

EAGLE-Elektronik-CAD

Text-Button Menüs

Seite 001: Inhaltsverzeichnis

Seite 002: TEXT-BUTTON-Menü Übersicht

Seite 003: Text-Button-Menü Schaltplan (SCH) Teil 1

Seite 004: Text-Button-Menü Schaltplan (SCH) Teil 2

Seite 005: Text-Button-Menü Schaltplan (SCH) Teil 3

Seite 006: Text-Button-Menü Board (BRD) Teil 1

Seite 007: Text-Button-Menü Board (BRD) Teil 2

Seite 008: Text-Button-Menü Bibliothek (LBR)

Seite 009: Text-Button-Menü Device (DEV)

Seite 010: Text-Button-Menü Symbol (SYM)

Seite 011: Text-Button-Menü Package (PAC)

Seite 012: Text-Button-Menü Package (PAC)

Seite 013: Ende der Hauptseiten der Dokumentation

Die Nachfolgende Dokumentation der TEXT-Button-Menü kann sich zur tatsächlichen Darstellung unterscheiden, da man das Menü jederzeit nach eigenen Wünschen anpassen kann, und diese Dokumentation nur das Menü wiedergibt wie es zum Zeitpunkt der Erstellung dieser Dokumentation in der eagle.scr definiert war.



Text-Button-Menü Übersicht

A

Eine Besonderheit in der eagle.scr ist es, dass man eigene Text-Button-Menüs zusammenstellen kann. Dazu werden in der eagle.scr für die Editor-Fenster folgende Text-Button mit den Symbolen (ICON) definiert.

In der eagle.scr wird ein relativer Pfad zu den Icons mit [ico/....png] angegeben, weshalb die Icons für die Textbutton in dem Unterordner ..\EAGLE..\bin\ico verfügbar sein müssen, damit EAGLE darauf zugreifen kann.

Das eagleautoscript.ulp das beim öffnen eines neuen Editorfenster aktiv wird überprüft das Vorhandensein und die Anzahl der Icon aus dem Ordner ..\ENI3\Allgemeines\Elektro-Schaltplan\ico mit dem Inhalt des Eagle-Unterordner .\bin\ico\ und kopiert die entsprechenden fehlenden Dateien.

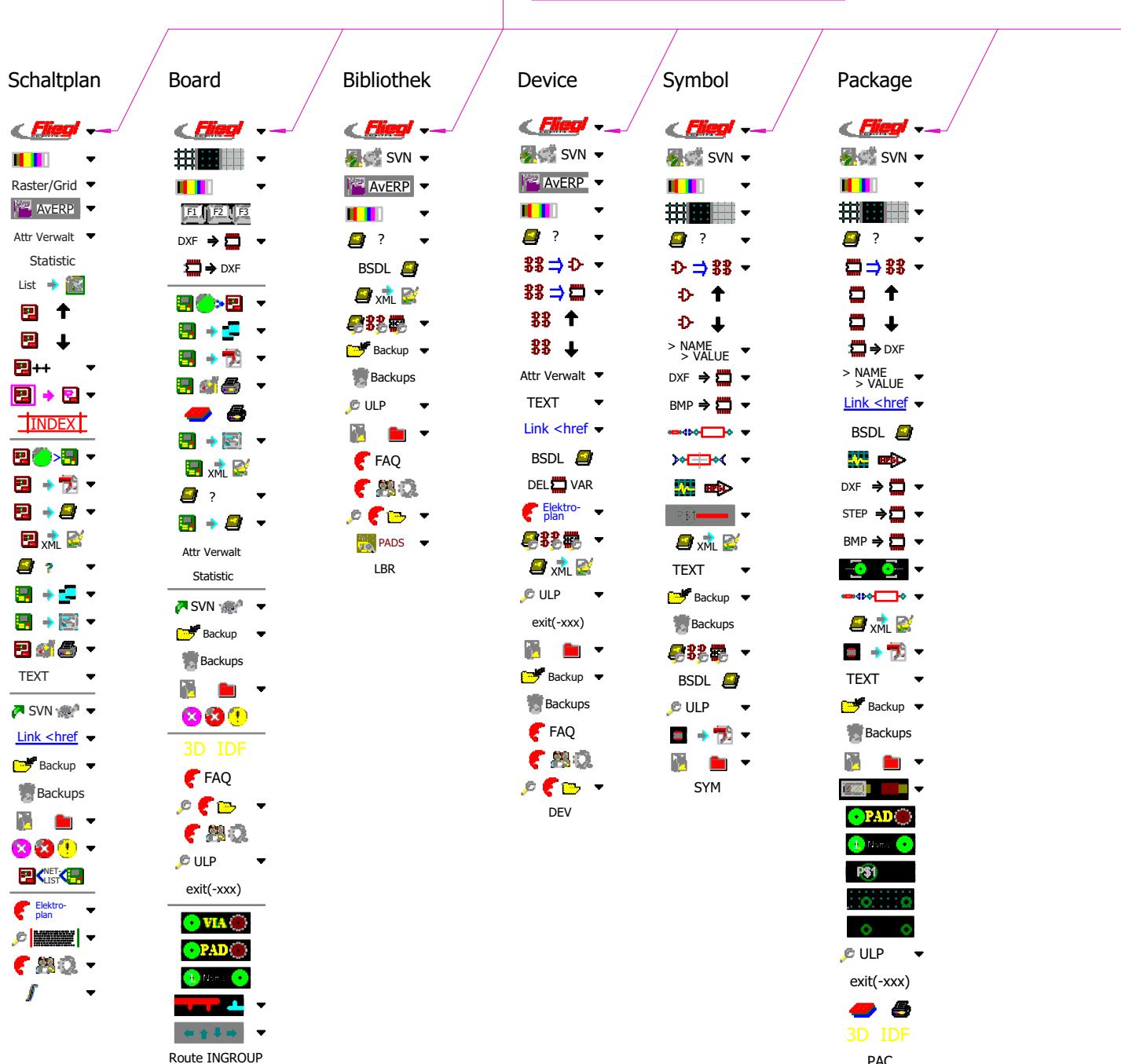
Hat man ein Icon in ..\ENI3\Allgemeines\Elektro-Schaltplan\ico geändert kann mit

RUN eagleautoscript.ulp UPDATEICON

die Änderung in den Unterordner ..\EAGLE..\bin\ico kopiert werden.

Diesen Vorgang kann man auch durch den folgenden Menüeintrag aktivieren.

EAGLE preset Text-Button-Icons

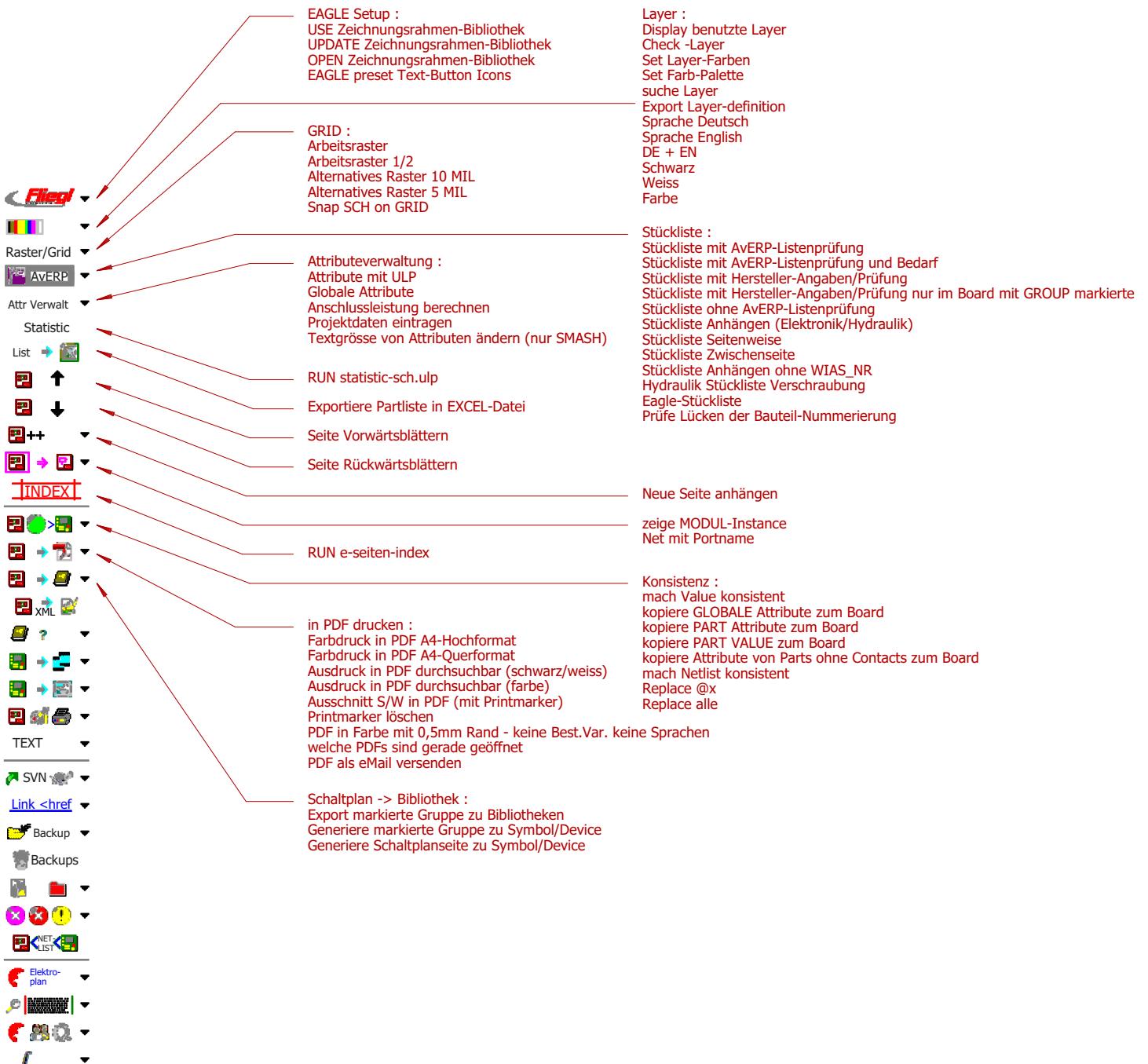


Sollte ein Button im TEXT-Button-Menü kein Icon anzeigen, stattdessen den Text wie in der eagle.scr definiert, starten sie
RUN eagleautoscript.ulp UPDATEICON



Text-Button-Menü Schaltplan (SCH) Teil 1

A



B

C

D

E

F

G

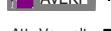
ACHTUNG :

Das Text-Button-Menü und die Untermenüs können sich jederzeit ändern, diese Dokumentation zeigt die Menüs zu der Zeit in der die Dokumentation erstellt bzw. angepasst wurde.

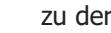
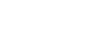
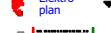
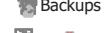


Text-Button-Menü Schaltplan (SCH) Teil 2

A



Statistic



Text-Button-Menü Schaltplan (SCH) Teil 3

A



Raster/Grid

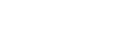
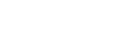


Attr Verwalt

Statistic

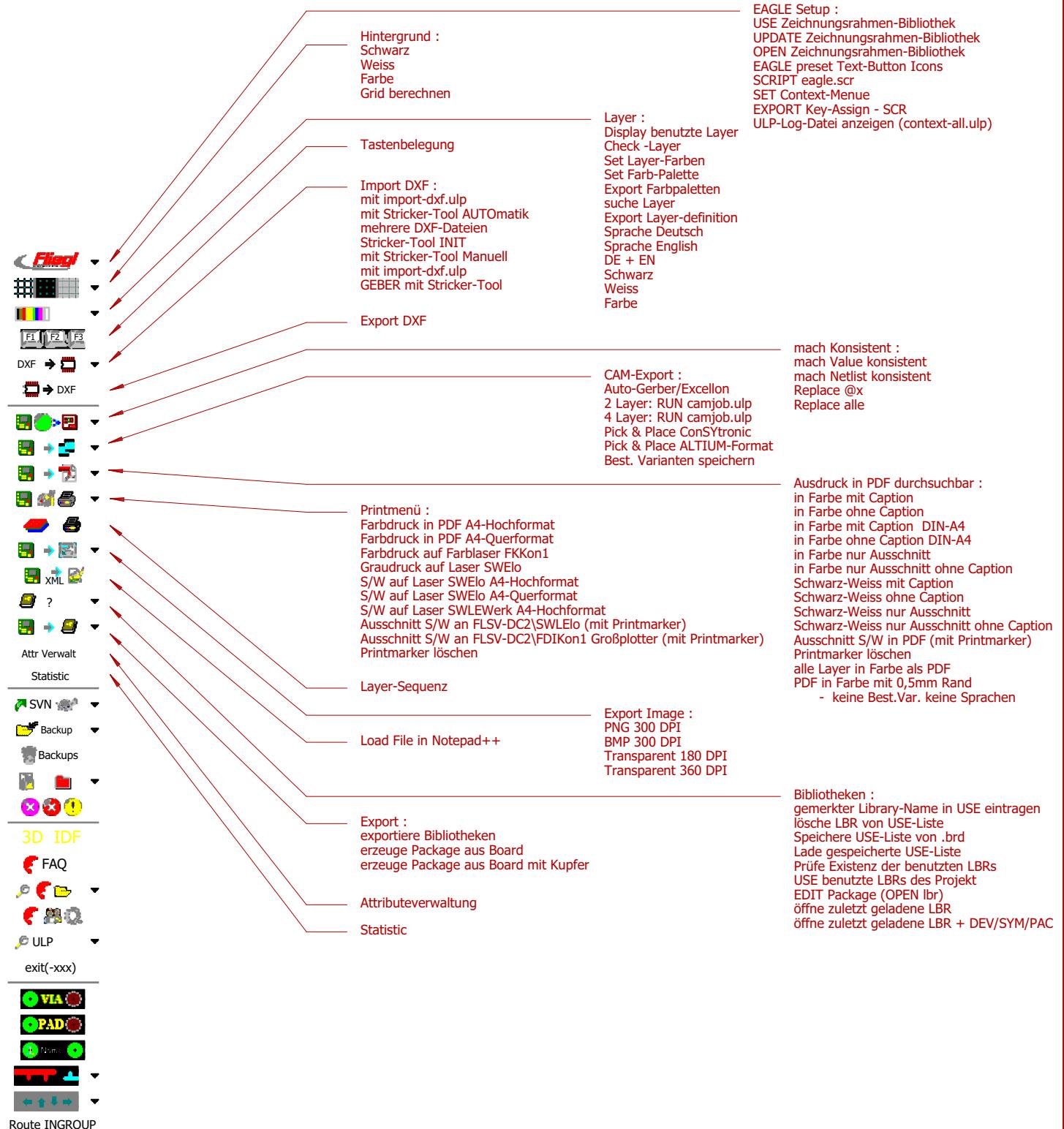
**INDEX**

TEXT

[Link <href](#)

Text-Button-Menü Board (BRD) Teil 1

A



ACHTUNG :

Das Text-Button-Menü und die Untermenüs können sich jederzeit ändern, diese Dokumentation zeigt die Menüs zu der Zeit in der die Dokumentation erstellt bzw. angepasst wurde.



Text-Button-Menü Board (BRD) Teil 2

A

B

C

D

E

F

G

Text-Button-Menü Bibliothek (LBR)

A

B

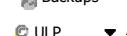
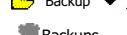
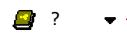
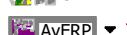
C

D

E

F

G



AvERP :
import AvERP CSV-Liste
prüfe auf existierende Artikel-Nr aus der AvERP CSV-Liste

Make DEV/PAC/SYM

Load File in Notepad++

Check Device :
Bibliothek prüfen
Device prüfen
Package prüfen
Symbol prüfen

Lösche Backups

Ordner/Datei:
Ordner im Explorer öffnen
Datei zum Netzserver kopieren

Eagle Schalter/Flags

LBR: SCRIPT eagle

SVN Bibliothek:
freigeben/schliessen unlock
SVN commit (übertragen)
SVN update (aktualisieren)
SVN set need lock
SVN lock
SVN info
SVN lock stehlen
zeige Datei SVN log
zeige gelockte Bibliotheken
Bibliothek-Verzeichnis(e) aktualisieren

Bibliothek :
Lbr statistic
Library-Name in USE eintragen
alle Library-Namen im Ordner in USE
UPDATE im Schaltplan
kopiere gemerktes Symbol
kopiere gemerktes Package
kopiere gemerktes Device
Export Artikel/Device-Referenz
Datei ATTRIB(ute) anzeigen
Datei ATTRIB(ute) R löschen
Datei ATTRIB(ute) R setzen
EDIT Clipboard-Name ..
suche nach Attribute-Wert

EAGLE Setup:
OPEN Zeichnungsrahmen-Bibliothek
EAGLE preset Text-Button-Icons
SCRIPT eagle.scr
EXPORT Key-Assign - SCR
ULP-Log-Datei anzeigen

Layer :
Check Layer
Check alle LBRs in diesem Ordner
Set Layer-Farben
Set Farb-Palette
suche Layer
Export Layer-definition
Sprache Deutsch
Sprache English
DE + EN

Backups :
Lade Backups
Lade Autobackup

FAQ cadsoft.de

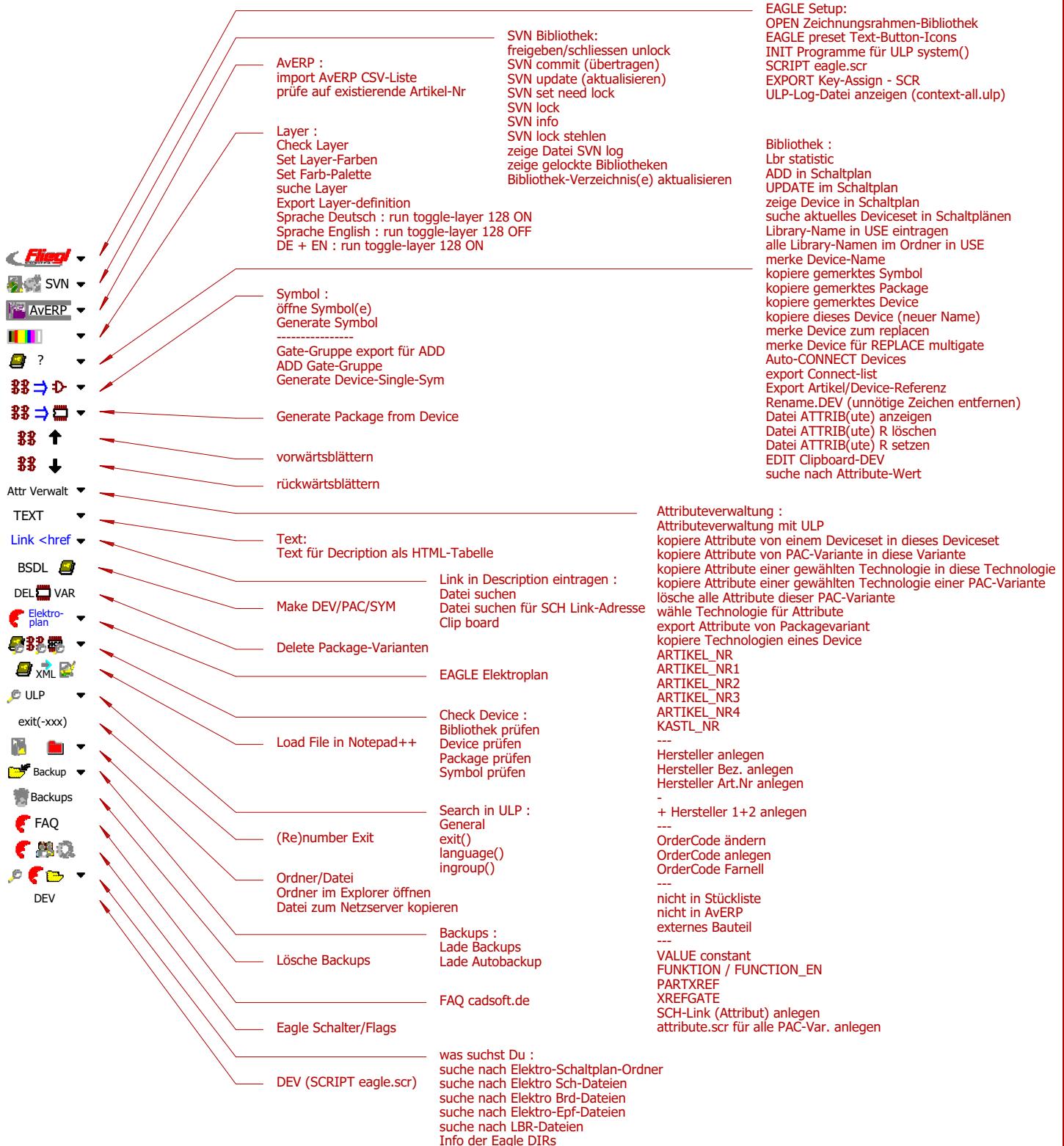
was suchst Du :
suche nach Elektro-Schaltplan-Ordner
suche nach Elektro Sch-Dateien
suche nach Elektro Brd-Dateien
suche nach Elektro-Epf-Dateien
suche nach LBR-Dateien
Info der Eagle DIRs

ACHTUNG :

Das Text-Button-Menü und die Untermenüs können sich jederzeit ändern, diese Dokumentation zeigt die Menüs zu der Zeit in der die Dokumentation erstellt bzw. angepasst wurde.



Text-Button-Menü Device (DEV)

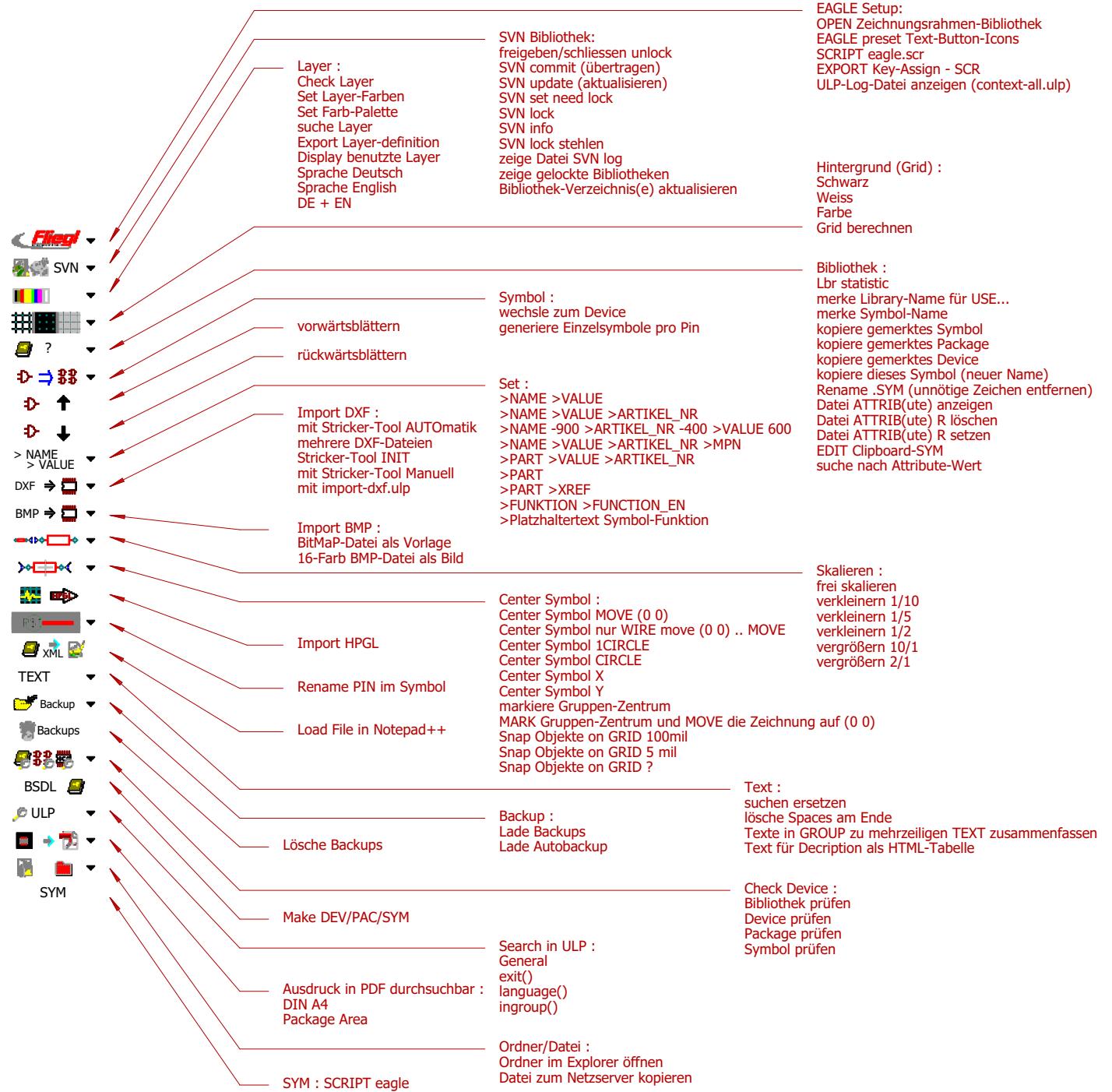


ACHTUNG :

Das Text-Button-Menü und die Untermenüs können sich jederzeit ändern, diese Dokumentation zeigt die Menüs zu der Zeit in der die Dokumentation erstellt bzw. angepasst wurde.



Text-Button-Menü Symbol (SYM)



ACHTUNG :

Das Text-Button-Menü und die Untermenüs können sich jederzeit ändern, diese Dokumentation zeigt die Menüs zu der Zeit in der die Dokumentation erstellt bzw. angepasst wurde.



Text-Button-Menü Package (PAC)

A

EAGLE Setup :
 OPEN Zeichnungsrahmen-Bibliothek
 EAGLE preset Text-Button-Icons
 INIT Programme für ULP system()
 SCRIPT eagle.scr
 EXPORT Key-Assign - SCR
 ULP-Log-Datei anzeigen (context-all.ulp)

B



SVN



SVN



SVN



SVN



SVN



SVN



SVN



SVN



SVN



SVN

Hintergrund :
 Schwarz
 Weiss
 Farbe
 Grid berechnen

Layer :
 Display benutzte Layer
 Display Layer Objekt-Group
 Check Layer
 Set Layer-Farben
 Set Farb-Palette
 suche Layer
 Export Layer-definition
 Sprache Deutsch
 Sprache English
 DE + EN

SVN Bibliothek :
 freigeben/schliessen unlock
 SVN commit (übertragen)
 SVN update (aktualisieren)
 SVN set need lock
 SVN lock
 SVN info
 SVN lock stehlen
 zeige Datei SVN log
 zeige gelockte Bibliotheken
 Bibliothek-Verzeichnis(e) aktualisieren

C



Device erzeugen :



wechsle zum Device



Generate DEV from PAC



Generate Symbol+Device from PAC



Seite vorwärtsblättern



Seite rückwärtsblättern



Export DXF



> NAME > VALUE



Link < href



BSDL



DXF



STEP



BMP



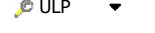
HPGL



TEXT



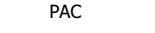
Backup



Backups



PAD



PS1



3D IDF

PAC

Set .
 >NAME >VALUE Font Vect.
 >NAME >VALUE >ARTIKEL_NR >MPN Font Vect.
 >FUNKTION >FUNCTION_EN Font Vect.
 >NAME >VALUE Font Prop.
 >NAME >VALUE >ARTIKEL_NR Font Prop.
 >NAME >VALUE >ARTIKEL_NR >MPN Font Prop.
 >FUNKTION >FUNCTION_EN Font Prop.

Make DEV/PAC/SYM

Import HPGL

Import BMP .
 BitMaP-Datei als Vorlage
 16-Farb BMP-Datei als Bild

Import STEP :
 STEP2DXF (FreeCad) X 0° Auto
 STEP2DXF (FreeCad) X 90° Auto
 STEP2DXF (FreeCad) X 180° Auto
 STEP2DXF (FreeCad) X 270° Auto
 STEP2DXF (FreeCad) Y 0° Auto
 STEP2DXF (FreeCad) Y 90° Auto
 STEP2DXF (FreeCad) Y 180° Auto
 STEP2DXF (FreeCad) Y 270° Auto
 STEP2DXF (FreeCad) Z 0° Auto
 STEP2DXF (FreeCad) Z 90° Auto
 STEP2DXF (FreeCad) Z 180° Auto
 STEP2DXF (FreeCad) Z 270° Auto
 STEP2DXF Hilfe
 STEP2DXF Init

Link in Description eintragen .
 Datei suchen
 Clip board

Import DXF :
 mit Stricker-Tool AUTomatic
 mit Stricker-Tool AUTomatic mit Polygon
 mit Stricker-Tool AUTomatic Polygon als Wire
 mit Stricker-Tool AUTomatic Layer 21
 mit Stricker-Tool LAYER?
 mit Stricker-Tool in aktuellen Layer
 mehrere DXF-Dateien
 Stricker-Tool INIT
 Stricker-Tool Einstellungen
 mit Stricker-Tool Manuell
 mit import-dxf.ulp
 zeige LOG-Datei
 GEBER mit Stricker-Tool

F

ACHTUNG :

Das Text-Button-Menü und die Untermenüs können sich jederzeit ändern, diese Dokumentation zeigt die Menüs zu der Zeit in der die Dokumentation erstellt bzw. angepasst wurde.



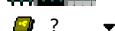
G

Text-Button-Menü Package (PAC)

A

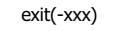
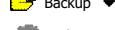
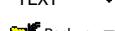
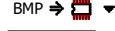
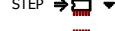


SVN



> NAME

> VALUE

[Link <href>](#)

A

B

C

D

E

F

G

**Vorläufiges Ende der Dokumentation 2021-09-27
A.Zaffran**

