

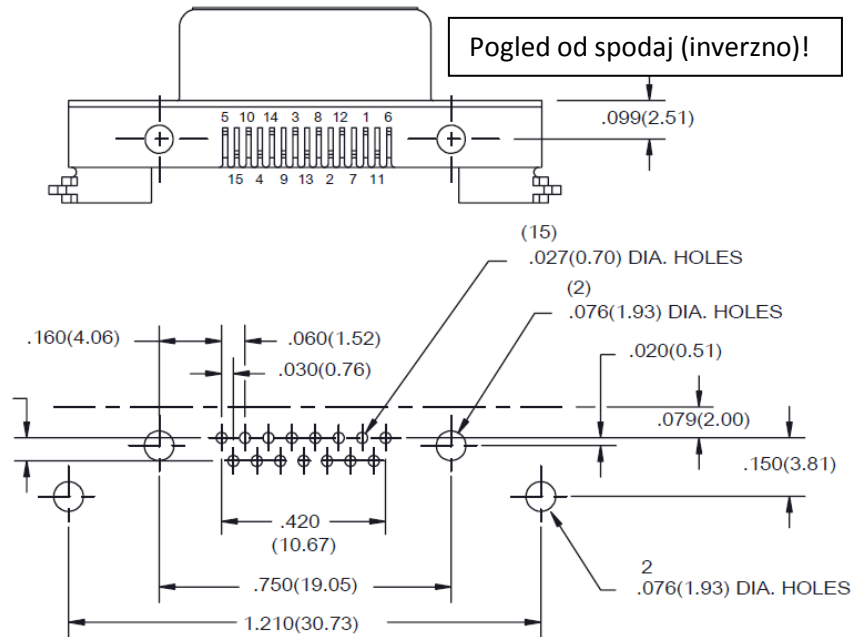
### 3. Povezave in novi elementi

#### Izdelava novega ohišja VGA

Priključek VGA bomo spremenili tako, da bo imel ozko ohišje, ki ni v obstoječi knjižnici **con-subd.lbr**

Odpri knjižnico in kopiraj obstoječe ohišje z oznako HDF15H. Naredi v knjižnici novo ohišje (**package**), ki ga imenuj npr. HD15SLIM

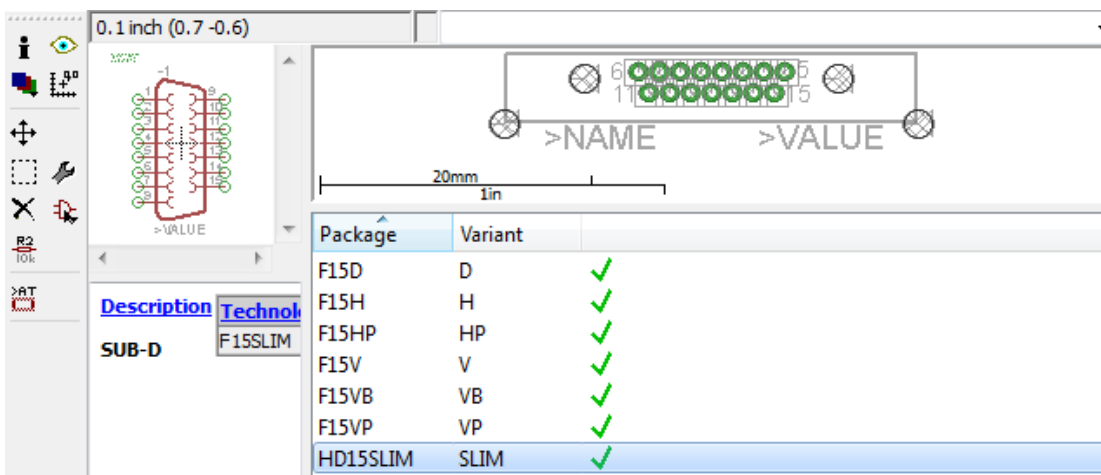
Najprej spremeni nastavljeno mrežo na velikost 10 mil, nato pa zamenjaj velikosti izvrtin Change, Drill na 27.55906 in klikni na vse spajkalne otoke (pads). V naslednjem koraku prestavi vse otoke.



Na sredino (koordinata 0,0) postavi otok za priključek št. 13, ostale pa razporedi na razdalji 60 mil levo in desno v dveh vrstah, kot prikazuje tabela:

6 (-210,60)	1 (-150,60)	12 (-90,60)	8 (-30,60)	3 (30,60)	14 (90,60)	10(150,60)	5 (210,60)
11 (-180,0)	7 (-120,0)	2 (-60,0)	13 (0,0)	9 (60,0)	4 (120,0)	15 (180,0)	

Nazadnje postavi še izvrtine za mehansko pritrditev, ki naj imajo premer: 78.74016 mil, prestavi napise in narisane črte za okvir ohišja (sitotisk). Shrani popravljeno ohišje ter odpri element z oznako F15. V seznamu Package dodaj novo ohišje in ga poveži (Connect).



V shemi grafičnega vmesnika zamenjaj ohišje elementa VGA - najlažje tako, da postaviš še en tak element na shemo in potrdiš posodobitev (update), nato pa z desnim klikom na obstoječi element VGA iz menija Technology izbereš novo ohišje. Spremeni shemo tako, da bodo za vsako barvno komponento 3 upori.