



15 Kurzanleitung Bauteilerstellung

Das Zeichnen eigener Bauteile

Ausführliche Informationen im Artikel [Bauteilerstellung](#)


Das Zeichnen eigener Bauteile in TARGET 3001! ist sehr einfach und vollzieht sich prinzipiell in drei Schritten:

- 1. Schritt:** Passende [Rastergröße](#) einstellen und **Bauteilgehäuse** (Muster der Lötfüßchen inkl. Gehäuseumriss) gemäß Datenblatt in der **Layoutansicht** mit den Funktionen der Ikone  zeichnen. Alles markieren, Mauszeiger an Position für Griffkreuz setzen. Gehäuse als Bauteil mit Tastaturtaste [x] in eine Gehäusebibliothek *.pck3001 exportieren. [Film](#)
- 2. Schritt:** **Schaltplansymbol** (elektrisches Schaltzeichen f. Schaltplan) gemäß Datenblatt in der **Schaltplanansicht** mit den Funktionen der Ikone  zeichnen. Alles markieren, Cursor an Position für Griffkreuz setzen. Mit [y] zum Symbol zusammenfassen (ggf. mehrfach, wenn z. B. mehrere Gatter), erneut markieren und als Bauteil mit [x] in eine Symbolbibliothek *.sym3001 exportieren. [Film](#)
- 3. Schritt:** Dem Schaltplansymbol beim Abspeichern das Gehäuse als "Vorschlag" zuweisen.

Verändern bestehender Bauteile

Ausführliche Informationen in den Artikeln [Vorhandenes Gehäuse verändern](#) bzw. [Vorhandenes Schaltplansymbol verändern](#)

Verändern der Bibliotheksbausteine:

- Bibliotheksbrowser öffnen [F2]
- Bauteile bearbeiten, immer zuerst Gehäuse anlegen oder vorhandenes Gehäuse wählen
- Zeigermodus wählen
- in der Sidebar das Widerstand-Symbol **ausschalten**/Knopf lösen:  Dies bewirkt dass man ein einzelnes Element eines Objektes markieren/verändern kann
- Symbolteile greifen = Zerlegen
- nach Wunsch bearbeiten
- alles markieren ([Fangfenster](#))
- Schaltplanelemente mit [y] zu Symbol zusammenfassen, Cursor an Position für Griffkreuz setzen (entfällt beim Gehäusezeichnen)
- mit [x] in eine Bibliothek exportieren
- bei Symbolexport Gehäuse zuweisen (Geschieht während des Abspeicherns des Symbols)
- mit [Einf] Bibliotheksbrowser öffnen und neues Bauteil in den Schaltplan oder Layout hereinholen

Bearbeitung "vielpinniger" Bauteile mit dem Skript-Assistenten

[Layoutmenü Gehäuse/Gehäuseassistent](#)

- Gehäuseassistent starten
- Symbol mit Bauteil- und Symbolassistent bearbeiten

Ende dieser Zusammenfassung