



Tekla Structures 2025

Tekla Structures 익히기

4 월 2025

©2025 Trimble Inc. and affiliates

목차

1	Tekla Structures 구성.....	7
2	기존 시작 화면을 사용하여 Tekla Structures 시작.....	9
2.1	Tekla Structures 설정 선택	10
2.2	사용자 고유의 환경 생성: 빈 프로젝트.....	12
2.3	Tekla Structures 설정 확인.....	12
2.4	모델 열기.....	12
	최근 사용한 모델 열기.....	12
	기존 모델 열기.....	13
	공유 모델 열기.....	13
	최근 모델 목록에서 모델 제거.....	13
2.5	새 모델 생성	14
2.6	모델의 미리 보기 이미지 생성.....	15
2.7	프로젝트 속성 편집.....	16
2.8	모델 저장	18
	현재 모델 저장.....	18
	다른 이름 또는 위치로 사본 저장하기.....	18
	백업 사본 저장.....	19
	모델 템플릿으로 저장.....	19
	자동 저장 설정을 정의합니다.....	20
	자동 저장된 모델을 사용할 때.....	20
3	Tekla Launcher를 사용하여 Tekla Structures 시작 및 모델 열기(미리 보기).....	22
3.1	Tekla Launcher에서 새 모델 생성.....	23
3.2	Tekla Launcher에서 최근 사용한 모델 열기.....	26
3.3	Tekla Launcher에서 기존 모델 열기.....	26
3.4	Tekla Launcher에서 공유 모델 열기.....	27
3.5	필요에 따라 Tekla Launcher 조정.....	29
4	Tekla Structures 사용자 인터페이스 소개.....	31
4.1	리본과 리본에 있는 명령을 사용하는 방법.....	32
	리본에서 명령을 사용하는 방법.....	33
	리본의 모양 변경.....	34
	리본 최소화.....	35
4.2	빠른 실행을 사용하여 명령, 대화 상자 및 도구 모음을 찾는 방법.....	35
4.3	측면 창 사용 방법.....	37
4.4	상황에 맞는 도구 모음을 사용하여 객체 속성 변경.....	39
	상황에 맞는 도구 모음을 사용하여 객체 속성 수정.....	40

	상황에 맞는 도구 모음을 사용하여 객체 속성 복사.....	40
	상황에 맞는 도구 모음의 도면 명령.....	41
	상황에 맞는 도구 모음의 기타 명령.....	41
	상황에 맞는 도구 모음 표시 또는 숨기기.....	41
	상황에 맞는 도구 모음의 위치 정의.....	41
	상황에 맞는 도구 모음 고정.....	42
	상황에 맞는 도구 모음 최소화.....	42
4.5	파일 메뉴 기본 설정.....	42
4.6	도구 모음 선택.....	49
4.7	스냅 도구 모음.....	52
	메인 스냅 스위치.....	53
	스냅 스위치 및 스냅 점.....	53
	도면에서 스냅.....	55
4.8	상태 표시줄 메시지 보기.....	55
4.9	빠른 액세스 도구 모음의 아이콘	56
4.10	모델링 및 도면 변경 내용 실행 취소	56
4.11	기본 키보드 바로 가기.....	58
	공통 명령.....	58
	렌더링 옵션.....	59
	객체 선택.....	59
	스냅.....	60
	객체 복사 및 이동.....	60
	모델 보기.....	60
	모델 확인.....	61
	철근 표시 옵션.....	62
	부재 위치 옵션.....	62
	도면.....	62
4.12	Tekla Structures 사용자 인터페이스의 언어 변경.....	63
4.13	스크린샷 생성.....	64
	모델의 스크린샷 생성.....	64
	도면의 스크린샷 생성.....	65
	비트맵 형식으로 스크린샷 저장.....	65
	스크린샷 설정.....	66
5	모델 객체 및 도면 객체 속성 작업.....	67
5.1	속성 창에서 객체 속성 확인 및 수정.....	67
	속성 창 열기.....	68
	모델 객체 또는 도면 객체의 속성 수정.....	68
	다중 모델 객체 또는 도면 객체의 속성 수정.....	69
	비주얼 편집기에서 도면 주석 객체의 속성 수정.....	71
	속성 창에 자주 사용하는 속성만 표시.....	73
	속성 창에서 검색.....	74
5.2	속성 창에서 다른 객체의 속성 복사.....	74
	객체 속성 복사에 '클립보드로 복사' 명령 사용	75
	객체 속성 복사에 '다른 객체로 복사' 명령 사용.....	77
5.3	속성 창 설정 수정.....	78
	속성 창에서 속성의 자동 적용과 수동 적용 사이를 전환합니다.....	78
	속성 창에서 '클립보드로 복사' 및 '다른 객체로 복사' 버튼 가시성 제어.....	79
	속성 창에서 속성 그룹의 가시성 제어.....	79
	속성 창 설정 저장 위치.....	81

5.4	속성 창 또는 대화 상자에서 객체 속성 저장 및 로드.....	82
	속성 창에서 속성 저장 및 로드.....	82
	대화 상자에서 속성 저장 및 로드.....	83
	기존 속성 제거.....	84
5.5	대화 상자를 사용하여 객체 속성 확인 및 수정.....	84
6	기본 사용자 인터페이스 요소를 사용자 정의	86
6.1	리본 사용자 지정.....	86
	리본에 버튼 추가.....	88
	버튼 이동.....	93
	버튼 크기 조정.....	93
	버튼의 모양 변경.....	94
	명령 편집기를 사용하여 사용자 정의 명령 만들기.....	96
	구분자 철근 추가.....	98
	버튼 제거.....	98
	탭 추가, 숨기기 및 편집.....	98
	리본을 저장합니다.	99
	변경 내용을 확인합니다.....	100
	리본 백업 및 복원.....	101
6.2	속성 창 레이아웃 사용자 지정.....	101
	속성 또는 속성 그룹 추가.....	103
	속성 또는 속성 그룹의 이름 변경.....	105
	한 객체 유형에서 다른 객체 유형으로 속성 복사	106
	단일 속성의 기본 가시성 설정.....	108
	속성 그룹의 기본 가시성 설정.....	109
	사용자 지정 제거.....	110
	변경 사항 저장.....	110
	사용자 지정 속성 창의 UDA(사용자 정의 속성).....	110
	예제: IFC 관련 사용자 정의 속성을 속성 창 레이아웃에 추가하고 다른 객체 유 형으로 복사하는 방법.....	111
6.3	키보드 바로 가기 사용자 지정.....	116
	새 키보드 바로 가기 정의.....	116
	바로 가기 지우기 및 다시 설정.....	118
	키보드 바로 가기 내보내기.....	118
	키보드 바로 가기 가져오기.....	118
6.4	선택, 스냅, 스냅 재정의 도구 모음 사용자 지정.....	119
6.5	상황에 맞는 도구 모음의 사용자 지정.....	119
	상황에 맞는 도구 모음 사용자 지정.....	120
	상황에 맞는 도구 모음용 사용자 속성 생성.....	121
	상황에 맞는 도구 모음 백업 및 공유.....	122
7	Tekla Structures 앱 문제 해결.....	123
7.1	오류: System.DllNotFoundException.....	123
7.2	오류: System.Runtime.Remoting.RemotingException.....	123
7.3	오류: APPCRASH TeklaStructures.exe ntdll.dll.....	123
7.4	Tekla Structures에서 오류 메시지를 표시하지 않는 경우 오류에 대한 정보 찾기.....	124
7.5	일반적인 문제 해결 단계.....	124
7.6	문제 해결을 위한 질문 및 조치.....	125

8	Tekla Structures 지원 부서로 연락(지원 도구).....	127
8.1	지원 요청 생성.....	127
9	Trimble Assistant for Tekla의 Tekla Structures 대화형 도 움말(미리 보기).....	129
9.1	Tekla Structures에서 Trimble Assistant for Tekla 확장 프로그램 설치.....	129
10	약관.....	131

1 Tekla Structures 구성

사용자의 Tekla Structures 구독에 따라 Tekla Structures Carbon, Tekla Structures Graphite 또는 Tekla Structures Diamond 구성에 접근 권한이 있습니다.

[Tekla Online Admin Tool](#)에서 구독 세부 정보를 볼 수 있습니다.

각 구독을 통해 점차 더 많은 제품 기능을 사용할 수 있습니다.

- Tekla Structures Diamond는 상세 및 제품 정보 부문입니다.
- Tekla Structures Graphite는 모델링 및 설계 설명서 부문입니다.
- Tekla Structures Carbon은 보기 및 협업 부문입니다.

이 설명서에서는 Tekla Structures Diamond 구성의 내용을 다룹니다. 설명서에 설명된 모든 기능에 액세스할 수 있는 것은 아닙니다. 사용자의 구독에 여러 다른 구성이 포함된 경우 Tekla Structures를 시작할 때 그중 하나를 선택할 수 있습니다.

기본 온프레미스 라이선스를 사용하는 경우에는 기본 구성만 지원됩니다. 자세한 내용은 [기본 온프레미스 라이선스 기능 맵](#)을 참조하십시오.

Tekla Structures 구독 기능 맵

	Carbon	Graphite	Diamond
모델링			
모델 열기 및 보기	✓	✓	✓
부재, 철골 어셈블리, 프리캐스트 콘크리트 부재, 콘크리트 타설 단위 모델링		✓	✓
철골 및 콘크리트 컴포넌트 생성		✓ ¹	✓
고유 부재 마크 생성(넘버링)		✓ ²	✓
지능형 일괄 편집 도구			✓

	Carbon	Graphite	Diamond
계획 도구			
물류 계획, 시퀀스, 예약, 분류, 상태 시각화	✓	✓	✓
도면 및 레포트			
도면 인쇄 및 레포트 생성	✓	✓	✓
기본 배치, 철근 및 앵커 볼트 도면 생성(평면, 단면, 설치)		✓	✓
철골 및 콘크리트 생산 도면 생성(부재, 어셈블리, 콘크리트 부재)			✓
상호운용성			
철골 CNC 및 MIS 시스템의 내보내기	✓	✓	✓
철근 제조 시스템으로 내보내기	✓	✓	✓
프리캐스트 콘크리트 ERP 및 MES 시스템의 내보내기	✓	✓	✓
참조 모델 작업 (DWG, DXF, IFC 형식 등)	✓	✓	✓
분석			
해석 모델 및 해석 하중 생성		✓	✓
해석 및 디자인 인터페이스		✓	✓
기타			
Open API 기능	✓	✓	✓

✓1 = 개념적 컴포넌트 전용.

✓2 = 철골 또는 프리캐스트 어셈블리에는 넘버링을 이용할 수 없으며, 철근은 여전히 넘버링됩니다.

2 기존 시작 화면을 사용하여 Tekla Structures 시작

Tekla Structures에서는 모든 구조 및 재질에 대해 풍부한 정보를 포함하는 3D 모델을 생성할 수 있으며, 3D 모델은 도면 및 기타 출력(예: 레포트 및 NC 데이터 파일)의 유일한 정보 소스이기도 합니다.

Tekla Structures를 설치하면 데스크톱 아이콘 2개가 나타납니다.



-  : 기존 Tekla Structures 시작 화면으로 실행



-  : Tekla Launcher 시작 화면으로 실행

기존 시작 화면을 사용하여 Tekla Structures를 시작하려면 데스크톱 아이콘



 을 두 번 클릭하거나, Windows 시작 메뉴에서 Tekla Structures를 선택합니다.

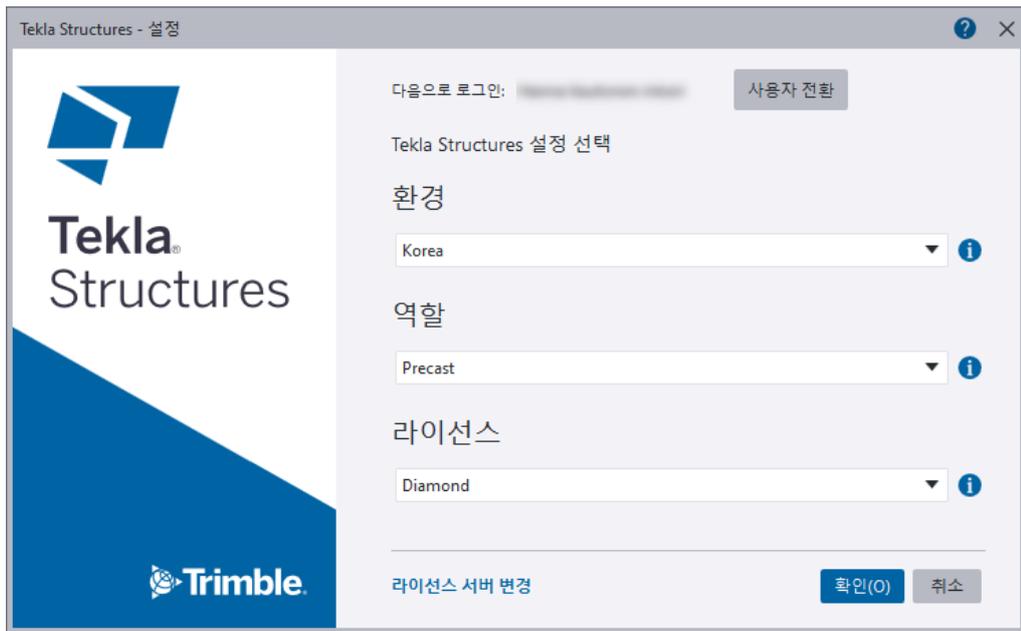
Tekla Structures 설정을 선택하라는 메시지가 표시됩니다. 설정은 환경, 역할 및 구성으로 이루어져 있습니다.

- **환경**은 지역별 설정과 정보를 의미합니다. 예를 들어 특정 지역에 적용 가능하고 해당 지역에서 사용되는 프로파일, 재질 등급, 기본값, 도면 설정, 컴포넌트 설정, 레포트, 템플릿을 정의합니다.
- **역할**은 환경에서 사용 가능한 파일과 설정을 제한하는 사용자 그룹 프로파일입니다. 사용자 인터페이스는 각 역할에 대해 사용자 지정되었습니다. 즉, 특정 역할과 관련이 없는 일부 설정을 숨겨 사용자 인터페이스를 더 명확하고 쉽게 사용할 수 있습니다.
- **구성**은 라이선스 계약에 따라 사용자가 사용할 수 있는 기능 세트로 구성됩니다.

회사 관리자는 환경, 역할 및 구성 개요를 참조하십시오.

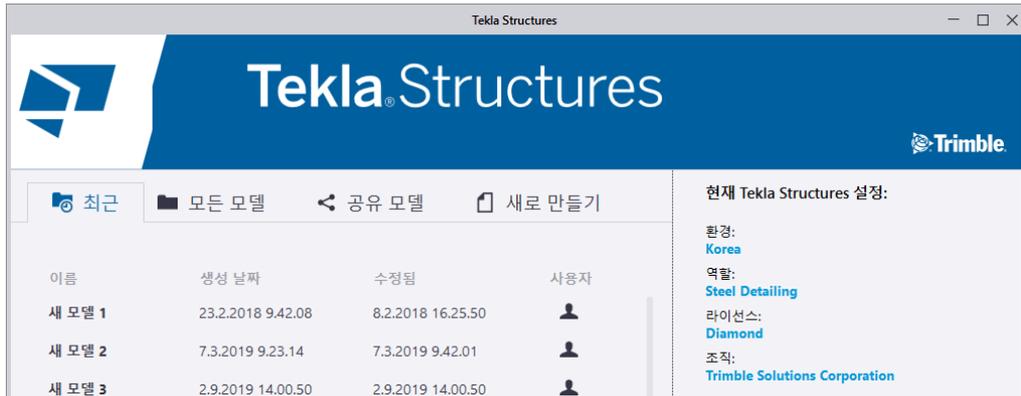
2.1 Tekla Structures 설정 선택

1. Tekla Structures 시작.
2. 메시지가 표시되면 Trimble Identity를 사용하여 로그인합니다.
설정과 라이선스 유형을 선택할 수 있는 Tekla Structures 대화 상자가 나타납니다. 기본 Tekla Structures 구독 옵션으로 진행합니다.
온프레미스 라이선스를 보유한 경우 **라이선스 서버 변경 --> 사내 라이선스 서버 사용**을 클릭합니다.



3. 프로젝트가 실행되는 영역에 맞는 환경을 선택합니다.
목록에서 원하는 환경을 찾을 수 없는 경우에는 Tekla Structures 설치 및 라이선스를 참조하십시오.
빈 프로젝트를 선택하고 이를 기반으로 하여 사용자 고유의 사용자 지정 환경을 생성할 수도 있습니다.
4. 역할을 선택합니다.
역할의 사용 가능 여부는 환경에 따라 다르지만, 일반적으로 다음 역할을 사용할 수 있습니다.
 - Concrete Contractor
 - Engineer
 - General Contractor
 - Precast Concrete Detailer
 - Production Planner for Concrete
 - Rebar Detailer

- Steel Detailer
- 구성을 선택합니다.
Tekla Structures 제품 설명서에 기술된 기능 일부는 사용 중인 구성에 없을 수도 있습니다. 각 구성에 있는 기능에 관한 자세한 내용은 [Tekla Structures 구성 \(7 페이지\)](#)을 참조하십시오.
 - 확인**을 클릭합니다.
시작 화면이 나타납니다.



- 다음과 같이 필요한 작업을 선택합니다.
 - **최근** 탭에서는 [최근에 사용한 모델을 열 수 있습니다 \(12 페이지\)](#).
최근 탭이 비어 있으면 **모든 모델** 탭이 표시 됩니다.
 - **모든 모델** 탭에서는 [기존 모델을 열 수 있습니다 \(13 페이지\)](#).
모든 모델 탭이 비어 있으면 **새로 만들기** 탭이 표시 됩니다.
최근 및 모든 모델 탭에서 각 열을 정렬할 수 있습니다. 또한 드래그하여 열의 순서와 크기를 변경할 수 있습니다.
모델 이름 입력을 시작하여 모델을 이름별로 검색할 수 있습니다. 예를 들어 N을 입력하면 Tekla Structures는 문자 N으로 시작하는 첫 번째 모델을 선택합니다.
선택한 모델을 열려면 선택한 모델을 두 번 클릭하거나 해당 모델을 선택하고 **열기** 버튼을 클릭합니다.
 - **공유 모델** 탭에서 Tekla Model Sharing을 사용하여 공유된 모델을 열 수 있습니다.
 - **새로 만들기** 탭에서는 [새 모델을 생성 \(14 페이지\)](#)할 수 있습니다.

팁 Tekla Structures - 설정 및 Tekla Structures - 시작 창에서 선택하거나 채울 항목을 잘 모를 경우,  아이콘 위에 마우스 포인터를 올려 놓으면 도구 설명이 표시됩니다.

2.2 사용자 고유의 환경 생성: 빈 프로젝트

빈 프로젝트는 매개변수 프로파일, 정의되지 않은 볼트, 재질 및 철근 등급, 기본 도면 레이아웃과 같은 일반적인 내용만 포함하는 Tekla Structures 환경입니다. 빈 프로젝트를 사용하여 지역, 회사 또는 프로젝트에 특정한 설정, 도구 및 정보를 수집할 수 있습니다. Tekla Structures 설치에는 항상 빈 프로젝트가 포함되어 있습니다.

빈 프로젝트에 내용 다운로드 및 설치

Tekla Warehouse를 사용하여 내용을 빈 프로젝트에 다운로드하고 설치할 수 있습니다. 예를 들어 모든 환경과 제조업체마다 특정한 컬렉션에 걸쳐 Tekla Warehouse에서 프로파일, 재질 등급, 볼트, 철근, 컴포넌트, 응용 프로그램 및 템플릿을 다운로드하고 자신의 요구에 적합하게 조합할 수 있습니다.

프로젝트 이전과 도중에 모두 Tekla Warehouse에서 내용을 다운로드하고 설치할 수 있습니다. 프로젝트를 시작하기 전에 프로젝트 및 회사 지정 폴더에 내용을 설치할 수 있습니다. 프로젝트 도중에는 모델 폴더에 내용을 설치할 수 있습니다.

2.3 Tekla Structures 설정 확인

모델을 닫을 필요 없이 언제든지 현재 Tekla Structures 설정(환경, 역할, 구성 및 조직)을 확인할 수 있습니다.

파일 메뉴에서 **설정**을 클릭하고 **현재 Tekla Structures 설정** 영역으로 아래로 스크롤합니다. 현재 설정이 표시됩니다.

설정을 변경하려면 Tekla Structures를 다시 시작하고 **Tekla Structures - 설정 대화 상자**에서 선택 항목을 변경합니다.

2.4 모델 열기

모델을 한 번에 하나씩 열 수 있습니다. 열려 있는 모델이 있는 상태에서 모델을 열 경우 Tekla Structures가 첫 번째 모델을 저장할지 묻습니다.

최근 사용한 모델 열기

1. 파일 메뉴에서 **열기**를 클릭합니다.
2. **최근** 기호를 클릭합니다.
3. 목록에서 모델을 선택합니다.

Tekla Structures는 모델의 **미리 보기 이미지 (15 페이지)**(추가한 경우)와 모델의 일부 기본 생성 정보를 표시합니다.

4. 선택한 모델을 열려면 **열기** 또는 모델을 두 번 클릭합니다.
모델에 표시된 뷰가 없을 경우에는 Tekla Structures가 하나를 선택하라는 메시지가 표시됩니다.

기존 모델 열기

1. **파일** 메뉴에서 **열기**를 클릭합니다.
2. **모든 모델** 기호를 클릭합니다.
다른 폴더의 모델을 검색하려면 **찾아보기...**를 클릭합니다.
이름 또는 수정 날짜를 기준으로 모델을 정렬하려면 **순서** 정렬을 사용합니다.
3. 목록에서 모델을 선택합니다.
Tekla Structures는 모델의 **미리 보기 이미지 (15 페이지)**(추가한 경우)와 모델의 일부 기본 생성 정보를 표시합니다.
4. 선택한 모델을 열려면 **열기** 또는 모델을 두 번 클릭합니다.
모델에 표시된 뷰가 없을 경우에는 Tekla Structures가 하나를 선택하라는 메시지가 표시됩니다.

공유 모델 열기

Tekla Model Sharing을 사용하여 공유 모델이 공유되었습니다.

1. **파일** 메뉴에서 **열기**를 클릭합니다.
2. **공유 모델 찾아보기** 기호를 클릭합니다.
아직 로그인하지 않은 경우 Tekla Structures는 Trimble Identity로 로그인하라는 메시지를 표시합니다.
3. 대화 상자에서 **공유 모델** 공유 모델을 선택합니다.

최근 모델 목록에서 모델 제거

최근 모델 목록에서 모델을 제거하려면 목록에서 모델을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 옵션 중 하나를 선택하십시오.

- **선택한 아이템 삭제:** 목록에서 선택한 모델 삭제
- **모두 지우기:** 목록에서 모든 모델 제거
- **잘못된 항목 지우기:** 더 이상 열 수 없는 삭제된 모델 등 잘못된 모든 모델을 목록에서 제거

모든 모델 탭에서는 옵션을 사용할 수 없다는 점에 유의하세요.

2.5 새 모델 생성

각 Tekla Structures 프로젝트마다 별개의 모델을 생성합니다. 각 모델은 TeklaStructuresModels 폴더 아래의 자체 폴더에 저장됩니다.

1. **파일** 메뉴에서 **새로 만들기**를 클릭합니다.
2. **이름** 상자에 새 모델의 이름을 입력합니다.

이름의 최대 길이는 40자입니다.

특수 문자(/ \ ; : |)는 사용하지 마십시오. 이때 영구적으로 사용할 이름으로 정하는 것이 좋습니다. 나중에 모델 이름을 변경할 수는 있지만, 그러면 여러 파일 이름도 함께 변경해야 하므로 번거롭기 때문입니다.

3. 새 모델을 저장할 위치를 정의합니다.

기본적으로 이 모델은 설치 중에 생성된 TeklaStructuresModels 폴더에 저장됩니다. **찾아보기**를 클릭하여 기본 폴더를 변경할 수 있습니다. **저장 경로** 목록에서 최근에 사용한 폴더를 선택할 수도 있습니다.

4. Tekla Structures를 단일 사용자 모드에서 실행할지 다중 사용자 모드에서 실행할지 정의합니다.

- 단일 사용자: 한 번에 한 사람이 모델을 사용합니다.
- 다중 사용자: 모델이 서버에 저장되고 여러 사람이 동시에 모델을 사용할 수 있습니다. **서버** 상자에 서버의 이름을 입력합니다.

5. 모델 템플릿을 사용하려면 템플릿을 하나 선택합니다.

중요한 모델 템플릿을 즐겨찾기로 표시하거나 필요하지 않은 템플릿을 숨길 수 있습니다.

- a. 목록에서 모델 템플릿을 선택합니다.
- b. 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하여 **즐겨찾기** 또는 **숨김**을 선택합니다.

템플릿을 **즐겨찾기**로 표시한 경우 이 템플릿은 템플릿 목록의 상단에 배치됩니다 또는 템플릿의 별모양 아이콘을 사용하여 **즐겨찾기**로 표시하거나 이 마크를 제거할 수 있습니다.

템플릿을 **숨김**으로 표시한 경우 이 템플릿은 템플릿 목록에서 제거됩니다. **숨은 항목 표시** 확인란을 선택하여 다시 표시합니다.

6. 모델을 Trimble Connect 프로젝트에 연결하려면 **Trimble Connect 공동 작업 시작** 확인란을 선택합니다.

모델을 만든 후에는 해당 모델이 Trimble Connect 프로젝트에 연결됩니다. 자세한 지침은 Tekla Structures 모델을 Trimble Connect 프로젝트에 연결을 참조하십시오.

7. **생성**을 클릭합니다.

Tekla Structures에서 모델이 생성되고 기본 모델 뷰가 열립니다. 모델 뷰의 내용은 5단계에서 선택하는 모델 템플릿을 바탕으로 달라질 수 있습니다.

기타 참조

[모델의 미리 보기 이미지 생성 \(15 페이지\)](#)

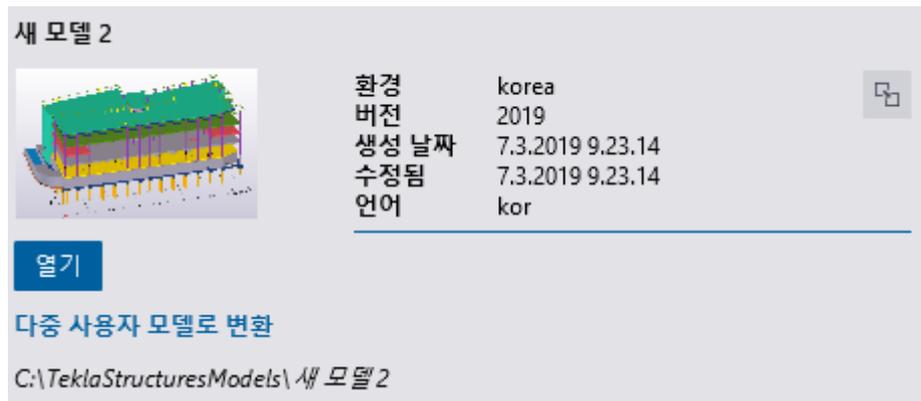
[프로젝트 속성 편집 \(15 페이지\)](#)

2.6 모델의 미리 보기 이미지 생성

미리 보기 이미지를 추가하면 모델의 정확한 이름을 기억하지 못하더라도 프로젝트를 쉽게 인식할 수 있습니다. 기존 모델을 찾아볼 때 미리 보기 이미지가 표시됩니다.

1. 뷰 탭에서  스크린샷 --> 프로젝트 미리 보기 를 클릭합니다.
2. 뷰를 선택합니다.
Tekla Structures에서 이미지를 생성하고 thumbnail.png라는 이름으로 모델 폴더에 저장합니다.
3. 미리 보기를 확인하려면 파일 메뉴로 이동하여 열기를 클릭하고 최근 또는 모든 모델 목록에서 미리 보기를 생성한 대상 모델을 선택합니다.

이제 이미지가 다른 모델 정보와 함께 표시됩니다. 예:



4. 미리 보기 이미지가 만족스럽지 않으면 필요한 만큼 1~2단계를 반복할 수 있습니다.
예를 들어 모델을 확대/축소하여 미리 보기 이미지에 표시되는 모양을 조정할 수 있습니다. 새 미리 보기를 생성하면 Tekla Structures에서 기존 미리 보기 이미지를 새 이미지로 재정의합니다.

팁 또는 사용자 지정 이미지를 사용하려는 경우 thumbnail.png라는 이름의 모델 폴더에 이미지를 직접 추가할 수 있습니다. 이미지의 기본 설정 크기는 120 x 74픽셀입니다.

2.7 프로젝트 속성 편집

프로젝트가 진행되는 동안 프로젝트 번호와 이름 같은 프로젝트 정보가 필요합니다. 레포트와 도면 디스플레이에 정확한 정보가 자동으로 표시되도록 각 프로젝트가 시작할 때 프로젝트 속성을 업데이트합니다. 모든 필드는 선택사항입니다.

1. **파일** 메뉴에서 **프로젝트 속성**을 클릭합니다.
2. 일반 프로젝트 속성을 편집하고 모델을 열어야 할 때 쉽게 식별할 수 있는 설명을 설명 상자에 입력합니다.

최근 또는 **모든 모델** 목록에서 모델을 선택하면 다른 모델 정보와 함께 설명이 표시됩니다.

설명 길이 제한은 78자입니다.

속성을 편집하면 Tekla Structures가 수정된 속성을 노란색으로 강조 표시합니다. 수정할 준비가 되었으면 **수정**을 클릭하고 변경 내용을 적용합니다.

3. 상호 운용성과 협업을 위해 다른 좌표계를 사용하고 싶다면 **기준점**을 클릭하여 새로운 기준점을 정의합니다.

기준점을 정의하고 나면 그것을 **위치 기준** 목록에서 선택할 수 있습니다.

4. 프로젝트별 사용자 정의 속성을 정의하려면 **사용자 정의 속성**을 클릭합니다. 기본적으로 다음을 정의할 수 있습니다.

- 프로젝트 설명
- 사용자 필드
- 실행 클래스
- 분류 시스템
- IFC 내보내기 속성(IFC 현장 이름, IFC 빌딩 이름, IFC 빌딩 층 이름, IFC 교량 등)
- 상태 속성
- Unitechnik 공장 위치

다양한 사용자 정의 속성의 가용성은 [환경 \(10 페이지\)](#), [역할 및 구성 \(7 페이지\)](#)에 따라 달라집니다.

프로젝트 속성 편집이 완료되면 도면과 레포트에 프로젝트 속성이 업데이트됩니다.

템플릿과 레포트에 프로젝트 정보 표시

아래 이미지의 필드는 템플릿 속성을 가리키며, 자체 레포트와 템플릿을 설계할 때 사용할 수 있습니다. 프로젝트 정보를 표시하려면 템플릿과 레포트에 해당 템플릿 속성을 추가합니다.

프로젝트 속성

일반

프로젝트 번호	<input type="text" value="1"/>	1
이름	<input type="text"/>	2
빌더	<input type="text"/>	3
객체	<input type="text"/>	4
설계사	<input type="text"/>	5
위치	<input type="text"/>	6
주소	<input type="text"/>	7
우편함	<input type="text"/>	8
도시	<input type="text"/>	9
영역	<input type="text"/>	10
우편번호	<input type="text"/>	11
국가	<input type="text"/>	12
시작 날짜	<input type="text"/>	13
종료 날짜	<input type="text"/>	14
정보 1	<input type="text"/>	15
정보 2	<input type="text"/>	
설명	(0/78)	
	<div style="border: 1px solid #ccc; height: 60px; width: 100%;"></div>	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 모델 저장

작업이 소실되지 않도록 정기적으로 모델을 저장해야 합니다. Tekla Structures도 작업을 정기적으로 자동 저장합니다.

주 Tekla Structures 버전은 역호환이 되지 않습니다. 모델을 저장하면 데이터베이스 차이로 인해 Tekla Structures의 이전 버전에서는 열 수 없습니다.

현재 모델 저장

현재 모델 파일에 변경 사항을 저장하려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- 화면 좌측 상단 모서리에서 저장  을 클릭합니다.
- 파일 메뉴에서 다른 이름으로 저장 --> 저장 를 클릭합니다.
- Ctrl+S를 누릅니다.

다른 이름 또는 위치로 사본 저장하기

이름 또는 폴더가 다른 모델 사본을 생성할 수 있습니다. 모델의 원래 버전이 그대로 유지됩니다.

주 모델을 다른 이름으로 저장하면 저장된 모델의 모든 GUID(전역 고유 식별자)가 변경되어 원래 모델과 달라집니다. 이는 저장된 모델이 원래 모델과 관계가 없음을 뜻하므로 저장된 모델을 백업으로 사용할 수 없습니다.

1. 파일 메뉴에서 **다른 이름으로 저장 --> 다른 이름으로 저장** 을 클릭합니다.
2. **모델 이름** 상자에 새 이름을 입력합니다.
3. 다른 위치에 저장하려면 **찾아보기**를 클릭하고 모델을 저장할 위치를 정의합니다.
4. **확인**을 클릭합니다.

Tekla Structures가 이름이 다른 새 사본을 생성하지만 모델의 원래 버전은 그대로 유지됩니다.

백업 사본 저장

원래 모델과 동일한 GUID(전역 고유 식별자)로 모델의 백업 사본을 생성합니다.

1. 파일 메뉴에서 **다른 이름으로 저장 --> 저장 및 백업 사본 생성** 을 클릭합니다.

Tekla Structures가 모델 사본을 `..\TeklaStructuresModels\backup\\ 폴더에 저장합니다.`

2. 현재 모델 대신에 백업 사본을 사용해야 할 경우, 선택한 날짜의 백업 사본을 모델 폴더로 이동합니다.
현재 모델 폴더의 모든 내용을 선택한 백업 폴더의 내용으로 교체하거나 백업 폴더(`<date-time>`)의 이름을 원본 모델 이름과 같게 바꿀 수 있습니다.
3. 백업 폴더의 위치를 변경하려면 `1XS_MODEL_BACKUP_DIRECTORY` 고급 옵션을 사용하십시오.

주 디스크 공간을 절약하기 위해 `XS_MODEL_BACKUP_DIRECTORY` 폴더를 압축할 수 있습니다.

모델 템플릿으로 저장

원하는 설정을 모델에 저장하고 새 모델을 만들 때 모델을 템플릿으로 사용할 수 있습니다.

자동 저장 설정을 정의합니다.

자동 저장을 사용하여 작업을 설정된 간격으로 자동 백업하고 저장합니다. 모델과 도면 각각의 자동 저장 간격을 설정할 수 있습니다. 자동 저장 파일의 확장자는 `.db1_<user>`입니다.

어떤 이유로 자동 저장에 성공하지 못한 경우에는 [상태 표시줄 메시지 \(55 페이지\)](#)에서 자세한 정보를 확인하십시오.

1. **파일** 메뉴에서 **설정** --> **옵션** 을 클릭하고 **일반** 설정으로 이동합니다.
2. **자동 저장**에서 자동 저장 간격을 설정합니다.
 - a. 첫 번째 상자에 Tekla Structures에서 몇 분마다 모델을 저장할지 간격(분)을 입력합니다. 기본값은 15분입니다.
자동 저장 간격 중 모델에 변경 사항이 없는 경우 모델이 자동 저장되지 않습니다.
 - b. 두 번째 상자에서 Tekla Structures가 작업을 저장한 이후의 도면 수를 입력합니다.

주 모델링 모드와 도면 모드에서 자동 저장 간격으로 허용되는 최소 값은 모두 2입니다.

2보다 작은 값을 입력하려고 하면 Tekla Structures가 값을 2로 자동 변경합니다.

3. **확인**을 클릭합니다.
4. **자동 저장** 파일을 저장할 위치를 정의합니다.
기본적으로 Tekla Structures에서는 자동 저장 파일을 `..\TeklaStructuresModels\autosave` 폴더에 저장합니다. 폴더를 변경하려면 고급 옵션 `XS_AUTOSAVE_DIRECTORY`를 사용합니다.
5. 기존 자동 저장 파일을 유지할지 여부를 정의합니다.
기본적으로 Tekla Structures는 사용자가 모델을 닫을 때 자동 저장 파일을 삭제하여 디스크 공간을 아낍니다. 모델을 저장하지 않고 Tekla Structures를 종료해도 자동 저장 파일을 유지하려면 고급 옵션 `XS_KEEP_AUTOSAVE_FILES_ON_EXIT_WHEN_NOT_SAVING`을 사용합니다.

자동 저장된 모델을 사용할 때

[모델을 열려고 \(12 페이지\)](#) 할 때 오류가 발생하는 경우 자동 저장된 모델을 사용할 수 있습니다. 모델을 열면 Tekla Structures가 자동으로 이전에 비정상적으로 종료된 세션이 있는지 확인합니다. 비정상적으로 종료된 세션이 없으면 Tekla Structures는 자동 저장된 모델을 사용하여 계속할지 또는 원래 모델을 사용하여 계속할지 묻습니다.

Tekla Structures가 **심각: 읽기에 의해 모델 메모리가 손상됨** 경고를 표시할 경우는 하드웨어 문제로 인해 모델 데이터베이스가 손상된 것을 의미합니다. 하드 디

스크가 손상된 것일 수 있습니다. 자동 저장 또는 시스템 백업 파일을 사용하여 모델을 복구합니다.

3 Tekla Launcher를 사용하여 Tekla Structures 시작 및 모델 열기(미리 보기)

Tekla Launcher는 Tekla Structures를 시작하고 모델을 여는 또 다른 방법입니다.

Tekla Launcher를 사용하면 Tekla Downloads에서 환경을 다운로드 및 설치하지 않고도 모델 열기 및 생성과 Tekla Model Sharing 모델 열기 및 참여가 가능합니다. Tekla Launcher의 경우 환경이 클라우드 서비스에서 저장 및 유지 관리되므로 모델에서 작업하는 모든 사용자가 일관된 설정과 파일을 갖춘 동일한 환경을 사용할 수 있습니다. Tekla Launcher를 사용하면 최근 모델에 쉽게 액세스할 수 있으며, 손쉽게 사용 가능한 환경으로 새 모델을 생성할 수 있습니다.

Tekla Structures 2025에서 Tekla Launcher 기능이 미리 보기 기능으로 도입되었습니다.

클라우드 서비스의 Tekla Structures 환경과 Tekla Downloads에서 다운로드한 환경은 동일한 소스에서 빌드되므로 환경 파일의 내용이 동일합니다.

Tekla Launcher를 사용하여 사용자 고유의 환경을 호스팅하는 것은 불가능합니다.

Tekla Launcher를 사용하여 생성된 Tekla Model Sharing 모델은 해당 모델이 생성된 환경 및 환경 버전으로 제한됩니다. 이로써 공유 모델의 모든 사용자가 동일한 환경을 사용하게 됩니다.

Tekla Structures를 설치하면 데스크톱 아이콘 2개가 나타납니다.



-  : Tekla Launcher 시작 화면으로 실행.



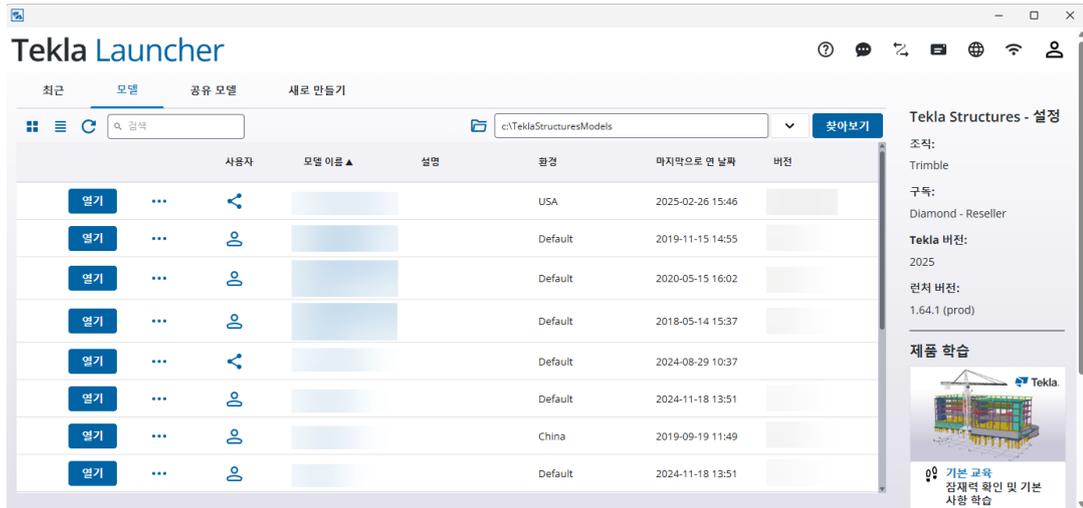
-  : 기존 Tekla Structures 시작 화면으로 실행.

Tekla Launcher를 사용하여 Tekla Structures를 시작하려면 데스크톱 아이콘



2025을 두 번 클릭하거나 Windows 시작 메뉴에서 Tekla Launcher를 선택합니다.

처음 Tekla Launcher 열면 구독을 선택할 수 있는 Tekla Structures 대화 상자가 열립니다. 가장 높은 수준의 기능을 포함하는 구독 옵션이 자동으로 선택됩니다. 구독이 여러 개 있는 경우 구독 간에 전환할 수 있습니다.



3.1 Tekla Launcher에서 새 모델 생성

Tekla Launcher를 연 경우 어떠한 환경으로도 새 모델을 생성할 수 있습니다.

1. 새로 만들기 탭으로 이동합니다.

2. 모델 템플릿을 사용하지 않고 새 모델을 생성하려면 **비어 있는 새 모델** 템플릿으로 이동하여 **생성**을 클릭합니다.

새로 생성 대화 상자가 나타납니다.

새로 생성 ✕

ⓘ

클라우드 환경 로컬 환경

▼ ⓘ

미리 보기



이미지를 여기로 드래그하거나 이미지를 찾습니다.
.png, .jpeg, .bmp만 지원됩니다.

취소 새로 생성

3. 새 모델의 이름과 설명을 입력합니다.
4. 모델과 함께 클라우드 환경을 사용할지 로컬 환경을 사용할지 선택한 후 환경 목록에서 특정 환경을 선택합니다.
 - 클라우드 환경은 클라우드 서비스에서 호스팅되며 누구나 사용할 수 있습니다. 클라우드 환경은 모델 생성 시 다운로드됩니다.

- 로컬 환경이 컴퓨터에 설치됩니다. 로컬 환경은 로컬로 캐시되며 모델을 생성할 때 다운로드할 필요가 없습니다. 로컬 환경은 레거시 환경 또는 사용자 지정 환경일 수도 있습니다.
5. 필요한 경우, 모델의 미리 보기 이미지를 추가합니다.
 6. **새로 생성** 기호를 클릭합니다.
클라우드 환경을 선택한 경우 클라우드에서 환경이 다운로드됩니다.
 7. 모델에서 사용할 **역할**을 선택합니다.
사용자 환경에 따라 역할의 가용성이 다릅니다.
 8. **선택**을 클릭합니다.
모든 데이터는 모델 생성 시 다운로드되고 로컬에 캐시됩니다.
Tekla Structures 가 시작되고 모델이 열립니다.

모델 템플릿을 사용하여 새 모델 생성

모델 템플릿을 사용하여 모델을 생성하려면 **새로 만들기** 탭에서 적합한 템플릿을 선택합니다.

1. **새로 만들기** 탭에서 모델 템플릿을 선택합니다.

`user.ini`의 `XS_MODEL_TEMPLATE_DIRECTORY`에 정의된 모델 템플릿을 자동으로 Tekla Launcher로 가져옵니다. **내 조직의 템플릿만** 확인란을 선택하면 이러한 템플릿을 찾을 수 있습니다.

또한 `..Users\<User>\AppData\Local\Trimble\Tekla Structures\<version>\UserSettings\ModelTemplates`의 모델 템플릿을 Tekla Launcher로 가져옵니다.

Tekla Launcher에 있는 각 모델 템플릿에는 템플릿에 사용된 환경 및 역할이 나열된 카드가 있습니다. 카드에 Trimble 로고가 있는 경우, 해당 모델 템플릿이 Trimble에 의해 생성된 것입니다.

중요한 모델 템플릿을 즐겨찾기로 표시할 수 있습니다. 즐겨찾기는 사용자 설정이며 각 Tekla Structures 버전별로 컴퓨터에 별도로 저장됩니다.

왼쪽의 검색을 사용하여 모델 템플릿을 찾을 수 있습니다. 템플릿 이름 또는 설명의 텍스트를 검색어로 사용하거나 지역 또는 산업별로 검색합니다.

2. **생성**을 클릭합니다.
3. 새 모델의 이름과 설명을 입력합니다.
4. 필요한 경우, 모델의 미리 보기 이미지를 추가합니다.
5. **새로 생성** 기호를 클릭합니다.
모든 데이터는 모델 생성 시 다운로드되고 로컬에 캐시됩니다.
Tekla Structures가 시작되고 모델이 열립니다.

로컬로 생성된 모델 템플릿에 대한 메타데이터

로컬에서 생성된 모델 템플릿은 `template-metadata.json` 파일에서 일부 메타데이터를 제공합니다.

지원되는 메타데이터 ID는 다음과 같습니다.

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 Tekla Launcher에서 최근 사용한 모델 열기

1. 최근 탭으로 이동합니다.
2. 목록에서 모델을 선택합니다.
3. 열기 기호를 클릭합니다. 또는 선택한 행을 두 번 클릭합니다.

Tekla Structures가 시작되고 모델이 열립니다.

Tekla Launcher는 가장 최근에 사용한 것과 동일한 설정을 사용하여 모델을 엽니다. 그러면 역할 대화 상자에서 역할을 선택할 필요가 없으므로 모델을 더 빨리 열 수 있습니다.

팁 이전에 열었던 모델을 빠르게 열려면 Windows 작업 표시줄 또는 Windows 시작 메뉴에서 Tekla Launcher 아이콘을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭합니다.

3.3 Tekla Launcher에서 기존 모델 열기

1. 모델 탭으로 이동합니다.
2. 목록에서 모델을 선택합니다.
3. 열기 기호를 클릭합니다. 또는 선택한 행을 두 번 클릭합니다.
4. 역할 대화 상자에서 적합한 역할을 선택하고 선택을 클릭합니다.

Tekla Structures가 시작되고 모델이 열립니다.

5. 선택한 모델에서 다른 작업을 수행해야 하는 경우에는 열기 버튼 옆의 점 3개 **•••**를 클릭하고 작업을 선택합니다.
 - **다른 환경을 사용하여 열기:** 모델의 선택한 환경을 변경합니다. 환경을 변경한 후 모델을 저장하면 모델 설정이 영향을 받아 모델이 손상될 수 있습니다.
 - **모델 폴더 열기:** Windows의 파일 탐색기에서 모델 폴더를 엽니다.
 - **모델 속성 수정:** 모델에 대한 설명과 미리 보기 이미지를 추가합니다.
 - **이름 바꾸기(R):** 모델의 새 이름을 입력합니다.
 - **공유에서 제외:** Tekla Model Sharing을 사용하여 공유된 모델이 있는 경우, 공유 서비스에서 자신과 해당 모델의 로컬 버전을 제외할 수 있습니다.
 - **모델 고정:** 모델 목록에서 항상 맨 위에 유지되도록 모델을 고정합니다.

3.4 Tekla Launcher에서 공유 모델 열기

공유 모델 탭에서 Tekla Model Sharing 모델을 열고 해당 모델에 참여할 수 있습니다. 또한 프로젝트 이름, 환경, Tekla Model Sharing 역할 등 공유된 모델의 기본 정보를 볼 수도 있습니다.

최근 또는 모델 탭에서도 공유 모델을 열 수 있습니다.

1. 공유 모델 탭으로 이동합니다.
2. 모델 이름 옆의 왼쪽 화살표를 클릭하면 Tekla Model Sharing 모델을 선택하고 수행할 수 있는 작업 목록을 열 수 있습니다.
3. Tekla Model Sharing 모델에서 **소유자** 역할이 있는 경우 다음 작업을 수행할 수 있습니다.
 - **열기:** 공유 모델을 엽니다.
 - **환경 버전 변경:** 모델에 사용된 환경의 버전을 확인하고 변경합니다. 변경 후 **변경 내용 저장**을 클릭합니다. **역할** 대화 상자에서 적합한 역할을 선택하고 **선택**을 클릭하여 모델을 엽니다. 모델이 올바르게 작동하는지 확인하고 환경 버전 변경 내용을 공유 서비스로 내보냅니다. Tekla Structures에서 다른 사용자에게 응용 프로그램을 다시 시작하고 가져오라는 메시지가 표시됩니다.
 - **환경 버전 추적/환경 버전 추적 중지:** 모델에 사용된 환경 및 환경 버전을 확인 및 변경하며, 자신이 설정한 환경 및 환경 버전을 공유 모델의 다른 사용자에게 적용시킵니다.

Tekla Launcher에서 생성된 후 공유된 모델의 경우 환경 추적이 기본적으로 켜져 있습니다.

환경 추적이 켜져 있지 않으면 **환경 버전 추적**을 클릭하여 사용 중인 환경을 변경하거나 환경 버전을 선택합니다. 변경 후 **변경 내용 저장**을 클릭합니다. **역할** 대화 상자에서 적합한 역할을 선택하고 **선택**을 클릭하여 모델을 엽니다. 모델이 올바르게 작동하는지 확인하고 환경 설정 변경 내용을 공유 서비스로 내보냅니다. Tekla Structures에서 다른 사용자에게 응용

프로그램을 다시 시작하고 가져오라는 메시지가 표시됩니다. 그런 다음 자신이 설정한 환경 및 버전이 다른 사용자에게 적용됩니다.

동일한 환경 및 환경 버전 적용을 중지하려면 **환경 버전 추적 중지**를 클릭하고 **역할** 대화 상자에서 적합한 역할을 선택한 다음 **선택**을 클릭하여 모델을 엽니다. 변경 내용을 내보냅니다. Tekla Structures에서 다른 사용자에게 응용 프로그램을 다시 시작하고 가져오라는 메시지가 표시됩니다. 자신과 동일한 환경 또는 버전이 더 이상 다른 사용자에게 적용되지 않습니다.

자세한 내용은 아래 **Tekla Model Sharing 모델의 환경 버전 추적**을 참조하십시오.

- **모델 폴더 열기:** Windows의 파일 탐색기에서 모델 폴더를 엽니다.
 - **모델 미리 보기:** 모델의 프로젝트 속성을 확인합니다.
 - **모델 버전:** 공유 모델의 모델 버전을 확인하고 모델 버전의 유형이 업데이트인지 기준선인지 확인합니다.
4. Tekla Model Sharing 모델에서 **소유자** 외 다른 역할이 있는 경우 다음을 수행할 수 있습니다.
- 아직 모델에 참여하지 않은 경우 다음을 클릭할 수 있습니다. **최신 항목 참가:** 최신 버전의 공유 모델에 참가.
 - 아직 모델에 참여하지 않은 경우 다음을 클릭할 수 있습니다. **이전 버전의 공유 모델에 참가** 참가할 공유 모델의 이전 버전 선택.
 - 모델에 참여한 후 다음을 클릭할 수 있습니다. **열기** 공유 모델을 엽니다.
 - **모델 폴더 열기:** Windows의 파일 탐색기에서 모델 폴더를 엽니다.
 - **모델 미리 보기:** 모델의 프로젝트 속성을 확인합니다.
 - **모델 버전:** 공유 모델의 모델 버전을 확인하고 버전이 업데이트인지 기준선인지 여부 확인.
5. **역할** 대화 상자에서 적합한 역할을 선택하고 **선택**을 클릭합니다.
- Tekla Structures가 시작되고 모델이 열립니다.

Tekla Model Sharing 모델의 환경 버전 추적

기존 시작 화면을 사용하여 Tekla Structures를 시작하면 Tekla Model Sharing에서 특정 환경 또는 환경 버전을 사용해야 하는 강제성이 없습니다. 즉, 어떤 환경이든 Tekla Structures를 시작하고 어떤 Tekla Model Sharing 모델이든 제한 없이 참가할 수 있습니다. 이러한 유연성은 도움이 될 수 있지만, 예를 들어 두 Tekla Model Sharing 명의 사용자가 서로 다른 환경 버전을 사용하여 동일한 모델에서 작업하는 경우와 같이 공유 모델에서 불일치가 발생할 수도 있습니다.

Tekla Launcher의 환경 추적은 Tekla Launcher를 사용하여 생성된 Tekla Model Sharing 모델이 생성된 환경 및 환경 버전으로 제한 적용합니다.

Tekla Launcher에서 생성 및 공유된 Tekla Model Sharing 모델에 다음 사항이 적용됩니다.

- **소유자** 역할이 있는 Tekla Model Sharing 사용자만 환경 및 해당 버전을 변경할 수 있습니다.

- **소유자** 역할이 있는 Tekla Model Sharing 사용자만 환경을 추적 및 추적 해제할 수 있습니다.
- 환경 및 해당 버전에 대한 변경 사항은 항상 공유 서비스에 내보내야 합니다.
- 환경 버전이 변경되면 Tekla Structures에서 사용자에게 응용 프로그램을 다시 시작하라는 메시지와 새 버전의 환경을 가져오라는 메시지가 표시됩니다.
- Tekla Structures 서비스 팩 업데이트는 환경의 새 버전을 적용하지 않습니다. **소유자** 역할이 있는 사용자는 새 버전의 환경으로 업그레이드해야 합니다.

3.5 필요에 따라 Tekla Launcher 조정

- 모델 목록을 테이블 또는 타일로 표시하려면  을 클릭합니다. 다양한 정렬 기준에 따라 타일 뷰에서 모델을 정렬할 수 있습니다.

- 검색 을 사용하여 모델을 찾습니다.
- Tekla Structures 모델이 기본적으로 저장되는 모델 폴더를 변경하려면



모델은 기본적으로 TeklaStructuresModels 폴더에 저장됩니다. **찾아보기** 를 클릭하거나 새 폴더 위치를 입력하여 기본 폴더를 변경할 수 있습니다.

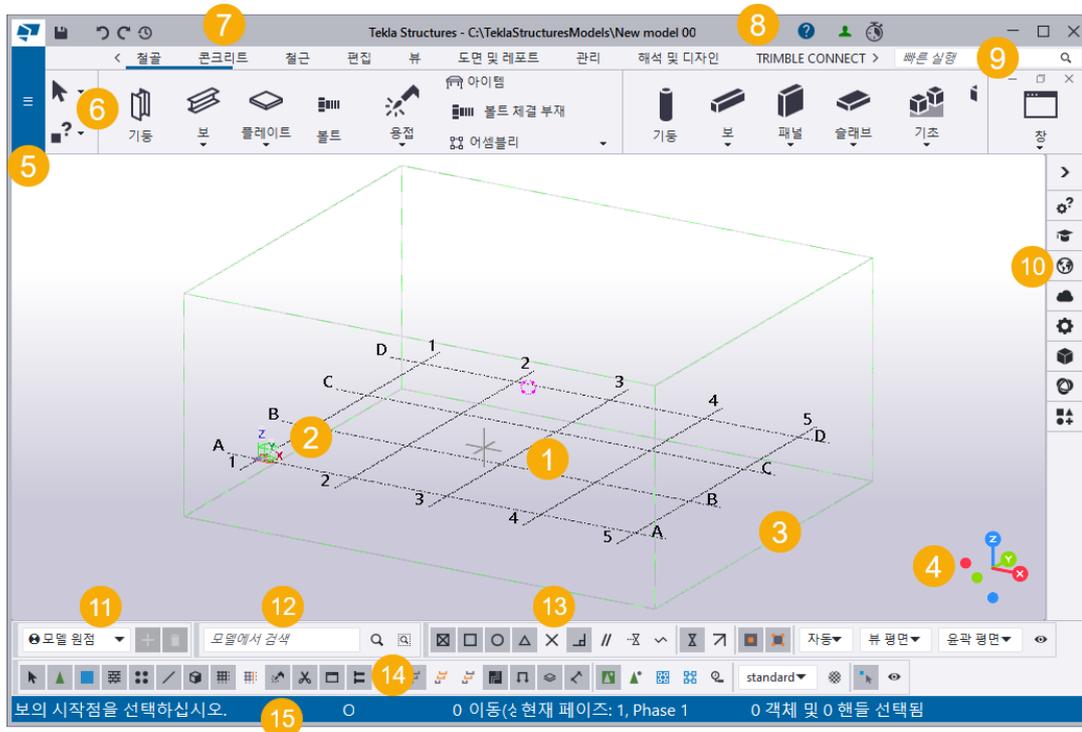
- 오른쪽 상단 모서리에서  를 클릭하여 Tekla Launcher에 대한 피드백을 제공하고 도구 개선에 도움을 주십시오.
- 오른쪽 상단에서 클릭하여  클래식 Tekla Structures 시작 화면으로 전환합니다. 기존 Tekla Structures 시작에서는 Tekla Launcher에서 사용하는 캐시된 환경을 사용하지 않으며, 사용자가 Tekla Downloads의 환경을 컴퓨터에 설치해야 합니다.
- 오른쪽 위 모서리에서 클릭하여  구독 옵션을 표시하고 사용 가능한 구독이 여러 개인 경우 다른 구독으로 전환합니다. 온라인 구독만 지원됩니다.
- 오른쪽 상단에서  를 클릭하여 Tekla Launcher의 언어를 변경합니다.
- 오른쪽 상단 모서리의  는 사용자가 온라인 모드에서 작업 중이며 활성화된 클라우드 환경에 액세스할 수 있음을 나타냅니다.

Tekla Launcher를 오프라인 모드에서 사용하려면 로컬에 저장한 라이선스가 있어야 합니다. Tekla Structures를 닫을 때 라이선스 저장 확인란을 선택합니다. 오프라인 모드에 있는 경우 로컬에 설치된 환경이 있거나 캐시된 환경이 있

으면 새 모델을 만들 수 있습니다. 로컬 모델을 열 수 있지만, 공유 모델에 참가하려면 인터넷 연결이 필요합니다.

4 Tekla Structures 사용자 인터페이스 소개

Tekla Structures 모델을 열면 새 창이 나타납니다. 사용자 인터페이스는 기본적으로 다음과 같은 모습입니다.



- (1) 사용자의 Tekla Structures 모델입니다. 완전히 새로운 프로젝트를 시작할 경우, 이 시점에서는 기본 모델 뷰와 빈 그리드만 보일 것입니다.
- (2) 녹색 큐브 기호는 글로벌 좌표계를 나타내며 글로벌 원점(x=0, y=0, z=0)에 놓여 있습니다.
- (3) 그리드 주변의 상자는 작업 영역을 나타냅니다. 뷰에서는 이 영역 내에 있는 부재만 볼 수 있습니다. 모델에서 작업 영역 밖에 객체가 존재하지만 보이지는 않습니다. 필요에 따라 작업 영역을 축소하거나 확장할 수 있습니다. 또한, 작업 영역 상자를 숨길 수도 있습니다.

(4) x, y, z 축을 포함하는 좌표 기호는 로컬 좌표계를 나타냅니다. 모델의 방향을 표시하기도 합니다. 탐색 제어 축을 클릭하여 모델 뷰를 3D에서 선택한 평면 뷰로 회전합니다.

(5) 파일 메뉴에서 모델을 관리합니다. [모델 저장 \(18 페이지\)](#), 도면 인쇄, 모델 가져오기 및 내보내기 같은 작업을 수행할 수 있습니다.

(6) 리본에는 모델을 구성할 때 사용할 모든 명령과 기타 기능이 포함되어 있습니다. 필요에 따라 리본을 사용자 지정할 수 있습니다.

(7) 기본적으로 [빠른 액세스 도구 모음 \(55 페이지\)](#)에는 [저장](#), [실행 취소](#), [다시 실행](#) 및 [실행 취소 이력](#) 바로 가기 아이콘이 있습니다. 필요에 따라 [빠른 액세스 도구 모음](#)을 사용자 지정할 수 있습니다.

(8) 우측 상단 모서리에서 사용자 이름과 함께 사용자가 로그인 상태이며 구독 또는 라이선스가 예상대로 작동 중임을 나타내는 녹색 기호를 표시합니다. 녹색 기호 대신 시계 기호가 표시되는 경우 시계는 Tekla 구독 서비스에서 연결이 끊어졌음을 나타냅니다.

물음표를 클릭하면 다양한 학습 리소스와 지원 및 판매에 대한 링크를 찾을 수 있는 도움말 메뉴가 열립니다.

(9) 찾고자 하는 명령이나 대화 상자가 보이지 않으면 [빠른 실행 \(35 페이지\)](#)으로 검색합니다.

(10) 화면 오른쪽의 [측면 창 \(37 페이지\)](#)을 사용하여 현재 활성 리본 명령의 지침을 확인하거나 객체 속성을 확인하거나 참조 모델 및 컴포넌트를 추가하거나 포인트 클라우드를 연결하거나 사용자 지정 조회를 사용하거나 또는 Tekla Online services에 직접 액세스할 수 있습니다.

(11) 작업 평면 핸들러 도구 모음을 사용하면 현재 모델에 사용할 작업 평면을 선택할 수 있습니다.

(12) 모델 검색 도구 모음을 통해 전체 모델 또는 선택한 모델 객체에서 객체를 빠르게 검색할 수 있습니다.

(13) [스냅 스위치 \(52 페이지\)](#)로 객체를 생성할 때 선택할 수 있는 위치를 제어할 수 있습니다.

(14) [선택 스위치 \(48 페이지\)](#)로 선택할 수 있는 객체를 제어할 수 있습니다.

(15) 객체를 생성할 때 진행 방법과 점 선택 시점이 [상태 표시줄 \(55 페이지\)](#)에 표시됩니다.

4.1 리본과 리본에 있는 명령을 사용하는 방법

Tekla Structures에 있는 모든 필수 명령은 리본에서 사용 가능합니다. 명령은 용도에 따라 분류되어 있습니다. 필요한 경우 리본의 모양을 수정하고 리본의 내용을 사용자 지정할 수 있습니다. Tekla Structures 전체에 사용되는 모든 명령은 동일한 방식으로 작동합니다.

리본에서 명령을 사용하는 방법

대상	수행할 작업
명령 찾기	<p>리본을 마우스로 오른쪽 또는 왼쪽으로 밀거나 마우스 휠로 스크롤하십시오.</p>  <p>어떤 명령은 아래에 추가 옵션이 있는 경우도 있습니다. 명령의 이름을 클릭하면 옵션을 사용할 수 있게 됩니다.</p> 
사용할 명령 활성화	<p>리본에서 명령을 클릭합니다.</p> <p>명령을 종료하거나 다른 명령을 사용할 때까지 명령이 실행됩니다.</p>
확실하지 않으면 현재 작업에 필요한 명령을 확인하십시오.	<p>명령에 마우스 포인터를 놓습니다.</p> <p>그러면 도구 설명이라는 작은 창이 나타납니다. 도구 설명에는 명령에 대한 자세한 정보가 나와 있고 예, 힌트, 팁도 제공됩니다. 예제:</p> <div data-bbox="582 1265 1189 1579" style="border: 1px solid gray; padding: 10px;"> <p>거리 측정(F)</p> <p>모델에서 점 2개 사이의 거리를 측정합니다. 경사진 거리나 정렬된 거리를 측정하기 위해 이 명령을 사용합니다. 기본적으로 결과에는 거리 및 좌표가 포함됩니다.</p> <p>상태 표시줄의 지침을 따릅니다.</p> <p>Ctrl+F1 을 눌러 자세한 도움말을 확인하십시오.</p> </div> <p>도구 설명이 열려 있을 때 Ctrl+F1을 누르면 명령에 대한 자세한 도움말을 볼 수 있습니다.</p> <p>도구 설명을 활성화 또는 비활성화하려면 파일 메뉴 --> 설정 --> 스위치 를 클릭한 다음 도구 설명 확인란을 선택하거나 선택을 취소하면 됩니다.</p>

대상	수행할 작업
현재 활성 리본 명령을 사용하는 방법에 대한 자세한 지침 보기	측면 창에서  를 클릭하여 인스트럭터 측면 창을 엽니다. 리본에서 명령을 클릭합니다. 인스트럭터 측면 창에는 활성 명령을 사용하는 방법에 대한 짧은 비디오, 단계 및 기타 정보가 표시됩니다.
종료 명령	마우스 오른쪽 버튼으로 클릭한 다음 중단 을 선택합니다. Esc 키를 눌러도 됩니다.
마지막 명령 재활성화	Enter 키를 누릅니다.

주 **Enter** 키 또는 **스페이스** 바를 바로 가기로 사용하거나 마우스 가운데 버튼을 사용하여 많은 명령을 완료할 수 있습니다.

Enter 키를 명령 완료 바로가기로 사용하려면 고급 옵션 `XS_ENTER_FINALIZES_COMMANDS`를 `TRUE`로 설정합니다.

리본의 모양 변경

리본 탭의 순서를 변경하고, 그 정렬 방식을 선택하고, 현재 프로젝트에 필요 없을 경우 리본의 일부를 숨길 수도 있습니다. 예를 들어, 철골 부재만 모델링할 경우 **콘크리트** 탭을 일시적으로 숨길 수 있습니다.

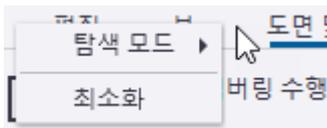
목표	수행할 작업
리본의 탭 순서 변경	탭 제목을 드래그 앤 드롭합니다.
탭 정렬 방법 변경	리본을 상단 표시줄을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 탐색 모드 를 선택한 후 옵션 중 하나를 선택합니다. <ul style="list-style-type: none"> 스크롤 표시: 탭 사이에서 전환할 때 리본 이동이 최소화됨 왼쪽 맞춤: 리본 왼쪽부터 아이콘 시작 탭에 맞춤: 현재 탭 왼쪽부터 아이콘 시작
현재 프로젝트에서 필요 없는 탭 숨기기	<ol style="list-style-type: none"> 1. 탭 제목에 마우스 포인터를 놓습니다. 탭 제목에 작은 눈 기호가 나타납니다.  2. 눈 기호()를 클릭합니다. 눈 기호가 변하고 탭 제목이 회색으로 바뀝니다.

목표	수행할 작업
	 <p>이제 뷰 탭이 리본에서 숨겨집니다. 리본을 밀면 숨겨진 탭이 나타납니다.</p>  <p>3. 숨겨진 탭을 다시 표시하려면 눈 기호를 다시 클릭합니다.</p>

리본 최소화

리본 크기를 최소화하여 화면 공간을 절약할 수 있습니다. 리본이 최소화되면 명령 버튼이 숨겨지지만 탭은 표시됩니다.

1. 리본의 상단 바를 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 **최소화**를 선택합니다.



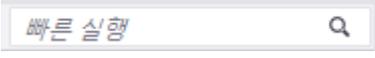
이제 다음과 같이 리본이 최소화되어 화면 공간이 절약됩니다.

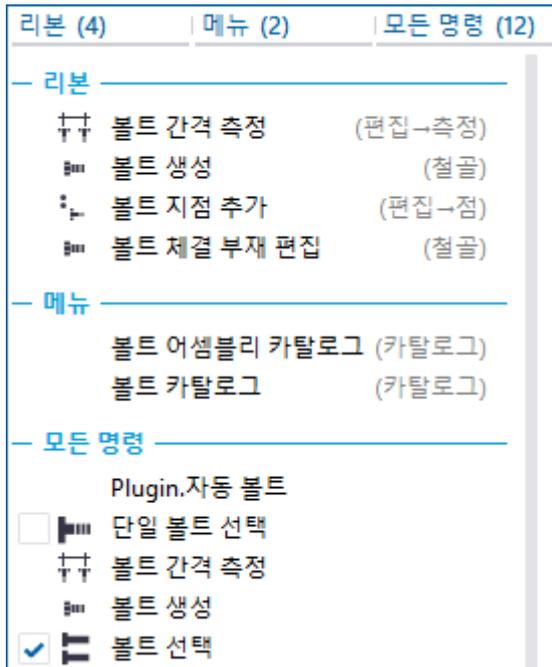


2. 리본이 최소화된 경우 명령에 액세스하려면 탭 제목을 클릭합니다. 명령을 선택할 수 있도록 리본이 표시됩니다.
3. 리본을 복원하려면 리본의 맨 윗줄을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 **최소화**를 다시 선택합니다.

4.2 빠른 실행을 사용하여 명령, 대화 상자 및 도구 모음을 찾는 방법

화면의 우측 상단 모서리에 있는 **빠른 실행** 상자를 사용하여 명령, 대화 상자, 도구 모음 및 기타 기능을 찾습니다. **빠른 실행**의 바로 가기 키는 **Ctrl+Q**입니다.

1. **빠른 실행** 상자 에 검색어를 입력합니다. 예를 들어 볼트 명령을 찾고 있다면 bolt를 입력합니다.
2. 검색 결과 목록이 나타날 때까지 기다립니다. 예시:



검색 결과에는 명령의 위치가 표시됩니다. **최근**, **리본**, **메뉴** 및 **모든 명령** 탭을 클릭하여 목록을 탐색할 수 있습니다. **최근** 탭은 검색 결과에서 가장 최근에 시작된 명령 10개를 나열합니다.

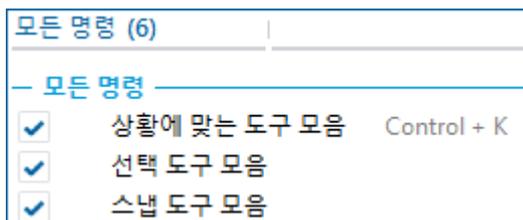
또는 키보드의 위쪽 및 아래쪽 화살표 키를 사용하여 검색 결과를 탐색할 수 있습니다. **Enter**를 클릭하여 선택한 명령을 시작합니다.

Tekla Structures는 리본 또는 **파일** 메뉴에서 명령을 강조 표시합니다. 예시:



검색한 명령이 측면 창에 있는 경우 Tekla Structures는 측면 창을 엽니다.

3. 명령을 실행하려면 검색 결과 목록에서 명령의 이름을 클릭합니다.
또는 **Enter** 키를 누르면 목록의 첫 번째 명령이 즉시 실행됩니다.
4. 일부 **기본 설정 (42 페이지)** 및 도구 모음의 경우, 검색 결과 목록에서 항목 앞에 확인란이 표시됩니다. 설정을 활성화하거나 도구 모음을 표시하려면 명령을 클릭합니다.



5. 검색 목록 결과를 다시 열려면 **빠른 실행** 상자를 클릭합니다. 그러면 목록이 자동으로 열립니다.

빠른 실행 상자를 지우려면 **X** 버튼을 클릭하거나 **Esc** 키를 누릅니다.

기타 참조

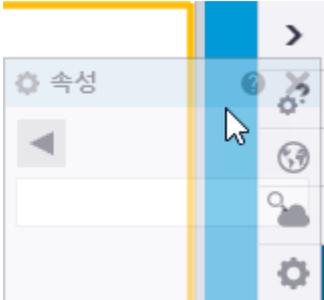
[리본과 리본에 있는 명령을 사용하는 방법 \(32 페이지\)](#)

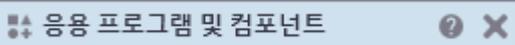
[측면 창 사용 방법 \(37 페이지\)](#)

4.3 측면 창 사용 방법

화면 오른쪽에 있는 측면 창을 사용하여 예를 들면 객체 속성을 보고 참조 모델과 컴포넌트를 추가할 수 있습니다.

대상	수행할 작업
측면 창 열기	<p>측면 창 버튼을 클릭하면 측면 창이 열립니다.</p> <ul style="list-style-type: none">  기호를 클릭하면 사용자 지정 조회를 사용하여 모델 객체 속성을 볼 수 있습니다.  를 클릭하여 인스트럭터를 열고 현재 활성화된 리본 명령에 대한 지침을 확인합니다.  를 클릭하면 다른 Tekla Online services에 대한 바로 가기 액세스를 찾을 수 있습니다. 알림을 확인하고 알림에 대한 설정을 변경하려면  를 클릭합니다.  기호를 클릭하면 점 클라우드를 모델에 연결할 수 있습니다.  를 클릭하여 모델 또는 도면 객체의 속성을 표시합니다.  기호를 클릭하면 참조 모델 목록이 표시됩니다.  기호를 클릭하면 응용 프로그램 및 컴포넌트 카탈로그가 표시됩니다. <p>측면 창 버튼을 클릭하면 측면 창이 열리고 활성화됩니다.</p> <p>활성화된 측면 창에는 파란색 버튼  이 표시됩니다.</p>

대상	수행할 작업
여러 측면 창을 동시에 연 상태로 유지	<p>Tekla Structures는 기본적으로 한 번에 하나의 측면 창만 엽니다. 필요한 경우 측면 창을 동시에 여러 개 열어 둘 수 있으며 화면에서 서로 다른 측면에 열어 둘 수 있습니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> 측면 창 버튼을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 단일 창 또는 고정된 창를 선택합니다. <p>단일 창: Tekla Structures는 새 측면 창을 열고 열려 있는 다른 모든 측면 창을 닫습니다.</p> <p>고정된 창: Tekla Structures는 새 측면 창을 열고 서로 겹치면서 쌓인 열려 있는 다른 모든 측면 창을 그대로 둡니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> 서로 겹치면서 쌓인 측면 창을 열려면 Ctrl + 측면 창 버튼을 클릭합니다. <p>측면 창의 오른쪽 상단 모서리에 있는  버튼을 클릭하면 측면 창의 크기를 조정하거나, 창을 드래그하여 순서를 변경하거나, 화면의 다른 측면으로 연결할 수 있습니다.</p>
측면 창 플로트 및 연결	<p>화면의 여러 측면에서 측면 창을 플로트 또는 연결할 수 있습니다. 각 측면 창마다 배치할 위치를 별도로 선택할 수 있습니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> 측면 창을 플로팅하려면: 측면 창 오른쪽 상단 모서리에 있는  버튼을 클릭하고 플로트를 선택합니다. 측면 창을 연결하는 방법: 측면 창의 우측 상단 모서리에 있는  버튼을 클릭하고 현재 측면 창 위치에 따라 왼쪽에 연결, 오른쪽에 연결 또는 하단에 연결을 선택합니다. <p>또는, 측면 창을 화면 오른쪽, 왼쪽 또는 하단으로 드래그할 수 있습니다. 측면 창을 연결할 수 있는 영역은 파란색으로 표시됩니다.</p>  <p>측면 창을 이동하고 Tekla Structures를 닫을 경우 다음에 Tekla Structures를 시작할 때 측면 창이 새 위치에서 열립니다.</p>

대상	수행할 작업
측면 창 이동	측면 창의 상단으로 마우스 포인터를 가져가면 상단부가 연한 파란색으로 표시됩니다. 측면 창의 상단부를 클릭한 상태에서 새 위치로 창을 드래그합니다. 
측면 창 크기 조정	테두리를 드래그하여 플로팅 측면 창의 크기를 조절합니다.
측면 창에 대한 추가 도움말 찾기	 버튼을 클릭합니다.
측면 창 닫기	한 번에 하나의 활성 창을 닫거나, 서로 겹치면서 쌓은 경우 여러 창을 한 번에 닫을 수 있습니다. <ul style="list-style-type: none"> • 다른 측면 창 버튼을 클릭하여 활성 측면 창을 닫고 새 창을 엽니다. • 각 측면 창 오른쪽 상단 모서리에 있는  버튼을 클릭합니다. • 측면 창에서  화살표를 클릭합니다.

플로팅 측면 창이 사라지는 경우

플로팅 측면 창과 여러 디스플레이가 있는 경우 현재 컴퓨터에 연결되어 있지 않은 두 번째 디스플레이에 측면 창이 열리는 경우가 있습니다. 측면 창을 메인 디스플레이로 되돌리려면 해당 측면 창 버튼을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 **측면 창에 연결**을 선택합니다.

기타 참조

[Tekla Structures 사용자 인터페이스 소개 \(31 페이지\)](#)

4.4 상황에 맞는 도구 모음을 사용하여 객체 속성 변경

상황에 맞는 도구 모음을 사용하여 모델 또는 도면 객체, 뷰, 그리드 등의 일부 기본 속성을 신속하게 확인하고 변경할 수 있습니다.

모델 또는 도면에서 객체를 클릭하면 상황에 맞는 도구 모음 기호 가 마우스 포인터 옆에 표시됩니다. 상황에 맞는 도구 모음을 열려면 이 기호를 클릭하십시오.



키보드 바로 가기 **Ctrl+K**를 사용하여 상황에 맞는 도구 모음을 표시하거나 숨깁니다.

[상황에 맞는 도구 모음을 사용자 지정 \(119 페이지\)](#)라고 표시할 도구 모음 요소를 선택할 수 있습니다.

상황에 맞는 도구 모음을 사용하여 객체 속성 수정

상황에 맞는 도구 모음에서 변경한 사항은 모델이나 도면에 바로 적용됩니다. 사용 가능한 속성은 선택한 객체 유형에 따라 다릅니다.

1. 모델이나 도면에 있는 객체를 클릭합니다.
상황에 맞는 도구 모음이 마우스 포인터 옆에 표시됩니다.
여러 개의 객체를 선택할 경우 상황에 맞는 도구 모음에 서로 다른 속성에 대해 *Varies*라는 텍스트가 표시됩니다.
2. 상황에 맞는 도구 모음에서 객체 속성을 변경합니다.
변경 사항이 바로 적용됩니다.

팁 **Tab** 키를 누르면 상황에 맞는 도구 모음에서 속성 및 명령 버튼 간 이동이 가능합니다.

상황에 맞는 도구 모음을 사용하여 객체 속성 복사

몇몇 객체에만 속성을 빠르게 복사하고자 할 때 이 방법을 사용합니다.

1. 속성을 복사해올 객체를 선택합니다.
상황에 맞는 도구 모음이 마우스 포인터 옆에 표시됩니다.
2.  속성 복사를 클릭합니다.
마우스 포인터가 페인트브러시 모양으로 변합니다.
3. 속성을 복사할 대상 객체를 선택합니다.
속성 복사가 완료되면 마우스 포인터가 원래 모양으로 되 돌아옵니다.
사용자 정의 속성(UDA)은 상황에 맞는 도구 모음을 사용자 지정하고 UDA를 여기에 추가한 경우에도 객체와 함께 복사되지 않습니다.
4. 속성을 여러 객체에 복사하려면  속성 복사 버튼을 두 번 클릭하십시오.
이제 속성을 여러 객체에 복사할 수 있습니다. 포인터는 사용자가 **Esc**를 누르거나 다른 명령을 실행할 때까지 페인트브러시 모드를 유지합니다.

상황에 맞는 도구 모음의 도면 명령

모델에서 상황에 맞는 도구 모음의  **도면 열기 또는 생성** 명령은 선택한 객체에 대해 생성된 도면을 나열하는 메뉴를 엽니다. 단품도면, 조립도면, 콘크리트 부재 도면을 생성하는 **제작 도면 생성** 명령과 선택한 객체에 대해 생성된 도면을 **문서 관리자**에 표시하는 명령을 포함하며, 문서 관리자에서 도면을 열 수 있습니다.

도면에서 상황에 맞는 도구 모음을 사용하여 도면 객체, 뷰, 그리드 등의 일부 기본 속성을 신속하게 보고 변경할 수 있습니다.



상황에 맞는 도구 모음의 기타 명령

모델링 모드에서 많은 객체 유형에는 다음과 같이 상황에 맞는 도구 모음에서 사용할 수 있는 명령들이 있습니다.

-  **위치** 명령을 사용하면 부재 위치를 수정할 수 있습니다. 다이얼에서 설정을 수정하면 그에 따라 객체가 모델에서 이동합니다.
-  **상세 정보 표시** 명령은 사용자가 표시 설정에서 숨김으로 정의한 경우에도 부재에 속한 모든 볼트, 용접부, 컷, 피팅 및 기타 상세를 표시합니다. 콘크리트 부재의 경우 Tekla Structures가 철근, 표면처리 및 표면도 표시합니다.
-  **뷰 각도** 명령을 사용하면 부재, 컴포넌트 또는 어셈블리의 상단, 후면, 오른쪽, 하단, 정면 또는 왼쪽 뷰를 선택할 수 있습니다. Tekla Structures는 선택한 뷰 각도로 객체를 표시합니다.

상황에 맞는 도구 모음 표시 또는 숨기기

Tekla Structures에서 상황에 맞는 도구 모음을 표시할지 여부를 정의할 수 있습니다.

1. **파일** 메뉴에서 **설정**을 클릭합니다.
2. **도구 모음** 아래에서 **상황에 맞는 도구 모음** 확인란을 선택하거나 선택 취소합니다.
또는 키보드 바로 가기 **Ctrl + K**를 사용하여 상황에 맞는 도구 모음을 표시하거나 숨깁니다.

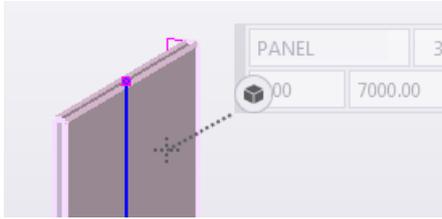
상황에 맞는 도구 모음의 위치 정의

상황에 맞는 도구 모음의 위치를 객체의 기준점에 대한 위치로 정의할 수 있습니다.

1. 객체를 선택합니다.

2. **Ctrl** 키를 누른 상태에서 마우스 왼쪽 버튼으로 상황에 맞는 도구 모음을 클릭합니다.

상황에 맞는 도구 모음과 객체 사이에 파선이 나타납니다.



3. 상황에 맞는 도구 모음을 새 위치로 드래그합니다.
예를 들어 선택한 객체의 왼쪽에 상황에 맞는 도구 모음을 배치할 수 있습니다.
4. 마우스 왼쪽 버튼을 놓습니다.
그러면 사용자가 정의한 위치(예: 선택하는 객체의 왼쪽)에 상황에 맞는 도구 모음이 나타납니다.

상황에 맞는 도구 모음 고정

상황에 맞는 도구 모음을 화면의 특정 위치에 고정하여 위치를 잠글 수 있습니다. 예를 들어, 화면 좌측 상단 모서리에 표시할 수 있습니다. 잠긴 상태에서는 상황에 맞는 도구 모음의 위치가 개별 부재 위치의 영향을 받지 않습니다.

1. 상황에 맞는 도구 모음을 새 위치로 드래그합니다.
2.  기호를 클릭하여 상황에 맞는 도구 모음을 새 위치로 고정합니다.
위치가 잠기면 핀 아이콘이 변합니다.
3. 위치 잠금을 해제하려면  기호를 클릭합니다.

상황에 맞는 도구 모음 최소화

상황에 맞는 도구 모음의 크기를 최소화하여 화면에서 차지하는 공간을 줄일 수 있습니다.

1. 상황에 맞는 도구 모음에서  를 클릭합니다. 그러면 상황에 맞는 도구 모음에  기호가 생깁니다.
2. 상황에 맞는 도구 모음을 원래 크기로 복원하려면  를 다시 클릭합니다.

4.5 파일 메뉴 기본 설정

파일 메뉴 --> **설정**에서 도구 모음 설정 및 스위치를 사용하여 일부 기본 모델링 및 도면 설정을 제어합니다.

1. 화면 왼쪽 상단 모서리에서 **파일**을 클릭합니다.



2. 설정으로 이동합니다.
3. 사용자 인터페이스, 스위치 또는 도구 모음에서 옵션을 **활성화** 또는 **비활성화**합니다.

도면에서 **색상 모드** 아래 옵션 중 하나를 클릭하여 색상 모드를 **흑백**, **Tekla 회색조** 또는 **색상**으로 변경합니다.

또는 **빠른 실행 (35 페이지)** 상자를 사용하여 도구 모음과 스위치를 제어할 수 있습니다. **빠른 실행** 상자에서 도구 모음 또는 스위치의 이름(예: smart)을 입력하고 검색 결과 목록에서 도구 모음 또는 스위치의 이름을 클릭하면 설정이 활성화됩니다.

사용자 인터페이스

- **도구 모음:** 옵션 단추를 사용하여 화면 하단의 도구 모음에 있는 아이콘의 크기를 조정하는 동시에 도구 모음 크기를 조정합니다.
- **글꼴 크기(리본):** 슬라이더를 사용하여 리본 글꼴 크기를 조정하십시오. 기본 글꼴 크기는 11p입니다.

스위치

옵션	설명
스마트 선택	<p>객체 핸들의 드래그 앤 드롭의 작동 방식을 변경하십시오.</p> <p>옵션이 켜기이면 객체 핸들을 먼저 선택하지 않고 객체 핸들에서 드래그할 수 있습니다.</p> <p>이 옵션이 비활성화되어 있을 때는 드래그하기 전에 핸들을 선택해야 합니다.</p>
드래그 앤 드롭	<p>드래그 앤 드롭 명령을 활성화 또는 비활성화하십시오.</p> <p>이 옵션이 활성화되어 있을 때는 객체를 복사 또는 이동할 때 드래그 앤 드롭을 사용할 수 있습니다.</p> <p>이 옵션이 비활성화되어 있을 때는 드래그 앤 드롭을 사용할 수 없습니다.</p>

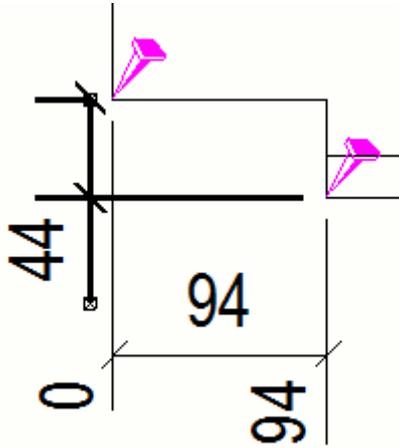
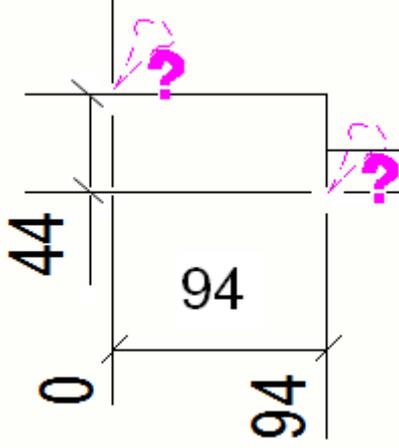
옵션	설명
가운데 버튼 이동(상하/좌우)	<p>상하/좌우 이동 모드를 변경합니다.</p> <p>옵션이 켜진 상태이면 마우스 가운데 버튼을 사용하여 모델 또는 도면을 이동할 수 있습니다.</p> <p>옵션이 끄기이면 왼쪽 마우스 버튼을 사용하여 모델을 이동할 수 있습니다.</p>
가운데 확대/축소	<p>확대/축소 모드를 변경합니다.</p> <p>옵션이 켜기이면 마우스 포인터 위치와 관계없이 확대/축소의 중심점은 뷰의 중간에 유지됩니다.</p> <p>옵션이 끄기이면 마우스 포인터 위치가 확대/축소의 중심점을 결정합니다.</p>
기본 뷰 자동 회전	<p>부재 및 컴포넌트 3D 뷰의 자동 회전을 활성화하거나 비활성화하십시오.</p> <p>옵션이 켜기이면 Tekla Structures는 부재 또는 컴포넌트의 새로운 3D 뷰를 생성할 때마다 뷰를 한 번 회전합니다.</p> <p>이 옵션이 비활성화되어 있을 때는 Tekla Structures가 뷰를 회전하지 않습니다.</p>
교차 선택	<p>영역 선택 작동 방법을 변경하십시오.</p> <p>옵션이 켜기이면 드래그 방향과 관계없이 직사각형 면적 내에 적어도 부분적으로 해당하는 모든 객체가 선택됩니다.</p> <p>옵션이 끄기이면 드래그 방향은 객체 선택에 영향을 줍니다.</p>
롤오버 강조 표시	<p>객체 강조 표시를 활성화하거나 비활성화합니다.</p> <p>사용하는 렌더링 엔진에 따라 OpenGL 또는 DirectX, Tekla Structures는 롤오버 강조 표시가 활성화되어 있을 때 객체를 다르게 강조 표시합니다.</p> <p>이 옵션이 활성화되어 있을 때는 마우스 포인터를 객체 위로 가져가면 Tekla Structures가 선택 가능한 객체를 강조 표시합니다.</p> <p>이 옵션이 비활성화되어 있으면 선택 가능한 객체가 강조 표시되지 않습니다.</p>
마우스 오른쪽 버튼 클릭 메뉴에서 선택	<p>객체를 선택할 수 있는 방법을 변경하십시오.</p> <p>옵션이 켜기이면 오른쪽 마우스 버튼으로도 객체를 선택할 수 있습니다. 또한 관련된 컨텍스트 메뉴가 즉시 표시됩니다.</p> <p>옵션이 끄기이면 왼쪽 마우스 버튼으로 객체를 선택할 수 있습니다.</p>

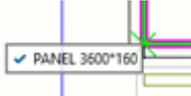
옵션	설명
자동 회전 중심	<p>시점 설정 방법을 정의하십시오.</p> <p>옵션이 켜기이면 중간 마우스 버튼을 클릭할 때마다 시점이 변경됩니다.</p> <p>이 옵션이 비활성화되어 있을 때는 시점이 고정된 위치로 유지됩니다.</p>
직교	<p>직교 스냅을 활성화 또는 비활성화하십시오. 직교 스냅 도 도면에 적용됩니다.</p> <p>옵션이 켜기이면 Tekla Structures가 평면 (0, 45, 90, 135, 180도 등)에서 가장 가까운 직교점으로 스냅합니다. 주어진 방향으로 일정한 거리의 위치에 자동으로 마우스 포인터가 스냅합니다.</p> <p>이 옵션이 비활성화되어 있을 때는 직교 스냅을 사용할 수 없습니다.</p>
이전 렌더링 사용	<p>DirectX 렌더링을 활성화하거나 비활성화합니다.</p> <p>옵션이 활성화된 경우 이전 OpenGL 렌더링이 사용됩니다.</p> <p>옵션이 꺼진 경우 DirectX 렌더링이 사용됩니다. DirectX 렌더링은 최신 그래픽 카드에 더 적합합니다.</p> <p>렌더링 설정은 모델 뷰에 따라 다르며, 즉 여러 모델 뷰에서 다른 렌더링 옵션을 사용할 수 있습니다. 렌더링 옵션 간에 전환하는 경우, 모델 뷰를 다시 열어야 새 값이 활성화됩니다.</p>
중복 표면 해칭	<p>DirectX 렌더링 모델 뷰에서 동일한 평면에서 중복 표면 해칭을 켜거나 끕니다.</p> <p>옵션이 켜진 경우 중복 표면이 해치로 시각화되어 중복 객체나 겹치는 부재를 감지할 수 있습니다.</p> <p>옵션이 꺼진 경우 중복 표면이 시각화되지 않습니다.</p> <p>해칭은 렌더링 옵션이 부재 렌더링 / 컴포넌트 렌더링 (Ctrl/Shift+ 4)인 뷰에서 표시됩니다.</p> <p>옵션을 켜거나 끄는 경우 뷰를 다시 열어야 새 값이 활성화됩니다.</p>
히든선의 파선	<p>DirectX 렌더링 모델 뷰에서 부재 가장자리 선이 다른 부재 뒤로 가려진 경우 부재 가장자리 선의 파선이 표시되거나 숨겨집니다.</p> <p>옵션이 켜진 상태이면 예를 들어 부재 플랜지가 웨브를 향하거나 웨브에서 떨어져 있는 경우 혹은 복잡한 3D 뷰에 있는 경우 파선이 표시되어 어떤 부재가 위에 있는지 쉽게 확인할 수 있습니다.</p>

옵션	설명
	<p>과선을 사용하면, 투명 뷰의 Tekla Structures 성능도 향상됩니다.</p> <p>옵션이 꺼진 경우 과선이 표시되지 않으며 성능 효과가 제거됩니다.</p> <p>과선은 렌더링 옵션이 다음 중 하나에 해당하는 모든 뷰에서 표시됩니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 부재 와이어 프레임/컴포넌트 와이어 프레임(Ctrl/Shift+ 1) • 부재 음영 와이어 프레임/컴포넌트 음영 와이어 프레임(Ctrl/Shift+ 2) • 부재 회색조/컴포넌트 회색조(Ctrl/Shift+ 3) • 선택한 부재만 표시 / 선택한 컴포넌트만 표시 (Ctrl/Shift+ 5). <p>옵션을 켜거나 끄는 경우 뷰를 다시 열어야 새 값이 활성화됩니다.</p>
도구 설명	<p>도구 설명 (32 페이지)을 표시하거나 숨깁니다.</p> <p>옵션이 켜기이면 마우스 포인터를 명령에 놓으면 예, 힌트 및 팁이 있는 작은 창이 나타납니다.</p> <p>이 옵션이 비활성화되어 있을 때는 도구 설명이 표시되지 않습니다.</p>
스냅 도구 설명	<p>스냅 도구 설명을 표시하거나 숨깁니다.</p> <p>이 옵션이 활성화되어 있을 때 점 선택이 필요한 명령을 시작하면 Tekla Structures에 스냅 점의 이름을 표시하는 스냅 도구 설명이 표시됩니다.</p> <p>이 옵션이 비활성화되어 있을 때는 스냅 도구 설명이 표시되지 않습니다.</p>

다음 설정은 도면 모드에서만 사용할 수 있습니다.

옵션	설명
프린터 선 두께	<p>색상 및 Tekla 회색조 색상 모드에서 정의된 선 두께로 도면 선을 화면에 표시합니다.</p> <p>흑백 색상 모드는 항상 화면에 프린터 선 두께를 표시하는 반면, 색상 및 Tekla 회색조 색상 모드는 프린터 선 두께 스위치가 활성화된 경우에만 화면에 프린터 선 두께를 표시합니다.</p> <p>이 옵션이 활성화되어 있으면 색상 및 회색조 모드에서 선이 정의된 두께로 표시됩니다.</p> <p>이 옵션이 비활성화되어 있으면 색상 및 회색조 모드의 선이 기본 두께로 표시됩니다.</p>

옵션	설명
프린터 선 색상	도면에 선 색상을 표시합니다. 이 설정을 선택하면 변경된 도면 선 색상이 도면에 즉시 표시됩니다.
흐린 윤곽	<p>도면의 숨은 객체를 색상 도면에서 흐린 윤곽으로 표시합니다. Tekla 회색조 및 흑백 도면에서는 흐린 윤곽을 선택해도 숨은 객체가 표시되지 않습니다.</p> <p>이 옵션이 활성화되어 있으면 은선이 흐린 윤곽으로 표시됩니다.</p> <p>이 옵션이 비활성화되어 있으면 은선이 강조 표시되지 않습니다.</p>
연동된 기호	<p>어떤 도면 객체가 연동되어 있고 자동으로 업데이트 되는지 보여줍니다. 연동된 기호는 도면 객체(예: 치수)를 선택할 때만 표시됩니다.</p>  <p>유효한 연동이 되어 있지 않은 객체에는 고스트 연동 기호 및 물음표가 표시됩니다.</p> 

옵션	설명
	<p>이 옵션이 활성화되어 있으면 동기화 기호가 표시됩니다.</p> <p>이 옵션이 비활성화되어 있으면 동기화 기호가 표시되지 않습니다.</p>
치수 생성 연결성	<p>치수 생성 연결성을 활성화합니다. 이는 도면 객체의 수동 치수 생성 중 각 치수점에 대해 개별적으로 치수 연결성 규칙을 표시하며 이를 통해 규칙을 변경할 수도 있습니다.</p> 
도면 드래그 앤 드롭	<p>도면에서 드래그 앤 드롭 명령을 활성화 또는 비활성화하십시오.</p> <p>옵션이 켜기이면 객체 또는 핸들을 먼저 선택하지 않고 주석, 스케치 객체 및 그리드선과 같은 객체를 이동할 때 드래그 앤 드롭을 사용할 수 있습니다.</p> <p>이 옵션이 꺼진 경우 먼저 객체 또는 핸들을 선택해야 드래그할 수 있습니다.</p>

도구 모음

도구 모음 스위치를 사용하여 선택한 도구 모음을 켜고 끕니다.

- [스냅 도구 모음](#)
- [스냅 재정의 도구 모음](#)
- [도구 모음 선택](#)
- [작업 평면 핸들러 도구 모음](#)
- [모델 검색 도구 모음](#)
- [상황에 맞는 도구 모음](#)

기본적으로 도구 모음은 화면 하단에 위치합니다.

기타 참조

[스냅 도구 모음 \(52 페이지\)](#)

[도구 모음 선택 \(48 페이지\)](#)

[상황에 맞는 도구 모음을 사용하여 객체 속성 변경 \(39 페이지\)](#)

[리본과 리본에 있는 명령을 사용하는 방법 \(32 페이지\)](#)

[빠른 실행을 사용하여 명령, 대화 상자 및 도구 모음을 찾는 방법 \(35 페이지\)](#)

4.6 도구 모음 선택

선택 도구 모음의 **선택 스위치**는 선택할 수 있는 객체 및 객체 유형을 제어하는 특수 명령입니다. 예를 들어, **부재 선택** 스위치만 활성화 상태일 때 전체 모델 영역을 선택하면 부재만 선택됩니다.

선택 도구 모음에 있는 선택 스위치들을 클릭하면 해당 스위치들이 활성화 또는 비활성화됩니다.



기본적으로 **선택** 도구 모음은 화면 하단에 위치합니다. 도구 모음을 찾을 수 없으면 **파일 --> 설정** 을 클릭하고 **도구 모음** 목록에서 **선택** 도구 모음이 선택되었는지 확인하십시오.

또는 **빠른 실행** 을 통해 선택 스위치를 제어할 수 있습니다. 선택 스위치의 이름 (예: select)을 입력하고 검색 결과 목록에서 선택 스위치의 이름을 클릭하면 스위치가 활성화됩니다.

메인 선택 스위치

메인 선택 스위치로 컴포넌트 및 어셈블리 또는 그 안에 포함된 객체를 선택할 수 있는지 여부를 제어합니다. 이 스위치가 최우선 순위를 갖습니다.

스위치	선택 가능 객체	설명
	컴포넌트	컴포넌트에 속한 임의 객체를 클릭하면 Tekla Structures가 해당 컴포넌트 기호를 선택하고 모든 컴포넌트 객체를 강조 표시합니다 (일부만 선택).
	컴포넌트 객체	컴포넌트로 자동 생성된 객체를 선택할 수 있습니다.
	어셈블리 및 콘크리트 부재	어셈블리 또는 콘크리트 부재에 속한 임의 객체를 클릭하면 Tekla Structures가 해당 어셈블리 또는 콘크리트 부재를 선택하고 동일 어셈블리 또는 콘크리트 부재에 있는 모든 객체를 강조 표시합니다.
	어셈블리 및 콘크리트 부재에 있는 객체	어셈블리 및 콘크리트 부재에 있는 단일 객체를 선택할 수 있습니다.

기타 선택 스위치

아래 표는 나머지 선택 스위치 목록입니다. 이러한 스위치를 사용하여 선택할 수 있는 객체 유형을 제어합니다.

스위치	선택 가능 객체	설명
	임의 객체	모든 스위치를 활성화합니다. 단일 볼트를 제외한 모든 객체 유형을 선택할 수 있습니다.
	컴포넌트	컴포넌트 기호를 선택할 수 있습니다.
	부재	기둥, 보 또는 플레이트 같은 부재를 선택할 수 있습니다.
	표면 처리 및 표면	표면 처리 및 표면을 선택할 수 있습니다.
	점	여러 점을 선택할 수 있습니다.
	참고선 및 원	참고선 및 원을 선택할 수 있습니다.
	참조 모델	전체 참조 모델을 선택할 수 있습니다. 이 선택 스위치는 모델에서 확대/축소 및 회전 속도에 영향을 미칠 수 있습니다. 자세한 정보는 대형 모델 팁을 참조하십시오.
	그리드	그리드의 한 선을 선택하여 전체 그리드를 선택할 수 있습니다.
	그리드선	단일 그리드선을 선택할 수 있습니다.
	용접부	용접을 선택할 수 있습니다.
	절단부 및 추가 재질	선, 부재 및 폴리곤 컷, 피팅 및 추가 부재를 선택할 수 있습니다.
	뷰	모델 뷰를 선택할 수 있습니다.
	볼트 그룹	그룹에서 볼트 한 개를 선택하여 전체 볼트 그룹을 선택할 수 있습니다.
	단일 볼트	단일 볼트를 선택할 수 있습니다.
	철근 집합	철근 집합을 선택할 수 있고, 철근 그룹과 단일 철근도 선택할 수 있습니다.
	철근 그룹	철근 집합에서 철근 그룹을 선택할 수 있고, 철근 그룹과 단일 철근도 선택할 수 있습니다.

스위치	선택 가능 객체	설명
	단일 철근	철근 집합에서 단일 철근을 선택할 수 있고, 철근 그룹과 단일 철근도 선택할 수 있습니다.
	타설 경계선	타설 경계선을 선택할 수 있습니다.
	평면	구성 평면을 선택할 수 있습니다.
	거리	사용자 컴포넌트 또는 매개변수 모델링에서 사용되는 거리를 선택할 수 있습니다.
	작업	작업 관리자 작업을 선택할 수 있습니다.
		직접 수정을 켜거나 끕니다.
		도구 모음에서 선택한 스위치를 숨깁니다.

해석 모델 스위치

다음 스위치를 사용하여 해석 모델에서 객체를 선택할 수 있습니다.

스위치	선택 가능 객체	설명
	하중	점, 선, 영역, 유니폼 및 온도 하중을 선택할 수 있습니다.
	해석 부재	해석 부재를 선택할 수 있습니다.
	노드	해석 노드를 선택할 수 있습니다.
	리지드 링크	리지드 링크를 선택할 수 있습니다.

도면의 선택 스위치

도면에서 유사한 선택 스위치를 사용할 수 있습니다.

스위치	선택 가능 객체	설명
	임의 객체	모든 스위치를 활성화합니다. 모든 객체 유형, 전체 치수 그룹 또는 전체 그리드를 선택할 수 있습니다.
	선	선, 호, 원, 직사각형, 폴리라인, 폴리곤 및 클라우드 같은 도면 객체를 선택할 수 있습니다.

스위치	선택 가능 객체	설명
	텍스트	도면에 있는 임의 텍스트를 선택할 수 있습니다.
	마크	도면에서 모든 종류의 마크 및 연결 메모를 선택할 수 있습니다. 이 선택 스위치로 용접 마크도 선택합니다.
	부재	도면에서 기둥, 보 및 플레이트 같은 부재를 선택할 수 있습니다.
	단면 기호	도면에 있는 단면 기호를 선택할 수 있습니다.
	용접부	도면에 있는 용접을 선택할 수 있습니다. 용접 마크를 선택하려면 도면 마크 선택 선택 스위치를 사용합니다.
	뷰	도면 뷰를 선택할 수 있습니다.
	치수	도면 치수를 선택할 수 있습니다. 그룹에서 치수 하나를 선택하여 치수 전체 그룹을 선택할 수 있습니다.
	단일 치수	단일 도면 치수를 선택할 수 있습니다.
	그리드	도면에 있는 그리드를 선택할 수 있습니다.
	그리드선	도면에서 단일 그리드선을 선택할 수 있습니다.
	상세 마크	도면에서 상세 마크를 선택할 수 있습니다.
	플러그인	도면에서 사용자 지정 플러그인을 선택할 수 있습니다.

4.7 스냅 도구 모음

스냅 도구 모음의 스냅 스위치를 통해 모델 또는 도면에서 선택할 수 있는 위치를 제어하여 객체를 배치합니다. 스냅 스위치를 사용하면 좌표를 모르더라도 객체를 정밀하게 배치할 수 있습니다. 스냅 도구 모음을 사용하여 스냅 스위치를 활성화하고 추가 스냅 옵션에 액세스할 수 있습니다.

스냅 도구 모음에서 스냅 스위치를 클릭하여 활성화 또는 비활성화합니다.

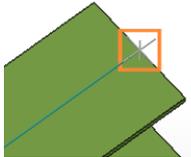
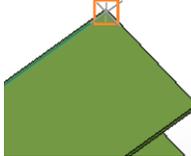


기본적으로 스냅 도구 모음은 화면 하단에 위치합니다. 도구 모음을 찾을 수 없으면 **파일** --> **설정**을 클릭하고 **도구 모음** 목록에서 **스냅** 도구 모음이 선택되었는지 확인하십시오.

또는 **빠른 실행**를 통해 스냅 스위치를 제어할 수 있습니다. 스냅 스위치의 이름 (예: snap)을 입력하고 검색 결과 목록에서 스냅 스위치의 이름을 클릭하면 스위치가 활성화됩니다.

메인 스냅 스위치

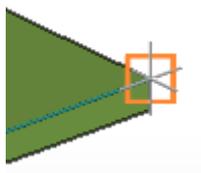
두 메인 스냅 스위치로 기준점이나 객체 상의 다른 점(예: 부재 모서리)에 스냅할 수 있을지 여부를 정의합니다. 이런 스위치의 스냅 우선순위가 가장 높습니다. 이 두 스위치가 모두 꺼지면 다른 스위치가 모두 켜져 있더라도 어떤 위치에도 스냅할 수 없습니다.

스위치	스냅 위치	설명	기호
	기준선 및 기준점	객체 기준점(핸들이 있는 점)에 스냅할 수 있습니다.	
	지오메트리 선 및 지오메트리 점	객체 상의 임의의 점에 스냅할 수 있습니다. 도면에서 이 스위치를 사용하여 스냅샷 중첩에 스냅할 수 있습니다.	

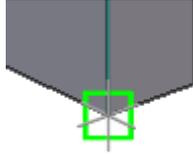
스냅 스위치 및 스냅 점

모델에서 스냅 기호의 색상은 다음 두 가지입니다.

- 모델 객체는 주황색



- 컴포넌트 내부의 객체는 녹색



스냅 시 부정확과 오류로 이어지기 쉬우므로, 스냅할 때 스냅 스위치가 너무 많아지지 않도록 하십시오.  **입의 위치**에 스냅 스냅 스위치를 사용할 때는 각별히 주의하십시오.

스위치	스냅 위치	설명
	점	점 및 그리드선 교차점에 스냅합니다.
	끝점	선, 폴리라인 세그먼트 및 호의 끝점에 스냅합니다.
	중심	원과 호의 중심에 스냅합니다. 도면에서 모델의 폴리곤 컷을 사용하여 생성한 원의 중심점에 스냅하려는 경우 고급 옵션 XS_ADD_SNAPPING_SYMBOL_TO_CIRCLES를 TRUE로 설정합니다.
	중간점	선, 폴리라인 세그먼트 및 호의 중간점에 스냅합니다.
	교차점	선, 폴리라인 세그먼트, 호 및 원의 교차점이나 객체 면 및 부재 가장자리 선, 참조선 또는 그리드선의 교차점에 스냅합니다. 객체 면에 스냅하는 것은 부재의 렌더링이 부재 렌더링/컴포넌트 렌더링/참조 렌더링으로 설정된 경우에만 작동합니다.
	직각	다른 객체와 직각 방향 정렬을 형성하는 객체 상의 점 및 객체 면 상의 점에 스냅합니다. 객체 면에 스냅하는 것은 부재의 렌더링이 부재 렌더링/컴포넌트 렌더링/참조 렌더링으로 설정된 경우에만 작동합니다.
	평행	그리드선, 부재 기준선, 기존 객체나 참조 객체의 가장자리 선에 평행한 점에 스냅합니다.

스위치	스냅 위치	설명
	선 연장	근처에 있는 객체의 선 연장과 도면 객체의 기준선 및 지오메트리 선에 스냅합니다.
	임의 위치	임의 위치에 스냅합니다.
	가장 가까운 점	예를 들어 부재 가장자리 또는 선상의 점과 같은 객체 상의 가장 가까운 점에 스냅합니다.
	선	그리드선, 기준선 및 기존 객체의 가장 자리에 스냅합니다.
	치수 및 마크 선, 도면 레이아웃 아이템 및 도면 프레임	주석 지오메트리, 도면 레이아웃 아이템 및 도면 프레임에 스냅합니다. 도면에서만 사용 가능합니다.

도면에서 스냅

도면에서 모델과 같은 방식으로 위치에 스냅할 수 있습니다. 도면 객체나 스케치를 배치하는 동안 직교 각도에 스냅할 수도 있습니다.

4.8 상태 표시줄 메시지 보기

상태 표시줄은 Tekla Structures 메인 창 하단에 있는 영역입니다. 명령을 사용할 때 상태 표시줄의 지침을 따릅니다. 예를 들어, 부재를 생성할 때 진행 방법과 점 선택 시점이 상태 표시줄에 표시됩니다.



1. 지침 및 오류 메시지
2. 직교(O), 스마트 선택(S), 드래그 앤 드롭(D) 및 좌표 잠금(X, Y, Z)의 상태.
3. 어셈블리 또는 컴포넌트 계층 레벨(0-9)
4. 마우스 가운데 버튼 모드(이동(상하/좌우) 또는 스크롤)
5. 현재 단계
6. 선택된 객체와 핸들 수

기타 참조

[파일 메뉴 기본 설정 \(42 페이지\)](#)

4.9 빠른 액세스 도구 모음의 아이콘

빠른 액세스 도구 모음은 일반적으로 사용되는 명령에 바로 가기 아이콘을 제공합니다. 도구 모음은 화면의 왼쪽 상단 모서리에 있습니다.

필요한 경우 **빠른 액세스 도구 모음**을 사용자 지정하고 선택한 명령을 이 도구 모음에 추가할 수 있습니다.

아이콘	설명
	변경 내용을 현재 모델 파일에 저장 (18 페이지) 합니다.
	마지막 작업을 실행 취소합니다.
	이전에 실행 취소한 작업을 다시 실행합니다.
	실행 취소 이력 (56 페이지) 대화 상자를 엽니다. 이 대화 상자에는 사용자가 실행한 명령과 수행한 수정 사항이 나열됩니다. 이 목록을 사용하면 여러 명령 또는 수정 사항을 한 번에 실행 취소하거나 다시 실행할 수 있습니다.
	Tekla Model Sharing을 사용하는 경우 이 아이콘이 표시됩니다. 공유 서비스에서 다른 사용자의 모델 변경 내용을 가져옵니다. 변경된 데이터만 가져옵니다.
	Tekla Model Sharing을 사용하는 경우 이 아이콘이 표시됩니다. 공유 서비스로 모델 변경 내용을 내보냅니다. 신규 또는 변경된 데이터만 내보냅니다.
	Tekla Model Sharing을 사용하는 경우 이 아이콘이 표시됩니다. 읽은 변경 내용을 표시합니다. 읽어 들이고 나면 모델 변경 사항의 목록이 표시됩니다.

기타 참조

[Tekla Structures 사용자 인터페이스 소개 \(31 페이지\)](#)

4.10 모델링 및 도면 변경 내용 실행 취소

실행 취소 이력 목록은 실행 완료하고 실행 취소한 명령 및 수정 내용을 확인하고 변경 내용을 계속 추적하는 데 도움이 됩니다. **실행 취소 이력** 대화 상자에서 명령이나 작업을 선택하는 방법으로 한 번에 여러 명령을 실행 취소하거나 다시 실행하여 모델 기록에서 앞뒤로 이동할 수 있습니다. **실행 취소 이력**은 모델링 및 도면 모드 모두에서 사용 가능합니다.

실행 취소 이력 사용 방법

실행 취소 이력 대화 상자를 열려면 **실행 취소** 및 **다시 실행** 버튼 옆에 있는 빠른 액세스 도구 모음에서  버튼을 클릭합니다. 또는 **빠른 실행**을 사용하여 대화 상자를 엽니다.

목표	수행할 작업
실행 취소 명령	<p>목록에서 아무 행이나 클릭합니다.</p> <p>실행 취소 작업을 완료하는 데 오래 걸리는 경우 Tekla Structures가 클릭한 행을 강조 표시하므로 선택된 행을 쉽게 알아볼 수 있습니다.</p> <p>선택한 명령 이후에 수행했던 모든 수정 작업이 실행 취소됩니다. 실행 취소한 수정 사항은 목록에서 어두운 회색 배경 색과 함께 표시됩니다.</p>
실행 취소했던 명령 다시 실행	<p>목록에서 배경색이 진한 회색인 행 중 아무 행이나 클릭합니다.</p> <p>선택한 명령 이전에 수행했던 모든 수정 작업이 다시 실행됩니다.</p>
북마크 추가	<p>마우스 포인터를 아무 행에나 놓습니다.</p> <p>북마크 아이콘  가 표시됩니다. 북마크 아이콘을 클릭하여 원하는 명령을 표시할 수 있습니다.</p> <p>북마크를 사용하여 중요한 명령이나 작업을 표시할 수 있습니다. 모델의 변경 내용이 만족스럽지 않으면 이후에 이러한 명령 또는 작업으로 돌아올 수 있습니다.</p> <p>북마크를 제거하려면 북마크 아이콘  을 다시 클릭합니다.</p>

실행 취소 이력 대화 상자

- 실행했던 명령과 수행했던 수정 작업이 시간순으로 나열됩니다. 가장 최근 실행했던 명령 및 수정 작업은 목록의 맨 아래에 표시됩니다.
- 모델이나 도면에 실시한 수정 작업이 지속적으로 반영됩니다.
- 사용했던 명령 중 일부가 계층 구조로 표시됩니다. 처음으로 명령을 실행한 뒤, 목록에 있는 특정 지점까지 일부 명령을 실행 취소하고 다른 명령을 실행하면 계층 구조가 형성됩니다.

계층 구조는 목록에 화살표로 표시됩니다. 계층 구조의 어떤 지점에서든 명령을 실행 취소하거나 다시 실행할 수 있으며, 이전에 다시 실행했던 명령을 실행 취소할 수도 있습니다.

즉, 명령을 실행 취소한 후에도 모델 작업을 계속 진행할 수 있으며, 심지어 처음 사용한 명령으로 되돌릴 수도 있습니다.

다음과 같은 작업을 실행한 경우 실행 취소 이력 목록이 삭제됩니다.

- 모델 저장

- 도면 열기 또는 닫기
- 오거나이저를 모델과 동기화
- Tekla Model Sharing을 사용하여 모델 변경 사항 가져오기 또는 내보내기
- CIS/2 또는 SDNF 가져오기 명령 사용

기타 참조

[Tekla Structures 사용자 인터페이스 소개 \(31 페이지\)](#)

4.11 기본 키보드 바로 가기

Tekla Structures에는 작업 속도를 높이는 데 사용할 수 있는 수많은 키보드 바로 가기가 있습니다.

새로운 바로 가기를 할당하거나 기본 바로 가기를 변경하려면 [키보드 바로 가기를 사용자 지정 \(116 페이지\)](#)할 수 있습니다.

공통 명령

명령	키보드 바로 가기
도움말	F1
도움말: 도구 설명이 열린 상태	Ctrl+ F1
최근 모델 목록 열기	Ctrl+ O
새 모델 생성	Ctrl+ N
모델 저장	Ctrl+ S
삭제	Del
속성 열기 객체를 선택하면 속성 창 또는 대화 상자에서 속성이 열립니다.	Alt+ Enter
실행 취소	Ctrl+ Z
다시 실행	Ctrl+ Y
중단	Esc
마지막 명령 반복	Enter
상황에 맞는 도구 모음 표시/숨김	Ctrl+ K
직접 수정 켜기/끄기 전환	D
빠른 실행	Ctrl+ Q
고급 옵션 대화 상자 열기	Ctrl+ E
응용 프로그램 및 컴포넌트 카탈로그 측면 창 열기	Ctrl+ F

명령	키보드 바로 가기
키보드 바로 가기 대화 상자 열기	Ctrl+ Shift+ C

렌더링 옵션

명령	키보드 바로 가기
부재 와이어 프레임	Ctrl+ 1
부재 음영 와이어 프레임	Ctrl+ 2
부재 회색조	Ctrl+ 3
부재 렌더링	Ctrl+ 4
선택한 부재만 표시	Ctrl+ 5
컴포넌트 와이어 프레임	Shift+ 1
컴포넌트 음영 와이어 프레임	Shift+ 2
컴포넌트 회색조	Shift+ 3
컴포넌트 렌더링	Shift+ 4
선택한 컴포넌트만 표시	Shift+ 5
참조 와이어 프레임	Ctrl+ Shift+ 1
참조 음영 와이어 프레임	Ctrl+ Shift+ 2
참조 회색조	Ctrl+ Shift+ 3
참조 렌더링	Ctrl+ Shift+ 4
선택한 참조만 표시	Ctrl+ Shift+ 5

객체 선택

명령	키보드 바로 가기
롤오버 강조 표시 켜기/끄기	H
모두 선택 선택 스위치	F2
부재 선택 선택 스위치	F3
철근 집합 선택 선택 스위치	Alt+ Q
철근 그룹 선택 선택 스위치	Alt+ W
단일 철근 선택 선택 스위치	Alt+ E
모델의 모든 객체 선택	Ctrl+ A
이전 객체 선택	Alt+ P
어셈블리 선택	Alt+ 객체
선택에 추가	Shift
토글 선택	Ctrl

명령	키보드 바로 가기
선택 필터	Ctrl+ G
객체 숨기기	Shift+ H

스냅

명령	키보드 바로 가기
기준선/점에 스냅	F4
지오메트리 선/점에 스냅	F5
가장 가까운 점에 스냅	F6
임의 위치에 스냅	F7
직교 켜기/끄기	O
상대 좌표 입력	R
절대 좌표 입력	A
글로벌 좌표 입력	G
사용 가능한 스냅 점을 정방향으로 순서대로 선택	Tab
사용 가능한 스냅 점을 역방향으로 순서대로 선택	Shift+ Tab
X, Y 또는 Z 좌표 잠금 켜기/끄기	X, Y 또는 Z

객체 복사 및 이동

명령	키보드 바로 가기
복사	Ctrl+ C
이동	Ctrl+ M
스마트 선택 켜기/끄기	S
속성 창에서: 클립보드로 복사	Shift+ C
속성 창에서: 클립보드에서 붙여넣기	Shift+ V

모델 보기

명령	키보드 바로 가기
뷰 목록 열기	Ctrl+ I

명령	키보드 바로 가기
3D/평면 뷰 전환	Ctrl+ P
뷰 사이의 전환	Ctrl+ Tab
업데이트된 창	Ctrl+ U
원본 확대/축소	Home
이전 도면 확대/축소	End
확대	Page Up
축소	Page Down
선택한 도면 확대/축소	Shift+ Space
마우스를 사용한 회전	Ctrl+ R
키보드를 사용한 회전	Ctrl+ 화살표 키 Shift+ 화살표 키
뷰 회전 지점 설정	V
한 번 회전	Shift+ R
지속적으로 회전	Shift+ T
뷰 회전 켜기/끄기	F8
이동(상하/좌우)	P
가운데 버튼 이동(상하/좌우) 켜기/끄기	Shift+ M
오른쪽 이동	화살표 키
왼쪽 이동	
아래로 이동	
위로 이동	
커서 기준 중심 모델의 중심을 특정 지점에 맞출 때 사 용합니다.	Insert
플라이	Shift+ F
클립 평면 생성	Shift+ X
전체 화면 켜기/끄기	F11

모델 확인

명령	키보드 바로 가기
객체 조회	Shift+ I
거리 측정	F
레포트 생성	Ctrl+ B
페이지 관리자 열기	Ctrl+ H

명령	키보드 바로 가기
오토커넥션 생성	Ctrl+ J

철근 표시 옵션

명령	키보드 바로 가기
레그 면 가시성	Alt+ 1
가이드라인 가시성	Alt+ 2
속성 변경자 가시성	Alt+ 3
스플리터 가시성	Alt+ 4
단부 상세 변경자 가시성	Alt+ 5
철근 치수 가시성	Alt+ 6
철근 집합 색상	Alt+ 7

부재 위치 옵션

이러한 키보드 바로 가기는 기본 Tekla Structures 부재와 해석 부재에 모두에 적용됩니다.

명령	키보드 바로 가기
부재 위치 위쪽	Alt+ 위로 화살표
부재 위치 아래쪽	Alt+ 아래로 화살표
부재 위치 왼쪽	Alt+ 왼쪽 화살표
부재 위치 오른쪽	Alt+ 오른쪽 화살표
시계 방향으로 부품 회전 90도 해석 부재에는 이 명령을 사용할 수 없습니다.	Alt+ 스페이스

도면

명령	키보드 바로 가기
모델에서 문서 관리자 열기	Ctrl+ L
도면 모드에서 문서 관리자 열기	Ctrl+ O
도면 인쇄	Shift+ P
다음 도면 열기	Ctrl+ Page Down
이전 도면 열기	Ctrl+ Page Up
연동된 기호	Shift+ A

명령	키보드 바로 가기
다음 도면 색상 모드 설정	B
흐린 윤곽	Shift+ G
직교 치수 추가	G
자유 치수 추가	F
도면 생성 후 도면 열기	Ctrl+ Shift
문서 관리자에서 사용자 정의 속성 열기	Alt+ U
문서 관리자인 경우: 마스터 도면 카탈로그에 추가	Ctrl+ M
문서 관리자에서 리비전	Ctrl+ R
마스터 도면 카탈로그에서 다음을 실행합니다. 모두 선택	Ctrl+ A
마스터 도면 카탈로그에서 다음을 실행합니다. 모든 부재에 대해 도면 생성	Alt+ A
마스터 도면 카탈로그에서 다음을 실행합니다. 도면 생성	Alt+ C
UCS 원점 설정	U
두 점으로 UCS 설정	Shift+ U
방향 전환	Ctrl+ T
현재 재설정	Ctrl+ 1
모두 다시 설정	Ctrl+ 0

4.12 Tekla Structures 사용자 인터페이스의 언어 변경

Tekla Structures 사용자 인터페이스의 언어를 언제라도 변경할 수 있습니다.

1. 파일 메뉴에서 **설정 --> 언어 변경** 를 클릭합니다.
2. 목록에서 언어를 선택합니다.

다음과 같은 옵션이 있습니다. 괄호 안의 3문자 언어 코드는 일부 언어 종속적 파일과 폴더 이름에 사용됩니다.

- 중국어 - 간체(chs)
- 중국어 - 번체(cht)
- 체코어(csy)
- 네덜란드어(nld)
- 영어(enu)
- 프랑스어(fra)
- 독일어(deu)
- 헝가리어(hun)

- 이탈리아어(ita)
 - 일본어(jpn)
 - 한국어(kor)
 - 폴란드어(plk)
 - 포르투갈어(ptg)
 - 포르투갈어 - 브라질(ptb)
 - 러시아어(rus)
 - 스페인어(esp)
3. **확인**을 클릭합니다.
 4. 변경 사항을 적용하려면 Tekla Structures를 다시 시작합니다.

4.13 스크린샷 생성

스크린샷은 모델 또는 도면 뷰의 이미지입니다. 포스터, 소책자 또는 기타 자료에서 스크린샷을 사용하여 Tekla Structures로 실시한 프로젝트를 표시할 수 있습니다.

기본적으로 스크린샷은 이름이 snap_xx.png인 현재 모델 폴더 아래의 \screenshots 폴더에 저장됩니다.

모델의 스크린샷 생성

모델 뷰의 스크린샷을 생성할 수 있습니다.

1. 모델을 열어 필요에 따라 모델 뷰를 조정합니다.
예를 들어, 표시하고 싶지 않을 경우 가 작업 영역 상자를 숨깁니다.
2. 뷰 탭에서  **스크린샷** --> **스크린샷** 을 클릭합니다.
3. 모델 뷰가 여러 개일 경우에는 **뷰 선택**을 클릭하고 스크린샷을 생성할 뷰를 선택합니다.
4. 설정을 수정하려면 **옵션**을 클릭합니다.
 - a. 스크린샷의 폭, 높이 및 DPI를 정의합니다.
 - b. **확인**을 클릭하여 변경 내용을 저장합니다.
5. 스크린샷의 이름과 위치를 정의합니다.

- a. **파일로 인쇄**를 선택하고 **파일 이름** 상자에 스크린샷을 설명하는 이름을 입력합니다.
전체 경로도 변경할 수 있습니다. 이렇게 하고 싶지 않을 때는 경로 및 파일 이름을 기본값으로 유지하면 됩니다.
6. 이 파일 유형과 기본으로 연결된 응용 프로그램에 스크린샷을 표시하려면 **연결된 뷰어로 표시**를 클릭합니다.
7. **캡처** 기호를 클릭합니다.

도면의 스크린샷 생성

도면 스크린샷은 테두리가 있거나 없는 열린 도면 뷰의 이미지입니다.

1. 도면을 열어 필요에 따라 도면 뷰를 조정합니다.
예를 들어, 불필요한 마크나 치수를 삭제하고, 불필요한 부재를 숨깁니다.
2. 뷰 탭에서  **스크린샷 --> 스크린샷** 를 클릭합니다.
3. 다음 중 하나를 실행합니다.
 - 창 테두리가 있는 열린 도면의 스크린샷을 생성하려면 **뷰**를 선택합니다.
 - 창 테두리가 없는 열린 도면의 스크린샷을 생성하려면 **테두리 없는 뷰**를 선택합니다.
4. 미리 선택한 **파일로 인쇄** 옵션 아래에서, **파일 이름** 상자에 스크린샷을 설명하는 이름을 입력합니다.
전체 경로도 변경할 수 있습니다. 이렇게 하고 싶지 않을 때는 경로 및 파일 이름을 기본값으로 유지하면 됩니다.
5. 이 파일 유형과 기본으로 연결된 응용 프로그램에 스크린샷을 표시하려면 **연결된 뷰어로 표시**를 클릭합니다.
6. **캡처** 기호를 클릭합니다.

비트맵 형식으로 스크린샷 저장

기본적으로 스크린샷은 Portable Network Graphics(.png) 파일로 생성됩니다. 스크린샷을 비트맵(.bmp) 형식으로 저장하여 사용자 컴포넌트 섬네일로 사용할 수도 있습니다. 비트맵 파일 크기는 PNG로 저장할 때보다 훨씬 큽니다.

1. 뷰 탭에서  **스크린샷 --> 스크린샷** 를 클릭합니다.
2. **클립보드에 배치**를 선택합니다.
3. **캡처** 기호를 클릭합니다.
4. 그래픽 편집기에 스크린샷을 붙여 넣고 .bmp 형식으로 저장합니다.

주 스크린샷을 열 때 사용하는 소프트웨어의 픽셀 수가 제한적일 수 있습니다.

스크린샷 설정

스크린샷 대화 상자를 사용하여 스크린샷 설정을 확인 및 수정합니다.

모델 뷰와 도면에서 다음과 같은 옵션을 사용할 수 있습니다.

옵션	설명
뷰 이름	선택한 뷰 이름을 표시합니다.
뷰	스크린샷에 뷰 내용과 창 테두리를 포함시킵니다. 모델 뷰에서 사용할 수 없습니다.
테두리 없는 뷰	스크린샷에 뷰 내용만 포함시킵니다. 모델 뷰에서 사용할 수 없습니다.
렌더링된 뷰	모델 뷰의 고해상도 스크린샷을 위한 옵션입니다. 옵션 버튼은 스크린샷 옵션 대화 상자를 표시합니다. 도면에서는 사용할 수 없습니다.
클립보드에 배치	스크린샷을 클립보드에 배치합니다. 도면에서는 사용할 수 없습니다.
파일로 인쇄	스크린샷을 파일로 저장합니다.

다음 스크린샷 옵션은 모델 뷰에서만 사용할 수 있습니다.

옵션	설명
최종 너비	스크린샷의 너비. 단위는 파일 메뉴 --> 설정 --> 옵션 --> 단위 및 소수 의 설정에 따릅니다.
최종 높이	스크린샷의 높이. 단위는 파일 메뉴 --> 설정 --> 옵션 --> 단위 및 소수 의 설정에 따릅니다.
DPI	스크린샷의 픽셀 밀도(DPI). 픽셀 밀도에는 제한이 있습니다. 그래픽 편집기를 사용하여 DPI를 변경할 수 있습니다.
흰색 배경	흰색 배경을 사용합니다.
곡선형	톱니 모양 가장자리를 줄이기 위해 곡선을 사용합니다.
선 너비	선 너비를 설정합니다.

5 모델 객체 및 도면 객체 속성 작업

Tekla Structures에서 모델 또는 도면 객체를 생성하기 시작하면 대부분의 명령에서 모델 또는 도면에 객체를 배치할 점을 선택하라는 메시지가 표시됩니다. 일반적으로 사전 정의된 속성 집합을 사용하여 객체가 생성됩니다.

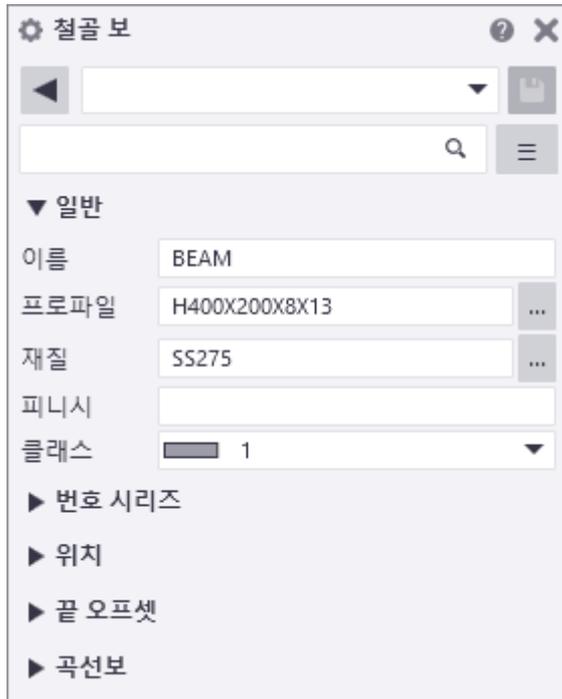
일반적으로 [속성 창 \(67 페이지\)](#)을 사용하여 객체 속성을 보고 추가로 수정할 수 있습니다. 또는 [상황에 맞는 도구 모음 \(39 페이지\)](#)을 사용하여 많은 객체 속성을 수정할 수도 있습니다. 해석 부재 속성과 같은 일부 속성은 [대화 상자 \(84 페이지\)](#)를 사용하여 수정됩니다.

속성 창 또는 상황에 맞는 도구 모음을 사용하여 한 객체에서 다른 객체로 속성을 복사할 수 있습니다. 또한 모델링을 시작하거나 도면을 생성하기 전에 생성하려는 각 객체 유형의 속성을 정의할 수 있습니다. 속성 창 또는 대화 상자에서 [이러한 속성을 저장 및 로드 \(82 페이지\)](#)할 수 있습니다.

5.1 속성 창에서 객체 속성 확인 및 수정

Tekla Structures는 속성 창(측면 창)에 여러 모델 객체 및 도면 객체의 속성을 표시합니다.

한 번에 하나의 속성 창만 열 수 있습니다. 즉, 한 번에 한 객체 유형의 속성만 볼 수 있습니다.



속성 창을 [사용자 지정 \(101 페이지\)](#)할 수 있습니다. 예를 들어, 원하는 대로 설정을 구성하거나 필요 없는 설정을 숨기거나 제거할 수 있습니다.

몇몇 객체의 속성만 빠르게 수정하려면 [상황에 맞는 도구 모음 \(39 페이지\)](#)을 사용하십시오.

속성 창 열기

속성 창에서 속성을 열려면 다음을 수행합니다.

- 속성 창이 닫힌 경우: 모델 또는 도면 객체를 두 번 클릭하거나 측면 창에서 속성  버튼을 클릭합니다.
- 속성 창이 열린 경우: 모델 또는 도면 객체를 선택합니다.
- **Shift** 키를 누른 상태에서 리본에 있는 명령을 클릭합니다.
- 리본에서 명령을 두 번 클릭합니다.

모델 객체 또는 도면 객체의 속성 수정

1. 속성 수정을 시작하려면 모델 또는 도면 객체를 두 번 클릭합니다.
속성 창이 열리고 객체의 현재 속성이 표시됩니다.

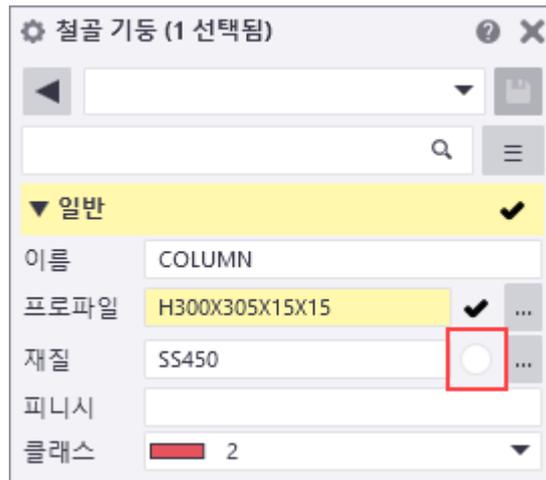
- 필요에 따라 속성을 수정합니다.

Tekla Structures는 수정된 속성을 속성 창에서 노란색으로 강조 표시합니다.

유효하지 않은 값을 입력하면 Tekla Structures에서 빨간색 프레임과 느낌표로 오류를 나타냅니다.

- 선택을 취소하려면 각 설정 옆에 있는 확인 표시를 클릭하여 제거합니다.

체크 표시를 하나씩 지우거나 전체 섹션과 그에 포함된 모든 속성을 선택할 수 있습니다.



속성 창 맨 아래에 있는 **모두 선택**과 **아무 것도 선택하지 않음** 스위치를 사용하여 모든 변경 내용을 선택하거나 모든 변경 내용을 지울 수 있습니다.



- 수정할 준비가 되었으면 **수정**을 클릭하여 변경 내용을 적용합니다.
- 방금 적용된 값 대신 표준 값을 사용하여 객체를 생성하려면 먼저 표준 파일을 로드하십시오.



[상황에 맞는 도구 모음 \(39 페이지\)](#) 또는 직접 수정을 사용하여 객체를 수정하는 경우 현재 속성이 변경되지 않고 같은 유형의 다음 객체를 생성할 때 자동으로 적용되지 않습니다.

다중 모델 객체 또는 도면 객체의 속성 수정

모델 또는 도면에서 여러 모델 또는 도면 객체를 선택하고 한 번에 속성을 변경할 수 있습니다. 선택한 객체는 철골 기둥 또는 도면 스케치 객체와 같은 동일한 객체

유형이거나 서로 다른 객체 유형일 수 있지만 속성 창에는 선택한 모든 객체에 공통된 속성만 표시됩니다.

1. 모델 또는 도면에서 객체를 선택합니다.

선택한 객체의 속성이 속성 창에 표시됩니다.

값이 서로 다른 설정에는 **다양함**이라는 텍스트가 있으며 값 또는 옵션이 목록에 표시됩니다. 공통 속성이 없는 경우에는 속성 창이 비어 있습니다.



2. 필요에 따라 속성을 수정합니다.

모델 또는 도면 객체를 하나만 선택했을 때와 동일한 방식으로 목록에서 값을 선택하거나 속성에 새 값을 입력할 수 있습니다.

Tekla Structures는 수정된 속성들을 노란색으로 강조 표시합니다.

3. 수정을 클릭합니다.

선택한 속성이 수정됩니다.

모델 또는 도면에서 선택한 객체를 확인하려면 **객체 유형 목록**  버튼을 클릭하여 선택한 객체의 목록을 엽니다.



객체 선택을 수정하려면 **Ctrl** 키를 누른 채로 목록에서 선택에 제외하거나 포함할 객체 유형을 클릭합니다.

속성 창의 내용은 선택에 따라 변경됩니다.

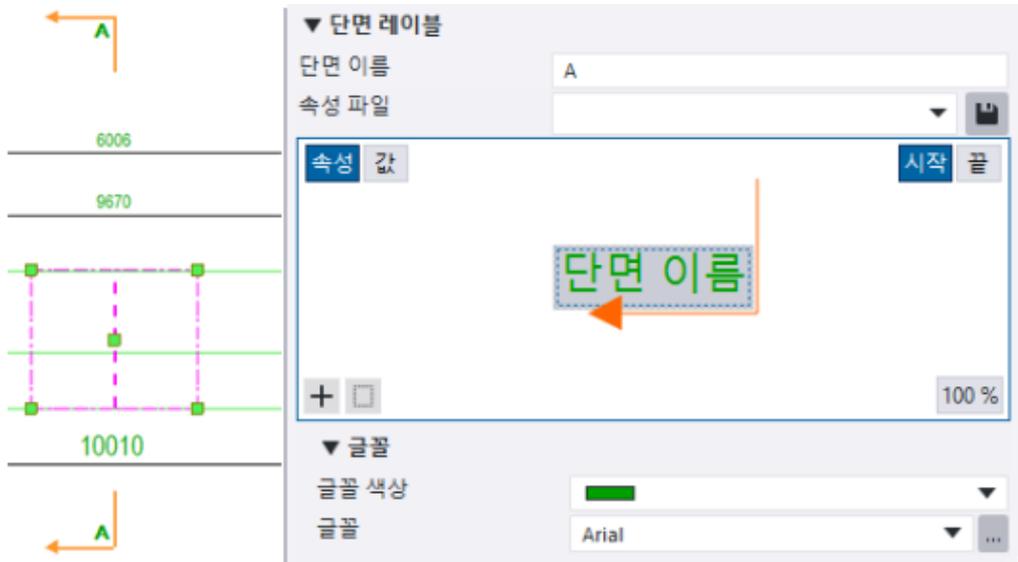
모든 객체를 선택하려면 **모두 선택** 버튼을 클릭합니다.

비주얼 편집기에서 도면 주석 객체의 속성 수정

도면 속성 창에는 치수 태그, 뷰 레이블, 연결 메모 및 대부분의 마크 유형 등 일부 도면 주석을 편집하기 위한 비주얼 편집기가 포함되어 있습니다. 생성한 대로 주석 결과를 볼 수 있으며, 이를 통해 주석 객체 편집이 훨씬 쉬워집니다.

1. 속성 수정을 시작하려면 열린 도면에서 주석 객체를 두 번 클릭합니다.

속성 창이 열리고 주석 객체의 현재 속성이 표시됩니다. 속성은 컨테이너라고 하는 상자에 위치합니다. 아래는 단면 마크 비주얼 편집기의 예입니다.



- 주석 객체의 사전 정의된 내용을 불러오려면 **속성 파일** 목록에서 속성 파일을 선택합니다.
 - 미리 보기에 속성 이름 또는 속성 값을 표시하려면 **속성** 또는 **값** 버튼을 클릭합니다. 이 버튼은 주석을 수정하는 경우에만 사용할 수 있습니다.
 - **%** 버튼은 미리 보기에서 현재 확대/축소 레벨을 표시합니다. 마우스 가운데 버튼을 스크롤하여 확대하거나 축소할 수 있습니다. **%** 버튼을 클릭하여 최적으로 확대/축소합니다.
 - 단면 마크에서 작업하려는 커팅 선의 끝을 표시하려면 **시작** 또는 **끝**을 클릭합니다.
2. 컨테이너에 요소를 추가하려면 컨테이너를 클릭한 다음 **+** **새 요소** 버튼을 클릭합니다.
- 컨테이너가 비어 있으면 컨테이너를 클릭할 때 요소 목록이 자동으로 열립니다.
 - 대부분의 비주얼 편집기에서 요소와 컨테이너를 드래그할 수 있습니다. 치수 태그 편집기를 사용하면 컨테이너 내부의 요소만 드래그할 수 있습니다.
 - 요소 또는 컨테이너를 삭제하려면 요소 또는 컨테이너의 우측 상단 모서리에 있는 빨간색 삭제 버튼 **x**을 클릭합니다.
 - 요소를 검색하려면 요소 목록을 열 때 열리는 검색 상자를 사용합니다. 사용 가능한 요소는 주석 객체 유형에 따라 다릅니다.
 - 사용자 정의 속성, 템플릿 속성 또는 사용자 지정 속성을 추가하려면 사용 가능한 속성 목록에서 속성을 선택합니다. 숨겨진 사용자 정의 속성을 추가하려면 검색 상자에 이름을 입력하고 **Enter** 키를 누릅니다.

- 단면 마크, 상세 마크 또는 뷰 레이블에서 새 컨테이너를 추가하려면  새 컨테이너 버튼을 클릭합니다. 최대 5개의 컨테이너를 추가할 수 있습니다.
 - 치수 태그에서 먼저 태그 컨테이너를 클릭하여 태그 편집기에서 태그에 요소를 추가해야 합니다. 치수 태그에 내용이 있는 경우에는 컨테이너 아이콘이  로 변경됩니다. 치수 태그에 텍스트를 직접 입력할 수도 있으며, 텍스트가 컨테이너에 있는 것처럼 표시됩니다.
3. 전체 주석 객체 또는 개별 요소의 표시를 수정합니다. 예를 들어, 글꼴 스타일 및 프레임을 수정합니다.
 4. 다른 주석 객체 속성을 수정합니다.
 5. 수정을 클릭합니다.

속성 창에 자주 사용하는 속성만 표시

속성 창에 표시되는 속성을 각 객체 유형에 대해 개별적으로 제어할 수 있습니다. 따라서 모든 객체 유형에 대해 선호하는 속성 집합을 생성하고 자주 필요하지 않는 속성을 숨겨 속성 창을 정리할 수 있습니다.

속성 창 편집기를 사용하여 **속성 창 레이아웃을 사용자 지정 (101 페이지)**하고 각 속성을 자주 사용함 또는 자주 사용하지 않음으로 표시합니다. 속성 창을 사용하는 경우 한 객체 유형의 모든 속성 표시 또는 자주 사용하는 속성만 표시 중에서 선택할 수 있습니다.

속성 창 편집기에서 속성을 자주 사용함 또는 자주 사용하지 않음으로 표시한 후에는 **더 적은 수의 속성 표시** 또는 **모든 속성 표시** 버튼이 속성 창 하단에 활성화됩니다. 버튼을 사용하여 자주 사용하는 속성 또는 자주 사용하지 않는 속성을 표시합니다.

1. 속성 창에 자주 사용하는 속성만 표시하려면 선택한 객체 유형의 속성 창 레이아웃을 사용자 지정합니다.
2. 모델 또는 도면에서 객체를 두 번 클릭하여 속성 창을 엽니다.
자주 사용함으로 표시된 속성만 표시됩니다. 다른 속성은 숨겨집니다.
모든 속성을 자주 사용함으로 표시한 경우 **더 적은 수의 속성 표시** 버튼을 사용할 수 없습니다.
3. 모든 속성을 표시하려면 **모든 속성 표시** 버튼을 클릭합니다.



4. 다시 자주 사용하는 속성만 표시로 전환하려면 **더 적은 수의 속성 표시** 버튼을 클릭합니다.

주 Tekla Structures를 단거나 모델링 모드와 도면 모드 간에 전환하는 경우 Tekla Structures는 속성 창에 자주 사용하는 속성을 표시합니다.

모든 속성을 표시하려면 **모든 속성 표시** 버튼을 클릭해야 합니다.

속성 창에서 검색

검색을 사용하여 필요한 속성 또는 사용자 정의 속성(UDA)을 찾습니다. 속성 창의 검색 상자에 검색어를 입력합니다.



모델에서 여러 다른 객체 유형을 선택한 경우 검색을 통해 선택한 모든 객체 유형에 공통되는 속성을 찾을 수 있습니다. 검색 기준과 일치하는 UDA는 속성 창 레이아웃에 추가되지 않은 경우에도 표시됩니다.

검색 상자에 단일 별표 *를 입력하면 선택한 객체 유형에 사용할 수 있는 모든 속성과 UDA가 표시됩니다. 그런 다음 속성 또는 UDA가 기본적으로 속성 창에 표시되지 않더라도 속성 또는 UDA의 값을 쉽게 입력할 수 있습니다.

5.2 속성 창에서 다른 객체의 속성 복사

두 객체 모두 같은 속성을 사용할 수 있는 한, 속성 창을 사용하여 모델 또는 도면 객체 간에 속성을 복사할 수 있습니다.

모델링 모드나 도면 모드의 속성 창에서 다음 중 하나를 수행할 수 있습니다.

- 먼저 선택한 객체의 속성을 Tekla Structures 클립보드에 복사한 다음 해당 속성을 클립보드에서 선택한 객체에 붙여넣습니다.

클립보드로 복사  명령을 사용합니다.

클립보드에 속성을 복사하는 것은 순차적 워크플로우에서 서로 다른 유형의 객체에 대해 반복적인 수정을 많이 수행해야 하는 경우에 유용합니다. Tekla Structures는 모든 객체 유형의 복사된 속성을 서로 독립적으로 클립보드에 저장하며, 사용자는 나중에 해당 객체 유형의 다른 객체에 해당 속성을 붙여넣을 수 있습니다.

객체의 모든 속성을 클립보드에 복사하거나 복사할 속성을 따로 선택할 수 있습니다.

- 선택한 객체의 속성을 다른 객체로 바로 복사합니다.

다른 객체로 복사  명령을 사용합니다.

객체의 모든 속성을 다른 객체로 바로 복사하거나 복사할 속성을 따로 선택할 수 있습니다.

몇몇 객체에만 속성을 빠르게 복사하려면 [상황에 맞는 도구 모음 \(39 페이지\)](#)을 사용하십시오.

객체 속성 복사에 '클립보드로 복사' 명령 사용

속성 창에서 **클립보드로 복사** 명령을 사용하여 순차적인 작업 흐름으로 여러 객체에 반복적인 수정을 적용할 수 있습니다. 이 기능은 부재 마크, 칠근 객체 또는 치수와 같이 여러 도면에 걸쳐 서로 다른 유형의 객체를 수정해야 하는 경우 도면 모드에서 특히 유용합니다. 예를 들어, 현재 도면이나 다른 도면에서 객체를 선택하고, 속성을 클립보드에 복사하고, 해당 속성을 동일 도면 또는 다른 도면의 객체에 붙여넣을 수 있습니다. 이 **클립보드로 복사** 명령은 모델링 모드에서도 사용할 수 있습니다.

1. 모델 또는 도면에서 속성을 복사할 객체를 선택합니다.

대상	수행할 작업
<p>선택한 객체의 모든 속성을 클립보드에 복사합니다.</p>	<p>속성 창 아래의 클립보드로 복사  버튼을 클릭하거나 Shift+ C를 누릅니다.</p> <p>선택한 객체의 모든 속성이 클립보드에 복사되고 모든 속성 값 상자 앞에 작은 아이콘이  나타납니다.</p> <p>선택을 취소하려면:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 모든 속성의 경우: 클립보드로 복사  버튼을 다시 클릭하거나 Shift+ C를 다시 누릅니다. • 단일 속성의 경우: 속성 값 상자 앞의 작은 아이콘  을 클릭하여 선택을 취소합니다.
<p>선택한 객체의 개별 속성을 클립보드에 복사합니다.</p>	<p>마우스 포인터를 속성 가깝이에 놓고 속성 값 상자 앞에 나타나는 작은 회색 아이콘  을 클릭합니다.</p> <p>선택한 속성이 클립보드에 복사되고 회색 아이콘이 검은색  으로 바뀝니다.</p>

대상	수행할 작업
	<p>이중 속성에서는 두 속성 값을 별도로  <input data-bbox="885 309 933 353" type="text"/>  <input data-bbox="981 309 1029 353" type="text"/> 복사할 수 있습니다.</p> <p>여러 속성을 복사하려면 Shift를 누른 상태에서 클립보드에 복사할 속성 값 상자 앞의 작은 아이콘  <input data-bbox="1165 448 1212 492" type="text"/> 을 클릭합니다.</p> <p>선택을 취소하려면 속성 값 상자 앞의 작은 아이콘  <input data-bbox="1220 582 1268 627" type="text"/> 을 클릭하여 선택을 취소합니다.</p>

2. 속성을 복사할 대상 객체를 선택합니다.
객체는 속성을 복사한 객체와 동일한 객체 유형 이어야 합니다.
3. 마우스 포인터를 붙여넣기  버튼에 놓습니다. 붙여넣기 버튼은 클립보드에서 해당 객체 유형으로 붙여넣을 항목이 있는 경우에만 표시됩니다.
속성 창에서 Tekla Structures 변경 예정인 속성을 노란색으로 강조 표시합니다.
4. 붙여넣기  버튼을 클릭하거나 **Shift+ V**를 누릅니다.
속성 창의 속성이 그에 따라 변경되고 선택한 객체가 수정됩니다.
참고로 **클립보드로 복사** 명령을 사용하면 모든 사용자 정의 속성(UDA)이 객체 속성과 함께 복사되며, 속성 창에 표시되지 않는 속성도 복사됩니다.
고유한 사용자 정의 속성(unique_attribute)은 객체 속성과 함께 복사되지 않습니다.

다음 사항에 유의하십시오.

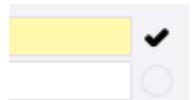
- Tekla Structures에서는 모든 객체 유형의 복사된 속성을 서로 독립적으로 클립보드에 저장하며, 복사된 속성을 사용자가 나중에 해당 객체 유형의 객체에 붙여넣을 수 있습니다.
- 해당 속성은 새 속성을 복사할 때까지 클립보드에 유지됩니다. 참고로 Tekla Structures를 다시 시작하면 클립보드가 지워집니다.
- **클립보드로 복사**는 Tekla Structures에서만 작동하며, Windows 클립보드와 동일하지 않습니다.
- 복사된 속성을 붙여넣을 객체를 여러 개 선택하는 경우 **객체 유형 목록**을 사용하여 붙여넣기에 적절한 객체 유형을 선택하십시오. 붙여넣기 버튼은 선택한 객체 유형에 붙여넣을 수 있는 속성이 클립보드에 있는 경우에만 표시됩니다.
- 속성을 복사하는 원 객체와 유형이 다른 객체에는 속성을 붙여넣을 수 없습니다.

객체 속성 복사에 '다른 객체로 복사' 명령 사용

속성 창에 **다른 객체로 복사** 명령을 사용하면 클립보드에 속성을 저장하지 않고도 선택한 객체에서 다른 객체로 바로 속성을 복사할 수 있습니다. 먼저 속성을 복사할 객체를 선택한 다음 속성을 복사할 대상 객체를 선택합니다.

1. 모델 또는 도면에서 속성을 복사할 객체를 선택합니다.
2. **다른 객체로 복사**  속성 창 아래쪽에 있는 버튼을 클릭합니다. 모델에서 마우스 포인터가 페인트브러시로 바뀝니다.

Tekla Structures의 속성 창에서는 복사할 속성들이 노란색으로 강조 표시됩니다. Tekla Structures에서 이전에 동일한 모델에서 동일한 유형의 객체의 속성을 복사했을 때와 동일한 속성들이 자동으로 선택됩니다.

3. 속성  옆에 있는 확인 표시를 선택하거나 선택을 취소하여 복사할 속성을 표시합니다.

확인 표시를 하나씩 지우거나, 전체 섹션 및 모든 해당 속성을 선택하거나, 속성 창 하단의 **모두 선택** 및 **아무 것도 선택하지 않음** 스위치를 사용할 수 있습니다. **아무 것도 선택하지 않음** 스위치를 사용할 경우 다음에 **다른 객체로 복사** 명령을 시작할 때 모든 체크 표시가 지워집니다.

4. 속성을 복사할 대상 객체들을 선택합니다.

영역 선택을 사용하면 다수의 객체를 빠르게 선택할 수 있습니다.

Tekla Structures의 속성 창에서 복사할 속성이 노란색  으로 강조 표시됩니다.

필요한 경우 일부 속성을 복사하지 않으려면 확인 표시를 지웁니다.

5. **수정**을 클릭하거나 **Enter** 키를 누릅니다. 모델에서 마우스 포인터가 정상으로 돌아옵니다.

참고로 **다른 객체로 복사** 명령을 사용하면 모든 사용자 정의 속성(UDA)이 객체 속성과 함께 복사되며, 속성 창에 표시되지 않는 속성도 복사됩니다.

고유한 사용자 정의 속성(unique_attribute)은 객체 속성과 함께 복사되지 **않습니다**.

팁 속성을 다중 객체에 연이어 복사하려면  **다른 객체로 복사** 버튼을 두 번 클릭하여 **다른 객체로 복사** 명령을 계속 실행합니다. 선택한 각 객체 뒤에 있는 **수정**을 클릭합니다. 마우스 포인터는 **Esc** 키를 누르거나  를 다시 클릭할 때까지 페인트브러시 모드로 유지됩니다.

5.3 속성 창 설정 수정

속성 창의 내용을 수정하고 사용자 지정할 수 있습니다. **속성 창 설정**  을 통해 일부 수정을 속성 창에서 직접 수행할 수 있습니다. 보다 면밀한 속성 창 레이아웃 사용자 정의 (101 페이지)는 속성 창 편집기에서 수행합니다.

속성 창에서 속성의 자동 적용과 수동 적용 사이를 전환합니다

속성 창에서 객체 속성을 수정할 때 속성의 자동 적용과 수동 적용 간에 전환할 수 있습니다. 즉, 선택한 객체만 수정할지 또는 Tekla Structures에서 다음에 동일한 유형의 객체를 생성할 때도 현재 값을 사용할지 선택할 수 있습니다.

기본값을 자동으로 설정 옵션을 선택하여 속성 창 설정  에서 언제든지 속성 수동 적용과 자동 적용 간에 전환할 수 있습니다. 옵션은 선택한 객체 유형에 종속되지 않습니다.

속성 자동 적용 활성화(기본 옵션)

1. 모델 또는 도면에서 객체를 선택합니다.
2. 속성 창에서 **속성 창 설정**  버튼을 클릭하여 드롭다운 메뉴를 엽니다.
3. **기본값을 자동으로 설정** 옵션을 선택했는지 확인합니다.
기본값을 자동으로 설정 옵션이 선택된 경우 다음에 동일한 유형의 객체를 생성할 때 Tekla Structures에서 자동으로 현재 값을 사용합니다.
4. 필요에 따라 속성을 변경합니다.
5. **수정(M)** 기호를 클릭합니다.
Tekla Structures 는 객체를 수정하고 다음에 같은 유형의 객체를 생성할 때 현재 값을 사용합니다.

속성 수동 적용 사용

1. 모델 또는 도면에서 객체를 선택합니다.
2. 속성 창에서 **속성 창 설정**  버튼을 클릭하여 드롭다운 메뉴를 엽니다.
3. **기본값을 자동으로 설정** 옵션을 선택하지 않았는지 확인합니다.
속성 창 하단에 **기본값으로 설정** 버튼이 나타납니다.
모델에서 여러 객체를 선택한 경우, **기본값으로 설정** 버튼이 나타나지 않습니다.
4. 필요에 따라 속성을 변경합니다.
5. 진행 방법을 선택합니다.
 - 선택한 객체만 수정하려면 **수정(M)**을 클릭합니다.

- 선택한 객체를 수정하고 다음에 동일한 유형의 객체를 생성할 때 현재 값을 사용하려면 **기본값으로 설정** 버튼을 클릭한 다음 **수정(M)**을 클릭합니다.
- 다음에 동일한 유형의 객체를 생성할 때 현재 값을 사용하되 선택한 객체를 수정하지 않으려면 **기본값으로 설정** 버튼을 클릭합니다.

작업에 따라 Tekla Structures는 선택한 객체를 수정하거나 현재 값을 사용하여 동일한 유형의 다음 객체를 생성합니다.

속성 창에서 '클립보드로 복사' 및 '다른 객체로 복사' 버튼 가시성 제어

속성 창 설정  에서 속성 창에 표시되는 객체 속성 복사 방법을 제어할 수 있습니다.

두 가지 복사 방법, **다른 객체로 복사** 및 **클립보드로 복사**가 모두 필요하지 않은 경우에는 속성 창을 정리하고 필요하지 않은 옵션을 숨길 수 있습니다. 모델링 모드 및 도면 모드에서 버튼의 가시성을 개별적으로 제어할 수 있습니다.

1. 속성 창 설정  버튼을 클릭하여 드롭다운 메뉴를 엽니다.
속성을 객체로 복사 및 속성을 클립보드로 복사 옵션은 속성 창에서 해당 버튼의 가시성을 제어합니다.
2. 사용하려는 옵션이 선택되었는지 확인합니다.
선택하지 않은 옵션은 속성 창에서 숨겨집니다.

속성 창에서 속성 그룹의 가시성 제어

속성 창 설정  에서는 설정 창 레이아웃을 사용자 지정 (101 페이지)하지 않고 속성 창에 표시되는 속성 그룹을 제어할 수 있습니다.

1. 속성 창 설정  버튼을 클릭하여 드롭다운 메뉴를 엽니다.
2. 모든 속성 그룹 (102 페이지)을 확장하거나 축소하려면 **모두 늘이기** 또는 **모두 줄이기**를 클릭합니다.
3. 모델링 모드에서:

값이 있는 속성만 표시할 것인지 혹은 표시되도록 정의한 속성 그룹을 표시할 것인지 중에서 선택할 수 있습니다.

- **값이 있는 속성 표시:** 속성 창에는 사용자 또는 다른 사용자가 값을 입력한 모든 속성과 사용자 정의 속성(UDA)이 표시됩니다. 값이 있는 UDA는 **추가** 속성 그룹에 나열됩니다.

속성	가시성
텍스트 유형의 속성	속성에 텍스트가 포함된 경우, 즉 속성에 값이 있는 경우 속성이 표시됩니다.
다른 유형의 속성	속성은 항상 표시됩니다.
복합 속성	복합 속성의 속성 중 하나라도 값이 있는 경우 속성이 표시됩니다.
텍스트 유형의 UDA	UDA는 텍스트가 포함되어 있는 경우, 즉 값이 있는 경우 표시됩니다.
다른 유형의 UDA	UDA는 빈 값 이외의 다른 값을 선택한 경우 항상 표시됩니다.
정수, 플롯 및 날짜와 같은 다른 유형의 UDA	UDA에 값이 포함되어 있으면 표시됩니다.

값이 있는 속성 표시 옵션은 모든 객체 유형에 공통으로 사용할 수 있습니다. 예를 들어 모델에서 철골 보를 선택하고 **값이 있는 속성 표시** 옵션을 사용한 다음 모델에서 콘크리트 보를 선택하면 콘크리트 보에 값이 있는 속성만 표시됩니다.

- **그룹 가시성을 기준으로 속성 표시:** 보이는 것으로 표시된 모든 속성 그룹이 속성 창에 표시됩니다.  아이콘과 함께 속성 그룹이 표시됩니다.  아이콘과 함께 속성 그룹이 숨겨집니다. 속성 그룹 이름을 클릭하여 가시성을 변경합니다. 중첩 그룹은 표시하지 않고 주요 레벨 속성 그룹만 표시하거나 숨길 수 있습니다.

그룹 가시성을 기준으로 속성 표시 옵션은 모든 객체 유형에 공통으로 사용할 수 있습니다. 서로 다른 객체 유형에 동일한 이름의 속성 그룹이 있는 경우, 모든 객체 유형에 대해 속성 그룹의 가시성이 조정됩니다. 예를 들어 철골 보를 선택하고 **위치** 속성 그룹을 숨긴 다음 콘크리트 보를 선택하면 콘크리트 보의 **위치** 속성 그룹도 숨겨집니다.

속성 그룹의 기본 가시성은 **속성 창 편집기**에서 정의할 수 있습니다. 속성 창의 가시성 설정 변경 사항이 **속성 창 편집기**에 완료된 기본 설정을 재정의한다는 점에 유의하십시오.

4. 도면 모드에서:

속성 그룹을 표시하거나 숨깁니다.  아이콘과 함께 속성 그룹이 표시됩니다.  아이콘과 함께 속성 그룹이 숨겨집니다. 속성 그룹 이름을 클릭하여 가시성을 변경합니다. 중첩 그룹은 표시하지 않고 주요 레벨 속성 그룹만 표시하거나 숨길 수 있습니다.

속성 그룹의 표시 및 숨기기는 모든 객체 유형에 공통적입니다. 서로 다른 객체 유형에 동일한 이름의 속성 그룹이 있는 경우, 모든 객체 유형에 대해 속성 그룹의 가시성이 조정됩니다.

속성 그룹의 기본 가시성은 **속성 창 편집기**에서 정의할 수 있습니다. 속성 창의 가시성 설정 변경 사항이 **속성 창 편집기**에 완료된 기본 설정을 재정의한다는 점에 유의하십시오.

속성 창 설정 저장 위치

속성 창 설정  버튼을 클릭하고 옵션을 선택하면 현재 설정이 PropertyPaneSettings.xml 또는 PropertyPaneDrawingSettings.xml 파일에 저장됩니다. 이 파일들은 ..\Users\

설정을 변경하지 않으면 PropertyPaneSettings.xml 또는 PropertyPaneDrawingSettings.xml 파일이 생성되지 않습니다.

파일의 설정은 다음과 같습니다.

- FilterMode: 값이 있는 속성 표시에 대한 ByData
- FilterMode: 그룹 가시성을 기준으로 속성 표시에 대한 ByGroups
- AutoApply: 기본값을 자동으로 설정이 선택된 경우 True
- AutoApply: 기본값을 자동으로 설정이 선택되지 않은 경우 False
- ShowCopyProperties: 속성을 객체로 복사가 선택된 경우 True
- ShowCopyToClipboard: 속성을 클립보드로 복사가 선택된 경우 True

Tekla Structures를 시작하고 모델을 열 때 PropertyPaneSettings.xml 및 PropertyPaneDrawingSettings.xml 파일을 읽습니다.

PropertyPaneSettings.xml 및 PropertyPaneDrawingSettings.xml 파일의 설정이 사용자 지정된 경우, 회사 관리자는 사용자 지정된 속성 창 설정을 회사의 다른 사용자에게 배포할 수 있습니다.

1. 모델, 프로젝트(XS_PROJECT), 회사(XS_FIRM) 또는 환경(XS_SYSTEM) 폴더에 \PropertyPane이라는 하위 폴더를 만듭니다.
2. PropertyPaneSettings.xml 및 PropertyPaneDrawingSettings.xml 파일을 \PropertyPane 폴더에 배치합니다.
3. Tekla Structures를 다시 시작합니다.

..\Users\

선순위가 가장 높고, Tekla Structures는 기본 검색 순서를 그 다음으로 사용합니다.

PropertyPaneSettings.xml 및 PropertyPaneDrawingSettings.xml 파일이 여러 폴더 위치에 배치된 경우, Tekla Structures는 다양한 폴더에서 설정을 읽어 와 병합합니다.

5.4 속성 창 또는 대화 상자에서 객체 속성 저장 및 로드

속성 창과 여러 대화 상자에서는 속성 파일에 속성 정보를 저장할 수 있습니다. 나중에 새 객체를 생성할 때 저장된 속성을 로드할 수 있습니다.

예를 들어 모델링을 시작하기 전에 생성할 각 객체 유형의 속성을 정의한 다음 새 객체를 생성할 때 이러한 사용자 정의 속성 파일을 사용할 수 있습니다. Tekla Structures는 하위 대화 상자의 속성을 포함한 사용자 정의 속성 파일을 현재 모델의 \attributes 폴더에 저장합니다.

객체 유형에 따라 속성 창이나 대화 상자에서 객체 속성을 저장하고 로드할 수 있습니다.

속성 창에서 속성 저장 및 로드

속성 창을 사용하여 모델 또는 도면 객체의 속성을 저장하고 로드합니다.

1. 모델 또는 도면 객체를 클릭하여 속성 창에서 현재 속성을 확인합니다.
2. 속성 창에서 저장하려는 속성을 수정하거나 입력 (67 페이지)합니다.
3.  버튼 옆에 있는 상자에 속성이 저장된 속성 파일의 이름을 입력합니다.
예: MyProperties.
4.  을 클릭하여 속성 파일에 속성을 저장합니다.
이제 속성 파일은 현재 모델 폴더에 저장됩니다.



5. 저장한 속성을 로드하려면 목록에서 해당 속성 파일을 선택합니다.
 - 모델 또는 도면에서 객체를 선택하고 속성 창에서 속성 파일을 로드하면 속성 및 사용자 정의 속성(UDA)이 즉시 로드됩니다. 변경된 값은 속성 창에서 노란색으로 강조 표시됩니다. 수정을 클릭하여 새 값을 적용합니다.
UDA 대화 상자의 UDA 값만 변경되고 속성 창의 값은 변경되지 않을 경우에는 수정 버튼이 활성화되지 않습니다. UDA 값을 활성화하려면 UDA 대화 상자에서 수정 을 클릭합니다.

- 객체 생성 명령을 시작하고 속성 창에서 속성 파일을 로드하면 속성과 사용자 정의 속성(UDA)이 즉시 사용되며 Tekla Structures가 로드된 값을 사용하여 객체를 생성합니다.

주 속성 창에서 속성 파일을 로드할 때 UDA 대화 상자가 열려 있으면 UDA 대화 상자가 업데이트되어 속성 파일에 저장된 UDA 값이 표시됩니다. 하지만 먼저 객체를 선택하고 속성 파일을 로드한 다음에 UDA 대화 상자를 열면 대화 상자에는 선택한 객체의 UDA 값이 표시됩니다.

속성 파일에 저장된 UDA 값을 확인하려면 UDA 대화 상자를 먼저 열거나 UDA 대화 상자를 연 후 속성 파일을 다시 로드해야 합니다.

6. 기존 속성 파일을 변경하려면 다음 작업을 수행합니다.

- a. 변경할 속성 파일을 로드합니다.
- b. 속성을 수정합니다.
- c.  를 클릭합니다.

Tekla Structures가 목록에 표시된 속성 파일에 변경 사항을 저장하고 기존 속성 파일을 덮어씁니다.

Tekla Structures는 다음에 사용자가 동일한 유형의 객체를 생성할 때 새로운 속성을 사용합니다.

저장된 속성 대신 표준 값을 사용하여 객체를 생성하려면 표준 파일을 로드하십시오.

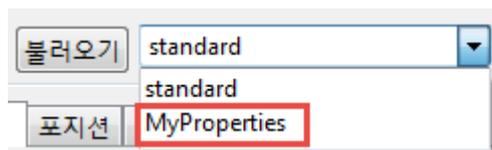
대화 상자에서 속성 저장 및 로드

기존 대화 상자에 표시되는 속성들에 대해서는 이 방법을 사용합니다. 예를 들어 뷰 속성입니다.

1. 속성 대화 상자를 엽니다.
2. 대화 상자에 저장하려는 속성을 수정하거나 입력합니다.
3. **다른 이름으로 저장** 버튼 옆에 있는 상자에 속성이 저장된 속성 파일의 이름을 입력합니다.

예: MyProperties.

4. **다른 이름으로 저장**을 클릭하여 속성 파일에 속성을 저장합니다. 이제 속성 파일은 현재 모델 폴더에 저장됩니다.



5. 저장한 속성을 로드하려면 목록에서 속성 파일을 선택하고 **블러오기**를 클릭합니다.

6. 기존 속성 파일을 변경하려면 다음 작업을 수행합니다.
 - a. 변경할 속성 파일을 로드합니다.
 - b. 속성을 수정합니다.
 - c. **저장**을 클릭합니다.

Tekla Structures가 목록에 표시된 속성 파일에 변경 사항을 저장하고 기존 속성 파일을 덮어씁니다.

기존 속성 제거

사용자 정의 속성 파일을 모델의 \attributes 폴더에서 수동으로 제거할 수 있습니다.

1. 모델의 \attributes 폴더에서 선택한 속성 파일을 제거합니다.
속성 파일은 그 유형에 따라 여러 가지 파일 이름 확장자를 가질 수 있습니다.
2. Tekla Structures를 다시 시작합니다.

5.5 대화 상자를 사용하여 객체 속성 확인 및 수정

대화 상자를 사용하여 Tekla Structures에서 해석 부재 속성과 같은 다양한 객체의 속성을 확인 및 수정할 수 있습니다.

주 부재 속성과 같은 모델 및 도면 객체 속성은 대화 상자를 사용하는 것이 아니라 [속성 창 \(67 페이지\)](#)에서 수정합니다.

다음 표에는 Tekla Structures 대화 상자에서 볼 수 있는 공통 버튼의 일부가 나열되어 있습니다.

버튼	설명
확인	속성을 저장하고 대화 상자를 닫습니다. 다음에 이 유형의 객체를 생성할 때 Tekla Structures가 이러한 속성을 사용합니다.
적용	대화 상자를 닫지 않고 속성을 저장합니다. 다음에 이 유형의 객체를 생성할 때 Tekla Structures가 이러한 속성을 사용합니다.
수정	대화 상자의 현재 속성을 사용하여 선택한 객체를 수정합니다.
가져오기	대화 상자에 선택된 객체의 속성이 채워집니다. 여러 객체를 선택하면 Tekla Structures가 그 중에서 무작위로 속성을 가져옵니다.
	대화 상자의 모든 확인란을 활성화 및 비활성화합니다.
취소	속성을 저장하거나 객체를 수정하지 않고 대화 상자를 닫습니다.
저장	목록에 표시된 파일에 속성을 저장합니다.

버튼	설명
불러오기	이전에 저장한 속성을 대화 상자로 로드합니다. Tekla Structures는 열려 있지 않은 하위 대화 상자의 속성도 로드합니다. 사용할 속성 파일의 이름을 선택합니다.
다른 이름으로 저장	상자에 이름이 있는 속성을 저장합니다. 또한 다른 이름으로 저장 버튼을 누르면 불러오기 목록이 업데이트됩니다. 이것은 파일을 수동으로 추가하거나 삭제할 때 중요합니다. Tekla Structures는 하위 대화 상자의 속성을 포함해 모델 폴더에도 속성 파일을 저장합니다.

속성을 수정하려면 다음을 수행합니다.

1. 객체를 두 번 클릭하여 속성 대화 상자를 엽니다.
2. 변경해야 하는 속성을 표시하려면 알맞은 확인란을 선택하거나 선택 해제합니다.

예를 들어 일부 속성이 같은 값을 공유하도록 하되 다른 개별 속성은 변경하지 않으려면 특정 속성의 확인란만 선택해야 합니다.

팁 모든 확인란을 선택하거나 취소하려면  을 클릭합니다.

3. 필요에 따라 속성을 수정합니다.
4. 수정할 객체를 선택합니다.
5. 수정을 클릭합니다.

Tekla Structures에서는 확인란을 선택한 속성이 변경됩니다.

See also

[속성 창에서 객체 속성 확인 및 수정 \(67 페이지\)](#)

[상황에 맞는 도구 모음을 사용하여 객체 속성 변경 \(39 페이지\)](#)

[속성 창에서 다른 객체의 속성 복사 \(74 페이지\)](#)

[속성 창 또는 대화 상자에서 객체 속성 저장 및 로드 \(82 페이지\)](#)

6 기본 사용자 인터페이스 요소를 사용자 정의

필요에 따라 기본 사용자 인터페이스 요소를 사용자 지정할 수 있습니다.

다음 사용자 인터페이스 요소를 사용자 지정할 수 있습니다.

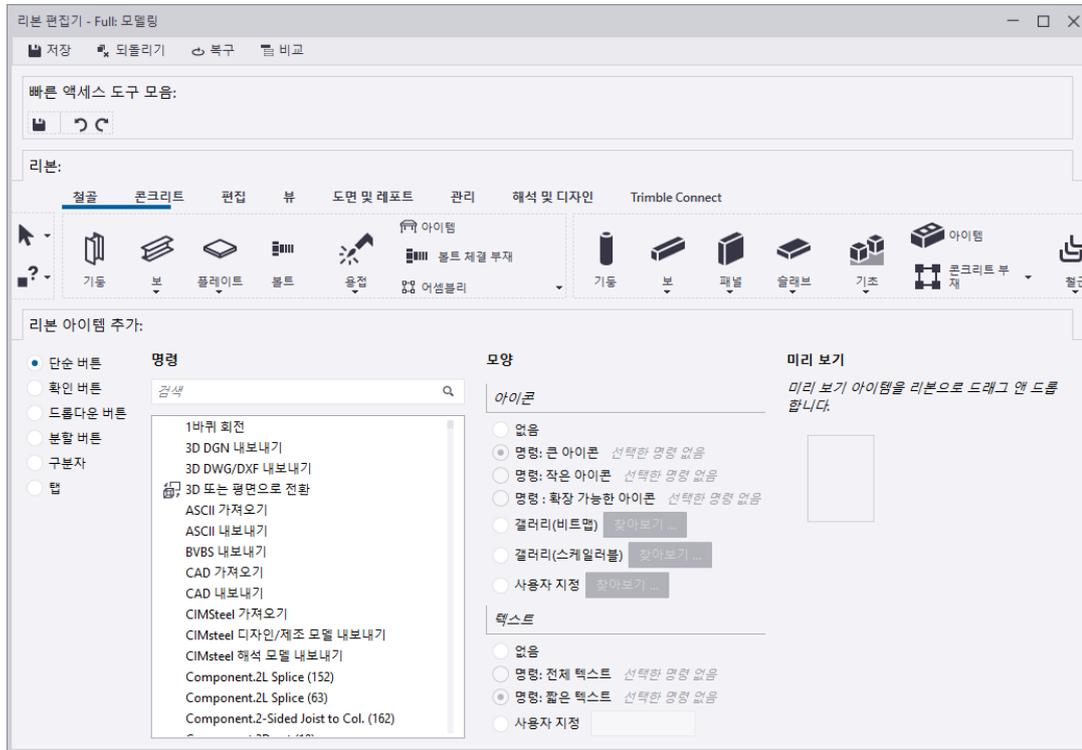
- [리본 \(86 페이지\)](#)
- [속성 창 \(101 페이지\)](#)
- [키보드 바로 가기 \(116 페이지\)](#)
- [도구 모음 \(119 페이지\)](#)
- [상황에 맞는 도구 모음 \(119 페이지\)](#)

사용자 지정 내용을 회사의 다른 사용자에게 배포할 수 있습니다.

6.1 리본 사용자 지정

리본 편집기를 사용하여 필요에 따라 리본을 사용자 지정할 수 있습니다. 예를 들어 버튼의 크기와 모양을 변경할 수 있습니다. 사용자 정의 명령을 생성할 수 있고, 쉽게 접근할 수 있도록 자주 사용하는 컴포넌트와 확장자를 리본으로 가져올 수 있습니다.

리본 편집기를 열려면 파일 메뉴 --> 설정 --> 사용자 지정 --> 리본을 클릭합니다.



리본 편집기를 사용하면 다음 작업을 수행할 수 있습니다.

- 리본에 새 버튼 추가
- 리본의 기존 버튼 이동
- 리본의 버튼 크기 조정
- 버튼의 아이콘과 텍스트 변경
- 필요 없는 버튼 제거
- 새 명령을 생성하고 명령의 버튼 추가
- 리본에 구분줄 추가
- 새 탭 추가

주 모델링 리본을 사용자 지정하려면 모델링 모드에서 리본 편집기를 엽니다.

도면 리본을 사용자 지정하려면 도면 모드에서 리본 편집기를 엽니다.

구성에서 사용할 수 있는 리본만 사용자 지정할 수 있습니다.

사용자 지정된 리본이 ..\Users\\AppData\Local\Trimble\Tekla Structures\\UI\Ribbons 폴더에 저장됩니다. 폴더를 찾을 수 없으면 컴퓨터에서 숨겨진 파일 및 폴더를 볼 수 있는지 확인하십시오.

회사 관리자는 사용자 지정 속성 창 레이아웃과 동일한 방법으로 회사 전체에 사용자 지정 리본 또는 탭을 배포할 수 있습니다.

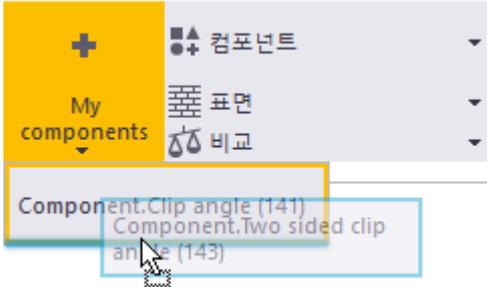
리본에 버튼 추가

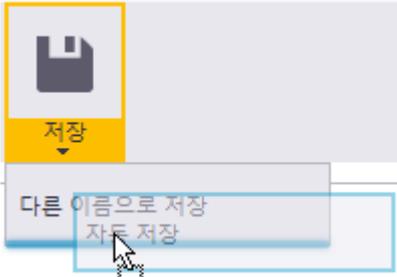
버튼 유형과 모양을 선택한 다음 리본이나 빠른 액세스 도구 모음로 명령을 끌어
서 버튼을 간단히 추가할 수 있습니다.

대상	수행할 작업
<p>단일 명령의 버튼 추가</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 리본 아이템 추가 목록에서 단순 버튼을 선택합니다. 2. 명령 목록에서 리본에 추가할 명령을 선택합니다. 컴포넌트, 매크로, 확장 프로그램도 추가할 수 있습니다. 목록을 살펴보거나 검색 상자를 사용하여 내용을 필터링합니다. 예를 들어 철근메쉬 생성 명령 및 기타 메쉬 관련 컴포넌트를 찾으려면 다음과 같이 메쉬를 입력합니다. <div data-bbox="820 913 1359 1317" style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>명령</p> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px; margin-bottom: 5px;"> <input style="width: 90%; border: none;" type="text"/> ✕ </div> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px;"> <p>Component.Reinforcement mesh array (91)</p> <p>Component.Reinforcement mesh array in area (...)</p> <p>Macro.MeshCuttingList</p> <p>Plugin.Multi Wire Size Mesh</p> <p>Plugin.메쉬 철근</p> <p>Plugin.영역별 메쉬 철근</p> <p>철근 메쉬 생성</p> <p>철근 메쉬 속성</p> </div> </div> 3. 모양 목록에서 다음 작업을 수행합니다. <ul style="list-style-type: none"> • 버튼에 아이콘이 있는지 여부를 선택하십시오. 아이콘의 크기를 선택하거나 확장 가능한 아이콘의 사용 여부를 선택하거나 아이콘 이미지를 찾아보십시오.

대상	수행할 작업
	<ul style="list-style-type: none"> 버튼에 텍스트가 있는지 여부를 선택하십시오. <div data-bbox="863 360 1374 1160" style="border: 1px solid #ccc; padding: 10px; background-color: #f9f9f9;"> <p>모양</p> <p><u>아이콘</u></p> <p><input type="radio"/> 없음</p> <p><input checked="" type="radio"/> 명령: 큰 아이콘 </p> <p><input type="radio"/> 명령: 작은 아이콘 </p> <p><input type="radio"/> 명령: 확장 가능한 아이콘 </p> <p><input type="radio"/> 갤러리(비트맵) <input type="button" value="찾아보기 ..."/></p> <p><input type="radio"/> 갤러리(스케일러블) <input type="button" value="찾아보기 ..."/></p> <p><input type="radio"/> 사용자 지정 <input type="button" value="찾아보기 ..."/></p> <hr/> <p><u>텍스트</u></p> <p><input type="radio"/> 없음</p> <p><input type="radio"/> 명령: 전체 텍스트 <input type="button" value="출근 메뉴 생성"/></p> <p><input checked="" type="radio"/> 명령: 짧은 텍스트 <input type="button" value="메뉴"/></p> <p><input type="radio"/> 사용자 지정 <input type="text"/></p> </div> <ol style="list-style-type: none"> 미리 보기는 버튼의 모양을 보여줍니다. 필요한 경우 버튼 모양을 수정하십시오. 버튼을 리본으로 드래그하십시오. 파란색은 버튼이 삽입되는 위치를 나타냅니다. <div data-bbox="820 1413 1094 1688" style="border: 1px solid #ccc; padding: 10px; background-color: #f9f9f9; margin-top: 10px;">  </div>
<p>특정 명령을 켜거나 끄는 전환 버튼을 추가합니다.</p>	<p>예를 들면, 이 기능을 사용하여 파일 메뉴 --> 설정 --> 스위치의 스위치를 리본에 추가할 수 있습니다. 단일 스냅 스위치를 추가하고 리본에 스위치를 선택할 수도 있습니다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 리본 아이템 추가 목록에서 확인 버튼을 선택합니다.

대상	수행할 작업																								
	<p>2. 명령 목록에서 켜거나 끌 수 있는 명령을 선택합니다.</p> <p>스위치를 켜거나 끌 수 있는 명령 옆에 확인란이 있습니다.</p> <div data-bbox="820 448 1364 990" style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>명령</p> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px; margin-bottom: 5px;"> <input type="text"/> ✕ </div> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 2px;"><input checked="" type="checkbox"/> 그리드선택</td> <td style="text-align: right; padding: 2px;"><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;"> 기준선/점에 스냅</td> <td style="text-align: right; padding: 2px;"><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;"><input type="checkbox"/> 끝점 스냅</td> <td style="text-align: right; padding: 2px;"><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;"><input checked="" type="checkbox"/> 끝점 스냅 - 재정의</td> <td style="text-align: right; padding: 2px;"><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;"><input checked="" type="checkbox"/> 단일 볼트 선택</td> <td style="text-align: right; padding: 2px;"><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;"><input checked="" type="checkbox"/> 모두 선택</td> <td style="text-align: right; padding: 2px;"><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;"><input checked="" type="checkbox"/> 보조선에 스냅</td> <td style="text-align: right; padding: 2px;"><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;"><input checked="" type="checkbox"/> 볼트 선택</td> <td style="text-align: right; padding: 2px;"><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;"><input checked="" type="checkbox"/> 부재 선택</td> <td style="text-align: right; padding: 2px;"><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;"><input type="checkbox"/> 뷰 선택</td> <td style="text-align: right; padding: 2px;"><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;"><input checked="" type="checkbox"/> 선 및 가장자리에 스냅</td> <td style="text-align: right; padding: 2px;"><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;"><input checked="" type="checkbox"/> 선 및 가장자리에 스냅 - 재정의</td> <td style="text-align: right; padding: 2px;"><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> </table> </div> <p>3. 모양 목록에서 다음 작업을 수행합니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 버튼에 아이콘이 있는지 여부를 선택하십시오. 아이콘의 크기를 선택하거나 확장 가능한 아이콘의 사용 여부를 선택하거나 아이콘 이미지를 찾아보십시오. • 버튼에 텍스트가 있는지 여부를 선택하십시오. <p>4. 미리 보기는 버튼의 모양을 보여줍니다. 필요한 경우 버튼 모양을 수정하십시오.</p> <p>5. 버튼을 리본으로 드래그하십시오.</p> <p>파란색은 버튼이 삽입되는 위치를 나타냅니다.</p> <div data-bbox="820 1563 1077 1729" style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin: 10px 0;"> </div>	<input checked="" type="checkbox"/> 그리드선택	<input checked="" type="checkbox"/>	기준선/점에 스냅	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 끝점 스냅	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> 끝점 스냅 - 재정의	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> 단일 볼트 선택	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> 모두 선택	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> 보조선에 스냅	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> 볼트 선택	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> 부재 선택	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 뷰 선택	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> 선 및 가장자리에 스냅	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> 선 및 가장자리에 스냅 - 재정의	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> 그리드선택	<input checked="" type="checkbox"/>																								
기준선/점에 스냅	<input checked="" type="checkbox"/>																								
<input type="checkbox"/> 끝점 스냅	<input checked="" type="checkbox"/>																								
<input checked="" type="checkbox"/> 끝점 스냅 - 재정의	<input checked="" type="checkbox"/>																								
<input checked="" type="checkbox"/> 단일 볼트 선택	<input checked="" type="checkbox"/>																								
<input checked="" type="checkbox"/> 모두 선택	<input checked="" type="checkbox"/>																								
<input checked="" type="checkbox"/> 보조선에 스냅	<input checked="" type="checkbox"/>																								
<input checked="" type="checkbox"/> 볼트 선택	<input checked="" type="checkbox"/>																								
<input checked="" type="checkbox"/> 부재 선택	<input checked="" type="checkbox"/>																								
<input type="checkbox"/> 뷰 선택	<input checked="" type="checkbox"/>																								
<input checked="" type="checkbox"/> 선 및 가장자리에 스냅	<input checked="" type="checkbox"/>																								
<input checked="" type="checkbox"/> 선 및 가장자리에 스냅 - 재정의	<input checked="" type="checkbox"/>																								
바로 아래에 명령 그룹이 있는 드롭다운 버튼을 추가	1. 리본 아이템 추가 목록에서 드롭다운 버튼 을 선택합니다.																								

대상	수행할 작업
	<p>2. 모양 목록에서 다음 작업을 수행합니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 버튼에 아이콘이 있는지 여부를 선택하십시오. 아이콘 이미지를 찾습니다. • 버튼에 텍스트가 있는지 여부를 선택하십시오. <p>3. 미리 보기는 버튼의 모양을 보여줍니다. 필요한 경우 버튼 모양을 수정하십시오.</p> <p>4. 버튼을 리본으로 드래그하십시오.</p> <p>버튼은 이제 단일 명령에 대한 빈 자리 표시자입니다. 작동시키려면 드롭다운 버튼에 명령을 추가해야 합니다.</p> <p>a. 리본 아이템 추가 목록에서 단순 버튼을 선택합니다.</p> <p>b. 명령 목록에서 드롭다운 목록에 추가할 명령을 선택합니다.</p> <p>c. 모양 목록에서 버튼의 모양을 설정하십시오.</p> <p>d. 버튼을 드롭다운 목록으로 드래그합니다.</p> <p>파란색은 버튼이 삽입되는 위치를 나타냅니다. 마우스 포인터를 아래쪽 화살표 위로 움직이면 목록이 열리고 명령을 목록으로 드래그할 수 있습니다. 아래 화살표를 다시 클릭할 때까지 목록이 열려 있는 상태로 남아 있습니다.</p>  <p>e. 필요한 만큼 명령을 드롭다운 버튼에 추가하십시오.</p>
<p>단일 명령에 대한 버튼과 바로 아래에 명령 그룹이 있는 드롭다운 버튼을 추가</p>	<p>1. 리본 아이템 추가 목록에서 분할 버튼을 선택합니다.</p> <p>2. In the 명령 목록에서 전체 분할 버튼의 기본 버튼으로 리본에 추가할 명령을 선택합니다.</p>

대상	수행할 작업
	<p>3. 모양 목록에서 다음 작업을 수행합니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 버튼에 아이콘이 있는지 여부를 선택하십시오. 아이콘의 크기를 선택하거나 확장 가능한 아이콘의 사용 여부를 선택하거나 아이콘 이미지를 찾아보십시오. • 버튼에 텍스트가 있는지 여부를 선택하십시오. <p>4. 미리 보기는 버튼의 모양을 보여줍니다. 필요한 경우 버튼 모양을 수정하십시오.</p> <p>5. 버튼을 리본으로 드래그하십시오.</p> <p>버튼에는 이제 하나의 명령이 있습니다. 드롭다운 목록에 명령을 추가해야 합니다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 리본 아이템 추가 목록에서 단순 버튼을 선택합니다. 명령 목록에서 드롭다운 목록에 추가할 명령을 선택합니다. 모양 목록에서 버튼의 모양을 설정하십시오. 버튼을 드롭다운 목록으로 드래그합니다. <p>파란색은 버튼이 삽입되는 위치를 나타냅니다. 마우스 포인터를 아래쪽 화살표 위로 움직이면 목록이 열리고 명령을 목록으로 드래그할 수 있습니다. 아래 화살표를 다시 클릭할 때까지 목록이 열려 있는 상태로 남아 있습니다.</p>  <ol style="list-style-type: none"> 필요한 만큼 명령을 드롭다운 버튼에 추가하십시오.

리본의 왼쪽에 있는 고정 컨테이너 또는 리본 위에 있는 **빠른 액세스 도구 모음**으로 명령을 드래그할 수도 있습니다.



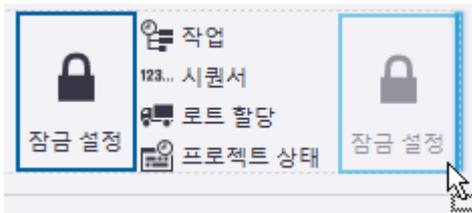
버튼 이동

리본에서 버튼을 재배치할 수 있습니다. 드롭다운 버튼을 서로 아래로 이동할 수 없습니다.

1. 이동할 버튼을 선택합니다.
버튼이 강조 표시됩니다.



2. 버튼을 새 위치로 드래그합니다.
파란색은 버튼이 삽입되는 위치를 나타냅니다. 예제:



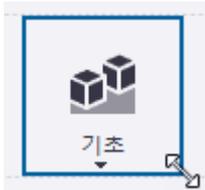
버튼 크기 조정

기본 버튼의 크기를 변경할 수 있습니다.

1. 크기를 조정할 버튼을 선택합니다.



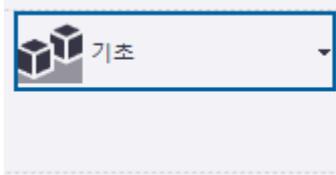
2. 버튼의 측면이나 모서리 위로 마우스 포인터를 움직여 흰색 화살표 기호를 표시합니다.



3. 화살표를 드래그하여 새 크기를 정의합니다.



버튼의 크기가 적절하게 변경됩니다. 필요한 경우 리본에서 다른 버튼이 자동으로 앞으로 이동됩니다.



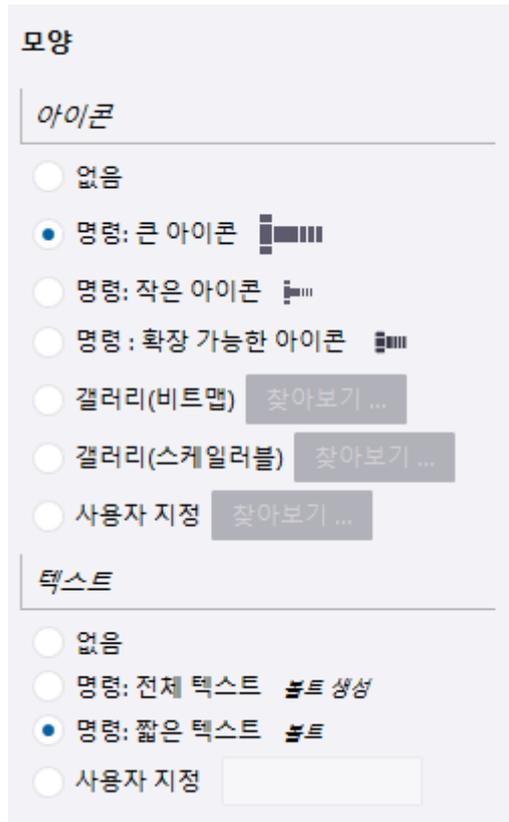
4. 버튼을 두 번 클릭하여 확장합니다.
이제 버튼이 빈 공간을 완전히 채웁니다.



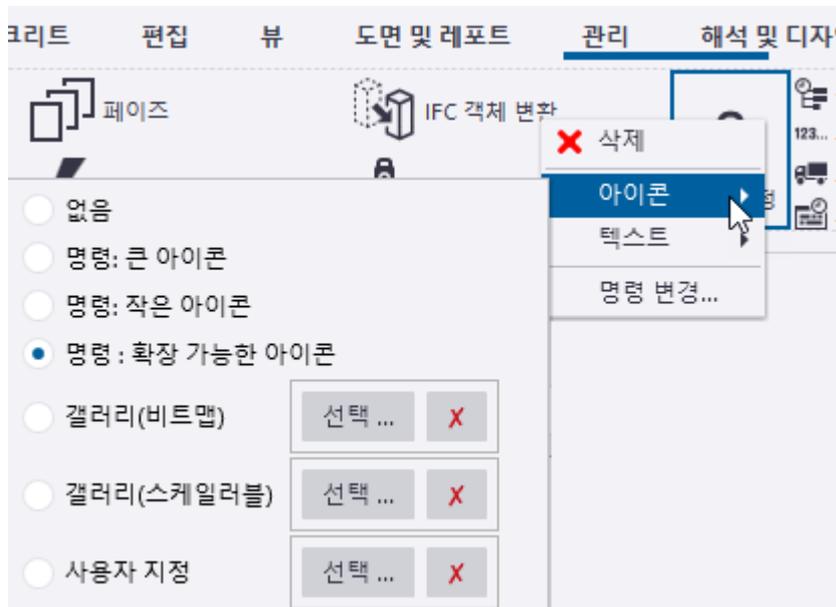
버튼의 모양 변경

버튼의 모양을 변경할 수 있습니다.

1. 수정할 버튼을 선택합니다.
 - 새 버튼을 추가하는 경우: **명령** 목록에서 명령을 선택합니다.
버튼의 현재 속성은 **모양** 목록에 표시됩니다.



- 버튼이 이미 리본에 있는 경우: 리본에서 선택한 버튼을 마우스 오른쪽 단추로 클릭합니다.



2. 아이콘을 변경하려면 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.
 - a. **없음**: 버튼에 사용되는 이름 없음
 - b. **명령: 큰 아이콘**: 기본 큰 아이콘(32x32)이 사용됨

- c. **명령: 작은 아이콘:** 기본 작은 아이콘(16x16)이 사용됨
 - d. **명령 : 확장 가능한 아이콘:** 확장 가능한 벡터 아이콘이 사용됨
 - e. **갤러리(비트맵):** Tekla Structures 아이콘 갤러리에서 큰 비트맵 또는 작은 비트맵 아이콘 선택
 - f. **갤러리(스케일러블):** Tekla Structures 아이콘 갤러리에서 확장 가능한 아이콘 선택
 - g. **사용자 지정:** 적합한 이미지 파일을 선택하여 사용자 지정 아이콘을 정의합니다. 권장 크기는 큰 버튼의 경우 32x32픽셀, 작은 버튼의 경우 16x16픽셀입니다. 사용자 지정 이미지가 적합한 크기로 표시되지 않는 경우, 이미지 파일의 DPI 설정을 확인하십시오. 권장 DPI는 96입니다.
3. 이름을 변경하려면 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.
- **없음:** 버튼에 사용되는 이름 없음
 - **명령: 전체 텍스트:** 이름의 기본 전체 버전이 사용됨
 - **명령: 짧은 텍스트:** 이름의 기본 약식 버전이 사용됨
 - **사용자 지정:** 버튼에 사용자 정의 이름 입력

명령 편집기를 사용하여 사용자 정의 명령 만들기

사용자 정의 명령을 생성하고 이를 파일 또는 URL에 링크할 수 있습니다. **명령 편집기**로 사용자 정의 명령을 생성하십시오.

사용자 정의 명령은 ..\Users\\AppData\Local\Trimble\Tekla Structures\\UI\Commands 폴더에 저장됩니다.

1. **파일 메뉴 --> 설정 --> 사용자 지정 --> 사용자 정의 명령** 을 클릭하여 **명령 편집기**를 엽니다.
2. **새로 만들기**를 클릭합니다.
3. 명령에 대한 고유 ID를 입력하고 **확인**을 클릭합니다.

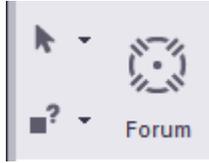
예를 들어 **Tekla Discussion Forum**에 대한 링크를 생성합니다. OpenTeklaDiscussionForum을 명령의 ID로 입력합니다.

더 많은 속성이 있는 새 열이 나타납니다.

원본 파일	User
ID	<i>i</i> OpenTeklaDiscussionForum
전체 이름	<i>i</i> My command
약식 이름	<i>i</i> Command
큰 아이콘	<i>i</i> ... X
작은 아이콘	... X
확장 가능한 아이콘	<i>i</i> ... X
도구 설명	
작업	<i>i</i> 파일 또는 URL
가용성	<input checked="" type="checkbox"/> 모두 <input checked="" type="checkbox"/> 모델링 <input checked="" type="checkbox"/> 도면 <input checked="" type="checkbox"/> 가져오기

- 전체 이름과 약식 이름 상자에 명령의 이름을 입력하십시오.
이 이름이 Tekla Structures 사용자 인터페이스에 표시됩니다. 전체 이름 및 약식 버전과 같이 두 가지 다른 이름을 정의할 수 있습니다. 예를 들어 Tekla Discussion Forum을 명령의 전체 이름으로 입력하고, Forum을 약식 버전으로 입력합니다.
- 큰 아이콘, 작은 아이콘 및 확장 가능한 아이콘 설정에서 명령 아이콘을 선택합니다.
큰 아이콘, 작은 아이콘 또는 확장 가능한 벡터 아이콘 등 3개의 대체 아이콘을 정의할 수 있습니다.
자신의 아이콘을 사용하거나 Tekla Structures 아이콘 갤러리에서 적절한 아이콘을 선택할 수 있습니다.
- 도구 설명 상자에 명령의 도구 설명을 입력합니다.
예를 들어, Tekla discussion forum으로 이동이라고 입력합니다.
- 작업 상자에서 파일 또는 URL을 정의합니다.
예를 들어, <https://forum.tekla.com>을 입력합니다.
- 가용성에서 명령을 사용할 수 있는 모드를 선택하십시오.
- 저장을 클릭하여 새 명령을 저장합니다.
- 리본 편집기로 이동합니다.

11. 버튼 유형을 선택합니다.
12. **명령** 목록에서 생성한 새 명령을 검색하십시오.
13. 필요한 경우 **모양** 목록에서 버튼의 모양을 수정하십시오.
14. 새 버튼을 리본으로 드래그하십시오.



15. 사용자 정의 명령을 수정하려면 리본에서 명령을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 다른 명령의 경우와 마찬가지로 명령 속성을 편집합니다.

구분자 철근 추가

리본에서 버튼을 더 작은 그룹으로 나눌 수 있도록 수직 및 수평 구분줄을 추가할 수 있습니다.

1. **리본 아이템 추가** 목록에서 **구분자**를 선택합니다.
2. **모양** 목록에서 수평 또는 수직 철근을 추가할지 여부와 철근 두께를 선택합니다.

미리 보기는 구분줄이 어떻게 보이는지 보여줍니다.

3. 미리 보기 아이템을 리본으로 드래그합니다.
4. 철근의 방향이나 선 두께를 수정하려면 탭에서 철근을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 **방향** 또는 **두께**를 선택합니다.
5. 철근을 삭제하려면 리본에서 철근을 선택하고 키보드에서 **Delete**를 누릅니다.

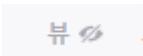
또는 리본의 철근을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 **삭제**를 선택합니다.

버튼 제거

1. 리본에서 버튼을 선택하십시오.
2. 키보드에서 **Delete**를 누릅니다.
또는 리본의 버튼을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 **삭제**를 선택합니다.

탭 추가, 숨기기 및 편집

리본 탭을 추가, 이동 및 이름을 변경하고, 정렬 방식을 선택하고, 현재 프로젝트에 필요 없을 경우 일부 탭을 숨길 수 있습니다. 예를 들어, 철골 부재만 모델링할 경우 **콘크리트** 탭을 일시적으로 숨길 수 있습니다.

대상	수행할 작업
새 탭 추가	<ol style="list-style-type: none"> 1. 리본 아이템 추가 목록에서 탭을 선택합니다. 2. 텍스트 상자에 탭의 이름을 입력합니다. 3. 탭 추가를 클릭하여 리본에 추가하십시오.
리본의 탭 순서 변경	<p>탭 제목을 드래그 앤 드롭합니다.</p>
탭 정렬 방법 선택	<p>리본 영역을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 탐색 모드 옵션 중 하나를 선택합니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 스크롤 표시: 탭 사이에서 전환할 때 리본 이동이 최소화됨 • 왼쪽 맞춤: 리본 왼쪽부터 아이콘 시작 • 탭에 맞춤: 현재 탭 왼쪽부터 아이콘 시작
현재 프로젝트에서 필요 없는 탭 숨기기	<ol style="list-style-type: none"> 1. 탭 제목에 마우스 포인터를 놓습니다. 탭 제목에 작은 눈 기호가 나타납니다.  2. 눈 기호(👁)를 클릭합니다. 눈 기호가 변하고 탭 제목이 회색으로 바뀝니다.  <p>이제 뷰 탭이 리본에서 숨겨집니다. 리본을 밀면 숨겨진 탭이 나타납니다.</p>  <p>숨겨진 탭을 다시 표시하려면 눈 기호를 다시 클릭합니다.</p>
탭 이름 바꾸기	<p>탭 제목을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 이름 바꾸기를 선택합니다. 탭의 새 이름을 입력합니다.</p>
탭 제거	<p>탭을 선택하고 삭제를 누릅니다.</p> <p>또는 탭을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 삭제를 선택합니다.</p>

리본을 저장합니다.

변경하려면 사용자 지정 리본을 저장합니다.

1. **리본 편집기**에서 **저장** 버튼을 클릭합니다.

2. Tekla Structures로 돌아가고 새 리본을 로드할 것인지 묻는 메시지가 표시되면 **예**를 클릭합니다. 리본에 변경한 사항이 업데이트됩니다.

변경 내용을 확인합니다.

원본 리본을 변경한 내용과 변경할 수 있습니다. 추가되고 제거된 항목과 다른 탭으로 이동된 항목을 확인할 수 있습니다.

1. 수행하지 않은 경우 사용자 지정 리본을 저장합니다.
2. **비교** 버튼을 클릭합니다.
3. **리본 비교** 대화 상자에서 변경사항을 확인합니다.

예제:



- **없음:** 명령이 제거됨
- **이동함:** 명령이 새 위치로 이동됨
- **사용자 지정 추가 사항:** 명령이 추가됨

주 **원본 리본**은 현재 구성에 대해 Tekla Structures 설치 시 제공되는 리본 파일을 말합니다.

4. 다시 되돌리고자 하는 명령을 제거한 경우 이 명령을 **리본 비교** 대화 상자에서 리본으로 드래그합니다.
5. 완료되면 **닫기**를 클릭합니다.

리본 백업 및 복원

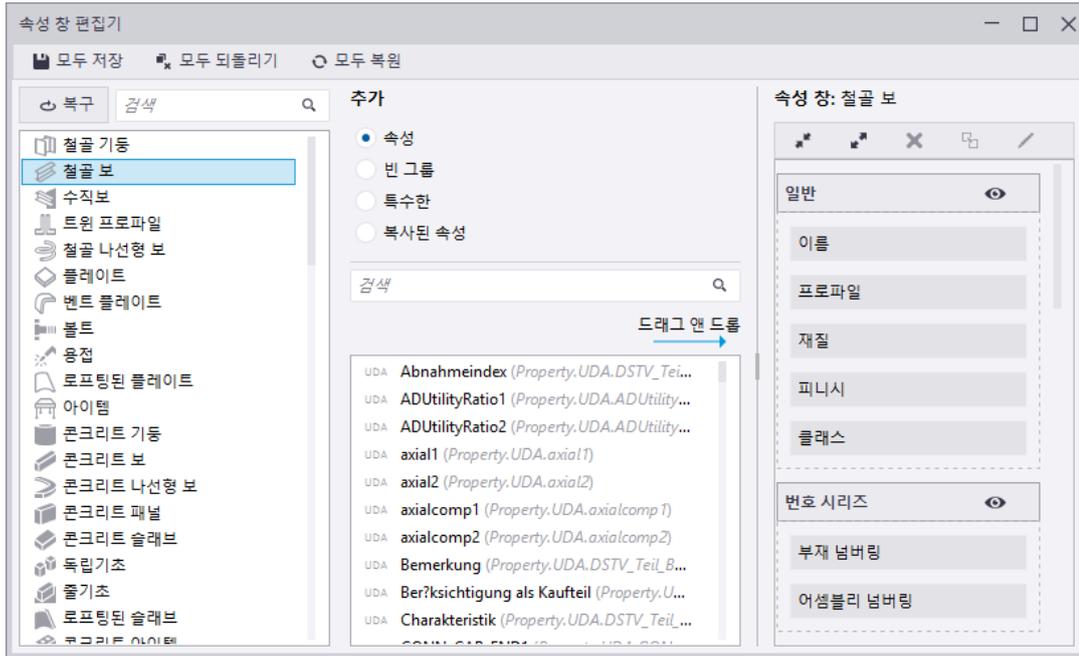
언제든 기본 Tekla Structures 리본을 복원할 수 있습니다. 사용자 지정한 내용이 영구적으로 삭제되므로 기본 설정을 복원하기 전에 먼저 사용자 지정 리본의 백업 복사본을 저장하십시오. 백업 파일을 사용하여 사용자 지정 리본을 사용하도록 되돌리거나, 리본 설정을 다른 컴퓨터에 복사하거나, 사용자 지정 리본을 동료와 공유할 수 있습니다.

1. 사용자 지정 리본의 백업 사본을 저장하려면 다음 작업을 수행합니다.
 - a. **리본 편집기에서 저장** 버튼을 클릭합니다.
 - b. `..\Users\\AppData\Local\Trimble\Tekla Structures\\UI\Ribbons` 폴더로 이동합니다.
 - c. 원하는 리본 파일의 복사본을 만들고 다른 폴더에 저장합니다.
Tekla Structures 구성에 따라 리본의 이름이 지정됩니다. 예를 들어, **전체** 구성에서 **모델링** 리본 파일의 이름은 `albl_up_Full--main_menu.xml`입니다.
2. **복원** 버튼을 클릭하여 기본 Tekla Structures 모델링 또는 도면 리본을 복원합니다.
3. 사용자 지정 리본을 다시 사용하도록 되돌리려면 다음 작업을 수행합니다.
 - a. 백업 파일을 `..\Users\\AppData\Local\Trimble\Tekla Structures\\UI\Ribbons` 폴더에 다시 복사합니다.
 - b. Tekla Structures로 돌아가고 새 리본을 로드할 것인지 묻는 메시지가 표시되면 **예**를 클릭합니다.
리본이 변경한 사항으로 업데이트됩니다.

6.2 속성 창 레이아웃 사용자 지정

Tekla Structures는 속성 창에 모델 객체 또는 도면 객체 속성을 표시합니다. 필요에 더 맞게 속성 창을 사용자 지정하려면 **속성 창 편집기**를 사용하십시오. 속성 창에서 속성을 보려는 각각의 객체 유형마다 따로 선택할 수 있습니다. 속성 창에서 설정을 표시하고 숨기고 구성하고, 가장 필요한 사용자 정의 속성(UDA)을 속성 창에 직접 추가할 수 있습니다.

속성 창 편집기를 열려면 **파일 메뉴 --> 설정 --> 사용자 지정 --> 속성 창**을 클릭하거나, 속성 창에서 **속성 창 설정**  버튼을 클릭하고 **사용자 지정...**을 선택합니다.



속성 창 편집기를 사용하면 다음 작업을 수행할 수 있습니다.

- 적절한 순서 또는 적절한 그룹으로 속성 구성
- 사용하지 않거나 필요 없는 속성 숨기기 또는 제거
- UDA(사용자 정의 속성)를 비롯하여, 관련성이 높다고 생각하는 속성에 대한 자체 그룹 생성
- UDA(사용자 정의 속성)를 포함한 속성을 기존 그룹에 추가
- 중첩된 속성 그룹 생성
- 속성 또는 그룹 이름 바꾸기
- 사용자 지정 속성 창 레이아웃 저장

사용자 지정된 속성 창 레이아웃

은 ..Users\\AppData\Local\Trimble\Tekla Structures\\UI\PropertyTemplates\ 폴더의 PropertyTemplates.xml 또는 PropertyTemplates.Drawing.xml 파일에 저장됩니다. 폴더를 찾을 수 없는 경우, 컴퓨터에서 숨겨진 파일 및 폴더를 볼 수 있는지 확인하십시오.

회사 관리자는 사용자 지정 리본 또는 사용자 지정 탭과 동일한 방법으로 회사 전체에 사용자 지정 속성 창 레이아웃을 배포할 수 있습니다.

속성 또는 속성 그룹 추가

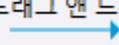
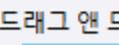
속성 창 편집기에는 3개 열이 있습니다.

- 왼쪽의 **객체 유형 목록**. 목록에는 속성 창을 가진 모든 객체가 표시됩니다. 수정하려는 속성 창 레이아웃을 가진 객체 유형을 목록에서 선택합니다.

각 객체 유형의 도구 설명에는 객체 유형 정의를 불러온 원본 파일이 기본 원본 파일, 사용자 환경, 사용자가 정의한 사용자 지정 등과 같이 표시됩니다.

- **중간의 속성 목록**. 목록에는 각 모델 객체 또는 도면 객체에 사용할 수 있는 모든 속성이 표시됩니다. 모델 객체의 경우에는 각 객체 유형에 대한 사용자 정의 속성(UDA)도 표시됩니다. 이러한 속성과 UDA를 일반 속성으로 속성 창 레이아웃에 추가할 수 있습니다. 이미 사용 중인 속성은 다시 추가할 수 없지만 속성 창 레이아웃에서 다시 구성할 수 있습니다. 선택한 객체 유형과 호환되지 않는 속성은 추가할 수 없습니다.
- 오른쪽의 **속성 창 레이아웃**. 선택한 객체 유형에 대한 속성 창의 현재 레이아웃이 표시됩니다.

대상	수행할 작업
수정하려는 속성 창 레이아웃이 있는 객체 유형 선택	<p>왼쪽의 객체 유형 목록에서 목록을 검색하거나 검색 상자를 사용하여 내용을 필터링합니다.</p>
속성 창 레이아웃에 새 속성 추가	<ol style="list-style-type: none"> 1. 중간 열의 추가 섹션에서 속성을 선택합니다. 2. 속성 목록에서 속성을 하나 선택합니다. <p>Ctrl 또는 Shift 키를 사용하여 여러 속성을 선택합니다.</p>

대상	수행할 작업
	<div data-bbox="734 280 1340 862"> <p>추가</p> <p><input checked="" type="radio"/> 속성</p> <p><input type="radio"/> 빈 그룹</p> <p><input type="radio"/> 특수한</p> <p><input type="radio"/> 복사된 속성</p> <hr/> <input type="text"/> Q</div> <p style="text-align: right;">드래그 앤 드롭 </p> <div data-bbox="742 683 1332 862"> <p>UDA axial1 (Property.UDA.axial1)</p> <p>UDA axial2 (Property.UDA.axial2)</p> <p>UDA axialcomp1 (Property.UDA.axialcomp1)</p> <p>UDA axialcomp2 (Property.UDA.axialcomp2)</p> <p>UDA Category (Property.UDA.TW_CATEGORY)</p> </div> <p>3. 속성을 오른쪽의 속성 창 레이아웃으로 드래그합니다.</p> <p>속성 창에 있는 어떤 그룹으로도 속성을 드래그할 수 있습니다.</p>
속성 창 레이아웃에 새 그룹 추가	<p>1. 중간 열의 추가 섹션에서 빈 그룹을 선택합니다.</p> <p>2. 새 그룹의 제목을 입력하십시오.</p> <div data-bbox="734 1153 1340 1646"> <p>추가</p> <p><input type="radio"/> 속성</p> <p><input checked="" type="radio"/> 빈 그룹</p> <p><input type="radio"/> 특수한</p> <p><input type="radio"/> 복사된 속성</p> <hr/> <p>새 그룹의 헤더 입력:</p> <input type="text" value="My UDAs"/></div> <p style="text-align: right;">My UDAs  드래그 앤 드롭 </p> <p>3. 그룹 템플릿을 오른쪽의 속성 창 레이아웃으로 드래그합니다.</p> <p>새 그룹을 만들거나 기존 그룹 내에 새 그룹을 삽입하여 중첩 그룹을 만들 수 있습니다.</p> <p>기존 그룹을 드래그하여 재구성할 수 있습니다.</p>

대상	수행할 작업
속성 창 레이아웃에 사용자 정의 속성 버튼 추가	<p>속성 창 레이아웃에서 실수로 사용자 정의 속성 버튼을 제거한 경우 모델 객체의 속성 창 레이아웃에 다시 추가할 수 있습니다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 중간 열의 추가 섹션에서 특수한을 선택합니다. <div data-bbox="730 450 1246 875" style="border: 1px solid #ccc; padding: 10px; background-color: #f9f9f9;"> <p>추가</p> <p><input type="radio"/> 속성</p> <p><input type="radio"/> 빈 그룹</p> <p><input checked="" type="radio"/> 특수한</p> <p><input type="radio"/> 복사된 속성</p> <hr/> <p>'자세히' 버튼 다시 추가:</p> <div style="display: flex; align-items: center; gap: 10px;"> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px 10px; background-color: #e0e0e0;">사용자 정의 속성</div> → <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px 10px; background-color: #e0e0e0;">드래그 앤 드롭</div> </div> </div> <ol style="list-style-type: none"> 2. 오른쪽의 속성 창 레이아웃으로 사용자 정의 속성 버튼을 드래그합니다. <p>사용자 정의 속성 버튼은 컴포넌트와 같은 일부 객체 유형에 추가할 수 없습니다.</p>

일부 모델 객체 유형에는 속성 창 편집기에서 숨겨진 사용자 정의 속성 및/또는 속성 그룹의 일부인 사용자 정의 속성이 있습니다. 예를 들어 **하단 콘크리트 피복**은 **철근 집합용 콘크리트 피복** 그룹에 속합니다. 이러한 속성을 개별적으로 사용해야 하는 경우 중간 열의 검색 상자에 __ (이중 밑줄)을 입력하여 찾을 수 있습니다. 템플릿에서 이러한 속성을 사용할 수도 있습니다. 예를 들어, **하단 콘크리트 피복**을 레포트 템플릿에 추가하려면 `GetValue("USERDEFINED.__CovThickBottom")` 값 필드 수식을 사용합니다.

속성 또는 속성 그룹의 이름 변경

대상	수행할 작업
속성 또는 속성 그룹의 이름 바꾸기	<ol style="list-style-type: none"> 1. 속성 창 레이아웃에서 이름을 바꿀 속성이나 속성 그룹을 선택합니다. 2.  를 클릭합니다. 3. 이름 바꾸기 대화 상자에 새 이름을 입력하고 확인을 클릭합니다. <p>또는 속성이나 속성 그룹의 이름을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 이름 바꾸기...를 선택합니다.</p>
속성 또는 속성 그룹의 원래 이름 복원	<ol style="list-style-type: none"> 1. 속성 창 레이아웃에서 이름을 원래대로 복원할 그룹 또는 속성을 선택합니다.

대상	수행할 작업
	2. 마우스 오른쪽 버튼을 클릭한 다음 원본 이름 복 구를 선택합니다.

한 객체 유형에서 다른 객체 유형으로 속성 복사

한 객체 유형에서 다른 객체 유형으로(예: 철골 보에서 철골 플레이트로) 속성을 복사할 수 있습니다. 필요한 경우 한 번에 여러 개의 속성 그룹을 복사할 수 있습니다.

1. 왼쪽의 객체 유형 목록에서 속성을 복사할 객체 유형을 선택하십시오.
2. 오른쪽의 속성 창 레이아웃에서 복사할 속성을 선택합니다.

Ctrl 또는 **Shift** 키를 사용하여 여러 속성을 선택합니다.

3.  을 클릭하여 선택한 속성을 복사합니다.

또는 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭한 다음 **속성 복사**를 선택합니다.

복사된 속성은 중간 열의 **내용** 섹션 밑에 표시됩니다.

추가

- 속성
- 빈 그룹
- 특수한
- 복사된 속성

복사된 속성이 포함된 새 그룹 생성:
(복사된 위치: 철골 기둥)

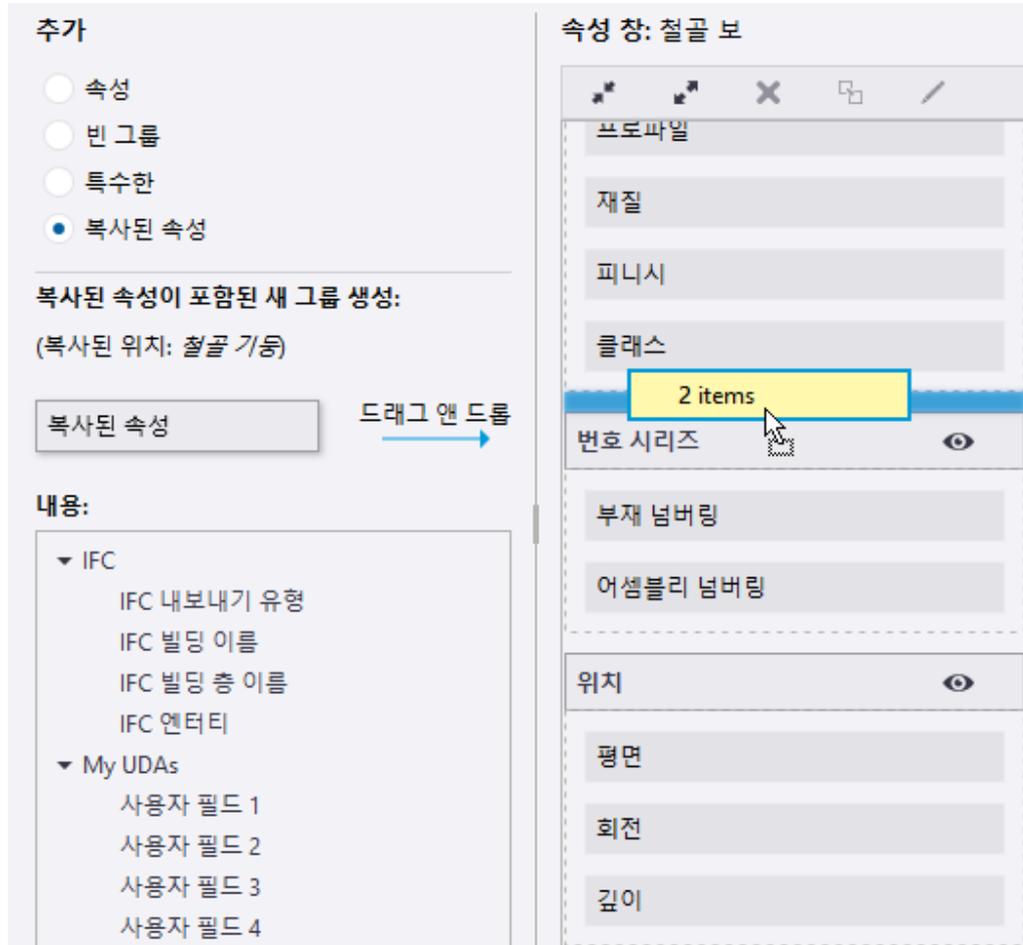
복사된 속성

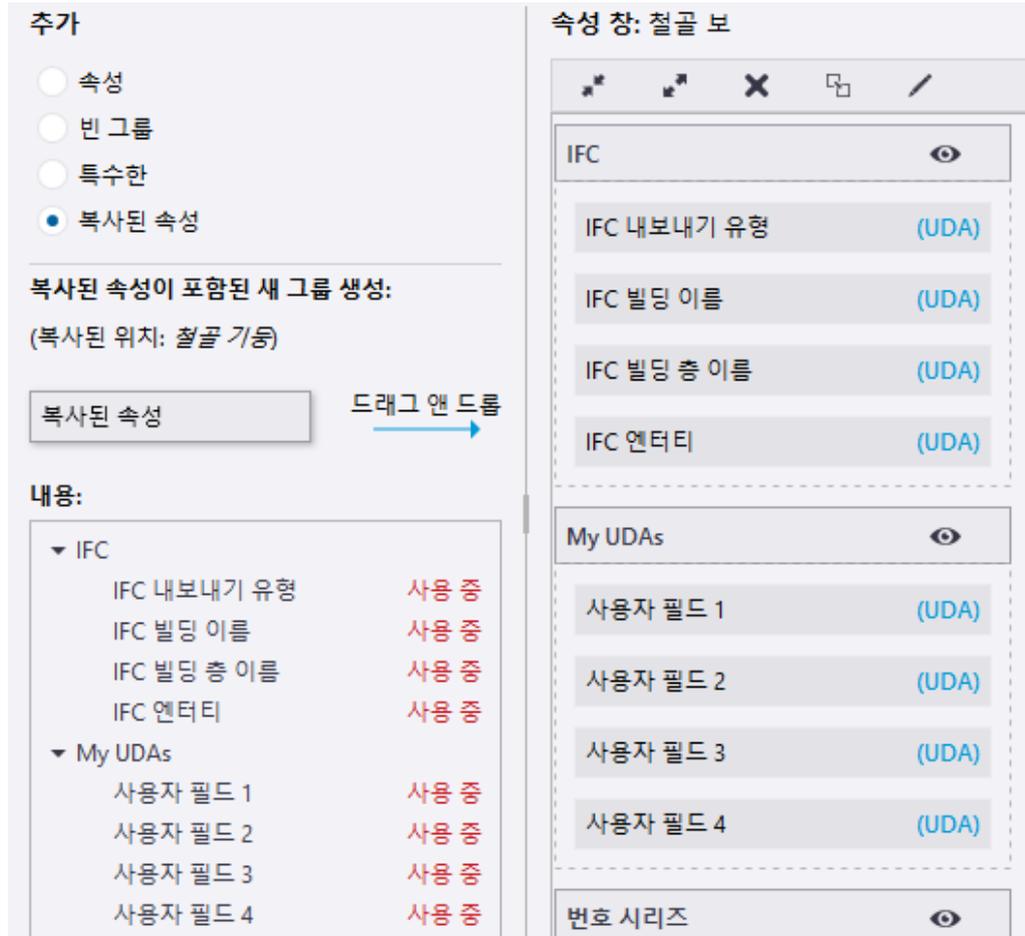
→ **드래그 앤 드롭**

내용:

- ▼ IFC
 - IFC 내보내기 유형
 - IFC 빌딩 이름
 - IFC 빌딩 층 이름
 - IFC 엔터티
- ▼ My UDAs
 - 사용자 필드 1
 - 사용자 필드 2
 - 사용자 필드 3
 - 사용자 필드 4

4. 왼쪽의 객체 유형 목록에서 속성을 복사해 넣을 객체 유형을 선택하십시오.
5. 추가 섹션에서 복사된 속성 옵션을 선택합니다.
6. 복사된 속성 상자를 중간 열에서 오른쪽의 속성 창 레이아웃으로 드래그합니다.





다른 그룹을 복사하거나 속성 창 편집기를 닫을 때까지는 복사한 그룹의 이름과 그룹의 내용이 중간 열에 표시됩니다.

중첩 그룹을 복사하면 주 그룹 내의 모든 중첩 그룹도 복사됩니다.

주 이미 사용 중인 속성을 다시 추가할 수는 없습니다. 이미 사용 중인 속성을 복사하면 복사된 속성은 내용 섹션에 **사용 중**이라는 텍스트가 있습니다.

선택한 객체 유형에 추가할 수 없는 속성은 내용 섹션에 **호환 불가능**이라는 텍스트가 있습니다.

단일 속성의 기본 가시성 설정

속성 창에서 기본적으로 표시되거나 숨겨지는 속성을 각 객체 유형에 대해 개별적으로 정의하거나, 속성 즐겨찾기 집합을 생성할 수 있습니다.

기본적으로, 일부 객체 유형에는 속성 창에 표시되는 속성이 너무 많아서 모든 속성에서 필요한 속성을 찾기가 불편할 수 있습니다. 속성 창을 정리하려면 속성을

자주 사용함 또는 자주 사용하지 않음으로 표시하여 자주 필요하지 않는 속성을 숨길 수 있습니다.

- 오른쪽의 속성 창 레이아웃에서 자주 사용함 또는 자주 사용하지 않음으로 표시할 속성을 선택합니다. 별표를 사용하면 자주 사용함으로 표시합니다.



- 별표 선택을 해제하면 속성을 자주 사용하지 않음으로 표시합니다. 해당 속성이 속성 창에서 숨겨집니다.
 - 별표를 선택하여 속성을 자주 사용함으로 표시합니다. 해당 속성이 속성 창에 표시됩니다.
- 한 번에 여러 속성을 자주 사용함 또는 자주 사용하지 않음으로 표시하려면 **Ctrl** 또는 **Shift** 키를 사용하여 여러 속성을 선택합니다.
사용자 지정 속성 창 레이아웃을 저장하면 자주 사용함으로 표시된 속성만 표시됩니다.

속성 그룹의 기본 가시성 설정

선택한 속성 그룹을 속성 창에 기본적으로 표시할지 숨길지 정의할 수 있습니다.

- 오른쪽의 속성 창 레이아웃에서 숨길 속성 그룹을 선택합니다.
- 마우스 오른쪽 버튼을 클릭한 다음 **기본적으로 숨기기**를 선택합니다.



- 눈 아이콘이 숨김으로 바뀝니다. . 이제 선택한 속성 그룹이 속성 창에서 기본적으로 숨겨집니다.
- 속성 창에서 기본적으로 속성 그룹이 다시 표시되게 하려면 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하고 **기본으로 표시**를 선택합니다.

눈 아이콘이 표시로 변경됩니다. . 이제 선택한 속성 그룹이 속성 창에서 기본적으로 표시됩니다.

속성 창의 속성 그룹 가시성 변경 사항 (77 페이지)이 이 기본 설정을 재정의합니다.

사용자 지정 제거

대상	수행할 작업
속성 또는 속성 그룹 삭제	<ol style="list-style-type: none"> 속성 창 레이아웃에서 삭제할 속성이나 속성 그룹을 선택합니다. Ctrl 또는 Shift 키를 사용하여 여러 속성을 선택합니다.  를 클릭합니다. 또는 속성이나 속성 그룹을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 삭제를 선택합니다.
변경 내용 취소	모두 되돌리기 버튼을 클릭하여 변경 내용을 취소하고 이전 저장으로 되돌립니다.
단일 사용자 지정 제거	복구 버튼을 클릭하여 선택한 객체 유형의 속성 창 사용자 지정을 제거합니다. 또는 선택한 객체 유형을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 기본값으로 복원 을 선택합니다.
모든 사용자 지정 제거	모두 복구 버튼을 클릭하여 모든 속성 창 레이아웃의 사용자 지정을 제거합니다.

변경 사항 저장

변경에 만족하면 사용자 지정 속성 창 레이아웃을 저장합니다.

- 모두 저장** 버튼을 클릭합니다. Tekla Structures로 돌아오면 Tekla Structures에서 변경된 속성 창 템플릿을 다시 로드할 것인지 묻습니다.
- 예**를 클릭하여 사용자 지정된 속성 창 레이아웃을 적용합니다.

사용자 지정 속성 창의 UDA(사용자 정의 속성)

모델 객체의 속성 창에서 **자세히** 속성 그룹의 **사용자 정의 속성** 버튼을 클릭하면 사용자 정의 속성(UDA) 대화 상자가 열립니다. 속성 창을 사용자 지정하면 가장 중요한 UDA를 속성 창에 직접 추가할 수 있으므로 별도의 UDA 대화 상자를 열 필요가 없습니다.

사용자 정의 속성 버튼은 컴포넌트와 같은 일부 객체 유형에 사용할 수 없습니다. 도면 객체에는 UDA가 없습니다.

모델 객체를 생성 또는 수정할 때 UDA는 다른 모든 객체 속성과 함께 자동으로 적용됩니다. UDA는 속성 창에 있는 UDA 대화 상자에 있는 관계없이 자동으로 적용됩니다.

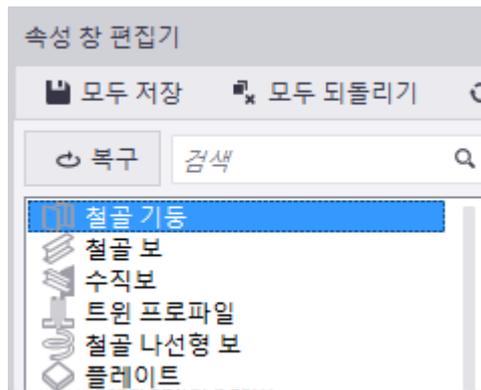
단위 유형이 Option, String, Integer, Float, Date, Distance, Weight, Force, Moment, Angle, Factor 및 Area. 다른 단위 유형을 가진 UDA는 UDA 대화 상자를 통해 사용해야 합니다.

주 속성 창 레이아웃을 사용자 지정하지 않아도 속성 창에서 UDA의 가시성을 제어할 수 있습니다. 속성 창에서 [속성 가시성 옵션 \(77 페이지\)](#) 및 검색을 사용하십시오.

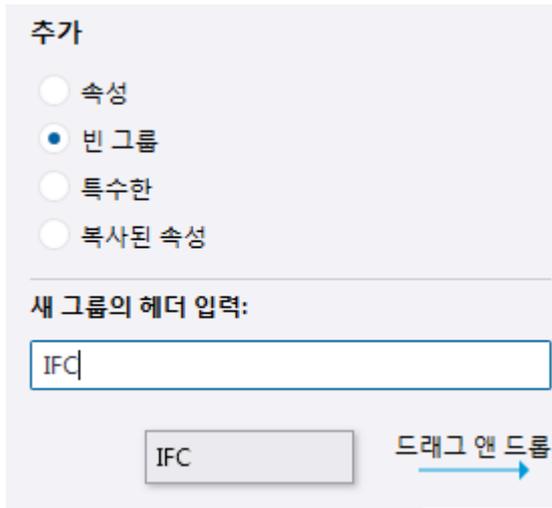
예제: IFC 관련 사용자 정의 속성을 속성 창 레이아웃에 추가하고 다른 객체 유형으로 복사하는 방법

이 예시는 IFC 관련 사용자 정의 속성(UDA) 그룹을 철골 기둥 속성 창 레이아웃에 추가하고 그룹을 철골 보 속성 창 레이아웃에 복사하는 방법을 보여주고 있습니다.

1. 객체 유형 목록에서 **철골 기둥**을 선택합니다.



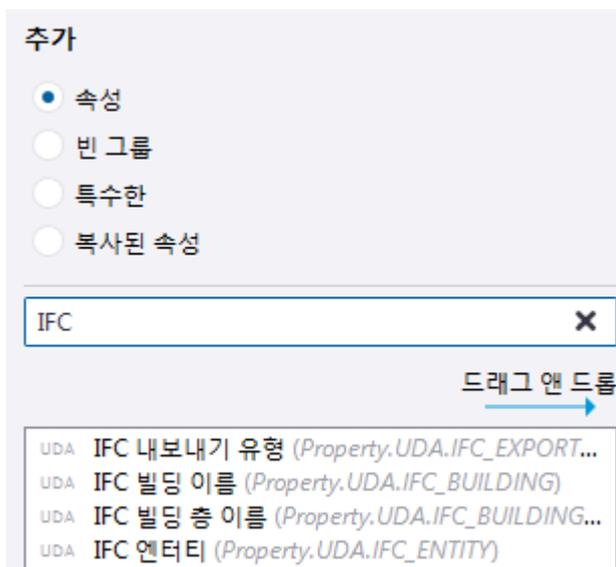
2. 추가 섹션에서 **빈 그룹**을 선택합니다. 새 그룹의 제목으로 IFC를 입력합니다.



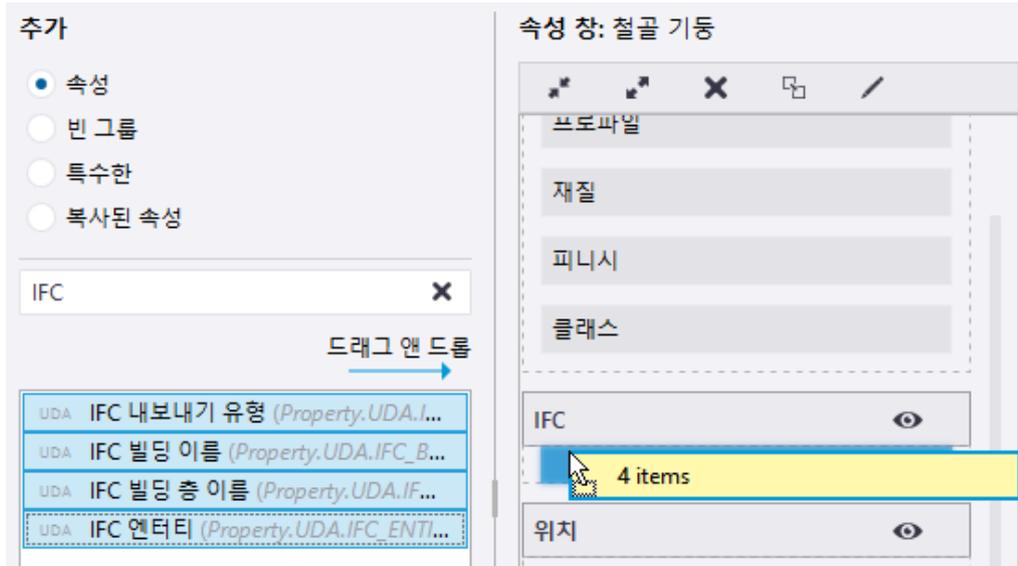
3. 그룹 템플릿을 오른쪽의 속성 창 레이아웃으로 드래그합니다.



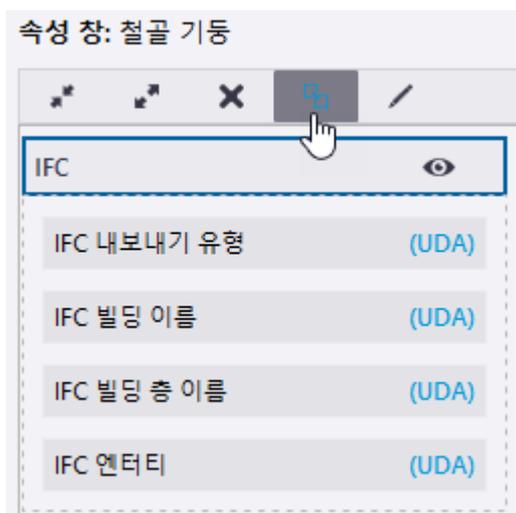
4. 추가 섹션에서 속성을 선택합니다. 검색에 IFC를 입력하여 IFC 관련 UDA를 검색합니다.



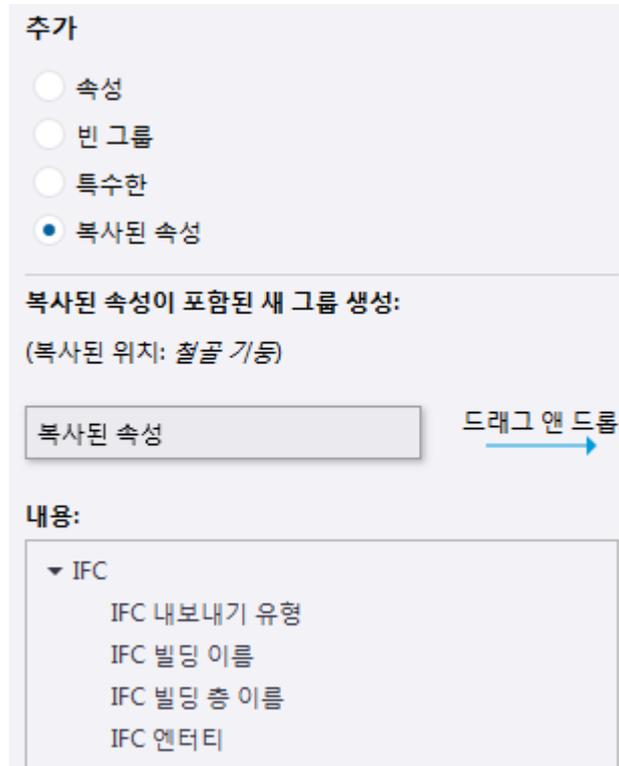
5. IFC UDA를 모두 선택하여 속성 창 레이아웃에서 만든 그룹으로 드래그합니다.



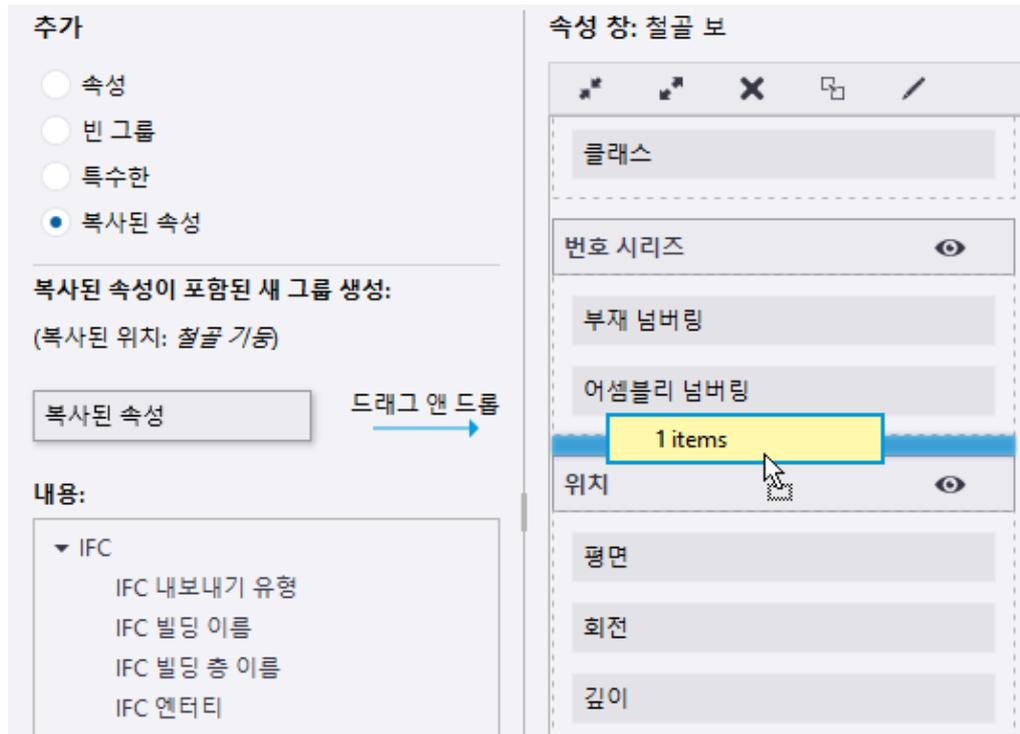
6. 필요한 UDA를 새 그룹에 추가했으면 철골 보 속성 창 레이아웃에도 추가할 수 있도록 이 그룹을 복사하십시오. 그룹의 제목을 선택하고 **선택한 아이템 복사** 버튼을 클릭합니다.



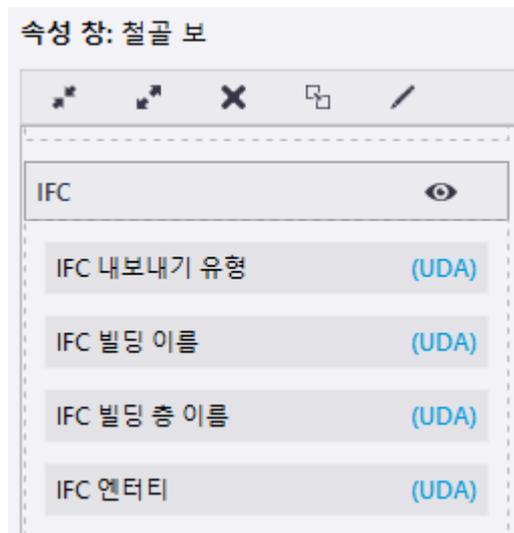
복사한 속성 그룹의 이름과 그룹의 내용이 중간 열에 표시됩니다. 속성이 철골 열에서 복사된 것을 볼 수 있습니다.



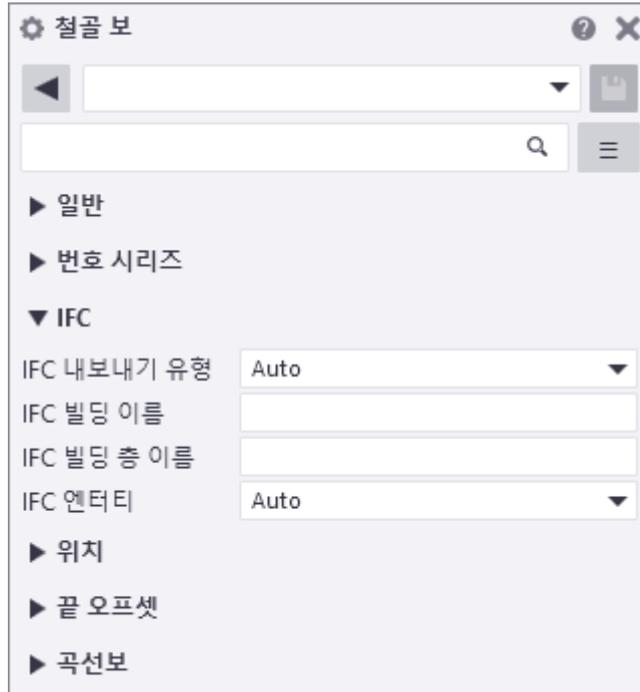
7. 철골 보 속성 창 레이아웃에 복사된 속성 그룹을 추가하려면 객체 유형 목록에서 **철골 보**를 선택합니다.
8. 복사된 그룹을 중간 열에서 오른쪽의 철골 보 속성 창 레이아웃으로 드래그합니다.



이제 철골 기둥 속성 창 레이아웃과 철골 보 속성 창 레이아웃에서 모두 IFC 관련 UDA를 사용할 수 있습니다.



9. **모두 저장** 버튼을 클릭하여 변경 내용을 저장합니다. Tekla Structures로 돌아오면 Tekla Structures에서 변경된 속성 창 템플릿을 다시 로드할 것인지 묻습니다. **예**를 클릭하여 사용자 지정된 속성 창 레이아웃을 적용합니다.



6.3 키보드 바로 가기 사용자 지정

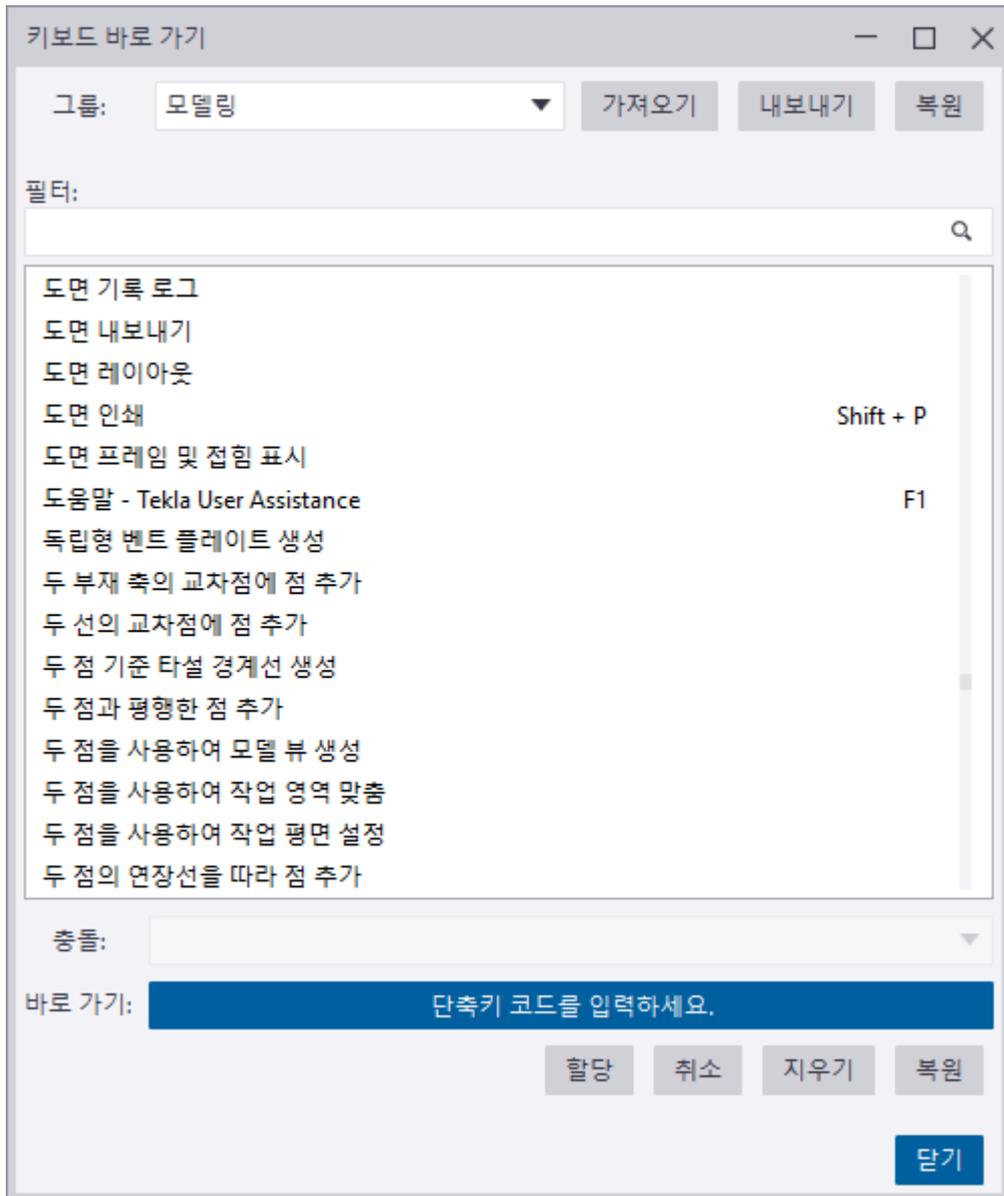
키보드 바로 가기 대화 상자에서 Tekla Structures에서 사용 가능한 모든 바로 가기의 목록을 볼 수 있으며, 새 키보드 바로 가기를 정의하고 기존 키보드 바로 가기를 제거할 수 있습니다. 사용자 지정 후 키보드 바로 가기를 내보내고 동료와 공유할 수 있습니다.

새 키보드 바로 가기 정의

어떤 명령, 매크로 또는 컴포넌트에도 키보드 바로 가기를 할당할 수 있습니다. 필요한 경우 기본 키보드 바로 가기를 변경할 수도 있습니다.

1. 파일 메뉴에서 설정 --> 키보드 단축키를 클릭합니다.

키보드 바로 가기 대화 상자가 열립니다.



2. 그룹 목록에서 수정하려는 바로 가기 그룹을 선택합니다.
명령 및 바로 가기 목록이 나타납니다.
3. 특정 명령 또는 키보드 바로 가기를 검색하려면 **필터** 상자에 텍스트를 입력합니다.
예제:
 - 이름에 "grid"라는 단어가 포함된 명령만 보려면 grid를 입력합니다.
 - "+"를 입력하면 두 부분으로 구성된 바로 가기(예: **Ctrl+S**) 목록을 확인할 수 있습니다.

- ", "를 입력하면 두 개의 연속 키로 구성된 바로 가기(예: M, N) 목록을 확인할 수 있습니다.
4. 목록에서 명령을 선택합니다.
 5. 단축키 코드를 입력하세요. 기호를 클릭합니다.
 6. 키보드에서 바로 가기로 사용하려는 키의 조합을 입력합니다.
 7. 해당 키보드 바로 가기가 이미 다른 명령에 할당되어 있는지 보려면 **충돌** 상자를 확인합니다.
이미 사용 중인 바로 가기라면 다른 키 조합을 입력합니다.

주 이미 사용 중인 키보드 바로 가기를 다시 할당하면 해당 키보드 바로 가기로는 더 이상 원래 할당되었던 명령을 실행할 수 없습니다.

8. **할당**을 클릭하여 키보드 바로 가기를 저장합니다.

바로 가기 지우기 및 다시 설정

기존 바로 가기를 제거할 수 있습니다. 또한 모든 바로 가기를 다시 기본값으로 재설정할 수 있습니다.

1. **파일** 메뉴에서 **설정** --> **키보드 단축키** 를 클릭합니다.
2. 키보드 바로 가기를 제거하려면 목록에서 해당 명령을 선택하고 **지우기**를 클릭합니다.
3. 키보드 바로 가기를 **기본값 (58 페이지)**으로 모두 다시 설정하려면 **복구** 버튼을 클릭합니다.

키보드 바로 가기 내보내기

사용자 지정 키보드 바로 가기를 내보내고 동료와 공유할 수 있습니다.

1. **파일** 메뉴에서 **설정** --> **키보드 단축키** 를 클릭합니다.
2. **내보내기**를 클릭합니다.
3. 파일 이름과 위치를 입력합니다.
4. **저장**을 클릭하여 키보드 바로 가기를 내보냅니다.
5. 키보드 바로 가기를 다른 사용자와 공유하려면 내보낸 파일을 해당 사용자에게 보냅니다.

키보드 바로 가기 가져오기

파일에서 키보드 바로 가기를 가져올 수 있습니다.

1. **파일** 메뉴에서 **설정** --> **키보드 단축키** 를 클릭합니다.
2. **가져오기**를 클릭합니다.

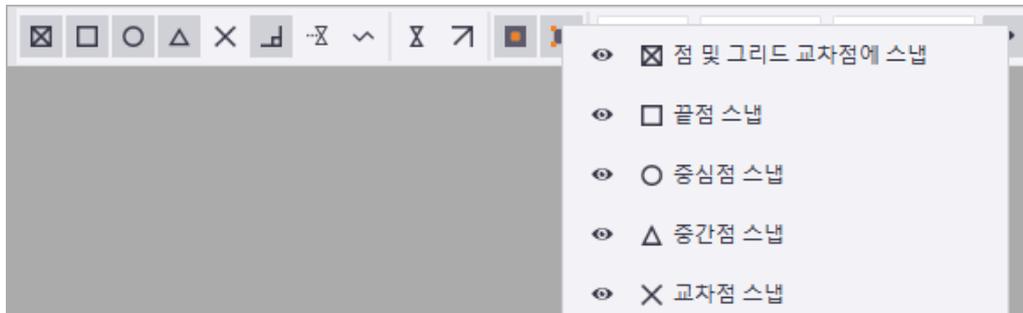
- 가져올 바로 가기 파일을 검색합니다.
예: ..\Users\\AppData\Local\Trimble\Tekla Structures\\Settings\KeyboardShortcuts_4.xml
- 열기를 클릭하여 키보드 바로 가기를 가져옵니다.

6.4 선택, 스냅, 스냅 재정의 도구 모음 사용자 지정

스위치 일부를 숨겨서 **선택, 스냅, 스냅 재정의** 도구 모음을 사용자 지정할 수 있습니다. 모델링 모드와 도면 모드에서 도구 모음을 사용자 지정할 수 있습니다.

선택된 도구 모음에 어떤 선택 스위치 또는 스냅 스위치를 표시하고 숨길지 정의할 수 있습니다. 회사 관리자는 전체 조직에 사용자 지정된 도구 모음을 배포할 수 있습니다.

- 도구 모음에서 눈 버튼  을 클릭하여 도구 모음의 모든 스위치가 포함된 목록을 엽니다.



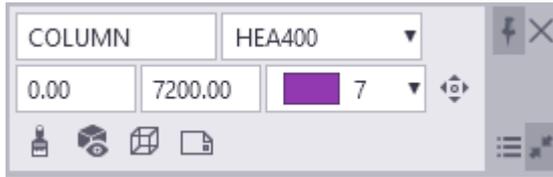
또는 선택한 도구 모음에서 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하여 목록을 엽니다.

- 스위치를 숨기려면 목록에서 스위치의 이름을 클릭하십시오.
선택한 스위치가 도구 모음에서 숨겨지고 목록에서 눈 아이콘이 숨김으로 변경됩니다. .
- 스위치를 다시 표시하려면 목록에서 숨겨진 스위치를 클릭하십시오.
선택한 스위치가 도구 모음에 표시되고 눈 아이콘이 표시로 변경됩니다. .

6.5 상황에 맞는 도구 모음의 사용자 지정

상황에 맞는 도구 모음을 사용하여 모델 또는 도면 객체, 뷰, 그리드 등의 일부 기본 속성을 신속하게 확인하고 변경할 수 있습니다. 보이는 도구 모음 요소를 선택하여 상황에 맞는 도구 모음을 사용자 지정할 수 있습니다. 요소의 폭을 조정하고 아이콘과 추가 제목을 요소에 추가할 수도 있습니다.

모델 또는 도면에서 객체를 클릭하면 상황에 맞는 도구 모음 기호  가 마우스 포인터 옆에 표시됩니다. 상황에 맞는 도구 모음을 열려면 이 기호를 클릭하십시오.



상황에 맞는 도구 모음 사용자 지정

1. 상황에 맞는 도구 모음에서 를 클릭합니다.
2. 상황에 맞는 도구 모음 목록에서 사용자 지정할 도구 모음을 선택합니다.
 상황에 맞는 도구 모음 목록에는 현재의 모드, 즉 모델링 모드 또는 도면 모드에서 사용할 수 있는 도구 모음만 표시됩니다.
3. 확인란을 선택하거나 선택을 해제하여, 표시하거나 숨길 도구 모음 요소를 정의합니다.

미리 보기 영역에는 도구 모음의 모양이 표시됩니다. 예:

<input checked="" type="checkbox"/>	이름	100
<input checked="" type="checkbox"/>	프로파일	100
<input checked="" type="checkbox"/>	하단	60
<input checked="" type="checkbox"/>	상단	60
<input checked="" type="checkbox"/>	클래스	80
<input checked="" type="checkbox"/>	위치	40
<input type="checkbox"/>	페이지	80
<input type="checkbox"/>	재질	80
<input type="checkbox"/>	피니시	60
<input type="checkbox"/>	번호 시리즈	40
<input type="checkbox"/>	속성 열기	40
<input checked="" type="checkbox"/>	속성 복사(객체가 다수인 경우 더블 클릭)	40
<input type="checkbox"/>	객체 조회	40
<input checked="" type="checkbox"/>	상세 정보 표시	40
<input checked="" type="checkbox"/>	뷰 각도	40

미리 보기

4. 도구 모음 요소를 수정하려면
 - a. 도구 모음 요소를 클릭합니다.
 요소를 수정할 수 있는 경우, 다음과 같은 상자가 표시됩니다.



- b. 슬라이더를 사용하여 도구 모음 요소의 폭을 조정합니다.
 - c. 제목을 추가하려면 텍스트 상자를 클릭하고 제목을 입력합니다.

- d. 아이콘을 추가하려면  기호를 클릭하고 목록에서 아이콘을 선택합니다.
 - e. 아이콘이나 제목을 제거하려면  를 클릭합니다.
5. 매크로 및 사용자 정의 속성을 추가하려면
- a. 목록에서 원하는 매크로 또는 사용자 정의 속성을 선택합니다.
 - b. **추가**를 클릭합니다.
- Tekla Structures가 매크로 또는 사용자 정의 속성을 도구 모음 요소 목록 및 **미리 보기** 이미지에 추가합니다. 예:
-
- c. 매크로 또는 사용자 정의 속성을 숨기려면 도구 모음 요소 목록의 해당 확인란의 선택을 해제합니다.
6. **확인**을 클릭하여 변경 사항을 저장합니다.

상황에 맞는 도구 모음용 사용자 속성 생성

상황에 맞는 도구 모음용 다중 프로파일을 생성할 수 있습니다. 각 프로파일에 있는 상황에 맞는 도구 모음은 동일하지만 설정은 다릅니다.

1. 상황에 맞는 도구 모음에서  를 클릭합니다.
2. **프로파일 설정** 상자에서 프로파일 이름을 입력하십시오.
3.  을 클릭하여 새 프로파일을 저장합니다.
4. 선택한 상황에 맞는 도구 모음을 사용자 지정합니다.
예를 들어, 상황에 맞는 도구 모음에서 일부 요소를 제거합니다.
5. **확인**을 클릭하여 변경 사항을 저장합니다.
이제 사용자가 정의한 설정으로 사용자 프로파일이 활성화됩니다.
6. 다른 프로파일로 전환하려면
 - a. **프로파일 설정** 목록에서 다른 프로파일을 선택하십시오.
 - b. 설정을 수정합니다.

- c. **확인**을 클릭합니다.

이제 이 사용자 프로파일이 활성화됩니다.

Tekla Structures가 다시 시작되면 마지막으로 사용한 프로파일이 기본적으로 로드됩니다.

상황에 맞는 도구 모음 백업 및 공유

사용자 지정된 상황에 맞는 도구 모음의 백업 복사본을 저장하는 것이 좋습니다. 백업 파일을 사용하여 설정을 다른 컴퓨터에 복사하거나, 사용자 지정한 내용을 동료와 공유할 수 있습니다.

1. 상황에 맞는 도구 모음을 쉽게 인식할 수 있는 이름으로 사용자 프로파일에 저장합니다. MyContextualToolbar를 예로 들 수 있습니다.
2. `..\Users\\AppData\Local\Trimble\Tekla Structures\\ContextualToolbar\Profiles` 폴더로 이동합니다.
3. 사용자 지정된 상황에 맞는 도구 모음의 복사본을 만들고 다른 컴퓨터의 해당 폴더에 저장합니다.
4. 사용자 지정된 상황에 맞는 도구 모음을 다른 컴퓨터에서 열려면
 - a. 상황에 맞는 도구 모음에서 를 클릭합니다.
 - b. **프로파일 설정** 목록에서 올바른 프로파일을 선택하십시오.
예를 들어 1단계에서 MyContextualToolbar라는 이름을 사용했다면 이를 선택합니다.
 - c. **확인**을 클릭합니다.
이제 사용자 지정한 내용이 활성화됩니다.

주 또는 전체 ContextualToolbar 폴더를 회사의 회사 지정 폴더 또는 시스템 폴더에 배치할 수 있습니다. 회사 지정 폴더 위치는 `teklastructures.ini` 파일에 정의되어야 합니다.

7 Tekla Structures 앱 문제 해결

Tekla Structures가 설치 후 시작되지 않거나, 응답이 중지되거나, 작동이 중지된 경우 오류 메시지를 통해 문제의 원인을 찾을 수 있습니다.

7.1 오류: System.DllNotFoundException

이 오류 메시지는 Windows 운영 체제에서 필요한 .dll 파일이 없거나 손상되어 Tekla Structures를 시작할 수 없을 때 표시됩니다.

자세한 내용은 [Tekla Structures가 시작되지 않음: 오류 System.DllNotFoundException](#)을 참조하십시오.

7.2 오류: System.Runtime.Remoting.RemotingException

다음과 같은 오류 메시지가 표시됩니다.

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

이 메시지는 Tekla Structures 버전에 필요한 재배포 가능 패키지가 컴퓨터에 설치되어 있지 않을 때 표시됩니다.

하드웨어 권장 사항에서, 현재 사용 중인 Tekla Structures 버전에 필요한 추가 필수 소프트웨어 구성 요소를 확인하십시오. 누락된 재배포 가능 패키지를 설치합니다.

7.3 오류: APPCRASH TeklaStructures.exe ntdll.dll

다음과 같은 오류 메시지가 표시됩니다.

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

일반적으로 이 오류 메시지는 다른 소프트웨어로 인해 Tekla Structures가 올바르게 실행되지 않을 때 표시됩니다. 자세한 정보는 [Tekla Structures 제품 공지: Tekla Structures에 연결되는 기타 소프트웨어](#)를 참조하십시오.

모델에 문제가 있는 경우에도 이 오류 메시지가 표시될 수 있습니다. **진단 및 복구** 명령을 사용하여 모델 객체 구조 및 라이브러리 데이터베이스에서 오류와 불일치를 확인 및 복구하십시오. 모델 진단 및 복구를 참조하십시오.

최신 Tekla Structures 서비스 팩을 설치하면 문제가 해결될 때도 있습니다. Tekla Structures 서비스 팩 설치를 참조하십시오.

7.4 Tekla Structures에서 오류 메시지를 표시하지 않는 경우 오류에 대한 정보 찾기

오류 메시지가 표시되지 않은 채 Tekla Structures가 시작되지 않거나 작동이 중지된 경우 다음 단계를 수행하여 오류에 대한 정보를 찾으십시오.

1. Windows에서 **이벤트 뷰어** 앱을 엽니다.
2. **Windows 로그 --> 응용 프로그램** 으로 이동합니다.
3. **레벨** 열에 오류가 있는 이벤트를 찾습니다.
일반 및 세부 정보 탭에 오류에 대한 정보가 표시됩니다.
4. **지원 부서로 문의 (127 페이지)**할 때 오류 메시지를 보내려면 오류 메시지를 저장합니다.
 - a. 라인을 하나 이상 선택합니다.
여러 라인을 선택하려면 **Ctrl** 또는 **Shift** 키를 누른 상태에서 클릭합니다.
 - b. 선택한 라인을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭한 다음 **선택한 이벤트 저장** 을 선택합니다.

7.5 일반적인 문제 해결 단계

다음과 같은 일반적인 문제 해결 단계를 시도해 볼 수도 있습니다.

- 컴퓨터를 다시 시작합니다.
- Tekla Structures를 다시 시작합니다.
Tekla Structures 앱이 응답을 중지한 경우 Tekla Structures를 다시 시작하기 전에 Windows 작업 관리자에서 작업을 종료해야 할 수 있습니다.
- 사용 중인 Tekla Structures 버전의 최신 Tekla Structures 서비스 팩을 설치합니다. Tekla Structures 서비스 팩 설치를 참조하십시오.
- 최신 서비스 팩을 이용할 수 없는 경우 동일한 버전의 Tekla Structures를 제거한 후 다시 설치합니다. Tekla Structures 제거를 참조하십시오.

7.6 문제 해결을 위한 질문 및 조치

질문	작업
사용 중인 운영 체제가 설치한 Tekla Structures 버전과 호환됩니까?	하드웨어 권장 사항에서, 현재 사용 중인 Tekla Structures 버전에 지원되는 운영 체제를 확인하십시오.
특정 Tekla Structures 서비스 팩을 설치한 후 오류 메시지가 나타났습니까?	<ul style="list-style-type: none"> 최신 서비스 팩을 설치합니다. Tekla Structures 서비스 팩 설치를 참조하십시오. 최신 서비스 팩을 이용할 수 없는 경우 현재 서비스 팩을 제거하고 이전 서비스 팩을 설치합니다. Tekla Structures 제거를 참조하십시오.
사용 중인 Tekla Structures 버전에 필요한 재배포 가능 패키지가 컴퓨터에 설치되어 있습니까?	<p>에서 사용 중인 Tekla Structures 버전의 추가 필수 소프트웨어 컴포넌트를 확인합니다.</p> <p>누락된 재배포 가능 패키지를 설치합니다.</p>
오류가 컴퓨터 성능과 관련이 있습니까?	<p>컴퓨터가 하드웨어 권장 사항의 요건을 충족하는지 확인하십시오.</p> <p>하드웨어 권장 사항에서, Tekla Structures 워크스테이션에 권장되는 하드웨어를 참조하십시오.</p>
그래픽 카드 드라이버 등 최신 버전의 드라이버가 컴퓨터에 설치되어 있습니까?	<p>컴퓨터에 설치된 드라이버의 버전을 제조업체의 최신 버전과 비교합니다.</p> <p>필요한 경우 드라이버를 업그레이드하십시오.</p>
컴퓨터에 최신 Windows 업데이트가 설치되어 있습니까?	Windows 업데이트를 이용할 수 있는지 확인하고 누락된 업데이트를 설치합니다. 자세한 내용은 Windows 업데이트 를 참조하십시오.
백신 프로그램에서 Tekla Structures 실행을 중지하고 있습니까?	백신 소프트웨어의 설정을 확인하거나 회사의 IT 담당자에게 도움을 요청하십시오.
악성 소프트웨어 또는 허가 받지 않은 타사 소프트웨어가 컴퓨터에 설치되어 있습니까?	<ul style="list-style-type: none"> 보안 소프트웨어를 사용하여 악성 소프트웨어를 검사하고 제거합니다. 허가 받지 않은 타사 소프트웨어를 제거합니다. 회사의 IT 담당자에게 도움을 요청하십시오.
두 가지 이상의 Tekla Structures 버전에서 동일한 문제가 발생합니까?	두 가지 이상의 Tekla Structures 버전이 제대로 작동하지 않는 경우 Tekla

질문	작업
	Structures 지원 부서에 문의할 때 이 정보를 포함하십시오.
다른 버전의 Tekla Structures를 사용하여 생성된 모델을 열었습니까?	모델을 생성할 때 사용한 것과 동일한 버전의 Tekla Structures를 사용하여 모델 작업을 마칠 것을 권장합니다. 동시에 여러 버전의 Tekla Structures를 컴퓨터에 설치할 수 있습니다.
최근에 다른 소프트웨어를 컴퓨터에 설치했습니까?	<ul style="list-style-type: none"> • 다른 소프트웨어로 인해 Tekla Structures가 올바르게 실행되지 않는지 확인하십시오. 참조: Tekla Structures 제품 공지: Tekla Structures에 연결되는 기타 소프트웨어를 참조하십시오. • 회사의 IT 담당자에게 도움을 요청하십시오.
최근에 Tekla Warehouse의 콘텐츠를 설치했습니까?	콘텐츠를 삭제하고 오류가 계속 발생하는지 확인합니다.
대규모 모델로 작업하고 있습니까?	대형 모델 팁을 참조하십시오.
다중 사용자 모델에서 작업하고 있습니까?	다중 사용자 데이터베이스에서 불일치 제거를 참조하십시오.
Tekla Model Sharing을 사용하여 공유 모델에서 작업하고 있습니까?	Tekla Model Sharing에서 Tekla Model Sharing의 기본 요건을 확인하십시오.
특정 모델에서만 오류가 발생합니까?	진단 및 복구 명령을 사용하여 모델 객체 구조 및 라이브러리 데이터베이스에서 오류와 불일치를 확인 및 복구하십시오. 모델 진단 및 복구를 참조하십시오.
다른 사용자가 동일한 모델을 열 때 동일한 오류 메시지가 표시됩니까?	다른 사용자에게 해당 모델을 열어 보도록 요청합니다.
특정 모델 템플릿을 사용하여 생성된 모델에서만 오류가 발생합니까?	모델 템플릿을 유지 관리하는 담당자에게 진단 및 복구 명령을 사용하여 확인하고 모델 템플릿을 복구하도록 요청합니다. 모델 진단 및 복구를 참조하십시오.

8

Tekla Structures 지원 부서로 연락(지원 도구)

지원 도구를 사용하면 지원 부서에 직접 문의 Tekla Structures 할 수 있습니다. 이 도구를 사용하면 한 번의 지원 요청으로 모델, 관련 파일 및 기타 필수 정보를 수집하고 Tekla Structures 지원 부서로 요청을 안전하게 업로드할 수 있습니다.

지원 도구:

- 열려 있는 모델을 자동으로 식별하고 모든 파일 또는 모델 폴더에서 선택한 파일을 지원 요청에 대한 첨부 파일로 포함합니다. 또한 다른 폴더의 로그 및 파일도 첨부됩니다(예: 사용자 피드백 로그, Tekla Structures 및 사용자 정의 속성 파일).
- 응용 프로그램 및 시스템 정보를 자동으로 수집합니다.
- 충돌이 발생할 경우 지난 72시간 동안의 충돌 덤프, 세션 로그 파일 및 Windows 오류 로그를 자동으로 첨부합니다. **충돌 정보** 파일 범주 선택을 취소하여 건너뛴 수 있습니다.
- 문제 설명, 첨부 모델, 첨부 파일 및 기타 수집된 모든 정보를 Tekla Structures 지원에 업로드합니다.

주 비공개 정보

업로드하는 모든 파일은 비공개로 처리됩니다. 수신인만 파일에 액세스할 수 있습니다.

8.1 지원 요청 생성

1. 파일 메뉴에서 **도움말 --> Tekla 지원 부서로 연락**을 클릭합니다.
2. **Trimble Identity**를 사용하여 로그인합니다.

지원 도구가 열리고 사용자, 응용 프로그램 및 Tekla Structures 버전 정보가 자동으로 채워집니다. 지원 도구는 사용자의 Trimble Identity 프로파일에서 사용자의 이름, 전자 메일 주소, 회사 이름 및 지원 전자 메일 주소를 읽습니다.

3. 사전 정의된 범주 목록에서 범주를 선택하거나, 적합한 범주를 찾을 수 없는 경우 **기타**를 선택합니다.
4. 문제 설명을 입력합니다.
문제를 재현하는 데 필요한 단계나 궁금한 점을 각 텍스트 상자에 입력할 수도 있습니다.
5. **다음** 기호를 클릭합니다.
6. 연결하려는 대상을 선택합니다. 각 파일에 대해 파일 이름, 파일 그룹, 파일 크기 및 파일 위치가 언급됩니다.
 - 기본적으로 모든 파일이 선택됩니다.
 - **모두** 확인란을 선택하거나 **파일 선택** 목록에서 특정 파일을 선택합니다.
 - **파일 선택** 목록에 표시되는 것 외의 다른 첨부 파일을 보내려면 **파일 추가**를 클릭하고 파일을 찾습니다.
 - 추가 충돌 덤프 파일을 보내려면 **충돌 덤프 추가**를 클릭하고 해당 파일을 선택합니다.
7. **다음** 기호를 클릭합니다.
지원 도구가 패키지를 생성하고 총 첨부 파일 크기를 표시합니다. 지원 사례 생성을 완료하기 전에 응용 프로그램 정보 및 운영 체제 정보를 확인할 수도 있습니다.
8. **케이스 생성**을 클릭하여 사례를 Tekla Structures 지원에 업로드합니다.

지원 사례를 생성하는 동안에는 좌측 상단 모서리에 있는 뒤로 이동 버튼이 비활성화되어 실수로 업로드를 중단할 수 없습니다.

업로드가 완료되면 전자 메일 주소로 알림 메시지가 수신됩니다. 업로드가 완료되면 사용자에게 자동 확인 메시지가 전송되며, 그런 다음 Tekla Structures 지원에서 사용자의 케이스를 해결하기 시작합니다.

주 Tekla Structures가 충돌하여 지원 도구에 액세스할 수 없게 되더라도 [Tekla Structures 크래시 덤프 파일 생성 방법](#)의 지침을 따라 로컬 지원 팀에 보낼 크래시 덤프 파일을 생성할 수 있습니다. 수동으로 덤프 파일을 생성하려면 [Tekla Structures 행 덤프 파일 생성 방법](#)의 지침을 따르십시오.

연락처 정보와 함께 사무실 및 리셀러 목록은 [사무실 및 리셀러](#)를 참조하십시오.

9

Trimble Assistant for Tekla의 Tekla Structures 대화형 도움말 (미리 보기)

Trimble Assistant for Tekla 는 Tekla 제품에 대한 지원을 제공하는 인공 지능 (AI) 채팅 서비스입니다.

자세한 정보는 [Trimble Assistant for Tekla](#) 제품 설명서를 참조하십시오.

웹 브라우저에서 [Trimble Assistant for Tekla](#)를 사용하거나 Trimble Assistant for Tekla Tekla Structures 확장 프로그램(.tsep)을 설치할 수 있습니다.

Tekla Structures 2025에서는 Trimble Assistant for Tekla가 미리 보기 기능이 있습니다.

9.1 Tekla Structures에서 Trimble Assistant for Tekla 확장 프로그램 설치

더 나은 환경을 위해, 특히 Developer Assistant를 사용하여 매크로를 작성하는 경우 Trimble Assistant for Tekla Tekla Structures 확장 프로그램을 설치하는 것이 좋습니다.

Trimble Assistant for Tekla 확장 프로그램은 Tekla Structures 버전 2025 이상에서 지원됩니다. Tekla Structures Diamond 및 Tekla Structures Graphite 구성과 함께 Trimble Assistant for Tekla 확장 프로그램을 사용할 수 있습니다.

Developer Assistant를 사용하여 매크로를 작성하는 경우, Developer Assistant에서는 기본 환경의 프로파일을 사용하여 코드를 생성하므로 기본 환경을 사용하는 것이 좋습니다.

1. [Tekla Warehouse](#)에서 Trimble Assistant for Tekla 확장 프로그램을 다운로드합니다.
2. 파일 시스템에서 또는 **Tekla Structures 확장 프로그램 관리자**를 사용하여 .tsep 패키지를 설치합니다.

자세한 정보는 .tsep 패키지 설치를 참조하십시오.

Trimble Assistant for Tekla 확장 프로그램을 설치한 후 다음과 같은 방식으로 Trimble Assistant for Tekla를 시작할 수 있습니다.

- 리본의 **AI** 탭에서 **Assistant**를 선택합니다.
- **응용 프로그램 및 컴포넌트 카탈로그**에서 Trimble Assistant for Tekla를 검색합니다.

10 약관

© 2025 Trimble Inc. and affiliates. All rights reserved.

소프트웨어 및 본 소프트웨어 매뉴얼 사용은 귀하가 소프트웨어 및 소프트웨어 매뉴얼의 공인 사용자인지 여부를 결정하는 라이선스 계약의 적용을 받습니다. 라이선스 계약에 명시된 보증 및 약관이 소프트웨어 및 소프트웨어 매뉴얼에 적용됩니다. 라이선스를 부여하는 Trimble 엔터티나 해당 계열사는 본문에 기술적 부정확성이나 인쇄상의 오류가 없다고 책임지지 않습니다. 본 매뉴얼을 변경하고 추가할 수 있는 권리는 유보되어 있습니다.

Trimble 및 특정 제품 이름은 미국, 유럽 연합 및 기타 국가에서 Trimble Inc.의 등록 상표이며 유사한 법적 보호를 받을 수 있습니다. 본 매뉴얼에서 타사의 상표는 해당 소유자와의 제휴 또는 보증을 암시하기 위하여 언급된 것이 아닙니다.

본 매뉴얼에서 설명하는 소프트웨어의 요소는 유럽 연합 및/또는 기타 국가에서 특허 출원 중일 수 있습니다.

이 소프트웨어의 구성 내용:

이 소프트웨어의 일부는 Open CASCADE Technology 소프트웨어를 사용합니다. Open Cascade Express Mesh Copyright © 2019 OPEN CASCADE S.A.S. All rights reserved.

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

이 응용 프로그램은 Open Design Alliance와의 라이선스 계약에 따라 Open Design Alliance 소프트웨어를 통합합니다. Open Design Alliance Copyright © 2002-2020 by Open Design Alliance. All rights reserved.

CADhatch.com © 2017. All rights reserved.

RapidXml C++ library © All rights reserved.

FlexNet Publisher © 2016 Flexera Software LLC. All rights reserved. 본 제품에는 Flexera Software LLC 및 그 사용 허가자(있는 경우) 소유의 독점 기밀 기술, 정보 및 창작물이 포함되어 있습니다. Flexera Software LLC의 명시적인 사전 서면 허가 없이 이러한 기술의 전부 또는 일부를 어떤 형태다 수단으로든 사용, 복사, 게시, 배포, 전시, 수정 또는 전달하는 것을 엄격히 금합니다. Flexera Software LLC가 서면으로 그 제공을 명시한 경우를 제외하고 본 기술을 보유하고

있다고 해서 금반언, 암시 또는 기타 방식으로든 Flexera Software LLC 지적 재산권에 따른 라이선스나 권리가 부여된 것으로 해석하면 안 됩니다.

서드 파티 오픈 소스 소프트웨어 라이선스를 보려면 Tekla Structures로 이동하여 **파일 메뉴 --> 도움말 --> Tekla Structures 정보 --> 서드 파티 라이선스**를 클릭한 다음 옵션을 클릭합니다.