<u>I. LIB_角穴、長穴 2</u>

部品外形にホールとなる図形を書き込み、データ出力、カットアウトラインとして取り込みます。

下図の様に部品パッケージの任意のレイヤーに長穴(カットアウト)となる図形を作成します。



図形を作成したレイヤーをガーバー出力します。

😹 製作データマネージャ							
カテゴリ	ガーバーアー	トワーク					
ローガーバーデータ	アートワーク作	レイヤー名	ミラー反転	ベタ面	基板外形象	基板外形線(全1	÷▲
ガーバーアードワーク		COMP.PRINT					
		COMP.MASK					
		COMP.LAYER					
基板実装部品チーク出力		A					
ベアボードテ スト		В					_
		C					_
		D					_
		E					_
		F					
		а Н					
	<u> </u>						
		J					
		к					
		L					
		м					
		N					
		0					
		Р					
		Q					
		R					<u> </u>
				自動遠	択	実行	
						閉じる	



『基板外形/カットアウトライン』を選択、オリジナル座標のチェックを外します。(インポート時に位置がずれるようであればチェックを 入れて下さい)『閉じる』をクリックします。

ファイル 単位 インボートファイル名 6:¥Documents and Settings¥FUJIWARA¥デス インボートファイルタイン アートワーク:GERBER RS-274-X フォーマット Info 単位 inch オミットゼロ リーディング スケールファクタX	<u>ን</u> ト
インボートファイル 特殊 インボートファイル名 C:¥Documents and Settings¥FUJI₩ARA¥デス インボートファイルタイン アートワーク:GERBER RS-274-X フォーマット Info 単位 inch オミットゼロ リーディング スケールファクタX	クト
インボートファイル名 C:¥Documents and Settings¥FUJIWARA¥デス インボートファイルタイ: アートワーク:GERBER RS-274-X フォーマット Info 単位 inch オミットゼロ リーディング スケールファクタX	クト
インポートファイルタイプ アートワーク:GERBER RS-274-X フォーマット Info 単位 inch オミットゼロ リーディング スケールファクタX	
フォーマット Info 単位 inch オミットゼロ リーディング スケールファクタX	_
単位 inch オミットゼロ リーディング スケールファクタX	_
オミットゼロ リーディング スケールファクタX	
スケールファクタX	
	1.0
スケールファクタY	1.0
椿度フォーマットX	2.3
椿度フォーマットY	2.3
アパーチャテーブル 埋め込み	
使用アパーチャ クリックしてinfo&セットアップ	
レイヤーヘインボート 茎板外形袋/カットアウトライン	
	"
イメーシのオフセットX 0.00	00"
1メージのオフセットY 0.00	00.
オリシナル産機	
消去 表示 フィルタ表示 開びる うう	
基板外形線/カットアウトライン インボート成功!	

🚑 ファブリケーショングラフィック	ク(Gerber/Excellon/DXF/HPGL)ビューワ&インボート	<u>- 🗆 ×</u>
ファイル(E) PCBレイヤー(L)	ッール(T) 設定(R) 表示(V) ヘルプ(H)	
0.01 00″ 🔹 🕀 😋 💮	インポート:アートワーク& ドリルΦ Y= 1.2800″ → I → XY →	
	レイヤーをミラー <u>X</u> 軸反転 レイヤーをミラー <u>Y</u> 軸反転	
	カテゴリを製作マネージャヘインポート(C)	
\mathbf{X}		
E_ 0		
		1.1.1.1.1.
i i i i i i i i i i i i i i i i i i i	インボート&アートワーク/ドリルデータビューワ	1.

『基板カットアウトへ複写』にチェックをいれ、『承認』をクリックします。

カテゴリのインボート	×
インボートカテゴリ	モード
基板外形線	
基板カットアウトへ複写	
テンプレートアウトラインへ巻	
直前のインポートを削除	
シルクスクリーン	
直前のインポートを削除	
パターン	
直前のインボートを削除	
互いのパッド位置	
直前のインポートを削除	
ベ タ	
直前のインポートを削除	
(*************************************	
<u>+++>+</u>	

🚑 OPUSER –	製作マネージャ	(回路 MAII	NHIER) [703	፲ታት 2]			
ファイル(E) 編	集 レイヤー(L)	ツール(<u>T</u>) 🗄	货定(<u>R</u>) マップ(<u>1</u>	≬) 表示(⊻)	基板データ出力	(B) ヘルプ(E	Ð
0.201 mm • (€ Q ⊕ ⊐	アートワーク	&Pwr/Gnd面(<u>A</u>) ノート(S)			OMP.PRINT	▼ X= -0.603mm
		マ法線バラ テンプレート ベタ面(C) カッパーレリ ノート(N)	-3-90) サイズ① −7				
		ビットマップ(グラフィックイ ・グラフィックカ IDFインボー	M) (ンポート(D))ら再構成(<u>R)</u> -ト表示(D)				
		バリッドビア(ビアを表示) サーマルパッ ダミー/テス	(B) (U) ッド設定(H) トパターンを追加				
		はんだペース	スト/グルーマスクア	イテムをパッド	スタックへ追加		
_) 🚫 Eso ブ	ロジェクトをイン	ポートアイテムか	ら再構成			li.

既存の部品に重なった状態で表示されます。前回インポートしたデータがズレて表示されている場合、位置ずれが起こります。

💁 OPUSER - 製作マネージャ(回路 MAINHIER)[プロジェクト 2]	- U ×
ファイル(E) 編集 レイヤー(L) ツール(T) 設定(B) マップ(M) 表示(V) 基板データ出力(B) ヘルプ(H)	
0.075mm • 🕀 😋 🕁 🛏 • 📰 • 2.000mm • 🚺 1.000mm • COMP.PRINT • 🗍 🔀	.075mm 🎽
🗼 🔺 Vector Font 🔹 1.524mm 🔹 🚍 0.127mm 🔹 📫 0.3048mm 🔹 🔹 🖉 🚰 🧟	ا 🖧 ا
TEST2 TEST3	
② ③ ② Esc ⑦ ロジェクトをインボートアイテムから再構成 ③ ③ ③ ③ □	1.

▲ OPUSER - 製作マネージャ(回路 MAINHIER)[プロジェクト 2]	JN
ファイル(E) 編集 レイヤー(L) ツール(T) 設定(R) マップ(M) 表示(V) 基板データ出力(B) ヘルプ(H)	
0.075mm ▼ 🕀 😋 🙀 ≒ 🖬 ▼ 📖 ▼ 2.000mm ▼ 🗍 👬 1.000mm ▼ 👘 COMP.PRINT ▼ 🗍 X= -29.250	mm 🕨
🔹 🖌 A Vector Font 🔹 1.524mm 💌 🚍 0.127mm 💌 ‡ 0.3048mm 🔹 🕼 💌 🖉 🚰 🧭 🚇	•
TEST1 TEST4	
② ② Esc プロジェクトをインボートアイテムから再構成	1.

『カットアウト再構成/自動再構成』を選択、読み込んだ長穴となるカットラインを選択します。

▲ OPUSER - 製作マネージャ(回路 MAINHIER)[プロジェクト 2]	×
ファイル(E) 編集 レイヤー(L) ツール(T) 設定(B) マップ(M) 表示(V) 基板データ出力(B) ヘルプ(H)	
0.075mm • 🕀 😋 🕀 🛏 • 📰 • 2.000mm • 🗰 1.000mm •	•
▲A Vector Font • 1.524mm • = 0.127mm • + 0.3048mm B • ■	-
TEST1 TEST4	
	_//.

見難い場合は表示をレイヤー表示を変更して下さい。

🚑 OPUSER – 🛢	製作マネージャ(回路 MAINHIER)[プロジェクト 2]	
ファイル(E) 編集	レイヤー(L) ツール(T) 設定(R) マップ(M) 表示(V) 基板データ出力(B) ヘルプ(H)	
0.075mm 👻 🕀	. 🔍 😨 ⊐, 🖂 ▼ 🔠 ▼ 2.000mm ▼ 📑 1.000mm ▼ 👘 COMP.PRINT ▼ 🗍 X= -1.27	5mm 📩
AA Vector Font	t 🔹 1.524mm 💌 🚍 0.127mm 💌 🌟 0.3048mm 🔹 🔹 🖉 🚰 🧭	6
	💦 Esc 🗌 プロジェクトをインボートアイテムから再構成	