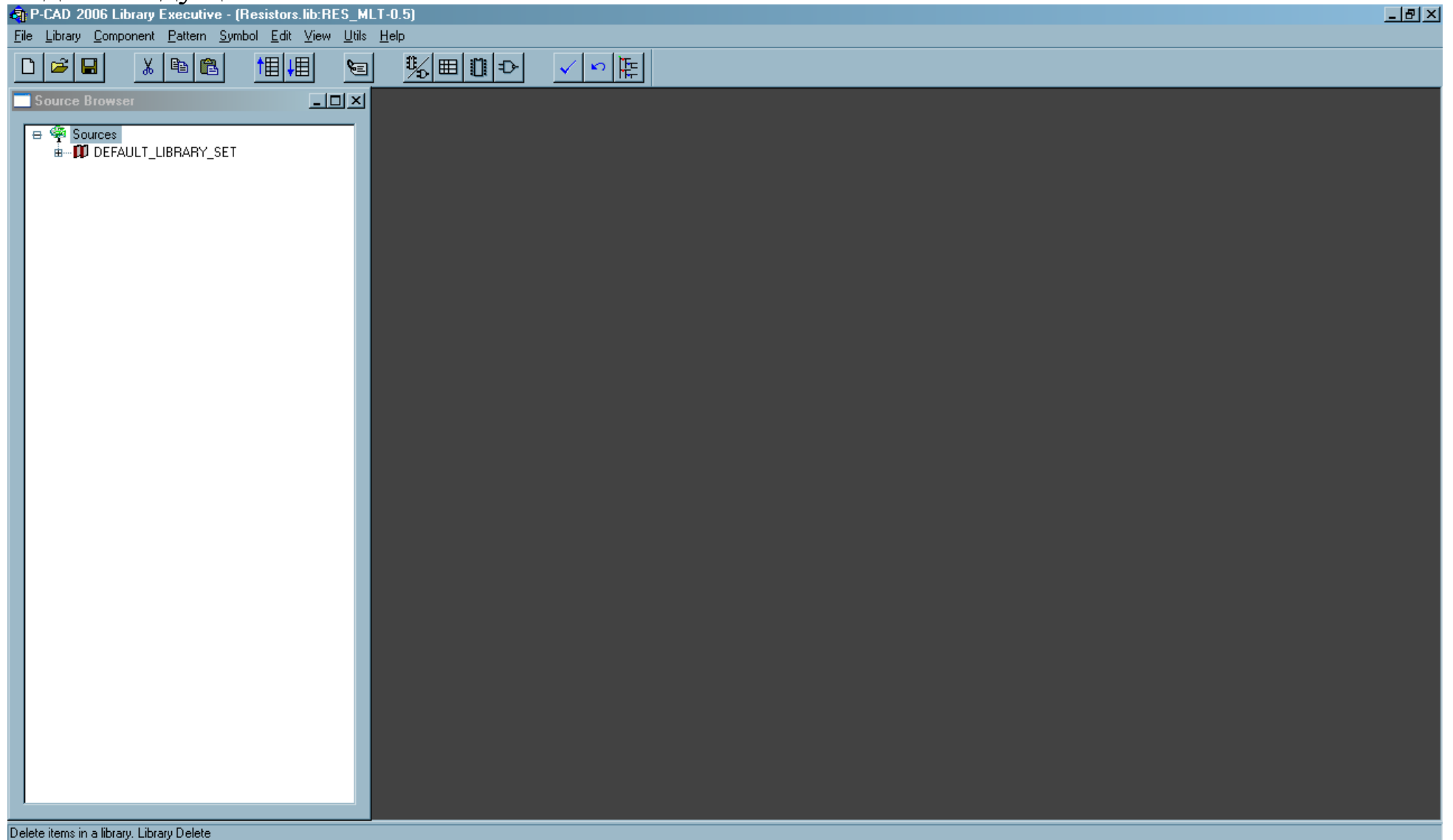
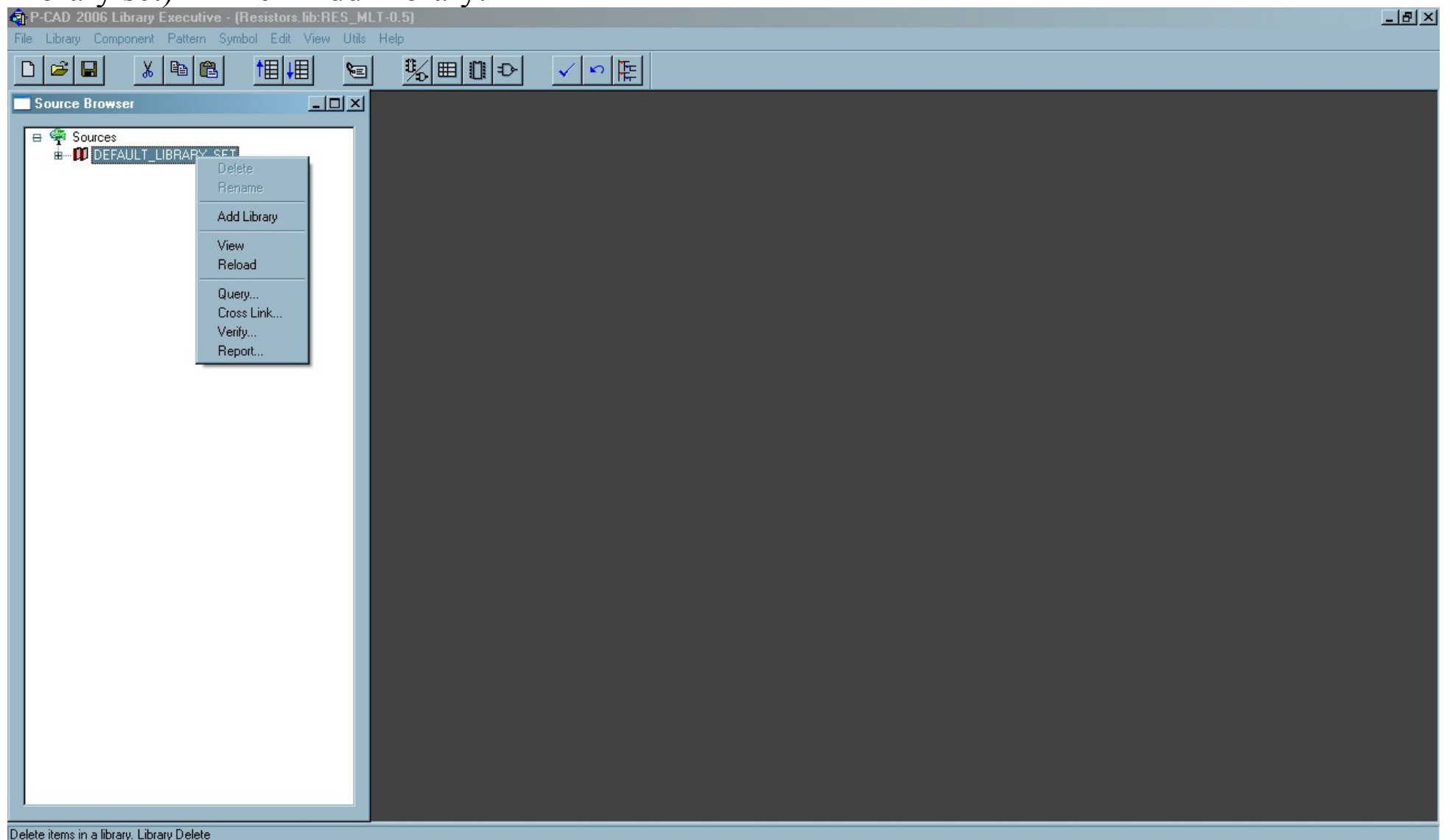


Создание компонента в P-CAD 2006

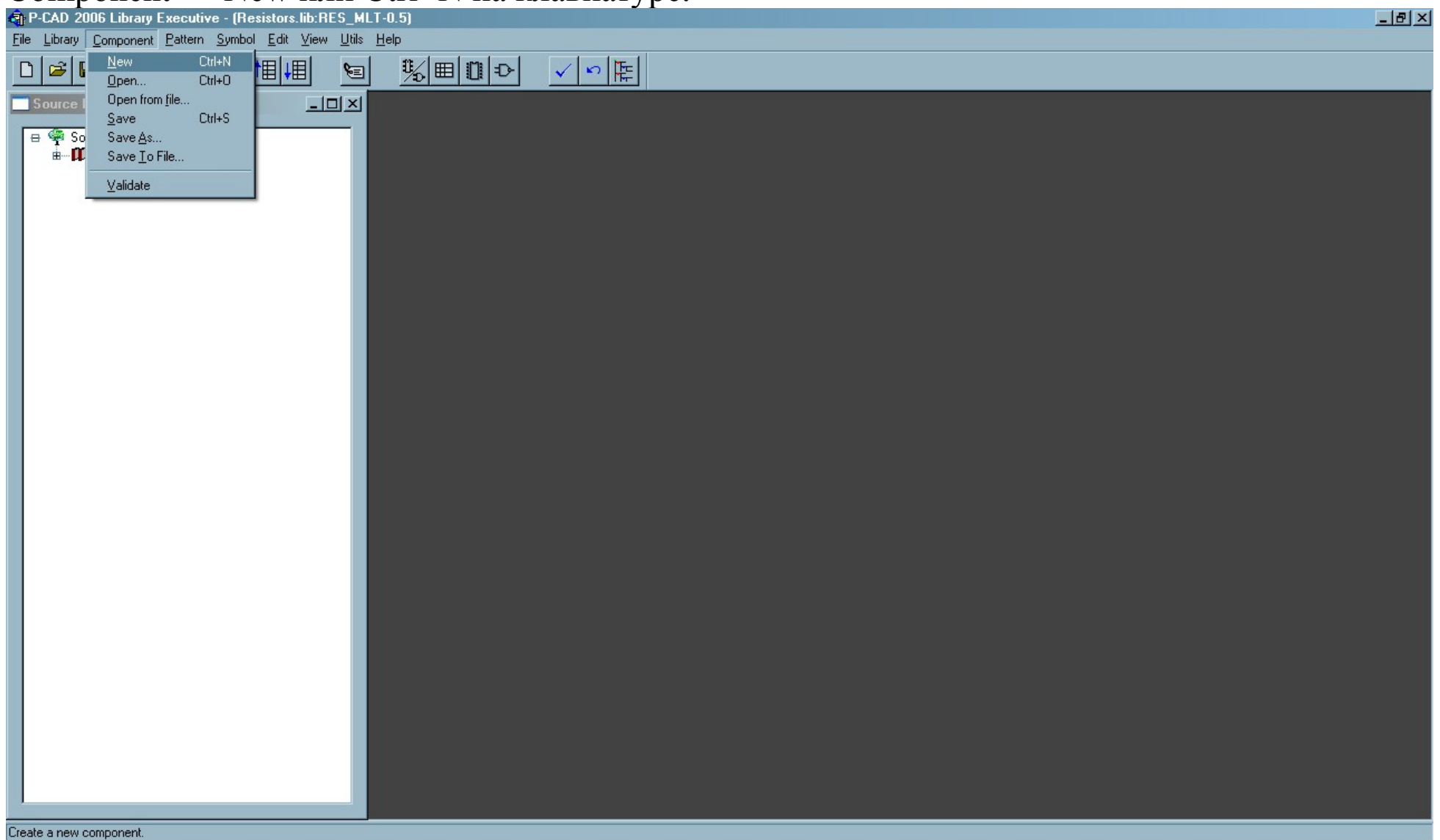
Для создания компонента пользуются программой Library Executive после запуска видим следующее окно:



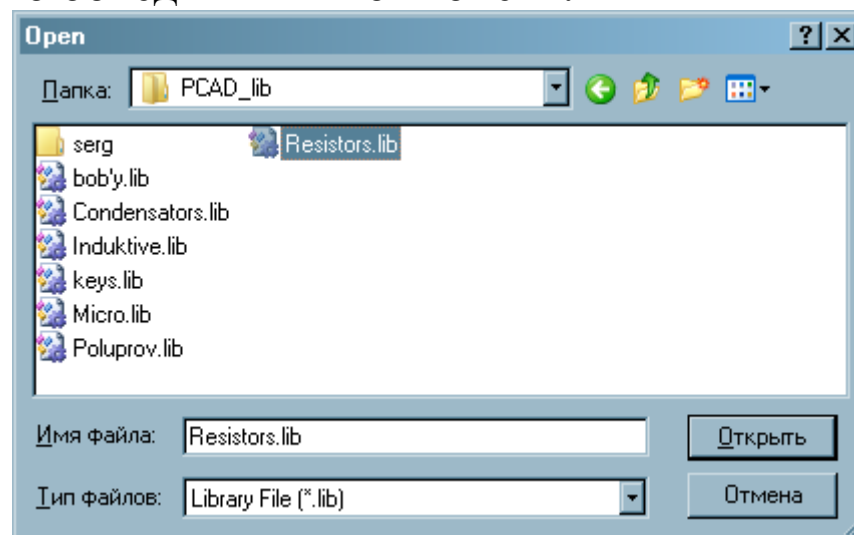
В Source Browser отображается список библиотек и их содержимое. Прежде чем создавать компонент необходимо добавить туда созданные ранее библиотеки. Для этого кликаем правой кнопкой мыши на DEFAULT_LIBRARY_SET (также можно создать свой Library set) и жмем Add Library:



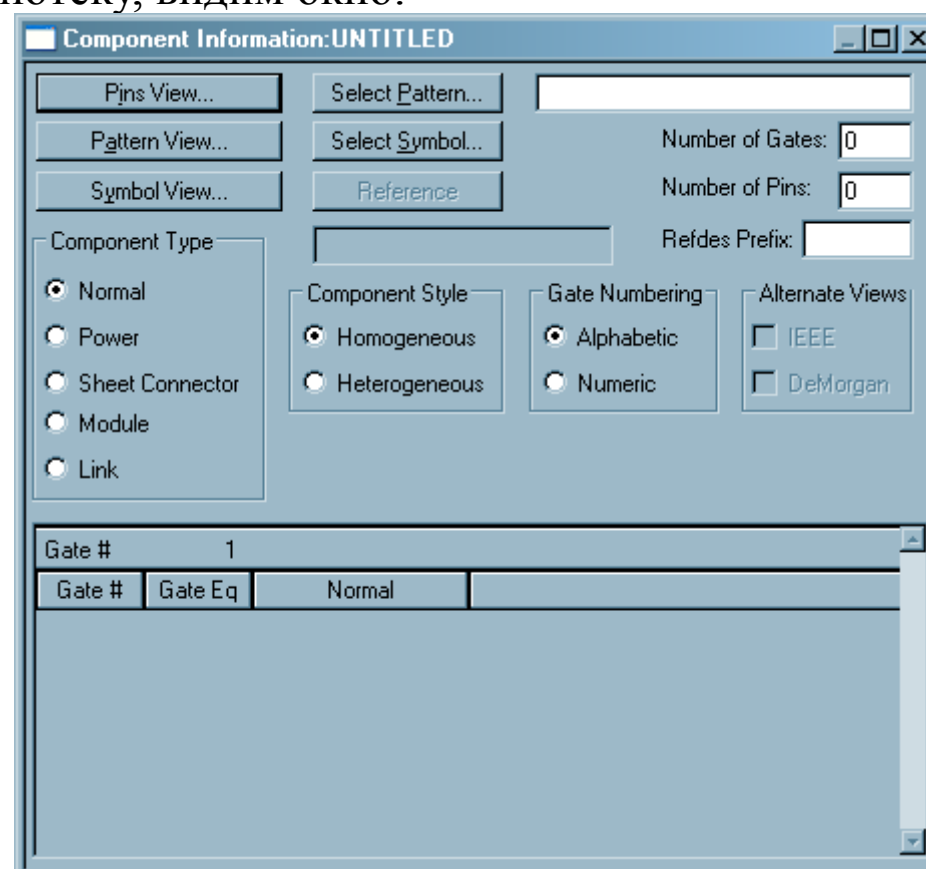
Добавив библиотеку можно приступать к созданию компонента. Для этого нажимаем Component → New или Ctrl+N на клавиатуре.



Сразу же откроется окно в котором нужно выбрать библиотеку где лежит паттерн и символ которые необходимо объединить в компонент:

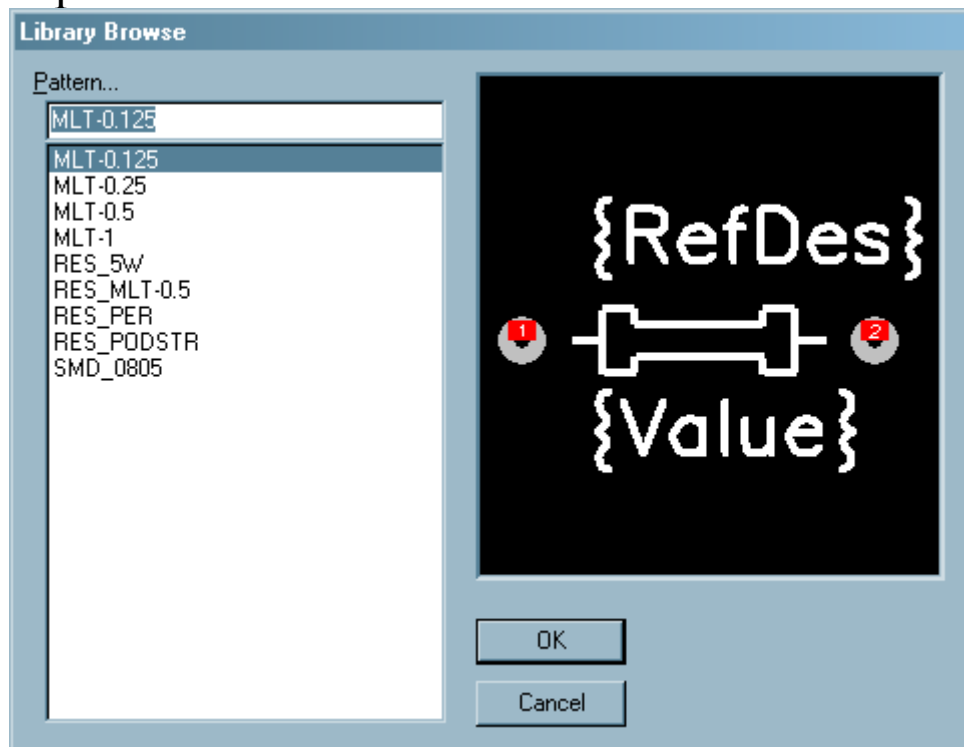


Открываем библиотеку, видим окно:



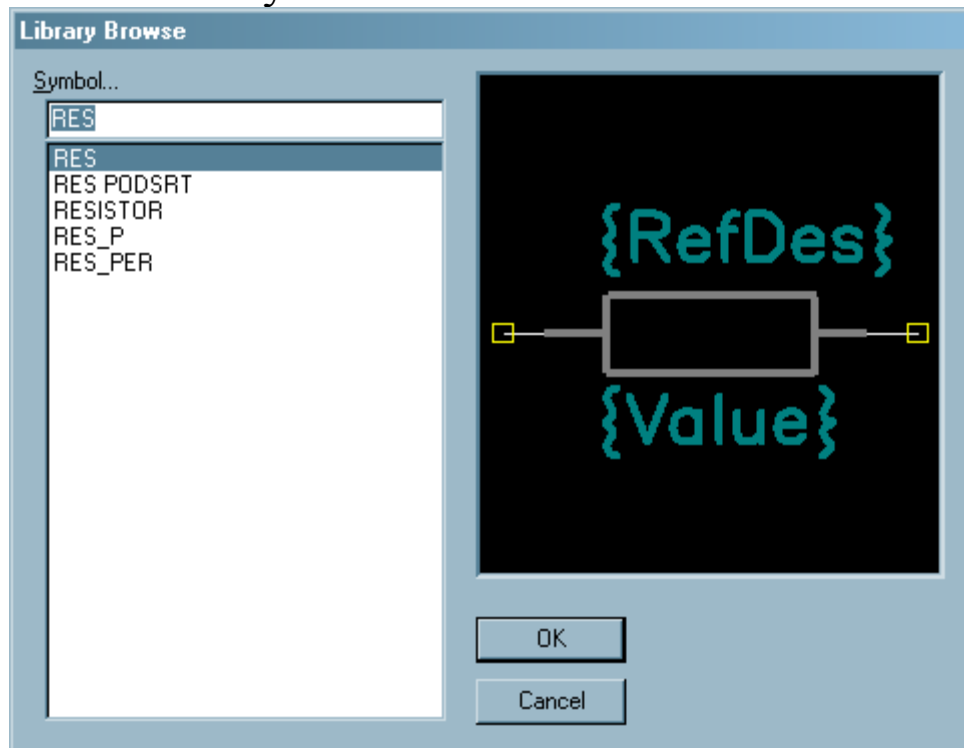
Теперь поочередно

1) Выбираем паттерн Select Pattern...:



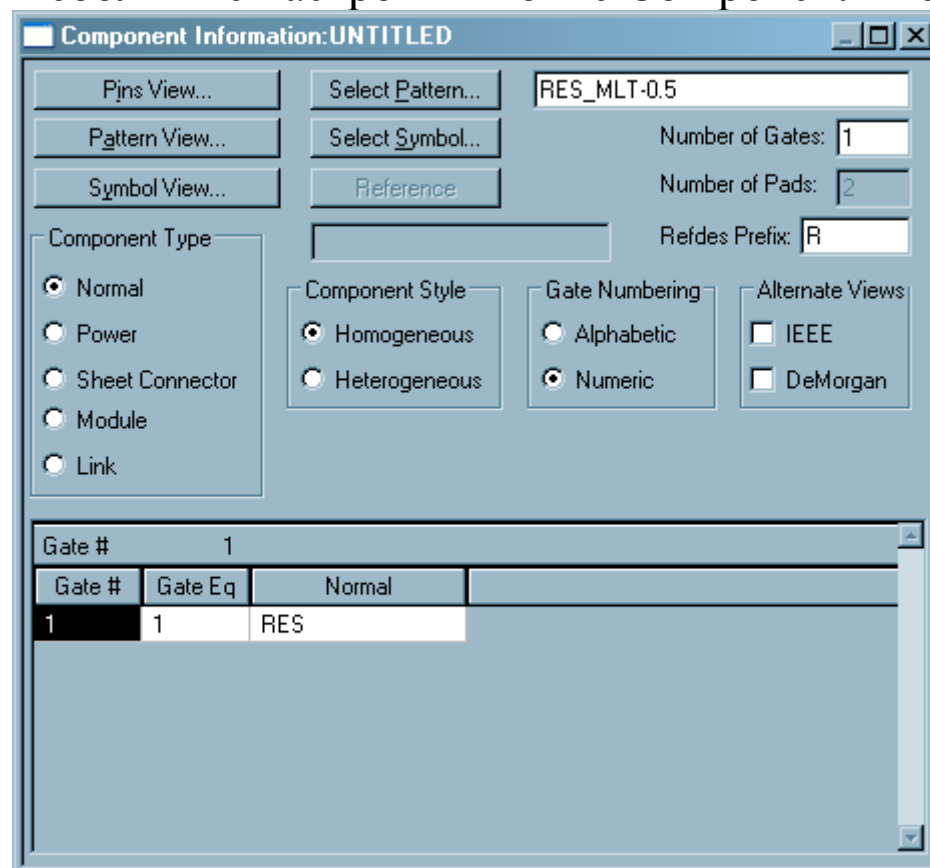
Выбираем из списка нужный паттерн и ждем ОК.

2) Выбираем символ Select Symbol...:



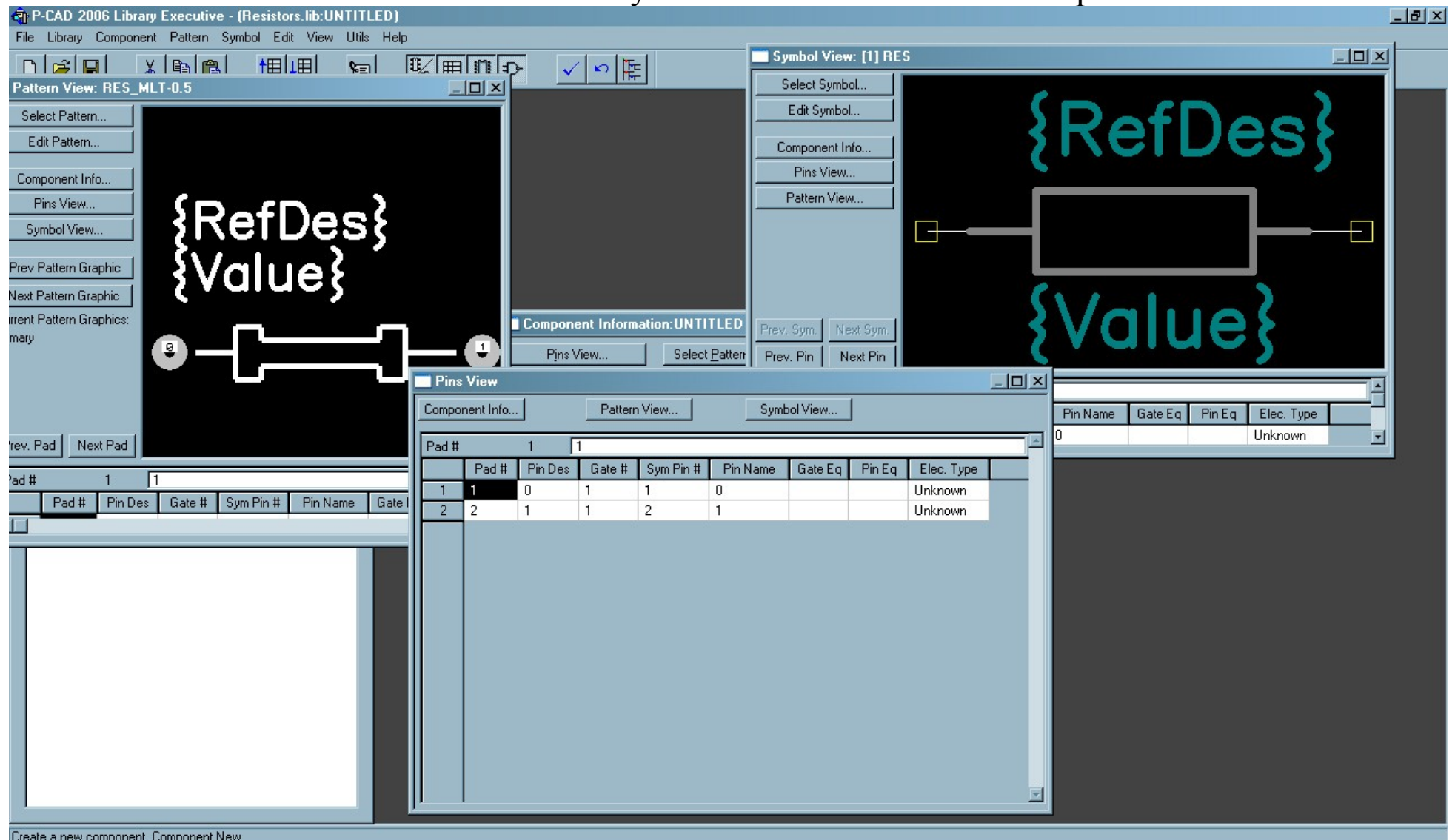
Выбираем из списка нужный символ и ждем ОК.

Теперь проводим небольшие настройки в окне Component Information:

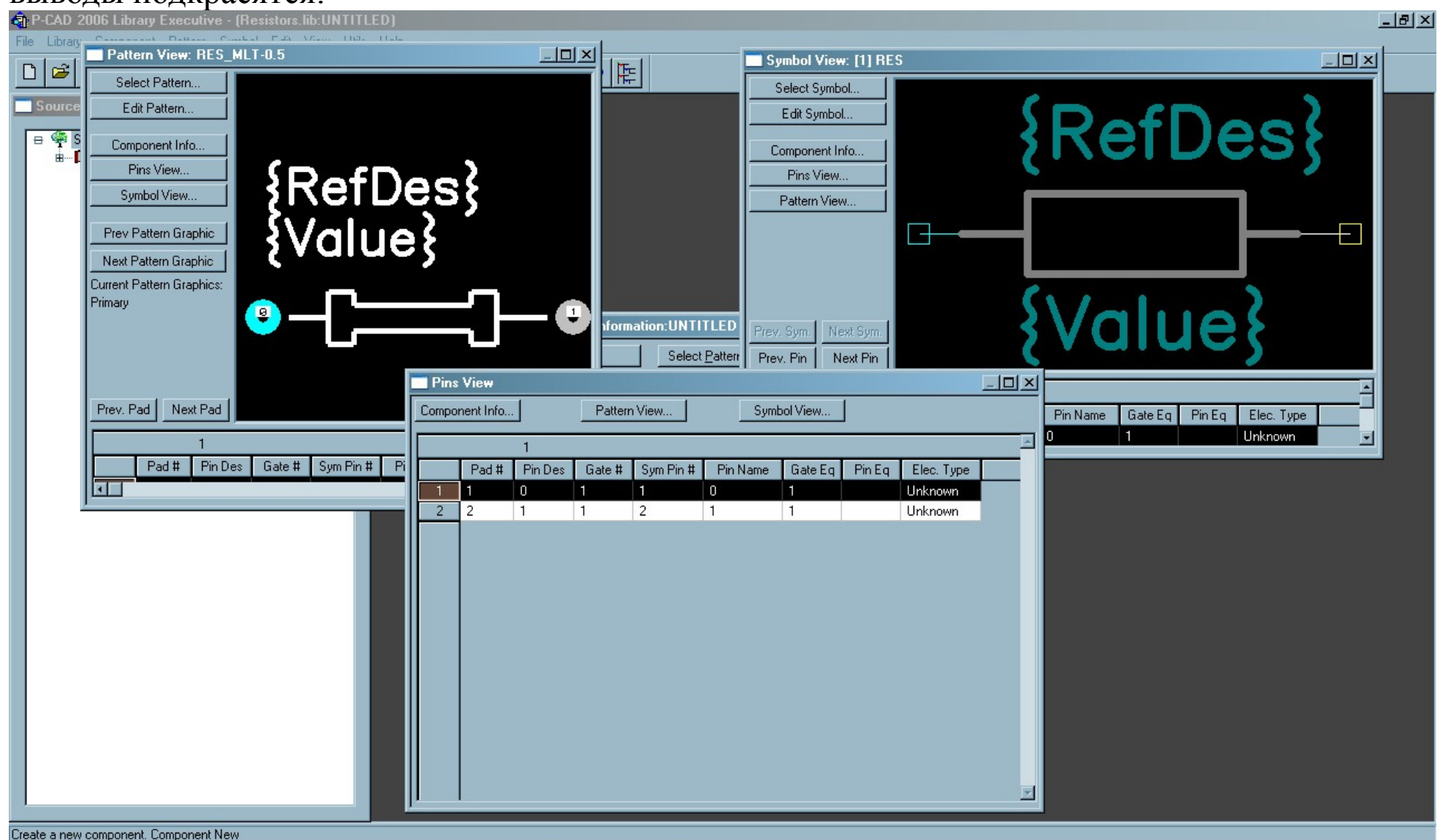


Так как создаваемый компонент резистор, то на схеме он обозначается буквой R и порядковым номером, потому пишем в Refdes Prefix значение «R», и Gate Numbering выбираем Numeric.

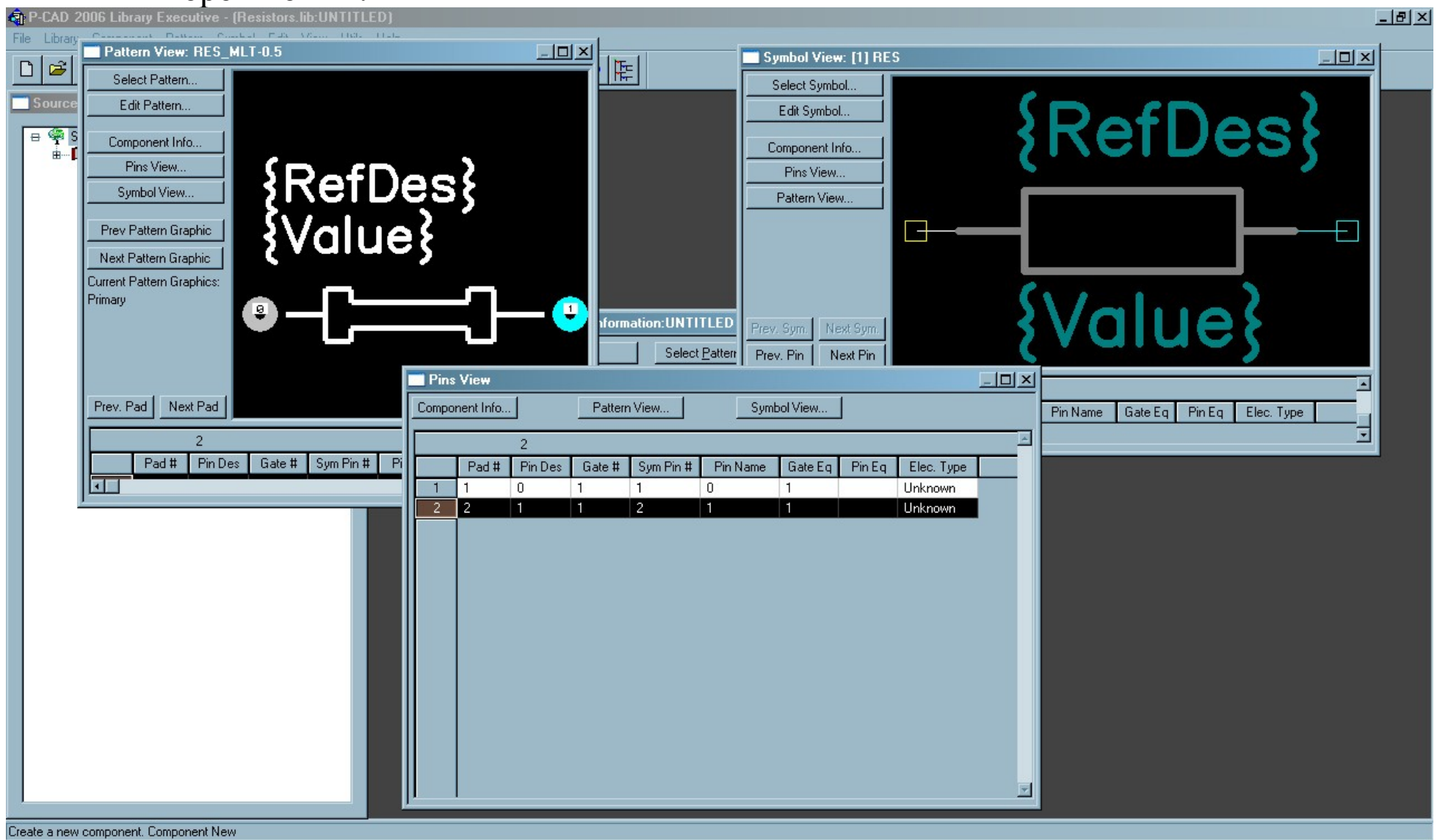
Теперь нам надо поставить в соответствие пады паттерна и выводы символа, для этого нажимаем на Pins View... Pattern View... Symbol View... И осязаем на экране:



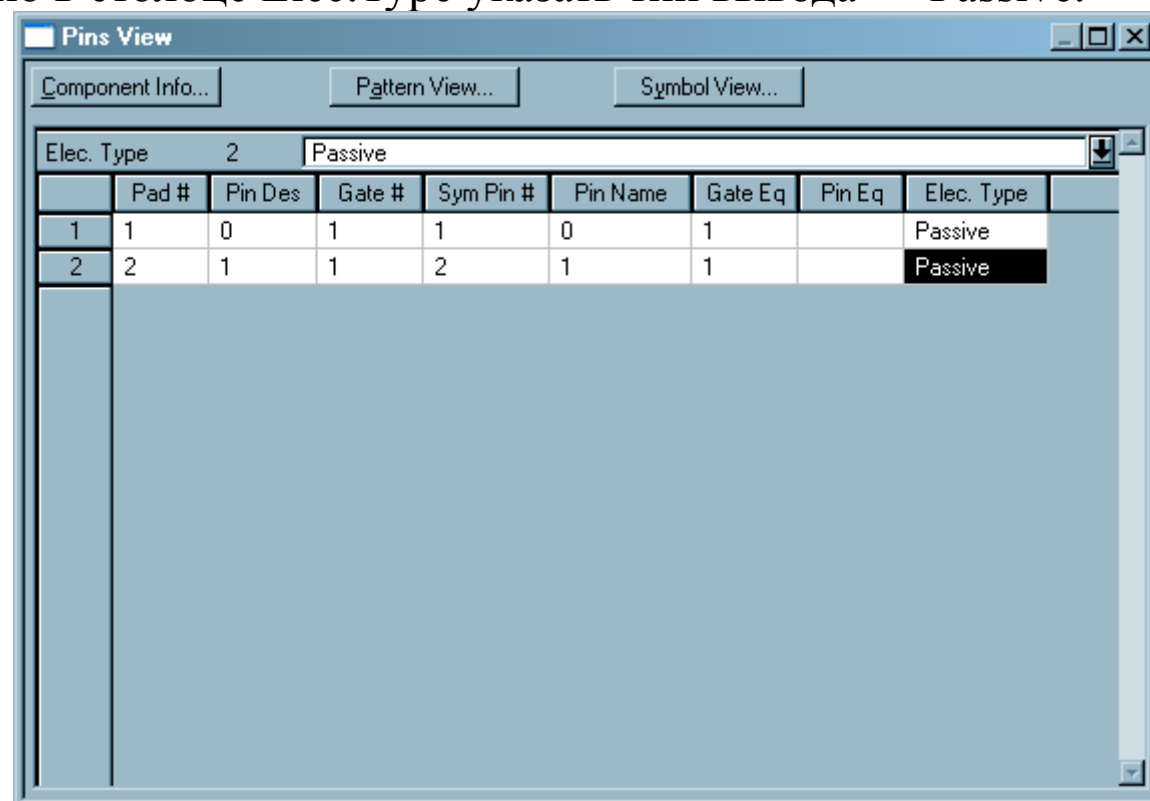
Сейчас нас интересует табличка, в ней то, как раз, и указывается соответствие ножек, в столбце GateEq необходимо поставить «1», функция её будет ясна когда мы будем рассматривать более сложные компоненты. Для того что бы посмотреть какая ножка паттерна соответствует выводу символа необходимо выделить один ряд в таблице, после этого эти выходы подкрасятся:



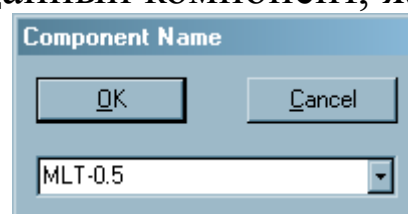
И второй ножки:



Также можно в столбце Elec.Type указать тип вывода — Passive.



Теперь можно сохранять созданный компонент, ждем Component Save(дискетка):



Пишем имя компонента, ОК. Компонент готов к использованию. Можно закрыть программу.