

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.

Erstellen einer neuen Bibliothek



Übersicht 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](#). 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?rev=1594114660

Last update: **2021/05/09 10:07**

