.

Für die Aktivierung der Lizenzen ist eine Internetverbindung erforderlich.

Hinweis: Es genügt auch, wenn der Rechner, auf dem Lizenzen aktiviert werden sollen (Lizenzserver), von einem beliebigen Rechner mit Internetzugang, auf dem der Aktivierungsassistent gestartet wird, im Netzwerk erreichbar ist.

Beachten Sie, daß bei der Aktivierung über das Festo License Central WebDepot auf dem Lizenzserver bereits ein Lizenzcontainer (CmContainer) vorhanden sein muß. Das bedeutet, es müssen dort bereits FluidDraw Lizenzen aktiviert worden sein oder es muß zuvor ein leerer Lizenzcontainer eingespielt worden sein. Der FluidDraw Online-Lizenzen Aktivierungsassistent hingegen legt diesen automatisch an.

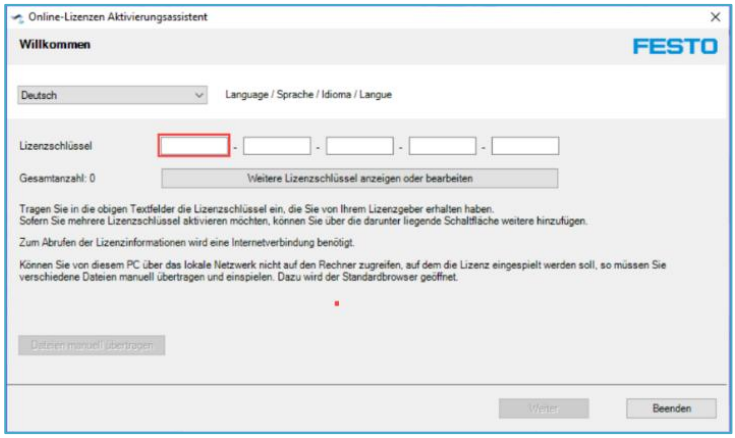
Ohne Internetverbindung können Lizenzen über einen Dateiaustausch aktiviert und/oder deaktiviert bzw. umgezogen werden, siehe Abschnitt 8.3 auf Seite 25.

Der Ablauf zum Deaktivieren (Umziehen) von Lizenzen entspricht dem des Aktivierens von Lizenzen.

8.1 FluidDraw Online-Lizenzen Aktivierungsassistent

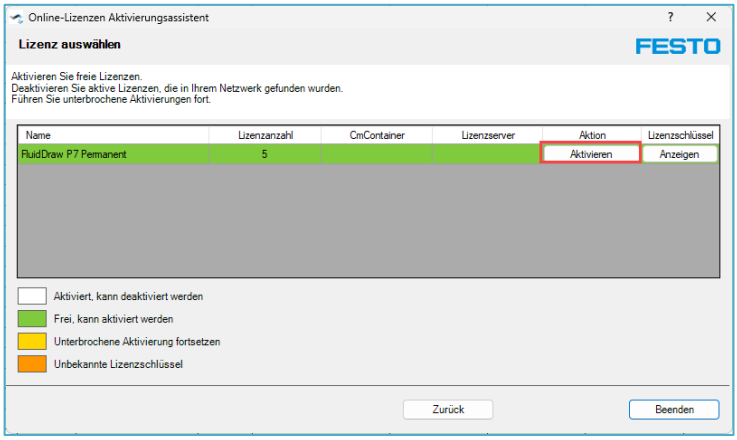
Kopieren Sie Ihren Lizenzschlüssel über die Windows Zwischenablage in das erste Eingabefeld des Aktivierungsassistenten. Sie wird automatisch auf die 5 Felder aufgeteilt.

Alternativ können Sie den Lizenzschlüssel auch manuell in die entsprechenden Felder eintragen.

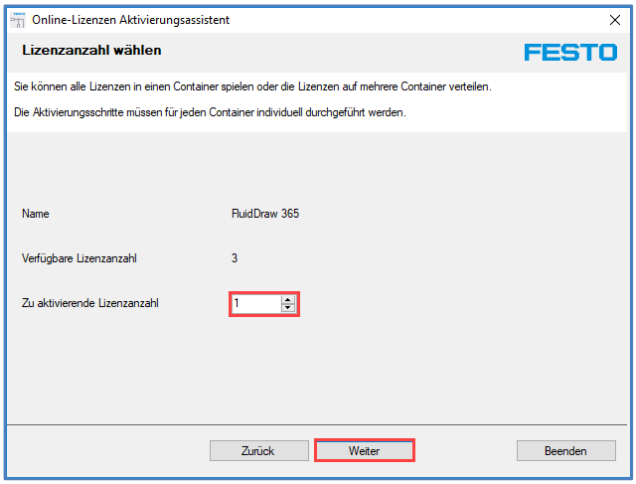


Weiter

Hinweis: Ohne Internetverbindung wählen Sie “Dateien manuell übertragen“. Diese Schaltfläche öffnet das Festo License Central WebDepot. Fahren Sie fort wie in Abschnitt 8.3 auf Seite 25 beschrieben.

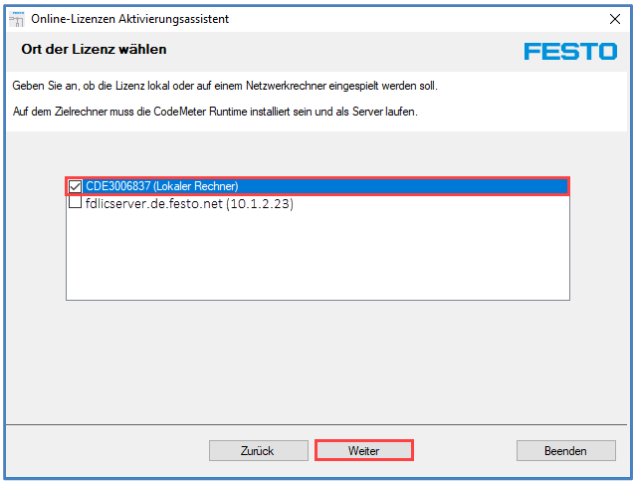


Aktivieren



Reduzieren Sie bei Bedarf die Anzahl der zu aktivierenden Lizenzen.

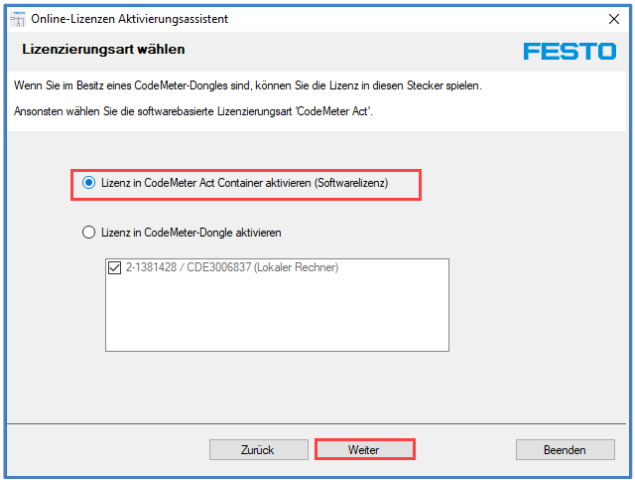
Weiter



Wählen Sie lokaler Rechner oder Ihren Lizenzserver.

Hinweis: Der Lizenzserver wird nur aufgelistet, wenn dieser im Netzwerk erreichbar ist. Dazu muß auf ihm die Lizenzserver Installation durchgeführt worden sein, siehe Abschnitt 7 auf Seite 17.

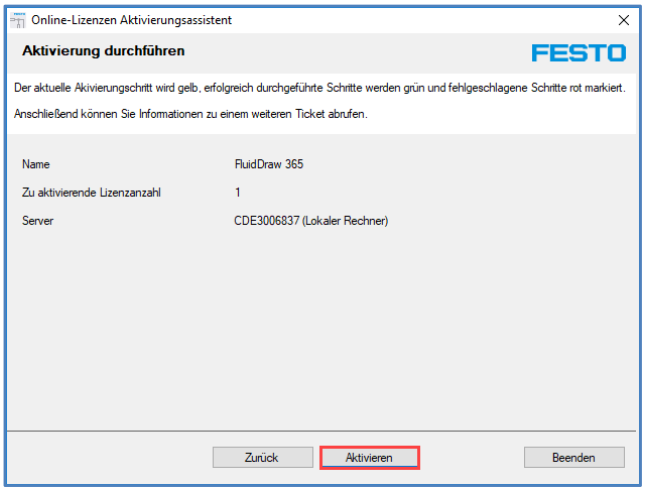
Weiter



Ist am ausgewählten Rechner ein FluidDraw USB Lizenzstecker (CodeMeter Dongle) angeschlossen, haben Sie die Möglichkeit, die Lizenz dort zu aktvieren.

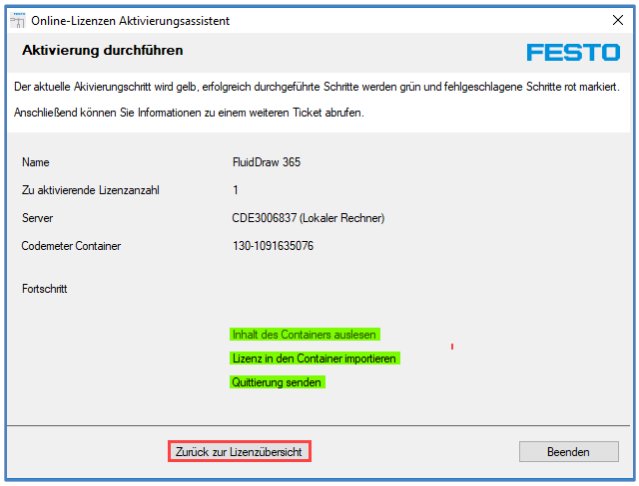
Weiter

Kontrollieren Sie Ihre Auswahl.



Aktivieren

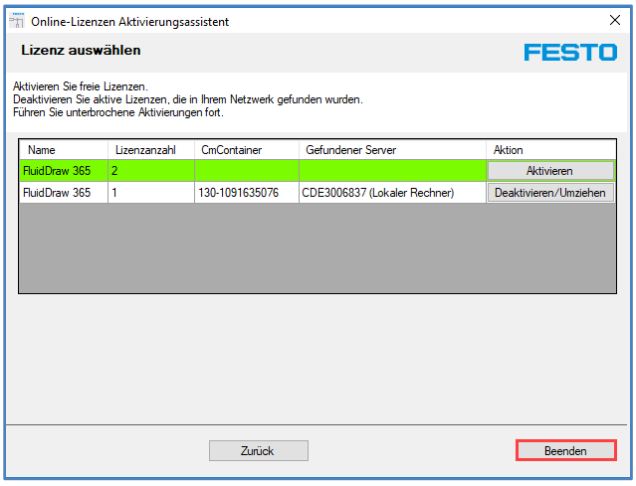
Sie können den Dialog nun über die Schaltfläche **Beenden** oder zur Kontrolle...



Zurück zur Lizenzübersicht

...wechseln.

Eine von drei im Lizenzschlüssel enthaltene FluidDraw 365 Lizenzen wurde auf dem lokalen Rechner aktiviert.



Beenden

WICHTIG

Deaktivieren Sie Ihre Lizenz(en), bevor Sie die Rechner-Hardware ändern oder wenn Sie die Lizenz auf einen anderen Rechner umziehen wollen!

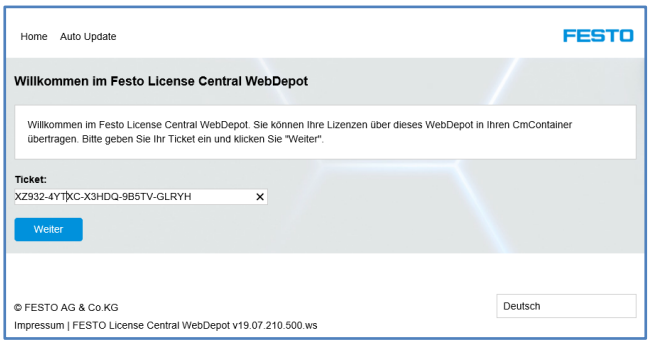
Am einfachsten starten Sie dazu den Aktivierungsassistenten über das FluidDraw Menü “Verwalten“ › “Lizenzen verwalten“. Nach Eingabe Ihres Lizenzschlüssels steht Ihnen nun als Aktion “Deaktivieren/Umziehen“ zur Verfügung – wählen Sie diese Aktion und folgen den Schritten des Assistenten.

8.2 Lizenzaktivierung über das Festo License Central WebDepot

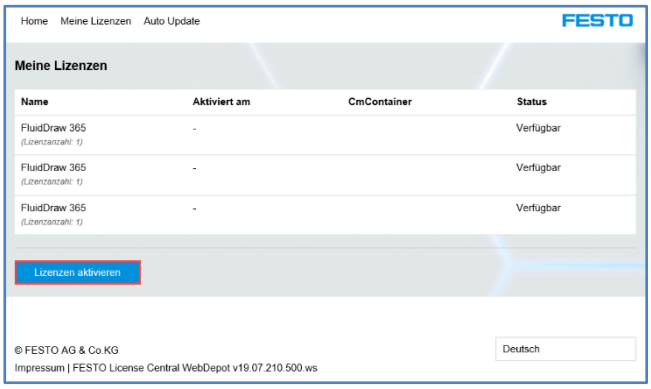
Alternativ zum Festo Online-Lizenzen Aktivierungsassistenten können Sie Ihre Lizenzen auch über das Festo License Central WebDepot aktivieren bzw. verwalten. Gehen Sie dazu in einem Webbrowser auf die Adresse https://webdepot.festo.com/index.php

Tragen Sie Ihren Lizenzschlüssel ein. Beachten Sie dabei die Großschreibung der Buchstaben.

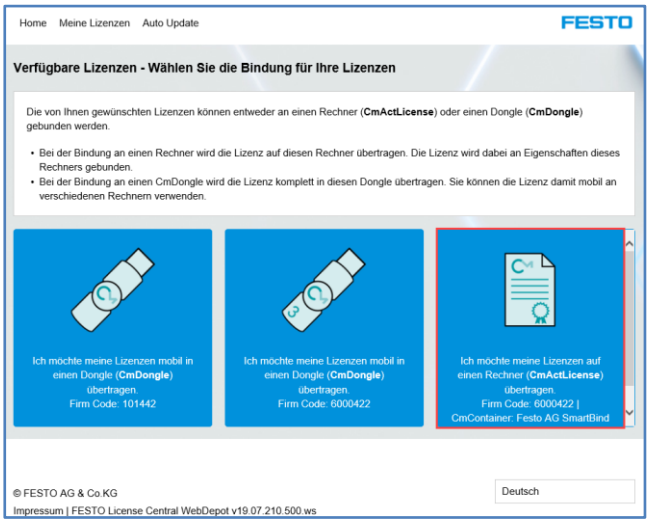
Weiter



Lizenz aktivieren



Wählen Sie die rechte Möglichkeit für eine Rechner gebundene Lizenz (CmActLicense).

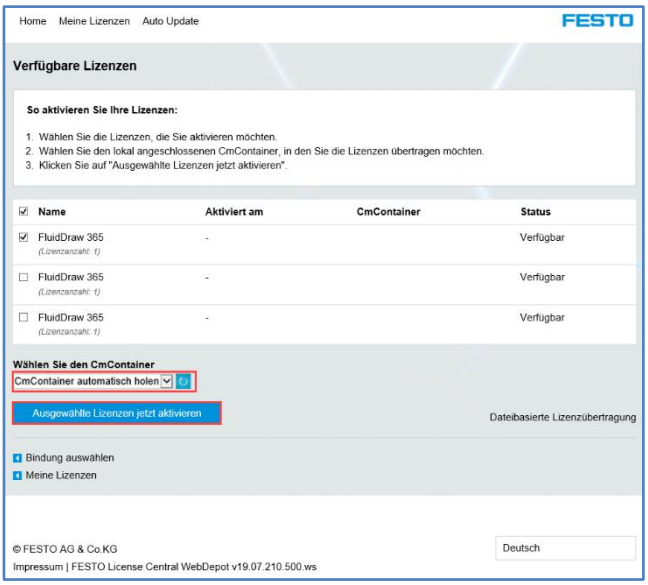


Wenn Sie einen FluidDraw P5 USB Lizenzstecker besitzen und die Lizenz(en) dort aktivieren wollen, prüfen Sie zunächst die Seriennummer des Steckers. Beginnt diese mit “1-“ oder “2-“, so wählen Sie die linke Option, beginnt diese mit “3-“ die mittlere.

Hinweis: Ältere Lizenzstecker mit “1-“ oder “2-“ beginnender Seriennummer werden in naher Zukunft nicht mehr unterstützt.

Wenn sich auf dem lokalen Rechner noch keine FluidDraw Lizenzen befinden, und Sie diese hier aktivieren möchten, so belassen Sie die Auswahl auf “CmContainer automatisch holen“.

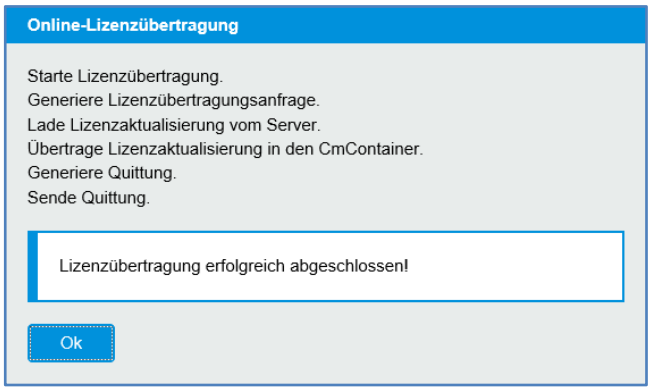
Anderenfalls wählen Sie aus der Liste der verfügbaren CmContainer bspw. den Ihres Lizenzservers aus.



Ausgewählte Lizenzen jetzt aktvieren

Wenn auf einem Lizenzserver ohne Internetzugang noch nie FluidDraw Lizenzen aktiviert wurden, müssen Sie dort zunächst einen leeren CmContainer anlegen, siehe Abschnitt 8.3 auf Seite 25.

Ist der gewünschte CmContainer (der Ihres Lizenzservers oder der eines vorhandenen FluidDraw USB-Lizenzssteckers) nicht in der Auswahlliste enthalten, so rufen Sie das Festo License Central WebDepot an dem Rechner auf, auf dem sich der gewünschte CmContainer befindet bzw. an dem der FluidDraw USB Lizenzstecker angeschlossenen ist. Wenn dieser Rechner keinen Zugang ins Internet hat, so müssen Sie eine Dateibasierte Lizenzübertragung durchführen, siehe Abschnitt 8.3 auf Seite 25.



OK

HINWEIS: Sollte es bei der Aktivierung über das Festo License Central WebDepot Probleme geben, versuchen Sie es zunächst mit einem anderen Webbrowser (z.B. Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome). Wenn das auch nicht funktioniert, verwenden Sie den Festo Online-Lizenzen Aktivierungsassistenten. Wenn beides nicht funktioniert, versuchen Sie es zu einem späteren Zeitpunkt nochmal. Schlußendlich kontaktieren Sie den Festo Support, siehe Seite 42.

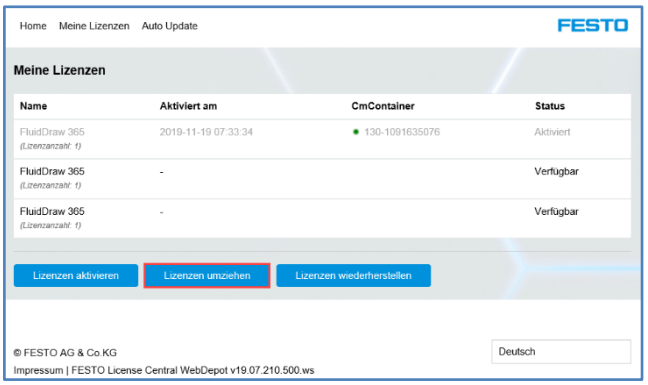
WICHTIG

Deaktivieren Sie Ihre Lizenz(en), bevor Sie die Rechner-Hardware ändern oder wenn Sie die Lizenz auf einen anderen Rechner umziehen wollen!

Wählen Sie dazu nach der Eingabe Ihres Lizenzschlüssels den Punkt

Lizenzen umziehen

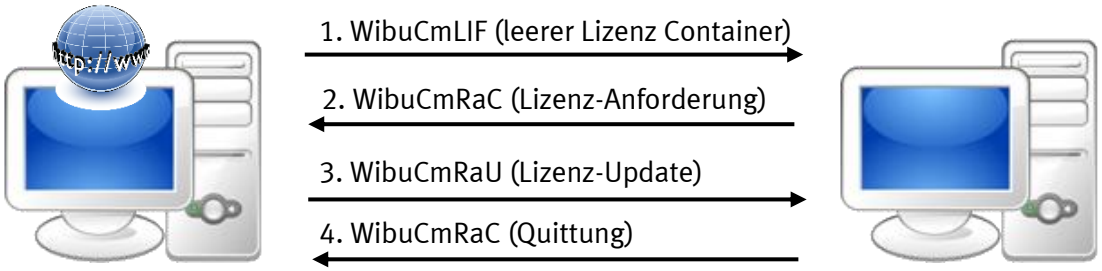
...und folgen den weiteren Anweisungen.

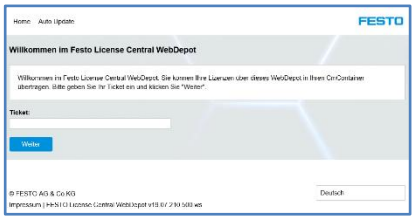


8.3 Dateibasierte Lizenzaktivierung (kein Internetzugang vorhanden)

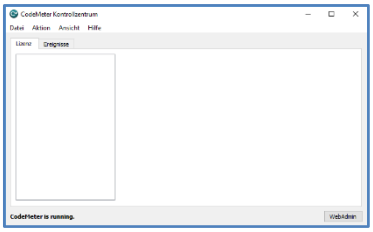
Auf dem Rechner mit Internetzugang (links) rufen Sie das Festo License Central WebDepot auf. Auf dem Rechner, auf dem Lizenz(en) aktiviert werden sollen, starten Sie das CodeMeter Control Center (rechts). In der Mitte sehen Sie die notwendigen Dateiübertragungen, die Sie über ein gemeinsames Netzlaufwerk beider Rechner oder mittels eines USB Speichersticks vornehmen müssen.

Rechner mit Internetzugang	Dateiübertragung	Rechner ohne Internetzugang, auf dem Lizenzen aktiviert werden sollen





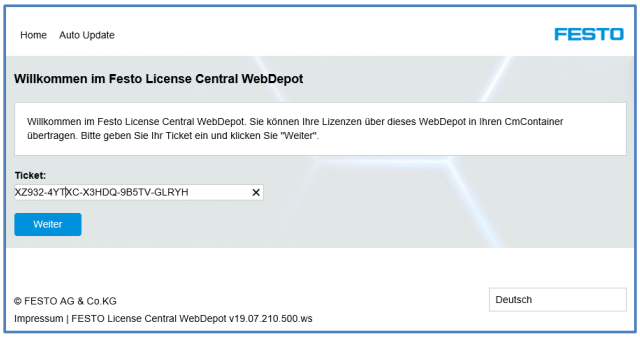
Festo License Central WebDepot



CodeMeter Control Center

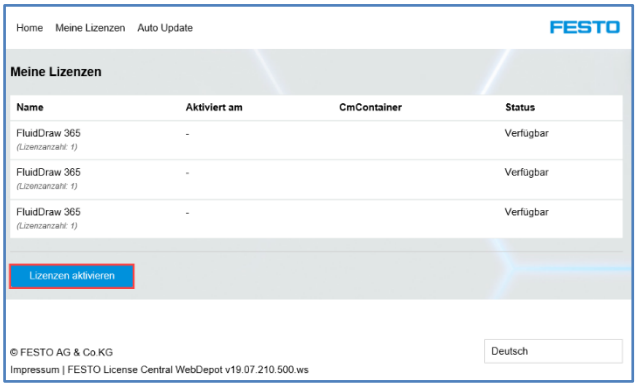
Schritt 1, das Anlegen eines leeren Lizenz Containers ist nur notwendig, wenn auf dem Zielrechner noch nie zuvor eine Lizenz aktiviert wurde.

Festo License Central WebDepot am Rechner mit Internetzugang aufrufen:
https://webdepot.festo.com/index.php

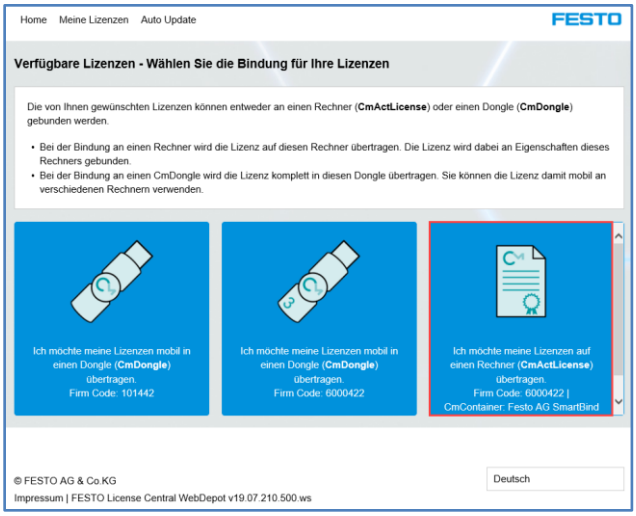


Tragen Sie Ihren Lizenzschlüssel ein.

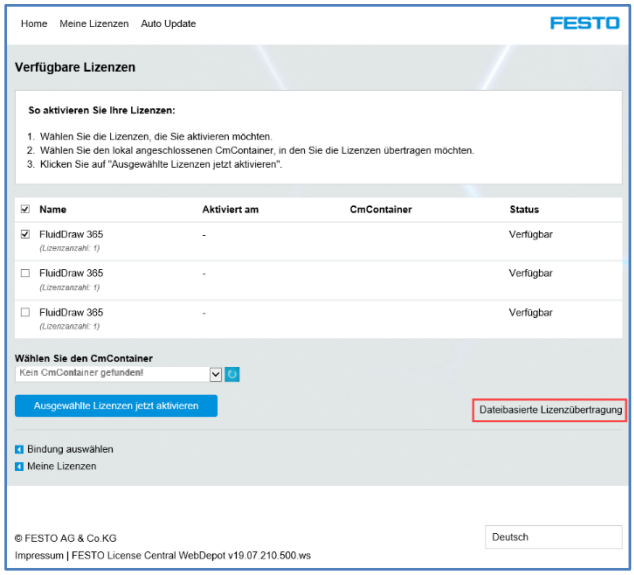
Weiter



Lizenzen aktivieren



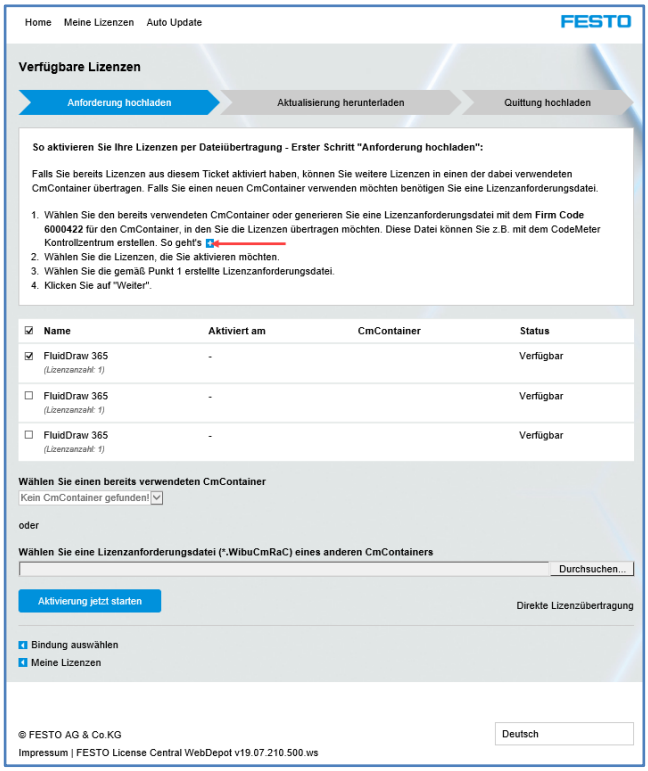
Wählen Sie die rechte Möglichkeit für eine Rechner gebundene Lizenz (CmActLicense).



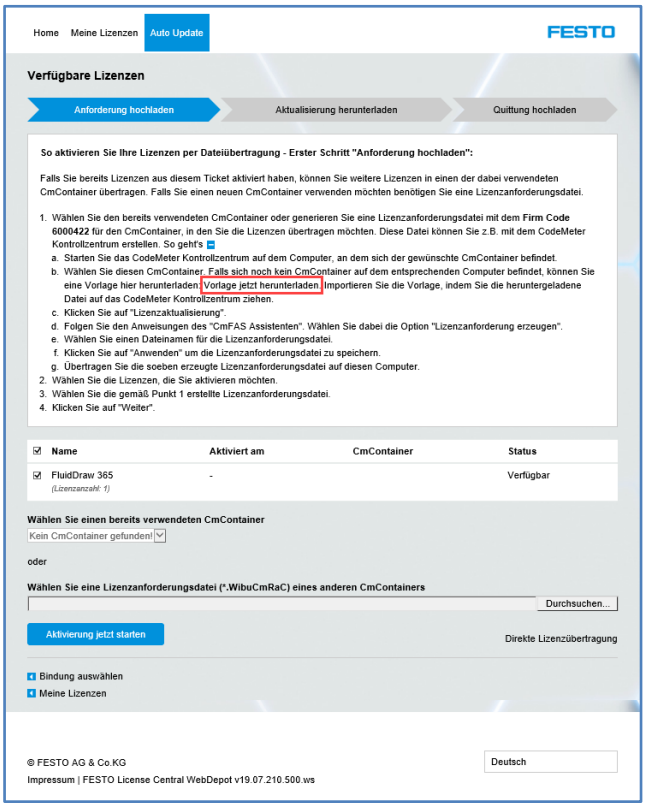
Wählen Sie die Anzahl der Lizenzen.

Dateibasierte Lizenzübertragung

Klappen Sie
“So geht’s“ auf.



Vorlage jetzt herunterladen

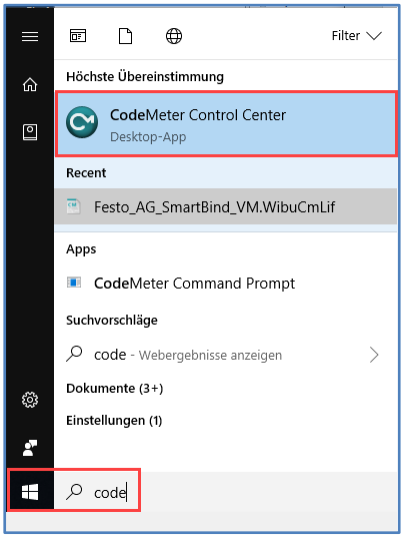


Sofern vorhanden und möglich, speichern Sie die WibuCmLIF-Datei auf ein Netzlaufwerk, auf das auch der Rechner ohne Internetzugang Zugriff hat. Andernfalls bringen Sie diese Datei bspw. mittels eines USB Speichersticks auf diesen Rechner.

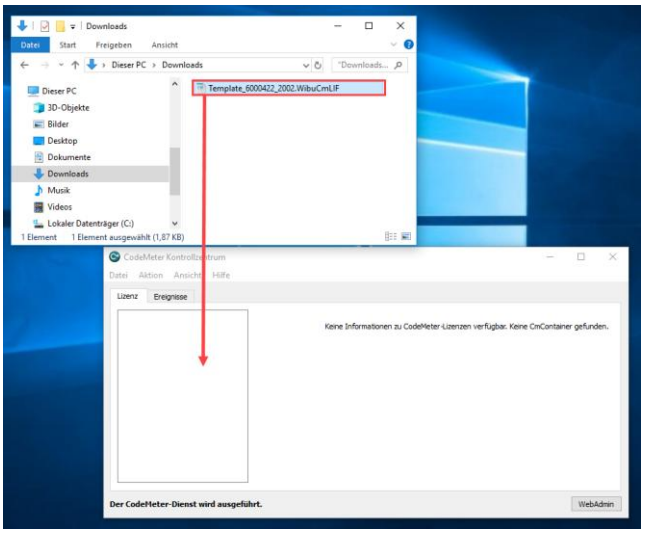


Starten Sie auf dem Rechner ohne Internetzugang, auf dem Sie Lizenzen aktivieren möchten, das **CodeMeter Control Center**.

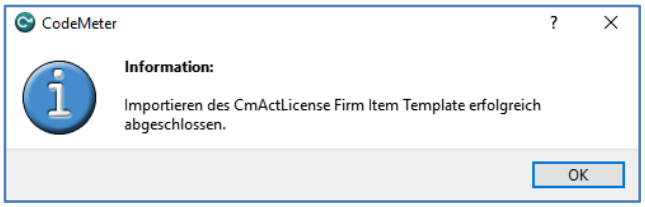
Dieses ist nur verfügbar, wenn Sie zuvor den Lizenzserver installiert haben (Abschnitt 7 auf Seite 17) oder die CodeMeter Runtime der Firma Wibu Systems manuell installiert wurde.



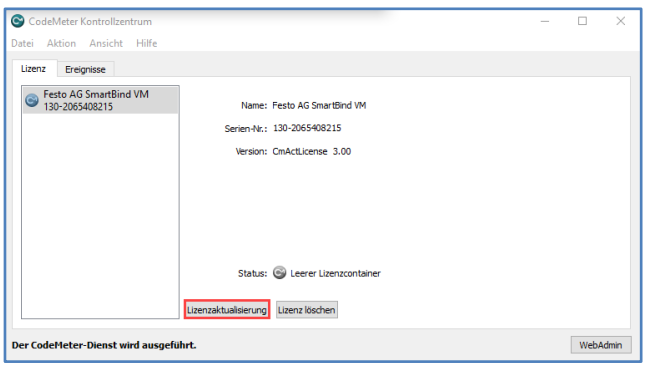
Ziehen Sie mittels Maus die WibuCmLIF-Datei in das CodeMeter Control Center



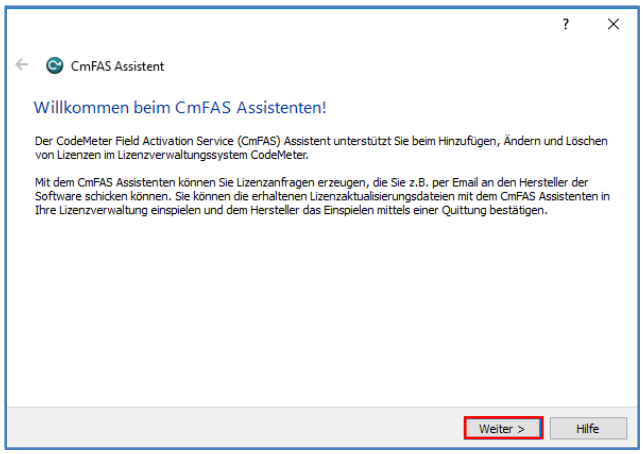
OK



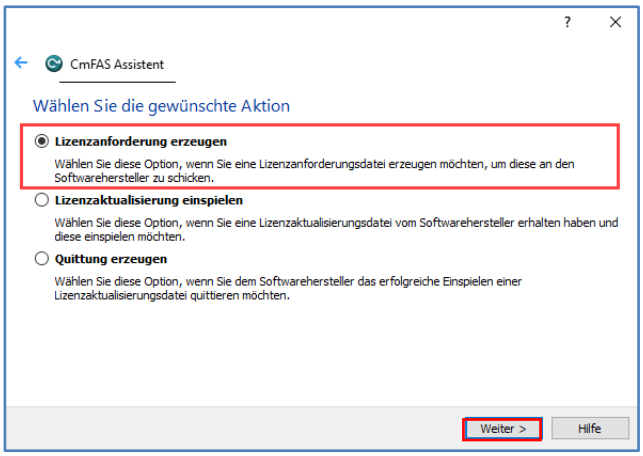
Lizenzaktualisierung



Es öffnet sich der CmFAS Assistent.

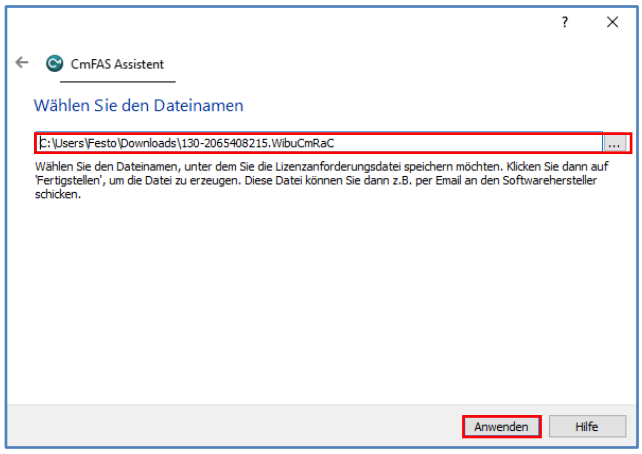


Weiter



Lizenzanforderung erzeugen

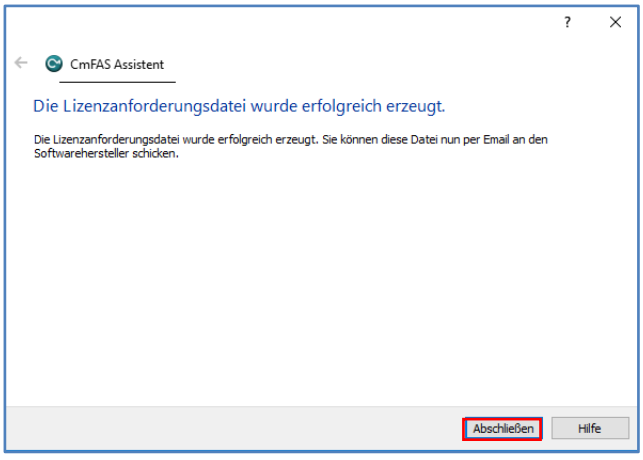
Weiter



Wählen Sie ein Verzeichnis.

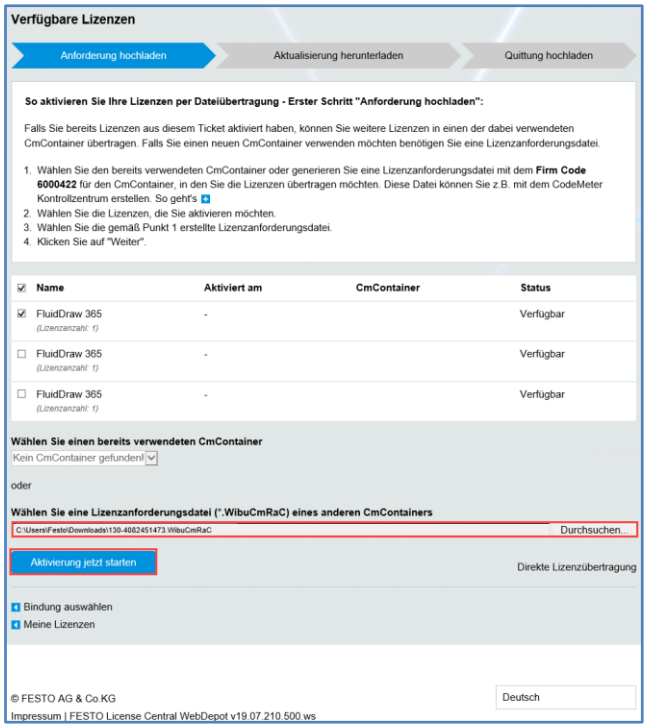
Sofern vorhanden und möglich, wählen Sie hier ein Netzlaufwerk, auf das auch der Rechner mit Internetzugang Zugriff hat. Anderenfalls bringen Sie die WibuCmRaC Datei bspw. mittels eines USB Speichersticks auf diesen.

Anwenden



Abschließen

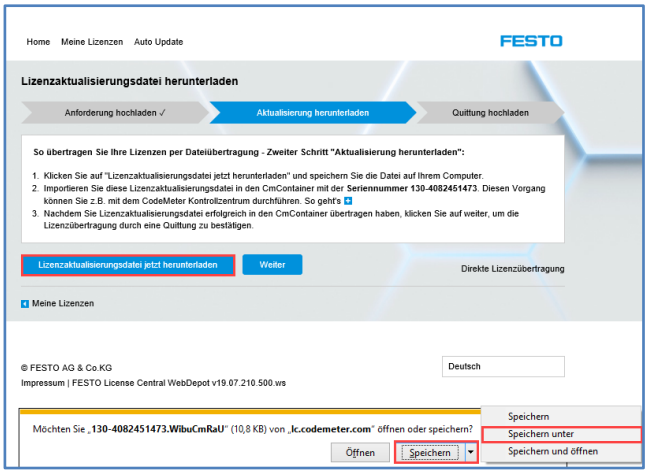
Wechseln Sie nun wieder ins Festo License Central WebDepot auf dem Rechner mit Internetzugang und laden dort die zuvor erzeugte WibuCmRaC Datei hoch.



Ändern Sie bei Bedarf die Anzahl der zu aktivierenden Lizenzen.

Durchsuchen

Aktivierung jetzt starten

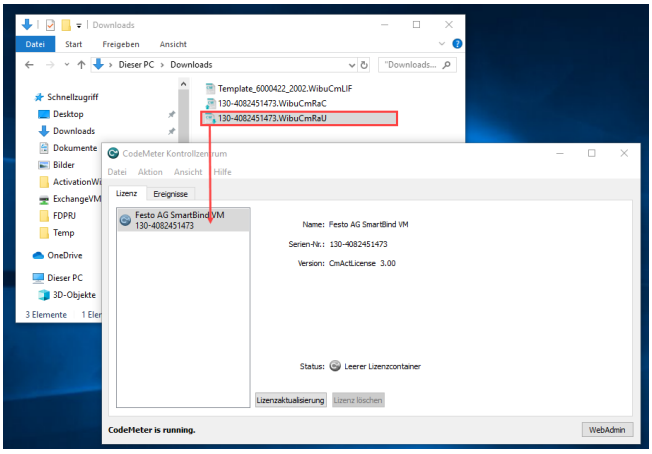


Lizenzaktualisierungsdatei jetzt herunterladen

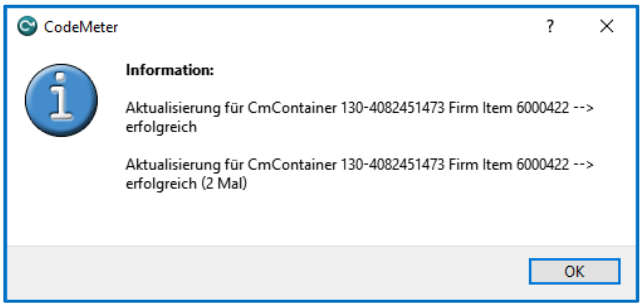
Speichern unter

Sofern vorhanden und möglich, speichern Sie die WibuCmRaU-Datei auf ein Netzlaufwerk, auf das auch der Rechner ohne Internetzugang Zugriff hat. Andernfalls bringen Sie diese Datei bspw. mittels eines USB Speichersticks auf diesen Rechner.

Wechseln Sie nun wieder ins CodeMeter Control Center auf dem Rechner ohne Internetzugang, dort wo Sie Lizenzen aktivieren möchten, und ziehen hier die zuvor heruntergeladene WibuCmRaU Datei auf den Anfangs erzeugten Lizenz-Container.

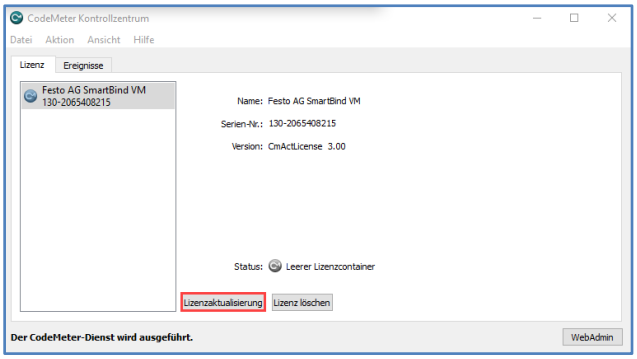


Hinweis: Alternativ können Sie auch den CmFAS Assistenten starten (Schaltfläche “Lizenzaktualisierung“) und dort den Punkt “Lizenzaktualisierung einspielen“ wählen.



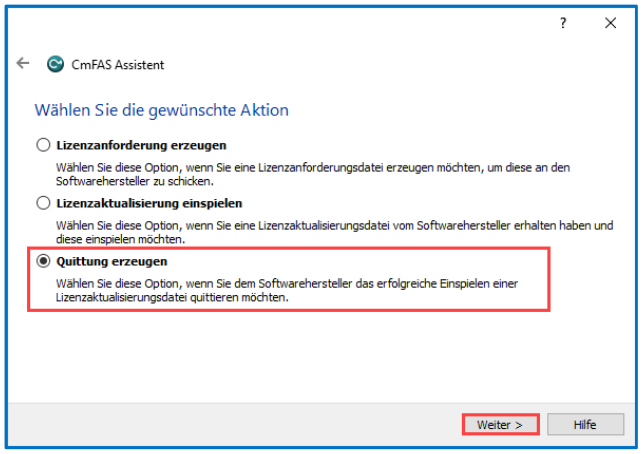
OK

Schlußendlich müssen Sie noch eine Quittungsdatei erzeugen und ins WebDepot hochladen. Das ist wichtig, da sonst eine spätere Deaktivierung bzw. der Umzug von Lizenzen fehlschlagen wird!



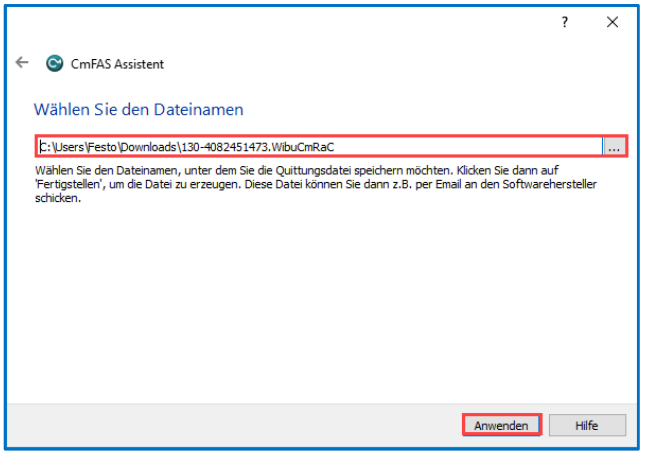
Starten Sie den CmFAS Assistenten erneut.

Lizenzaktualisierung



Quittung erzeugen

Weiter

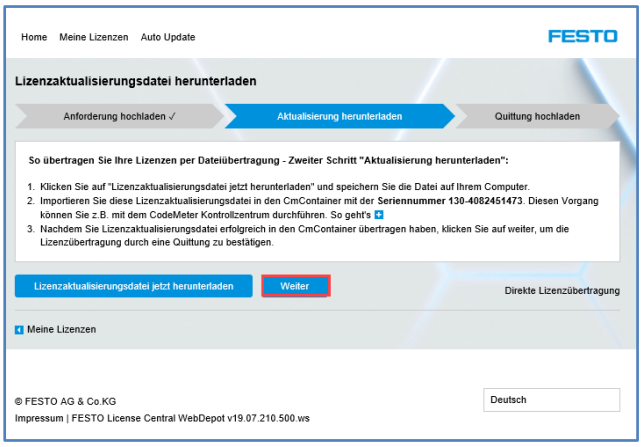


Anwenden

Sofern vorhanden und möglich, speichern Sie die WibuCmRaC-Datei auf ein Netzlaufwerk, auf das auch der Rechner mit Internetzugang Zugriff hat. Andernfalls bringen Sie diese Datei bspw. mittels eines USB Speichersticks auf diesen Rechner.

Wechseln Sie nun ein letztes Mal ins Festo License Central WebDepot auf dem Rechner mit Internetzugang und laden dort die zuvor erzeugte WibuCmRaC Datei hoch.

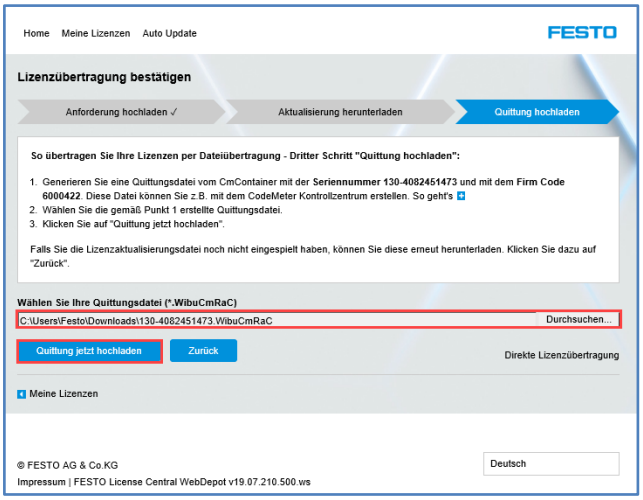
Weiter



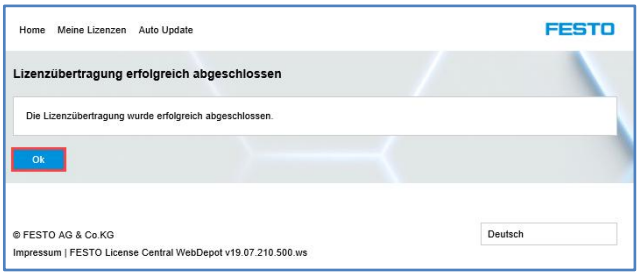
Wählen Sie die zuvor erzeugte Quittungsdatei WibuCmRaC.

Durchsuchen

Quittung jetzt hochladen



OK



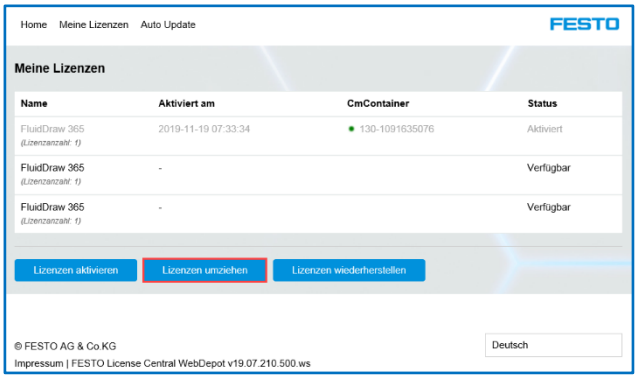
WICHTIG

Deaktivieren Sie Ihre Lizenz(en), bevor Sie die Rechner-Hardware ändern oder wenn Sie die Lizenz auf einen anderen Rechner umziehen wollen! Das gilt auch beim Neuaufsetzen des Betriebssystems oder beim Klonen/Duplizieren von virtuellen Maschinen.

Wählen Sie dazu nach der Eingabe Ihres Lizenzschlüssels den Punkt

Lizenzen umziehen

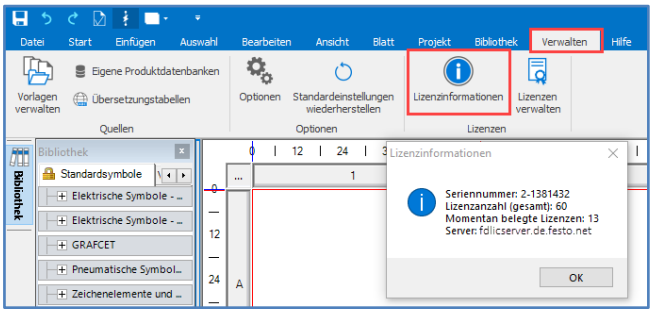
Und folgen den weiteren Anweisungen. Der Ablauf entspricht dem der Aktivierung von Lizenzen (ohne Anlegen eines leeren Lizenz-Containers).



9 Lizenzen in FluidDraw prüfen

9.1 Aktuelle Lizenzverwendung

Mittels des FluidDraw Menü “Verwalten“ › “Lizenzinformation“ können Sie die Gesamtanzahl sowie die Anzahl gerade belegter Lizenzen prüfen bzw. ob die Lizenz Online verwendet wird (als “Cloud“-Lizenz)



Schließen Sie die Information mittels **OK**

Alternativ können Sie die Verwendung Ihrer Lizenzen im CodeMeter WebAdmin kontrollieren, siehe Abschnitt 10.3 auf Seite 35.

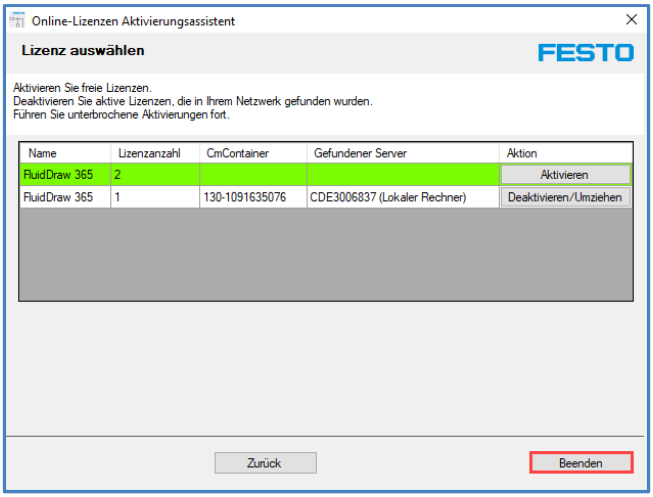
9.2 Aktivierte Lizenzen

Starten Sie den Aktivierungsassistenten, um zu prüfen, wie viele Lizenzen in einem Lizenzschlüssel enthalten sind und wie viele Lizenzen davon bereits aktiviert wurden. Verwenden Sie dazu das FluidDraw Menü “Verwalten“ › “Lizenzen verwalten“.



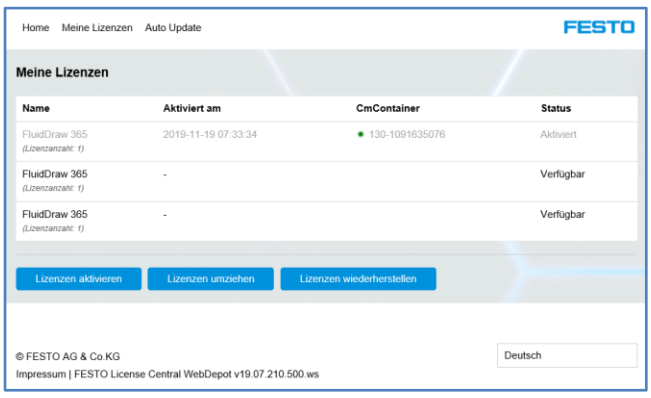
Nach der Eingabe des Lizenzschlüssels erhalten Sie die Übersicht.

Im Beispiel sind insgesamt 3 FluidDraw 365 Lizenzen im Ticket enthalten. Davon wurde eine Lizenz auf dem lokalen Rechner aktiviert, zwei Lizenzen wurden noch nicht aktiviert.



Alternativ können Sie diese Angaben auch im Festo License Central WebDepot nach Eingabe Ihres Lizenzschlüssels einsehen, siehe Abschnitt 8.2 auf Seite 23.

Ein grüner Punkt vor dem CmContainer, in dem eine Lizenz aktiviert wurde, signalisiert, daß dieser sich auf der lokalen Maschine befindet oder über das Netzwerk erreichbar ist.



10 Lizenzverwaltung

Für die FluidDraw-Lizenzverwaltung wird die CodeMeter Runtime für Windows der Fa. Wibu benötigt. Für die Installation sind Administratorrechte nötig. Ein Neustart wird nicht ausgelöst.

Details zu den verwendeten Lizenzen und die Einstellungen am Lizenzserver können Sie an jedem beliebigen Computer einsehen, auf dem die CodeMeter Runtime installiert ist und ein Webbrowser mit aktivierter JavaScript Unterstützung vorhanden ist.

10.1 Installation der Lizenzverwaltungssoftware (CodeMeter Runtime)

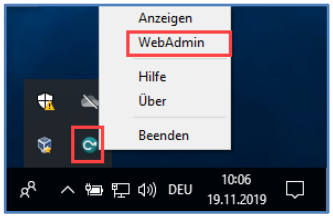
Die CodeMeter Runtime wird vom FluidDraw Setup auf dem Lizenzserver ebenso wie auf den Arbeitsplatzrechnern installiert.

Auf dem Lizenzserver wird dabei gleichzeitig die Option “Netzwerk-Server“ gesetzt.

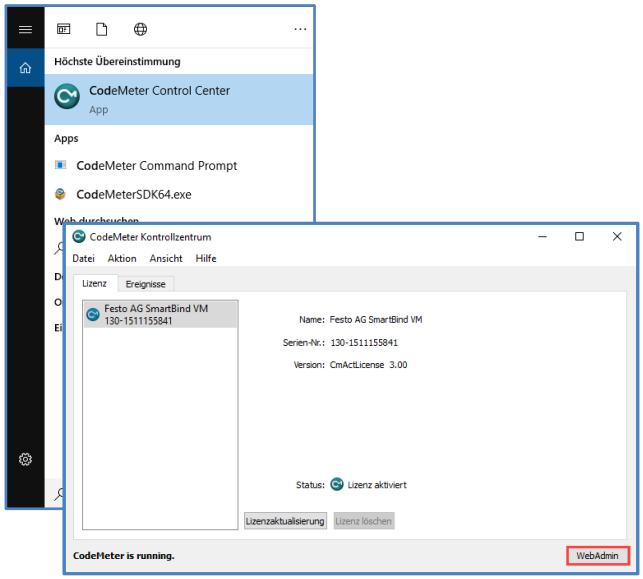
Die aktuelle “CodeMeter Runtime für Windows“ können Sie auch direkt bei Wibu Systems herunterladen (www.wibu.com) und unabhängig vom FluidDraw Setup installieren.

10.2 Start des CodeMeter WebAdmin

Starten Sie den CodeMeter **WebAdmin** über das Kontextmenü aus dem Infobereich der Windows Taskleiste.



Alternativ kann der CodeMeter WebAdmin über das CodeMeter Control Center im Windows Startmenü über “Alle Programme” › “CodeMeter” › “**CodeMeter Control Center**” gestartet werden.

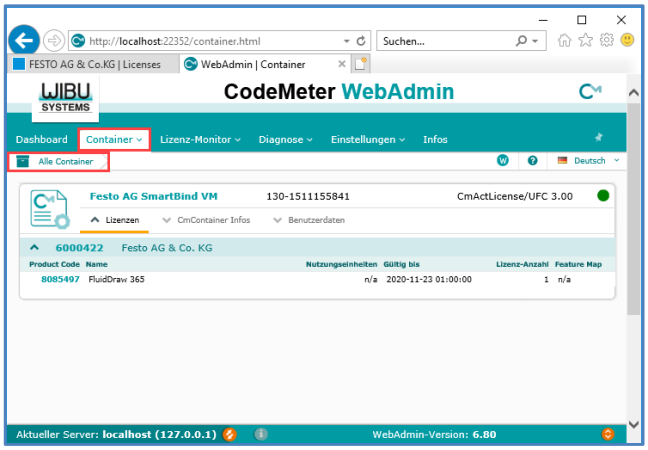


Klicken Sie rechts unten auf **WebAdmin**

10.3 Lizenzdetails anzeigen

Klicken Sie auf den Reiter **Container** und wählen dann **Alle Container** aus dem Aufklappmenü.

Es werden Ihnen alle lokal aktivierten Lizenzen angezeigt. Hier können Sie auch das Ablaufdatum Ihrer FluidDraw 365 Lizenz(en) kontrollieren.

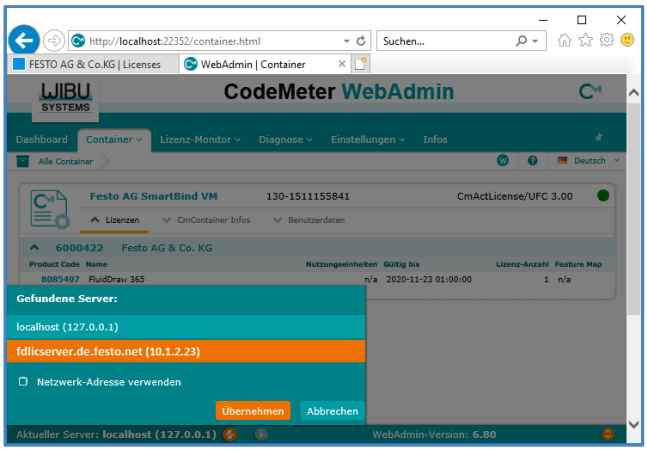


Um die Lizenzen eines Lizenzserver zu kontrollieren, müssen Sie die Ansicht wechseln.

Klicken Sie dazu in die linke untere Ecke auf



um Ihren Lizenzserver auszuwählen.



Bestätigen Sie die Auswahl mit **Übernehmen**

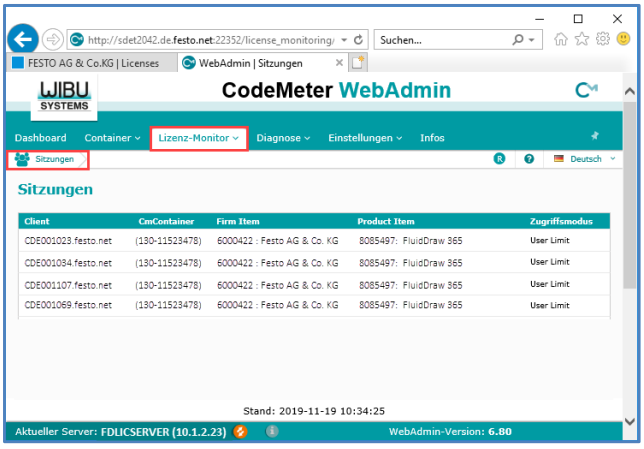
Hinweis: Wenn Ihr Lizenzserver in der Auswahl nicht enthalten ist, dann fügen Sie diesen wie in Abschnitt 11 auf Seite 37 beschrieben, der Server-Suchliste hinzu (Reiter “Einstellungen“ › “Basis“ › “Server-Suchliste“)

Klicken Sie auf den Reiter **Lizenz-Monitor** und wählen dann **Alle Lizenzen** aus dem Aufklappmenü.

Nun können Sie die Anzahl der belegten und freien Lizenzen überprüfen.



Klicken Sie nochmals auf den Reiter **Lizenz-Monitor** und wählen dann **Sitzungen** aus dem Aufklappmenü, um Details zu den belegten Lizenzen zu erfahren, z.B. welche Arbeitsplätze aktuell eine FluidDraw Lizenz belegen.



Bei Problemen überprüfen Sie die folgenden Einstellungen sowohl für den Server als auch für die Clients. Die Server-Einstellungen können Sie auf einem beliebigen Computer im Netzwerk überprüfen. Um die Client-Einstellungen zu überprüfen, müssen Sie den CodeMeter WebAdmin am jeweiligen Arbeitsplatz aufrufen.

10.4 Server-Einstellungen überprüfen

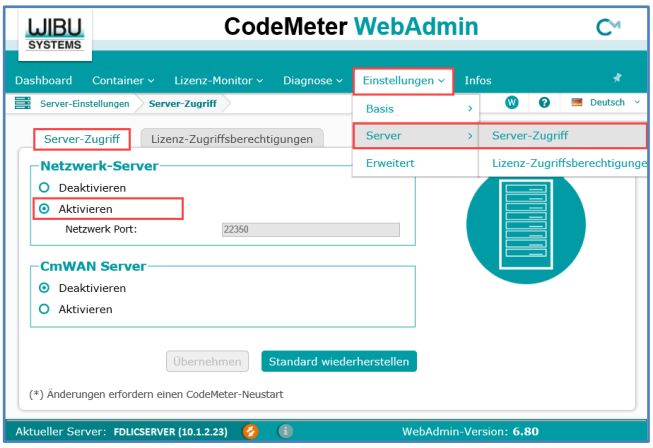
Wählen Sie in der linken unteren Ecke



Ihren Lizenzserver aus.

Wählen Sie unter dem Reiter **Einstellungen** › **Server** › **Server-Zugriff**. Der Netzwerkserver muß **aktiviert** sein!

Sie können den CodeMeter WebAdmin an jedem beliebigen Computer im Netzwerk starten, um diese Einstellung zu überprüfen.



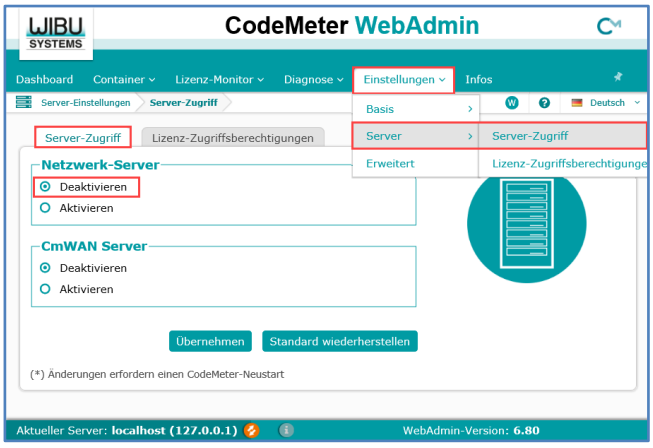
HINWEIS: Um die Lizenzserver-Einstellungen zu überprüfen genügt es, in einem Webbrowser folgende Adresse aufzurufen: http://[Servername oder IP-Adresse des Lizenzservers]: 22350

10.5 Client-Einstellungen überprüfen

Starten Sie nun jeweils auf den Clients den CodeMeter WebAdmin. Alternativ können Sie im Webbrowser auch folgende Adresse aufrufen: http://localhost: 22350

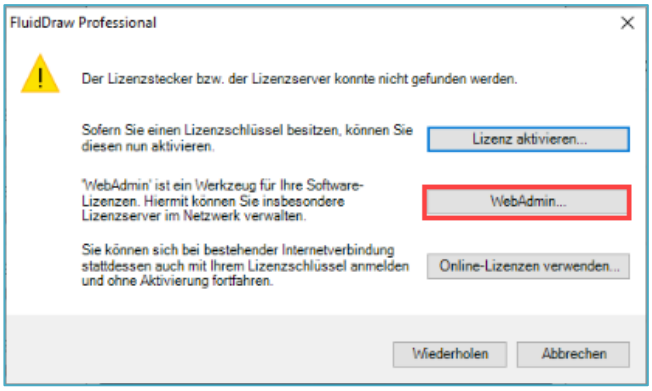
In der linken unteren Ecke ist der Client “localhost (127.0.0.1)“ bereits vorausgewählt und Sie können dessen Einstellungen sofort überprüfen.

Wählen Sie unter dem Reiter **Einstellungen** › **Server** › **Server-Zugriff**. Der Netzwerkserver muß **deaktiviert** sein!



11 Lizenz wird beim Start von FluidDraw nicht gefunden

Beim Programmstart versucht FluidDraw automatisch eine Lizenz zu finden. Ist dies nicht möglich, so erscheint folgender Dialog.



WebAdmin...

Hier erhalten Sie die Möglichkeit, einen Lizenzserver festzulegen.

Wechseln Sie dazu zur Seite **Einstellungen** › **Basis** › **Server-Suchliste** (nur sofern diese nicht bereits geöffnet ist)



Klicken Sie auf **neuen Server hinzufügen**

Es klappt ein Eingabefeld auf.
Geben Sie dort den Servernamen oder die IP-Adresse des Lizenzservers ein und schließen Sie das Fenster mit **Hinzufügen**



Übernehmen

Behalten Sie den Eintrag für die “Automatische Server-Suche (255.255.255.255)“ bei.

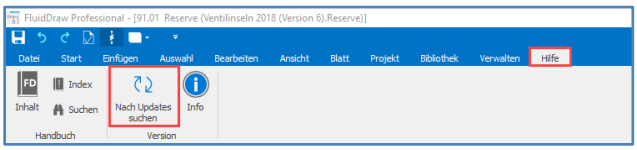
Stellen Sie sicher, daß auf dem Lizenzserver die Lizenzserverinstallation durchgeführt und Lizenzen aktiviert wurden. Der Lizenzserver muß im Netzwerk erreichbar sein.

Es kann sein, daß der CodeMeter Runtime Service durch eine Firewall geblockt ist. Die Kommunikation zwischen FluidDraw und CodeMeter erfolgt über das TCP/IP Protokoll. Standard-Einstellung für den CodeMeter Dienst ist der Port 22350. Dieser Port muß sowohl für die Clients als auch für den Server in beide Richtungen für TCP und UDP freigegeben sein. Der WebAdmin-Zugriff erfordert die Kommunikation via TCP für Port 22352 (HTTP) bzw. Port 22353 (HTTPS).

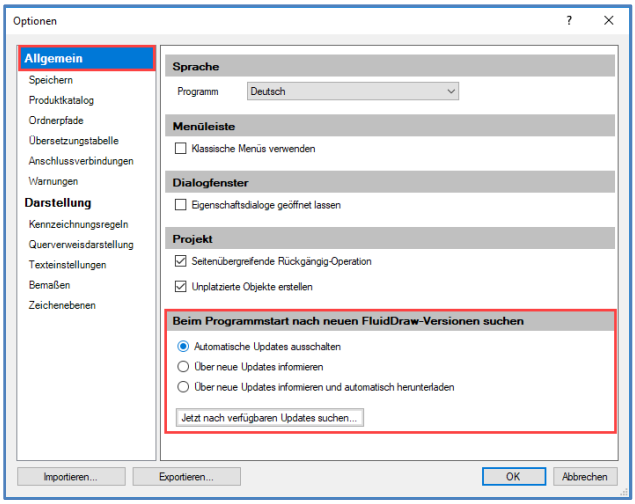
12 FluidDraw Update

Zwischen dem FluidDraw Setup und einem FluidDraw Update besteht kein Unterschied, d.h. jedes FluidDraw Update ist ein vollständiges Setup. Laden Sie das Setup von einer der in Abschnitt 5 auf Seite 10 angegebenen Quellen herunter und installieren es.

Bei vorhandener Internetverbindung können Sie dieses auch über das FluidDraw Menü “Hilfe“ › “Nach Updates suchen“ herunterladen und installieren. Beachten Sie, daß hierfür Administrator-Rechte benötigt werden, wenn FluidDraw für alle Benutzer auf diesem Rechner installiert wurde.



Über das FluidDraw Menü “Verwalten“ › “Optionen“ können Sie eine Einstellung für die Update-Suche festlegen.



Falls es während oder nach dem Update von FluidDraw Probleme gibt, deinstallieren Sie FluidDraw über die Windows Systemsteuerung (“Apps & Features“) und führen anschließend das Update/Setup nochmals durch. Stellen Sie sicher, daß das Setup vollständig heruntergeladen wurde.

Ab Version P7.0j sind Programm- und Datenupdates getrennt, d.h. unabhängig voneinander. Unabhängig davon wird ein Programmupdate immer mit den jeweils aktuellen Daten ausgeliefert.

Ein Datenupdate enthält Schaltkreis-Symbole und Festo-Produktdaten. Diese Daten befinden sich auf dem jeweiligen Anwenderrechner im Verzeichnis %APPDATA%\FluidDraw7\ und werden dort aktualisiert.

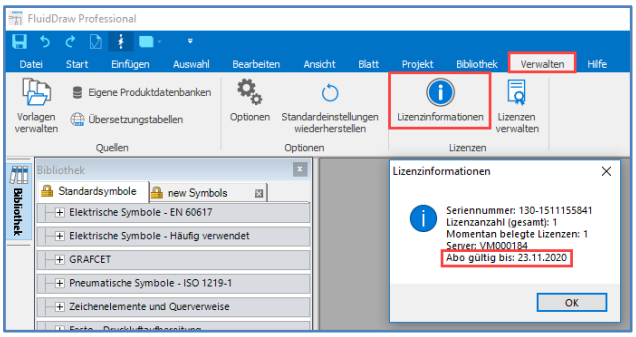
13 FluidDraw 365 Lizenzen

Nach dem Erwerb eines FluidDraw 365 Abos erhalten Sie einen Lizenzschlüssel, welcher nach dem Kauf 365 Tage gültig ist. Beim Aktivieren einer solchen Abo-Lizenz wird ein entsprechendes Ablaufdatum in den CodeMeter-Container übertragen und dort gespeichert.

Sie können das Ablaufdatum in FluidDraw über das Menü

Verwalten › Lizenzinformation

prüfen.



Alternativ können Sie das Ablaufdatum auch im CodeMeter WebAdmin überprüfen, siehe Abschnitt 10.3 auf Seite 35.

Wird das FluidDraw 365 Abo nicht gekündigt, verlängert es sich kurz vor Ablauf automatisch um ein weiteres Jahr.

Die Aktualisierung ihrer Lizenzen wird vom FluidDraw automatisch vorgenommen, wenn FluidDraw eine bald ablaufende oder bereits abgelaufene Lizenz erkennt. Das funktioniert auch, wenn sich die Lizenzen auf einem anderen Rechner im Netzwerk befinden, bspw. auf einem Lizenzserver. Dazu muß dieser vom Rechner, auf dem FluidDraw gestartet wird und der einen Internetzugang hat, erreichbar sein.

War die automatische Lizenzaktualisierung nicht möglich, so wird FluidDraw beim Programmstart keine Lizenz finden. In diesem Fall aktivieren Sie mittels Ihres Lizenzschlüssels die Verlängerung manuell, so wie bei der Erstinstallation und Lizenzaktivierung von FluidDraw, siehe Abschnitt 8 auf Seite 19.

Hat der Rechner, auf dem die Lizenzen aktiviert wurden, keinen Internetzugang und die Verlängerung über das Netzwerk von einem Arbeitsplatzrechner aus oder über das Festo License Central WebDepot ist nicht möglich, so führen Sie die Dateibasierte Aktivierung durch, siehe Abschnitt 8.3 auf Seite 25.

Zu Ihrer Sicherheit besitzen FluidDraw 365 Lizenzen einen Puffer von 7 Tagen, d.h. auch wenn die Lizenzverlängerung nach 365 Tagen nicht möglich war, können Sie noch weitere 7 Tage mit FluidDraw arbeiten – Nutzen Sie diese Zeit, um die Lizenzverlängerung manuell zu aktivieren.

Alternativ bzw. bei Problemen können Sie Ihre (freien) Lizenzen auch “Online“ verwenden. Deaktivieren Sie dafür ggf. lokal bzw. auf einem Lizenzserver aktvierte Lizenzen damit diese für die “Online“-Nutzung verfügbar werden.

14 Setup Parameter für eine zentrale Softwareverteilung

Die Installation muß mit Administrator-Rechten durchgeführt werden. Der Aufruf für eine vollständige Installation (inkl. CodeMeter Runtime) ist wie folgt:

call fluiddraw_p71_.exe /qb /i INSTALLDIR="C:\Program Files (x86)\Festo\FluidDrawP7"

Der Dateiname des Setups hängt vom jeweiligen Softwarestand ab und ist entsprechend anzupassen.

Die Aktivierung eines Lizenzschlüssels im Silent Mode kann wie folgt durchgeführt werden (CodemeterActivationWizard.exe befindet sich nach der FluidDraw-Installation im FluidDraw-Unterverzeichnis “\bin“, standardmäßig in “C:\Program Files (x86)\Festo\FluidDrawP7\bin\“):

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

wobei xyz der Lizenzschlüssel in der Form XXXXX-XXXXX-XXXXX-XXXXX-XXXXX ist. Die Angabe einer Log-Datei ist optional.

"call" ist nur bei einer Batch-Datei nötig. "call" bewirkt, daß gewartet wird, bis der aufgerufene Prozeß beendet wurde.

Installation mit MSI-Paket

Das MSI-Paket kann vom Festo-FTP-Laufwerk heruntergeladen werden
https://ftp.festo.com/Public/PNEUMATIC/SOFTWARE_SERVICE/FluidDraw/

Die aktuelle “CodeMeter User Runtime für Windows“ ist unter
https://www.wibu.com/de/support/anwendersoftware/anwendersoftware.html
herunterzuladen und separat zu installieren. Die Aufrufparameter für die CodeMeterRuntime gelten ab Version 6.90.

Weiter ist vor einem Update die vorhandene FluidDraw-Installation zu entfernen (2-ter Aufruf):

```
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"
```

HINWEIS: Soll die CodeMeter Runtime als Server laufen, muß zusätzlich die Option “EnableNetworkServer“ in die Liste aufgenommen werden. Der Aufruf lautet dann:

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

Der Aufruf zur FluidDraw-Installation unter dem angemeldeten Benutzer lautet:

```
call msiexec.exe /qn /i fluiddrawp7.msi INSTALLDIR="%LOCALAPPDATA%\Festo\FluidDrawP7"
     ALLUSERS=""
```

Die CodeMeterRuntime.exe benötigt für die Installation Administrator-Rechte. Passen Sie die Dateinamen der msi-Pakete und des Zielpfades entsprechend der verwendeten Version an.

Parameter für FluidDraw Setup-EXE und MSI-Paket

Setup ohne Benutzeroberfläche	/qn
Setup mit einfacher Benutzeroberfläche	/qb
FluidDraw installieren	/i
FluidDraw deinstallieren	/x
Protokollierung der Installationsschritte	/l “[Protokolldatei]“
Installationsverzeichnis	INSTALLDIR="[Installationsverzeichnis]"
Lizenzserverangaben	LICSERVER="[Server1];[Server2];...;[ServerN]"
Installation für alle Benutzer (Default)	
Angabe nicht notwendig.	ALLUSERS=1
Installation für den angemeldeten Benutzer	
(Treiberinstallation, d.h. CodeMeter nicht möglich)	ALLUSERS=““
Anwendungssprache Deutsch	LANGUAGE="DE"
Anwendungssprache Englisch	LANGUAGE="ENUS"
Nur Setup-Exe:	
Eine vorhandene FluidDraw 6 Version wird zuerst deinstalliert. Die neue Version wird im ursprünglichen Verzeichnis installiert.	REMOVE_FIRST

Lizenzaktivierung

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

CodemeterActivationWizard.exe befindet sich nach der FluidDraw-Installation im FluidDraw-Programm-Unterordner ...\bin\...

Passen Sie die Pfade entsprechend an und ersetzen Sie den Platzhalter nach “tickets=“ durch Ihren persönlichen Lizenzschlüssel.

15 Zusammenfassung – Wichtige Hinweise

FluidDraw Update

Bei Problemen mit FluidDraw installieren Sie zunächst das neueste FluidDraw Update. Bestehen die Probleme weiterhin, deinstallieren Sie FluidDraw über die Windows-Systemsteuerung und installieren es anschließend erneut.

Lizenzen und Lizenzschlüssel (Ticket)

Gehen Sie sorgsam mit Ihren Lizenzschlüsseln um! Jeder, der diese kennt, kann freie Lizenzen aktivieren.

Deaktivieren Sie Ihre FluidDraw-Lizenzen, bevor Sie eine Änderung an einem Rechner mit aktivierten FluidDraw Lizenzen vornehmen! Solche Änderungen sind beispielsweise der Computername, das Betriebssystem, das Austauschen von Mainboard, CPU, Netzwerkadapter oder Festplatte. Auch das Duplizieren/Klonen von VMs macht Lizenzen ungültig. Die Deaktivierung (das Umziehen) von Lizenzen funktioniert analog der Aktivierung nach Eingabe des Lizenzschlüssels im FluidDraw Aktivierungsassistenten oder im Festo License Central WebDepot.

Sollten Ihre Lizenzen doch einmal ungültig geworden sein, so kontaktieren Sie bitte unter Angabe Ihrer Festo-Kundennummer und Ihres Lizenzschlüssels den Festo Service per E-Mail: cts_support@festo.com

Lizenzserver

Wenn Sie einen Lizenzserver verwenden, dann muß der CodeMeter Runtime die Kommunikation durch die Windows Firewall über den Port 22350 via TCP/UDP (Standard-Einstellung) in beide Richtungen erlaubt sein. Der HTTP-Zugriff auf den WebAdmin verwendet Port 22352, der HTTPS-Zugriff Port 22353.

Am Lizenzserver muß die Option “Netzwerk-Server“ aktiviert sein, an den Clients dagegen muß diese Option deaktiviert sein, siehe Abschnitt 10.4 und 10.5 auf Seite 36.

Kontrollieren Sie diese Einstellungen bei Problemen mit der Lizenzverwaltung. Prüfen Sie, ob der CodeMeter Runtime Service sowohl am Server als auch auf den Clients ausgeführt wird und ob die Lizenzen im CodeMeter WebAdmin am betreffenden Arbeitsplatz gefunden werden. Bei Problemen starten Sie den Service auf dem Server und den Clients neu.

Die aktuelle Version der “CodeMeter User Runtime für Windows“ kann unter www.wibu.de (“Support & Downloads” › “Anwender”: www.wibu.com/de/anwendersoftware.html) heruntergeladen werden. Siehe auch www.wibu.com/de/faq-codemeter.html. Installieren Sie diese bei Problemen mit der Lizenzverwaltung oder wenn der CodeMeter WebAdmin nicht verfügbar ist.
Hinweis: Mit der vollständigen FluidDraw Installation oder der Lizenzserverinstallation wird auch die CodeMeter Runtime installiert. Unter Umständen gibt es jedoch eine aktuellere Version davon.

Wollen Sie die Lizenzserver-Einstellungen von einem beliebigen Computer aus verändern (Fernzugriff), so müssen Sie im CodeMeter WebAdmin auf dem Reiter “Einstellungen“ › “Basis“ › “WebAdmin“ die erforderliche Authentifizierung verwenden. Für weiterführende Informationen benutzen Sie bitte die CodeMeter Anwenderhilfe.

Firewall

Folgenden URLs muß die Kommunikation durch die Windows Firewall erlaubt sein:

www.shopsys.de art-systems.de www.artsystems.de	stellt von FluidDraw zu verwendende URLs bereit
api.festo.com www.festo.com	Festo online Services
lc.codemeter.com	Aktivierung / Deaktivierung von Lizenzen

Datenschutz und Sicherheit

FluidDraw kommuniziert mittels HTTP bzw. HTTPS in folgenden Fällen mit Servern der

- Art Systems Software GmbH: Bei Programmstart zur Prüfung, ob ein Update vorhanden ist – Nur wenn die automatische Suche nach Updates in den Programmoptionen aktiviert wurde.
- Art Systems Software GmbH: Bei Aufruf des Online-Lizenzen Aktivierungsassistenten zur Ermittlung der Wibu-URL für die Aktivierung- bzw. Deaktivierung von Lizenzen.
- Art Systems Software GmbH: Periodisch bei “Online“-Verwendung von Lizenzen.
- WIBU-SYSTEMS AG: Bei der Aktivierung und Deaktivierung von Lizenzen, sofern diese nicht Datei basiert erfolgt.
- Festo SE und Co. KG: Bei Zugriff auf die gespeicherten Online-Warenkörbe. Dazu ist eine erfolgreiche Anmeldung unter dem entsprechenden Festo-Account notwendig.
- Festo SE und Co. KG: Bei Aufruf zusätzlicher Produktinformationen über die Online-Services, wie bspw. PDF-Dokumentation, Datenblatt, Zubehör, Ersatzteile und zur Generierung von Schaltsymbolen bzw. Schaltkreisen.
- Festo SE und Co. KG: Zum Übertragen einer Stückliste in den Festo Online Warenkorb, nach Bestätigung der Schaltfläche “Senden“.

FluidDraw überprüft, ob die Windows-Zwischenablage einen Inhalt hat. Das dient dazu, die Benutzeroberfläche zu aktualisieren, z.B. den Status der “Einfügen“-Schaltfläche. Der Inhalt selbst wird erst nach Betätigen der “Einfügen“-Schaltfläche bzw. des gleichnamigen Menüpunktes ausgelesen.

Nach Aktivierung der Option “Anmeldeinformation speichern“ werden die Anmeldedaten für den Festo Online Account (für den Zugriff auf die gespeicherten Online-Warenkörbe) verschlüsselt auf der lokalen Festplatte gespeichert. Das Deaktivieren dieser Option löscht die gespeicherten Anmeldedaten.

So wie die meisten anderen Programme verwendet das von der Art Systems Software GmbH entwickelte FluidDraw Komponenten von Drittanbietern wie der Mircosoft Corporation und der WIBU-SYSTEMS AG. Deshalb ist es nicht möglich, für das assemblierte Softwarepaket FluidDraw vollumfänglich alle als ggf. sicherheitskritisch betrachteten Aktionen aufzulisten.

Der für FluidDraw verwendete Lizenzschutz der WIBU-SYSTEMS AG fragt bestimmte Computer-Eigenschaften ab (bspw. den Computernamen, Hardwaremerkmale und ob es sich um eine Virtuelle Maschine handelt oder nicht).

Bei der Einschätzung und Überprüfung des Sicherheitsrisikos, das von einer Software ausgehen könnte, betrachten Sie bitte immer genau, welche Prozesse zu welchem Zeitpunkt die ggf. als kritisch eingestuften Aktionen initiiert haben. Ein Beispiel: Bei einem simplen Vorher-Nachher-Vergleich der Registry nach der Installation eines Programmes und festgestellten Veränderungen in Programm-fremden Registry-Zweigen, kann nicht zwingend davon ausgegangen werden, daß diese tatsächlich durch das installierte Programm hervorgerufen wurden. Es ist ebenso möglich, daß im Hintergrund laufende Programm-fremde Prozesse (z.B. des Betriebssystems) diese Änderungen vorgenommen haben.

16 USB-Lizenzstecker – CmDongle

ACHTUNG: Ältere Lizenzstecker (Seriennummern beginnend mit “1-“ bzw. “2-“) werden künftig nicht mehr unterstützt.

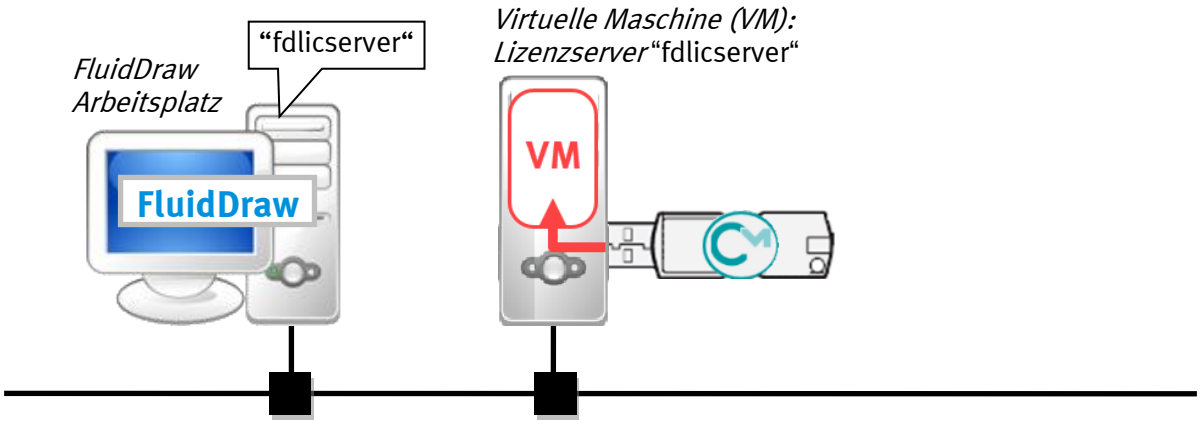
Sie können FluidDraw Lizenzen auch auf einem USB-Lizenzstecker der Version P5 oder einem anderen vorhandenen CmDongle der Firma Wibu Systems aktivieren. Damit sind die Lizenzen unabhängig von der-Konfiguration eines Computers.

Es ist nicht möglich, normale USB-Speichermedien an Stelle der USB-Lizenzstecker der Firma Wibu Systems zu verwenden. Letztere besitzen einen speziellen, nicht frei zugänglichen und nicht verlierbaren Speicherbereich für die Lizenzen.

Wenn der Lizenzserver eine virtuelle Maschine ist, muß dieser der CmDongle verfügbar gemacht werden. Dazu gibt es die folgenden Möglichkeiten.

16.1.1 Lizenzserver in virtueller Umgebung - Mit USB-Lizenzstecker

Der USB-Lizenzstecker muß an den virtuellen Computer (VM) umgeleitet werden. Dazu ist dem USB-Lizenzstecker im virtuellen Computer ein Gerätename zuzuordnen. Beachten Sie, daß ein umgeleitetes USB-Gerät jeweils nur von einem Betriebssystem verwendet werden kann.



16.1.2 Lizenzserver in virtueller Umgebung - Mit USB Netzwerk Hub

Wenn der USB-Lizenzstecker nicht an die virtuelle Maschine (VM) umgeleitet werden kann, dann ist ein USB Netzwerk Hub zu verwenden.

