

Footprint erstellen

Projekt anlegen

Workspace -> Add New Project -> Integrated Library

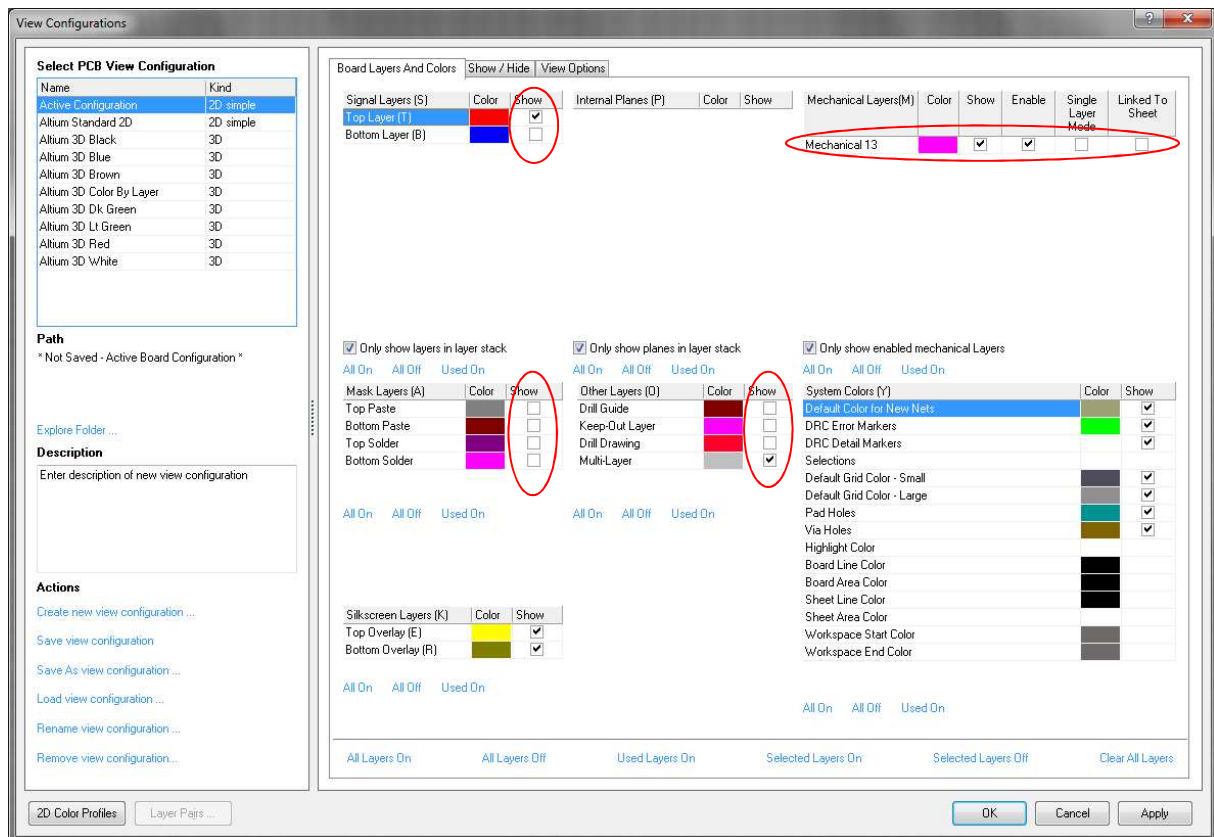
(Save Project As ...)

Project -> Add New To Project -> PCB Library

(Save File As ...)

Richtige Layer einstellen

Taste "L" drücken:



Einheiten in mm umstellen:

RMT -> Options -> Library Options -> Unit -> Metric

-> Snap Options -> Snap to Grids

-> Snap to Linear Guides

-> Snap to Object Hotspot

Footprint erstellen

Pad plazieren:

Place -> Pad -> [Tab] (Eigenschaften)-> Properties -> Designator = Pin-Nummer

-> Layer: Multi-Layer (bei SMD:Top/Bottom-Layer)

-> Net: No Net

-> Electrical Type: Load

-> Plated (x)

-> Locked: sperrt die Eigenschaften

-> Hole Information -> Hole Size:

Bsp.: 0,43mm Drahtdurchmesser+ 0,2mm Spielraum = 0,63mm -> 0,7mm

-> Size and Shape: Simple (Struktur in allen Lagen gleich)

Top-Middle-Bottom (Struktur in
verschiedenen Lagen unterschiedlich)

-> X-Size / Y-Size:

Bsp.: 0,7mm Loch + 0,4mm (Kupferumrandung) *2 = 1,4mm -> 1,5mm

-> Offset From Hole Center: Bohrung
innerhalb der Kupferfläche verschieben

-> Paste Mask Expansion: from rules

-> Solder Mask Expansion: from rules

(Bei Durchkontaktierungen: Force
complete tenting on top & bottom,
Lötstopp wird um komplettes Loch
gemacht)

Bauteilumrandung erstellen:

auf Mechanical 13 wechseln

Place -> Line -> Linie machen

Doppelklick auf Linie

-> Width, End & Start einstellen

Footprint erstellen

Bauteilhöhe erstellen:

Alle umrisse markieren

Tools -> Manage 3D Bodies for Current Component

Bei richtiger Auswahl:

Body State: in component

Standoff Height Abstand Print -> Bauteilkörper

Overall Height: Gesamte Höhe

Body Projection: Top Side

Registration Layer: Mechanical 13

Bauteilaufdruck:

Alle Umriss auswählen

Edit -> Copy (-> Ursprungspunkt zum Kopieren auswählen)

Zu Top-Overlay-Layer gehen

Edit->Paste Special -> Paste on current Layer

RM -> Find Similar Objects

Track: Any

Layer: Same

Run Inspector (x)

Width 0,2mm (Ändert die Width bei allen Elementen in Top Overlay auf 0,2mm)

BMKZ:

Mechanical 13 auswählen

Place -> String

Doppelklick

Width: 0.1mm

Font Name: Sans Serif

Test: „Designator“ (fügt Designator automatisch ein)

Footprint erstellen

Infos bearbeiten:

Rechts unten: PCB -> PCB Library

Doppelklick auf Component

Name eingeben

Height: absolute Höhe (Im Beispiel 13,46mm)

Description eingeben

Fertigstellen:

1 Bibliothek -> beliebig viele Footprints

Neuer Footprint: RM -> New Blank Component

Project -> Add new Project -> New Schematic Library

Rechter Bildschirmrand: SCH Library -> Components EDIT

Symbol Referenz: Umbenennen

Comment

Description

Models: Add->Footprint

Browse: Footprint auswählen

PinMap: Pin 1 auf 1, ...

Compilen:

Project -> Integrated Library (Projekt) -> RM -> Compile Integrated Library