



kicad



kicad

GerbView

13 stycznia 2018

Spis treści

1	Wprowadzenie do GerbView	2
2	Interfejs użytkownika	2
2.1	Główne okno aplikacji	2
2.2	Top toolbar	3
2.3	Lewy pasek narzędzi	4
2.4	Panel zarządzania warstwami	5
3	Polecenia menu	6
3.1	Menu plik	6
3.2	Menu Ustawienia	6
3.3	Menu Różne	7
4	Tryby wyświetlania	7
4.1	Tryb Raw	7
4.2	Tryb nakładkowy	8
4.3	Tryb przezroczysty	9
4.4	Nakładanie warstw	10
5	Przesuwanie elementów	10
6	Drukowanie	10

Podręcznik użytkownika

Prawa autorskie

Copyright © 2010-2016. Ten dokument jest chroniony prawem autorskim. Lista autorów znajduje się poniżej. Możesz go rozpowszechniać oraz modyfikować na zasadach określonych w General Public License (<http://www.gnu.org/licenses/gpl.html>), wersja 3 lub późniejsza, albo określonych w Creative Commons Attribution License (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>), wersja 3.0 lub późniejsza.

Wszystkie znaki towarowe użyte w tym dokumencie należą do ich właścicieli.

Współtwórcy

Zespół programu KiCad.

Tłumaczenie

Kerusey Karyu <keruseykaryu@o2.pl>, 2014-2015.

Kontakt

Wszelkie zauważone błędy, sugestie lub nowe wersje dotyczące tego dokumentu prosimy kierować do:

- W sprawie dokumentacji: <https://github.com/KiCad/kicad-doc/issues>
- W sprawie oprogramowania: <https://bugs.launchpad.net/kicad>
- W sprawie tłumaczeń interfejsu użytkownika (i18n): <https://github.com/KiCad/kicad-i18n/issues>

Data publikacji i wersja oprogramowania

Opublikowane 4 Lutego 2015.

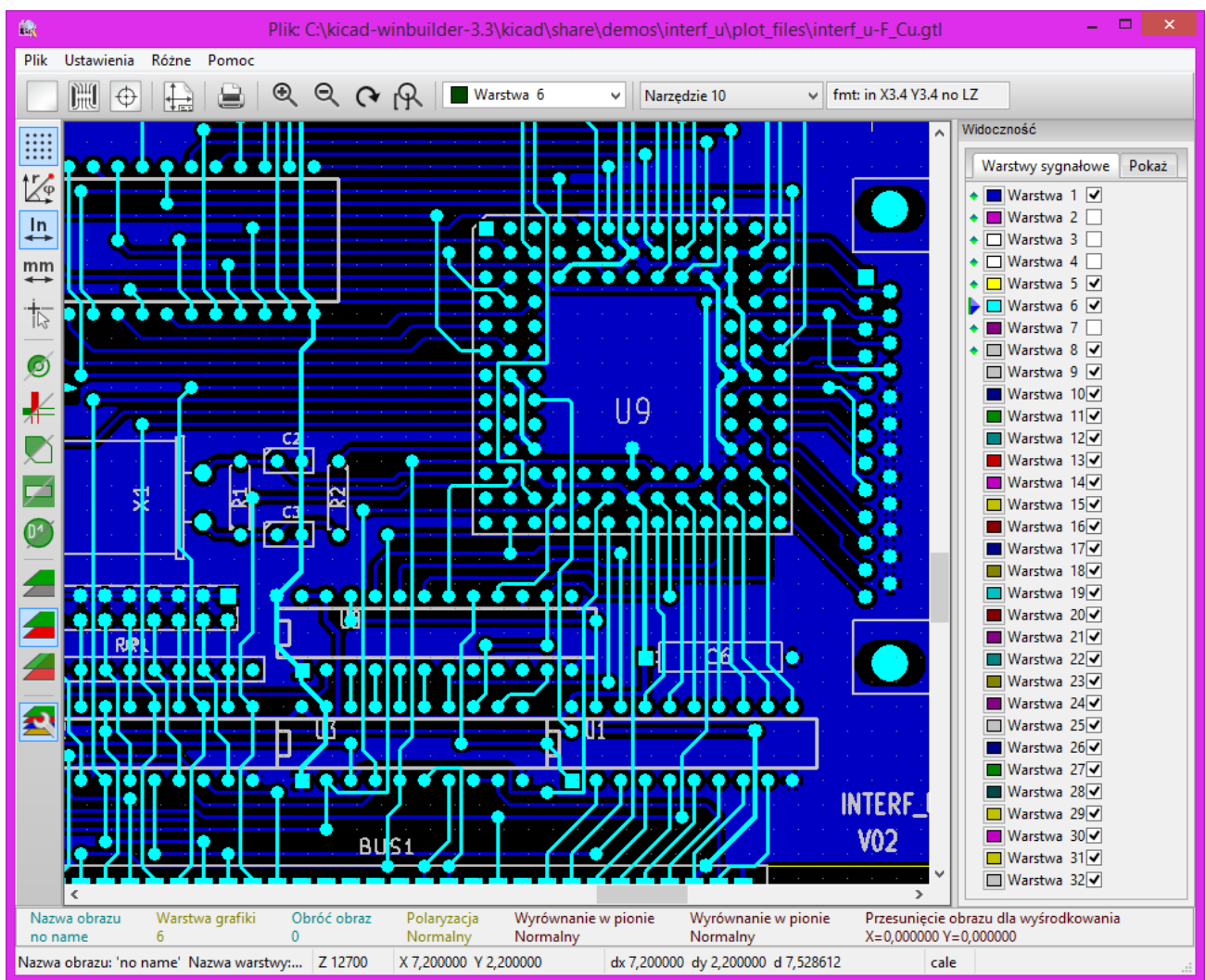
1 Wprowadzenie do GerbView

GerbView to przeglądarka plików Gerber (w formacie RS274X) oraz plików wierceń Excellon. Pozwala na wyświetlenie do 32 warstw jednocześnie.

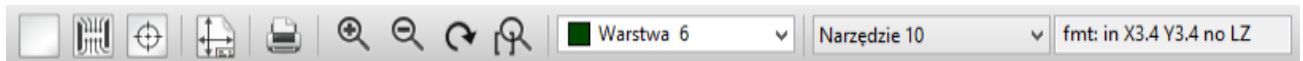
By uzyskać więcej informacji na temat formatu plików Gerber należy przeczytać [Specyfikację formatu plików Gerber](#). Szczegóły na temat formatu plików Excellon można znaleźć w [Opisie formatu Excellon](#).










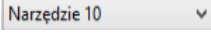
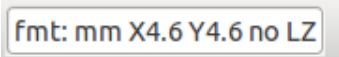
2 Interfejs użytkownika

2.1 Główne okno aplikacji







2.2 Top toolbar

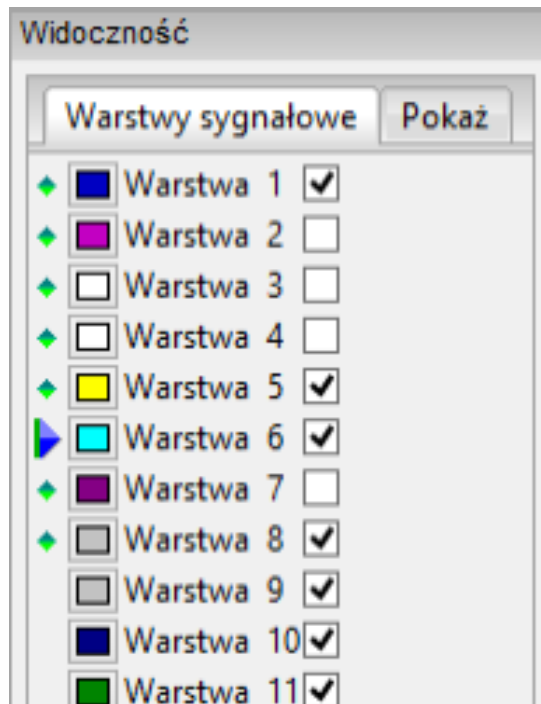


	Wyczyszczenie wszystkich warstw
	Wczytywanie plików Gerber
	Wczytywanie plików wierceń Excellon
	Ustawienie rozmiaru strony
	Drukowanie
	Powiększanie i pomniejszanie
	Przerysowanie widoku
	Dopasowywanie powiększenia do okna
	Wybór aktywnej warstwy
	Highlight items of selected D Code on the active layer
	Wyświetla informacje o aktywnej warstwie

2.3 Lewy pasek narzędzi

		Włącza lub wyłącza wyświetlanie siatki
		Włącza lub wyłącza wyświetlanie współrzędnych polarnych
		Wybór pomiędzy jednostkami w milimetrach lub calach
		Wybór kształtu kursora
		Wybór trybu wyświetlania (pełny lub zarys) dla elementów błyskowych (jak np. pola lutownicze)
		Display lines in sketch (outline) mode
		Wybór trybu wyświetlania (pełny lub zarys) dla wypełnień
		Pokazywanie obiektów negatywowych w kolorach cieni
		Pokazuje / ukrywa wartości D-kodów (dla elementów używających D-kodów)
		Wybór trybu wyświetlania: raw/nakładkowy/przezroczysty
		Pokazuje / Ukrywa panel z wyborem warstw

2.4 Panel zarządzania warstwami



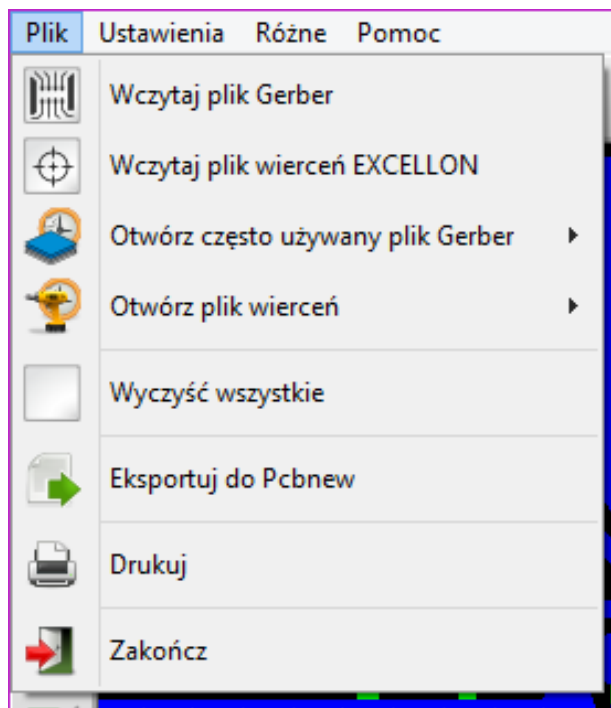
Menadżer warstw kontroluje wyświetlanie poszczególnych warstw. Strzałka wskazuje aktywną warstwę, i każda z warstw może być wyświetlona bądź ukryta przez zmianę stanu znacznika.

Polecenia przypisane klawiszom myszy:

- Lewy klawisz: Wybór aktualnej warstwy
- Prawy klawisz: opcje ukrycia/pokazania/sortowania warstw
- Środkowy klawisz (na znacznikach koloru): wybór aktualnego koloru warstwy

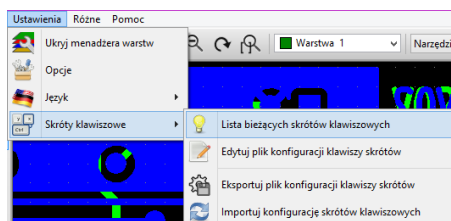
3 Polecenia menu

3.1 Menu plik

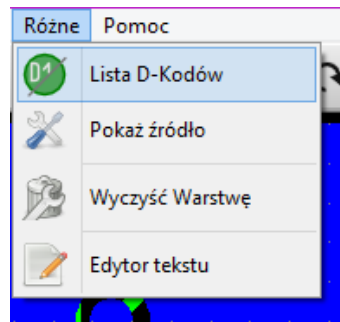


Eksport do Pcbnew ma ograniczoną możliwość eksportowania plików Gerber do Pcbnew. Końcowy rezultat zależy od tego, jaka funkcjonalność formaty RS-274X została użyta w oryginalnych plikach Gerber: np. elementy rastrowe nie mogą zostać skonwertowane (zwykle obiekty negatywowe), obiekty błyskowe są konwertowane na przelotki, linie zaś są konwertowane na ścieżki (lub grafikę dla warstw nie będących sygnałowymi).

3.2 Menu Ustawienia



3.3 Menu Różne



- **Lista D-Kodów** pokazuje D-kody jakie zostały użyte oraz ich parametry.
- **Pokaż źródło** pokazuje zawartość pliku Gerber z aktywnej warstwy w edytorze tekstu.
- **Wyczyść warstwę** kasuje zawartość aktywnej warstwy.


4 Tryby wyświetlania

GerbView posiada trzy tryby wyświetlania, które mogą być użyteczne w określonych sytuacjach.

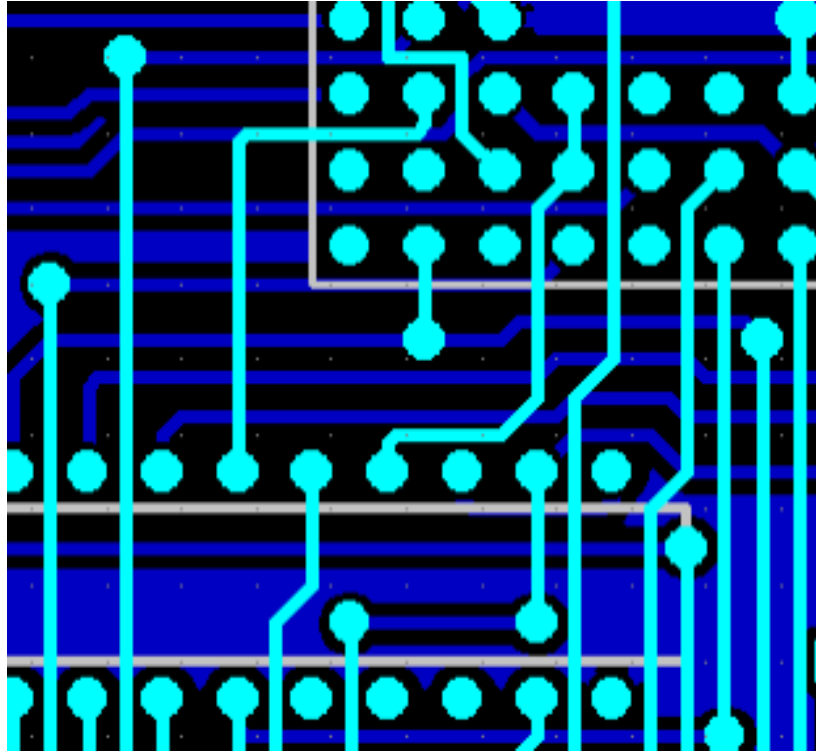
Notatka

Tryb nakładkowy i przezroczystości dostarcza lepszych obrazów, ale może być wolniejszy niż tryb raw na tym samym komputerze.


4.1 Tryb Raw

Ten tryb jest wybierany za pomocą ikony . Każdy plik i każdy element w pliku jest rysowany w porządku takim, w jakim zostały załadowane warstwy. Jednakże, aktywna warstwa jest rysowana jako ostatnia.

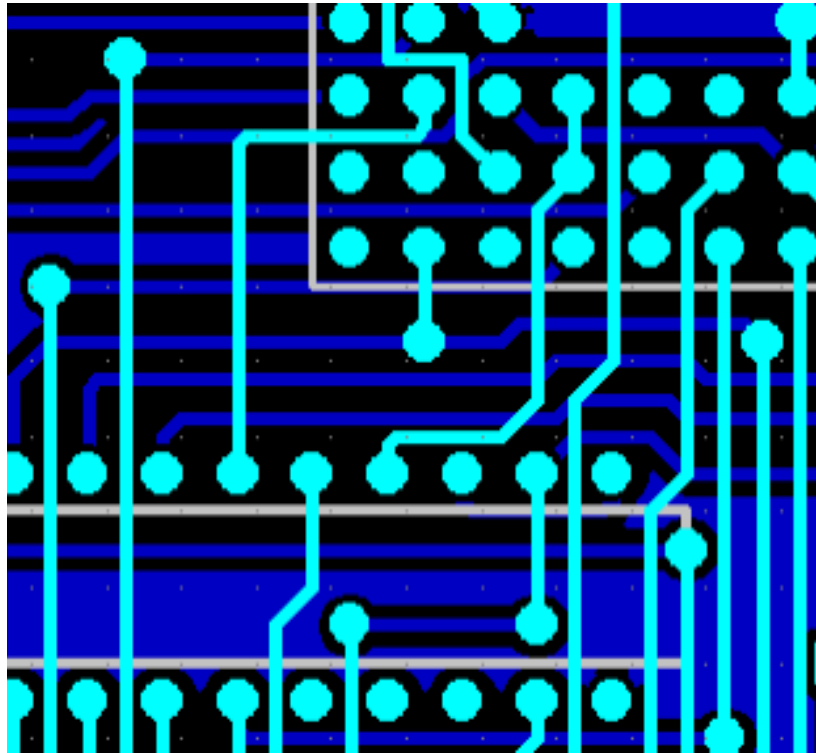
Gdy w plikach Gerber będą elementy negatywowe (rysowane na czarno) będą widoczne artefakty na obecnie rysowanych warstwach.




4.2 Tryb nakładkowy

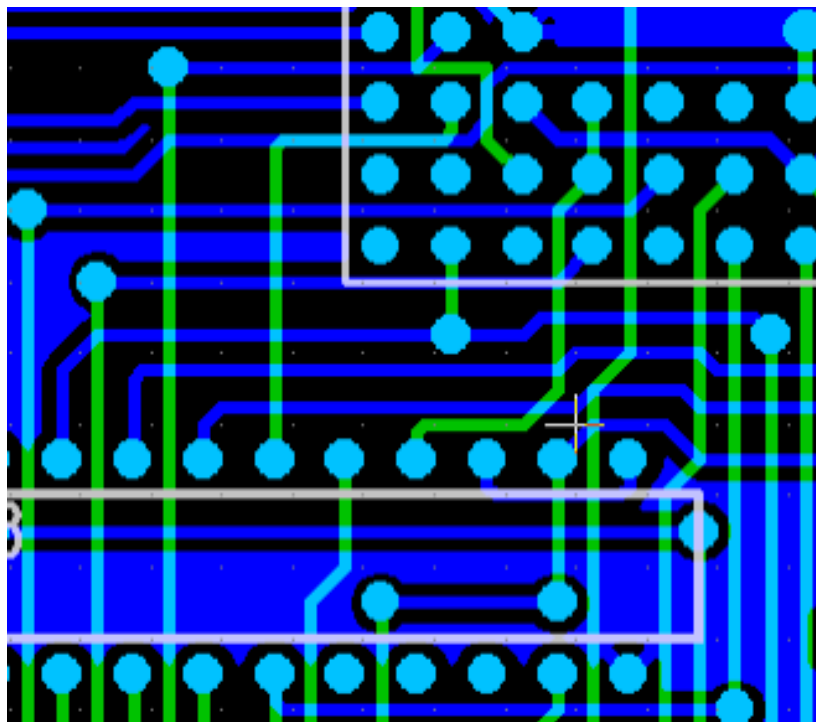
Wywoływany ikoną , każdy plik jest rysowany w porządku takim, jak został załadowany. Ponownie aktywna warstwa jest rysowana jako ostatnia.

Gdy w plikach Gerber będą elementy negatywowe (rysowane na czarno) nie będzie widać artefaktów na obecnie rysowanych warstwach, ponieważ tryb ten rysuje każdy z plików w lokalnym buforze przed pokazaniem warstwy na ekranie.



4.3 Tryb przeźroczysty

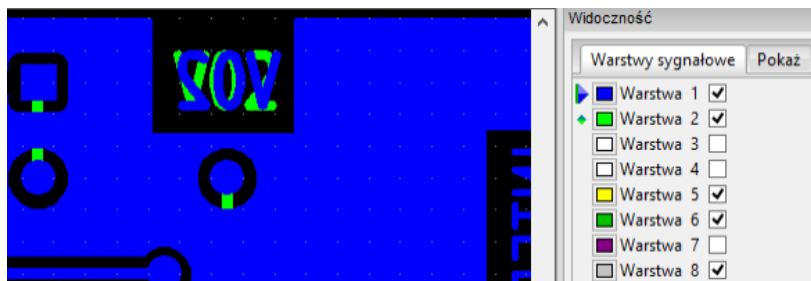
Użyj polecenia  by przełączyć się na ten tryb pracy, gdzie nie występują artefakty i warstwy są mieszane razem z aktywną warstwą na samej górze.



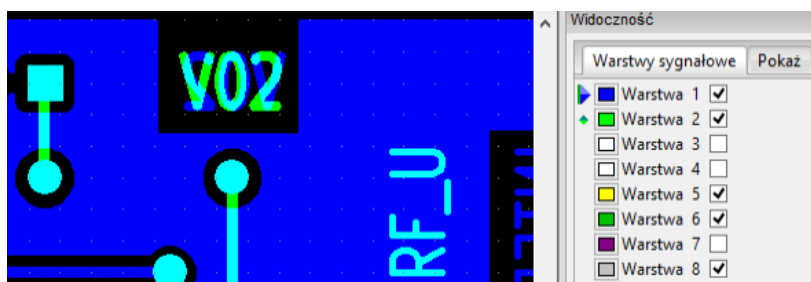
4.4 Nakładanie warstw

W trybie raw lub nakładkowym, aktywna warstwa będzie na wierzchu ponad innymi warstwami i będzie przykrywać elementy poniżej.

Tutaj, warstwa 1 (niebieska) jest warstwą aktywną (oznacza to strzałka z lewej) i dlatego jest rysowana przed warstwą 3 (zieloną):



Oznaczenie warstwy drugiej (zielonej) przesuwa tą warstwę na samą górę:



5 Przesuwanie elementów


Elementy można zaznaczać poprzez przytrzymanie lewego klawisza myszy i narysowanie prostokąta zaznaczenia. Zwolnienie klawisza powoduje pobranie elementów. Kliknięcie lewym klawiszem zaś umieszcza wybrane elementy w danym miejscu.

6 Drukowanie

By wydrukować warstwy, należy użyć narzędzia Drukuj dostępnego pod ikoną  lub odpowiadającej mu opcji z menu **Plik**.

Uwaga!



Należy upewnić się, czy elementy znajdują się w obszarze wydruku. Użyj narzędzia ikony  by wybrać odpowiedni format strony.

Nie należy zapominać, że fotoploterzy używają zwykle dużego pola roboczego, znacznie przekraczającego rozmiar strony używany w drukarkach. Przesunięcie wszystkich warstw może być zatem konieczne.