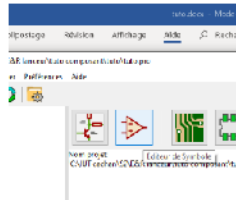


Création Composant

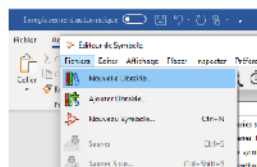
La création d'un composant se déroule en 2 étapes la création du symbole et la création de l'empreinte

1 Création du symbole

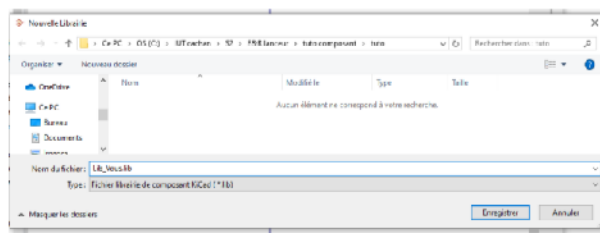
1 éditeur de symbole



2 créer Nouvelle librairie de symbole



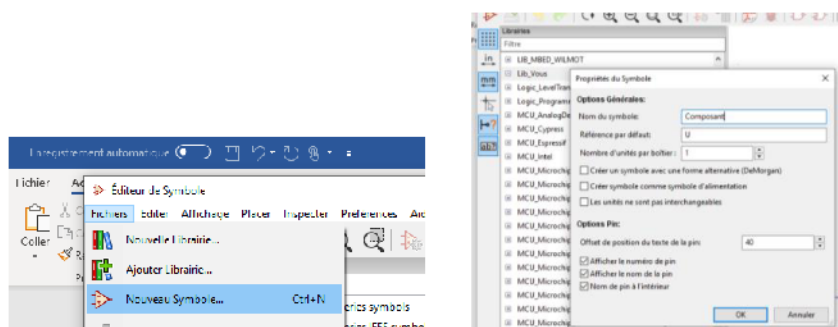
3 Donner un nom identifiable et sauvegarder dans votre répertoire de projet, sélectionner Global



Elle doit apparaître dans le menu déroulant des librairies

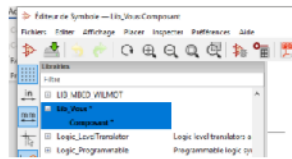


4 Sélectionner votre nouvelle librairie et cliquer sur Nouveau symbole et donner un nom à votre composant

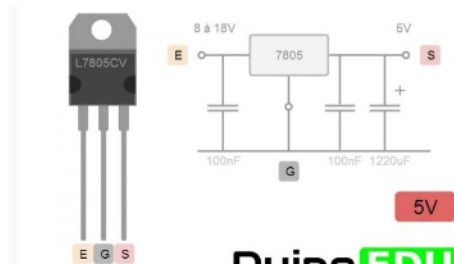


Création Composant

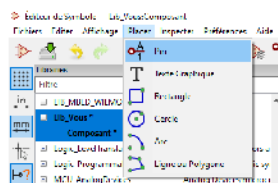
Le composant doit apparaître dans la librairie



Dans ce tuto nous faisons un Régulateur qui a trois pins E : entrée G : ground S : sortie



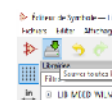
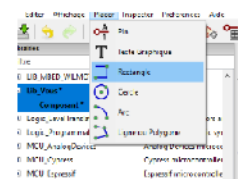
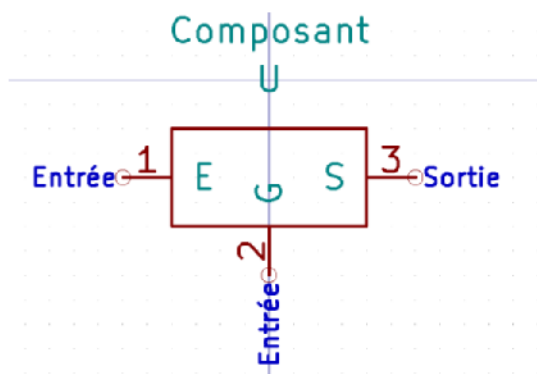
5 placer pin



6 Pour la pin E : Donner un Nom E et numéro de pin 1 et définir son orientation

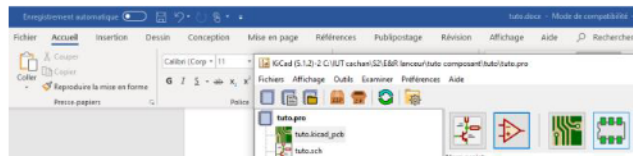


7 Placer la pin G en 2 et S en sortie en 3 et dessiner un rectangle pour le tour du composant et appuyer sur sauvegarder les modifications

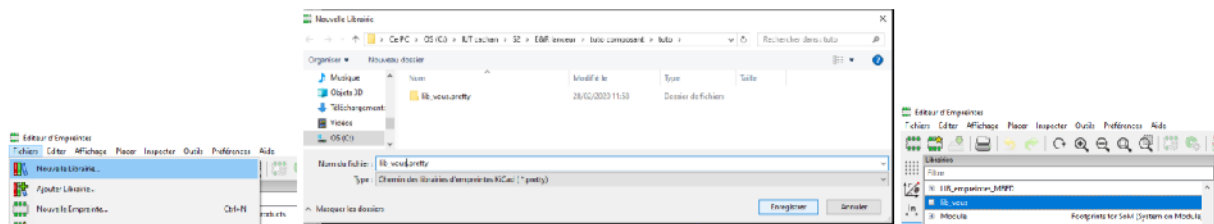


2 Création de l'empreinte

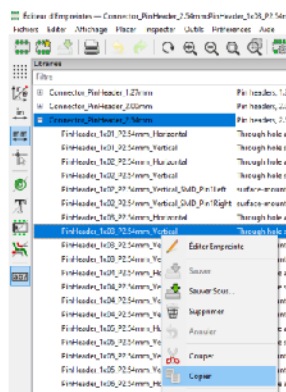
1 cliquer sur création d'empreinte



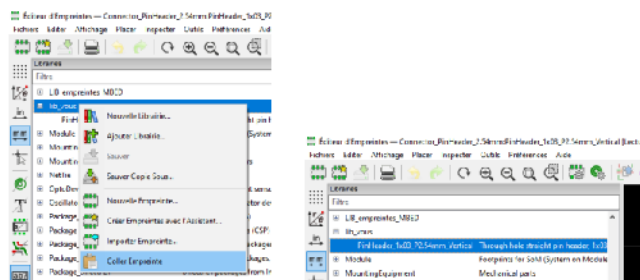
2 créer une librairie d'empreinte, la nommer lib_vous comme la librairie de symbole (pas obligatoire d'avoir le même nom) elle doit apparaitre dans le menu déroulant



3 si l'empreinte existe dans une autre bibliothèque faire un copier

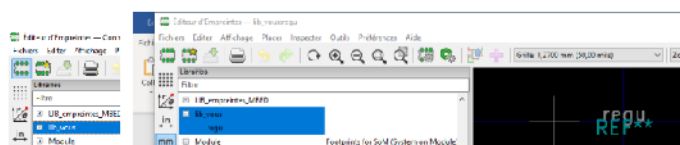


Et coller dans votre librairie, elle doit apparaitre dans votre bibliothèque



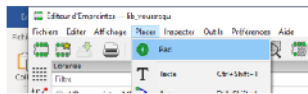
Si vous ne trouvez pas l'empreinte il faut la réaliser

4 Sélectionner votre librairie et Nouvelle empreinte donner un nom par exemple Regu l'empreinte doit apparaitre dans votre bibliothèque



Création Composant

5 placer les 3 pins les numéros des pins sont 1 2 et 3

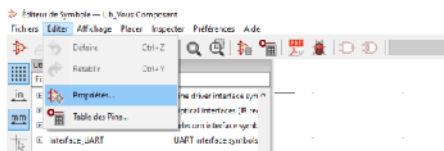


6 les pins sont alignées et séparées d'un pas de 2,54mm (voir la doc de votre composant) la grille est au pas de 1,27mm donc chaque pin est séparées de 2 espaces , il faut régler la grille de sorte que ça facilite la réalisation de l'empreinte. Dessiner les contours de votre composant sur la couche Dwgs.User



7 sauvegarder votre composant.

8 Retourner dans la librairie de symbole et éditer les propriétés du symbole



9 renseigner le répertoire de l'empreinte



Sélectionner la librairie lib_vous et double clic sur votre empreinte

