



# Tekla Structures 2022

Vertrouwd raken met Tekla Structures

April 2022

©2022 Trimble Solutions Corporation

# Inhoudsopgave

<b>1</b>	<b>Tekla Structures-configuraties.....</b>	<b>5</b>
<b>2</b>	<b>Tekla Structures starten.....</b>	<b>13</b>
<b>2.1</b>	<b>Kies uw Tekla Structures-installatie .....</b>	<b>13</b>
<b>2.2</b>	<b>Creëer uw eigen omgeving: leeg project.....</b>	<b>16</b>
<b>2.3</b>	<b>Uw Tekla Structures-installatie controleren of wijzigen.....</b>	<b>16</b>
<b>2.4</b>	<b>Tekla Structures-gebruiksgegevens.....</b>	<b>17</b>
<b>2.5</b>	<b>Een model openen.....</b>	<b>17</b>
	Een onlangs gebruikt model openen.....	17
	Een bestaand model openen.....	18
	Een gedeeld model openen.....	18
<b>2.6</b>	<b>Maak een nieuw model .....</b>	<b>19</b>
<b>2.7</b>	<b>Een miniatuurafbeelding van een model maken.....</b>	<b>20</b>
<b>2.8</b>	<b>Projecteigenschappen bewerken.....</b>	<b>21</b>
<b>2.9</b>	<b>Een model opslaan .....</b>	<b>24</b>
	Het huidige model opslaan.....	24
	Een kopie met een andere naam of locatie opslaan.....	24
	Een back-up opslaan.....	25
	Opslaan als een modeltemplate.....	26
	Instellingen voor automatisch opslaan definiëren.....	26
	Wanneer u een automatisch opgeslagen model gebruikt.....	27
<b>3</b>	<b>Inleiding in Tekla Structures-gebruikersinterface.....</b>	<b>28</b>
<b>3.1</b>	<b>Het lint en de commando's in het lint gebruiken.....</b>	<b>29</b>
	Commando's in het lint gebruiken.....	30
	Het uiterlijk van het lint wijzigen.....	31
	Het lint minimaliseren.....	32
<b>3.2</b>	<b>Snel Starten gebruiken om commando's, dialoogvensters en werkbalken te zoeken.....</b>	<b>33</b>
<b>3.3</b>	<b>Het zijvenster gebruiken.....</b>	<b>35</b>
<b>3.4</b>	<b>De contextuele werkbalk gebruiken.....</b>	<b>38</b>
	Objecteigenschappen met de contextuele werkbalk wijzigen.....	38
	Tekeningcommando's in de contextuele werkbalk.....	38
	Miniwerkbalk weergeven of verbergen.....	39
	De positie van de miniwerkbalk definiëren.....	39
	De miniwerkbalk aan een plaats vastmaken.....	40
	Miniwerkbalk minimaliseren.....	40
<b>3.5</b>	<b>Statusbalkberichten weergeven.....</b>	<b>40</b>
<b>3.6</b>	<b>Basisinstellingen in het menu Bestand.....</b>	<b>41</b>
<b>3.7</b>	<b>Pictogrammen op de werkbalk Snelle toegang .....</b>	<b>49</b>

<b>3.8</b>	<b>Standaard toetsenbordsneltoetsen.....</b>	<b>50</b>
	Algemene commando's.....	50
	Renderopties.....	51
	Objecten selecteren.....	52
	Snappen.....	52
	Objecten kopiëren en verplaatsen.....	53
	Het model weergeven.....	53
	Het model controleren.....	54
	Weergaveopties staaf.....	54
	Opties onderdeelpositie.....	55
	Tekeningen.....	55
<b>3.9</b>	<b>Dialogvensters gebruiken.....</b>	<b>56</b>
<b>3.10</b>	<b>De taal wijzigen.....</b>	<b>58</b>
<b>3.11</b>	<b>Screenshots maken.....</b>	<b>59</b>
	Een screenshot van een model maken.....	59
	Een screenshot van een tekening maken.....	59
	Een screenshot in een bitmapindeling opslaan.....	60
	Screenshotinstellingen.....	60
<b>4</b>	<b>Contact opnemen met de helpdesk van Tekla Structures (Support tool).....</b>	<b>63</b>
<b>4.1</b>	<b>Een supportaanvraag maken.....</b>	<b>64</b>
<b>5</b>	<b>Vrijwaring.....</b>	<b>65</b>



# 1 Tekla Structures-configuraties

Tekla Structures online licenties worden als een subscription voor een periodieke of een vaste periode gekocht. De licentiedetails, inclusief verlengingsgegevens, kunnen in de worden weergegeven [Tekla Online Admin Tool](#). De licenties ontgrendelen de **Tekla Structures Carbon**, **Tekla Structures Graphite** of **Tekla Structures Diamond**-configuraties, die progressief meer productfuncties inschakelen. Er zijn speciale [studenten-](#) en [ontwikkelaarsconfiguraties](#) beschikbaar. De oude configuraties worden nog steeds gebruikt met de kantoorlicenties.

- **Tekla Structures Diamond** is voor detailleren & productie.
- **Tekla Structures Graphite** is voor het modelleren & ontwerpen.
- **Tekla Structures Carbon** is voor het bekijken en samenwerking.

Onze documentatie dekt de inhoud van de volledige **Tekla Structures Diamond**-configuratie, zodat u mogelijk geen toegang hebt tot alle beschreven functies. Als uw organisatie licenties voor verschillende configuraties heeft, kunt u hieruit kiezen wanneer u Tekla Structures start.

## Functie toewijzing voor online licenties

	Carbon	Graphite	Diamond
<b>Modelleren</b>			
Modellen openen en weergeven	✓	✓	✓
Modelleren van onderdelen, stalen merken, prefab-betonelementen, betonnen storteenheden		✓	✓
Stalen en betonnen componenten maken		✓ <sup>1</sup>	✓

	<b>Carbon</b>	<b>Graphite</b>	<b>Diamond</b>
Unieke onderdeelmarkering maken (nummering)		✓2	✓
Intelligente batchbewerkingstools			✓
<b>Planningstools</b>			
Logistieke planning, volgorde, planning, classificeren, statusweergave	✓	✓	✓
<b>Tekeningen en lijsten</b>			
Lijsten maken en tekeningen afdrukken	✓	✓	✓
Overzichttekening en maken, ankerplannen en tekeningen van wapeningsstaven (plan, doorsneden, montage)		✓	✓
Productietekening en van staal en beton maken (onderdeel, merk, betonelementen)			✓
<b>Uitwisselbaarheid</b>			
Export voor CNC- en MIS-systemen voor staal	✓	✓	✓
Naar wapeningsstaaffabricagesystemen exporteren	✓	✓	✓
Export voor ERP- en MES-systemen voor prefab beton	✓	✓	✓
Werken met referentiemodellen (zoals DWG-,	✓	✓	✓

	Carbon	Graphite	Diamond
DXF-, IFC-indelingen)			
<b>Rekenen</b>			
Lasten- en rekenmodellen maken		✓	✓
Analysis & Design-interfaces		✓	✓
<b>Andere</b>			
Mogelijkheden Open API	✓	✓	✓

✓1 = alleen conceptuele componenten.

✓2 = nummering is niet beschikbaar voor stalen of prefab merken, wapening wordt nog steeds genummerd.

### Functie toewijzing voor kantoorlicenties

	Full	Staal Detailing	Precast Concrete Detailing	Rebar Detailing	Engineering	Construction Modelling	EP Modeller	Primary	Production Planner voor beton	Project Viewer	Drafter
Weergeven	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Stramienen, constructielijnen, punten	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Gebouwelementen	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓1			
Merken	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			
Prefab-betonelementen	✓		✓			✓	✓	✓			
batch-bewerking	✓	✓	✓	✓				✓			
Stortmodellering	✓2	✓2	✓2	✓2	✓2	✓2	✓2	✓2			
Storten weergeven	✓2	✓2	✓2	✓2	✓2	✓2	✓2	✓2	✓2	✓2	✓2

	Full	Steel Detailing	Precast Concrete Detailing	Rebar Detailing	Engineering	Construction Modeling	EP M-modeller	Primary	Production Planner voor beton	Project Viewer	Drafter
Insitu-betononderdelen	✓		✓	✓		✓	✓	✓			
Nummering	✓	✓6	✓	✓3				✓			
Controlenummers toewijzen	✓	✓	✓					✓			
Staalcomponenten	✓	✓		✓8	✓8	✓8	✓8	✓			
Betoncomponenten	✓		✓	✓5,8	✓8	✓8	✓8	✓			
Gebruikersattributen	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓9	✓9	✓7
Vergrendelen	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Multi-user	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Clash Check Manager	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
<b>Planningstools</b>											
Vrachten samenstellen	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Prefab-planningstools (zoals <a href="#">Palletizer</a> en <a href="#">Stacker</a> )	✓	✓10	✓						✓		
Sequencer	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Weergave projectstatus (4D)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Taakmanager	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Organisator	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓4
<b>Externe editors</b>											
Symbol Editor	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Template Editor	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
<b>Tekeningen, plannen en lijsten</b>											



	Full	Steel Detailing	Precast Concrete Detailing	Rebar Detailing	Engineering	Construction Modelling	EP Modelleerder	Primary	Production Planner voor beton	Project Viewer	Drafter
Editor voor tekeningopmaak	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓			✓
Overzichttekeningen maken (overzicht, doorsnede, montage)	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓			✓
Overzichttekeningen wijzigen (overzicht, doorsnede, montage)	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓			✓
Productietekeningen staalconstructie maken (onderdeelttekeningen)	✓	✓						✓			✓
Productietekeningen staalconstructie wijzigen (onderdeelttekeningen)	✓	✓						✓			✓
Productietekeningen staalconstructie maken (merktekeningen)	✓	✓						✓			✓
Productietekeningen staalconstructie wijzigen (merktekeningen)	✓	✓						✓			✓

	Full	Steel Detailing	Precast Concrete Detailing	Rebar Detailing	Engineering	Construction Modeling	EP Modelleerder	Primary	Production Planner voor beton	Project Viewer	Drafter
Prefab-betontekeningen maken (betontekeningen)	✓		✓					✓			✓
Prefab-betontekeningen wijzigen (betontekeningen)	✓		✓					✓			✓
Insitu-betontekeningen maken (betontekeningen)	✓		✓	✓				✓			✓
Insitu-betontekeningen wijzigen (betontekeningen)	✓		✓	✓				✓			✓
Ankerplannen	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓			✓
Lijsten	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Afdrukken en plotten	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
<b>Uitwisselbaarheid</b>											
CNC, DSTV exporteren	✓	✓				✓	✓	✓		✓	
Steel MIS-koppelingen	✓	✓				✓	✓	✓		✓	
2D en 3D DWG, DXF importeren	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			
3D DWG, DXF, DGN exporteren	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	

	Full	Steel Detailing	Precast Concrete Detailing	Rebar Detailing	Engineering	Construction Modeling	EP-Modeller	Primary	Production Planner voor beton	Project Viewer	Drafter
Tekeningen exporteren (DXF, DWG)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
CAD- en FEM-pakketten importeren en exporteren	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	
IFC-export	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
CIS/2-import en -export	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	
ELIPLAN-import en -export	✓		✓					✓	✓		
BVBS-export	✓		✓	✓				✓	✓		
HMS-export	✓		✓					✓	✓		
Unitechnik-export	✓		✓					✓	✓		
Referentiemodellen weergeven	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Referentiemodellen invoegen (DXF, DWG, DGN, IFC, XML, PDF)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Layout Manager	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			
<b>Rekenen</b>											
Rekenmodel maken	✓	✓	✓	✓	✓			✓			
Rekenmodelinterface	✓	✓	✓	✓	✓			✓			
Lasten	✓	✓	✓	✓	✓			✓			
<b>Open API</b>											
Mogelijkheden Open API	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓ <sup>4</sup>

- ✓1 = Beperking: 2500 onderdelen, 5000 wapeningsobjecten, onbeperkt aantal bouten.
- ✓2 = Storten zijn door een variabele ingeschakeld.
- ✓3 = Nummering is beperkt tot insitu-onderdelen, betonelementen en wapening.
- ✓4 = Alleen weergeven.
- ✓5 = Alleen insitu-betoncomponenten.
- ✓6 = Nummering is beperkt tot stalen onderdelen en betonelementen.
- ✓7 = gebruikersattributen in tekeningeigenschappen kunnen worden bewerkt, andere alleen weergegeven.
- ✓8 = alleen conceptuele componenten.
- ✓9 = Gebruikersattributen die de nummering beïnvloeden, kunnen niet worden bewerkt.
- ✓10 = Beschikbaarheid is afhankelijk van de extensie. Bekijk voor meer informatie de pagina Tekla Warehouse.

# 2 Tekla Structures starten

Met Tekla Structures kunt u informatierijke 3D-modellen maken van alle constructies en materialen, en het 3D-model is ook de enige bron van informatie voor tekeningen en andere outputs, zoals lijsten en NC-gegevensbestanden.

Als u Tekla Structures start, wordt u gevraagd om uw Tekla Structures-installatie te kiezen. De installatie bestaat uit een omgeving, rol en configuratie.

- Met *omgeving* worden regiospecifieke instellingen en gegevens bedoeld. Deze definieert bijvoorbeeld welke profielen, materiaalkwaliteiten, standaardwaarden, tekeninginstellingen, componentinstellingen, lijsten en templates voor de specifieke regio beschikbaar zijn en worden gebruikt.
- Met *rol* wordt een gebruikersgroeprofiel bedoeld dat de beschikbaarheid van bestanden en instellingen in een omgeving beperkt. De gebruikersinterface is aan elke rol aangepast, wat inhoudt dat enkele instellingen die niet relevant voor de specifieke rol zijn, worden verborgen om de gebruikersinterface duidelijker en eenvoudiger te maken.
- De *configuratie* bestaat uit een set functies waarop de gebruiker op basis de licentieovereenkomst recht heeft.

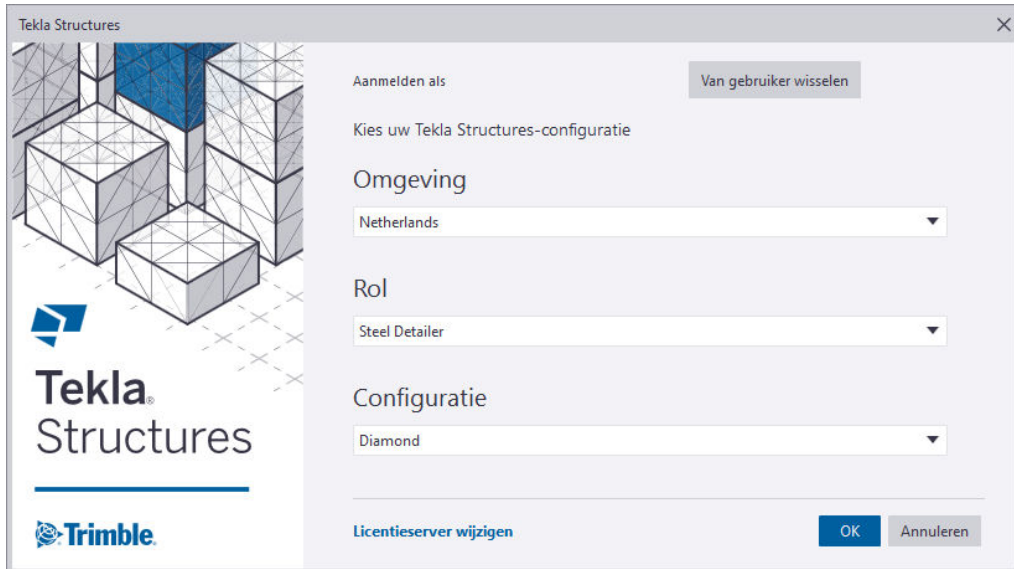
Als u een bedrijfsbeheerder bent, raadpleegt u Overzicht van omgevingen, rollen en licenties.

## 2.1 Kies uw Tekla Structures-installatie

1. Start Tekla Structures door het in het menu Start van Windows te selecteren of door op het bureaubladpictogram te dubbelklikken.
2. Meld u aan met uw Trimble Identity wanneer u hierom wordt gevraagd.

Een dialoogvenster waarin u uw Tekla Structures-instellingen kiest en het type licentie verschijnt. Ga verder met de standaardoptie voor online licentie.

Als u echter een kantoorlicentie hebt, klikt u op **Licentieserver wijzigen --> Gebruik uw lokale licentie server**.



3. Selecteer een omgeving die bij de regio past waarin uw project wordt uitgevoerd.

Als u de gewenste omgeving niet in de lijst kunt vinden, raadpleegt u Installatie en licenties van Tekla Structures.

U kunt ook een leeg project selecteren en dit als basis voor een aangepaste omgeving gebruiken.

4. Selecteer een rol.

De beschikbaarheid van rollen hangt af van uw omgeving, maar in meestal zijn de volgende rollen beschikbaar:

- Concrete Contractor
- Constructeur
- Algemene aannemer
- Precast Concrete Detailer
- Production Planner voor beton
- Rebar Detailer
- Steel Detailer

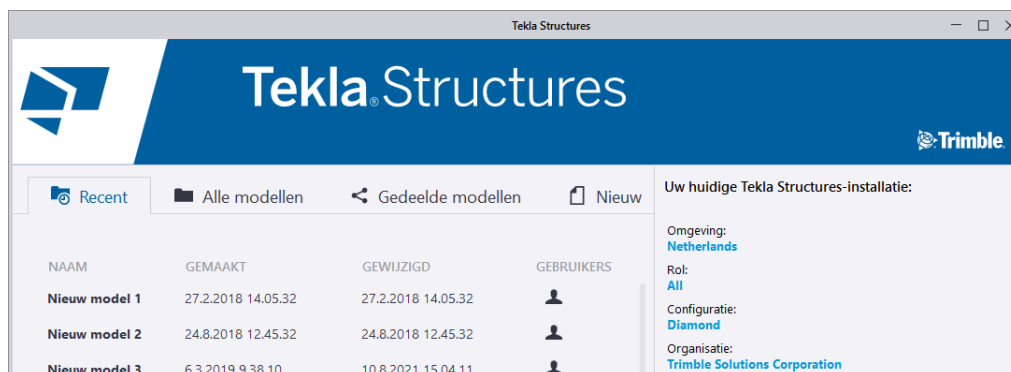
5. Selecteer een configuratie.

De configuratie die u gebruikt, bevat mogelijk niet alle functies die in de productgidsen van Tekla Structures worden beschreven. Raadpleeg voor

meer informatie over de beschikbare functies in elke configuratie [Tekla Structures-configuraties \(pagina 5\)](#).

6. Klik op **OK**.

Het startscherm van Tekla Structures verschijnt.



7. Selecteer wat u wilt doen:

- Op het tabblad **Recent** kunt u [een onlangs gebruikt model openen \(pagina 17\)](#).

Als het tabblad **Recent** leeg is, wordt het tabblad **Alle modellen** weergegeven.

- Op het tabblad **Alle modellen** kunt u [een willekeurig bestaand model openen \(pagina 18\)](#).

Als het tabblad **Alle modellen** leeg is, wordt het tabblad **Nieuw** weergegeven.

Op de tabbladen **Recent** en **Alle modellen** kunt u elk van de kolommen sorteren. Daarnaast kunt u de volgorde en de grootte van de kolommen wijzigen door deze te verslepen.

U kunt modellen op naam zoeken door enkel de naam van het model te gaan invoeren. Als u bijvoorbeeld een N invoert, selecteert Tekla Structures het eerste model dat met de letter N begint.

Als u het geselecteerde model wilt openen, dubbelklikt u op het geselecteerde model of selecteert u het model en klikt u op de knop **Openen**.

- Gebruik het tabblad **Gedeelde modellen** om een model te openen dat is gedeeld door Tekla Model Sharing te gebruiken.
- Gebruik het tabblad **Nieuw** om [een nieuw model te maken \(pagina 19\)](#).

## 2.2 Creëer uw eigen omgeving: leeg project

*Leeg project* is een Tekla Structures-omgeving die alleen generieke inhoud zoals parametrische profielen, niet-gedefinieerde bouten, materiaal- en staafkwaliteiten, en basis tekeningopmaken bevat. Het kan worden gebruikt voor het verzamelen van het regio-, bedrijfs- of projectspecifieke instellingen, tools en gegevens. Het lege project is altijd in de Tekla Structures-installatie opgenomen.

### Download en installeer inhoud voor het lege project

U kunt Tekla Warehouse gebruiken om de inhoud voor het lege project te downloaden en te installeren. U kunt bijvoorbeeld profielen, materiaalkwaliteiten, bouten, wapening, componenten, applicaties en templates vanuit Tekla Warehouse voor alle omgeving- en fabrikantspecifieke verzamelingen downloaden en combinaties maken die aan uw wensen voldoen.

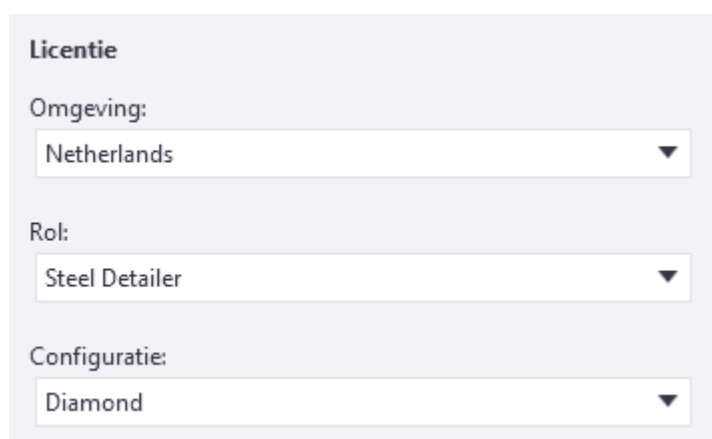
U kunt zowel vóór als tijdens een project inhoud van Tekla Warehouse downloaden en installeren. Voordat u een project start, kunt u inhoud in uw project- en bedrijfsmappen installeren. Tijdens een project kunt u inhoud in de modelmap installeren.

## 2.3 Uw Tekla Structures-installatie controleren of wijzigen

U kunt uw huidige Tekla Structures-installatie (omgeving, rol en configuratie) op elk gewenst moment controleren zonder dat u het model hoeft te sluiten.

1. Klik in het menu **Bestand** op **Instellingen** en scrol omlaag naar het gebied **Licentie**.

U huidige installatie wordt weergegeven.



The screenshot shows a dialog box titled "Licentie" (License). It contains three dropdown menus:

- Omgeving:** (Environment) set to "Netherlands".
- Rol:** (Role) set to "Steel Detailer".
- Configuratie:** (Configuration) set to "Diamond".

2. Wijzig indien nodig de installatie.  
Mogelijk moet u Tekla Structures na de wijzigingen opnieuw starten.



## 2.4 Tekla Structures-gebruiksgegevens

Tekla Structures verzamelt gebruiksgegevens over hoe u de software gebruikt. Deze gegevens helpen om Tekla Structures te verbeteren en het is een eenvoudige manier om de toekomstige ontwikkeling van Tekla Structures te beïnvloeden. Uw gegevens worden gecombineerd met de gegevens van anderen om een statistische analyse te kunnen uitvoeren.

Tekla Structures verzamelt gebruikspatronen en -trends over hoe u de commando's en tools in de software gebruikt. Het programma verzamelt deze informatie automatisch terwijl u Tekla Structures gebruikt. U kunt het logboekbestand weergeven om de verzamelde gegevens te bekijken.

1. Als u het logboekbestand wilt weergeven, klikt u in het menu **Bestand** op **Logboeken** --> **Gebruik gegevenslog** .

Houd er rekening mee dat het logbestand `UserFeedbackLog.txt` altijd wordt geopend met de standaardteksteditor, in tegenstelling tot andere logbestanden die via de Tekla Structures-logbestandviewer kunnen worden geopend. De optie om te schakelen tussen de viewers werkt niet voor het bestand `UserFeedbackLog.txt`.

Het logboekbestand `UserFeedbackLog.txt` bevindt zich in de map `Logs` onder het pad dat is opgegeven met **XSUSERDATADIR** in het bestand `teklastructures.ini`.

2. Als u het interval voor het opslaan van gegevens of het interval voor verzenden van gegevens wilt verfijnen, gebruikt u de variabelen `XS_AUTOMATIC_USER_FEEDBACK_SAVING_INTERVAL` en `XS_AUTOMATIC_USER_FEEDBACK_SENDING_INTERVAL`.

## 2.5 Een model openen

U kunt één model tegelijkertijd geopend hebben. Als u een model opent en er al één open hebt, vraagt Tekla Structures u het eerste model op te slaan.

### Een onlangs gebruikt model openen

1. Klik in het menu **Bestand** op **Openen**.
2. Klik op **Recent**.
3. Selecteer een model in de lijst.

Tekla Structures geeft de [miniaturafbeelding \(pagina 20\)](#) van het model weer wanneer u er één met wat fundamentele maakgegevens van het model hebt toegevoegd.

4. Als u het geselecteerde model wilt openen, klikt u op **Openen** of dubbelklik op het model.

Als er geen vensters in het model zichtbaar zijn, vraagt Tekla Structures u er een te selecteren.

---

**OPMERKING** Als u een model uit de modellenlijst **Recent** wilt verwijderen, klikt u met de rechtermuisknop op een model en selecteert u een van de opties.

- **Het geselecteerde item verwijderen:** het geselecteerde model uit de lijst verwijderen
- **Alles wissen:** alle modellen uit de lijst verwijderen
- **Ongeldige gegevens wissen:** alle ongeldige modellen uit de lijst verwijderen, zoals verwijderde modellen die niet meer kunnen worden geopend

---

## Een bestaand model openen

1. Klik in het menu **Bestand** op **Openen**.
2. Klik op **Alle modellen**.

Als u naar modellen in een andere map wilt zoeken, klikt u op **Bladeren....**

Als u de modellen op basis de naam of de wijzigingsdatum wilt sorteren, gebruikt u voor het sorteren **Volgorde op**.

3. Selecteer een model in de lijst.

Tekla Structures geeft de [miniaturafbeelding \(pagina 20\)](#) van het model weer wanneer u er één met wat fundamentele maakgegevens van het model hebt toegevoegd.

4. Als u het geselecteerde model wilt openen, klikt u op **Openen** of dubbelklik op het model.

Als er geen vensters in het model zichtbaar zijn, vraagt Tekla Structures u er een te selecteren.

## Een gedeeld model openen

Als u een model wilt openen dat wordt gedeeld door Tekla Model Sharing te gebruiken, moet u met uw Trimble Identity zijn aangemeld.

1. Klik in het menu **Bestand** op **Openen**.
2. Klik op **Gedeelde modellen doorbladeren**.

Tekla Structures vraagt u om u met uw Trimble Identity aan te melden tenzij u dat al hebt gedaan.

3. Selecteer het gedeelde model in het dialoogvenster **Gedeelde modellen**.

## 2.6 Maak een nieuw model

Maak een apart model voor elk Tekla Structures-project. Elk model wordt standaard opgeslagen in een eigen submap in de map `TeklaStructuresModels`.

1. Klik in het menu **Bestand** op **Nieuw**.
2. Voer in het vak **Naam** een naam voor het nieuwe model in.  
De maximumlengte van de naam is 40 tekens.  
Gebruik geen speciale tekens (/ \ ; : |). We raden u aan dat u op dit punt probeert een permanente naam te bepalen. De naam van het model kan achteraf worden gewijzigd, maar dat impliceert het wijzigen van meerdere bestandsnamen.
3. Definieer waar het model moet worden opgeslagen.  
Het model wordt standaard opgeslagen in de map `TeklaStructuresModels` die tijdens de installatie is gemaakt. U kunt de standaardmap wijzigen door op **Bladeren** te klikken. U kunt ook een onlangs gebruikte map in de lijst **Plaatsen in** selecteren.
4. Selecteer of Tekla Structures in de single-user of multi-user modus moet worden uitgevoerd.
  - Single-user: het model wordt door één persoon tegelijk gebruikt.
  - Multi-user: het model wordt op een server opgeslagen en kan door meerdere personen tegelijkertijd worden gebruikt. Voer de naam van de server in het vak **Server** in.
5. Als u een modeltemplate wilt gebruiken, selecteert u er een.  
U kunt de belangrijke modeltemplates als favorieten markeren of de templates verbergen die u niet nodig hebt.
  - a. Selecteer een modeltemplate in de lijst.
  - b. Klik met de rechtermuisknop en selecteer **Favoriet** of **Verborgen**.  
Als u een template als **Favoriet** hebt gemarkeerd, wordt deze bovenaan de templatelijst geplaatst. Of gebruik het sterpictogram op de template om deze als **Favoriet** te markeren of de markering te verwijderen.  
Als u een template als **Verborgen** markeert, wordt deze uit de lijst verwijderd. Schakel het selectievakje **Verborgen items weergeven** in om de template opnieuw weer te geven.

6. Als u het model aan een Trimble Connect-project wilt koppelen, schakelt u het selectievakje **Trimble Connect project genereren** in.

Het model aan een Trimble Connect-project koppelen, gebeurt nadat het model is gemaakt. Voor verdere instructies raadpleegt u Een Tekla Structures-model aan een Connect Trimble-project koppelen.

7. Klik op **Maken**.

Tekla Structures maakt het model en opent het standaard modelvenster. De inhoud van het modelvenster kan verschillen op basis van de modeltemplate die u in stap 5 kiest.

### Raadpleeg ook

[Een miniatuurafbeelding van een model maken \(pagina 20\)](#)

[Projecteigenschappen bewerken \(pagina 21\)](#)

## 2.7 Een miniatuurafbeelding van een model maken

U kunt een miniatuurafbeelding toevoegen om het eenvoudiger te maken uw project te herkennen, zelfs als u de exacte naam van het model niet meer weet. De miniatuurafbeelding wordt weergegeven als u door bestaande modellen bladert.

1. Klik op het tabblad **Weergeven** op  **Screenshot** --> **Projectminiatuur**.

2. Selecteer een venster.

Tekla Structures maakt de afbeelding en slaat deze in de modelmap met de naam `thumbnail.png` op.

3. Als u de miniatuur wilt controleren, gaat u naar het menu **Bestand**, klikt u op **Openen** en selecteert u het model waarvoor u de miniatuur hebt gemaakt in de lijst **Recent** of **Alle modellen**.

De afbeelding wordt nu weergegeven met andere modelgegevens.  
Bijvoorbeeld:

Nieuw model 3



Omgeving	netherlands	
Versie	2019	
Gemaakt	6.3.2019 9.38.10	
Gewijzigd	6.3.2019 9.38.10	
Taal	nld	

[Openen](#)

[Naar multi-user model converteren](#)

C:\TeklaStructuresModels\Nieuw model 3

4. Als u over de miniatuurafbeelding niet tevreden bent, kunt u de stappen 1-2 zo vaak als nodig herhalen.

U kunt bijvoorbeeld het model in- en uitzoomen om aan te passen wat in de miniatuurafbeelding wordt weergegeven. Als u een nieuwe miniatuur maakt, overschrijft Tekla Structures de bestaande miniatuurafbeelding met nieuwe.

---

**TIP** Daarnaast kunt u de afbeelding direct met de naam `thumbnail.png` aan de modelmap toevoegen als u een gebruikersafbeelding wilt gebruiken. Het voorkeursformaat van de afbeelding is 120 x 74 pixels.

---

## 2.8 Projecteigenschappen bewerken

U hebt tijdens een project projectinformatie zoals het projectnummer en de naam veelvuldig nodig. Werk aan het begin van elk project de projecteigenschappen bij, zodat in lijsten en tekeningen automatisch de juiste gegevens worden weergegeven. Alle velden zijn optioneel.

1. Klik in het menu **Bestand** op **Projecteigenschappen**.
2. Bewerk de algemene projecteigenschappen en voer een beschrijving in waaraan u het model herkent wanneer u het vervolgens moet openen.

De beschrijving wordt met de andere modelgegevens weergegeven wanneer u een model in de lijst **Recent** of in **Alle modellen** selecteert.

De limiet voor de lengte van de beschrijving is 78 tekens.

Als u de eigenschappen bewerkt, markeert Tekla Structures de gewijzigde eigenschappen geel. Wanneer u klaar bent met de wijzigingen, klikt u op **Wijzigen** om de wijzigingen toe te passen.

3. Als u een ander coördinatensysteem voor uitwisselbaarheid en samenwerking wilt gebruiken, klikt u op **Basispunten** om een nieuw basispunt te definiëren.  
Zodra een basispunt is gedefinieerd, kunt u het in de lijst **Locatie door** selecteren.
4. Als u projectspecifieke gebruikersattributen wilt definiëren, klikt u op **Gebruikersattributen**.

U kunt standaard het volgende definiëren:

- Commentaar project
- Gebruikersvelden
- Uitvoeringsklasse
- Classificatiesysteem
- IFC-exportattributen
- GEO-coördinaten
- Statusattributen
- Fabriekslocatie Unitechnik

De beschikbaarheid van de verschillende gebruikersattributen is afhankelijk van uw [omgeving \(pagina 13\)](#), rol en [configuratie \(pagina 5\)](#).

Als u het bijwerken van de projecteigenschappen hebt voltooid, krijgt u daardoor bijgewerkte projecteigenschappen in tekeningen en lijsten.

### **Projectinformatie in templates en lijsten weergeven**

De velden in de onderstaande afbeelding verwijzen naar templateattributen die u kunt gebruiken bij het maken van uw eigen lijsten en templates. Als u projectinformatie wilt weergeven, voegt u de corresponderende templateattributen in de templates en lijsten toe.

## Projecteigenschappen

**Algemeen**

Projectnummer  1

Naam  2

Opdrachtgever  3

Object  4

Tekenaar  5

Locatie  6

Adres  7

Postbus  8

Stad  9

Regio  10

Postcode  11

Land  12

Startdatum  13

Einddatum  14

Info 1  15

Info 2

Beschrijving  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

## 2.9 Een model opslaan

U moet uw model ook regelmatig opslaan om te voorkomen dat u werk verliest. In Tekla Structures wordt uw werk ook regelmatig automatisch opgeslagen.

---

**OPMERKING** Tekla Structures-versies zijn niet compatibel met eerdere versies. Als u een model opslaat, kunt u dit vanwege databaseverschillen niet in oudere versies van Tekla Structures openen.

---

### Het huidige model opslaan

Als u de wijzigingen in het huidige modelbestand wilt opslaan, doet u het volgende:

- Klik in de linkerbovenhoek van het scherm op **Opslaan** .
- Klik in het menu **Bestand** op **Opslaan als** --> **Opslaan** .
- Druk op **Ctrl+S**.

### Een kopie met een andere naam of locatie opslaan

U kunt een kopie van het model maken met een andere naam of in een andere map. De originele versie van het model blijft intact.



---

**OPMERKING** Wanneer u het model onder een andere naam opslaat, worden alle GUID's (Globale Unieke Identificaties) van het opgeslagen model gewijzigd en wijken ze af van die in het oorspronkelijke model. Dit betekent dat het opgeslagen model geen relatie met het oorspronkelijke model heeft en het opgeslagen model niet als back-up kan worden gebruikt.

---

1. Klik in het menu **Bestand** op **Opslaan als** --> **Opslaan als** .
2. Voer in het vak **Modelnaam** een nieuwe naam in.
3. Als u in een andere locatie wilt opslaan, klikt u op **Bladeren** en definieert u waar u het model wilt opslaan.
4. Klik op **OK**.

Tekla Structures maakt een nieuw exemplaar met een andere naam. De originele versie van het model blijft intact.

## Een back-up opslaan

U kunt een back-up van het model met dezelfde GUID's (Globale Unieke Identificaties) als het oorspronkelijke model maken.

1. Klik in het menu **Bestand** op **Opslaan als** --> **Opslaan en back-up maken** .  
Tekla Structures slaat een kopie van het model op in de map `..\TeklaStructuresModels\backup\<model_name>\<date-time>`.
2. Als u de back-up in plaats van het huidige model in gebruik wilt nemen, vershuift de back-up van de gekozen datum naar uw modelmap.  
U kunt alle inhoud van de huidige modelmap vervangen door de inhoud van de gekozen back-upmap of u kunt de naam van de back-upmap (`<date-time>`) wijzigen om met het oorspronkelijke model overeen te komen.
3. Als u de locatie van de back-upmap wilt wijzigen, gebruikt u de variabele `XS_MODEL_BACKUP_DIRECTORY`.

---

**OPMERKING** Als u schijfruimte wilt besparen, kunt u de map `XS_MODEL_BACKUP_DIRECTORY` comprimeren.

---

## Opslaan als een modeltemplate

U kunt een model met de gewenste instellingen opslaan en het model als een template voor het maken van nieuwe modellen gebruiken.

### Instellingen voor automatisch opslaan definiëren

Gebruik **Automatisch opslaan** om automatisch een back-up van uw werk te maken en uw werk op vastgestelde intervallen op te slaan. U kunt het interval voor automatisch opslaan voor het model en de tekeningen afzonderlijk instellen. Automatisch opgeslagen bestanden hebben de extensie `.dbl_<user>`.

1. Klik in het menu **Bestand** op **Instellingen** --> **Opties** en ga naar de instellingen **Algemeen**.
2. Stel onder **Automatisch opslaan** het interval voor automatisch opslaan in.
  - a. Voer in het eerste vak het aantal minuten in waarna Tekla Structures het model opslaat. De standaardwaarde is 15 minuten.

Als er tijdens het interval voor automatisch opslaan geen wijzigingen in het model zijn gemaakt, wordt het automatisch opslaan niet geactiveerd.
  - b. Voer in het tweede vak het aantal tekeningen in waarna Tekla Structures uw werk automatisch opslaat.

---

**OPMERKING** De kleinste geaccepteerde waarde voor het interval van het automatisch opslaan is 2, voor zowel modelleren als voor tekeningen.

Als u een waarde probeert in te voeren die kleiner is dan 2, wijzigt Tekla Structures de waarde automatisch naar 2.

---

3. Klik op **OK**.
4. Definieer waar de bestanden **Automatisch opslaan** moeten worden opgeslagen.

Standaard slaat Tekla Structures de automatisch opgeslagen bestanden op in de map `..\TeklaStructuresModels\autosave`. Als u de map wilt wijzigen, gebruikt u de variabele `XS_AUTOSAVE_DIRECTORY`.
5. Definieer of oude Autosave-bestanden moeten worden bewaard.

Standaard verwijdert Tekla Structures de automatisch opgeslagen bestanden wanneer u een model sluit. Dit om schijfruimte te besparen. Als u automatisch opgeslagen bestanden wilt bewaren wanneer u Tekla Structures afsluit zonder het model op te slaan, gebruikt u de variabele `XS_KEEP_AUTOSAVE_FILES_ON_EXIT_WHEN_NOT_SAVING`.

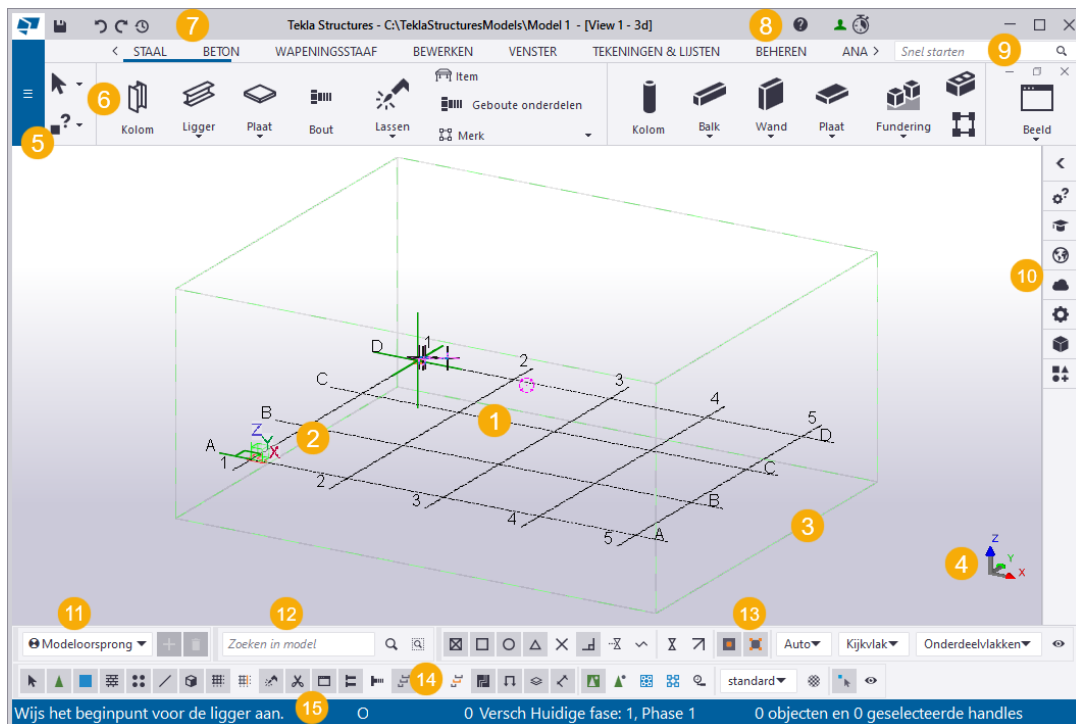
## Wanneer u een automatisch opgeslagen model gebruikt

U kunt het automatisch opgeslagen model gebruiken wanneer er fouten optreden als u een [model probeert te openen \(pagina 17\)](#). Wanneer u een model opent, controleert Tekla Structures automatisch of de vorige sessie normaal is beëindigd. Als dat niet het geval is, vraagt Tekla Structures of u door wilt gaan door het automatisch opgeslagen model of het originele model te gebruiken.

Als Tekla Structures de waarschuwing **Fatale fout: modelgeheugen beschadigd bij lezen** weergeeft, betekent dit dat hardwareproblemen de modeldatabase hebben beschadigd. Mogelijk is uw harde schijf beschadigd. Gebruik de bestanden van het automatisch opslaan of de systeemback-up om het model te herstellen.

# 3 Inleiding in Tekla Structures-gebruikersinterface

Wanneer u een Tekla Structures-model opent, verschijnt er een nieuw venster. De gebruikersinterface ziet er standaard ongeveer als volgt uit:



**(1)** Dit is uw Tekla Structures-model. Als u een volledig nieuw project start, ziet u op dit moment alleen het standaard modelvenster en een leeg stramien.

**(2)** Het groene kubussymbool vertegenwoordigt het globale coördinatensysteem en ligt op de globale oorsprong ( $x=0, y=0, z=0$ ).

**(3)** Het vak rondom het stramien vertegenwoordigt het werkgebied. U kunt in een venster alleen de onderdelen zien die zich binnen dit gebied bevinden. Objecten die zich buiten het werkgebied bevinden, bestaan in het model maar

zijn niet zichtbaar. U kunt het werkgebied verkleinen en uitbreiden om aan uw behoefte te voldoen. U kunt ook het werkgebied verbergen.

(4) Het coördinatensymbool met de drie assen x, y en z vertegenwoordigt het lokale coördinatensysteem. Het geeft ook de richting van het model aan.

(5) Het menu **Bestand** is waar u uw modellen beheert. U kunt onder andere [modellen opslaan \(pagina 24\)](#), tekeningen afdrucken en modellen importeren en exporteren.

(6) Het lint bevat alle commando's en andere functies die u gaat gebruiken wanneer u uw model opbouwt. U kunt het lint naar behoefte aanpassen.

(7) De [werkbalk Snelle toegang \(pagina 49\)](#) bevat standaard de snelkoppelingssymbolen **Opslaan, Ongedaan maken, Opnieuw** en **Historie ongedaan maken**. U kunt naar uw behoefte de **Werkbalk Snelle toegang** aanpassen.

(8) De rechterbovenhoek toont uw gebruikersnaam en een groen symbool dat aangeeft dat u bent ingelogd en uw licentie werkt zoals verwacht. Als in plaats van het groene symbool een klok wordt weergegeven, geeft de klok aan dat u geen verbinding met online licenties hebt.

(9) Als u het commando of dialoogvenster dat u zoekt niet kunt vinden, zoekt met [Snel starten \(pagina 33\)](#).

(10) Gebruik het [zijvenster \(pagina 35\)](#) aan de rechterzijde van het scherm om instructies van het huidige actieve lintcommando te bekijken, eigenschappen van modelobjecten weer te geven, referentiemodellen en componenten toe te voegen, puntenwolken bij te voegen, gebruikersinformatie te gebruiken of om directe toegang tot te zoeken. Tekla Online services.

(11) De werkbalk Werkvlak bepaalt welk werkvlak u momenteel in het model in gebruik hebt.

(12) De werkbalk Zoeken in model maakt het mogelijk om snel te zoeken naar objecten in het gehele model of binnen de geselecteerde modelobjecten.

(13) De snapknoppen bepalen welke posities u kunt aanwijzen wanneer u objecten maakt.


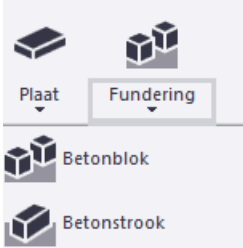
(14) De selectieknoppen bepalen welke objecten u kunt selecteren.


(15) Wanneer u objecten maakt, geeft de [statusbalk \(pagina 40\)](#) aan hoe u moet doorgaan en wanneer u punten moet aanwijzen.

### 3.1 Het lint en de commando's in het lint gebruiken

Alle essentiële commando's in Tekla Structures zijn beschikbaar op het lint. De commando's zijn gegroepeerd op basis van hun gebruik. U kunt indien nodig het uiterlijk van het lint wijzigen en de inhoud van het lint aanpassen. Alle commando's voor heel Tekla Structures werken op dezelfde manier.

## Commando's in het lint gebruiken

Taak	Actie
<p>Commando's zoeken</p>	<p>Schuif het lint met de muis naar rechts of links of scroll met uw muiswiel.</p>  <p>Sommige commando's beschikken over meerdere opties. De opties zijn beschikbaar wanneer u op de naam van het commando klikt:</p> 
<p>Activeer het commando dat u wilt gebruiken</p>	<p>Klik in het lint op het commando. Het commando wordt uitgevoerd totdat u het beëindigt of een ander commando gebruikt.</p>
<p>Controleren welk commando u voor uw huidige taak nodig hebt, als u dat niet zeker weet</p>	<p>Laat de muisaanwijzer op een commando rusten. Er verschijnt een klein venster met de naam tooltip. Tooltips verstrekken u meer informatie over commando's en geven ook voorbeelden, aanwijzingen en tips. Bijvoorbeeld:</p> <div data-bbox="850 1473 1380 1742" style="border: 1px solid gray; padding: 5px;"> <p><b>Vrije maatvoering (F)</b></p> <p>Meet de afstand tussen twee willekeurige punten in het model. Gebruik dit commando om schuine of uitgelijnde afstanden te meten. Het resultaat bevat standaard de afstand en de coördinaten.</p> <p>Volg de instructies in de statusbalk.</p> <p>Druk op <b>Ctrl+F1</b> voor meer hulp hierover.</p> </div>

Taak	Actie
	Druk op <b>CTRL + F1</b> Wanneer een tooltip is geopend om meer hulp bij het commando te vinden.  Als u de tooltips in of uit wilt schakelen, klikt u in het menu <b>Bestand --&gt; Instellingen --&gt; Knoppen</b> en schakelt u vervolgens het selectievakje <b>Tooltips</b> in of uit.
Gedetailleerdere instructies voor het gebruik van het momenteel actieve lint commando weergeven	In het zijvenster klikt u op  om de <b>Docent</b> te openen in een zijvenster.  Klik in het lint op het commando. Het <b>docent</b> zijvenster geeft korte Video's, verdere stappen en andere informatie over hoe u het actieve commando kunt gebruiken.
Commando beëindigen	Klik met de rechtermuisknop en selecteer <b>Interrupt</b> .  U kunt ook op <b>Esc</b> drukken.
Het laatste commando opnieuw activeren	Druk op <b>Enter</b> .



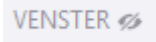
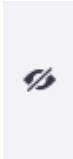
**OPMERKING** U kunt veel commando's voltooien door de **Enter** of **spatie**-toets als een sneltoets te gebruiken of door met de middelste muisknop te klikken.

Om de **Enter**-toets te gebruiken als een snelkoppeling voor het voltooien van commando's, stelt u de variabele `XS_ENTER_FINALIZES_COMMANDS` in op `TRUE`.

## Het uiterlijk van het lint wijzigen

U kunt de volgorde van linttabbladen wijzigen, kiezen hoe deze worden uitgelijnd en zelfs sommige onderdelen van het lint verbergen als u deze niet in uw huidige project nodig hebt. Als u bijvoorbeeld alleen stalen onderdelen modelleert, kunt u het tabblad **Beton** tijdelijk verbergen.

Taak	Actie
De volgorde van tabbladen op het lint wijzigen	Versleep de tabbladtitels.
Wijzigen hoe de tabbladen worden uitgelijnd	Klik met de rechtermuisknop op de bovenste balk van het lint, selecteer

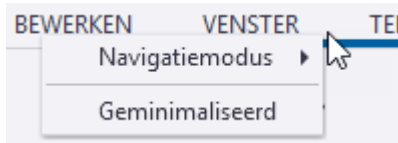
Taak	Actie
	<p><b>Navigatiemodus</b> en selecteer vervolgens een van de opties.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Zichtbaar scrollen:</b> de lintbeweging is minimaal wanneer u tussen tabbladen schakelt</li> <li>• <b>Naar links uitlijnen:</b> de pictogrammen beginnen vanaf de linkerzijde van het lint</li> <li>• <b>Naar tabblad uitlijnen:</b> de pictogrammen beginnen vanaf de linkerzijde van het huidige tabblad</li> </ul>
<p>De tabbladen verbergen die u in uw huidige project niet nodig hebt</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Houd de muisaanwijzer stil op een tabbladtitel. Een klein oogsymbool verschijnt naast de tabbladtitel: </li> <li>2. Klik op het oogsymbool . Het oogsymbool wijzigt en de tabbladtitel wordt grijs:  Het tabblad <b>Venster</b> wordt nu verborgen in het lint. Als u het lint verschuift, verschijnen verborgen tabbladen als: </li> <li>3. Als u het verborgen tabblad weer wilt weergeven, klikt u opnieuw op het oogsymbool.</li> </ol>

## Het lint minimaliseren

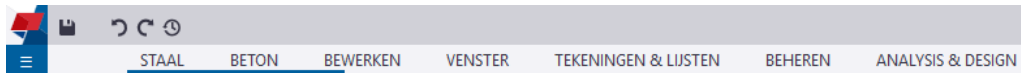
U kunt het lint minimaliseren om ruimte op uw scherm te besparen. Wanneer het lint wordt geminimaliseerd, zijn de commandoknoppen verborgen maar de tabbladen zichtbaar.



1. Klik met de rechtermuisknop op de bovenste balk van het lint en selecteer **Geminimaliseerd**.



Het lint wordt nu geminimaliseerd om ruimte op het scherm te besparen:

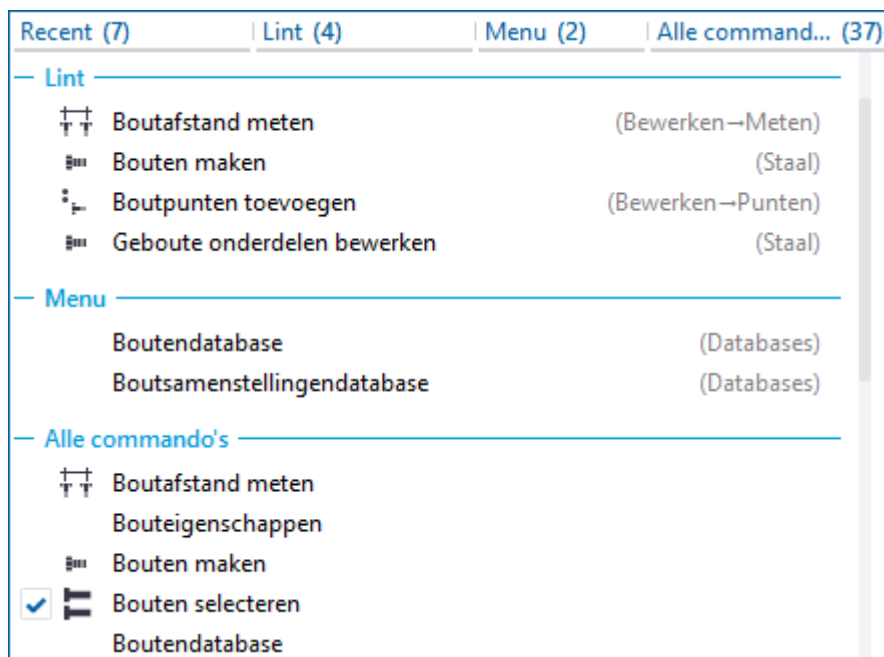


2. Als u toegang tot de commando's wilt wanneer het lint is geminimaliseerd, klikt u op een tabbladtitel.  
Het lint wordt zichtbaar zodat u een commando kunt selecteren.
3. Als u het lint wilt herstellen, klikt u met de rechtermuisknop op de bovenste balk van het lint en selecteert u vervolgens opnieuw **Geminimaliseerd**.

### 3.2 Snel Starten gebruiken om commando's, dialoogvensters en werkbalken te zoeken

Gebruik het vak **Snel starten** in de rechterbovenhoek van het scherm om commando's, dialoogvensters, werkbalken en andere functies te zoeken. De snelkoppeling voor **Snel starten** is **Ctrl+Q**.

1. Voer in het vak **Snel starten**  een zoekterm in.  
Voer bijvoorbeeld `bout` in als u `bout`commando's zoekt.
2. Wacht tot een lijst met zoekresultaten verschijnt. Bijvoorbeeld:



De zoekresultaten geven de locatie van het commando weer. U kunt door de lijst navigeren door op de tabbladen **Recent**, **Lint**, **Menu** en **Alle commando's** te klikken. Het tabblad **Recent** geeft de tien meest recent gestarte commando's uit de zoekresultaten weer.

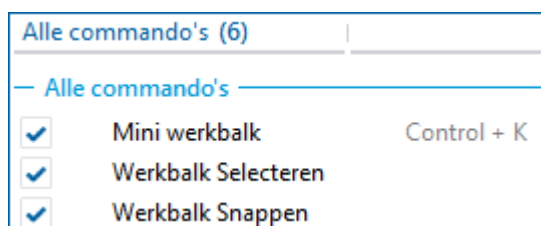
U kunt ook in de zoekresultaten bladeren door de toetsen pijl omhoog en omlaag op het toetsenbord te gebruiken. Start het geselecteerde commando door op **Invoeren** te klikken.

Tekla Structures markeert de commando's op het lint of in het menu **Bestand**. Bijvoorbeeld:



Als u het commando waarnaar u hebt gezocht zich in het zijvenster bevindt, opent Tekla Structures het zijvenster.

3. Als u een commando wilt uitvoeren, klikt u er in de zoekresultatenlijst op. Of druk op de **Enter**-toets om direct het eerste commando in de lijst uit te voeren.
4. Voor sommige [basisinstellingen \(pagina 41\)](#) en werkbalken verschijnt er in de zoekresultatenlijst een selectievakje voor. Klik op het commando om de instelling te in te schakelen of de werkbalk zichtbaar te maken.



5. Als u de lijst met zoekresultaten opnieuw wilt openen, klikt u op het vak **Snel starten** en wordt de lijst automatisch geopend.

Als u het vak **Snel starten** wilt wissen, klikt u op de knop **X** of drukt u op de **Esc**-toets.






### Raadpleeg ook

[Het lint en de commando's in het lint gebruiken \(pagina 29\)](#)

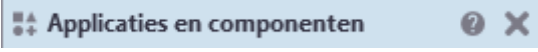
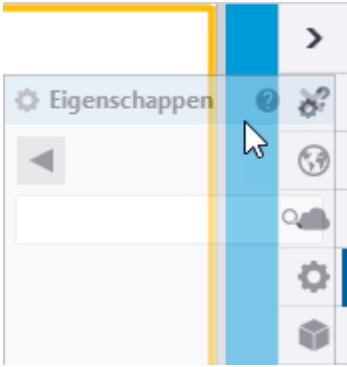

[Het zijvenster gebruiken \(pagina 35\)](#)

## 3.3 Het zijvenster gebruiken

Gebruik het zijpaneel aan de rechterzijde van het scherm om bijvoorbeeld modelobjecteigenschappen weer te geven en om referentiemodellen en componenten toe te voegen.

Taak	Actie
Een zijvenster openen	<p>Klik op een zijvensterknop om een zijvenster te openen.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Klik op  om modelobjecteigenschappen weer te geven met Gebruikersinformatie.</li> <li>• Klik op  om <b>Docent</b> te openen en de instructies voor het actieve lintcommando te bekijken.</li> <li>• Klik op  om snelkoppelingstoegang naar verschillende Tekla Online services te zoeken.</li> <li>• Klik op  om puntenwolken aan een model bij te voegen.</li> <li>• Klik op  om de eigenschappen van modelobjecten weer te geven.</li> </ul>

Taak	Actie
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Klik op  om de lijst met referentiemodellen weer te geven.</li> <li>Klik op  om de database Applicaties en componenten weer te geven.</li> </ul> <p>Wanneer u op een zijvensterknop klikt, wordt het zijvenster geopend en geactiveerd. Actieve zijvensters hebben blauwe knoppen .</p>
Meerdere zijvensters tegelijkertijd openhouden	<p>Tekla Structures opent standaard slechts één zijvenster tegelijkertijd. U kunt indien nodig meerdere zijvensters tegelijkertijd openhouden.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>klik met de rechtermuisknop op een zijvensterknop en selecteer <b>Enkel venster</b> of <b>Gestapelde zijvensters</b>. <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Enkel venster:</b> Tekla Structures opent een nieuw zijvenster en sluit alle andere geopende zijvensters.</li> <li><b>Gestapelde zijvensters:</b> Tekla Structures opent een nieuw zijvenster en stapelt deze op de reeds geopende zijvensters.</li> </ul> </li> <li>Klik op <b>Ctrl+zijvensterknop</b> als u de zijvensters wilt openen die op elkaar zijn gestapeld.</li> </ul> <p>U kunt de grootte van de zijvensters en hun volgorde wijzigen door ze te verslepen.</p>
Een zijvenster sluiten	<p>U kunt één actief zijvenster tegelijkertijd sluiten of meerdere vensters in één keer als u ze op elkaar hebt gestapeld.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Klik op een andere zijvensterknop om het actieve zijvenster te sluiten en een nieuw venster te openen.</li> <li>Klik op de knop  in de rechterbovenhoek van elk zijvenster.</li> <li>Klik op de pijl  in het zijvenster.</li> </ul>

Taak	Actie
Een zijvenster verplaatsen	<p>Wanneer u de muisaanwijzer op het bovenste gedeelte van het zijvenster plaatst, wordt het bovenste gedeelte lichtblauw weergegeven.</p> <p>Pak het bovenste gedeelte van het zijvenster en sleep het venster naar een nieuwe locatie.</p> 
Een zijvenster laten zweven en koppelen	<p>U kunt de zijvensters laten zweven of koppelen.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• U laat een zijvenster als volgt zweven: klik met de rechtermuisknop op een zijvensterknop en selecteer <b>Zwevend</b>.</li> <li>• U koppelt een zijvenster als volgt: klik met de rechtermuisknop op de zijvensterknop van een zwevend venster en selecteer <b>Aan zijvenster koppelen</b>.</li> </ul> <p>Daarnaast kunt u het zijvenster weer naar het koppelingsgebied aan de rechterzijde of de onderzijde van het scherm slepen. Het koppelingsgebied is gemarkeerd door een blauwe kleur.</p>  <p>Als u een zijvenster laat zweven en Tekla Structures sluit, wordt het zijvenster in de zwevende positie geopend wanneer u de volgende keer Tekla Structures start.</p>
De grootte van een zijvenster aanpassen	Wijzig de grootte van een zwevend zijvenster door de randen te verslepen.
Meer hulp over de inhoud van een zijvenster zoeken	Klik op de knop  .

**TIP** Soms wordt er op een tweede beeldscherm dat momenteel niet op uw computer is aangesloten een zijvenster geopend. Als u het zijvenster naar het hoofdbeeldscherm wilt terugbrengen, klikt u met de


rechtermuisknop op de zijvensterknop en selecteert u **Aan zijvenster koppelen**.

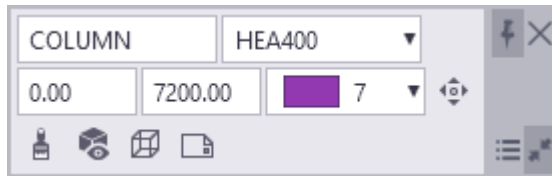
---

### Raadpleeg ook

[Inleiding in Tekla Structures-gebruikersinterface \(pagina 28\)](#)

## 3.4 De contextuele werkbalk gebruiken

Als u op een object in een model of tekening klikt, verschijnt er naast de muisaanwijzer een symbool van de contextuele werkbalk . Klik op het symbool om de werkbalk contextuele te openen. Gebruik de contextuele werkbalk om snel enkele basiseigenschappen van een object, venster, stramien enzovoort weer te geven en te wijzigen.



Als meerdere objecten worden geselecteerd, geeft de contextuele werkbalk de tekst *Variëert* weer voor eigenschappen die verschillen.

### Objecteigenschappen met de contextuele werkbalk wijzigen

De wijzigingen die u op de contextuele werkbalk aanbrengt, worden onmiddellijk op het model of de tekening toegepast.

1. Klik op een object in een model of tekening.  
Er verschijnt een contextuele werkbalk naast de muisaanwijzer.
2. Wijzig de objecteigenschappen op de contextuele werkbalk.  
De wijzigingen worden onmiddellijk toegepast.

---

**TIP** Druk op de **Tab**-toets om tussen de eigenschappen en de commandoknoppen op de contextuele werkbalk te verplaatsen.

---

### Tekeningcommando's in de contextuele werkbalk

In het model wordt met het commando  **open of maak tekeningen** in de contextuele werkbalk een menu geopend dat de tekeningen weergeeft die

voor de geselecteerde objecten zijn gemaakt en het bevat het commando **Productietekening maken** voor het maken van enkelvoudig onderdeel-, merk- en betontekeningen en een commando voor het weergeven van de tekeningen voor de geselecteerde objecten in **Documentmanager**, waar u de tekeningen vervolgens kunt openen.

In tekeningen kunt u de contextuele werkbalk gebruiken om snel enkele basiseigenschappen van een tekenobject, venster, stramien enzovoort weer te geven en te wijzigen.



## Miniwerkbalk weergeven of verbergen

U kunt definiëren of de miniwerkbalk in Tekla Structures zichtbaar is.

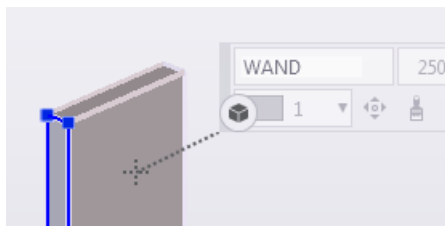
1. Klik in het menu **Bestand** op **Instellingen**.
2. Schakel onder **Werkbalken** het selectievakje **Mini werkbalk** in of uit.  
Of gebruik de toetsenbordsneltoets **Ctrl+K** om de contextuele werkbalk weer te geven of te verbergen.

## De positie van de miniwerkbalk definiëren

U kunt de positie van de miniwerkbalk ten opzichte van het referentiepunt van een object definiëren.

1. Selecteer een object.
2. Houd de **Ctrl**-toets ingedrukt en klik met de linkermuisknop op de miniwerkbalk.

Er verschijnt een streepjeslijn tussen de miniwerkbalk en het object.



3. Sleep de miniwerkbalk naar een nieuwe positie.


U kunt de miniwerkbalk bijvoorbeeld aan de linkerkant van het geselecteerde object plaatsen.

4. Laat de linkermuisknop los.


De miniwerkbalk verschijnt nu op de positie die u hebt gedefinieerd, bijvoorbeeld aan de linkerkant van een object dat u selecteert.

### De miniwerkbalk aan een plaats vastmaken

U kunt de miniwerkbalk aan een specifieke locatie in het venster vastmaken, zodat de positie wordt vergrendeld. U kunt hem bijvoorbeeld in de linkerbovenhoek van het scherm laten verschijnen. Als de miniwerkbalk is vergrendeld, is de positie ervan onafhankelijk van de locatie van het afzonderlijke onderdeel.


1. Sleep de contextuele werkbalk naar een nieuwe locatie.
2. Klik op  om de contextuele werkbalk aan de nieuwe locatie vast te maken.

De vastmaakknop wijzigt wanneer de positie wordt vergrendeld.

3. Als u de positie wilt ontgrendelen, klikt u op .

### Miniwerkbalk minimaliseren

U kunt de miniwerkbalk minimaliseren zodat deze minder ruimte op uw scherm inneemt.

1. Klik op de contextuele werkbalk op . De contextuele werkbalk heeft nu het symbool .
2. Als u de contextuele werkbalk naar de oorspronkelijke grootte terug wilt brengen, klikt u nogmaals op de knop .

## 3.5 Statusbalkberichten weergeven

De *statusbalk* is het gebied dat zich aan de onderzijde van het Tekla Structures-hoofdvenster bevindt. Volg de instructies in de statusbalk als u commando's gebruikt. Wanneer u een onderdeel maakt, informeert de statusbalk bijvoorbeeld u hoe u moet doorgaan en wanneer u punten moet aanwijzen.



1. Instructies en foutberichten
2. De status van **Orthogonaal (O)**, **Smart Select (S)** en coördinaatvergrendelingen (**X, Y, Z**).
3. Het niveau in merk- of componenthiërarchie (0–9)



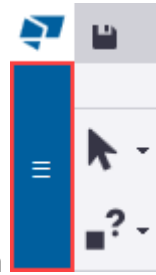
4. De modus middelste muisknop (**Verschuiven** of **Scroll**)
5. De huidige fase
6. Het aantal geselecteerde objecten en handles

### Raadpleeg ook

[Basisinstellingen in het menu Bestand \(pagina 41\)](#)

## 3.6 Basisinstellingen in het menu Bestand

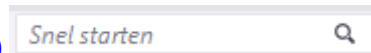
Gebruik de werkbalkinstellingen en de knoppen in het menu **Bestand** --> **Instellingen** om bepaalde fundamentele modeleer- en tekeninginstellingen in te stellen.



1. Klik op **Bestand** linksboven in het scherm
2. Ga naar **Instellingen**.
3. Klik onder **Gebruikersinterface**, **Knoppen** of **Werkbalken**, zet de opties of **aan** of **uit**.

Klik in tekeningen onder **Kleurmodus** op een van de opties om de kleurmodus te wijzigen in **Zwart en wit**, **Grijswaarden** of **Kleur**.

U kunt ook het vak [Snel starten \(pagina 33\)](#) gebruiken om de werkbalken en de knoppen te bepalen. Begin met het invoeren van de naam van de werkbalk of de knop (bijvoorbeeld `smart`) in het vak **Snel starten** en selecteer de werkbalk of de knop in de zoekresultatenlijst om de instelling in te schakelen.



### Gebruikersinterface

- **Werkbalken:** Gebruik de keuzerondjes om de grootte van de pictogrammen op de werkbalken onderaan het scherm en tegelijkertijd de grootte van de werkbalk aan te passen.
- **Lettertypegrootte (lint):** Gebruik de schuifregelaar om de lettertypegrootte van het lint aan te passen. De standaard lettertypegrootte is 11p.

## Knoppen

Optie	Beschrijving
<b>Smart Select</b>	<p>Wijzig hoe slepen en neerzetten voor objecthandles werkt.</p> <p>Als de optie <b>ingeschakeld</b> is, kunt u vanaf objecthandles verslepen zonder deze eerst te selecteren.</p> <p>Als de optie op <b>uit</b> staat, moet u de handles selecteren voordat u versleept.</p>
<b>Drag &amp; Drop</b>	<p>Schakel het commando voor slepen en neerzetten in of uit.</p> <p>Als de optie op <b>aan</b> staat, kunt u met behulp van slepen en neerzetten objecten kopiëren of verplaatsen.</p> <p>Als de optie op <b>uit</b> staat, kan slepen en neerzetten niet worden gebruikt.</p>
<b>Verschuiven met middelste muisknop</b>	<p>Wijzig de modus voor het verschuiven.</p> <p>Als de optie <b>ingeschakeld</b> is, kunt u het model of de tekening met de middelste muisknop verplaatsen.</p> <p>Als de optie <b>uitgeschakeld</b> is, kunt u het model met de linkermuisknop verplaatsen.</p>
<b>Naar centrum zoomen</b>	<p>Wijzig modus voor het zoomen.</p> <p>Als de optie <b>ingeschakeld</b> is, wordt het middelpunt voor het zoomen in het midden van het aanzicht gehouden, ongeacht de positie van de muisaanwijzer.</p> <p>Als de optie <b>uitgeschakeld</b> is, bepaalt de positie van de muisaanwijzer het middelpunt voor het zoomen.</p>
<b>Basisvenster autorotatie</b>	<p>Schakel de autorotatie van 3D-aanzichten van onderdelen en componenten in of uit.</p> <p>Als de optie <b>ingeschakeld</b> is, roteert Tekla Structures het aanzicht eenmaal</p>

Optie	Beschrijving
	<p>wanneer u een nieuw 3D-aanzicht van een onderdeel of component maakt.</p> <p>Als de optie op <b>uit</b> staat, roteert Tekla Structures het aanzicht niet.</p>
<b>Crossing-selectie</b>	<p>Wijzig hoe gebiedselectie werkt.</p> <p>Als de optie <b>ingeschakeld</b> is, worden alle objecten geselecteerd die ten minste gedeeltelijk in het rechthoekige gebied vallen, onafhankelijk van de sleeprichting.</p> <p>Als de optie <b>ingeschakeld</b> is, beïnvloedt de sleeprichting de selectie van objecten.</p>
<b>Rollover Highlight</b>	<p>Schakel het markeren van objecten in of uit.</p> <p>Afhankelijk van het renderprogramma dat u gebruikt (OpenGL of DirectX) markeert Tekla Structures de objecten wanneer Rollover Highlight is ingeschakeld.</p> <p>Als de optie op <b>aan</b> staat, markeert Tekla Structures selecteerbare objecten wanneer u de muisaanwijzer erheen verplaatst.</p> <p>Als de optie op <b>uit</b> staat, worden de selecteerbare objecten niet gemarkeerd.</p>
<b>Met rechtermuisknop selecteren</b>	<p>Wijzig hoe objecten kunnen worden geselecteerd.</p> <p>Als de optie <b>ingeschakeld</b> is, kunt u objecten ook met de rechtermuisknop selecteren. Het betreffende contextmenu wordt ook direct weergegeven.</p> <p>Als de optie <b>uitgeschakeld</b> is, kunt u objecten met de linkermuisknop selecteren.</p>

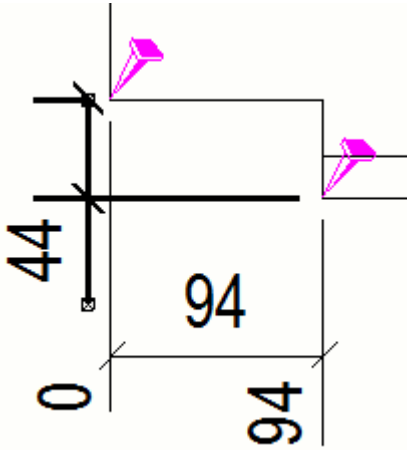
Optie	Beschrijving
<b>Middelpunt automatische rotatie</b>	<p>Definieer hoe het aanzichtpunt wordt ingesteld.</p> <p>Als de optie <b>ingeschakeld</b> is, wijzigt het aanzichtpunt wanneer u met de middelste muisknop klikt.</p> <p>Als de optie op <b>uit</b> staat, blijft het aanzichtpunt in een ingestelde positie.</p>
<b>Orthogonaal</b>	<p>Schakel orthogonaal snappen in of uit. Orthogonaal snappen werkt ook in tekeningen.</p> <p>Als de optie <b>ingeschakeld</b> is, snapt Tekla Structures naar het dichtstbijzijnde orthogonale punt op het vlak (0, 45, 90, 135, 180 graden, enzovoort). De muisaanwijzer snapt automatisch naar posities op gelijke afstanden in de gegeven richting.</p> <p>Als de optie op <b>uit</b> staat, wordt orthogonaal snappen niet gebruikt.</p>
<b>Legacy-render gebruiken</b>	<p>Schakel DirectX-rendering in of uit.</p> <p>Als de optie op <b>aan</b> staat, wordt de legacy OpenGL-rendering gebruikt.</p> <p>Als de optie op <b>uit</b> staat, wordt de DirectX-rendering gebruikt. DirectX-rendering is beter geoptimaliseerd voor moderne grafische kaarten.</p> <p>De renderinginstelling is specifiek voor de modelweergave, wat betekent dat u verschillende renderingopties in verschillende modelweergaven kunt gebruiken. Als u tussen de renderopties schakelt, moet u het modelvenster opnieuw openen om de nieuwe waarde in te schakelen.</p>
<b>Arceren van overlappende oppervlakken</b>	<p>Schakel in de door DirectX gerenderde modelweergaven het Arceren van overlappende oppervlakken op hetzelfde vlak in of uit.</p> <p>Wanneer de optie is <b>ingeschakeld</b>, worden de overlappende</p>

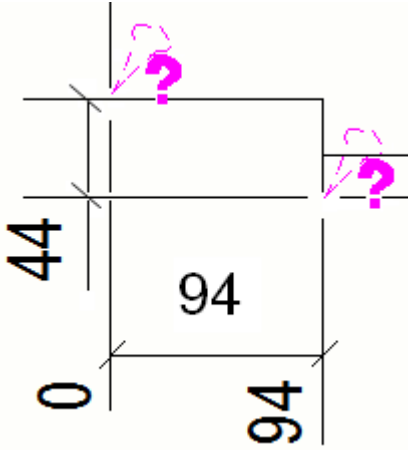
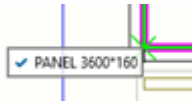
Optie	Beschrijving
	<p>oppervlakken gevisualiseerd met een arcering en kunt u dubbele objecten of overlappende delen detecteren.</p> <p>Wanneer de optie is <b>uitgeschakeld</b>, worden de overlappende oppervlakken niet gevisualiseerd.</p> <p>Er worden arceringen weergegeven in vensters waarvoor de renderingoptie is ingesteld op <b>Onderdelen gerenderd / Gerenderde componenten (Ctrl/Shift+4)</b>.</p> <p>Als u de optie aan of uit zet, moet u het venster opnieuw openen om het renderen te activeren.</p>
<b>Stippellijn voor verborgen lijn</b>	<p>In de weergegeven modelweergaven van DirectX worden stippellijnen voor deelrandlijnen weergegeven of verborgen wanneer de randlijnen van het onderdeel achter een ander onderdeel zijn verborgen.</p> <p>Wanneer de optie is <b>ingeschakeld</b>, worden de stippellijnen weergegeven, waardoor het gemakkelijker wordt om bijvoorbeeld te zien of de onderdeelflens naar het web is toegekeerd of er van weg wijst, of, in complexere 3D-weergaven, welk onderdeel zich bovenop bevindt.</p> <p>Het gebruik van de stippellijnen verhoogt ook de prestaties van Tekla Structures in de doorzichtige vensters.</p> <p>Wanneer de optie is <b>uitgeschakeld</b>, worden de stippellijnen niet weergegeven en wordt het prestatie-effect verwijderd.</p> <p>Stippellijnen kunnen worden weergegeven in alle weergaven waarvan de renderingoptie een van de volgende is:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Onderdelen draadvenster/ Componenten draadvenster (Ctrl/Shift+1)</b></li> </ul>

Optie	Beschrijving
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Onderdelen draadvenster met schaduw/Componenten draadvenster met schaduw (Ctrl/Shift+2)</b></li> <li>• <b>Grijswaarden onderdelen/ Grijswaarden componenten (Ctrl/Shift+3)</b></li> <li>• <b>Alleen geselecteerd onderdeel weergeven / Alleen geselecteerde component weergeven (Ctrl/Shift+5).</b></li> </ul> <p>Als u de optie in- of uitschakelt, moet u Tekla Structures opnieuw starten om de nieuwe waarde te activeren.</p>
<b>Tooltips</b>	<p>Geef de <a href="#">knopinfo (pagina 29)</a> weer of verberg deze.</p> <p>Als de optie <b>ingeschakeld</b> is, verschijnt er een klein venster met voorbeelden, hints en tips wanneer u de muisaanwijzer boven een commando houdt.</p> <p>Als de optie op <b>uit</b> staat, verschijnt er geen knopinfo.</p>
<b>Tooltips snappen</b>	<p>Geef de snap-tooltips weer of verberg deze.</p> <p>Als de optie op <b>aan</b> staat en u een commando start waarvoor u punten moet aanwijzen, geeft Tekla Structures een snaptooltip weer die de naam van het snappunt weergeeft.</p> <p>Als de optie op <b>uit</b> staat, verschijnen er geen snaptooltips.</p>

De volgende instellingen zijn alleen beschikbaar in tekeningmodus:

Optie	Beschrijving
<b>Lijnbreedten printer</b>	<p>De tekeninglijnen op het scherm weergeven met de gedefinieerde lijndikte in kleur- en grijswaardenmodi.</p> <p>De kleurmodus zwart en wit geeft altijd de lijndikte van de printer op het scherm weer, terwijl de kleur- en grijs</p>

Optie	Beschrijving
	<p>tinten van de printer alleen de lijndikte van de printer op het scherm weergeven als de <b>Lijnbreedten printer</b>-knop beschikbaar is.</p> <p>Als de optie op <b>aan</b> staat, worden de lijnen in kleuren en grijswaardemodi met een gedefinieerde dikte weergegeven.</p> <p>Als de optie op <b>uit</b> staat, worden de lijnen in kleuren en grijswaardemodi met een standaarddikte weergegeven.</p>
<b>Lijnkleuren printer</b>	Geeft lijnkleuren in de tekening weer.
<b>Ghost outline</b>	<p>Geef verborgen objecten in tekeningen als ghost outlines weer. In grijsintttekeningen en zwart-wittekeningen worden verborgen objecten niet weergegeven, zelfs niet als <b>Ghost outline</b> is geselecteerd.</p> <p>Als de optie op <b>aan</b> staat, worden verborgen lijnen als 'ghost outlines' weergegeven.</p> <p>Als de optie op <b>uit</b> staat, worden verborgen lijnen niet weergegeven.</p>
<b>Associativiteitssymbool</b>	<p>Geeft weer welke tekeningobjecten associatief zijn en automatisch worden bijgewerkt.</p> <p>Associativiteitssymbolen worden alleen weergegeven wanneer u een tekeningobject selecteert, bijvoorbeeld een maatlijn.</p> 

Optie	Beschrijving
	<p>Objecten die geen geldige associatie hebben, krijgen een ghost-associativiteitssymbool en een vraagteken.</p>  <p>Als de optie op <b>aan</b> staat, worden associativiteitssymbolen weergegeven.</p> <p>Als de optie op <b>uit</b> staat, worden associativiteitssymbolen niet weergegeven.</p>
<b>Associativiteit maken maatlijn</b>	<p>Activeer de associativiteitsfunctionaliteit voor het maken van maatlijnen waarmee u de associativiteitsregel voor maatlijnen kunt wijzigen voor elk afzonderlijk punt op de maatlijn tijdens de handmatige bemating van de tekeningobjecten.</p> 
<b>Tekening verslepen</b>	<p>Schakel het commando voor slepen en neerzetten in tekeningen in of uit.</p> <p>Als de optie <b>ingeschakeld</b> is, kunt u slepen en neerzetten gebruiken bij het verplaatsen van objecten zoals opmerkingen, schetsobjecten en</p>



Optie	Beschrijving
	stramienlijnen, zonder eerst de objecten of handles te selecteren. Als de optie <b>uit</b> staat, moet u eerst de objecten of handles selecteren voordat u kunt verslepen.

### Werkbalken

Gebruik de werkbalkknoppen om de geselecteerde werkbalken in- en uit te schakelen:

- **Werkbalk voor snappen**
- **Werkbalk voor tijdelijk snappen**
- **Werkbalk Selecteren**
- **Werkbalk van de werkvlakverwerker**
- **Werkbalk Zoeken**
- **Contextuele werkbalk**

De werkbalken bevinden zich standaard onderaan het scherm.

### Raadpleeg ook

[De contextuele werkbalk gebruiken \(pagina 38\)](#)




[Het lint en de commando's in het lint gebruiken \(pagina 29\)](#)




[Snel Starten gebruiken om commando's, dialoogvensters en werkbalken te zoeken \(pagina 33\)](#)

## 3.7 Pictogrammen op de werkbalk Snelle toegang

**Werkbalk Snelle toegang** biedt snelkoppelingspictogrammen voor de algemeen gebruikte commando's. De werkbalk bevindt zich in linkerbovenhoek van het scherm.

Indien nodig, kunt u de **Werkbalk Snelle toegang** aanpassen en de commando's van uw keuze eraan toevoegen.

Pictogram	Beschrijving
	Wijzigingen <a href="#">opslaan (pagina 24)</a> in het huidige modelbestand.
	Maak laatste actie ongedaan.
	Voer de acties die eerder ongedaan zijn gemaakt opnieuw uit.

Pictogram	Beschrijving
	Open het dialoogvenster Historie ongedaan maken. Het dialoogvenster geeft de commando's weer die u hebt uitgevoerd en de wijzigingen die u hebt aangebracht. Gebruik de lijst om in één keer meerdere commando's ongedaan te maken of meerdere commando's of wijzigingen opnieuw uit te voeren of aan te brengen.
	Dit pictogram is zichtbaar als u Tekla Model Sharing gebruikt. Lees modelwijzigingen van andere gebruikers in uit de deelservice. Alleen de gewijzigde gegevens worden ingelezen.
	Dit pictogram is zichtbaar als u Tekla Model Sharing gebruikt. Schrijf uw modelwijzigingen weg naar de deelservice. Alleen nieuwe of gewijzigde gegevens worden weggeschreven.
	Het pictogram is zichtbaar als u Tekla Model Sharing gebruikt. Geef ingelezen wijzigingen weer. Nadat u hebt ingelezen, wordt een lijst met modelwijzigingen weergegeven.

### Raadpleeg ook

[Inleiding in Tekla Structures-gebruikersinterface \(pagina 28\)](#)

## 3.8 Standaard toetsenbordsneltoetsen

Tekla Structures bevat een groot aantal toetsenbordsneltoetsen waarmee u uw werk kunt versnellen.

Als u nieuwe snelkoppelingen wilt toewijzen of de standaard snelkoppelingen wilt wijzigen, kunt u de toetsenbordsneltoetsen aanpassen.

### Algemene commando's

Commando	Sneltoets
Help	<b>F1</b>
Help: wanneer de knopinfo geopend is	<b>Ctrl+F1</b>

<b>Commando</b>	<b>Sneltoets</b>
<b>Recente</b> modellenlijst openen	<b>Ctrl+O</b>
Nieuw model maken	<b>Ctrl+N</b>
Model opslaan	<b>Ctrl+S</b>
Verwijderen	<b>Del</b>
Eigenschappen openen Als een object wordt geselecteerd, worden de eigenschappen in het eigenschappenvenster of in een dialoogvenster geopend.	<b>Alt+Enter</b>
Undo	<b>Ctrl+Z</b>
Redo	<b>Ctrl+Y</b>
Interrupt	<b>Esc</b>
Herhaal laatste commando	<b>Enter</b>
Contextuele werkbalk weergeven/ verbergen	<b>Ctrl+K</b>
Knop rechtstreekse wijziging in-/ uitschakelen	<b>D</b>
Snel starten	<b>Ctrl+Q</b>
Het dialoogvenster <b>Geavanceerde opties</b> openen	<b>Ctrl+E</b>
Het zijvenster van de database <b>Applicaties en componenten</b> openen	<b>Ctrl+F</b>
Het dialoogvenster <b>Toetsenbordsneltoetsen</b> openen	<b>Ctrl+Shift+C</b>

## Renderopties

<b>Commando</b>	<b>Sneltoets</b>
Onderdelen draadframe	<b>Ctrl+1</b>
Onderdelen draadvenster met schaduw	<b>Ctrl+2</b>
Grijswaarden onderdelen	<b>Ctrl+3</b>
Onderdelen gerenderd	<b>Ctrl+4</b>
Alleen geselecteerde onderdeel weergeven	<b>Ctrl+5</b>
Componenten draadframe	<b>Shift+1</b>

<b>Commando</b>	<b>Sneltoets</b>
Componenten draadvenster met schaduw	<b>Shift+2</b>
Grijswaarden componenten	<b>Shift+3</b>
Gerenderde componenten	<b>Shift+4</b>
Alleen geselecteerd component weergeven	<b>Shift+5</b>
Referenties draadmodel	<b>Ctrl+Shift + 1</b>
Referenties draadmodel met schaduw	<b>Ctrl+Shift + 2</b>
Referenties grijswaarden	<b>Ctrl+Shift + 3</b>
Referenties gerenderd	<b>Ctrl+Shift + 4</b>
Alleen geselecteerde referentie weergeven	<b>Ctrl+Shift + 5</b>

## Objecten selecteren

<b>Commando</b>	<b>Sneltoets</b>
Rollover Highlight in-/uitschakelen	<b>H</b>
Selectieknop <b>Alles selecteren</b>	<b>F2</b>
Selectieknop <b>Onderdelen selecteren</b>	<b>F3</b>
Selectieknop <b>Stavensets selecteren</b>	<b>Alt+Q</b>
Selectieknop <b>Staafgroepen selecteren</b>	<b>Alt+W</b>
Selectie knop <b>Enkelvoudige staven selecteren</b>	<b>Alt+E</b>
Alle objecten in het model selecteren	<b>Ctrl+A</b>
Vorige objecten selecteren	<b>Alt+P</b>
Merk selecteren	<b>Alt+object</b>
Aan selectie toevoegen	<b>Shift</b>
Selectie in-/uitschakelen	<b>Ctrl</b>
Selectiefilters	<b>Ctrl+G</b>
Object verbergen	<b>Shift+H</b>

## Snappen

<b>Commando</b>	<b>Sneltoets</b>
Naar referentielijnen/-punten snappen	<b>F4</b>

<b>Commando</b>	<b>Sneltoets</b>
Naar geometrielijnen/-punten snappen	<b>F5</b>
Naar dichtstbijzijnde punt snappen	<b>F6</b>
Naar een willekeurige positie snappen	<b>F7</b>
<b>Orthogonaal</b> in-/uitschakelen	<b>O</b>
Invoer relatieve coördinaten	<b>R</b>
Invoer absolute coördinaten	<b>A</b>
Invoer globale coördinaten	<b>G</b>
Vooruit bladeren door de beschikbare snappunten	<b>Tab</b>
Achterwaarts bladeren door de beschikbare snappunten	<b>Shift+Tab</b>
Coördinatenvergrendeling X, Y of Z in-/uitschakelen	<b>X, Y of Z</b>

## Objecten kopiëren en verplaatsen

<b>Commando</b>	<b>Sneltoets</b>
Kopiëren	<b>Ctrl+C</b>
Verplaatsen	<b>Ctrl+M</b>
Smart Select in-/uitschakelen	<b>S</b>

## Het model weergeven

<b>Commando</b>	<b>Sneltoets</b>
De lijst <b>Vensters</b> openen	<b>Ctrl+I</b>
Tussen 3D-venster/2D-venster schakelen	<b>Ctrl+P</b>
Schakelen tussen vensters	<b>Ctrl+Tab</b>
Bijgewerkt venster	<b>Ctrl + U</b>
Zoom origineel	<b>Home</b>
Zoom vorige	<b>End</b>
Inzoomen	<b>Page Up</b>
Uitzoomen	<b>Page Down</b>
Zoom geselecteerd	<b>Shift + Spatiebalk</b>
Roteren met muis	<b>Ctrl+R</b>

<b>Commando</b>	<b>Sneltoets</b>
Roteren met toetsenbord	<b>Ctrl+pijltoetsen</b> <b>Shift+pijltoetsen</b>
Het vensterrotatiepunt instellen	<b>V</b>
Eenmaal roteren	<b>Shift+R</b>
Voortdurend roteren	<b>Shift+T</b>
Vensterrotatie in-/uitschakelen	<b>F8</b>
Verschuiven	<b>P</b>
Verschuiven met middelste muisknop in-/uitschakelen	<b>Shift+M</b>
Naar rechts verplaatsen Naar links verplaatsen Omlaag verplaatsen Omhoog verplaatsen	<b>pijltoetsen</b>
Centreer door cursor Wordt gebruikt om het model op een bepaald punt centreren.	<b>Insert</b>
Vliegen	<b>Shift+F</b>
Een kijkvlak aanmaken	<b>Shift+X</b>
Volledig scherm in-/uitschakelen	<b>F11</b>

## Het model controleren

<b>Commando</b>	<b>Sneltoets</b>
Informatie object	<b>Shift+I</b>
Afstand meten	<b>F</b>
Lijst maken	<b>Ctrl+B</b>
<b>Fasemanager</b> openen	<b>Ctrl+H</b>
AutoVerbindingen maken	<b>Ctrl+J</b>

## Weergaveopties staaf

<b>Commando</b>	<b>Sneltoets</b>
Zichtbaarheid beenvlak	<b>Alt+1</b>
Richtlijnzichtbaarheid	<b>Alt+2</b>
Zichtbaarheid eigenschapaanpasser	<b>Alt+3</b>

<b>Commando</b>	<b>Sneltoets</b>
Zichtbaarheid splitser	<b>Alt+4</b>
Zichtbaarheid einddetailaanpasser	<b>Alt+5</b>
Zichtbaarheid staafmaatlijn	<b>Alt+6</b>
Kleur van staafgroepen	<b>Alt+7</b>

## Opties onderdeelpositie

Deze sneltoetsen werken voor zowel oorspronkelijke Tekla Structures onderdelen als voor rekenmodelonderdelen.

<b>Commando</b>	<b>Sneltoets</b>
Onderdeelpositie boven	<b>Alt + pijl omhoog</b>
Onderdeelpositie onder	<b>Alt + pijl omlaag</b>
Onderdeelpositie links	<b>Alt + pijl links</b>
Onderdeelpositie rechts	<b>Alt + pijl rechts</b>
Onderdeelrotatie 90 graden met de klok mee Dit commando is niet beschikbaar voor rekenmodelonderdelen.	<b>ALT + spatie</b>

## Tekeningen

<b>Commando</b>	<b>Sneltoets</b>
Open de <b>Documentmanager</b> in het model	<b>Ctrl+L</b>
Open de <b>Documentmanager</b> in de Tekening Editor	<b>Ctrl+O</b>
Tekeningen afdrukken	<b>Shift+P</b>
Volgende tekening openen	<b>Ctrl+Page Down</b>
Vorige tekening openen	<b>Ctrl+Page Up</b>
Associativiteitssymbool	<b>Shift+A</b>
Stel Kleurinstelling voor volgende tekening in	<b>B</b>
Ghost outline	<b>Shift+G</b>
Orthogonale maatvoering maken	<b>G</b>
Vrije maatlijn toevoegen	<b>F</b>

Commando	Sneltoets
Een tekening openen nadat deze werd gemaakt	<b>Ctrl+Shift</b>
In de <b>Documentmanager</b> : Gebruikersattributen openen	<b>Alt+U</b>
In de <b>Documentmanager</b> : Toevoegen aan de <b>Tekeningendatabase</b>	<b>Ctrl+M</b>
In de <b>Documentmanager</b> : Revisiebewerking	<b>Ctrl+R</b>
In de <b>Tekeningendatabase</b> : Alles selecteren	<b>Ctrl+A</b>
In de <b>Tekeningendatabase</b> : Tekeningen voor alle onderdelen maken	<b>Alt+A</b>
In de <b>Tekeningendatabase</b> : Tekeningen maken	<b>Alt+C</b>
UCS-oorsprong instellen	<b>U</b>
UCS met 2 punten instellen	<b>Shift+U</b>
Oriëntatie in-/uitschakelen	<b>Ctrl+T</b>
Huidige resetten	<b>Ctrl+1</b>
Alles resetten	<b>Ctrl+0</b>

### 3.9 Dialoogvensters gebruiken

U kunt dialoogvensters gebruiken om de eigenschappen van verschillende objecten in Tekla Structures weer te geven en te wijzigen. Dialoogvensters worden meestal geopend wanneer u op een object in het model of de tekening dubbelklikt.


---

**OPMERKING** Modelobjecteigenschappen zoals onderdeeleigenschappen worden met het eigenschappenvenster gewijzigd, niet met dialoogvensters.

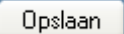

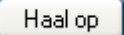


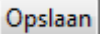

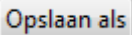
---

#### Leer de algemene dialoogvensterknoppen

De volgende tabel geeft enkele algemene knoppen weer die u in de dialoogvensters van Tekla Structures kunt tegenkomen.

Knop	Beschrijving
	Hiermee worden de eigenschappen opgeslagen en het dialoogvenster gesloten. Tekla Structures gebruikt deze eigenschappen de volgende keer dat u een object van dit type maakt.



Knop	Beschrijving
	Hiermee worden de eigenschappen opgeslagen zonder het dialoogvenster te sluiten. Tekla Structures gebruikt deze eigenschappen de volgende keer dat u een object van dit type maakt.
	Hiermee worden de geselecteerde objecten met de huidige eigenschappen van het dialoogvenster gewijzigd.
	Hiermee worden de eigenschappen van het geselecteerde object geladen. Als er meerdere objecten worden geselecteerd, neemt Tekla Structures de eigenschappen in willekeurige volgorde van een van hen.
	Hiermee worden alle selectievakjes in het dialoogvenster in- of uitgeschakeld.
	Hiermee wordt het dialoogvenster gesloten zonder de eigenschappen op te slaan of objecten te wijzigen.
	Hiermee worden de eigenschappen in het bestand in de lijst weergegeven.
	Hiermee worden alle eerder opgeslagen eigenschappen in het dialoogvenster geladen. Tekla Structures laadt tevens de eigenschappen van subdialoogvensters, zelfs als deze niet zijn geopend. Selecteer de naam van het eigenschappenbestand dat u wilt gebruiken.
	Hiermee worden de eigenschappen opgeslagen met de naam die in het vak is opgegeven. Met de knop <b>Opslaan als</b> wordt ook de lijst <b>Laad</b> bijgewerkt. Dit is belangrijk als u bestanden handmatig toevoegt of verwijdert.  Tekla Structures slaat de eigenschappenbestanden op in de modelmap, die ook de eigenschappen van subdialoogvensters bevat.

### Objecteigenschappen wijzigen door dialoogvensters te gebruiken

1. Dubbelklik op een object om het dialoogvenster met eigenschappen te openen.
2. U kunt aangeven welke eigenschappen moeten worden gewijzigd door de selectievakjes in of uit te schakelen.

Als u bijvoorbeeld wilt dat enkele onderdeellabels dezelfde naam delen maar u geen van de andere afzonderlijke eigenschappen wilt wijzigen, moet u ervoor zorgen dat alleen het selectievakje **Naam** is ingeschakeld.

---

**TIP** Klik op  om alle selectievakjes in of uit te schakelen.

---

3. Wijzig indien nodig de eigenschappen.
4. Selecteer de objecten die u wilt wijzigen.

5. Klik op **Wijzigen**.

Tekla Structures wijzigt de eigenschappen waarvan u de selectievakjes hebt ingeschakeld.

### 3.10 De taal wijzigen

U kunt de taal van de gebruikersinterface van Tekla Structures op elk moment wijzigen.

1. Klik in het menu **Bestand** op **Instellingen** --> **Taal wijzigen**.
2. Selecteer een taal in de lijst.

U hebt de volgende opties. De drieletterige taalcodes die tussen haakjes zijn opgegeven, worden in sommige taalafhankelijke bestand- en mapnamen gebruikt.

- Chinees – vereenvoudigd (chs)
  - Chinees – traditioneel (cht)
  - Tsjechisch (csy)
  - Nederlands (nld)
  - Engels (enu)
  - Frans (fra)
  - Duits (deu)
  - Hongaars (hun)
  - Italiaans (ita)
  - Japans (jpn)
  - Koreaans (kor)
  - Pools (plk)
  - Portugees (ptg)
  - Portugees – Braziliaans (ptb)
  - Russisch (rus)
  - Spaans (esp)
3. Klik op **OK**.
  4. Start Tekla Structures opnieuw op om de wijziging door te voeren.

## 3.11 Screenshots maken

Een screenshot is een afbeelding van een model of tekening. U kunt screenshots gebruiken in posters, brochures of ander materiaal om projecten weer te geven die zijn uitgevoerd met behulp van Tekla Structures.

De screenshots worden standaard opgeslagen met de naam `snap_xx.png` in de map `\screenshots` onder de huidige modelmap.

### Een screenshot van een model maken

U kunt screenshots van modelvensters maken.

1. Open een model en pas het modelvenster volgens uw wensen aan.  
Verberg het vak van het werkgebied bijvoorbeeld als u dit niet wilt weergeven.
2. Klik op het tabblad **Venster** op  **Screenshot --> Screenshot** .
3. Als u meerdere aanzichten van het model hebt, klikt u op **Wijs het venster aan** en selecteert u het aanzicht om het screenshot van te maken.
4. Als u de instellingen wilt wijzigen, klikt u op **Opties**.
  - a. Definieer de breedte, hoogte en DPI van het screenshot.
  - b. Klik op **OK** om de wijzigingen op te slaan.
5. Definieer een naam en locatie voor het screenshot.
  - a. Selecteer **Naar bestand afdrukken** en voer een beschrijvende naam voor het screenshot in het vak **Bestandsnaam** in.  
  
U kunt ook het hele pad wijzigen. Als u dit niet wilt, kunt u de standaardwaarden voor het pad en de bestandsnaam behouden.
6. Klik op **Openen in gelinkt programma** om het screenshot in een applicatie weer te geven die standaard aan dit bestandstype is gekoppeld.
7. Klik op **Capture**.

### Een screenshot van een tekening maken


Een tekeningscreenshot is een afbeelding van een geopende tekening met of zonder randen.

1. Open een tekening en pas het tekeningaanzicht volgens uw wensen aan.  
Verwijder bijvoorbeeld overbodige labels of maatlijnen en verberg overbodige onderdelen.

2. Klik op het tabblad **Aanzichten** op  **Screenshot --> Screenshot** .
3. U kunt het volgende doen:
  - Selecteer **Weergeven** om een screenshot van de geopende tekening met vensterranden te maken.
  - Selecteer **Venster zonder randen** om een screenshot van de geopende tekening zonder vensterranden te maken.
4. Voer onder de voorgeselecteerde optie **Naar bestand afdrukken** een beschrijvende naam voor het screenshot in het vak **Bestandsnaam** in.  
U kunt ook het hele pad wijzigen. Als u dit niet wilt, kunt u de standaardwaarden voor het pad en de bestandsnaam behouden.
5. Klik op **Openen in gelinkt programma** om het screenshot in een applicatie weer te geven die standaard aan dit bestandstype is gekoppeld.
6. Klik op **Capture**.

## Een screenshot in een bitmapindeling opslaan

Screenshots worden standaard als `.png`-bestand opgeslagen (Portable Network Graphics). U kunt een screenshot ook met bitmapindeling (`.bmp`) opslaan als u dit bijvoorbeeld als miniatuur voor een gebruikerscomponent wilt gebruiken. De bestandsgrootte van de bitmap is veel groter dan bij het opslaan als PNG.

1. Klik op het tabblad **Aanzichten** op  **Screenshot --> Screenshot** .
2. Selecteer **Op klembord plaatsen**.
3. Klik op **Capture**.
4. Plak het screenshot in uw grafische editor en sla het in `.bmp`-indeling op.

---

**OPMERKING** Het is mogelijk dat de software waarmee u het screenshot opent een limiet voor het aantal pixels heeft.

---

## Screenshotinstellingen

Gebruik het dialoogvenster **Screenshot** om de screenshotinstellingen weer te geven en te wijzigen.

De volgende opties zijn beschikbaar in modelvensters en tekeningen.

<b>Optie</b>	<b>Beschrijving</b>
<b>Vensternaam</b>	Hiermee geeft u de geselecteerde vensternaam weer.
<b>Weergeven</b>	Hiermee neemt u de vensterinhoud en de vensterranden in het screenshot op. Niet beschikbaar in modelvensters.
<b>Venster zonder randen</b>	Hiermee neemt u alleen de vensterinhoud in het screenshot op. Niet beschikbaar in modelvensters.
<b>Gerenderd aanzicht</b>	Voor screenshots met een hoge resolutie van modelvensters. De knop <b>Opties</b> geeft het dialoogvenster <b>Screenshot opties</b> weer. Niet beschikbaar in tekeningen.
<b>Op klembord plaatsen</b>	Hiermee plaatst u het screenshot op het klembord. Niet beschikbaar in tekeningen.
<b>Naar bestand afdrukken</b>	Hiermee slaat u het screenshot op in een bestand.

De volgende screenshotopties zijn alleen beschikbaar in modelvensters:

<b>Optie</b>	<b>Beschrijving</b>
<b>Uiteindelijke breedte</b>	De breedte van het screenshot. De eenheden hangen af van de instellingen in het menu <b>Bestand --&gt; Instellingen --&gt; Opties --&gt; Eenheden en decimalen</b> .
<b>Uiteindelijke hoogte</b>	De hoogte van het screenshot. De eenheden hangen af van de instellingen in het menu <b>Bestand --&gt; Instellingen --&gt; Opties --&gt; Eenheden en decimalen</b> .
<b>DPI</b>	De pixeldichtheid (DPI) van het screenshot. Er zijn grenzen aan de pixeldichtheid. U kunt de DPI wijzigen met een editor voor grafische afbeeldingen.
<b>Witte achtergrond</b>	Gebruikt een witte achtergrond.

<b>Optie</b>	<b>Beschrijving</b>
<b>Vloeiende lijnen</b>	Gebruikt vloeiende lijnen om gekartelde randen te verminderen.
<b>Lijndikte</b>	Hiermee stelt u de lijndikte in.

# 4 Contact opnemen met de helpdesk van Tekla Structures (Support tool)

Met de Support tool kunt u rechtstreeks contact opnemen met de helpdesk van Tekla Structures. Met deze tool kunt u het model, de gerelateerde bestanden en andere vereiste gegevens in één supportaanvraag verzamelen en uw aanvraag veilig naar de helpdesk van Tekla Structures uploaden.

De Support tool:

- Identificeert automatisch het geopende model en neemt alle bestanden of geselecteerde bestanden volgens uw selectie uit de modelmap als bijlagen in uw aanvraag op. Sommige logbestanden en bestanden in andere mappen worden ook toegevoegd, zoals het logbestand van de gebruikersfeedback, Tekla Structures-logbestanden en gebruikersattributenbestanden.
- Verzamelt automatisch applicatie- en systeemgegevens.
- Treedt er een crash op, dan voegt de Support tool automatisch de crashdumps, de sessielogbestanden en de Windows-logbestanden van het type Fout van de laatste 72 uur bij. Deze kunnen worden overgeslagen door hun selectie in de bestandscategorie **Crashinformatie** op te heffen.
- Uploadt de probleembeschrijving, het bijgevoegde model, andere bijgevoegde bestanden en alle andere verzamelde gegevens naar de helpdesk van Tekla Structures.

---

#### **OPMERKING Vertrouwelijkheidsinformatie**

Alle bestanden die u uploadt, worden als vertrouwelijk behandeld. Alleen de ontvanger heeft toegang tot de bestanden.

---

## 4.1 Een supportaanvraag maken

1. Klik in het menu **Bestand** op **Help** --> **Contact opnemen met de helpdesk van Tekla** .
2. Meld u aan met uw [Trimble Identity](#).  
De Support tool wordt geopend en vult automatisch de gebruiker, de applicatie en de versiegegevens van Tekla Structures in. De Support tool leest uw naam, e-mailadres, bedrijfsnaam en supporte-mailadres vanuit uw Trimble Identity-profiel.  
U kunt naar een ander account schakelen door op **Van gebruiker wisselen** te klikken.
3. Selecteer een categorie in de lijst met vooraf gedefinieerde categorieën of selecteer **Andere** en voer de categorie in.
4. Voer de probleembeschrijving in.
5. Klik op **Volgende**.
6. Selecteer wat u wilt bijvoegen. De bestandsnaam, bestandsgroep, bestandsgrootte en bestandslocatie worden voor elk bestand genoemd.
  - Standaard zijn alle bestanden geselecteerd.
  - Vink het selectievakje **Alle** aan of selecteer specifieke bestanden uit de **De bestanden selecteren**-lijst.
  - Wilt u andere bijlagen verzenden dan die in de **De bestanden selecteren**-lijst, klik dan op de **Extra bestanden toevoegen**-knop en blader naar de bestanden.
7. Klik op **Volgende**.  
De Support tool maakt het pakket en geeft de totale bijlagegrootte weer. U kunt ook de applicatie-informatie en besturingssysteem informatie controleren voordat u het maken van de helpdeskkwestie voltooit.
8. Klik op **Maak ticket** om uw kwestie naar de helpdesk van Tekla Structures te uploaden.

Terwijl u de helpdeskkwestie maakt, wordt de knop in de linkerbovenhoek om terug te navigeren even uitgeschakeld zodat u het uploaden niet per ongeluk kunt onderbreken.

Wanneer het uploaden is voltooid, krijgt u een melding op uw e-mailadres. Na een geslaagde upload, wordt een automatisch bevestigingsbericht naar u verzonden en start de helpdesk van Tekla Structures vervolgens met het oplossen van uw kwestie.

Raadpleeg voor een lijst met kantoren en leveranciers samen met hun contactgegevens [Kantoren en leveranciers](#).



# 5 Vrijwaring

© 2022 Trimble Solutions Corporation en haar licentieverstrekkers. Alle rechten voorbehouden.

Dit Softwarehandboek is opgesteld voor gebruik met de bijbehorende Software. Gebruik van de Software en gebruik van dit Softwarehandboek zijn onderworpen aan een Licentieovereenkomst. In de Licentieovereenkomst zijn onder andere bepaalde garanties voor de Software en dit Handboek, uitsluiting van andere garanties, beperkingen van verhaalsmogelijkheden voor schade en toegestane toepassingen van de Software vastgelegd. Tevens wordt hierin gedefinieerd of u een bevoegde gebruiker van de Software bent. Alle informatie in dit Handboek wordt verstrekt met de garantie die in de Licentieovereenkomst is bepaald. Raadpleeg de Licentieovereenkomst voor belangrijke verplichtingen en toepasselijke beperkingen en restricties van uw rechten. Trimble biedt geen garantie dat de tekst geen technische onnauwkeurigheid of typefouten bevat. Trimble behoudt zich het recht voor om dit handboek te wijzigen of aan te vullen als gevolg van wijzigingen in de software of andersoortige wijzigingen.

Bovendien wordt dit Softwarehandboek beschermd door wetten en internationale verdragen betreffende auteursrecht. Onbevoegde reproductie, weergave, modificatie of distributie van dit Handboek of enig deel hiervan kan ernstige civielrechtelijke en strafrechtelijke straffen tot gevolg hebben en zal worden vervolgd met alle middelen die de wet toestaat.

Tekla Structures, Tekla Model Sharing, Tekla PowerFab, Tekla Structural Designer, Tekla Tedds, Tekla Civil, Tekla Campus, Tekla Downloads, Tekla User Assistance, Tekla Discussion Forum, Tekla Warehouse en Tekla Developer Center zijn handelsmerken of gedeponeerde handelsmerken van Trimble Solutions Corporation in de Europese Unie, de Verenigde Staten en/of andere landen. Meer over Trimble Solutions-handelsmerken: <http://www.tekla.com/tekla-trademarks>. Trimble is een gedeponeerde handelsmerk of handelsmerk van Trimble Inc. in de Europese Unie, in de Verenigde Staten en/of andere landen. Meer over Trimble-handelsmerken: <http://www.trimble.com/trademarks.aspx>. Namen van andere producten en bedrijven in deze handleiding kunnen handelsmerken van de respectievelijke eigenaren zijn. Door een product of merk van derden te noemen, wil Trimble geen

partnerschap met of goedkeuring van deze derden suggereren. Tekla wijst elke partnerschap of goedkeuring af, tenzij uitdrukkelijk anders vermeld.

Delen van deze software:

EPM toolkit © 1995-2006 Jotne EPM Technology a.s., Oslo, Noorwegen. Alle rechten voorbehouden.

Delen van deze software maken gebruik van Open CASCADE Technology software. Open Cascade Express Mesh Copyright © 2019 OPEN CASCADE S.A.S. Alle rechten voorbehouden.

PolyBoolean C++ Library © 2001-2012 Complex A5 Co. Ltd. Alle rechten voorbehouden.

FLY SDK - CAD SDK © 2012 VisualIntegrity™. Alle rechten voorbehouden.

Deze applicatie bevat Open Design Alliance-software op basis van een licentieovereenkomst met Open Design Alliance. Open Design Alliance Copyright © 2002-2020 door Open Design Alliance. Alle rechten voorbehouden.

CADhatch.com © 2017. Alle rechten voorbehouden.

FlexNet Publisher © 2016 Flextijdperk Software LLC. Alle rechten voorbehouden.

Dit product bevat beschermde en vertrouwelijke technologie, informatie en creatieve producten die eigendom zijn van en beschikbaar worden gesteld door Flexera Software LLC en hun eventuele licentieverstrekkers. Het is ten strengste verboden dergelijke technologie, geheel of gedeeltelijk, op enige wijze te gebruiken, kopiëren, publiceren, verspreiden, vertonen, wijzigen of over te dragen zonder de voorafgaande schriftelijke toestemming van Flexera Software LLC. Het bezit van deze technologie behelst geen enkele verlening van licentie of rechten op grond van de rechten op intellectueel eigendom van Flexera Software LLC zij het door uitsluiting, implicatie of een andere reden, tenzij uitdrukkelijk schriftelijk verleend door Flexera Software LLC.

Als u de openbronsoftwarelicenties van derden wilt zien, gaat u naar Tekla Structures, klikt u op **Bestand --> Help --> Info Tekla Structures** en klikt u vervolgens op de optie **Licenties van derden**.

De in deze handleiding beschreven elementen van de software worden beschermd door meerdere patenten en mogelijke in behandeling zijnde patentaanvragen in de Verenigde Staten en/of andere landen. Ga voor meer informatie naar pagina <http://www.tekla.com/tekla-patents>.

# Trefwoordenregister

<b>A</b>	
aan de slag.....	28
afbeeldingen	
miniaturafbeelding van model.....	20
arceren van overlappende oppervlakken..	41
associativiteit maken maatlijn.....	41
associativiteitssymbool.....	41
automatisch opslaan.....	24
fout.....	24
model openen.....	24
<b>B</b>	
back-up maken	
modellen.....	24
Basisprincipes.....	28
basisvenster autorotatie.....	41
<b>C</b>	
commando's	
beëindigen.....	29
gebruiken.....	29
opnieuw activeren.....	29
zoeken.....	33
configuraties.....	13
contact met de helpdesk opnemen.....	63
contextuele werkbalk.....	38,41
crossing-selectie.....	41
<b>D</b>	
dialogoogvensters	
algemene knoppen.....	56
eigenschappen.....	56
zoeken.....	33
DirectX-rendering.....	41
drag & drop.....	41
<b>E</b>	
een model openen	
automatisch opslaan.....	24
fout.....	24
eigenschappen	
algemene knoppen in dialoogvensters	56
dialoogvensters.....	56
projecteigenschappen.....	21
eigenschapsvenster.....	29
<b>G</b>	
gebruikersinterface.....	28
talen.....	58
gebruiksstatistieken.....	13
ghost outline.....	41
<b>H</b>	
Helpdesk van Tekla Structures	
contact opnemen.....	63
supportaanvraag maken.....	63
het lint minimaliseren.....	29
historie ongedaan maken.....	49
<b>I</b>	
ingelezen wijzigingen weergeven.....	49
inlezen.....	49
instellen	
Tekla Structures.....	13
instellingen	
screenshotinstellingen.....	58
<b>K</b>	
kleurmodus	
tekeningen.....	41

wijzigen in tekeningen.....	41
knoppen	
algemene knoppen in dialoogvensters	56
knoppen menu bestand.....	41
kopiëren	
modellen.....	24

## L

leeg project.....	13
lijnbreedten printer.....	41
lijnkleuren printer.....	41
linten	
het uiterlijk wijzigen.....	29
lettertypegrootte.....	41
minimaliseren.....	29
verbergen.....	29

## M

maken	
3D-modellen.....	13
modellen.....	19
screenshots.....	58
meldingen.....	40
menu bestand	
knoppen.....	41
werkbalken.....	41
middelpunt automatische rotatie.....	41
miniaturafbeelding.....	20
modellen	
back-up maken.....	24
maken.....	19
miniaturafbeelding.....	20
opslaan.....	24
multi-user versus single-user.....	19

## N

naar centrum zoomen.....	41
naar links uitlijnen.....	29
naar tabblad uitlijnen.....	29
navigatiemodus.....	29

## O

omgevingen.....	13
onderbreken.....	29
ongedaan maken.....	49
openen	
modellen.....	17
opnieuw.....	49
opslaan als.....	24
opslaan.....	24,49
modellen.....	24
orthogonaal.....	40,41

## P

project opzetten	
projecteigenschappen bewerken.....	21

## R

rollen.....	13
rollover highlight.....	41

## S

screenshots	
instellingen.....	58
maken.....	58
selecteren bij rechtsklikken.....	41
single-user versus multi-user.....	19
Smart Select.....	40,41
snapshots, zie screenshots.....	58
Snel starten.....	33
sneltoetsen, zie toetsenbordsneltoetsen...	50
starten	
Tekla Structures.....	13
statusbalk.....	40
stippellijn voor verborgen lijn.....	41
Support tool.....	63
supportaanvraag	
maken.....	63

## T

tabbladen.....	29
talen	

De taal wijzigen.....	58
tekening kleurmodus	
wijzigen.....	41
Tekla Structures instellen	
leeg project.....	13
Tekla Structures	
gebruikersinterface.....	28
toetsenbordsneltoetsen.....	50
tooltips.....	29,41

## V

verbergen	
lint.....	29
linttabbladen.....	29
verschuiven met middelste muisknop.....	41

## W

wegschrijven.....	49
werkbalk Snelle toegang .....	49
werkbalk van de werkvlakverwerker.....	41
werkbalk voor selecteren.....	41
werkbalk voor snappen	
tooltips.....	41
werkbalk voor tijdelijk snappen.....	41
werkbalk zoekopdracht model.....	41
werkbalken	
contextuele werkbalk.....	38
grote pictogrammen.....	41
zoeken.....	33

## Z

zijpaneel	
applicaties en componenten.....	35
gebruikersinformatie.....	35
objecteigenschappen.....	35
puntenwolken.....	35
referentiemodellen.....	35
tekla online.....	35
zijvenster.....	35
zoeken	
voor commando's, dialoogvensters en	
werkbalken.....	33

