

## Eagle3D

Es wird folgendes „Dateimaterial“ benötigt:

### 1. Eagle3D

[http://www.matwei.de/lib/exe/fetch.php?id=de%3Aeagle3d%3Aeagle3d&cache=cache&media=files:eagle3d:eagle3d\\_1\\_04\\_05022006.exe](http://www.matwei.de/lib/exe/fetch.php?id=de%3Aeagle3d%3Aeagle3d&cache=cache&media=files:eagle3d:eagle3d_1_04_05022006.exe)

### 2. Bauteile für Eagle3D

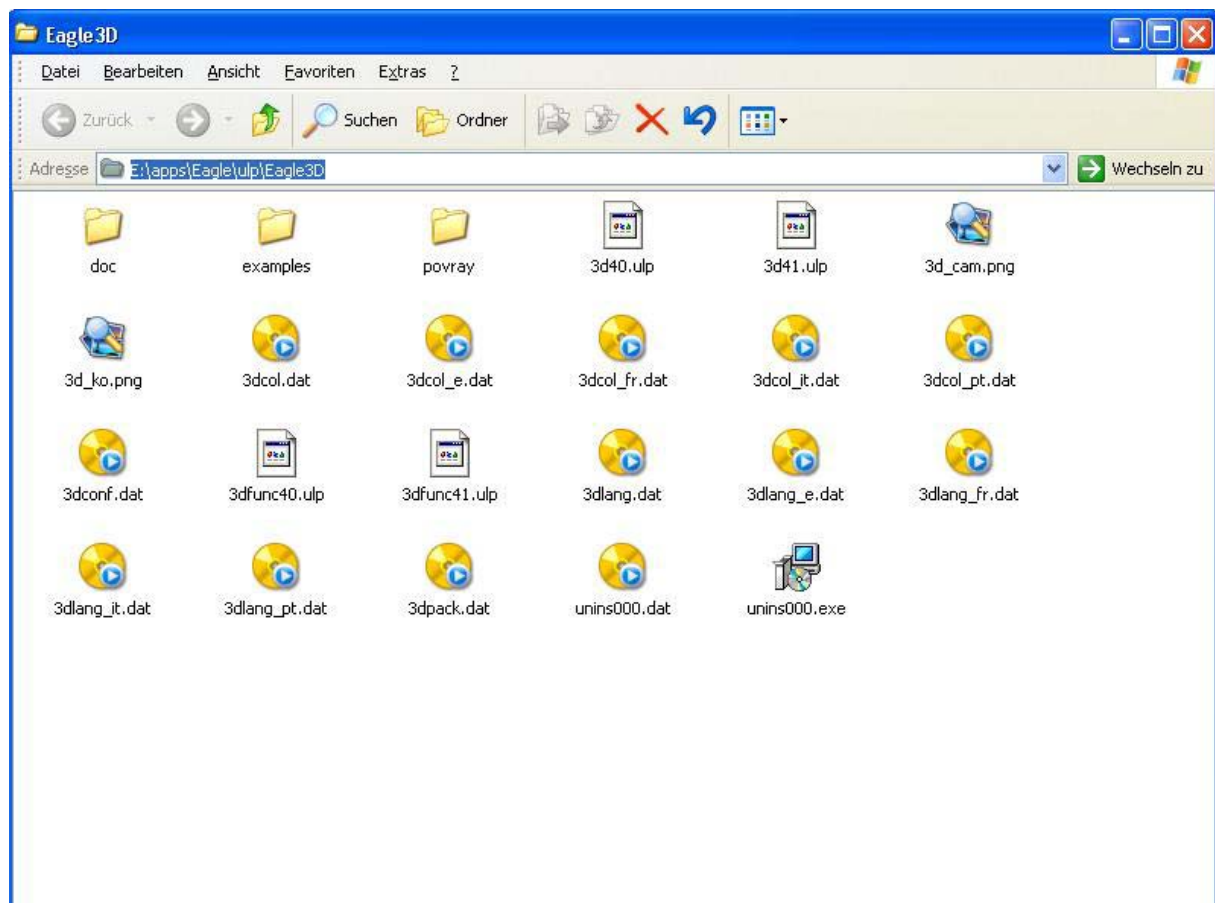
[http://www.matwei.de/lib/exe/fetch.php?id=de%3Aeagle3d%3Aeagle3d&cache=cache&media=files:eagle3d:library\\_images\\_1\\_04.zip](http://www.matwei.de/lib/exe/fetch.php?id=de%3Aeagle3d%3Aeagle3d&cache=cache&media=files:eagle3d:library_images_1_04.zip)

### 3. POV-Ray

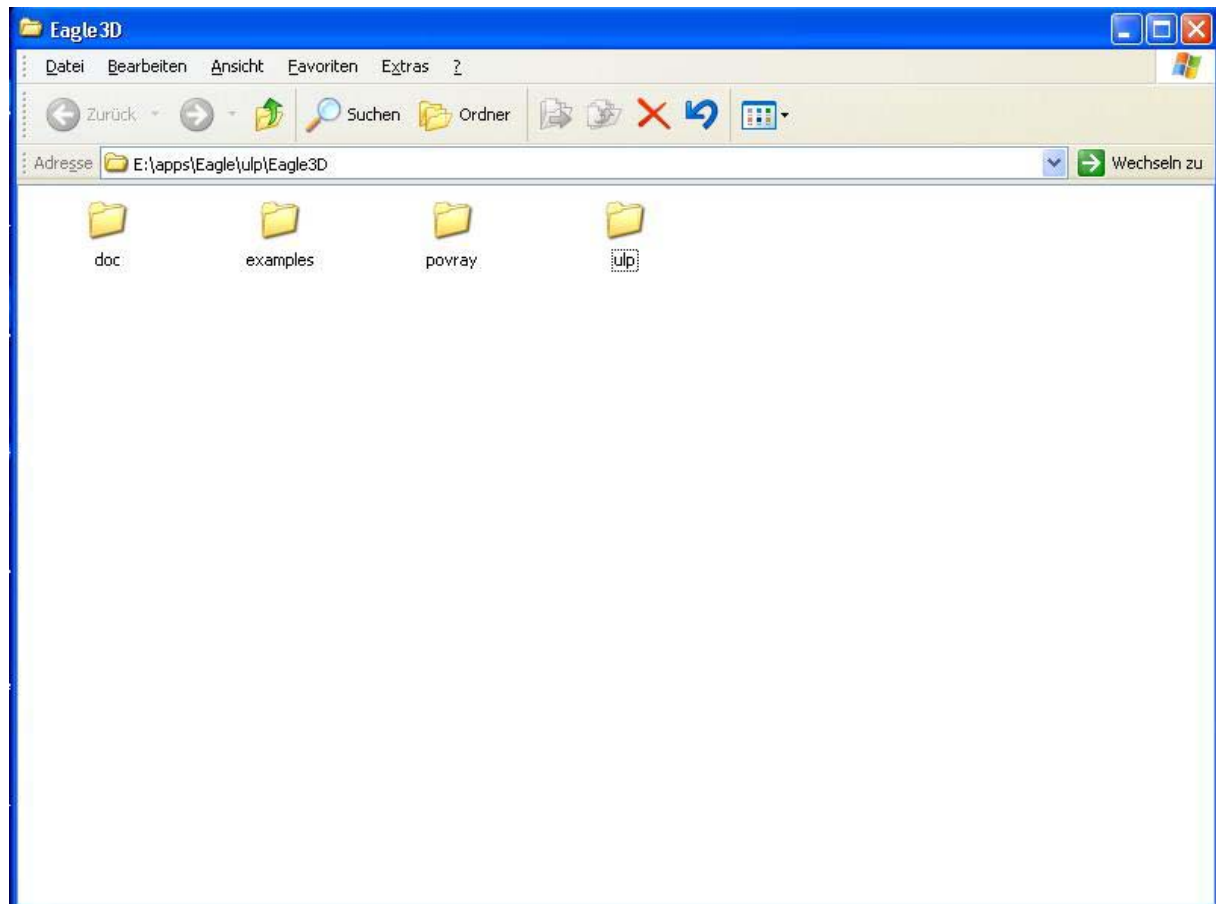
<http://www.povray.org/redirect/www.povray.org/ftp/pub/povray/Official/Windows/povwin36.exe>

Installation:

Als erstes wird Eagle3D in ein beliebiges Verzeichnis installiert. Danach ergibt sich folgendes Bild, wenn man die <INSTALLDIR> öffnet:



In diesem Ordner wird nun der Unterordner ulp erstellt. Alle Dateien (ausgenommen die Ordner doc, examples, und povray) werden hier hin verschoben. Dies sieht dann wie folgt aus:



Im Ordner ulp, muss ein weiterer Ordner, mit dem Namen img erstellt werden. Hier hinein wird der gesamte Inhalt der 2. ZIP-Datei verschoben.

Zum Schluss muss dann nur noch POVRay installiert werden.

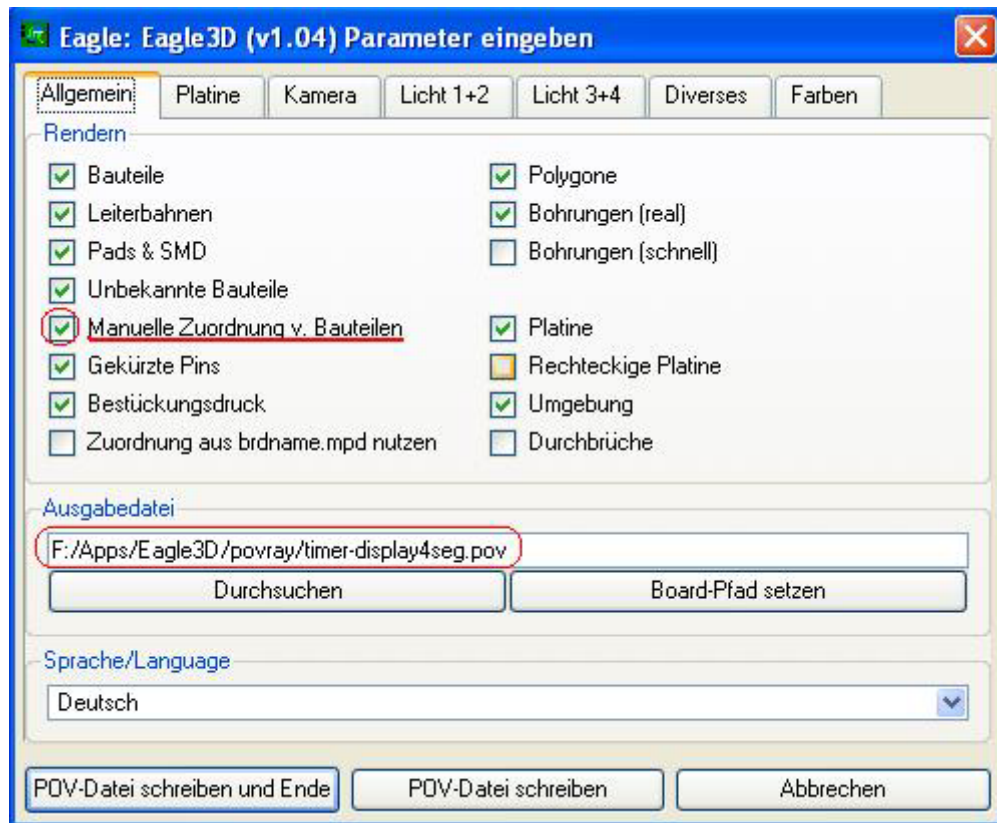
Wie kommt man denn nun zum ersten Bild? Ganz einfach!

ANMERKUNG:

Eagle3d funktioniert erst ab Der Eagle Version 4.x

1. Eagle-Datei laden (brd)
2. RUN
3. aus dem Ordner Eagle3D/ulp z.B. für Eagle 4.1x die Datei 3d41.ulp laden

Es erscheint nun folgendes Fenster:



Damit auch später die Bauteile alle richtig zugeordnet werden, ist es sehr ratsam, diese manuell zuzuordnen. Ebenfalls muss festgelegt werden, dass die Ausgabedatei in den povray Ordner von Eagle3d gespeichert wird. Nun ein klick auf „POV-Datei schreiben und Ende“ und es geht los.

Jetzt ist Übung angesagt! Es müssen alle Bauteile einem entsprechenden Bibliotheksfoto zugeordnet werden. Sollte hier mal was schief gehen, kann die Zuordnung in der Datei 3dusrpac.dat wieder gelöscht werden.

Hat man diese Hürde auch geschafft, kann man sich das Ergebnis mit POV-Ray ansehen. POV-Ray starten → Datei laden → RUN → FERTIG!!

Viel Spass.  
Holger