



Tekla Structures 2019

Planification et suivi des projets

avril 2019

©2019 Trimble Solutions Corporation



Table des matières

1	Organisateur.....	5
1.1	Affichage des propriétés d'objets dans l'Organisateur.....	6
	Affichage des objets sélectionnés dans le modèle ou des objets d'une catégorie.....	7
	Définition de la limite pour le nombre d'objets affichés dans le Navigateur d'objets....	8
	Affichage d'un autre gabarit de propriété.....	9
	Définition du gabarit de propriétés par défaut.....	9
	Épinglage du gabarit en cours dans le Navigateur d'objets.....	9
	Groupement des propriétés d'objet.....	10
	Affichage du contenu des assemblages.....	10
	Combinaison des lignes identiques.....	10
	Affichage des résultats calculés des valeurs de propriété d'objet dans la ligne de somme.....	11
	Utilisation des couleurs pour visualiser les groupes du Navigateur d'objets dans le modèle	11
	Affichage des catégories, et des unions et intersections de catégories.....	12
	Liste des catégories d'objets.....	13
	Conserve la vue en cours dans le Navigateur d'objets et suppression d'objets et de catégories de la vue.....	13
	Sélection des boutons de commande affichés dans le Navigateur d'objets.....	13
	Modification de l'ordre des colonnes.....	14
	Modification de l'ordre de tri.....	14
	Groupement des propriétés d'objet dans l'Organisateur.....	14
	Calcul des valeurs de propriété dans l'Organisateur.....	16
	Définition d'unités dans l'Organisateur.....	18
1.2	Export des valeurs de propriété d'objet à partir de l'Organisateur.....	19
1.3	Création d'un gabarit de propriétés dans l'Organisateur.....	24
	Création d'une propriété personnalisée dans l'Organisateur.....	27
	Création d'une formule personnalisée dans l'Organisateur.....	29
	Création d'un jeu de couleurs dans l'Organisateur.....	31
	Suppression d'un gabarit de propriétés dans l'Organisateur.....	32
1.4	Import d'un gabarit de propriétés dans l'Organisateur.....	32
1.5	Export d'un gabarit de propriétés depuis l'Organisateur.....	33
1.6	Les catégories dans l'organisateur.....	34
	Création de zones dans l'Organisateur.....	36
	Création manuelle de catégories d'emplacement dans l'Organisateur.....	42
	Création d'une catégorie de propriétés dans l'Organisateur.....	44
	Création d'une catégorie personnalisée dans l'Organisateur.....	48
	Création de sous-catégories automatisées dans l'Organisateur	51
	Modification d'une catégorie dans l'Organisateur.....	53
	Suppression d'une catégorie dans l'Organisateur.....	59
	Paramètres par défaut personnalisés pour l'Organisateur.....	59
	Exclusion de types d'objet de l'Organisateur.....	62
1.7	Synchronisation de l'Organisateur avec le modèle.....	62
	Synchronisation de l'Organisateur.....	63

	Mise à jour de la base de données complète de l'Organisateur.....	64
	Rechargement du Navigateur d'objets.....	64
	Synchronisation d'une catégorie.....	65
1.8	Identification des zones de l'Organisateur.....	66
1.9	Export d'une catégorie de l'Organisateur.....	67
1.10	Import d'une catégorie vers l'Organisateur.....	69
	Catégories créées dans des versions de Tekla Structures plus récentes.....	70
1.11	Import des catégories IFC dans l'Organisateur.....	71
1.12	Organisateur en mode multi-utilisateurs.....	71
1.13	Exemple : Organisation du modèle en zones et catégories personnalisées, et affichage des quantités.....	72
	Exemple : Organisation du modèle en bâtiments, sections et étages.....	73
	Exemple : Création d'une catégorie personnalisée avec des sous-catégories automatisées basées sur les noms d'objets dans l'Organisateur.....	77
	Exemple : Création d'une catégorie personnalisée pour les armatures dans l'Organisateur.....	79
	Exemple : Création d'un métré béton à l'aide de l'Organisateur.....	80
	Exemple : Création d'un métré d'armatures à l'aide de l'Organisateur.....	83
1.14	Exemple : Suivi des problèmes de modélisation et de planification avec l'Organisateur.....	85
	Exemple : Repérage de la longueur des armatures à l'aide de l'Organisateur.....	85
	Exemple : Recherche d'éléments béton trop lourds dans un modèle de référence à l'aide de l'Organisateur.....	89
	Exemple : Création de catégories de groupes de poids pour rechercher différents poids à l'aide de l'Organisateur.....	90
	Exemple : Repérage de gros volumes de béton à l'aide de l'Organisateur.....	91
1.15	Exemple : Lister les surfaces en fonction des groupes d'objets dans l'Organisateur.....	93
1.16	Exemple : Calculer et lister les surfaces en fonction du type d'objet et du statut du projet dans l'Organisateur.....	101
1.17	Exemple : ajout d'un code de classification aux objets dans l'Organisateur et export IFC du code.....	117
1.18	Exemple : Création d'une catégorie personnalisée pour l'état de la conception dans l'Organisateur.....	123
1.19	Exemple : Création d'une catégorie personnalisée pour l'état de la conception architecturale dans l'Organisateur.....	125
1.20	Exemple : Organisateur pour l'acier - gestion des boulons.....	128
1.21	Exemple : Organisateur pour l'acier - gestion des assemblages.....	131
1.22	Exemple : Organisateur pour le béton préfabriqué.....	132
2	Gestionnaire de tâches	136
2.1	Interface utilisateur du Gestionnaire de tâches.....	137
	Modification de l'affichage de votre Gestionnaire de tâches.....	137
	Modification du calendrier dans le Gestionnaire de tâches.....	140
2.2	Créer une tâche dans le Gestionnaire de tâches.....	141
	Lier une tâche au modèle.....	142
	Définition d'un type de tâche.....	144
	Définir un entrepreneur dans le Gestionnaire de tâches.....	145

	Définition des propriétés générales de la tâche.....	145
	Définition d'une planification de tâche.....	147
	Gestion des dates planifiées des objets dans une tâche.....	148
	Suivi de la planification d'une tâche.....	149
	Définition de l'ordre des objets dans une tâche.....	150
	Définition d'une dépendance entre tâches.....	152
	Définition des informations supplémentaires pour une tâche.....	153
	Création d'un scénario.....	154
2.3	Afficher et filtrer des tâches dans le Gestionnaire de tâches.....	155
2.4	Import et export de tâches et de types de tâche dans le Gestionnaire de tâches.....	158
	Import de tâches et types de tâche.....	159
	Tâches d'export et types de tâche.....	160
2.5	Imprimer un planning de tâche depuis le Gestionnaire de tâches.....	161
2.6	Exemple : Afficher un planning du Gestionnaire de tâches dans le modèle.....	162
3	Gestionnaire de phase.....	164
3.1	Division du modèle en phases.....	164
3.2	Verrouillage et déverrouillage d'objets dans des phases spécifiques....	165
3.3	Définition des propriétés de phase personnalisées.....	166
4	Colisage.....	167
4.1	Création d'un colis.....	167
4.2	Ajout de pièces à un colis.....	168
4.3	Suppression de pièces d'un colis.....	168
4.4	Suppression d'un colis.....	169
5	Séquenceur.....	170
5.1	Création d'une séquence.....	170
5.2	Ajout de pièces à une séquence.....	171
5.3	Vérification de la séquence d'une pièce.....	172
5.4	Modification du numéro de séquence d'une pièce.....	172
5.5	Suppression d'une séquence.....	172
6	Visualisation du statut du projet.....	173
6.1	Création d'une visualisation.....	173
6.2	Copie de paramètres de visualisation vers un autre modèle.....	174
6.3	Suppression de paramètres de visualisation.....	174
6.4	Exemple de visualisation du statut du modèle : visualisation du planning de montage d'un projet.....	175
7	Clause de non responsabilité.....	181

1 Organisateur

L'**Organisateur** est un outil permettant de classifier les objets et de gérer au quotidien leurs propriétés ainsi que les informations du modèle. Grâce à l'**Organisateur**, vous pouvez accéder à toutes les informations sur le modèle, y compris celles des IFC, à partir d'un emplacement unique, et les gérer efficacement. L'**Organisateur** est un outil performant à chaque étape du processus de conception et de construction, tant pour les concepteurs que pour les dessinateurs, les chefs de projet, les estimateurs, les entrepreneurs ou toute personne utilisant les informations du modèle.

Par exemple, les chefs de projet peuvent afficher et lister les principales propriétés des pièces et des groupes de pièces du modèle Tekla Structures, notamment les données d'approvisionnement. Les dessinateurs peuvent vérifier instantanément les propriétés de l'objet, de l'assemblage ou de l'élément béton au cours de la conception, afin de s'assurer qu'elles sont conformes à ce qui est prévu. Par exemple, la création de catégories permet de suivre facilement et automatiquement les éléments préfabriqués ou en acier qui sont trop lourds, les armatures qui sont trop longues, ainsi que les informations d'état.

Vous pouvez synchroniser l'**Organisateur** avec le modèle pour obtenir des commentaires instantanés sur ce qui est modifié dans le modèle et créer des listes à la demande.

L'**Organisateur** se compose de deux outils :


- Utilisez le **Navigateur d'objets** pour créer et afficher instantanément des listes sur les informations de modèle, en fonction des sélections que vous faites.
- Utilisez **Catégories** pour définir le découpage spatial des constructions afin d'organiser automatiquement les objets du modèle et de visualiser leurs emplacements. Vous pouvez également créer des catégories en fonction de différentes propriétés et associer des attributs utilisateur aux objets selon les catégories auxquelles les objets appartiennent. Vous pouvez utiliser des filtres pour mettre à jour automatiquement le contenu de catégorie chaque fois que des modifications sont apportées au modèle. Vous pouvez également modifier manuellement le contenu des catégories.


Voir aussi


- [Affichage des propriétés d'objets dans l'Organisateur \(page 6\)](#)
- [Export des valeurs de propriété d'objet à partir de l'Organisateur \(page 19\)](#)
- [Création d'un gabarit de propriétés dans l'Organisateur \(page 24\)](#)
- [Création d'un jeu de couleurs dans l'Organisateur \(page 31\)](#)
- [Import d'un gabarit de propriétés dans l'Organisateur \(page 32\)](#)
- [Export d'un gabarit de propriétés depuis l'Organisateur \(page 33\)](#)
- [Les catégories dans l'organisateur \(page 34\)](#)
- [Synchronisation de l'Organisateur avec le modèle \(page 62\)](#)
- [Export d'une catégorie de l'Organisateur \(page 67\)](#)
- [Import d'une catégorie vers l'Organisateur \(page 69\)](#)
- [Import des catégories IFC dans l'Organisateur \(page 71\)](#)
- [Organisateur en mode multi-utilisateurs \(page 71\)](#)
- [Exemple : Organisation du modèle en zones et catégories personnalisées, et affichage des quantités \(page 72\)](#)
- [Exemple : Suivi des problèmes de modélisation et de planification avec l'Organisateur \(page 85\)](#)
- [Exemple : ajout d'un code de classification aux objets dans l'Organisateur et export IFC du code \(page 116\)](#)
- [Exemple : Création d'une catégorie personnalisée pour l'état de la conception dans l'Organisateur \(page 123\)](#)
- [Exemple : Création d'une catégorie personnalisée pour l'état de la conception architecturale dans l'Organisateur \(page 125\)](#)
- [Exemple : Organisateur pour l'acier - gestion des boulons \(page 128\)](#)
- [Exemple : Organisateur pour l'acier - gestion des assemblages \(page 130\)](#)
- [Exemple : Organisateur pour le béton préfabriqué \(page 132\)](#)

1.1 Affichage des propriétés d'objets dans l'Organisateur


Vous pouvez afficher les propriétés des objets du modèle sélectionnés dans **Navigateur d'objets**. **Navigateur d'objets** répertorie les objets que vous avez sélectionnés dans le modèle ou les objets des catégories sélectionnées. Les propriétés d'objets sont affichées dans les colonnes. Vous pouvez modifier l'ordre et le sens de tri des colonnes, voire regrouper les propriétés pour afficher les données d'objet de façon structurée.

Cliquez sur **Recharger la vue**  dans **Navigateur d'objets** lorsque vous voulez afficher les dernières valeurs de la propriété provenant du modèle. Une fois que vous avez consulté la propriété d'un objet, celle-ci sera mise à jour dans la base de données **Organisateur** lors de la synchronisation.


REMARQUE La synchronisation de **Organisateur**  met à jour toutes les propriétés des objets modifiés dans la base de données de l'**Organisateur**. Vous n'avez pas besoin de recharger le **Navigateur d'objets** si vous modifiez la sélection du modèle, ou si vous sélectionnez une autre catégorie ou un autre gabarit de propriétés. Une fois que vous avez synchronisé l'**Organisateur**, les propriétés d'objet sont à jour jusqu'à ce que vous apportiez des modifications au modèle.

Vous pouvez utiliser les boutons de sélection Tekla Structures pour sélectionner les objets requis dans le modèle, par exemple pour la sélection d'assemblages .


Affichage des propriétés d'objets dans l'**Organisateur** :



1. Pour ouvrir l'**Organisateur**, cliquez sur **Gestion** dans le ruban et cliquez ensuite sur **Organisateur**.
2. Sélectionnez les objets modèle dans le modèle ou une catégorie dans **Catégories**.
3. Rechargez le  **Navigateur d'objets** pour afficher les dernières valeurs des propriétés d'objet.

Affichage des objets sélectionnés dans le modèle ou des objets d'une catégorie

Dans la barre d'outils **Navigateur d'objets**, la sélection automatique  est sélectionnée par défaut. **Navigateur d'objets** affiche automatiquement les objets du modèle ou des catégories. Si vous avez sélectionné une catégorie, le **Navigateur d'objets** affiche uniquement les objets se trouvant dans la catégorie. Si vous avez sélectionné des objets dans le modèle, le **Navigateur d'objets** affiche uniquement ces objets.

Vous pouvez désactiver la sélection automatique si vous souhaitez contrôler si les objets sont affichés à partir du modèle ou des catégories :

1. Cliquez sur  pour activer les autres boutons de sélection.
2. Sélectionnez l'option à utiliser :

- Cliquez sur  pour afficher les objets à partir du modèle.
- Cliquez sur  pour afficher les objets à partir des catégories.




Veuillez noter que les objets d'une catégorie précise ne sont par défaut pas mis en surbrillance, ni sélectionnés dans le modèle.

Pour afficher les objets d'une catégorie sélectionnée dans le modèle, sélectionnez **Sélectionner des objets dans le modèle** ou **Mettre des objets en surbrillance dans le modèle** dans la liste figurant au bas des catégories.


Définition de la limite pour le nombre d'objets affichés dans le Navigateur d'objets

Navigateur d'objets peut afficher automatiquement les objets sélectionnés dans le modèle ou dans une catégorie. Il existe une limite prédéfinie pour le nombre d'objets affichés dans le **Navigateur d'objets**. Si le nombre d'objets sélectionnés est supérieur à la limite, le **Navigateur d'objets** affiche le nombre d'objets que vous avez sélectionnés ainsi que la limite d'affichage d'objets.

Suivez l'une des procédures ci-dessous :

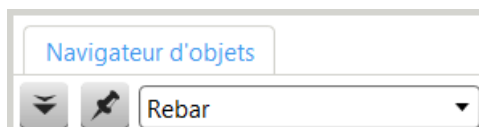
- Cliquez sur  pour afficher les objets.
Le **Navigateur d'objets** affiche les objets et les propriétés d'objet enregistrées dans la base de données de l'**Organisateur**.
- Cliquez sur  pour recharger les propriétés d'objet et pour afficher les objets.
Le **Navigateur d'objets** affiche les objets et les propriétés d'objet qui ont été mises à jour dans le modèle.
- Modifiez la limite prédéfinie en entrant un nombre dans la zone, par exemple . Cliquez ensuite sur  .
Le nombre que vous entrez dans la boîte devient la limite par défaut pour afficher les objets dans le **Navigateur d'objets**.
- Faites une autre sélection.

Vous pouvez également définir la limite dans l'**Organisateur Paramètres**.


Cliquez sur  dans l'angle supérieur droit de l'**Organisateur** et accédez à l'onglet **Synchronisation**.

Affichage d'un autre gabarit de propriété

Sélectionnez un autre gabarit dans la liste de gabarits pour afficher la même sélection d'objet avec un gabarit différent.



Définition du gabarit de propriétés par défaut


1. Cliquez sur  dans l'angle supérieur droit de l'**Organisateur** pour ouvrir les **Paramètres**.
2. Sélectionnez un gabarit dans la liste des gabarits de propriétés et cliquez sur **Définir par défaut**.
3. Cliquez sur **Modifier** pour enregistrer votre sélection.

Le bouton **Définir par défaut** est masqué lorsque le gabarit par défaut est ouvert. Lorsque vous sélectionnez un autre gabarit, le bouton est à nouveau affiché.


Épinglage du gabarit en cours dans le Navigateur d'objets

Épingler un gabarit permet de maintenir le gabarit sélectionné visible dans le **Navigateur d'objets**.





Lorsque vous épinglez un gabarit et sélectionnez différentes catégories pour afficher les objets du modèle dans le **Navigateur d'objets**, le gabarit épinglé est conservé même si un autre gabarit a été défini pour la catégorie sélectionnée. Cette fonction est utile si vous souhaitez comparer différentes catégories en utilisant un gabarit spécifique.

1. Cliquez sur  pour épingler le gabarit en cours dans le **Navigateur d'objets**.

Vous pouvez néanmoins sélectionner un autre gabarit dans la liste de gabarits. La fonction « épingler » permet de toujours maintenir visible le dernier gabarit sélectionné.





Cliquez sur  pour relâcher le gabarit.

Groupement des propriétés d'objet

1. Cliquez sur , puis sélectionnez **Grouper** .
Le **Navigateur d'objets** affiche une ligne de regroupement.
2. Sélectionnez un en-tête de colonne de propriété et faites glisser la colonne jusqu'à la ligne de regroupement.
3. Cliquez sur , puis sélectionnez **Grouper**  pour masquer la ligne de regroupement.

Pour plus d'informations, voir [Groupement des propriétés d'objet dans l'Organisateur \(page 14\)](#).



Affichage du contenu des assemblages




1. Cliquez sur , puis sélectionnez **Afficher le contenu**  pour afficher les objets les assemblages, les éléments béton ou les unités de coulage qui sont actuellement répertoriés dans le **Navigateur d'objets**.
Les niveaux hiérarchiques des assemblages, éléments béton et unités de coulage sont affichés dans différentes nuances de bleu.
2. Cliquez sur , puis sélectionnez **Afficher le contenu**  pour masquer le contenu de l'assemblage.
Les niveaux hiérarchiques des assemblages, des éléments béton et des unités de coulage sont également supprimés lorsque vous triez et groupez des objets dans le **Navigateur d'objets**. Les objets apparaissant dans le **Navigateur d'objets** restent les mêmes.

Combinaison des lignes identiques

Vous pouvez combiner les lignes qui possèdent les mêmes valeurs de propriété dans la vue **Navigateur d'objets**. Lorsque vous combinez les lignes, le **Navigateur d'objets** affiche une colonne **Quantité** qui indique le nombre de lignes ayant été combinées.

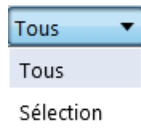
Vous pouvez également choisir d'afficher une valeur de propriété unique ou la somme des valeurs de propriété dans une colonne. La somme des valeurs représente la valeur unique multipliée par le nombre de lignes combinées.

1. Cliquez sur , puis sélectionnez **Combiner des lignes identiques** .
Les lignes combinées sont affichées même si vous sélectionnez une autre catégorie dans **Catégories**.

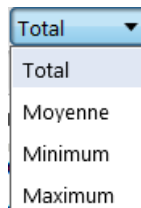
2. Si nécessaire, cliquez sur **Modifier** pour inclure les lignes combinées dans le gabarit de propriété.
3. Pour afficher la somme des valeurs de propriété dans une colonne, cliquez sur  dans l'angle supérieur droit de l'**Organisateur** pour ouvrir les **Paramètres**, sélectionnez la propriété sous **Colonnes** et définissez l'option **Afficher dans des lignes combinées** sur **Résultat**.
4. Cliquez sur  et sélectionnez  pour supprimer les lignes combinées.

Affichage des résultats calculés des valeurs de propriété d'objet dans la ligne de somme

1. Choisissez si le **Navigateur d'objets** calcule les résultats à partir de l'ensemble des lignes ou des lignes sélectionnées.







2. Choisissez si le **Navigateur d'objets** affiche les valeurs calculées totales, moyennes, minimales ou maximales.



Pour plus d'informations, voir [Calcul des valeurs de propriété dans l'Organisateur \(page 16\)](#).

Utilisation des couleurs pour visualiser les groupes du Navigateur d'objets dans le modèle






1. Cliquez sur , puis sélectionnez **Grouper** .
2. Sélectionnez un en-tête de colonne de propriété et faites glisser la colonne jusqu'à la ligne de regroupement.
3. Cliquez sur  et sélectionnez la commande **Jeu de couleurs** .
Le **Navigateur d'objets** répertorie les jeux de couleurs qui sont disponibles.


4. Cliquez sur la commande **Grouper** pour sélectionner le jeu actuel, ou sélectionnez un jeu de couleurs parmi ceux qui sont disponibles.
5. Cliquez sur  et sélectionnez une commande autre que **Grouper** pour supprimer les couleurs.


L'**Organisateur** attribue les couleurs aux groupes affichés dans le **Navigateur d'objets**. Le premier groupe du **Navigateur d'objets** obtient la première couleur du jeu de couleurs, le groupe suivant la deuxième couleur, etc. Les objets aux niveaux les plus bas du groupe sont affichés sur le modèle à l'aide de la couleur qui leur est affectée.

Pour plus d'informations, voir [Création d'un jeu de couleurs dans l'Organisateur \(page 31\)](#).

Affichage des catégories, et des unions et intersections de catégories

1. Sélectionnez plusieurs catégories dans l'arborescence.
2. Cliquez sur , puis sélectionnez l'une des options suivantes :
 -  **Automatisé** est la valeur par défaut.
Automatisé affiche l'union du contenu d'objet des catégories appartenant à la même branche de catégories et l'intersection du contenu d'objet des catégories appartenant à des branches de catégories différentes.
 -  **Séparer les catégories** affiche les objets par catégorie.
Automatisé ajoute la structure de la catégorie à **Navigateur d'objets**.
 - 
Union des catégories
Le **Navigateur d'objets** affiche l'union du contenu d'objet des catégories sélectionnées.
 - 
Intersection des catégories
Le **Navigateur d'objets** affiche l'intersection du contenu d'objet des catégories sélectionnées.







Vous pouvez également cliquer sur  au bas de **Catégories**. Le panneau de sélection indique l'union ou l'intersection des catégories sélectionnées, en fonction de ce que vous avez sélectionné. Faites glisser des catégories vers la zone pour modifier les unions et les intersections.

Lorsque vous affichez des unions et des intersections à l'aide du panneau de sélection, vérifiez que le bouton **Afficher les catégories dans le navigateur d'objets**  n'est pas actif.


Liste des catégories d'objets

1. Sélectionnez une ou plusieurs lignes dans le **Navigateur d'objets**.
2. Cliquez avec le bouton droit de la souris et sélectionnez **Répertorier les catégories**.
La liste de catégories affiche toutes les catégories contenant au moins un des objets sélectionnés.
3. Cliquez sur une catégorie dans la liste pour la mettre en surbrillance dans les **Catégories**.

Conserve la vue en cours dans le Navigateur d'objets et suppression d'objets et de catégories de la vue

1. Cliquez sur  et sélectionnez  pour conserver la vue en cours.
Vos nouvelles sélections dans le modèle ou dans les catégories sont ajoutées à la vue du **Navigateur d'objets**.
2. Supprimez des objets et des catégories de la vue :
 - Pour supprimer un objet, cliquez avec le bouton droit de la souris, puis sélectionnez **Supprimer de la vue**.
 - Pour supprimer une catégorie, cliquez sur , puis sélectionnez  **Séparer les catégories**. Cliquez avec le bouton droit de la souris, puis sélectionnez **Supprimer de la vue**.
3. Cliquez sur  et sélectionnez  pour relâcher la vue.

Sélection des boutons de commande affichés dans le Navigateur d'objets

1. Cliquez sur  dans l'angle supérieur droit de l'**Organisateur** pour ouvrir les **Paramètres**.
2. Accédez à l'onglet **Barre d'outils**.
3. Sélectionnez les boutons que vous souhaitez afficher dans la barre d'outils du **Navigateur d'objets**.




4. Fermez la boîte de dialogue **Paramètres**.

Modification de l'ordre des colonnes

Sélectionnez un en-tête de colonne de propriété et faites-le glisser sur l'en-tête de colonne de l'emplacement souhaité.

Modification de l'ordre de tri

1. Cliquez sur un en-tête de colonne pour afficher l'ordre de tri.
Par défaut, l'ordre de tri est croissant. Vous pouvez modifier la direction par défaut dans les **Paramètres**, cliquez sur  dans l'angle supérieur droit de l'**Organisateur**.
2. Cliquez à nouveau sur l'en-tête de colonne pour modifier l'ordre de tri.


Voir aussi

[Définition d'unités dans l'Organisateur \(page 18\)](#)


[Les catégories dans l'organisateur \(page 34\)](#)

Groupement des propriétés d'objet dans l'Organisateur

Vous pouvez trier les objets affichés dans le **Navigateur d'objets** en regroupant les objets en fonction de leurs propriétés. Vous pouvez regrouper les propriétés d'objet dans le **Navigateur d'objets** et dans les **Organisateur Paramètres**. Le groupement que vous avez défini dans **Paramètres** est utilisé dans un gabarit de propriétés lorsque vous l'enregistrez.

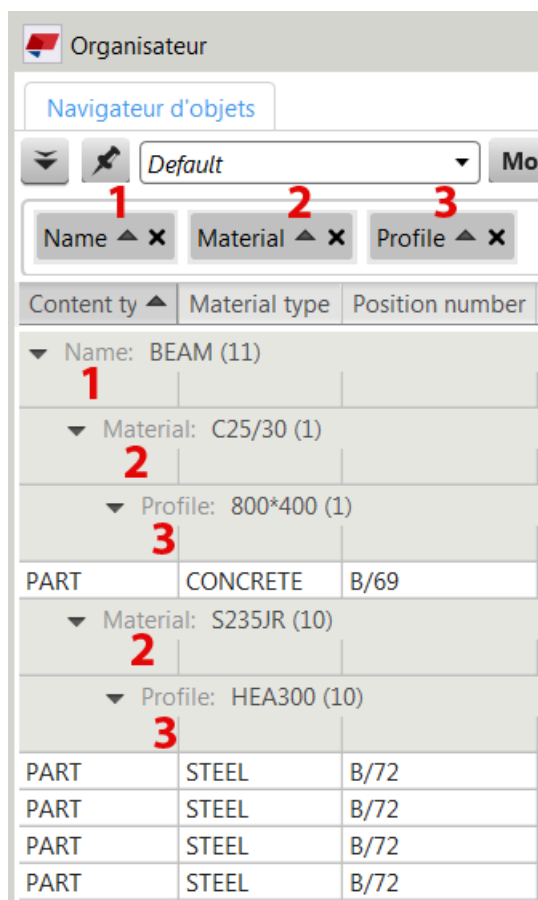
1. Pour ouvrir l'**Organisateur**, cliquez sur **Gestion** dans le ruban et cliquez ensuite sur **Organisateur**.
2. Sélectionnez des objets dans le modèle ou sélectionnez une catégorie pour afficher les objets dans le **Navigateur d'objets**.
3. Cliquez sur  et sélectionnez **Grouper**.
4. Faites glisser une ou plusieurs colonnes de propriété jusqu'à la ligne de regroupement.

Les objets sont regroupés en fonction de l'ordre des propriétés dans la ligne de regroupement, de gauche à droite.

Dans les **Paramètres** de l'**Organisateur**, la ligne de regroupement est toujours disponible. Pour ouvrir les **Paramètres**, cliquez sur  dans l'angle supérieur droit de l'**Organisateur**.


Lorsque vous regroupez des propriétés d'objets dans les **Paramètres**, le regroupement s'affiche simultanément dans le **Navigateur d'objets** si la ligne de regroupement est visible.

Dans l'exemple ci-dessous, le premier niveau de regroupement est **Nom**, le second niveau est **Matériau** et le troisième, **Profil**.



The screenshot shows the 'Organisateur' window with a 'Navigateur d'objets' tab. At the top, there is a search bar with 'Default' and a 'Mo' button. Below it, three columns are visible: 'Name', 'Material', and 'Profile', each with an upward arrow and a close 'x' button. Red numbers 1, 2, and 3 are placed above these column headers. The main area displays a tree view of objects. The first level is 'Name: BEAM (11)' with a red '1' below it. The second level is 'Material: C25/30 (1)' with a red '2' below it. The third level is 'Profile: 800*400 (1)' with a red '3' below it. Below this, a table shows the following data:

Content ty	Material type	Position number
▼ Name: BEAM (11)		
▼ Material: C25/30 (1)		
▼ Profile: 800*400 (1)		
PART	CONCRETE	B/69
▼ Material: S235JR (10)		
▼ Profile: HEA300 (10)		
PART	STEEL	B/72
PART	STEEL	B/72
PART	STEEL	B/72
PART	STEEL	B/72

5. Suivez l'une des procédures ci-dessous :
 - a. Faites glisser les propriétés d'objet dans la ligne de regroupement pour modifier l'ordre du groupement.
 - b. Cliquez sur une propriété d'objet dans la ligne de regroupement pour modifier le sens de tri.
 - c. Cliquez sur **Supprimer le regroupement**  pour supprimer une propriété d'objet de la ligne de regroupement.

Vous pouvez également faire glisser la propriété d'objet pour la ramener dans la ligne d'en-tête de colonne. Lorsque vous faites glisser la propriété, elle est déposée à l'emplacement où vous la faites glisser.
6. Cliquez sur **Modifier** pour inclure le regroupement dans le gabarit.
7. Pour enregistrer de façon permanente le regroupement dans le gabarit, enregistrez le modèle Tekla Structures.

CONSEIL Lorsque vous avez regroupé des objets dans **Navigateur d'objets**, vous pouvez créer un camembert pour afficher le rapport du nombre d'objets inclus dans les groupes. Appuyez sur **Alt + F12** pour créer le camembert. Vous pouvez copier le camembert dans n'importe quel document à l'aide des commandes de copie **Ctrl+C** et **Ctrl+V**.


Voir aussi


[Création d'un gabarit de propriétés dans l'Organisateur \(page 24\)](#)

[Affichage des propriétés d'objets dans l'Organisateur \(page 6\)](#)

Calcul des valeurs de propriété dans l'Organisateur

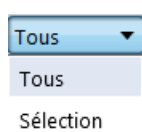
Le **Navigateur d'objets** affiche les valeurs de propriété d'objet calculées totales, moyennes, minimum ou maximum dans une ligne de somme. Vous pouvez sélectionner les valeurs qui doivent être affichées et spécifier si les valeurs sont calculées pour toutes les lignes ou seulement pour les lignes sélectionnées dans le **Navigateur d'objets**.

Cliquez sur **Recharger la vue**  dans **Navigateur d'objets** lorsque vous voulez afficher les dernières valeurs de la propriété provenant du modèle. Une fois que vous avez consulté la propriété d'un objet, celle-ci sera mise à jour dans la base de données **Organisateur** lors de la synchronisation.

REMARQUE La synchronisation de **Organisateur**  met à jour toutes les propriétés des objets modifiés dans la base de données de **l'Organisateur**. Vous n'avez pas besoin de recharger le

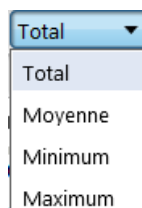
Navigateur d'objets si vous modifiez la sélection du modèle, ou si vous sélectionnez une autre catégorie ou un autre gabarit de propriétés. Une fois que vous avez synchronisé l'**Organisateur**, les propriétés d'objet sont à jour jusqu'à ce que vous apportiez des modifications au modèle.

1. Pour ouvrir l'**Organisateur**, cliquez sur **Gestion** dans le ruban et cliquez ensuite sur **Organisateur**.
2. Sélectionnez des objets dans le modèle ou sélectionnez une catégorie pour afficher les objets dans le **Navigateur d'objets**.
3. Choisissez si le **Navigateur d'objets** calcule les résultats à partir de l'ensemble des lignes ou des lignes sélectionnées.





Tous est la valeur par défaut.

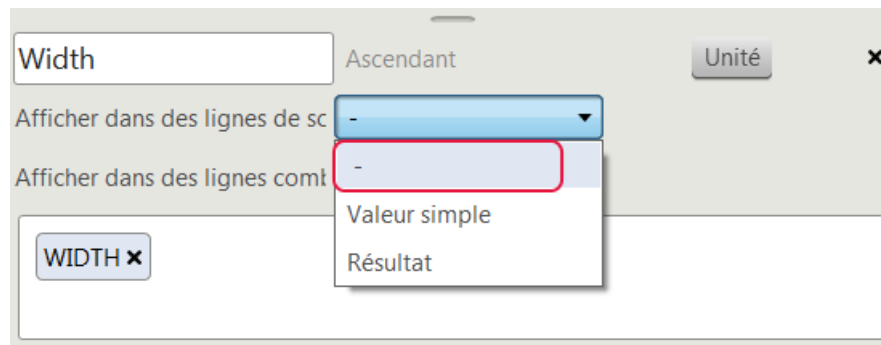
4. Si vous sélectionnez **Sélection**, sélectionnez les lignes dans le **Navigateur d'objets**.
5. Sélectionnez une option de valeur dans la liste :



Les valeurs sont affichées en bas de la ligne de somme. La valeur correspond au résultat arrondi des valeurs de propriété d'objet précises.

REMARQUE Par défaut, le **Navigateur d'objets** affiche les valeurs calculées des propriétés pour lesquelles il semble utile de calculer les résultats. Si vous ne souhaitez pas afficher la valeur calculée d'une propriété,

cliquez sur  dans l'angle supérieur droit de l'**Organisateur** pour ouvrir les **Paramètres** et définir l'option **Afficher dans des lignes de somme** sur -. Rechargez  la vue du **Navigateur d'objets**.




Voir aussi

[Affichage des propriétés d'objets dans l'Organisateur \(page 6\)](#)

[Définition d'unités dans l'Organisateur \(page 18\)](#)


Définition d'unités dans l'Organisateur

Les unités par défaut dans Tekla Structures dépendent des paramètres dans **Fichier --> Paramètres --> Options --> Unités et décimales**. Vous pouvez modifier ces paramètres par défaut dans l'**Organisateur** pour afficher un système d'unités, un type d'unité et une précision différents dans le **Navigateur d'objets** et dans les **Catégories**.

1. Pour ouvrir l'**Organisateur**, cliquez sur **Gestion** dans le ruban et cliquez ensuite sur **Organisateur**.
2. Cliquez sur  dans l'angle supérieur droit de l'**Organisateur** pour ouvrir les **Paramètres**.
3. Accédez à l'onglet **Unités**.
4. Sélectionnez un système d'unités dans la liste.
5. Sélectionnez une unité dans la liste.
6. Sélectionnez une précision dans la liste.

Utilisez l'option de précision pour **Autres** si vous souhaitez définir la précision des quantités autres que la distance, la surface, le volume ou le poids.

REMARQUE Vous pouvez définir l'unité d'une colonne de propriété individuelle dans

les **Paramètres**  de l'**Organisateur** en cliquant sur **Unité** dans la colonne. Ces paramètres individuels remplacent les paramètres de l'onglet **Unités**. Les paramètres individuels sont utiles, par exemple si vous souhaitez afficher la longueur en unités impériales et métriques dans un gabarit.

Voir aussi

[Affichage des propriétés d'objets dans l'Organisateur \(page 6\)](#)

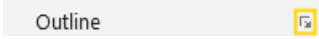

[Calcul des valeurs de propriété dans l'Organisateur \(page 16\)](#)


1.2 Export des valeurs de propriété d'objet à partir de l'Organisateur

Vous pouvez exporter des valeurs de propriété d'objet depuis le **Navigateur d'objets** vers Microsoft Excel afin de poursuivre le traitement. Les colonnes de propriété dans le **Navigateur d'objets** sont exportées exactement telles qu'elles sont affichées. Vous pouvez utiliser les gabarits prédéfinis par défaut d'Excel ou créer vos propres gabarits Excel pour l'export.

Vérifiez que Microsoft Excel est bien installé sur votre ordinateur.

Si vous souhaitez créer vos propres gabarits, créez d'abord un répertoire `\ProjectOrganizerData\ExcelTemplates` situé dans le répertoire du modèle courant, projet, de l'entreprise ou le répertoire système, puis enregistrez-y les gabarits. Vous pouvez sélectionner votre gabarit dans la liste de gabarits disponibles de la boîte de dialogue **Exporter les données vers Excel**.

-
- CONSEIL** • Si vous souhaitez placer les propriétés d'objets à un endroit particulier dans le gabarit Excel, modifiez le gabarit en saisissant `%&O%&` dans la cellule où le placement des données doit commencer, puis enregistrez le gabarit.
- Vous pouvez également définir dans le gabarit Excel comment les lignes récapitulatives sont affichées : au-dessus ou en dessous des lignes d'objet. Accédez à l'onglet **Données** dans le gabarit Excel, cliquez sur la petite flèche dans la zone **Contour**  `Outline` , sélectionnez le paramètre nécessaire et cliquez sur **OK**. Enregistrez ensuite le gabarit.

-
1. Pour ouvrir **l'Organisateur**, cliquez sur **Gestion** dans le ruban et cliquez ensuite sur **Organisateur**.
 2. Sélectionnez des objets dans le modèle ou dans les catégories pour afficher les objets et leurs propriétés dans le **Navigateur d'objets**.
 3. Sélectionnez un gabarit de propriété approprié.
 4. Cliquez sur  et sélectionnez **Exporter**.
 5. Sélectionnez un gabarit Excel dans la liste des gabarits disponibles ou cliquez sur **Parcourir** pour sélectionner un autre gabarit.

Si vous ne sélectionnez aucun gabarit, le gabarit Excel par défaut est utilisé pour l'exportation.

Le **Navigateur d'objets** affiche la liste de tous les gabarits Excel disponibles pour l'export dans les répertoires suivants :

- Répertoire du modèle courant
- Répertoire projet (XS_PROJECT)
- Répertoire société (XS_FIRM)
- Répertoire système (XS_SYSTEM)

6. Sélectionnez une ou plusieurs options d'export :

- **Mettre à jour les propriétés de l'objet depuis le modèle** est sélectionné par défaut.

Les dernières propriétés d'objet du modèle sont mises à jour dans le **Navigateur d'objets** pour l'export.

- **Exporter sans en-têtes de colonne**

Choisissez si vous souhaitez effectuer l'export avec ou sans l'en-tête de colonne du **Navigateur d'objets**.

Cette option sert notamment lorsque votre gabarit Excel inclut des en-têtes de colonnes prédéfinies.

- **Exporter uniquement les lignes récapitulatives**

Choisissez si vous souhaitez exporter uniquement les lignes récapitulatives du **Navigateur d'objets**.

7. Cliquez sur **Exporter**.

Microsoft Excel s'ouvre automatiquement. Les valeurs de regroupement, les lignes combinées et les valeurs calculées (total, moyenne, minimum et maximum) sont également exportées.

Exemple : Export des propriétés du projet

Vous pouvez automatiquement inclure n'importe quelle propriété de projet dans l'export d'une propriété objet. Pour ce faire, vous devez créer un gabarit de propriété distinct pour les propriétés du projet et le nommer `W_Project_data`.

REMARQUE Vous devez nommer ce gabarit `W_Project_data`.

1. Définissez les propriétés du projet dans **Fichier --> Propriétés du projet** . Dans cet exemple, vous saisissez le nom du projet, le constructeur du projet ainsi qu'un commentaire projet dans les attributs utilisateur.

Propriétés du projet

Général

Numéro de projet

Nom

Constructeur

Objet

Dessinateur

Emplacement

Adresse

Boîte postale

Ville

Zone

Code postal

Pays

Date de début

Date de fin

Info 1

Info 2

Description (0/78)

GUID: 17a26007-41e2-486d-9e2c-f38aa88cdb45

Points de base


Emplacement par

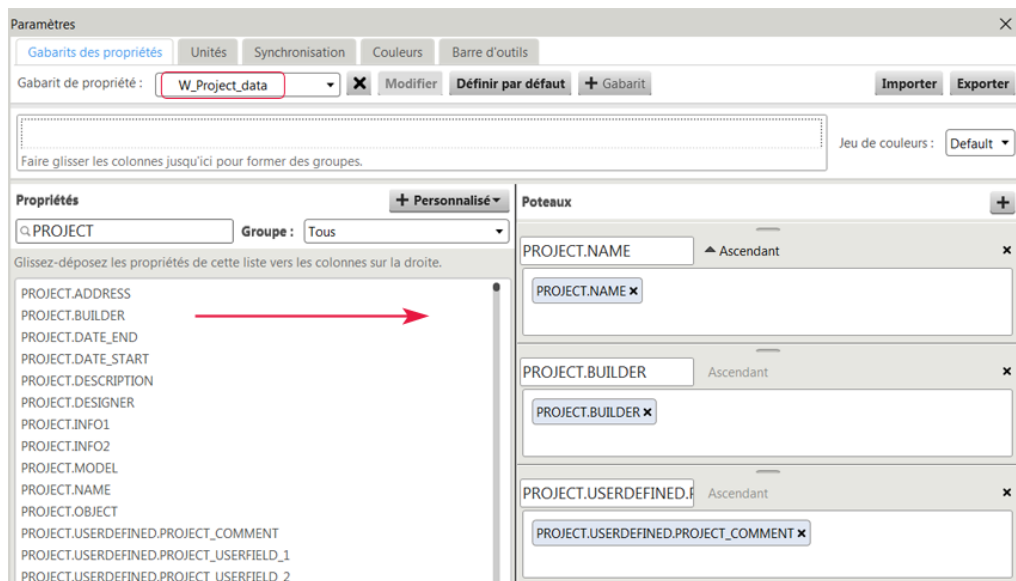
Attributs

Attributs utilisateur

2. Dans l'**Organisateur**, créez un gabarit de propriété (page 24) pour les propriétés du projet que vous avez définies ci-dessus. Dans cet exemple, vous ajoutez uniquement les propriétés du projet au gabarit.


Vous pouvez ajouter toutes les propriétés dans le gabarit. Notez cependant que l'**Organisateur** ajoute à la liste la première valeur aléatoire trouvée pour la propriété. Par conséquent, n'ajoutez dans le gabarit que les propriétés qui ont la même valeur pour tous les objets. Par exemple, vous pouvez ajouter `PHASE` dans le gabarit si tous les objets que vous voulez inclure dans la liste appartiennent à la même phase.

- a. Cliquez sur  dans l'angle supérieur droit de l'**Organisateur** pour ouvrir les **Paramètres** et cliquez sur **Gabarit**.
- b. Nommez le gabarit comme `W_Project_data` et sélectionnez **Gabarit vierge**.
- c. Cliquez sur **Créer**.
- d. Faites glisser les propriétés de projet `PROJECT.NAME`, `PROJECT.BUILDER` et `PROJECT.USERDEFINED.PROJECT_COMMENT` vers les colonnes de propriété.
- e. Cliquez sur **Modifier** pour enregistrer le gabarit.




3. Ajoutez les propriétés du projet au gabarit Excel que vous utiliserez lors de l'export, puis enregistrez le gabarit.

Vous pouvez copier les en-têtes de colonne du gabarit de propriétés et les ajouter n'importe où dans le gabarit Excel, voir l'exemple ci-dessous.


 PO Box 1, Street address 1, 12345 City 1 Tel. 555 1234567, Fax 555 7654321 Email: first.last@company.com			
Project name:	PROJECT.NAME	Project number:	Author: PROJECT.BUILDER
Project address:		List date:	PROJECT.USERDEFINED.PROJECT_COMMENT

REMARQUE Si vous ajoutez un type de propriété `DATE` au gabarit Excel, modifiez le format de la cellule Excel en `Date` pour afficher la date correctement. Un type de propriété `DATE` est une propriété dont le nom comporte `DATE`.

REMARQUE Si vous souhaitez ajouter la propriété `DATE` à votre gabarit de propriétés pour ajouter la date actuelle, vous devez changer le nom de l'en-tête de la colonne pour qu'il soit différent de `DATE`. Par exemple, changez-le en `DATE1` et utilisez le même texte (`DATE1`) dans le gabarit Excel.

4. Exportez les propriétés objet et les propriétés du projet depuis l'**Organisateur**.
 - a. Sélectionnez des objets dans le modèle ou les catégories pour afficher les objets dans le **Navigateur d'objets**.
 - b. Sélectionnez un gabarit de propriétés que vous souhaitez utiliser lors de l'export, par exemple, **Défaut** ou **Armature**.
 - c. Cliquez sur  et sélectionnez **Exporter**.
 - d. Sélectionnez le gabarit Excel que vous avez modifié précédemment et cliquez sur **Exporter**.

Les valeurs des propriétés du projet que vous avez ajoutées au gabarit Excel sont affichées dans le fichier Excel exporté.


 PO Box 1, Street address 1, 12345 City 1 Tel. 555 1234567, Fax 555 7654321 Email: first.last@company.com										
Project name:	Trimble Demo House	Project number:	Author: Constructeur							
Project address:		List date:	Revision date: Commentaire							
Compte	Name	Content type	Material type	Material	Height / mm	Length / mm	Width / mm	Volume / m3	Weight / t	Phase
3	BEAM	PART	STEEL	S235JR	290	3 600	300	0	0,318	1
2	BEAM	PART	STEEL	S235JR	290	3 000	300	0	0,265	1
1	BEAM	PART	STEEL	S235JR	290	6 997	300	0,1	0,618	1
1	BEAM	PART	STEEL	S235JR	290	7 200	300	0,1	0,636	1
7	COLUMN	PART	STEEL	S235JR	390	7 200	300	0,1	0,899	1
Total						81 397		1,2	9,028	
Tous les objets du tableau :										
14										

Voir aussi


[Export d'un gabarit de propriétés depuis l'Organisateur \(page 33\)](#)

1.3 Création d'un gabarit de propriétés dans l'Organisateur

Vous pouvez créer des gabarits de propriétés dans l'**Organisateur** pour afficher les propriétés des objets du modèle sélectionnés dans le **Navigateur d'objets**. Vous pouvez, par exemple, créer des gabarits pour différents types d'objet et groupes d'objets, et inclure les propriétés d'objet requises dans le gabarit. Vous pouvez regrouper et trier les propriétés dans le gabarit. Vous pouvez également modifier les gabarits existants.

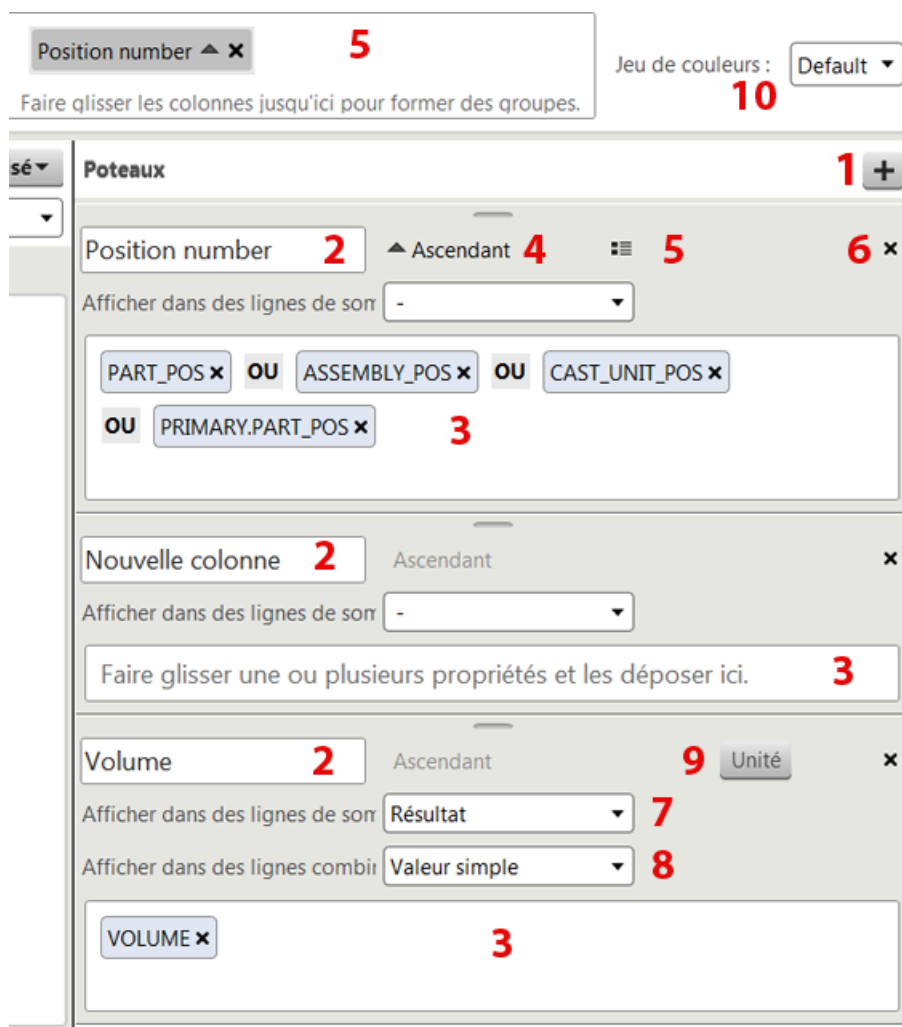
1. Pour ouvrir l'**Organisateur**, cliquez sur **Gestion** dans le ruban et cliquez ensuite sur **Organisateur**.
2. Cliquez sur  dans l'angle supérieur droit de l'**Organisateur** pour ouvrir les **Paramètres**.
3. Si vous souhaitez créer le nouveau gabarit de propriété à partir d'un gabarit en cours, sélectionnez le gabarit dans la liste de gabarits.

Vous pouvez modifier un gabarit existant en le sélectionnant dans la liste de gabarits, puis en modifiant les propriétés de celui-ci.



4. Cliquez sur .
5. Entrez un nom unique pour le gabarit de propriétés.
L'option **Créer** est grisée si vous entrez le nom d'un gabarit existant.
6. Indiquez si le gabarit est créé à partir du gabarit en cours ou en tant que gabarit vide.
7. Cliquez sur **Créer**.

Les gabarits de propriétés sont enregistrés dans la base de données ProjOrg du répertoire \ProjectOrganizer dans le répertoire modèle. Les gabarits de propriétés enregistrés sont affichés dans la liste des gabarits de propriétés.

8. Effectuez l'une des opérations suivantes pour définir les propriétés du modèle :



Option sur la capture d'écran	Description
1	Créez une nouvelle colonne de propriété.
2	Nommez une nouvelle colonne de propriété ou renommez-en une.
3	Faites glisser une ou plusieurs propriétés d'objet de la liste des propriétés vers une colonne de propriété. Les propriétés sont lues à partir du fichier environment.db du répertoire modèle. Si vous avez besoin de propriétés qui ne sont pas disponibles dans la liste (des propriétés d'objet de référence, par exemple), vous pouvez les créer dans l' Organisateur en tant que propriétés personnalisées (page 27) .

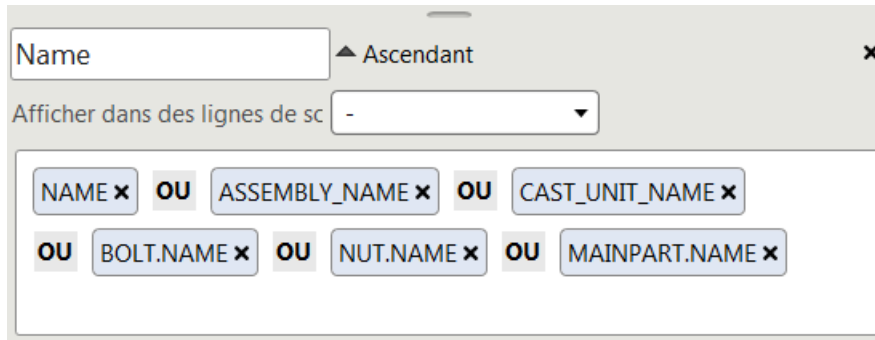
Option sur la capture d'écran	Description
	<p>Vous pouvez utiliser le champ de recherche pour trouver facilement les propriétés adéquates.</p> <p>Dans la liste Groupe, vous pouvez sélectionner une option pour afficher uniquement certaines propriétés, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sélectionnez Récent pour afficher les propriétés utilisées et créées récemment. • Sélectionnez Personnalisé pour afficher les propriétés importées et les propriétés que vous avez créées dans l'Organisateur. • Sélectionnez Gabarits des propriétés pour afficher les propriétés utilisées dans les gabarits de propriétés de votre modèle.
4	Cliquez sur Ascendant ou Descendant pour modifier l'ordre de tri dans une colonne de propriété.
5	Faites glisser une colonne de propriété jusqu'à la ligne de regroupement. L'icône de regroupement  est affichée dans la colonne de propriété.
6	Supprimez une colonne de propriété.
7	<p>Sélectionnez la valeur de propriété affichée dans la ligne de somme dans le Navigateur d'objets :</p> <ul style="list-style-type: none"> • - (moins) n'affiche aucune valeur. • Valeur simple affiche une valeur simple de propriété. La valeur simple s'affiche si tous les objets ont la même valeur de propriété dans la colonne. • Résultat affiche la somme de toutes les valeurs de propriété de la colonne.
8	<p>Sélectionnez les valeurs de propriété affichées dans les lignes combinées dans le Navigateur d'objets :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valeur simple affiche une valeur simple de propriété. • Résultat affiche la somme des valeurs de propriété.
9	Cliquez sur  pour définir l'unité et la précision de l'unité pour une colonne de propriété.
10	Sélectionnez un jeu de couleurs (page 31) pour le gabarit.

9. Cliquez sur **Modifier** pour enregistrer les propriétés du gabarit.
10. Pour enregistrer de façon permanente le gabarit et les modifications que vous y avez apportées, enregistrez le modèle Tekla Structures.

Exemple d'utilisation de plusieurs propriétés d'objet

Il peut s'avérer utile d'avoir plusieurs propriétés d'objet dans une colonne. Vous avez ainsi l'assurance de trouver la valeur de propriété adéquate pour différents types d'objet.

Par exemple, vous pouvez inclure différentes propriétés de nom dans la colonne **Nom**. Le **Navigateur d'objets** affiche `NAME` pour les pièces, `ASSEMBLY_NAME` pour les assemblages, `CAST_UNIT_NAME` pour les éléments béton, etc.



Lorsque vous recherchez des propriétés, le **Navigateur d'objets** utilise l'ordre, de gauche à droite, dans lequel les propriétés sont affichées dans la colonne. Dès qu'une valeur est trouvée, les autres propriétés de la colonne sont ignorées.


Voir aussi

[Création d'une formule personnalisée dans l'Organisateur \(page 29\)](#)

Création d'une propriété personnalisée dans l'Organisateur

Vous pouvez créer vos propres propriétés dans l'**Organisateur** et les utiliser dans les colonnes de propriété de la même manière que n'importe quelle autre propriété. Si vous souhaitez utiliser les propriétés dans le modèle, vous pouvez les ajouter aux objets du modèle dans les catégories de propriété.

Certaines propriétés d'objet, notamment celles des objets du modèle de référence, ne sont pas automatiquement disponibles dans l'**Organisateur**. Pour utiliser ces propriétés dans l'**Organisateur**, créez-les en tant que propriétés personnalisées.

1. Pour ouvrir l'**Organisateur**, cliquez sur **Gestion** dans le ruban et cliquez ensuite sur **Organisateur**.
2. Cliquez sur  dans l'angle supérieur droit de l'**Organisateur** pour ouvrir les **Paramètres**.
3. Cliquez sur **Personnalisé**.

4. Sélectionnez **Propriété**.

5. Entrez un nom pour la propriété dans la zone **Nom**.

Ce nom s'affiche dans la liste des propriétés. Assurez-vous qu'aucun espace ne se situe avant ou après le nom.

6. Entrez le nom exact de la propriété dans le champ **Propriété**.

L'**Organisateur** utilise ce nom pour rechercher la valeur de propriété. Assurez-vous qu'aucun espace ne se situe avant ou après le nom. Pour les propriétés de type **Attribut utilisateur**, la longueur maximum est de 19 caractères.

REMARQUE Pour les propriétés des objets du modèle de référence, vous devez ajouter `EXTERNAL.` au début du nom de la propriété, par exemple, `EXTERNAL.Tekla Reinforcement.Rebar Mark`. Vous pouvez copier le nom exact de la propriété à partir de la boîte de dialogue **Info objet**, par exemple.

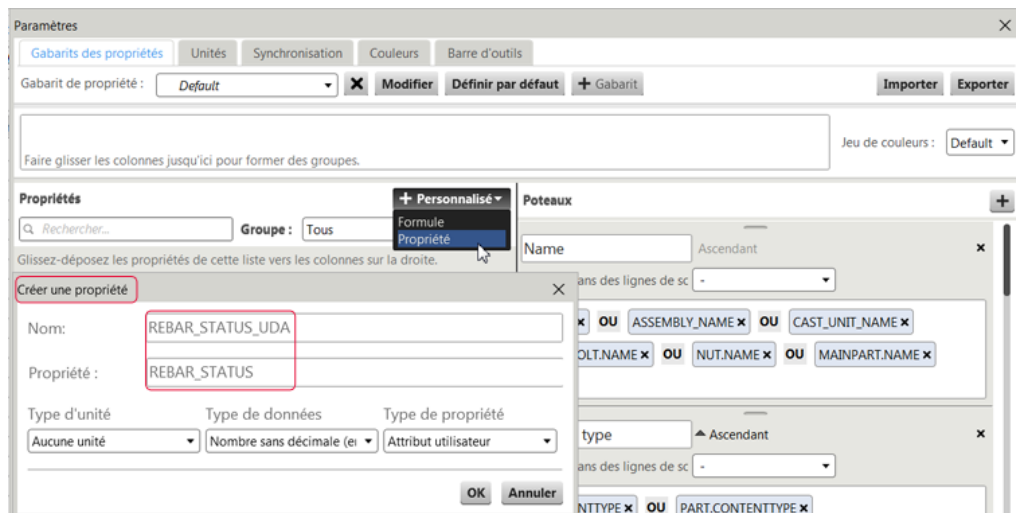
7. Sélectionnez un type d'unité pour la propriété.

L'**Organisateur** sélectionne automatiquement la valeur par défaut du **Type de données** du type d'unité. Vous pouvez modifier le type de données.

8. Sélectionnez un type de données pour la propriété.

9. Sélectionnez un type de propriété pour la propriété.

Utilisez **Attribut utilisateur** lorsque vous créez des propriétés que vous ajoutez au modèle.



10. Cliquez sur **OK**.

Les propriétés personnalisées sont affichées dans la liste de propriétés dans le groupe **Personnalisé**. Les propriétés **Attribut utilisateur** s'affichent


également dans le groupe **Attribut utilisateur**. Vous pouvez modifier et supprimer des propriétés personnalisées en cliquant avec le bouton droit de la souris sur la propriété.


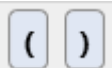

Voir aussi

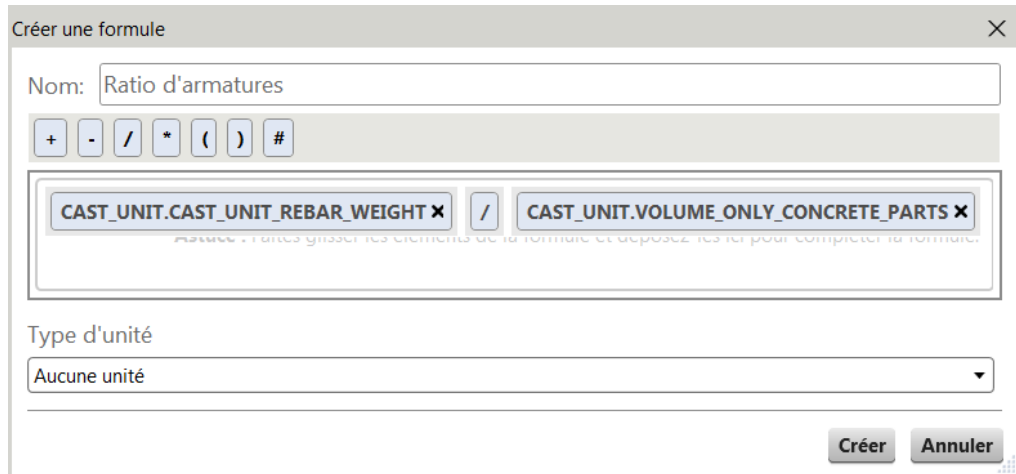
[Création d'un gabarit de propriétés dans l'Organisateur \(page 24\)](#)

Création d'une formule personnalisée dans l'Organisateur

Vous pouvez créer des formules mathématiques simples en utilisant les propriétés d'objet qui sont disponibles dans l'**Organisateur**. Vous pouvez, par exemple, calculer des surfaces spécifiques à certains types d'objet. Vous pouvez ajouter des formules à des colonnes de propriété de la même manière que des propriétés d'objet. Vous pouvez également utiliser des formules dans les propriétés d'objet lorsque vous créez des catégories de propriété.

1. Pour ouvrir l'**Organisateur**, cliquez sur **Gestion** dans le ruban et cliquez ensuite sur **Organisateur**.
2. Cliquez sur  dans l'angle supérieur droit de l'**Organisateur** pour ouvrir les **Paramètres**.
3. Cliquez sur **Personnalisé**.
4. Sélectionnez **Formule**.
5. Entrez un nom pour la formule.
Assurez-vous qu'aucun espace n'est inséré avant ou après le nom.
6. Saisissez un nom de propriété dans la fenêtre de recherche de la boîte de dialogue **Paramètres** pour rechercher une propriété.
Vous pouvez également sélectionner une option de la liste **Groupe** afin d'affiner la sélection des propriétés affichées dans la liste de propriétés.
7. Faites glisser les propriétés requises dans le champ de formule de la boîte de dialogue **Créer une formule**.
8. Faites glisser les opérateurs mathématiques requis vers le champ de formule et placez-les entre les propriétés.

-  pour ajouter les signes des principales opérations mathématiques.
-  pour ajouter des parenthèses.
-  pour ajouter une zone dans laquelle vous pouvez saisir un nombre.



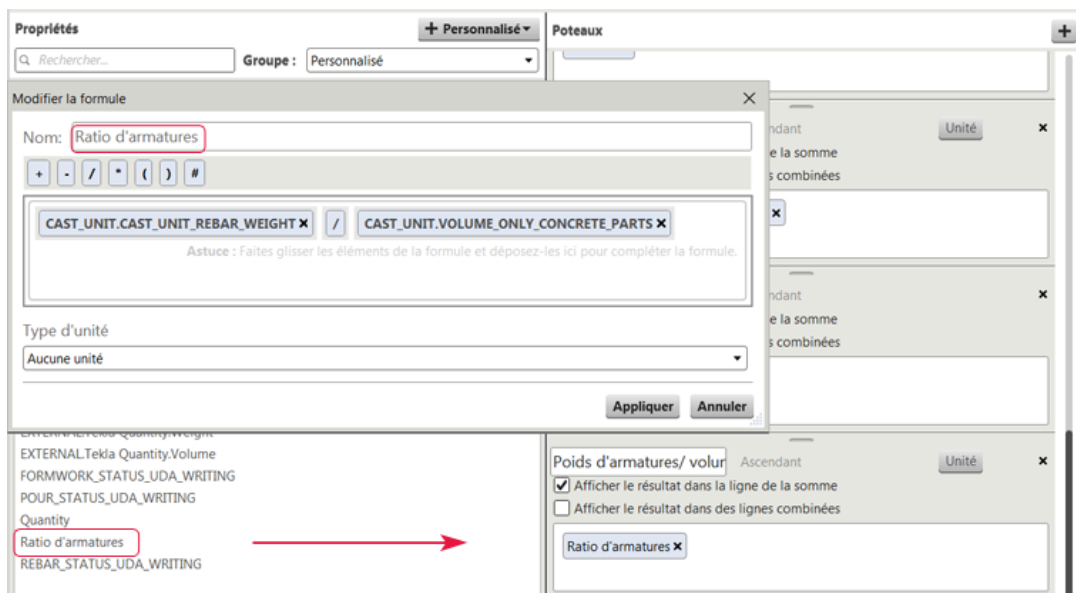
9. Si nécessaire, faites glisser les propriétés et les opérateurs dans le champ de formule pour modifier la formule.

L'**Organisateur** vérifie automatiquement si la formule est correcte du point de vue mathématique. Si la formule n'est pas correcte, l'option **Créer** est grisée et les parties non correctes sont affichées en rouge.

10. Sélectionnez un type d'unité approprié aux propriétés utilisées dans la formule.

11. Cliquez sur **Créer**.

La formule s'affiche dans la liste de propriétés du groupe **Personnalisé**. Vous pouvez modifier et supprimer des formules personnalisées en cliquant avec le bouton droit de la souris sur les formules de la liste de propriétés. Vous pouvez utiliser des formules personnalisées dans les gabarits de propriété en faisant glisser les formules vers les colonnes de propriété.





Voir aussi

[Création d'un gabarit de propriétés dans l'Organisateur \(page 24\)](#)

Création d'un jeu de couleurs dans l'Organisateur

Vous pouvez utiliser des couleurs pour afficher le contenu des groupes du **Navigateur d'objets** dans le modèle. Les couleurs sont incluses dans les jeux de couleurs que vous pouvez créer et modifier. Vous pouvez inclure un jeu de couleurs dans un gabarit de propriétés de manière à ce que celui-ci utilise toujours certaines couleurs. La visualisation de couleur est conçue à des fins de visualisation. Vous ne pouvez pas enregistrer les couleurs dans le modèle ou dans le **Navigateur d'objets**.

1. Pour ouvrir **l'Organisateur**, cliquez sur **Gestion** dans le ruban et cliquez ensuite sur **Organisateur**.
2. Cliquez sur  dans l'angle supérieur droit de **l'Organisateur** pour ouvrir les **Paramètres**.
3. Accédez à l'onglet **Couleurs**.
4. Cliquez sur .
Le jeu de couleurs est créé en fonction du jeu actuellement sélectionné.
5. Saisissez un nom unique pour le jeu de couleurs.
6. Cliquez sur **Créer**.
7. Effectuez l'une des opérations suivantes pour définir les couleurs du jeu de couleurs :
 - Double-cliquez sur une couleur pour la modifier.
 - Faites glisser les couleurs pour les organiser dans un ordre différent.
Les couleurs sont utilisées dans le **Navigateur d'objets** dans l'ordre dans lequel elles sont répertoriées dans le jeu de couleurs. Le premier groupe du **Navigateur d'objets** obtient la première couleur, le groupe suivant la deuxième couleur, etc.
 - Cliquez avec le bouton droit de la souris, puis ajoutez, supprimez, coupez ou copiez la couleur.
 - Double-cliquez sur une couleur ajoutée pour la modifier.
Vous pouvez sélectionner plusieurs couleurs en utilisant les touches **Ctrl** et **Maj**.
 - Cliquez sur **Redéfinir les couleurs** pour restaurer les couleurs du jeu **Défaut**.
8. Si nécessaire, cliquez sur **Définir par défaut** pour utiliser le jeu de couleurs comme jeu par défaut dans **l'Organisateur**.

9. Cliquez sur **Modifier**.

L'**Organisateur** conserve les paramètres définis pour le nouveau jeu de couleurs. Si vous ne cliquez pas sur **Modifier** et que vous fermez la boîte de dialogue **Paramètres**, le nouveau jeu de couleurs possède les mêmes paramètres que le jeu de couleurs que vous avez utilisé comme base pour celui-ci.

CONSEIL Vous pouvez exporter au format `xml` des jeux de couleurs depuis l'**Organisateur** et utiliser ces jeux dans d'autres modèles. Vous ne pouvez exporter qu'un seul jeu à la fois. Le fichier de jeu de couleurs possède l'extension de fichier `.colorset`.

Vous pouvez importer des jeux de couleurs exportés au format `xml` depuis le modèle actuel ou d'autres modèles Tekla Structures. Vous pouvez importer plusieurs fichiers à la fois.



Voir aussi

[Création d'un gabarit de propriétés dans l'Organisateur \(page 24\)](#)

[Affichage des propriétés d'objets dans l'Organisateur \(page 6\)](#)

Suppression d'un gabarit de propriétés dans l'Organisateur

Vous pouvez supprimer des gabarits de propriétés dans les **Paramètres** de l'**Organisateur**.

1. Pour ouvrir l'**Organisateur**, cliquez sur **Gestion** dans le ruban et cliquez ensuite sur **Organisateur**.
2. Cliquez sur  dans l'angle supérieur droit de l'**Organisateur** pour ouvrir les **Paramètres**.
3. Sélectionnez un gabarit de propriété dans la liste de gabarits.
4. Cliquez sur  pour supprimer le gabarit de propriété sélectionné.


Voir aussi

[Création d'un gabarit de propriétés dans l'Organisateur \(page 24\)](#)

1.4 Import d'un gabarit de propriétés dans l'Organisateur

Vous pouvez importer dans l'**Organisateur** des gabarits de propriétés qui ont été exportés à partir du modèle courant ou d'autres modèles Tekla Structures. Les gabarits de propriétés sont au format `xml`. Vous pouvez importer un ou plusieurs gabarits à la fois.

Vous pouvez enregistrer les gabarits de propriétés dans le dossier système `\ProjectOrganizerData` pour les rendre automatiquement disponibles dans tous les modèles. Pour savoir comment utiliser les répertoires société, projet et système avec l'**Organisateur**, voir [Paramètres par défaut personnalisés pour l'Organisateur \(page 59\)](#).

1. Pour ouvrir l'**Organisateur**, cliquez sur **Gestion** dans le ruban et cliquez ensuite sur **Organisateur**.
2. Cliquez sur  dans l'angle supérieur droit de l'**Organisateur** pour ouvrir les **Paramètres**.
3. Cliquez sur **Import**.
4. Sélectionnez le fichier de gabarit de propriétés à importer.
Les fichiers de gabarit de propriétés portent l'extension `.propertytemplate`.
5. Cliquez sur **Ouvrir**.
Le fichier est importé et affiché dans la liste des gabarits de propriétés, dans l'**Organisateur**. Si un gabarit existant possède le même nom que le fichier importé, l'**Organisateur** ajoute un numéro courant au nom du fichier importé.

L'**Organisateur** affiche un message d'erreur si le fichier sélectionné n'est pas un fichier de gabarit de propriétés valide et si le fichier n'est pas importé.

Si le gabarit importé contient des propriétés qui ne figurent pas dans la liste des propriétés de l'**Organisateur**, ces propriétés sont ajoutées en tant que propriétés personnalisées.


Voir aussi

[Export d'un gabarit de propriétés depuis l'Organisateur \(page 33\)](#)

1.5 Export d'un gabarit de propriétés depuis l'Organisateur

Vous pouvez exporter les gabarits de propriétés de l'**Organisateur** vers des fichiers `xm1` et utiliser les gabarits exportés dans d'autres modèles. Vous pouvez exporter un ou plusieurs gabarits à la fois. L'exportation de gabarits vous permet de disposer de copies de sauvegarde des gabarits que vous avez créés.

Pour savoir comment utiliser les répertoires société, projet et système avec l'**Organisateur**, voir [Paramètres par défaut personnalisés pour l'Organisateur \(page 59\)](#).

1. Pour ouvrir **l'Organisateur**, cliquez sur **Gestion** dans le ruban et cliquez ensuite sur **Organisateur**.
2. Cliquez sur  dans l'angle supérieur droit de **l'Organisateur** pour ouvrir les **Paramètres**.
3. Si vous souhaitez exporter un gabarit de propriété spécifique, sélectionnez le gabarit dans la liste de gabarits.
4. Cliquez sur **Exporter**.
5. Choisissez d'exporter le gabarit de propriété en cours ou tous les gabarits de propriétés.
6. Cliquez sur **Parcourir** pour sélectionner le répertoire de destination.
Par défaut, les gabarits sont exportés vers le répertoire `\ProjectOrganizer`, dans le répertoire du modèle en cours.
7. Cliquez sur **Exporter**.

Chaque gabarit exporté crée un fichier `xml` séparé. L'extension de fichier est `.propertytemplate`.

Voir aussi

[Export des valeurs de propriété d'objet à partir de l'Organisateur \(page 19\)](#)

[Import d'un gabarit de propriétés dans l'Organisateur \(page 32\)](#)

1.6 Les catégories dans l'organisateur

Vous pouvez classer votre modèle selon des limites de zones, ou selon des catégories personnalisées selon vos besoins en utilisant, par exemple, des propriétés d'objet.

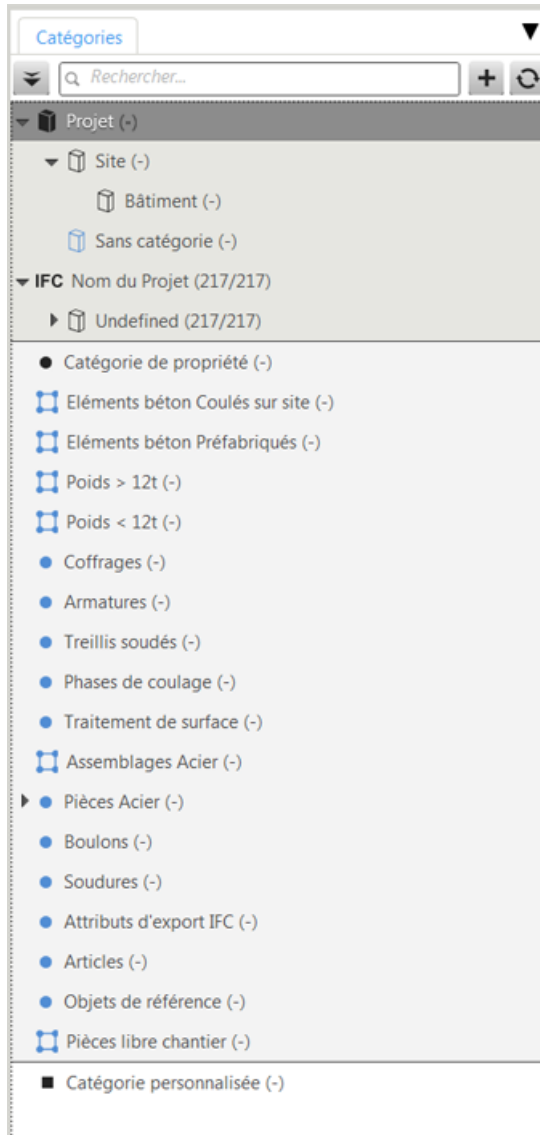
- L'utilisation des zones vous permet de créer une arborescence et de scinder le modèle en plusieurs projets, sites, bâtiments, sections et étages. Un projet contient tous les objets des modèles sélectionnés dans les propriétés de catégorie, soit le modèle Tekla Structures ou les modèles de référence, soit les deux. Au sein d'un projet, un objet du modèle ne peut appartenir qu'à une zone de plus bas niveau à la fois.

Dans un projet, **l'Organisateur** crée automatiquement une catégorie « sans catégorie » pour les objets qui ne peuvent être inclus dans aucune autre zone que vous avez créée. Vous pouvez modifier les définitions pour inclure les objets dans les zones.

- Les catégories de propriété vous permettent d'ajouter des attributs utilisateur aux objets du modèle. Au sein d'une catégorie de propriété, un objet du modèle ne peut appartenir qu'à une catégorie de plus bas niveau à la fois.

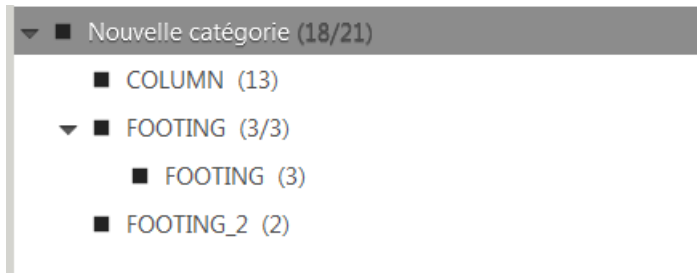
- Les catégories personnalisées sont créées en fonction des règles que vous définissez. Les objets sont ajoutés aux catégories en fonction de ces règles. Vous pouvez également créer des catégories manuellement, sans règles.

Exemple d'une catégorie par défaut définie dans l'**Organisateur** :



Lorsque vous avez inclus des objets dans les catégories :

- Le nombre d'objets dans une catégorie est affiché entre parenthèses pour les catégories de zones et les catégories de propriétés, et pour les catégories personnalisées de plus bas niveau.
- Le nombre d'objets dans une catégorie et le nombre total d'objets inclus dans la catégorie et ses sous-catégories est affiché entre parenthèses pour les catégories personnalisées, comme illustré sur l'image ci-dessous.



Voir aussi

[Création de zones dans l'Organisateur \(page 36\)](#)

[Création manuelle de catégories d'emplacement dans l'Organisateur \(page 42\)](#)

[Création d'une catégorie de propriétés dans l'Organisateur \(page 44\)](#)

[Création d'une catégorie personnalisée dans l'Organisateur \(page 48\)](#)

[Création de sous-catégories automatisées dans l'Organisateur \(page 51\)](#)

[Modification d'une catégorie dans l'Organisateur \(page 53\)](#)

[Suppression d'une catégorie dans l'Organisateur \(page 59\)](#)

[Paramètres par défaut personnalisés pour l'Organisateur \(page 59\)](#)

[Exclusion de types d'objet de l'Organisateur \(page 61\)](#)


Création de zones dans l'Organisateur

Vous pouvez créer des zones en définissant leurs limites. Cette fonction vous permet d'organiser les objets du modèle en sections et étages. Les objets dans les catégories sont automatiquement mis à jour en fonction de leur emplacement et des limites définies. Si un objet n'est pas situé à l'intérieur ou dans les limites d'une zone, il sera placé dans une catégorie « sans catégorie », créée automatiquement.

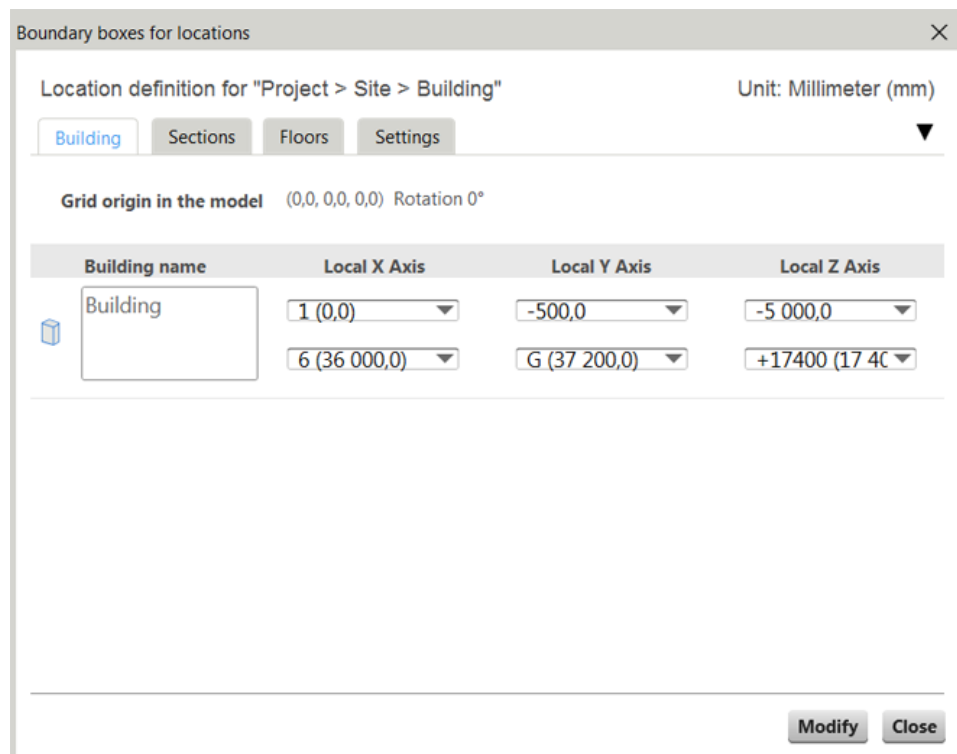
1. Pour ouvrir **l'Organisateur**, cliquez sur **Gestion** dans le ruban et cliquez ensuite sur **Organisateur**.
2. Sélectionnez **Bâtiment** dans l'arborescence des catégories.
3. Cliquez avec le bouton droit de la souris et sélectionnez **Définir des limites des zones**.
4. Dans l'onglet **Bâtiment**, définissez la limite du bâtiment.
 - a. S'il existe plusieurs maillages dans le modèle, sélectionnez un maillage pour ce bâtiment dans la liste **Origine du maillage dans le modèle**.

La sélection du maillage est disponible uniquement en cas de présence de plusieurs maillages.


La sélection du maillage indique les coordonnées globales x, y et z des origines du maillage et la rotation des maillages comparé aux coordonnées d'origine du modèle.

- b. Si nécessaire, modifiez le nom par défaut du bâtiment.
- c. Définissez les coordonnées x, y et z pour l'emprise du bâtiment en sélectionnant les coordonnées des limites dans la liste ou en saisissant des coordonnées appropriées dans les zones de coordonnées.
- d. Cliquez sur l'icône  située en face du nom du bâtiment pour afficher la limite de la zone dans le modèle.

L'image ci-dessous illustre un exemple de coordonnées du bâtiment.




Building name	Local X Axis	Local Y Axis	Local Z Axis
Building	1 (0,0)	-500,0	-5 000,0
	6 (36 000,0)	G (37 200,0)	+17400 (17 400)

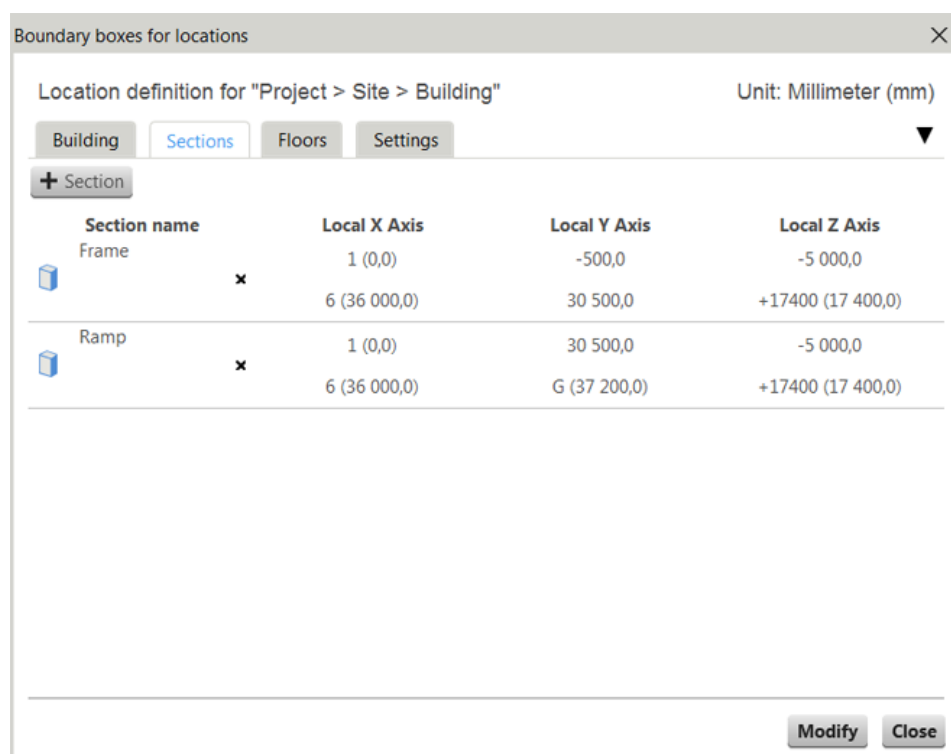
- e. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le modèle et sélectionnez **Mise à jour de la fenêtre** pour supprimer la limite de zone du modèle.
5. Dans l'onglet **Sections**, définissez les limites de zone pour les sections.
- a. Cliquez sur  pour créer une ou plusieurs sections.
 - b. Si nécessaire, modifiez les noms par défaut des sections.
 - c. Définissez les coordonnées x, y et z pour la limite de la section en sélectionnant les coordonnées des limites dans la liste ou en

saisissant des coordonnées appropriées dans les zones de coordonnées.

Vérifiez que les sections ne se chevauchent pas et qu'elles sont à l'intérieur de l'emprise du bâtiment. Un point d'exclamation rouge apparaît en face des coordonnées si les limites de zone se chevauchent. Vous pouvez enregistrer les définitions d'emplacement lorsque les limites de zone ne se chevauchent pas.


- d. Cliquez sur l'icône  située en face de la section pour en afficher la limite dans le modèle.

L'image ci-dessous illustre un exemple de coordonnées de section.




Section name	Local X Axis	Local Y Axis	Local Z Axis
Frame	1 (0,0)	-500,0	-5 000,0
	6 (36 000,0)	30 500,0	+17400 (17 400,0)
Ramp	1 (0,0)	30 500,0	-5 000,0
	6 (36 000,0)	G (37 200,0)	+17400 (17 400,0)


- e. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le modèle et sélectionnez **Mise à jour de la fenêtre** pour supprimer la limite de zone du modèle.
6. Dans l'onglet **Etages**, définissez les limites de zone pour les étages.
- a. Cliquez sur le bouton **Arborescence d'étage**.
Vous pouvez ajouter autant d'arborescences d'étages que nécessaire. Les arborescences d'étage ajoutées sont disponibles dans la liste.
- b. Si nécessaire, entrez un nom pour l'arborescence d'étage.
- c. Suivez l'une des procédures ci-dessous :

- Cliquez sur  pour ajouter un plancher supérieur à l'arborescence d'étage.

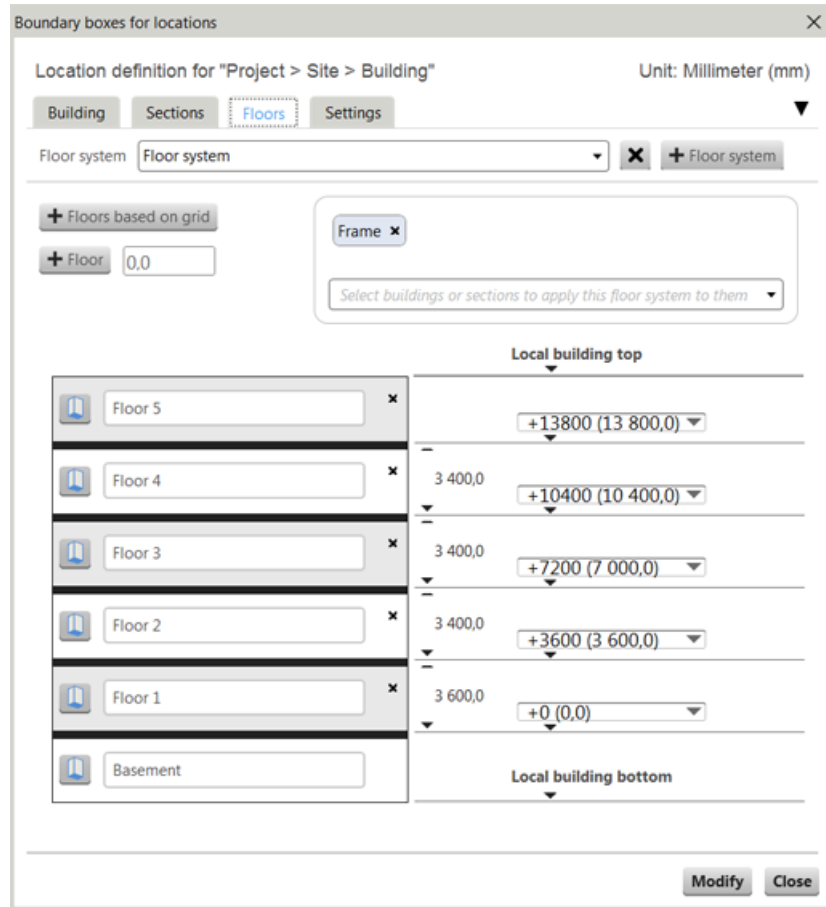
Vous pouvez indiquer la hauteur du plancher supérieur dans la zone située en regard du bouton.

- Cliquez sur  pour créer des étages automatiquement en fonction des niveaux de maillage.
- d. Si nécessaire, modifiez les noms par défaut des étages.
 - e. Définissez les coordonnées z pour les étages en sélectionnant les coordonnées dans la liste ou en saisissant des coordonnées appropriées dans les zones de coordonnées.
 - f. Sélectionnez dans la liste de la zone située en haut à droite un bâtiment ou une section dans lesquels l'arborescence d'étage est utilisée.

Si vous n'avez pas défini les sections, les bâtiments s'affichent. Le bâtiment ou la section est ajouté à la zone.

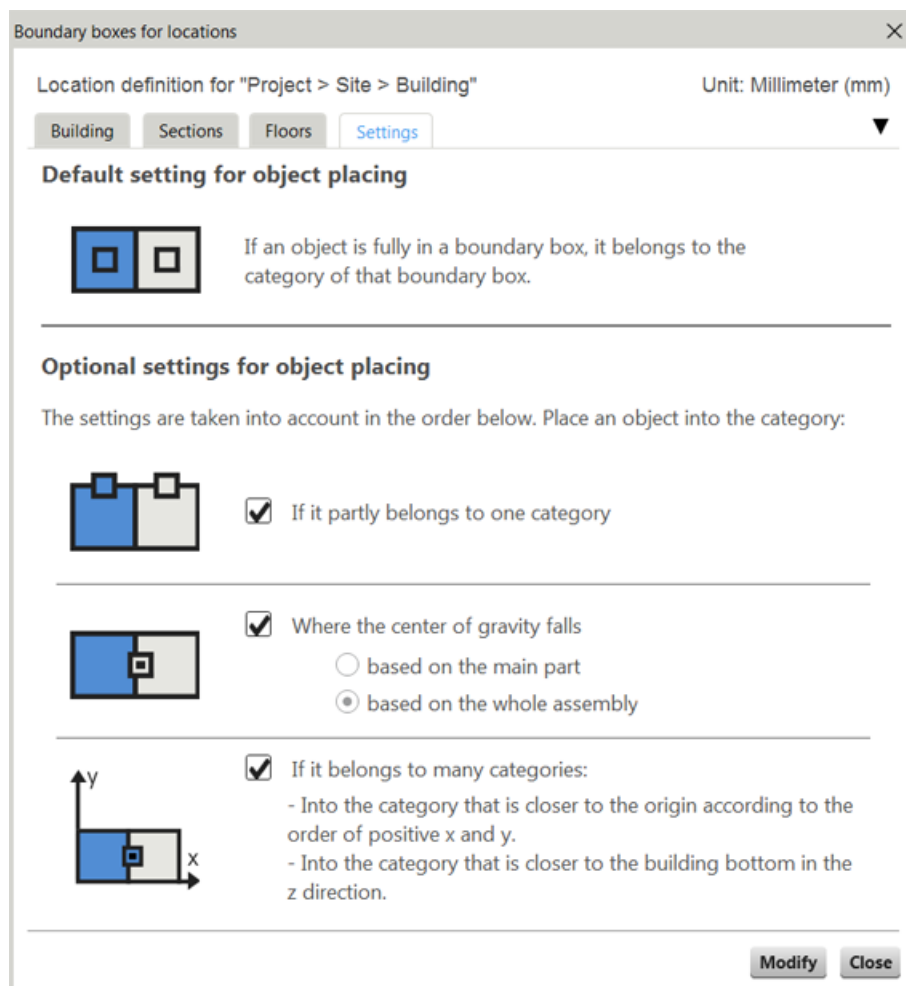
Les arborescences d'étages peuvent être utilisées dans plusieurs bâtiments et sections. Si l'arborescence d'étage est utilisée dans un autre bâtiment et que vous souhaitez supprimer l'arborescence d'étage de cet autre bâtiment, vous devez ouvrir les définitions des limites des zones de cet autre bâtiment et y effectuer les modifications nécessaires.
 - g. Cliquez sur l'icône  de la zone de l'étage considérée pour afficher la limite de la zone dans le modèle.

L'image ci-dessous illustre un exemple de coordonnées d'étage.



- h. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le modèle et sélectionnez **Mise à jour de la fenêtre** pour supprimer la limite de zone du modèle.
7. Dans l'onglet **Paramètres**, définissez comment les objets sont placés dans les catégories.

L'**Organisateur** considère les options sélectionnées dans l'ordre dans lequel elles apparaissent dans l'onglet **Paramètres**, de haut en bas.



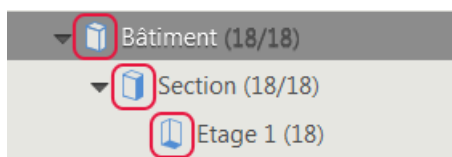
Selon les paramètres par défaut et les options sélectionnées, les objets qui ne peuvent être inclus dans aucune catégorie sont placés dans la catégorie **Sans catégorie**, qui est automatiquement créée au niveau approprié. Vous pouvez modifier les coordonnées des limites ou déplacer manuellement les objets à l'emplacement approprié.

Nota: vous ne pouvez pas déplacer des objets d'un projet à un autre (dans le cas où votre modèle présente plusieurs projets).

8. Cliquez sur **Modifier** et **Fermer**.
9. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur une catégorie dans le projet et sélectionnez **Synchroniser la catégorie** pour actualiser le contenu de la catégorie dans le modèle.

Vous pouvez également cliquer sur  pour synchroniser l'**Organisateur**.

Après avoir créé les catégories, les icônes situées en face des catégories apparaissent en bleu dans l'arborescence des catégories.



Copie d'un projet vers les catégories de propriétés ou les catégories personnalisées

Vous pouvez copier n'importe quel **Projet** à partir des catégories de zones vers les catégories de propriétés ou les catégories personnalisées.

1. Sélectionnez le **Projet** que vous souhaitez copier.
2. Faites glisser le **Projet** vers les catégories de propriétés ou les catégories personnalisées dans l'arborescence des catégories.

L'**Organisateur** affiche une ligne épaisse dans l'emplacement dans lequel vous pouvez copier le **Projet**.

3. Sélectionnez l'option de copie appropriée :
 - **Copier** pour copier la structure d'arborescence **Projet** et les objets
Lorsque vous copiez un **Projet** à l'aide de cette option et que vous modifiez ultérieurement le **Projet** dans les catégories de zones, les modifications s'affichent automatiquement dans le **Projet** copié.
 - **Copier uniquement la structure d'arborescence** pour copier la structure d'arborescence **Projet**

REMARQUE Si vous sélectionnez un modèle Tekla Structures dans les propriétés de catégorie, tous les assemblages, éléments bétons ou unités de coulage sont inclus.

Si vous sélectionnez l'un des modèles de référence dans les propriétés de catégorie, les assemblages de référence ou les objets de référence sont inclus. Si aucun assemblage n'existe dans le modèle de référence, les objets de référence sont inclus.

Voir aussi

[Les catégories dans l'organisateur \(page 34\)](#)

[Modification d'une catégorie dans l'Organisateur \(page 53\)](#)

[Suppression d'une catégorie dans l'Organisateur \(page 59\)](#)

Création manuelle de catégories d'emplacement dans l'Organisateur

Vous pouvez créer manuellement des zones sans définir leurs limites.

1. Pour ouvrir l'**Organisateur**, cliquez sur **Gestion** dans le ruban et cliquez ensuite sur **Organisateur**.
2. Sélectionnez un **Projet**, cliquez avec le bouton droit de la souris et sélectionnez **Nouveau site**.

Vous pouvez également sélectionner **Nouveau projet** pour que l'**Organisateur** crée automatiquement un **Site** et un **Bâtiment** sous le projet.

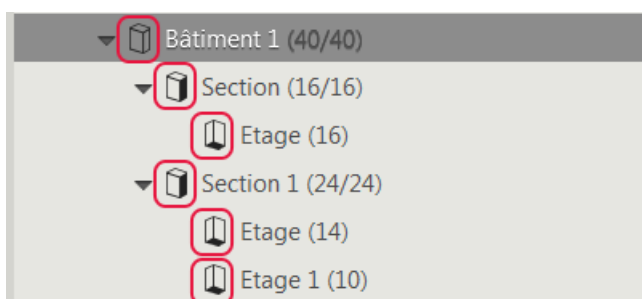
3. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le **Site** que vous avez créé et sélectionnez **Nouveau bâtiment**.
4. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le **Bâtiment** que vous avez créé et sélectionnez **Nouvelle section** ou **Nouvel étage**.
5. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la **Section** que vous avez créée et sélectionnez **Nouvel étage**.

Vous pouvez créer autant de projets, sites, bâtiments, sections et étages que nécessaire.

6. Ajoutez des objets aux catégories. Suivez l'une des procédures ci-dessous :
 - Sélectionnez une catégorie dans le projet pour afficher les objets du modèle dans le **Navigateur d'objets** et sélectionnez les objets que vous souhaitez déplacer vers la nouvelle catégorie. Ensuite, faites glisser les objets vers la nouvelle catégorie.
 - Dans le modèle, sélectionnez les objets que vous souhaitez déplacer, cliquez avec le bouton droit de la souris sur la nouvelle catégorie, puis sélectionnez **Déplacer les objets sélectionnés**.

REMARQUE Vous ne pouvez pas déplacer les objets d'un projet à un autre. Au sein d'un projet, vous pouvez déplacer les objets du modèle entre les catégories de plus bas niveau. Un objet ne peut appartenir qu'à une zone de plus bas niveau à la fois.

Une fois que vous avez créé manuellement les catégories, les icônes situées en face des catégories apparaissent en noir dans l'arborescence des catégories.



Voir aussi

[Les catégories dans l'organisateur \(page 34\)](#)

[Modification d'une catégorie dans l'Organisateur \(page 53\)](#)

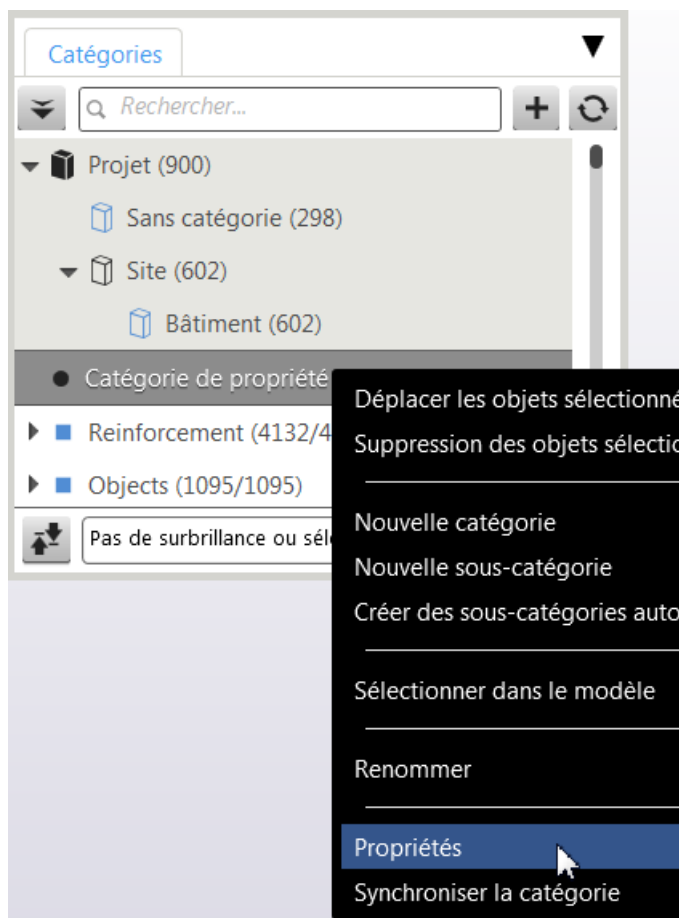
[Suppression d'une catégorie dans l'Organisateur \(page 59\)](#)

Création d'une catégorie de propriétés dans l'Organisateur

Vous pouvez créer des catégories de propriétés pour ajouter des propriétés aux objets du modèle. Vous pouvez utiliser des attributs utilisateur existants dans les catégories et y ajouter des valeurs. Vous pouvez également créer dans l'**Organisateur** des attributs utilisateur sous forme de propriétés personnalisées et les utiliser dans les catégories de propriétés.

REMARQUE Si vous avez plusieurs catégories de propriétés, vous pouvez utiliser un attribut utilisateur précis dans une seule catégorie de propriétés de niveau racine (niveau supérieur). Cela permet de s'assurer que d'autres catégories n'écrasent pas l'attribut utilisateur.

1. Pour ouvrir l'**Organisateur**, cliquez sur **Gestion** dans le ruban et cliquez ensuite sur **Organisateur**.
2. Dans **Catégories**, sélectionnez une catégorie de propriétés au niveau de la catégorie racine, cliquez avec le bouton droit de la souris, puis sélectionnez **Propriétés**.



3. [Ajout de contenu à la catégorie \(page 48\)](#).

Les propriétés sont ajoutées aux objets appartenant à la catégorie. Vous pouvez ajouter [manuellement \(page 53\)](#) du contenu de catégorie en sélectionnant les objets dans le modèle, puis en les insérant dans la catégorie, ou en définissant des règles d'insertion automatique d'objets dans la catégorie.

Vous pouvez également [ajouter des sous-catégories \(page 51\)](#) à la catégorie. Les sous-catégories peuvent être ajoutées manuellement ou automatiquement en fonction d'une propriété. Les valeurs de propriété sont ajoutées aux objets des catégories de plus bas niveau.

Cochez la case **Ne pas supprimer des sous-catégories automatisées vides** pour conserver toutes les sous-catégories lors de la synchronisation. Si vous ne cochez pas la case et ne modifiez pas le modèle afin que certaines ou toutes les sous-catégories ne contiennent pas d'objet, les sous-catégories vides seront supprimées lorsque vous synchroniserez la catégorie racine ou tout l'**Organisateur**.

Sélectionnez l'option **Inclure le niveau d'assemblage le plus haut dans le modèle** si vous souhaitez vous assurer que seuls les objets du niveau d'assemblage le plus haut sont insérés dans la catégorie.

4. Sous **Propriétés objet**, sélectionnez une propriété personnalisée ou un attribut utilisateur existant. Vous pouvez ajouter plusieurs propriétés.
5. Définissez les paramètres de propriété :

- a. Sélectionnez le type de valeur dans la liste **Type** et définissez la valeur dans la zone **Valeur**.

Le type détermine le genre de valeurs que vous pouvez utiliser.

Type d'attribut utilisateur	Type	Valeur
String	Texte	Entrez du texte ou un nombre.
	Nom de catégorie	L' Organisateur ajoute automatiquement le nom de la catégorie à la zone Valeur .
	Noms de catégories combinées	L' Organisateur ajoute automatiquement les noms des catégories à la zone Valeur .
Integer	Nombres entiers	Entrez un nombre.
Double	Nombre avec décimales	Entrez un nombre avec décimales.
	Formule	Sélectionnez une formule dans la liste Valeur . Des formules sont définies dans OrganisateurParamètres .
Date	Date	Entrez une date ou sélectionnez-la dans le calendrier.

- b. Sélectionnez une unité pour la valeur dans la liste **Unité**.

Seules les options d'unité suivantes sont disponibles pour la propriété :

- Les unités des propriétés sont définies dans les fichiers `contentattributes_userdefined.lst` OU `object.inp`.
- Les unités des propriétés personnalisées créées dans l'**Organisateur** sont définies lors de la création de la propriété.

- c. Modifiez les propriétés des sous-catégories si vous souhaitez que les sous-catégories disposent de valeurs différentes pour la même propriété.
 - Si vous souhaitez qu'une propriété utilise la valeur de propriété définie au niveau de catégorie de propriétés supérieur, cochez la case **Hériter la valeur** située en regard du nom de propriété.
 - Si vous avez coché la case **Hériter la valeur** mais que vous sélectionnez un type dans la zone **Type** ou que vous entrez une valeur dans la zone **Valeur**, la case **Hériter la valeur** est décochée automatiquement.

REMARQUE Les valeurs de propriété sont écrites dans les objets des sous-catégories de plus bas niveau.


Lorsque vous écrivez dans le modèle les propriétés personnalisées que vous avez créées dans l'**Organisateur**, vous pouvez utiliser ces propriétés comme n'importe quel autre attribut utilisateur du modèle.

Lorsque les propriétés sont enregistrées dans le modèle, vous pouvez les utiliser dans la visualisation et l'export IFC, par exemple. Vous pouvez également afficher les propriétés dans les boîtes de dialogue d'objet et les partager avec Tekla Model Sharing.

6. Décochez la case **Mettre à jour la catégorie lors de la synchronisation** si vous ne souhaitez pas mettre à jour la catégorie lorsque vous synchronisez tout l'**Organisateur** avec le modèle.

7. Cliquez sur **Modifier**.

L'**Organisateur** crée une catégorie **Sans catégorie** pour les objets qui ne sont pas encore inclus dans les catégories de plus bas niveau. Si les mêmes objets appartiennent à plus d'une sous-catégorie en fonction des règles de catégorie, l'**Organisateur** créerait une catégorie **Collision** pour ces objets. Vous devez modifier les règles de catégorie pour vider la catégorie **Collision**.

8. Cliquez sur  pour synchroniser tout l'**Organisateur** ou sélectionnez une catégorie de l'arborescence de catégories de propriétés, cliquez avec le bouton droit de la souris, puis sélectionnez **Synchroniser la catégorie**.

Les propriétés et leurs valeurs sont écrites dans les objets de modèle lors de la synchronisation de l'**Organisateur** ou de la catégorie. Les catégories **Sans catégorie** et **Collision** ne modifient pas les valeurs d'attribut utilisateur existantes.

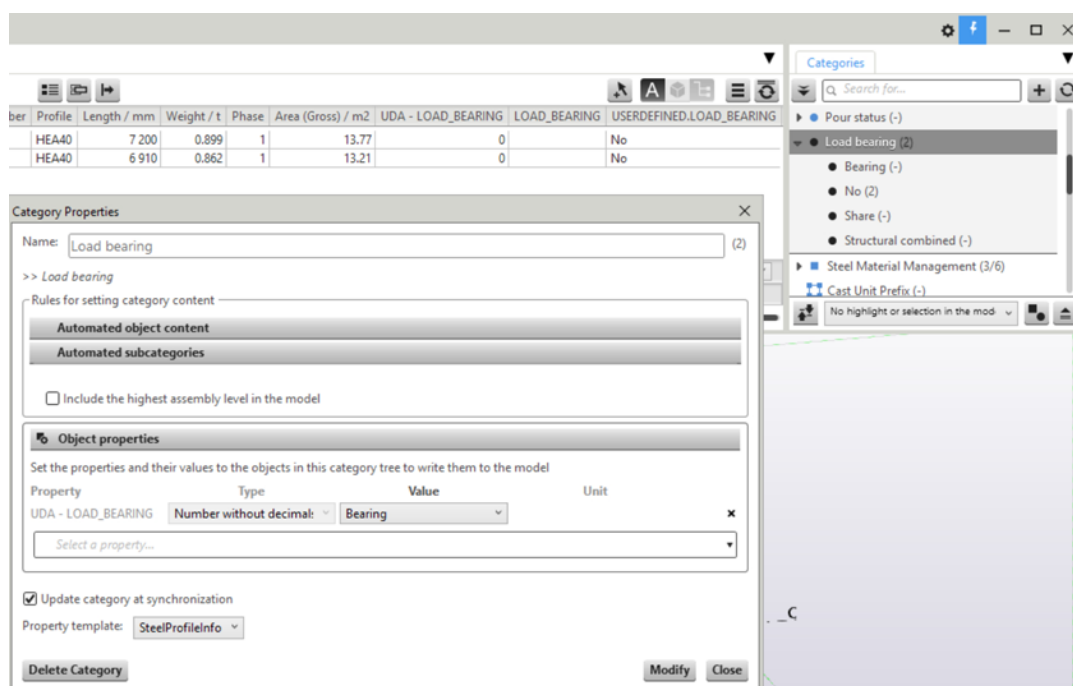
Vous pouvez vous renseigner sur les propriétés écrites dans le modèle et les signaler comme n'importe quelle autre propriété.

REMARQUE Si vous supprimez une catégorie de propriété et ses sous-catégories, les propriétés qui ont déjà été écrites dans le modèle ne sont pas supprimées.

Attributs utilisateurs avec options

Si vous ajoutez des attributs utilisateur avec des options à une catégorie de propriété lors de l'association des propriétés aux objets, vous devez utiliser le format UDA - <nom propriété>.

Pour obtenir le résultat correct dans le **Navigateur d'objets**, vous pouvez utiliser la même propriété sans UDA - dans le nom.



Voir aussi

[Les catégories dans l'organisateur \(page 34\)](#)

[Exemple : Organisateur pour le béton préfabriqué \(page 132\)](#)

Création d'une catégorie personnalisée dans l'Organisateur

Vous pouvez créer des catégories personnalisées pour regrouper les objets modèle, en fonction des propriétés de l'objet par exemple.

1. Pour ouvrir **l'Organisateur**, cliquez sur **Gestion** dans le ruban et cliquez ensuite sur **Organisateur**.

2. Cliquez sur  pour créer une nouvelle catégorie.

Si vous avez sélectionné une catégorie, la nouvelle catégorie est créée au même niveau que la catégorie sélectionnée. Si vous avez sélectionné plusieurs catégories ou que vous n'avez pas sélectionné de catégorie, la nouvelle catégorie est créée au niveau de la racine de la catégorie. Vous pouvez ajouter autant de catégories que nécessaire.

3. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la nouvelle catégorie, puis sélectionnez **Propriétés**.

4. Entrez un nom pour la catégorie.

5. Définissez les règles pour le contenu de catégorie :

- a. Dans **Contenu d'objet automatisé**, sélectionnez les modèles, filtres et catégories utilisés pour ajouter automatiquement des objets à la catégorie. Suivez l'une des procédures ci-dessous :

- Cliquez sur la liste **Sélectionner modèle** et sélectionnez un modèle pour ajouter ses objets à la catégorie.

Pour inclure tous les objets modèle dans la catégorie, sélectionnez le modèle Tekla Structures.

- Faites glisser une catégorie depuis l'arborescence de catégories vers la zone de règles des catégories et des filtres, ou cliquez dans la zone et sélectionnez un filtre dans la liste.

- Cliquez sur **Groupe d'objets** pour définir un filtre pour l'**Organisateur**.

La boîte de dialogue **Groupes d'objets - Organisateur** s'ouvre dans la vue principale Tekla Structures . Une fois que vous avez enregistré le filtre, cliquez ou entrez de nouveau un nom dans la zone de règles et sélectionnez le filtre.


Les filtres de l'**Organisateur** sont enregistrés dans le dossier `\attributes` du répertoire modèle avec l'extension de fichier `.OrgObjGrp`. Vous ne pouvez utiliser ces filtres que dans l'**Organisateur**.

Vous pouvez ajouter autant de filtres et de catégories de règles que vous souhaitez.

Si vous ajoutez plusieurs catégories ou filtres dans la même zone de règles, le contenu de la catégorie regroupe tous ces objets.

Si vous ajoutez des catégories ou des filtres dans des zones de règles séparées, indiquez si le contenu de la catégorie est une intersection ou une différence.

REMARQUE Vous pouvez également créer séparément des filtres pour l'**Organisateur** avant de créer des catégories. Ces filtres sont créés de la même manière que les filtres de

sélection et de vue Tekla Structures et vous pouvez les utiliser dans les règles de catégorie. Lors de la création des filtres, cliquez sur  dans les paramètres du filtre et définissez l'**Organisateur** comme type de filtre. Ensuite, définissez les paramètres nécessaires dans le filtre.

- b. Dans **Sous-catégories automatisées**, sélectionnez les propriétés utilisées pour créer des sous-catégories. Procédez comme suit :
- Cliquez sur **Groupement dans le navigateur d'objets**.
Pour utiliser cette option, faites glisser une ou plusieurs colonnes de propriétés jusqu'à la ligne de **regroupement (page 14)** dans le **Navigateur d'objets**. L'**Organisateur** utilise les propriétés incluses dans les colonnes lors de la création des sous-catégories.
Vous pouvez également ajouter des colonnes de gabarits de propriétés ou des propriétés d'objets aux zones de règles.
 - Cliquez sur les règles et sélectionnez une colonne de gabarit de propriétés ou une propriété d'objet.
Notez que vous ne pouvez pas utiliser l'option **Groupement dans le navigateur d'objets** si vous ajoutez d'abord les colonnes de propriétés de gabarit ou les propriétés d'objet aux zones de règles.
Vous pouvez ajouter à la même zone de règles plusieurs colonnes ou propriétés.
L'**Organisateur** ajoute un nouveau niveau de sous-catégorie dans la boîte de dialogue des propriétés lorsque vous ajoutez une colonne ou une propriété à la zone de règles. Si vous souhaitez que la catégorie présente le nouveau niveau de sous-catégorie, ajoutez des colonnes ou des propriétés aux zones de règles du nouveau niveau de sous-catégorie.
 - Cochez la case **Ne pas supprimer des sous-catégories automatisées vides** pour conserver toutes les sous-catégories lors de la synchronisation.
Si vous ne cochez pas la case et ne modifiez pas le modèle afin que certaines ou toutes les sous-catégories ne contiennent pas d'objet, les sous-catégories vides seront supprimées lorsque vous synchroniserez la catégorie racine ou tout l'**Organisateur**.

- c. Sélectionnez l'option **Inclure le niveau d'assemblage le plus haut dans le modèle** si vous souhaitez vous assurer que la catégorie comporte uniquement des objets de niveau d'assemblage.

Lorsque vous sélectionnez cette option et que vous ajoutez un objet du modèle à la catégorie, l'assemblage auquel appartient l'objet est ajouté à la catégorie.

6. Décochez la case **Mettre à jour la catégorie lors de la synchronisation** si vous ne souhaitez pas mettre à jour la catégorie lorsque vous synchronisez l'**Organisateur** avec le modèle.
7. Sélectionnez un gabarit de propriétés par défaut pour la catégorie dans la liste **gabarit de propriétés** .
C'est le gabarit de propriété affiché dans le tableau de propriétés du **Navigateur d'objets**.
8. Cliquez sur **Modifier**.

CONSEIL Vous pouvez ajouter manuellement des catégories et des sous-catégories dans les catégories automatisées. Sélectionnez une catégorie, cliquez avec le bouton droit de la souris, puis sélectionnez **Nouvelle catégorie** ou **Nouvelle sous-catégorie**. Les catégories ajoutées manuellement ne sont pas supprimées lors de la synchronisation. Lorsque vous synchronisez une sous-catégorie créée manuellement, seule cette catégorie est synchronisée.

Voir aussi

[Paramètres par défaut personnalisés pour l'Organisateur \(page 59\)](#)

[Les catégories dans l'organisateur \(page 34\)](#)

[Modification d'une catégorie dans l'Organisateur \(page 53\)](#)

[Suppression d'une catégorie dans l'Organisateur \(page 59\)](#)

Création de sous-catégories automatisées dans l'Organisateur

Vous pouvez créer une arborescence de sous-catégories automatisées pour une ou plusieurs catégories personnalisées à la fois. Les catégories pour lesquelles vous créez les sous-catégories automatisées ne peuvent pas déjà contenir de sous-catégories. Si vous utilisez une catégorie vide qui ne contient pas encore d'objets, seules les règles de catégorie sont enregistrées.

1. Pour ouvrir l'**Organisateur**, cliquez sur **Gestion** dans le ruban et cliquez ensuite sur **Organisateur**.

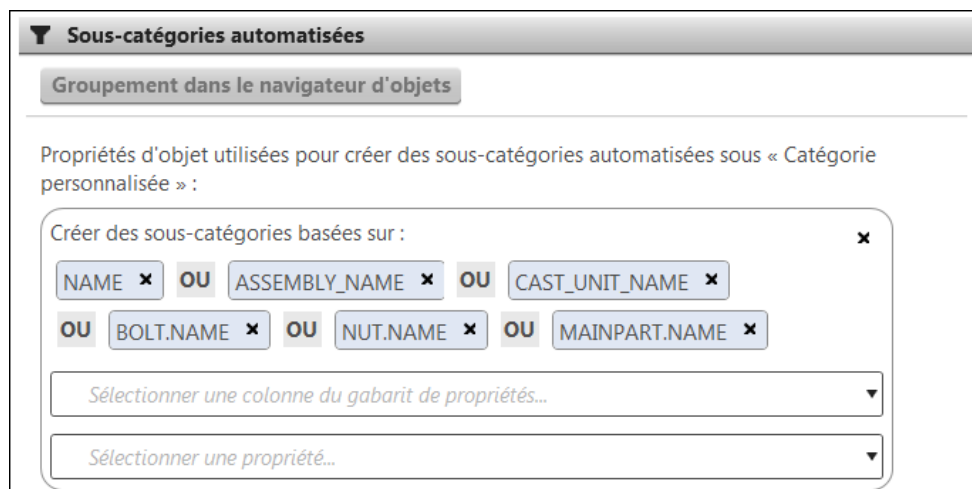
2. Sélectionnez une catégorie personnalisée, cliquez avec le bouton droit de la souris, puis sélectionnez **Créer des sous-catégories automatisées**.

L'**Organisateur** ouvre la section **Sous-catégories automatisées** dans la boîte de dialogue des propriétés de catégorie.

3. Procédez comme suit pour sélectionner les propriétés utilisées pour créer des sous-catégories :

- Cliquez sur **Groupement dans le navigateur d'objets**.

Pour utiliser cette option, faites glisser une ou plusieurs colonnes de propriétés jusqu'à la ligne de **regroupement** (page 14) dans le **Navigateur d'objets**. L'**Organisateur** utilise les propriétés de la colonne (par exemple, lors de la création des sous-catégories), comme présenté sur l'image ci-dessous.



Vous pouvez également ajouter des colonnes de gabarits de propriétés ou des propriétés d'objets aux zones de règles.

- Cliquez sur les zones de règles et sélectionnez une colonne de gabarit de propriétés ou une propriété d'objet.

Notez que vous ne pouvez pas utiliser l'option **Groupement dans le navigateur d'objets** si vous ajoutez d'abord les colonnes de propriétés de gabarit ou les propriétés d'objet aux zones de règles.

Vous pouvez également saisir le nom de la propriété dans la zone, par exemple, `PROFILE`, puis appuyer sur **Entrée**. Vous pouvez ajouter à la même zone de règles plusieurs colonnes ou propriétés.

L'**Organisateur** ajoute un nouveau niveau de sous-catégorie dans la boîte de dialogue des propriétés lorsque vous ajoutez une colonne ou une propriété à la zone de règles.

4. Si vous souhaitez que la catégorie présente le nouveau niveau de sous-catégorie, ajoutez des colonnes ou des propriétés aux zones de règles du nouveau niveau de sous-catégorie.

5. Cochez la case **Ne pas supprimer des sous-catégories automatisées vides** pour conserver toutes les sous-catégories lors de la synchronisation.

Si vous ne cochez pas la case et ne modifiez pas le modèle afin que certaines ou toutes les sous-catégories ne contiennent pas d'objet, les sous-catégories vides seront supprimées lorsque vous synchroniserez la catégorie racine ou tout l'**Organisateur**.

6. Cliquez sur **Modifier**.

CONSEIL Vous pouvez ajouter manuellement des catégories et des sous-catégories dans les catégories automatisées. Sélectionnez une catégorie, cliquez avec le bouton droit de la souris, puis sélectionnez **Nouvelle catégorie** ou **Nouvelle sous-catégorie**. Les catégories ajoutées manuellement ne sont pas supprimées lors de la synchronisation. Lorsque vous synchronisez une sous-catégorie créée manuellement, seule cette catégorie est synchronisée.

Voir aussi

[Les catégories dans l'organisateur \(page 34\)](#)

[Création d'une catégorie personnalisée dans l'Organisateur \(page 48\)](#)

[Modification d'une catégorie dans l'Organisateur \(page 53\)](#)




[Suppression d'une catégorie dans l'Organisateur \(page 59\)](#)








Modification d'une catégorie dans l'Organisateur



Vous pouvez modifier les règles de catégorie et modifier manuellement le contenu de catégorie.

1. Pour ouvrir l'**Organisateur**, cliquez sur **Gestion** dans le ruban et cliquez ensuite sur **Organisateur**.
2. Effectuez l'une des procédures suivantes :

Pour :	Procédez comme suit :
Renommer une catégorie	Sélectionnez une catégorie, cliquez avec le bouton droit de la souris, puis sélectionnez Renommer .
Ajouter des objets à une catégorie	Vous pouvez ajouter manuellement des objets à une catégorie. <ol style="list-style-type: none">1. Sélectionnez les objets dans le modèle ou sélectionnez une catégorie.2. Sélectionnez des objets dans le Navigateur d'objets en sélectionnant des lignes.

Pour :	Procédez comme suit :
	<p>3. Faites glisser les objets sélectionnés dans une catégorie.</p> <p>Si vous souhaitez ajouter tous les objets sélectionnés dans le modèle, vous pouvez aussi cliquer avec le bouton droit de la souris sur la catégorie et sélectionner Ajout des objets sélectionnés.</p> <p>Cliquez sur  pour maintenir la vue dans le Navigateur d'objets. Lorsque vous maintenez la vue, vous pouvez effectuer des sélections dans le modèle ou dans les catégories sans modifier le contenu affiché dans le Navigateur d'objets. Pour afficher les objets par catégorie dans le navigateur d'objets, cliquez sur  et sélectionnez  Séparer les catégories.</p> <p>Dans les catégories de zones, lorsque vous sélectionnez des objets dans une catégorie et que vous les ajoutez à une autre catégorie, les objets sont déplacés dans cette autre catégorie. Un objet peut appartenir uniquement à une catégorie de zone de plus bas niveau dans un projet.</p>
Supprimer les objets d'une catégorie	<p>Vous pouvez supprimer manuellement des objets d'une catégorie.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sélectionnez une catégorie. 2. Sélectionnez les objets dans le Navigateur d'objets. 3. Cliquez avec le bouton droit de la souris et sélectionnez Supprimer les objets sélectionnés des catégories sélectionnées.
Gérer les changements manuels d'une catégorie	<p>Dans le Navigateur d'objets, vous pouvez afficher la manière dont chaque objet a été inclus dans la catégorie, ou la raison pour laquelle il en est exclu. Les objets peuvent être inclus dans les catégories de manière automatique ou selon les règles de catégorie, ou vous pouvez les ajouter et les supprimer manuellement.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sélectionnez une catégorie personnalisée. 2. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la catégorie et sélectionnez Propriétés pour afficher les règles utilisées dans la catégorie. <p>Les propriétés indiquent si la catégorie contient des objets ajoutés ou supprimés manuellement. Vous pouvez contrôler le statut des objets dans le Navigateur d'objets.</p>

Pour :	Procédez comme suit :
	<p>3. Cliquez sur  et sélectionnez  Gérer les modifications manuelles.</p> <p>L'Organisateur place un cadre pourpre autour du Navigateur d'objets et des Catégories et ajoute une colonne Statut au Navigateur d'objets. Lors des modifications manuelles, un ensemble limité de commandes de l'Organisateur est disponible.</p> <p>Chaque objet possède une icône de statut :</p> <ul style="list-style-type: none"> •  <p>L'objet a été ajouté automatiquement à la catégorie selon les règles de catégorie.</p> •  <p>L'objet a été ajouté automatiquement et supprimé manuellement de la catégorie.</p> •  <p>L'objet a été ajouté automatiquement à la catégorie et ajouté manuellement à la catégorie.</p> •  <p>L'objet a été ajouté manuellement à la catégorie.</p> •  <p>L'objet a été supprimé manuellement de la catégorie.</p> <p>Notez que le statut s'applique à la catégorie sélectionnée. L'objet peut avoir un statut différent dans une autre catégorie.</p> <p>4. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un objet dans le Navigateur d'objets pour modifier son statut :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ajouter permet d'ajouter manuellement l'objet à la catégorie. • Supprimer permet de supprimer manuellement l'objet de la catégorie. • Supprimer les modifications manuelles permet de supprimer le statut manuel d'un objet mais laisse l'objet dans la catégorie s'il a été inclus automatiquement.
Modifier les règles	<p>1. Sélectionnez une catégorie, cliquez avec le bouton droit de la souris, puis sélectionnez Propriétés.</p>

Pour :	Procédez comme suit :
	<p>2. Modifiez les règles de contenu des catégories sous Contenu d'objet automatisé.</p> <p>L'icône  dans le bouton Contenu automatisé d'objet indique que la catégorie possède des règles définies en matière de contenu d'objet automatisé.</p> <p>Effectuez l'une des procédures suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sélectionnez un modèle dans la liste des modèles. <p> Cliquez sur Liste de modèles pour voir les modèles déjà utilisés dans les règles.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Faites glisser une catégorie depuis l'arborescence des catégories vers la zone de règles. • Cliquez ou saisissez un nom dans la zone de règles et sélectionnez un filtre dans la liste. • Cliquez sur Groupe d'objets pour définir un filtre pour l'Organisateur. Une fois que vous avez enregistré le filtre, cliquez ou saisissez de nouveau un nom dans la zone, puis sélectionnez le filtre. <p>Vous pouvez ajouter plusieurs catégories et filtres ; vous pouvez également créer des unions, des intersections ou des différences entre eux.</p> <p>3. Modifiez les règles de sous-catégorie sous Sous-catégories automatisées.</p> <p>L'icône  dans le bouton Sous-catégories automatisées indique que la catégorie possède des règles définies en matière de sous-catégorie automatisée.</p> <p>Effectuez l'une des procédures suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cliquez sur les zones de règles pour ajouter des colonnes de gabarit de propriétés ou des propriétés aux règles. <p>Vous pouvez ajouter plus de propriétés aux niveaux de hiérarchie de sous-catégories existants ou au niveau de hiérarchie vide qui se situe sous les niveaux existants.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Supprimer une propriété des règles. • Supprimer l'intégralité d'un niveau de hiérarchie de sous-catégories à partir des règles.

Pour :	Procédez comme suit :
	<p>4. Cliquez sur Modifier.</p> <p>Vous pouvez modifier les règles de sous-catégorie de plusieurs sous-catégories en même temps si elles possèdent les mêmes règles de sous-catégorie. Voir aussi Création de sous-catégories automatisées dans l'Organisateur (page 51).</p>
Modifier le gabarit de propriétés par défaut d'une catégorie	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sélectionnez une catégorie, cliquez avec le bouton droit de la souris, puis sélectionnez Propriétés. 2. Sélectionnez un autre gabarit de propriétés dans la liste Gabarit de propriété. 3. Cliquez sur Modifier.
Modifier les propriétés des catégories multiples	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sélectionnez les catégories à modifier. 2. Cliquez sur le bouton droit de la souris et sélectionnez Propriétés. <p>Les propriétés que vous pouvez modifier dépendent des catégories sélectionnées. Vous pouvez, par exemple, modifier les règles par défaut de gabarit de propriétés ou de sous-catégorie.</p>
Modifier le contenu de la catégorie pour inclure le niveau d'assemblage le plus haut	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sélectionnez une catégorie, cliquez avec le bouton droit de la souris, puis sélectionnez Propriétés. 2. Cochez la case Inclure le niveau d'assemblage le plus haut dans le modèle. 3. Cliquez sur Modifier. <p>Si vous ajoutez des pièces à une catégorie comprenant uniquement les assemblages, les informations d'assemblage sont affichées dans la catégorie.</p>
Modifier l'emprise d'un bâtiment, d'une section ou d'un étage	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sélectionnez une catégorie que vous avez créée en utilisant les limites des zones. 2. Cliquez avec le bouton droit de la souris et sélectionnez Définir des limites des zones. 3. Modifiez les définitions de l'emprise. <p>Si vous modifiez les coordonnées du bâtiment et qu'une section possède les mêmes coordonnées, ces dernières sont remplacées par celles du bâtiment.</p> <p>Les catégories que vous avez créées à l'aide des zones présentent une icône bleue dans l'arborescence des catégories.</p>
Ajouter manuellement un étage à un bâtiment qui dispose d'un emplacement	<p>Vous pouvez ajouter manuellement des étages aux bâtiments automatisés, par exemple, pour collecter les objets des structures spéciales d'un bâtiment dans des catégories séparées. Les étages ajoutés manuellement ne</p>

Pour :	Procédez comme suit :
d'arborescence automatisé	<p>disposent pas de limite de zone pour la collecte automatisée d'objets. Vous pouvez ajouter des objets de n'importe quelle pièce du bâtiment.</p> <p>Vous pouvez utiliser la catégorie d'étage manuel, par exemple, pour séparer la cage d'ascenseur du reste du bâtiment.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sélectionnez une section d'un bâtiment qui dispose d'un emplacement d'arborescence automatisé. 2. Cliquez sur le bouton droit de la souris et sélectionnez Nouvel étage. 3. Ajoutez des objets à l'étage. 4. Sélectionnez la catégorie racine Projet, cliquez avec le bouton droit de la souris, puis sélectionnez Écrire dans le modèle pour le reporting pour écrire de nouvelles informations d'emplacement dans les objets du modèle.
Ajout manuel d'une catégorie dans une catégorie automatisée	<p>Vous pouvez ajouter manuellement des catégories dans les catégories automatisées. Les catégories ajoutées manuellement ne sont pas supprimées lors de la synchronisation, même si elles ne contiennent pas d'objet.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sélectionnez une catégorie automatisée. 2. Cliquez avec le bouton droit de la souris et sélectionnez Nouvelle catégorie ou Nouvelle sous-catégorie.
Copier ou déplacer une catégorie	<p>Vous pouvez copier ou déplacer simultanément une catégorie et ses sous-catégories.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sélectionnez une catégorie et faites-la glisser à l'emplacement approprié dans l'arborescence des catégories, au-dessus d'une catégorie ou entre deux catégories. 2. Sélectionnez l'option appropriée dans la liste : <ul style="list-style-type: none"> • L'option Copier permet de copier les propriétés de catégorie et les objets des catégories dans la catégorie cible. • L'option Copier uniquement la structure d'arborescence permet de copier l'arborescence sans les objets, ni les propriétés. • L'option Déplacer permet de déplacer la catégorie avec les objets et leurs propriétés vers un nouvel emplacement.

Voir aussi

[Synchronisation de l'Organisateur avec le modèle \(page 62\)](#)

[Les catégories dans l'organisateur \(page 34\)](#)

Suppression d'une catégorie dans l'Organisateur

Vous pouvez supprimer des catégories dans l'**Organisateur**. L'arborescence des catégories doit présenter au moins une catégorie de zone, une catégorie de propriété et une catégorie personnalisée dans l'**Organisateur**. Vous ne pouvez pas supprimer les dernières catégories.

1. Pour ouvrir l'**Organisateur**, cliquez sur **Gestion** dans le ruban et cliquez ensuite sur **Organisateur**.
2. Sélectionnez une catégorie.
Vous pouvez sélectionner plusieurs catégories.
3. Cliquez avec le bouton droit de la souris et sélectionnez **Effacer**.
Si vous avez utilisé la catégorie sélectionnée dans les règles de propriétés d'autres catégories, l'**Organisateur** affiche à une boîte de dialogue dans laquelle ces catégories sont répertoriées.
4. Cliquez sur **Oui** pour supprimer.

REMARQUE Pour supprimer de façon permanente une sous-catégorie d'une catégorie créée avec la commande **Créer des sous-catégories automatisées**, vous devez supprimer les objets de la sous-catégorie dans la catégorie principale. Si vous ne supprimez pas les objets de la catégorie principale, la sous-catégorie est créée à nouveau en fonction des principales règles de catégories lorsque vous synchronisez l'**Organisateur**.

Voir aussi

[Les catégories dans l'organisateur \(page 34\)](#)

Paramètres par défaut personnalisés pour l'Organisateur

Vous pouvez personnaliser l'**Organisateur** en créant des paramètres permettant d'ouvrir les mêmes gabarits et catégories dans tous les modèles. Les paramètres personnalisés sont utiles lorsque vous souhaitez utiliser les mêmes gabarits et catégories dans tous les modèles. Vous n'aurez alors plus besoin de créer ou d'importer séparément les gabarits et les catégories pour chaque modèle. Les paramètres personnalisés sont utilisés lorsque vous ouvrez l'**Organisateur** dans un modèle pour la première fois.

Vous pouvez également [exclure certains types d'objet \(page 61\)](#) de l'**Organisateur** en utilisant le fichier `ExcludedTypesFromOrganizer.xaml`.

Les types d'objet exclus ne sont pas affichés dans le **Navigateur d'objets** et ils ne sont pas inclus dans les catégories.

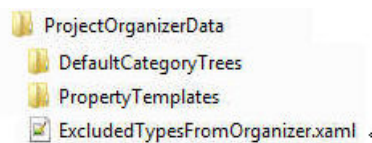
Pour afficher les gabarits de propriétés et les catégories personnalisés disponibles dans tous les modèles, enregistrez les gabarits dans le répertoire `\ProjectOrganizerData\PropertyTemplates` et les catégories dans le répertoire `\ProjectOrganizerData\DefaultCategoryTrees`. Les gabarits et les catégories sont enregistrés au format `xml`. Les fichiers de gabarit de propriétés portent l'extension `.propertytemplate` et les catégories portent l'extension `.category`.

REMARQUE Les catégories de zones définies sont automatiquement importées, mais elles fonctionnent comme des catégories créées manuellement. Les catégories automatiques doivent être définies séparément dans chaque modèle.

Vous pouvez afficher les dossiers dans l'ensemble ou dans une partie des répertoires suivants :

- Répertoire du modèle courant
- Répertoire projet, défini dans l'option avancée `XS_PROJECT`.
- Répertoire société, défini dans l'option avancée `XS_FIRM`.
- Répertoires définis par l'option avancée `XS_SYSTEM`

Exemple de dossiers :



Tous les gabarits et les catégories de ces répertoires sont chargés dans l'**Organisateur** lorsque vous l'ouvrez pour la première fois dans un modèle. S'il existe plusieurs fichiers avec le même nom de fichier dans plusieurs répertoires différents, le premier fichier trouvé est chargé et les autres fichiers sont ignorés. L'ordre de recherche est le suivant : modèle, projet, société, système. Le `roles.ini` n'affecte pas cet ordre.

Par exemple, si vous avez `rebar.category.category` et `material.category` dans un dossier `système\ProjectOrganizerData\DefaultCategoryTrees`, ces fichiers seront tous chargés automatiquement dans les catégories. Si vous avez également un fichier `rebar.category` dans le répertoire `\PROJECT\ProjectOrganizerData\DefaultCategoryTrees` et dans le répertoire `\model\ProjectOrganizerData\DefaultCategoryTrees`, seul le premier fichier `rebar.category` trouvé est utilisé. Dans ce cas, le fichier du répertoire modèle sera le premier fichier trouvé.

REMARQUE Vous pouvez utiliser les fichiers `roles.ini` pour configurer les paramètres multiples. Par exemple, créez un répertoire `\Concrete`

\ProjectOrganizerData et un répertoire \Steel
\ProjectOrganizerData dans le répertoire société. Définissez
ensuite dans le fichier roles.ini lequel de ces répertoires est lu et/ou
dans quel ordre les répertoires sont lus. De cette façon, vous pouvez
lire uniquement les fichiers du répertoire \Concrete, ou lire le
répertoire \Concrete en premier. Dans ce cas, les fichiers du
répertoire acier portant le même nom sont ignorés.

Les gabarits et les catégories chargés sont enregistrés dans ProjOrg.db, dans le répertoire \ProjectOrganizer, sous le répertoire modèle. Lorsque vous ouvrez l'**Organisateur** pour la première fois, ProjOrg.db est créé et les fichiers sont lus dans les répertoires modèle, projet, société et système. La base de données ProjOrg.db enregistre les informations de gabarits et de catégories utilisées dans le modèle. Lorsque vous apportez des modifications aux gabarits et aux catégories dans les répertoires, ils ne sont pas mis à jour automatiquement dans ProjOrg.db. La base de données ne lira pas de nouveau les gabarits et les catégories dans les fichiers xml. Les mises à jour des fichiers ne seront donc pas automatiquement appliquées.

Si vous souhaitez appliquer les gabarits et les catégories modifiés à la base de données ProjOrg, vous avez deux options :

- Supprimez les anciens gabarits et catégories dans l'**Organisateur** et importez les gabarits et les catégories modifiés. Nous vous recommandons d'utiliser cette option.
- Exportez tous les gabarits et catégories de l'**Organisateur** que vous souhaitez conserver et fermez le modèle. Supprimez la base de données ProjOrg.db du répertoire \ProjectOrganizer sous le répertoire modèle et rouvrez le modèle. Réimportez les gabarits et les catégories exportés dans l'**Organisateur**.

REMARQUE La deuxième option réinitialisera entièrement l'**Organisateur**. Toutes les données non exportées seront perdues.

Voir aussi

[Les catégories dans l'organisateur \(page 34\)](#)

[Import d'une catégorie vers l'Organisateur \(page 69\)](#)

[Import d'un gabarit de propriétés dans l'Organisateur \(page 32\)](#)

[Export d'une catégorie de l'Organisateur \(page 67\)](#)

[Export d'un gabarit de propriétés depuis l'Organisateur \(page 33\)](#)

Exclusion de types d'objet de l'Organisateur

Certains types d'objet peuvent être exclus de l'**Organisateur**. Ces types d'objet sont répertoriés dans le fichier `ExcludedTypesFromOrganizer.xml`, situé par défaut dans le dossier `\system\ProjectOrganizerData` dans l'environnement Commun. L'emplacement peut varier selon votre environnement. Les types d'objet exclus ne sont pas affichés dans le **Navigateur d'objets** et ne sont pas inclus dans les catégories, même si vous choisissez d'inclure un modèle et tous ses objets dans une catégorie dans les règles de catégorie. Par exemple, les chargements, les coupes et les adaptations sont répertoriés dans le fichier

`ExcludedTypesFromOrganizer.xml` et exclues de l'**Organisateur**.

Vous pouvez modifier le fichier `ExcludedTypesFromOrganizer.xml` de manière à inclure ou à exclure les types d'objet. Avant de modifier le fichier, nous vous recommandons de le copier dans le dossier `\ProjectOrganizerData` situé sous le répertoire modèle. Vous devrez peut-être créer le dossier `\ProjectOrganizerData` car il n'existe pas par défaut dans le répertoire modèle.

Par exemple, pour exclure les adaptations, modifiez la valeur comme suit :

```
<Fitting>true</Fitting> en <Fitting>false</Fitting>
```

Pour inclure de nouveau les adaptations, modifiez la valeur `false` en `true`.

Pour appliquer les modifications, cliquez sur  dans les **Catégories** pour synchroniser complètement l'**Organisateur** et le modèle.

REMARQUE N'ajoutez ou ne supprimez pas de lignes dans le fichier `ExcludedTypesFromOrganizer.xml`, sinon l'**Organisateur** ne sera pas en mesure d'utiliser le fichier.


Vous pouvez également [personnaliser l'Organisateur en créant des paramètres \(page 59\)](#) permettant d'ouvrir les mêmes gabarits et catégories dans tous les modèles. Les paramètres personnalisés sont utiles lorsque vous souhaitez utiliser les mêmes gabarits et catégories dans tous les modèles.

1.7 Synchronisation de l'Organisateur avec le modèle

Vous pouvez synchroniser l'**Organisateur** avec le modèle pour vérifier que les catégories sont à jour et que le **Navigateur d'objets** affiche les dernières valeurs de propriété d'objet à partir du modèle. Vous pouvez également synchroniser des catégories individuelles ou recharger la vue du **Navigateur d'objets**.

La synchronisation ajoute les [informations sur les zones \(page 65\)](#) aux propriétés de l'objet du modèle. Vous pouvez utiliser les informations sur les zones pour la création des listes et l'interrogation des objets.


Synchronisation de l'Organisateur


La synchronisation de **Organisateur**  met à jour toutes les propriétés des objets modifiés dans la base de données de l'**Organisateur**. Vous n'avez pas besoin de recharger le **Navigateur d'objets** si vous modifiez la sélection du modèle, ou si vous sélectionnez une autre catégorie ou un autre gabarit de propriétés. Une fois que vous avez synchronisé l'**Organisateur**, les propriétés d'objet sont à jour jusqu'à ce que vous apportiez des modifications au modèle.


L'**Organisateur** est synchronisé :

- Lorsque vous cliquez sur  **Synchroniser avec le modèle..**
- Lorsque vous ouvrez l'**Organisateur** et choisissez de le synchroniser.

Pour accélérer la synchronisation, définissez l'option avancée `XS_COLLECT_MODEL_HISTORY` sur `TRUE`. Si l'option `XS_COLLECT_MODEL_HISTORY` est définie sur `FALSE`, lors de la synchronisation, tous les objets sont chargés pour vérifier ce qui a été supprimé dans le modèle.

Lorsque vous synchronisez l'**Organisateur**, l'historique des actions de Tekla Structures utilisé pour annuler la dernière action est supprimé. Cela signifie que vous ne pouvez pas utiliser la commande **Annuler (Ctrl + Z)**  juste après la synchronisation. Sinon, **Annuler** fonctionne normalement.

Notez que la liste **Annuler l'historique**  est effacée lors de la synchronisation de l'**Organisateur**. La liste **Annuler l'historique** affiche toutes les commandes exécutées et les modifications apportées dans le modèle. L'enregistrement du modèle efface également la liste.






Vous pouvez définir dans **Organisateur Paramètres**  que l'**Organisateur** est toujours synchronisé à son ouverture. Accédez à l'onglet **Synchronisation**, puis cochez la case **Toujours synchroniser l'organisateur avec le modèle à l'ouverture..**

Lorsque vous ouvrez l'**Organisateur** et cochez la case **Ne plus afficher cette boîte de dialogue.** dans la boîte de dialogue **Synchroniser**, l'**Organisateur** n'affiche plus la boîte de dialogue **Synchroniser** dans les modèles lorsque vous utilisez l'**Organisateur**. Pour afficher à nouveau la boîte de dialogue **Synchroniser**, accédez au dossier `\users\\AppData\Local\Trimble_Solutions_Corpora` et supprimez tous les fichiers commençant par `ObjectBrowser`. Notez que supprimer ces fichiers revient à supprimer les paramètres d'unité par défaut de l'**Organisateur**. Vérifiez les paramètres d'unité dans **Organisateur Paramètres**.


Mise à jour de la base de données complète de l'Organisateur

Vous pouvez mettre à jour l'intégralité de la base de données de l'**Organisateur** afin que les propriétés que vous avez affichées dans le **Navigateur d'objets**, ou qui sont utilisées dans les catégories, soient mises à jour pour tous les objets du modèle dans la base de données de l'**Organisateur**.

La base de données de l'**Organisateur** est mise à jour :

- Lorsque vous appuyez sur **Ctrl** +  **Synchroniser avec le modèle**.
- Lorsque vous ouvrez un modèle qui a été enregistré avec une version plus ancienne de Tekla Structures et cliquez sur  **Synchroniser avec le modèle**.
- Lorsque vous modifiez la valeur de l'option avancée `XS_ENABLE_POUR_MANAGEMENT` et que vous ouvrez l'**Organisateur**. La hiérarchie de l'objet coulé sur site est remplacée par la hiérarchie de l'unité de coulage.
- Lorsque vous modifiez une option avancée spécifique au modèle et la prochaine fois que vous cliquez sur  **Synchroniser avec le modèle**.
- Lorsque vous enregistrez le modèle avec **Enregistrer sous** et la prochaine fois que vous cliquez sur  **Synchroniser avec le modèle**.
- Lorsque vous modifiez le catalogue de matériaux et la prochaine fois que vous cliquez sur  **Synchroniser avec le modèle**.

Rechargement du Navigateur d'objets

Cliquez sur le bouton de rechargement  dans le **Navigateur d'objets** lorsque vous voulez afficher les dernières valeurs de propriété du modèle. Une fois que vous avez consulté la propriété d'un objet dans l'**Organisateur**, celle-ci sera mise à jour dans la base de données de l'**Organisateur** lors de la synchronisation.

Si vous modifiez le modèle en affichant les objets, rechargez le **Navigateur d'objets**.

REMARQUE Lorsque vous sélectionnez des objets dans le modèle ou dans les catégories, le **Navigateur d'objets** affiche les propriétés qui sont déjà dans la base de données de l'**Organisateur**, et charge les nouvelles

valeurs du modèle pour les propriétés qui ne figurent pas encore dans la base de données de l'**Organisateur**.

Vous devez **Recharger la vue**  dans le **Navigateur d'objets** pour actualiser la vue avec les nouvelles valeurs.


Synchronisation d'une catégorie

L'**Organisateur** est partiellement synchronisé :

- Lorsque vous sélectionnez une catégorie, cliquez avec le bouton droit de la souris et sélectionnez **Synchroniser la catégorie**.
Pour afficher la date et l'heure de synchronisation, cliquez de nouveau avec le bouton droit de la souris sur la catégorie.
- Lorsque vous synchronisez des catégories à exporter.

Synchronisation partielle :

- Synchronise l'ensemble du projet lors de la synchronisation d'une catégorie de zone, telle que **Etage**.
- Synchronise les catégories utilisées dans les règles de catégorie d'autres catégories lors de la synchronisation de ces autres catégories.
- Synchronise toute l'arborescence des catégories créée par des règles automatisées de sous-catégorie lors de la synchronisation d'une sous-catégorie de l'arborescence.
- Synchronise toute l'arborescence de catégories lorsque vous synchronisez une sous-catégorie créée manuellement dans une arborescence de catégories de propriétés.

REMARQUE La synchronisation partielle ne met pas à jour les propriétés affichées dans le **Navigateur d'objets**. Vous devez recharger le  **Navigateur d'objets** afin d'afficher le contenu de la catégorie mis à jour.

Exclusion d'une catégorie de la synchronisation


1. Sélectionnez une catégorie, cliquez avec le bouton droit de la souris pour sélectionner **Propriétés**.
2. Décochez la case **Mettre à jour la catégorie lors de la synchronisation**.

Les objets qui sont supprimés du modèle sont supprimés de la catégorie même si l'option **Mettre à jour la catégorie lors de la synchronisation** n'est pas sélectionnée.

1.8 Identification des zones de l'Organisateur

Vous pouvez utiliser les propriétés de catégories de zone dans les listes. Si vous avez plus d'un projet dans un modèle, vous devez sélectionner le projet utilisé dans le rapport, y compris les sous-catégories du projet. Vous pouvez utiliser un seul projet à la fois. Lorsque vous synchronisez un projet, les propriétés du reporting sont toujours enregistrées dans le modèle.

1. Pour ouvrir **l'Organisateur**, cliquez sur **Gestion** dans le ruban et cliquez ensuite sur **Organisateur**.
2. Choisissez un **Projet**.
3. Cliquez avec le bouton droit de la souris et sélectionnez **Utiliser pour le reporting**.

L'icône située en face du **Projet** sélectionné pour le reporting est affichée en noir .

4. Cliquez de nouveau avec le bouton droit de la souris sur **Projet** et sélectionnez **Écrire dans le modèle pour le reporting**.

Les propriétés du reporting sont mises à jour dans le modèle.

Les propriétés de zone des assemblages du le modèle sont :

- LBS_PROJECT
- LBS_BUILDING
- LBS_SECTION
- LBS_SITE
- LBS_FLOOR
- LBS_FLOOR_ELEVATION
- LBS_HIERARCHY_LEVEL_NUMBER
- LBS_HIERARCHY

5. Pour modifier le projet utilisé pour le reporting, sélectionnez un autre **Projet**, cliquez avec le bouton droit de la souris, puis sélectionnez **Utiliser pour le reporting**.

6. Cliquez de nouveau avec le bouton droit de la souris sur **Projet** et sélectionnez **Écrire dans le modèle pour le reporting**.

Les propriétés du reporting sont mises à jour dans le modèle.

REMARQUE Lorsque vous utilisez des propriétés de zones dans un gabarit de liste, vous devez ajouter `LOCATION_BREAKDOWN_STRUCTURE` au nom de propriété, par exemple, `LOCATION_BREAKDOWN_STRUCTURE.LBS_FLOOR`.

Voir aussi


[Les catégories dans l'organisateur \(page 34\)](#)

[Synchronisation de l'Organisateur avec le modèle \(page 62\)](#)

1.9 Export d'une catégorie de l'Organisateur

Vous pouvez exporter des catégories de l'**Organisateur** vers un fichier au format `xml` et utiliser les catégories exportées dans d'autres modèles. Vous pouvez exporter les catégories sélectionnées, ou toutes les catégories d'emplacement, catégories personnalisées, et catégories de propriétés à la fois. L'**Organisateur** crée un seul fichier d'export `.category` même si vous exportez plusieurs catégories à la fois. L'export des catégories vous permet de vous assurer que vous disposez de copies de sauvegarde des catégories que vous avez créées.

Pour savoir comment utiliser les répertoires société, projet et système avec l'**Organisateur**, voir [Paramètres par défaut personnalisés pour l'Organisateur \(page 59\)](#).

1. Pour ouvrir l'**Organisateur**, cliquez sur **Gestion** dans le ruban et cliquez ensuite sur **Organisateur**.
2. Sélectionnez une ou plusieurs catégories.
3. Cliquez sur  et sélectionnez **Exporter des catégories de l'Organisateur**.
4. Définissez les paramètres d'export.
 - a. Sélectionnez **Toutes les catégories** ou **Structures de catégories sélectionnées**.
 - Exporter des catégories de zone : l'intégralité du projet est exportée, et ce même si vous sélectionnez uniquement une sous-catégorie dans le projet (par exemple, un étage).
 - Exporter des catégories créées à l'aide de règles : l'arborescence entière des catégories est exportée. Si vous sélectionnez une sous-catégorie, la catégorie principale et les autres sous-catégories de l'arborescence des catégories sont également exportées.
 - Exporter des catégories de propriétés : l'arborescence entière des catégories est exportée. Si vous sélectionnez une sous-catégorie, la catégorie principale et les autres sous-catégories de l'arborescence des catégories sont également exportées.
 - Exporter des catégories créées manuellement : seule la catégorie sélectionnée est exportée.
 - b. Cochez la case **Inclure les propriétés des catégories** pour inclure les propriétés de catégories dans l'export.

- Si les règles des propriétés de catégorie comprennent un filtre et que vous prévoyez d'utiliser la catégorie dans un autre modèle, le filtre doit être disponible dans ce modèle. Sinon, la catégorie n'aura pas le contenu approprié.
 - Si vous ne sélectionnez pas **Inclure les propriétés des catégories**, seul le nom de la catégorie est exporté. Le gabarit de propriétés est défini comme gabarit par défaut dans l'export.
- c. Cochez la case **Inclure les objets** pour inclure les GUID des objets dans l'export.
Si la catégorie exportée est utilisée dans d'autres modèles, les catégories sont vides.
 - d. Cochez la case **Synchroniser les catégories avant d'exporter** si vous souhaitez vérifier que les dernières modifications du modèle sont incluses dans l'export.
5. Cliquez sur **Parcourir** pour sélectionner le répertoire de destination.
Par défaut, la catégorie est exportée vers le répertoire `\ProjectOrganizer`, dans le répertoire du modèle courant.
 6. Cliquez sur **Exporter**.
Si la catégorie que vous exportez comprend d'autres catégories dans les règles de propriétés des catégories et que vous n'avez pas sélectionné ces autres catégories pour l'export, la boîte de dialogue **Références d'exportation de structure de catégorie** pour l'exportation de structure de catégorie s'affiche.
 - a. **Exporter les références valides** permet d'exporter les catégories, y compris les règles définies dans la catégorie.
Cette option est grisée lorsque vous n'avez pas sélectionné les catégories définies dans les règles pour l'export. Cliquez sur **Annuler** et sélectionnez la catégorie à exporter et les catégories utilisées dans les règles. Lorsque vous effectuez cette opération, la boîte de dialogue **Références d'exportation de structure de catégorie** n'est pas affichée. Durant l'import, toutes les catégories exportées sont désormais importées.
 - b. L'option **Exporter sans les références** permet d'exporter les GUID de l'objet dans les catégories si vous avez coché la case **Inclure les objets** dans la boîte de dialogue **Exporter structure de catégorie**.
Si vous n'avez pas sélectionné Inclure les objets, seul le nom de la catégorie est exporté. Durant l'import, l'**Organisateur** traite cette catégorie en tant que catégorie créée manuellement.
 7. Cliquez sur **OK**.


Voir aussi

[Import d'une catégorie vers l'Organisateur \(page 69\)](#)

1.10 Import d'une catégorie vers l'Organisateur

Vous pouvez importer les catégories qui ont été exportées de l'**Organisateur** dans le modèle courant ou dans d'autres modèles Tekla Structures. Les fichiers d'import des catégories sont au format `xml`, et portent l'extension `.category`. Vous pouvez importer un fichier `.category` à la fois. Le fichier peut contenir plusieurs catégories.

Pour savoir comment utiliser les répertoires société, projet et système avec l'**Organisateur**, voir [Paramètres par défaut personnalisés pour l'Organisateur \(page 59\)](#).

1. Pour ouvrir l'**Organisateur**, cliquez sur **Gestion** dans le ruban et cliquez ensuite sur **Organisateur**.
2. Cliquez sur  et sélectionnez **Importer des catégories de l'Organisateur**.
3. Cliquez sur **Parcourir**.
4. Sélectionnez le fichier `.category` à importer.
5. Cliquez sur **Ouvrir**.
6. Cliquez sur **Import**.

Si la catégorie que vous importez porte le même nom qu'une catégorie existante, vous disposez des options suivantes :

- Vous pouvez importer la catégorie et remplacer la catégorie existante.
- Vous pouvez choisir de ne pas importer la catégorie.
- Vous pouvez importer la catégorie mais conserver la catégorie existante. Si vous importez une catégorie qui porte le même nom qu'une catégorie existante, l'**Organisateur** ajoute un numéro courant au nom de la catégorie.

Les catégories de zones sont ajoutées à la fin des catégories de zones, les propriétés de catégories à la fin des propriétés de catégories et les catégories personnalisées à la fin des catégories personnalisées.

REMARQUE Si la catégorie importée ne contient pas d'objet, vérifiez si les règles dans les propriétés de catégories ont un filtre qui ne se trouve pas dans le modèle. Lorsque vous ajoutez le filtre dans le modèle, le contenu de la catégorie est mis à jour. Il est également possible qu'aucun objet dans le modèle ne corresponde aux règles.

La catégorie peut également être vide si elle comporte uniquement du contenu ajouté manuellement et que les objets

n'ont pas été inclus dans l'export. Si vous avez importé la catégorie à partir d'un autre modèle, le contenu ajouté manuellement n'est pas importé.

Voir aussi

[Catégories créées dans des versions de Tekla Structures plus récentes \(page 70\)](#)

[Export d'une catégorie de l'Organisateur \(page 67\)](#)

[Les catégories dans l'organisateur \(page 34\)](#)

Catégories créées dans des versions de Tekla Structures plus récentes

Si vous utilisez l'outil **Organisateur de modèles** dans le même modèle avec une version antérieure de Tekla Structures, les catégories créées dans l'**Organisateur de modèles** sont automatiquement transférées dans l'**Organisateur**. Les catégories de l'**Organisateur de modèles** sont affichées dans les catégories personnalisées de l'**Organisateur**.

Lorsque vous utilisez l'**Organisateur** dans un modèle créé avec une version antérieure de Tekla Structures :

- Si vous n'avez jamais ouvert l'**Organisateur de modèles** dans le modèle de la version Tekla Structures antérieure, aucune catégorie n'est importée.
- Si vous avez ouvert et fermé l'**Organisateur de modèles** dans le modèle de la version Tekla Structures antérieure, les catégories de zone du projet, du site et les catégories de projet sont importées dans l'**Organisateur**.
- Si vous avez ajouté au moins un objet aux catégories de zone de l'**Organisateur de modèles**, les catégories de zone sont importées dans l'**Organisateur**.
- Si vous avez ajouté au moins un objet aux catégories de type d'objet de l'**Organisateur de modèles**, toutes les catégories sont importées dans l'**Organisateur**.

Les ensembles de propriétés de l'**Organisateur de modèles** sont importés dans l'**Organisateur**, convertis en gabarits de propriétés, et nommés après les catégories. Si plusieurs catégories portent le même nom, un numéro courant est ajouté au nom du gabarit de propriétés.

Voir aussi

[Import d'une catégorie vers l'Organisateur \(page 69\)](#)

[Les catégories dans l'organisateur \(page 34\)](#)

1.11 Import des catégories IFC dans l'Organisateur

Vous pouvez importer l'emplacement de l'arborescence d'un modèle IFC en tant que catégories IFC dans les catégories d'emplacement de l'**Organisateur**.

1. Pour ouvrir l'**Organisateur**, cliquez sur **Gestion** dans le ruban et cliquez ensuite sur **Organisateur**.
2. Sélectionnez un **Projet**, cliquez avec le bouton droit de la souris, puis sélectionnez **Nouveau projet IFC**.
3. Sélectionnez le modèle IFC.
4. Cliquez sur **Importer**.

Les catégories IFC sont importées à la fin des catégories de zones. Les objets du modèle IFC importé sont automatiquement inclus dans les catégories IFC.

5. Si le modèle IFC est modifié, vous pouvez mettre à jour la dernière version du modèle dans les catégories. Sélectionnez la catégorie IFC la plus haute dans l'arborescence, cliquez avec le bouton droit de la souris, puis sélectionnez **Mise à jour**.

CONSEIL Si vous importez des catégories IFC qui portent le même nom que des catégories IFC existantes, l'**Organisateur** ajoute un numéro courant au nom de la catégorie. Vous pouvez renommer les catégories.

Voir aussi

[Les catégories dans l'organisateur \(page 34\)](#)

1.12 Organisateur en mode multi-utilisateurs

Lorsque vous utilisez l'**Organisateur** en mode multi-utilisateurs, un seul utilisateur à la fois peut enregistrer les modifications. Le premier utilisateur qui ouvre l'**Organisateur** devient l'utilisateur principal et est le seul à pouvoir enregistrer les modifications. Lorsque l'utilisateur principal ferme l'**Organisateur** et enregistre le modèle, un autre utilisateur souhaitant enregistrer des modifications doit d'abord fermer l'**Organisateur** et le rouvrir pour pouvoir enregistrer les modifications.

S'il y a déjà un utilisateur principal dans l'**Organisateur** lorsqu'un autre utilisateur ouvre l'**Organisateur**, l'autre utilisateur reçoit un message lui signalant que la base de données est verrouillée et que les modifications ne peuvent pas être enregistrées définitivement. Notez que même si un seul utilisateur à la fois peut enregistrer des modifications, les autres utilisateurs peuvent toujours sélectionner, créer et modifier des catégories et des gabarits de propriété. Les autres utilisateurs peuvent également exporter les

catégories et les gabarits de propriétés qu'ils ont modifiés, puis les importer à nouveau dans l'**Organisateur** pour les enregistrer.

REMARQUE Les données de l'**Organisateur** ne sont pas partagées dans Tekla Model Sharing.

Voir aussi

[Organisateur \(page 5\)](#)

1.13 Exemple : Organisation du modèle en zones et catégories personnalisées, et affichage des quantités

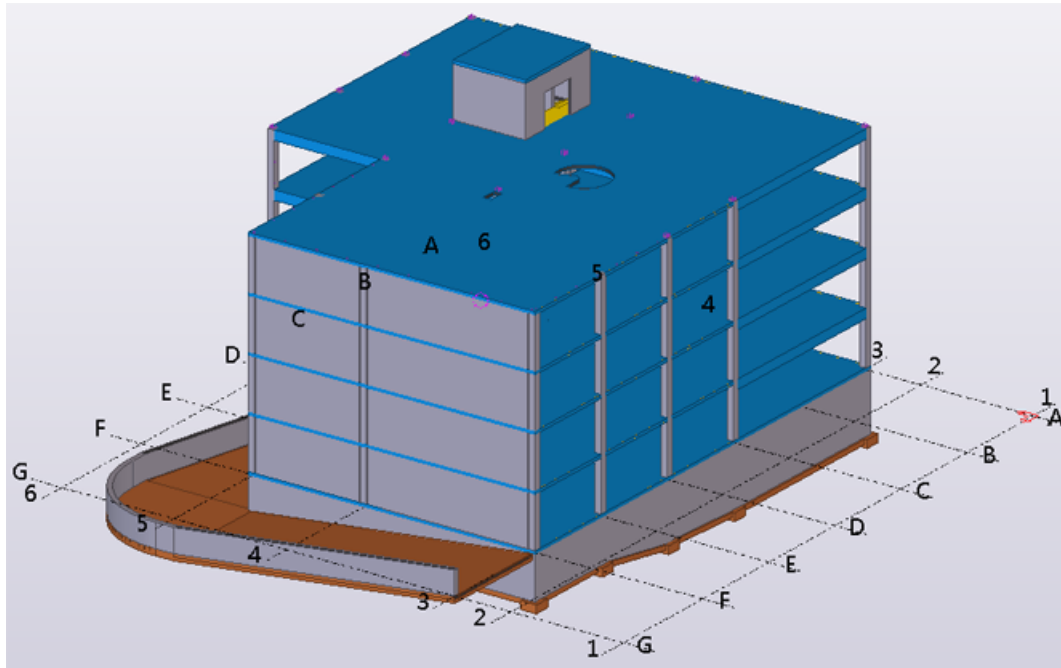
Cet exemple présente le processus de base d'installation de l'**Organisateur** et de création des métrés pour le béton et l'armature.

Vous utiliserez l'**Organisateur** pour organiser votre modèle en bâtiments, sections et étages en fonction des emplacements dans le modèle. Vous créez une arborescence des catégories et des catégories personnalisées. Une fois les emplacements et les catégories personnalisées créés, vous pouvez afficher et répertorier facilement et rapidement les métrés dans le **Navigateur d'objets**.

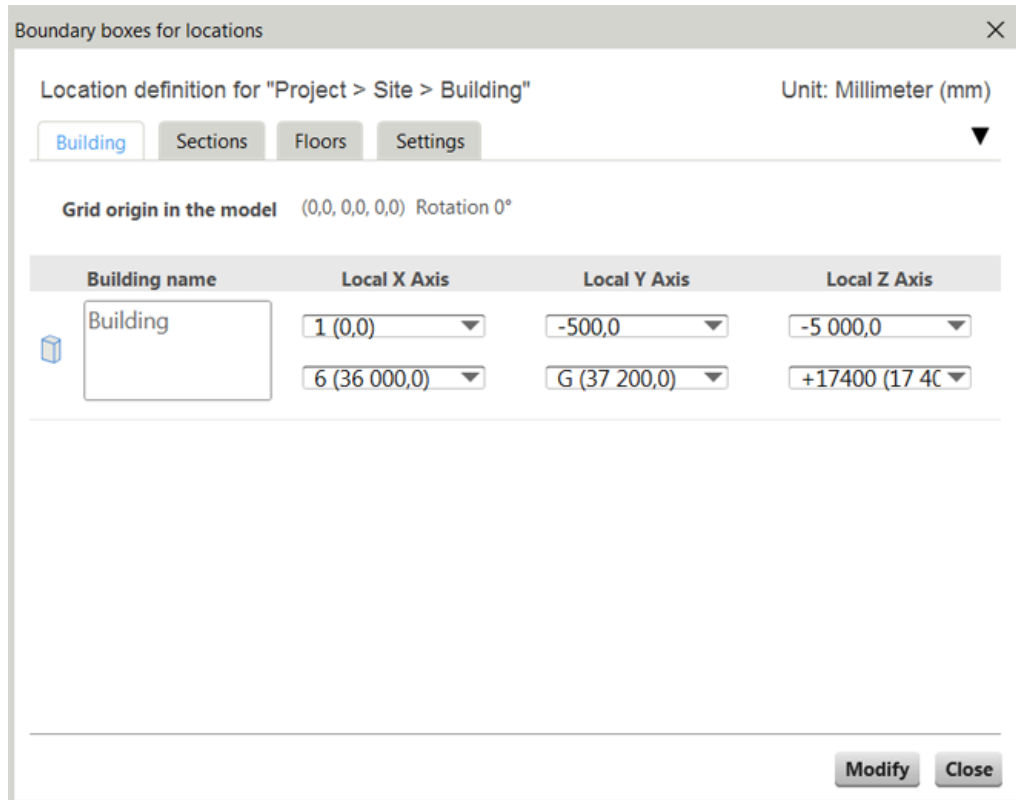
Dans cet exemple, la configuration est effectuée en utilisant le modèle *Exemple coulé sur site* disponible dans l'environnement **Par défaut** en tant que modèle prototype. Vous pouvez supprimer la configuration existante ou créer un projet et démarrer sa configuration.

Exemple : Organisation du modèle en bâtiments, sections et étages

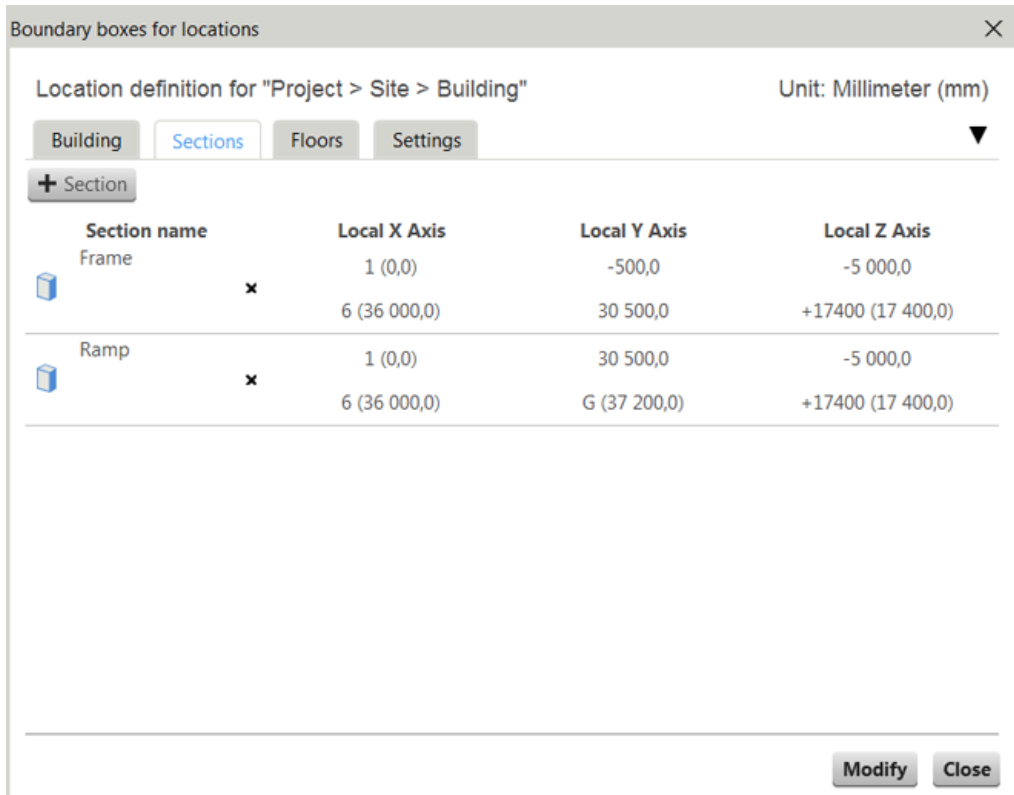
Vous allez désormais organiser votre modèle en [catégories de zones](#) (page 36).



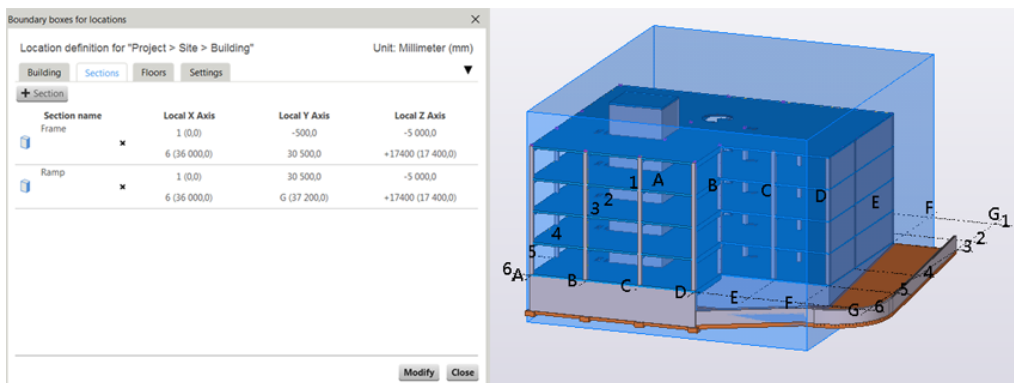
1. Pour ouvrir l'**Organisateur**, cliquez sur **Gestion** dans le ruban et cliquez ensuite sur **Organisateur**.
2. Sélectionnez la catégorie **Bâtiment** dans **Projet**, cliquez avec le bouton droit de la souris, puis sélectionnez **Définir des limites des zones**.
3. Ajustez la limite de zone du bâtiment en sélectionnant ou en saisissant des coordonnées.



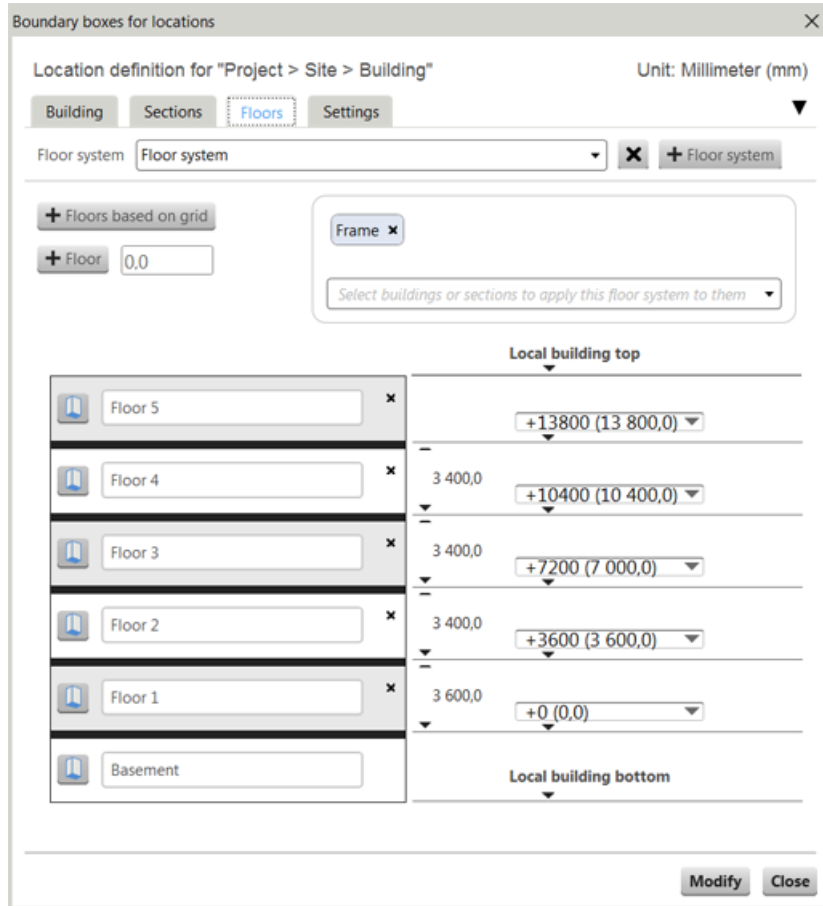
- Accédez à l'onglet **Sections** et ajoutez deux sections à votre bâtiment en utilisant les valeurs affichées dans l'image ci-dessous.



Vous pouvez cliquer sur la zone bleue en face du nom de la section pour afficher la section dans le modèle. L'image ci-dessous illustre la section **Frame**.



5. Accédez à l'onglet **Etages** et créez une arborescence d'étage pour la section **Frame** selon les lignes de maillage.

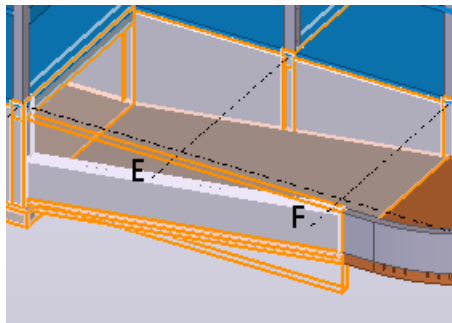


6. Cliquez sur **Modifier** et sur **Fermer**.

Vous avez désormais organisé le modèle pour les sections et les étages en fonction des zones.

7. Il existe trois rampes situées au **Sous-sol** de la section **Frame**. Vous devez déplacer ces objets manuellement dans la section **Rampe** :

a. Sélectionnez la catégorie **Sous-sol**, cliquez avec le bouton droit de la souris, puis sélectionnez **Sélectionner dans le modèle** pour afficher les objets dans le modèle.




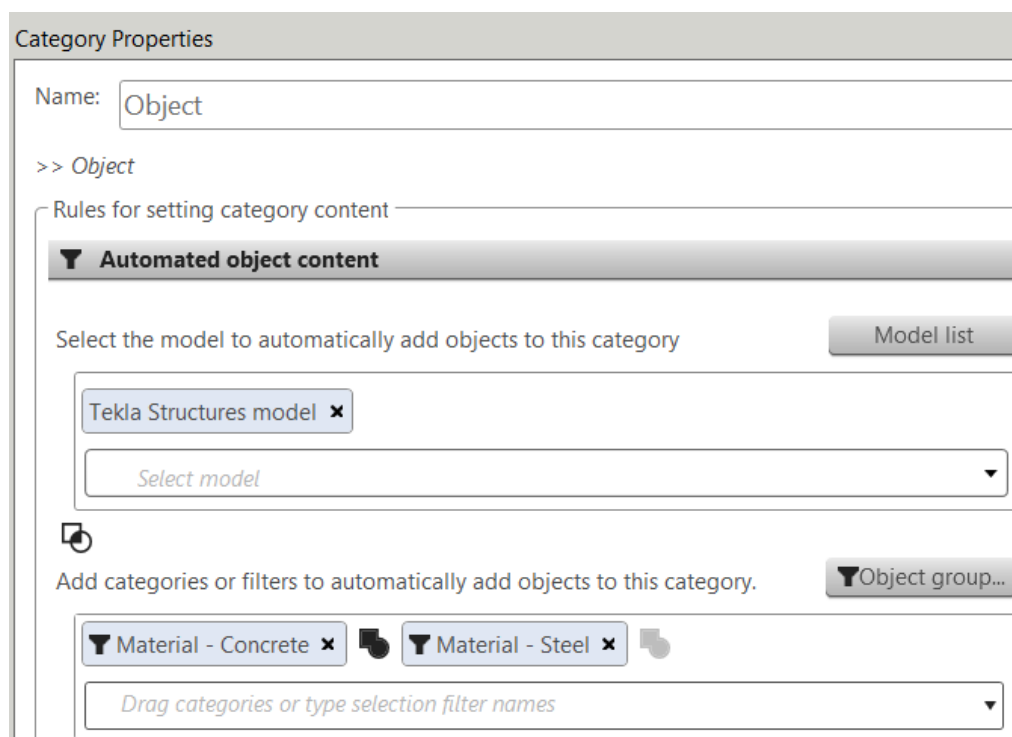
b. Sélectionnez les trois rampes dans le modèle.

- c. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la catégorie **Rampe** et sélectionnez **Déplacer les objets sélectionnés**.

Exemple : Création d'une catégorie personnalisée avec des sous-catégories automatisées basées sur les noms d'objets dans l'Organisateur

Vous allez désormais [créer une catégorie personnalisée \(page 48\)](#) pour les assemblages et diviser la catégorie en sous-catégories basées sur le nom des assemblages.

1. Cliquez sur  pour créer une nouvelle catégorie personnalisée.
2. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur **Catégorie personnalisée** et sélectionnez **Propriétés**. Renommez la catégorie avec le nom **Objet**.
3. Sous **Contenu d'objet automatisé**, ajoutez aux règles les filtres de matériaux **Matériau - Béton** et **Matériau - Acier**. Vous pouvez également sélectionner le modèle Tekla Structures pour inclure les objets Tekla Structures dans le contenu de catégorie.



Category Properties


Name:

>> Object


Rules for setting category content

Automated object content

Select the model to automatically add objects to this category Model list



Add categories or filters to automatically add objects to this category. Object group...

4. Cliquez sur **Modifier** pour ajouter les objets à la catégorie.
5. Regroupez ensuite les objets dans le **Navigateur d'objets**. Cliquez sur  et sélectionnez **Grouper** pour créer un regroupement selon la colonne **Nom**. Le groupe que vous voyez dans le **Navigateur d'objets** est un aperçu des sous-catégories automatisées.

Organisateur

Navigateur d'objets

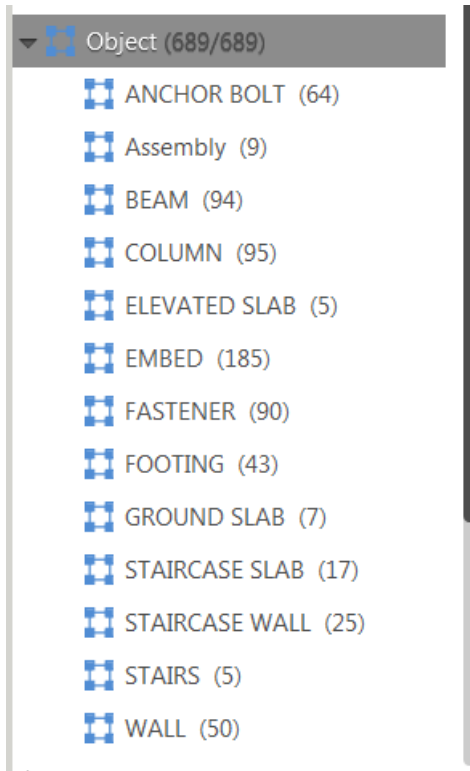
Defaut Modifier

Astuce : Faire glisser les colonnes jusqu'ici pour former des groupes.

Content ty	Material type	Material	Position number	Profile	Top level / mm	Height / mm	Length / mm	Width / mm	
▶ Name: ANCHOR BOLT (56)							2 016	31	
▶ Name: BEAM (69)							565 040		
▶ Name: COLUMN (95)							324 200		
▶ Name: ELEVATED SLAB (5)							132 800	200	
▶ Name: EMBED (267)							46 995		
▶ Name: FASTENER (144)							7 200	50	
▶ Name: FOOTING (23)							157 948		
▶ Name: GROUND SLAB (7)							101 458		
▶ Name: ITEM (189)							57 645	53	
▶ Name: PAD FOOTING (19)							9 500		
▶ Name: STAIR (3)							9 600	3 200	
▶ Name: STAIRCASE SLAB (17)							55 405		
▶ Name: STAIRCASE WALL (25)							56 250	150	
Nombre d'objets dans la table : 985							Résultat de : Total	De ces lignes : Tous	
							1 921 751		

6. Créez maintenant des sous-catégories automatisées pour la catégorie, basées sur les noms d'objets. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la nouvelle catégorie, sélectionnez **Propriétés** et sous **Sous-catégories automatisées**, cliquez sur **Groupement dans le navigateur d'objets**. Cela ajoute les propriétés objet qui sont utilisées dans le regroupement aux propriétés de catégorie.
7. Cochez la case **Inclure le niveau d'assemblage le plus haut dans le modèle**.
Sélectionner **Inclure le niveau d'assemblage le plus haut dans le modèle** permet de s'assurer que seuls les assemblages et les éléments béton sont inclus dans la catégorie. Sinon, la catégorie inclura à la fois les pièces et les assemblages. L'utilisation d'assemblages dans les catégories est importante, car vous serez plus tard amené à sélectionner et à afficher plusieurs catégories différentes, ce qui nécessitera l'utilisation de dépendances hiérarchiques pour les objets. En outre, l'**Organisateur** est conçu pour fonctionner avec des assemblages.
8. Sélectionnez le gabarit de propriétés **Par défaut** pour le **Navigateur d'objets**.
9. Cliquez sur **Modifier**.

Les sous-catégories sont créées dans la catégorie **Objet**. Désormais, si vous apportez des modifications au modèle, la catégorie et les sous-catégories seront mises à jour. Par exemple, les nouvelles sous-catégories sont créées et les anciennes sont supprimées en fonction des noms trouvés dans le modèle.



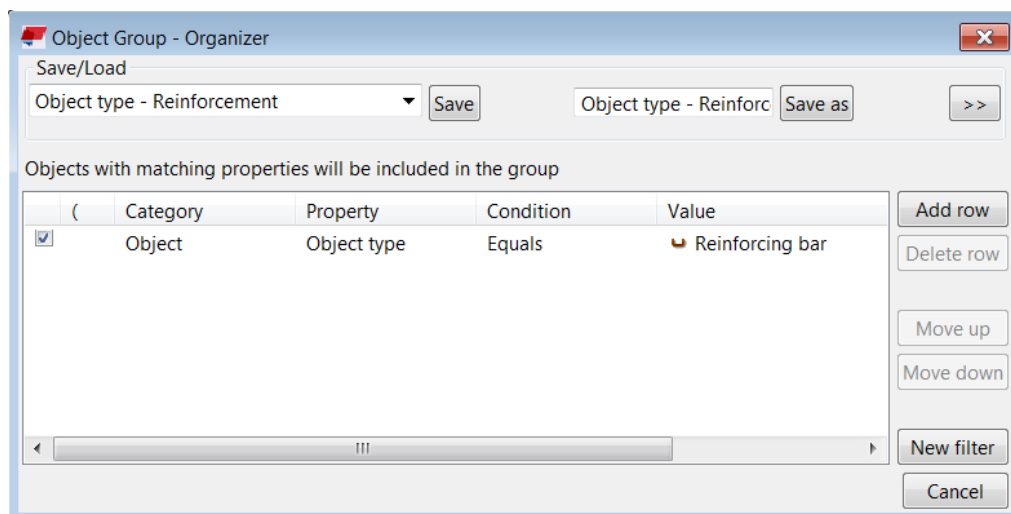
Ensuite, vous allez créer une catégorie personnalisée pour les armatures.

Exemple : Création d'une catégorie personnalisée pour les armatures dans l'Organisateur

Vous allez maintenant créer [une catégorie personnalisée \(page 48\)](#) pour les armatures.

1. Créez une nouvelle catégorie sous le nom **Ferrailage**. Sélectionnez pour utiliser le filtre `Type d'objet - Armature` dans les règles de propriétés de la catégorie.

Si vous n'avez pas de filtre pour l'armature, cliquez sur **Groupe objets** et créez un filtre tel qu'indiqué dans l'image ci-dessous.



- Sélectionnez un gabarit de propriétés pour le **Navigateur d'objets**. Dans cet exemple, vous sélectionnez le prototype **Armature**. Pour cette catégorie, ne sélectionnez pas la case **Inclure le niveau d'assemblage le plus haut dans le modèle**. Si vous choisissez d'inclure uniquement les assemblages, vous obtiendrez tous les assemblages contenant des armatures. Le niveau d'assemblage le plus haut pour les armatures est l'élément béton. Créez des sous-catégories en fonction du diamètre nominal.
- Cliquez sur **Modifier** pour créer la catégorie.

Vous avez maintenant créé les catégories dont vous avez besoin et vous pouvez commencer à créer des listes.

Ensuite, vous allez créer un métré de béton et un métré d'armatures pour des objets spécifiques à un emplacement particulier.

REMARQUE Vous pouvez personnaliser les **Catégories** pour les ouvrir avec un ensemble de catégories par défaut, afin d'éviter de devoir recréer les catégories régulièrement utilisées pour chaque projet. [Exportez les catégories de votre choix \(page 67\)](#) au format xml en tant que fichier `.category`. Enregistrez le fichier dans votre répertoire société sous `\ProjectOrganizerData`.

Exemple : Création d'un métré béton à l'aide de l'Organisateur

Vous allez maintenant [obtenir les quantités \(page 6\)](#) et les surfaces de coffrage pour les colonnes du premier étage. Vous avez besoin de quantités exactes

pour commander les matériaux (contreplaqué pour coffrage et béton), ou tout simplement pour organiser votre travail.

1. Sélectionnez les catégories **Étage 1** et **Poteau** dans l'arborescence des catégories.
2. Sélectionnez un gabarit de propriétés pour les métrés. Le **Navigateur d'objets** affiche désormais les quantités pour les poteaux du premier étage.

Name ▲	Grid position	Material	Profile	Length / mm	Volume / m3	Top level / mm	Section	Floor
COLUMN	3/F	C30/37	400*40	3 200,0	0,5	3 400,0	Frame	Floor 1
COLUMN	4/F	C30/37	400*40	3 200,0	0,5	3 400,0	Frame	Floor 1
COLUMN	5/F	C30/37	400*40	3 200,0	0,5	3 400,0	Frame	Floor 1
COLUMN	5/E	C30/37	400*40	2 816,6	0,4	3 016,6	Frame	Floor 1
COLUMN	3/E	C30/37	400*40	2 800,0	0,4	3 000,0	Frame	Floor 1
COLUMN	3/D	C30/37	400*40	2 800,0	0,4	3 000,0	Frame	Floor 1
COLUMN	3/C	C30/37	400*40	2 800,0	0,4	3 000,0	Frame	Floor 1
COLUMN	3/A	C30/37	400*40	2 800,0	0,4	3 000,0	Frame	Floor 1
COLUMN	4/A	C30/37	400*40	2 800,0	0,4	3 000,0	Frame	Floor 1
COLUMN	5/A	C30/37	400*40	2 800,0	0,4	3 000,0	Frame	Floor 1
COLUMN	6/A	C30/37	400*40	2 816,6	0,4	3 016,6	Frame	Floor 1
COLUMN	6/B	C30/37	400*40	2 816,6	0,4	3 016,6	Frame	Floor 1
COLUMN	6/C	C30/37	400*40	2 816,6	0,4	3 016,6	Frame	Floor 1
COLUMN	6/D	C30/37	400*40	2 816,6	0,4	3 016,6	Frame	Floor 1
COLUMN	5/D	C30/37	400*40	2 816,6	0,4	3 016,6	Frame	Floor 1
COLUMN	4/E	C30/37	400*40	2 800,0	0,4	3 000,0	Frame	Floor 1
COLUMN	4/D	C30/37	400*40	2 800,0	0,4	3 000,0	Frame	Floor 1
COLUMN	4/C	C30/37	400*40	2 800,0	0,4	3 000,0	Frame	Floor 1
COLUMN	4/B	C30/37	400*40	2 800,0	0,4	3 000,0	Frame	Floor 1
Number of objects in the table:				19	Result of: Total		Of these rows: All	
				54 499,5	8,7			

Dans cet exemple, vous avez 19 poteaux pour un volume total de 8,7 m³. Vous pouvez maintenant créer une liste en exportant, ou vous pouvez tout simplement contrôler les objets individuellement. Vous pouvez aussi utiliser uniquement le volume total et appeler le fournisseur de béton pour commander et faire livrer la quantité nécessaire sur le site.

3. Sélectionnez un gabarit de propriétés pour le coffrage. L'utilisation d'un autre gabarit de propriété vous permet d'obtenir des informations différentes sur votre sélection.

Organizer

Object Browser

Formwork columns, walls and footings Modify Show from model Show from Ca

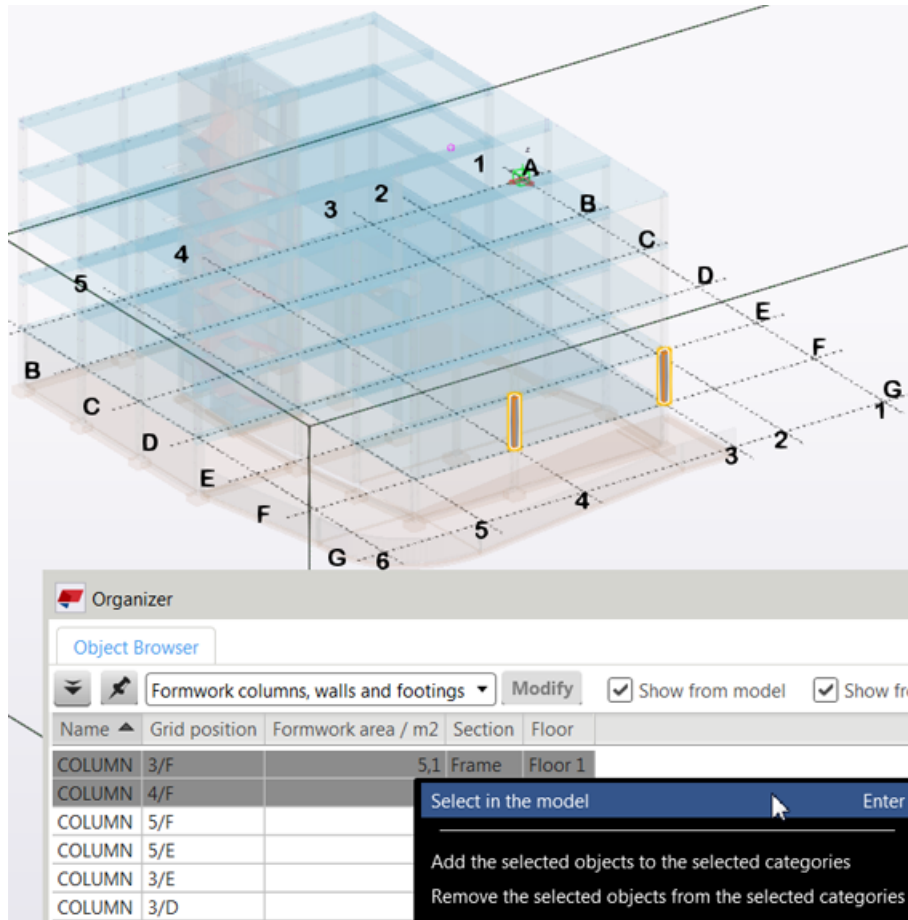
Name	Grid position	Formwork area / m2	Section	Floor
COLUMN	3/F	5,1	Frame	Floor 1
COLUMN	4/F	5,1	Frame	Floor 1
COLUMN	5/F	5,2	Frame	Floor 1
COLUMN	5/E	4,7	Frame	Floor 1
COLUMN	3/E	4,5	Frame	Floor 1
COLUMN	3/D	4,5	Frame	Floor 1
COLUMN	3/C	4,5	Frame	Floor 1
COLUMN	3/A	4,5	Frame	Floor 1
COLUMN	4/A	4,5	Frame	Floor 1
COLUMN	5/A	4,5	Frame	Floor 1
COLUMN	6/A	4,7	Frame	Floor 1
COLUMN	6/B	4,7	Frame	Floor 1
COLUMN	6/C	4,7	Frame	Floor 1
COLUMN	6/D	4,7	Frame	Floor 1
COLUMN	5/D	4,7	Frame	Floor 1
COLUMN	4/E	4,5	Frame	Floor 1
COLUMN	4/D	4,5	Frame	Floor 1
COLUMN	4/C	4,5	Frame	Floor 1
COLUMN	4/B	4,5	Frame	Floor 1

Number of objects in the table: 19 Result of: Total Of these rows: All

88,4

Vous obtenez maintenant la surface totale de coffrage pour les poteaux. La surface de coffrage est calculée à partir d'une [formule \(page 29\)](#). Vous pouvez également afficher la surface de coffrage individuelle de chaque poteau.


4. Pour vérifier qu'il n'y a aucune anomalie, vous pouvez sélectionner les poteaux et les localiser dans le modèle par un contrôle visuel :
 - a. Sélectionnez les poteaux dans le **Navigateur d'objets**.
 - b. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur les lignes sélectionnées et sélectionnez **Sélectionner dans le modèle**.
 - c. Appuyez sur **Ctrl+5** pour afficher uniquement les poteaux sélectionnés. Les autres objets sont presque entièrement transparents.
 - d. Appuyez sur **Ctrl+4** pour afficher de nouveau les surfaces des objets.

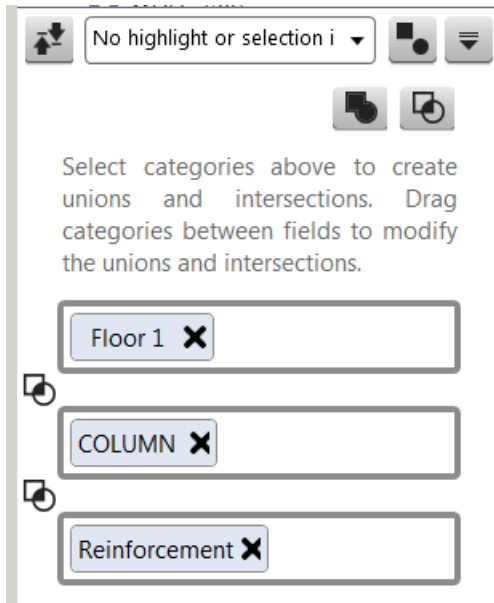


Ensuite, vous allez créer un métré pour les armatures des poteaux du premier étage.

Exemple : Création d'un métré d'armatures à l'aide de l'Organisateur

Vous allez maintenant [obtenir les quantités \(page 6\)](#) des armatures des colonnes du premier étage.

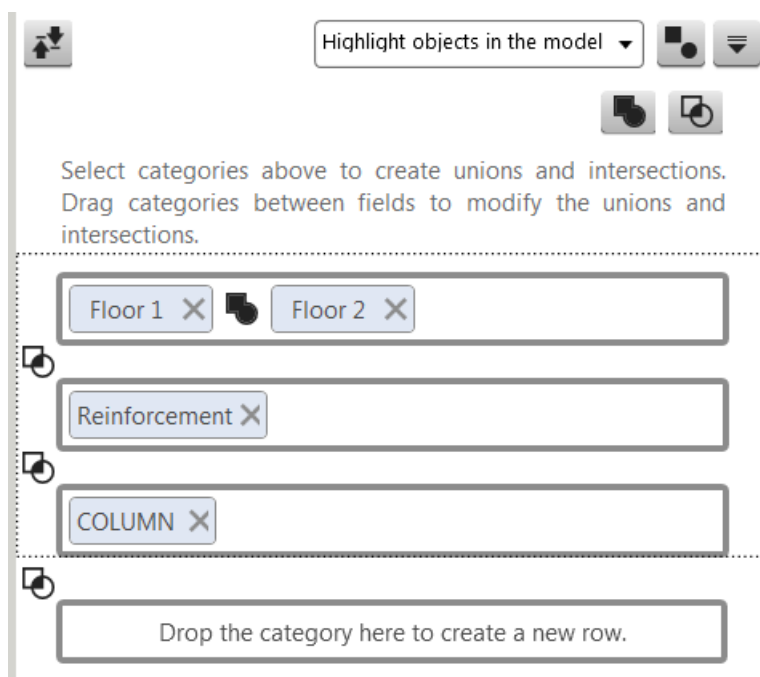
1. Sélectionnez les catégories **Étage 1** et **Armature**, ainsi que la sous-catégorie **Poteau**.
2. Cliquez sur  pour afficher les catégories sous la forme d'unions et d'intersections dans le volet de sélection, comme présenté sur l'image ci-dessous. Dans cet exemple, vous avez besoin des intersections des catégories.



Le **Navigateur d'objets** affiche les armatures appartenant aux poteaux de l'**Etage 1**, en utilisant une combinaison des gabarits de propriétés de toutes les catégories sélectionnées. Vous pouvez sélectionner un gabarit de propriétés différent pour afficher les autres propriétés, puis modifier le regroupement et l'ordre des propriétés.

Name	Content type	Material type	Material	Position number	Profile	Top level / m	Height / mm	Length / mm	Width	
▶ Size: 8.0 (57)									81 510,0	
▶ Size: 25.0 (76)									303 000,0	
Number of objects in the table: 133									Result of: Total	Of these rows: All
									384 510,0	

Vous pouvez changer votre sélection de catégories pour différentes combinaisons d'unions et d'intersections. Par exemple, vous pouvez ajouter plusieurs catégories d'étages pour obtenir une union de catégories.



3. Cliquez sur **Export**  pour [créer un fichier Excel \(page 67\)](#) avec votre sélection.

Si vous avez souvent besoin de la même liste, vous pouvez enregistrer votre sélection sous une nouvelle catégorie et définir le gabarit souhaité comme gabarit de propriété par défaut. Vous pouvez utiliser des catégories dans les règles pour définir le contenu de la nouvelle catégorie. Cette méthode est particulièrement utile lorsque vous générez votre modèle et que vous souhaitez inclure automatiquement les modifications apportées à ce modèle dans la catégorie.

1.14 Exemple : Suivi des problèmes de modélisation et de planification avec l'Organisateur

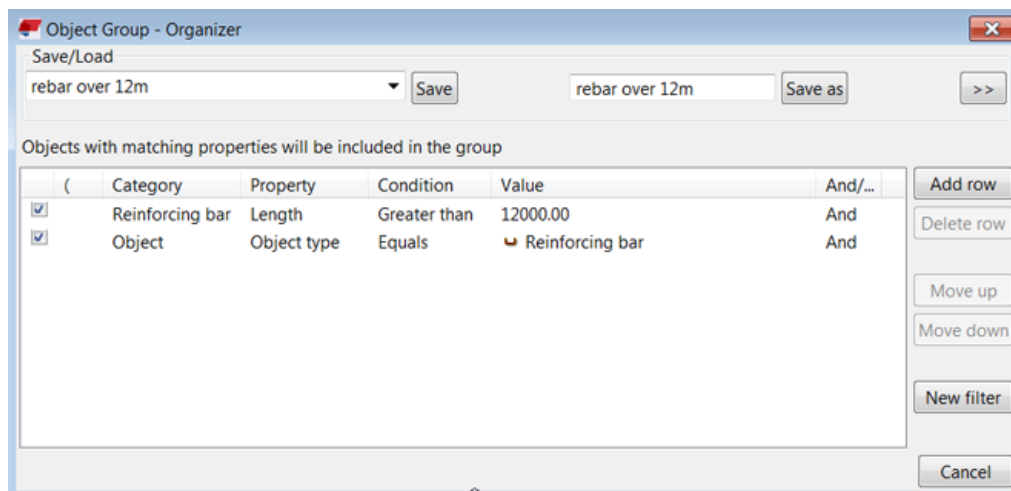
Vous pouvez utiliser l'**Organisateur** pour mettre en surbrillance les objets possédant certaines propriétés. Cette fonctionnalité est utile pour les dessinateurs et les contractants, ou toute personne souhaitant vérifier l'absence d'anomalies lors de la modélisation ou de la planification.

Exemple : Repérage de la longueur des armatures à l'aide de l'Organisateur

Dans cet exemple, les armatures que vous avez en stock mesurent au maximum 12 mètres. Toutes les armatures de votre modèle doivent donc

mesurer moins de 12 mètres. Vous pouvez utiliser l'**Organisateur** pour repérer les armatures qui mesurent plus de 12 mètres.

1. Créez une nouvelle catégorie sous le nom **Longueur d'armature de plus de 12 m** dans **Propriétés de catégorie**. Cliquez sur **Groupe d'objets** pour créer un filtre pour la catégorie et définissez-le comme présenté sur l'image ci-dessous. La valeur est affichée en millimètres.



2. Sélectionnez **Enregistrer sous** pour enregistrer le filtre sous un nom unique.
3. Dans **Propriétés de catégories**, ajoutez le filtre que vous avez créé dans la zone de règles et un gabarit de propriétés du **Navigateur d'objets** si nécessaire. Notez que, si vous cochez la case **Inclure le niveau d'assemblage le plus haut dans le modèle**, vous obtiendrez les assemblages et les éléments béton contenant des armatures mesurant plus de 12 mètres.
4. Cliquez sur **Modifier**. Les armatures mesurant plus de 12 mètres sont désormais incluses dans la catégorie. Dans cet exemple, il existe 208 armatures mesurant plus de 12 mètres.
5. Sélectionnez la catégorie et affichez son contenu dans le **Navigateur d'objets**. Vous pouvez grouper les armatures dans la catégorie en fonction de leur longueur ou de leur zone, par exemple. Vous pouvez également les sélectionner dans le modèle via la catégorie ou dans la liste du **Navigateur d'objets**, en cliquant dessus avec le bouton droit de la souris pour les sélectionner dans le modèle.

Organizer

Object Browser

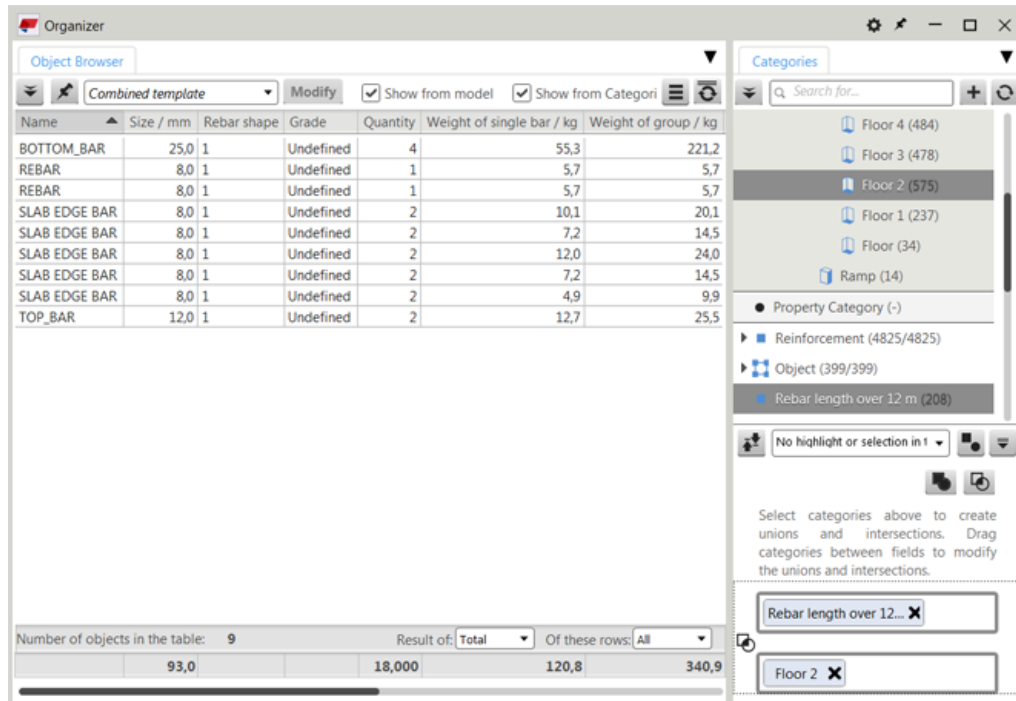
Rebar Modify Show from model Show from Categories

Name	Size / mm	Rebar shape	Grade	Quantity	Weight of single bar / kg	Weight of group / kg	Length / mm	Section	Fi
BOTTOM_BAR	8,0	1	Undefined	1	7,0	7,0	17 830,0	Frame	I
BOTTOM_BAR	8,0	1	Undefined	1	7,0	7,0	17 830,0	Frame	I
BOTTOM_BAR	8,0	1	Undefined	1	7,0	7,0	17 830,0	Frame	I
BOTTOM_BAR	8,0	1	Undefined	1	7,0	7,0	17 830,0	Frame	I
BOTTOM_BAR	8,0	1	Undefined	1	7,0	7,0	17 830,0	Frame	I
BOTTOM_BAR	8,0	1	Undefined	1	7,0	7,0	17 830,0	Frame	I
BOTTOM_BAR	8,0	1	Undefined	1	7,0	7,0	17 830,0	Frame	I
BOTTOM_BAR	8,0	1	Undefined	1	7,0	7,0	17 830,0	Frame	I
BOTTOM_BAR	8,0	1	Undefined	1	7,0	7,0	17 830,0	Frame	I
BOTTOM_BAR	8,0	1	Undefined	1	7,0	7,0	17 830,0	Frame	I
BOTTOM_BAR	8,0	1	Undefined	1	7,0	7,0	17 830,0	Frame	I
BOTTOM_BAR	8,0	1	Undefined	1	7,0	7,0	17 830,0	Frame	I
BOTTOM_BAR	25,0	1	Undefined	4	55,3	221,2	14 350,0	Frame	I
BOTTOM_BAR	25,0	1	Undefined	4	55,3	221,2	14 350,0	Frame	I
BOTTOM_BAR	25,0	1	Undefined	4	55,3	221,2	14 350,0	Frame	I
BOTTOM_BAR	8,0	1	Undefined	28	9,8	275,7	24 930,0	Frame	I
BOTTOM_BAR	8,0	1	Undefined	1	5,3	5,3	13 320,0	Frame	I
BOTTOM_BAR	8,0	1	Undefined	1	5,3	5,3	13 320,0	Frame	I
BOTTOM_BAR	8,0	1	Undefined	1	5,3	5,3	13 320,0	Frame	I
BOTTOM_BAR	8,0	1	Undefined	1	5,3	5,3	13 320,0	Frame	I
BOTTOM_BAR	8,0	1	Undefined	1	5,3	5,3	13 320,0	Frame	I
BOTTOM_BAR	8,0	1	Undefined	1	5,3	5,3	13 320,0	Frame	I
BOTTOM_BAR	8,0	1	Undefined	1	5,3	5,3	13 320,0	Frame	I
BOTTOM_BAR	8,0	1	Undefined	1	5,3	5,3	13 320,0	Frame	I

Number of objects in the table: 208 Result of: Total Of these rows: All

1 727,0	578,000	1 566,0	4 424,5	3 533 930,0
---------	---------	---------	---------	-------------

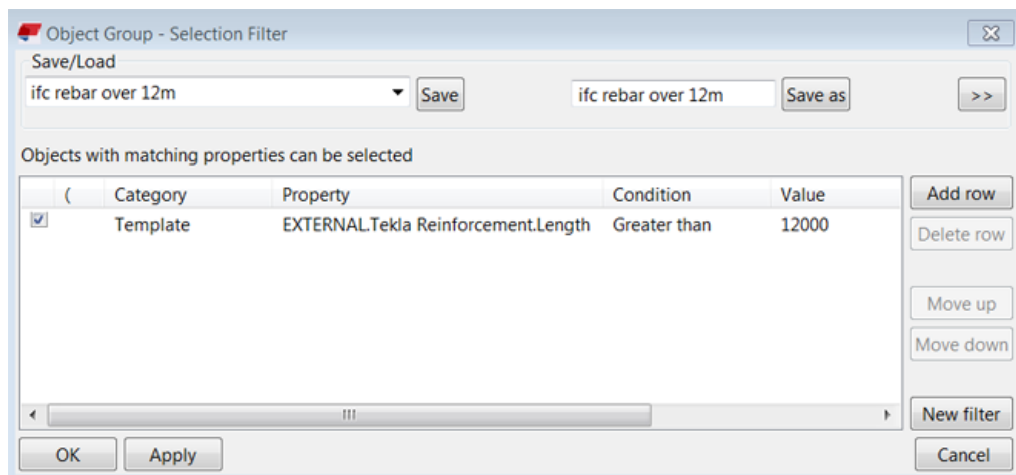
6. Avant que votre étage ne parte en fabrication, vous pouvez également effectuer un dernier contrôle. Vous pouvez sélectionner les catégories **Étage 2** et **Longueur d'armature de plus de 12 m** afin de vous assurer que l'étage ne contient pas d'armatures trop longues. Dans cet exemple, neuf armatures sont trop longues.



Autres cas d'utilisation possibles

Vous pouvez également contrôler les modèles de référence contenant des armatures. Dans cet exemple, le modèle IFC a été créé avec Tekla Structures.

1. Tout d'abord, créez un filtre comme présenté sur l'image ci-dessous. Cliquez sur pour définir le type de filtre sur **Organisateur**.
2. Ensuite, créez une nouvelle catégorie en utilisant ce filtre.
3. Assurez-vous que votre modèle de référence est subdivisé pour pouvoir inclure les objets de référence dans les catégories.

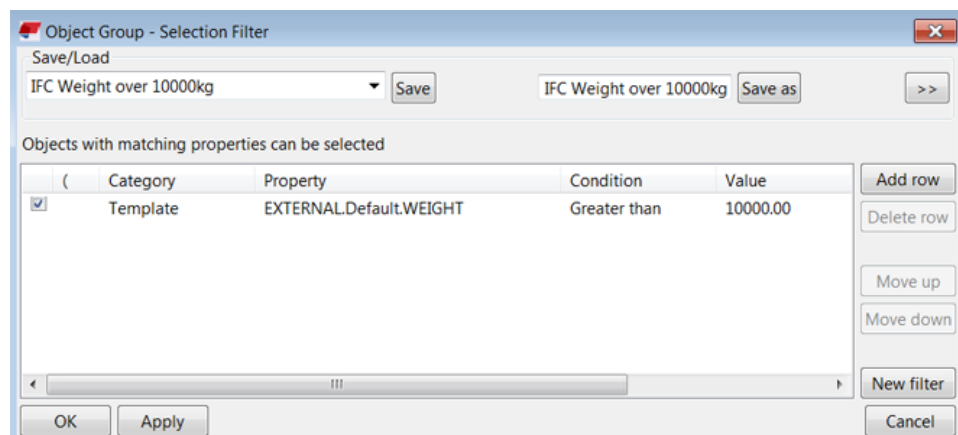


CONSEIL Si l'un de vos modèles de référence a été créé avec un autre logiciel, vous pouvez facilement rechercher la chaîne pour le filtre en utilisant la commande **Information**. Sélectionnez un objet et cliquez avec le bouton droit de la souris. Trouvez la chaîne désirée depuis la boîte de dialogue **Information**, puis copiez et collez la valeur en tant que propriété dans la boîte de dialogue du filtre et ajoutez `EXTERNAL.` devant le nom de la propriété.

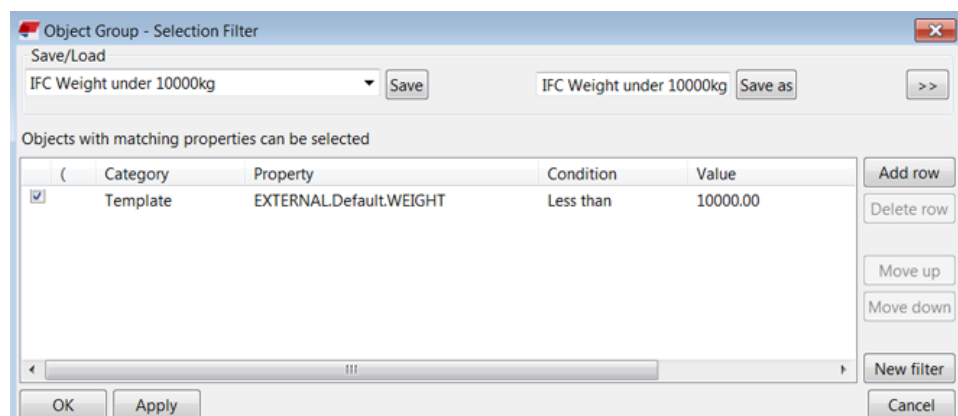
Exemple : Recherche d'éléments béton trop lourds dans un modèle de référence à l'aide de l'Organisateur

Vous pouvez contrôler le poids des éléments béton dans l'**Organisateur** en créant des filtres de sélection.

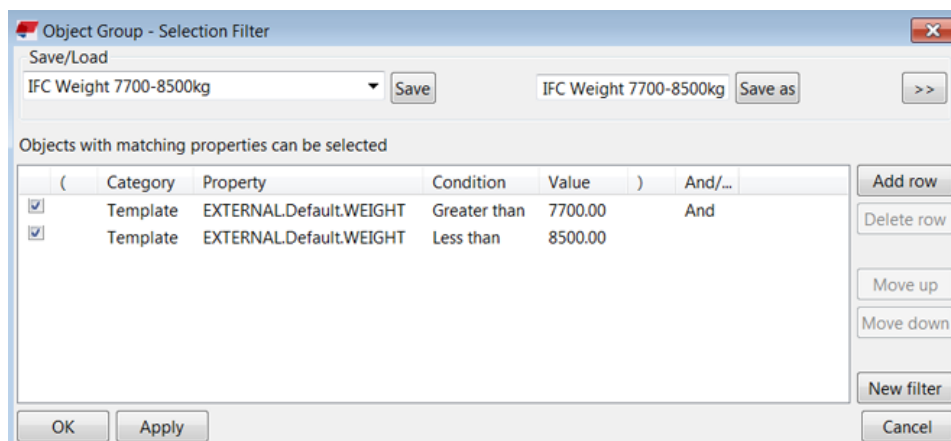
1. Créez une nouvelle catégorie.
2. Créez des filtres pour contrôler le poids des éléments béton.
 - a. Créez un filtre pour rechercher un poids supérieur à 10 tonnes.



- b. Créez un filtre pour rechercher un poids inférieur à 1 tonne.

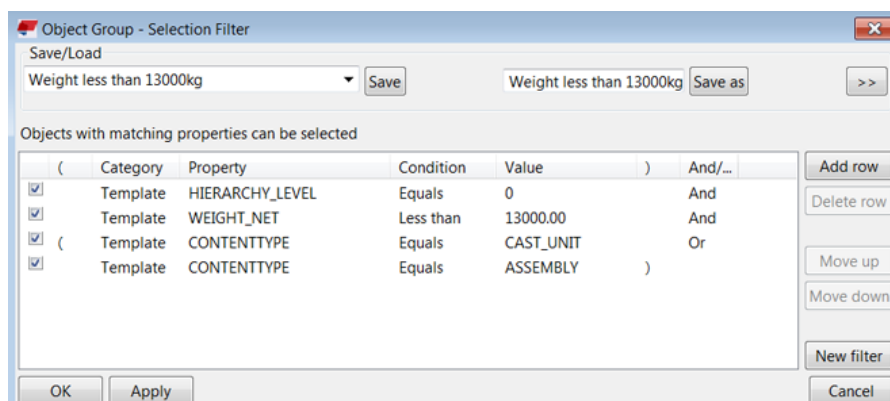


- c. Créez un filtre pour rechercher un poids situé dans une certaine limite.



3. Une fois que vous avez créé la catégorie et les filtres, ajoutez un filtre approprié aux règles de propriétés de la catégorie, puis enregistrez la catégorie.


REMARQUE Vous pouvez également utiliser ce même processus avec des objets Tekla Structures, par exemple, pour rechercher à la fois le poids des assemblages en acier et celui des éléments béton à l'aide d'un seul filtre. Voici un exemple de filtre de ce type :

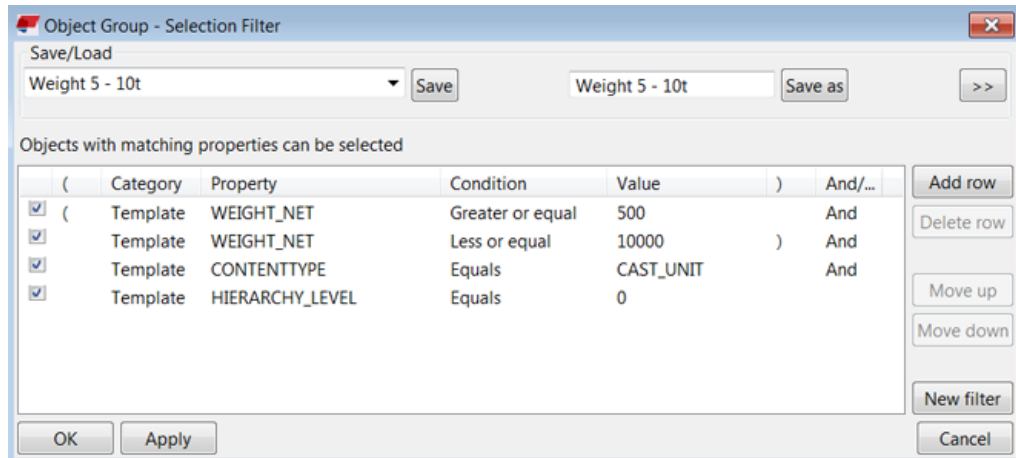


Ce filtre sélectionne tous les assemblages en acier et les éléments béton pesant moins de 13 tonnes. L'attribut de niveau de hiérarchie est nécessaire pour obtenir le poids de l'assemblage principal.

Exemple : Création de catégories de groupes de poids pour rechercher différents poids à l'aide de l'Organisateur

Vous pouvez créer des filtres de sélection pour rechercher différents poids dans l'**Organisateur**.

1. Créez un filtre approprié pour créer des catégories de poids, par exemple, Poids 5 - 10 t, comme présenté sur l'image ci-dessous. Cliquez sur  pour définir le type de filtre sur **Organisateur**.



2. Vous pouvez désormais créer des catégories pour les intervalles de poids et contrôler des zones. Vous pouvez utiliser les catégories comme les autres catégories ; par exemple, vous pouvez contrôler les poids du premier étage. Vous pouvez également utiliser la même logique avec d'autres propriétés, telles que le volume, la longueur et la surface. Ajustez les règles du filtre en fonction de ce que vous souhaitez contrôler.

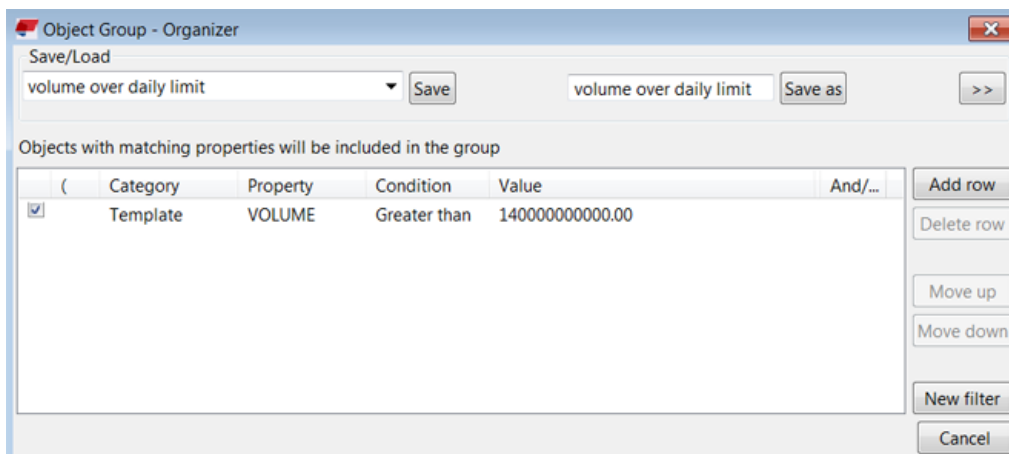


Exemple : Repérage de gros volumes de béton à l'aide de l'Organisateur

Il peut parfois arriver que les volumes du modèle dépassent accidentellement certaines limites, comme la capacité d'approvisionnement et de coulage journalier. Vous pouvez utiliser l'**Organisateur** pour repérer les limites.

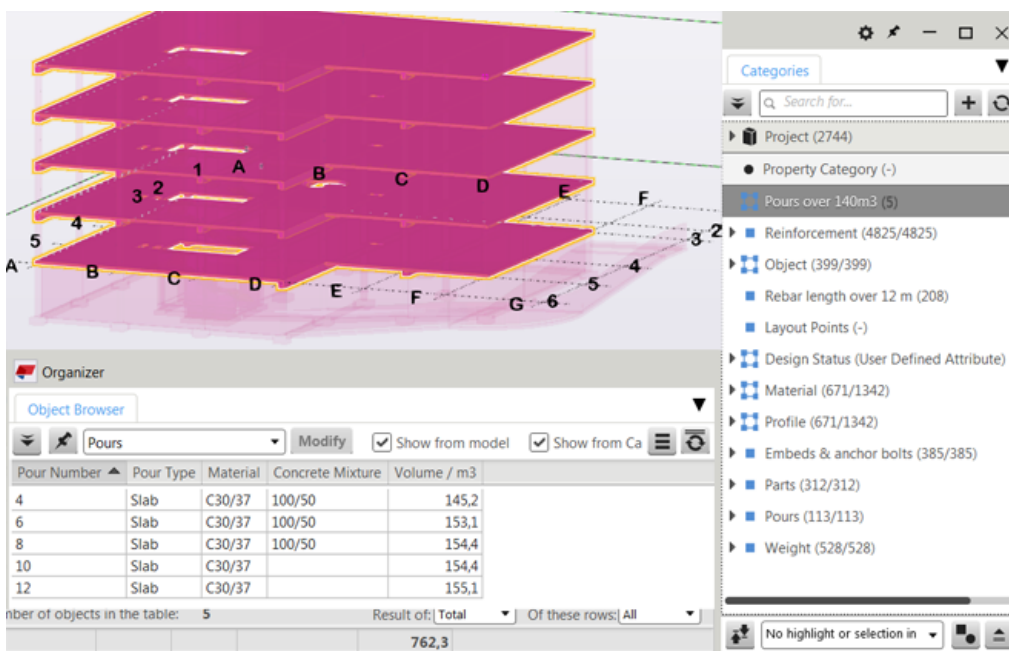
1. Créez une nouvelle catégorie sous le nom **Volume de coulage supérieur à 140 m3**.
2. Dans **Propriétés de catégorie**, cliquez sur **Groupe d'objets** pour créer un filtre qui sélectionne les volumes dépassant le taux d'approvisionnement quotidien maximum et définissez-le comme présenté sur l'image ci-

dessous. Dans cet exemple, la limite quotidienne est de 140 m³. L'unité est le mm³.



3. Ajoutez le filtre que vous avez créé dans les règles de catégorie et cochez la case **Inclure le niveau d'assemblage le plus haut dans le modèle**. Enregistrez les propriétés de catégorie.

Notez que si vous effectuez ces actions avec des objets de coulage comme présenté sur l'image ci-dessous, utilisez un filtre d'objet de coulage et ne cochez pas la case **Inclure le niveau d'assemblage le plus haut dans le modèle**.

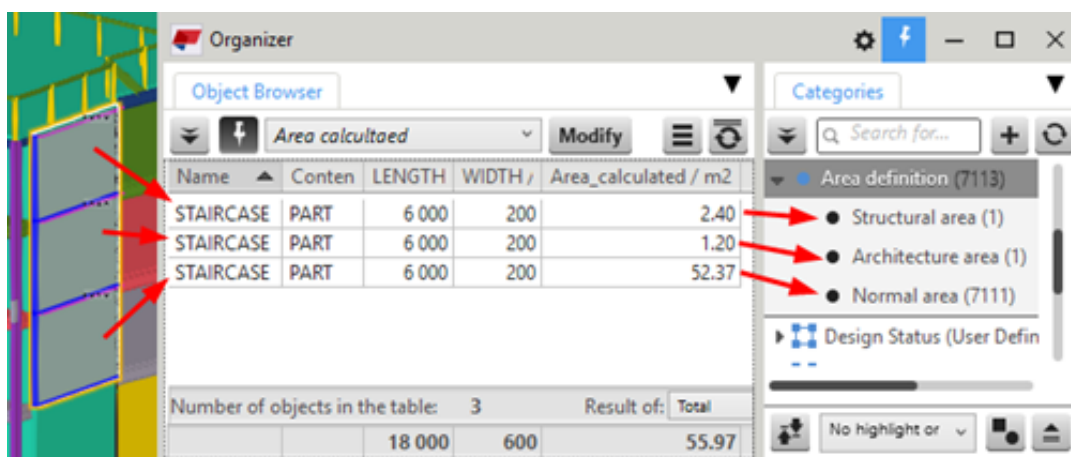


Vous pouvez maintenant démarrer la planification en fonction du résultat. Par exemple, vous pourriez avoir besoin d'une plus grosse grue, ou peut-être que les éléments devraient être plus petits. Peut-être que les quatre coulages dont vous disposez devraient être divisés en coulages plus petits, ou peut-être que vous aurez besoin de faire livrer davantage de béton sur le site.

1.15 Exemple : Lister les surfaces en fonction des groupes d'objets dans l'Organisateur


Dans cet exemple, vous utiliserez des catégories de propriété pour créer une liste de différents calculs de surface pour les groupes d'objets sélectionnés.


Tout d'abord vous créez des catégories de propriétés pour définir le groupe d'objets qui nécessitent différents calculs de surface. Ensuite vous créez des formules pour les calculs de surface, et finalement vous ajouterez des formules dans les catégories correspondantes pour écrire les résultats de formule dans les objets du modèle. Par conséquent, les objets dans les différentes catégories auront différentes valeurs de surface dans la liste.

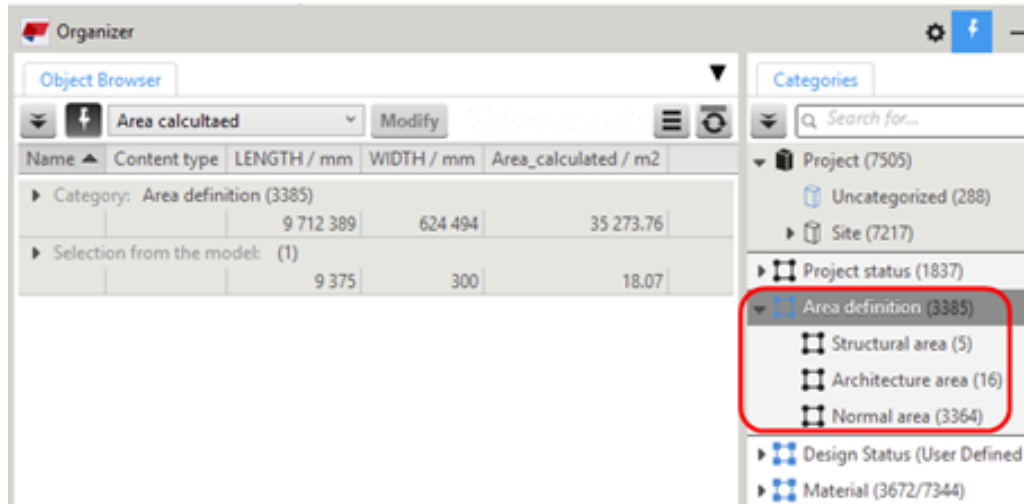


1. Pour ouvrir l'**Organisateur**, cliquez sur **Gestion** dans le ruban et cliquez ensuite sur **Organisateur**.
2. Créez une [catégorie de propriété \(page 44\)](#).

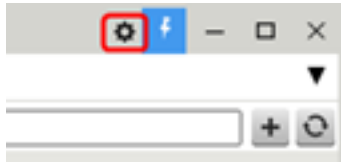
Ajoutez tous les objets du modèle à la catégorie de propriétés et créez des sous-catégories pour les différents calculs de surface dont vous avez

besoin. Vous pouvez utiliser le type de catégorie objet  ou assemblage

 en fonction de vos besoins. Pour utiliser des assemblages, sélectionnez l'option **Inclure le niveau d'assemblage le plus haut dans le modèle** dans les propriétés de catégorie.

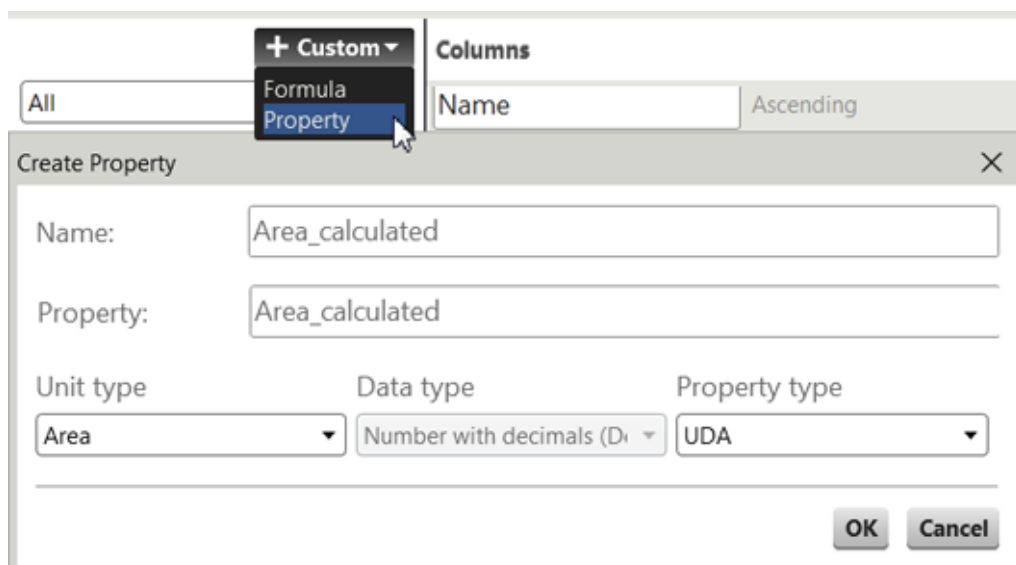


3. [Créez une propriété \(page 27\)](#) pour contenir les surfaces calculées. Ouvrez la boîte de dialogue **Paramètres** dans l'**Organisateur**,

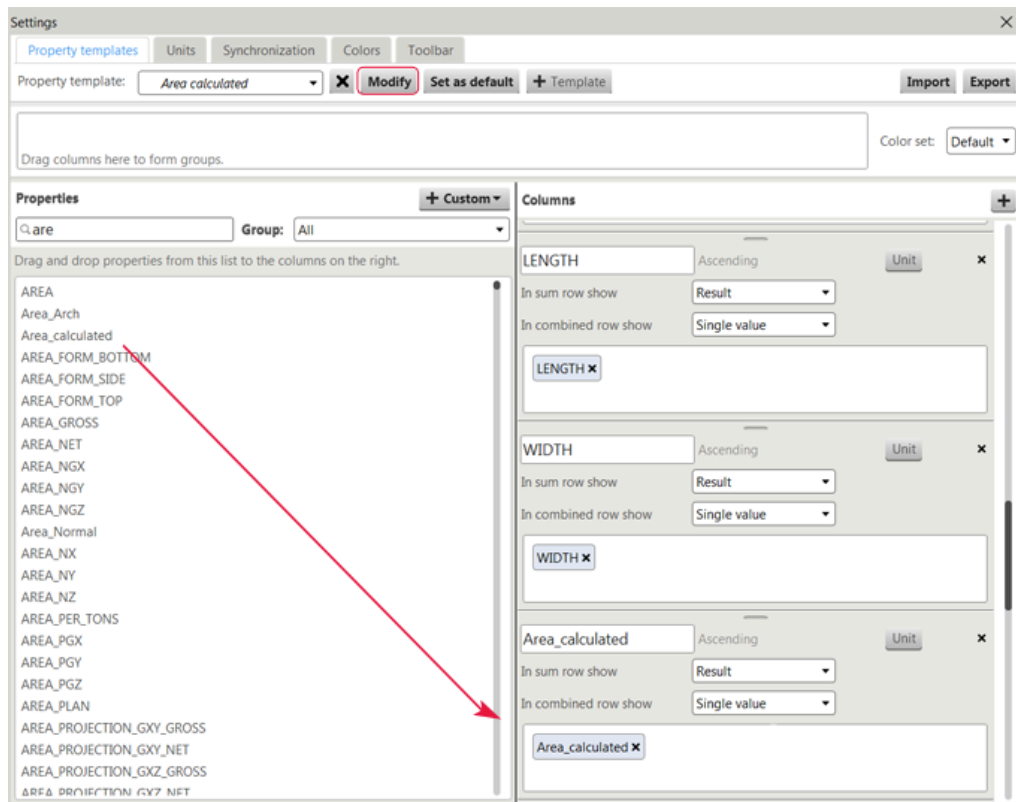


et créez la propriété en utilisant les paramètres suivants :

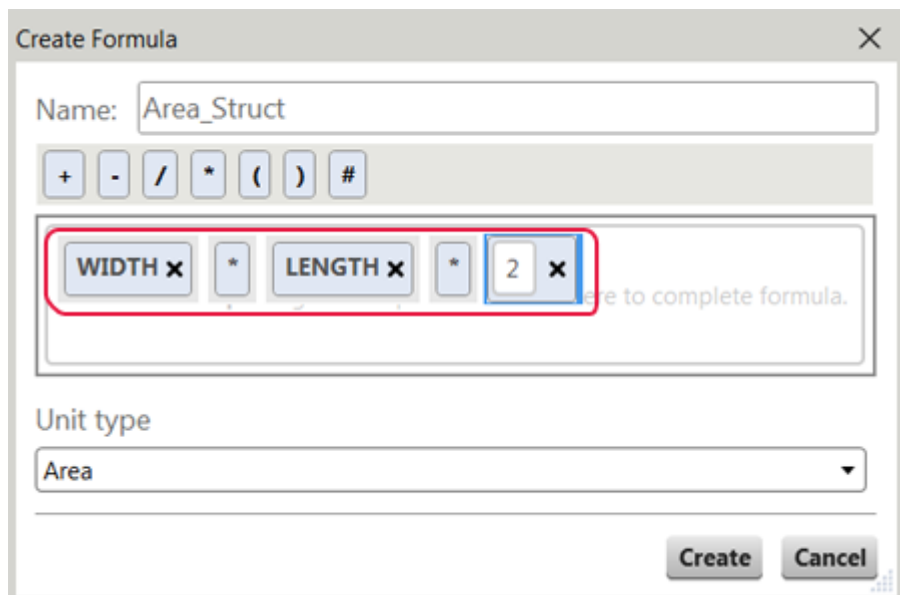
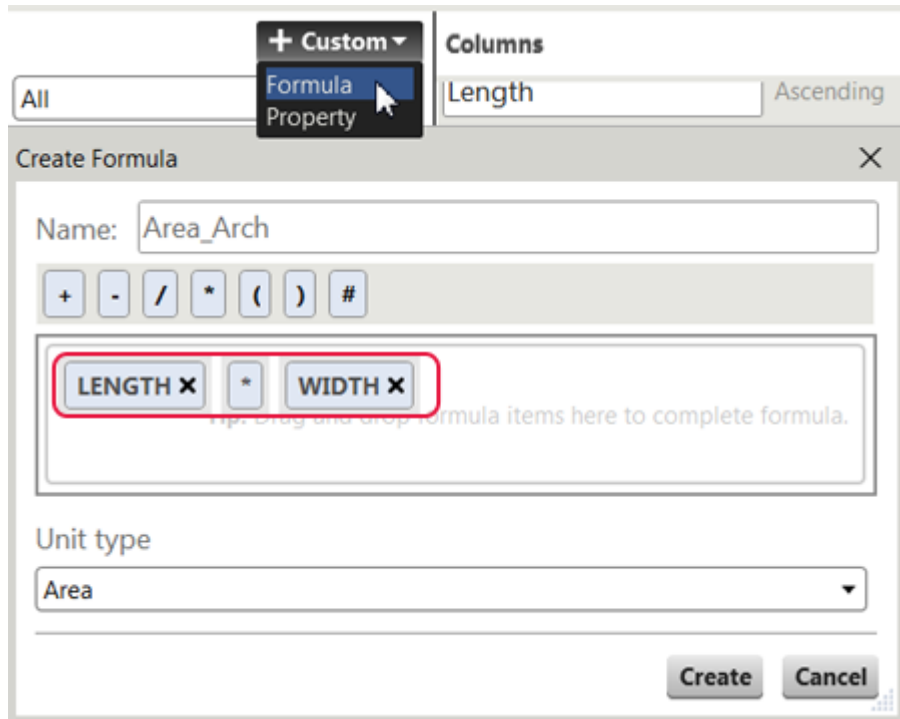
- **Nom** : Area_calculated
- **Propriété** : Area_calculated
- **Type d'unité** : Surface
- **Type de données** : Nombre avec décimales
- **Type de propriété** : Attribut utilisateur

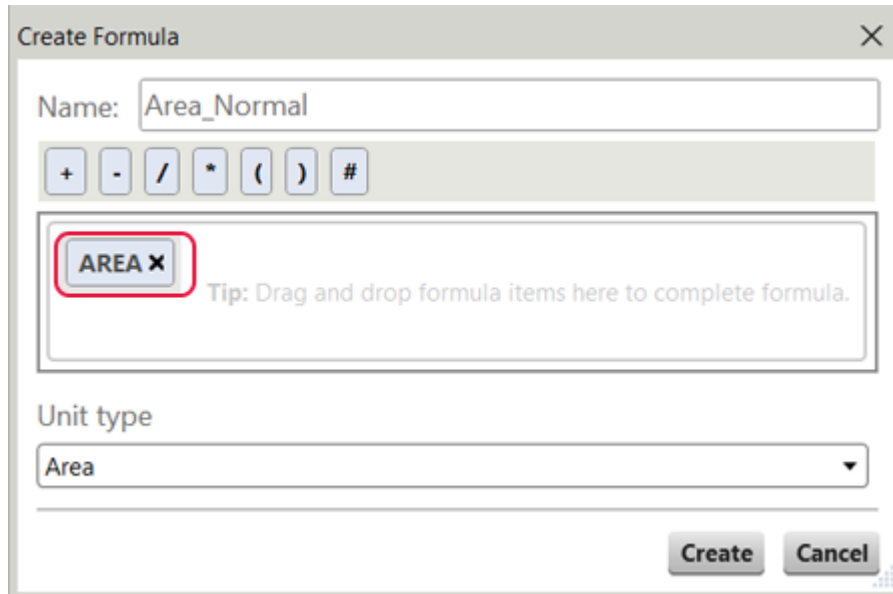


4. Ajoutez la propriété dans le gabarit de propriété que vous utilisez pour l'afficher sous forme de colonne dans le **Navigateur d'objets**, puis cliquez sur **Modifier**.

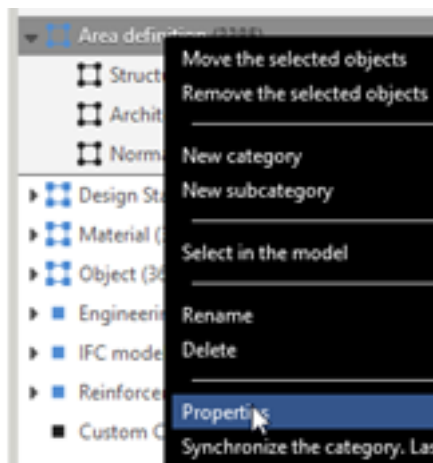


5. [Créez des formules séparées \(page 29\)](#) pour les catégories.

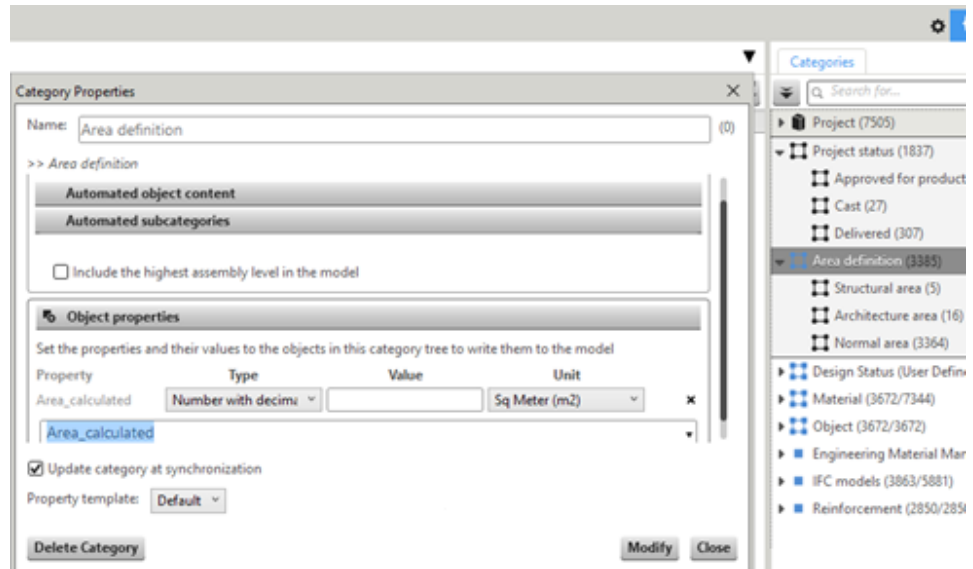




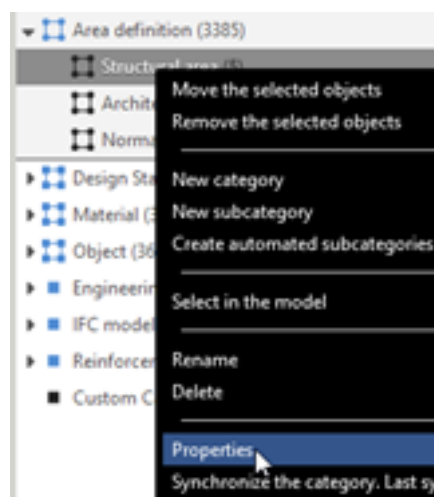
6. Ajoutez la propriété et les formules que vous avez créées aux catégories de **Définition de surface** pour entrer les valeurs d'attributs utilisateur pour les objets du modèle.
 - a. Ajoutez la propriété `Area_calculated` dans les propriétés de catégorie au niveau racine de la catégorie **Définition de surface**.



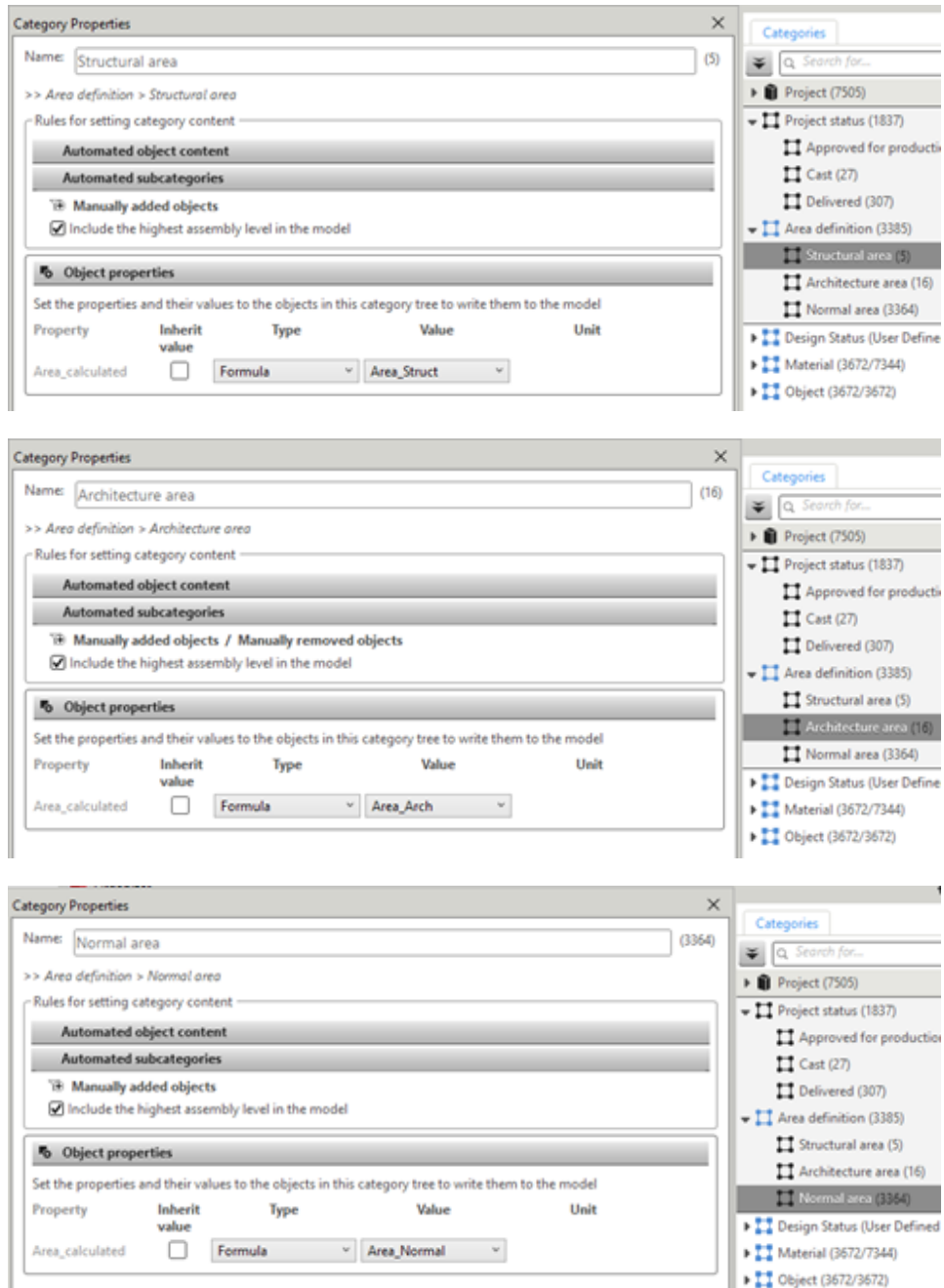
Recherchez la propriété dans les **Propriétés objet**, sélectionnez-la, puis cliquez sur **Modifier**.



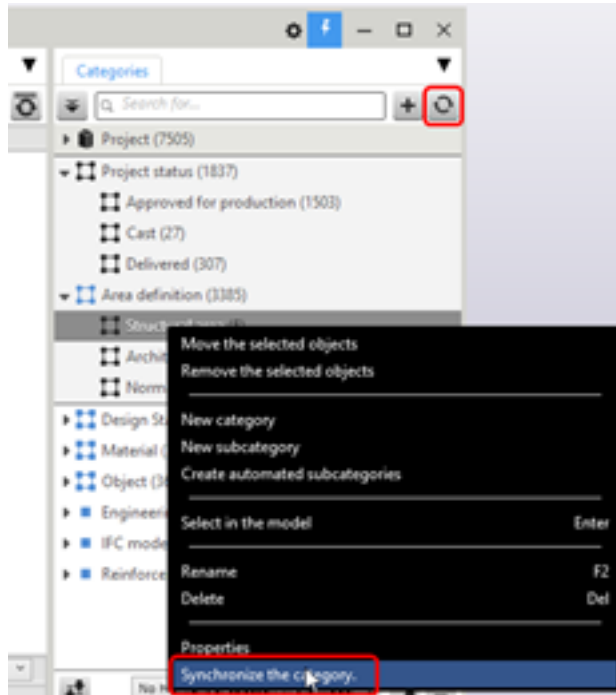
- b. Ajoutez une valeur à la propriété dans les propriétés de catégorie de chaque sous-catégorie de niveau inférieur.



- **Type** : Formule
- **Valeur** : sélectionnez une formule que vous avez précédemment créée.



7. Synchronisez l'**Organisateur** pour calculer les nouvelles valeurs d'attributs utilisateur et les écrire dans les objets du modèle.



8. Affichez la liste dans le **Navigateur d'objets**.

La colonne **Area_calculated** dans le **Navigateur d'objets** affiche les surfaces des objets en fonction des catégories auxquelles elles appartiennent.

The screenshot shows the Organizer software interface. The main window displays a table with columns: Name, Content type, LENGTH / mm, WIDTH / mm, and Area_calculated / m2. The table is grouped into three categories: Structural area (5), Architecture area (16), and Normal area (3364). The right-hand side shows a 'Categories' panel with a search bar and a tree view of project categories, including Project (7505), Project status (1837), and Area definition (3385).

Name	Content type	LENGTH / mm	WIDTH / mm	Area_calculated / m2
Category: Area definition > Structural area (5)				
		24 424	5 345	63.65
STAIRCASE	CAST_UNIT	4 470	200	1.79
STAIRCASE	CAST_UNIT	4 642	200	1.86
STAIRCASE	CAST_UNIT	4 470	200	1.79
STAIRCASE	CAST_UNIT	4 642	200	1.86
STAIRCASE A	CAST_UNIT	6 200	4 545	56.36
Category: Area definition > Architecture area (16)				
		241 904	14 378	186.73
PANEL	CAST_UNIT	8 056	600	4.83
PANEL	CAST_UNIT	1 088	600	0.65
PANEL	CAST_UNIT	30 344	600	18.21
PANEL	CAST_UNIT	2 046	600	1.23
PANEL	CAST_UNIT	6 385	600	3.83
PANEL	CAST_UNIT	17 819	600	10.69
PANEL	CAST_UNIT	7 042	600	4.23
PANEL	CAST_UNIT	62 540	600	37.52
PANEL	CAST_UNIT	7 700	600	4.62
PANEL	CAST_UNIT	1 976	600	1.19
PANEL	CAST_UNIT	31 473	600	18.88
PANEL	CAST_UNIT	13 402	600	8.04
PANEL	CAST_UNIT	11 580	4 676	54.15
PANEL	CAST_UNIT	17 450	200	3.49
PANEL	CAST_UNIT	5 552	2 102	11.67
PANEL	CAST_UNIT	17 450	200	3.49
Category: Area definition > Normal area (3364)				
		9 446 061	604 770	35 023.39
BASE PLATE	ASSEMBLY	500	480	0.29
BASE PLATE	ASSEMBLY	500	480	0.29
BASE PLATE	ASSEMBLY	500	480	0.29
BASE PLATE	ASSEMBLY	500	480	0.29
Number of objects in the table:		3387	Result of: Total	Of these rows:
		9 721 501	624 894	35 277.41

1.16 Exemple : Calculer et lister les surfaces en fonction du type d'objet et du statut du projet dans l'Organisateur

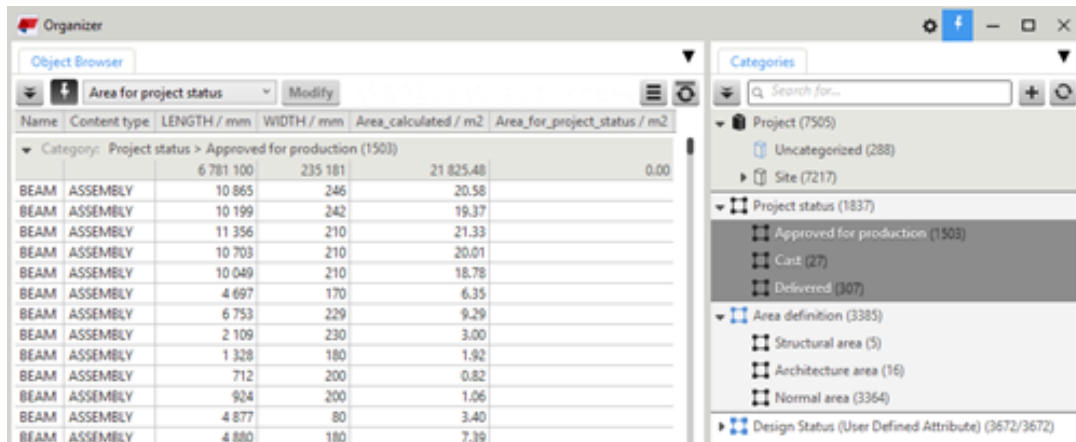
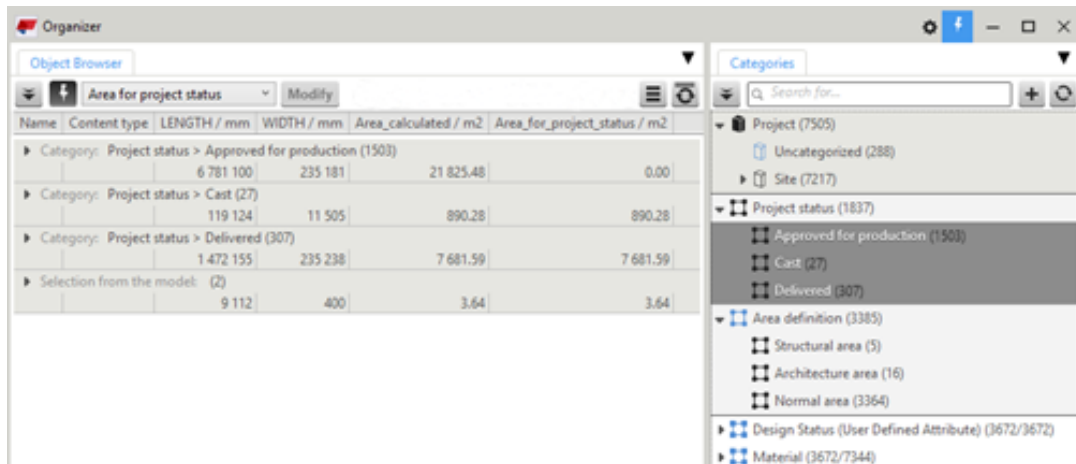
Dans cet exemple, vous créez des catégories de propriété en fonction du statut du projet. Pendant le projet, vous déplacerez les objets entre les catégories pour refléter l'état actuel des objets. Vous créez également des catégories de propriété pour contenir les calculs de surface pour les groupes d'objets sélectionnés.

Vous combinerez les propriétés que les catégories de propriétés de statut du projet et de calcul de surface ajoutent aux objets. La liste n'affichera aucune valeur pour les surfaces des objets qui sont au début du processus. Elle

n'affichera que les surfaces spécifiques aux objets qui se trouvent dans les phases ultérieures du processus.

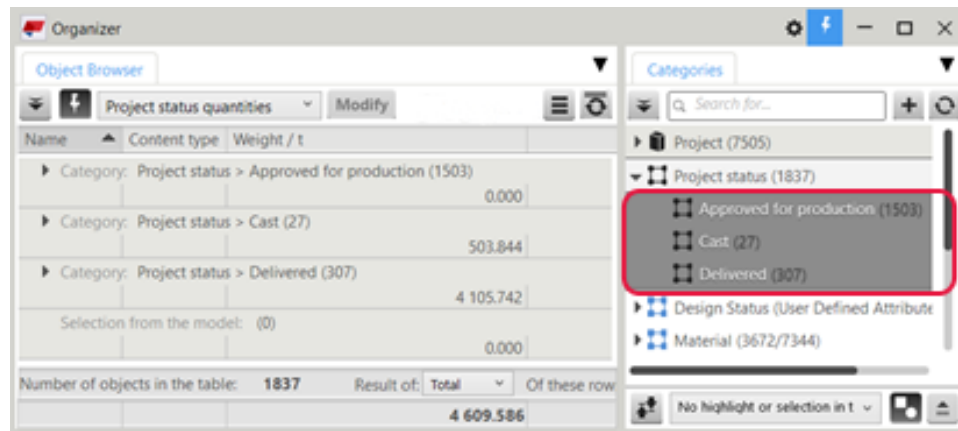
Pour lister les valeurs de surfaces, vous définirez deux conditions pour la liste des surfaces spéciales :



- Ne pas afficher la surface des objets si le statut du projet est **Approuvé pour fabrication**, mais afficher la surface si le statut du projet est différent.
- Calculer la surface en fonction d'une catégorisation prédéfinie des objets.



1. Pour ouvrir l'**Organisateur**, cliquez sur **Gestion** dans le ruban et cliquez ensuite sur **Organisateur**.
2. Définissez les règles pour le statut du projet.
 Créez d'abord des catégories de propriétés pour définir les statuts du projet des objets. Créez ensuite une propriété que vous ajouterez à ces catégories pour définir si certains champs de liste obtiennent des valeurs.
 - a. [Créez une catégorie de propriété \(page 44\)](#) pour les statuts du projet.

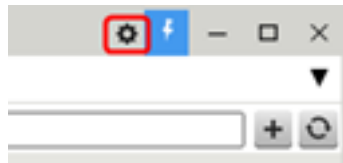
Ajoutez tous les objets du modèle, ou un plus petit ensemble d'objets, à la catégorie de niveau racine, puis créez des sous-catégories en fonction des statuts du projet.



Vous pouvez utiliser le type de catégorie objet  ou assemblage  en fonction de vos besoins. Pour utiliser des assemblages, sélectionnez l'option **Inclure le niveau d'assemblage le plus haut dans le modèle** dans les propriétés de catégorie.

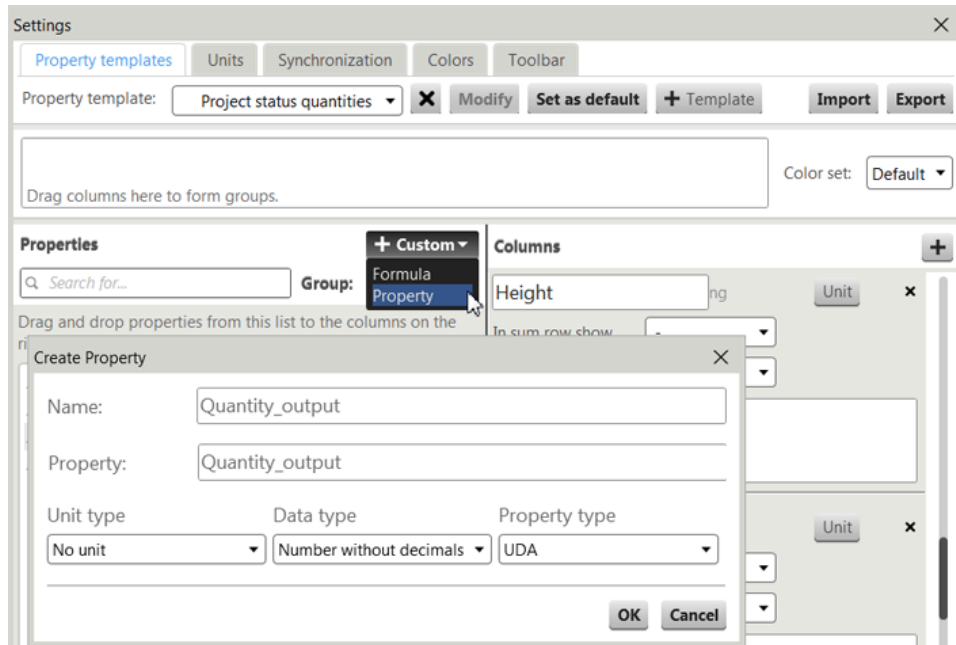
b. [Créez une propriété \(page 27\)](#) pour les calculs.

Ouvrez la boîte de dialogue **Paramètres** dans l'**Organisateur**,

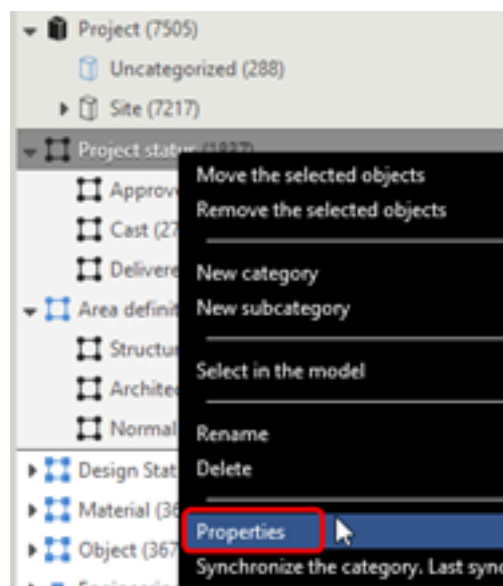


et créez la propriété en utilisant les paramètres suivants :

- **Nom** : Quantity_output
- **Propriété** : Quantity_output
- **Type d'unité** : Aucune unité
- **Type de données** : Nombres entiers
- **Type de propriété** : Attribut utilisateur



- c. Ajoutez la propriété créée dans les catégories **Statut du projet** pour écrire les valeurs dans les objets du modèle. Vous pouvez ensuite utiliser les valeurs dans d'autres calculs.
- Ajoutez la propriété `Quantity_output` dans les propriétés de catégorie au niveau racine de la catégorie **Statut du projet**.



Recherchez la propriété dans les **Propriétés objet**, sélectionnez-la, puis cliquez sur **Modifier**.

Category Properties (1837)

Name: Project status

>> Project status

Rules for setting category content

- Automated object content
- Automated subcategories
- Manually added objects
 - Include the highest assembly level in the model

Object properties

Set the properties and their values to the objects in this category tree to write them to the model

quan

Quantity_output

Update category at synchronization

Property template: Default

Modify Close

Object properties

Set the properties and their values to the objects in this category tree to write them to the model

Property	Type	Value	Unit
Quantity_output	Number without deci		

Select a property...

Update category at synchronization

Property template: Default

Delete Category Modify Close

- Ajoutez une valeur de propriété dans les propriétés de catégorie de chaque sous-catégorie de niveau inférieur.
- Dans la zone **Valeur**, ajoutez la valeur 0 où vous ne souhaitez pas obtenir un résultat et ajoutez 1 où vous souhaitez obtenir un

résultat. Vous devez définir la valeur dans chaque sous-catégorie de niveau inférieur.

Category Properties (1503)

Name: (1503)

>> Project status > Approved for production

Rules for setting category content

- Automated object content
- Automated subcategories
- Manually added objects
- Include the highest assembly level in the model

Object properties

Set the properties and their values to the objects in this category tree to write them to the model

Property	Inherit value	Type	Value	Unit
Quantity_output	<input type="checkbox"/>	Number without de	<input type="text" value="0"/>	

Update category at synchronization

Property template:

Category Properties (27)

Name: (27)

>> Project status > Cast

Rules for setting category content

- Automated object content
- Automated subcategories
- Manually added objects
- Include the highest assembly level in the model

Object properties

Set the properties and their values to the objects in this category tree to write them to the model

Property	Inherit value	Type	Value	Unit
Quantity_output	<input type="checkbox"/>	Number without de	<input type="text" value="1"/>	

Update category at synchronization

Property template:



3. Définissez les règles pour le calcul de surface.

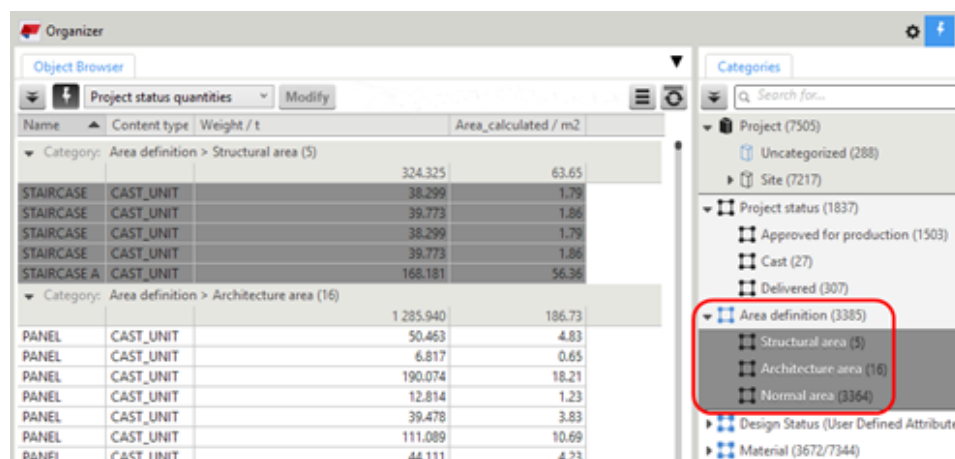
Tout d'abord vous créez des catégories de propriétés pour définir le groupe d'objets qui nécessitent différents calculs de surface. Ensuite vous créez des formules pour les calculs de surface, et finalement vous

ajoutez des formules dans les catégories correspondantes pour écrire les résultats de formule dans les objets du modèle.

- a. Créez une catégorie de propriétés pour les calculs de surface.

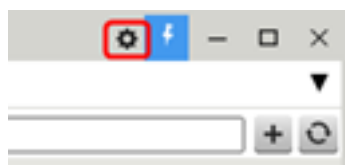
Ajoutez à la catégorie les mêmes objets du modèle que vous avez ajoutés à la catégorie **Statut du projet**. Créez des sous-catégories en fonction des types de calcul de surface. Utilisez le même type de

catégorie, objet  ou assemblage , comme dans la catégorie **Statut du projet**.



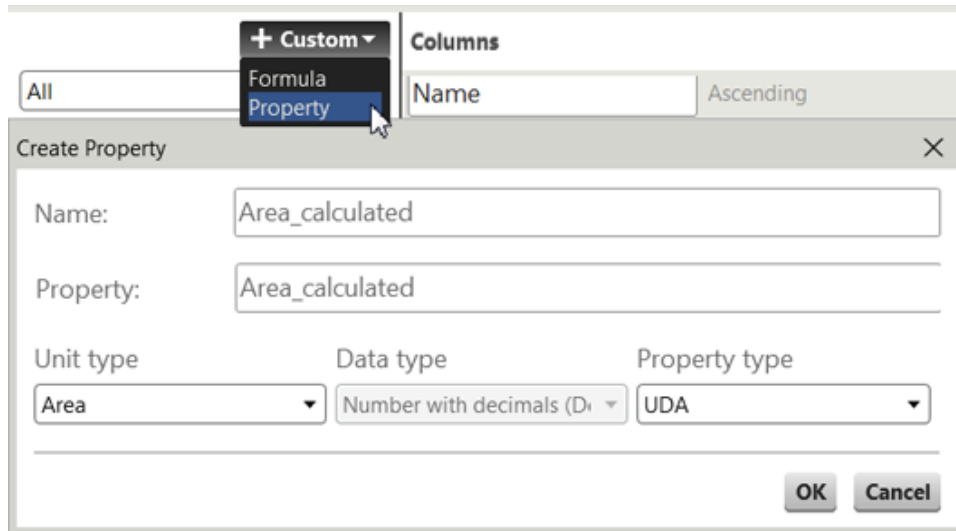
- b. Créez une propriété pour obtenir les surfaces calculées.

Ouvrez la boîte de dialogue **Paramètres** dans l'**Organisateur**,

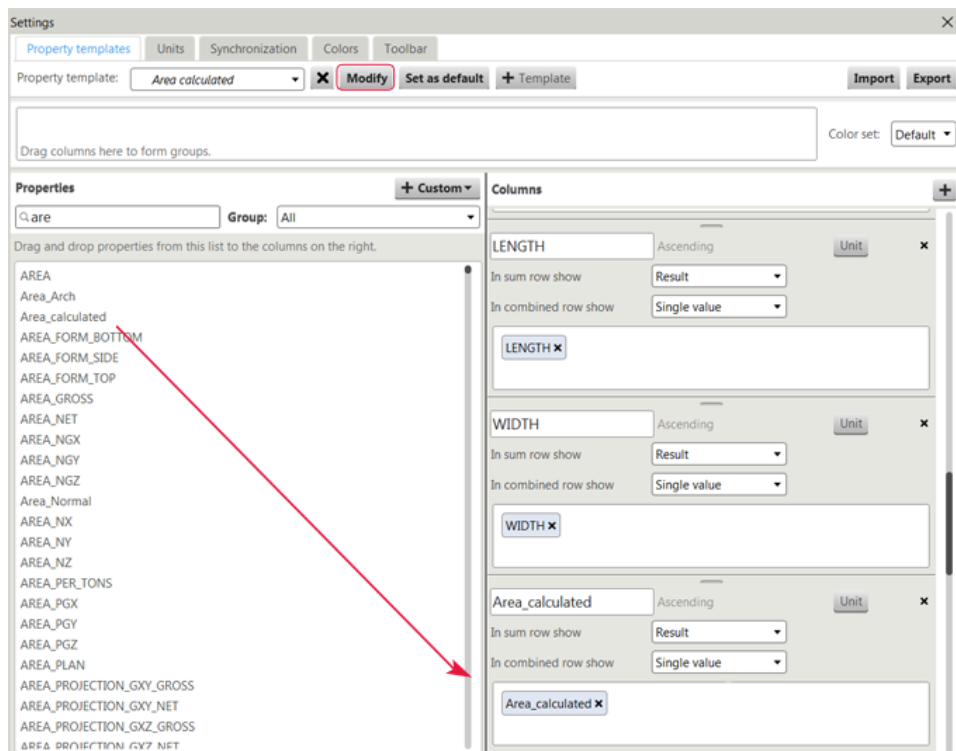


et créez la propriété en utilisant les paramètres suivants :

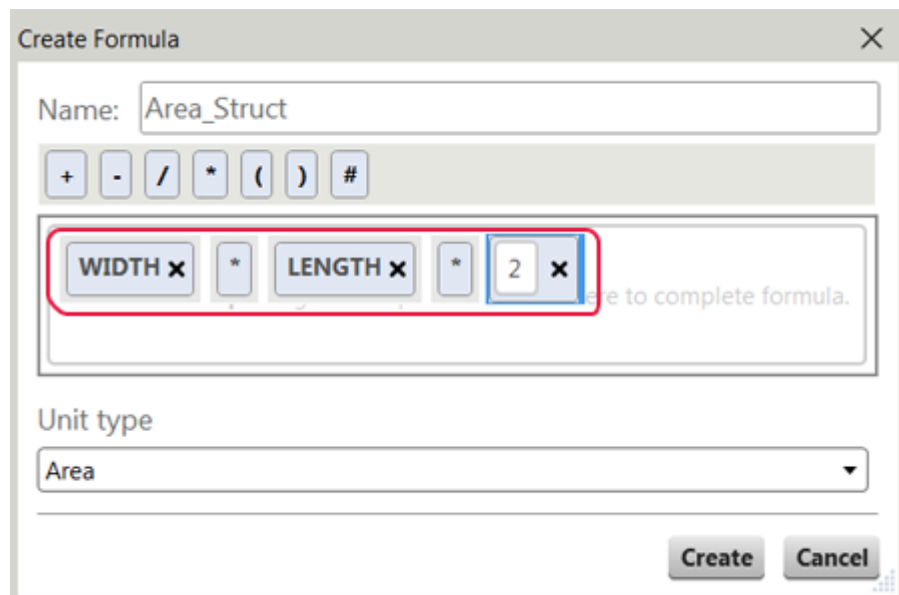
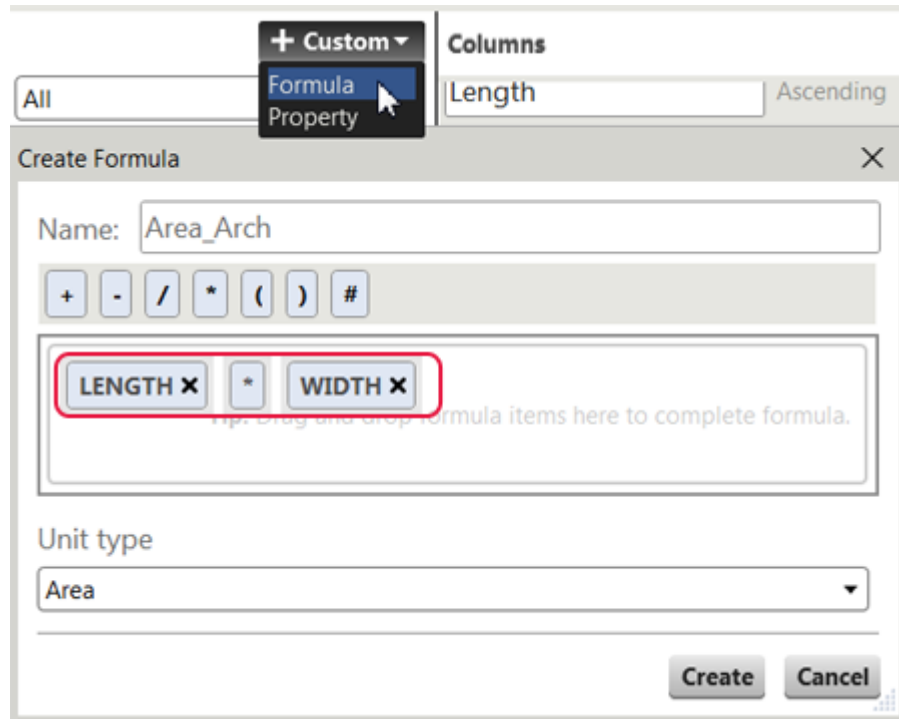
- **Nom** : Area_calculated
- **Propriété** : Area_calculated
- **Type d'unité** : Surface
- **Type de données** : Nombre avec décimales
- **Type de propriété** : Attribut utilisateur



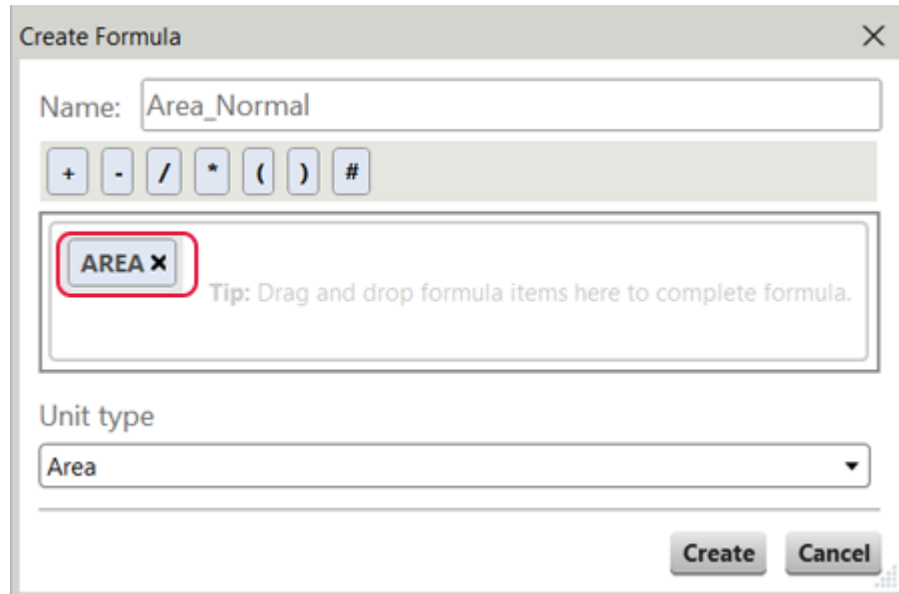
Ajoutez la propriété dans le gabarit de propriété que vous utilisez pour l'afficher sous forme de colonne dans le **Navigateur d'objets**, puis cliquez sur **Modifier**.



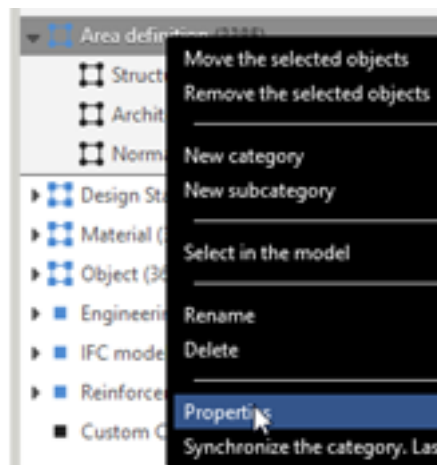
- c. [Créez des formules séparées \(page 29\)](#) pour tous les différents calculs de surface.



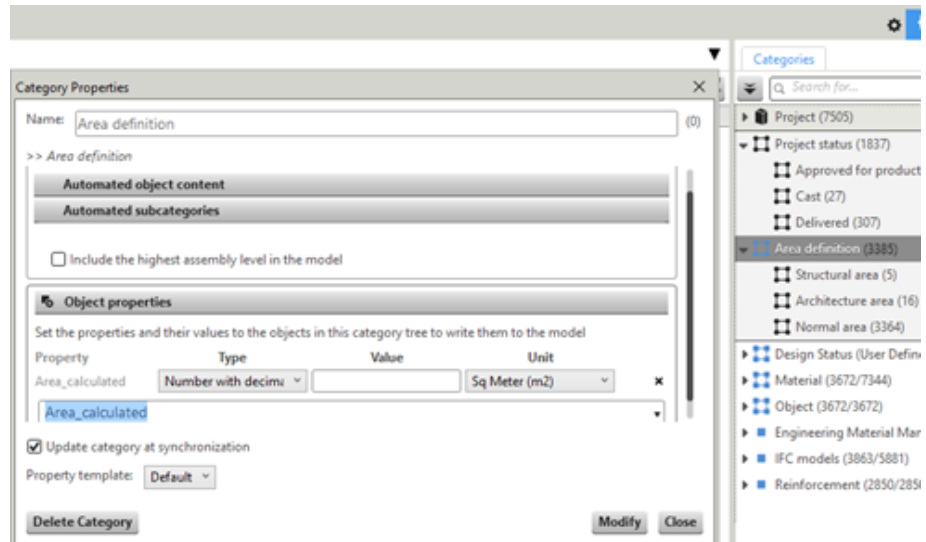
Si vous n'avez pas besoin de calculs spéciaux pour chaque type d'objet, vous devez également créer une formule simple en utilisant la propriété de surface par défaut des objets.



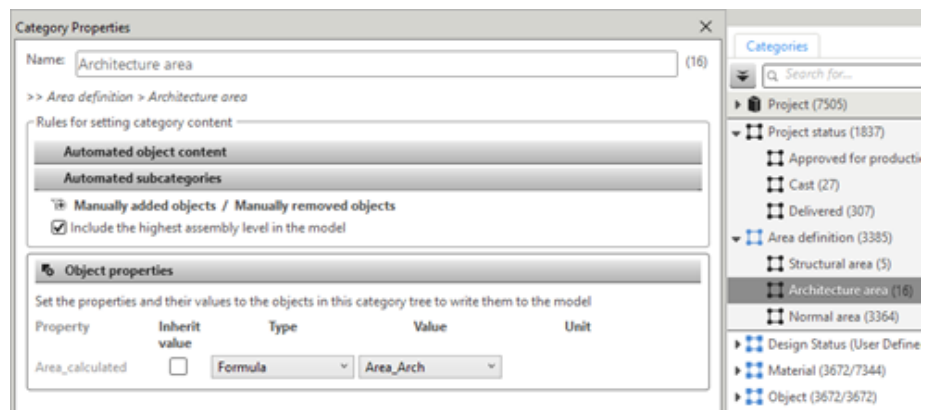
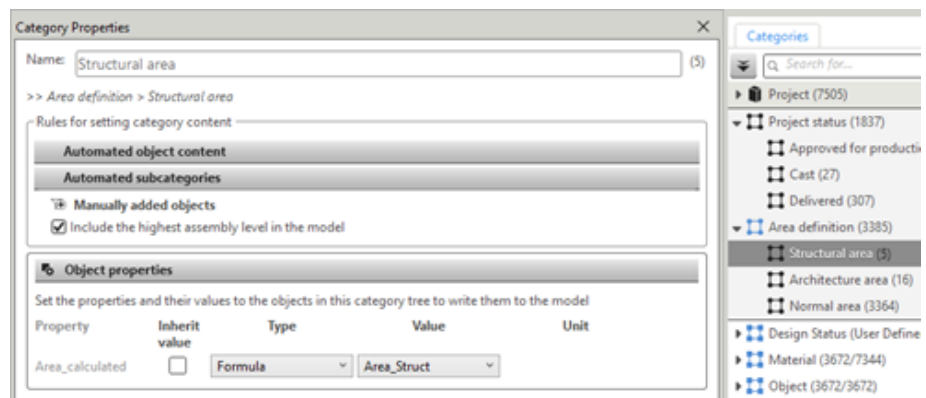
- d. Ajoutez la propriété `Area_calculated` et les formules aux propriétés de catégorie des catégories **Définition de surface** pour écrire les valeurs dans les objets du modèle.
- Ajoutez la propriété dans les propriétés de catégorie au niveau racine de la catégorie **Définition de surface**.

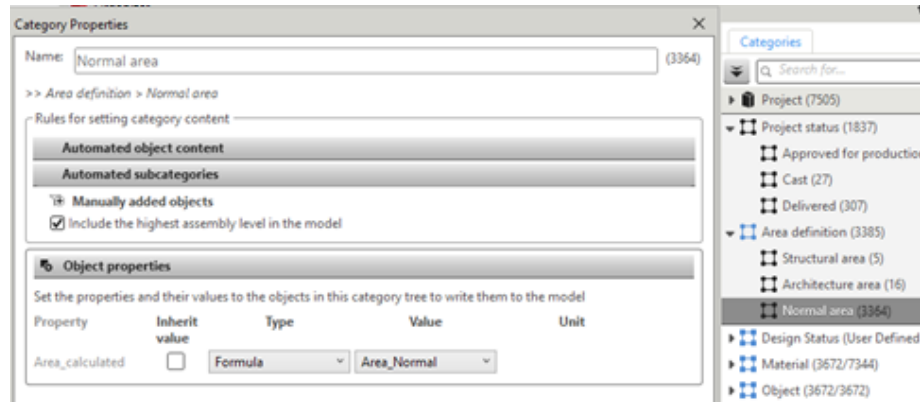


Recherchez la propriété dans les **Propriétés objet**, sélectionnez-la, puis cliquez sur **Modifier**.

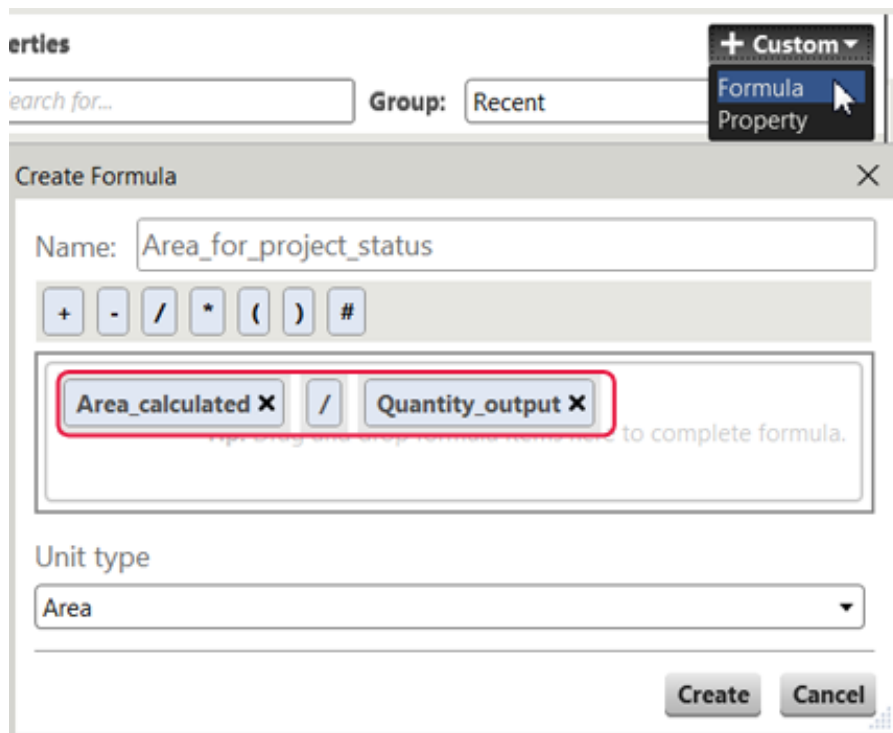


- Ajoutez une valeur à la propriété dans les propriétés de catégorie de chaque sous-catégorie de niveau inférieur.
 - **Type** : Formule
 - **Valeur** : sélectionnez une formule que vous avez précédemment créée.

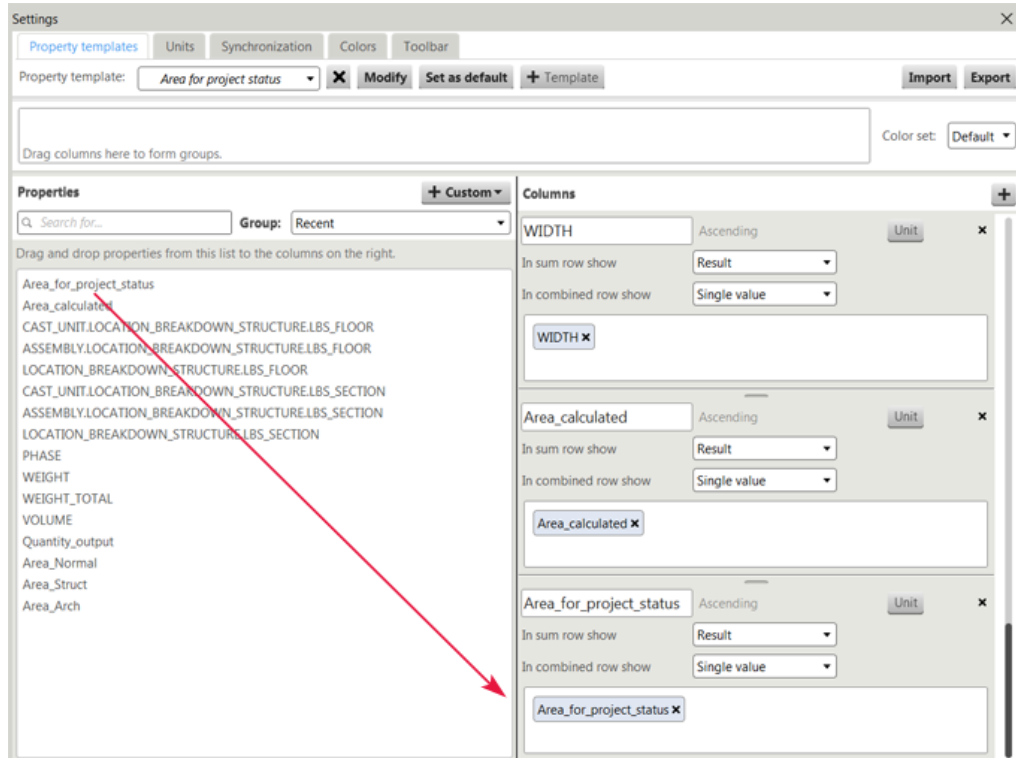




4. Ajoutez les calculs de surface aux catégories **Statut du projet**.
 Créez une formule qui utilise la propriété `Area_calculated` écrite dans les objets à partir des catégories **Définition de surface** et la propriété `Quantity_output` écrite dans les objets des catégories **Statut du projet**.



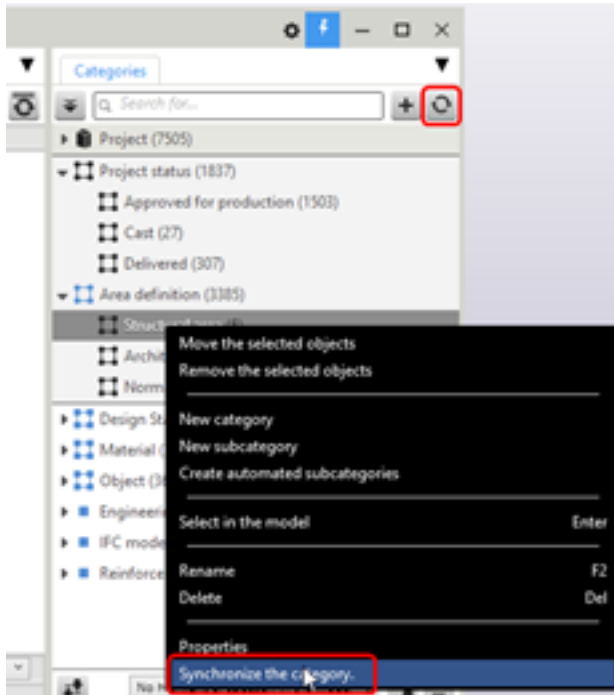
Ajoutez la nouvelle formule dans le gabarit de propriété que vous utilisez pour l'afficher sous forme de colonne dans le **Navigateur d'objets**, puis cliquez sur **Modifier**.



La formule calcule une valeur de propriété qui s'affiche dans la colonne **Area_for_project_status** dans le **Navigateur d'objets**. Si `Quantity_output` dans la formule vaut 1, une valeur de propriété s'affiche dans le **Navigateur d'objets**. Si `Quantity_output` vaut 0, l'**Organisateur** n'ajoute pas de valeur à la propriété de l'objet. Lorsque la valeur `Quantity_output` vaut 0, la formule `Area_for_project_status` est égale à `Area_calculated/0`.

5. Synchronisez l'**Organisateur** pour calculer les nouvelles valeurs d'attributs utilisateur et les écrire dans les objets du modèle.

Vous pouvez synchroniser l'**Organisateur** ou seulement l'arborescence des catégories de propriété.



6. Affichez la liste dans le **Navigateur d'objets**.

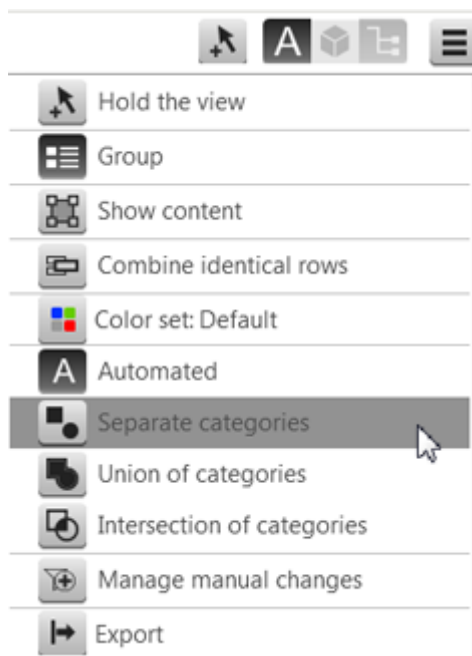
Dans l'image ci-dessous, les cinq objets sélectionnés dans le **Navigateur d'objets** possèdent les valeurs de surface calculées en fonction de la définition dans la catégorie **Surface structurale**.

Name	Content type	LENGTH / mm	WIDTH / mm	Area_calculated / m2	Area_for_project_status / m2
Category: Project status > Approved for production (1503)					
		6 781 100	235 181	21 825.48	0.00
Category: Project status > Cast (27)					
		119 124	11 505	890.28	890.28
STAIR	CAST_UNIT	3 590	200	31.23	31.23
STAIR	CAST_UNIT	4 085	200	35.31	35.31
STAIR	CAST_UNIT	7 200	200	61.04	61.04
SLAB	CAST_UNIT	1 500	160	14.24	14.24
STAIR	CAST_UNIT	4 085	200	35.31	35.31
STAIR	CAST_UNIT	3 590	200	31.23	31.23
STAIR	CAST_UNIT	3 000	2 000	19.42	19.42
STAIR	CAST_UNIT	3 590	200	31.79	31.79
STAIR	CAST_UNIT	3 590	200	31.79	31.79
STAIR	CAST_UNIT	4 085	200	35.96	35.96
STAIR	CAST_UNIT	7 200	200	62.15	62.15
STAIR	CAST_UNIT	4 085	200	35.96	35.96
STAIR	CAST_UNIT	3 590	200	31.79	31.79
STAIR	CAST_UNIT	3 590	200	31.79	31.79
STAIR	CAST_UNIT	4 085	200	35.96	35.96
STAIR	CAST_UNIT	7 200	200	62.15	62.15
STAIR	CAST_UNIT	4 085	200	35.96	35.96
STAIR	CAST_UNIT	3 590	200	32.74	32.74
STAIR	CAST_UNIT	3 590	200	32.74	32.74
STAIR	CAST_UNIT	4 085	200	37.03	37.03
STAIR	CAST_UNIT	7 200	200	64.00	64.00
STAIR	CAST_UNIT	4 085	200	37.03	37.03
STAIR	CAST_UNIT	4 642	200	1.86	1.86
STAIR	CAST_UNIT	4 470	200	1.79	1.79
STAIR	CAST_UNIT	4 642	200	1.86	1.86
STAIR	CAST_UNIT	4 470	200	1.79	1.79
STAIR	CAST_UNIT	6 200	4 545	56.36	56.36
Category: Project status > Delivered (307)					
		1 472 155	235 238	7 681.59	7 681.59
Selection from the model: (2)					
		9 112	400	3.64	3.64
Number of objects in the table: 1839 Result of: Total Of these rows: All					
		8 381 491	482 324	30 401.00	8 575.52

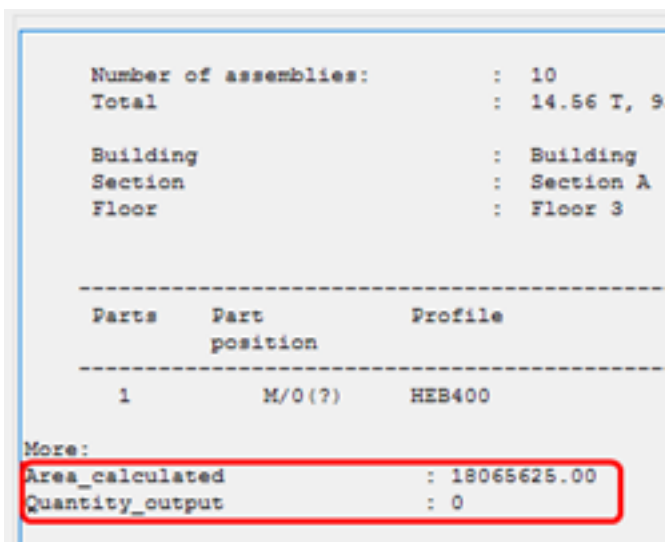
Dans la catégorie **Approuvé pour fabrication**, les objets ne possèdent pas de valeur de surface dans la colonne **Area_for_project_status**, la valeur totale est donc égale à 0.

Name	Content type	LENGTH / mm	WIDTH / mm	Area_calculated / m2	Area_for_project_status / m2
Category: Project status > Approved for production (1503)					
		6 781 100	235 181	21 825.48	0.00
BEAM	ASSEMBLY	10 865	246	20.58	
BEAM	ASSEMBLY	10 199	242	19.37	
BEAM	ASSEMBLY	11 356	210	21.33	
BEAM	ASSEMBLY	10 703	210	20.01	
BEAM	ASSEMBLY	10 049	210	18.78	
BEAM	ASSEMBLY	4 697	170	6.35	
BEAM	ASSEMBLY	6 753	229	9.29	
BEAM	ASSEMBLY	2 109	230	3.00	
BEAM	ASSEMBLY	1 328	180	1.92	
BEAM	ASSEMBLY	712	200	0.82	
BEAM	ASSEMBLY	924	200	1.06	
BEAM	ASSEMBLY	4 877	80	3.40	
BEAM	ASSEMBLY	4 880	180	7.39	

REMARQUE Pour afficher les catégories en tant que groupes, sélectionnez l'option **Séparer les catégories** dans le menu du **Navigateur d'objets**.



Les attributs utilisateurs ajoutés par l'**Organisateur** sont également affichés dans la boîte de dialogue **Info objet**.

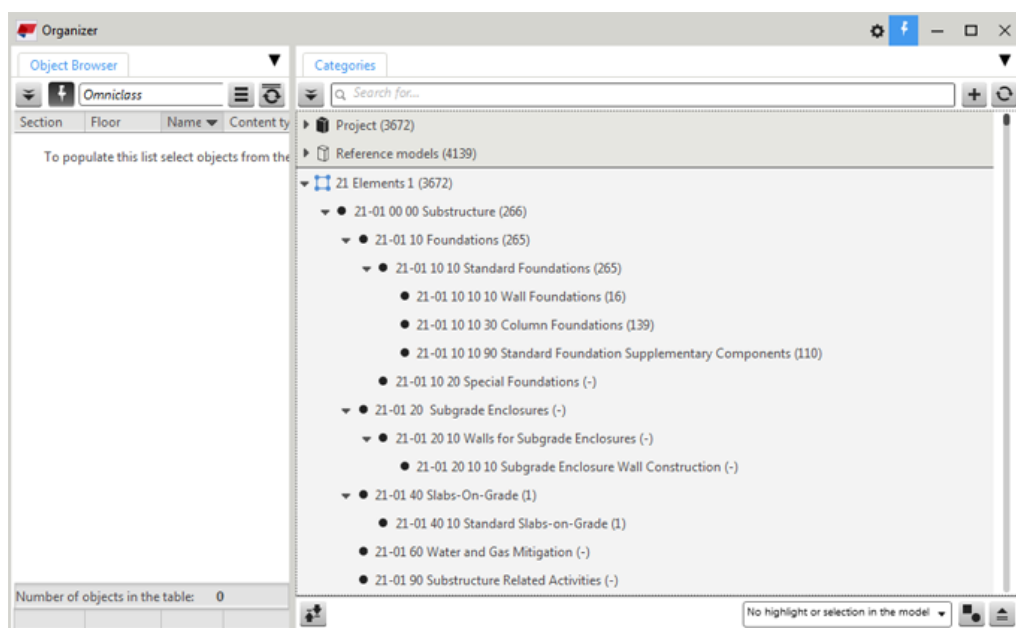



1.17 Exemple : ajout d'un code de classification aux objets dans l'Organisateur et export IFC du code

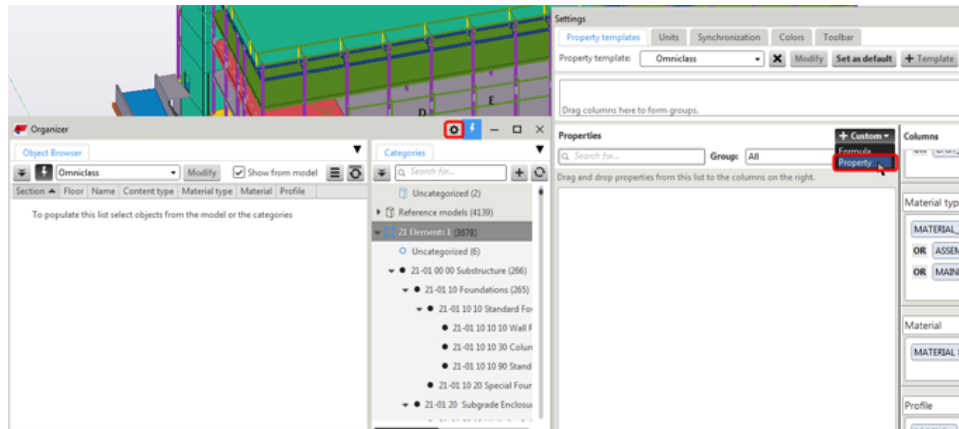
Vous pouvez ajouter un code de classification aux attributs utilisateur des objets grâce à une catégorie de propriété dans l'**Organisateur**, puis exporter le code avec les objets vers un fichier IFC.

1. Pour ouvrir l'**Organisateur**, cliquez sur **Gestion** dans le ruban et cliquez ensuite sur **Organisateur**.
2. Créez les catégories de classification dont vous avez besoin sous la forme de [catégories de propriétés](#) (page 44).

Les catégories de propriétés sont indiquées par des icônes rondes dans l'arborescence des catégories.



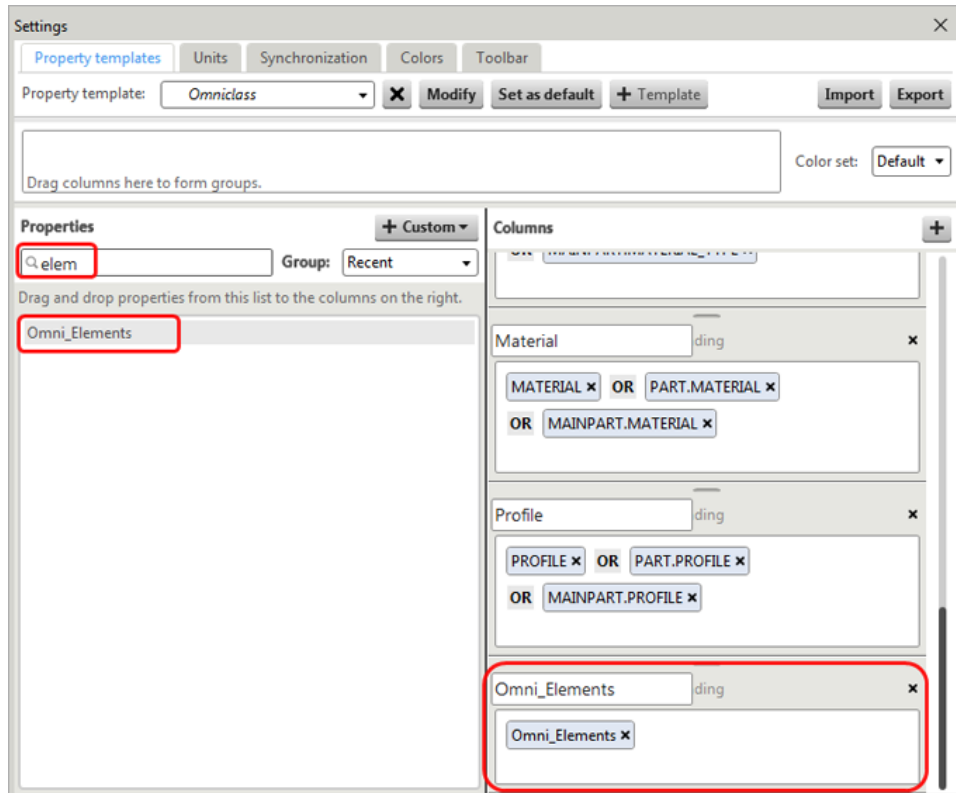
3. Créez une propriété personnalisée que vous utiliserez dans la classification.
 - a. Cliquez sur  dans l'angle supérieur droit de l'**Organisateur** pour ouvrir les **Paramètres** et cliquez sur **Personnalisé --> Propriété** .



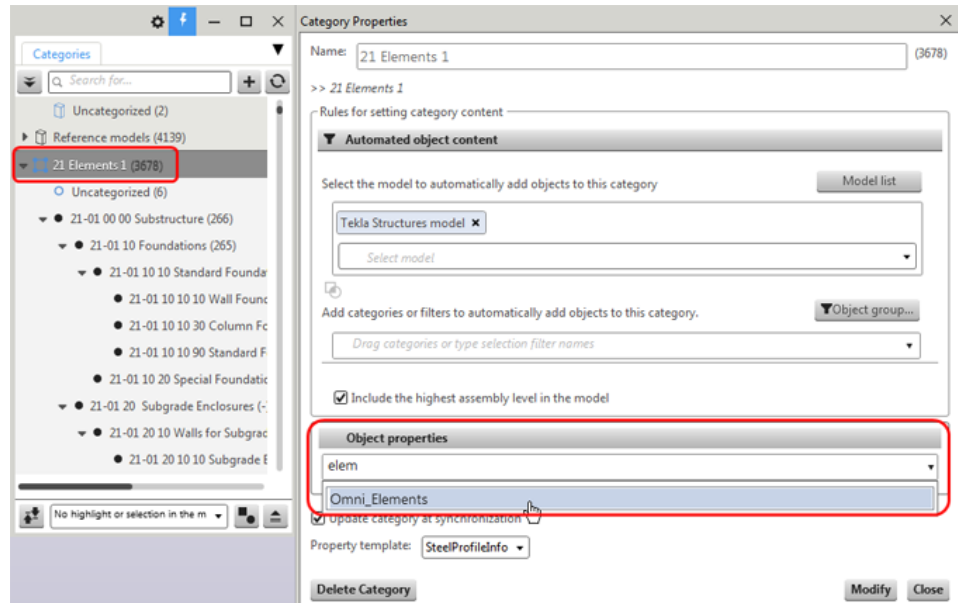
- b. Définissez la propriété personnalisée tel qu'indiqué dans l'image ci-dessous. Réglez le type de propriété sur **Attribut utilisateur**.

Vous pouvez, si vous le souhaitez, ajouter la propriété au fichier `objects.inp` pour l'afficher dans la boîte de dialogue des attributs utilisateur.

4. Ajoutez la propriété personnalisée à un gabarit de propriétés.
Si aucun de vos gabarits de propriété n'est adapté, [créez un gabarit \(page 24\)](#).
- a. Recherchez la propriété personnalisée que vous avez créée et faites-la glisser dans le gabarit sélectionné.



- b. Cliquez sur **Modifier** pour enregistrer le gabarit et fermer les paramètres.
5. Ajoutez la propriété personnalisée à la catégorie de propriété que vous avez créée précédemment.
 - a. Double-cliquez sur la catégorie de propriété racine pour ouvrir les propriétés de catégorie.
 - b. Dans **Propriétés objet**, sélectionnez la propriété personnalisée que vous avez créée.



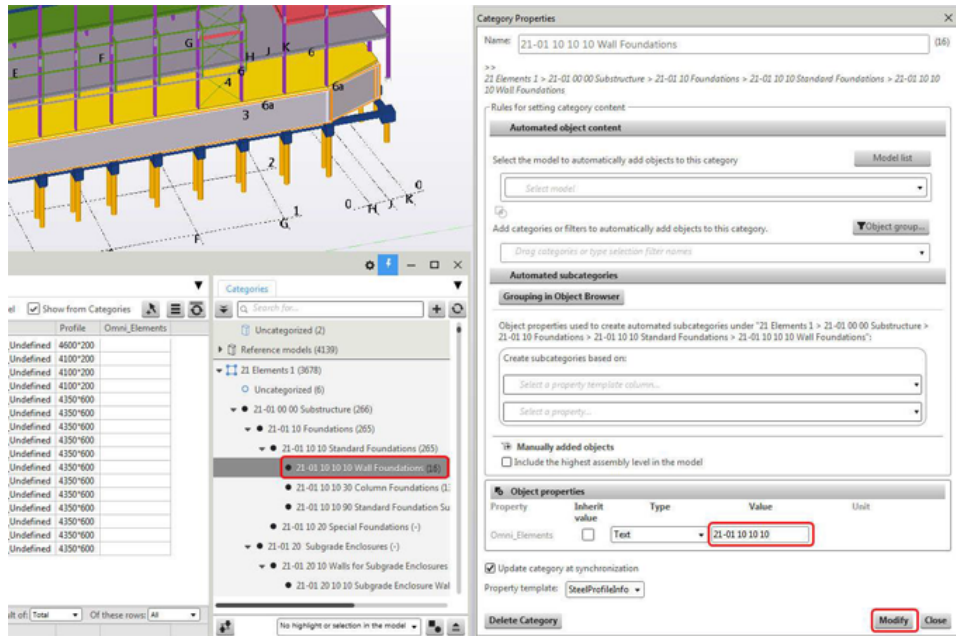
c. Cliquez sur **Modifier** pour enregistrer les modifications.

Toutes les sous-catégories de la catégorie de propriétés possèdent désormais la même propriété personnalisée. Les sous-catégories les plus basses ajouteront la propriété personnalisée aux objets avec les valeurs que vous définirez par la suite.

6. Définissez la valeur de la propriété personnalisée dans les sous-catégories afin d'ajouter la valeur des objets.

Vous pouvez ajouter différentes valeurs de propriété dans toutes les sous-catégories.

- a. Double-cliquez sur une sous-catégorie du plus bas niveau pour ouvrir les propriétés de catégorie.
- b. Ajoutez la valeur de la propriété personnalisée que vous souhaitez saisir aux objets de la sous-catégorie sélectionnée.



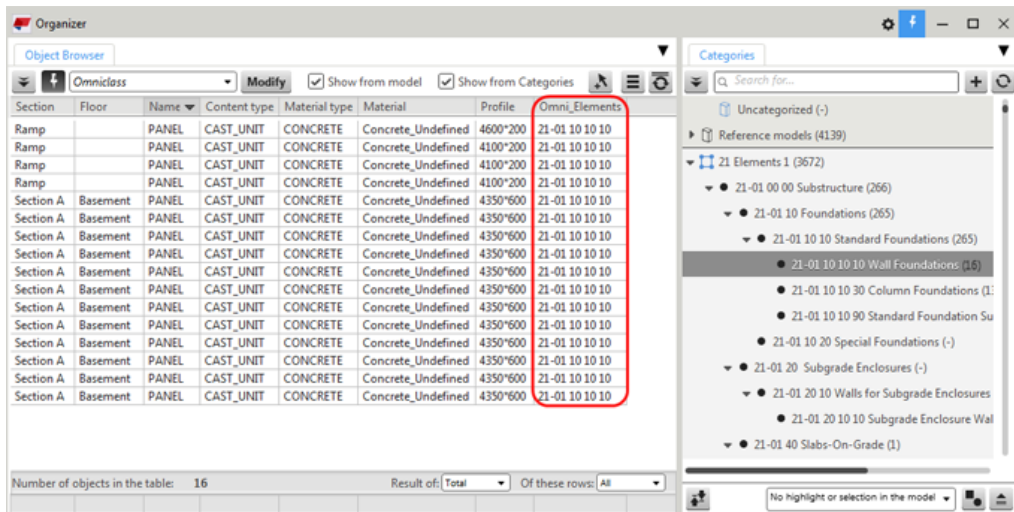
c. Cliquez sur **Modifier** pour enregistrer les modifications.

7. Synchronisez la catégorie de propriété pour écrire les valeurs de propriétés dans les objets du modèle.

Sélectionnez une sous-catégorie dans la catégorie de propriété, cliquez avec le bouton droit de la souris, puis sélectionnez **Synchroniser la catégorie**.

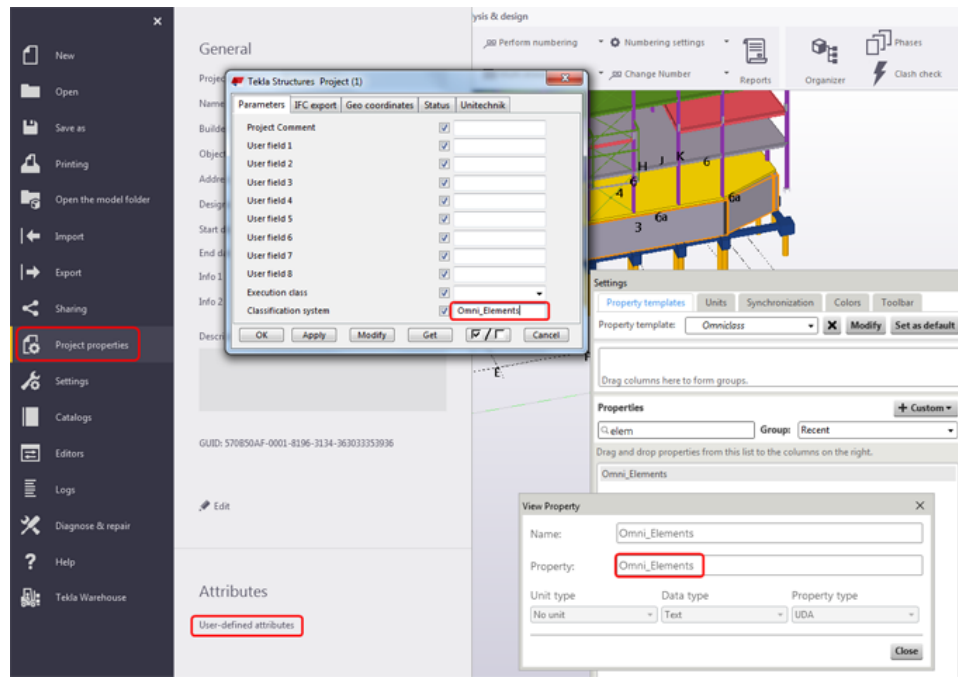
Toute l'arborescence des catégories est synchronisée.

Vous pouvez vérifier le résultat dans le **Navigateur d'objets** ou en obtenant des informations sur un objet.



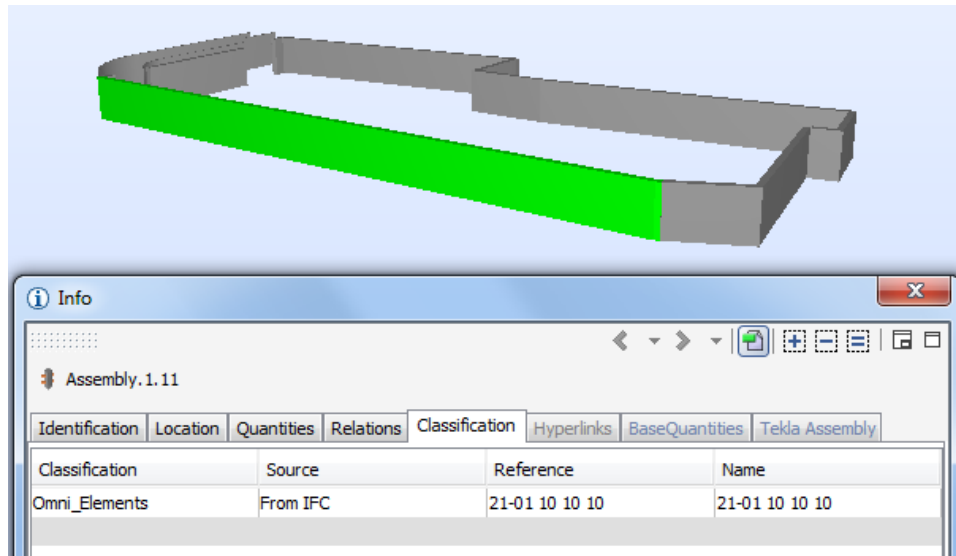
8. Ajoutez le code de classification aux propriétés du projet.

- a. Dans le menu **Fichier**, cliquez sur **Propriétés du projet** --> **Attributs utilisateur** .
- b. Ajoutez le code de classification à la zone **Système de classification**. Utilisez le nom que vous avez ajouté à l'option **Propriété** lors de la création de la propriété personnalisée.



Avec cette méthode, vous pouvez ajouter un seul code de classification à la fois.

9. Exportez le code de classification vers un fichier IFC.
 - a. Dans le menu **Fichier**, cliquez sur **Exporter** --> **IFC** .
Le code de classification est exporté avec des assemblages, même si vous l'avez ajouté aux pièces.
 - b. Vérifiez le résultat dans le modèle exporté.



1.18 Exemple : Création d'une catégorie personnalisée pour l'état de la conception dans l'Organisateur

1. Pour ouvrir l'**Organisateur**, cliquez sur **Gestion** dans le ruban et cliquez ensuite sur **Organisateur**.
2. Créez une nouvelle catégorie, cliquez dessus avec le bouton droit de la souris et sélectionnez **Propriétés**. Renommez la catégorie **État de la conception (Attribut utilisateur)**.
3. Définissez des règles de catégorie pour créer des sous-catégories automatisées à l'aide du **Groupement dans le navigateur d'objets** selon l'état de conception qui a été attribué à chaque pièce du modèle sous l'attribut utilisateur.

Category Properties X

Name: (657)

>> Design Status (User Defined Attribute)

Rules for setting category content

Automated object content

Select the model to automatically add objects to this category Model list

Add categories or filters to automatically add objects to this category. Object group...

x

Automated subcategories

Grouping in Object Browser

Object properties used to create automated subcategories under "Design Status (User Defined Attribute)":

Create subcategories based on: x

x OR x

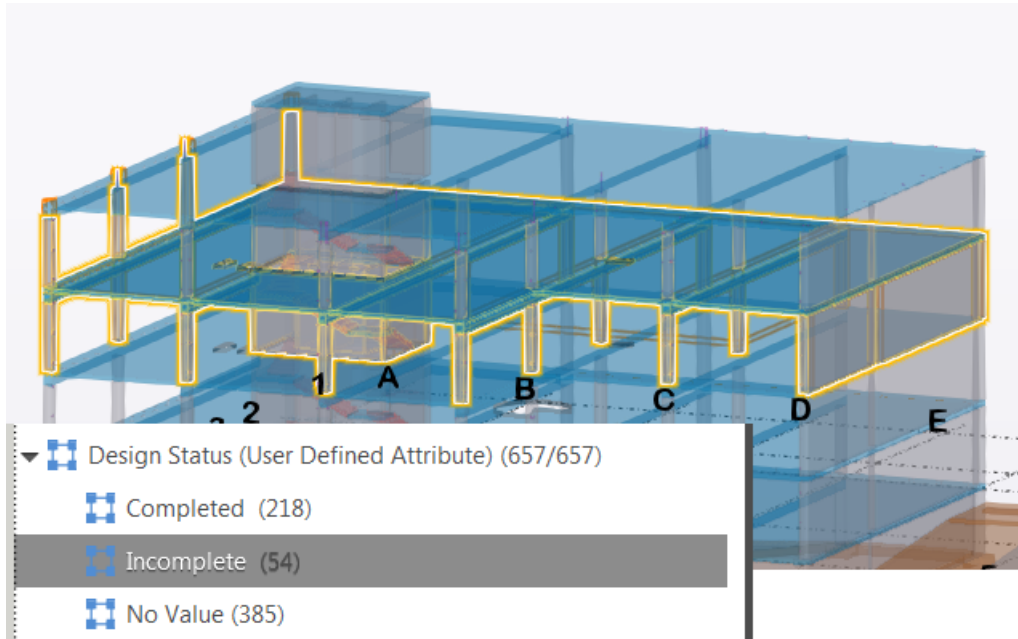
OR x

OR x OR x

Update category at synchronization

Property template:

Vous pouvez désormais utiliser les catégories en gérant l'état de conception structurelle de votre projet.



Voir aussi

[Exemple : Création d'une catégorie personnalisée pour l'état de la conception architecturale dans l'Organisateur \(page 125\)](#)

[Organisateur \(page 5\)](#)


1.19 Exemple : Création d'une catégorie personnalisée pour l'état de la conception architecturale dans l'Organisateur

Il est possible que votre bureau d'étude souhaite faire part de l'état de conception des pièces aux autres membres du projet afin de s'assurer qu'ils se concentrent uniquement sur les zones où la conception est terminée.

1. Vérifiez que l'équipe architecturale donne bien un attribut IFC à chaque objet, comme `Architectural_Status`, qui peut être inclus dans le fichier IFC qu'ils partagent. Dans ArchiCAD, il est possible de le faire en ajoutant simplement une propriété IFC aux objets appelés, par exemple, `Status`. Dans Revit, il faut utiliser l'attribut de commentaire Revit situé sur chaque instance de famille Revit.
2. Dans Tekla Structures, utilisez la commande **Ajouter modèle** pour placer le modèle d'architecture IFC à l'endroit approprié et assurez-vous que le modèle est subdivisé.

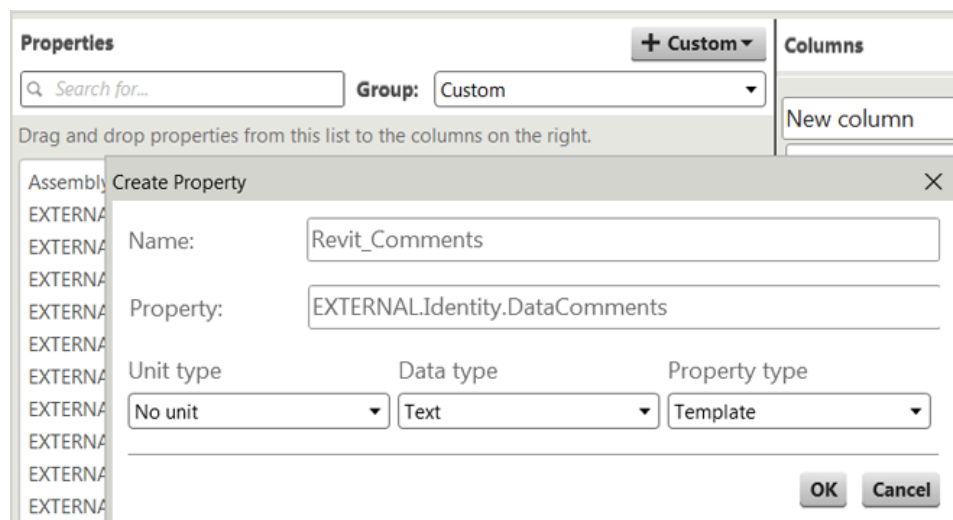
3. Pour ouvrir l'**Organisateur**, cliquez sur **Gestion** dans le ruban et cliquez ensuite sur **Organisateur**.
4. Créez une nouvelle catégorie, cliquez dessus avec le bouton droit de la souris et sélectionnez **Propriétés**. Entrez le nom de catégorie **Architectural_Status**.
5. Ajoutez le filtre `Type objet - Objet de référence` à la zone de règles pour les catégories et les filtres, ou un filtre défini localement qui trouvera tous les objets de référence dans le modèle.



6. Créez une nouvelle propriété pour permettre à Tekla Structures de lire les commentaires du fichier IFC ArchiCAD/Revit. Pour trouver le nom utilisé par le fichier IFC, sélectionnez un objet IFC, cliquez avec le bouton droit de la souris et sélectionnez la commande **Information**. Recherchez le nom de la propriété dans la boîte de dialogue **Info objet** et copiez-le.
7. Créez un nouveau gabarit de propriétés. Cliquez sur  dans l'angle supérieur droit de l'**Organisateur** pour ouvrir les **Paramètres** et cliquez sur **Gabarit**. Choisissez de créer un gabarit vierge et entrez **Arch_Comments_attribute** comme nom du nouveau gabarit. Enregistrez le gabarit.
8. Dans les **Paramètres**, créez une nouvelle propriété :
 - a. Sélectionnez **Personnalisé** dans la liste **Groupe**.
 - b. Puis, cliquez sur le bouton **Personnalisé** et sélectionnez **Propriété**. Dans cet exemple, vous allez ajouter une propriété `Revit_Comments`.
 - c. Entrez le mot `EXTERNAL`. en majuscules devant le nom de la propriété dans la zone **Propriété**, puis collez ou entrez la propriété que vous avez copiée dans la boîte de dialogue **Info objet**.

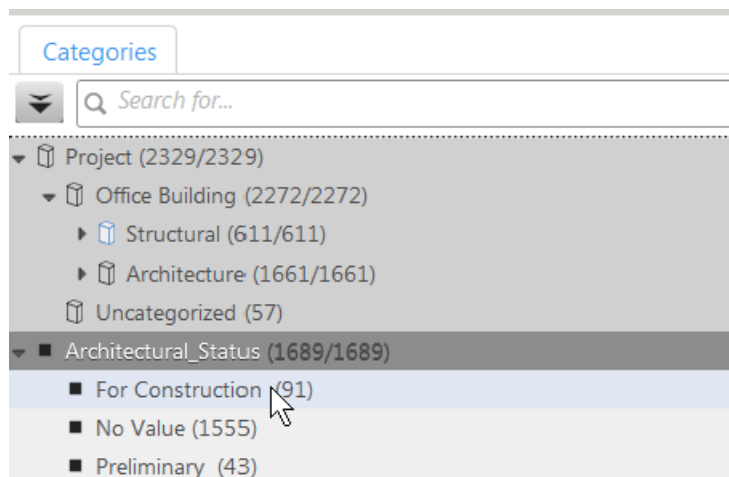
Par exemple, la syntaxe correcte est la suivante :

EXTERNAL.Identity Data.Comments.



- d. Cliquez sur **OK**, ajoutez la nouvelle propriété au nouveau gabarit, cliquez sur **Modifier**, puis fermez les **Paramètres**.
9. Sélectionnez la catégorie **Architectural_Status**. Vérifiez que le **Navigateur d'objets** affiche bien les informations du groupement **Arch_Comments_attribute**. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la catégorie **Architectural_Status** et sélectionnez **Créer des sous-catégories automatisées** pour créer des sous-catégories en utilisant les valeurs de propriété. Créez des sous-catégories en utilisant le **Groupement dans le navigateur d'objets** et cliquez sur **Modifier**.

Les catégories se présentent désormais comme suit :



Vous pouvez désormais repérer automatiquement le statut des objets IFC d'architecture dans le modèle Tekla Structures.


Voir aussi

[Organisateur \(page 5\)](#)

[Exemple : Création d'une catégorie personnalisée pour l'état de la conception dans l'Organisateur \(page 123\)](#)

1.20 Exemple : Organisateur pour l'acier - gestion des boulons


Vous pouvez utiliser l'**Organisateur** afin d'obtenir rapidement les quantités de boulons nécessaires pour un projet. Outre les quantités brutes, le **Navigateur d'objets** vous permet de former des regroupements et des sous-totaux en fonction du diamètre, de la longueur et du standard des boulons, ainsi que de l'endroit où le boulon sera utilisé (atelier ou montage).

1. Pour ouvrir l'**Organisateur**, cliquez sur **Gestion** dans le ruban et cliquez ensuite sur **Organisateur**.
2. Cliquez sur  dans l'angle supérieur droit de l'**Organisateur** pour ouvrir les **Paramètres**.
3. Cliquez sur **Gabarit** pour créer un nouveau gabarit. Entrez le nom de gabarit **Total boulons**, sélectionnez l'option **Gabarit vierge**, puis cliquez sur **Créer** pour créer le nouveau gabarit.
4. Ensuite, sélectionnez **BOULON** dans la liste **Groupe**, puis parmi les propriétés disponibles dans la liste, faites glisser les propriétés suivantes vers les **Colonnes** :
 - TYPE - Le standard boulon (par exemple, 7990, A325, F10T).
 - DIAMETER - Le diamètre nominal du boulon.
 - LENGTH - La longueur nominale du boulon.
 - SITE_WORKSHOP - L'endroit où le boulon va être utilisé.
 - NUMBER - Le nombre de boulons dans le groupe de boulons.


Définissez l'option **Afficher dans des lignes de somme** sur - pour DIAMETER et LENGTH afin que le résultat ne soit pas affiché dans la ligne de somme.

Vous pouvez également ajouter CONTENTTYPE, qui affiche le type de l'objet figurant sur une ligne. Cette technique est utile pour vérifier les résultats et savoir si un objet autre qu'un boulon figure dans la liste.

5. Cliquez sur **Modifier** pour enregistrer vos modifications et fermez la boîte de dialogue **Paramètres**.
6. Sélectionnez des boulons (et éventuellement d'autres objets) dans le modèle.

7. Cliquez sur  pour recharger la vue dans le **Navigateur d'objets** afin de vous assurer que les dernières informations sont affichées et vérifiez que les informations sur les boulons sont correctement listées. À ce stade, vous pouvez modifier encore davantage votre gabarit **Récapitulatif boulons** pour ajouter des informations supplémentaires, telles que la phase de la pièce principale, ou pour créer une propriété personnalisée qui calcule et liste le poids des boulons, des écrous, et des rondelles du groupe de boulons.

Ensuite, vous pouvez utiliser le **Navigateur d'objets** pour totaliser les quantités de boulons que contient votre sélection.

8. Cliquez sur  dans le **Navigateur d'objets** et sélectionnez **Grouper**.
 - a. Faites glisser la colonne **Type** jusqu'à la ligne de regroupement.
Vous disposez désormais d'un résumé des différents types de boulons utilisés dans votre sélection.
 - b. Faites glisser la colonne **Diamètre**, puis la colonne **Longueur** vers le côté droit de **Type** dans la ligne de regroupement.

Le **Navigateur d'objets** vous présente désormais une répartition du nombre de boulons d'abord par type, puis par diamètre, et enfin par longueur.

Désormais, vous pouvez également faire glisser la colonne **SITE_WORKSHOP** à l'extrémité de la ligne de regroupement pour répartir les boulons par emplacement en plus des trois autres critères, ou faire glisser la colonne au début de la ligne de regroupement pour créer une répartition par emplacement d'abord, puis par type, diamètre et longueur. D'autres propriétés peuvent également être utilisées pour regrouper et totaliser les boulons.

9. Personnalisez le gabarit et le regroupement en fonction de vos besoins et cliquez sur **Modifier** pour enregistrer le gabarit. Vous pouvez maintenant utiliser le regroupement de votre gabarit pour catégoriser tous les boulons du modèle.
10. Ensuite, créez une nouvelle catégorie personnalisée, cliquez dessus avec le bouton droit de la souris et sélectionnez **Propriétés**. Renommez la catégorie **Boulons**.
11. Définissez les propriétés de la catégorie comme suit :
 - a. Vérifiez que la case **Inclure le niveau d'assemblage le plus haut dans le modèle** n'est pas cochée.

- b. Sous **Contenu d'objet automatisé**, cliquez dans la zone de règles pour les catégories et les filtres, puis sélectionnez le filtre `Object type - Bolt` dans la liste des filtres.

Notez que le filtre `Object type - Bolt` sélectionne tous les objets du groupe de boulons, y compris ceux qui créent uniquement des goujons ainsi que des perçages.

- c. Vérifiez que la case **Mettre à jour la catégorie lors de la synchronisation** est cochée.
- d. Sélectionnez le gabarit de propriétés **Récapitulatif boulons** dans la liste **Gabarit de propriété**.
- e. Cliquez sur **Modifier**.

Tous les objets boulons du modèle sont désormais ajoutés à la catégorie. Dans le **Navigateur d'objets**, les propriétés des boulons sont affichées à l'aide du gabarit **Récapitulatif boulons**.

Vous pouvez maintenant catégoriser automatiquement tous les boulons du modèle en utilisant la même répartition que dans le récapitulatif de boulons.

12. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la catégorie **Boulons** et sélectionnez **Créer des sous-catégories automatisées**.
13. Cliquez sur **Groupement dans le navigateur d'objets**.
14. Cliquez sur **Modifier**.

Votre catégorie **Boulons** est maintenant répartie en arborescence selon le regroupement de votre gabarit **Récapitulatif boulons**. Si des modifications sont apportées au modèle, il vous suffit de synchroniser cette catégorie pour mettre automatiquement à jour la répartition. Les nouveaux boulons seront recherchés et ajoutés aux sous-catégories appropriées, ou une nouvelle sous-catégorie sera créée si nécessaire. Par exemple, si un nouveau standard ou diamètre de boulon est ajouté au modèle, une nouvelle sous-catégorie sera automatiquement créée dans l'arborescence pour ce standard ou ce diamètre lorsque vous synchroniserez la catégorie **Boulon** avec le modèle.

Vous pouvez maintenant exporter le gabarit de propriétés **Récapitulatif boulons**, ainsi que la catégorie **Boulons** pour les utiliser dans d'autres projets.

Voir aussi

[Exemple : Organisateur pour l'acier - gestion des assemblages \(page 130\)](#)

[Organisateur \(page 5\)](#)


1.21 Exemple : Organisateur pour l'acier - gestion des assemblages

Les catégories de l'**Organisateur** peuvent vous aider à gérer la quantité de travail pour un projet en répartissant les assemblages par phase et par type. Cette répartition peut vous permettre d'estimer la quantité de travail requise pour le montage et/ou la fabrication du projet avant même que le modèle ne soit détaillé.

Cet exemple considère que le modèle a été divisé en deux phases ou plus à l'aide du **Gestionnaire de phases**. Le modèle peut être un modèle de conception sans détail, ou au contraire un modèle très détaillé.

1. Pour ouvrir l'**Organisateur**, cliquez sur **Gestion** dans le ruban et cliquez ensuite sur **Organisateur**.
2. Créez une nouvelle catégorie personnalisée, cliquez dessus avec le bouton droit de la souris et sélectionnez **Propriétés**. Renommez la catégorie **Assemblages par phase**.
3. Définissez les propriétés de la catégorie comme suit :
 - a. Vérifiez que la case **Inclure le niveau d'assemblage le plus haut dans le modèle** est cochée.
 - b. Sous **Contenu d'objet automatisé**, cliquez dans la liste **Sélectionner modèle** et sélectionnez le modèle Tekla Structures afin d'éviter d'avoir des assemblages de modèle de référence dans la catégorie.
 - c. Vérifiez que la case **Mettre à jour la catégorie lors de la synchronisation** est cochée.
 - d. Sélectionnez le gabarit de propriétés **Montage** dans la liste **gabarit de propriétés**.
 - e. Cliquez sur **Modifier**.

Les assemblages en acier du modèle sont désormais ajoutés à la catégorie et leurs informations de montage s'affichent dans le **Navigateur d'objets**.

4. Ensuite, cliquez sur  dans le **Navigateur d'objets**, puis sélectionnez **Groupe** :
 - a. Faites glisser la colonne **Phase** (ou **Nom de la phase**) sur la ligne de regroupement.
 - b. Faites glisser la colonne **Nom** jusqu'à la ligne de regroupement.

Vous pouvez également regrouper les assemblages en fonction de toutes les propriétés supplémentaires que vous souhaitez utiliser pour répartir le travail de chaque phase.

5. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la catégorie **Assemblages par phase** et sélectionnez **Créer des sous-catégories automatisées**.

6. Cliquez sur **Groupement dans le navigateur d'objets**.
7. Cliquez sur **Modifier**.

La catégorie **Assemblages par phase** est maintenant décomposée en sous-catégories par phase, puis par nom.

Vous disposez désormais d'une répartition par nombre et types d'assemblages, qui peut être utilisée afin d'estimer rapidement la quantité de travail pour chaque phase. Lorsque le modèle est détaillé ou que des modifications sont apportées au projet, il vous suffit de synchroniser cette catégorie pour mettre automatiquement à jour la répartition. Cela peut permettre de suivre et de contrôler la charge de travail de chaque phase en fonction de la capacité de production ou des ressources disponibles, au fur et à mesure de l'avancement du projet.

Une fois que les détails commencent à être ajoutés, le gabarit de propriété du **Navigateur d'objets Croquis depuis le modèle** peut être utilisé pour vérifier la disponibilité et l'état des dessins pour les assemblages dans chaque phase.

Voir aussi


[Exemple : Organisateur pour l'acier - gestion des boulons \(page 128\)](#)
[Organisateur \(page 5\)](#)

1.22 Exemple : Organisateur pour le béton préfabriqué

Vous pouvez utiliser l'**Organisateur** pour afficher les propriétés des objets de modèle, notamment en fonction des types de propriété standard et personnalisé.

1. Pour ouvrir l'**Organisateur**, cliquez sur **Gestion** dans le ruban et cliquez ensuite sur **Organisateur**.
2. Créez des catégories de lots de livraison `DeliveryLot_1...n`.
3. Ajoutez des séquences aux objets dans des éléments béton à l'aide du **Gestionnaire de tâches** ou de l'outil **Séquenceur**.

Si vous utilisez l'outil **Séquenceur** par exemple, entrez un nom de séquence en tant que propriété de séquence. La séquence pourrait être la séquence d'installation. Vous pouvez vérifier l'existence de la propriété à l'aide de la commande **Information objet**.

4. Cliquez sur  dans l'angle supérieur droit de l'**Organisateur** pour ouvrir les **Paramètres**.
5. Créez un nouveau gabarit de propriétés pour les éléments préfabriqués.
6. Créez une propriété personnalisée pour la propriété de séquence :
 - a. Définissez le **Type de données** sur **Nombre entiers**.

b. Définissez le **Type de propriété** sur **Attribut utilisateur**.

Vous pouvez utiliser la commande **Information objet** pour trouver la propriété de séquence. Copiez la propriété dans la boîte de dialogue **Créer une propriété** de l'**Organisateur**.

7. Ajoutez la propriété personnalisée en tant que nouvelle colonne de propriété au nouveau gabarit de propriétés.
8. Définissez le tri de la colonne de propriété personnalisée.
9. Enregistrez le gabarit.
10. Fermez les **Paramètres**.
11. Triez les éléments béton sur la base de la propriété de séquence dans le **Navigateur d'objets**.
12. Sélectionnez les éléments préfabriqués qui possèdent la même propriété de séquence.
13. Sélectionnez **Sélection** dans la liste **De ces lignes** au bas du **Navigateur d'objets**.
14. Sélectionnez une option dans la liste **Résultat de**, notamment pour afficher le poids total ou le poids moyen des éléments béton sélectionnés.
15. Sélectionnez une catégorie de lots de livraison dans **Catégories** et ajoutez-y les éléments béton sélectionnés.
16. Sélectionnez l'option **Sélectionner des objets dans le modèle** dans la liste au bas de **Catégories**.
17. Exportez les éléments béton sélectionnés du **Paramètres** vers un fichier Excel.
18. Vous pouvez également créer des catégories de propriété pour gérer rapidement les données de propriété d'objet. Créez une nouvelle catégorie de propriété et ouvrez les propriétés de catégorie.
19. Définissez les propriétés de catégorie :
 - a. Entrez **État de fabrication** comme nom de catégorie.
 - b. Sélectionnez le modèle Tekla Structures dans la liste des modèles .
 - c. Définissez le contenu automatique des objets avec des filtres **Organisateur** pour sélectionner tous les assemblages en béton dans les catégories de lots.
 - d. Sélectionnez le gabarit de propriété précédemment créé.
 - e. Sous **Propriétés objet**, sélectionnez la propriété UDA – FABRICATION_STATUS.

Category Properties

Name: Fabrication Status (0)

>> Property Category

Rules for setting category content

Automated object content

Select the model to automatically add objects to this category Model list

Tekla Structures model x
Select model

Add categories or filters to automatically add objects to this category. Object group...

Material - Precast concrete x
Drag categories or type selection filter names

Object type - Assembly x
Drag categories or type selection filter names

Delivery lot x
Drag categories or type selection filter names

Drag categories or type selection filter names

Automated subcategories

Include the highest assembly level in the model

Object properties

Property	Type	Value	Unit
UDA - FABRICATIO	Text		

Select a property...

Update category at synchronization

Property template: Precast Wall List

20. Créez des sous-catégories automatisées basées sur UDA – FABRICATION_STATUS. L'**Organisateur** crée automatiquement des catégories en fonction des propriétés qui se trouvent déjà dans les attributs utilisateur des objets.

Vous pouvez également créer les sous-catégories manuellement : **Prévu en fabrication, En stock, Livré et En attente.**

21. Ouvrez maintenant les propriétés de sous-catégorie et définissez le type de la propriété sur **Nom de catégorie** pour UDA – FABRICATION_STATUS.

Object properties				
Property	Inherit value	Type	Value	Unit
UDA - FABRICATIOI	<input type="checkbox"/>	Category name	Delivered	

22. Déplacez maintenant les objets de lot de livraison non catégorisés entre les nouvelles sous-catégories pour affecter facilement des statuts aux objets. Synchronisez la catégorie avec le modèle.

Vous pouvez également utiliser le **Navigateur d'objets** pour avoir une bonne vue d'ensemble des statuts affectés à la fois dans les catégories et dans les boîtes de dialogue de propriétés d'objet.

Voir aussi

[Organisateur \(page 5\)](#)

[Séquenceur \(page 170\)](#)

2 Gestionnaire de tâches

Gestionnaire de tâches est un outil destiné aux entrepreneurs, sous-traitants et chefs de projet. **Gestionnaire de tâches** vous permet d'intégrer des données temporelles dans des modèles Tekla Structures 3D et contrôle la planification à différentes étapes et niveaux de détails tout au long du projet.

Avec le **Gestionnaire de tâches**, vous pouvez créer, stocker, gérer des tâches planifiées et les lier aux objets du modèle correspondants. À partir de ces tâches, vous pouvez créer des vues du modèle personnalisées et des simulations globales en 4D de l'avancement du projet.

Vous pouvez créer des tâches dans le **Gestionnaire de tâches** ou en importer à partir d'outils de gestion de projet externes, comme Microsoft Office Project ou Primavera P6. La fonction d'import vous permet de conserver toutes vos planifications créées hors de l'environnement du modèle et ainsi, de préserver les données et l'organisation de la planification. Vous pouvez compléter les planifications importées avec d'autres informations dans le **Gestionnaire de tâches**.

Le processus ci-dessus correspond à ce qui peut être trouvé dans une livraison de projet normale : une prise de conscience croissante des activités qui aident à atteindre les objectifs et les jalons de projet de plus haut niveau.

Gestionnaire de tâches vous fournit un espace de stockage logique pour ces informations et vous aide à étendre le contrôle de la planification en représentations 3D puissantes.

Voir aussi

[Interface utilisateur du Gestionnaire de tâches \(page 137\)](#)

[Créer une tâche dans le Gestionnaire de tâches \(page 141\)](#)

[Afficher et filtrer des tâches dans le Gestionnaire de tâches \(page 155\)](#)

[Import et export de tâches et de types de tâche dans le Gestionnaire de tâches \(page 158\)](#)

[Imprimer un planning de tâche depuis le Gestionnaire de tâches \(page 161\)](#)

[Exemple : Afficher un planning du Gestionnaire de tâches dans le modèle \(page 161\)](#)






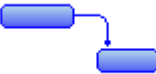



2.1 Interface utilisateur du Gestionnaire de tâches

Gestionnaire de tâches répertorie toutes les tâches incluses dans le modèle Tekla Structures en cours et affiche l'échelle de temps de votre projet.

Pour ouvrir le **Gestionnaire de tâches**, cliquez sur **Gestion** dans le ruban, puis cliquez sur **Tâches**.

Les tâches et les propriétés des tâches sont affichées dans une liste des tâches dans un tableau. **Gestionnaire de tâches** contient un ensemble de tâches par défaut qui dépendent de l'environnement Tekla Structures. Les tâches par défaut contiennent les paramètres recommandés. Vous pouvez modifier et supprimer les tâches par défaut.





Le diagramme de Gantt présente l'échelle de temps du projet en utilisant les symboles suivants :





Symbole	Description
	La tâche n'est pas liée à un objet de modèle.
	La tâche possède des dates de début et de fin planifiées.
	La tâche possède des dates de début et de fin réelles.
	Affiche le taux de réalisation de la tâche.
	La tâche est une tâche récapitulative. Les tâches récapitulatives peuvent contenir d'autres tâches récapitulatives sous forme de sous-tâches.
	Affiche la dépendance entre les tâches.
	Indique un jalon.
	La tâche est verrouillée. La tâche est marquée comme verrouillée  dans la liste des tâches.

Modification de l'affichage de votre Gestionnaire de tâches

Vous pouvez modifier l'affichage du **Gestionnaire de tâches** pour afficher les propriétés de tâche utiles et l'échelle de temps.

Pour ouvrir le **Gestionnaire de tâches**, cliquez sur **Gestion** dans le ruban, puis cliquez sur **Tâches**.

Pour	Procéder comme suit
Afficher ou masquer les tâches	<p>Cliquez sur  > Liste des tâches.</p> <p>Une coche Liste des tâches située devant <input checked="" type="checkbox"/> indique que la liste des tâches est affichée.</p>
Afficher ou masquer le diagramme de Gantt	<p>Cliquez sur  > Diagramme de Gantt.</p> <p>Une coche Diagramme de Gantt située devant <input checked="" type="checkbox"/> indique que le diagramme de Gantt est affiché.</p>
Afficher ou masquer une propriété de tâche dans la liste des tâches	<ol style="list-style-type: none"> Cliquez sur  > Éléments liste tâches. Sélectionnez une propriété de tâche que vous souhaitez afficher ou masquer. <p>Lorsqu'une coche <input checked="" type="checkbox"/> est affichée en face de la propriété, cela signifie que cette propriété est affichée.</p> <p>La prochaine fois que vous ouvrirez Gestionnaire de tâches, les sélections que vous aurez effectuées dans la session Gestionnaire de tâches précédente seront utilisées.</p>
Afficher ou masquer une propriété de tâche dans le diagramme de Gantt	<ol style="list-style-type: none"> Cliquez sur  > Paramètres diagramme de Gantt. Sélectionnez une propriété de tâche que vous souhaitez afficher ou masquer. <p>Notez que vous devez définir les dates de début et de fin réelles d'une tâche pour pouvoir les afficher dans le diagramme de Gantt.</p> <p>Une coche <input checked="" type="checkbox"/> devant la propriété indique que la propriété s'affiche dans le diagramme de Gantt.</p>
Les modifications de dates et de mois sont affichées dans le Gestionnaire de tâches	<p>Le Gestionnaire de tâches présente les dates et les mois selon les paramètres régionaux et linguistiques définis de Windows.</p> <ol style="list-style-type: none"> Cliquez sur le bouton Démarrer de Windows. Cliquez sur Panneau de configuration. Accédez aux paramètres Région et langue et sélectionnez le format à appliquer. Cliquez sur OK. Redémarrez Tekla Structures pour que les changements soient appliqués.




Pour	Procéder comme suit
<p>Modifier l'échelle de temps du diagramme de Gantt</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cliquez sur . 2. Sélectionner une option d'échelle de temps. <p>La commande Ajuster au projet permet de sélectionner automatiquement l'option d'échelle de temps appropriée pour afficher le planning du projet entier dans le diagramme de Gantt.</p> <p>Vous pouvez également modifier l'échelle de temps en déplaçant la souris sur le diagramme de Gantt. Maintenez le bouton droit de la souris et faites-la glisser vers la gauche pour rendre l'échelle de temps plus étroite, ou vers la droite pour la rendre plus large.</p>
<p>Effectuer un zoom avant sur le diagramme de Gantt</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pour zoomer sur une tâche du diagramme de Gantt, sélectionnez-en une dans la liste des tâches et appuyez sur Ctrl + 1. • Pour effectuer un zoom sur l'ensemble du scénario, appuyez sur Ctrl + 2. • Pour placer le symbole du diagramme de Gantt de la tâche sélectionnée au milieu du diagramme, appuyez sur Ctrl + 3.
<p>Modifier la taille des boutons dans le Gestionnaire de tâches</p>	<p>Cliquez sur  > Grandes icônes.</p>
<p>Modifier les couleurs des symboles du diagramme de Gantt</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cliquez sur  > Définir les couleurs. 2. Cliquez sur la couleur à modifier. 3. Sélectionnez une couleur. 4. Cliquez sur OK.
<p>Conserver la boîte de dialogue Gestionnaire de tâches au-dessus des autres fenêtres de l'écran</p>	<p>Cliquez sur  > Afficher au-dessus.</p>


Modification du calendrier dans le Gestionnaire de tâches

Le **Gestionnaire de tâches** possède un calendrier utilisé pour calculer la longueur des tâches. Vous pouvez le modifier en ajoutant, modifiant ou supprimant des vacances ou d'autres périodes chômées.

Les périodes chômées modifient la durée de la tâche automatiquement mais elles ne modifient pas les dates de fin planifiées ou réelles d'une tâche. Cela signifie que la charge de travail d'une tâche peut changer. Par exemple, le fait d'ajouter un jour chômé supplémentaire pour une tâche d'une semaine modifie la durée de 5 à 4 jours, ce qui augmente la charge de travail d'un jour. Les week-ends sont des périodes chômées par défaut.

Pour ouvrir le **Gestionnaire de tâches**, cliquez sur **Gestion** dans le ruban, puis cliquez sur **Tâches**.

Pour	Procéder comme suit
Définir la durée d'un jour ouvré	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cliquez sur  > Périodes chômées... 2. Entrez les heures de travail dans les cases De et À. 3. Cliquez sur Définir le jour ouvré. 4. Cliquez sur OK.
Ajouter des périodes chômées au calendrier	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cliquez sur  > Périodes chômées... 2. Cliquez sur Ajouter. 3. Saisissez un nom descriptif dans la zone Nom. 4. Sélectionnez la date Début et la date Extrémité. 5. Définissez la Périodicité sur « non périodique », « hebdomadaire » ou « annuelle ». 6. Définissez la Plage de périodicité pour les périodes chômées récurrentes. 7. Cliquez sur OK. <p>Pour modifier une période chômée, sélectionnez une période dans la boîte de dialogue Périodes chômées et cliquez sur Modifier.</p> <p>Pour supprimer une période chômée, sélectionnez une période dans la boîte de dialogue Périodes chômées et cliquez sur Supprimer.</p>
Importer un fichier jours fériés depuis Microsoft Outlook	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cliquez sur  > Périodes chômées... 2. Cliquez sur Importer jours chômés... 3. Recherchez le fichier jours fériés. 4. Sélectionnez le pays dans la liste.

Pour	Procéder comme suit
	5. Cliquez sur OK .
Importer un calendrier	<p>Vous pouvez importer un calendrier depuis Microsoft Project, par exemple.</p> <hr/> <p>REMARQUE Le calendrier importé remplace le calendrier existant dans le Gestionnaire de tâches.</p> <hr/> <ol style="list-style-type: none"> 1. Cliquez sur  > Importer.... 2. Recherchez le fichier à importer. 3. Sélectionnez l'option Importer calendrier. 4. Cliquez sur OK.


2.2 Créer une tâche dans le Gestionnaire de tâches


Vous pouvez créer des tâches planifiées dans le **Gestionnaire de tâches** et lier ces tâches aux objets du modèle correspondants. Chaque tâche doit être associée à un nom, ainsi qu'à une date de début et une date de fin planifiées. Les tâches du **Gestionnaire de tâches** dans sont enregistrées lorsque vous enregistrez le modèle Tekla Structures .

Vous pouvez créer une tâche dans le modèle et dans le **Gestionnaire de tâches**. Pour ouvrir le **Gestionnaire de tâches**, cliquez sur **Gestion** dans le ruban, puis cliquez sur **Tâches**.

- Dans le modèle, sélectionnez un ou plusieurs objets du modèle, puis cliquez avec le bouton droit de la souris et sélectionnez **Tâche --> Créer tâche** .

La tâche est automatiquement reliée aux objets du modèle sélectionnés.


- Dans **Gestionnaire de tâches**, cliquez sur  .
Si vous avez sélectionné une tâche existante dans le **Gestionnaire de tâches**, les propriétés de la tâche sélectionnée sont utilisées dans la nouvelle tâche. Vous pouvez modifier les propriétés. La nouvelle tâche n'est pas encore liée aux objets de modèle.


Vous pouvez créer des sous-tâches pour une tâche en cliquant sur  .

Si la tâche que vous avez créée ne s'affiche pas dans le **Gestionnaire de tâches**, cliquez n'importe où dans les tâches pour mettre à jour l'affichage.

Lorsque vous avez créé une tâche, vous pouvez ajouter des objets à celle-ci afin de la lier au modèle et définir les propriétés de la tâche. Vous pouvez

modifier les propriétés de tâche dans la liste des tâches ou dans la boîte de dialogue **Informations: Tâche**. Notez que vous pouvez modifier certaines propriétés uniquement dans la boîte de dialogue **Informations: Tâche**.



CONSEIL Vous pouvez verrouiller des tâches pour empêcher toute modification involontaire des propriétés de tâche. Sélectionnez une tâche, cliquez avec le bouton droit de la souris pour sélectionner **Verrouiller la tâche**. Les tâches verrouillées sont repérées avec un verrou  dans la liste des tâches.




Vous pouvez verrouiller une ou plusieurs tâches en une seule fois. Si vous sélectionnez plusieurs tâches et si une ou plusieurs d'entre elles, mais pas toutes, sont déjà verrouillées, le **Gestionnaire de tâches** affiche  devant la commande **Verrouiller la tâche**.

Lier une tâche au modèle

Les tâches sont liées au modèle via les objets inclus dans les tâches. Vous pouvez ajouter des objets à une tâche, copier les objets d'une tâche à un autre et supprimer des objets d'une tâche.

Pour ouvrir le **Gestionnaire de tâches**, cliquez sur **Gestion** dans le ruban, puis cliquez sur **Tâches**.


Pour	Procéder comme suit
Ajouter des objets à une tâche	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dans le modèle, sélectionnez les objets que vous souhaitez ajouter à la tâche. 2. Effectuez l'une des procédures suivantes : <ul style="list-style-type: none"> • Cliquez avec le bouton droit de la souris et sélectionnez Tâche --> Ajouter à la tâche sélectionnée. • Dans Gestionnaire de tâches, cliquez avec le bouton droit sur la tâche sélectionnée, puis cliquez sur Ajouter objets sélectionnés. <p>Lorsque vous avez ajouté les objets à la tâche, le Gestionnaire de tâches change alors la couleur de la barre des tâches en bleu dans le diagramme de Gantt et coche la</p> <div style="text-align: center;"></div> <p>case Tâche liée au modèle  dans la liste des tâches.</p>
Copier les objets d'une tâche vers une autre	Vous pouvez copier les objets d'une tâche vers une autre dans le Gestionnaire de tâches . Si vous souhaitez déplacer tous les objets d'une tâche vers une autre, vous devez les supprimer manuellement de la tâche d'origine après la copie.

Pour	Procéder comme suit
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sélectionnez la tâche vers laquelle vous souhaitez copier les objets. 2. Cliquez sur  pour sélectionner automatiquement les objets du modèle afin de vérifier quels objets sont liés à la tâche. Le bouton devient  lorsqu'il est activé. 3. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la tâche sélectionnée, puis sélectionnez Conserver la sélection Tous les objets liés à la tâche restent sélectionnés. 4. Sélectionnez la tâche vers laquelle vous souhaitez copier les objets. 5. Cliquez avec le bouton droit de la souris et sélectionnez Ajout objets sélectionnés.
Supprimer des objets d'une tâche	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sélectionnez la tâche de laquelle vous souhaitez supprimer les objets. 2. Cliquez sur  pour sélectionner automatiquement les objets dans le modèle. Vous pouvez supprimer tous les objets de la tâche, ou sélectionner les objets à supprimer. Si vous ne sélectionnez pas d'objet, tous les objets sont supprimés de la tâche. 3. Pour supprimer tous les objets d'une tâche : <ul style="list-style-type: none"> • Dans le modèle, cliquez avec le bouton droit de la souris et sélectionnez Tâche --> Retirer de la tâche sélectionnée . • Dans Gestionnaire de tâches, cliquez avec le bouton droit sur la tâche sélectionnée, puis cliquez sur Supprimer objets sélectionnés. 4. Pour supprimer certains objets d'une tâche : <ul style="list-style-type: none"> • Dans le Gestionnaire de tâches, cliquez avec le bouton droit de la souris sur la tâche sélectionnée, puis sélectionnez Informations: Tâche... --> Objets . Sélectionnez les objets que vous voulez supprimer et appuyez sur la touche Supprimer. • Dans le modèle, sélectionnez les objets à supprimer, cliquez avec le bouton droit de la souris, puis sélectionnez Tâche --> Retirer de la tâche sélectionnée .

Pour	Procéder comme suit
	5. Cliquez sur la vue dans le modèle, puis cliquez à nouveau sur la tâche dans le Gestionnaire de tâches pour vérifier que les objets ont bien été supprimés.

Définition d'un type de tâche

Vous pouvez définir des types de tâche pour différents types de tâches. Dans le type de tâche, vous pouvez définir un taux de production et les attributs utilisateur associés aux objets de la tâche. Vous pouvez définir des types de tâche au préalable avant de créer les tâches, puis sélectionner un type de tâche en définissant les propriétés de tâche.

1. Pour ouvrir le **Gestionnaire de tâches**, cliquez sur **Gestion** dans le ruban, puis cliquez sur **Tâches**.
2. Cliquez sur  > **Types tâche...**
3. Cliquez sur **Ajouter**.
4. Saisissez un nom pour le type de tâche.
5. Définissez un taux de production pour le type de tâche.

Le taux de production est utilisé lors du calcul de la durée de la tâche. À l'aide d'un taux de production vous pouvez définir combien d'unités sont produites au cours d'une période définie, par exemple, le nombre de pièces par heure ou une surface par heure, 1,50 pcs/heure ou 8,00 m²/heure. Le **Gestionnaire de tâches** calcule automatiquement le taux de production lorsque vous définissez l'unité, la quantité et la durée.

- a. Sélectionnez une unité dans la liste **Unité**.

L'unité par défaut est PIÈCES.

Les unités du type de tâche par défaut correspondent aux propriétés de liste répertoriées dans le fichier `WorkTypeProperties.xml`. Le fichier se trouve dans le répertoire du modèle et est créé lorsque vous ouvrez le **Gestionnaire de tâches** pour la première fois. Les propriétés de liste incluses dans le fichier dépendent de l'environnement Tekla Structures. Pour modifier une unité de type de tâche ou ajouter des types de tâche, modifiez le fichier `WorkTypeProperties.xml`.

Vous pouvez ajouter des propriétés de liste Tekla Structures, des propriétés du modèle de référence et des calculs dans le fichier. Le nom affiché défini dans le fichier est affiché dans la colonne **Unité** et la valeur du nom de propriété de liste est utilisée dans le


Gestionnaire de tâches. Si vous ajoutez un calcul, le type de propriété doit être `calc`.

Les unités par défaut dépendent des unités du type de tâche dans les paramètres de **Fichier --> Paramètres --> Options --> Unités et décimales**.

- b. Entrez la quantité dans la case **Quantité**.
 - c. Entrez la durée dans la case **Heure**.
6. Sélectionnez les attributs utilisateur pour les dates planifiées liés aux objets qui sont ajoutés à la tâche.
 7. Cliquez sur **OK**.

Définir un entrepreneur dans le Gestionnaire de tâches

Vous pouvez définir des entrepreneurs et affecter un entrepreneur à une tâche.

1. Pour ouvrir le **Gestionnaire de tâches**, cliquez sur **Gestion** dans le ruban, puis cliquez sur **Tâches**.
2. Cliquez sur  > **Entrepreneurs....**
3. Cliquez sur **Ajouter**.
4. Saisissez le nom de l'entrepreneur.
5. Cliquez sur **OK**.


Définition des propriétés générales de la tâche

Vous pouvez définir des propriétés générales pour une tâche, telles que le nom, le type de tâche et l'entrepreneur.


1. Pour ouvrir le **Gestionnaire de tâches**, cliquez sur **Gestion** dans le ruban, puis cliquez sur **Tâches**.
2. Sélectionnez une tâche dans la liste des tâches.
3. Cliquez avec le bouton droit de la souris et sélectionnez **Informations: Tâche....**
4. Vérifiez que vous êtes sur l'onglet **Général**.
5. Entrez le nom de la tâche dans la case **Nom de la tâche**.
6. Cochez la case **Jalon** si vous souhaitez marquer la tâche comme jalon.

Le **Gestionnaire de tâches** coche automatiquement cette case si vous définissez la durée de la tâche sur zéro.



7. Sélectionnez la manière dont la tâche est déplacée dans le diagramme de Gantt si elle présente une dépendance à une autre tâche :
 - **Avancer uniquement** déplace la tâche dépendante vers l'avant uniquement si la tâche précédente l'est également. Lorsque la tâche précédente est déplacée vers une date antérieure, la tâche dépendante n'est pas déplacée.
 - **Avancer et reculer** déplace la tâche dépendante dans la même direction que la tâche précédente, en fonction du type de dépendance et du retard possible.
8. Sélectionnez un type de tâche dans la liste **Type tâche**.


Si vous devez ajouter un type de tâche, cliquez sur  en face de la liste, puis cliquez sur **Ajouter**. Définissez les propriétés du type de tâche et cliquez sur **OK**.

9. Sélectionnez un entrepreneur dans la liste **Entrepreneur**.

Si vous devez ajouter un entrepreneur, cliquez sur  en face de la liste, puis cliquez sur **Ajouter**. Tapez le nom de l'entrepreneur et cliquez sur **OK**.

10. Cliquez sur **OK**.

-
- CONSEIL** • Vous pouvez copier des valeurs de propriété dans la liste des tâches. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur une propriété et sélectionnez **Valeur à copier**. Ensuite, sélectionnez une autre propriété, cliquez avec le bouton droit de la souris et sélectionnez **Valeur à coller**. Vous pouvez coller la valeur copiée dans plusieurs tâches.
- Vous pouvez marquer simultanément plusieurs tâches comme tâches importantes. Sélectionnez les tâches dans la liste des tâches, cliquez avec le bouton droit de la souris, puis sélectionnez **Tâche importante**. Les tâches importantes sont affichées dans le diagramme de Gantt avec le symbole de tâche importante .
- Si vous sélectionnez plusieurs tâches et si une ou plusieurs d'entre elles, mais pas toutes, sont déjà des tâches jalon, le **Gestionnaire de tâches** affiche  devant la commande **Tâche importante**.

CONSEIL Vous pouvez définir une valeur par défaut pour la manière dont les tâches dépendantes se déplacent. Cliquez sur  > **Paramètres de tâche...** pour sélectionner la valeur. La valeur par défaut est utilisée dans toutes les nouvelles tâches.


Définition d'une planification de tâche

Vous pouvez prévoir le planning d'une tâche. Vous pouvez définir la date de début et la date de fin d'une tâche, ou entrer la date de début et la durée de la tâche et laisser le **Gestionnaire de tâches** calculer la date de fin.

1. Pour ouvrir le **Gestionnaire de tâches**, cliquez sur **Gestion** dans le ruban, puis cliquez sur **Tâches**.
2. Sélectionnez une tâche dans la liste des tâches.
3. Cliquez avec le bouton droit de la souris et sélectionnez **Informations: Tâche...**
4. Accédez à l'onglet **Planification**.
5. Sélectionnez **Mode de planification** :
 - **Début et fin fixes**

Si vous ajoutez ou supprimez des objets à la tâche, cela modifie le taux de production mais la durée de la tâche reste inchangée.
 - **Début fixe**

Si vous ajoutez ou supprimez des objets à la tâche, cela modifie la durée de la tâche.
6. Sélectionnez **Date planifiée début**.
7. Sélectionnez **Date planifiée fin** ou entrez **Longueur planifiée** de la tâche.

La durée planifiée s'affiche dans les décalages qui peuvent être des jours ouvrés, par exemple. Accédez à  > **Périodes chômées...** pour définir un jour ouvré. Lorsque vous entrez la durée planifiée, **Gestionnaire de tâches** calcule la date de fin d'une tâche.

Si vous utilisez le mode de planification **Début fixe**, vous pouvez entrer la durée de la tâche dans **Durée de travail planifiée**.

Le **Gestionnaire de tâches** calcule automatiquement la charge de travail totale, le taux de production et la durée de travail de la tâche.
8. Cliquez sur **OK**.


CONSEIL Vous pouvez définir une valeur par défaut pour le mode de planification.

Cliquez sur  > **Paramètres de tâche...** pour sélectionner la valeur. La valeur par défaut est utilisée dans toutes les nouvelles tâches.

CONSEIL Vous pouvez également modifier la durée de la tâche dans le diagramme de Gantt. Placez le curseur de la souris sur l'extrémité de la barre de tâches dans le diagramme de Gantt. Le curseur de la souris se transforme en une


double flèche. Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé et déplacez l'extrémité vers la droite ou vers la gauche.

Pour vérifier que les dates des sous-tâches se situent dans les dates des


tâches récapitulatives, cliquez sur  > **Vérifier les dates**. Les dates conflictuelles s'affichent en rouge.

Gestion des dates planifiées des objets dans une tâche

Vous pouvez gérer les dates planifiées des activités associées à chaque objet dans une tâche.

1. Pour ouvrir le **Gestionnaire de tâches**, cliquez sur **Gestion** dans le ruban, puis cliquez sur **Tâches**.
2. Sélectionnez une tâche dans la liste des tâches.
Vérifiez qu'il existe des objets dans la tâche et que vous avez défini les types de tâche liés aux attributs utilisateur associés pour les dates planifiées.
3. Cliquez avec le bouton droit de la souris et sélectionnez **Informations: Tâche....**
4. Accédez à l'onglet **Objets**.
5. Cliquez sur le bouton de fonction  pour calculer les dates planifiées des objets de la tâche.
Les dates calculées sont associées aux attributs utilisateurs correspondants dans les propriétés d'objet.
6. Cliquez sur **OK**.

CONSEIL Pour calculer les dates de plusieurs tâches en une seule fois, sélectionnez

les tâches dans la liste des tâches, puis cliquez sur .

	Nom de la tâche	Type tâche
1	Frame	
2	Basement	
3	Pour 1	
4	Pour: ...	C - Pour
5	Pour: ...	C - Pour
6	Pour: ...	C - Pour
7	Pour 2	
8	Pour: ...	C - Pour
9	Pour: ...	C - Pour
10	Pour: ...	C - Pour
11	Pour 3	
12	Pour: ...	C - Pour
13	Pour: ...	C - Pour
14	Pour: ...	C - Pour
15	Pour 4	
16	Pour: ...	C - Pour
17	Pour: ...	C - Pour
18	Pour: ...	C - Pour

Suivi de la planification d'une tâche

Vous pouvez suivre la progression d'une tâche en définissant le planning réel et les informations de réalisation des tâches.

1. Pour ouvrir le **Gestionnaire de tâches**, cliquez sur **Gestion** dans le ruban, puis cliquez sur **Tâches**.
2. Sélectionnez une tâche dans la liste des tâches.
3. Cliquez avec le bouton droit de la souris et sélectionnez **Informations: Tâche...**
4. Accédez à l'onglet **Suivi**.
5. Sélectionnez le mode **Suivi de la progression** :

- **Automatique**

S'il n'y a aucun objet dans la tâche, **Automatique** fonctionne de la même manière que le mode de suivi **Niveau de la tâche**.

S'il n'y a aucun objet dans la tâche, **Automatique** fonctionne de la même manière que le mode de suivi **Niveau de l'objet**.

- **Niveau de la tâche**

Définissez le planning réel et l'avancement d'une tâche dans le **Gestionnaire de tâches**.


- **Niveau de l'objet**

Définissez la date réelle de début et de fin des différents objets dans les propriétés de l'objet dans le modèle. Le **Gestionnaire de tâches** calcule la durée de tâche et la réalisation de tâche.

Si vous modifiez les dates d'un objet dans le modèle, actualisez la tâche dans le **Gestionnaire de tâches** pour être certain que les nouvelles dates s'affichent dans le **Gestionnaire de tâches**.



6. Cliquez sur **OK**.

CONSEIL Vous pouvez définir une valeur par défaut pour la propriété de suivi de

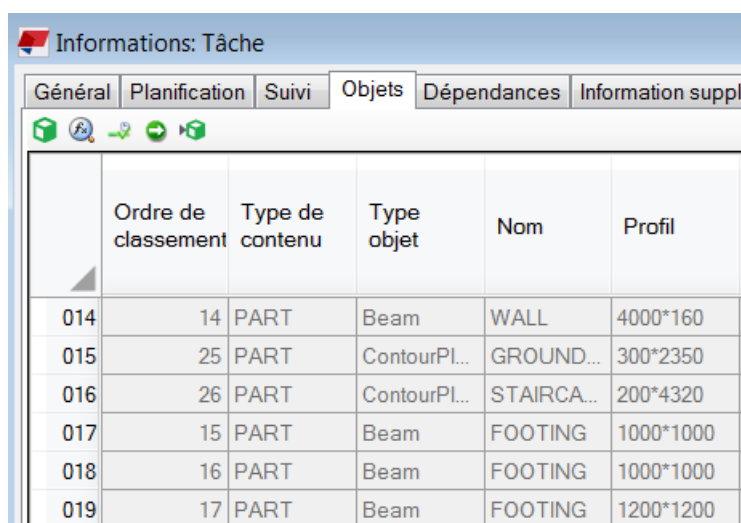
progression. Cliquez sur  > **Paramètres de tâche...** pour sélectionner la valeur. La valeur par défaut est utilisée dans toutes les nouvelles tâches.

Définition de l'ordre des objets dans une tâche


Vous pouvez définir et enregistrer l'ordre dans lequel les objets sont stockés dans une tâche.

1. Pour ouvrir le **Gestionnaire de tâches**, cliquez sur **Gestion** dans le ruban, puis cliquez sur **Tâches**.
2. Sélectionnez une tâche dans la liste des tâches.
3. Cliquez avec le bouton droit de la souris et sélectionnez **Informations: Tâche...**
4. Accédez à l'onglet **Objets**.
5. Définissez l'ordre de classement des objets :
 - a. Cliquez sur  pour sélectionner tous les objets du tableau, ou sélectionnez les objets que vous souhaitez modifier.
 - b. Cliquez sur .

La colonne **Ordre de classement** affiche l'ordre des objets.



	Ordre de classement	Type de contenu	Type objet	Nom	Profil
014	14	PART	Beam	WALL	4000*160
015	25	PART	ContourPL...	GROUND...	300*2350
016	26	PART	ContourPL...	STAIRCA...	200*4320
017	15	PART	Beam	FOOTING	1000*1000
018	16	PART	Beam	FOOTING	1000*1000
019	17	PART	Beam	FOOTING	1200*1200



Vous pouvez également définir l'ordre de classement en sélectionnant les objets dans l'ordre souhaité dans le modèle. Sélectionnez les objets dans le tableau, cliquez sur , puis sélectionnez les objets dans le modèle dans l'ordre souhaité.

6. Si nécessaire, modifiez l'ordre des objets dans le tableau :
 - Déplacez manuellement les lignes d'objet du tableau selon l'ordre souhaité.


Vous pouvez faire glisser plusieurs lignes d'objet en même temps.
 - Cliquez sur l'en-tête d'une colonne du tableau pour trier les objets.

Appuyez sur **Ctrl**, puis sélectionnez plusieurs en-têtes de colonne pour trier les objets en fonction de plusieurs colonnes.
7. Cliquez sur **OK**.

CONSEIL Vous pouvez afficher une séquence dans le modèle.

1. Sélectionnez les objets dans le tableau.
2. Entrez la vitesse de sélection d'objet en secondes dans la case située en face du bouton de **Lecture** .
3. Cliquez sur .

Les objets sont sélectionnés dans le modèle dans le même ordre car ils se trouvent sur l'onglet **Objets**. Les objets restent sélectionnés dans le modèle jusqu'à ce que vous cliquiez ailleurs dans le modèle.

CONSEIL Pour afficher les informations relatives à l'ordre dans le modèle, sélectionnez un ou plusieurs objets dans le tableau et cliquez sur  ou appuyez sur **Ctrl + D**. Les informations relatives à l'ordre sont présentées sur les objets sélectionnés dans le modèle. Par exemple, la mention « 2-1 » signifie que l'objet appartient à la deuxième tâche de la liste de tâches et qu'il s'agit du premier objet de la tâche.

Pour effacer les numéros dans le modèle, cliquez avec le bouton droit de la souris et sélectionnez **Mise à jour de la fenêtre**.

Lorsque vous définissez l'ordre des coulages ou les équipes de travail dans une tâche, vous pouvez utiliser l'**Organisateur** pour [planifier les quantités appropriées \(page 72\)](#) pour chaque groupe ou colis.

Définition d'une dépendance entre tâches

Vous pouvez définir différents types de dépendances entre les tâches dans le **Gestionnaire de tâches**. Vous ne pouvez définir une dépendance que pour une seule tâche à la fois.

Les dépendances sont représentées par des flèches dans le diagramme de Gantt. La flèche pointe vers le début ou la fin de l'autre tâche, en fonction de leur relation. Une tâche peut également être dépendante d'un jalon.



Un prédécesseur est une tâche devant être terminée avant la tâche dépendante. Par exemple, vous pouvez également définir un retard entre des tâches, de sorte que la tâche Task1 doit être terminée cinq jours avant que la tâche Task2 ne puisse débuter. Il est impossible de créer des dépendances circulaires dans le **Gestionnaire de tâches**.

Pour définir une dépendance entre les tâches :

1. Pour ouvrir le **Gestionnaire de tâches**, cliquez sur **Gestion** dans le ruban, puis cliquez sur **Tâches**.
2. Sélectionnez une tâche dans la liste des tâches.
3. Cliquez avec le bouton droit de la souris et sélectionnez **Informations: Tâche...**
4. Accédez à l'onglet **Dépendances**.

Si vous avez sélectionné plusieurs tâches, l'onglet **Informations: Tâche...** ne s'affiche pas.

5. Sélectionnez la tâche précédente dans la liste **Nom de la tâche**.
Vous ne pouvez pas sélectionner la tâche récapitulative de la tâche en cours, ni aucune tâche disposant déjà d'une dépendance avec la tâche en cours.
6. Sélectionnez un type de dépendance dans la liste **Type**. Les différentes options sont les suivantes :
 - **Fin à début (FD)**: La tâche précédente doit se terminer pour que la tâche dépendante démarre.
Vous pouvez également faire glisser une barre des tâches sur une autre barre des tâches dans le diagramme de Gantt pour créer une dépendance de base **Fin à début (FD)** sans jours de retard entre les tâches.
 - **Début à début (DD)**: La tâche précédente doit démarrer pour que la tâche dépendante démarre.
 - **Fin à fin (FF)**: La tâche précédente doit se terminer pour que la tâche dépendante se termine.
 - **Début à fin (DF)**: La tâche précédente doit démarrer avant que la tâche dépendante se termine.
7. Si vous souhaitez ajouter un délai entre les tâches, entrez une valeur dans la liste **Retard**.
Définissez la valeur sur une échelle de 1 à 100. L'unité temporelle du délai est toujours **jours**.
8. Si nécessaire, accédez à l'onglet **Général** et vérifiez que le paramètre **Déplacer avec prédécesseur** pour la manière dont les tâches sont déplacées dans le diagramme de Gantt convient.
9. Cliquez sur **OK**.

CONSEIL Vous pouvez également modifier une dépendance dans le diagramme de Gantt. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur une flèche de dépendance et effectuez l'une des opérations suivantes :

- Sélectionnez une dépendance dans la liste.
- Entrez une nouvelle valeur de retard et appuyez sur la touche **Entrée**.

Les modifications sont immédiatement visibles dans le diagramme de Gantt.

Définition des informations supplémentaires pour une tâche


Vous pouvez définir des informations supplémentaires pour une tâche dans le **Gestionnaire de tâches**, par exemple, des liens vers des pages Web, des documents pertinents, des calendriers de projet ou encore des contrats.

1. Pour ouvrir le **Gestionnaire de tâches**, cliquez sur **Gestion** dans le ruban, puis cliquez sur **Tâches**.
2. Sélectionnez une tâche dans la liste des tâches.
3. Cliquez avec le bouton droit de la souris et sélectionnez **Informations: Tâche...**
4. Accédez à l'onglet **Informations supplémentaires**.
5. Cliquez sur **Ajouter**.
6. Sélectionnez le fichier et cliquez sur **Ouvrir**.
7. Saisissez des remarques supplémentaires dans la case **Remarques**.
8. Cliquez sur **OK**.

Création d'un scénario

Les tâches sont incluses dans des scénarios. Vous pouvez créer différents scénarios pour définir des organisations de travaux alternatives, par exemple, pour des plannings de conception, de fabrication et de montage destinés à vous aider lors de la planification d'un projet. Vous pouvez également créer des scénarios hebdomadaires distincts pour simplifier le suivi d'un projet.

1. Pour ouvrir le **Gestionnaire de tâches**, cliquez sur **Gestion** dans le ruban, puis cliquez sur **Tâches**.

2. Cliquez sur .

3. Cliquez sur **Ajouter**.

Le **Gestionnaire de tâches** attribue le nom **Scénario** au nouveau scénario et ajoute un numéro courant au nom, par exemple **Scénario1**. Vous pouvez renommer le scénario.

4. Cliquez sur **Ouvrir** pour ajouter des tâches au nouveau scénario.

5. Pour créer une tâche, cliquez sur .

6. Si nécessaire, copiez les tâches à partir d'un autre scénario.

- a. Sélectionnez un scénario dans la liste des scénarios et cliquez sur **Ouvrir**.

- b. Sélectionnez les tâches que vous souhaitez copier.


Les sous-tâches des tâches sélectionnées sont également copiées.

- c. Cliquez avec le bouton droit de la souris et sélectionnez **Copier** ou **Copier sans objet**.

- d. Revenez au nouveau scénario, sélectionnez un emplacement pour les tâches copiées dans la liste des tâches, cliquez dessus avec le bouton droit de la souris, puis sélectionnez **Coller**.

Lorsque vous sélectionnez un emplacement, les tâches copiées sont placées au même niveau que la tâche sélectionnée. Si vous ne sélectionnez aucun emplacement, les tâches copiées sont placées après toutes les tâches existantes.

CONSEIL Pour modifier simultanément les dates de début de l'intégralité du

scénario, cliquez sur  > **Modifier la date de début du projet** et sélectionnez une nouvelle date de début.

Pour supprimer un scénario, cliquez avec le bouton droit de la souris sur un scénario dans la liste des scénarios et cliquez sur **Supprimer**.



2.3 Afficher et filtrer des tâches dans le Gestionnaire de tâches

Vous pouvez afficher, sélectionner, mettre en surbrillance et filtrer les tâches de différentes façons dans le **Gestionnaire de tâches**.









Pour ouvrir le **Gestionnaire de tâches**, cliquez sur **Gestion** dans le ruban, puis cliquez sur **Tâches**.





Sélection tâches

Pour	Procéder comme suit
Sélectionner plusieurs tâches	<p>Suivez l'une des procédures ci-dessous :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Maintenez la touche Ctrl et sélectionnez les tâches. • Sélectionnez la première tâche, maintenez la touche Maj. et sélectionnez la dernière tâche. • Sélectionnez la première tâche et faites glisser la souris sur les tâches à sélectionner.
Sélectionner plusieurs tâches dans le diagramme de Gantt	<p>Suivez l'une des procédures ci-dessous :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sélectionnez une zone dans le diagramme de Gantt. • Déplacez la souris sur la ligne d'en-tête du diagramme de Gantt pour sélectionner une période. <p>Le Gestionnaire de tâches met en surbrillance les tâches qui se trouvent dans la zone sélectionnée.</p>
Afficher uniquement les tâches	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sélectionnez une ou plusieurs tâches dans la liste des tâches.




Pour	Procéder comme suit
sélectionnées dans la liste des tâches	<p>2. Cliquez sur .</p> <p>3. Cliquez sur  pour afficher à nouveau toutes les tâches.</p>

Organiser les tâches dans la liste des tâches


Pour	Procéder comme suit
Modifier l'ordre des tâches	<p>Sélectionnez une tâche et cliquez sur  ou  jusqu'à ce que la tâche se trouve à l'emplacement souhaité.</p> <p>Vous pouvez déplacer plus d'une tâche à la fois. Lorsque vous déplacez une tâche, les sous-tâches associées sont également déplacées.</p>
Enregistrer l'ordre des tâches	<p>Cliquez sur  et sélectionnez Enregistrer l'ordre en cours.</p> <p>Si vous modifiez l'ordre des tâches enregistré et souhaitez que le Gestionnaire de tâches affiche l'ordre enregistré à nouveau, cliquez sur  et sélectionnez Revenir à l'ordre enregistré.</p>
Modifier la hiérarchie des tâches	<p>Sélectionnez une tâche et effectuez l'une des opérations suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour augmenter la hiérarchie, cliquez sur . Vous pouvez modifier une tâche en une sous-tâche. • Pour diminuer la hiérarchie, cliquez sur . Vous pouvez modifier une sous-tâche en une tâche. <p>Vous pouvez modifier la hiérarchie de plusieurs tâches à la fois.</p>
Développer et réduire les hiérarchies de tâches	<p>Sélectionnez une tâche et effectuez l'une des opérations suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cliquez sur  pour réduire la hiérarchie de la tâche sélectionnée. <p>Cliquez sur  pour réduire la hiérarchie de toutes les tâches de même niveau que la tâche sélectionnée.</p>

Pour	Procéder comme suit
	<p>Appuyez sur Ctrl +  pour réduire la hiérarchie de toutes les tâches.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cliquez sur  pour développer la hiérarchie de la tâche sélectionnée. <p>Cliquez sur  pour développer la hiérarchie de toutes les tâches de même niveau que la tâche sélectionnée.</p> <p>Appuyez sur Ctrl +  pour développer la hiérarchie de toutes les tâches.</p>
Modifier le sens de tri	Cliquez sur un en-tête de colonne pour modifier le sens de tri. Pour inverser le sens, cliquez à nouveau sur l'en-tête de colonne.

Afficher les tâches dans le modèle

Pour	Procéder comme suit
Sélection d'objets appartenant à une tâche dans le modèle	<p>Dans le Gestionnaire de tâches :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sélectionnez une tâche dans la liste de tâches. 2. Cliquez sur .
Mettre une tâche en surbrillance dans le modèle	<p>Dans le modèle :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Activez le bouton de sélection Sélection tâches . 2. Placez le pointeur de la souris sur un objet de modèle. Si l'objet appartient à une tâche, Tekla Structures met la tâche en surbrillance. <p>La zone verte indique les limites de la tâche dans le modèle.</p>
Afficher les tâches associées à un objet modèle	<p>Dans le modèle :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Vérifiez que le bouton de sélection Sélection tâches  n'est pas actif. 2. Sélectionnez un objet de modèle. 3. Cliquez avec le bouton droit de la souris et sélectionnez Tâche --> Afficher la tâche en relation . <p>Le Gestionnaire de tâches sélectionne les tâches associées dans la liste des tâches. Les objets du modèle appartenant aux tâches associées sont mis en surbrillance dans le modèle, mais pas sélectionnés.</p>

Filtrer les tâches

Pour	Procéder comme suit
Filtrer les tâches dans la liste des tâches	<p>Vous pouvez filtrer les tâches par statut, entrepreneur, type de tâche, nom et dates de début et de fin. Vous pouvez configurer le filtre de manière à ce qu'il affiche uniquement les tâches qui font partie de votre sélection dans le modèle.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Cliquez sur .2. Sélectionnez les filtres que vous souhaitez utiliser.3. Cliquez sur Filtre.4. Cliquez sur Tout afficher pour afficher à nouveau toutes les tâches. <p>Vous pouvez également filtrer les tâches en entrant un critère de filtrage dans la zone de recherche du Gestionnaire de tâches. La recherche est effectuée dans toutes les propriétés de tâche visibles dans la liste des tâches.</p> <hr/> <p>CONSEIL Vous pouvez créer des filtres pour les tâches en utilisant la fonctionnalité de sélection et de filtre pour les vues Tekla Structures. Les filtres contrôlent les objets qui sont affichés dans le modèle et ceux qui peuvent être sélectionnés. Lorsque vous utilisez la sélection et les filtres pour les vues, les tâches du scénario actuel sont utilisées dans les filtres.</p>

Voir aussi

[Créer une tâche dans le Gestionnaire de tâches \(page 141\)](#)

[Interface utilisateur du Gestionnaire de tâches \(page 137\)](#)




2.4 Import et export de tâches et de types de tâche dans le Gestionnaire de tâches


Vous pouvez importer et exporter des tâches et les définitions de type de tâche en tant que fichiers `.xml` dans **Gestionnaire de tâches**.

Import de tâches et types de tâche

Vous pouvez importer des tâches et des types de tâche depuis un logiciel de gestion de projets externe vers le **Gestionnaire de tâches**. Par exemple, vous pouvez importer les plannings de montage généraux à partir de Microsoft Project et les modifier plus précisément dans le **Gestionnaire de tâches**.

Pour ouvrir le **Gestionnaire de tâches**, cliquez sur **Gestion** dans le ruban, puis cliquez sur **Tâches**.


Pour	Procéder comme suit
Importer tâches (page 141)	<p>Vous pouvez importer un fichier de tâche à la fois. Le fichier peut contenir plusieurs tâches.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Cliquez sur  > Importer....2. Recherchez le fichier à importer.3. Sélectionnez Importer les dates du modèle de base comme dates planifiées pour importer les dates de référence des tâches en tant que dates planifiées. Par défaut, les dates programmées sont importées dans le Gestionnaire de tâches en tant que dates planifiées.4. Sélectionnez la manière dont les tâches sont importées dans le Gestionnaire de tâches :<ul style="list-style-type: none">• Ajouter les tâches importées au scénario ajoute les tâches importées à la fin de la liste de tâches.• Substituer les tâches existantes remplace les tâches existantes par les tâches importées. Les liens entre les tâches existantes et les objets du modèle ne sont pas modifiés. Les dépendances de tâches sont importées.• Remplacer les propriétés sélectionnées des tâches existantes importe les propriétés de tâche. Lorsque vous sélectionnez cette option, le Gestionnaire de tâches affiche une liste dans laquelle vous pouvez sélectionner des propriétés. Les liens entre les tâches existantes et les objets du modèle ne sont pas modifiés. Les dépendances de tâches sont importées.5. Cliquez sur OK. <p>Les tâches importées sont marquées comme importées  et sont verrouillées  dans le Gestionnaire de tâches.</p>

Pour	Procéder comme suit
Importer les types de tâches (page 141)	<p>Vous pouvez importer un fichier de type de tâche à la fois. Le fichier peut contenir plusieurs types de tâches.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Cliquez sur  > Types tâche.... 2. Cliquez sur Importer.... 3. Recherchez le fichier à importer. 4. Sélectionnez la manière dont les types de tâche sont importés dans le Gestionnaire de tâches : <ul style="list-style-type: none"> • Substituer les types de tâches en utilisant le même nom remplace les types de tâche existants qui portent le même nom que les types de tâche importés. • Ajouter les types de tâches importées ajoute les types de tâche importés à la fin de la liste. 5. Cliquez sur OK.

Tâches d'export et types de tâche

Vous pouvez exporter des tâches et des types de tâche depuis le **Gestionnaire de tâches** vers un logiciel de gestion de projets externe.


Pour ouvrir le **Gestionnaire de tâches**, cliquez sur **Gestion** dans le ruban, puis cliquez sur **Tâches**.

Pour	Procéder comme suit
Exporter des tâches	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cliquez sur  > Export.... 2. Recherchez le fichier à exporter. 3. Cliquez sur Enregistrer. <p>Les dépendances de tâches sont exportées.</p> <p>Si les tâches contiennent uniquement des dates planifiées, elles sont exportées en tant que dates programmées. Si les tâches contiennent des dates planifiées et des dates réelles, les dates planifiées sont exportées en tant que dates de base tandis que les dates réelles sont exportées en tant que dates programmées.</p>
Exporter les types de tâches	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cliquez sur  > Types tâche.... 2. Cliquez sur Export.... 3. Recherchez le fichier à exporter.

Pour	Procéder comme suit
	4. Cliquez sur Enregistrer .

2.5 Imprimer un planning de tâche depuis le Gestionnaire de tâches

Vous pouvez imprimer des plannings de tâche depuis le **Gestionnaire de tâches**. Par défaut, le planning est imprimé de la première à la dernière date visibles dans le diagramme de Gantt.

1. Pour ouvrir le **Gestionnaire de tâches**, cliquez sur **Gestion** dans le ruban, puis cliquez sur **Tâches**.
2. Cliquez sur .
3. Sélectionnez les options d'impression appropriées :
 - Pour modifier les paramètres de page, cliquez sur **Mise en page...**
 - Sélectionnez **Imprimer à la date de fin du projet** pour imprimer l'intégralité du planning même si la date de fin n'est pas visible dans le diagramme de Gantt.
 - Sélectionnez **Ajuster au pourcentage de taille normale** ou **Ajuster aux pages** selon vos besoins.
4. Si nécessaire, cliquez sur **Aperçu avant impression...** pour afficher la façon dont le planning est imprimé.

Vous pouvez imprimer le planning à partir de la boîte de dialogue **Aperçu avant impression...**
5. Cliquez sur **Imprimer...** pour imprimer le planning.
6. Modifiez les paramètres de l'imprimante si nécessaire.
7. Cliquez sur **Imprimer**.

CONSEIL Vous pouvez générer des listes à partir des informations de tâche dans le **Gestionnaire de tâches**, ainsi que répertorier différents détails sur les tâches, tels que le nom, le type, les dates de début et de fin réelles et planifiées, et l'avancement de celles-ci.

Voir aussi

[Créer une tâche dans le Gestionnaire de tâches \(page 141\)](#)

2.6 Exemple : Afficher un planning du Gestionnaire de tâches dans le modèle

Vous pouvez utiliser l'outil **Visualisation du statut du modèle** pour vérifier les plannings de tâche créés dans le **Gestionnaire de tâches**.

Dans cet exemple, vous allez tout d'abord créer des groupes d'objets pour définir les tâches à afficher dans le modèle. Les groupes d'objets sont associés au scénario actuel du **Gestionnaire de tâches**. Après cela, vous allez créer des paramètres de représentation des objets pour définir comment les tâches sont affichées dans le modèle. Enfin, vous vérifierez le planning des tâches à l'aide de l'outil **Visualisation du statut du modèle**.

1. Création de groupes d'objets pour des tâches :
 - a. Dans Tekla Structures, accédez à l'onglet **Affichage**, puis cliquez sur **Représentation**.
 - b. Cliquez sur **Groupe d'objets....**
 - c. Dans la boîte de dialogue **Groupe d'objets - représentation**, créez un groupe d'objets avec les paramètres suivants :

-	(Catégorie	Propriété	Condition	Valeur
<input checked="" type="checkbox"/>	-	Tâche	Date de début planifiée	Avant	Date de révision
<input checked="" type="checkbox"/>	-	Tâche	Date de fin planifiée	Avant	Date de révision

- d. Entrez un nom pour le groupe, par exemple `Terminé`, dans la case située en face du bouton **Enregistrer Sous**, puis cliquez sur **Enregistrer Sous**.
 - e. Répétez les étapes 1 c et 1 d pour créer un groupe d'objets appelé `Commencé`. Utilisez les paramètres suivants :

-	(Catégorie	Propriété	Condition	Valeur
<input checked="" type="checkbox"/>	-	Tâche	Date de début planifiée	Avant	Date de révision
<input checked="" type="checkbox"/>	-	Tâche	Date de fin planifiée	Après ou en	Date de révision

- f. Répétez les étapes 1 c et 1 d pour créer un groupe d'objets appelé `NonCommencé`. Utilisez les paramètres suivants :

-	(Catégorie	Propriété	Condition	Valeur
<input checked="" type="checkbox"/>	-	Tâche	Date de début planifiée	Après	Date de révision
<input checked="" type="checkbox"/>	-	Tâche	Date de fin planifiée	Après	Date de révision





- g. Répétez les étapes 1 c et 1 d pour créer un groupe d'objets appelé `Tous`. Utilisez les paramètres suivants :

-	(Catégorie	Propriété	Condition	Valeur
<input checked="" type="checkbox"/>	-	Pièce	Nom	Egale à	

- h. Cliquez sur **Fermer**.

2. Création de paramètres de représentation d'objets pour des tâches :
 - a. Dans la boîte de dialogue **Représentation des objets**, sélectionnez le groupe d'objets `Terminé` dans la liste dans la colonne **Groupe objets**.
 - b. Dans la colonne **Couleur**, sélectionnez une couleur pour le groupe d'objets, par exemple bleu.
 - c. Dans la colonne **Transparence**, sélectionnez un paramètre de transparence pour le groupe d'objets, par exemple **Visible**.
 - d. Cliquez sur **Ajouter ligne** pour ajouter une ligne.
 - e. Répétez les étapes 2 a à 2 d pour définir les paramètres de couleur et de transparence des autres groupes d'objets (`Commencé`, `Non commencé` et `Tous`).

Par exemple, vous pouvez utiliser les paramètres suivants :

Groupe objets	Couleur	Transparence
Terminé		Visible
Commencé		Visible
NonCommencé		Transparent 90%
Tous		Transparent 50%

Saisissez un nom pour le paramètre de représentation d'objet, par exemple `Tâches`, puis cliquez sur **Enregistrer Sous**.

- f. Cliquez sur **OK**.
3. Vérification de la planification des tâches à l'aide de **Visualisation du statut du modèle** :
 - a. Dans Tekla Structures, accédez à l'onglet **Gestion**, puis cliquez sur **Statut du projet**.
 - b. Sélectionnez `Tâches` dans la liste **Représentation des objets**.
 - c. Cliquez sur les boutons d'incrément pour changer la valeur du champ **Date contrôle** et pour voir les changements dans le modèle.

Voir aussi

[Créer une tâche dans le Gestionnaire de tâches \(page 141\)](#)

3 Gestionnaire de phase

Utilisez le **Gestionnaire de phase** pour scinder un modèle en sections.

Les phases sont souvent utilisées pour indiquer des séquences de montage. Vous pouvez créer des listes et des vues, masquer et verrouiller des objets et copier des objets à partir d'autres modèles, en fonction de leur numéro de phase.

Par exemple, imaginons que vous travaillez sur un grand projet partagé par plusieurs utilisateurs qui fonctionnent en mode mono-utilisateur. Commencez par créer un modèle de base qui inclut, par exemple, les poteaux. Il s'agit de l'étape 1. Vous copiez ensuite ce modèle de base vers tous les utilisateurs.

Chaque utilisateur travaille ensuite sur une partie séparée du bâtiment. Lorsqu'une partie du modèle est achevée, vous pouvez la recopier vers le modèle de base en tant que phase séparée (phase 2, 3, etc.).

REMARQUE Lorsque vous copiez des objets entre des modèles à l'aide de phases, le modèle cible doit avoir été créé à partir de la même version, ou d'une version plus récente, de Tekla Structures que le modèle source. Vous ne pouvez pas copier d'une version plus récente vers une version plus ancienne.

3.1 Division du modèle en phases

1. Dans l'onglet **Gestion**, cliquez sur **Phases**.
La boîte de dialogue **Gestionnaire de phase** apparaît.
2. Cliquez sur **Ajouter** pour créer des phases.
3. Cliquez sur **Définir courant** pour que la phase sélectionnée devienne la phase active.
Dès lors, Tekla Structures assigne tous les objets que vous créez à la phase courante. Le caractère @ devant un numéro de phase indique la phase courante.
4. Divisez le modèle en phases.

- a. Pour identifier les phases d'un objet, sélectionnez-le et cliquez sur **Phases par objets**.
Tekla Structures sélectionne la phase de l'objet.
 - b. Pour voir quels objets appartiennent à une certaine phase, sélectionnez une phase dans la liste, puis cliquez sur **Objets par phases**.
Tekla Structures met en évidence les objets correspondants dans le modèle.
 - c. Pour modifier la phase d'un ou plusieurs objets, sélectionnez les objets et une phase dans la liste, puis cliquez sur **Modifier phase**.
5. Cliquez sur **OK** pour enregistrer vos modifications.

3.2 Verrouillage et déverrouillage d'objets dans des phases spécifiques

Pour protéger les objets d'un modèle de toute modification ou suppression accidentelle, vous pouvez les verrouiller. Vous pouvez par exemple verrouiller des pièces, des boulons, des soudures et des modèles de référence dans un modèle Tekla Structures en fonction de leur phase.

Lorsqu'un objet est verrouillé, vous ne pouvez pas modifier ses propriétés ou le supprimer. Vous ne pouvez changer que les attributs utilisateur d'un objet qui n'affectent pas le repérage. Si vous essayez de modifier ou de supprimer un objet verrouillé, Tekla Structures affiche le message d'avertissement suivant :

« Il y a des objets verrouillés comme indiqué dans le rapport. L'opération n'a pas pu être réalisée. »

1. Dans l'onglet **Gestion**, cliquez sur **Phases**.
2. Dans la boîte de dialogue **Gestionnaire de phase**, sélectionnez les phases dont vous voulez verrouiller ou déverrouiller les objets.
3. Effectuez l'une des procédures suivantes :
 - Pour verrouiller des objets, cliquez sur **Verrouiller objets**.
Tekla Structures définit l'attribut utilisateur **Verrouillé** sur **Oui** pour les objets des phases sélectionnées.

- Pour déverrouiller des objets, cliquez sur **Déverrouiller objets**.
Tekla Structures définit l'attribut utilisateur **Verrouillé** sur **Non** pour les objets des phases sélectionnées.

Pour savoir comment protéger les objets du modèles contre toute modification accidentelle en mode multi-utilisateurs, voir Droits d'accès en mode multi-utilisateurs.

3.3 Définition des propriétés de phase personnalisées

Vous pouvez ajouter des propriétés de phase personnalisées, qui apparaissent sous forme de colonnes supplémentaires dans la boîte de dialogue **Gestionnaire de phase**.

Définissez les noms des propriétés des phases dans le fichier `objects.inp`. Pour utiliser les propriétés de phase dans les listes et les gabarits, utilisez la syntaxe `PHASE.ATTRIBUTE_NAME` dans le nom du champ des propriétés de phase.

Le fichier `objects.inp` par défaut contient une section **Attributs de phase** avec des exemples de syntaxe. Pour plus d'informations, voir Properties of the objects.inp file.

4 Colisage

Les colis permettent de regrouper des assemblages pour les transporter sur site. Créer des colis signifie que vous évaluez des pièces spécifiques du modèle en fonction du poids maximal qu'un véhicule peut transporter.

Par exemple, vous pouvez calculer combien de livraisons de toupies sont nécessaires pour couler les fondations et les dalles d'une partie spécifique du modèle. Ces informations facilitent la détermination des besoins propres à chaque zone et la création d'un planning de montage.

Un colis ne peut dépasser la capacité de charge totale maximale du véhicule, vous devez donc en tenir compte lors de leur définition. Vous pouvez calculer les charges du camion en fonction du poids des matériaux et de leur quantité dans le modèle. Pour la plupart des pièces de modèle, le poids est basé sur la taille, la longueur et le matériau de la pièce.

CONSEIL Pour afficher les propriétés d'une pièce, double-cliquez sur la pièce, ou

cliquez sur **Information objet**  et sélectionnez la pièce.

Vous pouvez utiliser les colis en association avec l'outil **Séquenceur**. Par exemple, vous pouvez charger chaque pièce du modèle sur un camion spécifique en fonction de la séquence de montage de la pièce.

Le processus de base de création de colis est identique pour les pièces en acier et en béton. Toutefois, si vous utilisez du béton coulé sur site, n'oubliez pas que le béton est transporté dans un conteneur volumétrique (par exemple, dans un camion malaxeur d'une capacité de 8 mètres cubes). Dans ce cas, vous devez calculer la capacité de charge du véhicule transportant le béton avant de définir le nombre de colis.

4.1 Création d'un colis

Créez des colis pour grouper des assemblages en vue de leur transport sur site.

1. Dans l'onglet **Gestion**, cliquez sur **Colisage**.

2. Cliquez sur **Propriétés...** pour afficher la boîte de dialogue **Propriété du colisage**.
3. Saisissez un nom dans la case située en bas de la boîte de dialogue.
4. Saisissez un numéro de colis dans la case **Numéro**.
5. Saisissez un poids maximum pour le colis dans la case **Poids maximum**. Les unités dépendent des paramètres dans le menu **Fichier --> Paramètres --> Options --> Unités et décimales** .
6. Cliquez sur **Ajouter**.
Tekla Structures crée un colis vide doté des propriétés définies.

4.2 Ajout de pièces à un colis

Après avoir créé les colis nécessaires, vous devez sélectionner chaque pièce du modèle et les assigner à un colis jusqu'à ce que le poids total des colis atteigne la valeur spécifiée.

1. Dans l'onglet **Gestion**, cliquez sur **Colisage**.
2. Sélectionnez un colis dans la liste.
Tekla Structures met en évidence les pièces incluses dans le colis. Le poids total du colis et la quantité d'assemblages qu'il contient sont affichés sous **Valeurs enregistrées**.
3. Maintenez la touche **Maj** enfoncée et sélectionnez les pièces à ajouter au colis.
4. Cliquez sur **Enregistrer sélection**.
Le poids et le nombre de pièces ajoutées s'affichent sous **Valeurs sélection**. Tekla Structures affiche un message d'avertissement en cas de dépassement de la limite de poids du colis.
5. Cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue.
Lorsque vous rouvrez la boîte de dialogue, les **Valeurs enregistrées** incluent le poids et le nombre de pièces ajoutées.

AVERTISSEMENT Les pièces ne peuvent appartenir qu'à un colis à la fois. Si vous ajoutez des pièces qui sont déjà dans un autre colis, ces pièces seront enlevées de ce colis.

4.3 Suppression de pièces d'un colis

1. Dans l'onglet **Gestion**, cliquez sur **Colisage**.

2. Sélectionnez un colis dans la liste.
Tekla Structures met en évidence les pièces incluses dans le colis.
3. Maintenez la touche **Ctrl** enfoncée et sélectionnez les pièces à supprimer du colis.
Si vous souhaitez supprimer toutes les pièces du colis, cliquez n'importe où dans le modèle sans maintenir la touche **Ctrl** enfoncée.
Tekla Structures annule la sélection des pièces.
4. Cliquez sur **Enregistrer sélection**.
5. Cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue.

4.4 Suppression d'un colis

1. Dans l'onglet **Gestion**, cliquez sur **Colisage**.
2. Cliquez sur **Propriétés....**
3. Sélectionnez un colis dans la liste.
4. Cliquez sur **Supprimer**.

5 Séquenceur

Utilisez l'outil **Séquenceur** pour créer des séquences et assigner des numéros incrémentiels aux pièces.

Vous pouvez définir plusieurs séquences ayant des objectifs différents, et une pièce peut appartenir à plusieurs séquences à la fois. Par exemple, vous pouvez créer des séquences de montage pour définir l'ordre de montage des pièces.

Le **Séquenceur** assigne un numéro de séquence à un attribut utilisateur d'une pièce. Si vous souhaitez afficher et modifier des numéros de séquence après coup, vous devez d'abord créer un nouvel attribut utilisateur auquel vous assignez les numéros de séquence.

Limites

Le **Séquenceur** ne fonctionne pas pour les objets situés à l'intérieur d'un modèle de référence.

5.1 Création d'une séquence

1. Commencez par créer un attribut utilisateur auquel vous assignez des numéros de séquence.

Dans le fichier `objects.inp`, recherchez la section `Part attributes` pour ajouter un nouvel attribut utilisateur. `value_type` doit être `integer` et `field_format` doit être `%d`.

Par exemple :

```
attribute("SEQUENCE_1", "Sequence 1", integer, "%d", no, none, "0.0", "0.0")
```

2. Dans Tekla Structures, accédez à l'onglet **Gestion**, puis cliquez sur **Séquenceur**.

La boîte de dialogue **Propriétés du séquenceur** s'ouvre.

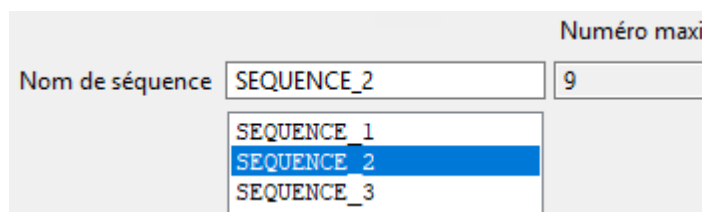
3. Dans **Nom de séquence**, entrez le nom de la séquence. Le nom de séquence doit être exactement identique au nom de l'attribut utilisateur défini dans le fichier `objects.inp`.

Par exemple, `SEQUENCE_1`.

4. Cliquez sur **Appliquer**.
5. Sélectionnez les pièces à inclure dans la séquence.

La première pièce reçoit le numéro de séquence 1, la deuxième le numéro 2, etc.

La boîte de dialogue **Propriétés du séquenceur** répertorie les séquences que vous avez saisies dans la zone **Nom de séquence**. **Numéro maxi** affiche le numéro le plus élevé qui est utilisé dans la séquence sélectionnée.



Nom de séquence	SEQUENCE_2	Numéro maxi	9
	SEQUENCE_1		
	SEQUENCE_2		
	SEQUENCE_3		

Si vous sélectionnez une pièce qui a déjà été incluse dans la séquence, Tekla Structures vous demande si vous souhaitez remplacer le numéro existant. Si vous cliquez sur **Oui**, Tekla Structures attribue à la pièce le numéro disponible suivant.

6. Pour terminer l'ajout de pièces à la séquence, cliquez avec le bouton droit de la souris et sélectionnez **Interruption** ou appuyez sur **Echap**.


5.2 Ajout de pièces à une séquence

Vous pouvez ajouter des nouvelles pièces à la fin d'une séquence existante. Si vous souhaitez ajouter des pièces au milieu de la séquence, vous devez la redéfinir intégralement.

1. Dans l'onglet **Gestion**, cliquez sur **Séquenceur**.
2. Sélectionnez un nom de séquence dans la liste.
3. Cliquez sur **OK** ou **Appliquer**.
4. Sélectionnez les pièces à inclure dans la séquence.
5. Pour terminer l'ajout de pièces à la séquence, cliquez avec le bouton droit de la souris et sélectionnez **Interruption** ou appuyez sur **Echap**.

5.3 Vérification de la séquence d'une pièce

Vous pouvez vérifier le nom et le numéro de séquence d'une pièce en utilisant la commande **Information objet**.

1. Dans le ruban, cliquez sur **Information objet** .
2. Sélectionnez une pièce.

Tekla Structures affiche les propriétés de la pièce. Le nom et le numéro de séquence s'affichent sous **Plus**. Par exemple :

```
Plus :  
SEQUENCE_1      : 5  
SEQUENCE_3      : 4  
SEQUENCE_2      : 9
```

5.4 Modification du numéro de séquence d'une pièce

Vous pouvez modifier le numéro de séquence qui a été attribué à un attribut utilisateur d'une pièce.

1. Double-cliquez sur une pièce pour ouvrir les propriétés de pièce dans le panneau des propriétés.
2. Cliquez sur **Plus**.

Le numéro de séquence actuel s'affiche en face de l'attribut utilisateur auquel vous l'avez assigné. Par exemple, *Sequence 1*.

3. Modifiez le numéro de séquence.
4. Cliquez sur **Modifier**.

5.5 Suppression d'une séquence

1. Dans l'onglet **Gestion**, cliquez sur **Séquenceur**.
2. Sélectionnez un nom de séquence dans la liste.
3. Cliquez sur **Supprimer**, puis sur **Oui**.

6 Visualisation du statut du projet

Utilisez l'outil **Visualisation du statut du modèle** pour passer en revue le statut des objets du modèle au cours d'une période spécifique.

Par exemple, vous pouvez utiliser l'outil **Visualisation du statut du modèle** pour afficher les plannings de montage pour des groupes de pièces avec des couleurs différentes, et pour identifier les pièces dont la fabrication est prévue dans une période de temps spécifique.

Avant de pouvoir créer des visualisations du statut du projet, vous devez définir des paramètres de couleur et de transparence pour des groupes d'objets reposant sur des règles de date.

Le **Gestionnaire de tâches** permet également de créer des tâches relatives aux pièces et aux assemblages. La visualisation du statut du projet peut ensuite être effectuée [en fonction des tâches \(page 161\)](#).

6.1 Création d'une visualisation

Créez des paramètres de visualisation pour afficher le statut du projet des objets du modèle dans une période spécifique.

1. Dans l'onglet **Gestion**, cliquez sur **Statut du projet** pour ouvrir la boîte de dialogue **Visualisation du statut du modèle**.
2. Modifiez les paramètres de visualisation.
 - a. Dans la liste **Représentation des objets**, sélectionnez l'un des paramètres de représentation des objets prédéfinis.
 - b. Définissez une date de début et de fin pour le curseur de l'échelle de durée.
 - c. Définissez la durée de l'incrément.
3. Cochez la case **Rafraîchissement auto des vues**.

4. Entrez un nom unique dans le champ situé à côté du bouton **Enregistrer Sous**.
5. Cliquez sur **Enregistrer Sous** pour enregistrer les paramètres de visualisation.
6. Pour afficher la visualisation dans le modèle, cliquez sur les boutons d'incrément.

6.2 Copie de paramètres de visualisation vers un autre modèle

Vous pouvez copier des paramètres de visualisation du statut du projet vers un autre modèle. Les fichiers de paramètres de visualisation que vous avez créés se situent dans le dossier `\attributes` du modèle et ils portent l'extension `.4d`.

1. Dans le dossier `\attributes` du modèle, sélectionnez les paramètres de visualisation que vous souhaitez copier.
2. Sélectionnez la destination des paramètres à copier.
 - Pour que les paramètres soient disponibles dans un autre modèle, copiez-les dans le dossier `\attributes` du modèle de destination.
 - Pour que les paramètres soient disponibles dans tous les modèles, copiez-les dans le dossier projet ou société défini par l'option avancée `XS_PROJECT` ou `XS_FIRM`.
3. Incluez un exemplaire du fichier des paramètres de représentation des objets (`.rep`) et des fichiers de groupes d'objets (`.PObjGrp`) dans les répertoires `\attributes`, projet et société pour garantir le bon fonctionnement de l'ensemble des fichiers.
4. Redémarrez Tekla Structures.

6.3 Suppression de paramètres de visualisation

Supprimez les paramètres de visualisation du statut du projet qui ont été créés avec l'outil **Visualisation du statut du modèle**.

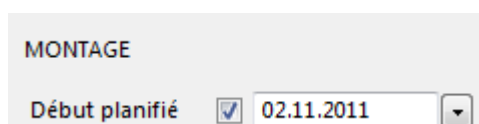
1. Supprimez le fichier des paramètres de visualisation situé dans le dossier `\attributes` du modèle.

Les paramètres de visualisation du statut du projet portent l'extension `.4d`.
2. Redémarrez Tekla Structures.

6.4 Exemple de visualisation du statut du modèle : visualisation du planning de montage d'un projet

Cet exemple illustre comment visualiser le planning de montage à l'aide de l'outil **Visualisation du statut du modèle**.

1. Définit un planning de montage des pièces en utilisant l'attribut utilisateur **Début planifié**.
 - a. Double-cliquez sur une pièce pour ouvrir les propriétés de pièce dans le panneau des propriétés.
 - b. Cliquez sur **Attributs utilisateur**.
 - c. Dans l'onglet **Processus**, modifiez la valeur de l'attribut utilisateur **Début planifié** dans la section **Construction**.



- d. Cochez la case **Début planifié**.
 - e. Vérifiez que toutes les autres cases sont décochées.
 - f. Sélectionnez toutes les pièces pour lesquelles vous souhaitez utiliser la même date de montage.

CONSEIL Pour faciliter la sélection de pièces, créez un filtre de sélection pour chaque groupe de pièces.

- g. Cliquez sur **Modifier**.
 - h. Répétez les étapes pour chaque groupe de pièces de votre modèle.
Vous pouvez utiliser une date de montage différente pour chaque groupe de pièces.
2. Sélectionnez les objets pour la visualisation en créant un groupe d'objets qui définit quels objets sont affichés dans le modèle lors de la visualisation.
 - a. Dans l'onglet **Affichage**, cliquez sur **Représentation** pour ouvrir la boîte de dialogue **Représentation des objets**.
 - b. Cliquez sur **Groupe d'objets...** pour ouvrir la boîte de dialogue **Groupe d'objets - représentation**.
 - c. Créez un groupe d'objets contenant tous les objets dont l'attribut utilisateur **Début planifié** est antérieur ou équivalent à la date de révision.
Définissez les paramètres suivants :
 - Dans la liste **Catégorie**, sélectionnez **Objet**.

- Dans la liste **Propriété**, sélectionnez `PLANNED_START_E`.
 - Dans la liste **Condition**, sélectionnez **Avant ou en**.
 - Dans la liste **Valeur**, sélectionnez **Sélection date....**
 - Dans la boîte de dialogue **Sélectionnez la date**, sélectionnez **Date de révision** et cliquez sur **OK**.
- d. Dans la zone située en regard du bouton **Enregistrer Sous**, veuillez saisir un nom pour le groupe. Par exemple, `plan_same_or_before_review_date`.
- e. Cliquez sur **Enregistrer Sous**.

(Catégorie	Propriété	Condition	Valeur)	Et/Ou
<input checked="" type="checkbox"/>	Objet	PLANNED_START_E	Avant ou en	Date de révision		

3. Définissez la couleur et la transparence des objets sélectionnés avec les paramètres de couleur et de transparence qui définissent **comment** les objets sont affichés pendant la visualisation.
- a. Dans l'onglet **Affichage**, cliquez sur **Représentation** pour ouvrir la boîte de dialogue **Représentation des objets**.
- b. Définissez les paramètres de couleur et de transparence pour le groupe d'objets que vous avez créé dans à l'étape 2 :
- Cliquez sur **Ajouter ligne**.
 - Dans la liste **Groupe objets**, sélectionnez le groupe d'objets que vous venez de créer.
 - Dans la liste **Couleur**, sélectionnez **Couleur par classe**.
 - Dans la liste **Transparence**, sélectionnez **Visible**.
- c. Définissez un autre ensemble de paramètres de couleur et de transparence pour masquer les autres pièces du modèle :
- Cliquez sur **Ajouter ligne**.
 - Dans la liste **Groupe objets**, sélectionnez le groupe d'objets `All`.
 - Dans la liste **Couleur**, sélectionnez **Couleur par classe**.
 - Dans la liste **Transparence**, sélectionnez **Caché**.
- d. Dans la zone située en face du bouton **Enregistrer Sous**, veuillez saisir un nom pour les paramètres. Par exemple, `planned_start_erection_date`.
- e. Cliquez sur **Enregistrer Sous**.

Groupe objets	Couleur	Transparence
<code>plan_date_ou_avant_date_revision</code>	Couleur par classe	Visible
<code>All</code>	Couleur par classe	Caché

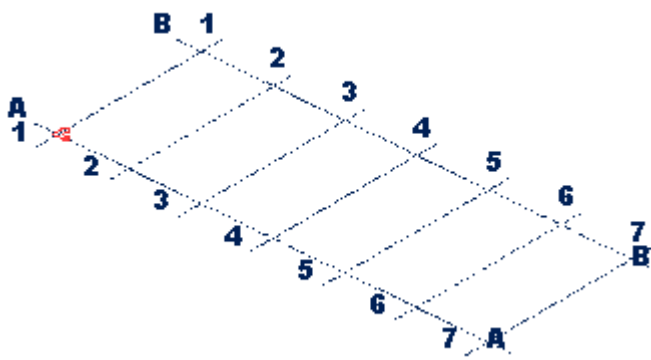
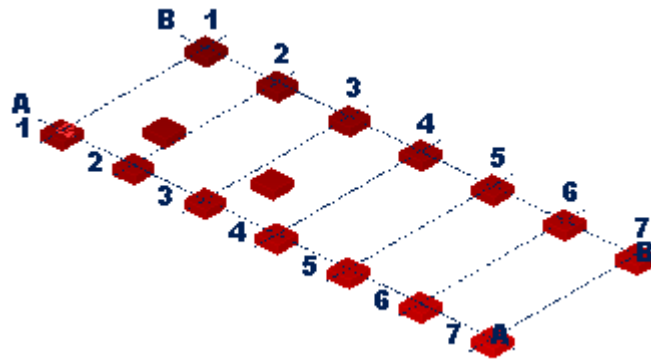
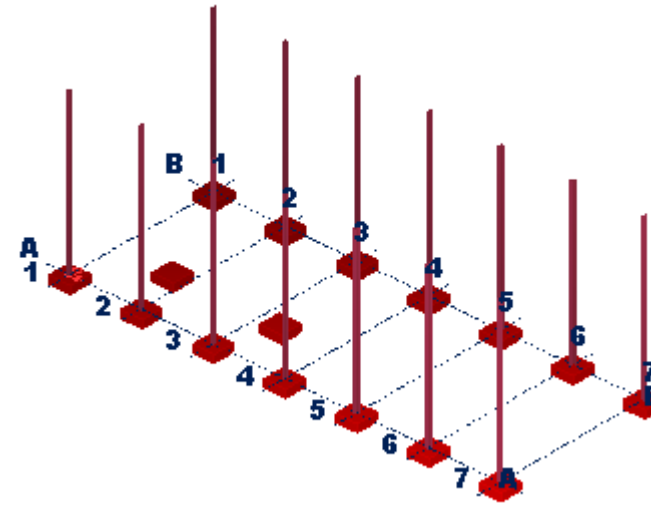
4. Définissez une période pour la visualisation.
 - a. Dans l'onglet **Gestion**, cliquez sur **Statut du projet** pour ouvrir la boîte de dialogue **Visualisation du statut du modèle**.
 - b. Définissez la durée de l'incrément.
 - c. Définissez une date de début et de fin pour le curseur de l'échelle de durée.
 - d. Dans la liste **Représentation des objets**, sélectionnez le paramètre de représentation des objets que vous avez créé à l'étape 3.
 - e. Cochez la case **Rafraîchissement auto des vues**.
 - f. Dans la zone située en face du bouton **Enregistrer Sous**, veuillez saisir un nom pour la visualisation.
 - g. Cliquez sur **Enregistrer Sous** pour enregistrer les paramètres de visualisation.

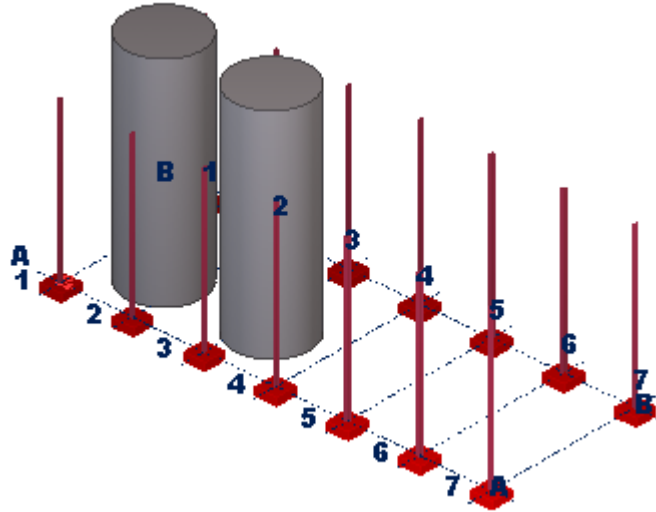
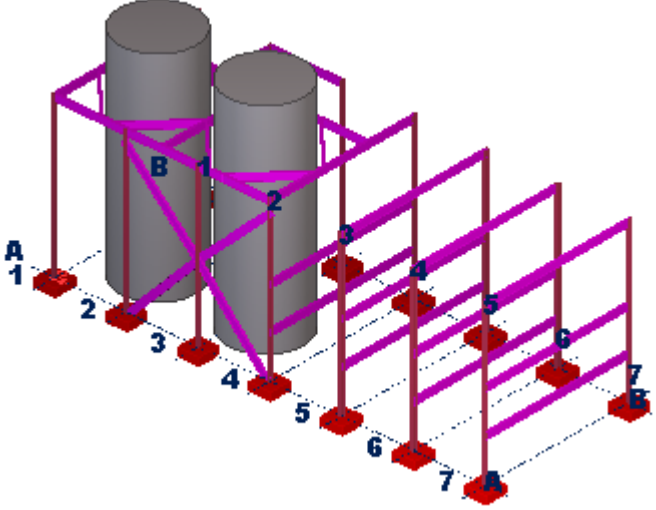
The screenshot shows a dialog box titled "Contrôle". It contains the following elements:

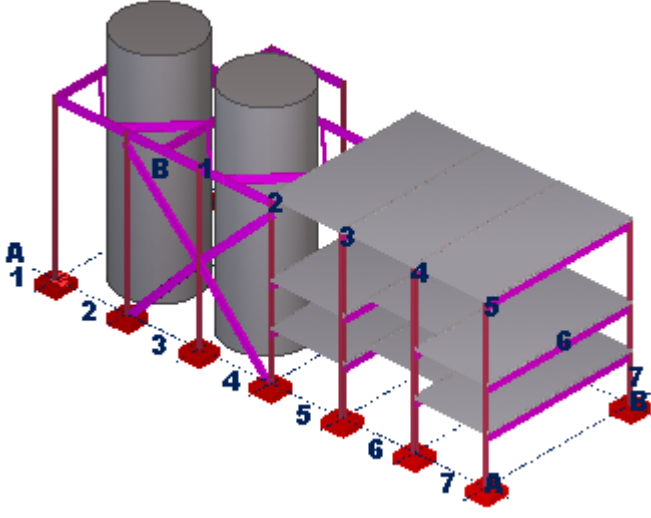
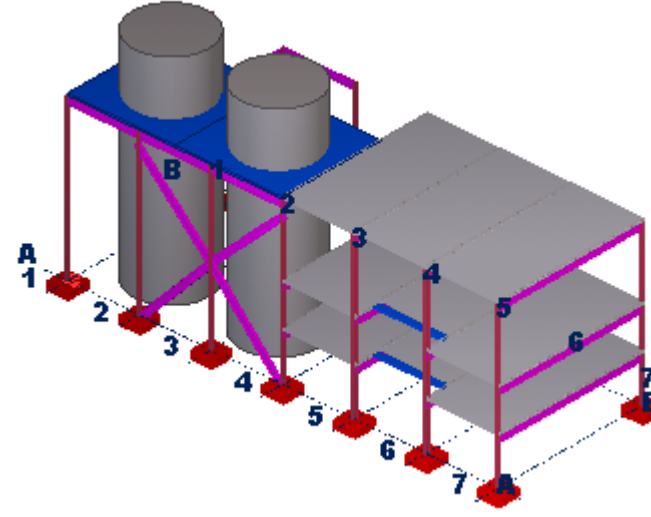
- Date contrôle:** A date field set to "02.12.2011" with a dropdown arrow.
- Avancer ou reculer:** Two buttons labeled "<<" and ">>" followed by a text input field containing "3" and the label "jour(s)".
- Ou sélectionner la date sur l'échelle:** A horizontal slider bar.
- Début échelle:** A date field set to "02.11.2011" with a dropdown arrow.
- Fin échelle:** A date field set to "30.11.2011" with a dropdown arrow.
- Représentation des objets:** A dropdown menu showing "date_montage_planifié" and a "Modifier..." button.
- Rafraîchissement auto des vues:** A checked checkbox.

5. Affichez le planning de montage à l'aide de l'outil **Visualisation du statut du modèle**.
 - a. Dans l'onglet **Gestion**, cliquez sur **Statut du projet** pour ouvrir la boîte de dialogue **Visualisation du statut du modèle**.
 - b. Dans la liste en face du bouton **Charger**, sélectionnez le paramètre de visualisation que vous avez créé à l'étape 4.
 - c. Cliquez sur **Charger**.
 - d. Pour afficher la visualisation dans le modèle, cliquez sur les boutons d'incrément.

Les images ci-dessous indiquent comment s'affichent les objets lorsque vous modifiez la date de révision :

Date de révision	Visualisation
2 novembre	
5 novembre	
8 novembre	

Date de révision	Visualisation
11 novembre	
14 novembre	

Date de révision	Visualisation
17 novembre	
20 novembre	

7 Clause de non responsabilité

© 2019 Trimble Solutions Corporation et ses concédants de licence. Tous droits réservés.

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

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

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

Parties de ce logiciel :

D-Cubed 2D DCM © 2010 Siemens Industry Software Limited. Tous droits réservés.

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

Open Cascade Express Mesh © 2015 OPEN CASCADE S.A.S. Tous droits réservés.

PolyBoolean C++ Library © 2001-2012 Complex A5 Co. Ltd. Tous droits réservés.

FLY SDK - CAD SDK © 2012 VisualIntegrity™. All rights reserved.

Teigha © 2002-2016 Open Design Alliance. Tous droits réservés.

CADhatch.com © 2017. Tous droits réservés.

FlexNet Publisher © 2014 Flexera Software LLC. Tous droits réservés.

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

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

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

Index

A		
assemblages		
colisage.....	167	
attributs utilisateur		
séquences.....	170	
C		
colisage.....	167	
D		
déverrouillage		
objets modèle par phase.....	164	
division des modèles.....	164	
E		
éléments béton		
colisage.....	167	
G		
Gestionnaire de tâches.....	136	
affichage des tâches.....	155	
ajouter des objets à une tâche.....	141	
attributs utilisateur.....	141	
création de tâches.....	141	
dépendances.....	141	
diagramme de Gantt.....	137	
export.....	158	
filtrage des tâches.....	155	
import.....	158	
impression.....	161	
interface utilisateur.....	137	
lier des tâches au modèle.....	141	
planification.....	141	
propriétés d'une tâche.....	141	
suivre des objets.....	141	
suivre la planification.....	141	
visualisation du planning.....	161	
M		
modèles		
division en phases.....	164	
O		
Organisateur.....	5	
actualiser.....	62	
affichage des propriétés d'objets.....	6	
calcul des valeurs de propriété.....	16	
catégories.....	34	
Catégories de l'Organisateur de modèles		
.....	70	
code de classification.....	116	
création de formules personnalisées...	29	
création de gabarits de propriétés.....	24	
création de jeux de couleurs.....	31	
création de propriétés personnalisées.	27	
création de sous-catégories.....	51	
créer des catégories.....	36,42,44,48,51	
définition des unités.....	18	
exclusion d'objets.....	61	
exemple d'utilisation de l'Organisateur		
pour gérer les assemblages.....	130	
exemple d'utilisation de l'Organisateur		
pour gérer les boulons.....	128	
exemple d'utilisation de l'Organisateur		
pour les préfabriqués.....	132	
exemple de création de catégories.....	72	
exemple de création de catégories pour		
la conception.....	123	
exemple de création de catégories pour		
la conception architecturale.....	125	
exemple de liste de statut du projet...	101	
exemple de liste de surfaces.....	93,101	

exemple de processus d'Organisateur....	
123,125,128,130,132	
exemple de processus d'Organisateur. 72	
exemple de suivi des propriétés d'objet	
.....	85
export de propriétés d'objet.....	19
Export IFC.....	116
exportation de gabarits de propriétés. 33	
exportation des catégories.....	67
import de catégories IFC.....	71
importation de gabarits de propriétés. 32	
importer des catégories.....	69
liste.....	65
mettre à jour la base de données.....	62
mode multi-utilisateurs.....	71
modifier des catégories.....	53
objets manquants.....	61
paramétrage.....	59
personnalisation.....	59
recharger.....	62
regroupement de propriétés d'objets.. 14	
suppression de gabarits des propriétés	
.....	32
supprimer des catégories.....	59
synchroniser.....	62
outil 4D, voir visualisation du statut du	
projet.....	173

P

phases.....	164
phases personnalisées.....	164
pièces	
séquences.....	170

R

repérage	
séquences.....	170

S

séquences de montage.....	164
séquences	
attributs utilisateur.....	170

V

verrouillage	
objets modèle par phase.....	164
visualisations du statut du projet.....	173