

# 3D-Coat フローティングライセンス テクニカルノート

## 目次

FServerのLinuxへのインストール .....	3
GUIプログラムとして実行 .....	3
デーモンとして実行 .....	4
デーモン版のFServerの操作について .....	5
FServerデーモンの自動起動 .....	5
FServerのmacOSへのインストール .....	6
OS Xのlaunchdを使ったFServerデーモンのインストール .....	8
手動でのFServerデーモンの起動と停止 .....	9
FServerを利用する場合の3D-Coatクライアントの設定 .....	10
Linuxでの環境変数の設定 .....	11
Windowsでの環境変数の設定 .....	11
OS X 10.10 Yosemite未満のバージョンでの環境設定 .....	12
OS X 10.10 Yosemite以降のバージョンでの環境設定 .....	12
macOS下でLaunchAgentsを使う場合の環境変数の設定 .....	13
プロキシの設定 .....	14
インターネット接続ができない環境でのオフラインライセンス .....	15
FServerの動作確認 .....	16
V3とV4のライセンスを同時に使用する方法 .....	18
一台のPCにインストールされた3D-Coatを複数のユーザーで共有する .....	19
稼働中のFServerの移行方法 .....	20

---

## FServerのLinuxへのインストール

---

最新バージョンのLinux版3D-Coat FServerを以下からダウンロードしてください。

<http://www.3d-coat.com/~sergyi/FServer/3D-Coat-FServer-1-8.tar.gz>

こちらを解凍し、任意のディレクトリ(/home/UserNameなど)にコピーしてください。

---

## GUIプログラムとして実行

---

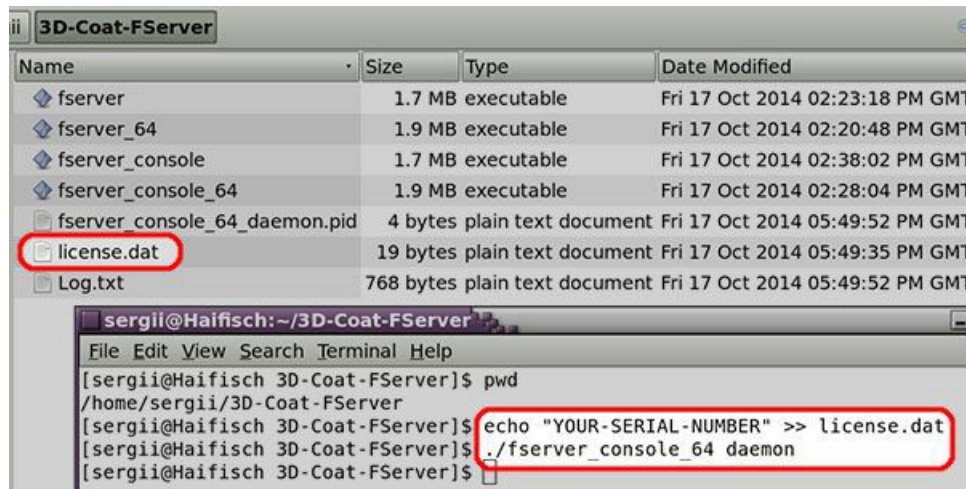
3D-Coat-FServerディレクトリ下にあるfserver(\_64)をダブルクリックしてGUI版のFServerを実行してください。シリアル番号を入力し、[Restart Server]ボタンを押してください。同じディレクトリ内に、シリアル番号が記載されたlicense.datというテキストファイルが生成されます。このファイルはデーモン版のFServerでも使用します。

## デーモンとして実行

1. 端末を開き、3D-Coat-FServerディレクトリにcdします。
2. シリアル番号を記載したlicense.datを作成します。  
(シリアル番号の終わりに改行は入れないでください。)

geditなどのエディターで作成してもいいですし、簡単に以下のように作成しても構いません。

```
$ echo "シリアル番号">> license.dat
```



3. デーモンとしてFServerを実行します。  

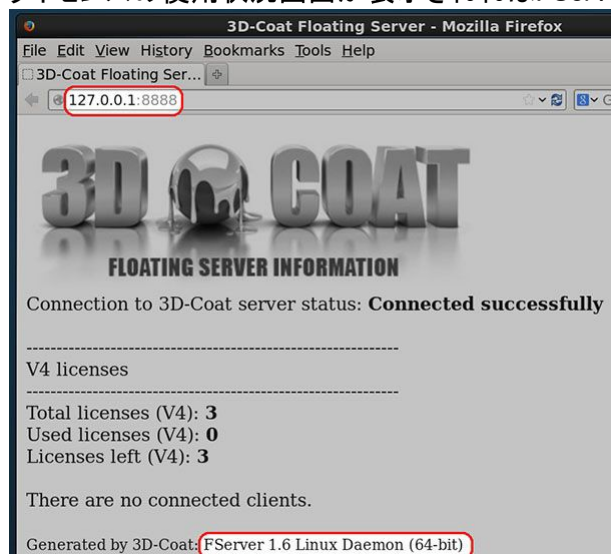
```
$ ./fserver_console daemon
```

または  

```
$ ./fserver_console_64 daemon
```
4. FServerデーモンが正しく動作していることを確認するために、ブラウザで以下のURLにアクセスします。

<http://127.0.0.1:8888/>

ライセンスの使用状況画面が表示されればFServerは正しく動作しています。



---

## デーモン版のFServerの操作について

---

FServerをデーモンとして実行することで、ユーザーがログオフ後も継続して稼働させることができます。デーモンとして実行させるためのコマンドは以下のようになります。

```
$ cd 3D-Coat-FServer
$ ./fserver_console daemon
```

または

```
$ ./fserver_console_64daemon
```

デーモンが開始されると、同じディレクトリ下にfserver\_console\_daemon(64).pidというテキストファイルが生成されます。こちらには、LinuxのPIDが記載されます。

FServerからライセンスを取得しているクライアントの一覧は次のコマンドで取得できます。

```
$ ./fserver_console list
```

または

```
$ ./fserver_console_64 list
```

デーモンを停止するのは次のコマンドです。

```
$ ./fserver_console stop
```

または

```
$ ./fserver_console_64 stop
```

デーモンが停止するとfserver\_console\_daemon(64).pidも削除されます。

---

## FServerデーモンの自動起動

---

LinuxでFServerデーモンを自動起動する方法は以下になります。

### 1. CentOS 7の場合

CentOS 7では、StartupApplicationsの設定がなくなってしまったので、systemdサービスを使用します。  
/etc/systemd/system/FServer.serviceファイルを編集し、以下の行を挿入してください。

```
[Unit]
After=network.target
[Service] Type=simple
ExecStart=/home/YOUR_USER_NAME/3D-Coat-FServer/fserver_console_64
(ここはファイルを配置したパスを記載してください。以下パスに関しては同様に変更してください。)
[Install]
WantedBy=multi-user.target
```

次のコマンドでFServerを自動起動するように登録します。

```
$ systemctl enable FServer
```

登録後、OSを再起動してFServerが自動起動していることを確認してください。

FServerの稼働確認は、ブラウザで以下のURLにアクセスします。

<http://127.0.0.1:8888/>

表示内の「Licenses left (V4):」に正しいライセンス数が表示されていることを確認してください。

## 2. Ubuntu、CentOS6の場合

以下のメニューを実行してください。

System>Preferences>Startup Applications>Add

そちらで表示されるダイアログに以下の項目を入力してください。

Name: FServer

Command: /home/YOUR\_USER\_NAME/3D-Coat-FServer/fserver\_console daemon  
または(64bit版のデーモンを使用する場合)

Command: /home/YOUR\_USER\_NAME/3D-Coat-FServer/fserver\_console\_64 daemon

## 3. CentOSのバージョンが6未満の場合

以下のメニューを実行してください。

System>Preferences>More Preferences>Sessions>StartupPrograms>Add

そちらで以下のスタートアップコマンドを追加してください。

gnome-terminal -e "/home/YOUR\_USER\_NAME /3D-Coat-FServer/fserver\_console daemon"

---

## FServerのmacOSへのインストール

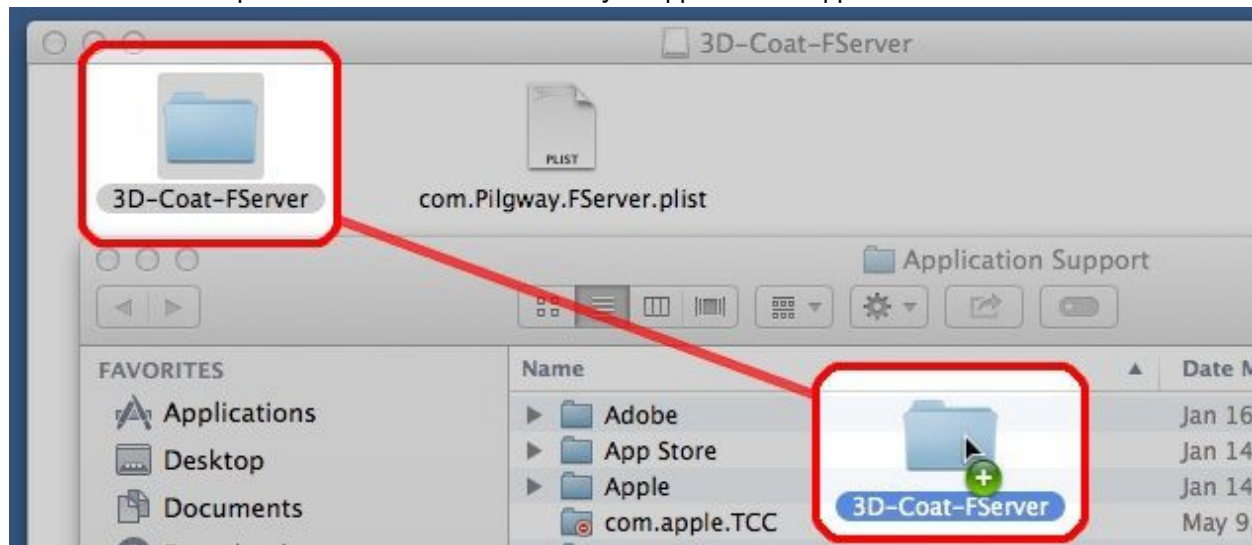
---

最新バージョンのMac版3D-Coat FServerを以下からダウンロードしてください。

<http://www.3d-coat.com/~sergyi/FServer/3D-Coat-FServer-1-8.dmg>

こちらを開き、中にある3D-Coat-FServerフォルダを以下にコピーしてください。

Finder > Go > Computer > Macintosh HD > Library > Application Support:



3D-Coat-FServerフォルダの中にあるFServerを実行してください。

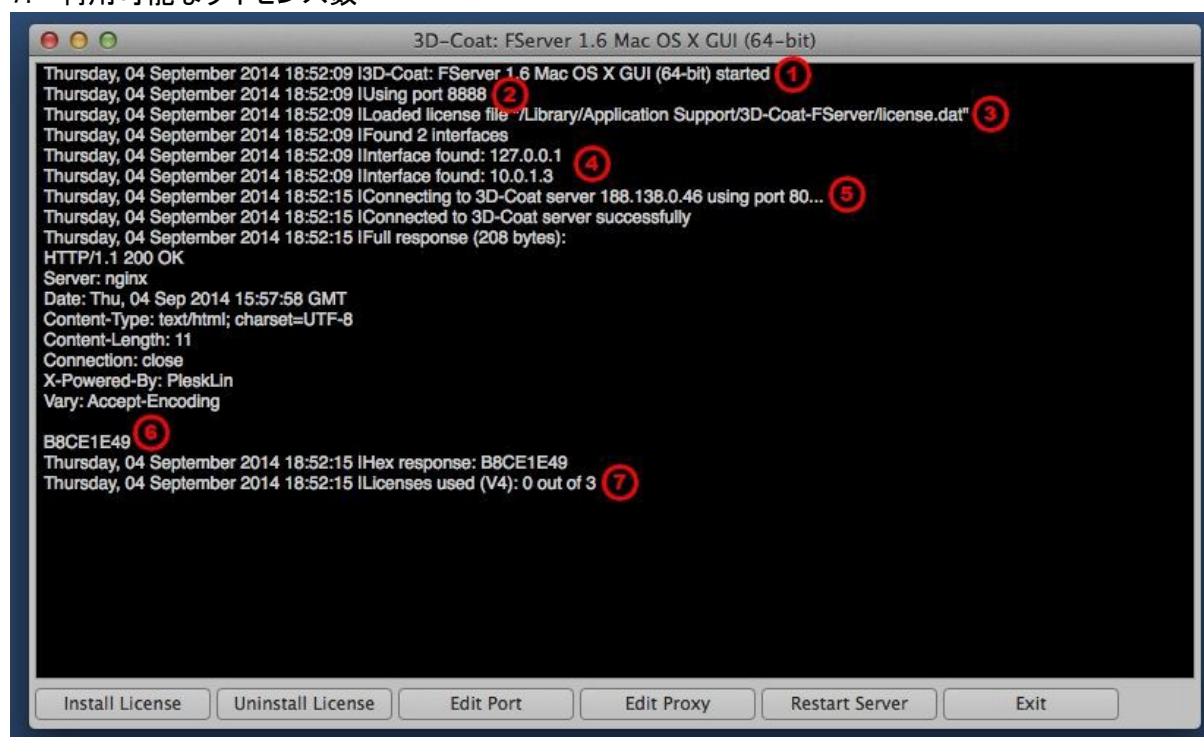
「“FServer” can't be opened because it is from an unidentified developer」のメッセージが出て

実行できなかった場合は、FServerを右クリックし、Open > Openを選択して実行してください。

表示されるダイアログにシリアル番号を入力し[Restart Server]ボタンを押してください。

FServerアプリケーション画面にログが表示されます。ログの内容は以下になります。

1. FServerバージョン
2. FServerと3D-Coatクライアントとの通信ポート番号  
([Edit Port]ボタンで通信ポート番号を変更することができます)
3. シリアル番号が記載されたライセンスファイルのパス
4. 通信可能な3D-Coatクライアントのネットワークインターフェース(IPアドレス)
5. ライセンス認証のための3D-CoatサーバーのIPアドレスと接続ポート番号
6. 3D-Coatサーバーからのライセンス認証成功の応答メッセージ
7. 利用可能なライセンス数



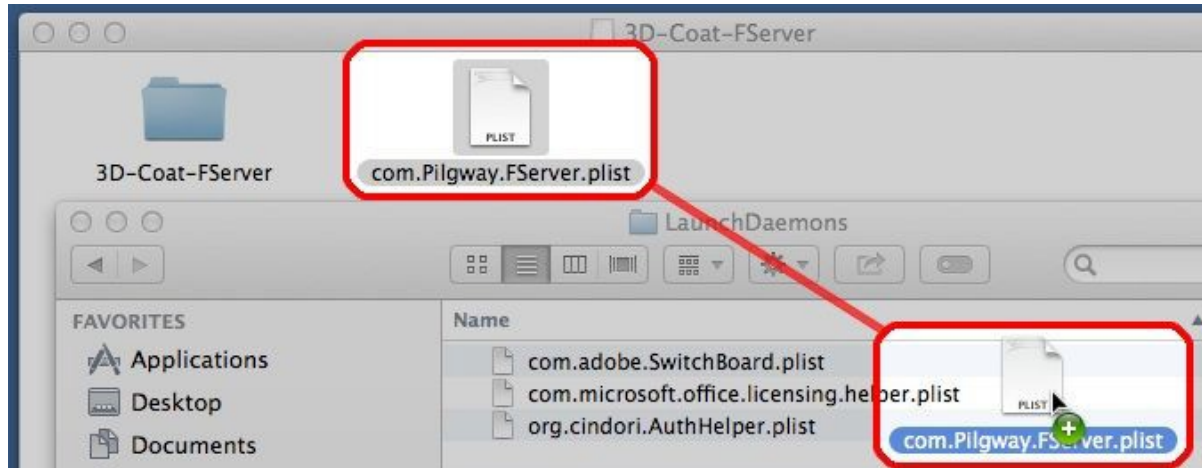


## OS Xのlaunchdを使ったFServerデーモンのインストール

launchdはOS Xに用意されているデーモンの管理サービスで、ユーザーのログインを問わずアプリケーションを実行することができます。FServerをlaunchdデーモンとして起動することで、サーバーで自動的にFServerを実行することができます。

FServerをlaunchdデーモンとして設定するには、3D-Coat-FServerフォルダの中にあるcom.Pilgway.FServer.plistファイルを以下にコピーしてください。

Finder > Go > Computer > Macintosh HD > Library > LaunchDaemons:



次にターミナルを開き、以下のコマンドでplistファイルのオーナーをrootに変更します。

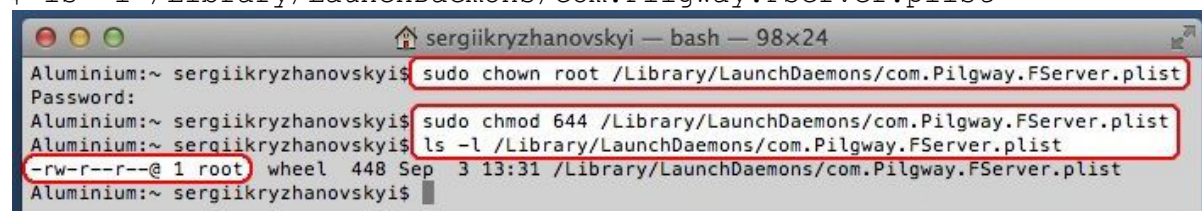
```
$ sudo chown root /Library/LaunchDaemons/com.Pilgway.FServer.plist
```

またパーミッションも変更します。

```
$ sudo chmod 644 /Library/LaunchDaemons/com.Pilgway.FServer.plist
```

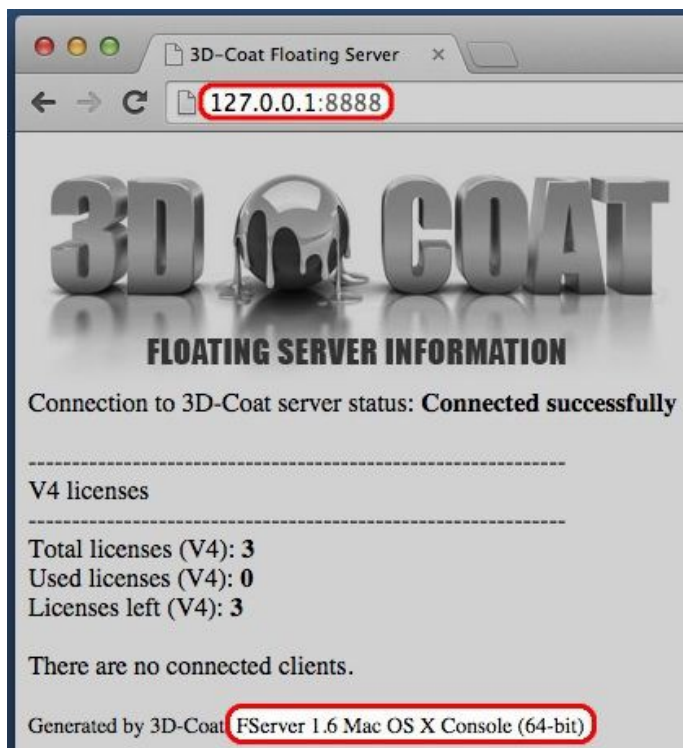
launchdから「Dubious ownership on file (skipping)」というエラーを受け取った場合は、こちらのファイルのオーナーとパーミッションを確認してみてください。確認のコマンドは以下になります。

```
$ ls -l /Library/LaunchDaemons/com.Pilgway.FServer.plist
```



launchdにFServerが設定できたら、一度OSを再起動してください。自動的にFServerデーモンが起動します。FServerの稼働状況はブラウザで、サーバー自身のIPとポート番号にアクセスすることで確認できます。（ここでは、127.0.0.1でアクセスしていますが、サーバーのIPアドレスでもアクセスできます。）





---

## 手動でのFServerデーモンの起動と停止

---

launchctlにFServerデーモンを設定した後で、その設定が正しいかどうかを確認するために手動でFServerデーモンを起動することができます。以下のコマンドで起動します。

```
$ sudo launchctl load -w /Library/LaunchDaemons/com.Pilgway.FServer.plist
```

正しく起動することが確認できたら、OSを再起動する前に次のコマンドでFServerデーモンを停止させてください。(FServerデーモンが起動したままだとOSが再起動しない場合があります)

```
$ sudo launchctl unload /Library/LaunchDaemons/com.Pilgway.FServer.plist
```

(または、command + option + escでFServer> Force Quitを選択)

GUI版のFServerを起動して、設定(ポート番号の変更やシリアル番号の追加など)の変更を行う場合は、必ずFServerデーモンを停止させるようにしてください。

## FServerを利用する場合の3D-Coatクライアントの設定



3D-Coatクライアントでライセンスサーバーを指定するには、3D-Coatの「Registration」のダイアログでFServerが稼働しているサーバーの「IPアドレス:ポート番号」または「ホスト名:ポート番号」を入力します。このライセンスサーバーの指定は、このダイアログで入力する代わりに環境変数COAT\_FSERVERに同様の値(IPアドレス:ポート番号)を設定することでも行うことができます。

Linux、Windows、OS Xにおける3D-Coatが使用する環境変数	
COAT_FSERVER	ライセンスサーバーを指定します。 IPアドレス:ポート番号 または、 ホスト名:ポート番号 を設定します。
FSERVER_LOGFILE	もう一つのログファイル名を指定します。 ファイル名のパスの指定には制限はありません。絶対パス、 相対パスまたは設定時点で存在しないパス(仮想ドライブや ネットワークドライブなど)で記述できます。
FSERVER_LICPATH	license.dat、port.dat、proxy.datを保存する場所のパスを 指定します。パスの指定には制限はありません。絶対パス、 相対パスまたは設定時点で存在しないパス(仮想ドライブや ネットワークドライブなど)で記述できます。また、パスの 最後の「/ (スラッシュ)」は付けても付けなくても構いません。

Linuxのみで使用する環境変数	
FSERVER_PIDFILE	fserver_console_daemon.pidファイルを保存する場所の パスを指定します。

---

## Linuxでの環境変数の設定

---

GUI版のFServerはGNOMEアプリケーションであるため、GNOMEが使用する環境変数設定を共用することになります。環境変数は、.bashrcファイルに記載されますが、こちらはGNOMEアプリケーションで直接設定することができません。環境変数の設定は、ターミナルから以下コマンドで行ってください。

```
$ gedit .profile (Ubuntuの場合)
# gedit /etc/profile (CentOSの場合)
```

(以下は環境変数の例です。)

```
export COAT_FSERVER=127.0.0.1:8888
export FSERVER_LOGFILE=/home/YOUR_USER_NAME/Documents/My.txt
export FSERVER_LICPATH=/home/YOUR_USER_NAME/Documents/FServer/License
export FSERVER_PIDFILE=/home/YOUR_USER_NAME/Documents/My.pid
export COAT_FILES_PATH=/home/YOUR_USER_NAME/3D-Coat-Files/Data
```

---

## Windowsでの環境変数の設定

---

### Windows10の場合:

スタートボタン→Windowsシステムツール→コントロールパネルでコントロールパネルを開きます。  
表示方式をアイコンに切り替えて、システムを選択します。  
システムの詳細設定→詳細設定タブ→環境変数  
こちらで新規に環境変数を設定します。

### Windows8の場合:

スタートボタンを右クリックしてシステムを選択します。  
システムの詳細設定→詳細設定タブ→環境変数  
こちらで新規に環境変数を設定します

環境変数	デフォルト値
COAT_FSERVER	127.0.0.1:8888 (ライセンスサーバーのIPアドレス:ポート番号に変更します。)
FSERVER_LOGFILE	C:\Documents and Settings\%[ユーザー名]\My Documents\FServer.txt
FSERVER_LICPATH	C:\Documents and Settings\%[ユーザー名]\My Documents\FServer\LicenseFiles
COAT_FILES_PATH	C:\Users\%UserName\Documents\3D-Coat-Files\Data

---

## OS X 10.10 Yosemite未満のバージョンでの環境設定

---

/etc/launchd.confに設定します(最初はこのファイルが存在しないかもしれません)。  
こちらはテキストファイルですのでターミナルからvi等でも、テキストエディターのアプリケーションでも編集できます。

ターミナルからviを使う場合は以下の通りです。

```
$ sudo vi /etc/launchd.conf
```

hキーを押してINSERTモードに切り替えます。

そして以下のように入力します(こちらは一例です。設定値は実際の値に変更してください)。

```
setenv COAT_FSERVER 10.0.1.3:8888
setenv FSERVER_LOGFILE /Users/YOUR_USER_NAME/Documents/Logs/FServer.txt
setenv FSERVER_LICPATH
/Users/YOUR_USER_NAME/Documents/FServer/LicenseFiles
```

(注意: 設定する値にはスペースは含むことができません。)

ESCを押して編集モードを抜けて、SHIFT+Z+Zを押して変更を保存します。

```
$ cat /etc/launchd.conf
```

で編集内容を確認した上で、環境変数を有効にするためにOSを再起動してください。

---

## OS X 10.10 Yosemite以降のバージョンでの環境設定

---

OS X 10.10 Yosemite以降では/etc/launchd.confに環境変数を設定することができません。  
そこで、以下のように設定します。

1. Launchpad > Script Editor > New Documentを実行し以下のコマンドを入力します。

(各値は実際の設定に変更してください。これはあくまでサンプルです)

```
do shell script "launchctlsetenv COAT_FSERVER 127.0.0.1:8888"
do shell script "launchctlsetenv FSERVER_LOGFILE
/Users/YOUR_USER_NAME/Documents/Logs/FServer.txt"
do shell script "launchctlsetenv FSERVER_LICPATH
/Users/YOUR_USER_NAME/Documents/FServer/LicenseFiles"
```

2. File > Save... メニューで保存します。

Save Asとして、Environment Variablesというファイル名にします。またこのファイルのディレクトリはHOME、ファイルフォーマットはApplicationとします

3. System Preferences > Users & Groups > Login Itemsを実行して、HOME/EnvironmentVariablesを追加します。
4. OSを再起動します。

---

## macOS下でLaunchAgentsを使う場合の環境変数の設定

---

LaunchAgentsを使う場合の環境変数の設定は、以下のようなテキストファイルを用意します。  
こちらの設定内容はCOAT\_FSERVERを設定するサンプルです。実際のサーバー環境に合わせてください。

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<!DOCTYPE plist PUBLIC "-//Apple//DTD PLIST 1.0//EN"
"http://www.apple.com/DTDs/PropertyList-1.0.dtd">
<plist version="1.0">
<dict>
<key>Label</key>
<string>com.Pilgway.3D-Coat</string>
<key>ProgramArguments</key>
<array>
<string>/bin/launchctl</string>
<string>setenv</string>
<string>COAT_FSERVER</string>
<string>127.0.0.1:8888</string>
</array>
<key>RunAtLoad</key>
<true/>
</dict>
</plist>
```

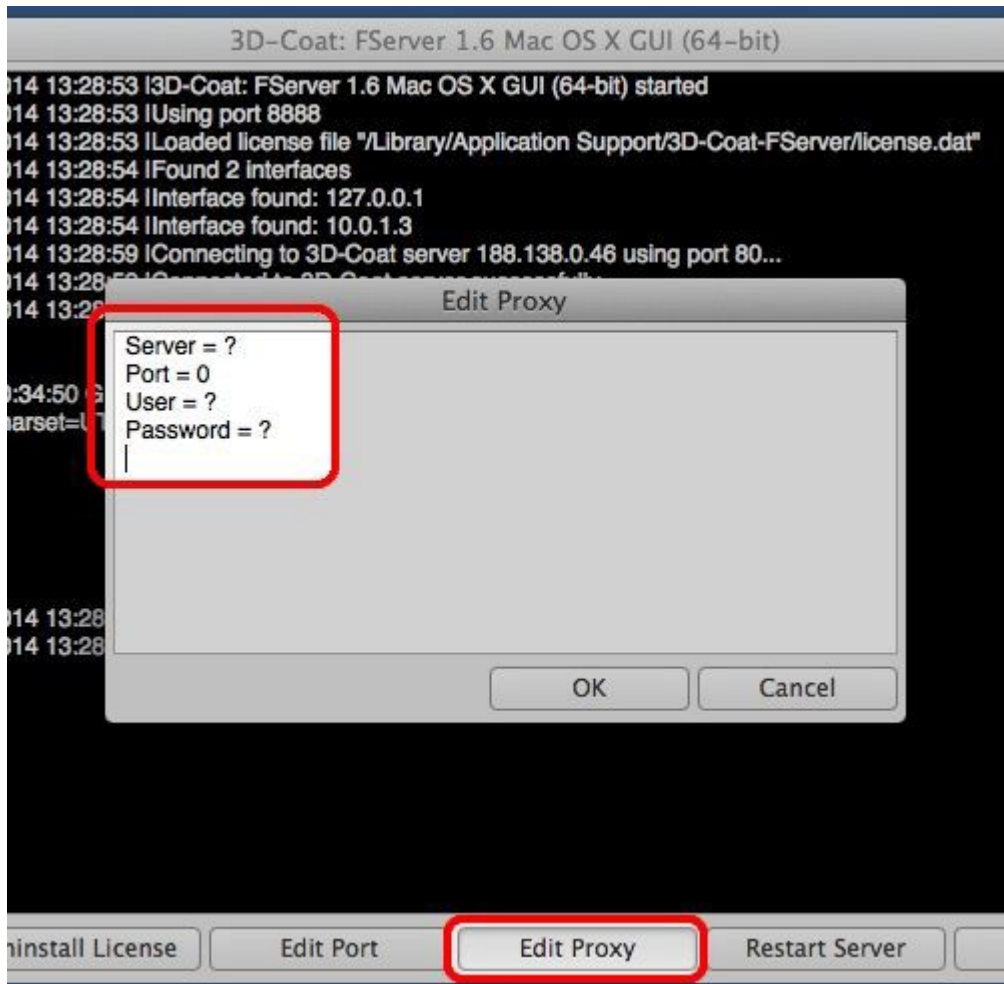
こちらのテキストファイルを/Library/LaunchAgents/com.Pilgway.3D-Coat.plistとして保存し、  
ログアウト、ログインするか、OSを再起動してこの設定を有効にしてください。

---

## プロキシの設定

---

FServerはそのライセンスの有効性を確認するために、起動時に最低一度、TCP80番ポート(HTTP)で3D-Coatのライセンスサーバーと通信します。そのため、FServerがインストールされているサーバーがプロキシ経由でインターネットに接続する場合は、[Edit Proxy]ボタンでプロキシパラメータの設定が必要となります。



こちらは、FServerのあるフォルダ下にproxy.datというファイルを作成することでも設定することができます。その場合、proxy.datは必ず以下の4行で構成してください。

プロキシサーバーのIPアドレス

プロキシサーバーのポート番号

プロキシサーバーへの認証ユーザー名

プロキシサーバーへの認証パスワード

設定値がない場合は、空欄としてください。

同様にシリアル番号やサービスのポート番号もテキストファイルで指定することができます。

シリアル番号はlicense.datに27文字のシリアル番号をそのまま記載し、FServerと同じフォルダに配置します。ポート番号はport.datにポート番号を記載して同様にFServerと同じフォルダ下に配置します。いずれの場合も不要な文字(改行を含む)は含まれないように注意してください。



---

## インターネット接続ができない環境でのオフラインライセンス

---

FServerを実行するサーバーがインターネットに接続できない環境にある場合に、例外としてオフラインライセンスを提供しています。オフラインライセンスは、ユーザーからのリクエストに応じて提供する特殊なシリアル番号です。

通常、オフラインライセンスの申請は5ライセンスからとなっています。  
既にオフラインライセンスをお持ちで、追加/統合の申請が必要な場合は、既存の3D-Coatシリアル番号をサポートまでお送り下さい。

オフラインライセンスに切り替えるには、現在設定されているライセンスをアンインストールし（GUIから[Uninstall License]ボタンを押すか、license.datファイルを削除します）、[Install License]ボタンでオフラインライセンスのシリアル番号を入れるか、シリアル番号を記載したstatic.datファイルを作成し、license.datがあったフォルダに置いてください。

詳細なオフラインライセンスのインストール手順は次のとおりです。（新規での切り替え又は統合の場合）

1. 既存のライセンスをアンインストールします。  
FServerのGUI上で[Uninstall License]をクリックするか、license.dat/static.datを削除します。
2. FServerを管理者として実行すると、ライセンスがない場合、シリアル番号の入力が求められますので、発行されたオフラインライセンスのシリアル番号を入力して[Save]ボタンを押します。
3. ライセンスのインストールが完了すると、FServerのディレクトリにstatic.datファイルが作成されます。
4. FServerのGUI上で[Restart Server]ボタンを押してFServerを起動します。
5. オフラインライセンスのインストールが完了です。

オフラインライセンスを追加でインストールする場合は、static.datをテキストエディタで開き、新しい行に追加分のオフラインライセンスのシリアル番号を入力し、変更を反映させるためにFServerの[Restart Server]ボタンで再起動を行ってください。

static.dat内容の例：

V4F001-.....（1ライセンス含むオフラインライセンスのシリアル番号）  
V4F003-.....（3ライセンス含むオフラインライセンスのシリアル番号）



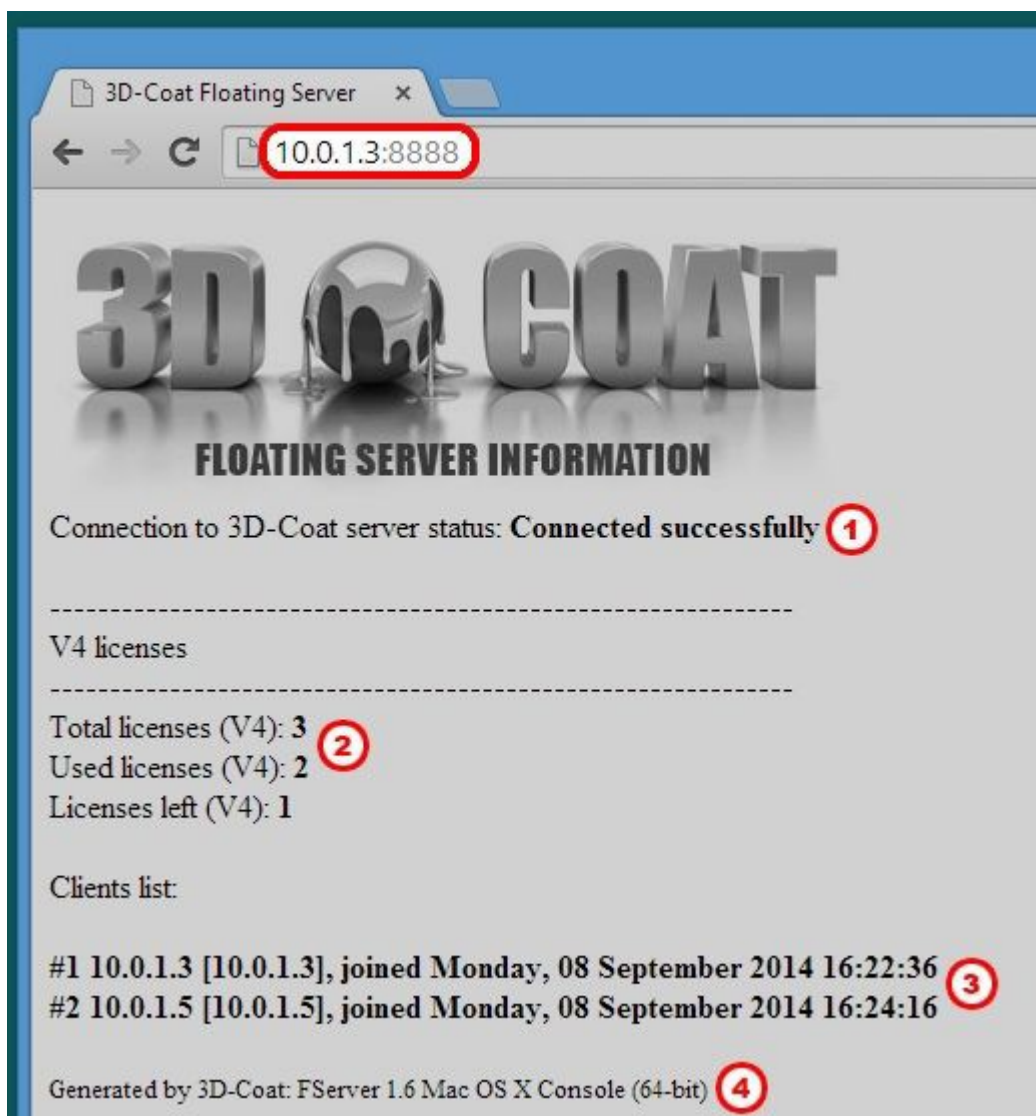
---

## FServerの動作確認

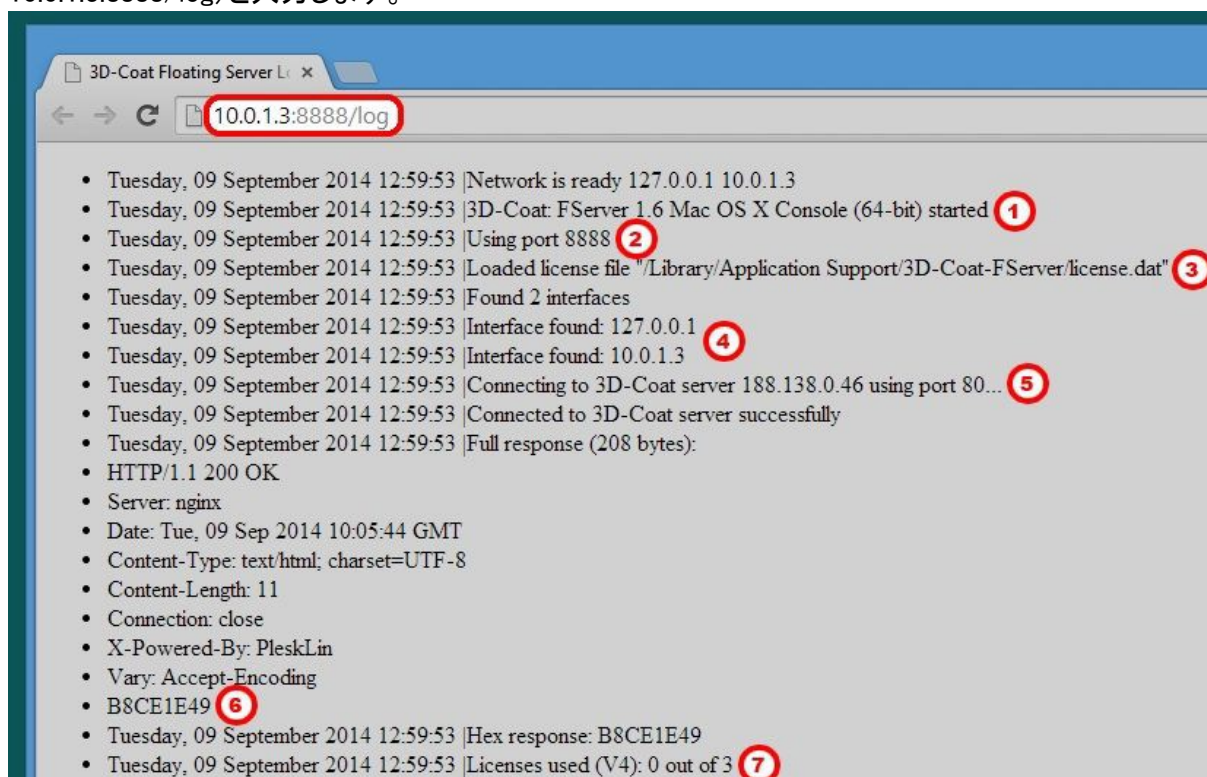
---

FServerにはその稼働状態やライセンスの提供状態を確認するためのWebサーバー機能があります。ブラウザからライセンスサーバーのIPアドレス:ポート番号(例えば、10.0.1.3:8888とアドレスバーに入力します)でアクセスすることができ、表示された画面では以下のようなサーバーの状態を確認することができます。

1. FServerと3D-Coatの認証サーバーとの接続状態
2. ライセンス数、使用されているライセンス数、残りのライセンス数
3. 接続しているクライアントリスト
4. FServerのバージョン



また、FServerのログを表示させたい場合は、アドレスバーにIPアドレス:ポート番号/log(例えば、10.0.1.3:8888/log)と入力します。



表示されるログには以下の情報が表示されます。

1. FServerのバージョン
2. FServerがライセンスをサービスしているポート番号
3. シリアル番号が記載されているライセンスファイルのフルパス
4. 3D-Coatクライアントがアクセス可能なネットワークインターフェース一覧
5. FServerがそのライセンスを認証するためにアクセスする3D-Coatの認証サーバーのIPアドレスと接続ポート番号
6. 認証サーバーからの応答がファイアウォール等で変更されていないかを確認する値
7. 使用可能なライセンス数

ブラウザでは、ログファイルの最後の50KBのみを表示しています。ログファイルの全ての内容を確認したい場合は、FServerがあるフォルダのlog.txtをご覧ください。

## V3とV4のライセンスを同時に使用方法

1. V3とV4のFServerを別々のフォルダーに配置してください。FServerのアーカイブ解凍時は、それぞれのバージョン名（V3またはV4など）がフォルダに付与されています。

3D-Coat-FServer-V3

3D-Coat-FServer-V4

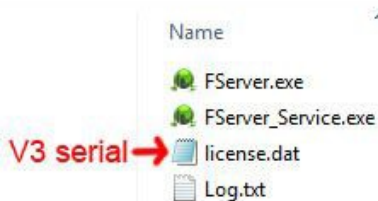
2. V4のFServerのフォルダ下にV4のシリアル番号を記載したlicense.dat（オフラインライセンスの場合はstatic.dat）を作成します。そして、V4のFServerとして使用するポート番号（8888以外、例えば9999）を記載したport.datも同様に作成します。

This PC > SYSTEM (C:) > 3D-Coat-FServer-V4

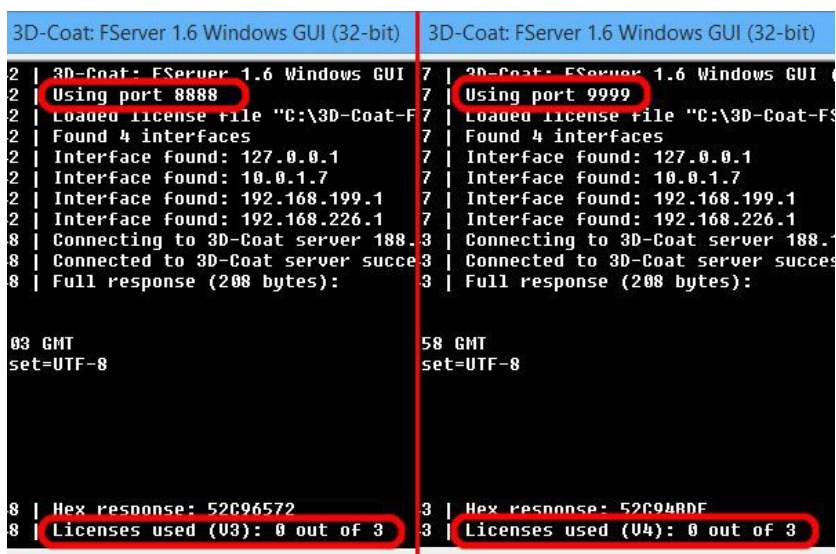


3. V3のFServerのフォルダ下にV3のシリアル番号を記載したlicense.dat（オフラインライセンスの場合はstatic.dat）を作成します。そして、port.datは作成せず、サービスのポート番号はデフォルトの8888を使うようにします。（または、V4で指定したのとは異なるポート番号を指定したport.datを作成します。）

This PC > SYSTEM (C:) > 3D-Coat-FServer-V3

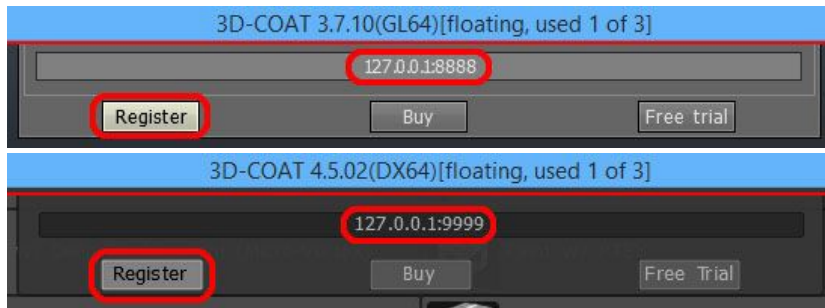


4. FServerを起動します。（起動方法の詳細は前項のOS別FServerインストール方法を参照ください。）それぞれが、違うシリアル番号、違うポート番号で実行されます。



この例では、V3は8888、V4は9999で動作しています。

5. 3D-Coatのクライアント側では、同じIPアドレスで、ポート番号の入力のみを変更してV3とV4のサーバーを設定します。



## 一台のPCにインストールされた3D-Coatを複数のユーザーで共有する

複数のユーザーで3D-Coatを使用するために、3D-Coatのインストールファイルとユーザーデータファイル（3D-Coatでの作業中にユーザーによって作成、変更されるデータなど）を分けたい場合、

3D-Coat（読み込み専用）を任意の場所にインストールして、その後、環境変数`COAT_FILE_PATH`を定義して各ユーザーのデータファイルの場所を指定します。

スタンドアロンライセンスファイルの場合は、現在のユーザーのデータファイルと同じフォルダにライセンスファイルが保存されます。フローティングライセンスの場合は、`COAT_FSERVER`という環境変数でFServerのIPアドレス:ポート番号を定義します。

更新されるファイルは`COAT_FILES_PATH`で定義された新しい場所へ書き出されますが、インストールフォルダが読み込み専用となっていれば、初期フォルダやファイル（初期ブラシ、マテリアル、ストリップ、モデルなど）は更新または削除できません。

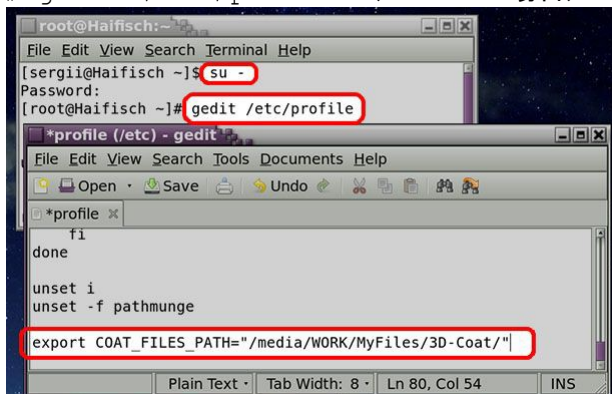
3D-Coatは、デフォルトで全てのOSにおいて現在のユーザーフォルダ下にある3D-CoatV4フォルダをユーザーデータファイルとして使用します。

### Linuxにおけるユーザーデータフォルダの変更

Linuxにおいて、デフォルトで`$HOME`に設定されている3D-Coatのユーザーデータの保存先を変更するためには、環境変数`COAT_FILES_PATH`をフルパスで指定します。しかし、3D-CoatはGNOMEアプリケーションなのでGNOME下の環境変数が使用されます。GNOMEの環境変数は`bashrc`に設定されますが、直接編集するのではなく次のようにターミナルで`profile`を編集します。

`$ gedit .profile` (Ubuntuの場合)

`# gedit /etc/profile` (CentOSの場合)



注: `$HOME/3D-CoatV4(3)/Exchange`というフォルダが生成されますが、これはサードパーティのアプリケーションやプラグインとの互換性を保つためのものですので、削除しないようにしてください。



---

## 稼働中のFServerの移行方法

---

1. 一つのシリアル番号では、一つのFServerの稼働のみが許されています。従って、FServerを別のマシンに移行する場合は、まず現在のFServerを停止させる必要があります。
  - Windowsの場合：  
タスクマネージャー＞サービスタブ＞サービス管理ツールを開く＞  
3D-Coat:FServer1.10WindowsService(32-bit)を右クリックのメニューから停止を選択
  - Linuxの場合：  
ターミナルから以下のコマンドで停止します。  

```
$ ./fserver_console stop または  
$ ./fserver_console_64 stop
```
2. 新しいサーバーマシンを用意して、そちらにFServerをインストールします（インストール方法は前項を参照ください）。そして、新しいFServerにシリアル番号を入力するか、古いFServerが稼働していたマシンのFServerのあるフォルダからlicense.datを新しいFServerのフォルダにコピーします。（もし、static.datやport.datがあれば、そちらも併せてコピーしてください。）

新しいFServerを起動すると、FServerは3D-Coatの認証サーバー（188.138.0.46:80）にアクセスしてライセンスの認証を行います。従って、もし、ファイアウォール等でアクセス制限がかかっているようであれば、新しいサーバーからIPアドレス188.138.0.46、ポート番号80にアクセスできるようにファイアウォールを設定してください。同時にFServer、FServer\_Serviceの外部との通信を許可してください。認証サーバーからは8バイトの16進数を返します。こちらが正しく受け取れない場合（バイト数が短くなる、値を受信できていない）は、セキュリティソフト等の制限がかかっている可能性がありますので、セキュリティソフトに例外の設定を行ってください。
3. もし、新しいFServerのIPアドレスが古いサーバーのIPアドレスと異なっている場合は、3D-Coatクライアントで再度新しいサーバーのIPアドレス:ポート番号を設定する必要があります。

IPアドレスは、FServerがあるフォルダに生成されるlog.txtの「Found X interfaces」の箇所を確認することができます（ローカルホストのIPアドレスも表示されますが、それではありません）。また、サービスのポート番号はデフォルトでは8888です（もし、port.datがある場合は、そちらに記載されたポート番号となります）。ブラウザで、そのIPアドレス:ポート番号にアクセスすることでFServerへの通信、FServerの動作確認を行うことができます。

3D-Coatクライアントでの新しいFServerのIPアドレス:ポート番号の設定は、以下のファイルを編集して新しい値を書き込んでください。

- Windowsの場合：  
マイドキュメント＞3D-CoatV48の下floating.dat
- Linuxの場合：  
HOME/3D-CoatV48/floating.dat
- macOSの場合：  
Finder＞Go＞Home＞3D-CoatV48/floating.dat

FServerのIPアドレス:ポート番号は、COAT\_FSERVER環境変数に設定することもできます。（「[FServerを利用する場合の3D-Coatクライアントの設定](#)」を参照）