

Toolbars in UG V16, V17, V18, NX1, ...

Einrichten und automatisches Laden von eigenen Toolbar in UG V16, V17, V18, NX, ...?

- In der Datei „ugii_env.dat“ ist der Default:

UGII_CUSTOM_DIRECTORY_FILE=\$UGII_DEFAULT_MENU_DIR\custom_dirs.dat

(z.B. UGII_CUSTOM_DIRECTORY_FILE=C:\ugs180\ugii\menus\custom_dirs.dat)

(könnte auch ein anderer Dateiname sein => Individualeinstellungen realisieren, Testumgebung, ...)

- In dieser Datei (custom_dirs.dat) sehen Directories (Auszug der Datei):

```
...
# Kommentarzeilen
#
# maximal 25 Directories
# jeweils pro Zeile ein Directory
# Umgebungsvariablen sind erlaubt
#
$UGII_ROOT_DIR\menus
C:\test
```

Systemvariablen auch unter
Windows mit „\$“ angeben
(UNIX-Relikt)

- **!!! In diesen Directories jeweils ein Subdirectory „startup“ anlegen !!!**

- In dieses „...startup“-Directory die *.tbr-Dateien schieben/kopieren.

- Beispiel einer Toolbar-Datei (z.B.: hbb_tools_v16.tbr, Textdatei)

```
!
! HBB_TOOLS zur UNIGRAPHICS Version 16
!
! HBB Engineering GmbH  Telefon  08656-98488-0
! Salzstrasse 9          Email:    info@HBB-Engineering.de
! D-83454 Anger          Internet: www.HBB-Engineering.de
!
```

TITLE HBB-Tools V16

VERSION 160

DOCK TOP

BUTTON Loeschen unbenutzter Ausdruecke
LABEL loescht alle unbenutzten (unused) Ausdruecke (Expressions)

BITMAP \$HBB_TOOLS\bit\del_expression.ubm

ACTION \$HBB_TOOLS\grx\del_expression.grx

BUTTON ...

BITMAP
Bitmaps (*.bmp) erstellen mit
MS-Paint, Bild – Attribute - ... 20 / 20



ACTION =
GRIP-Programm
User Function Programm
UNIGRAPHICS-Befehl (oder
Macro

Beispiel für das Ausführen eines Menüpunktes:
Die Menüdatei muss eine UDT-Datei sein.

```
TITLE   eska
VERSION 2
OPTION  TOOLBAR

ICONS
    COLUMNS 16

NAME    Ursprung
BITMAP  $UGII_BASE_DIR\HBB_Tools\bit\hbb_bauschruff.bmp
TYPE    MENU_BUTTON
ACTION  UG_DRAFT_EDIT_MOVE_ORIGIN
```

Achtung auf die Version achten ist nicht die echte Versionsnummer

```
TYPE    MENU_BUTTON
TYPE    Macro
TYPE    Grip
..
```