

2-1 アイコン・ボタンの機能

PCBEの基本機能はアイコン・ボタンに凝縮されています。たくさんのアイコン・ボタンが用意されていて、基本的にはこのボタンだけで操作ができるようになっています。

表2-1がアイコンの一覧表です。

表2-1 PCBEのアイコン

| アイコン | アイコン名 | 機 能 | 備 考 |
|------|---------------|--|-----------------------------------|
| 1 | レイヤ選択 | 描画対象とするレイヤを選択、各レイヤの表示・非表示を選択する | これから描画するレイヤは後で変更できる |
| 2 | アパーチャ/パッド選択 | 描画する対象の大きさや太さを選択する | 「アパーチャ」は種別のこと |
| 3 | 丸ランド模写 | 丸穴や丸ランドを描画する | 本選択後でサイズを選択 |
| 4 | 角ランド模写 | 角ランドを描画する | |
| 5 | ライン/多角形 模写 | パターンや部品外形などの直線を描画する | |
| 6 | パッド模写 | パッド、スルーホールを描画する | |
| 7 | 文字模写 | 文字列を描画する。180度反転も指定可能 | 現在対象としているレイヤ |
| 8 | 変形 | 指定した対象を変形させる | 線は折れ線になる |
| 9 | 削除 | ボタン選択後削除対象を左クリックで削除 | 右クリックで削除解除 |
| 10 | 平行線/中間線 | 指定した線の平行線か2本の線の中間線 | |
| 11 | 接続/伸縮/分割 | ラインの延長か分割 | |
| 12 | 変更 | 指定した対象のレイヤかアパーチャを変更する | |
| 13 | 塗潰し/塗潰し解除/窓抜き | ラインで囲まれた領域を塗りつぶす、もしくは塗りつぶしを解除、または窓抜きとする | |
| 14 | 複数 | 編集するオブジェクト範囲を指定する | ブロック範囲指定に用いる |
| 15 | 移動 | 選択された編集対象を移動する | |
| 16 | 結合/分解/部品/部品登録 | 選択対象なしのときの部品選択、編集対象が選択されているとき、結合か分解か部品登録 | |
| 17 | 切り取り | 編集対象を切り取る | ブロックで対象を指定後、有効になる |
| 18 | コピー | 編集対象をクリップボードにコピーする | |
| 19 | 貼り付け | クリップボードからペーストする。繰り返しペースト可能 | |
| 20 | 反転 | 編集対象を左右ミラー反転させる | ブロックで対象を指定後、可動モードになるとこれらの操作が可能になる |
| 21 | 回転 | 回転する | ブロックで対象を指定後、可動モードになるとこれらの操作が可能になる |
| 22 | 数値入力 | X, Y座標を指定して描画する | |
| 23 | 交点/端点 | 描画の最初の位置を交点か端点にする | |
| 24 | 拡大 | 画面表示を拡大する | |
| 25 | 縮小 | 画面表示を縮小する | |
| 26 | グリッド設定 | グリッドの間隔を設定する | |

2-2 基本機能进行操作してみる

アイコンには表2-1のようにPCBEの機能が凝縮されています。このうち、PCBEを操作する上で、基本中の基本となる部分について解説します。

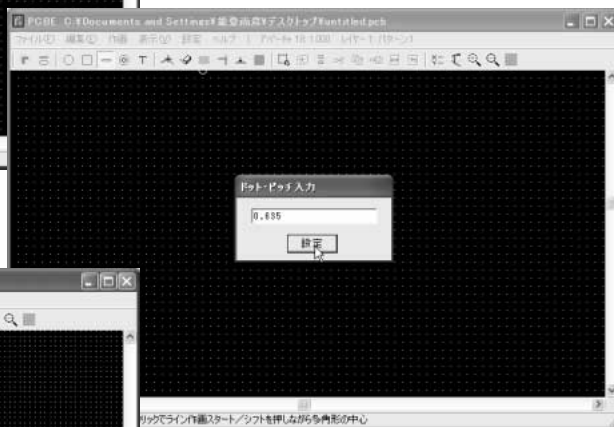
●グリッド・ピッチ

部品を配置したりパターンを描画するとき、グリッド・ピッチを指定すると常に一定の配置間隔が確保できるので便利です。

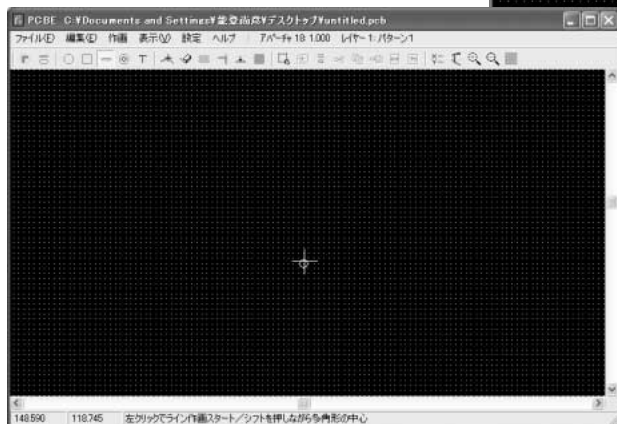
プリント基板の配置は通常はインチが使われています。そこで1/4インチである0.635mmか1.270mmをグリッド間隔として指定します。このグリッド間隔はPCBEを起動したあとでコマンドでも変更可能です。



プルダウン・メニューの〔設定〕から〔グリッド〕を選択



グリッド・ピッチを入力する画面が出るので0.635と入力し〔設定〕をクリック



グリッド・ピッチが変更された画面が表示される