



# Tekla Structures 2021

Poznaj Tekla Structures

Kwiecień 2021

©2021 Trimble Solutions Corporation

# Spis treści

<b>1</b>	<b>Konfiguracje Tekla Structures .....</b>	<b>5</b>
<b>2</b>	<b>Uruchamianie Tekla Structures.....</b>	<b>15</b>
<b>2.1</b>	<b>Wybieranie swoich ustawień Tekla Structures .....</b>	<b>15</b>
<b>2.2</b>	<b>Tworzenie własnego środowiska: blank project (pusty projekt).....</b>	<b>17</b>
<b>2.3</b>	<b>Sprawdzanie i zmienianie ustawień Tekla Structures.....</b>	<b>18</b>
<b>2.4</b>	<b>Tekla Structures dane dotyczące użytkownika.....</b>	<b>19</b>
<b>2.5</b>	<b>Otwieranie modelu.....</b>	<b>19</b>
	Otwieranie ostatnio używanego modelu.....	19
	Otwieranie istniejącego modelu.....	20
	Otwieranie udostępnionego modelu.....	20
<b>2.6</b>	<b>Utwórz nowy model .....</b>	<b>21</b>
<b>2.7</b>	<b>Tworzenie obrazu miniatury modelu.....</b>	<b>22</b>
<b>2.8</b>	<b>Edycja właściwości projektu.....</b>	<b>23</b>
<b>2.9</b>	<b>Zapisywanie modelu .....</b>	<b>26</b>
	Zapisywanie bieżącego modelu.....	26
	Zapisywanie kopii pod inną nazwą lub w innej lokalizacji.....	26
	Zapisywanie kopii zapasowej.....	27
	Zapisywanie jako szablon modelu.....	27
	Określanie ustawień autozapisu.....	28
<b>3</b>	<b>Wprowadzenie do interfejsu użytkownika Tekla Structures.....</b>	<b>30</b>
<b>3.1</b>	<b>Używanie wstążki i poleceń na wstążce.....</b>	<b>31</b>
	Korzystanie z poleceń na wstążce.....	32
	Zmiana wyglądu wstążki.....	33
	Minimalizowanie wstążki.....	34
<b>3.2</b>	<b>Stosowanie pola Szybkie uruchamianie do wyszukiwania poleceń, okien dialogowych i pasków narzędzi.....</b>	<b>35</b>
<b>3.3</b>	<b>Korzystanie z panelu bocznego.....</b>	<b>37</b>
<b>3.4</b>	<b>Korzystanie z kontekstowego paska narzędzi.....</b>	<b>40</b>
	Zmiana właściwości obiektu przy użyciu kontekstowego paska narzędzi.....	40
	Wyświetlanie lub ukrywanie kontekstowego paska narzędzi.....	41
	Określanie pozycji kontekstowego paska narzędzi.....	41
	Przypinanie kontekstowego paska narzędzi.....	41
	Minimalizacja kontekstowego paska narzędzi.....	42
<b>3.5</b>	<b>Wyświetlanie komunikatów na pasku stanu.....</b>	<b>42</b>
<b>3.6</b>	<b>Ustawienia podstawowe w menu Plik.....</b>	<b>42</b>
<b>3.7</b>	<b>Ikony na pasku narzędzi szybkiego dostępu .....</b>	<b>50</b>

<b>3.8</b>	<b>Domyślne skróty klawiaturowe.....</b>	<b>51</b>
	Wspólne polecenia.....	51
	Opcje renderowania.....	52
	Wybieranie obiektów.....	52
	Przyciąganie.....	53
	Kopiowanie i przesuwanie obiektów.....	53
	Wyświetlanie modelu.....	54
	Sprawdzanie modelu.....	55
	Opcje wyświetlania zbrojenia.....	55
	Opcje dotyczące pozycji elementów.....	55
	Rysunki.....	56
<b>3.9</b>	<b>Korzystanie z okien dialogowych.....</b>	<b>57</b>
<b>3.10</b>	<b>Zmiana języka.....</b>	<b>58</b>
<b>3.11</b>	<b>Wykonywanie zrzutów ekranu.....</b>	<b>59</b>
	Wykonywanie zrzutu ekranu modelu.....	59
	Wykonywanie zrzutu ekranu rysunku.....	60
	Zapisywanie zrzutu ekranu w formacie mapy bitowej.....	60
	Ustawienia zrzutów ekranu.....	61
<b>4</b>	<b>Kontakt z pomocą techniczną Tekla Structures (narzędzie pomocy technicznej).....</b>	<b>63</b>
<b>4.1</b>	<b>Tworzenie zgłoszenia serwisowego.....</b>	<b>63</b>
<b>5</b>	<b>Zastrzeżenie.....</b>	<b>65</b>



# 1 Konfiguracje Tekla Structures

Licencje online Tekla Structures są zamawiane jako subskrypcja cykliczna lub terminowa. Szczegóły licencji, w tym informacje dotyczące odnowienia, można sprawdzić w [Tekla Online Admin Tool](#). Licencje odblokowują konfiguracje **Tekla Structures Carbon**, **Tekla Structures Graphite** lub **Tekla Structures Diamond**, co stopniowo umożliwia dostęp do większej liczby funkcji produktu. Dostępne są także specjalne [studenckie](#) i [deweloperskie](#) konfiguracje. Należy pamiętać, że starsze konfiguracje są nadal używane na potrzeby licencjonowania lokalnego.

- **Tekla Structures Diamond** służy do detalowania i tworzenia informacji na potrzeby produkcji.
- **Tekla Structures Graphite** służy do modelowania i tworzenia rysunków zestawieniowych.
- **Tekla Structures Carbon** służy do przeglądania i współpracy.

Nasza dokumentacja obejmuje zawartość konfiguracji **Tekla Structures Diamond**, dlatego użytkownik może nie mieć dostępu do wszystkich opisywanych funkcji. Jeśli organizacja posiada licencje dla różnych konfiguracji, można wybrać między nimi przy uruchamianiu Tekla Structures.

## Mapa funkcji dla licencji online

	Carbon	Graphite	Diamond
<b>Modelowanie</b>			
Otwieranie i wyświetlanie modeli	✓	✓	✓
Modelowanie elementów, zespołów stalowych, prefabrykowanych zespołów betonowych, betonowych		✓	✓

	<b>Carbon</b>	<b>Graphite</b>	<b>Diamond</b>
jednostek sekcji wylewania			
Tworzenie komponentów stalowych i betonowych		✓1	✓
Numeracja elementów		✓2	✓
Inteligentne narzędzia edycji zbiorczej			✓
<b>Narzędzia planowania</b>			
Planowanie logistyczne, sekwencjonowanie, harmonogramowanie, klasyfikowanie, wizualizacja statusu	✓	✓	✓
<b>Rysunki i raporty</b>			
Tworzenie raportów i drukowanie rysunków	✓	✓	✓
Tworzenie rzutów, przekrojów, rysunków montażowych, planów zakotwień oraz rysunków zbrojenia w formie rysunków zestawczych		✓	✓
Tworzenie rysunków wykonawczych elementów stalowych i betonowych (elementy, zespoły, zespoły betonowe)			✓

	<b>Carbon</b>	<b>Graphite</b>	<b>Diamond</b>
<b>Interoperacyjność</b>			
Eksport do systemów CNC i MIS dla stali	✓	✓	✓
Eksport do systemów produkcji zbrojenia	✓	✓	✓
Eksport do systemów ERP i MES dla prefabrykatów betonowych	✓	✓	✓
Praca z modelami referencyjnymi (formaty takie jak DWG, DXF, IFC)	✓	✓	✓
<b>Obliczenia</b>			
Tworzenie modeli analitycznych wraz z obciążeniami		✓	✓
Interfejsy analizy i projektowania		✓	✓
<b>Inne</b>			
Funkcje Open API	✓	✓	✓

✓1 = tylko komponenty koncepcyjne.

✓2 = Numerowanie jest ograniczone do elementów monolitycznych, zespołów betonowych i zbrojenia.

## Mapa funkcji dla licencji lokalnych

	Pełna	Detalowa konstrukcja stalowych	Detalowa prefabrykatów betonowych	Detalowa zbrojenia	Inżynieria	Modelowanie konstrukcji	Model EP M	Pri mary	Planowanie produkcji - Beton	Podgląd projektu	Kre ślar z
Przeglądanie	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Siatki, linie konstrukcyjne, punkty	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Elementy budynku	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓ <sup>1</sup>			
Zespoły	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			
Prefabrykowane zespoły betonowe	✓		✓			✓	✓	✓			
Edycja zbiorcza	✓	✓	✓	✓				✓			
Modelowanie sekcji wylewania	✓ <sup>2</sup>	✓ <sup>2</sup>	✓ <sup>2</sup>	✓ <sup>2</sup>	✓ <sup>2</sup>	✓ <sup>2</sup>	✓ <sup>2</sup>	✓ <sup>2</sup>			
Przeglądanie sekcji wylewania	✓ <sup>2</sup>	✓ <sup>2</sup>	✓ <sup>2</sup>	✓ <sup>2</sup>	✓ <sup>2</sup>	✓ <sup>2</sup>	✓ <sup>2</sup>	✓ <sup>2</sup>	✓ <sup>2</sup>	✓ <sup>2</sup>	✓ <sup>2</sup>
Monolityczny zespół betonowy	✓		✓	✓		✓	✓	✓			
Numeracja	✓	✓ <sup>6</sup>	✓	✓ <sup>3</sup>				✓			
Przypisywanie numerów kontrolnych	✓	✓	✓					✓			
Komponenty stalowe	✓	✓		✓ <sup>8</sup>	✓ <sup>8</sup>	✓ <sup>8</sup>	✓ <sup>8</sup>	✓			
Komponenty betonowe	✓		✓	✓ <sup>5,8</sup>	✓ <sup>8</sup>	✓ <sup>8</sup>	✓ <sup>8</sup>	✓			
Atrybuty użytkownika	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓ <sup>9</sup>	✓ <sup>9</sup>	✓ <sup>7</sup>
Blokowanie	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	



	Pełna	Detalowanie konstrukcji stalowych	Detalowanie prefabrykatów betonowych	Detalowanie zbrojenia	Inżynieria	Modelowanie konstrukcji	Modeler EP M	Pri mary	Planowanie produkcji - Beton	Podgląd projektu	Kre ślar z
Tryb wielu użytkowników	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Menedżer kontroli kolizji	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
<b>Narzędzia planowania</b>											
Partie	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Narzędzia do planowania prefabrykacji (takie jak <a href="#">Palletizer</a> i <a href="#">Stacker</a> )	✓	✓10	✓						✓		
Sekwencje	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Wizualizacja stanu projektu (4D)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Menedżer zadań	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Organizator	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓4
<b>Edytory zewnętrzne</b>											
Edytor symboli	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Edytor szablonów	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
<b>Rysunki, plany i raporty</b>											
Edytor układu rysunku	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓			✓
Tworzenie rysunków zestawczych (rzuty, przekroje, rysunki montażowe)	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓			✓

	Pełna	Detalowa niekonstrukcji stalowych	Detalowa nieprefabrykatów betonowych	Detalowa niezbrojenia	Inżynieria	Modelowanie konstrukcji	Model EP M	Pri mary	Planowanie produkcji - Beton	Podgląd projektu	Kreślacz
Modyfikowanie rysunków zestawczych (rzuty, przekroje, rysunki montażowe)	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓			✓
Tworzenie rysunków warsztatowych elementów stalowych (rysunki pojedynczych elementów)	✓	✓						✓			✓
Modyfikowanie rysunków warsztatowych elementów stalowych (rysunki pojedynczych elementów)	✓	✓						✓			✓
Tworzenie rysunków warsztatowych elementów stalowych (rysunki zespołów)	✓	✓						✓			✓
Modyfikowanie rysunków warsztatowych elementów stalowych	✓	✓						✓			✓

	Pełna	Detalowa niekonstrukcyj stalowych	Detalowa nieprefabrykatów betonowych	Detalowa niezbrojenia	Inżynieria	Modelowanie konstrukcji	Model EP M	Pri mary	Planowanie produkcji - Beton	Podgląd projektu	Kre ślar z
(rysunki zespołów)											
Tworzenie rysunków prefabrykatów betonowych (rysunki zespołów betonowych)	✓		✓					✓			✓
Modyfikowanie rysunków prefabrykatów betonowych (rysunki zespołów betonowych)	✓		✓					✓			✓
Tworzenie rysunków monolitycznych elementów betonowych (rysunki zespołów betonowych)	✓		✓	✓				✓			✓
Modyfikowanie rysunków monolitycznych elementów betonowych (rysunki zespołów betonowych)	✓		✓	✓				✓			✓
Plany zakotwień	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓			✓
Raporty	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

	Pełna	Detalowa konstrukcja stalowych	Detalowa prefabrykatów betonowych	Detalowa zbrojenia	Inżynieria	Modelowanie konstrukcji	Modeler EP M	Pri mary	Planowanie produkcji - Beton	Podgląd projektu	Kre ślar z
Drukowanie i plotowanie	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
<b>Interoperacyjność</b>											
Eksport CNC, DSTV	✓	✓				✓	✓	✓		✓	
Łączy Steel MIS	✓	✓				✓	✓	✓		✓	
Import 2D i 3D DWG, DXF	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			
Eksport 3D DWG, DXF, DGN	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Eksport rysunków (DXF, DWG)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Import i eksport pakietów CAD i FEM	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	
Eksport IFC	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Import i eksport CIS/2	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	
Import i eksport ELiPLAN	✓		✓					✓	✓		
Eksport BVBS	✓		✓	✓				✓	✓		
Eksport HMS	✓		✓					✓	✓		
Eksport Unitechnik	✓		✓					✓	✓		
Wyświetlanie modeli referencyjnych	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Wstawianie modeli referencyjnych	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	

	Pełna	Detalowa niekonstrukcyjnych	Detalowa nieprefabrykated w betonowych	Detalowa niezbrojenia	Inżynieria	Modelowanie konstrukcji	Model EP M	Pri mary	Planowanie produkcji - Beton	Podgląd projektu	Kreślacz
(DXF, DWG, DGN, IFC, XML, PDF)											
Menedżer rozmieszczenia	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			
<b>Obliczenia</b>											
Tworzenie modelu analitycznego	✓	✓	✓	✓	✓			✓			
Interfejs analizy i projektowania	✓	✓	✓	✓	✓			✓			
Obciążenia	✓	✓	✓	✓	✓			✓			
<b>Open API</b>											
Funkcje Open API	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓4

✓1 = Ograniczenie: 2500 elementów, 5000 obiektów zbrojenia, nieograniczona liczba śrub.

✓2 = Sekcje wylewania są włączone przez opcję zaawansowaną.

✓3 = Numerowanie jest ograniczone do elementów monolitycznych, zespołów betonowych i zbrojenia.

✓4 = Tylko przeglądanie.

✓5 = Tylko komponenty betonowe dla konstrukcji monolitycznych.

✓6 = Numerowanie jest ograniczone do elementów stalowych i zespołów betonowych.

✓7 = Atrybuty użytkownika we właściwościach rysunku można edytować, pozostałe można tylko wyświetlać.

✓8 = tylko komponenty koncepcyjne.

✓9 = nie można edytować atrybutów użytkownika, które wpływają na numerację.

✓10 = Dostępność zależy od rozszerzenia, sprawdź stronę Tekla Warehouse, aby uzyskać szczegółowe informacje.

# 2 Uruchamianie Tekla Structures

Za pomocą Tekla Structures można tworzyć bogate w informacje modele 3D wszystkich konstrukcji i materiałów, a model 3D jest również pojedynczym źródłem informacji na temat rysunków i innych danych wyjściowych takich jak raporty lub pliki NC.

Podczas uruchamiania Tekla Structures wyświetlane jest okno wyboru ustawień Tekla Structures. Ustawienia obejmują środowisko, rolę i konfigurację.

- *Środowisko* oznacza ustawienia i informacje specyficzne dla danego regionu. Definiuje na przykład, które profile, klasy materiałów, wartości domyślne, ustawienia rysunku, ustawienia komponentu, raporty oraz szablony są dostępne i wykorzystywane w określonym regionie.
- *Rola* jest profilem grupy użytkowników, który ogranicza dostępność plików i ustawień w środowisku. Interfejs użytkownika jest dostosowany do danej roli. Oznacza to, że niektóre ustawienia, które są zbędne w danej roli, są ukryte, aby interfejs użytkownika był bardziej przejrzysty i łatwiejszy w obsłudze.
- *Konfiguracja* składa się z zestawu funkcji, do których użytkownik jest uprawniony na podstawie warunków licencji. Każda konfiguracja jest przeznaczona dla określonej grupy użytkowników, co umożliwia dostosowanie programu do różnych podmiotów w branży budowlanej.

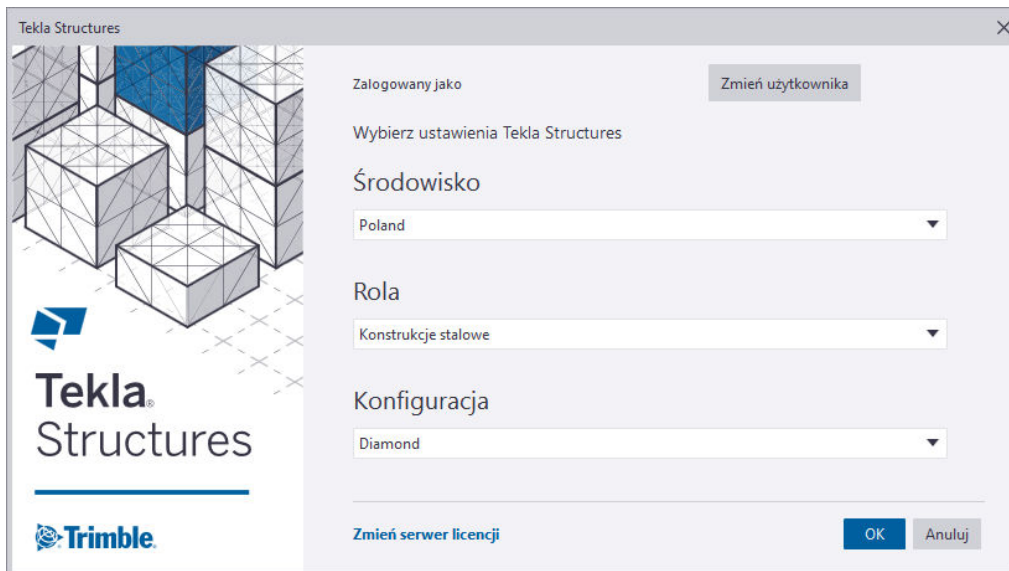
Jeśli jesteś administratorem w firmie, zobacz Przegląd środowisk, ról i licencji.

## 2.1 Wybieranie swoich ustawień Tekla Structures

1. Uruchom program Tekla Structures, wybierając go z menu Start systemu Windows lub dwukrotnie klikając ikonę na pulpicie.
2. Zaloguj się przy użyciu Trimble Identity po wyświetleniu odpowiedniego monitu.

Pojawi się okno dialogowe, w którym można wybrać konfigurację Tekla Structures oraz typ licencji. Kontynuuj z domyślną opcją licencji online.

Jeśli jednak posiadasz lokalną licencję, kliknij **Zmień serwer licencji** --> **Użyj licencji z serwera lokalnego**.



3. Wybierz środowisko pasujące do regionu, w którym jest realizowany projekt.

Jeśli odpowiedniego środowiska nie ma na liście, zobacz .

Można również wybrać blank project (pusty projekt) i na jego podstawie dostosować środowisko.

4. Wybierz rolę.

Dostępność ról zależy od środowiska, zazwyczaj dostępne są jednak następujące role:

- Wykonawca konstrukcji betonowych
- Inżynier
- Generalny wykonawca
- Detalowanie prefabrykatów betonowych
- Planowanie produkcji - Beton
- Detalowanie zbrojenia
- Detalowanie konstrukcji stalowych

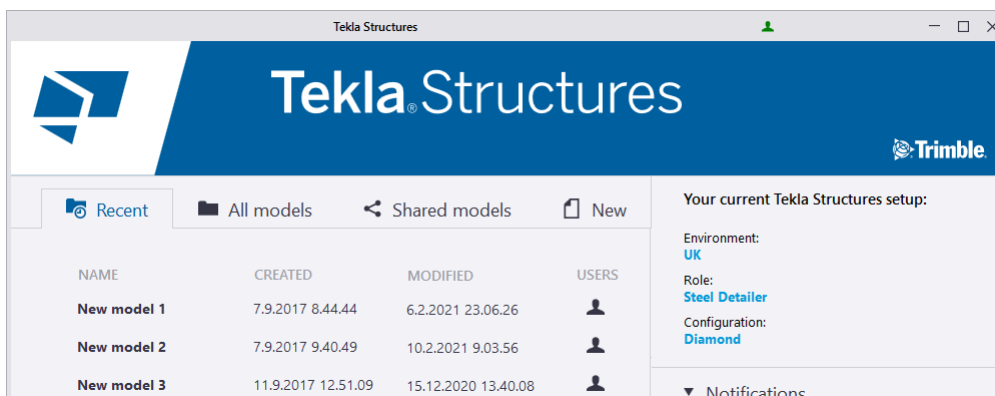
5. Wybierz konfigurację.

Stosowana konfiguracja może nie zawierać wszystkich funkcji opisanych w podręcznikach Tekla Structures. Aby uzyskać więcej informacji na temat funkcji dostępnych w każdej konfiguracji, zobacz [Konfiguracje Tekla Structures \(strona 5\)](#).



6. Kliknij **OK**.

Zostanie wyświetlony ekran startowy Tekla Structures.



7. Wybierz co chcesz robić:

- Na karcie **Ostatnie** można [otworzyć ostatnio używany model \(strona 19\)](#).

Jeśli karta **Ostatnie** jest pusta, zostanie wyświetlona karta **Wszystkie modele**.

- Na karcie **Wszystkie modele** można [otworzyć istniejący model \(strona 20\)](#).

Jeśli karta **Wszystkie modele** jest pusta, zostanie wyświetlona karta **Nowy**.

Na kartach **Ostatnie** i **Wszystkie modele** można sortować poszczególne kolumny. Ponadto można zmienić kolejność i rozmiar kolumn, przeciągając je.

Modele można wyszukiwać według nazwy, wpisując sam początek nazwy modelu. Przykładowo po wpisaniu litery N Tekla Structures zaznaczy pierwszy model o nazwie zaczynającej się na literę N.

Aby otworzyć wybrany model, kliknij dwukrotnie wybrany model lub wybierz model i kliknij przycisk **Otwórz**.

- Na karcie **Modele udostępnione** możesz otworzyć model, który został udostępniony przy użyciu Tekla Model Sharing.
- Na karcie **Nowy** można [utworzyć nowy model \(strona 20\)](#).

## 2.2 Tworzenie własnego środowiska: blank project (pusty projekt)

*Blank project* jest środowiskiem Tekla Structures, które zawiera tylko ogólną zawartość, jak profile parametryczne, niezdefiniowane śruby, materiały i gatunki zbrojenia oraz podstawowe układy rysunku. Może służyć do

gromadzenia ustawień, narzędzi i informacji specyficznych dla regionu, firmy lub projektu. Pusty projekt jest uwzględniany podczas każdej instalacji programu Tekla Structures.

### **Pobieranie i instalowanie zawartości w blank project (pustym projekcie)**

Korzystając z Tekla Warehouse, można pobrać i zainstalować zawartość w blank project (pustym projekcie). Z Tekla Warehouse można na przykład pobrać profile, klasy materiałów, śruby, gatunki zbrojenia, komponenty, aplikacje i szablony dostępne we wszystkich zbiorach specyficznych dla danego środowiska i producenta, a następnie tworzyć dowolne ich kombinacje.

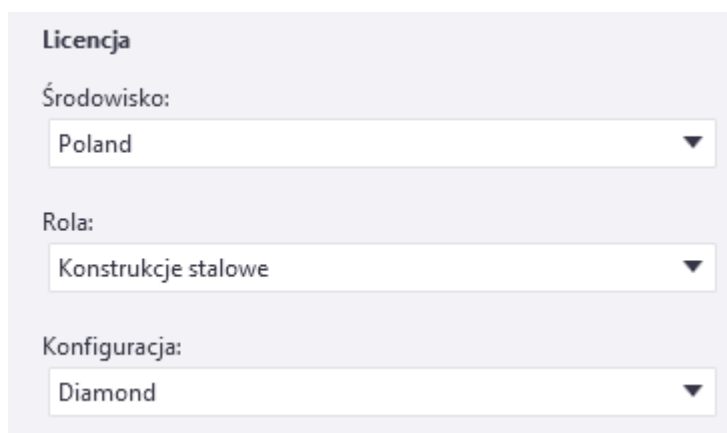
Zawartość można pobrać z Tekla Warehouse, a następnie zainstalować zarówno przed rozpoczęciem projektu, jak i w jego trakcie. Przed rozpoczęciem projektu można zainstalować zawartość w folderach projektu i folderach firmowych. W trakcie realizacji projektu zawartość można zainstalować w folderze modelu.

## **2.3 Sprawdzanie i zmienianie ustawień Tekla Structures**

Bieżące ustawienia programu Tekla Structures (środowisko, rolę i konfigurację) można sprawdzić w dowolnym momencie bez konieczności zamykania modelu.

1. W menu **Plik** kliknij **Ustawienia** i przewiń do obszaru **Licencja**.

Zostaną wyświetlone bieżące ustawienia.



**Licencja**

Środowisko:  
Poland ▼

Rola:  
Konstrukcje stalowe ▼

Konfiguracja:  
Diamond ▼

2. Zmień ustawienia zgodnie z potrzebą.

Po wprowadzeniu zmian może być konieczne ponowne uruchomienie Tekla Structures.

## 2.4 Tekla Structures dane dotyczące użytkowania

Tekla Structures zbiera dane dotyczące korzystania z oprogramowania. Te informacje pomogą ulepszyć Tekla Structures, oraz jest to łatwy sposób, aby wpływać na przyszły rozwój Tekla Structures. Dane są łączone z danymi innych osób w celu wykonania analizy statystycznej.

Tekla Structures zbiera wzorce użytkowania i trendy dotyczące używania poleceń i narzędzi oprogramowania. Program gromadzi informacje automatycznie podczas korzystania z Tekla Structures. Aby sprawdzić, jakie dane zostały zgromadzone, możesz wyświetlić plik historii.

1. Aby wyświetlić plik historii, kliknij **Plik --> Historia --> Historia danych użytkowania**.

Zauważ, że plik historii `UserFeedbackLog.txt` jest zawsze otwierany za pomocą domyślnego edytora tekstu, w przeciwieństwie do innych plików historii, które można otwierać za pomocą przeglądarki Tekla Structures. Opcja przełączania między przeglądarkami nie działa w przypadku pliku `UserFeedbackLog.txt`.

Plik log `UserFeedbackLog.txt` znajduje się w folderze `TeklaStructuresModels`.

2. Aby dostosować interwał zapisywania danych lub interwał wysyłania danych, należy użyć opcji zaawansowanych `XS_AUTOMATIC_XS_USER_FEEDBACK_FEEDBACK_SAVING_INTERVAL` i `XS_AUTOMATIC_USER_USER_FEEDBACK_USER_SENDING_INTERVAL`.

## 2.5 Otwieranie modelu

W danej chwili może być otwarty tylko jeden model. W przypadku otwarcia modelu, gdy inny jest już otwarty, Tekla Structures wyświetli monit o zapisanie modelu, który został otwarty jako pierwszy.

### Otwieranie ostatnio używanego modelu

1. W menu **Plik** kliknij **Otwórz**.
2. Kliknij **Ostatnie**.
3. Wybierz model na liście.

Tekla Structures wyświetli [miniaturę \(strona 22\)](#) modelu, jeśli została ona dodana, i pewne podstawowe informacje dotyczące utworzenia modelu.

4. Aby otworzyć wybrany model, kliknij **Otwórz** lub kliknij dwukrotnie model.

Jeśli w modelu nie są wyświetlane widoki, Tekla Structures wyświetli monit o wybranie widoku.

---

**UWAGA** Jeśli chcesz usunąć model z listy modeli **Ostatnie**, kliknij model prawym przyciskiem myszy i wybierz jedną z opcji.

- **Usuń wybraną pozycję:** usunięcie wybranego modelu z listy
  - **Wyczyść wszystko:** usuwanie wszystkich modeli z listy
  - **Wyczyść nieprawidłowe wpisy:** usunięcie wszystkich nieprawidłowych modeli z listy, takich jak usunięte modele, których nie można już otworzyć
- 

## Otwieranie istniejącego modelu

1. W menu **Plik** kliknij **Otwórz**.
2. Kliknij **Wszystkie modele**.  
Aby wyszukać modele w innym folderze, kliknij **Przeglądaj....**  
Aby posortować modele na podstawie nazwy lub daty modyfikacji, użyj sortowania **Kolejność wg.**
3. Wybierz model na liście.  
Tekla Structures wyświetli [miniaturę \(strona 22\)](#) modelu, jeśli została ona dodana, i podstawowe informacje dotyczące modelu.
4. Aby otworzyć wybrany model, kliknij **Otwórz** lub kliknij dwukrotnie model.  
  
Jeśli w modelu nie są wyświetlane widoki, Tekla Structures wyświetli monit o wybranie widoku.

## Otwieranie udostępnionego modelu

Jeśli chcesz otworzyć model, który został udostępniony przy użyciu Tekla Model Sharing, musisz zalogować się za pomocą konta Trimble Identity.

1. W menu **Plik** kliknij **Otwórz**.
2. Kliknij **Przeglądaj udostępnione modele**.  
Jeśli logowanie nie zostało jeszcze przeprowadzone, Tekla Structures wyświetli monit o zalogowanie się za pomocą konta Trimble Identity.
3. Wybierz model udostępniony w oknie dialogowym **Modele udostępnione**.

## 2.6 Utwórz nowy model

Utwórz oddzielny model w przypadku każdego projektu Tekla Structures. Każdy model jest przechowywany w swoim własnym folderze znajdującym się w folderze `TeklaStructuresModels`.

1. W menu **Plik** kliknij **Nowy**.
2. W polu **Nazwa** wprowadź nazwę nowego modelu.  
Maksymalna długość nazwy wynosi 40 znaków.  
Nie używaj znaków specjalnych (/ \ ; : |). Zaleca się określenie na tym etapie stałej nazwy. Nazwę modelu można zmienić później, ale wiąże się to ze zmianą nazw szeregu plików.
3. Określ położenie, w którym ma zostać zapisany nowy model.  
Domyślnie model jest zapisywany w folderze `TeklaStructuresModels` utworzonym podczas instalacji. Można zmienić domyślny folder, klikając **Przełączaj**. Można również wybrać ostatnio używany folder na liście **Umieść w**.
4. Wybierz czy Tekla Structures ma działać w trybie jednego użytkownika, czy w trybie wielu użytkowników.
  - Tryb jednego użytkownika: modelu będzie używać w danej chwili jedna osoba.
  - Tryb wielu użytkowników: model jest zapisywany na serwerze i może go używać wiele osób jednocześnie. W polu **Serwer** wprowadź nazwę serwera.
5. Można użyć szablonu modelu, wybierając go.  
Istnieje możliwość oznaczania ważnych szablonów modelu jako ulubionych lub ukrywania niepotrzebnych szablonów.
  - a. Wybierz szablon modelu z listy.
  - b. Kliknij prawym przyciskiem myszy i wybierz **Ulubione** lub **Ukryty**.  
Szablon oznaczony jako **Ulubione** zostanie umieszczony na początku listy szablonów. Można również użyć ikony gwiazdki na szablonie, aby oznaczyć go jako **Ulubione**, lub usunąć oznaczenie.  
Szablon oznaczony jako **Ukryty** zostanie usunięty z listy szablonów. Zaznacz pole wyboru **Pokaż ukryte elementy**, aby został wyświetlony ponownie.
6. Jeśli chcesz połączyć model z projektem Trimble Connect, zaznacz pole wyboru **Rozpocznij współpracę w Trimble Connect**.  
Łączenie modelu z projektem Trimble Connect odbywa się po utworzeniu modelu. Aby uzyskać instrukcje, zobacz .

7. Kliknij **Utwórz**.

Tekla Structures tworzy model i otwiera domyślny widok modelu. Zawartość widoku modelu może się różnić w zależności od szablonu modelu wybranego w etapie 5.

**Zobacz również**

[Tworzenie obrazu miniatury modelu \(strona 22\)](#)

[Edycja właściwości projektu \(strona 23\)](#)

## 2.7 Tworzenie obrazu miniatury modelu

Można dodać obraz miniatury w celu łatwiejszego rozpoznania projektu bez konieczności zapamiętywania dokładnej nazwy modelu. Obraz miniatury jest wyświetlany podczas przeglądania istniejących modeli.

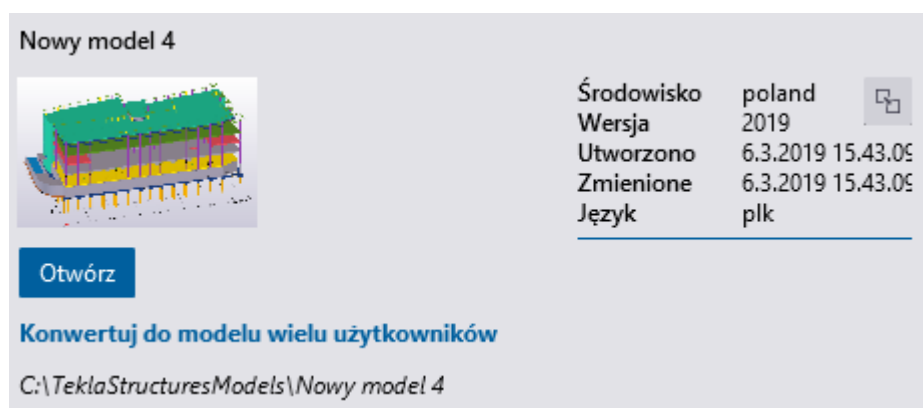
1. Na karcie **Widok** kliknij:  **Zrzut ekranu --> Miniatura projektu** .

2. Wybierz widok.

Tekla Structures tworzy obraz i zapisuje go w folderze modelu pod nazwą `thumbnail.png`.

3. Aby sprawdzić miniaturę, przejdź do menu **Plik**, kliknij **Otwórz** i wybierz model, dla którego utworzono miniaturę, na liście **Ostatnie** lub **Wszystkie modele**.

Zostanie wyświetlony obraz wraz z innymi informacjami o modelu. Przykład:



4. Jeśli obraz miniatury nie jest zadowalający, można powtórzyć czynności 1 i 2 dowolną liczbę razy.

Można na przykład powiększyć i pomniejszyć model, aby określić elementy wyświetlane na obrazie miniatury. Podczas tworzenia nowej miniatury Tekla Structures nadpisuje istniejący obraz miniatury nowym.

---

**WSKAZÓWKA** Można również korzystać z niestandardowego obrazu po uprzednim umieszczeniu go bezpośrednio w folderze modelu pod nazwą `thumbnail.png`. Preferowany rozmiar obrazu to 120 x 74 piksele.

---

## 2.8 Edycja właściwości projektu

Wielokrotnie w trakcie realizacji projektu potrzebne będą takie informacje jak numer i nazwa projektu. Należy zaktualizować właściwości projektu na początku każdego projektu, aby raporty i rysunki automatycznie uwzględniały poprawne informacje. Wszystkie pola są opcjonalne.

1. W menu **Plik** kliknij **Właściwości projektu**.
2. Przeprowadź edycję ogólnych właściwości projektu i wpisz opis, który pomoże w identyfikacji modelu przy następnym otwarciu.

Opis jest wyświetlany wraz z innymi informacjami o modelu po wybraniu modelu na liście **Ostatnie** lub **Wszystkie modele**.

Długość opisu jest ograniczona do 78 znaków.

W czasie edytowania właściwości Tekla Structures wyróżnia zmienione właściwości żółtym kolorem. Po wprowadzeniu zmian kliknij **Zmień**, aby zastosować zmiany.

3. Jeśli chcesz użyć innego układu współrzędnych do współdziałania i współpracy, kliknij **Punkty bazowe**, aby zdefiniować nowy punkt bazowy.

Po zdefiniowaniu punktu bazowego można go wybrać z listy **Położenie według**.

4. Aby określić specyficzne dla projektu atrybuty użytkownika, kliknij **Atrybuty użytkownika**.

Domyślnie można zdefiniować:

- komentarz do projektu,
- pola użytkownika,
- klasę wykonania,
- system klasyfikacji,
- atrybuty eksportu IFC,
- współrzędne geograficzne,
- atrybuty stanu,
- położenie fabryki Unitechnik.

Dostępność różnych atrybutów użytkownika zależy od Twojego [środowiska \(strona 15\)](#), roli i [konfiguracji \(strona 5\)](#).

Po zakończeniu edytowania właściwości projektu na rysunkach i w raportach pojawią się zaktualizowane właściwości projektu.

### **Wyświetlanie informacji o projekcie w szablonach i raportach**

Pola na poniższym rysunku dotyczą atrybutów szablonów, które można wykorzystać podczas projektowania własnych raportów i szablonów. Aby wyświetlić informacje o projekcie, należy dodać odpowiednie atrybuty szablonu w szablonach i raportach.



## Właściwości projektu

### Ogólne

Numer projektu	<input type="text" value="1"/>	1	
Nazwa	<input type="text"/>	2	
Inwestor	<input type="text"/>	3	
Obiekt	<input type="text"/>	4	
Projektant	<input type="text"/>	5	
Położenie	<input type="text"/>	6	
Adres	<input type="text"/>	7	
Skrytka pocztowa	<input type="text"/>	8	
Miasto	<input type="text"/>	9	
Region	<input type="text"/>	10	
Kod pocztowy	<input type="text"/>	11	
Kraj	<input type="text"/>	12	
Data rozpoczęcia	<input type="text"/>	13	<input type="text" value="5"/>
Data zakończenia	<input type="text"/>	14	<input type="text" value="5"/>
Info 1	<input type="text"/>	15	
Info 2	<input type="text"/>		
Opis	<input type="text"/>	(0/78)	16

Zmień

**(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 Zapisywanie modelu

Należy regularnie zapisywać model, aby uniknąć utraty wykonanej pracy. Ponadto Tekla Structures automatycznie zapisuje pracę w regularnych odstępach.


---

**UWAGA** Wersje Tekla Structures nie są wstecznie kompatybilne. Po zapisaniu modelu nie można otworzyć go w starszych wersjach Tekla Structures z powodu różnic baz danych.

---

### Zapisywanie bieżącego modelu

Aby zapisać zmiany w pliku bieżącego modelu, wykonaj jedną z następujących czynności:

- W lewym górnym rogu ekranu kliknij **Zapisz** .
- W menu **Plik** kliknij: **Zapisz jako** --> **Zapisz** .
- Naciśnij kombinację klawiszy **Ctrl + S**.

### Zapisywanie kopii pod inną nazwą lub w innej lokalizacji

Można utworzyć kopię modelu pod inną nazwą lub w innym folderze. Oryginalna wersja modelu pozostanie niezmienną.

---

**UWAGA** Po zapisaniu modelu pod inną nazwą wszystkie identyfikatory GUID (globalne unikalne identyfikatory) zapisanego modelu zmienia się względem modelu pierwotnego. Oznacza to, że zapisany model nie ma żadnego związku z pierwotnym i nie można go użyć jako kopii zapasowej.

---

1. W menu **Plik** kliknij: **Zapisz jako** --> **Zapisz jako** .
  2. W polu **Nazwa modelu** wprowadź nową nazwę.
  3. Aby zapisać model w innej lokalizacji, kliknij **Przełączaj** i wskaż nową lokalizację.
  4. Kliknij **OK**.
- Tekla Structures tworzy nową kopię pod inną nazwą, natomiast pierwotna wersja modelu pozostaje bez zmian.

## Zapisywanie kopii zapasowej

Możesz utworzyć kopię zapasową modelu przy użyciu tych samych identyfikatorów GUID (globalnych unikalnych identyfikatorów) co identyfikatory oryginalnego modelu.

1. W menu **Plik** kliknij: **Zapisz jako** --> **Zapisz i utwórz kopię zapasową** .  
Tekla Structures zapisuje kopię model w folderze `..\TeklaStructuresModels\backup\\<data-godzina>`.
2. Jeśli potrzebujesz zacząć korzystać z kopii zapasowej zamiast bieżącego modelu, przenieś ją z folderu z wybraną datą do folderu modelu.  
Możesz zastąpić całą zawartość bieżącego modelu zawartością z wybranego folderu kopii zapasowej lub zmienić nazwę folderu kopii zapasowej (`<data-godzina>`) na nazwę oryginalnego modelu.
3. Aby zmienić lokalizację folderu kopii zapasowej, użyj opcji zaawansowanej `XS_MODEL_BACKUP_DIRECTORY`.

---

**UWAGA** Aby zwolnić miejsce na dysku, można kompresować folder `XS_MODEL_BACKUP_DIRECTORY`.

---

## Zapisywanie jako szablon modelu

Można zapisać model z właściwymi ustawieniami i używać go jako szablonu podczas tworzenia nowych modeli.

## Określanie ustawień autozapisu

Opcja **Autozapis** umożliwia automatyczne tworzenie kopii zapasowych i zapisywanie pracy w wyznaczonych odstępach czasu. Interwał autozapisu można ustawić oddzielnie dla modelu i rysunków. Pliki autozapisu mają rozszerzenie `.dbl_<użytkownik>`.

Możesz użyć automatycznie zapisanego modelu, jeśli pojawiają się błędy przy próbie [otwarcia modelu \(strona 19\)](#). Przy otwieraniu modelu Tekla Structures automatycznie sprawdza, czy poprzednia sesja zakończyła się prawidłowo. Jeśli tak nie było, pojawia się pytanie, czy użytkownik chce kontynuować pracę z użyciem automatycznie zapisanego modelu, czy oryginalnego modelu.

Jeśli Tekla Structures wyświetla ostrzeżenie **Krytyczny: pamięć modelu uszkodzona przy odczycie**, oznacza to, że wystąpiły problemy ze sprzętem, które spowodowały uszkodzenie bazy danych modelu. Dysk twardy może być niesprawny. Należy odtworzyć model, korzystając z plików autozapisu lub kopii zapasowej systemu.

1. W menu **Plik** kliknij: **Ustawienia** --> **Opcje** i przejdź do ustawień **Ogólne**.
2. W obszarze **Autozapis** ustaw interwał autozapisu.
  - a. W pierwszym polu określ częstotliwość zapisywania modelu lub rysunku Tekla Structures.

Ta wartość wskazuje liczbę poleceń, po których Tekla Structures zapisze model lub rysunek. Przykładowo w przypadku tworzenia wielu belek stalowych bez przerywania polecenia **Utwórz belkę stalową** liczy się ono jako jedno polecenie.
  - b. W drugim polu wprowadź liczbę rysunków, po osiągnięciu której Tekla Structures ma zapisać pracę.

---

**UWAGA** Najmniejsza zaakceptowana wartość interwału autozapisu wynosi 2 zarówno dla modelowania, jak i dla rysunków.

Jeśli wprowadzisz wartość mniejszą niż 2, Tekla Structures automatycznie zmieni wartość na 2.

---

3. Kliknij **OK**.
4. Określ położenie, w którym mają być przechowywane pliki tworzone przez opcję **Autozapis**.

Domyślnie Tekla Structures zapisuje pliki autozapisu w folderze `..\TeklaStructuresModels\autosave`. Aby zmienić folder, skorzystaj z opcji zaawansowanej `XS_AUTOSAVE_DIRECTORY`.

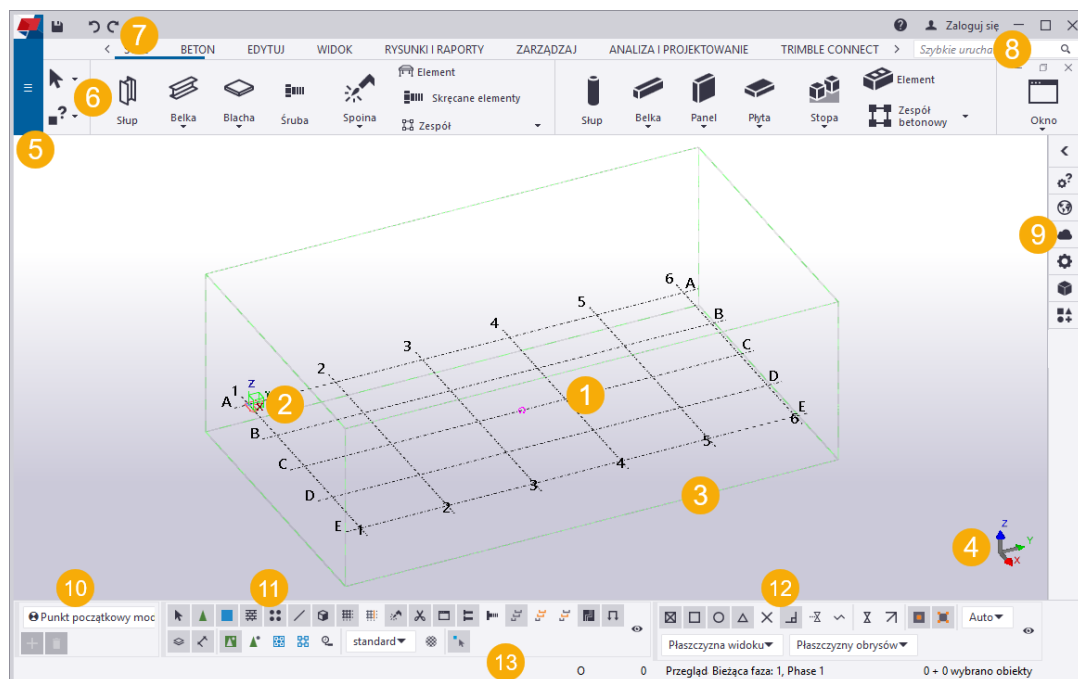
5. Określ położenie, w którym mają być przechowywane stare pliki autozapisu.

Domyślnie Tekla Structures usuwa pliki autozapisu po zamknięciu modelu, aby zwolnić miejsce na dysku. Aby zachować pliki autozapisu nawet po

zamknięciu Tekla Structures bez zapisywania modelu, można użyć opcji zaawansowanej `XS_KEEP_AUTOSAVE_FILES_ON_EXIT_WHEN_NOT_SAVING`.

# 3 Wprowadzenie do interfejsu użytkownika Tekla Structures

Po otwarciu modelu Tekla Structures zostaje wyświetlone nowe okno. Domyślnie interfejs użytkownika wygląda podobnie do tego na poniższym rysunku:



- (1) To jest model Tekla Structures. W przypadku rozpoczęcia całkowicie nowego projektu na tym etapie będzie widoczny jedynie domyślny widok modelu i pusta siatka.
- (2) Zielony symbol kostki reprezentuje globalny układ współrzędnych i leży w globalnym początku ( $x = 0$ ,  $y = 0$ ,  $z = 0$ ).
- (3) Ramka wokół siatki reprezentuje obszar roboczy. W widoku można zobaczyć tylko te elementy, które znajdują się w tym obszarze. Obiekty znajdujące się poza obszarem roboczym istnieją w modelu, ale nie są

widoczne. Obszar roboczy można zmniejszać i rozszerzać w zależności od potrzeb. Można również ukryć ramkę obszaru roboczego.

(4) Symbol współrzędnych z trzema osiami x, y i z reprezentuje lokalny układ współrzędnych. Wskazuje on także kierunek modelu.

(5) Menu **Plik** służy do zarządzania modelami. Można w nim między innymi [zapisywać modele \(strona 26\)](#), drukować rysunki oraz importować i eksportować modele.

(6) Na wstążce znajdują się wszystkie polecenia i inne funkcje, które będą używane podczas tworzenia modelu. Możesz dostosować wstążkę do własnych potrzeb.

(7) Domyślnie [pasek narzędzi szybkiego dostępu \(strona 50\)](#) zawiera ikony skrótów do poleceń **Zapisz**, **Cofnij**, **Ponów** oraz **Cofnij - historia**.

(8) Jeśli nie możesz znaleźć danego polecenia lub okna dialogowego, wyszukaj je w polu [Szybkie uruchamianie \(strona 35\)](#).

(9) [Panel boczny \(strona 37\)](#) z prawej strony ekranu służy do sprawdzania instrukcji dotyczących aktualnie aktywnego polecenia wstążki, wyświetlania właściwości obiektów modelu, dodawania modeli referencyjnych i komponentów, dołączania chmur punktów, używania zapytań niestandardowych lub znajdowania bezpośredniego dostępu do usług Tekla Online services.

(10) Pasek narzędzi obsługi płaszczyzny roboczej służy do sterowania płaszczyzną roboczą, która jest używana w modelu.

(11) Przełączniki wyboru określają, które obiekty można wybrać.

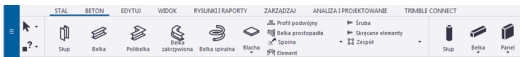

(12) Przełączniki przyciągania umożliwiają kontrolę nad punktami, które można wskazać podczas tworzenia obiektów.

(13) Podczas tworzenia obiektów [pasek stanu \(strona 42\)](#) informuje, jak postępować i kiedy wskazywać punkty.


### 3.1 Używanie wstążki i poleceń na wstążce

Wszystkie kluczowe polecenia Tekla Structures są dostępne na wstążce. Poleceń są pogrupowane według ich zastosowania. W razie potrzeby można zmodyfikować wygląd wstążki i dostosować jej zawartość. Wszystkie polecenia Tekla Structures działają w ten sam sposób.

## Korzystanie z poleceń na wstążce

Aby	wykonać procedurę
Znajdowanie poleceń	<p>Przesuń wstążkę w prawo lub w lewo za pomocą myszy lub przewiń za pomocą kółka myszy.</p>  <p>Pod niektórymi poleceniami znajduje się więcej opcji. Opcje stają się dostępne po kliknięciu nazwy polecenia:</p> 
Aktywowanie polecenia, które ma być użyte	<p>Kliknij polecenie na wstążce.</p> <p>Polecenie działa do czasu zakończenia lub zastosowania innego polecenia.</p>
Sprawdź, którego polecenia potrzebujesz w bieżącym zadaniu, jeśli nie masz pewności	<p>Ustaw wskaźnik myszy na poleceniu.</p> <p>Zostanie wyświetlone małe okno podpowiedzi. Podpowiedzi zawierają więcej informacji na temat poleceń, a także przykłady, wskazówki i porady. Przykład:</p> <div data-bbox="850 1350 1372 1648" style="border: 1px solid gray; padding: 5px;"> <p><b>Zmierz odległość (F)</b></p> <p>Zmierz odległość między dowolnymi dwoma punktami w modelu. Umożliwia pomiar odległości pochyłych oraz wyrównanych. Domyślnie wynik zawiera odległość i współrzędne.</p> <p>Postępuj zgodnie z instrukcjami na pasku stanu.</p> <p>Naciśnij <b>Ctrl+F1</b>, aby uzyskać dodatkową pomoc na ten temat.</p> </div> <p>Naciśnij kombinację klawiszy <b>Ctrl+F1</b>, gdy jest otwarta podpowiedź, aby uzyskać dodatkową pomoc na temat danego polecenia.</p> <p>Aby włączyć lub wyłączyć podpowiedzi, kliknij <b>menu Plik --&gt; Ustawienia --&gt; Przełączniki</b>, a</p>



<b>Aby</b>	<b>wykonać procedurę</b>
	następnie zaznacz lub wyczyść <b>Podpowiedzi</b> pole wyboru.
Wyświetlanie bardziej szczegółowych instrukcji korzystania z aktualnie aktywnego polecenia wstążki	Na panelu bocznym kliknij  , aby otworzyć okno panelu bocznego <b>Instruktor</b> .  Kliknij polecenie na wstążce. W oknie panelu bocznego <b>Instruktor</b> znajdują się krótkie filmy wideo, opisane kroki wykonywania operacji i inne informacje dotyczące korzystania z aktywnego polecenia.
Kończenie polecenia	Kliknij prawym przyciskiem myszy i wybierz <b>Przerwij</b> .  Można również nacisnąć klawisz <b>Esc</b> .
Ponowne aktywowanie ostatniego polecenia	Naciśnij klawisz <b>Enter</b> .

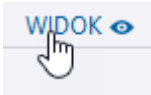


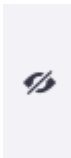
**UWAGA** Wiele poleceń możesz zakończyć używając klawisza **Enter** lub **spacji** jako skrótów lub przy użyciu środkowego przycisku myszy.

Aby użyć klawisza **Enter** jako skrótów do kończenia poleceń, ustaw opcję zaawansowaną `XS_ENTER_FINALIZES_COMMANDS` na wartość `TRUE`.

## Zmiana wyglądu wstążki

Istnieje możliwość zmiany kolejności kart wstążki, określenia sposobu ich wyrównania, a nawet ukrycia niektórych jej części, jeśli nie są potrzebne w bieżącym projekcie. Przykładowo w przypadku modelowania tylko elementów stalowych można tymczasowo ukryć **Beton** kartę.

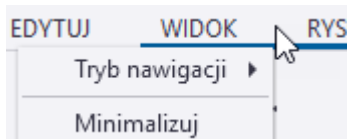
<b>Czynność</b>	<b>Procedura</b>
Zmiana kolejności kart na wstążce	Przeciągaj i upuszczaj tytuły kart.
Zmiana sposobu wyrównywania kart	Kliknij prawym przyciskiem myszy górny pasek wstążki i wybierz <b>Tryb nawigacji</b> , a następnie wybierz jedną z opcji. <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Przeviń widoczne:</b> podczas przechodzenia między kartami ruch wstążki jest minimalny.</li> </ul>

Czynność	Procedura
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Wyrównaj do lewej:</b> ikony zaczynają się od lewej strony wstążki</li> <li>• <b>Wyrównaj do karty:</b> ikony zaczynają się od lewej strony bieżącej karty</li> </ul>
<p>Ukrywanie kart, które nie są potrzebne w bieżącym projekcie</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Zatrzymaj wskaźnik myszy na tytule karty. Obok tytułu karty pojawi się niewielki symbol oka: </li> <li>2. Kliknij symbol oka . Symbol oka zmieni się, a tytuł karty zostanie wyszarzony:  Karta <b>Widok</b> jest teraz ukryta na wstążce. Podczas przesuwania wstążki ukryte karty będą oznaczone symbolem: </li> <li>3. Aby ponownie wyświetlić ukryte karty, jeszcze raz kliknij symbol oka.</li> </ol>

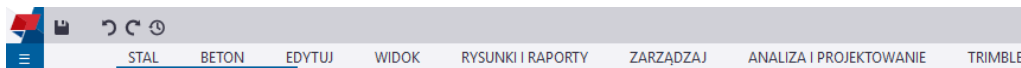
## Minimalizowanie wstążki

Można zminimalizować wstążkę w celu zwolnienia miejsca na ekranie. Po zminimalizowaniu wstążki przyciski poleceń zostają ukryte, ale karty są widoczne.

1. Kliknij prawym przyciskiem myszy górny pasek wstążki i wybierz **Minimalizuj**.



Wstążka zostanie zminimalizowana w celu zwolnienia miejsca na ekranie:



2. Aby po minimalizacji wstążki uzyskać dostęp do poleceń, kliknij tytuł karty.

Wstążka staje się widoczna i można wybrać polecenie.

3. Aby przywrócić wstążkę, kliknij prawym przyciskiem myszy górny pasek wstążki i ponownie wybierz **Minimalizuj**.

### 3.2 Stosowanie pola Szybkie uruchamianie do wyszukiwania poleceń, okien dialogowych i pasków narzędzi

Pole **Szybkie uruchamianie** w prawym górnym rogu ekranu umożliwia wyszukiwanie poleceń, okien dialogowych, pasków narzędzi i innych funkcji. Przejście do pola **Szybkie uruchamianie** umożliwia kombinacja klawiszy **Ctrl +Q**.

1. W polu **Szybkie uruchamianie**  wpisz szukaną frazę.

Przykładowo wpisz ciąg znaków `śruba`, jeśli szukasz poleceń dotyczących śrub.

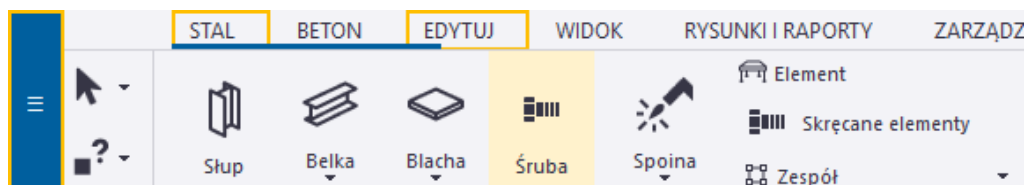
2. Zaczekaj na wyświetlenie listy wyników wyszukiwania. Przykład:

Wstążka (3)	Menu (2)	Wszystkie polecenia (22)
<b>Wstążka</b>		
	Dodaj punkty śrub	(Edytuj→Punkty)
	Utwórz śruby	(Stal)
	Zmierz odległość śrub	(Edytuj→Zmierz)
<b>Menu</b>		
	Katalog śrub	(Katalogi)
	Katalog zespołów śrub	(Katalogi)
<b>Wszystkie polecenia</b>		
	Component.Błacha węzłowa - rura w śrubach (S49)	
	Component.Makro śruba (41)	
	Component.Naróżna blacha węzłowa śrubowana (57)	
	Component.Osadzenie śrubowane (36)	
	Component.Podwójny kątownik między śrubami (S51)	

W wynikach wyszukiwania zostanie podane położenie polecenia. Do poruszania się po liście służą zakładki **Ostatnie**, **Wstążka**, **Menu** oraz **Wszystkie polecenia**. Zakładka **Ostatnie** zawiera listę 10 poleceń, które były ostatnio uruchamiane z wyników wyszukiwania.

Można też poruszać się po wynikach wyszukiwania przy użyciu klawiszy strzałek w górę i w dół na klawiaturze. Uruchom wybrane polecenie, klikając **Enter**.

Tekla Structures podświetli polecenia na Wstążce lub w menu **Plik**.  
Przykład:

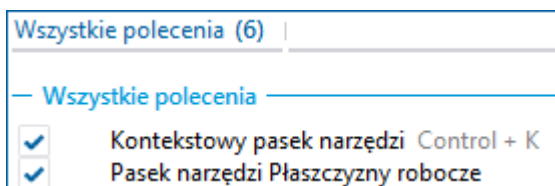


Jeśli wyszukiwane polecenie znajduje się na panelu bocznym, Tekla Structures otworzy okno panelu bocznego.

3. Aby uruchomić polecenie, kliknij jego nazwę na liście wyników wyszukiwania.

Można także nacisnąć klawisz **Enter**, aby natychmiast uruchomić pierwsze polecenie na liście.

4. W przypadku niektórych [ustawień podstawowych \(strona 42\)](#) i pasków narzędzi pojawi się przed nimi pole wyboru na liście wyników wyszukiwania. Kliknij polecenie, aby aktywować ustawienie lub wyświetlić pasek narzędzi.



5. Jeśli chcesz ponownie otworzyć wyniki listy wyszukiwania, kliknij pole **Szybkie uruchamianie**. Lista zostanie otwarta automatycznie.

Aby wyczyścić pole **Szybkie uruchamianie**, kliknij przycisk **X** lub naciśnij klawisz **Esc**.






### Zobacz również






[Używanie wstążki i poleceń na wstążce \(strona 31\)](#)


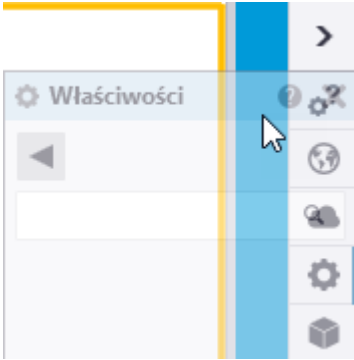

[Korzystanie z panelu bocznego \(strona 37\)](#)

## 3.3 Korzystanie z panelu bocznego

Panel boczny z prawej strony ekranu umożliwia na przykład wyświetlanie właściwości obiektu modelu i dodawanie modeli referencyjnych oraz komponentów.

Aby	wykonać procedurę
Otwarcie okna panelu bocznego	<p>Kliknij przycisk panelu bocznego, aby otworzyć okno panelu bocznego.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kliknij , aby wyświetlić właściwości obiektu modelu przy użyciu narzędzia Zapytanie niestandardowe.</li> <li>• Kliknij , aby otworzyć panel <b>Instruktor</b> i wyświetlić instrukcje dotyczące aktualnie aktywnego polecenia wstążki.</li> <li>• Kliknij , aby uzyskać dostęp do różnych usług Tekla Online services.</li> <li>• Kliknij , aby dołączyć chmury punktów do modelu.</li> <li>• Kliknij , aby wyświetlić właściwości obiektów modelu.</li> </ul>

Aby	wykonać procedurę
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kliknij , aby wyświetlić listę modeli referencyjnych.</li> <li>• Kliknij , aby wyświetlić katalog Aplikacje i komponenty.</li> </ul> <p>Po kliknięciu przycisku panelu bocznego otwiera się i uaktywnia okno panelu bocznego. Okna aktywnego panelu bocznego mają niebieskie przyciski .</p>
Utrzymywanie wielu okien panelu bocznego jednocześnie otwartych	<p>Domyślnie Tekla Structures otwiera tylko jedno okno panelu bocznego równocześnie. W razie potrzeby można utrzymywać wiele okien panelu bocznego jednocześnie otwartych.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kliknij prawym przyciskiem myszy przycisk panelu bocznego i wybierz <b>Pojedynczy panel</b> lub <b>Ułożone panele</b>.</li> </ul> <p><b>Pojedynczy panel:</b> Tekla Structures otworzy nowe okno panelu bocznego i zamknie wszystkie inne otwarte okna panelu bocznego.</p> <p><b>Ułożone panele:</b> Tekla Structures otworzy nowe okno panelu bocznego pozostawi inne otwarte okna panelu bocznego ułożone jedno na drugim.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kliknij <b>Ctrl + przycisk panelu bocznego</b>, aby otworzyć okna panelu bocznego ułożone jedno na drugim.</li> </ul> <p>Można zmieniać rozmiar okien panelu bocznego i zmieniać ich kolejność przez przeciąganie.</p>
Zamykanie okna panelu bocznego	<p>Można zamknąć jedno aktywne okno panelu bocznego lub kilka okien jednocześnie, jeśli są one ułożone jedno na drugim.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kliknij inny przycisk aktywnego panelu bocznego, aby zamknąć aktywne okno panelu bocznego i otworzyć nowe.</li> <li>• Kliknij przycisk  w prawym górnym rogu danego okna panelu bocznego.</li> <li>• Kliknij strzałkę  w panelu bocznym.</li> </ul>

<b>Aby</b>	<b>wykonać procedurę</b>
Przesuwanie okna panelu bocznego	<p>Po umieszczeniu wskaźnika myszy na górnej części okna panelu bocznego zostanie ona wyświetlona w kolorze jasno niebieskim.</p> <p>Chwyć górną część okna panelu bocznego i przeciągnij okno do nowego położenia.</p> 
Przestawianie i dokowanie okna panelu bocznego	<p>Istnieje możliwość przestawiania lub dokowania okien panelu bocznego.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aby przestawiać okno panelu bocznego: kliknij prawym przyciskiem myszy przycisk panelu bocznego i wybierz <b>Przestaw</b>.</li> <li>• Aby zadokować okno panelu bocznego: kliknij prawym przyciskiem myszy przycisk okna przestawnego i wybierz <b>Przypnij do panelu bocznego</b>.</li> </ul> <p>Można także przeciągnąć okno panelu bocznego z powrotem do obszaru dokowania po prawej stronie lub na dole ekranu. Obszar dokowania jest oznaczony kolorem niebieskim.</p>  <p>Jeśli przestawisz okno panelu bocznego i zamkniesz Tekla Structures, okna panelu bocznego zostanie otwarte w swojej pozycji po ponownym uruchomieniu Tekla Structures.</p>
Dostosowanie rozmiaru okna panelu bocznego	Zmiana rozmiaru okna przestawnego panelu bocznego przez przeciąganie jego obramowania.
Znajdowanie dodatkowej pomocy dotyczącej zawartości okna panelu bocznego	Kliknij przycisk  .

---

**WSKAZÓWKA** Czasami okno panelu bocznego próbuje się otworzyć na drugim monitorze, który nie jest aktualnie podłączony do komputera. Aby przywrócić okno panelu bocznego na główny monitor, kliknij prawym przyciskiem myszy przycisk panelu bocznego i wybierz **Przypnij do panelu bocznego**.


---

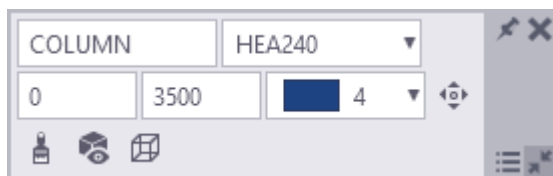
### Zobacz również

[Wprowadzenie do interfejsu użytkownika Tekla Structures \(strona 30\)](#)

## 3.4 Korzystanie z kontekstowego paska narzędzi

Gdy klikniesz obiekt w modelu lub na rysunku, obok wskaźnika myszy pojawi

się symbol kontekstowego paska narzędzi . Kliknij symbol, aby otworzyć kontekstowy pasek narzędzi. Kontekstowy pasek narzędzi umożliwi szybkie wyświetlanie i zmianę niektórych podstawowych właściwości obiektu, widoku, siatki itp.



W przypadku wybrania wielu obiektów w kontekstowym pasku narzędzi dla wszystkich różniących się właściwości wyświetlany jest tekst *Różne*.

### Zmiana właściwości obiektu przy użyciu kontekstowego paska narzędzi

Zmiany wprowadzane na kontekstowym pasku narzędzi są natychmiast stosowane do modelu lub rysunku.

1. Kliknij obiekt w modelu lub na rysunku.  
Obok wskaźnika myszy pojawi się kontekstowy pasek narzędzi.
2. Zmień właściwości obiektu na kontekstowym pasku narzędzi.  
Zmiany zostaną natychmiast zastosowane.

---

**WSKAZÓWKA** Naciskaj klawisz **Tab**, aby przechodzić między przyciskami poleceń i właściwościami na kontekstowym pasku narzędzi.

---



## Wyświetlanie lub ukrywanie kontekstowego paska narzędzi

Można określić, czy kontekstowy pasek narzędzi będzie widoczny w Tekla Structures.

1. W menu **Plik** kliknij **Ustawienia**.
2. W obszarze **Paski narzędzi** zaznacz pole wyboru **Kontekstowy pasek narzędzi** lub usuń jego zaznaczenie.

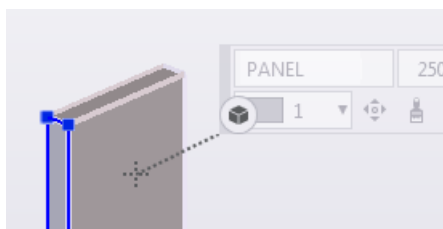
Można też użyć skrótu klawiaturowego **Ctrl+K**, aby wyświetlić lub ukryć kontekstowy pasek narzędzi.

## Określanie pozycji kontekstowego paska narzędzi

Można określić pozycję kontekstowego paska narzędzi względem punktu odniesienia obiektu.

1. Wybierz obiekt.
2. Trzymając wciśnięty klawisz **Ctrl**, kliknij kontekstowy pasek narzędzi lewym przyciskiem myszy.

Między kontekstowym paskiem narzędzi a obiektem wyświetlana jest linia przerywana.





3. Przeciągnij kontekstowy pasek narzędzi do nowej pozycji.  
Kontekstowy pasek narzędzi można umieścić na przykład z lewej strony wybranego obiektu.
4. Zwolnij lewy przycisk myszy.  
Kontekstowy pasek narzędzi jest teraz wyświetlony w zdefiniowanej pozycji, np. z lewej strony dowolnego wybranego obiektu.

## Przypinanie kontekstowego paska narzędzi




Kontekstowy pasek narzędzi można przypiąć w określonym położeniu na ekranie, blokując jego pozycję. Może on być wyświetlany na przykład w górnym lewym rogu ekranu. W stanie zablokowanym pozycja kontekstowego paska narzędzi jest niezależna od położenia poszczególnych elementów.

1. Przeciągnij kontekstowy pasek narzędzi do nowego położenia.

2. Kliknij , aby przypiąć kontekstowy pasek narzędzi w nowym położeniu. Po zablokowaniu pozycji ikona przypięcia zostanie zmieniona.
3. Aby odblokować pozycję, kliknij .

### Minimalizacja kontekstowego paska narzędzi

Kontekstowy pasek narzędzi można zminimalizować, aby zajmował mniej miejsca na ekranie.

1. Na kontekstowym pasku narzędzi kliknij . Na kontekstowym pasku narzędzi znajduje się teraz symbol .
2. Aby przywrócić oryginalny rozmiar kontekstowego paska narzędzi ponownie kliknij .

## 3.5 Wyświetlanie komunikatów na pasku stanu

*Pasek stanu* jest obszarem znajdującym się w dolnej części okna głównego Tekla Structures. Podczas korzystania z poleceń postępuj zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi na pasku stanu. Przykładowo podczas tworzenia elementu pasek stanu informuje, jak postępować i kiedy wskazywać punkty.



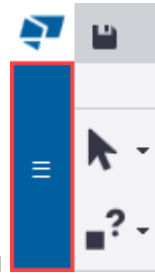
1. Instrukcje i komunikaty o błędach.
2. Stan **Orto (O)**, **Inteligentny wybór (S)** i współrzędne blokady (**X, Y, Z**).
3. Poziom w hierarchii zespołu lub komponentu (0–9).
4. Tryb środkowego przycisku myszy (**Przekładaj** lub **Zwiń**)
5. Aktualna faza.
6. Liczba wybranych obiektów i uchwytów.

#### Zobacz również

[Ustawienia podstawowe w menu Plik \(strona 42\)](#)

## 3.6 Ustawienia podstawowe w menu Plik

Użyj ustawień pasków narzędzi i przełączników w menu **Plik** --> **Ustawienia**, aby kontrolować niektóre podstawowe ustawienia modelowe i rysunkowe.



1. Kliknij **Plik** w lewym górnym rogu ekranu.
2. Przejdź do pola **Ustawienia**.
3. W sekcji **Interfejs użytkownika**, **Przełączniki** lub **Paski narzędzi**, kliknij poszczególne opcje, aby je **włączyć** lub **wyłączyć**.

W celu określenia ustawień pasków narzędzi i przełączników można też użyć pola **Szybkie uruchamianie (strona 35)** . Zacznij wpisywać nazwę paska narzędzi lub przełącznika, np. *inteligentny*, w polu **Szybkie uruchamianie** i wybierz pasek narzędzi lub przełącznik na liście wyników wyszukiwania, aby uaktywnić dane ustawienie.

### Interfejs użytkownika

- **Paski narzędzi:** Użyj przycisków opcji, aby dopasować rozmiar ikon na pasku narzędzi i jednocześnie rozmiar paska narzędzi na dole ekranu.
- **Rozmiar czcionki (wstążka):** ten suwak umożliwia dostosowanie rozmiaru czcionki wstążki. Domyślny rozmiar czcionki to 11p.

### Przełączniki

Opcja	Opis
<b>Inteligentny wybór</b>	<p>Umożliwia zmianę sposobu działania przeciągania i upuszczania dla uchwytów obiektów.</p> <p>Gdy opcja jest <b>włączona</b>, można przeciągać uchwyty obiektów bez uprzedniego ich zaznaczenia.</p> <p>Gdy opcja jest <b>wyłączona</b>, przed przeciągnięciem musisz zaznaczyć uchwyty.</p>
<b>Przeciągnij i upuść</b>	<p>Aktywuje lub dezaktywuje polecenie przeciągania i upuszczania.</p> <p>Gdy opcja jest <b>włączona</b>, możesz używać funkcji przeciągania i upuszczania podczas kopiowania lub przesuwania obiektów.</p> <p>Gdy opcja jest <b>wyłączona</b>, nie można korzystać z funkcji przeciągania i upuszczania.</p>

Opcja	Opis
<b>Przeglądanie za pomocą środkowego przycisku myszy</b>	<p>Umożliwia zmianę trybu przesuwania.</p> <p>Gdy opcja jest <b>włączona</b>, możesz przesuwać model przy użyciu środkowego przycisku myszy.</p> <p>Gdy opcja jest <b>wyłączona</b>, możesz przesuwać model przy użyciu lewego przycisku myszy.</p>
<b>Wyśrodkowany zoom</b>	<p>Umożliwia zmianę trybu powiększania.</p> <p>Gdy ta opcja jest <b>włączona</b>, punkt środka powiększania jest utrzymywany pośrodku widoku, niezależnie od położenia wskaźnika myszy.</p> <p>Gdy opcja jest <b>wyłączona</b>, położenie wskaźnika myszy determinuje punkt środka powiększania.</p>
<b>Automatyczny obrót widoku podstawowego</b>	<p>Umożliwia aktywację lub dezaktywację automatycznego obrotu widoków 3D części i komponentów.</p> <p>Gdy opcja jest <b>włączona</b>, Tekla Structures obraca widok raz za każdym razem, gdy utworzysz nowy widok 3D elementu lub komponentu.</p> <p>Gdy opcja jest <b>wyłączona</b>, Tekla Structures nie obraca widoku.</p>
<b>Częściowy wybór zakresem</b>	<p>Umożliwia zmianę sposobu działania funkcji wyboru obszarem.</p> <p>Gdy opcja jest <b>włączona</b>, wybierane są wszystkie obiekty leżące przynajmniej częściowo wewnątrz prostokątnego obszaru, niezależnie od kierunku zaznaczania.</p> <p>Gdy opcja jest <b>wyłączona</b>, kierunek przeciągania ma wpływ na wybór obiektów.</p>
<b>Podświetlenie</b>	<p>Umożliwia włączenie lub wyłączenie podświetlania obiektów.</p> <p>W zależności od używanego silnika renderingu, OpenGL lub DirectX, Tekla Structures wyróżnia obiekty w</p>

Opcja	Opis
	<p>inny sposób, gdy włączone jest podświetlanie.</p> <p>Gdy opcja jest <b>włączona</b>, Tekla Structures podświetla obiekty do wyboru po najechaniu na nie wskaźnikiem myszy.</p> <p>Gdy opcja jest <b>wyłączona</b>, obiekty do wyboru nie są podświetlane.</p>
<b>Wybór prawym przyciskiem</b>	<p>Umożliwia zmianę sposobu wybierania obiektów.</p> <p>Gdy opcja jest <b>włączona</b>, możesz wybierać obiekty również przy użyciu prawego przycisku myszy. Oprócz tego powiązane menu skrótów zostaje natychmiast wyświetlone.</p> <p>Gdy opcja jest <b>wyłączona</b>, możesz wybierać obiekty przy użyciu lewego przycisku myszy.</p>
<b>Automatyczny środek obrotu</b>	<p>Umożliwia zdefiniowanie sposobu ustawiania punktu widoku.</p> <p>Gdy opcja jest <b>włączona</b>, punkt widoku zmienia się za każdym razem, gdy klikniesz środkowy przycisk myszy.</p> <p>Gdy opcja jest <b>wyłączona</b>, punkt widoku pozostaje w ustawionym położeniu.</p>
<b>Orto</b>	<p>Umożliwia włączenie lub wyłączenie przyciągania prostopadłego.</p> <p>Gdy opcja jest <b>włączona</b>, Tekla Structures przyciąga do najbliższego punktu prostopadłego na płaszczyźnie (0, 45, 90, 135, 180 itd.). Wskaźnik myszy będzie automatycznie przyciągał do pozycji w równych odległościach w danym kierunku.</p> <p>Gdy opcja jest <b>wyłączona</b>, przyciąganie prostopadłe nie jest używane.</p>

Opcja	Opis
<b>Użyj starszego renderingu</b>	<p>Umożliwia włączenie lub wyłączenie renderingu DirectX.</p> <p>Gdy ta opcja jest <b>włączona</b>, używany jest starszy rendering OpenGL.</p> <p>Gdy ta opcja jest <b>wyłączona</b>, używany jest rendering DirectX. Rendering DirectX jest zoptymalizowany na potrzeby nowoczesnych kart graficznych.</p> <p>Ustawienie renderingu jest specyficzne dla widoku modelu, co oznacza, że w różnych widokach modelu można używać różnych opcji renderingu. W przypadku zmiany opcji renderingu należy w celu uaktywnienia nowego ustawienia ponownie otworzyć widok modelu.</p>
<b>Kreskowanie pokrywających się powierzchni</b>	<p>W widokach modelu renderowanych metodą DirectX umożliwia włączenie lub wyłączenie kreskowania pokrywających się powierzchni w tej samej płaszczyźnie.</p> <p>Gdy ta opcja jest <b>włączona</b>, pokrywające się powierzchnie są wizualizowane za pomocą kreskowania i można dzięki temu wykrywać zduplikowane obiekty lub pokrywające się elementy.</p> <p>Gdy ta opcja jest <b>wyłączona</b>, pokrywające się powierzchnie nie są wizualizowane.</p> <p>Kreskowanie jest wyświetlane w widokach, dla których wybraną opcją renderingu jest <b>Elementy - renderowany / Komponenty - renderowany (Ctrl/Shift+4)</b>.</p> <p>W przypadku zmiany tej opcji w celu uaktywnienia nowego ustawienia należy ponownie otworzyć widok.</p>
<b>Linie ukryte jako linie kreskowane</b>	<p>W widokach modelu renderowanych metodą DirectX umożliwia włączenie lub wyłączenie przedstawiania linii krawędzi elementów przy użyciu linii kreskowanych, gdy linie krawędzi</p>

Opcja	Opis
	<p>elementów są ukryte za innymi elementami.</p> <p>Gdy ta opcja jest <b>włączona</b>, wyświetlane są linie przerywane, dzięki czemu można na przykład łatwiej stwierdzić, czy półka elementu jest skierowana w stronę środka, czy w stronę przeciwną do środka, czy też, w bardziej złożonych widokach 3D, który element znajduje się na wierzchu innego.</p> <p>Korzystanie z linii kreskowanych zwiększa także wydajność Tekla Structures w widokach przezroczystych.</p> <p>Gdy ta opcja jest <b>wyłączona</b>, linie kreskowane nie są wyświetlane, a wzrost wydajności nie ma miejsca.</p> <p>Linie kreskowane mogą być wyświetlane we wszystkich widokach, dla których jest wybrana jedna z następujących opcji renderingu:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Elementy - szkieletowy/ Komponenty - szkieletowy (Ctrl / Shift +1)</b></li> <li>• <b>Elementy - renderowany szkieletowy / Komponenty - renderowany szkieletowy (Ctrl/ Shift+2)</b></li> <li>• <b>Elementy - skala szarości / Komponenty - skala szarości (Ctrl/Shift+3)</b></li> <li>• <b>Pokaż tylko wybrany element / Pokaż tylko wybrane komponenty (Ctrl/Shift+5).</b></li> </ul> <p>W przypadku włączenia lub wyłączenia tej opcji należy ponownie uruchomić Tekla Structures, aby aktywować nową wartość.</p>
<b>Podpowiedzi</b>	<p>Umożliwia pokazywanie lub ukrywanie <a href="#">podpowiedzi (strona 31)</a>.</p> <p>Gdy opcja jest <b>włączona</b>, gdy przesuniesz wskaźnik myszy nad</p>

Opcja	Opis
	<p>połączenie, wyświetla się małe okno z przykładami, wskazówkami i podpowiedziami.</p> <p>Gdy opcja jest <b>wyłączona</b>, podpowiedzi nie są wyświetlane.</p>
<b>Podpowiedzi punktów przyciągania</b>	<p>Umożliwia pokazywanie lub ukrywanie podpowiedzi punktów przyciągania.</p> <p>Gdy opcja jest <b>włączona</b> i zostanie uruchomione polecenie wymagające wskazywania punktów, Tekla Structures wyświetli podpowiedź punktu przyciągania, w której wyświetlana jest nazwa punktu przyciągania.</p> <p>Gdy opcja jest <b>wyłączona</b>, podpowiedzi punktów przyciągania nie są wyświetlane.</p>

Poniższe ustawienia są dostępne tylko na rysunkach:

Opcja	Opis
<b>Szerokości linii drukarki</b>	<p>Pokazuje linie na rysunkach kolorowych ze zdefiniowaną grubością.</p> <p>Gdy opcja jest <b>włączona</b>, linie na rysunkach kolorowych są pokazywane ze zdefiniowaną grubością.</p> <p>Gdy opcja jest <b>wyłączona</b>, linie na rysunkach w kolorze są pokazywane z domyślną grubością.</p>
<b>Kolory linii drukarki</b>	Pokaż kolory linii na rysunku.
<b>Niewidoczny obrys</b>	<p>Umożliwia pokazywanie ukrytych obiektów na rysunkach w formie wyszarzonych obrysów na kolorowych rysunkach. W przypadku rysunków w skali szarości oraz czarno-białych ukryte obiekty nie są wyświetlane nawet po wybraniu ustawienia <b>Niewidoczny obrys</b>.</p>



Opcja	Opis
	<p>Gdy opcja jest <b>włączona</b>, ukryte linie są pokazywane jako niewidoczne obrysy.</p> <p>Gdy opcja jest <b>wyłączona</b>, ukryte linie nie są pokazywane.</p>
<b>Symbol powiązania</b>	<p>Pokazuje, które obiekty rysunku są powiązane i automatycznie aktualizowane. Symbole powiązania są pokazywane tylko po wybraniu obiektu rysunku, na przykład wymiaru.</p> <p>Obiekty, które nie mają prawidłowego powiązania, są oznaczone przerywanym symbolem powiązania i pytajnikiem.</p> <p>Gdy opcja jest <b>włączona</b>, symbole powiązania są pokazywane.</p> <p>Gdy opcja jest <b>wyłączona</b>, symbole powiązania nie są pokazywane.</p>
<b>Przecignij i upuść</b>	<p>Aktywuje lub dezaktywuje polecenie przeciągania i upuszczania na rysunkach.</p> <p>Gdy opcja jest <b>włączona</b>, można używać przeciągania i upuszczania do przenoszenia obiektów takich jak oznaczenia, obiekty szkicu i linie siatki bez uprzedniego zaznaczenia obiektów lub uchwytów.</p> <p>Gdy opcja jest <b>wyłączona</b>, nie można korzystać z funkcji przeciągania i upuszczania.</p>

### Paski narzędzi

Za pomocą przełączników na pasku narzędzi można włączać i wyłączać wybrane paski narzędzi:

- **Pasek narzędzi Przyciąganie**
- **Pasek narzędzi Nadpisanie przyciągania**
- **Pasek narzędzi Wybieranie**
- **Pasek narzędzi Płaszczyzny robocze**
- **Pasek narzędzi Wyszukiwanie w modelu**

- **Kontekstowy pasek narzędzi**

Domyślnie pasek narzędzi znajduje się na dole ekranu.

### Zobacz również

[Korzystanie z kontekstowego paska narzędzi \(strona 40\)](#)








[Używanie wstążki i poleceń na wstążce \(strona 31\)](#)

[Stosowanie pola Szybkie uruchamianie do wyszukiwania poleceń, okien dialogowych i pasków narzędzi \(strona 35\)](#)

## 3.7 Ikony na pasku narzędzi szybkiego dostępu

Pasek narzędzi szybkiego dostępu zawiera ikony skrótów do najczęściej używanych poleceń. Pasek narzędzi znajduje się w lewym górnym rogu ekranu.

W razie potrzeby można dostosować pasek narzędzi szybkiego dostępu i dodać do niego wybrane polecenia.

Ikona	Opis
	<a href="#">Zapisz (strona 26)</a> zmiany w pliku bieżącego modelu.
	Cofnij ostatnią czynność.
	Powtórz wcześniej cofnięte czynności.
	Otwórz okno dialogowe Cofnij - historia. Okno dialogowe zawiera listę uruchomionych poleceń i wprowadzonych modyfikacji. Użyj listy, aby jednym ruchem cofnąć lub powtórzyć niektóre polecenia lub modyfikacje.
	Ta ikona jest widoczna, jeżeli używasz Tekla Model Sharing. Wczytaj zmiany wprowadzone przez innych użytkowników w modelu z usługi udostępniania. Zostaną wczytane wyłącznie zmienione dane.
	Ta ikona jest widoczna, jeżeli używasz Tekla Model Sharing. Wyślij zmiany modelu do usługi udostępniania. Zostaną wysłane wyłącznie nowe lub zmienione dane.
	Ikona jest widoczna, jeżeli używasz Tekla Model Sharing. Pokaż zmiany do wczytania. Po wczytaniu zostanie wyświetlona lista zmian modelu.

## Zobacz również

[Wprowadzenie do interfejsu użytkownika Tekla Structures \(strona 30\)](#)

### 3.8 Domyślne skróty klawiaturowe

Tekla Structures zawiera wiele skrótów klawiaturowych, których stosowanie umożliwia usprawnienie pracy.

Jeśli chcesz przypisać nowe skróty lub zmienić domyślne skróty, możesz dostosować skróty klawiaturowe.

#### Wspólne polecenia

Polecenie	Skrót klawiaturowy
Pomoc	<b>F1</b>
Pomoc: gdy informacja o ikonie jest otwarta	<b>Ctrl+F1</b>
Otwórz listę <b>ostatnich</b> modeli	<b>Ctrl + O</b>
Utwórz nowy model	<b>Ctrl + N</b>
Zapisz model	<b>Ctrl + S</b>
Usuń	<b>Del</b>
Otwórz właściwości Po wybraniu obiektu właściwości są otwierane w panelu właściwości lub w oknie dialogowym.	<b>Alt + Enter</b>
Cofnij	<b>Ctrl + Z</b>
Powtórz	<b>Ctrl + Y</b>
Przerwij	<b>Esc</b>
Powtórz ostatnie polecenie	<b>Enter</b>
Wyświetlanie lub ukrywanie kontekstowego paska narzędzi	<b>Ctrl+K</b>
Włączanie lub wyłączenie bezpośredniej zmiany	<b>D</b>
Szybkie uruchamianie	<b>Ctrl+Q</b>
Otwórz okno dialogowe <b>Opcje zaawansowane</b>	<b>Ctrl+E</b>
Otwórz panel boczny <b>Katalog Aplikacje i komponenty</b>	<b>Ctrl+F</b>

Polecenie	Skrót klawiaturowy
Otwórz okno dialogowe <b>Skróty klawiaturowe</b>	<b>Ctrl+Shift+C</b>

## Opcje renderowania

Polecenie	Skrót klawiaturowy
Elementy — szkieletowy	<b>Ctrl + 1</b>
Element - renderowany szkieletowy	<b>Ctrl + 2</b>
Elementy — skala szarości	<b>Ctrl + 3</b>
Elementy — renderowany	<b>Ctrl + 4</b>
Pokaż tylko wybrany element	<b>Ctrl + 5</b>
Komponenty — szkieletowy	<b>Shift + 1</b>
Komponenty - renderowany szkieletowy	<b>Shift + 2</b>
Komponenty — skala szarości	<b>Shift + 3</b>
Komponenty — renderowany	<b>Shift + 4</b>
Pokaż tylko wybrane komponenty	<b>Shift + 5</b>

## Wybieranie obiektów

Polecenie	Skrót klawiaturowy
Włączanie lub wyłączanie podświetlenia obiektów	<b>H</b>
Przełącznik wyboru <b>Wybierz wszystko</b>	<b>F2</b>
Przełącznik wyboru <b>Wybierz elementy</b>	<b>F3</b>
Przełącznik wyboru <b>Wybierz zestawy prętów</b>	<b>Alt+Q</b>
Przełącznik wyboru <b>Wybierz grupy prętów</b>	<b>Alt+W</b>
Przełącznik wyboru <b>Wybierz pojedyncze pręty</b>	<b>Alt+E</b>
Wybierz wszystkie obiekty w modelu	<b>Ctrl + A</b>
Wybierz poprzednie obiekty	<b>Alt+P</b>
Wybierz zespół	<b>Alt + obiekt</b>
Dodaj do wyboru	<b>Shift</b>

<b>Polecenie</b>	<b>Skrót klawiaturowy</b>
Przełącz wybór	<b>Ctrl</b>
Filtry wyboru	<b>Ctrl + G</b>
Ukryj obiekt	<b>Shift + H</b>

## Przyciąganie

<b>Polecenie</b>	<b>Skrót klawiaturowy</b>
Przyciągaj do linii/punktów odniesienia	<b>F4</b>
Przyciągaj lub linii/punktów geometrii	<b>F5</b>
Przyciągaj do najbliższych punktów	<b>F6</b>
Przyciągaj do dowolnego położenia	<b>F7</b>
Przełącznik włączania/wyłączania <b>Orto</b>	<b>O</b>
Wprowadzanie współrzędnych względnych	<b>R</b>
Wprowadzanie współrzędnych bezwzględnych	<b>A</b>
Wprowadzanie współrzędnych globalnych	<b>G</b>
Przechodzenie wprzód pośród dostępnych punktów przyciągania	<b>Karta</b>
Przechodzenie wstecz pośród dostępnych punktów przyciągania	<b>Shift + Tab</b>
Przełącznik włączania/wyłączania blokady współrzędnych X, Y lub Z	<b>X, Y lub Z</b>

## Kopiowanie i przesuwanie obiektów

<b>Polecenie</b>	<b>Skrót klawiaturowy</b>
Kopiuj	<b>Ctrl + C</b>
Przesuń	<b>Ctrl + M</b>
Przełącznik włączania/wyłączania inteligentnego wyboru	<b>S</b>

## Wyświetlanie modelu

Polecenie	Skrót klawiaturowy
Otwórz listę <b>Widoki</b>	<b>Ctrl + I</b>
Przełączanie między widokiem 3D a widokiem płaskim	<b>Ctrl + P</b>
Przełączanie między widokami	<b>Ctrl + Tab</b>
Aktualizacja okna	<b>Ctrl+U</b>
Przybliżenie oryginalne	<b>Home</b>
Zoom poprzedni	<b>Koniec</b>
Powiększ	<b>Page Up</b>
Pomniejsz	<b>Page Down</b>
Obróć za pomocą myszy	<b>Ctrl + R</b>
Obróć za pomocą klawiatury	<b>Ctrl + klawisze strzałek</b> <b>Shift + klawisze strzałek</b>
Ustaw punkt obrotu widoku	<b>V</b>
Obróć raz	<b>Shift + R</b>
Obracaj w sposób ciągły	<b>Shift + T</b>
Przełącznik włączania/wyłączania obrotu widoku	<b>F8</b>
Przeglądaj	<b>P</b>
Przełącznik włączania/wyłączania przeglądania za pomocą środkowego przycisku myszy	<b>Shift + M</b>
Przesuń w prawo Przesuń w lewo Przesuń w dół Przesuń w górę	<b>klawisze strzałek</b>
Wyśrodkuj wg kursora Umożliwia wyśrodkowanie modelu w konkretnym punkcie.	<b>Insert</b>
Przelot	<b>Shift + F</b>
Utwórz płaszczyznę tnącą	<b>Shift + X</b>
Przełącznik włączania/wyłączania pełnego ekranu	<b>F11</b>

## Sprawdzanie modelu

Polecenie	Skrót klawiaturowy
Zbadaj obiekt	<b>Shift + I</b>
Pomiar odległości	<b>F</b>
Utwórz raport	<b>Ctrl + B</b>
Otwórz <b>Właściwości faz</b>	<b>Ctrl + H</b>
Utwórz połączenia automatyczne	<b>Ctrl + J</b>

## Opcje wyświetlania zbrojenia

Polecenie	Skrót klawiaturowy
Wyświetl lica ramion	<b>Alt+1</b>
Wyświetl linie prowadzące	<b>Alt+2</b>
Wyświetl modyfikatory właściwości	<b>Alt+3</b>
Wyświetl linię podziału	<b>Alt+4</b>
Wyświetl modyfikatory detalu końcowego	<b>Alt+5</b>
Wyświetl wymiary zbrojenia	<b>Alt+6</b>
Koloruj grupy prętów	<b>Alt+7</b>

## Opcje dotyczące pozycji elementów

Te skróty klawiaturowe działają zarówno w przypadku elementów natywnych Tekla Structures, jak i części analitycznych.

Polecenie	Skrót klawiaturowy
Pozycja elementu w górę	<b>Alt + strzałka w górę</b>
Pozycja elementu w dół	<b>Alt + strzałka w dół</b>
Pozycja elementu w lewo	<b>Alt + strzałka w lewo</b>
Pozycja elementu w prawo	<b>Alt + strzałka w prawo</b>
Obrót elementu zgodnie z ruchem wskazówek zegara o 90 stopni Należy pamiętać, że to polecenie jest niedostępne w przypadku części analitycznych.	<b>Alt + spacja</b>

## Rysunki

Polecenie	Skrót klawiaturowy
Otwórz <b>Menedżer dokumentów</b> w modelu	<b>Ctrl + L</b>
Otwórz <b>Menedżer dokumentów</b> w trybie rysunku	<b>Ctrl + O</b>
Drukuj rysunki	<b>Shift + P</b>
Otwórz następny rysunek	<b>Ctrl + Page Down</b>
Otwórz poprzedni rysunek	<b>Ctrl + Page Up</b>
Symbol powiązania	<b>Shift + A</b>
Ustaw następny tryb koloru rysunku	<b>B</b>
Obrys	<b>Shift + G</b>
Dodaj wymiar ortogonalny	<b>G</b>
Dodaj wymiar swobodny	<b>F</b>
Otwórz dowolny rysunek po utworzeniu rysunku	<b>Ctrl + Shift</b>
W oknie <b>Menedżer dokumentów</b> : Otwórz atrybuty użytkownika	<b>Alt + U</b>
W oknie <b>Menedżer dokumentów</b> : Dodaj do okna <b>Katalog rysunków głównych</b>	<b>Ctrl + M</b>
W oknie <b>Menedżer dokumentów</b> : Obsługa rewizji	<b>Ctrl + R</b>
W oknie <b>Katalog rysunków głównych</b> : Wybierz wszystko	<b>Ctrl + A</b>
W oknie <b>Katalog rysunków głównych</b> : Utwórz rysunki dla wszystkich elementów	<b>Alt + A</b>
W oknie <b>Katalog rysunków głównych</b> : Utwórz rysunki	<b>Alt + C</b>
Ustaw początek LUW	<b>U</b>
Ustaw LUW za pomocą dwóch punktów	<b>Shift + U</b>
Przełącz orientację	<b>Ctrl + T</b>
Resetuj aktualny	<b>Ctrl + 1</b>
Resetuj wszystko	<b>Ctrl + 0</b>



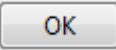
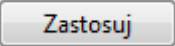
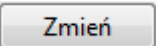
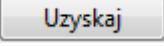

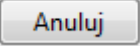


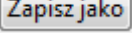
### 3.9 Korzystanie z okien dialogowych

Okna dialogowe umożliwiają wyświetlanie i modyfikowanie właściwości różnych obiektów w Tekla Structures. Zwykle okna dialogowe są otwierane po dwukrotnym kliknięciu obiektu w modelu lub na rysunku.

**UWAGA** Właściwości obiektu modelu, takie jak właściwości elementu, modyfikuje się za pomocą panelu właściwości, a nie za pomocą okien dialogowych.

#### Nauka typowych przycisków okien dialogowych

W poniższej tabeli podano niektóre typowe przyciski, które można znaleźć w oknach dialogowych Tekla Structures.


Przycisk	Opis
	Umożliwia zapisanie właściwości, a następnie zamknięcie okna dialogowego. Tekla Structures korzysta z tych właściwości podczas kolejnego tworzenia obiektu tego typu.
	Umożliwia zapisanie właściwości bez zamykania okna dialogowego. Tekla Structures korzysta z tych właściwości podczas kolejnego tworzenia obiektu tego typu.
	Umożliwia zmianę wybranych obiektów przy użyciu aktualnych właściwości okna dialogowego.
	Umożliwia wypełnienie okna dialogowego właściwościami wybranego obiektu. Jeżeli wybieranych jest kilka obiektów, Tekla Structures pobiera właściwości losowo z jednego z nich.
	Umożliwia włączenie i wyłączenie wszystkich pól wyboru w oknie dialogowym.
	Umożliwia zamknięcie okna dialogowego bez zapisywania właściwości lub zmiany obiektów.
	Umożliwia zapisanie właściwości w pliku wyświetlonym na liście.
	Umożliwia wczytanie wcześniej zapisanych właściwości w oknie dialogowym. Tekla Structures wczytuje również właściwości podrzędnych okien dialogowych, nawet jeśli nie są one otwarte. Wybierz nazwę pliku właściwości, który ma zostać użyty.
	Umożliwia zapisanie właściwości pod nazwą podaną w polu. Użycie przycisku <b>Zapisz jako</b> powoduje również aktualizację listy <b>Wczytaj</b> . Jest to ważne, jeśli pliki są dodawane lub usuwane ręcznie.  Tekla Structures przechowuje pliki właściwości w folderze modelu, w którym znajdują się również właściwości podrzędnych okien dialogowych.

### Zmiana właściwości obiektu za pomocą okien dialogowych

1. Kliknij dwukrotnie obiekt, aby otworzyć okno dialogowe właściwości.
2. Aby wskazać właściwości, które mają zostać zmienione, zaznacz pola wyboru lub usuń ich zaznaczenie.

Aby np. nadać niektórym znakom elementów tę samą nazwę bez zmiany ich pozostałych właściwości, należy zaznaczyć tylko pole wyboru **Nazwa**.

---

**WSKAZÓWKA** Aby zaznaczyć wszystkie pola wyboru naraz lub usunąć ich zaznaczenie, należy kliknąć przycisk .

---

3. Zmień właściwości stosownie do potrzeb.
4. Wybierz obiekty, które chcesz zmienić.
5. Kliknij **Zmień**.

Tekla Structures zmieni te właściwości, których pola wyboru zostały zaznaczone.

## 3.10 Zmiana języka

Język interfejsu Tekla Structures można zmienić w dowolnej chwili.

1. W menu **Plik** kliknij: **Ustawienia** --> **Zmień język** .
2. Wybierz język z listy.

Dostępne są poniższe opcje. Trzyliterowe kody języka w nawiasach są używane w niektórych nazwach plików i folderów, które zależą od języka:

- Chinese – simplified (chs)
- Chinese – traditional (cht)
- Czech (csy)
- Dutch (nld)
- English (enu)
- French (fra)
- German (deu)
- Hungarian (hun)
- Italian (ita)
- Japanese (jpn)
- Korean (kor)
- Polish (plk)
- Portuguese (ptg)

- Portuguese – Brazilian (ptb)
  - Russian (rus)
  - Spanish (esp)
3. Kliknij **OK**.
  4. Uruchom ponownie Tekla Structures, aby zastosować wprowadzone zmiany.


### 3.11 Wykonywanie zrzutów ekranu

Zrzut ekranu jest obrazem widoku modelu lub rysunku. Zrzutów ekranu można używać w posterach, broszurach lub innych materiałach w celu przedstawienia projektów wykonanych w Tekla Structures.

Zrzuty ekranu są domyślnie zapisywane w folderze `\screenshots` w folderze bieżącego modelu pod nazwą `snap_xx.png`.


#### Wykonywanie zrzutu ekranu modelu

Można wykonywać zrzuty ekranu widoków modelu.

1. Otwórz model i dostosuj jego widok odpowiednio do potrzeb.  
Można na przykład ukryć pole obszaru roboczego, jeśli jego wyświetlanie jest niepożądane.
2. Na karcie **Widok** kliknij:  **Zrzut ekranu** --> **Zrzut ekranu** .
3. W przypadku występowania wielu widoków modelu kliknij **Wskaż widok** i wybierz widok, w którego przypadku chcesz wykonać zrzut ekranu.
4. Aby zmienić ustawienia, kliknij **Opcje**.
  - a. Określ szerokość, wysokość i DPI zrzutu ekranu.
  - b. Kliknij **OK**, aby zapisać zmiany.
5. Określ nazwę i położenie zrzutu ekranu.
  - a. Wybierz **Drukuj do pliku** i w polu **Nazwa pliku** wprowadź nazwę opisową zrzutu ekranu.  
Można również zmienić całą ścieżkę. W przeciwnym razie można utrzymać domyślne wartości ścieżki i nazwy pliku.
6. Kliknij **Pokaż w skojarzonej aplikacji**, aby wyświetlić zrzut ekranu w aplikacji domyślnie skojarzonej z tym typem pliku.
7. Kliknij **Ujęcie**.


## Wykonywanie zrzutu ekranu rysunku

Zrzut ekranu rysunku jest obrazem otwartego rysunku z ramkami lub bez nich.

1. Otwórz rysunek i dostosuj jego widok odpowiednio do potrzeb.  
Można na przykład usunąć zbędne znaki lub wymiary i ukryć zbędne elementy.
2. Na karcie **Widoki** kliknij:  **Zrzut ekranu --> Zrzut ekranu .**
3. Wykonaj jedną z poniższych czynności:
  - Wybierz **Widok**, aby wykonać zrzut ekranu otwartego rysunku z ramkami okna.
  - Wybierz **Widok bez ramki**, aby wykonać zrzut ekranu otwartego rysunku bez ramek okna.
4. Przy wstępnie wybranej opcji **Drukuj do pliku** wprowadź w polu **Nazwa pliku** nazwę opisową zrzutu ekranu.  
Można również zmienić całą ścieżkę. W przeciwnym razie można utrzymać domyślne wartości ścieżki i nazwy pliku.
5. Kliknij **Pokaż w skojarzonej aplikacji**, aby wyświetlić zrzut ekranu w aplikacji domyślnie skojarzonej z tym typem pliku.
6. Kliknij **Ujęcie**.

## Zapisywanie zrzutu ekranu w formacie mapy bitowej

Zrzuty ekranu są domyślnie tworzone jako pliki Portable Network Graphics (.png). Zrzut ekranu można zapisać również w formacie mapy bitowej (.bmp), aby używać go np. jako miniatury obrazu komponentu użytkownika. Pamiętaj, że rozmiar pliku mapy bitowej jest znacznie większy niż w przypadku formatu PNG.

1. Na karcie **Widoki** kliknij kolejno  **Zrzut ekranu --> Zrzut ekranu .**
2. Wybierz **Umieść w pamięci tymczasowej**.
3. Kliknij **Ujęcie**.
4. Wklej zrzut ekranu do edytora graficznego i zapisz go w formacie .bmp.

---

**UWAGA** Oprogramowanie używane do otwierania zrzutu ekranu może mieć ograniczenie liczby pikseli.

---

## Ustawienia zrzutów ekranu

W oknie dialogowym **Zrzut ekranu** można przeglądać i modyfikować ustawienia zrzutów ekranu.

Poniższe opcje są dostępne w widokach modelu i na rysunkach.

Opcja	Opis
<b>Nazwa widoku</b>	Umożliwia wyświetlanie wybranej nazwy widoku.
<b>Widok</b>	Powoduje uwzględnianie na zrzucie ekranu zawartości widoku i granic okna. Niedostępne w widokach modelu.
<b>Widok bez ramki</b>	Powoduje uwzględnianie na zrzucie ekranu tylko zawartości widoku. Niedostępne w widokach modelu.
<b>Renderowany widok</b>	Opcja przeznaczona do zrzutów ekranu o wysokiej rozdzielczości dla widoków modelu. Kliknięcie przycisku <b>Opcje</b> umożliwia wyświetlenie okna dialogowego <b>Opcje zrzutu ekranu</b> . Niedostępne w rysunkach.
<b>Umieść w schowku</b>	Powoduje umieszczenie zrzutu ekranu w schowku. Niedostępne w rysunkach.
<b>Drukuj do pliku</b>	Umożliwia zapisanie zrzutu ekranu do pliku.

Następujące opcje zrzutów ekranu są dostępne tylko w przypadku widoków modelu:

Opcja	Opis
<b>Szerokość końcowa</b>	Szerokość zrzutu ekranu. Jednostki zależą od ustawień w <b>menu Plik --&gt; Ustawienia --&gt; Opcje --&gt; Jednostki i dziesiętne</b> .
<b>Wysokość końcowa</b>	Wysokość zrzutu ekranu. Jednostki zależą od ustawień w <b>menu Plik --&gt; Ustawienia --&gt; Opcje --&gt; Jednostki i dziesiętne</b> .
<b>DPI</b>	Gęstość pikseli (DPI) zrzutu ekranu. Występują pewne ograniczenia gęstości pikseli. Wartość DPI można

<b>Opcja</b>	<b>Opis</b>
	zmieniać za pomocą edytora graficznego.
<b>Białe tło</b>	Umożliwia użycie białego tła.
<b>Wygładzanie linii</b>	Umożliwia wygładzenie linii, aby ograniczać poszarpane krawędzie.
<b>Szerokość linii</b>	Służy do określania szerokości linii.

# 4 Kontakt z pomocą techniczną Tekla Structures (narzędzie pomocy technicznej)

Narzędzie pomocy technicznej umożliwia bezpośrednie kontaktowanie się z pomocą techniczną Tekla Structures. Przy użyciu tego narzędzia można zgromadzić informacje o modelu, powiązanych plikach i inne niezbędne informacje w jednym zgłoszeniu serwisowym Tekla Structures.

Narzędzie pomocy technicznej:

- Automatycznie identyfikuje otwarty model i dołącza wszystkie lub wybrane pliki zgodnie z wyborem z folderu modelu jako załączniki do zgłoszenia. Dołączane są również niektóre dzienniki i pliki w innych folderach, takie jak dziennik user feedback, dzienniki Tekla Structures i pliki atrybutów użytkownika.
- Automatycznie gromadzi informacje o aplikacji i systemie.
- Wysyła opis problemu, załączony model, załączone pliki i wszystkie inne zgromadzone informacje do pomocy technicznej Tekla Structures.

---

## **UWAGA Zachowanie poufności informacji**

Wszystkie przekazywane pliki są traktowane jako poufne. Dostęp do plików ma tylko odbiorca.

---

## **4.1 Tworzenie zgłoszenia serwisowego**

1. W menu **Plik** kliknij **Pomoc** --> **Kontakt z pomocą techniczną Tekla** .
2. Zaloguj się przy użyciu [Trimble Identity](#).

Narzędzie pomocy technicznej otwiera i automatycznie zapisuje informacje dotyczące użytkownika, aplikacji i wersji Tekla Structures. Narzędzie pomocy technicznej odczytuje imię i nazwisko, adres

e-mail, nazwę firmy i adres e-mail pomocy technicznej z profilu Trimble Identity.

Możesz przełączyć się do innego konta, klikając **Zmień użytkownika**.

3. Wybierz kategorię z listy wstępnie zdefiniowanych kategorii lub wybierz **Inne** i wprowadź kategorię.
4. Podaj opis problemu.
5. Kliknij **Następny**.
6. Określ, co chcesz dołączyć. Nazwa pliku, grupa pliku, rozmiar pliku i lokalizacja pliku są podane dla każdego pliku.
  - Zaznacz pole wyboru **Wszystkie** albo wybierz określony plik z listy **Wybierz pliki**.
  - Jeśli chcesz wysłać inne załączniki niż widoczne na liście **Wybierz pliki**, kliknij przycisk **Dodaj pliki** i przejrzyj foldery w poszukiwaniu plików.
  - Aby dodać zrzuty z informacjami o błędach, kliknij **Dodaj zrzut informacji o błędach**.
7. Kliknij **Następny**.

Narzędzie pomocy technicznej tworzy pakiet i wyświetla całkowity rozmiar załącznika. Można również sprawdzić informacje aplikacji i o systemie operacyjnym przed finalizacją tworzenia zgłoszenia pomocy.
8. Kliknij **Utwórz zgłoszenie**, aby wysłać zgłoszenie do pomocy technicznej Tekla Structures.

Podczas tworzenia zgłoszenia pomocy technicznej, nawigacyjny przycisk Wstecz w lewym górnym rogu jest chwilowo wyłączony, aby nie można było przypadkowo przerwać wysyłania.

Po zakończeniu wysyłania otrzymasz powiadomienie na swój adres e-mail. Po pomyślnym wysłaniu, zostanie wysłany do Ciebie automatyczny komunikat potwierdzający, a następnie dział pomocy technicznej Tekla Structures zacznie pracę nad rozwiązywaniem sprawy.

Aby uzyskać listę biur i sprzedawców wraz z ich danymi kontaktowymi, zobacz [Biura i sprzedawcy](#).



# 5 Zastrzeżenie

© 2021 Trimble Solutions Corporation i jej licencjodawców. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Niniejsza Instrukcja obsługi oprogramowania została opracowana do użytku z Oprogramowaniem, do którego się odwołuje. Korzystanie z Oprogramowania i niniejszej Instrukcji obsługi oprogramowania reguluje Umowa licencyjna. Oprócz innych postanowień Umowa licencyjna określa pewne gwarancje dotyczące Oprogramowania i niniejszej Instrukcji, wyklucza inne gwarancje, ogranicza możliwe do uzyskania odszkodowania, definiuje dopuszczalne zastosowania Oprogramowania i określa, czy dana osoba jest uprawnionym użytkownikiem Oprogramowania. Wszelkie informacje zawarte w niniejszej instrukcji są dostarczane z gwarancją określoną w Umowie licencyjnej. Należy zapoznać się z Umową licencyjną, która zawiera ważne zobowiązania i stosowane ograniczenia oraz zastrzeżenia dotyczące praw użytkownika. Trimble nie gwarantuje, że tekst jest wolny od nieścisłości technicznych lub błędów typograficznych. Trimble zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian i uzupełnień do niniejszej instrukcji ze względu na zmiany w oprogramowaniu lub inne zmiany.

Ponadto niniejsza Instrukcja oprogramowania jest chroniona prawem autorskim i umowami międzynarodowymi. Nieautoryzowane kopiowanie, wyświetlanie, modyfikowanie lub rozpowszechnianie niniejszej instrukcji lub jakiegokolwiek jej części może skutkować surowymi karami cywilnymi i karnymi oraz będzie ścigane w pełnym zakresie dozwolonym przez prawo.

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 i Tekla Developer Center są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Trimble Solutions Corporation w Unii Europejskiej, Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Więcej informacji na temat znaków towarowych firmy Trimble Solutions: <http://www.tekla.com/tekla-trademarks>. Trimble jest zastrzeżonym znakiem towarowym lub znakiem towarowym firmy Trimble Inc. w Unii Europejskiej, Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Więcej informacji na temat znaków towarowych firmy Trimble: <http://www.trimble.com/trademarks.aspx>. Inne nazwy produktów i firm wymienione w niniejszej instrukcji są lub mogą być znakami towarowymi ich właścicieli. Odwołując się

do produktu innej firmy lub marki, firma Trimble nie sugeruje powiązania z tą firmą ani wspierania przez nią oraz wyklucza wszelkie takie powiązania lub wsparcie, o ile wyraźnie nie zaznaczono inaczej.

Części tego oprogramowania:

EPM toolkit © 1995-2006 Jotne EPM Technology a.s., Oslo, Norwegia. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Części tego oprogramowania wykorzystują oprogramowanie Open CASCADE Technology. Open Cascade Express Mesh Copyright © 2019 OPEN CASCADE S.A.S. Wszelkie prawa zastrzeżone.

PolyBoolean C++ Library © 2001–2012 Complex A5 Co. Ltd. Wszelkie prawa zastrzeżone.

FLY SDK — CAD SDK © 2012 VisualIntegrity™. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Ta aplikacja zawiera oprogramowanie Open Design Alliance zgodnie z umową licencyjną z Open Design Alliance. Open Design Alliance Copyright © 2002-2020 by Open Design Alliance. Wszelkie prawa zastrzeżone.

CADhatch.com © 2017. Wszelkie prawa zastrzeżone.

FlexNet Publisher © 2016 Flexera Software LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Ten produkt zawiera poufne i zastrzeżone technologie, informacje oraz prace twórcze należące do firmy Flexera Software LLC i jej potencjalnych licencjodawców. Wszelkie wykorzystanie, kopiowanie, publikowanie, rozpowszechnianie, wyświetlanie, modyfikowanie lub przesyłanie takiej technologii w całości lub w części w jakiegokolwiek formie lub w jakikolwiek sposób bez uprzedniej pisemnej zgody firmy Flexera Software LLC jest surowo zabronione. Z wyjątkiem przypadków wyraźnie określonych przez firmę Flexera Software LLC na piśmie posiadanie tej technologii nie może być interpretowane jako przyznanie licencji ani praw wynikających z jakichkolwiek praw własności intelektualnej firmy Flexera Software LLC, czy to poprzez nabycie praw, domniemanie lub w inny sposób.

Aby wyświetlić licencje na oprogramowanie open source innych firm, przejdź do Tekla Structures, kliknij **menu Plik** --> **Pomoc** --> **Tekla Structures - informacje** , a następnie kliknij opcję **Licencje innych firm**.

Elementy oprogramowania opisanego w niniejszej Instrukcji są chronione kilkoma patentami i ewentualnie złożonymi wnioskami patentowymi w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Więcej informacji można znaleźć na stronie <http://www.tekla.com/tekla-patents>.

# Indeks

<b>A</b>		
automatyczny obrót widoku podstawowego.....	42	
automatyczny środek obrotu.....	42	
autozapis.....	26	
autozapis (automatyczne zapisywanie)		
błąd.....	26	
otwieranie modelu.....	26	
<b>B</b>		
blank project (pusty projekt).....	15	
<b>C</b>		
cofnij.....	50	
cofnij - historia.....	50	
częściowy wybór zakresem.....	42	
<b>I</b>		
inteligentny wybór.....	42	
interfejs użytkownika.....	30	
języki.....	58	
<b>J</b>		
języki		
zmiana języka.....	58	
<b>K</b>		
konfiguracje.....	15	
konfigurowanie Tekla Structures		
blank project (pusty projekt).....	15	
konfigurowanie		
Tekla Structures.....	15	
kontakt z pomocą techniczną.....	63	
Kontekstowy pasek narzędzi.....	40,42	
kopiowanie		
modele.....	26	
kreskowanie pokrywających się powierzchni		
.....	42	
<b>L</b>		
linie ukryte jako linie kreskowane.....	42	
<b>M</b>		
menu Plik		
paski narzędzi.....	42	
przełączniki.....	42	
migawki, zobacz zrzuty ekranu.....	59	
minimalizowanie wstążki.....	31	
modele		
obraz miniatury.....	22	
tworzenie.....	20	
tworzenie kopii zapasowej.....	26	
zapisywanie.....	26	
monity.....	42	
<b>N</b>		
Narzędzie do pomocy technicznej.....	63	
niewidoczny obrys.....	42	
<b>O</b>		
obraz miniatury.....	22	
obrazy		
obraz miniatury modelu.....	22	
okna dialogowe		
wspólne przyciski.....	56	
wyszukiwanie.....	35	
właściwości.....	56	

okno panelu bocznego.....	37
orto.....	42
otwieranie modelu	
autozapis.....	26
błąd.....	26
otwieranie	
modele.....	19

## P

panel boczny	
aplikacje i komponenty.....	37
chmury punktów.....	37
modele referencyjne.....	37
tekla online.....	37
właściwości obiektu.....	37
zapytanie niestandardowe.....	37
panel właściwości.....	31
Pasek narzędzi Nadpisanie przyciągania...	42
Pasek narzędzi Przyciąganie	
podpowiedzi.....	42
Pasek narzędzi Płaszczyzny robocze.....	42
pasek narzędzi szybkiego dostępu .....	50
Pasek narzędzi Wybieranie.....	42
pasek narzędzi Wyszukiwanie w modelu...	42
pasek stanu.....	42
paski narzędzi	
duże ikony.....	42
Kontekstowy pasek narzędzi.....	40
wyszukiwanie.....	35
pierwsze kroki.....	30
podpowiedzi.....	31,42
podstawy.....	30
podświetlenie.....	42
pokaż zmiany do wczytania.....	50
polecenia	
kończenie.....	31
ponawianie.....	31
używanie.....	31
wyszukiwanie.....	35
Pomoc techniczna Tekla Structures	
kontakt.....	63
tworzenie zgłoszenia serwisowego.....	63
powtórz.....	50
przeciągnij i upuść.....	42
przeglądanie za pomocą środkowego	
przycisku myszy.....	42
przerywanie.....	31

przełączniki	
przełączniki w menu Plik.....	42
przyciski	
wspólne przyciski w oknach dialogowych	
.....	56

## R

rendering DirectX.....	42
role.....	15

## S

skrótory klawiaturowe.....	51
skrótory, zobacz skrótory klawiaturowe.....	51
statystyki użytkownika.....	15
symbol powiązania.....	42
szerokości linii drukarki.....	42
Szybkie uruchamianie.....	35

## T

Tekla Structures	
interfejs użytkownika.....	30
tryb jednego użytkownika a tryb wielu	
użytkowników.....	20
tryb nawigacji.....	31
tryb wielu użytkowników a tryb jednego	
użytkownika.....	20
tworzenie kopii zapasowej	
modele.....	26
tworzenie	
modele.....	20
modele 3D.....	15
zrzuty ekranu.....	59

## U

ukrywanie	
wstążka.....	31
zakładki wstążki.....	31
uruchamianie	
Tekla Structures.....	15
ustawienia projektu	
edycja właściwości projektu.....	23
ustawienia	

ustawienia zrzutów ekranu..... 59

## W

wczytaj.....	50
wstążka	
minimalizowanie.....	31
ukrywanie.....	31
wielkość czcionki.....	42
zmiana wyglądu.....	31
wyrównaj do karty.....	31
wyrównaj do lewej.....	31
wyszukiwanie	
poleceń, okien dialogowych i pasków	
narzędzi.....	35
wyślij.....	50
wyśrodkowany zoom.....	42
właściwości	
okna dialogowe.....	56
wspólne przyciski w oknach dialogowych	
.....	56
właściwości projektu.....	23

## Z

zakładki.....	31
zapisywanie	
modele.....	26
zapisz.....	26,50
zapisz jako.....	26
zaznaczenie prawym przyciskiem.....	42
zgłoszenie serwisowe	
tworzenie.....	63
zrzuty ekranu	
tworzenie.....	59
ustawienia.....	59

## Ś

środowiska.....	15
-----------------	----

