

Poznaj Tekla Structures

Tekla Structures 2026

Kwiecień 2026

©2026 Trimble Inc. and affiliates



Spis treści

1	Plany subskrypcji Tekla Structures.....	7
2	Uruchamianie Tekla Structures przy użyciu klasycznego ekranu startowego.....	11
2.1	Wybieranie swoich ustawień Tekla Structures	12
2.2	Tworzenie własnego środowiska: blank project (pusty projekt).....	14
2.3	Sprawdź konfigurację Tekla Structures	15
2.4	Otwieranie modelu.....	15
	Otwieranie ostatnio używanego modelu.....	15
	Otwieranie istniejącego modelu.....	15
	Otwieranie udostępnionego modelu.....	16
	Usuń model z listy Ostatnie	16
2.5	Utwórz nowy model	16
2.6	Tworzenie obrazu miniatury modelu.....	18
2.7	Edycja właściwości projektu.....	18
2.8	Zapisywanie modelu	21
	Zapisywanie bieżącego modelu.....	21
	Zapisywanie kopii pod inną nazwą lub w innej lokalizacji.....	21
	Zapisywanie kopii zapasowej.....	22
	Zapisywanie jako szablon modelu.....	22
	Definiowanie ustawień automatycznego zapisu modelu i rysunków.....	23
	Przywracanie automatycznie zapisanego modelu i rysunku.....	24
	Krytyczne problemy sprzętowe.....	26
3	Uruchamianie Tekla Structures i otwieranie modeli przy użyciu Tekla Launcher.....	27
3.1	Tworzenie nowego modelu w Tekla Launcher.....	28
3.2	Otwieranie ostatnio używanego modelu w Tekla Launcher.....	32
3.3	Otwórz dowolny istniejący model w Tekla Launcher.....	33
3.4	Otwórz model udostępniony w Tekla Launcher.....	33
3.5	Przeglądanie przykładowych modeli.....	36
3.6	Dostosowywanie Tekla Launcher do własnych potrzeb.....	36
3.7	Instalacja Tekla Launcher.....	37
4	Wprowadzenie do interfejsu użytkownika Tekla Structures..	40
4.1	Używanie wstążki i poleceń na wstążce.....	42
	Korzystanie z poleceń na wstążce.....	42
	Zmiana wyglądu wstążki.....	43
	Minimalizowanie wstążki.....	44

4.2	Stosowanie pola Szybkie uruchamianie do wyszukiwania poleceń, okien dialogowych i pasków narzędzi.....	45
4.3	Korzystanie z panelu bocznego.....	46
4.4	Zmiana właściwości obiektu za pomocą kontekstowego paska narzędzi.....	50
	Modyfikowanie właściwości obiektu za pomocą kontekstowego paska narzędzi.....	50
	Kopiowanie właściwości obiektu za pomocą kontekstowego paska narzędzi.....	51
	Polecenia rysunku na kontekstowym pasku narzędzi.....	51
	Inne polecenia na kontekstowym pasku narzędzi.....	52
	Pokazywanie lub ukrywanie kontekstowego paska narzędzi.....	52
	Określanie pozycji kontekstowego paska narzędzi.....	52
	Przypinanie kontekstowego paska narzędzi.....	53
	Minimalizowanie kontekstowego paska narzędzi.....	53
4.5	Ustawienia podstawowe w menu Plik.....	54
4.6	Pasek narzędzi Wybieranie.....	61
4.7	Pasek narzędzi Przyciąganie.....	65
	Główne przełączniki przyciągania.....	66
	Przełączniki przyciągania i punkty przyciągania.....	66
	Przyciąganie na rysunkach.....	69
4.8	Wyświetlanie komunikatów na pasku stanu.....	69
4.9	Ikony na pasku narzędzi szybkiego dostępu	69
4.10	Cofnięcie zmian modelowania i rysunku	70
4.11	Domyślne skróty klawiaturowe.....	72
	Wspólne polecenia.....	72
	Opcje renderowania.....	73
	Wybieranie obiektów.....	74
	Przyciąganie.....	74
	Kopiowanie i przesuwanie obiektów.....	75
	Wyświetlanie modelu.....	75
	Sprawdzanie modelu.....	76
	Opcje wyświetlania zbrojenia.....	76
	Opcje dotyczące pozycji elementów.....	77
	rysunki.....	77
4.12	Zmiana języka interfejsu użytkownika Tekla Structures.....	78
4.13	Wykonywanie zrzutów ekranu.....	79
	Wykonywanie zrzutu ekranu modelu.....	79
	Wykonywanie zrzutu ekranu rysunku.....	80
	Zapisywanie zrzutu ekranu w formacie mapy bitowej.....	80
	Ustawienia zrzutów ekranu.....	81
5	Praca z obiektem modelu i właściwościami obiektu rysunku.....	83
5.1	Wyświetlanie i modyfikowanie właściwości obiektu w panelu właściwości.....	83
	Otwórz panel właściwości.....	84
	Modyfikowanie właściwości obiektu modelu lub obiektu rysunku.....	85
	Modyfikowanie właściwości wielu obiektów modelu lub obiektów rysunku.....	86
	Modyfikowanie właściwości obiektów oznaczeń rysunku w edytorze wizualnym.....	87
	Wyświetlanie na panelu właściwości tylko często używanych właściwości.....	89
	Wyszukiwanie w panelu właściwości.....	90

5.2	Kopiowanie właściwości z innego obiektu w panelu właściwości.....	91
	Kopiowanie właściwości obiektu przy użyciu polecenia Kopiuj do schowka	91
	Kopiowanie właściwości obiektu przy użyciu polecenia Kopiuj do innego obiektu.....	94
5.3	Modyfikowanie ustawień panelu właściwości.....	95
	Przełączanie między automatycznym i ręcznym stosowaniem właściwości w panelu właściwości.....	95
	Kontrolowanie widoczności przycisków Kopiuj do schowka i Kopiuj do innego obiektu w panelu właściwości.....	96
	Kontrolowanie widoczności grup właściwości w panelu właściwości.....	97
	Miejsce, w którym są zapisywane ustawienia panelu właściwości.....	99
5.4	Zapisywanie i wczytywanie właściwości obiektów w panelu właściwości lub w oknach dialogowych.....	100
	Zapisywanie i wczytywanie właściwości w panelu właściwości.....	100
	Zapisywanie i wczytywanie właściwości w oknie dialogowym.....	102
	Usuwanie istniejących już właściwości.....	102
5.5	Wyświetlanie i modyfikowanie właściwości obiektów przy użyciu okien dialogowych.....	103
6	Dostosowywanie podstawowych elementów interfejsu użytkownika	105
6.1	Dostosowywanie wstążki.....	105
	Dodawanie przycisku do wstążki.....	107
	Przenoszenie przycisku.....	112
	Zmiana rozmiaru przycisku.....	113
	Zmiana wyglądu przycisku.....	114
	Tworzenie polecenia użytkownika za pomocą narzędzia Edytor poleceń.....	116
	Dodawanie paska separatora.....	117
	Usuwanie przycisku.....	118
	Dodawanie, ukrywanie i edytowanie kart.....	118
	Zapisywanie wstążki	119
	Sprawdzanie zmian.....	119
	Tworzenie kopii zapasowych i przywracanie wstążek.....	120
6.2	Dostosowywanie układu panelu właściwości.....	121
	Dodawanie właściwości lub grupy właściwości.....	123
	Zmiana nazwy właściwości lub grupy właściwości.....	126
	Kopiowanie właściwości z jednego typu obiektu do innego	126
	Ustawianie domyślnej widoczności jednej właściwości.....	129
	Ustawianie domyślnej widoczności grupy właściwości.....	130
	Usuwanie dostosowania.....	130
	Zapisanie zmian.....	131
	Atrybuty użytkownika (UDA) w dostosowanym panelu właściwości.....	131
	Przykład: jak dodać atrybuty użytkownika związane z IFC do układu panelu właściwości i skopiować je do innego typu obiektu.....	132
6.3	Dostosowywanie skrótów klawiaturowych.....	137
	Definiowanie nowych skrótów klawiaturowych.....	137
	Usuwanie i resetowanie skrótów.....	139
	Eksportowanie skrótów klawiaturowych.....	139
	Importowanie skrótów klawiaturowych.....	140
6.4	Dostosowywanie pasków narzędzi Wybieranie, Przyciąganie, Nadpisanie przyciągania.....	140
6.5	Dostosowywanie kontekstowego paska narzędzi.....	141

	Dostosowywanie kontekstowego paska narzędzi.....	141
	Tworzenie profili użytkownika kontekstowych pasków narzędzi.....	142
	Tworzenie kopii zapasowych i współdzielenie kontekstowych pasków narzędzi.....	143
7	Rozwiązywanie problemów z aplikacją Tekla Structures.....	144
7.1	Błąd: System.DllNotFoundException.....	144
7.2	Błąd: System.Runtime.Remoting.RemotingException.....	144
7.3	Błąd: APPCRASH TeklaStructures.exe ntdll.dll.....	144
7.4	Znajdowanie informacji o błędach, gdy Tekla Structures nie wyświetla komunikatów o błędach.....	145
7.5	Ogólne operacje rozwiązywania problemów.....	145
7.6	Pytania i działania dotyczące rozwiązywania problemów.....	146
8	Kontakt z pomocą techniczną Tekla Structures (narzędzie pomocy technicznej).....	149
8.1	Tworzenie zgłoszenia serwisowego.....	149
9	Pomoc interaktywna dla Tekla Structures w Trimble Assistant for Tekla.....	152
9.1	Panel boczny Trimble Assistant for Tekla.....	153
10	Zastrzeżenie.....	154

1 Plany subskrypcji Tekla Structures

W zależności od planu subskrypcji Tekla Structures masz dostęp do subskrypcji **Tekla Structures Diamond**, **Tekla Structures Graphite** lub **Tekla Structures Carbon**.

Każda subskrypcja stopniowo dostarcza więcej funkcji produktu.

- Subskrypcja **Tekla Structures Diamond** jest przeznaczona do detalowania i tworzenia informacji produkcyjnych.
- Subskrypcja **Tekla Structures Graphite** jest przeznaczona do modelowania i tworzenia dokumentacji projektowej.
- Subskrypcja **Tekla Structures Carbon** jest przeznaczona do przeglądania i współpracy.
- Subskrypcja **Tekla Structures Trial** służy do wypróbowania pełnej funkcjonalności Tekla Structures, z [pewnymi wyjątkami](#).

Jeśli jesteś administratorem firmy, możesz wyświetlić szczegóły subskrypcji w [Tekla Online Admin Tool](#).

Dokumentacja Trimble User Assistance oraz funkcji

Trimble User Assistance obejmuje zawartość subskrypcji **Tekla Structures Diamond**. Pamiętaj, że możesz nie mieć dostępu do wszystkich funkcji opisanych w Trimble User Assistance. Jeśli plan subskrypcji obejmuje kilka różnych subskrypcji, przy uruchamianiu Tekla Structures możesz wybrać, której chcesz używać.

Funkcje Tekla Structures w wersji zapoznawczej

Niektóre funkcje Tekla Structures są udostępniane jako funkcje w wersji zapoznawczej.

Funkcje w wersji zapoznawczej są gotowe do użycia produkcyjnego, ale ich rozwój może być kontynuowany na podstawie opinii. Funkcje w wersji zapoznawczej są przeznaczone przede wszystkim do celów oceny, stanowiąc alternatywne podejście do typowych przepływów pracy. Zachęcamy

do przetestowania tych funkcji w normalnym środowisku biznesowym i przekazania opinii na ich temat.

UWAGA: Funkcja w wersji zapoznawczej może zostać ulepszona, zaktualizowana lub wycofana w dowolnym momencie w odpowiedzi na opinie. Funkcje w wersji zapoznawczej są dostępne „w stanie, w jakim są” bez żadnych gwarancji Trimble oraz bez możliwości dochodzenia roszczeń.

Mapa funkcji subskrypcji Tekla Structures

	Diamond	Graphite	Carbon	Trial
Modelowanie				
Otwieranie i wyświetlanie modeli	✓	✓	✓	✓
Modelowanie elementów, zespołów stalowych, prefabrykowanych zespołów betonowych, betonowych jednostek sekcji wylewania	✓	✓		✓
Tworzenie komponentów stalowych i betonowych	✓	✓		✓
Numeracja elementów	✓	✓ ¹		✓
Inteligentne narzędzia edycji zbiorczej	✓			
Narzędzia planowania				
Planowanie logistyczne, sekwencjonowanie, harmonogramowanie, klasyfikowanie, wizualizacja statusu	✓	✓	✓	✓

	Diamond	Graphite	Carbon	Trial
Rysunki i raporty				
Tworzenie raportów i drukowanie rysunków	✓	✓	✓	✓3
Tworzenie rzutów, przekrojów, rysunków montażowych, planów zakotwień oraz rysunków zbrojenia w formie rysunków zestawczych	✓	✓		✓
Tworzenie rysunków wykonawczych elementów stalowych i betonowych (elementy, zespoły, zespoły betonowe)	✓			✓
Wymiana danych				
Eksport do systemów CNC i MIS dla stali	✓	✓2	✓2	
Eksport do systemów produkcji zbrojenia	✓	✓	✓	
Eksport do systemów ERP i MES dla prefabrykatów w betonowych	✓	✓	✓	
Praca z modelami referencyjnym i (formaty	✓	✓	✓	✓

	Diamond	Graphite	Carbon	Trial
takie jak DWG, DXF, IFC)				
Obliczenia				
Tworzenie modeli analitycznych wraz z obciążeniami	✓	✓		✓
Interfejsy analizy i projektowania	✓	✓		✓
Inne				
Funkcje Open API	✓	✓	✓	✓
Funkcje w wersji zapoznawczej	✓4	✓4	✓4	

✓1 = Numeracja nie jest dostępna dla zespołów stalowych lub prefabrykowanych, zbrojenie jest numerowane.

✓2 = Otwierane i eksportowane mogą być tylko istniejące modele, które są już ponumerowane przy użyciu subskrypcji Tekla Structures Diamond.

✓3 = Drukowanie i eksportowanie rysunków nie jest włączone.

✓4 = Dostępność funkcji w wersji zapoznawczej zależy od funkcji oraz typu subskrypcji lub licencji. Aby uzyskać więcej informacji, zobacz [Funkcje w wersji zapoznawczej według licencji w Tekla Structures](#).

2 Uruchamianie Tekla Structures przy użyciu klasycznego ekranu startowego

Za pomocą Tekla Structures można tworzyć bogate w informacje modele 3D wszystkich konstrukcji i materiałów, a model 3D jest również pojedynczym źródłem informacji na temat rysunków i innych danych wyjściowych takich jak raporty lub pliki NC.

Po zainstalowaniu Tekla Structures na pulpicie będą widoczne dwie ikony:

-   2025 uruchamia klasyczny ekran startowy Tekla Structures
-   2025 uruchamia ekran startowy Tekla Launcher

Aby użyć klasycznego ekranu startowego Tekla Structures, kliknij dwukrotnie

ikonę pulpitu  2025 lub wybierz Tekla Structures z menu Start systemu Windows.

Pojawi się prośba o wybranie konfiguracji Tekla Structures. Ustawienia obejmują środowisko, rolę i konfigurację.

- *Środowisko* oznacza ustawienia i informacje specyficzne dla danego regionu. Definiuje na przykład, które profile, klasy materiałów, wartości domyślne, ustawienia rysunku, ustawienia komponentu, raporty oraz szablony są dostępne i wykorzystywane w określonym regionie.
- *Rola* jest profilem grupy użytkowników, który ogranicza dostępność plików i ustawień w środowisku. Interfejs użytkownika jest dostosowany do danej roli. Oznacza to, że niektóre ustawienia, które są zbędne w danej roli, są ukryte, aby interfejs użytkownika był bardziej przejrzysty i łatwiejszy w obsłudze.

- *Konfiguracja* składa się z zestawu funkcji, do których użytkownik jest uprawniony na podstawie warunków licencji.

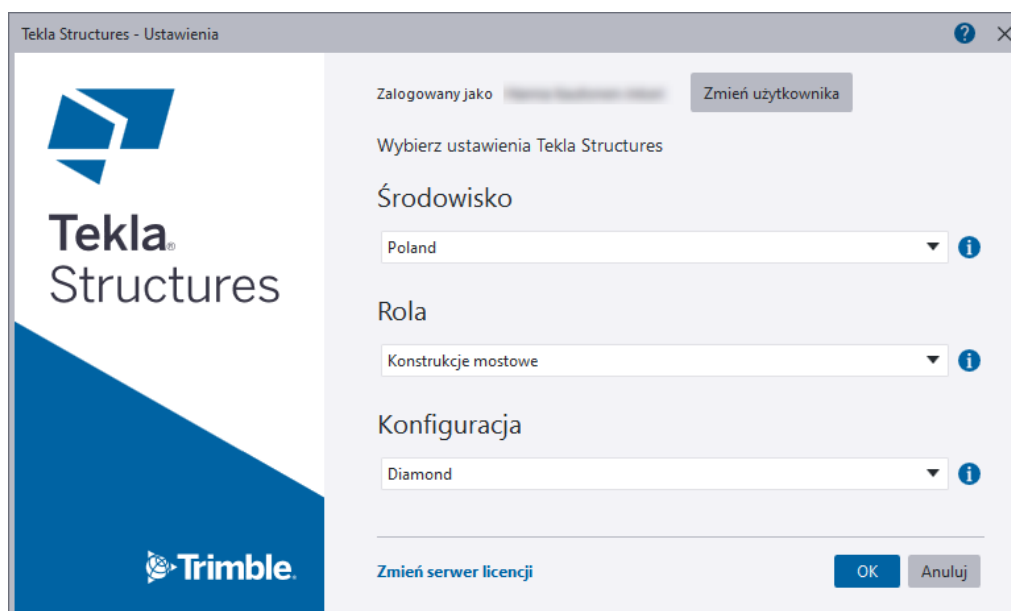
Jeśli jesteś administratorem w firmie, zobacz Przegląd środowisk, ról i konfiguracji.

2.1 Wybieranie swoich ustawień Tekla Structures

1. Uruchom Tekla Structures.
2. Zaloguj się przy użyciu Trimble Identity po wyświetleniu odpowiedniego monitu.

Pojawi się okno dialogowe, w którym można wybrać konfigurację Tekla Structures oraz typ licencji. Zastosuj domyślną opcję subskrypcji Tekla Structures.

Jeśli posiadasz lokalną licencję, kliknij **Zmień serwer licencji --> Użyj licencji z serwera lokalnego**.



3. Wybierz środowisko pasujące do regionu, w którym jest realizowany projekt.

Jeśli nie możesz znaleźć żądanego środowiska na liście, zobacz Instalacja i licencje Tekla Structures.

Można również wybrać środowisko **blank project** i wykorzystać je jako podstawę, aby utworzyć własne dostosowane środowisko.

4. Wybierz rolę.

Dostępność ról zależy od środowiska, zazwyczaj dostępne są jednak następujące role:

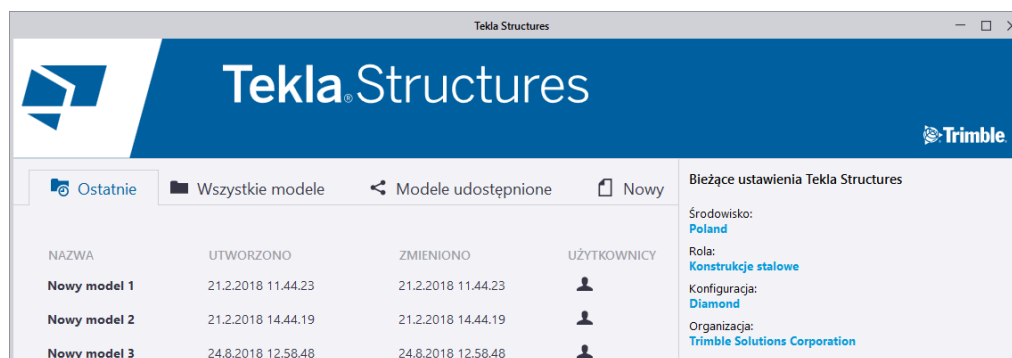
- Wykonawca konstrukcji betonowych
- Inżynier
- Generalny wykonawca
- Detalowanie prefabrykatów betonowych
- Planowanie produkcji - Beton
- Detalowanie zbrojenia
- Detalowanie konstrukcji stalowych

5. Wybierz konfigurację.

Stosowana konfiguracja może nie zawierać wszystkich funkcji opisanych w podręcznikach Tekla Structures. Aby uzyskać więcej informacji na temat funkcji dostępnych w każdej konfiguracji, zobacz [Plany subskrypcji Tekla Structures \(strona 7\)](#).

6. Kliknij **OK**.

Zostanie wyświetlony ekran startowy.



7. Wybierz co chcesz robić:

- Na karcie **Ostatnie** można [otworzyć ostatnio używany model \(strona 15\)](#).

Jeśli karta **Ostatnie** jest pusta, zostanie wyświetlona karta **Wszystkie modele**.

- Na karcie **Wszystkie modele** można [otworzyć istniejący model \(strona 15\)](#).

Jeśli karta **Wszystkie modele** jest pusta, zostanie wyświetlona karta **Nowy**.

Na kartach **Ostatnie** i **Wszystkie modele** można sortować poszczególne kolumny. Ponadto można zmienić kolejność i rozmiar kolumn, przeciągając je.

Modele można wyszukiwać według nazwy, wpisując sam początek nazwy modelu. Przykładowo po wpisaniu litery N Tekla Structures zaznaczy pierwszy model o nazwie zaczynającej się na literę N.

Aby otworzyć wybrany model, kliknij dwukrotnie wybrany model lub wybierz model i kliknij przycisk **Otwórz**.

- Na karcie **Modele udostępnione** możesz otworzyć model, który został udostępniony przy użyciu Tekla Model Sharing.
- Na karcie **Nowy** można [utworzyć nowy model \(strona 16\)](#).

WSKAZÓWKA Jeśli nie masz pewności, co wybrać lub wypełnić w oknach **Tekla Structures - Ustawienia** i **Tekla Structures -**

Początek, zatrzymaj wskaźnik myszy na ikonie . aby zobaczyć wskazówkę.

2.2 Tworzenie własnego środowiska: blank project (pusty projekt)

Blank project jest środowiskiem Tekla Structures, które zawiera tylko ogólną zawartość, jak profile parametryczne, niezdefiniowane śruby, materiały i gatunki zbrojenia oraz podstawowe układy rysunku. Może służyć do gromadzenia ustawień, narzędzi i informacji specyficznych dla regionu, firmy lub projektu. Pusty projekt jest uwzględniany podczas każdej instalacji programu Tekla Structures.

Pobieranie i instalowanie zawartości w blank project (pustym projekcie)

Korzystając z Tekla Warehouse, można pobrać i zainstalować zawartość w blank project (pustym projekcie). Z Tekla Warehouse można na przykład pobrać profile, klasy materiałów, śruby, zbrojenia, komponenty, aplikacje i szablony dostępne we wszystkich zbiorach specyficznych dla danego środowiska i producenta, a następnie tworzyć dowolne ich kombinacje.

Zawartość można pobrać z Tekla Warehouse, a następnie zainstalować zarówno przed rozpoczęciem projektu, jak i w jego trakcie. Przed rozpoczęciem projektu można zainstalować zawartość w folderach projektu i folderach firmowych. W trakcie realizacji projektu zawartość można zainstalować w folderze modelu.

2.3 Sprawdź konfigurację Tekla Structures

Bieżące ustawienia Tekla Structures (środowisko, rola, konfiguracja, organizacja) można sprawdzić w dowolnym momencie bez konieczności zamykania modelu.

W menu **Plik** kliknij **Ustawienia** i przewiń do obszaru **Bieżące ustawienia Tekla Structures**. Zostaną wyświetlone bieżące ustawienia.

Jeśli chcesz zmienić konfigurację, uruchom ponownie Tekla Structures i zmień wybór w oknie dialogowym **Tekla Structures - Ustawienia**.

2.4 Otwieranie modelu

W danej chwili może być otwarty tylko jeden model. W przypadku otwarcia modelu, gdy inny jest już otwarty, Tekla Structures wyświetli monit o zapisanie modelu, który został otwarty jako pierwszy.

Otwieranie ostatnio używanego modelu

1. W menu **Plik** kliknij **Otwórz**.
2. Kliknij **Ostatnie**.
3. Wybierz model na liście.
Tekla Structures wyświetli [miniaturę \(strona 17\)](#) modelu, jeśli została ona dodana, i pewne podstawowe informacje dotyczące utworzenia modelu.
4. Aby otworzyć wybrany model, kliknij **Otwórz** lub kliknij dwukrotnie model.
Jeśli w modelu nie są wyświetlane widoki, Tekla Structures wyświetli monit o wybranie widoku.

Otwieranie istniejącego modelu

1. W menu **Plik** kliknij **Otwórz**.
2. Kliknij **Wszystkie modele**.
Aby wyszukać modele w innym folderze, kliknij **Przeglądaj....**
Aby posortować modele na podstawie nazwy lub daty modyfikacji, użyj sortowania **Kolejność wg**.
3. Wybierz model na liście.
Tekla Structures wyświetli [miniaturę \(strona 17\)](#) modelu, jeśli została ona dodana, i pewne podstawowe informacje dotyczące utworzenia modelu.

4. Aby otworzyć wybrany model, kliknij **Otwórz** lub kliknij dwukrotnie model. Jeśli w modelu nie są wyświetlane widoki, Tekla Structures wyświetli monit o wybranie widoku.

Otwieranie udostępnionego modelu

Modele zostały udostępnione przy użyciu Tekla Model Sharing.

1. W menu **Plik** kliknij **Otwórz**.
2. Kliknij **Przeglądaj udostępnione modele**.
Jeśli logowanie nie zostało jeszcze przeprowadzone, Tekla Structures wyświetli monit o zalogowanie się za pomocą konta Trimble Identity.
3. W oknie dialogowym **Modele udostępnione** wybierz model udostępniony.

Usuń model z listy Ostatnie

Jeśli chcesz usunąć model z listy modeli **Ostatnie**, kliknij model na liście prawym przyciskiem myszy i wybierz jedną z opcji.

- **Usuń wybraną pozycję**: usunięcie wybranego modelu z listy
- **Wyczyść wszystko**: usunięcie wszystkich modeli z listy
- **Wyczyść nieprawidłowe wpisy**: usunięcie wszystkich nieprawidłowych modeli z listy, takich jak usunięte modele, których nie można już otworzyć

Uwaga: na karcie **Wszystkie modele** opcje te są niedostępne.

2.5 Utwórz nowy model

Utwórz oddzielny model w przypadku każdego projektu Tekla Structures. Każdy model jest przechowywany w swoim własnym folderze znajdującym się w folderze `TeklaStructuresModels`.

1. W menu **Plik** kliknij **Nowy**.
2. W polu **Nazwa** wprowadź nazwę nowego modelu.

Maksymalna długość nazwy wynosi 40 znaków.

Nie używaj znaków specjalnych (/ \ ; : |). Zaleca się określenie na tym etapie stałej nazwy. Nazwę modelu można zmienić później, ale wiąże się to ze zmianą nazw szeregu plików.

3. Określ położenie, w którym ma zostać zapisany nowy model.
Domyślnie model jest zapisywany w folderze `TeklaStructuresModels` utworzonym podczas instalacji. Można zmienić domyślny folder, klikając **Przełączaj**. Można również wybrać ostatnio używany folder na liście **Umieść w**.
4. Wybierz czy Tekla Structures ma działać w trybie jednego użytkownika, czy w trybie wielu użytkowników.
 - Tryb jednego użytkownika: modelu będzie używać w danej chwili jedna osoba.
 - Tryb wielu użytkowników: model jest zapisywany na serwerze i może go używać wiele osób jednocześnie. W polu **Serwer** wprowadź nazwę serwera.
5. Można użyć szablonu modelu, wybierając go.
Istnieje możliwość oznaczania ważnych szablonów modelu jako ulubionych lub ukrywania niepotrzebnych szablonów.
 - a. Wybierz szablon modelu z listy.
 - b. Kliknij prawym przyciskiem myszy i wybierz **Ulubione** lub **Ukryty**.
Szablon oznaczony jako **Ulubione** zostanie umieszczony na początku listy szablonów. Można również użyć ikony gwiazdki na szablonie, aby oznaczyć go jako **Ulubione**, lub usunąć oznaczenie.
Szablon oznaczony jako **Ukryty** zostanie usunięty z listy szablonów. Zaznacz pole wyboru **Pokaż ukryte elementy**, aby ponownie je wyświetlić.
6. Jeśli chcesz powiązać model z projektem Trimble Connect, zaznacz pole wyboru **Rozpocznij współpracę w Trimble Connect**.
Łączenie modelu z projektem Trimble Connect odbywa się po utworzeniu modelu. Aby uzyskać instrukcje, zobacz Łączenie modelu Tekla Structures z projektem Trimble Connect.
7. Kliknij **Utwórz**.
Tekla Structures tworzy model i otwiera domyślny widok modelu. Zawartość widoku modelu może się różnić w zależności od szablonu modelu wybranego w etapie 5.

Zobacz również

[Tworzenie obrazu miniatury modelu \(strona 17\)](#)

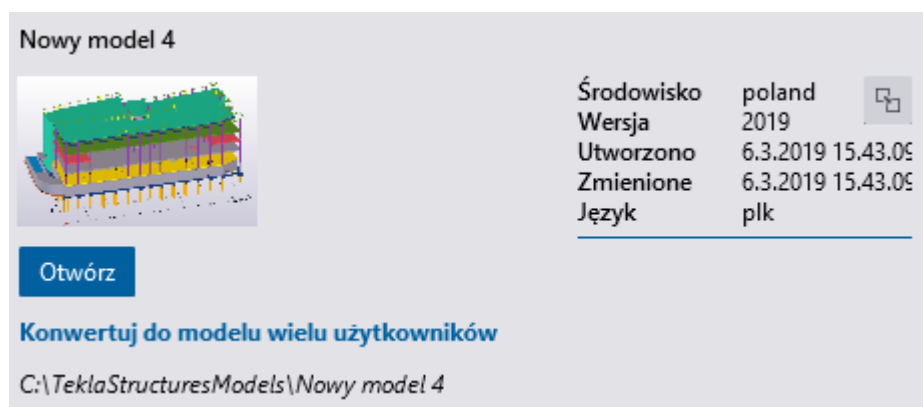
[Edycja właściwości projektu \(strona 18\)](#)

2.6 Tworzenie obrazu miniatury modelu

Można dodać obraz miniatury w celu łatwiejszego rozpoznania projektu bez konieczności zapamiętywania dokładnej nazwy modelu. Obraz miniatury jest wyświetlany podczas przeglądania istniejących modeli.

1. Na karcie **Widok** kliknij:  **Zrzut ekranu --> Miniatura projektu**.
2. Wybierz widok.
Tekla Structures tworzy obraz i zapisuje go w folderze modelu pod nazwą `thumbnail.png`.
3. Aby sprawdzić miniaturę, przejdź do menu **Plik**, kliknij **Otwórz** i wybierz model, dla którego utworzono miniaturę, na liście **Ostatnie** lub **Wszystkie modele**.

Zostanie wyświetlony obraz wraz z innymi informacjami o modelu.
Przykład:



4. Jeśli obraz miniatury nie jest zadowalający, można powtórzyć czynności 1 i 2 dowolną liczbę razy.

Można na przykład powiększyć i pomniejszyć model, aby określić elementy wyświetlane na obrazie miniatury. Podczas tworzenia nowej miniatury Tekla Structures nadpisuje istniejący obraz miniatury nowym.

WSKAZÓWKA Można również korzystać z niestandardowego obrazu po uprzednim umieszczeniu go bezpośrednio w folderze modelu pod nazwą `thumbnail.png`. Preferowany rozmiar obrazu to 120 x 74 piksele.

2.7 Edycja właściwości projektu

Wielokrotnie w trakcie realizacji projektu potrzebne będą takie informacje jak numer i nazwa projektu. Należy zaktualizować właściwości projektu na

początku każdego projektu, aby raporty i rysunki automatycznie uwzględniały poprawne informacje. Wszystkie pola są opcjonalne.

1. W menu **Plik** kliknij **Właściwości projektu**.
2. Przeprowadź edycję ogólnych właściwości projektu i wpisz opis, który pomoże w identyfikacji modelu przy następnym otwarciu.
Opis jest wyświetlany wraz z innymi informacjami o modelu po wybraniu modelu na liście **Ostatnie** lub **Wszystkie modele**.
Długość opisu jest ograniczona do 78 znaków.
W czasie edytowania właściwości Tekla Structures wyróżnia zmienione właściwości żółtym kolorem. Po wprowadzeniu zmian kliknij **Zmień**, aby zastosować zmiany.
3. Jeśli chcesz użyć innego układu współrzędnych do współdziałania i współpracy, kliknij **Punkty bazowe**, aby zdefiniować nowy punkt bazowy.

Po zdefiniowaniu punktu bazowego można go wybrać z listy **Położenie według**.

4. Aby określić specyficzne dla projektu atrybuty użytkownika, kliknij **Atrybuty użytkownika**.

Domyślnie można zdefiniować:

- komentarz do projektu,
- pola użytkownika,
- klasę wykonania,
- system klasyfikacji,
- Atrybuty eksportu IFC, takie jak nazwa budowy IFC, nazwa budynku IFC, nazwa kondygnacji budynku IFC i nazwa mostu IFC
- atrybuty stanu,
- położenie fabryki Unitechnik.

Dostępność różnych atrybutów użytkownika zależy od Twojego [środowiska \(strona 12\)](#), roli i [konfiguracji \(strona 7\)](#).

Po zakończeniu edytowania właściwości projektu na rysunkach i w raportach pojawiają się zaktualizowane właściwości projektu.

Wyświetlanie informacji o projekcie w szablonach i raportach

Pola na poniższym rysunku dotyczą atrybutów szablonów, które można wykorzystać podczas projektowania własnych raportów i szablonów. Aby wyświetlić informacje o projekcie, należy dodać odpowiednie atrybuty szablonu w szablonach i raportach.

Właściwości projektu

Ogólne

Numer projektu	1	1
Nazwa		2
Inwestor		3
Obiekt		4
Projektant		5
Położenie		6
Adres		7
Skrytka pocztowa		8
Miasto		9
Region		10
Kod pocztowy		11
Kraj		12
Data rozpoczęcia	5	13
Data zakończenia	5	14
Info 1		15
Info 2		
Opis	(0/78)	
	16	

(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 Zapisywanie modelu

Należy regularnie zapisywać model, aby uniknąć utraty wykonanej pracy. Ponadto Tekla Structures automatycznie zapisuje pracę w regularnych odstępach.

UWAGA Wersje Tekla Structures nie są wstecznie kompatybilne. Po zapisaniu modelu nie można go otworzyć w starszych wersjach Tekla Structures z powodu różnic w bazie danych.

Zapisywanie bieżącego modelu

Aby zapisać zmiany w pliku bieżącego modelu, wykonaj jedną z następujących czynności:

- W lewym górnym rogu ekranu kliknij **Zapisz** .
- W menu **Plik** kliknij **Zapisz jako** --> **Zapisz**.
- Naciśnij kombinację klawiszy **Ctrl + S**.

Zapisywanie kopii pod inną nazwą lub w innej lokalizacji

Można utworzyć kopię modelu pod inną nazwą lub w innym folderze. Oryginalna wersja modelu pozostanie niezmieniona.

UWAGA Po zapisaniu modelu pod inną nazwą wszystkie identyfikatory GUID (globalne unikalne identyfikatory) zapisanego modelu zmienia się względem modelu pierwotnego. Oznacza to, że zapisany model nie ma żadnego związku z pierwotnym i nie można go użyć jako kopii zapasowej.

1. W menu **Plik** kliknij **Zapisz jako** --> **Zapisz jako**.
 2. W polu **Nazwa modelu** wprowadź nową nazwę.
 3. Aby zapisać model w innej lokalizacji, kliknij **Przełączaj** i określ miejsce, w którym chcesz zapisać model.
 4. Kliknij **OK**.
- Tekla Structures tworzy nową kopię pod inną nazwą, natomiast pierwotna wersja modelu pozostaje bez zmian.

Zapisywanie kopii zapasowej

Możesz utworzyć kopię zapasową modelu przy użyciu tych samych identyfikatorów GUID (globalnych unikalnych identyfikatorów) co identyfikatory oryginalnego modelu.

1. W menu **Plik** kliknij **Zapisz jako** --> **Zapisz i utwórz kopię zapasową**.
Tekla Structures zapisuje kopię modelu w folderze `..\TeklaStructuresModels\backup\<model_name>\<date-time>`.
2. Jeśli potrzebujesz zacząć korzystać z kopii zapasowej zamiast bieżącego modelu, przenieś ją z folderu z wybraną datą do folderu modelu.
Możesz zastąpić całą zawartość bieżącego modelu zawartością z wybranego folderu kopii zapasowej lub zmienić nazwę folderu kopii zapasowej (`<date-time>`) na nazwę oryginalnego modelu.
3. Aby zmienić lokalizację folderu kopii zapasowej, użyj opcji zaawansowanej `XS_MODEL_BACKUP_DIRECTORY`.

UWAGA Aby zwolnić miejsce na dysku, można kompresować folder `XS_MODEL_BACKUP_DIRECTORY`.

Zapisywanie jako szablon modelu

Można zapisać model z właściwymi ustawieniami i używać go jako szablonu podczas tworzenia nowych modeli.

Definiowanie ustawień automatycznego zapisu modelu i rysunków

Użyj **Autozapis**, aby automatycznie tworzyć kopie zapasowe i zapisywać pracę w ustalonych odstępach czasu, minimalizując utratę danych podczas modelowania i edycji rysunków. Za pomocą tego samego ustawienia **Autozapis** możesz określić interwał automatycznego zapisu dla modelu i aktywnego rysunku. Dodatkowo możesz określić, że automatyczny zapis rysunków jest wykonywany po utworzeniu określonej liczby rysunków.

Jeśli z jakiegoś powodu Autozapis nie powiedzie się, należy sprawdzić komunikaty [na pasku stanu \(strona 69\)](#), aby uzyskać więcej informacji.

1. W menu **Plik** kliknij **Ustawienia** --> **Opcje** i przejdź do **Ogólne** ustawień.
2. W obszarze **Autozapis** ustaw interwał automatycznego zapisu dla modelu i aktywnego rysunku.
 - a. W pierwszym polu wprowadź liczbę minut, po których Tekla Structures zapisuje model i aktywny rysunek. Wartością domyślną jest 15 minut.

Jeśli w interwale autozapisu nie zostaną wprowadzone żadne zmiany, autozapis modelu nie jest wykonywany.

Podczas automatycznego zapisu rysunku zawsze tworzony jest co najmniej jeden automatyczny zapis modelu. Kolejne automatyczne zapisy rysunku nie powodują automatycznego zapisu modelu, o ile nie wprowadzono zmian w modelu.

Jeśli model zostanie zapisany ręcznie, interwał autozapisu zostanie zresetowany, aby zapobiec automatycznemu zapisywaniu modelu natychmiast po ręcznym zapisie.
 - b. W drugim polu wprowadź liczbę utworzonych rysunków, po której Tekla Structures zapisuje pracę.

UWAGA Najmniejsza dopuszczalna wartość interwału automatycznego zapisu wynosi 2 dla obu pól.

Jeśli wprowadzisz wartość mniejszą niż 2, Tekla Structures automatycznie zmieni wartość na 2.

3. Kliknij **OK**.
4. Określ miejsce przechowywania plików **Autozapis**.

Domyślnie Tekla Structures zapisuje pliki automatycznego zapisu w katalogu C:\TeklaStructuresModels\autosave z rozszerzeniem .db1_<user>. Rysunek jest zapisywany w katalogu automatycznego zapisu modelu, w podkatalogu \drawings, na przykład C:\TeklaStructuresModels\autosave\House\drawings. Aby zmienić folder, skorzystaj z opcji zaawansowanej XS_AUTOSAVE_DIRECTORY.

5. Określ, czy zachowywać stare pliki automatycznego zapisu modelu.

Domyślnie Tekla Structures usuwa pliki automatycznego zapisu modelu po zamknięciu modelu, aby oszczędzać miejsce na dysku. Aby zachować pliki automatycznego zapisu modelu nawet po zamknięciu Tekla Structures bez zapisywania modelu, użyj opcji zaawansowanej `XS_KEEP_AUTOSAVE_FILES_ON_EXIT_WHEN_NOT_SAVING`.

Po normalnym zamknięciu rysunku (z zapisem lub bez zapisu) plik automatycznego zapisu rysunku jest usuwany. Po zapisaniu modelu usuwane są zarówno automatyczne zapisy modelu, jak i rysunku. Dzięki temu w danym momencie istnieje tylko jeden automatycznie zapisany rysunek. Po zamknięciu modelu pliki automatycznego zapisu modelu są usuwane, chyba że opcja zaawansowana `XS_KEEP_AUTOSAVE_FILES_ON_EXIT_WHEN_NOT_SAVING` jest ustawiona na `TRUE`.

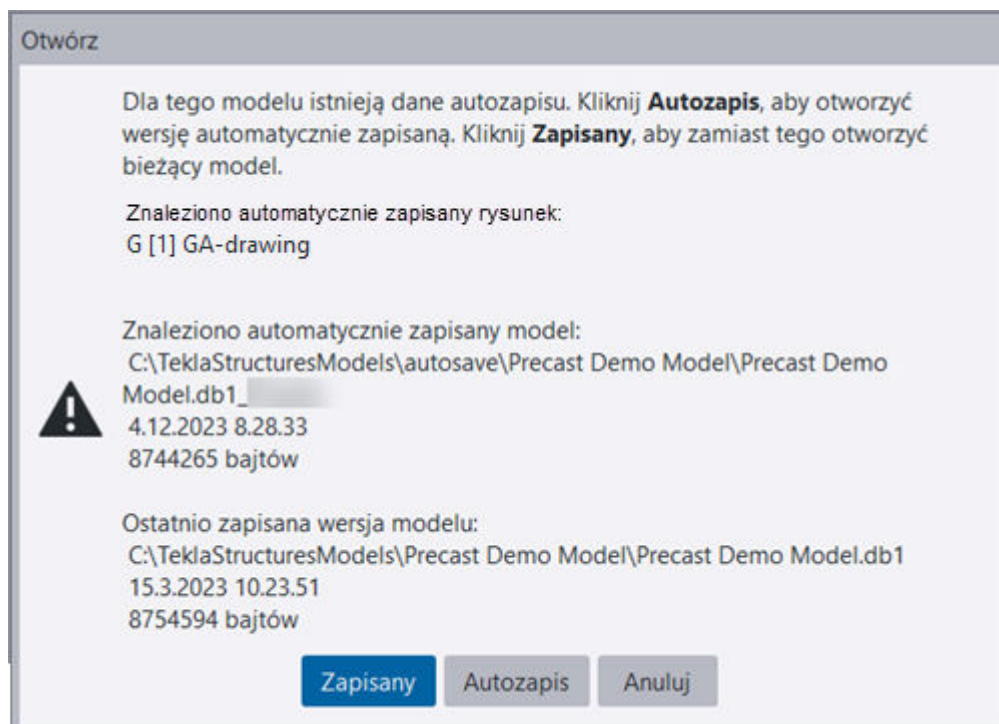
Przywracanie automatycznie zapisanego modelu i rysunku

Możesz użyć automatycznie zapisanego modelu, jeśli pojawiają się błędy przy próbie [otwarcia modelu \(strona 15\)](#).

1. Otwórz model.

Tekla Structures automatycznie sprawdza, czy poprzednia sesja została zakończona prawidłowo. Jeśli poprzednia sesja nie została zakończona prawidłowo, podczas otwierania aktywnego modelu pojawi się monit umożliwiający otwarcie wersji zapisanej ręcznie lub automatycznie. Okno dialogowe zawiera następujące informacje:

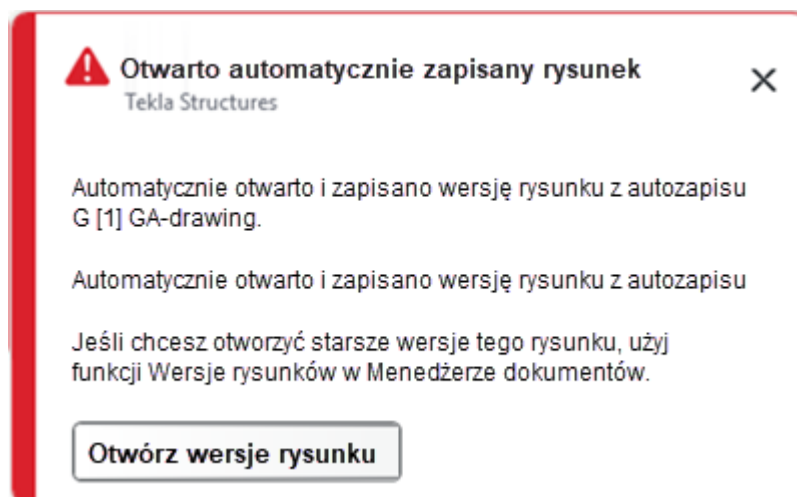
- Nazwę automatycznie zapisanego rysunku, jeśli istnieje.
- Ścieżkę do automatycznie zapisanej wersji modelu oraz czas zapisu
- Ścieżkę do ostatniej ręcznie zapisanej wersji modelu oraz czas zapisu



2. Aby przywrócić automatycznie zapisaną wersję modelu, wybierz **Autozapis**.

Jeśli istnieje automatycznie zapisany rysunek, Tekla Structures automatycznie otwiera automatycznie zapisany model i rysunek.

Po otwarciu rysunku wyświetlane jest powiadomienie informujące, że automatycznie zapisany rysunek został otwarty i zapisany.



3. Sprawdź rysunek i zdecyduj, czy chcesz zachować, czy odrzucić tę wersję.
4. Wykonaj jedną z poniższych czynności, w zależności od tego, czy chcesz zachować automatycznie zapisany rysunek:
 - Zapisz model jak najszybciej.

- Jeśli nie chcesz przywracać automatycznie zapisanego rysunku, kliknij **Otwórz wersje rysunku**, aby otworzyć funkcję **Wersje rysunku**, wybierz poprzednią wersję i zapisz ją zamiast tego. Z funkcji **Wersje rysunku** można korzystać za pośrednictwem **Menedżer dokumentów**.

Krytyczne problemy sprzętowe

Jeśli Tekla Structures wyświetla ostrzeżenie **Krytyczny: pamięć modelu uszkodzona przy odczycie**, oznacza to, że wystąpiły problemy ze sprzętem, które spowodowały uszkodzenie bazy danych modelu. Dysk twardy może być niesprawny. Należy odtworzyć model, korzystając z plików autozapisu lub kopii zapasowej systemu.

3 Uruchamianie Tekla Structures i otwieranie modeli przy użyciu Tekla Launcher

Tekla Launcher to alternatywny sposób uruchamiania Tekla Structures oraz otwierania i tworzenia nowych modeli. Tekla Launcher umożliwia tworzenie modeli przy użyciu wszystkich zainstalowanych wersji Tekla Structures, chociaż w przypadku starszych wersji Tekla Structures istnieją pewne ograniczenia.

Za pomocą Tekla Launcher można otwierać i tworzyć modele oraz otwierać i dołączać do modeli Tekla Model Sharing bez pobierania ani instalowania środowisk z Trimble Downloads. W przypadku Tekla Launcher środowiska są przechowywane i zarządzane w usłudze chmurowej, co zapewnia, że wszystkie osoby pracujące nad modelem używają tego samego środowiska z jednolitymi ustawieniami i plikami. Dzięki Tekla Launcher masz łatwy dostęp do ostatnich modeli i możesz tworzyć nowe modele przy użyciu łatwo dostępnych środowisk.

Środowiska Tekla Structures w usłudze chmurowej oraz pobierane z Trimble Downloads są tworzone z tego samego źródła, więc zawartość ich plików jest taka sama.

Ponadto Tekla Launcher obsługuje ustawienia projektu i kolekcje firmowe utworzone w Project Settings Management Console, czyli narzędziu internetowym umożliwiającym zarządzanie ustawieniami projektu, środowiskami i innymi plikami projektu w chmurze. Po utworzeniu ustawień w Project Settings Management Console Tekla Launcher automatycznie pobiera opublikowane ustawienia z chmury. Pozwala to tworzyć nowe modele, w których wszyscy użytkownicy konsekwentnie stosują te same ustawienia projektu. Pamiętaj, że Project Settings Management Console jest funkcją w wersji zapoznawczej, a wszystkie powiązane funkcje obsługujące Project Settings Management Console mają status wersji zapoznawczej w Tekla Launcher.

Modele Tekla Model Sharing utworzone przy użyciu Tekla Launcher są ograniczone do środowiska i wersji środowiska, w których zostały

utworzone. Zapewnia to, że wszyscy użytkownicy współpracujący przy modelu współdzielonym używają tego samego środowiska.

Po zainstalowaniu Tekla Structures na pulpicie będą widoczne dwie ikony:



- uruchamia ekran startowy Tekla Launcher.



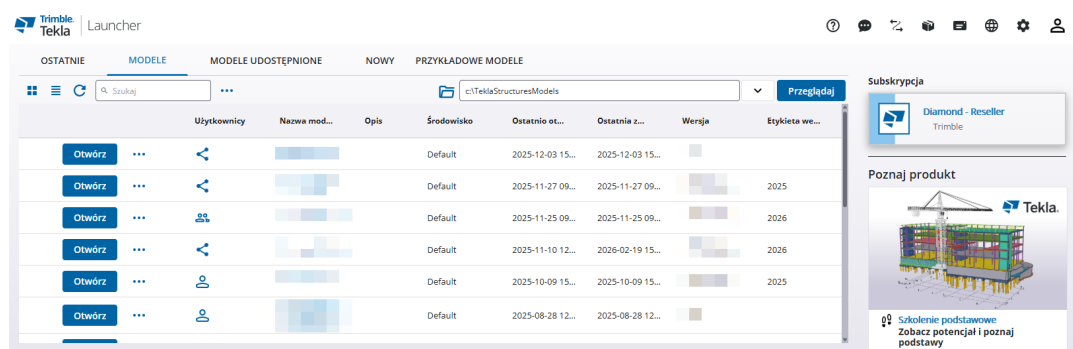
- uruchamia klasyczny ekran startowy Tekla Structures.

Aby użyć Tekla Launcher w celu uruchomienia Tekla Structures, kliknij



dwukrotnie ikonę na pulpicie lub wybierz Tekla Launcher z menu Start w systemie Windows.

Przy pierwszym otwarciu Tekla Launcher otworzy się okno dialogowe, w którym wybierasz subskrypcję Tekla Structures. Opcja subskrypcji, która obejmuje najwyższy poziom funkcji, jest wybierana automatycznie. Jeśli masz wiele subskrypcji, możesz przełączać się między subskrypcjami.



3.1 Tworzenie nowego modelu w Tekla Launcher

Możesz tworzyć nowe modele przy użyciu wszystkich zainstalowanych wersji Tekla Structures.

1. Przejdź do karty **Nowy**.

2. Aby utworzyć nowy model bez używania szablonów, przejdź do szablonu **Nowy pusty model** i kliknij **Utwórz**.

Pojawi się okno dialogowe **Utwórz**.

3. Wprowadź nazwę i opis nowego modelu.
4. Wybierz zainstalowaną wersję Tekla Structures.
5. Wybierz środowisko. Środowiska są filtrowane na podstawie wybranej wersji Tekla Structures.
 - **Niestandardowe (wersja zapoznawcza):** Środowiska niestandardowe zawierają ustawienia projektu i środowiska specyficzne dla firmy. Wszystkie te środowiska są środowiskami chmurowymi. Środowiska niestandardowe są tworzone lub zarządzane przez firmę albo użytkownika.

Środowiska dostępne lokalnie mają ikonę wskaźnika i są wyświetlane na górze listy środowisk, aby ułatwić dostęp.

Wybierz sposób uaktualniania wybranego środowiska niestandardowego:

 - **Użyj bieżącej wersji:** Model jest zawsze tworzony przy użyciu tej samej wersji.
 - **Użyj najnowszych aktualizacji i poprawek w ramach bieżącej głównej wersji.:** Użyj najnowszej wersji w ramach bieżącego wydania głównego. Na przykład jeśli model został utworzony w wersji 2.0.0, a dostępna jest nowa wersja 2.1.0, zostanie użyta nowsza wersja.
 - **Użyj najnowszej wersji:** Model zostanie uaktualniony do najnowszej wersji przy otwarciu.

- **Trimble:** Oficjalne środowiska Trimble są dostarczane przez Trimble.
 - **Klasyczne:** Środowiska Klasyczne są instalowane lokalnie na komputerze lub tworzone przez użytkowników. Możesz pobrać środowiska z Trimble Downloads.
6. Jeśli używasz środowisk **Niestandardowe (wersja zapoznawcza)**, wybierz, czy chcesz zastosować ustawienia firmowe utworzone w [Project Settings Management Console](#).
Kolekcje firmowe to konfigurowalne grupy ustawień używane podczas tworzenia nowego modelu.
Wybierz kolekcję firmową i sposób jej uaktualniania.
 7. W razie potrzeby dodaj obraz miniatury modelu.
 8. Kliknij **Utwórz**.
Jeśli wybrano środowisko chmurowe, zostanie ono pobrane z chmury.
 9. Wybierz jaką **Rola** jest używana w modelu.
Dostępność ról zależy od środowiska.
 10. Kliknij **Wybierz**.
Wszystkie dane są pobierane podczas tworzenia modelu i zapisywane lokalnie w pamięci podręcznej.
Tekla Structures uruchamia się i otwierany jest model.

Tworzenie nowego modelu za pomocą szablonu modelu

Aby utworzyć model przy użyciu szablonu modelu, wybierz odpowiedni szablon na karcie **Nowy**.

1. Wybierz szablon modelu na karcie **Nowy**.
Szablony modeli zdefiniowane w `XS_MODEL_TEMPLATE_DIRECTORY` w `user.ini` dla różnych wersji Tekla Structures są automatycznie importowane do Tekla Launcher. Te szablony można znaleźć po zaznaczeniu pola wyboru **Tylko szablony mojej firmy**.
Modele przesłane do Project Settings Management Console są również dostępne w Tekla Launcher.
Szablony modelu w `..Users\<User>\AppData\Local\Trimble\Tekla Structures\<version>\UserSettings\ModelTemplates` są ponadto importowane do Tekla Launcher.
Każdy szablon modelu w Tekla Launcher ma kartę pokazującą środowisko i rolę użyte w szablonie. Jeśli karta ma logo Trimble, to znaczy, że szablon modelu został utworzony przez Trimble.

Możesz oznaczać ważne szablony modeli jako ulubione. Ulubione są ustawieniami specyficznymi dla użytkownika i są zapisywane na komputerze dla każdej wersji Tekla Structures.

Szablony modeli można znaleźć za pomocą wyszukiwania po lewej stronie. Możesz wyszukiwać tekst w nazwie lub opisie szablonu albo według regionu lub branży.

2. Kliknij **Utwórz**.
3. Wprowadź nazwę i opis nowego modelu.
4. W razie potrzeby dodaj obraz miniatury modelu.
5. Kliknij **Utwórz**.

Wszystkie dane są pobierane podczas tworzenia modelu i zapisywane lokalnie w pamięci podręcznej.

Tekla Structures uruchamia się i otwierany jest model.

Metadane szablonów modeli utworzonych lokalnie

Metadane lokalnie utworzonych szablonów modeli znajdują się w pliku `template-metadata.json`.

Obsługiwane identyfikatory metadanych to:

`SupportedEnvironments`, `SupportedRegions`, `SupportedIndustries`

`SupportedEnvironments` format is `Environment{Role_b, Role_a}`

example:

```
{
  "metadataPairs": [
    {
      "MetadataDefinitionId": "SupportedEnvironments",
      "Value": "SwitzerlandEnvironment"
    },
    {
      "MetadataDefinitionId": "SupportedRegions",
      "Value": "Switzerland"
    },
    {
      "MetadataDefinitionId": "SupportedIndustries",
      "Value": "All"
    }
  ]
}
```

Używanie rozszerzeń w szablonach modeli

Szablony modeli mogą importować rozszerzenia, które są pobierane z Tekla Warehouse podczas tworzenia modelu. Wymaga to pliku `tsep-dependencies.json`.

```
{
  "name": "FinlandEnvDefinition",
  "version": "1.0.0",
  "tsepDependencies": [
    {
      "id": "twh-concrete-bridge-reinforcement",
      "name": "Concrete Bridge Reinforcement",

```

```

    "version": "1.3.0",
    "guid": "u572366a7-aa30-42b0-96c8-53ac730c793e"
  },
  {
    "id": "twh-beam-extruder",
    "name": "Beam Extruder",
    "version": "^1.0.0",
    "guid": "ucf5de403-9487-42ba-8333-dab5302ed449"
  },
  {
    "name": "BEC Custom properties",
    "version": "1.0",
    "guid": "775c6138-bb20-4b3a-94d5-6f26810d81e3"
  }
]
}

```

Możesz traktować zawartość w Tekla Warehouse jako niezmienną, co oznacza, że po przesłaniu nie można jej modyfikować. Niezmienna zawartość jest identyfikowana przez identyfikator z prefiksem `twh`, co zapewnia, że wersje pakietów pozostają niezmienione. Zawartość, która nie jest niezmienna, nadal może być używana, ale nie możemy zagwarantować, że jeśli wersja zostanie zastąpiona w Tekla Warehouse, klienci będą mogli używać zastąpionej wersji ze względu na buforowanie rozszerzeń. Dlatego w przypadku zawartości, która nie jest niezmienna, używaj tylko identyfikatora GUID.

Obowiązują następujące reguły uaktualniania:

- `x.y.z` - określona wersja - aktualizacjami zarządzasz samodzielnie
- `^x.y.z` - uaktualnia wersję główną do najnowszej
- `latest` - uaktualnia do najnowszej wersji

3.2 Otwieranie ostatnio używanego modelu w Tekla Launcher

1. Przejdź do karty **Ostatnie**.
2. Wybierz model na liście.
3. Kliknij **Otwórz**. Możesz też kliknąć dwukrotnie wybrany wiersz.

Tekla Structures uruchamia się i otwierany jest model.

Tekla Launcher otwiera model przy użyciu ostatnio używanych ustawień. Model otwiera się szybciej, ponieważ nie trzeba wybierać roli w oknie dialogowym **Rola**.

WSKAZÓWKA Aby szybko otworzyć wcześniej otwarty model, kliknij Tekla Launcher prawym przyciskiem myszy ikonę na pasku zadań systemu Windows lub w menu Start systemu Windows.

3.3 Otwórz dowolny istniejący model w Tekla Launcher

1. Przejdź do karty **Modele**.
2. Wybierz model na liście.
3. Kliknij **Otwórz**. Możesz też kliknąć dwukrotnie wybrany wiersz.
4. Wybierz odpowiednią rolę w oknie dialogowym **Rola** i kliknij **Wybierz**.
Tekla Structures uruchamia się i otwierany jest model.
5. Jeśli musisz wykonać inne działania na wybranym modelu, kliknij trzy kropki **...** obok przycisku **Otwórz** i wybierz działanie.
 - **Otwórz za pomocą innego środowiska:** Zmień wybrane środowisko modelu. Pamiętaj, że zapisanie modelu po zmianie środowiska może wpłynąć na konfigurację modelu i model może ulec uszkodzeniu.
 - **Otwórz folder modelu:** Otwórz folder modelu w Eksploratorze plików w systemie Windows.
 - **Zmień właściwości modelu:** Dodaj opis i obraz miniatury modelu albo zmień ustawienia firmowe i sposób uaktualniania.
 - **Zmień nazwę:** Wpisz nową nazwę modelu.
 - **Otwórz w innej wersji Tekla Structures:** Wybierz wersję Tekla Structures, w której model ma zostać otwarty.
 - **Wyklucz z udostępniania:** Jeśli masz model współdzielony przy użyciu Tekla Model Sharing, możesz wyłączyć siebie i lokalną wersję modelu z usługi współdzielenia.
 - **Przypnij model:** Przypnij model, aby zawsze pozostawał na górze listy modeli.

3.4 Otwórz model udostępniony w Tekla Launcher

Modele Tekla Model Sharing możesz otwierać i dołączać do nich na karcie **Modele udostępnione**. Możesz także zobaczyć podstawowe informacje o modelach współdzielonych z Tobą, takie jak nazwa projektu, środowisko i Twoja rola Tekla Model Sharing.

Model współdzielony możesz także otworzyć na kartach **Ostatnie** lub **Modele**.

1. Przejdź do karty **Modele udostępnione**.
2. Aby szybko otworzyć model, kliknij przycisk otwierania .
3. Aby otworzyć listę działań, które można wykonać na modelu Tekla Model Sharing, kliknij strzałkę po lewej stronie obok nazwy modelu.

4. Jeśli masz rolę **Właściciel** w modelu Tekla Model Sharing, możesz wykonać następujące czynności:

- **Otwórz:** Otwórz model współdzielony.
- **Śledź wersję środowiska/ Zatrzymaj śledzenie wersji środowiska:** Sprawdź i zmień środowisko oraz wersję środowiska używane w modelu, a także wymuś na innych użytkownikach modelu współdzielonego używanie ustawionego przez Ciebie środowiska i wersji środowiska.

W modelach utworzonych w Tekla Launcher i udostępnionych, śledzenie środowiska jest domyślnie włączone.

Jeśli śledzenie środowiska nie jest włączone, kliknij **Śledź wersję środowiska**, aby zmienić używane środowisko lub wybrać wersję środowiska. Po wprowadzeniu zmian kliknij **Zapisz zmiany**. Wybierz odpowiednią rolę w oknie dialogowym **Rola** i kliknij **Wybierz**, aby otworzyć model. Sprawdź, czy model działa poprawnie i zapisz zmiany konfiguracji środowiska do usługi udostępniania. Inni użytkownicy są monitorowani w Tekla Structures ponowne uruchomienie aplikacji i wczytanie danych. Następnie wymusza się na nich korzystanie ze środowiska i wersji, które zostały ustawione.

Aby zatrzymać wymuszone użycie tego samego środowiska i jego wersji, kliknij **Zatrzymaj śledzenie wersji środowiska** i wybierz odpowiednią rolę w oknie dialogowym **Rola**, a następnie kliknij **Wybierz**, aby otworzyć model. Zapisz zmiany. Inni użytkownicy są powiadomieni w Tekla Structures o konieczności ponownego uruchomienia aplikacji i wczytania danych. Nie wymusza się już na nich korzystanie z tego samego środowiska i wersji, których używasz Ty.

Aby dowiedzieć się więcej, zobacz **Śledzenie wersji środowisk dla modeli Tekla Model Sharing** poniżej.

- **Zmień wersję środowiska:** Sprawdź i zmień wersję środowiska używaną w modelu. Po wprowadzeniu zmian kliknij **Zapisz zmiany**. Wybierz odpowiednią rolę w oknie dialogowym **Rola** i kliknij **Wybierz**, aby otworzyć model. Sprawdź, czy model działa poprawnie, i wyślij zmiany wersji środowiska do usługi udostępniania. Inni użytkownicy są poproszeni w Tekla Structures o ponowne uruchomienie aplikacji i wczytanie danych.
- **Zmień ustawienia firmy(Wersja zapoznawcza):** Zmień ustawienia firmowe i sposób uaktualniania.
- **Otwórz folder modelu:** Otwórz folder modelu w Eksploratorze plików w systemie Windows.
- **Informacje o modelu:** Sprawdź właściwości projektu modelu.
- **Wersje modelu:** Sprawdź wersje modelu współdzielonego i to, czy typ wersji modelu to aktualizacja czy linia bazowa.

5. Jeśli pełnisz inną rolę niż **Właściciel** w Tekla Model Sharing modelu, możesz wykonać następujące czynności:
 - Jeśli nie dołączyłeś jeszcze do modelu, możesz kliknąć **Dołącz do najnowszej**: Dołącz do najnowszej wersji modelu współdzielonego.
 - Jeśli nie przypisano Cię jeszcze do żadnego modelu, możesz kliknąć **Dołącz do wcześniejszej wersji modelu udostępnionego**: Wybierz dowolną wcześniejszą wersję modelu współdzielonego, do której chcesz dołączyć.
 - Kiedy już dołączysz do modelu, możesz kliknąć **Otwórz**: Otwórz model współdzielony.
 - **Otwórz folder modelu**: Otwórz folder modelu w Eksploratorze plików w systemie Windows.
 - **Informacje o modelu**: Sprawdź właściwości projektu modelu.
 - **Wersje modelu**: Sprawdź wersje modelu współdzielonego i to, czy wersja jest aktualizacją czy linią bazową.
6. Wybierz odpowiednią rolę w oknie dialogowym **Rola** i kliknij **Wybierz**.
Tekla Structures uruchamia się i otwierany jest model.

Śledzenie wersji środowisk dla modeli Tekla Model Sharing

Jeśli uruchamiasz Tekla Structures przy użyciu klasycznego ekranu startowego, nie ma wymuszania używania określonego środowiska ani określonej wersji środowiska w modelach Tekla Model Sharing. Oznacza to, że możesz uruchomić Tekla Structures z dowolnym środowiskiem i dołączyć do dowolnego modelu Tekla Model Sharing bez ograniczeń. Ta dowolność może być korzystna, ale może też prowadzić do niespójności w udostępnionych modelach, na przykład kiedy dwóch użytkowników Tekla Model Sharing pracuje na tym samym modelu w różnych wersjach środowiska.

Śledzenie środowiska w Tekla Launcher wymusza, aby modele Tekla Model Sharing utworzone przy użyciu Tekla Launcher były ograniczone do środowiska i wersji środowiska, w których zostały utworzone.

Poniższe zasady dotyczą modeli Tekla Model Sharing, które zostały utworzone i udostępnione w Tekla Launcher:

- Środowisko i jego wersję mogą zmienić tylko użytkownicy Tekla Model Sharing z rolą **Właściciel**.
- Śledzić środowisko i wyłączać śledzenie mogą tylko użytkownicy Tekla Model Sharing z rolą **Właściciel**.
- Zmiany środowiska i jego wersji zawsze muszą zostać zapisane w usłudze współdzielenia.
- Jeśli wersja środowiska ulegnie zmianie, użytkownicy zostaną poproszeni o ponowne uruchomienie Tekla Structures i wczytanie nowej wersji środowiska.

- Tekla Structures Aktualizacje Service Pack nie wymuszają nowej wersji środowiska. Użytkownicy z rolą **Właściciel** muszą uaktualnić środowisko do nowej wersji.

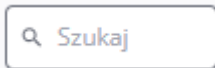
3.5 Przeglądanie przykładowych modeli

Na karcie **Przykładowe modele** możesz przeglądać przykładowe modele opracowane przez Trimble i partnerów, prezentujące różne przepływy pracy.

Przykładowe modele są tworzone i utrzymywane w Project Settings Management Console i pobierane z chmury na żądanie.

3.6 Dostosowywanie Tekla Launcher do własnych potrzeb

- Kliknij , aby wyświetlić listę modeli w formie tabeli lub kafelków. Modele w widoku kafelków można sortować według różnych kryteriów.

- Użyj wyszukiwania , aby znaleźć model.
- Aby zmienić domyślny folder, w którym są zapisywane modele Tekla Structures, przejdź do



Domyślnie modele są zapisywane w folderze `TeklaStructuresModels`. Możesz zmienić domyślny folder, klikając **Przeglądaj** lub wpisując nową lokalizację folderu.

- Kliknij  w prawym górnym rogu, aby przesłać opinię na temat Tekla Launcher i pomóc ulepszyć narzędzie.
- Kliknij  w prawym górnym rogu, aby przełączyć się na klasyczny ekran startowy Tekla Structures. Klasyczne uruchomienie Tekla Structures nie korzysta z buforowanych środowisk, z których korzysta Tekla Launcher. Musisz zainstalować na komputerze środowiska dostępne w Trimble Downloads.
- W prawym górnym rogu kliknij , aby otworzyć Project Settings Management Console, gdzie możesz zarządzać ustawieniami projektu, środowiskami i innymi plikami projektu w chmurze.

- W prawym górnym rogu kliknij  , aby wyświetlić opcje subskrypcji i przełączyć się na inną subskrypcję, jeśli masz wiele dostępnych. Pamiętaj, że obsługiwane są tylko subskrypcje online.
- W prawym górnym rogu kliknij  , aby zmienić język interfejsu Tekla Launcher.
- W prawym górnym rogu wskaźnik  oznacza, że pracujesz w trybie online i masz dostęp do włączonych środowisk chmurowych.

Do korzystania z Tekla Launcher w trybie offline konieczne jest zapisanie licencji lokalnie. Zamykając Tekla Structures, zaznacz pole wyboru zapisywania licencji. W trybie offline można utworzyć nowy model, jeśli istnieją środowiska zainstalowane lokalnie lub środowiska buforowane. Można otworzyć model lokalny, ale dołączenie do modeli udostępnionych wymaga połączenia z Internetem.

3.7 Instalacja Tekla Launcher

Tekla Launcher jest lekkim instalatorem. Instaluje pliki w folderze %localappdata%\TeklaLauncher, który zawiera również samą aplikację.

Tekla Launcher działa jako usługa, otrzymując automatyczne i ciągłe aktualizacje za każdym razem, gdy są udostępniane poprawki i nowe funkcje. Dostępne aktualizacje są wyświetlane w interfejsie użytkownika. Aby automatycznie pobrać i zainstalować nowszą wersję, kliknij **Uruchom ponownie, aby zainstalować nowszą wersję..** Po aktualizacji Tekla Launcher uruchamia się ponownie automatycznie.

Lokalizacje plików Tekla Launcher

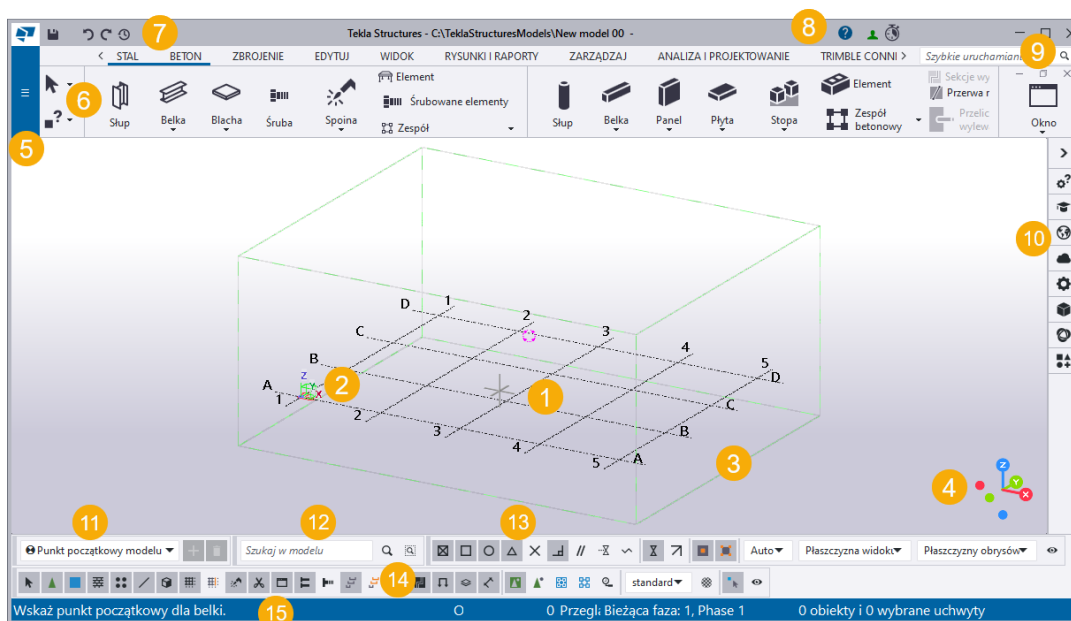
Ścieżka	Funkcja	Uwagi
..\Users\<user>\.tekla-launcher	Ścieżka podstawowa danych Tekla Launcher.	Usuwasz ją ręcznie. Tekla Launcher utworzy dane w razie potrzeby.
..\Users\<user>\.tekla-launcher\<version>	Dane specyficzne dla środowiska chmurowego, XSDATADIR dla chmury.	Każda wersja Tekla Structures zapisuje swoje pliki oddzielnie, aby zapobiec konfliktom między wersjami. Dodawanie nowych plików do tej lokalizacji nie jest dozwolone. Możesz ją usunąć ręcznie.

Ścieżka	Funkcja	Uwagi
..\Users\<user>\.tekla-launcher\Caches	Pamięć podręczna danych chmurowych.	Możesz ją usunąć ręcznie.
..\Users\<user>\.tekla-launcher\Caches\Collections	Obszar wykonawczy kolekcji chmurowych.	Tekla Structures odczytuje pliki z tej lokalizacji. Możesz ją usunąć ręcznie.
..\Users\<user>\.tekla-launcher\Caches\EnvCache	Pamięć podręczna środowisk klasycznych.	W tej lokalizacji będą przechowywane skompresowane pliki. Możesz ją usunąć ręcznie.
..\Users\<user>\.tekla-launcher\Caches\EnvSandbox	Obszar wykonawczy piaskownicy.	Możesz ją usunąć ręcznie.
..\Users\<user>\.tekla-launcher\Caches\ModelTemplatesCache	Lokalna pamięć podręczna szablonów modeli do użytku offline.	Możesz ją usunąć ręcznie.
..\Users\<user>\.tekla-launcher\Caches\PkgDef	Obszar wykonawczy definicji pakietów chmurowych.	Tekla Structures odczytuje pliki z tej lokalizacji. Możesz ją usunąć ręcznie.
..\Users\<user>\.tekla-launcher\Caches\Tsep	Izolowana lokalizacja chmurowego .tsep.	Tekla Structures wczytuje rozszerzenia z tej lokalizacji. Możesz ją usunąć ręcznie.
%localappdata%\Trimble\Tekla Launcher	Folder ustawień Tekla Launcher.	Utwórz kopię zapasową przed usunięciem tego folderu, aby zachować ustawienia.
%localappdata%\Trimble\Tekla Launcher\TeklaStructuresLauncherSettings.xml	Plik ustawień Tekla Launcher. Ten plik przechowuje działania wykonane w interfejsie użytkownika.	Ręczne zmiany nie są zalecane, ponieważ mogą prowadzić do błędów serializacji.
%localappdata%\Trimble\Tekla Launcher\Logs	Dzienniki Runtime dla Tekla Launcher.	W przypadku błędów ten plik dziennika jest potrzebny

Ścieżka	Funkcja	Uwagi
		do rozwiązywania problemów.
%localappdata%\Trimble\Tekla Launcher\Cache	Pamięć podręczna WebView2, interfejs użytkownika Tekla Launcher.	Możesz ją usunąć ręcznie.
%localappdata%\Trimble\Tekla Structures\<version>\Runtime	Pliki .ini specyficzne dla wersji Tekla Structures oraz inne wygenerowane pliki .ini. role-xxxx.ini bypass-xxx.ini teklastructures-xxx.ini	Nowe pliki są generowane przy każdym otwarciu lub utworzeniu modelu. Zapewnia to możliwość równoległego działania Tekla Structures z innymi wersjami. Zapisywane są pliki z ostatnich pięciu uruchomień.

4 Wprowadzenie do interfejsu użytkownika Tekla Structures

Po otwarciu modelu Tekla Structures zostaje wyświetlone nowe okno. Domyślnie interfejs użytkownika wygląda podobnie do tego na poniższym rysunku:



(1) To jest model Tekla Structures. W przypadku rozpoczęcia całkowicie nowego projektu na tym etapie będzie widoczny jedynie domyślny widok modelu i pusta siatka.

(2) Zielony symbol kostki reprezentuje globalny układ współrzędnych i leży w globalnym początku ($x = 0$, $y = 0$, $z = 0$).

(3) Ramka wokół siatki reprezentuje obszar roboczy. W widoku można zobaczyć tylko te elementy, które znajdują się w tym obszarze. Obiekty znajdujące się poza obszarem roboczym istnieją w modelu, ale nie są widoczne. Obszar roboczy można zmniejszać i rozszerzać w zależności od potrzeb. Można również ukryć ramkę obszaru roboczego.

(4) Symbol współrzędnych z osiami x, y i z reprezentuje lokalny układ współrzędnych. Wskazuje on także kierunek modelu. Kliknij osie sterujące nawigacją, aby obrócić widok modelu z 3D do wybranego widoku płaskiego.

(5) Menu **Plik** służy do zarządzania modelami. Można w nim między innymi [zapisywać modele \(strona 21\)](#), drukować rysunki oraz importować i eksportować modele.

(6) Na wstążce znajdują się wszystkie polecenia i inne funkcje, które będą używane podczas tworzenia modelu. Możesz dostosować wstążkę do własnych potrzeb.

(7) Domyślnie [pasek narzędzi szybkiego dostępu \(strona 69\)](#) zawiera ikony skrótów do poleceń **Zapisz**, **Cofnij**, **Ponów** oraz **Cofnij - historia**. Można dostosować **Pasek narzędzi szybkiego dostępu** zgodnie z własnymi potrzebami.

(8) W prawym górnym rogu widać nazwę użytkownika oraz zielony symbol wskazujący, że użytkownik jest zalogowany, a subskrypcja lub licencja działa zgodnie z oczekiwaniami. Jeśli zamiast zielonego symbolu wyświetlany jest symbol zegara, zegar wskazuje, że użytkownik jest odłączony od serwisu subskrypcji Tekla.

Jeśli klikniesz znak zapytania, otworzy się menu pomocy, w którym znajdziesz łącza do zasobów edukacyjnych oraz do kontaktu z pomocą techniczną oraz sprzedażą.

(9) Jeśli nie możesz znaleźć danego polecenia lub okna dialogowego, wyszukaj je w polu [Szybkie uruchamianie \(strona 45\)](#).

(10) [Panel boczny \(strona 46\)](#) z prawej strony ekranu służy do sprawdzania instrukcji dotyczących aktualnie aktywnego polecenia wstążki, wyświetlania właściwości obiektów, dodawania modeli referencyjnych i komponentów, dołączania chmur punktów, używania zapytań niestandardowych lub znajdowania bezpośredniego dostępu do usług Online Services.

(11) Pasek narzędzi obsługi płaszczyzny roboczej służy do sterowania płaszczyzną roboczą, która jest używana w modelu.

(12) Pasek narzędzi Wyszukiwanie w modelu umożliwia szybkie wyszukiwanie obiektów w całym modelu lub w obrębie wybranych obiektów modelu.

(13) [Przełączniki przyciągania \(strona 65\)](#) umożliwiają kontrolę nad punktami, które można wskazać podczas tworzenia obiektów.

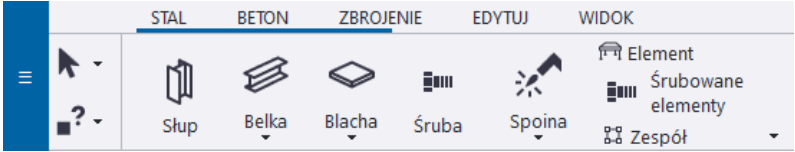
(14) [Przełączniki wyboru \(strona 61\)](#) określają, które obiekty można wybrać.

(15) Podczas tworzenia obiektów [pasek stanu \(strona 69\)](#) informuje, jak postępować i kiedy wskazywać punkty.

4.1 Używanie wstążki i poleceń na wstążce

Wszystkie kluczowe polecenia Tekla Structures są dostępne na wstążce. Polecenia są pogrupowane według ich zastosowania. W razie potrzeby można zmodyfikować wygląd wstążki i dostosować jej zawartość. Wszystkie polecenia Tekla Structures działają w ten sam sposób.

Korzystanie z poleceń na wstążce

Aby	wykonać procedurę
Znajdowanie poleceń	Przesuń wstążkę w prawo lub w lewo za pomocą myszy lub przewiń za pomocą kółka myszy.  Pod niektórymi poleceniami znajduje się więcej opcji. Opcje stają się dostępne po kliknięciu nazwy polecenia: 
Aktywowanie polecenia, które ma być użyte	Kliknij polecenie na wstążce. Polecenie działa do czasu zakończenia lub zastosowania innego polecenia.
Sprawdź, którego polecenia potrzebujesz w bieżącym zadaniu, jeśli nie masz pewności	Ustaw wskaźnik myszy na poleceniu. Zostanie wyświetlone małe okno podpowiedzi. Podpowiedzi zawierają więcej informacji na temat poleceń, a także przykłady, wskazówki i porady. Przykład: Zmierz odległość (F) Zmierz odległość między dowolnymi dwoma punktami w modelu. Umożliwia pomiar odległości pochyłych oraz wyrównanych. Domyślnie wynik zawiera odległość i współrzędne. Postępuj zgodnie z instrukcjami na pasku stanu. Naciśnij Ctrl+F1, aby uzyskać dodatkową pomoc na ten temat.

Aby	wykonać procedurę
	Naciśnij kombinację klawiszy Ctrl+F1 , gdy jest otwarta podpowiedź, aby uzyskać dodatkową pomoc na temat danego polecenia. Aby włączyć lub wyłączyć podpowiedzi, kliknij menu Plik --> Ustawienia --> Przełączniki , a następnie zaznacz lub wyczyść Podpowiedzi pole wyboru.
Wyświetlanie bardziej szczegółowych instrukcji korzystania z aktualnie aktywnego polecenia wstążki	Na panelu bocznym kliknij  , aby otworzyć okno panelu bocznego Instruktor . Kliknij polecenie na wstążce. W oknie panelu bocznego Instruktor znajdują się krótkie filmy wideo, opisane kroki wykonywania operacji i inne informacje dotyczące korzystania z aktywnego polecenia.
Kończenie polecenia	Kliknij prawym przyciskiem myszy i wybierz Przerwij . Można również nacisnąć klawisz Esc .
Ponowne aktywowanie ostatniego polecenia	Naciśnij klawisz Enter .

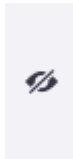
UWAGA Wiele poleceń możesz zakończyć używając klawisza **Enter** lub **spacji** jako skrótu lub przy użyciu środkowego przycisku myszy.

Aby użyć klawisza **Enter** jako skrótu do kończenia poleceń, ustaw opcję zaawansowaną `XS_ENTER_FINALIZES_COMMANDS` na wartość `TRUE`.

Zmiana wyglądu wstążki

Istnieje możliwość zmiany kolejności kart wstążki, określenia sposobu ich wyrównania, a nawet ukrycia niektórych jej części, jeśli nie są potrzebne w bieżącym projekcie. Przykładowo w przypadku modelowania tylko elementów stalowych można tymczasowo ukryć **Beton** kartę.

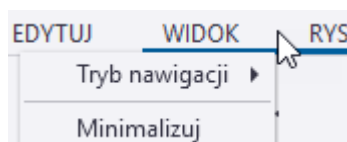
Czynność	Procedura
Zmiana kolejności kart na wstążce	Przeciągnij i upuść tytuły kart.
Zmiana sposobu wyrównywania kart	Kliknij prawym przyciskiem myszy górny pasek wstążki i wybierz Tryb nawigacji , a następnie wybierz jedną z opcji. Przewiń widoczne: podczas przechodzenia między kartami ruch wstążki jest minimalny.

Czynność	Procedura
	Wyrównaj do lewej: ikony zaczynają się od lewej strony wstążki Wyrównaj do karty: ikony zaczynają się od lewej strony bieżącej karty
Ukrywanie kart, które nie są potrzebne w bieżącym projekcie	- Zatrzymaj wskaźnik myszy na tytule karty. Obok tytułu karty pojawi się niewielki symbol oka:  - Kliknij symbol oka . Symbol oka zmieni się, a tytuł karty zostanie wyszarzony:  Karta Widok jest teraz ukryta na wstążce. Podczas przesuwania wstążki ukryte karty będą oznaczone symbolem:  - Aby ponownie wyświetlić ukryte karty, ponownie kliknij symbol oka.

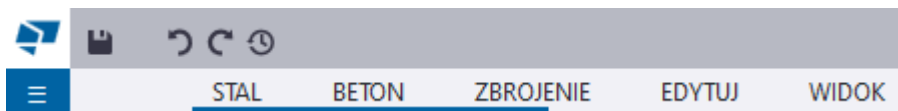
Minimalizowanie wstążki

Można zminimalizować wstążkę w celu zwolnienia miejsca na ekranie. Po zminimalizowaniu wstążki przyciski poleceń zostają ukryte, ale karty są widoczne.

- Kliknij prawym przyciskiem myszy górny pasek wstążki i wybierz **Minimalizuj**.



Wstążka zostanie zminimalizowana w celu zwolnienia miejsca na ekranie:

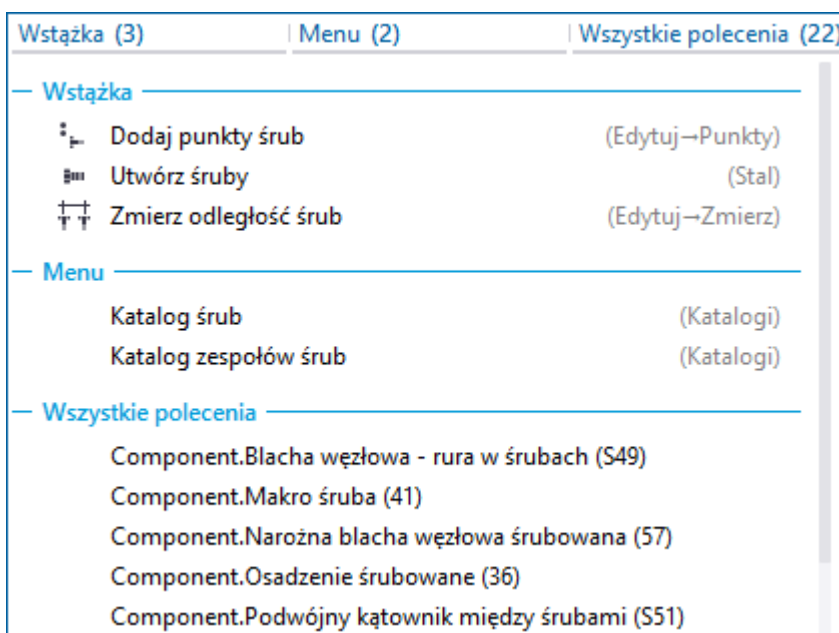


2. Aby po minimalizacji wstążki uzyskać dostęp do poleceń, kliknij tytuł karty. Wstążka staje się widoczna i można wybrać polecenie.
3. Aby przywrócić wstążkę, kliknij prawym przyciskiem myszy górny pasek wstążki i ponownie wybierz **Minimalizuj**.

4.2 Stosowanie pola Szybkie uruchamianie do wyszukiwania poleceń, okien dialogowych i pasków narzędzi

Pole **Szybkie uruchamianie** w prawym górnym rogu ekranu umożliwia wyszukiwanie poleceń, okien dialogowych, pasków narzędzi i innych funkcji. Przejście do pola **Szybkie uruchamianie** umożliwia kombinacja klawiszy **Ctrl+Q**.

1. W polu **Szybkie uruchamianie** wpisz szukaną frazę.
Przykładowo wpisz ciąg znaków *śruba*, jeśli szukasz poleceń dotyczących śrub.
2. Zaczekaj na wyświetlenie listy wyników wyszukiwania. Przykład:

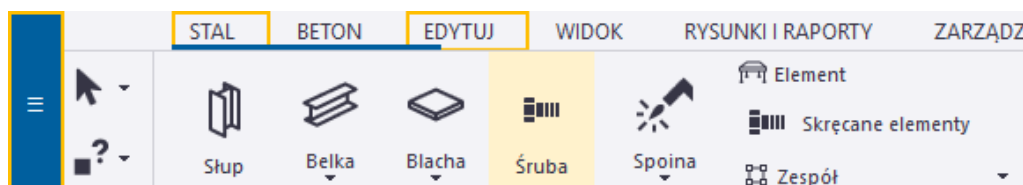


W wynikach wyszukiwania zostanie podane położenie polecenia. Do poruszania się po liście służą zakładki **Ostatnie**, **Wstążka**, **Menu** oraz

Wszystkie polecenia. Zakładka **Ostatnie** zawiera listę 10 poleceń, które były ostatnio uruchamiane z wyników wyszukiwania.

Można też poruszać się po wynikach wyszukiwania przy użyciu klawiszy strzałek w górę i w dół na klawiaturze. Uruchom wybrane polecenie, klikając **Enter**.

Tekla Structures podświetli polecenia na Wstążce lub w menu **Plik**.
Przykład:

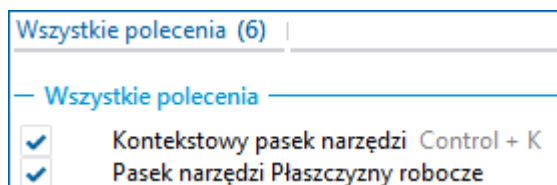


Jeśli wyszukiwane polecenie znajduje się na panelu bocznym, Tekla Structures otworzy okno panelu bocznego.

3. Aby uruchomić polecenie, kliknij jego nazwę na liście wyników wyszukiwania.

Można także nacisnąć klawisz **Enter**, aby natychmiast uruchomić pierwsze polecenie na liście.

4. W przypadku niektórych [ustawień podstawowych \(strona 53\)](#) i pasków narzędzi pojawi się przed nimi pole wyboru na liście wyników wyszukiwania. Kliknij polecenie, aby aktywować ustawienie lub wyświetlić pasek narzędzi.



5. Jeśli chcesz ponownie otworzyć wyniki listy wyszukiwania, kliknij pole **Szybkie uruchamianie**. Lista zostanie otwarta automatycznie.

Aby wyczyścić pole **Szybkie uruchamianie**, kliknij przycisk **X** lub naciśnij klawisz **Esc**.

Zobacz również

[Używanie wstążki i poleceń na wstążce \(strona 41\)](#)

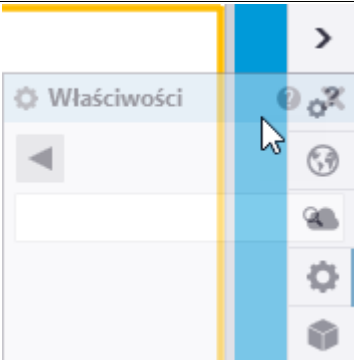
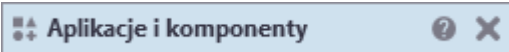
[Korzystanie z panelu bocznego \(strona 46\)](#)

4.3 Korzystanie z panelu bocznego

Użyj okien panelu bocznego, na przykład do wyświetlania właściwości obiektów oraz dodawania modeli referencyjnych i komponentów.

Aby	wykonać procedurę
Otwarcie okna panelu bocznego	Kliknij przycisk panelu bocznego, aby otworzyć okno panelu bocznego. • Kliknij , aby wyświetlić właściwości obiektu modelu przy użyciu narzędzia Zapytanie niestandardowe. • Kliknij , aby otworzyć panel Instruktor i wyświetlić instrukcje dotyczące aktualnie aktywnego polecenia wstążki. • Kliknij , aby uzyskać dostęp do różnych usług Online Services. • Kliknij , aby wyświetlać powiadomienia i zmieniać ich ustawienia. • Kliknij , aby dołączyć chmury punktów do modelu. • Kliknij , aby wyświetlić właściwości obiektów modelu lub rysunku. • Kliknij , aby wyświetlić listę modeli referencyjnych. • Kliknij , aby otworzyć okno panelu bocznego Widoki modelu. • Kliknij , aby wyświetlić katalog Aplikacje i komponenty. Po kliknięciu przycisku panelu bocznego otwiera się i uaktywnia okno panelu bocznego. Okna aktywnego panelu bocznego mają niebieskie przyciski .
Utrzymywanie wielu okien panelu bocznego jednocześnie otwartych	Domyślnie Tekla Structures otwiera tylko jedno okno panelu bocznego równocześnie. Istnieje możliwość

Aby	wykonać procedurę
	jednoczesnego otwarcia kilku okien panelu bocznego, również z różnych stron ekranu. - Kliknij prawym przyciskiem myszy przycisk panelu bocznego i wybierz Pojedynczy panel lub Ułożone panele. Pojedynczy panel: Tekla Structures otworzy nowe okno panelu bocznego i zamknie wszystkie inne otwarte okna panelu bocznego. Ułożone panele: Tekla Structures otworzy nowe okno panelu bocznego pozostawi inne otwarte okna panelu bocznego ułożone jedno na drugim. - Kliknij Ctrl + przycisk panelu bocznego, aby otworzyć okna panelu bocznego ułożone jedno na drugim. Można zmienić rozmiar okien panelu bocznego, zmienić kolejność przeciągając je lub zakotwiczyć je do innej strony ekranu, klikając przycisk  w prawym górnym narożniku okna panelu bocznego.
Przesuwanie i kotwiczenie okna panelu bocznego	Okna panelu bocznego można przesuwając lub kotwiczyć po różnych stronach ekranu. Dla każdego okna panelu bocznego można wybrać osobne miejsce umieszczenia go. - Aby przestawiać okno panelu bocznego: kliknij przycisk  w prawym górnym rogu okna panelu bocznego i wybierz Przestaw. - Aby zakotwiczyć okno panelu bocznego: kliknij przycisk  w prawym górnym rogu okna panelu bocznego, a następnie wybierz Przypnij do lewej, Przypnij do prawej lub Przypnij do dołu, w zależności od bieżącego położenia okna panelu bocznego. Można także przeciągnąć okno panelu bocznego na prawo, na lewo lub na dół ekranu. Obszar, w którym można kotwiczyć okno panelu bocznego, jest oznaczony niebieską barwą.

Aby	wykonać procedurę
	 Jeśli przesuniesz okno panelu bocznego i zamkniesz Tekla Structures, okno panelu bocznego zostanie otwarte w swojej nowej pozycji po ponownym uruchomieniu Tekla Structures.
Przesuwanie okna panelu bocznego	Po umieszczeniu wskaźnika myszy na górnej części okna panelu bocznego zostanie ona wyświetlona w kolorze jasno niebieskim. Chwyć górną część okna panelu bocznego i przeciągnij okno do nowego położenia. 
Dostosowanie rozmiaru okna panelu bocznego	Zmiana rozmiaru okna przestawnego panelu bocznego przez przeciąganie jego obramowania.
Znajdowanie dodatkowej pomocy dotyczącej zawartości okna panelu bocznego	Kliknij przycisk  .
Zamykanie okna panelu bocznego	Można zamknąć jedno aktywne okno panelu bocznego lub kilka okien jednocześnie, jeśli są one ułożone jedno na drugim. • Kliknij inny przycisk aktywnego panelu bocznego, aby zamknąć aktywne okno panelu bocznego i otworzyć nowe. • Kliknij przycisk  w prawym górnym rogu danego okna panelu bocznego. • Kliknij strzałkę  w panelu bocznym.

Jeśli okno przestawnego panelu bocznego zniknie

Jeśli masz przestawne okna panelu bocznego i wiele ekranów, okno panelu bocznego czasami otwiera się na drugim ekranie, który nie jest w danej chwili podłączony do komputera. Aby przywrócić okno panelu bocznego na główny monitor, kliknij prawym przyciskiem myszy przycisk panelu bocznego i wybierz **Przypnij do panelu bocznego**.

Zobacz również

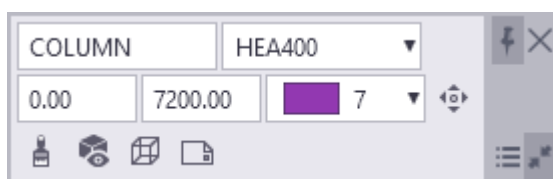
[Wprowadzenie do interfejsu użytkownika Tekla Structures \(strona 40\)](#)

[Ustawienia podstawowe w menu Plik \(strona 53\)](#)

4.4 Zmiana właściwości obiektu za pomocą kontekstowego paska narzędzi

Można użyć kontekstowego paska narzędzi, aby szybko wyświetlać i zmieniać niektóre podstawowe właściwości obiektu modelu lub rysunku, widoku, siatki itp.

Gdy klikniesz obiekt w modelu lub na rysunku, obok wskaźnika myszy pojawi się symbol kontekstowego paska narzędzi . Kliknij symbol, aby otworzyć kontekstowy pasek narzędzi.



Kontekstowy pasek narzędzi można wyświetlać i ukrywać za pomocą skrótu klawiaturowego **Ctrl+K**.

Można [dostosowywać kontekstowy pasek narzędzi \(strona 140\)](#), wybierając, które z jego elementów mają być widoczne.

Modyfikowanie właściwości obiektu za pomocą kontekstowego paska narzędzi

Zmiany wprowadzane na kontekstowym pasku narzędzi są natychmiast stosowane do modelu lub rysunku. Dostępne właściwości zależą od typu wybranego obiektu.

1. Kliknij obiekt w modelu lub na rysunku.

Obok wskaźnika myszy pojawi się kontekstowy pasek narzędzi.

W przypadku wybrania wielu obiektów w kontekstowym pasku narzędzi dla wszystkich różniących się właściwości wyświetlany jest tekst **Różne**.

2. Zmień właściwości obiektu na kontekstowym pasku narzędzi.

Zmiany zostaną natychmiast zastosowane.

WSKAZÓWKA Naciskaj klawisz **Tab**, aby przechodzić między przyciskami poleceń i właściwościami na kontekstowym pasku narzędzi.

Kopiowanie właściwości obiektu za pomocą kontekstowego paska narzędzi

Ta metoda umożliwia szybkie kopiowanie właściwości tylko do niewielkiej liczby obiektów.

1. Wybierz obiekt, którego właściwości chcesz skopiować.

Obok wskaźnika myszy pojawi się kontekstowy pasek narzędzi.

2. Kliknij  **Kopiuuj właściwości**.

Wskaźnik myszy zmieni się w pędzel.

3. Wybierz obiekt, do którego chcesz skopiować właściwości.

Po skopiowaniu właściwości zostanie przywrócony normalny wskaźnik myszy.

Atrybuty użytkownika (UDA) nie są kopiowane wraz z obiektem, nawet jeśli masz dostosowany kontekstowy pasek narzędzi z dodanymi atrybutami użytkownika.

4. Aby skopiować właściwości do wielu obiektów, dwukrotnie kliknij przycisk

 **Kopiuuj właściwości**.

Teraz możesz skopiować właściwości do wielu obiektów. Wskaźnik pozostanie w trybie pędzla, dopóki nie naciśniesz klawisza **Esc** lub nie uruchomisz innego polecenia.

Polecenia rysunku na kontekstowym pasku narzędzi

Polecenie  **Otwórz lub utwórz rysunki** dostępne na kontekstowym pasku narzędzi w modelu powoduje otwarcie menu zawierającego listę rysunków utworzonych dla wybranych obiektów oraz zawiera polecenie **Utwórz rysunek produkcyjny** umożliwiające tworzenie rysunków pojedynczych elementów, zespołów i zespołów betonowych, a także polecenie pozwalające wyświetlić

rysunki utworzone dla wybranych obiektów w oknie **Menedżer dokumentów**, w którym można otworzyć te rysunki.

Na rysunkach można użyć kontekstowego paska narzędzi, by szybko wyświetlić i zmienić niektóre podstawowe właściwości obiektu rysunku, widoku, siatki itp.



Inne polecenia na kontekstowym pasku narzędzi

W trybie modelowania dla wielu typów obiektów na kontekstowym pasku narzędzi są dostępne następujące polecenia.

- Polecenie  **Pozycja** umożliwia modyfikację pozycji elementu. Modyfikowanie ustawień przy użyciu tarczy powoduje odpowiednie przesuwanie obiektu w modelu.
- Polecenie  **Wyświetl detalowanie** wyświetla wszystkie śruby, spoiny, cięcia, dopasowania i inne detale należące do elementu, nawet jeśli określono je jako ukryte w ustawieniach wyświetlania. W przypadku elementów betonowych Tekla Structures wyświetla także zbrojenie, wykończenie powierzchni i powierzchnie.
- Polecenie  **Kąt widoku** pozwala wybrać widok z góry, z tyłu, z prawej, z dołu, z przodu lub z lewej strony elementu, komponentu lub zespołu. Tekla Structures wyświetla obiekt pod wybranym kątem widoku.

Pokazywanie lub ukrywanie kontekstowego paska narzędzi

Można określić, czy kontekstowy pasek narzędzi będzie widoczny w Tekla Structures.

1. W menu **Plik** kliknij **Ustawienia**.
2. W obszarze **Paski narzędzi** zaznacz pole wyboru **Kontekstowy pasek narzędzi** lub usuń jego zaznaczenie.

Można też użyć skrótu klawiaturowego **Ctrl+K**, aby wyświetlić lub ukryć kontekstowy pasek narzędzi.

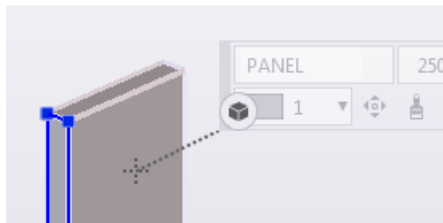
Określanie pozycji kontekstowego paska narzędzi

Można określić pozycję kontekstowego paska narzędzi względem punktu odniesienia obiektu.

1. Wybierz obiekt.

2. Trzymając wciśnięty klawisz **Ctrl**, kliknij kontekstowy pasek narzędzi lewym przyciskiem myszy.

Między kontekstowym paskiem narzędzi a obiektem wyświetlana jest linia przerywana.



3. Przeciągnij kontekstowy pasek narzędzi do nowej pozycji.
Kontekstowy pasek narzędzi można umieścić na przykład z lewej strony wybranego obiektu.
4. Zwolnij lewy przycisk myszy.
Kontekstowy pasek narzędzi jest teraz wyświetlony w zdefiniowanej pozycji, np. z lewej strony dowolnego wybranego obiektu.

Przypinanie kontekstowego paska narzędzi

Kontekstowy pasek narzędzi można przypiąć w określonym położeniu na ekranie, blokując jego pozycję. Może on być wyświetlany na przykład w górnym lewym rogu ekranu. W stanie zablokowanej pozycji kontekstowego paska narzędzi jest niezależna od położenia poszczególnych elementów.

1. Przeciągnij kontekstowy pasek narzędzi do nowego położenia.
2. Kliknij , aby przypiąć kontekstowy pasek narzędzi w nowym położeniu.
Po zablokowaniu pozycji ikona przypięcia zostanie zmieniona.
3. Aby odblokować pozycję, kliknij .

Minimalizowanie kontekstowego paska narzędzi

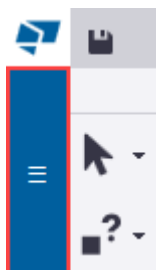
Kontekstowy pasek narzędzi można zminimalizować, aby zajmował mniej miejsca na ekranie.

1. Na kontekstowym pasku narzędzi kliknij . Na kontekstowym pasku narzędzi znajduje się teraz symbol .
2. Aby przywrócić oryginalny rozmiar kontekstowego paska narzędzi ponownie kliknij .

4.5 Ustawienia podstawowe w menu Plik

Użyj ustawień pasków narzędzi i przełączników w menu **Plik** --> **Ustawienia**, aby kontrolować niektóre podstawowe ustawienia modelowe i rysunkowe.

1. Kliknij **Plik** w lewym górnym rogu ekranu.



2. Przejdź do pola **Ustawienia**.
3. W sekcji **Interfejs użytkownika**, **Przełączniki** lub **Paski narzędzi**, kliknij poszczególne opcje, aby je **włączyć** lub **wyłączyć**.

Na rysunkach, w sekcji **Tryb koloru** kliknij jedną z opcji, aby zmienić tryb koloru na **Czarno-biały**, **Skala szarości Tekla** lub **Kolor**.

W celu określenia ustawień pasków narzędzi i przełączników można też użyć

pola [Szybkie uruchamianie \(strona 45\)](#) . Zaczynij wpisywać nazwę paska narzędzi lub przełącznika, np. *inteligentny*, w polu **Szybkie uruchamianie** i wybierz pasek narzędzi lub przełącznik na liście wyników wyszukiwania, aby uaktywnić dane ustawienie.

Interfejs użytkownika

- **Paski narzędzi:** Użyj przycisków opcji, aby dopasować rozmiar ikon na pasku narzędzi i jednocześnie rozmiar paska narzędzi na dole ekranu.
- **Rozmiar czcionki (wstążka):** ten suwak umożliwia dostosowanie rozmiaru czcionki wstążki. Domyślny rozmiar czcionki to 11p.

Przełączniki

Opcja	Opis
Inteligentny wybór	Umożliwia zmianę sposobu działania przeciągania i upuszczania dla uchwytów obiektów. Gdy opcja jest włączona, można przeciągać uchwyty obiektów bez uprzedniego ich zaznaczania. Gdy opcja jest wyłączona, przed przeciągnięciem musisz zaznaczyć uchwyty.

Opcja	Opis
Przeciągnij i upuść	Aktywuje lub dezaktywuje polecenie przeciągania i upuszczania. Gdy opcja jest włączona, możesz używać funkcji przeciągania i upuszczania podczas kopiowania lub przesuwania obiektów. Gdy opcja jest wyłączona, nie można korzystać z funkcji przeciągania i upuszczania.
Przeglądanie za pomocą środkowego przycisku myszy	Umożliwia zmianę trybu przesuwania. Gdy opcja jest włączona, możesz przesuwać model lub rysunek przy użyciu środkowego przycisku myszy. Gdy opcja jest wyłączona, możesz przesuwać model przy użyciu lewego przycisku myszy.
Wyśrodkowany zoom	Umożliwia zmianę trybu powiększania. Gdy ta opcja jest włączona, punkt środka powiększania jest utrzymywany pośrodku widoku, niezależnie od położenia wskaźnika myszy. Gdy opcja jest wyłączona, położenie wskaźnika myszy determinuje punkt środka powiększania.
Automatyczny obrót widoku podstawowego	Umożliwia aktywację lub dezaktywację automatycznego obrotu widoków 3D części i komponentów. Gdy opcja jest włączona, Tekla Structures obraca widok raz za każdym razem, gdy utworzysz nowy widok 3D elementu lub komponentu. Gdy opcja jest wyłączona, Tekla Structures nie obraca widoku.
Częściowy wybór zakresem	Umożliwia zmianę sposobu działania funkcji wyboru obszarem. Gdy opcja jest włączona, wybierane są wszystkie obiekty leżące przynajmniej częściowo wewnątrz prostokątnego obszaru, niezależnie od kierunku zaznaczania. Gdy opcja jest wyłączona, kierunek przeciągania ma wpływ na wybór obiektów.
Podświetlenie	Umożliwia włączenie lub wyłączenie podświetlania obiektów. W zależności od używanego silnika renderowania - OpenGL lub DirectX - Tekla Structures podświetla obiekty inaczej, gdy włączone jest podświetlenie po najechaniu.

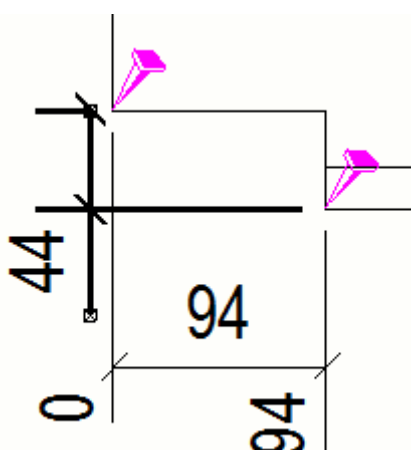
Opcja	Opis
	Gdy opcja jest włączona, Tekla Structures podświetla obiekty do wyboru po najechaniu na nie wskaźnikiem myszy. Gdy opcja jest wyłączona, obiekty do wyboru nie są podświetlane.
Wybór prawym przyciskiem	Umożliwia zmianę sposobu wybierania obiektów. Gdy opcja jest włączona, możesz wybierać obiekty również przy użyciu prawego przycisku myszy. Oprócz tego powiązane menu kontekstowe zostaje natychmiast wyświetlone. Gdy opcja jest wyłączona, możesz wybierać obiekty przy użyciu lewego przycisku myszy.
Automatyczny środek obrotu	Umożliwia zdefiniowanie sposobu ustawiania punktu widoku. Gdy opcja jest włączona, punkt widoku zmienia się za każdym razem, gdy klikniesz środkowy przycisk myszy. Gdy opcja jest wyłączona, punkt widoku pozostaje w ustawionym położeniu.
Orto	Umożliwia włączenie lub wyłączenie przyciągania prostopadłego. Przyciąganie prostopadłe działa również na rysunkach. Gdy opcja jest włączona, Tekla Structures przyciąga do najbliższego punktu prostopadłego na płaszczyźnie (0, 45, 90, 135, 180 itd.). Wskaźnik myszy będzie automatycznie przyciągał do pozycji w równych odległościach w danym kierunku. Gdy opcja jest wyłączona, przyciąganie prostopadłe nie jest używane.
Użyj starszego renderingu	Umożliwia włączenie lub wyłączenie renderingu DirectX. Gdy ta opcja jest włączona, używany jest starszy rendering OpenGL. Gdy ta opcja jest wyłączona, używany jest rendering DirectX. Rendering DirectX jest zoptymalizowany na potrzeby nowoczesnych kart graficznych. Ustawienie renderingu jest specyficzne dla widoku modelu, co oznacza, że w różnych widokach modelu można używać różnych opcji renderingu. W przypadku zmiany opcji renderingu należy

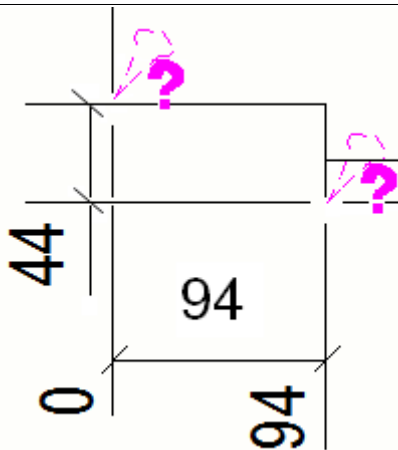
Opcja	Opis
	w celu uaktywnienia nowego ustawienia ponownie otworzyć widok modelu.
Kreskowanie pokrywających się powierzchni	W widokach modelu renderowanych metodą DirectX umożliwia włączenie lub wyłączenie kreskowania pokrywających się powierzchni w tej samej płaszczyźnie. Gdy ta opcja jest włączona, pokrywające się powierzchnie są wizualizowane za pomocą kreskowania i można dzięki temu wykrywać zduplikowane obiekty lub pokrywające się elementy. Gdy ta opcja jest wyłączona, pokrywające się powierzchnie nie są wizualizowane. Kreskowanie jest wyświetlane w widokach, dla których wybraną opcją renderingu jest Elementy - renderowany / Komponenty - renderowany (Ctrl/Shift+4). W przypadku zmiany tej opcji w celu uaktywnienia nowego ustawienia należy ponownie otworzyć widok.
Linie ukryte jako linie kreskowane	W widokach modelu renderowanych metodą DirectX umożliwia włączenie lub wyłączenie przedstawiania linii krawędzi elementów przy użyciu linii kreskowanych, gdy linie krawędzi elementów są ukryte za innymi elementami. Gdy ta opcja jest włączona, wyświetlane są linie przerywane, dzięki czemu można na przykład łatwiej stwierdzić, czy półka elementu jest skierowana w stronę środka, czy w stronę przeciwną do środka, czy też, w bardziej złożonych widokach 3D, który element znajduje się na wierzchu innego. Korzystanie z linii kreskowanych zwiększa także wydajność Tekla Structures w widokach przezroczystych. Gdy ta opcja jest wyłączona, linie kreskowane nie są wyświetlane, a wzrost wydajności nie ma miejsca. Linie kreskowane mogą być wyświetlane we wszystkich widokach, dla których jest wybrana jedna z następujących opcji renderingu: • Elementy - szkieletowy/Komponenty - szkieletowy (Ctrl / Shift +1)

Opcja	Opis
	• Elementy - renderowany szkieletowy / Komponenty - renderowany szkieletowy(Ctrl/Shift+2) • Elementy - skala szarości / Komponenty - skala szarości (Ctrl/Shift+3) • Pokaż tylko wybrany element /Pokaż tylko wybrane komponenty (Ctrl/Shift+5). W przypadku zmiany tej opcji w celu uaktywnienia nowego ustawienia należy ponownie otworzyć widok.
Podpowiedzi	Umożliwia pokazywanie lub ukrywanie podpowiedzi (strona 41). Gdy opcja jest włączona, gdy przesuniesz wskaźnik myszy nad polecenie, wyświetla się małe okno z przykładami, wskazówkami i podpowiedziami. Gdy opcja jest wyłączona, podpowiedzi nie są wyświetlane.
Podpowiedzi punktów przyciągania	Umożliwia pokazywanie lub ukrywanie podpowiedzi punktów przyciągania. Gdy opcja jest włączona i zostanie uruchomione polecenie wymagające wskazywania punktów, Tekla Structures wyświetli podpowiedź punktu przyciągania, w której wyświetlana jest nazwa punktu przyciągania. Gdy opcja jest wyłączona, podpowiedzi punktów przyciągania nie są wyświetlane.

Poniższe ustawienia są dostępne tylko w trybie rysunku:

Opcja	Opis
Szerokości linii drukarki	Wyświetlanie na ekranie linii rysunku ze zdefiniowaną grubością w trybach Kolor i skali szarości Tekla. W trybie koloru Czarno-biały na ekranie jest zawsze wyświetlana grubość linii drukarki, natomiast w trybach Kolor i skali szarości Tekla grubość linii drukarki jest wyświetlana na ekranie tylko po uaktywnieniu przełącznika Szerokości linii drukarki.

Opcja	Opis
	Gdy opcja jest włączona, linie w trybach koloru i skali szarości są pokazywane ze zdefiniowaną grubością. Gdy opcja jest wyłączona, linie w trybach koloru i skali szarości są pokazywane z domyślną grubością.
Kolory linii drukarki	Pokaż kolory linii na rysunku. Wybranie tego ustawienia powoduje natychmiastowe wyświetlenie zmienionych kolorów linii rysunku na rysunkach.
Niewidoczny obrys	Umożliwia pokazywanie ukrytych obiektów na rysunkach w formie niewidocznych obrysów na rysunkach Kolor. W przypadku rysunków w skali szarości Tekla oraz Czarno-biały ukryte obiekty nie są wyświetlane nawet po wybraniu ustawienia Niewidoczny obrys. Gdy opcja jest włączona, ukryte linie są pokazywane jako niewidoczne obrysy. Gdy opcja jest wyłączona, ukryte linie nie są pokazywane.
Symbol powiązania	Pokazuje, które obiekty rysunku są powiązane i automatycznie aktualizowane. Symbole powiązania są pokazywane tylko po wybraniu obiektu rysunku, na przykład wymiaru.  Obiekty, które nie mają prawidłowego powiązania, są oznaczone przerywanym symbolem powiązania i pytajnikiem.

Opcja	Opis
	 Gdy opcja jest włączona, symbole powiązania są pokazywane. Gdy opcja jest wyłączona, symbole powiązania nie są pokazywane.
Powiązania wymiarów przy wstawianiu	Aktywuj funkcję powiązania wymiarów przy wstawianiu, która wyświetla i umożliwia zmianę reguły powiązania wymiaru dla każdego punktu wymiaru oddzielnie podczas ręcznego wymiarowania obiektów rysunku. 
Przeciągnij i upuść	Aktywuje lub dezaktywuje polecenie przeciągania i upuszczania na rysunkach. Gdy opcja jest włączona, można używać przeciągania i upuszczania do przenoszenia obiektów takich jak oznaczenia, obiekty szkicu i linie siatki bez uprzedniego zaznaczenia obiektów lub uchwytów. Gdy opcja jest wyłączona, przed przeciągnięciem należy najpierw wybrać obiekty lub uchwyty.

Paski narzędzi

Za pomocą przełączników na pasku narzędzi można włączać i wyłączać wybrane paski narzędzi:

- **Pasek narzędzi Przyciąganie**
- **Pasek narzędzi Nadpisanie przyciągania**
- **Pasek narzędzi Wybieranie**

- **Pasek narzędzi Płaszczyzny robocze**
- **Pasek narzędzi Wyszukiwanie w modelu**
- **Kontekstowy pasek narzędzi**

Domyślnie pasek narzędzi znajduje się na dole ekranu.

Zobacz również

[Pasek narzędzi Przyciąganie \(strona 65\)](#)

[Pasek narzędzi Wybieranie \(strona 61\)](#)

[Zmiana właściwości obiektu za pomocą kontekstowego paska narzędzi \(strona 50\)](#)

[Używanie wstążki i poleceń na wstążce \(strona 41\)](#)

[Stosowanie pola Szybkie uruchamianie do wyszukiwania poleceń, okien dialogowych i pasków narzędzi \(strona 45\)](#)

4.6 Pasek narzędzi Wybieranie

Przełączniki wyboru na pasku narzędzi **Wybieranie** to specjalne polecenia sterujące możliwymi do wybrania obiektami i typami obiektów. Przykładowo w przypadku wybrania całego obszaru modelu przy aktywnym wyłączenie przełącznika **Wybierz elementy** wybrane zostają tylko elementy.

Aby włączać lub wyłączać przełączniki wyboru, należy je klikać na pasku narzędzi **Wybieranie**.



Domyślnie pasek narzędzi **Wybieranie** znajduje się u dołu ekranu. Jeśli nie możesz znaleźć paska narzędzi, kliknij **Plik** --> **Ustawienia** i upewnij się, że na liście Paski narzędzi **Wybieranie** jest on zaznaczony.

Można też kontrolować przełączniki wybierania za pomocą pola **Szybkie uruchamianie**. Zaczynj wpisywać nazwę przełącznika wybierania, na przykład *wybierz*, i kliknij nazwę przełącznika wybierania na liście wyników wyszukiwania, aby aktywować przełącznik.

Główne przełączniki wyboru

Główne przełączniki wyboru sterują możliwością wybierania komponentów i zespołów lub zawartych w nich obiektów. Te przełączniki mają najwyższy priorytet.

Przełącznik	Obiekty możliwe do wybrania	Opis
	Komponenty	Gdy klikniesz dowolny obiekt należący do komponentu, Tekla Structures

Przełącznik	Obiekty możliwe do wybrania	Opis
		wybierze symbol komponentu i podświetli wszystkie obiekty komponentu, ale nie zaznaczając ich.
	Obiekty komponentu	Można wybrać obiekty utworzone automatycznie przez komponent.
	Zespoły i zespoły betonowe	Po kliknięciu dowolnego obiektu w zespole lub w zespole betonowym Tekla Structures wybiera zespół lub zespół betonowy i zaznacza wszystkie obiekty w tym samym zespole lub zespole betonowym.
	Obiekty w zespołach i zespołach betonowych	Można wybrać pojedyncze obiekty w zespołach i zespołach betonowych.

Inne przełączniki wyboru

W tabeli poniżej wymieniono pozostałe przełączniki wyboru. Te przełączniki umożliwiają sterowanie możliwymi do wybrania typami obiektów.

Przełącznik	Obiekty możliwe do wybrania	Opis
	Wszystkie obiekty	Włącza lub dezaktywuje wszystkie przełączniki wyboru. Aby aktywować lub dezaktywować przełączniki jeden po drugim, przytrzymaj naciśnięty Ctrl i kliknij wybrane przełączniki. Można wybrać wszystkie typy obiektów z wyjątkiem pojedynczych śrub.
	Komponenty	Można wybrać symbole komponentów.
	Elementy	Można wybrać elementy, takie jak słupy, belki lub blachy.
	Wykończenia powierzchni i powierzchnie	Można wybrać wykończenia powierzchni i powierzchnie.
	Punkty	Można wybrać punkty.
	Linie i okręgi konstrukcyjne	Można wybrać linie i okręgi konstrukcyjne.

Przełącznik	Obiekty możliwe do wybrania	Opis
	Modele referencyjne	Można wybrać całe modele referencyjne. Ten przełącznik wyboru może wpływać na prędkość powiększania i obrotu w modelu.
	Siatki	Można wybierać całe siatki, wybierając jedną linię siatki.
	Linie siatki	Można wybrać pojedyncze linie siatki.
	Spoiny	Można wybrać spoiny.
	Cięcia i dodane materiały	Można wybrać cięcia liniowe, obcięcia elementu i cięcia wieloboczne, dopasowania i dodane materiały.
	Widoki	Można wybrać widoki modelu.
	Grupa śrub	Można wybierać całe grupy śrub, wybierając jedną śrubę w grupie.
	Pojedyncze śruby	Można wybrać pojedyncze śruby.
	Zestawy prętów	Można wybierać zestawy prętów, a także grupy prętów zbrojeniowych i pojedyncze pręty zbrojeniowe.
	Grupy prętów	Można wybierać grupy prętów w zestawach prętów, a także grupy prętów zbrojeniowych i pojedyncze pręty zbrojeniowe.
	Pojedyncze pręty	Można wybierać pojedyncze pręty w zestawach prętów, a także grupy prętów zbrojeniowych i pojedyncze pręty zbrojeniowe.
	Przerwy robocze	Można wybrać przerwy robocze.
	Płaszczyzny	Można wybrać płaszczyzny konstrukcyjne.
	Odległości	Możesz wybrać odległości, które są używane w komponentach użytkownika lub w modelowaniu parametrycznym.

Przełącznik	Obiekty możliwe do wybrania	Opis
	Zadania	Zadania można wybierać w Menedżer zadań .
		Włącz lub wyłącz funkcję bezpośredniej zmiany.
		Służy do ukrywania wybranych przełączników na pasku narzędzi.

Przełączniki modelu analitycznego

W celu wybrania obiektów w modelu analitycznym można użyć następujących przełączników:

Przełącznik	Obiekty możliwe do wybrania	Opis
	Obciążenia	Można wybrać obciążenia punktowe, liniowe, powierzchniowe, równomierne i termiczne.
	Części analityczne	Można wybrać części analityczne.
	Węzły	Można wybrać węzły analityczne.
	Połączenia sztywne	Można wybrać sztywne połączenia.

Przełączniki wyboru na rysunkach

Na rysunkach dostępne są podobne przełączniki wyboru:

Przełącznik	Obiekty możliwe do wybrania	Opis
	Wszystkie obiekty	Włącza lub dezaktywuje wszystkie przełączniki wyboru. Aby aktywować lub dezaktywować przełączniki jeden po drugim, przytrzymaj naciśnięty Ctrl i kliknij wybrane przełączniki. Można wybrać wszystkie typy obiektów, całą grupę wymiarów lub całą siatkę.
	Linie	Można wybrać obiekty rysunku, takie jak linie, łuki, okręgi, prostokąty, polilinie, wieloboki i chmurki.
	Tekst	Można wybrać dowolny tekst na rysunkach.

Przełącznik	Obiekty możliwe do wybrania	Opis
	Znaki	Można wybrać wszystkie rodzaje znaków i uwag powiązanych na rysunkach. Ten przełącznik wyboru wybiera również znaki spoin.
	Elementy	Można wybrać elementy, takie jak słupy, belki i blachy na rysunkach.
	Symbole przekroju	Można wybrać symbole przekroju na rysunkach.
	Spoiny	Można wybierać spoiny na rysunkach. Aby wybrać znaki spoin, użyj przełącznika wyboru Wybierz oznaczenia .
	Widoki	Można wybrać widoki rysunków.
	Wymiary	Można wybrać wymiary rysunków. Można wybierać całą grupę wymiarów, wybierając jeden wymiar w grupie.
	Pojedyncze wymiary	Można wybrać pojedyncze wymiary rysunków.
	Siatki	Można wybrać siatki na rysunkach.
	Linie siatki	Można wybrać pojedyncze linie siatki na rysunkach.
	Znaki detalu	Można wybrać znaki detalu na rysunkach.
	Wtyczki	Można wybrać wtyczki użytkownika na rysunkach.

4.7 Pasek narzędzi Przyciąganie

Za pomocą *przełączników przyciągania* na pasku narzędzi **Przyciąganie** można kontrolować, które pozycje da się wskazywać w modelu lub na rysunku w celu umieszczania obiektów. Przy użyciu przełączników przyciągania można umieszczać obiekty precyzyjnie bez konieczności znajomości współrzędnych. Użyj paska narzędzi **Przyciąganie**, aby aktywować przełączniki przyciągania i uzyskać dostęp do opcji przyciągania prostopadłego.

Aby włączyć lub wyłączyć przełączniki przyciągania, kliknij je na pasku narzędzi **Przyciąganie**.

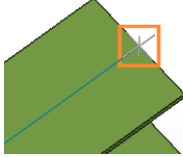
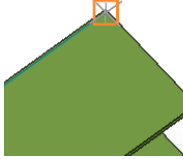


Domyślnie pasek narzędzi **Przyciąganie** znajduje się u dołu ekranu. Jeśli nie możesz znaleźć tego paska narzędzi, kliknij **Plik** --> **Ustawienia** i upewnij się, że na liście **Paski narzędzi** wybrany jest pasek narzędzi **Przyciąganie**.

Można też kontrolować przełączniki przyciągania za pomocą **Szybkie uruchamianie**. Zaczynij wpisywać nazwę przełącznika przyciągania, na przykład *przyciągaj*, i kliknij nazwę przełącznika na liście wyników wyszukiwania, aby aktywować przełącznik.

Główne przełączniki przyciągania

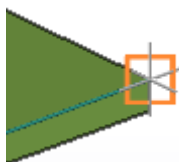
Dwa główne przełączniki przyciągania określają, czy można przyciągać do punktów odniesienia, czy dowolnych innych punktów na obiektach, np. do narożników elementów. Te przełączniki mają najwyższy priorytet przyciągania. Jeśli oba te przełączniki są wyłączone, nie można przyciągać do żadnej pozycji, nawet jeśli wszystkie inne przełączniki są włączone.

Przełącznik	Pozycje przyciągania	Opis	Symbol
	Linie i punkty odniesienia	Można przyciągać do punktów odniesienia obiektu (punktów z uchwytami).	Duży 
	Linie i punkty geometrii	Można przyciągać do dowolnego punktu obiektu. Na rysunkach możesz użyć tego przełącznika do przyciągania podkładów ze zrzutu ekranu.	Mały 

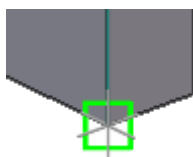
Przełączniki przyciągania i punkty przyciągania

Symbol przyciągania mają dwa kolory w modelu:

- Pomarańczowy w przypadku obiektów modelu



- Zielony w przypadku obiektów wewnątrz komponentów



Podczas przyciągania nie powinno być włączonych zbyt wiele przełączników przyciągania, ponieważ może to prowadzić do niedokładności oraz błędów przyciągania. Szczególną ostrożność należy zachować, korzystając

z przełącznika przyciągania



Przyciągaj do dowolnej pozycji.

Przełącznik	Pozycje przyciągania	Opis
	Punkty	Umożliwia przyciąganie do punktów oraz przecięć linii siatki.
	Punkty końcowe	Umożliwia przyciąganie do punktów końcowych linii, segmentów polilinii i łuków.
	Środki	Umożliwia przyciąganie do środków okręgów i łuków. Jeśli włączysz przyciąganie do punktu środka okręgu utworzonego za pomocą cięcia wielobocznego w modelu, nadaj opcji zaawansowanej XS_ADD_SNAPPING_SYMBOL_TO_CIRCLES wartość TRUE.
	Punkty środkowe	Umożliwia przyciąganie do punktów środkowych linii, segmentów polilinii i łuków.
	Punkty przecięcia	Umożliwia przyciąganie do punktów przecięcia linii, segmentów polilinii, łuków i okręgów lub do punktów przecięcia płaszczyzny obiektu

Przełącznik	Pozycje przyciągania	Opis
		i linii krawędzi elementu, linii konstrukcyjnej lub linii siatki. Przyciąganie do płaszczyzn obiektów działa tylko wtedy, gdy rendering elementów jest ustawiony na Elementy - renderowany/Komponenty - renderowany/Referencje - renderowany .
	Prostopadły	Umożliwia przyciąganie do punktów na obiektach (w tym również na płaszczyznach obiektów), które są prostopadłe z innym obiektem. Przyciąganie do płaszczyzn obiektów działa tylko wtedy, gdy rendering elementów jest ustawiony na Elementy - renderowany/Komponenty - renderowany/Referencje - renderowany .
	Równoległy	Umożliwia przyciąganie do punktów równoległych do linii siatki, linii odniesienia elementów oraz linii krawędzi istniejących obiektów lub obiektów referencyjnych.
	Przedłużenia linii	Umożliwia przyciąganie do linii przedłużeń pobliskich obiektów oraz linii odniesienia i linii geometrii obiektów rysunku.
	Dowolna pozycja	Umożliwia przyciąganie do dowolnej pozycji.
	Najbliższy punkt	Przyciąga do najbliższych punktów na obiektach, np. do dowolnego punktu na krawędziach elementu lub liniach.
	Linie	Umożliwia przyciąganie do linii siatki, linii odniesienia oraz krawędzi istniejących obiektów.

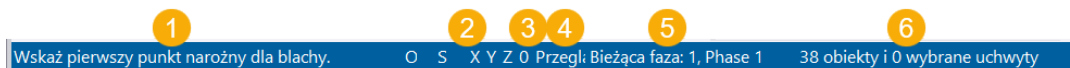
Przełącznik	Pozycje przyciągania	Opis
	Wymiary i linie znaków, elementy układu rysunku i ramki rysunku	Przyciąganie do geometrii opisów, elementów układu rysunku i ramek rysunku. Dostępne wyłącznie w rysunkach.

Przyciąganie na rysunkach

Na rysunkach można przyciągać do położenia w taki sam sposób jak w modelu. Oprócz tego, umieszczając obiekty rysunku lub szkicując, można przyciągać do kątów ortogonalnych.

4.8 Wyświetlanie komunikatów na pasku stanu

Pasek stanu jest obszarem znajdującym się w dolnej części okna głównego Tekla Structures. Podczas korzystania z poleceń postępuj zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi na pasku stanu. Przykładowo podczas tworzenia elementu pasek stanu informuje, jak postępować i kiedy wskazywać punkty.



1. Instrukcje i komunikaty o błędach.
2. Status **Orto (O)**, **Inteligentny wybór (S)**, **Przeciągnij i upuść (D)** i współrzędne blokady (**X, Y, Z**).
3. Poziom w hierarchii zespołu lub komponentu (0–9).
4. Tryb środkowego przycisku myszy (**Przeglądaj** lub **Zwiń**)
5. Aktualna faza.
6. Liczba wybranych obiektów i uchwytów.

Zobacz również

[Ustawienia podstawowe w menu Plik \(strona 53\)](#)

4.9 Ikony na pasku narzędzi szybkiego dostępu

Pasek narzędzi szybkiego dostępu zawiera ikony skrótów do najczęściej używanych poleceń. Pasek narzędzi znajduje się w lewym górnym rogu ekranu.

W razie potrzeby można dostosować **Pasek narzędzi szybkiego dostępu** i dodać do niego wybrane polecenia.

Ikona	Opis
	Zapisz (strona 21) zmiany w pliku bieżącego modelu.
	Cofnij ostatnią czynność.
	Powtórz wcześniej cofnięte czynności.
	Otwórz okno dialogowe Cofnij - historia (strona 70) . Okno dialogowe zawiera listę uruchomionych poleceń i wprowadzonych modyfikacji. Użyj listy, aby jednym ruchem cofnąć lub powtórzyć niektóre polecenia lub modyfikacje.
	Ta ikona jest widoczna, jeżeli używasz Tekla Model Sharing. Wczytaj zmiany wprowadzone przez innych użytkowników w modelu z usługi udostępniania. Zostaną wczytane wyłącznie zmienione dane.
	Ta ikona jest widoczna, jeżeli używasz Tekla Model Sharing. Wyślij zmiany modelu do usługi udostępniania. Zostaną wysłane wyłącznie nowe lub zmienione dane.
	Ikona jest widoczna, jeżeli używasz Tekla Model Sharing. Pokaż zmiany do wczytania. Po wczytaniu zostanie wyświetlona lista zmian modelu.

Zobacz również

[Wprowadzenie do interfejsu użytkownika Tekla Structures \(strona 40\)](#)

4.10 Cofnięcie zmian modelowania i rysunku

Lista **Cofnij - historia** jest pomocna przy sprawdzeniu, które polecenia i zmiany zostały wykonane i cofnięte oraz przy śledzeniu zmian. Wybierając polecenie lub akcję w oknie dialogowym **Cofnij - historia**, można cofnąć lub ponowić kilka poleceń za jednym razem i w ten sposób poruszać się tam i z powrotem w historii modelu. Lista **Cofnij - historia** jest dostępna zarówno w trybie modelowania, jak i w trybie rysunku.

Używanie listy Cofnij - historia

Aby otworzyć okno dialogowe **Cofnij - historia**, kliknij przycisk  na Pasku narzędzi szybkiego dostępu obok przycisków **Cofnij** i **Ponów**. Możesz też użyć pola **Szybkie uruchamianie**, aby otworzyć okno dialogowe.

Czynność	Procedura
Cofanie poleceń	Kliknij dowolny wiersz na liście. Jeśli operacja cofania trwa długo, Tekla Structures wyróżnia kliknięty wiersz, aby pokazać, co zostało wybrane. Wszystkie modyfikacje wprowadzone po wykonaniu wybranego polecenia zostaną cofnięte. Modyfikacje, które zostały cofnięte, mają ciemnoszare tło na liście.
Powtarzanie cofniętych poleceń	Kliknij na liście dowolny wiersz z ciemnoszarym tłem. Wszystkie modyfikacje wprowadzone przed wybranym poleceniem zostaną ponowione.
Dodawanie znacznika	Ustaw wskaźnik myszy nad dowolnym wierszem. Pojawi się ikona znacznika . Kliknij ikonę znacznika, aby oznaczyć pewne polecenia. Użyj znaczników, aby oznaczyć ważne polecenia lub czynności. Można później powrócić do tych poleceń lub działań, jeśli zmiany w modelu nie są zadowalające. Aby usunąć znacznik, ponownie kliknij ikonę znacznika .

Okno dialogowe **Cofnij - historia**

- zawiera listę uruchomionych poleceń i wprowadzonych modyfikacji. Najnowsze polecenia i modyfikacje znajdują się u dołu listy.
 - jest nieustannie aktualizowane zgodnie ze zmianami wprowadzanymi w modelu lub w rysunku.
 - tworzy hierarchię niektórych używanych poleceń. Hierarchia jest tworzona przy pierwszym uruchomieniu polecenia, następnym cofnięciu pewnych poleceń do określonego punktu listy i uruchomieniu innego polecenia. Hierarchia jest oznaczana na liście strzałką. Można cofnąć lub ponowić polecenia w dowolnym miejscu hierarchii, co umożliwia cofnięcie poleceń, które zostały wykonane ponownie.
- Oznacza to, że po cofnięciu polecenia można kontynuować pracę z modelem i nadal mieć możliwość wrócenia do poleceń użytych wcześniej.

Lista **Cofnij - historia** jest czyszczona po

- zapisaniu modelu
- otwarciu lub zamknięciu rysunku
- zsynchronizowaniu Organizatora z modelem
- wczytaniu lub wysłaniu zmian modelu przy użyciu Tekla Model Sharing
- użyciu poleceń importu CIS/2 lub SDNF.

Zobacz również

[Wprowadzenie do interfejsu użytkownika Tekla Structures \(strona 40\)](#)

4.11 Domyślne skróty klawiaturowe

Tekla Structures zawiera wiele skrótów klawiaturowych, których stosowanie umożliwia usprawnienie pracy.

Jeśli chcesz przypisać nowe skróty lub zmienić domyślne skróty, możesz [dostosować skróty klawiaturowe \(strona 137\)](#).

Wspólne polecenia

Polecenie	Skrót klawiaturowy
Pomoc	F1
Pomoc: gdy informacja o ikonie jest otwarta	Ctrl+F1
Otwórz listę ostatnich modeli	Ctrl + O
Utwórz nowy model	Ctrl + N
Zapisz model	Ctrl + S
Usuń	Del
Otwórz właściwości Po wybraniu obiektu właściwości są otwierane w panelu właściwości lub w oknie dialogowym.	Alt + Enter
Cofnij	Ctrl + Z
Ponów	Ctrl + Y
Przerwij	Esc
Powtórz ostatnie polecenie	Enter
Wyświetlanie lub ukrywanie kontekstowego paska narzędzi	Ctrl+K

Polecenie	Skrót klawiaturowy
Włączanie lub wyłączanie bezpośredniej zmiany	D
Szybkie uruchamianie	Ctrl+Q
Otwórz okno dialogowe Opcje zaawansowane	Ctrl+E
Otwórz panel boczny Katalog Aplikacje i komponenty	Ctrl+F
Otwórz okno dialogowe Skróty klawiaturowe	Ctrl+Shift+C

Opcje renderowania

Polecenie	Skrót klawiaturowy
Elementy — szkieletowy	Ctrl + 1
Element - renderowany szkieletowy	Ctrl + 2
Elementy — skala szarości	Ctrl + 3
Elementy — renderowany	Ctrl + 4
Pokaż tylko wybrany element	Ctrl + 5
Komponenty — szkieletowy	Shift + 1
Komponenty - renderowany szkieletowy	Shift + 2
Komponenty — skala szarości	Shift + 3
Komponenty — renderowany	Shift + 4
Pokaż tylko wybrane komponenty	Shift + 5
Referencje - szkieletowy	Ctrl + Shift+1
Referencje - renderowany szkieletowy	Ctrl + Shift+2
Referencje - skala szarości	Ctrl + Shift+3
Referencje - renderowany	Ctrl + Shift+4
Pokaż tylko wybraną referencję	Ctrl + Shift+5
Hierarchia budynku – szkieletowy	Ctrl+Alt+1
Hierarchia budynku – renderowany szkieletowy	Ctrl+Alt+2

Wybieranie obiektów

Polecenie	Skrót klawiaturowy
Włączanie lub wyłączanie podświetlenia obiektów	H
Przełącznik wyboru Wybierz wszystko	F2
Przełącznik wyboru Wybierz elementy	F3
Przełącznik wyboru Wybierz zestawy prętów	Alt+Q
Przełącznik wyboru Wybierz grupy prętów	Alt+W
Przełącznik wyboru Wybierz pojedyncze pręty	Alt+E
Wybierz wszystkie obiekty w modelu	Ctrl + A
Wybieranie poprzednich obiektów	Alt+P
Wybierz zespół	Alt + obiekt
Dodaj do wyboru	Shift
Przełącz wybór	Ctrl
Filtry wyboru	Ctrl + G
Ukryj obiekt	Shift + H

Przyciąganie

Polecenie	Skrót klawiaturowy
Przyciągaj do linii/punktów odniesienia	F4
Przyciągaj do linii/punktów geometrii	F5
Przyciągaj do najbliższych punktów	F6
Przyciągaj do dowolnej pozycji	F7
Przełącznik włączania/wyłączania Orto	O
Wprowadzanie współrzędnych względnych	R
Wprowadzanie współrzędnych bezwzględnych	A
Wprowadzanie współrzędnych globalnych	G

Polecenie	Skrót klawiaturowy
Przechodzenie wprzód pośród dostępnych punktów przyciągania	Karta
Przechodzenie wstecz pośród dostępnych punktów przyciągania	Shift + Tab
Przełącznik włączania/wyłączania blokady współrzędnych X, Y lub Z	X, Y lub Z

Kopiowanie i przesuwanie obiektów

Polecenie	Skrót klawiaturowy
Kopiuuj	Ctrl + C
Wklej	Ctrl+V
Przesuń	Ctrl + M
Przełącznik włączania/wyłączania inteligentnego wyboru	S
W panelu właściwości: Kopiuuj do schowka	Shift+C
W panelu właściwości: Wklej ze schowka	Shift+V

Wyświetlanie modelu

Polecenie	Skrót klawiaturowy
Otwórz widoki modelu	Ctrl + I
Przełączanie między widokiem 3D a widokiem płaskim	Ctrl + P
Przełączanie między widokami	Ctrl + Tab
Aktualizacja okna	Ctrl+U
Przybliżenie oryginalne	Home
Zoom poprzedni	Koniec
Przybliz	Page Up
Oddal	Page Down
Zoom wybrane	Shift+spacja
Obróć za pomocą myszy	Ctrl + R
Obróć za pomocą klawiatury	Ctrl + klawisze strzałek Shift + klawisze strzałek

Polecenie	Skrót klawiaturowy
Ustaw punkt obrotu widoku	V
Obróć raz	Shift + R
Obracaj w sposób ciągły	Shift + T
Przełącznik włączania/wyłączania obrotu widoku	F8
Przeglądaj	P
Przełącznik włączania/wyłączania przeglądania za pomocą środkowego przycisku myszy	Shift + M
Przesuń w prawo Przesuń w lewo Przesuń w dół Przesuń w górę	klawisze strzałek
Wyśrodkuj wg kursora Umożliwia wyśrodkowanie modelu w konkretnym punkcie.	Insert
Przelot	Shift + F
Utwórz płaszczyznę tnącą	Shift + X
Przełącznik włączania/wyłączania pełnego ekranu	F11

Sprawdzanie modelu

Polecenie	Skrót klawiaturowy
Zbadaj obiekt	Shift + I
Pomiar odległości	F
Utwórz raport	Ctrl + B
Otwórz Właściwości faz	Ctrl + H
Utwórz połączenia automatyczne	Ctrl + J

Opcje wyświetlania zbrojenia

Polecenie	Skrót klawiaturowy
Wyświetl lica ramion	Alt+1
Wyświetl linie prowadzące	Alt+2
Wyświetl modyfikatory właściwości	Alt+3

Polecenie	Skrót klawiaturowy
Wyświetl linię podziału	Alt+4
Wyświetl modyfikatory detalu końcowego	Alt+5
Wyświetl wymiary zbrojenia	Alt+6
Koloruj grupy prętów	Alt+7

Opcje dotyczące pozycji elementów

Te skróty klawiaturowe działają zarówno w przypadku elementów natywnych Tekla Structures, jak i części analitycznych.

Polecenie	Skrót klawiaturowy
Pozycja elementu w górę	Alt + strzałka w górę
Pozycja elementu w dół	Alt + strzałka w dół
Pozycja elementu w lewo	Alt + strzałka w lewo
Pozycja elementu w prawo	Alt + strzałka w prawo
Obrót elementu zgodnie z ruchem wskazówek zegara o 90 stopni Należy pamiętać, że to polecenie jest niedostępne w przypadku części analitycznych.	Alt + spacja

rysunki

Polecenie	Skrót klawiaturowy
Otwórz Menedżer dokumentów w modelu	Ctrl + L
Otwórz Menedżer dokumentów w trybie rysunku	Ctrl + O
Drukowanie rysunków	Shift + P
Otwórz następny rysunek	Ctrl + Page Down
Otwórz poprzedni rysunek	Ctrl + Page Up
Symbol powiązania	Shift + A
Ustaw następny tryb koloru rysunku	B
Obrys	Shift + G
Dodaj wymiar ortogonalny	G
Dodaj wymiar swobodny	F

Polecenie	Skrót klawiaturowy
Otwórz dowolny rysunek po utworzeniu rysunku	Ctrl + Shift
W narzędziu Menedżer dokumentów : Otwórz atrybuty użytkownika	Alt + U
W oknie Menedżer dokumentów : Dodaj do okna Katalog rysunków głównych	Ctrl + M
W narzędziu Menedżer dokumentów : Obsługa rewizji	Ctrl + R
W oknie Katalog rysunków głównych : Wybierz wszystko	Ctrl + A
W oknie Katalog rysunków głównych : Utwórz rysunki dla wszystkich elementów	Alt + A
W oknie Katalog rysunków głównych : Utwórz rysunki	Alt + C
Ustaw początek LUW	U
Ustaw LUW za pomocą dwóch punktów	Shift + U
Przełącz orientację	Ctrl + T
Resetuj bieżący	Ctrl + 1
Resetuj wszystko	Ctrl + 0

4.12 Zmiana języka interfejsu użytkownika Tekla Structures.

Język interfejsu Tekla Structures można zmienić w dowolnej chwili.

1. W menu **Plik** kliknij: **Ustawienia** --> **Zmień język** .
2. Wybierz język z listy.

Dostępne są poniższe opcje. Trzyliterowe kody języka w nawiasach są używane w niektórych nazwach plików i folderów, które zależą od języka:

- Chinese – simplified (chs)
- Chinese – traditional (cht)
- Czech (csy)
- Dutch (nld)
- English (enu)

- French (fra)
 - German (deu)
 - Hungarian (hun)
 - Italian (ita)
 - Japanese (jpn)
 - Korean (kor)
 - Polish (plk)
 - Portuguese (ptg)
 - Portuguese – Brazilian (ptb)
 - Russian (rus)
 - Spanish (esp)
3. Kliknij **OK**.
 4. Uruchom ponownie Tekla Structures, aby zastosować wprowadzone zmiany.

4.13 Wykonywanie zrzutów ekranu

Zrzut ekranu jest obrazem widoku modelu lub rysunku. Zrzutów ekranu można używać w posterach, broszurach lub innych materiałach w celu przedstawienia projektów wykonanych w Tekla Structures.

Zrzuty ekranu są domyślnie zapisywane w folderze `\screenshots` w folderze bieżącego modelu pod nazwą `snap_xx.png`.

Wykonywanie zrzutu ekranu modelu

Można wykonywać zrzuty ekranu widoków modelu.

1. Otwórz model i dostosuj jego widok odpowiednio do potrzeb.
Można na przykład ukryć pole obszaru roboczego, jeśli jego wyświetlanie jest niepożądane.
2. Na karcie **Widok** kliknij:  **Zrzut ekranu --> Zrzut ekranu** .
3. W przypadku występowania wielu widoków modelu kliknij **Wskaż widok** i wybierz widok, w którego przypadku chcesz wykonać zrzut ekranu.
4. Aby zmienić ustawienia, kliknij **Opcje**.
 - a. Określ szerokość, wysokość i DPI zrzutu ekranu.
 - b. Kliknij **OK**, aby zapisać zmiany.

5. Określ nazwę i położenie zrzutu ekranu.
 - a. Wybierz **Drukuj do pliku** i w polu **Nazwa pliku** wprowadź nazwę opisową zrzutu ekranu.

Można również zmienić całą ścieżkę. W przeciwnym razie można utrzymać domyślne wartości ścieżki i nazwy pliku.
6. Kliknij **Pokaż w skojarzonej aplikacji**, aby wyświetlić zrzut ekranu w aplikacji domyślnie skojarzonej z tym typem pliku.
7. Kliknij **Ujęcie**.

Wykonywanie zrzutu ekranu rysunku

Zrzut ekranu rysunku jest obrazem otwartego rysunku z ramkami lub bez nich.

1. Otwórz rysunek i dostosuj jego widok odpowiednio do potrzeb.

Można na przykład usunąć zbędne znaki lub wymiary i ukryć zbędne elementy.
2. Na karcie **Widoki** kliknij:  **Zrzut ekranu --> Zrzut ekranu** .
3. Wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - Wybierz **Widok**, aby wykonać zrzut ekranu otwartego rysunku z ramkami okna.
 - Wybierz **Widok bez ramki**, aby wykonać zrzut ekranu otwartego rysunku bez ramek okna.
4. Przy wstępnie wybranej opcji **Drukuj do pliku** wprowadź w polu **Nazwa pliku** nazwę opisową zrzutu ekranu.

Można również zmienić całą ścieżkę. W przeciwnym razie można utrzymać domyślne wartości ścieżki i nazwy pliku.
5. Kliknij **Pokaż w skojarzonej aplikacji**, aby wyświetlić zrzut ekranu w aplikacji domyślnie skojarzonej z tym typem pliku.
6. Kliknij **Ujęcie**.

Zapisywanie zrzutu ekranu w formacie mapy bitowej

Zrzuty ekranu są domyślnie tworzone jako pliki Portable Network Graphics (.png). Zrzut ekranu można zapisać również w formacie mapy bitowej (.bmp), aby używać go np. jako miniatury obrazu komponentu użytkownika. Pamiętaj, że rozmiar pliku mapy bitowej jest znacznie większy niż w przypadku formatu PNG.

1. Na karcie **Widoki** kliknij kolejno  **Zrzut ekranu --> Zrzut ekranu** .

2. Wybierz **Umieść w pamięci tymczasowej**.
3. Kliknij **Ujęcie**.
4. Wklej zrzut ekranu do edytora graficznego i zapisz go w formacie **.bmp**.

UWAGA Oprogramowanie używane do otwierania zrzutu ekranu może mieć ograniczenie liczby pikseli.

Ustawienia zrzutów ekranu

W oknie dialogowym **Zrzut ekranu** można przeglądać i modyfikować ustawienia zrzutów ekranu.

Poniższe opcje są dostępne w widokach modelu i na rysunkach.

Opcja	Opis
Nazwa widoku	Umożliwia wyświetlanie wybranej nazwy widoku.
Widok	Powoduje uwzględnianie na zrzucie ekranu zawartości widoku i granic okna. Niedostępne w widokach modelu.
Widok bez ramki	Powoduje uwzględnianie na zrzucie ekranu tylko zawartości widoku. Niedostępne w widokach modelu.
Renderowany widok	Opcja przeznaczona do zrzutów ekranu o wysokiej rozdzielczości dla widoków modelu. Kliknięcie przycisku Opcje umożliwia wyświetlenie okna dialogowego Opcje zrzutu ekranu . Niedostępne w rysunkach.
Umieść w schowku	Powoduje umieszczenie zrzutu ekranu w schowku. Niedostępne w rysunkach.
Drukuj do pliku	Umożliwia zapisanie zrzutu ekranu do pliku.

Następujące opcje zrzutów ekranu są dostępne tylko w przypadku widoków modelu:

Opcja	Opis
Szerokość końcowa	Szerokość zrzutu ekranu. Jednostki zależą od ustawień w menu Plik --> Ustawienia --> Opcje --> Jednostki i dziesiętne .
Wysokość końcowa	Wysokość zrzutu ekranu. Jednostki zależą od ustawień w menu Plik --> Ustawienia --> Opcje --> Jednostki i dziesiętne .
DPI	Gęstość pikseli (DPI) zrzutu ekranu. Występują pewne ograniczenia gęstości pikseli. Wartość DPI można zmieniać za pomocą edytora graficznego.
Białe tło	Umożliwia użycie białego tła.
Wygładzanie linii	Umożliwia wygładzenie linii, aby ograniczać poszarpane krawędzie.
Szerokość linii	Służy do określania szerokości linii.

5

Praca z obiektem modelu i właściwościami obiektu rysunku

Po rozpoczęciu tworzenia modelu lub obiektów rysunku w Tekla Structures większość poleceń prosi o wskazanie punktów w celu umieszczenia obiektów w modelu lub na rysunku. Obiekty są zazwyczaj tworzone przy użyciu predefiniowanego zestawu właściwości.

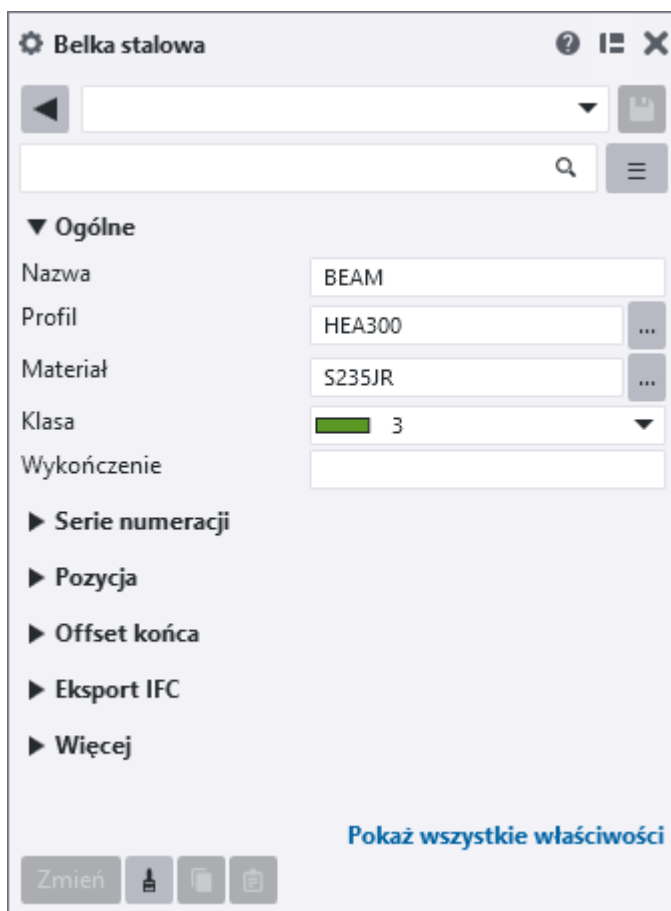
Właściwości obiektu można wyświetlać i zmieniać, zazwyczaj za pomocą [panelu właściwości \(strona 83\)](#). Można również użyć [kontekstowego paska narzędzi \(strona 50\)](#), aby zmodyfikować wiele właściwości obiektu. Niektóre właściwości, takie jak właściwości części analitycznej, są modyfikowane przy użyciu [okien dialogowych \(strona 103\)](#).

Aby skopiować właściwości z jednego obiektu do innego, można użyć panelu właściwości lub kontekstowego paska narzędzi. Ponadto można zdefiniować właściwości każdego typu obiektu, który ma zostać utworzony, przed rozpoczęciem modelowania lub tworzenia rysunków. Można [zapisywać i wczytywać te właściwości \(strona 100\)](#) w panelu właściwości lub w oknach dialogowych.

5.1 Wyświetlanie i modyfikowanie właściwości obiektu w panelu właściwości

Tekla Structures wyświetla właściwości różnych obiektów modelu i rysunku w panelu właściwości, który jest oknem panelu bocznego.

Należy pamiętać, że naraz może być otwarte tylko jedno okno panelu właściwości. Oznacza to, że jednocześnie można wyświetlać właściwości tylko jednego typu obiektu.



Można [dostosować panel właściwości \(strona 121\)](#). Na przykład można zorganizować ustawienia zgodnie z wymaganiami lub ukryć bądź usunąć zbędne ustawienia.

Aby szybko zmodyfikować właściwości tylko kilku obiektów, użyj [kontekstowego paska narzędzi \(strona 50\)](#).

Otwórz panel właściwości.

Aby otworzyć właściwości elementu w panelu właściwości:

- Jeśli panel właściwości jest zamknięty: kliknij dwukrotnie obiekt modelu lub obiekt rysunku albo kliknij przycisk **Właściwości**  w panelu bocznym.
- Jeśli panel właściwości jest otwarty: wybierz obiekt modelu lub obiekt rysunku.

- Naciśnij i przytrzymaj klawisz **Shift**, a następnie kliknij polecenie na wstążce.
- Kliknij dwukrotnie polecenie na wstążce.

Modyfikowanie właściwości obiektu modelu lub obiektu rysunku

1. Aby rozpocząć modyfikowanie właściwości, kliknij dwukrotnie obiekt modelu lub obiekt rysunku.

Zostanie otwarty panel właściwości z wyświetlonymi bieżącymi właściwościami obiektu.

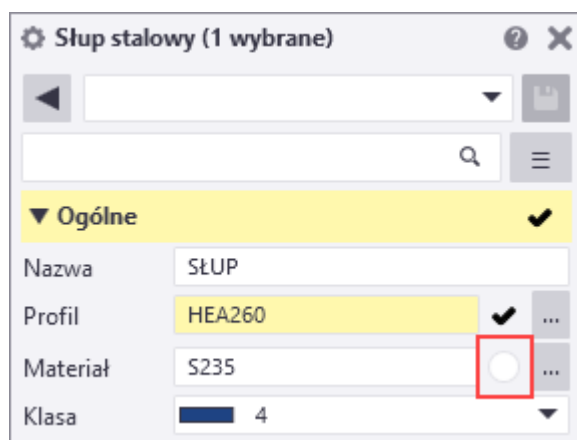
2. Zmień właściwości stosownie do potrzeb.

Tekla Structures podświetli zmienione właściwości na żółto w panelu właściwości.

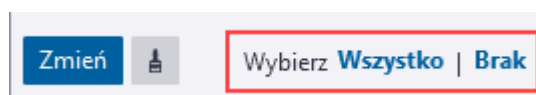
Jeśli wprowadzisz nieprawidłową wartość, Tekla Structures zasygnalizuje błąd, wyświetlając czerwoną ramkę i znak wykrzyknika.

3. Aby usunąć zaznaczenie, kliknij znacznik wyboru obok poszczególnych ustawień, aby je usunąć.

Można usuwać znaczniki jeden po drugim lub zaznaczyć całą sekcję i wszystkie jej właściwości.



Można użyć przełączników **Wszystko** i **Brak** u dołu panelu właściwości, aby wybrać wszystkie zmiany lub wyczyścić wszystkie zmiany.

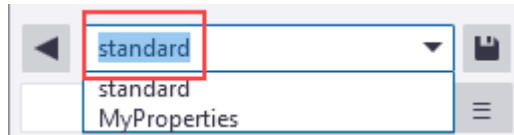


4. Po wprowadzeniu zmian kliknij **Zmień**, aby zmiany zostały zastosowane.

Tekla Structures zmodyfikuje obiekt i użyje bieżących właściwości podczas kolejnego tworzenia obiektu tego samego typu, jeśli wybrano

tę **Automatycznie ustaw domyślne wartości** opcję w **ustawieniach** panelu właściwości.

5. Jeśli chcesz utworzyć obiekt przy użyciu standardowych wartości zamiast wartości, które zostały właśnie zastosowane, najpierw wczytaj plik standard.



Należy pamiętać, że w przypadku użycia [kontekstowego paska narzędzi \(strona 50\)](#) lub bezpośredniej zmiany w celu zmodyfikowania obiektu, bieżące właściwości nie zmieniają się i nie są automatycznie stosowane, gdy tworzysz następny obiekt tego samego typu.

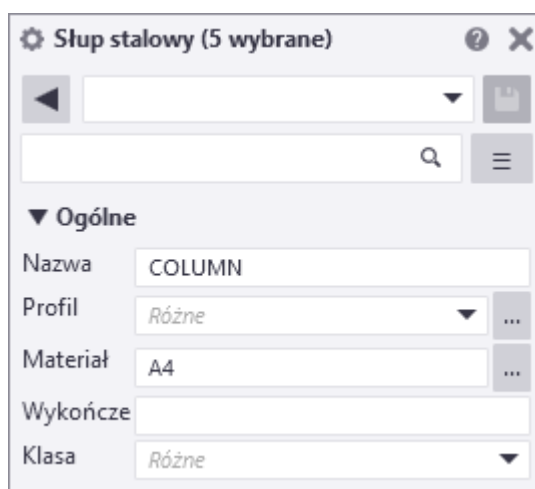
Modyfikowanie właściwości wielu obiektów modelu lub obiektów rysunku

Można wybrać kilka obiektów modelu lub rysunku w modelu lub na rysunku, a następnie zmienić ich właściwości za jednym razem. Wybrane obiekty mogą być tego samego typu, na przykład słupy stalowe lub obiekty szkicu rysunku. Mogą też występować różne typy obiektów, ale w panelu właściwości wyświetlane są tylko te właściwości, które są wspólne dla wszystkich wybranych obiektów.

1. Wybierz obiekty w modelu lub na rysunku.

Panel właściwości wyświetla właściwości wybranych obiektów.

Ustawienia, w których wartości różnią się, mają tekst **Różne**, a wartości lub opcje są wyświetlane na liście. Jeśli nie ma wspólnych właściwości, panel właściwości jest pusty.



2. Zmień właściwości stosownie do potrzeb.

Można wybrać wartość z listy lub wprowadzić nową wartość dla właściwości w taki sam sposób, gdy wybrany jest tylko jeden obiekt modelu lub rysunku.

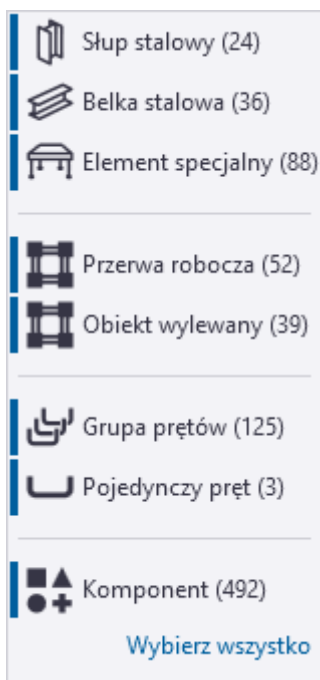
Tekla Structures wyróżnia zmienione właściwości kolorem żółtym.

3. Kliknij **Zmień**.

Wybrane właściwości zostaną zmienione.

Aby sprawdzić, które obiekty zostały wybrane w modelu lub na rysunku, kliknij

Lista typów obiektów  i otwórz listę wybranych obiektów.



Aby zmienić wybór obiektów, naciśnij i przytrzymaj klawisz **Ctrl**, a następnie kliknij typy obiektów na liście, które chcesz wykluczyć lub dołączyć do zaznaczenia.

Zawartość panelu właściwości zmienia się zgodnie z wyborem.

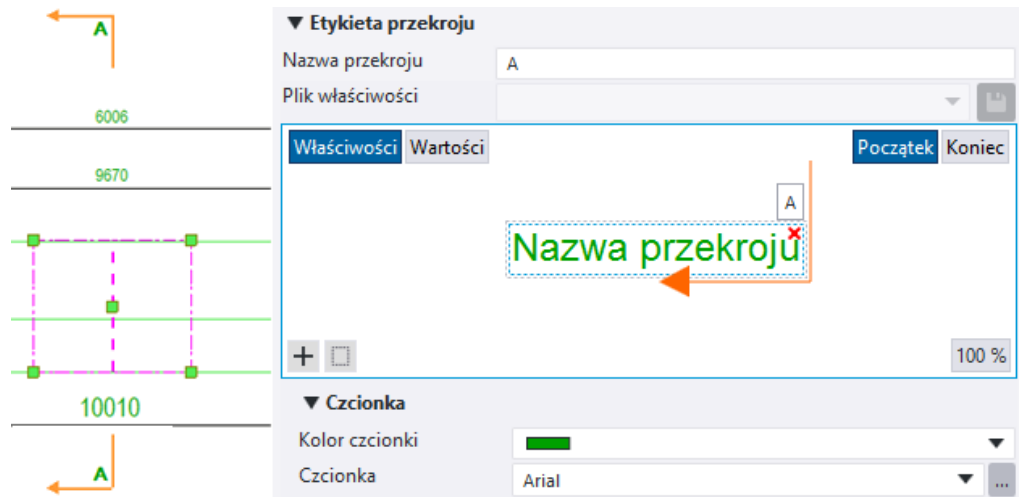
Aby wybrać wszystkie obiekty, kliknij przycisk **Wybierz wszystko**.

Modyfikowanie właściwości obiektów oznaczeń rysunku w edytorze wizualnym

Panel właściwości rysunku zawiera edytor wizualny do edycji niektórych oznaczeń rysunku, takich jak etykiety wymiarów, etykiety widoków, uwagi powiązane i większość typów znaków. Można zobaczyć uzyskane oznaczenie podczas jego tworzenia, co ułatwia edytowanie obiektów oznaczenia.

1. Aby rozpocząć modyfikowanie właściwości, kliknij dwukrotnie obiekt oznaczenia na otwartym rysunku.

Zostanie otwarty panel właściwości z wyświetlonymi bieżącymi właściwościami obiektu oznaczenia. Właściwości znajdują się w polach nazywanych kontenerami. Poniżej znajduje się przykład edytora wizualnego znaku przekroju.



- Aby wczytać predefiniowaną zawartość obiektu oznaczenia, wybierz plik właściwości z listy **Plik właściwości**.
 - Kliknij przycisk **Właściwości** lub **Wartości**, aby wyświetlić nazwę właściwości lub wartość właściwości w podglądzie. Te przyciski są dostępne tylko podczas modyfikowania oznaczenia.
 - Przycisk **%** pokazuje bieżący stopień powiększenia w podglądzie. Można przybliżyć i oddalić obiekt, przewijając środkowym kółkiem myszy. Kliknij przycisk **%**, aby powiększyć do najlepszego dopasowania.
 - W znakach przekroju, aby wskazać koniec linii tnącej, z którą chcesz pracować, kliknij **Początek** lub **Koniec**.
2. Aby dodać element w kontenerze, kliknij go, a następnie kliknij przycisk **+** **Nowy element**.
- Jeśli kontener jest pusty, lista elementów zostanie automatycznie otwarta po kliknięciu kontenera.
 - W większości edytorów wizualnych można przeciągać elementy i kontenery. Edytor etykiet wymiarów umożliwia tylko przeciąganie elementów wewnątrz kontenera.
 - Podczas przeciągania elementów z różnych wierszy edytor automatycznie porządkuje je w jednym wierszu, zachowując czytelną kolejność od góry do dołu oraz od lewej do prawej.
 - Aby usunąć element lub kontener, kliknij czerwony przycisk usuwania **x** w prawym górnym rogu elementu lub kontenera.

- Aby wyszukać elementy, należy skorzystać z pola wyszukiwania, które jest otwierane po otwarciu listy elementów. Dostępne elementy zależą od typu obiektu oznaczenia.
 - Aby dodać atrybut użytkownika, atrybut szablonu lub właściwość niestandardową, wybierz atrybut z listy dostępnych atrybutów. Aby dodać ukryty atrybut użytkownika, wpisz jego nazwę w polu wyszukiwania i naciśnij klawisz **Enter**.
 - Aby dodać nowe kontenery w znakach przekroju, znakach detalu lub etykietach widoków, kliknij przycisk  **Nowy kontener**. Można dodać maksymalnie pięć kontenerów.
 - W etykietach wymiarów należy najpierw kliknąć kontener etykiety, aby móc dodawać elementy w etykiecie w edytorze etykiet. Gdy etykieta wymiaru zawiera zawartość, ikona kontenera zmienia się na . Można również wpisać tekst bezpośrednio w etykietach wymiarów, a tekst będzie widoczny w kontenerze.
3. Zmień przedstawienie całego obiektu oznaczenia lub pojedynczego elementu. Na przykład zmień style czcionek i ramki.
 4. Zmień inne właściwości obiektu oznaczenia.
 5. Kliknij **Zmień**.

Wyświetlanie na panelu właściwości tylko często używanych właściwości

Można oddzielnie kontrolować każdy typ obiektu, którego właściwości są wyświetlane w panelu właściwości. W ten sposób można utworzyć ulubione zestawy właściwości dla każdego typu obiektu i sprawić, aby panel właściwości był bardziej przejrzysty, ukrywając zbędne właściwości.

Dostosuj układ panelu właściwości (strona 121) poprzez **Edytor panelu właściwości** i oznacz każdą właściwość jako często lub rzadko stosowaną. Za pomocą panelu właściwości można wybierać między wyświetlaniem tylko często używanych właściwości lub wszystkich właściwości jednego typu obiektu.

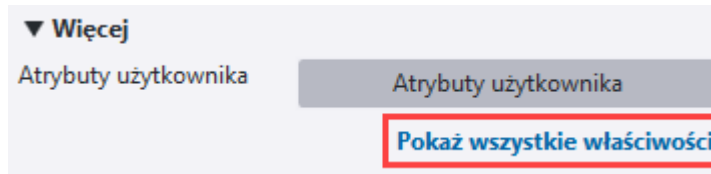
Po oznaczeniu właściwości jako często lub rzadko używanych w oknie dialogowym **Edytor panelu właściwości** przycisk **Pokaż mniej właściwości** lub **Pokaż wszystkie właściwości** zostanie aktywowany w dolnej części panelu właściwości. Za pomocą przycisków można przełączać się między wyświetlaniem często lub rzadko używanych właściwości.

1. Aby wyświetlić tylko często używane właściwości w panelu właściwości, dostosuj układ panelu właściwości wybranego typu obiektu.
2. W modelu lub na rysunku kliknij dwukrotnie obiekt, aby otworzyć panel właściwości.

Wyświetlane są tylko właściwości oznaczone jako często używane. Inne właściwości są ukryte.

Jeśli wszystkie właściwości są oznaczone jako często używane, przycisk **Pokaż mniej właściwości** jest niedostępny.

3. Jeśli chcesz zobaczyć wszystkie właściwości, kliknij przycisk **Pokaż wszystkie właściwości**.



4. Jeśli chcesz przełączyć się z powrotem do często używanych właściwości, kliknij przycisk **Pokaż mniej właściwości**.

UWAGA W przypadku zamknięcia Tekla Structures lub przełączenia między trybem modelowania a trybem rysunku Tekla Structures wyświetla często używane właściwości w panelu właściwości.

Aby wyświetlić wszystkie właściwości, należy kliknąć przycisk **Pokaż wszystkie właściwości**.

Wyszukiwanie w panelu właściwości

Za pomocą wyszukiwania można znaleźć potrzebne właściwości lub atrybuty użytkownika (UDA). Wprowadź wyszukiwane wyrażenie w polu wyszukiwania w panelu właściwości.



W przypadku wybrania kilku typów różnych obiektów w modelu, wyszukiwanie znajduje właściwości wspólne dla wszystkich wybranych typów obiektów. Atrybuty użytkownika pasujące do kryteriów wyszukiwania są wyświetlane nawet wtedy, gdy nie zostały dodane do układu panelu właściwości.

W przypadku wprowadzenia w polu wyszukiwania pojedynczego symbolu gwiazdki * wyświetlane są wszystkie właściwości i atrybuty użytkownika dostępne dla wybranego typu obiektu. Następnie można łatwo wprowadzić wartość właściwości lub atrybutu użytkownika, nawet jeśli właściwość lub atrybut użytkownika nie są domyślnie widoczne w panelu właściwości.

5.2 Kopiowanie właściwości z innego obiektu w panelu właściwości

Za pomocą panelu właściwości można kopiować właściwości między modelem lub obiektami rysunku.

W panelu właściwości, zarówno w trybie modelowania, jak i rysunku, można

- kopiować właściwości najpierw z wybranego obiektu do schowka Tekla Structures, a następnie wkleić właściwości ze schowka do zaznaczonych obiektów.

Użyj polecenia **Kopiuj do schowka**  .

Kopiowanie właściwości do schowka jest przydatne, gdy trzeba wykonać wiele powtarzających się modyfikacji różnych typów obiektów w sekwencyjnym przepływie pracy. Tekla Structures zapisuje skopiowane właściwości poszczególnych typów obiektu w schowku, niezależnie od innych, po czym można wkleić te właściwości do innych obiektów odpowiedniego typu.

Można skopiować wszystkie właściwości obiektu do schowka lub wybrać osobno właściwości do skopiowania.

Obiekt, z którego skopiowano właściwości i obiekt, do którego skopiowano właściwości, muszą być tego samego typu.

- kopiować właściwości z wybranego obiektu bezpośrednio do innego obiektu.

Użyj polecenia **Kopiuj do innego obiektu**  .

Wszystkie właściwości obiektu można kopiować bezpośrednio do innego obiektu lub wybrać osobno właściwości do skopiowania.

Właściwości można kopiować między obiektami, o ile dostępne są takie same właściwości.

Aby szybko kopiować właściwości tylko do kilku obiektów, użyj [kontekstowego paska narzędzi \(strona 50\)](#).

Kopiowanie właściwości obiektu przy użyciu polecenia **Kopiuj do schowka**

Za pomocą polecenia **Kopiuj do schowka** w panelu właściwości możesz zastosować powtarzające się modyfikacje obiektów w sekwencyjnym obiegu pracy. Jest to szczególnie przydatne w trybie rysunku, gdy trzeba modyfikować różne typy obiektów, takie jak znaki elementów, obiekty zbrojenia lub wymiary na wielu rysunkach. Można na przykład wybrać obiekty w bieżącym rysunku lub dowolnym innym rysunku, skopiować właściwości do schowka i wkleić właściwości do obiektów na tym samym rysunku lub nawet w innych

rysunkach. Polecenie **Kopiuj do schowka** jest również dostępne w trybie modelowania.

1. Wybierz obiekt w modelu lub na rysunku, z którego chcesz skopiować właściwości.

Aby	wykonać procedurę
Skopiuj wszystkie właściwości wybranego obiektu do schowka.	Kliknij przycisk Kopiuj do schowka  w dolnej części panelu właściwości lub użyj kombinacji klawiszy Shift+C. Wszystkie właściwości wybranego obiektu są kopiowane do schowka, a przed każdym polem wartości właściwości jest wyświetlana mała ikona . Aby usunąć zaznaczenie: • Dla wszystkich właściwości: kliknij ponownie przycisk Kopiuj do schowka  lub naciśnij ponownie kombinację klawiszy Shift+C. • Dla pojedynczej właściwości: Kliknij małą ikonę  przed polem wartości właściwości, aby usunąć zaznaczenie.
Skopiuj poszczególne właściwości wybranego obiektu do schowka.	Umieść wskaźnik myszy blisko właściwości i kliknij małą szarą ikonę  widoczną z przodu pola właściwości. Wybrana właściwość zostanie skopiowana do schowka, a szare ikony zmienią kolor na czarny . W podwójnych właściwościach obie wartości właściwości można skopiować osobno  . Aby skopiować kilka właściwości, przytrzymaj wciśnięty Shift i kliknij małą ikonę  przed polami

Aby	wykonać procedurę
	wartości właściwości, które chcesz skopiować do schowka. Aby usunąć zaznaczenie, kliknij małą ikonę  przed polami właściwości.

- Wybierz obiekty, do których mają zostać skopiowane właściwości.
Obiekty te muszą mieć **ten sam typ obiektu** co obiekt, z którego właściwości zostały skopiowane.
- Umieść wskaźnik myszy na przycisku **Wklej** . Przycisk **Wklej** jest widoczny tylko wtedy, gdy jest coś do wklejenia ze schowka do danego typu obiektu.
W panelu właściwości Tekla Structures podświetli na żółto właściwości, które za chwilę zostaną zmienione.
- Kliknij przycisk **Wklej**  lub naciśnij kombinację klawiszy **Shift+V**.
Właściwości w panelu właściwości odpowiednio się zmieniają, a wybrane obiekty zostaną zmodyfikowane.
Uwaga: Po użyciu polecenia **Kopiuj do schowka** wszystkie atrybuty użytkownika (UDA) są kopiowane wraz z właściwościami obiektu, również te, które nie są widoczne w panelu właściwości.

Niepowtarzalne atrybuty użytkownika (`unique_attribute`) **nie** są kopiowane razem z właściwościami obiektu.

Uwaga

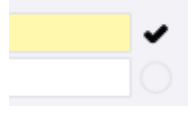
- Tekla Structures zapisuje w schowku skopiowane właściwości obiektów każdego typu, niezależnie od innych, po czym można wkleić te właściwości do obiektów odpowiedniego typu.
- Właściwości pozostaną w schowku do czasu skopiowania nowych właściwości. Uwaga: po ponownym uruchomieniu Tekla Structures schowek zostanie wyczyszczony.
- Kopiuj do schowka** działa tylko w Tekla Structures i nie jest tożsamy ze schowkiem systemu Windows.
- Jeśli wybierzesz wiele obiektów, do których mają zostać wklejone skopiowane właściwości, użyj listy **Typy obiektów**, aby wybrać odpowiednie typy obiektów do wklejenia. Przycisk **Wklej** jest widoczny tylko wtedy, gdy w schowku znajdują się właściwości, które można wkleić do wybranego typu obiektu.
- Nie można wklejać właściwości do obiektów innego typu niż obiekt, z którego właściwości zostały skopiowane.

Kopiowanie właściwości obiektu przy użyciu polecenia Kopiuj do innego obiektu

Używając polecenia **Kopiuj do innego obiektu** w panelu właściwości, możesz skopiować właściwości z zaznaczonego obiektu bezpośrednio do innego, bez zapisywania właściwości w schowku. Najpierw wybierz obiekt z którego chcesz skopiować właściwości, a następnie wybierz obiekty, do których chcesz skopiować właściwości.

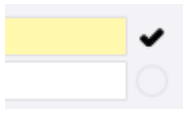
1. Wybierz obiekt w modelu lub na rysunku, z którego chcesz skopiować właściwości.
2. Kliknij przycisk **Kopiuj do innego obiektu**  u dołu panelu właściwości. W modelu wskaźnik myszy zmieni się w pędzel.

W panelu właściwości Tekla Structures podświetla na żółto właściwości, które mają zostać skopiowane. Tekla Structures automatycznie wybiera te same właściwości, co w przypadku wcześniej skopiowanych właściwości obiektu tego samego typu w tym samym modelu.

3. Zaznacz lub wyczyść pola wyboru obok właściwości , aby wskazać, które właściwości chcesz skopiować.

Możesz usuwać znaczniki wyboru jeden po drugim, zaznaczyć całą sekcję i wszystkie jej właściwości albo użyć przełączników **Zaznacz wszystko** i **Odznacz wszystko** u dołu panelu właściwości. Jeżeli użyjesz przełącznika **Brak**, wszystkie znaczniki wyboru zostaną usunięte przy następnym uruchomieniu polecenia **Kopiuj do innego obiektu**.

4. Wybierz obiekty, do których chcesz skopiować właściwości.
Do szybkiego wybierania dużej liczby obiektów służy wybór obszarem.
W panelu właściwości Tekla Structures podświetla właściwości do

skopiowania na żółto .

W razie potrzeby usuń znaczniki wyboru, jeśli nie chcesz kopiować niektórych właściwości.

5. Kliknij **Zmień** lub naciśnij klawisz **Enter**. W modelu wskaźnik myszy wraca do normalnego stanu.

Uwaga: Po użyciu polecenia **Kopiuj do innego obiektu** wszystkie atrybuty użytkownika (UDA) są kopiowane wraz z właściwościami obiektu, również te, które nie są widoczne w panelu właściwości.

Unikalne atrybuty zdefiniowane przez użytkownika (`unique_attribute`) nie są kopiowane wraz z właściwościami obiektu.

WSKAZÓWKA Aby skopiować właściwości do wielu kolejnych obiektów, kliknij dwukrotnie przycisk  **Kopiuj do innego obiektu**, aby utrzymać uruchomione polecenie **Kopiuj do innego obiektu**. Kliknij **Zmień** po każdym wybranym obiekcie. Wskaźnik myszy pozostanie w trybie pędzla, dopóki nie naciśniesz klawisza **Esc** lub nie klikniesz ponownie .

5.3 Modyfikowanie ustawień panelu właściwości

Zawartość panelu właściwości można modyfikować i dostosowywać. Niektórych modyfikacji możesz dokonywać bezpośrednio w panelu

właściwości, w obszarze **Ustawienia panelu właściwości** . Bardziej szczegółowe [dostosowywanie \(strona 121\)](#) układu panelu właściwości wykonuje się w oknie **Edytor panelu właściwości**.

Przełączanie między automatycznym i ręcznym stosowaniem właściwości w panelu właściwości

Po zmodyfikowaniu właściwości obiektu w panelu właściwości można przełączać między automatycznym a ręcznym stosowaniem właściwości. To znaczy, że można wybrać, czy modyfikowany ma być tylko wybrany obiekt czy też Tekla Structures ma używać również bieżących wartości podczas kolejnego tworzenia obiektu tego samego typu.

W dowolnym momencie można przełączać się między ręcznym

i automatycznym stosowaniem właściwości w **ustawieniach**  panelu właściwości, wybierając odpowiednią **Automatycznie ustaw domyślne wartości** opcję. Opcja nie zależy od wybranego typu obiektu.

Automatycznie ustaw domyślne wartości (domyślnie włączone)

1. Wybierz obiekt w modelu lub na rysunku.
2. **Kliknij przycisk Ustawienia**  panelu właściwości w panelu właściwości, aby otworzyć menu rozwijane.
3. Upewnij się, że opcja **Automatycznie ustaw domyślne wartości jest** wybrana.

Jeśli opcja **Automatycznie ustaw domyślne wartości** jest wybrana, Tekla Structures automatycznie użyje bieżących wartości dla kolejnych tworzonych obiektów tego samego typu.

4. Zmień właściwości stosownie do potrzeb.
5. Kliknij **Zmień**.

Tekla Structures zmieni obiekt i utworzy kolejny obiekt tego samego typu przy użyciu bieżących wartości.

Włączanie ręcznego stosowania właściwości

1. Wybierz obiekt w modelu lub na rysunku.
2. **Kliknij przycisk Ustawienia**  panelu właściwości w panelu właściwości, aby otworzyć menu rozwijane.
3. Upewnij się, że opcja **Automatycznie ustaw domyślne wartości** nie jest wybrana.

U dołu panelu właściwości pojawi się przycisk **Ustaw jako domyślne**.

Należy pamiętać, że jeśli w modelu wybrano wiele obiektów, przycisk **Ustaw jako domyślne** nie pojawi się.

4. Zmień właściwości stosownie do potrzeb.
5. Wybierz sposób postępowania.
 - Aby zmienić tylko wybrany obiekt, kliknij **Zmień**.
 - Aby zmienić wybrany obiekt i zastosować bieżące wartości dla kolejnych obiektów tego samego typu, kliknij przycisk **Ustaw jako domyślne**, a następnie kliknij **Zmień**.
 - Aby zastosować bieżące wartości dla kolejnych obiektów tego samego typu, ale nie zmieniać wybranego obiektu, kliknij przycisk **Ustaw jako domyślne**.

W zależności od czynności Tekla Structures zmieni wybrany obiekt lub utworzy następny obiekt tego samego typu przy użyciu bieżących wartości.

Kontrolowanie widoczności przycisków Kopiuj do schowka i Kopiuj do innego obiektu w panelu właściwości

W obszarze **Ustawienia panelu właściwości**  można kontrolować, które metody kopiowania właściwości obiektów mają być widoczne w panelu właściwości.

Jeśli nie potrzebujesz obu metod kopiowania (**Kopiuj do innego obiektu** i **Kopiuj do schowka**), można uporządkować panel właściwości i ukryć opcję, która nie jest potrzebna. Widoczność opisywanych przycisków można kontrolować niezależnie w trybie modelowania w trybie rysunku.

1. Kliknij przycisk **Ustawienia panelu właściwości** , aby otworzyć menu rozwijane.

Opcje **Kopiuj właściwości do obiektu** i **Kopiuj właściwości do schowka** służą do kontrolowania widoczności odpowiednich przycisków w panelu właściwości.

2. Upewnij się, że jest wybrana opcja, z której zamierzasz korzystać.
Opcja, która nie zostanie wybrana, będzie ukryta w panelu właściwości.

Kontrolowanie widoczności grup właściwości w panelu właściwości

W obszarze **Ustawienia panelu właściwości**  można określać, które grupy właściwości mają być widoczne w panelu właściwości, bez konieczności [dostosowywania układu panelu właściwości \(strona 121\)](#).

1. Kliknij przycisk **Ustawienia panelu właściwości** , aby otworzyć menu rozwijane.
2. Aby rozwinąć lub zwinąć wszystkie [grupy właściwości \(strona 122\)](#), kliknij **Rozwiń wszystkie** lub **Zwiń wszystko**.
3. W trybie modelowania:

Można wybrać między wyświetlaniem tylko tych właściwości, które mają wartość, lub wyświetlaniem grup właściwości, które zostały zdefiniowane jako widoczne.

- **Pokaż właściwości, które mają wartość:** W panelu właściwości są wyświetlane wszystkie właściwości i atrybuty użytkownika (UDA), dla których wprowadzono wartość. Atrybuty użytkownika mające wartości są wymienione w grupie właściwości **Dodatkowe dopasowania**.

Właściwość	Widoczność
Właściwości typu tekstu	Właściwości są widoczne, jeśli zawierają tekst, co oznacza, że mają wartość.
Właściwości innego typu	Właściwości są zawsze widoczne.
Właściwości złożone	Właściwości są widoczne, jeśli którakolwiek z właściwości złożonych ma wartość.
Atrybuty UDA typu tekstu	Atrybuty UDA są widoczne, jeśli zawierają tekst, co oznacza, że mają wartość.

Właściwość	Widoczność
Atrybuty UDA innego typu	Atrybuty użytkownika są zawsze widoczne, jeśli wybrano wartość inną niż pusta.
Atrybuty UDA innego typu, takie jak liczba całkowita, zmiennoprzecinkowa i data	Atrybuty UDA są widoczne, jeśli zawierają wartość.

Opcja **Pokaż właściwości, które mają wartość** jest wspólna dla wszystkich typów obiektów. Przykładowo, po wybraniu belki stalowej w modelu i użyciu opcji **Pokaż właściwości, które mają wartość**, a następnie wybraniu belki betonowej w modelu, widoczne będą tylko te właściwości, które mają wartość dla belki betonowej.

- **Pokaż właściwości wg widoczności grupy:** W panelu właściwości są wyświetlane wszystkie grupy właściwości, które są oznaczone jako widoczne. Grupy właściwości z ikoną  są widoczne. Grupy właściwości z ikoną  są ukryte. Kliknij nazwy grup właściwości, aby zmienić widoczność. Można wyświetlać i ukrywać tylko grupy właściwości na poziomie głównym, nie grupy zagnieżdżone.

Opcja **Pokaż właściwości wg widoczności grupy** jest wspólna dla wszystkich typów obiektów. Jeśli różne typy obiektów mają grupy właściwości o takiej samej nazwie, widoczność grupy właściwości zostaje dostosowana dla wszystkich typów obiektów. Jeśli na przykład wybierzesz stalową belkę i ukryjesz grupę właściwości **Pozycja**, a następnie wybierzesz belkę betonową, grupa właściwości **Pozycja** będzie ukryta również dla belki betonowej.

Domyślną widoczność grup właściwości można zdefiniować w oknie **Edytor panelu właściwości**. Uwaga: zmiany ustawień widoczności wprowadzane w panelu właściwości zastępują ustawienia domyślne zdefiniowane w **Edytor panelu właściwości**.

4. W trybie rysunku:

Wyświetlanie i ukrywanie grup właściwości. Grupy właściwości z ikoną  są widoczne. Grupy właściwości z ikoną  są ukryte. Kliknij nazwy grup właściwości, aby zmienić widoczność. Można wyświetlać i ukrywać tylko grupy właściwości na poziomie głównym, nie grupy zagnieżdżone.

Wyświetlanie i ukrywanie grup właściwości jest wspólne dla wszystkich typów obiektów. Jeśli różne typy obiektów mają grupy właściwości o takiej samej nazwie, widoczność grupy właściwości zostaje dostosowana dla wszystkich typów obiektów.

Domyślną widoczność grup właściwości można zdefiniować w oknie **Edytor panelu właściwości**. Uwaga: zmiany ustawień widoczności wprowadzane w panelu właściwości zastępują ustawienia domyślne zdefiniowane w **Edytor panelu właściwości**.

Miejsce, w którym są zapisywane ustawienia panelu właściwości

Po kliknięciu przycisku **Ustawienia panelu właściwości**  i wybraniu opcji bieżące ustawienia zostaną zapisane w pliku `PropertyPaneSettings.xml` lub `PropertyPaneDrawingSettings.xml`. Pliki znajdują się w folderze `..\Users\<user>\AppData\Local\Trimble\Tekla Structures\<version>\UI\PropertyPane\`.

Jeśli ustawienia nie zostaną zmienione, plik `PropertyPaneSettings.xml` lub `PropertyPaneDrawingSettings.xml` nie zostanie utworzony.

Ustawienia w pliku:

- `FilterMode: ByData` dla **Pokaż właściwości, które mają wartość**
- `FilterMode: ByGroups` dla **Pokaż właściwości wg widoczności grupy**
- `AutoApply: True` kiedy opcja **Automatycznie ustaw domyślne wartości** jest wybrana
- `AutoApply: False` kiedy opcja **Automatycznie ustaw domyślne wartości** nie jest wybrana
- `ShowCopyProperties: True` kiedy opcja **Kopiuj właściwości do obiektu** jest wybrana
- `ShowCopyToClipboard: True` kiedy opcja **Kopiuj właściwości do schowka** jest wybrana

Pliki `PropertyPaneSettings.xml` i `PropertyPaneDrawingSettings.xml` są wczytywane po uruchomieniu Tekla Structures i otwarciu modelu.

Jeśli ustawienia w pliku `PropertyPaneSettings.xml` i `PropertyPaneDrawingSettings.xml` są dostosowane, administratorzy firmy mogą dystrybuować dostosowane ustawienia panelu właściwości wśród innych użytkowników w firmie.

1. Utwórz folder podrzędny o nazwie `\PropertyPane` w folderu modelu, projektu (`XS_PROJECT`), firmy (`XS_FIRM`) lub środowiska (`XS_SYSTEM`).
2. Umieść pliki `PropertyPaneSettings.xml` i `PropertyPaneDrawingSettings.xml` w folderze `\PropertyPane`.
3. Uruchom ponownie Tekla Structures.

Ustawienia panelu właściwości w folderze `..\Users\<user>\AppData\Local\Trimble\Tekla Structures\<version>\UI\PropertyPane\` mają najwyższy priorytet, a następnie Tekla Structures używa domyślnej kolejności wyszukiwania.

Jeśli pliki `PropertyPaneSettings.xml` o `PropertyPaneDrawingSettings.xml` zostaną umieszczone w kilku

lokalizacjach folderów, Tekla Structures odczytuje ustawienia z różnych folderów i scala je.

5.4 Zapisywanie i wczytywanie właściwości obiektów w panelu właściwości lub w oknach dialogowych

Panel właściwości i wiele okien dialogowych jest w stanie zapisywać informacje o właściwościach w *plikach właściwości*. Te zapisane właściwości można wczytać później, podczas tworzenia nowych obiektów.

Można na przykład zdefiniować właściwości dla każdego typu obiektu, który planujesz utworzyć, przed rozpoczęciem modelowania, a następnie podczas tworzenia nowych obiektów stosować te pliki właściwości użytkownika. Tekla Structures zapisuje pliki właściwości użytkownika, w tym właściwości podokien dialogowych, w folderze `\attributes` bieżącego modelu.

Właściwości obiektu można zapisywać i wczytywać w panelu właściwości lub w oknie dialogowym, zależnie od typu obiektu.

Zapisywanie i wczytywanie właściwości w panelu właściwości

Za pomocą panelu właściwości można zapisywać i wczytywać właściwości obiektów modelu lub rysunku.

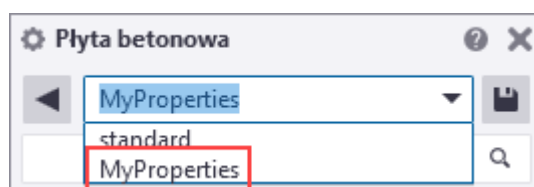
1. Kliknij obiekt modelu lub rysunku, aby wyświetlić jego bieżące właściwości na panelu właściwości.
2. W panelu właściwości [zmodyfikuj lub wprowadź właściwości \(strona 83\)](#), które chcesz zapisać.

3. W polu obok przycisku  wprowadź nazwę pliku właściwości, w którym zapisane są właściwości.

Przykładowo `Moje właściwości`.

4. Kliknij , aby zapisać właściwości w pliku właściwości.

Plik właściwości zostanie zapisany w folderze bieżącego modelu:



5. Aby wczytać zapisane właściwości, wybierz na liście plik właściwości.

- Jeśli na liście znajduje się kilka plików właściwości, zacznij wpisywać nazwężądanego pliku właściwości, aby przefiltrować listę, a następnie naciśnij klawisz **Enter**, aby go wybrać.
- Jeśli wybierzesz obiekt w modelu lub na rysunku i wczytasz plik właściwości w panelu właściwości, natychmiast zostaną wczytane właściwości i atrybuty użytkownika (UDA). Zmienione właściwości są wyróżnione na żółto w panelu właściwości. Kliknij **Zmień**, aby zastosować nowe wartości.

Jeśli występują zmiany tylko w wartościach atrybutów UDA w oknie dialogowym UDA, a nie w panelu właściwości przycisk **Zmień** w panelu właściwości nie uaktywni się. Kliknij **Zmień** w oknie dialogowym UDA, aby aktywować wartości UDA.

- Jeśli uruchomisz polecenie tworzenia obiektu i wczytasz plik właściwości na panelu właściwości, właściwości i atrybuty użytkownika (UDA) zostaną użyte natychmiast i Tekla Structures utworzy obiekt z użyciem wczytanych wartości.

UWAGA Jeśli okno dialogowe UDA jest otwarte przy wczytywaniu pliku właściwości w panelu właściwości, okno dialogowe UDA aktualizuje się i są wyświetlane w nim wartości UDA zapisane w pliku właściwości. Jeśli najpierw zaznaczysz obiekt i wczytasz plik właściwości, a następnie otworzysz okno dialogowe UDA, w oknie dialogowym wyświetlane są wartości UDA wybranego obiektu.

Aby sprawdzić, które wartości UDA są zapisane w pliku właściwości, musisz najpierw otworzyć okno dialogowe UDA lub wczytać plik właściwości ponownie po otwarciu okna dialogowego UDA.

6. Aby wprowadzić zmiany w istniejącym pliku właściwości:

- Wczytaj plik właściwości, który chcesz zmienić.
- Zmodyfikuj właściwości.
- Kliknij .

Tekla Structures zapisuje zmiany w pliku właściwości widocznym na liście, nadpisując stary plik właściwości.

Tekla Structures użyje nowych właściwości, kiedy następnym razem będziesz tworzyć obiekt tego samego typu.

Jeśli chcesz utworzyć obiekt przy użyciu standardowych wartości zamiast zapisanych właściwości, wczytaj plik standard.

Zapisywanie i wczytywanie właściwości w oknie dialogowym

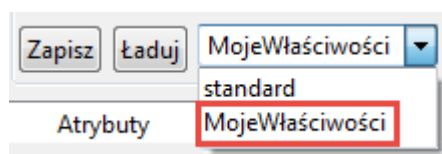
Używaj tej metody w przypadku właściwości wyświetlanych w tradycyjnym oknie dialogowym. Na przykład z właściwości widoku.

1. Otwórz okno dialogowe właściwości.
2. W oknie dialogowym zmień lub wprowadź właściwości, które chcesz zapisać.
3. W polu obok przycisku **Zapisz jako** wprowadź nazwę pliku właściwości, w którym zapisane są właściwości.

Przykładowo `MojeWłaściwości`.

4. Kliknij **Zapisz jako**, aby zapisać właściwości w pliku właściwości.

Plik właściwości zostanie zapisany w folderze bieżącego modelu:



5. Aby wczytać zapisane właściwości, wybierz na liście plik właściwości i kliknij **Wczytaj**.

Jeśli na liście znajduje się kilka plików właściwości, zacznij wpisywać nazwę żądanego pliku właściwości, aby przefiltrować listę, a następnie naciśnij klawisz **Enter**, aby go wybrać.

6. Aby wprowadzić zmiany w istniejącym pliku właściwości:

- a. Wczytaj plik właściwości, który chcesz zmienić.
- b. Zmodyfikuj właściwości.
- c. Kliknij **Zapisz**.

Tekla Structures zapisuje zmiany w pliku właściwości widocznym na liście, nadpisując stary plik właściwości.

Usuwanie istniejących już właściwości

Pliki właściwości użytkownika można usuwać ręcznie z folderu `\attributes` modelu.

1. Usuń wybrany plik właściwości z folderu `\attributes` modelu.

Pliki właściwości mogą mieć różne rozszerzenia nazw plików zależnie od ich typu.

2. Uruchom ponownie Tekla Structures.

5.5 Wyświetlanie i modyfikowanie właściwości obiektów przy użyciu okien dialogowych

W Tekla Structures istnieje możliwość używania okien dialogowych w celu wyświetlania i modyfikowania właściwości różnych obiektów, na przykład właściwości części analitycznej.

UWAGA Właściwości obiektów modelu i rysunku, takie jak właściwości elementu, modyfikuje się w [panelu właściwości \(strona 83\)](#), a nie za pomocą okien dialogowych.

W poniższej tabeli podano niektóre typowe przyciski, które można znaleźć w oknach dialogowych Tekla Structures.

Przycisk	Opis
OK	Umożliwia zapisanie właściwości, a następnie zamknięcie okna dialogowego. Tekla Structures korzysta z tych właściwości podczas kolejnego tworzenia obiektu tego typu.
Zastosuj	Umożliwia zapisanie właściwości bez zamykania okna dialogowego. Tekla Structures korzysta z tych właściwości podczas kolejnego tworzenia obiektu tego typu.
Zmień	Umożliwia zmianę wybranych obiektów przy użyciu aktualnych właściwości okna dialogowego.
Pobierz	Umożliwia wypełnienie okna dialogowego właściwościami wybranego obiektu. Jeżeli wybieranych jest kilka obiektów, Tekla Structures pobiera właściwości losowo z jednego z nich.
	Umożliwia włączenie i wyłączenie wszystkich pól wyboru w oknie dialogowym.
Anuluj	Umożliwia zamknięcie okna dialogowego bez zapisywania właściwości lub zmiany obiektów.
Zapisz	Umożliwia zapisanie właściwości w pliku wyświetlonym na liście.
Wczytaj	Umożliwia wczytanie wcześniej zapisanych właściwości w oknie dialogowym. Tekla Structures wczytuje również właściwości podrzędnych okien dialogowych, nawet jeśli nie są one otwarte. Wybierz nazwę pliku właściwości, który ma zostać użyty.
Zapisz jako	Umożliwia zapisanie właściwości pod nazwą podaną w polu. Użycie przycisku Zapisz jako powoduje również aktualizację listy Wczytaj. Jest to ważne, jeśli pliki są dodawane lub usuwane ręcznie. Tekla Structures przechowuje pliki właściwości w folderze modelu, w którym znajdują się również właściwości podrzędnych okien dialogowych.

Aby zmodyfikować właściwości:

1. Kliknij dwukrotnie obiekt, aby otworzyć okno dialogowe właściwości.
2. Aby wskazać właściwości, które mają zostać zmienione, zaznacz pola wyboru lub usuń ich zaznaczenie.

Jeśli na przykład chcesz, aby niektóre właściwości miały taką samą wartość, ale nie chcesz zmieniać innych właściwości, zaznacz jedynie pole wyboru konkretnej właściwości.

WSKAZÓWKA Aby zaznaczyć wszystkie pola wyboru naraz lub usunąć ich zaznaczenie, należy kliknąć przycisk .

3. Zmień właściwości stosownie do potrzeb.
4. Wybierz obiekty, które chcesz zmienić.
5. Kliknij **Zmień**.

Tekla Structures zmieni te właściwości, których pola wyboru zostały zaznaczone.

See also

[Wyświetlanie i modyfikowanie właściwości obiektu w panelu właściwości \(strona 83\)](#)

[Zmiana właściwości obiektu za pomocą kontekstowego paska narzędzi \(strona 50\)](#)

[Kopiowanie właściwości z innego obiektu w panelu właściwości \(strona 90\)](#)

[Zapisywanie i wczytywanie właściwości obiektów w panelu właściwości lub w oknach dialogowych \(strona 100\)](#)

6 Dostosowywanie podstawowych elementów interfejsu użytkownika

Podstawowe elementy interfejsu użytkownika można dostosowywać do swoich potrzeb.

Następujące elementy interfejsu użytkownika mogą być dostosowywane:

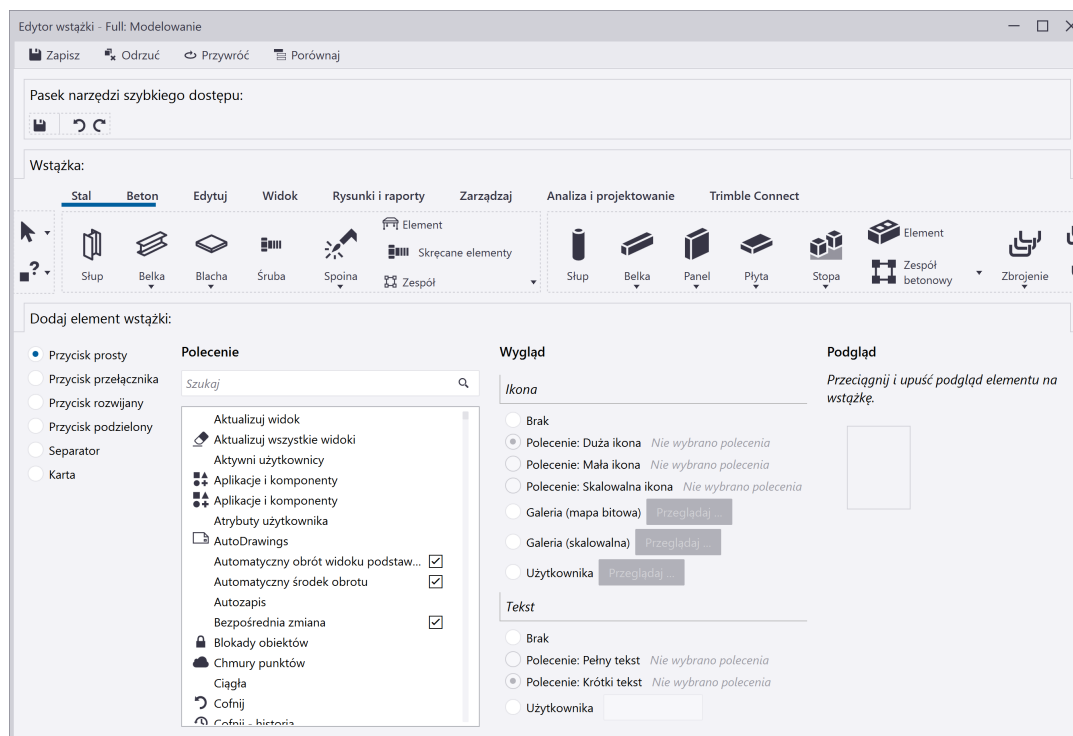
- [wstążkę, \(strona 105\)](#)
- [panel właściwości, \(strona 121\)](#)
- [skróty klawiaturowe, \(strona 137\)](#)
- [paski narzędzi \(strona 140\)](#)
- [kontekstowy pasek narzędzi. \(strona 140\)](#)

Dostosowania można udostępniać innym użytkownikom w firmie.

6.1 Dostosowywanie wstążki

Edytor wstążki umożliwia dostosowywanie wstążki do własnych potrzeb. Można np. zmieniać rozmiar i kształt dowolnego przycisku. Można także tworzyć polecenia użytkownika oraz przenosić ulubione komponenty i rozszerzenia na wstążkę w celu ułatwienia dostępu do nich.

Aby otworzyć **Edytor wstążki**, kliknij **menu Plik --> Ustawienia --> Dostosuj --> Wstążka**.



Za pomocą narzędzia **Edytor wstążki** można

- dodawanie do wstążki nowych przycisków,
- przenoszenie istniejących już przycisków w obrębie wstążki,
- zmianę rozmiaru przycisków na wstążce,
- zmianę ikon przycisków i ich podpisów,
- usuwanie zbędnych przycisków,
- tworzenie nowych poleceń i dodawanie do nich przycisków,
- dodawanie do wstążki pasków podziału,
- dodawanie nowych kart.

UWAGA Jeśli chcesz dostosować wstążkę modelowania, otwórz **Edytor wstążki** w trybie modelowania.

Jeśli chcesz dostosować wstążkę rysunku, otwórz **Edytor wstążki** w trybie rysunku.

Możesz dostosowywać tylko te wstążki, które są dostępne w Twojej konfiguracji.

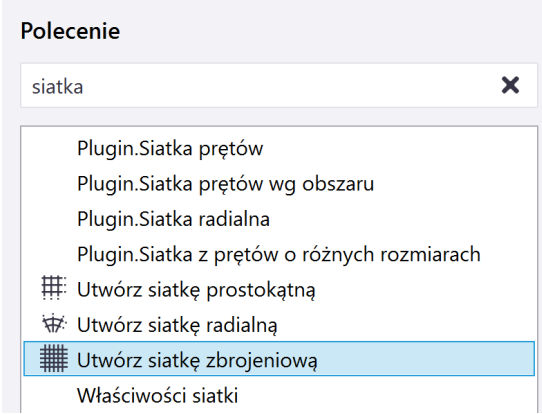
Dostosowane wstążki są zapisywane w folderze `..\Users\<user>\AppData\Local\Trimble\Tekla`

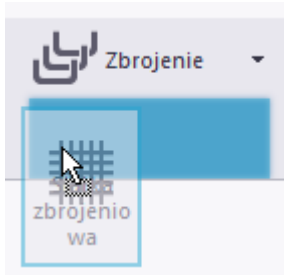
Structures\<version>\UI\Ribbons. Jeśli nie możesz znaleźć folderu, upewnij się, że masz widoczne na komputerze ukryte pliki i foldery.

Administratorzy w firmie mogą dystrybuować dostosowane wstążki i karty w całej organizacji w taki sam sposób jak dostosowane układy panelu właściwości.

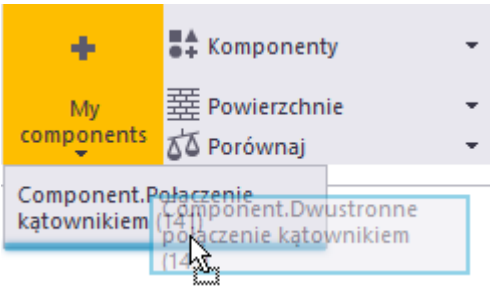
Dodawanie przycisku do wstążki

Przyciski można dodawać, wybierając po prostu typ przycisku i jego wygląd, a następnie przeciągając polecenie na wstążkę lub na **Pasek narzędzi szybkiego dostępu**.

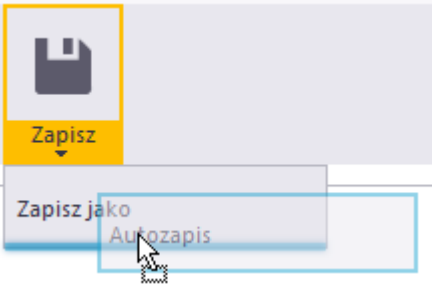
Aby	wykonać procedurę
Dodanie przycisku z jednym poleceniem	- Na liście Dodaj element wstążki wybierz Przycisk prosty. - Na liście Polecenie wybierz polecenie, które chcesz dodać do wstążki. Można także dodawać komponenty, makra i rozszerzenia. Przeglądaj listę lub użyj pola Szukaj, aby przefiltrować zawartość. Przykładowo wpisz <i>siatka</i>, aby znaleźć polecenie Utwórz siatkę zbrojeniową i inne komponenty związane z siatką:  - Na liście Wygląd: - Określ, czy przycisk ma mieć ikonę. Wybierz rozmiar ikony, określ, czy chcesz używać ikony skalowalnej lub wskaż obraz ikony.

Aby	wykonać procedurę
	- Wybierz, czy przycisk ma zawierać tekst. Wygląd <i>Ikona</i> ☐ Brak ☒ Polecenie: Duża ikona  ☐ Polecenie: Mała ikona  ☐ Polecenie: Skalowalna ikona  ☐ Galeria (mapa bitowa) Przeglądaj ... ☐ Galeria (skalowalna) Przeglądaj ... ☐ Użytkownika Przeglądaj ... <i>Tekst</i> ☐ Brak ☐ Polecenie: Pełny tekst <i>Utwórz siatkę zbrojeniową</i> ☒ Polecenie: Krótki tekst <i>Siatka</i> ☐ Użytkownika Podgląd umożliwia sprawdzenie wyglądu przycisku. W razie potrzeby zmień wygląd przycisku. - Przeciągnij przycisk na wstążkę. Kolor niebieski wskazuje miejsce, w którym zostanie wstawiony przycisk. 
Dodanie przycisku przełączania, który umożliwia włączanie i wyłączanie konkretnego polecenia	Użyj go, aby np. dodać do wstążki dowolny przełącznik z menu Plik --> Ustawienia --> Przełączniki. Można też dodawać przełączniki przyciągania pojedynczego i wybierać przełączniki na wstążkę. Na liście Dodaj element wstążki wybierz Przycisk przełącznika.

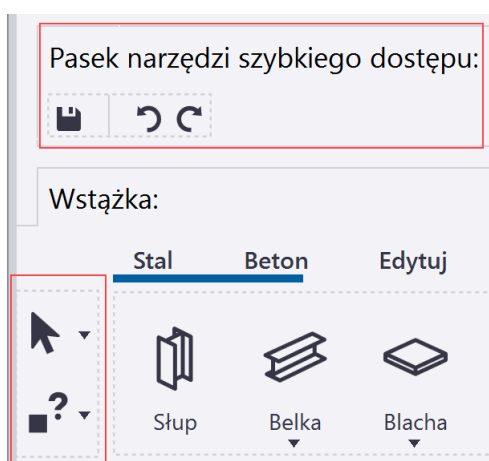
Aby	wykonać procedurę
	2. Na liście Polecenie wybierz polecenie, które będzie można włączać i wyłączać. Polecenia, które można włączać i wyłączać, mają umieszczone obok pole wyboru. 3. Na liście Wygląd: • Określ, czy przycisk ma mieć ikonę. Wybierz rozmiar ikony, określ, czy chcesz używać ikony skalowalnej lub wskaż obraz ikony. • Wybierz, czy przycisk ma zawierać tekst. 4. Podgląd umożliwia sprawdzenie wyglądu przycisku. W razie potrzeby zmień wygląd przycisku. 5. Przeciągnij przycisk na wstążkę. Kolor niebieski wskazuje miejsce, w którym zostanie wstawiony przycisk.
Dodanie przycisku rozwijanego ze znajdującą się pod nim grupą poleceń	1. Na liście Dodaj element wstążki wybierz Przycisk rozwijany.

Aby	wykonać procedurę
	2. Na liście Wygląd: • Określ, czy przycisk ma mieć ikonę. Wskaż obraz ikony. • Wybierz, czy przycisk ma zawierać tekst. 3. Podgląd umożliwia sprawdzenie wyglądu przycisku. W razie potrzeby zmień wygląd przycisku. 4. Przeciągnij przycisk na wstążkę. Przycisk jest teraz pustym miejscem dla jednego polecenia. Aby działał przycisk rozwijany, należy dodać do niego polecenia. a. Na liście Dodaj element wstążki wybierz Przycisk prosty. b. Na liście Polecenie wybierz polecenie, które chcesz dodać do listy rozwijanej. c. Na liście Wygląd wybierz wygląd przycisku. d. Przeciągnij przycisk na listę rozwijaną. Kolor niebieski wskazuje miejsce, w którym zostanie wstawiony przycisk. Po umieszczeniu wskaźnika myszy na strzałce w dół zostanie otwarta lista i będzie można przeciągać na nią polecenia. Lista pozostanie otwarta do momentu ponownego kliknięcia strzałki w dół.  e. Dodaj do przycisku rozwijanego tyle poleceń, ile jest potrzebnych.

Aby	wykonać procedurę
Dodanie przycisku z jednym poleceniem oraz przycisku rozwijanego ze znajdującą się pod nim grupą poleceń	1. Na liście Dodaj element wstążki wybierz Przycisk podzielony. 2. Na liście Polecenie wybierz polecenie, które chcesz dodać do wstążki jako główny przycisk całego przycisku podzielonego. 3. Na liście Wygląd: • Określ, czy przycisk ma mieć ikonę. Wybierz rozmiar ikony, określ, czy chcesz używać ikony skalowalnej lub wskaż obraz ikony. • Wybierz, czy przycisk ma zawierać tekst. 4. Podgląd umożliwia sprawdzenie wyglądu przycisku. W razie potrzeby zmień wygląd przycisku. 5. Przeciągnij przycisk na wstążkę. Przycisk zawiera teraz jedno polecenie. Należy dodać polecenia do listy rozwijanej. a. Na liście Dodaj element wstążki wybierz Przycisk prosty. b. Na liście Polecenie wybierz polecenie, które chcesz dodać do listy rozwijanej. c. Na liście Wygląd wybierz wygląd przycisku. d. Przeciągnij przycisk na listę rozwijaną. Kolor niebieski wskazuje miejsce, w którym zostanie wstawiony przycisk. Po umieszczeniu wskaźnika myszy na strzałce w dół zostanie otwarta lista i będzie można przeciągać na nią polecenia. Lista pozostanie otwarta do momentu ponownego kliknięcia strzałki w dół.

Aby	wykonać procedurę
	 e. Dodaj do przycisku rozwijanego tyle poleceń, ile jest potrzebnych.

Można również przeciągać polecenia na **Pasek narzędzi szybkiego dostępu**, który jest widoczny nad wstążką, lub do stałego magazynu znajduącego się po lewej stronie wstążki:



Przenoszenie przycisku

Rozmieszczenie przycisków na wstążce można zmieniać. Należy pamiętać, że nie można przenosić przycisków rozwijanych jeden pod drugi.

- Wybierz przycisk, który chcesz przenieść.

Przycisk zostanie podświetlony:



- Przeciągnij przycisk w nowe miejsce.

Kolor niebieski wskazuje miejsce, w którym zostanie wstawiony przycisk.
Przykład:



Zmiana rozmiaru przycisku

Istnieje możliwość zmiany rozmiaru istniejących już przycisków.

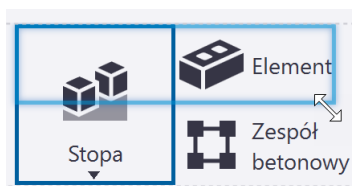
1. Wybierz przycisk do zmiany rozmiaru:



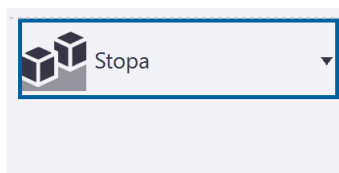
2. Przesuń wskaźnik myszy na dowolny bok lub narożnik przycisku, aby wyświetlić biały symbol strzałki:



3. Przeciągnij strzałkę, aby określić nowy rozmiar:

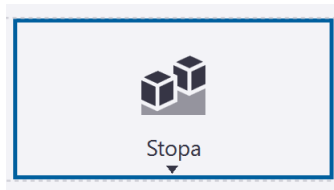


Nastąpi odpowiednia zmiana wielkości przycisku. W razie potrzeby pozostałe przyciski zostaną automatycznie przeniesione do przodu na wstążce.



4. Kliknij dwukrotnie przycisk, aby go rozwinąć.

Przycisk zajmuje teraz całą pustą przestrzeń wokół niego:



Zmiana wyglądu przycisku

Można zmienić wygląd dowolnego przycisku.

1. Wybierz przycisk, który chcesz zmodyfikować.
 - Jeśli dodajesz nowy przycisk: wybierz polecenie na liście **Polecenie**.
Bieżące właściwości przycisku są wyświetlane na liście **Wygląd**.

Wygląd

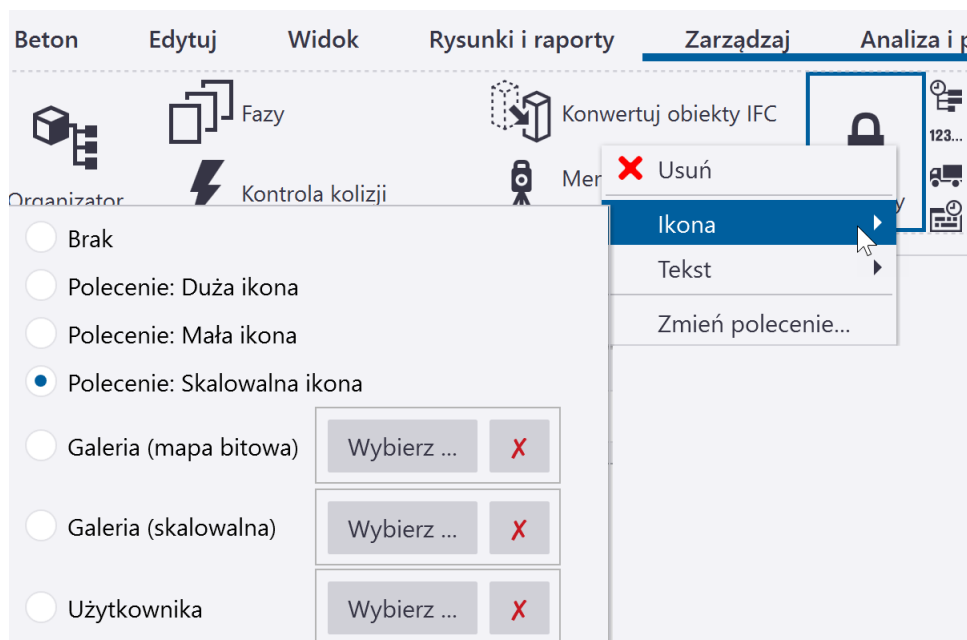
Ikona

- ☐ Brak
- ☒ Polecenie: Duża ikona 
- ☐ Polecenie: Mała ikona 
- ☐ Polecenie: Skalowalna ikona 
- ☐ Galeria (mapa bitowa) [Przeglądaj ...](#)
- ☐ Galeria (skalowalna) [Przeglądaj ...](#)
- ☐ Użytkownika [Przeglądaj ...](#)

Tekst

- ☐ Brak
- ☐ Polecenie: Pełny tekst [Utwórz śrubę](#)
- ☒ Polecenie: Krótki tekst [Śruba](#)
- ☐ Użytkownika

- Jeśli istnieje już przycisk na wstążce: kliknij prawym przyciskiem myszy przycisk na wstążce.



2. Aby zmienić ikonę, wybierz jedną z opcji:
 - a. **Brak:** przycisk nie ma ikony.
 - b. **Polecenie: Duża ikona:** używana jest domyślna duża ikona (32x32).
 - c. **Polecenie: Mała ikona:** używana jest domyślna mała ikona (16x16).
 - d. **Polecenie: Skalowalna ikona:** zostanie użyta skalowalna ikona wektorowa
 - e. **Galeria (mapa bitowa):** wybierz ikonę z dużej lub małej mapy bitowej z galerii ikon Tekla Structures
 - f. **Galeria (skalowalna):** wybierz skalowalną ikonę z galerii ikon Tekla Structures
 - g. **Niestandardowe:** zdefiniuj ikonę użytkownika, wybierając odpowiedni plik obrazu. Zalecany rozmiar to 32 x 32 piksele dla dużych przycisków i 16 x 16 pikseli dla małych przycisków. Jeśli obraz użytkownika nie wyświetla się we właściwym rozmiarze, sprawdź ustawienie DPI pliku obrazu. Zalecana jest wartość 96 DPI.
3. Aby zmienić nazwę, wybierz jedną z opcji:
 - **Brak:** przycisk nie ma nazwy.
 - **Polecenie: Pełny tekst:** użyta zostanie domyślna pełna wersja nazwy.
 - **Polecenie: Krótki tekst:** użyta zostanie domyślna skrócona wersja nazwy.
 - **Niestandardowe:** wprowadź nazwę użytkownika dla przycisku.

Tworzenie polecenia użytkownika za pomocą narzędzia Edytor poleceń

Można tworzyć definiowane przez użytkownika polecenia i łączyć je z dowolnym plikiem lub adresem URL. Do tworzenia poleceń definiowanych przez użytkownika służy **Edytor poleceń**.

Polecenia użytkownika są zapisywane w folderze `..\Users\<user>\AppData\Local\Trimble\Tekla Structures\<version>\UI\Commands`.

1. Aby otworzyć **Edytor poleceń**, kliknij menu **Plik --> Ustawienia --> Dostosuj --> Polecenia użytkownika**.
2. Kliknij **Nowy**.
3. Wprowadź niepowtarzalny identyfikator polecenia, a następnie kliknij **OK**.

Na przykład utwórz łącze do strony **Tekla Discussion Forum**. Jako identyfikator polecenia wpisz `OpenTeklaDiscussionForum`.

Wyświetli się nowa kolumna z kolejnymi właściwościami.

Źródło	User
ID	<i>i</i> OpenTeklaDiscussionForum
Pełna nazwa	<i>i</i> My command
Krótką nazwa	<i>i</i> Command
Duża ikona	... X
Mała ikona	... X
Ikona skalowalna	<i>i</i> ... X
Podpowiedź	
Akcja	<i>i</i> Plik lub adres URL:
Dostępność	☒ Wszystko ☒ Modelowanie ☒ Rysunek ☒ Import

4. W polach **Pełna nazwa** i **Krótką nazwa** wprowadź nazwę polecenia. Nazwa ta będzie widoczna w interfejsie użytkownika Tekla Structures. Można zdefiniować dwie alternatywne nazwy: pełną nazwę i wersję

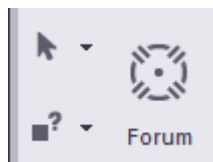
skróconą. Przykładowo wpisz `Tekla Discussion Forum` jako pełną nazwę polecenia i `Forum` jako wersję skróconą.

5. W ustawieniach **Duża ikona**, **Mała ikona** i **Ikona skalowalna** wybierz ikonę polecenia.

Można zdefiniować trzy alternatywne ikony: jedną dużą i jedną małą lub skalowalną ikonę wektorową.

Możesz użyć własnej ikony lub wybrać odpowiednią ikonę z galerii ikon Tekla Structures.

6. W polu **Podpowiedź** wprowadź podpowiedź dotyczącą polecenia.
Przykładowo wpisz `Przejdź do Tekla Discussion Forum`.
7. W polu **Akcja** wskaż plik lub podaj adres URL.
Przykładowo wpisz `https://forum.tekla.com`.
8. W polu **Dostępność** wybierz tryb, w którym polecenie ma być dostępne.
9. Kliknij **Zapisz**, aby zapisać nowe polecenie.
10. Przejdź do wstążki **Edytor wstążki**.
11. Wybierz typ przycisku.
12. Na liście **Polecenie** wyszukaj nowe, utworzone właśnie polecenie.
13. Na liście **Wygląd** zmień w razie potrzeby wygląd przycisku.
14. Przeciągnij nowy przycisk na wstążkę.



15. Aby zmodyfikować polecenie użytkownika, kliknij je na wstążce prawym przyciskiem myszy i zmień jego właściwości, tak jak w przypadku każdego innego polecenia.

Dodawanie paska separatora

Można dodawać pionowe i poziome paski podziału, aby podzielić przyciski na mniejsze grupy na wstążce.

1. Na liście **Dodaj element wstążki** wybierz pozycję **Separator**.
2. Na liście **Wygląd** określ, czy chcesz dodać poziomy, czy pionowy pasek, oraz określ jego grubość.

Podgląd umożliwia sprawdzenie wyglądu paska podziału.

3. Przeciągnij podgląd elementu na wstążkę.

4. Aby zmienić orientację lub grubość paska, kliknij na nim na karcie prawym przyciskiem myszy i wybierz **Orientacja** lub **Grubość**.
5. Aby usunąć pasek, zaznacz go na wstążce i naciśnij klawisz **Delete** na klawiaturze.

Możesz też kliknąć pasek na wstążce prawym przyciskiem myszy i wybrać polecenie **Usuń**.

Usuwanie przycisku

1. Wybierz przycisk na wstążce.
2. Naciśnij klawisz **Delete** na klawiaturze.

Możesz też kliknąć przycisk na wstążce prawym przyciskiem myszy i wybrać polecenie **Usuń**.

Dodawanie, ukrywanie i edytowanie kart

Można dodawać, przenosić i zmieniać nazwy kart wstążki, określać ich wyrównanie oraz ukrywać niektóre karty, jeśli nie są potrzebne w bieżącym projekcie. Przykładowo w przypadku modelowania tylko elementów stalowych można tymczasowo ukryć kartę **Beton**.

Aby	wykonać procedurę
Dodanie nowej karty	1. Na liście Dodaj element wstążki wybierz Karta. 2. Wprowadź nazwę karty w polu Tekst. 3. Kliknij Dodaj kartę, aby dodać ją do wstążki.
Zmiana kolejności kart na wstążce	Przeciągaj i upuszczaj tytuły kart.
Wybór sposobu wyrównywania kart	Kliknij prawym przyciskiem myszy w obszarze wstążki i wybierz jedną z opcji Trybu nawigacji: • Przewiń widoczne: podczas przechodzenia między kartami ruch wstążki jest minimalny. • Wyrównaj do lewej: ikony zaczynają się od lewej strony wstążki • Wyrównaj do karty: ikony zaczynają się od lewej strony bieżącej karty
Ukrywanie kart, które nie są potrzebne w bieżącym projekcie	1. Zatrzymaj wskaźnik myszy na tytule karty. Obok tytułu karty pojawi się niewielki symbol oka:

Aby	wykonać procedurę
	 2. Kliknij symbol oka . Symbol oka zmieni się, a tytuł karty zostanie wyszarzony:  Karta Widok jest teraz ukryta na wstążce. Podczas przesuwania wstążki ukryte karty będą oznaczone symbolem:  Aby ponownie wyświetlić ukryte karty, jeszcze raz kliknij symbol oka.
Zmiana nazwy karty	Kliknij kartę prawym przyciskiem myszy i wybierz Zmień nazwę . Wprowadź nową nazwę karty.
Usunięcie karty	Wybierz kartę i naciśnij klawisz Delete . Możesz też kliknąć kartę prawym przyciskiem myszy i wybrać polecenie Usuń .

Zapisywanie wstążki

Jeśli zmiany są właściwe, zapisz dostosowaną wstążkę.

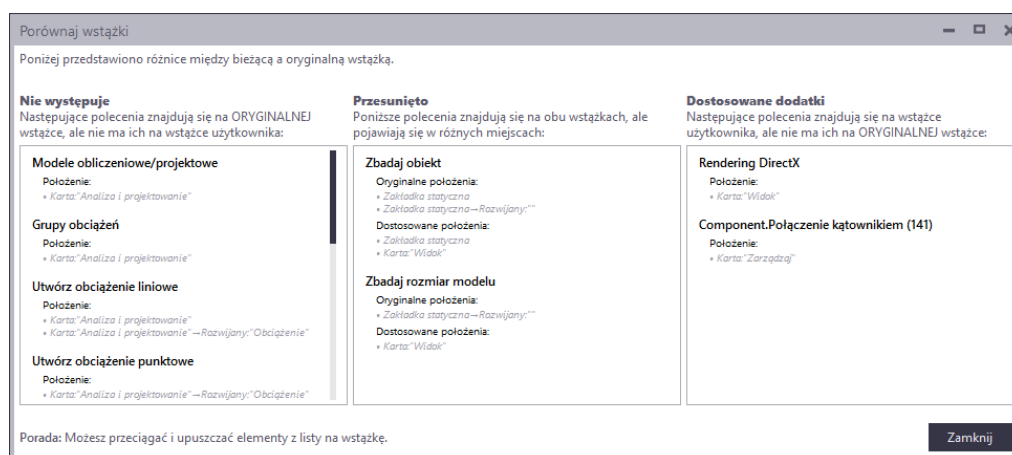
1. W narzędziu **Edytor wstążki** kliknij przycisk **Zapisz**.
2. Po powrocie do Tekla Structures, podczas pojawienia się komunikatu o ponownym wczytaniu zmienionych wstążek, kliknij **Tak**. Wstążka zostanie zaktualizowana zgodnie z wprowadzonymi zmianami.

Sprawdzanie zmian

Można porównać oryginalną wstążkę ze wstążką po wprowadzeniu zmian. Można sprawdzić, co zostało dodane i usunięte, a co zostało przeniesione na inne karty.

1. Zapisz dostosowaną wstążkę, jeśli jeszcze nie jest zapisana.
2. Kliknij przycisk **Porównaj**.
3. W oknie dialogowym **Porównaj wstążki** sprawdź wprowadzone zmiany.

Przykład:



- **Nie występuje:** te polecenia zostały usunięte.
- **Przesunięto:** te polecenia zostały przeniesione w nowe miejsce.
- **Dostosowane dodatki:** te polecenia zostały dodane.

UWAGA Oryginalna wstążka to plik wstążki zawarty w instalacji Tekla Structures w bieżącej konfiguracji.

4. Jeśli usunięto polecenie, które chcesz odzyskać, przeciągnij je z okna dialogowego **Porównaj wstążki** na wstążkę.
5. Po zakończeniu kliknij **Zamknij**.

Tworzenie kopii zapasowych i przywracanie wstążek

W dowolnej chwili można przywrócić domyślne wstążki Tekla Structures. Przed przywróceniem ustawień domyślnych należy zapisać kopię zapasową dostosowanej wstążki, ponieważ dostosowania zostaną trwale usunięte. Za pomocą pliku kopii zapasowej można przywrócić dostosowaną wstążkę, aby skopiować jej ustawienia do innego komputera lub udostępnić współpracownikom.

1. Aby zapisać kopię zapasową dostosowanej wstążki:
 - a. W narzędziu **Edytor wstążki** kliknij przycisk **Zapisz**.
 - b. Przejdź do folderu `..\Users\<user>\AppData\Local\Trimble\Tekla Structures\<version>\UI\Ribbons`.
 - c. Wykonaj kopię żądanego pliku wstążki i zapisz ją w innym folderze.
- Wstążki są nazywane zgodnie z konfiguracjami Tekla Structures. Na przykład w konfiguracji **Pełny** nazwa pliku wstążki **Modelowanie** to `albl_up_Full--main_menu.xml`.

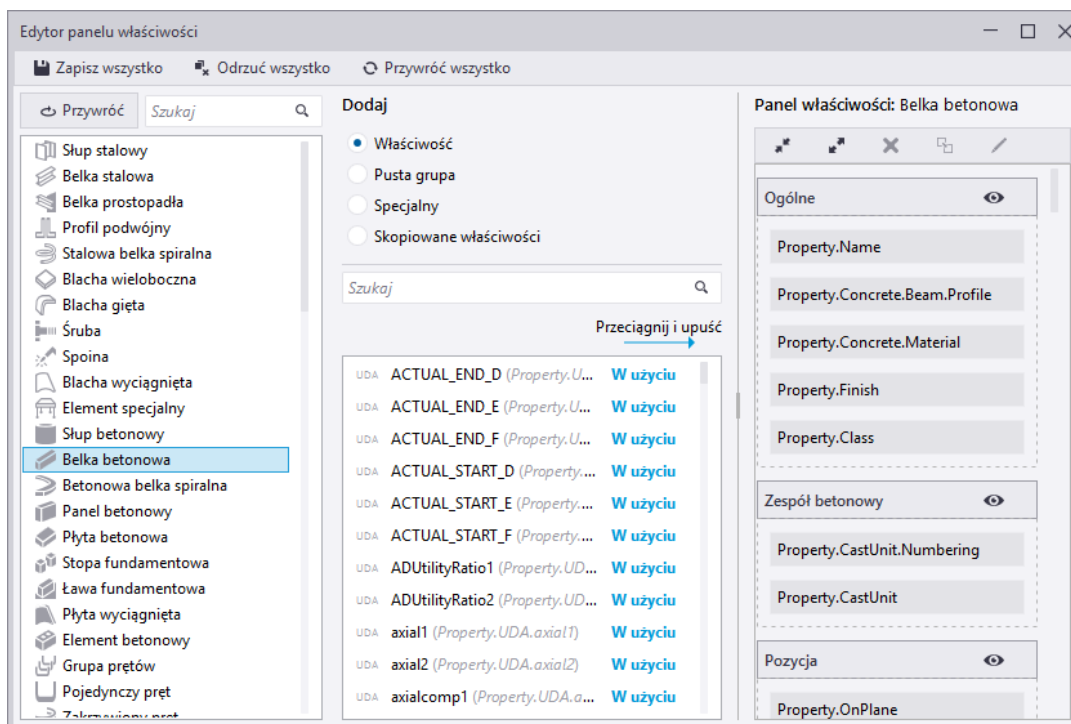
2. Kliknij przycisk **Przywróć**, aby przywrócić domyślną wstążkę modelowania lub rysowania Tekla Structures.
3. Aby przywrócić wstążkę użytkownika:
 - a. Skopiuj plik kopii zapasowej do folderu `..\Users\<user>\AppData\Local\Trimble\Tekla Structures\<version>\UI\Ribbons`.
 - b. Po powrocie do Tekla Structures, podczas pojawienia się komunikatu o ponownym wczytaniu zmienionych wstążek, kliknij **Tak**.
Wstążka zostanie zaktualizowana zgodnie z wprowadzonymi zmianami.

6.2 Dostosowywanie układu panelu właściwości

Tekla Structures wyświetli obiekt modelu lub właściwości obiektu rysunku w panelu właściwości. **Edytor panelu właściwości** umożliwia dostosowanie panelu właściwości do indywidualnych potrzeb. Dla każdego typu obiektu można osobno określić właściwości, które mają być widoczne na panelu właściwości. Można wyświetlać, ukrywać i organizować ustawienia w okienku właściwości oraz dodać najbardziej potrzebne atrybuty użytkownika (UDA) bezpośrednio do panelu właściwości.

Aby otworzyć **Edytor panelu właściwości**, kliknij **Menu plik --> Ustawienia --> Dostosuj --> Panel właściwości** lub, w panelu właściwości, kliknij przycisk

Ustawienia panelu właściwości  i wybierz **Dostosuj...**



Za pomocą okna **Edytor panelu właściwości** można

- organizować właściwości w odpowiedniej kolejności lub odpowiednich grupach
- ukrywać lub usuwać nieużywane lub niepotrzebne właściwości
- tworzyć własne grupy dla właściwości, które uznasz za odpowiednie, łącznie z atrybutami użytkownika (UDA)
- dodawać właściwości do istniejącej już grupy, łącznie z atrybutami użytkownika (UDA)
- tworzyć zagnieżdżone grupy właściwości
- zmieniać nazwy właściwości lub grup
- zapisywać dostosowane układy panelu właściwości

Dostosowane układy panelu właściwości są zapisywane w pliku `PropertyTemplates.xml` lub `PropertyTemplates.Drawing.xml` w folderze `..Users\<user>\AppData\Local\Trimble\Tekla Structures\<version>\UI\PropertyTemplates\`. Jeśli nie możesz znaleźć folderu, upewnij się, że masz widoczne na komputerze ukryte pliki i foldery.

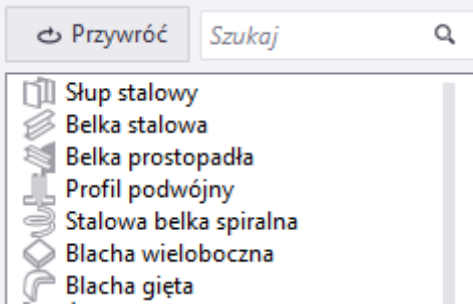
Administratorzy w firmie mogą dystrybuować dostosowane układy panelu właściwości w całej organizacji w taki sam sposób jak dostosowane wstążki lub karty.

Dodawanie właściwości lub grupy właściwości

Edytor panelu właściwości zawiera trzy kolumny:

- *Lista typów obiektów* po lewej stronie. Znajdują się na niej wszystkie obiekty mające panel właściwości. Wybierz z list typ obiektu, którego układ panelu właściwości chcesz zmodyfikować.

Podpowiedź do każdego typu obiektu wskazuje źródło, z którego wczytywana jest definicja typu obiektu: źródło domyślne, własne środowisko lub dostosowanie definiowane przez użytkownika.
- *Lista właściwości* na środku. Na liście znajdują się wszystkie dostępne właściwości dla każdego obiektu modelu lub obiektu rysunku. W przypadku obiektów modelu wyświetlane są również atrybuty użytkownika (UDA) dla każdego typu obiektu. Można dodać te właściwości i atrybuty użytkownika do układu panelu właściwości jako zwykłe właściwości. Nie można ponownie dodać właściwości, które są już używane, ale można zmieniać ich kolejność w układzie panelu właściwości. Nie można dodawać właściwości, które są niezgodne z wybranym typem obiektu.
- *Układ panelu właściwości* po prawej stronie. Pokazuje bieżący układ panelu właściwości w przypadku wybranego typu obiektu.

Aby	wykonać procedurę
Wybór typu obiektu, którego układ panelu właściwości chcesz zmodyfikować	Dokonaj wyboru na liście typów obiektów po lewej stronie lub użyj pola Szukaj, aby przefiltrować jej zawartość. 
Dodanie nowej właściwości do układu panelu właściwości	1. W sekcji Dodaj środkowej kolumny wybierz Właściwość. 2. Na liście właściwości wybierz jedną z nich. Aby wybrać wiele właściwości, użyj klawisza Ctrl lub Shift.

Aby	wykonać procedurę
	Dodaj ☒ Właściwość ☐ Pusta grupa ☐ Specjalny ☐ Skopiowane właściwości Q Przeciągnij i upuść UDA axial2 (Property.UDA.axial2) UDA axialcomp1 (Property.UDA.axialcomp1) UDA axialcomp2 (Property.UDA.axialcomp2) UDA Blokada (Property.UDA.OBJECT_LOCKED) UDA Category (Property.UDA.TW_CATEGORY) 3. Przeciągnij właściwość do układu panelu właściwości po prawej stronie. Właściwość można przeciągnąć do dowolnej grupy na panelu właściwości.
Dodanie nowej grupy do układu panelu właściwości	1. W sekcji Dodaj środkowej kolumny wybierz Pusta grupa. 2. Wprowadź nazwę nowej grupy. Dodaj ☐ Właściwość ☒ Pusta grupa ☐ Specjalny ☐ Skopiowane właściwości Wprowadź nagłówek dla nowej grupy: My UDAs My UDAs Przeciągnij i upuść 3. Przeciągnij szablon grupy do układu panelu właściwości po prawej stronie.

Aby	wykonać procedurę
	Można utworzyć nową grupę lub wstawić nową grupę wewnątrz istniejącej grupy, aby utworzyć zagnieżdżone grupy. Można zmienić kolejność istniejących grup, przeciągając je.
Dodawanie przycisku Atrybuty użytkownika do układu panelu właściwości	Jeśli przypadkowo usuniesz przycisk Atrybuty użytkownika z układu panelu właściwości obiektów modelu, możesz dodać go ponownie. 1. W sekcji Dodaj środkowej kolumny wybierz Specjalne. 2. Przeciągnij przycisk Atrybuty użytkownika do układu panelu właściwości po prawej stronie. Należy pamiętać, że przycisku Atrybuty użytkownika nie można dodać do niektórych typów obiektów, takich jak komponenty.

Niektóre typy obiektów modelu mają atrybuty użytkownika, które są częścią grupy atrybutów i/lub są ukryte w oknie **Edytor panelu właściwości**. Na przykład otulina **Dół** należy do grupy **Otulina dla zestawów prętów**. Jeśli chcesz użyć tych atrybutów indywidualnie, możesz je wyszukać, wpisując __ (podwójne podkreślenie) w polu wyszukiwania środkowej kolumny. Ponadto można używać tych atrybutów w szablonach. Aby na przykład dodać otulinę **Dół** do szablonu raportu, użyj formuły pola wartości `GetValue("USERDEFINED.__CovThickBottom")`.

Zmiana nazwy właściwości lub grupy właściwości

Aby	wykonać procedurę
Zmiana nazwy właściwości lub grupy właściwości	1. W układzie panelu właściwości zaznacz właściwość lub grupę właściwości, której nazwę chcesz zmienić. 2. Kliknij . 3. W oknie dialogowym Zmień nazwę wprowadź nową nazwę i kliknij OK. Możesz też kliknąć prawym przyciskiem myszy nazwę właściwości lub grupy właściwości i wybrać Zmień nazwę....
Przywrócenie oryginalnej nazwy właściwości lub grupy właściwości	1. W układzie panelu właściwości zaznacz grupę lub właściwość, której oryginalną nazwę chcesz przywrócić. 2. Kliknij prawym przyciskiem myszy i wybierz Przywróć oryginalną nazwę.

Kopiowanie właściwości z jednego typu obiektu do innego

Właściwości można kopiować z jednego typu obiektu do innego, np. z belki stalowej do blachy stalowej. W razie potrzeby można skopiować kilka grup właściwości za jednym razem.

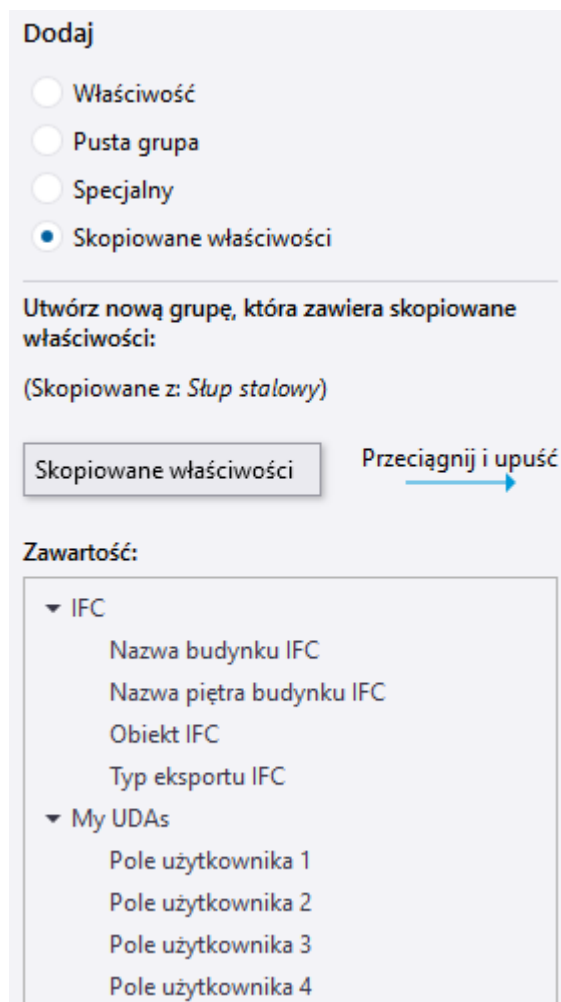
1. Na liście typów obiektów po lewej stronie wybierz typ obiektu, z którego chcesz skopiować właściwości.
2. W układzie panelu właściwości po prawej stronie zaznacz właściwość, którą chcesz skopiować.

Aby wybrać wiele właściwości, użyj klawisza **Ctrl** lub **Shift**.

3. Aby skopiować wybraną właściwość, kliknij .

Możesz też kliknąć prawym przyciskiem myszy i wybrać polecenie **Kopiuj właściwości**.

Skopiowane właściwości są wyświetlane w środkowej kolumnie w obszarze **Zawartość**.



Dodaj

☐ Właściwość

☐ Pusta grupa

☐ Specjalny

☒ Skopiowane właściwości

Utwórz nową grupę, która zawiera skopiowane właściwości:

(Skopiowane z: *Słup stalowy*)

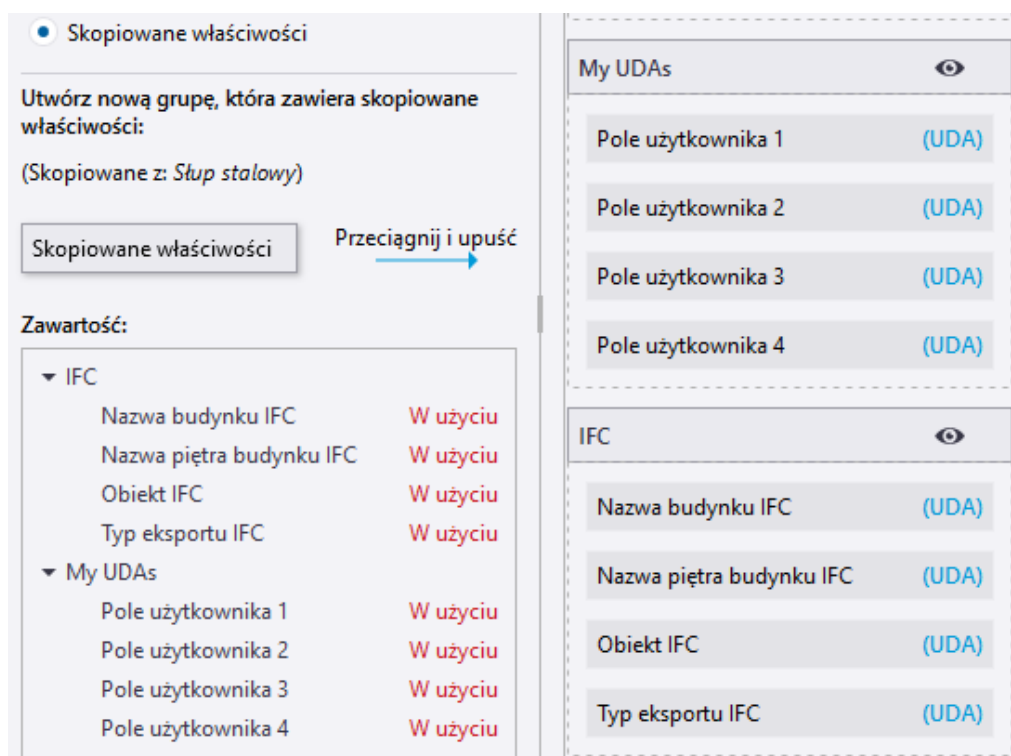
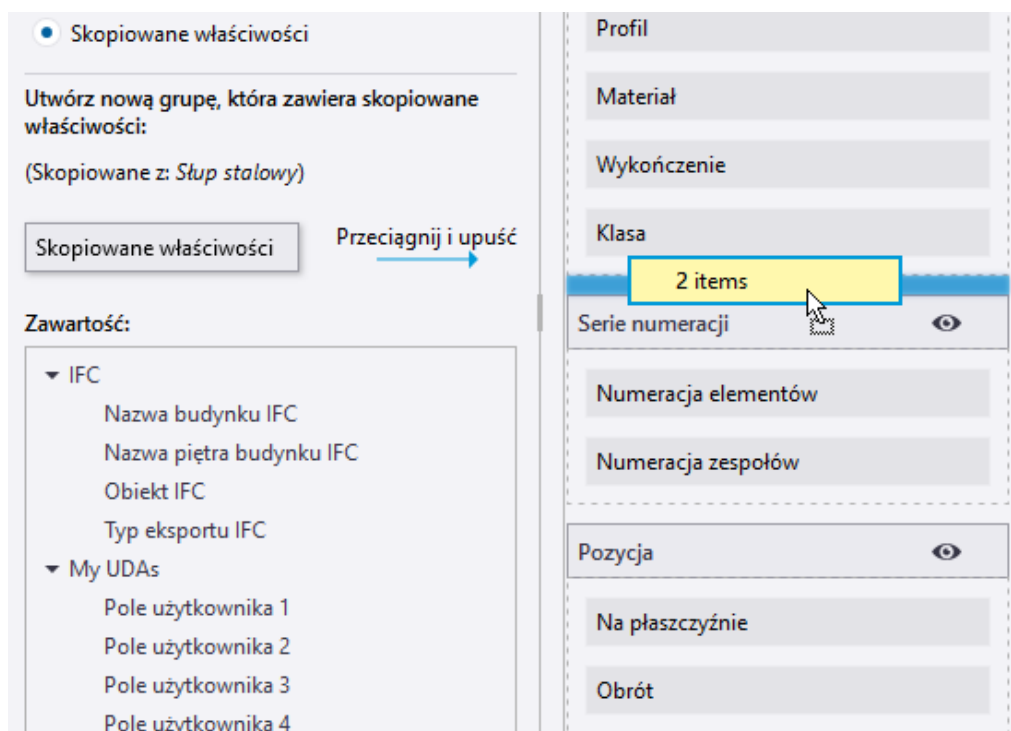
Skopiowane właściwości

Przeciągnij i upuść

Zawartość:

- ▼ IFC
 - Nazwa budynku IFC
 - Nazwa piętra budynku IFC
 - Obiekt IFC
 - Typ eksportu IFC
- ▼ My UDAs
 - Pole użytkownika 1
 - Pole użytkownika 2
 - Pole użytkownika 3
 - Pole użytkownika 4

4. Na liście typów obiektów po lewej stronie wybierz typ obiektu, do którego chcesz skopiować właściwości.
5. Upewnij się, że w sekcji **Dodaj** jest wybrana opcja **Skopiowane właściwości**.
6. Przeciągnij pole **Skopiowane właściwości** ze środkowej kolumny do układu panelu właściwości po prawej stronie.



Nazwy i zawartość skopiowanych grup są wyświetlane w środkowej kolumnie, dopóki nie skopiujesz innej grupy lub nie zamkniesz okna **Edytor panelu właściwości**.

Jeśli kopiujesz zagnieżdżone grupy, kopiowane są też wszystkie grup zagnieżdżone wewnątrz grupy głównej.

UWAGA Nie można ponownie dodać właściwości, które są już używane. W przypadku skopiowania właściwości, które są już używane, skopiowane właściwości będą miały tekst **W użyciu** w sekcji **Zawartość**.

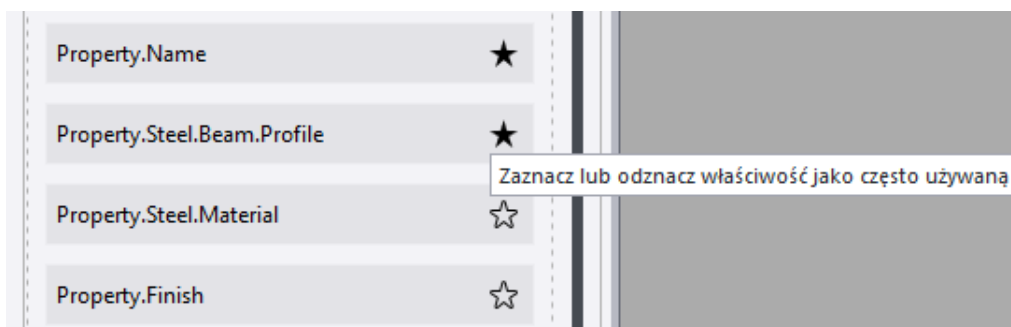
Właściwości, których nie można dodać do wybranego typu obiektu, będą miały tekst **Niekompatybilny** w sekcji **Zawartość**.

Ustawianie domyślnej widoczności jednej właściwości

Dla każdego typu obiektu można zdefiniować oddzielnie właściwości, które są widoczne lub ukryte domyślnie w panelu właściwości, oraz tworzyć ulubione zestawy właściwości.

Domyślnie niektóre typy obiektów mają dużą liczbę właściwości widocznych w panelu właściwości i mogą być kłopotliwe do znajdowania potrzebnej właściwości wśród wszystkich właściwości. Aby panel właściwości był bardziej przejrzysty, można oznaczyć właściwości jako często lub rzadko używane, a zatem ukryć rzadko potrzebne właściwości.

1. W układzie panelu właściwości po prawej stronie wybierz właściwość, którą chcesz oznaczyć jako często lub rzadko używaną. Użyj gwiazdki, aby oznaczyć jako często używaną.



- Usuń gwiazdkę, aby oznaczyć rzadko używane właściwości. Właściwość zostanie ukryta w panelu właściwości.
- Wybierz gwiazdkę, aby oznaczyć często używaną właściwość. Właściwość będzie widoczna w panelu właściwości.

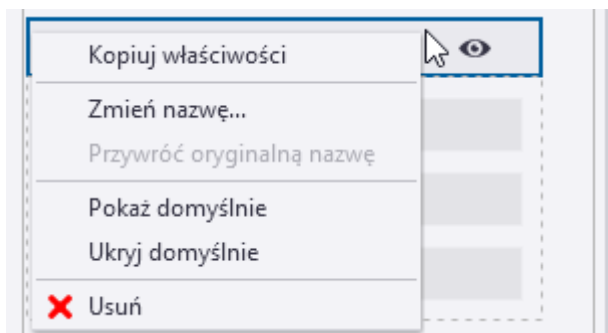
2. Aby oznaczyć kilka właściwości jako często lub rzadko używanych za jednym razem, użyj klawisza **Ctrl** lub **Shift** w celu wybrania wielu właściwości.

Po zapisaniu dostosowanego układu panelu właściwości widoczne są tylko właściwości, które zostały oznaczone jako często używane.

Ustawianie domyślnej widoczności grupy właściwości

W panelu właściwości można określić, czy wybrane grupy właściwości są domyślnie widoczne, czy ukryte.

1. W układzie panelu właściwości po prawej stronie zaznacz grupy właściwości, które chcesz ukryć.
2. Kliknij prawym przyciskiem myszy i wybierz **Ukryj domyślnie**.



Ikona oka zmieni się jako ukryta: . Wybrane grupy właściwości są teraz domyślnie ukryte w panelu właściwości.

3. Aby grupy właściwości były ponownie domyślnie wyświetlane w panelu właściwości, kliknij prawym przyciskiem myszy i wybierz polecenie **Pokaż domyślnie**.

Ikona oka zmieni się jako widoczna: . Wybrane grupy właściwości są teraz domyślnie widoczne w panelu właściwości.

Należy pamiętać, że [zmiany widoczności grup właściwości w panelu właściwości \(strona 95\)](#) zastępują ustawienia domyślne.

Usuwanie dostosowania

Aby	wykonać procedurę
Usuwanie właściwości lub grupy właściwości	1. W układzie panelu właściwości zaznacz właściwość lub grupę właściwości, którą chcesz usunąć. Aby wybrać wiele właściwości, użyj klawisza Ctrl lub Shift.

Aby	wykonać procedurę
	2. Kliknij . Możesz też kliknąć właściwość lub grupę właściwości prawym przyciskiem myszy i wybrać polecenie Usuń.
Odrzucenie zmian	Aby odrzucić zmiany i przywrócić poprzedni zapisany stan, kliknij przycisk Odrzuć wszystko .
Usuwanie pojedynczego dostosowania	Aby usunąć dostosowanie panelu właściwości wybranego typu obiektu, kliknij przycisk Przywróć. Możesz też kliknąć wybrany typ obiektu prawym przyciskiem myszy i wybrać polecenie Przywróć wartości domyślne.
Usuwanie wszystkich dostosowań	Aby usunąć dostosowanie wszystkich układów panelu właściwości, kliknij przycisk Przywróć wszystko .

Zapisanie zmian

Jeśli zmiany wydają się właściwe, zapisz dostosowany układ panelu właściwości.

1. Kliknij przycisk **Zapisz wszystko**. Po powrocie do Tekla Structures, Tekla Structures zapyta, czy chcesz ponownie wczytać zmienione szablony panelu Właściwości.
2. Kliknij **Tak**, aby zastosować dostosowany układ panelu Właściwości.

Atrybuty użytkownika (UDA) w dostosowanym panelu właściwości

W panelu właściwości obiektów modelu przycisk **Atrybuty użytkownika** w grupie właściwości **Więcej** otwiera okno dialogowe atrybutów użytkownika (UDA). Jeśli dostosujesz panel właściwości, możesz dodać najważniejsze atrybuty UDA bezpośrednio do panelu właściwości, aby nie musieć otwierać osobnych okien dialogowych UDA.

Należy pamiętać, że przycisk **Atrybuty użytkownika** jest niedostępny w przypadku niektórych typów obiektów, takich jak komponenty. Obiekty rysunku nie mają UDA.

Podczas tworzenia lub modyfikowania obiektów modelu atrybuty UDA są automatycznie stosowane wraz ze wszystkimi właściwościami obiektu. Atrybuty UDA są stosowane automatycznie niezależnie od ich obecności w panelu właściwości lub w oknach dialogowych UDA.

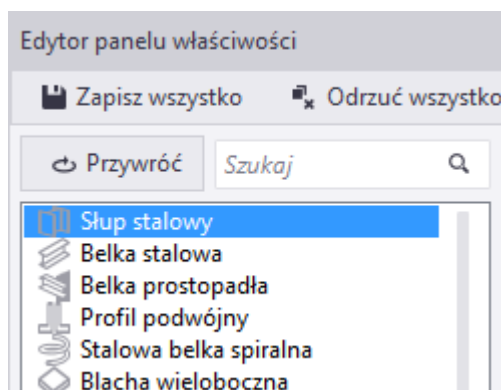
Atrybuty UDA z następującymi typami jednostek są obsługiwane i działają prawidłowo, jeśli są dodane w panelu właściwości: Option, String, Integer, Float, Date, Distance, Weight, Force, Moment, Angle, Factor i Area. Atrybuty UDA z innymi typami jednostek muszą być używane za pośrednictwem okien dialogowych UDA.

UWAGA Widocznością atrybutów użytkownika w panelu właściwości można sterować bez dostosowywania układu panelu właściwości. Służą do tego [opcje widoczności właściwości \(strona 95\)](#) i funkcja wyszukiwania w panelu właściwości.

Przykład: jak dodać atrybuty użytkownika związane z IFC do układu panelu właściwości i skopiować je do innego typu obiektu

W tym przykładzie pokazano, jak dodać grupę atrybutów użytkownika (UDA) związanych z IFC do układu panelu właściwości słupa stalowego i skopiować grupę do układu panelu właściwości belki stalowej.

1. Na liście typów obiektów wybierz pozycję **Słup stalowy**.



2. W sekcji **Dodaj** wybierz pozycję **Pusta grupa**. Jako nazwę nowej grupy wprowadź IFC.

Dodaj

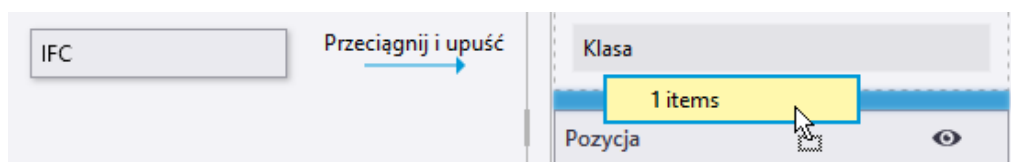
☐ Właściwość
☒ Pusta grupa
☐ Specjalny
☐ Skopiowane właściwości

Wprowadź nagłówek dla nowej grupy:

IFC

IFC Przeciągnij i upuść

3. Przeciągnij szablon grupy do układu panelu właściwości po prawej stronie.



4. W sekcji **Dodaj** wybierz pozycję **Właściwość**. W polu wyszukiwania wprowadź IFC, aby znaleźć atrybuty użytkownika (UDA) związane z IFC.

Dodaj

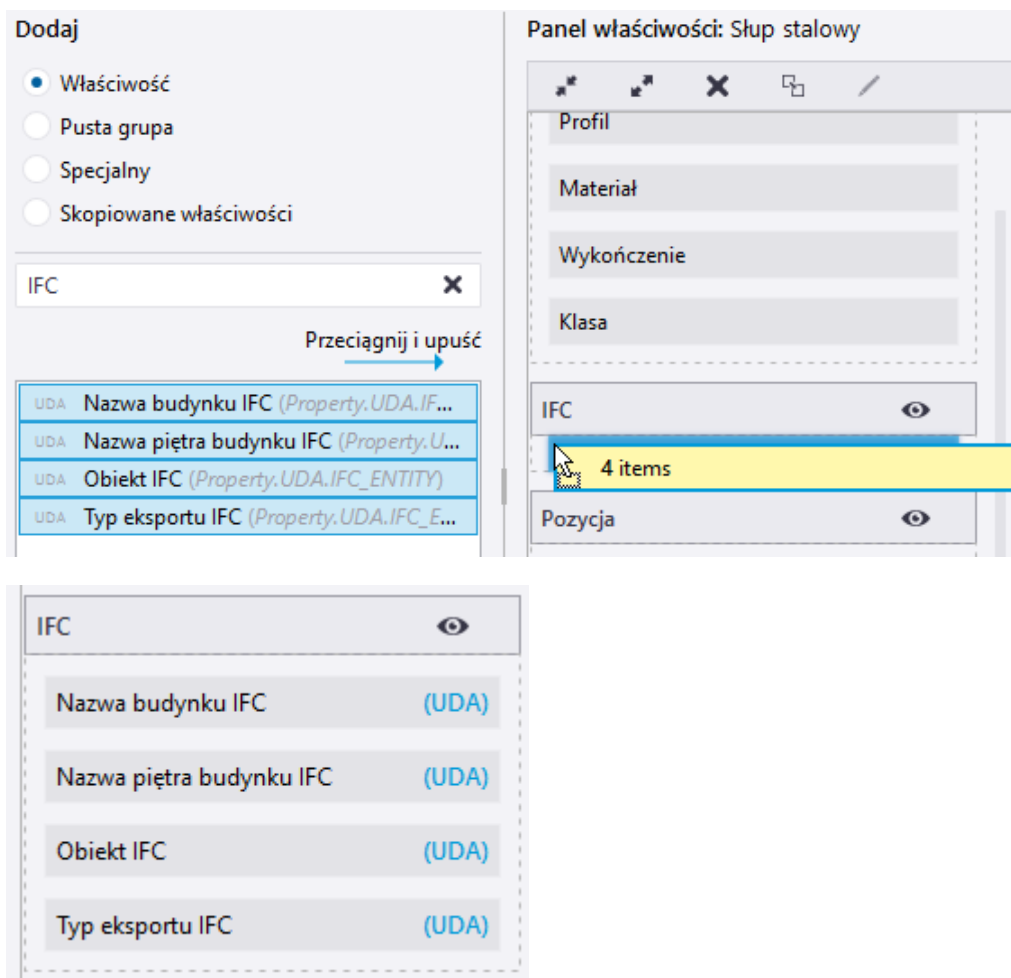
☒ Właściwość
☐ Pusta grupa
☐ Specjalny
☐ Skopiowane właściwości

IFC

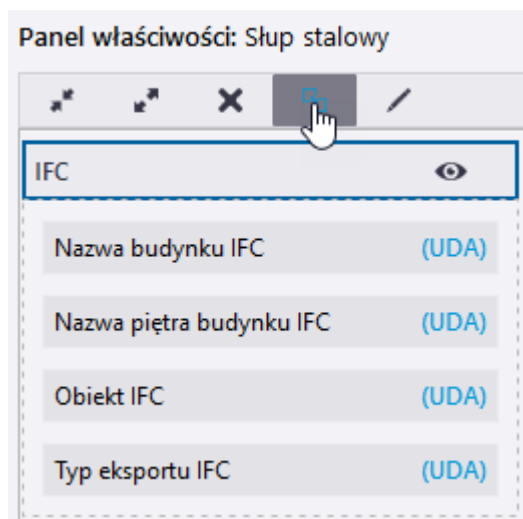
Przeciągnij i upuść

UDA Nazwa budynku IFC (Property.UDA.IFC_BUILD...
 UDA Nazwa piętra budynku IFC (Property.UDA.IFC_...
 UDA Obiekt IFC (Property.UDA.IFC_ENTITY)
 UDA Typ eksportu IFC (Property.UDA.IFC_EXPORT_...

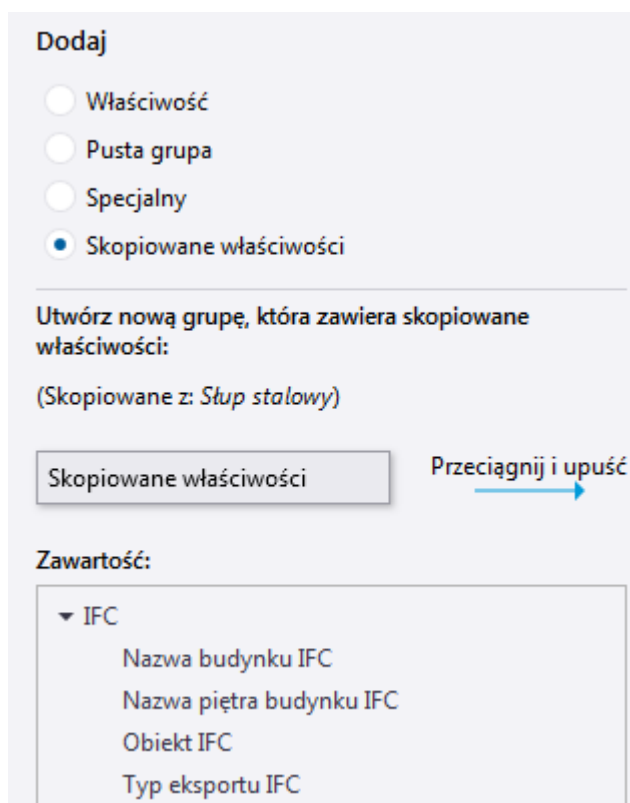
5. Zaznacz wszystkie atrybuty użytkownika (UDA) związane z IFC i przeciągnij je do grupy utworzonej w układzie panelu właściwości.



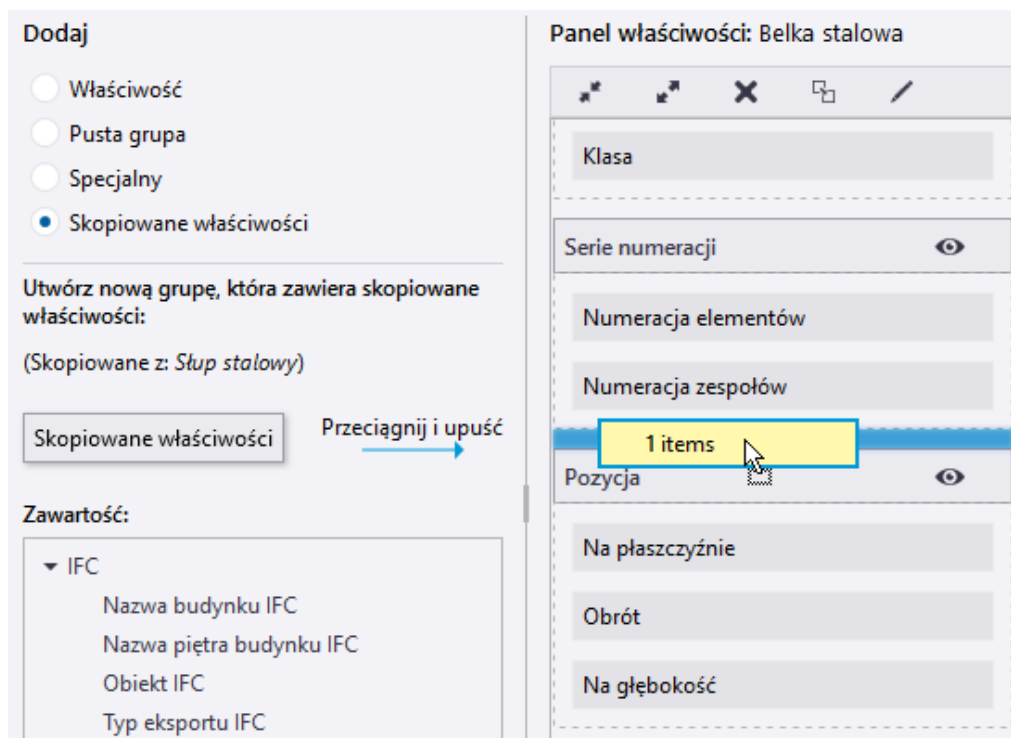
6. Po dodaniu wszystkich niezbędnych atrybutów użytkownika (UDA) do nowej grupy skopiuj tę grupę, aby móc ją dodać również do układu panelu właściwości belki stalowej. Wybierz nazwę grupy i kliknij przycisk **Kopiuj wybrane elementy** .



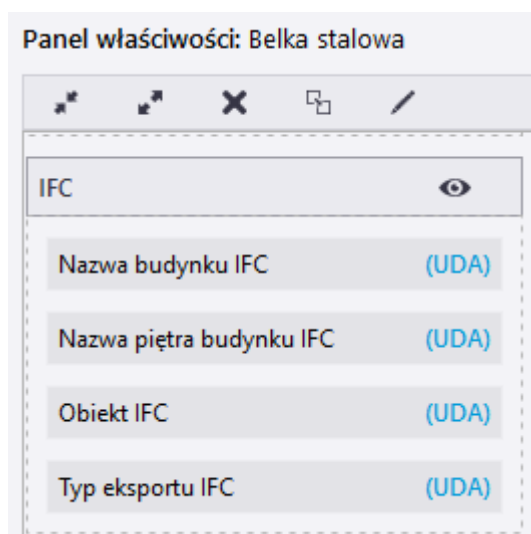
Nazwa i zawartość skopiowanej grupy właściwości są wyświetlane w środkowej kolumnie. Jak widać, właściwości zostały skopiowane ze słupa stalowego.



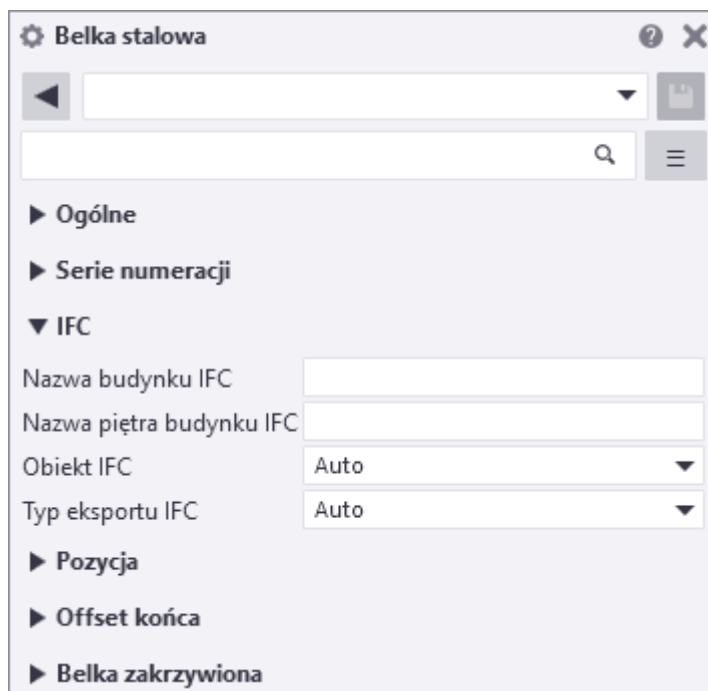
7. Aby dodać skopiowaną grupę właściwości do układu panelu właściwości belki stalowej, na liście typów obiektów wybierz pozycję **Belka stalowa**.
8. Przeciągnij skopiowaną grupę ze środkowej kolumny do układu panelu właściwości belki stalowej po prawej stronie.



Teraz atrybuty UDA związane z IFC są dostępne zarówno w układzie panelu właściwości słupa stalowego i w układzie panelu właściwości belki stalowej.



9. Kliknij przycisk **Zapisz wszystko**, aby zapisać zmiany. Po powrocie do Tekla Structures, Tekla Structures zapyta, czy chcesz ponownie wczytać zmienione szablony panelu Właściwości. Kliknij **Tak**, aby zastosować dostosowany układ panelu Właściwości.



6.3 Dostosowywanie skrótów klawiaturowych

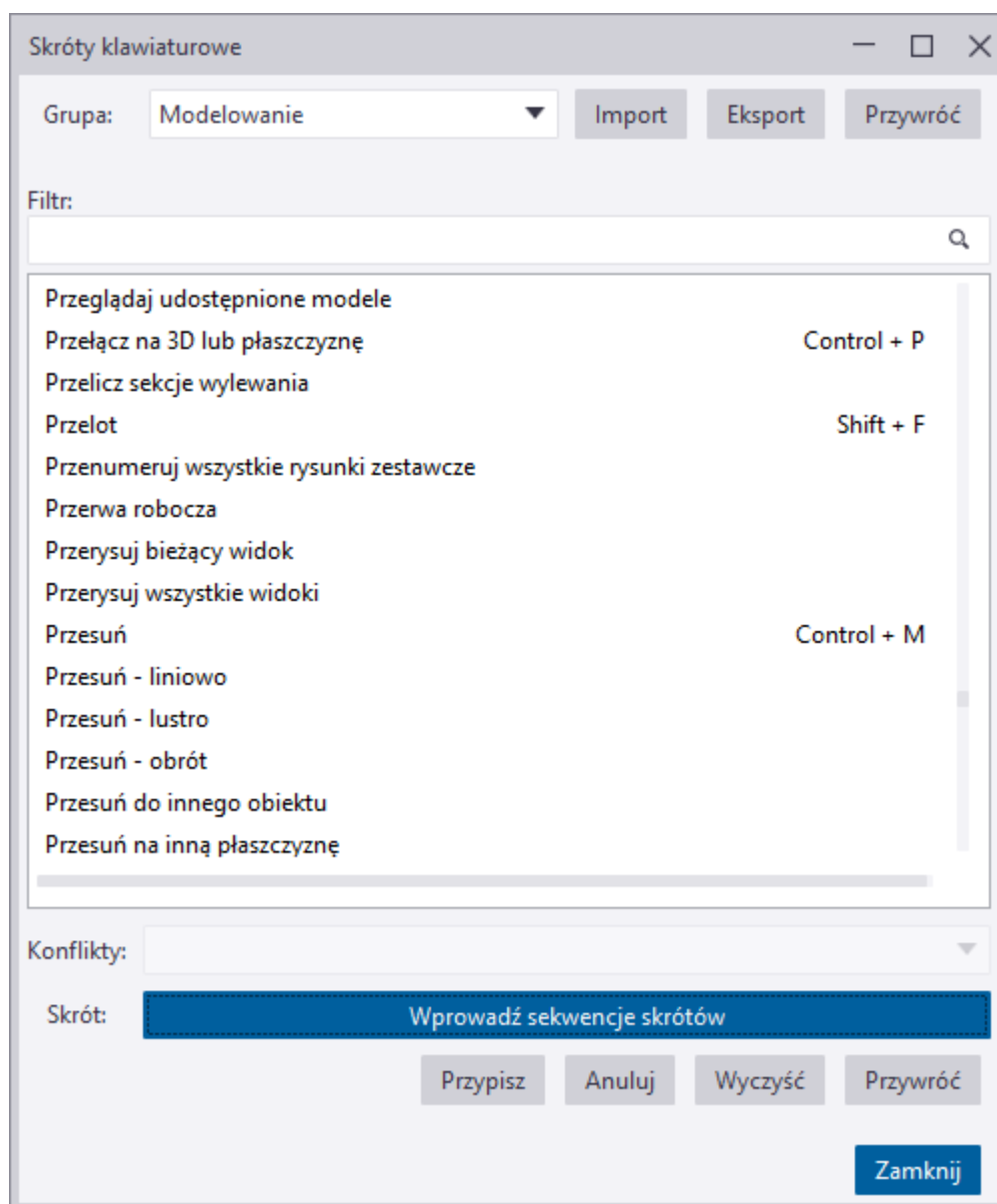
W oknie dialogowym **Skróty klawiaturowe** można wyświetlić listę wszystkich skrótów klawiaturowych dostępnych w Tekla Structures. Można również zdefiniować nowe skróty klawiaturowe i usunąć istniejące. Po dostosowaniu można wyeksportować skróty klawiaturowe i udostępnić je współpracownikom.

Definiowanie nowych skrótów klawiaturowych

Do dowolnego polecenia, makra lub komponentu można przypisać dostosowany skrót klawiaturowy. Można nawet w razie potrzeby zmienić domyślne skróty klawiaturowe.

1. W menu **Plik** kliknij: **Ustawienia** --> **Skróty klawiaturowe**.

Pojawi się okno dialogowe **Skróty klawiaturowe**.



2. Na liście **Grupa** wybierz grupę skrótów klawiaturowych, którą chcesz zmienić.

Zostanie wyświetlona lista poleceń i skrótów.

3. W przypadku wyszukiwania konkretnego polecenia lub skrótu klawiaturowego wpisz fragment tekstu w polu **Filtr**.

Przykład:

- Wpisz ciąg znaków `siatka`, aby wyświetlić tylko te polecenia, w których nazwie występuje wyraz „siatka”.

- Wpisz znak „+”, aby wyświetlić listę skrótów, które składają się z dwóch elementów (takie jak **Ctrl + S**).
 - Wpisz znak „, ”, aby wyświetlić listę skrótów, które składają się z dwóch kolejnych klawiszy (np. **M, N**).
4. Wybierz polecenie z listy.
 5. Kliknij **Wprowadź sekwencje skrótów**.
 6. Wprowadź na klawiaturze kombinację klawiszy, która ma być stosowana jako skrót.
 7. Sprawdź pole **Konflikty**, aby upewnić się, że skrót klawiaturowy nie został już przypisany do innego polecenia.
Jeżeli skrót jest już używany, podaj inną kombinację klawiszy.

UWAGA Ponowne przypisanie używanego skrótu klawiaturowego spowoduje, że nie będzie on już związany z poleceniem, do którego był przypisany.

8. Kliknij **Przypisz**, aby zapisać skrót klawiaturowy.

Usuwanie i resetowanie skrótów

Można usunąć każdy istniejący skrót. Można również zresetować wszystkie skróty do wartości domyślnych.

1. W menu **Plik** kliknij: **Ustawienia** --> **Skróty klawiaturowe**.
2. Aby usunąć skrót klawiaturowy, wybierz polecenie z listy i kliknij **Wyczyść**.
3. Aby zresetować wszystkie skróty klawiaturowe do [wartości domyślnych \(strona 72\)](#), kliknij przycisk **Przywróć**.

Eksportowanie skrótów klawiaturowych

Dostosowane skróty klawiaturowe można wyeksportować i udostępnić je współpracownikom.

1. W menu **Plik** kliknij: **Ustawienia** --> **Skróty klawiaturowe**.
2. Kliknij **Eksport**.
3. Wprowadź nazwę pliku i lokalizację.
4. Aby wyeksportować skróty klawiaturowe, kliknij **Zapisz**.
5. Aby udostępnić skróty klawiaturowe innym użytkownikom, wyślij im wyeksportowany plik.

Importowanie skrótów klawiaturowych

Skróty klawiaturowe można zaimportować z pliku.

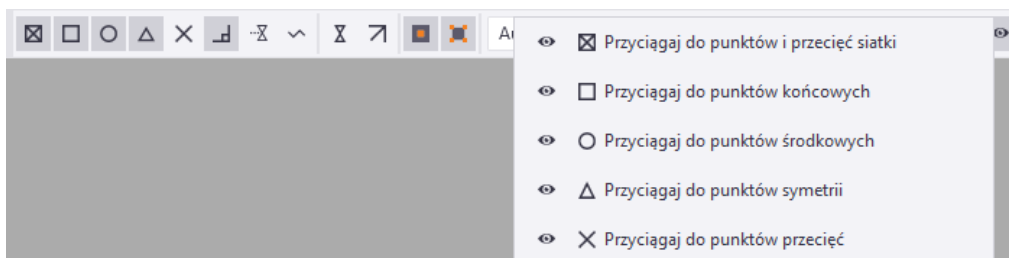
1. W menu **Plik** kliknij: **Ustawienia** --> **Skróty klawiaturowe**.
2. Kliknij **Import**.
3. Wskaż plik skrótów do zaimportowania.
Przykład: ..\Users\<user>\AppData\Local\Trimble\Tekla Structures\<version>\Settings\KeyboardShortcuts_4.xml.
4. Aby zaimportować skróty klawiaturowe, kliknij **Otwórz**.

6.4 Dostosowywanie pasków narzędzi Wybieranie, Przyciąganie, Nadpisanie przyciągania

Paski narzędzi **Wybieranie**, **Przyciąganie** i **Nadpisanie przyciągania** można dostosowywać poprzez ukrycie części przełączników. Paski można dostosować zarówno w trybie modelowania, jak i w trybie rysunku.

Można określić, które przełączniki wyboru lub przełączniki przyciągania mają być widoczne, a które są ukryte na wybranym pasku narzędzi. Administratorzy w firmie mogą dystrybuować dostosowane paski narzędzi w całej organizacji.

1. Kliknij przycisk oka  na pasku narzędzi, aby otworzyć listę, która zawiera wszystkie przełączniki występujące na pasku narzędzi.



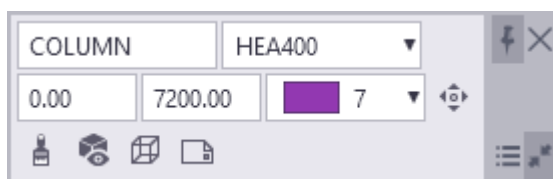
Tą listę możesz też otworzyć, klikając wybrany pasek narzędzi prawym przyciskiem myszy.

2. Aby ukryć dany przełącznik, kliknij jego nazwę na liście.
Wybrany przełącznik zostanie ukryty na pasku narzędzi, a ikona oka zmieni się jako ukryta. .
3. Aby przywrócić widoczność ukrytego przełącznika, kliknij go na liście.
Wybrany przełącznik stanie się widoczny na pasku narzędzi, a ikona oka zmieni się jako widoczna. .

6.5 Dostosowywanie kontekstowego paska narzędzi

Można użyć kontekstowego paska narzędzi, aby szybko wyświetlać i zmieniać niektóre podstawowe właściwości obiektu modelu lub rysunku, widoku, siatki itp. Kontekstowy pasek narzędzi można dostosować, wybierając jego poszczególne elementy, które mają być widoczne. Można również dostosować szerokość elementów oraz dodać do nich ikony i uzupełniające tytuły.

Gdy klikniesz obiekt w modelu lub na rysunku, obok wskaźnika myszy pojawi się symbol kontekstowego paska narzędzi . Kliknij symbol, aby otworzyć kontekstowy pasek narzędzi.



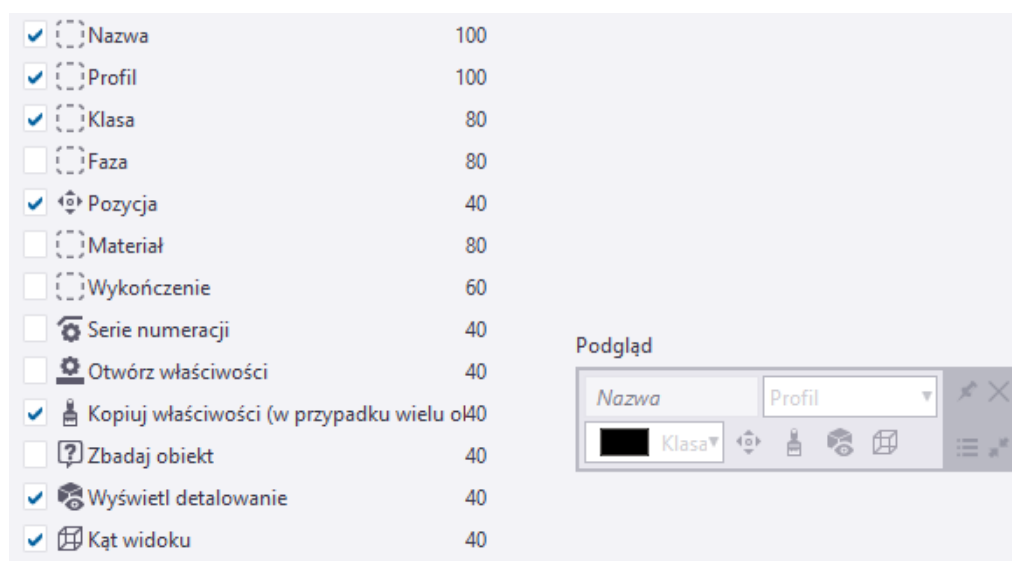
Dostosowywanie kontekstowego paska narzędzi

1. Na kontekstowym pasku narzędzi kliknij .
2. Na liście kontekstowych pasków narzędzi wybierz pasek narzędzi, który chcesz dostosować.

Lista kontekstowych pasków narzędzi zawiera tylko paski narzędzi, które są dostępne w bieżącym trybie, czyli w trybie modelowania lub w trybie rysowania.

3. Zaznacz lub odznacz pola wyboru, aby określić, które elementy paska narzędzi mają być widoczne lub ukryte.

W obszarze **Podgląd** przedstawiony jest wygląd paska narzędzi. Przykład:



4. Aby zmodyfikować elementy paska narzędzi:

- a. Kliknij element paska narzędzi.

Jeśli element można zmodyfikować, wyświetlane jest następujące pole:

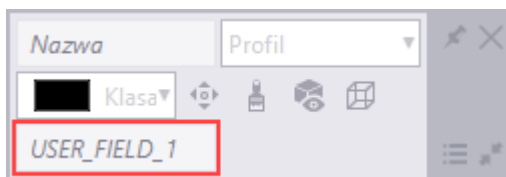


- b. Suwak umożliwia dostosowanie szerokości elementu paska narzędzi.
- c. Aby wprowadzić dodatkowy tytuł, kliknij pole tekstowe i wprowadź tekst.
- d. Aby dodać ikonę, kliknij  i wybierz ikonę z listy.
- e. Aby usunąć ikonę lub tytuł, kliknij .

5. Aby dodać makra i atrybuty użytkownika:

- a. Na liście wybierz żądane makro lub atrybut użytkownika.
- b. Kliknij **Dodaj**.

Tekla Structures dodaje makro lub atrybut użytkownika do listy elementów paska narzędzi i do obszaru **Podgląd**. Przykład:



- c. Aby ukryć makro lub atrybut użytkownika, wyczyść odpowiednie pole wyboru na liście elementów na pasku narzędzi.

6. Kliknij **OK**, aby zapisać zmiany.

Tworzenie profili użytkownika kontekstowych pasków narzędzi

Dla kontekstowych pasków narzędzi można utworzyć wiele profili. Każdy profil zawiera te same kontekstowe paski narzędzi, ale z innymi ustawieniami.

1. Na kontekstowym pasku narzędzi kliknij .
2. W polu **Ustaw profile** wprowadź nazwę profilu.
3. Kliknij , aby zapisać nowy profil.
4. Dostosuj wybrany kontekstowy pasek narzędzi.

Można na przykład usunąć niektóre elementy z kontekstowego paska narzędzi.

5. Kliknij **OK**, aby zapisać zmiany.
Profil użytkownika staje się aktywny ze zdefiniowanymi ustawieniami.
6. Aby przełączyć na inny profil:
 - a. Wybierz inny profil na liście **Ustaw profile**.
 - b. Zmień ustawienia.
 - c. Kliknij **OK**.
Nowy profil użytkownika staje się aktywny.

Po ponownym uruchomieniu Tekla Structures, ostatnio używany profil jest wczytywany domyślnie.

Tworzenie kopii zapasowych i współdzielenie kontekstowych pasków narzędzi

Zalecamy zapisanie kopii zapasowej dostosowanych kontekstowych pasków narzędzi. Za pomocą kopii zapasowej można skopiować ustawienia do innego komputera lub udostępnić dostosowane rozwiązania współpracownikom.

1. Zapisz kontekstowy pasek narzędzi w profilu użytkownika, nadając mu łatwo rozpoznawalną nazwę. Na przykład `MyContextualToolbar`.
2. Przejdź do folderu `..\Users\<user>\AppData\Local\Trimble\Tekla Structures\<version>\ContextualToolbar\Profiles`.
3. Utwórz kopię swojego dostosowanego kontekstowego paska narzędzi i zapisz go w odpowiednim folderze na innym komputerze.
4. Aby otworzyć dostosowany kontekstowy pasek narzędzi na innym komputerze:
 - a. Na kontekstowym pasku narzędzi kliknij .
 - b. Wybierz właściwy profil na liście **Ustaw profile**.
Na przykład `MyContextualToolbar`, jeśli jest to nazwa, której użyto na etapie 1.
 - c. Kliknij **OK**.
Dostosowania zostały teraz aktywowane.

UWAGA Możesz też umieścić cały folder `ContextualToolbar` w folderze firmowym lub w folderze systemowym. Należy zauważyć, że lokalizacja folderu firmowego musi być zdefiniowana w pliku `teklastructures.ini`.

7 Rozwiązywanie problemów z aplikacją Tekla Structures

Jeśli program Tekla Structures nie uruchamia się po instalacji albo przestanie reagować lub działać, komunikaty o błędach mogą pomóc w znalezieniu przyczyny problemu.

7.1 Błąd: **System.DllNotFoundException**

Ten komunikat o błędzie jest wyświetlany, gdy nie można uruchomić programu Tekla Structures, ponieważ w systemie operacyjnym Windows brakuje wymaganego pliku .dll albo plik istnieje, ale jest uszkodzony.

Więcej informacji można znaleźć w artykule [Tekla Structures się nie uruchamia: błąd System.DllNotFoundException](#).

7.2 Błąd: **System.Runtime.Remoting.RemotingException**

Wyświetla się następujący komunikat o błędzie:

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

Ten komunikat jest wyświetlany, gdy na komputerze nie zainstalowano pakietów redystrybucyjnych wymaganych dla używanej wersji Tekla Structures.

Na stronie zalecenia sprzętowe można sprawdzić, jakich dodatkowych składników oprogramowania wymaga Twoja wersja Tekla Structures. Zainstaluj wszystkie brakujące pakiety redystrybucyjne.

7.3 Błąd: **APPCRASH TeklaStructures.exe ntdll.dll**

Wyświetla się następujący komunikat o błędzie:

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

Zwykle ten komunikat o błędzie jest wyświetlany, gdy inne oprogramowanie uniemożliwia poprawne działanie aplikacji Tekla Structures. Więcej informacji na ten temat zawiera [biuletyn produktu Tekla Structures: Inne oprogramowanie wiąże aplikację Tekla Structures](#).

Ten komunikat o błędzie może być również wyświetlany w razie problemów z modelem. Za pomocą poleceń **Diagnozuj i napraw** można wykrywać i eliminować błędy oraz niespójności występujące w strukturze obiektów modelu i bazy danych bibliotek. Zobacz [Diagnozuj i napraw model](#).

Czasami problem znika po zainstalowaniu najnowszego dodatku Service Pack dla Tekla Structures. Zobacz [Instalowanie dodatków service pack dla Tekla Structures](#).

7.4 Znajdowanie informacji o błędach, gdy Tekla Structures nie wyświetla komunikatów o błędach

Jeśli Tekla Structures się nie uruchamia albo przestaje działać, ale nie pokazuje żadnego komunikatu o błędzie, w celu ustalenia przyczyny błędu wykonaj czynności opisane poniżej.

1. W systemie Windows otwórz aplikację **Podgląd zdarzeń**.
2. Przejdź do okna **Dzienniki systemu Windows --> Aplikacja**.
3. Poszukaj zdarzenia, które w kolumnie **Poziom** ma wartość **Błąd**.
Karty **Ogólne** i **Szczegóły** zawierają dokładniejsze informacje o błędzie.
4. Jeśli chcesz wysłać treść komunikatów o błędach przy [kontaktowaniu z działem pomocy technicznej \(strona 149\)](#), zapisz komunikaty.
 - a. Zaznacz co najmniej jeden wiersz.
Aby zaznaczyć kilka wierszy, naciśnij klawisz **Ctrl** lub **Shift** i cały czas go trzymając, kliknij żądane wiersze.
 - b. Kliknij prawym przyciskiem myszy zaznaczone wiersze, a następnie wybierz polecenie **Zapisz wybrane zdarzenia**.

7.5 Ogólne operacje rozwiązywania problemów

Można wypróbować również typowe czynności, które często rozwiązują różne problemy:

- Uruchom ponownie komputer.

- Uruchom ponownie Tekla Structures.
Jeżeli aplikacja Tekla Structures przestała odpowiadać, można spróbować zakończyć jej zadanie w Menedżerze zadań systemu Windows, a następnie ponownie uruchomić program Tekla Structures.
- Zainstaluj najnowszy dodatek Service Pack programu Tekla Structures dla używanej wersji aplikacji Tekla Structures. Zobacz Instalowanie dodatków service pack dla Tekla Structures.
- Jeśli nowszy dodatek Service Pack nie jest dostępny, odinstaluj i ponownie zainstaluj tę samą wersję programu Tekla Structures. Zobacz Odinstalowywanie Tekla Structures.

7.6 Pytania i działania dotyczące rozwiązywania problemów

Pytanie	Działanie
Czy używany system operacyjny jest zgodny z zainstalowaną wersją Tekla Structures?	Systemy operacyjne współpracujące z używaną wersją Tekla Structures można sprawdzić na stronie zalecenia sprzętowe.
Czy komunikat o błędzie pojawił się po zainstalowaniu określonego dodatku Service Pack dla Tekla Structures?	• Zainstaluj najnowszy dodatek Service Pack. Zobacz Instalowanie dodatków service pack dla Tekla Structures. • Jeśli nowszy dodatek Service Pack nie jest dostępny, odinstaluj obecny dodatek i zainstaluj wcześniejszy. Zobacz Odinstalowywanie Tekla Structures.
Czy na komputerze są zainstalowane pakiety redystrybucyjne wymagane dla używanej wersji Tekla Structures?	Na stronie można sprawdzić, jakich dodatkowych składników oprogramowania wymaga aplikacja Tekla Structures. Zainstaluj wszystkie brakujące pakiety redystrybucyjne.
Czy błąd jest związany z działaniem komputera?	Upewnij się, że komputer spełnia wymagania określone w zaleceniach sprzętowych. Na stronie zalecenia sprzętowe opisano zalecaną konfigurację sprzętową stacji roboczych dla Tekla Structures.

Pytanie	Działanie
Czy na komputerze są zainstalowane najnowsze wersje sterowników, na przykład karty graficznej?	Porównaj wersje sterowników zainstalowanych na komputerze z numerami najnowszych wersji udostępnionych przez producentów. W razie potrzeby uaktualnij sterowniki.
Czy na komputerze są zainstalowane najnowsze aktualizacje systemu Windows?	Sprawdź, czy są dostępne aktualizacje systemu Windows. Jeśli tak, zainstaluj je. Instrukcje znajdziesz w artykule Aktualizowanie systemu Windows .
Czy programy antywirusowe uniemożliwiają działanie programu Tekla Structures?	Sprawdź ustawienia w oprogramowaniu antywirusowym lub poproś o pomoc dział IT.
Czy na komputerze zainstalowane jest złośliwe oprogramowanie lub nielicencjonowane oprogramowanie innych producentów?	• Za pomocą oprogramowania zabezpieczającego przeskanuj komputer i usuń złośliwe oprogramowanie. • Odinstaluj wszelkie nielicencjonowane oprogramowanie innych firm. • W razie potrzeby poproś o pomoc dział IT.
Czy ten sam problem występuje w różnych wersjach programu Tekla Structures?	Jeżeli kilka wersji programu Tekla Structures działa nieprawidłowo, podaj te informacje przy kontaktowaniu się z działem pomocy technicznej Tekla Structures.
Czy otwarto model utworzony w innej wersji programu Tekla Structures?	Zalecamy, aby pracę nad modelem ukończyć przy użyciu tej samej wersji Tekla Structures, w której utworzono model. Na komputerze można mieć zainstalowanych równocześnie kilka wersji Tekla Structures.
Czy niedawno zainstalowano inne oprogramowanie na komputerze?	• Sprawdź, czy inne oprogramowanie nie zakłóca działania aplikacji Tekla Structures. Zobacz biuletyn produktu Tekla Structures: Inne oprogramowanie wiąże aplikację Tekla Structures. • W razie potrzeby poproś o pomoc dział IT.
Czy niedawno instalowano zawartość z usługi Tekla Warehouse?	Usuń tę zawartość i sprawdź, czy błąd nadal występuje.

Pytanie	Działanie
Czy pracujesz na dużym modelu?	Zobacz Wskazówki dotyczące dużych modeli.
Czy pracujesz na modelu razem z innymi użytkownikami (tryb multi-user)?	Zobacz Eliminowanie niespójności z bazy danych wielu użytkowników.
Czy pracujesz na modelu udostępnionym w usłudze Tekla Model Sharing?	Zobacz Tekla Model Sharing, aby zapoznać się z wymaganiami wstępnymi Tekla Model Sharing.
Czy błąd występuje tylko w określonym modelu?	Za pomocą poleceń Diagnozuj i napraw można wykrywać i eliminować błędy oraz niespójności występujące w strukturze obiektów modelu i bazy danych bibliotek. Zobacz Diagnozuj i napraw model.
Czy inni użytkownicy widzą ten sam komunikat o błędzie po otwarciu tego samego modelu?	Poproś innego użytkownika, aby spróbował utworzyć model.
Czy błąd występuje tylko w modelach utworzonych przy użyciu określonego szablonu modelu?	Poproś osobę zarządzającą szablonem modelu, aby za pomocą poleceń Diagnozuj i napraw sprawdziła i naprawiła szablon modelu. Zobacz Diagnozuj i napraw model.

8

Kontakt z pomocą techniczną Tekla Structures (narzędzie pomocy technicznej)

Narzędzie pomocy technicznej umożliwia bezpośredni kontakt z pomocą techniczną Tekla Structures. Przy użyciu tego narzędzia można zgromadzić informacje o modelu, powiązanych plikach i inne niezbędne informacje w jednym zgłoszeniu serwisowym Tekla Structures.

Narzędzie pomocy technicznej:

- Automatycznie identyfikuje otwarty model i dołącza wszystkie pliki lub pliki wybrane z folderu modelu jako załączniki do zgłoszenia serwisowego. Dołączane są również niektóre dzienniki i pliki z innych folderów, np. user feedback, dzienniki Tekla Structures i pliki atrybutów użytkownika.
- Automatycznie gromadzi informacje o aplikacji i systemie.
- Automatycznie dołącza zrzuty awarii, pliki dziennika sesji i dzienniki błędów systemu Windows z ostatnich 72 godzin, jeśli wystąpi awaria. Można je pominąć, usuwając zaznaczenie kategorii plików **Informacja o awarii**.
- Wysyła opis problemu, załączony model, załączone pliki i wszystkie inne zgromadzone informacje do pomocy technicznej Tekla Structures.

UWAGA Zachowanie poufności informacji

Wszystkie przekazywane pliki są traktowane jako poufne. Dostęp do plików ma tylko odbiorca.

8.1 Tworzenie zgłoszenia serwisowego

1. W menu **Plik** kliknij: **Pomoc --> Kontakt z pomocą techniczną Tekla**.

2. Zaloguj się przy użyciu [Trimble Identity](#).

Zostanie otwarte narzędzie pomocy technicznej i automatycznie uzupełni informacje o użytkowniku, aplikacji i wersji Tekla Structures. Narzędzie pomocy technicznej odczytuje Twoje imię i nazwisko, adres e-mail, nazwę firmy i adres e-mail pomocy technicznej z Twojego profilu Trimble Identity.

3. Wybierz kategorię z listy predefiniowanych kategorii lub, jeśli nie możesz znaleźć odpowiedniej kategorii, wybierz **Inne**.

4. Podaj opis problemu.

W odpowiednich polach tekstowych można również wprowadzić kroki niezbędne do odtworzenia problemu lub uzyskania odpowiedzi na wszelkie pytania.

5. Kliknij **Następny**.

6. Określ, co chcesz dołączyć. Nazwa pliku, grupa pliku, rozmiar pliku i lokalizacja pliku są podane dla każdego pliku.

- Domyślnie zaznaczone są wszystkie pliki.
Można wykluczyć pojedyncze pliki, czyszcząc pole wyboru obok pliku.
- Zaznacz pole wyboru **Wszystkie** lub wybierz określone pliki z listy **Wybierz pliki**.
- Jeśli chcesz wysłać inne załączniki niż widoczne na liście **Wybierz pliki** kliknij **Dodaj pliki** i wybierz pliki.
- Jeśli chcesz wysłać dodatkowe pliki zrzutu awarii, kliknij **Dodaj zrzut informacji o błędach** i wybierz odpowiednie pliki.
- Dodatkowe pliki zrzutu informacji o błędach wraz w plikami są wymienione w grupie plików **Ręcznie dodane pliki**.

7. Kliknij **Następny**.

Narzędzie pomocy technicznej tworzy pakiet i wyświetla całkowity rozmiar załącznika. Można również sprawdzić informacje aplikacji i o systemie operacyjnym przed finalizacją tworzenia zgłoszenia pomocy.

8. Kliknij **Utwórz zgłoszenie**, aby wysłać zgłoszenie do pomocy technicznej Tekla Structures.

Podczas tworzenia zgłoszenia pomocy technicznej, nawigacyjny przycisk Wstecz w lewym górnym rogu jest chwilowo wyłączony, aby nie można było przypadkowo przerwać wysyłania.

Po zakończeniu wysyłania otrzymasz powiadomienie na swój adres e-mail. Po pomyślnym wysłaniu, zostanie wysłany do Ciebie automatyczny komunikat potwierdzający, a następnie dział pomocy technicznej Tekla Structures zacznie pracę nad rozwiązywaniem sprawy.

UWAGA Jeśli Tekla Structures ulegnie awarii i nie można uzyskać dostępu do narzędzia Support tool, można utworzyć plik zrzutu informacji o błędach

do wysłania do lokalnego działu wsparcia, postępując zgodnie z instrukcjami w [Jak uzyskać plik zrzutu informacji o błędach Tekla Structures](#). Aby ręcznie utworzyć plik zrzutu, postępuj zgodnie z instrukcjami w temacie [Jak uzyskać plik zrzutu awarii Tekla Structures](#).

WSKAZÓWKA W przypadku problemów, takich jak problemy z instalacją Tekla Structures, można również skontaktować się bezpośrednio z lokalną pomocą techniczną. Aby uzyskać listę biur i dystrybutorów wraz z ich danymi kontaktowymi, zobacz [Biura i dystrybutorzy](#).

9 Pomoc interaktywna dla Tekla Structures w Trimble Assistant for Tekla.

Trimble Assistant for Tekla to usługa czatu wykorzystująca sztuczną inteligencję (AI), która zapewnia pomoc techniczną dla produktów Tekla.

[Trimble Assistant for Tekla](#) posiada dwóch asystentów czatu: User Assistant i Developer Assistant.

- User Assistant zapewnia wsparcie dla Tekla Structures oraz innych produktów Tekla na podstawie zawartości [Trimble User Assistance](#).

User Assistant jest dostępny dla użytkowników posiadających subskrypcję Tekla Structures Diamond, Tekla Structures Graphite lub Tekla Structures Carbon oraz licencję Partner lub ewaluacyjną.

- Developer Assistant pomaga w tworzeniu makr i modyfikowaniu modeli przy użyciu Tekla Structures Open API.

Developer Assistant jest dostępny dla użytkowników posiadających subskrypcję Tekla Structures Diamond lub licencję Partner oraz dla użytkowników, którzy dołączyli do programu [Trimble Labs](#).

Jeśli używasz Developer Assistant do pisania makr, zalecamy korzystanie z środowiska Default, ponieważ Developer Assistant stosuje profile z tego środowiska do generowania kodu.

W Tekla Structures 2026 Developer Assistant, Trimble Assistant for Tekla jest funkcją w wersji zapoznawczej.

Więcej informacji na ten temat można znaleźć w Podręczniku [Trimble Assistant for Tekla](#).

9.1 Panel boczny Trimble Assistant for Tekla

Panel boczny Trimble Assistant for Tekla umożliwia korzystanie z Trimble Assistant for Tekla w aplikacji Tekla Structures.

Z User Assistant można korzystać w przeglądarce internetowej lub w panelu bocznym Trimble Assistant for Tekla. Z Developer Assistant można korzystać wyłącznie w panelu bocznym Trimble Assistant for Tekla.

Panel boczny Trimble Assistant for Tekla jest instalowany domyślnie podczas instalacji Tekla Structures.

Opcja w instalatorze Tekla Structures pozwala określić, czy panel boczny Trimble Assistant for Tekla ma zostać zainstalowany, czy nie. Jeśli panel boczny Trimble Assistant for Tekla nie został zainstalowany podczas instalacji Tekla Structures, uruchom instalator ponownie, aby go zainstalować.

10 Zastrzeżenie

© 2026 Trimble Inc. i podmioty stowarzyszone. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Korzystanie z Oprogramowania i niniejszej Instrukcji oprogramowania podlega Umowie licencyjnej, która określa, czy użytkownik jest autoryzowanym użytkownikiem Oprogramowania i Instrukcji oprogramowania. Gwarancje i wyłączenia odpowiedzialności określone w Umowie licencyjnej mają zastosowanie do Oprogramowania i Instrukcji oprogramowania. Firma Trimble udzielająca licencji, ani żaden z podmiotów stowarzyszonych nie bierze odpowiedzialności za to, czy tekst jest wolny od nieścisłości technicznych lub błędów typograficznych. Zastrzega się prawo do wprowadzania zmian i uzupełnień do niniejszej instrukcji.

Trimble i niektóre nazwy produktów są zastrzeżonymi znakami towarowymi Trimble Inc. w Stanach Zjednoczonych, Unii Europejskiej i innych krajach i mogą mieć podobne ustawowe zabezpieczenia. Znaki towarowe stron trzecich nie są wymienione w niniejszej instrukcji w celu sugerowania powiązania lub poparcia przez ich właścicieli.

Elementy oprogramowania opisanego w niniejszej Instrukcji mogą być przedmiotem oczekujących na rozpatrzenie wniosków patentowych w Unii Europejskiej i/lub innych krajach.

Części tego oprogramowania:

Części tego oprogramowania wykorzystują oprogramowanie Open CASCADE Technology. Open Cascade Express Mesh Copyright © 2019 OPEN CASCADE S.A.S. Wszelkie prawa zastrzeżone.

FLY SDK — CAD SDK © 2012 VisualIntegrity™. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Ta aplikacja zawiera oprogramowanie Open Design Alliance zgodnie z umową licencyjną z Open Design Alliance. Open Design Alliance Copyright © 2002–2020 by Open Design Alliance. Wszelkie prawa zastrzeżone.

CADhatch.com © 2017. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Biblioteka RapidXml C++ © Wszelkie prawa zastrzeżone.

FlexNet Publisher © 2016 Flexera Software LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Ten produkt zawiera poufne i zastrzeżone technologie, informacje oraz prace twórcze należące do firmy Flexera Software LLC i jej potencjalnych

licencjodawców. Wszelkie wykorzystanie, kopiowanie, publikowanie, rozpowszechnianie, wyświetlanie, modyfikowanie lub przesyłanie takiej technologii w całości lub w części w jakiejkolwiek formie lub w jakikolwiek sposób bez uprzedniej pisemnej zgody firmy Flexera Software LLC jest surowo zabronione. Z wyjątkiem przypadków wyraźnie określonych przez firmę Flexera Software LLC na piśmie posiadanie tej technologii nie może być interpretowane jako przyznanie licencji ani praw wynikających z jakichkolwiek praw własności intelektualnej firmy Flexera Software LLC, czy to poprzez nabycie praw, domniemanie lub w inny sposób.

Aby wyświetlić licencje na oprogramowanie open source innych firm, uruchom Tekla Structures, kliknij menu **Pliku --> Pomoc --> Tekla Structures - informacje --> Licencje innych firm**.

Indeks

A

automatyczny obrót widoku podstawowego.....	53
automatyczny środek obrotu.....	53
autozapis (automatyczne zapisywanie)	
błąd.....	21
otwieranie modelu.....	21
otwieranie rysunku.....	21

B

blank project (pusty projekt).....	11
------------------------------------	----

C

cofnij.....	69
cofnij - historia.....	69,70
częściowy wybór zakresem.....	53

D

dodawanie	
przyciski.....	105
dostosowanie	
Kontekstowy pasek narzędzi.....	105,140
panel właściwości.....	105,121
paski narzędzi.....	105,140
polecenia.....	105
skróty klawiaturowe.....	105
wstążki.....	105
zakładki.....	105
dostosowywanie panelu właściwości.....	95
dostosowywanie	
skróty klawiaturowe.....	137

E

edytor panelu właściwości.....	121
--------------------------------	-----

edytor poleceń.....	105
edytor wstążki.....	105
eksportowanie	
skróty klawiaturowe.....	137

F

filtry wyboru.....	61
filtry	
wybór.....	61

I

ikona pędzla.....	90
importowanie	
skróty klawiaturowe.....	137
inteligentny wybór.....	53,69
interfejs użytkownika.....	40
języki.....	78

J

języki	
zmiana języka.....	78

K

kolory linii drukarki.....	53
konfiguracja.....	7
konfiguracje.....	11
konfigurowanie Tekla Structures	
blank project (pusty projekt).....	11
konfigurowanie	
Tekla Structures.....	11
kontakt z pomocą techniczną.....	149
Kontekstowy pasek narzędzi.....	50,53,83
dostosowanie.....	140
kopiowanie	
Kontekstowy pasek narzędzi.....	90

modele.....	21
panel właściwości.....	90
właściwości.....	90
kreskowanie pokrywających się powierzchni.....	53

L

licencja.....	7
linie ukryte jako linie kreskowane.....	53
lista typów obiektów.....	121
lista właściwości.....	121

M

mapa funkcji.....	7
menu Plik	
paski narzędzi.....	53
przełączniki.....	53
migawki, zobacz zrzuty ekranu.....	79
minimalizowanie wstążki.....	41
modele	
obraz miniatury.....	17
tworzenie.....	16
tworzenie kopii zapasowej.....	21
zapisywanie.....	21
monity.....	69

N

Narzędzie do pomocy technicznej.....	149
niewidoczny obrys.....	53

O

obraz miniatury.....	17
obrazy	
obraz miniatury modelu.....	17
okna dialogowe	
wczytywanie właściwości.....	100
wspólne przyciski.....	103
wyszukiwanie.....	45
właściwości.....	103
zapisywanie właściwości.....	100
okno dialogowe.....	83
okno panelu bocznego.....	46

orto.....	53,69
otwieranie modelu	
autozapis (automatyczne zapisywanie).....	21
błąd.....	21
otwieranie rysunku	
autozapis (automatyczne zapisywanie).....	21
błąd.....	21
otwieranie	
modele.....	15
otwór	
modele.....	27
Tekla Launcher.....	27

P

panel boczny	
aplikacje i komponenty.....	46
chmury punktów.....	46
modele referencyjne.....	46
tekla online.....	46
właściwości obiektu.....	46
zapytanie niestandardowe.....	46
panel właściwości.....	41,83
atrybuty użytkownika.....	83,121
dostosowanie.....	121
wczytywanie właściwości.....	100
widoczność właściwości.....	83
właściwości.....	121
właściwości wspólne.....	83
zapisywanie właściwości.....	100
zmiana właściwości.....	83
Pasek narzędzi Nadpisanie przyciągania....	53,140
Pasek narzędzi Przyciąganie.....	65,140
podpowiedzi.....	53
Pasek narzędzi Płaszczyzny robocze.....	53
pasek narzędzi szybkiego dostępu	69
pasek narzędzi szybkiego dostępu	
cofnij - historia.....	70
Pasek narzędzi Wybieranie.....	53,61,140
pasek narzędzi Wyszukiwanie w modelu...	53
pasek stanu.....	69
paski narzędzi	
dostosowanie.....	140
duże ikony.....	53
Kontekstowy pasek narzędzi.....	50
Pasek narzędzi Przyciąganie.....	65
przełączniki wyboru.....	61

wyszukiwanie.....	45
pierwsze kroki.....	40
pliki właściwości.....	100
podpowiedzi.....	41,53
podstawy.....	40
podświetlenie.....	53
pokaż zmiany do wczytania.....	69
polecenia	
dostosowanie.....	105
kończenie.....	41
ponawianie.....	41
używanie.....	41
wyszukiwanie.....	45
zdefiniowane przez użytkownika.....	105
Pomoc techniczna Tekla Structures	
kontakt.....	149
tworzenie zgłoszenia serwisowego.....	149
porównywanie	
wstążki.....	105
powiązania wymiarów przy wstawianiu.....	53
powtórz.....	69
przeciągnij i upuść.....	53
przeglądanie za pomocą środkowego	
przycisku myszy.....	53
przenoszenie	
przyciski.....	105
przerywanie.....	41
przełączniki przyciągania.....	65
przełączniki wyboru.....	61
przełączniki	
przełączniki w menu Plik.....	53
przyciski	
wspólne przyciski w oknach dialogowych	
.....	103
przyciąganie	
przełączniki przyciągania.....	65
symbole przyciągania.....	65

R

rendering DirectX.....	53
role.....	11

S

skróty klawiaturowe.....	72,137
skróty, zobacz skróty klawiaturowe.....	72,137

statystyki użytkownika.....	11
Subskrypcja	7
symbol powiązania.....	53
symbole przyciągania.....	65
szerokości linii drukarki.....	53
Szybkie uruchamianie.....	45

T

Tekla Launcher.....	27
Tekla Structures	
interfejs użytkownika.....	40
Trimble Assistant for Tekla	
Asystent programisty.....	152
Asystent użytkownika.....	152
panel boczny.....	152
rozszerzenie.....	152
tryb jednego użytkownika a tryb wielu	
użytkowników.....	16
tryb kolorowy rysunku	
zmiana.....	53
tryb koloru	
rysunki.....	53
zmiana na rysunkach.....	53
tryb nawigacji.....	41
tryb wielu użytkowników a tryb jednego	
użytkownika.....	16
tworzenie kopii zapasowej	
modele.....	21
wstążki.....	105
tworzenie	
modele.....	16
modele 3D.....	11
zrzuty ekranu.....	79

U

ukrywanie	
wstążka.....	41
zakładki wstążki.....	41
układ panelu właściwości.....	121
uruchamianie	
Tekla Launcher.....	27
Tekla Structures.....	11,27
ustawienia panelu właściwości.....	95
ustawienia projektu	
edycja właściwości projektu.....	18

ustawienia	
ustawienia zrzutów ekranu.....	79

W

wczytywanie.....	69
wstążki	
dostosowanie.....	105
minimalizowanie.....	41
przywracanie.....	105
tworzenie kopii zapasowej.....	105
ukrywanie.....	41
wielkość czcionki.....	53
zmiana wyglądu.....	41
wybieranie	
obiekty.....	61
wyrównaj do karty.....	41
wyrównaj do lewej.....	41
wysyłanie.....	69
wyszukiwanie	
poleceń, okien dialogowych i pasków narzędzi.....	45
wyśrodkowany zoom.....	53
właściwości elementu.....	83
właściwości	
atrybuty użytkownika.....	83
automatyczne stosowanie.....	83
elementów.....	83
kopiowanie.....	90
obiekty modelu.....	83
obiekty rysunku.....	83
okna dialogowe.....	103
panel właściwości.....	83
przeglądanie.....	83
ręczne stosowanie.....	83
wspólne przyciski w oknach dialogowych.....	103
właściwości projektu.....	18
zmiana.....	83

Z

zakładki.....	41,105
zapisywanie.....	69
modele.....	21
właściwości okna dialogowego.....	100
właściwości panelu właściwości.....	100

zapisz.....	21
zapisz jako.....	21
zaznaczenie prawym przyciskiem.....	53
zdefiniowane przez użytkownika	
polecenia.....	105
zgłoszenie serwisowe	
tworzenie.....	149
zmiana rozmiaru	
przyciski.....	105
zrzuty ekranu	
tworzenie.....	79
ustawienia.....	79

Ł

ładowanie	
zapisane właściwości.....	100

Ś

środowiska.....	11
-----------------	----

