

# 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

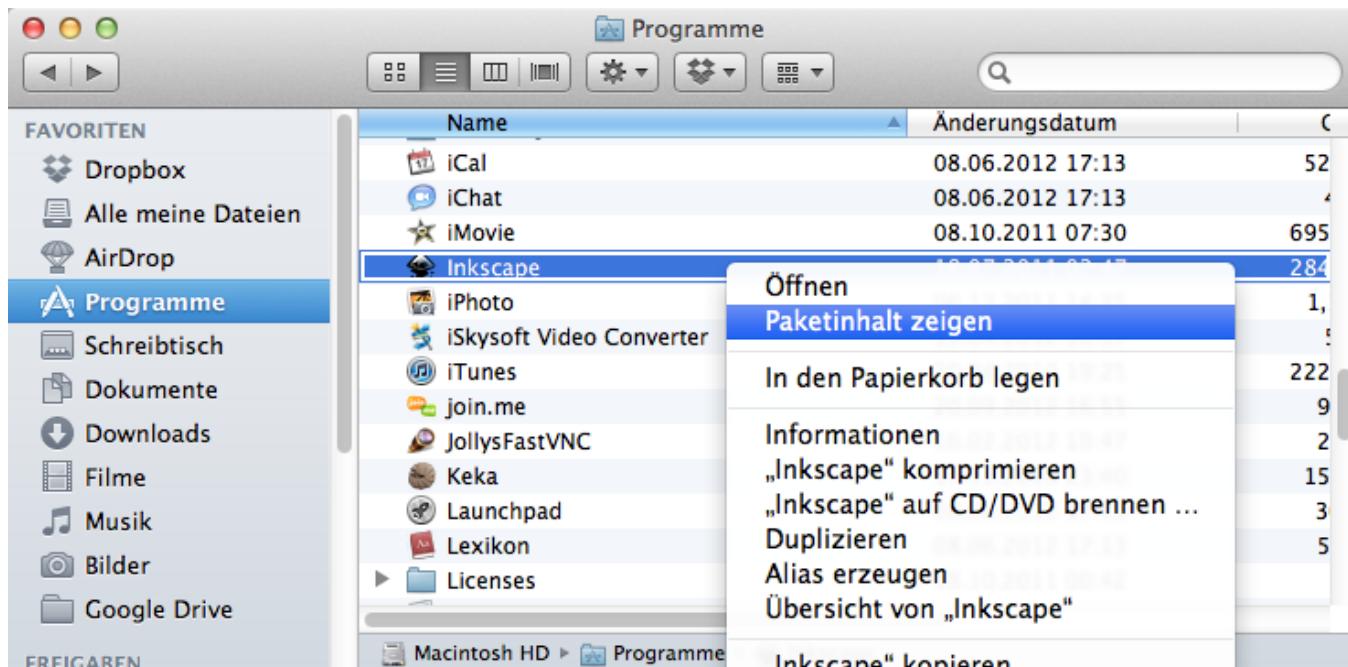
Auf Mac OS X ist das Plugin wegen fehlender Komponenten (lxml) für uns nicht out of the box nutzbar gewesen!

### Installation

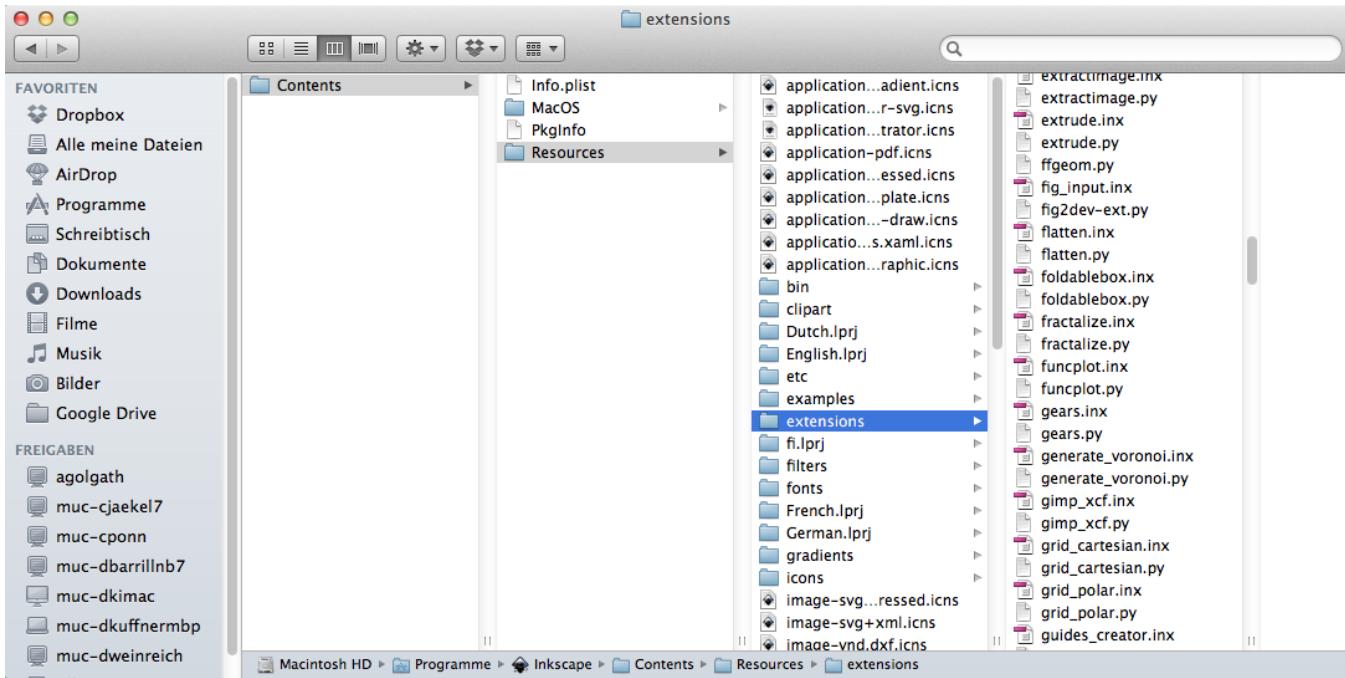
Ab Inkscape Version 0.49 soll gcodetools ein fester Bestandteil von Inkscape werden (siehe <http://www.cnc-club.ru/forum/viewtopic.php?t=35#install>)

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

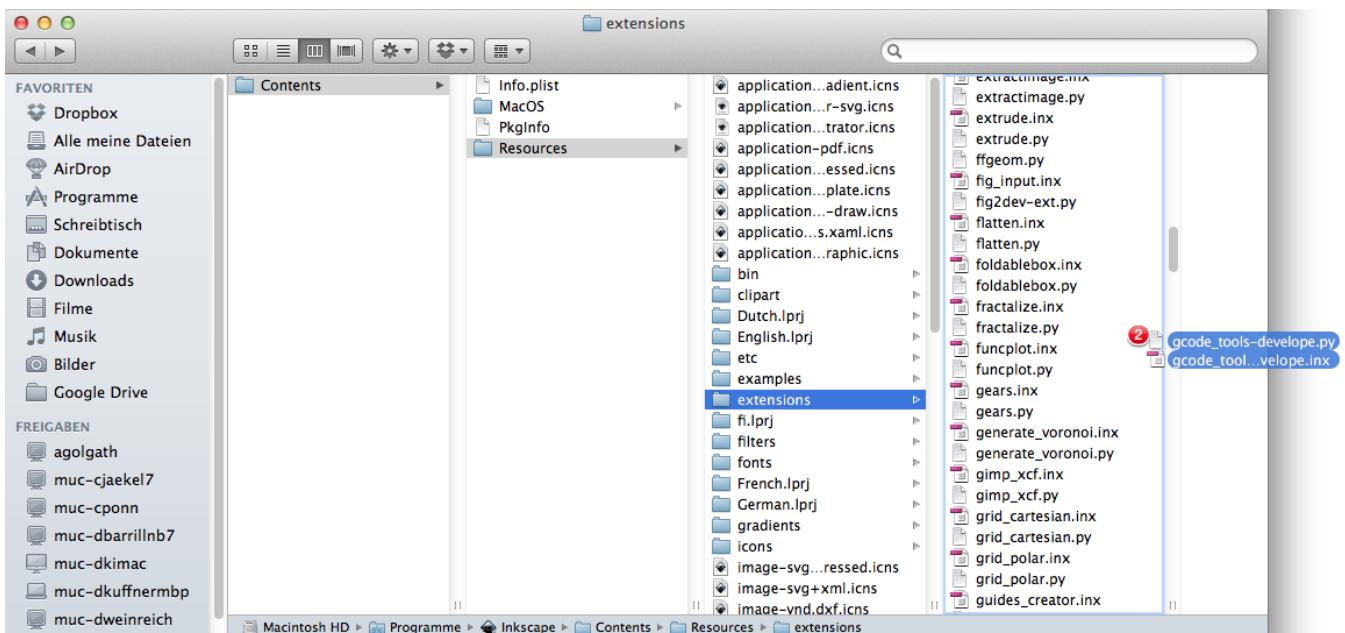
- Gehe zu <http://kalyaev.com/2010/20100423/tut02/tut02.html>
- Lade die Dateien gcode\_tools-developer.py und gcode\_tools-developer.inx herunter  
Benutze genau diese Dateien. Die Dateien von <https://launchpad.net/gcodetools> haben nicht funktioniert!



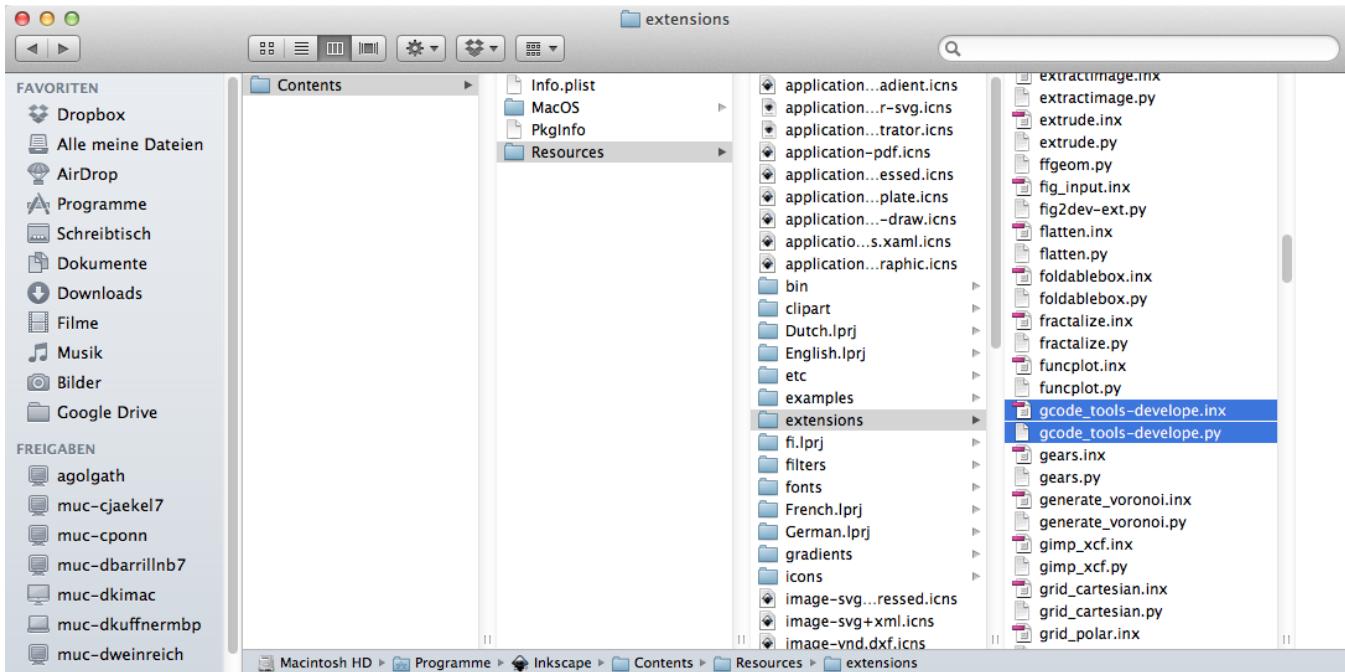
- Im Finder gehe zu "Programme"
- Rechtsclick auf "Inkscape"
- Klicke auf "Paketinhalt zeigen"



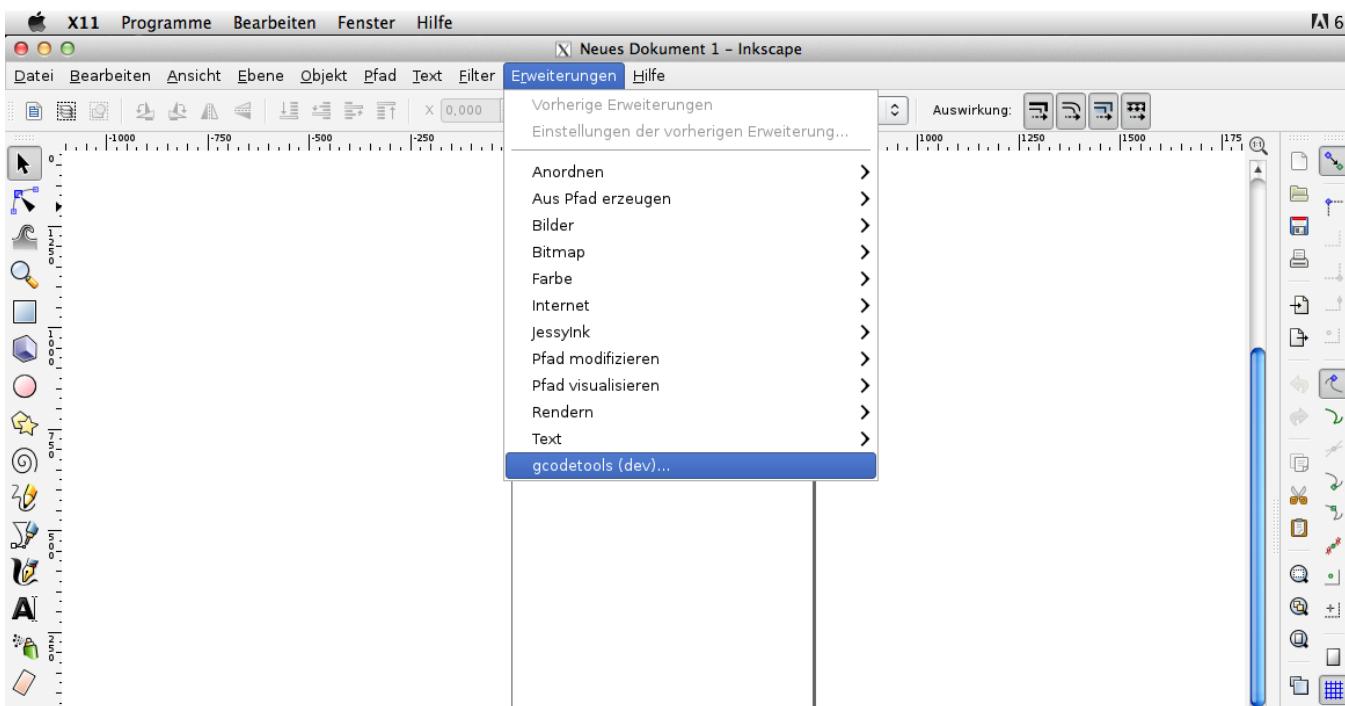
- Gehe zu Contents > Resources > extensions
- Sortiere die Ansicht nach "Namen". Die beiden Dateien gcode\_tools-develope.py und gcode\_tools-develope.inx sind noch nicht vorhanden. Falls doch ist das Plugin schon installiert.



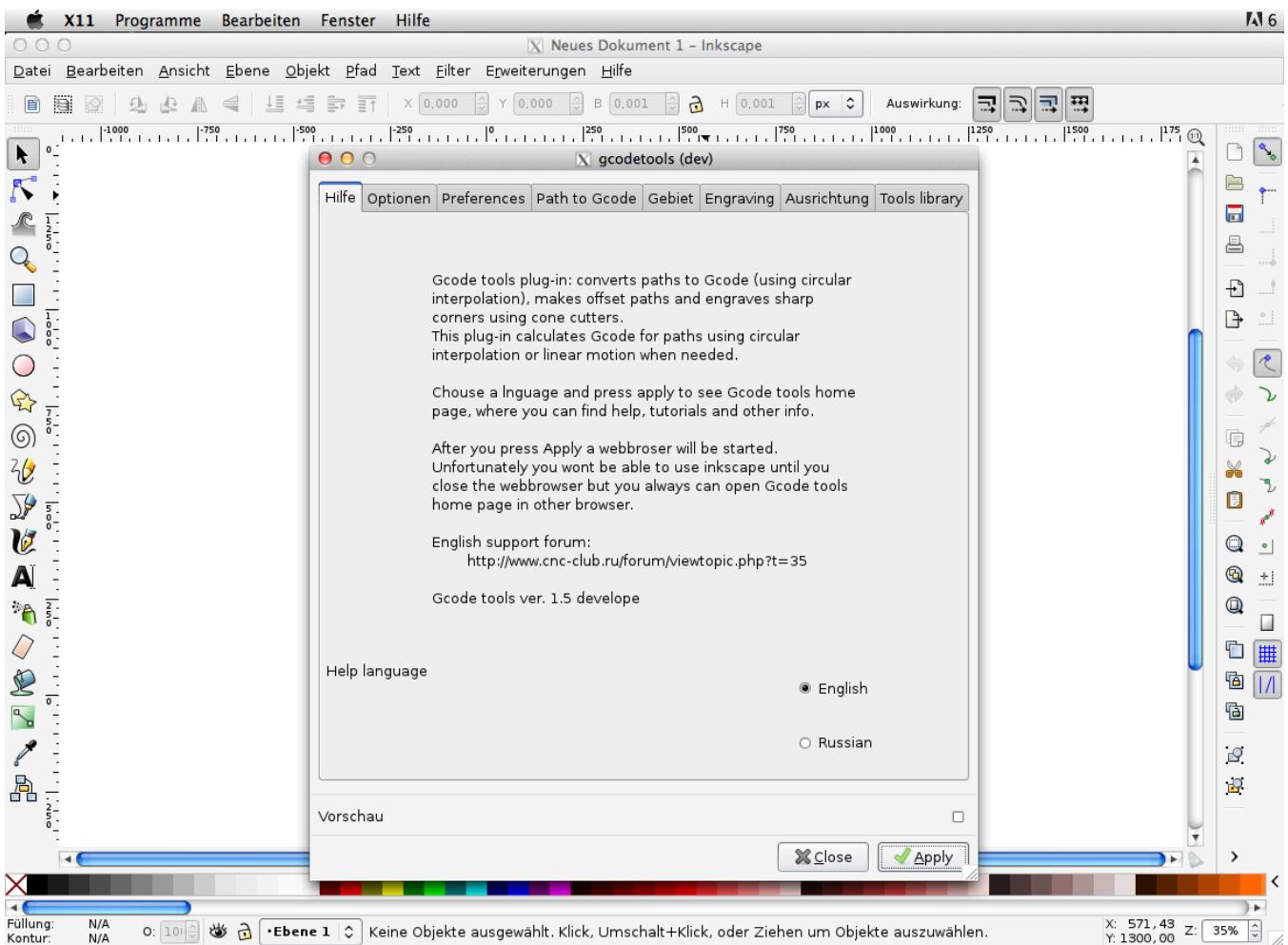
- Füge die beiden Dateien gcode\_tools-develope.py und gcode\_tools-develope.inx zum Verzeichnis "extensions" hinzu.



- Die Dateien gcode\_tools-develope.py und gcode\_tools-develope.inx sind nun im Verzeichnis.



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

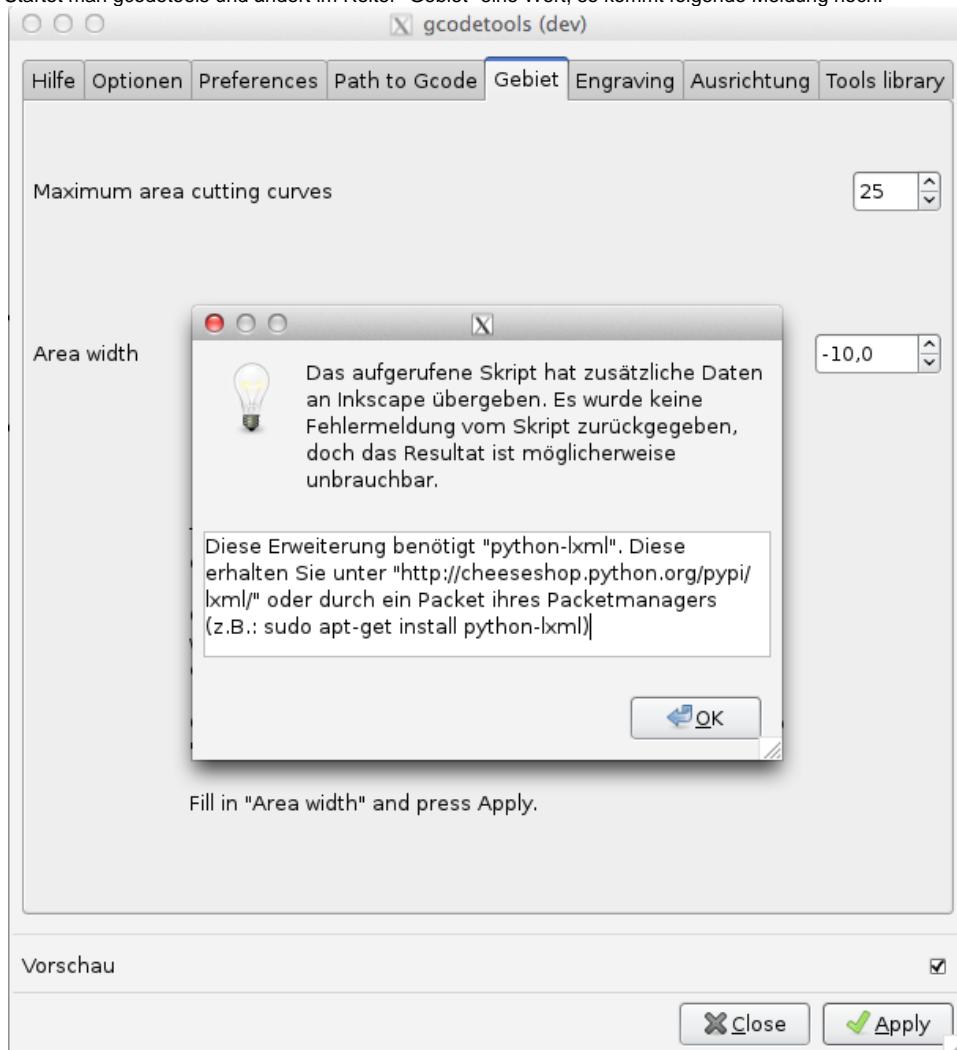


- Das Plugin "gcodetools" ist nun verfügbar.

## Probleme

### Fehlendes python-lxml

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



- 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/>`_ 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/>`_ 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.
```

