

Crear un nuevo proyecto

File -> New Project -> New Project

Eeschema: Crear un esquemático

Añadir componente	A
Mover componente	M
Arrastrar componente	G
Copiar componente	C
Copiar selección	Shift + Seleccionar con el ratón
Borrar Componente	Del
Borrar selección	Crtl + shift + seleccionar con el ratón
Rotar componente	R
Espejar componente	X ó Y
Añadir cable	W
Editar propiedades	E
Editar Valor	V
Añadir simbolo de potencia	P
Añadir "no conectado"	Q
Añadir texto	T
Añadir etiqueta	L
Listar atajos	?

Exportar Gerbers

File -> Plot

Generate Drill File + Plot

Comprobar resultados usando GerbView

Creación y modificación de atajos de teclado

Preferences -> Hotkeys -> Edit Hotkey

Crear y asignar huellas

Editor de huellas

Seleccionar biblioteca activa

Cargar huella desde la biblioteca

Nuevo huella

Dibujar componente

Añadir pin

Guardar huella en la biblioteca activa

Generar netlist

Asociar componentes y huella

Crear una nueva biblioteca para guardar el componente

Cargar la nueva biblioteca:

Preferences -> Footprint libraries -> Append with wizard

Sindormir.net



Pasos

1. Diseña el esquemático
2. Anota los componentes
3. Asocia sus huellas correspondientes ¡revisa los datasheet!
4. Genera la netlist
5. Diseña la PCB
6. Revisa y manda a fabricar

Crear nuevos componentes

Library editor

Create new component

Si queremos editar una librería Seleccionar librería con la que queremos trabajar

Crear nuevos componentes (cont)

Cargar componente desde una biblioteca existente

Dibujar componente

Añadir pin [P]

Actualizar componente en la biblioteca

Guardar componente en una biblioteca nueva

Añadir librería en Eeschema:

Preferences -> Component library->Component library files -> Add

Diseñando la PCB

Leer netlist

Seleccionar la cara superior RePag

Seleccionar cara inferior AvPag

Mover componente M

Arrastrar componente G

Copiar componente C

Rotar componente R

Añadir pista X

Añadir vía V

Cambiar posición Q

Cambiar ancho de pista W

Arrastrar pista D

Zonas de relleno B

Vista 3D Alt shift 3

Vista por defecto F9

Vista Open GL F11

Design Rules -> Design Rules + Layers Setup