

Liquid+ Network License Setting

オペレーション マニュアル



株式会社ピー・ソフトハウス

(2009.6.30)

はじめに

Liquid+ Network License Setting(以後「本ソフトウェア」と呼びます)は、PSOFT 製 3ds Max 用プラグイン製品のネットワーク ライセンス環境設定ツールです。本ソフトウェアは Liquid+ ネットワークライセンス版のインストーラに含まれており、Liquid+(ネットワークライセンス版)と同時にインストールされます。

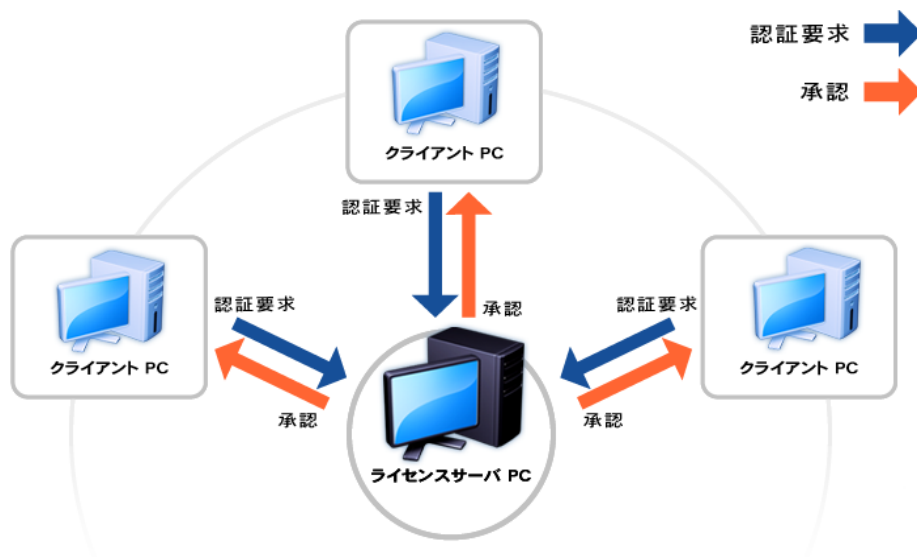
本ソフトウェアは、PSOFT 製プラグイン製品を利用するローカルネットワーク上の複数の PC にインストールして使用することが出来ます。インストールした後は、サーバからライセンスを取得するため、プラグイン製品を使用するクライアント側でオーソライズの必要がありません。

ローカルネットワーク上のどの 3ds Max からでも、PSOFT 製プラグイン製品を使用することが出来ます。

ネットワーク ライセンスの利点

- ・ライセンスをローカルに保管するのではなくサーバから取得することができるので、システム管理が簡素化されます。
- ・サーバでライセンスを一括管理できます。
- ・ライセンスサーバと同じローカルネットワーク上にあるクライアント PC ならどの PC からでも PSOFT プラグイン製品を使用することができます。
- ・ライセンス使用状況をモニタし厳密なライセンス管理が行えます。
- ・必要に応じて新たなライセンス追加が行えます。

ネットワーク ライセンスの構成



ネットワーク ライセンスは1台のライセンスサーバ PC を中心に構成されます。ライセンスサーバ PC は登録されたライセンスを専用のソフトウェアによって一括管理しています。

製品を使用する場合はクライアント PC がライセンスサーバ PC に認証要求を送信し、登録ライセンスに空きがある場合に承認をおこないます。

ローカルネットワーク上にある PC であれば、いつでも製品を使用することが可能になり、ご購入いただいたライセンスを有効に活用することができます。

【目次】

1. インストール.....	1
2. 設定画面	2
2-1. ネットワーク ライセンス セットアップ	2
3. Liquid+ネットワークライセンス版について.....	4
3-1. ライセンスの取得について	4
3-2. 手動でライセンス取得／返却.....	4
3-3. Max ファイルの編集について	4
3-4. ネットワークレンダリング について	5
3-5. 設定ロールアウトが表示されない。	6
3-5. レンダリングに透かしが入る。	6
4. トラブルシューティング	7
Q: ライセンスサーバに接続できません。	7
Q: Vista 64 bit 環境で、ネットワークライセンスセットアップの設定が反映されない。	7

1. インストール

Liquid+ ネットワークライセンス版をインストールすると、Liquid+ Network License Setting もインストールされます。
インストール CD から行う場合は、CD ランチャの Liquid+ for 3ds Max のインストールボタンをクリックしてください。
ファイルから行う場合は、セットアップファイルを実行してください。
セットアップが起動しますので、画面の指示に従って進めていけばインストールが完了します。

2. 設定画面

デスクトップにあるアイコンをダブルクリックしてください。
Liquid+NLSetting が表示されます。



図 2-1. Liquid+NLSetting アイコン

2-1. ネットワーク ライセンス セットアップ

コンピュータで使用する Liquid+ のライセンス取得の有無を設定します。

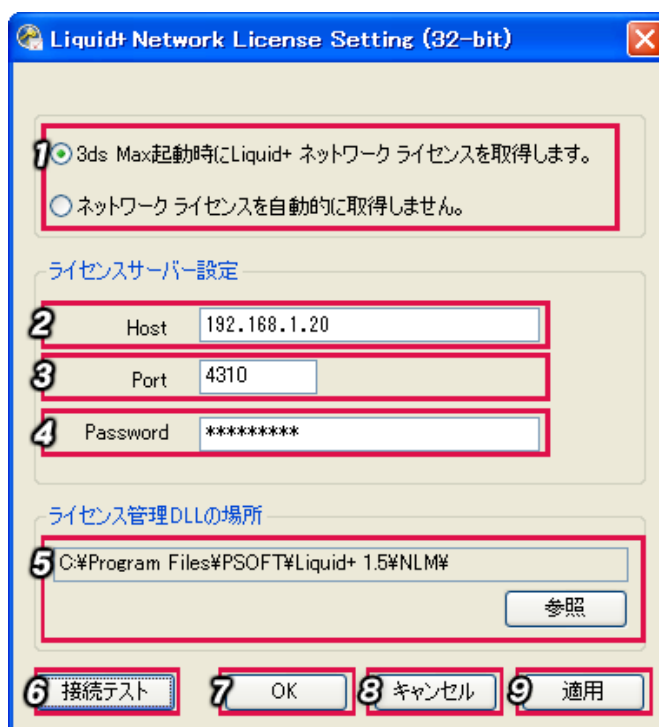


図 2-2. Liquid+ Network License Setting 画面

① ライセンス取得設定

Liquid+ ネットワーク ライセンスの取得方法について設定します。

② Host

ライセンスサーバ PC のホスト名または、IP アドレスを入力します。

③ Port

通信に使用するポート番号を設定するボックスです。通信に使用するポート番号を入力してください。

④ Password

クライアント認証時に要求するパスワードを設定するボックスです。

サーバ側にパスワードが設定されている場合、ここでパスワードを設定することでサーバにアクセスできます。

⑤ **ライセンス管理 DLL の場所**

ライセンス管理用の DLL「flm.dll」がインストールされたディレクトリを設定します。

⑥ **接続テスト**

ライセンスサーバ PC と接続テストを行ないます。

ライセンスサーバが開始されているのを確認してからテストを行なってください。

⑦ **OK**

設定変更を反映させウインドウを閉じます。

⑧ **キャンセル**

設定変更を反映させウインドウを閉じます。

⑨ **適用**

設定変更を反映させます。

3. Liquid+ネットワークライセンス版について

Liquid+ネットワーク ライセンス版のライセンス取得に関わる説明です。

3-1. ライセンスの取得について

ライセンスの取得は 3ds Max の起動時に自動的に行ないます。

自動取得を停止する場合は、ネットワーク ライセンス セットアップから、「ネットワークライセンスを自動的に取得しません。」を選択してください。

1 つの PC に複数の MAX バージョンがインストールされている場合、1 バージョンにつき 1 ライセンス使用します。同じバージョンを複数立ち上げるのであれば、1 ライセンスのみの使用となります。

3-2. 手動でライセンス取得／返却

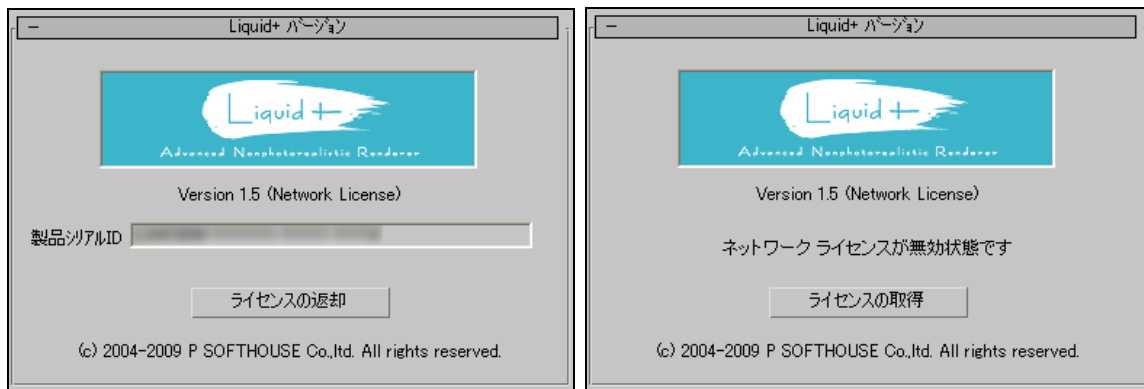


図 3-1 Liquid+レンダラーバージョンロールアウト(ライセンス有効／無効状態)

ライセンスは、手動で簡単に取得／返却することができます。

例えば、ライセンスが必要な場合のみ、ライセンスマネージャーからライセンスを取得するなどの使い方ができます。

ライセンスを取得する

1. [シーンをレンダリング]ダイアログボックスを開き、Liquid+レンダラーを選択します。
2. [Liquid+ バージョン] ロールアウトから、「**ライセンスの取得**」ボタンをクリックします。

ライセンスを返却する

1. [シーンをレンダリング]ダイアログボックスを開き、Liquid+レンダラーを選択します。
2. [Liquid+ バージョン] ロールアウトから、「**ライセンスの返却**」ボタンをクリックします。

3-3. Max ファイルの編集について

ライセンスが取得できない場合でも、Max ファイルの「読み込み」「保存」など、Liquid+に関わらない編集は通常どおりご使用いただけます。

3-4. ネットワークレンダリング について

ネットワーク ライセンス版の Liquid+ がインストールされている環境であれば、ライセンスを使用することなくネットワークレンダリングの「サーバ」として使用することが出来ます。

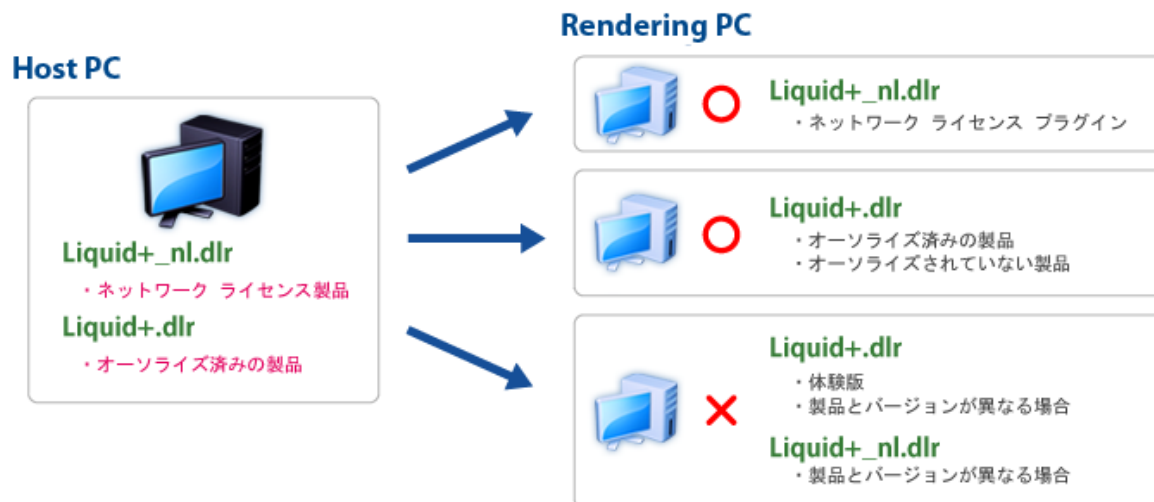


図 3-2. ネットワーク レンダリング 構成図

3-5. 設定ロールアウトが表示されない。

ライセンスが取得できない場合、[Liquid+ マテリアル] [Liquid+ ライン]に関連するインターフェイスでは、「ネットワーク ライセンスが無効状態です」のロールアウトが表示され編集出来なくなります。



図 3-3. Liquid+ マテリアル ロールアウト

3-5. レンダリングに透かしが入る。

ライセンスが取得できない場合、レンダリング時に「ネットワーク ライセンスが無効状態です」の警告ダイアログが表示されます。また、レンダリングを実行時にレンダリング画像に透かしが描画されます。

[重要]ネットワーク レンダリング開始時は、ダイアログが表示されませんのでご注意ください。

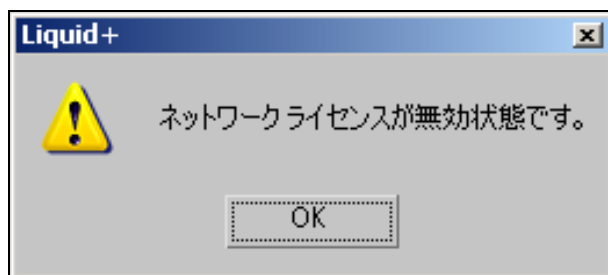


図 3-4. Liquid+ レンダリング 警告ダイアログ

4. トラブルシューティング

よくある質問と回答を記載しています。トラブルが発生した場合、お問合せの前にこちらをお読み下さい。

Q: ライセンスサーバに接続できません。

A: ライセンスサーバ PC 側のポート設定が正しく行われているか、ライセンスサーバ管理者から通知されたサーバの IP アドレス やポート番号、パスワードを正しく設定しているか確認して下さい。また、ライセンスサーバが正しく起動していない場合、ライセンスサーバでサービスが停止している場合も接続できませんのでサーバ管理者に確認してください。

Q: Vista 64 bit 環境で、ネットワーク ライセンス セットアップの設定が反映されない。

A: 3ds Max、Liquid+NLSetting を実行する際の特権レベルが違う可能性があります。3ds Max 及び、Liquid+NLSetting は同じ、特権レベルで実行してください。

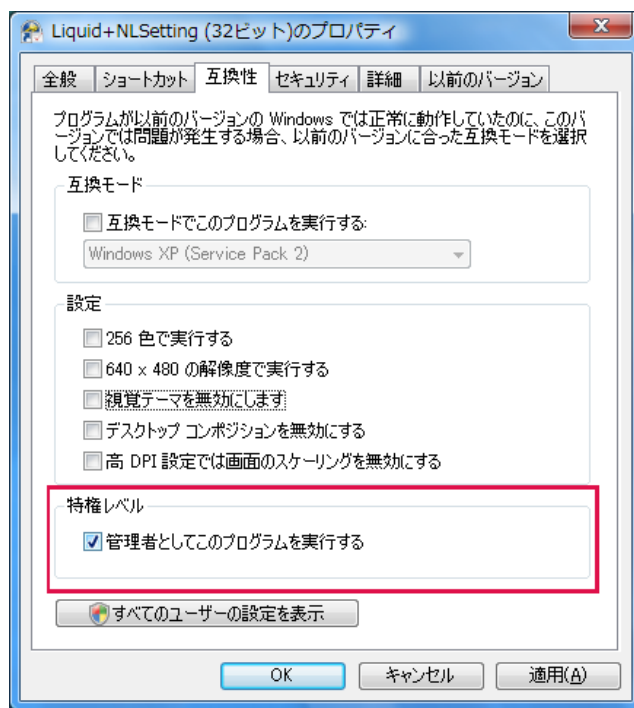


図 4-1. Windows Vista 64bit ファイルプロパティ / 互換性タブ