

4D Product Line 6.8

インストールガイド
Windows® and Mac™ OS



4D

4D Product Line 6.8 インストールガイド

Windows® and Mac™ OS

Copyright© 2002 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。

序章	はじめに	5
	4D Product Line	5
	はじめるにあたって	6
	動作環境	6
	パッケージ内容	6
	このマニュアルについて	7
	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ルリファレンス	8
	Windows版	8
	Macintosh版	9
第 1 章	ハードディスクへの製品のインストール	11
	4D Product Line 6.8 からの製品のインストール	12
	アップデートやシリアル番号が不要な製品のインストール	15
	ドキュメントのインストールと参照	16
	MacOS へのインストール	18
	4D Product Line 6.8 からの製品のインストール	18
	ドキュメントのインストール	20
	ソフトウェアの登録	20
第 2 章	4D 環境へプラグインをインストールする	21
	プラグインの互換性	21
	プラグインのインストール	22
	Win4DX と Mac4DX の配置場所を選択する	23
	アクティブな 4D フォルダの場所	25
	ソフトウェアパッケージにインストールされたプラグインを 変更する	26
	プラットフォームに依存しない 4D Server データベースの環境 設定	28
	Windows における 4D Server の環境設定	28
	Mac OS における 4D Server の環境設定	29

第 3 章	ライセンスの更新	3 3
	4th Dimension にシリアル番号を追加する	34
	4D Server にエクспанションシリアル番号を追加する ...	37
	コンパイルおよび 4D Engine が組み込まれたアプリケーションの 配付	38
	MacOS X / MacOS 9 上で 4D Engine のライセンスを更新する	39

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 6.8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他の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）。

はじめるにあたって

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	MacOS 9	MacOS X
コンピュータ	Pentium IIプロセッサ搭載のPC互換機	iMac	
OS	Windows 98 SE、Windows Me、Windows 2000、またはWindows XP	バージョン 9.1 以上 CarbonLibバージョン：1.4 (1.5を推奨)	バージョン 10.1 以上
メモリ	64MB	64MB	128MB

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等）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。

パッケージ内容

パッケージには、次のものが含まれます。

- Windows版の4D Product Lineのインストール用CD
- Macintosh版の4D Product Lineのインストール用CD
- 『インストールガイド』マニュアルと『はじめよう4D』マニュアル（印刷物）
- ユーザ登録カード：このカードは、記入後にご返送いただく部分と、今後の参照のためにお手元に保存していただく部分とに分かれています。

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 6.8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 6.8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。

Windows 版

「インストール」ダイアログボックスで入力するシリアル番号やエクステンション番号により、4D ProductLine 6.8 CD からお使いのコンピュータ上にインストールできるプログラムおよびプラグインが決定します。標準インストールを実行すると、パッケージに含まれるすべてのプログラムとプラグインがコンピュータ上にインストールされます。

インストール対象	インストール手順	参照
4th Dimension 6.8	・ CD から 4th Dimension 6.8 をインストールします。	第 1 章「ハードディスクへの製品のインストール」
+プラグイン	・ 必要に応じて、CD からプラグインをインストールします。 ・ Win4DX フォルダにプラグインファイルをコピーします。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か、4th Dimension アプリケーションと同じ階層、あるいはコンピュータ上のアクティブな「4D」フォルダ内にあります。	第 2 章「4D 環境へプラグインをインストールする」
4D Server 6.8	・ CD から 4D Server 6.8 をインストールします。 ・ CD から 4D Client 6.8 を各クライアントマシン上にインストールします。Macintosh 上に 4D Client をインストールするには、Macintosh 版の CD を使用してください。	第 1 章「ハードディスクへの製品のインストール」
+追加ライセンス	・ 4D Server を起動し、「ファイル」メニューから「ライセンス番号更新...」を選択し、「Expansion 番号追加」ボタンをクリックしてエクステンションシリアル番号を入力します。	第 3 章「ライセンスの更新」
+プラグイン	・ 必要に応じて、CD からプラグインをインストールします（エクステンション番号を入力）。 ・ Win4DX フォルダにプラグインファイルをコピーします。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か、4th Dimension アプリケーションと同じ階層、あるいはコンピュータ上のアクティブな「4D」フォルダ内にあります。	第 1 章「ハードディスクへの製品のインストール」、 第 2 章「4D 環境へプラグインをインストールする」
+クロスプラットフォーム環境 (Windows および Mac OS)	・ 必要に応じて、CD から Mac OS 版のプラグインをサーバマシン上にインストールします（可能であれば、Mac OS 版のプラグインは Windows 版と同じ階層へ自動的にインストールされます）。 ・ WIN4DX フォルダと同じ階層にある Mac4DX フォルダへ Mac OS 版のプラグインファイルをコピーします。	第 1 章「ハードディスクへの製品のインストール」、 第 2 章「4D 環境へプラグインをインストールする」
Version 6.8 ソフトウェア (4D Insider、4D Compiler...)	・ 必要に応じて、CD からソフトウェアをインストールします。	第 1 章「ハードディスクへの製品のインストール」

Macintosh 版

MacOS 上への 4D Product Line 6.8 ソフトウェアのインストールは、インストール CD から選択されたパッケージのフォルダをドラッグ&ドロップすることにより行います。

4D 6.8 アプリケーションを初めて起動する際は、シリアル番号を入力しなければなりません。

インストール対象	インストール手順	参照
パッケージで利用可能なアプリケーション (スタンドアロン)	・パッケージのフォルダをハードディスクにドラッグ&ドロップします (MacOS X 上の「Applications」フォルダへ)。	第 1 章「ハードディスクへの製品のインストール」
+プラグイン	・パッケージ ¹ で利用可能なプラグインはすべて、アプリケーションから自動的に使用できます。	第 2 章「4D 環境へプラグインをインストールする」
パッケージで利用可能なアプリケーション (4D Server)	・パッケージのフォルダをハードディスクにドラッグ&ドロップします (MacOS X 上の「Applications」フォルダへ)。 ・4D Client アプリケーションフォルダを各クライアントマシンにコピーします。PC 上に 4D Client をインストールするには、Windows 版 CD を使用します。	第 1 章「ハードディスクへの製品のインストール」
+追加ライセンス	・4D Server を起動し、「ファイル」メニューから「ライセンス番号更新...」を選択し、「Expansion 番号追加」ボタンをクリックしてエクспанション番号を入力します。	第 3 章「ライセンスの更新」
+プラグイン	・パッケージ ¹ で利用可能なプラグインはすべて、4D Client アプリケーションから自動的に使用できます。	第 2 章「4D 環境へプラグインをインストールする」
+クロスプラットフォーム環境 (Windows および MacOS)	・パッケージで利用可能な Windows 版のプラグインはすべて、Windows 版の 4D Client アプリケーションから自動的に使用できます。	第 2 章「4D 環境へプラグインをインストールする」

1. 4D ODBC および 4D for Oracle は除く。

この章では、WindowsおよびMacOSの両プラットフォームを対象に、4D Product Lineの製品のインストールおよびアップグレードの手順を説明します。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。

この章は、2つの節に分かれています。

- Windowsへのインストール：Windows上での4D Product Line製品とドキュメントのインストールについて説明します。
- MacOSへのインストール：MacOS 9およびMacOS X上での4D Product Line製品とドキュメントのインストールについて説明します。

4D Product Line 6.8 からの製品のインストール

この節では、Windows版の新しい4D製品をインストールする方法について説明します。以下のインストールについて説明します。

■ 4D Product Line 6.8で利用可能な製品のインストール（4th Dimension Standard Edition、4D Server Developer Edition等）

■ 4D Product Line 6.8からのプラグインや追加プログラムのインストール

つまり、この節ではシリアル番号により管理される製品のインストールについて説明しています。これらの製品には、4Dより1つ以上のシリアル番号やエクステンション番号が提供されています。これ以外の場合（製品のマイナーアップグレードやシリアル番号で管理されない製品）については、後述の「アップデートやシリアル番号が不要な製品のインストール」の節を参照してください。

▼ Windows上で4D Product Line 6.8から新しく製品をインストールするには、次の手順に従ってください。

1 ソフトウェアインストーラ（fscommand¥Runtime.exe）をクリックして下さい。

ソフトウェアインストールウィンドウが表示されます。



このウインドウでは、以下の作業を行うことができます。

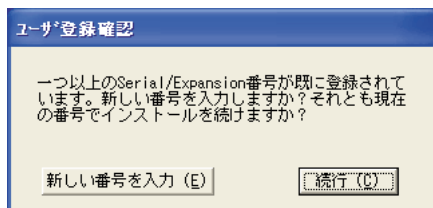
- 4D 製品のインストール：製品のインストールやアップグレードを実行します。
- デモ版：製品のデモ版のインストールプログラムを実行します。
- サードパーティのプラグイン：ウインドウを開き、4Dに関連するサードパーティ製品のフォルダを表示します。
- エクスプローラ：ウインドウを開き、CDの内容を表示します。
- www.4d-japan.com：Web ブラウザを起動し、4DのWebサイトに接続します。
- 終了：オートランプログラムを終了します。

3 「4D 製品のインストール」 ボタンをクリックする。

インストールプログラムが実行され、「ソフトウェアライセンス同意書」ダイアログボックスが表示されます。

4 プログラムのソフトウェアライセンス同意書を注意深くお読みになり、ダイアログボックスを確定する。

- 4D Product Line 6.8からプログラムを初めてインストールする場合、直ちに「ユーザ情報」ダイアログボックスが表示されます。このダイアログボックスに名前や会社名、シリアル番号を入力します（次の手順を参照）。
- 4D Product Line 6.8からプログラムを既にインストールしている場合は、警告ダイアログボックスが表示され、既存のライセンスが検出されたことを知らせます。



4D Product Line 6.8からソフトウェアやプラグインを追加でインストールしたい場合は、「新しい番号を入力」ボタンをクリックし、新しいシリアル番号やエクステンション番号を入力して次へ進みます。追加する製品がインストールの最後のウインドウに表示されます。この手順に関する詳細や他のインストール方法については、後述の「アップデートやシリアル番号が不要な製品のインストール」の節を参照してください。

5 「ユーザ情報」ダイアログボックスに名前および会社名、シリアル番号またはエクステンション番号を入力する。

製品パッケージに入っているユーザ登録カード上に、この番号が記載されています。



ユーザ登録カード



注：シリアル番号およびエクспанション番号に関する詳細は、後述の「ライセンスの更新」の章を参照してください。

6 「次へ」 ボタンをクリックし、画面に表示される指示に従う。

ここで入力されたシリアル/エクспанション番号により、マシン上にインストールできるソフトウェアおよびプラグインのリスト内容が決定します。既にインストールされている4D製品があれば、その製品もこのリストに表示されます（次の節を参照してください）。

必要性やディスクの空き容量に応じ、インストールプログラムでは、すべてをインストールするか（「標準インストール」）、または一部をインストールするか（「カスタムインストール」）を選択することができます。

7 「カスタムインストール」を選択した場合、インストールする項目を選択、または選択解除する。

追加情報を表示するには、その項目をクリックしてください。また、項目をダブルクリックすると、テーマ別に分類されます。

8 ダイアログボックスを確定する。

すると、各ファイルは選択したフォルダへ自動的にコピーされます。

ライセンスを更に追加したい場合、後述の「ライセンスの更新」の章を参照してください。

アップデートやシリアル番号が不要な製品のインストール

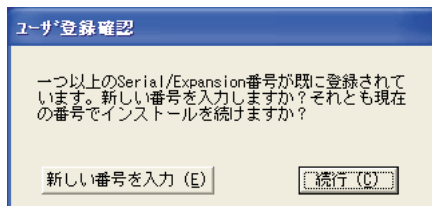
4D Product Line 6.8の製品を少なくとも1つインストールすると、シリアル番号がそのマシン上に記憶されます。このマシンに新しい製品をインストールしようとするたび、インストーラによって、既にマシンにインストールされている製品の再インストールを行うことができるようになります。例えば、4D Product Line 6.8製品のマイナーアップグレードをインストールしたい場合は、その製品の新しいバージョンを選択するだけであり、シリアル/エクステンション番号を新たに入力する必要はありません。

この節では、WindowsまたはMac OSにおいて、4D Product Line 6.8 CD-ROMのナビゲーションウインドウから、マイナーアップデートやシリアル番号のない製品をハードディスクにインストールする方法について説明します。

- 4D Product Line 6.8製品のマイナーアップデートのインストール
 - 以前に選択しなかった製品のインストール、または製品の再インストール
 - シリアル番号のない製品、特に4D Clientアプリケーションおよび4Dネットワークコンポーネントのインストール
- ▼ 4D Product Line 6.8 CD-ROMから製品のアップデートやシリアル番号が不要な製品をインストールするには、次の手順に従ってください。

1 後述の「MacOSへのインストール」の節にあるステップ1からステップ4を行う。

- そのマシン上に4D Product Line 6.8製品が1つもインストールされていない場合は、「ユーザ情報」ダイアログボックスが表示されます。名前と会社名を入力し、「次へ」ボタンをクリックしてください。
- 現在のマシン上に、シリアル番号の付いた4D Product Line 6.8製品が既にインストールされている場合、アラートが表示されます。このアラートは、シリアル/エクステンション番号が検出されたことを知らせるためのものです。



「続行」ボタンをクリックしてください。

「セットアップの方法」ダイアログボックスが表示されます。

2 「カスタム」を選択して、「次へ」ボタンをクリックする。

「コンポーネントの選択」ダイアログボックスが表示されます。

- 3 後述の「MacOS へのインストール」の節にあるステップ7とステップ8を行い、インストールを完了する。

ドキュメントのインストールと参照

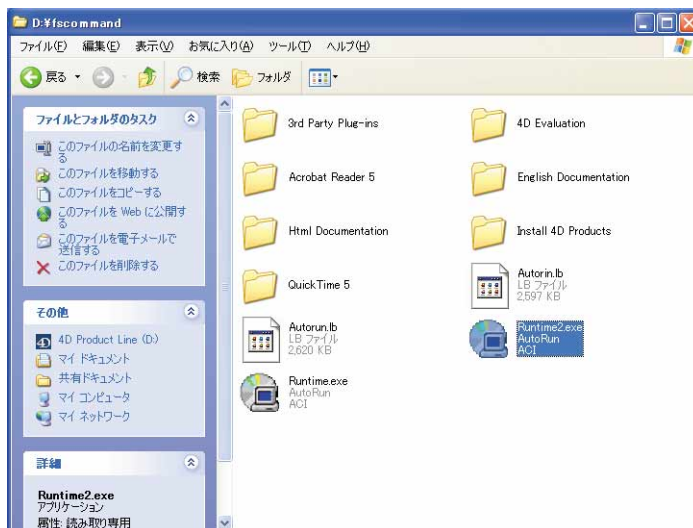
4D ソフトウェアおよびプラグインのドキュメントは、Adobe Acrobat (PDF) と HTML 形式の電子ドキュメントとして提供されます。マニュアルはすべて PDF 形式で提供されません。

ドキュメントは、ハードディスクにインストールしたり、あるいは直接 CD-ROM から参照することができます。

注：また、大部分のソフトウェアおよびプラグインにはオンラインヘルプファイルが用意されています (.HLP フォーマット)。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。

- ▼ ドキュメントファイルをインストールまたは参照するには、次の手順に従ってください。

- 1 ドキュメントインストーラ (fsccommand¥Runtime2.exe) をクリックする。





このウィンドウを使用し、以下の事柄を行うことができます。

- **HTML**：このエリアにより、すべての4DソフトウェアおよびプラグインのHTMLドキュメントを参照またはコピーすることができます。
HTMLドキュメントを参照するには、あらかじめマシン上にブラウザがインストールされていなければなりません。
- **Acrobat Reader**：このエリアにより、PDFドキュメント（Adobe Acrobat™フォーマット）の参照やコピーを行えます。
Acrobat Readerアプリケーションがインストールされていない場合、「Acrobatのインストール」オプションをクリックするとインストールされます。
「ハードディスクへのコピー」を選択するとダイアログボックスが表示され、ハードディスクにコピーするマニュアルを選択することができます。
- **エクスプローラ**：このオプションは、CDの内容を表示するウィンドウを表示します。
- **www.4d-japan.com**：このオプションは、Webブラウザを起動して4DのWebサイトに接続します。
- **終了**：このオプションは、ナビゲーションウィンドウを閉じます。

MacOS へのインストール

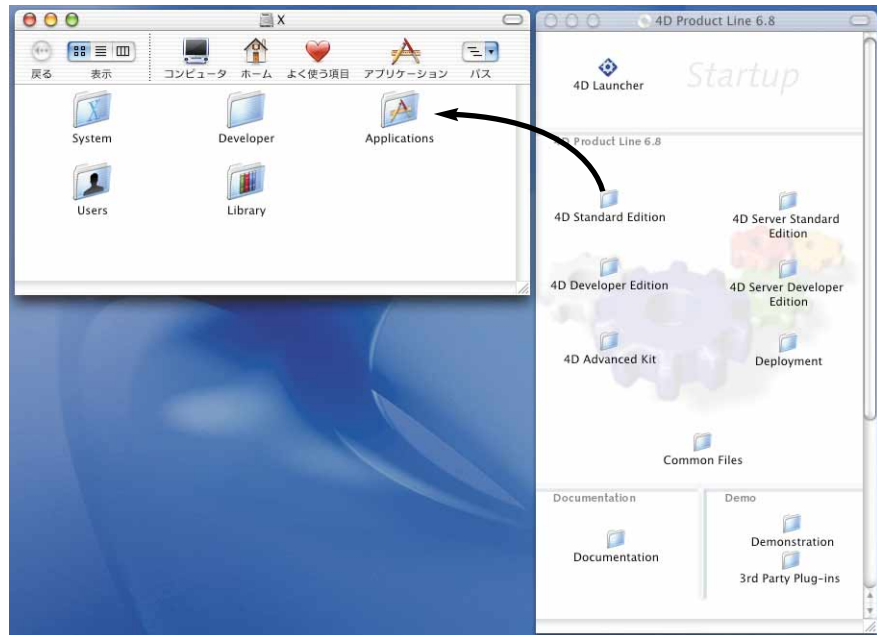
MacOS上で、4D Product Line 6.8から製品をインストールするには、インストールCDよりハードディスクへ1つ以上のフォルダをドラッグ&ドロップします。

4D Product Line 6.8 からの製品のインストール

この節では、4D Product Line 6.8で利用可能な製品をインストールする方法について説明します（4th Dimension Standard Edition、4D Server Developer Edition等）。

▼ MacOS上で4D Product Line 6.8からプログラムをインストールするには、次の手順に従ってください。

- 1 CDの内容が表示されているウインドウより、インストールしたいタイプのフォルダをドラッグし、それをハードディスクにドロップする。



MacOS 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）に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お勧めします。これにより、開かれているセッションに関係なく、すべてのユーザが使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。

- 2 インストールしたい各項目に対してこの手順を繰り返す。

シリアルナンバーは4Dアプリケーションが初めて起動したときに入力されます。

- 3 ディスク上で、コピーしたフォルダを開き、4Dアプリケーション（4th Dimensionまたは4D Server）をダブルクリックする。

「ソフトウェアライセンス同意書」ダイアログボックスが表示されます。

- 4 プログラムのソフトウェアライセンス同意書を注意深くお読みになり、ダイアログボックスを確定する。

すると、次のウインドウが表示されます。



- 5 必要な情報とシリアル番号を入力する。

有効な番号が入力されると、アプリケーションが起動します。このシリアル番号により認可されたプログラムおよびプラグインはすべて即座に使用可能となります。

MacOS X上の注意：MacOS X上の「Classic」環境、またはMacOS 9上にインストールしたシリアル番号付きの4D 6.8アプリケーション（特に4D Compiler）を起動する必要がある場合、アプリケーションの開始時にシリアル番号を再度入力しなければなりません。

ライセンスを更に追加したい場合、後述の「ライセンスの更新」の章を参照してください。

プラグインのインストールに関する注意

デフォルトでは、パッケージに含まれるすべてのプラグイン¹は、4Dアプリケーションと同じ階層にある「Mac4DX」フォルダにプリインストールされます。4D Serverの場合、Windows版のプラグインも4Dアプリケーションと同じ階層にプリインストールされます。

1.4D ODBCおよび4D for Oracleは除く。

このデフォルトインストールを変更したい場合や、プラグインの追加や削除を行いたい場合には、後述の「Win4DX フォルダと Mac4DX フォルダの場所を選択する」の節を参照してください。

注：シリアル番号により使用が許可されない場合、プラグインはデモモードで動作しません。

ドキュメントのインストール

4D ソフトウェアおよびプラグインのドキュメントは、Adobe Acrobat (PDF) と HTML 形式の電子ドキュメントとして提供されます。マニュアルはすべて PDF 形式で提供されません。

ドキュメントは、ハードディスクにインストールしたり、あるいは直接 CD-ROM から参照することができます。

注：また、大部分のソフトウェアおよびプラグインにはオンラインヘルプファイルが用意されています (Apple ビューワーフォーマット)。

アプリケーションと同様に、ドキュメントは CD からハードディスクへドラッグ & ドロップすることによりインストールすることができます。すべてのドキュメントは CD-ROM の「ドキュメント」フォルダに納められています。

ソフトウェアの登録

ソフトウェアを 4D 社に登録することにより、4D より提供されるサービスやすべての 4D 製品に関する情報を定期的に受け取ることができます。

4D 製品を初めて購入された際には、4D Product Line パッケージに同梱されている登録カードを記入し、4D 社までご返送ください。返送先はすべて、次のアドレスに掲載されています (<http://www.4D.com/world>)。

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、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 6.8 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 MacOS において、プラグインを 4th Dimension および 4D Server 環境にインストールする方法について説明します。
- プラットフォームに依存しない 4D Server データベースの環境設定：このタイプの環境設定に関する重要な情報について説明します。

プラグインの互換性

4th Dimension または 4D Server 6.8 では、バージョン 6.8 以降の 4D プラグインだけをロードすることができます。

ただし、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、バージョンに関わらず、これらのプラグインは 4D 6.8 でも正常にロードされます。

注：4th Dimension バージョン 6.8 以降、以前の Macintosh 680xx ベースのプラグインは、4D データベースで使用できなくなりました。

プラグインのインストール

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「Win4DX」（Windows版4Dアプリケーション用）または「Mac4DX」（MacOS版4Dアプリケーション用）という名前の特別なフォルダにコピーします。クロスプラットフォームである4D Serverの場合、2つのフォルダを同時に使用します。

これらのフォルダは、さまざまな場所に配置することができます（後述の「Win4DXとMac4DXの配置場所を選択する」の節を参照）。

アプリケーションが起動すると、4Dによりプラグインがロードされます。ファイルをコピーする前に、必ず4Dアプリケーションを終了してください。

■ Windows：インストールが完了すると、プラグインファイルは「Plug-ins」という名前のフォルダ内に配置されます。

使用するプラグインのコピー元ファイルを目的の「Win4DX」フォルダにコピーしてください。



通常、Windowsにおいてプラグインファイルは、プラグイン名.4DX、プラグイン名.RSR、プラグイン名.HLP（オプション）という3つのファイルから構成されます。

注：項目を（移動するのではなく）コピーするには、Ctrlキーを押しながらそのアイコンをドラッグしてください。

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。標準の4Dインストーラを使用してプラグインをハードディスクへインストールした場合、プラグインは直ちに使用可能になります。これ以外の場合、プラグインを使用する前に、シリアル番号（スタンドアロンの4D）またはエクспанション番号（4D Server）を入力しなければなりません。詳細は、後述の「ライセンスの更新」の章を参照してください。

- MacOS : インストールが完了すると、デフォルトでは4Dパッケージに含まれるすべてのプラグインは、4Dアプリケーションと同じ階層にある「Mac4DX」フォルダに配置されます（4D Serverでは「Win4DX」フォルダも存在する可能性があります）。これらのプラグインは、この4Dアプリケーションで開かれる任意のデータベースから利用することができます（後述の節を参照）。

プラグインを削除、またはプラグインを他の場所に配置したい場合は、これらのファイルを移動してください。

注：プラグインのエイリアスを使用することができます。



MacOSにおいて、4Dアプリケーションはソフトウェアパッケージの形で提供されます。プラグインを移動するには、このソフトウェアパッケージの内容を表示しなければなりません。詳細については、後述の「ソフトウェアパッケージにインストールされたプラグインを変更する（MacOS）」の節を参照してください。

Win4DX と Mac4DX の配置場所を選択する

プラグインファイルが納められている「Win4DX」と「Mac4DX」フォルダは、3種類の場所に配置することができます。

- 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、フォルダ内のプラグインはこのデータベースでのみ使用できます。

- 実行形式の4Dアプリケーションと同じ階層

この場合、フォルダ内のプラグインはアプリケーションで開かれたすべてのデータベースから使用できます。

注：MacOS上では、デフォルトとして各パッケージのプラグインはすべてこの位置にインストールされます。

1.4D ODBC と 4D for Oracle を除く。

■ マシン上のアクティブな「4D」フォルダ

この場合、フォルダ内のプラグインは、そのマシン上で起動されるすべてのデータベースから使用できます。

注：Windows上では、デフォルトとして4D Internet Commandsプラグインがこのフォルダにインストールされます。

プラグインの用途に応じて、これら3つの場所よりインストール先を選択することができます。

ストラクチャファイルと同じ階層に置かれたプラグインは、アプリケーションと同じ階層にあるプラグインよりも優先されます。また、アプリケーションと同じ階層にあるプラグインは、アクティブな「4D」フォルダ内のプラグインよりも優先されます。この方法により、2箇所に同じプラグインが存在する場合のコンフリクトが回避されています。その場合、ストラクチャファイルと同じ階層に置かれたプラグインだけがロードされます。

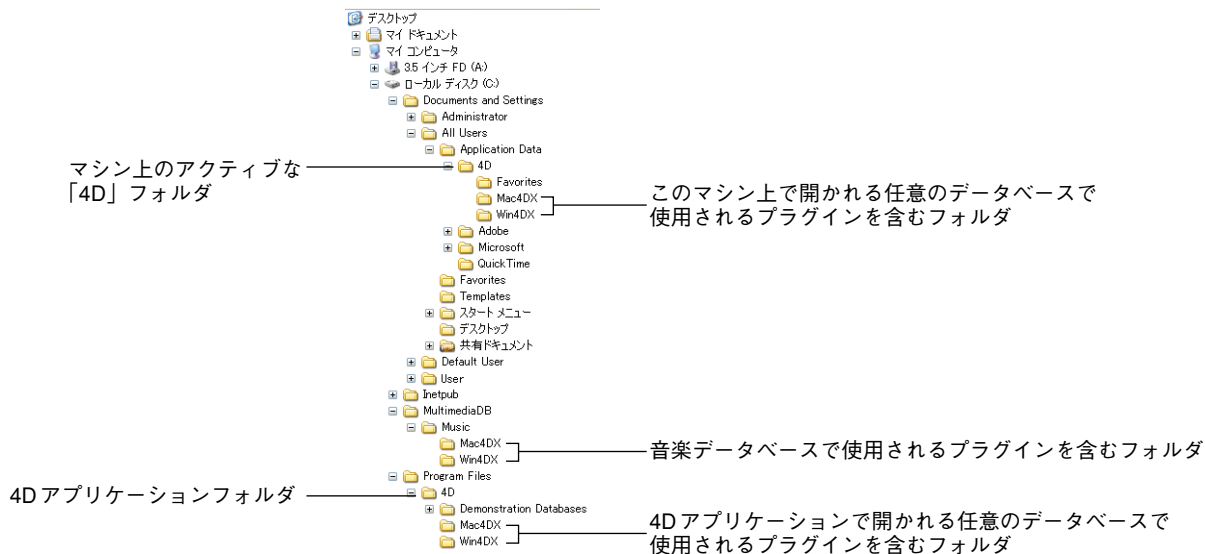
次の表は、4D 6.8におけるプラグインの配置可能な場所、ロードの優先順位、およびその有効範囲を示しています。

「Mac4DX」フォルダや「Win4DX」フォルダを配置できる場所	優先順位 ¹	フォルダに格納されたプラグインの有効範囲
データベースストラクチャファイルと同じ階層	1	プラグインはデータベース内でのみ使用可能
4D 実行形式ファイルと同じ階層	2	プラグインはアプリケーションで開かれたすべてのデータベースから使用可能
マシン上の「4D」フォルダ内	3	プラグインはマシン上で開かれたすべてのデータベースと4D アプリケーションから使用可能

ライセンスにより許可されるだけの数のプラグインをコピーすることができ、任意のデータベース内にこれを配置できます。

1.このフォルダの位置は、ご使用のオペレーティングシステムによって変わります。詳細は、後述の「アクティブな4Dフォルダの場所」の節を参照してください。

Windows 上のインストール例



注：「Mac4DX」フォルダは、4D Serverで使用されるクロスプラットフォーム対応のデータベースからのみ使用されます（後述の「プラットフォームに依存しない4D Server データベースの環境設定」の節を参照）。

アクティブな 4D フォルダの場所

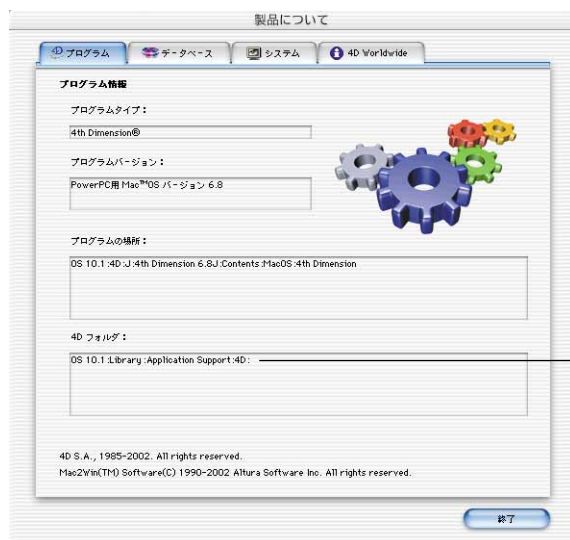
マシン上にあるすべてのデータベースと4Dアプリケーションからプラグインを使用した場合、そのマシン上のアクティブな「4D」フォルダ内に「Mac4DX」や「Win4DX」フォルダを配置しなければなりません。「4D」フォルダには各種初期設定や環境設定ファイルが納められています。

オペレーティングシステムに応じて、「4D」フォルダは以下の場所に作成されます。

OS	場所
Mac OS 9	{Disk}:System folder:Application Support:4D
Mac OS X	{Disk}:Library:Application Support:4D
Windows 98	{Disk}:¥{System folder}¥All users¥Application Data¥4D
Windows Millenium	
Windows 2000	{Disk}:¥Documents and Settings¥All Users¥Application Data¥4D
Windows XP	

注：前バージョンの4Dとの互換性を保証するため、4D 6.8はまず最初に以前の「4D」フォルダ（「システム」フォルダ内にある）を使用します（存在する場合）。しかし、以前の場所にある「4D」フォルダやその内容は、新しい場所へ移動することをお勧めします。詳細については、『4D 6.8アップデート』マニュアルを参照してください。

4Dアプリケーションにより現在使用されている「4D」フォルダは、いつでも参照することができます。このフォルダの位置は、「製品について」ダイアログボックスの「プログラム」ページに表示されています（Windows、MacOS X上の4th Dimensionや4D Serverの場合は「ヘルプ」メニュー、MacOS上では「Apple」メニュー）。



アクティブな「4D」フォルダ

ソフトウェアパッケージにインストールされたプラグインを変更する

MacOSにおいて、4D 6.8アプリケーションはソフトウェアパッケージの形で提供されます。ソフトウェアパッケージには、アプリケーションが正しく機能するために必要となるすべての要素が1つのフォルダに集められています。通常、ソフトウェアパッケージに納められる要素は、リソース、システム項目、オンラインヘルプ等、および実行形式アプリケーションです。アプリケーションと同じ階層にある「Mac4DX」や「Win4DX」フォルダの内容を変更するには、以下の手順に従ってください。

- 1 「Ctrl」キーを押しながら4Dソフトウェアパッケージアイコンをクリックし、コンテキストメニューから「パッケージの内容を表示する」コマンドを選択する。



一連のフォルダとファイルの形式で、ソフトウェアパッケージの内部構成が表示されます。



- 2 「Contents」フォルダを展開し、「MacOS」フォルダをダブルクリックする。
アプリケーションは、この場所に配置されています。

- 3 「Mac4DX」フォルダまたは「Win4DX」フォルダを作成するか開いて、これらのフォルダにプラグインファイルをコピーする。



- 4 (MacOS 9のみ) 「Ctrl」キーを押しながら4Dソフトウェアパッケージアイコンをクリックし、コンテキストメニューから「パッケージの内容を隠す」コマンドを選択する。

プラットフォームに依存しない 4D Server データベースの環境設定

4D Server データベースが Windows と MacOS の 4D Client から使用され、プラグインを使用している場合、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。

マルチユーザ用パッケージ（4D Server）の場合、インストールの際に Windows 版と MacOS 版（存在する場合）のプラグインがハードディスク上にコピーされます。

更に、ハードディスク上に以下のフォルダがあることを確認してください。

- Windows では、“¥プラグイン¥プラグイン名¥” ディレクトリに「Win4DX」および「Mac4DX」フォルダ。それぞれ、Windows 版と MacOS 版（Windows 形式）のプラグインファイルが納められています。
- MacOS では、“:プラグイン:プラグイン名:” ディレクトリに「Win4DX」および「Mac4DX」フォルダ。Windows 版（MacOS 形式）と MacOS 版のプラグインファイルが納められています。

注：プラグインのなかには、一方のプラットフォームでしか使用できないものがあります。

Windows における 4D Server の環境設定

サーバに Windows マシンを使用しており、MacOS クライアントからこのサーバへ接続してプラグインを使用できるようにするには、次の操作を行ってください。

Windows において、MacOS の 4D Clients で使用されるプラグインは、“プラグイン名.4Dx” または “プラグイン名.4CX”、および “プラグイン名.RSR” という 2 つのファイルから構成されています。拡張子 “.4CX” は MacOS X 互換のプラグイン（Carbon プラグイン）で使用されます。

▼ Mac OS クライアント用にプラグインをインストールするには、次の手順に従ってください。

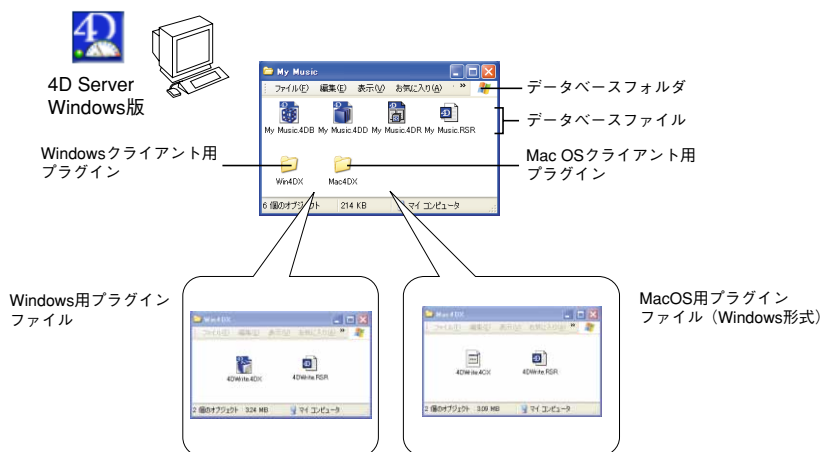
- ・ PC 上で、「Mac4DX」フォルダ（Mac OS 版のプラグインを含む）をデータベースのストラクチャファイルと同じ階層に配置する。

「Mac4DX」フォルダは、「Win4DX」フォルダと同じ階層に配置されることとなります。

Windows において、Mac OS の 4D Client で使用されるプラグインは、“プラグイン名.4DX” と “プラグイン名.RSR” という 2 つのファイルから構成されます。

これで、Windows と Mac OS の両クライアントがデータベースに接続すると、プラグインを使用することができます。

この操作は次の図のようになります。



または、「Mac4DX」フォルダを4D Serverアプリケーションと同じ階層に配置する。

この場合、MacOSおよびWindowsのクライアントがこの4D Serverで開かれた任意のデータベースに接続すると、プラグインは両クライアントから使用できるようになります。

または、「Mac4DX」フォルダをサーバマシン上のアクティブな「4D」フォルダ内に配置する。

4D Serverの設定に関わらず、マシンに接続しているMacOSおよびWindowsのクライアントはプラグインを使用できるようになります。

Mac OS における 4D Server の環境設定

サーバにMacintoshを使用しており、Windowsクライアントからサーバへ接続してプラグインを使用できるようにするには、次の操作を行います。

MacOSにおいて、Windowsの4D Clientsで使用されるプラグインは、“プラグイン名.4DX”と“プラグイン名.RSR”“プラグイン名.hlp (オプション)”という3つのファイルから構成されています。

▼ Windowsクライアント用にプラグインをインストールするには、次の手順に従ってください。

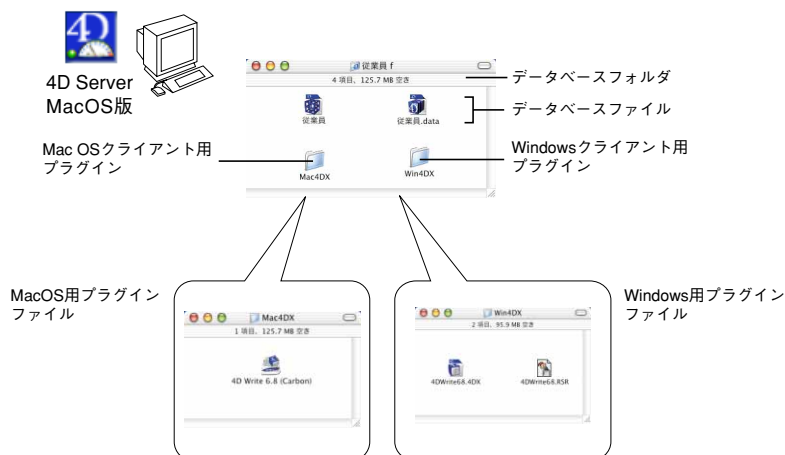
- 1 Macintosh上で、「Win4DX」フォルダ（Windows版のプラグインを含む）をデータベースのストラクチャファイルと同じ階層に配置する。

「Win4DX」フォルダは、「Mac4DX」フォルダと同じ階層に配置されることになります。

Mac OSにおいて、Windowsの4D Clientで使用されるプラグインは、“プラグイン名.4DX”と“プラグイン名.RSR”“プラグイン名.hlp（オプション）”の3ファイルから構成されます。

これで、WindowsとMac OSの両クライアントからデータベースに接続すると、プラグインを使用することができます。

この操作は次の図のようになります。



または、「Win4DX」フォルダを4D Serverアプリケーションと同じ階層に配置する。

注：この作業を行うには、ソフトウェアパッケージの内容を表示する必要があります（前述の「ソフトウェアパッケージにインストールされたプラグインを変更する（MacOS）」を参照）。

この場合、WindowsおよびMacOSのクライアントがこの4D Serverで開かれた任意のデータベースに接続すると、プラグインは両クライアントから使用できるようになります。

または、「Win4DX」フォルダをサーバマシン上のアクティブな「4D」フォルダ内に配置する。

4D Serverの設定に関わらず、マシンに接続しているWindowsおよびMacOSのクライアントはプラグインを使用できるようになります。

1. 前述の「アクティブな4Dフォルダの場所」の節を参照してください。

注意

- プラグインを同時に使用できるクライアントマシンの数は、利用可能なライセンス数によって決まります。
- 4Dのパスワードシステムを利用すると、プラグインへのアクセスを制限することができます。
- プラットフォームに依存しない4D Serverに関する詳細は、『4D Server リファレンス』マニュアルを参照してください。

この章では、4th Dimensionまたは4D Serverにおいて、4D Product Line製品のシリアル番号やエクспанション番号を入力する際に必要となる手順について説明します。

インストール作業中にシリアル番号を初めて入力します。つまり、標準の4Dインストーラ（Windowsのみ）の使用時、または4th Dimensionや4D Serverアプリケーションの最初の起動時（前述の「ハードディスクへの製品のインストール」の節を参照）のいずれかです。入力直後にアプリケーションは使用可能になります。

以下の場合には、シリアル番号やエクспанション番号を追加する必要があります。

- 4D Web Extensionや4D Server Web Extensionを入手し、4DアプリケーションのWeb機能を使用したい場合。
- 4D Product Lineのインストーラを使わずにインストールされる新しいプラグインやアプリケーションを使用したい場合。
- 4D Serverやプラグインにユーザライセンスを追加したい場合。

この章は、主に3つの節に分かれています。

■ 4th Dimension（スタンドアロン）にシリアル番号を追加する。

この節では、4D Web Extension、プラグイン、または4Dアプリケーションのシリアル番号を4D環境へ追加する方法について説明します。

■ 4D Serverにエクспанションシリアル番号を追加する。

この節では、4D Server、4D Server Web Extension、またはプラグインのユーザライセンスを4D Server環境へ追加する方法について説明します。

■ コンパイルおよび4D Engineが組み込まれたアプリケーションの配付。

この節では、コンパイルおよび実行形式アプリケーションの配布の条件について説明します。

4D Web Extension について

4DのWeb Server機能は追加機能として提供され、スタンドアロンの4th Dimensionには4D Web Extension、4D Serverには4D Server Web Extensionとライセンスが提供されます。

これらのオプションがインストールされていない場合、4DのWeb Server機能はデモモードになり、最初のHTTPヒットから始めて1時間動作します。

Web Extensionライセンスがインストールされている場合には、ブラウザから無制限にWeb Serverへ接続することができます。

注：MacOS Xにおいて、Webサーバをアクティブにするには更に引数を設定する必要があります。詳細については、『4Dランゲージ』マニュアルの「Webサービス：システム設定」の章を参照してください。

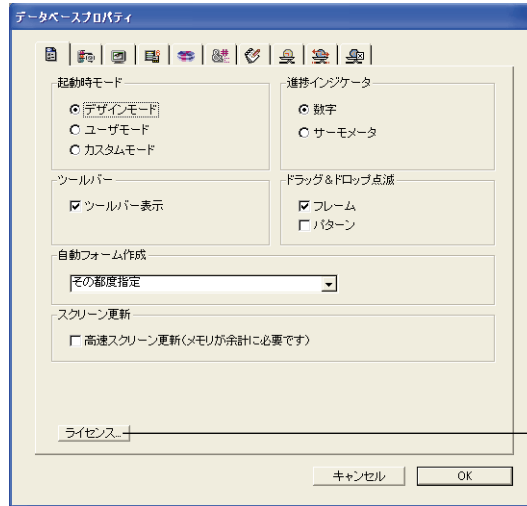
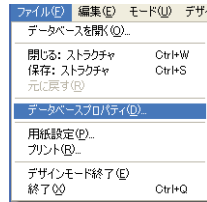
4th Dimension にシリアル番号を追加する

▼ Web Extension、新規プラグイン、または新しい4Dアプリケーションのシリアル番号を入力するには、次の手順に従ってください。

1 4th Dimension を起動して、データベースを開く。

特定のデータベースを選択した場合でも、この手順は同じです。

2 「デザイン」モードにおいて、「ファイル」メニューから「データベースプロパティ」を選択し、「データベースプロパティ」ダイアログに表示される「ライセンス」ボタンをクリックする。

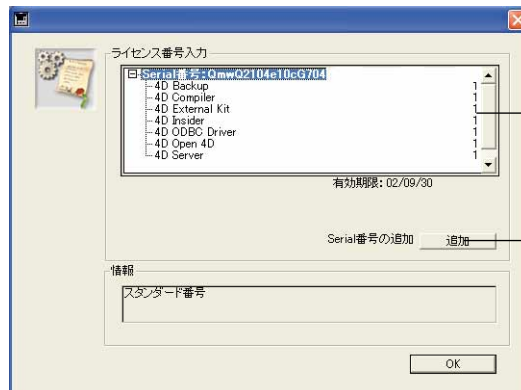


「ライセンス」ボタン

または、Ctrl+Shift+F8 (Windows)、または command+shift+F8 (Mac OS) を使用する。

すると、ライセンス管理用のダイアログボックスが表示されます。このダイアログボックスには、そのマシンで入力された各シリアル番号と、それに対応するプラグインが表示されます (対応するプラグインがインストールされている場合)。

各製品の隣にある数字は、その製品を同時に使用できるユーザライセンス数を示します。



各プラグインやアプリケーションに許可されたライセンス数

「シリアル番号の追加」ボタン

注：スタンドアロンの4Dアプリケーションを使用する場合は、**CHANGE LICENSE** コマンドを使用して、このライセンス管理ダイアログボックスを表示することもできます。詳細は、『4Dランゲージリファレンス』を参照してください。

3 「Serial 番号の追加」 ボタンをクリックする。

シリアル番号入力用のダイアログボックスが表示されます。

4 新しいシリアル番号（4Dより提供される）を入力し、「OK」 ボタンをクリックする。

入力された番号が有効であれば、リストに表示されます。

階層リストを展開し、使用できるライセンス数を確認することができます。



注：4D Compilerと4D Insiderを含むすべてのシリアル番号は、4th Dimensionまたは4D Serverによって管理されます。したがって、このダイアログボックスに新しいアプリケーションのシリアル番号を入力することができます。

Mac OS X環境で入力したライセンス番号はClassic環境で起動した4Dアプリケーションには無効です。この場合は、Classic環境でライセンス番号を入力する必要があります。

4D Server にエクspansionシリアル番号を追加する

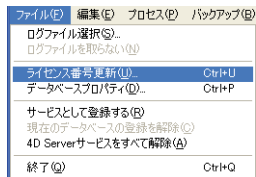
この節では、クライアントやプラグイン、または4D Server Web Extension¹にユーザライセンスを追加するため、エクspansionシリアル番号を入力する方法について説明しません。

▼4D Server Web Extension、新しいユーザライセンス、または新規プラグインを4D Serverに追加するには、次の手順に従ってください。

1 4D Server を起動して、データベースを開く。

特定のデータベースを選択した場合でも、この手順は同じです。

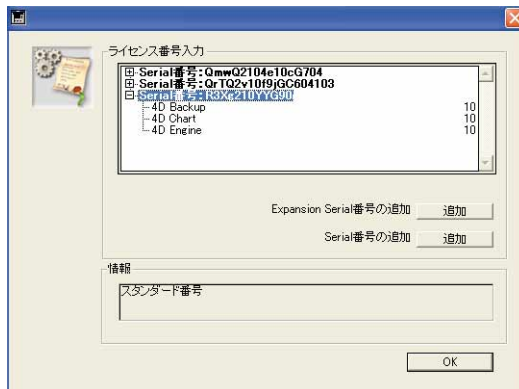
2 4D Serverの「ファイル」メニューから「ライセンス番号更新...」を選択する。



または、Ctrl+Shift+F8 (Windows)、またはCommand+Shift+F8 (Mac OS) を使用する。

すると、ライセンス管理用のダイアログボックスが表示されます。

このダイアログボックスは、4D 環境へ既に入力されているシリアル番号やエクspansionシリアル番号を表示します。



1. 詳細は、前述の「4D Web Extension について」の項を参照してください。

3 「Expansion Serial 番号の追加」 ボタンをクリックする。

「Expansion Serial 番号の入力」 ダイアログボックスが表示されます。

4 新しいエクспанションシリアル番号（4D より提供される）を入力し、「OK」 ボタンをクリックする。

入力された番号が正しければ、4D Serverのエクспанションシリアル番号項目の下にある表示領域に、新しいユーザ数、新規プラグイン、または新しいエクステンションが表示されます。

注：4D Serverには以下のものが含まれます。

- ・ 4D Client2 接続
- ・ 4D Backup および 4D Internet Commands のプラグインの接続数は、4D Client の接続数と常に同じ数になります。

これらのデフォルト接続数はすべて、エクспанションシリアル番号の入力を必要としません。

エクспанションシリアル番号に関して、製品の隣に表示される数字は、そのアプリケーションやプラグインを同時に使用できるクライアント数を表わしています。

注：4D Compiler と 4D Insider を含むすべてのシリアル番号は、4th Dimension または 4D Server によって管理されます。したがって、このダイアログボックスに新しいソフトウェアのシリアル番号を入力することができます。

Mac OS X 環境で入力したライセンス番号は Classic 環境で起動した 4D アプリケーション（例：4D Compiler）には無効です。この場合は、Classic 環境でライセンス番号を入力する必要があります。

コンパイルおよび 4D Engine が組み込まれたアプリケーションの配付

この節は、実行形式アプリケーションを配付しようとするディベロッパを対象にしています。実行形式アプリケーションとは、4D Engine を組み込んでコンパイルされたアプリケーションのことです。

注：実行形式アプリケーションの作成に関する詳細は、『4D Compiler リファレンス』マニュアルを参照してください。

4D プラグインを組み込んだ実行形式アプリケーションを配付するには、これらのプラグインのライセンスを所有していなければなりません。ライセンスを取得することにより、アプリケーションの配付に際して 4D 製品を統合することができます。ライセンスに関する詳細は、4D までお問い合わせください。

4D Engineが組み込まれている場合、4D Compilerはマシン上で検出されたシリアル番号を持つプラグインをすべて、プログラム中に配置します。ユーザマシンで実行形式アプリケーションを起動すると、シリアル番号が組み込まれている各々のプラグインが使用可能になります。

実行形式アプリケーションをコンパイルするマシンに、ライセンスが入力されていることを確認してください。

注：コンパイル後、4D Compilerは、いずれのライセンスが4D Engineに組み込まれているかを表示します。

- ・編集ウインドウ上で、ライセンスのリストは“警告”として表示されます。
- ・“LicenseLog.txt”ファイル内にも同じリストが表示されます。このファイルは、データベースのインタプリタ版ストラクチャファイルが納められているフォルダに自動作成されます。

MacOS X / MacOS 9 上で 4D Engine のライセンスを更新する

MacOS Xにおいて4Dプログラムをインストールする際、同じマシン上のMacOS 9やClassic環境ではライセンス番号を自動的に使用することができません。

4D Compiler 6.8はCarbonアプリケーションではないため、MacOS XにおいてはClassicセッション内で起動することになります。この環境で初めてアプリケーションを起動すると、ライセンス番号を再度入力する必要があります。

また、4D Compilerに統合できるように、すべてのバージョン6.8用プラグインのライセンスは必ずMacOS 9およびClassic環境で保存しておいてください。これを行うには、MacOS 9上でマシンを再起動し、4th Dimensionや4D Serverの「ライセンス」ダイアログボックスにシリアル番号を入力します。

