

# Bauteile in eagle erstellen

## Student Group

First Name	Surname	Matrikel Nr.

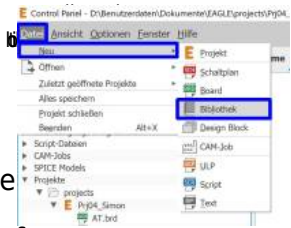
## Table of Contents

**Bauteile in eagle erstellen** ..... 2

# Bauteile in eagle erstellen

Erstellen Sie zunächst eine neue Library - z.B. über das Control Panel: Datei » Neu » Bibliothek .

Falls Sie bereits eine geeignete Komponente auf dem Board / Schematic haben, so können Sie eine Library vom Board / Schematic über Datei » Exportieren » Library und anschließende Auswahl der geeigneten Komponente erstellen.



Sicht der Komponenten im Library Editor

In der dann erscheinenden Übersicht können folgende Elemente erstellt, geöffnet und geändert werden:

1. Device: Kombination des Symbols mit den Pins aus dem Footprint
2. Footprint: Fußabdruck, welchen die Komponente auf dem Board hinterlässt (Lotpunkte, Text, etc.)
3. 3D Package: 3D Darstellung der Komponente (im Folgenden nicht genutzt)
4. Symbol: Darstellung der Komponente auf der Schematic

Im Folgenden soll eine <To be defined>

Am besten ist ein Bauteil zu suchen, welches die (annähernd) gleiche Gehäuseform besitzt. Dafür ist zunächst die Gehäuseform des gesuchten Bauteils aus dem DataSheet zu ermitteln (z.B. SOT23-5). Die Bauteilform kann dann über die Suchfunktion von Eagle (oder Internetsuchmaschine) gesucht werden (z.B. \*SOT23\*). Für Ihre Platine sollten Sie dann eine separate Bibliothek mit dem umbenannten Bauteil erstellt werden. Sie können auch in folgender Library suchen: [mm\\_power\\_3\\_3\\_1.0.rar](https://www.mouser.com/datasheet/2/316/1/mm_power_3_3_1.0.rar). Wichtig: Bitte beschreiben Sie Ihr neues Bauteil sinnvoll, z.B. Firmenbezeichnung des Chips.

- Falls Sie ein Objekt für einen neuen Chip erstellen müssen, ist zu empfehlen auch die Chipmarken (Punkt für Pin1, Richtungsanzeige) vorzusehen.

From:  
<https://wiki.mexle.org/> - **MEXLE Wiki**

Permanent link:  
[https://wiki.mexle.org/elektronik\\_labor/bauteil\\_in\\_eagle\\_erstellen](https://wiki.mexle.org/elektronik_labor/bauteil_in_eagle_erstellen)

Last update: **2022/04/05 01:03**

