

# Tekla Structures 2021

Acquisire familiarità con Tekla Structures

Aprile 2021

©2021 Trimble Solutions Corporation

# Indice

<b>1</b>	<b>Configurazioni di Tekla Structures.....</b>	<b>5</b>
<b>2</b>	<b>Avvio di Tekla Structures.....</b>	<b>14</b>
<b>2.1</b>	<b>Selezione dell'impostazione Tekla Structures .....</b>	<b>14</b>
<b>2.2</b>	<b>Creazione del proprio ambiente: progetto vuoto.....</b>	<b>16</b>
<b>2.3</b>	<b>Verifica o modifica delle impostazioni di Tekla Structures.....</b>	<b>17</b>
<b>2.4</b>	<b>Dati di utilizzo di Tekla Structures.....</b>	<b>18</b>
<b>2.5</b>	<b>Apri un modello.....</b>	<b>18</b>
	Apertura di un modello utilizzato recentemente.....	18
	Apertura di qualsiasi modello esistente.....	19
	Apertura di un modello condiviso.....	19
<b>2.6</b>	<b>Creazione di un nuovo modello .....</b>	<b>20</b>
<b>2.7</b>	<b>Creazione di un'immagine di anteprima di un modello.....</b>	<b>21</b>
<b>2.8</b>	<b>Modifica delle proprietà progetto.....</b>	<b>22</b>
<b>2.9</b>	<b>Salvataggio di un modello .....</b>	<b>25</b>
	Salvataggio del modello corrente.....	25
	Salvataggio di una copia con un nome o un percorso diverso.....	25
	Salvataggio di una copia di backup.....	26
	Salvataggio di un modello prototipo.....	27
	Definizione delle impostazioni di salvataggio automatico.....	27
<b>3</b>	<b>Introduzione all'interfaccia utente di Tekla Structures.....</b>	<b>29</b>
<b>3.1</b>	<b>Come utilizzare la ribbon e relativi comandi.....</b>	<b>30</b>
	Come utilizzare i comandi sulla ribbon.....	31
	Modifica dell'aspetto della ribbon.....	32
	Riduzione a icona della ribbon.....	34
<b>3.2</b>	<b>Come utilizzare Avvio rapido per trovare comandi, finestre di dialogo e barre degli strumenti.....</b>	<b>34</b>
<b>3.3</b>	<b>Come utilizzare il pannello laterale.....</b>	<b>36</b>
<b>3.4</b>	<b>Come utilizzare la barra degli strumenti contestuale.....</b>	<b>39</b>
	Come modificare le proprietà oggetto utilizzando la barra degli strumenti contestuale.....	40
	Come mostrare o nascondere la barra degli strumenti contestuale.....	40
	Definizione della posizione della barra degli strumenti contestuale.....	40
	Fissaggio della barra degli strumenti contestuale.....	41
	Riduzione a icona della barra degli strumenti contestuale.....	41
<b>3.5</b>	<b>Visualizzazione dei messaggi sulla barra di stato.....</b>	<b>42</b>
<b>3.6</b>	<b>Impostazioni di base nel menu File.....</b>	<b>42</b>
<b>3.7</b>	<b>Icone della Barra di accesso rapido .....</b>	<b>50</b>
<b>3.8</b>	<b>Shortcut di default.....</b>	<b>51</b>

	Comandi comuni.....	51
	Opzioni di rendering.....	52
	Selezione degli oggetti.....	52
	Snap.....	53
	Copia e spostamento di oggetti.....	53
	Visualizzazione del modello.....	53
	Controllo del modello.....	54
	Opzioni di visualizzazione barre d'armatura.....	54
	Opzioni per le posizioni delle parti.....	55
	Disegni.....	55
<b>3.9</b>	<b>Come utilizzare le finestre di dialogo.....</b>	<b>56</b>
<b>3.10</b>	<b>Modifica della lingua.....</b>	<b>58</b>
<b>3.11</b>	<b>Creare screenshot.....</b>	<b>58</b>
	Creare uno screenshot di un modello.....	59
	Creare uno screenshot di un disegno.....	59
	Salvare uno screenshot in formato bitmap.....	60
	Impostazioni screenshot.....	60
<b>4</b>	<b>Come contattare l'assistenza di Tekla Structures (strumento di supporto).....</b>	<b>62</b>
<b>4.1</b>	<b>Creazione di una richiesta di supporto.....</b>	<b>62</b>
<b>5</b>	<b>Esclusione di responsabilità.....</b>	<b>64</b>



# 1 Configurazioni di Tekla Structures

Le licenze online Tekla Structures vengono acquistate come subscription ricorrenti o a tempo determinato. I dettagli delle licenze, comprese le informazioni di rinnovo, possono essere visualizzati in [Tekla Online Admin Tool](#). Le licenze sbloccano le configurazioni **Tekla Structures Carbon**, **Tekla Structures Graphite** o **Tekla Structures Diamond**, che abilitano progressivamente più funzioni del prodotto. Sono disponibili anche configurazioni speciali per [studente](#) e [sviluppatori](#). Le vecchie configurazioni sono ancora utilizzate con le licenze in loco.

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

La nostra documentazione riguarda il contenuto della configurazione **Tekla Structures Diamond**, pertanto non è possibile accedere a tutte le funzioni descritte. Se l'organizzazione dispone di licenze per diverse configurazioni, è possibile scegliere tra di esse all'avvio di Tekla Structures.

## Mapa delle funzionalità per le licenze online

	Carbon	Graphite	Diamond
<b>Modellazione</b>			
Apertura e visualizzazione dei modelli	✓	✓	✓
Modellazione di parti, assemblaggi in acciaio, unità di getto prefabbricate,		✓	✓

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

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

✓1 = Solo componenti concettuali.

✓2 = La marcatura è limitata alle parti gettate in opera, alle unità di getto e all'armatura.

### Mapa delle caratteristiche per le licenze in loco

	Full	Steel Detailing	Precast Concrete Detailing	Rebar Detailing	Engineering	Construction Modeling	Modelatore EP M	Principale	Production Planner for Concrete	Project Viewer	Drafter
Visualizzazione	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

	Full	Steel Detailing	Precast Concrete Detailing	Rebar Detailing	Engineering	Construction Modeling	Modeling EP M	Principale	Production Planner for Concrete	Project Viewer	Drafter
Griglie, linee di costruzione, punti	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Elementi strutturali	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓1			
Assemblaggi	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			
Unità di getto prefabbricate	✓		✓			✓	✓	✓			
Modifica in batch	✓	✓	✓	✓				✓			
Modellazione getti	✓2	✓2	✓2	✓2	✓2	✓2	✓2	✓2			
Pour viewing	✓2	✓2	✓2	✓2	✓2	✓2	✓2	✓2	✓2	✓2	✓2
Unità di getto in opera	✓		✓	✓		✓	✓	✓			
Marcatura	✓	✓6	✓	✓3				✓			
Assegnazione marche di controllo	✓	✓	✓					✓			
Componenti in acciaio	✓	✓		✓8	✓8	✓8	✓8	✓			
Componenti in calcestruzzo	✓		✓	✓5,8	✓8	✓8	✓8	✓			
Attributi utente	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓9	✓9	✓7
Blocco	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Multi-user	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Gestione verifica interferenze	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
<b>Strumenti per la pianificazione</b>											
Assegnazione di lotti	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Strumenti di pianificazione	✓	✓10	✓						✓		



	Full	Steel Detailing	Precast Concrete Detailing	Rebar Detailing	Engineering	Construction Modeling	Modeling EP M	Principale	Production Planner for Concrete	Project Viewer	Drafter
prefabbricato (ad esempio <a href="#">Palletizer</a> e <a href="#">Impilatore</a> )											
Crea sequenze	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Visualizzazione Stato del Progetto (4D)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Gestione attività	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Organizzazione	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓ <sup>4</sup>
<b>Editor esterni</b>											
Editor simboli	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Editor template	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
<b>Disegni, progettazione e report</b>											
Editor layout disegno	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓			✓
Creazione di disegni di progetto/ montaggio (pianta, sezione, montaggio)	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓			✓
Modifica di disegni di progetto/ montaggio (pianta, sezione, montaggio)	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓			✓
Creazione di disegni per la produzione in acciaio (disegni di officina)	✓	✓						✓			✓

	Full	Steel Detailing	Precast Concrete Detailing	Rebar Detailing	Engineering	Construction Modeling	Modeling EP M	Principale	Production Planner for Concrete	Project Viewer	Drafter
Modifica di disegni per la produzione in acciaio (disegni di prefabbricazione)	✓	✓						✓			✓
Creazione di disegni per la produzione in acciaio (disegni di assemblaggio)	✓	✓						✓			✓
Modifica di disegni per la produzione in acciaio (disegni di assemblaggio)	✓	✓						✓			✓
Creazione di disegni di strutture in calcestruzzo prefabbricato (disegni di unità di getto)	✓		✓					✓			✓
Modifica di disegni di strutture in calcestruzzo prefabbricato (disegni di unità di getto)	✓		✓					✓			✓
Creazione di disegni di strutture in calcestruzzo gettato in opera (disegni di unità di getto)	✓		✓	✓				✓			✓

	Full	Steel Detailing	Precast Concrete Detailing	Rebar Detailing	Engineering	Construction Modeling	Modeling EP M	Principale	Production Planner for Concrete	Project Viewer	Drafter
Modifica di disegni di strutture in calcestruzzo gettato in opera (disegni di unità di getto)	✓		✓	✓				✓			✓
Piante di ancoraggio tirafondi	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓			✓
Report	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Stampa e plottaggio	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
<b>Interoperabilità</b>											
Esportazione CNC, DSTV	✓	✓				✓	✓	✓		✓	
Collegamenti Steel MIS	✓	✓				✓	✓	✓		✓	
Importazione DWG, DXF 2D e 3D	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			
Esportazione DWG, DXF, DGN 3D	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Esportazione disegni (DXF, DWG)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Importazione ed esportazione dei pacchetti CAD e FEM	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	
Esportazione IFC	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	

	Full	Steel Detailing	Precast Concrete Detailing	Rebar Detailing	Engineering	Construction Modeling	Modeling EPM	Principale	Production Planner for Concrete	Project Viewer	Drafter
Importazione ed esportazione CIS/2	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	
Importazione ed esportazione ELIPLAN	✓		✓					✓	✓		
Esportazione BVBS	✓		✓	✓				✓	✓		
Esportazione HMS	✓		✓					✓	✓		
Esportazione Unitechnik	✓		✓					✓	✓		
Visualizzare modelli di riferimento	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Inserimento modelli di riferimento (DXF, DWG, DGN, IFC, XML, PDF)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Gestione layout	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			
<b>Analisi</b>											
Creazione modello di analisi	✓	✓	✓	✓	✓			✓			
Interfaccia Analisi e Progetto	✓	✓	✓	✓	✓			✓			
Carichi	✓	✓	✓	✓	✓			✓			
<b>Open API</b>											
Funzionalità Open API	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓4

✓1 = Limitazione: 2500 parti, 5000 oggetti d'armatura, numero illimitato di bulloni.

- ✓2 = I getti sono attivati tramite un'opzione avanzata.
- ✓3 = La marcatura è limitata alle parti gettate in opera, alle unità di getto e all'armatura.
- ✓4 = Sola visualizzazione.
- ✓5 = Solo componenti in calcestruzzo gettato in opera.
- ✓6 = La marcatura è legata alle parti in acciaio e alle unità di getto.
- ✓7 = Gli attributi utente nelle proprietà del disegno possono essere modificati, mentre gli altri possono essere solo visualizzati.
- ✓8 = Solo componenti concettuali.
- ✓9 = Gli attributi utente che influiscono sulla marcatura non possono essere modificati.
- ✓10 = La disponibilità dipende dall'estensione, controllare la pagina Tekla Warehouse per i dettagli.

# 2 Avvio di Tekla Structures

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

Quando si avvia Tekla Structures, viene chiesto di scegliere la propria impostazione Tekla Structures. L'impostazione è costituita da un ambiente, un ruolo e una configurazione.

- Il termine *Ambiente* indica impostazioni e informazioni specifiche delle regioni. Definisce, ad esempio, i profili, i tipi di materiali, i valori di default, le proprietà disegno, le impostazioni dei componenti, i report e i template disponibili e utilizzati per l'area geografica specifica.
- Il *Ruolo* è un profilo del gruppo di utenti che limita la disponibilità di file e impostazioni in un ambiente. L'interfaccia utente è stata personalizzata per ciascun ruolo, ovvero alcune delle impostazioni non pertinenti per il ruolo specifico sono nascoste per rendere l'interfaccia utente più chiara e più facile da utilizzare.
- La *Configurazione* è costituita da un insieme di funzioni per le quali l'utente dispone dell'autorizzazione in base all'Accordo di licenza. Ciascuna configurazione è destinata a un gruppo di utenti specifico, per soddisfare varie esigenze del settore delle costruzioni.

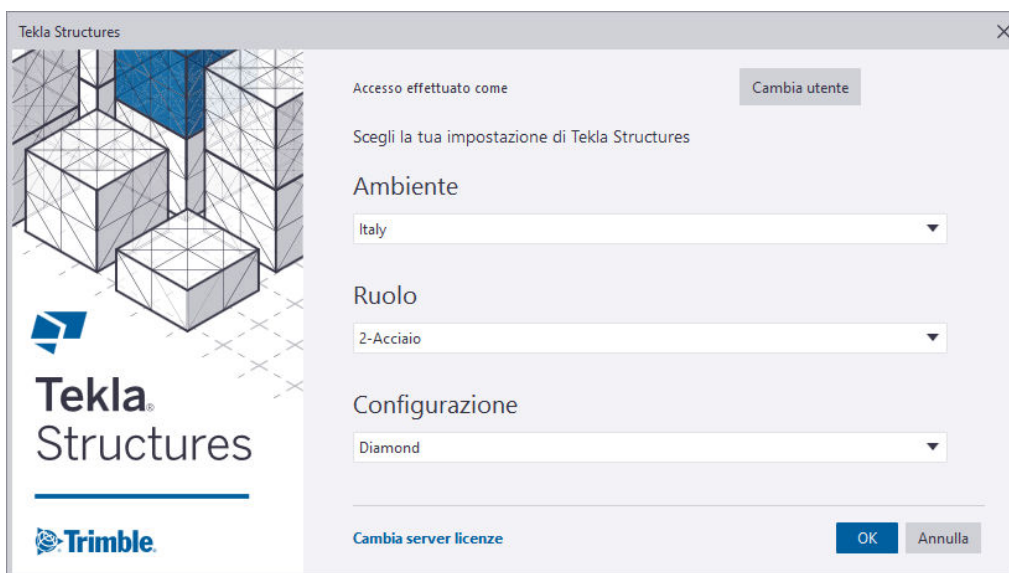
Gli amministratori dell'azienda possono fare riferimento a Panoramica di ambienti, ruoli e licenze.

## 2.1 Selezione dell'impostazione Tekla Structures

1. Avviare Tekla Structures selezionandolo dal menu Start di Windows o cliccando due volte sull'icona del desktop.
2. Eseguire l'accesso utilizzando il proprio Trimble Identity quando richiesto.

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

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

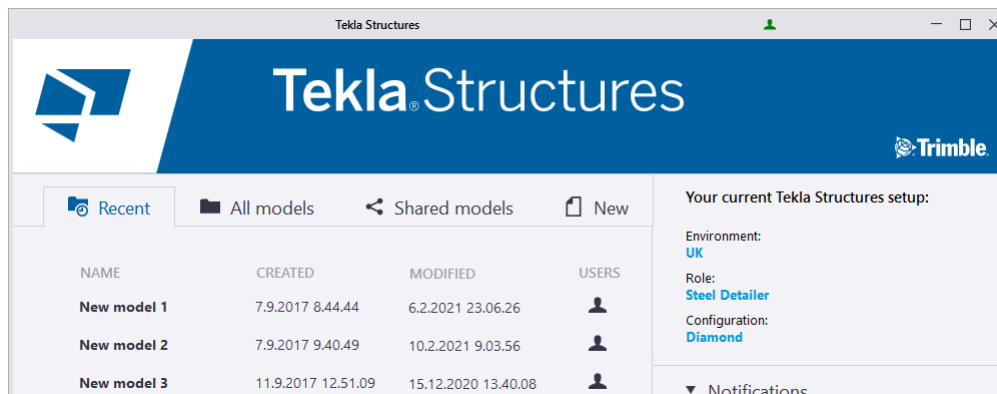


3. Selezionare un ambiente adatto all'area geografica in cui viene eseguito il progetto.  
Se risulta impossibile trovare l'ambiente desiderato dalla lista, vedere .  
È inoltre possibile selezionare il progetto vuoto e utilizzarle come base per un ambiente personalizzato.
4. Selezionare un ruolo.  
La disponibilità dei ruoli varia in base al proprio ambiente, tuttavia i seguenti ruoli sono usualmente disponibili:
  - Concrete Contractor
  - Ingegnere
  - Appaltatore generale
  - Precast Concrete Detailer
  - Production Planner for Concrete
  - Rebar Detailer
  - Steel Detailer
5. Selezionare una configurazione.  
La configurazione utilizzata potrebbe non contenere tutte le funzionalità descritte nelle guide dei prodotti di Tekla Structures. Per ulteriori

informazioni sulle funzioni disponibili in ciascuna configurazione, vedere [Configurazioni di Tekla Structures \(pagina 5\)](#).

6. Cliccare su **OK**.

Viene visualizzata la schermata iniziale di Tekla Structures.



7. Selezionare le operazioni da eseguire:

- Nella scheda **Recente** è possibile [aprire un modello utilizzato recentemente \(pagina 18\)](#).

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

- Nella scheda **Tutti i modelli** è possibile [aprire qualsiasi modello esistente \(pagina 19\)](#).

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

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

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

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

- Nella scheda **Modelli condivisi** è possibile aprire un modello condiviso utilizzando Tekla Model Sharing.
- Nella scheda **Nuovo** è possibile [creare un nuovo modello \(pagina 19\)](#).

## 2.2 Creazione del proprio ambiente: progetto vuoto

Il *Blank project* è un ambiente Tekla Structures che include solo contenuto generico, come profili parametrici, tipi di bulloni, materiali e barre d'armatura



non definiti, e layout elementari per i disegni. Può essere utilizzato per raccogliere informazioni, strumenti e impostazioni specifici di progetto, azienda o regione. Il blank project è sempre incluso nell'installazione di Tekla Structures.

### Download e installazione di contenuto nel progetto vuoto

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

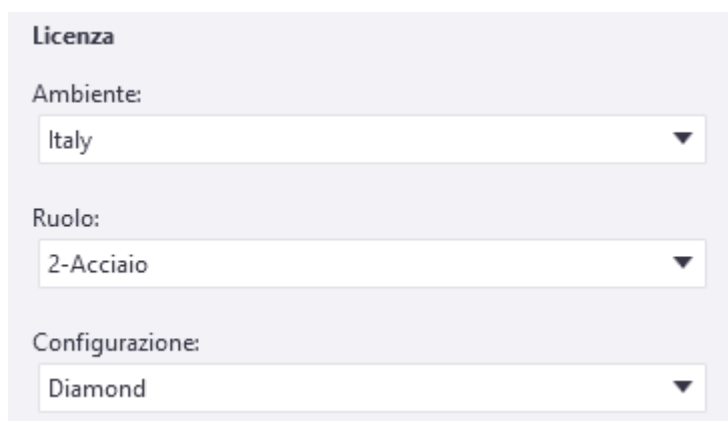
È possibile scaricare e installare il contenuto da Tekla Warehouse sia prima che durante un progetto. Prima di avviare un progetto, è possibile installare il contenuto nelle cartelle progetto e azienda (FIRM). Durante il progetto, è possibile installare il contenuto nella cartella modello.

## 2.3 Verifica o modifica delle impostazioni di Tekla Structures

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

1. Nel menu **File** cliccare su **Impostazioni** e scorrere verso il basso fino all'area **Licenza**.

Vengono visualizzate le impostazioni correnti.



The screenshot shows a dialog box titled "Licenza" (License). It contains three dropdown menus:

- Ambiente:** Italy
- Ruolo:** 2-Acciaio
- Configurazione:** Diamond

2. Modificare le impostazioni, se necessario.

Può essere richiesto di riavviare Tekla Structures al termine delle modifiche.

## 2.4 Dati di utilizzo di Tekla Structures

Tekla Structures raccoglie dati di utilizzo anonimi sull'utilizzo del software. Queste informazioni consentono di migliorare Tekla Structures e si tratta di un modo facile per contribuire agli sviluppi futuri di Tekla Structures. I dati vengono combinati con i dati di altre persone per eseguire un'analisi statistica.

Tekla Structures raccoglie gli schemi di utilizzo dei comandi e degli strumenti del software. Il programma raccoglie automaticamente le informazioni durante l'utilizzo di Tekla Structures. È possibile visualizzare il file di log per controllare i dati raccolti.

1. Per visualizzare il file di log, cliccare su **File --> Log --> Log dati di utilizzo**.

Il file di log `UserFeedbackLog.txt` viene sempre aperto con l'editor di testo di default, a differenza di altri file di log che possono essere aperti tramite il visualizzatore log Tekla Structures. L'opzione per passare da un visualizzatore all'altro non funziona per il file `UserFeedbackLog.txt`.

Il file di log `UserFeedbackLog.txt` si trova nella cartella `TeklaStructuresModels`.

2. Per ottimizzare l'intervallo di salvataggio dei dati o l'intervallo di invio dei dati, utilizzare le opzioni avanzate `XS_AUTOMATIC_USER_FEEDBACK_SAVING_INTERVAL` e `XS_AUTOMATIC_USER_FEEDBACK_SENDING_INTERVAL`.

## 2.5 Apri un modello

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

### Apertura di un modello utilizzato recentemente

1. Nel menu **File** cliccare su **Apri**.
2. Cliccare su **Recente**.
3. Selezionare un modello dalla lista.

Tekla Structures mostra la [miniatura \(pagina 21\)](#) del modello, se ne è stata aggiunta una, e alcune informazioni di base sulla creazione del modello.

4. Per aprire il modello selezionato, cliccare su **Apri** o cliccare due volte sul modello.

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

---

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

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

## Apertura di qualsiasi modello esistente

1. Nel menu **File** cliccare su **Apri**.
2. Cliccare su **Tutti i modelli**.  
Per cercare i modelli in un'altra cartella, cliccare su **Sfoglia....**  
Se si desidera ordinare i modelli in base al nome o alla data di modifica, utilizzare l'ordinamento **Ordina per**.
3. Selezionare un modello dalla lista.  
Tekla Structures mostra la [miniatura \(pagina 21\)](#) del modello, se ne è stata aggiunta una, e alcune informazioni di base per la creazione del modello.
4. Per aprire il modello selezionato, cliccare su **Apri** o cliccare due volte sul modello.  
Se non è presente alcuna vista visibile nel modello, Tekla Structures richiede di selezionarne una.

## Apertura di un modello condiviso

Per aprire un modello condiviso utilizzando Tekla Model Sharing, è necessario avere eseguito l'accesso con il proprio Trimble Identity.

1. Nel menu **File** cliccare su **Apri**.
2. Cliccare su **Sfoglia modelli condivisi**.  
Tekla Structures richiede di eseguire l'accesso con il proprio Trimble Identity, se questa operazione non è stata ancora eseguita.
3. Selezionare il modello condiviso nella finestra di dialogo **Modelli condivisi**.

## 2.6 Creazione di un nuovo modello

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

1. Nel menu **File** cliccare su **Nuovo**.
2. Nella casella **Nome** immettere un nome per il nuovo modello.  
La lunghezza massima del nome è 40 caratteri.  
Non utilizzare caratteri speciali (/ \ ; : |). Si consiglia di provare a scegliere un nome permanente a questo punto. Il nome del modello può essere modificato in un secondo momento, ma comporta la modifica di più nomi file.
3. Stabilire se salvare il nuovo modello.  
Di default, il modello viene salvato nella cartella `TeklaStructuresModels` creata durante l'installazione. È possibile modificare la cartella di default cliccando su **Sfoggia**. È inoltre possibile selezionare una cartella utilizzata recentemente nella lista **Posizione in**.
4. Scegliere se eseguire Tekla Structures in modalità single-user o multi-user.
  - Single-user: il modello verrà utilizzato da un singolo utente alla volta.
  - Multi-user: il modello è memorizzato su un server e può essere utilizzato da più utenti contemporaneamente. Immettere il nome del server nella casella **Server**.
5. Per utilizzare un modello prototipo, selezionarne uno.  
È possibile contrassegnare i modelli prototipo importanti come preferiti o nascondere i template non necessari.
  - a. Selezionare un modello prototipo dalla lista.
  - b. Cliccare con il pulsante destro del mouse e selezionare **Preferiti** o **Nascosto**.  
Se si contrassegna un prototipo come **Preferiti**, questo viene posizionato in cima all'elenco dei modelli prototipo. In alternativa, utilizzare l'icona della stella sul prototipo per contrassegnarlo come **Preferiti** o per rimuovere il contrassegno.  
Se si contrassegna un prototipo come **Nascosto**, viene rimosso dalla lista dei modelli prototipo. Selezionare la casella di controllo **Mostra elementi nascosti** per visualizzarla nuovamente.
6. Se si desidera collegare il modello a un progetto di Trimble Connect, selezionare la casella di controllo **Avvia collaborazione Trimble Connect**.  
Il collegamento del modello a un progetto di Trimble Connect avviene dopo la creazione del modello. Per ulteriori istruzioni, vedere .

7. Cliccare su **Crea**.

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


### Vedere anche

[Creazione di un'immagine di anteprima di un modello \(pagina 21\)](#)

[Modifica delle proprietà progetto \(pagina 22\)](#)

## 2.7 Creazione di un'immagine di anteprima di un modello

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

1. Nella scheda **Vista** cliccare su  **Screenshot --> Immagine di progetto**.
2. Selezionare una vista.  
Tekla Structures crea l'immagine e la salva nella cartella modello con il nome `thumbnail.png`.
3. Per verificare l'immagine, selezionare il menu **File**, cliccare su **Apri** e selezionare il modello per cui è stata creata l'immagine in **Recente** o nella lista **Tutti i modelli**.

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



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

Ad esempio, è possibile ingrandire e ridurre il modello per regolare gli elementi da visualizzare nell'immagine. Quando si crea una nuova

immagine, Tekla Structures sovrascrive l'immagine esistente con quella nuova.

---

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

---

## 2.8 Modifica delle proprietà progetto

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

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

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

Il limite per la lunghezza della descrizione è 78 caratteri.

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

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

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

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

Di default, è possibile definire:

- Commenti progetto
- Campi utente
- Classe di esecuzione
- Sistema di classificazione
- Attributi di esportazione IFC
- Coordinate GEO
- Attributi di stato

- Posizione officina Unitechnik

La disponibilità dei diversi attributi utente varia in base al proprio [ambiente \(pagina 14\)](#), al ruolo e alla [configurazione \(pagina 5\)](#).

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

### **Visualizzazione delle informazioni sul progetto in template e report**

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

## Proprietà progetto

**Generale**

Numero progetto  1

Nome  2

Costruttore  3

Oggetto  4

Progettista  5

Posizione  6

Indirizzo  7

Casella postale  8

Città  9

Area  10

Codice postale  11

Paese  12

Data inizio  13  5

Data fine  14  5

Info 1  15

Info 2

Descrizione  (0/78) 16

**(1)** NUMBER#2

**(2)** NAME

**(3)** BUILDER



- (4) OBJECT
- (5) DESIGNER
- (6) LOCATION
- (7) ADDRESS
- (8) POSTAL\_BOX
- (9) TOWN
- (10) REGION
- (11) POSTAL\_CODE
- (12) COUNTRY
- (13) DATE\_START
- (14) DATE\_END
- (15) INFO1, INFO2
- (16) DESCRIPTION

## 2.9 Salvataggio di un modello

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


---

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

---

### Salvataggio del modello corrente

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

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

### Salvataggio di una copia con un nome o un percorso diverso

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

---

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

---

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

### Salvataggio di una copia di backup

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

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

---

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

---

## Salvataggio di un modello prototipo

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

### Definizione delle impostazioni di salvataggio automatico

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

È possibile utilizzare il modello salvato automaticamente se [all'apertura di un modello vengono segnalati errori \(pagina 18\)](#). Quando si apre un modello, Tekla Structures controlla automaticamente se la sessione precedente è terminata correttamente. In caso contrario, Tekla Structures richiede se si desidera continuare a utilizzare il modello salvato automaticamente oppure il modello originale.

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

1. Nel menu **File** cliccare su **Impostazioni** --> **Opzioni** e passare alle impostazioni **Generale**.
2. In **Autosave** impostare l'intervallo di salvataggio automatico.
  - a. Nella prima casella definire la frequenza di salvataggio del modello o del disegno in Tekla Structures.

Il numero indica il numero dei comandi che sarà necessario eseguire prima che Tekla Structures salvi il modello o il disegno. Ad esempio, se vengono create diverse travi in acciaio senza interrompere il comando **Crea trave in acciaio**, questo viene considerato come un unico comando.
  - b. Nella seconda casella immettere il numero di disegni dopo i quali Tekla Structures salva il lavoro.

---

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

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

---

3. Cliccare su **OK**.

4. Stabilire se memorizzare i file **Autosave**.

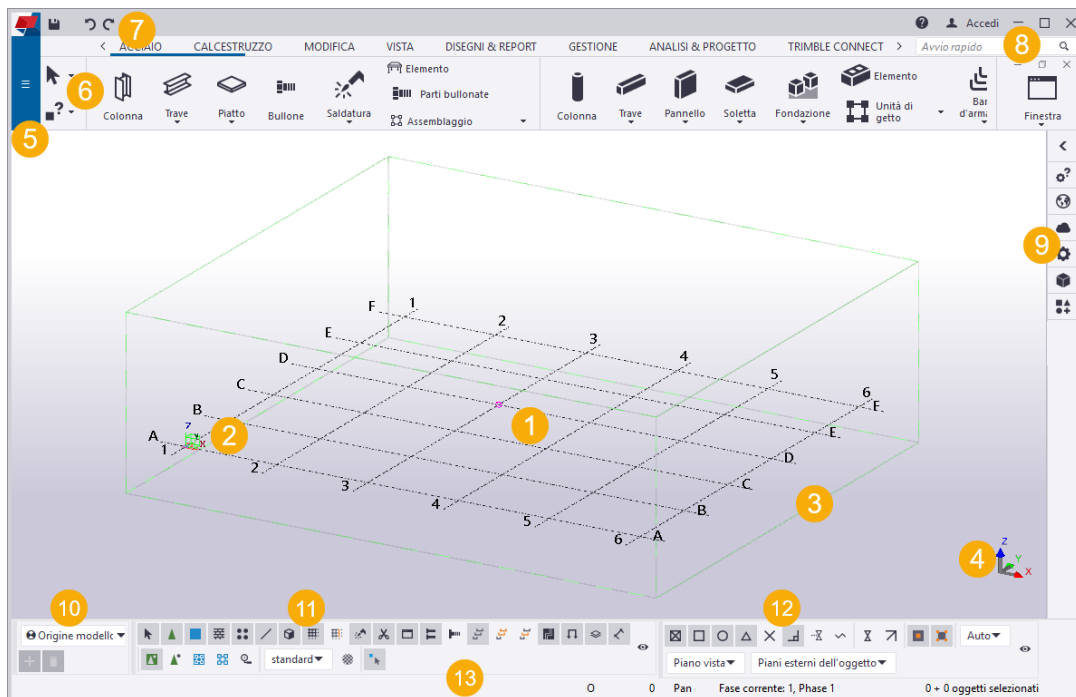
Di default, Tekla Structures memorizza i file salvati automaticamente nella cartella `..\TeklaStructuresModels\autosave`. Per modificare la cartella, utilizzare l'opzione avanzata `XS_AUTOSAVE_DIRECTORY`.

5. Definire se mantenere i file precedenti salvati automaticamente.

Di default, alla chiusura di un modello Tekla Structures elimina i file salvati automaticamente per risparmiare spazio su disco. Per conservare i file salvati automaticamente anche se si chiude Tekla Structures senza salvare il modello, utilizzare l'opzione avanzata `XS_KEEP_AUTOSAVE_FILES_ON_EXIT_WHEN_NOT_SAVING`.

# 3 Introduzione all'interfaccia utente di Tekla Structures

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



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

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

**(3)** Il riquadro intorno alla griglia rappresenta l'area di lavoro. In una vista è possibile visualizzare solo le parti che si trovano all'interno di tale area. Oggetti che sono all'esterno dall'area di lavoro esistono nel modello, ma non sono

visibili. È possibile accorciare ed espandere l'area di lavoro in base alle proprie esigenze. È inoltre possibile nascondere il riquadro dell'area di lavoro.

**(4)** Il simbolo delle coordinate con le tre assi x, y e z rappresenta il sistema di coordinate locale. Inoltre indica la direzione del modello.

**(5)** Nel menu **File** vengono gestiti i modelli. È possibile [salvare i modelli \(pagina 25\)](#), stampare i disegni e importare ed esportare i modelli, tra le operazioni che è possibile eseguire.

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

**(7)** Di default, la [barra di accesso rapido \(pagina 49\)](#) contiene le icone degli shortcut **Salva**, **Annulla**, **Ripeti** e **Annulla cronologia**.

**(8)** Se non è possibile trovare il comando o la finestra di dialogo desiderata, eseguire la ricerca con [Avvio rapido \(pagina 34\)](#).

**(9)** Utilizzare il [pannello laterale \(pagina 36\)](#) sul lato destro della schermata controllare le istruzioni per il comando della ribbon attualmente attivo, visualizzare le proprietà degli oggetti del modello, aggiungere modelli di riferimento e componenti, collegare nuvole di punti, utilizzare la ricerca personalizzata o accedere direttamente a Tekla Online services.

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

**(11)** I tasti di selezione consentono di controllare gli oggetti selezionabili.

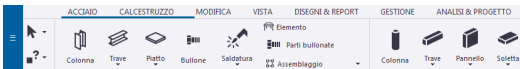

**(12)** I tasti di snap consentono di controllare le posizioni selezionabili quando si creano oggetti.


**(13)** Quando si creano gli oggetti, la [barra di stato \(pagina 42\)](#) indica come procedere e quando selezionare i punti.

### 3.1 Come utilizzare la ribbon e relativi comandi

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

## Come utilizzare i comandi sulla ribbon

Per	Operazione da eseguire
Comandi Trova	<p>Far scorrere la ribbon a destra o a sinistra con il mouse oppure scorrere con la rotella del mouse.</p>  <p>Sotto ad alcuni comandi sono presenti più opzioni. Le opzioni diventano disponibili quando si clicca sul nome del comando:</p> 
Attivare il comando da utilizzare	<p>Cliccare sul comando sulla ribbon.</p> <p>Il comando viene eseguito finché non viene terminato o si utilizza un altro comando.</p>
Controllare quale comando è necessario per l'attività corrente, se non si è sicuri	<p>Posizionare il puntatore del mouse su un comando.</p> <p>Viene visualizzata una piccola finestra denominata tooltip. Le tooltips forniscono ulteriori informazioni sui comandi e anche esempi e suggerimenti. Ad esempio:</p> <div data-bbox="850 1435 1372 1731" style="border: 1px solid gray; padding: 5px;"> <p><b>Misura distanza (F)</b></p> <p>Misura la distanza tra due punti qualsiasi nel modello. Utilizzare questo comando per misurare le distanze inclinate o allineate. Di default, il risultato contiene la distanza e le coordinate.</p> <p>Seguire le istruzioni sulla barra di stato.</p> <p>Premere <b>Ctrl+F1</b> per ulteriori informazioni sull'argomento.</p> </div> <p>Premere <b>Ctrl + F1</b> quando una descrizione comandi è aperta per</p>

Per	Operazione da eseguire
	trovare ulteriori informazioni sul comando. Per attivare o disattivare le tooltips cliccare su <b>menu File</b> --> <b>Impostazioni</b> --> <b>Switch</b> e selezionare o deselezionare la casella di controllo <b>Tooltip (testo icone)</b> .
Visualizzare istruzioni più dettagliate su come utilizzare il comando della ribbon attualmente attivo	Nel pannello laterale cliccare su  per aprire la finestra del pannello laterale <b>Istruttore</b> . Cliccare su un comando sulla ribbon. La finestra del pannello laterale <b>Istruttore</b> mostra brevi video, passaggi e altre informazioni su come utilizzare il comando attivo.
Comando Fine	Cliccare con il pulsante destro del mouse e selezionare <b>Interrompi</b> . È inoltre possibile premere <b>Esc</b> .
Riattivare l'ultimo comando	Premere <b>Invio</b> .

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



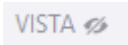
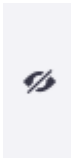
Per utilizzare il tasto **Invio** come shortcut per il completamento dei comandi, impostare l'opzione avanzata  
XS\_ENTER\_FINALIZES\_COMMANDS su TRUE.

## Modifica dell'aspetto della ribbon

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

Per	Operazione da eseguire
Modifica dell'ordine delle schede nella ribbon	Selezionare e trascinare i titoli delle schede.
Modificare l'allineamento delle schede	Cliccare con il pulsante destro del mouse sulla barra superiore della ribbon, selezionare <b>Modalità di</b>

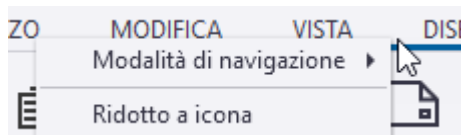


Per	Operazione da eseguire
	<p><b>navigazione</b>, quindi selezionare una delle opzioni.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Scorrimento visibile:</b> lo spostamento della ribbon è minimo quando si passa da una scheda all'altra</li> <li>• <b>Allinea a sinistra:</b> le icone iniziano dal lato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

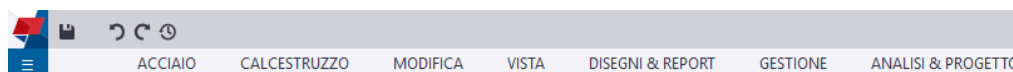
## Riduzione a icona della ribbon

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

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



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



2. Per accedere ai comandi quando la ribbon è ridotta a icona, cliccare sul titolo di una scheda.

La ribbon diventa visibile in modo da poter selezionare un comando.

3. Per ripristinare la ribbon, cliccare con il pulsante destro del mouse sulla barra superiore della ribbon e selezionare di nuovo **Ridotto a icona**.

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

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

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

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

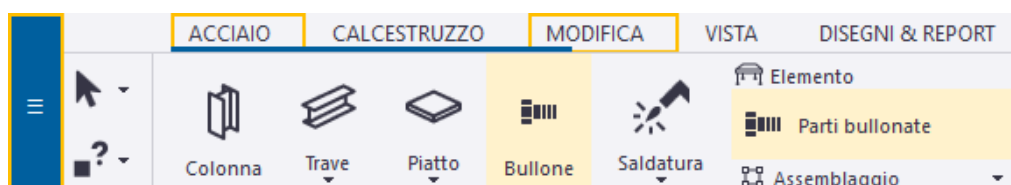
2. Attendere che venga visualizzata una lista dei risultati di ricerca. Ad esempio:

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

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

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

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

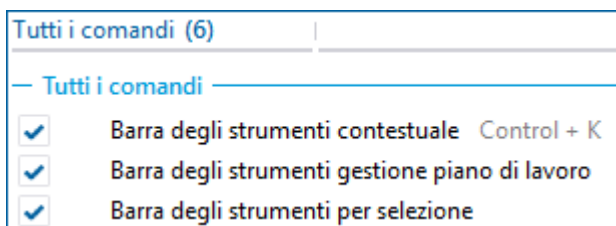


Se il comando ricercato si trova nel pannello laterale, Tekla Structures apre la finestra del pannello laterale.

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

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

4. Davanti ad alcune [impostazioni di base \(pagina 42\)](#) e barre degli strumenti, viene visualizzata una casella di controllo nella lista dei risultati della ricerca. Cliccare sul comando per attivare le impostazioni o per rendere visibile la barra degli strumenti.



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

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






### Vedere anche




[Come utilizzare la ribbon e relativi comandi \(pagina 30\)](#)



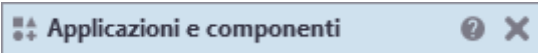
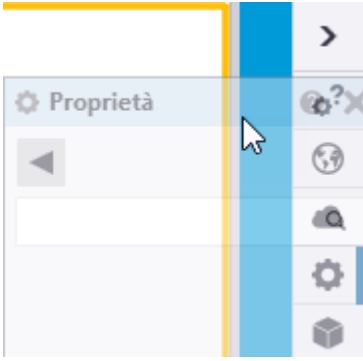
[Come utilizzare il pannello laterale \(pagina 36\)](#)


## 3.3 Come utilizzare il pannello laterale

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

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

Per	Operazione da eseguire
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cliccare su  per visualizzare la lista dei modelli di riferimento.</li> <li>• Cliccare su  per visualizzare il catalogo Applicazioni e componenti.</li> </ul> <p>Quando si clicca su un pulsante del pannello laterale, la finestra del pannello laterale si apre e diventa attiva. Le finestre attive del pannello laterale hanno pulsanti blu .</p>
<p>Mantenere aperte contemporaneamente più finestre del pannello laterale</p>	<p>Di default, Tekla Structures apre una sola finestra del pannello laterale alla volta. È possibile mantenere aperte contemporaneamente più finestre del pannello laterale, se necessario.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cliccare con il pulsante destro del mouse su un pulsante del pannello laterale e selezionare <b>Pannello singolo</b> o <b>Pannelli impilati</b>.</li> </ul> <p><b>Pannello singolo:</b> Tekla Structures apre una nuova finestra del pannello laterale e chiude tutte le altre finestre del pannello laterale aperte.</p> <p><b>Pannelli impilati:</b> Tekla Structures apre una nuova finestra del pannello laterale e mantiene le altre finestre del pannello laterale aperte, sovrapposte l'una all'altra. <li>• Cliccare su <b>Ctrl+pulsante pannello laterale</b> per aprire le finestre del pannello laterale sovrapposte l'una all'altra.</li> <p>È possibile ridimensionare le finestre del pannello laterale e modificare il relativo ordine trascinandole.</p> </p>
<p>Chiudere una finestra del pannello laterale</p>	<p>È possibile chiudere una finestra del pannello laterale attiva alla volta o più finestre contemporaneamente se sono state sovrapposte una all'altra.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cliccare su un altro pulsante del pannello laterale per chiudere la finestra del pannello laterale attiva e aprire una nuova finestra.</li> </ul>

Per	Operazione da eseguire
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cliccare sul pulsante  nell'angolo superiore destro di ciascuna finestra del pannello laterale.</li> <li>• Cliccare sulla freccia  nel pannello laterale.</li> </ul>
Spostare una finestra del pannello laterale	<p>Quando si posiziona il puntatore del mouse sulla parte superiore della finestra del pannello laterale, la parte superiore viene visualizzata in blu chiaro.</p> <p>Afferrare la parte superiore della finestra del pannello laterale e trascinare la finestra in una nuova posizione.</p> 
Rendere mobile e bloccare una finestra del pannello laterale	<p>È possibile rendere mobile o bloccare le finestre del pannello laterale.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Per rendere mobile una finestra del pannello laterale: cliccare con il pulsante destro del mouse su un pulsante del pannello laterale e selezionare <b>Mobile</b>.</li> <li>• Per attaccare una finestra del pannello laterale: cliccare con il pulsante destro del mouse sul pulsante del pannello laterale di una finestra mobile e selezionare <b>Collega al pannello laterale</b>.</li> </ul> <p>In alternativa, è possibile trascinare la finestra del pannello laterale nell'area di blocco a destra o nella parte inferiore della schermata. L'area di blocco è contrassegnata in blu.</p>  <p>Se si rende mobile una finestra del pannello laterale e si chiude Tekla Structures, la finestra</p>


Per	Operazione da eseguire
	del pannello laterale verrà aperta nella posizione mobile al successivo avvio di Tekla Structures.
Regolare le dimensioni di una finestra del pannello laterale	Ridimensionare una finestra mobile del pannello laterale trascinando i relativi bordi.
Trovare ulteriori informazioni sul contenuto di una finestra del pannello laterale	Cliccare sul pulsante  .

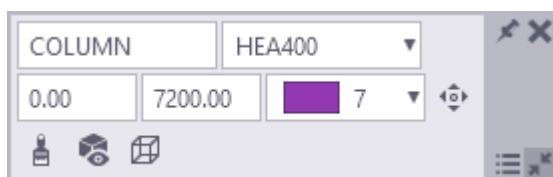
**SUGGERIMENTO** Talvolta si apre una finestra del pannello laterale su un secondo display che al momento non è collegato al computer. Per riportare la finestra del pannello laterale alla visualizzazione principale, cliccare con il pulsante destro del mouse sul pulsante del pannello laterale e selezionare **Collega al pannello laterale**.

#### Vedere anche

[Introduzione all'interfaccia utente di Tekla Structures \(pagina 29\)](#)

### 3.4 Come utilizzare la barra degli strumenti contestuale

Quando si clicca su un oggetto in un modello o in un disegno, il simbolo di una barra degli strumenti contestuale  viene visualizzato accanto al puntatore del mouse. Cliccare su il simbolo per aprire la barra degli strumenti contestuale. Utilizzare la barra degli strumenti contestuale per visualizzare e modificare rapidamente le proprietà di base di un oggetto, una vista, una griglia e così via.



Se vengono selezionati più oggetti, sulla barra degli strumenti contestuale viene visualizzato il testo *Varia* per tutte le proprietà diverse.

## Come modificare le proprietà oggetto utilizzando la barra degli strumenti contestuale

Le modifiche apportate nella barra degli strumenti contestuale vengono applicate immediatamente al modello o al disegno.

1. Cliccare su un oggetto in un modello o un disegno.  
Una barra degli strumenti contestuale è visualizzata accanto al puntatore del mouse.
2. Modificare le proprietà oggetto nella barra degli strumenti contestuale.  
Le modifiche vengono applicate immediatamente.

---

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

---

## Come mostrare o nascondere la barra degli strumenti contestuale

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

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

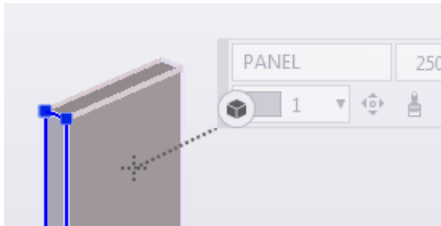
## Definizione della posizione della barra degli strumenti contestuale

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

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



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




3. Trascinare la barra degli strumenti contestuale in una nuova posizione.  
Ad esempio, è possibile posizionare la barra degli strumenti contestuale a sinistra dell'oggetto selezionato.

4. Rilasciare il pulsante sinistro del mouse.

La barra degli strumenti contestuale adesso viene visualizzata nella posizione indicata, ad esempio sul lato sinistro di qualsiasi oggetto selezionato.

### **Fissaggio della barra degli strumenti contestuale**

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




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

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

3. Per sbloccare la posizione, cliccare su .

### **Riduzione a icona della barra degli strumenti contestuale**

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

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

### 3.5 Visualizzazione dei messaggi sulla barra di stato

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



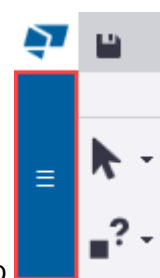
1. Istruzioni e messaggi di errore
2. Lo stato di **Ortagonale (O)**, **Selezione rapida (S)** e dei blocchi di coordinate (**X, Y, Z**).
3. Il livello nella gerarchia componenti o assemblaggio (0-9)
4. Modalità pulsante centrale del mouse (**Pan** oppure **Scorri**)
5. Fase corrente
6. Numero di oggetti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

#### Vedere anche

[Impostazioni di base nel menu File \(pagina 42\)](#)

### 3.6 Impostazioni di base nel menu File

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



1. Cliccare su **File** nell'angolo superiore sinistro dello schermo
2. Passare a **Impostazioni**.
3. In **Interfaccia utente**, **Switch** o **Barre degli strumenti**, **attivare** o **disattivare** le opzioni.

In alternativa, è possibile utilizzare la casella [Avvio rapido \(pagina 34\)](#)

per controllare le barre degli strumenti e gli switch. Iniziare a digitare il nome della barra degli strumenti o dello switch, ad

esempio, *rapida* nella casella **Avvio rapido** e selezionare la barra degli strumenti o lo switch nella lista dei risultati di ricerca per attivare l'impostazione.

### Interfaccia utente

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

### Tasti

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

Opzione	Descrizione
<b>Zoom centrato</b>	<p>Modifica la modalità di zoom.</p> <p>Quando l'opzione è <b>attivata</b>, il punto centrale di zoom viene mantenuto al centro della vista, indipendentemente dalla posizione del puntatore del mouse.</p> <p>Quando l'opzione è <b>disattivata</b>, la posizione del puntatore del mouse determina il punto centrale di zoom.</p>
<b>Rotazione automatica vista principale</b>	<p>Attiva o disattiva la rotazione automatica delle viste 3D di parti e componenti.</p> <p>Quando l'opzione è <b>attivata</b>, Tekla Structures ruota la vista una volta ogniqualvolta si crea una nuova vista 3D di una parte o di un componente.</p> <p>Quando l'opzione è <b>disattivata</b>, Tekla Structures non ruota la vista.</p>
<b>Selezione passante</b>	<p>Modifica la modalità di funzionamento della selezione area.</p> <p>Quando l'opzione è <b>attivata</b>, vengono selezionati tutti gli oggetti compresi almeno parzialmente entro l'area di selezione rettangolare, indipendentemente dalla direzione di trascinamento.</p> <p>Quando l'opzione è <b>disattivata</b>, la direzione di trascinamento influisce sulla selezione degli oggetti.</p>
<b>Illumina al passaggio</b>	<p>Attiva o disattiva l'evidenziazione degli oggetti.</p> <p>In base al motore di rendering utilizzato, OpenGL or DirectX, Tekla Structures evidenzia gli oggetti in modo diverso quando Illumina al passaggio è attivo.</p> <p>Quando l'opzione è <b>attivata</b>, Tekla Structures evidenzia gli oggetti</p>

Opzione	Descrizione
	<p>selezionabili al passaggio del puntatore del mouse su di essi.</p> <p>Quando l'opzione è <b>disattivata</b>, gli oggetti selezionabili non sono evidenziati.</p>
<p><b>Seleziona con tasto destro del mouse</b></p>	<p>Modifica la modalità di selezione degli oggetti.</p> <p>Quando l'opzione è <b>attivata</b>, è possibile selezionare gli oggetti anche con il pulsante destro del mouse. Anche il menu contestuale viene visualizzato immediatamente.</p> <p>Quando l'opzione è <b>disattivata</b>, è possibile selezionare gli oggetti con il pulsante sinistro del mouse.</p>
<p><b>Centro rotazione automatica</b></p>	<p>Definisce la modalità di impostazione del punto della vista.</p> <p>Quando l'opzione è <b>attivata</b>, il punto della vista cambia ogniqualvolta si clicca sul pulsante centrale del mouse.</p> <p>Quando l'opzione è <b>disattivata</b>, il punto della vista resta in una posizione impostata.</p>
<p><b>Ortagonale</b></p>	<p>Attiva o disattiva lo snap ortogonale.</p> <p>Quando l'opzione è <b>attivata</b>, Tekla Structures esegue lo snap al punto ortogonale più vicino sul piano (0, 45, 90, 135, 180 gradi e così via). Il puntatore del mouse esegue automaticamente lo snap alle posizioni a distanze regolari nella direzione specificata.</p> <p>Quando l'opzione è <b>disattivata</b>, lo snap ortogonale non viene utilizzato.</p>
<p><b>Usa rendering obsoleto</b></p>	<p>Attiva o disattiva il rendering DirectX.</p> <p>Quando l'opzione è <b>attivata</b>, viene utilizzato il rendering obsoleto OpenGL.</p> <p>Quando l'opzione è <b>disattivata</b>, viene utilizzato il rendering DirectX. Il rendering DirectX è ottimizzato</p>

Opzione	Descrizione
	<p>meglio per le schede grafiche moderne.</p> <p>L'impostazione di rendering è specifica della vista modello, pertanto è possibile utilizzare diverse opzioni di rendering nelle diverse viste modello. Se si passa da un'opzione di rendering all'altra, è necessario riaprire la vista modello per attivare il nuovo valore.</p>
<b>Retinatura di superfici sovrapposte</b>	<p>Nelle viste modello con rendering DirectX, attivare o disattivare la Retinatura di superfici sovrapposte.</p> <p>Quando l'opzione è <b>attivata</b>, le superfici di sovrapposizione vengono visualizzate con una retinatura ed è possibile rilevare gli oggetti duplicati o qualsiasi parte sovrapposta.</p> <p>Quando l'opzione è <b>disattivata</b>, le superfici di sovrapposizione non vengono visualizzate.</p> <p>La retinatura viene visualizzata nelle viste con l'opzione di rendering <b>Parti solide/Componenti solidi (Ctrl/Maiusc+4)</b>.</p> <p>Se si attiva o disattiva l'opzione, è necessario riaprire la vista per attivare il nuovo valore.</p>
<b>Linea tratteggiata per linea nascosta</b>	<p>Nelle viste del modello con rendering DirectX, mostra o nasconde le linee tratteggiate per le linee dei bordi della parte quando le linee dei bordi della parte sono nascoste dietro un'altra parte.</p> <p>Quando l'opzione è <b>attivata</b>, vengono visualizzate le linee tratteggiate, rendendo più facile verificare, ad esempio, se la flangia della parte è rivolta verso l'anima o dal lato opposto oppure, nelle viste 3D più complesse, quale parte è sopra all'altra.</p>

Opzione	Descrizione
	<p>L'utilizzo delle linee tratteggiate aumenta anche le prestazioni di Tekla Structures nelle viste trasparenti.</p> <p>Quando l'opzione è <b>disattivata</b>, le linee tratteggiate non vengono visualizzate e l'effetto di prestazione viene rimosso.</p> <p>Le linee tratteggiate possono essere visualizzate in tutte le viste la cui opzione di rendering è una delle seguenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Parti wireframe / Componenti wireframe (Ctrl/Maiusc+1)</b></li> <li>• <b>Parti wireframe ombreggiato / Componenti wireframe ombreggiato (Ctrl/Maiusc+2)</b></li> <li>• <b>Parti in scala di grigi / Componenti in scala di grigi (Ctrl/Maiusc+3)</b></li> <li>• <b>Mostra solo parte selezionata / Mostra solo componente selezionato (Ctrl/Maiusc+5).</b></li> </ul> <p>Se l'opzione viene attivata o disattivata, è necessario riavviare Tekla Structures per attivare il nuovo valore.</p>
<b>Tooltip (testo icone)</b>	<p>Mostra o nasconde le <a href="#">descrizioni comandi (pagina 30)</a>.</p> <p>Quando l'opzione è <b>attivata</b>, una piccola finestra con esempi e suggerimenti viene visualizzata quando si posiziona il puntatore del mouse su un comando.</p> <p>Quando l'opzione è <b>disattivata</b>, le descrizioni comandi non vengono visualizzate.</p>
<b>Tooltip snap</b>	<p>Mostra o nasconde le descrizioni comandi di snap.</p> <p>Quando l'opzione è <b>attivata</b> e si avvia un comando che richiede punti di selezione, Tekla Structures visualizza</p>

Opzione	Descrizione
	<p>una descrizione comandi di snap che mostra il nome del punto di snap.</p> <p>Quando l'opzione è <b>disattivata</b>, le descrizioni comandi di snap non vengono visualizzate.</p>

Le impostazioni seguenti sono disponibili solo nei disegni:

Opzione	Descrizione
<b>Spessore linee stampante</b>	<p>Mostra le linee nei disegni a colori con lo spessore definito sullo schermo.</p> <p>Quando l'opzione è <b>attivata</b>, le linee nei disegni a colori vengono visualizzate con lo spessore definito.</p> <p>Quando l'opzione è <b>disattivata</b>, le linee nei disegni a colori vengono visualizzate con spessore di default.</p>
<b>Colori linea stampante</b>	Mostra i colori delle linee nel disegno.
<b>Linee semi-invisibili</b>	<p>Mostra gli oggetti nascosti nei disegni sotto forma di linee semi-invisibili nei disegni a colori. Nei disegni in scala di grigi e in bianco e nero, gli oggetti nascosti non sono visualizzati anche se è selezionato <b>Linee semi-invisibili</b>.</p> <p>Quando l'opzione è <b>attivata</b>, le linee nascoste sono visualizzate sotto forma di linee semi-invisibili.</p> <p>Quando l'opzione è <b>disattivata</b>, le linee nascoste non sono visualizzate.</p>
<b>Simbolo di associatività</b>	<p>Mostra quali oggetti del disegno sono associativi e aggiornati automaticamente. I simboli di associatività vengono visualizzati solo quando viene selezionato un oggetto di disegno, ad esempio una quota.</p> <p>Per gli oggetti che non presentano un'associazione valida viene visualizzato un simbolo di associatività fantasma e un punto interrogativo.</p>



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

### Barre degli strumenti

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

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

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

### Vedere anche

[Come utilizzare la barra degli strumenti contestuale \(pagina 39\)](#)








[Come utilizzare la ribbon e relativi comandi \(pagina 30\)](#)

[Come utilizzare Avvio rapido per trovare comandi, finestre di dialogo e barre degli strumenti \(pagina 34\)](#)

### 3.7 Icone della Barra di accesso rapido

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

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

Icona	Descrizione
	<a href="#">Salva (pagina 25)</a> le modifiche al file del modello corrente.
	Annulla l'ultima azione.
	Ripristina le azioni cancellate precedentemente.
	Aprire la finestra di dialogo Annulla cronologia. Nella finestra di dialogo sono elencati i comandi eseguiti e le modifiche apportate. Utilizzare la lista per annullare o ripristinare più comandi o le modifiche contemporaneamente.
	Questa icona è visibile se si utilizza Tekla Model Sharing. Effettua la lettura delle modifiche apportate ai modelli di altri utenti tramite il servizio di condivisione. Vengono letti solo i dati modificati.
	Questa icona è visibile se si utilizza Tekla Model Sharing. Effettua la scrittura delle modifiche del modello nel servizio di condivisione. Vengono scritti solo dati nuovi o modificati.
	L'icona è visibile se si utilizza Tekla Model Sharing. Mostra acquisizione modifiche. Dopo la lettura, viene visualizzato un elenco di modifiche al modello.

#### Vedere anche

[Introduzione all'interfaccia utente di Tekla Structures \(pagina 29\)](#)

### 3.8 Shortcut di default

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

Se si desidera assegnare nuovi shortcut o modificare quelli predefiniti, è possibile personalizzare gli shortcut.

#### Comandi comuni

Comando	Shortcut
Aiuto	<b>F1</b>
Aiuto: quando la descrizione comando è aperta	<b>Ctrl+F1</b>
Aprire la lista di modelli <b>Recente</b>	<b>Ctrl+O</b>
Creare un nuovo modello	<b>Ctrl+N</b>
Salva modello	<b>Ctrl+S</b>
Elimina	<b>Canc</b>
Aprire le proprietà Quando si seleziona un oggetto, le proprietà vengono aperte nel pannello proprietà o in una finestra di dialogo.	<b>Alt+Invio</b>
Annulla	<b>Ctrl+Z</b>
Ripeti	<b>Ctrl+Y</b>
Interrompi	<b>Esc</b>
Ripeti ultimo comando	<b>Invio</b>
Mostrare/nascondere la barra degli strumenti contestuale	<b>Ctrl+K</b>
Attivare/disattivare la Modifica diretta	<b>D</b>
Avvio rapido	<b>Ctrl+Q</b>
Aprire la finestra di dialogo <b>Opzioni avanzate</b>	<b>Ctrl+E</b>
Aprire il pannello laterale <b>Catalogo Applicazioni e componenti</b>	<b>Ctrl+F</b>
Aprire la finestra la finestra di dialogo <b>Shortcut</b>	<b>Ctrl+Maiusc+C</b>

## Opzioni di rendering

Comando	Shortcut
Wire frame parti	<b>Ctrl+1</b>
Parti wireframe ombreggiato	<b>Ctrl+2</b>
Scala di grigi parti	<b>Ctrl+3</b>
Parti renderizzate	<b>Ctrl+4</b>
Mostra solo la parte selezionata	<b>Ctrl+5</b>
Wire frame componenti	<b>Maiusc+1</b>
Componenti wireframe ombreggiato	<b>Maiusc+2</b>
Componenti in scala di grigi	<b>Maiusc+3</b>
Componenti renderizzati	<b>Maiusc+4</b>
Mostra solo il componente selezionato	<b>Maiusc+5</b>

## Selezione degli oggetti

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

## Snap

Comando	Shortcut
Snap a punti/linee di riferimento	<b>F4</b>
Snap a punti/linee geometriche	<b>F5</b>
Snap ai punti più vicini	<b>F6</b>
Snap a qualsiasi posizione	<b>F7</b>
Attiva/disattiva <b>Ortogonale</b>	<b>O</b>
Immissione delle coordinate relative	<b>R</b>
Immissione delle coordinate assolute	<b>A</b>
Immissione delle coordinate globali	<b>G</b>
Scorre in avanti attraverso i punti di snap disponibili	<b>Scheda</b>
Scorre indietro attraverso i punti di snap disponibili	<b>Maiusc+Tab</b>
Attiva/disattiva il blocco coordinate X, Y o Z	<b>X, Y o Z</b>

## Copia e spostamento di oggetti

Comando	Shortcut
Copia	<b>Ctrl+C</b>
Muovi	<b>Ctrl+M</b>
Attiva/disattiva Selezione Rapida	<b>S</b>

## Visualizzazione del modello

Comando	Shortcut
Apri l'elenco <b>Viste</b>	<b>Ctrl+I</b>
Passa dalla vista 3D alla vista piana e viceversa	<b>Ctrl+P</b>
Passaggio da una vista all'altra	<b>Ctrl+Tab</b>
Finestra aggiornata	<b>Ctrl + U</b>
Zoom originale	<b>Home</b>
Zoom precedente	<b>Fine</b>
Ingrandire	<b>PGSU</b>
Ridurre	<b>PGGIÙ</b>
Ruota utilizzando il mouse	<b>Ctrl+R</b>

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

## **Controllo del modello**

<b>Comando</b>	<b>Shortcut</b>
Informazioni oggetto	<b>Maiusc+I</b>
Misurare la distanza	<b>F</b>
Crea report	<b>Ctrl+B</b>
Apri <b>Gestione Fasi</b>	<b>Ctrl+H</b>
Crea AutoConnection	<b>Ctrl+J</b>

## **Opzioni di visualizzazione barre d'armatura**

<b>Comando</b>	<b>Shortcut</b>
Visibilità piano segmento	<b>Alt+1</b>
Visibilità linea guida	<b>Alt+2</b>

<b>Comando</b>	<b>Shortcut</b>
Visibilità modificatore proprietà	<b>Alt+3</b>
Visibilità divisore	<b>Alt+4</b>
Visibilità modificatore dettaglio estremità	<b>Alt+5</b>
Visibilità quote barra d'armatura	<b>Alt+6</b>
Colora gruppi barre d'armatura	<b>Alt+7</b>

## Opzioni per le posizioni delle parti

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

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

## Disegni

<b>Comando</b>	<b>Shortcut</b>
Aprire <b>Gestione documenti</b> nel modello	<b>Ctrl+L</b>
Aprire <b>Gestione documenti</b> in modalità disegno	<b>Ctrl+O</b>
Stampa disegni	<b>Maiusc+P</b>
Aprire il disegno seguente	<b>Ctrl+PGGIÙ.</b>
Aprire il disegno precedente	<b>Ctrl+PGSU</b>
Simbolo di associatività	<b>Maiusc+A</b>
Impostare la modalità a colori del prossimo disegno	<b>B</b>
Linee semi-invisibili	<b>Maiusc+G</b>
Aggiungi quota ortogonale	<b>G</b>

Comando	Shortcut
Aggiungere quota libera	<b>F</b>
Aprire qualsiasi disegno dopo la creazione	<b>Ctrl+Maiusc</b>
In <b>Gestione documenti</b> : aprire gli attributi utente	<b>Alt+U</b>
In <b>Gestione documenti</b> : aggiungere a <b>Catalogo disegni principali</b>	<b>Ctrl+M</b>
In <b>Gestione documenti</b> : Gestione revisione	<b>Ctrl+R</b>
In <b>Catalogo disegni principali</b> : Seleziona tutto	<b>Ctrl+A</b>
In <b>Catalogo disegni principali</b> : Crea disegni per tutte le parti	<b>Alt+A</b>
In <b>Catalogo disegni principali</b> : Crea disegni	<b>Alt+C</b>
Imposta origine UCS	<b>U</b>
Imposta UCS per due punti	<b>Maiusc+U</b>
Attiva orientazione	<b>Ctrl+T</b>
Azzerà il corrente	<b>Ctrl+1</b>
Azzerà totale	<b>Ctrl+0</b>



### 3.9 Come utilizzare le finestre di dialogo

È possibile utilizzare le finestre di dialogo per visualizzare e modificare le proprietà dei vari oggetti in Tekla Structures. In genere, le finestre di dialogo si aprono quando si clicca due volte su un oggetto nel modello o nel disegno.


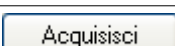




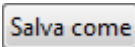
**NOTA** Le proprietà degli oggetti del modello, come le proprietà della parte, vengono modificate con il pannello proprietà, non con le finestre di dialogo.

#### Informazioni sui pulsanti delle finestre di dialogo comuni

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

Pulsante	Descrizione
	Conserva le proprietà della finestra di dialogo e chiude la finestra di dialogo. Tekla Structures utilizza queste proprietà alla successiva creazione di un oggetto dello stesso tipo.
	Conserva le proprietà senza chiudere la finestra di dialogo. Tekla Structures utilizza queste proprietà alla successiva creazione di un oggetto dello stesso tipo.




<b>Pulsante</b>	<b>Descrizione</b>
	Modifica gli oggetti selezionati utilizzando le proprietà correnti della finestra di dialogo.
	Riempie la finestra di dialogo con le proprietà dell'oggetto selezionato. Se vengono selezionati più oggetti, Tekla Structures utilizza casualmente le proprietà di uno di essi.
	Attiva e disattiva tutte le finestre di dialogo della finestra di dialogo.
	Chiude la finestra di dialogo senza salvare le proprietà o modificare gli oggetti.
	Salva le proprietà nel file mostrato nella lista.
	Carica nella finestra di dialogo le proprietà precedentemente salvate. Tekla Structures carica anche le proprietà delle finestre di dialogo secondarie, anche se non sono aperte. Selezionare il nome del file delle proprietà da utilizzare.
	Salva le proprietà con il nome specificato nella casella. Il pulsante <b>Salva come</b> consente inoltre di aggiornare la lista <b>Carica</b> . Ciò è importante in caso di aggiunta o eliminazione manuale di file.  Tekla Structures memorizza i file delle proprietà nella cartella del modello, includendo anche le proprietà delle finestre di dialogo secondarie.

### **Modifica delle proprietà oggetto utilizzando le finestre di dialogo**

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

Ad esempio, se si desidera che alcune marche parte condividano lo stesso nome ma non si desidera modificare nessuna delle altre proprietà individuali, assicurarsi che sia selezionata solo la casella di controllo **Nome**.

---

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

---

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

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

## 3.10 Modifica della lingua

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

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

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

- Cinese - semplificato (chs)
  - Cinese - tradizionale (cht)
  - Ceco (csy)
  - Olandese (nld)
  - Inglese (enu)
  - Francese (fra)
  - Tedesco (deu)
  - Ungherese (hun)
  - Italiano (ita)
  - Giapponese (jpn)
  - Coreano (kor)
  - Polacco (plk)
  - Portoghese (ptg)
  - Portoghese - brasiliano (ptb)
  - Russo (rus)
  - Spagnolo (esp)
3. Cliccare su **OK**.
  4. Riavviare Tekla Structures per rendere effettiva la modifica.

## 3.11 Creare screenshot

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


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

## Creare uno screenshot di un modello

È possibile creare screenshot delle viste del modello.

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

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

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


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

## Creare uno screenshot di un disegno

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

1. Aprire un disegno e regolare la vista del disegno in base alle proprie esigenze.


Ad esempio, eliminare le marche o le quote non necessarie e nascondere le parti non necessarie.

2. Nella scheda **Viste** cliccare su  **Screenshot** --> **Screenshot** .
3. Effettuare una delle seguenti operazioni:
  - Selezionare **Vista** per catturare uno screenshot del disegno aperto con i bordi della finestra

- Selezionare **Vista senza bordi** per catturare uno screenshot del disegno aperto senza bordi della finestra.
4. Sotto l'opzione preselezionata **Stampa su file** immettere un nome descrittivo per lo screenshot nella casella **Nome file**.  
È inoltre possibile cambiare l'intero percorso. Se non si desidera eseguire questa operazione, è possibile mantenere i valori predefiniti per il percorso e il nome file.
  5. Cliccare su **Mostra con visualizzatore** per visualizzare lo screenshot in un'applicazione associata per impostazione predefinita a questo tipo di file.
  6. Cliccare su **Cattura**.

## Salvare uno screenshot in formato bitmap

Di default, gli screenshot vengono creati come file Portable Network Graphics (.png). È inoltre possibile salvare uno screenshot in formato bitmap (.bmp) per utilizzarlo, ad esempio, come immagine di un componente personalizzato. la dimensione del file bitmap è molto più grande rispetto a quando si salva come PNG.

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

---

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

---

## Impostazioni screenshot

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

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

Opzione	Descrizione
<b>Nome vista</b>	Visualizza il nome della vista selezionata.

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

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

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

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

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

Strumento di supporto:

- Identifica automaticamente il modello aperto e include tutti i file o i file selezionati in base alla selezione effettuata nella cartella del modello come allegati alla richiesta. Vengono inoltre allegati alcuni log e file in altre cartelle, come ad esempio il log di feedback dell'utente, i log e i file degli attributi utente di Tekla Structures.
- Raccoglie automaticamente informazioni sull'applicazione e sul sistema.
- Carica la descrizione del problema, il modello allegato, i file allegati e tutte le altre informazioni raccolte in Tekla Structures.

---

## **NOTA Informazioni sulla riservatezza**

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

---

## **4.1 Creazione di una richiesta di supporto**

1. Nel menu **File** cliccare su **Aiuto** --> **Contatta l'assistenza Tekla** .
2. Eseguire l'accesso utilizzando la propria [Trimble Identity](#).

Lo strumento di supporto si apre e compila automaticamente l'utente, l'applicazione e le informazioni sulla versione di Tekla Structures. Lo

strumento di supporto indica nome, indirizzo e-mail, ragione sociale e indirizzo e-mail di supporto del profilo Trimble Identity dell'utente.

È possibile passare a un altro account cliccando su **Cambia utente**.

3. Selezionare una categoria dalla lista delle categorie di default o selezionare **Altro** e immettere la categoria.
4. Immettere la descrizione del problema.
5. Cliccare su **Successivo**.
6. Selezionare gli elementi da allegare. Nome, gruppo, dimensione e posizione del file sono indicati per ogni file.
  - Selezionare la casella di controllo **Tutto** oppure i file specifici dalla lista **Seleziona file**.
  - Se si desidera inviare altri allegati oltre a quelli riportati nell'elenco **Seleziona file**, cliccare sul pulsante **Aggiungi file aggiuntivi** e cercare i file.
  - Per aggiungere i dettagli arresto anomalo, cliccare su **Aggiungi dettagli arresto anomalo**.
7. Cliccare su **Successivo**.

Lo strumento di supporto crea il pacchetto e mostra la dimensione totale dell'allegato. È inoltre possibile verificare le informazioni dell'applicazione e del sistema operativo prima di finalizzare la creazione del caso di supporto.
8. Cliccare su **Crea caso** per caricare il proprio caso nel supporto Tekla Structures.

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

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

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

# 5 Esclusione di responsabilità

© 2021 Trimble Solutions Corporation e i suoi licenziatari. Tutti i diritti riservati.

Il presente Manuale del Software è stato scritto per essere utilizzato con il Software di riferimento. L'uso del Software e del presente Manuale del Software è regolato da un Accordo di licenza. Tra le altre disposizioni, l'Accordo di licenza stabilisce talune garanzie per il Software e il presente Manuale, nega altre garanzie, limita i danni rimediaibili, definisce gli usi consentiti del Software e determina se si è un utente autorizzato del Software. Tutte le informazioni riportate in questo manuale sono fornite con la garanzia indicata nell'Accordo di licenza. Si prega di fare riferimento all'Accordo di licenza per gli obblighi importanti e le limitazioni vigenti, nonché per le limitazioni sui diritti. Trimble non garantisce che il testo sia privo di imprecisioni tecniche o errori tipografici. Trimble si riserva il diritto di apportare modifiche e integrazioni al presente manuale dovute a cambiamenti nel software o altro.

Inoltre, il presente Manuale del Software è protetto dalle leggi sul copyright e dai trattati internazionali. La riproduzione, la visualizzazione, la modifica, o la distribuzione non autorizzate del presente manuale, o di parte di esso, possono comportare sanzioni civili e penali gravi e saranno perseguite nella misura massima consentita dalla legge.

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 e Tekla Developer Center sono marchi o marchi registrati di Trimble Solutions Corporation nell'Unione Europea, negli Stati Uniti e/o in altri paesi. Ulteriori informazioni sui marchi Trimble Solutions: <http://www.tekla.com/tekla-trademarks>. Trimble è un marchio registrato o un marchio di Trimble Inc. nell'Unione Europea, negli Stati Uniti e/o in altri paesi. Ulteriori informazioni sui marchi Trimble: <http://www.trimble.com/trademarks.aspx>. Altri nomi di prodotti e società citati nel presente manuale possono essere marchi dei rispettivi proprietari. Il riferimento a un marchio o a un prodotto di terzi non costituisce alcuna dichiarazione di affiliazione o collaborazione di Trimble con tali terzi. Trimble nega qualsiasi affiliazione o collaborazione, se non espressamente dichiarata.

Parti di questo software:



EPM toolkit © 1995-2006 Jotne EPM Technology a.s., Oslo, Norvegia. Tutti i diritti riservati.

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

PolyBoolean C++ Library © 2001-2012 Complex A5 Co. Ltd. Tutti i diritti riservati.

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

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

CADhatch.com © 2017. Tutti i diritti riservati.

FlexNet Publisher © 2016 Flexera Software LLC. Tutti i diritti riservati.

Questo prodotto contiene tecnologia riservata e di proprietà, informazioni e lavoro creativo di proprietà di Flexera Software LLC e dei suoi licenziatari, se esistenti. Sono vietati l'utilizzo, la copia, la pubblicazione, la distribuzione, la visualizzazione, la modifica o la trasmissione di tale tecnologia per intero o in parte sotto qualsiasi forma e con qualsiasi mezzo senza il previo consenso scritto di Flexera Software LLC. Fatto salvo quanto espressamente dichiarato per iscritto Flexera Software LLC, il possesso di tale tecnologia non implica la concessione di alcuna licenza o autorizzazione sui diritti di proprietà intellettuale di Flexera Software LLC, senza alcuna eccezione o implicazione o altro.

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

Gli elementi del software descritti nel presente Manuale sono protetti da più brevetti e da possibili domande di brevetto in attesa di accettazione negli Stati Uniti e/o in altri paesi. Per ulteriori informazioni andare alla pagina <http://www.tekla.com/tekla-patents>.

# Indice analitico

<b>A</b>	
allineamento a sinistra.....	30
allineamento alla scheda.....	30
ambienti.....	14
annulla.....	49
annulla cronologia.....	49
apertura di un modello	
errore.....	25
salvataggio automatico.....	25
apertura	
modelli.....	18
assistenza di Tekla Structures	
contatti.....	62
creazione di una richiesta di supporto.....	62
Avvio rapido.....	34
<b>B</b>	
backup	
modelli.....	25
barra degli strumenti contestuale.....	39,42
barra degli strumenti di gestione del piano di lavoro.....	42
barra degli strumenti di snap	
tooltips.....	42
barra degli strumenti per selezione.....	42
barra degli strumenti per snap manuale.....	42
barra degli strumenti ricerca modello.....	42
barra di accesso rapido .....	49
barra di stato.....	42
barre degli strumenti	
barra degli strumenti contestuale.....	39
icone grandi.....	42
ricerca.....	34
<b>C</b>	
Centro rotazione automatica.....	42
comandi	
riattivazione.....	30
ricerca.....	34
terminazione.....	30
utilizzo.....	30
come contattare l'assistenza.....	62
Configurazioni di .....	14
copia	
modelli.....	25
creazione	
modelli.....	19
Modelli 3D.....	14
screenshot.....	58
<b>F</b>	
finestra del pannello laterale.....	36
finestre di dialogo	
proprietà.....	56
pulsanti comuni.....	56
ricerca.....	34
<b>I</b>	
Illumina al passaggio.....	42
immagine.....	21
immagini	
immagine del modello.....	21
impostazione di Tekla Structures	
progetto vuoto.....	14
impostazione	
Tekla Structures.....	14
impostazioni progetto	
modifica delle proprietà progetto.....	22
impostazioni	
impostazioni screenshot.....	58
inizio	
Tekla Structures.....	14
interfaccia utente.....	29
lingue.....	58
interruzione.....	30

<b>L</b>	
leggi.....	49
linea tratteggiata per linea nascosta.....	42
Linee semi-invisibili.....	42
lingue	
modifica della lingua.....	58
<b>M</b>	
menu File	
barre degli strumenti.....	42
tasti.....	42
modalità di navigazione.....	30
modelli	
backup.....	25
creazione.....	19
immagine.....	21
salvataggio.....	25
mostra acquisizione modifiche.....	49
multi-user e single-user.....	19
<b>N</b>	
nascondere	
ribbon.....	30
schede della ribbon.....	30
Nozioni di base su .....	29
<b>O</b>	
Ortagonale.....	42
<b>P</b>	
Pan con bottone centrale.....	42
pannello laterale	
applicazioni e componenti.....	36
modelli di riferimento.....	36
nuvole di punti.....	36
proprietà degli oggetti.....	36
ricerca personalizzata.....	36
tekla online.....	36
pannello proprietà.....	30
per iniziare.....	29
progetto vuoto.....	14
prompt.....	42
proprietà	
finestre di dialogo.....	56
proprietà del progetto.....	22
pulsanti comuni nelle finestre di dialogo	
.....	56
pulsanti	
pulsanti comuni nelle finestre di dialogo	
.....	56
<b>R</b>	
Rendering DirectX.....	42
retinatura di superfici sovrapposte.....	42
ribbon	
dimensione carattere.....	42
modifica dell'aspetto.....	30
nascondere.....	30
riduzione a icona.....	30
ricerca	
di comandi, finestre di dialogo e barre	
degli strumenti.....	34
richiesta di supporto	
creazione.....	62
riduzione a icona della ribbon.....	30
ripristina.....	49
Rotazione automatica vista principale.....	42
ruoli.....	14
<b>S</b>	
salva.....	25,49
salva come.....	25
salvataggio automatico.....	25
apertura modello.....	25
errore.....	25
salvataggio	
modelli.....	25
schede.....	30
screenshot	
creazione.....	58
impostazioni.....	58
scrivi.....	49
Seleziona con tasto destro del mouse.....	42
Seleziona e trascina.....	42
Selezione passante.....	42
Selezione rapida.....	42

shortcut.....	50
shortcut, vedere shortcut da tastiera.....	50
Simbolo di associatività.....	42
single-user e multi-user.....	19
snapshot, vedere screenshot.....	58
Spessore linee stampante.....	42
statistiche sull'utilizzo.....	14
strumento di supporto.....	62

## T

tasti	
tasti del menu File.....	42
Tekla Structures	
interfaccia utente.....	29
tooltips.....	30,42

## Z

Zoom centrati.....	42
--------------------	----