

Tekla Structures 2021

Présentation de Tekla Structures

Avril 2021

©2021 Trimble Solutions Corporation

Table des matières

1	Configurations Tekla Structures.....	5
2	Démarrage de Tekla Structures.....	14
2.1	Choix de votre configuration de Tekla Structures	14
2.2	Créez votre propre environnement : Blank project.....	17
2.3	Vérification ou modification de votre configuration de Tekla Structures.....	17
2.4	Données d'utilisation de Tekla Structures.....	18
2.5	Ouvrir un modèle.....	18
	Ouverture d'un modèle récemment utilisé.....	18
	Ouverture d'un modèle existant.....	19
	Ouverture d'un modèle partagé.....	19
2.6	Créer un nouveau modèle	20
2.7	Création d'une miniature d'un modèle.....	21
2.8	Modifier les propriétés du projet.....	22
2.9	Enregistrement d'un modèle	25
	Enregistrement du modèle courant.....	25
	Enregistrement d'une copie sous un autre nom ou à un emplacement distinct.....	26
	Enregistrement d'une copie de sauvegarde.....	26
	Enregistrement en tant que prototype.....	27
	Définition des paramètres de sauvegarde automatique.....	27
3	Présentation de l'interface utilisateur de Tekla Structures..	29
3.1	Utilisation du ruban et des commandes du ruban.....	30
	Utilisation des commandes du ruban.....	31
	Modification de l'apparence du ruban.....	32
	Réduction du ruban.....	34
3.2	Utilisation du démarrage rapide pour trouver des commandes, boîtes de dialogue et barres d'outils.....	34
3.3	Utilisation du panneau latéral.....	36
3.4	Utilisation de la barre d'outils contextuelle.....	39
	Comment modifier les propriétés d'objet à l'aide de barre d'outils contextuelle.....	39
	Affichage ou masquage de la mini barre d'outils.....	40
	Définir la position de la barre d'outils contextuelle.....	40
	Épingler la barre d'outils contextuelle.....	41
	Réduction de la barre d'outils contextuelle.....	41
3.5	Afficher les messages de la barre d'état.....	41
3.6	Paramètres de base dans le menu Fichier.....	42
3.7	Icônes de la barre d'outils d'accès rapide	49
3.8	Raccourcis clavier par défaut.....	50

	Commandes de base.....	50
	Options de rendu.....	51
	Sélection d'objets.....	52
	Accrochage.....	52
	Copie et déplacement d'objets.....	53
	Affichage du modèle.....	53
	Vérification du modèle.....	54
	Options d'affichage de l'armature.....	54
	Options de positions de pièces.....	55
	Dessins.....	55
3.9	Utilisation des boîtes de dialogue.....	56
3.10	Modification de la langue.....	58
3.11	Captures.....	58
	Capture d'un modèle.....	59
	Capture d'un dessin.....	59
	Enregistrement d'une capture au format bitmap.....	60
	Paramètres de capture.....	60
4	Contacteur l'assistance Tekla Structures (outil d'assistance).....	62
4.1	Création d'une demande d'assistance.....	62
5	Clause de non-responsabilité.....	64

1 Configurations Tekla Structures

Les licences en ligne Tekla Structures sont achetées en tant qu'abonnement renouvelables ou à durée fixe. Les détails de la licence, y compris les informations de renouvellement, peuvent être affichés dans le [Tekla Online Admin Tool](#). Les licences déverrouillent les configurations **Tekla Structures Graphite**, **Tekla Structures Carbon** ou **Tekla Structures Diamond** qui permettent d'activer plus de produits. Des configurations spéciales [étudiant](#) et [développeur](#) sont disponibles. Notez que les anciennes configurations sont toujours utilisées avec l'acquisition de licences locale.

- **Tekla Structures Diamond** est destiné à la modélisation d'exécution et de production.
- **Tekla Structures Graphite** est destiné à la modélisation de conception.
- **Tekla Structures Carbon** est destiné à la visualisation et à la collaboration.

Notre documentation couvre le contenu de la configuration **Tekla Structures Diamond**, vous pouvez donc ne pas avoir accès à toutes les fonctions décrites. Si votre organisation possède des licences pour différentes configurations, vous pouvez les sélectionner lorsque vous lancez Tekla Structures.

Tableau des fonctions pour les licences en ligne

	Carbon	Graphite	Diamond
Modélisation			
Ouverture et affichage des modèles	✓	✓	✓
Modélisation de pièces, d'assemblages en acier, d'éléments préfabriqués, d'unités de coulage en béton		✓	✓

	Carbon	Graphite	Diamond
Création de composants en acier et en béton		✓1	✓
Création d'un repère de pièce unique (repérage)		✓2	✓
Outils intelligents d'édition de séries			✓
Outils de planification			
Planification de la logistique, séquençement, planification, classification, visualisation des statuts	✓	✓	✓
Dessins et listes			
Création de listes et impression de dessins	✓	✓	✓
Création de plans d'ensemble, d'armatures et de plan d'implantation (vue en plan, coupe, élévation)		✓	✓
Création de croquis de production acier et béton (pièces, assemblage, éléments béton)			✓
Interopérabilité			
Exports pour les systèmes CNC et MIS acier	✓	✓	✓
Exports vers les systèmes de fabrication d'armatures	✓	✓	✓
Exports pour les systèmes ERP et	✓	✓	✓

	Carbon	Graphite	Diamond
MES du béton préfabriqué			
Utilisation de modèles de référence (aux formats DWG, DXF, IFC)	✓	✓	✓
Analyse			
Création de modèles d'analyse et de charges d'analyse		✓	✓
Interfaces d'analyse et de conception		✓	✓
Autres			
Possibilités Open API	✓	✓	✓

✓1 = composants conceptuels uniquement.

✓2 = le repérage est limité aux pièces et éléments béton coulés sur site et aux armatures.

Tableau des fonctions pour les licences sur site

	Complet	Exécution acier	Exécution béton préfabriqué	Modélisation d'armature	Ingénierie	Modélisation de la construction	Modèleur EP M	Primary	Planificateur de production pour béton	Visualisation de projet	Édition des sin
Visualisation	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Maillages, lignes de construction, points	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Éléments de construction	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓1			

	Co mpl et	Exé cuti on aci er	Exé cuti on bét on pré fab riqué	Mo déli sati on d'ar ma ture	Ing éni erie	Mo déli sati on de la con struc tion	Mo del eur EP M	Pri mary	Pla nifi cat eur de pro duc tio n pou r bét on	Vis uali sati on de pro jet	Edit ion des sin
Assemblages	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			
Eléments béton préfabriqués	✓		✓			✓	✓	✓			
Editeur de série	✓	✓	✓	✓				✓			
Pour la modélisation	✓2	✓2	✓2	✓2	✓2	✓2	✓2	✓2			
Affichage des coulages	✓2	✓2	✓2	✓2	✓2	✓2	✓2	✓2	✓2	✓2	✓2
Eléments béton coulés sur site	✓		✓	✓		✓	✓	✓			
Repérage	✓	✓6	✓	✓3				✓			
Affectation du numéros de contrôle	✓	✓	✓					✓			
Composants acier	✓	✓		✓8	✓8	✓8	✓8	✓			
Composants en béton	✓		✓	✓5,8	✓8	✓8	✓8	✓			
Attributs utilisateur	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓9	✓9	✓7
Verrouillage	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Multi-utilisateur	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Gestionnaire de détection de collisions	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Outils de planification											
Colisage	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Outils de planification des éléments	✓	✓10	✓						✓		

	Complet	Exécution acier	Exécution béton préfabriqué	Modélisation d'armature	Ingénierie	Modélisation de la construction	Modèleur EP M	Primary	Planificateur de production pour béton	Visualisation de projet	Édition des sin
préfabriqués (tel que Palletizer et Chargement)											
Séquenceur	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Visualisation du statut du modèle (4D)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Gestionnaire de tâches	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Organisateur	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓ ⁴
Éditeurs externes											
Éditeur de symbole	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Éditeur de gabarits	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Dessins, plans et listes											
Éditeur de mise en page dessin	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓			✓
Création de plans d'ensemble (plan, coupe, élévation)	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓			✓
Modification de plans d'ensemble (plan, coupe, élévation)	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓			✓
Création de dessins de fabrication de pièces en acier (croquis de débit)	✓	✓						✓			✓
Modification de croquis de	✓	✓						✓			✓

	Complet	Exécution acier	Exécution béton préfabriqué	Modélisation d'armature	Ingénierie	Modélisation de la construction	Modèleur EP M	Primary	Planificateur de production pour béton	Validation de projet	Edition des sin
fabrication de pièces en acier (croquis de débit)											
Création de croquis de fabrication de pièces en acier (croquis d'assemblage)	✓	✓						✓			✓
Modification de croquis de fabrication de pièces en acier (croquis d'assemblage)	✓	✓						✓			✓
Création de dessins de béton préfabriqué (dessins d'élément béton)	✓		✓					✓			✓
Modification de dessins de béton préfabriqué (dessins d'élément béton)	✓		✓					✓			✓
Création de dessins de béton coulé sur site (dessins d'élément béton)	✓		✓	✓				✓			✓
Modification de dessins de béton coulé sur site	✓		✓	✓				✓			✓

	Co mpl et	Exé cuti on aci er	Exé cuti on bét on pré fab riqué	Mo dé lisa tion d'ar ma ture	Ing é nie rie	Mo dé lisa tion de la con struc tion	Mo del eur EP M	Pri ma ry	Pla nifi cat eur de pro duc tion pou r bét on	Vis uali sation de pro jet	Edit ion des sin
(dessins d'élément béton)											
Plans d'implantation	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓			✓
Listes	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Impression et traçage	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Interopérabilité											
Export CNC, DSTV	✓	✓				✓	✓	✓		✓	
Imports/exports MIS acier	✓	✓				✓	✓	✓		✓	
Import 2D et 3D DWG, DXF	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			
Export 3D DWG, DXF, DGN	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Export dessins (DXF, DWG)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Import et export des modules CAD et FEM	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	
Export IFC	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Import et export CIS/2	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	
Import et export ELiPLAN	✓		✓					✓	✓		
export BVBS	✓		✓	✓				✓	✓		
export HMS	✓		✓					✓	✓		
Export Unitechnik	✓		✓					✓	✓		

	Co mpl et	Exé cuti on aci er	Exé cuti on bét on pré fab riq ué	Mo déli sati on d'ar ma tur e	Ing éni erie	Mo déli sati on de la con str ucti on	Mo del eur EP M	Pri ma ry	Pla nifi cat eur de pro duc tio n pou r bét on	Vis uali sati on de pro jet	Edit ion des sin
Afficher les modèles de référence	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Insertion des modèles de référence (DXF, DWG, DGN, IFC, XML, PDF)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Gestionnaire d'implantation	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			
Analyse											
Créer un modèle d'analyse	✓	✓	✓	✓	✓			✓			
Interface d'analyse et de conception	✓	✓	✓	✓	✓			✓			
Chargements	✓	✓	✓	✓	✓			✓			
Open API											
Possibilités Open API	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓4

✓1 = Limite : 2500 pièces, 5000 objets d'armatures, nombre illimité de boulons.

✓2 = les coulages sont activés par une option avancée.

✓3 = le repérage est limité aux pièces et éléments béton coulés sur site et aux armatures.

✓4 = affichage uniquement.

✓5 = composants en béton coulés sur site uniquement.

✓6 = le repérage est limité aux pièces acier et aux éléments béton.

- ✓7 = les attributs utilisateur dans les propriétés du dessin peuvent être modifiés, les autres peuvent uniquement être affichés.
- ✓8 = composants conceptuels uniquement.
- ✓9 = les attributs utilisateurs qui affectent le repérage ne peuvent pas être modifiés.
- ✓ 10 = la disponibilité dépend de l'extension, consultez la page Tekla Warehouse pour plus de détails.

2 Démarrage de Tekla Structures

Tekla Structures vous permet de créer des modèles 3D riches en informations pour tous types de structures et tous les matériaux. Le modèle 3D est également une source d'informations unique pour les dessins et les autres sorties, telles que les listes et les fichiers de données CN.

Lorsque vous démarrez Tekla Structures, vous êtes invité à choisir votre configuration Tekla Structures. Ces paramètres se composent d'un environnement, d'un rôle et d'une configuration.

- L'*environnement* comprend des paramètres et des informations spécifiques à une région. Il définit, par exemple, quels profils, qualités de matériau, valeurs par défaut, paramètres de dessin, paramètres de composant, listes et gabarits sont disponibles et utilisés pour la région en question.
- Le *rôle* est un profil de groupe d'utilisateurs qui limite la disponibilité des fichiers et des paramètres au sein d'un environnement. L'interface utilisateur a été personnalisée pour chaque rôle, ce qui signifie que certains paramètres ne concernant pas le rôle en question sont masqués pour rendre l'interface utilisateur plus simple et plus facile à utiliser.
- La *configuration* se compose d'un jeu de fonctionnalités que l'utilisateur peut utiliser, conformément au contrat de licence. Chaque configuration est destinée à un groupe d'utilisateurs spécifique afin de répondre aux besoins des différents acteurs de l'industrie de la construction.

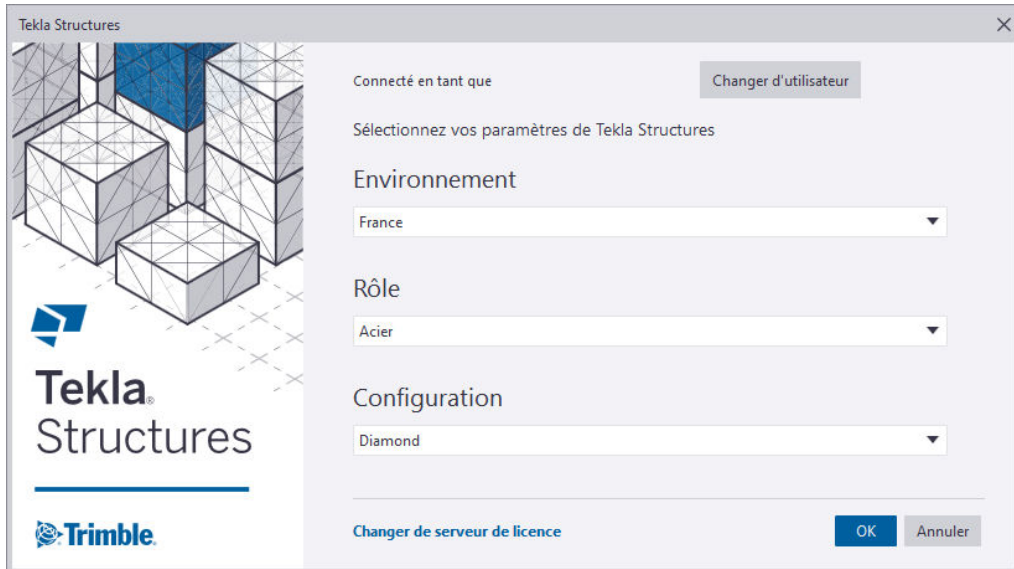
Si vous êtes un administrateur de votre société, voir la Présentation des environnements, des rôles et des licences.

2.1 Choix de votre configuration de Tekla Structures

1. Démarrez Tekla Structures en sélectionnant le programme à partir du menu Démarrer de Windows ou en double-cliquant sur son icône située sur le bureau.
2. Connectez-vous à l'aide de votre Trimble Identity lorsque vous y êtes invité.

Une boîte de dialogue Tekla Structures vous permet de choisir votre configuration et le type de licence s'affiche. Passez à l'option de licence en ligne par défaut.

Cependant, si vous avez une licence locale, cliquez sur **Changer de serveur de licence** --> **Utilisez votre serveur de licences Local**.

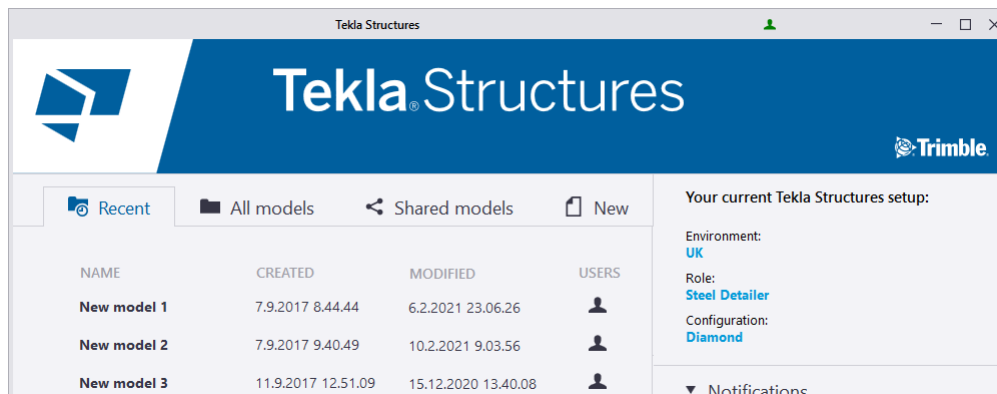


3. Sélectionnez un environnement qui convient à la région où le projet est réalisé.
Si vous ne trouvez pas l'environnement de votre choix dans la liste, voir .
Vous pouvez également sélectionner le Blank project et l'utiliser comme base pour un environnement personnalisé.
4. Sélectionnez un rôle.
La disponibilité des rôles dépend de votre environnement, mais généralement les rôles suivants sont disponibles :
 - Béton coulé sur site
 - Ingénierie
 - Gestion de la Construction
 - Béton Préfabriqué
 - Planificateur de production pour le béton
 - Armatures
 - Acier
5. Sélectionnez une configuration.
La configuration que vous utilisez peut ne pas contenir toutes les fonctions décrites dans les guides du produit Tekla Structures. Pour plus

d'informations sur les fonctions disponibles dans chaque configuration, reportez-vous à la section [Configurations Tekla Structures \(page 5\)](#).

6. Cliquez sur **OK**.

L'écran de démarrage de Tekla Structures apparaît.



7. Sélectionnez ce que vous voulez faire :

- Dans l'onglet **Récent**, vous pouvez [ouvrir un modèle récemment utilisé \(page 18\)](#).

Si l'onglet **Récent** est vide, l'onglet **Tous les modèles** est alors affiché.

- Dans l'onglet **Tous les modèles**, vous pouvez [ouvrir un modèle existant \(page 19\)](#).

Si l'onglet **Tous les modèles** est vide, l'onglet **Nouveau** est alors affiché.

Dans les onglets **Récent** et **Tous les modèles**, vous pouvez trier chacune des colonnes. Vous pouvez également modifier l'ordre et la taille des colonnes en les déplaçant.

Vous pouvez rechercher des modèles par nom en commençant simplement à saisir le nom du modèle. À titre d'exemple, si vous appuyez sur la touche N de votre clavier, Tekla Structures sélectionne le premier modèle dont le nom commence par la lettre N.

Pour ouvrir le modèle sélectionné, double-cliquez sur le modèle sélectionné, ou sélectionnez le modèle et cliquez sur le bouton **Ouvrir**.

- Dans l'onglet **Modèles partagés**, vous pouvez ouvrir un modèle qui a été partagé à l'aide de Tekla Model Sharing.
- Dans l'onglet **Nouveau**, vous pouvez [créer un nouveau modèle \(page 20\)](#).

2.2 Créez votre propre environnement : Blank project

Le *Blank project* est un environnement Tekla Structures qui comprend uniquement du contenu générique, tels que des profils paramétriques, des boulons non définis, des qualités de matériau et d'armature et des mises en page de base. Il peut être utilisé pour collecter des informations, des outils et des paramètres spécifiques à l'environnement, à la société ou au projet. Le Blank project est systématiquement inclus dans l'installation de Tekla Structures.

Téléchargement et installation du contenu du Blank project

Vous pouvez utiliser Tekla Warehouse pour télécharger et installer du contenu dans le Blank project. À titre d'exemple, vous pouvez télécharger des profils, des qualités de matériau, des boulons, des armatures, des composants, des applications et des gabarits à partir de Tekla Warehouse pour l'ensemble des collections spécifiques au fabricant et à l'environnement, et procéder à des combinaisons répondant à vos besoins.

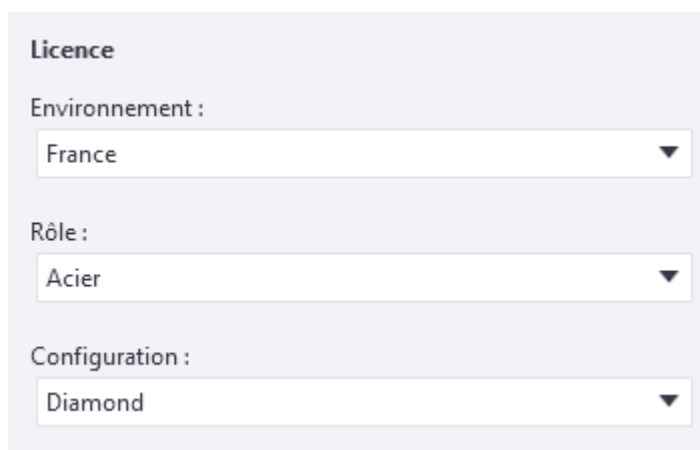
Vous pouvez télécharger et installer du contenu à partir de Tekla Warehouse avant et pendant un projet. Avant de lancer un projet, vous pouvez installer du contenu dans vos dossiers de projet et d'entreprise. Au cours d'un projet, vous pouvez installer du contenu dans le répertoire modèle.

2.3 Vérification ou modification de votre configuration de Tekla Structures

Vous pouvez contrôler votre configuration actuelle de Tekla Structures (environnement, rôle, et paramétrage) à tout moment sans fermer le modèle.

1. Dans le menu **Fichier**, cliquez sur **Paramètres** et faites défiler la page jusqu'à la zone **Licence**.

Votre configuration actuelle est affichée.



The image shows a software configuration window titled "Licence". It contains three dropdown menus. The first is labeled "Environnement" and is set to "France". The second is labeled "Rôle" and is set to "Acier". The third is labeled "Configuration" and is set to "Diamond". Each dropdown menu has a small downward-pointing triangle on the right side.

2. Modifiez la configuration si nécessaire.

Vous pouvez être invité à redémarrer Tekla Structures après vos modifications.

2.4 Données d'utilisation de Tekla Structures

Tekla Structures collecte des données d'utilisation sur la façon dont vous utilisez le logiciel. Ces informations permettent d'améliorer Tekla Structures et de faciliter l'influence du développement futur de Tekla Structures. Vos données sont combinées avec les données d'autres personnes pour effectuer une analyse statistique.

Tekla Structures collecte le type d'utilisation des commandes et les outils utilisés dans le logiciel. Le programme collecte ces informations automatiquement tandis que vous utilisez Tekla Structures. Vous pouvez afficher le fichier historique pour vérifier les données collectées.

1. Pour afficher le fichier log, cliquez sur **Fichier --> Logs --> Log des données d'utilisation**.

Notez que ce fichier log `UserFeedbackLog.txt` est toujours ouvert avec l'éditeur de texte par défaut, contrairement à d'autres fichiers historique qui peuvent être ouverts par visionneuse de fichiers texte Tekla Structures. L'option de basculement entre les visionneuses ne fonctionne pas pour le fichier `UserFeedbackLog.txt`.

Le fichier log `UserFeedbackLog.txt` se trouve maintenant dans le répertoire `TeklaStructuresModels`.

2. Pour ajuster l'intervalle d'enregistrement des données ou l'intervalle d'envoi des données, utilisez les options avancées `XS_AUTOMATIC_USER_FEEDBACK_SAVING_INTERVAL` et `XS_AUTOMATIC_USER_FEEDBACK_SENDING_INTERVAL`.

2.5 Ouvrir un modèle

Vous ne pouvez ouvrir qu'un modèle à la fois. Si vous ouvrez un modèle et qu'un autre modèle est déjà ouvert, Tekla Structures vous invite à enregistrer le premier.

Ouverture d'un modèle récemment utilisé

1. Dans le menu **Fichier**, cliquez sur **Ouvrir**.
2. Cliquez sur **Récent**.

3. Sélectionnez un modèle dans la liste.
Tekla Structures affiche la [miniature \(page 21\)](#) du projet, si vous en avez ajouté une, et quelques informations de base sur la création du modèle.
4. Pour ouvrir le modèle sélectionné, cliquez sur **Ouvrir** ou double-cliquez sur le modèle.
Si aucune vue n'est visible dans le modèle, Tekla Structures vous invite à en sélectionner une.

REMARQUE Si vous souhaitez supprimer un modèle de la liste des modèles **Récent**, cliquez avec le bouton droit de la souris sur un modèle et sélectionnez l'une des options.

- **Supprimer l'élément sélectionné:** Suppression du modèle sélectionné dans la liste
 - **Vider tout:** supprimer tous les modèles de la liste
 - **Effacer les entrées non valides:** supprimer tous les modèles non valides dans la liste, tels que les modèles supprimés qui ne peuvent plus être ouverts
-

Ouverture d'un modèle existant

1. Dans le menu **Fichier**, cliquez sur **Ouvrir**.
2. Cliquez sur **Tous les modèles**.
Si vous voulez rechercher des modèles dans un autre répertoire, cliquez sur **Parcourir...**
Si vous souhaitez trier les modèles selon le nom ou la date de modification, utilisez le tri **Trier par** .
3. Sélectionnez un modèle dans la liste.
Tekla Structures affiche la [miniature \(page 21\)](#) du projet, si vous en avez ajouté une, et quelques informations de base sur la création du modèle.
4. Pour ouvrir le modèle sélectionné, cliquez sur **Ouvrir** ou double-cliquez sur le modèle.
Si aucune vue n'est visible dans le modèle, Tekla Structures vous invite à en sélectionner une.

Ouverture d'un modèle partagé

Pour ouvrir un modèle qui a été partagé à l'aide de Tekla Model Sharing, vous devez ouvrir une session avec votre Trimble Identity.

1. Dans le menu **Fichier**, cliquez sur **Ouvrir**.

2. Cliquez sur **Parcourir les modèles partagés**.
Tekla Structures vous invite à ouvrir une session avec votre Trimble Identity, si ce n'est déjà fait.
3. Sélectionnez le modèle partagé dans la boîte de dialogue **Modèles partagés**.

2.6 Créer un nouveau modèle

Créez un modèle distinct pour chaque projet Tekla Structures. Chaque modèle est enregistré dans un sous-répertoire sous le répertoire `TeklaStructuresModels`.

1. Dans le menu **Fichier**, cliquez sur **Nouveau**.
2. Dans la zone **Nom**, entrez un nom pour le nouveau modèle.
La longueur maximum du nom est de 40 caractères.
N'utilisez pas de caractères spéciaux (/ \ ; : |). À ce stade, nous vous recommandons de choisir un nom permanent à attribuer au modèle. Le nom du modèle peut être changé ultérieurement, mais cela implique de modifier le nom de plusieurs fichiers.
3. Définissez l'emplacement d'enregistrement du nouveau modèle.
Par défaut, le modèle est enregistré dans le répertoire `TeklaStructuresModels` qui a été créé lors de l'installation. Vous pouvez modifier le répertoire par défaut en cliquant sur **Parcourir**. Vous pouvez également sélectionner un répertoire récemment utilisé dans la liste **Placer dans**.
4. Indiquez si vous souhaitez exécuter Tekla Structures en mode mono-utilisateur ou multi-utilisateurs.
 - Mono-utilisateur : le modèle est utilisé par une seule personne à la fois.
 - Multi-utilisateurs : le modèle est enregistré sur un serveur et peut être utilisé par plusieurs personnes en même temps. Saisissez le nom du serveur dans la zone **Serveur**.
5. Si vous souhaitez utiliser prototype, sélectionnez-en un.
Vous pouvez marquer les prototypes importants comme favoris, ou masquer les gabarits dont vous n'avez pas besoin.
 - a. Sélectionnez un prototype dans la liste.
 - b. Cliquez avec le bouton droit de la souris et sélectionnez **Favori** ou **Caché**.
Si vous marquez un gabarit comme **Favori**, il est placé au-dessus de la liste des gabarits. Vous pouvez aussi utiliser l'icône d'étoile sur le

gabarit pour le marquer comme **Favori** ou pour supprimer le marquage.

Si vous avez marqué un gabarit comme **Caché**, il est supprimé de la liste des gabarits. Cochez la case **Afficher les éléments masqués** pour l'afficher à nouveau.

6. Si vous souhaitez lier le modèle à un projet Trimble Connect, cochez la case **Démarrer la collaboration Trimble Connect**.

La liaison du modèle à un projet Trimble Connect se produit après la création du modèle. Pour obtenir des instructions, voir .

7. Cliquez sur **Créer**.

Tekla Structures crée le modèle et ouvre la vue par défaut du modèle. Le contenu de la vue du modèle peut différer selon le prototype sélectionné à l'étape 5.


Voir aussi

[Création d'une miniature d'un modèle \(page 21\)](#)

[Modifier les propriétés du projet \(page 22\)](#)

2.7 Création d'une miniature d'un modèle

Vous pouvez ajouter une miniature pour vous permettre d'identifier plus facilement votre projet, même si vous ne vous rappelez pas du nom exact du modèle. La miniature s'affiche lorsque vous recherchez des modèles existants.

1. Dans l'onglet **Afficher**, cliquez sur  **Capture --> Miniature du projet** .
2. Sélectionnez une vue.
Tekla Structures crée l'image et l'enregistre dans le répertoire modèle sous le nom `thumbnail.png`.
3. Pour vérifier la miniature, rendez-vous dans le menu **Fichier**, cliquez sur **Ouvrir** et sélectionnez le modèle pour lequel vous avez créé la miniature dans la liste **Récent** ou **Tous les modèles**.

L'image est maintenant affichée avec d'autres informations sur le modèle.
Par exemple :



4. Si vous n'êtes pas satisfait de la miniature, vous pouvez répéter les étapes 1 et 2 autant de fois que nécessaire.

Par exemple, vous pouvez effectuer un zoom avant ou arrière sur le modèle pour ajuster les éléments affichés dans la miniature. Lorsque vous créez une nouvelle miniature, Tekla Structures remplace la miniature existante par la nouvelle.

CONSEIL Si vous souhaitez utiliser une image personnalisée, vous pouvez également ajouter l'image directement dans le répertoire modèle avec le nom `thumbnail.png`. La taille optimale de l'image est de 120 x 74 pixels.

2.8 Modifier les propriétés du projet

Vous aurez besoin des informations du projet, telles que son nom et son numéro, au cours de son avancement. Mettez à jour les propriétés du projet au début de chaque projet pour que les listes et les dessins affichent automatiquement de correctes informations. Tous les champs sont facultatifs.

1. Dans le menu **Fichier**, cliquez sur **Propriétés du projet**.
2. Modifiez les propriétés générales du projet et entrez une description permettant d'identifier le modèle lors de sa prochaine ouverture.

La description apparaît avec les autres informations sur le modèle lorsque vous sélectionnez un modèle dans la liste **Récent** ou **Tous les modèles**.

La longueur limite de la description est de 78 caractères.

Lorsque vous modifiez les propriétés, Tekla Structures met en surbrillance les propriétés modifiées en jaune. Lorsque vous avez terminé vos modifications, cliquez sur **Modifier** pour appliquer les modifications.

3. Si vous souhaitez utiliser un autre système de coordonnées pour l'interopérabilité et la collaboration, cliquez sur **Points de base** afin de définir un nouveau point de base.

Une fois qu'un point de base a été défini, vous pouvez le sélectionner dans la liste **Emplacement par**.

4. Pour définir les attributs utilisateur spécifiques à un projet, cliquez sur **Attributs utilisateur**.

Par défaut, vous pouvez définir les attributs suivants :

- Commentaire projet
- Champs utilisateur
- Classe d'exécution
- Système de classification
- Attributs d'export IFC
- Coordonnées géo.
- Attributs de statut
- Position usine Unitechnik

La disponibilité des différents attributs utilisateurs dépend de vos [environnement \(page 14\)](#), rôle et [configuration \(page 5\)](#).

Une fois que vous avez terminé de changer les propriétés du projet, en résultat, vous obtiendrez les propriétés mises à jour du projet dans les dessins et les listes.

Affichage des informations du projet dans les gabarits et les listes

Les champs visibles dans l'illustration suivante concernent les attributs de gabarit, que vous pouvez utiliser pour concevoir vos propres listes et gabarits. Pour afficher les informations du projet, ajoutez les attributs de gabarit correspondants dans les gabarits et les listes.

Propriétés du projet

Général

Numéro de projet **1**

Nom **2**

Constructeur **3**

Objet **4**

Dessinateur **5**

Emplacement **6**

Adresse **7**

Boîte postale **8**

Ville **9**

Zone **10**

Code postal **11**

Pays **12**

Date de début **13**

Date de fin **14**

Info 1 **15**

Info 2

Description **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 Enregistrement d'un modèle

Enregistrez régulièrement votre modèle pour ne pas perdre votre travail. Tekla Structures enregistre automatiquement votre travail à intervalles réguliers.

REMARQUE Les versions Tekla Structures ne sont pas rétro-compatibles. Lorsque vous enregistrez un modèle, vous ne pouvez pas l'ouvrir dans des versions antérieures de Tekla Structures en raison des différences de base de données.

Enregistrement du modèle courant

Pour enregistrer les modifications dans le fichier de modèle courant, effectuez l'une des procédures suivantes :

- Dans le coin supérieur gauche de l'écran, cliquez sur **Enregistrer** .
- Dans le menu **Fichier**, cliquez sur **Enregistrer sous** --> **Enregistrer** .
- Appuyez sur **Ctrl + S**.

Enregistrement d'une copie sous un autre nom ou à un emplacement distinct

Vous pouvez créer une copie du modèle sous un autre nom ou dans un dossier distinct. La version d'origine du modèle reste inchangée.

REMARQUE Lorsque vous enregistrez le modèle sous un nom différent, tous les identifiants GUID (ID globaux uniques) du modèle enregistré changent et diffèrent de ceux du modèle d'origine. Cela signifie que le modèle enregistré n'a aucune relation avec le modèle d'origine et qu'il ne peut pas être utilisé comme sauvegarde.

1. Dans le menu **Fichier**, cliquez sur **Enregistrer sous** --> **Enregistrer sous** .
2. Dans la zone **Nom modèle**, entrez un nouveau nom.
3. Pour enregistrer la copie à un emplacement distinct, cliquez sur **Parcourir** et indiquez à quel emplacement enregistrer le modèle.
4. Cliquez sur **OK**.

Tekla Structures crée une nouvelle copie sous un nom différent et la version d'origine du modèle reste inchangée.

Enregistrement d'une copie de sauvegarde

Vous pouvez créer une copie de sauvegarde du modèle avec le même GUID (ID globale unique) que le modèle d'origine.

1. Dans le menu **Fichier**, cliquez sur **Enregistrer sous** --> **Enregistrer et créer copie de sauvegarde** .

Tekla Structures enregistre une copie du modèle dans le répertoire `..\TeklaStructuresModels\backup\.`

2. Si vous devez utiliser la copie de sauvegarde à la place du modèle courant, déplacez la copie de sauvegarde de la date souhaitée dans votre répertoire modèle.

Soit vous pouvez remplacer tout le contenu du répertoire du modèle courant par le contenu du répertoire de sauvegarde sélectionné, soit vous pouvez renommer le répertoire de sauvegarde (`<date-heure>`) pour qu'il corresponde au nom du modèle d'origine.

3. Si vous souhaitez modifier l'emplacement du répertoire de sauvegarde, utilisez l'option avancée `XS_MODEL_BACKUP_DIRECTORY`.

REMARQUE Pour économiser de l'espace disque, vous pouvez compresser le répertoire `XS_MODEL_BACKUP_DIRECTORY`.

Enregistrement en tant que prototype

Vous pouvez enregistrer un modèle avec les paramètres souhaités et utiliser le modèle en tant que prototype lorsque vous créez de nouveaux modèles.

Définition des paramètres de sauvegarde automatique

Utilisez la fonction **Sauvegarde auto** pour sauvegarder et enregistrer automatiquement votre travail à intervalles définis. Vous pouvez définir l'intervalle de sauvegarde automatique séparément pour le modèle et les dessins. Les fichiers de sauvegarde automatique portent l'extension `.dbl_<utilisateur>`.

Vous pouvez utiliser un modèle de sauvegarde automatique si des erreurs surviennent lorsque vous essayez d'[ouvrir un modèle \(page 18\)](#). Lorsque vous ouvrez un modèle, Tekla Structures vérifie automatiquement si vous avez quitté normalement la session précédente. Si ce n'est pas le cas, Tekla Structures vous demande si vous désirez continuer en utilisant le modèle de sauvegarde automatique ou le modèle d'origine.

Lorsque Tekla Structures affiche l'avertissement **Erreur fatale : Mémoire du modèle corrompue à la lecture**, c'est que des problèmes matériels ont endommagé la base de données du modèle. Votre disque dur risque d'être endommagé. Utilisez la sauvegarde automatique ou les fichiers de sauvegarde du système pour restaurer le modèle.

1. Dans le menu **Fichier**, cliquez sur **Paramètres** --> **Options**, et accédez aux paramètres **Général**.
2. Sous **Sauvegarde auto**, définissez les intervalles de sauvegarde.
 - a. Dans la première zone, indiquez à quelle fréquence Tekla Structures doit enregistrer le modèle ou le dessin.

Cette valeur correspond au nombre de commandes que vous devrez exécuter avant que Tekla Structures enregistre le modèle ou le dessin. À titre d'exemple, si vous créez plusieurs poutres en acier sans interrompre la commande **Créer poutre en acier**, une seule commande est comptée.
 - b. Dans la deuxième zone, indiquez le nombre de dessins après lesquels Tekla Structures enregistre votre travail.

REMARQUE La valeur minimale acceptée pour l'intervalle de sauvegarde auto est 2, pour la modélisation et pour les dessins.

Si vous essayez d'entrer une valeur inférieure à 2, Tekla Structures modifie automatiquement la valeur à 2.

3. Cliquez sur **OK**.

4. Indiquez à quel emplacement enregistrer les fichiers **Sauvegarde auto**.

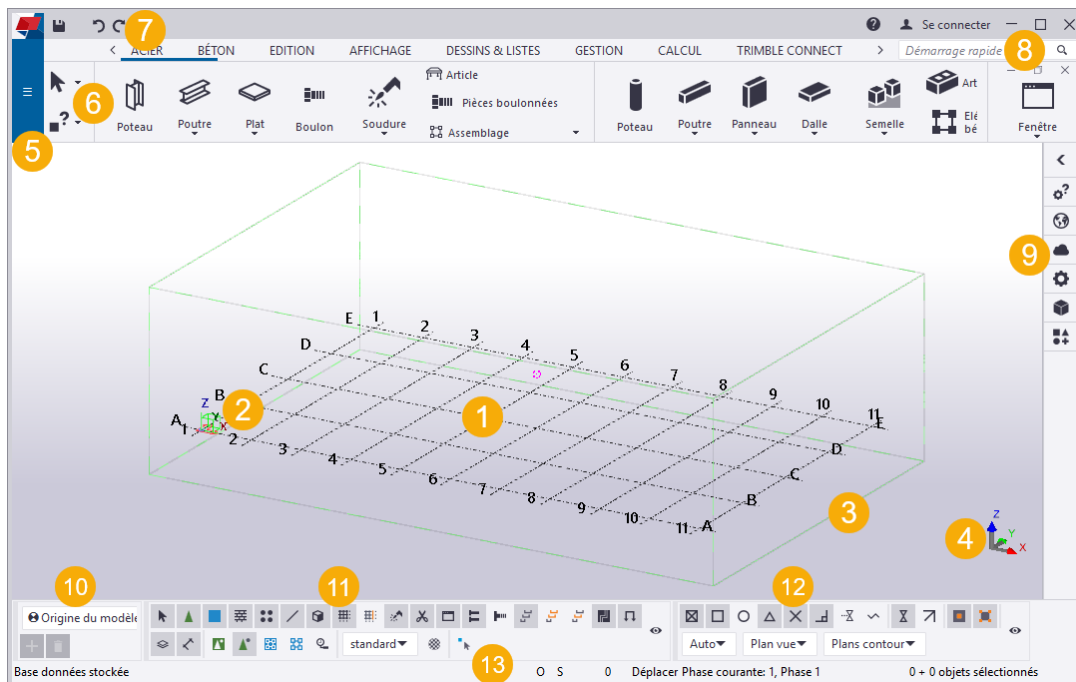
Par défaut, Tekla Structures enregistre les fichiers de sauvegarde automatique dans le répertoire `..\TeklaStructuresModels\autosave`. Pour modifier le répertoire, utilisez l'option avancée `XS_AUTOSAVE_DIRECTORY`.

5. Indiquez si vous souhaitez conserver les anciens fichiers de sauvegarde automatique.

Par défaut, Tekla Structures supprime les fichiers de sauvegarde automatique lorsque vous fermez un modèle pour libérer de l'espace sur le disque. Pour conserver les fichiers de sauvegarde automatique même lorsque vous quittez Tekla Structures sans enregistrer le modèle, utilisez l'option avancée `XS_KEEP_AUTOSAVE_FILES_ON_EXIT_WHEN_NOT_SAVING`.

3 Présentation de l'interface utilisateur de Tekla Structures

Lorsque vous ouvrez un modèle Tekla Structures, une nouvelle fenêtre s'affiche. Par défaut, l'interface utilisateur se présente comme suit :



(1) Ceci est votre modèle Tekla Structures. Si vous lancez un tout nouveau projet, seuls la vue de modèle par défaut et un maillage vide sont visibles à ce stade.

(2) Le symbole du cube vert correspond au système de coordonnées global et repose sur l'origine globale ($x=0$, $y=0$, $z=0$).

(3) L'encadré qui entoure le maillage constitue la zone de travail. Dans une vue, seules les pièces qui se trouvent dans cette zone sont visibles. Les objets situés hors de la zone de travail sont présents dans le modèle, mais sont

invisibles. Vous pouvez réduire et agrandir la zone de travail selon vos besoins. Vous pouvez également masquer l'encadré de la zone de travail.

(4) Le symbole de coordonnées avec les trois axes x, y et z correspond au système de coordonnées local. Il indique également le sens du modèle.

(5) Le menu **Fichier** vous permet de gérer vos modèles. Vous pouvez notamment [enregistrer des modèles \(page 25\)](#), imprimer des dessins et importer et exporter les modèles.

(6) Le ruban contient toutes les commandes et autres fonctions que vous utiliserez lors de la création de votre modèle. Vous pouvez personnaliser le ruban en fonction de vos besoins.

(7) Par défaut, la [barre d'outils d'accès rapide \(page 49\)](#) contient les icônes de raccourci **Enregistrer**, **Annuler**, **Répéter** et **Annuler l'historique**.

(8) Si vous ne trouvez pas la commande ou la boîte de dialogue dont vous avez besoin, recherchez-la à l'aide de la fonction [Démarrage rapide \(page 34\)](#).

(9) Le [panneau latéral \(page 36\)](#) situé sur le côté droit de l'écran permet de vérifier les instructions pour la commande de ruban actuellement active, d'afficher les propriétés des objets du modèle, d'ajouter des modèles de référence et des composants, de lier des nuages de points, d'utiliser des informations personnalisées ou de trouver un accès direct à Tekla Online services.

(10) La barre d'outils de gestion du plan de travail contrôle le plan de travail actuellement utilisé dans le modèle.

(11) Les boutons de sélection permettent de contrôler quels objets vous pouvez sélectionner.

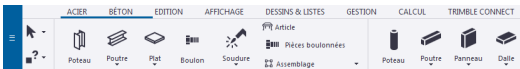
(12) Les boutons d'accrochage permettent de contrôler quelles positions vous pouvez sélectionner lors de la création d'objets.


(13) Lorsque vous créez des objets, la [barre d'état \(page 41\)](#) vous indique comment procéder et quand sélectionner des points.

3.1 Utilisation du ruban et des commandes du ruban

Toutes les commandes essentielles de Tekla Structures sont disponibles sur le ruban. Ces commandes sont regroupées en fonction de leur utilisation. Vous pouvez modifier l'apparence du ruban, et personnaliser le contenu du ruban, si nécessaire. Toutes les commandes de Tekla Structures fonctionnent de la même manière.

Utilisation des commandes du ruban

Sur	Procéder comme suit
Rechercher des commandes	<p>Faites glisser le ruban à gauche ou à droite avec votre souris, ou faites défiler avec la molette de votre souris.</p>  <p>Certaines commandes proposent plusieurs options. Les options sont disponibles lorsque vous cliquez sur le nom de la commande :</p> 
Activer la commande que vous voulez utiliser	<p>Dans le ruban, cliquez sur la commande.</p> <p>La commande s'exécute jusqu'à ce que vous l'interrompiez ou que vous en utilisiez une autre.</p>
Vérifiez la commande dont vous avez besoin pour la tâche actuelle en cas de doute	<p>Placez le pointeur de la souris sur la commande.</p> <p>Une petite fenêtre appelée infobulle s'affiche. Les infobulles fournissent des informations supplémentaires sur les commandes, ainsi que des exemples, des conseils et des astuces. Par exemple :</p> <div data-bbox="850 1503 1372 1823" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Mesurer la distance (F)</p> <p>Mesure la distance entre deux points quelconques dans le modèle. Utilisez cette commande pour mesurer des distances biaisées ou alignées. Par défaut, le résultat contient la distance et les coordonnées.</p> <p>Suivez les instructions sur la barre d'état.</p> <p>Appuyez sur Ctrl+F1 pour obtenir pour plus d'aide sur ce sujet.</p> </div>

Sur	Procéder comme suit
	Appuyez sur Ctrl+F1 lorsqu'une infobulle est ouverte pour obtenir plus d'aide sur la commande. Pour activer ou désactiver les infobulles, cliquez sur le menu Fichier --> Paramètres --> Sélecteurs , puis cochez ou décochez la case Infobulle .
Afficher des instructions plus détaillées sur l'utilisation de la commande de ruban actuellement active	Dans le panneau latéral, cliquez sur  pour ouvrir la fenêtre Instructeur du panneau latéral. Dans le ruban, cliquez sur une commande. La fenêtre du panneau latéral Instructeur affiche des vidéos courtes, des procédures et d'autres informations sur l'utilisation de la commande active.
Terminer une commande	Cliquez avec le bouton droit de la souris et sélectionnez Interrompre . Vous pouvez également appuyer sur Echap .
Réactiver la dernière commande	Appuyez sur la touche Entrée .



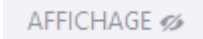
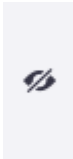
REMARQUE Vous pouvez exécuter de nombreuses commandes à l'aide de la touche **Entrée** ou **espace** comme raccourci, ou à l'aide du bouton central de la souris.

Définissez l'option avancée `XS_ENTER_FINALIZES_COMMANDS` sur `TRUE` pour définir la touche **Entrée** comme raccourci pour exécuter les commandes.

Modification de l'apparence du ruban

Vous pouvez modifier l'ordre des onglets du ruban, choisir comment ils sont alignés et même masquer certaines parties du ruban si vous n'en avez pas besoin dans votre projet en cours. À titre d'exemple, si vous modélisez uniquement des pièces en acier, vous pouvez temporairement masquer l'onglet **Béton**.

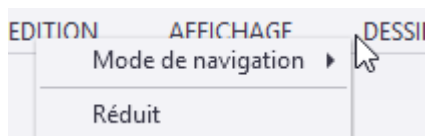
Pour	Procéder comme suit
Modifier l'ordre des onglets sur le ruban	Faites glisser et déposez les titres d'onglet.

Pour	Procéder comme suit
<p>Modifier la manière dont les onglets sont alignés</p>	<p>Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la barre en haut du ruban, sélectionnez Mode de navigation, puis sélectionnez une des options.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Défilement visible: le mouvement du ruban est minimal lorsque vous changez d'onglet • Aligner à gauche: l'affichage des icônes commence à partir du côté gauche du ruban • Aligner sur l'onglet: l'affichage des icônes commence à partir du côté gauche de l'onglet actuel
<p>Masquer les onglets dont vous n'avez pas besoin dans votre projet en cours</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Placez le pointeur de la souris sur le titre d'un onglet. Un petit symbole en forme d'œil s'affiche à côté du titre de l'onglet :  2. Cliquez sur le symbole en forme d'œil . Le symbole en forme d'œil change et le titre de l'onglet est grisé :  Désormais, l'onglet Affichage n'apparaît plus dans le ruban. Si vous faites glisser le ruban, les onglets masqués s'affichent comme suit :  3. Pour réafficher l'onglet masqué, cliquez de nouveau sur le symbole en forme d'œil.

Réduction du ruban

Vous pouvez réduire le ruban pour économiser de l'espace sur votre écran. Lorsque le ruban est réduit, les boutons de commande sont masqués, mais les onglets sont visibles.

1. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la barre supérieure du ruban, et sélectionnez **Réduit**.



Le ruban est à présent réduit pour économiser de l'espace sur l'écran :



2. Pour accéder aux commandes lorsque le ruban est réduit, cliquez sur un titre d'onglet.

Le ruban devient visible afin que vous puissiez sélectionner une commande.

3. Pour restaurer le ruban, cliquez avec le bouton droit de la souris sur la barre supérieure du ruban et sélectionnez à nouveau **Réduit**.

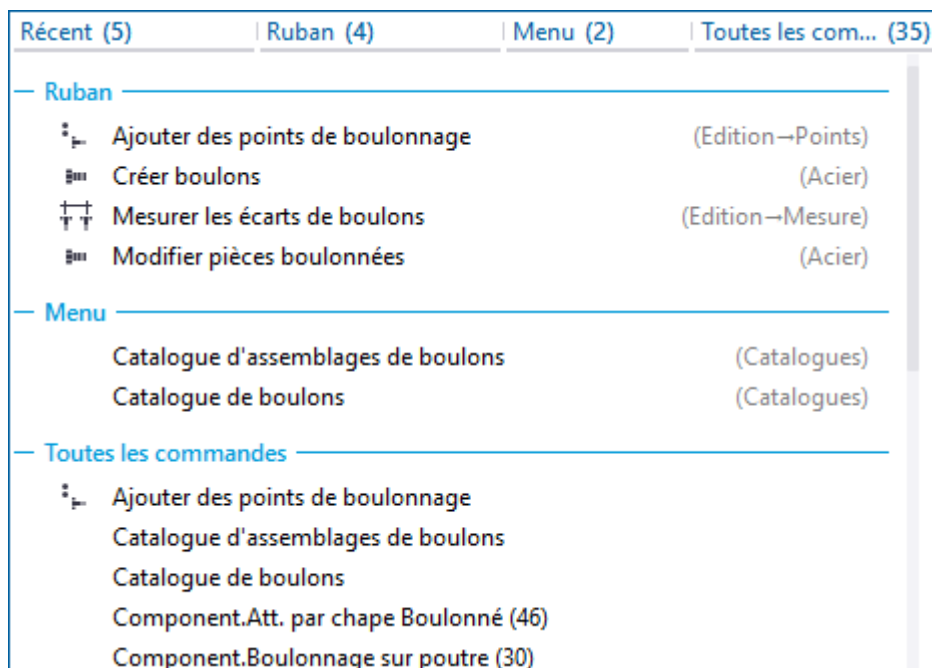
3.2 Utilisation du démarrage rapide pour trouver des commandes, boîtes de dialogue et barres d'outils

Utilisez la zone **Démarrage rapide** dans le coin supérieur droit de l'écran pour rechercher des commandes, des boîtes de dialogue, des barres d'outils et d'autres fonctions. Les touches de raccourci de la fonction **Démarrage rapide** sont **Ctrl + Q**.

1. Dans la zone **Démarrage rapide** , saisissez un terme à rechercher.

Par exemple, saisissez `boulon` si vous cherchez des commandes pour les boulons.

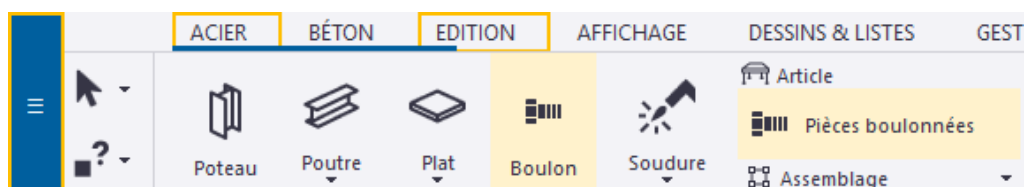
2. Attendez qu'une liste de résultats de recherche s'affiche. Par exemple :



Les résultats de recherche montrent l'emplacement de la commande. Vous pouvez parcourir la liste en cliquant sur les onglets **Récent**, **Ruban**, **Menu** et **Toutes les commandes**. L'onglet **Récent** liste les 10 dernières commandes lancées à partir des résultats de la recherche.

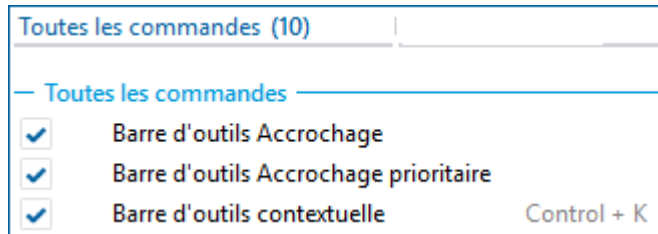
Vous pouvez aussi naviguer dans les résultats de recherche à l'aide des flèches haut et bas du clavier. Lancez la commande sélectionnée en cliquant sur **Entrée**.

Tekla Structures met en surbrillance les commandes du ruban ou du menu **Fichier**. Par exemple :



Si la commande que vous avez recherché figure dans le panneau latéral, Tekla Structures ouvre la fenêtre du panneau latéral.

3. Pour exécuter une commande, cliquez sur son nom dans la liste des résultats de recherche.
Ou appuyez sur la touche **Entrée** pour exécuter instantanément la première commande figurant dans la liste.
4. Pour certains [paramètres de base \(page 42\)](#) et certaines barres d'outils, une case à cocher apparaît devant ces derniers dans la liste des résultats de recherche. Cliquez sur la commande pour activer le paramètre, ou pour afficher la barre d'outils.



5. Si vous voulez rouvrir la liste des résultats de la recherche, cliquez sur la zone **Démarrage rapide** et la liste s'ouvre automatiquement.

Pour effacer cette zone **Démarrage rapide**, cliquez sur le bouton **X** ou appuyez sur la touche **Echap**.





Voir aussi





[Utilisation du ruban et des commandes du ruban \(page 30\)](#)



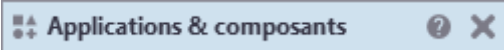
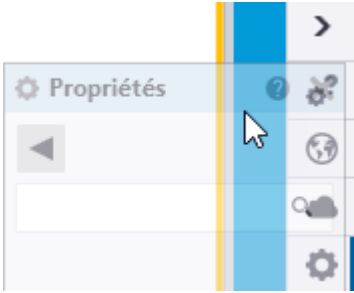
[Utilisation du panneau latéral \(page 36\)](#)


3.3 Utilisation du panneau latéral

Utilisez le panneau latéral situé à droite de l'écran, par exemple, pour afficher les propriétés d'un objet du modèle et pour ajouter des modèles de référence et des composants.

Sur	Procéder comme suit
Ouvrir la fenêtre du panneau latéral	<p>Cliquez sur un bouton du panneau latéral pour ouvrir une fenêtre.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cliquez sur  pour afficher les propriétés des objets du modèle à l'aide des Informations personnalisées. • Cliquez sur  pour ouvrir l'Instructeur et afficher les instructions relative à la commande de ruban active. • Cliquez sur  pour trouver l'accès au raccourci vers les différents Tekla Online services. • Cliquez sur  pour lier des nuages de points à un modèle.

Sur	Procéder comme suit
	<ul style="list-style-type: none"> • Cliquez sur  pour afficher les propriétés des objets du modèle. • Cliquez sur  pour afficher la liste des modèles de référence. • Cliquez sur  pour afficher le catalogue Applications & composants. <p>Lorsque vous cliquez sur un bouton, la fenêtre du panneau latéral s'ouvre et devient active. Les fenêtres du panneau latéral actives possèdent des boutons bleus .</p>
<p>Conserver plusieurs fenêtres de panneau latéral ouvertes en même temps</p>	<p>Tekla Structures n'ouvre qu'une fenêtre de panneau latéral à la fois par défaut. Vous pouvez conserver plusieurs fenêtres de panneau latéral ouvertes en même temps si nécessaire.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cliquez avec le bouton droit de la souris et sélectionnez Panneau unique ou Panneaux empilés. <ul style="list-style-type: none"> Panneau unique: Tekla Structures ouvre une nouvelle fenêtre du panneau latéral et ferme toutes les autres fenêtres de panneau latéral ouvertes. Panneaux empilés: Tekla Structures ouvre une nouvelle fenêtre du panneau latéral et conserve les autres fenêtres ouvertes du panneau latéral empilées les unes sur les autres. • Cliquez sur Ctrl+bouton du panneau latéral pour ouvrir les fenêtres du panneau latéral empilées les unes sur les autres. <p>Vous pouvez redimensionner les fenêtres du panneau latéral et modifier leur ordre en les faisant glisser.</p>
<p>Fermer et ouvrir la fenêtre du panneau latéral</p>	<p>Vous ne pouvez fermer qu'une fenêtre active du panneau latéral à la fois, ou plusieurs fenêtres simultanément si elles sont empilées les unes sur les autres.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cliquez sur un autre bouton du panneau latéral pour fermer la fenêtre du panneau

Sur	Procéder comme suit
	<p>latéral actif et pour ouvrir une nouvelle fenêtre.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cliquez sur le bouton  dans l'angle supérieur droit de chaque fenêtre du panneau latéral. • Cliquez sur la flèche  du panneau latéral.
Déplacer la fenêtre d'un panneau latéral	<p>Lorsque vous placez le pointeur de la souris sur la partie supérieure de la fenêtre du panneau latéral, celle-ci apparaît en bleu clair.</p> <p>Glissez la partie supérieure de la fenêtre du panneau latéral et déplacez la fenêtre dans une nouvelle position.</p> 
Dissocier et associer une fenêtre de panneau latéral	<p>Vous pouvez dissocier et associer les fenêtres du panneau latéral.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour dissocier une fenêtre du panneau latéral : cliquez avec le bouton droit sur un bouton de panneau latéral et sélectionnez Flottant. • Pour associer une fenêtre du panneau latéral : Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le bouton du panneau latéral d'une fenêtre flottante et sélectionnez Attacher au panneau latéral. <p>De plus, vous pouvez faire glisser la fenêtre du panneau latéral vers la zone d'ancrage sur la droite ou au bas de l'écran. La zone d'ancrage est indiquée par la couleur bleue.</p>  <p>Si vous dissociez une fenêtre du panneau latéral et fermez Tekla Structures, la fenêtre du panneau latéral s'ouvrira automatiquement à sa</p>


Sur	Procéder comme suit
	position dissociée lorsque du prochain lancement de Tekla Structures.
Ajuster la taille d'une fenêtre de panneau latéral	Redimensionnez une fenêtre flottante de panneau latéral en déplaçant ses bordures.
Trouver plus d'aide sur le contenu d'une fenêtre du panneau latéral	Cliquez sur le bouton  .

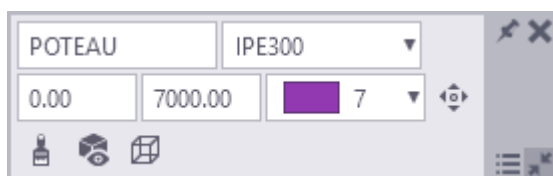
CONSEIL Parfois une fenêtre du panneau latéral s'ouvre sur un deuxième écran qui n'est pas connecté à votre ordinateur actuellement. Pour renvoyer la fenêtre du panneau latéral sur l'écran principal, faites un clic-droit sur le bouton du panneau latéral et sélectionnez **Attacher au panneau latéral**.

Voir aussi

[Présentation de l'interface utilisateur de Tekla Structures \(page 29\)](#)

3.4 Utilisation de la barre d'outils contextuelle

Lorsque vous cliquez sur un objet dans un modèle ou un dessin, un symbole de barre d'outils contextuelle  s'affiche à côté du pointeur de la souris. Cliquez sur le symbole pour ouvrir la barre d'outils contextuelle. Utilisez la barre d'outils contextuelle pour afficher et modifier rapidement certaines propriétés de base d'un objet, d'une vue, d'un maillage, etc.



Lorsque plusieurs objets sont sélectionnés, la barre d'outils contextuelle affiche le texte `Variables` pour toutes les propriétés qui diffèrent.

Comment modifier les propriétés d'objet à l'aide de barre d'outils contextuelle

Les modifications que vous effectuez dans la barre d'outils contextuelle sont immédiatement appliquées au modèle ou au dessin.

1. Cliquez sur un objet dans un modèle ou un dessin.
Une barre d'outils contextuelle s'affiche près du pointeur de la souris.

2. Modifiez les propriétés d'objet dans la barre d'outils contextuelle.
Les modifications sont immédiatement appliquées.

CONSEIL Appuyez sur la touche de **tabulation** pour vous déplacer entre les propriétés et les boutons de commande de la barre d'outils contextuelle.

Affichage ou masquage de la mini barre d'outils

Vous pouvez choisir d'afficher ou non la mini barre d'outils dans Tekla Structures.

1. Dans le menu **Fichier**, cliquez sur **Paramètres**.
2. Sous **Barres d'outils**, cochez ou décochez la case **Barre d'outils contextuelle**.

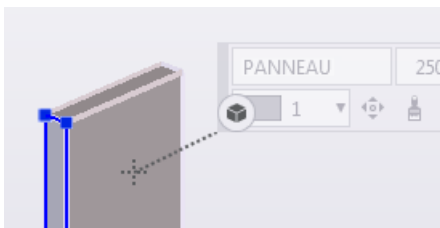
Sinon, utilisez le raccourci clavier **Ctrl+K** pour afficher ou masquer la barre d'outils contextuelle.

Définir la position de la barre d'outils contextuelle

Vous pouvez définir la position de la barre d'outils contextuelle, par rapport au point de référence d'un objet.

1. Sélectionnez un objet.
2. Maintenez la touche **Ctrl** enfoncée et cliquez sur la barre d'outils contextuelle avec le bouton gauche de la souris.

Une ligne pointillée s'affiche entre la barre d'outils contextuelle et l'objet.





3. Faites glisser la barre d'outils contextuelle jusqu'à sa nouvelle position.
Par exemple, vous pouvez placer la barre d'outils contextuelle du côté gauche de l'objet sélectionné.
4. Relâchez le bouton gauche de la souris.

La barre d'outils contextuelle s'affiche désormais à l'emplacement que vous avez défini, par exemple à gauche de chaque objet que vous sélectionnez.




Épingler la barre d'outils contextuelle

Vous pouvez épingler la barre d'outils contextuelle à un emplacement spécifique de l'écran, de sorte que sa position soit verrouillée. Par exemple, vous pouvez l'afficher dans le coin supérieur gauche de l'écran. Lorsqu'elle est verrouillée, la position de la barre d'outils contextuelle est indépendante de l'emplacement de la pièce individuelle.

1. Faites glisser la mini barre d'outils jusqu'à son nouvel emplacement.
2. Cliquez sur  pour épingler la mini barre d'outils à son nouvel emplacement.
L'icône d'épinglage se transforme lorsque la position est verrouillée.
3. Pour déverrouiller la position, cliquez sur .

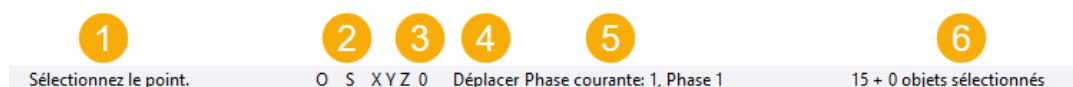
Réduction de la barre d'outils contextuelle

Vous pouvez réduire la barre d'outils contextuelle pour qu'elle occupe moins de place sur votre écran.

1. Cliquez sur  dans la barre d'outils. La barre d'outils contextuelle contient désormais le symbole .
2. Pour restaurer la taille d'origine de la barre d'outils contextuelle, cliquez à nouveau sur .

3.5 Afficher les messages de la barre d'état

La *barre d'état* est située dans la zone en bas de la fenêtre principale de Tekla Structures. Suivez les instructions fournies dans la barre d'état lorsque vous utilisez des commandes. À titre d'exemple, lorsque vous créez une pièce, la barre d'état vous indique comment procéder et quand sélectionner des points.



1. Instructions et messages d'erreur
2. L'état de **Orthogonal (O)**, **Sélection rapide (S)** et des verrous de coordonnées (**X, Y, Z**).
3. Niveau dans la hiérarchie de l'assemblage ou du composant (0-9)
4. Mode du bouton central de la souris (**Déplacer** ou **Défilement**)
5. Phase courante
6. Nombre de poignées et d'objets sélectionnés

Voir aussi

[Paramètres de base dans le menu Fichier \(page 42\)](#)

3.6 Paramètres de base dans le menu Fichier

Utilisez les paramètres de la barre d'outils et les sélecteurs du **menu Fichier** --> **Paramètres** pour contrôler certains paramètres de modélisation et de dessin de base.

1. Cliquez sur le menu **Fichier** dans l'angle supérieur gauche de l'écran



2. Accédez à **Paramètres**.
3. Sous **Interface utilisateur**, **Sélecteurs** ou **Barres d'outils**, **activez** ou **désactivez** les options.

Vous pouvez aussi utiliser la zone [Démarrage rapide \(page 34\)](#)

pour contrôler les barres d'outils et les boutons. Commencez à entrer le nom de la barre d'outils ou du bouton, par exemple, *rapide*, dans la zone **Démarrage rapide** et sélectionnez la barre d'outils ou le bouton dans la liste des résultats de recherche pour activer le paramètre.

Interface utilisateur

- **Barres d'outils** : Allez dans les paramètres pour ajuster la taille des icônes dans les barres d'outils en bas de l'écran, ainsi que la taille de la police du ruban.
- **Taille (ruban)** : Utilisez le curseur pour ajuster la taille de la police du ruban. La taille de police par défaut est 11p.

Sélecteurs

Option	Description
Sélection rapide	<p>Modifie la façon dont fonctionne le glisser-déposer pour les poignées d'objet.</p> <p>Lorsque l'option est activée, vous pouvez glisser les poignées d'objet sans les sélectionner au préalable.</p> <p>Lorsque l'option est désactivée, vous devez sélectionner les poignées avant de glisser.</p>
Activer le glisser-déposer	<p>Active ou désactive la commande de glisser-déposer.</p> <p>Lorsque l'option est activée, vous pouvez utiliser le glisser-déposer lors de la copie ou du déplacement d'objets.</p> <p>Lorsque l'option est désactivée, le glisser-déposer ne peut pas être utilisé.</p>
Déplacement à l'aide du bouton milieu	<p>Modifie le mode de déplacement.</p> <p>Lorsque l'option est activée, vous pouvez déplacer le modèle avec le bouton central de la souris.</p> <p>Lorsque l'option est désactivée, vous pouvez déplacer le modèle à l'aide du bouton gauche de la souris.</p>
Zooms centrés	<p>Modifie le mode de zoom.</p> <p>Lorsque l'option est activée, le point central du zoom est conservé au centre de la vue, quelle que soit la position du pointeur de la souris.</p> <p>Lorsque l'option est désactivée, la position du pointeur de la souris détermine le point central du zoom.</p>
Rotation auto de la vue de base	<p>Active ou désactive la rotation automatique des vues 3D des pièces et des composants.</p> <p>Lorsque l'option est activée, Tekla Structures fait pivoter la vue une fois</p>

Option	Description
	<p>dès que vous créez une nouvelle vue 3D d'une pièce ou d'un composant.</p> <p>Lorsque l'option est désactivée, Tekla Structures ne permet pas la rotation de la vue.</p>
Sélection partielle	<p>Modifie la façon dont la sélection de zone fonctionne.</p> <p>Lorsque l'option est activée, tous les objets qui se trouvent au moins partiellement dans la zone de sélection rectangulaire sont sélectionnés, sans tenir compte du sens de déplacement de la souris.</p> <p>Lorsque l'option est désactivée, le sens de déplacement a une incidence sur la sélection des objets.</p>
Surbrillance préalable	<p>Active ou désactive la surbrillance des objets.</p> <p>Selon le moteur de rendu que vous utilisez, OpenGL ou DirectX, Tekla Structures met en surbrillance les objets différemment lorsque la surbrillance préalable est activée.</p> <p>Lorsque l'option est activée, Tekla Structures met en surbrillance les objets sélectionnables en jaune lorsque vous déplacez le pointeur de la souris sur eux.</p> <p>Lorsque l'option est désactivée, les objets sélectionnables ne sont pas mis en surbrillance.</p>
Sélection par clic droit	<p>Modifie la manière dont les objets peuvent être sélectionnés.</p> <p>Lorsque l'option est activée, vous pouvez également sélectionner des objets avec le bouton droit de la souris. En outre, le menu de raccourcis associé est affiché immédiatement.</p> <p>Lorsque l'option est désactivée, vous pouvez sélectionner des objets avec le bouton gauche de la souris.</p>

Option	Description
Centre de rotation automatique	<p>Définit comment le point de vue est défini.</p> <p>Lorsque l'option est activée, le point de vue change dès que vous cliquez sur le bouton central de la souris.</p> <p>Lorsque l'option est désactivée, le point de vue reste dans une position définie.</p>
Orthogonal	<p>Active ou désactive l'accrochage orthogonal.</p> <p>Lorsque l'option est activée, Tekla Structures accroche le point orthogonal le plus proche dans le plan (0, 45, 90, 135, 180 degrés, etc.). Le pointeur de la souris accroche automatiquement les positions à distances régulières dans la direction donnée.</p> <p>Lorsque l'option est désactivée, l'accrochage orthogonal n'est pas utilisé.</p>
Utiliser l'ancien rendu	<p>Activez ou désactivez le Rendu DirectX.</p> <p>Lorsque l'option est activée, l'ancien rendu OpenGL est utilisé.</p> <p>Lorsque l'option est désactivée, le rendu DirectX est utilisé. Le rendu DirectX est mieux optimisé pour les cartes graphiques modernes.</p> <p>Le paramètre de rendu est spécifique à la vue du modèle, ce qui signifie que vous pouvez utiliser différentes options de rendu dans différentes vues de modèle. Si vous modifiez les options de rendu, vous devez rouvrir la vue du modèle pour activer la nouvelle valeur.</p>
Hachurage des surfaces se chevauchant	<p>Dans les vues du modèle en rendu DirectX, activez ou désactivez le hachurage des surfaces qui se chevauchent sur le même plan.</p> <p>Lorsque l'option est activée, les surfaces qui se chevauchent sont</p>

Option	Description
	<p>visualisées à l'aide d'un hachurage, et vous pouvez détecter les objets en double ou les pièces qui se chevauchent.</p> <p>Lorsque l'option est désactivée, les surfaces qui se chevauchent ne sont pas visualisées.</p> <p>Le hachurage est indiqué dans les vues dont l'option de rendu est Pièces en rendu / Composants en rendu (Ctrl/Maj+4).</p> <p>Si vous activez ou désactivez l'option, vous devez rouvrir la vue pour activer la nouvelle valeur.</p>
Pointillés pour la ligne cachée	<p>Dans les vues du modèle en rendu DirectX, affichez ou masquez les lignes pointillées pour les lignes de bord de la pièce lorsque les lignes de bord de la pièce sont cachées derrière une autre pièce.</p> <p>Lorsque l'option est activée, les lignes pointillées sont affichées, ce qui permet, par exemple, de voir plus facilement si l'aile de la pièce est orientée à l'avant ou à l'arrière de l'âme, ou, dans des vues 3D plus complexes, la pièce se trouvant sur une autre.</p> <p>L'utilisation des lignes en pointillés Tekla Structures augmente également les performances dans les vues transparentes.</p> <p>Lorsque l'option est désactivée, les lignes pointillées ne sont pas affichées et l'effet de performance est supprimé.</p> <p>Les lignes pointillées peuvent être affichées dans toutes les vues dont l'option de rendu est l'une des suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pièces en filaire / Composants en filaire (Ctrl/Maj+1)

Option	Description
	<ul style="list-style-type: none"> • Pièces en filaire ombré / Composants en filaire ombré (Ctrl/Maj+2) • Pièces en nuances de gris / Composants en nuances de gris (Ctrl/Maj+3) • Afficher uniquement la pièce sélectionnée / Afficher uniquement le composant sélectionné (Ctrl/Maj+5). <p>Si vous activez ou désactivez l'option, vous devez redémarrer Tekla Structures pour activer la nouvelle valeur.</p>
Infobulle	<p>Affiche ou masque les infobulles (page 30).</p> <p>Lorsque l'option est activée, une petite fenêtre comportant des exemples, des conseils et des astuces s'affiche lorsque vous placez le pointeur de la souris sur une commande.</p> <p>Lorsque l'option est désactivée, aucune infobulle n'apparaît.</p>
Infobulles d'accrochage	<p>Affiche ou masque les infobulles d'accrochage.</p> <p>Lorsque l'option est activée et que vous lancez une commande nécessitant de sélectionner des points, Tekla Structures affiche une infobulle d'accrochage qui affiche le nom du point d'accrochage.</p> <p>Lorsque l'option est désactivée, aucune infobulle d'accrochage n'apparaît.</p>

Les paramètres suivants sont disponibles uniquement dans les dessins :

Option	Description
Épaisseur de traits	<p>Affiche les lignes dans les dessins en couleur avec une épaisseur définie sur l'écran.</p> <p>Lorsque l'option est activée, les lignes dans les dessins en couleur s'affichent avec l'épaisseur définie.</p> <p>Lorsque l'option est désactivée, les lignes dans les dessins en couleur s'affichent avec l'épaisseur par défaut.</p>
Couleurs des traits de l'imprimante	<p>Affichez les couleurs de ligne dans le dessin.</p>
Contour fantôme	<p>Affiche les objets cachés dans les dessins sous forme de contours fantôme dans les dessins en couleur. Dans les dessins en échelle de gris et en noir et blanc, les objets cachés ne s'affichent pas, même si Contour fantôme est sélectionné.</p> <p>Lorsque l'option est activée, les arêtes cachées s'affichent en contour fantôme.</p> <p>Lorsque l'option est désactivée, les arêtes cachées ne sont pas affichées.</p>
Symbole d'associativité	<p>Indique quels objets de dessin sont associatifs et automatiquement mis à jour. Les symboles d'associativité s'affichent uniquement lorsque vous sélectionnez un objet graphique, par exemple une cotation.</p> <p>Les objets n'ayant pas d'association valide se voient attribuer un symbole d'associativité fantôme et un point d'interrogation.</p> <p>Lorsque l'option est activée, les symboles d'associativité s'affichent.</p> <p>Lorsque l'option est désactivée, les symboles d'associativité ne s'affichent pas.</p>
Glisser-déposer le dessin	<p>Active ou désactive la commande de glisser-déposer dans les dessins.</p> <p>Lorsque l'option est activée, vous pouvez utiliser le glisser-déposer lors</p>

Option	Description
	<p>du déplacement des objets tels que des annotations, épures et des lignes de maillage sans sélectionner les objets ou poignées en premier.</p> <p>Lorsque l'option est désactivée, le glisser-déposer ne peut pas être utilisé.</p>

Barres d'outils

Utilisez les boutons de la barre d'outils pour activer et désactiver les barres d'outils sélectionnées :

- **Barre d'outils Accrochage**
- **Barre d'outils Accrochage prioritaire**
- **Sélection d'une barre d'outils**
- **Barre d'outils de gestion du plan de travail**
- **Barre d'outils de recherche de modèles**
- **Barre d'outils contextuelle**

Par défaut, les barre d'outils sont placées au bas de l'écran.

Voir aussi

[Utilisation de la barre d'outils contextuelle \(page 39\)](#)




[Utilisation du ruban et des commandes du ruban \(page 30\)](#)





[Utilisation du démarrage rapide pour trouver des commandes, boîtes de dialogue et barres d'outils \(page 34\)](#)

3.7 Icônes de la barre d'outils d'accès rapide

La barre d'outils d'accès rapide fournit des raccourcis aux commandes utilisées fréquemment. La barre d'outils est située sur le coin supérieur gauche de l'écran.

Si nécessaire, vous pouvez personnaliser la barre d'outils d'accès rapide et lui ajouter les commandes de votre choix.

Icône	Description
	Enregistrer (page 25) les modifications dans le fichier modèle en cours.
	Annuler la dernière action.
	Rétablir la dernière action annulée.

Icône	Description
	Ouvrez la boîte de dialogue Annuler l'historique. La boîte de dialogue répertorie les commandes que vous avez exécutées et les modifications que vous avez apportées. Utilisez la liste pour annuler ou rétablir plusieurs commandes ou modifications en une seule fois.
	Cette icône est visible si vous utilisez Tekla Model Sharing. Faites l'acquisition des modifications du modèle par les autres utilisateurs depuis le service de partage. Seules les données modifiées sont acquises.
	Cette icône est visible si vous utilisez Tekla Model Sharing. Transmettez les modifications apportées à votre modèle au service de partage. Seules les données nouvelles ou modifiées sont transmises.
	Cette icône est visible si vous utilisez Tekla Model Sharing. Affichez les modifications d'acquisition. Une fois l'acquisition terminée, une liste des modifications du modèle s'affiche.

Voir aussi

[Présentation de l'interface utilisateur de Tekla Structures \(page 29\)](#)

3.8 Raccourcis clavier par défaut

Tekla Structures propose un grand nombre de raccourcis clavier que vous pouvez utiliser pour travailler plus rapidement.

Si vous souhaitez affecter de nouveaux raccourcis ou modifier les raccourcis par défaut, vous pouvez personnaliser les raccourcis clavier.

Commandes de base

Commande	Raccourci clavier
Aide	F1
Aide : lorsque l'infobulle est ouverte	Ctrl+F1

Commande	Raccourci clavier
Ouverture de la liste des modèles Récent	Ctrl + O
Créer un nouveau modèle	Ctrl + N
Enregistrer le modèle	Ctrl + S
Supprimer	Suppr
Ouvrir propriétés Lorsqu'un objet est sélectionné, les propriétés s'ouvrent dans le panneau des propriétés ou dans une boîte de dialogue.	Alt + Entrée
Annuler	Ctrl + Z
Répéter	Ctrl + Y
Interruption	Echap
Répéter la dernière commande	Entrée
Afficher ou masquer la barre d'outils contextuelle	Ctrl+K
Activer ou désactiver la modification dynamique	D
Démarrage rapide	Ctrl+Q
Ouverture de la boîte de dialogue Options avancées	Ctrl+E
Ouverture du panneau latéral Catalogue Applications & composants	Ctrl+F
Ouverture de la boîte de dialogue Raccourcis clavier	Ctrl + Maj. + C

Options de rendu

Commande	Raccourci clavier
Pièces en filaire	Ctrl + 1
Pièces en filaire ombré	Ctrl + 2
Pièces en arêtes cachées	Ctrl + 3
Pièces en rendu	Ctrl + 4
Afficher uniquement la pièce sélectionnée	Ctrl + 5
Composants en filaire	Maj. + 1
Composants en filaire ombré	Maj. + 2

Commande	Raccourci clavier
Composants en arêtes cachées	Maj. + 3
Composants en rendu	Maj. + 4
Afficher uniquement le composant sélectionné	Maj. + 5

Sélection d'objets

Commande	Raccourci clavier
Activation et désactivation de la surbrillance préalable	H
Bouton de sélection Tout sélectionner	F2
Bouton de sélection Sélection pièces	F3
Bouton de sélection Sélection jeux d'armatures	Alt + Q
Bouton de sélection Sélection groupes d'armatures	Alt + W
Bouton de sélection Sélection armatures simples	Alt + E
Sélectionner tous les objets dans le modèle	Ctrl + A
Sélectionner les objets précédents	Alt+P
Sélection d'assemblage	Alt + objet
Ajout à la sélection	Maj
Activer/désactiver la sélection	Ctrl
Filtres de sélection	Ctrl + G
Masquer l'objet	Maj + H

Accrochage

Commande	Raccourci clavier
Accrochage sur lignes/points de référence	F4
Accrochage sur lignes/points géométriques	F5
Accrochage sur points les plus proches	F6
Accrochage quelconque	F7

Commande	Raccourci clavier
Activation/désactivation du mode Orthogonal	O
Entrée de coordonnée relative	R
Entrée de coordonnée absolue	A
Entrée de coordonnée globale	G
Faire défiler vers l'avant les points d'accrochage disponibles	Onglet
Faire défiler vers l'arrière les points d'accrochage disponibles	Maj + Tab
Activer/désactiver le verrou de coordonnées X, Y et Z	X, Y ou Z

Copie et déplacement d'objets

Commande	Raccourci clavier
Copier	Ctrl + C
Déplacer	Ctrl + M
Activer/désactiver la sélection rapide	S

Affichage du modèle

Commande	Raccourci clavier
Ouverture de la liste Vues	Ctrl + I
Basculement entre une vue 3D et une vue en plan	Ctrl + P
Basculer d'une vue à une autre	Ctrl+Tab
Fenêtre mise à jour	Ctrl+U
Zoom origine	Accueil
Zoom précédent	Extrémité
Zoom avant	Page préc.
Zoom arrière	Page suiv.
Rotation à l'aide de la souris	Ctrl + R
Rotation à l'aide du clavier	Ctrl + flèches Maj + flèches
Définition du point de rotation de vue	V

Commande	Raccourci clavier
Pivote une fois	Maj + R
Rotation en continu	Maj + T
Activer/désactiver la rotation de la vue	F8
Déplacement	P
Activer/désactiver le déplacement du bouton du milieu	Maj + M
Déplacer à droite Déplacer à gauche Descendre Monter	flèches
Centrer par curseur Permet de centrer le modèle à un point particulier.	Insérer
Survol	Maj + F
Créer un plan de découpe	Maj + X
Activer/désactiver l'option plein écran	F11

Vérification du modèle

Commande	Raccourci clavier
Info objet	Maj + I.
Mesurer la distance	F
Créer liste	Ctrl + B
Ouverture du Gestionnaire de phases	Ctrl + H
Créer Autoconnexions	Ctrl + J

Options d'affichage de l'armature

Commande	Raccourci clavier
Visibilité de la face du segment	Alt+1
Visibilité des guides	Alt+2
Visibilité du modificateur de propriété	Alt+3
Visibilité du séparateur	Alt+4
Visibilité de détail d'extrémité	Alt+5

Commande	Raccourci clavier
Visibilité de la cotation de l'armature	Alt+6
Colorer les groupes d'armatures	Alt+7

Options de positions de pièces

Ces raccourcis clavier fonctionnent pour les pièces Tekla Structures natives ainsi que pour les pièces d'analyse.

Commande	Raccourci clavier
Déplacement la pièce vers le haut	Alt + flèche vers le haut
Déplacement la pièce vers le bas	Alt + flèche vers le bas
Déplacement la pièce vers la gauche	Alt + flèche vers la gauche
Déplacement la pièce vers la droite	Alt + flèche vers la droite
Rotation de la pièce dans le sens horaire de 90 degrés Notez que cette commande n'est pas disponible pour les pièces d'analyse.	Alt + espace

Dessins

Commande	Raccourci clavier
Ouvrir Gestionnaire de documents dans le modèle	Ctrl + L
Ouvrir Gestionnaire de documents en mode dessin	Ctrl + O
Impression de dessins	Maj + P
Ouvrir le dessin suivant	Ctrl + Page suiv..
Ouvrir le dessin précédent	Ctrl + Page préc..
Symbole d'associativité	Maj + A
Définir le mode couleur du prochain dessin	B
Contour fantôme	Maj + G
Ajouter une cotation orthogonale	G
Créer cotation libre	F
Ouvrir un dessin après l'avoir créé	Ctrl + Maj.
Dans le Gestionnaire de documents : Ouvrir des attributs utilisateur	Alt + U

Commande	Raccourci clavier
Dans le Gestionnaire de documents : Ajouter à Catalogue de dessins prototypes	Ctrl + M
Dans le Gestionnaire de documents : Gestion de révisions	Ctrl + R
Dans le Catalogue de dessins prototypes : Tout sélectionner	Ctrl + A
Dans le Catalogue de dessins prototypes : Créer dessins pour toutes les pièces	Alt + A
Dans le Catalogue de dessins prototypes : Création de dessins	Alt + C
Définir l'origine du SCU	U
SCU par 2 points	Maj + U
Retourner orientation	Ctrl + T
Initial vue active	Ctrl + 1
Initial toutes les vues	Ctrl + 0



3.9 Utilisation des boîtes de dialogue




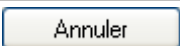
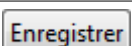
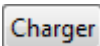
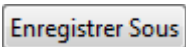
Vous pouvez utiliser des boîtes de dialogue pour afficher et modifier les propriétés de différents objets dans Tekla Structures. Généralement, les boîtes de dialogue s'ouvrent lorsque vous double-cliquez sur un objet dans le modèle ou dans le dessin.

REMARQUE Les propriétés des objets du modèle, telles que les propriétés des pièces, sont modifiées avec le panneau des propriétés, pas avec les boîtes de dialogue.

Apprendre les boutons communs des boîtes de dialogue

Le tableau suivant présente quelques boutons communs, disponibles dans la plupart des boîtes de dialogue de Tekla Structures.

Bouton	Description
	Enregistre les propriétés et ferme la boîte de dialogue. Tekla Structures utilise ces propriétés à la prochaine création d'un objet de ce type.
	Enregistre les propriétés sans fermer la boîte de dialogue. Tekla Structures utilise ces propriétés à la prochaine création d'un objet de ce type.

Bouton	Description
	Modifie les objets sélectionnés à l'aide des propriétés actuelles de la boîte de dialogue.
	Affiche les propriétés de l'objet sélectionné dans la boîte de dialogue. Si plusieurs objets sont sélectionnés, Tekla Structures sélectionne les propriétés d'un des objets sélectionnés de façon aléatoire.
	Active et désactive toutes les cases à cocher dans la boîte de dialogue.
	Ferme la boîte de dialogue sans enregistrer les propriétés ou modifier les objets.
	Enregistre les propriétés dans le fichier affiché dans la liste.
	Charge les propriétés précédemment enregistrées dans la boîte de dialogue. Tekla Structures charge également les propriétés des boîtes de dialogue sous-jacentes, même si elles ne sont pas ouvertes. Sélectionnez le nom du fichier de propriétés que vous souhaitez utiliser.
	Enregistre les propriétés sous le nom indiqué dans la zone. Le bouton Enregistrer sous met également à jour la liste Charger . Cette action a son importance lorsque vous ajoutez ou supprimez des fichiers manuellement. Tekla Structures stocke les propriétés des fichiers dans le répertoire modèle, en y incluant aussi les propriétés des boîtes de dialogue sous-jacentes.

Modification des propriétés objet en utilisant les boîtes de dialogue

1. Double-cliquez sur un objet pour ouvrir la boîte de dialogue des propriétés.
2. Cochez ou décochez les cases pertinentes pour indiquer les propriétés que vous souhaitez modifier.
Par exemple, si vous souhaitez que certains repères de pièces partagent le même nom mais ne souhaitez pas modifier les autres propriétés, vérifiez que seule la case **Nom** est sélectionnée.

CONSEIL Cliquez sur  pour activer ou désactiver toutes les cases à cocher.

3. Modifiez les propriétés si nécessaire.
4. Sélectionnez les objets que vous souhaitez modifier.
5. Cliquez sur **Modifier**.
Tekla Structures modifie les propriétés dont les cases ont été cochées.

3.10 Modification de la langue

À tout moment, vous pouvez modifier la langue de l'interface utilisateur de Tekla Structures.

1. Dans le menu **Fichier**, cliquez sur **Paramètres** --> **Modifier la langue**.
2. Sélectionnez une langue dans la liste.

Vous disposez des options suivantes. Les codes de langue de trois lettres indiqués entre parenthèses sont utilisés dans certains noms de fichiers et de dossiers dépendants de la langue.

- Chinois – simplifié (chs)
 - Chinois – traditionnel (cht)
 - Tchèque (csy)
 - Néerlandais (nld)
 - Anglais (enu)
 - Français (fra)
 - Allemand (deu)
 - Hongrois (hun)
 - Italien (ita)
 - Japonais (jpn)
 - Coréen (kor)
 - Polonais (plk)
 - Portugais (ptg)
 - Portugais – brésilien (ptb)
 - Russe (rus)
 - Espagnol (esp)
3. Cliquez sur **OK**.
 4. Redémarrez Tekla Structures pour que les changements soient appliqués.


3.11 Captures

Une capture correspond à l'image d'une vue modèle ou d'une vue dessin. Vous pouvez utiliser des captures pour des affiches, des brochures ou tout autre support afin de présenter des projets réalisés avec Tekla Structures.

Par défaut, les captures sont enregistrées dans le dossier `\screenshots` du répertoire modèle actuel sous le nom `snap_xx.png`.


Capture d'un modèle

Vous pouvez effectuer des captures des vues de modèle.

1. Ouvrez un modèle et ajustez la vue modèle selon vos besoins.
Par exemple, masquez la zone de travail si vous ne voulez pas qu'elle s'affiche.
2. Dans l'onglet **Affichage**, cliquez sur  **Capture --> Capture** .
3. Si vous disposez de plusieurs vues du modèle, cliquez sur **Sélection vue** et sélectionnez la vue à partir de laquelle effectuer la capture.
4. Pour modifier les paramètres, cliquez sur **Options**.
 - a. Définissez la largeur, la hauteur et la densité de pixels (PPP) de la capture.
 - b. Cliquez sur **OK** pour enregistrer les modifications.
5. Choisissez un nom et un emplacement pour la capture.
 - a. Sélectionnez **Imprimer dans un fichier** et entrez un nom descriptif pour la capture dans la zone **Nom du fichier**.
Vous pouvez également modifier l'intégralité du chemin d'accès. Sinon, vous pouvez conserver les valeurs par défaut du chemin d'accès et du nom de fichier.
6. Cliquez sur **Afficher avec visionneuse associée** pour afficher la capture dans une application qui est associée par défaut à ce type de fichier.
7. Cliquez sur **Capture**.

Capture d'un dessin


Une capture de dessin est une image d'un dessin ouvert, avec ou sans bordures.

1. Ouvrez un dessin et ajustez la vue du dessin selon vos besoins.
Par exemple, supprimez les repères ou les cotes inutiles et masquez les pièces inutiles.
2. Dans l'onglet **Vues**, cliquez sur  **Capture --> Capture** .
3. Suivez l'une des procédures ci-dessous :
 - Sélectionnez **Afficher** pour effectuer une capture du dessin ouvert avec les bordures de fenêtre
 - Sélectionnez **Vue sans bordure** pour effectuer une capture du dessin ouvert sans bordures de fenêtre.

4. Sous l'option **Imprimer dans un fichier** présélectionnée, saisissez un nom descriptif pour la capture dans la zone **Nom du fichier**.
Vous pouvez également modifier l'intégralité du chemin d'accès. Sinon, vous pouvez conserver les valeurs par défaut du chemin d'accès et du nom de fichier.
5. Cliquez sur **Afficher avec visionneuse associée** pour afficher la capture dans une application qui est associée par défaut à ce type de fichier.
6. Cliquez sur **Capture**.

Enregistrement d'une capture au format bitmap

Par défaut, les captures sont créées en tant que fichiers Portable Network Graphics (.png). Vous pouvez également enregistrer une capture au format bitmap (.bmp) pour l'utiliser par exemple comme miniature d'un composant personnalisé. Notez que la taille du fichier bitmap est beaucoup plus grande que l'enregistrement au format PNG.

1. Dans l'onglet **Vues**, cliquez sur  **Capture --> Capture**.
2. Sélectionnez **Stocker dans presse-papier**.
3. Cliquez sur **Capture**.
4. Collez la capture dans votre éditeur graphique et enregistrez-la au format .bmp.

REMARQUE Le nombre de pixels pris en charge par le logiciel que vous utilisez pour ouvrir la capture peut être limité.

Paramètres de capture

La boîte de dialogue **Capture** permet d'afficher et de modifier les paramètres de capture.

Les options suivantes sont disponibles dans les vues modèle et les dessins.

Option	Description
Nom vue	Affiche le nom de la vue sélectionnée.
Vue	Inclut le contenu de la vue et les bords de la fenêtre dans la capture d'écran. Non disponible dans les vues modèle.

Option	Description
Vue sans bordure	Inclut uniquement le contenu de la vue dans la capture d'écran. Non disponible dans les vues modèle.
Vue en rendu	Pour des captures d'écran haute résolution des vues modèle. Le bouton Options affiche la boîte de dialogue Options de capture . Non disponible dans les dessins.
Stocker dans presse-papier	Place la capture d'écran dans le presse-papier. Non disponible dans les dessins.
Imprimer dans un fichier	Enregistre la capture d'écran dans un fichier.

Les options de capture d'écran suivantes sont disponibles uniquement dans les vues modèle :

Option	Description
Largeur finale	Largeur de la capture d'écran. Les unités dépendent des paramètres dans le menu Fichier --> Paramètres --> Options --> Unités et décimales .
Hauteur finale	Hauteur de la capture d'écran. Les unités dépendent des paramètres dans le menu Fichier --> Paramètres --> Options --> Unités et décimales .
PPP	Densité de pixels (PPP) de la capture d'écran. La densité des pixels est limitée. Vous pouvez modifier la densité de pixels (PPP) à l'aide d'un éditeur graphique.
Fond blanc	Utilise un fond blanc.
Lignes adoucies	Utilise des lignes lisses pour diminuer les crantages.
Épaisseur ligne	Paramètre l'épaisseur de trait.

4 Contacter l'assistance Tekla Structures (outil d'assistance)

L'outil d'assistance vous permet de contacter le support Tekla Structures. Cet outil vous permet de collecter le modèle, les fichiers associés et les autres informations nécessaires pour une demande de support, et de télécharger en toute sécurité votre requête au support Tekla Structures.

L'outil d'assistance :

- Identifie automatiquement le modèle ouvert et inclut tous les fichiers ou les fichiers sélectionnés en fonction de votre sélection dans le répertoire modèle sous forme de pièces jointes à votre demande. Certains logs et fichiers d'autres dossiers sont également joints, notamment le fichier log de retour utilisateur, les logs Tekla Structures et les fichiers d'attributs utilisateur.
- Collecte automatiquement les informations sur l'application et le système.
- Télécharge la description du problème, le modèle joint, les fichiers joints et toutes les autres informations collectées vers le support Tekla Structures.

REMARQUE Informations de confidentialité

Tous les fichiers téléchargés sont considérés comme confidentiels. Seul le destinataire y a accès.

4.1 Création d'une demande d'assistance

1. Dans le menu **Fichier**, cliquez sur **Aide** --> **Contacter l'assistance Tekla** .
2. Connectez-vous à l'aide de votre [Trimble Identity](#).

L'outil d'assistance s'ouvre et complète automatiquement les informations sur l'utilisateur, l'application et la version de Tekla Structures. L'outil d'assistance indique votre nom, adresse de messagerie,

nom d'entreprise et adresse de messagerie de support à partir de votre profil Trimble Identity.

Vous pouvez basculer vers un autre compte en cliquant sur **Changer d'utilisateur**.

3. Sélectionnez une catégorie dans la liste des catégories prédéfinies, ou sélectionnez **Autre** et entrez la catégorie.
4. Entrez la description du problème.
5. Cliquez sur **Suivant**.
6. Sélectionnez ce que vous souhaitez joindre. Le nom de fichier, le groupe de fichiers, la taille du fichier et l'emplacement du fichier sont mentionnés pour chaque fichier.
 - Cochez la case **Tous** ou sélectionnez certains fichiers dans la liste **Sélectionner les fichiers**.
 - si vous voulez envoyer d'autres pièces jointes que celles affichées dans la liste **Sélectionner les fichiers**, cliquez sur le bouton **Ajouter des fichiers supplémentaires** et accédez à ces fichiers.
 - Pour ajouter des CrashDumps, cliquez sur **Ajouter des CrashDumps**.
7. Cliquez sur **Suivant**.

L'outil d'assistance crée le package et affiche la taille totale de la pièce jointe. Vous pouvez également vérifier les informations de l'application et du système d'exploitation avant de finaliser la création de la demande d'assistance.
8. Cliquez sur **Créer un ticket** pour envoyer votre demande au support Tekla Structures.

Lorsque vous créez la demande de support, la touche de navigation de retour dans l'angle supérieur gauche est désactivée pendant un moment afin que vous ne puissiez pas interrompre accidentellement le chargement.

Une fois l'envoi terminé, vous recevez une notification à votre adresse e-mail. Après un envoi réussi, un message de confirmation automatique vous est envoyé, puis le support Tekla Structures commencera à résoudre votre problème.

Pour une liste des bureaux et des revendeurs ainsi que leurs coordonnées, voir [Bureaux et revendeurs](#).

5 Clause de non-responsabilité

© 2021 Trimble Solutions Corporation et ses concédants de licence. Tous droits réservés.

Le présent manuel du logiciel a été rédigé pour une utilisation avec ledit logiciel. L'utilisation du logiciel et de son manuel est régie par un contrat de licence. Entre autres dispositions, le contrat de licence établit plusieurs garanties pour le logiciel et le présent manuel, décline d'autres garanties, énonce des limites pour les dommages réparables, définit les utilisations autorisées du logiciel et détermine si vous êtes un utilisateur autorisé du logiciel. Toutes les informations détaillées dans ce manuel sont fournies avec les garanties établies dans le contrat de licence. Veuillez vous reporter au contrat de licence pour connaître les principales obligations, ainsi que les restrictions et les limites qui s'appliquent sur vos droits. Trimble ne garantit pas que le texte soit exempt d'inexactitudes techniques ou d'erreurs typographiques. Trimble se réserve le droit d'apporter des modifications ou des ajouts à ce manuel au fil de l'évolution du logiciel, ou pour toute autre raison.

Par ailleurs, le présent manuel du logiciel est protégé par des traités internationaux et des lois sur la propriété intellectuelle. Toute reproduction, présentation, modification ou distribution non autorisée de tout ou partie de ce manuel peut entraîner de lourdes sanctions pénales ou civiles et des poursuites dans la mesure autorisée par la loi.

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 et Tekla Developer Center sont des marques déposées ou des marques commerciales de Trimble Solutions Corporation dans l'Union européenne, aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. En savoir plus sur les marques Trimble Solutions : <http://www.tekla.com/tekla-trademarks>. Trimble est une marque déposée ou une marque commerciale de Trimble Inc. dans l'Union européenne, aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. En savoir plus sur les marques de Trimble : <http://www.trimble.com/trademarks.aspx>. Les autres noms de produits ou d'entreprises mentionnés dans ce Manuel sont ou peuvent être des marques de leurs détenteurs respectifs. Lorsqu'il est fait mention d'une marque ou d'un produit tiers, Trimble n'entend pas suggérer une quelconque affiliation ou

approbation par ledit tiers et décline toute affiliation ou approbation, sauf indication contraire.

Parties de ce logiciel :

EPM toolkit © 1995-2006 Jotne EPM Technology a.s., Oslo, Norvège. Tous droits réservés.

Certaines parties de ce logiciel utilisent le logiciel Open CASCADE Technology. Open Cascade Express Mesh Copyright © 2019 OPEN CASCADE S.A.S. Tous droits réservés.

PolyBoolean C++ Library © 2001-2012 Complex A5 Co. Ltd. All rights reserved.

FLY SDK - CAD SDK © 2012 VisualIntegrity™. Tous droits réservés.

Cette application intègre le logiciel Open Design Alliance en vertu d'un accord de licence avec Open Design Alliance. Open Design Alliance Copyright © 2002-2020 by Open Design Alliance. Tous droits réservés.

CADhatch.com © 2017. Tous droits réservés.

FlexNet Publisher © 2016 Flexera Software LLC. Tous droits réservés.

Ce produit contient des technologies, des informations et des créations propriétaires et confidentielles détenues par Flexera Software LLC et ses concédants de licence, le cas échéant. L'utilisation, la copie, la publication, la distribution, la présentation, la modification ou la transmission de tout ou partie de cette technologie sous quelque forme ou par quelque moyen que ce soit sans l'autorisation préalable écrite de Flexera Software LLC est strictement interdite. Sauf indication écrite contraire de Flexera Software LLC, la possession de cette technologie ne peut être interprétée comme accordant une autorisation ou une licence d'exploitation soumise aux droits de propriété intellectuelle de Flexera Software LLC, que ce soit par préclusion, implication ou autre.

Pour afficher les licences des logiciels open source tiers, accédez à Tekla Structures, cliquez sur le menu **Fichier --> Aide --> A propos de Tekla Structures** , puis cliquez sur l'option **Licences tierces**.

Les éléments du logiciel décrit dans ce manuel sont protégés par plusieurs brevets et éventuellement des demandes américaines dans les États-Unis et/ou d'autres pays. Pour plus d'informations, accédez à <http://www.tekla.com/tekla-patents>.

Index

A	
acquérir.....	49
afficher les modifications d'acquisition.....	49
alignement à gauche.....	30
alignement sur l'onglet.....	30
annuler.....	49
B	
barre d'outils Accrochage prioritaire.....	42
barre d'outils Accrochage infobulles.....	42
barre d'outils contextuelle.....	39,42
barre d'outils d'accès rapide	49
barre d'outils de gestion du plan de travail	42
barre d'état.....	41
barre d'outils de recherche du modèle.....	42
barres d'outils barre d'outils contextuelle.....	39
grandes icônes.....	42
recherche.....	34
bases.....	29
blank project.....	14
boîtes de dialogue boutons communs.....	56
propriétés.....	56
recherche.....	34
boutons boutons communs dans les boîtes de dialogue.....	56
C	
captures d'écran, voir captures.....	58
captures création.....	58
paramètres.....	58
centre de rotation automatique.....	42
commandes fin.....	30
réactivation.....	30
recherche.....	34
utilisation.....	30
configuration de projet modification des propriétés du projet.	22
configuration de Tekla Structures blank project.....	14
configurations.....	14
contacter l'assistance.....	62
contour fantôme.....	42
copie modèles.....	25
création captures.....	58
modèles.....	20
Modèles 3D.....	14
D	
demande d'assistance création.....	62
Démarrage rapide.....	34
démarrage Tekla Structures.....	14
déplacement à l'aide du bouton milieu.....	42
E	
enregistrement modèles.....	25
enregistrer.....	25,49
enregistrer sous.....	25
environnements.....	14
épaisseurs de traits.....	42

F		
fenêtre du panneau latéral.....	36	
G		
glisser-déposer.....	42	
H		
hachurage des surfaces se chevauchant...	42	
historique d'annulation.....	49	
I		
images		
miniature d'un modèle.....	21	
infobulles.....	30,42	
interface utilisateur.....	29	
langues.....	58	
interruption.....	30	
invites.....	41	
L		
langues		
modification de la langue.....	58	
M		
masquer		
onglets de ruban.....	30	
ruban.....	30	
menu Fichier		
barres d'outils.....	42	
sélecteurs.....	42	
miniature.....	21	
mode de navigation.....	30	
modèles		
création.....	20	
enregistrement.....	25	
miniature.....	21	
sauvegarde.....	25	
mono-utilisateur et multi-utilisateurs.....	20	
multi-utilisateurs et mono-utilisateur.....	20	
O		
onglets.....	30	
orthogonal.....	41,42	
outil d'assistance.....	62	
ouverture d'un modèle		
erreur.....	25	
sauvegarde auto.....	25	
ouverture		
modèles.....	18	
P		
panneau des propriétés.....	30	
panneau latéral		
applications et composants.....	36	
informations personnalisées.....	36	
modèles de référence.....	36	
nuages de points.....	36	
propriétés objet.....	36	
tekla online.....	36	
paramétrage		
Tekla Structures.....	14	
paramètres		
paramètres de capture.....	58	
pointillés pour la ligne cachée.....	42	
premiers pas.....	29	
propriétés		
boîtes de dialogue.....	56	
boutons communs dans les boîtes de dialogue.....	56	
propriétés du projet.....	22	
R		
raccourcis clavier.....	50	
raccourcis, voir raccourcis clavier.....	50	
recherche		
de commandes et boîtes de dialogue et barres d'outils.....	34	
réduction du ruban.....	30	
rendu DirectX.....	42	
rétablir.....	49	
rôles.....	14	
rotation auto de la vue de base.....	42	
ruban		
masquer.....	30	

modification de l'apparence.....	30
réduction.....	30
taille de la police.....	42

S

sauvegarde auto.....	25
erreur.....	25
ouverture modèle.....	25
sauvegarde	
modèles.....	25
sélecteurs	
sélecteurs du menu Fichier.....	42
sélection de la barre d'outils.....	42
sélection par clic droit.....	42
sélection partielle.....	42
sélection rapide.....	41,42
statistiques d'utilisation.....	14
Support de Tekla Structures	
contact.....	62
création d'une demande de support....	62
surbrillance préalable.....	42
symbole d'associativité.....	42

T

Tekla Structures	
interface utilisateur.....	29
transmettre.....	49

Z

zooms centrés.....	42
--------------------	----