

1. Wprowadzenie	7
1.1. Przeznaczenie programu	8
1.2. Wymagania sprzętowe.....	11
1.3. Różnice pomiędzy wersjami Eagle'a.....	12
1.4. Instalacja programu.....	13
2. Panel sterowania.....	17
2.1. Przeznaczenie.....	18
2.2. <i>Pulldown menu</i>	18
2.3. Drzewo katalogów	22
2.4. Utworzenie nowego projektu	25
3. Edytor schematów	29
3.1. Wstęp.....	30
3.2. <i>Pulldown menu</i>	31
3.3. <i>Actions Toolbar</i>	37
3.4. <i>Commands Toolbar</i>	38
3.5. Parameters Toolbar	40
4. Edytor płytEK drukowanych	43
4.1. Wstęp.....	44
4.2. Okno edytora PCB	44
4.3. <i>Pulldown menu</i>	45
4.4. Pozostałe paski narzędziowe	50
5. Od schematu do płytki drukowanej	53
5.1. Wprowadzenie	54
5.2. Nowy projekt – panel sterowania	54
5.3. Edycja schematu	55
5.3.1. Wstępne ustawienia edytora.....	55
5.3.2. Dodawanie do schematu elementów z bibliotek	56
5.3.3. Warstwy planszy schematowej.....	67
5.3.4. Tworzenie połączeń pomiędzy elementami	69
5.3.5. Prowadzenie zasilania do układów scalonych	81
5.3.6. Dodatkowe teksty oraz inne elementy graficzne	83
5.3.7. Kontrola poprawności schematu	85

5.4.	Edycja płytEK drukowanych	87
5.4.1.	Wstępne ustawienia edytora.....	87
5.4.2.	Określenie kształtu płytEK.....	91
5.4.3.	Rozmieszczenie otworów służących zamocowaniu płytEK	92
5.4.4.	Rozmieszczenie elementów na płytCE	93
5.4.5.	Ręczne prowadzenie ścieżek	95
5.4.6.	Polygony – obszary wypełnione miedzią.....	102
5.4.7.	Opisy elementów oraz teksty dodatkowe.....	107
6.	Reguły projektowe dla płytEK drukowanych – DRC	111
6.1.	Parametry DRC.....	112
6.2.	Sprawdzenie płytEK testem DRC, usunięcie błędów.....	124
7.	Autorouter.....	127
7.1.	Wprowadzenie	128
7.2.	Elementy wpływające na pracę autoroutera	129
7.2.1.	DRC	129
7.2.2.	Klasy połączeń – Class.....	129
7.2.3.	Raster i związane z nim wymagania	129
7.2.4.	Wybór warstw miedzi	130
7.2.5.	Kierunki prowadzenia ścieżek	130
7.2.6.	Obszary zabronione.....	130
7.3.	Ustawienia parametrów autoroutera	131
7.4.	Przykład zastosowania autoroutera	136
8.	Biblioteki	141
8.1.	Wprowadzenie	142
8.2.	Obudowy elementów – Package.....	143
8.3.	Schematowe symbole biblioteczne – Symbol	154
8.4.	Kompletny element biblioteczny – Device	160
8.5.	Użycie bibliotek w edytorze schematów	166
9.	Przygotowanie danych do produkcji.....	169
9.1.	Wydruk schematu oraz płytEK.....	170
9.2.	CAM-Processor	173
9.3.	ViewMate – przeglądarka plików w formacie Gerber	179
9.4.	Eagle 3D	189

10. Programy ULP	197
10.1. Budowa programu ULP	199
10.1.1. Komentarze	200
10.1.2. Dyrektywy	200
10.1.3. Typy danych	201
10.1.4. Definicje	201
10.1.5. Pętle	202
10.1.6. Słowa kluczowe	203
10.1.7. Funkcje	204
10.1.8. Instrukcje	204
10.1.9. Predefiniowane dialogi	205
10.2. Przegląd dostępnych programów ULP	206
10.2.1. <i>bom.ulp</i>	206
10.2.2. <i>cam2dxf.ulp</i>	206
10.2.3. <i>cam2image.ulp</i>	207
10.2.4. <i>cmd-change-brd-width.ulp</i>	208
10.2.5. <i>cmd-renumber.ulp</i>	210
10.2.6. <i>cmd-snap-board.ulp</i>	210
10.2.7. <i>count.ulp</i>	211
10.2.8. <i>drill-aid.ulp</i>	211
10.2.9. <i>drillcfg.ulp</i>	212
10.2.10. <i>dxf.ulp</i>	213
10.2.11. <i>export-class.ulp</i>	213
10.2.12. <i>exp-project-lbr.ulp</i>	214
10.2.13. <i>import-bmp.ulp</i>	215
10.2.14. <i>length-freq-ri.ulp</i>	216
10.2.15. <i>renumber-sch.ulp</i>	216
10.2.16. <i>snap-on-grid-sch.ulp</i>	217
11. Skrypty SCR	219
11.1. Skrypt <i>eagle.scr</i>	221
11.2. Skrypty <i>newcolors.scr</i>	224
11.3. Menu użytkownika	226
11.4. Dodatkowe zastosowania skryptów	227

Dodatki	229
Dodatek A.	230
Dodatek B.	233
Dodatek C.	235