



Tekla Structures 2024

Tekla Structures の詳細

4 月 2024

©2024 Trimble Inc. and affiliates

目次

1	Tekla Structures の構成.....	5
2	Tekla Structures の起動.....	8
2.1	Tekla Structures 設定の選択.....	8
2.2	独自の環境の作成: 空のプロジェクト.....	10
2.3	Tekla Structures の設定の確認または変更.....	11
2.4	モデルを開く.....	12
	最近使用したモデルを開く.....	12
	既存のモデルを開く.....	12
	共有モデルを開く.....	13
2.5	新規モデルの作成.....	13
2.6	モデルのサムネイルイメージの作成.....	14
2.7	プロジェクトプロパティの編集.....	15
2.8	モデルの上書き保存.....	18
	現在のモデルの上書き保存.....	18
	別名または別の場所へのコピーの保存.....	18
	バックアップ コピーの保存.....	19
	モデル テンプレートとして保存.....	19
	自動保存設定の定義.....	20
	自動保存されたモデルの使用.....	20
3	Tekla Structures ユーザー インターフェイスの概要.....	22
3.1	リボンおよびリボンにあるコマンドの使用.....	23
	リボンにあるコマンドの使用.....	24
	リボンの表示設定の変更.....	25
	リボンの最小化.....	26
3.2	クイック起動を使用して、コマンド、ダイアログ ボックス、ツールバー を検索する方法.....	27
3.3	サイド パネルの使用.....	28
3.4	コンテキスト ツールバーを使用したオブジェクト プロパティの変更.....	31
	コンテキスト ツールバーを使用したオブジェクト プロパティの変更.....	31
	コンテキスト ツールバーを使用したオブジェクト プロパティのコピー.....	32
	コンテキスト ツールバー上の図面コマンド.....	32
	コンテキスト ツールバーのその他のコマンド.....	33
	コンテキスト ツールバーの表示/非表示を切り替えます。.....	33
	コンテキスト ツールバーの位置の定義.....	33
	コンテキスト ツールバーの配置.....	34
	コンテキスト ツールバーの最小化.....	34
3.5	ファイル メニューの基本設定.....	34
3.6	選択ツールバー.....	41

3.7	スナップ ツールバー.....	46
	メインスナップ スイッチ.....	46
	スナップ スイッチとスナップ ポイント.....	47
	図面内でのスナップ.....	48
3.8	ステータス バー メッセージの表示.....	48
3.9	クイック アクセス ツールバーにあるアイコン.....	49
3.10	モデリングおよび図面の変更を元に戻す.....	50
3.11	デフォルトのキーボード ショートカット.....	51
	一般的なコマンド.....	52
	レンダリング オプション.....	52
	オブジェクトの選択.....	53
	スナップ.....	53
	オブジェクトのコピーと移動.....	54
	モデルの表示.....	54
	モデルの確認.....	55
	鉄筋のオプションを表示.....	55
	部材マーク オプション.....	56
	図面.....	56
3.12	Tekla Structures ユーザー インターフェイスの言語の変更.....	57
3.13	スクリーンショットの作成.....	58
	モデルのスクリーンショットの作成.....	58
	図面のスクリーンショットの作成.....	59
	ビットマップ形式でのスクリーンショットの保存.....	59
	スクリーンショットの設定.....	60
4	モデル オブジェクトと図面オブジェクト プロパティの使用.....	62
4.1	プロパティ パネルでのオブジェクト プロパティの表示と変更.....	62
	プロパティ パネルを開く.....	63
	モデル オブジェクトまたは図面オブジェクトのプロパティの変更.....	64
	複数のモデル オブジェクトまたは図面オブジェクトのプロパティの変更.....	65
	ビジュアル エディタでの図面注記オブジェクトのプロパティの変更.....	66
	頻繁に使用するプロパティのみ表示.....	68
	プロパティ パネルでの検索.....	69
4.2	プロパティ パネルでの別のオブジェクトからのプロパティのコピー.....	70
	オブジェクトのプロパティをコピーするには、[別のオブジェクトにコピー] を使 用します。.....	70
	[クリップボードにコピー] を使用したオブジェクト プロパティのコピー.....	71
4.3	プロパティ パネル設定の変更.....	72
	プロパティの自動適用と手動適用の切り替え.....	73
	プロパティ パネルの [クリップボードにコピー] ボタンと [別のオブジェクトに コピー] ボタンの表示/非表示の制御.....	74
	プロパティ パネルでのプロパティ グループの表示の制御.....	74
	プロパティ パネルの設定が保存される場所.....	76
4.4	プロパティ パネルまたはダイアログ ボックスでのオブジェクト プロパ ティの保存と読み込み.....	77
	プロパティ パネルでのプロパティの保存および読み込み.....	77
	ダイアログ ボックスでのプロパティの保存および読み込み.....	79
	既存のプロパティの削除.....	79
4.5	ダイアログ ボックスを使用したプロパティの表示と変更.....	80

5	基本的なユーザー インターフェイス要素のカスタマイズ.....	82
5.1	リボンのカスタマイズ.....	82
	リボンへのボタンの追加.....	84
	ボタンの移動.....	89
	ボタンのサイズ変更.....	90
	ボタンの表示設定の変更.....	91
	コマンド エディタを使用したユーザー定義コマンドの作成.....	93
	区切りバーの追加.....	94
	ボタンの削除.....	95
	タブの追加、非表示、および編集.....	95
	リボンの保存.....	96
	変更の確認.....	96
	リボンのバックアップと復元.....	97
5.2	プロパティ パネル レイアウトのカスタマイズ.....	98
	プロパティまたはプロパティ グループの追加.....	100
	プロパティまたはプロパティ グループの名前の変更.....	103
	一方のオブジェクト タイプから他方のオブジェクト タイプへのプロパティのコピー... ..	103
	単一プロパティのデフォルトの表示を設定する.....	106
	プロパティ グループのデフォルトの表示を設定する.....	107
	カスタマイズの削除.....	107
	変更の保存.....	108
	カスタマイズしたプロパティ パネルでのユーザー定義情報 (UDA).....	108
	例: IFC に関連したユーザー定義情報をプロパティ パネル レイアウトに追加し、 それらの情報を別のオブジェクト タイプにコピーする方法.....	109
5.3	キーボードショートカットのカスタマイズ.....	114
	新しいキーボードショートカットを定義する.....	114
	ショートカットのクリアとリセット.....	116
	キーボードショートカットをエクスポートする.....	116
	キーボードショートカットをインポートする.....	117
5.4	選択ツールバー、スナップ ツールバー、一時スナップ設定ツールバーの カスタマイズ	117
5.5	コンテキスト ツールバーのカスタマイズ.....	118
	コンテキスト ツールバーのカスタマイズ.....	118
	コンテキスト ツールバーのユーザー プロファイルの作成.....	120
	コンテキスト ツールバーのバックアップと共有.....	120
6	Tekla Structures アプリケーションのトラブルシューティング	122
6.1	エラー: System.DllNotFoundException.....	122
6.2	エラー: System.Runtime.Remoting.RemotingException.....	122
6.3	エラー: APPCRASH TeklaStructures.exe ntdll.dll.....	122
6.4	Tekla Structures にエラー メッセージが表示されない場合のエラーに関 する情報の検索.....	123
6.5	一般的なトラブルシューティング手順.....	123
6.6	トラブルシューティングに関する質問と操作.....	124
7	Tekla Structures サポートへの問い合わせ (サポート ツール).....	127
7.1	サポート リクエストの作成.....	127
8	免責条項.....	129

1 Tekla Structures の構成

お使いの Tekla Structures サブスクリプションに応じて、**Tekla Structures Carbon**、**Tekla Structures Graphite**、または **Tekla Structures Diamond** ライセンスにアクセスできます。

サブスクリプションの詳細は、[[Tekla Online Admin Tool](#)] で確認できます。

各サブスクリプションで、より多くの製品機能が有効になります。

- ・ **Tekla Structures Diamond** は、ディテールおよび製作情報を扱います。
- ・ **Tekla Structures Graphite** は、モデリングおよび設計ドキュメントを扱います。
- ・ **Tekla Structures Carbon** は、表示およびコラボレーションを扱います。

このドキュメントでは、**Tekla Structures Diamond** 構成の内容について説明しています。ドキュメントに記載されているすべての機能にアクセスできない場合があります。サブスクリプションに複数の異なるライセンスが含まれている場合は、Tekla Structures を起動するときにライセンスを選択できます。

レガシー オンプレミス ライセンスを使用する場合、レガシーライセンスのみサポートされます。詳細については、[レガシー オンプレミス ライセンスの機能マップ](#) を参照してください。

Tekla Structures サブスクリプションの機能マップ

	Carbon	Graphite	Diamond
モデリング			
モデルを開き、表示させる	✓	✓	✓
部材、鉄骨製品、プレキャスト製品、現場打ちコンクリートユニットのモデリング		✓	✓
鋼材およびコンクリートコンポーネントの作成		✓ ¹	✓

	Carbon	Graphite	Diamond
ユニークな部材マークの作成 (ナンバリング)		✓2	✓
インテリジェントバッチ編集ツール			✓
計画ツール			
搬入計画、建方順序、スケジュール、分類、状態の可視化	✓	✓	✓
図面とレポート			
レポートの作成と図面の印刷	✓	✓	✓
一般図、鉄筋、アンカーボルトの図面 (計画、セクション、建方) の作成		✓	✓
鉄骨およびコンクリートの製作図面 (部品、製品、キャストユニット) の作成			✓
相互運用性			
鉄骨製作用 CNC、MIS システム向けのエクスポート	✓	✓	✓
鉄筋製作システムへのエクスポート	✓	✓	✓
プレキャスト コンクリート ERP および MES システム向けのエクスポート	✓	✓	✓
参照オブジェクト (DWG、DXF、IFC 形式など) を使用した作業	✓	✓	✓
解析			
解析モデルと解析荷重の作成		✓	✓
解析・断面算定インターフェイス		✓	✓
その他			
API 機能を開く	✓	✓	✓

✓1 = 概略コンポーネントのみ。

✓2 = 鉄骨製品またはプレキャスト製品のナンバリングを行うことはできません。
鉄筋はナンバリングできます。

2 Tekla Structures の起動

Tekla Structures を使用すると、さまざまな構造および材質について多くの情報を持った 3D モデルを作成できます。3D モデルは、図面や、レポートや NC データファイルなどその他の出力の単一の情報源でもあります。

Tekla Structures を起動すると、Tekla Structures 設定を選択するように求められます。設定には、環境、設定、およびライセンスが含まれます。

- ・ **環境**とは、地域別の設定および情報を意味します。たとえば、特定の地域で提供可能であり使用されるプロファイル、材質の等級、デフォルト値、図面設定、コンポーネント設定、レポート、およびテンプレートを定義します。
- ・ **設定**とは、環境内のファイルおよび設定へのアクセスを制限するユーザーグループプロファイルのことです。ユーザーインターフェイスはそれぞれの設定用にカスタマイズされ、特定の設定に関連しないものは非表示になるため、ユーザーインターフェイスが明確で使いやすくなります。
- ・ **ライセンス**は、ライセンス契約に基づいてユーザーに許可される一連の機能から成っています。

社内の管理者であれば、「環境、設定、およびライセンスの概要」を参照してください。

2.1 Tekla Structures 設定の選択

1. Tekla Structures を起動するには、Windows の [スタート] メニューから選択するか、デスクトップアイコンをダブルクリックします。
2. メッセージが表示されたら、Trimble Identity を使用してサインインします。

Tekla Structures のセットアップとライセンスのタイプを選択するダイアログボックスが表示されます。デフォルトの Tekla Structures サブスクリプションオプションを続行します。

ただし、オンプレミスライセンスがある場合は、**ライセンスサーバーの変更** --> **オンプレミスライセンスサーバーを使用** をクリックします。



3. プロジェクトを実行する地域に適した環境を選択します。
目的の環境が見つからない場合は、「Tekla Structures のインストールとライセンス」を参照してください。
また、**[空白のプロジェクト]**を選択し、それをベースに独自のカスタマイズされた環境を作成することもできます。
4. 設定を選択します。
使用可能な設定は、環境によって異なりますが、通常は次の設定を使用できます。
 - ・ コンクリート建設会社
 - ・ 構造設計者
 - ・ 総合建設会社
 - ・ プレキャスト コンクリート詳細設計者
 - ・ コンクリートのプロダクションプランナー
 - ・ 鉄筋詳細設計者
 - ・ 鉄骨詳細設計者
5. ライセンスを選択します。
お客様が使用されているライセンスには、Tekla Structures 製品ガイドで説明されている機能の一部が含まれない場合があります。各ライセンスで使用できる機能の詳細については、[Tekla Structures の構成 \(5 ページ\)](#)を参照してください。
6. **[OK]** をクリックします。

起動画面が表示されます。



7. 実行する操作を選択します。

- ・ [最近] タブでは、最近使用したモデルを開く (12 ページ) ことができます。
If the [最近] タブが空白の場合は、[すべてのモデル] タブが表示されます。
- ・ [すべてのモデル] タブでは、既存のモデルを開く (12 ページ) ことができます。
If the [すべてのモデル] タブが空白の場合は、[新規] タブが表示されます。
[最近] タブおよび [すべてのモデル] タブでは、それぞれ列を並べ替えることができます。また、ドラッグすることで、列の順序を変更したり、サイズを変更したりできます。
モデルの名前を入力していくとモデルの名前を検索できます。たとえば、「N」と入力すると、Tekla Structures によって「N」の文字で始まる最初のモデルが選択されます。
選択したモデルを開くには、選択したモデルをダブルクリックするか、そのモデルを選択して [開く] をクリックします。
- ・ [共有モデル] タブでは、Tekla Model Sharing を使用して共有されているモデルを開くことができます。
- ・ [新規] タブでは、新しいモデルを作成 (13 ページ) できます。

ヒント [Tekla Structures - 設定] および [Tekla Structures - 起動] ウィンドウで選択

ト
または入力する内容が不明の場合は、 アイコンの上にマウス ポインターを置くと、ツールチップが表示されます。

2.2 独自の環境の作成: 空のプロジェクト

空のプロジェクトとは、パラメトリック プロファイル、未定義のボルト、材質、鉄筋の等級、および基本的な図面レイアウトなどの汎用的な内容のみが含まれた Tekla Structures 環境です。この環境を使用して、地域、企業、またはプロジェクト

固有の設定、ツール、および情報を収集することができます。Tekla Structures では必ず、空のプロジェクトがインストールされます。

内容のダウンロードおよび空のプロジェクトへのインストール

Tekla Warehouse を使用して、内容をダウンロードして空のプロジェクトにインストールできます。たとえば、Tekla Warehouse から、プロファイル、材質の等級、ボルト、鉄筋、コンポーネント、アプリケーション、テンプレートなどをダウンロードおよびインストールできます。それらは、環境および製造元固有のさまざまなコレクションの中から、ニーズに合ったものを組み合わせてダウンロードおよびインストールすることができます。

プロジェクトの前および期間中に、Tekla Warehouse から内容をダウンロードおよびインストールできます。プロジェクトを開始する前の場合は、プロジェクトフォルダおよび企業フォルダに内容をインストールできます。プロジェクトの期間中の場合は、モデルフォルダに内容をインストールできます。

2.3 Tekla Structures の設定の確認または変更

モデルを閉じることなく、いつでも現在の Tekla Structures セットアップ (環境、設定、およびライセンス) を確認できます。

1. [ファイル] メニューで、[設定] をクリックし、[ライセンス] 領域までスクロールします。

現在の設定が表示されます。



The screenshot shows a dialog box titled "ライセンス" (License). It contains three dropdown menus: "環境:" (Environment) set to "Japan", "設定:" (Settings) set to "1. 鉄骨構造用設定" (1. Steel structure settings), and "ライセンス:" (License) set to "Diamond". At the bottom, there is a blue link labeled "ライセンスサーバーの変更" (Change license server).

2. 必要に応じて、設定を変更します。

変更後に Tekla Structures を再起動する必要がある場合があります。

2.4 モデルを開く

一度に開くことができるモデルは1つだけです。モデルを既に開いている場合にモデルを開くと、最初のモデルを保存するように促すプロンプトが Tekla Structures に表示されます。

最近使用したモデルを開く

1. [ファイル]メニューで、[開く]をクリックします。
2. [最近]をクリックします。
3. リストからモデルを選択します。

Tekla Structures には、追加済みのモデルのサムネイルイメージ (14 ページ) およびモデルの作成時の基本情報が表示されます。

4. 選択したモデルを開くには、[開く]をクリックするか、モデルをダブルクリックします。

モデルにビューが表示されない場合は、いずれかのビューを選択するように促すプロンプトが Tekla Structures に表示されます。

注 [最近] モデルリストからモデルを削除する場合は、モデルを右クリックし、いずれかのオプションを選択します。

- ・ **選択したアイテムを削除:** 選択したモデルをリストから削除します
- ・ **すべてクリア:** リストからすべてのモデルを削除します
- ・ **無効なエントリをクリア:** すべての無効なモデル (削除して開くことができなくなったモデルなど) をリストから削除します

既存のモデルを開く

1. [ファイル]メニューで、[開く]をクリックします。
2. [すべてのモデル]をクリックします。

別のフォルダでモデルを検索するには、[ブラウズ...]をクリックします。

名前または最終更新日に基づいてモデルを並べ替えるには、[並び順]を使用します。

3. リストからモデルを選択します。

Tekla Structures には、追加済みのモデルのサムネイルイメージ (14 ページ) およびモデルの作成時の基本情報が表示されます。

4. 選択したモデルを開くには、[開く]をクリックするか、モデルをダブルクリックします。

モデルにビューが表示されない場合は、いずれかのビューを選択するように促すプロンプトが Tekla Structures に表示されます。

共有モデルを開く

Tekla Model Sharing を使用して共有されているモデルを開いて作業する場合は、有効な Tekla Model Sharing ライセンスが必要です。

1. [ファイル] メニューで、[開く] をクリックします。
2. [共有モデルをブラウズ] をクリックします。
Trimble Identity を使用してログインしていない場合は、そのアカウントを使用してログインするよう Tekla Structures によって促されます。
3. [共有モデル] ダイアログ ボックスで共有モデルを選択します。

2.5 新規モデルの作成

Tekla Structures プロジェクトごとに別のモデルを作成します。各モデルは、TeklaStructuresModels フォルダー内の固有のフォルダーに保存されます。

1. [ファイル] メニューで、[新規] をクリックします。
2. [名前] ボックスに、新しいモデルの名前を入力します。
名前の最大長は 40 文字です。
特殊文字 (/ \ ; : |) を使用しないでください。この時点で、恒久的な名前を決定することをお勧めします。モデルの名前は後で変更できますが、変更するには複数のファイルの名前を変更する必要があります。
3. モデルを保存する場所を定義します。
デフォルトでは、モデルはインストール時に作成された TeklaStructuresModels フォルダーに保存されます。[ブラウズ] をクリックして、デフォルトのフォルダーを変更することができます。[配置場所] リストから最近使用したフォルダーを選択することもできます。
4. [シングルユーザー モードまたはマルチユーザー モード] のどちらかで Tekla Structures を実行するかを選択します。
 - ・ シングルユーザー: 同時に 1 人のユーザーのみがモデルを使用できます。
 - ・ マルチユーザー: モデルがサーバーに保存され、複数のユーザーが同時に使用できます。[サーバー] ボックスにサーバーの名前を入力します。
5. モデル テンプレートを使用する場合は、モデル テンプレートを選択します。

重要なモデル テンプレートをお気に入りとしてマークしたり、不要なテンプレートを非表示にしたりできます。

- a. リストからモデル テンプレートを選択します。
- b. 右クリックして [お気に入り] または [非表示] を選択します。

テンプレートを **[お気に入り]** としてマークしている場合、テンプレートリストの上部に配置されます。別の方法として、テンプレート上の星のアイコンを使用して、**[お気に入り]** としてマークしたり、マークを削除したりできます。

テンプレートを **[非表示]** としてマークしている場合、テンプレートリストから削除されます。テンプレートを再度表示するには、**[非表示アイテムの表示]** チェック ボックスをオンにします。

6. モデルを Trimble Connect プロジェクトにリンクする場合、**[Trimble Connect コラボレーションの開始]** チェック ボックスをオンにします。

Trimble Connect プロジェクトへのモデルのリンクは、モデルが作成された後に行われます。詳細については、「Tekla Structures モデルを Trimble Connect プロジェクトにリンクする」を参照してください。

7. **[作成]** をクリックします。

Tekla Structures によってモデルが作成され、デフォルトのモデル ビューが開きます。モデル ビューの内容は、手順 5 で選択したモデル テンプレートによって異なる場合があります。

参照項目

[モデルのサムネイルイメージの作成 \(14 ページ\)](#)

[プロジェクトプロパティの編集 \(15 ページ\)](#)

2.6 モデルのサムネイルイメージの作成

モデルの正確な名前を思い出せない場合でも、プロジェクトを簡単に認識できるように、サムネイルイメージを追加することができます。サムネイルイメージは、既存のモデルを参照するときに表示されます。

1. **[ビュー]** タブで  **[スクリーンショット --> プロジェクトのサムネイル]** をクリックします。

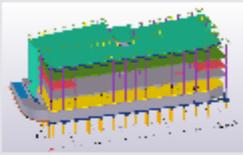
2. ビューを選択します。

Tekla Structures によって、イメージが作成され、thumbnail.png という名前でモデルフォルダに保存されます。

3. サムネイルを確認するには、**[ファイル]** メニューに移動して **[開く]** をクリックし、**[最近]** リストまたは **[すべてのモデル]** リストで、サムネイルを作成したモデルを選択します。

イメージが他のモデル情報と一緒に表示されます。例:

新規モデル 3



環境	japan
バージョン	2019
作成	6.3.2019 14.40.47
変更済み	6.3.2019 14.40.48
言語	jpn

開く

マルチユーザー モデルに変換

C:\TeklaStructuresModels\新規モデル 3

- サムネイルイメージを変えたい場合は、手順 1~2 を必要な回数だけ繰り返すことができます。

たとえば、モデルをズームインまたはズームアウトして、サムネイルイメージに表示される範囲を調整することができます。新しいサムネイルを作成すると、Tekla Structures によって既存のサムネイルイメージが新しいサムネイルイメージで上書きされます。

ヒント カスタムイメージを使用する場合は、そのイメージを thumbnail.png という名前で直接モデルフォルダーに追加できます。イメージの優先するサイズは、120 x 74 ピクセルです。

2.7 プロジェクト プロパティの編集

プロジェクトでは、プロジェクト番号やプロジェクト名などのプロジェクト情報が何度も必要になります。各プロジェクトの開始時にプロジェクトプロパティを更新して、レポートおよび図面に正しい情報が自動的に表示されるようにします。フィールドはすべて省略可能です。

- [ファイル] メニューで、[プロジェクトプロパティ] をクリックします。
- 一般的なプロジェクト プロパティを編集し、次にモデルを開く必要があるときにモデルの特定に役立つ説明を入力します。

説明は、[最近] または [すべてのモデル] リストでモデルを選択したときに、他のモデル情報と共にリストされます。

説明の最大長は 78 文字です。

Tekla Structures では、プロパティを編集すると変更されたプロパティは黄色でハイライトされます。変更の準備ができたなら、[変更] をクリックして変更内容を適用します。

3. 相互運用性とコラボレーションのために別の座標系を使用する場合は、**[基準点]**をクリックし、新しい基準点を定義します。

定義した基準点は、**[位置]**リストから選択できます。

4. プロジェクト固有のユーザー定義情報を定義するには、**[ユーザー定義情報]**をクリックします。

デフォルトでは、次の情報を定義できます。

- ・ プロジェクト コメント
- ・ ユーザー フィールド
- ・ 実行クラス
- ・ 分類システム
- ・ IFC エクスポートの属性 (IFC site name、IFC building name、IFC building storey name、IFC bridge name など)
- ・ 状態属性
- ・ ユニテクニック工場の場所

各種ユーザー定義情報の使用可能状況は、ユーザーの**環境 (8 ページ)**、設定および**ライセンス (5 ページ)**によって決まります。

プロジェクトプロパティの編集を完了すると、結果として、図面とレポート内のプロジェクトプロパティが更新されます。

テンプレートおよびレポートでのプロジェクト情報の表示

下図に示すフィールドがテンプレート属性です。独自のレポートおよびテンプレートを作成する場合にこれらの属性を使用することができます。プロジェクト情報を表示するには、対応するテンプレート属性をテンプレートおよびレポートに追加します。

プロジェクトプロパティ

全般

プロジェクト番号	<input type="text" value="1"/>	1
名前	<input type="text"/>	2
施工会社	<input type="text"/>	3
オブジェクト	<input type="text"/>	4
設計会社	<input type="text"/>	5
場所	<input type="text"/>	6
住所	<input type="text"/>	7
郵便ボックス	<input type="text"/>	8
市町村	<input type="text"/>	9
領域	<input type="text"/>	10
郵便番号	<input type="text"/>	11
国	<input type="text"/>	12
開始日	<input type="text"/>	13 5
終了日	<input type="text"/>	14 5
情報1	<input type="text"/>	15
情報2	<input type="text"/>	
説明	<input type="text"/>	(0/78)
	<input type="text"/>	16

変更

(1) NUMBER#2

(2) NAME

(3) BUILDER

- (4) OBJECT
- (5) DESIGNER
- (6) LOCATION
- (7) ADDRESS
- (8) POSTAL_BOX
- (9) TOWN
- (10) REGION
- (11) POSTAL_CODE
- (12) COUNTRY
- (13) DATE_START
- (14) DATE_END
- (15) INFO1, INFO2
- (16) DESCRIPTION

2.8 モデルの上書き保存

作業が失われるのを避けるには、モデルを定期的に保存する必要があります。また、Tekla Structures では、作業内容が定期的に自動保存されます。

注 Tekla Structures バージョンには下位互換性がありません。モデルを保存すると、以前のバージョンの Tekla Structures ではデータベースが異なるため開くことができません。

現在のモデルの上書き保存

現在のモデル ファイルに変更を保存するには、次のいずれかの操作を行います。

- ・ 画面の左上隅にある [保存する]  をクリックします。
- ・ [ファイル] メニューで、[名前を付けて保存 --> 保存する] をクリックします。
- ・ **Ctrl + S** キーを押します。

別名または別の場所へのコピーの保存

モデルのコピーを別の名前で別のフォルダーに作成できます。元のモデルは、そのまま残ります。

注 モデルを別の名前で作成した場合、保存されるモデルのすべての GUID (グローバル一意識別子) が変更され、元のモデルのものとは異なる GUID になります。これは、保存したモデルには元のモデルとの関連性がないため、保存したモデルをバックアップとして使用できないことを意味します。

1. [ファイル] メニューで、[名前を付けて保存 --> 名前を付けて保存] をクリックします。
2. [モデル名] ボックスに新しい名前を入力します。
3. 別の場所に保存するには、[ブラウザ] をクリックし、モデルを保存する場所を定義します。
4. [OK] をクリックします。

Tekla Structures によって新しいコピーが別名で作成され、元のモデルはそのまま残ります。

バックアップ コピーの保存

元のモデルと同じ GUID (グローバル一意識別子) を持つモデルのバックアップ コピーを作成できます。

1. [ファイル] メニューで、[名前を付けて保存 --> 保存してバックアップコピーを作成] をクリックします。

Tekla Structures では、モデルのコピーが `..\TeklaStructuresModels\backup\\ フォルダに保存されます。`

2. 現在のモデルの代わりにバックアップ コピーを使用する必要がある場合は、選択された日付のバックアップ コピーをモデル フォルダに移動します。

現在のモデル フォルダのすべての内容を選択したバックアップ フォルダの内容に置き換えるか、元のモデル名に合わせてバックアップ フォルダの名前 (<date-time>) を変更できます。

3. バックアップ フォルダの場所を変更する場合は、詳細オプション `XS_MODEL_BACKUP_DIRECTORY` を使用します。

注 ディスク スペースを節約するために、`XS_MODEL_BACKUP_DIRECTORY` フォルダを圧縮できます。

モデル テンプレートとして保存

必要な設定でモデルを保存し、新しいモデルを作成する際に、そのモデルをテンプレートとして使用することができます。

自動保存設定の定義

[自動保存]を使用することで、設定した間隔で自動的に作業内容をバックアップおよび保存することができます。自動保存間隔は、モデルおよび図面に対して個別に設定できます。自動保存ファイルの拡張子は、常に `.db1_<user>` です。

何らかの理由で自動保存が失敗した場合は、詳細については [ステータスバーメッセージ \(48 ページ\)](#)を確認してください。

1. [ファイル]メニューの [設定 --> オプション] をクリックして、[一般] 設定に移動します。
2. [自動保存] で、自動保存間隔を設定します。
 - a. 最初のボックスに、Tekla Structures によりモデルが保存されてからの経過時間 (分) を入力します。デフォルト値は 15 分です。
自動保存間隔中にモデルが変更されていない場合、モデルは自動保存されません。
 - b. 2 番目のボックスで、Tekla Structures で作業内容を自動的に保存するまでの図面の数を入力します。

注 モデリングおよび図面のいずれについても、自動保存間隔の最小許容値は 2 です。

2 より小さい値を入力すると、Tekla Structures により値が 2 に変更されます。

3. [OK] をクリックします。
4. [自動保存] ファイルを保存する場所を定義します。
デフォルトでは、Tekla Structures は自動保存ファイルを `..\TeklaStructuresModels\autosave` フォルダに保存します。フォルダを変更するには、詳細設定 `XS_AUTOSAVE_DIRECTORY` を使用します。
5. 古い自動保存ファイルを維持するかどうかを定義します。
デフォルトでは、ディスク スペースを節約するため、Tekla Structures はモデルを保存して閉じた時点で自動保存ファイルを削除します。モデルを保存せずに Tekla Structures を終了した場合にも自動保存ファイルを維持するには、詳細設定 `XS_KEEP_AUTOSAVE_FILES_ON_EXIT_WHEN_NOT_SAVING` を使用します。

自動保存されたモデルの使用

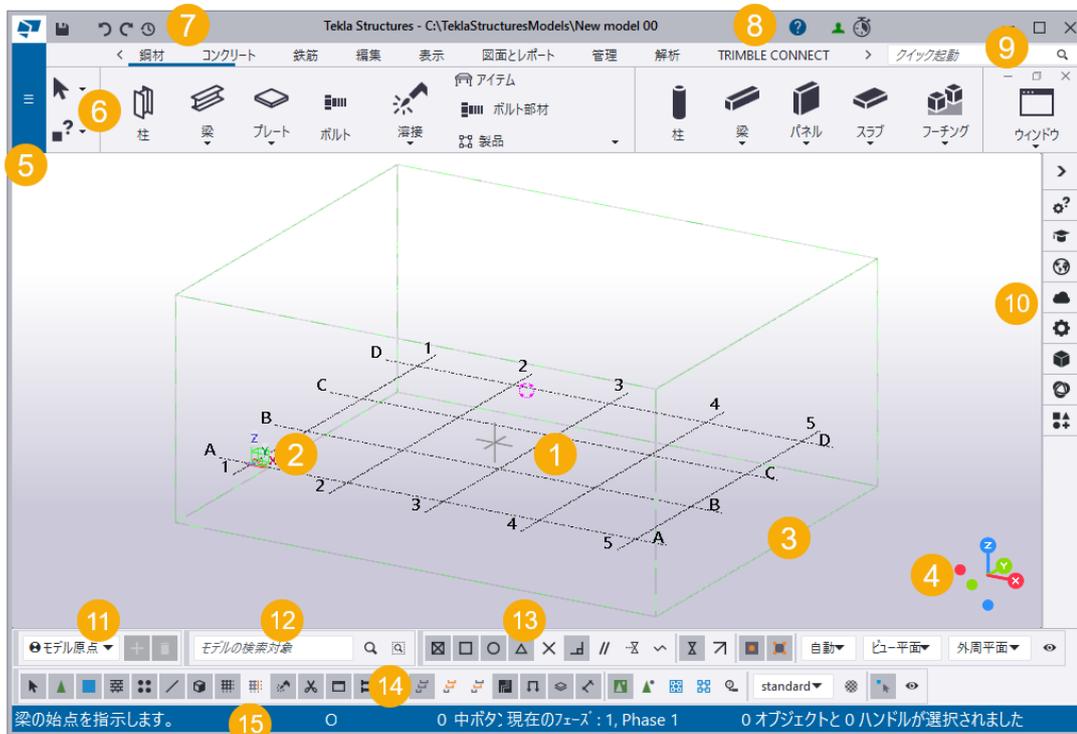
[モデルを開こうとする \(11 ページ\)](#) とエラーが発生する場合は、自動保存したモデルを使用できます。Tekla Structures では、モデルを開くと、前のセッションが正常に終了したかどうか自動的にチェックされます。正常に終了しなかった場合は、

自動保存モデルと元のモデルのどちらを使用するかを確認するメッセージが Tekla Structures によって表示されます。

Tekla Structures によって **Fatal: Model memory corrupted by read** (致命的エラー: 読み取り時にメモリ上のモデルが破損しました) の警告メッセージが表示された場合は、ハードウェア障害によりモデルデータベースが破損したことを意味します。ハードディスクが損傷している可能性があります。自動保存またはシステム バックアップ ファイルを使用して、モデルを復元します。

3 Tekla Structures ユーザー インターフェイスの概要

Tekla Structures モデルを開くと、新しいウィンドウが表示されます。デフォルトでは、次のようなユーザーインターフェイスが表示されます。



(1) これが Tekla Structures モデルとなります。まったく新しいプロジェクトを開始した場合、この時点では、デフォルトのモデルビューと空の基準線のみが表示されます。

(2) 緑色の立方体シンボルは、全体座標系を表しています。この立方体が置かれている点が全体座標原点 ($x=0$, $y=0$, $z=0$) になります。

(3) 基準線の周囲にあるボックスは、作業領域を表しています。ビューには、この領域に含まれる部材のみが表示されます。モデルには、作業領域外のオブジェクト

もありますが、それらは表示されません。必要に応じて、作業領域を縮小および拡大することができます。作業領域ボックスを非表示にすることもできます。

(4) X 軸、Y 軸、および Z 軸を持つ座標シンボルは、ローカル座標系を表しています。また、この座標シンボルは、モデルの方向も示しています。

(5) [ファイル] メニューには、モデルを管理する機能が含まれています。特に、[モデルの保存 \(18 ページ\)](#)、図面の印刷、モデルのインポートおよびエクスポートなどを行うことができます。

(6) リボンには、すべてのコマンドとモデルを構築する際に使用されるその他の機能が含まれています。必要に応じてリボンをカスタマイズできます。

(7) デフォルトでは、[クイック アクセス ツールバー \(49 ページ\)](#)には [保存する]、[元に戻す]、[やり直し] および [元に戻すの履歴] ショートカットアイコンがあります。必要に応じて、[クイックアクセスツールバー](#)をカスタマイズできます。

(8) 右上隅には、ユーザー名と、サインインしてサブスクリプションまたはライセンスが正常に機能していることを示す緑色のシンボルが表示されます。緑色の記号ではなく時計の記号が表示されている場合、クロックは、Tekla サブスクリプション サービスから切断されていることを示します。

疑問符をクリックすると、ヘルプメニューが開き、さまざまな学習リソース、サポート、およびセールスへのリンクが表示されます。

(9) 目的のコマンドまたはダイアログ ボックスが見つからない場合は、[クイック起動 \(26 ページ\)](#)で検索します。

(10) 画面右側の[サイドパネル \(28 ページ\)](#)では、現在アクティブなリボン コマンドの手順の確認、モデル オブジェクトプロパティの表示、参照モデルおよびコンポーネントの追加、点群の関連付け、オブジェクト情報の使用、または Tekla Online services への直接アクセスを行うことができます。

(11) 作業平面ハンドラー ツールバー では、モデルで現在使用している作業平面を制御できます。

(12) モデル検索ツールバーでは、モデル全体または選択したモデル オブジェクト内のオブジェクトをすばやく検索できます。

(13) [スナップ スイッチ \(45 ページ\)](#)では、オブジェクトを作成するときにピックできる位置を制御できます。

(14) [選択スイッチ \(41 ページ\)](#)では、選択できるオブジェクトを制御できます。

(15) オブジェクトを作成するときに、手順の進め方や点をピックするタイミングなどが[ステータス バー \(48 ページ\)](#)に表示されます。

3.1 リボンおよびリボンにあるコマンドの使用法

Tekla Structures のすべての重要なコマンドがリボンにあります。コマンドは用途に従ってまとめられています。必要に応じて、リボンの表示設定を変更したり、リボンの内容をカスタマイズしたりできます。Tekla Structures のすべてのコマンドは同じ方法で機能します。

リボンにあるコマンドの使用方法

これを	実行するには
<p>コマンドを探す</p>	<p>マウスでリボンを右または左にスライドさせるか、マウスホイールでスクロールします。</p>  <p>一部のコマンドにはその下にさらにオプションがあり、コマンド名をクリックするとこれらのオプションが使用できるようになります。</p> 
<p>使用するコマンドをアクティブにする</p>	<p>リボンで、コマンドをクリックします。</p> <p>コマンドは、明示的に終了するか、他のコマンドを使用するまでの間、アクティブな状態のままになります。</p>
<p>現在のタスクに必要なコマンドを確認する (必要なコマンドがわからない場合)</p>	<p>コマンドの上にマウスポインターを置きます。</p> <p>ツールチップと呼ばれる小さなウィンドウが表示されます。ツールチップには、コマンドの詳細情報に加えて、例、ヒント、コツなどが表示されます。例:</p> <div data-bbox="580 1339 1187 1653" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>距離の測定 (F)</p> <p>モデル内の任意の 2 点間の距離を測定します。このコマンドを使用して、傾斜しているまたは配置済みの距離を測定できます。デフォルトでは、測定結果に距離と座標が含まれます。</p> <p>ステータスバーに表示されるメッセージに従ってください。</p> <p>これに関するヘルプを参照するには Ctrl + F1 を押します。</p> </div> <p>ツールチップを開いてコマンドのヘルプを確認するには、Ctrl + F1 キーを押します。</p> <p>ツールチップのオン/オフを切り替えるには、ファイルメニュー --> 設定 --> スイッチ をクリックして、[ツールチップ] チェックボックスをオンまたはオフにします。</p>

これを	実行するには
現在アクティブなリボンコマンドの詳細な使用方法を表示します。	<p>サイドパネルで、 をクリックして [インストラクター] サイドパネル ウィンドウを開きます。</p> <p>リボンで、コマンドをクリックします。 [インストラクター] サイドパネル ウィンドウには、アクティブなコマンドの使用法に関する動画、手順、その他の情報が表示されます。</p>
コマンドを終了する	<p>右クリックして [中断] を選択します。</p> <p>Esc キーを押すこともできます。</p>
最後のコマンドを再度アクティブにする	Enter キーを押します。

注 ショートカットとして **Enter** または **Space** キーを使用するか、マウスの中ボタンを使用して、多数のコマンドを実行できます。

コマンドを実行するショートカットとして **Enter** キーを使用するには、詳細設定 `XS_ENTER_FINALIZES_COMMANDS` を `TRUE` に設定します。

リボンの表示設定の変更

リボンのタブの順序を変更したり、整列方法を選択したり、さらに現在のプロジェクトに必要な部分を非表示にしたりできます。たとえば、鉄骨部材のみをモデリングする場合、一時的に [コンクリート] タブを非表示にできます。

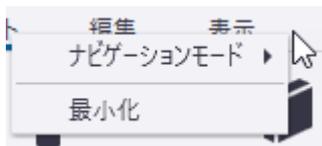
目的	操作
リボンのタブの順序を変更する	タブ タイトルをドラッグ アンド ドロップします。
タブの整列方法を変更する	<p>リボンの上部のバーを右クリックして [ナビゲーションモード] を選択し、いずれかのオプションを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ スクロールを表示: タブを切り替えたときのリボンの移動が最小限に抑えられます。 ・ 左に整列: リボンの左側からアイコンが開始します。 ・ タブに整列: 現在のタブの左側からアイコンが開始します。
現在のプロジェクトに必要なタブを非表示にする	<ol style="list-style-type: none"> 1. タブ タイトルの上にマウス ポインターを置きます。タブ タイトルの横に小さな目のシンボルが表示されます。  2. 目のシンボル  をクリックします。

目的	操作
	<p>目のシンボルが変化し、タブ タイトルが灰色になります。</p> <p></p> <p>[表示] タブがリボンに表示されなくなります。リボンをスライドさせると、非表示のタブが次のように表示されます。</p> <p></p> <p>3. 非表示のタブを再表示するには、目のシンボルを再度クリックします。</p>

リボンの最小化

リボンを最小化して、画面上のスペースを節約することもできます。リボンが最小化されているとき、コマンド ボタンは表示されませんが、タブは表示されます。

1. リボンの上部のバーを右クリックして、**[最小化]** を選択します。



リボンが最小化され、画面上のスペースを節約できます。

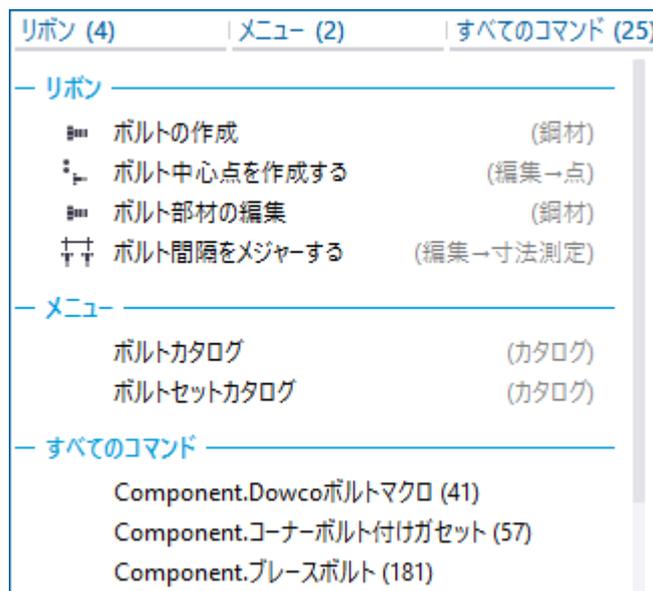


2. リボンが最小化されているときにコマンドにアクセスするには、タブ タイトルをクリックします。
リボンが表示されてコマンドが選択できるようになります。
3. リボンを復元するには、リボンの上部のバーを右クリックし、再度 **[最小化]** を選択します。

3.2 クイック起動を使用して、コマンド、ダイアログボックス、ツールバーを検索する方法

画面の右上隅にある[クイック起動]ボックスを使用することで、コマンド、ダイアログボックス、ツールバー、およびその他の機能を検索できます。[クイック起動]のショートカットキーは、**Ctrl+Q**です。

1. [クイック起動]ボックス に、検索語を入力します。
たとえば、ボルト コマンドを検索する場合は、「ボルト」と入力します。
2. 検索結果のリストが表示されるのを待ちます。例:



検索結果には、コマンドの位置が表示されます。[最近]、[リボン]、[メニュー]、および[すべてのコマンド]タブをクリックして、リスト内を移動できます。[最近]タブには、検索結果から、最近実行されたコマンド10個が一覧表示されます。

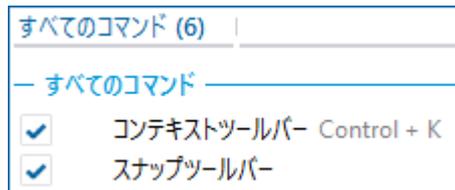
または、キーボードの上下方向キーを使用して検索結果の間を移動することもできます。[入力]をクリックして、選択したコマンドを起動します。

Tekla Structures では、リボンまたは[ファイル]メニューのコマンドがハイライトされます。例:



検索したコマンドがサイドパネルに表示されている場合は、Tekla Structures にサイドパネル ウィンドウが表示されます。

3. コマンドを実行するには、検索結果リストに表示されたコマンドの名前をクリックします。
または、**Enter** キーを押すと、リストの最初のコマンドがすぐに実行されます。
4. [基本設定 \(34 ページ\)](#) およびツールバーによっては、検索結果リストで先頭にチェックボックスが表示されるものがあります。コマンドをクリックして設定を有効にするか、ツールバーを表示します。



5. 検索結果のリストを再度開くには、[クイック起動] ボックスをクリックします。すると、リストが自動的に開きます。

[クイック起動] ボックスの選択をクリアするには、**X** をクリックするか、**Esc** キーを押します。

参照項目

[リボンおよびリボンにあるコマンドの使用方法 \(23 ページ\)](#)

[サイドパネルの使用方法 \(28 ページ\)](#)

3.3 サイドパネルの使用方法

オブジェクトプロパティを表示したり、参照モデルおよびコンポーネントを追加したりするには、画面右側のサイドパネル ウィンドウを使用します。

これを	実行するには
サイドパネル ウィンドウを開く	<p>サイドパネル ウィンドウを開くには、サイドパネル ボタンをクリックします。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ オブジェクト情報を使用してモデル オブジェクトのプロパティを表示するには、 をクリックします。 ・  をクリックして [インストラクター] を開き、現在アクティブなリボン コマンドの手順を表示します。 ・ 別の Tekla Online services へのショートカット アクセスを検索するには、 をクリックします。 ・ モデルに点群を関連付けるには、 をクリックします。

これを	実行するには
	<ul style="list-style-type: none"> ・  をクリックして、モデルまたは図面オブジェクトのプロパティを表示します。 ・ [参照モデル] リストを表示するには、 をクリックします。 ・ [アプリケーションとコンポーネント] カタログを表示するには、 をクリックします。 <p>サイドパネル ボタンをクリックすると、サイドパネル ウィンドウが開いてアクティブになります。サイドパネル ウィンドウがアクティブになっている場合、青色のボタン  が表示されます。</p>
同時に複数のサイドパネル ウィンドウを開いたままにする	<p>デフォルトでは、Tekla Structures で同時に開けるサイドパネル ウィンドウは1つのみです。必要に応じて、複数のサイドパネル ウィンドウを同時に、画面の別々の側面に開くことができます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ サイドパネル ボタンを右クリックし、[シングル パネル] または [パネルをスタック] を選択します。 <p>シングル パネル: Tekla Structures により、新しいサイドパネル ウィンドウが開き、開いているその他のサイドパネル ウィンドウはすべて閉じられます。</p> <p>パネルをスタック: Tekla Structures により、新しいサイドパネル ウィンドウが開き、開いているその他のサイドパネル ウィンドウは互いに積み重なって維持されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ Ctrl+サイドパネル ボタン をクリックすると、サイドパネル ウィンドウが互いに重なって開きます。 <p>サイドパネル ウィンドウの右上隅の  ボタンをクリックすると、サイドパネル ウィンドウのサイズを変更したり、ドラッグして順序を変更したり、画面の別の側面に固定したりできます。</p>
サイドパネル ウィンドウのフロートおよび固定	<p>サイドパネル ウィンドウを画面の別の側面にフロート表示したり、固定したりできます。各サイドパネル ウィンドウをどこに配置するか、個別に選ぶことができます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ サイドパネル ウィンドウを浮動させるには、サイドパネル ウィンドウの右上隅の  ボタンをクリックして、フロート を選択します。 ・ サイドパネル ウィンドウを固定するには: サイドパネル ウィンドウの右上隅の  ボタンをクリックし、現在の

これを	実行するには
	<p>サイドパネル ウィンドウの位置に応じて、左に固定、右に固定、または下に固定を選択します。</p> <p>または、サイドパネル ウィンドウを画面の右側または左側へ、もしくは下にドラッグできます。サイドパネル ウィンドウを固定できる領域には、青のマークが付けられています。</p>  <p>サイドパネル ウィンドウを移動させ、Tekla Structures を閉じると、次回 Tekla Structures を起動したときに、サイドパネル ウィンドウが新しい位置に開きます。</p>
サイドパネル ウィンドウを移動する	<p>サイドパネル ウィンドウの上部にマウス ポインターを置くと、上部が水色で表示されます。</p> <p>サイドパネル ウィンドウの上部を選択し、新しい位置にウィンドウをドラッグします。</p> 
サイドパネル ウィンドウのサイズを調整する	境界をドラッグし、浮動状態のサイドパネル ウィンドウのサイズを変更します。
サイドパネル ウィンドウの内容に関するヘルプを表示する	[?] ボタンをクリックします。
サイドパネル ウィンドウを閉じる	<p>サイドパネル ウィンドウが互いに積み重なって表示されている場合、アクティブなサイドパネル ウィンドウを1つずつまたは一度に閉じることができます。</p> <ul style="list-style-type: none"> 別のサイドパネル ボタンをクリックすると、アクティブなサイドパネル ウィンドウが閉じて新しいウィンドウが開きます。 各サイドパネル ウィンドウの右上隅の  ボタンをクリックします。

これを	実行するには
	サイドパネルの  矢印をクリックします。

フローティング状態のサイドパネルウィンドウが消える場合

フロート表示のサイドパネルウィンドウと複数のディスプレイがある場合、コンピューターに接続されていない2番目のディスプレイにサイドパネルウィンドウが開くことがあります。サイドパネルウィンドウをメインディスプレイに戻すには、対象のサイドパネルボタンを右クリックし、[サイドパネルに固定]を選択します。

参照項目

[Tekla Structures ユーザー インターフェイスの概要 \(22 ページ\)](#)

3.4 コンテキスト ツールバーを使用したオブジェクト プロパティの変更

コンテキスト ツールバーを使用して、モデルや図面オブジェクト、ビュー、基準線などの基本的なプロパティをすばやく表示したり変更したりすることができます。

モデルまたは図面内でオブジェクトをクリックすると、マウス ポインタの横にコンテキスト ツールバーのシンボル  が表示されます。シンボルをクリックすると、コンテキスト ツールバーが開きます。



キーボードショートカット **Ctrl+K** を使用してコンテキスト ツールバーを表示または非表示にします。

[コンテキスト ツールバーをカスタマイズ \(118 ページ\)](#)して、表示するツールバー要素を選択できます。

コンテキスト ツールバーを使用したオブジェクト プロパティの変更

コンテキスト ツールバーで行った変更は、モデルまたは図面にすぐに適用されます。使用可能なプロパティは、選択したオブジェクト タイプによって異なります。

1. モデルまたは図面内のオブジェクトをクリックします。

コンテキスト ツールバーがマウス ポインターの横に表示されます。

複数のオブジェクトが選択されている場合、異なるプロパティについては、コンテキスト ツールバーに「変動」と表示されます。

2. コンテキスト ツールバーでオブジェクト プロパティを変更します。
変更がすぐに適用されます。

ヒント コンテキスト ツールバーでプロパティやコマンド ボタンの間を移動するには、**Tab** キーを押します。

コンテキスト ツールバーを使用したオブジェクト プロパティのコピー

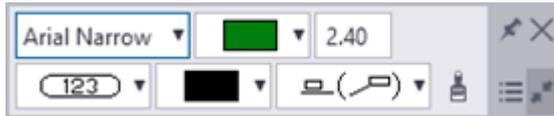
少数のオブジェクトのみにプロパティをすばやくコピーする場合は、この方法を使用します。

1. プロパティのコピー元のオブジェクトを選択します。
コンテキスト ツールバーがマウス ポインターの横に表示されます。
2.  **プロパティ コピー** をクリックします。
マウス ポインターがペイントブラシに変わります。
3. プロパティのコピー先のオブジェクトを選択します。
プロパティがコピーされると、マウス ポインターが通常の状態に戻ります。
ユーザー定義情報 (UDA) は、コンテキスト ツールバーをカスタマイズして UDA を追加しても、オブジェクトにコピーできないことに注意してください。
4. 複数のオブジェクトにプロパティをコピーするには、 **[プロパティ コピー]** ボタンをダブルクリックします。
これで、複数のオブジェクトにプロパティをコピーできます。ポインターは、**Esc** キーを押すか、他のコマンドを実行するまで、ペイントブラシモードのままになります。

コンテキスト ツールバー上の図面コマンド

モデルでは、コンテキスト ツールバー上の  **[開く、または図面の作成]** コマンドを使用すると、選択した製品オブジェクトに対して作成された図面のリストを示すメニューが開きます。単品図、製品図、キャストユニット図を作成する **[製作図の作成]** コマンドや、**[ドキュメント管理]** で選択したオブジェクト用に作成された図面を表示するコマンドも含まれており、そこから図面を開くことができます。

図面では、コンテキスト ツールバーを使用して、図面オブジェクト、ビュー、基準線などの基本プロパティのいくつかをすばやく表示および変更できます。



コンテキスト ツールバーのその他のコマンド

モデリングモードの多くのオブジェクトタイプでは、コンテキストツールバーで次のコマンドを使用できます。

- ・  **位置** コマンドを使用すると、部材マークを変更できます。ダイヤルの設定を変更すると、それに応じてオブジェクトがモデル内で移動します。
- ・  **ディテールの表示** は、表示設定で非表示に定義されていても、その部材に属するすべてのボルト、溶接、カット、フィッティング、その他の詳細を表示します。コンクリート部材の場合、Tekla Structures は鉄筋、仕上げ材、およびサーフェスも表示します。
- ・  **ビュー角度** コマンドを使用すると、部材、コンポーネント、または製品の上面、背面、右面、底面、正面、左面のビューを選択できます。オブジェクトが選択したビュー角度で Tekla Structures に表示されます。

コンテキスト ツールバーの表示/非表示を切り替えます。

コンテキストツールバーを Tekla Structures に表示するかどうかを定義できます。

1. [ファイル]メニューで、[設定] をクリックします。
2. [ツールバー] で、[コンテキストツールバー] チェック ボックスをオンまたはオフにします。

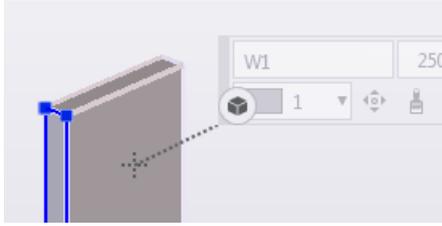
または、キーボードショートカット **Ctrl+K** を使用してコンテキスト ツールバーを表示または非表示にします。

コンテキスト ツールバーの位置の定義

オブジェクトの参照点に対するコンテキスト ツールバーの位置を定義できます。

1. オブジェクトを選択します。
2. **Ctrl** キーを押しながら、マウスの左ボタンでコンテキスト ツールバーをクリックします。

コンテキスト ツールバーとオブジェクトの間に破線が表示されます。



3. コンテキスト ツールバーを新しい位置にドラッグします。
たとえば、選択したオブジェクトの左側にコンテキスト ツールバーを配置できます。
4. マウスの左ボタンを解放します。
コンテキスト ツールバーが定義した位置 (選択したオブジェクトの左側など) に表示されるようになります。

コンテキスト ツールバーの配置

コンテキスト ツールバーは、画面上の特定の位置に配置できます。これにより位置が固定されます。たとえば、画面の左上にコンテキスト ツールバーを表示させることができます。固定された状態では、コンテキスト ツールバーの位置は、個々の部材の位置に影響されません。

1. コンテキスト ツールバーを新しい位置にドラッグします。
2.  をクリックし、コンテキスト ツールバーを新しい位置に配置します。
位置がロックされると、ピン アイコンが変わります。
3. 位置のロックを解除するには、 をクリックします。

コンテキスト ツールバーの最小化

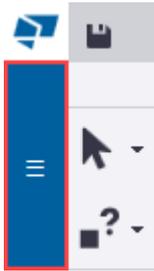
コンテキスト ツールバーを最小化し、画面上のスペースを節約することができます。

1. コンテキスト ツールバーで、 をクリックします。コンテキスト ツールバーにシンボル  が表示されるようになります。
2. コンテキスト ツールバーを元のサイズに戻すには、 を再度クリックします。

3.5 ファイル メニューの基本設定

ツールバーの設定と **ファイルメニュー --> 設定** のスイッチを使用して、基本的なモデリングおよび図面設定を制御します。

1. 画面の左上隅にある [ファイル] をクリックします。



2. [設定] に移動します。
3. [ユーザー インターフェイス]、[スイッチ]、または [ツールバー] で、オプションをオンまたはオフに切り替えます。

図面の [カラーモード] で、いずれかのオプションをクリックしてカラー モードを [白黒]、[Tekla グレースケール]、または [色] に変更します。

または、[クイック起動 \(26 ページ\)](#) ボックス を使用して、ツールバーおよびスイッチを制御できます。[クイック起動] ボックスでツールバーまたはスイッチの名前 (「スマート」など) を入力し、検索結果のリストでツールバーまたはスイッチを選択して設定をアクティブにします。

ユーザー インターフェイス

- ・ **ツールバー:** オプション ボタンを使用して、画面下部のツールバーのアイコンのサイズと同時にツールバーのサイズを調整します。
- ・ **フォント サイズ (リボン):** リボンのフォント サイズを調整するには、スライダーを使用します。デフォルトのフォント サイズは 11p です。

スイッチ

オプション	説明
スマートセレクト	ドラッグ アンド ドロップがオブジェクト ハンドルに対してどのように機能するかを変更します。 このオプションが [オン] の場合、オブジェクト ハンドルを選択せずにオブジェクト ハンドルからドラッグできます。 このオプションが [オフ] の場合、ドラッグする前にハンドルを選択する必要があります。
ドラッグアンドドロップ	ドラッグアンドドロップ コマンドをアクティブにするか、非アクティブにします。 このオプションが [オン] の場合、オブジェクトをコピーまたは移動するときにドラッグアンドドロップを使用できます。 このオプションが [オフ] の場合、ドラッグアンドドロップは使用できません。

オプション	説明
マウスの中ボタンによるパン	<p>パン モードを変更します。</p> <p>このオプションが [オン] の場合、マウスの中ボタンを使用してモデルまたは図面を移動できます。</p> <p>このオプションが [オフ] の場合、マウスの左ボタンを使用してモデルを移動できます。</p>
画面中心にズーム	<p>ズーム モードを変更します。</p> <p>このオプションが [オン] の場合、ズームの中心はマウス ポインターの位置に関係なくビューの中心に保持されます。</p> <p>このオプションが [オフ] の場合、マウス ポインターの位置がズームの中心になります。</p>
基本ビューの自動回転	<p>部材とコンポーネントの 3D ビューの自動回転をアクティブにするか、非アクティブにします。</p> <p>このオプションが [オン] の場合、部材またはコンポーネントの新しい 3D ビューを作成するたびに Tekla Structures によってビューが回転されます。</p> <p>このオプションが [オフ] の場合、Tekla Structures によってビューが回転されません。</p>
交差選択	<p>範囲選択の機能を変更します。</p> <p>このオプションが [オン] の場合、マウスをドラッグすると、ドラッグする方向に関係なく、選択領域に少しでも含まれるオブジェクトがすべて選択されます。</p> <p>このオプションが [オフ] の場合、ドラッグする方向によってオブジェクトの選択方法が変わります。</p>
選択ハイライト	<p>オブジェクトのハイライト のオン/オフを切り替えます。</p> <p>Tekla Structures では、選択ハイライトをオンにした場合、使用しているレンダリング エンジン (OpenGL または DirectX) に応じてオブジェクトのハイライト方法が異なります。</p> <p>このオプションが [オン] の場合、選択可能なオブジェクト上にマウス ポインターを移動すると、Tekla Structures によってこれらのオブジェクトがハイライトされます。</p> <p>このオプションが [オフ] の場合、選択可能なオブジェクトがハイライトされません。</p>

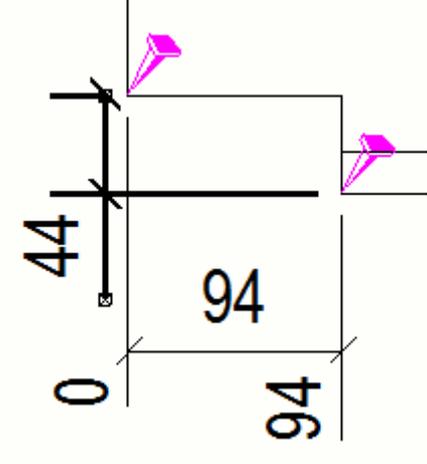
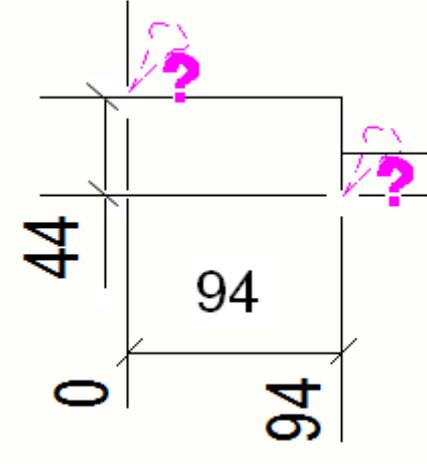
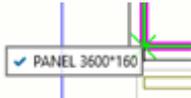
オプション	説明
右クリックで選択	<p>オブジェクトの選択方法を変更します。</p> <p>このオプションが [オン] の場合、マウスの右ボタンでもオブジェクトを選択できます。また、関連するコンテキストメニューがすぐに表示されます。</p> <p>このオプションが [オフ] の場合、マウスの左ボタンでオブジェクトを選択できます。</p>
自動回転の中心	<p>ビューの点の設定方法を定義します。</p> <p>このオプションが [オン] の場合、マウスの中ボタンをクリックするたびにビューの点が変わります。</p> <p>このオプションが [オフ] の場合、ビューの点は設定位置に維持されます。</p>
直交	<p>直交スナップをアクティブにするか、非アクティブにします。直交スナップは、図面でも機能します。</p> <p>このオプションが [オン] の場合、Tekla Structures によって平面上の最も近い直交点 (0、45、90、135、180 度など) にスナップされます。マウスポインターは、指定した方向で一定の距離の位置に自動的にスナップします。</p> <p>このオプションが [オフ] の場合、直交スナップは使用されません。</p>
レガシー レンダリングを使用する	<p>DirectX レンダリングを有効または無効にします。</p> <p>このオプションが オン の場合、従来の OpenGL レンダリングが使用されます。</p> <p>このオプションが [オフ] の場合、DirectX レンダリングが使用されます。DirectX レンダリングは、最新のグラフィックカードに最適化されています。</p> <p>レンダリング設定はモデルビュー固有であり、モデルビューごとに異なるレンダリングオプションを使用できます。レンダリングオプションを切り替えた場合は、モデルビューを再度開いて、新しい値を有効にする必要があります。</p>
オーバーラップする部材の表面へのハッチング	<p>DirectX レンダリング モデルビューで、同じ平面上にあるオーバーラップする仕上げ材のハッチ (塗りつぶし) をオンまたはオフに切り替えます。</p> <p>このオプションが [オン] の場合、オーバーラップする仕上げ材が塗りつぶしで表示され、重複するオブジェクトや重なり合う部材を検出できます。</p> <p>このオプションが [オフ] の場合、オーバーラップする仕上げ材は表示されません。</p>

オプション	説明
	<p>ハッチ (塗りつぶし) は、レンダリング オプションが [部材 ソリッド]/[コンポーネント ソリッド] (Ctrl/Shift +4) であるビューに表示されます。</p> <p>オプションをオンまたはオフに切り替えた場合は、ビューを再度開いて、新しい値を有効にする必要があります。</p>
陰線の破線	<p>DirectX レンダリング モデル ビューで、部材の縁端線が別の部材の背後に隠れているときに、部材の縁端線の破線を表示または非表示にします。</p> <p>このオプションが [オン] の場合、破線が表示されるため、たとえば、部材フランジがウェブの方向または反対方向を向いている場合や、より複雑な 3D ビュー (部材が一番上にある) において、見やすくなります。</p> <p>破線を使用すると、Tekla Structures の透明ビューのパフォーマンスも向上します。</p> <p>このオプションが [オフ] の場合、破線は表示されず、パフォーマンス上の効果はなくなります。</p> <p>破線は、レンダリング オプションが次のいずれかになっているすべてのビューで表示できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 部材ワイヤフレーム/コンポーネント ワイヤフレーム (Ctrl/Shift+1) ・ 部材半透明ワイヤフレーム/コンポーネント半透明ワイヤフレーム (Ctrl/Shift+2) ・ 部材グレースケール/コンポーネント グレースケール (Ctrl/Shift+3) ・ 選択部材のみ表示/選択コンポーネント部材のみ表示 (Ctrl/Shift+5)。 <p>オプションをオンまたはオフに切り替えた場合は、ビューを再度開いて、新しい値を有効にする必要があります。</p>
ツールティップ	<p>ツールティップ (23 ページ) の表示/非表示を切り替えます。</p> <p>このオプションが [オン] の場合、コマンドの上にマウス ポインターを置くと、小さいウィンドウに例、ヒント、コツなどが表示されます。</p> <p>このオプションが [オフ] の場合、ツールティップは表示されません。</p>
スナップ ツールティップ	<p>スナップ ツールティップ の表示/非表示を切り替えます。</p> <p>このオプションが [オン] であり、Tekla Structures 点のピックが必要なコマンドを開始するとき、スナップ ポ</p>

オプション	説明
	<p>イントの名前を表示するスナップ ツールティップが表示されます。</p> <p>このオプションが [オフ] の場合、スナップ ツールティップは表示されません。</p>

次の設定は、作図モードでのみ使用できます。

オプション	説明
プリンターの線重	<p>色 モードと Tekla グレースケール カラー モードで定義された線の太さを使用して、画面上に図面の線を表示します。</p> <p>白黒 カラー モードでは画面上でプリンターの線の太さが常に表示されますが、プリンターの線重 スイッチが有効である場合、色 モードと Tekla グレースケール カラー モードでのみ画面上にプリンターの線の太さが表示されることに注意してください。</p> <p>このオプションが [オン] の場合、カラー モードおよびグレースケール モードで線が定義した太さで表示されます。</p> <p>このオプションが [オフ] の場合、カラー モードおよびグレースケール モードで線がデフォルトの太さで表示されます。</p>
プリンターの線の色	<p>図面の線色を表示します。この設定を選択すると、図面の線の色が図面に直ちに変更されます。</p>
ゴースト表示	<p>色 図面で図面の非表示オブジェクトをゴースト表示します。Tekla グレースケール および 白黒 の図面では、[ゴースト表示] をオンにしても非表示のオブジェクトは表示されません。</p> <p>このオプションが [オン] の場合、陰線がゴースト表示されます。</p> <p>このオプションが [オフ] の場合、陰線は表示されません。</p>
アソシエートシンボル	<p>どの図面オブジェクトが連動しており、自動的に更新されるかを表示します。寸法などの図面オブジェク</p>

オプション	説明
	<p>トを選択した場合にのみ、アソシエート シンボルが表示されます。</p>  <p>有効な関連付けのないオブジェクトには、ゴーストアソシエート シンボルと疑問符が付けられます。</p>  <p>このオプションが [オン] の場合、アソシエート シンボルが表示されます。</p> <p>このオプションが [オフ] の場合、アソシエート シンボルは表示されません。</p>
寸法作成の関連付け	<p>寸法作成の関連付け機能を有効にします。これにより、図面オブジェクトの手動寸法設定時に各寸法ポイントの寸法関連付けルールを個別に変更できます。</p> 

オプション	説明
図面ドラッグアンドドロップ	<p>図面でドラッグアンドドロップコマンドをアクティブにするか、非アクティブにします。</p> <p>このオプションが [オン] の場合、ドラッグアンドドロップを使用して、注記、スケッチオブジェクト、基準線などのオブジェクトを、オブジェクトを選択したりハンドルを選択したりせずに移動できます。</p> <p>このオプションが [オフ] の場合、ドラッグする前にオブジェクトまたはハンドルを選択する必要があります。</p>

ツールバー

ツールバーのスイッチを使用して、選択したツールバーのオンとオフを切り替えます。

- ・ スナップ ツールバー
- ・ 一時スナップ設定ツールバー
- ・ 選択ツールバー
- ・ 作業平面ハンドラ ツールバー
- ・ モデル検索ツールバー
- ・ コンテキスト ツールバー

デフォルトでは、ツールバーは画面の下部に表示されます。

参照項目

[スナップ ツールバー \(45 ページ\)](#)

[選択ツールバー \(41 ページ\)](#)

[コンテキスト ツールバーを使用したオブジェクトプロパティの変更 \(31 ページ\)](#)

[リボンおよびリボンにあるコマンドの使用法 \(23 ページ\)](#)

[クイック起動を使用して、コマンド、ダイアログ ボックス、ツールバーを検索する方法 \(26 ページ\)](#)

3.6 選択ツールバー

[選択] ツールバーの**選択**スイッチは、選択できるオブジェクトとオブジェクトタイプを制御する特殊なコマンドです。たとえば、**[部材を選択]** スイッチのみがオンになっている場合、モデル領域全体を選択しても、部材のみが選択されます。

[選択] ツールバーの**選択**スイッチをクリックして、スイッチのオン/オフを切り替えます。



デフォルトでは、[選択] ツールバーは、画面の下部に表示されます。ツールバーが見つからない場合は、[ファイル] --> [設定] をクリックし、[ツールバー] リストで [選択] ツールバーが選択されていることを確認します。

または、[クイック起動] を使用して選択スイッチを制御できます。選択スイッチの名前 (選択など) を入力して、検索結果リストから選択スイッチの名前をクリックしてスイッチをアクティブにします。

メイン選択スイッチ

メイン選択スイッチでは、コンポーネントと製品またはそれらに含まれるオブジェクトの選択を可能にするかどうかを制御します。これらのスイッチは、最も高い優先順位を持ちます。

スイッチ	選択可能なオブジェクト	説明
	コンポーネント	コンポーネントに属するオブジェクトをクリックした場合、Tekla Structures により、コンポーネントシンボルが選択され、すべてのコンポーネント オブジェクトがハイライトされます。ただし、コンポーネント内のオブジェクトは選択されていません。
	コンポーネント オブジェクト	コンポーネントが自動的に作成したオブジェクトを選択できます。
	製品およびキャストユニット	製品内またはキャストユニット内のオブジェクトをクリックすると、Tekla Structures でその製品またはキャストユニットが選択され、同じ製品またはキャストユニットに含まれるすべてのオブジェクトがハイライトされます。
	製品およびキャストユニット内のオブジェクト	製品およびキャストユニット内の個々のオブジェクトを選択できます。

その他の選択スイッチ

以下の表は、その他の選択スイッチを示しています。これらのスイッチを使用して、選択するオブジェクトタイプを制御できます。

スイッチ	選択可能なオブジェクト	説明
	任意のオブジェクト	すべてのスイッチをオンにします。単一ボルトを除くすべてのオブジェクトタイプが選択可能になります。

スイッチ	選択可能なオブジェクト	説明
	コンポーネント	コンポーネント シンボルを選択できます。
	部材	部材 (柱、梁、プレートなど) を選択できます。
	仕上げ材とサーフェス	仕上げ材と表面を選択できます。
	点と線	点を選択できます。
	補助線と補助円	補助線および補助円を選択できます。
	参照オブジェクト	参照モデル全体を選択できます。 この選択スイッチは、モデルの拡大と回転の速度に影響することがあります。詳細については、「大きなモデルでのヒント」を参照してください。
	基準線	基準線グループ内の単一の線を選択することによって、基準線全体を選択できます。
	基準線(単独)	個々の基準線を選択できます。
	溶接	溶接を選択できます。
	カットと合成オブジェクト	線、部材、ポリゴンカット、フィッティング、および部材合成を選択できます。
	ビュー	モデル ビューを選択できます。
	ボルト グループ	グループ内のいずれかのボルトを選択することで、ボルト グループ全体を選択できます。
	単一ボルト	単一ボルトを選択できます。
	鉄筋セット	鉄筋セットや鉄筋グループ、シングル鉄筋を選択することができます。
	鉄筋グループ	鉄筋セットや鉄筋グループ、シングル鉄筋中の鉄筋グループを選択することができます。

スイッチ	選択可能なオブジェクト	説明
	シングル鉄筋	鉄筋セットや鉄筋グループ、シングル鉄筋中のシングル鉄筋を選択することができます。
	現場打ちコンクリート打ち継ぎ	現場打ちコンクリート部材の打ち継ぎを選択できます。
	平面	補助平面を選択できます。
	距離	カスタム コンポーネントまたはパラメトリック モデリングに使用する距離を選択できます。
	タスク	タスク管理のタスクを選択できます。
		直接変更のオン/オフを切り替えることができます。
		ツールバーから選択されたスイッチを非表示にします。

解析モデル スイッチ

次のスイッチを使用して、解析モデル内のオブジェクトを選択できます。

スイッチ	選択可能なオブジェクト	説明
	荷重	集中荷重、分布荷重、面荷重 (変分布)、面荷重 (等分布)、および温度荷重を選択できます。
	解析部材	解析部材を選択できます。
	節点	解析節点を選択できます。
	剛結リンク	解析剛結リンクを選択できます。

図面内の選択スイッチ

図面では、以下のような選択スイッチを使用できます。

スイッチ	選択可能なオブジェクト	説明
	任意のオブジェクト	すべてのスイッチをオンにします。すべてのオブジェクト タイプ、寸法のグループ全体、または基準線全体を選択できます。

スイッチ	選択可能なオブジェクト	説明
	ライン	線、円弧、円、四角形、ポリライン、ポリゴン、およびクラウドなどの図面オブジェクトを選択できます。
	テキスト	図面内の任意のテキストを選択できます。
	マーク	図面内のすべてのマークおよびアソシエート マークを選択できます。この選択スイッチでは、溶接マークも選択されます。
	部材	柱、梁、プレートなどの図面内の部材を選択できます。
	矢視記号	図面内の矢視記号を選択できます。
	溶接	図面内の溶接を選択できます。溶接マークを選択するには、 [図面マークの選択] 選択スイッチを使用します。
	ビュー	図面ビューを選択できます。
	寸法	図面寸法を選択できます。寸法グループの1つの寸法を選択することで、寸法グループ全体を選択できます。
	個々の寸法	個々の図面寸法を選択できます。
	基準線	図面内の基準線全体を選択できます。
	基準線(単独)	図面内の個々の基準線を選択できます。
	部分詳細マーク	図面内の部分詳細マークを選択できます。
	プラグイン	図面内のカスタム プラグインを選択できます。

3.7 スナップ ツールバー

モデルまたは図面内でオブジェクトを配置できる位置を制御するには、[スナップ] ツールバーのスナップスイッチを使用します。スナップスイッチを使用すると、座標値がわからなくてもオブジェクトを正確に配置することができます。スナップスイッチをアクティブにして、追加のスナップ オプションにアクセスするには、[スナップ] ツールバーを使用します。

[スナップ] ツールバーのスナップスイッチをクリックして、スイッチのオン/オフを切り替えます。



デフォルトでは、[スナップ] ツールバーは、画面の下部に表示されます。ツールバーが見つからない場合は、[ファイル->設定] をクリックし、[ツールバー] リストで [スナップ] ツールバーが選択されていることを確認します。

または、[クイック起動] を使用してスナップスイッチを制御できます。スナップスイッチの名前(スナップなど)を入力して、検索結果のリストからスナップスイッチの名前をクリックしてスイッチをアクティブにします。

メインスナップスイッチ

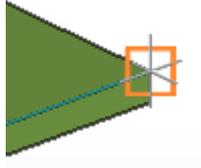
参照点や、部材角などのオブジェクト上のその他の点にスナップできるかどうかは、2つのメインスナップスイッチによって決まります。これらのスイッチは、スナップ優先順位が最も高くなります。メインスナップスイッチが両方オフの場合は、他のすべてのスイッチがオンになっていても、位置のスナップができません。

スイッチ	スナップ位置	説明	シンボル
	参照線と参照点	オブジェクト参照点(ハンドルが付いた点)にスナップできます。	大
	幾何線と幾何点	オブジェクト上の任意の点にスナップできます。 図面では、このスイッチを使用してスナップショットのオーバーレイにスナップできます。	小

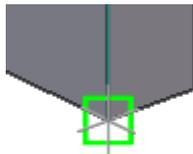
スナップ スイッチとスナップ ポイント

このモデルでは、スナップ シンボルに2つの色があります。

- ・ オレンジ色 (モデル オブジェクト)



- ・ 緑色 (コンポーネント内のオブジェクト)



スナップ時にスナップ スイッチが多くなりすぎないように注意します。多すぎるとスナップが不正確になったり、エラーが起きたりする可能性が高くなります。

 [自由位置] スナップ スイッチを使用するときには、特に注意してください。

スイッチ	スナップ位置	説明
	点と線	点と基準線の交点にスナップします。
	終点	線分、ポリライン セグメント、および円弧の端点にスナップします。
	中心点	円および円弧の中心点にスナップします。 図面で、ポリゴン カットを使用してモデルに作成した円の中心点にスナップする場合は、詳細設定 <code>XS_ADD_SNAPPING_SYMBOL_TO_CIRCLES</code> を TRUE に設定します。
	中点	線分、ポリライン セグメント、および円弧の中点にスナップします。
	交点	線、ポリライン セグメント、円弧、円の交点、またはオブジェクト面と部材の縁端線、補助線、または基準線の交点にスナップします。 オブジェクト面へのスナップは、部材のレンダリングが 部材 ソリッド/コンポーネント ソリッド/参照ソリッド に設定されている場合にのみ機能します。

スイッチ	スナップ位置	説明
	直角	他のオブジェクトと垂直に位置するオブジェクトおよびオブジェクト面上の点にスナップします。 オブジェクト面へのスナップは、部材のレンダリングが 部材 ソリッド/コンポーネント ソリッド/参照ソリッド に設定されている場合にのみ機能します。
	平行	基準線、部材参照線、既存オブジェクトまたは参照オブジェクトの縁端線に平行な点にスナップします。
	基準線延長距離	近接するオブジェクトの引出し線、および図面オブジェクトの参照線や幾何線にスナップします。
	任意の点	任意の位置にスナップします。
	近接点	オブジェクト上の近接点、たとえば部材縁端上またはライン上の点にスナップします。
	ライン	既存のオブジェクトの基準線、参照線、および縁端にスナップします。
	寸法とマーク線、図面レイアウトのアイテムおよび図面枠	注記、図面レイアウトのアイテムおよび図面枠にスナップします。 図面でのみ使用できます。

図面内でのスナップ

図面でも、モデルと同じ方法で特定の位置にスナップできます。図面オブジェクトを配置するときや、スケッチを行うときに、直角角度にスナップすることもできます。

3.8 ステータス バー メッセージの表示

ステータスバーとは、Tekla Structures メイン ウィンドウの下部にある領域のことです。コマンドを使用するときは、ステータスバーに表示される手順に従ってください。たとえば、部材を作成する場合、手順の進め方や点を指定するタイミングなどがステータスバーに表示されます。



1. 手順とエラーメッセージ

2. [直交] (O)、[スマートセレクト] (S)、ドラッグアンドドロップ (D)、および座標ロック (X、Y、Z) の状態。
3. 製品またはコンポーネント階層のレベル (0~9)
4. マウスの中ボタン モード ([ウィンドウをパン] または [スクロール])
5. 現在のフェーズ
6. 選択したオブジェクトとハンドルの数

参照項目

[ファイルメニューの基本設定 \(34 ページ\)](#)

3.9 クイック アクセス ツールバーにあるアイコン

[クイックアクセスツールバー] には、よく使用されるコマンドのショートカットアイコンがあります。ツールバーは、画面の左上隅に表示されます。

必要に応じて、[クイックアクセスツールバー] をカスタマイズして、好きなコマンドを追加することができます。

アイコン	説明
	現在のモデル ファイルに変更を上書き保存 (18 ページ) します。
	最後の操作を元に戻します。
	元に戻した操作をやり直します。
	[元に戻すの履歴] (50 ページ) ダイアログ ボックスを開きます。このダイアログ ボックスには、それまでに実行したコマンドと加えた変更がリストされます。リストを使用して、いくつかのコマンドまたは変更を一度に元に戻したりやり直したりします。
	このアイコンは、Tekla Model Sharing を使用しているときに表示されます。 他のユーザーのモデル変更を共有サービスから読み込みます。変更されたデータだけが読み込まれます。
	このアイコンは、Tekla Model Sharing を使用しているときに表示されます。 モデルの変更を共有サービスに書き出します。新しいデータと変更されたデータだけが書き出されます。
	このアイコンは、Tekla Model Sharing を使用しているときに表示されます。 変更の読み込みを表示します。読み込み後、モデル変更のリストが表示されます。

参照項目

[Tekla Structures ユーザー インターフェイスの概要 \(22 ページ\)](#)

3.10 モデリングおよび図面の変更を元に戻す

[元に戻すの履歴] リストでは、実行したり元に戻したりしたコマンドと変更を確認し、その変更を追跡できます。[元に戻すの履歴] ダイアログ ボックスでコマンドまたは操作を選択すると、複数のコマンドを一度に元に戻したりやり直したりして、モデル履歴を進んだり戻ったりできます。[元に戻すの履歴] はモデリング モードと図面モードの両方で使用できます。

元に戻すの履歴の使用法

[元に戻すの履歴] ダイアログ ボックスを開くには、クイック アクセス ツールバーの [元に戻す] および [やり直し] ボタンの横にある  ボタンをクリックします。または、[クイック起動] を使用してダイアログ ボックスを開きます。

目的	操作
コマンドを元に戻す	リストの任意の行をクリックします。 元に戻す処理に時間がかかる場合、Tekla Structures ではクリックされた行がハイライトされて選択されている行が示されます。 選択したコマンドの後に行われたすべての変更が元に戻ります。リスト内の元に戻した変更の背景色が濃い灰色になります。
元に戻したコマンドをやり直す	リストで背景色が濃い灰色になっている行をクリックします。 選択したコマンドの前に行われたすべての変更がやり直されます。
ブックマークを追加する	任意の行の上にマウスポインタを移動します。  ブックマーク アイコンが表示されます。ブックマーク アイコンをクリックして特定のコマンドをマークします。 ブックマークを使用して重要なコマンドまたは操作をマークします。後でモデルの変更に満足できなかった場合にそれらのコマンドまたは操作に戻すことができます。

目的	操作
	ブックマークを削除するには、  ブックマーク アイコンをもう一度クリックします。

元に戻すの履歴 ダイアログ ボックスでは、次の処理が実行されます。

- ・ 実行したコマンドと変更がリストの上から順に一覧表示されます。最後に実行されたコマンドと変更はリストの一番下に表示されます。
- ・ モデルまたは図面に加えた変更に従って定期的に更新されます。
- ・ 使用したコマンドの階層が作成されます。階層は最初にコマンドを実行したとき、リストのある時点までコマンドを元に戻したとき、別のコマンドを実行したときに作成されます。

リストでは階層が矢印でマークされます。階層の任意の時点までコマンドを元に戻すまたはやり直すことができ、前にやり直したコマンドも元に戻すことができます。

つまり、コマンドを元に戻した後も引き続きモデルで作業でき、最初に使用したコマンドまで戻すオプションがあるということになります。

[元に戻すの履歴] リストは次の操作を行ったときにクリアされます。

- ・ モデルを上書き保存する
- ・ 図面を開くまたは閉じる
- ・ オーガナイザーをモデルと同期する
- ・ Tekla Model Sharing を使用してモデルの変更を読み込むまたは書き出す
- ・ CIS/2 または SDNF インポート コマンドを使用する

参照項目

[Tekla Structures ユーザー インターフェイスの概要 \(22 ページ\)](#)

3.11 デフォルトのキーボード ショートカット

Tekla Structures には、作業時間を短縮するのに役立つ多数のキーボード ショートカットが含まれています。

新しいショートカットを割り当てたり、既定のショートカットを変更したりする場合は、[キーボード ショートカットをカスタマイズ \(113 ページ\)](#)できます。

一般的なコマンド

コマンド	キーボードショートカット
ヘルプ	F1
ヘルプ: ツールティップが開いている場合	Ctrl+F1
最近開いたモデルのリストを開く	Ctrl+O
新規モデルの作成	Ctrl+N
モデルに名前を付けて保存する	Ctrl+S
削除	Del
プロパティを開く オブジェクトを選択すると、プロパティパネルまたはダイアログボックスでプロパティが開きます。	Alt+Enter
元に戻す	Ctrl+Z
やり直し	Ctrl+Y
中断	Esc
最後のコマンドを実行する	
コンテキスト ツールバーの表示/非表示	Ctrl+K
直接変更のオン/オフの切り替え	D
クイック起動	Ctrl+Q
[詳細設定] ダイアログボックスを開く	Ctrl+E
[アプリケーションとコンポーネントカタログ] サイドパネルを開く	Ctrl+F
[キーボードショートカット] ダイアログボックスを開く	Ctrl+Shift+C

レンダリング オプション

コマンド	キーボードショートカット
部材 ワイヤフレーム	Ctrl+1
部材 半透明	Ctrl+2
部材 グレースケール	Ctrl+3
部材 ソリッド	Ctrl+4
選択部材のみ表示	Ctrl+5
コンポーネント ワイヤフレーム	Shift+1
コンポーネント 半透明	Shift+2
コンポーネント グレースケール	Shift+3

コマンド	キーボードショートカット
コンポーネント ソリッド	Shift+4
選択されたコンポーネント部材のみ表示	Shift+5
参照オブジェクトのワイヤフレーム表示	Ctrl+Shift+1
参照オブジェクトの半透明ワイヤフレーム表示	Ctrl+Shift+2
参照オブジェクトのグレースケール表示	Ctrl+Shift+3
参照オブジェクトのソリッド表示	Ctrl+Shift+4
選択されている参照のみ表示	Ctrl+Shift+5

オブジェクトの選択

コマンド	キーボードショートカット
選択ハイライトのオン/オフの切り替え	H
[すべての選択] 選択スイッチ	F2
[部材を選択] 選択スイッチ	F3
[鉄筋セットの選択] 選択スイッチ	Alt+Q
[鉄筋グループの選択] 選択スイッチ	Alt+W
[シングル鉄筋の選択] 選択スイッチ	Alt+E
モデル内のすべてを選択	Ctrl+A
前のオブジェクトの選択	Alt+P
製品の選択	Alt+オブジェクト
選択内容の追加	Shift
選択切り替え	Ctrl
選択フィルター	Ctrl+G
オブジェクトの非表示	Shift+H

スナップ

コマンド	キーボードショートカット
参照線・点にスナップ	F4
幾何線・点にスナップ	F5
近接点にスナップ	F6
自由位置	F7

コマンド	キーボードショートカット
[直交] のオン/オフの切り替え	O
相対座標を入力	R
絶対座標を入力	A
全体座標を入力	G
次の利用可能なスナップ ポイントに切り替え	タブ
前の利用可能なスナップ ポイントに切り替え	Shift+Tab
X、Y、Z 座標ロックのオン/オフの切り替え	X、Y、または Z

オブジェクトのコピーと移動

コマンド	キーボードショートカット
コピー	Ctrl+C
移動	Ctrl+M
スマートセレクトのオン/オフの切り替え	S
プロパティ パネルを使用する場合: クリップボードにコピー	Shift+C
プロパティ パネルを使用する場合: クリップボードから貼り付け	Shift+V

モデルの表示

コマンド	キーボードショートカット
[ビュー] リストを開く	Ctrl+I
3D ビューと平面ビューの切り替え	Ctrl+P
ビュー間の切り替え	Ctrl + Tab
ウィンドウの更新	Ctrl+U
作業領域: 全体にズーム	Home
ズームを 1 つ前に戻す	終点面
ズームイン	Page Up
ズームアウト	Page Down
選択部材にズーム	Shift+Space
マウスを使用した回転	Ctrl+R

コマンド	キーボードショートカット
キーボードを使用した回転	Ctrl+矢印キー Shift+矢印キー
ビューの中心点を指定	V
単独回転	Shift+R
連続回転	Shift+T
ビュー回転のオン/オフの切り替え	F8
パン	P
中ボタン パンのオン/オフの切り替え	Shift+M
右 左 下 上	矢印キー
カーソルでセンター指定 特定の点をモデルの中心に指定するために使用します。	Insert
ビュー: フライング	Shift+F
ビュー クリップ平面の作成	Shift+X
全画面表示のオン/オフの切り替え	F11

モデルの確認

コマンド	キーボードショートカット
オブジェクト情報を表示	Shift+I
距離を測定する	F
レポートの作成	Ctrl+B
フェーズ管理を開く	Ctrl+H
オートコネクションを作成	Ctrl+J

鉄筋のオプションを表示

コマンド	キーボードショートカット
脚の面の表示・非表示	Alt+1
ガイドラインの表示	Alt+2
プロパティ モディファイアーの表示・非表示	Alt+3

コマンド	キーボードショートカット
分割線の表示・非表示	Alt+4
端部ディテール モディファイアの表示・非表示	Alt+5
鉄筋の寸法の表示・非表示	Alt+6
鉄筋グループの色分け	Alt+7

部材マーク オプション

これらのキーボードショートカットは、ネイティブ Tekla Structures 部材と解析部材の両方に使用できます。

コマンド	キーボードショートカット
部材マーク上	Alt + 上方向キー
部材マーク下	Alt + 下方向キー
部材マーク左	Alt + 左方向キー
部材マーク右	Alt + 右方向キー
部材回転時計回りに 90° このコマンドは解析部材には使用できません。	Alt + スペース

図面

コマンド	キーボードショートカット
モデルドキュメント管理を開く	Ctrl+L
作図モードドキュメント管理で開く	Ctrl+O
図面の印刷	Shift+P
次の図面を開く	Ctrl+Page Down
前の図面を開く	Ctrl+Page Up
アソシエート シンボル	Shift+A
次の図面カラー モードセット	B
ゴースト表示	Shift+G
直交寸法の作成	G
任意寸法の作成	F
図面の作成後に図面を開く	Ctrl+Shift
ドキュメント管理の場合:ユーザー定義情報を開く	Alt+U

コマンド	キーボードショートカット
ドキュメント管理の場合:マスター図面カタログに追加	Ctrl+M
ドキュメント管理の場合:リビジョン処理	Ctrl+R
マスター図面カタログの場合:すべての選択	Ctrl+A
マスター図面カタログの場合:すべての部材に対して図面を作成	Alt+A
マスター図面カタログの場合:図面の作成	Alt+C
UCS 原点の設定	U
UCS を 2 点で設定	Shift+U
方向トグル	Ctrl+T
現在の UCS をリセット	Ctrl+I
すべての UCS をリセット	Ctrl+0

3.12 Tekla Structures ユーザー インターフェイスの言語の変更

Tekla Structures ユーザー インターフェイスの言語をいつでも変更することができます。

1. [ファイル] メニューで、[設定 --> 言語の変更] をクリックします。
2. リストから言語を選択します。

次のオプションを使用できます。括弧内に示された 3 文字の言語コードは、言語に依存する一部のファイルやフォルダの名前で使用されます。

- ・ 中国語 - 簡体字 (chs)
- ・ 中国語 - 繁体字 (cht)
- ・ チェコ語 (csy)
- ・ オランダ語 (nld)
- ・ 英語 (enu)
- ・ フランス語 (fra)
- ・ ドイツ語 (deu)
- ・ ハンガリー語 (hun)
- ・ イタリア語 (ita)
- ・ 日本語 (jpn)
- ・ 韓国語 (kor)
- ・ ポーランド語 (plk)

- ・ ポルトガル語 (ptg)
 - ・ ポルトガル語 - ブラジル (ptb)
 - ・ ロシア語 (rus)
 - ・ スペイン語 (esp)
3. **[OK]** をクリックします。
 4. Tekla Structures を再起動して、変更内容を反映させます。

3.13 スクリーンショットの作成

スクリーンショットは、モデルまたは図面ビューのイメージです。スクリーンショットを使用して、ポスター、パンフレットなどの資料を作成し、Tekla Structures を使用して実施しているプロジェクトの説明に利用することができます。

デフォルトでは、スクリーンショットは現在のモデルフォルダにある \screenshots フォルダに、snap_xx.png という名前で保存されます。

モデルのスクリーンショットの作成

モデルビューのスクリーンショットを作成できます。

1. モデルを開き、必要に応じてモデルビューを調整します。
たとえば、作業領域ボックスを表示しない場合は、作業領域ボックスを非表示にします。
2. **[表示]** タブで  **[スクリーンショット --> スクリーンショット]** をクリックします。
3. モデルに複数のビューがある場合は、**[ビューの選択]** をクリックし、スクリーンショットの元となるビューを選択します。
4. 設定を変更するには、**[オプション]** をクリックします。
 - a. スクリーンショットの幅、高さ、および DPI を指定します。
 - b. **[OK]** をクリックして変更を保存します。
5. スクリーンショットの名前と場所を指定します。
 - a. **[ファイルに出力]** を選択し、**[ファイル名]** ボックスにスクリーンショットのわかりやすい名前を入力します。
パス全体を変更することもできます。変更しない場合は、パスとファイル名についてデフォルト値を維持できます。
6. このファイルタイプにデフォルトで関連付けられたアプリケーションにスクリーンショットを表示するには、**[外部アプリケーションで表示]** をクリックします。

7. **[実行]** をクリックします。

図面のスクリーンショットの作成

図面スクリーンショットは、開いている図面のイメージ(枠ありと枠なし)です。

1. 図面を開き、必要に応じて図面ビューを調整します。
たとえば、不要なマークまたは寸法を削除し、不要な部材を非表示にします。
2. **[表示]** タブで  **[スクリーンショット --> スクリーンショット]** をクリックします。
3. 以下のいずれかの操作を行います。
 - ・ 開いている図面のスクリーンショットを画面の枠付きで取得するには、**[ビュー]** を選択します。
 - ・ 開いている図面のスクリーンショットを画面の枠なしで取得するには、**[ビュー(枠なし)]** を選択します。
4. 事前選択した **[ファイルに出力]** オプションの下で、**[ファイル名]** ボックスにスクリーンショットのわかりやすい名前を入力します。
パス全体を変更することもできます。変更しない場合は、パスとファイル名についてデフォルト値を維持できます。
5. このファイルタイプにデフォルトで関連付けられたアプリケーションにスクリーンショットを表示するには、**[外部アプリケーションで表示]** をクリックします。
6. **[実行]** をクリックします。

ビットマップ形式でのスクリーンショットの保存

デフォルトでは、スクリーンショットは Portable Network Graphics (.png) ファイルとして作成されます。たとえば、カスタムコンポーネントのサムネールとして使用するために、スクリーンショットをビットマップ (.bmp) 形式で保存することもできます。ビットマップのファイルサイズは PNG として保存するよりも大幅に大きいことに注意してください。

1. **[表示]** タブで  **[スクリーンショット --> スクリーンショット]** をクリックします。
2. **[クリップボードにコピー]** を選択します。
3. **[実行]** をクリックします。
4. スクリーンショットをグラフィックエディタに貼り付けて、.bmp 形式で保存します。

注 スクリーンショットを開くために使用するソフトウェアによっては、ピクセル数に制限がある場合があります。

スクリーンショットの設定

[スクリーンショット] ダイアログ ボックスを使用して、スクリーンショットの設定を表示および変更します。

モデル ビューおよび図面で次のオプションが使用できます。

オプション	説明
ビュー名	選択されているビューの名前が表示されます。
表示	スクリーンショットに画面の内容と画面の枠が含まれます。 モデル ビューでは使用できません。
ビュー (枠なし)	スクリーンショットに画面の内容のみが含まれます。 モデル ビューでは使用できません。
ソリッドビュー	モデル ビューから高解像度のスクリーンショットを撮ります。 [オプション] ボタンをクリックすると、 [スクリーンショットのオプション] ダイアログ ボックスが開きます。 図面では使用できません。
クリップボードにコピー	スクリーンショットをクリップボードにコピーします。 図面では使用できません。
ファイルに出力	スクリーンショットをファイルに保存します。

次のスクリーンショット オプションは、モデル ビューでのみ使用できます。

オプション	説明
出力幅	スクリーンショットの幅です。 単位は [ファイル メニュー] --> 設定 --> オプション --> 単位と小数点の設定によって異なります。
出力高さ	スクリーンショットの高さです。 単位は [ファイル メニュー] --> 設定 --> オプション --> 単位と小数点の設定によって異なります。

オプション	説明
DPI	スクリーンショットのピクセル密度 (DPI) です。 ピクセル密度には制限があります。グラフィック エディタを使用して DPI を変更できます。
白い背景	背景に白を使用します。
線のスムージング	線のスムージングを使用すると、縁のぎざぎざを抑えることができます。
線幅	ラインの幅を設定します。

4 モデルオブジェクトと図面オブジェクトプロパティの使用

Tekla Structures では、モデルオブジェクトまたは図面オブジェクトの作成を開始したときに、モデルまたは図面にオブジェクトを配置する点を指示するように指示されます。通常、オブジェクトは事前定義されたプロパティセットを使用して作成されます。

通常は、[プロパティパネル \(62 ページ\)](#)を使用して、オブジェクトプロパティを表示したり、変更したりできます。または、[コンテキストツールバー \(31 ページ\)](#)を使用して、多数のオブジェクトプロパティを変更することもできます。解析部材のプロパティなど、一部のプロパティは[ダイアログボックス \(80 ページ\)](#)を使用して変更されます。

プロパティパネルまたはコンテキストツールバーを使用して、オブジェクト間でプロパティをコピーできます。さらに、モデリングや図面の作成を開始する前に、作成する各オブジェクトタイプのプロパティを定義できます。[これらのプロパティは、プロパティパネルまたはダイアログボックスで保存および読み込む \(77 ページ\)](#)ことができます。

4.1 プロパティパネルでのオブジェクトプロパティの表示と変更

Tekla Structures は、プロパティパネル(サイドパネルウィンドウ)にさまざまなモデルオブジェクトと図面オブジェクトのプロパティを表示します。

一度に開くことができるプロパティ パネル ウィンドウは1つだけです。このため、一度に1つのオブジェクト タイプのプロパティしか表示できません。



プロパティ パネルをカスタマイズ (98 ページ) できます。たとえば、必要な設定を整理したり、非表示にしたり、不要な設定を削除したりできます。

いくつかのオブジェクトのみについてプロパティをすばやく変更するには、[コンテキスト ツールバー \(31 ページ\)](#) を使用します。

プロパティ パネルを開く

プロパティ パネルで部材プロパティを開くには、次のようにします。

- ・ プロパティ パネルが閉じている場合: モデル オブジェクトまたは図面オブジェクトをダブルクリックするか、サイド パネルの [プロパティ]  ボタンをクリックします。
- ・ プロパティ パネルが開いている場合: モデルまたは図面オブジェクトを選択します。
- ・ **Shift** キーを押しながら、リボンのコマンドをクリックします。
- ・ リボンで、コマンドをダブルクリックします。

モデルオブジェクトまたは図面オブジェクトのプロパティの変更

1. プロパティを変更するには、モデルオブジェクトまたは図面オブジェクトをダブルクリックします。

プロパティパネルが開いて、オブジェクトの現在のプロパティが表示されます。

2. 必要に応じてプロパティを変更します。

Tekla Structures では、変更されたプロパティはプロパティパネルで黄色でハイライトされます。

無効な値を入力した場合、Tekla Structures に赤枠と感嘆符でエラーが表示されます。

3. 変更の一部を破棄する場合は、各設定の横にあるチェックマークをクリックしてオフにします。

チェックマークを1つずつオフにすることも、セクション全体とそのすべてのプロパティを選択することもできます。



プロパティパネルの下部にある [すべての選択] および [何も選択しない] スイッチを使用することで、すべての変更を選択したり、すべての変更をクリアしたりできます。



4. 変更の準備ができたなら、[変更] をクリックして変更内容を適用します。
5. 適用した値の代わりに標準値を使用してオブジェクトを作成するには、まず標準ファイルを読み込みます。



コンテキスト ツールバー (31 ページ) または直接変更を使用してモデル オブジェクトを変更する場合、現在のプロパティは変更されず、次回同じタイプのオブジェクトを作成するときにも自動的に適用されません。

複数のモデル オブジェクトまたは図面オブジェクトのプロパティの変更

モデルまたは図面で複数のモデルまたは図面オブジェクトを選択し、それらのプロパティを一度に変更できます。選択したモデル オブジェクトは、同じオブジェクトタイプ (鋼柱または図面スケッチ オブジェクトなど) でも、異なるオブジェクトタイプでもかまいません。

プロパティ パネルには、選択したすべてのオブジェクトに共通するプロパティのみ表示されます。

1. モデルまたは図面でオブジェクトを選択します。

プロパティ パネルには、選択したオブジェクトのプロパティが表示されます。

値が異なる設定では、テキスト [異なる] が示され、値またはオプションがリストに表示されます。共通プロパティがない場合、プロパティ パネルは空になります。



2. 必要に応じてプロパティを変更します。

モデル オブジェクトまたは図面オブジェクトを1つしか選択しない場合と同じ方法で、リストから値を選択するか、プロパティの新しい値を入力できます。

Tekla Structures では、変更されたプロパティは黄色でハイライトされます。

3. [変更] をクリックします。
選択したプロパティが変更されます。

ヒント モデルまたは図面で選択したオブジェクトを確認するには、[オブジェクト
タイプのリスト]  ボタンをクリックして、選択したオブジェクトのリス
トを開きます。



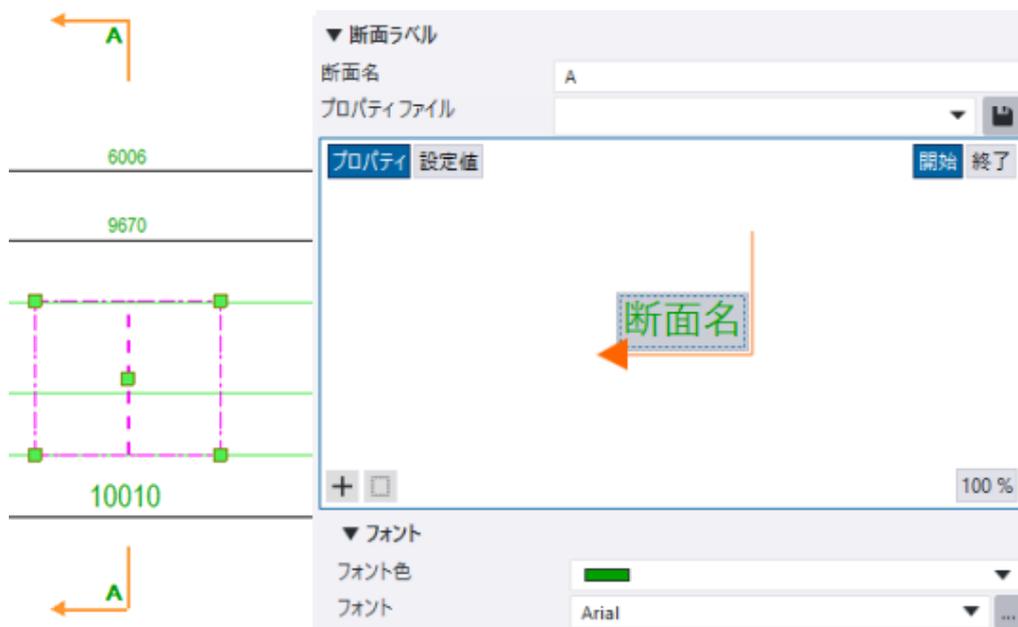
オブジェクト選択を変更するには、**Ctrl** キーを押したまま、リストで、選択
から除外する、または選択に含めるオブジェクトタイプをクリックします。
プロパティ パネルの内容は、選択に基づいて変更されます。
すべてのオブジェクトを選択する場合、[すべての選択] ボタンをクリックし
ます。

ビジュアルエディタでの図面注記オブジェクトのプロパティの変更

図面プロパティ パネルには、寸法注記、ビュー ラベル、関連メモ、ほとんどのマ
ーク タイプなど、図面注記の一部を編集するためのビジュアルエディタが用意さ
れています。生成された注記は作成したとおりに表示されるため、注記の編集が非
常に簡単になります。

1. プロパティの変更を開始するには、開いている図面で注記オブジェクトをダブ
ルクリックします。

プロパティパネルが開いて、注記オブジェクトの現在のプロパティが表示されます。プロパティは、コンテナというボックスにあります。以下は、断面マークのビジュアルエディタの例です。



- ・ 注記オブジェクトの事前定義された内容を読み込むには、[プロパティファイル] リストからプロパティファイルを選択します。
 - ・ プレビューでプロパティ名またはプロパティ値を表示するには、[プロパティ] ボタンまたは [設定値] ボタンをクリックします。これらのボタンは、注記を変更する場合にのみ使用できます。
 - ・ [%] ボタンをクリックすると、プレビューに現在のズームレベルが表示されます。マウスの中ボタンをスクロールすることで、ズームインまたはズームアウトすることができます。% ボタンをクリックすると、最適サイズにズームできます。
 - ・ 断面マークで、作業対象の断面ラインの端部を指定するには、[始端] または [終端] をクリックします。
2. コンテナに要素を追加するには、コンテナをクリックし、**+** [新しい要素] ボタンをクリックします。
- ・ コンテナが空の場合、コンテナをクリックすると要素リストが自動的に開きます。
 - ・ ほとんどのビジュアルエディタでは、要素とコンテナをドラッグできます。断面マークエディターでは、コンテナ内またはコンテナ間の要素のみをドラッグできます。寸法注記エディターでは、要素をコンテナ内にドラッグできます。
 - ・ 要素またはコンテナを削除するには、要素またはコンテナの右上隅にある赤い [削除] ボタン **×** をクリックします。

- 要素を検索するには、[要素] リストを開いたときに表示される検索ボックスを使用します。使用可能な要素は、注記オブジェクトタイプによって異なります。
 - ユーザー定義情報、テンプレート属性、またはカスタム プロパティを追加するには、使用可能な属性のリストから属性を選択します。非表示のユーザー定義情報を追加するには、検索ボックスに名前を入力し、**Enter** キーを押します。
 - 新しいコンテナを断面マーク、部分詳細マーク、またはビュー ラベルに追加するには、 [新しいコンテナ] ボタンをクリックします。最大 5 つのコンテナを追加できます。
 - 寸法注記では、注記コンテナをクリックして、注記に要素を追加する必要があります。注記タグに一部の内容が含まれている場合、コンテナアイコンは  に変わります。寸法注記にテキストを直接入力することもできます。このテキストは、コンテナと同じように表示されます。
- 注記オブジェクト全体または個々の要素の表示を変更します。たとえば、フォントのスタイルと枠を変更します。
 - その他の注記オブジェクトのプロパティを変更します。
 - [変更] をクリックします。

頻繁に使用するプロパティのみ表示

プロパティ パネルに表示するプロパティをオブジェクトタイプごとに個別に制御できます。したがって、すべてのオブジェクトタイプのプロパティセットを作成し、必要のないプロパティを非表示にして、プロパティ パネルの乱雑さを軽減することができます。

[プロパティ パネル エディタ] を使用して [プロパティ パネル レイアウトをカスタマイズ \(98 ページ\)](#) し、各プロパティを使用頻度が頻繁になるようにマークします。プロパティ パネルを使用する場合、1 つのオブジェクトタイプのすべてのプロパティを表示するか、すべてのプロパティを表示するかを選択できます。

[プロパティ パネル エディタ] で、プロパティを頻繁に使用するようにはまたは使用しないようにマークすると、[表示するプロパティを減らす] または [すべてのプロパティを表示] ボタンがプロパティ パネルの下部に表示されます。ボタンを使用して、頻繁に使用するプロパティまたは使用頻度の低いプロパティを表示します。

- プロパティ パネルに頻繁に使用するプロパティのみを表示するには、選択したオブジェクトタイプの [プロパティ パネル レイアウトをカスタマイズ \(98 ページ\)](#) します。
- モデルまたは図面で、オブジェクトをダブルクリックしてプロパティ パネルを開きます。

使用頻度の高いプロパティのみが表示されます。他のプロパティは非表示になります。

すべてのプロパティが頻繁に使用されると設定されている場合、**[表示するプロパティを減らす]** ボタンは使用できません。

3. すべてのプロパティを表示する場合は、**[すべてのプロパティを表示]** ボタンをクリックします。



4. 頻繁に使用されるプロパティにのみ戻するには、**[表示するプロパティを減らす]** ボタンをクリックします。

注 [Tekla Structures] を閉じたり、モデリングモードと図面モードを切り替えたりすると、Tekla Structures のプロパティパネルに頻繁に使用されるプロパティが表示されます。

[すべてのプロパティを表示] ボタンをクリックして、すべてのプロパティを表示する必要があります。

プロパティ パネルでの検索

検索を使用して、必要なプロパティまたはユーザー定義情報 (UDA) を検索します。プロパティパネルの検索ボックスに検索語を入力します。



モデル内で複数の異なるオブジェクトタイプを選択した場合、選択したすべてのオブジェクトタイプに共通するプロパティが検索されます。検索条件に一致する UDA は、プロパティパネルレイアウトに追加されていなくても表示されます。

検索ボックスにアスタリスク * を1つ入力すると、選択したオブジェクトタイプで使用可能なすべてのプロパティとユーザー定義情報が表示されます。プロパティまたは UDA がデフォルトでプロパティパネルに表示されない場合でも、プロパティまたは UDA の値を簡単に入力できます。

4.2 プロパティパネルでの別のオブジェクトからのプロパティのコピー

Tekla Structures では、モデルまたは図面オブジェクトのプロパティをさまざまな方法でコピーできます。

両方のオブジェクトに同じプロパティがある場合は、[プロパティ パネル \(62 ページ\)](#)を使用してそれらのオブジェクト間でプロパティをコピーすることができます。多数のオブジェクトにプロパティをコピーする必要がある場合は、この方法を使用します。

プロパティ パネルで、モデリング モードまたは作図モードで、次のいずれかを使用します。

- ・ **[別のオブジェクトにコピー]** コマンド: コピーするオブジェクトのプロパティを個別に選択する場合に使用します。
- ・ **[クリップボードにコピー]** コマンド: 何度も繰り返し修正を行う必要がある場合に使用します。部材マーク、鉄筋オブジェクト、寸法など、一連のワークフローの複数の図面でさまざまなタイプのオブジェクトを修正する必要がある場合などです。

プロパティを少数のオブジェクトのみにすばやくコピーするには、[コンテキスト ツールバー \(31 ページ\)](#)を使用します。

オブジェクトのプロパティをコピーするには、[別のオブジェクトにコピー] を使用します。

[別のオブジェクトにコピー] コマンドを使用すると、コピーするプロパティを個別に選択できます。

1. モデルまたは図面で、プロパティのコピー元のオブジェクトを選択します。
2. プロパティ パネルの下部にある **[別のオブジェクトにコピー]** ボタンをクリックします。

マウス ポインターがペイントブラシに変わります。プロパティ パネルでは、同じタイプのオブジェクトのプロパティを以前コピーしたときと同じプロパティが Tekla Structures により使用されます。

変更の一部を消去する場合、プロパティの横にあるチェックマークを消します。

チェック マークを1つずつクリアすることも、セクション全体とそのすべてのプロパティを選択することもできます。また、プロパティ パネルの下部にある **[すべての選択]** および **[何も選択しない]** スイッチを使用することで、すべての変更を選択したり、すべての変更をクリアしたりできます。

[何も選択しない] スイッチを使用すると、**[プロパティコピー]** コマンドを次回開始したときにすべてのチェック マークがクリアされます。

3. プロパティのコピー先のオブジェクトを選択します。
範囲選択を使用すると、多数のオブジェクトをすばやく選択できます。
4. Tekla Structures のプロパティ パネルでは、変更されたプロパティは黄色でハイライトされます。



一部のプロパティをコピーしない場合、必要に応じてチェック マークをオフにできます。

5. **[変更]** をクリックするか、**Enter** キーを押します。

プロパティがコピーされると、マウス ポインターが通常の状態に戻ります。

プロパティ パネルがカスタマイズされ、ユーザー定義情報 (UDA) が追加されている場合に、プロパティ パネルの **[別のオブジェクトにコピー]** コマンドを使用すると、ユーザー定義情報の値がコピーされます。

ユーザー定義情報ダイアログ ボックスにしか表示されないユーザー定義情報の値はオブジェクトにコピーされません。

固有のユーザー定義情報 (unique_attribute) もオブジェクトにコピーされません。

ヒ プロパティを複数のオブジェクトにコピーするには、 **[別のオブジェクトにコピー]** ボタンをダブルクリックして、**[別のオブジェクトにコピー]** コマンドを継続的に実行させます。オブジェクトを選択するたびに **[変更]** をクリックします。マウス ポインターは、**Esc** キーを押すか、 を再度クリックするまで、ペイントブラシモードのままになります。

[クリップボードにコピー] を使用したオブジェクト プロパティのコピー

複数の図面を編集する必要がある場合などは、**[クリップボードにコピー]**  コマンドを使用して、繰り返し変更を行うことができます。現在の図面や他の図面でオブジェクトを選択し、**[クリップボードにコピー]** コマンドを使用すると、同じ図面内だけでなく他の図面内にあるオブジェクトにもプロパティを貼り付けることができます。これは、部材マーク、鉄筋オブジェクト、寸法など、複数の図面内のさまざまなタイプのオブジェクトを変更する場合に特に便利です。**[クリップボードにコピー]** はモデリング モードでも機能します。

1. モデルまたは図面で、プロパティのコピー元のオブジェクトを選択します。

2. プロパティ パネルの下部にある [クリップボードにコピー]  ボタンをクリックして、プロパティをクリップボードにコピーします。
選択したオブジェクト タイプのプロパティがクリップボードに保存されます。
選択したオブジェクトのすべてのプロパティがクリップボードにコピーされます。 [別のオブジェクトにコピー] コマンドを使用した場合とは異なり、コピーするプロパティを個別に選択することはできません。
3. プロパティのコピー先のオブジェクトを選択します。
オブジェクトは、プロパティのコピー元と同じオブジェクト タイプである必要があります。
4. [貼り付け]  ボタンをクリックします。
それに応じてプロパティ パネルのプロパティが変更され、選択したオブジェクトが変更されます。
[貼り付け] ボタンは、対象のオブジェクト タイプに、クリップボードから貼り付けられるオブジェクトが存在する場合にのみ表示されます。

考慮すべき他の点

- ・ コピーしたプロパティは、新しいプロパティをコピーするまでクリップボードに残ります。 Tekla Structures を再起動すると、クリップボードがクリアされます。
- ・ [クリップボードへのコピー] は、Tekla Structures でのみ機能します。 Windows クリップボードとは異なる機能です。
- ・ Tekla Structures は、すべてのオブジェクト タイプについて、コピーされたプロパティをそれぞれ独立してクリップボードに保存します。保存されたプロパティは、後から、対応するオブジェクト タイプのオブジェクトに貼り付けることができます。
- ・ コピーしたプロパティの貼り付け時に複数のオブジェクトを選択する場合は、[オブジェクト タイプ リスト] を使用して、プロパティを貼り付けるオブジェクト タイプをクリップボードから選択します。 [貼り付け] ボタンは、対象のオブジェクト タイプに、クリップボードから貼り付けられるオブジェクトが存在する場合にのみ表示されます。
- ・ プロパティのコピー元のオブジェクトとは異なるタイプのオブジェクトにプロパティを貼り付けることはできません。
- ・ [クリップボードにコピー] コマンドでは、選択したオブジェクトのすべてのプロパティがクリップボードにコピーされます。 特定のプロパティだけを選択してクリップボードにコピーすることはできません。

4.3 プロパティ パネル設定の変更

プロパティ パネルの内容を変更およびカスタマイズできます。

一部の変更は、プロパティ パネルで [プロパティ パネルの設定]  を使用して直接行うことができます。プロパティ パネルのレイアウトをより詳細に [カスタマイズ \(98 ページ\)](#) する場合は、[プロパティ パネルエディタ](#) を使用してください。

プロパティの自動適用と手動適用の切り替え

プロパティ パネルでオブジェクト プロパティを変更するときに、プロパティの自動適用と手動適用を切り替えることができます。つまり、選択したオブジェクトのみを変更するか、作成したタイプの次のオブジェクトも現在の値を使用するかどうかを選択できます。

[プロパティ パネルの設定]  で [デフォルト値を自動的に設定] オプションを選択すると、いつでもプロパティの手動適用および自動適用の切り替えができます。このオプションは、選択したオブジェクト タイプには依存しません。

プロパティの自動適用を有効にする (デフォルト オプション)

1. モデルまたは図面でオブジェクトを選択します。
2. プロパティ パネルで [プロパティ パネルの設定]  ボタンをクリックし、ドロップダウン メニューを開きます。
3. [デフォルト値を自動的に設定] オプションが選択されていることを確認します。

[デフォルト値を自動的に設定] オプションを選択すると、Tekla Structures により、同じタイプの次のオブジェクトに現在の値が自動的に使用されます。

4. 必要に応じてプロパティの値を変更します。
5. **変更(M)** をクリックします。

Tekla Structures がオブジェクトを変更し、現在の値を使用して同じタイプの次のオブジェクトを作成します。

プロパティの手動適用を有効にする

1. モデルまたは図面でオブジェクトを選択します。
2. プロパティ パネルで [プロパティ パネルの設定]  ボタンをクリックし、ドロップダウン メニューを開きます。
3. [デフォルト値を自動的に設定] オプションが選択されていないことを確認します。

[既定値に設定] ボタンがプロパティ パネルの下部に表示されます。

モデル内で複数のオブジェクトを選択した場合、[既定値に設定] ボタンは表示されません。

4. 必要に応じてプロパティの値を変更します。

5. 続行する方法を選択します。

- ・ 選択したオブジェクトのみを変更するには、**[変更(M)]** をクリックします。
- ・ 選択されたオブジェクトを変更し、同じタイプの次のオブジェクトに現在の値を使用する場合は、**[既定値に設定]** ボタンをクリックし、**[変更(M)]** をクリックします。
- ・ 同じタイプの次のオブジェクトに現在の値を使用し、選択したオブジェクトを変更しない場合は、**[既定値に設定]** ボタンをクリックします。

アクションに応じて、Tekla Structures により選択されたオブジェクトが変更されるか、現在の値を使用して同じタイプの次のオブジェクトが作成されます。

プロパティ パネルの [クリップボードにコピー] ボタンと [別のオブジェクトにコピー] ボタンの表示/非表示の制御

[プロパティ パネル設定]  では、オブジェクト プロパティをコピーするための方法をプロパティ パネルに表示するかどうかを制御できます。

[別のオブジェクトにコピー] と [クリップボードにコピー] の両方のコピー方法を表示する必要がない場合は、プロパティ パネルをすっきりさせ、不要なオプションを非表示にすることができます。ボタンの表示は、モデリング モードと作図モードで別々に制御できます。

1. **[プロパティ パネルの設定]**  ボタンをクリックすると、ドロップダウンメニューが開きます。

オプション **[プロパティをオブジェクトにコピー]** と **[プロパティをクリップボードにコピー]** は、プロパティ パネル内にある対応するボタンの表示と非表示を制御します。

2. オプション **[プロパティをオブジェクトにコピー]** と **[プロパティをクリップボードにコピー]** は、プロパティ パネル内にある対応するボタンの表示と非表示を制御します。
3. 使用するオプションが選択されていることを確認します。
選択されていないオプションは、プロパティ パネルで非表示になります。

プロパティ パネルでのプロパティ グループの表示の制御

[プロパティ パネルの設定]  を使用することで、[プロパティ パネルのレイアウトをカスタマイズ \(98 ページ\)](#) せずに、プロパティ パネルに表示するプロパティ グループを制御できます。

1. **[プロパティ パネルの設定]**  ボタンをクリックすると、ドロップダウンメニューが開きます。

2. すべての**プロパティ グループ (99 ページ)**を展開または折りたたむ場合、**[すべて展開]**または**[すべて折りたたみ]**をクリックします。
3. モデリング モードで、次の操作を行います。

値を持つプロパティのみを表示するか、または表示するように定義したプロパティ グループを表示するかを選択できます。

- ・ **値が指定されているプロパティを表示:**プロパティ パネルには、自分または他のユーザーが値として入力したすべてのプロパティとユーザー定義情報 (UDA) が表示されます。値が設定されていないプロパティと UDA は非表示になります。

値を持つ UDA は、**[追加の一致]** プロパティ グループに表示されます。

[値が指定されているプロパティを表示] オプションは、すべてのオブジェクト タイプで共通です。たとえば、モデル内で鉄骨梁を選択して、**[値が指定されているプロパティを表示]** オプションを使用した後、モデルでコンクリート梁を選択すると、値が設定されているプロパティのみがコンクリート梁に表示されます。

- ・ **グループ表示に基づいてプロパティを表示:**プロパティ パネルには、表示対象としてマークされているすべてのプロパティ グループが表示されます。 アイコンが付いたプロパティ グループが表示されます。 アイコンが付いたプロパティ グループが非表示になります。プロパティ グループ名をクリックして、表示を変更します。表示と非表示を切り替えることができるのは、メイン レベルのプロパティ グループだけで、ネストされたグループは切り替えることができません。

[グループ表示に基づいてプロパティを表示] オプションは、すべてのオブジェクト タイプで共通です。オブジェクト タイプごとに同じ名前プロパティ グループがある場合、すべてのオブジェクト タイプについてプロパティ グループの表示/非表示が調整されます。たとえば、鋼梁を選択して**[位置]** プロパティグループを非表示にした後、コンクリート梁を選択した場合、コンクリート梁についても**[位置]** プロパティ グループが非表示になります。

プロパティ グループのデフォルトの表示を**[プロパティ パネル エディタ]**で定義できます。プロパティ パネルの表示設定の変更は、**[プロパティ パネル エディタ]**で行われるデフォルト設定よりも優先されることに注意してください。

4. 作図モードで、次の操作を行います。

プロパティ グループを表示または非表示にします。 アイコンが付いたプロパティ グループが表示されます。 アイコンが付いたプロパティ グループが非表示になります。プロパティ グループ名をクリックして、表示を変更します。表示と非表示を切り替えることができるのは、メイン レベルのプロパティ グループだけで、ネストされたグループは切り替えることができません。

プロパティ グループの表示と非表示は、すべてのオブジェクト タイプで共通です。オブジェクト タイプごとに同じ名前プロパティ グループがある場

合、すべてのオブジェクトタイプについてプロパティグループの表示/非表示が調整されます。

プロパティグループのデフォルトの表示を [プロパティパネルエディタ] で定義できます。プロパティパネルの表示設定の変更は、[プロパティパネルエディタ] で行われるデフォルト設定よりも優先されることに注意してください。

プロパティパネルの設定が保存される場所

[プロパティパネルの設定]  ボタンをクリックしてオプションを選択することでプロパティパネルの設定を変更すると、現在の設定が PropertyPaneSettings.xml ファイルまたは PropertyPaneDrawingSettings.xml ファイルに保存されます。これらのファイルは、..\Users\\AppData\Local\Trimble\Tekla Structures\\UI\PropertyPane\フォルダにあります。

設定を変更しない場合、PropertyPaneSettings.xml ファイルまたは PropertyPaneDrawingSettings.xml ファイルは作成されません。

ファイル内の設定を以下に示します。

- ・ FilterMode:[値が指定されているプロパティを表示] 用の ByData
- ・ FilterMode:[グループ表示に基づいてプロパティを表示] の ByGroups
- ・ AutoApply:[デフォルト値を自動的に設定] が選択されている場合は True
- ・ AutoApply:[デフォルト値を自動的に設定] が選択されていない場合は False
- ・ ShowCopyProperties:[プロパティをオブジェクトにコピー] が選択されている場合は True
- ・ ShowCopyToClipboard:[プロパティをクリップボードにコピー] が選択されている場合は True

Tekla Structures を起動してモデルを開くと、PropertyPaneSettings.xml ファイルと PropertyPaneDrawingSettings.xml ファイルが読み込まれます。

PropertyPaneSettings.xml ファイルと PropertyPaneDrawingSettings.xml ファイル内の設定がカスタマイズされている場合、社内の管理者は、カスタマイズしたプロパティパネルの設定を社内の他のユーザーに配布できます。

1. モデル、プロジェクト (\PropertyPane)、企業 (XS_PROJECT)、または環境 (XS_FIRM) フォルダにサブフォルダ (XS_SYSTEM) を作成します。
2. PropertyPaneSettings.xmlPropertyPaneDrawingSettings.xml ファイルを \PropertyPane フォルダに保存します。
3. Tekla Structures を再起動します。

..\Users\\<version>\UI\PropertyPane\ フォルダのプロパティ パネルの設定が最優先され、その後は Tekla Structures によりデフォルトの検索順序が使用されます。

PropertyPaneSettings.xml ファイルと

PropertyPaneDrawingSettings.xml ファイルが複数の異なるフォルダ位置に配置されている場合、Tekla Structures は別のフォルダから設定を読み取り、結合します。

4.4 プロパティ パネルまたはダイアログ ボックスでのオブジェクト プロパティの保存と読み込み

プロパティ情報は、プロパティ パネルや多くのダイアログ ボックスで、プロパティ ファイルに保存できます。後で新しいオブジェクトを作成する際に、その保存したプロパティを読み込むことができます。

たとえば、モデリングを開始する前に作成する各オブジェクト タイプのプロパティを定義し、新しいオブジェクトを作成するときにこれらのユーザー定義プロパティファイルを使用できます。Tekla Structures サブダイアログ ボックスのプロパティを含むユーザー定義プロパティ ファイルは、現在のモデルの \attributes フォルダに保存されます。

オブジェクト タイプに応じて、プロパティ パネルまたはダイアログ ボックスでオブジェクト プロパティを保存したり読み込んだりすることができます。

プロパティ パネルでのプロパティの保存および読み込み

プロパティ パネルを使用して、モデル オブジェクトまたは図面オブジェクトのプロパティを保存および読み込むことができます。

1. モデル オブジェクトまたは図面オブジェクトをクリックし、現在のプロパティをプロパティ パネルに表示します。
2. プロパティ パネルで、保存する **プロパティを入力または変更 (62 ページ)** します。
3.  ボタンの横のボックスに、プロパティを保存したプロパティ ファイルの名前を入力します。
たとえば、「MyProperties」と入力します。
4. プロパティ ファイルのプロパティを保存するには、 をクリックします。

これで、プロパティ ファイルが現在のモデル フォルダに保存されるようになりました。



5. 保存したプロパティを読み込むには、リストからプロパティ ファイルを選択します。
 - ・ モデル内または図面オブジェクト内のオブジェクトを選択し、プロパティ パネルでプロパティ ファイルを読み込む場合、プロパティとユーザー定義情報 (UDA) がすぐに読み込まれます。変更された値はプロパティ パネルで黄色にハイライトされます。[変更] をクリックし、新しい値を適用します。

ユーザー定義情報ダイアログ ボックスのユーザー定義情報の値のみが変更され、プロパティ パネルの値が変更されていない場合、プロパティ パネルの [変更] ボタンはアクティブになりません。ユーザー定義情報ダイアログ ボックスで [変更] をクリックし、ユーザー定義情報の値をアクティブにします。
 - ・ モデル内でオブジェクト作成コマンドを開始し、プロパティ パネルでプロパティ ファイルを読み込むと、プロパティおよびユーザー定義情報 (UDA) がすぐに使用され、Tekla Structures により読み込まれた値を使用してオブジェクトが作成されます。

注 プロパティ パネルにプロパティ ファイルを読み込んだときにユーザー定義情報ダイアログ ボックスが開いた場合、ユーザー定義情報ダイアログ ボックスには、プロパティ ファイルに保存されたユーザー定義情報の値が更新されて表示されます。ただし、最初にオブジェクトを選択し、プロパティ ファイルを読み込んだときにユーザー定義情報ダイアログ ボックスが開いた場合、ダイアログ ボックスには、選択したオブジェクトのユーザー定義情報の値が表示されます。

どのユーザー定義情報の値がプロパティ ファイルに保存されたか確認するには、ユーザー定義情報ダイアログ ボックスを最初に開くか、ユーザー定義情報ダイアログ ボックスを開いた後にプロパティ ファイルを再度読み込む必要があります。

6. 既存のプロパティ ファイルに変更を加えるには、次のようにします。
 - a. 変更するプロパティ ファイルを読み込みます。
 - b. プロパティを変更します。
 - c.  をクリックします。

Tekla Structures によって、リストに表示されたプロパティ ファイルに変更が保存され、古いプロパティ ファイルが上書きされます。

Tekla Structures で、次回同じタイプのオブジェクトを作成するときには、新しいプロパティが使用されます。

保存したプロパティの代わりに標準値を使用してオブジェクトを作成するには、標準ファイルを読み込みます。

ダイアログ ボックスでのプロパティの保存および読み込み

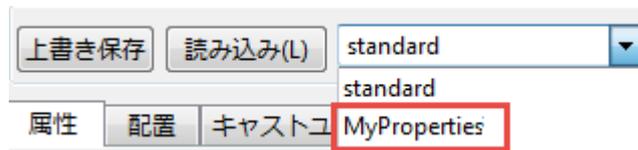
従来のダイアログ ボックスに表示されるプロパティでは、この方法を使用します。たとえば、ビュー プロパティがそれに該当します。

1. プロパティ ダイアログ ボックスを開きます。
2. ダイアログ ボックスで、保存するプロパティを変更または入力します。
3. **名前を付けて保存** ボタンの横のボックスに、プロパティを保存したプロパティ ファイルの名前を入力します。

たとえば、「MyProperties」と入力します。

4. プロパティ ファイルのプロパティを保存するには、**名前を付けて保存** をクリックします。

これで、プロパティ ファイルが現在のモデル フォルダに保存されるようになりました。



5. 保存したプロパティを読み込むには、リストからプロパティ ファイルを選択し、**[読み込み]** をクリックします。
6. 既存のプロパティ ファイルに変更を加えるには、次のようにします。
 - a. 変更するプロパティ ファイルを読み込みます。
 - b. プロパティを変更します。
 - c. **保存する** をクリックします。

Tekla Structures によって、リストに表示されたプロパティ ファイルに変更が保存され、古いプロパティ ファイルが上書きされます。

既存のプロパティの削除

ユーザー定義のプロパティ ファイルを手動で削除するには、モデルの \attributes フォルダからそのプロパティ ファイルを削除します。

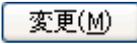
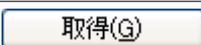
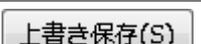
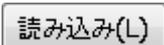
1. モデルの \attributes フォルダから選択したプロパティ ファイルを削除します。
プロパティ ファイルは、そのタイプによってファイル名拡張子が異なる場合があります。
2. Tekla Structures を再起動します。

4.5 ダイアログ ボックスを使用したプロパティの表示と変更

ダイアログ ボックスを使用して、Tekla Structures のさまざまなオブジェクトのプロパティ (解析部材プロパティなど) を表示および変更できます。

注 部材プロパティなどのモデル オブジェクトおよび図面オブジェクト プロパティは、ダイアログ ボックスを使用せずに、[プロパティ パネル \(62 ページ\)](#) で変更します。

次の表は、Tekla Structures ダイアログ ボックスに表示されるいくつかの共通のボタンを示しています。

ボタン	説明
	プロパティを保存してダイアログ ボックスを閉じます。次回このタイプのオブジェクトを作成するときには、Tekla Structures によりこれらのプロパティが使用されます。
	ダイアログ ボックスを閉じずにプロパティを保存します。次回このタイプのオブジェクトを作成するときには、Tekla Structures によりこれらのプロパティが使用されます。
	ダイアログ ボックスの現在のプロパティを使用して、選択したオブジェクトを変更します。
	選択したオブジェクトのプロパティをダイアログ ボックスに取り込みます。複数のオブジェクトが選択されている場合は、Tekla Structures によってそれらのオブジェクトのいずれかのプロパティが無作為に取り込まれます。
	ダイアログ ボックス内のすべてのチェック ボックスのオン/オフを切り替えます。
	プロパティを保存せず、オブジェクトも変更せずにダイアログ を閉じます。
	リストに表示されたファイルのプロパティが保存されます。
	以前に保存したプロパティをダイアログボックスに読み込みます。サブダイアログボックスが開かれていなくても、Tekla Structures によりサブダイアログ ボックスのプロパティも読み込まれます。使用するプロパティ ファイルの名前を選択します。
	プロパティをボックスで指定した名前で保存します。[名前を付けて保存] ボタンを押すと、[読み込み] リストも更新されます。

ボタン	説明
	<p>これは、手動でファイルを追加または削除する場合に重要になります。</p> <p>Tekla Structures では、サブダイアログ ボックスのプロパティも含めて、モデル フォルダにプロパティ ファイルが保存されます。</p>

プロパティを変更するには、次の操作を行います。

1. オブジェクトをダブルクリックして、プロパティ ダイアログ ボックスを開きます。
2. 変更するプロパティを指定するには、目的のチェック ボックスをオンまたはオフにします。

たとえば、プロパティの値だけを同じにして、その他の個別のプロパティを変更しない場合、特定のプロパティのチェック ボックスだけがオンになっていることを確認します。

ヒント  をクリックして、すべてのチェック ボックスをオンまたはオフにします。

3. 必要に応じてプロパティを変更します。
4. 変更するオブジェクトを選択します。
5. **[変更]** をクリックします。
Tekla Structures によって、選択したチェック ボックスのプロパティが変更されます。

See also

- [プロパティ パネルでのオブジェクト プロパティの表示と変更 \(62 ページ\)](#)
- [コンテキスト ツールバーを使用したオブジェクト プロパティの変更 \(31 ページ\)](#)
- [プロパティ パネルでの別のオブジェクトからのプロパティのコピー \(69 ページ\)](#)
- [プロパティ パネルまたはダイアログ ボックスでのオブジェクト プロパティの保存と読み込み \(77 ページ\)](#)

5 基本的なユーザー インターフェイス要素のカスタマイズ

必要に応じて、基本的なユーザー インターフェイス要素をカスタマイズできます。
以下のユーザー インターフェイス要素をカスタマイズできます。

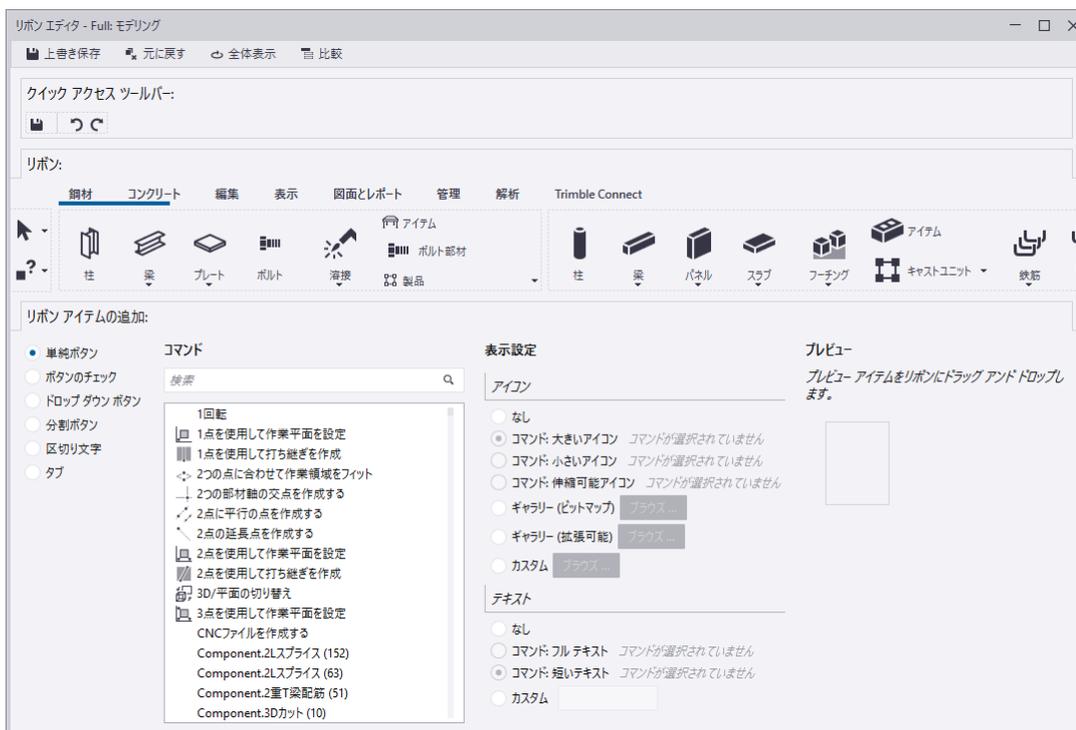
- ・ [リボン \(82 ページ\)](#)
- ・ [プロパティ パネル \(98 ページ\)](#)
- ・ [キーボードショートカット \(113 ページ\)](#)
- ・ [ツールバー \(117 ページ\)](#)
- ・ [コンテキスト ツールバー \(118 ページ\)](#)

カスタマイズは社内の他のユーザーに配布できます。

5.1 リボンのカスタマイズ

[[リボン エディタ](#)]を使用すると、必要に応じて、を使用してリボンをカスタマイズできます。たとえば、ボタンのサイズや形状を変更できます。簡単にアクセスするために、ユーザー定義コマンドを作成して、リボンにお気に入りのコンポーネントや拡張機能を指定できます。

リボンエディタを開くには、[ファイルメニュー --> 設定 --> ユーザー設定 --> リボン]をクリックします。



[リボンエディタ]を使用すると、次のことができます。

- ・ 新しいボタンをリボンに追加する
- ・ リボンの既存のボタンを移動する
- ・ リボンのボタンのサイズを変更する
- ・ ボタンのアイコンとテキストを変更する
- ・ 不要なボタンを削除する
- ・ 新しいコマンドを作成し、それらのコマンドのボタンを追加する
- ・ リボンに区切りバーを追加する
- ・ 新しいタブを追加する

注 モデリング リボンをカスタマイズする場合は、モデリング モードの **リボンエディタ** を開きます。

図面リボンをカスタマイズする場合は、図面モードの **リボンエディタ** を開きます。

現在のライセンスで使用できるリボンのみをカスタマイズできます。

カスタマイズしたリボンは ..\Users\\AppData\Local\Trimble\Tekla Structures\\UI\Ribbons フォルダーに保存されます。

フォルダーが見つからない場合は、コンピューターで隠しファイルおよびフォルダーを表示できることを確認します。

社内の管理者は、カスタムプロパティパネルレイアウトと同じように、組織全体にカスタムリボンまたはカスタムタブを配布することができます。

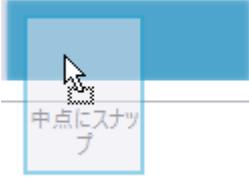
リボンへのボタンの追加

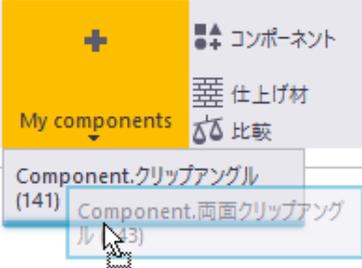
ボタンを追加するには、ボタンタイプとボタンの表示設定を選択し、コマンドをリボンまたはクイックアクセスツールバーにドラッグします。

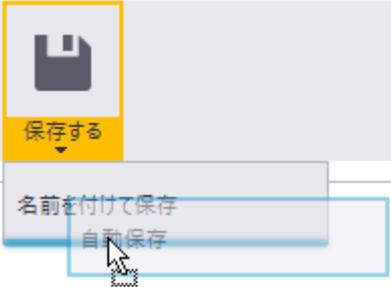
これを	実行するには
<p>単一のコマンド用のボタンを追加する</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li data-bbox="758 674 1375 831"> <p>[リボンアイテムの追加] リストで、[単純ボタン] を選択します。</p> <p>[コマンド] リストで、リボンに追加するコマンドを選択します。</p> <p>コンポーネント、マクロ、拡張機能も追加できます。リストを参照するか、[検索] ボックスを使用してコンテンツにフィルターをかけます。たとえば、[溶接金網の作成] コマンドや他の金網に関連するコンポーネントを見つけるには、「金網」と入力します。</p> <div data-bbox="820 1115 1362 1451" style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>コマンド</p> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px; margin-bottom: 5px;"> <input style="width: 100%; border: none;" type="text"/> × </div> <ul style="list-style-type: none"> Macro.MeshCuttingList Plugin.溶接金網 Plugin.溶接金網(領域別) Plugin.異径溶接金網 <li style="background-color: #e0f0ff;">■ 溶接金網の作成 溶接金網プロパティ </div> <li data-bbox="758 1473 1375 1693"> <p>[表示設定] リストで、次のようにします。</p> <ul style="list-style-type: none"> ボタンにアイコンを表示するかどうかを選択します。アイコンのサイズを選択、伸縮可能アイコンを使用する場合はその選択、アイコンイメージの参照などを行います。

これを	実行するには
	<ul style="list-style-type: none"> ボタンにテキストを表示するかどうかを選択します。 <div data-bbox="863 356 1342 1176" style="border: 1px solid #ccc; padding: 10px; background-color: #f0f0f0;"> <p>表示設定</p> <p>アイコン</p> <p><input type="radio"/> なし</p> <p><input checked="" type="radio"/> コマンド: 大きいアイコン </p> <p><input type="radio"/> コマンド: 小さいアイコン </p> <p><input type="radio"/> コマンド: 伸縮可能アイコン </p> <p><input type="radio"/> ギャラリー (ビットマップ) <input data-bbox="1161 730 1286 775" type="button" value="ブラウズ..."/></p> <p><input type="radio"/> ギャラリー (拡張可能) <input data-bbox="1161 786 1286 831" type="button" value="ブラウズ..."/></p> <p><input type="radio"/> カスタム <input data-bbox="1031 842 1155 887" type="button" value="ブラウズ..."/></p> <hr/> <p>テキスト</p> <p><input type="radio"/> なし</p> <p><input type="radio"/> コマンド: フル テキスト <small>溶接金網の作成</small></p> <p><input checked="" type="radio"/> コマンド: 短いテキスト <small>溶接金網</small></p> <p><input type="radio"/> カスタム <input data-bbox="1031 1111 1230 1155" type="text"/></p> </div> <ol style="list-style-type: none"> プレビュー[] でボタンの表示を確認します。必要に応じて、ボタンの表示設定を変更します。 ボタンをリボンにドラッグします。 青色はボタンが挿入される場所を示します。 <div data-bbox="820 1462 1098 1727" style="border: 1px solid #ccc; padding: 10px; background-color: #f0f0f0;">  </div>
<p>特定のコマンドのオンとオフを切り替えるトグル ボタンを追加する</p>	<p>これを使用して、たとえば、[ファイルメニュー --> 設定 --> スイッチ] からリボンに任意のスイッチを追加します。単一のスナップスイ</p>

これを	実行するには																								
	<p>タッチや選択スイッチをリボンに追加することもできます。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li data-bbox="758 353 1375 427">1. [リボンアイテムの追加] リストで、[ボタンのチェック] を選択します。 <li data-bbox="758 443 1375 629">2. [コマンド] リストで、オンとオフを切り替えることができるコマンドを選択します。 オンとオフを切り替えることができるコマンドの横にはチェックボックスがあります。 <div data-bbox="821 651 1369 1189" style="border: 1px solid gray; padding: 5px;"> <p>コマンド</p> <div style="border: 1px solid gray; padding: 2px; margin-bottom: 5px;"> <input type="text"/> × </div> <table border="0" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td><input type="radio"/> 中心にスナップ</td><td style="text-align: right;"><input checked="" type="checkbox"/></td></tr> <tr><td><input checked="" type="radio"/> 中心にスナップ - 一時設定</td><td style="text-align: right;"><input checked="" type="checkbox"/></td></tr> <tr><td><input type="radio"/> 中点にスナップ</td><td style="text-align: right;"><input checked="" type="checkbox"/></td></tr> <tr><td><input checked="" type="radio"/> 中点にスナップ - 一時設定</td><td style="text-align: right;"><input checked="" type="checkbox"/></td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/> 交点にスナップ</td><td style="text-align: right;"><input checked="" type="checkbox"/></td></tr> <tr><td><input checked="" type="checkbox"/> 交点にスナップ - 一時設定</td><td style="text-align: right;"><input checked="" type="checkbox"/></td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/> 仕上げ材と表面を選択</td><td style="text-align: right;"><input checked="" type="checkbox"/></td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/> 参照モデルの選択</td><td style="text-align: right;"><input checked="" type="checkbox"/></td></tr> <tr><td> 参照線・点にスナップ</td><td style="text-align: right;"><input checked="" type="checkbox"/></td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/> 垂点にスナップ</td><td style="text-align: right;"><input checked="" type="checkbox"/></td></tr> <tr><td><input checked="" type="checkbox"/> 垂点にスナップ - 一時設定</td><td style="text-align: right;"><input checked="" type="checkbox"/></td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/> 基準線 (グループ) の選択</td><td style="text-align: right;"><input checked="" type="checkbox"/></td></tr> </table> </div> <ol style="list-style-type: none"> <li data-bbox="758 1211 1375 1518">3. [表示設定] リストで、次のようにします。 <ul style="list-style-type: none"> ボタンにアイコンを表示するかどうかを選択します。アイコンのサイズを選択、伸縮可能アイコンを使用する場合はその選択、アイコンイメージの参照などを行います。 ボタンにテキストを表示するかどうかを選択します。 <li data-bbox="758 1541 1375 1637">4. [プレビュー] でボタンの表示を確認します。必要に応じて、ボタンの表示設定を変更します。 <li data-bbox="758 1659 1375 1769">5. ボタンをリボンにドラッグします。 青色はボタンが挿入される場所を示します。 	<input type="radio"/> 中心にスナップ	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="radio"/> 中心にスナップ - 一時設定	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="radio"/> 中点にスナップ	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="radio"/> 中点にスナップ - 一時設定	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 交点にスナップ	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> 交点にスナップ - 一時設定	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 仕上げ材と表面を選択	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 参照モデルの選択	<input checked="" type="checkbox"/>	参照線・点にスナップ	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 垂点にスナップ	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> 垂点にスナップ - 一時設定	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 基準線 (グループ) の選択	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="radio"/> 中心にスナップ	<input checked="" type="checkbox"/>																								
<input checked="" type="radio"/> 中心にスナップ - 一時設定	<input checked="" type="checkbox"/>																								
<input type="radio"/> 中点にスナップ	<input checked="" type="checkbox"/>																								
<input checked="" type="radio"/> 中点にスナップ - 一時設定	<input checked="" type="checkbox"/>																								
<input type="checkbox"/> 交点にスナップ	<input checked="" type="checkbox"/>																								
<input checked="" type="checkbox"/> 交点にスナップ - 一時設定	<input checked="" type="checkbox"/>																								
<input type="checkbox"/> 仕上げ材と表面を選択	<input checked="" type="checkbox"/>																								
<input type="checkbox"/> 参照モデルの選択	<input checked="" type="checkbox"/>																								
参照線・点にスナップ	<input checked="" type="checkbox"/>																								
<input type="checkbox"/> 垂点にスナップ	<input checked="" type="checkbox"/>																								
<input checked="" type="checkbox"/> 垂点にスナップ - 一時設定	<input checked="" type="checkbox"/>																								
<input type="checkbox"/> 基準線 (グループ) の選択	<input checked="" type="checkbox"/>																								

これを	実行するには
	
<p>ボタンの下にコマンドのグループがあるドロップダウン ボタンを追加する</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. [リボンアイテムの追加] リストで、[ドロップダウン ボタン] を選択します。 2. [表示設定] リストで、次のようにします。 <ul style="list-style-type: none"> ・ ボタンにアイコンを表示するかどうかを選択します。アイコンイメージを参照します。 ・ ボタンにテキストを表示するかどうかを選択します。 3. [プレビュー] でボタンの表示を確認します。必要に応じて、ボタンの表示設定を変更します。 4. ボタンをリボンにドラッグします。 <p>このボタンは、単一のコマンドに使用できる空のプレースホルダーです。ドロップダウン ボタンの機能を有効にするには、コマンドを追加する必要があります。</p> <ol style="list-style-type: none"> a. [リボンアイテムの追加] リストで、[単純ボタン] を選択します。 b. [コマンド] リストで、ドロップダウン リストに追加するコマンドを選択します。 c. [表示設定] リストで、ボタンの表示を設定します。 d. ボタンをドロップダウン リストにドラッグします。 <p>青色はボタンが挿入される場所を示します。下矢印にマウス ポインターを配置すると、リストが開いて、コマンドをリストにドラッグできます。矢印を再度クリックするまで、リストは開かれたままになります。</p>

これを	実行するには
	 <p>e. ドロップダウン ボタンに必要な数だけコマンドを追加します。</p>
<p>単一のコマンド用のボタンと、下にコマンドのグループがあるドロップダウン ボタンを追加する</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. [リボン アイテムの追加] リストで、[分割 ボタン] を選択します。 2. [コマンド] リストで、分割ボタン全体のメイン ボタンとしてリボンに追加するコマンドを選択します。 3. [表示設定] リストで、次のようにします。 <ul style="list-style-type: none"> ・ ボタンにアイコンを表示するかどうかを選択します。アイコンのサイズの選択、伸縮可能アイコンを使用する場合はその選択、アイコン イメージの参照などを行います。 ・ ボタンにテキストを表示するかどうかを選択します。 4. [プレビュー] でボタンの表示を確認します。必要に応じて、ボタンの表示設定を変更します。 5. ボタンをリボンにドラッグします。 これで、ボタンに単一のコマンドが追加されました。ドロップダウン リストにコマンドを追加する必要があります。 <ol style="list-style-type: none"> a. [リボン アイテムの追加] リストで、[単純ボタン] を選択します。 b. [コマンド] リストで、ドロップダウン リストに追加するコマンドを選択します。 c. [表示設定] リストで、ボタンの表示を設定します。 d. ボタンをドロップダウン リストにドラッグします。 青色はボタンが挿入される場所を示します。下矢印にマウス ポインター

これを	実行するには
	<p>を配置すると、リストが開いて、コマンドをリストにドラッグできます。矢印を再度クリックするまで、リストは開かれたままになります。</p>  <p>e. ドロップダウン ボタンに必要な数だけコマンドを追加します。</p>

また、コマンドをリボンの上にあるクイックアクセスツールバーにドラッグすることもできますし、リボンの左側にある固定されたコンテナにドラッグすることもできます。



ボタンの移動

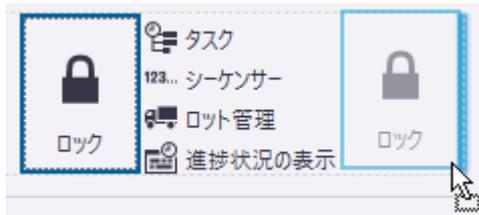
リボンにあるボタンを再配置できます。下にあるドロップダウン ボタン同士を入れ替えることはできないことに注意してください。

1. 移動するボタンを選択します。

ボタンがハイライトされます。



2. ボタンを新しい位置にドラッグします。
青色はボタンが挿入される場所を示します。例:



ボタンのサイズ変更

既存のボタンのサイズを変更できます。

1. サイズを変更するボタンを選択します。



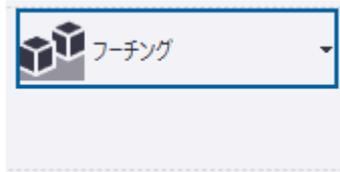
2. ボタンの辺または角にマウス ポインターを移動し、白い矢印記号を表示します。



3. 矢印をドラッグして、新しいサイズを指定します。



ボタンのサイズがそれに応じて変更されます。他のボタンは、必要に応じてリボンの前方に自動的に移動します。



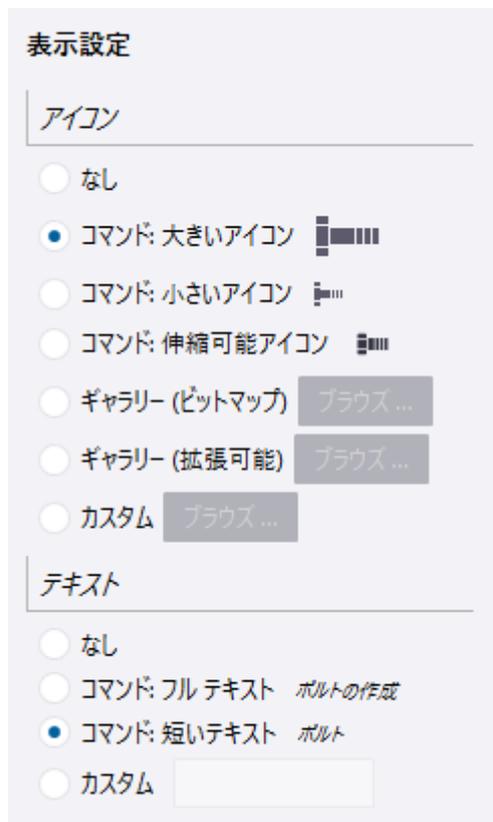
4. ボタンをダブルクリックして展開します。
ボタンが、ボタンの周囲にある空白部分を完全に埋めます。



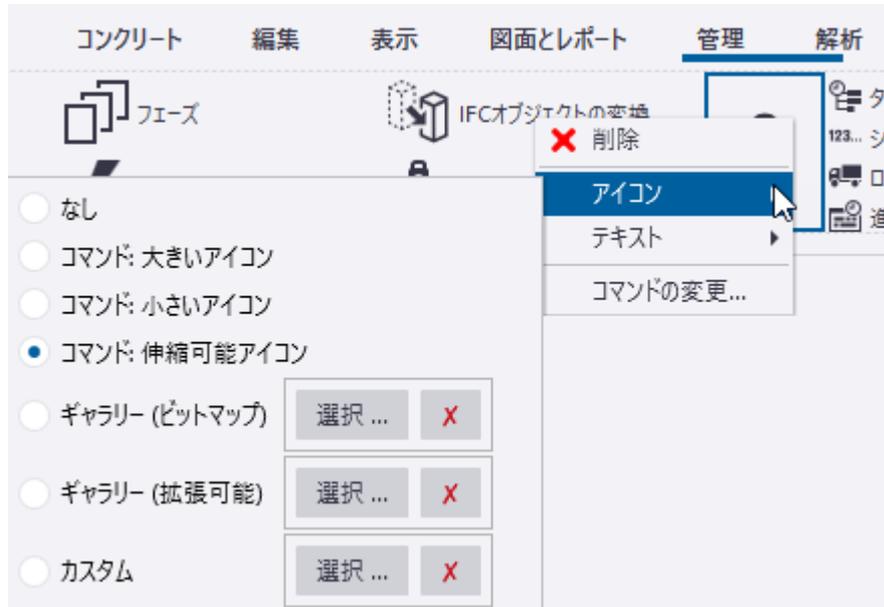
ボタンの表示設定の変更

ボタンの表示設定を変更できます。

1. 変更するボタンを選択します。
 - ・ 新しいボタンを追加する場合: [コマンド] リストでコマンドを選択します。
ボタンの現在のプロパティが [表示設定] リストに表示されます。



- ・ ボタンがリボンに既に存在する場合: リボン上でボタンを選択して右クリックします。



2. アイコンを変更するには、次のいずれかのオプションを選択します。
 - a. なし: ボタンでアイコンを使用しません。
 - b. コマンド: 大きいアイコン: デフォルトの大きいアイコン (32x32) を使用します。
 - c. コマンド: 小さいアイコン: デフォルトの小さいアイコン (16x16) を使用します。
 - d. コマンド: 伸縮可能アイコン: 伸縮可能なベクター形式のアイコンを使用します。
 - e. ギャラリー (ビットマップ): Tekla Structures アイコン ギャラリーから大きいまたは小さいビットマップ アイコンを選択します。
 - f. ギャラリー (拡張可能): Tekla Structures アイコン ギャラリーから伸縮可能アイコンを選択します。
 - g. カスタム: 適切なイメージファイルを選択し、カスタム アイコンを定義します。推奨サイズは、大きいボタンでは 32x32 ピクセルで、小さいボタンでは 16x16 ピクセルです。カスタム イメージが適切なサイズで表示されない場合は、イメージファイル解像度の DPI 設定を確認してください。推奨 DPI は 96 です。
3. 名前を変更するには、次のいずれかのオプションを選択します。
 - ・ なし: ボタンで名前を使用しません。
 - ・ コマンド: フルテキスト: 名前のデフォルトの完全バージョンを使用します。
 - ・ コマンド: 短いテキスト: 名前のデフォルトの短いバージョンを使用します。

- ・ **カスタム**: ボタンのカスタム名を入力します。

コマンドエディタを使用したユーザー定義コマンドの作成

ユーザー定義コマンドを作成して、ファイルまたは URL にリンクすることができます。コマンドエディタを使用して、ユーザー定義コマンドを作成します。

ユーザー定義コマンドは、`..\Users\<>user>\AppData\Local\Trimble\Tekla Structures\<>version>\UI\Commands` フォルダに保存されます。

1. [ファイルメニュー --> 設定 --> ユーザー設定 --> ユーザー定義コマンド] の順にクリックして、コマンドエディタを開きます。
2. [新規] をクリックします。
3. コマンドの一意な ID を入力し、[OK] をクリックします。

たとえば、**Tekla Discussion Forum** へのリンクを作成します。コマンドの ID として `OpenTeklaDiscussionForum` を入力します。

他のプロパティを含む新しい列が表示されます。

元図	User
ID	<i>i</i> OpenTeklaDiscussionForum
フルネーム	<i>i</i> My command
短縮名	<i>i</i> Command
大きいアイコン	... X
小さいアイコン	... X
伸縮可能アイコン	<i>i</i> ... X
ツールチップ	
実行	<i>i</i> ファイルまたはURL
使用可能状況	<input checked="" type="checkbox"/> すべて <input checked="" type="checkbox"/> モデリング <input checked="" type="checkbox"/> 図面 <input checked="" type="checkbox"/> インポート

4. [フルネーム] および [短縮名] ダイアログボックスに、コマンドの名前を入力します。

この名前は Tekla Structures ユーザー インターフェイスに表示されます。2 つの別名として、フルネームと短いバージョンを定義できます。たとえば、コ

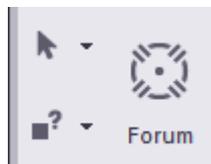
マンドのフルネームとして、Tekla Discussion Forum を入力し、短いバージョンとしてフォーラムを入力します。

5. [大きいアイコン]、[小さいアイコン]、および [伸縮可能アイコン] 設定で、コマンドのアイコンを選択します。

3つの代用アイコンとして、大きいアイコンと小さいアイコン、または伸縮可能なベクター形式のアイコンを定義できます。

独自のアイコンを使用するか、Tekla Structures アイコンギャラリーから適切なアイコンを選択できます。

6. [ツールティップ] ボックスに、コマンドのツールティップを入力します。
たとえば、Tekla Discussion Forum に移動と入力します。
7. [実行] ボックスで、ファイルまたは URL を指定します。
たとえば、<https://forum.tekla.com> と入力します。
8. [使用可能状況] で、コマンドが使用可能になるモードを選択します。
9. [上書き保存] をクリックして新しいコマンドを保存します。
10. リボンエディタに移動します。
11. ボタンタイプを選択します。
12. [コマンド] リストで、作成した新しいコマンドを検索します。
13. 必要に応じて、[表示設定] リストで、ボタンの表示設定を変更します。
14. 新しいボタンをリボンにドラッグします。



15. ユーザー定義コマンドを変更するには、リボン上でコマンドを右クリックし、他のコマンドの場合と同様にコマンドプロパティを編集します。

区切りバーの追加

垂直および水平の区切りバーを追加すると、リボン上のボタンを小さいグループに分けることができます。

1. [リボンアイテムの追加] リストで、[区切り文字] を選択します。
2. [表示設定] リストで、水平バーを追加するか垂直バーを追加するかを選択し、バーの太さを選択します。

[プレビュー] で区切りバーの表示を確認します。

3. プレビューアイテムをリボンにドラッグします。
4. バーの方向または線の太さを変更するには、タブ上のバーを右クリックし、[配置] または [厚さ] を選択します。

- バーを削除するには、リボン上のバーを選択し、キーボードで **Delete** キーを押します。
または、リボン上のバーを右クリックして、**[削除]** を選択します。

ボタンの削除

- リボン上のボタンを選択します。
- キーボードで **Delete** キーを押します。
または、リボン上のボタンを右クリックして、**[削除]** を選択します。

タブの追加、非表示、および編集

リボンタブの追加、移動、リボンタブの名前の変更、リボンタブの配置方法の選択を行うことができます。現在のプロジェクトに必要ない場合、一部のタブを非表示にできます。たとえば、鉄骨部材のみをモデリングする場合、一時的に **[コンクリート]** タブを非表示にできます。

これを	実行するには
新しいタブを追加する	<ol style="list-style-type: none"> [リボンアイテムの追加] リストで、[タブ] を選択します。 [テキスト] ボックスに、タブの名前を入力します。 [タブの追加] をクリックして、リボンに追加します。
リボンのタブの順序を変更する	タブタイトルをドラッグアンドドロップします。
タブの整列方法を選択する	<p>リボン領域を右クリックし、いずれかの [ナビゲーションモード] オプションを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> スクロールを表示: タブを切り替えたときのリボンの移動が最小限に抑えられます。 左に整列: リボンの左側からアイコンが開始します。 タブに整列: 現在のタブの左側からアイコンが開始します。
現在のプロジェクトに必要ないタブを非表示にする	<ol style="list-style-type: none"> タブタイトルの上にマウスポインターを置きます。 タブタイトルの横に小さな目のシンボルが表示されます。 

これを	実行するには
	<p>2. 目のシンボル  をクリックします。</p> <p>目のシンボルが変化し、タブ タイトルが灰色になります。</p> <div style="text-align: center; border: 1px solid gray; padding: 2px; width: fit-content; margin: 10px auto;">表示 </div> <p>[表示] タブがリボンに表示されなくなります。リボンをスライドさせると、非表示のタブが次のように表示されます。</p> <div style="text-align: center; border: 1px solid gray; padding: 2px; width: fit-content; margin: 10px auto;"></div> <p>非表示のタブを再表示するには、目のシンボルを再度クリックします。</p>
タブの名前を変更する	タブを右クリックし、[名前の変更] を選択します。タブの新しい名前を入力します。
タブの削除	タブを選択し、 Delete キーを押します。 または、タブを右クリックし、[削除] を選択します。

リボンの保存

変更の問題がないことを確認したら、カスタマイズしたリボンを保存します。

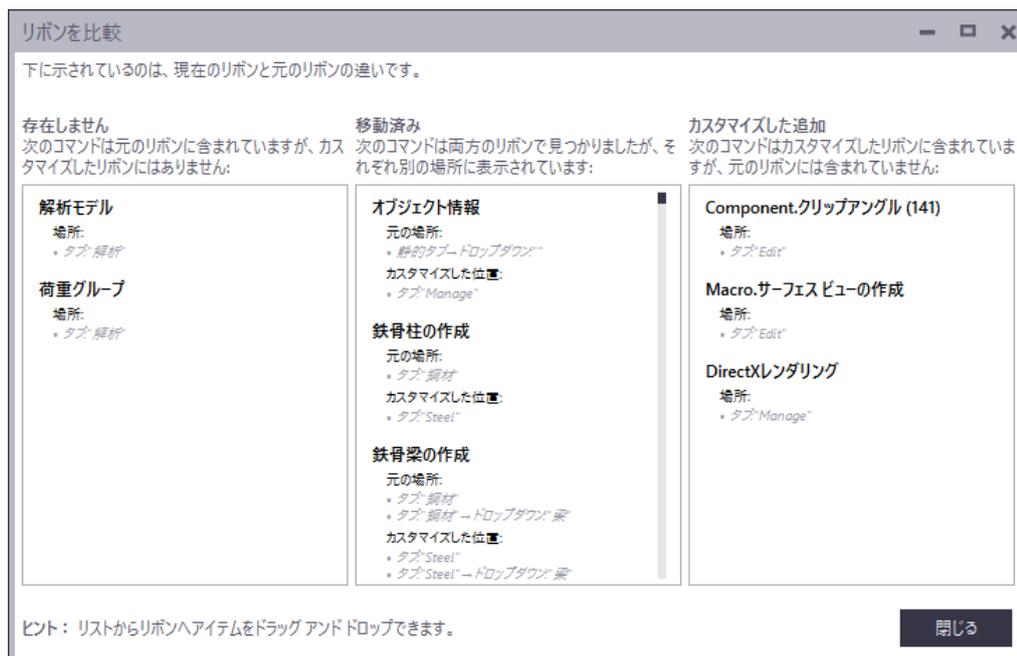
1. リボンエディタで、[保存する] ボタンをクリックします。
2. Tekla Structures に戻り、新しいリボンを読み込むかどうかをプログラムに尋ねられたら、[はい] をクリックします。変更内容に合わせてリボンが更新されます。

変更の確認

元のリボンと変更後のリボンを比較できます。別のタブに何を追加または削除したか、何を移動したかを確認できます。

1. カスタマイズしたリボンをまだ保存していない場合は保存します。
2. [比較] ボタンをクリックします。
3. [リボンと比較] ダイアログ ボックスで、変更内容を確認します。

例:



- ・ **存在しません:** これらのコマンドを削除しました。
- ・ **移動済み:** これらのコマンドを新しい場所に移動しました。
- ・ **カスタマイズした追加:** これらのコマンドを追加しました。

注 元のリボンは、現在の構成で Tekla Structures をインストールするときに付属していたリボン ファイルを意味します。

4. 削除したコマンドを元に戻す場合は、[リボンと比較] ダイアログ ボックスからそのコマンドをリボンにドラッグします。
5. 完了したら、[閉じる] をクリックします。

リボンのバックアップと復元

デフォルトの Tekla Structures リボンをいつでも復元できます。デフォルト設定を復元すると、カスタマイズした内容が完全に削除されるため、復元する前に、カスタマイズしたリボンのバックアップコピーを必ず保存します。バックアップファイルを使用すると、カスタマイズしたリボンを再び使用したり、リボン設定を他のコンピューターにコピーしたり、カスタマイズしたリボンを共同で作業しているメンバーと共有したりできます。

1. カスタマイズしたリボンのバックアップ コピーを保存するには、次のようにします。
 - a. リボン エディタで、[保存する] ボタンをクリックします。

- b. ..\Users\- c. 目的のリボン ファイルのコピーを作成し、別のフォルダーに保存します。

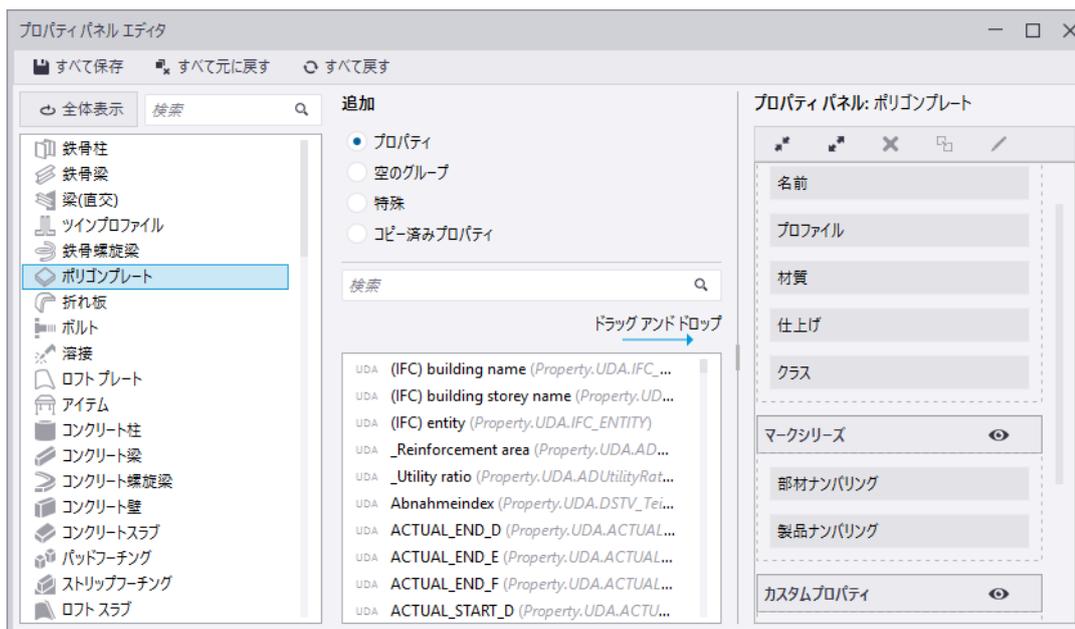
リボンには、Tekla Structures 構成に従って名前が付けられます。たとえば、[完全] 構成の場合、[モデリング] リボン ファイルの名前は「albl_up_Full--main_menu.xml」となります。

2. Tekla Structures のデフォルトのモデリング リボンまたは図面リボンを復元するには、[復元] ボタンをクリックします。
3. カスタマイズしたリボンを再び使用するには、次のようにします。
 - a. バックアップ ファイルを、..\Users\ - b. Tekla Structures に戻り、新しいリボンを読み込むかどうかをプログラムに尋ねられたら、[はい]をクリックします。
変更内容に合わせてリボンが更新されます。

5.2 プロパティ パネル レイアウトのカスタマイズ

Tekla Structures プロパティ パネルにモデル オブジェクトまたは図面オブジェクトのプロパティが表示されます。ニーズに合わせてプロパティ パネルをカスタマイズするには、[プロパティ パネル エディタ]を使用します。各オブジェクトタイプについてプロパティ パネルに表示するプロパティを別々に選択できます。プロパティ パネルで設定を表示、非表示、および整理したり、プロパティ パネルに最も必要なユーザー定義情報 (UDA) を直接追加したりできます。

[プロパティ パネル エディタ]を開くには、**ファイルメニュー --> 設定 --> ユーザー設定 --> プロパティ パネル**をクリックするか、プロパティパネルで**[プロパティ パネルの設定]**  ボタンをクリックして**[ユーザー設定...]**を選択します。



[プロパティパネルエディタ]を使用すると、次のことができます。

- ・ プロパティを適切な順序または適切なグループに整理する
- ・ 使用していない不要なプロパティを非表示または削除する
- ・ 関連するプロパティをまとめた独自のグループを作成する (ユーザー定義情報 (UDA) を含む)
- ・ 既存のグループにプロパティ (ユーザー定義情報 (UDA) を含む) を追加する
- ・ ネストされたプロパティグループを作成する
- ・ プロパティまたはグループの名前を変更する
- ・ カスタマイズしたプロパティパネルレイアウトを保存する

カスタマイズしたプロパティパネルレイアウトは、`..Users\\AppData\Local\Trimble\Tekla Structures\\UI\PropertyTemplates\` フォルダの `PropertyTemplates.xml` ファイルまたは `PropertyTemplates.Drawing.xml` ファイルに保存されます。フォルダが見つからない場合は、コンピューターで隠しファイルおよびフォルダを表示できることを確認します。

社内の管理者は、カスタムリボンまたはカスタムタブと同じように、組織全体にカスタムプロパティパネルレイアウトを配布することができます。

プロパティまたはプロパティ グループの追加

[プロパティ パネルエディタ]には3つの列があります。

- ・ 左にはオブジェクト タイプのリストがあります。このリストには、プロパティ パネルがあるすべてのオブジェクトが表示されます。プロパティ パネルレイアウトを変更するオブジェクト タイプをこのリストから選択します。

各オブジェクト タイプのツールティップには、オブジェクト タイプ定義の読み込み元 (デフォルトのソース、環境、またはユーザー定義のカスタマイズ) が表示されます。

- ・ 中央にはプロパティ リストがあります。このリストには、各モデル オブジェクトまたは図面オブジェクトで使用可能なすべてのプロパティが表示されます。モデル オブジェクトの場合は、各オブジェクト タイプのユーザー定義情報 (UDA) も表示されます。これらのプロパティとユーザー定義情報を通常のプロパティとしてプロパティ パネルレイアウトに追加できます。既に使用されているプロパティを2つ追加することはできませんが、それらをプロパティ パネルレイアウトで整理することはできます。選択したオブジェクト タイプと互換性がないプロパティは追加できません。
- ・ 右にはプロパティ パネルレイアウトがあります。ここには、選択したオブジェクト タイプのプロパティ パネルの現在のレイアウトが表示されます。

目的	操作方法
プロパティ パネルレイアウトを変更するオブジェクト タイプを選択する	<p>左側のオブジェクト タイプリストで、リストを参照するか、[検索] ボックスを使用してコンテンツにフィルターをかけます。</p> 
プロパティ パネルレイアウトに新しいプロパティを追加する	<ol style="list-style-type: none"> 1. 中央の列の [追加] セクションで、[プロパティ] を選択します。 2. プロパティ リストでプロパティを選択します。 複数のプロパティを選択するには、Ctrl キーまたは Shift キーを使用します。

目的	操作方法
	<div data-bbox="730 271 1348 828"> <p>追加</p> <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="radio"/> プロパティ <input type="radio"/> 空のグループ <input type="radio"/> 特殊 <input type="radio"/> コピー済みプロパティ <hr/> <p>検索 🔍</p> <p style="text-align: right;">ドラッグ アンド ドロップ →</p> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px;"> <p>UDA axialcomp1 (Property.UDA.axialcomp1)</p> <p>UDA axialcomp2 (Property.UDA.axialcomp2)</p> <p>UDA Category (Property.UDA.TW_CATEGORY)</p> <p>UDA CIP_STATUS (Property.UDA.CIP_STATUS)</p> </div> </div> <p>3. プロパティを右側のプロパティ パネル レイアウトにドラッグします。</p> <p>プロパティ パネルの任意のグループにプロパティをドラッグできます。</p>
<p>プロパティ パネル レイアウトに新しいグループを追加する</p>	<div data-bbox="730 1153 1348 1668"> <p>追加</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> プロパティ <input checked="" type="radio"/> 空のグループ <input type="radio"/> 特殊 <input type="radio"/> コピー済みプロパティ <hr/> <p>新規グループのヘッダーを入力してください:</p> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; width: fit-content;"> <p>My UDAs </p> </div> <div style="margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; display: inline-block;">My UDAs</div> ドラッグ アンド ドロップ → </div> </div> <p>3. グループ テンプレートを右側のプロパティ パネル レイアウトにドラッグします。</p>

目的	操作方法
	<p>新しいグループを作成するか、既存のグループ内に新しいグループを挿入してネストされたグループを作成することができます。</p> <p>ドラッグすることで、既存のグループを整理しなおすことができます。</p>
<p>プロパティ パネル レイアウトに [ユーザー定義情報] ボタンを追加する</p>	<p>プロパティ パネル レイアウトから [ユーザー定義情報] ボタンを誤って削除した場合、モデル オブジェクトからプロパティ パネル レイアウトに再度追加することができます。</p> <ol style="list-style-type: none"> 中央の列の [追加] セクションで、[特殊] を選択します。 <div data-bbox="730 712 1295 1128" style="border: 1px solid #ccc; padding: 10px; background-color: #f9f9f9;"> <p>追加</p> <p><input type="radio"/> プロパティ</p> <p><input type="radio"/> 空のグループ</p> <p><input checked="" type="radio"/> 特殊</p> <p><input type="radio"/> コピー済みプロパティ</p> <hr/> <p>[詳細] ボタンを再度追加:</p> <div style="display: flex; align-items: center; gap: 10px;"> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px 10px; background-color: #e0e0e0;">ユーザー定義情報</div> ドラッグアンドドロップ → </div> </div> <ol style="list-style-type: none"> [ユーザー定義情報] ボタンを右側のプロパティ パネル レイアウトにドラッグします。 <p>コンポーネントなどの一部のオブジェクト タイプには、[ユーザー定義情報] ボタンを追加できないことに注意してください。</p>

モデル オブジェクト タイプには、属性グループの一部であるユーザー定義情報や、**[プロパティ パネル エディタ]** に表示されないユーザー定義情報があります。たとえば、**[下部]** のコンクリートカバーは**[鉄筋セットのコンクリートかぶり厚]** グループに属しています。これらの属性を個別に使用する必要がある場合、中央の列の検索ボックスに `__` (2つのアンダースコア) を入力すると、それらの属性を検索できます。これらの属性をテンプレートで使用することもできます。たとえば、**[下部]** コンクリートカバーをレポートテンプレートに追加するには、値フィールド式 `GetValue("USERDEFINED.__CovThickBottom")` を使用します。

プロパティまたはプロパティ グループの名前の変更

目的	操作方法
プロパティまたはプロパティ グループの名前を変更する	<ol style="list-style-type: none"> 1. プロパティ パネル レイアウトで、名前を変更するプロパティまたはプロパティ グループを選択します。 2.  をクリックします。 3. [名前の変更] ダイアログ ボックスに新しい名前を入力し、[OK] をクリックします。 <p>または、プロパティまたはプロパティ グループの名前を右クリックし、[名前の変更...]を選択します。</p>
プロパティまたはプロパティ グループの元の名前を復元する	<ol style="list-style-type: none"> 1. プロパティ パネル レイアウトで、名前を元に戻すグループまたはプロパティを選択します。 2. 右クリックして [元の名前に戻す] を選択します。

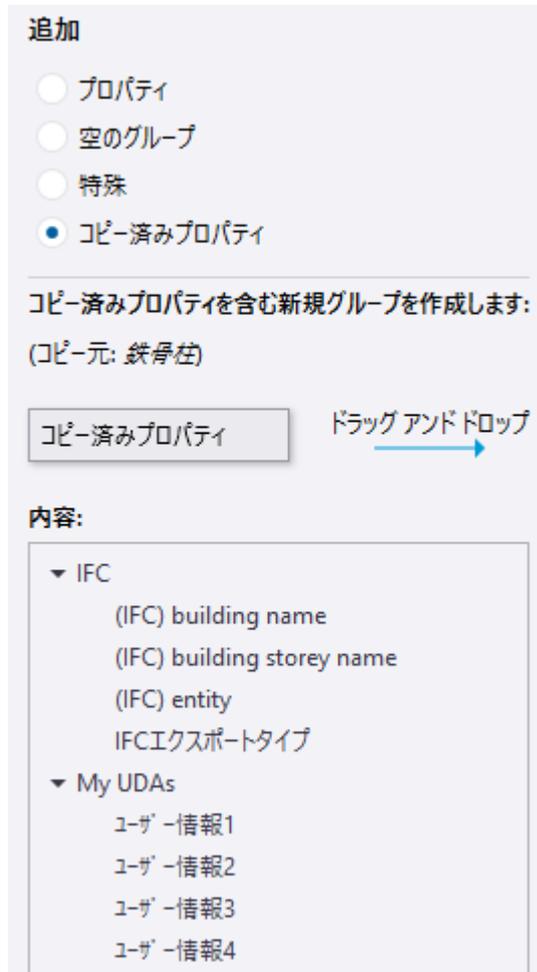
一方のオブジェクト タイプから他方のオブジェクト タイプへのプロパティのコピー

鉄骨梁から鋼板など、一方のオブジェクト タイプから他方のオブジェクト タイプにプロパティをコピーすることができます。必要に応じて、複数のプロパティ グループを一度にコピーできます。

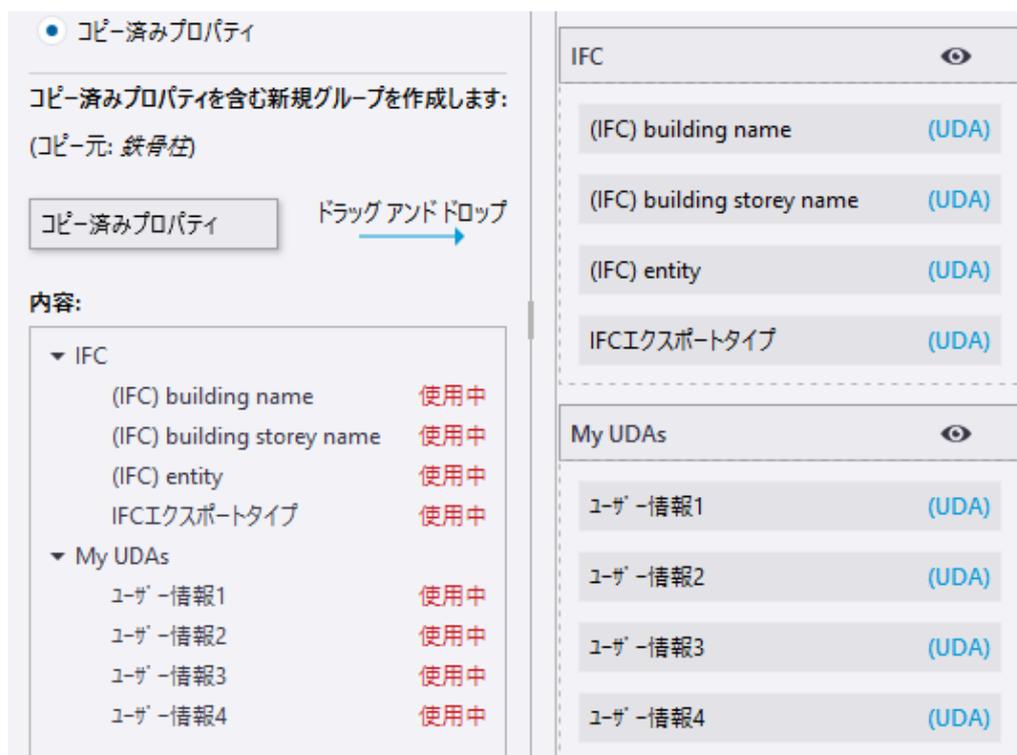
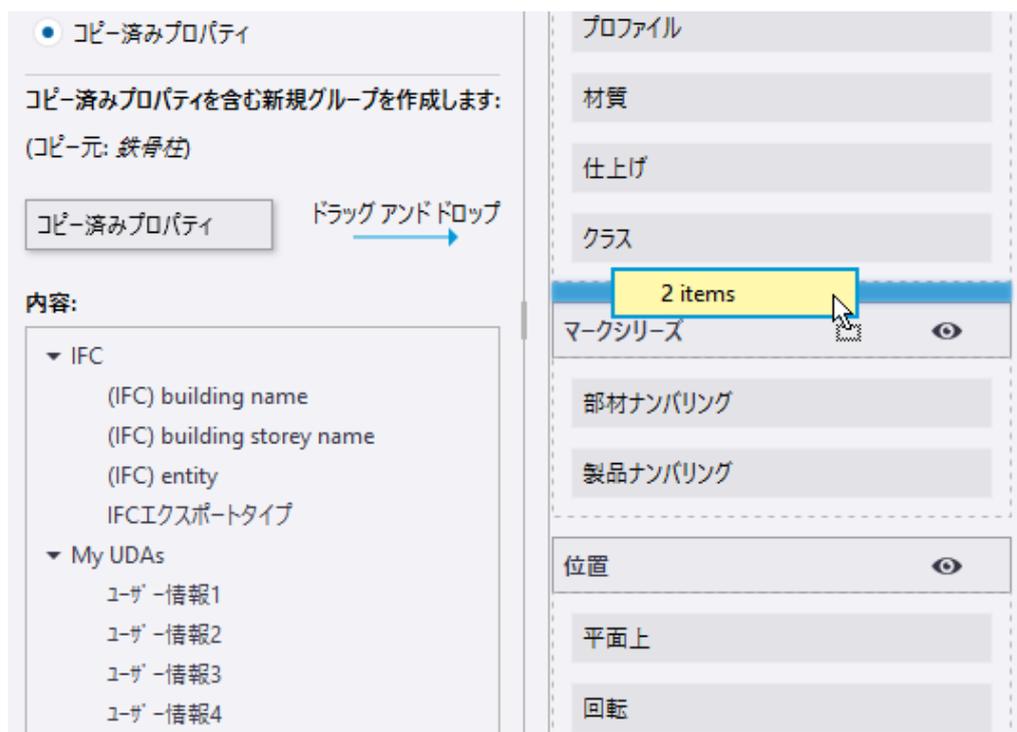
1. 左側のオブジェクト タイプ リストで、プロパティのコピー元のオブジェクト タイプを選択します。
2. 右側のプロパティ パネル レイアウトで、コピーするプロパティを選択します。

複数のプロパティを選択するには、**Ctrl** キーまたは **Shift** キーを使用します。

3.  をクリックして、選択したプロパティをコピーします。
または、右クリックして、[プロパティ コピー] を選択します。
コピーされたプロパティが、中央の列の [内容] セクションの下に表示されます。



4. 左側のオブジェクト タイプ リストで、プロパティのコピー先のオブジェクトタイプを選択します。
5. [追加] セクションで、[コピー済みプロパティ] オプションが選択されていることを確認します。
6. 中央の列から [コピー済みプロパティ] ボックスを右側のプロパティ パネルレイアウトにドラッグします。



別のグループをコピーするか、[プロパティ パネル エディタ]を閉じるまで、コピーされたグループの名前と内容が中央の列に表示されます。

ネストされたグループをコピーすると、メインのグループにネストされているグループもすべてコピーされます。

注 既に使用されているプロパティを2つ追加することはできません。既に使用されているプロパティをコピーしようとする、コピーしたプロパティの [内容] セクションにテキスト [使用中] が表示されます。

選択したオブジェクトタイプに追加できないプロパティでは、[内容] セクションにテキスト [複合-不可] が表示されます。

単一プロパティのデフォルトの表示を設定する

プロパティパネルでは、デフォルトで表示または非表示にするプロパティをオブジェクトタイプごとに個別に定義し、プロパティのお気に入りセットを作成できます。

デフォルトでは、一部のオブジェクトタイプのプロパティパネルには多数のプロパティが表示されるため、すべてのプロパティで必要なプロパティを見つけるのが煩わしい場合があります。プロパティパネルの乱雑さを抑えるには、プロパティに頻繁にマークを付けたり、使用頻度を低くしたりして、必要なプロパティを非表示にします。

1. 右側のプロパティパネルレイアウトで、頻繁に使用するか、使用しないようにマークするプロパティを選択します。星印を使用して、使用頻度の高いマークを付けます。



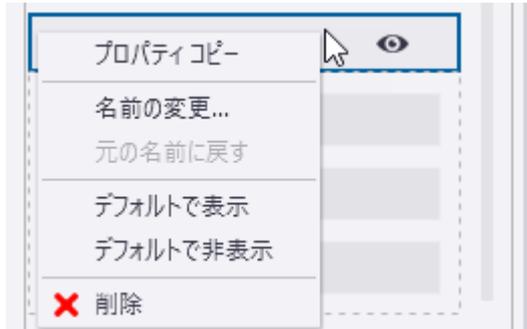
- ・ スター選択を解除して、使用頻度の少ないプロパティをマークします。プロパティパネルにプロパティが表示されなくなります。
 - ・ 星を選択して、使用頻度の高いプロパティをマークします。プロパティパネルにプロパティが表示されます。
2. 複数のプロパティを一度に使用しないようにマークするには、**Ctrl** キーまたは **Shift** キーを使用して複数のプロパティを選択します。

カスタマイズしたプロパティパネルレイアウトを保存すると、使用頻度の高いプロパティのみが表示されます。

プロパティ グループのデフォルトの表示を設定する

プロパティ パネルで、選択したプロパティ グループをデフォルトで表示するか非表示にするかを定義できます。

1. 右側のプロパティ パネル レイアウトで、非表示にするプロパティを選択します。
2. 右クリックして [デフォルトで非表示] を選択します。



目のアイコンが非表示状態になります。👁️.選択したプロパティ グループが、プロパティ パネルではデフォルトで非表示になります。

3. プロパティ パネルにプロパティ グループをデフォルトで再度表示するには、右クリックして [デフォルトで表示] を選択します。

目のアイコンが表示状態に変わります。👁️.選択したプロパティ グループが、プロパティ パネルではデフォルトで表示されます。

[プロパティ パネルのプロパティ グループの表示・非表示の変更 \(72 ページ\)](#)は、これらのデフォルト設定よりも優先されることに注意してください。

カスタマイズの削除

目的	操作方法
プロパティまたはプロパティ グループを削除する	<ol style="list-style-type: none">1. プロパティ パネル レイアウトで、削除するプロパティまたはプロパティ グループを選択します。 複数のプロパティを選択するには、Ctrl キーまたは Shift キーを使用します。2.  をクリックします。 または、プロパティまたはプロパティ グループを右クリックし、[削除] を選択します。
変更を破棄する	[すべて元に戻す] ボタンをクリックすると、変更が破棄され、前回保存した状態に戻ります。

目的	操作方法
1つのカスタマイズを削除する	<p>選択したオブジェクトタイプのプロパティパネルのカスタマイズを削除するには、[全体表示] ボタンをクリックします。</p> <p>または、選択したオブジェクトタイプを右クリックして、[デフォルトに戻す] を選択します。</p>
カスタマイズをすべて削除する	すべてのプロパティパネルレイアウトのカスタマイズを削除するには、[すべて戻す] ボタンをクリックします。

変更の保存

変更に問題がないことを確認したら、カスタマイズしたプロパティパネルレイアウトを保存します。

1. **[すべて保存]** ボタンをクリックします。Tekla Structures に戻ると、Tekla Structures によって、変更したプロパティパネルテンプレートを再度読み込むかどうか尋ねられます。
2. **[はい]** をクリックして、カスタマイズしたプロパティパネルレイアウトを適用します。

カスタマイズしたプロパティパネルでのユーザー定義情報 (UDA)

モデルオブジェクトのプロパティパネルで、[その他] プロパティグループの [ユーザー定義情報] ボタンをクリックすると、ユーザー定義情報 (UDA) ダイアログボックスが開きます。プロパティパネルをカスタマイズして、最も重要なユーザー定義情報をプロパティパネルに直接追加し、個別のユーザー定義情報ダイアログボックスを開かなくても済むようにすることができます。

コンポーネントなどの一部のオブジェクトタイプでは、[ユーザー定義情報] ボタンを使用できないことに注意してください。図面オブジェクトには、ユーザー定義情報は含まれません。

モデルオブジェクトの作成または変更時に、他のすべてのオブジェクトプロパティと一緒にユーザー定義情報が自動的に適用されます。ユーザー定義情報は、プロパティパネルまたはユーザー定義情報ダイアログボックスにあるかどうかにかかわらず自動的に適用されます。

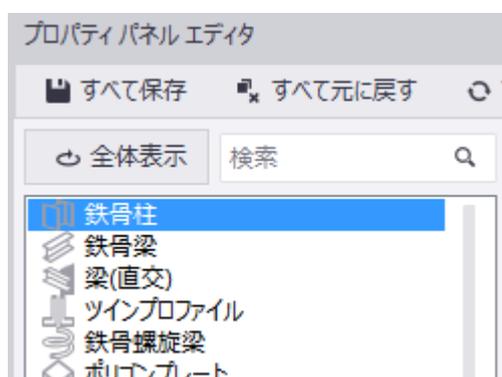
プロパティパネルに追加する場合にサポートされている正常に動作するユーザー定義情報のユニットタイプは、Option、String、Integer、Float、Date、Distance、Weight、Force、Moment、Angle、Factor、および Area です。その他のユニットタイプのユーザー定義情報は、ユーザー定義情報ダイアログボックスから使用する必要があります。

注 プロパティ パネル レイアウトをカスタマイズせずに、プロパティ パネルにユーザー定義情報を表示するかどうかを制御できます。プロパティ パネルで、[プロパティ表示オプション \(72 ページ\)](#)と検索を使用します。

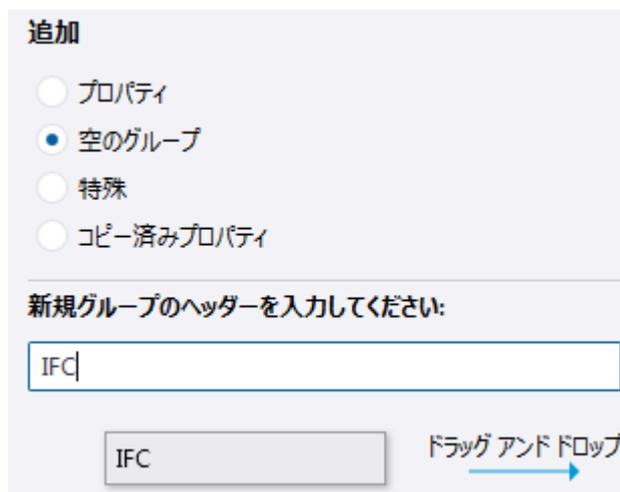
例: IFC に関連したユーザー定義情報をプロパティ パネル レイアウトに追加し、それらの情報を別のオブジェクト タイプにコピーする方法

この例では、IFC に関連した一連のユーザー定義情報 (UDA) を鉄骨柱プロパティ パネル レイアウトに追加し、それらの一連のユーザー定義情報を鉄骨梁プロパティ パネル レイアウトにコピーします。

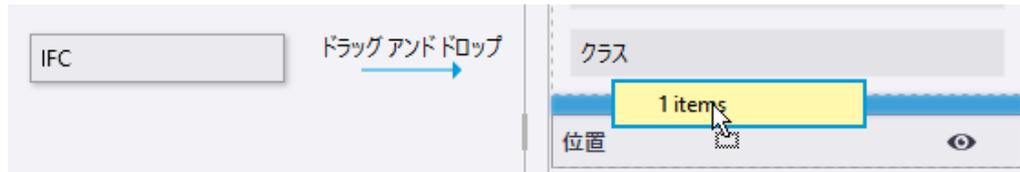
1. オブジェクト タイプ リストで、**[鉄骨柱]** を選択します。



2. **[追加]** セクションで、**[空のグループ]** を選択します。新しいグループのタイトルとして「IFC」を入力します。



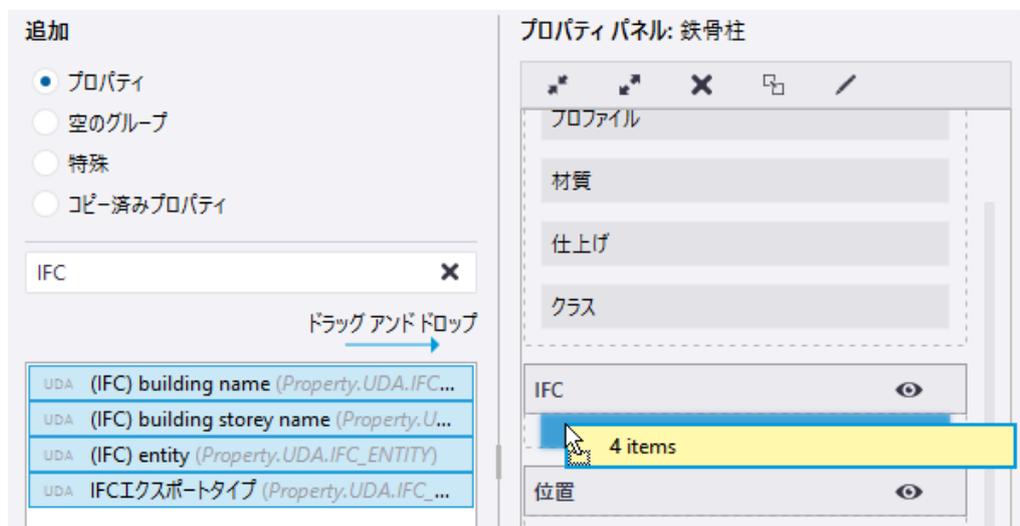
3. グループ テンプレートを右側のプロパティ パネル レイアウトにドラッグします。



4. [追加] セクションで、[プロパティ] を選択します。検索ボックスに「IFC」を入力して、IFCに関連したユーザー定義情報を検索します。



5. すべての IFC ユーザー定義情報を選択して、プロパティ パネル レイアウトで作成したグループにドラッグします。

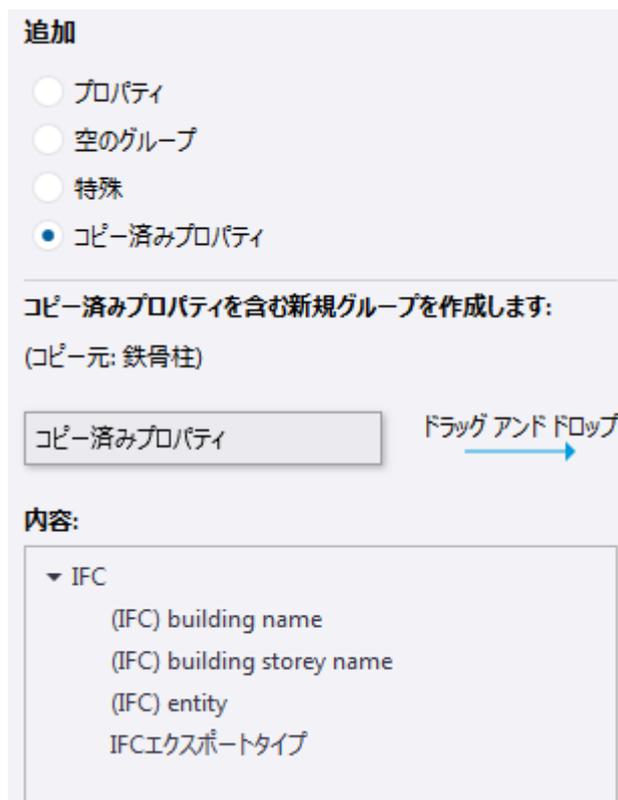




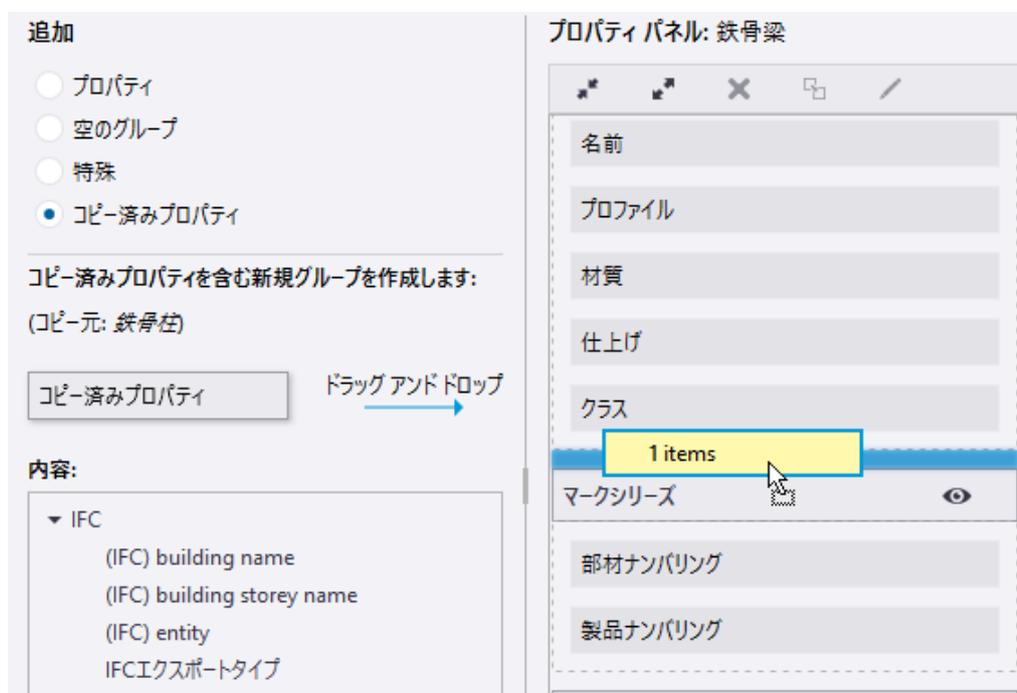
6. 新しいグループに必要なユーザー定義情報を追加したら、そのグループを鉄骨梁プロパティパネルレイアウトにも追加できるようにコピーします。グループのタイトルを選択し、**[選択されたアイテムをコピー]**  ボタンをクリックします。



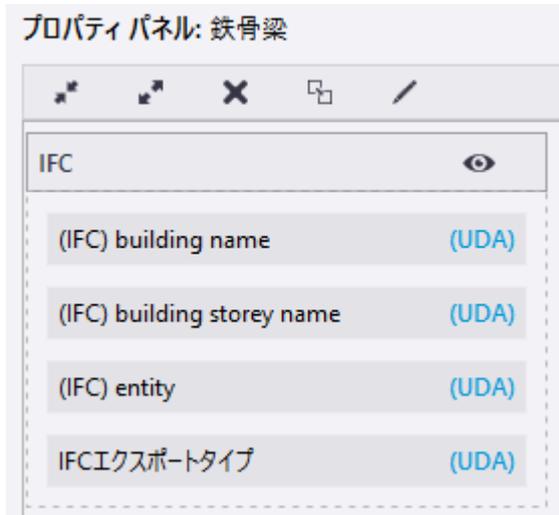
コピーされたプロパティグループの名前とグループの内容が、中央の列に表示されます。プロパティが鉄骨柱からコピーされたことを確認できます。



7. コピーされたプロパティ グループを鉄骨梁プロパティ パネル レイアウトに追加するには、オブジェクト タイプ リストで **[鉄骨梁]** を選択します。
8. コピーされたグループを中央の列から右側の鉄骨梁プロパティ パネル レイアウトにドラッグします。



IFC に関連したユーザー定義情報が鉄骨柱プロパティ パネル レイアウトと鉄骨梁プロパティ パネル レイアウトの両方で使用できるようになります。



9. [すべて保存] ボタンをクリックして変更を保存します。Tekla Structures に戻ると、Tekla Structures によって、変更したプロパティ パネル テンプレートを再度読み込むかどうか尋ねられます。[はい] をクリックして、カスタマイズしたプロパティ パネル レイアウトを適用します。



5.3 キーボードショートカットのカスタマイズ

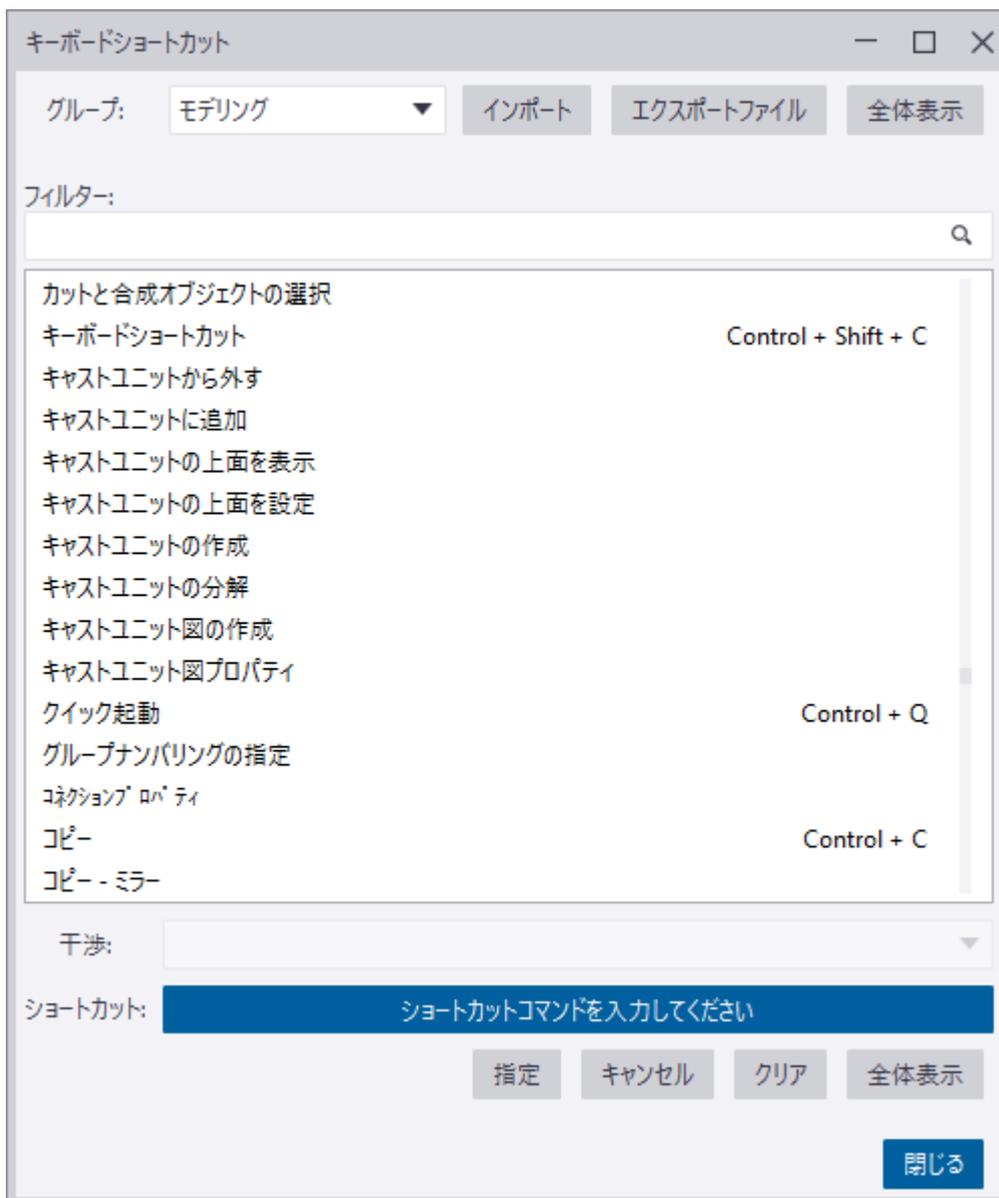
[キーボードショートカット]ダイアログボックスで、Tekla Structures で利用できるすべてのショートカットのリストを表示できます。新しいキーボードショートカットを定義して、既存のものを削除することもできます。カスタマイズを完了したら、キーボードショートカットをエクスポートして、共同で作業しているメンバーと共有できます。

新しいキーボードショートカットを定義する

どのようなコマンド、マクロ、またはコンポーネントにでも、キーボードショートカットを割り当てることができます。さらに、必要に応じて、デフォルトのキーボードショートカットを変更することもできます。

1. [ファイル]メニューで、**設定 --> キーボードショートカット**をクリックします。

[キーボードショートカット] ダイアログ ボックスが開きます。



2. [グループ] リストで、変更するショートカット グループを選択します。
コマンドとショートカットのリストが表示されます。
3. 特定のコマンドまたはキーボード ショートカットを検索する場合は、[フィルター] ボックスにテキストを入力します。
例:
 - ・ 「grid」と入力すると、名前に「grid」という語が含まれるコマンドのみが表示されます。
 - ・ 「+」と入力すると、2つの部分で構成されるショートカット (**Ctrl + S** など) のリストが表示されます。

- ・ 「", "」 と入力すると、2つの連続するキーで構成されるショートカット (M、N など) のリストが表示されます。
4. リストからコマンドを選択します。
 5. [ショートカットコマンドを入力してください] をクリックします。
 6. キーボードで、ショートカットに使用するキーの組み合わせを入力します。
 7. [干渉] ボックスを確認し、キーボードショートカットが既に他のコマンドに割り当てられていないか確認します。
ショートカットがすでに使用されている場合は、別のキーの組み合わせを入力します。

注 既に使用されていたキーボードショートカットを再度割り当てると、元々割り当てられていたコマンドとの関連付けはなくなります。

8. [指定] をクリックし、キーボードショートカットを保存します。

ショートカットのクリアとリセット

既存のショートカットを削除できます。また、すべてのショートカットを既定値にリセットすることができます。

1. [ファイル] メニューで、[設定 --> キーボードショートカット] をクリックします。
2. キーボードショートカットを削除するには、リストからコマンドを選択し、[クリア] をクリックします。
3. すべてのキーボードショートカットを [デフォルトの設定 \(51 ページ\)](#) にリセットするには、[全体表示] ボタンをクリックします。

キーボードショートカットをエクスポートする

カスタマイズしたキーボードショートカットをエクスポートして、共同で作業しているメンバーと共有できます。

1. [ファイル] メニューで、[設定 --> キーボードショートカット] をクリックします。
2. [エクスポート] をクリックします。
3. ファイル名と場所を入力します。
4. [保存] をクリックしてキーボードショートカットをエクスポートします。
5. キーボードショートカットを他のユーザーと共有するには、エクスポートされたファイルをユーザーに送信します。

キーボードショートカットをインポートする

キーボードショートカットをファイルからインポートできます。

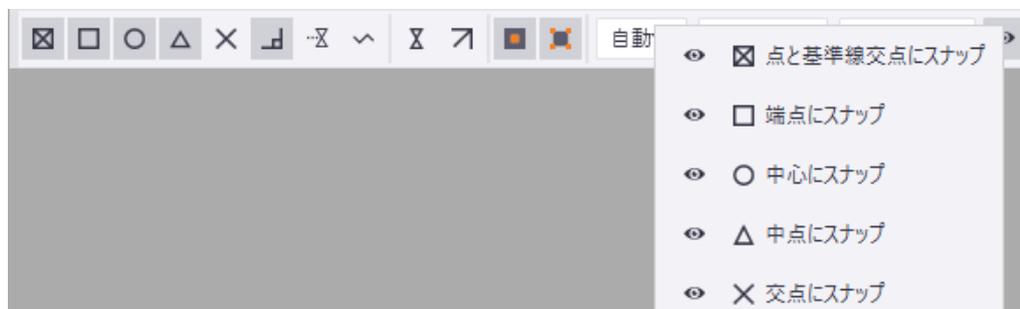
1. [ファイル]メニューで、[設定 --> キーボードショートカット]をクリックします。
2. [インポート]をクリックします。
3. インポートするショートカット ファイルを参照します。たとえば、`..\Users\\AppData\Local\Trimble\Tekla Structures\\Settings\KeyboardShortcuts_4.xml` のようになります。
4. [開く]をクリックしてキーボードショートカットをインポートします。

5.4 選択ツールバー、スナップ ツールバー、一時スナップ設定ツールバーのカスタマイズ

スイッチの一部を非表示にすることで、[選択]、[スナップ]、および [一時スナップ設定] ツールバーをカスタマイズできます。 ツールバーは、モデリング モードと作図モードの両方でカスタマイズできます。

選択したツールバーで表示/非表示にする選択スイッチまたはスナップ スイッチを定義できます。社内の管理者は、組織全体にカスタマイズしたツールバーを配布することができます。

1. ツールバーの目のボタン  をクリックして、ツールバーのすべてのスイッチが含まれるリストを開きます。



または、選択したツールバーを右クリックして、リストを開きます。

2. スイッチを非表示にするには、リスト内のスイッチの名前をクリックします。選択したスイッチはツールバーで非表示になり、目のアイコンが非表示状態になります。 .
3. スイッチを再び表示するには、リスト内の非表示のスイッチをクリックします。選択したスイッチはツールバーで表示され、目のアイコンが表示状態になります。 .

5.5 コンテキスト ツールバーのカスタマイズ

コンテキスト ツールバーを使用して、モデルや図面オブジェクト、ビュー、基準線などの基本的なプロパティをすばやく表示したり変更したりすることができます。表示するツールバー要素を選択することで、コンテキスト ツールバーをカスタマイズできます。また、要素の幅を調整したり、アイコンやタイトルを追加したりすることも可能です。

モデルまたは図面内でオブジェクトをクリックすると、マウス ポインタの横にコンテキスト ツールバーのシンボル  が表示されます。シンボルをクリックすると、コンテキスト ツールバーが開きます。



コンテキスト ツールバーのカスタマイズ

1. コンテキスト ツールバーで、 をクリックします。
2. コンテキスト ツールバーで、カスタマイズするツールバーを選択します。
コンテキスト ツールバーのリストには、現在のモード (つまり、モデリング モードまたは図面モード) で使用できるツールバーのみが表示されます。
3. チェック ボックスをオンまたはオフにして、表示または非表示にするツールバー要素を定義します。

[プレビュー] 領域に、ツールバーが実際にどのように表示されるかが示されます。次に例を示します。

<input checked="" type="checkbox"/>		名前	100
<input checked="" type="checkbox"/>		プロフィール	100
<input checked="" type="checkbox"/>		下	60
<input checked="" type="checkbox"/>		上	60
<input checked="" type="checkbox"/>		クラス	80
<input checked="" type="checkbox"/>		位置	40
<input type="checkbox"/>		フェーズ	80
<input type="checkbox"/>		材質	80
<input type="checkbox"/>		仕上げ	60
<input type="checkbox"/>		マークシリーズ	40
<input type="checkbox"/>		プロパティを開く	40
<input checked="" type="checkbox"/>		プロパティのコピー(複数のオブジェクトに対しては)	40
<input type="checkbox"/>		オブジェクト情報問合せ	40
<input checked="" type="checkbox"/>		ディテールの表示	40
<input checked="" type="checkbox"/>		ビュー角度	40

プレビュー

4. ツールバー要素を変更するには、次のようにします。

a. ツールバー要素をクリックします。

要素を変更できる場合、次のボックスが表示されます。



b. ツールバー要素の幅を調整するには、スライダーを使用します。

c. 追加タイトルを追加するには、テキスト ボックスをクリックし、タイトルを入力します。

d. アイコンを追加するには、 をクリックし、リストからアイコンを選択します。

e. アイコンまたはタイトルを削除するには、 をクリックします。

5. マクロやユーザー定義情報を追加するには、次のようにします。

a. リストから必要なマクロまたはユーザー定義情報を選択します。

b. [追加] をクリックします。

Tekla Structures によって、ツールバー要素のリストおよび [プレビュー] イメージにマクロまたはユーザー定義情報が追加されます。次に例を示します。



- c. マクロまたはユーザー定義情報を表示しない場合は、ツールバー要素リストで対応するチェック ボックスをオフにします。
6. [OK] をクリックして変更を保存します。

コンテキスト ツールバーのユーザー プロファイルの作成

コンテキスト ツールバーに対して、複数のプロフィールを作成できます。各プロフィールには、同じコンテキスト ツールバーが含まれますが、設定が異なります。

1. コンテキスト ツールバーで、 をクリックします。
2. [プロフィールを設定] ボックスにプロフィールの名前を入力します。
3.  をクリックして、新しいプロフィールを保存します。
4. 選択したコンテキスト ツールバーをカスタマイズします。
たとえば、いくつかの要素をコンテキスト ツールバーから削除します。
5. [OK] をクリックして変更を保存します。
定義した設定のユーザー プロファイルがアクティブになります。
6. 別のプロフィールに切り替えるには、次のようにします。
 - a. [プロフィールを設定] リストで、別のプロフィールを選択します。
 - b. 設定を変更します。
 - c. [OK] をクリックします。
このユーザー プロファイルがアクティブになります。

Tekla Structures を再起動すると、最後に使用されたプロフィールがデフォルトで読み込まれます。

コンテキスト ツールバーのバックアップと共有

カスタマイズしたコンテキスト ツールバーのバックアップ コピーを保存することをお勧めします。バックアップ ファイルを使用して他のコンピューターに設定をコピーしたり、カスタマイズを共同で作業しているメンバーと共有したりできます。

1. コンテキスト ツールバーをユーザー プロファイルの下に、分かりやすい名前
で保存します。たとえば、MyContextualToolbar などです。
2. ..\Users\\AppData\Local\Trimble\Tekla Structures
\<version>\ContextualToolbar\Profiles フォルダに移動します。
3. カスタム コンテキスト ツールバーのコピーを作成し、別のコンピューターの
対応するフォルダに保存します。
4. 別のコンピューターでカスタム コンテキスト ツールバーを開くには、次のよ
うにします。
 - a. コンテキスト ツールバーで、 をクリックします。
 - b. **[プロファイルを設定]** リストで、適切なプロファイルを選択します。
たとえば、MyContextualToolbar (手順 1 でこの名前を使用した場合)
です。
 - c. **[OK]** をクリックします。
これでカスタマイズが有効になります。

注 別の方法として、会社の企業フォルダまたはシステム フォルダに
ContextualToolbar フォルダ全体を配置することもできます。企業フォ
ルダの場所は、teklastructures.ini ファイルで定義する必要があるこ
とに注意してください。

6

Tekla Structures アプリケーションのトラブルシューティング

インストール後に Tekla Structures が起動しない、応答を停止する、または動作を停止する場合、問題の原因を見つけるにはエラーメッセージが役立ちます。

6.1 エラー: System.DllNotFoundException

このエラーメッセージは、Windows オペレーティングシステムで必要な .dll ファイルが見つからないか破損しているために Tekla Structures が起動できない場合に表示されます。

詳細については、「[Tekla Structures が起動しない: エラー System.DllNotFoundException](#)」を参照してください。

6.2 エラー: System.Runtime.Remoting.RemotingException

次のエラーメッセージが表示されます。

```
System.Runtime.Remoting.RemotingException: Failed to connect to an IPC Port: The system cannot find the file specified.
```

このメッセージは、使用しているバージョンの Tekla Structures に必要な再頒布可能パッケージがコンピューターにインストールされていない場合に表示されます。

使用しているバージョンの Tekla Structures に必要な追加ソフトウェア コンポーネントについては、「[」](#)を参照してください。不足している再頒布可能パッケージをインストールしてください。

6.3 エラー: APPCRASH TeklaStructures.exe ntdll.dll

次のエラーメッセージが表示されます。

Problem Event Name: APPCRASH
Application Name: TeklaStructures.exe
Fault Module Name: ntdll.dll

通常、このエラーメッセージは、他のソフトウェアが原因で Tekla Structures を正常に実行できない場合に表示されます。詳細については、「[Tekla Structures 製品速報: Tekla Structures にフックする他のソフトウェア](#)」を参照してください。

このエラーメッセージは、モデルに問題がある場合にも表示される可能性があります。[エラーチェックと修復] コマンドを使用すると、モデルオブジェクトの構造とライブラリ データベースのエラーや不一致をチェックして修復できます。「」を参照してください。

場合によっては、最新の Tekla Structures サービス パックをインストールすることで問題が解決することがあります。「」を参照してください。

6.4 Tekla Structures にエラーメッセージが表示されない場合のエラーに関する情報の検索

Tekla Structures が起動しないか動作を停止するが、エラーメッセージが表示されない場合、次の手順に従ってエラーに関する情報を検索します。

1. Windows で、イベント ビューアー アプリを開きます。
2. **Windows ログ --> アプリケーション** に移動します。
3. [レベル] 列に [エラー] と表示されているイベントを探します。
[一般] タブと [詳細] タブにエラーに関する情報が表示されます。
4. [サポートに問い合わせ \(127 ページ\)](#) たときにエラーメッセージを送信する場合、エラーメッセージを保存してください。
 - a. 1 つまたは複数の行を選択します。
複数の行を選択するには、**Ctrl** キーまたは **Shift** キーを押しながらクリックします。
 - b. 選択した行を右クリックし、[選択したイベントの保存] を選択します。

6.5 一般的なトラブルシューティング手順

以下の一般的なトラブルシューティング手順を試すこともできます。

- ・ コンピューターを再起動します。
- ・ Tekla Structures を再起動します。

Tekla Structures アプリが応答を停止した場合、Windows タスク マネージャーでタスクを終了してから、Tekla Structures をもう一度起動する必要が生じることがあります。

- ・ 使用しているバージョンの Tekla Structures 最新の Tekla Structures サービス パックをインストールします。「」を参照してください。
- ・ 新しいサービス パックを入手できない場合、同じバージョンの Tekla Structures をアンインストールしてから再インストールします。「」を参照してください。

6.6 トラブルシューティングに関する質問と操作

質問	操作
使用しているオペレーティング システムは、インストールしたバージョンの Tekla Structures と互換性がありますか?	使用しているバージョンの Tekla Structures でサポートされているオペレーティング システムについては、「」を参照してください。
特定の Tekla Structures サービス パックをインストールした後にエラー メッセージが表示されましたか?	<ul style="list-style-type: none"> ・ 最新のサービス パックをインストールします。「」を参照してください。 ・ 新しいサービス パックを入手できない場合、現在のサービス パックをアンインストールして以前のサービス パックをインストールします。「」を参照してください。
使用しているバージョンの Tekla Structures に必要な再頒布可能パッケージは、コンピューターにインストールされていますか?	<p>使用しているバージョンの Tekla Structures に必要な追加ソフトウェア コンポーネントについては、「」を参照してください。</p> <p>不足している再頒布可能パッケージをインストールしてください。</p>
エラーはコンピューターのパフォーマンスに関連するものですか?	<p>使用しているコンピューターがハードウェアの推奨事項に記載されている要件を満たしていることを確認します。</p> <p>Tekla Structures ワークステーションに推奨されるハードウェアについては、「」を参照してください。</p>
グラフィック カード ドライバーなど、最新バージョンのドライバーがコンピューターにインストールされていますか?	<p>コンピューターにインストールされているドライバーのバージョンを、製造元の最新バージョンと比較します。</p> <p>必要に応じて、ドライバーをアップグレードしてください。</p>
最新の Windows 更新プログラムがコンピューターにインストールされていますか?	Windows 更新プログラムが利用可能かどうかを確認し、不足している更新プログラムをインストールします。手順については、「 Windows の更新 」を参照してください。

質問	操作
ウイルス対策プログラムが Tekla Structures の実行を妨げていませんか?	ウイルス対策ソフトウェアの設定を確認するか、社内の IT 担当者にサポートを依頼してください。
悪意のあるソフトウェアやライセンスのないサードパーティ製ソフトウェアがコンピューターにインストールされていませんか?	<ul style="list-style-type: none"> ・ セキュリティ ソフトウェアを使用し、悪意のあるソフトウェアがないかスキャンして削除します。 ・ ライセンスのないサードパーティ製ソフトウェアをアンインストールします。 ・ 社内の IT 担当者にサポートを依頼します。
複数のバージョンの Tekla Structures で同じ問題が発生していますか?	複数のバージョンの Tekla Structures が正しく動作しない場合、Tekla Structures サポートに問い合わせる際にこの情報を含めてください。
別のバージョンの Tekla Structures を使用して作成されたモデルを開きましたか?	モデルを作成したときに使用したものと同一バージョンの Tekla Structures を使用してモデルでの作業を完了することをお勧めします。コンピューターには複数のバージョンの Tekla Structures を同時にインストールすることができません。
最近他のソフトウェアをコンピューターにインストールしていませんか?	<ul style="list-style-type: none"> ・ 他のソフトウェアが Tekla Structures の正常な実行を妨げていないかどうか確認してください。「Tekla Structures 製品速報: Tekla Structures にフックする他のソフトウェア」を参照してください。 ・ 社内の IT 担当者にサポートを依頼します。
最近 Tekla Warehouse からコンテンツをインストールしましたか?	コンテンツを削除し、エラーが引き続き発生するかどうかを確認します。
大規模なモデルで作業していますか?	「」を参照してください。
マルチユーザー モデルで作業していますか?	「」を参照してください。
Tekla Model Sharing を使用して共有モデルで作業していますか?	「」で Tekla Model Sharing の前提条件を確認してください。
エラーは特定のモデルでのみ発生していますか?	[エラーチェックと修復] コマンドを使用すると、モデル オブジェクトの構造とライブラリ データベースのエラーや不一致をチェックして修復できます。「」を参照してください。

質問	操作
他のユーザーが同じモデルを開いたときに同じエラーメッセージが表示されますか?	別のユーザーにモデルを開いてもらいます。
エラーは、特定のモデルテンプレートを使用して作成されたモデルでのみ発生していますか?	モデルテンプレートの保守担当者に、 [診断と修復] コマンドを使用したモデルテンプレートの確認と修復を依頼します。「」を参照してください。

7

Tekla Structures サポートへの問い合わせ (サポート ツール)

サポート ツールを使用すると、Tekla Structures サポートに直接問い合わせることができます。このツールにより、1 回のサポート リクエストで、モデル、関連するファイル、その他の必要な情報を収集し、リクエストを Tekla Structures サポートに安全にアップロードすることができます。

サポート ツール:

- ・ 開いているモデルを自動的に識別し、選択内容に応じてモデル フォルダからすべてのファイルまたは選択したファイルを添付ファイルとしてリクエストに含めます。ユーザー フィードバック ログ、Tekla Structures ログ、ユーザー定義情報ファイルなど、他のフォルダにあるログおよびファイルも添付されます。
- ・ アプリケーションおよびシステム情報を自動的に収集します。
- ・ クラッシュが発生した場合、クラッシュ ダンプ、セッション ログ ファイル、および過去 72 時間に記録された Windows ログ (種類がエラー) がサポート ツールに自動的に関連付けられます。これらは、[クラッシュ情報] ファイル カテゴリの選択をオフにすることでスキップできます。
- ・ 問題の説明、添付されたモデル、添付ファイル、その他の収集されたすべての情報を Tekla Structures サポートにアップロードします。

注 機密情報

アップロードされたすべてのファイルは機密情報として扱われます。受信者しかファイルにアクセスできません。

7.1 サポート リクエストの作成

1. [ファイル] メニューで、[ヘルプ --> Tekla サポートへのお問い合わせ] をクリックします。
2. [Trimble Identity](#) を使用してログインします。

サポート ツールが開き、ユーザー、アプリケーション、および Tekla Structures バージョン情報が自動的に入力されます。サポート ツールは、Trimble Identity プロファイルから名前、電子メールアドレス、会社名、およびサポート電子メールアドレスを読み込みます。

[**ユーザーの切り替え**] をクリックして、別のアカウントに切り替えることもできます。

3. 登録済みのカテゴリのリストからカテゴリを選択するか、[**その他**] を選択してカテゴリを入力します。
4. 問題の説明を入力します。
5. [**次へ**] をクリックします。
6. 添付するものを選択します。各ファイルについて、ファイル名、ファイルグループ、ファイルサイズ、およびファイルの場所を記述します。
 - ・ デフォルトでは、すべてのファイルが選択されます。
 - ・ [**すべて**] チェック ボックスをオンにするか、[**ファイルを選択**] リストから特定のファイルを選択します。
 - ・ [**ファイルを選択**] リストに表示されていない添付ファイルを送信するには、[**追加ファイルを追加**] ボタンをクリックし、ファイルを参照します。
7. [**次へ**] をクリックします。

サポート ツールによってパッケージが作成され、添付ファイルの合計サイズが表示されます。サポート ケースの作成を完了する前に、アプリケーション情報やオペレーティング システム情報を確認することもできます。
8. [**ケースを作成**] をクリックし、ケースを Tekla Structures サポートにアップロードします。

サポート ケースの作成中は、誤ってアップロードを中断しないよう、左上の戻るボタンは一時的に無効になります。

アップロードが完了すると、電子メールアドレスに通知が送信されます。正常にアップロードされると、自動確認メッセージが送信され、Tekla Structures サポートが問題の解決に取り掛かります。

オフィスおよび販売店のリストと連絡先情報については、「[オフィスおよび販売店](#)」を参照してください。

8

免責条項

© 2024 Trimble Inc. and affiliates. All rights reserved.

本ソフトウェアおよび本ソフトウェアマニュアルの使用は、お客様が本ソフトウェアおよび本ソフトウェアマニュアルの正規ユーザーであるかどうかを定めるライセンス契約に準拠するものとします。ライセンス契約に記載されている保証および免責事項は、ソフトウェアおよびソフトウェアマニュアルに適用されます。ライセンスを付与する Trimble 事業体もその関連会社も、本文に技術的な不正確さや誤植がないことについて責任を負わないものとします。このマニュアルの変更および追加を行うことはできません。

Trimble および特定の製品名は、米国、欧州連合、およびその他の国における Trimble Inc. の登録商標であり、同様の法的保護を受けている場合があります。このマニュアルでは、第三者の商標は、その所有者との提携または所有者による推奨を示唆するものではありません。

本マニュアルに記載されているソフトウェアの構成要素は、欧州連合およびその他の国で係属中の特許出願の対象となる場合があります。

この製品の一部には、以下の著作権者の著作権物が利用されています:

EPM toolkit © 1995-2006 Jotne EPM Technology a.s., Oslo, Norway. All rights reserved.

本ソフトウェアの一部は、Open CASCADE Technology ソフトウェアを使用しています。Open Cascade Express Mesh Copyright © 2019 OPEN CASCADE S.A.S. All rights reserved.

FLY SDK - CAD SDK © 2012 VisualIntegrity™. All rights reserved.

このアプリケーションには、Open Design Alliance によるライセンス契約の規定により、Open Design Alliance ソフトウェアが組み込まれています。Open Design Alliance Copyright © 2002-2020 by Open Design Alliance. All rights reserved.

CADhatch.com © 2017. All rights reserved.

RapidXml C++ library © All rights reserved.

FlexNet Publisher © 2016 Flexera Software LLC. All rights reserved. 本製品には、Flexera Software LLC とそのライセンサー (存在する場合) が所有する権利、機密技術、情報、および創作物が含まれています。本技術の一部または全部を、Flexera Software LLC からの事前の書面による明示的許可なしに、使用、複製、出版、配布、表示、改変または転載することはいかなる形態または手段を問わず厳重に禁止いたします。Flexera Software LLC によって書面で明示されている場合を除き、この技術の

所有は、禁反言、黙示などによっても、Flexera Software LLC が所有するあらゆる知的財産権の下、ライセンスまたは権利を一切付与するものではありません。

サードパーティのオープンソースソフトウェアのライセンスを確認するには、Tekla Structures に移動し、ファイルメニュー --> ヘルプ --> **Tekla Structures** について --> **サードパーティライセンス** をクリックし、オプションをクリックします。