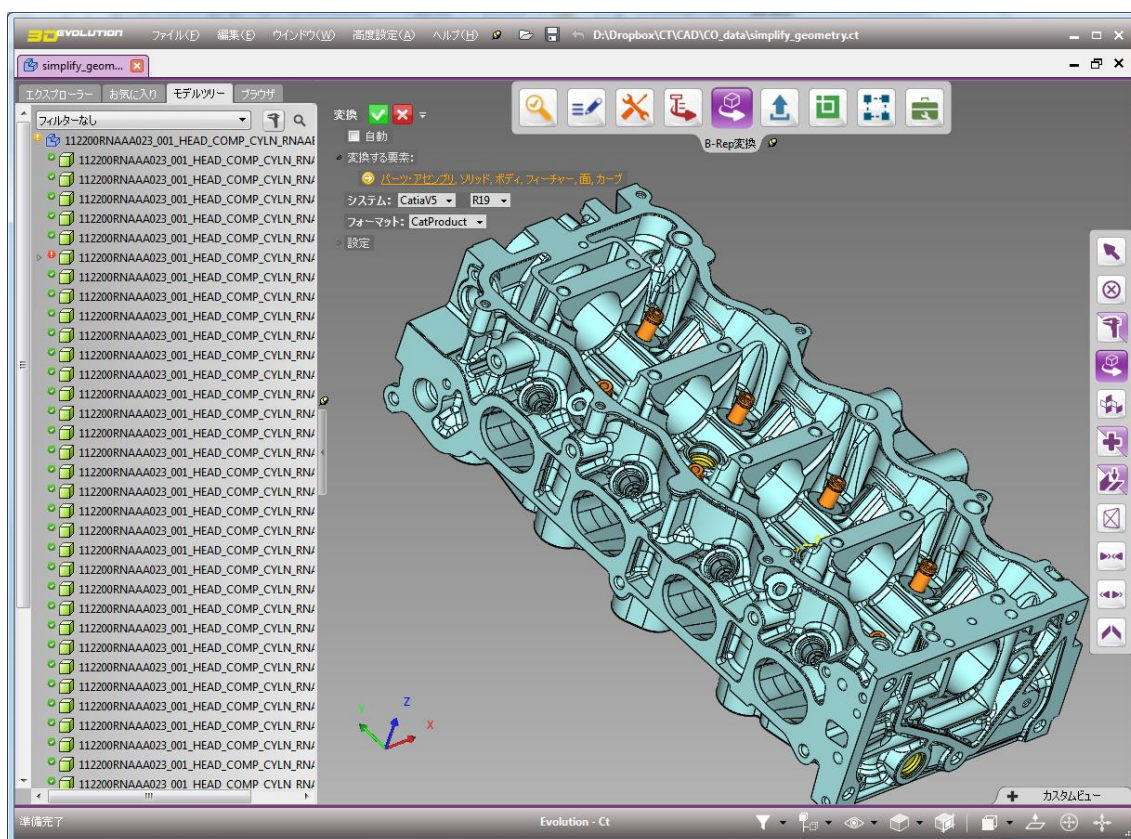


# 3D\_Analyzer / 3D\_Evolution インストール手順書

バージョン : 4.1 SP0



## 目次

A)	推奨動作環境 & ダウンロード .....	3
B)	3D_Analyzer 又は 3D_Evolution のインストール .....	4
C)	ライセンス申請 .....	5
D)	ライセンスのインストール .....	6
E)	【任意】 マルチユーザー設定 .....	7
	サーバー側の設定 .....	7
	クライアント側の設定 .....	7
	問題が発生する場合 .....	7
F)	【任意】 お客様仕様バッチ処理スクリプトのインストール .....	8
G)	【要確認】 ラップトップご利用の方へ .....	9
	対策：NVIDIA グラフィックスを強制的に使用する .....	9



## A) 推奨動作環境 & ダウンロード

1. メールに添付されたリンクから 3D\_Analyzer 又は 3D\_Evolution をダウンロードします。

### 推奨動作環境：

コンポーネント	推奨環境
システム：	Windows 7,8.1,10 (32ビット版又は64ビット版)
CPU：	Intel Core i3 シリーズ、Intel Xeon E3 シリーズ等
メモリ：	4GB 以上 (データ容量による)
ディスク装置：	4GB+データ容量+スワップ容量
グラフィックス：	OpenGL 対応専用グラフィックス (Nvidia、AMD)
ディスプレイ：	1280x1024 ドット又は 1366x768 ドット以上
ポート：	USB ポート (CodeMeter ライセンスドングルご利用の場合)

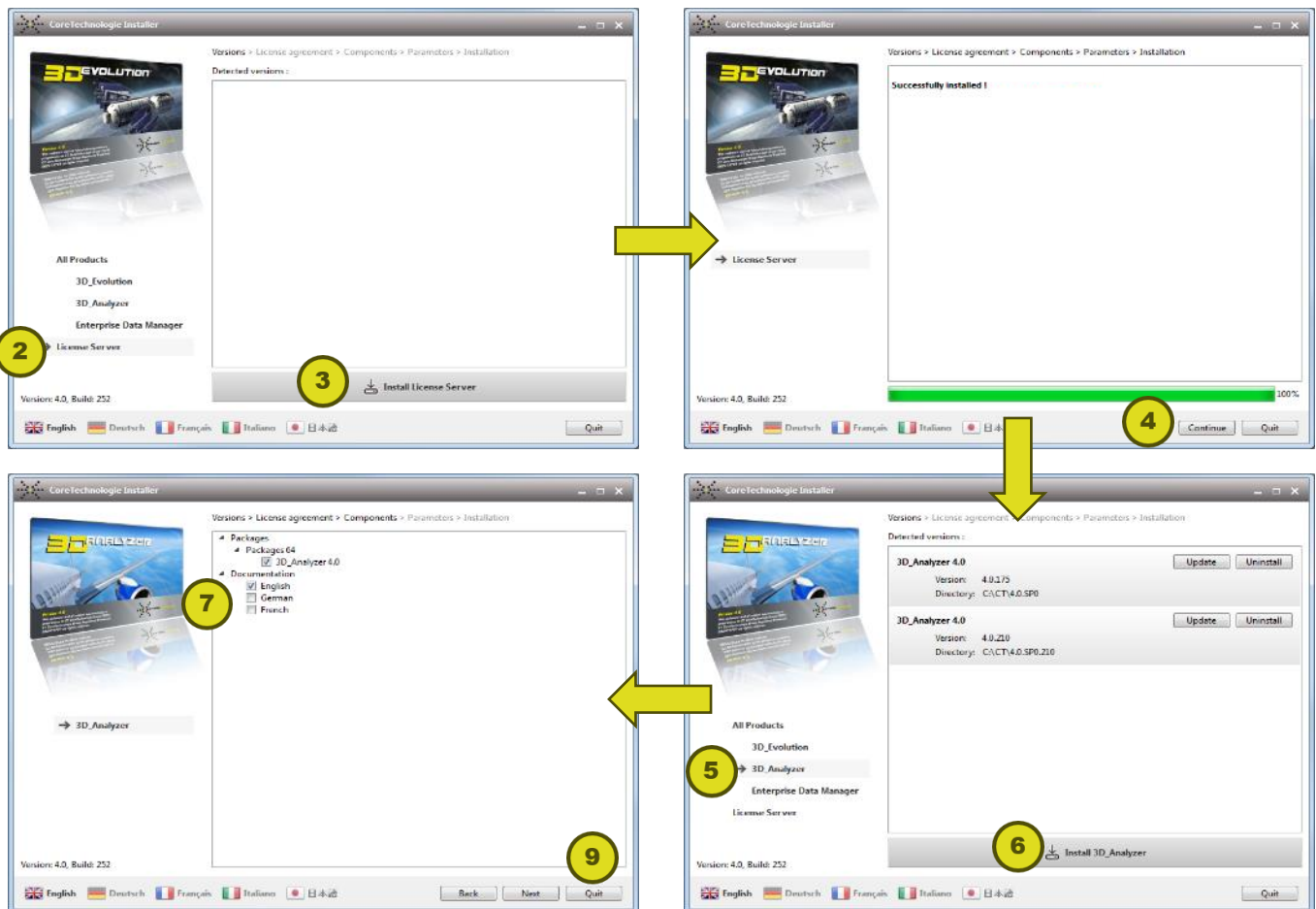
### 注釈：

1. CAD や CAE ソフトウェアと同様にシステム要件は主に処理するデータ容量によります。対象となるデータにあわせた性能が十分にあるコンピューター又はワークステーションをご利用ください。ご不明な場合はお気軽にご連絡ください。
2. バッチ処理において動作環境の推奨はありませんが、処理速度は CPU の性能に関わりますことご了承ください。



## B) 3D\_Analyzer 又は 3D\_Evolution のインストール

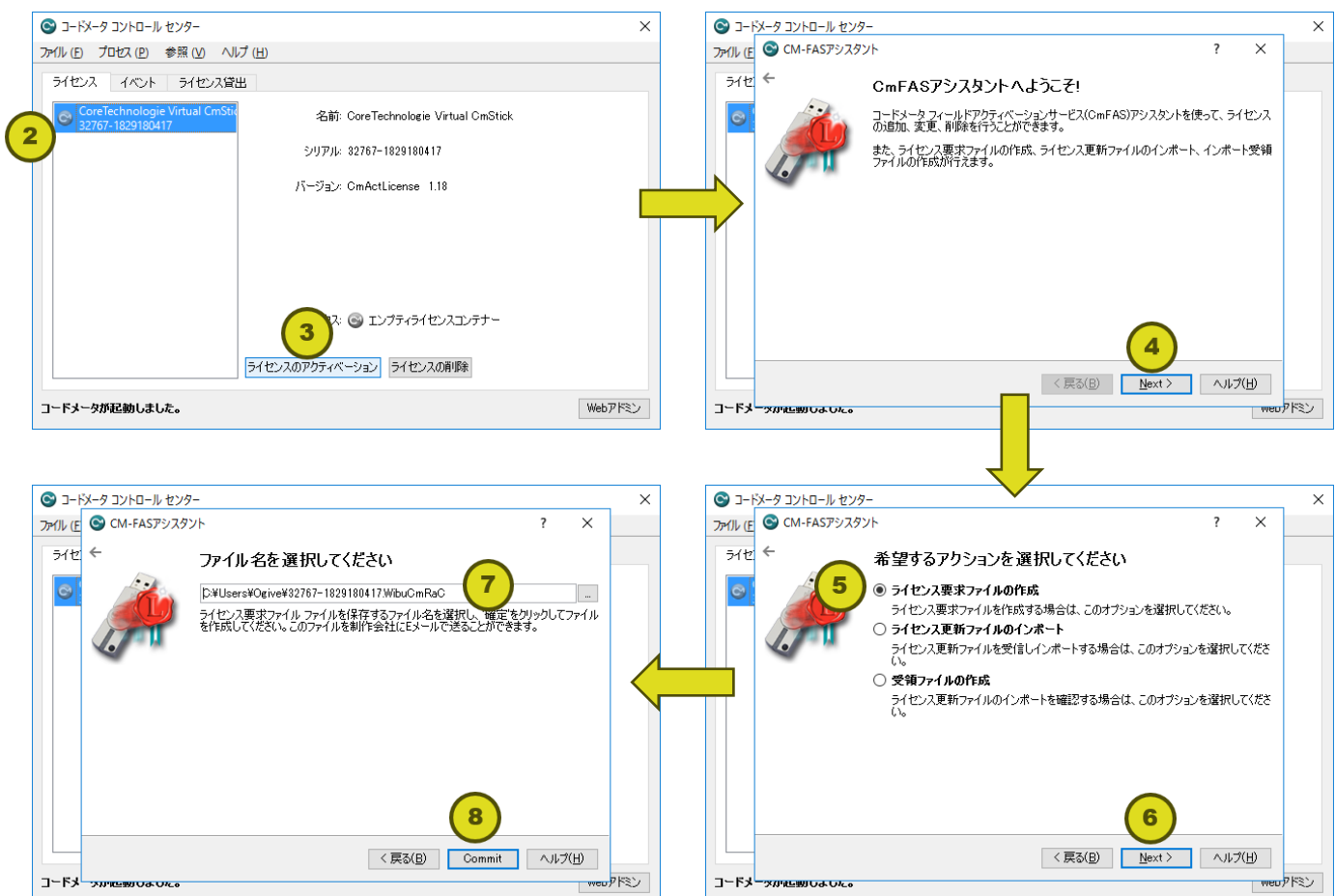
1. 管理者権限にて、ダウンロードしたファイルを右クリックし**実行**をクリックします。インストールファイルが解凍され次第、以下のウィンドウが表示されます。
2. **ライセンスサーバー**を選択します。
3. **ライセンスサーバーをインストール**ボタンをクリックします。
4. ライセンスサーバーのインストールが終了後、**続く**ボタンをクリックします。
5. **3D\_Analyzer** 又は **3D\_Evolution** を選択します。
6. **3D\_Analyzer をインストール** 又は **3D\_Evolution をインストール** ボタンをクリックします。
7. ドキュメンテーションをインストールする場合は、以下の通りチェックボックスをクリックします。
8. 【任意】バッチ処理が必要な場合、**Enterprise Data Manager** もインストールします。
9. 対象となる製品のインストールが終了後、**閉じる**ボタンをクリックしインストールプログラムを終了します。



## C) ライセンス申請

1. スタートメニュー > すべてのプログラム > CodeMeter > CodeMeter Control Center をクリックしライセンスサーバー CodeMeter の管理画面を表示します。
2. 名前が **CoreTechnologie** を含む CmStick を選択します。
3. **ライセンスのアクティベーション** ボタンをクリックします。
4. 表示されるウィンドウから **Next >** ボタンをクリックします。
5. **ライセンス要求ファイルの作成** オプションを選択します。
6. **Next >** をクリックします。
7. 保存先フォルダーを指定します。
8. **Commit** ボタンのクリックでライセンス要求ファイル (\*.WibuCmRaC) が作成されます。
9. 作成されるファイル (拡張子: WibuCmRaC) を [info@jp.coretechnologie.com](mailto:info@jp.coretechnologie.com) までご連絡ください。

ライセンスが3営業日以内に発行されない場合はご連絡ください。(ライセンスは通常、2営業日以内に発行されます。)



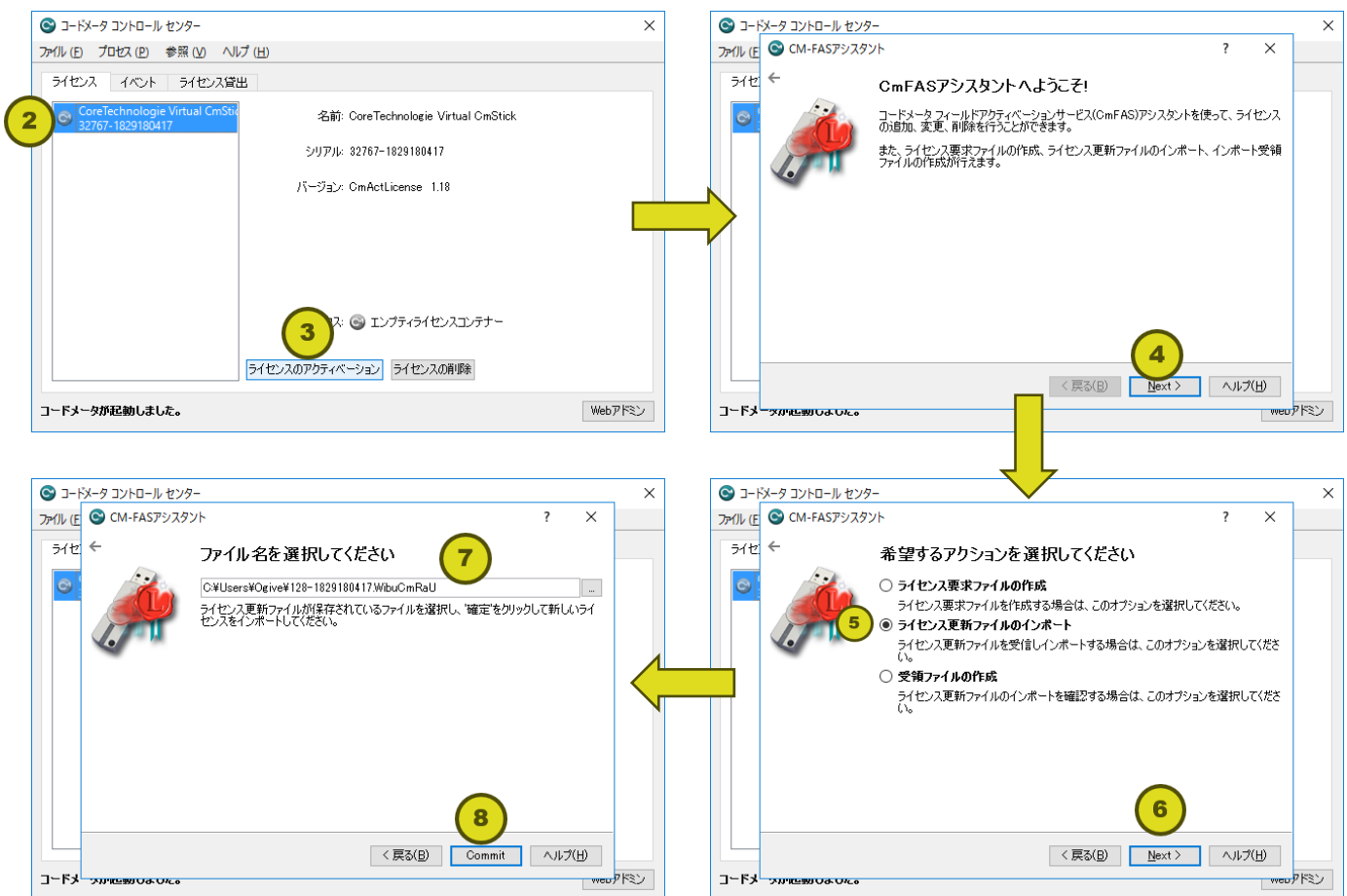
## D) ライセンスのインストール

\*.WibuCmRaU ファイルをお受け取り後、ライセンスをインストールすることで、対象製品の使用が可能となります。

1. スタートメニュー > すべてのプログラム > CodeMeter から **CodeMeter Control Panel** を起動します。
2. ライセンス申請時に選択した CmStick（名前が **CoreTechnologie** を含むもの）を選択します。
3. **ライセンスのアクティベーション** ボタンをクリックします。
4. 表示されるウインドウから **Next >** ボタンをクリックします。
5. **ライセンス更新ファイルのインポート** オプションを選択します。
6. **Next >** をクリックします。
7. 受信された\*.WibuCmRaU ファイルを指定します。
8. **Commit** ボタンをクリックします。

インストールの完了です。

3D\_Analyzer 又は 3D\_Evolution の起動時にライセンスエラーが表示される場合は、**スタートメニュー > すべてのプログラム > CodeMeter > Tools > CmDust** を実行して、出力されるログファイルを [support@jp.coretechnologie.com](mailto:support@jp.coretechnologie.com) までご連絡ください。



## E) 【任意】 マルチユーザー設定

フローティングライセンス構成のため、弊社のすべての製品を複数のコンピューターにインストールし、共有することができます。ライセンス共有を数ステップで有効化できます。

### サーバー側の設定

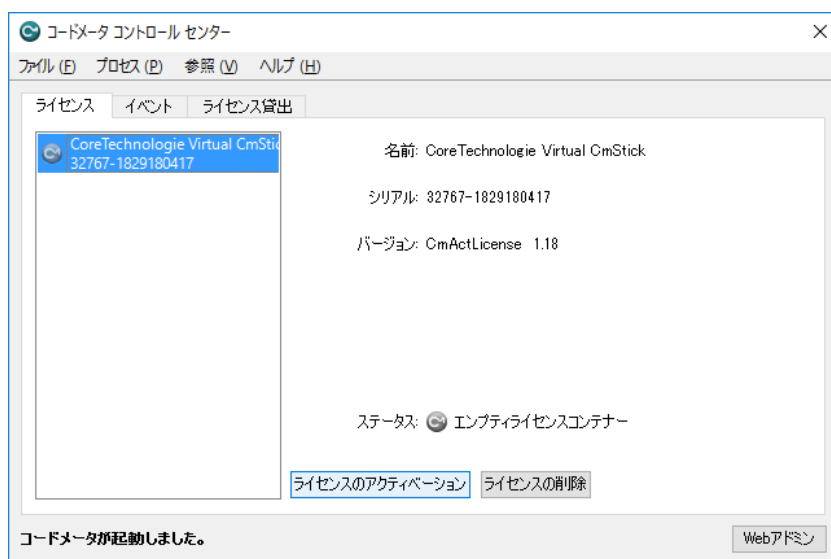
1. <http://localhost:22350/> (CodeMeter ウェブ管理ツール) をウェブブラウザで開き、表示され**現在のサーバー**及び **IP-Address** をメモします。ライセンスサーバーの自動検索ができない場合に役立ちます。
2. [http://localhost:22350/configuration/server\\_access.html](http://localhost:22350/configuration/server_access.html) をウェブブラウザで開き、**ネットワークサーバオプション**を有効化して**適用**ボタンをクリックします。
3. 変更は **CodeMeter サービス**を再起動してから有効になります。**スタートメニュー > すべてのプログラム > CodeMeter > CodeMeter Control Center**を開きます。**CodeMeter サービス**の停止と再起動は**プロセスメニュー**から行われます。

### クライアント側の設定

1. ライセンスサーバーとクライアントは同じサブネットワークに属する場合 (例 : 192.168.32.**104** & 192.168.32.**154**)、サーバーは通常、自動でアクセスされます。**3D\_Analyzer** 又は **3D\_Evolution** を実行してみてください。エラーメッセージが表示されない場合、クライアント側の設定は不必要です。
2. 上記が失敗となった場合は、サーバーのホスト名又は IP アドレスを指定する必要があります。そのためには [http://localhost:22350/configuration/server\\_search\\_list.html](http://localhost:22350/configuration/server_search_list.html) をウェブブラウザで開きます。
3. **サーバー検索リスト**領域でサーバーの IP アドレス又はホスト名を追加して、**適用**ボタンをクリックします。
4. 設定の確認には **3D\_Evolution** 又は **3D\_Analyzer** を実行してみてください。

### 問題が発生する場合

ライセンスサーバーからもクライアントからも**スタートメニュー > すべてのプログラム > CodeMeter > Tools > CmDust**を実行して、作成されるログファイルを [support@jp.coretechnologie.com](mailto:support@jp.coretechnologie.com) までご連絡ください。

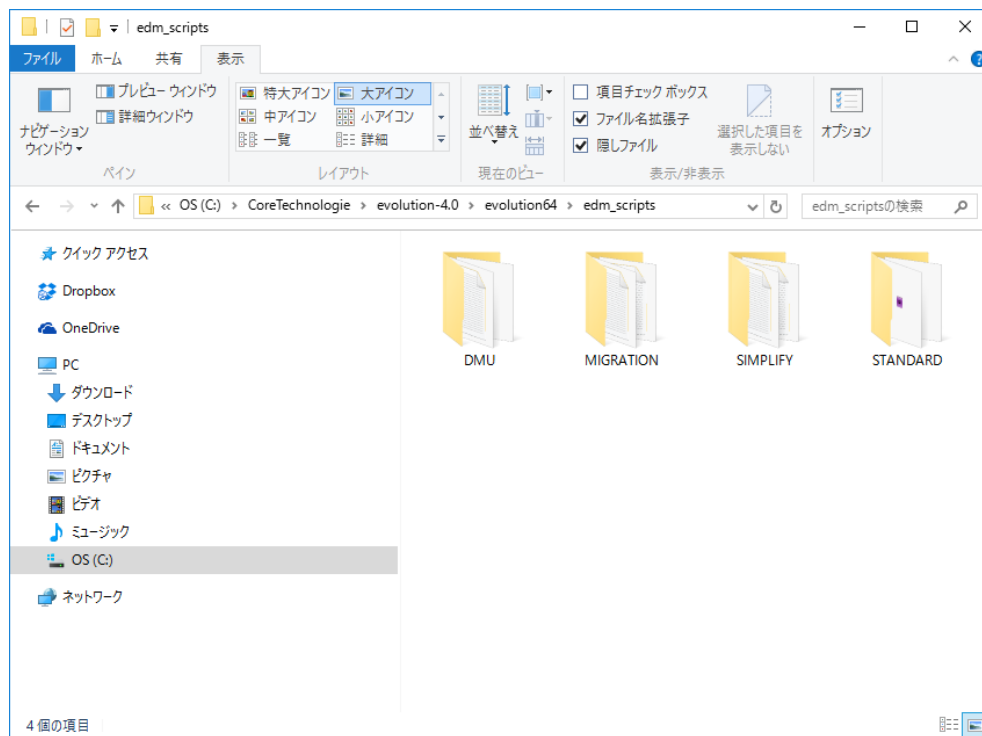


## F) 【任意】 お客様仕様バッチ処理スクリプトのインストール

3D\_Evolution は、データ変換、外部ファイル比較、単純化などの機能のバッチ処理を行うスクリプトを標準搭載しています。お客様仕様のスクリプトはコピーペーストだけで展開できます。

1. スクリプトディレクトリを確認します。

スクリプトは **C:¥coretechnologie¥evolution-4.1¥evolution64¥edm\_scripts** にあります。(デフォルトの場合)



2. 手持ちのスクリプト（SCP ファイル）とそのアイコン（PNG ファイル）をそのまま **edm\_scripts** ディレクトリにコピーするか、又は新しいサブフォルダーにコピーします。
3. 【任意】標準スクリプト（DMU、MIGRATION、SIMPLIFY、STANDARD ディレクトリにあるもの）をご利用にならない場合は、操作の誤りを防ぐためにはこのフォルダーを削除することが可能です。



## G) 【要確認】 ラップトップご利用の方へ

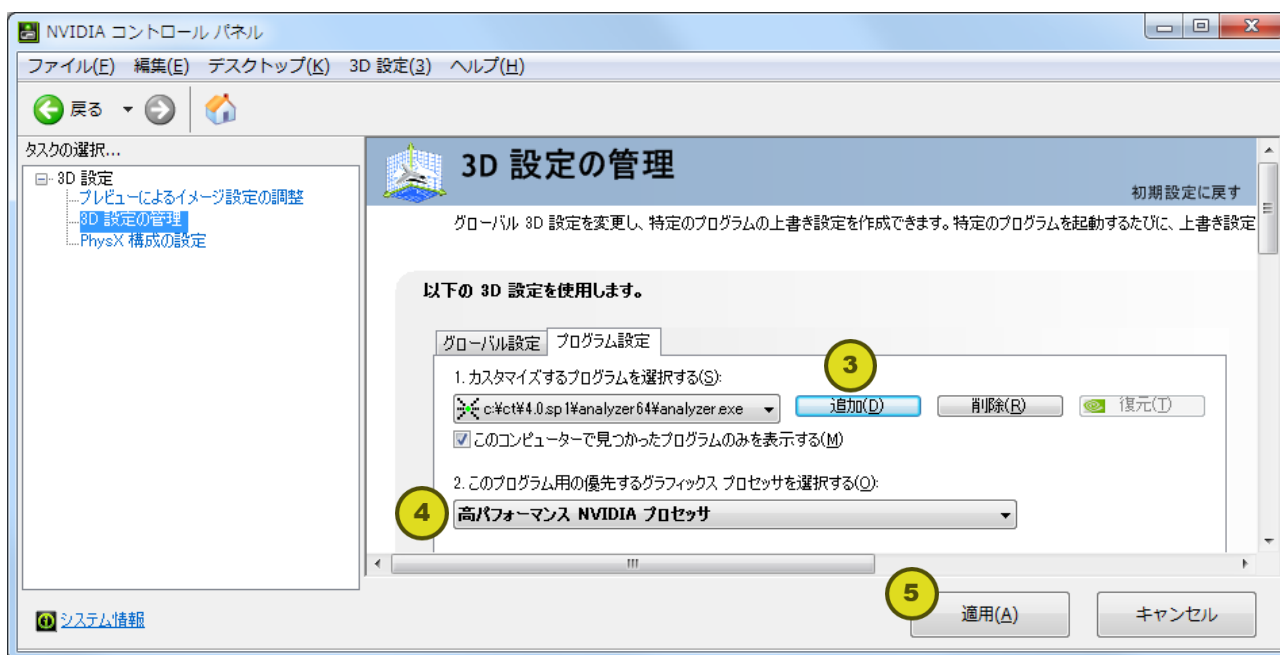
多数のラップトップ PC 及びモバイルワークステーションは Intel 統合グラフィックスと NVIDIA 専用グラフィックスの自動切り替えによって消費電力対パフォーマンスのバランスを最適化しています：

- 高スペックを要求しない事務作業などでは、Intel 系グラフィックスが使用されます。消費電力を抑えることでバッテリーの持続時間を向上させます。
- 高スペックが必要される場合は NVIDIA 系グラフィックスが使用され、高いパフォーマンスで動作します。

ところが、**3D\_Analyzer**、**3D\_Evolution** を含む多数の OpenGL ソフトウェアが**高スペックを要求しない**ソフトウェアとしてみなされ Intel 系グラフィックスが使用され、低いパフォーマンスで操作してしまいます。

## 対策：NVIDIA グラフィックスを強制的に使用

1. デスクトップで右クリックし、**NVIDIA コントロールパネル**を開きます。
2. **3D 設定の管理**メニューを開き、**プログラム設定**タブを開きます。以下の画面が表示されます。



3. **追加**ボタンをクリックし、**evolution.exe**（デフォルト：**C:\¥CoreTechnologie¥evolution-4.1¥evolution64¥evolution.exe**）又は **analyzer.exe** をプログラムリストに追加します。
4. 上記設定を**高パフォーマンス NVIDIA プロセッサ**に変更します。
5. **適用**ボタンをクリックします。