

# MANUALE DI ISTRUZIONI

•INSTALLAZIONE •IMPOSTAZIONE •FUNZIONAMENTO

## **License Manager for VRF System**

**Ver. 1.1**

FUJITSU GENERAL LIMITED

N. COMPONENTE 9708870021-02

# LICENSE AGREEMENT

for

## “License Manager for VRF System”

### IMPORTANT-READ CAREFULLY

This LICENSE AGREEMENT for “License Manager for VRF SYSTEM” (“LICENSE AGREEMENT”) is a legal agreement between you and Fujitsu General Limited (“FGL”) for the use of License Manager products designated below, which includes computer software and printed materials, and may include online or electronic documents (“SOFTWARE PRODUCT”). By installing, copying, or otherwise using the SOFTWARE PRODUCT, you accept to be bound by all of the terms and conditions of this LICENSE AGREEMENT. If you do not agree to all of the terms and conditions of this LICENSE AGREEMENT, you may not use the SOFTWARE PRODUCT and shall promptly return the SOFTWARE to the place from which you have obtained it.

### 1. SOFTWARE PRODUCT LICENSE

The SOFTWARE PRODUCT is protected by copyright laws and international copyright treaties, as well as by other intellectual property laws and treaties. The SOFTWARE PRODUCT is licensed to you, not sold. FGL owns the title, copyright, and other intellectual property rights in the SOFTWARE PRODUCT.

### 2. GRANT OF LICENSE

FGL hereby grants you the limited, non-exclusive and non-transferable rights to use the SOFTWARE PRODUCT exclusively to move the license information which is stored in the dongle for the SOFTWARE PRODUCT from such dongle to any other device (including, but not limited to, other dongles and computers) provided you comply with all terms and conditions of this LICENSE AGREEMENT.

### 3. COPYRIGHT

All right, title, and copyright in and to the SOFTWARE PRODUCT, and any copies of the SOFTWARE PRODUCT are owned by FGL. The SOFTWARE PRODUCT is protected by copyright laws and international treaty provisions. Therefore, you may copy the SOFTWARE PRODUCT solely for backup or archival purposes.

### 4. DESCRIPTION OF OTHER RIGHTS AND LIMITATIONS

#### (1) USE OF SOFTWARE PRODUCT

You shall not use the SOFTWARE PRODUCT on a network or otherwise use it on more than 1 computer at the same time. The infrastructure necessary to use this software (PC, accessories, etc.), shall be prepared separately by you.

#### (2) LIMITATIONS ON REVERSE ENGINEERING, DECOMPILATION, AND DISASSEMBLY

You may not reverse engineer, decompile, or disassemble the SOFTWARE PRODUCT, except and only to the extent that applicable law expressly permits such activity notwithstanding this limitation.

#### (3) RENTAL

You may not rent or lease the SOFTWARE PRODUCT.

#### (4) SOFTWARE TRANSFER

You may not transfer the SOFTWARE PRODUCT to any person and/or entity (-ies) either payable or free of charge without the written consent of FGL.

#### (5) TERMINATION

Without prejudice to any other rights, FGL may terminate this LICENSE AGREEMENT if you fail to comply with the terms and conditions of this LICENSE AGREEMENT. In such an event, you shall promptly return all originals and copies of the SOFTWARE PRODUCT to FGL.

## **5. EXPORT RESTRICTIONS**

You acknowledge that the SOFTWARE PRODUCT is of Japan origin. You agree that neither you nor your customers intend to or will, directly or indirectly, export or transmit the SOFTWARE PRODUCT to any country to which such export or transmission is restricted by any applicable regulation or statute, without the prior written consent, if required, of the authorized governmental entity as may have jurisdiction over such export or transmission.

## **6. NO WARRANTY**

TO THE MAXIMUM EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW, FGL EXPRESSLY DISCLAIMS ANY WARRANTY FOR THE SOFTWARE PRODUCT. THE SOFTWARE PRODUCT AND ANY RELATED DOCUMENTATION IS PROVIDED "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, THE IMPLIED WARRANTIES OR MERCHANTABILITY OF FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK ARISING OUT OF USE OR PERFORMANCE OF THE SOFTWARE PRODUCT REMAINS WITH YOU.

## **7. LIMITATION OF LIABILITY AND CUSTOMER REMEDIES**

FGL'S ENTIRE LIABILITY AND YOUR EXCLUSIVE REMEDY UNDER THIS LICENSE AGREEMENT SHALL BE, AT FGL'S OPTION, REPLACEMENT OF THE SOFTWARE WHICH IS RETURNED TO FGL. THIS LICENSE AGREEMENT SHALL ALSO APPLY TO THE REPLACEMENT SOFTWARE SUPPLIED UNDER THIS SECTION 7.

## **8. NO LIABILITY FOR CONSEQUENTIAL DAMAGES**

TO THE MAXIMUM EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW, IN NO EVENT SHALL FGL BE LIABLE FOR ANY DAMAGES WHATSOEVER (INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, DAMAGES FOR LOSS OF BUSINESS PROFIT, BUSINESS INTERRUPTION, LOSS OF BUSINESS INFORMATION, OR ANY OTHER PECUNIARY LOSS) DIRECT OR INDIRECT, TO YOU OR TO ANY THIRD PARTY, ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THIS SOFTWARE PRODUCT, EVEN IF FGL HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

## **9. ENTIRE AGREEMENT**

This LICENSE AGREEMENT (including any addendum or amendment to this LICENSE AGREEMENT included with the SOFTWARE PRODUCT) is the entire agreement between you and FGL relating to the SOFTWARE PRODUCT and supersedes all prior contemporaneous oral or written communications, proposals and representations with respect to the SOFTWARE PRODUCT or any other subject covered by this LICENSE AGREEMENT.

## **10. INDEMNITY**

You agree to indemnify and hold FGL, and its subsidiaries, affiliates, officers, agents, co-branders or other partners, and employees, harmless from any damage, claim or demand, including without limitation reasonable attorneys' fees, made by any third party due to or arising out of your violation of the terms and conditions of this LICENSE AGREEMENT, or your violation of any rights of another person or entity.

## **11. GOVERNING LAW AND JURISDICTION**

To the maximum extent permitted by applicable law, this LICENSE AGREEMENT is governed by the laws of JAPAN. To the maximum extent permitted by applicable law, you and FGL hereby irrevocably submit to the exclusive jurisdiction of the Tokyo District Court and other higher courts having jurisdiction in Japan for the settlement of disputes arising under or in connection with this LICENSE AGREEMENT.

## **12. LANGUAGE OF AGREEMENT.**

This LICENSE AGREEMENT shall be agreed based on the English language. The text in order language is made for reference purpose only and if there are any discrepancies between the English text and the text in other language, the English text shall prevail.

# CONTRATTO DI LICENZA

per

## “License Manager for VRF System”

### IMPORTANTE-LEGGERE ATTENTAMENTE

Il presente CONTRATTO DI LICENZA per “License Manager for VRF SYSTEM” (“CONTRATTO DI LICENZA”) rappresenta un contratto legale tra l'utente e la Fujitsu General Limited (“FGL”) per l'utilizzo di License Manager prodotti indicati di seguito, che includono il software del computer e materiali stampati, e potrebbero includere documenti online o elettronici (“PRODOTTO SOFTWARE”). Installando, copiando o utilizzando in altro modo il PRODOTTO SOFTWARE, l'utente accetta tutti i termini e le condizioni del presente CONTRATTO DI LICENZA. Se non si accettano tutti i termini e le condizioni del presente CONTRATTO DI LICENZA, non è possibile utilizzare il PRODOTTO SOFTWARE e bisogna restituire immediatamente il SOFTWARE nel luogo in cui è stato ottenuto.

### 1. LICENZA DEL PRODOTTO SOFTWARE

Il PRODOTTO SOFTWARE è protetto dalle leggi e dai trattati internazionali sul copyright, nonché da altre leggi e trattati sulla proprietà intellettuale. Il PRODOTTO SOFTWARE è concesso in licenza, non venduto. FGL detiene il titolo, il copyright e altri diritti di proprietà intellettuale sul PRODOTTO SOFTWARE.

### 2. CONCESSIONE DELLA LICENZA

Con la presente, FGL concede all'utente il diritto limitato, non esclusivo e non trasferibile di utilizzare il PRODOTTO SOFTWARE esclusivamente per spostare le informazioni di licenza memorizzate nei dongle per il PRODOTTO SOFTWARE da tali dongle a altri dispositivi (inclusi, ma non limitati a, altri computer e dongle) conforme a tutti i termini e le condizioni del presente CONTRATTO DI LICENZA.

### 3. COPYRIGHT

Tutti i diritti, i titoli e i copyright relativi al PRODOTTO SOFTWARE e qualsiasi copia del PRODOTTO SOFTWARE sono di proprietà di FGL. Il PRODOTTO SOFTWARE è protetto dalle leggi sul copyright e dalle disposizioni dei trattati internazionali. Pertanto, è possibile copiare il PRODOTTO SOFTWARE esclusivamente per fini di backup o archivio.

### 4. DESCRIZIONE DI ALTRI DIRITTI E LIMITAZIONI

#### (1) USO DEL PRODOTTO SOFTWARE

Non utilizzare il PRODOTTO SOFTWARE su una rete o utilizzarlo in altro modo su più computer contemporaneamente. L'infrastruttura necessaria per utilizzare questo software (PC, accessori, ecc.), deve essere preparata separatamente dall'utente.

#### (2) LIMITAZIONI RELATIVE A INGEGNERIA INVERSA, DECOMPILAZIONE E SMONTAGGIO

L'utente non è autorizzato a decodificare, decompilare o disassemblare il PRODOTTO SOFTWARE. Può farlo solo ed esclusivamente nei limiti espressamente consentiti dalla legge in vigore nonostante questa limitazione.

#### (3) NOLEGGIO

Non è consentito noleggiare o concedere in leasing il PRODOTTO SOFTWARE.

#### (4) TRASFERIMENTO DEL SOFTWARE

L'utente non può trasferire il PRODOTTO SOFTWARE a qualsiasi persona e/o ente, sia a pagamento sia a titolo gratuito senza il consenso scritto della FGL.

#### (5) RESCISSIONE

Senza ledere qualsiasi altro diritto, FGL può rescindere il presente CONTRATTO DI LICENZA se l'utente non rispetta i termini e le condizioni del presente CONTRATTO DI LICENZA. In tal caso, l'utente dovrà restituire immediatamente a FGL tutti gli originali e le copie del PRODOTTO SOFTWARE.

## **5. RESTRIZIONI RELATIVE ALL'ESPORTAZIONE**

L'utente riconosce che il PRODOTTO SOFTWARE è stato realizzato in Giappone. L'utente accetta che né lui né i suoi clienti intendono, direttamente o indirettamente, esportare o trasmettere il PRODOTTO SOFTWARE in qualsiasi Paese in cui l'esportazione o la trasmissione è limitata da leggi o regolamentazioni, senza il previo consenso scritto, se richiesto, dell'ente governativo autorizzato che possa avere giurisdizione su tale esportazione o trasmissione.

## **6. NESSUNA GARANZIA**

ENTRO I LIMITI MASSIMI CONSENTITI DALLA LEGGE APPLICABILE, FGL DECLINA ESPRESSAMENTE OGNI GARANZIA RELATIVA AL PRODOTTO SOFTWARE. IL PRODOTTO SOFTWARE E QUALSIASI RELATIVA DOCUMENTAZIONE VIENE FORNITA "COSÌ COM'È" SENZA GARANZIA DI ALCUN TIPO, ESPLICITA O IMPLICITA, INCLUSE, SENZA LIMITAZIONI A, GARANZIE IMPLICITE DI COMMERCIALIZZABILITÀ O IDONEITÀ PER UNO SCOPO SPECIFICO. I RISCHI DERIVANTI DALL'USO O DALLE PRESTAZIONI DEL PRODOTTO SOFTWARE SONO A CARICO DELL'UTENTE.

## **7. LIMITAZIONI DI RESPONSABILITÀ E SOLUZIONI PER L'UTENTE**

L'UNICA RESPONSABILITÀ DELLA FGL E L'UNICA SOLUZIONE PER L'UTENTE AI SENSI DEL PRESENTE CONTRATTO DI LICENZA SARÀ, A DISCREZIONE DELLA FGL, RAPPRESENTATA DALLA SOSTITUZIONE DEL SOFTWARE CHE VIENE RESTITUITO A FGL. IL PRESENTE CONTRATTO DI LICENZA SI APPLICA ANCHE AL SOFTWARE SOSTITUTIVO FORNITO IN QUESTA SEZIONE 7.

## **8. ESCLUSIONE DI RESPONSABILITÀ PER DANNI INDIRETTI**

NELLA MISURA MASSIMA CONSENTITA DALLA LEGGE IN VIGORE, IN NESSUN CASO FGL SARÀ RITENUTA RESPONSABILE PER DANNI DI QUALSIASI NATURA (INCLUSI, SENZA LIMITAZIONE A, DANNI PER PERDITA DI PROFITTI, INTERRUZIONE DI ATTIVITÀ, PERDITA DI INFORMAZIONI AZIENDALI O ALTRE PERDITE ECONOMICHE) DIRETTI O INDIRETTI, ALL'UTENTE O A TERZI, DERIVANTI DALL'USO O DALL'IMPOSSIBILITÀ DI UTILIZZARE QUESTO PRODOTTO SOFTWARE, ANCHE NEL CASO IN CUI FGL SIA STATA AVVISATA DELLA POSSIBILITÀ DI TALI DANNI.

## **9. INTERO CONTRATTO**

Il presente CONTRATTO DI LICENZA (includere tutte le aggiunte o modifiche del presente CONTRATTO DI LICENZA incluso con il PRODOTTO SOFTWARE) rappresenta l'intero contratto intercorrente tra l'utente e FGL relativamente al PRODOTTO SOFTWARE e sostituisce tutte le precedenti o contemporanee comunicazioni orali o scritte, proposte e dichiarazioni rispetto al PRODOTTO SOFTWARE o a qualsiasi altro argomento trattato nel presente CONTRATTO DI LICENZA.

## **10. INDENNITÀ**

L'utente accetta di tutelare e tenere FGL, e i suoi affiliati, consociati, dipendenti, dirigenti, o altri partner e impiegati, esenti da ogni danno, accusa o richiesta, incluse, senza limitazioni a, spese legali, fornite da terzi e dovute alla violazione da parte dell'utente dei termini e delle condizioni del presente CONTRATTO DI LICENZA, o dalla violazione dei diritti di un'altra persona o entità.

## **11. LEGGE APPLICABILE E GIURISDIZIONE**

Entro i limiti massimi consentiti dalla legge applicabile, il presente CONTRATTO DI LICENZA è regolato dalle leggi del GIAPPONE. Entro i limiti massimi consentiti dalla legge applicabile, con la presente l'utente e FGL accettano irrevocabilmente di sottostare alla giurisdizione esclusiva del Tribunale del Distretto di Tokyo ed altre corti superiori con giurisdizione in Giappone per la risoluzione di controversie derivanti dal o in connessione al presente CONTRATTO DI LICENZA.

## **12. LINGUA DEL CONTRATTO.**

Il presente CONTRATTO DI LICENZA è redatto in lingua inglese. Il testo in altra lingua è puramente indicativo e se ci sono discrepanze tra il testo inglese e il testo in un'altra lingua, il testo inglese prevarrà.

# Contenuto

---

<b>1. Precauzioni per l'uso</b>	<b>9</b>
1-1 Precauzioni quando si utilizza License Manager	9
<b>2. Descrizione</b>	<b>10</b>
2-1 Composizione del prodotto	10
<b>3. Descrizione della licenza</b>	<b>11</b>
3-1 Informazioni sulle licenze	11
3-2 Regola di spostamento della licenza	13
<b>4. Funzionamento</b>	<b>16</b>
4-1 Visualizza licenza	16
4-2 Spostare la licenza	18
4-2-1 Spostamento di una licenza da una WHITE-USB-KEY ad un'altra WHITE-USB-KEY	19
4-2-2 Spostamento di una licenza da una WHITE-USB-KEY su un PC	20
4-2-3 Riportare una licenza spostata in un'altra WHITE-USB-KEY sulla WHITE-USB-KEY al momento dell'acquisto	21
4-2-4 Riportare una licenza spostata su un PC nella WHITE-USB-KEY di origine	24
<b>5. Specifiche del prodotto</b>	<b>25</b>
5-1 Condizioni operative	25
<b>6. Risoluzione dei problemi</b>	<b>26</b>
6-1 Risoluzione dei problemi	26
<b>7. Appendice (installazione/disinstallazione)</b>	<b>27</b>
7-1 Materiali da preparare in anticipo	27
7-2 Installazione del software	28
7-2-1 Note di installazione	28
7-2-2 Installazione del software e avvio del programma	28
7-3 Disinstallazione del software	32
7-3-1 Note sulla disinstallazione	32
7-3-2 Disinstallare il software	32

# 1. Precauzioni per l'uso

---

## 1-1 Precauzioni quando si utilizza License Manager

1. Leggere e accettare i termini del CONTRATTO DI LICENZA per “License Manager for VRF SYSTEM” all’inizio del presente manuale prima di utilizzare il License Manager for VRF SYSTEM (d’ora in avanti denominato “License Manager”).
2. Verificare che il PC per il License Manager soddisfi i requisiti per le condizioni di funzionamento delle “Specifiche del prodotto”.
3. Leggere e comprendere a fondo il presente manuale prima di utilizzare il License Manager.
4. Il WHITE-USB-KEY non sarà ristampato. Conservarli e gestirli con grande cura dopo l’installazione.
5. Il License Manager utilizza l’orologio del PC. Impostare l’ora corretta prima dell’uso.
6. Questo prodotto può essere aggiornato senza preavviso. Se per caso si riscontrassero problemi con questo prodotto, verificare con il personale di assistenza la possibilità di effettuare aggiornamenti.
7. Quando il funzionamento di questo software è disabilitato dal software antivirus, disabilitare l’antivirus per questo software. Fare riferimento al manuale dell’antivirus su come effettuare questa operazione.

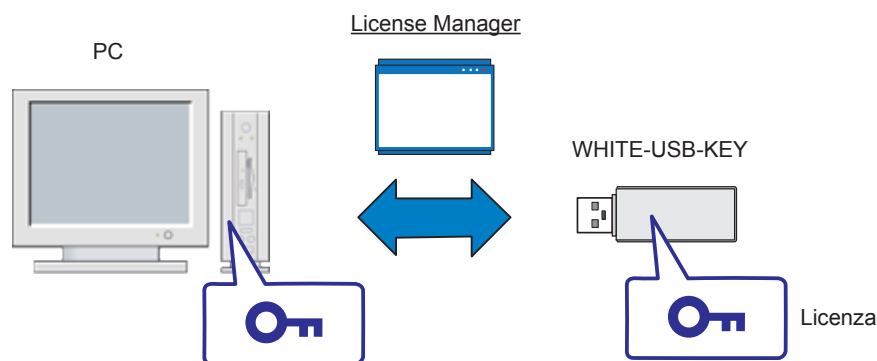
## 2. Descrizione

### 2-1 Composizione del prodotto

Questa sezione descrive le funzioni e i dispositivi gestiti da questo prodotto.

- License Manager

È richiesta una licenza quando si utilizza il software applicativo. La licenza viene memorizzata nella WHITE-USB-KEY inclusa con il software applicativo acquistato. La License Manager è un'applicazione che può spostare la posizione di archiviazione di questa licenza. Utilizzare questa funzione quando una licenza viene spostata su un PC o su un modello di WHITE-USB-KEY diverso e per riportarla alla sua posizione di origine. Il License Manager è memorizzato nella WHITE-USB-KEY in dotazione con il software applicativo. Installarlo e utilizzarlo su un PC.



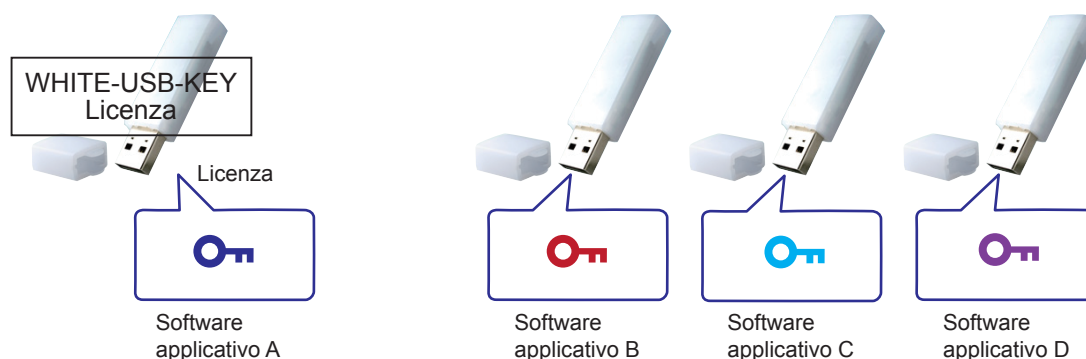
- Che cos'è il software applicativo?

Il gruppo software in esecuzione sul sistema operativo Windows nei prodotti del sistema di aria condizionata VRF viene denominato software applicativo. Questo si riferisce in particolare a quanto segue.

- System Controller for VRF System e prodotti opzionali
- System Controller Lite for VRF System e prodotti opzionali
- BACnet® Gateway for VRF System
- Service Tool for VRF System
- Web Monitoring Tool for VRF System

- Cos'è una WHITE-USB-KEY?

Questo è il dispositivo (dongle) per memorizzare le licenze del software applicativo. Una licenza valida per il software applicativo è memorizzata in una WHITE-USB-KEY al momento dell'acquisto.



Inserire questa WHITE-USB-KEY in cui la licenza è stata memorizzata in un PC per rendere possibile l'uso del software applicativo su quel PC.

# 3. Descrizione della licenza

## 3-1 Informazioni sulle licenze

L'utente deve disporre di una licenza per il software applicativo per poter utilizzare lo stesso. Operare con uno dei seguenti metodi a seconda che la licenza necessaria sia singola o multipla.

### 1. Licenza singola

Questo è il formato quando si utilizza una parte del software applicativo su un PC.



(1) Licenza su WHITE-USB-KEY



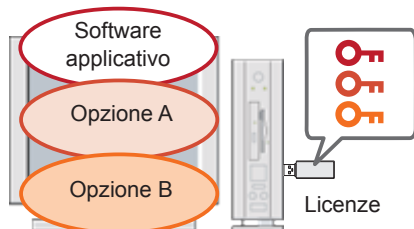
(2) Licenza su PC

### 2. Licenze multiple

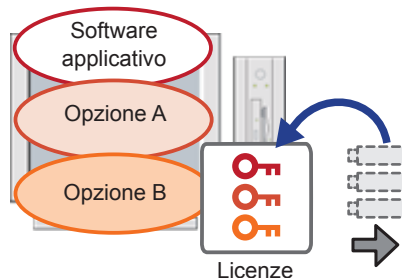
Questo è il formato quando si utilizzano le opzioni software.

In tal caso, è necessario disporre di più licenze ed è necessario spostare le licenze su un PC o WHITE-USB-KEY.

\* Potrebbe non esserci alcun prodotto opzionale a seconda dei prodotti.



(1) Licenze su WHITE-USB-KEY



(2) Licenze su PC

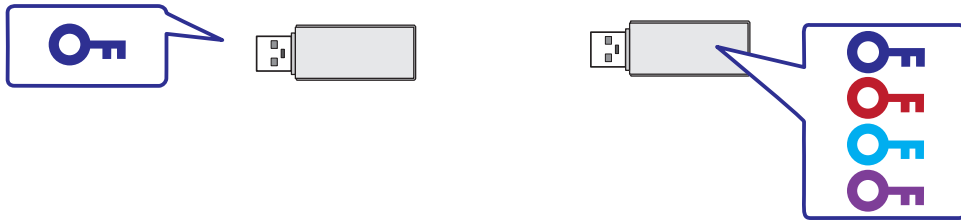
## Nota

Non è possibile inserire ed utilizzare più WHITE-USB-KEY su un PC nello stesso momento. Pertanto, utilizzare uno dei metodi descritti sopra per utilizzare più licenze.

- Posizione di memorizzazione della licenza

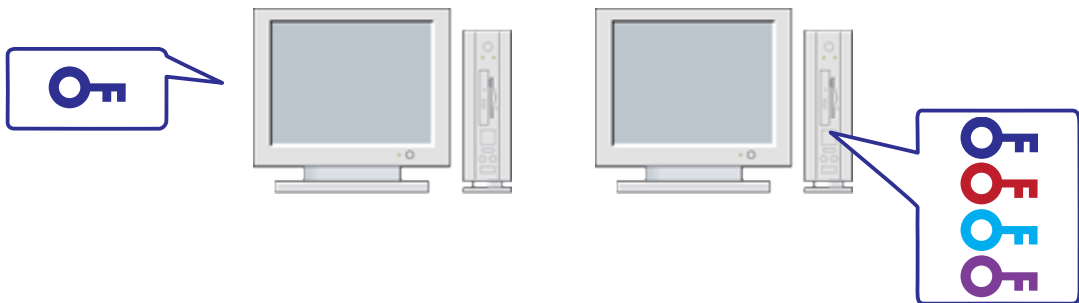
È possibile selezionare la posizione di memorizzazione della licenza.

1. WHITE-USB-KEY



Selezionare questa come la posizione di memorizzazione della licenza se è necessario portare con sé la licenza. La licenza viene memorizzata sulla WHITE-USB-KEY quando si acquista il prodotto. È possibile utilizzare la License Manager per combinare e andare in giro con più licenze su una WHITE-USB-KEY.

2. PC



Selezionare questa come la posizione di memorizzazione della licenza se il PC su cui si intende utilizzare il software applicativo è stato determinato. Non è più necessario inserire la WHITE-USB-KEY ogni volta spostando la licenza sul PC. Questo serve per evitare rotture e il furto della WHITE-USB-KEY. È inoltre possibile utilizzare il License Manager per combinare più licenze su un PC.

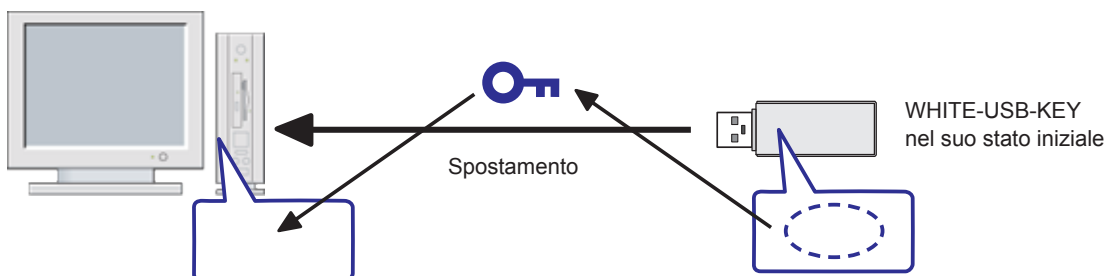
## 3-2 Regola di spostamento della licenza

Questa sezione descrive la regola di spostamento quando la licenza viene spostata.

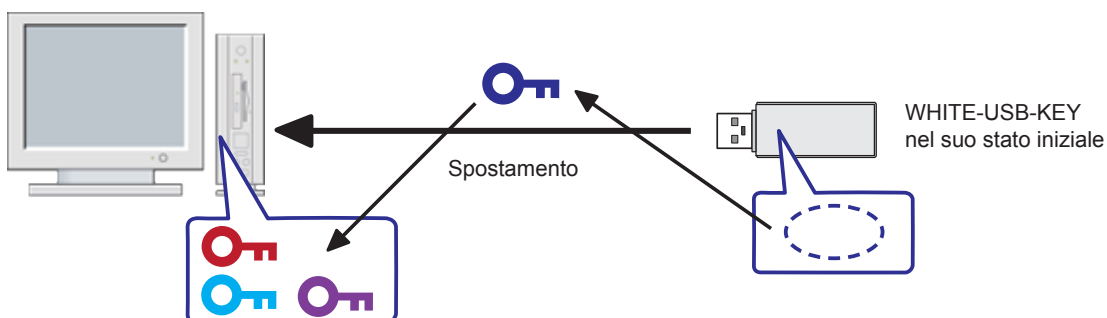
- Cosa è possibile:

1. È possibile spostare una licenza su una WHITE-USB-KEY nel suo stato iniziale\* su un PC.

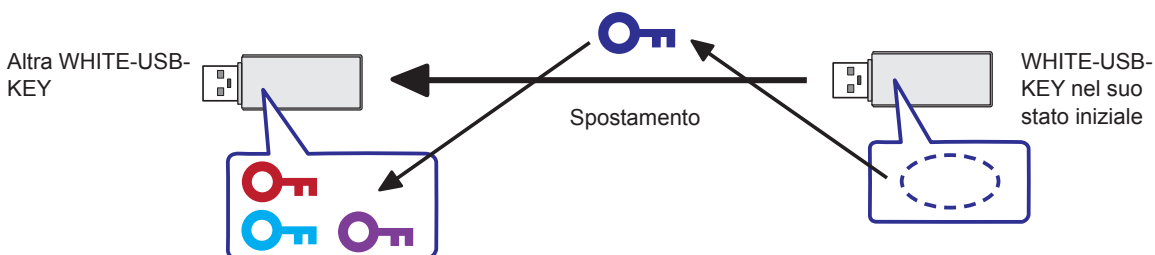
\* Lo "stato iniziale" si riferisce ad una combinazione della WHITE-USB-KEY quando è stato acquistato il prodotto e la licenza in essa memorizzata.



2. È possibile spostare più licenze su una WHITE-USB-KEY nel suo stato iniziale su un PC.



3. È possibile spostare una licenza su una WHITE-USB-KEY nel suo stato iniziale su una diversa WHITE-USB-KEY.

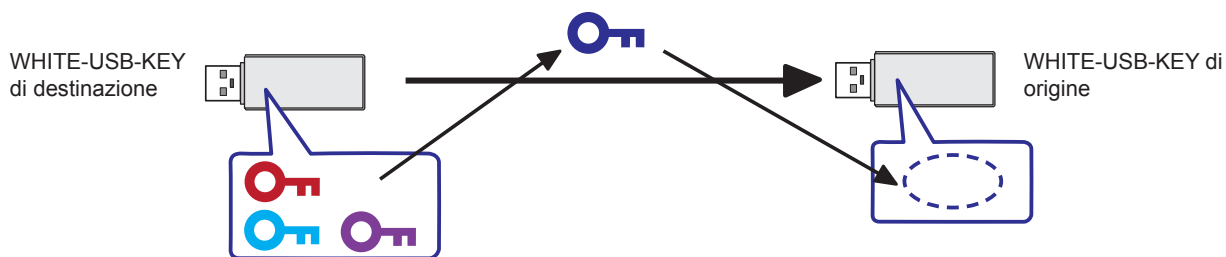


Tuttavia, non è possibile spostare le licenze se sono soddisfatte le condizioni di 1 o 2 nella sezione successiva "Cose da non fare".

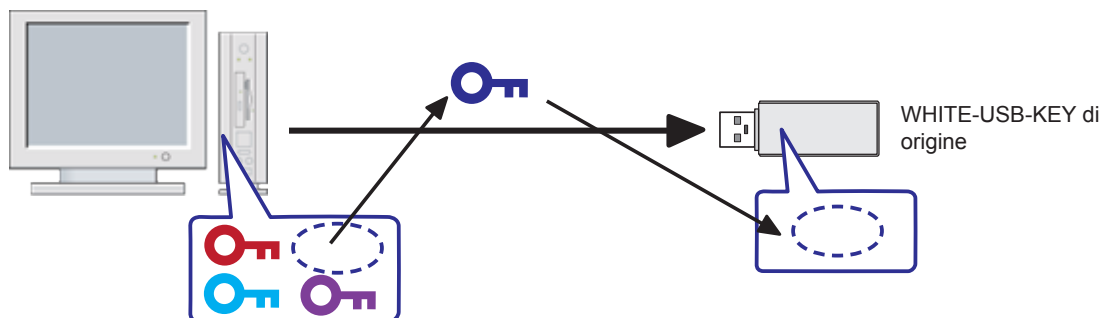
### Nota

Il numero di volte che ogni licenza può essere spostata da USB a PC è fino a 2 volte.

4. È possibile riportare una licenza spostata su un'altra WHITE-USB-KEY nella sua WHITE-USB-KEY di origine.



5. È possibile riportare una licenza spostata su un PC sulla sua WHITE-USB-KEY di origine.



## Nota

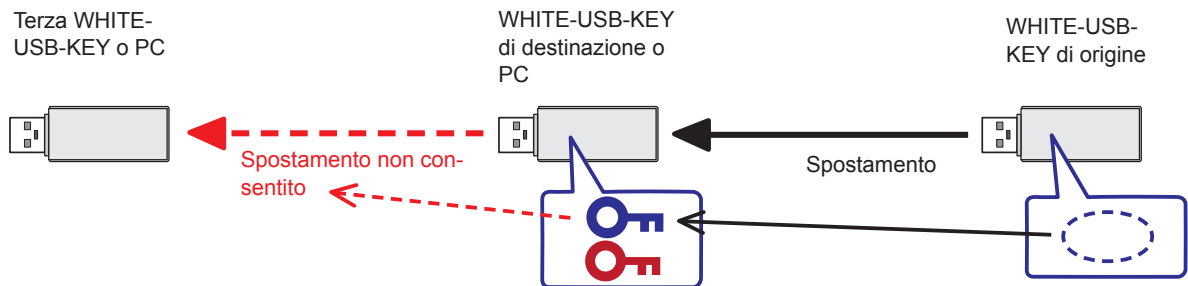
Una WHITE-USB-KEY ha un ID hardware a 16 cifre non duplicato su altre WHITE-USB-KEY. Inoltre, l'ID hardware della WHITE-USB-KEY viene memorizzato nella licenza. Se la licenza viene riportata su una WHITE-USB-KEY dalla sua destinazione, è possibile riportare solo la licenza sulla WHITE-USB-KEY su cui è stata memorizzata al momento dell'acquisto del prodotto. È possibile controllare l'ID hardware della WHITE-USB-KEY con la funzione di visualizzazione della licenza del License Manager.

- Cose da non fare

1. Non è possibile spostare una licenza in un'altra WHITE-USB-KEY su una WHITE-USB-KEY vuota senza licenza. Tuttavia, è possibile riportare una chiave di licenza che è stata trasferita di nuovo alla fonte.



2. Non è possibile spostare una licenza che è stata spostata su un altro dispositivo. È necessario utilizzare la licenza che è stata spostata in quel dispositivo o riportarla nella WHITE-USB-KEY di origine.



3. Non è possibile spostare una chiave di licenza originale in una WHITE-USB-KEY su un altro dispositivo da uno stato in cui più licenze sono state spostate. Se una licenza originale in una WHITE-USB-KEY viene spostata su un altro dispositivo, non è necessario eseguire questa operazione dopo aver riportato tutte le licenze che sono state spostate su quella WHITE-USB-KEY nella loro WHITE-USB-KEY di origine.



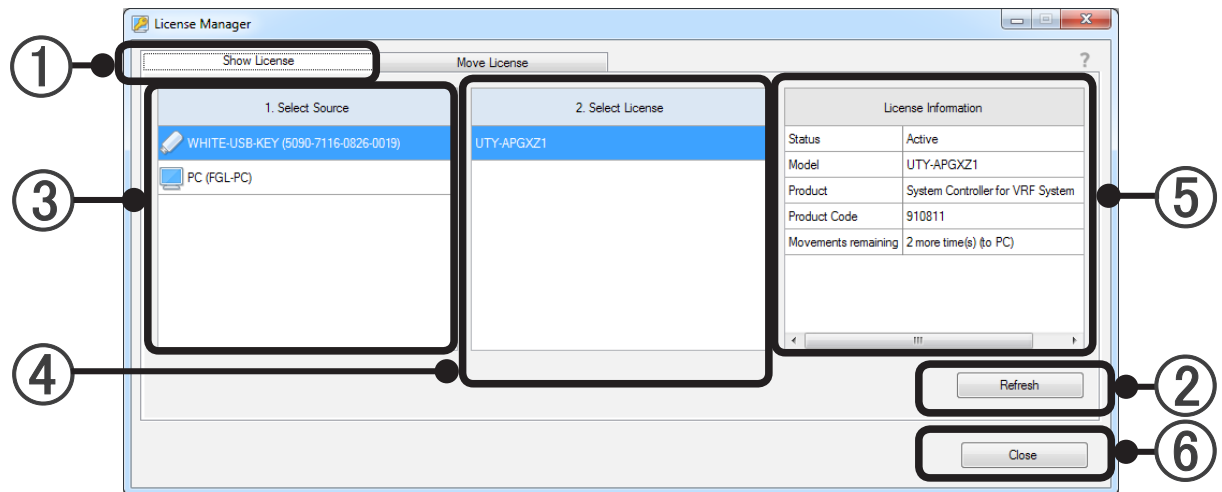
## Nota

Si possono spostare fino a 64 licenze su un solo dispositivo.

# 4. Funzionamento

## 4-1 Visualizza licenza

È possibile sfogliare le informazioni di licenza memorizzate su una WHITE-USB-KEY o su un PC con la funzione di visualizzazione della licenza.



- ① Show License  
Avviare License Manager e selezionare la scheda "Show License" per utilizzare la funzione di visualizzazione della licenza.
- ② Pulsante "Refresh"  
Inserire la WHITE-USB-KEY nel PC e premere il pulsante "Refresh". La finestra License Manager viene aggiornata e le informazioni più recenti vengono visualizzate. La finestra pop-up esecuzione automatica di Windows viene visualizzata quando si inserisce la WHITE-USB-KEY nel PC. Annullare e chiudere questa finestra. Non è necessario inserire la WHITE-USB-KEY se si desidera controllare le informazioni di licenza sul PC.
- ③ Select Source  
Selezionare il dispositivo fonte di riferimento delle informazioni di licenza dalla WHITE-USB-KEY o dal PC. Le informazioni sull'hardware vengono indicate in ( ) dopo il nome di ciascun dispositivo. L'ID hardware a 16 cifre viene mostrato per WHITE-USB-KEY. Il nome del PC viene visualizzato per i PC.
- ④ Select License  
Le licenze relative al dispositivo selezionato in ③ vengono visualizzate in un elenco. Le licenze valide memorizzate nel dispositivo in uso vengono visualizzate nell'elenco. Inoltre, le licenze originali originariamente memorizzate nel dispositivo applicabile vengono visualizzate nell'elenco anche se sono state spostate. Se si trovano più licenze, tutte le licenze memorizzate vengono visualizzate nell'elenco. Se non è possibile trovare una licenza nel dispositivo selezionato in ③, viene visualizzato uno spazio vuoto.

## ⑤ License Information

In questo modo vengono visualizzate le informazioni relative alla licenza selezionata in ④.

[Status]:

Viene visualizzato lo stato della licenza selezionata.

“Active”: la licenza selezionata si trova nel dispositivo selezionato in ③ e attivata.

“No License”: la licenza selezionata non è nella WHITE-USB-KEY selezionata in ③. La licenza è stata spostata su un PC o su un'altra WHITE-USB-KEY.

[Model]:

Viene visualizzato il nome del modello del prodotto concesso in licenza.

[Product]:

Viene visualizzato il nome del prodotto concesso in licenza.

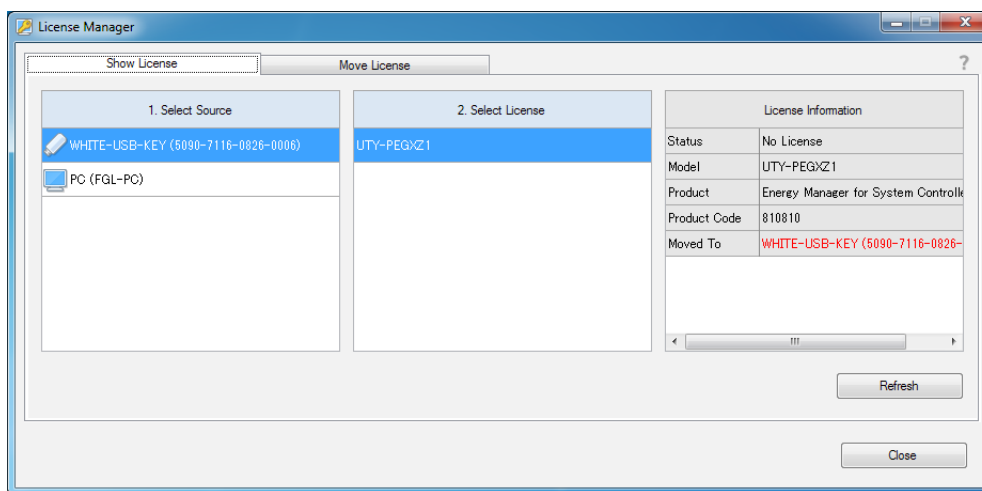
[Product Code]:

Viene visualizzato il codice del prodotto concesso in licenza.

[Movements Remaining]: visualizza il numero di movimenti restanti della licenza verso il PC.

[Move to]:

Le informazioni del dispositivo di destinazione vengono visualizzate solo quando [Status] è “No License”.



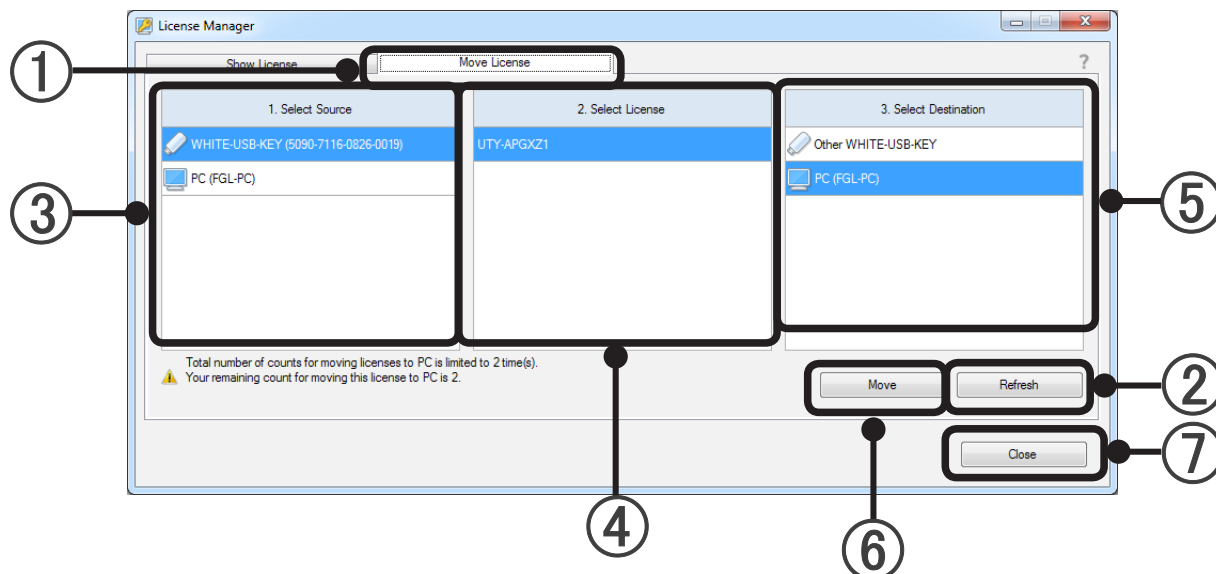
## ⑥ Pulsante “Close”

Terminare l'applicazione License Manager premendo questo pulsante.

## 4-2 Spostare la licenza

È possibile spostare una licenza con la funzione di spostamento della licenza.

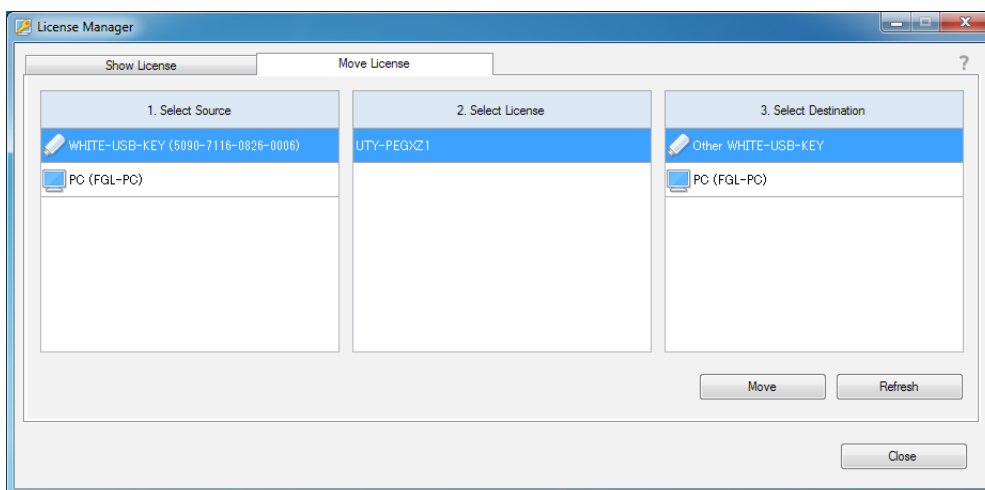
Utilizzare questa funzione quando una chiave di licenza memorizzata su una WHITE-USB-KEY viene spostata su una WHITE-USB-KEY o un PC e quando una chiave di licenza viene riportata su una WHITE-USB-KEY di origine. È possibile anche combinare più licenze in un'unica posizione.



- ① **Move License**  
Avviare License Manager e selezionare la scheda “Move License” per utilizzare la funzione di spostamento della licenza.
- ② **Pulsante “Refresh”**  
Inserire la WHITE-USB-KEY nel PC e premere il pulsante “Refresh”. La finestra License Manager viene aggiornata e le informazioni più recenti vengono visualizzate. La finestra pop-up esecuzione automatica di Windows viene visualizzata quando si inserisce la WHITE-USB-KEY nel PC. Tuttavia, annullare e chiudere questa finestra.
- ③ **Selezionare l’origine**  
Selezionare il dispositivo di origine della licenza dalla WHITE-USB-KEY o dal PC. Le informazioni sull’hardware vengono indicate in ( ) dopo il nome di ciascun dispositivo. L’ID hardware a 16 cifre viene mostrato per WHITE-USB-KEY. Il nome del PC viene visualizzato per i PC.
- ④ **Select License**  
Le licenze attuali memorizzate nel dispositivo selezionato in ③ vengono visualizzate in un elenco. Selezionare una licenza da spostare dall’elenco. Se si trovano più licenze attive, tutte le licenze memorizzate vengono visualizzate nell’elenco. Solo una licenza può essere spostata in una singola operazione. Se non è possibile trovare una licenza nel dispositivo selezionato in ③, viene visualizzato uno spazio vuoto.
- ⑤ **Select Destination**  
Selezionare il dispositivo di destinazione della licenza da una WHITE-USB-KEY o dal PC. Le informazioni sull’hardware vengono indicate in ( ) dopo il nome di ciascun dispositivo. Il significato delle informazioni sull’hardware è lo stesso di quello descritto in ③.
- ⑥ **Pulsante “Move”**  
La licenza inizia a spostarsi quando si preme il pulsante “Move”.
- ⑦ **Pulsante “Close”**  
Terminare l’applicazione License Manager premendo questo pulsante.

## 4-2-1 Spostamento di una licenza da una WHITE-USB-KEY ad un'altra WHITE-USB-KEY

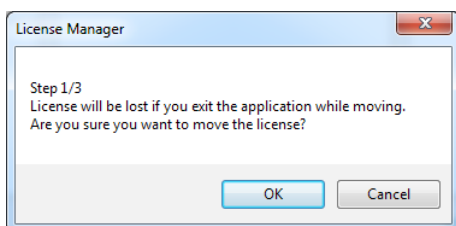
Specificare l'origine della licenza (1. Select Source), la licenza che si deve spostare (2. Select License) e la destinazione (3. Select Destination).



**Premere il pulsante “Move”.**

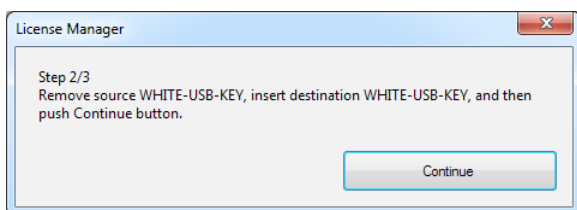
- Fase 1/3 “Step 1/3”

Viene visualizzata la seguente finestra. Premere il pulsante “OK” per iniziare a spostare la licenza.



- Fase 2/3 “Step 2/3”

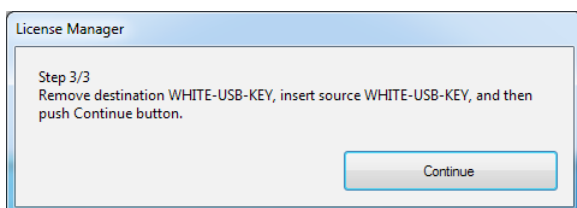
Rimuovere la WHITE-USB-KEY di origine dalla porta USB. Inserire la WHITE-USB-KEY di destinazione nella porta USB. Premere il pulsante “Continue”.



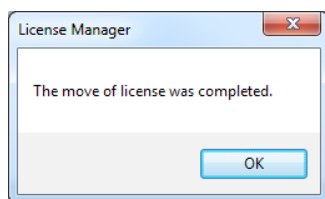
- Fase 3/3 “Step 3/3”

Rimuovere la WHITE-USB-KEY di destinazione dalla porta USB.

Inserire nuovamente la WHITE-USB-KEY di origine nella porta USB. Premere il pulsante “Continue”.



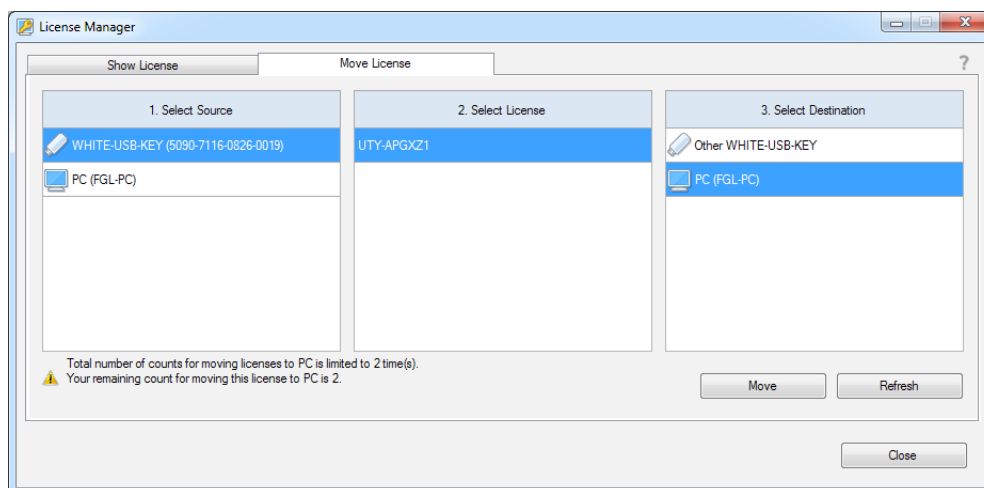
Lo spostamento della licenza viene completato quando viene visualizzata la seguente finestra. Premere il pulsante “OK” per terminare l’operazione.



Ripetere questi passaggi se vengono spostate più licenze.

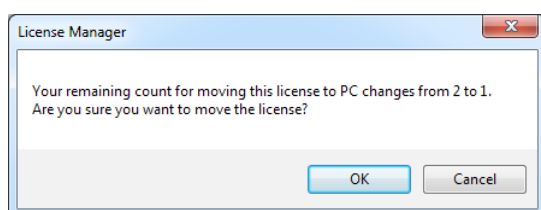
## 4-2-2 Spostamento di una licenza da una WHITE-USB-KEY su un PC

Specificare l’origine della licenza (1. Select Source), la licenza che si deve spostare (2. Select License) e la destinazione (3. Select Destination).

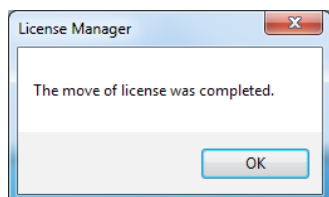


**Premere il pulsante “Move”.**

Viene visualizzata la seguente finestra. Premere il pulsante “OK” per iniziare a spostare la licenza.



Lo spostamento della licenza viene completato quando viene visualizzata la seguente finestra. Premere il pulsante “OK” per terminare l’operazione.



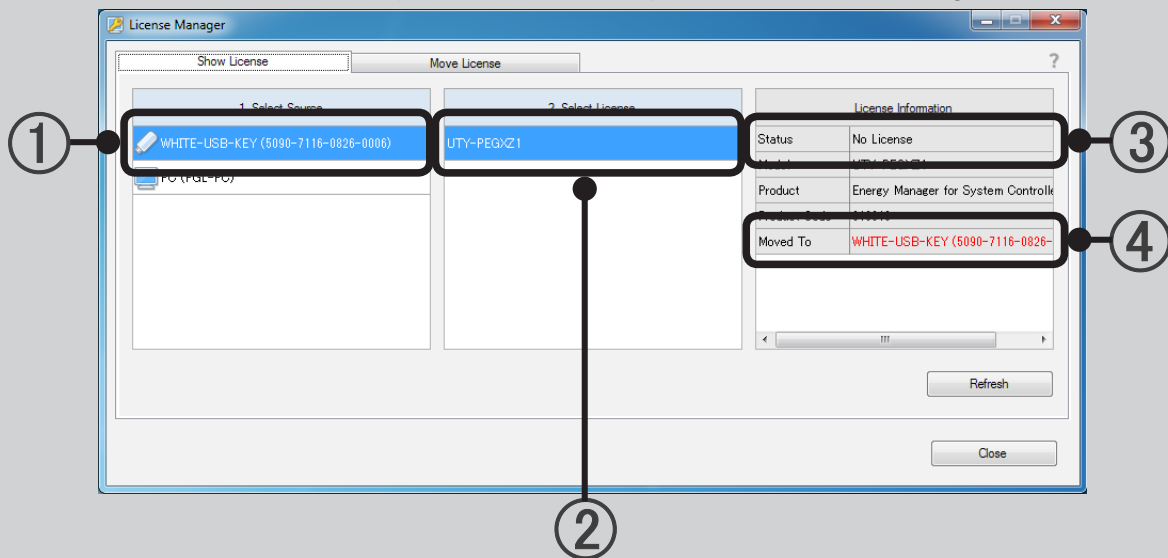
Ripetere questi passaggi se vengono spostate più licenze.

## 4-2-3 Riportare una licenza spostata in un'altra WHITE-USB-KEY sulla WHITE-USB-KEY al momento dell'acquisto

- Preparazione

Preparare la WHITE-USB-KEY (a) in cui la licenza è stata memorizzata al momento dell'acquisto e la WHITE-USB-KEY (b) su cui la licenza è attualmente memorizzata.

Inserire la WHITE-USB-KEY (a) nel PC. Visualizzare le informazioni sulla licenza in base ai passaggi in "4-1 Visualizza licenza". Premere il pulsante "Refresh" se queste informazioni non vengono visualizzate.

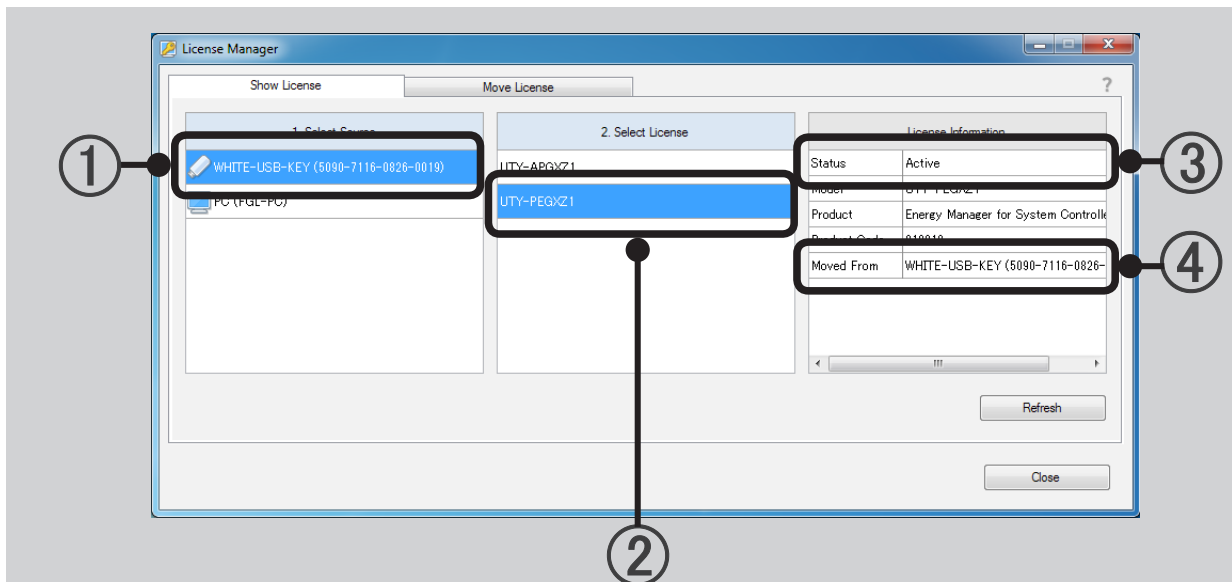


- Controllare

Controllare il contenuto delle informazioni sulla licenza.

L'ID hardware della WHITE-USB-KEY (a) attualmente inserita viene visualizzato in ①. Controllare che ② sia la licenza che si vuole riportare all'origine. Lo stato attuale della licenza viene indicato in ③. Controllare che non ci sia alcuna licenza sulla WHITE-USB-KEY attualmente inserita. L'ID hardware della WHITE-USB-KEY che contiene a la licenza attuale viene visualizzato in ④. Questa WHITE-USB-KEY corrisponde a (b).

Successivamente, rimuovere la WHITE-USB-KEY (a). Inserire la WHITE-USB-KEY (b) nel PC. Visualizzare le informazioni sulla licenza in base ai passaggi in "4-1 Visualizza licenza". Premere il pulsante "Refresh" per aggiornare le informazioni visualizzate.



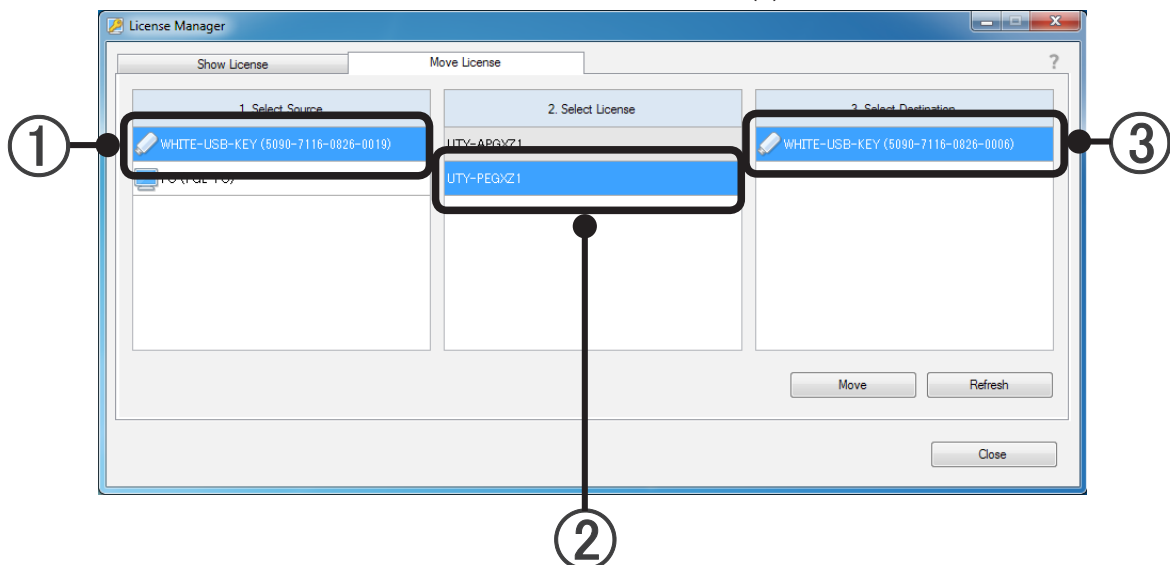
- **Controllare**

Controllare il contenuto delle informazioni sulla licenza.

L'ID hardware della WHITE-USB-KEY attualmente inserita viene visualizzato in ①. Controllare che questa corrisponda all'ID hardware (b) controllato in precedenza. Controllare che ② sia la licenza che si vuole riportare all'origine. Lo stato attuale della licenza viene indicato in ③. Controllare che la licenza sia sulla WHITE-USB-KEY attualmente inserita. L'ID hardware della WHITE-USB-KEY che rappresenta la destinazione della licenza viene visualizzato in ④. Controllare che questa corrisponda all'ID hardware (a) controllato in precedenza.

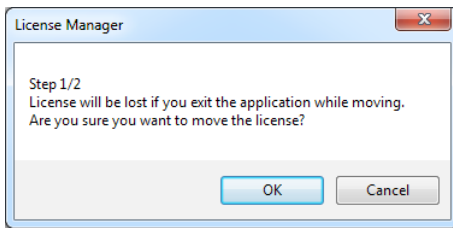
- **Spostare la licenza**

Selezionare la scheda "Move License" mentre la WHITE-USB-KEY (b) è ancora inserita.

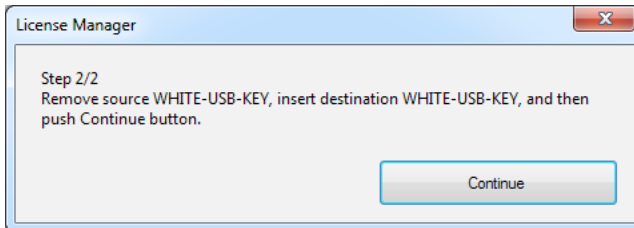


Selezionare la WHITE-USB-KEY (b) su cui la licenza è attualmente memorizzata con ①. Selezionare la licenza che si desidera riportare alla sua origine con ②. Specificare la WHITE-USB-KEY (a) su cui la licenza è stata memorizzata al momento dell'acquisto che rappresenta la destinazione con ③. Verificare che l'ID hardware corrisponda con quello di (a) controllato in precedenza.

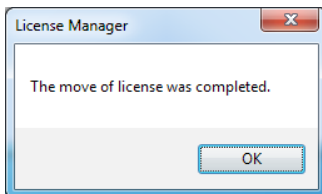
Premere il pulsante “Move” per iniziare lo spostamento. Viene visualizzata la seguente finestra. Premere il pulsante “OK” per iniziare a spostare la licenza.



Viene visualizzata la seguente finestra. Rimuovere la WHITE-USB-KEY di origine (b), inserire la WHITE-USB-KEY di destinazione (a) e premere il pulsante “Continue”.



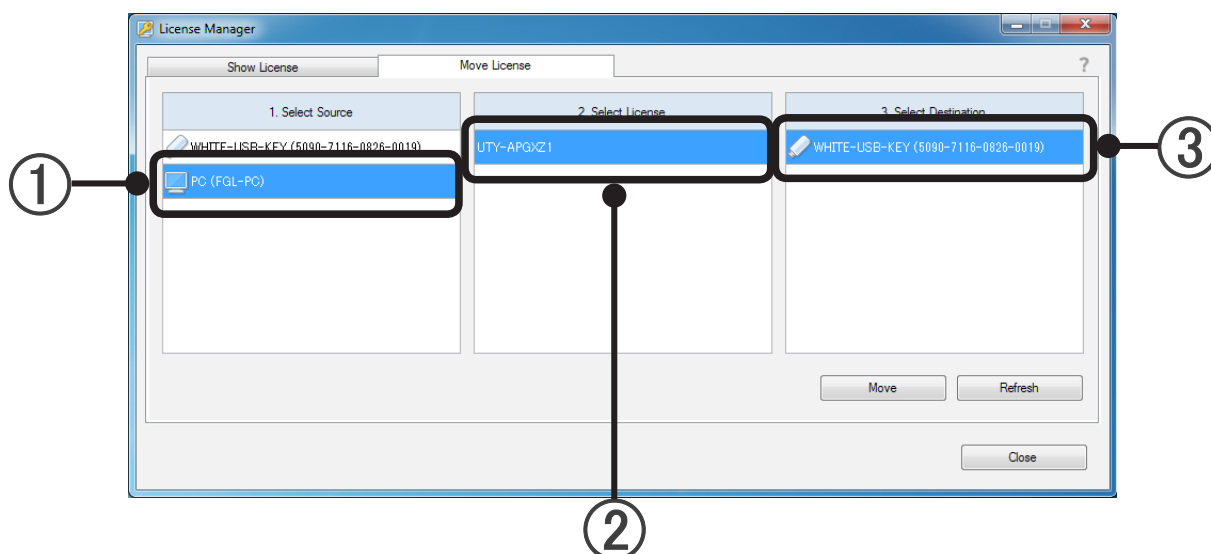
Lo spostamento della licenza viene completato quando viene visualizzata la seguente finestra. Premere il pulsante “OK” per terminare l’operazione.



Ripetere questi passaggi se vengono spostate più licenze.

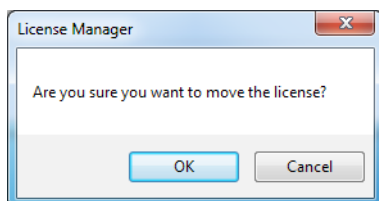
## 4-2-4 Riportare una licenza spostata su un PC nella WHITE-USB-KEY di origine

I passaggi per questa operazione sono uguali a quelli indicati in 4-2-2. Eseguire questa operazione sostituendo la WHITE-USB-KEY (b) con il PC. Il nome del PC viene visualizzato al posto dell'ID hardware per i PC.

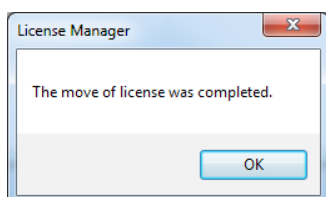


Selezionare il PC su cui la licenza è attualmente memorizzata con ①. Selezionare la licenza che si desidera riportare alla sua origine con ②. Specificare la WHITE-USB-KEY su cui la licenza è stata memorizzata al momento dell'acquisto che rappresenta la destinazione con ③. Premere il pulsante "Move" per iniziare lo spostamento.

Viene visualizzata la seguente finestra. Premere il pulsante "OK" per iniziare a spostare la licenza.



Lo spostamento della licenza viene completato quando viene visualizzata la seguente finestra. Premere il pulsante "OK" per terminare l'operazione.



Ripetere questi passaggi se vengono spostate più licenze.

## 5. Specifiche del prodotto

### 5-1 Condizioni operative

#### SPECIFICHE DEL PERSONAL COMPUTER

Software	License Manager for VRF System
Sistema operativo	<ul style="list-style-type: none"><li>• Microsoft® Windows® 7 Home Premium (32-bit o 64-bit) SP1, Windows® 7 Professional (32-bit o 64-bit) SP1</li><li>• Microsoft® Windows® 8.1 (32-bit o 64-bit), Windows® 8.1 Pro (32-bit o 64-bit)</li><li>• Microsoft® Windows® 10 Home (32-bit o 64-bit), Windows® 10 Pro (32-bit o 64-bit)</li></ul> [Lingue supportate] Inglese, cinese, francese, tedesco, russo, spagnolo e polacco
CPU	Intel® Core™ i3 1 GHz o più
Memoria	<ul style="list-style-type: none"><li>• 1 GB o più (per Windows® 7 [32-bit])</li><li>• 2 GB o più (per Windows® 7 [64-bit], Windows® 8.1 e Windows® 10)</li></ul>
HDD	200 MB o più di spazio libero
Display	1024 × 768 o risoluzione maggiore
Interfaccia	USB 1 porta

## 6. Risoluzione dei problemi

### 6-1 Risoluzione dei problemi

Spiegazione del problema	
Causa	Contromisura
La destinazione della licenza è grigia e non può essere selezionata.	
La licenza dello stesso prodotto è già esistente sul PC.	La licenza è già esistente sul PC, per cui non è necessario spostarla.
Non è possibile spostare una licenza su un'altra WHITE-USB-KEY	
La licenza originale memorizzata al momento dell'acquisto non esiste nella WHITE-USB-KEY di destinazione.	Fare riferimento alla regola di spostamento della licenza e specificare una WHITE-USB-KEY in cui la licenza originale (al momento dell'acquisto del prodotto) viene memorizzata nella destinazione della licenza.
Non è possibile riportare una licenza spostata su un PC nella sua WHITE-USB-KEY	
Si sta tentando di riportare la licenza su un'altra WHITE-USB-KEY.	Preparare la WHITE-USB-KEY sulla quale tale licenza era originariamente memorizzata. È possibile utilizzare la scheda "Show License" per controllare le informazioni individuali della WHITE-USB-KEY.
C'è un errore di autenticazione quando viene avviato il software applicativo	
La licenza del software applicativo non è stata spostata correttamente.	Inserire la WHITE-USB-KEY che contiene la licenza sul PC o spostare la licenza sul PC, quindi avviare il software applicativo.
Più WHITE-USB-KEY sono inserite su un PC.	Il software applicativo non è in grado di riconoscere più WHITE-USB-KEY contemporaneamente. Se si dispone di più licenze, usarle dopo averle combinate su un PC o su una WHITE-USB-KEY.

## 7. Appendice (installazione/disinstallazione)

---

Questa sezione descrive l'installazione/disinstallazione del License Manager.

Fare riferimento a quanto segue quando si installa o disinstalla il License Manager su un PC.

Quando si installa il software applicativo dalla WHITE-USB-KEY, il sistema VRF License Manager viene normalmente installato contemporaneamente.

### 7-1 Materiali da preparare in anticipo

Materiali necessari all'installazione del software

- License Manager Programma di installazione

Materiali necessari all'installazione della licenza

- La licenza nella WHITE-USB-KEY (in dotazione con il software applicativo)

## 7-2 Installazione del software

### 7-2-1 Note di installazione

Prima di avviare l'installazione del prodotto, controllare i seguenti punti.

- Installare Adobe Reader (Ver. 9.0 o versione successiva) prima dell'installazione. (Adobe Reader non è in dotazione con questo prodotto).
- Rimuovere tutti i programmi come descritto in "7-3 Disinstallazione del software" se si ha la stessa o la precedente versione di License Manager.
- È necessario accedere al computer come amministratore (o equivalente) del PC per installare questo prodotto.
- Arrestare tutti i programmi in esecuzione prima di procedere con l'installazione.
- Se il software antivirus è installato, disabilitare temporaneamente il software durante l'installazione di questo prodotto.
- Inserire la WHITE-USB-KEY e verificare che venga correttamente riconosciuta.

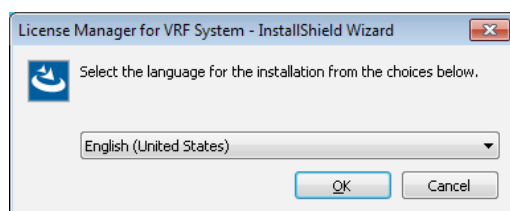
#### Nota

La finestra pop-up esecuzione automatica di Windows viene visualizzata quando si inserisce la WHITE-USB-KEY nel PC. Annullare e chiudere questa finestra.

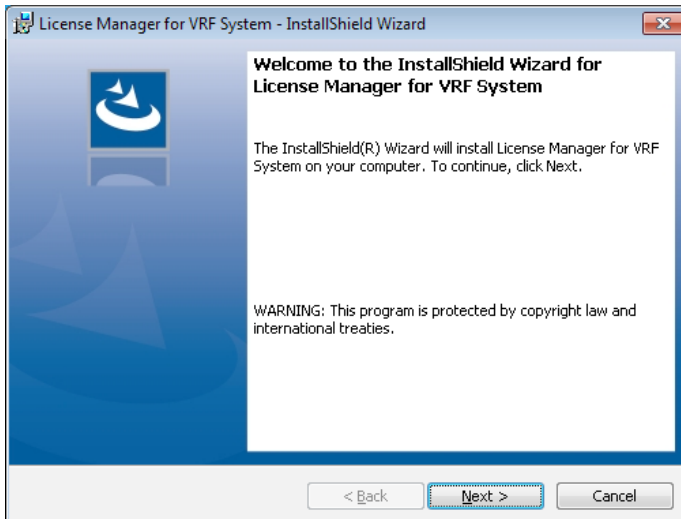
### 7-2-2 Installazione del software e avvio del programma

Per installare il License Manager del VRF automaticamente, seguire la procedura riportata di seguito.

- ① Inserire la WHITE-USB-KEY nel PC
- ② Eseguire il seguente file presente sulla WHITE-USB-KEY. Il programma di installazione del License Manager viene avviato.  
\\Tools\\License\\setup.exe
- ③ Viene visualizzata la finestra di selezione della lingua. Selezionare la lingua e premere "OK".

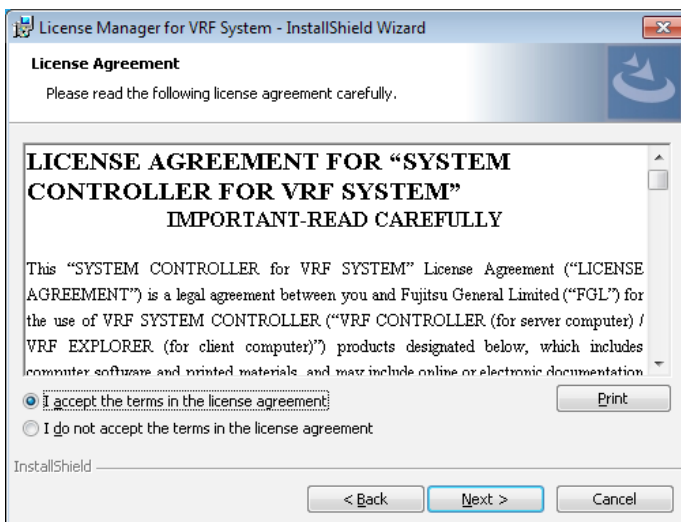


- ④ Viene avviata la procedura guidata di installazione, quindi premere il pulsante “Next”.

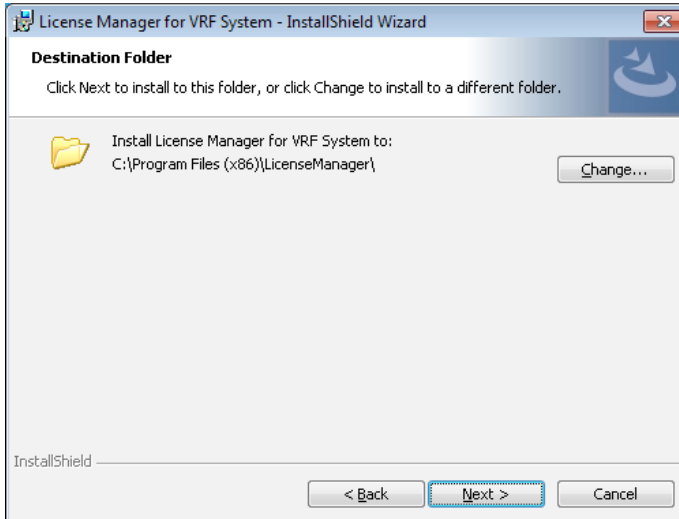


- ⑤ Se viene visualizzato il “licensing Agreement” per l’utente finale del License Manager, confermare il contenuto.

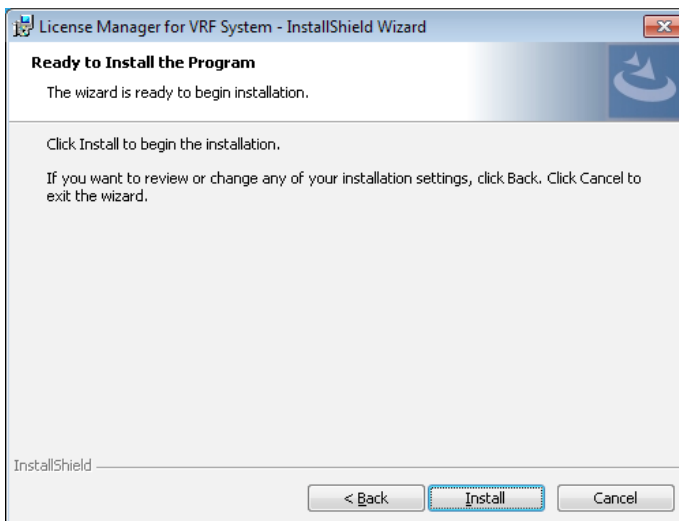
Se si accettano i termini del contratto di licenza, selezionare “I accept the terms in the license agreement” e fare clic sul pulsante “Next”.



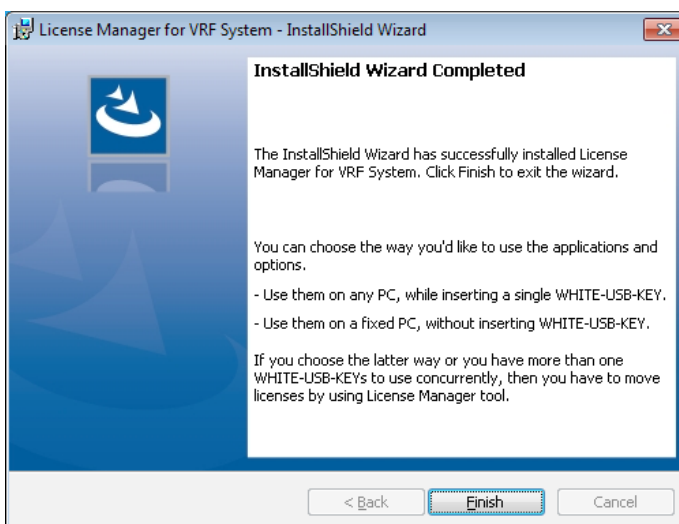
- ⑥ Selezionare la posizione di installazione e premere “Next”.



- ⑦ L'installazione viene avviata quando si preme “Install”.

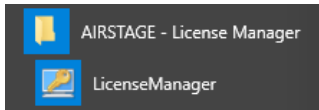


- ⑧ La seguente finestra compare al termine dell'installazione. Premere “Finish” per chiudere la finestra.



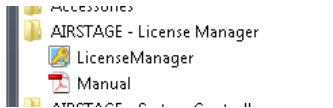
- Avviare il programma  
Con Windows 10:

"Start" → "AIRSTAGE - License Manager" → "License Manager"



Con sistemi operativi diversi da Windows 10

"Start" → "All Programs" → "AIRSTAGE - License Manager" → "License Manager"



## 7-3 Disinstallazione del software

### 7-3-1 Note sulla disinstallazione

Quando il License Manager viene disinstallato, la licenza non può essere spostata.

Se necessario, riportare tutte le licenze spostate sul PC nella loro WHITE-USB-KEY di origine prima di disinstallare License Manager dal PC. Fare riferimento a "4-2 Spostare la licenza" per il metodo specifico per ripristinare le licenze.

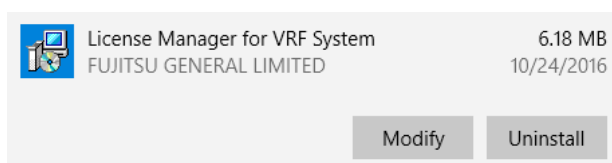
### 7-3-2 Disinstallare il software

- ① Con Windows 10:  
Selezionare "License Manager for VRF System" dall'elenco app e funzionalità.  
("Start" → "Settings" → "System" → "Apps & features")

Con sistemi operativi diversi da Windows 10:

Selezionare "License Manager for VRF System" dall'elenco dei programmi e delle funzionalità nel pannello di controllo.

- ② Selezionare disinstalla "Uninstall"



(Windows 10)

- ③ Il software è stato installato con successo se License Manager for VRF System è stato eliminato dall'elenco delle app e delle funzionalità nel pannello di controllo.