



Tekla Structures 2025

Vertrouwd raken met Tekla Structures

April 2025

©2025 Trimble Inc. and affiliates

Inhoudsopgave

1	Tekla Structures-configuraties.....	7
2	Tekla Structures starten met het klassieke opstartscherm..	10
2.1	Kies uw Tekla Structures-installatie	11
2.2	Creëer uw eigen omgeving: leeg project.....	13
2.3	Uw Tekla Structures-configuratie controleren.....	13
2.4	Een model openen.....	14
	Een onlangs gebruikt model openen.....	14
	Een bestaand model openen.....	14
	Een gedeeld model openen.....	14
	Een model uit de modellenlijst Recent verwijderen.....	15
2.5	Maak een nieuw model	15
2.6	Een miniatuurafbeelding van een model maken.....	16
2.7	Projecteigenschappen bewerken.....	17
2.8	Een model opslaan	20
	Het huidige model opslaan.....	20
	Een kopie met een andere naam of locatie opslaan.....	20
	Een back-up opslaan.....	21
	Opslaan als een modeltemplate.....	22
	Instellingen voor automatisch opslaan definiëren.....	22
	Wanneer u een automatisch opgeslagen model gebruikt.....	23
3	Tekla Structures starten en modellen openen met Tekla Launcher (Preview).....	24
3.1	Een nieuw model maken in Tekla Launcher.....	25
3.2	Een onlangs gebruikt model openen in de Tekla Launcher.....	28
3.3	Open een bestaand model in Tekla Launcher.....	29
3.4	Een gedeeld model openen in Tekla Launcher.....	29
3.5	Pas Tekla Launcher aan uw behoeften aan.....	32
4	Inleiding in Tekla Structures-gebruikersinterface.....	34
4.1	Het lint en de commando's in het lint gebruiken.....	36
	Commando's in het lint gebruiken.....	36
	Het uiterlijk van het lint wijzigen.....	37
	Het lint minimaliseren.....	38
4.2	Snel Starten gebruiken om commando's, dialoogvensters en werkbalken te zoeken.....	39
4.3	Het zijvenster gebruiken.....	41
4.4	Objecteigenschappen wijzigen met de mini werkbalk.....	44

	Objecteigenschappen wijzigen met de mini werkbalk.....	44
	Objecteigenschappen met de contextuele werkbalk kopiëren.....	45
	Tekeningcommando's op de mini werkbalk.....	45
	Andere commando's op de mini werkbalk.....	46
	De mini werkbalk weergeven of verbergen.....	46
	De positie van de mini werkbalk definiëren.....	46
	De mini werkbalk aan een plaats vastmaken.....	47
	De mini werkbalk minimaliseren.....	47
4.5	Basisinstellingen in het menu Bestand.....	48
4.6	Werkbalk selecteren.....	55
4.7	Werkbalk voor snappen.....	59
	Hoofdsnapknoppen.....	60
	Snapknoppen en snappunten.....	60
	Snappen in tekeningen.....	62
4.8	Statusbalkberichten weergeven.....	63
4.9	Pictogrammen op de werkbalk Snelle toegang	63
4.10	Wijzigingen aan modellering en tekening ongedaan maken	64
4.11	Standaard toetsenbordsneltoetsen.....	66
	Algemene commando's.....	66
	Renderopties.....	67
	Objecten selecteren.....	68
	Snappen.....	68
	Objecten kopiëren en verplaatsen.....	69
	Het model weergeven.....	69
	Het model controleren.....	70
	Weergaveopties staaf.....	70
	Opties onderdeelpositie.....	70
	Tekeningen.....	71
4.12	De taal wijzigen van de Tekla Structures gebruikers interface.....	72
4.13	Screenshots maken.....	73
	Een screenshot van een model maken.....	73
	Een screenshot van een tekening maken.....	73
	Een screenshot in een bitmapindeling opslaan.....	74
	Screenshotinstellingen.....	74
5	Met modelobject- en tekeningobjecteigenschappen werken.....	77
5.1	Objecteigenschappen weergeven en wijzigen in het eigenschappenvenster.....	77
	Het eigenschappenvenster openen.....	78
	De eigenschappen van een modelobject of een tekeningobject wijzigen.....	79
	De eigenschappen van meerdere modelobjecten of tekeningobjecten wijzigen.....	80
	De eigenschappen van toegevoegde objecten bij tekeningen in de visual editor wijzigen.....	81
	Toon alleen veelgebruikte eigenschappen in het eigenschappenvenster.....	83
	In het eigenschappenvenster zoeken.....	84
5.2	Eigenschappen kopiëren van een ander object in het eigenschappenvenster.....	85
	Kopiëren naar klembord gebruiken voor het kopiëren van objecteigenschappen	85
	Kopiëren naar ander object gebruiken om objecteigenschappen te kopiëren.....	88

5.3	De instellingen van het eigenschappenvenster wijzigen.....	89
	Schakelen tussen automatisch en handmatig toepassen van eigenschappen in het eigenschappenvenster.....	89
	Beheer de zichtbaarheid van de knoppen Kopiëren naar klembord en Kopiëren naar ander object in het eigenschappenvenster.....	91
	De zichtbaarheid van eigenschappengroepen in het eigenschappenvenster definiëren.....	91
	Waar de instellingen van het eigenschappenvenster worden opgeslagen.....	93
5.4	Objecteigenschappen opslaan en laden in het eigenschappenvenster of in de dialoogvensters.....	94
	Eigenschappen in het eigenschappenpaneel opslaan en laden.....	95
	Eigenschappen in een dialoogvenster opslaan en laden.....	96
	Bestaande eigenschappen verwijderen.....	97
5.5	Objecteigenschappen weergeven en wijzigen met behulp van dialoogvensters.....	97
6	De basiselementen van de gebruikersinterface aanpassen	100
6.1	Het lint aanpassen.....	100
	Een knop aan het lint toevoegen.....	102
	Een knop verplaatsen.....	107
	De grootte van een knop wijzigen.....	108
	Het uiterlijk van een knop wijzigen.....	109
	Een gebruikerscommando met de Commando-editor maken.....	111
	Een scheidingsbalk toevoegen.....	113
	Een knop verwijderen.....	113
	Tabbladen toevoegen, verbergen en bewerken.....	114
	Het lint opslaan	115
	De wijzigingen controleren.....	115
	Een back-up van het lint maken en dit herstellen.....	116
6.2	De opmaak van het eigenschappenvenster aanpassen.....	117
	Een eigenschap of een eigenschappengroep toevoegen.....	119
	De naam van een eigenschap of een eigenschappengroep wijzigen.....	122
	Eigenschappen van het ene objecttype naar een ander objecttype kopiëren	122
	De standaard zichtbaarheid voor een enkele eigenschap instellen.....	125
	De standaard zichtbaarheid voor een eigenschappengroep instellen.....	126
	Een aanpassing verwijderen.....	127
	De wijzigingen opslaan.....	127
	Gebruikersattributen (UDA's) in het aangepaste eigenschappenvenster.....	127
	Voorbeeld: IFC gerelateerde gebruikersattributen aan de opmaak van het eigenschappenvenster toevoegen en deze naar een ander objecttype kopiëren.....	128
6.3	De toetsenbordsneltoetsen aanpassen.....	133
	Nieuwe sneltoetsen definiëren.....	133
	Snelkoppelingen wissen en herstellen.....	135
	Sneltoetsen exporteren.....	135
	Sneltoetsen importeren.....	135
6.4	De werkbalken Selecteren, Snappen en Tijdelijk snappen aanpassen...	136
6.5	De mini werkbalk aanpassen.....	137
	Contextuele werkbalk aanpassen.....	137
	Gebruikersprofielen voor contextuele werkbalken maken.....	139
	Een back-up van contextuele werkbalken maken en deze delen.....	140

7	Problemen oplossen met de Tekla Structures-app.....	141
7.1	Fout: System.dllNotFoundException.....	141
7.2	Fout: System.Runtime.Remoting.RemotingException.....	141
7.3	Fout: APPCRASH TeklaStructures.exe ntdll.dll.....	142
7.4	Informatie over fouten zoeken wanneer Tekla Structures geen foutmelding weergeeft.....	142
7.5	Algemene stappen voor het oplossen van problemen.....	143
7.6	Vragen en acties voor het oplossen van problemen.....	143
8	Contact opnemen met de helpdesk van Tekla Structures (Support tool).....	146
8.1	Een supportaanvraag maken.....	147
9	Interactieve Help voor Tekla Structures in Trimble Assistant for Tekla (Preview).....	149
9.1	Installeer de Trimble Assistant for Tekla extensie in Tekla Structures..	149
10	Vrijwaring.....	151

1 Tekla Structures-configuraties

Afhankelijk van uw Tekla Structures-subscription hebt u toegang tot de **Tekla Structures Carbon**, **Tekla Structures Graphite** of **Tekla Structures Diamond**-configuratie.

U kunt de subscriptiondetails weergeven in de [Tekla Online Admin Tool](#).

Elke subscription biedt steeds meer product functies.

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

In deze documentatie wordt de inhoud van de **Tekla Structures Diamond**-configuratie besproken. Mogelijk hebt u geen toegang tot alle functies die in de documentatie worden beschreven. Als uw subscription meerdere verschillende configuraties bevat, kunt u ertussen kiezen wanneer u Tekla Structures start.

Als u oude kantoorlicenties gebruikt worden alleen legacy-configuraties ondersteund. Raadpleeg [Functietoewijzing voor legacy kantoorlicenties](#) voor meer informatie.

Functietoewijzing voor Tekla Structures subscriptions

	Carbon	Graphite	Diamond
Modelleren			
Modellen openen en weergeven	✓	✓	✓
Modelleren van onderdelen, stalen merken, prefab-betonelementen, betonnen storteenheden		✓	✓

	Carbon	Graphite	Diamond
Stalen en betonnen componenten maken		✓1	✓
Unieke onderdeelmarkering maken (nummering)		✓2	✓
Intelligente batchbewerkingstools			✓
Planningstools			
Logistieke planning, volgorde, planning, classificeren, statusweergave	✓	✓	✓
Tekeningen en lijsten			
Lijsten maken en tekeningen afdrukken	✓	✓	✓
Overzichtstekening en maken, ankerplannen en tekeningen van wapeningsstaven (plan, doorsneden, montage)		✓	✓
Productietekening en van staal en beton maken (onderdeel, merk, betonelementen)			✓
Uitwisselbaarheid			
Export voor CNC- en MIS-systemen voor staal	✓	✓	✓
Naar wapeningsstaafabricagesystemen exporteren	✓	✓	✓

	Carbon	Graphite	Diamond
Export voor ERP- en MES-systemen voor prefab beton	✓	✓	✓
Werken met referentiemodellen (zoals DWG-, DXF-, IFC-indelingen)	✓	✓	✓
Rekenen			
Lasten- en rekenmodellen maken		✓	✓
Analysis & Design-interfaces		✓	✓
Andere			
Mogelijkheden Open API	✓	✓	✓

✓1 = alleen conceptuele componenten.

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

2 Tekla Structures starten met het klassieke opstartscherm

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

Wanneer u Tekla Structures installeert, worden twee pictogrammen op uw bureaublad geplaatst:

- , waarmee u het klassieke Tekla Structures-opstartscherm start.
- , waarmee u het nieuwe Tekla Launcher-opstartscherm start.

Om Tekla Structures te starten met het klassieke opstartscherm, dubbelklikt

u op het bureaubladpictogram . Of selecteer Tekla Structures in het Windows Start-menu.

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

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

- De *configuratie* bestaat uit een set functies waarop de gebruiker op basis de licentieovereenkomst recht heeft.

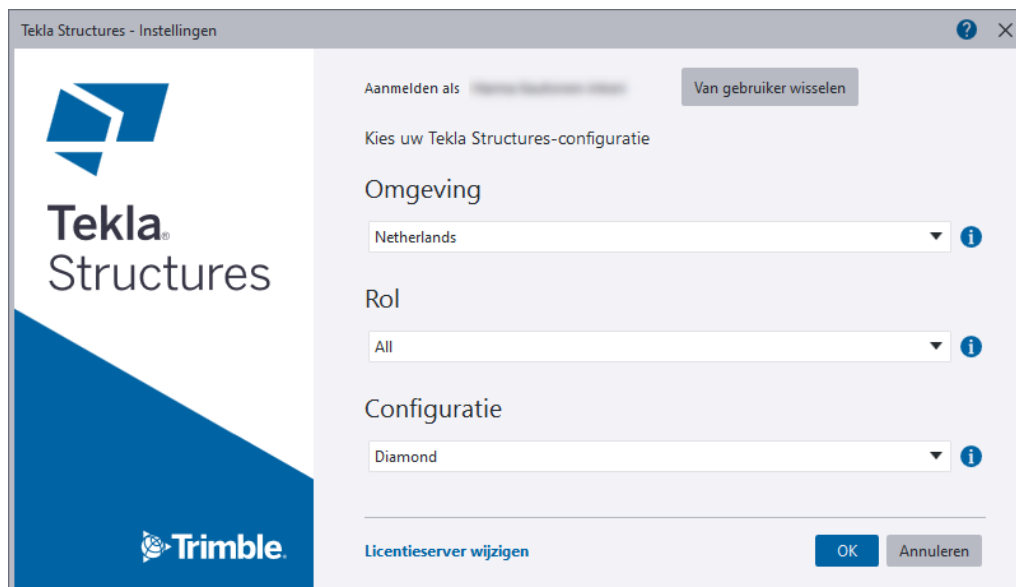
Als u een bedrijfsbeheerder bent, raadpleegt u Overzicht van omgevingen, rollen en configuraties.

2.1 Kies uw Tekla Structures-installatie

1. Start Tekla Structures.
2. Meld u aan met uw Trimble Identity wanneer u hierom wordt gevraagd.

Een dialoogvenster waarin u uw Tekla Structures-instellingen kiest en het type licentie verschijnt. Doorgaan met de standaard Tekla Structures-subscriptionoptie.

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



3. Selecteer een omgeving die bij de regio past waarin uw project wordt uitgevoerd.
Raadpleeg Installatie en licentie Tekla Structures.
U kunt ook een **blank project** selecteren en het als basis gebruiken om uw eigen aangepaste omgeving te maken.
4. Selecteer een rol.
De beschikbaarheid van rollen hangt af van uw omgeving, maar in meestal zijn de volgende rollen beschikbaar:
 - Concrete Contractor
 - Constructeur

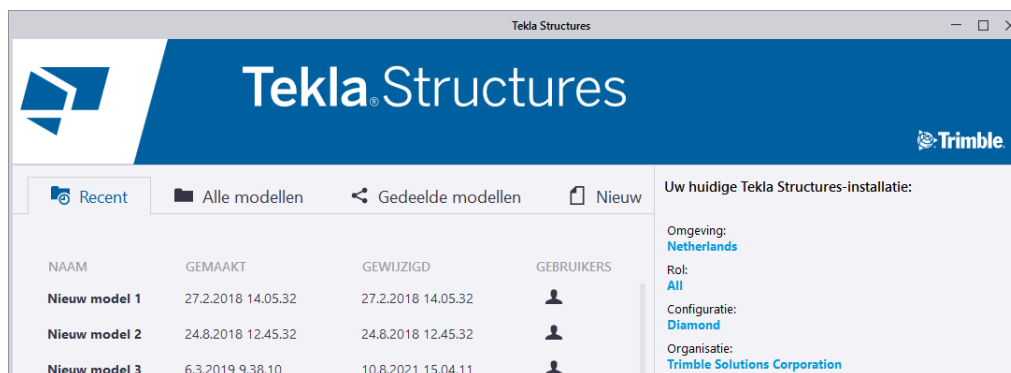
- Algemene aannemer
- Precast Concrete Detailer
- Production Planner voor beton
- Rebar Detailer
- Steel Detailer

5. Selecteer een configuratie.

De configuratie die u gebruikt, bevat mogelijk niet alle functies die in de productgidsen van Tekla Structures worden beschreven. Raadpleeg voor meer informatie over de beschikbare functies in elke configuratie [Tekla Structures-configuraties \(pagina 7\)](#).

6. Klik op **OK**.

Het startscherm verschijnt.



7. Selecteer wat u wilt doen:

- Op het tabblad **Recent** kunt u [een onlangs gebruikt model openen \(pagina 14\)](#).

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

- Op het tabblad **Alle modellen** kunt u [een willekeurig bestaand model openen \(pagina 14\)](#).

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

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

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

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

- Gebruik het tabblad **Gedeelde modellen** om een model te openen dat is gedeeld door Tekla Model Sharing te gebruiken.
- Gebruik het tabblad **Nieuw** om [een nieuw model te maken](#) (pagina 15).

TIP Als u niet zeker weet wat u moet selecteren of invullen in de vensters **Tekla Structures - Instellingen** **Tekla Structures - Starten**, plaats dan de muisaanwijzer op het pictogram  om de tooltip te zien.

2.2 Creëer uw eigen omgeving: leeg project

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

Download en installeer inhoud voor het lege project

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

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

2.3 Uw Tekla Structures-configuratie controleren

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

Klik in het menu **Bestand** op **Instellingen** en scroll omlaag naar het gebied **Uw huidige Tekla Structures-installatie**. U huidige installatie wordt weergegeven.

Als u uw installatie wilt wijzigen, moet u Tekla Structures opnieuw starten en de selectie wijzigen in het dialoogvenster **Tekla Structures - Instellingen**.

2.4 Een model openen

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

Een onlangs gebruikt model openen

1. Klik in het menu **Bestand** op **Openen**.
2. Klik op **Recent**.
3. Selecteer een model in de lijst.
geeft de [miniaturaafbeelding \(pagina 16\)](#) van het model weer, wanneer u er een hebt toegevoegd, en wat basisinformatie van het gemaakte model.
4. Als u het geselecteerde model wilt openen, klikt u op **Openen** of dubbelklik op het model.
Als er geen vensters in het model zichtbaar zijn, vraagt Tekla Structures u er een te selecteren.

Een bestaand model openen

1. Klik in het menu **Bestand** op **Openen**.
2. Klik op **Alle modellen**.
Als u naar modellen in een andere map wilt zoeken, klikt u op **Bladeren....**
Als u de modellen op basis de naam of de wijzigingsdatum wilt sorteren, gebruikt u voor het sorteren **Volgorde op**.
3. Selecteer een model in de lijst.
geeft de [miniaturaafbeelding \(pagina 16\)](#) van het model weer wanneer u er een met wat fundamentele maakgegevens van het model hebt toegevoegd.
4. Als u het geselecteerde model wilt openen, klikt u op **Openen** of dubbelklik op het model.
Als er geen vensters in het model zichtbaar zijn, vraagt Tekla Structures u er een te selecteren.

Een gedeeld model openen

Gedeelde modellen zijn gedeeld door middel van Tekla Model Sharing.

1. Klik in het menu **Bestand** op **Openen**.

2. Klik op **Gedeelde modellen doorbladeren**.
Tekla Structures vraagt u om u met uw Trimble Identity aan te melden, tenzij u dat al hebt gedaan.
3. Selecteer het gedeelde model in het **Gedeelde modellen** dialoogvenster.

Een model uit de modellenlijst Recent verwijderen

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

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

De opties zijn niet beschikbaar op het tabblad **Alle modellen**.

2.5 Maak een nieuw model

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

1. Klik in het menu **Bestand** op **Nieuw**.
2. Voer in het vak **Naam** een naam voor het nieuwe model in.
De maximumlengte van de naam is 40 tekens.
Gebruik geen speciale tekens (/ \ ; : |). We raden u aan dat u op dit punt probeert een permanente naam te bepalen. De naam van het model kan achteraf worden gewijzigd, maar dat impliceert het wijzigen van meerdere bestandsnamen.
3. Definieer waar het model moet worden opgeslagen.
Het model wordt standaard opgeslagen in de map `TeklaStructuresModels` die tijdens de installatie is gemaakt. U kunt de standaardmap wijzigen door op **Bladeren** te klikken. U kunt ook een onlangs gebruikte map in de lijst **Plaatsen in** selecteren.
4. Selecteer of Tekla Structures in de single-user of multi-user modus moet worden uitgevoerd.
 - Single-user: het model wordt door één persoon tegelijk gebruikt.

- Multi-user: het model wordt op een server opgeslagen en kan door meerdere personen tegelijkertijd worden gebruikt. Voer de naam van de server in het vak **Server** in.
5. Als u een modeltemplate wilt gebruiken, selecteert u er een.
U kunt de belangrijke modeltemplates als favorieten markeren of de templates verbergen die u niet nodig hebt.
 - a. Selecteer een modeltemplate in de lijst.
 - b. Klik met de rechtermuisknop en selecteer **Favoriet** of **Verborgen**.
Als u een template als **Favoriet** hebt gemarkeerd, wordt deze bovenaan de templatelijst geplaatst. Of gebruik het sterpictogram op de template om deze als **Favoriet** te markeren of de markering te verwijderen.
Als u een template als **Verborgen** markeert, wordt deze uit de lijst verwijderd. Schakel het selectievakje **Verborgen objecten weergeven** in om de template opnieuw weer te geven.
 6. Als u het model aan een Trimble Connect-project wilt koppelen, schakelt u het selectievakje **Trimble Connect project genereren** in.
Het model aan een Trimble Connect-project koppelen, gebeurt nadat het model is gemaakt. Voor verdere instructies raadpleegt u Een Tekla Structures-model aan een Connect Trimble-project koppelen.
 7. Klik op **Maken**.
Tekla Structures maakt het model en opent het standaard modelvenster. De inhoud van het modelvenster kan verschillen op basis van de modeltemplate die u in stap 5 kiest.

Raadpleeg ook

[Een miniatuurafbeelding van een model maken \(pagina 16\)](#)

[Projecteigenschappen bewerken \(pagina 17\)](#)

2.6 Een miniatuurafbeelding van een model maken

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

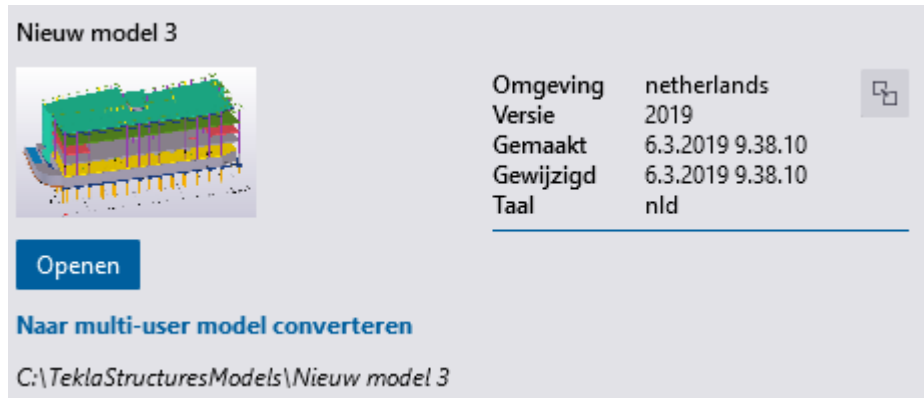
1. Klik op het tabblad **Aanzicht** op  **Screenshot --> Projectminiatuur** .

2. Selecteer een venster.

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

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

De afbeelding wordt nu weergegeven met andere modelgegevens. Bijvoorbeeld:



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

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

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

2.7 Projecteigenschappen bewerken

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

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

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

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

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

3. Als u een ander coördinatensysteem voor uitwisselbaarheid en samenwerking wilt gebruiken, klikt u op **Basispunten** om een nieuw basispunt te definiëren.

Zodra een basispunt is gedefinieerd, kunt u het in de lijst **Locatie door** selecteren.

4. Als u projectspecifieke gebruikersattributen wilt definiëren, klikt u op **Gebruikersattributen**.

U kunt standaard het volgende definiëren:

- Commentaar project
- Gebruikersvelden
- Uitvoeringsklasse
- Classificatiesysteem
- IFC-export attributen, zoals IFC-bouwlocatie naam, IFC-naam gebouw, IFC naam verdieping van gebouw en IFC-brug naam
- Statusattributen
- Fabriekslocatie Unitechnik

De beschikbaarheid van de verschillende gebruikersattributen is afhankelijk van uw [omgeving \(pagina 11\)](#), rol en [configuratie \(pagina 7\)](#).

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

Projectinformatie in templates en lijsten weergeven

De velden in de onderstaande afbeelding verwijzen naar templateattributen die u kunt gebruiken bij het maken van uw eigen lijsten en templates.

Als u projectinformatie wilt weergeven, voegt u de corresponderende templateattributen in de templates en lijsten toe.

Projecteigenschappen

Algemeen

Projectnummer	1	1
Naam		2
Opdrachtgever		3
Object		4
Tekenaar		5
Locatie		6
Adres		7
Postbus		8
Stad		9
Regio		10
Postcode		11
Land		12
Startdatum	5	13
Einddatum	5	14
Info 1		15
Info 2		
Beschrijving	(0/78)	
		16

(1) NUMBER#2

(2) NAME

(3) BUILDER

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

2.8 Een model opslaan

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

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

Het huidige model opslaan

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

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

Een kopie met een andere naam of locatie opslaan

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

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

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

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

Een back-up opslaan

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

1. Klik in het menu **Bestand** op **Opslaan als --> Opslaan en back-up maken** .

Tekla Structures slaat een kopie van het model op in de map `..\TeklaStructuresModels\backup\<model_name>\<date-time>`.

2. Als u de back-up in plaats van het huidige model in gebruik wilt nemen, vershuift de back-up van de gekozen datum naar uw modelmap.

U kunt alle inhoud van de huidige modelmap vervangen door de inhoud van de gekozen back-upmap of u kunt de naam van de back-upmap (`<date-time>`) wijzigen om met het oorspronkelijke model overeen te komen.

3. Als u de locatie van de back-upmap wilt wijzigen, gebruikt u de variabele `XS_MODEL_BACKUP_DIRECTORY`.

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

Opslaan als een modeltemplate

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

Instellingen voor automatisch opslaan definiëren

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

Zie de [berichten in de statusbalk \(pagina 62\)](#) voor meer informatie als het automatisch opslaan om welke reden dan ook niet lukt.

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

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

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

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

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

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

Standaard verwijdert Tekla Structures de automatisch opgeslagen bestanden wanneer u een model sluit. Dit om schijfruimte te besparen. Als u automatisch opgeslagen bestanden wilt bewaren wanneer u Tekla

Structures afsluit zonder het model op te slaan, gebruikt u de variabele XS_KEEP_AUTOSAVE_FILES_ON_EXIT_WHEN_NOT_SAVING.

Wanneer u een automatisch opgeslagen model gebruikt

U kunt het automatisch opgeslagen model gebruiken wanneer er fouten optreden als u een [model probeert te openen \(pagina 14\)](#). Wanneer u een model opent, controleert Tekla Structures automatisch of de vorige sessie normaal is beëindigd. Als dat niet het geval is, vraagt Tekla Structures of u door wilt gaan door het automatisch opgeslagen model of het originele model te gebruiken.

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

3 Tekla Structures starten en modellen openen met Tekla Launcher (Preview)

Tekla Launcher is een alternatieve manier om Tekla Structures te starten en modellen te openen.

Met de Tekla Launcher kunt u modellen openen en maken en Tekla Model Sharing-modellen openen en eraan deelnemen, zonder dat u omgevingen moet downloaden uit Tekla Downloads en deze installeren. Met de Tekla Launcher worden de omgevingen opgeslagen en bewaard in een cloudservice, zodat iedereen die aan het model werkt dezelfde omgeving met consistente instellingen en bestanden gebruikt. Met de Tekla Launcher hebt u eenvoudig toegang tot recente modellen en kunt u nieuwe modellen maken met omgevingen die direct beschikbaar zijn.

In Tekla Structures 2025 wordt de functionaliteit Tekla Launcher geïntroduceerd als een Preview-functie.

De Tekla Structures-omgevingen in de cloudservice en de omgevingen die zijn gedownload uit Tekla Downloads komen allemaal van dezelfde bron. Dit betekent dat de inhoud van de omgevingsbestanden hetzelfde is.

Houd er rekening mee dat het niet mogelijk is om uw eigen te hosten met de Tekla Launcher.

De Tekla Model Sharing-modellen die met de Tekla Launcher zijn gemaakt, zijn beperkt tot de omgevings- en omgevingsversie waarin ze zijn gemaakt. Hierdoor bent u er zeker van dat alle gebruikers in het gedeelde model dezelfde omgeving gebruiken.

Wanneer u Tekla Structures installeert, worden twee pictogrammen op uw bureaublad geplaatst:



- , waarmee u het nieuwe Tekla Launcher-opstartscherm start.



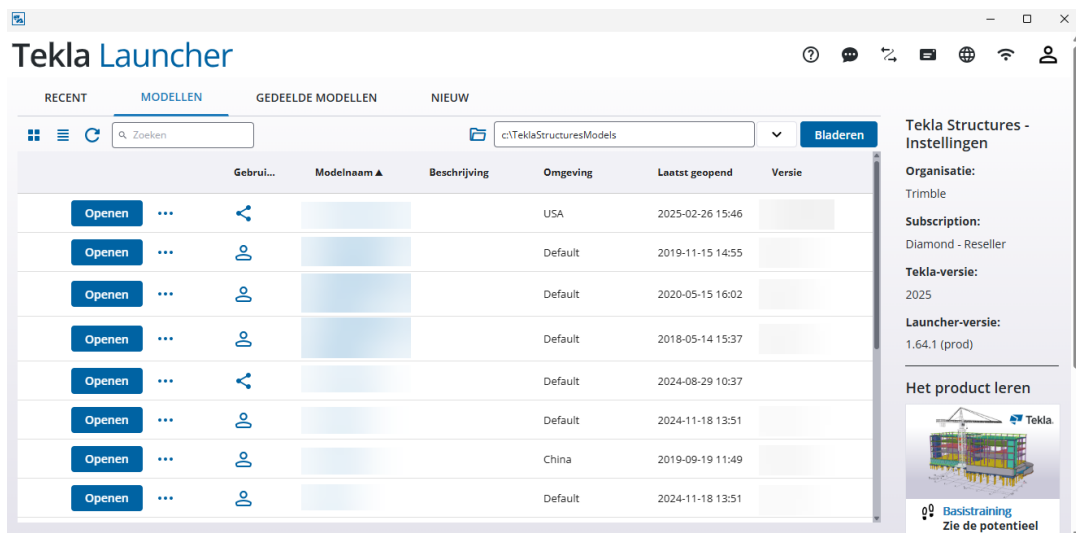
- waarmee het klassieke opstartscherm wordt Tekla Structures gestart.

Om Tekla Structures te starten met de Tekla Launcher, dubbelklikt u op het



bureaubladpictogram of selecteert u de Tekla Launcher in het menu Start van Windows.

De eerste keer dat u de Tekla Launcher opent, wordt een dialoogvenster geopend waarin u uw Tekla Structures-subscription selecteert. De subscriptionoptie die het hoogste niveau aan functies bevat, wordt automatisch geselecteerd. Als u meerdere subscriptions hebt, kunt u tussen de subscriptions schakelen.



3.1 Een nieuw model maken in Tekla Launcher.

Wanneer u de Tekla Launcher hebt geopend, kunt u nieuwe modellen maken met elke omgeving.

1. Ga naar het **Nieuw** tabblad.

- Om een nieuw model te maken zonder gebruik van modeltemplates, gaat u naar de template **Nieuw leeg model** en klikt u op **Maken**.

Het **Maak nieuw** dialoogvenster verschijnt.

Maak nieuw ✕

i

CLOUD-OMGEVINGEN **LOKALE OMGEVINGEN**

Default ▼

i

Miniatuur



Annuleren

Maak nieuw

- Voer een naam en een beschrijving voor het nieuwe model in.
- Selecteer of u een cloud-omgeving of een lokale omgeving met het model wilt gebruiken en selecteer vervolgens de specifieke omgeving in de lijst met omgevingen.
 - Cloudomgevingen worden gehost in een cloud-service en iedereen kan deze gebruiken. Een cloudomgeving wordt gedownload wanneer u een model maakt.

- Lokale omgevingen worden op uw computer geïnstalleerd. Een lokale omgeving wordt lokaal in de cache opgeslagen en hoeft niet te worden gedownload wanneer u een nieuw model maakt. Lokale omgevingen kunnen ook legacy-omgevingen of aangepaste omgevingen zijn.
5. Voeg indien nodig een miniatuurafbeelding voor het model toe.
 6. Klik op **Maak nieuw**.
Als u een cloud-omgeving hebt geselecteerd, wordt de omgeving van de cloud gedownload.
 7. Selecteer een **Rol** die in het model wordt gebruikt.
Dit is afhankelijk van uw omgeving.
 8. Klik op **Selecteren**.
Alle gegevens worden bij het maken van het model gedownload en lokaal in de cache opgeslagen.
Tekla Structures wordt gestart en het model wordt geopend.

Een nieuw model maken met een modeltemplate

Als u een model wilt maken met behulp van een modeltemplate, selecteert u een geschikte template op het tabblad **Nieuw**.

1. Selecteer op het **Nieuw** tabblad een modeltemplate.

Modeltemplates die zijn gedefinieerd in `XS_MODEL_TEMPLATE_DIRECTORY` in het bestand `user.ini`, worden automatisch geïmporteerd in de Tekla Launcher. U kunt deze templates vinden wanneer u het selectievakje **Alleen de templates van mijn organisatie** inschakelt.

Daarnaast worden modeltemplates in `..Users\<User>\AppData\Local\Trimble\Tekla Structures\<version>\UserSettings\ModelTemplates` geïmporteerd in Tekla Launcher.

Elk van de modeltemplates in de Tekla Launcher heeft een kaart waarop de omgeving en de rol staan vermeld die in de template worden gebruikt. Als de kaart een Trimble-logo heeft, is de modeltemplate gemaakt door Trimble.

U kunt de belangrijke modeltemplates als favorieten markeren. Favorieten zijn gebruikersinstellingen en worden voor elke Tekla Structures versie apart op uw computer opgeslagen.

U kunt de zoekopdracht aan de linkerzijde gebruiken om modeltemplates te vinden. Gebruik tekst in de templatenaam of in de beschrijving als een zoekterm, of zoek op regio of op industrie.

2. Klik op **Maken**.
3. Voer een naam en een beschrijving voor het nieuwe model in.
4. Voeg indien nodig een miniatuurafbeelding voor het model toe.

5. Klik op **Maak nieuw**.

Alle gegevens worden bij het maken van het model gedownload en lokaal in de cache opgeslagen.

Tekla Structures wordt gestart en het model wordt geopend.

Metagegevens voor lokaal gemaakte modeltemplates

Lokaal gemaakte modeltemplates geven enkele metagegevens in het `template-metadata.json` bestand.

De volgende metagegevens-id's worden ondersteund:

`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 Een onlangs gebruikt model openen in de Tekla Launcher

1. Ga naar het tabblad **Recent**.
2. Selecteer een model in de lijst.
3. Klik op **Openen**. U kunt ook op de geselecteerde rij dubbelklikken.

Tekla Structures wordt gestart en het model wordt geopend.

Tekla Launcher opent het model met de instellingen die het meest recent zijn gebruikt. Dit maakt het openen van het model sneller, omdat u de rol in het **Rol** dialoogvenster niet hoeft te selecteren.

TIP Als u snel een eerder geopend model wilt openen, klikt u met de rechtermuisknop op het Tekla Launcher pictogram op de Windows-taakbalk of in het menu Start van Windows.

3.3 Open een bestaand model in Tekla Launcher

1. Ga naar het **Modellen** tabblad.
2. Selecteer een model in de lijst.
3. Klik op **Openen**. U kunt ook op de geselecteerde rij dubbelklikken.
4. Selecteer een geschikte rol in het dialoogvenster **Rol** en klik op **Selecteren**.
Tekla Structures wordt gestart en het model wordt geopend.
5. Als u enkele andere acties op het geselecteerde model moet uitvoeren, klikt u op de drie puntjes **...** naast de **Openen** knop en selecteert u een actie.
 - **Openen met een andere omgeving:** De geselecteerde omgeving van het model wijzigen. Houd er rekening mee dat als u het model opslaat nadat u de omgeving hebt gewijzigd, de modelinstellingen worden beïnvloed en het model beschadigd kan raken.
 - **Open modelmap:** Open de modelmap in Verkenner in Windows.
 - **Modeleigenschappen wijzigen:** Voeg een beschrijving en een miniaturafbeelding voor het model toe.
 - **Naam wijzigen:** Voer een nieuwe naam voor het model in.
 - **Uitsluiten van delen:** Als u een model hebt dat is gedeeld door middel van Tekla Model Sharing, kunt u uzelf en uw lokale versie van het model uitsluiten van de deelservice.
 - **Model vastmaken:** Het model vastmaken zodat het altijd bovenaan in de modellijst blijft.

3.4 Een gedeeld model openen in Tekla Launcher

Op het tabblad **Gedeelde modellen** kunt u Tekla Model Sharing-modellen openen en eraan deelnemen. U kunt ook de basisgegevens van de modellen bekijken die met u zijn gedeeld, zoals de naam van het project, de omgeving en uw Tekla Model Sharing rol.

U kunt een gedeeld model ook openen op de tabbladen **Recent** en **Modellen**.

1. Ga naar het **Gedeelde modellen** tabblad.
2. Klik op de pijl aan de linkerkzijde naast de modelnaam om een Tekla Model Sharing model te selecteren en de lijst met acties die u kunt uitvoeren te openen.
3. Als u de **Eigenaar** rol in het Tekla Model Sharing model hebt, kunt u het volgende doen:

- **Openen:** Open het gedeelde model.
- **Omgevingsversie wijzigen:** Controleer en wijzig de versie van de omgeving die in het model wordt gebruikt. Voer de wijzigingen door en klik op **Wijzigingen opslaan**. Selecteer een geschikte rol in het dialoogvenster **Rol** en klik op **Selecteren** om het model te openen. Controleer of het model correct functioneert en documenteer de wijzigingen in de omgevingsversie in de deelservice. Andere gebruikers wordt in Tekla Structures gevraagd om de applicatie opnieuw te starten en in te lezen.
- **Omgevingsversie volgen/ Stoppen met traceren van omgevingsversie:** Controleer en wijzig de omgeving en de omgevingsversie die in het model wordt gebruikt. Dwing andere gebruikers in het gedeelde model om de ingestelde omgeving en omgevingsversie te gebruiken.

Voor modellen die in de Tekla Launcher zijn gemaakt en daarna gedeeld, is het volgen van de omgeving standaard ingeschakeld.

Als het volgen van omgevingen niet is ingeschakeld, klikt u op **Omgevingsversie volgen** om de gebruikte omgeving te wijzigen en/of de versie van de omgeving te selecteren. Voer de wijzigingen door en klik op **Wijzigingen opslaan**. Selecteer een geschikte rol in het dialoogvenster **Rol** en klik op **Selecteren** om het model te openen. Controleer of het model correct werkt en schrijf de wijzigingen van de omgevingsinstellingen naar de deelservice weg. Andere gebruikers wordt in Tekla Structures gevraagd om de applicatie opnieuw te starten en in te lezen. Ze worden vervolgens gedwongen om de door u ingestelde omgeving en versie te gebruiken.

Om het gedwongen gebruik van dezelfde omgeving en omgevingsversie te stoppen, klikt u op **Stoppen met traceren van omgevingsversie** en selecteert u een geschikte rol in het dialoogvenster **Rol** en klikt u op **Selecteren** om het model te openen. Documenteer de wijzigingen. Andere gebruikers wordt in Tekla Structures gevraagd om de applicatie opnieuw te starten en in te lezen. Ze worden niet meer gedwongen om dezelfde omgeving en versie te gebruiken als u.

Meer informatie over dit onderwerp vindt u in **Gevolgde omgevingsversies voor Tekla Model Sharing-modellen** hieronder.

- **Open modelmap:** Open de modelmap in Verkenner in Windows.
 - **Modelvoorbeeld:** Controleer de projecteigenschappen van het model.
 - **Modelversies:** Controleer de modelversies van het gedeelde model en of het type van de modelversie een update of een basislijn is.
4. Als u een andere rol dan **Eigenaar** in het Tekla Model Sharing model hebt, kunt u het volgende doen:

- Als u nog niet deelneemt aan het model, kunt u klikken op **Deelnemen aan meest recente**: neem deel aan de nieuwste versie van het gedeelde model.
 - Als u nog niet deelneemt aan het model, kunt u klikken op **Deelnemen aan een vorige versie van het gedeelde model**: Selecteer een willekeurige vorige versie van het gedeelde model waaraan u wilt deelnemen.
 - Wanneer u deelneemt aan het model, kunt u klikken op **Openen**: Open het gedeelde model.
 - **Open modelmap**: Open de modelmap in Verkenner in Windows.
 - **Modelvoorbeeld**: Controleer de projecteigenschappen van het model.
 - **Modelversies**: De modelversies van het gedeelde model controleren en of de versie een update of een basislijn is.
5. Selecteer een geschikte rol in het dialoogvenster **Rol** en klik op **Selecteren**.

Tekla Structures wordt gestart en het model wordt geopend.

Getraceerde omgevingsversies voor Tekla Model Sharing-modellen

Als u Tekla Structures start met het klassieke opstartscherm, kunt u niet worden gedwongen om een bepaalde omgeving of omgevingsversie te gebruiken met Tekla Model Sharing. Dit betekent dat u Tekla Structures kunt starten met elke omgeving en zonder beperkingen kunt deelnemen aan elk Tekla Model Sharing-model. Deze flexibiliteit kan voordelig zijn, maar het kan ook leiden tot inconsistenties in gedeelde modellen, bijvoorbeeld in een situatie waarin twee Tekla Model Sharing gebruikers met verschillende omgevingsversies aan hetzelfde model werken.

Als een omgeving wordt gevolgd in de Tekla Launcher, dwingt dit af dat de Tekla Model Sharing-modellen die zijn gemaakt met de Tekla Launcher worden beperkt tot de omgevings- en omgevingsversie waarin ze zijn gemaakt.

Het volgende is van toepassing op Tekla Model Sharing-modellen die zijn gemaakt en gedeeld in de Tekla Launcher:

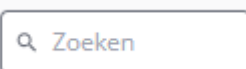
- Alleen de gebruikers die Tekla Model Sharing de **Eigenaar** rol hebben, kunnen de omgeving en de versie wijzigen.
- Alleen de Tekla Model Sharing-gebruikers met de rol **Eigenaar** kunnen een omgeving volgen en ophouden deze te volgen.
- Wijzigingen in de omgeving en de bijbehorende versie moeten altijd naar de deelservice worden weggeschreven.
- Als de versie van de omgeving wijzigt, wordt gebruikers in Tekla Structures gevraagd de applicatie opnieuw te starten en de nieuwe versie van de omgeving in te lezen.

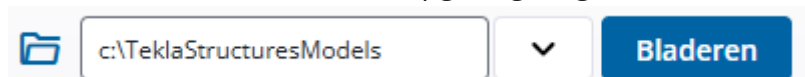
- Bij Tekla Structures-servicepackupdates wordt geen nieuwe versie van de omgeving afgedwongen. De gebruikers met de rol **Eigenaar**, moeten upgraden naar de nieuwe versie van de omgeving.

3.5 Pas Tekla Launcher aan uw behoeften aan

- Klik   om de modellijst als tabel of als tegels weer te geven.

U kunt de modi in het tegelaanzicht op basis van verschillende sorteercriteria sorteren.

- Zoek een model met behulp van het zoekvak .
- Om de modelmap te wijzigen waarin de Tekla Structures-modellen standaard worden opgeslagen, gaat u naar



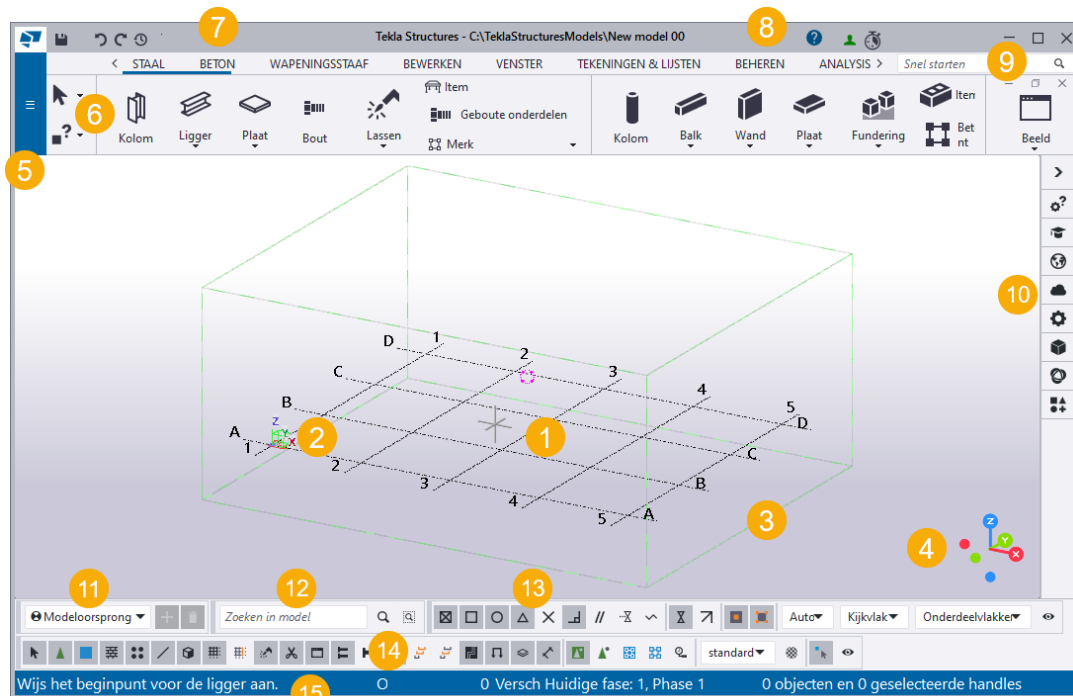
De modellen worden standaard in de `TeklaStructuresModels` map opgeslagen. U kunt de standaardmap wijzigen door op **Bladeren** te klikken of door een nieuwe maplocatie in te voeren.

- Klik in de rechterbovenhoek op  om feedback over de Tekla Launcher te geven en bij te dragen aan verbetering van de tool.
- Klik in de rechterbovenhoek op  om naar het klassieke Tekla Structures opstartscherm te schakelen. Als u Tekla Structures opstart met het klassieke opstartscherm, worden geen van de in de cache bewaarde omgevingen gebruikt die de Tekla Launcher gebruikt. U moet de omgevingen op uw computer installeren vanuit Tekla Downloads.
- Klik in de rechterbovenhoek op  om uw subscriptionopties weer te geven en naar een andere subscription te schakelen als u er meerdere beschikbaar hebt. Alleen online subscriptions worden ondersteund.
- Klik in de rechterbovenhoek op  om de taal van de Tekla Launcher te wijzigen.
-  geeft in de rechterbovenhoek aan dat u in de online modus werkt en toegang tot de cloudomgevingen hebt ingeschakeld.
U moet lokaal een licentie hebben opgeslagen om in de offlinemodus te kunnen werken met Tekla Launcher. Schakel het selectievakje voor het opslaan van de licentie in wanneer u Tekla Structures afsluit. Als u

zich in de offlinemodus bevindt, kunt u een nieuw model maken als u lokaal geïnstalleerde omgevingen hebt of als u omgevingen in cache hebt opgeslagen. U kunt een lokaal model openen, maar het deelnemen aan gedeelde modellen vereist een internetverbinding.

4 Inleiding in Tekla Structures-gebruikersinterface

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



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

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

(3) Het vak rondom het stramien vertegenwoordigt het werkgebied. U kunt in een venster alleen de onderdelen zien die zich binnen dit gebied bevinden. Objecten die zich buiten het werkgebied bevinden, bestaan in het model maar zijn niet zichtbaar. U kunt het werkgebied verkleinen en uitbreiden om aan uw behoefte te voldoen. U kunt ook het werkgebied verbergen.

(4) Het coördinatensymbool met de x-, y- en z-as vertegenwoordigt het lokale coördinatensysteem. Het geeft ook de richting van het model aan. Klik op de navigatieassen om het modelvenster van 3D naar een geselecteerde vlakweergave te roteren.

(5) Het **Bestand**-menu is waar u uw modellen beheert. U kunt onder andere [modellen opslaan \(pagina 20\)](#), tekeningen afdrukken en modellen importeren en exporteren.

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

(7) De [werkbalk Snelle toegang \(pagina 63\)](#) bevat standaard de snelkoppelingspictogrammen **Opslaan**, **Ongedaan maken**, **Opnieuw** en **Historie ongedaan maken**. U kunt naar uw behoefte de **Werkbalk Snelle toegang** aanpassen.

(8) De rechterbovenhoek toont uw gebruikersnaam en een groen symbool dat aangeeft dat u bent aangemeld en uw subscription of licentie naar verwachting werkt. Als een kloksymbool in plaats van het groene symbool wordt weergegeven, geeft de klok aan dat de verbinding met de Tekla subscription service is verbroken.

Als u op het vraagteken klikt, dan wordt er een hulpmenu geopend waar u koppelingen kunt vinden naar verschillende leerbronnen en naar helpdesk en verkoop.

(9) Als u het commando of dialoogvenster dat u zoekt niet kunt vinden, zoekt met [Snel starten \(pagina 39\)](#).

(10) Gebruik het [zijvenster \(pagina 41\)](#) aan de rechterzijde van het scherm om instructies van het huidige actieve lintcommando te bekijken, eigenschappen van objecten weer te geven, referentiemodellen en componenten toe te voegen, puntenwolken toe te voegen, gebruikersinformatie te gebruiken of om directe toegang tot Tekla Online services te zoeken.

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

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

(13) De [snapknoppen \(pagina 59\)](#) bepalen welke posities u kunt aanwijzen wanneer u objecten maakt.

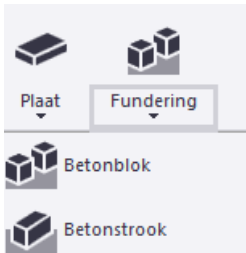
(14) De [selectieknoppen \(pagina 55\)](#) bepalen welke objecten u kunt selecteren.

(15) Wanneer u objecten maakt, geeft de [statusbalk \(pagina 62\)](#) aan hoe u moet doorgaan en wanneer u punten moet aanwijzen.

4.1 Het lint en de commando's in het lint gebruiken

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

Commando's in het lint gebruiken

Taak	Actie
Commando's zoeken	Schuif het lint met de muis naar rechts of links of scroll met uw muiswiel.  Sommige commando's beschikken over meerdere opties. De opties zijn beschikbaar wanneer u op de naam van het commando klikt: 
Activeer het commando dat u wilt gebruiken	Klik in het lint op het commando. Het commando wordt uitgevoerd totdat u het beëindigt of een ander commando gebruikt.
Controleren welk commando u voor uw huidige taak nodig hebt, als u dat niet zeker weet	Laat de muisaanwijzer op een commando rusten. Er verschijnt een klein venster met de naam tooltip. Tooltips verstrekken u meer informatie over commando's en geven ook voorbeelden, aanwijzingen en tips. Bijvoorbeeld:

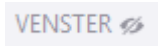
Taak	Actie
	Vrije maatvoering (F) Meet de afstand tussen twee willekeurige punten in het model. Gebruik dit commando om schuine of uitgelijnde afstanden te meten. Het resultaat bevat standaard de afstand en de coördinaten. Volg de instructies in de statusbalk. Druk op Ctrl+F1 voor meer hulp hierover. Druk op CTRL + F1 Wanneer een tooltip is geopend om meer hulp bij het commando te vinden. Als u de tooltips in of uit wilt schakelen, klikt u in het menu Bestand --> Instellingen --> Knoppen en schakelt u vervolgens het selectievakje Tooltips in of uit.
Gedetailleerdere instructies voor het gebruik van het momenteel actieve lint commando weergeven	In het zijvenster klikt u op  om de Docent te openen in een zijvenster. Klik in het lint op het commando. Het docent zijvenster geeft korte Video's, verdere stappen en andere informatie over hoe u het actieve commando kunt gebruiken.
Commando beëindigen	Klik met de rechtermuisknop en selecteer Interrupt. U kunt ook op Esc drukken.
Het laatste commando opnieuw activeren	Druk op Enter.

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

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

Het uiterlijk van het lint wijzigen

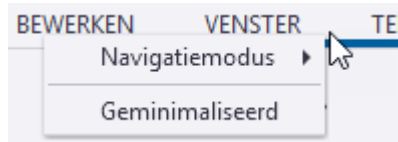
U kunt de volgorde van linttabbladen wijzigen, kiezen hoe deze worden uitgelijnd en zelfs sommige onderdelen van het lint verbergen als u deze niet in uw huidige project nodig hebt. Als u bijvoorbeeld alleen stalen onderdelen modelleert, kunt u het tabblad **Beton** tijdelijk verbergen.

Taak	Actie
De volgorde van tabbladen op het lint wijzigen	Versleep de tabbladtitels.
Wijzigen hoe de tabbladen worden uitgelijnd	Klik met de rechtermuisknop op de bovenste balk van het lint, selecteer Navigatiemodus en selecteer vervolgens een van de opties. • Zichtbaar scrollen: de lintbeweging is minimaal wanneer u tussen tabbladen schakelt • Naar links uitlijnen: de pictogrammen beginnen vanaf de linkerzijde van het lint • Naar tabblad uitlijnen: de pictogrammen beginnen vanaf de linkerzijde van het huidige tabblad
De tabbladen verbergen die u in uw huidige project niet nodig hebt	1. Laat de muisaanwijzer op een tabbladtitel rusten. Een klein oogsymbool verschijnt naast de tabbladtitel:  2. Klik op het oogsymbool . Het oogsymbool wijzigt en de tabbladtitel wordt grijs:  Het tabblad Venster wordt nu verborgen in het lint. Als u het lint verschuift, verschijnen verborgen tabbladen als:  3. Als u het verborgen tabblad weer wilt weergeven, klikt u opnieuw op het oogsymbool.

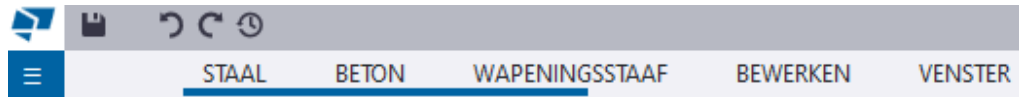
Het lint minimaliseren

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

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



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



2. Als u toegang tot de commando's wilt wanneer het lint is geminimaliseerd, klikt u op een tabbladtitel.

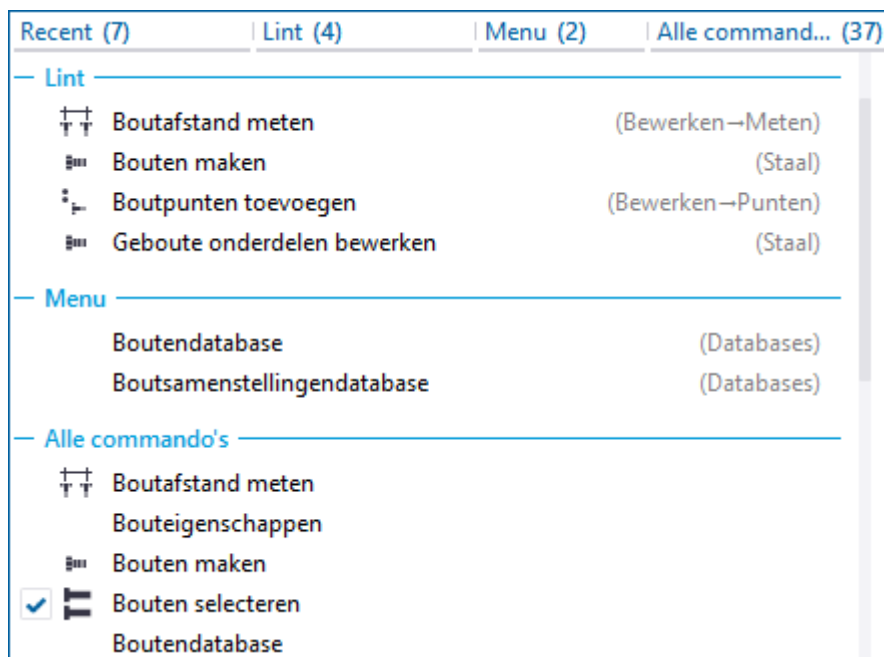
Het lint wordt zichtbaar zodat u een commando kunt selecteren.

3. Als u het lint wilt herstellen, klikt u met de rechtermuisknop op de bovenste balk van het lint en selecteert u vervolgens opnieuw **Geminimaliseerd**.

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

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

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



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

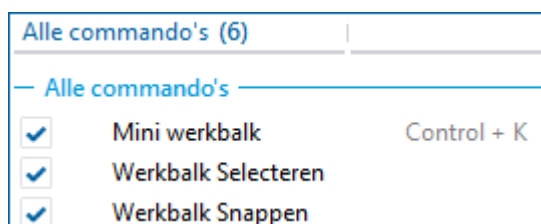
U kunt ook in de zoekresultaten bladeren door de toetsen pijl omhoog en omlaag op het toetsenbord te gebruiken. Start het geselecteerde commando door op **Invoeren** te klikken.

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



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

3. Als u een commando wilt uitvoeren, klikt u er in de zoekresultatenlijst op. Of druk op de **Enter**-toets om direct het eerste commando in de lijst uit te voeren.
4. Voor sommige [basisinstellingen \(pagina 47\)](#) en werkbalken verschijnt er in de zoekresultatenlijst een selectievakje voor. Klik op het commando om de instelling te in te schakelen of de werkbalk zichtbaar te maken.



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

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

Raadpleeg ook

[Het lint en de commando's in het lint gebruiken \(pagina 35\)](#)

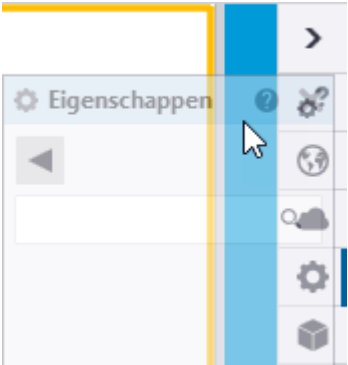
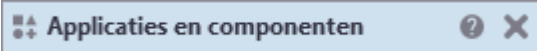
[Het zijvenster gebruiken \(pagina 41\)](#)

4.3 Het zijvenster gebruiken

Gebruik de zijvensters aan de rechterzijde van het scherm om bijvoorbeeld modelobjecteigenschappen te bekijken en om referentiemodellen en componenten toe te voegen.

Taak	Actie
Een zijvenster openen	Klik op een zijvensterknop om een zijvenster te openen. - Klik op  om modelobjecteigenschappen weer te geven met Gebruikersinformatie. - Klik op  om Docent te openen en de instructies voor het actieve lintcommando te bekijken. - Klik op  om snelkoppelingstoegang naar verschillende Tekla Online services te zoeken. - Klik op  om meldingen te bekijken en instellingen voor meldingen te wijzigen. - Klik op  om puntenwolken aan een model bij te voegen. - Klik op  om de eigenschappen van het model of de - tekeningobjecten weer te geven.

Taak	Actie
	- Klik op  om de lijst met referentiemodellen weer te geven. - Klik op  om de database Applicaties en componenten weer te geven. Wanneer u op een zijvensterknop klikt, wordt het zijvenster geopend en geactiveerd. Actieve zijvensters hebben blauwe knoppen .
Meerdere zijvensters tegelijkertijd openhouden	Tekla Structures opent standaard slechts één zijvenster tegelijkertijd. U kunt meerdere vensters in het zijvenster indien nodig en aan verschillende zijden van het scherm tegelijkertijd open houden. - klik met de rechtermuisknop op een zijvensterknop en selecteer Enkel venster of Gestapelde zijvensters. Enkel venster: Tekla Structures opent een nieuw zijvenster en sluit alle andere geopende zijvensters. Gestapelde zijvensters: Tekla Structures opent een nieuw zijvenster en stapelt deze op de reeds geopende zijvensters. - Klik op Ctrl+zijvensterknop als u de zijvensters wilt openen die op elkaar zijn gestapeld. U kunt de grootte van het zijvenster en hun volgorde wijzigen door ze te verslepen of deze aan de andere kant van het scherm te koppelen als u klikt op de knop  in de rechter bovenhoek van een zijvenster.
Een zijvenster laten zweven en koppelen	U kunt de zijvensters aan de verschillende zijden van het scherm laten zweven of koppelen. U kunt voor elk zijvenster afzonderlijk selecteren waarin u het wilt plaatsen. - U laat een zijvenster als volgt zweven: Klik op de knop  in de rechterbovenhoek van elk zijvenster en selecteer Zwevend. - Koppel een zijvenster als volgt: Klik op de knop  in de rechter bovenhoek van een zijvenster en selecteer Aan linkerzijde vastmaken, Aan rechterzijde vastmaken of Vastmaken aan onderzijde, afhankelijk van de locatie van het huidige zijvenster.

Taak	Actie
	Daarnaast kunt u het zijvenster slepen naar de rechter-, linker- of onderzijde van het scherm. Het gebied waarbij u een zijvenster kunt bijvoegen is gemarkeerd met een blauwe kleur.  Als u een zijvenster verplaatst en Tekla Structures sluit, dan wordt het zijvenster geopend op de nieuwe positie wanneer u Tekla Structures de volgende keer start.
Een zijvenster verplaatsen	Wanneer u de muisaanwijzer op het bovenste gedeelte van het zijvenster plaatst, wordt het bovenste gedeelte lichtblauw weergegeven. Pak het bovenste gedeelte van het zijvenster en sleep het venster naar een nieuwe locatie. 
De grootte van een zijvenster aanpassen	Wijzig de grootte van een zwevend zijvenster door de randen te verslepen.
Meer hulp over de inhoud van een zijvenster zoeken	Klik op de knop  .
Een zijvenster sluiten	U kunt één actief zijvenster tegelijkertijd sluiten of meerdere vensters in één keer als u ze op elkaar hebt gestapeld. • Klik op een andere zijvensterknop om het actieve zijvenster te sluiten en een nieuw venster te openen. • Klik op de knop  in de rechterbovenhoek van elk zijvenster. • Klik op de pijl  in het zijvenster.

Als uw zwevend zijvenster verdwijnt

Als u zwevende zijvensters en meerdere schermen hebt, dan wordt een zijvenster soms geopend op een tweede beeldscherm dat momenteel niet is aangesloten op uw computer. Als u het zijvenster terug wilt brengen naar het hoofdbeeldscherm, klik dan met de rechtermuisknop op de betreffende zijvensterknop en selecteer **Aan zijvenster koppelen**.

Raadpleeg ook

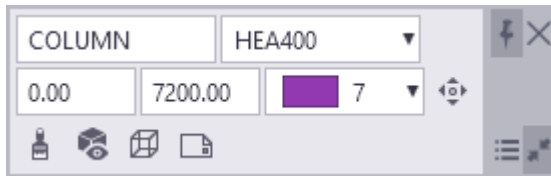
[Inleiding in Tekla Structures-gebruikersinterface \(pagina 34\)](#)

4.4 Objecteigenschappen wijzigen met de mini werkbalk

Gebruik de mini werkbalk om snel enkele basiseigenschappen van een model of tekeningobject, venster, stramien enz. weer te geven en te wijzigen.

Als u op een object in een model of tekening klikt, verschijnt er naast de

muisaanwijzer een symbool van de mini werkbalk . Klik op het symbool om de werkbalk contextuele te openen.



Gebruik de toetsenbordsneltoets **Ctrl+K** om de mini werkbalk weer te geven of te verbergen.

U kunt [de mini werkbalk aanpassen \(pagina 136\)](#) en selecteren welke werkbalkelementen zichtbaar zijn.

Objecteigenschappen wijzigen met de mini werkbalk

De wijzigingen die u op de mini werkbalk aanbrengt, worden onmiddellijk op het model of de tekening toegepast. De beschikbare eigenschappen zijn afhankelijk van het geselecteerde objecttype.

1. Klik op een object in een model of tekening.

Er verschijnt een mini werkbalk naast de muisaanwijzer.

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

2. Wijzig de objecteigenschappen op de mini werkbalk.

De wijzigingen worden onmiddellijk toegepast.

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

Objecteigenschappen met de contextuele werkbalk kopiëren

Gebruik deze methode als u eigenschappen snel naar slechts een paar objecten wilt kopiëren.

1. Selecteer het object waar u eigenschappen van wilt kopiëren.
Er verschijnt een mini werkbalk naast de muisaanwijzer.
2. Klik op  **Eigenschappen kopiëren**.
De muisaanwijzer verandert in een kwast.
3. Selecteer het object waar u eigenschappen naar wilt kopiëren.
Wanneer de eigenschappen zijn gekopieerd, wordt de aanwijzer weer normaal.
Gebruikersattributen (UDA's) worden niet met het object gekopieerd, zelfs niet als u de mini werkbalk en toegevoegde UDA's erop hebt aangepast.
4. Als u eigenschappen naar meerdere objecten wilt kopiëren, dubbelklikt u op de knop  **Eigenschappen kopiëren**.
U kunt nu eigenschappen naar meerdere objecten kopiëren. De aanwijzer blijft in de kwastmodus totdat u op **Esc** drukt of een andere commando start.

Tekeningcommando's op de mini werkbalk

In het model wordt met het commando  **Tekeningen openen of maken** op de mini werkbalk een menu geopend dat de tekeningen weergeeft die voor de geselecteerde objecten zijn gemaakt en dat het commando **Productietekening maken** bevat voor het maken van enkelvoudig onderdeel-, merk- en betontekeningen en een commando voor het weergeven van de tekeningen voor de geselecteerde objecten in **Documentmanager**, waar u de tekeningen vervolgens kunt openen.

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



Andere commando's op de mini werkbalk

Bij veel objecttypen in de modelleermodus zijn de volgende commando's beschikbaar op de mini werkbalk.

- Met het commando  **Positie** kunt u de onderdeelpositie wijzigen. Wanneer u de instellingen in de draaischijf wijzigt, beweegt het object overeenkomstig in het model.
- Het commando  **Detailering weergeven** geeft alle bouten, lassen, uitsnijdingen, fittingen en andere details weer die bij het onderdeel horen, zelfs als u ze als verborgen hebt gedefinieerd in de weergave-instellingen. Voor betonnen onderdelen geeft Tekla Structures ook wapening, oppervlaktebehandelingen en oppervlakten weer.
- Met het commando  **Kijkhoek** kunt u een boven-, achter-, rechter-, onder-, voor- of linkeraanzicht van een onderdeel, component of merk selecteren. Tekla Structures geeft het object weer onder de geselecteerde kijkhoek.

De mini werkbalk weergeven of verbergen

U kunt definiëren of de mini werkbalk zichtbaar is in Tekla Structures.

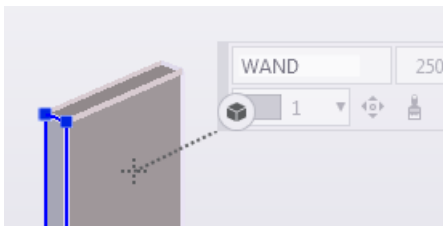
1. Klik in het menu **Bestand** op **Instellingen**.
2. Schakel onder **Werkbalken** het selectievakje **Mini werkbalk** in of uit.
Of gebruik de toetsenbordsneltoets **Ctrl+K** om de mini werkbalk weer te geven of te verbergen.

De positie van de mini werkbalk definiëren

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

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

Er verschijnt een streepjeslijn tussen de miniwerkbalk en het object.



3. Sleep de miniwerkbalk naar een nieuwe positie.
U kunt de miniwerkbalk bijvoorbeeld aan de linkerkzijde van het geselecteerde object plaatsen.
4. Laat de linkermuisknop los.
De miniwerkbalk verschijnt nu op de positie die u hebt gedefinieerd, bijvoorbeeld aan de linkerkzijde van een object dat u selecteert.

De mini werkbalk aan een plaats vastmaken

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

1. Sleep de mini werkbalk naar een nieuwe locatie.
2. Klik op  om de mini werkbalk aan de nieuwe locatie vast te maken.
De knop om vast te zetten wijzigt wanneer de positie wordt vergrendeld.
3. Klik op  om de positie te ontgrendelen.

De mini werkbalk minimaliseren

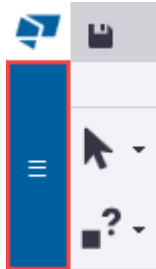
U kunt de mini werkbalk minimaliseren zodat deze minder ruimte op uw scherm inneemt.

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

4.5 Basisinstellingen in het menu Bestand

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

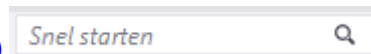
1. Klik in de linkerbovenhoek op **Bestand**.



2. Ga naar **Instellingen**.
3. Klik onder **Gebruikersinterface**, **Knoppen** of **Werkbalken**, zet de opties of **aan** of **uit**.

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

U kunt ook het vak [Snel starten \(pagina 39\)](#) gebruiken om de werkbalken en de knoppen te bepalen. Begin met het invoeren van de naam van de werkbalk of de knop (bijvoorbeeld *smart*) in het vak **Snel starten** en selecteer de werkbalk of de knop in de zoekresultatenlijst om de instelling in te schakelen.



Gebruikersinterface

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

Knoppen

Optie	Beschrijving
Smart Select	Wijzig hoe slepen en neerzetten voor objecthandles werkt. Als de optie ingeschakeld is, kunt u vanaf objecthandles verslepen zonder deze eerst te selecteren. Als de optie op uit staat, moet u de handles selecteren voordat u versleept.

Optie	Beschrijving
Drag & Drop	Schakel het commando voor slepen en neerzetten in of uit. Als de optie op aan staat, kunt u met behulp van slepen en neerzetten objecten kopiëren of verplaatsen. Als de optie op uit staat, kan slepen en neerzetten niet worden gebruikt.
Verschuiven met middelste muisknop	Wijzig de modus voor het verschuiven. Als de optie ingeschakeld is, kunt u het model of de tekening met de middelste muisknop verplaatsen. Als de optie uitgeschakeld is, kunt u het model met de linkermuisknop verplaatsen.
Naar centrum zoomen	Wijzig modus voor het zoomen. Als de optie ingeschakeld is, wordt het middelpunt voor het zoomen in het midden van het aanzicht gehouden, ongeacht de positie van de muisaanwijzer. Als de optie uitgeschakeld is, bepaalt de positie van de muisaanwijzer het middelpunt voor het zoomen.
Basisvenster autorotatie	Schakel de autorotatie van 3D-aanzichten van onderdelen en componenten in of uit. Als de optie ingeschakeld is, roteert Tekla Structures het aanzicht eenmaal wanneer u een nieuw 3D-aanzicht van een onderdeel of component maakt. Als de optie op uit staat, roteert Tekla Structures het aanzicht niet.
Crossing-selectie	Wijzig hoe gebiedselectie werkt. Als de optie ingeschakeld is, worden alle objecten geselecteerd die ten minste gedeeltelijk in het rechthoekige gebied vallen, onafhankelijk van de sleeprichting. Als de optie ingeschakeld is, beïnvloedt de sleeprichting de selectie van objecten.
Rollover Highlight	Schakel het markeren van objecten in of uit. Afhankelijk van het renderprogramma dat u gebruikt (OpenGL of DirectX) markeert Tekla Structures de objecten wanneer rollover highlight is ingeschakeld.

Optie	Beschrijving
	Als de optie op aan staat, markeert Tekla Structures selecteerbare objecten wanneer u de muisaanwijzer erheen verplaatst. Als de optie op uit staat, worden de selecteerbare objecten niet gemarkeerd.
Met rechtermuisknop selecteren	Wijzig hoe objecten kunnen worden geselecteerd. Als de optie ingeschakeld is, kunt u objecten ook met de rechtermuisknop selecteren. Het betreffende contextmenu wordt ook direct weergegeven. Als de optie uitgeschakeld is, kunt u objecten met de linkermuisknop selecteren.
Middelpunt automatische rotatie	Definieer hoe het aanzichtpunt wordt ingesteld. Als de optie ingeschakeld is, wijzigt het aanzichtpunt wanneer u met de middelste muisknop klikt. Als de optie op uit staat, blijft het aanzichtpunt in een ingestelde positie.
Orthogonaal	Schakel orthogonaal snappen in of uit. Orthogonaal snappen werkt ook in tekeningen. Als de optie ingeschakeld is, snapt Tekla Structures naar het dichtstbijzijnde orthogonale punt op het vlak (0, 45, 90, 135, 180 graden, enzovoort). De muisaanwijzer snapt automatisch naar posities op gelijke afstanden in de gegeven richting. Als de optie op uit staat, wordt orthogonaal snappen niet gebruikt.
Legacy-render gebruiken	Schakel DirectX-rendering in of uit. Als de optie op aan staat, wordt de legacy OpenGL-rendering gebruikt. Als de optie op uit staat, wordt de DirectX-rendering gebruikt. DirectX-rendering is beter geoptimaliseerd voor moderne grafische kaarten. De renderinginstelling is specifiek voor de modelweergave, wat betekent dat u verschillende renderingopties in verschillende modelweergaven kunt gebruiken. Als u tussen de renderopties schakelt, moet u het modelvenster opnieuw openen om de nieuwe waarde in te schakelen.

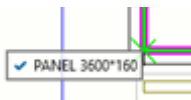
Optie	Beschrijving
Arceren van overlappende oppervlakken	Schakel in de door DirectX gerenderde modelweergaven het Arceren van overlappende oppervlakken op hetzelfde vlak in of uit. Wanneer de optie is ingeschakeld, worden de overlappende oppervlakken gevisualiseerd met een arcering en kunt u dubbele objecten of overlappende delen detecteren. Wanneer de optie is uitgeschakeld, worden de overlappende oppervlakken niet gevisualiseerd. Er worden arceringen weergegeven in vensters waarvoor de renderingoptie is ingesteld op Onderdelen gerenderd / Gerenderde componenten (Ctrl/Shift+4). Als u de optie aan of uit zet, moet u het venster opnieuw openen om het renderen te activeren.
Stippellijn voor verborgen lijn	In de weergegeven modelweergaven van DirectX worden stippellijnen voor deelrandlijnen weergegeven of verborgen wanneer de randlijnen van het onderdeel achter een ander onderdeel zijn verborgen. Wanneer de optie is ingeschakeld, worden de stippellijnen weergegeven, waardoor het gemakkelijker wordt om bijvoorbeeld te zien of de onderdeelflens naar het web is toegekeerd of er van weg wijst, of, in complexere 3D-weergaven, welk onderdeel zich bovenop bevindt. Het gebruik van de stippellijnen verhoogt ook de prestaties van Tekla Structures in de doorzichtige vensters. Wanneer de optie is uitgeschakeld, worden de stippellijnen niet weergegeven en wordt het prestatie-effect verwijderd. Stippellijnen kunnen worden weergegeven in alle weergaven waarvan de renderingoptie een van de volgende is: • Onderdelen draadvenster/Componenten draadvenster (Ctrl/Shift+1) • Onderdelen draadvenster met schaduw/Componenten draadvenster met schaduw (Ctrl/Shift+2) • Grijswaarden onderdelen/Grijswaarden componenten (Ctrl/Shift+3)

Optie	Beschrijving
	• Alleen geselecteerd onderdeel weergeven / Alleen geselecteerde component weergeven (Ctrl/Shift+5). Als u de optie aan of uit zet, moet u het venster opnieuw openen om het renderen te activeren.
Tooltips	Geef de knopinfo (pagina 35) weer of verberg deze. Als de optie ingeschakeld is, verschijnt er een klein venster met voorbeelden, hints en tips wanneer u de muisaanwijzer boven een commando houdt. Als de optie op uit staat, verschijnt er geen knopinfo.
Tooltips snappen	Geef de snap-tooltips weer of verberg deze. Als de optie op aan staat en u een commando start waarvoor u punten moet aanwijzen, geeft Tekla Structures een snaptooltip weer die de naam van het snappunt weergeeft. Als de optie op uit staat, verschijnen er geen snaptooltips.

De volgende instellingen zijn alleen beschikbaar in tekeningmodus:

Optie	Beschrijving
Lijnbreedten printer	De tekeninglijnen op het scherm weergeven met de gedefinieerde lijndikte in de kleurmodi Kleur en Tekla grijswaarden. De kleurmodus Zwart en wit geeft altijd de lijndikte voor afdrukken weer op het scherm, terwijl de kleurmodi Kleur en Tekla grijswaarden alleen de lijndikte voor afdrukken weergeven op het scherm als de knop Lijnbreedten printer beschikbaar is. Als de optie op aan staat, worden de lijnen in kleuren en grijswaardemodi met een gedefinieerde dikte weergegeven. Als de optie op uit staat, worden de lijnen in kleuren en grijswaardemodi met een standaarddikte weergegeven.
Lijnkleuren printer	Geeft lijnkleuren in de tekening weer. Als u deze instelling selecteert, worden de gewijzigde tekeninglijnkleuren direct in tekeningen weergegeven.

Optie	Beschrijving
Ghost outline	Geef verborgen objecten in tekeningen weer als ghost outlines in tekeningen in Kleur. Verborgen objecten worden in tekeningen met Tekla grijswaarden en Zwart en wit niet weergegeven, zelfs niet als Ghost outline is geselecteerd. Als de optie op aan staat, worden verborgen lijnen als 'ghost outlines' weergegeven. Als de optie op uit staat, worden verborgen lijnen niet weergegeven.
Associativiteitssymbool	Geeft weer welke tekeningobjecten associatief zijn en automatisch worden bijgewerkt. Associativiteitssymbolen worden alleen weergegeven wanneer u een tekeningobject selecteert, bijvoorbeeld een maatlijn. Objecten die geen geldige associatie hebben, krijgen een ghost-associativiteitssymbool en een vraagteken.

Optie	Beschrijving
	Als de optie op aan staat, worden associativiteitssymbolen weergegeven. Als de optie op uit staat, worden associativiteitssymbolen niet weergegeven.
Associativiteit maken maatlijn	Activeer de associativiteitsfunctionaliteit voor het maken van maatlijnen waarmee u de associativiteitsregel voor maatlijnen kunt wijzigen voor elk afzonderlijk punt op de maatlijn tijdens de handmatige bemating van de tekeningobjecten. 
Tekening verslepen	Schakel het commando voor slepen en neerzetten in tekeningen in of uit. Als de optie ingeschakeld is, kunt u slepen en neerzetten gebruiken bij het verplaatsen van objecten zoals opmerkingen, schetsobjecten en stramienlijnen, zonder eerst de objecten of handles te selecteren. Als de optie uit staat, moet u eerst de objecten of handles selecteren voordat u kunt verslepen.

Werkbalken

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

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

De werkbalken bevinden zich standaard onderaan het scherm.

Raadpleeg ook

[Werkbalk voor snappen \(pagina 59\)](#)

[Werkbalk selecteren \(pagina 55\)](#)

[Objecteigenschappen wijzigen met de mini werkbalk \(pagina 44\)](#)

[Het lint en de commando's in het lint gebruiken \(pagina 35\)](#)

4.6 Werkbalk selecteren

De *selectieknoppen* op de werkbalk **Selecteren** zijn speciale commando's waarmee u bepaalt welke objecten en objecttypen u kunt selecteren. Als u bijvoorbeeld het hele modelgebied selecteert, maar alleen de knop **Onderdelen selecteren** is ingeschakeld, worden alleen de onderdelen geselecteerd.

Klik op de werkbalk **Selecteren** op de selectieknoppen om deze in of uit te schakelen.



De werkbalk **Selecteren** bevindt zich standaard aan de onderzijde van het scherm. Als u de werkbalk niet kunt vinden, klikt u op **Bestand** --> **Instellingen** en zorgt u er in de lijst **Werkbalken** voor dat de werkbalk **Selecteren** wordt geselecteerd.

Daarnaast kunt u de selectieknoppen instellen met **Snel starten**. Begin met het invoeren van de naam van de selectieknop, bijvoorbeeld *selecteren* en klik op de naam van de selectieknop in de zoekresultatenlijst om de knop in te schakelen.

Hoofdselectieknoppen

De hoofdselectieknoppen bepalen of u componenten en merken kunt selecteren of objecten die daarin zijn opgenomen. Deze knoppen hebben de hoogste prioriteit.

Wisselen	Selecteerbare objecten	Beschrijving
	Componenten	Wanneer u op een object van een component klikt, selecteert Tekla Structures het componentsymbool en markeert alle componentobjecten (maar selecteert ze niet).
	Componentobjecten	U kunt objecten selecteren die automatisch door een component zijn gemaakt.
	Merken en betonelementen	Wanneer u op een object in een merk of een betonelement klikt, selecteert Tekla Structures het merk of betonelement en markeert alle

Wisselen	Selecteerbare objecten	Beschrijving
		objecten in hetzelfde merk of betonelement.
	Objecten in merken en betonelementen	U kunt losse objecten in merken en betonelementen selecteren.

Andere selectieknoppen

De onderstaande tabel geeft de overige selectieknoppen weer. Gebruik deze knoppen om in te stellen welke objecttypen u wilt selecteren.

Wisselen	Selecteerbare objecten	Beschrijving
	Willekeurige objecten	Hiermee worden alle opties ingeschakeld. U kunt alle objecttypen selecteren behalve die voor losse bouten.
	Componenten	U kunt componentsymbolen selecteren.
	Onderdelen	U kunt onderdelen zoals kolommen, liggers of platen selecteren.
	Oppervlakbehandelingen en oppervlakken	U kunt oppervlakten en oppervlakken selecteren.
	Punten	U kunt punten selecteren.
	Constructielijnen en cirkels	U kunt constructielijnen en cirkels selecteren.
	Referentiemodellen	U kunt hele referentiemodellen selecteren. Deze selectieknop kan de snelheid van het zoomen en roteren in het model beïnvloeden. Raadpleeg voor meer informatie Tips voor grote modellen.
	Stramienen	U kunt hele stramienen selecteren door een lijn in het stramien te selecteren.
	Stramienlijnen	U kunt losse stramienlijnen selecteren.

Wisselen	Selecteerbare objecten	Beschrijving
	Lassen	U kunt lassen selecteren.
	Uitsnijdingen en toegevoegd materiaal	U kunt uitsnijdingen van lijnen, onderdelen en polygonen selecteren, evenals fittingen en toegevoegd materiaal.
	Aanzichten	U kunt modelvensters selecteren.
	Boutgroep	U kunt hele boutgroepen selecteren door een bout in de groep te selecteren.
	Losse bouten	U kunt losse bouten selecteren.
	Stavensets	U kunt stavensets en ook wapeningsstaafgroepen en enkelvoudige wapeningsstaven selecteren.
	Wapeningsgroepen	U kunt staafgroepen binnen stavensets en ook wapeningsstaafgroepen en enkelvoudige wapeningsstaven selecteren.
	Enkele staven	U kunt enkelvoudige staven in stavensets en ook wapeningsstaafgroepen en enkelvoudige wapeningsstaven selecteren.
	Stortnaden	U kunt stortnaden selecteren.
	Vlakken	U kunt constructievlakken selecteren.
	Afstanden	U kunt afstanden selecteren die in gebruikerscomponenten of in parametrisch modelleren worden gebruikt.
	Taken	U kunt Taakmanager-taken selecteren.
		Schakel rechtstreekse wijziging in of uit.
		Verberg geselecteerde knoppen van de werkbalk.

Rekenmodelknoppen

De volgende knoppen kunnen worden gebruikt om objecten in een rekenmodel te selecteren:

Wisselen	Selecteerbare objecten	Beschrijving
	Lasten	U kunt punt-, lijn-, oppervlakte, uniforme en temperatuurlasten selecteren.
	Rekenmodelonderdelen	U kunt rekenonderdelen selecteren.
	Punten	U kunt rekenknooppunten selecteren.
	Buigstijve verbindingen	U kunt buigstijve verbindingen rekenmodel selecteren.

Selectieknoppen in tekeningen

Vergelijkbare selectieknoppen zijn in tekeningen beschikbaar:

Wisselen	Selecteerbare objecten	Beschrijving
	Willekeurige objecten	Hiermee worden alle opties ingeschakeld. U kunt alle objecttypen, een hele groep maatlijnen of een volledig stramien selecteren.
	Lijnen	U kunt tekeningobjecten zoals lijnen, bogen, cirkels, rechthoeken, polylijnen, polygonen en wolken selecteren.
	Tekst	U kunt een willekeurige tekst in tekeningen selecteren.
	Labels	U kunt alle soorten labels en associatieve opmerkingen in tekeningen selecteren. Deze selectieknop selecteert ook laslabels.
	Onderdelen	U kunt onderdelen zoals kolommen, liggers en platen in tekeningen selecteren.
	Doorsnedesymbolen	U kunt doorsnedesymbolen in tekeningen selecteren.

Wisselen	Selecteerbare objecten	Beschrijving
	Lassen	U kunt lassen in tekeningen selecteren. Als u laslabels wilt selecteren, gebruikt u de selectieknop Selecteer labels .
	Aanzichten	U kunt tekeningaaanzichten selecteren.
	Afmetingen	U kunt tekeningmaatlijnen selecteren. U kunt een hele groep maatlijnen selecteren door een maatlijn in de groep te selecteren.
	Losse maatlijnen	U kunt losse tekeningmaatlijnen selecteren.
	Stramienen	U kunt stramienen in tekeningen selecteren.
	Stramienlijnen	U kunt losse stramienlijnen in tekeningen selecteren.
	Detaillabels	U kunt detaillabels in tekeningen selecteren.
	Plugins	U kunt gebruikersplugins in tekeningen selecteren.

4.7 Werkbalk voor snappen

Gebruik de *snapkoppen* op de **Snappen**-werkbalk om te definiëren welke posities u in het model of in de tekening kunt aanwijzen voor het plaatsen van objecten. Door snapknoppen te gebruiken, kunt u objecten precies positioneren zonder de coördinaten te hoeven kennen. Gebruik de werkbalk **Snappen** om snapknoppen in te schakelen en extra snapopties te openen.

Klik op de snapknoppen op de werkbalk **Snappen** om deze in of uit te schakelen.



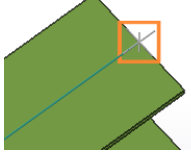
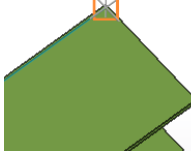
De werkbalk **Snappen** bevindt zich standaard aan de onderzijde van het scherm. Als u de werkbalk niet kunt vinden, klikt u op **Bestand** -->

Instellingen en zorgt u er in de lijst **Werkbalken** voor dat de werkbalk **Snappen** wordt geselecteerd.

Daarnaast kunt u de snapknoppen definiëren met **Snel starten**. Begin met het invoeren van de naam van de snapknop (bijvoorbeeld `snap`) en klik op de naam van de snapknop in de zoekresultatenlijst om de knop in te schakelen.

Hoofdsnapknoppen

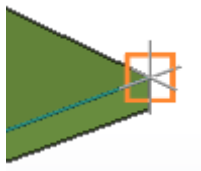
De twee hoofdsnapknoppen definiëren of u naar referentiepunten of andere punten op objecten kunt snappen, zoals bijvoorbeeld hoeken van onderdelen. Deze knoppen hebben de hoogste snapprioriteit. Als deze beide knoppen zijn uitgeschakeld, kunt u niet naar posities snappen, ook niet als alle andere knoppen zijn ingeschakeld.

Wisselen	Snapposities	Beschrijving	Symbol
	Referentiepunten en -punten	U kunt naar referentiepunten van objecten snappen (punten die handles hebben).	Groot 
	Geometripunten en -punten	U kunt naar elk punt van een object snappen. In tekeningen kunt u deze knop gebruiken om naar de overlap van snapshots te snappen.	Klein 

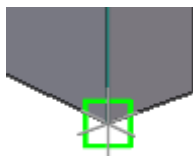
Snapknoppen en snappunten

De snapsymbolen hebben twee kleuren in het model:

- Oranje voor modelobjecten



- Groen voor objecten binnen componenten



Zorg ervoor dat u tijdens het snappen niet te veel snapknoppen hebt ingeschakeld, omdat het makkelijk tot onnauwkeurigheden en fouten bij het

snappen kan leiden. Wees vooral voorzichtig als u de snapknop  **Snap vrij** gebruikt.

Wisselen	Snapposities	Beschrijving
	Punten	Hiermee snapt u naar punten en snijpunten van stramienlijnen.
	Eindpunten	Hiermee snapt u naar eindpunten van lijnen, segmenten van polylijnen en bogen.
	Middelpunten	Hiermee snapt u naar het middelpunt van cirkels en bogen. Wanneer u in een tekening naar het middelpunt van een cirkel wilt snappen die is gemaakt door een polygoonuitsnijding in het model te gebruiken, moet u de variabele XS_ADD_SNAPPING_SYMBOL_TO_CIRCLES instellen op <code>TRUE</code> .
	Middelpunten	Hiermee snapt u naar middelpunten van lijnen, segmenten van polylijnen en bogen.
	Snijpunten	Snapt naar snijpunten van lijnen, polylijnsegmenten, bogen en cirkels, of naar snijpunten van een objectvlak en de randlijn van een onderdeel, een constructielijn of een stramienlijn. Het snappen op objectvlakken werkt alleen als de weergave van onderdelen is ingesteld op Onderdelen gerenderd/ Gerenderde componenten/ Referenties gerenderd .
	Loodrecht	Hiermee snapt u naar punten op objecten en op objectvlakken die een

Wisselen	Snapposities	Beschrijving
		loodrechte lijn vormen ten opzichte van een ander object. Het snappen op objectvlakken werkt alleen als de weergave van onderdelen is ingesteld op Onderdelen gerenderd/ Gerenderde componenten/ Referenties gerenderd .
	Parallel	Snapt naar punten die evenwijdig zijn aan stramienlijnen, onderdeelreferentielijnen en de randlijnen van bestaande objecten of referentieobjecten.
	Lijnverlenging	Hiermee snapt u naar lijnverlengingen van dichtbijgelegen objecten en naar referentie- en geometrielijnen van tekeningobjecten.
	Elke positie	Hiermee snapt u naar een willekeurige positie.
	Dichtstbijzijnde punt	Hiermee snapt u naar de dichtstbijzijnde punten van objecten, bijvoorbeeld een punt op de rand van een onderdeel of een lijn.
	Lijnen	Hiermee snapt u naar stramienlijnen, referentielijnen en de randen van bestaande objecten.
	Maatlijnen en labellijnen, tekeningopmaakitems en tekeningkaders	Hiermee snapt u naar aantekeninggeometrieën, tekeningopmaakitems en tekeningkaders. Alleen beschikbaar in tekeningen.

Snappen in tekeningen

U kunt in tekeningen op dezelfde manier als in het model naar posities snappen. U kunt tijdens het plaatsen van tekeningobjecten of het schetsen ook naar orthogonale hoeken snappen.

4.8 Statusbalkberichten weergeven

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



1. Instructies en foutberichten
2. De status van **Orthogonaal (O)**, **Smart Select (S)**, **Drag & Drop (D)** en coördinaatvergrendelingen (**X, Y, Z**).
3. Het niveau in merk- of componenthiërarchie (0–9)
4. De modus middelste muisknop (**Verschuiven** of **Scroll**)
5. De huidige fase
6. Het aantal geselecteerde objecten en handles

Raadpleeg ook

[Basisinstellingen in het menu Bestand \(pagina 47\)](#)

4.9 Pictogrammen op de werkbalk Snelle toegang

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

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

Pictogram	Beschrijving
	Wijzigingen opslaan (pagina 20) in het huidige modelbestand.
	Maak laatste actie ongedaan.
	Voer de acties die eerder ongedaan zijn gemaakt opnieuw uit.
	Open het dialoogvenster Historie ongedaan maken (pagina 64) . Het dialoogvenster geeft de commando's weer die u hebt uitgevoerd en de wijzigingen die u hebt aangebracht. Gebruik de lijst om in één keer meerdere commando's ongedaan te maken of meerdere commando's of wijzigingen opnieuw uit te voeren of aan te brengen.

Pictogram	Beschrijving
	Dit pictogram is zichtbaar als u Tekla Model Sharing gebruikt. Lees modelwijzigingen van andere gebruikers in uit de deelservice. Alleen de gewijzigde gegevens worden ingelezen.
	Dit pictogram is zichtbaar als u Tekla Model Sharing gebruikt. Schrijf uw modelwijzigingen weg naar de deelservice. Alleen nieuwe of gewijzigde gegevens worden weggeschreven.
	Het pictogram is zichtbaar als u Tekla Model Sharing gebruikt. Geef ingelezen wijzigingen weer. Nadat u hebt ingelezen, wordt een lijst met modelwijzigingen weergegeven.

Raadpleeg ook

[Inleiding in Tekla Structures-gebruikersinterface \(pagina 34\)](#)

4.10 Wijzigingen aan modellering en tekening ongedaan maken

Met de lijst **Historie ongedaan maken** kunt u controleren welke commando's en wijzigingen u hebt aangebracht en ongedaan hebt gemaakt en u kunt de wijzigingen bijhouden. Door een commando of een actie in het dialoogvenster **Historie ongedaan maken** te selecteren, kunt u in één keer meerdere commando's ongedaan maken of opnieuw uitvoeren en zodoende in de modelhistorie heen en weer gaan. **Historie ongedaan maken** is beschikbaar in de Model Editor en de Tekening Editor.

Het ongedaan maken van de historie gebruiken

Als u het dialoogvenster **Historie ongedaan maken** wilt openen, klikt u op de knop  op de werkbalk Snelle toegang naast de knoppen **Ongedaan maken Ctrl+Z** en **Opnieuw**. U kunt ook **Snel starten** gebruiken om het dialoogvenster te openen.

Taak	Actie
Ongedaan maken commando's	Klik op een regel in de lijst. Als de bewerking voor het ongedaan maken lang duurt, markeert Tekla Structures de aangeklikte regel om weer te geven wat er is geselecteerd. Alle wijzigingen die u na het geselecteerde commando hebt aangebracht, worden ongedaan

Taak	Actie
	gemaakt. De wijzigingen die u ongedaan hebt gemaakt, hebben een donkergrijze achtergrondkleur in de lijst.
Eerder ongedaan gemaakte commando's opnieuw uitvoeren	Klik op in de lijst een regel met een donkergrijze achtergrondkleur. Alle wijzigingen die u vóór het geselecteerde commando hebt aangebracht, worden opnieuw aangebracht.
Een bladwijzer toevoegen	Beweeg uw muisaanwijzer boven een regel. Er wordt een bladwijzerpictogram  weergegeven. Klik op het bladwijzerpictogram om bepaalde commando's te markeren. Gebruik de bladwijzers om belangrijke commando's of acties te markeren. U kunt later naar deze commando's of acties terugkeren als de wijzigingen in het model niet het gewenste resultaat opleveren. Als u een bladwijzer wilt verwijderen, klikt u opnieuw op het bladwijzerpictogram .

Het dialoogvenster **Historie ongedaan maken:**

- geeft vanaf boven aan de lijst de commando's weer die u hebt uitgevoerd en de wijzigingen die hebt aangebracht. De nieuwste commando's en wijzigingen staan onder aan de lijst.
- wordt voortdurend bijgewerkt volgens de wijzigingen die u in het model of de tekening aanbrengt.
- maakt een hiërarchie voor enkele van de gebruikte commando's. De hiërarchie wordt gemaakt wanneer u eerst een commando uitvoert, vervolgens enkele commando's tot een bepaald punt in de lijst ongedaan maakt en een ander commando uitvoert.

De hiërarchie wordt in de lijst gemarkeerd met een pijl. U kunt commando's op elk punt in de hiërarchie ongedaan maken of opnieuw uitvoeren, wat het mogelijk maakt om commando's ongedaan te maken die u eerder opnieuw hebt uitgevoerd.

Dit betekent dat nadat u een commando ongedaan hebt gemaakt, kunt doorgaan met het werken aan het model en nog steeds de mogelijkheid hebt om terug te gaan naar de commando's die u als eerste hebt gebruikt.

De lijst **Historie ongedaan maken** wordt gewist wanneer u:

- een model opslaat
- een tekening opent of sluit
- de Organisator met het model synchroniseert
- modelwijzigingen inleest of wegschrijft met Tekla Model Sharing
- CIS/2- of SDNF-importcommando's gebruikt.

Raadpleeg ook

[Inleiding in Tekla Structures-gebruikersinterface \(pagina 34\)](#)

4.11 Standaard toetsenbordsneltoetsen

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

Als u nieuwe snelkoppelingen wilt toewijzen of de standaardsnelkoppelingen wilt wijzigen, kunt u [de toetsenbordsneltoetsen aanpassen \(pagina 133\)](#).

Algemene commando's

Commando	Sneltoets
Help	F1
Help: wanneer de knopinfo geopend is	Ctrl+F1
Recente modellenlijst openen	Ctrl+O
Nieuw model maken	Ctrl+N
Model opslaan	Ctrl+S
Verwijderen	Del
Eigenschappen openen Als een object wordt geselecteerd, worden de eigenschappen in het eigenschappenvenster of in een dialoogvenster geopend.	Alt+Enter
Ongedaan maken	Ctrl+Z
Opnieuw	Ctrl+Y
Interrupt	Esc
Laatste commando herhalen	Enter

Commando	Sneltoets
Contextuele werkbalk weergeven/ verbergen	Ctrl+K
Knop rechtstreekse wijziging in-/ uitschakelen	D
Snel starten	Ctrl+Q
Het dialoogvenster Geavanceerde opties openen	Ctrl+E
Het zijvenster van de database Applicaties en componenten openen	Ctrl+F
Het dialoogvenster Toetsenbordsneltoetsen openen	Ctrl+Shift+C

Renderopties

Commando	Sneltoets
Onderdelen draadframe	Ctrl+1
Onderdelen draadvenster met schaduw	Ctrl+2
Grijswaarden onderdelen	Ctrl+3
Onderdelen gerenderd	Ctrl+4
Alleen geselecteerde onderdeel weergeven	Ctrl+5
Componenten draadframe	Shift+1
Componenten draadvenster met schaduw	Shift+2
Grijswaarden componenten	Shift+3
Gerenderde componenten	Shift+4
Alleen geselecteerd component weergeven	Shift+5
Referenties draadmodel	Ctrl+Shift + 1
Referenties draadmodel met schaduw	Ctrl+Shift + 2
Referenties grijswaarden	Ctrl+Shift + 3
Referenties gerenderd	Ctrl+Shift + 4
Alleen geselecteerde referentie weergeven	Ctrl+Shift + 5

Objecten selecteren

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

Snappen

Commando	Sneltoets
Naar referentielijnen/-punten snappen	F4
Naar geometrielijnen/-punten snappen	F5
Naar dichtstbijzijnde punt snappen	F6
Naar een willekeurige positie snappen	F7
Orthogonaal in-/uitschakelen	O
Relatieve coördinaten invoeren	R
Absolute coördinaten invoeren	A
Globale coördinaten invoeren	G
Vooruit bladeren door de beschikbare snappunten	Tab
Achterwaarts bladeren door de beschikbare snappunten	Shift+Tab
Coördinatenvergrendeling X, Y of Z in-/uitschakelen	X, Y of Z

Objecten kopiëren en verplaatsen

Commando	Sneltoets
Kopiëren	Ctrl+C
Verplaatsen	Ctrl+M
Smart Select in-/uitschakelen	S
In het eigenschappenvenster: Naar klembord kopiëren	Shift+C
In het eigenschappenvenster: Vanaf het klembord plakken	Shift+V

Het model weergeven

Commando	Sneltoets
De lijst Vensters openen	Ctrl+I
Tussen 3D-venster/2D-venster schakelen	Ctrl+P
Schakelen tussen vensters	Ctrl+Tab
Bijgewerkt venster	Ctrl + U
Zoom origineel	Home
Zoom vorige	End
Inzoomen	Page Up
Uitzoomen	Page Down
Zoom geselecteerd	Shift + Spatiebalk
Roteren met muis	Ctrl+R
Roteren met toetsenbord	Ctrl+pijltoetsen Shift+pijltoetsen
Het vensterrotatiepunt instellen	V
Eenmaal roteren	Shift+R
Voortdurend roteren	Shift+T
Vensterrotatie in-/uitschakelen	F8
Verschuiven	P
Verschuiven met middelste muisknop in-/uitschakelen	Shift+M
Naar rechts verplaatsen	pijltoetsen
Naar links verplaatsen	

Commando	Sneltoets
Omlaag verplaatsen Omhoog verplaatsen	
Centreer door cursor Wordt gebruikt om het model op een bepaald punt centreren.	Insert
Vliegen	Shift+F
Een kijkvlak aanmaken	Shift+X
Volledig scherm in-/uitschakelen	F11

Het model controleren

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

Weergaveopties staaf

Commando	Sneltoets
Zichtbaarheid beenvlak	Alt+1
Richtlijnzichtbaarheid	Alt+2
Zichtbaarheid eigenschapaanpasser	Alt+3
Zichtbaarheid splitser	Alt+4
Zichtbaarheid einddetailaanpasser	Alt+5
Zichtbaarheid staafmaatlijn	Alt+6
Kleur van staafgroepen	Alt+7

Opties onderdeelpositie

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

Commando	Sneltoets
Onderdeelpositie boven	Alt + pijl omhoog

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

Tekeningen

Commando	Sneltoets
Open de Documentmanager in het model	Ctrl+L
Open de Documentmanager in de Tekening Editor	Ctrl+O
Tekeningen afdrukken	Shift+P
Volgende tekening openen	Ctrl+Page Down
Vorige tekening openen	Ctrl+Page Up
Associativiteitssymbool	Shift+A
Kleurmodus voor volgende tekening instellen	B
Ghost outline	Shift+G
Orthogonale maatlijn maken	G
Vrije maatlijn toevoegen	F
Een tekening openen nadat deze werd gemaakt	Ctrl+Shift
In de Documentmanager : Gebruikersattributen openen	Alt+U
In Documentmanager : Toevoegen aan Tekeningendatabase	Ctrl+M
In de Documentmanager : Revisiebewerking	Ctrl+R
In de Tekeningendatabase : Alles selecteren	Ctrl+A
In de Tekeningendatabase : Tekeningen voor alle onderdelen maken	Alt+A
In de Tekeningendatabase : Tekeningen maken	Alt+C

Commando	Sneltoets
UCS-oorsprong instellen	U
Plaats werkvlak met 2 punten	Shift+U
Oriëntatie verwisselen	Ctrl+T
Huidige resetten	Ctrl+1
Alles resetten	Ctrl+0

4.12 De taal wijzigen van de Tekla Structures gebruikers interface

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

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

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

- Chinees – vereenvoudigd (chs)
- Chinees – traditioneel (cht)
- Tsjechisch (csy)
- Nederlands (nld)
- Engels (enu)
- Frans (fra)
- Duits (deu)
- Hongaars (hun)
- Italiaans (ita)
- Japans (jpn)
- Koreaans (kor)
- Pools (plk)
- Portugees (ptg)
- Portugees – Braziliaans (ptb)
- Russisch (rus)
- Spaans (esp)

3. Klik op **OK**.
4. Start Tekla Structures opnieuw om de wijziging door te voeren.

4.13 Screenshots maken

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

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

Een screenshot van een model maken

U kunt screenshots van modelvensters maken.

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

Een screenshot van een tekening maken

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

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

Een screenshot in een bitmapindeling opslaan

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

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

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

Screenshotinstellingen

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

De volgende opties zijn beschikbaar in modelvensters en tekeningen.

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

De volgende screenshotopties zijn alleen beschikbaar in modelvensters:

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

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

5 Met modelobject- en tekeningobjecteigenschappen werken

Wanneer u model- of tekeningobjecten in Tekla Structures gaat maken, vragen de meeste commando's om punten aan te wijzen om de objecten in het model of in de tekening te plaatsen. De objecten worden meestal gemaakt door een voorgedefinieerde set eigenschappen te gebruiken.

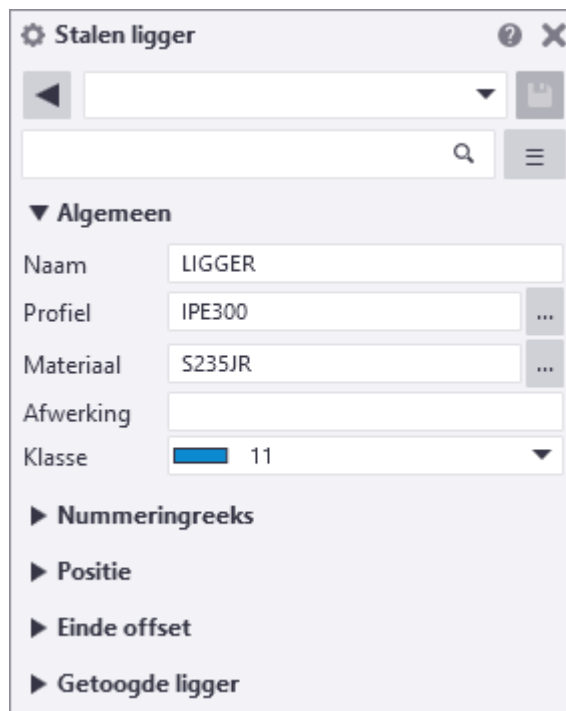
De objecteigenschappen kunnen worden weergegeven en verder worden gewijzigd, meestal door het [eigenschappenpaneel \(pagina 77\)](#) te gebruiken. Daarnaast kunt u de [mini werkbalk \(pagina 44\)](#) ook gebruiken om veel van de objecteigenschappen te wijzigen. Sommige eigenschappen, zoals eigenschappen van rekenonderdelen, worden gewijzigd met [dialoogvensters \(pagina 97\)](#).

Het eigenschappenvenster of de mini werkbalk kan worden gebruikt voor het kopiëren van eigenschappen van het ene object naar het andere. Daarnaast kunt u de eigenschappen definiëren voor elk objecttype dat u wilt maken voordat u met modelleren of tekeningen maken begint. U kunt deze eigenschappen [opslaan en laden \(pagina 94\)](#) in het eigenschappenvenster of in de dialoogvensters.

5.1 Objecteigenschappen weergeven en wijzigen in het eigenschappenvenster

Tekla Structures geeft de eigenschappen van verschillende modelobjecten en tekeningobjecten weer in het eigenschappenvenster dat een zijvenster is.

U kunt slechts één eigenschappenvenster tegelijkertijd open hebben. Dit betekent dat u de eigenschappen van slechts één objecttype tegelijkertijd kunt weergeven.



U kunt [het eigenschappenvenster aanpassen \(pagina 117\)](#). U kunt bijvoorbeeld de instellingen rangschikken als u dat wilt of de instellingen die u niet nodig hebt, verbergen of verwijderen.

Als u snel de eigenschappen van slechts enkele objecten wilt wijzigen, gebruikt u de [mini werkbalk \(pagina 44\)](#).

Het eigenschappenvenster openen

U opent de eigenschappen in het eigenschappenvenster als volgt:

- Als het eigenschappenvenster is gesloten: dubbelklikt u op een model- of tekeningobject of klikt u op de knop **Eigenschappen**  in het zijvenster.
- Als het eigenschappenvenster open is: selecteer een model of een tekeningobject.
- Houd **SHIFT** ingedrukt en klik op een commando op het lint.
- Dubbelklik in het lint op het commando.

De eigenschappen van een modelobject of een tekeningobject wijzigen

1. Als u de eigenschappen wilt gaan wijzigen, dubbelklikt u op een tekeningobject.

Het eigenschappenvenster wordt geopend en geeft de huidige eigenschappen van het object weer.

2. Wijzig indien nodig de eigenschappen.

Tekla Structures markeert de gewijzigde eigenschappen in het eigenschappenvenster geel.

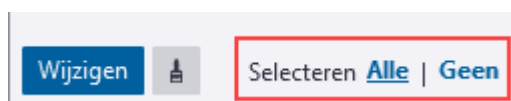
Als u een waarde invoert die niet geldig is, geeft Tekla Structures de fout aan met een rood kader en een uitroepteken.

3. Als u de selectie wilt wissen, klikt u op de vinkjes naast elke instelling om ze te verwijderen.

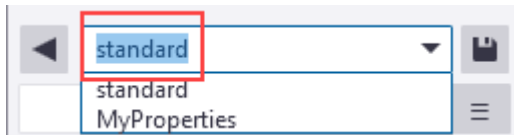
U kunt de vinkjes een voor een wissen of een hele sectie en al zijn eigenschappen selecteren.



U kunt de knoppen **Alles selecteren** en **Geen selecteren** onderaan het eigenschappenvenster gebruiken om alle wijzigingen te selecteren of alle wijzigingen te verwijderen.



4. Wanneer u klaar bent met de wijzigingen klikt u op **Wijzigen** om de wijzigingen toe te passen.
5. Als u een object met de standaardwaarden in plaats van de zojuist door u toegepaste waarden wilt maken, laadt u eerst het standaardbestand.



Merk op dat als u de [mini werkbalk \(pagina 44\)](#) of rechtstreekse wijziging gebruikt om een modelobject te wijzigen, dan wijzigen de huidige eigenschappen niet en worden deze niet automatisch toegepast wanneer u het volgende object van hetzelfde type maakt.

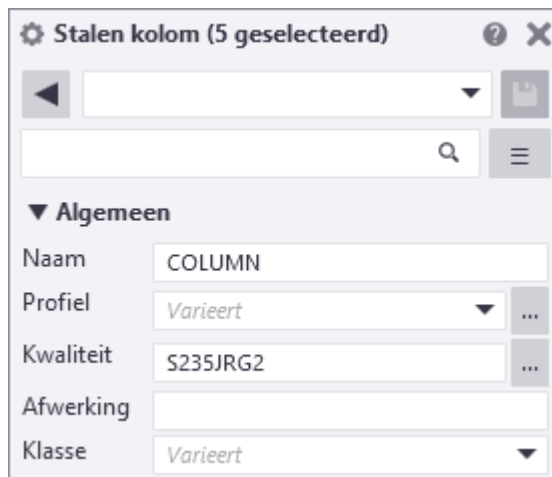
De eigenschappen van meerdere modelobjecten of tekeningobjecten wijzigen

U kunt meerdere model- of tekeningobjecten in het model of in de tekening selecteren en de eigenschappen in een keer wijzigen. De geselecteerde objecten kunnen van hetzelfde objecttype zijn, zoals stalen kolommen of schetsobjecten in tekeningen, of ze kunnen van verschillende objecttypen zijn. In het eigenschappenvenster worden echter alleen de eigenschappen getoond die alle geselecteerde objecten gemeenschappelijk hebben.

1. Selecteer de objecten in het model of in de tekening.

Het eigenschappenvenster geeft de eigenschappen voor de geselecteerde objecten weer.

De instellingen waarvan de waarden verschillend zijn, hebben de tekst **Varieert** en de waarden of opties worden weergegeven in een lijst. Als er geen gemeenschappelijke eigenschappen zijn, is het eigenschappenvenster leeg.



2. Wijzig indien nodig de eigenschappen.

U kunt een waarde in een lijst selecteren of een nieuwe waarde voor een eigenschap invoeren, op dezelfde manier als wanneer slechts een model of tekeningobject wordt geselecteerd.

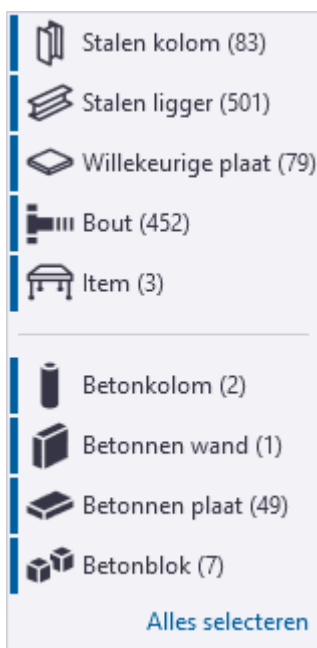
Tekla Structures markeert de gewijzigde eigenschappen geel.

3. Klik op **Wijzigen**.

De geselecteerde eigenschappen worden gewijzigd.

Als u wilt controleren welke objecten u in het model of de tekening hebt

geselecteerd, klikt u op de knop **Objecttypelijst**  om de lijst met de geselecteerde objecten te openen.



Als u de objectselectie wilt wijzigen, houdt u **Ctrl** ingedrukt en klikt u in de lijst op de objecttypen die u in de selectie wilt uitsluiten of opnemen.

De inhoud van het eigenschappenvenster wijzigt volgens uw selectie.

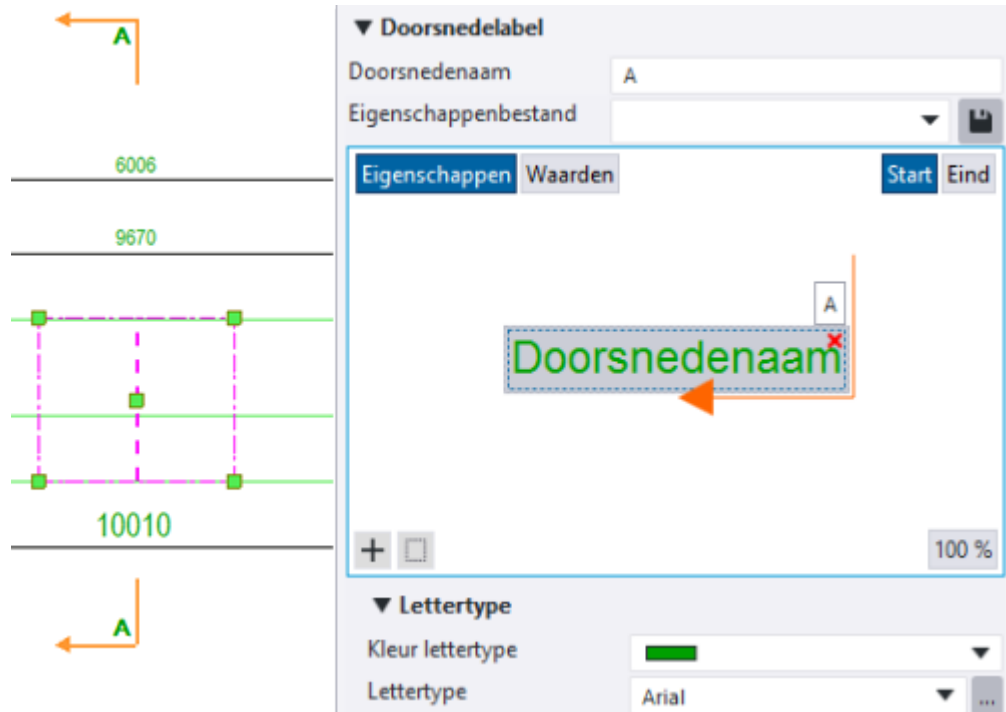
Als u alle objecten wilt selecteren, klikt u op de knop **Alles selecteren**.

De eigenschappen van toegevoegde objecten bij tekeningen in de visual editor wijzigen

Het eigenschappenvenster van de tekening bevat een visuele editor voor het bewerken enkele tekeningopmerkingen, zoals maatlijntags, aanzichtlabels, associatieve opmerkingen en de meeste labeltypen. U kunt de resulterende opmerking zien terwijl u deze maakt, dit maakt het bewerken van de opmerkingenobjecten veel eenvoudiger.

1. Dubbelklik op een toegevoegd object in een geopende tekening om de eigenschappen te wijzigen.

Het eigenschappenvenster wordt geopend en toont de huidige eigenschappen van het toegevoegde object. De eigenschappen bevinden zich in vakken die containers worden genoemd. Hieronder ziet u een voorbeeld van de visuele editor voor doorsnedelabels.



- Selecteer een eigenschappenbestand in de lijst **Eigenschappenbestand** om vooraf gedefinieerde inhoud te laden voor het opmerkingenobject wilt laden.
 - Klik op de knop **Eigenschappen** of **Waarden** om de eigenschapsnaam of de eigenschapswaarde weer te geven in het voorbeeld. Deze knoppen zijn alleen beschikbaar wanneer u een opmerking wijzigt.
 - De **%**-knop geeft het huidige zoomniveau in het voorbeeld weer. U kunt in- of uitzoomen door met de middelste muis knop te schuiven. Klik op de **%**-knop om naar te best passend te zoomen.
 - Klik in doorsnedelabels op **Start** of **Eind** om aan te geven met welke uiteinde van de doorsnede u wilt werken.
2. Klik op een container en klik dan op de knop **+ Nieuw element** om een element toe te voegen aan de container.
- Als de container leeg is, wordt wanneer u op de container klikt de lijst met elementen automatisch geopend.
 - In de meeste visuele editors kunt u elementen en containers verslepen. Met de maatlijntageditor kunt u alleen elementen binnen een container verslepen.

- Als u een element of een container wilt verwijderen, klikt u op de rode verwijderknop  in de rechterbovenhoek van het element of de container.
 - Als u naar elementen wilt zoeken, gebruikt u het zoekvak dat wordt geopend wanneer u de lijst element opent. De beschikbare elementen variëren volgens het toegevoegde objecttype.
 - Als u een gebruikersattribuut, template-attribuut of aangepaste eigenschap wilt toevoegen, selecteer dan het attribuut in de lijst met beschikbare attributen. Als u een verborgen gebruikersattribuut wilt toevoegen, typ dan de naam in het zoekvenster en druk op **Enter**.
 - Klik op de knop  **Nieuwe container** om nieuwe containers toe te voegen aan doorsnedesymbolen, detaillabels of aanzichtlabels. U kunt maximaal vijf containers toevoegen.
 - In maatlijntags moet u eerst op een tagcontainer klikken om in de Label Editor elementen in het tag toe te kunnen voegen. Als een maatlijntag inhoud heeft, wijzigt het containerpictogram in . U kunt ook rechtstreeks tekst in maatlijntags invoeren, de tekst wordt zoals deze zich in de container bevindt weergegeven.
3. Wijzig de weergave van het hele toegevoegde object of een afzonderlijk element. Wijzig bijvoorbeeld de lettertypestijlen en -kaders.
 4. Wijzig andere toegevoegde objecteigenschappen.
 5. Klik op **Wijzigen**.

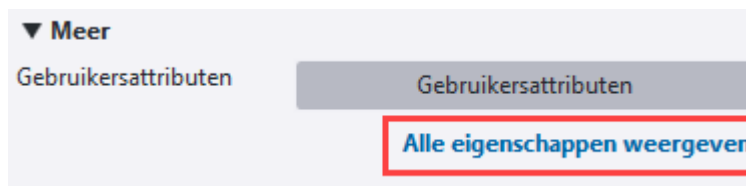
Toon alleen veelgebruikte eigenschappen in het eigenschappenvenster

U kunt voor elk object type afzonderlijk bepalen welke eigenschappen in het eigenschappenvenster worden weergegeven. Zo kunt u uw favoriete sets met eigenschappen voor elk objecttype maken en het eigenschappenvenster overzichtelijker maken door de eigenschappen te verbergen die niet vaak nodig zijn.

[Pas de opmaak van het eigenschappen venster aan \(pagina 117\)](#) met de **Eigenschappenvenstereditor** en markeer elke eigenschap als vaak of zelden gebruikt. Wanneer u het eigenschappenvenster gebruikt, kunt u selecteren of u alleen de vaakgebruikte eigenschappen of alle eigenschappen van een objecttype wilt weergeven.

Nadat u de eigenschappen in de **Eigenschappenvenstereditor** hebt gemarkeerd als vaak of zelden gebruikt, wordt de **Minder eigenschappen weergeven**-knop of de **Alle eigenschappen weergeven**-knop op de onderzijde van het eigenschappenvenster geactiveerd. Gebruik de knoppen om te wisselen tussen de eigenschappen die u veel of weinig gebruikt.

1. Pas, om alleen de veelgebruikte eigenschappen in het eigenschappenvenster weer te geven, de opmaak van het eigenschappenvenster van het geselecteerde object type aan.
2. Dubbelklik in het model of in de tekening op een object om het eigenschappenvenster te openen.
Alleen de eigenschappen die als veelgebruikt worden gemarkeerd, worden weergegeven. De andere eigenschappen worden verborgen.
Als alle eigenschappen zijn gemarkeerd als vaak gebruikt, is de knop **Minder eigenschappen weergeven** niet beschikbaar.
3. Als u alle eigenschappen wilt zien, klikt u op de knop **Alle eigenschappen weergeven**.



4. Als u naar alleen veelgebruikte eigenschappen wilt terugkeren, klikt u op de knop **Minder eigenschappen weergeven**.

OPMERKING Als u Tekla Structures sluit of tussen de modeeditor en de tekening switcht, geeft Tekla Structures de vaak gebruikte eigenschappen in het eigenschappenvenster weer.

U moet op de knop **Alle eigenschappen weergeven** klikken om alle eigenschappen weer te geven.

In het eigenschappenvenster zoeken

Gebruik de zoekopdracht om de benodigde eigenschappen of de gebruikersattributen (UDA's) te zoeken. Voer de zoekterm in het zoekvak in het eigenschappenvenster in.



Als u meerdere verschillende objecttypen in het model hebt geselecteerd, zoekt de zoekopdracht naar de eigenschappen die voor alle geselecteerde objecttypen gemeenschappelijk zijn. Gebruikersattributen die met de zoekcriteria overeenkomen worden weergegeven, zelfs als ze niet aan de opmaak van het eigenschappenvenster zijn toegevoegd.

Als u één enkel sterretje * in het zoekvak invoert, worden alle eigenschappen en gebruikersattributen weergegeven die voor het geselecteerde objecttype

beschikbaar zijn. U kunt vervolgens eenvoudig een waarde voor een eigenschap of voor een UDA invoeren, zelfs als de eigenschap of het UDA niet standaard in het eigenschappenvenster zichtbaar is.

5.2 Eigenschappen kopiëren van een ander object in het eigenschappenvenster

Met behulp van het eigenschappenvenster kunt u eigenschappen tussen model- of tekeningobjecten kopiëren zolang voor beide objecten dezelfde eigenschappen beschikbaar zijn.

In het eigenschappenvenster, zowel in de modelleer- als in de tekeningmodus, kunt u ofwel

- eerst eigenschappen kopiëren van een geselecteerd object naar het Tekla Structures-klembord en vervolgens de eigenschappen vanaf het klembord in de geselecteerde objecten plakken.

Gebruik het **Naar klembord kopiëren**  commando.

Eigenschappen naar het klembord kopiëren is handig als u in een opeenvolgende werkstroom veel dezelfde wijzigingen in verschillende typen objecten moet doorvoeren. In Tekla Structures worden de gekopieerde eigenschappen van elk objecttype op het klembord bewaard, onafhankelijk van elkaar. U kunt de eigenschappen later in andere objecten van het corresponderende objecttype plakken.

U kunt alle eigenschappen van een object naar het klembord kopiëren of apart selecteren welke eigenschappen u wilt kopiëren.

- Kopieer eigenschappen van een geselecteerd object rechtstreeks naar een ander object.

Gebruik het **Naar ander object kopiëren**  commando.

U kunt alle eigenschappen van een object rechtstreeks naar een ander object kopiëren of apart selecteren welke eigenschappen u wilt kopiëren.

Als u snel eigenschappen naar slechts een paar objecten wilt kopiëren, gebruikt u de [mini werkbalk \(pagina 44\)](#).

Kopiëren naar klembord gebruiken voor het kopiëren van objecteigenschappen

Met het commando **Naar klembord kopiëren** in het eigenschappenvenster kunt u herhaalde wijzigingen in een opeenvolgende workflow toepassen op objecten. Dit is met name handig in de tekenmodus, als u verschillende typen objecten moet wijzigen in meerdere tekeningen zoals onderdeellabels,

wapeningsobjecten of maatlijnen. U kunt bijvoorbeeld objecten in de huidige tekening of in een andere tekening selecteren, de eigenschappen naar het klembord kopiëren en de eigenschappen in objecten in dezelfde tekening of zelfs in andere tekeningen plakken. Het commando **Naar klembord kopiëren** is ook beschikbaar in de modelleermodus.

1. Selecteer het object in een model of tekening waaruit u eigenschappen wilt kopiëren.

Taak	Actie
Kopieer alle eigenschappen van het geselecteerde object naar het klembord.	Klik op de Naar klembord kopiëren  knop onder aan het eigenschappenpaneel of druk op Shift+C. Alle eigenschappen van het geselecteerde object worden naar het klembord gekopieerd en voor elk eigenschapswaardenvak verschijnt een klein pictogram  . U wist de selectie als volgt: • Voor alle eigenschappen: Klik nogmaals op de Naar klembord kopiëren  knop of druk nogmaals op Shift+C . • Voor één enkele eigenschap: Klik op het kleine pictogram  vóór het vak met de eigenschapswaarde om de selectie te wissen.
Kopieer afzonderlijke eigenschappen van het geselecteerde object naar het klembord.	Plaats de muisaanwijzer dichtbij een eigenschap en klik op het kleine grijze pictogram  dat vóór het vak met de eigenschapswaarde verschijnt. De geselecteerde eigenschap wordt naar het klembord gekopieerd en het grijze pictogram wordt zwart  . In dubbele eigenschappen kunnen beide eigenschapswaarden apart   worden gekopieerd. Als u meerdere eigenschappen wilt kopiëren, houdt u de Shift-toets

Taak	Actie
	ingedrukt en klikt u op het kleine pictogram  vóór de vakken met de eigenschapswaarden die u naar het klembord wilt kopiëren. Om de selectie te wissen, klikt u op het kleine pictogram  vóór de vakken met de eigenschapswaarden.

2. Selecteer de objecten waarnaar u de eigenschappen wilt kopiëren.
De objecten moeten van hetzelfde objecttype zijn **als het objecttype** waarvan de eigenschappen zijn gekopieerd.
3. Plaats de muisaanwijzer op de **knop Plakken** . De **knop Plakken** is alleen zichtbaar als er iets vanaf het klembord in het betreffende objecttype moet worden geplakt.
In Tekla Structures worden in het eigenschappenvenster de eigenschappen die worden gewijzigd, geel gemarkeerd.
4. Klik op de **knop Plakken**  of druk op **Shift+V**.
De eigenschappen in het eigenschappenvenster wijzigen dienovereenkomstig en de geselecteerde objecten worden gewijzigd.
Merk op dat alle gebruikersattributen (UDA's) samen met de objecteigenschappen worden gekopieerd wanneer u het commando **Naar klembord kopiëren** gebruikt, ook degene die niet zichtbaar zijn in het eigenschappenvenster.
Unieke gebruikersattributen (`unique_attribute`) worden **niet** met de objecteigenschappen gekopieerd.

Denk aan het volgende:

- Tekla Structures slaat de gekopieerde eigenschappen van elk objecttype op het klembord, onafhankelijk van elkaar, op en u kunt de eigenschappen later in objecten van het corresponderende objecttype plakken.
- De eigenschappen blijven op het klembord staan totdat u nieuwe eigenschappen kopieert. Let op: het klembord wordt gewist als u Tekla Structures opnieuw opstart.
- **Naar klembord kopiëren** werkt alleen in Tekla Structures en het is niet hetzelfde als het Windows klembord.
- Als u meerdere objecten selecteert om de gekopieerde eigenschappen in te plakken, gebruikt u de **Objecttypelijst** om de juiste objecttypen te selecteren om in te plakken. De **knop Plakken** is alleen zichtbaar als er

eigenschappen op het klembord zijn die in het geselecteerde objecttype kunnen worden geplakt.

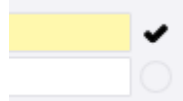
- U kunt geen eigenschappen plakken op objecten die van een ander type zijn dan het object waarvan de eigenschappen zijn gekopieerd.

Kopiëren naar ander object gebruiken om objecteigenschappen te kopiëren

Met het commando **Naar ander object kopiëren** in het eigenschappenvenster kunt u eigenschappen van een geselecteerd object rechtstreeks naar een ander object kopiëren zonder de eigenschappen op het klembord te bewaren. Selecteer eerst het object waaruit u eigenschappen wilt kopiëren en selecteer vervolgens de objecten waarnaar u de eigenschappen wilt kopiëren.

1. Selecteer het object in een model of tekening waaruit u eigenschappen wilt kopiëren.
2. Klik op de knop **Naar ander object kopiëren**  onderin het eigenschappenvenster. In het model verandert de muisaanwijzer in een kwast.

In Tekla Structures worden in het eigenschappenvenster de te kopiëren eigenschappen geel gemarkeerd. Tekla Structures selecteert automatisch dezelfde eigenschappen als toen u eerder eigenschappen van een object van hetzelfde type in hetzelfde model kopieerde.

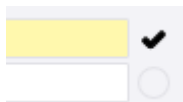
3. Selecteer of wis de vinkjes naast de eigenschappen  om aan te geven welke eigenschappen u wilt kopiëren.

U kunt de vinkjes één voor één wissen, of een hele sectie met alle eigenschappen selecteren. U kunt ook de schakelaars **Alles selecteren** en **Niets selecteren** onderin het eigenschappenvenster gebruiken. Als u de knop **Geen selecteren** gebruikt, worden alle vinkjes de volgende keer dat u het commando **Naar ander object kopiëren** start gewist.

4. Selecteer de objecten waar u eigenschappen naar wilt kopiëren.

U kunt gebiedsselectie gebruiken om een groot aantal objecten snel te selecteren.

In Tekla Structures worden in het eigenschappenvenster de te kopiëren

eigenschappen in geel  gekopieerd.

Wis indien nodig de vinkjes als u enkele eigenschappen niet wilt kopiëren.

5. Klik op **Wijzigen** of druk op **Enter**. De muisaanwijzer wordt in het model weer normaal.

Merk op dat alle gebruikersattributen (UDA's) samen met de objecteigenschappen worden gekopieerd wanneer u het commando **Naar ander object kopiëren** gebruikt, ook degene die niet zichtbaar zijn in het eigenschappenvenster.

Unieke gebruikersattributen (`unique_attribute`) worden **niet** met de objecteigenschappen gekopieerd.

TIP Als u eigenschappen naar meerdere opeenvolgende objecten achter elkaar wilt kopiëren, dubbelklikt u op de knop  **Naar ander object kopiëren** om door te gaan met het uitvoeren van het commando **Naar ander object kopiëren**. Klik na elk geselecteerd object op **Wijzigen**. De muisaanwijzer blijft in de kwastmodus totdat u op **Esc** drukt of nogmaals op  klikt.

5.3 De instellingen van het eigenschappenvenster wijzigen

U kunt de inhoud van het eigenschappenvenster wijzigen en aanpassen. U kunt sommige wijzigingen rechtstreeks in het eigenschappenvenster

doorvoeren, in de **Instellingen eigenschappenvenster** . Uitgebreidere [aanpassingen \(pagina 117\)](#) van de indeling van het eigenschappenvenster worden uitgevoerd in de **Eigenschappenvenstereditor**.

Schakelen tussen automatisch en handmatig toepassen van eigenschappen in het eigenschappenvenster

Wanneer u objecteigenschappen in het eigenschappenvenster wijzigt, kunt u tussen het automatisch en handmatig toepassen van eigenschappen schakelen. Dit betekent dat u kunt selecteren of alleen het geselecteerde object wordt gewijzigd of dat Tekla Structures ook de huidige waarden gebruikt wanneer u later opnieuw een object van hetzelfde type maakt.

U kunt op elk moment schakelen tussen handmatig en automatisch toepassen van eigenschappen in het venster **Instellingen eigenschappen**  door de optie **Standaardwaarden automatisch instellen** te selecteren. De optie is niet afhankelijk van het geselecteerde objecttype.

Automatisch eigenschappen toepassen inschakelen (de standaardoptie)

1. Selecteer een object in het model of in de tekening.

2. Klik op de knop **Instellingen eigenschappenvenster**  in het eigenschappenvenster om een vervolgkeuzemenu te openen.
3. Zorg ervoor dat de optie **Standaardwaarden automatisch instellen** voor onderdelen **is** geselecteerd.

Wanneer de **Standaardwaarden automatisch instellen** optie wordt geselecteerd, gebruikt Tekla Structures automatisch de huidige waarden de volgende keer dat u een object van hetzelfde type maakt.

4. Wijzig indien nodig de eigenschappen.
5. Klik op **Wijzig**.

Tekla Structures wijzigt het object en gebruikt de huidige waarden de volgende keer dat u een object van hetzelfde type maakt.

Handmatig toepassen van eigenschappen inschakelen

1. Selecteer een object in het model of in de tekening.
2. Klik op de knop **Instellingen eigenschappenvenster**  in het eigenschappenvenster om een vervolgkeuzemenu te openen.
3. Zorg ervoor dat de optie **Standaardwaarden automatisch instellen** voor onderdelen **niet** is geselecteerd.

Een knop **Als standaard instellen** verschijnt onderaan het eigenschappenvenster.

Als u meerdere objecten in het model hebt geselecteerd verschijnt de knop **Als standaard instellen** niet.

4. Wijzig indien nodig de eigenschappen.
5. Selecteer hoe u wilt doorgaan.
 - Als u alleen het geselecteerde object wilt wijzigen, klikt u op **Wijzig**.
 - Als u het geselecteerde object wilt wijzigen en de huidige waarden wilt gebruiken wanneer u later een object van hetzelfde type maakt, klikt u op de knop **Als standaard instellen** en vervolgens op **Wijzig**.
 - Als u de huidige waarden de volgende keer dat u een object van hetzelfde type maakt wilt gebruiken maar niet om het geselecteerde object te wijzigen, klikt u op de **Als standaard instellen** knop.

Tekla Structures wijzigt afhankelijk van uw acties het geselecteerde object of maakt het volgende object van hetzelfde type met de huidige waarden.

Beheer de zichtbaarheid van de knoppen Kopiëren naar klembord en Kopiëren naar ander object in het eigenschappenvenster

U kunt in de **Instellingen eigenschappenvenster**  bepalen welke methoden voor het kopiëren van de objecteigenschappen zichtbaar zijn in het eigenschappenvenster.

Als u niet beide kopieermethoden **Naar ander object kopiëren** en **Naar klembord kopiëren** nodig hebt, kunt u het eigenschappenvenster overzichtelijker maken door de overbodige optie te verbergen. U kunt de zichtbaarheid van de knoppen apart regelen in de modelleringsmodus en de tekeningmodus.

1. Klik op de knop **Instellingen eigenschappenvenster**  om een vervolgkeuzemenu te openen.

De opties **Eigenschappen kopiëren naar object** en **Eigenschappen naar klembord kopiëren** bepalen de zichtbaarheid van de overeenkomstige knoppen in het eigenschappenvenster.

2. Zorg ervoor dat de optie die u wilt gebruiken is geselecteerd.

De optie die niet is geselecteerd, wordt verborgen in het eigenschappenvenster.

De zichtbaarheid van eigenschappengroepen in het eigenschappenvenster definiëren

U kunt in de **Instellingen eigenschappenvenster**  definiëren welke eigenschappengroepen zichtbaar zijn in het eigenschappenvenster zonder [de indeling van het eigenschappenvenster aan te passen \(pagina 117\)](#).

1. Klik op de knop **Instellingen eigenschappenvenster**  om een vervolgkeuzemenu te openen.

2. Als u alle [eigenschappengroepen wilt uitvouwen of samenvouwen \(pagina 118\)](#) klikt u op **Alles uitvouwen** of **Alles samenvouwen**.

3. In de modelleermodus:

U kunt selecteren of u alleen de eigenschappen wilt weergeven die een waarde hebben of de eigenschappengroepen weergeven die u zo hebt gedefinieerd dat ze zichtbaar zijn.

- **Eigenschappen weergeven die een waarde hebben:**
het eigenschappenvenster geeft alle eigenschappen en gebruikersattributen (UDA's) weer waarvoor u of iemand anders een

waarde heeft ingevoerd. Gebruikersattributen met een waarde worden in de eigenschappengroep **Extra overeenkomsten** weergegeven.

Eigenschap	Zichtbaarheid
Eigenschappen van teksttype	De eigenschappen zijn zichtbaar als ze tekst bevatten, wat betekent dat ze een waarde hebben.
Eigenschappen van andere typen	De eigenschappen zijn altijd zichtbaar.
Samengestelde eigenschappen	De eigenschappen zijn zichtbaar als één van de eigenschappen in de samengestelde eigenschap een waarde heeft.
Gebruikersattributen van teksttype	Gebruikersattributen zijn zichtbaar als ze tekst bevatten, wat betekent dat ze een waarde hebben.
Gebruikersattributen van een ander type	Gebruikersattributen zijn altijd zichtbaar als iets anders dan een lege waarde is geselecteerd.
Gebruikersattributen van een ander type, zoals geheel getal, float en datum	Gebruikersattributen zijn zichtbaar als ze een waarde bevatten.

De **Eigenschappen weergeven die een waarde hebben** optie is gemeenschappelijk voor alle objecttypen. Als u bijvoorbeeld een stalen ligger in het model selecteert, de optie **Eigenschappen weergeven die een waarde hebben** gebruikt en vervolgens een betonbalk in het model selecteert, worden alleen eigenschappen weergegeven die een waarde voor de betonbalk hebben.

- **Eigenschappen op basis van groepszichtbaarheid weergeven:** het eigenschappenvenster geeft alle eigenschappengroepen weer die als zichtbaar zijn gemarkeerd. Eigenschappengroepen met het pictogram  zijn zichtbaar. Eigenschappengroepen met het pictogram  zijn verborgen. Klik op de namen van eigenschappengroepen om de zichtbaarheid te wijzigen. U kunt alleen de eigenschappengroepen op het hoofdniveau weergeven en verbergen, niet de geneste groepen.

De **Eigenschappen op basis van groepszichtbaarheid weergeven** optie is gemeenschappelijk voor alle objecttypen. Als verschillende objecttypen eigenschappengroepen met dezelfde naam hebben, wordt de zichtbaarheid van een eigenschappengroep voor alle objecttypen aangepast. Als u bijvoorbeeld een stalen ligger selecteert, de eigenschappengroep **Positie** verbergt en vervolgens een betonbalk

selecteert, wordt de eigenschappengroep **Positie** voor de betonbalk ook verborgen.

De standaardzichtbaarheid van eigenschappengroepen kan in de **Eigenschappenvenstereditor** worden gedefinieerd.

De wijzigingen in de zichtbaarheidsinstellingen in het eigenschappenvenster overschrijven de standaard instellingen die in de **Eigenschappenvenstereditor** zijn gedaan.

4. in de tekeningmodus:

Eigenschappengroepen weergeven en verbergen. Eigenschappengroepen met het pictogram  zijn zichtbaar. Eigenschappengroepen met het pictogram  zijn verborgen. Klik op de namen van eigenschappengroepen om de zichtbaarheid te wijzigen. U kunt alleen de eigenschappengroepen op het hoofdniveau weergeven en verbergen, niet de geneste groepen.

Het weergeven en verbergen van eigenschappengroepen is hetzelfde voor alle objecttypen. Als verschillende objecttypen eigenschappengroepen met dezelfde naam hebben, wordt de zichtbaarheid van een eigenschappengroep voor alle objecttypen aangepast.

De standaardzichtbaarheid van eigenschappengroepen kan in de **Eigenschappenvenstereditor** worden gedefinieerd. De wijzigingen in de zichtbaarheidsinstellingen in het eigenschappenvenster overschrijven de standaard instellingen die in de **Eigenschappenvenstereditor** zijn gedaan.

Waar de instellingen van het eigenschappenvenster worden opgeslagen

Als u op de knop **Instellingen eigenschappenvenster**  klikt en een optie selecteert, worden de huidige instellingen opgeslagen in het bestand `PropertyPaneSettings.xml` of in het bestand `PropertyPaneDrawingSettings.xml`. De bestanden bevinden zich in de map `..\Users\<user>\AppData\Local\Trimble\Tekla Structures\<version>\UI\PropertyPane\`.

Als u de instellingen niet wijzigt, wordt het bestand `PropertyPaneSettings.xml` of het bestand `PropertyPaneDrawingSettings.xml` niet gemaakt.

De instellingen in het bestand zijn:

- `FilterMode: ByData` voor **Eigenschappen weergeven die een waarde hebben**
- `FilterMode: ByGroups` voor **Eigenschappen op basis van groepszichtbaarheid weergeven**

- `AutoApply: True` wanneer **Standaardwaarden automatisch instellen** is geselecteerd
- `AutoApply: False` wanneer **Standaardwaarden automatisch instellen** niet is geselecteerd
- `ShowCopyProperties: True` wanneer **Eigenschappen kopiëren naar object** is geselecteerd
- `ShowCopyToClipboard: True` wanneer **Eigenschappen naar klembord kopiëren** is geselecteerd

De `PropertyPaneSettings.xml` en de bestanden `PropertyPaneDrawingSettings.xml` worden gelezen wanneer Tekla Structures wordt gestart en een model wordt geopend.

Als de instellingen in het bestand `PropertyPaneSettings.xml` en de `PropertyPaneDrawingSettings.xml` zijn aangepast, kunnen de bedrijfsbeheerders de instellingen van het aangepaste eigenschappenvenster naar andere gebruikers in het bedrijf distribueren.

1. Maak een submap met de naam `\PropertyPane` in een model-, project- (`XS_PROJECT`), bedrijfs- (`XS_FIRM`) of omgevingsmap (`XS_SYSTEM`).
2. Plaats `PropertyPaneSettings.xml` en het bestand `PropertyPaneDrawingSettings.xml` in de map `\PropertyPane`.
3. Start Tekla Structures opnieuw op.

De instellingen van het eigenschappenvenster in de map `..\Users\<user>\AppData\Local\Trimble\Tekla Structures\<version>\UI\PropertyPane\` heeft de hoogste prioriteit en daarna gebruikt Tekla Structures de standaard zoekvolgorde.

Als het bestand `PropertyPaneSettings.xml` en de `PropertyPaneDrawingSettings.xml` in meerdere verschillende maplocaties worden geplaatst, leest Tekla Structures de instellingen van verschillende mappen en voegt ze samen.

5.4 Objecteigenschappen opslaan en laden in het eigenschappenvenster of in de dialoogvensters

Het eigenschappenvenster en veel dialoogvensters hebben de mogelijkheid om de eigenschapsgegevens in *eigenschapsbestanden* op te slaan. U kunt deze opgeslagen eigenschappen later laden wanneer u nieuwe objecten maakt.

U kunt bijvoorbeeld de eigenschappen definiëren voor elk objecttype dat u wilt maken voordat u met modelleren begint en vervolgens deze door de gebruiker gedefinieerde Eigenschappen bestanden gebruiken wanneer u nieuwe objecten maakt. Tekla Structures slaat de door de gebruiker

gedefinieerde eigenschappen bestanden op, inclusief de eigenschappen van subdialoogvensters in de map van `\attributes` het huidige model.

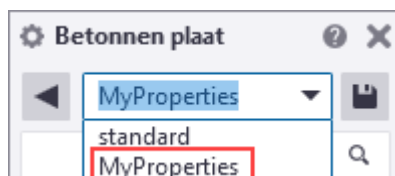
U kunt objecteigenschappen in het eigenschappenvenster of in een dialoogvenster opslaan en laden, afhankelijk van het objecttype.

Eigenschappen in het eigenschappenpaneel opslaan en laden

Gebruik het eigenschappenvenster om de eigenschappen van model- of tekenobjecten op te slaan en te laden.

1. Klik op een model-of een tekeningobject om de huidige eigenschappen in het eigenschappenvenster weer te geven.
2. In het eigenschappenvenster [kunt u de eigenschappen die u wilt opslaan wijzigen of invoeren \(pagina 77\)](#).
3. Voer in het vak naast de knop  een naam in voor het eigenschappenbestand waarin de eigenschappen worden opgeslagen. Bijvoorbeeld `MijnEigenschappen`.
4. Klik op  om de eigenschappen in het eigenschappenbestand op te slaan.

Het eigenschappenbestand wordt nu in de huidige modelmap opgeslagen.



5. Als u de opgeslagen eigenschappen wilt laden, selecteert u het eigenschappenbestand in de lijst.
 - Als u een object in het model of de tekening selecteert en een eigenschappenbestand in het eigenschappenvenster laadt, worden de eigenschappen en de gebruikersattributen (UDA's) geladen. Gewijzigde waarden worden in het eigenschappenvenster geel gemarkeerd. Klik op **Wijzigen** om de nieuwe waarden toe te passen.

Als er alleen wijzigingen in de UDA-waarden in het UDA-dialoogvenster en niet in de waarden in het eigenschappenvenster zijn, wordt de knop **Wijzigen** in het eigenschappenvenster niet ingeschakeld. Klik in het UDA-dialoogvenster op **Wijzigen** om de UDA-waarden te activeren.

 - Als u in het model een commando voor het maken van een object start en een eigenschappenbestand in het eigenschappenvenster

laadt, worden de eigenschappen en gebruikersattributen (UDA's) onmiddellijk gebruikt en maakt Tekla Structures het object met de geladen waarden.

OPMERKING Als het UDA-dialoogvenster is geopend wanneer u een eigenschappenbestand in het eigenschappenvenster laadt, wordt het UDA-dialoogvenster bijgewerkt en worden de in het bestand opgeslagen waarden van de gebruikersattributen weergegeven. Als u echter eerst een object selecteert en een eigenschappenbestand laadt en pas dan het UDA-dialoogvenster opent, worden in het dialoogvenster de UDA-waarden van het geselecteerde object weergegeven.

Als u wilt controleren welke UDA-waarden in een bestand worden opgeslagen, moet u eerst het UDA-dialoogvenster openen of het eigenschappenbestand na het openen van het UDA-dialoogvenster opnieuw openen.

6. U brengt als volgt wijzigingen in een bestaand eigenschappenbestand aan:

- a. Laad het eigenschappenbestand dat u wilt wijzigen.
- b. Wijzig de eigenschappen.

c. Klik op .

Tekla Structures slaat de wijzigingen op in het eigenschappenbestand dat in de lijst wordt weergegeven, waarbij het oude eigenschappenbestand wordt overschreven.

Tekla Structures gebruikt de nieuwe eigenschappen de volgende keer dat u een object van hetzelfde type maakt.

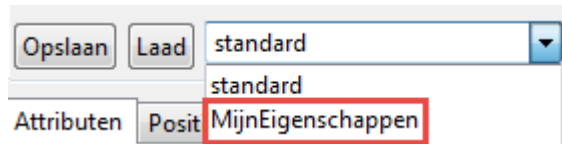
Als u een object met de standaardwaarden in plaats van de opgeslagen eigenschappen wilt maken, laadt u eerst het standaardbestand.

Eigenschappen in een dialoogvenster opslaan en laden

Gebruik deze methode met eigenschappen die in een traditioneel dialoogvenster worden weergegeven. Bijvoorbeeld met venstereigenschappen.

1. Open het eigenschappendialoogvenster.
2. Wijzig in het dialoogvenster de eigenschappen die u wilt opslaan of voer deze in.

3. Voer in het vak naast de knop **Opslaan als** een naam in voor het eigenschappenbestand waarin de eigenschappen worden opgeslagen.
Bijvoorbeeld `MijnEigenschappen`.
4. Klik op **Opslaan als** om de eigenschappen in het eigenschappenbestand op te slaan.
Het eigenschappenbestand wordt nu in de huidige modelmap opgeslagen.



5. Als u de opgeslagen set met eigenschappen wilt laden, selecteert u het eigenschappenbestand in de lijst en klikt u op **Laad**.
6. U brengt als volgt wijzigingen in een bestaand eigenschappenbestand aan:
 - a. Laad het eigenschappenbestand dat u wilt wijzigen.
 - b. Wijzig de eigenschappen.
 - c. Klik op **Opslaan**.
Tekla Structures slaat de wijzigingen op in het eigenschappenbestand dat in de lijst wordt weergegeven, waarbij het oude eigenschappenbestand wordt overschreven.

Bestaande eigenschappen verwijderen

U kunt de door de gebruiker gedefinieerde eigenschappenbestanden handmatig verwijderen door deze uit de map `\attributes` van het model te verwijderen.

1. Verwijder het geselecteerde eigenschappenbestand uit de map `\attributes` van het model.
De eigenschappen kunnen afhankelijk van hun type verschillende bestandsextensies hebben.
2. Start Tekla Structures opnieuw op.

5.5 Objecteigenschappen weergeven en wijzigen met behulp van dialoogvensters

U kunt dialoogvensters gebruiken om de eigenschappen van verschillende objecten, zoals eigenschappen rekenonderdelen, in Tekla Structures weer te geven en te wijzigen.

OPMERKING Model- en tekeningobjecteigenschappen, zoals onderdeeleigenschappen, worden in het [eigenschappenvenster \(pagina 77\)](#) gewijzigd, niet met dialoogvensters.

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

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

Eigenschappen wijzigen:

1. Dubbelklik op een object om het dialoogvenster met eigenschappen te openen.

2. U kunt aangeven welke eigenschappen moeten worden gewijzigd door de selectievakjes in of uit te schakelen.

Als u bijvoorbeeld wilt dat enkele eigenschappen dezelfde waarde delen maar u geen van de andere afzonderlijke eigenschappen wilt wijzigen, moet u ervoor zorgen dat alleen het selectievakje voor die specifieke eigenschap geselecteerd is.

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

3. Wijzig indien nodig de eigenschappen.
4. Selecteer de objecten die u wilt wijzigen.
5. Klik op **Wijzigen**.

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

See also

[Objecteigenschappen weergeven en wijzigen in het eigenschappenvenster \(pagina 77\)](#)

[Objecteigenschappen wijzigen met de mini werkbalk \(pagina 44\)](#)

[Eigenschappen kopiëren van een ander object in het eigenschappenvenster \(pagina 85\)](#)

[Objecteigenschappen opslaan en laden in het eigenschappenvenster of in de dialoogvensters \(pagina 94\)](#)

6 De basiselementen van de gebruikersinterface aanpassen

U kunt de basiselementen van de gebruikersinterface naar behoefte aanpassen.

De volgende elementen van de gebruikersinterface zijn aanpasbaar:

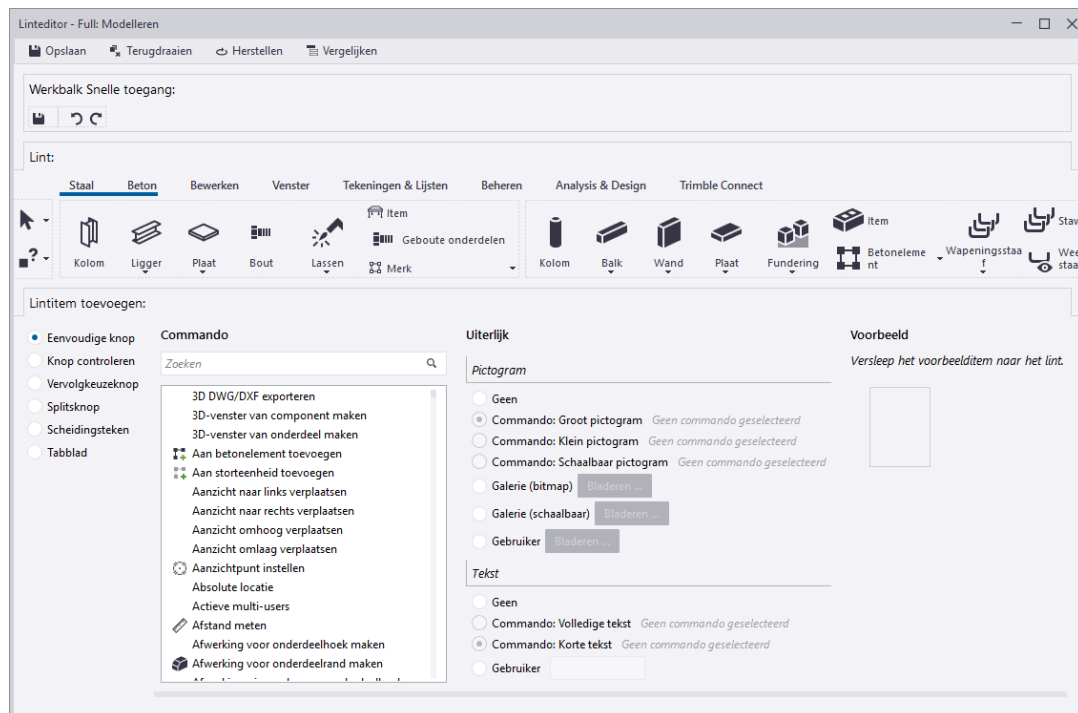
- [lint \(pagina 100\)](#)
- [eigenschappenvenster \(pagina 117\)](#)
- [toetsenbordsneltoetsen \(pagina 133\)](#)
- [werkbalken \(pagina 136\)](#)
- [mini werkbalk \(pagina 136\)](#)

De aanpassingen kunnen naar andere gebruikers in het bedrijf worden gedistribueerd.

6.1 Het lint aanpassen

Met de **Linteditor** kunt u het lint naar behoefte aanpassen. U kunt bijvoorbeeld de grootte en de vorm van een willekeurige knop wijzigen. U kunt door de gebruiker gedefinieerde commando's maken en voor een eenvoudige toegang uw favoriete componenten en extensies naar het lint brengen.

Als u de **Linteditor** wilt openen, klik dan in het **Bestandsmenu** --> **Instellingen** --> **Aanpassen** --> **Lint**.



Met de **Linteditor** kunt u:

- nieuwe knoppen aan het lint toevoegen
- bestaande knoppen op de lint verplaatsen
- de grootte van de knoppen op de lint wijzigen
- de pictogrammen en tekst van de knoppen wijzigen
- knoppen verwijderen die u niet nodig hebt
- nieuwe commando's maken en knoppen hiervoor toevoegen
- scheidingsbalken aan het lint toevoegen
- nieuwe tabbladen toevoegen

OPMERKING Als u het modelleerlint wilt aanpassen, opent u de **Linteditor** in de Model Editor.

Als u het tekeninglint wilt aanpassen, opent u de **Linteditor** in de Tekening Editor.

U kunt alleen de linten aanpassen die in uw configuratie beschikbaar zijn.

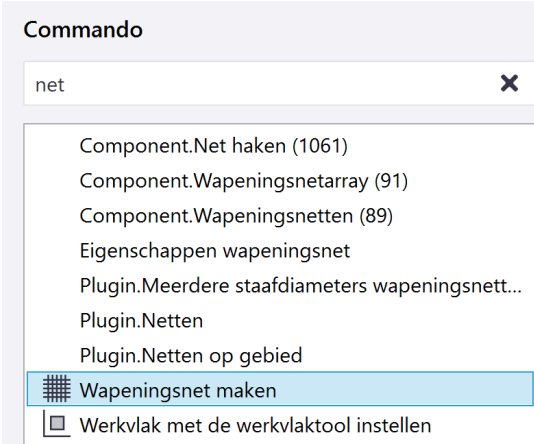
De aangepaste linten worden opgeslagen in de map `..\Users\<user>\AppData\Local\Trimble\Tekla Structures\<version>\UI\Ribbons`. Als u de map niet kunt vinden, moet

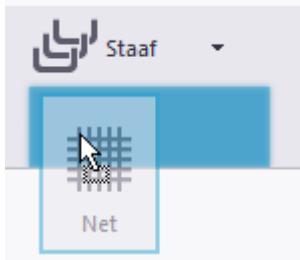
u ervoor zorgen dat u de verborgen bestanden en mappen op uw computer kunt bekijken.

Bedrijfsbeheerders kunnen de aangepaste linten of tabbladen naar de hele organisatie distribueren, op dezelfde manier als aangepaste opmaak van het eigenschappenvenster.

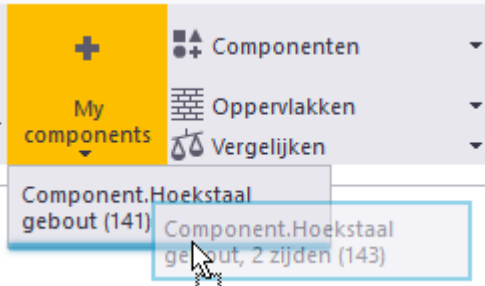
Een knop aan het lint toevoegen

U kunt knoppen eenvoudig toevoegen door een knoptype en het uiterlijk te selecteren en vervolgens het commando naar het lint of naar de **Werkbalk Snelle toegang** te slepen.

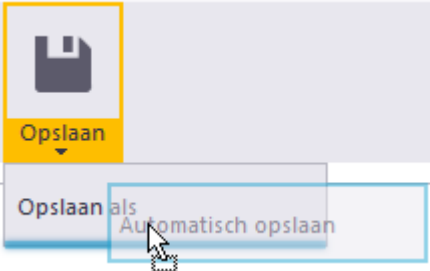
Taak	Actie
Een knop voor één enkel commando toevoegen	- In de lijst Lintitem toevoegen selecteert u Eenvoudige knop. - In de lijst Commando selecteert u het commando dat u aan het lint wilt toevoegen. U kunt ook componenten, macro's en extensies toevoegen. Blader door de lijst of gebruik het vak Zoeken om inhoud te filteren. Voer bijvoorbeeld <code>net</code> in om het commando Wapeningsnet maken en andere aan een net gerelateerde componenten te zoeken:  - In de lijst Uiterlijk doet u het volgende: - Selecteer of de knop een pictogram heeft. Selecteer de grootte van het pictogram, of u een schaalbaar

Taak	Actie
	pictogram wilt gebruiken, of blader naar de pictogramafbeelding. Selecteer of de knop een tekst heeft. Uiterlijk <i>Pictogram</i> ☐ Geen ☒ Commando: Groot pictogram  ☐ Commando: Klein pictogram  ☐ Commando: Schaalbaar pictogram  ☐ Galerie (bitmap) Bladeren ... ☐ Galerie (schaalbaar) Bladeren ... ☐ Gebruiker Bladeren ... Tekst ☐ Geen ☐ Commando: Volledige tekst <i>Wapeningsnet maken</i> ☒ Commando: Korte tekst <i>Net</i> ☐ Gebruiker 4. Voorbeeld geeft weer hoe de knop eruitziet. Wijzig indien nodig het uiterlijk van de knop. 5. Sleep de knop naar het lint. De blauwe kleur geeft de plaats aan waar de knop wordt ingevoegd. 
Een in-/uitschakelknop toevoegen die een bepaald commando in- of uitschakelt	Gebruik dit om bijvoorbeeld enige schakelaar van het Bestandsmenu --> Instellingen --> Knoppen toe te voegen aan het lint. U kunt ook enkelvoudige

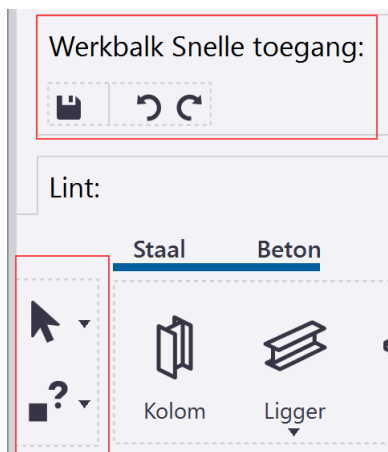
Taak	Actie
	snapknoppen en selectieknoppen aan het lint toevoegen. 1. In de lijst Lintitem toevoegen selecteert u Knop controleren. 2. In de lijst Commando selecteert u een commando dat in- of uitgeschakeld kan worden. Commando's die kunnen worden in- of uitgeschakeld, hebben een selectievakje ernaast. 3. In de lijst Uiterlijk doet u het volgende: • Selecteer of de knop een pictogram heeft. Selecteer de grootte van het pictogram, of u een schaalbaar pictogram wilt gebruiken, of blader naar de pictogramafbeelding. • Selecteer of de knop een tekst heeft. 4. Voorbeeld geeft weer hoe de knop eruitziet. Wijzig indien nodig het uiterlijk van de knop. 5. Sleep de knop naar het lint. De blauwe kleur geeft de plaats aan waar de knop wordt ingevoegd.

Taak	Actie
Een vervolgkeuzeknop toevoegen met een groep commando's eronder	1. In de lijst Lintitem toevoegen selecteert u Vervolgkeuzeknop. 2. In de lijst Uiterlijk doet u het volgende: • Selecteer of de knop een pictogram heeft. Blader naar de pictogramafbeelding. • Selecteer of de knop een tekst heeft. 3. Voorbeeld geeft weer hoe de knop eruitziet. Wijzig indien nodig het uiterlijk van de knop. 4. Sleep de knop naar het lint. De knop is nu een lege tijdelijke aanduiding voor enkelvoudige commando's. U moet commando's aan de vervolgkeuzeknop toevoegen om het te laten werken. a. In de lijst Lintitem toevoegen selecteert u Eenvoudige knop. b. In de lijst Commando selecteert u het commando dat u aan de vervolgkeuzelijst wilt toevoegen. c. In de lijst Uiterlijk stelt u het uiterlijk van de knop in. d. Sleep de knop naar de vervolgkeuzelijst. De blauwe kleur geeft de plaats aan waar de knop wordt ingevoegd. Als u de muisaanwijzer over een pijl omlaag beweegt, wordt een lijst geopend en kunt u commando's naar de lijst slepen. De lijst blijft open totdat u opnieuw op de pijl omlaag klikt. 

Taak	Actie
	e. Voeg zoveel commando's als nodig toe aan de vervolgkeuzeknop.
Een knop toevoegen voor één enkel commando plus een vervolgkeuzeknop met een groep commando's eronder	1. In de lijst Lintitem toevoegen selecteert u Splitsknop. 2. In de lijst Commando selecteert u het commando dat u als de belangrijkste knop voor de hele splitsknop aan het lint wilt toevoegen. 3. In de lijst Uiterlijk doet u het volgende: • Selecteer of de knop een pictogram heeft. Selecteer de grootte van het pictogram, of u een schaalbaar pictogram wilt gebruiken, of blader naar de pictogramafbeelding. • Selecteer of de knop een tekst heeft. 4. Voorbeeld geeft weer hoe de knop eruitziet. Wijzig indien nodig het uiterlijk van de knop. 5. Sleep de knop naar het lint. De knop heeft nu één enkel commando. U moet commando's aan de vervolgkeuzelijst toevoegen. a. In de lijst Lintitem toevoegen selecteert u Eenvoudige knop. b. In de lijst Commando selecteert u het commando dat u aan de vervolgkeuzelijst wilt toevoegen. c. In de lijst Uiterlijk stelt u het uiterlijk van de knop in. d. Sleep de knop naar de vervolgkeuzelijst. De blauwe kleur geeft de plaats aan waar de knop wordt ingevoegd. Als u de muisaanwijzer over een pijl omlaag beweegt, wordt een lijst geopend en kunt u commando's naar de lijst slepen. De lijst blijft open totdat u opnieuw op de pijl omlaag klikt.

Taak	Actie
	 e. Voeg zoveel commando's als nodig toe aan de vervolgkeuzeknop.

U kunt ook commando's naar de **Werkbalk Snelle toegang** slepen die zich boven het lint bevindt of naar de vaste container aan de linkerzijde van het lint:

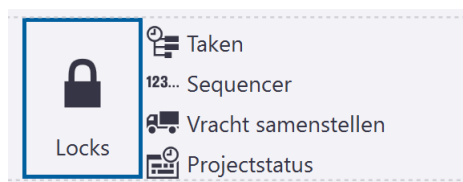


Een knop verplaatsen

U kunt knoppen op het lint opnieuw rangschikken. U kunt geen vervolgkeuzelijstknoppen onder elkaar verplaatsen.

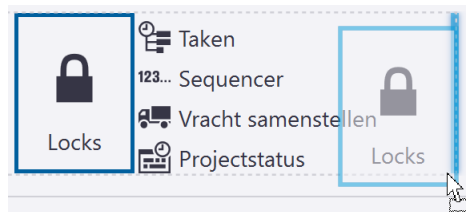
1. Selecteer het knop die u wilt verplaatsen.

De knop wordt gemarkeerd.



2. Sleep de knop naar een nieuwe locatie.

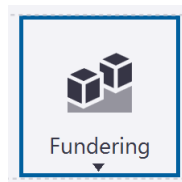
De blauwe kleur geeft de plaats aan waar de knop wordt ingevoegd.
Bijvoorbeeld:



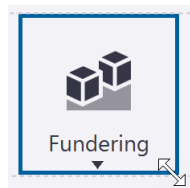
De grootte van een knop wijzigen

U kunt de grootte van bestaande knoppen wijzigen.

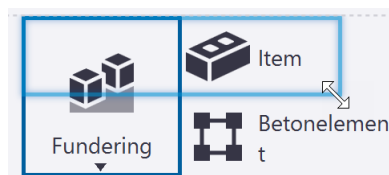
1. Selecteer de knop waarvan u de grootte wilt wijzigen.



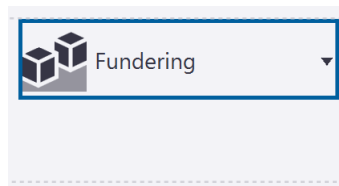
2. Beweeg de muisaanwijzer over een zijde of hoek van de knop om een wit pijlsymbool weer te geven:



3. Sleep met de pijl om een nieuwe grootte te definiëren:

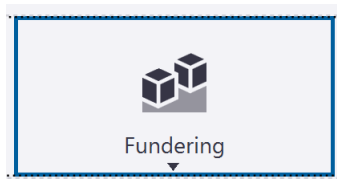


De grootte van de knop wijzigt overeenkomstig. De andere knoppen worden indien nodig automatisch op het lint naar voren verplaatst.



4. Dubbelklik op de knop om deze te verlengen.

De knop bezet de lege ruimte eromheen nu volledig:



Het uiterlijk van een knop wijzigen

U kunt het uiterlijk van elke knop wijzigen.

1. Selecteer de knop die u wilt wijzigen.

- Als u een nieuwe knop toevoegt: selecteert u het commando in de lijst **Commando**.

De huidige eigenschappen van de knop worden in de lijst **Uiterlijk** weergegeven.

Uiterlijk

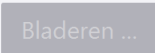
Pictogram

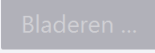
☐ Geen

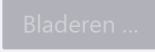
☒ Commando: Groot pictogram 

☐ Commando: Klein pictogram 

☐ Commando: Schaalbaar pictogram 

☐ Galerie (bitmap) 

☐ Galerie (schaalbaar) 

☐ Gebruiker 

Tekst

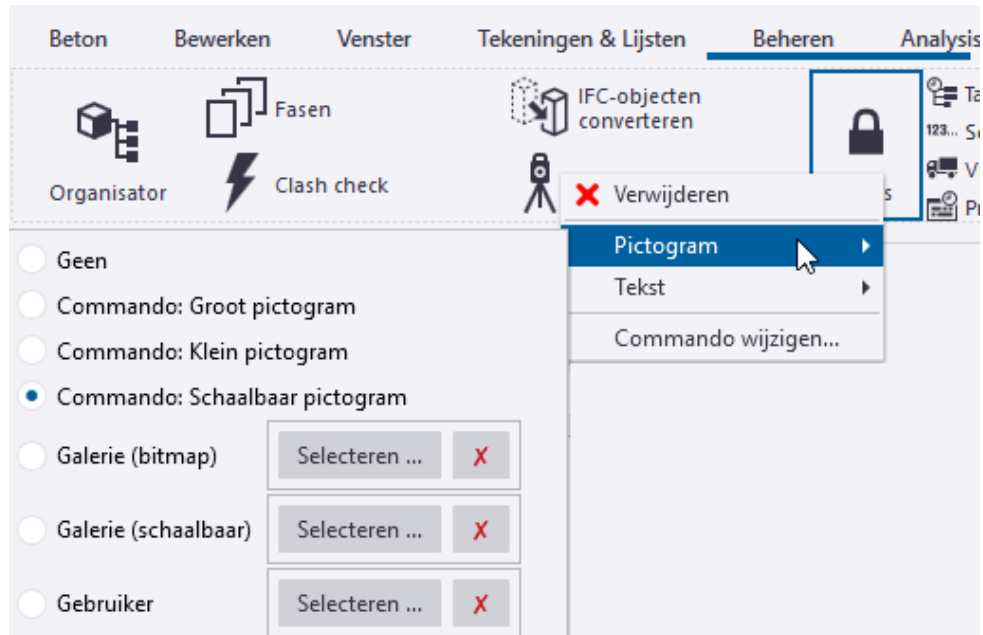
☐ Geen

☐ Commando: Volledige tekst *Bouten maken*

☒ Commando: Korte tekst *Bout*

☐ Gebruiker

- Als de knop al op het lint bestaat: klikt u met de rechtermuisknop op de geselecteerde knop op het lint.



- Als u het pictogram wilt wijzigen, selecteert u een van de opties:
 - Geen:** er wordt geen pictogram voor de knop gebruikt
 - Commando: Groot pictogram:** het standaard grote pictogram (32x32) wordt gebruikt
 - Commando: Klein pictogram:** het standaard kleine pictogram (16x16) wordt gebruikt
 - Commando: Schaalbaar pictogram:** het schaalbare vectorpictogram wordt gebruikt
 - Galerie (bitmap):** selecteer een groot of klein bitmappictogram uit de pictogramgalerie van Tekla Structures
 - Galerie (schaalbaar):** selecteer een schaalbaar pictogram uit de pictogramgalerie van Tekla Structures
 - Eigen:** definieer een aangepast pictogram door een geschikt afbeeldingsbestand te selecteren. De aanbevolen grootte is 32x32 pixels voor grote knoppen en 16x16 pixels voor kleine knoppen. Als u problemen met uw aangepaste afbeelding zodat deze niet de juiste grootte verschijnt, controleert u de DPI-instelling van het afbeeldingsbestand. Een DPI van 96 wordt aanbevolen.
- Als u de naam wilt wijzigen, selecteert u een van de opties:
 - **Geen:** er wordt geen naam voor de knop gebruikt
 - **Commando: Volledige tekst:** de standaard volledige versie van de naam wordt gebruikt

- **Commando: Korte tekst:** de standaard korte versie van de naam wordt gebruikt
- **Eigen:** voer een aangepaste naam voor de knop in

Een gebruikerscommando met de Commando-editor maken

U kunt door de gebruiker gedefinieerde commando's maken en deze aan een bestand of URL koppelen. Maak de gebruikerscommando's met **Commando-editor**.

De door de gebruiker gedefinieerde commando's worden in de map `..\Users\<user>\AppData\Local\Trimble\Tekla Structures\<version>\UI\Commands` opgeslagen.

1. Klik in het menu op **Bestand --> Instellingen --> Aanpassen --> Door gebruiker gedefinieerde commando's** om de **Commando-editor** te openen.
2. Klik op **Nieuw**.
3. Voer een unieke ID voor het commando in en klik vervolgens op **OK**.
Maakt bijvoorbeeld een koppeling naar het **Tekla Discussion Forum**.
Voer `OpenTeklaDiscussionForum` als de ID van het commando in.
Er verschijnt een nieuwe kolom met meer eigenschappen.

Bron	User
ID	<i>i</i> OpenTeklaDiscussionForum
Volledige naam	<i>i</i> My command
Korte naam	<i>i</i> Command
Groot pictogram	... ✕
Klein pictogram	... ✕
Schaalbaar pictogram	<i>i</i> ... ✕
Knopinfo	
Actie	<i>i</i> Bestand of URL
Beschikbaarheid	☒ Alle ☒ Modelleren ☒ Tekening ☒ Importeren

- Voer in de vakken **Volledige naam** en **Korte naam** een naam voor het commando in.

Deze naam is zichtbaar in de gebruikersinterface van Tekla Structures. U kunt twee alternatieve namen definiëren: een volledige naam en een korte versie. Voer bijvoorbeeld `Tekla Discussion Forum` als volledige naam van het commando en `Forum` als korte versie in.
- In de instellingen **Groot pictogram**, **Klein pictogram** en **Schaalbaar pictogram** selecteert u een pictogram voor het commando.

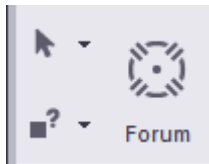
U kunt drie alternatieve pictogrammen definiëren: een groot en een klein of een schaalbaar vectorpictogram.

U kunt uw eigen pictogram gebruiken of een geschikt pictogram uit de pictogramgalerie van Tekla Structures selecteren.
- Voer in het vak **Knopinfo** een tooltip voor het commando in.

Voer bijvoorbeeld `Naar het Tekla Discussion Forum gaan` in.
- Definieer in het vak **Actie** een bestand of een URL.

Voer bijvoorbeeld `https://forum.tekla.com` in.
- Selecteer in **Beschikbaarheid** de modus waarin het commando beschikbaar is.
- Klik op **Opslaan** om het nieuwe commando op te slaan.

10. Ga naar **Linteditor**.
11. Selecteer het knoptype.
12. In de lijst **Commando** zoekt u naar het nieuwe commando dat u hebt gemaakt.
13. In de lijst **Uiterlijk** wijzigt u indien nodig het uiterlijk van de knop.
14. Sleep de nieuwe knop naar het lint.



15. Als u een gebruikerscommando wilt wijzigen, klikt u met de rechtermuisknop op het commando op het lint en bewerkt u de commando-eigenschappen net als voor elk andere commando.

Een scheidingsbalk toevoegen

U kunt verticale en horizontale scheidingsbalken toevoegen om knoppen in kleinere groepen op het lint te verdelen.

1. Selecteer **Scheidingsteken** in de lijst **Lintitem toevoegen**.
2. In de lijst **Uiterlijk** selecteert u of een horizontale of verticale balk moet worden toegevoegd en de dikte van de balk.

Voorbeeld geeft weer hoe de scheidingsbalk eruitziet.

3. Sleep het voorbeelditem naar het lint.
4. Als u de oriëntatie of de lijndikte van de balk wilt wijzigen, klikt u met de rechtermuisknop op de balk op het tabblad en selecteert u **Oriëntatie** of **Dikte**.
5. Als u de balk wilt verwijderen, selecteert u de balk op het lint en drukt u op **Delete** op uw toetsenbord.

U kunt ook met de rechtermuisknop op de balk op het lint klikken en **Verwijderen** selecteren.

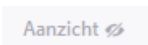
Een knop verwijderen

1. Selecteer de knop op het lint.
2. Druk op uw toetsenbord op **Delete**.

U kunt ook met de rechtermuisknop op de knop op het lint klikken en **Verwijderen** selecteren.

Tabbladen toevoegen, verbergen en bewerken

U kunt linttabbladen toevoegen, verplaatsen en de naam ervan wijzigen, kiezen hoe ze worden uitgelijnd en enkele tabbladen verbergen als u deze niet in uw huidige project nodig hebt. Als u bijvoorbeeld alleen stalen onderdelen modelleert, kunt u het tabblad **Beton** tijdelijk verbergen.

Taak	Actie
Een nieuw tabblad toevoegen	1. In de lijst Lintitem toevoegen selecteert u Tabblad. 2. Voer in het vak Text een naam voor het tabblad in. 3. Klik op Tabblad toevoegen om het aan het lint toe te voegen.
De volgorde van tabbladen op het lint wijzigen	Versleep de tabbladtitels.
Selecteren hoe de tabbladen worden uitgelijnd	Klik met de rechtermuisknop in het lintgebied en selecteer een van de opties Navigatiemodus: • Zichtbaar scrollen: de lintbeweging is minimaal wanneer u tussen tabbladen schakelt • Naar links uitlijnen: de pictogrammen beginnen vanaf de linkerzijde van het lint • Naar tabblad uitlijnen: de pictogrammen beginnen vanaf de linkerzijde van het huidige tabblad
De tabbladen verbergen die u in uw huidige project niet nodig hebt	1. Laat de muisaanwijzer op een tabbladtitel rusten. Een klein oogsymbool verschijnt naast de tabbladtitel:  2. Klik op het oogsymbool . Het oogsymbool wijzigt en de tabbladtitel wordt grijs:  Het tabblad Venster wordt nu verborgen in het lint. Als u het lint verschuift, verschijnen verborgen tabbladen als:

Taak	Actie
	 Als u het verborgen tabblad weer wilt weergeven, klikt u opnieuw op het oogsymbool.
De naam van een tabblad wijzigen	Klik met de rechtermuisknop op het tabblad en selecteer Naam wijzigen . Voer een nieuwe naam voor het tabblad in.
Een tabblad verwijderen	Selecteer het tabblad en druk op Delete. U kunt ook met de rechtermuisknop op het tabblad klikken en Verwijderen selecteren.

Het lint opslaan

Wanneer u tevreden bent over de wijzigingen, slaat u het aangepaste lint op.

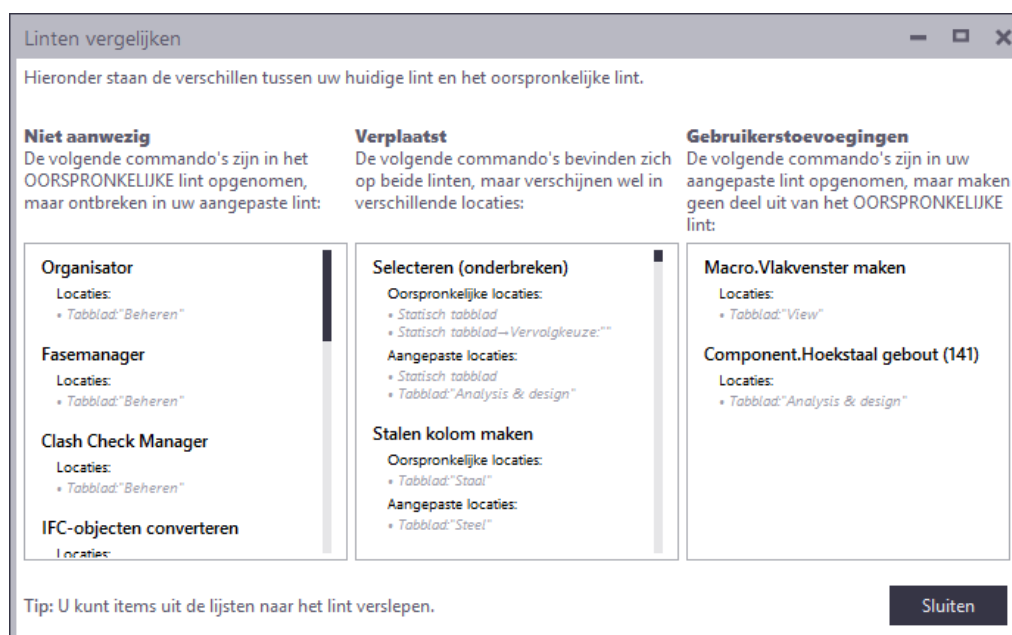
1. Klik in **Linteditor** op de knop **Opslaan**.
2. Wanneer u naar Tekla Structures teruggaat en het programma u vraagt of u het nieuwe lint wilt laden, klikt u op **Ja**. Het lint wordt bijgewerkt met de wijzigingen die u hebt aangebracht.

De wijzigingen controleren

U kunt het oorspronkelijke lint vergelijken met de wijzigingen die u hebt gemaakt. U kunt controleren wat er is toegevoegd en verwijderd, en wat er naar andere tabbladen is verplaatst.

1. Sla het aangepaste lint op als u dat al niet hebt gedaan.
2. Klik op de knop **Vergelijken**.
3. Controleer in het dialoogvenster **Linten vergelijken** de wijzigingen die u hebt aangebracht.

Bijvoorbeeld:



- **Niet aanwezig:** deze commando's zijn verwijderd
- **Verplaatst:** deze commando's zijn verplaatst naar een nieuwe plaats
- **Gebruikerstoevoegingen:** deze commando's zijn toegevoegd

OPMERKING Oorspronkelijk lint verwijst naar het lintbestand dat bij de installatie van Tekla Structures voor uw huidige configuratie is geleverd.

4. Als u een commando hebt verwijderd dat u terug wilt hebben, sleept u het vanuit het dialoogvenster **Linten vergelijken** naar het lint.
5. Wanneer u klaar bent, klikt u op **Sluiten**.

Een back-up van het lint maken en dit herstellen

U kunt het standaardlint van Tekla Structures op elk moment herstellen. Voordat u de standaardinstellingen gaat herstellen, moet u ervoor zorgen dat u een back-up van uw aangepaste lint hebt opgeslagen, omdat de aanpassingen permanent worden verwijderd. U kunt het back-upbestand gebruiken om uw aangepaste lint weer in gebruik te nemen, de lintinstellingen naar een andere computer te kopiëren of het aangepaste lint met uw collega's te delen.

1. U maakt als volgt een back-up van het aangepaste lint:
 - a. Klik in **Linteditor** op de knop **Opslaan**.

- b. Ga naar de
map `..\Users\<user>\AppData\Local\Trimble\Tekla Structures\<version>\UI\Ribbons`.
 - c. Maak een kopie van het gewenste lintbestand en sla dit in een andere map op.

De linten krijgen een naam volgens de Tekla Structures-configuraties. In de **Volledig** configuratie is de naam van het **Modelleren** lintbestand bijvoorbeeld `albl_up_Full--main_menu.xml`.
2. Klik op de knop **Herstellen** om het standaard modelleringslint of tekeninglint Tekla Structures te herstellen.
3. U neemt als volgt het aangepaste lint weer in gebruik:
 - a. Kopieer het back-upbestand naar de
map `..\Users\<user>\AppData\Local\Trimble\Tekla Structures\<version>\UI\Ribbons`.
 - b. Wanneer u naar Tekla Structures teruggaat en het programma u vraagt of u het nieuwe lint wilt laden, klikt u op **Ja**.

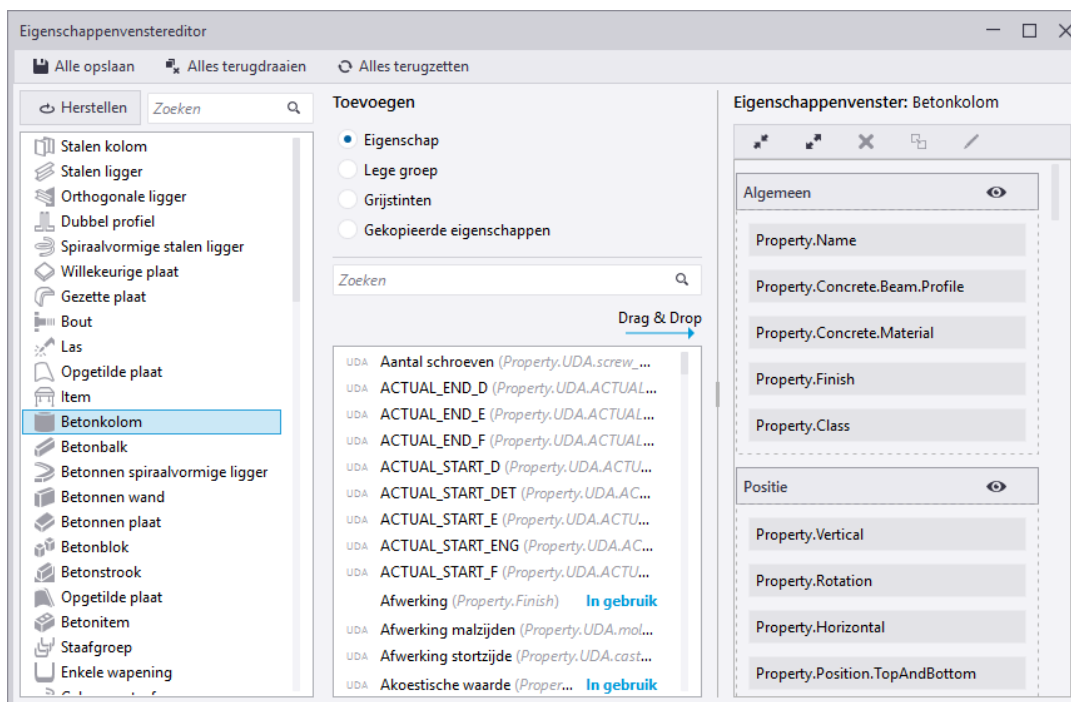
Het lint wordt bijgewerkt met de wijzigingen die u hebt aangebracht.

6.2 De opmaak van het eigenschappenvenster aanpassen

Tekla Structures geeft het modelobject of de eigenschappen van het tekeningobject in het eigenschappenvenster weer. Gebruik het **Eigenschappenvenstereditor** om het eigenschappenvenster aan te passen zodat het beter aan uw behoeften voldoet. U kunt voor elk objecttype apart selecteren welke eigenschappen u op het eigenschappenvenster wilt zien. U kunt de instellingen in het eigenschappenvenster weergeven, verbergen en rangschikken en de gebruikersattributen (UDA's) die u het meest nodig hebt rechtstreeks aan het eigenschappenvenster toevoegen.

Klik om het **Eigenschappenvenstereditor** te openen op **Bestandsmenu** --> **Instellingen** --> **Aanpassen** --> **Eigenschappenvenster** of klik in het

eigenschappenvenster op de knop **Instellingen eigenschappenvenster**  en selecteer **Aanpassen....**



Met de **Eigenschappenvenstereditor** kunt u:

- eigenschappen naar een geschikte volgorde of in geschikte groepen rangschikken
- verberg of verwijder eigenschappen die u niet gebruikt of nodig hebt
- uw eigen groepen maken voor eigenschappen die voor u van belang zijn, inclusief gebruikersattributen (UDA's)
- eigenschappen inclusief gebruikersattributen (UDA's) aan een bestaande groep toevoegen
- geneste eigenschappengroepen maken
- de naam van eigenschappen of groepen wijzigen
- de aangepaste opmaak van eigenschappenvensters opslaan

De aangepaste indeling van het eigenschappenvenster wordt opgeslagen in de `PropertyTemplates.xml` of `PropertyTemplates.Drawing.xml`-bestanden in de map `..Users\<user>\AppData\Local\Trimble\Tekla Structures\<version>\UI\PropertyTemplates\`. Als u de map niet kunt vinden, moet u ervoor zorgen dat u de verborgen bestanden en mappen op uw computer kunt weergeven.

Bedrijfsbeheerders kunnen de aangepaste opmaak van eigenschappenvensters naar de hele organisatie distribueren, op dezelfde manier als aangepaste linten of aangepaste tabbladen.

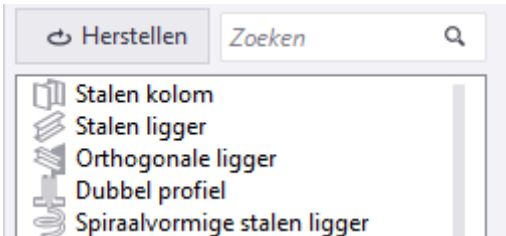
Een eigenschap of een eigenschappengroep toevoegen

De **Eigenschappenvenstereditor** heeft drie kolommen:

- *Objecttypelijst* aan de linkerzijde. De lijst geeft alle objecten weer die een eigenschappenvenster hebben. Selecteer in de lijst het objecttype waarvan u de opmaak van het eigenschappenvenster wilt wijzigen.

Elke tooltip van het objecttype geeft de bron weer van waar de objecttypedefinitie wordt geladen: de standaardbron, uw omgeving of een gebruikersaanpassing.

- *Eigenschappenlijst* in het midden. De lijst geeft alle beschikbare eigenschappen voor elk modelobject of tekeningobject weer. Voor modelobjecten worden ook de gebruikersattributen (UDA's) voor elk objecttype weergegeven. U kunt deze eigenschappen en gebruikersattributen als normale eigenschappen aan de opmaak van het eigenschappenvenster toevoegen. De eigenschappen die al in gebruik zijn, kunnen niet voor een tweede keer worden toegevoegd, maar u kunt ze in de opmaak van het eigenschappenvenster opnieuw rangschikken. Eigenschappen die niet compatibel met het geselecteerde objecttype zijn, kunnen niet worden toegevoegd.
- *Opmaak van het eigenschappenvenster* aan de rechterzijde. Het geeft de huidige opmaak van het eigenschappenvenster voor het geselecteerde objecttype weer.

Taak	Actie
Selecteer het objecttype waarvan u de opmaak van het eigenschappenvenster wilt wijzigen.	Blader in de objecttypelijst aan de linkerzijde door de lijst of gebruik het vak Zoeken om inhoud te filteren. 
Een nieuwe eigenschap aan de opmaak van het eigenschappenvenster toevoegen	1. In het gedeelte Toevoegen van de middelste kolom selecteert u Eigenschap. 2. Selecteer in de eigenschappenlijst een eigenschap. Gebruik de toets Ctrl of Shift om meerdere eigenschappen te selecteren.

Taak	Actie
	Toevoegen ☒ Eigenschap ☐ Lege groep ☐ Grijstinten ☐ Gekopieerde eigenschappen Zoeken Q Drag & Drop UDA axial2 (Property.UDA.axial2) UDA axialcomp1 (Property.UDA.axialcomp1) UDA axialcomp2 (Property.UDA.axialcomp2) 3. Sleep de eigenschap naar de opmaak van het eigenschappenvenster aan de rechterzijde. U kunt de eigenschap naar iedere groep in het eigenschappenvenster slepen.
Een nieuwe groep aan de opmaak van het eigenschappenvenster toevoegen	1. In het gedeelte Toevoegen van de middelste kolom selecteert u Lege groep. 2. Voer een titel voor de nieuwe groep in. Toevoegen ☐ Eigenschap ☒ Lege groep ☐ Grijstinten ☐ Gekopieerde eigenschappen Voer de header voor de nieuwe groep in: My UDAs My UDAs Drag & Drop 3. Sleep de groepstemplate naar de opmaak van het eigenschappenvenster aan de rechterzijde.

Taak	Actie
	U kunt een nieuwe groep maken of een nieuwe groep in een bestaande groep invoegen om geneste groepen te maken. U kunt de bestaande groepen opnieuw rangschikken door ze te verslepen.
De knop Gebruikersattributen aan de opmaak van het eigenschappenvenster toevoegen	Als u per ongeluk de knop Gebruikersattributen uit de opmaak van het eigenschappenvenster hebt verwijderd, kunt u deze weer aan de opmaak van het eigenschappenvenster voor modelobjecten toevoegen. - In het gedeelte Toevoegen van de middelste kolom selecteert u Speciaal. - Sleep de knop Gebruikersattributen naar de opmaak van het eigenschappenvenster aan de rechterzijde. Let wel dat de knop Gebruikersattributen niet voor sommige objecttypen zoals componenten kan worden toegevoegd.

Sommige modelobjecttypen hebben door de gebruikersattributen die deel uitmaken van een attributengroep en/of verborgen zijn in de **Eigenschappenvenstereditor**. De dekking op beugels aan de **onderzijde** behoort bijvoorbeeld tot de groep **Betondekkingen voor stavensets**. Als u deze kenmerken afzonderlijk moet gebruiken, kunt u deze vinden door (dubbele onderstreping) in te voeren in het zoekvak van de middelste kolom. U kunt ook deze attributen ook in templates gebruiken. Als u bijvoorbeeld de dekking op beugels aan de **Onderzijde** aan een lijsttemplate wilt toevoegen, gebruikt u de formule rapportsjabloon wilt toevoegen, gebruikt u de formule waardeveld `GetValue("USERDEFINED.__CovThickBottom")` voor een waardeveld.

De naam van een eigenschap of een eigenschappengroep wijzigen

Taak	Actie
De naam van een eigenschap of een eigenschappengroep wijzigen	1. In de opmaak van het eigenschappenvenster selecteert u de eigenschap of de eigenschappengroep waarvan u de naam wilt wijzigen. 2. Klik op . 3. Voer in het dialoogvenster Naam wijzigen een nieuwe naam in en klik op OK. U kunt ook met de rechtermuisknop op de naam van de eigenschap of de eigenschappengroep klikken en Naam wijzigen... selecteren.
De oorspronkelijke naam van een eigenschap of een eigenschappengroep terugzetten	1. In de opmaak van het eigenschappenvenster selecteert u de groep of de eigenschap waarvan u de naam naar de oorspronkelijke versie wilt terugzetten. 2. Rechtsklik en selecteer Oorspronkelijke naam terugzetten.

Eigenschappen van het ene objecttype naar een ander objecttype kopiëren

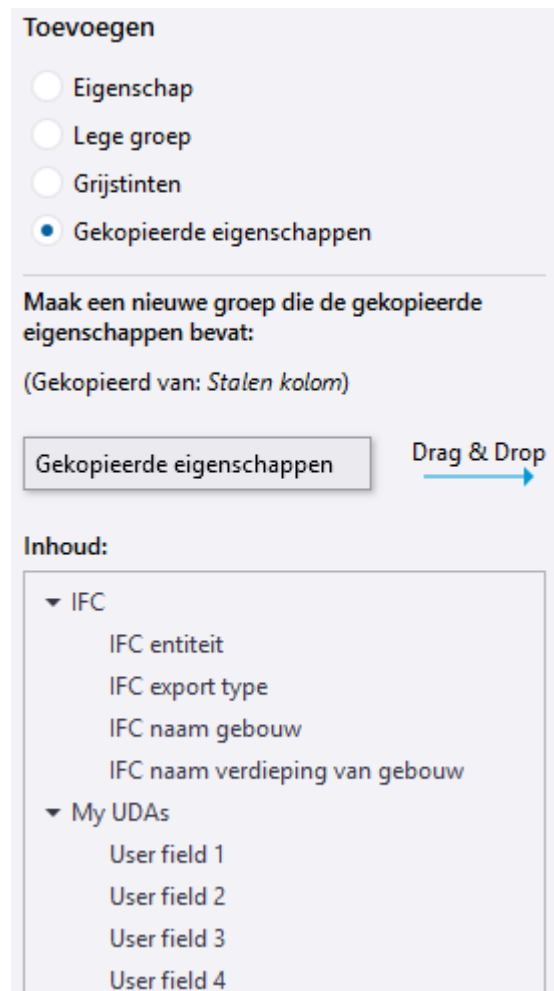
U kunt eigenschappen van het ene objecttype naar een ander objecttype kopiëren, bijvoorbeeld van stalen ligger naar stalen plaat. U kunt indien nodig verschillende eigenschappengroepen in één keer kopiëren.

1. In de objecttypelijst aan de linkerzijde selecteert u het objecttype waarvan u eigenschappen wilt kopiëren.
2. Selecteer in de opmaak van het eigenschappenvenster aan de rechterzijde de eigenschappen die u wilt kopiëren.

Gebruik de toets **Ctrl** of **Shift** om meerdere eigenschappen te selecteren.

3. Klik op  om de geselecteerde eigenschappen te kopiëren.
- U kunt ook met de rechtermuisknop klikken en **Eigenschappen kopiëren** selecteren.

De gekopieerde eigenschappen worden weergegeven in de middelste kolom onder het gedeelte **Inhoud**.



Toevoegen

☐ Eigenschap

☐ Lege groep

☐ Grijstinten

☒ Gekopieerde eigenschappen

Maak een nieuwe groep die de gekopieerde eigenschappen bevat:

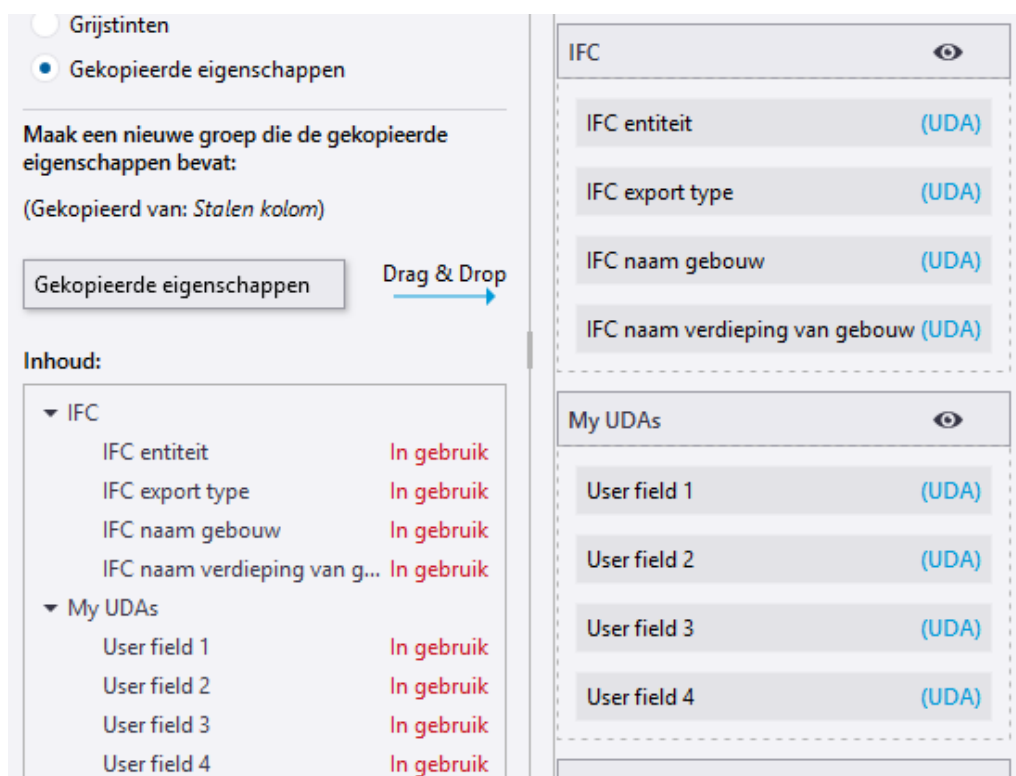
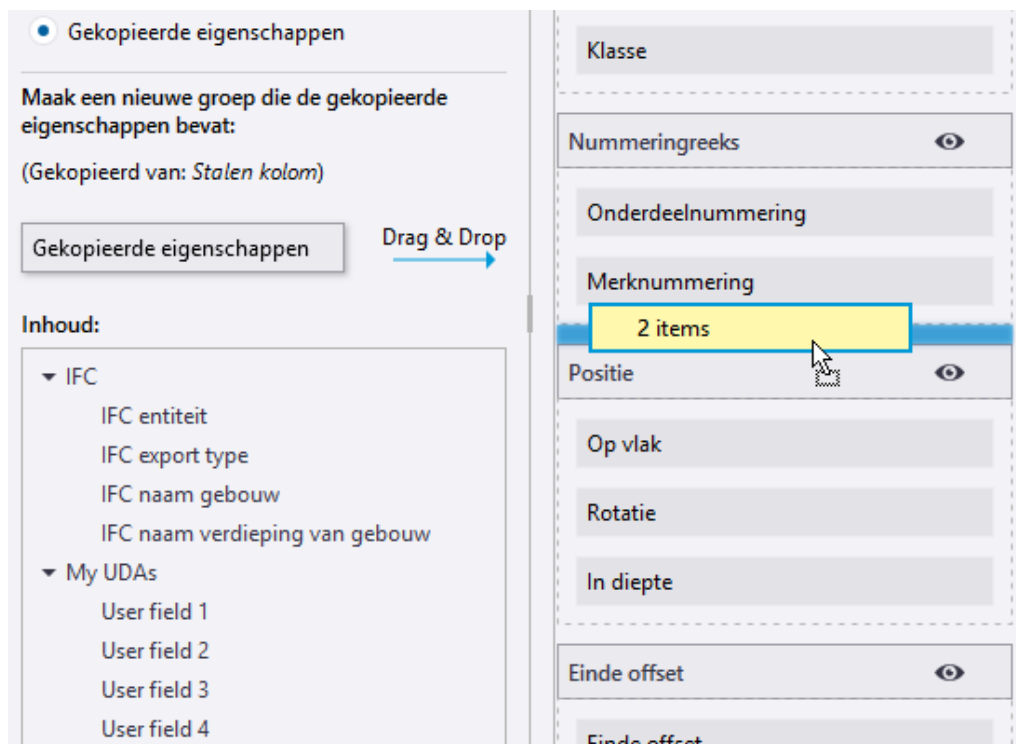
(Gekopieerd van: *Stalen kolom*)

Gekopieerde eigenschappen Drag & Drop →

Inhoud:

- ▼ IFC
 - IFC entiteit
 - IFC export type
 - IFC naam gebouw
 - IFC naam verdieping van gebouw
- ▼ My UDAs
 - User field 1
 - User field 2
 - User field 3
 - User field 4

4. In de objecttypelijst aan de linkerzijde selecteert u het objecttype waarnaar u de eigenschappen wilt kopiëren.
5. Zorg er in het gedeelte **Toevoegen** dat de **Gekopieerde eigenschappen** optie geselecteerd is.
6. Sleep het vak **Gekopieerde eigenschappen** vanuit de middelste kolom naar de opmaak van het eigenschappenvenster aan de rechterzijde.



De namen en de inhoud van de gekopieerde groepen worden in de middelste kolom weergegeven totdat u een andere groep kopieert of de **Eigenschappenvenstereditor** sluit.

Als u geneste groepen kopieert, worden alle geneste groepen binnen de hoofdgroep ook gekopieerd.

OPMERKING Eigenschappen die al in gebruik zijn, kunnen geen tweede keer worden toegevoegd. Als u eigenschappen kopieert die al in gebruik zijn, hebben de gekopieerde eigenschappen de tekst **In gebruik** in het gedeelte **Inhoud**.

Eigenschappen die niet aan het geselecteerde objecttype kunnen worden toegevoegd, hebben de tekst **Niet compatibel** in het gedeelte **Inhoud**.

De standaard zichtbaarheid voor een enkele eigenschap instellen

U kunt voor elk objecttype afzonderlijk definiëren welke eigenschappen in het eigenschappenvenster standaard zichtbaar of verborgen zijn en uw favoriete eigenschappensets maken.

Standaard hebben sommige objecttypen hebben een groot aantal eigenschappen zichtbaar in het eigenschappenvenster en het kan lastig zijn om de benodigde eigenschap tussen alle eigenschappen te vinden. Als u het eigenschappenvenster overzichtelijker wilt maken, kunt u eigenschappen als vaak gebruikt of weinig gebruikt markeren en de niet vaak benodigde eigenschappen verbergen.

1. Selecteer in de opmaak van het eigenschappen venster aan de rechter zijde de eigenschap die u wilt markeren als vaak of weinig gebruikt. Gebruik de ster om deze als vaak gebruikt te markeren.



- Wis de selectie met de ster om de eigenschap weinig wordt gebruikt te markeren. De eigenschap wordt in het eigenschappenvenster verborgen.

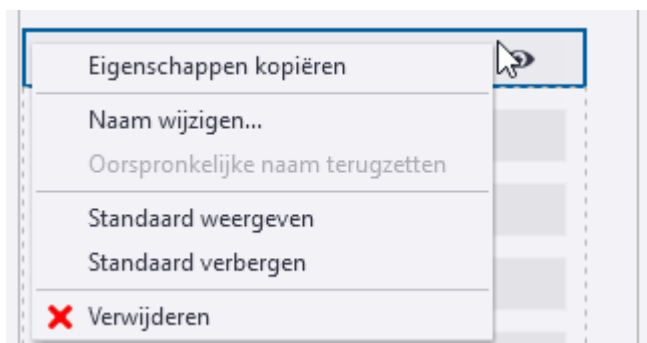
- Selecteer de ster om de eigenschap die vaak wordt gebruikt te markeren. De eigenschap wordt zichtbaar eigenschappenvenster.
2. Als u meerdere eigenschappen zoals vaak of zelden gebruikt in een keer wilt markeren, gebruikt u de toets **Ctrl** of **Shift** om meerdere eigenschappen te selecteren.

Als u de aangepaste opmaak van het eigenschappenvenster opslaat, zijn alleen de eigenschappen zichtbaar die zijn gemarkeerd als vaak gebruikt.

De standaard zichtbaarheid voor een eigenschappengroep instellen

U kunt definiëren of geselecteerde eigenschappengroepen standaard zichtbaar of verborgen zijn in het eigenschappenvenster.

1. Selecteer in de opmaak van het eigenschappenvenster aan de rechterzijde de eigenschappengroepen die u wilt verbergen.
2. Rechtsklik en selecteer **Standaard verbergen**.



Het oogpictogram wijzigt naar verborgen: . De geselecteerde eigenschappengroepen zijn nu standaard verborgen in het eigenschappenvenster.

3. Als u de eigenschappengroepen in het eigenschappenvenster standaard weer zichtbaar wilt hebben, klikt u met de rechter muisknop en selecteert u **Standaard weergeven**.

Het oogpictogram wijzigt naar zichtbaar: . De geselecteerde eigenschappengroepen zijn nu standaard zichtbaar in het eigenschappenvenster.

Merk op dat [de wijzigingen in de zichtbaarheid van de eigenschappengroep in het eigenschappenvenster \(pagina 89\)](#) deze standaardinstellingen overschrijven.

Een aanpassing verwijderen

Taak	Actie
Een eigenschap of een eigenschappengroep verwijderen	1. In de opmaak van het eigenschappenvenster selecteert u de eigenschap of de eigenschappengroep die moet worden verwijderd. Gebruik de toets Ctrl of Shift om meerdere eigenschappen te selecteren. 2. Klik op . U kunt ook met de rechtermuisknop op een eigenschap of een eigenschappengroep klikken en Verwijderen selecteren.
Wijzigen verwijderen	Klik op de knop Alles terugdraaien om wijzigingen te verwijderen en terug te gaan naar de vorige opgeslagen versie.
Eén enkele aanpassing verwijderen	Klik op de knop Herstellen om de aanpassing van het eigenschappenvenster van een geselecteerd objecttype te verwijderen. U kunt ook met de rechtermuisknop op het geselecteerde objecttype klikken en Naar standaard terugzetten selecteren.
Alle aanpassingen verwijderen	Klik op de knop Alles terugzetten om de aanpassing van alle opmaak van eigenschappenvensters te verwijderen.

De wijzigingen opslaan

Wanneer u tevreden bent over de wijzigingen, slaat u de opmaak van het eigenschappenvenster op.

1. Klik op de knop **Alle opslaan**. Wanneer u naar Tekla Structures teruggaat, vraagt Tekla Structures of u de gewijzigde templates van het eigenschappenvenster opnieuw wilt laden.
2. Klik op **Ja** om de aangepaste opmaak van het eigenschappenvenster toe te passen.

Gebruikersattributen (UDA's) in het aangepaste eigenschappenvenster

In het eigenschappenvenster van modelobjecten de opent de knop **Gebruikersattributen** in de **Meer** eigenschappengroep het dialoogvenster

voor gebruikersattributen (UDA's). Als u het eigenschappenvenster aanpast, kunt u uw belangrijkste gebruikersattributen direct aan het eigenschappenvenster toevoegen, zodat u geen apart UDA-dialoogvensters hoeft te openen.

De knop **Gebruikersattributen** is niet beschikbaar voor sommige objecttypen zoals componenten. Tekeningobjecten hebben geen gebruikersattributen.

Als u modelobjecten maakt of wijzigt, worden gebruikersattributen automatisch samen met alle andere objecteigenschappen toegepast. Gebruikersattributen worden automatisch toegepast, ongeacht of ze zich in het eigenschappenvenster of in het UDA-dialoogvensters bevinden.

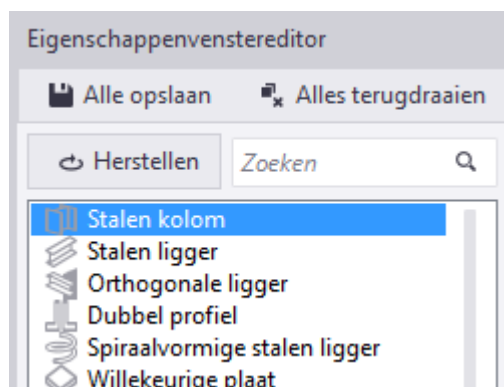
Gebruikersattributen met de volgende eenheidstypen worden ondersteund en werken correct als ze aan het eigenschappenvenster worden toegevoegd: Option, String, Integer, Float, Date, Distance, Weight, Force, Moment, Angle, Factor en Area. Gebruikersattributen met andere eenheidstypen moeten via de UDA-dialoogvensters worden gebruikt.

OPMERKING U kunt de zichtbaarheid van gebruikersattributen in het eigenschappenvenster ook definiëren zonder de opmaak van het eigenschappenvenster aan te passen. Gebruik de [zichtbaarheidsopties van de eigenschappen \(pagina 89\)](#) en zoek in het eigenschappenvenster.

Voorbeeld: IFC gerelateerde gebruikersattributen aan de opmaak van het eigenschappenvenster toevoegen en deze naar een ander objecttype kopiëren

Dit voorbeeld geeft weer hoe u een groep met IFC-gerelateerde gebruikersattributen (UDA's) aan de opmaak van het eigenschappenvenster van de stalen kolom moet toevoegen en de groep naar de opmaak van het eigenschappenvenster van een stalen ligger moet kopiëren.

1. In de objecttypelijst selecteert u **Stalen kolom**.



2. Selecteer in het gedeelte **Toevoegen, Lege groep**. Voer IFC als titel voor de nieuwe groep in.

Toevoegen

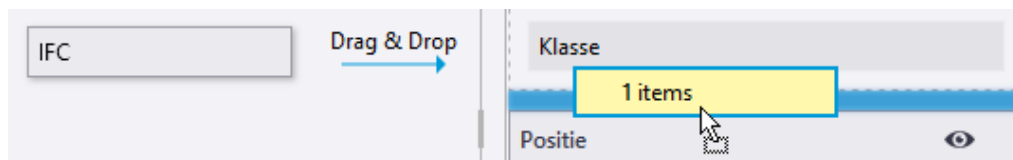
☐ Eigenschap
☒ Lege groep
☐ Grijstinten
☐ Gekopieerde eigenschappen

Voer de header voor de nieuwe groep in:

IFC

IFC Drag & Drop

3. Sleep de groepstemplate naar de opmaak van het eigenschappenvenster aan de rechterzijde.



4. Selecteer in het gedeelte **Toevoegen, Eigenschap**. Voer in de zoekopdracht IFC in om de aan IFC gerelateerde gebruikersattributen te zoeken.

Toevoegen

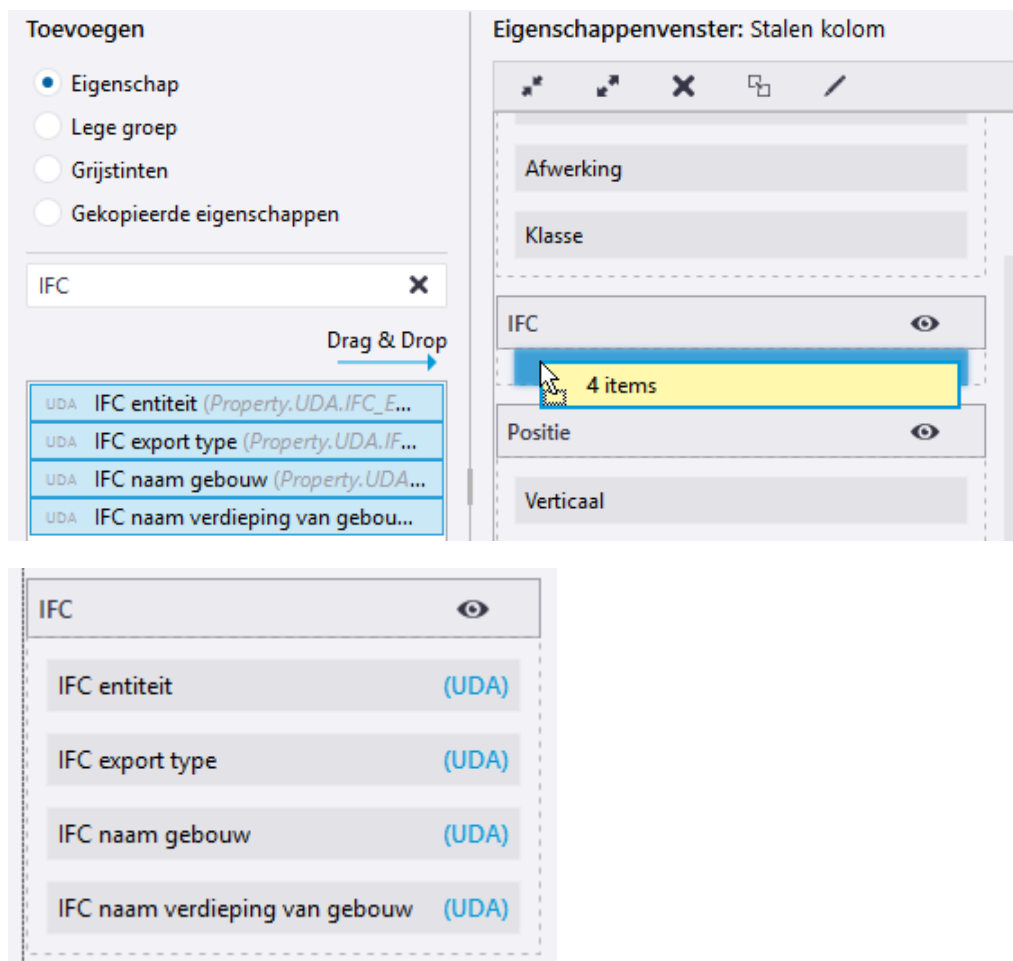
☒ Eigenschap
☐ Lege groep
☐ Grijstinten
☐ Gekopieerde eigenschappen

IFC

Drag & Drop

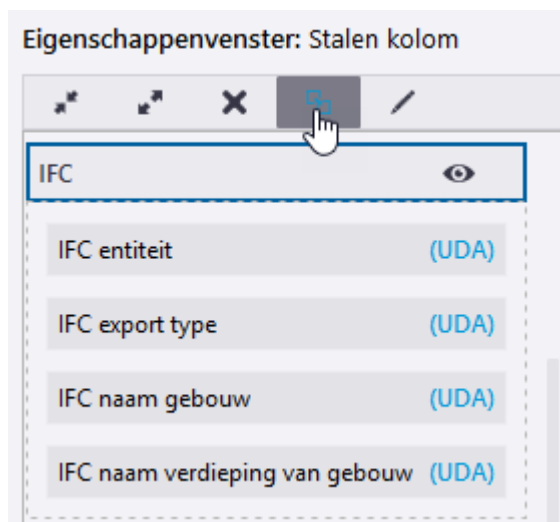
UDA IFC entiteit (Property.UDA.IFC_ENTITY)
 UDA IFC export type (Property.UDA.IFC_EXPORT_TY...
 UDA IFC naam gebouw (Property.UDA.IFC_BUILD...
 UDA IFC naam verdieping van gebouw (Property.U...

5. Selecteer alle IFC-gebruikersattributen en sleep deze naar de groep die u in de opmaak van het eigenschappenvenster hebt gemaakt.

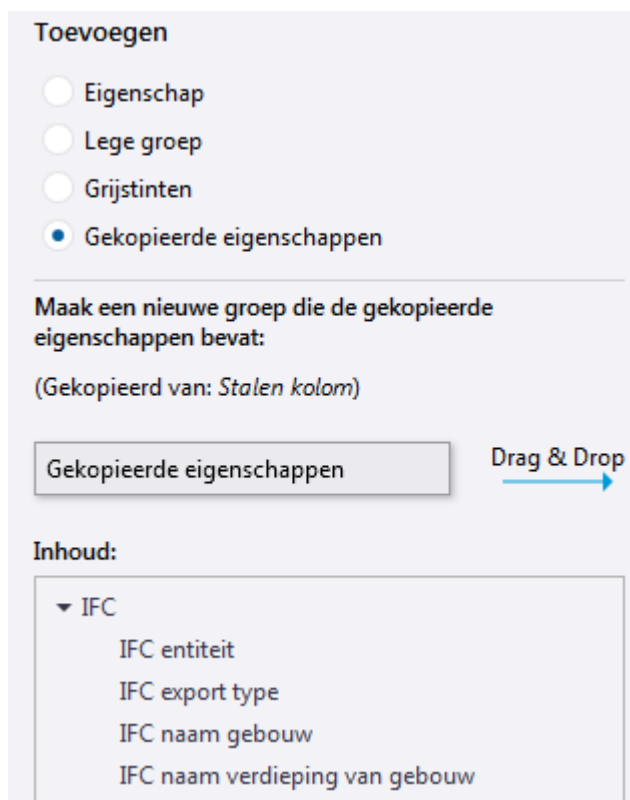


6. Wanneer u alle benodigde gebruikersattributen aan de nieuwe groep hebt toegevoegd, kopieert u de groep zodat u de groep ook aan de opmaak van het eigenschappenvenster van de stalen ligger kunt toevoegen. Selecteer de titel van de groep en klik op de knop **Geselecteerde items kopiëren**

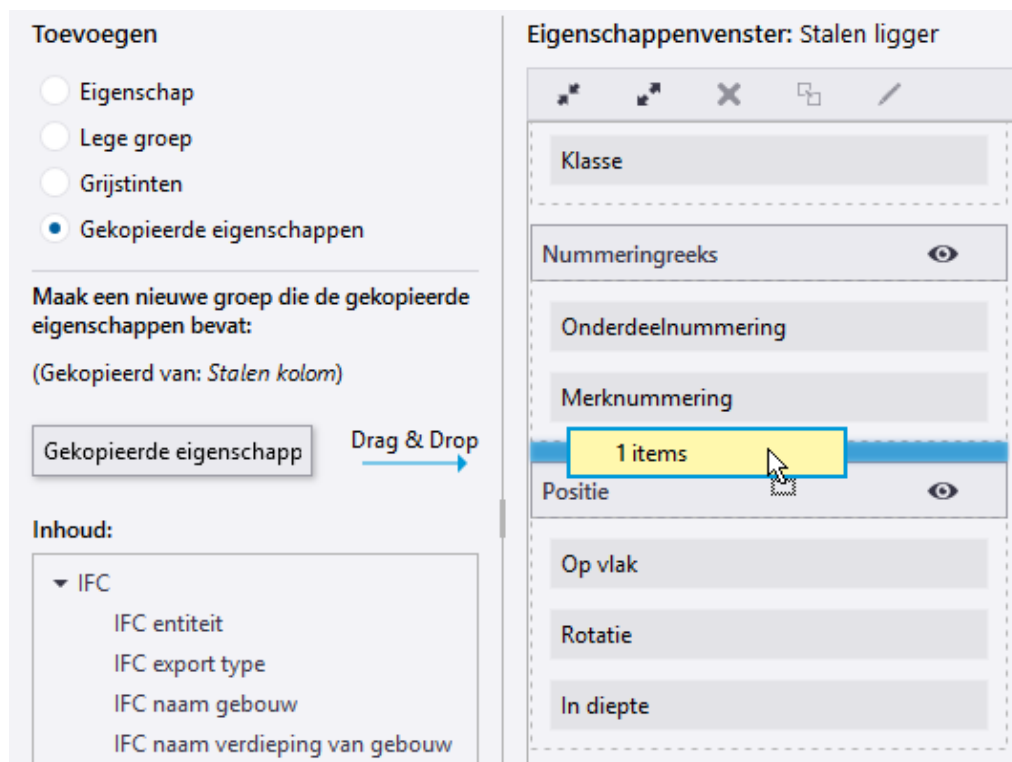




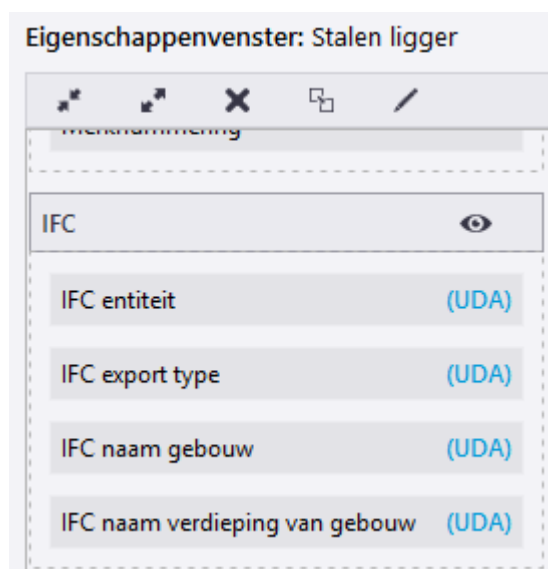
De naam van de gekopieerde eigenschappengroep en de inhoud van de groep worden in de middelste kolom weergegeven. U kunt zien dat de eigenschappen van de stalen kolom zijn gekopieerd.



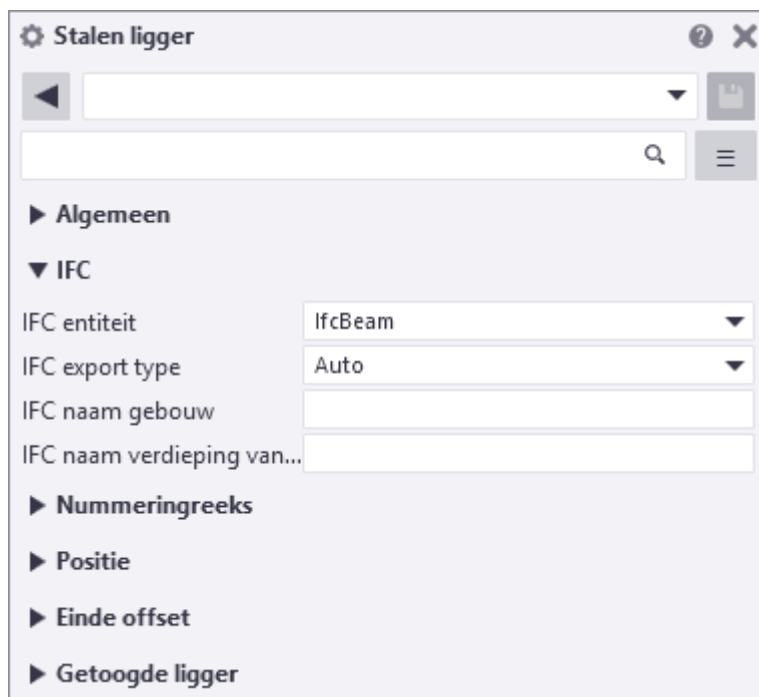
7. Als u de gekopieerde eigenschappengroep aan de opmaak van het eigenschappenvenster van de stalen ligger wilt toevoegen, selecteert u **Stalen ligger** in de objecttypelijst.
8. Sleep de gekopieerde groep vanuit de middelste kolom naar de opmaak van het eigenschappenvenster van de stalen ligger aan de rechterzijde.



Nu zijn de IFC-gerelateerde gebruikersattributen beschikbaar in zowel de opmaak van het eigenschappenvenster van de stalen kolom als in de opmaak van het eigenschappenvenster van de stalen ligger.



9. Klik op de knop **Alle opslaan** om de wijzigingen op te slaan. Wanneer u naar Tekla Structures teruggaat, vraagt Tekla Structures of u de gewijzigde templates van het eigenschappenvenster opnieuw wilt laden. Klik op **Ja** om de aangepaste opmaak van het eigenschappenvenster toe te passen.



6.3 De toetsenbordsneltoetsen aanpassen

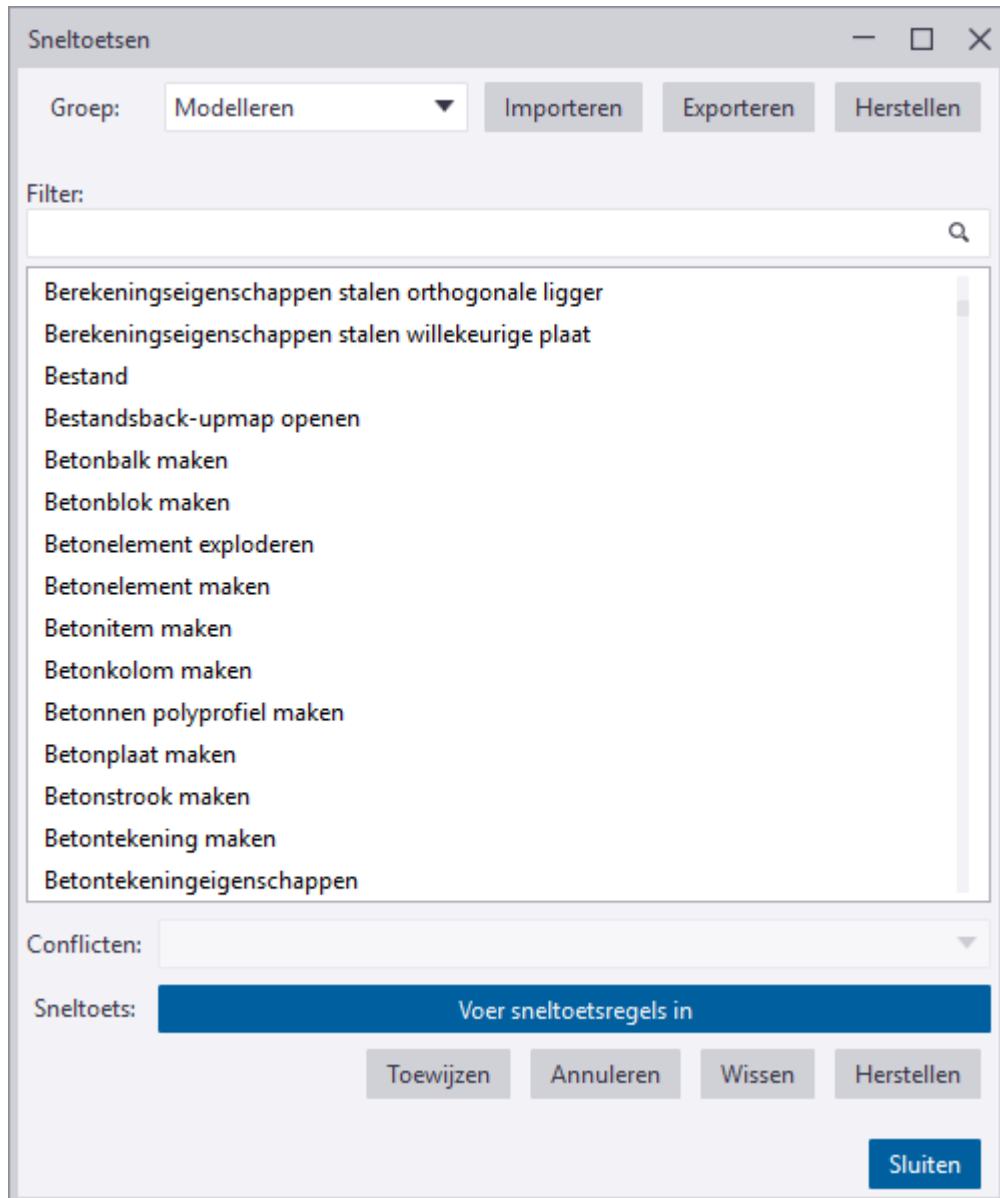
U kunt in het dialoogvenster **Sneltoetsen** een lijst bekijken met alle snelkoppelingen die beschikbaar zijn in Tekla Structures. U kunt nieuwe sneltoetsen definiëren en bestaande verwijderen. U kunt de sneltoetsen na aanpassing exporteren en deze delen met uw collega's.

Nieuwe sneltoetsen definiëren

U kunt sneltoetsen toewijzen aan elk commando, elke macro of elke component. U kunt indien nodig zelfs de standaard sneltoetsen wijzigen.

1. Klik in het menu **Bestand** op **Instellingen** --> **Sneltoetsen**.

Het dialoogvenster **Sneltoetsen** wordt geopend.



2. Selecteer in de lijst **Groep** de snelkoppelingsgroep die u wilt wijzigen.

Er verschijnt een lijst met commando's en snelkoppelingen.

3. Als u naar een bepaald commando of een toetsenbordsneltoets wilt zoeken, voert u een tekst in het vak **Filter** in.

Bijvoorbeeld:

- Voer `stramien` in om alleen de commando's te zien waarvan de naam het woord 'stramien' bevat.
- Voer `+` in om een lijst met snelkoppelingen te krijgen die uit twee onderdelen bestaat (zoals **Ctrl+S**).

- Voer ", " in om een lijst met snelkoppelingen te krijgen die uit twee opeenvolgende toetsen bestaat (zoals **M, N**).
4. Selecteer een commando in de lijst.
 5. Klik op **Voer sneltoetsregels in**.
 6. Voer op het toetsenbord de combinatie van toetsen in die u wilt gebruiken als snelkoppeling.
 7. Controleer het vak **Conflicten** om te zien of de toetsenbordsneltoets al aan een ander commando is toegewezen.

Als de sneltoets al in gebruik is, voer dan een andere toetsencombinatie in.

OPMERKING Als u een toetsenbordsneltoets die al wordt gebruikt opnieuw toewijst, is deze niet meer gekoppeld aan het commando waaraan het oorspronkelijk is toegewezen.

8. Klik op **Toewijzen** om de toetsenbordsneltoets op te slaan.

Snelkoppelingen wissen en herstellen

U kunt elke bestaande snelkoppeling verwijderen. U kunt ook alle snelkoppelingen resetten naar de standaard.

1. Klik in het menu **Bestand** op **Instellingen** --> **Sneltoetsen** .
2. Als u een toetsenbordsneltoets wilt verwijderen, selecteert u het commando in de lijst en klikt u op **Wissen**.
3. Als u alle toetsenbordsneltoetsen naar de [standaard \(pagina 66\)](#) wilt resetten, klikt u op de knop **Herstellen**.

Sneltoetsen exporteren

U kunt uw aangepaste sneltoetsen exporteren en deze delen met uw collega's.

1. Klik in het menu **Bestand** op **Instellingen** --> **Sneltoetsen** .
2. Klik op **Exporteren**.
3. Voer een bestandsnaam en locatie in.
4. Klik op **Opslaan** om de sneltoetsen te exporteren.
5. Als u uw sneltoetsen wilt delen met andere gebruikers, stuur hen dan het geëxporteerde bestand.

Sneltoetsen importeren

U kunt sneltoetsen importeren vanuit een bestand.

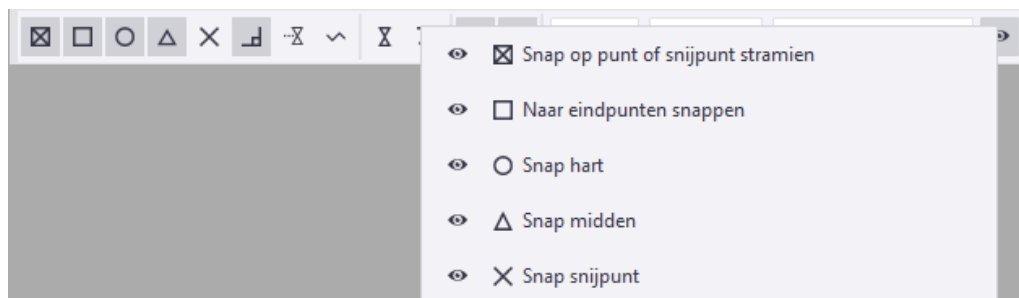
1. Klik in het menu **Bestand** op **Instellingen** --> **Sneltoetsen** .
2. Klik op **Importeren**.
3. Blader naar het sneltoetsenbestand dat u wilt importeren.
Bijvoorbeeld: `..\Users\<user>\AppData\Local\Trimble\Tekla Structures\<version>\Settings\KeyboardShortcuts_4.xml`.
4. Klik op **Openen** om de sneltoetsen te importeren.

6.4 De werkbalken Selecteren, Snappen en Tijdelijk snappen aanpassen

U kunt de werkbalken **Selecteren**, **Snappen** en **Tijdelijk snappen** aanpassen door enkele knoppen te verbergen. U kunt de werkbalken zowel in de Model Editor als in de Tekening Editor aanpassen.

U kunt definiëren welke selectieknoppen of snapknoppen zichtbaar zijn en welke op de geselecteerde werkbalk verborgen zijn. Bedrijfsbeheerders kunnen de aangepaste werkbalken naar de hele organisatie distribueren.

1. Klik op de oogknop  op de werkbalk om een lijst te openen die alle knoppen op de werkbalk bevat.



U kunt ook met de rechtermuisknop op de geselecteerde werkbalk klikken om de lijst te openen.

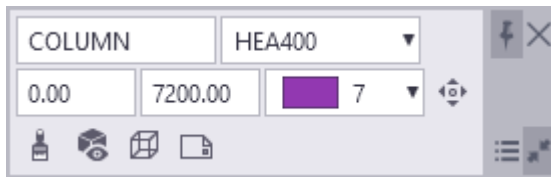
2. Als u een knop wilt verbergen, klikt u op de naam van de knop in de lijst.
De geselecteerde knop op de werkbalk wordt verborgen en het oogpictogram wijzigt naar verborgen: .
3. Als u de knop weer zichtbaar wilt laten worden, klikt u op de verborgen knop in de lijst.
De geselecteerde knop op de werkbalk wordt zichtbaar en het oogpictogram wijzigt naar zichtbaar: .

6.5 De mini werkbalk aanpassen

Gebruik de mini werkbalk om snel enkele basiseigenschappen van een model of tekeningobject, venster, stramien enz. weer te geven en te wijzigen. U kunt de contextuele werkbalk aanpassen door te selecteren welke werkbalkelementen zichtbaar moeten zijn. U kunt de breedte van de elementen ook aanpassen en pictogrammen en extra titels aan de elementen toevoegen.

Als u op een object in een model of tekening klikt, verschijnt er naast de

muisaanwijzer een symbool van de mini werkbalk . Klik op het symbool om de werkbalk contextuele te openen.



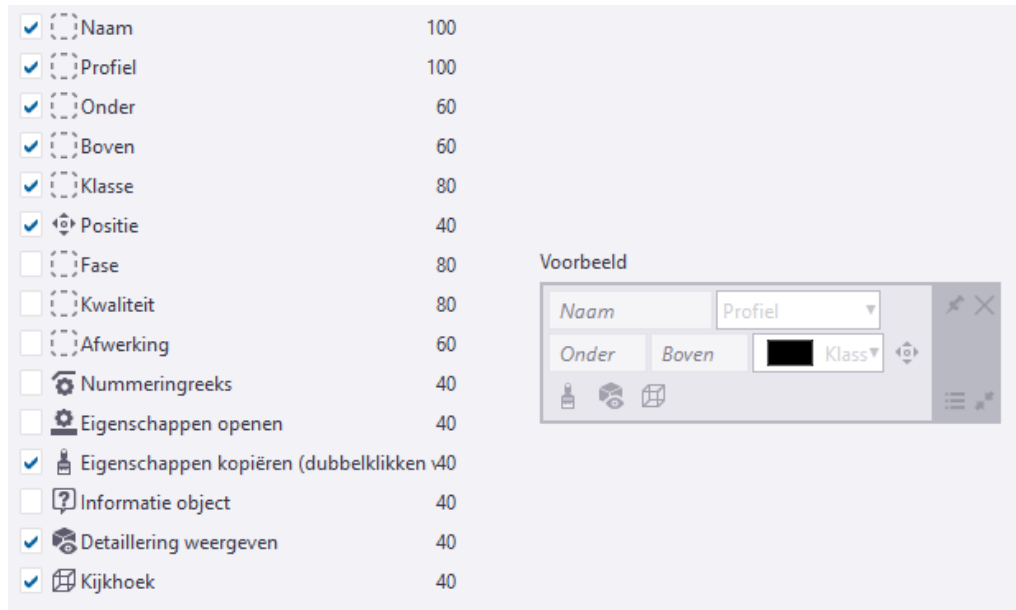
Contextuele werkbalk aanpassen

1. Klik op de contextuele werkbalk op .
2. In de lijst met contextuele werkbalken selecteert u de werkbalk die u wilt aanpassen.

De lijst met contextuele werkbalken geeft alleen de werkbalken weer die in de huidige modus beschikbaar zijn, dat betekent in de Model Editor of in de Tekening Editor.

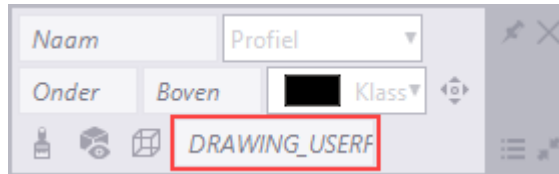
3. Schakel selectievakjes in en uit om te definiëren welke werkbalkelementen u wilt weergeven of verbergen.

Het gedeelte **Voorbeeld** geeft weer hoe de werkbalk eruit gaat zien.
Bijvoorbeeld:



4. U wijzigt de werkbalkelementen als volgt:
 - a. Klik op het werkbalkelement.
Als het element kan worden gewijzigd, verschijnt het volgende vak:
 
 - b. Gebruik de schuif om de breedte van het werkbalkelement aan te passen.
 - c. Als u een extra titel wilt toevoegen, klikt u op het tekstvak en voert u een titel in.
 - d. Als u een pictogram wilt toevoegen, klikt u op  en selecteert u een pictogram in de lijst.
 - e. Als u het pictogram of de titel wilt verwijderen, klikt u op .
5. Als u macro's en gebruikersattributen wilt toevoegen:
 - a. Selecteer de gewenste macro of het gebruikersattribuut in de lijst.
 - b. Klik op **Toevoegen**.

Tekla Structures voegt de macro of het gebruikersattribuut aan de lijst met werkbalkelementen en de afbeelding van het **Voorbeeld** toe. Bijvoorbeeld:



- c. Als u de macro of het gebruikersattribuut wilt verbergen, schakelt u het desbetreffende selectievakje in de lijst met werkbalkelementen uit.
6. Klik op **OK** om de wijzigingen op te slaan.

Gebruikersprofielen voor contextuele werkbalken maken

U kunt meerdere profielen voor contextuele werkbalken maken. Elk profiel bevat dezelfde contextuele werkbalken, maar met verschillende instellingen.

1. Klik op de contextuele werkbalk op .
2. In het vak **Profielen instellen** voert u een naam voor het profiel in.
3. Klik op  om het nieuwe profiel op te slaan.
4. Pas de geselecteerde contextuele werkbalk aan.
Verwijder bijvoorbeeld enkele elementen uit de contextuele werkbalk.
5. Klik op **OK** om de wijzigingen op te slaan.
Het gebruikersprofiel is nu actief met de instellingen die u hebt gedefinieerd.
6. U schakelt als volgt naar een ander profiel:
 - a. In de lijst **Profielen instellen** selecteert u een ander profiel in de lijst.
 - b. Wijzig de instellingen.
 - c. Klik op **OK**.

Dit gebruikersprofiel is nu actief.

Wanneer Tekla Structures opnieuw wordt gestart, wordt het laatst gebruikte profiel standaard geladen.

Een back-up van contextuele werkbalken maken en deze delen

We raden u aan een back-up van uw aangepaste contextuele werkbalken te maken. U kunt het back-upbestand gebruiken om instellingen naar een andere computer te kopiëren of de aanpassingen met uw collega's te delen.

1. Sla de contextuele werkbalk onder een gebruikersprofiel op met een naam die u gemakkelijk kunt herkennen. Bijvoorbeeld `MijnContextueleWerkbalk`.
2. Ga naar de map `..\Users\<user>\AppData\Local\Trimble\Tekla Structures\<version>\ContextualToolbar\Profiles`.
3. Maak een kopie van uw aangepaste contextuele werkbalk en sla deze in de corresponderende map op een andere computer op.
4. U opent als volgt een aangepaste contextuele werkbalk op een andere computer:
 - a. Klik op de contextuele werkbalk op .
 - b. In de lijst **Profielen instellen** selecteert u het juiste profiel in de lijst. Bijvoorbeeld `MijnContextueleWerkbalk` als dat de naam is die u in stap 1 hebt gebruikt.
 - c. Klik op **OK**.De aanpassingen zijn nu actief.

OPMERKING Daarnaast kunt u de hele map `ContextualToolbar` in de bedrijfsmap of in de systeemmap van uw bedrijf plaatsen. De locatie van de bedrijfsmap moet in het bestand `teklastructures.ini` worden gedefinieerd.

7 Problemen oplossen met de Tekla Structures-app

Als Tekla Structures niet start na de installatie, niet meer reageert of niet meer werkt, kunnen de foutmeldingen u helpen de oorzaak van het probleem te vinden.

7.1 Fout: System.dllNotFoundException

Deze foutmelding wordt weergegeven wanneer Tekla Structures het niet kan worden gestart omdat een vereist .dll-bestand ontbreekt of is beschadigd in uw Windows-besturingssysteem.

Zie voor meer informatie [Tekla Structures start niet: fout System.DllNotFoundException](#).

7.2 Fout: System.Runtime.Remoting.RemotingException

De volgende foutmelding wordt weergegeven:

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

Dit bericht wordt weergegeven wanneer de vereiste herdistribueerbare pakketten voor uw Tekla Structures-versie niet op uw computer zijn geïnstalleerd.

Bekijk welke extra noodzakelijke softwarecomponenten vereist zijn voor uw Tekla Structures-versie in de hardwareaanbevelingen. Installeer alle ontbrekende herdistribueerbare pakketten.

7.3 Fout: APPCRASH TeklaStructures.exe ntdll.dll

De volgende foutmelding wordt weergegeven:

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

Deze foutmelding wordt gewoonlijk weergegeven wanneer andere software voorkomt dat Tekla Structures correct wordt uitgevoerd. Zie het [Tekla Structures-productbulletin voor meer informatie: Andere software die integreert met Tekla Structures](#).

Deze foutmelding wordt mogelijk ook weergegeven als er problemen met het model zijn. Gebruik de commando's **Controleer en repareer** om fouten en inconsistenties in de structuur van modelobjecten en de bibliotheekdatabase te controleren en te repareren. Zie Het model controleren en repareren.

Soms kan het installeren van de nieuwste Tekla Structures Service Pack het probleem oplossen. Zie Tekla Structures-service packs installeren.

7.4 Informatie over fouten zoeken wanneer Tekla Structures geen foutmelding weergeeft

Als Tekla Structures niet start of stopt met werken zonder dat een foutmelding wordt weergegeven, voert u de volgende stappen uit om informatie over de fout te zoeken.

1. Open in Windows de app **Logboeken**.
2. Blader naar **Windows Logboeken --> Applicatie**.
3. Zoek naar een gebeurtenis met **Fout** in de kolom **Niveau**.
Op de tabbladen **Algemeen** en **Details** wordt informatie over de fout weergegeven.
4. Als u de foutmeldingen wilt verzenden wanneer u [contact opneemt met de Helpdesk \(pagina 146\)](#), slaat u de foutmeldingen op.
 - a. Selecteer een of meer regels.
Als u meerdere lijnen wilt selecteren, houdt u **Ctrl** of **Shift** ingedrukt en klikt u op de desbetreffende regels vervolgens.
 - b. Klik met de rechtermuisknop op de geselecteerde regels en selecteer **Geselecteerde gebeurtenissen opslaan**.

7.5 Algemene stappen voor het oplossen van problemen

U kunt ook de volgende algemene stappen voor het oplossen van problemen proberen:

- Start de computer opnieuw op.
- Start Tekla Structures opnieuw op.

Als de Tekla Structures-app niet meer reageert, moet u de taak mogelijk in Windows Taakbeheer beëindigen voordat u Tekla Structures opnieuw kunt starten.

- Installeer het nieuwste Tekla Structures Service Pack voor uw versie van Tekla Structures. Zie Tekla Structures-service packs installeren.
- Als er geen nieuwere Service Pack beschikbaar is, verwijdert u uw versie van Tekla Structures en installeert u dezelfde versie opnieuw. Zie Tekla Structures verwijderen.

7.6 Vragen en acties voor het oplossen van problemen

Vraag	Actie
Is uw besturingssysteem compatibel met de Tekla Structures-versie die u hebt geïnstalleerd?	Zie de ondersteunde besturingssystemen voor uw Tekla Structures-versie in de hardwareaanbevelingen.
Verschijnt de foutmelding nadat u een bepaald Tekla Structures Service Pack hebt geïnstalleerd?	• Installeer het nieuwste Service Pack. Zie Tekla Structures-service packs installeren. • Als er geen nieuwere Service Pack beschikbaar is, verwijdert u het huidige Service Pack en installeert u een eerder Service Pack. Zie Tekla Structures verwijderen.
Zijn de vereiste herdistribueerbare pakketten voor uw Tekla Structures-versie op uw computer geïnstalleerd?	Bekijk welke extra noodzakelijke softwarecomponenten vereist zijn voor uw Tekla Structures-versie in de . Installeer alle ontbrekende herdistribueerbare pakketten.
Houdt de fout verband met de prestaties van uw computer?	Zorg ervoor dat uw computer aan de vereisten in de hardwareaanbevelingen voldoet. Raadpleeg de aanbevolen hardware voor Tekla Structures werkstations in de hardwareaanbevelingen.

Vraag	Actie
Zijn de nieuwste versies van stuurprogramma's zoals stuurprogramma's voor de grafische kaart op uw computer geïnstalleerd?	Vergelijk de versies van de stuurprogramma's die op uw computer zijn geïnstalleerd met de nieuwste versies van de fabrikant. Werk, indien nodig, uw stuurprogramma's bij.
Zijn de laatste Windows-updates op uw computer geïnstalleerd?	Controleer of er Windows-updates beschikbaar zijn en installeer eventuele ontbrekende updates. Zie Windows bijwerken voor instructies.
Zijn antivirusprogramma's er de oorzaak van dat Tekla Structures niet kan worden uitgevoerd?	Controleer de instellingen in uw antivirussoftware of vraag het IT-personeel binnen uw bedrijf om hulp.
Is schadelijke software of software van derden zonder licentie op uw computer geïnstalleerd?	• Gebruik uw beveiligingssoftware om te scannen naar schadelijke software en om deze te verwijderen. • Verwijder software van derden waarvoor geen licentie is verkregen. • Vraag het IT-personeel binnen uw bedrijf om hulp.
Hebt u hetzelfde probleem in meerdere versies van Tekla Structures?	Als meer dan een versie van Tekla Structures niet correct werkt, vermeld dit dan wanneer u contact opneemt met Tekla Structures de Helpdesk.
Heeft u een model geopend dat in een andere versie van Tekla Structures is gemaakt?	We raden u aan om u uw werkzaamheden aan het model te voltooien in dezelfde versie van Tekla Structures als waarmee u het model hebt gemaakt. U kunt meerdere versies van Tekla Structures tegelijkertijd op uw computer hebben geïnstalleerd.
Hebt u onlangs andere software op uw computer geïnstalleerd?	• Controleer of andere software ervoor zorgt dat Tekla Structures niet correct kan worden uitgevoerd. Zie het Tekla Structures-productbulletin: Andere software die integreert met Tekla Structures. • Vraag het IT-personeel binnen uw bedrijf om hulp.

Vraag	Actie
Hebt u onlangs inhoud van Tekla Warehouse geïnstalleerd?	Verwijder de inhoud en controleer of de fout blijft optreden.
Werkt u in een groot model?	Zie Tips voor grote modellen.
Werkt u in een multi-user model?	Zie Inconsistenties uit een multi-user database verwijderen.
Werkt u in een gedeeld model met Tekla Model Sharing?	Controleer de vereisten voor Tekla Model Sharing in Tekla Model Sharing.
Treedt de fout alleen op in een specifiek model?	Gebruik de commando's Controleer en repareer om fouten en inconsistenties in de structuur van modelobjecten en de bibliotheekdatabase te controleren en te repareren. Zie Het model controleren en repareren.
Zien andere gebruikers dezelfde foutmelding wanneer ze hetzelfde model openen?	Vraag een andere gebruiker om te proberen het model te openen.
Treedt de fout alleen op in modellen die zijn gemaakt met een specifieke modeltemplate?	Vraag de persoon die het modeltemplate onderhoudt de commando's Controleer en repareer te gebruiken om het model-template te controleren en te repareren. Zie Het model controleren en repareren.

8

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

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

De Support tool:

- Identificeert automatisch het geopende model en voegt alle bestanden of de bestanden die u in de modelmap selecteert toe als bijlagen bij uw supportaanvraag. Daarnaast worden ook logbestanden en bestanden uit andere mappen toegevoegd, zoals het logbestand van de gebruikersfeedback, Tekla Structures-logbestanden en gebruikersattributenbestanden.
- Verzamelt automatisch applicatie- en systeemgegevens.
- Voegt automatisch crashdumps, sessielogbestanden en Fout-logbestanden van Windows uit de afgelopen 72 uur toe, als een crash optreedt. U kunt deze bestanden overslaan door de selectie van de bestandscategorie **Crashinformatie** te wissen.
- Uploadt de probleembeschrijving, het bijgevoegde model, andere bijgevoegde bestanden en alle andere verzamelde gegevens naar de helpdesk van Tekla Structures.

OPMERKING Vertrouwelijkheidsinformatie

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

8.1 Een supportaanvraag maken

1. Klik in het menu **Bestand** op **Help** --> **Contact opnemen met de helpdesk van Tekla**.
2. Meld u aan met uw [Trimble Identity](#).
De Support tool wordt geopend en vult automatisch de gebruiker, de applicatie en de versiegegevens van Tekla Structures in. De Support tool leest uw naam, e-mailadres, bedrijfsnaam en supporte-mailadres uit uw Trimble Identity-profiel.
3. Selecteer een categorie in de lijst met voorgedefinieerde categorieën. Als u geen geschikte categorie kunt vinden, selecteert u **Andere**.
4. Voer de probleembeschrijving in.
In de diverse tekstvakken kunt u ook tekst invoeren met beschrijving van stappen om het probleem te reproduceren of vragen die u mocht hebben.
5. Klik op **Volgende**.
6. Selecteer wat u wilt bijvoegen. De bestandsnaam, bestandsgroep, bestandsgrootte en bestandslocatie worden voor elk bestand genoemd.
 - Standaard zijn alle bestanden geselecteerd.
 - Schakel het selectievakje **Alle** in of selecteer specifieke bestanden in de lijst **De bestanden selecteren**.
 - Als u andere bijlagen wilt verzenden dan die in de lijst **De bestanden selecteren**, klik dan op de knop **Extra bestanden toevoegen** en blader naar de bestanden.
 - Als u aanvullende crashdumpbestanden wilt verzenden, klikt u op **Crashdumps toevoegen** en selecteert u de betreffende bestanden.
7. Klik op **Volgende**.
De Support tool maakt het pakket en geeft de totale bijlagegrootte weer. U kunt ook de applicatie-informatie en besturingssysteem informatie controleren voordat u het maken van de helpdeskkwestie voltooit.
8. Klik op **Maak ticket** om uw zaak te uploaden naar de helpdesk van Tekla Structures.

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

Wanneer het uploaden is voltooid, krijgt u een melding op uw e-mailadres. Na een geslaagde upload wordt een automatisch bevestigingsbericht naar u verzonden. Daarna gaat de helpdesk van Tekla Structures aan de slag om uw probleem op te lossen.

OPMERKING Als Tekla Structures crasht zodat u geen toegang tot de Support-tool hebt, kunt u nog steeds een crashdumpbestand maken. Zend

dat naar uw lokale helpdesk aan de hand van de instructies in [Een Tekla Structures-crashdumpbestand maken](#). Als u handmatig een dumpbestand wilt maken, volgt u de instructies in [Een dumpbestand van Tekla Structures maken wanneer de applicatie niet reageert](#).

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

9 Interactieve Help voor Tekla Structures in Trimble Assistant for Tekla (Preview)

Trimble Assistant for Tekla is een chat-service voor kunstmatige intelligentie (AI) die ondersteuning biedt voor Tekla-producten.

Zie de [Trimble Assistant for Tekla](#) productgids voor meer informatie.

U kunt de [Trimble Assistant for Tekla](#) gebruiken in een webbrowser of u kunt de Trimble Assistant for Tekla Tekla Structures-extensie (`.tsep`) installeren.

In Tekla Structures 2025 is Trimble Assistant for Tekla een Preview-functie.

9.1 Installeer de Trimble Assistant for Tekla extensie in Tekla Structures

Voor een betere ervaring raden we aan de extensie Trimble Assistant for Tekla voor Tekla Structures te installeren, vooral als u de Developer Assistant gebruikt om macro's te schrijven.

De extensie Trimble Assistant for Tekla wordt ondersteund voor Tekla Structures versie 2025 of nieuwer. U kunt de Trimble Assistant for Tekla extensie met de Tekla Structures Diamond en Tekla Structures Graphite configuraties gebruiken.

Als u de Developer Assistant gebruikt om macro's te schrijven, raden we u aan de omgeving Default te gebruiken, omdat deze Developer Assistant-profielen uit die omgeving gebruiken om code te genereren.

1. Download de extensie Trimble Assistant for Tekla uit [Tekla Warehouse](#).
2. Installeer het `.tsep` pakket vanaf het bestandssysteem of met de **Tekla Structures-extensiebeheer**.

Meer informatie vindt u in `.tsep`-pakketten installeren.

Nadat u de extensie Trimble Assistant for Tekla hebt geïnstalleerd, kunt u de Trimble Assistant for Tekla starten op de volgende manieren:

- Selecteer in het lint op het tabblad **AI** de optie **Assistant**.
- Zoek in de database **Applicaties en componenten** naar Trimble Assistant for Tekla.

10 Vrijwaring

© 2025 Trimble Inc. en partners. Alle rechten voorbehouden.

Het gebruik van de Software en deze Softwarehandleiding is onderworpen aan een Licentieovereenkomst waarin wordt bepaald of u een bevoegde gebruiker bent van de Software en de Softwarehandleiding. De in de Licentieovereenkomst uiteengezette garanties en vrijwaringen zijn van toepassing op de Software en het de Softwarehandleiding. Noch de Trimble-entiteit die de licentie verleent, noch één van haar gelieerde ondernemingen, aanvaarden de verantwoordelijkheid dat de tekst vrij is van technische onnauwkeurigheid of typfouten. Het recht om deze Handleiding te wijzigen of aan te vullen is voorbehouden.

Trimble en bepaalde productnamen zijn geregistreerde handelsmerken van Trimble Inc. in de Verenigde Staten, de Europese Unie en andere landen en kunnen vergelijkbare wettelijke beschermingen hebben. Handelsmerken van derden worden niet vermeld in deze Handleiding om een relatie met of goedkeuring van hun eigenaren te suggereren.

In deze Handleiding beschreven elementen van de software kunnen zijn onderworpen aan lopende patentaanvragen in de Europese Unie en/of andere landen.

Delen van deze software:

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

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

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

CADhatch.com © 2017. Alle rechten voorbehouden.

RapidXml C++ bibliotheek © Alle rechten voorbehouden.

FlexNet Publisher © 2016 Flexera Software LLC. Alle rechten voorbehouden. Dit product bevat beschermde en vertrouwelijke technologie, informatie en

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

Ga als u de open source software-licenties wilt zien, naar Tekla Structures, klik op **Bestandsmenu --> Help --> Over Tekla Structures --> externe licenties** en klik dan op de optie.

Trefwoordenregister

A

aan de slag.....	34
aanpassen	
commando's.....	100
eigenschappenvenster.....	100,117
linten.....	100
mini werkbalk.....	100,136
tabbladen.....	100
toetsenbordsneltoetsen.....	100,133
werkbalken.....	100,136
afbeeldingen	
miniaturafbeelding van model.....	16
arceren van overlappende oppervlakken..	47
associativiteit maken maatlijn.....	47
associativiteitssymbool.....	47
automatisch opslaan.....	20
fout.....	20
model openen.....	20

B

back-up maken	
linten.....	100
modellen.....	20
Basisprincipes.....	34
basisvenster autorotatie.....	47

C

commando's	
aanpassen.....	100
beëindigen.....	35
door gebruiker gedefinieerd.....	100
gebruiken.....	35
opnieuw activeren.....	35
zoeken.....	39
commando-editor.....	100
configuraties.....	10
contact met de helpdesk opnemen.....	146

crossing-selectie.....	47
------------------------	----

D

dialogvenster.....	77
dialogvensters	
algemene knoppen.....	97
eigenschappen.....	97
eigenschappen laden.....	94
eigenschappen opslaan.....	94
zoeken.....	39
DirectX-rendering.....	47
door gebruiker gedefinieerd	
commando's.....	100
drag & drop.....	47

E

een model openen	
automatisch opslaan.....	20
fout.....	20
eigenschappenbestanden.....	94
eigenschappenlijst.....	117
eigenschappen	
algemene knoppen in dialogvensters	97
automatisch toepassen.....	77
dialogvensters.....	97
eigenschappenvenster.....	77
gebruikersattributen.....	77
handmatig toepassen.....	77
kopiëren.....	85
modelobjecten.....	77
onderdelen.....	77
projecteigenschappen.....	17
tekeningobjecten.....	77
weergeven.....	77
wijzigen.....	77
eigenschappenvenster.....	35,77
aanpassen.....	117
algemene eigenschappen.....	77

eigenschappen.....	117
eigenschappen laden.....	94
eigenschappen opslaan.....	94
eigenschappen wijzigen.....	77
gebruikersattributen.....	77,117
zichtbaarheid van eigenschappen.....	77
eigenschappenvenster aanpassen.....	89
eigenschappenvenstereitor.....	117
exporteren	
toetsenbordsneltoetsen.....	133

F

filters	
selectie.....	55

G

gebruikersinterface.....	34
talen.....	72
gebruiksstatistieken.....	10
ghost outline.....	47
grootte wijzigen	
knoppen.....	100

H

Helpdesk van Tekla Structures	
contact opnemen.....	146
supportaanvraag maken.....	146
het lint minimaliseren.....	35
historie ongedaan maken.....	63,64

I

importeren	
toetsenbordsneltoetsen.....	133
ingelesen wijzigingen weergeven.....	63
inlezen.....	63
instellen	
Tekla Structures.....	10
instellingen eigenschappenvenster.....	89
instellingen	
screenshotinstellingen.....	73

K

kleurmodus	
tekeningen.....	47
wijzigen in tekeningen.....	47
knoppen	
algemene knoppen in dialoogvensters	97
knoppen menu bestand.....	47
kopiëren	
eigenschappen.....	85
eigenschappenvenster.....	85
mini werkbalk.....	85
modellen.....	20
kwastpictogram.....	85

L

laden	
opgeslagen eigenschappen.....	94
leeg project.....	10
lijnbreedten printer.....	47
lijnkleuren printer.....	47
linteditor.....	100
linten	
aanpassen.....	100
back-up maken.....	100
het uiterlijk wijzigen.....	35
lettertypegrootte.....	47
minimaliseren.....	35
terugzetten.....	100
verbergen.....	35

M

maken	
3D-modellen.....	10
modellen.....	15
screenshots.....	73
meldingen.....	62
menu bestand	
knoppen.....	47
werkbalken.....	47
middelpunt automatische rotatie.....	47
mini werkbalk.....	44,47,77
aanpassen.....	136
miniaturafbeelding.....	16
modellen	

back-up maken.....	20
maken.....	15
miniaturafbeelding.....	16
opslaan.....	20
multi-user versus single-user.....	15

N

naar centrum zoomen.....	47
naar links uitlijnen.....	35
naar tabblad uitlijnen.....	35
navigatiemodus.....	35

O

objecttypelijst.....	117
omgevingen.....	10
onderbreken.....	35
onderdeeleigenschappen.....	77
ongedaan maken.....	63
openen	
modellen.....	14,24
Tekla Launcher.....	24
opmaak eigenschappenvenster.....	117
opnieuw.....	63
opslaan als.....	20
opslaan.....	20,63
dialoogvenster, eigenschappen.....	94
eigenschappen van het eigenschappenvenster.....	94
modellen.....	20
orthogonaal.....	47,62

P

project opzetten	
projecteigenschappen bewerken.....	17

R

rollen.....	10
rollover highlight.....	47

S

screenshots	
instellingen.....	73
maken.....	73
selecteren bij rechtsklikken.....	47
selecteren	
objecten.....	55
selectiefilters.....	55
selectieknoppen.....	55
single-user versus multi-user.....	15
Smart Select.....	47,62
snapknoppen.....	59
snappen	
snapknoppen.....	59
snapsymbolen.....	59
snapshots, zie screenshots.....	73
snapsymbolen.....	59
Snel starten.....	39
sneltoetsen, zie toetsenbordsneltoetsen....	66,133
starten	
Tekla Launcher.....	24
Tekla Structures.....	10,24
statusbalk.....	62
stippellijn voor verborgen lijn.....	47
Support tool.....	146
supportaanvraag	
maken.....	146

T

tabbladen.....	35,100
talen	
de taal wijzigen.....	72
tekening kleurmodus	
wijzigen.....	47
Tekla Launcher.....	24
Tekla Structures instellen	
leeg project.....	10
Tekla Structures	
gebruikersinterface.....	34
toetsenbordsneltoetsen.....	66,133
toevoegen	
knoppen.....	100
tooltips.....	35,47

V

verbergen	
lint.....	35
linttabbladen.....	35
vergelijken	
linten.....	100
verplaatsen	
knoppen.....	100
verschuiven met middelste muisknop.....	47

W

wegschrijven.....	63
werkbalk Snelle toegang	63
werkbalk Snelle toegang	
historie ongedaan maken.....	64
werkbalk van de werkvlakverwerker.....	47
werkbalk voor selecteren.....	47,55,136
werkbalk voor snappen.....	59,136
tooltips.....	47
werkbalk voor tijdelijk snappen.....	47,136
werkbalk zoekopdracht model.....	47
werkbalken	
aanpassen.....	136
grote pictogrammen.....	47
mini werkbalk.....	44
selectieknoppen.....	55
werkbalk voor snappen.....	59
zoeken.....	39

Z

zijpaneel	
applicaties en componenten.....	41
gebruikersinformatie.....	41
objecteigenschappen.....	41
puntenwolken.....	41
referentiemodellen.....	41
Tekla online.....	41
zijvenster.....	41
zoeken	
voor commando's, dialoogvensters en werkbalken.....	39