

3. VAJA

a. Izdelava lastne knjižnice



1. V 'Nadzornem oknu' tvorite lastno knjižnico in jo shranite v lastno delovno mapo iz prejšnjih vaj. Tvorite jo lahko na dva načina:
 - o z ukazom *File/New/Library* ali
 - o ali z desnim klikom na svoj projekt, ki mora biti odprt in z izbiro ukaza *New/Library*.
2. Novo knjižnico poimenujte in bodite pozorni na to, da jo shranite v svojo delovno mapo.

b. Priprava elementov/komponent v lastno knjižnico


V tej vaji bomo prenesli elemente iz EAGLE-ovih knjižnic v svojo knjižnico. Elemente prenesemo v svojo knjižnico običajno samo, če jih želimo kasneje prirediti za svoje potrebe. **Nikoli ne popravljamo elementov v originalnih EAGLE-ovih knjižnicah.** Te elemente bomo uporabili v naslednji vaji za izdelavo projekta električne sheme in tiskanine.

Pripravili bomo komponente iz spodnje tabele:



Te komponente prenesemo iz knjižnic, ki jih navaja tabela v svojo knjižnico.

Komponenta/ Device 	Podnožje 	Knjižnica	Opis
CPOL-EU	E5-5	rlc	Elektrolitski kondenzator
C-EU	C025_050-055X075	rlc	Kondenzator
78*	TO220H	linear	Stabilizator
PIN2	F061.040	con-faston	priključek
GSH15	GSH15	Fuse	varovalka
BC547*	TO92	transistor-npn	tranzistor
R-EU	0207/10	rcl	upora
Varistor	R-7.5	varistor	varistor
MSF4	MSF4	con-lumberg	konektor
EE20-1	EI30-1	trafo	Transformator

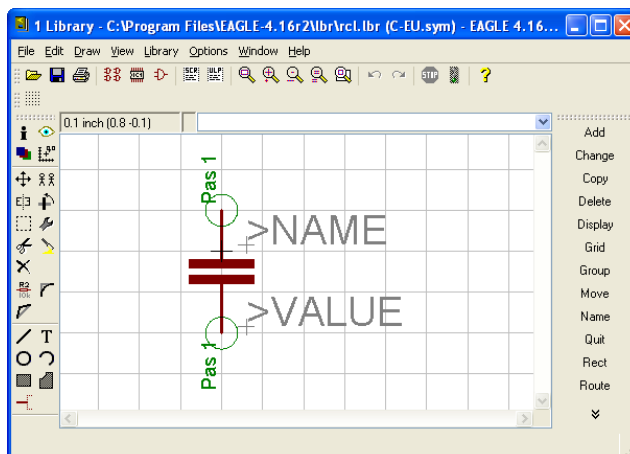
Navodila:

Predlagamo, da ne prenešate celotnih komponent ()¹, ker so komponente shranjene z večjim številom podnožij, ki jih ne potrebujemo. Najprej prenesemo podnožje in nato še električni simbol, na koncu pa kreiramo komponento s pomočjo urejevalnika za knjižnice.

b.1. Kopiranje oziroma prenos podnožij

S klikom na znak '+' pred knjižnico, kjer je podnožje se odpre njena vsebina (slika spodaj). Ikona  označuje komponento, ikona  pa podnožje.

3. VAJA



- Kliknemo ukaz GROUP in izberemo vse dele simbola. Izberemo ukaz CUT in kliknemo v referenčno točko simbola (grafični križec).
- Odpremo našo knjižnico. Izberemo ukaz *Library/Symbol* in v polje *New* odtipkamo novo ime ter kliknemo *OK*. Izberemo ukaz *Edit/Paste* in kliknemo v polje urejevalnika ter namestimo elemente simbola v bližino referenčne točke simbola.

b.3. Kreiranje komponente.

Od tu dalje nadaljujemo tvorbo komponente po postopkih, ki so opisani v skripti v 17. Poglavju na strani 63.

c. Kreiranje lastne komponente

Po postopku iz 17. poglavja skripte kreirajte diodo za mostični usmernik po spodnjih dveh slikah. Podnožje za diodo je v rastru 10mm. Priključne blazinice (padi) pa imajo velikost 2mm in 1mm luknjo. Komponento shranite v svojo knjižnico.

