I. <u>ライブラリを編集する前に</u>

OPUSER では、プロジェクトで使用した部品を纏めて管理する為、使用された部品を"プロジェクトライブラリ"へ登録 しています。同じプロジェクトにて、1度使用された部品(回路、基板上へ配置された部品)は、次回以降"プロジェクト ライブラリ"から参照されます。ここから、1度使用した部品はプロジェクトライブラリから変更しないと、現在のプロジ ェクトで使用されている部品は変更できません。右クリックで"部品編集"を選択します。



そのほか、インストール時に作成されたライブラリには、上書き出来なくなっている為、変更/作成した部品は新規ライブ ラリへ登録する必要があります。

新規ライブラリを登録した場合は、ライブラリ検索シーケンスにてチェックが入っているか確認して下さい。チェックが入っていないと回路、基板上へ配置出来ない状態となります。

	フキノフリ快楽ントリンス
 マァイル(E) 編集(E) 表示(M) ヘルブ(H) マルビュー Packages Padstacks アリンシュ(D) ボ アリンシュ(D) ボ ボ アレジュー ボ アロンジョン(D) ボ ボ アロンジョン(D) ボ ボ<	部品 シンボル バッケージ バッドスタック 学 @YaKuTsuKau PakPackage ダ AKIZUKI.Package ダ @TEXT.BUILD.Package ダ @TEXT.BUILD.Package ダ MISC.PACKAGE ダ SMD.PACKAGE ダ @TOOLS.PACKAGE ダ @TOOLS.PACKAGE ダ @TOOLS.PACKAGE ダ @T.HOLE.Package
	承認 キャンセル

同名のパーツ、シンボル、パッケージが複数のライブラリに登録されている場合は、上位に位置するライブラリから参照す る事になります。編集/作成したシンボル、パッケージを既存のものと合わせ、上位へ登録する事で、同じシンボル、パッ ケージを使用した部品の内容を一斉に変更する事が可能です。

5イブラリ検索シーケンス 部品 シンボル パッケージ パッドスタック ♥ @YaKuTsuKau PakPackage ♥ AKIZUKI.Package ♥ @TEXT_BUILD.Package ♥ MISO.PACKAGE ♥ PMD.PACKAGE ♥ BASIO.PACKAGE ♥ @TOOLS.PACKAGE ♥ @3DELEMENTS.PACKAGE ♥ @J_HOLE.Package	
承認キャン1	セル

このマニュアルではライブラリ登録方法のみを示しています。個別の編集に関しては別マニュアルを参照して下さい。

1.0:新たにシンボルを作成、既存の部品のシンボルを変更

新規シンボルを作成して"RES"として登録、同名のシンボルを使用している部品の内容を一斉に変更します。

下図のプレビュー画面からシンボルは "RES"、パッケージは "R/L400" を使用している事がわかります。



ライブラリの上で右クリックし、ライブラリエディタを起動



🞖 opus	SERXP - ライブラリエディタ(編集 シンボル:[New シンボル]¥un Named) 🛛 🖃 🔲 🔀
ファイル(E)	編集(E) フォーマット(M) 設定(B) 表示(V) ヘルプ(H)
0.001 391	″▼ ⊕ ♀ ♀ ₩ + 0.1000″ + ₩ 0.0500″ + 1.0° +
X= 0.175	561″Y= 0.3094″ H+ I - XY - 🌾 🛊 🦉 📑 🖄 🔂 📴 메이머 울 - 🖹 - 📅 - 🎽
	COMPDESC COMPNAME
● ● ● ● ● ● ●	シンボル パッケージ パッド スタック 基版キャビネット Esc シンボル編集

目的の形状へ編集



暮 OPUSERXP - ライブラリエディタ (編集 シ	シボル:C:¥OPUSERXP_171¥LIB¥A_CUSTOM.S 🖃 🗖 🔀
ファイル(E) 編集(E) フォーマット(M) 設定(R)	表示(V) ヘルプ(H)
新規(N) シンボル Ctrl+N 新規 シンボル 作成ウィザード使用(W)	000″ ▼ 0.0200″ ▼ 1.0° ▼
開く(Q) シンボル 編集へ Ctrl+O	↔ I · XY · XY · A : 2 · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
元に戻す(B)	
更新(U) シンボル パーツ内 (男友な) さい・ギル	
保存 シンボル 名前を付ける(<u>A</u>) F12	NMPNAME
E印刷(P) Ctrl+P	TAMPHEC'R
ライブラリエクスプローラ表示(E) Ctrl+E ライブラリブラウザ表示(B) Ctrl+E	
	-
部品編集 シンボル バッケージ パッドスタック	基板キャビネット
🍚 🍙 🔣 Esc シンボル編集	

シンボル名称は "RES" と入力、新規ライブラリの名称を入力 "検索トップへ登録" にチェックを入れ、保存します。(名称は半角英数で入力してください)

保存 シンボル	
保存 シンボル	
.	シンボル 名称(N)
C:¥ OPUSERXP_171 UB 0 8051 AVR 1 leee MOT PIC Std Vhdls Work	RES Enter name of new library file or select from the below: @JIS.Symbol @JIS.Symbol @YoKuTsuKau_Sym.Symbol A4xCMOSSYMBOL A93xSYMBOL AADTEL.SYMBOL AADTEL.SYMBOL AAMD.SYMBOL AAMDPAL.SYMBOL AANALOG.SYMBOL
	▼
<u> ヘルプ면</u>	保存(<u>S</u>) キャンセル

80	暮 OPUSERXP - ライブラリエディタ (編集 部品:C:¥OPUSERXP_171¥LIB¥@Yokutsukau_bu 🖃 🗆 🔀		
771	(ル(E) 編集(E) 表示(⊻) ヘルプ(H)		
		浄出美細	▲ パッケージ R/L400
	−般		
	名称	RES1/4W	
	接頭辞	R	
	≣¥ \$⊞	UnNamed Part	
	メーカー		e dhiphapie
	テクノロジ		auserLagf.
	外部インテックスコート		-
	部品ソースフィノフリー	C:#UPUSERXP_1 /1 #LIB#@Yokutsukau_buhin.Part	
	バッケーン詳細	IR/L400	
	パックーン	R/ E400	
	ハッサーンス4フ ー-パッケード)JEDECタ		
	パッケージIPC名		
	パッケージソースライブラリ	C:¥OPUSERXP_171¥LIB¥@TEXT_BUILD.Package	
I III	シミュレーションパラメータ		
一一一	サーマルパラメータ		
		構成グループ	
			· ·
が見得せ ふいばし びったった パッドウカック 美振士を行うから			
0	Esc		

"編集/シンボルグループ追加"を選択

<mark>8</mark> o	PUSE	RXP - ライブラリエディタ(編	集部品:C:¥0	PUSERXP_171¥LIB¥@Yo	kutsukau_bu 🗐 🗖 🔀
771	ル(<u>F</u>)	編集(E) 表示(V) ヘルプ(H)			
		ピンアウト編集(D)	Ctrl+I		▲ パッケージ R/L400
	一 般 名称	シンボルグループ追加(<u>A</u>)	Ctrl+G		
	接頭辞	シンボルグループ削除(D)			
	メーカ・	パッケージ編集(<u>P</u>) R/L400			EEMPRARE
ŀ	<u>テンプロ タイプ</u>	Edit <u>P</u> adstack	•		- Quser-Cef.
	外部イ	シンボル編集(S)	L		
	<u>部品ソ</u>	- 特定部品MMシミュレータファン	クジョン	£IB¥®Yokutsukau_buhin.Part	
	パッケ	検索シーケンス(S)			
	パッケ	-ジタイプ			
	パッ	ケージJEDEC名 ケージJEDCタ			-
l i	パッケ	-ジソースライブラリ	C:¥OPUSERXP_171	¥LIB¥@TEXT_BUILD.Package	-
Ð	シミュ	レーションパラメータ			
H	サーマ	ツル パラメータ			
			構成グループ		
					J
部品	部品編集 シンボル パッケージ パッドスタック 茎板キャビネット				
0) 🧕	Esc			li.

部品にシンボルグループを追加	
🧊 グループネーム、シンボル、[挿入番号]を入力してください	
for eg: 5,INV,3,2	
	キャンセル
1,RES	

シンボルが読み込まれます。

(ライブラリエクスプローラからシンボルを図の箇所へドラッグ、ドロップする事でも同様の作業が可能です)

8)PUSERXP - ライブラリエディタ(新	≣集部品:C:¥OPUSERXP_171¥LIB¥@Yo)kutsukau_bu 📮 🗆 🔀
77-	(ル(E) 編集(E) 表示(V) ヘルプ(H)	
		象出美種	▲ パッケージ R/L400
	一般		1 – I ' S
	名称	RES1/4W	
	接頭辞	R	
	≣¥≆⊞	UnNamed Part	
	メーカー		- PPMPNANE
	テクノロジ		ouser cef.
	タイプ		
	外部インデックスコード		
	部品ソースライブラリ	C:¥OPUSERXP_171¥LIB¥@Yokutsukau_buhin.Part	
	パッケージ詳細		
	パッケージ	R/L400	(1)グループ1(RES) -
	パッケージタイプ		
	ーーパッケー ジJEDEC名		
	ーーパッケージIPO名		
	パッケージソースライブラリ	C:¥OPUSERXP_171¥LIB¥@TEXT_BUILD.Package	
	シミュレーションパラメータ		
I FI	サーマルバラメータ		
		構成グループ	
	(1)グループ 1 (RES) 未割り当ての」	にントリ2	
	グループネーム	1	
]シンボル	RES	
部品	編集 シンボル パッケージ パッドク	スタック 基板キャビネット	
0	🍯 🔇 Esc		I.

80	OPUSE	ERXP - ライブラリエディタ(編集 部品:C:¥OPUSERXP_171¥L)	IB¥@Yokutsukau_bu 🖃 🗖 🔀
771	(NE)	編集(E) 表示(V) ヘルブ(H)	
		ピンアウト編集(D) Ctrl+I	▲ パッケージ R/L400
	一 般 名称 接頭辞 詳細	シンボルグループ追加(A) Ctrl+G → シンボル変更の際、割り当てを保存(P) シンボルグループ削除(D) (1) グループ 1 (RES)	
	メーカ・ テクノ(タイプ 外部イ	パッケージ編集(P) R/L400 Edit Padstack シーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーー	CUMPNAME Gusen-Gef.
B	部品ン バッケ バッケ バッケ	1号定日PBB/MM93ミエレ ラフアクラフョン NL3 pkutsukau_pur 検索シーケンス(S) -ジタイプ	10.1.Part (1)グルーブ1 (RES) _
	バッ パッ パッケ・ シミュ	ウージJEDEC名 ウージIPC名 ージソースライブラリ レーションパラメータ マージョンパラメータ	
I H	7 - 4	イルハウメーダ 株式ガループ	
E E	(1) 7	倍 AL ジョン・フ ルーブ1 (RES)未割り当てのエントリ2	
	グルー シンボ	ブネーム 1 ル RES	
- #8 	品編集	シンボル パッケージ パッドスタック 基板キャビネット Esc	

エントリにシンボルのピンナンバーを入力して、シンボルとパッケージのピンの関連付けを行います。

暮 OPUSERXP - ライブラリエディタ(編集部品 □= (〃/ロ) (同集/ロ) まこへへ ヘルマグリ)	a : C:¥OPUSERXP_171¥LIB¥@Yokutsukau_bu 🖃 🗖 🔀
ファイル(E) 編集(E) 表示(V) ヘルヴ(H) ビングループ エントリ Bind/Voc 1 1 (RES) 2 (2) 2 (RES) 2 (2) (RES) 3 (RES) 3 (2) (RES) 4 (RES)	(1) âDâïü[âv 1 (R COMPNAME SC ode1]⊞∞#2%2}#EI⊠2
部品編集 シンボル パッケージ パッドスタック 茎	を抜キヤビネット

(設定画面へ戻るには"編集/部品詳細へ戻る"をクリックします)

🖀 OPUSERXP - ライブラリエディ	(タ (編集 部品:C:¥OPUSERXP_171¥LIB¥@Yokutsukau_bu 🗐 🗆 🔀
ファイル(E) 編集(E) 表示(V) へ,	ルプ(円)
新規(N) 部品 開((Q) 部品 編集へ	Otrl+N Otrl+O
更新(U) 部品 _ブロジェクトライブラリ 保存(S) 部品	Ctrl+S
保存 部品 名前を付ける(<u>A</u>)	F12
ライブラリエクスプローラ表示(E) ライブラリブラウザ表示(B) 閉じる(X)	
部品編集 シンボル パッケージ -	「ッドスタック」 基板キャビネット
i 🕘 🙆 Esc	

ライブラリ名称を入力して保存します(入力は半角英数で行って下さい)

保存部品	
保存部品	
C: C: C: C: C: C: C: C: C: C:	部品 名称(小) RES1/4W Enter name of new library file or select from the below: @Yokutsukau_buhin.Part @T_HOLE.Part @THOLE.Part @THOLE.Part @THOLE.Part @Tyokutsukau_buhin.Part 4xCMOS.PART 54CMOS.PART 54CMOS.PART 74CMOS.PART 74TTL.PART
 へルプ <u>H</u>)	

2.0: 使用中の部品を修正する

目的の部品の上で右クリック"部品編集"を選択します。



[&]quot;部品編集"を選択すると、ライブラリエディタが選択した部品を読み込んだ状態で起動されます。ここから、メニュー "編 集"でパッケージを編集するのか、シンボルを編集するのかを選択します。

暮 OPUSERXP - ライブラリエディタ (編集 部品:[Project Library]¥RESPOT) 🛛 📃 🗖 🔀					
ファイル(E) 編集(E) 表示(V) ヘルプ(H)					
	ピンアウト編集(D <u>)</u>		Ctrl+I		▲ パッケージ RESPOT PCG
□ 一般 名称 接頭辞 詳細	 ● シンボルグループ追加(<u>A</u>) ○ シンボルグループ追加(<u>A</u>) ○ シンボル変更の際、割り当てを保存(P) ● シンボルグループ削除(<u>D</u>)(1)グループ1(RESPOT) 		Ctrl+G		
メーカ テクノ パッケージ編集(P) RESPOT_PCG Image: COMPDESC COMPLESC テクノ Edit Padstack Image: Complex co					
日 パッケ パッケ 検索シーケンス(S) パッケージタイプ (1)グループ1 (RESPC -					
パッケージJEDE0名 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・					
$\square = y \leq 1 - y = y \cdot y > y - y = y = y = y = y = y = y = y = y =$					
構成グループ 構成グループ □ (1) グループ1 (RESPOT) 未割り当て禁止 グループネーム 1 ジンボル RESPOT					
部品編集 シンボル パッケージ パッド スタック 基板キャビネット ● ② 〇 Esc ////////////////////////////////////					

シンボルもしくはパッケージ編集が終了したら、ファイル "保存~名前を付ける"を選択します。インストール時に作成されたライブラリには上書き保存出来ない為ですが、常に保存のときは名前を付けて保存で構いません。

🖥 OPUSERXP - ライブラリエディタ (編集 パッケージ:[Part Edit]¥RESPOT_PCG) 🛛 🔤 🗔 🔀				
ファイル(E) 編集(E) レイヤー(L) 設定	定(R) 表示(V) ヘルプ(H)			
新規(N)パッケージ 新規 パッケージ	Ctrl+N 0mm ▼ 1.270mm ▼ 1.0* ▼ COMP.LAYER ▼			
#1% ハックーン TEDX フィックート 使用、…/ 開く(の) パッケージ 編集へ	Ctrl+O 🕴 MM 🔹 XX 🔹 🥌 🎬 🧭 🔚 👫 🗕 👥 🔛 🔛 🗠 🍋			
元(z戻す(<u>R</u>)				
更新(山) パッケージ パーツ内 保存(S) パッケージ				
保存 パッケージ 名前を付ける(<u>A</u>)				
印刷(<u>P</u>)				
ライブラリエクスプローラ表示(E) ライブラリブラウザ表示(B)	Ctrl+E Ctrl+F			
スクリーンをクリップボードヘコピー				
閉じる⊻	er rei.			
部品編集 シンボル パッケージ パッ	ドスタック 基板キャビネット			
🍛 🍛 🔯 Esc パッケージ編集	A			

1度使った部品を更新する場合は、シンボル/パッケージ名称はそのままで、ライブラリ名称を入力し、「Update in parts」 「検索トップへ登録」にチェックをいれます。(入力は半角英数で行って下さい)保存をクリックします。

保存 パッケージ	
保存 パッケージ	
.	パッケージ 名称(N)
C:¥	RESPOTPCG
COPUSERXP_171	Enter name of new library file or select from the below:
1 8051 1 AVR	@YaKuTsuKau,Pak
ieee MOT	03DELEMENTS.PACKAGE
Di PiC Di Stal	@TEXT_BUILD.Package @TOOLS.PACKAGE
🐚 Vhdls 🎦 Work	AKIZUKI.Package
	🗸 Update in Part
J	
<u> ヘルプ(H)</u>	保存(<u>S</u>) キャンセル

シンボル、もしくはパッケージの変更が終了したら、"部品編集"タブをクリックして編集画面を移動します。

	再度、	シンボル、	パッケー	・ジ編集画面・	へ移動する場合は、	メニュー	"編集"	から移動し	て下さい。
--	-----	-------	------	---------	-----------	------	------	-------	-------

771	(ル(E) 編集(E) 表示(⊻) へ)	Jプ(H)		
		お出業相	▲ パッケージ RESPOT PC	
Π	<u>一般</u>			
_	名称	RESPOT		
	接頭辞	U		
	≣¥\$⊞	UnNamed Part		
	メーカー			
	テクノロジ			
	タイプ		Guser ret.	
	外部インデックスコード			
	部品ソースライブラリ	[Project Library]		
Ξ	バッケージ詳細			
	パッケージ	RESPOT_PCG	(1)グループ1 (RESPC	
	パッケージタイプ			
	ー- パッケー ジJEDEC名		E E	
	ーーパッケー ジIPC名		l Hé	
	パッケージソー スライブラリ	C:¥OPUSERXP_171¥LIB¥@YaKuTsuKau_PakPackage		
Ŧ	シミュレーションパラメータ			
Ŧ	サーマルパラメータ		▝▋▎▖₽₽▝▔▖▕₿₽	
[1)グルーブ1 (RESPOT) 未割り当て禁止 [1] (1)グルーブ1 (RESPOT) 未割り当て禁止 [1] (1)グルーブ1 (RESPOT) 未割り当て禁止 [1] (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1)				
_	グループネーム	1		
	2754	RESPOT		
\$8品	編集 シノボル パッケージ ノ	「ッドスタック 基板キャビネット		

同じく"ファイル/保存部品名前を付ける"を選択、

暮 OPUSERXP - ライブラリエディタ (編	集部品:[Project Library]¥RESPOT)	_ 🗆 🛛		
ファイル(E) 編集(E) 表示(V) ヘルブ(H)				
新規(N) 部品 Ctrl+N 開(O) 部品 編集へ Ctrl+C	「美細	▲ パッケージ RESPOT PCG		
更新(U) 部品 プロジェクトライブラリ (保存(5) 部品	POT			
保存部品名前を付ける(<u>A</u>) F12				
ライブラリエクスフローラ表示(E) OtrI+E ライブラリブラウザ表示(B) OtrI+F		Guser ref.		
閉じる⊗	pject Library]			
パッケージ パッケージ	RESPOT_PCG	(1)グループ1 (RESPC -		
ーパッケージJEDEC名		E E		
<u>パッケージIPC名</u> パッケージソー スライブラリ	C:¥OPUSERXP_171¥LIB¥@YaKuTsuKau_PakPackage			
∃ シミュレーションパラメータ				
日 (1)グルーフ1 (RESPOT) 未割り当て禁止				
<u>グループネーム</u> シンボル	1 RESPOT			
部品編集 シンボル パッケージ パッドスタック 基板キャビネット				
Sec Sec				

保存 部品	$\overline{\mathbf{X}}$
[[[[]]][[]]][[]]][[]]][[]]][[]]][[]]][[]]][[]]][[]]][[]]][[]]][[]]][[]]][[]]][[]]][[]][[]]][[]]][[]]][[]][[]]][[]]][[]]][[]]][[]]][[]]][[]][[]]][[]]][[]][[]]][[]][[]]][[]][[]]][[]][[]]][[]][[]]][[]][[]]][[]][[]][[]]][[]][[]][[]]][[][]	
C:¥ (a) C:¥ (a) OPUSERXP_1 71 (a) LIB	部品名称(N) RESPOT Enter name of new library file or select from the below:
8051 AVR Ieee MOT PIC Std Vhdls Work	@Yokutsukau_buhin.Part @T_HOLE.Part @TEXT_Build.Part @Yokutsukau_buhin.Part 4xCMOS.PART 54CMOS.PART 54CMOS.PART 74CMOS.PART
	↓ Update Project Library ↓ 検索トップへ登録(S) 保存(<u>S</u>) キャンセル