



Tekla Structures 2021

Familiarizarse con Tekla Structures

Abril 2021

©2021 Trimble Solutions Corporation

Contenido

1	Configuraciones de Tekla Structures.....	5
2	Iniciar Tekla Structures.....	13
2.1	Elegir su configuración de Tekla Structures	13
2.2	Crear su propio entorno: proyecto en blanco (blank project).....	16
2.3	Comprobar o cambiar su configuración de Tekla Structures.....	16
2.4	Datos de uso de Tekla Structures.....	17
2.5	Abrir un modelo.....	17
	Abrir un modelo utilizado recientemente.....	17
	Abrir cualquier modelo existente.....	18
	Abrir un modelo compartido.....	18
2.6	Crear un modelo nuevo	19
2.7	Crear una imagen en miniatura de un modelo.....	20
2.8	Editar propiedades de proyecto.....	21
2.9	Guardar un modelo	24
	Guardar el modelo actual.....	24
	Guardar una copia con nombre o ubicación diferente.....	24
	Guardar una copia de seguridad.....	25
	Guardar como una plantilla de modelo.....	26
	Definir la configuración de autoguardar.....	26
3	Introducción a la interfaz de usuario de Tekla Structures.....	28
3.1	Cómo usar la cinta y los comandos en ella.....	29
	Cómo usar los comandos de la cinta.....	30
	Cambiar el aspecto de la cinta.....	31
	Minimizar la cinta.....	33
3.2	Cómo usar Inicio Rápido para buscar comandos, cuadros de diálogo y barras de herramientas.....	33
3.3	Cómo usar el panel lateral.....	35
3.4	Cómo usar la barra de herramientas contextual.....	38
	Cómo cambiar propiedades de objeto utilizando la barra de herramientas contextual.....	38
	Mostrar u ocultar la barra de herramientas contextual.....	39
	Definir la posición de la barra de herramientas contextual	39
	Fijar la barra de herramientas contextual en un lugar.....	39
	Minimizar la barra de herramientas contextual.....	40
3.5	Ver los mensajes de la barra de estado.....	40
3.6	Configuraciones básicas en el menú Archivo.....	41
3.7	Iconos en la barra de herramientas Acceso Rápido	48
3.8	Métodos abreviados de teclado por defecto.....	49

	Comandos habituales.....	49
	Opciones de renderizado.....	50
	Seleccionar objetos.....	50
	Elección.....	51
	Copiar y mover objetos.....	51
	Visualización del modelo.....	52
	Comprobar el modelo.....	52
	Opciones de visualización de armaduras.....	53
	Opciones de posición de parte.....	53
	Dibujos.....	54
3.9	Cómo usar los cuadros de diálogo.....	54
3.10	Cambiar el idioma.....	56
3.11	Capturas de pantalla.....	57
	Captura de pantalla de un modelo.....	57
	Captura de pantalla de un dibujo.....	58
	Guardar una captura de pantalla en formato de mapa de bits.....	58
	Configuración de captura de pantalla.....	59
4	Contactar con soporte de Tekla Structures (Herramienta Soporte).....	61
4.1	Crear una solicitud de soporte.....	61
5	Renuncia.....	63

1

Configuraciones de Tekla Structures

Las licencias online de Tekla Structures se compran como suscripción recurrente o por un periodo fijo. Los detalles de la licencia, incluida la información sobre su renovación, pueden verse en [Tekla Online Admin Tool](#). Las licencias desbloquean las configuraciones **Tekla Structures Carbon**, **Tekla Structures Graphite** o **Tekla Structures Diamond**, que habilitan progresivamente más características del producto. También hay disponibles configuraciones especiales de [estudiante](#) y de [desarrollador](#). Tenga en cuenta que con licencias locales se siguen utilizando las configuraciones antiguas.

- **Tekla Structures Diamond** es para información de producción y detallado.
- **Tekla Structures Graphite** es para documentación de diseño y modelado.
- **Tekla Structures Carbon** es para visualización y colaboración.

Nuestra documentación abarca el contenido de la configuración **Tekla Structures Diamond**, por lo que es posible que no tenga acceso a todas las funciones descritas. Si su organización tiene licencias para distintas configuraciones, puede seleccionar entre ellas al iniciar Tekla Structures.

Mapa de características para licencias online

	Carbon	Graphite	Diamond
Modelado			
Abrir y ver modelos	✓	✓	✓
Modelado de partes, conjuntos de acero, unidades de colada prefabricadas y unidades de		✓	✓

	Carbon	Graphite	Diamond
vertido de hormigón			
Crear componentes de acero y hormigón		✓1	✓
Crear marcas de parte únicas (numeración)		✓2	✓
Herramientas inteligentes de edición por lotes			✓
Herramientas de planificación			
Planificación logística, secuenciación, planificación, clasificación y visualización de estado	✓	✓	✓
Dibujos e informes			
Crear informes e imprimir dibujos	✓	✓	✓
Crear dibujos generales, de armaduras y de pernos de anclaje (plano, sección, montaje)		✓	✓
Crear dibujos de producción de acero y hormigón (parte, conjunto, unidades de colada)			✓
Interoperabilidad			
Exportaciones para sistemas CN y MIS de acero	✓	✓	✓
Exportaciones a sistemas de fabricación de armaduras	✓	✓	✓
Exportaciones para sistemas ERP	✓	✓	✓

	Carbon	Graphite	Diamond
y MES de hormigón prefabricado			
Trabajar con modelos de referencia (como los formatos DWG, DXF e IFC)	✓	✓	✓
Análisis			
Crear modelos de análisis y cargas de análisis		✓	✓
Interfaces de análisis y diseño		✓	✓
Otro			
Capacidades de Open API	✓	✓	✓

✓1 = Solo componentes conceptuales.

✓2 = La numeración está limitada a partes de colada in situ, unidades de colada y armaduras.

Mapa de características para licencias locales

	Co mpl eto	Det alla do Ace ro	Det alla do Hor mig ón Pre fab rica do	Det alla do Ar ma duras	Ing eni ería	Mo del ado Con str ucc ión	Mo del ado r EP M	Pri mary	Pla nifi cad or Pro duc ción par a Hor mig ón	Vis uali zad or Pro yec to	Edit or Dib ujos
Visualización	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Mallas, líneas de construcción, puntos	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Elementos de construcción	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓1			
Conjuntos	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			

	Completo	Detalle de Acero	Detalle de Hormigón Prefabricado	Detalle de Armaduras	Ingeniería	Modelado Construcción	Modelador EPM	Primary	Planificador Producción para Hormigón	Visualizador Proyecto	Editor Dibujos
Unidades de colada de prefabricado	✓		✓			✓	✓	✓			
Edición por lotes	✓	✓	✓	✓				✓			
Modelado de vertidos	✓2	✓2	✓2	✓2	✓2	✓2	✓2	✓2			
Visualización de vertidos	✓2	✓2	✓2	✓2	✓2	✓2	✓2	✓2	✓2	✓2	✓2
Unidades de colada de Colada in Situ	✓		✓	✓		✓	✓	✓			
Numeración	✓	✓6	✓	✓3				✓			
Asignar números de control	✓	✓	✓					✓			
Componentes de acero	✓	✓		✓8	✓8	✓8	✓8	✓			
Componentes de hormigón	✓		✓	✓5,8	✓8	✓8	✓8	✓			
Atributos definidos por el usuario	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓9	✓9	✓7
Bloqueo	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Multiusuario	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Gestión control choques	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Herramientas de planificación											
Hacer lote	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Herramientas de planificación de prefabricado	✓	✓10	✓						✓		

	Completo	Detalle de Acero	Detalle de Hormigón Prefabricado	Detalle de Armaduras	Ingeniería	Modelado Construcción	Modelador EPM	Primary	Planificador Producción para Hormigón	Visualizador Proyecto	Editor Dibujos
(como Palletizer y Stacker)											
Secuenciador	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Visualización estado proyecto (4D)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Gestión tareas	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Organizador	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓ ⁴
Editores externos											
Editor Símbolos	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Editor Cuadros	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Dibujos, planos e informes											
Editor de disposición de dibujo	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓			✓
Crear dibujos generales (plano, sección, montaje)	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓			✓
Modificar dibujos generales (plano, sección, montaje)	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓			✓
Crear dibujos de fabricación de acero (dibujos de parte)	✓	✓						✓			✓
Modificar dibujos de fabricación de acero (dibujos de parte)	✓	✓						✓			✓
Crear dibujos de fabricación de	✓	✓						✓			✓

	Completo	Detalle de Acero	Detalle de Hormigón Prefabricado	Detalle de Armaduras	Ingeniería	Modelado Construcción	Modelador EPM	Primary	Planificador Producción para Hormigón	Visualizador Proyecto	Editor Dibujos
acero (dibujos de conjunto)											
Modificar dibujos de fabricación de acero (dibujos de conjunto)	✓	✓						✓			✓
Crear dibujos de hormigón de prefabricado (dibujos de unidad de colada)	✓		✓					✓			✓
Modificar dibujos de hormigón de prefabricado (dibujos de unidad de colada)	✓		✓					✓			✓
Crear dibujos de hormigón de colada in situ (dibujos de unidad de colada)	✓		✓	✓				✓			✓
Modificar dibujos de hormigón de colada in situ (dibujos de unidad de colada)	✓		✓	✓				✓			✓
Planos de anclaje	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓			✓
Informes	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

	Completo	Detalle de Acero	Detalle de Hormigón Prefabricado	Detalle de Armaduras	Ingeniería	Modelado Construcción	Modelador EPM	Primary	Planificador Producción para Hormigón	Visualizador Proyecto	Editor Dibujos
Imprimir y plotear	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Interoperabilidad											
Exportar CN, DSTV	✓	✓				✓	✓	✓		✓	
Enlaces MIS de acero	✓	✓				✓	✓	✓		✓	
Importar DXF, DWG 2D y 3D	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			
Exportar DGN, DXF, DWG 3D	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Exportar dibujos (DXF, DWG)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Importar y exportar paquetes CAD y FEM	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	
Exportar IFC	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Importación y exportación CIS/2	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	
Importar y exportar ELIPLAN	✓		✓					✓	✓		
Exportar BVBS	✓		✓	✓				✓	✓		
Exportar HMS	✓		✓					✓	✓		
Exportación Unitechnik	✓		✓					✓	✓		
Visualizar modelos de referencia	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Insertar modelos de referencia	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	

	Completo	Detalle de Acero	Detalle de Hormigón Prefabricado	Detalle de Armaduras	Ingeniería	Modelado de Construcción	Modelador EP M	Primary	Planificador Producción para Hormigón	Visualizador Proyecto	Editor Dibujos
(DXF, DWG, DGN, IFC, XML, PDF)											
Administrador replanteo	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			
Análisis											
Crear modelo de análisis	✓	✓	✓	✓	✓			✓			
Interfaz de Análisis y Diseño	✓	✓	✓	✓	✓			✓			
Cargas	✓	✓	✓	✓	✓			✓			
Open API											
Capacidades de Open API	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓4

✓1 = Limitación: 2500 partes, 5000 objetos de armadura, número ilimitado de tornillos.

✓2 = Los vertidos se activan mediante una opción avanzada.

✓3 = La numeración está limitada a partes de colada in situ, unidades de colada y armaduras.

✓4 = Solo ver.

✓5 = Solo componentes de hormigón de colada in situ.

✓6 = La numeración está limitada a partes de acero y unidades de colada.

✓7 = Se pueden editar los atributos definidos por el usuario en las propiedades de los dibujos, el resto solo se puede ver.

✓8 = Solo componentes conceptuales.

✓9 = Los atributos definidos por el usuario que afectan a la numeración no se pueden editar.

✓10 = la disponibilidad depende de la extensión, consulte la página Tekla Warehouse para obtener detalles.

2 Iniciar Tekla Structures

Con Tekla Structures, puede crear modelos 3D con toda la información de todas las estructuras y materiales y el modelo 3D es también la única fuente de información de los dibujos y otras salidas, por ejemplo los informes y los archivos de datos CN.

Cuando inicia Tekla Structures, se le pide que elija su configuración de Tekla Structures. La configuración consta de un entorno, una función y una configuración.

- *Entorno* se refiere a la configuración e información específicas de cada región. Define, por ejemplo, qué perfiles, calidades de material, valores por defecto, configuraciones de dibujo, configuraciones de componentes, informes y cuadros están disponibles y se utilizan para la región específica.
- *Función* es un perfil de grupo de usuarios que limita la disponibilidad de archivos y configuraciones en un entorno. La interfaz de usuario se ha personalizado para cada función, lo que significa que algunas de las opciones que no son relevantes para la función específica están ocultas con el fin de que la interfaz de usuario sea más clara y fácil de utilizar.
- *Configuración* es un conjunto de funciones a las que el usuario tiene derecho según el acuerdo de licencia. Cada configuración está pensada para un grupo de usuarios específico, con el fin de adaptarse a los distintos participantes del sector de la construcción.

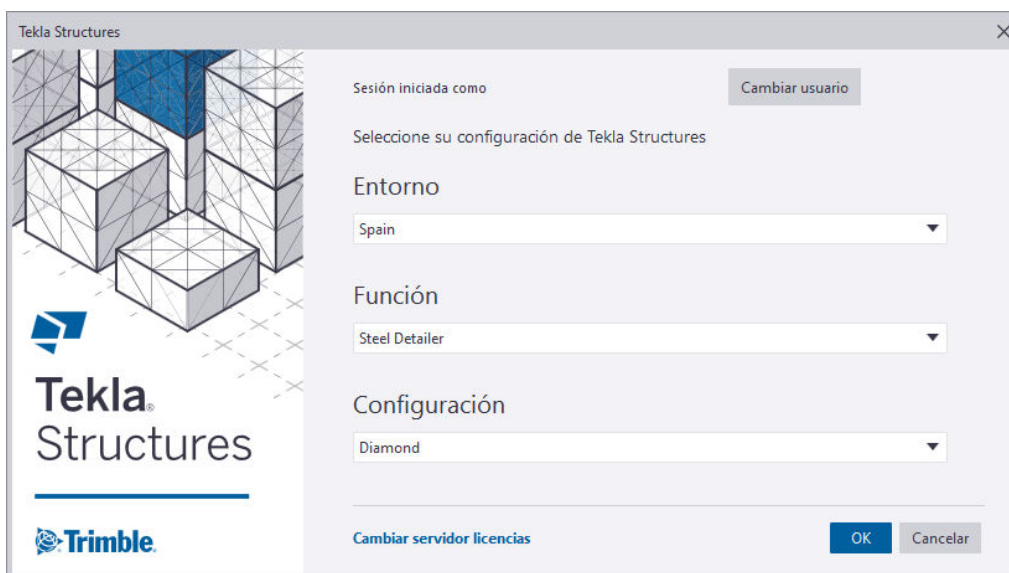
Si es administrador de empresa, consulte Visión general de entornos, funciones y licencias.

2.1 Elegir su configuración de Tekla Structures

1. Inicie Tekla Structures seleccionándolo en el menú Inicio de Windows o haciendo doble clic en el icono del escritorio.
2. Inicie sesión con su Trimble Identity cuando se le solicite.

Aparece un cuadro de diálogo en el que se elige la configuración de Tekla Structures y el tipo de licencia. Continúe con la opción de licencia online por defecto.

No obstante, si tiene una licencia local, haga clic en **Cambiar servidor licencias --> Usar servidor de licencias local**.



3. Seleccione un entorno que se adapte a la región en la que realiza su proyecto.

Si no encuentra el entorno que desea en la lista, consulte .

También puede seleccionar un proyecto en blanco y utilizarlo como base para un entorno personalizado.

4. Seleccione una función.

La disponibilidad de las funciones depende del entorno, pero normalmente están disponibles las siguientes funciones:

- Concrete Contractor (Contratista Hormigón)
- Engineer (Ingeniero)
- General Contractor (Contratista General)
- Precast Concrete Detailer (Delineante Hormigón Prefabricado)
- Planificador Producción para Hormigón
- Rebar Detailer (Delineante Armaduras)
- Steel Detailer (Delineante Acero)

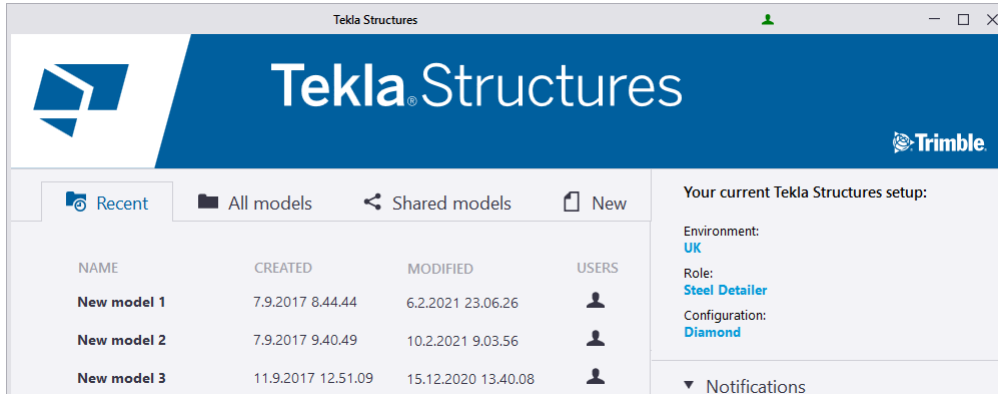
5. Seleccione una configuración.

La configuración que está utilizando puede que no contenga todas las características descritas en las guías de Tekla Structures. Para obtener

más información sobre las funciones disponibles en cada configuración, consulte [Configuraciones de Tekla Structures \(página 5\)](#).

6. Haga clic en **OK**.

Aparece la pantalla de inicio de Tekla Structures.



7. Seleccione qué desea hacer:

- En la pestaña **Reciente**, puede [abrir un modelo utilizado recientemente \(página 17\)](#).

Si la pestaña **Reciente** está vacía, se muestra la pestaña **Todos los modelos**.

- En la pestaña **Todos los modelos**, puede [abrir cualquier modelo existente \(página 18\)](#).

Si la pestaña **Todos los modelos** está vacía, se muestra la pestaña **Nuevo**.

En las pestañas **Reciente** y **Todos los modelos**, puede ordenar cada una de las columnas. Además, puede cambiar el orden y el tamaño de las columnas arrastrándolas.

Puede buscar modelos por el nombre con solo empezar a escribir el nombre del modelo. Por ejemplo, si escribe N, Tekla Structures seleccionará el primer modelo que empiece por la letra N.

Para abrir el modelo seleccionado, haga doble clic en el modelo seleccionado o seleccione el modelo y haga clic en el botón **Abrir**.

- En la pestaña **Modelos compartidos**, puede abrir un modelo que se ha compartido utilizando Tekla Model Sharing.
- En la pestaña **Nuevo**, puede [crear un modelo nuevo \(página 19\)](#).

2.2 Crear su propio entorno: proyecto en blanco (blank project)

Blank project es un entorno de Tekla Structures que incluye solo contenido genérico, como perfiles paramétricos, calidades de materiales y armaduras y tornillos no definidos, y disposiciones de dibujo básicas. Se puede usar para recopilar configuraciones, herramientas e información específicas de la región, empresa o proyecto. El proyecto en blanco siempre se incluye en la instalación de Tekla Structures.

Descargar e instalar contenido en el proyecto en blanco

Puede usar Tekla Warehouse para descargar e instalar contenido en el proyecto en blanco. Por ejemplo, puede descargar perfiles, calidades de material, tornillos, armaduras, componentes, aplicaciones y cuadros de Tekla Warehouse de todas las colecciones específicas de los entornos y fabricantes y hacer las combinaciones que necesite.

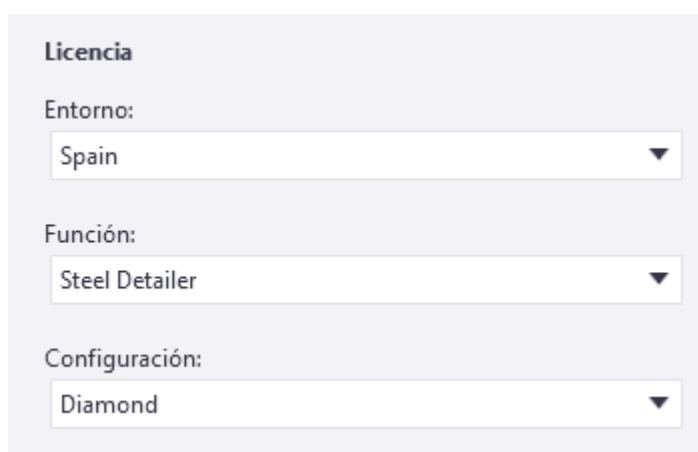
Puede descargar e instalar contenido de Tekla Warehouse antes y durante un proyecto. Antes de iniciar un proyecto, puede instalar contenido en sus carpetas de proyecto y empresa. Durante un proyecto, puede instalar contenido en la carpeta del modelo.

2.3 Comprobar o cambiar su configuración de Tekla Structures

Puede comprobar su configuración actual de Tekla Structures (el entorno, la función y la configuración) en cualquier momento sin tener que cerrar el modelo.

1. En el menú **Archivo**, haga clic en **Configuración** y desplácese hasta el área **Licencia**.

Se muestra la configuración actual.



The screenshot shows a dialog box titled "Licencia" (License) with three dropdown menus. The first menu, labeled "Entorno:" (Environment), has "Spain" selected. The second menu, labeled "Función:" (Function), has "Steel Detailer" selected. The third menu, labeled "Configuración:" (Configuration), has "Diamond" selected.

2. Si es necesario, cambie la configuración.

Puede que sea necesario reiniciar Tekla Structures después de realizar los cambios.

2.4 Datos de uso de Tekla Structures

Tekla Structures recopila datos de uso sobre cómo se utiliza el software. Esta información ayuda a mejorar Tekla Structures y es una forma fácil de influir en el desarrollo futuro de Tekla Structures. Sus datos se combinan con los de otros usuarios para realizar un análisis estadístico.

Tekla Structures recopila las patrones y tendencias de uso sobre la forma en que usted utiliza las herramientas y comandos del software. El programa recopila esta información automáticamente mientras utiliza Tekla Structures. Puede ver el archivo de registro para comprobar los datos recopilados.

1. Para ver el archivo de registro, haga clic en **Archivo --> Registros --> Registro datos uso** .

Tenga en cuenta que el archivo de registro `UserFeedbackLog.txt` siempre se abre con el editor de texto por defecto, a diferencia de otros archivos de registro que se pueden abrir a través del visualizador de registros de Tekla Structures. La opción para conmutar de un visualizador a otro no funciona para el archivo `UserFeedbackLog.txt`.

El archivo de registro `UserFeedbackLog.txt` se encuentra en la carpeta `TeklaStructuresModels`.

2. Para ajustar el intervalo de almacenamiento de datos o el intervalo de envío de datos, utilice las opciones avanzadas `XS_AUTOMATIC_USER_FEEDBACK_SAVING_INTERVAL` y `XS_AUTOMATIC_USER_FEEDBACK_SENDING_INTERVAL`.

2.5 Abrir un modelo

Puede tener un modelo abierto cada vez. Si abre un modelo y ya tiene uno abierto, Tekla Structures le pedirá que guarde el primer modelo.

Abrir un modelo utilizado recientemente

1. En el menú **Archivo**, haga clic en **Abrir**.
2. Haga clic en **Reciente**.
3. Seleccione un modelo en la lista.

Tekla Structures muestra la [imagen en miniatura \(página 20\)](#) del modelo, si ha añadido una, e información básica de creación del modelo.

4. Para abrir el modelo seleccionado, haga clic en **Abrir** o haga doble clic en el modelo.

Si no hay vistas visibles en el modelo, Tekla Structures le pedirá que seleccione una.

NOTA Si desea eliminar un modelo de la lista de modelos **Reciente**, haga clic con el botón derecho en un modelo y seleccione una de las opciones.

- **Borrar el elemento seleccionado:** borra el modelo seleccionado de la lista
 - **Borrar todo:** elimina todos los modelos de la lista
 - **Borrar entradas no válidas:** elimina todos los modelos no válidos de la lista, como los modelos borrados que ya no se pueden abrir
-

Abrir cualquier modelo existente

1. En el menú **Archivo**, haga clic en **Abrir**.
2. Haga clic en **Todos los modelos**.

Si desea buscar modelos en otra carpeta, haga clic en **Examinar....**

Si desea ordenar los modelos según su nombre o la fecha de modificación, utilice la clasificación de **Ordenar por**.

3. Seleccione un modelo en la lista.
Tekla Structures muestra la [imagen en miniatura \(página 20\)](#) del modelo, si ha añadido una, e información básica de creación del modelo.
4. Para abrir el modelo seleccionado, haga clic en **Abrir** o haga doble clic en el modelo.
Si no hay vistas visibles en el modelo, Tekla Structures le pedirá que seleccione una.

Abrir un modelo compartido

Si desea abrir un modelo que se ha compartido mediante Tekla Model Sharing, debe iniciar sesión con su Trimble Identity.

1. En el menú **Archivo**, haga clic en **Abrir**.
2. Haga clic en **Examinar modelos compartidos**.
Tekla Structures le pedirá que inicie sesión con su Trimble Identity, si no lo ha hecho ya.
3. Seleccione el modelo compartido en el cuadro de diálogo **Modelos compartidos**.

2.6 Crear un modelo nuevo

Cree un modelo independiente para cada proyecto de Tekla Structures. Cada modelo se guarda en su propia carpeta en la carpeta `TeklaStructuresModels`.

1. En el menú **Archivo**, haga clic en **Nuevo**.
2. En el cuadro **Nombre**, introduzca un nombre para el nuevo modelo.
La longitud máxima del nombre son 40 caracteres.
No utilice caracteres especiales (/ \ ; : |). Se recomienda elegir un nombre permanente en este punto. El nombre del modelo puede cambiarse posteriormente, pero implica el cambio de varios nombres de archivo.
3. Defina dónde se guardará el nuevo modelo.
Por defecto, el modelo se guarda en la carpeta `TeklaStructuresModels` creada durante la instalación. Puede cambiar la carpeta por defecto haciendo clic en **Examinar**. También puede seleccionar una carpeta utilizada recientemente en la lista **Guardar en**.
4. Seleccione si desea ejecutar Tekla Structures en modo de usuario único o multiusuario.
 - Usuario único: el modelo lo utilizará una persona cada vez.
 - Multiusuario: el modelo se guarda en un servidor y lo pueden usar varias personas simultáneamente. Introduzca el nombre del servidor en el cuadro **Servidor**.
5. Si desea utilizar una plantilla de modelo, seleccione una.
Puede marcar las plantillas de modelo importantes como favoritas u ocultar las plantillas que no necesita.
 - a. Seleccione una plantilla de modelo en la lista.
 - b. Haga clic con el botón derecho y seleccione **Favorito** o **Oculto**.
Si ha marcado una plantilla como **Favorito**, se coloca arriba en la lista de plantillas. También puede utilizar el icono de estrella en la plantilla para marcarla como **Favorito** o para eliminar la marca.
Si ha marcado una plantilla como **Oculto**, se eliminará de la lista de plantillas. Active la casilla de verificación **Mostrar elementos ocultos** para volver a mostrarla.
6. Si desea enlazar el modelo a un proyecto de Trimble Connect, active la casilla de verificación **Iniciar colaboración Trimble Connect**.
La vinculación del modelo a un proyecto de Trimble Connect se realiza después de que se haya creado el modelo. Para obtener más instrucciones, consulte .

7. Haga clic en **Crear**.

Tekla Structures crea el modelo y abre la vista de modelo por defecto. El contenido de la vista de modelo puede variar en función de la plantilla de modelo que eligió en el paso 5.


Consulte también

[Crear una imagen en miniatura de un modelo \(página 20\)](#)

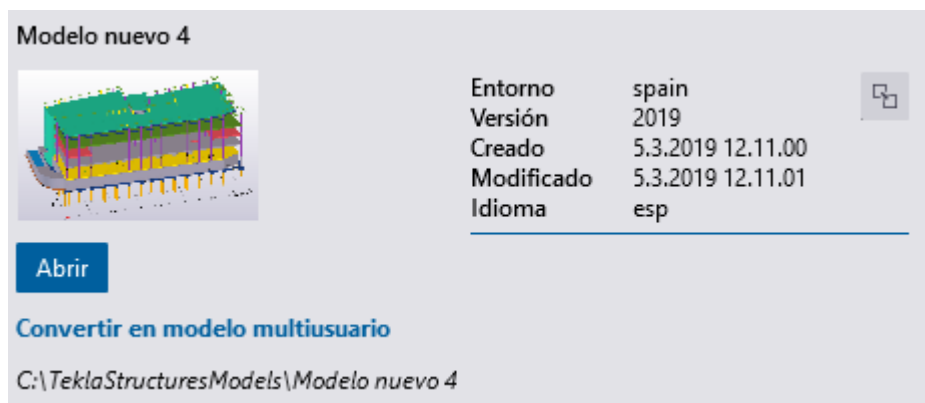
[Editar propiedades de proyecto \(página 21\)](#)

2.7 Crear una imagen en miniatura de un modelo


Puede añadir una imagen en miniatura para ayudar a reconocer su proyecto, incluso si no recuerda el nombre exacto del modelo. La imagen en miniatura se muestra al examinar los modelos existentes.

1. En la pestaña **Vista**, haga clic en  **Captura pantalla --> Vista en miniatura proyecto**.
2. Seleccione una vista.
Tekla Structures crea la imagen y la guarda en la carpeta del modelo con el nombre `thumbnail.png`.
3. Para comprobar la miniatura, vaya al menú **Archivo**, haga clic en **Abrir** y seleccione el modelo para el que ha creado la imagen en miniatura en la lista **Reciente** o **Todos los modelos**.

La imagen se muestra ahora con otra información del modelo. Por ejemplo,



Modelo nuevo 4

Entorno	spain	
Versión	2019	
Creado	5.3.2019 12.11.00	
Modificado	5.3.2019 12.11.01	
Idioma	esp	

Abrir

[Convertir en modelo multiusuario](#)

C:\TeklaStructuresModels\Modelo nuevo 4

4. Si no está satisfecho con la imagen en miniatura, puede repetir los pasos 1-2 tantas veces como necesite.

Por ejemplo, puede acercar y alejar el modelo para ajustar lo que se muestra en la imagen en miniatura. Al crear una nueva miniatura, Tekla Structures sustituye la imagen en miniatura existente por la nueva.

CONSEJO Como alternativa, si desea utilizar una imagen personalizada, puede añadir la imagen directamente en la carpeta del modelo con el nombre `thumbnail.png`. El tamaño preferido de la imagen es de 120 x 74 píxeles.

2.8 Editar propiedades de proyecto

La información del proyecto, como el número y el nombre de proyecto, se utiliza varias veces durante un proyecto. Actualice las propiedades del proyecto al comienzo del mismo para que los informes y los dibujos muestren la información correcta automáticamente. Todos los campos son opcionales.

1. En el menú **Archivo**, haga clic en **Propiedades proyecto**.
2. Edite las propiedades generales del proyecto e introduzca una descripción que lo ayude a identificar el modelo cuando tenga que abrirlo posteriormente.

La descripción se incluye con otra información del modelo cuando se selecciona un modelo en la lista **Reciente** o **Todos los modelos**.

El límite de la longitud de la descripción son 78 caracteres.

Al editar las propiedades, Tekla Structures resalta las propiedades modificadas en amarillo. Cuando haya terminado con las modificaciones, haga clic en **Modificar** para aplicar los cambios.

3. Si desea utilizar otro sistema de coordenadas para interoperabilidad y colaboración, haga clic en **Puntos base** para definir un nuevo punto base.

Una vez que se ha definido un punto base, puede seleccionarlo en la lista **Ubicación por**.

4. Para definir atributos definidos por el usuario específicos del proyecto, haga clic en **Atributos definidos por usuario**.

Por defecto, puede definir:

- Nota de proyecto
- Campos de usuario
- Clase de ejecución
- Sistema clasificación
- Atributos de exportación IFC

- Coordenadas geo
- Atributos de estado
- Ubicación de fábrica de Unitechnik

La disponibilidad de los distintos atributos definidos por el usuario depende de su [entorno \(página 13\)](#), función y [configuración \(página 5\)](#).

Una vez que haya terminado de editar las propiedades del proyecto, obtendrá las propiedades de proyecto actualizadas en dibujos e informes.

Mostrar información de proyecto en cuadros e informes

Los campos de la siguiente imagen hacen referencia a atributos de cuadro, los cuales puede utilizar para diseñar sus propios informes y cuadros. Para mostrar la información del proyecto, añada los atributos de cuadro correspondientes en los cuadros e informes.

Propiedades proyecto

Aspectos generales

Número proyecto	<input type="text" value="1"/>	1
Nombre	<input type="text"/>	2
Constructor	<input type="text"/>	3
Objeto	<input type="text"/>	4
Diseñador	<input type="text"/>	5
Ubicación	<input type="text"/>	6
Dirección	<input type="text"/>	7
Buzón postal	<input type="text"/>	8
Ciudad	<input type="text"/>	9
Región	<input type="text"/>	10
Código postal	<input type="text"/>	11
País	<input type="text"/>	12
Fecha inicial	<input type="text"/>	13 <input type="text" value="5"/>
Fecha final	<input type="text"/>	14 <input type="text" value="5"/>
Info 1	<input type="text"/>	15
Info 2	<input type="text"/>	
Descripción	<input type="text"/>	(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


2.9 Guardar un modelo

Debe guardar el modelo periódicamente para no perder el trabajo. Tekla Structures también guarda automáticamente su trabajo a intervalos regulares.

NOTA Las versiones de Tekla Structures no son compatibles con versiones anteriores. Al guardar un modelo, no se puede abrir en versiones anteriores de Tekla Structures debido a diferencias en las bases de datos.

Guardar el modelo actual

Para guardar cambios en el archivo del modelo actual, siga uno de estos procedimientos:

- En la esquina superior izquierda de la pantalla, haga clic en **Guardar** .
- En el menú **Archivo**, haga clic en **Guardar como** --> **Guardar** .
- Pulse **Ctrl+S**.

Guardar una copia con nombre o ubicación diferente

Puede crear una copia del modelo con un nombre diferente o en una carpeta diferente. La versión original del modelo permanece intacta.

NOTA Al guardar el modelo con un nombre diferente, todos los GUID (identificadores únicos globales) del modelo guardado cambiarán y serán diferentes de los del modelo original. Esto significa que el modelo guardado no tiene ninguna relación con el modelo original y el modelo guardado no se puede utilizar como copia de seguridad.

1. En el menú **Archivo**, haga clic en **Guardar como --> Guardar como** .
2. En el cuadro **Nombre modelo**, introduzca un nombre nuevo.
3. Para guardar en una ubicación diferente, haga clic en **Examinar** y defina dónde desea guardar el modelo.
4. Haga clic en **OK**.

Tekla Structures crea una nueva copia con otro nombre, pero la versión original del modelo permanece intacta.

Guardar una copia de seguridad

Puede crear una copia de seguridad del modelo con los mismos GUID (identificadores únicos globales) que el modelo original.

1. En el menú **Archivo**, haga clic en **Guardar como --> Guardar y crear copia seguridad** .

Tekla Structures guarda una copia del modelo en la carpeta `..\TeklaStructuresModels\backup\.`

2. Si necesita utilizar la copia de seguridad, en lugar del modelo actual, mueva la copia de seguridad de la fecha elegida a su carpeta de modelo.
Puede sustituir todo el contenido de la carpeta del modelo actual por el contenido de la carpeta de copia de seguridad elegida, o puede cambiar el nombre de la carpeta de copia de seguridad (`<fecha-hora>`) para que coincida con el nombre del modelo original.
3. Si desea cambiar la ubicación de la carpeta de copia de seguridad, utilice la opción avanzada `XS_MODEL_BACKUP_DIRECTORY`.

NOTA Para ahorrar espacio en disco, puede comprimir la carpeta `XS_MODEL_BACKUP_DIRECTORY`.

Guardar como una plantilla de modelo

Puede guardar un modelo con las configuraciones que desee y utilizar el modelo como plantilla al crear nuevos modelos.

Definir la configuración de autoguardar

Utilice **Autoguardar** para realizar copias de seguridad automáticamente y guardar su trabajo a intervalos predefinidos. Puede definir el intervalo para autoguardar por separado para el modelo y los dibujos. Los archivos de Autoguardar tienen la extensión `.dbl_<usuario>`.

Puede usar el modelo autoguardado si se producen errores al tratar de [abrir un modelo \(página 17\)](#). Cuando se abre un modelo, Tekla Structures comprueba automáticamente si la sesión anterior finalizó con normalidad. Si no fue así, Tekla Structures le pregunta si desea continuar utilizando el modelo autoguardado o el modelo original.

Si Tekla Structures muestra la advertencia **Fatal: Memoria de modelo dañada por lectura**, quiere decir que problemas con el hardware han dañado la base de datos del modelo. Su disco duro puede estar dañado. Use archivos autoguardados o de copia de seguridad del sistema para restaurar el modelo.

1. En el menú **Archivo**, haga clic en **Configuración --> Opciones** y vaya a **General**.
2. En **Autoguardar**, defina el intervalo para autoguardar.
 - a. En el primer cuadro, defina la frecuencia con la que Tekla Structures guarda el modelo o dibujo.

Este número representa el número de comandos que tendrá que ejecutar antes de que Tekla Structures guarde el modelo o dibujo. Por ejemplo, si crea varias vigas de acero sin interrumpir el comando **Crear viga acero**, contará como un solo comando.
 - b. En el segundo cuadro, introduzca el número de dibujos que deben realizarse para que Tekla Structures guarde el trabajo.

NOTA El valor mínimo aceptado para el intervalo para autoguardar es 2, tanto para el modelado como para los dibujos.

Si intenta introducir un valor inferior a 2, Tekla Structures cambia automáticamente el valor a 2.

3. Haga clic en **OK**.
4. Defina dónde desea guardar los archivos de **Autoguardar**.

Por defecto, Tekla Structures almacena los archivos de autoguardar en la carpeta `..\TeklaStructuresModels\autosave`. Para cambiar la carpeta, utilice la opción avanzada `XS_AUTOSAVE_DIRECTORY`.

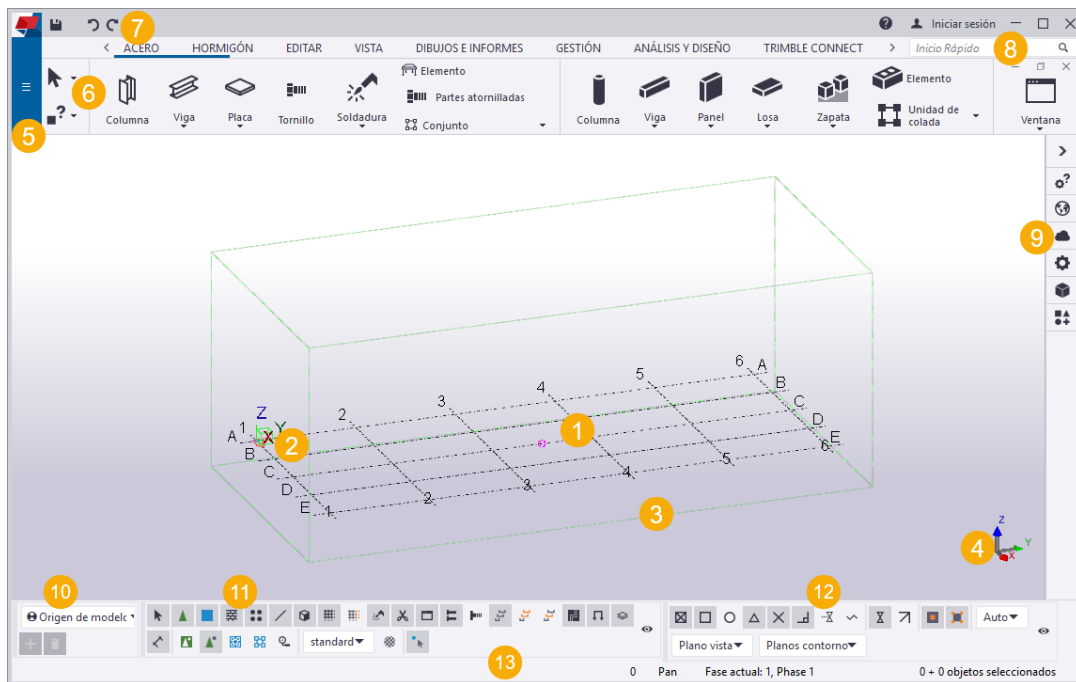
5. Defina si desea conservar los antiguos archivos de autoguardado.

Por defecto, Tekla Structures borra los archivos de autoguardar cuando se cierra un modelo, a fin de ahorrar espacio en disco. Para conservar los archivos de autoguardar incluso si sale de Tekla Structures sin guardar el modelo, utilice la opción avanzada

`XS_KEEP_AUTOSAVE_FILES_ON_EXIT_WHEN_NOT_SAVING`.

3 Introducción a la interfaz de usuario de Tekla Structures

Cuando se abre un modelo de Tekla Structures, aparece una ventana nueva. Por defecto, la interfaz de usuario será similar a la siguiente:



(1) Este es su modelo de Tekla Structures. Si está iniciando un proyecto completamente nuevo, solo verá la vista de modelo por defecto y una malla vacía en este momento.

(2) El símbolo de cubo verde representa el sistema de coordenadas global y se basa en el origen global ($x=0$ $y=0$, $z=0$).

(3) El cuadro alrededor de la malla representa el área de trabajo. En una vista, solo puede ver las partes que se encuentran dentro de esta área. Los objetos que están fuera del área de trabajo no son visibles, aunque existen en el

modelo. Puede reducir y extender el área de trabajo según sus necesidades. También puede ocultar el cuadro del área de trabajo.

(4) El símbolo de coordenadas con los tres ejes X, Y y Z representa el sistema de coordenadas local. También indica la dirección del modelo.

(5) El menú **Archivo** es donde gestiona sus modelos. Puede [guardar modelos \(página 24\)](#), imprimir dibujos e importar y exportar modelos, entre otras cosas.

(6) La cinta (ribbon) contiene todos los comandos y otras funciones que utilizará al construir su modelo. Puede personalizar la cinta según sus necesidades.

(7) Por defecto, la [Barra de Herramientas Acceso Rápido \(página 48\)](#) contiene los iconos de acceso directo **Guardar**, **Deshacer**, **Rehacer** y **Historial de deshacer**.

(8) Si no encuentra el comando o el cuadro de diálogo que busca, busque con [Inicio Rápido \(página 33\)](#).

(9) Utilice el [panel lateral \(página 35\)](#) en el lado derecho de la pantalla para consultar las instrucciones del comando de la cinta activo actualmente, ver las propiedades de objeto de modelo, añadir modelos de referencia y componentes, adjuntar nubes de puntos, realizar consultas personalizadas o para encontrar acceso directo a Tekla Online services.

(10) La barra de herramientas de identificador de plano de trabajo controla qué plano de trabajo se usa actualmente en el modelo.

(11) Los conmutadores de selección controlan los objetos que se pueden seleccionar.

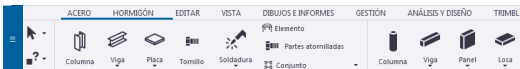

(12) Los conmutadores de elección controlan las posiciones que puede seleccionar al crear objetos.


(13) Al crear objetos, la [barra de estado \(página 40\)](#) le indicará cómo continuar y cuándo elegir puntos.

3.1 Cómo usar la cinta y los comandos en ella

Todos los comandos esenciales en Tekla Structures están disponibles en la cinta. Los comandos están agrupados en función de su uso. Puede modificar el aspecto de la cinta y, si es necesario, personalizar su contenido. Todos los comandos de Tekla Structures funcionan de la misma manera.

Cómo usar los comandos de la cinta

A	Haga esto
<p>Encontrar comandos</p>	<p>Deslice la cinta a la derecha o a la izquierda con el ratón o desplace la rueda del ratón.</p>  <p>Algunos comandos tienen más opciones debajo de ellos. Las opciones están disponibles al hacer clic en el nombre del comando:</p> 
<p>Activar el comando que desea utilizar</p>	<p>En la cinta, haga clic en el comando. El comando se ejecuta hasta que lo finaliza o usa otro comando.</p>
<p>Comprobar qué comando necesita para la tarea actual, si no lo sabe</p>	<p>Deje el puntero del ratón sobre un comando.</p> <p>Aparece una pequeña ventana denominada texto de icono. Los textos de iconos proporcionan más información sobre comandos y también ofrecen ejemplos, sugerencias y consejos. Por ejemplo,</p> <div data-bbox="850 1435 1372 1709" style="border: 1px solid gray; padding: 5px;"> <p>Medir distancia (F)</p> <p>Mide la distancia entre dos puntos en el modelo. Utilice este comando para medir distancias inclinadas o alineadas. Por defecto, el resultado contiene la distancia y las coordenadas.</p> <p>Siga las instrucciones de la barra de estado.</p> <p>Pulse Ctrl+F1 para obtener más ayuda sobre esto.</p> </div> <p>Pulse Ctrl+F1 cuando se abra la información para encontrar más ayuda sobre el comando.</p> <p>Para activar o desactivar los textos de iconos, haga clic en el menú Archivo</p>

A	Haga esto
	--> Configuración --> Conmutadores y, a continuación, marque o desmarque la casilla de verificación Texto iconos .
Ver instrucciones más detalladas sobre cómo utilizar el comando de la cinta actualmente activo	En el panel lateral, haga clic en  para abrir la ventana del panel lateral Instructor . En la cinta, haga clic en un comando. La ventana del panel lateral Instructor muestra vídeos cortos, pasos y otra información sobre cómo utilizar el comando activo.
Finalizar un comando	Haga clic con el botón derecho y seleccione Interrumpir . También puede pulsar Esc .
Volver a activar el último comando	Pulse Intro .

NOTA Puede completar muchos comandos utilizando la tecla **Intro** o **Barra espaciadora** como método abreviado o con el botón central del ratón.




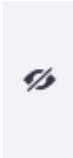
Para usar la tecla **Intro** como método abreviado para completar los comandos, defina la opción avanzada

`XS_ENTER_FINALIZES_COMMANDS` como `TRUE`.

Cambiar el aspecto de la cinta

Puede cambiar el orden de las pestañas de la cinta, elegir cómo se alinean e incluso ocultar algunas partes de la cinta si no las necesita en el proyecto actual. Por ejemplo, si está modelando solamente partes de acero, puede ocultar temporalmente la pestaña **Hormigón**.

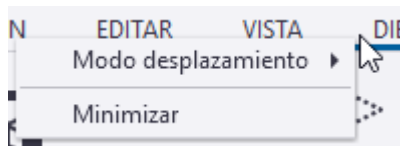
Para	Haga esto
Cambiar el orden de las pestañas en la cinta	Arrastre y suelte los títulos de pestaña.
Cambiar la alineación de las pestañas	Haga clic con el botón derecho en la barra superior de la cinta, seleccione Modo desplazamiento y, a

Para	Haga esto
	<p>continuación, seleccione una de las opciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desplazar visible: el movimiento de la cinta de opciones es mínimo al cambiar entre las pestañas • Alinear a la izquierda: los iconos comienzan desde el lado izquierdo de la cinta • Alinear a la pestaña: los iconos comienzan desde el lado izquierdo de la pestaña actual
<p>Ocultar las pestañas que no necesita en el proyecto actual</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Deje el puntero del ratón sobre un título de pestaña. Aparece un pequeño símbolo de ojo junto al título de la pestaña:  2. Haga clic en el símbolo de ojo . El símbolo del ojo cambia y el título de la pestaña se torna gris:  La pestaña Vista ahora está oculta en la cinta. Si desliza la cinta, las pestañas ocultas aparecen como:  3. Para volver a mostrar la pestaña oculta, haga clic en el símbolo del ojo de nuevo.

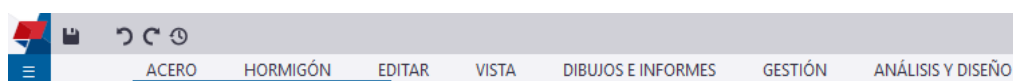
Minimizar la cinta

Puede minimizar la cinta para ahorrar espacio en la pantalla. Cuando se minimiza la cinta de opciones, se ocultan los botones de comandos, pero las pestañas están visibles.

1. Haga clic con el botón derecho en la barra superior de la cinta de opciones y seleccione **Minimizar**.



La cinta se minimiza para ahorrar espacio en la pantalla:



2. Para acceder a los comandos cuando la cinta está minimizada, haga clic en el título de una pestaña.

La cinta de opciones se vuelve visible para que pueda seleccionar un comando.

3. Para restaurar la cinta, haga clic con el botón derecho en la barra superior de la cinta y seleccione **Minimizar** de nuevo.

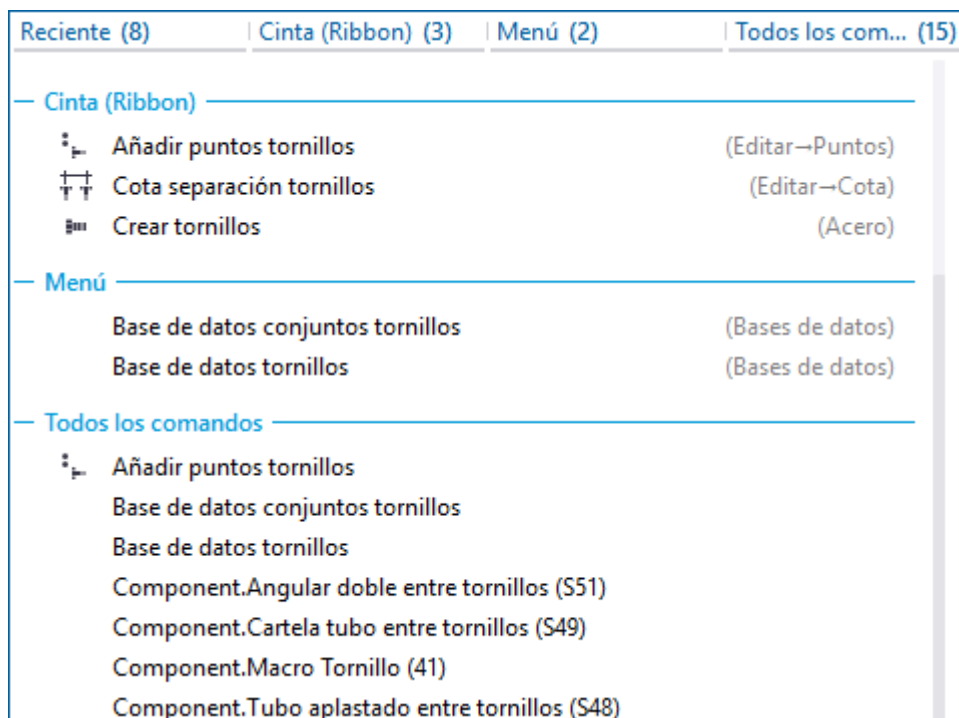
3.2 Cómo usar Inicio Rápido para buscar comandos, cuadros de diálogo y barras de herramientas

Utilice el cuadro **Inicio Rápido** en la esquina superior derecha de la pantalla para buscar comandos, cuadros de diálogo, barras de herramientas y otras funciones. La tecla de método abreviado de **Inicio Rápido** es **Ctrl+Q**.

1. En el cuadro **Inicio Rápido** , introduzca un término de búsqueda.

Por ejemplo, si está buscando los comandos para tornillo, escriba tornillo.

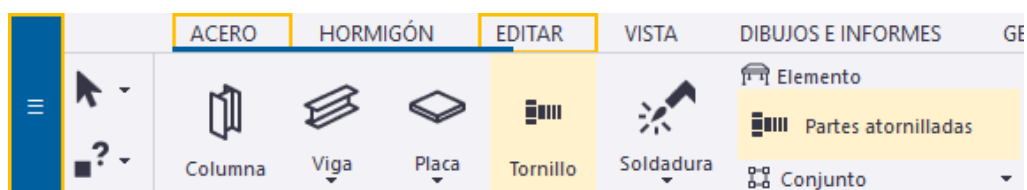
2. Espere a que aparezca una lista de resultados de búsqueda. Por ejemplo,



Los resultados de búsqueda muestran la ubicación del comando. Puede navegar por la lista haciendo clic en las pestañas **Reciente**, **Cinta (Ribbon)**, **Menú** y **Todos los comandos**. La pestaña **Reciente** enumera los 10 comandos más recientes iniciados desde los resultados de búsqueda.

También puede navegar por los resultados de búsqueda utilizando las teclas de flecha arriba y abajo del teclado. Inicie el comando seleccionado haciendo clic en **Intro**.

Tekla Structures resalta los comandos en la cinta o en el menú **Archivo**. Por ejemplo,



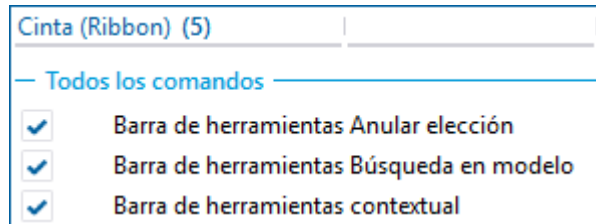
Si el comando que ha buscado está en el panel lateral, Tekla Structures abre la ventana de panel lateral.

3. Para ejecutar un comando, haga clic en su nombre en la lista de resultados de búsqueda.

O pulse la tecla **Intro** para ejecutar inmediatamente el primer comando en la lista.

4. Para algunas [configuraciones básicas \(página 40\)](#) y barras de herramientas aparece una casilla delante en la lista de resultados de

búsqueda. Haga clic en el comando para activar la configuración, o para que la barra de herramientas sea visible.



- Si desea volver a abrir la lista de los resultados de búsqueda, haga clic en el cuadro **Inicio Rápido** y la lista se abrirá automáticamente.

Para borrar el cuadro **Inicio Rápido**, haga clic en el botón **X** o pulse la tecla **Esc**.





Consulte también






[Cómo usar la cinta y los comandos en ella \(página 29\)](#)


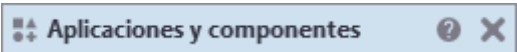


[Cómo usar el panel lateral \(página 35\)](#)

3.3 Cómo usar el panel lateral

Use el panel lateral en el lado derecho de la pantalla, por ejemplo, para ver las propiedades de objeto modelo y para añadir modelos de referencia y componentes.

A	Haga esto
Abrir una ventana del panel lateral	<p>Haga clic en un botón del panel lateral para abrir una ventana del panel lateral.</p> <ul style="list-style-type: none"> Haga clic en  para ver las propiedades de objeto de modelo utilizando Consulta personalizada. Haga clic en  para abrir Instructor y para ver las instrucciones del comando de la cinta activo actualmente. Haga clic en  para buscar el acceso directo a los diferentes Tekla Online services. Haga clic en  para adjuntar nubes de puntos a un modelo.

A	Haga esto
	<ul style="list-style-type: none"> • Haga clic en  para mostrar las propiedades de objetos de modelo. • Haga clic en  para mostrar la lista de modelos de referencia. • Haga clic en  para mostrar la base de datos Aplicaciones y componentes. <p>Al hacer clic en un botón del panel lateral, la ventana del panel lateral se abre y se activa. Las ventanas del panel lateral activas tienen botones azules .</p>
Mantener varias ventanas del panel lateral abiertas a la vez	<p>Tekla Structures abre solo una ventana de panel lateral a la vez por defecto. Puede mantener varias ventanas del panel lateral abiertas a la vez si es necesario.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Haga clic con el botón derecho en un botón del panel lateral y seleccione Panel único o Paneles apilados. <p>Panel único: Tekla Structures abre una nueva ventana de panel lateral y cierra las demás ventanas de panel lateral abiertas.</p> <p>Paneles apilados: Tekla Structures abre una nueva ventana de panel lateral y mantiene las demás ventanas de panel lateral abiertas apiladas una encima de la otra.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Haga clic en Ctrl+botón de panel lateral para abrir las ventanas de panel lateral apiladas una encima de la otra. <p>Puede cambiar el tamaño de las ventanas del panel lateral y cambiar su orden arrastrándolas.</p>
Cerrar una ventana del panel lateral	<p>Puede cerrar una ventana de panel lateral activa, o varias ventanas a la vez si las ha apilado una encima de la otra.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Haga clic en otro botón de panel lateral para cerrar la ventana de panel lateral activa y abrir una nueva ventana. • Haga clic en el botón  de la esquina superior derecha de cada ventana de panel lateral.


A	Haga esto
	<ul style="list-style-type: none"> Haga clic en la flecha  en el panel lateral.
Mover una ventana del panel lateral	<p>Cuando coloca el puntero del ratón en la parte superior de la ventana del panel lateral, la parte superior se muestra en azul claro.</p> <p>Tome la parte superior de la ventana del panel lateral y arrastre la ventana a una nueva ubicación.</p> 
Flotar y acoplar una ventana de panel lateral	<p>Puede hacer flotar o acoplar ventanas de panel lateral.</p> <ul style="list-style-type: none"> Para flotar una ventana de panel lateral: haga clic con el botón derecho en un botón del panel lateral y seleccione Flotante. Para acoplar una ventana de panel lateral: haga clic con el botón derecho en el botón del panel lateral de una ventana flotante y seleccione Añadir a panel lateral. <p>Alternativamente, puede arrastrar la ventana del panel lateral nuevamente al área de acoplamiento a la derecha o en la parte inferior de la pantalla. El área de acoplamiento está marcada en azul.</p>  <p>Si convierte en flotante una ventana de panel lateral y cierra Tekla Structures, esta ventana se abrirá en su posición flotante al iniciar Tekla Structures la próxima vez.</p>
Ajustar el tamaño de una ventana del panel lateral	Cambie el tamaño de una ventana de panel lateral flotante arrastrando sus bordes.
Buscar más ayuda sobre el contenido de una ventana de panel lateral	Haga clic en el botón  .

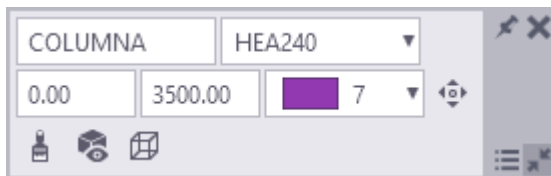
CONSEJO A veces se abre una ventana de panel lateral en una segunda pantalla que no está conectada al ordenador en ese momento. Para devolver la ventana de panel lateral a la pantalla principal, haga clic con el botón derecho en el botón de panel lateral y seleccione **Añadir a panel lateral**.

Consulte también

[Introducción a la interfaz de usuario de Tekla Structures \(página 28\)](#)

3.4 Cómo usar la barra de herramientas contextual

Al hacer clic en un objeto en un modelo o dibujo, aparece un símbolo de barra de herramientas contextual  junto al puntero del ratón. Haga clic en el símbolo para abrir la barra de herramientas contextual. Utilice la barra de herramientas contextual para ver y cambiar rápidamente algunas propiedades básicas de un objeto, vista, malla, etc.



Si se han seleccionado varios objetos, la barra de herramientas contextual muestra el texto *Varía* para cualquiera de las propiedades en que haya diferencia.

Cómo cambiar propiedades de objeto utilizando la barra de herramientas contextual

Los cambios realizados en la barra de herramientas contextual se aplican inmediatamente al modelo o al dibujo.

1. Haga clic en un objeto en un modelo o dibujo.
Aparece una barra de herramientas contextual junto al puntero del ratón.
2. Cambie las propiedades del objeto en la barra de herramientas contextual.
Los cambios se aplican inmediatamente.

CONSEJO Pulse la tecla **Tab** para moverse entre los botones de propiedades y comandos en la barra de herramientas contextual.

Mostrar u ocultar la barra de herramientas contextual

Puede definir si la barra de herramientas contextual está visible en Tekla Structures.

1. En el menú **Archivo**, haga clic en **Configuración**.
2. En **Barras de Herramientas**, active o desactive la casilla de verificación **Barra de herramientas contextual**.

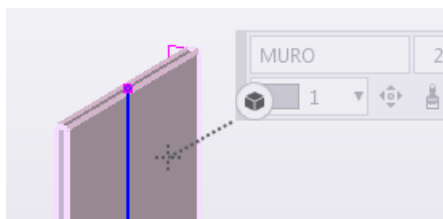
También puede utilizar el método abreviado de teclado **Ctrl+K** para mostrar u ocultar la barra de herramientas contextual.

Definir la posición de la barra de herramientas contextual

Se puede definir la posición de la barra de herramientas contextual, relativa al punto de referencia de un objeto.

1. Seleccione un objeto.
2. Mantenga pulsada la tecla **Ctrl** y haga clic en la barra de herramientas contextual con el botón izquierdo del ratón.

Entre la barra de herramientas contextual y el objeto aparece una línea de guiones.





3. Arrastre la barra de herramientas contextual a una nueva posición.
Por ejemplo, puede colocar la barra de herramientas contextual en el lado izquierdo del objeto seleccionado.
4. Suelte el botón izquierdo del ratón.

La barra de herramientas contextual aparece ahora en la posición que se definió, por ejemplo, en el lado izquierdo de cualquier objeto que haya seleccionado.




Fijar la barra de herramientas contextual en un lugar

Puede fijar la barra de herramientas contextual en una posición específica de la pantalla, de manera que se bloquee la posición. Por ejemplo, puede hacer que aparezca en la esquina superior izquierda de la pantalla. Cuando está bloqueada, la posición de la barra de herramientas contextual es independiente de la ubicación de la parte individual.

1. Arrastre la barra de herramientas contextual a una nueva ubicación.
2. Haga clic en  para fijar la barra de herramientas contextual en la nueva ubicación.
El icono de fijación cambia cuando se bloquea la posición.
3. Para desbloquear la posición, haga clic en .

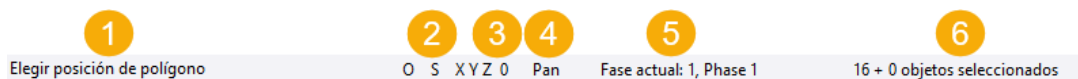
Minimizar la barra de herramientas contextual

Puede minimizar la barra de herramientas contextual para que ocupe menos espacio en la pantalla.

1. En la barra de herramientas contextual, haga clic en . La barra de herramientas contextual ahora tiene el símbolo .
2. Para restablecer la barra de herramientas contextual a su tamaño original, haga clic de nuevo en .

3.5 Ver los mensajes de la barra de estado

La *barra de estado* es el área que se encuentra en la parte inferior de la ventana principal de Tekla Structures. Siga las instrucciones de la barra de estado cuando utilice comandos. Por ejemplo, si está creando una parte, la barra de estado le indicará cómo debe proceder y cuándo debe elegir puntos.



1. Instrucciones y mensajes de error
2. El estado de **Orto (O)**, **Sin selección previa (S)** y los bloqueos de coordenadas (**X, Y, Z**).
3. El nivel en la jerarquía de conjuntos o componentes (0-9)
4. El modo del botón central del ratón (**Pan** o **Desplazar**)
5. La fase actual
6. El número de objetos e identificadores seleccionados

Consulte también

[Configuraciones básicas en el menú Archivo \(página 40\)](#)

3.6 Configuraciones básicas en el menú Archivo


Utilice las opciones de configuración de las barras de herramientas y los conmutadores del menú **Archivo** --> **Configuración** para controlar algunas configuraciones básicas de modelado y dibujo.

1. Haga clic en **Archivo** en la esquina superior izquierda de la pantalla



2. Vaya a **Configuración**.
3. En **Interfaz usuario**, **Conmutadores** o **Barras de herramientas**, active o **desactive** las opciones.

También puede utilizar el cuadro [Inicio Rápido \(página 33\)](#)

 para controlar las barras de herramientas y los conmutadores. Empiece a escribir el nombre de la barra de herramientas o el conmutador, por ejemplo *resaltar* en el cuadro **Inicio Rápido** y seleccione la barra de herramientas o el conmutador en la lista de resultados de búsqueda para activar la configuración.

Interfaz usuario

- **Barras de Herramientas:** utilice los botones de opción para ajustar el tamaño de los iconos de las barras de herramientas en la parte inferior de la pantalla y, al mismo tiempo, el tamaño de la barra de herramientas.
- **Tamaño fuente (Cinta):** utilice el control deslizante para ajustar el tamaño de fuente de la cinta. El tamaño de fuente por defecto es 11 p.

Conmutadores

Opción	Descripción
Sin selección previa	<p>Cambia el funcionamiento de arrastrar y soltar para los identificadores de objetos.</p> <p>Cuando la opción está activada, puede arrastrar identificadores de objetos sin seleccionarlos antes.</p> <p>Cuando la opción está desactivada, debe seleccionar los identificadores antes de arrastrarlos.</p>

Opción	Descripción
Arrastrar y soltar	<p>Activa o desactiva el comando de arrastrar y soltar.</p> <p>Cuando la opción está activada, puede usar arrastrar y soltar al copiar o mover objetos.</p> <p>Cuando la opción está desactivada, no se puede usar arrastrar y soltar.</p>
Botón central pan	<p>Cambia el modo de desplazamiento.</p> <p>Cuando la opción está activada, puede mover el modelo con el botón central del ratón.</p> <p>Cuando la opción está desactivada, puede mover el modelo con el botón izquierdo del ratón.</p>
Zooms centrados	<p>Cambia el modo de zoom.</p> <p>Cuando la opción está activada, el punto central del zoom se mantiene en el centro de la vista, independientemente de la posición del cursor.</p> <p>Cuando la opción está desactivada, la posición del cursor determina el punto central del zoom.</p>
Rotación automática de vista básica	<p>Activa o desactiva la rotación automática de las vistas 3D de partes y componentes.</p> <p>Cuando la opción está activada, Tekla Structures rota la vista una vez al crear una nueva vista 3D de una parte o un componente.</p> <p>Cuando la opción está desactivada, Tekla Structures no rota la vista.</p>
Selección intersección	<p>Cambia el funcionamiento de la selección de área.</p> <p>Cuando la opción está activada, se seleccionan todos los objetos que están al menos parcialmente dentro del área rectangular,</p>

Opción	Descripción
	<p>independientemente de la dirección de arrastre.</p> <p>Cuando la opción está desactivada, la dirección de arrastre afecta a la selección de los objetos.</p>
Resaltar objetos	<p>Activa o desactiva el resaltado de objetos.</p> <p>Según el motor de renderizado que utilice, OpenGL o DirectX, Tekla Structures resalta los objetos de forma distinta cuando el resaltado de objetos está activado.</p> <p>Cuando la opción está activada, Tekla Structures resalta los objetos seleccionables al mover el puntero del ratón sobre ellos.</p> <p>Cuando la opción está desactivada, los objetos seleccionables no se resaltan.</p>
Seleccionar con botón derecho	<p>Cambia cómo se pueden seleccionar los objetos.</p> <p>Cuando la opción está activada, puede seleccionar objetos también con el botón derecho del ratón. El menú de métodos abreviados relacionado también se muestra inmediatamente.</p> <p>Cuando la opción está desactivada, puede seleccionar objetos con el botón izquierdo del ratón.</p>
Centro rotación automática	<p>Define cómo se establece el punto de vista.</p> <p>Cuando la opción está activada, el punto de vista cambia siempre que hace clic en el botón central del ratón.</p> <p>Cuando la opción está desactivada, el punto de vista permanece en la posición definida.</p>
Orto	<p>Activa o desactiva la elección ortogonal.</p> <p>Cuando la opción está activada, Tekla Structures elige el punto</p>

Opción	Descripción
	<p>ortogonal más próximo en el plano (0, 45, 90, 135, 180 grados, etc.). El puntero del ratón elige automáticamente posiciones a distancias iguales en la dirección indicada.</p> <p>Cuando la opción está desactivada, no se utiliza la elección ortogonal.</p>
Usar renderizado antiguo	<p>Activa o desactiva el renderizado DirectX.</p> <p>Cuando la opción está activada, se utiliza el renderizado OpenGL antiguo.</p> <p>Cuando la opción está desactivada, se utiliza el renderizado DirectX. El renderizado DirectX ofrece mejor optimización para las tarjetas gráficas modernas.</p> <p>La configuración de renderizado es específica de la vista de modelo, lo que significa que puede utilizar diferentes opciones de renderizado en diferentes vistas de modelo. Si cambia de una opción de renderizado a otra, debe volver a abrir la vista de modelo para activar el nuevo valor.</p>
Relleno superficies solapadas	<p>En las vistas de modelo render DirectX, activa o desactiva el relleno de las superficies solapadas en el mismo plano.</p> <p>Cuando la opción está activada, las superficies solapadas se visualizan con un relleno y puede detectar los objetos duplicados o las partes solapadas.</p> <p>Cuando la opción está desactivada, no se visualizan las superficies solapadas.</p> <p>El relleno se muestra en las vistas cuya opción de renderizado es Partes</p>

Opción	Descripción
	<p>render/Componentes render (Ctrl/Mayús+4).</p> <p>Si activa o desactiva la opción, debe volver a abrir la vista para activar el nuevo valor.</p>
<p>Línea discontinua para línea oculta</p>	<p>En las vistas de modelo de renderizado DirectX, muestra u oculta las líneas discontinuas para las líneas de borde de parte cuando las líneas de borde de parte están ocultas detrás de otra parte.</p> <p>Cuando la opción está activada, se muestran las líneas discontinuas, por lo que resulta más fácil ver, por ejemplo, si el ala de la parte está orientada hacia el alma o alejada de ella, o bien, en las vistas 3D más complejas, qué parte está encima de cada una.</p> <p>El uso de las líneas discontinuas también aumenta el rendimiento de Tekla Structures en las vistas transparentes.</p> <p>Cuando la opción está desactivada, no se muestran las líneas discontinuas y se elimina el efecto de rendimiento.</p> <p>Las líneas discontinuas se pueden mostrar en todas las vistas cuya opción de renderizado sea una de las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Partes estructura alambre/Componentes estructura alambre (Ctrl/Mayús+1) • Partes estructura alambre sombreado/Componentes estructura alambre sombreado (Ctrl/Mayús+2) • Partes escala grises/Componentes escala grises (Ctrl/Mayús+3) • Mostrar solo partes seleccionadas/Mostrar solo

Opción	Descripción
	<p>componente seleccionado (Ctrl/Mayús+5).</p> <p>Si activa o desactiva la opción, debe reiniciar Tekla Structures para activar el nuevo valor.</p>
Texto iconos	<p>Muestra u oculta los textos de menú (página 29).</p> <p>Cuando la opción está activada, aparece una ventana con ejemplos, sugerencias y consejos al dejar el puntero sobre un comando.</p> <p>Cuando la opción está desactivada, no aparecen textos de iconos.</p>
Texto iconos elección	<p>Muestra u oculta los textos de iconos de elección.</p> <p>Cuando la opción está activada y se inicia un comando que requiere puntos de elección, Tekla Structures muestra un texto de icono de elección que muestra el nombre del punto de elección.</p> <p>Cuando la opción está desactivada, no aparecen textos de icono de elección.</p>

Las configuraciones siguientes solo están disponibles en los dibujos:

Opción	Descripción
Anchos línea impresora	<p>Muestra las líneas en dibujos en color con el espesor definido en la pantalla.</p> <p>Cuando la opción está activada, las líneas de dibujos en color se muestran con el espesor definido.</p> <p>Cuando la opción está desactivada, las líneas de dibujos en color se muestran con el espesor por defecto.</p>
Colores línea impresora	<p>Muestra los colores de las líneas en el dibujo.</p>
Contorno ficticio	<p>Muestra los objetos ocultos en dibujos como contornos ficticios en los dibujos en color. En los dibujos en escala de grises o en blanco y negro, los objetos ocultos no se muestran</p>

Opción	Descripción
	<p>aunque Contorno ficticio esté activado.</p> <p>Cuando la opción está activada, las líneas ocultas se muestran como contornos ficticios.</p> <p>Cuando la opción está desactivada, no se muestran las líneas ocultas.</p>
Símbolo asociatividad	<p>Muestra qué objetos de dibujo son asociativos y se actualizan automáticamente. Los símbolos de asociatividad solo se muestran al seleccionar un objeto de dibujo, por ejemplo, una dimensión.</p> <p>Los objetos que no tienen una asociación válida obtienen un símbolo de asociatividad ficticio y un signo de interrogación.</p> <p>Cuando la opción está activada, se muestran los símbolos de asociatividad.</p> <p>Cuando la opción está desactivada, no se muestran los símbolos de asociatividad.</p>
Arrastrar y soltar dibujo	<p>Activa o desactiva el comando de arrastrar y soltar en los dibujos.</p> <p>Cuando la opción está activada, puede usar arrastrar y soltar al mover objetos como anotaciones, objetos de esquema y líneas de malla sin seleccionar primero los objetos o los identificadores.</p> <p>Cuando la opción está desactivada, no se puede usar arrastrar y soltar.</p>

Barras de herramientas

Utilice los conmutadores de la barra de herramientas para activar y desactivar las barras de herramientas seleccionadas:

- **Barra de herramientas Elección**
- **Barra de herramientas Anular elección**
- **Barra de herramientas Selección**
- **Barra de herramientas Identificador plano trabajo**

- **Barra de herramientas Búsqueda en modelo**
- **Barra de herramientas contextual**

Por defecto, las barras de herramientas se encuentran en la parte inferior de la pantalla.

Consulte también

[Cómo usar la barra de herramientas contextual \(página 38\)](#)







[Cómo usar la cinta y los comandos en ella \(página 29\)](#)


[Cómo usar Inicio Rápido para buscar comandos, cuadros de diálogo y barras de herramientas \(página 33\)](#)

3.7 Iconos en la barra de herramientas Acceso Rápido

La barra de herramientas Acceso Rápido proporciona iconos de acceso directo a los comandos que se usan habitualmente. La barra de herramientas se encuentra en la esquina superior izquierda de la pantalla.

Si es necesario, puede personalizar la barra de herramientas Acceso Rápido y añadir los comandos que desee a ella.

Icono	Descripción
	Guardar (página 24) los cambios en el archivo del modelo actual.
	Deshacer la última acción.
	Rehacer las acciones deshechas anteriormente.
	Abra el cuadro de diálogo Historial de deshacer. En el cuadro de diálogo se enumeran los comandos y las modificaciones que ha realizado. Utilice la lista para deshacer o rehacer varios comandos o modificaciones a la vez.
	Este icono está visible si utiliza Tekla Model Sharing. Leer los cambios en el modelo de otros usuarios del servicio compartido. Solo se leen los datos modificados.
	Este icono está visible si utiliza Tekla Model Sharing. Escribir sus cambios en el modelo en el servicio compartido. Solo se escriben los datos nuevos o cambiados.

Icono	Descripción
	El icono está visible si utiliza Tekla Model Sharing. Mostrar cambios de lectura. Después de la lectura, se muestra una lista de cambios del modelo.

Consulte también

[Introducción a la interfaz de usuario de Tekla Structures \(página 28\)](#)

3.8 Métodos abreviados de teclado por defecto

Tekla Structures contiene un gran número de métodos abreviados de teclado que puede usar para acelerar el trabajo.

Si desea asignar nuevos accesos directos o cambiar los accesos directos por defecto, puede personalizar los métodos abreviados de teclado.

Comandos habituales

Comando	Método abreviado de teclado
Ayuda	F1
Ayuda: cuando está abierto el texto de información	Ctrl+F1
Abrir la lista de modelos Reciente	Ctrl+O
Crear modelo nuevo	Ctrl+N
Guardar modelo	Ctrl+S
Borrar	Supr
Abrir propiedades Cuando un objeto está seleccionado, las propiedades se abren en el panel de propiedades o en un cuadro de diálogo.	Alt+Intro
Deshacer	Ctrl+Z
Rehacer	Ctrl+Y
Interrumpir	Esc
Repetir último comando	Intro
Mostrar/ocultar barra de herramientas contextual	Ctrl+K
Activar o desactivar Modificación directa	D

Comando	Método abreviado de teclado
Inicio Rápido	Ctrl+Q
Abrir el cuadro de diálogo Opciones avanzadas	Ctrl+E
Abrir el panel lateral de Base de datos Aplicaciones y componentes	Ctrl+F
Abrir el cuadro de diálogo Métodos abreviados teclado	Ctrl+Mayús+C

Opciones de renderizado

Comando	Método abreviado de teclado
Partes estructura alambre	Ctrl+1
Partes estructura alambre sombreado	Ctrl+2
Partes escala grises	Ctrl+3
Partes render	Ctrl+4
Mostrar sólo partes seleccionadas	Ctrl+5
Componentes estructura alambre	Mayús+1
Componentes estructura alambre sombreado	Mayús+2
Componentes escala grises	Mayús+3
Componentes render	Mayús+4
Mostrar sólo componentes seleccionados	Mayús+5

Seleccionar objetos

Comando	Método abreviado de teclado
Activar/desactivar Resaltar objetos	H
Conmutador de selección Seleccionar todo	F2
Conmutador de selección Seleccionar partes	F3
Conmutador de selección Seleccionar conjuntos de armaduras	Alt+Q
Conmutador de selección Seleccionar grupos de armaduras	Alt+W

Comando	Método abreviado de teclado
Conmutador de selección Seleccionar armaduras individuales	Alt+E
Seleccionar todos los objetos del modelo	Ctrl+A
Seleccionar objetos anteriores	Alt+P
Seleccionar conjunto	Alt+objeto
Añadir a selección	Mayús
Activar o desactivar selección	Ctrl
Filtros de selección	Ctrl+G
Ocultar objeto	Mayús+H

Elección

Comando	Método abreviado de teclado
Elegir líneas/puntos referencia	F4
Elegir líneas/puntos geometría	F5
Elegir puntos más cercanos	F6
Elegir cualquier posición	F7
Activar/desactivar Orto	O
Introducir coordenadas relativas	R
Introducir coordenadas absolutas	A
Introducir coordenadas globales	G
Recorrer hacia delante los puntos de elección disponibles	Tab
Recorrer hacia atrás los puntos de elección disponibles	Mayús+Tab
Activar/desactivar el bloqueo de coordenadas X, Y o Z	X, Y o Z

Copiar y mover objetos

Comando	Método abreviado de teclado
Copiar	Ctrl+C
Mover	Ctrl+M
Activar/desactivar la selección inteligente	S

Visualización del modelo

Comando	Método abreviado de teclado
Abrir lista Vistas	Ctrl+I
Conmutar entre vista 3D/plano	Ctrl +P
Cambiar entre vistas	Ctrl+Tab
Actualizar ventana	Ctrl+U
Zoom original	Inicio
Zoom anterior	Final
Zoom más	RePág
Zoom menos	AvPág
Rotar con ratón	Ctrl+R
Rotar con teclado	Ctrl+teclas de dirección Mayús+teclas de dirección
Elegir punto rotación vista	V
Rotar una vez	Mayús+R
Rotar continuamente	Mayús+T
Activar/desactivar la rotación de vista	F8
Pan	P
Activar/desactivar el botón central Pan	Mayús+M
Mover derecha Mover izquierda Mover abajo Mover arriba	teclas de dirección
Centrar según cursor Se utiliza para centrar el modelo en un punto concreto.	Insertar
Volar	Mayús+F
Crear plano recorte	Mayús+X
Activar/desactivar pantalla completa	F11

Comprobar el modelo

Comando	Método abreviado de teclado
Consultar objeto	Mayús+I.

Comando	Método abreviado de teclado
Medir distancia	F
Crear informe	Ctrl+B
Abrir Gestión fases	Ctrl+H
Crear Auto Unión	Ctrl+J

Opciones de visualización de armaduras

Comando	Método abreviado de teclado
Visibilidad de cara de lado	Alt+1
Visibilidad guía	Alt+2
Visibilidad de modificador de propiedad	Alt+3
Visibilidad de separador	Alt+4
Visibilidad de modificador de detalle extremo	Alt+5
Visibilidad de dimensión de armadura	Alt+6
Colorear grupos de armaduras	Alt+7

Opciones de posición de parte

Estos métodos abreviados de teclado funcionan tanto para partes de Tekla Structures nativas como para partes de análisis.

Comando	Método abreviado de teclado
Posición parte arriba	Alt+flecha arriba
Posición parte abajo	Alt+flecha abajo
Posición parte izquierda	Alt+flecha izquierda
Posición parte derecha	Alt+flecha derecha
Rotación parte sentido agujas reloj 90 grados Tenga en cuenta que este comando no está disponible para las partes de análisis.	Alt+espacio

Dibujos

Comando	Método abreviado de teclado
Abrir Gestión documentos en el modelo	Ctrl+L
Abra Gestión documentos en el modo de dibujo	Ctrl+O
Imprimir dibujos	Mayús+P
Abrir dibujo siguiente	Ctrl+AvPág
Abrir dibujo anterior	Control+RePág
Símbolo asociatividad	Mayús+A
Definir modo color dibujo siguiente	B
Contorno ficticio	Mayús+G
Añadir dimensión ortogonal	G
Añadir dimensión libre	F
Abrir cualquier dibujo después de crearlo	Ctrl+Mayús
En Gestión documentos : Abrir atributos definidos por el usuario	Alt+U
En Gestión documentos : Añadir a Base de Datos Dibujos Maestros	Ctrl+M
En Gestión documentos : Operación de revisión	Ctrl+R
En Base de Datos Dibujos Maestros : Seleccionar todo	Ctrl+A
En Base de Datos Dibujos Maestros : Crear dibujos para todas las partes	Alt+A
En Base de Datos Dibujos Maestros : Crear dibujos	Alt+C
Establecer origen UCS	U
Establecer UCS por dos puntos	Mayús+U
Alternar orientación	Ctrl+T
Restablecer actual	Ctrl+1
Restablecer todo	Ctrl+0




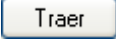

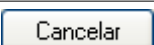


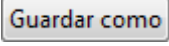
3.9 Cómo usar los cuadros de diálogo

Puede utilizar los cuadros de diálogo para ver y modificar las propiedades de varios objetos en Tekla Structures. Normalmente, los cuadros de diálogo se abren al hacer doble clic en un objeto en el modelo o en el dibujo.

NOTA Las propiedades de objeto de modelo, como las propiedades de parte, se modifican con el panel de propiedades y no con cuadros de diálogo.

Botones comunes de cuadro de diálogo

La tabla siguiente presenta algunos botones comunes que se pueden encontrar en los cuadros de diálogo de Tekla Structures.

Botón	Descripción
	Guarda las propiedades y cierra el cuadro de diálogo. Tekla Structures utilizará estas propiedades la próxima vez que cree un objeto de este tipo.
	Guarda las propiedades sin cerrar el cuadro de diálogo. Tekla Structures utilizará estas propiedades la próxima vez que cree un objeto de este tipo.
	Modifica los objetos seleccionados utilizando las propiedades actuales del cuadro de diálogo.
	Rellena el cuadro de diálogo con las propiedades del objeto seleccionado. Si se han seleccionado varios objetos, Tekla Structures toma las propiedades aleatoriamente de uno de ellos.
	Activa y desactiva todas las casillas del cuadro de diálogo.
	Cierra el cuadro de diálogo sin guardar las propiedades o modificar los objetos.
	Guarda las propiedades en el archivo que se muestra en la lista.
	Carga todas las propiedades guardadas anteriormente en el cuadro de diálogo. Tekla Structures también carga las propiedades de los subcuadros de diálogo, aunque no estén abiertos. Seleccione el nombre del archivo de propiedades que desee utilizar.
	Guarda las propiedades con el nombre asignado en el cuadro. El botón Guardar como también actualiza la lista Cargar . Esto es importante si añade o elimina archivos manualmente. Tekla Structures almacena los archivos de propiedades en la carpeta del modelo, incluyendo también las propiedades de los subcuadros de diálogo.

Modificar propiedades de objeto utilizando cuadros de diálogo

1. Haga doble clic en un objeto para abrir el cuadro de diálogo de propiedades.

2. Para indicar las propiedades que se deben cambiar, active o desactive las casillas correspondientes.

Por ejemplo, si desea que algunas marcas de parte compartan el mismo nombre, pero no desea cambiar ninguna de sus propiedades individuales, asegúrese de que solo está seleccionada la casilla de verificación

Nombre.

CONSEJO Haga clic en  para activar o desactivar todas las casillas.

3. Modifique las propiedades según sea necesario.
4. Seleccione los objetos que desee modificar.
5. Haga clic en **Modificar**.

Tekla Structures cambia las propiedades cuyas casillas de verificación ha activado.

3.10 Cambiar el idioma

Puede cambiar el idioma de la interfaz de usuario de Tekla Structures en cualquier momento.

1. En el menú **Archivo**, haga clic en **Configuración --> Cambiar idioma**.
2. Seleccione un idioma de la lista.

Dispone de las siguientes opciones. Los códigos de idioma de tres letras que aparecen entre paréntesis se utilizan en algunos nombres de archivos y carpetas dependientes del idioma.

- Chino – simplificado (chs)
- Chino – tradicional (cht)
- Checo (csy)
- Neerlandés (nld)
- Inglés (enu)
- Francés (fra)
- Alemán (deu)
- Húngaro (hun)
- Italiano (ita)
- Japonés (jpn)
- Coreano (kor)
- Polaco (plk)

- Portugués (ptg)
 - Portugués - Brasileño (ptb)
 - Ruso (Rus)
 - Español (esp)
3. Haga clic en **OK**.
 4. Reinicie Tekla Structures para que el cambio surta efecto.


3.11 Capturas de pantalla

Una captura de pantalla es una imagen de una vista de modelo o dibujo. Las capturas de pantalla pueden utilizarse en pósters, folletos u otros materiales para mostrar proyectos realizados con Tekla Structures.

Por defecto, las capturas de pantalla se guardan en la carpeta `\Capturas_pantalla` en la carpeta del modelo actual con el nombre `snap_xx.png`.

Captura de pantalla de un modelo


Puede realizar capturas de pantalla de vistas de modelo.

1. Abra un modelo y ajuste la vista de modelo según sus necesidades.
Por ejemplo, oculte el cuadro del área de trabajo si no desea mostrarlo.
2. En la pestaña **Vista**, haga clic en  **Captura pantalla** --> **Captura pantalla**.
3. Si hay varias vistas de modelo, haga clic en **Elegir vista** y seleccione la vista de la que desee realizar la captura de pantalla.
4. Para modificar la configuración, haga clic en **Opciones**.
 - a. Defina la anchura, altura y PPP de la captura de pantalla.
 - b. Haga clic en **OK** para guardar los cambios.
5. Asigne un nombre y una ubicación para la captura de pantalla.
 - a. Seleccione **Imprimir a archivo** e introduzca un nombre descriptivo para la captura de pantalla en el cuadro **Nombre archivo**.
También puede cambiar la ruta completa. Si no desea realizar esta acción, puede conservar los valores por defecto de la ruta y el nombre de archivo.

- Haga clic en **Mostrar con visualizador asociado** para mostrar la captura de pantalla en una aplicación que por defecto esté asociada a este tipo de archivo.
- Haga clic en **Capturar**.

Captura de pantalla de un dibujo

Una captura de pantalla de dibujo es una imagen de un dibujo abierto con o sin bordes.

- Abra un dibujo y ajuste la vista de dibujo según sus necesidades.
Por ejemplo, elimine marcas o dimensiones innecesarias y oculte las partes innecesarias.
- En la pestaña **Vistas**, haga clic en  **Captura pantalla --> Captura pantalla**.
- Realice una de las siguientes acciones:
 - Seleccione **Vista** para tomar una captura de pantalla del dibujo abierto con los bordes de la ventana
 - Seleccione **Vista sin bordes** para tomar una captura de pantalla del dibujo abierto sin los bordes de la ventana.
- En la opción **Imprimir a archivo** preseleccionada introduzca un nombre descriptivo para la captura de pantalla en el cuadro **Nombre archivo**.
También puede cambiar la ruta completa. Si no desea realizar esta acción, puede conservar los valores por defecto de la ruta y el nombre de archivo.
- Haga clic en **Mostrar con visualizador asociado** para mostrar la captura de pantalla en una aplicación que por defecto esté asociada a este tipo de archivo.
- Haga clic en **Capturar**.

Guardar una captura de pantalla en formato de mapa de bits

Por defecto, las capturas de pantalla se crean como archivos `.png` (Portable Network Graphics). También puede guardar una captura de pantalla en formato de mapa de bits (`.bmp`) para utilizarla, por ejemplo, como una vista en miniatura de componente personalizado. Tenga en cuenta que el tamaño del archivo de mapa de bits es mucho mayor que cuando se guarda como PNG.

- En la pestaña **Vistas**, haga clic en  **Captura pantalla --> Captura pantalla**.

2. Seleccione **Colocar en portapapeles**.
3. Haga clic en **Capturar**.
4. Pegue la captura de pantalla en el editor gráfico y guárdela en formato `.bmp`.

NOTA El software que utilice para abrir la captura de pantalla puede tener un límite para el número de píxeles.

Configuración de captura de pantalla

Utilice el cuadro de diálogo **Captura pantalla** para ver y modificar la configuración de la captura de pantalla.

Las siguientes opciones están disponibles en las vistas de modelo y en los dibujos.

Opción	Descripción
Nombre vista	Muestra el nombre de la vista seleccionada.
Vista	En la captura de pantalla se incluyen el contenido de la vista y los bordes de la ventana. No está disponibles en las vistas de modelo.
Vista sin bordes	En la captura de pantalla solo se incluye el contenido de la vista. No está disponibles en las vistas de modelo.
Vista render	Para capturas de pantalla de alta resolución a partir de vistas de modelo. El botón Opciones muestra el cuadro de diálogo Opciones Captura Pantalla . No está disponible en los dibujos.
Colocar en portapapeles	Coloca la captura de pantalla en el portapapeles. No está disponible en los dibujos.
Imprimir a archivo	Graba la captura de pantalla en un fichero.

Las siguientes opciones de captura de pantalla solo están disponibles en las vistas de modelo:

Opción	Descripción
Anchura final	La anchura de la captura de pantalla. Las unidades dependen de las configuraciones en el menú Archivo --> Configuración --> Opciones --> Unidades y decimales .
Altura final	La altura de la captura de pantalla. Las unidades dependen de las configuraciones en el menú Archivo --> Configuración --> Opciones --> Unidades y decimales .
PPP	La densidad de píxeles (PPP) de la captura de pantalla. Existen limitaciones en la densidad de píxeles. Puede cambiar el valor de PPP con un editor gráfico.
Fondo blanco	Utiliza un fondo blanco.
Líneas uniformes	Utiliza líneas uniformes para reducir los bordes escalonados.
Anchura línea	Define el ancho de línea.

4 Contactar con soporte de Tekla Structures (Herramienta Soporte)

Herramienta Soporte le permite ponerse en contacto con el soporte de Tekla Structures directamente. Con esta herramienta puede recopilar el modelo, los archivos relacionados y otra información necesaria en una solicitud de soporte, y cargarla de forma segura al soporte de Tekla Structures.

Herramienta Soporte:

- Identifica automáticamente el modelo abierto e incluye todos los archivos o los archivos seleccionados según su selección de la carpeta del modelo como datos adjuntos a la solicitud. También se adjuntan algunos registros y archivos de otras carpetas, por ejemplo, el registro de comentarios de usuario, los registros de Tekla Structures y los archivos de atributos definidos por el usuario.
- Recopila automáticamente la información de la aplicación y del sistema.
- Carga la descripción del problema, el modelo adjunto, los archivos adjuntos y toda la información recopilada para el soporte de Tekla Structures.

NOTA Información confidencial

Todos los archivos que cargue se tratan de manera confidencial. Solo el destinatario puede acceder a los archivos.

4.1 Crear una solicitud de soporte

1. En el menú **Archivo**, haga clic en **Ayuda** --> **Contactar soporte Tekla** .
2. Inicie la sesión con su [Trimble Identity](#).

Se abre Herramienta Soporte y se rellena automáticamente la información de usuario, aplicación y versión de Tekla Structures. Herramienta Soporte obtiene su nombre, dirección de correo electrónico, nombre de empresa y dirección de correo electrónico de soporte a partir de su perfil de Trimble Identity.

Puede cambiar a otra cuenta haciendo clic en **Cambiar usuario**.

3. Seleccione una categoría en la lista de categorías predefinidas o seleccione **Otro** e introduzca la categoría.
4. Introduzca la descripción del problema.
5. Haga clic en **Siguiente**.
6. Seleccione lo que desea adjuntar. Se mencionan el nombre, el grupo, el tamaño y la ubicación de cada archivo.
 - Active la casilla **Todo** o seleccione archivos específicos en la lista **Seleccionar los archivos**.
 - Si desea enviar otros adjuntos diferentes de los que se muestran en la lista **Seleccionar los archivos**, haga clic en el botón **Añadir archivos extra** y búsquelos.
 - Para añadir volcados de bloqueo, haga clic en **Añadir volcados bloqueo**.
7. Haga clic en **Siguiente**.

Herramienta Soporte crea el paquete y muestra el tamaño total del adjunto. También puede consultar la información de la aplicación y del sistema operativo antes de finalizar la creación del caso de soporte.
8. Haga clic en **Crear caso** para enviar su caso al soporte de Tekla Structures.

Durante la creación del caso de soporte, el botón de retroceso de navegación de la esquina superior izquierda se desactiva momentáneamente para que no pueda interrumpir accidentalmente la carga.

Cuando finalice el envío, recibirá una notificación en su dirección de correo electrónico. Después de un envío correcto, recibirá un mensaje de confirmación automático y el soporte de Tekla Structures comenzará a resolver su caso.

Para obtener una lista de oficinas y distribuidores junto con su información de contacto, consulte [Oficinas y distribuidores](#).

5 Renuncia

© 2021 Trimble Solutions Corporation y sus licenciatarios. Reservados todos los derechos.

Este Manual de Software ha sido desarrollado para su uso con el Software de referencia. El uso del Software y el uso de este Manual de Software se rigen por un Acuerdo de Licencia. Entre otras estipulaciones, el Acuerdo de Licencia establece determinadas garantías para el Software y este Manual, rechaza otras garantías, limita los daños recuperables, define los usos permitidos del Software y determina si usted es un usuario autorizado de este Software. Toda la información recogida en este manual se proporciona con la garantía establecida en el Acuerdo de Licencia. Consulte el Acuerdo de Licencia para conocer obligaciones importantes y limitaciones y restricciones aplicables a sus derechos. Trimble no garantiza que el texto esté libre de imprecisiones técnicas o errores tipográficos. Trimble se reserva el derecho de hacer cambios e incorporaciones a este manual debido a cambios en el software o de otra índole.

Además, este Manual de Software está protegido por la ley de copyright y por tratados internacionales. La reproducción, visualización, modificación o distribución no autorizadas de este Manual o de cualquier parte del mismo pueden dar lugar a sanciones civiles y penales y serán perseguidos hasta el grado máximo en que lo permita la ley.

Tekla Structures, Tekla Model Sharing, Tekla PowerFab, Tekla Structural Designer, Tekla Tedds, Tekla Civil, Tekla Campus, Tekla Downloads, Tekla User Assistance, Tekla Discussion Forum, Tekla Warehouse y Tekla Developer Center son marcas comerciales o registradas de Trimble Solutions Corporation en la Unión Europea, Estados Unidos u otros países. Más información acerca de las marcas comerciales de Trimble Solutions: <http://www.tekla.com/tekla-trademarks>. Trimble es una marca registrada o una marca comercial de Trimble Inc. en la Unión Europea, Estados Unidos y/u otros países. Más sobre las marcas comerciales de Trimble: <http://www.trimble.com/trademarks.aspx>. Los demás nombres de empresas y productos mencionados en este Manual son o podrían ser marcas comerciales de sus respectivos propietarios. Al hacer referencia a una marca o producto de terceros, Trimble no pretende sugerir una relación con dicha empresa o una aprobación de la misma y

rechaza cualquier relación o aprobación, a excepción de los casos en los que indique expresamente lo contrario.

Partes de este software:

EPM toolkit © 1995-2006 Jotne EPM Technology a.s., Oslo, Noruega.
Reservados todos los derechos.

Algunas partes de este software hacen uso del software Open CASCADE Technology. Open Cascade Express Mesh Copyright © 2019 OPEN CASCADE S.A.S. Reservados todos los derechos.

PolyBoolean C++ Library © 2001-2012 Complex A5 Co. Ltd. Reservados todos los derechos.

FLY SDK - CAD SDK © 2012 VisualIntegrity™. Reservados todos los derechos.

Esta aplicación incorpora el software de Open Design Alliance en virtud de un acuerdo de licencia con Open Design Alliance. Open Design Alliance Copyright © 2002-2020 de Open Design Alliance. Reservados todos los derechos.

CADhatch.com © 2017. Reservados todos los derechos.

FlexNet Publisher © 2016 Flexera Software LLC. Reservados todos los derechos.

Este producto contiene tecnología, información y obras creativas propias y confidenciales propiedad de LLC de Flexera Software LLC y sus licenciatarios, si los hubiera. Está estrictamente prohibido el uso, la copia, la publicación, la distribución, la presentación, la modificación o la transmisión de dicha tecnología en su totalidad, o en parte, en cualquier formato o por cualquier medio sin el permiso previo por escrito de Flexera Software LLC. A excepción de lo que disponga expresamente Flexera Software LLC por escrito, la posesión de esta tecnología no se debe interpretar como la concesión de ninguna licencia o derecho en virtud de los derechos de propiedad intelectual de Flexera Software LLC, sea de forma tácita, por exclusión o de cualquier otro modo.

Para ver las licencias de software de código abierto de terceros, vaya a Tekla Structures, haga clic en el menú **Archivo** --> **Ayuda** --> **Acerca de Tekla Structures** y, a continuación, haga clic en la opción **Licencias de terceros**.

Los elementos del software descritos en este Manual están protegidos por diversas patentes y posiblemente por solicitudes de patente pendientes en Estados Unidos y/u otros países. Para obtener más información, vaya a la página <http://www.tekla.com/tekla-patents>.

Índice

A	
abrir un modelo	
autoguardar.....	24
error.....	24
abrir	
modelos.....	17
alinear a la izquierda.....	29
alinear a la pestaña.....	29
anchos línea impresora.....	40
arrastrar y soltar.....	40
aspectos básicos.....	28
autoguardar.....	24
abrir modelo.....	24
error.....	24
B	
barra de estado.....	40
barra de herramientas anular elección.....	40
barra de herramientas Búsqueda en modelo.....	40
barra de herramientas contextual.....	38,40
barra de herramientas de acceso rápido ..	48
barra de herramientas elección	
texto de icono.....	40
barra de herramientas identificador plano trabajo.....	40
barra de herramientas selección.....	40
barras de herramientas	
barra de herramientas contextual.....	38
buscar.....	33
iconos grandes.....	40
botón central pan.....	40
botones	
botones comunes en los cuadros de diálogo.....	54
buscar	
comandos, cuadros de diálogo y barras de herramientas.....	33
C	
capturas de pantalla	
configuraciones.....	57
crear.....	57
centro rotación automático.....	40
cinta	
cambiar el aspecto.....	29
minimizar.....	29
ocultar.....	29
tamaño fuente.....	40
comandos	
buscar.....	33
finalizar.....	29
reactivar.....	29
usar.....	29
configuración de Tekla Structures	
proyecto en blanco (blank project).....	13
configuración proyecto	
editar propiedades proyecto.....	21
configuraciones.....	13
configuración de captura de pantalla...57	
configuración	
Tekla Structures.....	13
conmutadores	
conmutadores del menú archivo.....	40
contactar soporte.....	61
contorno ficticio.....	40
copiar	
modelos.....	24
copias de seguridad	
modelos.....	24
crear	
capturas de pantalla.....	57
modelos.....	19
modelos 3D.....	13
cuadros de diálogo	
botones comunes.....	54
buscar.....	33
propiedades.....	54

D		
deshacer.....	48	
E		
entornos.....	13	
escritura.....	48	
estadísticas uso.....	13	
F		
funciones.....	13	
G		
guardar como.....	24	
guardar.....	24,48	
modelos.....	24	
H		
Herramienta Soporte.....	61	
historial de deshacer.....	48	
I		
idiomas		
cambiar el idioma.....	56	
imagen en miniatura.....	20	
imágenes		
imagen en miniatura del modelo.....	20	
indicadores.....	40	
iniciación.....	28	
Inicio Rápido.....	33	
inicio		
Tekla Structures.....	13	
interfaz de usuario.....	28	
idiomas.....	56	
interrumpir.....	29	
L		
lectura.....	48	
		línea discontinua para línea oculta..... 40
M		
menú archivo		
barras de herramientas.....	40	
conmutadores.....	40	
métodos abreviados de teclado.....	49	
métodos abreviados, consulte métodos		
abreviados de teclado.....	49	
minimizar la cinta.....	29	
modelos		
copias de seguridad.....	24	
crear.....	19	
guardar.....	24	
imagen en miniatura.....	20	
modo de desplazamiento.....	29	
mostrar cambios de lectura.....	48	
multiusuario y usuario único.....	19	
O		
ocultar		
cinta.....	29	
pestañas de la cinta.....	29	
orto.....	40	
P		
panel de propiedades.....	29	
panel lateral		
aplicaciones y componentes.....	35	
consulta personalizada.....	35	
modelos de referencia.....	35	
nubes de puntos.....	35	
propiedades de objeto.....	35	
tekla online.....	35	
propiedades		
botones comunes en los cuadros de		
diálogo.....	54	
cuadros de diálogo.....	54	
propiedades del proyecto.....	21	
proyecto en blanco (blank project).....	13	

R

rehacer.....	48
relleno superficies solapadas.....	40
renderizado DirectX.....	40
resaltar objetos.....	40
rotación automática de vista básica.....	40

S

selección intersección.....	40
seleccionar con botón derecho.....	40
símbolo asociatividad.....	40
sin selección previa.....	40
solicitud de soporte	
crear.....	61
soporte de Tekla Structures	
contactar.....	61
crear una solicitud de soporte.....	61

T

tabulaciones.....	29
Tekla Structures	
interfaz de usuario.....	28
texto de icono.....	29,40
tomas instantáneas, ver capturas de pantalla.....	57

U

usuario único y multiusuario.....	19
-----------------------------------	----

V

ventana de panel lateral.....	35
-------------------------------	----

Z

zooms centrados.....	40
----------------------	----

