

# 4D Product Line 2004

---

インストールガイド  
Windows® and Mac™ OS



---

# 4D Product Line 2004 インストールガイド

**Windows® and Mac™ OS**

Copyright© 2004 4D SA

All rights reserved.

---

このマニュアルに記載されている事項は、将来予告なしに変更されることがあり、いかなる変更に関しても4D SAは一切の責任を負いかねます。このマニュアルで説明されるソフトウェアは、本製品に同梱のLicense Agreement（使用許諾契約書）のもとでのみ使用することができます。

ソフトウェアおよびマニュアルの一部または全部を、ライセンス保持者がこの契約条件を許諾した上での個人使用目的以外に、いかなる目的であれ、電子的、機械的、またどのような形であっても、無断で複製、配布することはできません。

4th Dimension、4D Server、4D、4D ロゴ、およびその他の4D製品の名称は、4D SAの商標または登録商標です。

MicrosoftとWindowsはMicrosoft Corporation社の登録商標です。

Apple、Macintosh、Mac、Power Macintosh、Laser Writer、Image Writer、ResEdit、QuickTimeはApple Computer Inc.の登録商標または商標です。

その他、記載されている会社名、製品名は、各社の登録商標または商標です。

## 注意

このソフトウェアの使用に際し、本製品に同梱のLicense Agreement（使用許諾契約書）に同意する必要があります。ソフトウェアを使用する前に、License Agreementを注意深くお読みください。

<b>序章</b>	<b>はじめに</b> .....	<b>5</b>
	4D Product Line .....	5
	動作環境 .....	6
	このマニュアルについて .....	6
	マニュアルの内容 .....	7
	表記方法について .....	7
	クイックインストーラリファレンス .....	8
<b>第 1 章</b>	<b>ハードディスクへの製品のインストール</b> .....	<b>9</b>
	CD-ROMによるインストール .....	9
	インターネットによるインストール .....	13
	ドキュメントのインストールと参照 .....	14
<b>第 2 章</b>	<b>4D 環境へプラグインをインストールする</b> .....	<b>15</b>
	バージョン 2004 におけるプラグインの互換性 .....	15
	プラグインのインストール .....	16
	インストールの手順 .....	16
	プラグインフォルダの場所 .....	17
	Mac OS 固有のプラグイン管理 .....	18
	「Win4DX」と「Mac4DX」フォルダのサポート .....	19
	クライアント/サーバ環境に置ける環境設定 .....	20
	クライアント/サーバにおけるプラグインダウンロードの メカニズム .....	21
<b>第 3 章</b>	<b>ライセンスの更新</b> .....	<b>23</b>
	4D アプリケーションをアクティベートする .....	23
	オンラインアクティベーション .....	26
	オフラインアクティベーション .....	28
	緊急アクティベーション .....	30
	Product Number や Expansion Number を追加する .....	31
	オンラインで追加する .....	32
	オフラインで追加する .....	34

ライセンスの管理 .....	35
ライセンスを表示する .....	35
「Licenses」フォルダの内容と表示 .....	36

## 4D Product Line

---

このマニュアルは、4D Product Lineのインストールとライセンスの更新方法について説明したものです。

4D Product Line 2004は、4th Dimensionと4D Server（WindowsおよびMac OSプラットフォーム上における、スタンドアロンデータベースまたはクライアント/サーバデータベース、インターネット/イントラネット用の開発運用環境）、および4D環境の機能性をさらに高めるその他ソフトウェアやプラグインから構成されています。このマニュアルの手順によってインストールされるプログラムは、購入したパッケージにより異なります。

各種ソフトウェアまたはプラグインは、ご使用のバージョンに応じてお使いの作業環境にインストールされます。

注：プラグインとは、4th Dimensionや4D Server内にインストールされるソフトウェアのことであり、外部では動作しません。プラグインを使用可能にするには、動作可能になるように4D環境をセットアップしなければなりません（詳細は、第2章の「4D環境へプラグインをインストールする」を参照してください）。

## 動作環境

---

インストールを開始する前に、ご使用のハードウェアとソフトウェアのシステム構成が下記の最低必要条件を満たしていることを確認してください。

	Windows	Mac OS X
コンピュータ	Pentium IIプロセッサ搭載のPC互換機	G3
OS	Windows 2000、Windows XP	バージョン10.2.8
メモリ	256MB	
画面解像度	800×600ピクセル	

4D社への登録を行い、4th Dimensionアプリケーションをアクティベート（有効化）するには、インターネットへ接続しなくてはなりません。接続は任意のマシンから実行可能であり、4th Dimensionアプリケーションをインストールしようとするマシンでなくても構いません。

注：4Dデータベースでプラグインを使用する場合は、そのアプリケーション（4th Dimension、4D Client、4D Runtime、実行形式アプリケーションなど）に対し、少なくとも2MBのメモリを余分に割り当てる必要があります。この値は、プラグインが問題なく動作するために必要なメモリを概算したもので、データベースで使用するプラグインによって異なります。

## このマニュアルについて

---

このマニュアルは、WindowsおよびMac OSプラットフォームを対象として、4D製品のハードディスクへのインストール方法や4D環境のセットアップ方法について説明します。4D環境とは、クライアント/サーバモードについて説明する場合は4D Serverのことを示し、スタンドアロンモードについて説明する場合は、4th Dimension、4D Runtimeおよび実行形式アプリケーションのことを示します。

このマニュアルで提供する手順や情報は、4D Product Line 2004のすべての製品に対して適用されます。必要に応じ、特定の製品で違いがある場合は注意でお知らせします。また、プログラムに特定されたインストール情報は、その製品のインストールフォルダにある「はじめに」ファイルに記載されています。

## マニュアルの内容

このマニュアルは、次の3つの章から構成されています。

- 第1章「ハードディスクへの製品のインストール」：4D Product Line 2004をハードディスクへインストールする方法について説明します。
- 第2章「4D環境へプラグインをインストールする」：4D環境で使用するプラグインのインストール方法について説明します。
- 第3章「ライセンスの更新」：4Dアプリケーションとプラグインのユーザライセンスの更新について説明します。

## 表記方法について

このマニュアルでは、内容を理解しやすいように表記方法を統一しています。次のような表記が使用されています。

注：このように強調されたテキストは、特殊な事柄を説明する注釈やヒントを提供します。

4D Server：本マニュアルでは、4th Dimensionおよび4D Server／4D Clientは、単に4th Dimensionと記載されます。2つの製品の操作の違いは、4D Serverの注釈で説明され、4D Serverや4D Clientの使用に関する情報を提供します。この情報は、4D Serverや4D Clientの操作が4th Dimensionとは異なる場合にのみ提供されます。

---

このような注意書きは、重要な情報に対する注意を促し、データが失われる可能性のある状況に関して警告しています。

---

## クイックインストールリファレンス

インストールガイドを詳しく読む時間がなく、すぐに製品のインストールを行いたい場合、次の表に記載された手順に従ってください。

インストール対象	インストール手順	参照
4th Dimension 2004	<ul style="list-style-type: none"> <li>CDから4th Dimension 2004の標準インストールを実行するか、または4Dのインターネットサイトからダウンロードします。</li> <li>手順に従い、Product Numberを用いて4th Dimensionをアクティベートし、プラグインまたはエクステンションを有効にします。</li> </ul>	第1章「ハードディスクへの製品のインストール」および第3章「ライセンスの更新」
+プラグイン	<ul style="list-style-type: none"> <li>2004のプラグイン（プラグイン名.bundle）を「Plugins」フォルダにコピーします。このフォルダは、データベースのストラクチャファイルと同じ階層、または4th Dimensionアプリケーションと同じ階層に置かれます。</li> <li>以前のアーキテクチャのプラグインを「Win4DX」または「Mac4DX」フォルダにコピーします。これらのフォルダはストラクチャファイルと同じ階層に置かれます。</li> </ul>	第2章「4D環境へプラグインをインストールする」および第3章「ライセンスの更新」
4D Server 2004	<ul style="list-style-type: none"> <li>CDから標準インストールを実行するか、または4D社のインターネットサイトからダウンロードします。</li> <li>手順に従い、Product Numberを用いて4D Serverをアクティベートします。</li> <li>各クライアントマシンに4D Client 2004をインストールします（カスタムインストール）。4D Clientをインストールするプラットフォームに対応したバージョンのインストーラ（WindowsまたはMac OS）を使用してください。</li> </ul>	第1章「ハードディスクへの製品のインストール」および第3章「ライセンスの更新」
+追加ライセンス	<ul style="list-style-type: none"> <li>4D Serverを起動して「ヘルプ」メニューから「ライセンス更新」を選択し、手順に従いProduct Numberを用いてエクステンションを有効にします。</li> </ul>	第3章「ライセンスの更新」
+プラグイン	<ul style="list-style-type: none"> <li>2004のプラグイン（プラグイン名.bundle）を「Plugins」フォルダにコピーします。このフォルダは、データベースのストラクチャファイルと同じ階層、または4D Serverアプリケーションと同じ階層に置かれています。</li> <li>以前のアーキテクチャのプラグインを「Win4DX」や「Mac4DX」フォルダにコピーします。これらのフォルダはストラクチャファイルと同じ階層に置かれます。</li> </ul>	第1章「ハードディスクへの製品のインストール」および第2章「4D環境へプラグインをインストールする」
製品をアクティベートし、ライセンスに応じてプラグインやエクステンションを有効にするには、4D社のインターネットサーバへの接続を行わなくてはなりません（後述の「ライセンスの更新」の章を参照）		

この章では、インストールCDを使用して、あるいは4Dのインターネットサイトからダウンロードすることにより、WindowsおよびMac OSのハードディスク上へ4th Dimension製品のインストールやアップグレードを実行する手順について説明します。

また、4D製品のドキュメントの基本的な使用方法についても説明します。

4th Dimension 2004製品は、次の2つの方法でインストールすることができます。

- インストールCD-ROMを使用する。
- 4Dのインターネットサイトを利用する。

いずれの方法でも、インストールされるアイテムは同じです。

インターネット経由でのインストール作業は、インストーラを完全にダウンロードするか、または特定のWebインストーラ（これにより必要なアイテムのみのダウンロードが可能）を用いて実行される点に注意してください。

この章は、2つの節に分かれています。

- CD-ROMによるインストール：インストールCDから4th Dimension製品およびドキュメントをインストールする方法について説明します。
- インターネットによるインストール：4th Dimension製品およびドキュメントを4D社のWebサイトからダウンロードしてインストールする方法について説明します。
- ドキュメントのインストールと参照：ソフトウェアのドキュメントを閲覧する各種方法について説明します。

## CD-ROM によるインストール

インストールCDを使用すると、4th Dimension各製品およびすべてのドキュメントをインストールしたり（標準インストール）、あるいはインストールするアイテムを選択することができます（カスタムインストール）。

このCDには、デモデータベースや4D Business Kitアプリケーション用のインストーラも含まれています。

▼ WindowsまたはMac OSで4th Dimensionアプリケーションをインストールするには、次の手順に従ってください。

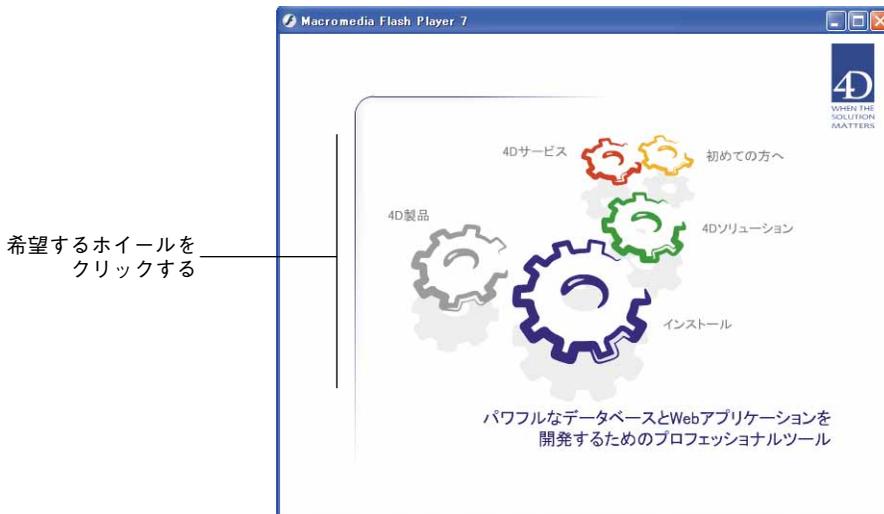
1 Windows版またはMac OS版の4th DimensionインストールCDをドライブに挿入する。

■ Windowsの場合、CDにはオートランプログラムが納められており、CD-ROMドライブへCDを挿入すると自動的にこのプログラムが開始します。「4D Launcher」ウィンドウが自動的に表示されます。

■ Mac OSの場合、4D Launcherアプリケーションをダブルクリックして起動します。

4D Launcherは対話式のアプリケーションで、これにより4D製品や各種サービス、ならびにプログラムのインストールに関連するページへアクセスすることができます。

対応する情報の取得やアイテムのインストールを行うには、ホイールをクリックします。



■ 初めての方へ：4th Dimensionをよりよく理解していただくために4Dと各ツールを紹介します。

■ 4D サービス：4D社から提供される各種サービスについて紹介します（テクニカルサポート、トレーニング等）。

■ 4D ソリューション：4Dソリューションディベロッパーによる、サクセスストーリー（成功事例）や各社の案内。

■ 4D 製品：4D プロダクトラインを紹介します。

■ インストール：4th Dimension 製品（ならびにドキュメント）、「4th Dimension クイックスタート」ツールのインストールを行います。

2 「インストール」をクリックする。



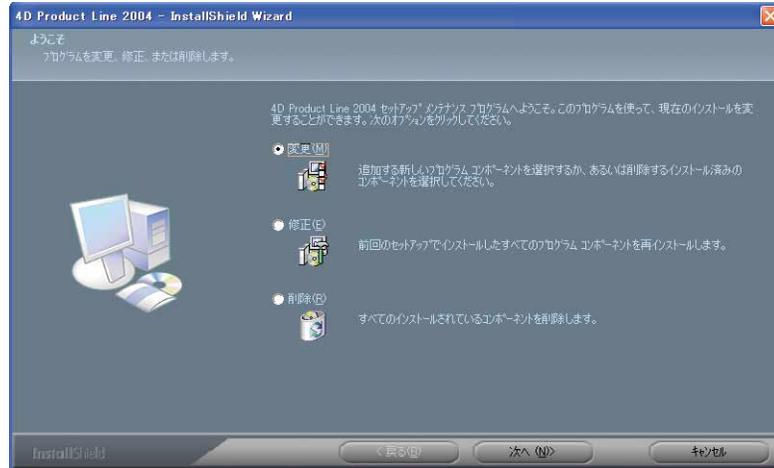
新しいページが表示され、複数アイテムのインストールを開始することができます。



3 「4th Dimension 製品をインストール」をクリックする。

インストールプログラムが起動し、次のウィンドウが表示されます。

## Windows



## Mac OS



- 4 「次へ>」(Windows) または「続ける」(Mac OS) をクリックし、インストール手順の各ステップを実行する（画面上の指示に従ってください）。

4th Dimension プロダクトラインの全製品および全ドキュメントをインストールするか（標準インストール）、あるいはインストールするアイテムを事前に選択するか（カスタムインストール）を選ぶことができます。

---

Mac OS X上では、メインの「Applications」フォルダ（システムディスクの第一階層上）へ4D アプリケーションフォルダをインストールすることを特に推奨します。これにより、開かれているセッションに関係なく、すべてのユーザから利用できるようになります。また、そのマシンの“管理者”の権限を持つユーザがインストールを行うようお勧めします。

注：Windows 上では、次回のインストールの際にインストーラによりインストール済みアイテムの変更や再インストール、削除を勧められます。

- 5 各アイテムのコピーが終了したら、「完了」(Windows) または「終了」(Mac OS) をクリックしてインストールプログラムを終了する。

4th Dimension 2004 アプリケーションを利用可能にするには、4D社への登録を行い（初回インストール時）、ライセンスをインストールしなければなりません。この方法については、後述の「ライセンスの更新」の章を参照してください。

## インターネットによるインストール

4th Dimension 製品は、4D社のWebサイトからダウンロードすることができます。これを行うため、2つのインストールオプションのいずれかを選ぶことができます。

■ **フルインストーラをハードディスクへダウンロードし（約200MB）、ローカルマシン上で実行する：**このインストーラはインストールCD上のものと同じです。

■ **Webインストーラを使用する：**Webインストーラにより、ダウンロードのボリュームを限定することができます。このインストーラを使用すると、ダウンロードするアイテムを事前に選択することができます。インストーラは接続された状態でのみ機能します。

▼ **インターネット経由で4th Dimension 2004 プロダクトラインの製品を1つ以上インストールするには、次の手順に従ってください。**

- 1 お使いのブラウザを用いて、4D社のWebサイト (<http://www.4d-japan.com>) の製品ダウンロードページへ移動する。
- 2 4th Dimension バージョン2004のリンクをクリックし、画面上に表示される指示に従う。

この作業中に、インストールする製品の言語とプラットフォーム、ならびに希望するインストールオプションを選択する必要があります。

■ **「オフライン」オプションを選択すると、フルインストーラがダウンロードされません。**

■ **「オンライン」オプションを選択すると、Webインストーラが使用されます（インストールのプラットフォームは使用中のプラットフォームと一致していません）。**

- 3 各パラメータの設定後、「ダウンロード」ボタンをクリックする。

4 Web インストーラを選択した場合：画面上に表示される指示に従う。

フルインストーラを選択した場合：ディスク上にコピーしたインストーラファイルを起動した後、前述した「CD-ROMによるインストール」の節のステップ4を参照する。



フルインストーラアイコン

4th Dimension 2004 アプリケーションを使用可能にするには、4D社よりシリアルファイルを取得しなくてはなりません。今回、4th Dimension 2004 プロダクトライン製品を初めてインストールする場合は、事前に4D社のクライアントアカウントを作成しなければなりません。この方法については、後述の「ライセンスの更新」の章を参照してください。

## **ドキュメントのインストールと参照**

4Dソフトウェアとプラグインのドキュメントは、Adobe Acrobat™ (PDF) およびHTML形式の電子ドキュメントとして提供されます。「すべてをインストール」オプションを選択した場合は、4th Dimension 製品のドキュメントがディスク上にコピーされます。

PDFドキュメントを参照するためには、お使いのマシン上にAcrobat™ Reader (フリーウェア) がインストールされていなくてはなりません。このプログラムのインストーラは4th Dimension CDに納められています。Adobe®社のWebサイト (<http://www.adobe.com>) からダウンロードすることもできます。

注：また、大部分のソフトウェアおよびプラグインに関して、オンラインヘルプファイルが提供されています (Windowsでは.HLPフォーマット、Mac OSではApple Help Viewer)。これらのファイルはアプリケーションと一緒にインストールされます。

4D Product Line のプラグインは、ご使用の 4th Dimension および 4D Server 環境に統合されます。データベースでプラグインを使用するには、適切な場所にプラグインをインストールしなければなりません。プラグインの使用方法やお使いのオペレーティングシステムに応じて、さまざまな場所にインストールすることができます。

この章では、次の事柄について説明します。

■ 4D 2004 におけるプラグインの互換性

■ プラグインのインストール：Windows および Mac OS において、プラグインを 4th Dimension や 4D Server 環境へインストールする方法について説明します。

■ クライアント/サーバ環境における設定：4D Server に関する重要な情報について説明します。

## バージョン 2004 におけるプラグインの互換性

4th Dimension または 4D Server 2004 ではバージョン 2004 以降の 4D プラグインだけをロードすることができます。

サードパーティのプラグインに関してはこの限りではなく、これらのプラグインはそのバージョンに関わらず、4D 2004 でも正常にロードされます。

ただし、4th Dimension でプラグインをロードできるようにするには、Mach-O または CFM フォーマットでプラグインを Carbon アプリケーションに変更しなければなりません。

注：CFM (Code Fragment Manager) は“従来の”プラグインライブラリです。Carbon 形式に変更されると、これらのプラグインは Mac OS X との互換性を維持します。

# プラグインのインストール

## インストールの手順

4D環境にプラグインをインストールするには、プラグインファイルを「PlugIns」という名前のフォルダにコピーします。このフォルダは、必要に応じて異なる2種類の場所に配置することができます（後述の「Plugins フォルダの場所」の節を参照）。

注：互換性上の理由から、「Win4DX」または「Mac4DX」フォルダを使用する従来のアーキテクチャも維持されています（後述の「Win4DXとMac4DXフォルダのサポート」の節を参照）。

ディスクへのインストールが完了すると、各種プラグインは「4D Product Line 2004」フォルダ内に配置されます。

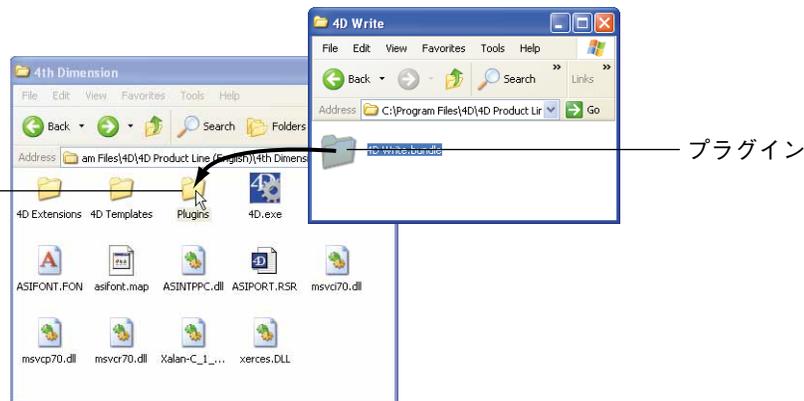
「プラグイン名.bundle」フォルダ（Mac OSではパッケージと呼ばれる）には、Windows版およびMac OS版の4D 2004プラグインが納められます。特に、その固有の内部アーキテクチャにより、4D Serverは4D Clientマシンが動作するプラットフォームに応じて適切なバージョンをロードすることができます。

お使いの環境へプラグインをインストールするには、対象とする「プラグイン名.bundle」フォルダやパッケージを目的の「Plug-ins」フォルダへ再コピーするだけです。

■ Windows上では、ファイルをコピーするだけでこの処理が実行されます。

Windows

インストール場所の例：  
実行形式アプリケーション  
と同一階層に配置された  
「Plugins」フォルダ



- Mac OSにおけるプラグインのインストールは、各ファイルをコピーするか、またはより簡単な方法として（アプリケーションレベルでインストールするプラグインに対して推奨されるオプション）、「情報を見る」ダイアログボックスの「プラグイン」セクションを使用して実行することができます（後述の「Mac OS固有のプラグイン管理」の節を参照）。



アプリケーションの起動時に、4th Dimensionによりプラグインがロードされます。したがって、プラグインをインストールする前に、必ず4Dアプリケーションを終了してください。

次に、4th Dimensionまたは4D Serverを使用してデータベースを開きます。プラグインの使用に際してExpansion Numberの入力が必要となる場合は、メッセージが表示され、プラグインがデモモードで動作していることを通知します（後述の「ライセンスの更新」の章を参照してください）。

## プラグインフォルダの場所

「PlugIns」フォルダは、次の2つの場所に配置することができます。

- 実行形式の4Dアプリケーションと同じ階層。

この場合、プラグインはこのアプリケーションにより開かれたすべてのデータベースから使用できます。

Mac OSにおいて、この場所に配置した「PlugIns」フォルダの管理は「情報を見る」ダイアログボックスを使用して行うことができます（後述の「Mac OS 固有のプラグイン管理」の節を参照）。

■ データベースのストラクチャファイルと同じ階層。

この場合、プラグインはそのデータベースでのみ使用できます。

プラグインの用途に応じて、配置場所を選択してください。

注：互換性上の理由から、「Win4DX」または「Mac4DX」フォルダを利用する従来のアーキテクチャも維持されています（後述の「Win4DXとMac4DXフォルダのサポート」の節を参照）。

同じプラグインが複数の場所に存在する場合、4th Dimensionはストラクチャと同じ階層に置かれたプラグインだけをロードします。

コンパイルされ、4D Runtime Volume Licenseを用いてマージされたアプリケーションの場合、同じプラグインが複数個存在するとアプリケーションを開くことができません。

## Mac OS 固有のプラグイン管理

Mac OSにおいて、4Dアプリケーションと同じ階層にインストールされたプラグイン（パッケージ内に配置された「PlugIns」フォルダ）は、特定のシステムインタフェースを用いて管理することが可能で、パッケージそのものを操作する必要はありません。このインタフェースは4Dソフトウェアパッケージの「情報を見る」ダイアログボックス内にあります。また、4DソフトウェアパッケージはFinderレベルでアクセスすることができます。

「情報を見る」ダイアログボックスを表示するには、4th Dimensionまたは4D Serverのソフトウェアパッケージアイコン上でCtrlキー+クリックし、コンテキストメニューから「情報を見る」コマンドを選択します。

「プラグイン」エリアを使用して、プラグインの管理を行います。



- プラグインを追加するには、「追加...」ボタンをクリックし、インストールしたいプラグインのパッケージを指定します。
- プラグインを削除するには、リストからプラグインの名前を選択し、「取り除く...」ボタンをクリックします。
- 各プラグインは、それに関連付けられたチェックボックスを用いて、有効または無効に再設定することができます。無効なプラグインはアプリケーションによりロードされませんが、パッケージからは削除されません。

注：プラグインの追加や削除作業中は、4Dアプリケーションを起動しないでください。

## 「Win4DX」と「Mac4DX」フォルダのサポート

以前のバージョンの4th Dimensionにおいて、プラグインのアーキテクチャは「Mac4DX」（Mac OS版のプラグイン）と「Win4DX」（Windows版のプラグイン）フォルダの使用に基づいていました。

マルチプラットフォームである「PlugIns」フォルダを用いた新しいアーキテクチャが推奨されるようになりましたが、“旧世代”のプラグイン（パッケージ形式で提供されない）とともに「Mac4DX」と「Win4DX」フォルダを引き続き利用できます。

以下の点に注意してください。

■ 「Mac4DX」と「Win4DX」フォルダは、データベースのストラクチャファイルと同じ階層にのみ配置することができます。アプリケーションと同じ階層に「Mac4DX」と「Win4DX」フォルダを配置することはできません。

■ データベースストラクチャと同じ階層において2つの異なる場所（「Win4DX」あるいは「Mac4DX」と「PlugIns」）に同じプラグインが2つ存在する場合、4th Dimensionはエラーメッセージを表示し、データベースは起動されません。

両タイプのフォルダを使用した例を次に示します。

#### Mac OS



#### Windows



## クライアント/サーバ環境に置ける環境設定

4D Server データベースでプラグインを使用し、Windows と Mac OS 双方のクライアントマシン（4D Client）から接続が行われている場合、すべてのクライアントマシンでプラグインを使用できるようにサーバマシンを設定しなくてはなりません。

■ 「PlugIns」フォルダにインストールされた「.bundle」フォルダの形式で、4D標準のプラグインを使用する場合、設定は自動的に行われます。実際、各bundleフォルダにはWindows版とMac OS版両方のプラグインが納められます。4D Clientのプラットフォームに応じて、適合するバージョンがダウンロードされます。

■ データベースストラクチャと同じ階層に置かれた「Win4DX」または「Mac4DX」フォルダ内のプラグインを用いた標準的なアーキテクチャを使用する場合、次の事柄を確認しなければなりません。

■ Windows版の各プラグインが「Win4DX」フォルダに配置されているか。

■ Mac OS版の各プラグインが「Mac4DX」フォルダに配置されているか。

注：一部のプラグインは、両方のプラットフォームで使用することができません。

## クライアント/サーバにおけるプラグインダウンロードのメカニズム

4D Clientが4D Serverへ接続すると、サーバ上にインストールされているプラグインがそのクライアントマシンへ送信されます。後述の表に示す通り、サーバ構成に応じて、ダウンロード後のプラグインはクライアントマシン上の「PlugIns」フォルダや、「Win4DX」または「Mac4DX」フォルダ内に配置されます。

■「PlugIns」フォルダや「Win4DX」または「Mac4DX」フォルダがサーバマシン上のデータベースストラクチャファイルと同じ階層にインストールされている場合

システム	クライアントマシン上にダウンロードされたフォルダの場所
Mac OS X	{Disk}:Library:Application support:4D:データベース名:PlugIns (またはMac4DXかWin4DX)
Windows 2000 Windows XP	{Disk}:¥Documents and Settings¥ユーザ名¥Application Data¥4D¥データベース名¥PlugIns (またはMac4DXかWin4DX)

■「PlugIns」フォルダがサーバマシン上の4D Serverアプリケーションと同じ階層にインストールされている場合

システム	クライアントマシン上にダウンロードされたフォルダの場所
Mac OS X	{Disk}:Library:Application support:4D:データベース名:4D:PlugIns
Windows 2000 Windows XP	{Disk}:¥Documents and Settings¥ユーザ名¥Application Data¥4D¥データベース名¥4D¥PlugIns

注：4D Server 2004では、ダウンロードフォルダ内に配置された項目（フォルダとファイル）の階層構造がクライアントマシン上でも維持され、再構築されます。

クライアントマシンのプラットフォームに対応する項目だけがダウンロードされます。

注：また、4D Serverでの内部処理に必要となるため、「Cache」、「Server」、「Database」という名称のフォルダが追加されます。



この章では、4th Dimension 製品のシリアル番号やExpansion Numberを登録する手順について説明します。お使いの作業環境にインストールした4D製品を有効にするには、この作業が必要となります。

注：4th Dimension 2004では、主にインターネットを利用して製品登録が行われます。登録には、インターネット接続環境と電子メールアカウントが必要です。

まずはじめに、4th Dimensionや4D Serverアプリケーションをアクティベート（有効化）するため、4D社よりシリアルファイルを取得しなくてはなりません。そのためには、クライアントアカウントが必要となり、最初の接続時にこれを作成しなければなりません。

次に、追加のエクспанションライセンスをお持ちの場合は（例えば4D Web Server、4D Web Services、または4D Clientの接続ライセンス）、これらのライセンスも開発環境へインストールしなくてはなりません。

この章では、次の操作について説明します。

- 4D アプリケーションをアクティベートする：4th Dimension アプリケーションのシリアル番号を設定する手順について説明します。
- Product NumberやExpansion Numberを追加する：お使いの4D環境にProduct NumberやExpansion Numberを追加する方法について説明します。
- ライセンスの管理：4D環境にインストールしたライセンスの管理方法について説明します。

## **4D アプリケーションをアクティベートする**

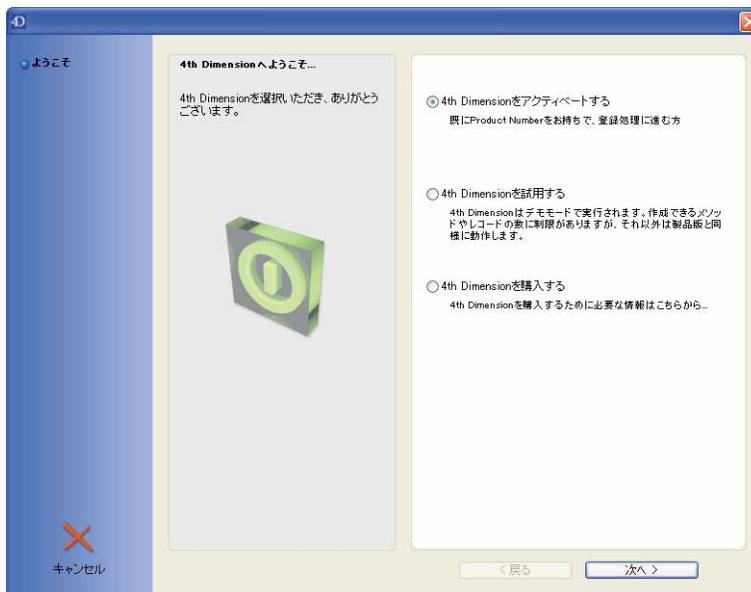
---

4th Dimension アプリケーションは保護されているため、お使いの作業環境で使用するには、4th Dimensionをアクティベートしなくてはなりません。この操作は、インターネットを利用してオンラインで行うか、あるいは中間ファイルを使用して行います。

▼ 4D アプリケーションをアクティベートするには、次の手順に従ってください。

- 1 使用したい4th Dimension アプリケーションを起動する（スタンドアロンの4th Dimensionまたは4D Server）。

「ようこそ」ダイアログボックスが表示されます。



注：任意の4Dアプリケーションをアクティベートした後は、直接そのアプリケーションから他のアプリケーションをアクティベートしたり、エクステンションライセンスを追加することができます。この詳細は、後述の「Product NumberやExpansion Numberを追加する」の節を参照してください。

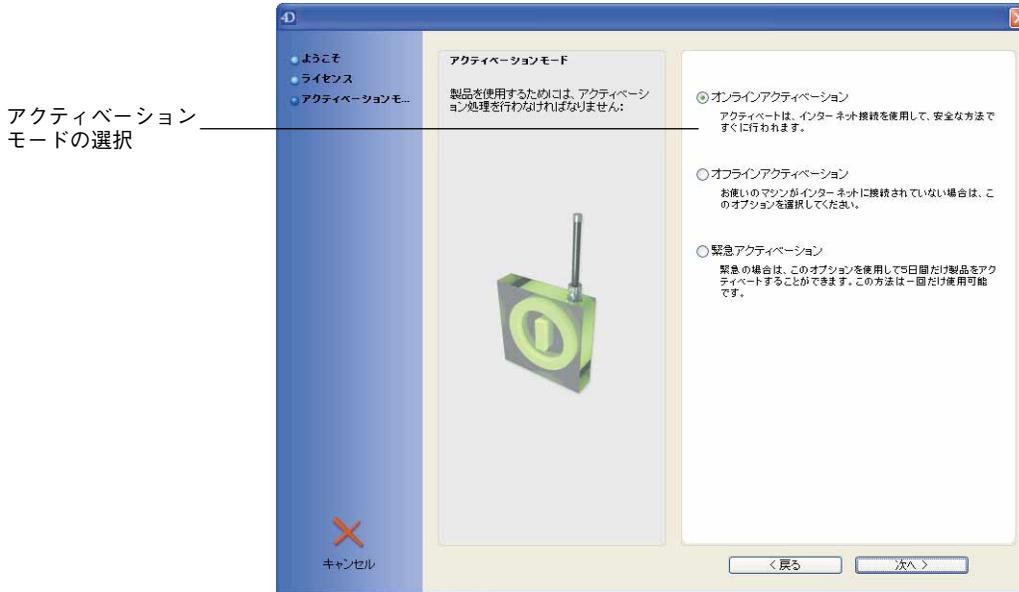
このダイアログボックスには、3つのオプションがあります。

- **4th Dimensionをアクティベートする**：このオプションを選択すると、4th Dimensionアプリケーションをアクティベートする手順が開始されます。4th Dimensionを購入済みであり、Product Numberをお持ちの場合は、このオプションを使用してください。
- **4th Dimensionを試用する**：このオプションを選択すると、即座にアプリケーションがデモモードで実行されます（番号は必要ありません）。このモードでは、作成可能なオブジェクト数が制限され、Webサーバとプラグインの使用時間に関する制限があります。4th Dimensionはまだ購入していないが、4th Dimensionから提供される機能を評価したい場合には、このオプションを使用してください。

■ 4th Dimension を購入する：このオプションを選択すると、Web ブラウザが起動され、4D 製品のオンラインストアへ接続します。サイト上に表示される指示に従ってください。

2 「4th Dimension をアクティベートする」オプションを選択し、「次へ>」ボタンをクリックする。

「ソフトウェアライセンス同意書」に同意すると、次のダイアログボックスが表示されます。



ダイアログボックスの右側にあるボタンにより、3つのアクティベーションモードのいずれかを選択することができます

■ オンラインアクティベーション：このモードでは、必要に応じて顧客用アカウントを作成し、Product Number を入力した後で、暗号化されたインターネット接続を用いて、4D 社へこれらの情報をすべて送信することができます。それと引き換えに、4th Dimension により自動的にインストールされるシリアルファイルを受け取ります。通常はこのモードをお勧めします。後述の「オンラインアクティベーション」の節を参照してください。

■ オフラインアクティベーション：このモードでは、お使いのマシンと4D社のWebサイト間におけるデータのやり取りは中間ファイルを用いて実行され、この中間ファイルは手動で生成し、インストールしなければなりません。例えば、お使いのネットワーク設定でオンラインモードを利用できない場合に、このモードを使用してください。後述の「オフラインアクティベーション」の節を参照してください。

- **緊急アクティベーション**：このモードを使用すると、4D社のWebサイトへ接続しなくても、一定の条件下で4th Dimensionアプリケーションを一時的に（最長5日間）有効にすることができます。後述の「緊急アクティベーション」の節を参照してください。

## オンラインアクティベーション

オンラインアクティベーションは、製品をアクティベートするための標準モードです。

▼ オンラインアクティベーションを実行するには、次の手順に従ってください。

- 1 「アクティベーションモード」ダイアログボックスにおいて、「オンラインアクティベーション」オプションを選択し、「次へ>」ボタンをクリックする。

「アカウントの選択」ページが表示され、新規アカウントの作成、または既存の顧客用アカウントを使用することができます。



- 2 顧客用アカウントを既にお持ちの場合、「既存のアカウントを使用する」オプションを選択し、ログイン名とパスワードの入力後、「次へ>」ボタンをクリックする。

ステップ5へ進みます。または、

4D社の顧客用アカウントをお持ちではない場合（ログイン名やパスワードをお持ちではない場合）、「オンラインでアカウントを作成する」オプションを選択し、「次へ>」ボタンをクリックする。

「アカウントの作成」ページが表示されます。

- 3 顧客用アカウントを作成するための情報を入力し、「次へ>」ボタンをクリックする。

注：「次へ>」ボタンは、そのページの各フィールドに正しく入力が行われた場合にのみ有効になります。入力した2つのパスワード（最低6桁）が同一であることと、電子メールアドレスが有効であることを確認してください。

すると、「サマリー」ページが表示され、登録した情報を見直すことができます。

- 4 「次へ>」ボタンをクリックしてアカウントを作成する。

登録した情報がすべて正しければ、4D社によりアカウントが作成され（情報は暗号化モードで送信されます）、「Product Number登録」ページが表示されます。これと同時に、登録した電子メールアドレスへ登録確認の電子メールが送信され、ログイン名が提供されます。この情報はなくさないように注意してください。

注：エラーが発生した場合、これらの情報は送信されず、サマリーリストの下にメッセージが表示されます。

「Product Number登録」ページが表示されます。

- 5 アクティベートする Product Number を「Product Number」エリアへ入力する（この番号は、製品購入時に4Dより提供されます）。

- 6 「送信」ボタンをクリックする。

登録した情報は、暗号化モードを使用しインターネット経由で4D社のサーバへ自動的に送信されます。処理と確認作業が終了すると、サーバよりシリアルファイルが返信され、このファイルはマシンの「Licenses」フォルダへ自動的にインストールされます（後述する「ライセンスの管理」の節を参照）。アプリケーションがすみやかにアクティベートされ、ただちに使用可能となります。

さらに、登録時に指定したアドレスへ電子メールが送信されます。バックアップ目的のため、この電子メールにはライセンスファイルのコピーが納められます。このコピーは、自動的にインストールされたファイルを紛失した場合に利用することができます。

- 7 （任意）アプリケーションの Expansion Number をお持ちの場合、「Expansion Number」エリアにその番号を入力してから、メニューを用いて関連する Product Number を選択する。次に、対応する「送信」ボタンをクリックする。

前のステップと同様に、シリアルファイルが自動的にインストールされ、このファイルを含む電子メールが送信されます。

注：Expansion Number を続けて追加することもできます。詳細については、後述の「Product Number や Expansion Number を追加する」の節を参照してください。

- 8 「次へ>」ボタンをクリックする。

ダイアログボックスが現れ、アクティベーション手順が完了したことを知らせるメッセージが表示されます。

9 「4Dを開始する」をクリックし、4Dアプリケーションをオープンする。

## オフラインアクティベーション

オンラインアクティベーションを行うには、インターネットに直接接続されたマシンが必要です。一定の環境設定においては（ファイアウォール、インターネット接続されていないサーバーマシンなど）、このメカニズムが適切に機能しません。通常は、「リクエスト中にエラーが発生しました。」タイプのメッセージが現れ、オンラインアクティベーションが不可能であることを示します。

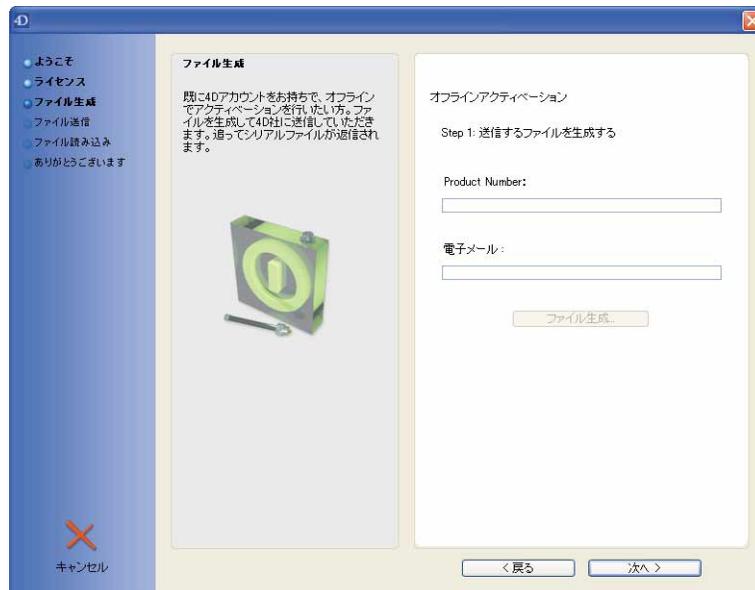
この場合は、オフラインアクティベーションを選択すべきでしょう。

注：オフラインアクティベーションを続行するには、4D社のクライアントアカウントを取得しておかなければなりません。4D社のクライアントアカウント作成に関する詳細は、前述の節を参照してください。

▼ オフラインモードで4Dアプリケーションを有効にするには、次の手順に従ってください。

1 「アクティベーションモード」ダイアログボックスにおいて、「オフラインアクティベーション」オプションを選択し、「次へ>」ボタンをクリックする。

「ファイル生成」ページが表示されます。



オフラインアクティベーションは、3つの手順を経て実行されます。

- **ステップ1**：このダイアログボックスを使用し、シードIDファイルを生成します。このファイルは、例えば、インターネットへのアクセスが可能であるマシン上に配置することができます。
- **ステップ2**：4D社のWebサイトへ接続し、ファイルをサブミットします。すると、引き換えにシリアルファイルが電子メールで送信されます。
- **ステップ3**：シリアルファイルをインストールし、4Dをアクティベートします。

- 2 ウィンドウ上部に Product Number と電子メールアドレスを入力し、「ファイルを生成...」をクリックする。

ファイルを保存する標準のダイアログボックスを使用し、作成されるファイルの名前とディスク上の保管場所を指定することができます。必要があれば、インターネットへの接続を行えるマシン上にこのファイルをコピーします。

- 3 「次へ>」 ボタンをクリックする。

次のステップ（ファイルの送信）を解説するページが表示されます。

- 4 お使いのWebブラウザを使用して、登録カードやウィンドウ上に記載されたアドレスの4Dインターネットサイトへ接続し、「4Dレジストレーション」サイトのリンクをクリックする。

- 5 このサイト上で与えられる指示に従う。まず、ログイン名を指定し、ディスク上に生成されたライセンスファイルを有効にする。

処理と確認作業が終了すると、登録時に指定したアドレスへ電子メールが送信されます。このメールには、シリアルファイルが含まれています。

- 6 「ファイルの送信」 ページへ戻り、「次へ>」 ボタンをクリックする。

3番目のステップ（ファイルの統合）に対応するページが表示されます。

- 7 4th Dimension アプリケーションが格納されているマシン上にシリアルファイルをコピーした後、「ファイルの選択」 ボタンをクリックして、このファイルを選択する。

このファイルは、ハードディスク上の任意の場所に配置することができます。4th Dimension は、「Licenses」フォルダにこのファイルを再コピーします（後述する「ライセンスの管理」の節を参照）。

- 8 「次へ>」 ボタンをクリックする。

ダイアログボックスが現れ、アクティベーション手順が完了したことを知らせるメッセージが表示されます。

- 9 「4Dを開始する」をクリックし、4Dアプリケーションをオープンする。

## 緊急アクティベーション

例えば長期にわたるネットワーク障害の場合など、一定の限定された状況において、接続を行わずに4Dアプリケーションを有効にする必要があるかもしれません。

この場合、緊急アクティベーションを使用すると、その状況が調整されるまで、Product Numberをもとにしてアプリケーションを直接アクティベートすることができます。

緊急アクティベーション手順を使用するには、次のような制約が条件としてあることを覚えておいてください。

■ 特定の Product Number に関して一度だけ利用することができます。

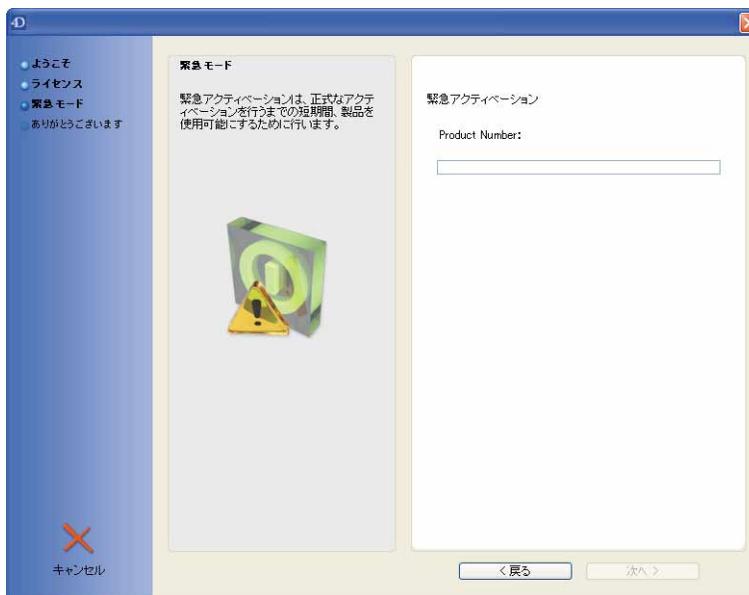
■ 一定の Product Number に対してのみ利用が許可されます。

■ アプリケーションは最長で5日間有効になります。

▼ 緊急アクティベーションを実行するには、次の手順に従ってください。

- 1 「アクティベーションモード」ダイアログボックスにおいて「緊急アクティベーション」オプションを選択し、「次へ>」ボタンをクリックする。

「緊急モード」ページが表示されます。



- 2 Product Numberを入力し、「次へ>」ボタンをクリックする。

Product Numberが受け付けられると、ダイアログボックスが現れ、アクティベーション手順が完了したことを知らせるメッセージが表示されます。

3 「4Dを開始する」をクリックし、4Dアプリケーションをオープンする。

## Product Number や Expansion Number を追加する

初めて4Dアプリケーションをアクティベートした後、他の製品をアクティベートする必要があるかもしれません。

また、例えばプラグインやエクステンションを追加して、アプリケーションの機能を拡張したいかもしれません。このような場合、さらにExpansion Numberを追加する必要があります。例えば、次のような場合はExpansion Numberの追加が必要です。

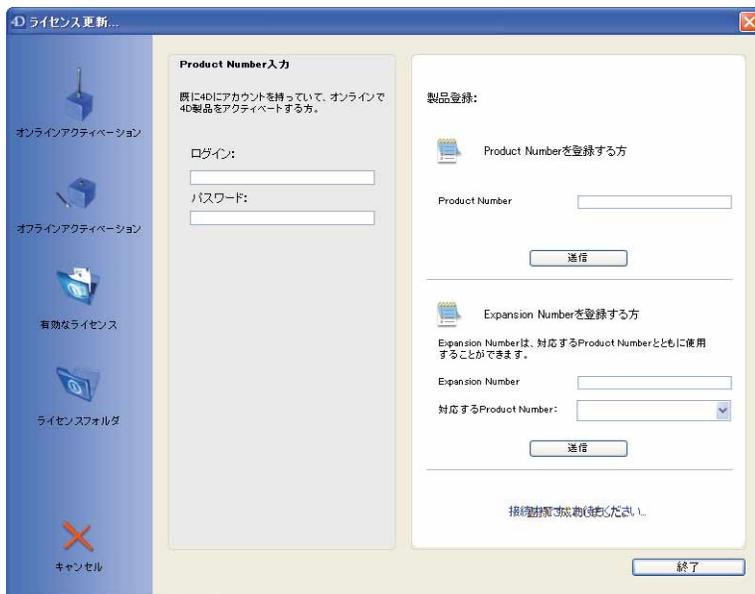
- プラグインを追加する場合（4D Write、4D View など）
- 4D Client 接続をさらに追加する場合
- 4D Web Server や 4D Web Services タイプのエクステンションを追加する場合
- 4D Runtime Volume License のライセンスをインストールする場合

注：エクステンションが付属するアプリケーションを直接購入された場合には（例えば、Web サーバ機能が付属する4D Server）、Expansion Numberを追加する必要はありません。この場合、エクステンションは主要なProduct Numberに組み込まれています。

▼ Product Number や Expansion Number を追加するには、次の手順に従ってください。

- 1 4th Dimension または 4D Server を使用し、データベースをオープンする。  
データベースの内容はどのようなものでも構いません。
- 2 「ヘルプ」メニューから「ライセンス更新...」コマンドを選択する。  
次のダイアログボックスが表示されます。





#### 注：

- ・このページに関する詳細は、後述の「ライセンスの管理」を参照してください。
- ・シングルユーザ版の4Dアプリケーションを使用している場合は、CHANGE LICENSES コマンドを使用して、このダイアログボックスを表示することもできます。詳細については、4Dの『ランゲージリファレンス』マニュアルを参照してください。

アプリケーションを初めてアクティベートする場合と同じように、ウィンドウ左側の対応するボタンをクリックして、オンラインアクティベーションまたはオフラインアクティベーションを選択しなければなりません。これら2つのモードに関する詳細は、前述の「4Dアプリケーションをアクティベートする」の節を参照してください。

## オンラインで追加する

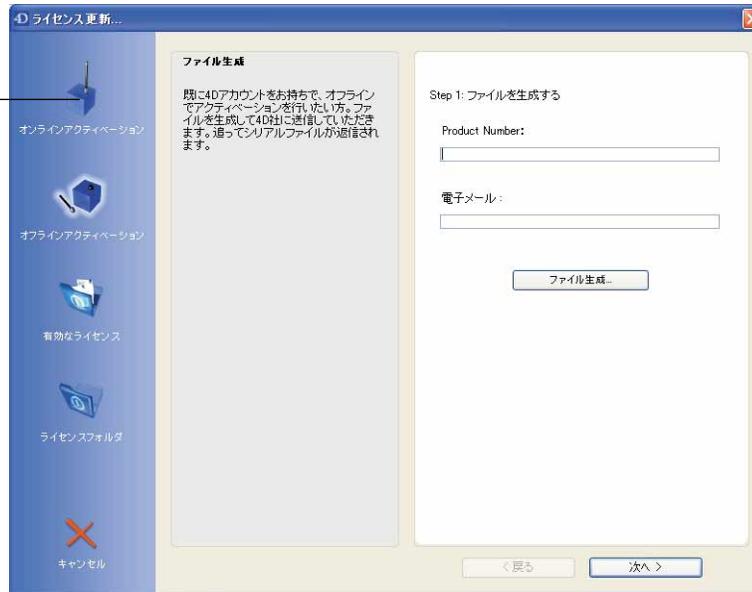
オンラインでのライセンス追加は、標準手順となっています。これを行うためには、有効なインターネット接続が必要です。

▼ Product Number や Expansion Number をオンラインで追加するには、次の手順に従ってください。

- 1 「ライセンス更新」ダイアログボックスの「オンラインアクティベーション」ボタンをクリックする。

ログインが既に入力された状態で、「アカウントの選択」ページが表示されます。

オンラインアクティベーションへアクセスするボタン



- 2 ログインが正しいことを確認した後、パスワードを入力して「次へ>」ボタンをクリックする。

情報に誤りがなければ、「Product Number登録」ページが表示されます。

- 3 必要な情報を入力する。

■ **Product Number**：新しい製品をアクティベートしたい場合は、このエリアに入力し（前述の「4Dアプリケーションをアクティベートする」の節を参照）、その下にある「送信」ボタンをクリックします。Expansion Numberの追加だけを行いたい場合、このエリアは空白のままにしておきます。

■ **Expansion Number**：アクティベートするプラグインまたはエクステンションの番号（購入時に4Dから提供されます）。

■ **関連製品の番号**：このメニューには、そのマシンに登録されたProduct Numberがすべて一覧表示されます。Expansion Numberを関連付けようとするProduct Numberを選択し（各プラグインやエクステンションにはProduct Numberを付けなければなりません）、次にエリアの下側にある「送信」ボタンをクリックします。

入力した情報はインターネット経由で自動的に4D社のサーバへ送信されます。処理と確認作業が終了すると、サーバよりシリアルファイルが返信されます。このファイルはマシンの「Licenses」フォルダへ自動的にインストールされます（後述する「Licensesフォルダの内容」の節を参照）。

この新しいライセンスを反映させるため、アプリケーションを再起動しなければなりません。

これと同時に、登録時に指定したメールアドレスへ電子メールが送信されます。バックアップ目的のため、この電子メールにはシリアルファイルのコピーが納められ、ファイルが万が一失われた場合に、自動インストールされたファイルと置き換えるために使用されます。

## オフラインで追加する

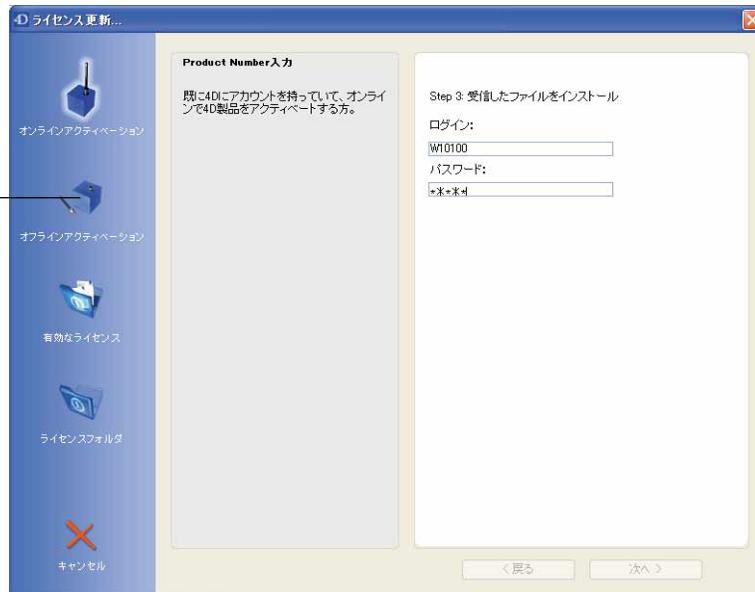
マシンがインターネットに接続していない場合に、オフラインでライセンスを追加する必要があるかもしれません。オフラインアクティベーションに関する詳細は、前述の「オフラインアクティベーション」の節を参照してください。

▼ Product NumberやExpansion Numberをオフラインで追加するには、次の手順に従ってください。

- 1 「ライセンス更新」ダイアログボックスの「オフラインアクティベーション」ボタンをクリックする。

次のページが表示されます。

オフラインアクティベーションへアクセスするボタン



オフラインモードでライセンスの更新を行う手順は、製品を有効にする手順と同じです。詳細については、前述の「オフラインアクティベーション」の節を参照してください。

Expansion Numberを関連付けようとする製品の番号を指定しなければならない点に留意してください。

新しいライセンスを反映させるためには、アプリケーションを再起動しなければなりません。

## ライセンスの管理

### ライセンスを表示する

お使いのマシンにインストールされた4Dライセンス、およびそのプロパティは、「ライセンス更新...」ダイアログボックスの特定ページで表示することができます。

「ヘルプ」メニューの「ライセンス更新...」コマンドを選択すると、デフォルトとしてこのページが表示されます。



「ライセンス」エリアには、マシンにインストールされたライセンスのリストが表示されます。メインライセンス（製品のライセンス）に関連付けられたエクステンションライセンスは、階層サブアイテムとして表示されます。

複数のライセンスが存在する場合、使用中のライセンスは矢印で示されます。プラグインが使用されている場合は、同時に使用可能なライセンスが複数存在する可能性があります。

このリストからライセンスを選択すると、2つの情報エリアが更新されます。

■ エリアの左側には、そのライセンスに組み込まれている製品、プラグイン、エクステンションが表示されます。マルチユーザ用ライセンスの場合は、その製品に対して許可された同時ユーザ数が右側の欄に示されます。

- ライセンスリストの下側にあるエリアには、選択したライセンスの特性（番号、プラットフォーム、使用期限）が表示されます。

このウインドウに表示される情報は、ハードディスク上にHTMLフォーマットで格納されたライセンスファイルから参照しています。このリストのコンテキストメニュー（ライセンス上で、Windowsでは右クリック、Mac OSではControl+クリックする）の「ライセンスファイルを開く」を選択すると、ライセンスの内容を直接Webブラウザに表示することができます。



ライセンスファイルに関する詳細は、次の節を参照してください。

## 「Licenses」フォルダの内容と表示

4D環境へインストールしたシリアルファイルはすべて、ハードディスク上の「Licenses」フォルダに集められます。Webブラウザを用いて、これらのファイルが開かれると、ファイルに格納されたライセンスやその特性に関する情報が表示されます。

「Licenses」フォルダは次の場所に配置されています。

- Windows：Documents and Settings¥All Users¥Application Data¥4D¥Licenses

- Mac OS：Library:Application Support:4D:Licenses

このフォルダの場所は、お使いのオペレーティングシステムのバージョンや言語によって変わります。

次の2つの方法により、4Dからこのフォルダへアクセスすることができます。

- 「ライセンス更新...」ダイアログボックスにおいて、ライセンスリストのコンテキストメニューから「表示」コマンドを選択するか（前述の節を参照）、または「ライセンスフォルダ」ボタンをクリックします。
- 「製品について」ダイアログボックスにおいて、「ライセンスフォルダ」ボタンをクリックします。

## 「製品について」ウインドウ

「Licenses」フォルダへ  
アクセスするボタン



ライセンスリストのコンテキストメニューから「表示」コマンドを使用することもできます（「有効なライセンス」ページ）。4Dアプリケーションをアクティベートした場合、このフォルダには少なくとも1つのシリアルファイルが格納されています（HTML形式のファイル）、ファイル名は“XXXX.html”であり、“XXXX”はProduct Numberを表わします。

異なる複数の製品、プラグインまたはエクステンションを有効にした場合、このフォルダには複数のシリアルファイルが格納されます。

ライセンスファイルの内容を表示するには、Webブラウザを使用してそのファイルをオープンします。「ライセンス更新...」ダイアログボックスの「有効なライセンス」ページでコンテキストメニューを使用すると、ライセンスファイルを直接開くことができます。

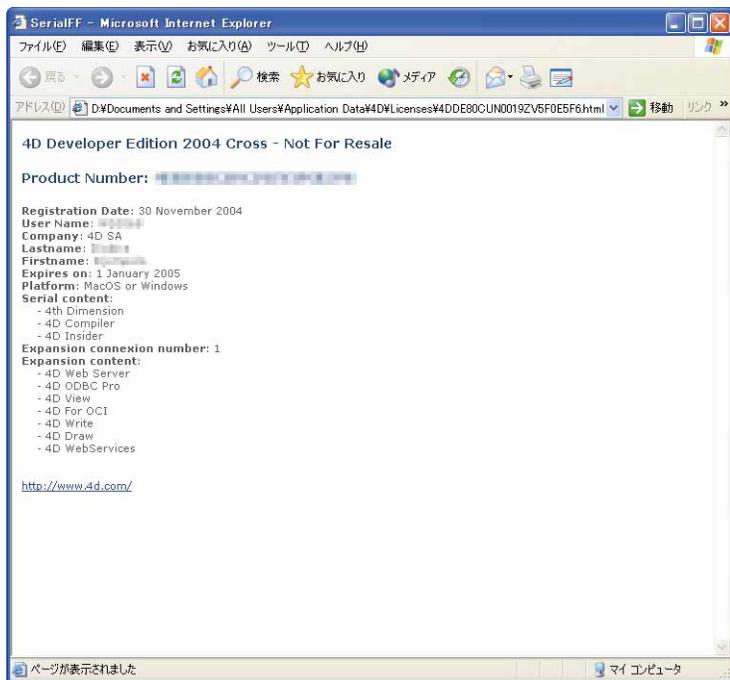
次に示すように、ライセンスに関する情報が表示されます。

Product Number

クライアントアカウント

ライセンスタイプ

ライセンスの内容



提供される情報は、ライセンスのタイプによって変わります。