ePRONICS

© OPUSER V

製作マネージャ メタルマスクデータ作成

表面実装部品のパッドに対してメタルマスクデータを作成することが可能です。 ここでは実装パッドに対してメタルマスクの穴を 1 割程度小さくして作成する手 順を記載します。

(୬-	-ノレ(T) 設定(R) マップ(M) 表示(V) 基板データ出力(B) ヘルプ(H)	製作マネージャを起動、メニュー <mark>ツール</mark> からはんだペース
	アートワーク&Pwr/Gnd面(A)	ト/グルーマスクアイテムを <mark>パッドスタックへ追加</mark> を選択
	テンプレートノート(S)	
\checkmark	寸法線パラメータ(D)	
	テンプレートサイズ(T)	
	ベタ面(C)	
	カッパーレリーフ	
	$\mathcal{I} = \mathcal{F}(N)$	
	ビットマップ(M)	
	グラフィックインポート(I)	
	グラフィックから再構成(R)	
	IDFインポート表示(I)	
	バリッドビア(B)	
	ビアを表示(U)	
	サーマルパッド設定(H)	
	ダミー/テストパターンを追加	
	はんだペースト/グルーマスクアイテムをパッドスタックへ追加	

<u> </u>	メタルマスクデー	−タ作成

ソルダーペースト/グルーマスクアイテム					
プロパティ	値				
はんだペースト/グルーマスクト	A (Top) Z (bottom)				
アイテム形状	長方形				
サイズ調整	パーセンテージ				
パッドフレームレイヤー	COMPLAYER				
パーセンテージ	90 %				
					承認 キャンセル

設定画面が開きます。

はんだペースト/グルーマスク:作成するレイヤを選択 作成は使用していない内層レイヤへ作成し、選択したペ アのレイヤ部品面・半田面へ作成されます。

値	
A (Top) Z (bottom)	•
A (Top) Z (bottom)	
B(Top) Y(bottom)	Ľ
C (Top) X (bottom)	
D (Top) W (bottom)	1
E(Top) V(bottom)	-
F (Top) U (bottom)	
G (Top) T (bottom)	
H (Top) S (bottom)	1

アイテム形状:データの形状を選択

サイズ調整:パーセンテージまたは増加/減少の変化の値 を選択

パッドフレームレイヤ: COMP.LAYER を選択

パーセンテージ:90%(パッドより1割小さくする場合)

サイズ調整	増加/減少の変化の値″	
パッドフレームレイヤー	COMPLAYER	
長さ増加(+)/減少(-)	-0.200mm	
幅_増加(+)/減少(-)	-0.200mm	

増加/減少の変化の値を選択した場合は、<mark>長さ・幅の増加</mark> <mark>/減少の値</mark>を入力します。

承認をクリックします。データが作成されます。



メタルマスクデータ作成

出力は作成したレイヤヘチェックを入れ、下記項目にチェックを入れます。

- ・基板外形(基板外形の隅へ印が入ります)
- ・部品(TOP)面 SMD パッド

それ以外の項目のチェックを外し出力します。

