



Tekla Structures 2025

Acquisire familiarità con Tekla Structures

Aprile 2025

©2025 Trimble Inc. and affiliates

Indice

1	Configurazioni di Tekla Structures.....	7
2	Avvio di Tekla Structures utilizzare la schermata di avvio classica.....	10
2.1	Selezione dell'impostazione Tekla Structures	11
2.2	Creazione del proprio ambiente: progetto vuoto.....	13
2.3	Controlla la tua Tekla Structures configurazione.....	13
2.4	Apri un modello.....	14
	Apertura di un modello utilizzato recentemente.....	14
	Apertura di qualsiasi modello esistente.....	14
	Apertura di un modello condiviso.....	14
	Rimozione di un modello dalla lista di modelli Recente	15
2.5	Creazione di un nuovo modello	15
2.6	Creazione di un'immagine di anteprima di un modello.....	16
2.7	Modifica delle proprietà progetto.....	17
2.8	Salvataggio di un modello	20
	Salvataggio del modello corrente.....	20
	Salvataggio di una copia con un nome o un percorso diverso.....	20
	Salvataggio di una copia di backup.....	21
	Salvataggio di un modello prototipo.....	22
	Definizione delle impostazioni di salvataggio automatico.....	22
	Quando utilizzare un modello salvato automaticamente.....	23
3	Avvio di Tekla Structures e apertura dei modelli utilizzando Tekla Launcher (anteprima).....	24
3.1	Creazione di un nuovo modello in Tekla Launcher.....	25
3.2	Apertura di un modello utilizzato recentemente in Tekla Launcher.....	28
3.3	Aprire qualsiasi modello esistente in Tekla Launcher.....	29
3.4	Apertura di un modello condiviso in Tekla Launcher.....	29
3.5	Regolazione di Tekla Launcher in base alle proprie esigenze.....	32
4	Introduzione all'interfaccia utente di Tekla Structures.....	34
4.1	Come utilizzare la ribbon e relativi comandi.....	36
	Come utilizzare i comandi sulla ribbon.....	36
	Modifica dell'aspetto della ribbon.....	37
	Riduzione a icona della ribbon.....	38
4.2	Come utilizzare Avvio rapido per trovare comandi, finestre di dialogo e barre degli strumenti.....	39
4.3	Come utilizzare il pannello laterale.....	41

4.4	Modifica delle proprietà oggetto utilizzando la barra degli strumenti contestuale.....	44
	Modifica delle proprietà oggetto utilizzando la barra degli strumenti contestuale.....	45
	Copia delle proprietà degli oggetti utilizzando la barra degli strumenti contestuale...	45
	Comandi di disegno sulla barra degli strumenti contestuale.....	46
	Altri comandi sulla barra degli strumenti contestuale.....	46
	Come mostrare o nascondere la barra degli strumenti contestuale.....	47
	Definizione della posizione della barra degli strumenti contestuale.....	47
	Fissaggio della barra degli strumenti contestuale.....	47
	Riduzione a icona della barra degli strumenti contestuale.....	48
4.5	Impostazioni di base nel menu File.....	48
4.6	Barra degli strumenti per selezione.....	55
4.7	Barra degli strumenti per snap.....	60
	Tasti di snap principali.....	60
	Tasti di snap e punti di snap.....	61
	Snap nei disegni.....	63
4.8	Visualizzazione dei messaggi sulla barra di stato.....	63
4.9	Icone della Barra di accesso rapido	64
4.10	Annullamento delle modifiche di modellazione e di disegno	64
4.11	Shortcut di default.....	66
	Comandi comuni.....	66
	Opzioni di rendering.....	67
	Selezione degli oggetti.....	68
	Snap.....	68
	Copia e spostamento di oggetti.....	69
	Visualizzazione del modello.....	69
	Controllo del modello.....	70
	Opzioni di visualizzazione barre d'armatura.....	70
	Opzioni per le posizioni delle parti.....	71
	Disegni.....	71
4.12	Modificare la lingua dell'interfaccia utente di Tekla Structures.....	72
4.13	Creare screenshot.....	73
	Creare uno screenshot di un modello.....	73
	Creare uno screenshot di un disegno.....	74
	Salvare uno screenshot in formato bitmap.....	74
	Impostazioni screenshot.....	75
5	Utilizzare le proprietà degli oggetti del modello e del disegno.....	77
5.1	Visualizzazione e modifica delle proprietà oggetto nel pannello proprietà.....	77
	Apertura del pannello proprietà.....	78
	Modificare le proprietà di un oggetto del modello o di un oggetto del disegno.....	79
	Modificare le proprietà di più oggetti del modello o oggetti del disegno.....	80
	Modificare le proprietà degli oggetti di annotazione del disegno nell'editor visivo.....	81
	Visualizzazione solo delle proprietà utilizzate frequentemente nel pannello proprietà.....	83
	Ricerca nel pannello proprietà.....	84
5.2	Copia delle proprietà da un altro oggetto nel pannello proprietà.....	85
	Utilizzo di Copia nel clipboard per copiare le proprietà oggetto	86

	Utilizzo di Copia su un altro oggetto per copiare le proprietà oggetto.....	88
5.3	Modifica delle impostazioni del pannello proprietà.....	89
	Passaggio dall'applicazione automatica a quella manuale e viceversa delle proprietà nel pannello proprietà.....	89
	Controllo della visibilità dei pulsanti Copia nel clipboard e Copia su un altro oggetto nel pannello proprietà.....	91
	Controllo della visibilità dei gruppi di proprietà nel pannello proprietà.....	91
	Posizione in cui vengono salvate le impostazioni del pannello proprietà.....	93
5.4	Salvare e caricare le proprietà oggetto nel pannello proprietà o nelle finestre di dialogo.....	94
	Salvataggio e caricamento delle proprietà nel pannello proprietà.....	94
	Salvataggio e caricamento delle proprietà in una finestra di dialogo.....	96
	Rimozione delle proprietà esistenti.....	97
5.5	Visualizzazione e modificare delle proprietà oggetto utilizzando le finestre di dialogo.....	97
6	Personalizzazione degli elementi dell'interfaccia utente di base	99
6.1	Personalizzazione della ribbon.....	99
	Aggiunta di un pulsante alla ribbon.....	101
	Spostamento di un pulsante.....	106
	Ridimensionamento di un pulsante.....	107
	Modifica dell'aspetto di un pulsante.....	108
	Creazione di un comando definito dall'utente con l'editor comandi.....	110
	Aggiunta di una barra di separazione.....	111
	Rimozione di un pulsante.....	112
	Aggiungere, nascondere e modificare le schede.....	112
	Salvataggio della ribbon	113
	Verifica delle modifiche.....	114
	Backup e ripristino delle ribbon.....	115
6.2	Personalizzazione del layout del pannello proprietà.....	115
	Aggiunta di una proprietà o di un gruppo di proprietà.....	117
	Modifica del nome di una proprietà o di un gruppo di proprietà.....	120
	Copia delle proprietà da un tipo di oggetto a un altro tipo di oggetto	120
	Impostazione della la visibilità di default per una singola proprietà.....	123
	Impostazione della la visibilità di default per un gruppo di proprietà.....	124
	Rimozione di una personalizzazione.....	124
	Salvataggio delle modifiche.....	125
	Attributi utente (UDA) nel pannello proprietà personalizzato.....	125
	Esempio: come aggiungere attributi utente correlati a IFC al layout del pannello proprietà e copiarli in un altro tipo di oggetto.....	126
6.3	Personalizzazione degli shortcut.....	131
	Definizione degli shortcut.....	131
	Rimozione e ripristino degli shortcut.....	133
	Esportazione degli shortcut.....	133
	Importazione degli shortcut.....	133
6.4	Personalizzazione delle barre degli strumenti di selezione, snap e snap manuale.....	134
6.5	Personalizzazione della barra degli strumenti contestuale.....	135
	Personalizzazione della barra degli strumenti contestuale.....	135
	Creazione di profili utente per le barre degli strumenti contestuali.....	137
	Backup e condivisione delle barre degli strumenti contestuali.....	138

7	Risoluzione dei problemi relativi all'app Tekla Structures...	139
7.1	Errore: System.DllNotFoundException.....	139
7.2	Errore: System.Runtime.Remoting.RemotingException.....	139
7.3	Errore: APPCRASH TeklaStructures.exe ntdll.dll.....	140
7.4	Come reperire informazioni sugli errori quando Tekla Structures non mostra un messaggio di errore.....	140
7.5	Procedura generale per la risoluzione dei problemi.....	141
7.6	Domande e azioni per la risoluzione dei problemi.....	141
8	Come contattare l'assistenza di Tekla Structures (strumento di supporto).....	144
8.1	Creazione di una richiesta di supporto.....	144
9	Aiuto interattivo per Tekla Structures in Trimble Assistant for Tekla (anteprima).....	147
9.1	Installazione dell'estensione Trimble Assistant for Tekla in Tekla Structures.....	147
10	Esclusione di responsabilità.....	149

1 Configurazioni di Tekla Structures

In base al proprio abbonamento Tekla Structures, è possibile accedere alla configurazione **Tekla Structures Carbon**, **Tekla Structures Graphite** o **Tekla Structures Diamond**.

È possibile visualizzare i dettagli delle subscription in [Tekla Online Admin Tool](#).

Ciascun abbonamento consente progressivamente di disporre di più funzioni del prodotto.

- **Tekla Structures Diamond** è per le informazioni di dettaglio e di produzione.
- **Tekla Structures Graphite** è per la modellazione e la documentazione di progetto.
- **Tekla Structures Carbon** è per la visualizzazione e la collaborazione.

Questa documentazione riguarda il contenuto della configurazione **Tekla Structures Diamond**. L'utente potrebbe non avere accesso a tutte le funzioni descritte nella documentazione. Se l'abbonamento include diverse configurazioni diverse, è possibile selezionarle all'avvio di Tekla Structures.

Solo le configurazioni precedenti sono supportate se si utilizzano le licenze in loco precedenti. Per ulteriori informazioni, vedere [Mappa delle caratteristiche per le licenze in loco precedenti](#).

Mappa delle funzioni per abbonamenti Tekla Structures

	Carbon	Graphite	Diamond
Modellazione			
Apertura e visualizzazione dei modelli	✓	✓	✓
Modellazione di parti, assemblaggi in acciaio,		✓	✓

	Carbon	Graphite	Diamond
unità di getto prefabbricate, entità gettate in calcestruzzo			
Creazione di componenti in acciaio e calcestruzzo		✓1	✓
Creazione di marche parti univoche (marcatura)		✓2	✓
Strumenti intelligenti di modifica in batch			✓
Strumenti per la pianificazione			
Pianificazione logistica, sequenziamento, schedulazione, classificazione, visualizzazione dello stato	✓	✓	✓
Disegni e report			
Creazione di report e disegni di stampa	✓	✓	✓
Creazione di disegni di progetto/ montaggio, barre d'armatura e bulloni di ancoraggio (pianta, sezione, montaggio)		✓	✓
Creazione di disegni di produzione in acciaio e calcestruzzo (parte, assemblaggio, unità di getto)			✓

	Carbon	Graphite	Diamond
Interoperabilità			
Esportazioni di sistemi CNC e MIS in acciaio	✓	✓	✓
Esportazioni verso sistemi di produzione di barre d'armatura	✓	✓	✓
Esportazioni di sistemi ERP e MES in calcestruzzo prefabbricato	✓	✓	✓
Utilizzo dei modelli di riferimento (ad esempio formati DWG, DXF, IFC)	✓	✓	✓
Analisi			
Creare modelli di analisi e carichi di analisi		✓	✓
Interfacce di analisi e progetto		✓	✓
Altro			
Funzionalità Open API	✓	✓	✓

✓1 = Solo componenti concettuali.

✓2 = la marcatura non è disponibile per gli assemblaggi in acciaio o prefabbricati; l'armatura è comunque marcata.

2

Avvio di Tekla Structures utilizzare la schermata di avvio classica

Con Tekla Structures, è possibile creare modelli 3D ricchi di informazioni di tutte le strutture e dei materiali, mentre il modello 3D è anche l'unica fonte di informazioni per i disegni e altre elaborazioni, come i report e i file NC.

Quando si installa Tekla Structures, vengono visualizzate due icone sul desktop:

-  che avvia la schermata di avvio classica di Tekla Structures
-  che avvia la nuova schermata di avvio di Tekla Launcher

Per utilizzare la schermata di avvio classica per iniziare Tekla Structures, fare

doppio clic sull'icona  del desktop o selezionare Tekla Structures dal menu Start di Windows.

Ti viene chiesto di scegliere la tua Tekla Structures configurazione. L'impostazione è costituita da un ambiente, un ruolo e una configurazione.

- Il termine *Ambiente* indica impostazioni e informazioni specifiche delle regioni. Definisce, ad esempio, i profili, i tipi di materiali, i valori di default, le proprietà disegno, le impostazioni dei componenti, i report e i template disponibili e utilizzati per l'area geografica specifica.
- Il *Ruolo* è un profilo del gruppo di utenti che limita la disponibilità di file e impostazioni in un ambiente. L'interfaccia utente è stata personalizzata per ciascun ruolo, ovvero alcune delle impostazioni non pertinenti per il ruolo specifico sono nascoste per rendere l'interfaccia utente più chiara e più facile da utilizzare.

- La *Configurazione* è costituita da un insieme di funzioni per le quali l'utente dispone dell'autorizzazione in base all'Accordo di licenza.

Gli amministratori dell'azienda possono fare riferimento a Panoramica di ambienti, ruoli e configurazioni.

2.1 Selezione dell'impostazione Tekla Structures

1. Avviare Tekla Structures.
2. Eseguire l'accesso utilizzando il proprio Trimble Identity quando richiesto.

Una finestra di dialogo in cui si sceglie la configurazione Tekla Structures e viene visualizzato il tipo di licenza. Procedere con l'opzione di abbonamento di default Tekla Structures.

Se si dispone di una licenza in loco, cliccare su **Cambia server licenze** --> **Utilizza il server delle licenze in locale**.



3. Selezionare un ambiente adatto all'area geografica in cui viene eseguito il progetto.

Se non è possibile trovare l'ambiente desiderato nella lista, vedere Installazione e licenza Tekla Structures.

È inoltre possibile selezionare un **progetto vuoto** e utilizzarlo come base per creare un ambiente personalizzato.

4. Selezionare un ruolo.

La disponibilità dei ruoli varia in base al proprio ambiente, tuttavia i seguenti ruoli sono usualmente disponibili:

- Concrete Contractor

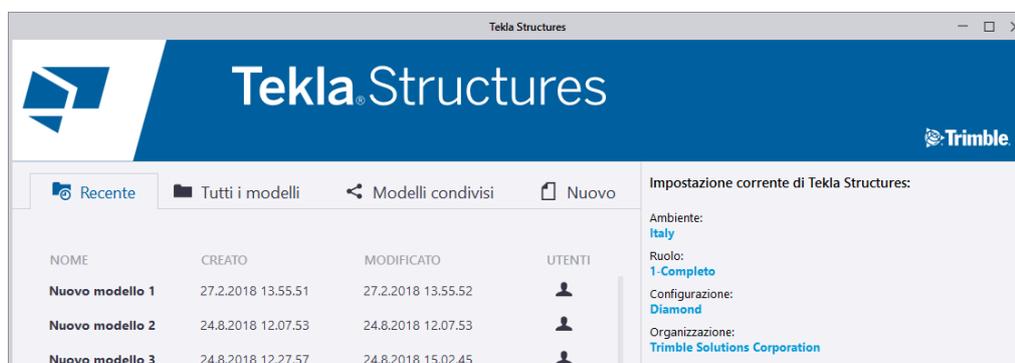
- Ingegnere
- Appaltatore generale
- Precast Concrete Detailer
- Production Planner for Concrete
- Rebar Detailer
- Steel Detailer

5. Selezionare una configurazione.

La configurazione utilizzata potrebbe non contenere tutte le funzionalità descritte nelle guide dei prodotti di Tekla Structures. Per ulteriori informazioni sulle funzioni disponibili in ciascuna configurazione, vedere [Configurazioni di Tekla Structures \(pagina 7\)](#).

6. Cliccare su **OK**.

Viene visualizzata la schermata iniziale.



7. Selezionare le operazioni da eseguire:

- Nella scheda **Recente** è possibile [aprire un modello utilizzato recentemente \(pagina 14\)](#).

Se la scheda **Recente** è vuota, la scheda **Tutti i modelli** viene visualizzata.

- Nella scheda **Tutti i modelli** è possibile [aprire qualsiasi modello esistente \(pagina 14\)](#).

Se la scheda **Tutti i modelli** è vuota, la scheda **Nuovo** viene visualizzata.

Nelle schede **Recente** e **Tutti i modelli** è possibile ordinare ciascuna delle colonne. Inoltre, è possibile modificare l'ordine e le dimensioni delle colonne trascinandole.

È possibile cercare i modelli per nome iniziando a digitare il nome del modello. Ad esempio, quando si digita N, Tekla Structures seleziona il primo modello che inizia con la lettera N.

Per aprire il modello selezionato, cliccare due volte sul modello selezionato oppure selezionare il modello e cliccare sul pulsante **Apri**.

- Nella scheda **Modelli condivisi** è possibile aprire un modello condiviso utilizzando Tekla Model Sharing.
- Nella scheda **Nuovo** è possibile [creare un nuovo modello \(pagina 15\)](#).

SUGGERIMENTO Se non si è sicuri di cosa selezionare o compilare nelle finestre **Tekla Structures - Impostazioni** e **Tekla Structures - Avvio**, posizionare il puntatore del mouse

sull'icona  per visualizzare la descrizione comando.

2.2 Creazione del proprio ambiente: progetto vuoto

Il *Blank project* è un ambiente Tekla Structures che include solo contenuto generico, come profili parametrici, tipi di bulloni, materiali e barre d'armatura non definiti, e layout elementari per i disegni. Può essere utilizzato per raccogliere informazioni, strumenti e impostazioni specifici di progetto, azienda o regione. Il blank project è sempre incluso nell'installazione di Tekla Structures.

Download e installazione di contenuto nel progetto vuoto

È possibile utilizzare Tekla Warehouse per scaricare e installare il contenuto nel progetto vuoto. Ad esempio, è possibile scaricare o installare i profili, le classi dei materiali, i bulloni, le armature, i componenti, le applicazioni e i template da Tekla Warehouse in tutte le raccolte specifiche dell'ambiente e del produttore, nonché realizzare combinazioni adatte alle proprie esigenze.

È possibile scaricare e installare il contenuto da Tekla Warehouse sia prima che durante un progetto. Prima di avviare un progetto, è possibile installare il contenuto nelle cartelle progetto e azienda (FIRM). Durante il progetto, è possibile installare il contenuto nella cartella modello.

2.3 Controlla la tua Tekla Structures configurazione

È possibile verificare le impostazioni correnti di Tekla Structures (ambiente, ruolo, configurazione e organizzazione) in qualsiasi momento senza dover chiudere il modello.

Nel menu **File** cliccare su **Impostazioni** e scorrere verso il basso fino all'area **Impostazione corrente di Tekla Structures**. Vengono visualizzate le impostazioni correnti.

Se si desidera modificare la configurazione, riavviare Tekla Structures e modificare la selezione nella finestra di dialogo **Tekla Structures - Impostazioni**.

2.4 Apri un modello

È possibile aprire un modello alla volta. Se si apre un modello e un altro è già aperto, Tekla Structures richiede di salvare il primo modello.

Apertura di un modello utilizzato recentemente

1. Nel menu **File** cliccare su **Apri**.
2. Cliccare su **Recente**.
3. Selezionare un modello dalla lista.
Tekla Structures mostra la [miniatura \(pagina 16\)](#) del modello, se ne è stata aggiunta una, e alcune informazioni di base sulla creazione del modello.
4. Per aprire il modello selezionato, cliccare su **Apri** o cliccare due volte sul modello.

Se non è presente alcuna vista visibile nel modello, Tekla Structures richiede di selezionarne una.

Apertura di qualsiasi modello esistente

1. Nel menu **File** cliccare su **Apri**.
2. Cliccare su **Tutti i modelli**.
Per cercare i modelli in un'altra cartella, cliccare su **Sfoggia...**
Se si desidera ordinare i modelli in base al nome o alla data di modifica, utilizzare l'ordinamento **Ordina per**.
3. Selezionare un modello dalla lista.
Tekla Structures mostra la [miniatura \(pagina 16\)](#) del modello, se ne è stata aggiunta una, e alcune informazioni di base sulla creazione del modello.
4. Per aprire il modello selezionato, cliccare su **Apri** o cliccare due volte sul modello.

Se non è presente alcuna vista visibile nel modello, Tekla Structures richiede di selezionarne una.

Apertura di un modello condiviso

I modelli sono stati condivisi utilizzando Tekla Model Sharing.

1. Nel menu **File** cliccare su **Apri**.

2. Cliccare su **Sfoggia modelli condivisi**.
Tekla Structures richiede di eseguire l'accesso con il proprio Trimble Identity, se non è già stato fatto.
3. Selezionare il modello condiviso nella **Modelli condivisi** finestra di dialogo.

Rimozione di un modello dalla lista di modelli Recente

Per rimuovere un modello dalla lista di modelli **Recente**, cliccare con il pulsante destro del mouse su un modello nella lista e selezionare una delle opzioni.

- **Elimina elemento selezionato**: elimina il modello selezionato dalla lista
- **Cancella tutto**: rimuove tutti i modelli dalla lista
- **Cancella voci non valide**: rimuove tutti i modelli non validi dalla lista, come i modelli eliminati che non possono essere più aperti

Le opzioni non sono disponibili nella scheda **Tutti i modelli**.

2.5 Creazione di un nuovo modello

Creare un modello separato per ciascun progetto di Tekla Structures. Ciascun modello viene memorizzato nella relativa cartella all'interno della cartella `TeklaStructuresModels`.

1. Nel menu **File** cliccare su **Nuovo**.
2. Nella casella **Nome** immettere un nome per il nuovo modello.
La lunghezza massima del nome è 40 caratteri.
Non utilizzare caratteri speciali (/ \ ; : |). Si consiglia di provare a scegliere un nome permanente a questo punto. Il nome del modello può essere modificato in un secondo momento, ma comporta la modifica di più nomi file.
3. Stabilire se salvare il nuovo modello.
Di default, il modello viene salvato nella cartella `TeklaStructuresModels` creata durante l'installazione. È possibile modificare la cartella di default cliccando su **Sfoggia**. È inoltre possibile selezionare una cartella utilizzata recentemente nella lista **Posiziona in**.
4. Scegliere se eseguire Tekla Structures in modalità single-user o multi-user.
 - Single-user: il modello verrà utilizzato da un singolo utente alla volta.

- Multi-user: il modello è memorizzato su un server e può essere utilizzato da più utenti contemporaneamente. Immettere il nome del server nella casella **Server**.
5. Per utilizzare un modello prototipo, selezionarne uno.
È possibile contrassegnare i modelli prototipo importanti come preferiti o nascondere i template non necessari.
 - a. Selezionare un modello prototipo dalla lista.
 - b. Cliccare con il pulsante destro del mouse e selezionare **Preferiti** o **Nascosto**.

Se si contrassegna un prototipo come **Preferiti**, questo viene posizionato in cima all'elenco dei modelli prototipo. In alternativa, utilizzare l'icona della stella sul prototipo per contrassegnarlo come **Preferiti** o per rimuovere il contrassegno.

Se si contrassegna un prototipo come **Nascosto**, viene rimosso dalla lista dei modelli prototipo. Selezionare la casella di controllo **Mostra elementi nascosti** per visualizzarla nuovamente.
 6. Se si desidera collegare il modello a un progetto di Trimble Connect, selezionare la casella di controllo **Avvia collaborazione Trimble Connect**.

Il collegamento del modello a un progetto di Trimble Connect avviene dopo la creazione del modello. Per ulteriori informazioni, vedere Collegamento di un modello Tekla Structures a un progetto Trimble Connect.
 7. Cliccare su **Crea**.

Tekla Structures crea il modello e apre la vista modello di default. I contenuti della vista modello potrebbero variare in base al modello prototipo selezionato al passaggio 5.

Vedere anche

[Creazione di un'immagine di anteprima di un modello \(pagina 16\)](#)

[Modifica delle proprietà progetto \(pagina 17\)](#)

2.6 Creazione di un'immagine di anteprima di un modello

È possibile aggiungere un'immagine per rendere più semplice il riconoscimento del progetto anche quando non si ricorda il nome esatto del modello. L'immagine viene visualizzata quando si cercano modelli esistenti.

1. Nella scheda **Vista** cliccare su  **Screenshot --> Immagine di progetto**.

2. Selezionare una vista.

Tekla Structures crea l'immagine e la salva nella cartella modello con il nome `thumbnail.png`.

3. Per verificare l'immagine, selezionare il menu **File**, cliccare su **Apri** e selezionare il modello per cui è stata creata l'immagine in **Recente** o nella lista **Tutti i modelli**.

L'immagine viene ora visualizzata con altre informazioni sul modello. Ad esempio:



4. Se non si è soddisfatti di un'immagine, è possibile ripetere i passaggi 1 - 2 tutte le volte necessarie.

Ad esempio, è possibile ingrandire e ridurre il modello per regolare gli elementi da visualizzare nell'immagine. Quando si crea una nuova immagine, Tekla Structures sovrascrive l'immagine esistente con quella nuova.

SUGGERIMENTO In alternativa, se si desidera utilizzare un'immagine personalizzata, è possibile aggiungere l'immagine direttamente nella cartella del modello con il nome `thumbnail.png`. La dimensione preferita dell'immagine è 120 x 74 pixel.

2.7 Modifica delle proprietà progetto

Le informazioni sul progetto, come numero e nome del progetto, saranno necessarie molte volte durante un progetto. Aggiornare le proprietà di progetto all'inizio di ogni progetto, in modo che report e disegni visualizzino automaticamente le informazioni corrette. Tutti i campi sono opzionali.

1. Nel menu **File** cliccare su **Proprietà progetto**.
2. Modificare le proprietà generali del progetto e immettere una descrizione che consente di identificare il modello alla successiva apertura.

La descrizione è elencata con le altre informazioni sul modello quando si seleziona un modello in **Recente** o nella lista **Tutti i modelli**.

Il limite per la lunghezza della descrizione è 78 caratteri.

Quando si modificano le proprietà, Tekla Structures evidenzia le proprietà modificate in giallo nel pannello proprietà. Quando si è pronti con le modifiche, cliccare su **Modifica** per applicarle.

3. Per utilizzare un altro sistema di coordinate per l'interoperabilità e la collaborazione, cliccare su **Punti base** per definire un nuovo punto base.

Dopo avere definito un punto base, è possibile selezionarlo dalla lista **Posizione per**.

4. Per definire gli attributi utente specifici del progetto, cliccare su **Attributi utente**.

Di default, è possibile definire:

- Commenti progetto
- Campi utente
- Classe di esecuzione
- Sistema di classificazione
- Attributi di esportazione IFC, come IFC nome cantiere, IFC nome edificio, IFC nome piano edificio e IFC nome ponte
- Attributi di stato
- Posizione officina Unitechnik

La disponibilità dei diversi attributi utente varia in base al proprio [ambiente \(pagina 11\)](#), al ruolo e alla [configurazione \(pagina 7\)](#).

Una volta terminata la modifica delle proprietà del progetto, le proprietà del progetto verranno aggiornate nei disegni e nei report.

Visualizzazione delle informazioni sul progetto in template e report

I campi nell'immagine seguente si riferiscono agli attributi template, che possono essere utilizzati quando si realizzano report e template personalizzati. Per visualizzare le informazioni sul progetto, aggiungere gli attributi template corrispondenti in template e report.

Proprietà progetto

Generale

Numero progetto 1

Nome 2

Costruttore 3

Oggetto 4

Progettista 5

Posizione 6

Indirizzo 7

Casella postale 8

Città 9

Area 10

Codice postale 11

Paese 12

Data inizio 13

Data fine 14

Info 1 15

Info 2

Descrizione (0/78) 16

(1) NUMBER#2

(2) NAME

(3) BUILDER

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

2.8 Salvataggio di un modello

Salvare il modello a intervalli regolari per evitare di perdere il lavoro. Anche Tekla Structures salva il lavoro automaticamente a intervalli regolari.

NOTA Le versioni di Tekla Structures non sono retrocompatibili. Quando si salva un modello, non è possibile aprirlo nelle versioni precedenti di Tekla Structures a causa delle differenze del database.

Salvataggio del modello corrente

Per salvare le modifiche nel file del modello corrente, eseguire una delle seguenti operazioni:

- Nell'angolo superiore sinistro dello schermo, cliccare su **Salva** .
- Nel menu **File** cliccare su **Salva come** --> **Salva** .
- Premere **Ctrl + S**.

Salvataggio di una copia con un nome o un percorso diverso

È possibile creare una copia del modello con un nome diverso o in una cartella diversa. La versione originale del modello rimane invariata.

NOTA Quando il modello viene salvato con un nome differente, tutti i GUID (Globally Unique Identifier) del modello salvato cambieranno e saranno differenti rispetto al modello originale. Ciò significa che il modello salvato non ha relazione con il modello originale e che il modello salvato non può essere utilizzato come backup.

1. Nel menu **File** cliccare su **Salva come --> Salva come** .
 2. Nella casella **Nome del modello** immettere un nuovo nome.
 3. Per salvare in una posizione differente, cliccare su **Sfoggia** e definire la posizione in cui salvare il modello.
 4. Cliccare su **OK**.
- Tekla Structures crea una nuova copia con un nome diverso, tuttavia la versione originale del modello rimane invariata.

Salvataggio di una copia di backup

È possibile creare una copia di backup del modello con gli stessi GUID (Globally Unique Identifier) del modello originale.

1. Nel menu **File** cliccare su **Salva come --> Salva e crea copia di backup** .
Tekla Structures salva una copia del modello nella cartella `..\TeklaStructuresModels\backup\.`
2. Se è necessario utilizzare la copia di backup al posto del modello corrente, spostare la copia di backup dalla data selezionata nella cartella del modello.
È possibile sostituire tutto il contenuto della cartella del modello corrente con i contenuti della cartella di backup scelta oppure rinominare la cartella di backup (`<date-time>`) in modo che corrisponda al nome del modello originale.
3. Per modificare la posizione della cartella di backup, utilizzare l'opzione avanzata `XS_MODEL_BACKUP_DIRECTORY`.

NOTA Per risparmiare spazio su disco, è possibile comprimere la cartella `XS_MODEL_BACKUP_DIRECTORY`.

Salvataggio di un modello prototipo

È possibile salvare un modello con le impostazioni richieste e utilizzare il modello come prototipo per creare nuovi modelli.

Definizione delle impostazioni di salvataggio automatico

Utilizzare **Autosave** per eseguire il backup automaticamente e salvare il lavoro a intervalli impostati. È possibile impostare separatamente l'intervallo di salvataggio automatico per modello e disegni. I file salvati automaticamente hanno l'estensione `.db1_<user>`.

Se per qualche motivo il salvataggio automatico non riesce, verificare i [messaggi della barra di stato \(pagina 63\)](#) per ulteriori informazioni.

1. Nel menu **File** cliccare su **Impostazioni** --> **Opzioni** e passare alle impostazioni **Generale**.
2. In **Autosave** impostare l'intervallo di salvataggio automatico.
 - a. Nella prima casella immettere il numero di minuti dopo i quali Tekla Structures salva il modello. Il valore di default è 15 minuti.
Se non sono presenti modifiche nel modello durante l'intervallo di salvataggio automatico, il modello non viene salvato automaticamente.
 - b. Nella seconda casella immettere il numero di disegni dopo i quali Tekla Structures salva il lavoro.

NOTA Il valore minimo accettato per l'intervallo di salvataggio automatico è 2, sia per la modellazione che per i disegni.

Se si tenta di immettere un valore inferiore a 2, Tekla Structures modifica automaticamente il valore in 2.

3. Cliccare su **OK**.
4. Stabilire se memorizzare i file **Autosave**.
Di default, Tekla Structures memorizza i file salvati automaticamente nella cartella `..\TeklaStructuresModels\autosave`. Per modificare la cartella, utilizzare l'opzione avanzata `XS_AUTOSAVE_DIRECTORY`.
5. Definire se mantenere i file precedenti salvati automaticamente.
Di default, alla chiusura di un modello Tekla Structures elimina i file salvati automaticamente per risparmiare spazio su disco. Per conservare i file salvati automaticamente anche se si chiude Tekla Structures senza salvare il modello, utilizzare l'opzione avanzata `XS_KEEP_AUTOSAVE_FILES_ON_EXIT_WHEN_NOT_SAVING`.

Quando utilizzare un modello salvato automaticamente

È possibile utilizzare il modello salvato automaticamente se [all'apertura di un modello vengono segnalati errori \(pagina 14\)](#). Quando si apre un modello, Tekla Structures controlla automaticamente se la sessione precedente è terminata correttamente. In caso contrario, Tekla Structures richiede se si desidera continuare a utilizzare il modello salvato automaticamente oppure il modello originale.

Se Tekla Structures visualizza l'avvertenza **Errore irreversibile: memoria del modello danneggiata durante la lettura**, ciò significa che problemi di hardware hanno danneggiato il database dei modelli. Il disco rigido potrebbe essere danneggiato. Utilizzare il salvataggio automatico o i file di backup per ripristinare il modello.

3

Avvio di Tekla Structures e apertura dei modelli utilizzando Tekla Launcher (anteprima)

Tekla Launcher rappresenta un metodo alternativo per avviare Tekla Structures e aprire i modelli.

Utilizzando il comando Tekla Launcher è possibile aprire e creare modelli e aprire e unire modelli Tekla Model Sharing senza scaricare e installare gli ambienti da Tekla Downloads. Con Tekla Launcher, gli ambienti vengono archiviati e gestiti in un servizio cloud, garantendo che tutti coloro che lavorano sul modello utilizzino lo stesso ambiente con impostazioni e file coerenti. Con Tekla Launcher è possibile accedere facilmente ai modelli recenti e creare nuovi modelli con ambienti prontamente disponibili.

Tekla Structures 2025 introduce la funzionalità Tekla Launcher come funzione di anteprima.

Gli ambienti di Tekla Structures nel servizio cloud e quelli scaricati da Tekla Downloads vengono creati dalla stessa origine, pertanto il contenuto dei file di ambiente è lo stesso.

Non è possibile eseguire l'hosting dei propri ambienti utilizzando Tekla Launcher.

I modelli Tekla Model Sharing creati utilizzando l'ambiente Tekla Launcher sono limitati all'ambiente e alla versione dell'ambiente in cui sono stati creati. In questo modo si garantisce che tutti gli utenti nel modello condiviso utilizzino lo stesso ambiente.

Quando si installa Tekla Structures, vengono visualizzate due icone sul desktop:



-  che avvia la nuova schermata di avvio di Tekla Launcher.



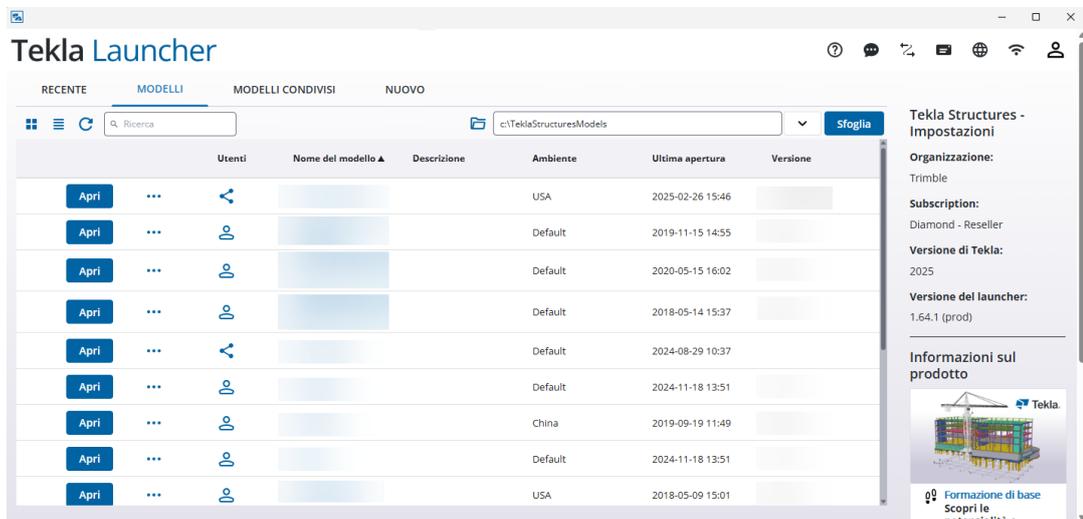
- che avvia la schermata di avvio classica di Tekla Structures.

Per utilizzare Tekla Launcher per avviare Tekla Structures, cliccare due volte



sull'icona del desktop o selezionare l'opzione Tekla Launcher dal menu Start di Windows.

La prima volta che si apre Tekla Launcher, viene visualizzata una finestra di dialogo in cui si seleziona la subscription di Tekla Structures. L'opzione di abbonamento che include il livello più alto di funzionalità viene selezionata automaticamente. Se si dispone di più subscription, è possibile passare da una subscription all'altra.



3.1 Creazione di un nuovo modello in Tekla Launcher

Una volta aperto Tekla Launcher, è possibile creare nuovi modelli con qualsiasi ambiente.

1. Aprire la scheda **Nuovo**.

2. Per creare un nuovo modello senza utilizzare alcun modello prototipo, accedere al template **Nuovo modello vuoto** e cliccare su **Crea**.

Viene visualizzata la **Crea nuovo** finestra di dialogo.

Crea nuovo ✕

My model ⓘ

Descrizione

AMBIENTI CLOUD AMBIENTI LOCALI

Default ▾ ⓘ

Miniatura

Trascinare un'immagine qui o cerca un'immagine.
Sono supportati solo .png, .jpeg e .bmp.

Annulla **Crea nuovo**

3. Immettere un nome e una descrizione per il nuovo modello.
4. Scegliere se utilizzare un ambiente cloud o un ambiente locale con il modello, quindi selezionare l'ambiente specifico dall'elenco di ambienti.
 - Gli ambienti cloud sono ospitati in un servizio cloud e chiunque può usarli. L'ambiente cloud viene scaricato durante la creazione di un modello.

- Gli ambienti locali sono installati nel computer. L'ambiente locale viene memorizzato nella cache locale e non richiede il download quando si crea un modello. Gli ambienti locali possono anche essere ambienti legacy o ambienti personalizzati.
5. Aggiungere un'immagine di anteprima per il modello, se necessario.
 6. Cliccare su **Crea nuovo**.
Se è stato selezionato un ambiente cloud, l'ambiente viene scaricato dal cloud.
 7. Selezionare un **Ruolo** da utilizzare nel modello.
La disponibilità dei ruoli dipende dall'ambiente.
 8. Cliccare su **Seleziona**.
Tutti i dati vengono scaricati durante la creazione del modello e memorizzati nella cache locale.
Tekla Structures viene avviato e il modello viene aperto.

Creare un nuovo modello utilizzando un modello prototipo

Per creare un modello utilizzando un modello prototipo, selezionare un template adatto nella scheda **Nuovo**.

1. Nella scheda **Nuovo** selezionare un modello prototipo.

I modelli prototipo definiti in `XS_MODEL_TEMPLATE_DIRECTORY` in `user.ini` vengono importati automaticamente in Tekla Launcher. È possibile trovare questi modelli selezionando **Solo i template della propria organizzazione** la casella di controllo.

Inoltre, i modelli prototipo

in `..Users\<User>\AppData\Local\Trimble\Tekla Structures\<version>\UserSettings\ModelTemplates` vengono importati in Tekla Launcher.

Ognuno dei modelli prototipo in Tekla Launcher include una scheda che elenca l'ambiente e il ruolo utilizzati nel modello. Se la scheda presenta un logo Trimble, il modello prototipo è stato creato da Trimble.

È possibile contrassegnare i modelli importanti come preferiti. I Preferiti sono impostazioni utente e vengono salvati sul computer separatamente per ciascuna versione di Tekla Structures.

È possibile utilizzare la ricerca a sinistra per trovare i modelli prototipo. Utilizzare il testo nel nome del template o nella descrizione come termine di ricerca oppure eseguire una ricerca per regione o per settore.

2. Cliccare su **Crea**.
3. Immettere un nome e una descrizione per il nuovo modello.
4. Aggiungere un'immagine di anteprima per il modello, se necessario.

5. Cliccare su **Crea nuovo**.

Tutti i dati vengono scaricati durante la creazione del modello e memorizzati nella cache locale.

Tekla Structures viene avviato e il modello viene aperto.

Metadati per i modelli prototipo creati localmente

I modelli prototipo creati localmente forniscono alcuni metadati nel file `template-metadata.json`.

Gli ID metadati supportati sono:

`SupportedEnvironments`, `SupportedRegions`, `SupportedIndustries`

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

example:

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

3.2 Apertura di un modello utilizzato recentemente in Tekla Launcher

1. Passare alla scheda **Recente**.
2. Selezionare un modello dalla lista.
3. Cliccare su **Apri**. In alternativa, cliccare due volte sulla riga selezionata.

Tekla Structures viene avviato e il modello viene aperto.

Tekla Launcher apre il modello utilizzando le stesse impostazioni utilizzate più di recente. Ciò rende l'apertura del modello più veloce, poiché non è necessario selezionare il ruolo nella **Ruolo** finestra di dialogo.

SUGGERIMENTO Per aprire rapidamente un modello aperto in precedenza, cliccare con il pulsante destro del mouse sull'icona Tekla Launcher sulla barra delle applicazioni di Windows o sul menu Start di Windows.

3.3 Aprire qualsiasi modello esistente in Tekla Launcher

1. Aprire la scheda **Modelli**.
2. Selezionare un modello dalla lista.
3. Cliccare su **Apri**. In alternativa, cliccare due volte sulla riga selezionata.
4. Selezionare un ruolo adatto nella finestra di dialogo **Ruolo** e cliccare su **Seleziona**.

Tekla Structures viene avviato e il modello viene aperto.

5. Se è necessario eseguire altre azioni sul modello selezionato, cliccare sui tre punti **•••** accanto al pulsante **Apri** e selezionare un'azione.
 - **Apri utilizzando un altro ambiente:** Modificare l'ambiente selezionato del modello. Quando si salva il modello dopo aver modificato l'ambiente, la configurazione del modello viene modificata e il modello potrebbe essere danneggiato.
 - **Apri la cartella del modello:** Aprire la cartella del modello in Esplora file in Windows.
 - **Modifica proprietà modello:** Aggiungere una descrizione e un'immagine di anteprima per il modello.
 - **Rinomina:** Immettere un nuovo nome per il modello.
 - **Escludi dalla condivisione:** Se si dispone di un modello che è stato condiviso utilizzando Tekla Model Sharing, è possibile escludere se stessi e la propria versione locale del modello dal servizio di condivisione.
 - **Blocca modello:** Appuntare il modello in modo che rimanga sempre in primo piano nell'elenco dei modelli.

3.4 Apertura di un modello condiviso in Tekla Launcher

È possibile aprire e unire modelli Tekla Model Sharing nella scheda **Modelli condivisi**. È inoltre possibile visualizzare le informazioni di base dei modelli che sono stati condivisi con l'utente, ad esempio il nome del progetto, l'ambiente e il ruolo Tekla Model Sharing dell'utente.

È inoltre possibile aprire un modello condiviso nelle schede **Recente** o **Modelli**.

1. Vai alla **Modelli condivisi** scheda.
2. Cliccare sulla freccia a sinistra, accanto al nome del modello, per selezionare un modello Tekla Model Sharing e aprire la lista delle azioni che è possibile eseguire.

3. Se si dispone del ruolo **Proprietario** nel modello Tekla Model Sharing, è possibile eseguire le operazioni seguenti:
- **Apri:** Aprire il modello condiviso.
 - **Cambia versione ambiente:** Verificare e modificare la versione dell'ambiente utilizzata nel modello. Dopo aver apportato le modifiche, fare clic su **Salva modifiche**. Selezionare un ruolo adatto nella finestra di dialogo **Ruolo** e cliccare su **Selezione** per aprire il modello. Verificare che il modello funzioni correttamente e scrivere le modifiche alla versione dell'ambiente nel servizio di condivisione. Agli altri utenti viene richiesto in Tekla Structures di riavviare l'applicazione e di effettuare la lettura.
 - **Traccia versione ambiente/ Interrompi il monitoraggio della versione ambiente:** Verificare e modificare l'ambiente e la versione dell'ambiente utilizzati nel modello, nonché imporre agli altri utenti nel modello condiviso di utilizzare l'ambiente e la versione dell'ambiente impostati.

Per i modelli creati in Tekla Launcher e condivisi, il rilevamento ambiente è attivo di default.

Se il rilevamento ambiente non è attivo, cliccare su **Traccia versione ambiente** per modificare l'ambiente in uso e/o selezionare la versione dell'ambiente. Dopo aver apportato le modifiche, fare clic su **Salva modifiche**. Selezionare un ruolo adatto nella finestra di dialogo **Ruolo** e cliccare su **Selezione** per aprire il modello. Verificare che il modello funzioni correttamente e scrivere le modifiche di configurazione dell'ambiente nel servizio di condivisione. Agli altri utenti viene richiesto in Tekla Structures di riavviare l'applicazione e di effettuare la lettura. Viene quindi imposto loro di utilizzare l'ambiente e la versione impostati.

Per interrompere l'utilizzo forzato dello stesso ambiente e della stessa versione dell'ambiente, cliccare su **Interrompi il monitoraggio della versione ambiente** e selezionare un ruolo appropriato nella finestra di dialogo **Ruolo** e cliccare su **Selezione** per aprire il modello. Effettuare la scrittura delle modifiche. Agli altri utenti viene richiesto in Tekla Structures di riavviare l'applicazione e di effettuare la lettura. Non viene più loro imposto di utilizzare lo stesso ambiente o la stessa versione dell'utente.

Per ulteriori informazioni, vedere **Versioni dell'ambiente monitorate per i modelli Tekla Model Sharing** di seguito.

- **Apri la cartella del modello:** Aprire la cartella del modello in Esplora file in Windows.
- **Anteprima modello:** Verificare le proprietà di progetto del modello.
- **Versioni del modello:** verificare le versioni del modello condiviso e se il tipo di versione del modello è aggiornamento o base.

4. Se si dispone di un ruolo diverso da **Proprietario** nel modello Tekla Model Sharing, è possibile eseguire le seguenti operazioni:
 - Se non si è ancora uniti al modello, è possibile cliccare su **Unisci più recente**: unirsi alla versione più recente del modello condiviso.
 - Se non ci si è ancora uniti al modello, è possibile cliccare su **Unisci una versione precedente del modello condiviso**: selezionare qualsiasi versione precedente del modello condiviso a cui unirsi.
 - Dopo essersi uniti al modello, è possibile cliccare su **Apri**: Aprire il modello condiviso.
 - **Apri la cartella del modello**: Aprire la cartella del modello in Esplora file in Windows.
 - **Anteprima modello**: Verificare le proprietà di progetto del modello.
 - **Versioni del modello**: Verificare le versioni del modello condiviso e se la versione è un aggiornamento o una linea di base.
5. Selezionare un ruolo adatto nella finestra di dialogo **Ruolo** e cliccare su **Seleziona**.

Tekla Structures viene avviato e il modello viene aperto.

Versioni dell'ambiente monitorate per i modelli Tekla Model Sharing

Se si avvia Tekla Structures utilizzando la schermata di avvio classica, non è necessario utilizzare un ambiente o una versione dell'ambiente specifici con Tekla Model Sharing. Ciò significa che è possibile avviare Tekla Structures con qualsiasi ambiente e unirsi a qualsiasi modello Tekla Model Sharing senza restrizioni. Questa flessibilità può essere utile, tuttavia può anche comportare incoerenze nei modelli condivisi, ad esempio in una situazione in cui due utenti Tekla Model Sharing lavorano sullo stesso modello utilizzando versioni ambiente diverse.

Il rilevamento ambiente in Tekla Launcher impone che i modelli Tekla Model Sharing creati utilizzando Tekla Launcher siano limitati all'ambiente e alla versione ambiente in cui sono stati creati.

Quanto segue si applica ai Tekla Model Sharing modelli creati e condivisi nel Tekla Launcher:

- Solo gli Tekla Model Sharing utenti che hanno il **Proprietario** ruolo possono modificare l'ambiente e la relativa versione.
- Solo gli utenti Tekla Model Sharing che dispongono del ruolo **Proprietario** possono monitorare e smettere di monitorare un ambiente.
- Le modifiche apportate all'ambiente e alla relativa versione devono sempre essere scritte nel servizio di condivisione.
- Se la versione dell'ambiente cambia, agli utenti viene richiesto in Tekla Structures di riavviare l'applicazione e di eseguire la lettura della nuova versione dell'ambiente.

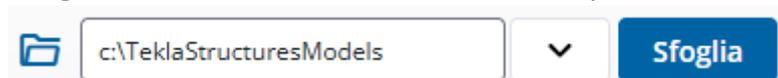
- Tekla Structures Gli aggiornamenti dei service pack non applicano una nuova versione dell'ambiente. Gli utenti che hanno il ruolo **Proprietario** devono eseguire l'aggiornamento alla nuova versione dell'ambiente.

3.5 Regolazione di Tekla Launcher in base alle proprie esigenze

- Cliccare su  per visualizzare la lista dei modelli come tabella o come riquadro.

È possibile ordinare le modalità nella vista dei riquadri in base a diversi criteri di ordinamento.

- Utilizzare la funzione di ricerca  per trovare un modello.
- Per modificare la cartella modello in cui di default vengono salvati i modelli Tekla Structures, passare a



Per impostazione predefinita, i modelli vengono salvati nella `TeklaStructuresModels` cartella. È possibile modificare la cartella di default cliccando su **Sfoggia** o immettendo una nuova posizione della cartella.

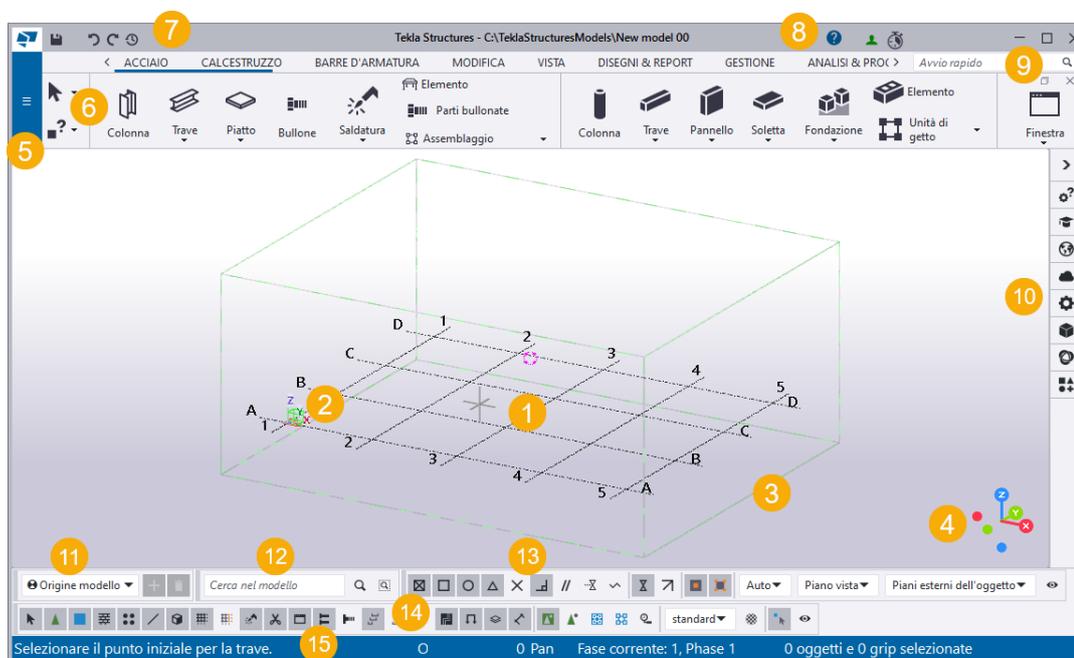
- Nell'angolo in alto a destra cliccare su  per fornire feedback su Tekla Launcher e contribuire a migliorare lo strumento.
- Nell'angolo in alto a destra cliccare su  per passare alla schermata di avvio classica di Tekla Structures . Per l'avvio classico Tekla Structures non viene utilizzato nessuno degli ambienti memorizzati nella cache utilizzati dal software Tekla Launcher ed è necessario installare gli ambienti sul computer Tekla Downloads in uso.
- Nell'angolo in alto a destra cliccare su  per visualizzare le opzioni di subscription e per passare a una subscription diversa, se ne è disponibile più di una. Si noti che sono supportati solo gli abbonamenti online.
- Nell'angolo in alto a destra cliccare su  per modificare la lingua di Tekla Launcher.

- Nell'angolo in alto a destra,  indica che si sta lavorando in modalità online e che si ha accesso agli ambienti cloud abilitati.

È necessario disporre di una licenza salvata localmente per utilizzare Tekla Launcher in modalità offline. Alla chiusura Tekla Structures, selezionare la casella di controllo per il salvataggio della licenza. Se è attiva la modalità offline, è possibile creare un nuovo modello se sono presenti ambienti installati localmente o ambienti memorizzati nella cache. È possibile aprire un modello locale, ma per partecipare ai modelli condivisi è necessaria una connessione Internet.

4 Introduzione all'interfaccia utente di Tekla Structures

Quando si apre un modello Tekla Structures, viene visualizzata una nuova finestra. Di default, l'interfaccia utente avrà il seguente aspetto:



(1) Questo è il modello Tekla Structures. Se si avvia un progetto completamente nuovo, a questo punto verrà visualizzata solo la vista modello e la griglia di default.

(2) Il simbolo del cubo verde rappresenta il sistema di coordinate globale e si trova sull'origine globale ($x=0, y=0, z=0$).

(3) Il riquadro intorno alla griglia rappresenta l'area di lavoro. In una vista è possibile visualizzare solo le parti che si trovano all'interno di tale area. Oggetti che sono all'esterno dall'area di lavoro esistono nel modello, ma non sono visibili. È possibile accorciare ed espandere l'area di lavoro in base alle proprie esigenze. È inoltre possibile nascondere il riquadro dell'area di lavoro.

(4) Il simbolo delle coordinate con gli assi x, y e z rappresenta il sistema di coordinate locale. Inoltre indica la direzione del modello. Cliccare sugli assi di controllo della navigazione per ruotare la vista modello da vista 3D a un piano vista selezionato.

(5) Nel menu **File** vengono gestiti i modelli. È possibile [salvare i modelli \(pagina 20\)](#), stampare i disegni e importare ed esportare i modelli, tra le operazioni che è possibile eseguire.

(6) La ribbon contiene tutti i comandi e altre funzioni che saranno utilizzati durante la creazione del modello. È possibile personalizzare la ribbon in base alle proprie esigenze.

(7) Di default, la [barra di accesso rapido \(pagina 64\)](#) contiene le icone degli shortcut **Salva, Annulla, Ripeti** e **Annulla cronologia**. È possibile personalizzare la **Barra di accesso rapido** in base alle proprie esigenze.

(8) Nell'angolo superiore destro viene visualizzato il nome utente e un simbolo verde indicante che l'utente è connesso e che l'abbonamento o la licenza funziona come previsto. Se viene visualizzato un simbolo dell'orologio anziché il simbolo verde, l'orologio indica che si è disconnessi dal servizio di abbonamento Tekla.

Se si clicca sul punto interrogativo, si apre un menu di aiuto in cui è possibile trovare collegamenti a diverse risorse di apprendimento e a servizi di assistenza e vendita.

(9) Se non è possibile trovare il comando o la finestra di dialogo desiderata, eseguire la ricerca con [Avvio rapido \(pagina 39\)](#).

(10) Utilizzare il [pannello laterale \(pagina 41\)](#) sul lato destro della schermata controllare le istruzioni per il comando della ribbon attualmente attivo, visualizzare le proprietà degli oggetti, aggiungere modelli di riferimento e componenti, collegare nuvole di punti, utilizzare la ricerca personalizzata o accedere direttamente a Tekla Online services.

(11) La barra degli strumenti di gestione del piano di lavoro controlla il piano di lavoro attualmente utilizzato nel modello.

(12) La barra degli strumenti ricerca modello consente di cercare rapidamente gli oggetti nell'intero modello o all'interno di oggetti del modello selezionati.

(13) I [tasti di snap \(pagina 60\)](#) consentono di controllare le posizioni selezionabili quando si creano oggetti.

(14) I [tasti di selezione \(pagina 55\)](#) consentono di controllare gli oggetti selezionabili.

(15) Quando si creano gli oggetti, la [barra di stato \(pagina 63\)](#) indica come procedere e quando selezionare i punti.

4.1 Come utilizzare la ribbon e relativi comandi

Tutti i comandi essenziali di Tekla Structures sono disponibili sulla ribbon. I comandi sono raggruppati in base al loro utilizzo. È possibile modificare l'aspetto della ribbon e personalizzarne il contenuto, se necessario. Tutti i comandi in Tekla Structures funzionano allo stesso modo.

Come utilizzare i comandi sulla ribbon

Per	Operazione da eseguire
Comandi Trova	<p>Far scorrere la ribbon a destra o a sinistra con il mouse oppure scorrere con la rotella del mouse.</p>  <p>Sotto ad alcuni comandi sono presenti più opzioni. Le opzioni diventano disponibili quando si clicca sul nome del comando:</p> 
Attivare il comando da utilizzare	<p>Cliccare sul comando sulla ribbon.</p> <p>Il comando viene eseguito finché non viene terminato o si utilizza un altro comando.</p>
Controllare quale comando è necessario per l'attività corrente, se non si è sicuri	<p>Posizionare il puntatore del mouse su un comando.</p> <p>Viene visualizzata una piccola finestra denominata tooltip. Le tooltips forniscono ulteriori informazioni sui comandi e anche esempi e suggerimenti. Ad esempio:</p>

Per	Operazione da eseguire
	<p>Misura distanza (F)</p> <p>Misura la distanza tra due punti qualsiasi nel modello. Utilizzare questo comando per misurare le distanze inclinate o allineate. Di default, il risultato contiene la distanza e le coordinate.</p> <p>Seguire le istruzioni sulla barra di stato.</p> <p>Premere Ctrl+F1 per ulteriori informazioni sull'argomento.</p> <p>Premere Ctrl + F1 quando una descrizione comandi è aperta per trovare ulteriori informazioni sul comando.</p> <p>Per attivare o disattivare le tooltips cliccare su menu File --> Impostazioni --> Switch e selezionare o deselezionare la casella di controllo Tooltip (testo icone).</p>
Visualizzare istruzioni più dettagliate su come utilizzare il comando della ribbon attualmente attivo	<p>Nel pannello laterale cliccare su  per aprire la finestra del pannello laterale Istruttore.</p> <p>Cliccare su un comando sulla ribbon. La finestra del pannello laterale Istruttore mostra brevi video, passaggi e altre informazioni su come utilizzare il comando attivo.</p>
Comando Fine	<p>Cliccare con il pulsante destro del mouse e selezionare Interrompi.</p> <p>È inoltre possibile premere Esc.</p>
Riattivare l'ultimo comando	Premere Invio .

NOTA È possibile completare molti comandi utilizzando il tasto **Invio** o **spazio** come shortcut oppure utilizzando il pulsante centrale del mouse.

Per utilizzare il tasto **Invio** come shortcut per il completamento dei comandi, impostare l'opzione avanzata `XS_ENTER_FINALIZES_COMMANDS` su `TRUE`.

Modifica dell'aspetto della ribbon

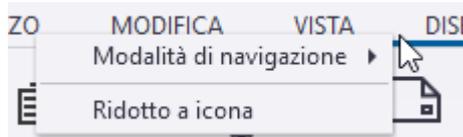
È possibile modificare l'ordine delle schede della ribbon, scegliere la modalità di allineamento e perfino nascondere alcune parti della ribbon se non sono necessarie nel progetto corrente. Ad esempio, se si modellano solo le parti in acciaio, è possibile nascondere temporaneamente la scheda **Calcestruzzo**.

Per	Operazione da eseguire
Modifica dell'ordine delle schede nella ribbon	Selezionare e trascinare i titoli delle schede.
Modificare l'allineamento delle schede	<p>Cliccare con il pulsante destro del mouse sulla barra superiore della ribbon, selezionare Modalità di navigazione, quindi selezionare una delle opzioni.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scorrimento visibile: lo spostamento della ribbon è minimo quando si passa da una scheda all'altra • Allinea a sinistra: le icone iniziano dal lato sinistro della ribbon • Allinea a scheda: le icone partono sul lato sinistro della scheda corrente
Nascondere le schede non necessarie nel progetto in corso	<p>1. Posizionare il puntatore del mouse sul titolo di una scheda.</p> <p>Accanto al titolo della scheda viene visualizzato un piccolo simbolo a forma di occhio:</p>  <p>2. Cliccare sul simbolo a forma di occhio .</p> <p>Il simbolo a forma di occhio cambia e il titolo della scheda diventa grigio:</p>  <p>La scheda Vista è ora nascosta dalla ribbon. Se si scorre la ribbon, le schede nascoste sono visualizzate come:</p>  <p>3. Per visualizzare di nuovo la scheda nascosta, cliccare di nuovo sul simbolo a forma di occhio.</p>

Riduzione a icona della ribbon

È possibile ridurre a icona la ribbon per risparmiare spazio sullo schermo. Quando la ribbon è ridotta a icona, i pulsanti di comando sono nascosti, ma le schede sono visibili.

1. Cliccare con il pulsante destro del mouse sulla barra superiore della ribbon e selezionare **Ridotto a icona**.



La ribbon è ora ridotta a icona per risparmiare spazio sullo schermo:



2. Per accedere ai comandi quando la ribbon è ridotta a icona, cliccare sul titolo di una scheda.
La ribbon diventa visibile in modo da poter selezionare un comando.
3. Per ripristinare la ribbon, cliccare con il pulsante destro del mouse sulla barra superiore della ribbon e selezionare di nuovo **Ridotto a icona**.

4.2 Come utilizzare Avvio rapido per trovare comandi, finestre di dialogo e barre degli strumenti

Utilizzare la casella **Avvio rapido** nell'angolo superiore destro della schermata per trovare comandi, finestre di dialogo, barre degli strumenti e altre funzioni. Lo shortcut per **Avvio rapido** è **Ctrl+Q**.

1. Nella casella **Avvio rapido** immettere un termine di ricerca.

Ad esempio, immettere `bullone` se si cercano comandi dei bulloni.

2. Attendere che venga visualizzata una lista dei risultati di ricerca. Ad esempio:

Ribbon (4)	Menu (2)	Tutti i comandi (24)
Ribbon		
Aggiungi punti bulloni	(Modifica→Punti)	
Crea bulloni	(Acciaio)	
Misura passo bulloni	(Modifica→Misura)	
Modifica parti bullonate	(Acciaio)	
Menu		
Catalogo assemblaggio bulloni	(Cataloghi)	
Catalogo bulloni	(Cataloghi)	
Tutti i comandi		
Aggiungi punti bulloni		
Catalogo assemblaggio bulloni		
Catalogo bulloni		
Component.Connessione a momento bullonata	(134)	
Component.Controvento Bullonato	(181)	

I risultati della ricerca mostrano la posizione del comando. È possibile spostarsi nella lista cliccando sulle schede **Recente**, **Ribbon**, **Menu** e **Tutti i comandi**. Nella scheda **Recente** sono elencati i 10 comandi avviati di recente dai risultati di ricerca.

In alternativa, è possibile spostarsi nei risultati di ricerca utilizzando i tasti freccia su e giù sulla tastiera. Avviare il comando selezionato cliccando su **Invio**.

Tekla Structures evidenzia i comandi sulla ribbon o nel menu **File**. Ad esempio:

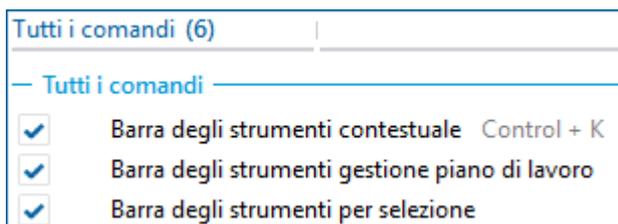


Se il comando ricercato si trova nel pannello laterale, Tekla Structures apre la finestra del pannello laterale.

3. Per eseguire un comando, cliccare sul relativo nome nella lista dei risultati di ricerca.

In alternativa, premere il tasto **Invio** per eseguire immediatamente il primo comando della lista.

4. Davanti ad alcune [impostazioni di base \(pagina 48\)](#) e barre degli strumenti, viene visualizzata una casella di controllo nella lista dei risultati della ricerca. Cliccare sul comando per attivare le impostazioni o per rendere visibile la barra degli strumenti.



5. Se si desidera aprire nuovamente la lista dei risultati della ricerca, cliccare sulla casella **Avvio rapido** affinché la lista si apra automaticamente.

Per deselezionare la casella **Avvio rapido**, cliccare sul pulsante **X** o premere il tasto **Esc**.

Vedere anche

[Come utilizzare la ribbon e relativi comandi \(pagina 35\)](#)

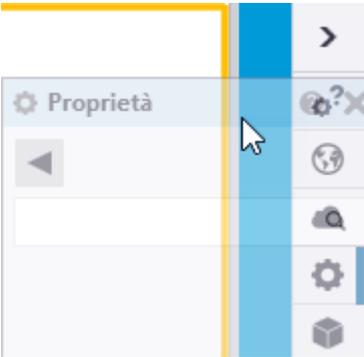
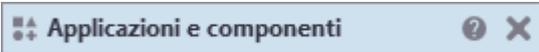
[Come utilizzare il pannello laterale \(pagina 41\)](#)

4.3 Come utilizzare il pannello laterale

Utilizzare le finestre del pannello laterale sul lato destro della schermata, ad esempio per visualizzare le proprietà degli oggetti e per aggiungere modelli di riferimento e componenti.

Per	Operazione da eseguire
Aprire una finestra del pannello laterale	<p>Cliccare su un pulsante del pannello laterale per aprire una finestra del pannello laterale.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cliccare su  per visualizzare le proprietà degli oggetti del modello utilizzando Ricerca personalizzata. • Cliccare su  per aprire Istruttore e visualizzare le istruzioni per il comando della ribbon attualmente attivo. • Cliccare su  per accedere tramite shortcut a diversi Tekla Online services. • Cliccare su  per visualizzare le notifiche e modificare le impostazioni per le notifiche. • Cliccare su  per collegare le nuvole di punti a un modello.

Per	Operazione da eseguire
	<ul style="list-style-type: none"> • Cliccare su  per visualizzare le proprietà degli oggetti del modello o del disegno. • Cliccare su  per visualizzare la lista dei modelli di riferimento. • Cliccare su  per visualizzare il catalogo Applicazioni e componenti. <p>Quando si clicca su un pulsante del pannello laterale, la finestra del pannello laterale si apre e diventa attiva. Le finestre attive del pannello laterale hanno pulsanti blu .</p>
Mantenere aperte contemporaneamente più finestre del pannello laterale	<p>Di default, Tekla Structures apre una sola finestra del pannello laterale alla volta. È possibile tenere aperte più finestre del pannello laterale contemporaneamente, se necessario, e su lati diversi dello schermo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cliccare con il pulsante destro del mouse su un pulsante del pannello laterale e selezionare Pannello singolo o Pannelli impilati. <p>Pannello singolo: Tekla Structures apre una nuova finestra del pannello laterale e chiude tutte le altre finestre del pannello laterale aperte.</p> <p>Pannelli impilati: Tekla Structures apre una nuova finestra del pannello laterale e mantiene le altre finestre del pannello laterale aperte, sovrapposte l'una all'altra.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cliccare su Ctrl+pulsante pannello laterale per aprire le finestre del pannello laterale sovrapposte l'una all'altra. <p>È possibile ridimensionare le finestre del pannello laterale, modificarne l'ordine trascinandole o collegarle all'altro lato dello schermo se si clicca sul pulsante  nell'angolo superiore destro di una finestra del pannello laterale.</p>
Rendere mobile e collegare una finestra del pannello laterale	<p>È possibile rendere mobili o collegare le finestre del pannello laterale sui diversi lati dello schermo. È possibile selezionare separatamente per ciascuna finestra del pannello laterale la posizione in cui collocarla.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Per rendere mobile una finestra del pannello laterale: cliccare sul pulsante  nell'angolo superiore destro

Per	Operazione da eseguire
	<p>di una finestra del pannello laterale e selezionare Mobile.</p> <ul style="list-style-type: none"> Per collegare una finestra del pannello laterale: cliccare sul pulsante  nell'angolo superiore destro di una finestra del pannello laterale e selezionare Collega a lato sinistro, Collega a lato destro o Collega a parte inferiore, in base alla posizione della finestra del pannello laterale corrente. <p>In alternativa, è possibile trascinare la finestra del pannello laterale sul lato destro o sul lato sinistro o nella parte inferiore della schermata. L'area in cui è possibile collegare una finestra del pannello laterale è contrassegnata dal colore blu.</p>  <p>Se si sposta una finestra del pannello laterale e si chiude Tekla Structures, la finestra del pannello laterale verrà aperta nella nuova posizione al successivo avvio di Tekla Structures.</p>
Spostare una finestra del pannello laterale	<p>Quando si posiziona il puntatore del mouse sulla parte superiore della finestra del pannello laterale, la parte superiore viene visualizzata in blu chiaro.</p> <p>Afferrare la parte superiore della finestra del pannello laterale e trascinare la finestra in una nuova posizione.</p> 
Regolare le dimensioni di una finestra del pannello laterale	<p>Ridimensionare una finestra mobile del pannello laterale trascinando i relativi bordi.</p>
Trovare ulteriori informazioni sul contenuto di una finestra del pannello laterale	<p>Cliccare sul pulsante .</p>

Per	Operazione da eseguire
Chiudere una finestra del pannello laterale	<p>È possibile chiudere una finestra del pannello laterale attiva alla volta o più finestre contemporaneamente se sono state sovrapposte una all'altra.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cliccare su un altro pulsante del pannello laterale per chiudere la finestra del pannello laterale attiva e aprire una nuova finestra. • Cliccare sul pulsante  nell'angolo superiore destro di ciascuna finestra del pannello laterale. • Cliccare sulla freccia  nel pannello laterale.

Se la finestra mobile del pannello laterale scompare

Se sono presenti finestre mobili del pannello laterale e più schermi, talvolta si apre una finestra del pannello laterale su un secondo schermo che al momento non è collegato al computer. Per riportare la finestra del pannello laterale allo schermo principale, cliccare con il pulsante destro del mouse sul pulsante del pannello laterale e selezionare **Collega al pannello laterale**.

Vedere anche

[Introduzione all'interfaccia utente di Tekla Structures \(pagina 34\)](#)

4.4 Modifica delle proprietà oggetto utilizzando la barra degli strumenti contestuale

Utilizzare la barra degli strumenti contestuale per visualizzare e modificare rapidamente le proprietà di base di un modello o un oggetto di disegno, una vista, una griglia e così via.

Il simbolo di una barra degli strumenti contestuale  viene visualizzato accanto al puntatore del mouse quando si clicca su un oggetto in un modello o in un disegno. Cliccare su il simbolo per aprire la barra degli strumenti contestuale.



Utilizzare lo shortcut da tastiera **Ctrl+K** per visualizzare o nascondere la barra degli strumenti contestuale.

È possibile [personalizzare la barra degli strumenti contestuale \(pagina 134\)](#) e selezionare quali elementi della barra degli strumenti sono visibili.

Modifica delle proprietà oggetto utilizzando la barra degli strumenti contestuale

Le modifiche apportate nella barra degli strumenti contestuale vengono applicate immediatamente al modello o al disegno. Le proprietà disponibili dipendono dal tipo di oggetto selezionato.

1. Cliccare su un oggetto in un modello o un disegno.
Una barra degli strumenti contestuale è visualizzata accanto al puntatore del mouse.
Se vengono selezionati più oggetti, sulla barra degli strumenti contestuale viene visualizzato il testo *Varia* per tutte le proprietà diverse.
2. Modificare le proprietà oggetto nella barra degli strumenti contestuale.
Le modifiche vengono applicate immediatamente.

SUGGERIMENTO Premere il tasto **Tab** per spostarsi tra le proprietà e i pulsanti di comando nella barra degli strumenti contestuale.

Copia delle proprietà degli oggetti utilizzando la barra degli strumenti contestuale

Utilizzare questo metodo se si desidera copiare velocemente le proprietà solo in alcuni oggetti.

1. Selezionare l'oggetto da cui copiare le proprietà.
Una barra degli strumenti contestuale è visualizzata accanto al puntatore del mouse.
2. Cliccare su  **Copia proprietà**.
Il puntatore del mouse assumerà la forma di un pennello.
3. Selezionare l'oggetto in cui copiare le proprietà.
Dopo che le proprietà sono state copiate, il puntatore del mouse torna normale.
Gli attributi utente (UDA) non vengono copiati con l'oggetto, anche se la barra degli strumenti contestuale è stata personalizzata e aggiunto UDA ad essa.

4. Per copiare le proprietà in più oggetti cliccare due volte sul pulsante  **Copia proprietà**.

Ora è possibile copiare le proprietà su più oggetti. Il puntatore rimane a forma di pennello finché non si preme **Esc** o si avvia un altro comando.

Comandi di disegno sulla barra degli strumenti contestuale

Nel modello il comando  **Apri o crea disegni** nella barra degli strumenti contestuale apre un menu che elenca i disegni creati per gli oggetti selezionati e contiene il comando **Crea disegno di produzione** per la creazione di disegni di officina, di assemblaggio e di unità di getto e un comando per visualizzare i disegni creati per gli oggetti selezionati in **Gestione documenti**, in cui è possibile aprire i disegni.

Nei disegni è possibile utilizzare la barra degli strumenti contestuale per visualizzare e modificare rapidamente le proprietà di base di un oggetto di disegno, una vista, una griglia e così via.



Altri comandi sulla barra degli strumenti contestuale

Per molti tipi di oggetto in modalità di modellazione sono disponibili i seguenti comandi sulla barra degli strumenti contestuale.

- Il comando  **Posizione** consente di modificare posizione della parte. Quando si modificano le impostazioni della ghiera, l'oggetto si sposta di conseguenza nel modello.
- Il comando  **Visualizza lavorazioni** mostra tutti i bulloni, le saldature, i tagli, gli adattamenti e altri dettagli che appartengono alla parte, anche se sono stati definiti come nascosti nelle impostazioni di visualizzazione. Per le parti in calcestruzzo, Tekla Structures visualizza anche armature, rivestimento e superfici.
- Il comando  **Punto di vista** consente di selezionare una vista superiore, posteriore, destra, inferiore, anteriore o sinistra di una parte, un componente o un assemblaggio. Tekla Structures visualizza l'oggetto nella angolo di visita selezionato.

Come mostrare o nascondere la barra degli strumenti contestuale

È possibile definire se la barra degli strumenti contestuale è visibile in Tekla Structures.

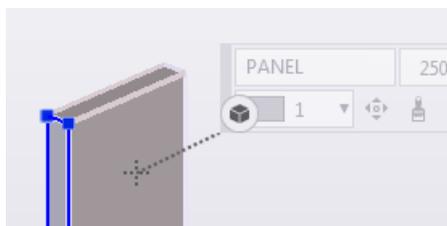
1. Nel menu **File** cliccare su **Impostazioni**.
2. In **Barre degli strumenti** selezionare o deselezionare la casella di controllo **Barra degli strumenti contestuale**.
In alternativa, utilizzare lo shortcut da tastiera **Ctrl+K** per visualizzare o nascondere la barra degli strumenti contestuale.

Definizione della posizione della barra degli strumenti contestuale

È possibile definire la posizione della barra degli strumenti contestuale, in relazione al punto di riferimento di un oggetto.

1. Selezionare un oggetto.
2. Tenere premuto il tasto **Ctrl** e cliccare sulla barra degli strumenti contestuale.

Una linea tratteggiata viene visualizzata tra la barra degli strumenti contestuale e l'oggetto.



3. Trascinare la barra degli strumenti contestuale in una nuova posizione.
Ad esempio, è possibile posizionare la barra degli strumenti contestuale a sinistra dell'oggetto selezionato.
4. Rilasciare il pulsante sinistro del mouse.
La barra degli strumenti contestuale adesso viene visualizzata nella posizione indicata, ad esempio sul lato sinistro di qualsiasi oggetto selezionato.

Fissaggio della barra degli strumenti contestuale

È possibile fissare la barra degli strumenti contestuale in un punto specifico dello schermo, in modo da bloccarla. Ad esempio, è possibile visualizzarla nell'angolo superiore sinistro dello schermo. In stato di blocco, la posizione

della barra degli strumenti contestuale è indipendente dalla posizione delle singole parti.

1. Trascinare la barra degli strumenti contestuale in una nuova posizione.
2. Cliccare su  per fissare la barra degli strumenti contestuale in una nuova posizione.

L'icona di fissaggio cambia quando la posizione è bloccata.

3. Per sbloccare la posizione, cliccare su .

Riduzione a icona della barra degli strumenti contestuale

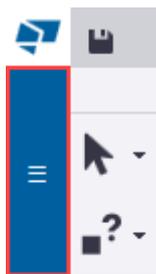
È possibile ridurre a icona la barra degli strumenti contestuale in modo che occupi meno spazio sullo schermo.

1. Nella barra degli strumenti contestuale cliccare su . La barra degli strumenti contestuale adesso include il simbolo .
2. Per ripristinare le dimensioni originali della barra degli strumenti contestuale, cliccare di nuovo su .

4.5 Impostazioni di base nel menu File

Utilizzare le impostazioni e i tasti della barra degli strumenti nel **menu File** --> **Impostazioni** per controllare alcune impostazioni di modellazione e di disegno di base.

1. Nell'angolo superiore sinistro dello schermo, cliccare su **File**.



2. Passare a **Impostazioni**.
3. In **Interfaccia utente**, **Switch** o **Barre degli strumenti**, **attivare** o **disattivare** le opzioni.

Nei disegni in **Modalità colori** cliccare su una delle opzioni per modificare la modalità colori in **Bianco e nero**, **Scala di grigi Tekla** o **Colore**.

In alternativa, è possibile utilizzare la casella [Avvio rapido \(pagina 39\)](#)

 per controllare le barre degli strumenti e gli

switch. Iniziare a digitare il nome della barra degli strumenti o dello switch, ad esempio, *rapida* nella casella **Avvio rapido** e selezionare la barra degli strumenti o lo switch nella lista dei risultati di ricerca per attivare l'impostazione.

Interfaccia utente

- **Barre degli strumenti:** Utilizzare i pulsanti di opzione per regolare le dimensioni delle icone sulle barre degli strumenti nella parte inferiore dello schermo e allo stesso tempo le dimensioni della barra degli strumenti.
- **Dimensione carattere (ribbon):** Utilizzare il cursore per regolare la dimensione dei caratteri della ribbon. La dimensione dei caratteri di default è 11p.

Tasti

Opzione	Descrizione
Selezione rapida	<p>Modifica la modalità di funzionamento del comando di selezione e trascinamento per le grip degli oggetti.</p> <p>Quando l'opzione è attivata, è possibile trascinare le grip dell'oggetto senza selezionarle prima.</p> <p>Quando l'opzione è disattivata, è necessario selezionare le maniglie prima del trascinamento.</p>
Seleziona e trascina	<p>Attiva o disattiva il comando di selezione e trascinamento.</p> <p>Quando l'opzione è attivata, è possibile selezionare e trascinare quando si copiano o si spostano gli oggetti.</p> <p>Quando l'opzione è disattivata, non è possibile utilizzare il comando di selezione e trascinamento.</p>
Pan con bottone centrale	<p>Modifica la modalità di panoramica.</p> <p>Quando l'opzione è attivata, è possibile spostare il modello o il disegno utilizzando il pulsante centrale del mouse.</p> <p>Quando l'opzione è disattivata, è possibile spostare il modello utilizzando il pulsante sinistro del mouse.</p>
Zoom centrato	<p>Modifica la modalità di zoom.</p> <p>Quando l'opzione è attivata, il punto centrale di zoom viene mantenuto al centro della vista,</p>

Opzione	Descrizione
	<p>indipendentemente dalla posizione del puntatore del mouse.</p> <p>Quando l'opzione è disattivata, la posizione del puntatore del mouse determina il punto centrale di zoom.</p>
Rotazione automatica vista principale	<p>Attiva o disattiva la rotazione automatica delle viste 3D di parti e componenti.</p> <p>Quando l'opzione è attivata, Tekla Structures ruota la vista una volta ogniqualvolta si crea una nuova vista 3D di una parte o di un componente.</p> <p>Quando l'opzione è disattivata, Tekla Structures non ruota la vista.</p>
Selezione passante	<p>Modifica la modalità di funzionamento della selezione area.</p> <p>Quando l'opzione è attivata, vengono selezionati tutti gli oggetti compresi almeno parzialmente entro l'area di selezione rettangolare, indipendentemente dalla direzione di trascinamento.</p> <p>Quando l'opzione è disattivata, la direzione di trascinamento influisce sulla selezione degli oggetti.</p>
Illumina al passaggio	<p>Attiva o disattiva l'evidenziazione degli oggetti.</p> <p>In base al motore di rendering utilizzato, OpenGL or DirectX, Tekla Structures evidenzia gli oggetti in modo diverso quando illumina al passaggio è attivo.</p> <p>Quando l'opzione è attivata, Tekla Structures evidenzia gli oggetti selezionabili al passaggio del puntatore del mouse su di essi.</p> <p>Quando l'opzione è disattivata, gli oggetti selezionabili non sono evidenziati.</p>
Seleziona con tasto destro del mouse	<p>Modifica la modalità di selezione degli oggetti.</p> <p>Quando l'opzione è attivata, è possibile selezionare gli oggetti anche con il pulsante destro del mouse. Anche il menu contestuale viene visualizzato immediatamente.</p> <p>Quando l'opzione è disattivata, è possibile selezionare gli oggetti con il pulsante sinistro del mouse.</p>

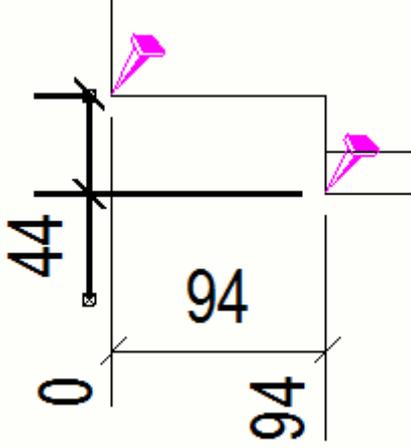
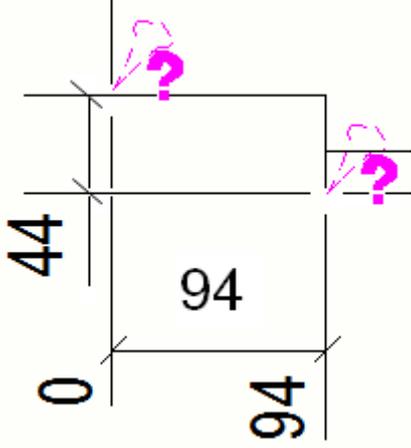
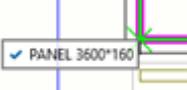
Opzione	Descrizione
Centro rotazione automatica	<p>Definisce la modalità di impostazione del punto della vista.</p> <p>Quando l'opzione è attivata, il punto della vista cambia ogniqualvolta si clicca sul pulsante centrale del mouse.</p> <p>Quando l'opzione è disattivata, il punto della vista resta in una posizione impostata.</p>
Ortagonale	<p>Attiva o disattiva lo snap ortogonale. Lo snap ortogonale funziona anche nei disegni.</p> <p>Quando l'opzione è attivata, Tekla Structures esegue lo snap al punto ortogonale più vicino sul piano (0, 45, 90, 135, 180 gradi e così via). Il puntatore del mouse esegue automaticamente lo snap alle posizioni a distanze regolari nella direzione specificata.</p> <p>Quando l'opzione è disattivata, lo snap ortogonale non viene utilizzato.</p>
Usa rendering obsoleto	<p>Attiva o disattiva il rendering DirectX.</p> <p>Quando l'opzione è attivata, viene utilizzato il rendering obsoleto OpenGL.</p> <p>Quando l'opzione è disattivata, viene utilizzato il rendering DirectX. Il rendering DirectX è ottimizzato meglio per le schede grafiche moderne.</p> <p>L'impostazione di rendering è specifica della vista modello, pertanto è possibile utilizzare diverse opzioni di rendering nelle diverse viste modello. Se si passa da un'opzione di rendering all'altra, è necessario riaprire la vista modello per attivare il nuovo valore.</p>
Retinatura di superfici sovrapposte	<p>Nelle viste modello con rendering DirectX, attivare o disattivare la Retinatura di superfici sovrapposte.</p> <p>Quando l'opzione è attivata, le superfici di sovrapposizione vengono visualizzate con una retinatura ed è possibile rilevare gli oggetti duplicati o qualsiasi parte sovrapposta.</p> <p>Quando l'opzione è disattivata, le superfici di sovrapposizione non vengono visualizzate.</p>

Opzione	Descrizione
	<p>La retinatura viene visualizzata nelle viste con l'opzione di rendering Parti solide/Componenti solidi (Ctrl/Maiusc+4).</p> <p>Se si attiva o disattiva l'opzione, è necessario riaprire la vista per attivare il nuovo valore.</p>
<p>Linea tratteggiata per linea nascosta</p>	<p>Nelle viste del modello con rendering DirectX, mostra o nasconde le linee tratteggiate per le linee dei bordi della parte quando le linee dei bordi della parte sono nascoste dietro un'altra parte.</p> <p>Quando l'opzione è attivata, vengono visualizzate le linee tratteggiate, rendendo più facile verificare, ad esempio, se la flangia della parte è rivolta verso l'anima o dal lato opposto oppure, nelle viste 3D più complesse, quale parte è sopra all'altra.</p> <p>L'utilizzo delle linee tratteggiate aumenta anche le prestazioni di Tekla Structures nelle viste trasparenti.</p> <p>Quando l'opzione è disattivata, le linee tratteggiate non vengono visualizzate e l'effetto di prestazione viene rimosso.</p> <p>Le linee tratteggiate possono essere visualizzate in tutte le viste la cui opzione di rendering è una delle seguenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Parti wireframe / Componenti wireframe (Ctrl/Maiusc+1) • Parti wireframe ombreggiato / Componenti wireframe ombreggiato (Ctrl/Maiusc+2) • Parti in scala di grigi / Componenti in scala di grigi (Ctrl/Maiusc+3) • Mostra solo parte selezionata / Mostra solo componente selezionato (Ctrl/Maiusc+5). <p>Se si attiva o disattiva l'opzione, è necessario riaprire la vista per attivare il nuovo valore.</p>
<p>Tooltip (testo icone)</p>	<p>Mostra o nasconde le descrizioni comandi (pagina 35).</p> <p>Quando l'opzione è attivata, una piccola finestra con esempi e suggerimenti viene visualizzata quando si posiziona il puntatore del mouse su un comando.</p> <p>Quando l'opzione è disattivata, le descrizioni comandi non vengono visualizzate.</p>

Opzione	Descrizione
Tooltip snap	<p>Mostra o nasconde le descrizioni comandi di snap.</p> <p>Quando l'opzione è attivata e si avvia un comando che richiede punti di selezione, Tekla Structures visualizza una descrizione comandi di snap che mostra il nome del punto di snap.</p> <p>Quando l'opzione è disattivata, le descrizioni comandi di snap non vengono visualizzate.</p>

Le impostazioni seguenti sono disponibili solo in modalità disegno:

Opzione	Descrizione
Spessore linee stampante	<p>Mostra sullo schermo le linee di disegno con lo spessore linea definito nelle modalità Colore e Scala di grigi Tekla.</p> <p>La modalità colori Bianco e nero mostra sempre gli spessori linee della stampante sullo schermo, mentre le modalità Colore e Scala di grigi Tekla mostrano gli spessori linee della stampante sullo schermo solo se il tasto Spessore linee stampante è attivato.</p> <p>Quando l'opzione è attivata, le linee nelle modalità colore e scala di grigi vengono visualizzate con lo spessore definito.</p> <p>Quando l'opzione è disattivata, le linee nelle modalità colore e scala di grigi vengono visualizzate con lo spessore di default.</p>
Colori linea stampante	<p>Mostra i colori delle linee nel disegno. Se si seleziona questa impostazione, i colori delle linee del disegno modificati vengono visualizzati immediatamente nei disegni.</p>
Linee semi-invisibili	<p>Mostra gli oggetti nascosti nei disegni sotto forma di linee semi-invisibili nei disegni Colore. Nei disegni Scala di grigi Tekla e Bianco e nero, gli oggetti nascosti non sono visualizzati anche se è selezionato Linee semi-invisibili.</p> <p>Quando l'opzione è attivata, le linee nascoste sono visualizzate sotto forma di linee semi-invisibili.</p> <p>Quando l'opzione è disattivata, le linee nascoste non sono visualizzate.</p>
Simbolo di associatività	<p>Mostra quali oggetti del disegno sono associativi e aggiornati automaticamente. I simboli di associatività vengono visualizzati solo quando</p>

Opzione	Descrizione
	<p data-bbox="671 277 1265 338">viene selezionato un oggetto di disegno, ad esempio una quota.</p>  <p data-bbox="671 853 1369 954">Per gli oggetti che non presentano un'associazione valida viene visualizzato un simbolo di associatività fantasma e un punto interrogativo.</p>  <p data-bbox="671 1469 1225 1529">Quando l'opzione è attivata, i simboli di associatività sono visualizzati.</p> <p data-bbox="671 1552 1270 1612">Quando l'opzione è disattivata, i simboli di associatività non sono visualizzati.</p>
<p data-bbox="309 1637 628 1697">Associazione durante creazione quota</p>	<p data-bbox="671 1637 1353 1805">Attivare la funzionalità di associazione durante la creazione quota, che visualizza e consente di modificare la regola di associatività quota per ciascun punto di quota separatamente durante la quotatura manuale degli oggetti del disegno.</p> 

Opzione	Descrizione
Seleziona e trascina nel disegno	<p>Attiva o disattiva il comando di selezione e trascinamento nei disegni.</p> <p>Quando l'opzione è attivata, è possibile utilizzare il drag and drop per spostare gli oggetti come annotazioni, oggetti traccia e linee griglia senza selezionare prima gli oggetti o le grip.</p> <p>Quando l'opzione è disattivata, è necessario selezionare gli oggetti o le grip prima di poter effettuare il trascinamento.</p>

Barre degli strumenti

Utilizzare gli switch delle barre degli strumenti per attivare e disattivare le barre degli strumenti selezionate:

- **Barra degli strumenti per snap**
- **Barra degli strumenti per snap manuale**
- **Barra degli strumenti per selezione**
- **Barra degli strumenti gestione piano di lavoro**
- **Barra degli strumenti ricerca modello**
- **Barra degli strumenti contestuale**

Di default, le barre degli strumenti si trovano nella parte inferiore della schermata.

Vedere anche

[Barra degli strumenti per snap \(pagina 60\)](#)

[Barra degli strumenti per selezione \(pagina 55\)](#)

[Modifica delle proprietà oggetto utilizzando la barra degli strumenti contestuale \(pagina 44\)](#)

[Come utilizzare la ribbon e relativi comandi \(pagina 35\)](#)

[Come utilizzare Avvio rapido per trovare comandi, finestre di dialogo e barre degli strumenti \(pagina 39\)](#)

4.6 Barra degli strumenti per selezione

I *tasti di selezione* nella barra degli strumenti **Selezione** sono comandi speciali che consentono di controllare gli oggetti e i tipi di oggetti selezionabili. Ad esempio, se si seleziona l'intera area del modello ma solo il tasto **Selezione parti** è attivo, vengono selezionate solo le parti.

Cliccare sui tasti di selezione sulla barra degli strumenti **Selezione** per attivarli o disattivarli.



Di default, la barra degli strumenti **Selezione** si trova nella parte inferiore della schermata. Se non è possibile trovare la barra degli strumenti, cliccare su **File** --> **Impostazioni** e nella lista **Barre degli strumenti** e assicurarsi che la barra degli strumenti **Selezione** sia selezionata.

In alternativa, è possibile controllare i tasti di selezione con **Avvio rapido**. Iniziare a digitare il nome del tasto di selezione, ad esempio, *seleziona* e cliccare sul nome del tasto di selezione nella lista dei risultati della ricerca per attivare il tasto.

Tasti di selezione principali

I tasti di selezione principali consentono di controllare la selezione di componenti e assemblaggi o degli oggetti in essi inclusi. Questi tasti hanno la massima priorità.

Passa	Oggetti selezionabili	Descrizione
	Componenti	Se si clicca su un qualsiasi oggetto appartenente a un componente, Tekla Structures seleziona il simbolo del componente ed evidenzia (ma senza selezionare) tutti gli oggetti del componente.
	Oggetti componente	Consente di selezionare gli oggetti creati automaticamente da un componente.
	Assemblaggi e unità di getto	Se si clicca su un qualsiasi oggetto di un assemblaggio o un'unità di getto, Tekla Structures seleziona l'assemblaggio o l'unità di getto ed evidenzia tutti gli oggetti appartenenti allo stesso assemblaggio o alla stessa unità di getto.
	Oggetti in assemblaggi e unità di getto	Consente di selezionare singoli oggetti in assemblaggi e unità di getto.

Altri tasti di selezione

La tabella seguente elenca i restanti tasti di selezione. Utilizzare questi tasti per controllare i tipi di oggetto da selezionare.

Passa	Oggetti selezionabili	Descrizione
	Qualsiasi oggetto	Attiva tutti i tasti. Consente di selezionare tutti i tipi di oggetti ad eccezione dei singoli bulloni.
	Componenti	Consente di selezionare i simboli dei componenti.
	Parti	Consente di selezionare parti, quali colonne, travi o piatti.
	Rivestimenti e superfici	È possibile selezionare i rivestimenti e le superfici.
	Punti	Consente di selezionare i punti.
	Linee e cerchi di costruzione	Consente di selezionare le linee e i cerchi di costruzione.
	Modelli di riferimento	Consente di selezionare interi modelli di riferimento. Questo tasto di selezione può influire sulla velocità dello zoom e della rotazione nel modello. Per ulteriori informazioni, vedere Suggerimenti per modelli di grandi dimensioni.
	Griglie	Consente di selezionare intere griglie selezionando una linea griglia.
	Linee griglia	Consente di selezionare singole linee griglia.
	Saldature	Consente di selezionare le saldature.
	Tagli e materiale aggiunti	Consente di selezionare linee di taglio, parti di taglio, tagli poligonali, adattamenti e materiale aggiunto.
	Viste	Consente di selezionare le viste del modello.
	Gruppo bulloni	Consente di selezionare interi gruppi di bulloni selezionando un bullone nel gruppo.
	Bulloni singoli	Consente di selezionare bulloni singoli.

Passa	Oggetti selezionabili	Descrizione
	Set di barre d'armatura	È possibile selezionare set di barre d'armatura e anche gruppi di barre d'armatura e singole barre d'armatura.
	Gruppi barre d'armatura	È possibile selezionare gruppi di barre nei set di barre d'armatura e anche gruppi di barre d'armatura e singole barre d'armatura.
	Barre singole	È possibile selezionare barre singole nei set di barre d'armatura e anche gruppi di barre d'armatura e singole barre d'armatura.
	Interruz. getto	Consente di selezionare le interruzioni getto.
	Piani	Consente di selezionare i piani di costruzione.
	Distanze	È possibile selezionare le distanze utilizzate nei componenti personalizzati o nella modellazione parametrica.
	Attività	Consente di selezionare le operazioni di Gestione attività.
		Consente di attivare o disattivare la Modifica diretta.
		Consente di nascondere i tasti selezionati dalla barra degli strumenti.

Tasti del modello di analisi

I seguenti tasti possono essere utilizzati per selezionare oggetti nel modello di analisi:

Passa	Oggetti selezionabili	Descrizione
	Carichi	Consente di selezionare carichi puntuali, lineari, di superficie, uniformi e termici.
	Analisi parti	Consente di selezionare le parti di analisi.

Passa	Oggetti selezionabili	Descrizione
	Nodi	Consente di selezionare i nodi di analisi.
	Collegamenti rigidi	Consente di selezionare i collegamenti rigidi di analisi.

Tasti di selezione nei disegni

Tasti di selezione simili sono disponibili nei disegni:

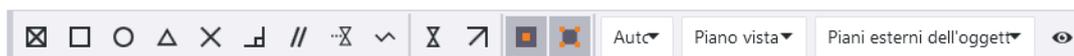
Passa	Oggetti selezionabili	Descrizione
	Qualsiasi oggetto	Attiva tutti i tasti. È possibile selezionare tutti i tipi di oggetti, un intero gruppo di quote o un'intera griglia.
	Linee	Consente di selezionare oggetti di disegno quali linee, archi, cerchi, rettangoli, polilinee, poligoni e nuvole.
	Testo	Consente di selezionare qualsiasi testo nei disegni.
	Marche	È possibile selezionare tutti i tipi di marche e note associative nei disegni. Questo tasto di selezione seleziona anche le marche di saldatura.
	Parti	Consente di selezionare parti, quali colonne, travi e piatti nei disegni.
	Simboli di sezione	Consente di selezionare i simboli di sezione nei disegni.
	Saldature	È possibile selezionare le saldature nei disegni. Per selezionare le marche di saldatura, utilizzare il tasto di selezione Seleziona le marche nei disegni .
	Viste	Consente di selezionare le viste del disegno.
	Dimensioni	Consente di selezionare le quote del disegno. Consente di selezionare un intero gruppo di

Passa	Oggetti selezionabili	Descrizione
		quote mediante la selezione di una quota nel gruppo.
	Quote singole	Consente di selezionare quote singole del disegno.
	Griglie	Consente di selezionare le griglie nei disegni.
	Linee griglia	Consente di selezionare linee griglia singole nei disegni.
	Marche di dettaglio	Consente di selezionare le marche di dettaglio nei disegni.
	Plug-in	Consente di selezionare i plug-in nei disegni.

4.7 Barra degli strumenti per snap

Utilizzare i *tasti di snap* sulla barra degli strumenti **Snap** per controllare le posizioni selezionabili nel modello o nel disegno per posizionare gli oggetti. Utilizzando i tasti di snap è possibile posizionare gli oggetti in modo preciso senza conoscere le coordinate. Utilizzare la barra degli strumenti **Snap** per attivare i tasti di snap e per accedere alle opzioni di snap aggiuntive.

Cliccare sui tasti di snap sulla barra degli strumenti **Snap** per attivarli o disattivarli.



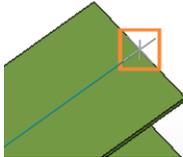
Di default, la barra degli strumenti **Snap** si trova nella parte inferiore della schermata. Se non è possibile trovare la barra degli strumenti, cliccare su **File** --> **Impostazioni** e nella lista **Barre degli strumenti** e assicurarsi che la barra degli strumenti **Snap** sia selezionata.

In alternativa, è possibile controllare i pulsanti di snap con **Avvio rapido**. Iniziare a digitare il nome del pulsante di snap, ad esempio, `sn` e cliccare sul nome del pulsante di snap nella lista dei risultati della ricerca per attivare il pulsante.

Tasti di snap principali

I due tasti di snap principali definiscono se è possibile eseguire lo snap nei punti di riferimento o in altri punti sugli oggetti, ad esempio negli angoli della

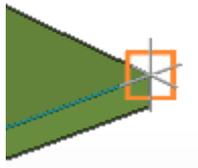
parte. Questi tasti hanno la massima priorità di snap. Se entrambi i tasti sono disattivati, non è possibile eseguire lo snap in nessuna posizione, anche se tutti gli altri tasti sono attivati.

Passa	Posizioni di snap	Descrizione	Simbolo
	Linee e punti di riferimento	È possibile eseguire lo snap a punti di riferimento dell'oggetto (punti con grip).	Grande 
	Linee e punti della geometria	È possibile eseguire lo snap a qualsiasi punto su un oggetto. Nei disegni è possibile utilizzare questo tasto per eseguire lo snap alle sovrapposizioni delle istantanee.	Piccolo 

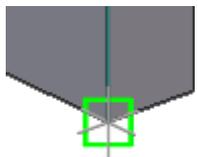
Tasti di snap e punti di snap

I simboli di snap presentano due colori nel modello:

- Arancione per gli oggetti del modello



- Verde per gli oggetti all'interno dei componenti



Assicurarsi che non siano attivi troppi tasti di snap quando si esegue lo snap, poiché potrebbero verificarsi facilmente imprecisioni ed errori. Fare particolare

attenzione quando si utilizza il pulsante di snap  **Snap a qualunque posizione.**

Passa	Posizioni di snap	Descrizione
	Punti	Esegue lo snap a punti e intersezioni delle linee griglia.
	Punti di estremità	Esegue lo snap a punti finali di linee, segmenti di polilinee e archi.
	Centri	Esegue lo snap a centri di cerchi e archi. In un disegno, per eseguire lo snap al punto centrale di un cerchio creato utilizzando un taglio con poligono nel modello, impostare l'opzione avanzata XS_ADD_SNAPPING_SYMBOL_TO_CIRCLES su TRUE.
	Punti centrali	Esegue lo snap a punti centrali di linee, segmenti di polilinee e archi.
	Intersezioni	Esegue lo snap alle intersezioni di linee, segmenti di polilinee, archi e cerchi oppure alle intersezioni di una faccia dell'oggetto e della linea di bordo della parte, una linea di costruzione o un linea griglia. Lo snap alle facce degli oggetti funziona solo quando il rendering delle parti è impostato su Parti solide/Componenti solidi/Riferimenti renderizzati .
	Perpendicolare	Esegue lo snap ai punti degli oggetti, anche alle facce degli oggetti, che formano un allineamento perpendicolare con un altro oggetto. Lo snap alle facce degli oggetti funziona solo quando il rendering delle parti è impostato su Parti solide/Componenti solidi/Riferimenti renderizzati .
	Parallelo	Esegue lo snap ai punti paralleli alle linee griglia, alle linee di riferimento della parte e alle linee di bordo di oggetti esistenti o di riferimento.
	Estensioni linea	Esegue lo snap alle estensioni di linea degli oggetti adiacenti, nonché alle linee di riferimento e geometriche degli oggetti di disegno.

Passa	Posizioni di snap	Descrizione
	Qualsiasi posizione	Esegue lo snap a qualsiasi posizione.
	Punto più vicino	Esegue lo snap ai punti più vicini degli oggetti, ad esempio su punti di bordi o linee di parti.
	Linee	Esegue lo snap alle linee griglia, alle linee di riferimento e ai bordi degli oggetti esistenti.
	Quote e linee di marca, elementi di layout disegno e squadratura del disegno	Esegue lo snap alle geometrie di annotazione, agli elementi di layout disegno e alla squadratura del disegno. Disponibile solo nei disegni.

Snap nei disegni

Nei disegni è possibile eseguire lo snap alle posizioni come nel modello. È inoltre possibile eseguire lo snap agli angoli ortogonali durante il posizionamento di oggetti di disegno o di traccia.

4.8 Visualizzazione dei messaggi sulla barra di stato

La *barra di stato* è l'area situata nella parte inferiore della finestra principale di Tekla Structures. Seguire le istruzioni sulla barra di stato quando si utilizzano i comandi. Ad esempio, quando si crea una parte, la barra di stato indica come procedere e quando selezionare i punti.



1. Istruzioni e messaggi di errore
2. Lo stato di **Ortagonale (O)**, **Selezione rapida (S)**, **Seleziona e trascina (D)** e dei blocchi di coordinate (**X, Y, Z**).
3. Livello nella gerarchia componenti o assemblaggi (0-9)
4. Modalità pulsante centrale del mouse (**Pan** oppure **Scorri**)
5. Fase corrente
6. Numero di oggetti e grip selezionati

Vedere anche

[Impostazioni di base nel menu File \(pagina 48\)](#)

4.9 Icone della Barra di accesso rapido

Barra di accesso rapido fornisce le icone di shortcut ai comandi utilizzati comunemente. La barra degli strumenti si trova sull'angolo superiore sinistro dello schermo.

Se necessario, è possibile personalizzare la **Barra di accesso rapido** e aggiungervi i comandi a scelta.

Icona	Descrizione
	Salva (pagina 20) le modifiche al file del modello corrente.
	Annulla l'ultima azione.
	Ripristina le azioni cancellate precedentemente.
	Aprire la finestra di dialogo Annulla cronologia (pagina 64) . Nella finestra di dialogo sono elencati i comandi eseguiti e le modifiche apportate. Utilizzare la lista per annullare o ripristinare più comandi o le modifiche contemporaneamente.
	Questa icona è visibile se si utilizza Tekla Model Sharing. Effettua la lettura delle modifiche apportate ai modelli di altri utenti tramite il servizio di condivisione. Vengono letti solo i dati modificati.
	Questa icona è visibile se si utilizza Tekla Model Sharing. Effettua la scrittura delle modifiche del modello nel servizio di condivisione. Vengono scritti solo dati nuovi o modificati.
	L'icona è visibile se si utilizza Tekla Model Sharing. Mostra acquisizione modifiche. Dopo la lettura, viene visualizzato un elenco di modifiche al modello.

Vedere anche

[Introduzione all'interfaccia utente di Tekla Structures \(pagina 34\)](#)

4.10 Annullamento delle modifiche di modellazione e di disegno

La lista **Annulla cronologia** consente di controllare quali comandi e modifiche sono state effettuate e annullate e di tenere traccia delle modifiche. Se un comando o un'azione nella finestra di dialogo **Annulla cronologia**, è possibile annullare o ripristinare diversi comandi contemporaneamente, quindi andare avanti e indietro nello storico del modello. **Annulla cronologia** è disponibile sia in modalità modellazione che disegno.

Come utilizzare Annulla cronologia

Per aprire la finestra di dialogo **Annulla cronologia**, cliccare sul pulsante  sulla barra di accesso rapido, accanto ai pulsanti **Annulla** e **Redo**. In alternativa, utilizzare **Avvio rapido** per aprire la finestra di dialogo.

Per	Operazione da eseguire
Annullare i comandi	<p>Cliccare su qualsiasi riga nella lista.</p> <p>Se l'operazione di annullamento richiede molto tempo, Tekla Structures evidenzia la riga selezionata per mostrare gli elementi selezionati.</p> <p>Tutte le modifiche effettuate dopo il comando selezionato vengono annullate. Le modifiche annullate hanno un colore di sfondo grigio scuro nella lista.</p>
Ripristinare i comandi annullati in precedenza	<p>Cliccare su qualsiasi riga con un colore di sfondo grigio scuro nella lista.</p> <p>Tutte le modifiche effettuate prima del comando selezionato vengono ripristinate.</p>
Aggiungere un segnalibro	<p>Spostare il puntatore del mouse su qualsiasi riga. Viene visualizzata un'icona a forma di segnalibro . Cliccare sull'icona a forma di segnalibro per contrassegnare determinati comandi.</p> <p>Utilizzare i segnalibri per contrassegnare comandi o azioni importanti. È possibile tornare successivamente a questi comandi o azioni se le modifiche nel modello non sono soddisfacenti.</p> <p>Per rimuovere un segnalibro, cliccare di nuovo sull'icona a forma di segnalibro .</p>

Finestra di dialogo **Annulla cronologia**

- elenca i comandi eseguiti e le modifiche apportate, iniziando dalla parte superiore della lista. I comandi e le modifiche più recenti sono in fondo alla lista.

- si aggiorna costantemente in base alle modifiche apportate nel modello o nel disegno.
- crea una gerarchia per alcuni dei comandi utilizzati. La gerarchia viene creata quando si esegue per la prima volta un comando, quindi si annullano alcuni comandi in un determinato punto della lista e si esegue un altro comando.

La gerarchia viene contrassegnata con una freccia nella lista. È possibile annullare o ripristinare i comandi in qualsiasi punto nella gerarchia, con la possibilità di annullare anche i comandi che sono stati precedentemente ripristinati.

Ciò significa che dopo avere annullato un comando, è possibile continuare a lavorare con il modello ed è comunque possibile di tornare ai comandi utilizzati per primi.

La lista **Annulla cronologia** viene rimossa quando si effettuano le seguenti operazioni:

- salvataggio di un modello
- apertura o chiusura di un disegno
- sincronizzazione di Organizzazione con il modello
- lettura o scrittura delle modifiche al modello utilizzando Tekla Model Sharing
- utilizzo dei comandi di importazione CIS/2 o SDNF.

Vedere anche

[Introduzione all'interfaccia utente di Tekla Structures \(pagina 34\)](#)

4.11 Shortcut di default

Tekla Structures contiene numerosi shortcut che è possibile utilizzare per accelerare il lavoro.

Se si desidera assegnare nuovi shortcut o modificare quelli predefiniti, è possibile [personalizzare gli shortcut. \(pagina 131\)](#)

Comandi comuni

Comando	Shortcut da tastiera
Aiuto	F1
Aiuto: quando la descrizione comando è aperta	Ctrl+F1

Comando	Shortcut da tastiera
Apri la lista di modelli Recente	Ctrl+O
Crea un nuovo modello	Ctrl+N
Salva modello	Ctrl+S
Elimina	Canc
Apri le proprietà Quando si seleziona un oggetto, le proprietà vengono aperte nel pannello proprietà o in una finestra di dialogo.	Alt+Invio
Undo	Ctrl+Z
Redo	Ctrl+Y
Interrompi	Esc
Ripeti ultimo comando	Invio
Mostrare/nascondere la barra degli strumenti contestuale	Ctrl+K
Attivare/disattivare la Modifica diretta	D
Avvio rapido	Ctrl+Q
Apri la finestra di dialogo Opzioni avanzate	Ctrl+E
Apri il pannello laterale Catalogo Applicazioni e componenti	Ctrl+F
Apri la finestra la finestra di dialogo Shortcut	Ctrl+Maiusc+C

Opzioni di rendering

Comando	Shortcut da tastiera
Parti wireframe	Ctrl+1
Parti wireframe ombreggiato	Ctrl+2
Parti in scala di grigi	Ctrl+3
Parti solide	Ctrl+4
Mostra solo parte selezionata	Ctrl+5
Componenti wireframe	Maiusc+1
Componenti wireframe ombreggiato	Maiusc+2
Componenti in scala di grigi	Maiusc+3
Componenti solidi	Maiusc+4
Mostra solo componente selezionato	Maiusc+5

Comando	Shortcut da tastiera
Riferimenti wireframe	Ctrl+Maiusc+1
Riferimenti wireframe ombreggiato	Ctrl+Maiusc+2
Riferimenti in scala di grigi	Ctrl+Maiusc+3
Riferimenti renderizzati	Ctrl+Maiusc+4
Mostra solo riferimento selezionato	Ctrl+Maiusc+5

Selezione degli oggetti

Comando	Shortcut da tastiera
Attiva o disattiva Illumina al passaggio	H
Tasto di selezione Seleziona tutto	F2
Tasto di selezione Seleziona parti	F3
Tasto di selezione Seleziona set di barre d'armatura	Alt+Q
Tasto di selezione Seleziona gruppi di barre d'armatura	Alt+W
Tasto di selezione Seleziona singole barre d'armatura	Alt+E
Seleziona tutti gli oggetti nel modello	Ctrl+A
Selezione degli oggetti precedenti	Alt+P
Seleziona assemblaggio	Alt+oggetto
Aggiungi alla selezione	Maiusc
Attiva/disattiva la selezione	Ctrl
Filtri di selezione	Ctrl+G
Nascondi oggetto	Maiusc+H

Snap

Comando	Shortcut da tastiera
Snap a punti / linee di riferimento	F4
Snap a punti/linee geometriche	F5
Snap ai punti più vicini	F6
Snap a qualunque posizione	F7
Attiva/disattiva Ortagonale	O
Immissione delle coordinate relative	R
Immissione delle coordinate assolute	A

Comando	Shortcut da tastiera
Immissione delle coordinate globali	G
Scorre in avanti attraverso i punti di snap disponibili	Scheda
Scorre indietro attraverso i punti di snap disponibili	Maiusc+Tab
Attiva/disattiva il blocco coordinate X, Y o Z	X, Y o Z

Copia e spostamento di oggetti

Comando	Shortcut da tastiera
Copia	Ctrl+C
Muovi	Ctrl+M
Attiva/disattiva Selezione Rapida	S
Nel pannello proprietà: Copia nel clipboard	MAIUSC + C
Nel pannello proprietà: Incolla dal clipboard	MAIUSC + V

Visualizzazione del modello

Comando	Shortcut da tastiera
Apri l'elenco Viste	Ctrl+I
Passa dalla vista 3D alla vista piana e viceversa	Ctrl+P
Passaggio da una vista all'altra	Ctrl+Tab
Finestra aggiornata	Ctrl + U
Zoom originale	Home
Zoom precedente	Fine
Ingrandire	PGSU
Ridurre	PGGIÙ
Zoom selezionato	Maiusc+Spazio
Ruota utilizzando il mouse	Ctrl+R
Ruotare utilizzando la tastiera	Ctrl+tasti freccia Maiusc+tasti freccia

Comando	Shortcut da tastiera
Imposta il punto di rotazione della vista	V
Ruota una volta	Maiusc+R.
Ruota continuamente	Maiusc+T
Attiva/disattiva la rotazione della vista	F8
Pan	P
Attiva/disattiva Pan con bottone centrale	Maiusc+M
Muovi a destra Muovi sinistra Muovi in basso Muovi in alto	tasti freccia
Centra rispetto al cursore Utilizzare per centrare il modello su un punto specifico.	Inserire
Vola	Maiusc+F
Crea piano di clip	Maiusc+X
Attiva/disattiva lo schermo intero	F11

Controllo del modello

Comando	Shortcut da tastiera
Informazioni oggetto	Maiusc+I
Misurare la distanza	F
Crea report	Ctrl+B
Apri Gestione Fasi	Ctrl+H
Crea AutoConnection	Ctrl+J

Opzioni di visualizzazione barre d'armatura

Comando	Shortcut da tastiera
Visibilità piano segmento	Alt+1
Visibilità linea guida	Alt+2
Visibilità modificatore proprietà	Alt+3
Visibilità divisore	Alt+4

Comando	Shortcut da tastiera
Visibilità modificatore dettaglio estremità	Alt+5
Visibilità quote barra d'armatura	Alt+6
Colora gruppi barre d'armatura	Alt+7

Opzioni per le posizioni delle parti

Questi shortcut da tastiera funzionano sia per le parti Tekla Structures native che per le parti di analisi.

Comando	Shortcut da tastiera
Posizione della parte in alto	Alt+freccia su
Posizione della parte in basso	Alt+freccia giù
Posizione della parte a sinistra	Alt+freccia sinistra
Posizione della parte a destra	Alt+freccia destra
Rotazione della parte di 90 gradi in senso orario	Alt+spazio
Questo comando non è disponibile per le parti di analisi.	

Disegni

Comando	Shortcut da tastiera
Aprire Gestione documenti nel modello	Ctrl+L
Aprire Gestione documenti in modalità disegno	Ctrl+O
Stampa di disegni	Maiusc+P
Apertura del disegno successivo	Ctrl+PGGIÙ.
Apri il disegno precedente	Ctrl+PGSU
Simbolo di associatività	Maiusc+A
Imposta la modalità a colori del prossimo disegno	B
Linee semi-invisibili	Maiusc+G
Aggiungi quota ortogonale	G
Aggiungi quota libera	F
Apri qualsiasi disegno dopo la creazione	Ctrl+Maiusc

Comando	Shortcut da tastiera
In Gestione documenti : aprire gli attributi utente	Alt+U
In Gestione documenti : aggiungere a Catalogo disegni principali	Ctrl+M
In Gestione documenti : Gestione revisione	Ctrl+R
In Catalogo disegni principali : Seleziona tutto	Ctrl+A
In Catalogo disegni principali : Crea disegni per tutte le parti	Alt+A
In Catalogo disegni principali : Crea disegni	Alt+C
Imposta origine UCS	U
Imposta UCS per due punti	Maiusc+U
Attiva orientazione	Ctrl+T
Azzerà il corrente	Ctrl+1
Azzerà totale	Ctrl+0

4.12 Modificare la lingua dell'interfaccia utente di Tekla Structures

È possibile modificare la lingua dell'interfaccia utente di Tekla Structures in qualsiasi momento.

1. Nel menu **File** cliccare su **Impostazioni** --> **Cambia lingua** .
2. Selezionare una lingua dalla lista.

Sono disponibili le seguenti opzioni. I codici della lingua a tre lettere forniti tra parentesi sono utilizzati in alcuni nomi di cartelle e file dipendenti dalla lingua.

- Cinese - semplificato (chs)
- Cinese - tradizionale (cht)
- Ceco (csy)
- Olandese (nld)
- Inglese (enu)
- Francese (fra)
- Tedesco (deu)
- Ungherese (hun)

- Italiano (ita)
 - Giapponese (jpn)
 - Coreano (kor)
 - Polacco (plk)
 - Portoghese (ptg)
 - Portoghese - brasiliano (ptb)
 - Russo (rus)
 - Spagnolo (esp)
3. Cliccare su **OK**.
 4. Riavviare Tekla Structures per rendere effettiva la modifica.

4.13 Creare screenshot

Uno screenshot è un'immagine di una vista di modello o disegno. È possibile utilizzare gli screenshot in poster, brochure o altro materiale per mostrare i progetti eseguiti con Tekla Structures.

Per impostazione predefinita, gli screenshot vengono salvate nella cartella `\screenshots` nella cartella del modello corrente con il nome `snap_xx.png`.

Creare uno screenshot di un modello

È possibile creare screenshot delle viste del modello.

1. Aprire un modello e regolare la vista di modello in base alle proprie esigenze.

Ad esempio, nascondere la casella dell'area di lavoro se non si desidera visualizzarla.

2. Nella scheda **Vista** cliccare su  **Screenshot** --> **Screenshot** .
3. Se sono presenti più viste del modello, cliccare su **Seleziona vista** e selezionare la vista da cui creare lo screenshot.
4. Per modificare le impostazioni, cliccare su **Opzioni**.
 - a. Definire larghezza, altezza e DPI dello screenshot.
 - b. Cliccare su **OK** per salvare le modifiche.
5. Definire un nome e una posizione per lo screenshot.

- a. Selezionare **Stampa su file** e immettere un nome descrittivo per lo screenshot nella casella **Nome file**.
È inoltre possibile cambiare l'intero percorso. Se non si desidera eseguire questa operazione, è possibile mantenere i valori predefiniti per il percorso e il nome file.
6. Cliccare su **Mostra con visualizzatore** per visualizzare lo screenshot in un'applicazione associata per impostazione predefinita a questo tipo di file.
7. Cliccare su **Cattura**.

Creare uno screenshot di un disegno

Uno screenshot del disegno è un'immagine di un disegno aperto con o senza bordi.

1. Aprire un disegno e regolare la vista del disegno in base alle proprie esigenze.
Ad esempio, eliminare le marche o le quote non necessarie e nascondere le parti non necessarie.
2. Nella scheda **Viste** cliccare su  **Screenshot --> Screenshot** .
3. Effettuare una delle seguenti operazioni:
 - Selezionare **Vista** per catturare uno screenshot del disegno aperto con i bordi della finestra
 - Selezionare **Vista senza bordi** per catturare uno screenshot del disegno aperto senza bordi della finestra.
4. Sotto l'opzione preselezionata **Stampa su file** immettere un nome descrittivo per lo screenshot nella casella **Nome file**.
È inoltre possibile cambiare l'intero percorso. Se non si desidera eseguire questa operazione, è possibile mantenere i valori predefiniti per il percorso e il nome file.
5. Cliccare su **Mostra con visualizzatore** per visualizzare lo screenshot in un'applicazione associata per impostazione predefinita a questo tipo di file.
6. Cliccare su **Cattura**.

Salvare uno screenshot in formato bitmap

Di default, gli screenshot vengono creati come file Portable Network Graphics (.png). È inoltre possibile salvare uno screenshot in formato bitmap (.bmp) per utilizzarlo, ad esempio, come immagine di un componente personalizzato. la

dimensione del file bitmap è molto più grande rispetto a quando si salva come PNG.

1. Nella scheda **Viste** cliccare su  **Screenshot** --> **Screenshot** .
2. Selezionare **Posiziona negli appunti**.
3. Cliccare su **Cattura**.
4. Incollare lo screenshot nell'editor grafico e salvarla in formato .bmp.

NOTA Il software utilizzato per aprire lo screenshot potrebbe presentare un limite per il numero di pixel.

Impostazioni screenshot

Utilizzare la finestra di dialogo **Screenshot** per visualizzare e modificare le impostazioni degli screenshot.

Nelle viste del modello e nei disegni sono disponibili le seguenti opzioni.

Opzione	Descrizione
Nome vista	Visualizza il nome della vista selezionata.
Vista	Include nello screenshot il contenuto della vista e i bordi della finestra. Non disponibile nelle viste del modello.
Vista senza bordi	Include nello screenshot solo il contenuto della vista. Non disponibile nelle viste del modello.
Vista renderizzata	Per screenshot ad alta risoluzione dalle viste del modello. Il pulsante Opzioni visualizza la finestra di dialogo Opzioni Screenshot . Non disponibile nei disegni.
Posiziona negli appunti	Posiziona lo screenshot negli appunti. Non disponibile nei disegni.
Stampa su file	Salva lo screenshot in un file.

Le opzioni relative agli screenshot riportate di seguito sono disponibili solo nelle viste del modello:

Opzione	Descrizione
Larghezza finale	Larghezza dello screenshot. Le unità dipendono dalle impostazioni nel menu File --> Impostazioni --> Opzioni --> Unità e decimali.
Altezza finale	Altezza dello screenshot. Le unità dipendono dalle impostazioni nel menu File --> Impostazioni --> Opzioni --> Unità e decimali.
DPI	Densità dei pixel (DPI) dello screenshot. Esistono limitazioni per la densità dei pixel. È possibile modificare il valore DPI utilizzando un editor grafico.
Sfondo bianco	Utilizza lo sfondo bianco.
Linee lisce	Utilizza le linee lisce per ridurre i bordi dentellati.
Larghezza linea	Imposta la larghezza della linea.

5 Utilizzare le proprietà degli oggetti del modello e del disegno

Quando si inizia a creare oggetti di modello o di disegno in Tekla Structures, la maggior parte dei comandi richiede di selezionare i punti per posizionare gli oggetti nel modello o nel disegno. In genere, gli oggetti vengono quindi creati utilizzando un insieme di proprietà predefinito.

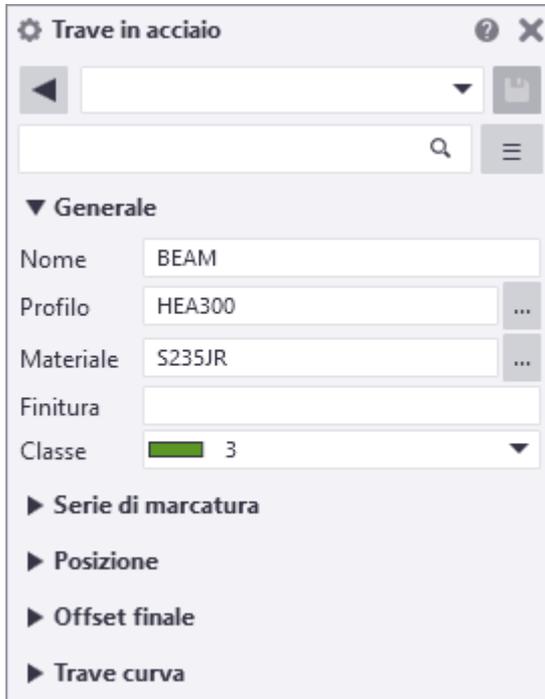
Le proprietà oggetto possono essere visualizzate e ulteriormente modificate, in genere utilizzando il [pannello proprietà \(pagina 77\)](#). In alternativa, è inoltre possibile utilizzare la [barra degli strumenti contestuale \(pagina 44\)](#) per modificare molte delle proprietà oggetto. Alcune proprietà, come le proprietà delle parti di analisi, vengono modificate utilizzando le [finestre di dialogo \(pagina 97\)](#).

Il pannello proprietà o la barra degli strumenti contestuale possono essere utilizzati per copiare le proprietà da un oggetto all'altro. Inoltre, è possibile definire le proprietà per ciascun tipo di oggetto che si intende creare prima di avviare la modellazione o la creazione di disegni. È possibile [salvare e caricare queste proprietà \(pagina 94\)](#) nel pannello proprietà o nelle finestre di dialogo.

5.1 Visualizzazione e modifica delle proprietà oggetto nel pannello proprietà

Tekla Structures mostra le proprietà dei diversi oggetti del modello e oggetti del disegno nel pannello proprietà, ovvero una finestra del pannello laterale.

È possibile aprire una sola finestra del pannello proprietà alla volta. Ciò significa che è possibile visualizzare le proprietà di un solo tipo di oggetto alla volta.



È possibile [personalizzare il pannello proprietà \(pagina 115\)](#). Ad esempio, è possibile organizzare le impostazioni come si desidera o nascondere o rimuovere le impostazioni non necessarie.

Per modificare rapidamente le proprietà solo di alcuni oggetti, utilizzare la [barra degli strumenti contestuale \(pagina 44\)](#).

Apertura del pannello proprietà

Per aprire le proprietà nel pannello proprietà:

- Se il pannello proprietà è chiuso: cliccare due volte su un modello o un oggetto del disegno o cliccare sul pulsante **Proprietà**  nel pannello laterale.
- Se il pannello proprietà è aperto: selezionare un modello o un oggetto del disegno.
- Tenere premuto **Maiusc** e cliccare su un comando nella ribbon.
- Cliccare due volte su un comando nella ribbon.

Modificare le proprietà di un oggetto del modello o di un oggetto del disegno

1. Per iniziare a modificare le proprietà, cliccare due volte su un modello o un oggetto del disegno.

Il pannello proprietà si apre e vengono visualizzate le proprietà correnti dell'oggetto.

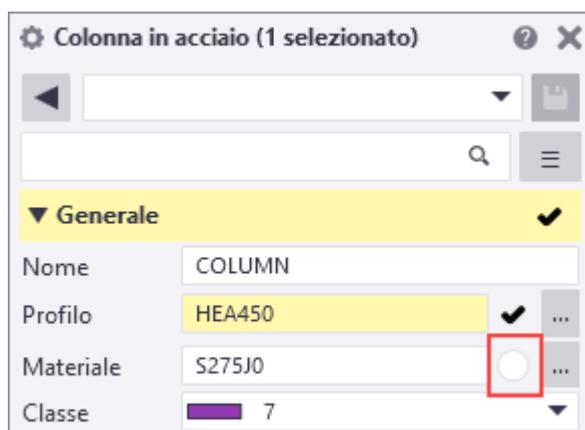
2. Modificare le proprietà, se necessario.

Tekla Structures evidenzia le proprietà modificate in giallo nel pannello proprietà.

Se si immette un valore non valido, Tekla Structures segnala l'errore con un riquadro rosso e un punto esclamativo.

3. Per annullare la selezione, cliccare sui segni di spunta accanto a ciascuna impostazione per rimuoverle.

È possibile rimuovere i segni di spunta uno alla volta oppure selezionare un'intera sezione e tutte le relative proprietà.



È possibile utilizzare i tasti **Seleziona tutto** e **Deseleziona tutto** nella parte inferiore del pannello proprietà per selezionare o deselezionare tutte le modifiche.



4. Quando si è pronti con le modifiche, cliccare su **Modifica** per applicarle.
5. Se si desidera creare un oggetto utilizzando i valori standard anziché i valori appena applicati, caricare prima il file standard.



Se si utilizza la [barra degli strumenti contestuale \(pagina 44\)](#) o la modifica diretta per modificare un oggetto, le proprietà correnti non vengono modificate e non si applicano automaticamente quando si crea l'oggetto successivo dello stesso tipo.

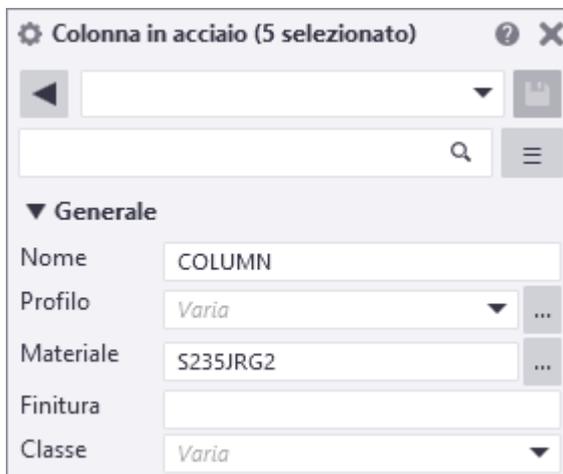
Modificare le proprietà di più oggetti del modello o oggetti del disegno

È possibile selezionare più oggetti del modello o del disegno nel modello o nel disegno e modificarne le proprietà in un'unica operazione. Gli oggetti selezionati possono essere dello stesso tipo di oggetto, ad esempio colonne in acciaio o oggetti di traccia del disegno, oppure possono essere di tipi di oggetti diversi, tuttavia il pannello proprietà mostra solo le proprietà comuni a tutti gli oggetti selezionati.

1. Selezionare gli oggetti nel modello o nel disegno.

Il pannello proprietà mostra le proprietà per gli oggetti selezionati.

Le impostazioni in cui i valori differiscono presentano il testo **Varia**, mentre i valori o le opzioni sono visualizzati in una lista. Se non sono presenti proprietà comuni, il pannello proprietà è vuoto.



2. Modificare le proprietà, se necessario.

È possibile selezionare un valore da una lista oppure immettere un nuovo valore per una proprietà, allo stesso modo di quando viene selezionato un solo oggetto del modello o disegno.

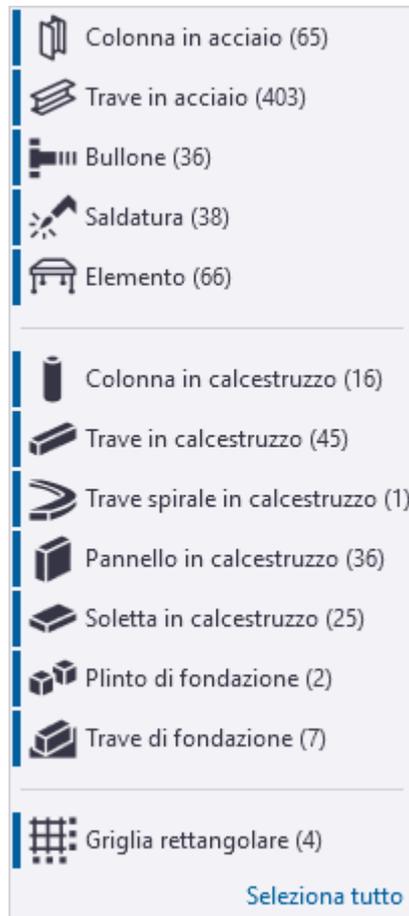
Tekla Structures evidenzia le proprietà modificate in giallo.

3. Cliccare su **Modifica**.

Le proprietà selezionate vengono modificate.

Per verificare quali oggetti sono stati selezionati nel modello o nel disegno,

cliccare sul pulsante **Lista dei tipi di oggetti**  per aprire la lista degli oggetti selezionati.



Per modificare la selezione degli oggetti, tenere premuto **Ctrl** e cliccare sui tipi di oggetti nella lista che si desidera escludere o includere nella selezione.

Il contenuto del pannello proprietà cambia in base alla selezione effettuata.

Se si desidera selezionare tutti gli oggetti, cliccare sul pulsante **Seleziona tutto**.

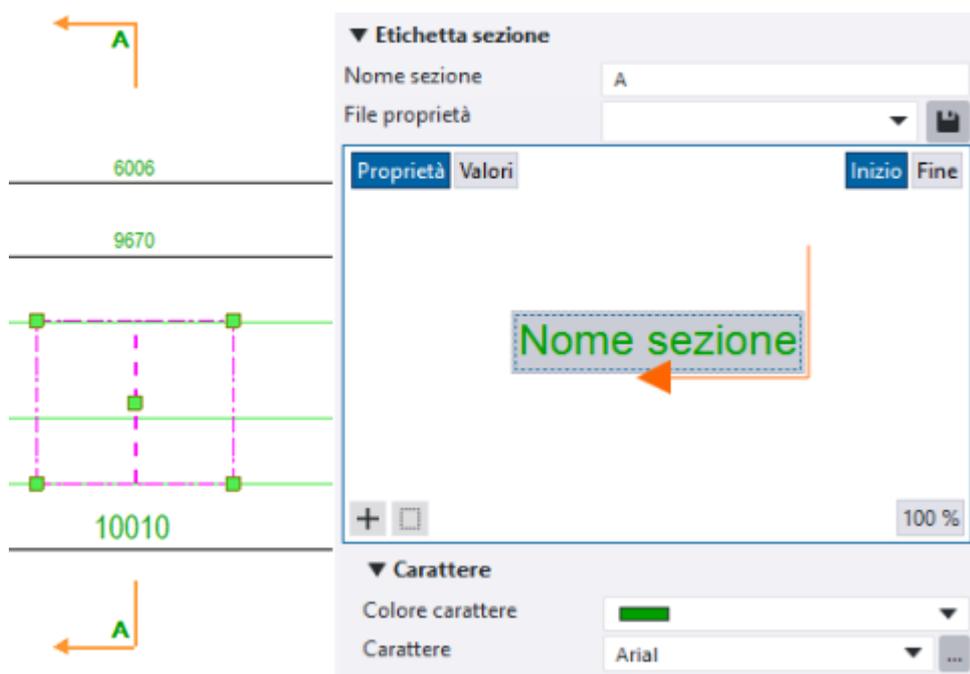
Modificare le proprietà degli oggetti di annotazione del disegno nell'editor visivo

Il pannello proprietà del disegno contiene un editor visivo per la modifica di alcune delle annotazioni del disegno, come etichette di quota, etichette vista, note associative e la maggior parte dei tipi di marche. È possibile visualizzare

l'annotazione risultante durante la creazione, semplificando notevolmente la modifica degli oggetti di annotazione.

1. Per iniziare a modificare le proprietà, cliccare due volte su un oggetto di annotazione in un disegno aperto.

Il pannello proprietà si apre e vengono visualizzate le proprietà correnti dell'oggetto di annotazione. Le proprietà si trovano in caselle denominate contenitori. Di seguito è riportato un esempio di editor visivo della marca di sezione.



- Per caricare i contenuti predefiniti per l'oggetto di annotazione, selezionare un file proprietà dalla lista **File proprietà**.
 - Per visualizzare il nome della proprietà o il valore della proprietà nell'anteprima, cliccare sul pulsante **Proprietà** o **Valori**. Questi pulsanti sono disponibili solo quando si modifica un'annotazione.
 - Il pulsante **%** mostra il livello di zoom corrente nell'anteprima. È possibile eseguire lo zoom avanti o indietro scorrendo il pulsante centrale del mouse. Cliccare sul pulsante **%** per eseguire lo zoom su miglior adattamento.
 - Nelle marche di sezione, per indicare l'estremità della linea di taglio con cui si desidera lavorare, cliccare su **Inizio** o **Fine**.
2. Per aggiungere un elemento in un contenitore, cliccare su un contenitore, quindi cliccare sul pulsante **+ Nuovo elemento**.
 - Se il contenitore è vuoto, la lista degli elementi viene visualizzata automaticamente cliccando sul contenitore.

- Nella maggior parte degli editori visivi è possibile trascinare gli elementi e i contenitori. L'editor delle etichette quota consente solo di trascinare gli elementi all'interno di un contenitore.
 - Per eliminare un elemento o un contenitore, cliccare sul pulsante di cancellazione rosso **✖** nell'angolo superiore destro dell'elemento o del contenitore.
 - Per cercare gli elementi, utilizzare la casella di ricerca visualizzata all'apertura della lista degli elementi. Gli elementi disponibili variano in base al tipo di oggetto di annotazione.
 - Per aggiungere un attributo utente, un attributo template o una proprietà personalizzata, selezionare l'attributo dalla lista di attributi disponibili. Per aggiungere un attributo utente nascosto, digitare il nome nella casella ricerca e premere **Invio**.
 - Per aggiungere nuovi contenitori nelle marche di sezione, nelle marche dettaglio o nelle etichette vista, cliccare sul pulsante  **Nuovo contenitore**. È possibile aggiungere fino a cinque contenitori.
 - Nelle etichette quota, è innanzitutto necessario cliccare su un contenitore di etichette per potere aggiungere gli elementi nell'etichetta nell'editor delle etichette. Quando un'etichetta quota presenta un contenuto, l'icona del contenitore diventa . È inoltre possibile digitare il testo direttamente nelle etichette di quota, il testo viene visualizzato così com'è nel contenitore.
3. Modificare la rappresentazione dell'intero oggetto di annotazione o di un singolo elemento. Ad esempio, modificare gli stili dei font e i bordi.
 4. Modificare le altre proprietà degli oggetti di annotazione.
 5. Cliccare su **Modifica**.

Visualizzazione solo delle proprietà utilizzate frequentemente nel pannello proprietà

È possibile controllare separatamente per ciascun tipo di oggetto le proprietà visualizzate nel pannello proprietà. In tal modo è possibile creare delle serie di proprietà preferite per ciascun tipo di oggetto e rendere il pannello proprietà meno ingombro, nascondendo le proprietà non necessarie di frequente.

[Personalizzare il layout del pannello proprietà \(pagina 115\)](#) utilizzando l'**Editor pannello proprietà** e contrassegnare ciascuna proprietà come utilizzata di frequente o non di frequente. Quando si utilizza il pannello proprietà, è possibile scegliere se visualizzare solo le proprietà utilizzate di frequente o tutte le proprietà di un tipo di oggetto.

Dopo avere contrassegnato le proprietà come utilizzate di frequente o raramente utilizzate in **Editor pannello proprietà**, sul fondo del pannello

proprietà si attiva il pulsante **Mostra meno proprietà** o **Mostra tutte le proprietà**. Utilizzare i pulsanti per passare dalla visualizzazione delle proprietà utilizzate di frequente o raramente.

1. Per visualizzare solo le proprietà utilizzate di frequente nel pannello proprietà, personalizzare il layout del pannello proprietà del tipo di oggetto selezionato.
2. Nel modello o nel disegno cliccare due volte su un oggetto per aprire il pannello proprietà.

Vengono visualizzate solo le proprietà contrassegnate come utilizzate di frequente. Altre proprietà sono nascoste.

Se tutte le proprietà sono contrassegnate come utilizzate di frequente, il pulsante **Mostra meno proprietà** non è disponibile.

3. Se si desidera visualizzare tutte le proprietà, cliccare sul pulsante **Mostra tutte le proprietà**.



4. Se si desidera tornare solo alle proprietà utilizzate di frequente, cliccare sul pulsante **Mostra meno proprietà**.

NOTA Se si chiude Tekla Structures o si passa dalla modalità di modellazione alla modalità di disegno, Tekla Structures mostra le proprietà utilizzate di frequente nel pannello proprietà.

È necessario cliccare sul pulsante **Mostra tutte le proprietà** per visualizzare tutte le proprietà.

Ricerca nel pannello proprietà

Utilizzare la ricerca per trovare le proprietà necessarie o gli attributi utente (UDA). Immettere il termine di ricerca nella casella ricerca nel pannello proprietà.



Se nel modello sono stati selezionati più tipi di oggetti, la ricerca individua le proprietà comuni a tutti i tipi di oggetti selezionati. Gli UDA che corrispondono

ai criteri di ricerca vengono visualizzati anche se non sono stati aggiunti al layout del pannello proprietà.

Se si immette un asterisco singolo * nella casella di ricerca, vengono visualizzati tutti gli UDA e tutte le proprietà disponibili per il tipo di oggetto selezionato. È quindi possibile immettere facilmente un valore per una proprietà o per un UDA, anche se di default la proprietà o l'UDA non è visibile nel pannello proprietà.

5.2 Copia delle proprietà da un altro oggetto nel pannello proprietà

È possibile utilizzare il pannello proprietà per copiare le proprietà tra qualsiasi modello o oggetto del disegno, a condizione che entrambi abbiano la stessa proprietà disponibile.

Nel pannello proprietà, sia in modalità di modellazione che in modalità di disegno, è possibile

- copiare le proprietà da un oggetto selezionato prima nel clipboard Tekla Structures, quindi incollare le proprietà dal clipboard agli oggetti selezionati.

Utilizzare il comando **Copia nel clipboard** .

La copia delle proprietà negli Appunti è utile se è necessario apportare molte modifiche ripetute a diversi tipi di oggetti in un flusso di lavoro sequenziale. Tekla Structures salva le proprietà copiate di ogni tipo di oggetto negli Appunti, indipendentemente l'una dall'altra, ed è possibile incollare successivamente le proprietà in altri oggetti del tipo di oggetto corrispondente.

È possibile copiare tutte le proprietà di un oggetto negli appunti oppure selezionare separatamente le proprietà da copiare.

- copiare le proprietà da un oggetto selezionato direttamente in un altro oggetto.

Utilizzare il comando **Copia su un altro oggetto** .

È possibile copiare tutte le proprietà di un oggetto direttamente su un altro oggetto oppure selezionare separatamente le proprietà da copiare.

Per copiare rapidamente le proprietà solo su pochi oggetti, utilizzare la [barra degli strumenti contestuale \(pagina 44\)](#).

Utilizzo di Copia nel clipboard per copiare le proprietà oggetto

Utilizzando il comando **Copia nel clipboard** nel pannello proprietà, è possibile applicare modifiche ripetute agli oggetti in un workflow sequenziale. Ciò è particolarmente utile in modalità disegno quando è necessario modificare tipi diversi di oggetti in più disegni, ad esempio marche delle parti, oggetti d'armatura o quote. Ad esempio, è possibile selezionare oggetti nel disegno corrente o in qualsiasi altro disegno, copiare le proprietà negli Appunti e incollare le proprietà negli oggetti dello stesso disegno o anche in altri disegni. Il **Copia nel clipboard** comando è disponibile anche in modalità modellazione.

1. Selezionare l'oggetto in un modello o in un disegno da cui copiare le proprietà.

Per	Operazione da eseguire
Copiare tutte le proprietà dell'oggetto selezionato negli appunti.	<p>Cliccare sul pulsante Copia nel clipboard  nella parte inferiore del pannello proprietà oppure premere Maiusc+C.</p> <p>Tutte le proprietà dell'oggetto selezionato vengono copiate negli Appunti e viene visualizzata una piccola icona  davanti a ciascuna casella del valore della proprietà.</p> <p>Per annullare la selezione:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Per tutte le proprietà: cliccare di nuovo sul pulsante Copia nel clipboard  o premere nuovamente Maiusc+C. • Per una singola proprietà: Fare clic sulla piccola icona  davanti alla casella del valore della proprietà per annullare la selezione.
Copiare le singole proprietà dell'oggetto selezionato negli Appunti.	<p>Posizionare il puntatore del mouse vicino a una proprietà e cliccare sulla piccola icona  grigia visualizzata davanti alla casella del valore proprietà.</p>

Per	Operazione da eseguire
	<p>La proprietà selezionata viene copiata nel clipboard e le icone grigie diventano nere  .</p> <p>Nelle proprietà doppie, entrambi i valori delle proprietà possono essere copiati separatamente    .</p> <p>Per copiare più proprietà, tenere premuto Maiusc e cliccare sulla piccola icona   davanti alle caselle dei valori proprietà da copiare nel clipboard.</p> <p>Per annullare la selezione, cliccare sulla piccola icona   davanti alle caselle dei valori proprietà.</p>

2. Selezionare gli oggetti nei quali copiare le proprietà.
Gli oggetti devono essere **dello stesso tipo** di oggetto da cui sono state copiate le proprietà.
3. Posizionare il puntatore del mouse sul pulsante **Incolla** . Il **pulsante Incolla** è visibile solo se è necessario incollare qualcosa dagli appunti al tipo di oggetto in questione.
Nel pannello proprietà Tekla Structures evidenzia in giallo le proprietà che stanno per cambiare.
4. Fare clic sul **pulsante Incolla**  o premere **MAIUSC+V**.
Le proprietà nel pannello proprietà cambiano di conseguenza e gli oggetti selezionati vengono modificati.
Quando si utilizza il comando **Copia nel clipboard**, tutti gli attributi utente (UDA) vengono copiati con le proprietà oggetto, anche quelli che non sono visibili nel pannello proprietà.
Gli attributi utente univoci (`unique_attribute`) **non** vengono copiati con le proprietà oggetto.

Prestare attenzione a quanto segue

- Tekla Structures salva le proprietà copiate di ogni tipo di oggetto nel clipboard, indipendentemente l'una dall'altra, ed è possibile incollare successivamente le proprietà negli oggetti del tipo di oggetto corrispondente.

- Le proprietà rimarranno nel clipboard fino a quando non verranno copiate nuove proprietà. Il clipboard viene cancellato se si riavvia Tekla Structures.
- **Copia nel clipboard** funziona solo in Tekla Structures, e non è uguale al clipboard di Windows.
- Se si selezionano più oggetti in cui incollare le proprietà copiate, utilizzare la **lista Tipo di oggetto** per selezionare i tipi di oggetti appropriati per incollarli. Il **pulsante Incolla** è visibile solo se sono presenti proprietà negli Appunti che possono essere incollate nel tipo di oggetto selezionato.
- Non è possibile incollare proprietà in oggetti di tipo diverso da quello da cui sono state copiate.

Utilizzo di Copia su un altro oggetto per copiare le proprietà oggetto

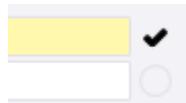
Utilizzando il comando **Copia su un altro oggetto** nel pannello proprietà, è possibile copiare le proprietà da un oggetto selezionato direttamente a un altro oggetto, senza memorizzare le proprietà nel clipboard. Selezionare innanzitutto l'oggetto da cui copiare le proprietà, quindi selezionare gli oggetti in cui si desidera copiare le proprietà.

1. Selezionare l'oggetto in un modello o in un disegno da cui copiare le proprietà.

2. Cliccare sul pulsante **Copia su un altro oggetto**  nella parte inferiore del pannello proprietà. Nel modello, il puntatore del mouse assumerà la forma di un pennello.

Nel pannello proprietà Tekla Structures evidenzia in giallo le proprietà da copiare. Tekla Structures seleziona automaticamente le stesse proprietà che sono state copiate in precedenza da un oggetto dello stesso tipo nello stesso modello.

3. Selezionare o deselezionare i segni di spunta accanto alle proprietà



per indicare quali proprietà copiare.

È possibile rimuovere i segni di spunta uno alla volta, selezionare un'intera sezione e tutte le relative proprietà oppure utilizzare le opzioni **Seleziona tutto** e **Deseleziona tutto** nella parte inferiore del pannello proprietà. Se si utilizza il pulsante **Deseleziona tutto**, tutti i segni di spunta verranno rimossi al successivo avvio del comando **Copia su un altro oggetto**.

4. Selezionare gli oggetti in cui copiare le proprietà.

È possibile utilizzare la selezione area per selezionare velocemente un numero elevato di oggetti.

Nel pannello proprietà, Tekla Structures evidenzia le proprietà da copiare



in giallo .

Se necessario, deselezionare i segni di spunta se non si desidera copiare alcune proprietà.

5. Cliccare su **Modifica** o premere **Invio**. Nel modello, il puntatore del mouse torna normale.

Quando si utilizza il comando **Copia su un altro oggetto**, tutti gli attributi utente (UDA) vengono copiati con le proprietà oggetto, anche quelli che non sono visibili nel pannello proprietà.

Gli attributi utente univoci (`unique_attribute`) non **vengono** copiati con le proprietà dell'oggetto.

SUGGERIMENTO Per copiare le proprietà su più oggetti in una riga, cliccare due volte sul pulsante  **Copia su un altro oggetto** per mantenere il comando **Copia su un altro oggetto** in esecuzione. Cliccare su **Modifica** dopo avere selezionato ciascun oggetto. Il puntatore del mouse rimane a forma di pennello finché non si preme **Esc** o si clicca nuovamente su .

5.3 Modifica delle impostazioni del pannello proprietà

È possibile modificare e personalizzare il contenuto del pannello proprietà. È possibile eseguire alcune delle modifiche direttamente nel pannello proprietà,

in **Impostazioni pannello proprietà** . [Personalizzazioni \(pagina 115\)](#) più approfondite del layout del pannello proprietà vengono eseguite nell'**Editor pannello proprietà**.

Passaggio dall'applicazione automatica a quella manuale e viceversa delle proprietà nel pannello proprietà

Quando si modificano le proprietà degli oggetti nel pannello proprietà, è possibile alternare l'applicazione automatica e manuale delle proprietà. Ciò significa che è possibile scegliere se modificare solo l'oggetto selezionato o se

Tekla Structures utilizza anche i valori correnti anche per la prossima creazione di un oggetto dello stesso tipo.

È possibile alternare l'applicazione manuale e automatica delle proprietà in qualsiasi momento nelle **Impostazioni pannello proprietà**  selezionando l'opzione **Imposta automaticamente i valori di default**. L'opzione non è dipendente dal tipo di oggetto selezionato.

Attivare l'applicazione automatica delle proprietà (opzione di default)

1. Selezionare un oggetto nel modello o nel disegno.
2. Cliccare sul pulsante **Impostazioni pannello proprietà**  nel pannello proprietà per aprire un menu a discesa.
3. Assicurarsi che l'opzione **Imposta automaticamente i valori di default sia** selezionata.

Quando è selezionata l'opzione **Imposta automaticamente i valori di default**, Tekla Structures utilizza automaticamente i valori correnti la prossima volta che si crea un oggetto dello stesso tipo.

4. Modificare le proprietà, se necessario.
5. Cliccare su **Modifica**.

Tekla Structures modifica l'oggetto e utilizza i valori correnti alla successiva creazione di un oggetto dello stesso tipo.

Attivazione dell'applicazione manuale delle proprietà

1. Selezionare un oggetto nel modello o nel disegno.
2. Cliccare sul pulsante **Impostazioni pannello proprietà**  nel pannello proprietà per aprire un menu a discesa.
3. Assicurarsi che l'opzione **Imposta automaticamente i valori di default non** sia selezionata.

Un pulsante **Imposta come default** viene visualizzato nella parte inferiore del pannello proprietà.

Se sono stati selezionati più oggetti nel modello, il pulsante **Imposta come default** non viene visualizzato.

4. Modificare le proprietà, se necessario.
5. Scegliere come procedere.
 - Per modificare solo l'oggetto selezionato, cliccare su **Modifica**.
 - Per modificare l'oggetto selezionato e utilizzare i valori correnti la prossima volta che si crea un oggetto dello stesso tipo, cliccare sul pulsante **Imposta come default**, quindi su **Modifica**.

- Per utilizzare i valori correnti la prossima volta che si crea un oggetto dello stesso tipo, ma non per modificare l'oggetto selezionato, cliccare sul pulsante **Imposta come default**.

A seconda delle azioni, Tekla Structures modifica l'oggetto selezionato o crea l'oggetto successivo dello stesso tipo utilizzando i valori correnti.

Controllo della visibilità dei pulsanti Copia nel clipboard e Copia su un altro oggetto nel pannello proprietà

In **Impostazioni pannello proprietà**  è possibile controllare quali metodi di copia delle proprietà oggetto sono visibili nel pannello proprietà.

Se non sono necessari entrambi i metodi di copia, **Copia su un altro oggetto** e **Copia nel clipboard**, è possibile rendere meno ingombrante il pannello proprietà e nascondere l'opzione non necessaria. È possibile controllare la visibilità dei pulsanti separatamente in modalità di modellazione e di disegno.

1. Cliccare sul pulsante **Impostazioni pannello proprietà**  per aprire un menu a discesa.

Le opzioni **Copia le proprietà nell'oggetto** e **Copia le proprietà nel clipboard** controllano la visibilità dei pulsanti corrispondenti nel pannello proprietà.

2. Assicurarsi che sia selezionata l'opzione che si desidera utilizzare.

L'opzione non selezionata è nascosta nel pannello proprietà.

Controllo della visibilità dei gruppi di proprietà nel pannello proprietà

In **Impostazioni pannello proprietà**  è possibile controllare quali gruppi di proprietà sono visibili nel pannello proprietà, senza [personalizzare il layout del pannello proprietà \(pagina 115\)](#).

1. Cliccare sul pulsante **Impostazioni pannello proprietà**  per aprire un menu a discesa.
2. Se si desidera espandere o comprimere tutti i [gruppi di proprietà \(pagina 116\)](#), cliccare su **Espandi tutto** o **Comprimi tutto**.
3. In modalità di modellazione:

È possibile scegliere se visualizzare solo le proprietà con un valore o i gruppi di proprietà definiti per essere visibili.

- **Mostra proprietà con valore:** il pannello proprietà mostra tutte le proprietà e gli attributi utente per i quali l'utente o qualcun altro ha immesso un valore. Gli UDA con un valore sono elencate nel gruppo di proprietà **Altre corrispondenze**.

Proprietà	Visibilità
Proprietà del tipo di testo	Le proprietà sono visibili se contengono testo, ovvero hanno un valore.
Proprietà di altro tipo	Le proprietà sono sempre visibili.
Proprietà composite	Le proprietà sono visibili se una qualsiasi delle proprietà nella proprietà composta ha un valore.
UDA di tipo testo	Gli UDA sono visibili se contengono testo, ovvero hanno un valore.
UDA di altro tipo	Gli UDA sono sempre visibili se è selezionato qualcosa di diverso da un valore vuoto.
UDA di altro tipo, ad esempio intero, float e data	Gli UDA sono visibili se contengono un valore.

L'opzione **Mostra proprietà con valore** è comune a tutti i tipi di oggetti. Ad esempio, se si seleziona una trave in acciaio nel modello e si utilizza l'opzione **Mostra proprietà con valore**, quindi si seleziona una trave in calcestruzzo nel modello, vengono visualizzate solo le proprietà con un valore per la trave in calcestruzzo.

- **Mostra le proprietà in base alla visibilità del gruppo:** il pannello proprietà mostra tutti i gruppi di proprietà contrassegnati come visibili. I gruppi di proprietà con l'icona  sono visibili. I gruppi di proprietà con l'icona  sono nascosti. Cliccare sui nomi dei gruppi di proprietà per modificare la visibilità. È possibile visualizzare e nascondere solo i gruppi di proprietà a livello principale, non i gruppi nidificati.

L'opzione **Mostra le proprietà in base alla visibilità del gruppo** è comune a tutti i tipi di oggetti. Se i diversi tipi di oggetti presentano gruppi di proprietà con lo stesso nome, la visibilità di un gruppo di proprietà viene regolata per tutti i tipi di oggetti. Ad esempio, se si seleziona una trave in acciaio e si nasconde il gruppo di proprietà **Posizione**, quindi si seleziona una trave in calcestruzzo, il gruppo di proprietà **Posizione** è nascosto anche per la trave in calcestruzzo.

La visibilità di default dei gruppi di proprietà può essere definita nell'**Editor pannello proprietà**. Le modifiche nelle impostazioni di visibilità nel pannello proprietà sostituiscono le impostazioni di default eseguite in **Editor pannello proprietà**.

4. In modalità di disegno:

Mostrare e nascondere i gruppi di proprietà. I gruppi di proprietà con l'icona  sono visibili. I gruppi di proprietà con l'icona  sono nascosti. Cliccare sui nomi dei gruppi di proprietà per modificare la visibilità. È possibile visualizzare e nascondere solo i gruppi di proprietà a livello principale, non i gruppi nidificati.

Mostrare e nascondere i gruppi di proprietà è comune per tutti i tipi di oggetti. Se i diversi tipi di oggetti presentano gruppi di proprietà con lo stesso nome, la visibilità di un gruppo di proprietà viene regolata per tutti i tipi di oggetti.

La visibilità di default dei gruppi di proprietà può essere definita nell'**Editor pannello proprietà**. Le modifiche nelle impostazioni di visibilità nel pannello proprietà sostituiscono le impostazioni di default eseguite in **Editor pannello proprietà**.

Posizione in cui vengono salvate le impostazioni del pannello proprietà

Quando si clicca sul pulsante **Impostazioni pannello**

proprietà  e si seleziona un'opzione, le impostazioni correnti vengono salvate nel file `PropertyPaneSettings.xml` o `PropertyPaneDrawingSettings.xml`. I file si trovano nella cartella `..\Users\\AppData\Local\Trimble\Tekla Structures\\UI\PropertyPane\`.

Se non si modificano le impostazioni, il file `PropertyPaneSettings.xml` o `PropertyPaneDrawingSettings.xml` non viene creato.

Le impostazioni nel file sono:

- `FilterMode: ByData` per **Mostra proprietà con valore**
- `FilterMode: ByGroups` per **Mostra le proprietà in base alla visibilità del gruppo**
- `AutoApply: True` quando è selezionato **Imposta automaticamente i valori di default**
- `AutoApply: False` quando **Imposta automaticamente i valori di default** non è selezionato
- `ShowCopyProperties: True` quando è selezionato **Copia le proprietà nell'oggetto**
- `ShowCopyToClipboard: True` quando è selezionato **Copia le proprietà nel clipboard**

I file `PropertyPaneSettings.xml` e `PropertyPaneDrawingSettings.xml` vengono letti all'avvio di Tekla Structures e all'apertura di un modello.

Se le impostazioni nei file `PropertyPaneSettings.xml` e `PropertyPaneDrawingSettings.xml` vengono personalizzate, gli amministratori dell'azienda possono distribuire le impostazioni personalizzate del pannello proprietà ad altri utenti nell'azienda.

1. Creare una sottocartella denominata `\PropertyPane` in una cartella modello, progetto (`XS_PROJECT`), azienda (`XS_FIRM`) o ambiente (`XS_SYSTEM`).
2. Posizionare i file `PropertyPaneSettings.xml` e `PropertyPaneDrawingSettings.xml` nella cartella `\PropertyPane`.
3. Riavviare Tekla Structures.

Le impostazioni pannello proprietà nella cartella `..\Users\<user>\AppData\Local\Trimble\Tekla Structures\<version>\UI\PropertyPane\` hanno la massima priorità, dopodiché Tekla Structures utilizza l'ordine di ricerca di default.

Se i file `PropertyPaneSettings.xml` e `PropertyPaneDrawingSettings.xml` vengono collocati in più posizioni della cartella, Tekla Structures legge le impostazioni da cartelle diverse e le unisce.

5.4 Salvare e caricare le proprietà oggetto nel pannello proprietà o nelle finestre di dialogo

Il pannello proprietà e molte finestre di dialogo consentono di salvare le informazioni sulle proprietà nei *file di proprietà*. È possibile caricare queste proprietà salvate in un secondo momento quando si creano nuovi oggetti.

Ad esempio, è possibile definire le proprietà per ciascun tipo di oggetto che si intende creare prima di avviare la modellazione, quindi utilizzare questi file proprietà definiti dall'utente quando si creano nuovi oggetti. Tekla Structures memorizza i file proprietà definiti dall'utente, comprese le proprietà delle finestre di dialogo secondarie, nella cartella modello `\attributes` corrente.

È possibile salvare e caricare le proprietà oggetto nel pannello proprietà o in una finestra di dialogo, a seconda del tipo di oggetto.

Salvataggio e caricamento delle proprietà nel pannello proprietà

Utilizzare il pannello proprietà per salvare e caricare le proprietà degli oggetti del modello o del disegno.

1. Cliccare su un modello o un oggetto del disegno per visualizzarne le proprietà correnti nel pannello proprietà.

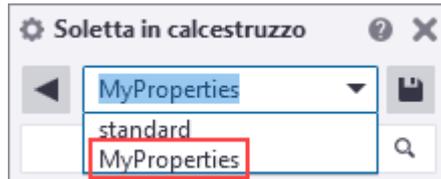
2. Nel pannello proprietà [modificare o immettere le proprietà \(pagina 77\)](#) da salvare.

3. Nella casella accanto al pulsante , immettere un nome per il file delle proprietà in cui le proprietà vengono salvate.

Ad esempio, `MyProperties`.

4. Cliccare su  per salvare le proprietà nel file delle proprietà.

Il file delle proprietà viene ora salvato nella cartella del modello corrente:



5. Quando si desidera caricare le proprietà salvate, selezionare il file delle proprietà dalla lista.

- Se si seleziona un oggetto nel modello o nel disegno e si carica un file delle proprietà nel pannello proprietà, le proprietà e gli attributi utente (UDA) vengono caricati immediatamente. I valori modificati sono evidenziati in giallo nel pannello proprietà. Cliccare su **Modifica** per applicare i nuovi valori.

Se sono presenti modifiche solo nei valori UDA e nella finestra di dialogo UDA e non nei valori nel pannello proprietà, il pulsante **Modifica** nel pannello proprietà non diventa attivo. Cliccare su **Modifica** nella finestra di dialogo UDA per attivare i valori UDA.

- Se si avvia un comando di creazione degli oggetti e si carica un file delle proprietà nel pannello proprietà, le proprietà e gli attributi utente (UDA) vengono utilizzati immediatamente e Tekla Structures crea l'oggetto utilizzando i valori caricati.

NOTA Se la finestra di dialogo UDA è aperta quando si carica un file delle proprietà nel pannello proprietà, la finestra di dialogo UDA si aggiorna e mostra i valori degli attributi utente salvati nel file delle proprietà. Tuttavia, se si seleziona prima un oggetto e si carica un file delle proprietà, quindi si apre solo la finestra di dialogo UDA, la finestra di dialogo mostra i valori UDA dell'oggetto selezionato.

Per verificare quali valori UDA sono salvati in un file delle proprietà, è necessario aprire prima la finestra di dialogo UDA o caricare nuovamente il file delle proprietà dopo aver aperto la finestra di dialogo UDA.

6. Se si desidera apportare modifiche a un file delle proprietà esistente:

- a. Caricare il file delle proprietà da modificare.

b. Modificare le proprietà.

c. Cliccare su .

Tekla Structures salva le modifiche nel file delle proprietà indicato nella lista, sovrascrivendo il file delle proprietà precedente.

Tekla Structures utilizza le nuove proprietà la prossima volta che si crea un oggetto dello stesso tipo.

Se si desidera creare un oggetto utilizzando i valori standard anziché le proprietà salvate, caricare il file standard.

Salvataggio e caricamento delle proprietà in una finestra di dialogo

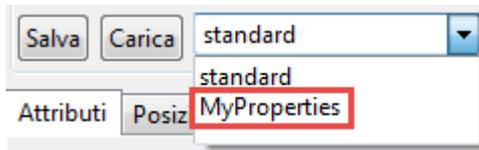
Utilizzare questo metodo con le proprietà visualizzate in una finestra di dialogo tradizionale. Ad esempio, con le proprietà della vista.

1. Aprire la finestra di dialogo delle proprietà.
2. Nella finestra di dialogo modificare o immettere le proprietà da salvare.
3. Nella casella accanto al pulsante **Salva come**, immettere un nome per il file delle proprietà in cui le proprietà vengono salvate.

Ad esempio, `MyProperties`.

4. Cliccare su **Salva come** per salvare le proprietà nel file delle proprietà.

Il file delle proprietà viene ora salvato nella cartella del modello corrente:



5. Quando si desidera caricare le proprietà salvate, selezionare il file delle proprietà dalla lista e cliccare su **Carica**.
6. Se si desidera apportare modifiche a un file delle proprietà esistente:
 - a. Caricare il file delle proprietà da modificare.
 - b. Modificare le proprietà.
 - c. Cliccare su **Salva**.

Tekla Structures salva le modifiche nel file delle proprietà indicato nella lista, sovrascrivendo il file delle proprietà precedente.

Rimozione delle proprietà esistenti

È possibile rimuovere manualmente file delle proprietà definiti dall'utente rimuovendoli dalla cartella `\attributes` del modello.

1. Rimuovere il file delle proprietà selezionato dalla cartella `\attributes` del modello.

I file di proprietà possono avere estensioni dei nomi file diverse, a seconda del tipo.

2. Riavviare Tekla Structures.

5.5 Visualizzazione e modificare delle proprietà oggetto utilizzando le finestre di dialogo

È possibile utilizzare le finestre di dialogo per visualizzare e modificare le proprietà dei vari oggetti, come ad esempio proprietà delle parti di analisi, in Tekla Structures.

NOTA Le proprietà degli oggetti del modello e del disegno, come le proprietà della parte, vengono modificate nel [pannello proprietà \(pagina 77\)](#), non utilizzando le finestre di dialogo.

Nella seguente tabella sono elencati alcuni pulsanti comuni presenti nelle finestre di dialogo di Tekla Structures.

Pulsante	Descrizione
OK	Conserva le proprietà della finestra di dialogo e chiude la finestra di dialogo. Tekla Structures utilizza queste proprietà alla successiva creazione di un oggetto dello stesso tipo.
Applica	Conserva le proprietà senza chiudere la finestra di dialogo. Tekla Structures utilizza queste proprietà alla successiva creazione di un oggetto dello stesso tipo.
Modifica	Modifica gli oggetti selezionati utilizzando le proprietà correnti della finestra di dialogo.
Acquisisci	Riempie la finestra di dialogo con le proprietà dell'oggetto selezionato. Se vengono selezionati più oggetti, Tekla Structures utilizza casualmente le proprietà di uno di essi.
	Attiva e disattiva tutte le finestre di dialogo della finestra di dialogo.
Annulla	Chiude la finestra di dialogo senza salvare le proprietà o modificare gli oggetti.
Salva	Salva le proprietà nel file mostrato nella lista.
Carica	Carica nella finestra di dialogo le proprietà precedentemente salvate. Tekla Structures carica anche le proprietà delle

Pulsante	Descrizione
	finestre di dialogo secondarie, anche se non sono aperte. Selezionare il nome del file delle proprietà da utilizzare.
Salva come	Salva le proprietà con il nome specificato nella casella. Il pulsante Salva come consente inoltre di aggiornare la lista Carica . Ciò è importante in caso di aggiunta o eliminazione manuale di file. Tekla Structures memorizza i file delle proprietà nella cartella modello, comprese anche le proprietà delle finestre di dialogo secondarie.

Per modificare le proprietà:

1. Cliccare due volte su un oggetto per aprire la finestra di dialogo delle proprietà.
2. Per indicare quali proprietà devono essere modificate, selezionare o deselegionare le caselle di controllo desiderate.

Ad esempio, se si desidera che alcune proprietà condividano lo stesso valore ma non si desidera modificare nessuna delle altre singole, assicurarsi che sia selezionata solo la casella di controllo della proprietà specifica.

SUGGERIMENTO Cliccare su  per selezionare o deselegionare tutte le caselle di controllo.

3. Modificare le proprietà, se necessario.
4. Selezionare gli oggetti da modificare.
5. Cliccare su **Modifica**.

Tekla Structures modifica le proprietà le cui caselle di controllo sono state selezionate.

See also

[Visualizzazione e modifica delle proprietà oggetto nel pannello proprietà \(pagina 77\)](#)

[Modifica delle proprietà oggetto utilizzando la barra degli strumenti contestuale \(pagina 44\)](#)

[Copia delle proprietà da un altro oggetto nel pannello proprietà \(pagina 85\)](#)

[Salvare e caricare le proprietà oggetto nel pannello proprietà o nelle finestre di dialogo \(pagina 94\)](#)

6 Personalizzazione degli elementi dell'interfaccia utente di base

È possibile personalizzare gli elementi dell'interfaccia utente di base in accordo alle proprie esigenze.

I seguenti elementi dell'interfaccia utente sono personalizzabili:

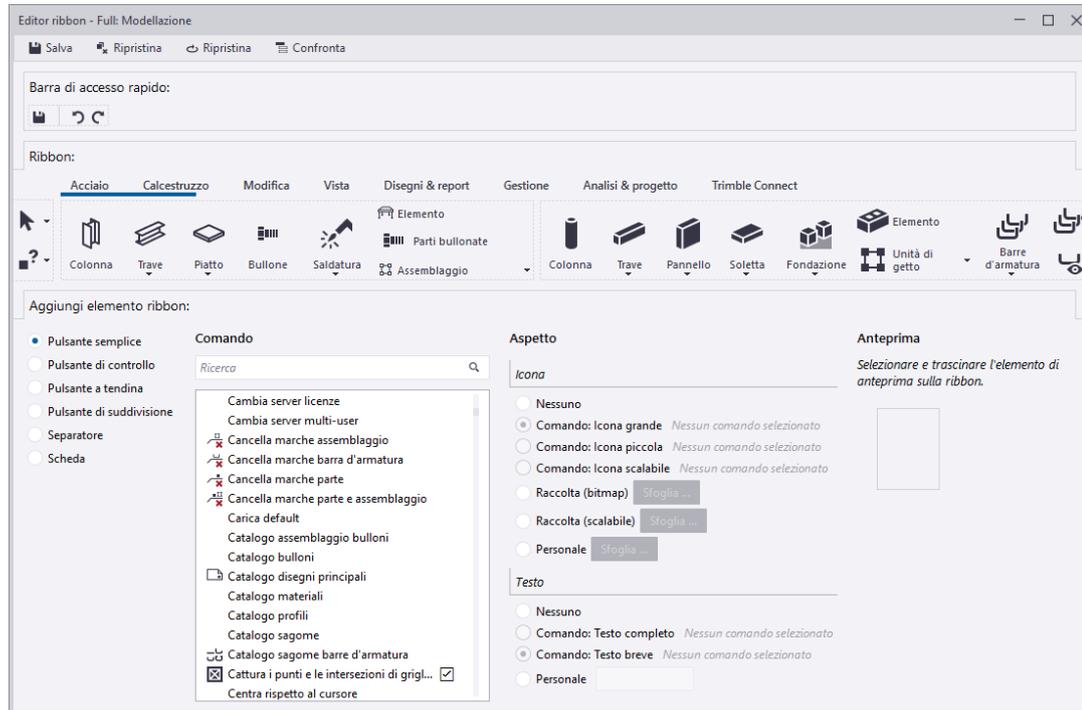
- [ribbon \(pagina 99\)](#)
- [pannello proprietà \(pagina 115\)](#)
- [shortcut \(pagina 131\)](#)
- [barre degli strumenti \(pagina 134\)](#)
- [barra degli strumenti contestuale \(pagina 134\)](#)

Le personalizzazioni possono essere distribuite agli altri utenti nell'azienda.

6.1 Personalizzazione della ribbon

Con **Editor ribbon** è possibile personalizzare la ribbon in base alle proprie esigenze. È possibile, ad esempio, modificare le dimensioni e la forma di qualsiasi pulsante. È possibile creare comandi definiti dall'utente e portare i componenti e le estensioni preferite sulla ribbon per un facile accesso.

Per aprire **Editor ribbon**, cliccare sul **menu File --> Impostazioni --> Personalizza --> Ribbon**.



Con **Editor ribbon**, è possibile

- aggiungere nuovi pulsanti alla ribbon
- spostare i pulsanti esistenti sulla ribbon
- ridimensionare i pulsanti sulla ribbon
- modificare le icone e i testi dei pulsanti
- rimuovere i pulsanti non necessari
- creare nuovi comandi e aggiungere i relativi pulsanti
- aggiungere le barre del separatore alla ribbon
- aggiungere nuove schede

NOTA Per personalizzare la ribbon di modellazione, aprire **Editor ribbon** in modalità di modellazione.

Per personalizzare la ribbon di disegno, aprire **Editor ribbon** in modalità di disegno.

È possibile personalizzare le ribbon disponibili nella propria configurazione.

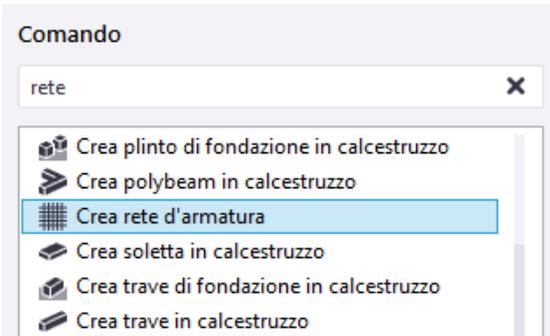
Le ribbon personalizzate vengono salvate nella cartella `.. \Users\<user>\AppData\Local\Trimble\Tekla Structures\<version>\UI\Ribbons`. Se risulta impossibile trovare la

cartella, verificare di poter visualizzare i file e le cartelle nascoste sul computer in uso.

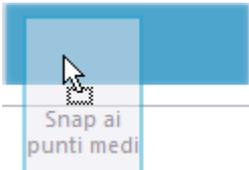
Gli amministratori dell'azienda possono distribuire le ribbon o le schede personalizzate nell'intera organizzazione, allo stesso modo dei layout del pannello proprietà.

Aggiunta di un pulsante alla ribbon

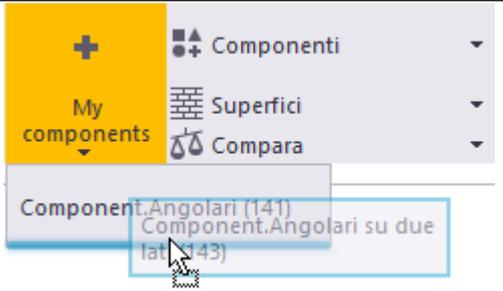
È possibile aggiungere pulsanti semplicemente selezionando un tipo di pulsante e il relativo aspetto, quindi trascinando il comando sulla ribbon o sulla **Barra di accesso rapido**.

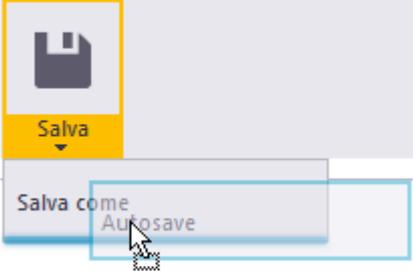
Per	Operazione da eseguire
Aggiungere un pulsante per un singolo comando	<ol style="list-style-type: none">Nella lista Aggiungi elemento ribbon selezionare Pulsante semplice.Nella lista Comando selezionare il comando da aggiungere alla ribbon. È inoltre possibile aggiungere componenti, macro ed estensioni. Cercare nella lista oppure utilizzare la casella Ricerca per filtrare il contenuto. Ad esempio, immettere <code>rete</code> per trovare il comando Crea rete d'armatura e altri componenti relativi alla rete: Nella lista Aspetto:<ul style="list-style-type: none">Scegliere se il pulsante include un'icona. Selezionare le dimensioni dell'icona o se si desidera utilizzare un'icona scalabile oppure cercare l'immagine dell'icona.

Per	Operazione da eseguire
	<ul style="list-style-type: none"> Scegliere se il pulsante include del testo. <div data-bbox="863 360 1372 1070" style="border: 1px solid #ccc; padding: 10px; background-color: #f9f9f9;"> <p>Aspetto</p> <p><i>Icona</i></p> <p><input type="radio"/> Nessuno</p> <p><input checked="" type="radio"/> Comando: Icona grande </p> <p><input type="radio"/> Comando: Icona piccola </p> <p><input type="radio"/> Comando: Icona scalabile </p> <p><input type="radio"/> Raccolta (bitmap) <input type="button" value="Sfoglia ..."/></p> <p><input type="radio"/> Raccolta (scalabile) <input type="button" value="Sfoglia ..."/></p> <p><input type="radio"/> Personale <input type="button" value="Sfoglia ..."/></p> <hr/> <p><i>Testo</i></p> <p><input type="radio"/> Nessuno</p> <p><input type="radio"/> Comando: Testo completo <i>Crea rete d'armatura</i></p> <p><input checked="" type="radio"/> Comando: Testo breve <i>Rete</i></p> <p><input type="radio"/> Personale <input type="text"/></p> </div> <ol style="list-style-type: none"> Anteprima mostra un'anteprima dell'aspetto del pulsante. Modificare l'aspetto del pulsante, se necessario. Trascinare il pulsante sulla ribbon. Il colore blu indica la posizione in cui viene inserito il pulsante. <div data-bbox="820 1361 1102 1619" style="border: 1px solid #ccc; padding: 10px; background-color: #f9f9f9;">  </div>
<p>Aggiungere un pulsante di attivazione/disattivazione che attiva o disattiva un comando specifico</p>	<p>Utilizzare questa opzione per aggiungere ad esempio alla ribbon qualsiasi tasto dal menu File --> Impostazioni --> Switch. È inoltre possibile aggiungere singoli tasti di snap e tasti di selezione sulla ribbon.</p> <ol style="list-style-type: none"> Nella lista Aggiungi elemento ribbon selezionare Pulsante di controllo.

Per	Operazione da eseguire
	<p>2. Nella lista Comando selezionare un comando che possa essere attivato o disattivato.</p> <p>Accanto ai comandi che possono essere attivati o disattivati è presente una casella di controllo.</p> <div data-bbox="820 510 1369 1041" style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>Comando</p> <input type="text" value="snap"/> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Snap a qualunque posizione <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> Snap a qualunque posizione - manuale <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Snap ai punti centrali <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> Snap ai punti centrali - manuale <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Snap ai punti d'intersezione <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> Snap ai punti d'intersezione - manuale <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Snap ai punti finali <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> Snap ai punti finali - manuale <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Snap ai punti medi <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> Snap ai punti medi - manuale <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Snap ai punti perpendicolari <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> Snap ai punti perpendicolari - manuale <input checked="" type="checkbox"/> </div> <p>3. Nella lista Aspetto:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scegliere se il pulsante include un'icona. Selezionare le dimensioni dell'icona o se si desidera utilizzare un'icona scalabile oppure cercare l'immagine dell'icona. • Scegliere se il pulsante include del testo. <p>4. Anteprima mostra un'anteprima dell'aspetto del pulsante. Modificare l'aspetto del pulsante, se necessario.</p> <p>5. Trascinare il pulsante sulla ribbon.</p> <p>Il colore blu indica la posizione in cui viene inserito il pulsante.</p> <div data-bbox="820 1648 1069 1818" style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin: 10px 0;">  </div>

Per	Operazione da eseguire
<p>Aggiungere un pulsante a discesa con un gruppo di comandi sotto di esso</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nella lista Aggiungi elemento ribbon selezionare Pulsante a tendina. 2. Nella lista Aspetto: <ul style="list-style-type: none"> • Scegliere se il pulsante include un'icona. Cercare l'immagine dell'icona. • Scegliere se il pulsante include del testo. 3. Anteprima mostra un'anteprima dell'aspetto del pulsante. Modificare l'aspetto del pulsante, se necessario. 4. Trascinare il pulsante sulla ribbon. Il pulsante ora è un segnaposto vuoto per i singoli comandi. È necessario aggiungere i comandi al pulsante a tendina affinché funzioni. <ol style="list-style-type: none"> a. Nella lista Aggiungi elemento ribbon selezionare Pulsante semplice. b. Nella lista Comando selezionare il comando da aggiungere all'elenco a discesa. c. Nella lista Aspetto impostare l'aspetto del pulsante. d. Trascinare il pulsante nell'elenco a discesa. <p>Il colore blu indica la posizione in cui viene inserito il pulsante. Se si passa il puntatore del mouse su una freccia giù, verrà visualizzata una lista nella quale sarà possibile trascinare i comandi. La lista rimarrà aperta finché non si clicca di nuovo sulla freccia giù.</p>

Per	Operazione da eseguire
	 <p>e. Aggiungere tutti i comandi necessari al pulsante a tendina.</p>
<p>Aggiungere un pulsante per un singolo comando, oltre a un pulsante a discesa con un gruppo di comandi sotto di esso</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nella lista Aggiungi elemento ribbon selezionare Pulsante di suddivisione. 2. Nella lista Comando selezionare il comando da aggiungere alla ribbon come pulsante principale per l'intero pulsante di suddivisione. 3. Nella lista Aspetto: <ul style="list-style-type: none"> • Scegliere se il pulsante include un'icona. Selezionare le dimensioni dell'icona o se si desidera utilizzare un'icona scalabile oppure cercare l'immagine dell'icona. • Scegliere se il pulsante include del testo. 4. Anteprima mostra un'anteprima dell'aspetto del pulsante. Modificare l'aspetto del pulsante, se necessario. 5. Trascinare il pulsante sulla ribbon. <p>Il pulsante adesso include un singolo comando. È necessario aggiungere i comandi all'elenco a discesa.</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Nella lista Aggiungi elemento ribbon selezionare Pulsante semplice. b. Nella lista Comando selezionare il comando da aggiungere all'elenco a discesa. c. Nella lista Aspetto impostare l'aspetto del pulsante.

Per	Operazione da eseguire
	<p>d. Trascinare il pulsante nell'elenco a discesa.</p> <p>Il colore blu indica la posizione in cui viene inserito il pulsante. Se si passa il puntatore del mouse su una freccia giù, verrà visualizzata una lista nella quale sarà possibile trascinare i comandi. La lista rimarrà aperta finché non si clicca di nuovo sulla freccia giù.</p>  <p>e. Aggiungere tutti i comandi necessari al pulsante a tendina.</p>

È inoltre possibile trascinare i comandi nella **Barra di accesso rapido**, che si trova sopra la ribbon o sul contenitore fisso a sinistra della ribbon:

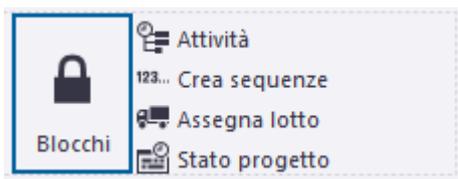


Spostamento di un pulsante

È possibile riorganizzare i pulsanti nella ribbon. Si noti che non è possibile spostare i pulsanti a tendina uno sotto l'altro.

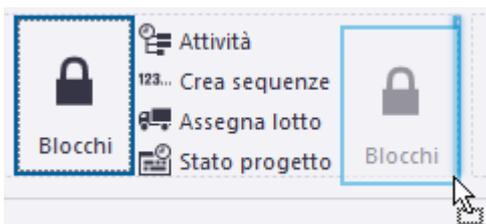
1. Selezionare il pulsante da spostare.

Il pulsante viene evidenziato:



2. Trascinare il pulsante in una nuova posizione.

Il colore blu indica la posizione in cui viene inserito il pulsante. Ad esempio:



Ridimensionamento di un pulsante

È possibile modificare le dimensioni dei pulsanti esistenti.

1. Selezionare il pulsante da ridimensionare:



2. Spostare il puntatore del mouse su un lato o angolo qualsiasi del pulsante per visualizzare un simbolo bianco a forma di freccia:



3. Trascinare con la freccia per definire una nuova dimensione:



La dimensione del pulsante cambia di conseguenza. Gli altri pulsanti vengono spostati automaticamente in avanti sulla ribbon, se necessario.



4. Cliccare due volte sul pulsante per espanderlo.
Il pulsante adesso occupa tutto lo spazio vuoto intorno ad esso:



Modifica dell'aspetto di un pulsante

È possibile modificare l'aspetto di qualsiasi pulsante.

1. Selezionare il pulsante da modificare.
 - Se si aggiunge un nuovo pulsante: selezionare il comando nella lista **Comando**.

Le proprietà correnti del pulsante sono visualizzate nella lista **Aspetto**.

Aspetto

Icona

Nessuno

Comando: Icona grande 

Comando: Icona piccola 

Comando: Icona scalabile 

Raccolta (bitmap)

Raccolta (scalabile)

Personale

Testo

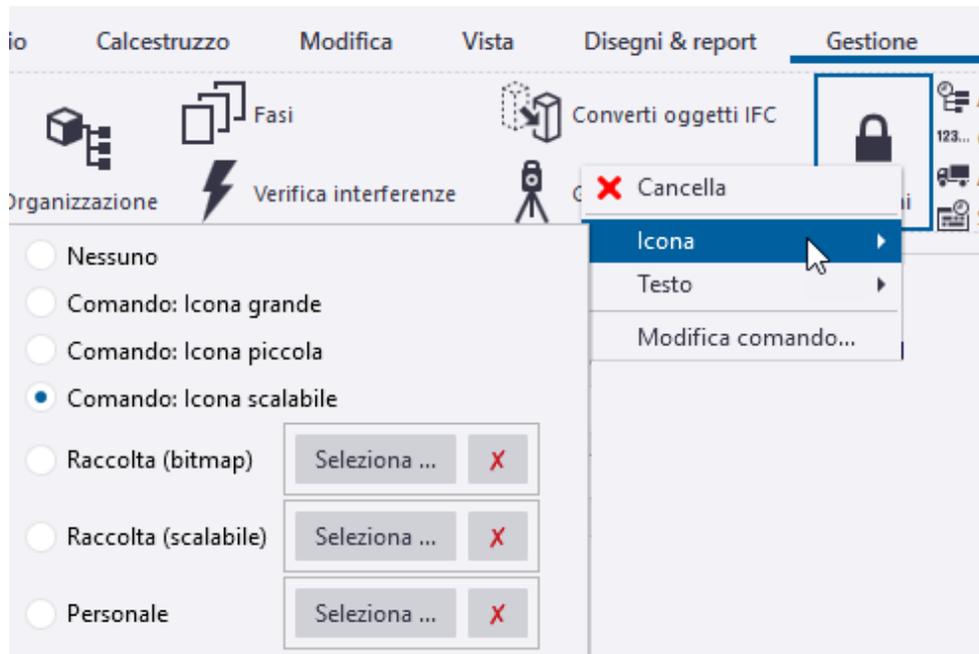
Nessuno

Comando: Testo completo *Crea bulloni*

Comando: Testo breve *Bullone*

Personale

- Se il pulsante esiste già sulla ribbon: cliccare con il pulsante destro del mouse sul pulsante selezionato sulla ribbon.



2. Per modificare l'icona, selezionare una delle seguenti opzioni:
 - a. **Nessuno**: non viene utilizzata alcuna icona per il pulsante
 - b. **Comando: Icona grande**: viene utilizzata l'icona grande di default (32x32)
 - c. **Comando: Icona piccola**: viene utilizzata l'icona piccola di default (16x16)
 - d. **Comando: Icona scalabile**: viene utilizzata l'icona vettoriale scalabile
 - e. **Raccolta (bitmap)**: selezionare un'icona bitmap grande o piccola dalla raccolta icone di Tekla Structures
 - f. **Raccolta (scalabile)**: selezionare un'icona scalabile dalla raccolta icone di Tekla Structures
 - g. **Personalizzata**: definire un'icona personalizzata selezionando un file di immagine appropriato. La dimensione consigliata è 32x32 pixel per i pulsanti grandi e 16x16 pixel per i pulsanti piccoli. In caso di problemi con l'immagine personalizzata che non viene visualizzata nelle dimensioni corrette, verificare le impostazioni DPI del file di immagine. Si consiglia un'impostazione DPI di 96.
3. Per modificare il nome, selezionare una delle seguenti opzioni:
 - **Nessuno**: non viene utilizzato alcun nome per il pulsante
 - **Comando: Testo completo**: viene utilizzata la versione completa di default del nome

- **Comando: Testo breve:** viene utilizzata la versione abbreviata di default del nome
- **Personalizzata:** immettere un nome personalizzato per il pulsante

Creazione di un comando definito dall'utente con l'editor comandi

È possibile creare comandi definiti dall'utente e collegarli a qualsiasi file o URL. Creare i comandi definiti dall'utente con **Editor comandi**.

I comandi definiti dall'utente vengono salvati nella cartella `..\Users\\AppData\Local\Trimble\Tekla Structures\\UI\Commands`.

1. Cliccare sul **menu File --> Impostazioni --> Personalizza --> Comandi definiti dall'utente** per aprire **Editor comandi**.
2. Cliccare su **Nuovo**.
3. Immettere un ID univoco per il comando, quindi cliccare su **OK**.

Ad esempio, creare un collegamento al **Tekla Discussion Forum**. Immettere `OpenTeklaDiscussionForum` come ID del comando.

Viene visualizzata una nuova colonna con più proprietà.

Sorgente	User
ID	<i>i</i> OpenTeklaDiscussionForum
Nome completo	<i>i</i> My command
Nome breve	<i>i</i> Command
Icona grande	... X
Icona piccola	... X
Icona scalabile	<i>i</i> ... X
Descrizione comando	
Azione	<i>i</i> File o URL
Disponibilità	<input checked="" type="checkbox"/> Tutto <input checked="" type="checkbox"/> Modellazione <input checked="" type="checkbox"/> Disegno <input checked="" type="checkbox"/> Importa

4. Nella caselle **Nome completo** e **Nome breve** immettere un nome per il comando.

Questo nome sarà visibile nell'interfaccia utente di Tekla Structures. È possibile definire due nomi alternativi: un nome completo e una versione abbreviata. Ad esempio, immettere `Tekla Discussion Forum` come nome completo del comando e `Forum` come versione abbreviata.

5. Nelle impostazioni **Icona grande**, **Icona piccola** e **Icona scalabile** selezionare un'icona per il comando.

È possibile definire tre icone alternative: un'icona grande e una piccola o un'icona vettoriale scalabile.

È possibile utilizzare la propria icona o selezionare un'icona appropriata dalla raccolta icone di Tekla Structures.

6. Nella casella **Descrizione comando** immettere una descrizione per il comando.

Ad esempio, immettere `Passa a Tekla Discussion Forum`.

7. Nella casella **Azione** definire un file o un URL.

Immettere, ad esempio, `https://forum.tekla.com`.

8. In **Disponibilità** selezionare la modalità in cui il comando sarà disponibile.

9. Cliccare su **Salva** per salvare il nuovo comando.

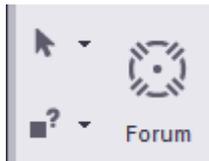
10. Passare a **Editor ribbon**.

11. Selezionare il tipo di pulsante.

12. Nella lista **Comando** cercare il nuovo comando creato.

13. Nella lista **Aspetto** modificare l'aspetto del pulsante, se necessario.

14. Trascinare il nuovo pulsante sulla ribbon.



15. Per modificare un comando definito dall'utente, cliccare con il pulsante destro del mouse sul comando sulla ribbon e modificare le proprietà del comando proprio come per qualsiasi altro comando.

Aggiunta di una barra di separazione

È possibile aggiungere barre di separazione orizzontali e verticali per suddividere i pulsanti in gruppi più piccoli sulla ribbon.

1. Nella lista **Aggiungi elemento ribbon** selezionare **Separatore**.

- Nella lista **Aspetto** scegliere se aggiungere una barra orizzontale o verticale e lo spessore della barra.
Anteprima mostra l'aspetto della barra del separatore.
- Selezionare e trascinare l'elemento di anteprima sulla ribbon.
- Per modificare l'orientamento o lo spessore linea della barra, cliccare con il pulsante destro del mouse sulla barra della scheda e selezionare **Orientamento** o **Spessore**.
- Per eliminare la barra, selezionare la barra sulla ribbon e premere **Cancella** sulla tastiera.

In alternativa, cliccare con il pulsante destro del mouse sulla barra sulla ribbon e selezionare **Elimina**.

Rimozione di un pulsante

- Selezionare il pulsante sulla ribbon.
- Premere **Cancella** sulla tastiera.

In alternativa, cliccare con il pulsante destro del mouse sul pulsante sulla ribbon e selezionare **Elimina**.

Aggiungere, nascondere e modificare le schede

È possibile aggiungere, spostare e rinominare le schede, scegliere la modalità di allineamento e nascondere alcune schede se non sono necessarie nel progetto corrente. Ad esempio, se si modellano solo le parti in acciaio, è possibile nascondere temporaneamente la scheda **Calcestruzzo**.

Per	Operazione da eseguire
Aggiungere una nuova scheda	<ol style="list-style-type: none"> Nella lista Aggiungi elemento ribbon selezionare Scheda. Immettere un nome per la scheda nella casella Testo. Cliccare su Aggiungi scheda per aggiungerla alla ribbon.
Modifica dell'ordine delle schede nella ribbon	Selezionare e trascinare i titoli delle schede.
Selezionare la modalità di allineamento delle schede	<p>Cliccare con il pulsante destro del mouse sull'area della ribbon e selezionare una delle opzioni Modalità di navigazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> Scorrimento visibile: lo spostamento della ribbon è minimo quando si passa da una scheda all'altra

Per	Operazione da eseguire
	<ul style="list-style-type: none"> • Allinea a sinistra: le icone iniziano dal lato sinistro della ribbon • Allinea a scheda: le icone partono sul lato sinistro della scheda corrente
<p>Nascondere le schede non necessarie nel progetto in corso</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Posizionare il puntatore del mouse sul titolo di una scheda. <p>Accanto al titolo della scheda viene visualizzato un piccolo simbolo a forma di occhio:</p>  2. Cliccare sul simbolo a forma di occhio . <p>Il simbolo a forma di occhio cambia e il titolo della scheda diventa grigio:</p>  <p>La scheda Vista è ora nascosta dalla ribbon. Se si scorre la ribbon, le schede nascoste sono visualizzate come:</p>  <p>Per visualizzare di nuovo la scheda nascosta, cliccare di nuovo sul simbolo a forma di occhio.</p>
<p>Rinominare una scheda</p>	<p>Cliccare con il pulsante destro del mouse sulla scheda e selezionare Rinomina. Immettere un nuovo nome per la scheda.</p>
<p>Rimuovere una scheda</p>	<p>Selezionare la scheda e premere Cancella. In alternativa, cliccare con il pulsante destro del mouse sulla scheda e selezionare Elimina.</p>

Salvataggio della ribbon

Quando si è soddisfatti delle modifiche, salvare la ribbon personalizzata.

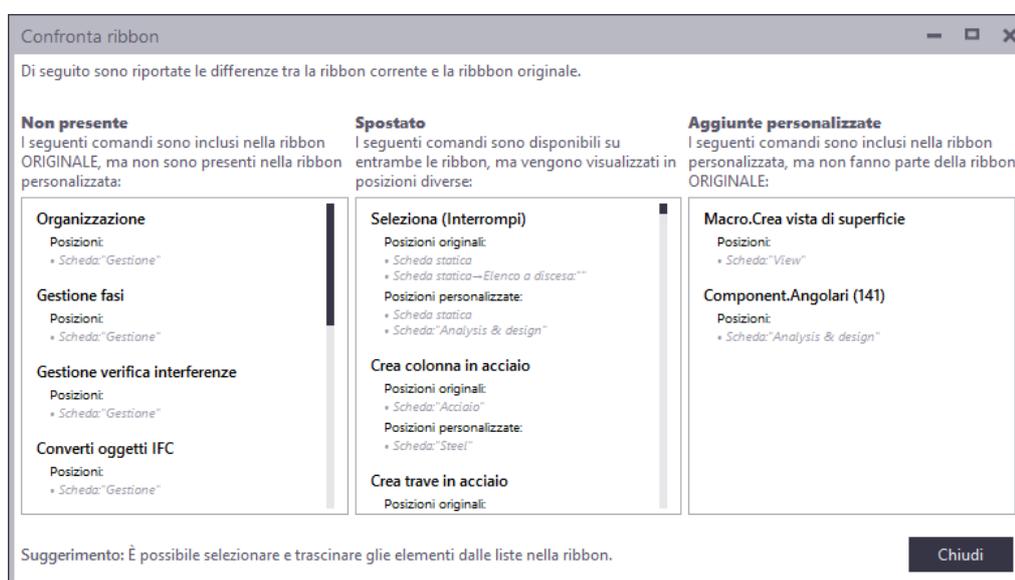
1. In **Editor ribbon** cliccare sul pulsante **Salva**.
2. Quando si torna a Tekla Structures e viene richiesto se caricare la nuova ribbon, cliccare su **Sì**. La ribbon viene aggiornata con le modifiche apportate.

Verifica delle modifiche

È possibile confrontare la ribbon originale con le modifiche apportate. È possibile verificare quali elementi sono stati aggiunti e rimossi e quali sono stati spostati in altre schede.

1. Salvare la ribbon personalizzata, se questa operazione non è stata ancora eseguita.
2. Cliccare sul pulsante **Compara**.
3. Nella finestra di dialogo **Confronta ribbon** verificare le modifiche apportate.

Ad esempio:



- **Non presente:** questi comandi sono stati rimossi
- **Spostato:** questi comandi sono stati spostati in una nuova posizione
- **Aggiunte personalizzate:** questi comandi sono stati aggiunti

NOTA Ribbon originale fa riferimento al file di ribbon presente nella prima installazione di Tekla Structures per la configurazione corrente.

4. Se è stato rimosso un comando che si desidera ripristinare, trascinarlo nella ribbon dalla finestra di dialogo **Confronta ribbon**.
5. Al termine cliccare su **Chiudi**.

Backup e ripristino delle ribbon

È possibile ripristinare le ribbon di default di Tekla Structures in qualsiasi momento. Prima di ripristinare le impostazioni di default, assicurarsi di avere salvato una copia di backup della ribbon personalizzata, poiché le personalizzazioni saranno eliminate definitivamente. È possibile utilizzare il file di backup per ripristinare l'uso della ribbon personalizzata, copiare le impostazioni della ribbon su un altro computer oppure condividere la ribbon personalizzata con i propri colleghi.

1. Per salvare una copia di backup della ribbon personalizzata:
 - a. In **Editor ribbon** cliccare sul pulsante **Salva**.
 - b. Aprire la cartella `..\Users\\AppData\Local\Trimble\Tekla Structures\\UI\Ribbons`.
 - c. Creare una copia del file di ribbon richiesto e salvarla in un'altra cartella.

Le ribbon vengono denominate in base alle configurazioni di Tekla Structures. Ad esempio, nella configurazione **Intero** il nome del file della ribbon **Modellazione** è `albl_up_Full--main_menu.xml`.
2. Cliccare sul pulsante **Ripristina** per ripristinare la ribbon di modellazione o disegno di Tekla Structures di default.
3. Per ripristinare l'uso della ribbon personalizzata:
 - a. Copiare il file di backup di nuovo nella cartella `..\Users\\AppData\Local\Trimble\Tekla Structures\\UI\Ribbons`.
 - b. Quando si torna a Tekla Structures e viene richiesto se caricare la nuova ribbon, cliccare su **Sì**.

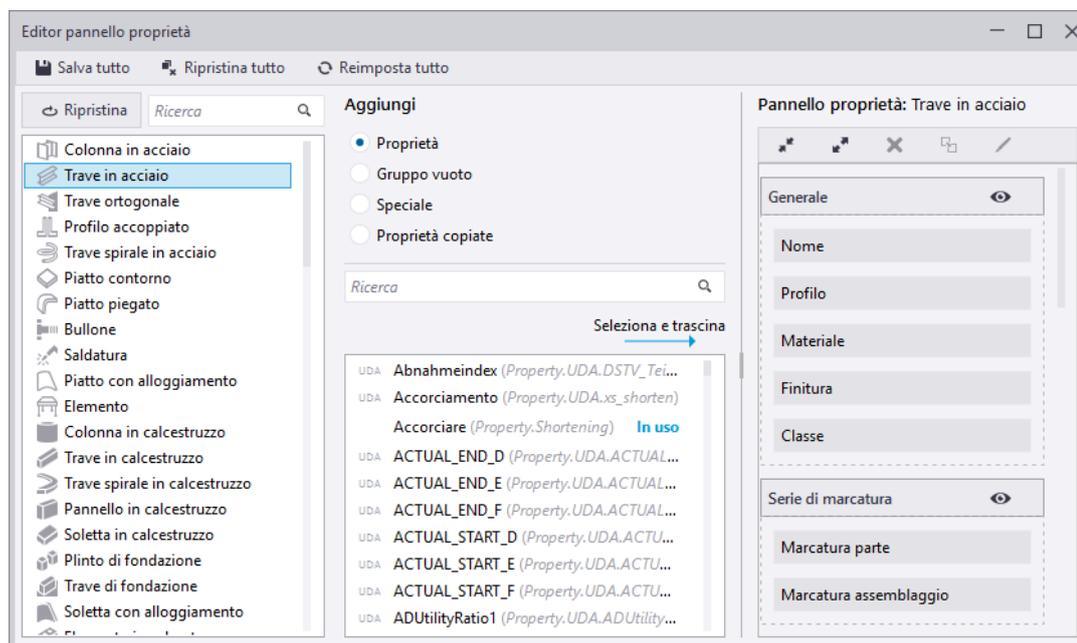
La ribbon viene aggiornata con le modifiche apportate.

6.2 Personalizzazione del layout del pannello proprietà

Tekla Structures mostra l'oggetto modello o le proprietà oggetto del disegno nel pannello proprietà. Utilizzare **Editor pannello proprietà** per personalizzare il pannello proprietà per adattarlo alle proprie esigenze. È possibile selezionare separatamente per ciascun tipo di oggetto le proprietà da visualizzare nel pannello proprietà. È possibile visualizzare, nascondere e organizzare le impostazioni nel pannello proprietà e aggiungere gli attributi utente più necessari direttamente nel pannello proprietà.

Per aprire **Editor pannello proprietà**, cliccare sul **menu File --> Impostazioni --> Personalizza --> Pannello proprietà** o, nel pannello proprietà,

clickare sul pulsante **Impostazioni pannello proprietà**  e selezionare **Personalizza....**



Con **Editor pannello proprietà**, è possibile

- organizzare le proprietà in un ordine adeguato o in gruppi adeguati
- nascondere o rimuovere le proprietà non utilizzate o non necessarie
- creare i propri gruppi per le proprietà rilevanti, inclusi gli attributi utente (UDA)
- aggiungere proprietà, inclusi gli attributi utente (UDA), a un gruppo esistente
- creare gruppi di proprietà nidificati
- rinominare le proprietà o i gruppi
- salvare i layout personalizzati del pannello proprietà

I layout personalizzati del pannello proprietà vengono salvati nel file `PropertyTemplates.xml` o `PropertyTemplates.Drawing.xml` nella cartella `..Users\\AppData\Local\Trimble\Tekla Structures\\UI\PropertyTemplates\`. Se risulta impossibile trovare la cartella, verificare di poter visualizzare i file e le cartelle nascoste sul computer in uso.

Gli amministratori dell'azienda possono distribuire i layout personalizzati del pannello proprietà nell'intera organizzazione, allo stesso modo delle ribbon o delle schede personalizzate.

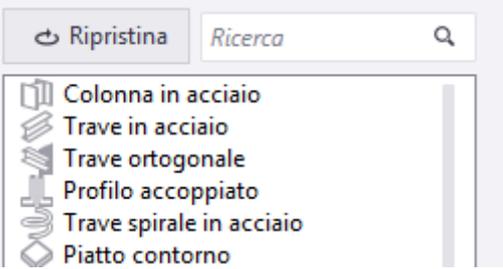
Aggiunta di una proprietà o di un gruppo di proprietà

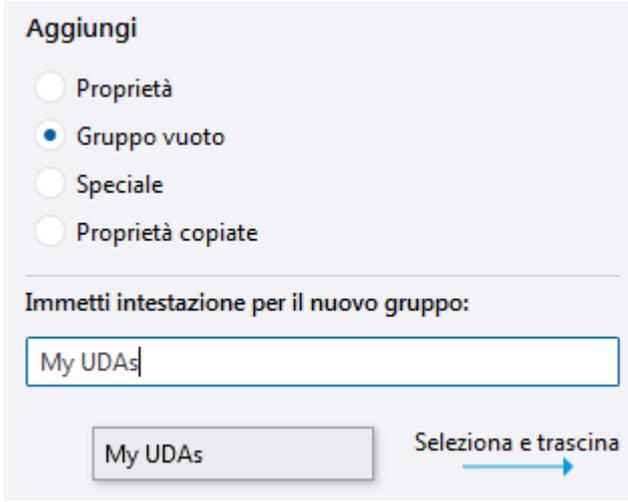
Editor pannello proprietà include tre colonne:

- *Lista dei tipi di oggetti* a sinistra. La lista mostra tutti gli oggetti con un pannello proprietà. Selezionare dalla lista il tipo di oggetto di cui modificare il layout del pannello proprietà.

La descrizione comandi di ogni tipo di oggetto mostra la sorgente da cui viene caricata la definizione del tipo di oggetto: la sorgente di default, il proprio ambiente o una personalizzazione definita dall'utente.

- *Lista di proprietà* al centro. La lista mostra tutte le proprietà disponibili per ciascun oggetto del modello o oggetto del disegno. Per gli oggetti del modello vengono inoltre visualizzati gli attributi utente (UDA) per ciascun tipo di oggetto. È possibile aggiungere tali proprietà e UDA al layout del pannello proprietà come proprietà regolari. Le proprietà già in uso non possono essere aggiunte una seconda volta, ma è possibile riorganizzarle nel layout del pannello proprietà. Le proprietà non compatibili con il tipo di oggetto selezionato non possono essere aggiunte.
- *Layout del pannello proprietà* a destra. Mostra il layout corrente del pannello proprietà per il tipo di oggetto selezionato.

Per	Operazione da eseguire
Selezionare il tipo di oggetto di cui modificare il layout del pannello proprietà	<p>Nella lista dei tipi di oggetti a sinistra cercare nella lista o utilizzare la casella Ricerca per filtrare il contenuto.</p> 
Aggiungere una nuova proprietà al layout del pannello proprietà	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nella sezione Aggiungi della colonna centrale selezionare Proprietà. 2. Nella lista delle proprietà selezionare una proprietà. Utilizzare il tasto Ctrl o Maiusc per selezionare più proprietà.

Per	Operazione da eseguire
	 <p>3. Trascinare la proprietà nel layout del pannello proprietà a destra.</p> <p>È possibile trascinare la proprietà in qualsiasi gruppo nel pannello proprietà.</p>
<p>Aggiungere un nuovo gruppo al layout del pannello proprietà</p>	<p>1. Nella sezione Aggiungi della colonna centrale selezionare Gruppo vuoto.</p> <p>2. Immettere un titolo per il nuovo gruppo.</p>  <p>3. Trascinare il template del gruppo nel layout del pannello proprietà a destra.</p>

Per	Operazione da eseguire
	<p>È possibile creare un nuovo gruppo o inserire un nuovo gruppo all'interno di un gruppo esistente per creare gruppi nidificati.</p> <p>È possibile riorganizzare i gruppi esistenti trascinandoli.</p>
<p>Aggiungere il pulsante Attributi utente al layout del pannello proprietà</p>	<p>Se il pulsante Attributi Utente è stato rimosso accidentalmente dal layout del pannello proprietà, è possibile aggiungerlo di nuovo al layout del pannello proprietà per gli oggetti del modello.</p> <ol style="list-style-type: none"> Nella sezione Aggiungi della colonna centrale selezionare Speciale. <div data-bbox="730 712 1294 1137" data-label="Image"> </div> Trascinare il pulsante Attributi Utente nel layout del pannello proprietà a destra. <p>Il pulsante Attributi Utente non può essere aggiunto per alcuni tipi di oggetti, come i componenti.</p>

Alcuni tipi di oggetti del modello hanno attributi utente che fanno parte di un gruppo di attributi e/o sono nascosti nell'**Editor pannello proprietà**. Ad esempio, il copriferro **Inferiore** appartiene al gruppo **Copriferro per set di barre d'armatura**. Se è necessario utilizzare questi attributi singolarmente, è possibile trovarli immettendo `__` (doppio carattere di sottolineatura) nella casella di ricerca della colonna centrale. È inoltre possibile utilizzare questi attributi nei template. Ad esempio, per aggiungere il copriferro **Inferiore** a un template dei report, utilizzare la formula del campo valore `GetValue("USERDEFINED.__CovThickBottom")`.

Modifica del nome di una proprietà o di un gruppo di proprietà

Per	Operazione da eseguire
Rinominare una proprietà o un gruppo di proprietà	<ol style="list-style-type: none">1. Nel layout del pannello proprietà selezionare la proprietà o il gruppo di proprietà da modificare.2. Cliccare su .3. Nella finestra di dialogo Rinomina immettere un nuovo nome e cliccare su OK. <p>In alternativa, cliccare con il pulsante destro del mouse sul nome della proprietà o del gruppo di proprietà e selezionare Rinomina...</p>
Ripristinare il nome originale di una proprietà o di un gruppo di proprietà	<ol style="list-style-type: none">1. Nel layout del pannello proprietà selezionare il gruppo o la proprietà di cui ripristinare il nome originale.2. Cliccare con il pulsante destro del mouse e selezionare Ripristina nome originale.

Copia delle proprietà da un tipo di oggetto a un altro tipo di oggetto

È possibile copiare le proprietà da un tipo di oggetto a un altro tipo di oggetto, ad esempio, dalla trave in acciaio al piatto in acciaio. Se necessario, è possibile copiare più gruppi di proprietà contemporaneamente.

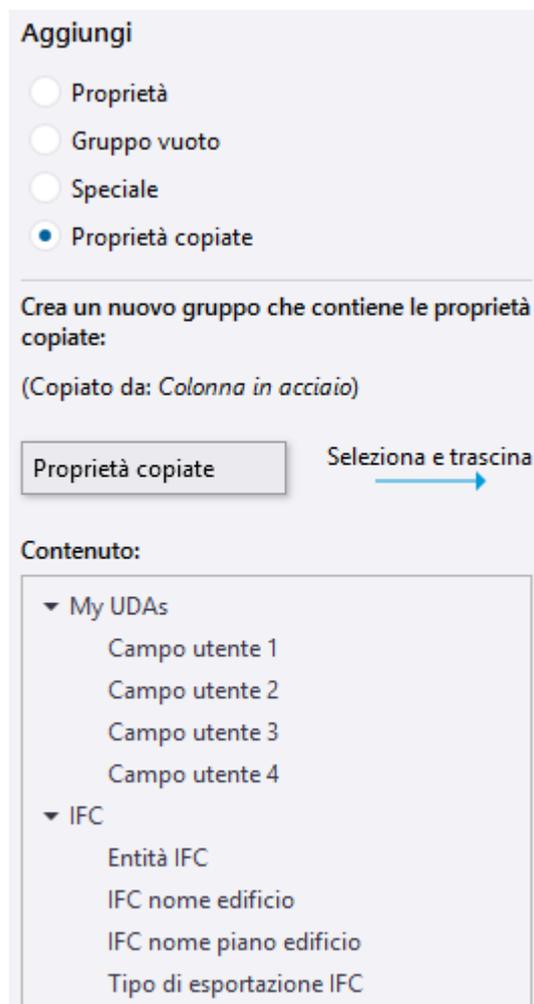
1. Nella lista dei tipi di oggetti a sinistra selezionare il tipo di oggetto da cui si desidera copiare le proprietà.
2. Nel layout del pannello proprietà a destra selezionare le proprietà da copiare.

Utilizzare il tasto **Ctrl** o **Shift** per selezionare più proprietà.

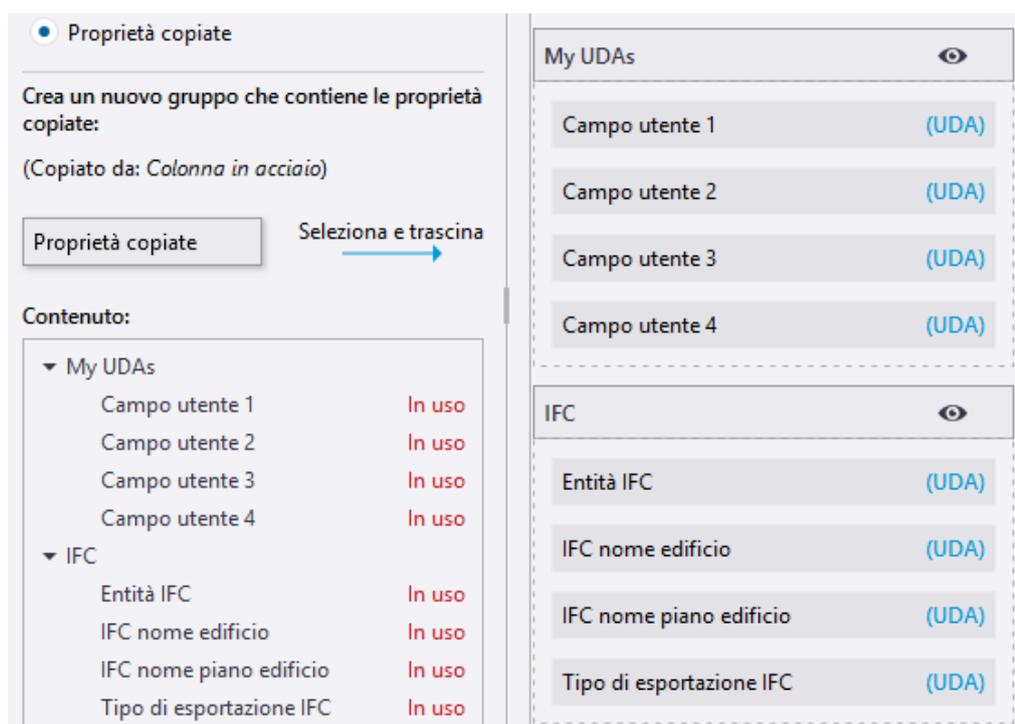
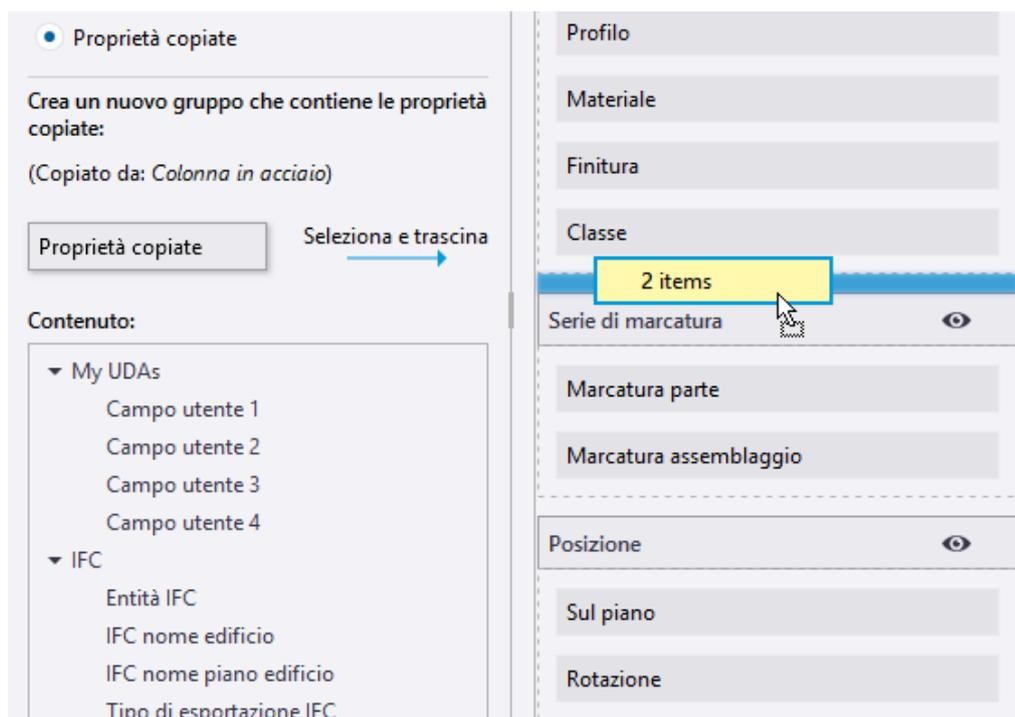
3. Cliccare su  per copiare le proprietà selezionate.

In alternativa, cliccare con il pulsante destro del mouse e selezionare **Copia proprietà**.

Le proprietà copiate vengono visualizzate nella colonna centrale, nella sezione **Contenuto**.



4. Nella lista dei tipi di oggetti a sinistra selezionare il tipo di oggetto nel quale si desidera copiare le proprietà.
5. Nella sezione **Aggiungi** assicurarsi che l'opzione **Proprietà copiate** sia selezionata.
6. Trascinare la casella **Proprietà copiate** della colonna centrale al layout del pannello proprietà a destra.



I nomi e il contenuto dei gruppi copiati vengono mostrati nella colonna centrale fino a quando non viene copiato un altro gruppo o chiuso l'**Editor pannello proprietà**.

Se si copiano gruppi nidificati, vengono copiati anche tutti i gruppi nidificati all'interno del gruppo principale.

NOTA Le proprietà già in uso non possono essere aggiunte una seconda volta. Se si copiano le proprietà già in uso, alle proprietà copiate sarà associato il testo **In uso** nella sezione **Contenuto**.

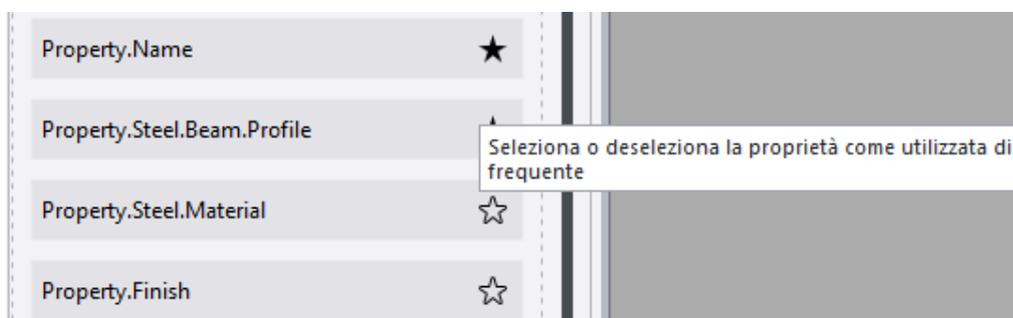
Alle proprietà che non possono essere aggiunte al tipo di oggetto selezionato è associato il testo **Incompatibile** nella sezione **Contenuto**.

Impostazione della la visibilità di default per una singola proprietà

È possibile definire separatamente per ciascun tipo di oggetto le proprietà visibili o nascoste, per impostazione predefinita, nel pannello proprietà e creare i gruppi di proprietà preferiti.

Per impostazione predefinita, alcuni tipi di oggetti presentano un numero elevato di proprietà visibili nel pannello proprietà e potrebbe essere difficoltoso trovare la proprietà necessaria tra tutte le proprietà. Per rendere meno ingombrante il pannello proprietà, è possibile contrassegnare le proprietà come utilizzate di frequente o raramente, quindi nascondere le proprietà non necessarie di frequente.

1. Nel layout del pannello proprietà a destra selezionare la proprietà da contrassegnare come utilizzate di frequente o raramente. Utilizzare la stella per contrassegnarla come utilizzata di frequente.



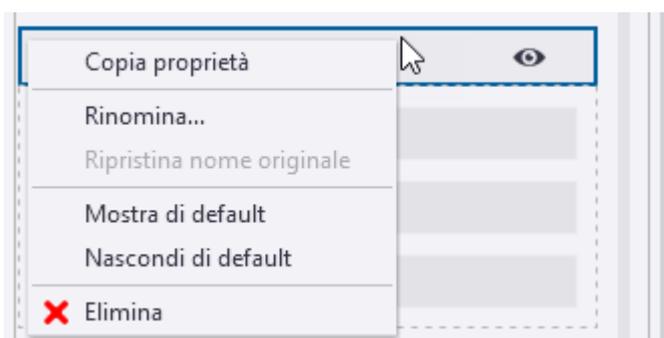
- Deselezionare la stella per contrassegnare la proprietà come utilizzata raramente. La proprietà viene nascosta nel pannello proprietà.
 - Selezionare la stella per contrassegnare la proprietà come utilizzata di frequente. La proprietà è visibile nel pannello proprietà.
2. Per contrassegnare più proprietà come utilizzate di frequente o raramente contemporaneamente, utilizzare il tasto **Ctrl** o **Maiusc** per selezionare più proprietà.

Quando si salva il layout del pannello proprietà personalizzato, sono visibili solo le proprietà contrassegnate come utilizzate di frequente.

Impostazione della la visibilità di default per un gruppo di proprietà

È possibile definire se i gruppi di proprietà selezionati di default sono visibili o nascosti nel pannello proprietà.

1. Nel layout del pannello proprietà a destra selezionare i gruppi di proprietà da nascondere.
2. Cliccare con il pulsante destro del mouse e selezionare **Nascondi di default**.



L'icona a forma di occhio viene nascosta: . I gruppi di proprietà selezionati adesso sono nascosti di default nel pannello proprietà.

3. Affinché i gruppi di proprietà di default siano nuovamente visibili nel pannello proprietà, cliccare con il pulsante destro del mouse e selezionare **Mostra di default**.

L'icona a forma di occhio diventa visibile: . I gruppi di proprietà selezionati adesso sono visibili di default nel pannello proprietà.

Tenere presente che [le modifiche alla visibilità del gruppo di proprietà nel pannello proprietà \(pagina 89\)](#) sostituiscono queste impostazioni di default.

Rimozione di una personalizzazione

Per	Operazione da eseguire
Eliminare una proprietà o un gruppo di proprietà	<ol style="list-style-type: none">1. Nel layout del pannello proprietà selezionare la proprietà o il gruppo di proprietà da nascondere. Utilizzare il tasto Ctrl o Maiusc per selezionare più proprietà.

Per	Operazione da eseguire
	2. Cliccare su  . In alternativa, cliccare con il pulsante destro del mouse su una proprietà o un gruppo di proprietà e selezionare Elimina .
Ignorare le modifiche	Cliccare sul pulsante Ripristina tutto per ignorare le modifiche e tornare al salvataggio precedente.
Rimuovere una singola personalizzazione	Cliccare sul pulsante Ripristina per rimuovere la personalizzazione del pannello proprietà di un tipo di oggetto selezionato. In alternativa, cliccare con il pulsante destro del mouse sul tipo di oggetto selezionato e selezionare Ripristina predefinito .
Rimuovi tutte le personalizzazioni	Cliccare sul pulsante Reimposta tutto per rimuovere la personalizzazione di tutti i layout del pannello proprietà.

Salvataggio delle modifiche

Quando si è soddisfatti delle modifiche, salvare il layout del pannello proprietà personalizzato.

1. Cliccare sul pulsante **Salva tutto**. Quando si torna a Tekla Structures, Tekla Structures chiede se si desidera ricaricare i template del pannello proprietà modificati.
2. Cliccare su **Sì** per applicare il layout personalizzato del pannello proprietà.

Attributi utente (UDA) nel pannello proprietà personalizzato

Nel pannello proprietà degli oggetti del modello, il pulsante **Attributi Utente** nel gruppo di proprietà **Altro** consente di aprire la finestra di dialogo degli attributi utente (UDA). Se si personalizza il pannello proprietà, è possibile aggiungere gli attributi utente più importanti direttamente al pannello proprietà, in modo da non dover aprire finestre di dialogo UDA separate.

Il pulsante **Attributi Utente** non è disponibile per alcuni tipi di oggetti, come i componenti. Gli oggetti del disegno non dispongono di UDA.

Quando si creano o si modificano gli oggetti del modello, gli attributi utente vengono applicati automaticamente insieme a tutte le altre proprietà degli oggetti. Gli attributi utente vengono applicati automaticamente indipendentemente dal fatto che si trovino nel pannello proprietà o nelle finestre di dialogo UDA.

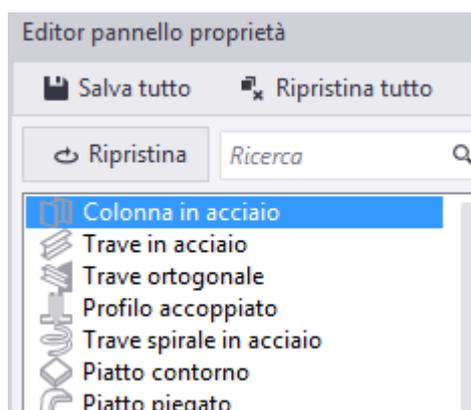
Gli UDA con i seguenti tipi di unità sono supportati e funzionano correttamente se sono stati aggiunti nel pannello proprietà: `Option`, `String`, `Integer`, `Float`, `Date`, `Distance`, `Weight`, `Force`, `Moment`, `Angle`, `Factor` e `Area`. Gli attributi utente con altri tipi di unità devono essere utilizzati attraverso le finestre di dialogo UDA.

NOTA È possibile controllare la visibilità degli UDA nel pannello proprietà anche senza personalizzare il layout del pannello proprietà. Utilizzare le [opzioni \(pagina 89\)](#) di visibilità delle proprietà e cercare nel pannello Proprietà.

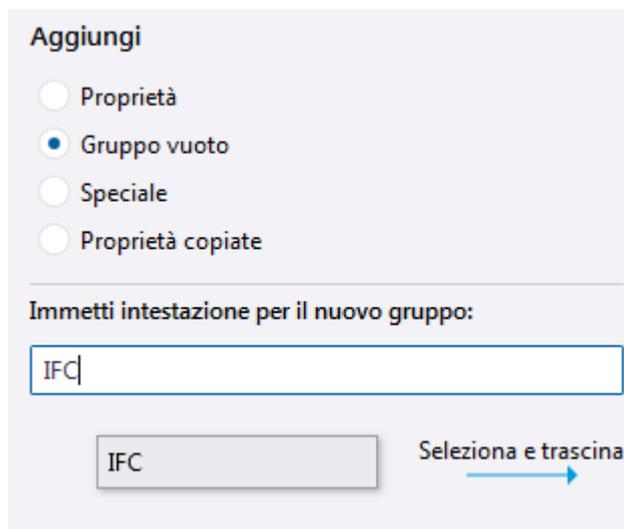
Esempio: come aggiungere attributi utente correlati a IFC al layout del pannello proprietà e copiarli in un altro tipo di oggetto

Questo esempio mostra come aggiungere un gruppo di attributi utente (UDA) relativi a IFC al layout del pannello proprietà della colonna in acciaio e copiare il gruppo nel layout del pannello proprietà della trave in acciaio.

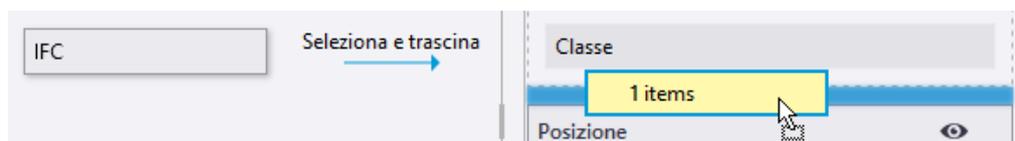
1. Nella lista dei tipi di oggetti selezionare **Colonna in acciaio**.



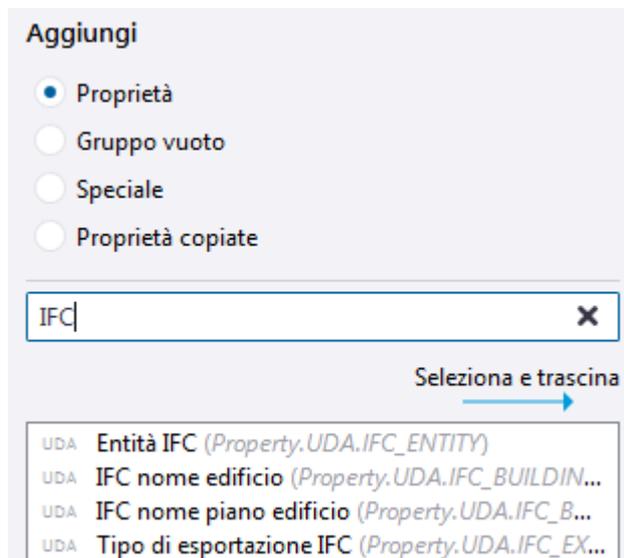
2. Nella sezione **Aggiungi** selezionare **Gruppo vuoto**. Immettere `IFC` come titolo per il nuovo gruppo.



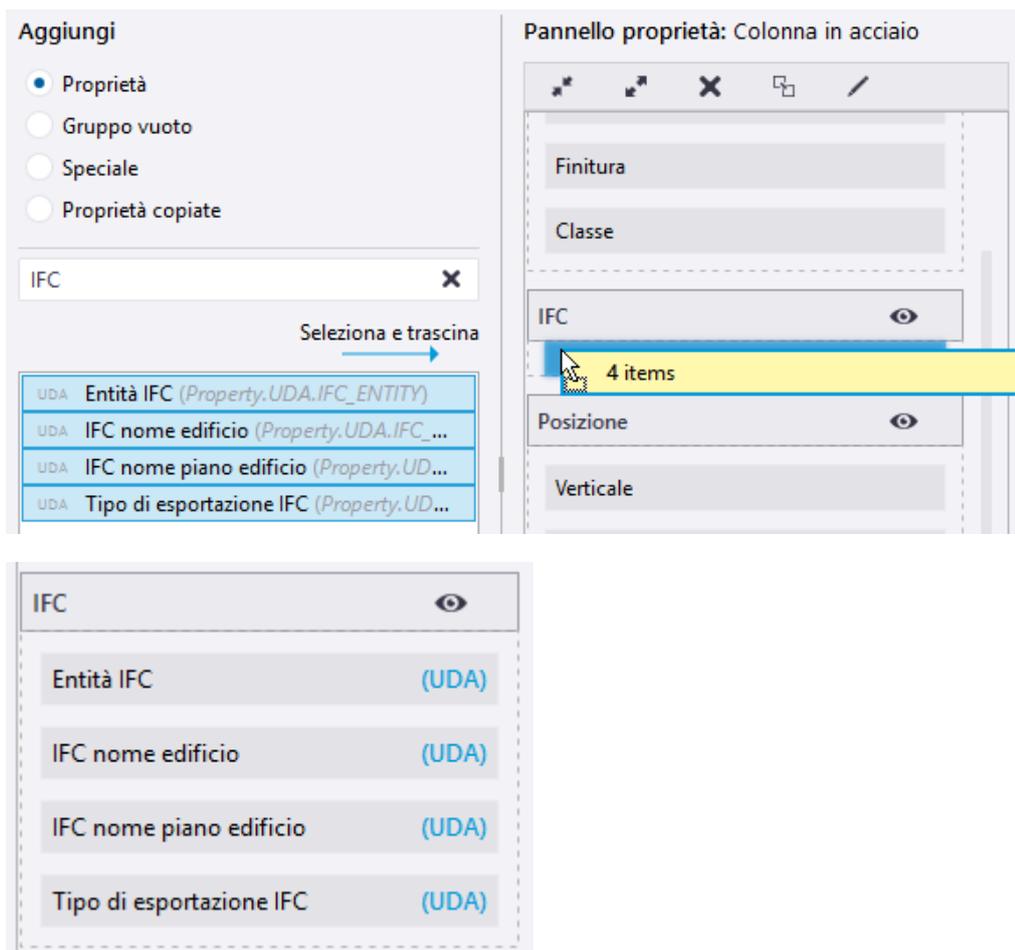
- Trascinare il template del gruppo nel layout del pannello proprietà a destra.



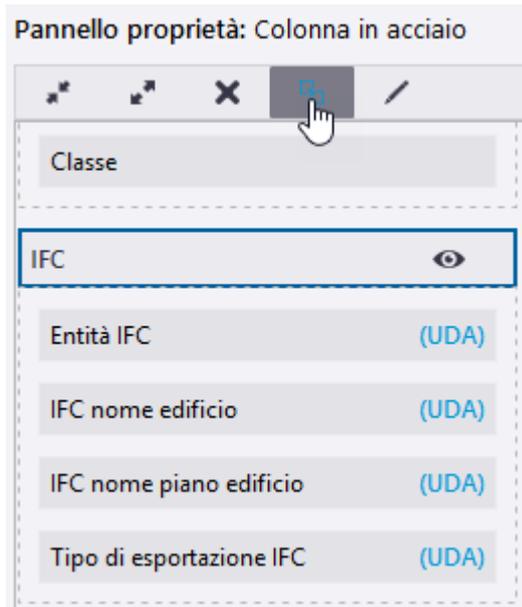
- Nella sezione **Aggiungi** selezionare **Proprietà**. Nella ricerca immettere IFC per cercare gli UDA relativi a IFC.



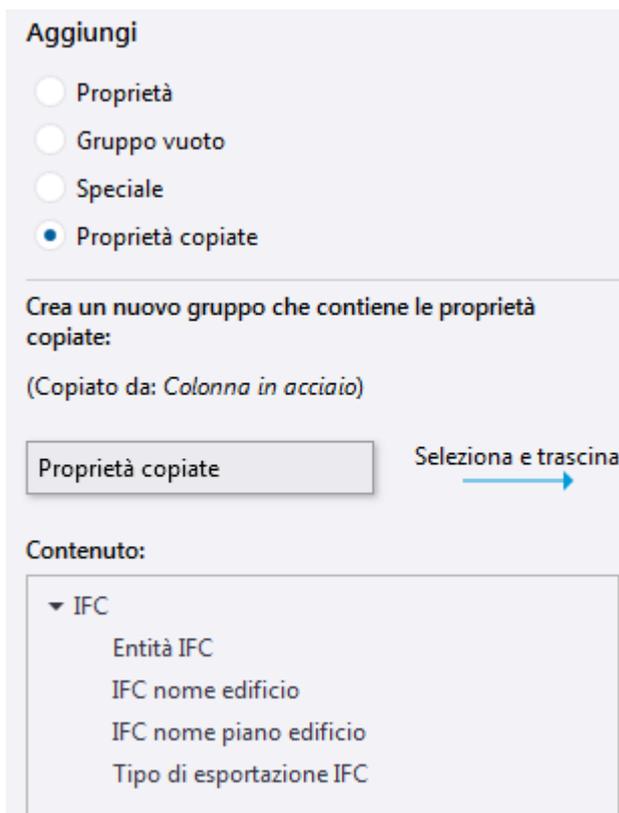
- Selezionare tutti gli UDA relativi a IFC e trascinarli nel gruppo creato nel layout del pannello proprietà.



6. Dopo avere aggiunto gli attributi utente necessari al nuovo gruppo, copiare il gruppo, in modo da poterlo aggiungere anche al layout del pannello proprietà della trave in acciaio. Selezionare il titolo del gruppo e cliccare sul pulsante **Copia elementi selezionati**  .

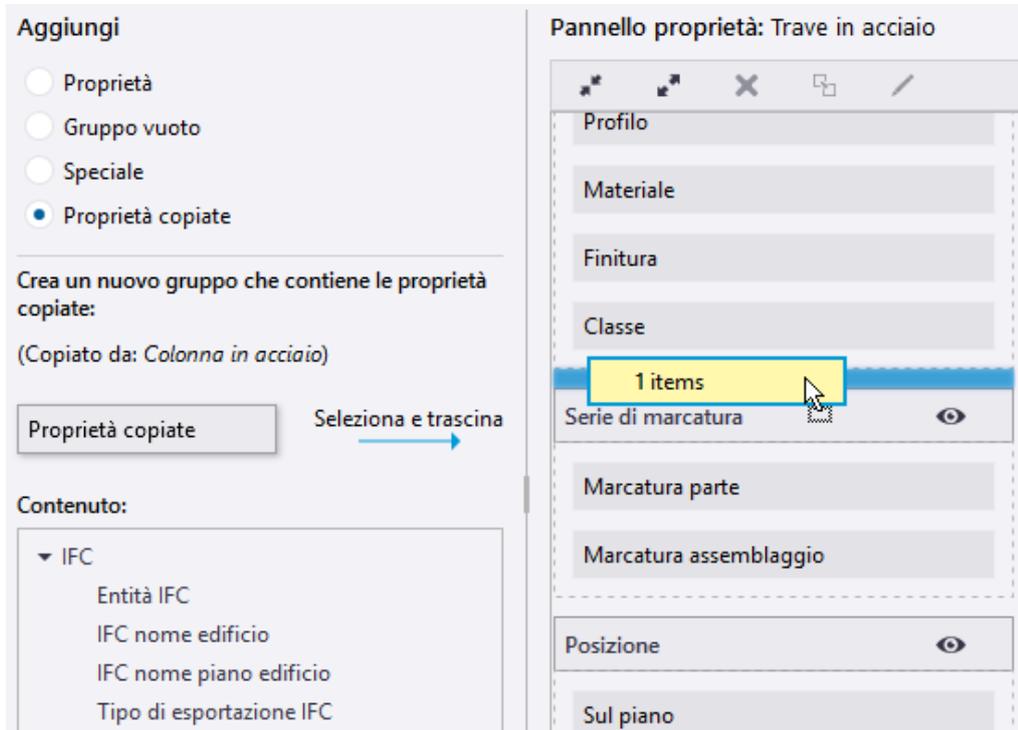


Il nome del gruppo di proprietà copiato e i contenuti del gruppo vengono visualizzati nella colonna centrale. È possibile verificare che le proprietà vengono copiate dalla colonna in acciaio.

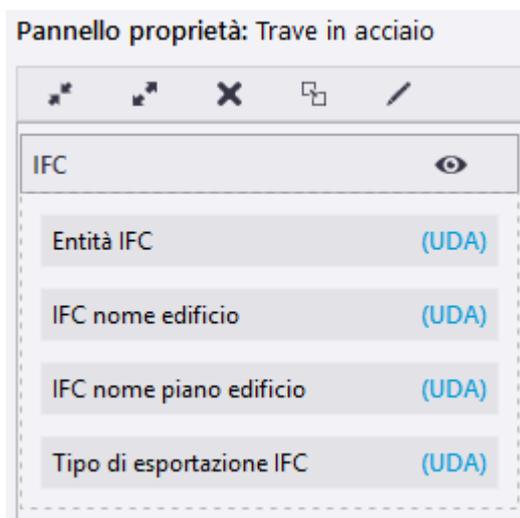


7. Per aggiungere il gruppo di proprietà copiato nel layout del pannello proprietà della trave in acciaio, selezionare **Trave in acciaio** nella lista dei tipi di oggetti.

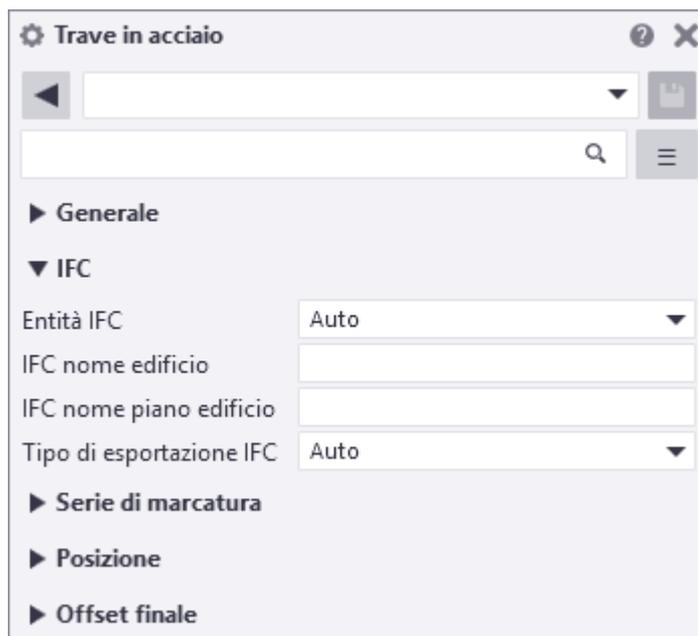
8. Trascinare il gruppo copiato dalla colonna centrale al layout del pannello proprietà della trave in acciaio a destra.



Ora gli attributi utente relativi a IFC sono disponibili sia nel layout del pannello proprietà della colonna in acciaio sia nel layout del pannello proprietà della trave in acciaio.



9. Cliccare sul pulsante **Salva tutto** per salvare le modifiche. Quando si torna a Tekla Structures, Tekla Structures chiede se si desidera ricaricare i template del pannello proprietà modificati. Cliccare su **Sì** per applicare il layout personalizzato del pannello proprietà.



6.3 Personalizzazione degli shortcut

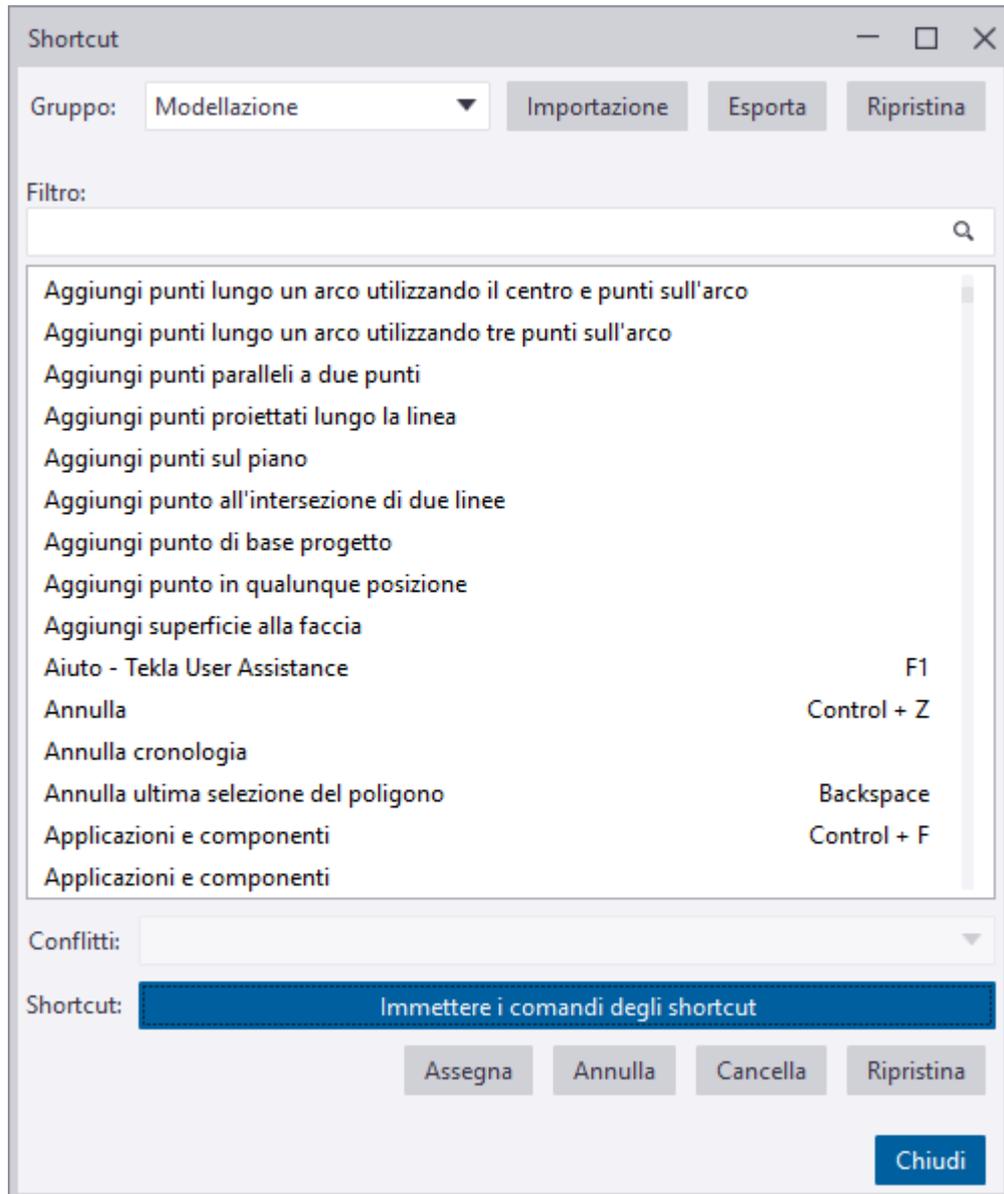
Nella finestra di dialogo **Shortcut** è possibile visualizzare una lista di tutti gli shortcut disponibili in Tekla Structures. È possibile definire nuovi shortcut e rimuovere quelli esistenti. Al termine della personalizzazione, è possibile esportare gli shortcut e condividerli con i propri colleghi.

Definizione degli shortcut

È possibile assegnare shortcut a qualsiasi comando, macro o componente. È inoltre possibile modificare gli shortcut di default, se necessario.

1. Nel menu **File** cliccare su **Impostazioni** --> **Shortcut**.

Viene aperta la finestra di dialogo **Shortcut**.



2. Nella lista **Gruppo** selezionare il gruppo di shortcut da modificare.

Viene visualizzata una lista di comandi e shortcut.

3. Per cercare un comando o uno shortcut specifico, immettere il testo nella casella **Filtro**.

Ad esempio:

- Digitare `griglia` per visualizzare solo i comandi il cui nome contiene la parola "griglia".
- Digitare "+" per ottenere una lista di shortcut costituiti da due parti (ad esempio **Ctrl+S**).

- Digitare ", " per ottenere una lista di shortcut costituiti da due tasti consecutivi (come **M, N**).
4. Selezionare un comando dalla lista.
 5. Cliccare su **Immettere i comandi degli shortcut**.
 6. Sulla tastiera, inserire la combinazione di tasti che si desidera utilizzare come shortcut.
 7. Selezionare la casella **Conflitti** per verificare se lo shortcut è già assegnato a un altro comando.

Se lo shortcut è già utilizzato, immettere una combinazione di tasti diversa.

NOTA Se si riassegna uno shortcut già in uso, non verrà più associato al comando a cui era associato originariamente.

8. Cliccare su **Assegna** per salvare lo shortcut.

Rimozione e ripristino degli shortcut

È possibile rimuovere qualsiasi shortcut esistente. È inoltre possibile ripristinare le impostazioni di default di tutti gli shortcut.

1. Nel menu **File** cliccare su **Impostazioni --> Shortcut** .
2. Per rimuovere uno shortcut, selezionare il comando dalla lista e cliccare su **Cancella**.
3. Per ripristinare i valori di [default \(pagina 66\)](#) di tutti gli shortcut, cliccare sul pulsante **Ripristina**.

Esportazione degli shortcut

È possibile esportare gli shortcut personalizzati e dividerli con i propri colleghi.

1. Nel menu **File** cliccare su **Impostazioni --> Shortcut** .
2. Cliccare su **Esporta**.
3. Immettere un nome file e una posizione.
4. Cliccare su **Salva** per esportare gli shortcut.
5. Per condividere i propri shortcut con altri utenti, inviare loro il file esportato.

Importazione degli shortcut

È possibile importare gli shortcut da un file.

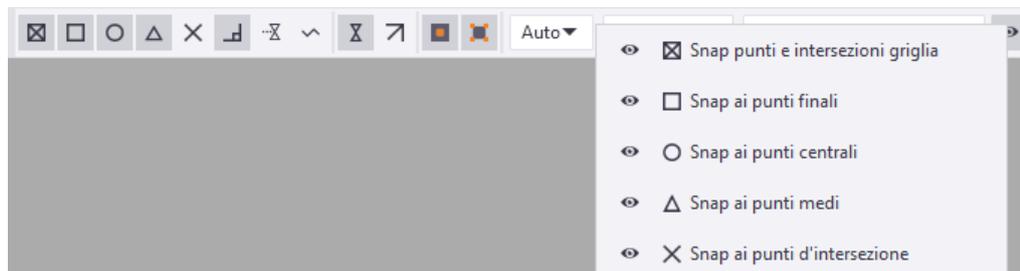
1. Nel menu **File** cliccare su **Impostazioni** --> **Shortcut** .
2. Cliccare su **Importazione**.
3. Cercare il file degli shortcut da importare.
Ad esempio, ..\Users\\AppData\Local\Trimble\Tekla Structures\\Settings\KeyboardShortcuts_4.xml.
4. Cliccare su **Apri** per importare gli shortcut.

6.4 Personalizzazione delle barre degli strumenti di selezione, snap e snap manuale

È possibile personalizzare le barre degli strumenti **Selezione**, **Snap** e **Snap manuale** nascondendo alcuni dei tasti. È possibile personalizzare le barre degli strumenti sia in modalità di modellazione che in modalità di disegno.

È possibile definire quali tasti di selezione o tasti di snap sono visibili e nascosti nella barra degli strumenti selezionata. Gli amministratori dell'azienda possono distribuire le barre degli strumenti personalizzate all'intera organizzazione.

1. Cliccare sul pulsante a forma di occhio  sulla barra degli strumenti per aprire una lista contenente tutti i tasti sulla barra degli strumenti.



In alternativa, cliccare con il pulsante destro del mouse sulla barra degli strumenti selezionata per aprire la lista.

2. Per nascondere un pulsante, cliccare sul nome del pulsante nella lista.
Il tasto selezionato viene nascosto sulla barra degli strumenti e il pulsante a forma di occhio viene nascosto: .
3. Per rendere il tasto nuovamente visibile, cliccare sul tasto nascosto nella lista.
Il tasto selezionato diventa visibile sulla barra degli strumenti e il pulsante a forma di occhio diventa visibile: .

6.5 Personalizzazione della barra degli strumenti contestuale

Utilizzare la barra degli strumenti contestuale per visualizzare e modificare rapidamente le proprietà di base di un modello o un oggetto di disegno, una vista, una griglia e così via. È possibile personalizzare la barra degli strumenti contestuale selezionando quali elementi della barra degli strumenti sono visibili. È inoltre possibile regolare la larghezza degli elementi e aggiungere icone e titoli aggiuntivi agli elementi.

Il simbolo di una barra degli strumenti contestuale  viene visualizzato accanto al puntatore del mouse quando si clicca su un oggetto in un modello o in un disegno. Cliccare su il simbolo per aprire la barra degli strumenti contestuale.



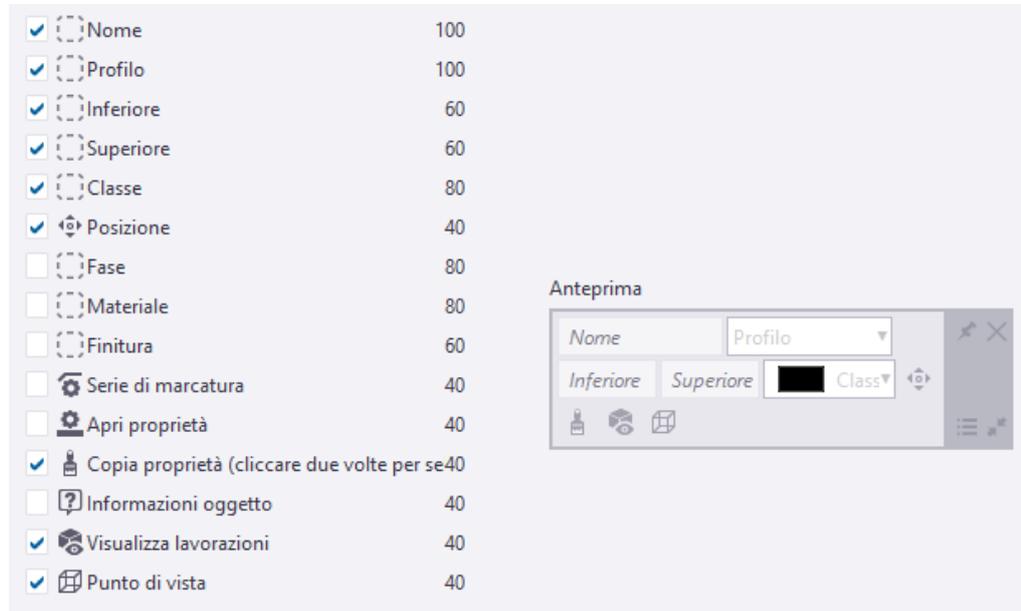
Personalizzazione della barra degli strumenti contestuale

1. Nella barra degli strumenti contestuale cliccare su .
2. Nella lista delle barre degli strumenti contestuali selezionare la barra degli strumenti da personalizzare.

L'elenco delle barre degli strumenti contestuali mostra solo le barre degli strumenti disponibili nella modalità corrente, ovvero in modalità modellazione o in modalità disegno.

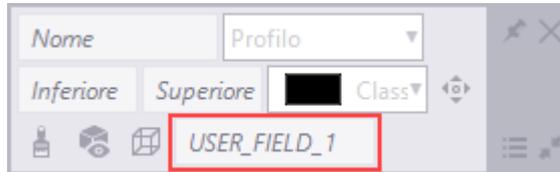
3. Selezionare e deselezionare le caselle di controllo per definire gli elementi della barra degli strumenti da mostrare o nascondere.

Nell'area **Anteprima** è mostrato l'aspetto della barra degli strumenti. Ad esempio:



4. Per modificare gli elementi della barra degli strumenti:
 - a. Cliccare sull'elemento della barra degli strumenti.
Se l'elemento può essere modificato, viene visualizzata la seguente casella:
 
 - b. Utilizzare il cursore per regolare la larghezza dell'elemento della barra degli strumenti.
 - c. Per aggiungere un altro titolo, cliccare sulla casella di testo e immettere un titolo.
 - d. Per aggiungere un'icona, cliccare su  e selezionare un'icona dalla lista.
 - e. Per rimuovere l'icona o il titolo, cliccare su .
5. Per aggiungere le macro e gli attributi utente:
 - a. Selezionare dalla lista la macro o l'attributo utente richiesto.
 - b. Cliccare su **Aggiungi**.

Tekla Structures aggiunge la macro o l'attributo utente alla lista di elementi della barra degli strumenti e all'immagine **Anteprima**. Ad esempio:



- c. Per nascondere la macro o l'attributo utente, deselezionare la casella di controllo corrispondente nelle lista di elementi della barra degli strumenti.
6. Cliccare su **OK** per salvare le modifiche.

Creazione di profili utente per le barre degli strumenti contestuali

È possibile creare più profili per le barre degli strumenti contestuali. Ciascun profilo contiene le stesse barre degli strumenti contestuali, ma con diverse impostazioni.

1. Nella barra degli strumenti contestuale cliccare su .
2. Nella casella **Imposta profili** immettere un nome per il profilo.
3. Cliccare su  per salvare il nuovo profilo.
4. Personalizzare la barra degli strumenti contestuale selezionata.
Ad esempio, rimuovere alcuni elementi dalla barra degli strumenti contestuale.
5. Cliccare su **OK** per salvare le modifiche.
Il profilo utente è ora attivo con le impostazioni specificate.
6. Per passare a un altro profilo:
 - a. Nella lista **Imposta profili** selezionare un altro profilo dalla lista.
 - b. Modificare le impostazioni.
 - c. Cliccare su **OK**.

Questo profilo utente ora è attivo.

Quando Tekla Structures viene riavviato, di default viene caricato l'ultimo profilo utilizzato.

Backup e condivisione delle barre degli strumenti contestuali

Si consiglia di salvare una copia di backup delle barre degli strumenti contestuali personalizzate. È possibile utilizzare il file di backup per copiare le impostazioni in un altro computer o per condividere le personalizzazioni con i propri colleghi.

1. Salvare la barra degli strumenti contestuale in un profilo utente, con un nome che sia facilmente riconoscibile. Ad esempio, `MiaBarraStrumentiContestuale`.
2. Aprire la cartella `..\Users\.`
3. Creare una copia della barra degli strumenti contestuale personalizzata e salvarla nella cartella corrispondente su un altro computer.
4. Per aprire una barra degli strumenti contestuale personalizzata su un altro computer:
 - a. Nella barra degli strumenti contestuale cliccare su .
 - b. Nella lista **Imposta profili** selezionare il profilo corretto dalla lista.
Ad esempio, `MiaBarraStrumentiContestuale`, se questo è il nome utilizzato al passaggio 1.
 - c. Cliccare su **OK**.
Le personalizzazioni sono ora attive.

NOTA In alternativa, è possibile posizionare l'intera cartella `ContextualToolbar` nella cartella azienda (FIRM) della propria azienda o nella cartella sistema. La posizione della cartella aziendale deve essere definita nel file `teklastructures.ini`.

7

Risoluzione dei problemi relativi all'app Tekla Structures

Se Tekla Structures non si avvia dopo l'installazione, si blocca o smette di funzionare, i messaggi di errore possono aiutare a individuare la causa del problema.

7.1 Errore: **System.DllNotFoundException**

Questo messaggio di errore viene visualizzato quando Tekla Structures non si avvia perché un file `.dll` richiesto è mancante o danneggiato nel sistema operativo Windows.

Per ulteriori informazioni, vedere [Tekla Structures non funziona: errore System.DllNotFoundException](#).

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

Viene visualizzato il seguente messaggio di errore:

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

Questo messaggio viene visualizzato quando i pacchetti ridistribuibili necessari per la versione di Tekla Structures in uso non sono installati nel computer.

Verificare quali componenti software aggiuntivi necessari sono necessari per la versione di Tekla Structures in uso nelle raccomandazioni per l'hardware. Installare eventuali pacchetti ridistribuibili mancanti.

7.3 Errore: APPCRASH TeklaStructures.exe ntdll.dll

Viene visualizzato il seguente messaggio di errore:

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

In genere, questo messaggio di errore viene visualizzato quando altro software impedisce l'esecuzione corretta di Tekla Structures. Per ulteriori informazioni, vedere il bollettino sui prodotti [Tekla Structures: Altro software che si aggancia a Tekla Structures](#).

Questo messaggio di errore può inoltre essere visualizzato se si verificano problemi con il modello. Utilizzare i comandi **Controlla e ripara** per verificare e riparare errori e inconsistenze nella struttura degli oggetti del modello e del database librerie. Vedere [Controllo e riparazione del modello](#).

Talvolta, l'installazione del service pack più recente di Tekla Structures potrebbe risolvere il problema. Vedere [Installazione dei service pack di Tekla Structures](#).

7.4 Come reperire informazioni sugli errori quando Tekla Structures non mostra un messaggio di errore

Se Tekla Structures non si avvia o smette di funzionare senza visualizzare un messaggio di errore, attenersi alla seguente procedura per trovare informazioni sull'errore.

1. In Windows aprire l'app **Visualizzatore eventi**.
2. Passare a **Log di Windows --> Applicazione**.
3. Cercare un evento che presenta un **Errore** nella colonna **Livello**.
Le schede **Generale** e **Dettagli** mostrano informazioni sull'errore.
4. Se si desidera inviare i messaggi di errore quando si [contatta l'assistenza di \(pagina 144\)](#), salvare i messaggi di errore.
 - a. Selezionare una o più linee.
Per selezionare più righe, tenere premuto **Ctrl** o **Maiusc**, quindi cliccare.
 - b. Cliccare con il pulsante destro del mouse sulle linee selezionate, quindi selezionare **Salva eventi selezionati**.

7.5 Procedura generale per la risoluzione dei problemi

È inoltre possibile provare questi passaggi generali per la risoluzione dei problemi:

- Riavviare il computer.
- Riavviare Tekla Structures.

Se l'app Tekla Structures ha smesso di rispondere, potrebbe essere necessario terminare l'attività in Gestione attività di Windows prima di poter riavviare Tekla Structures.

- Installare il service pack più recente di Tekla Structures per la versione di Tekla Structures. Vedere Installazione dei service pack di Tekla Structures.
- Se non è disponibile un service pack più recente, disinstallare e reinstallare la stessa versione di Tekla Structures. Vedere Disinstallazione di Tekla Structures.

7.6 Domande e azioni per la risoluzione dei problemi

Domanda	Azione
Il sistema operativo in uso è compatibile con la versione di Tekla Structures installata?	Verificare i sistemi operativi supportati per la versione in uso di Tekla Structures nelle raccomandazioni per l'hardware.
Il messaggio di errore viene visualizzato dopo l'installazione di un service pack specifico di Tekla Structures?	<ul style="list-style-type: none">• Installare il service pack più recente. Vedere Installazione dei service pack di Tekla Structures.• Se non è disponibile un service pack più recente, disinstallare il service pack corrente e installare un service pack precedente. Vedere Disinstallazione di Tekla Structures.
Sul computer in uso sono installati i pacchetti ridistribuibili necessari per la versione in uso di Tekla Structures?	Verificare quali componenti software aggiuntivi necessari sono necessari per la versione di Tekla Structures in uso in . Installare eventuali pacchetti ridistribuibili mancanti.
L'errore è correlato alle prestazioni del computer?	Assicurarsi che il computer soddisfi i requisiti indicati nelle raccomandazioni per l'hardware. Vedere le raccomandazioni per l'hardware per le workstation di Tekla

Domanda	Azione
	Structures nelle raccomandazioni per l'hardware.
Nel computer sono installate le versioni più recenti dei driver, ad esempio i driver della scheda grafica?	Confrontare le versioni dei driver installati nel computer con le versioni più recenti del produttore. Se necessario, aggiornare i driver.
Sul computer sono installati gli ultimi aggiornamenti di Windows?	Verificare se sono disponibili aggiornamenti di Windows e installare eventuali aggiornamenti mancanti. Per istruzioni, vedere Aggiornamento di Windows .
I programmi antivirus impediscono l'esecuzione di Tekla Structures?	Verificare le impostazioni nel software antivirus o richiedere assistenza al personale IT dell'azienda.
Sul computer è installato software dannoso o software di terze parti senza licenza?	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare il software di sicurezza per cercare eventuale software dannoso e rimuoverlo. • Disinstallare qualsiasi software di terze parti senza licenza. • Chiedere assistenza al personale IT della propria azienda.
Si verifica lo stesso problema in più di una versione di Tekla Structures?	Se più versioni di Tekla Structures non funzionano correttamente, includere queste informazioni quando si contatta l'assistenza di Tekla Structures.
È stato aperto un modello creato utilizzando una versione diversa di Tekla Structures?	Si consiglia di terminare il lavoro sul modello utilizzando la stessa versione di Tekla Structures utilizzata durante la creazione del modello. È possibile installare più versioni di Tekla Structures contemporaneamente sul computer.
Di recente è stato installato altro software sul computer?	<ul style="list-style-type: none"> • Controllare se altro software impedisce a Tekla Structures di funzionare correttamente. Vedere il bollettino sui prodotti Tekla Structures: Altro software che si aggancia a Tekla Structures. • Chiedere assistenza al personale IT della propria azienda.
Di recente è stato installato contenuto da Tekla Warehouse?	Eliminare il contenuto e verificare se l'errore persiste.

Domanda	Azione
Si lavora su un modello di grandi dimensioni?	Vedere Suggerimenti per modelli di grandi dimensioni.
Si lavora su un modello multi-user?	Vedere Rimozione delle incoerenze da un database multi-user.
Si lavora su un modello condiviso utilizzando Tekla Model Sharing?	Verificare i prerequisiti per Tekla Model Sharing in Tekla Model Sharing.
L'errore si verifica solo in un modello specifico?	Utilizzare i comandi Controlla e ripara per verificare e riparare errori e inconsistenze nella struttura degli oggetti del modello e del database librerie. Vedere Controllo e riparazione del modello.
Gli altri utenti visualizzano lo stesso messaggio di errore quando aprono lo stesso modello?	Chiedere a un altro utente di provare ad aprire il modello.
L'errore si verifica solo nei modelli creati utilizzando un modello prototipo specifico?	Chiedere alla persona che gestisce il modello prototipo di utilizzare i comandi Controlla e ripara per controllare e riparare il modello prototipo. Vedere Controllo e riparazione del modello.

8

Come contattare l'assistenza di Tekla Structures (strumento di supporto)

Lo strumento di supporto consente di contattare direttamente l'assistenza di Tekla Structures. Con questo strumento è possibile raccogliere il modello, i file correlati e altre informazioni necessarie in un'unica richiesta di supporto e caricare la richieste in sicurezza nel supporto di Tekla Structures.

Strumento di supporto:

- Identifica automaticamente il modello aperto e include tutti i file o i file selezionati dalla cartella del modello come allegati alla richiesta di supporto. Inoltre, vengono allegati log e file di altre cartelle, come ad esempio il log di feedback dell'utente, i log e i file degli attributi utente di Tekla Structures.
- Raccoglie automaticamente informazioni sull'applicazione e sul sistema.
- Allega automaticamente dump di arresto anomalo, file di registro della sessione e registri degli errori di Windows delle ultime 72 ore se si verifica un arresto anomalo. Possono essere ignorati cancellando la selezione della categoria di file **Informazione interferenza**.
- Carica la descrizione del problema, il modello allegato, i file allegati e tutte le altre informazioni raccolte nel supporto di Tekla Structures.

NOTA Informazioni sulla riservatezza

Tutti i file caricati sono considerati riservati. Solo il destinatario può accedere ai file.

8.1 Creazione di una richiesta di supporto

1. Nel menu **File** cliccare su **Aiuto** --> **Contatta l'assistenza Tekla**.

2. Eseguire l'accesso utilizzando la propria [Trimble Identity](#).
Lo strumento di supporto si apre e compila automaticamente le informazioni su utente, applicazione e Tekla Structures versione. Lo strumento di supporto indica nome, indirizzo e-mail, ragione sociale e indirizzo e-mail di supporto del profilo Trimble Identity dell'utente.
3. Selezionare una categoria dalla lista di categorie predefinite oppure, se non è possibile trovare una categoria adatta, selezionare **Altro**.
4. Immettere la descrizione del problema.
È inoltre possibile immettere i passaggi necessari per riprodurre il problema o eventuali domande nelle rispettive caselle di testo.
5. Cliccare su **Successivo**.
6. Selezionare gli elementi da allegare. Nome, gruppo, dimensione e posizione del file sono indicati per ogni file.
 - Di default, tutti i file sono selezionati.
 - Selezionare la casella di controllo **Tutto** oppure i file specifici dalla lista **Seleziona file**.
 - Se si desidera inviare altri allegati oltre a quelli riportati nella lista **Seleziona file**, cliccare su **Aggiungi file aggiuntivi** e cercare i file.
 - Se si desidera inviare ulteriori file di dump di arresto anomalo, cliccare su **Aggiungi dettagli arresto anomalo** e selezionare i file pertinenti.
7. Cliccare su **Successivo**.
Lo strumento di supporto crea il pacchetto e mostra la dimensione totale dell'allegato. È inoltre possibile verificare le informazioni dell'applicazione e del sistema operativo prima di finalizzare la creazione del caso di supporto.
8. Cliccare su **Crea caso** per caricare il proprio caso nel supporto Tekla Structures.

Quando si crea il caso di supporto, il pulsante di navigazione all'indietro nell'angolo in alto a sinistra viene disattivato per un momento in modo da non poter interrompere accidentalmente il caricamento.

Quando il caricamento è completo, si riceverà una notifica al proprio indirizzo e-mail. Dopo un caricamento riuscito, ti verrà inviato un messaggio di conferma automatico e quindi Tekla Structures il supporto inizierà a risolvere il tuo caso.

NOTA Se Tekla Structures si arresta in modo anomalo e non è possibile accedere allo strumento di supporto, è comunque possibile creare un file dump di arresto anomalo da inviare al supporto locale seguendo le istruzioni riportate in [Come creare il file dump di arresto anomalo di Tekla Structures](#). Per creare

un file dump manualmente, seguire le istruzioni riportate in [Come ottenere il file hang dump di Tekla Structures](#).

Per una lista degli uffici e dei rivenditori con i relativi recapiti, vedere [Uffici e rivenditori](#).

9

Aiuto interattivo per Tekla Structures in Trimble Assistant for Tekla (anteprima)

Trimble Assistant for Tekla è un servizio di chat di intelligenza artificiale (AI) che fornisce supporto per i prodotti Tekla.

Per ulteriori informazioni, vedere la Guida dei prodotti [Trimble Assistant for Tekla](#).

È possibile utilizzare [Trimble Assistant for Tekla](#) in un browser Web oppure installare l'estensione Trimble Assistant for Tekla Tekla Structures (.tsep).

In Tekla Structures 2025 Trimble Assistant for Tekla è una funzionalità di anteprima.

9.1 Installazione dell'estensione Trimble Assistant for Tekla in Tekla Structures

Per un'esperienza migliore, si consiglia di installare l'estensione Trimble Assistant for Tekla Tekla Structures, soprattutto se si utilizza Developer Assistant per scrivere macro.

L'estensione Trimble Assistant for Tekla è supportata per Tekla Structures 2025 o versioni successive. È possibile utilizzare l'estensione Trimble Assistant for Tekla con le configurazioni Tekla Structures Diamond e Tekla Structures Graphite.

Se si utilizza l'opzione Developer Assistant per scrivere macro, è consigliabile utilizzare l'ambiente predefinito perché utilizza i Developer Assistant profili di tale ambiente per generare codice.

1. Scaricare l'estensione Trimble Assistant for Tekla da [Tekla Warehouse](#).

2. Installare il pacchetto `.tsep` dal file system o utilizzando **Gestione delle estensioni di Tekla Structures**.

Per ulteriori informazioni, vedere Installare i pacchetti `.tsep`.

Dopo aver installato l'estensione Trimble Assistant for Tekla, è possibile avviare Trimble Assistant for Tekla nei seguenti modi:

- Nella scheda **AI** della ribbon selezionare **Assistant**.
- Nel catalogo **Applicazioni e componenti** cercare Trimble Assistant for Tekla.

10 Esclusione di responsabilità

© 2025 Trimble Inc. e affiliate. Tutti i diritti riservati.

L'uso del Software e del presente Manuale del software è regolato da un Contratto di licenza che determina se l'utente è un utente autorizzato del Software e del Manuale del software. Le garanzie e le esclusioni di responsabilità stabilite nel Contratto di licenza si applicano al Software e al Manuale del software. Né l'entità Trimble che concede la licenza né alcuna delle sue affiliate si assumono la responsabilità che il testo sia privo di imprecisioni tecniche o errori tipografici. Il diritto di apportare modifiche e integrazioni al presente manuale è riservato.

Trimble e alcuni nomi di prodotti sono marchi registrati di Trimble Inc. negli Stati Uniti, nell'Unione europea e in altri paesi e possono avere protezioni legali simili. I marchi di terze parti non sono menzionati in questo manuale per suggerire un'affiliazione o un'approvazione da parte dei rispettivi proprietari.

Gli elementi del software descritti nel presente Manuale possono essere oggetto di domande di brevetto in attesa di accettazione nell'Unione europea e/o in altri paesi.

Parti di questo software:

Parti di questo software utilizzano il software Open CASCADE Technology. Open Cascade Express Mesh Copyright © 2019 OPEN CASCADE S.A.S. Tutti i diritti riservati.

FLY SDK - CAD SDK © 2012 VisualIntegrity™. Tutti i diritti riservati.

Questa applicazione include il software Open Design Alliance in conformità a un contratto di licenza con Open Design Alliance. Open Design Alliance Copyright © 2002–2020 di Open Design Alliance. Tutti i diritti riservati.

CADhatch.com © 2017. Tutti i diritti riservati.

Libreria RapidXml C++ © Tutti i diritti riservati.

FlexNet Publisher © 2016 Flexera Software LLC. Tutti i diritti riservati. Questo prodotto contiene tecnologia riservata e di proprietà, informazioni e lavoro creativo di proprietà di Flexera Software LLC e dei suoi licenziatari, se esistenti. Sono vietati l'utilizzo, la copia, la pubblicazione, la distribuzione, la visualizzazione, la modifica o la trasmissione di tale tecnologia per intero o

in parte sotto qualsiasi forma e con qualsiasi mezzo senza il previo consenso scritto di Flexera Software LLC. Fatto salvo quanto espressamente dichiarato per iscritto Flexera Software LLC, il possesso di tale tecnologia non implica la concessione di alcuna licenza o autorizzazione sui diritti di proprietà intellettuale di Flexera Software LLC, senza alcuna eccezione o implicazione o altro.

Per visualizzare le licenze del software open-source di terzi, aprire Tekla Structures, cliccare sul menu **File --> Aiuto --> Informazioni su Tekla Structures --> Licenze di terzi** , quindi cliccare sull'opzione.

Indice analitico

A	
aggiunta	
pulsanti.....	99
allineamento a sinistra.....	35
allineamento alla scheda.....	35
ambienti.....	10
annulla.....	64
annulla cronologia.....	64
apertura di un modello	
errore.....	20
salvataggio automatico.....	20
apertura	
modelli.....	14,24
Tekla Launcher.....	24
assistenza di Tekla Structures	
contatti.....	144
creazione di una richiesta di supporto....	144
144	
associazione durante creazione quota.....	48
Avvio rapido.....	39
B	
backup	
modelli.....	20
ribbon.....	99
barra degli strumenti contestuale....	44,48,77
personalizzazione.....	134
barra degli strumenti di gestione del piano	
di lavoro.....	48
barra degli strumenti di snap.....	60,134
tooltips.....	48
barra degli strumenti per selezione....	48,55,134
barra degli strumenti per snap manuale....	48,134
barra degli strumenti ricerca modello.....	48
barra di accesso rapido	64
barra di accesso rapido	
annulla cronologia.....	64
barra di stato.....	63
barre degli strumenti	
barra degli strumenti contestuale.....	44
barra degli strumenti di snap.....	60
icone grandi.....	48
personalizzazione.....	134
ricerca.....	39
tasti di selezione.....	55
C	
caricamento	
proprietà salvate.....	94
Centro rotazione automatica.....	48
colori linea stampante.....	48
comandi	
definite dall'utente.....	99
personalizzazione.....	99
riattivazione.....	35
ricerca.....	39
terminazione.....	35
utilizzo.....	35
come contattare l'assistenza.....	144
Configurazioni di.....	10
confronto	
ribbon.....	99
copia	
barra degli strumenti contestuale.....	85
modelli.....	20
pannello proprietà.....	85
proprietà.....	85
creazione	
modelli.....	15
Modelli 3D.....	10
screenshot.....	73
D	
definite dall'utente	
comandi.....	99

E

editor comandi.....	99
editor pannello proprietà.....	115
editor ribbon.....	99
esportazione shortcut.....	131

F

file delle proprietà.....	94
filtri di selezione.....	55
filtri selezione.....	55
finestra del pannello laterale.....	41
finestra di dialogo.....	77
finestre di dialogo caricamento delle proprietà.....	94
proprietà.....	97
pulsanti comuni.....	97
ricerca.....	39
salvataggio delle proprietà.....	94

I

icona a forma di pennello.....	85
Illumina al passaggio.....	48
immagine.....	16
immagini immagine del modello.....	16
importazione shortcut.....	131
impostazione di Tekla Structures progetto vuoto.....	10
impostazione Tekla Structures.....	10
impostazioni pannello proprietà.....	89
impostazioni progetto modifica delle proprietà progetto.....	17
impostazioni impostazioni screenshot.....	73
inizio Tekla Launcher.....	24
Tekla Structures.....	10,24
interfaccia utente.....	34
lingue.....	72
interruzione.....	35

L

layout del pannello proprietà.....	115
lettura.....	64
linea tratteggiata per linea nascosta.....	48
Linee semi-invisibili.....	48
lingue modifica della lingua.....	72
lista dei tipi di oggetti.....	115
lista proprietà.....	115

M

menu File barre degli strumenti.....	48
tasti.....	48
modalità colori disegno modifica.....	48
modalità colori disegni.....	48
modifica dei disegni.....	48
modalità di navigazione.....	35
modelli backup.....	20
creazione.....	15
immagine.....	16
salvataggio.....	20
mostra acquisizione modifiche.....	64
multi-user e single-user.....	15

N

nascondere ribbon.....	35
schede della ribbon.....	35
Nozioni di base su	34

O

Ortagonale.....	48,63
-----------------	-------

P

Pan con bottone centrale.....	48
pannello laterale applicazioni e componenti.....	41

modelli di riferimento.....	41
nuvole di punti.....	41
proprietà degli oggetti.....	41
ricerca personalizzata.....	41
Tekla Online.....	41
pannello proprietà.....	35,77
attributi utente.....	77
caricamento delle proprietà.....	94
modifica delle proprietà.....	77
personalizzazione.....	115
proprietà.....	115
proprietà comuni.....	77
salvataggio delle proprietà.....	94
UDA.....	115
visibilità delle proprietà.....	77
per iniziare.....	34
personalizzazione del pannello proprietà.	89
personalizzazione	
barra degli strumenti contestuale.	99,134
barre degli strumenti.....	99,134
comandi.....	99
pannello proprietà.....	99,115
ribbon.....	99
schede.....	99
shortcut.....	99,131
progetto vuoto.....	10
prompt.....	63
proprietà della parte.....	77
proprietà	
applicazione automatica.....	77
applicazione manuale.....	77
attributi utente.....	77
copia.....	85
finestre di dialogo.....	97
modifica.....	77
oggetti del disegno.....	77
oggetti del modello.....	77
pannello proprietà.....	77
parti.....	77
proprietà del progetto.....	17
pulsanti comuni nelle finestre di dialogo	
.....	97
visualizzazione.....	77
pulsanti	
pulsanti comuni nelle finestre di dialogo	
.....	97

R

Rendering DirectX.....	48
retinatura di superfici sovrapposte.....	48
ribbon	
backup.....	99
dimensione carattere.....	48
modifica dell'aspetto.....	35
nascondere.....	35
personalizzazione.....	99
riduzione a icona.....	35
ripristino.....	99
ricerca	
di comandi, finestre di dialogo e barre	
degli strumenti.....	39
richiesta di supporto	
creazione.....	144
ridimensionamento	
pulsanti.....	99
riduzione a icona della ribbon.....	35
ripristina.....	64
Rotazione automatica vista principale.....	48
ruoli.....	10

S

salva.....	20
salva come.....	20
salvataggio automatico.....	20
apertura modello.....	20
errore.....	20
salvataggio.....	64
modelli.....	20
proprietà del pannello proprietà.....	94
proprietà della finestra di dialogo.....	94
schede.....	35,99
screenshot	
creazione.....	73
impostazioni.....	73
scrivi.....	64
Seleziona con tasto destro del mouse.....	48
Seleziona e trascina.....	48
Selezione passante.....	48
Selezione rapida.....	48,63
selezione	
oggetti.....	55
shortcut.....	66,131
shortcut, vedere shortcut da tastiera..	66,131

simboli di snap.....	60
Simbolo di associatività.....	48
single-user e multi-user.....	15
snapshot, vedere screenshot.....	73
snap	
simboli di snap.....	60
tasti di snap.....	60
Spessore linee stampante.....	48
spostamento	
pulsanti.....	99
statistiche sull'utilizzo.....	10
strumento di supporto.....	144

T

tasti di selezione.....	55
tasti di snap.....	60
tasti	
tasti del menu File.....	48
Tekla Launcher.....	24
Tekla Structures	
interfaccia utente.....	34
tooltips.....	35,48

Z

Zoom centrati.....	48
--------------------	----