

Inkscape-Plugin gcodetools Tipps

Inhalt

- Inhalt
- Nutzung unter Mac OS X
 - Installation
 - Installation des Plugins für Inkscape (0.48.2) auf Mac OS (10.7.4)
 - Probleme
 - Fehlendes python-lxml

Nutzung unter Mac OS X

⚠ Auf Mac OS X ist das Plugin wegen fehlender Komponenten (lxml) für uns nicht out of the box nutzbar gewesen!

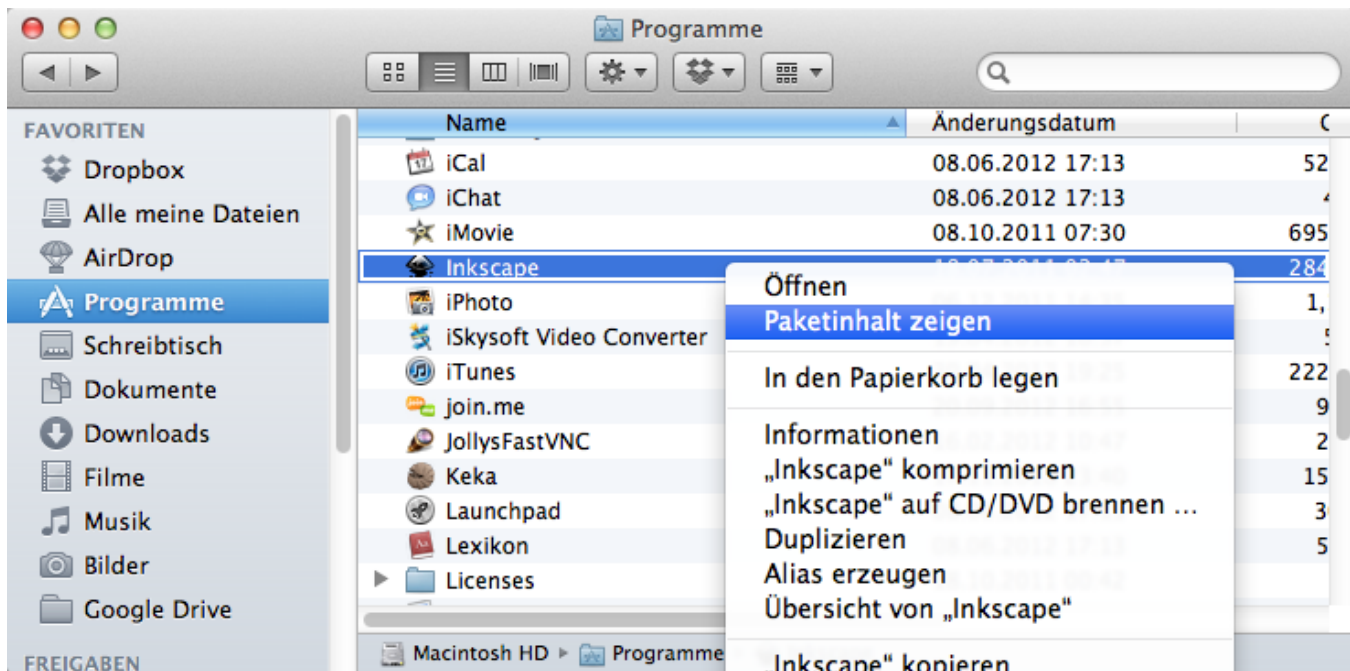
Installation

ℹ Ab Inkscape Version 0.49 soll gcodetools ein fester Bestandteil von Inkscape werden (siehe <http://www.cnc-club.ru/forum/viewtopic.php?t=35#install>)

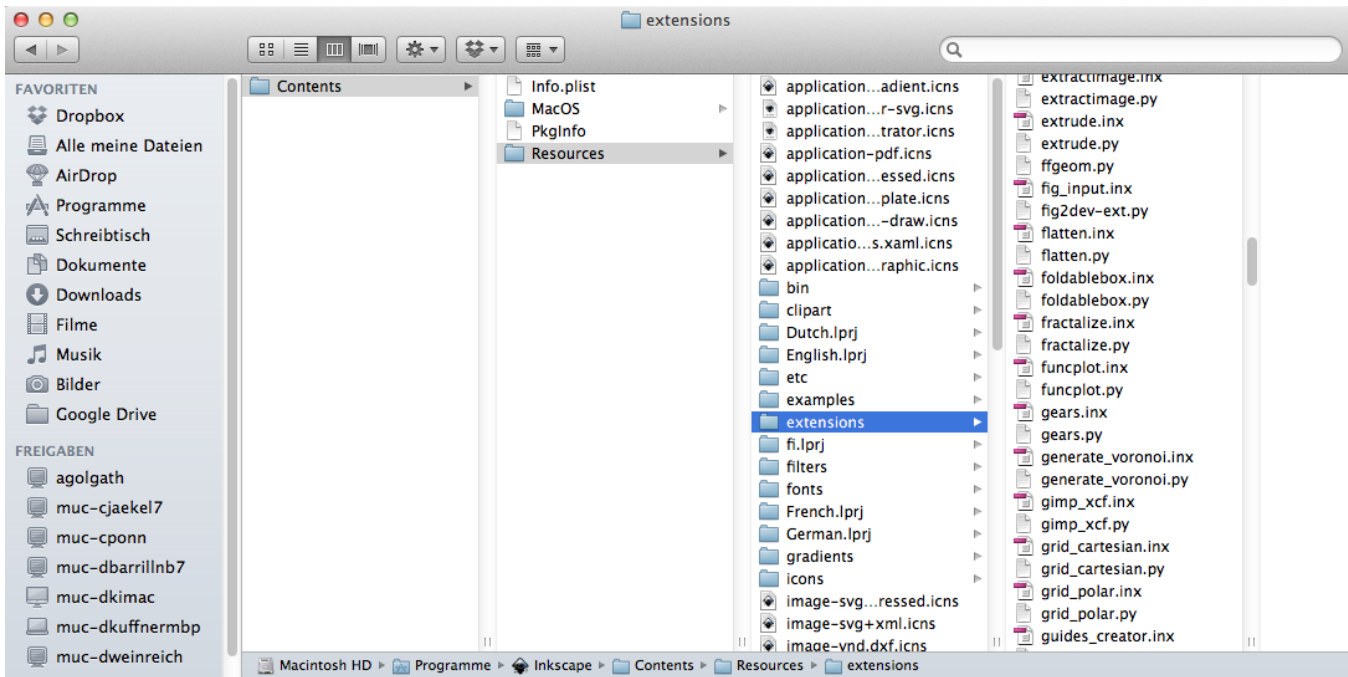
Installation des Plugins für Inkscape (0.48.2) auf Mac OS (10.7.4)

- Gehe zu <http://kalyaev.com/2010/20100423/tut02/tut02.html>
- Lade die Dateien gcode_tools-developpe.py und gcode_tools-developpe.inx herunter

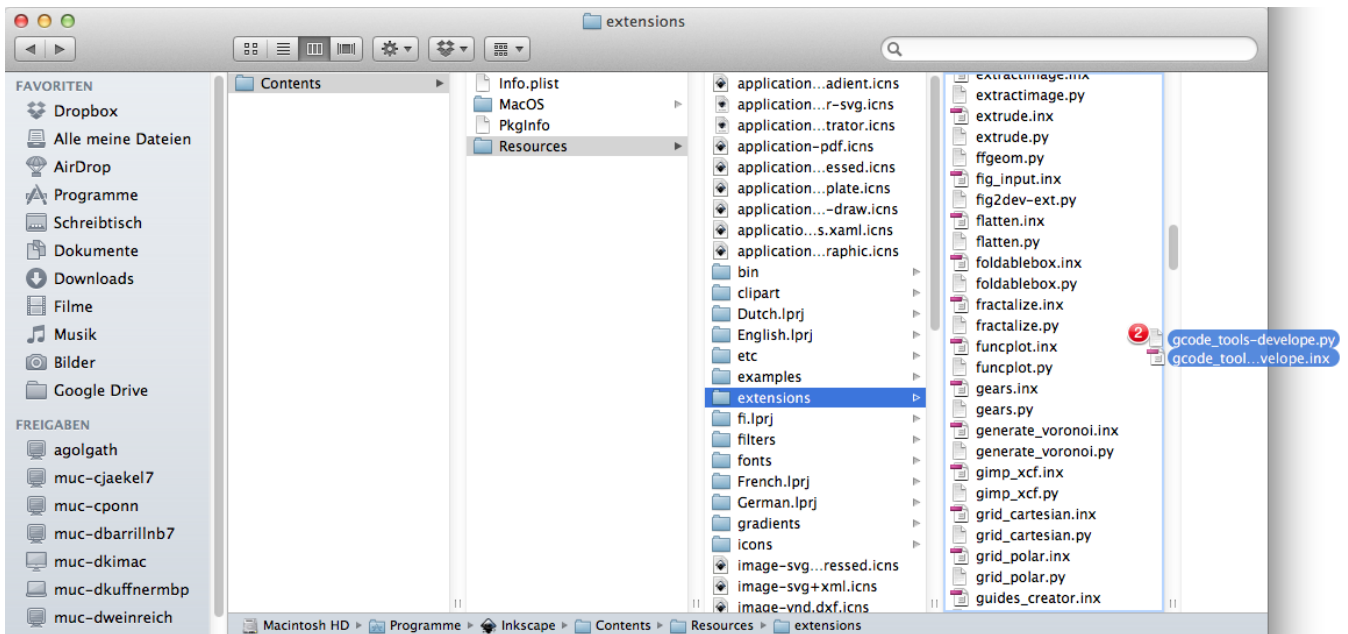
⚠ Benutze genau diese Dateien. Die Dateien von <https://launchpad.net/gcodetools> haben nicht funktioniert!



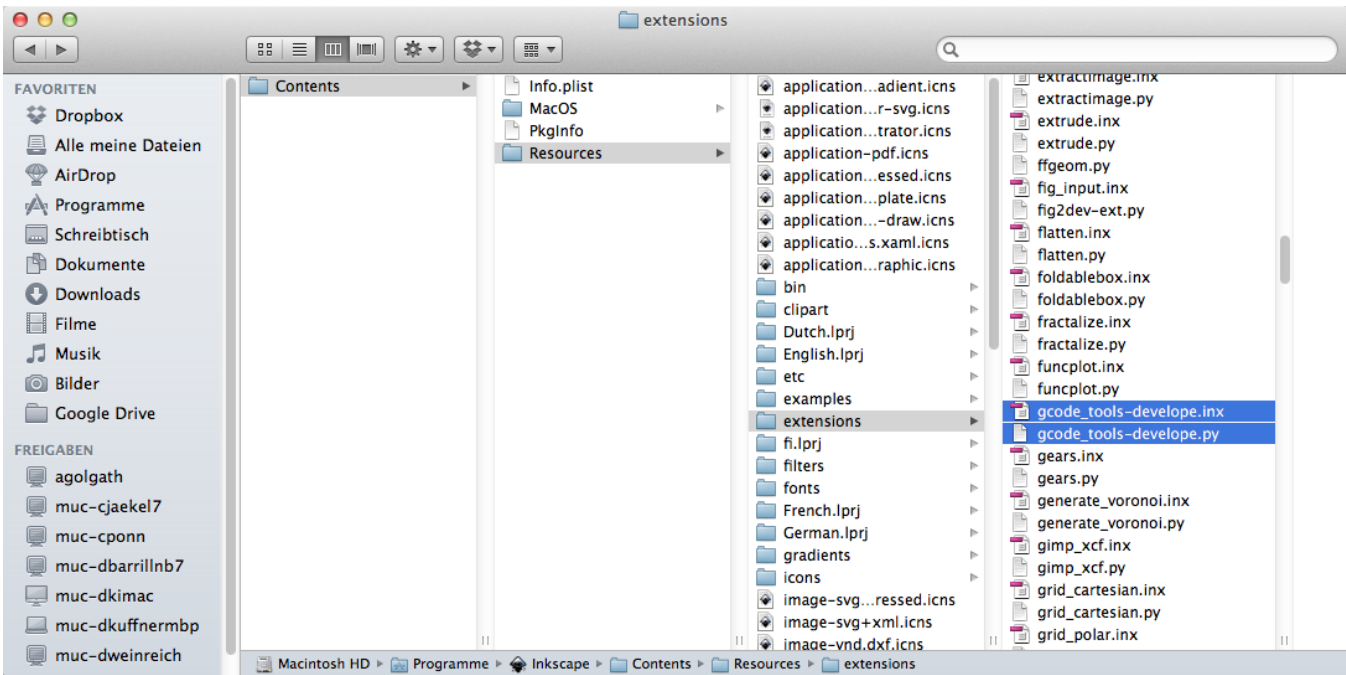
- Im Finder gehe zu "Programme"
- Rechtsklick auf "Inkscape"
- Klicke auf "Paketinhalte zeigen"



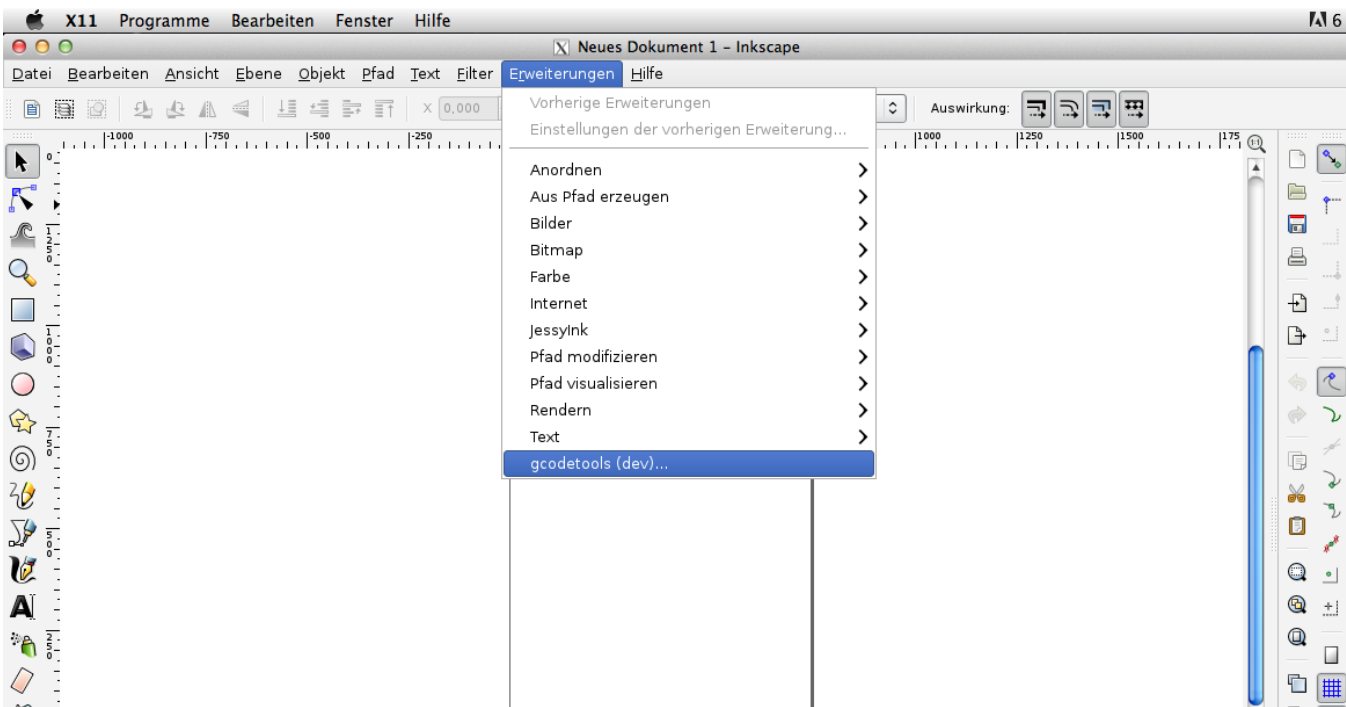
- Gehe zu Contents > Resources > extensions
- Sortiere die Ansicht nach "Namen". Die beiden Dateien gcode_tools-develop.py und gcode_tools-develop.inx sind noch nicht vorhanden. Falls doch ist das Plugin schon installiert.



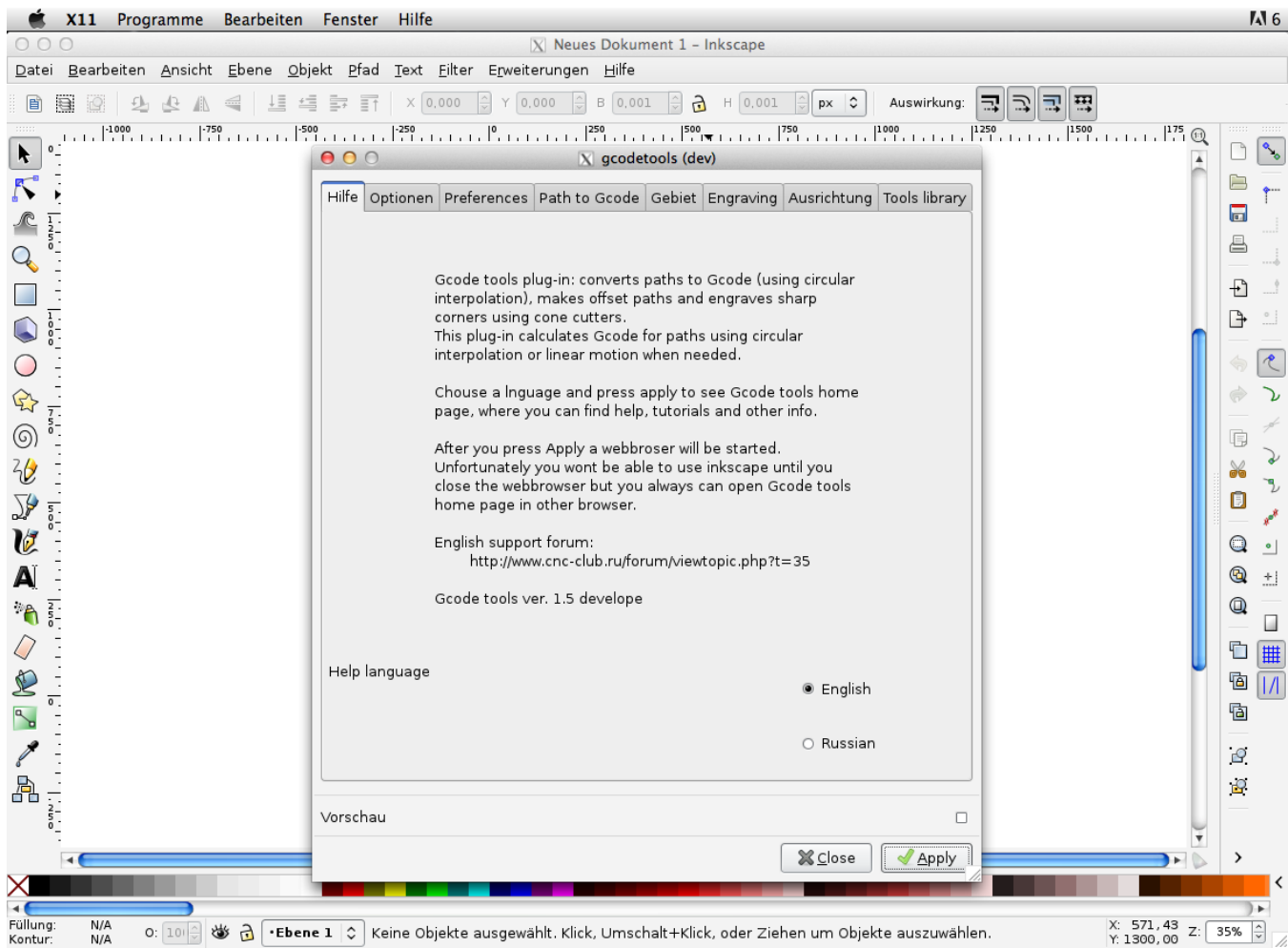
- Füge die beiden Dateien gcode_tools-develop.py und gcode_tools-develop.inx zum Verzeichnis "extensions" hinzu.



- Die Dateien gcode_tools-developer.py und gcode_tools-developer.inx sind nun im Verzeichnis.



- Falls Inkscape bereits läuft, beende Inkscape.
- Startet Inkscape.
- Im Menübar gehe zu "Erweiterungen"
- Klicke auf "gcodetools (dev)"



- Das Plugin "gcodetools" ist nun verfügbar.

Probleme

Fehlendes python-lxml

- Startet man gcodetools und ändert im Reiter "Gebiet" eine Wert, so kommt folgende Meldung hoch:



Fill in "Area width" and press Apply.

- Sucht man unter dem Link <http://cheeseshop.python.org/pypi/lxml/> nach einem Installer für Mac findet man z.B. hier ein Tar.
- Entpackt man das Tar findet man in der Datei INSTALL.txt folgenden Hinweis

MacOS-X

A `macport` [<http://macports.org/>](http://macports.org/) of `lxml` is available. Try something like `port install py25-lxml`.

If you want to use a more recent `lxml` release, you may have to build it yourself. Apple doesn't help here, as MacOS-X is so badly maintained by them that the pre-installed system libraries of `libxml2` and `libxslt` tend to be horribly outdated, and updating them is everything but easy. In any case, you cannot run `lxml` with the system provided libraries, so you have to use newer libraries.

Luckily, `lxml`'s `setup.py` script has built-in support for building and integrating these libraries statically during the build. Please read the `MacOS-X build instructions` [<build.html#building-lxml-on-macos-x>](#).

A number of users also reported success with updated libraries (e.g. using `fink` [<http://finkproject.org/>](http://finkproject.org/) or `macports`), but needed to set the runtime environment variable `DYLD_LIBRARY_PATH` to the directory where `fink` keeps the libraries. In any case, this method is easy to get wrong and everything but safe. Unless you know what you are doing, follow the static build instructions above.

