



# Tekla Structures 2018

## Начало работы с Tekla Structures

апреля 2018

©2018 Trimble Solutions Corporation



# Содержание

<b>1</b>	<b>Конфигурации Tekla Structures.....</b>	<b>5</b>
<b>2</b>	<b>Установка и лицензирование Tekla Structures.....</b>	<b>12</b>
<b>2.1</b>	<b>Создание учетной записи Trimble Identity.....</b>	<b>14</b>
<b>2.2</b>	<b>Установка Tekla Structures.....</b>	<b>15</b>
	Предварительные условия для установки Tekla Structures.....	17
	Папки установки Tekla Structures.....	18
	Установка Tekla Structures.....	23
	Параметры Tekla Structures в реестре Windows.....	23
<b>2.3</b>	<b>Начало использования лицензий Tekla Structures .....</b>	<b>24</b>
	Установка сервера лицензий Tekla Structures.....	25
	Сохранение сертификата полномочий на лицензии Tekla Structures.....	26
	Активация лицензий Tekla Structures.....	26
	Подключение Tekla Structures к серверу лицензий.....	27
<b>2.4</b>	<b>Заимствование лицензий для автономной работы с Tekla Structures .....</b>	<b>28</b>
	Установка и настройка Tekla Structures License Borrow Tool для заимствования лицензий.....	29
	Заимствование лицензии Tekla Structures.....	30
	Возврат заимствованной лицензии Tekla Structures.....	30
<b>3</b>	<b>Запуск Tekla Structures.....</b>	<b>32</b>
<b>3.1</b>	<b>Что такое пустой проект.....</b>	<b>34</b>
<b>3.2</b>	<b>Проверка или изменение настройки Tekla Structures.....</b>	<b>36</b>
<b>3.3</b>	<b>Участие в программе автоматической обратной связи от пользователей и выход из нее.....</b>	<b>36</b>
<b>4</b>	<b>Открытие, создание и сохранение 3D-моделей.....</b>	<b>38</b>
<b>4.1</b>	<b>Открытие модели.....</b>	<b>39</b>
<b>4.2</b>	<b>Создание новой модели .....</b>	<b>40</b>
<b>4.3</b>	<b>Создание изображения-эскиза модели.....</b>	<b>41</b>
<b>4.4</b>	<b>Редактирование свойств проекта.....</b>	<b>42</b>
<b>4.5</b>	<b>Сохранение модели .....</b>	<b>45</b>
	Сохранение текущей модели.....	45
	Сохранение копии с другим именем или в другом месте.....	45
	Сохранение резервной копии.....	46
	Сохранение модели в виде шаблона.....	46
	Задание настроек автосохранения.....	46
<b>5</b>	<b>Знакомство с пользовательским интерфейсом.....</b>	<b>48</b>

<b>5.1</b>	<b>Как пользоваться лентой и командами на ленте.....</b>	<b>49</b>
	Как пользоваться командами на ленте.....	50
	Изменение внешнего вида ленты.....	51
	Свертывание ленты.....	52
	.....	53
<b>5.2</b>	<b>Настройка ленты.....</b>	<b>53</b>
	Добавление командной кнопки.....	54
	Удаление командной кнопки.....	56
	Перемещение командной кнопки.....	56
	Изменение размеров командной кнопки.....	56
	Изменение внешнего вида командной кнопки.....	57
	Создание определенной пользователем команды.....	59
	Добавление пользовательской кнопки и назначение ей команды.....	60
	Добавление разделителя.....	62
	Добавление, скрытие и редактирование вкладок.....	62
	Сохранение ленты .....	64
	Проверка изменений.....	64
	Резервное копирование и восстановление лент.....	65
<b>5.3</b>	<b>Поиск команд, диалоговых окон и панелей инструментов с помощью поля «Быстрый запуск».....</b>	<b>66</b>
<b>5.4</b>	<b>Как использовать боковую панель.....</b>	<b>67</b>
<b>5.5</b>	<b>Как пользоваться контекстной панелью инструментов.....</b>	<b>70</b>
	Как изменить свойства объекта с помощью контекстной панели инструментов.....	71
	Отображение или скрытие контекстной панели инструментов.....	71
	Определение положения контекстной панели инструментов.....	71
	Закрепление контекстной панели инструментов.....	72
	Свертывание контекстной панели инструментов.....	72
	.....	73
<b>5.6</b>	<b>Настройка контекстной панели инструментов.....</b>	<b>73</b>
	Настройка контекстной панели инструментов.....	73
	Создание пользовательских профилей для контекстных панелей инструментов.....	74
	Резервное копирование и передача другим пользователям контекстных панелей инструментов.....	75
<b>5.7</b>	<b>Сообщения в строке состояния.....</b>	<b>76</b>
<b>5.8</b>	<b>Базовые настройки в меню «Файл».....</b>	<b>76</b>
<b>5.9</b>	<b>Значки на панели инструментов быстрого доступа .....</b>	<b>81</b>
<b>5.10</b>	<b>Сочетания клавиш по умолчанию.....</b>	<b>82</b>
	Распространенные команды.....	83
	Режимы визуализации.....	83
	Выбор объектов.....	84
	Привязка.....	84
	Копирование и перемещение объектов.....	85
	Просмотр модели.....	85
	Проверка модели.....	86
	Чертежи.....	86
<b>5.11</b>	<b>Настройка сочетаний клавиш.....</b>	<b>87</b>
	Задать новые сочетания клавиш.....	87
	Очистите и переустановите сочетания клавиш.....	89
	Экспорт сочетаний клавиш.....	89

	Импорт сочетаний клавиш.....	89
<b>5.12</b>	<b>Общие кнопки диалоговых окон.....</b>	<b>90</b>
<b>5.13</b>	<b>Смена языка.....</b>	<b>91</b>
<b>5.14</b>	<b>Создание снимков.....</b>	<b>92</b>
	Создание снимка модели.....	92
	Создание снимка чертежа.....	92
	Сохранение снимка в формате растрового изображения.....	93
	Настройки снимков.....	94
<b>6</b>	<b>Обращение в службу поддержки Tekla Structures (инструмент «Поддержка»).....</b>	<b>96</b>
<b>6.1</b>	<b>Создание запроса на поддержку.....</b>	<b>97</b>

# 1

## Конфигурации Tekla Structures

Tekla Structures — это продукт, доступный в различных конфигурациях, каждая из которых представляет собой специализированный набор функциональных возможностей для удовлетворения конкретных потребностей предприятий строительной промышленности. Tekla Structures может использоваться для обеспечения всего процесса строительства — от концептуального проектирования до изготовления и монтажа конструкций, включая управление строительством.

Предусмотрены специальные конфигурации Tekla Structures для студентов и для разработчиков. О конфигурациях для студентов, использовать которые можно как в учебных заведениях, так и дома, подробнее можно узнать на [главном веб-сайте Tekla](#). Для получения дополнительных сведений о партнерской программе Tekla посетите [Tekla Developer Center](#).

Справка охватывает содержимое конфигурации «Полная». Используемая вами конфигурация может содержать не все функциональные возможности, описанные в справке.

### **Схема функциональных возможностей**

В следующей таблице указаны функциональные возможности, входящие в различные конфигурации.

Конфигурация Возможность	Полная	Детализация стальных конструкций	Детализация сборного железобетона	Детализация арматуры	Проектирование	Моделирование строительства	База	Планирование производства - бетон	Наблюдатель проекта	Чертежник
Просмотр	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Сетки, вспомогательные линии, точки	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Элементы строительных конструкций	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓ <sup>1</sup>			
Сборки	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			
Сборные отлитые элементы	✓		✓			✓	✓			
Моделирование заливки	✓ <sup>2</sup>		✓ <sup>2</sup>	✓ <sup>2</sup>	✓ <sup>2</sup>	✓ <sup>2</sup>	✓ <sup>2</sup>			
Просмотр заливки	✓ <sup>2</sup>	✓ <sup>2</sup>	✓ <sup>2</sup>	✓ <sup>2</sup>	✓ <sup>2</sup>	✓ <sup>2</sup>	✓ <sup>2</sup>	✓ <sup>2</sup>	✓ <sup>2</sup>	✓ <sup>2</sup>
Монолитные отлитые элементы	✓		✓	✓		✓	✓			
Нумерация	✓	✓ <sup>6</sup>	✓	✓ <sup>3</sup>			✓			
Назначение контрольных номеров	✓	✓	✓				✓			
Схематичные компоненты				✓	✓	✓				
Стальные компоненты	✓	✓					✓			
Бетонные компоненты	✓		✓	✓ <sup>5</sup>			✓			
Создание партий	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Генератор последовательности	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	

Конфигурация Возможность	Полная	Детализация стандартных конструкций	Детализация сборного железобетона	Детализация карматуры	Проектирование	Моделирование строительств	База	Планирование производства - бетон	Наблюдатель проекта	Чертежник
Определенные пользователем атрибуты	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Визуализация статуса проекта (4D)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Многопользовательский режим	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Блокирование	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Диспетчер проверки на конфликты	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Управление заданиями	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Организатор	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓4
<b>Печать и публикация</b>										
Вывод на принтер и плоттер	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Публикация моделей	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
<b>Внешние редакторы</b>										
Редактор символов	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Редактор шаблонов	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
<b>Чертежи, планы и отчеты</b>										
Создание чертежей общего вида (планы, сечения, монтажные чертежи)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓

Конфигурация Возможность	Полная	Детализация стальных конструкций	Детализация сборного железобетона	Детализация карматуры	Проектирование	Моделирование строительства	База	Планирование производства - бетон	Наблюдатель проекта	Чертежник
Изменение чертежей общего вида (планы, сечения, монтажные чертежи)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓
Создание чертежей для изготовления металлоконструкций (чертежи отдельных деталей)	✓	✓					✓			✓
Изменение чертежей для изготовления металлоконструкций (чертежи отдельных деталей)	✓	✓					✓			✓
Создание чертежей для изготовления металлоконструкций (чертежи сборок)	✓	✓					✓			✓
Изменение чертежей для изготовления металлоконструкций (чертежи сборок)	✓	✓					✓			✓
Создание чертежей сборных железобетонных	✓		✓				✓			✓



Конфигурация Возможность	Полная	Детализация стальных конструкций	Детализация сборного железобетона	Детализация карматуры	Проектирование	Моделирование строительства	База	Планирование производства - бетон	Наблюдатель проекта	Чертежник
конструкций (чертежей отлитых элементов)										
Изменение чертежей сборных железобетонных конструкций (чертежи отлитых элементов)	✓		✓				✓			✓
Создание чертежей монолитных железобетонных конструкций (чертежи отлитых элементов)	✓		✓	✓			✓			✓
Изменение чертежей монолитных железобетонных конструкций (чертежи отлитых элементов)	✓		✓	✓			✓			✓
Планы расположения анкерных болтов	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓
Отчеты	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
<b>Интероперабельность</b>										

Конфигурация Возможность	Полная	Детализация стальных конструкций	Детализация сборного железобетона	Детализация арматуры	Проектирование	Моделирование строительства	База	Планирование производства - бетон	Наблюдатель проекта	Чертежник
Экспорт в файлы ЧПУ, DSTV	✓	✓					✓		✓	
Связи с MIS- системами (металлоконструкции)	✓	✓				✓	✓		✓	
Импорт DWG, DXF (2D и 3D)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			
Экспорт в DWG, DXF, DGN (3D)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Экспорт чертежей (DXF, DWG)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Импорт и экспорт в/из САПР и FEM- пакетов	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	
Экспорт в IFC 2x3	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Импорт и экспорт в/из CIS/2	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	
Импорт и экспорт в/из EliPlan	✓		✓				✓	✓		
Экспорт в BVBS	✓		✓	✓			✓	✓		
Экспорт в HMS	✓		✓				✓	✓		
Экспорт в Unitechnik	✓		✓				✓	✓		
Просмотр опорных моделей	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Конфигурация Возможность	Полная	Детализация стальных конструкций	Детализация сборного железобетона	Детализация арматуры	Проектирование	Моделирование строительства	База	Планирование производства - бетон	Наблюдатель проекта	Чертежник
Прикрепление опорных моделей (DXF, DWG, DGN, 3DD, IFC, XML, PDF)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
<b>Расчет</b>										
Создание расчетной модели	✓	✓	✓	✓	✓		✓			
Интерфейс расчета и проектирования	✓	✓	✓	✓	✓		✓			
Нагрузки	✓	✓	✓	✓	✓		✓			
<b>Open API</b>										
Возможности Open API	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓4

✓1 = ограничение: 2500 деталей, 5000 арматурных стержней + групп арматурных стержней, неограниченное количество болтов.

✓2 = поддержка заливки включается с помощью расширенного параметра.

✓3 = нумерация действует только в отношении монолитных деталей, отлитых элементов и арматурных стержней.

✓4 = только просмотр.

✓5 = только монолитные бетонные компоненты.

✓6 = нумерация действует только в отношении стальных деталей и отлитых элементов.

# 2 Установка и лицензирование Tekla Structures

Для использования Tekla Structures необходимо иметь лицензию на использование продукта, установленный экземпляр Tekla Structures на вашем компьютере, а в большинстве случаев также предоставленную корпорацией Trimble или индивидуально настроенную среду Tekla Structures, содержащую разнообразные настройки и инструменты, такие как профили, шаблоны и компоненты.

Щелкните относящийся к вашей ситуации раздел, чтобы развернуть его, и переходите по ссылкам в тексте для получения подробных инструкций.

## Лицензии на Tekla Structures

Использовать Tekla Structures без действительной лицензии невозможно.

- Полноценные коммерческие версии Tekla Structures лицензируются путем активации сертификата полномочий на вашем сервере лицензий. Для получения сертификата необходимо купить лицензию. Сертификат полномочий высылается по электронной почте тому человеку в вашей организации, который был указан в качестве контактного лица при покупке лицензии. Если вы купили лицензию, но не получили сертификат полномочий, обратитесь в [представительство по продажам или к реселлеру Tekla в вашем регионе](#).
- Если вы хотите научиться работать с Tekla Structures, загрузите и установите учебную конфигурацию Tekla Structures с бесплатной лицензией, связанной с вашей учетной записью на сайте [Tekla Campus](#). Обратите внимание, что модели, сохраненные в учебной конфигурации, невозможно открыть в полноценной коммерческой версии Tekla Structures.

## Если Tekla Structures для вас администрирует другой человек

- Вам необходима учетная запись для доступа к Tekla online services. Если ваш администратор не пригласил вас в вашу организацию,

попросите разрешения присоединиться, чтобы у вас был доступ ко всем сервисам Tekla online services:

#### [Создание учетной записи Trimble Identity \(стр 14\)](#)

- В большинстве случаев ваш администратор Tekla Structures должен будет подготовить для вас специальный установочный пакет или установить программу на ваш компьютер. За дальнейшими инструкциями обращайтесь к администратору.
- Чтобы использовать Tekla Structures за пределами офиса, вам может понадобиться позаимствовать лицензию для автономной работы:  
[Borrowing Tekla Structures licenses for offline use](#)

#### **Если вы пользуетесь учебной конфигурацией Tekla Structures (Tekla Campus)**

- Создайте для себя учетную запись Trimble Identity (см. раздел [Создание учетной записи Trimble Identity \(стр 14\)](#)) и войдите на сайт Tekla Campus, чтобы получить доступ к Tekla Campus и активировать учебную лицензию.
- Загрузите установочный пакет Tekla Structures и хотя бы одну из сред для Tekla Structures с сайта [Tekla Campus](#).  
Прокрутив страницу вниз, вы также найдете ролик, как установить Tekla Structures в учебной конфигурации. Учетная запись Tekla Campus выступает в качестве лицензионного ключа для учебной конфигурации Tekla Structures: сертификат полномочий не требуется.
- Начиная учиться, пользуясь роликами и примерами на сайте Tekla Campus.

#### **Если вы администрируете Tekla Structures самостоятельно**

- Создайте для себя учетную запись Trimble Identity (см. раздел [Создание учетной записи Trimble Identity \(стр 14\)](#)), чтобы иметь доступ ко всем сервисам Tekla online services.
- Загрузите установочный пакет Tekla Structures, сервер лицензий и хотя бы одну из сред для Tekla Structures с сервиса [Tekla Downloads](#).
- Установите программное обеспечение сервера лицензий на свой компьютер и активируйте лицензию.
  1. [Установка сервера лицензий Tekla Structures \(стр 25\)](#)
  2. [Активация лицензий Tekla Structures \(стр 26\)](#)
  3. [Сохранение сертификата полномочий на лицензии Tekla Structures \(стр 25\)](#)
  4. [Подключение Tekla Structures к серверу лицензий \(стр 27\)](#)

- Установите программу Tekla Structures и хотя бы одну из сред для Tekla Structures на свой компьютер:

[Установка Tekla Structures \(стр 15\)](#)

### **Если вы администрируете Tekla Structures для других пользователей**

Общая процедура нового развертывания Tekla Structures может выглядеть, например, следующим образом:

- Установите сервер лицензий Tekla Structures.
- Установите Tekla Structures для собственного пользования и начните настраивать программу для нужд своей организации.
- Внедряйте Tekla Structures для пользователей в своей организации.
- Продолжайте заниматься настройкой программы для своей организации и внедряйте настроенные файлы заново, когда это необходимо.

Для начала работы ознакомьтесь с разделом Tekla Structures installation for administrators, где подробно рассматриваются все перечисленные выше пункты.

## **2.1 Создание учетной записи Trimble Identity**

Для загрузки Tekla Structures необходима учетная запись Trimble Identity.

Некоторые сервисы Tekla online services требуют, чтобы ваша учетная запись была связана с организацией, у которой есть действующий договор на техническое обслуживание с корпорацией Trimble. Если вы указаны в качестве контактного лица своей организации, корпорация Trimble автоматически создает для вас учетную запись или соединяет вашу существующую учетную запись Trimble Identity с вашей организацией. Контактное лицо имеет статус администратора, и именно ему предстоит добавить в организацию других пользователей, чтобы они могли пользоваться контентом и услугами, для которых требуется действующий договор на техническое обслуживание.

---

**ПРИМ.** Принадлежность к организации также влияет на доступ пользователей к хранимым в облаке данным вашей организации, например моделям Tekla Model Sharing.

---

Если вы являетесь контактным лицом, корпорация Trimble высылает вам по электронной почте приглашение присоединиться к группе вашей организации с просьбой ввести информацию для своего профиля, если у вас до сих пор не было учетной записи Trimble Identity. После этого вы будете отвечать за управление группой своей организации вместе с

другими администраторами, которых назначите. Дополнительные сведения см. в разделе [Управление учетными записями Trimble Identity и лицензиями на Tekla Model Sharing](#).

Если вы не являетесь контактным лицом, вы получите по электронной почте приглашение присоединиться к группе организации, когда вас пригласит администратор вашей организации. Вы также можете [создать новую учетную запись Trimble Identity](#).

При возникновении проблем с использованием учетной записи Trimble Identity в Tekla online services, см. советы по устранению неполадок [на этой странице](#).

## 2.2 Установка Tekla Structures

Установочные пакеты Tekla Structures доступны для загрузки на сервисе [Tekla Downloads](#). Помимо установки Tekla Structures, необходимо установить и настроить сервер лицензий Tekla Structures и активировать вашу лицензию на Tekla Structures.

Программа и среды Tekla Structures представляют собой отдельные установочные пакеты. Установочный пакет программы всегда содержит среду [пустой проект \(стр 34\)](#), куда входит универсальный контент. Другие среды Tekla Structures доступны в виде отдельных установочных файлов. Среды — это настройки и информация для конкретного региона или компании, предустановленные в Tekla Structures или определенные пользователем.

Сервер лицензий Tekla Structures можно установить на одном компьютере с программой и средами Tekla Structures. Также можно установить сервер лицензий на отдельном серверном компьютере, если в компании много пользователей Tekla Structures и много лицензий на Tekla Structures. Лицензии, которые вы можете использовать, и соответствующие им идентификаторы активации перечислены в сертификате полномочий, высланном вам по электронной почте.

В Tekla Structures используется система лицензирования FlexNet Publisher License Management (далее FlexNet). Для Tekla Structures Learning система лицензирования FlexNet не используется, поэтому инструкции по лицензированию FlexNet в этом случае не применимы. Дополнительные сведения о Tekla Structures см. на портале [Tekla Campus](#).

### Централизованная установка

Tekla Structures можно установить в корпоративной сети централизованным методом. Централизованная установка Tekla Structures в корпоративной сети большой компании экономит время, поскольку осуществляется в фоновом режиме без вмешательства отдельных пользователей.

## **Использование Tekla Structures с виртуализированными программами и настольными ПК**

Tekla Structures можно использовать с решениями для виртуализации приложения и настольного ПК Citrix. Tekla Structures устанавливается на сервере или виртуальной машине, запущенной на сервере. Использование ПО Tekla Structures с сервера создает для всех сотрудников, работающих с одним проектом, возможность применять одинаковые настройки среды.

### **Обновления в пределах версии: пакеты обновлений**

Пакеты обновления — это обновления версий, которые могут содержать новые функции, а также усовершенствования и исправления существующих функций.

Пакеты обновления доступны на сервисе [Tekla Downloads](#) всем клиентам с действующим договором на техническое обслуживание. Мы рекомендуем всем пользователям устанавливать последние пакеты обновления.

### **Заимствование лицензий с помощью License Borrow Tool**

Если вы хотите работать автономно и у вас на компьютере нет сервера лицензий Tekla Structures, вы можете [заимствовать активированную лицензию с сервера лицензий \(стр 28\)](#) с помощью Tekla Structures License Borrow Tool. Заимствованная лицензия передается с сервера лицензий на ваш компьютер. В течение периода заимствования она не будет доступна другим пользователям. Установочный пакет Tekla Structures License Borrow Tool можно загрузить с сервиса [Tekla Downloads](#).

### **Совместная работа над моделью Tekla Structures**

Многопользовательский режим позволяет нескольким пользователям одновременно иметь доступ к одной и той же модели. Многопользовательский режим подходит для локальных команд с проектами, где у членов команды может не быть подключения к Интернету. В многопользовательском режиме на серверном компьютере запускается многопользовательский сервер, на файловом сервере хранится многопользовательская основная модель, а на клиентских компьютерах запускается ПО Tekla Structures. Установочный пакет многопользовательского сервера Tekla Structures есть на сервисе [Tekla Downloads](#).

Для работы с многопользовательским сервером компании требуется несколько лицензий Tekla Structures.

Tekla Model Sharing также позволяет нескольким пользователям одновременно обращаться к одной и той же модели. Благодаря решению Tekla Model Sharing глобальная команда специалистов может эффективно работать над одной моделью вне зависимости от географического местонахождения членов команды и их часового пояса. Данные модели передаются и синхронизируются через Интернет и размещаются в



облачном хранилище Tekla Model Sharing. Также можно работать в автономном режиме. Для использования Tekla Model Sharing требуется лицензия.

## Расширения

Расширения — это приложения, разработанные с использованием Tekla Open API, или пользовательские компоненты. Расширения не входят в состав выпускаемых версий Tekla Structures. Расширения для Tekla Structures доступны на сервисе [Tekla Warehouse](#).

Расширения Tekla Structures, файлы которых имеют расширение `.tsep` (Tekla Structures Extension Package) импортировать в каталог **Приложения и компоненты** в Tekla Structures. Расширения устанавливаются после перезапуска Tekla Structures. Расширения Tekla Structures типа `.msi` необходимо устанавливать отдельно путем запуска установочного файла.

## Tekla User Assistance

Сервис [Tekla User Assistance](#) обеспечивает централизованный доступ ко всем справочным материалам и статьям, написанным специалистами службы поддержки. По умолчанию все справочные материалы опубликованы в Интернете. Для доступа к справочным материалам по Tekla Structures на сервисе Tekla User Assistance можно нажать клавишу F1 в Tekla Structures. Также можно пользоваться офлайн-справкой. Установочные пакеты офлайн-справки есть на сервисе [Tekla Downloads](#).

## См. также

[Предварительные условия для установки Tekla Structures \(стр 17\)](#)

[Папки установки Tekla Structures \(стр 18\)](#)

[Установка Tekla Structures \(стр 23\)](#)

## Предварительные условия для установки Tekla Structures

Для установки Tekla Structures требуется одна из следующих операционных систем: Windows 10, Windows 8.1 или Windows 7 SP1.

Установочный пакет Tekla Structures имеет 64-разрядную версию.

При установке программы Tekla Structures на компьютер автоматически устанавливаются следующие распространяемые пакеты Tekla Structures (если они или их более новые версии еще не присутствуют на компьютере):

- Microsoft.NET Framework 4.5.1
- Microsoft Visual C++ 2010 Redistributable (x64) 10.0.40219
- Microsoft Visual C++ 2010 Redistributable (x86) 10.0.40219

- Microsoft Visual C++ 2013 Redistributable (x64) 12.0.40649
- Microsoft Visual C++ 2013 Redistributable (x86) 12.0.40649
- Microsoft Visual C++ 2015 Redistributable (x64) 14.0.23026
- Microsoft Visual C++ 2015 Redistributable (x86) 14.0.23026

Кроме того, при установке ПО Tekla Structures автоматически устанавливаются следующие программы:

- TSEP File Dispatcher Launcher
- Служба Tekla Warehouse

Эти программы необходимы для правильной работы [Tekla Warehouse](#).

Офлайн-контент Tekla Warehouse в виде пакетов `.tsep` (Tekla Structures Extension Package) можно включить в установку программного обеспечения Tekla Structures. Если включить офлайн-контент, пакеты `.tsep` по умолчанию будут сохранены в папке `C:\ProgramData\Tekla Structures\2018\Extensions\To be installed`. Вы можете удалить ненужные пакеты `.tsep` из этой папки.

Установка пакетов `.tsep` происходит при первом запуске новой версии Tekla Structures. Содержимое пакетов `.tsep` по умолчанию устанавливается в папку `C:\ProgramData\Tekla\Tekla Warehouse`. Установка пакетов `.tsep` дает возможность использовать контент из Tekla Warehouse без подключения к Интернету.

Пакеты `.tsep` с офлайн-контентом из Tekla Warehouse доступны в коллекциях Tekla Structures на сервисе Tekla Warehouse. Если не включать офлайн-контент в установку Tekla Structures, его можно впоследствии загрузить с Tekla Warehouse.

Рекомендуемое аппаратное обеспечение описано в [рекомендациях по оборудованию для Tekla Structures 2018](#).

### **См. также**

[Установка Tekla Structures \(стр 23\)](#)

## **Папки установки Tekla Structures**

Папку установки программы Tekla Structures можно выбрать в мастере установки. По умолчанию программа устанавливается в папку `\Program Files\Tekla Structures\<версия>`.

При установке новой версии Tekla Structures, например 2018, убедитесь, что в папке установки нет никаких файлов из других версий Tekla

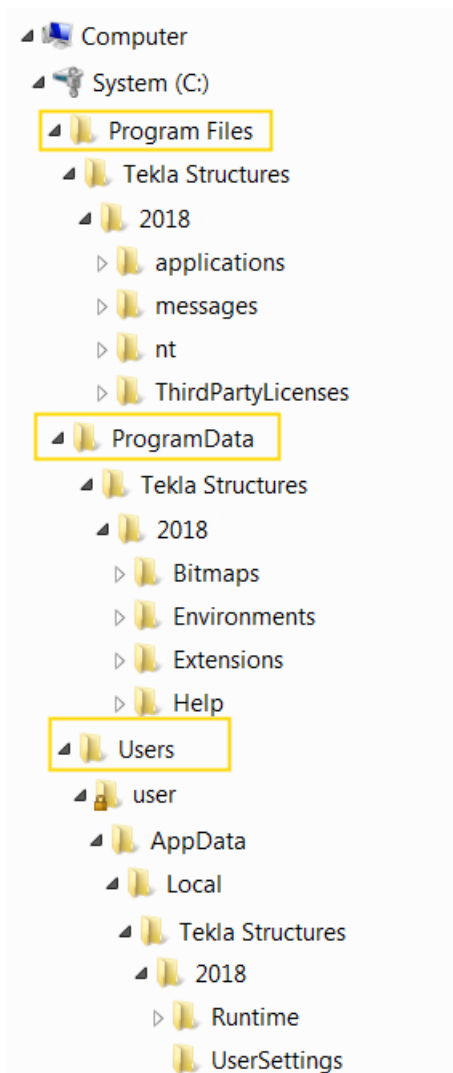
Structures. Это гарантирует, что вы получите все файлы, входящие в установочный пакет.

Обратите внимание, что когда вы устанавливаете пакет обновления и у вас уже установлена связанная версия Tekla Structures или предыдущий пакет обновления, выбрать папку установки нельзя. Пакет обновления будет установлен в ту же папку, что и связанная версия Tekla Structures или пакет обновления, которые вы обновляете. Папка установки будет содержать файлы из связанной версии Tekla Structures или предыдущего пакета обновления. Установщик нового пакета обновления автоматически удалит старые файлы, прежде чем копировать в папку новые файлы. Обратите внимание, что если в папке установки есть ваши собственные файлы, эти файлы останутся в папке, и никакие изменения в них внесены не будут.

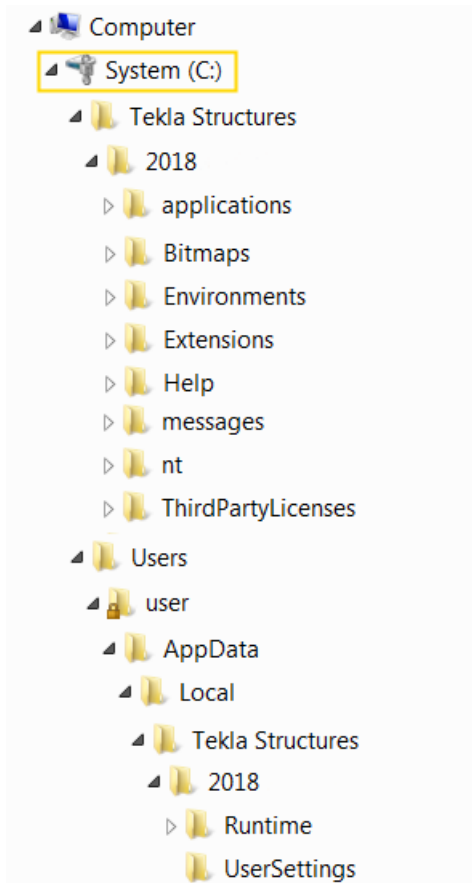
Расположение папки установки сред зависит от того, где установлена программа. Выбрать папку установки для сред в мастере установки нельзя. Например, если программа установлена в `\Program Files`, среды устанавливаются в `\ProgramData\Tekla Structures\<версия>\environments`.

После установки программы и сред можно проверить пути установки в **Панели управления Windows**.

На рисунке ниже показана создаваемая по умолчанию структура папок установки внутри папок `\Program Files` и `\Program Data`. Пользовательские настройки хранятся в папке `\Users`.



На рисунке ниже показана структура папок установки на диске C:\. Если программа Tekla Structures устанавливается на диске C:\, среды также устанавливаются на диск C:\ (там же сохраняются настройки пользователя).

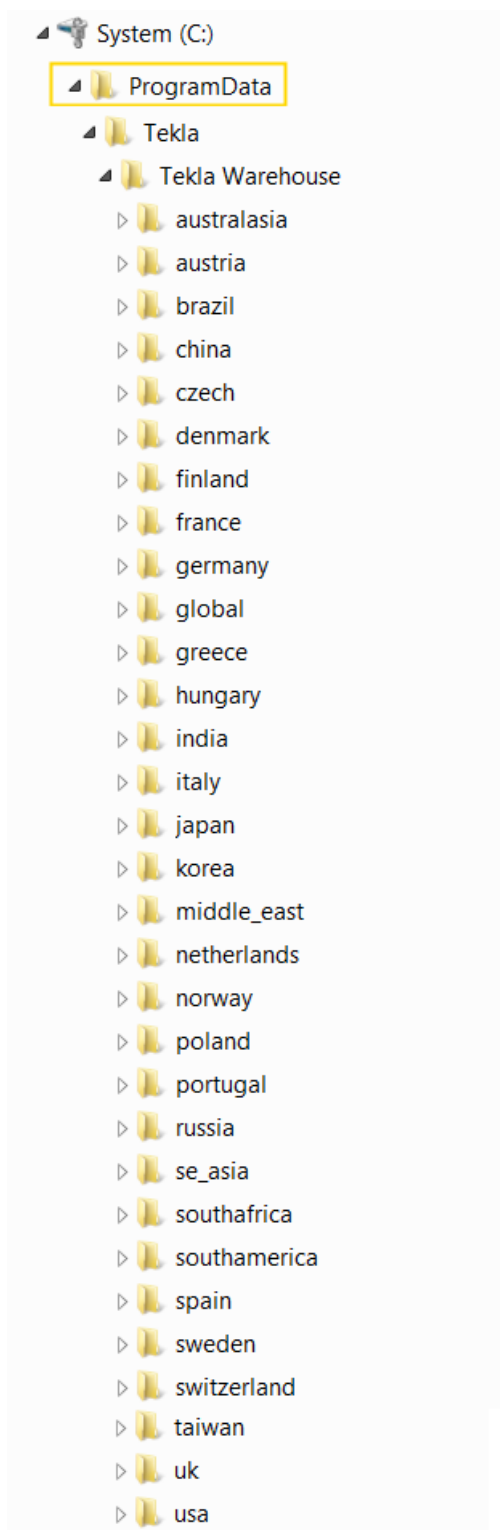


---

**ПРИМ.** Если вам необходимо установить Tekla Structures в папку с именем в кодировке, отличной от Юникода (например, на китайском, японском, корейском или русском языке), измените язык в расширенном параметре XS\_STD\_LOCALE и язык системы Windows в Панели управления на этот язык. Так Tekla Structures сможет работать нормально.

---

На рисунке ниже показана структура папок установки содержимого Tekla Warehouse в `C:\ProgramData\Tekla\Tekla Warehouse`.



### **См. также**

[Установка Tekla Structures \(стр 23\)](#)

## Установка Tekla Structures

Для работы с Tekla Structures необходимо установить программу Tekla Structures и среды Tekla Structures, которые вы планируете использовать.

Также у вас должен быть установлен сервер лицензий Tekla Structures — на вашем компьютере или на другом компьютере — и вы должны активировать свою лицензию на Tekla Structures.

---

**ПРИМ.** Для установки на компьютере программы Tekla Structures необходимо войти в систему как пользователь с правами администратора.

---

1. Установите программу Tekla Structures.
  - a. Загрузите установочный файл с [Tekla Downloads](#) на свой компьютер.
  - b. Дважды щелкните установочный файл, чтобы запустить установку.
  - c. Следуя инструкциям в мастере установки, выполните установку. Вы можете выбрать [папку установки \(стр 18\)](#) и папку модели.
2. Установите среды Tekla Structures.

Обратите внимание, что местоположение папки установки сред зависит от того, где установлена программа. Выбрать папку для установки сред в мастере установки нельзя.

  - a. Загрузите установочные файлы сред с [Tekla Downloads](#) на свой компьютер.

Обратите внимание, что вы можете позднее установить столько сред для используемой версии Tekla Structures, сколько вам понадобится.
  - b. Дважды щелкните установочный файл, чтобы запустить установку.
  - c. Следуя инструкциям в мастере установки, выполните установку.

### См. также

[Предварительные условия для установки Tekla Structures \(стр 17\)](#)

[Папки установки Tekla Structures \(стр 18\)](#)

[Параметры Tekla Structures в реестре Windows \(стр 23\)](#)

### ***Параметры Tekla Structures в реестре Windows***

Реестр Windows — это иерархическая база данных в Microsoft Windows, в которой хранятся параметры конфигурации установленного

программного обеспечения. Параметры реестра используются во время сеансов работы с Tekla Structures и во время установки Tekla Structures.

---

**ВНИМАНИЕ** Не изменяйте параметры реестра. Изменение этих параметров может привести к сбою операционной системы. Просмотреть параметры реестра можно с помощью Редактора реестра.

---

### Параметры пользователя

Некоторые пользовательские настройки Tekla Structures (например, общие параметры, местоположения и размеры диалоговых окон) сохраняются в реестре. Настройки сохраняются в разделе реестра, имя которого соответствует номеру версии Tekla Structures в ветви реестра `HKEY_CURRENT_USER\Software\Trimble\<ВЕРСИЯ>`.

При первом открытии Tekla Structures после установки используются жестко закодированные параметры по умолчанию. При изменении какого-либо параметра во время сеанса Tekla Structures программа Tekla Structures сохраняет это изменение в течение сеанса или при выходе из Tekla Structures. При последующем открытии Tekla Structures используется измененный параметр.

При обновлении Tekla Structures до более новой версии можно пользоваться мастером переноса свойства для копирования измененных параметров.

### Параметры установки

Установленный экземпляр программы Tekla Structures сохраняет информацию в раздел реестра `HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Tekla\Structures\<ВЕРСИЯ>`.

### См. также

[Установка Tekla Structures \(стр 15\)](#)

## 2.3 Начало использования лицензий Tekla Structures

Чтобы начать работать с сервером лицензий Tekla Structures, следуйте описанной ниже процедуре.

1. [Установка сервера лицензий Tekla Structures \(стр 25\)](#)
2. [Сохранение сертификата полномочий на лицензии Tekla Structures \(стр 25\)](#)
3. [Активация лицензий Tekla Structures \(стр 26\)](#)
4. [Подключение Tekla Structures к серверу лицензий \(стр 27\)](#)



---

**ПРИМ.** При настройке системы лицензирования Tekla Structures может также понадобиться настроить параметры брандмауэра, чтобы дать Tekla Structures возможность подключаться к серверу лицензий. Дополнительные сведения о настройке брандмауэра см. в разделе [Allowing Tekla Structures license server to operate through Windows Firewall...](#)

При возникновении проблем см. дополнительные сведения в разделе [Troubleshoot Tekla Structures licensing](#).

---

## Установка сервера лицензий Tekla Structures

Установите сервер лицензий Tekla Structures. Это этап 1 процедуры [Начало использования лицензий Tekla Structures \(стр 24\)](#).

Если используются другие службы лицензирования FlexNet, перед установкой сервера лицензий Tekla Structures их необходимо остановить. По завершении установки сервера лицензий Tekla Structures другие службы лицензирования можно будет запустить.

Чтобы установить сервер лицензий, выполните следующие действия.

1. Зайдите на сервис [Tekla Downloads](#) и загрузите последний установочный пакет сервера лицензий Tekla Structures. О том, какую версию сервера лицензий использовать, см. в разделе [Which license server version to use](#).
2. Для стандартной установки выберите **Автоматически** и выполните установку.

Сервер лицензий Tekla Structures установлен.

При автоматической установке сервера лицензий сервер автоматически получает адрес `27007@имя_узла`, где `27007` — это порт, а `имя_узла` — имя компьютера.

Автоматическая установка — это рекомендуемый вариант. Использовать тип установки **Вручную** следует только при условии, что вы опытный пользователь систем лицензирования FlexNet или Flexlm и вам нужно изменить какой-либо из стандартных параметров, — например, порт TCP/IP. Дополнительные сведения см. в разделе [Installing Tekla Structures license service - manual installation](#).

## Сохранение сертификата полномочий на лицензии Tekla Structures

Сохраните свой сертификат полномочий на лицензии. Это этап 2 процедуры [Начало использования лицензий Tekla Structures \(стр 24\)](#).

Перед передачей лицензионных прав с сервера активации лицензий в Trimble Solutions на ваш сервер лицензий вам необходимо сохранить сертификат полномочий, который высылается по электронной почте тому человеку в вашей организации, который совершил покупку лицензий, или человеку, указанному в качестве контактного лица.

Чтобы сохранить сертификат полномочий на лицензии, выполните следующие действия.

1. В приложении для работы с электронной почтой откройте сообщение, содержащее сертификат полномочий.
2. Загрузите файл сертификата полномочий `EntitlementCertificate.html` в папку `..\TeklaStructures\License\Server`.

В сертификате полномочий указаны конфигурации, количество и идентификаторы активации ваших лицензий Tekla Structures. Сертификаты полномочий не привязаны к конкретному компьютеру. Это значит, что можно активировать лицензии из нескольких сертификатов полномочий на одном сервере лицензий, а также активировать лицензии из одного сертификата полномочий (содержащего несколько лицензий) на нескольких серверах лицензий.

## Активация лицензий Tekla Structures

Активируйте свои лицензии Tekla Structures. Это этап 3 процедуры [Начало использования лицензий Tekla Structures \(стр 24\)](#).

Для работы с Tekla Structures необходимо активировать лицензии на сервере лицензий. При активации лицензий и уведомлении об этом сервера лицензионные права передаются с сервера активации Trimble Solutions на ваш сервер лицензирования. Для активации лицензий используется программа **Tekla Structures License Administration Tool**.

---

**ПРИМ.** Не используйте функцию автоматического уведомления сервера лицензий, если у вас используется другое средство управления лицензиями и сервером лицензий FlexNet, например FlexNet Manager. О том, как уведомлять сервер вручную, см. в разделе [Activating Tekla Structures licensing using manual server notification](#).

---

Чтобы активировать лицензии и уведомить сервер лицензий об изменениях в лицензиях, выполните следующие действия.

1. Выберите **Tekla Structures Licensing --> Tekla Structures License Administration Tool** в меню **Пуск** или через начальный экран, в зависимости от используемой операционной системы Windows.
2. Включите функцию автоматического уведомления сервера лицензий, нажав кнопку **Уведомлять сервер**.
3. Вы сохранили свой сертификат полномочий в папке `.. \TeklaStructures\License\Server`, поэтому в области **Подписанные лицензии** должны быть перечислены ваши лицензии. Если их нет, нажмите кнопку **Открыть**, выберите файл `EntitlementCertificate.html` и снова нажмите кнопку **Открыть**.
4. Выберите количество лицензий для активации.
5. Нажмите кнопку **Активировать**.  
Сервер лицензий связывается с сервером активации в Trimble Solutions. Активированные лицензии отображаются в области **Активировать лицензии**.

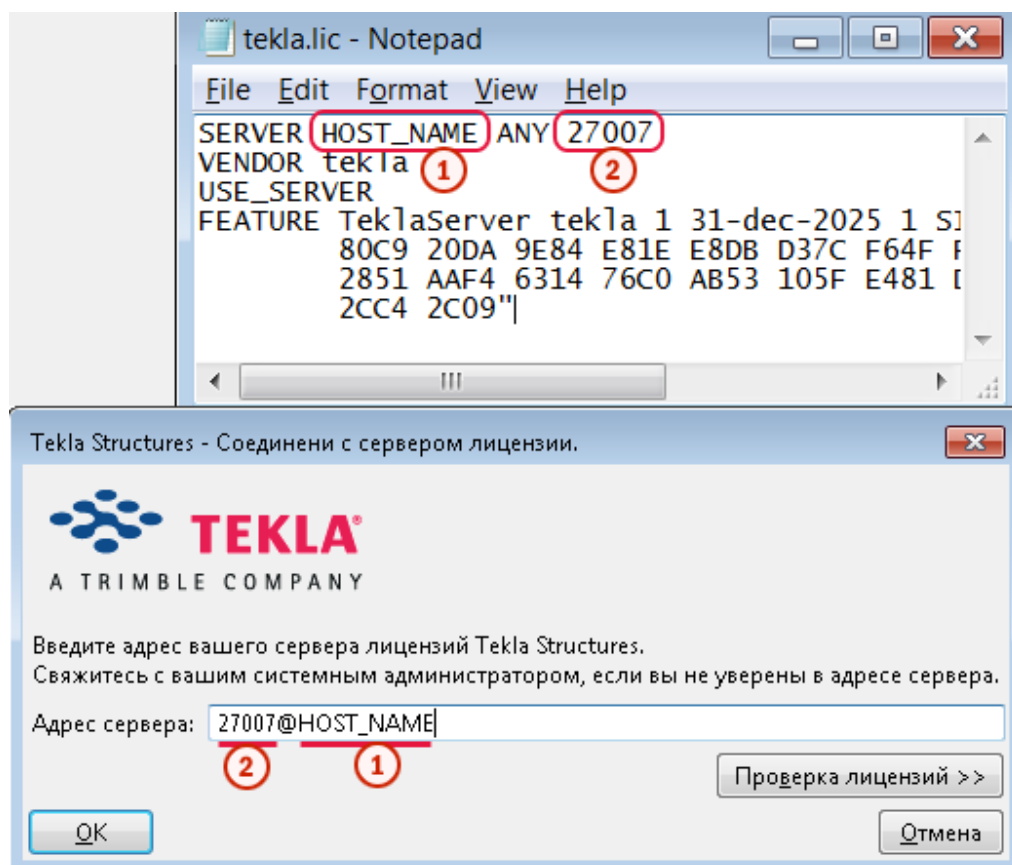
Следующий шаг — подключить Tekla Structures к серверу лицензий при первом запуске Tekla Structures.

## Подключение Tekla Structures к серверу лицензий

Подключить Tekla Structures к серверу лицензий. Это этап 4 процедуры [Начало использования лицензий Tekla Structures \(стр 24\)](#).

Чтобы подключить Tekla Structures к серверу лицензий при первом запуске Tekla Structures, выполните следующие действия.

1. Запустите Tekla Structures.
2. Чтобы подключить Tekla Structures к серверу лицензий, введите в поле **Соединение с сервером лицензий** сочетание порта и имени узла: `port@hostname`, например `27007@HOST_NAME`.  
Имя узла и порт должны соответствовать имени узла и порту, указанным в файле `tekla.lic`, который находится в папке `.. \TeklaStructures\License\Server` на серверном компьютере. Администратор сервера лицензий должен сообщить пользователям имя сервера лицензий и номер порта.



1. узел

2. порт

При наличии нескольких серверов лицензий с активированными лицензиями в диалоговом окне **Соединение с сервером лицензий** можно указать основной и второстепенный сервер, разделив их точкой с запятой следующим образом:

27007@HOST\_NAME\_1;27007@HOST\_NAME\_2

3. Нажмите **ОК**, чтобы запустить Tekla Structures.

## 2.4 Заимствование лицензий для автономной работы с Tekla Structures

Если вам требуется работать в автономном режиме (т. е. без подключения к сети) и на вашем компьютере не установлен сервер лицензий, вы можете заимствовать с сервера лицензий активированную лицензию. Заимствованная лицензия передается с сервера лицензий на ваш

компьютер, поэтому другим пользователям в период заимствования она будет недоступна.

Для заимствования лицензий следуйте описанной ниже процедуре.

1. [Установка и настройка Tekla Structures License Borrow Tool для заимствования лицензий \(стр 29\)](#)
2. [Заимствование лицензии Tekla Structures \(стр 30\)](#)
3. [Возврат заимствованной лицензии Tekla Structures \(стр 30\)](#)

## Установка и настройка Tekla Structures License Borrow Tool для заимствования лицензий

Чтобы настроить **Tekla Structures License Borrow Tool**, установите **Tekla Structures License Borrow Tool**, подключите Tekla Structures к серверу лицензий и откройте файл идентификаторов продукта, содержащий все конфигурации Tekla Structures и их идентификаторы продукта. Можно использовать стандартный файл идентификаторов продукта (`standard.tpi`) или попросить администратора отправить вам новый, настроенный файл идентификаторов продукта, содержащий только конфигурации, которые вы можете использовать. Это этап 1 процедуры [Заимствование лицензий для автономной работы с Tekla Structures \(стр 28\)](#).

Чтобы установить и настроить **Tekla Structures License Borrow Tool**, выполните следующие действия.

1. Загрузите и установите последнюю версию **Tekla Structures License Borrow Tool** с сервиса [Tekla Downloads](#).  
Установочный пакет также есть на установочном DVD-диске Tekla Structures.
2. Выберите **Tekla Structures License Borrow --> Tekla Structures License Borrow Tool** в меню **Пуск** или через начальный экран, в зависимости от используемой операционной системы Windows.
3. В диалоговом окне **Заимствовать с сервера лицензий** ведите номер порта и имя узла (имя компьютера) сервера лицензий в поле **Сервер** в формате `порт@узел`, например: `27007@HOST_NAME`.  
Необходимо вводить в точности те же порт и имя хоста, что и в диалоговом окне **Соединение с сервером лицензий** при запуске Tekla Structures.
4. Нажмите кнопку **ОК**.
5. Нажмите кнопку **Открыть** в **Tekla Structures License Borrow Tool**.

6. Выберите файл идентификаторов продукта и нажмите кнопку **Открыть**.

Список лицензий в **Tekla Structures License Borrow Tool** обновляется. Теперь вы можете заимствовать лицензии.

## Заимствование лицензии Tekla Structures

Заимствуйте лицензию с сервера лицензий Tekla Structures. Это этап 2 процедуры [Заимствование лицензий для автономной работы с Tekla Structures \(стр 28\)](#).

Чтобы заимствовать лицензию с сервера лицензий, выполните следующие действия.

1. В **Tekla Structures License Borrow Tool** в области **Продукты** щелкните поле **Заимствовать до** и выберите дату окончания срока заимствования из календаря.  
Максимальный срок заимствования составляет один месяц.
2. Нажмите кнопку **Заимствовать**.  
В диалоговом окне отображается ход заимствования. После успешного заимствования лицензия появляется в области **Заимствованные лицензии**.
3. Отключите свой компьютер от сервера лицензий и запустите Tekla Structures с заимствованной лицензией, чтобы убедиться, что заимствование прошло успешно.

## Возврат заимствованной лицензии Tekla Structures

Когда заимствованная лицензия вам больше не нужна, верните ее на сервер. Это этап 3 процедуры [Заимствование лицензий для автономной работы с Tekla Structures \(стр 28\)](#).

Заимствованная лицензия автоматически становится доступной на сервере лицензий на следующий день после даты окончания срока заимствования. Тем не менее, область **Заимствованные лицензии** в **Tekla Structures License Borrow Tool** не будет обновлена, прежде чем лицензия с истекшим сроком заимствования не будет возвращена на сервер. Вернуть заимствованную лицензию можно в любой момент.

Чтобы вернуть заимствованную лицензию, выполните следующие действия.

1. Подключите компьютер к сети, по которой можно соединиться с сервером лицензий.

2. Закройте Tekla Structures.
3. Выберите **Tekla Structures License Borrow** --> **Tekla Structures License Borrow Tool** в меню **Пуск** или через начальный экран, в зависимости от используемой операционной системы Windows.
4. Установите флажок **Возврат** в области **Заимствованные лицензии**, чтобы выбрать лицензию для возврата.
5. Нажмите кнопку **Возврат**.

После успешного возврата область **Заимствованные лицензии** обновляется.

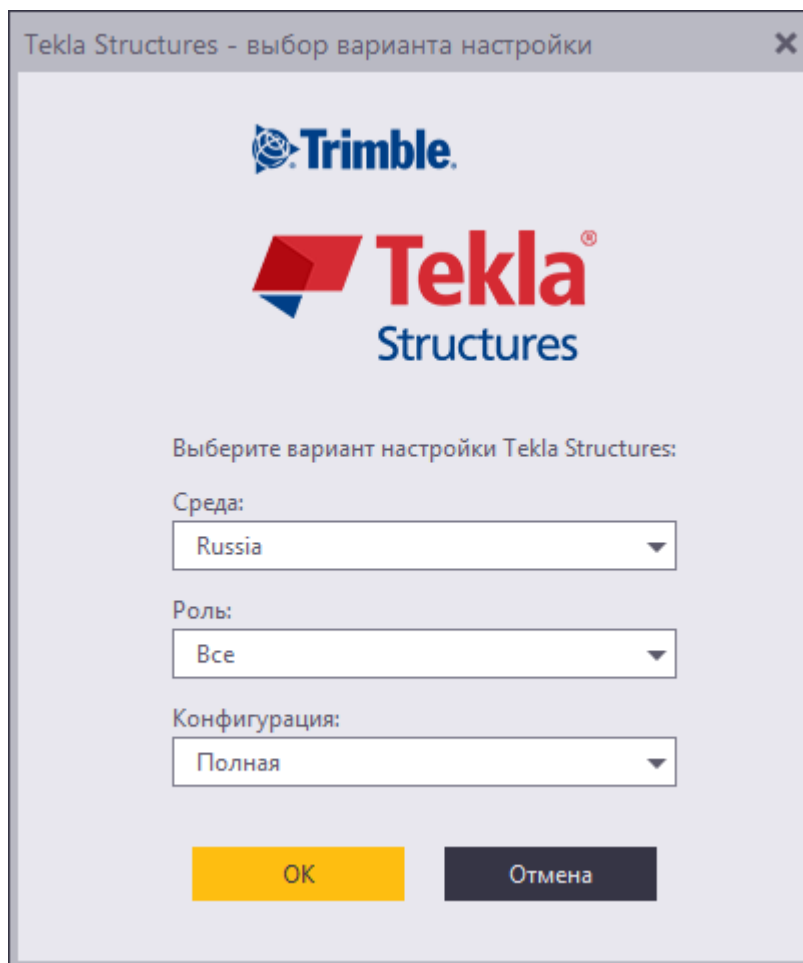
# 3 Запуск Tekla Structures

При запуске Tekla Structures предлагается выбрать вариант настройки Tekla Structures. Вариант настройки — это сочетание среды, роли и конфигурации.

- Под *средой* понимаются зависящие от региона настройки и сведения. Среда определяет доступные для использования профили, марки материалов, значения по умолчанию, соединения, мастера, переменные, отчеты и шаблоны.
  - *Роль* — это профиль группы пользователей, который ограничивает доступность файлов и настроек в среде. Для каждой роли предусмотрен свой вариант настройки пользовательского интерфейса.
  - *Конфигурация* состоит из набора функций, с которыми имеет право работать пользователь в соответствии с лицензионным соглашением. Каждая из конфигураций предназначена для определенной группы пользователей, т. е. различных специалистов строительной отрасли.
1. Запустите Tekla Structures, выбрав программу в меню «Пуск» Windows или дважды щелкнув ее значок на рабочем столе.



Появится диалоговое окно **Tekla Structures - выбор варианта настройки**.



2. Выберите среду.

Если найти требуемую среду в списке не удастся, см. раздел [Установка Tekla Structures \(стр 23\)](#).

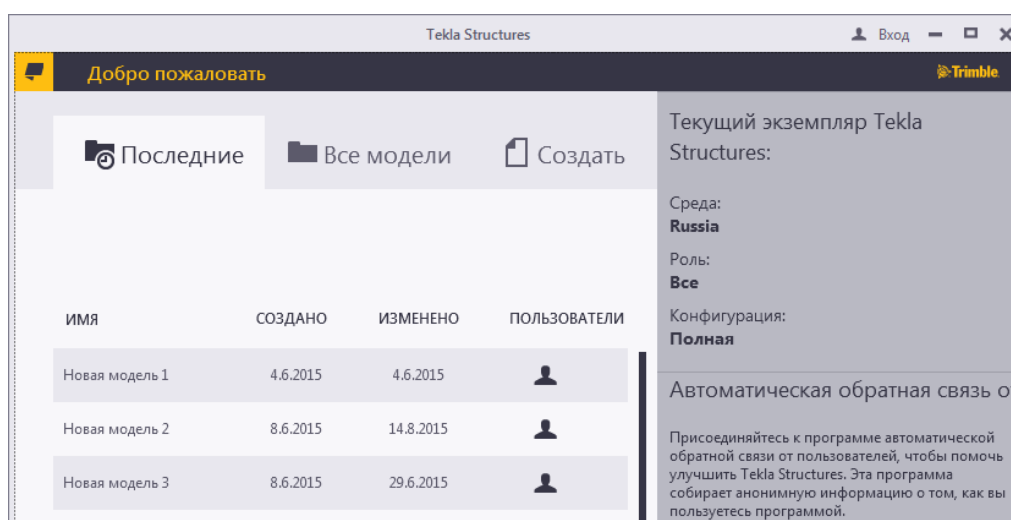
Можно также выбрать [blank project \(стр 34\)](#) для создания модели, содержащей универсальный контент, например параметрические профили.

3. Выберите роль.

Набор доступных ролей зависит от используемой среды, обычно доступны следующие роли:

- Все (сочетание всех ролей)
- Concrete Contractor (подрядчик по бетонным работам)
- Construction Management (управление строительством)
- Engineer (инженер)
- Precast Concrete Detailer (деталировщик сборного железобетона)

- Rebar Detailer (деталировщик арматуры)
  - Steel Detailer (деталировщик металлоконструкций)
4. Выберите конфигурацию.
- Используемая вами конфигурация может содержать не все функции, описанные в руководствах пользователя Tekla Structures. Дополнительные сведения о функциях, доступных в каждой конфигурации, см. в разделе [Конфигурации Tekla Structures \(стр 5\)](#).
5. Нажмите кнопку **ОК**.
- Появится страница **Добро пожаловать**.



6. Выберите, что нужно сделать:
- На вкладке **Последние** можно открыть одну из недавно использовавшихся моделей.
  - На вкладке **Все модели** можно [открыть любую существующую модель \(стр 39\)](#).
  - На вкладке **Создать** можно [создать новую модель \(стр 40\)](#).

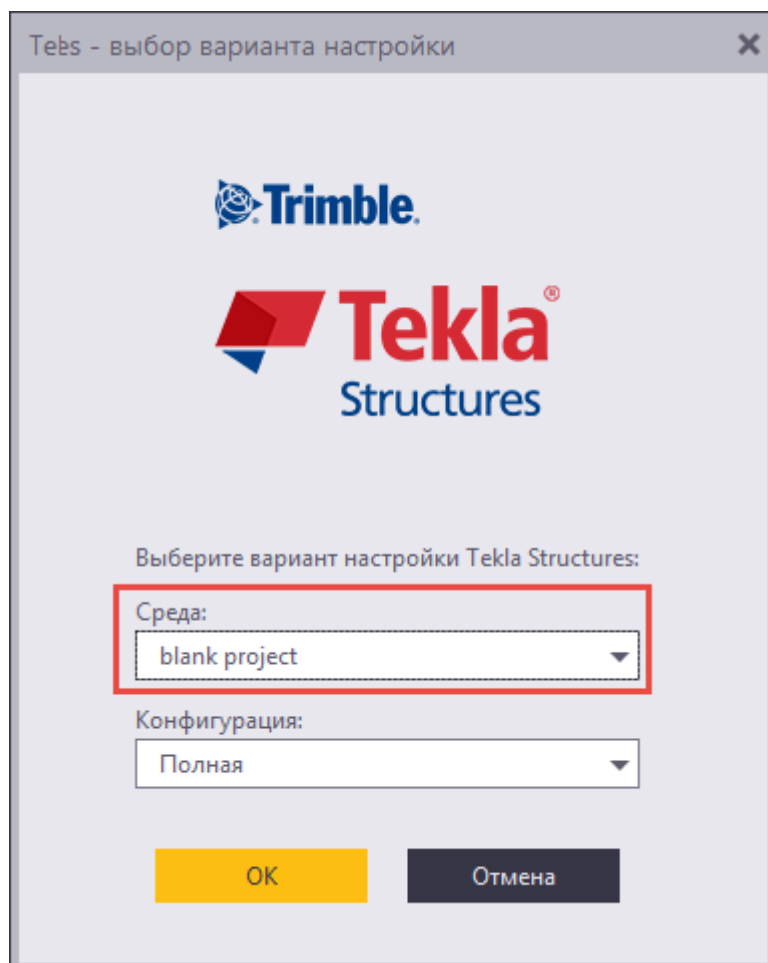
#### См. также

[Проверка или изменение настройки Tekla Structures \(стр 35\)](#)

## 3.1 Что такое пустой проект

Пустой проект — это среда Tekla Structures, которая включает в себя только универсальное содержимое, такое как параметрические профили и неопределенные материалы. Его можно использовать для группирования настроек, инструментов и информации для конкретного

региона, компании или проекта. Пустой проект всегда входит в установку Tekla Structures.



### Загрузка и установка содержимого

Для загрузки или установки содержимого в пустой проект можно пользоваться Tekla Warehouse. Например, вы можете загружать из Tekla Warehouse профили, марки материалов, болты, арматуру, компоненты, приложения и шаблоны из всех коллекций, соответствующих различным средам или фирмам-изготовителям, и составлять из них сочетания под свои нужды.

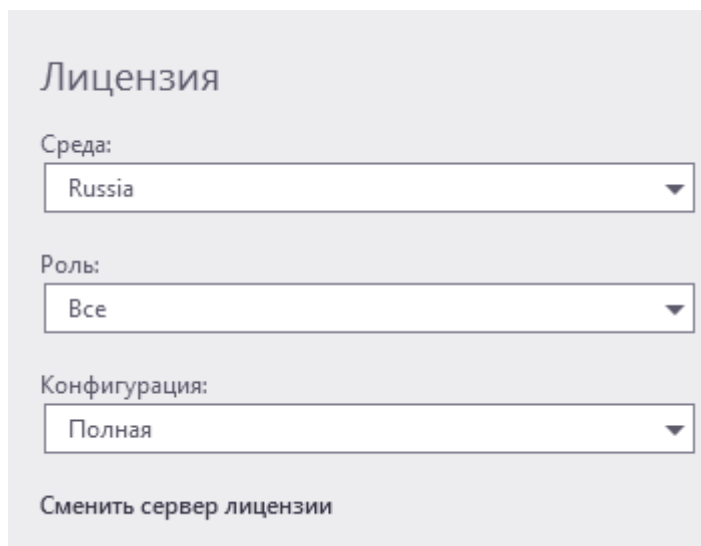
Загружать и устанавливать содержимое из Tekla Warehouse можно и до начала, и в ходе работы над проектом. Перед началом работы над проектом можно установить содержимое в папки проекта и компании. Во время работы над проектом можно устанавливать содержимое в папку модели.

## 3.2 Проверка или изменение настройки Tekla Structures

Проверить текущую настройку Tekla Structures (среда, роль и конфигурация) можно в любой момент, не закрывая модель.

1. В меню **Файл** выберите **Настройки** и прокрутите вниз до раздела **Лицензия**.

Отобразится текущая настройка.



The screenshot shows a dialog box titled "Лицензия" (License). It contains three dropdown menus: "Среда:" (Environment) with "Russia" selected, "Роль:" (Role) with "Все" (All) selected, and "Конфигурация:" (Configuration) with "Полная" (Full) selected. At the bottom, there is a button labeled "Сменить сервер лицензии" (Change license server).

2. При необходимости измените настройку.

После внесения изменений может потребоваться перезапустить Tekla Structures.

## 3.3 Участие в программе автоматической обратной связи от пользователей и выход из нее

Чтобы способствовать усовершенствованию ПО Tekla Structures, присоединитесь к программе автоматической обратной связи от пользователей. Мы собираем анонимную информацию об использовании программного обеспечения — таким образом участники вносят вклад в дальнейшее усовершенствование ПО Tekla Structures.

Программа отслеживает примеры и тенденции работы с командами и инструментами в ПО. Данные собираются автоматически во время использования Tekla Structures. Можно просмотреть собранные данные в файле журнала. Ваша конфиденциальность является приоритетной задачей. Полученная информация не используется для идентификации

ваших персональных данных, а объединяется с данными других пользователей для проведения статистического анализа.

1. В меню **Файл** нажмите **Настройки** и прокрутите страницу до области **Автоматическая обратная связь от пользователей**.
2. Выберите один из параметров:
  - **Да, я хочу участвовать в программе** — вы соглашаетесь участвовать в анонимном сборе данных.
  - **Нет, я не хочу участвовать в программе** — вы не соглашаетесь участвовать в анонимном сборе данных.
3. Чтобы просмотреть собранные данные, перейдите по ссылке **активировать программу на некоторое время**.

Вы можете **активировать программу на некоторое время** и просмотреть данные, которые она собрала.

В Tekla Structures доступен файл UserFeedbackLog.txt.

4. Оставить отзыв или задать вопрос касательно программы можно по адресу электронной почты `tekla.usability@trimble.com`.

# 4 Открытие, создание и сохранение 3D-моделей

С помощью Tekla Structures можно создавать насыщенные информацией 3D-модели любых конструкций из разнообразных материалов. Модель содержит всю информацию, необходимую для изготовления и монтажа конструкции: геометрию и размеры деталей, профили, материалы и т. д.

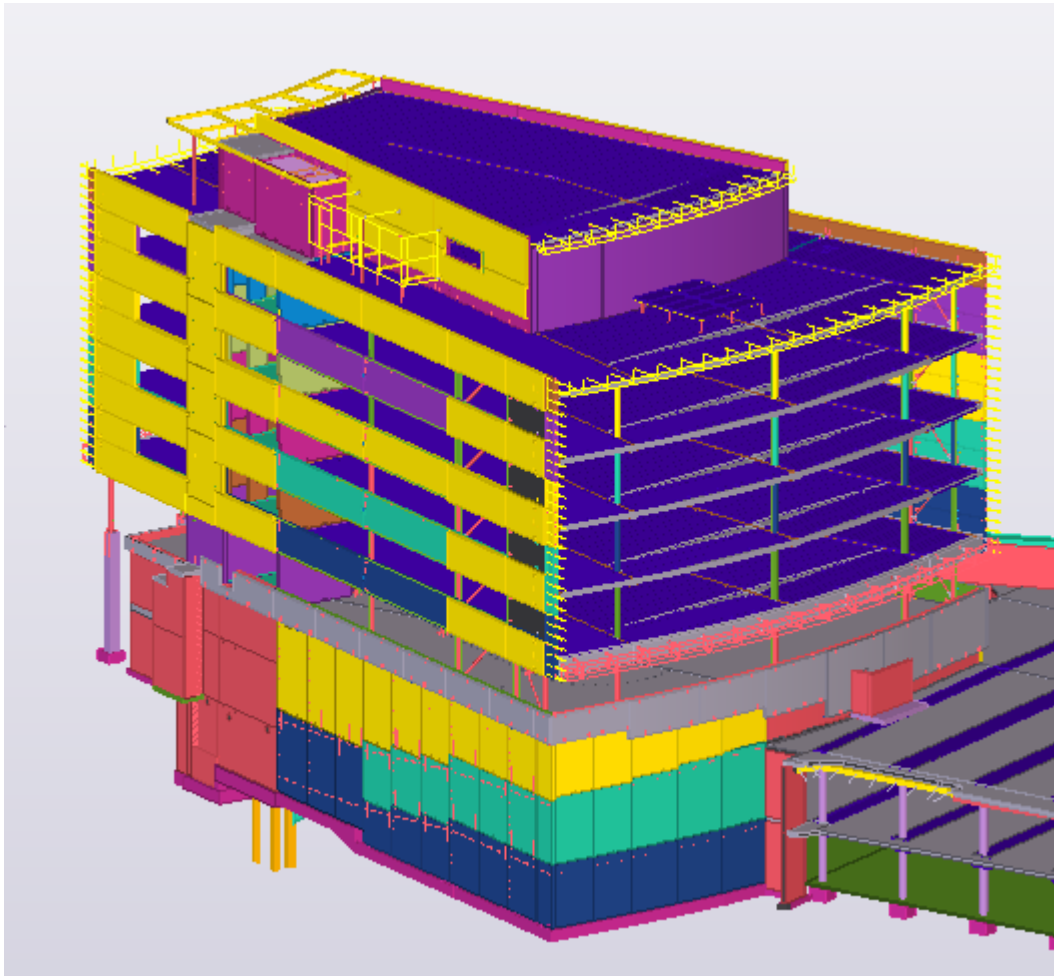
- [Открытие модели \(стр 39\)](#)
- [Создание новой модели \(стр 40\)](#)
- [Сохранение модели \(стр 45\)](#)

## **Выходные данные, получаемые из модели**

3D-модель является единственным источником информации для чертежей и других выходных данных, таких как отчеты и файлы данных ЧПУ. Благодаря этому информация в чертежах и отчетах всегда остается актуальной: они реагируют на изменения, вносимые в модель.

## **Совместная работа**

Для организации коллективной работы над моделью предусмотрены многопользовательский режим и сервис Tekla Model Sharing.



## 4.1 Открытие модели

Одновременно может быть открыта только одна модель. Если при открытии модели у вас уже открыта другая модель, Tekla Structures предложит сохранить первую модель.

1. В меню **Файл** выберите **Открыть**.
  - Чтобы открыть недавно использовавшуюся модель, выберите **Последние**.
  - Чтобы открыть любую существующую модель, выберите **Все модели**.

Для поиска моделей в других папках нажмите кнопку **Обзор**.

- Чтобы открыть модель, используемую совместно с другими пользователями через Tekla Model Sharing, выберите **Просмотреть общие модели**.

Для сортировки моделей по имени, дате или типу нажимайте заголовки соответствующих столбцов.

Если модели отсортированы в алфавитном порядке по именам, выбрать модель можно с клавиатуры. Например, если ввести букву N, Tekla Structures выберет первую модель, имя которой начинается с буквы N.

2. Нажмите кнопку **Открыть**.

Если в модели нет открытых видов, Tekla Structures предложит выбрать вид.

### **См. также**

[Создание новой модели \(стр 40\)](#)

[Создание изображения-эскиза модели \(стр 41\)](#)

## **4.2 Создание новой модели**

Для каждого проекта в Tekla Structures необходимо создавать отдельную модель. Каждая модель хранится в отдельной папке внутри папки TeklaStructuresModels.

1. В меню **Файл** выберите **Создать**.

2. В поле **Имя** введите имя для новой модели.

В именах моделей нельзя использовать специальные символы (/ \ ; : | ). Рекомендуется сразу присваивать модели постоянное имя. Имя модели можно впоследствии изменить, но это потребует переименования нескольких файлов.

3. Укажите, где будет сохранена новая модель.

По умолчанию модель сохраняется в папке TeklaStructuresModels, созданной в процессе установки. Можно выбрать другую папку, нажав кнопку **Обзор**. Также можно выбрать ранее использовавшуюся папку из списка **Сохранить в**.

4. Если вы хотите использовать шаблон модели, выберите его.

5. В области **Тип** укажите, как запустить Tekla Structures: в однопользовательском режиме или многопользовательском.

- Однопользовательская: с моделью одновременно будет работать только один пользователь.
- Многопользовательская: модель хранится на сервере, и с ней могут одновременно работать несколько пользователей. Введите имя сервера в поле **Сервер**.



6. Нажмите кнопку **Создать**.

Tekla Structures создает модель и открывает вид модели, предусмотренный по умолчанию. Содержимое вида модели может различаться в зависимости от шаблона модели, выбранного на шаге 4.

**См. также**

[Создание изображения-эскиза модели \(стр 41\)](#)

[Редактирование свойств проекта \(стр 42\)](#)

## 4.3 Создание изображения-эскиза модели

К модели можно добавить изображение-эскиз, чтобы вам легче было узнать свой проект, даже если вы не помните его точного имени. Эскиз отображается, когда вы просматриваете в папках существующие модели.

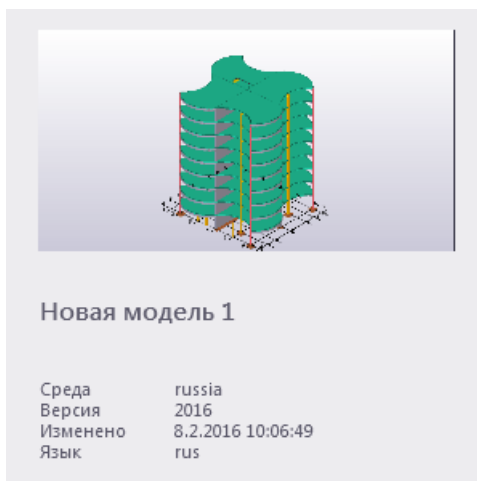
1. На вкладке **Вид** выберите  **Снимок экрана --> Эскиз проекта** .

2. Выберите вид.

Tekla Structures создает изображение и сохраняет его в папке модели с именем `thumbnail.png`.

3. Чтобы проверить, как выглядит эскиз, в меню **Файл** выберите **Открыть** и выберите модель, для которой вы создали эскиз.

Изображение отображается рядом с именем модели. Например:



4. Если вам нравится получившееся изображение-эскиз, можно повторить шаги 1–2 сколько угодно раз.

Например, можно увеличить или уменьшить масштаб модели, чтобы откорректировать изображение. При создании нового эскиза Tekla Structures заменяет существующее изображение-эскиз новым.


---

**СОВЕТ** Также, если требуется использовать пользовательское изображение, его можно добавить непосредственно в папку модели с именем `thumbnail.png`. Предпочтительный размер изображения: 120 x 74 пикселя.

---

## 4.4 Редактирование свойств проекта

Информация о проекте, например его номер и название, понадобится вам в ходе работы над проектом не один раз. Обновляйте свойства о проекте в начале работы над каждым проектом, чтобы в отчетах и чертежах автоматически отображалась правильная информация. Все поля являются необязательными.

1. В меню **Файл** выберите **Свойства проекта**.
2. Нажмите кнопку  **Изменить**.
3. В поле **Описание** введите описание для упрощения идентификации модели при следующем ее открытии.
4. Если требуется использовать другую систему координат для взаимодействия с другими системами и совместной работы, нажмите кнопку **Базовые точки**, чтобы определить новую базовую точку.  
После определения базовой точки ее можно выбрать из списка **Местоположение по**.
5. Отредактируйте другие свойства проекта.
6. Чтобы задать пользовательские атрибуты для проекта, нажмите кнопку **Пользовательские атрибуты**.

По умолчанию можно определить следующие атрибуты:

- примечание к проекту;
- пользовательские поля;
- класс исполнения;
- атрибуты экспорта в формат IFC;
- геокоординаты;
- атрибуты состояния;

- местоположение завода Unitechnic.

Доступность определенных пользователем атрибутов зависит от [среды \(стр 32\)](#).

7. Нажмите кнопку **Применить**, чтобы сохранить изменения.

На чертежах и в отчетах теперь будут отображаться обновленные свойства проекта.

### **Отображение информации о проекте в шаблонах и отчетах**

Поля на изображении внизу относятся к атрибутам шаблона, который можно использовать при создании собственных отчетов и шаблонов. Чтобы отобразить сведения о проекте, добавьте соответствующие атрибуты в шаблоны и отчеты.

**Общие**

Номер проекта	<input type="text" value="1"/>	1
Имя	<input type="text" value="Trimble Solutions Corporation"/>	2
Строитель	<input type="text"/>	3
Объект	<input type="text"/>	4
Адрес	<input type="text"/>	5
Разработчик	<input type="text"/>	6
Дата начала	<input type="text" value="31"/>	7
Дата окончания	<input type="text" value="31"/>	8
Информация 1	<input type="text"/>	9
Информация 2	<input type="text"/>	
Местоположение по	<input type="text" value="Начало координат мод"/> <input type="button" value="..."/>	

Описание

Базовые точки

- (1) NUMBER#2
- (2) NAME
- (3) BUILDER
- (4) OBJECT
- (5) ADDRESS
- (6) DESIGNER
- (7) DATE\_START

(8) DATE\_END

(9) INFO1, INFO2

## 4.5 Сохранение модели

Модель рекомендуется регулярно сохранять во избежание потери внесенных изменений. Кроме того, Tekla Structures автоматически сохраняет результаты вашей работы через определенные интервалы времени.


---

**ПРИМ.** Версии Tekla Structures не обладают обратной совместимостью. После сохранения модели ее нельзя будет открыть в более старых версиях Tekla Structures из-за различий в базах данных.

---

### Сохранение текущей модели

Чтобы сохранить изменения в файл текущей модели, выполните одно из следующих действий:

- В левом верхнем углу экрана щелкните значок **Сохранить** .
- В меню **Файл** выберите **Сохранить как --> Сохранить**.
- Нажмите **Ctrl+S**.

### Сохранение копии с другим именем или в другом месте

Можно создать копию модели, сохранив ее с другим именем или в другой папке. Первоначальная версия модели остается неизменной.

---

**ПРИМ.** При сохранении модели с новым именем все GUID (глобальные уникальные идентификаторы) объектов сохраненной модели изменяются и будут отличаться от идентификаторов объектов исходной модели. Это означает, что сохраненная модель никак не связана с исходной моделью, и сохраненную модель нельзя использовать в качестве резервной копии.

---

1. В меню **Файл** выберите **Сохранить как --> Сохранить как**.
2. Введите новое имя в поле **Имя модели**.
3. Чтобы сохранить модель в другом месте, нажмите кнопку **Обзор** и укажите, где требуется сохранить модель.

4. Нажмите кнопку **ОК**.

Tekla Structures создает копию модели с новым именем, а исходная версия модели остается неизменной.

## Сохранение резервной копии

Можно создать резервную копию модели, объекты которой будут иметь те же GUID (глобальные уникальные идентификаторы), что и объекты исходной модели.

1. В меню **Файл** выберите **Сохранить как --> Сохранить и создать резервную копию**.

Tekla Structures сохраняет копию модели в папке . .

\TeklaStructuresModels\backup\<имя\_модели>\<дата-время>.

2. Если вам понадобится перейти к резервной копии и использовать ее вместо текущей модели, переместите резервную модель за выбранную дату в папку модели.

Можно либо заменить все содержимое папки текущей модели содержимым папки выбранной резервной копии, либо переименовать папку резервной копии (<дата-время>) в соответствии с именем исходной модели.

3. Изменить расположение папки резервных копий можно с помощью расширенного параметра XS\_MODEL\_BACKUP\_DIRECTORY.

---

**ПРИМ.** Для экономии пространства на диске папку XS\_MODEL\_BACKUP\_DIRECTORY можно сжать.

---

## Сохранение модели в виде шаблона

См. раздел Create model templates.

## Задание настроек автосохранения

Функция **Автосохранение** позволяет автоматически сохранять проделанную работу через заданные интервалы времени. Интервал автосохранения можно задать отдельно для модели и для чертежей. Файлы автосохранения имеют расширение .db1\_<пользователь>.

1. В меню **Файл** выберите **Настройки --> Параметры** и перейдите на страницу **Общие**.
2. В разделе **Автосохранение** задайте интервал автосохранения.

- a. В первом поле укажите, как часто Tekla Structures будет сохранять модель или чертеж.

Это число представляет собой количество команд, которые вы должны вызвать, прежде чем Tekla Structures сохранит модель или чертеж. Например, если создать несколько стальных балок без прерывания команды **Создать стальную балку**, это засчитывается как одна команда.

- b. Во втором поле введите количество чертежей, после создания которых Tekla Structures будет сохранять прделанную работу.

---

**ПРИМ.** Если значения интервала меньше 2, автосохранение отключается.

---

3. Нажмите кнопку **ОК**.

4. Задайте место сохранения файлов **Автосохранение**.

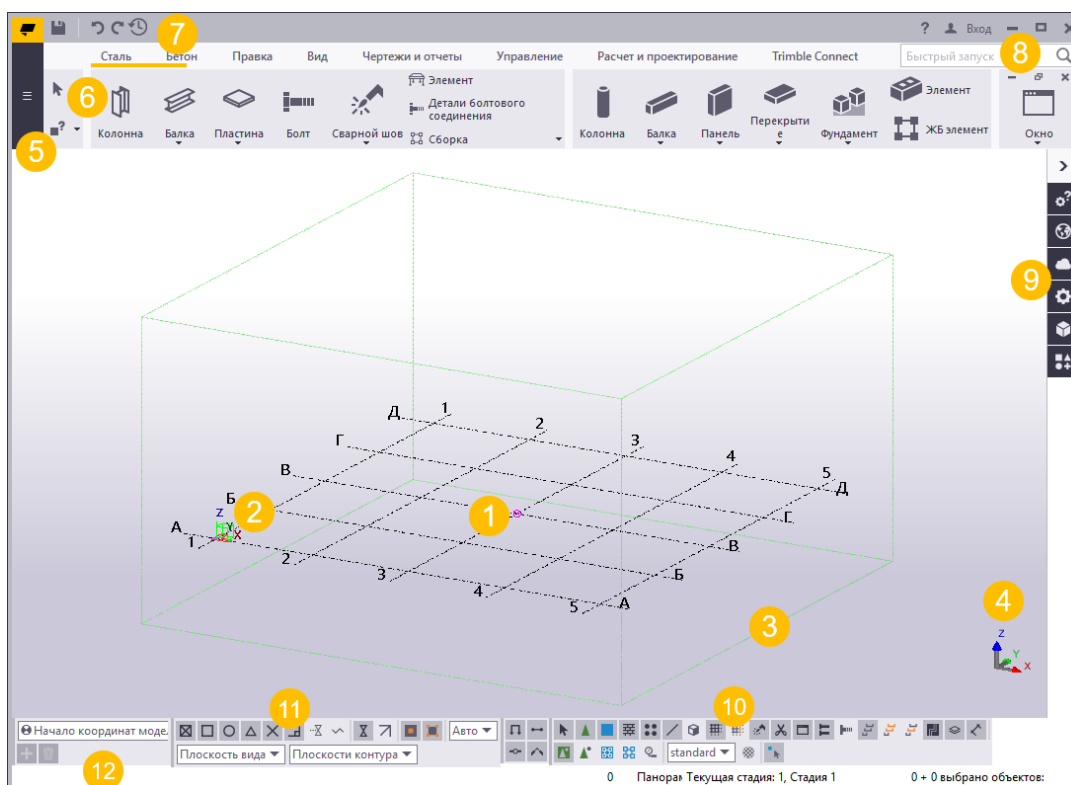
По умолчанию Tekla Structures сохраняет файлы автосохранения в папке `..\TeklaStructuresModels\autosave`. Задать другую папку можно с помощью расширенного параметра `XS_AUTOSAVE_DIRECTORY`.

5. Укажите, нужно ли сохранять старые файлы автосохранения.

По умолчанию Tekla Structures удаляет файлы автосохранения при закрытии модели в целях экономии дискового пространства. Чтобы файлы автосохранения не удалялись после закрытия Tekla Structures без сохранения модели, задайте расширенный параметр `XS_KEEP_AUTOSAVE_FILES_ON_EXIT_WHEN_NOT_SAVING`.

# 5 Знакомство с пользовательским интерфейсом

При открытии модели Tekla Structures появляется новое окно. По умолчанию пользовательский интерфейс выглядит примерно так:



**(1)** Это ваша модель Tekla Structures. Если вы начинаете работу над совершенно новым проектом, на этом этапе вы будете видеть только созданный по умолчанию вид модели и пустую сетку.



(2) Зеленый куб представляет глобальную систему координат и находится в глобальной точке начала координат ( $X=0$ ,  $Y=0$  и  $Z=0$ ).

(3) Параллелепипед вокруг сетки представляет рабочую область. На виде видны только детали, которые находятся в пределах этой области. Объекты за пределами рабочей области присутствуют в модели, однако они не видны. Вы можете уменьшать и увеличивать рабочую область в соответствии со своими потребностями. Также можно скрыть параллелепипед рабочей области.

(4) Значок координат с осями  $X$ ,  $Y$  и  $Z$  представляет локальную систему координат. Кроме того, он показывает направление модели.

(5) Меню **Файл** используется для управления моделями. Среди прочего, можно [сохранять модели \(стр 45\)](#), печатать чертежи, импортировать и экспортировать модели.

(6) На ленте содержатся все команды и другие функции, которые вы будете использовать при построении модели. Вы можете настроить ленту в соответствии со своими потребностями.

(7) По умолчанию на панели инструментов быстрого доступа находятся кнопки **Сохранить**, **Отменить**, **Повторить** и **История операций**.

(8) Если вам не удастся найти нужную команду или диалоговое окно, попробуйте найти их с помощью поля [Быстрый запуск \(стр 66\)](#).

(9) [Боковая панель \(стр 67\)](#) в правой части экрана служит для просмотра свойств объектов модели, добавления опорных моделей и компонентов, прикрепления облаков точек, использования пользовательского запроса или прямого доступа к Tekla Online services.

(10) Переключатели выбора управляют тем, какие объекты можно выбирать.

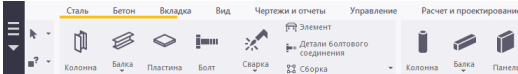
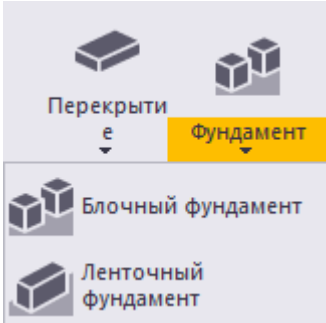
(11) Переключатели привязки определяют, какие местоположения можно указывать при создании объектов.

(12) При создании объектов в [строку состояния \(стр 76\)](#) выводятся инструкции о том, что делать дальше, и когда нужно указывать точки.

## 5.1 Как пользоваться лентой и командами на ленте

Все необходимые команды в Tekla Structures находятся на ленте. Команды сгруппированы в соответствии с их назначением. При необходимости можно изменить внешний вид ленты, а также настроить содержимое ленты. Все команды в Tekla Structures работают по одному и тому же принципу.

## Как пользоваться командами на ленте

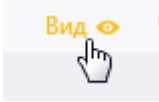

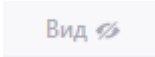

Задача	Действие
Найти команды	<p>Передвиньте ленту вправо или влево с помощью мыши или прокрутите ее, вращая колесико мыши.</p>  <p>Некоторые команды на самом деле представляют собой списки команд. Список открывается, если щелкнуть по названию команды:</p> 
Активировать необходимую команду	<p>Щелкните команду на ленте. Вызванная команда продолжает выполняться, пока вы не завершите ее или не вызовете другую команду.</p>
Проверить, какая команда необходима для той или иной задачи, если вы не уверены	<p>Задержите указатель мыши на команде.</p> <p>Появится небольшое окно — всплывающая подсказка. В подсказках приводятся дополнительные сведения о командах, а также примеры и советы. Например:</p> <div data-bbox="850 1615 1369 1854" style="border: 1px solid gray; padding: 5px;"> <p><b>Измерить расстояние (F)</b></p> <p>Измерение расстояния между любыми двумя точками. Используйте эту команду для измерения наклонных или параллельных расстояний. По умолчанию результат содержит значение расстояния и координаты. Следуйте инструкциям в строке состояния.</p> </div>

<b>Задача</b>	<b>Действие</b>
Получить более подробную справку по команде	Нажмите <b>CTRL+F1</b> при открытой всплывающей подсказке.  Чтобы включить или выключить подсказки, перейдите в меню <b>Файл</b> --> <b>Настройки</b> --> <b>Переключатели</b> , а затем установите или снимите флажок <b>Всплывающие подсказки</b> .
Завершить команду	Щелкните правой кнопкой мыши и выберите <b>Прервать</b> .  Также можно нажать <b>ESC</b> .
Повторно активировать последнюю команду	Нажмите <b>ВВОД</b> .

## Изменение внешнего вида ленты

Можно изменить порядок вкладок на ленте, выбрать способ их выравнивания и даже скрыть некоторые составляющие ленты, если они не нужны вам в текущем проекте. Например, если вы моделируете только стальные детали, можно временно скрыть вкладку **Бетон**.

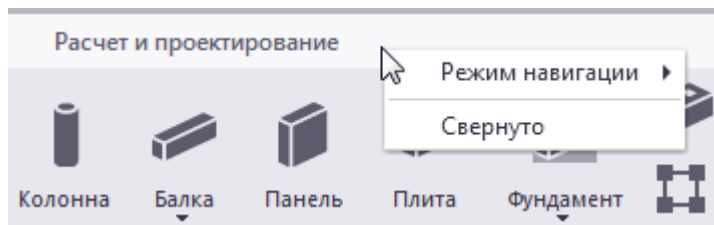
<b>Задача</b>	<b>Действие</b>
Изменить порядок вкладок на ленте	Перетащите заголовки вкладок на новые места.
Изменить способ выравнивания вкладок	Щелкните правой кнопкой мыши по верхней строке ленты, выберите <b>Режим навигации</b> , а затем выберите один из вариантов. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Не скрывать полосу прокрутки:</b> движение ленты при переключении между вкладками минимальное.</li> <li>• <b>По левому краю:</b> значки начинаются с левой стороны ленты.</li> <li>• <b>По табуляции:</b> значки начинаются с левой стороны текущей вкладки.</li> </ul>
Скрыть вкладки, которые не нужны в текущем проекте	1. Задержите указатель мыши на заголовке вкладки.

Задача	Действие
	<p>Рядом с заголовком вкладки появится небольшой значок глаза:</p>  <p>2. Щелкните значок глаза .</p> <p>Значок глаза меняет вид, а заголовок вкладки становится серым:</p>  <p>Вкладка <b>Вид</b> теперь скрыта из ленты. При прокручивании ленты скрытые вкладки выглядят следующим образом:</p>  <p>3. Чтобы снова отобразить скрытую вкладку, щелкните значок глаза еще раз.</p>

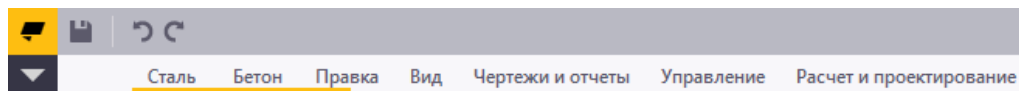
## Свертывание ленты

Ленту можно свернуть, чтобы освободить дополнительное пространство на экране. При свернутой ленте кнопки команд скрыты, но вкладки отображаются.

1. Щелкните правой кнопкой мыши по верхней строке ленты и выберите **Свернуто**.



Лента автоматически сворачивается, за счет чего свободное пространство на экране увеличивается:



2. Чтобы воспользоваться командами при свернутой ленте, щелкните заголовок какой-либо вкладки. Лента становится видимой, чтобы вы могли выбрать нужную команду.
3. Чтобы восстановить ленту, щелкните правой кнопкой мыши по верхней строке ленты и снова выберите **Свернуто**.

**См. также**

[Настройка ленты \(стр 53\)](#)

## 5.2 Настройка ленты

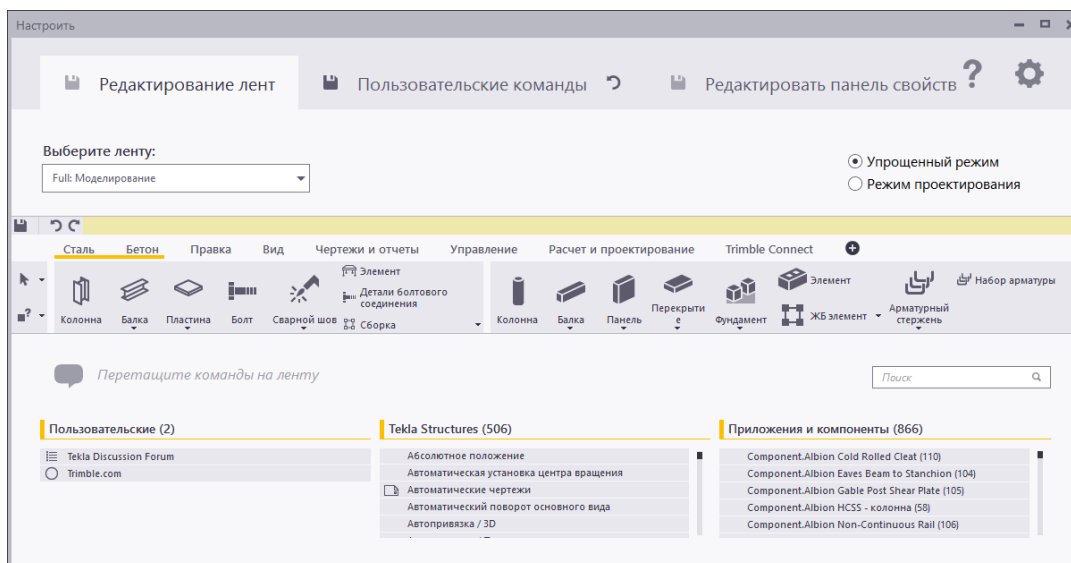
Вы можете настроить ленту в соответствии со своими потребностями. Можно, например, изменить размер и форму любой командной кнопки. Можно добавить пользовательские кнопки и назначить им команды. Кроме того, вы можете поместить на ленту часто используемые компоненты и расширения, чтобы вам было удобнее к ним обращаться.

Администраторы компании могут распространить настроенные ленты среди всех пользователей организации — точно так же, как настроенные компоновки панели свойств или настроенные вкладки.

Чтобы открыть средство пользовательской настройки, перейдите в меню **Файл --> Настройки --> Настроить --> Лента**.

В этом средстве предусмотрено два режима редактирования:

- **Упрощенный режим:** позволяет добавлять, перемещать командные кнопки и изменять их размер; добавлять, скрывать и редактировать вкладки; удалять командные кнопки и вкладки с ленты.
- **Режим проектирования:** позволяет выбирать, какое имя и значок используются для каждой командной кнопки; добавлять новые кнопки и назначать им команды; добавлять вертикальные и горизонтальные разделители.

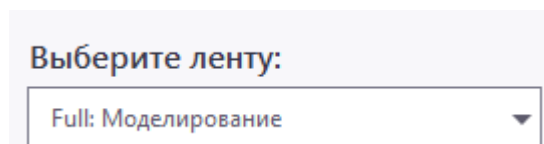


## Добавление командной кнопки

Добавлять командные кнопки можно просто путем перетаскивания команд на ленту или на **Панель инструментов быстрого доступа**.

1. Убедитесь, что **Упрощенный режим** включен.
2. В списке **Выберите ленту** выберите ленту, которую вы хотите настроить.

Например:



Настраивать можно только ленты, доступные в используемой конфигурации.

3. Найдите команду, которую вы хотите добавить.

Также можно добавлять компоненты, макросы и расширения. Содержимое списков можно фильтровать с помощью поля **Поиск**.

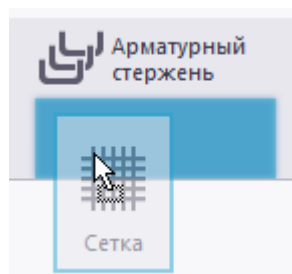
Например, введите `сетк`, чтобы найти команду **Создать арматурную сетку** и другие компоненты, связанные с сетками:



- **Пользовательские:** команды, созданные на вкладке **Пользовательские команды**.
- **Tekla Structures:** все команды Tekla Structures, доступные в этой конфигурации и в этом режиме.
- **Приложения и компоненты:** компоненты, макросы, плагины и расширения.

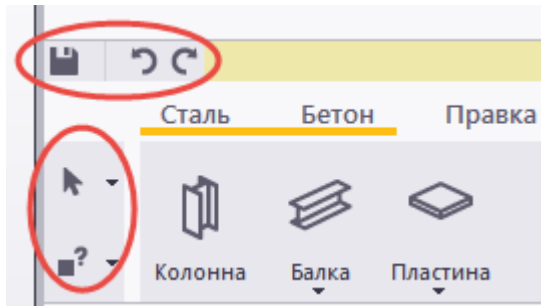
4. Перетащите команду на ленту.

Голубым цветом показано место, где будет вставлена командная кнопка. Например:



**ПРИМ.** Если навести указатель мыши на стрелку вниз, откроется список, куда можно перетащить команды. Список будет оставаться открытым, пока вы снова не щелкнете стрелку вниз.

Также можно перетаскивать команды на **Панель инструментов быстрого доступа**, которая находится над лентой, или в фиксированный контейнер слева от ленты:



## Удаление командной кнопки

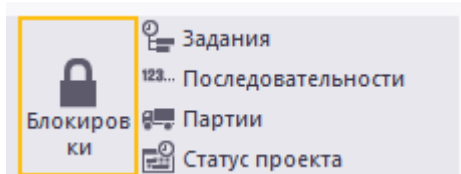
1. Выберите командную кнопку.
2. Нажмите клавишу **DELETE**.

## Перемещение командной кнопки

Командные кнопки можно переносить в другие места на ленте. Обратите внимание, что кнопки с раскрывающимися меню нельзя размещать друг под другом.

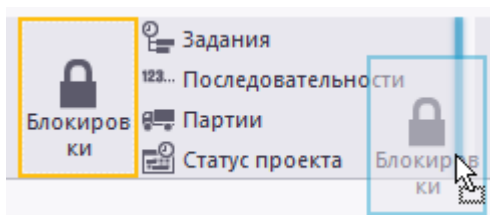
1. Выберите командную кнопку, которую требуется переместить.

Командная кнопка будет выделена:



2. Перетащите командную кнопку в новое место.

Голубым цветом показано место, где будет вставлена командная кнопка. Например:

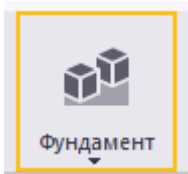


## Изменение размеров командной кнопки

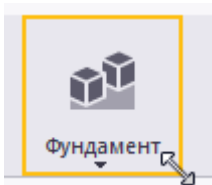
Размер существующих командных кнопок можно изменять.

1. Выберите командную кнопку, размер которой требуется изменить:

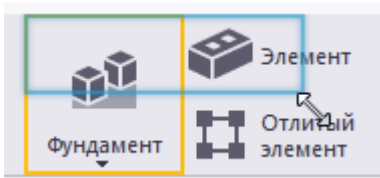




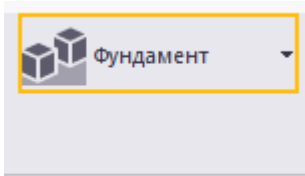
2. Наведите указатель мыши на любую сторону или угол командной кнопки, чтобы появилась белая стрелка:



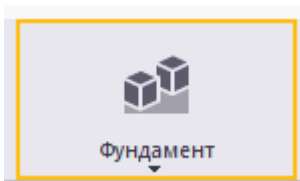
3. Перетащите стрелку, чтобы определить новый размер:



Размер командной кнопки изменится соответствующим образом. Остальные командные кнопки на ленте автоматически подвигаются, если необходимо.



4. Дважды щелкните командную кнопку, чтобы ее развернуть. Теперь командная кнопка полностью заполняет пустое пространство вокруг нее:







## Изменение внешнего вида командной кнопки

**Режим проектирования** позволяет изменить внешний вид любой командной кнопки.

1. Убедитесь, что **Режим проектирования** включен.

2. Выберите командную кнопку, которую требуется изменить.  
Отображаются текущие свойства командной кнопки.

Внешний вид	Имя	Значок
Команда	<input type="radio"/> Без текста	<input type="radio"/> Без значка
	<input checked="" type="radio"/> Краткое имя   Проверка на конфликты	<input checked="" type="radio"/> Большой значок   
	<input type="radio"/> Полное имя   Диспетчер проверки на конфликты	<input type="radio"/> Маленький значок   
	<input type="radio"/> Пользовательский   <input type="text"/>	<input type="radio"/> Галерея    Выбрать...
	<input type="radio"/> Пользовательский   <input type="text"/>	<input type="radio"/> Пользовательский    Обзор... <Пусто>

3. Чтобы изменить имя, выберите один из вариантов:
- **Без значка:** командная кнопка не имеет имени.
  - **Краткое имя:** используется предусмотренная по умолчанию короткая версия имени.
  - **Полное имя:** используется предусмотренная по умолчанию полная версия имени.
  - **Пользовательский:** позволяет ввести пользовательское имя для командной кнопки.
4. Чтобы изменить значок, выберите один из вариантов:
- a. **Без значка:** командная кнопка не имеет значка.
  - b. **Большой значок:** используется предусмотренный по умолчанию большой значок (32x32).
  - c. **Маленький значок:** используется предусмотренный по умолчанию маленький значок (16x16).
  - d. **Галерея:** позволяет выбрать значок из галереи значков Tekla Structures.
  - e. **Пользовательский:** позволяет задать пользовательский значок путем выбора подходящего файла изображения. Рекомендуемый размер — 32x32 пикселя для больших кнопок и 16x16 пикселей для маленьких кнопок. Если изображение отображается с неверным размером, проверьте разрешение файла изображения. Рекомендуемое разрешение — 96 DPI.

---

**СОВЕТ** При изменении командной кнопки с раскрывающимся меню параметры кнопки могут быть скрыты за этим меню. Прокрутите ленту вправо или влево, чтобы увидеть параметры.

---

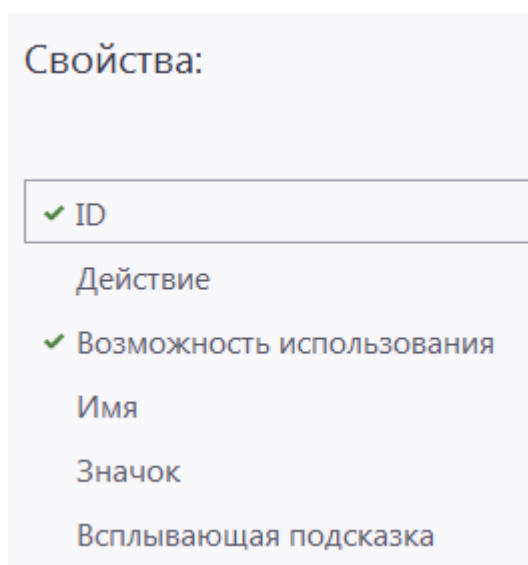
## Создание определенной пользователем команды

Вы можете создавать определенные пользователем команды и связывать их с любыми файлами или URL-адресами.

1. Перейдите на вкладку **Пользовательские команды**.
2. Нажмите кнопку **Добавить**.
3. Введите уникальный идентификатор для команды и нажмите кнопку **Создать**.

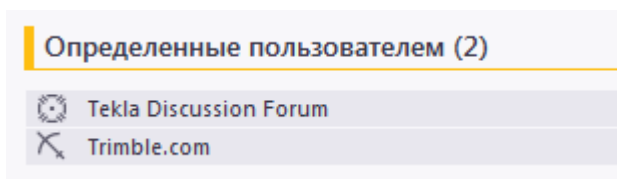
Например, предположим, что вы создаете ссылку на **Tekla Discussion Forum**. Введите в качестве идентификатора команды `OpenTeklaDiscussionForum`.

Появится новая страница с дополнительными свойствами.

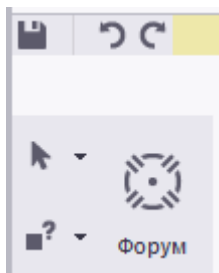


4. Щелкните **Действие** и задайте файл или URL-адрес. Например, введите `https://forum.tekla.com`.
5. Щелкните **Имя** и введите имя для команды. Это имя будет отображаться в пользовательском интерфейсе Tekla Structures. Можно задать два имени: полное имя и короткую версию. Например, введите `Tekla Discussion Forum` в качестве полного имени команды и `Форум` в качестве короткой версии.
6. Щелкните **Значок** и выберите подходящий значок из галереи значков Tekla Structures. Можно задать два значка: большой и маленький.
7. Щелкните **Всплывающая подсказка** и введите всплывающую подсказку для команды. Например, введите `Переход на Tekla Discussion Forum`.
8. Нажмите кнопку **Применить**, чтобы сохранить новую команду.
9. Перейдите на вкладку **Редактирование лент**.

Созданная вами команда присутствует в списке **Пользовательские** в левой части диалогового окна:



10. Перетащите команду на ленту:

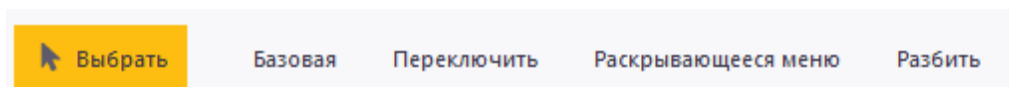


11. Чтобы изменить пользовательскую команду, перейдите в **Режим проектирования** и отредактируйте свойства команды точно так же, как для любой другой команды.

## Добавление пользовательской кнопки и назначение ей команды

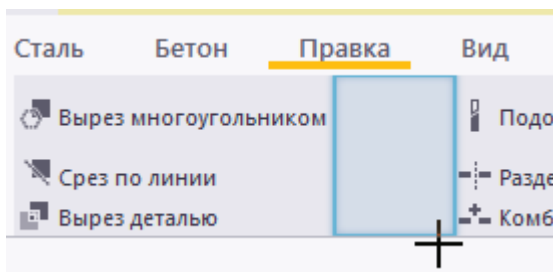
На ленту можно добавлять новые кнопки, кнопки с разделителями, кнопки-переключатели и кнопки с раскрывающимся меню. Все эти кнопки представляют собой пустые заполнители для команд. После создания новой кнопки вы сможете назначить ей команду.

1. Убедитесь, что **Режим проектирования** включен.
2. На вкладке **Редактирование лент** щелкните требуемый тип кнопки, чтобы выбрать его:

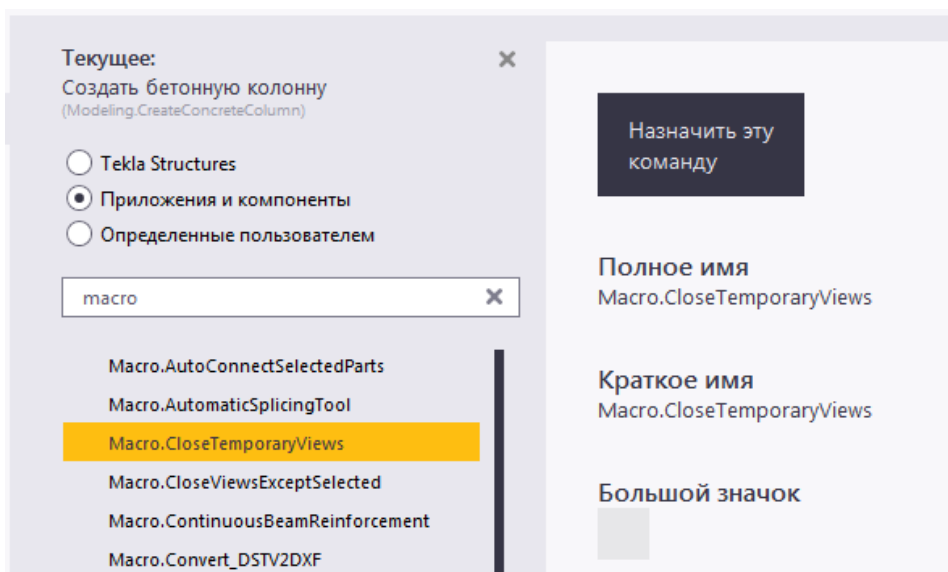


- **Базовая:** позволяет добавить кнопку для одной команды.
- **Переключатель:** позволяет добавить кнопку, которая включает или выключает тот или иной режим. С помощью этого типа кнопок можно добавить на ленту любой переключатель из меню **Файл --> Настройки --> Переключатели**.
- **Раскрывающееся меню:** позволяет добавить кнопку с раскрывающимся меню, т. е. с группой команд под кнопкой. Для кнопки можно задать имя и пользовательскую всплывающую подсказку.

- **Разбить:** позволяет добавить кнопку для одной команды плюс кнопку с раскрывающимся меню, т. е. с группой команд под кнопкой.
3. С помощью мыши нарисуйте прямоугольную область для новой кнопки.

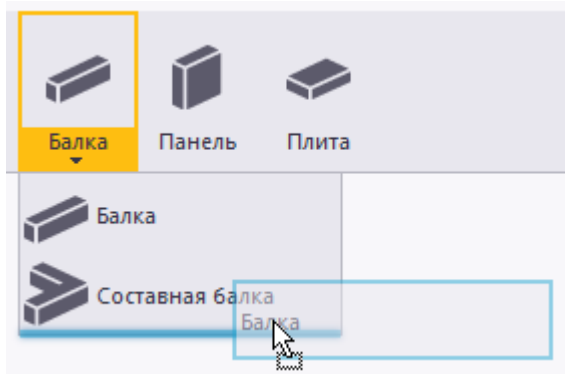


4. Чтобы назначить кнопке команду:
- Убедитесь, что новая кнопка выбрана.
  - На вкладке **Команда** найдите команду, которую вы хотите добавить.  
Содержимое списков можно фильтровать с помощью поля **Поиск**. Например:



- Нажмите кнопку **Назначить эту команду**. Команда будет назначена кнопке.
  - На вкладке **Внешний вид** измените имя и значок команды, если необходимо.
5. Чтобы добавить команды для кнопки с раскрывающимся меню:
- Вернитесь в **Упрощенный режим**.
  - Найдите нужные команды.

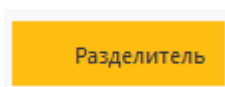
- с. Перетащите команды на кнопку с раскрывающимся меню. Если навести указатель мыши на стрелку вниз, откроется список, куда можно перетащить команды. Список будет оставаться открытым, пока вы снова не щелкнете стрелку вниз.



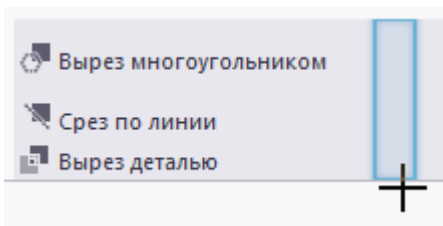
## Добавление разделителя

Можно добавлять вертикальные и горизонтальные разделители, чтобы разделить командные кнопки на ленте на группы.

1. Убедитесь, что **Режим проектирования** включен.
2. Нажмите кнопку **Разделитель**.



3. С помощью мыши нарисуйте вертикально ориентированную прямоугольную область.




В указанном вами месте появится вертикальный разделитель.

4. Убедитесь, что разделитель выбран.
5. При необходимости измените ориентацию и толщину разделителя.

## Добавление, скрытие и редактирование вкладок

Вы можете добавлять, перемещать и переименовывать вкладки ленты, выбирать способ их выравнивания, а также скрывать вкладки, если они

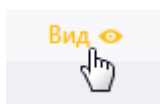
не нужны в вашем текущем проекте. Например, если вы моделируете только стальные детали, можно временно скрыть вкладку **Бетон**.

1. Убедитесь, что **Упрощенный режим** включен.
2. Чтобы добавить новую вкладку, щелкните знак плюса  в конце ряда вкладок.
3. Чтобы переименовать вкладку:
  - a. Щелкните заголовок вкладки правой кнопкой мыши и выберите **Переименовать....**
  - b. Введите новое имя.
  - c. Нажмите **Enter**, чтобы сохранить новое имя.
4. Чтобы изменить порядок вкладок на ленте, перетаскивайте заголовки вкладок.
5. Чтобы изменить способ выравнивания вкладок, нажмите кнопку



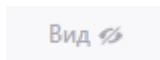
и выберите один из вариантов:

- **Не скрывать полосу прокрутки:** движение ленты при переключении между вкладками минимальное.
  - **По левому краю:** значки начинаются с левой стороны ленты.
  - **По табуляции:** значки начинаются с левой стороны текущей вкладки.
6. Чтобы скрыть вкладки, которые в текущем проекте не нужны:
    - a. Задержите указатель мыши на заголовке вкладки.  
Рядом с заголовком вкладки появится небольшой значок глаза:



- b. Нажмите значок глаза .

Значок глаза меняет вид, а заголовок вкладки становится серым:



Вкладка **Вид** теперь скрыта из ленты. При прокручивании ленты скрытые вкладки выглядят следующим образом:

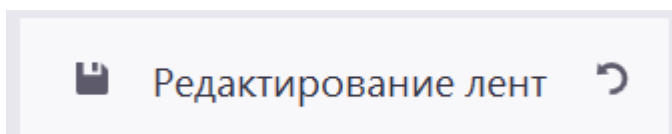


- c. Чтобы снова отобразить скрытую вкладку, нажмите значок глаза еще раз.
7. Чтобы удалить вкладку, выберите ее и нажмите **Delete**.

## Сохранение ленты

После внесения всех необходимых изменений сохраните настроенную ленту.

1. На вкладке **Редактирование лент** нажмите **Сохранить** кнопку .



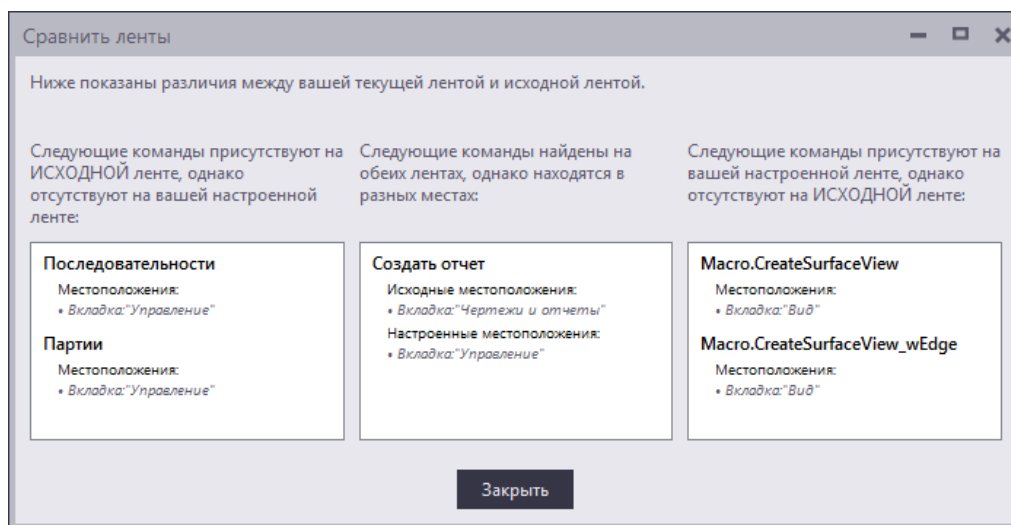
2. После возврата в Tekla Structures программа спросит, хотите ли вы загрузить новую ленту. Нажмите **Да**. Лента будет обновлена в соответствии с внесенными изменениями.

## Проверка изменений

Можно сравнить первоначальную ленту с изменениями, которые вы внесли. Вы можете проверить, что вы добавили и что удалили, а также что перенесли на другие вкладки.

1. Сохраните настроенную ленту, если вы еще этого не сделали.
2. Нажмите кнопку **Сравнить**.
3. В диалоговом окне **Сравнить ленты** проверьте внесенные изменения.

Например:





- **Первый список:** эти команды были удалены.
- **Второй список:** эти команды были перенесены в новое место.
- **Третий список:** эти команды были добавлены.

---

**ПРИМ.** Под **первоначальной лентой** понимается файл ленты из комплекта установки Tekla Structures для текущей конфигурации.

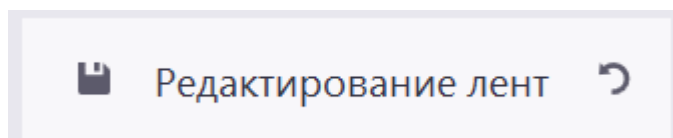
---

4. Если вы удалили команду и хотели бы вернуть ее обратно, перетащите ее из диалогового окна **Сравнить ленты** на ленту.
5. Закончив, нажмите кнопку **Заккрыть**.

## Резервное копирование и восстановление лент

Вы можете в любой момент восстановить стандартные ленты Tekla Structures. Прежде чем восстанавливать стандартные ленты, обязательно сохраните резервную копию настроенной ленты, потому что настройки будут удалены без возможности восстановления. Резервный файл можно использовать для возврата к настроенной ленте, чтобы скопировать настройки ленты на другой компьютер или чтобы поделиться настроенной лентой с коллегами.

1. Чтобы сохранить резервную копию настроенной ленты:
  - a. На вкладке **Редактирование лент** нажмите **Сохранить** кнопку

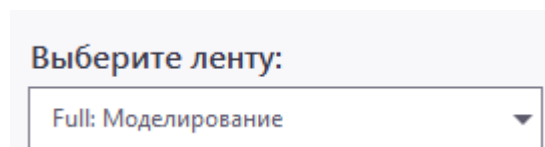


- b. Перейдите к папке `..\Users\<пользователь>\AppData\Local\Trimble\TeklaStructures\<версия>\UI\Ribbons`.
- c. Сделайте копию требуемого файла ленты и сохраните ее в другой папке.

Имена лент соответствуют конфигурациям Tekla Structures. Например, в конфигурации **Полный** файл ленты **Моделирование** называется `albl_up_Full--main_menu.xml`.

2. Чтобы восстановить стандартные ленты Tekla Structures:
  - a. В списке **Выберите ленту** выберите ленту, которую вы хотите восстановить.

Например:



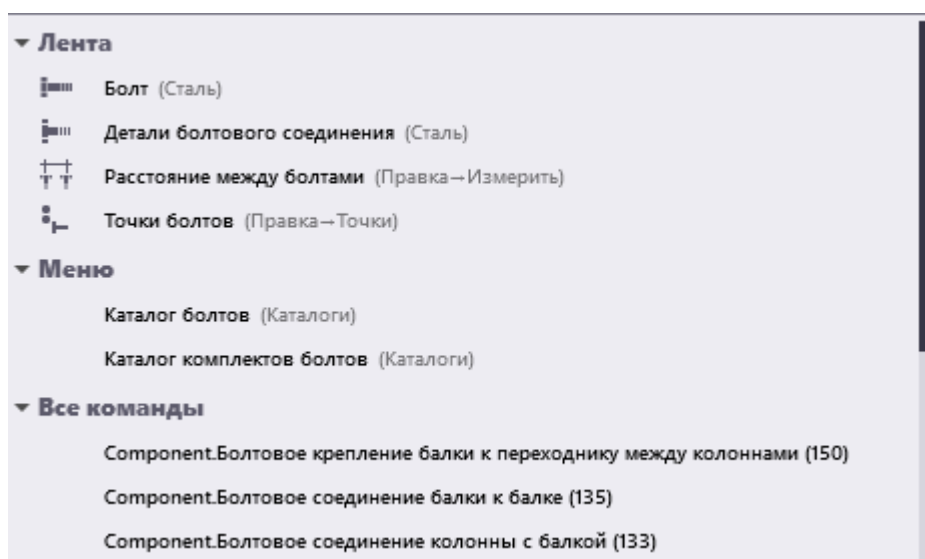
- b. Нажмите кнопку **Восстановить значения по умолчанию**. После этого будут использоваться стандартные ленты Tekla Structures.
3. Чтобы снова перейти к настроенной ленте:
  - a. Скопируйте файл резервной копии обратно в папку `..\Users\<пользователь>\AppData\Local\Trimble\TeklaStructures\<версия>\UI\Ribbons`.
  - b. После возврата в Tekla Structures программа спросит, хотите ли вы загрузить новую ленту. Нажмите **Да**. Лента будет обновлена в соответствии с внесенными изменениями.

### 5.3 Поиск команд, диалоговых окон и панелей инструментов с помощью поля «Быстрый запуск»

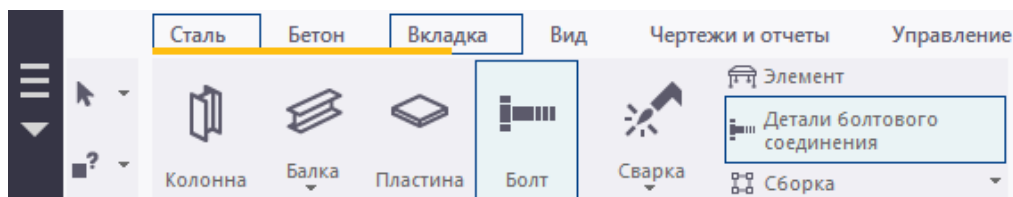
Поле **Быстрый запуск** в правом верхнем углу экрана служит для поиска команд, диалоговых окон, панелей инструментов и других функций. Сочетание клавиш для перехода в поле **Быстрый запуск** — **CTRL+Q**.



1. В поле **Быстрый запуск** введите слово для поиска. Например, введите `болт`, если ищете команды для работы с болтами.
2. Подождите, пока появится список результатов поиска. Например:



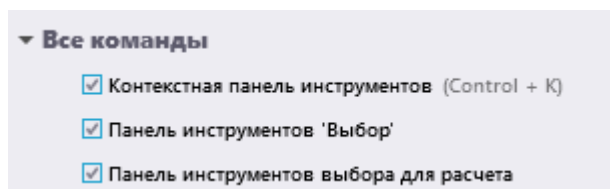
Tekla Structures выделяет команды на ленте или в меню **Файл**, чтобы вам было легче их найти. Например:



- Чтобы вызвать команду, щелкните ее название в списке результатов поиска.

Или нажмите клавишу **Enter**, чтобы немедленно выполнить первую команду в списке.


Перед названиями некоторых [базовых настроек \(стр 76\)](#) и панелей инструментов в результатах поиска присутствует флажок. Щелкните настройку, чтобы ее активировать, или панель инструментов, чтобы ее отобразить.













**СОВЕТ** Если список результатов поиска более не виден, нажмите сочетание клавиш **Ctrl+Пробел**, чтобы отобразить его повторно.



## 5.4 Как использовать боковую панель

Боковая панель в правой части экрана служит, например, для просмотра свойств объектов модели, а также для добавления опорных моделей и компонентов.

Цель	Действие
Открытие окна боковой панели	<p>Нажмите одну из кнопок на боковой панели, чтобы открыть окно боковой панели.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Нажмите кнопку , чтобы просмотреть свойства объекта модели с помощью инструмента Пользовательский запрос.</li> </ul>

Цель	Действие
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Нажмите кнопку , чтобы быстро перейти к различным сервисам Tekla Online services.</li> <li>• Нажмите кнопку , чтобы прикрепить к модели облака точек.</li> <li>• Нажмите кнопку , чтобы отобразить свойства объектов модели.</li> <li>• Нажмите кнопку , чтобы отобразить список опорных моделей.</li> <li>• Нажмите кнопку , чтобы отобразить каталог Приложения и компоненты.</li> </ul> <p>Когда вы нажимаете кнопку на боковой панели, окно боковой панели открывается и становится активным. Активным окнам боковой панели соответствуют кнопки желтого цвета .</p>
Заккрытие окна боковой панели	<p>Вы можете закрыть отдельное активное окно боковой панели или сразу несколько окон.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Нажмите активную кнопку на боковой панели, чтобы закрыть одно окно боковой панели.</li> <li>• Нажмите <b>CTRL + активную кнопку на боковой панели</b>, чтобы закрыть все остальные окна боковой панели, кроме выбранной боковой панели.</li> <li>• Нажмите кнопку  в окне боковой панели.</li> </ul>
Открытие или закрытие активных окон боковой панели	<p>Активным окнам боковой панели соответствуют кнопки желтого цвета .</p>

Цель	Действие
	<p>Нажмите стрелку  на боковой панели, чтобы открыть или закрыть сразу все активные окна боковой панели.</p>
<p>Одновременное открытие нескольких окон боковой панели</p>	<p>У вас может одновременно быть открыто несколько окон боковой панели.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Нажимайте кнопки на боковой панели, чтобы открыть столько окон боковой панели, сколько нужно. Активные окна боковой панели располагаются друг поверх друга.</li> </ul> <p>Изменить размеры окон боковой панели и изменить их порядок можно путем перетаскивания.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Также можно щелкнуть кнопку на боковой панели правой кнопкой мыши и выбрать <b>Открыть ниже</b>. Повторите это действие для каждой кнопки на боковой панели.</li> </ul>
<p>Перемещение окна боковой панели</p>	<p>Когда вы наводите указатель мыши на верхнюю часть окна боковой панели, верхняя часть окна становится желтого цвета.</p> <p>Захватите желтую верхнюю часть окна боковой панели и перетащите окно в новое место.</p> 
<p>Отстыковка или пристыковка окна боковой панели</p>	<p>Окна боковой панели могут быть плавающими или пристыкованными.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Чтобы отстыковать окно боковой панели и сделать его плавающим, щелкните кнопку на боковой панели правой кнопкой мыши и выберите <b>Затирка</b>.</li> <li>• Чтобы пристыковать окно боковой панели, щелкните активную кнопку на боковой панели правой кнопкой мыши и выберите <b>Прикрепить к боковой панели</b>.</li> </ul> <p>Также можно перетащить окно боковой панели обратно в область стыковки в правой части или внизу экрана.</p>

Цель	Действие
	<p>Область стыковки при этом становится желтого цвета.</p>  <p>Если отстыковать окно боковой панели и закрыть Tekla Structures, при следующем запуске Tekla Structures окно боковой панели откроется в отстыкованном положении.</p>
Изменение размера окна боковой панели	Чтобы изменить размер плавающего окна боковой панели, перетащите его границы.
Получение дополнительной справки по содержимому окна боковой панели	Нажмите кнопку  .


**СОВЕТ** Иногда окно боковой панели открывается на втором мониторе, который в данный момент не подключен к компьютеру. Чтобы вернуть окно боковой панели на основной монитор, щелкните на кнопке боковой панели правой кнопкой мыши и выберите **Прикрепить к боковой панели**.

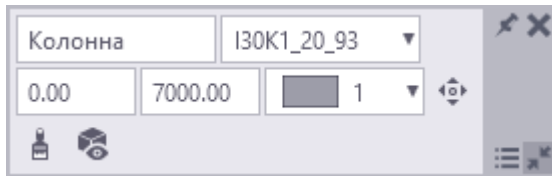
**См. также**

[Знакомство с пользовательским интерфейсом \(стр 48\)](#)

## 5.5 Как пользоваться контекстной панелью инструментов

Когда вы щелкаете объект в модели или на чертеже, рядом с указателем

мыши появляется символ контекстной панели инструментов . Щелкните этот символ, чтобы открыть контекстную панель инструментов. С помощью контекстной панели инструментов можно быстро просмотреть и изменить некоторые базовые свойства объекта, вида, сетки и т. п.



Если выбрано несколько объектов, на контекстной панели инструментов отображается текст **Разные** для всех свойств, значения которых отличаются.

## Как изменить свойства объекта с помощью контекстной панели инструментов

Изменения, вносимые на контекстной панели инструментов, сразу же применяются к модели или чертежу.

1. Щелкните объект в модели или на чертеже.  
Рядом с указателем мыши появляется контекстная панель инструментов.
2. Измените свойства объекта на контекстной панели инструментов.  
Изменения применяются.

---

**СОВЕТ** Для перемещения между кнопками свойств и команд на контекстной панели инструментов нажимайте клавишу **TAB**.

---

## Отображение или скрытие контекстной панели инструментов

Можно указать, должна ли контекстная панель инструментов отображаться в Tekla Structures.

1. В меню **Файл** выберите **Настройки**.
2. В области **Переключатели** установите или снимите флажок **Контекстная панель инструментов**.  
Отобразить или скрыть контекстную панель инструментов также можно с помощью сочетания клавиш **CTRL+L**.

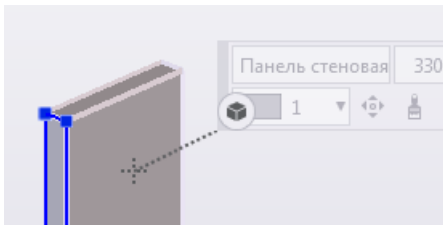
## Определение положения контекстной панели инструментов

Можно определить положение контекстной панели инструментов относительно опорной точки объекта.

1. Выберите объект.

2. Удерживая клавишу **Ctrl**, нажмите контекстную панель инструментов левой кнопкой мыши.



Пунктирная линия отображается между контекстной панелью инструментов и объектом.



3. Перетащите контекстную панель инструментов в новое положение. Например, контекстную панель инструментов можно расположить слева от выбранного объекта.
4. Отпустите левую кнопку мыши. Контекстная панель инструментов теперь будет отображаться в указанном положении (например, слева от любого выбранного объекта).




### Закрепление контекстной панели инструментов

Положение контекстной панели инструментов можно зафиксировать, закрепив ее в определенном месте на экране. Например, можно сделать так, чтобы она отображалась в верхнем левом углу экрана. В зафиксированном состоянии положение контекстной панели инструментов не зависит от местонахождения соответствующей детали.

1. Перетащите контекстную панель инструментов в новое место.
2. Щелкните значок , чтобы закрепить контекстную панель инструментов в новом месте.  
Когда положение зафиксировано, значок закрепления меняется.
3. Чтобы отменить фиксацию, щелкните значок .

### Свертывание контекстной панели инструментов

Контекстную панель инструментов можно свернуть, чтобы она занимала меньше места на экране.

1. На контекстной панели инструментов щелкните . На контекстной панели инструментов появится значок .
2. Чтобы восстановить контекстную панель инструментов в ее исходном размере, щелкните  еще раз.




См. также

[Настройка контекстной панели инструментов \(стр 73\)](#)

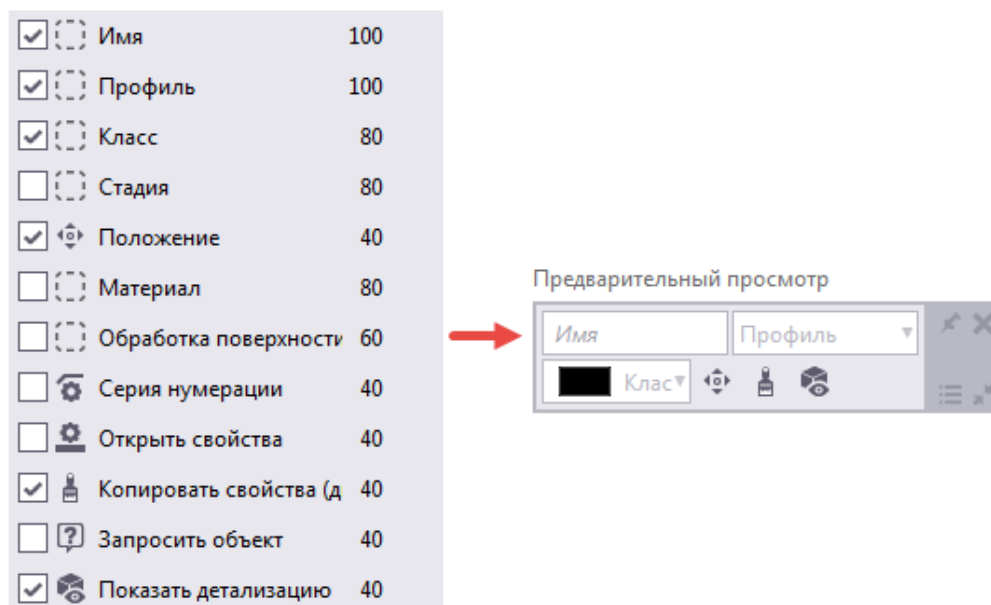
## 5.6 Настройка контекстной панели инструментов

Контекстную панель инструментов можно настроить, выбрав, какие элементы должны на ней отображаться. Также можно отрегулировать ширину элементов, добавить значки и дополнительные заголовки для элементов.

### Настройка контекстной панели инструментов

1. На контекстной панели инструментов щелкните .
2. Устанавливая и снимая флажки, укажите, какие элементы панели инструментов должны отображаться, а какие следует скрыть.

В области **Предварительный просмотр** можно видеть, как будет выглядеть панель инструментов. Например:





3. Чтобы изменить элементы панели инструментов:

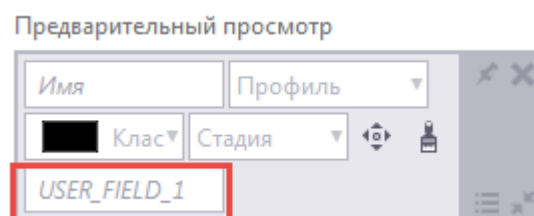
- а. Щелкните элемент панели инструментов.

Если элемент можно изменять, появится следующее поле:



- b. С помощью ползунка откорректируйте ширину элемента панели инструментов.
  - c. Чтобы добавить дополнительный заголовок, щелкните в текстовом поле и введите заголовок.
  - d. Чтобы добавить значок, щелкните  и выберите нужный значок из списка.
  - e. Чтобы удалить значок или заголовок, щелкните .
4. Чтобы добавить макросы и пользовательские атрибуты:
- a. Выберите в списке требуемый макрос или пользовательский атрибут.
  - b. Нажмите кнопку **Добавить**.


Tekla Structures добавляет макрос или пользовательский атрибут в список элементов панели инструментов и на изображение в области **Предварительный просмотр**. Например:



- c. Чтобы скрыть макрос или пользовательский атрибут, снимите соответствующий флажок, как описано в шаге 2.
5. Нажмите кнопку **ОК**, чтобы сохранить изменения.

## Создание пользовательских профилей для контекстных панелей инструментов


Можно создать несколько профилей для контекстных панелей инструментов. Каждый профиль будет содержать те же контекстные панели инструментов, но с разными настройками.

1. На контекстной панели инструментов щелкните .
2. Нажмите кнопку **Задать профили**.
3. Выберите в списке **Новый профиль**.
4. Введите имя для профиля.
5. Нажмите кнопку **Сохранить**.

6. Настройте контекстную панель инструментов.  
Например, удалите из контекстной панели инструментов какие-либо элементы.
7. Нажмите кнопку **ОК**, чтобы сохранить изменения.  
Пользовательский профиль с заданными настройками становится активным.
8. Чтобы сменить профиль на другой:
  - a. Нажмите кнопку **Задать профили**.
  - b. Выберите из списка другой профиль.
  - c. Измените значения параметров.
  - d. Нажмите кнопку **ОК**.  
Теперь активен этот пользовательский профиль.

## Резервное копирование и передача другим пользователям контекстных панелей инструментов

Рекомендуется сохранять резервные копии контекстных панелей инструментов с индивидуальной настройкой. Резервный файл можно использовать для копирования настроек на другой компьютер или для их передачи коллегам.

1. Сохраните контекстную панель инструментов в пользовательском профиле с именем, которое вы легко сможете узнать. (Например, `MyContextualToolbar`.)
2. Перейдите к папке `..\Users\<<пользователь>\AppData\Local\Trimble\TeklaStructures\<<версия>\ContextualToolbar\Profiles`.
3. Сделайте копию своей настроенной контекстной панели инструментов и сохраните ее в соответствующей папке на другом компьютере.
4. Чтобы открыть настроенную контекстную панель инструментов на другом компьютере:
  - a. На контекстной панели инструментов щелкните .
  - b. Нажмите кнопку **Задать профили**.
  - c. Выберите из списка нужный профиль. (Например, `MyContextualToolbar`, если на шаге 1 вы использовали это имя.)
  - d. Нажмите кнопку **ОК**. Ваши настройки теперь активны.

---

**ПРИМ.** Также можно поместить всю папку `ContextualToolbar` в папку компании или в папку `system`, которая находится внутри папки

используемой вами среды: ..\ProgramData\Tekla Structures\<версия>\Environments\<среда>\system.

---

## 5.7 Сообщения в строке состояния

*Строка состояния* — это область, расположенная внизу главного окна Tekla Structures. При работе с командами следуйте инструкциям в строке состояния. Например, при создании детали, в строке состояния появляются инструкции о том, что делать дальше, а также когда необходимо указывать точки.

**1**      **2 3**      **4**      **5**      **6**

---

Перетаскивание: активный    SD    0    Панора» Текущая стадия: 1      4 + 0 выбрано объектов:

1. Инструкции и сообщения об ошибках
2. Состояние инструментов **Интеллектуальный выбор (S)**, **Перетаскивание (D)** и **Ортогональный режим (O)**
3. Уровень в иерархии сборки или компонента (0–9)
4. Режим работы средней кнопки мыши (**Панорамирование** или **Прокрутка**)
5. Текущая стадия
6. Количество выбранных объектов и ручек

## 5.8 Базовые настройки в меню «Файл»

Переключатели в меню **Файл --> Настройки --> Переключатели** служат для управления некоторыми базовыми настройками моделирования и работы с чертежом.

Управлять переключателями также можно с помощью поля **Быстрый запуск**. Начните вводить название переключателя, например

интеллектуальный, и щелкните название переключателя в результатах поиска, чтобы активировать его.

Параметр	Описание
<b>Интеллектуальный выбор</b>	<p>Позволяет изменить принцип перетаскивания применительно к ручкам объектов.</p> <p>Когда флажок <b>установлен</b>, можно перетаскивать ручки объектов без предварительного их выбора.</p> <p>Когда флажок <b>снят</b>, перед перетаскиванием ручки необходимо выбирать.</p>
<b>Перетаскивание</b>	<p>Позволяет активировать или деактивировать перетаскивание.</p> <p>Когда флажок <b>установлен</b>, копировать или перемещать объекты можно путем перетаскивания.</p> <p>Когда флажок <b>снят</b>, использовать перетаскивание нельзя.</p>
<b>Панорамирование средней кнопкой</b>	<p>Позволяет изменить принцип работы панорамирования.</p> <p>Когда флажок <b>установлен</b>, перемещать модель можно с помощью средней кнопки мыши.</p> <p>Когда флажок <b>снят</b>, перемещать модель можно с помощью левой кнопки мыши.</p>
<b>Центрирование при масштабировании</b>	<p>Позволяет изменить принцип работы масштабирования.</p> <p>Когда флажок <b>установлен</b>, центральная точка вида при изменении масштаба остается в середине вида, вне зависимости от положения указателя мыши.</p> <p>Когда флажок <b>снят</b>, центральная точка при изменении масштаба определяется положением указателя мыши.</p>
<b>Автоматический поворот основного вида</b>	<p>Позволяет активировать или деактивировать автоматическое</p>

Параметр	Описание
	<p>вращение 3D-видов деталей и компонентов.</p> <p>Когда флажок <b>установлен</b>, при создании нового 3D-вида детали или компонента Tekla Structures один раз вращает созданный вид.</p> <p>Когда флажок <b>снят</b>, Tekla Structures не вращает вид.</p>
<b>Выбор пересечением</b>	<p>Позволяет изменить принцип работы выбора рамкой.</p> <p>Когда флажок <b>установлен</b>, выбираются все объекты, хотя бы частично попавшие в прямоугольную рамку, независимо от направления перетаскивания.</p> <p>Когда флажок <b>снят</b>, направление перетаскивания влияет на то, какие объекты выбираются.</p>
<b>Выделение при наведении указателя</b>	<p>Позволяет включить или выключить выделение объектов.</p> <p>Когда флажок <b>установлен</b>, Tekla Structures выделяет доступные для выбора объекты желтым цветом, когда вы наводите на них указатель мыши.</p> <p>Когда флажок <b>снят</b>, доступные для выбора объекты не выделяются.</p>
<b>Выбор по щелчку правой кнопкой мыши</b>	<p>Позволяет изменить принцип выбора объектов.</p> <p>Когда флажок <b>установлен</b>, выбирать объекты можно также правой кнопкой мыши. Одновременно с выбором объекта появляется связанное с ним контекстное меню.</p> <p>Когда флажок <b>снят</b>, выбирать объекты можно левой кнопкой мыши.</p>
<b>Автоматическая установка центра вращения</b>	<p>Позволяет изменить принцип задания точки зрения.</p> <p>Когда флажок <b>установлен</b>, точка зрения изменяется всякий раз,</p>

Параметр	Описание
	<p>когда вы щелкаете средней кнопкой мыши.</p> <p>Когда флажок <b>снят</b>, точка зрения остается в заданном положении.</p>
<b>Ортогональный режим</b>	<p>Позволяет активировать или деактивировать ортогональную привязку.</p> <p>Когда флажок <b>установлен</b>, Tekla Structures привязывается к ближайшей точке на плоскости, образующей прямую под ортогональным углом (0, 45, 90, 135, 180 и т. д. градусов). Указатель мыши автоматически привязывается к местоположениям через равные расстояния в выбранном направлении.</p> <p>Когда флажок <b>снят</b>, ортогональная привязка не используется.</p>
<b>Визуализация DirectX</b>	<p>Позволяет переключиться между визуализацией OpenGL и визуализацией DirectX.</p> <p>Когда флажок <b>установлен</b>, используется визуализация DirectX.</p> <p>Когда флажок <b>снят</b>, используется визуализация OpenGL.</p>
<b>Контекстная панель инструментов</b>	<p>Позволяет отобразить или скрыть <a href="#">контекстную панель инструментов (стр 70)</a>.</p> <p>Когда флажок <b>установлен</b>, при выборе объектов появляется контекстная панель инструментов.</p> <p>Когда флажок <b>снят</b>, контекстная панель инструментов не появляется.</p>
<b>Всплывающие подсказки</b>	<p>Позволяет отобразить или скрыть <a href="#">всплывающие подсказки (стр 49)</a>.</p> <p>Когда флажок <b>установлен</b>, при наведении указателя мыши на</p>

Параметр	Описание
	команду появляется небольшое окно с примерами и советами. Когда флажок <b>снят</b> , подсказки не отображаются.

Следующие настройки доступны только на чертежах:

Параметр	Описание
<b>Ширина линий принтера</b>	Позволяет отображать линии на цветных чертежах на экране с заданной толщиной. Когда флажок <b>установлен</b> , линии на цветных чертежах отображаются с заданной толщиной. Когда флажок <b>снят</b> , линии на цветных чертежах отображаются с толщиной, установленной по умолчанию.
<b>Фантомный контур</b>	Позволяет отображать скрытые объекты на чертежах в виде фантомных контуров на цветных чертежах. На чертежах в оттенках серого и черно-белых чертежах скрытые объекты не отображаются, даже если флажок <b>Фантомный контур</b> установлен. Когда флажок <b>установлен</b> , скрытые линии отображаются в виде фантомных контуров. Когда флажок <b>снят</b> , скрытые линии не отображаются.
<b>Символ ассоциативности</b>	Позволяет видеть, какие объекты чертежа являются ассоциативными и обновляются автоматически. Символы ассоциативности отображаются только при выборе объекта чертежа (например, размера). Объекты, не имеющие действительных ассоциативных связей, помечаются фантомным символом ассоциативности и вопросительным знаком.











Параметр	Описание
	<p>Когда флажок <b>установлен</b>, символы ассоциативности отображаются.</p> <p>Когда флажок <b>снят</b>, символы ассоциативности не отображаются.</p>

## 5.9 Значки на панели инструментов быстрого доступа

На панели инструментов быстрого доступа содержатся значки, соответствующие часто используемым командам. Эта панель инструментов находится в левом верхнем углу экрана.

При необходимости вы можете [настроить \(стр 53\)](#) панель инструментов быстрого доступа, добавив на нее желаемые команды.

Значок	Описание
	<a href="#">Сохранение (стр 45)</a> изменений в текущий файл модели.
	Отмена последней операции.
	Повтор ранее отмененных операций.
	<p>Открытие диалогового окна <b>История операций</b>. В этом диалоговом окне содержится список выполненных вами команд и внесенных изменений. С помощью списка вы можете отменить сразу несколько команд или изменений.</p> <p>Чтобы отменить команды, щелкните любую строку в списке. Все изменения, внесенные после выбранной команды, отменяются. Отмененные изменения в списке имеют темно-серый фон.</p> <p>Чтобы повторить ранее отмененные команды, щелкните любую строку с темно-серым фоном. Изменения, внесенные до выбранной команды, повторяются.</p> <p>Вы можете добавить закладки , чтобы пометить важные команды или операции. Позднее можно вернуться к этим командам или операциям, если внесенные в модель изменения не дали желаемых результатов.</p>

Значок	Описание
	<p>При отмене и повторе операций в списке создается иерархия. Иерархия показана стрелкой. Вы можете отменить или повторить команды в любой точке иерархии.</p> <p>Список очищается при</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• сохранении модели;</li> <li>• открытии или закрытии чертежа;</li> <li>• синхронизации Организатора с моделью;</li> <li>• считывании или записи изменений в модели с помощью Tekla Model Sharing;</li> <li>• использовании команд импорта CIS/2 или SDNF.</li> </ul>
	<p>Этот значок отображается при использовании Tekla Model Sharing.</p> <p>Считывание изменений, внесенных в модель другими пользователями, из службы совместного использования. Считываются только измененные данные.</p>
	<p>Этот значок отображается при использовании Tekla Model Sharing.</p> <p>Запись изменений, внесенных в модель вами, в службу совместного использования. Записываются только новые или измененные данные.</p>
	<p>Этот значок отображается при использовании Tekla Model Sharing.</p> <p>Отображение считанных изменений. После считывания отображается список изменений, внесенных в модель.</p>

**См. также**

[Знакомство с пользовательским интерфейсом \(стр 48\)](#)

## 5.10 Сочетания клавиш по умолчанию

В Tekla Structures предусмотрено множество сочетаний клавиш, которые позволяют ускорить рабочий процесс.

Если вы хотите изменить существующие по умолчанию сочетания клавиш, см. раздел [Настройка сочетаний клавиш \(стр 87\)](#).

## Распространенные команды

Команда	Сочетание клавиш
Справка	<b>F1</b>
Справка при открытой всплывающей подсказке	<b>CTRL+F1</b>
Открыть модель	<b>Ctrl+O</b>
Создать новую модель	<b>Ctrl+N</b>
Сохранить модель	<b>Ctrl+S</b>
Удалить	<b>Del</b>
Свойства	<b>Alt+Enter</b>
Отменить	<b>Ctrl+Z</b>
Повторить	<b>Ctrl+Y</b>
Отмена (прервать команду)	<b>Esc</b>
Повторить последнюю команду	<b>Enter</b>
Показать/скрыть контекстную панель инструментов	<b>CTRL+K</b>
Включить/выключить режим «Прямое изменение»	<b>CTRL+D</b>
Быстрый запуск	<b>CTRL+Q</b>
Расширенные параметры	<b>CTRL+E</b>
Каталог «Приложения и компоненты»	<b>CTRL+F</b>

## Режимы визуализации

Команда	Сочетание клавиш
Детали - каркас	<b>Ctrl+1</b>
Детали - прозрачное представление	<b>Ctrl+2</b>
Детали - в оттенках серого	<b>Ctrl+3</b>
Детали - визуализированные	<b>Ctrl+4</b>
Показать только выбранную деталь	<b>Ctrl+5</b>
Компоненты - каркас	<b>Shift+1</b>
Компоненты - прозрачное представление	<b>Shift+2</b>
Компоненты - в оттенках серого	<b>Shift+3</b>
Компоненты - визуализированные	<b>Shift+4</b>

<b>Команда</b>	<b>Сочетание клавиш</b>
Показать только выбранный компонент	<b>Shift+5</b>

## Выбор объектов

<b>Команда</b>	<b>Сочетание клавиш</b>
Включить/выключить выделение при наведении указателя	<b>H</b>
Переключатель выбора «Выбрать все»	<b>F2</b>
Переключатель выбора «Выбрать детали»	<b>F3</b>
Выбрать все	<b>Ctrl+A</b>
Выбор предыдущих объектов	<b>ALT+P</b>
Выбрать сборку	<b>Alt+объект</b>
Добавить в набор выбранных объектов	<b>Shift</b>
Переключить состояние выбрано/не выбрано	<b>Ctrl</b>
Фильтры выбора	<b>Ctrl+G</b>
Скрыть объект	<b>Shift+H</b>

## Привязка

<b>Команда</b>	<b>Сочетание клавиш</b>
Привязка к опорным линиям / точкам	<b>F4</b>
Привязка к линиям / точкам геометрии	<b>F5</b>
Привязка к ближайшим точкам	<b>F6</b>
Привязка к любому местоположению	<b>F7</b>
Ортогональный режим	<b>O</b>
Ввод относительных координат	<b>R</b>
Ввод абсолютных координат	<b>A</b>
Ввод глобальных координат	<b>G</b>
Привязка к следующему местоположению	<b>Tab</b>

Команда	Сочетание клавиш
Привязка к предыдущему местоположению	<b>Shift+Tab</b>
Зафиксировать координаты X, Y или Z	<b>X, Y или Z</b>

## Копирование и перемещение объектов

Команда	Сочетание клавиш
Копировать	<b>Ctrl+C</b>
Переместить	<b>Ctrl+M</b>
Перетаскивание	<b>D</b>
Интеллектуальный выбор	<b>S</b>

## Просмотр модели

Команда	Сочетание клавиш
Открыть список видов	<b>Ctrl+I</b>
3D/плоскостной вид	<b>Ctrl+P</b>
Переключение между видами	<b>CTRL + TAB</b>
Обновить окно	<b>CTRL+U</b>
Исходный масштаб	<b>Home</b>
Предыдущий масштаб	<b>End</b>
Увеличить масштаб	<b>Page Up</b>
Уменьшить масштаб	<b>Page Down</b>
Поворот с помощью мыши	<b>Ctrl+R</b>
Поворот с клавиатуры	<b>Ctrl+клавиши со стрелками</b> <b>Shift+клавиши со стрелками</b>
Задать точку поворота вида	<b>V</b>
Повернуть один раз	<b>Shift+R</b>
Вращать непрерывно	<b>Shift+T</b>
Панорамирование	<b>P</b>
Панорамирование средней кнопкой	<b>Shift+M</b>
Переместить вправо	<b>клавиши со стрелками</b>
Переместить влево	

Команда	Сочетание клавиш
Переместить вниз	
Переместить вверх	
Облет	<b>Shift+F</b>
Создать плоскость отсечения	<b>Shift+X</b>

## Проверка модели

Команда	Сочетание клавиш
Запросить объект	<b>Shift+I</b>
Измерить расстояние	<b>F</b>
Создать отчет	<b>Ctrl+B</b>

## Чертежи

Команда	Сочетание клавиш
Открыть <b>Список чертежей</b> в модели	<b>Ctrl+L</b>
Открыть <b>Список чертежей</b> в режиме работы с чертежом	<b>Ctrl+O</b>
Печать чертежей	<b>Shift+P</b>
Открыть следующий чертеж	<b>Ctrl+Page Down</b>
Открыть предыдущий чертеж	<b>Ctrl+Page Up</b>
Символ ассоциативности	<b>Shift+A</b>
Выбрать следующий цветовой режим чертежа	<b>B</b>
Фантомный контур	<b>Shift+G</b>
Добавить ортогональный размер	<b>G</b>
Добавить произвольный размер	<b>F</b>
Открыть любой чертеж после его создания	<b>Ctrl+Shift</b>
В <b>Списке чертежей</b> : открыть определенные пользователем атрибуты	<b>Alt+U</b>
В <b>Списке чертежей</b> : добавить в Каталог чертежей-прототипов	<b>Ctrl+M</b>
В <b>Списке чертежей</b> : Управление редакциями	<b>Ctrl+R</b>

Команда	Сочетание клавиш
В Каталоге чертежей-прототипов: выбрать все	<b>Ctrl+A</b>
В Каталоге чертежей-прототипов: создать чертежи всех деталей	<b>Alt+A</b>
В Каталоге чертежей-прототипов: создать чертежи	<b>Alt+C</b>
Задать начало координат ПСК	<b>U</b>
Задать ПСК по двум точкам	<b>Shift+U</b>
Переключить ориентацию	<b>Ctrl+T</b>
Сбросить на текущем виде	<b>Ctrl+1</b>
Сбросить на всех видах	<b>Ctrl+0</b>

## 5.11 Настройка сочетаний клавиш

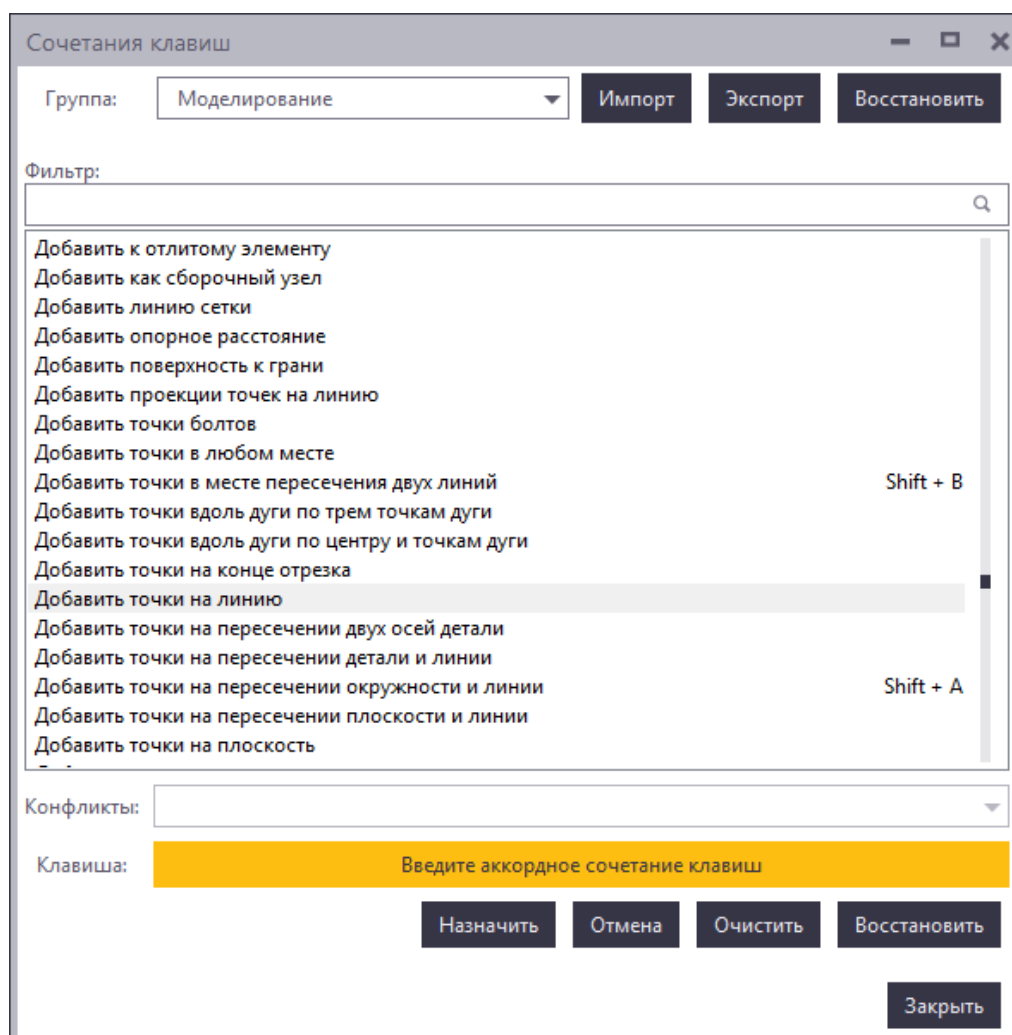
В диалоговом окне **Комбинации клавиш** можно просмотреть список всех сочетаний, доступных в Tekla Structures. Можно определить новые сочетания клавиши и удалить существующие. После индивидуальной настройки можно экспортировать комбинации клавиш и открыть их для совместного использования коллегами по работе.

### Задайте новые сочетания клавиш

Настроенные сочетания клавиш можно назначить любой команде, макросу или компоненту. При необходимости также можно изменить сочетания клавиш по умолчанию.

1. В меню **Файл** выберите **Настройки** --> **Сочетания клавиш**.

Откроется диалоговое окно **Сочетания клавиш**.



2. В списке **Группа** выберите группу сочетаний клавиш, которую вы хотите изменить.

Отобразится список команд и сочетаний клавиш.

3. Чтобы найти какую-либо команду или сочетание клавиш, введите соответствующий текст в поле **Фильтр**.

Например:

- Введите **сетка**, чтобы отобразить команды, имя которых содержит слово «сетка».
- Введите **+**, чтобы получить список сочетаний клавиш, состоящих из двух частей (например, **Ctrl+S**).
- Введите **,**, чтобы получить список сочетаний клавиш, состоящих из двух последовательных клавиш (например, **M, N**).

4. Выберите из списка команду.



5. Нажмите кнопку **Введите сочетание клавиш**.
6. На клавиатуре введите сочетание клавиш, которое вы хотели бы использовать.
7. Проверьте поле **Конфликты**, чтобы узнать, не назначено ли это сочетание клавиш другой команде.  
Если текущее сочетание клавиш уже используется, введите другое.

---

**ПРИМ.** Если вы переназначаете сочетание клавиш, которое уже используется, связь с предыдущей командой будет утрачена.

---

8. Нажмите кнопку **Назначить**, чтобы сохранить сочетание клавиш.

### **Очистите и переустановите сочетания клавиш**

Можно удалить любое существующее сочетание клавиш. Также можно сбросить все сочетания клавиш до настроек по умолчанию.

1. В меню **Файл** выберите **Настройки** --> **Сочетания клавиш**.
2. Чтобы удалить сочетание клавиш, выберите команду из списка и нажмите кнопку **Очистить**.
3. Чтобы сбросить все сочетания клавиш до [значений по умолчанию \(стр 82\)](#), нажмите кнопку **Восстановить**.

### **Экспорт сочетаний клавиш**

Можно экспортировать настроенные сочетания клавиш и совместно использовать их с коллегами по работе.

1. В меню **Файл** выберите **Настройки** --> **Сочетания клавиш**.
2. Нажмите кнопку **Экспорт**.
3. Введите имя файла и местоположение.
4. Нажмите **Сохранить**, чтобы экспортировать сочетания клавиш.
5. Для открытия доступа к своим сочетаниям клавиш для других пользователей отправьте им экспортированный файл.

### **Импорт сочетаний клавиш**




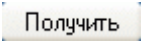


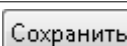


Можно импортировать сочетания клавиш из файла. Этот способ используется для импорта сочетаний клавиш из Tekla Structures 2016 или новее.

1. В меню **Файл** выберите **Настройки** --> **Сочетания клавиш**.

2. Нажмите кнопку **Импорт**.
3. Найдите файл с сочетаниями клавиш, которые требуется импортировать. Например, `..\Users\\AppData\Local\Trimble\TeklaStructures\2016\Settings\KeyboardShortcuts_4.xml`.
4. Нажмите на **Открыть** для импорта сочетаний клавиш.

## 5.12 Общие кнопки диалоговых окон

В следующей таблице приведены некоторые кнопки, которые присутствуют в большинстве диалоговых окон Tekla Structures.

Кнопка	Описание
	Сохраняет свойства, введенные в диалоговом окне, и закрывает диалоговое окно. Tekla Structures использует эти свойства при следующем создании объекта этого типа.
	Сохраняет свойства без закрытия диалогового окна. Tekla Structures использует эти свойства при следующем создании объекта этого типа.
	Изменяет выбранные объекты, используя текущие свойства в диалоговом окне.
	Заполняет поля диалогового окна свойствами выбранного объекта. Если выбрано несколько объектов, Tekla Structures берет свойства одного из них случайным образом.
	Устанавливает или снимает все флажки в диалоговом окне.
	Закрывает диалоговое окно без сохранения свойств и изменения объектов.
	Сохраняет свойства в файле, который выбран в списке.
	Загружает ранее сохраненные свойства в диалоговое окно. Tekla Structures также загружает свойства дочерних диалоговых окон, даже если они не открыты. Выберите имя файла свойств, который требуется использовать. Дополнительные сведения см. в разделе Save and load object properties.
	Сохраняет свойства под введенным в поле именем. При нажатии кнопки <b>Сохранить как</b> также обновляется

Кнопка	Описание
	<p>содержимое списка <b>Загрузить</b>. Это важно, если файлы добавляются или удаляются вручную.</p> <p>Tekla Structures сохраняет файлы свойств в папке модели, включая также свойства в дочерних диалоговых окнах.</p> <p>Дополнительные сведения см. в разделе Save and load object properties.</p>

## 5.13 Смена языка

Язык пользовательского интерфейса Tekla Structures можно в любой момент сменить.

1. В меню **Файл** выберите **Настройки --> Сменить язык**.
2. Выберите язык из списка.

Предусмотрены следующие варианты. Трехбуквенные коды языков, приведенные в скобках, используются в именах некоторых языкозависимых файлов и папок.

- Китайский – упрощенный (chs)
- Китайский – традиционный (cht)
- Чешский (csy)
- Голландский (nld)
- Английский (enu)
- Французский (fra)
- Немецкий (deu)
- Венгерский (hun)
- Итальянский (ita)
- Японский (jpn)
- Корейский (kor)
- Польский (plk)
- Португальский (ptg)
- Португальский – Бразилия (ptb)
- Русский (rus)
- Испанский (esp)

3. Нажмите кнопку **ОК**.
4. Перезапустите Tekla Structures, чтобы изменения вступили в силу.

## 5.14 Создание снимков

Снимок — это изображение модели или вида чертежа. Снимки можно использовать в плакатах, брошюрах и других материалах в качестве иллюстраций проектов, выполненных с помощью Tekla Structures.

По умолчанию снимки сохраняются в папке `\screenshots` внутри папки текущей модели с именем `snap_xx.png`.

### Создание снимка модели

Можно получать снимки видов моделей.

1. Откройте модель и откорректируйте вид модели в соответствии со своими потребностями.

Например, скройте параллелепипед рабочей области, если он не должен присутствовать на снимке.

2. На вкладке **Вид** выберите  **Снимок экрана** --> **Снимок экрана**.

3. Если видов модели несколько, нажмите кнопку **Указать вид** и выберите вид, снимок которого требуется сделать.

4. Чтобы изменить настройки, нажмите кнопку **Параметры**.

- a. Задайте ширину, высоту и разрешение (DPI) снимка.

- b. Нажмите кнопку **ОК**, чтобы сохранить изменения.

5. Задайте имя и место сохранения снимка.

- a. Выберите **Печать в файл** и введите информативное имя для снимка в поле **Имя файла**.

Также можно изменить весь путь к файлу. Если это не требуется, можно оставить предусмотренные по умолчанию значения пути и имени файла.

6. Установите флажок **Показать в сторонней программе**, чтобы открыть снимок экрана в приложении, сопоставленном данному типу файлов.

7. Нажмите кнопку **Захватить**.

### Создание снимка чертежа

Снимок чертежа — это изображение открытого чертежа, с границами или без них.


1. Откройте чертеж и откорректируйте вид чертежа в соответствии со своими потребностями.

Например, удалите ненужные метки или размеры и скройте ненужные детали.

2. На вкладке **Виды** выберите  **Снимок экрана** --> **Снимок экрана** .
3. Выполните одно из следующих действий:
  - Выберите **Вид**, чтобы сделать снимок открытого чертежа с границами окна.
  - Выберите **Вид без рамки**, чтобы сделать снимок открытого чертежа без границ окна.
4. Под автоматически выбранным переключателем **Печать в файл** введите информативное имя для снимка экрана в поле **Имя файла**.  
Также можно изменить весь путь к файлу. Если это не требуется, можно оставить предусмотренные по умолчанию значения пути и имени файла.
5. Установите флажок **Показать в сторонней программе**, чтобы открыть снимок экрана в приложении, сопоставленном данному типу файлов.
6. Нажмите кнопку **Захватить**.

## Сохранение снимка в формате растрового изображения

По умолчанию снимки сохраняются в виде файлов формата Portable Network Graphics (.png). Также можно сохранить снимок в растровом формате (.bmp) и использовать его, например, в качестве эскиза пользовательского компонента.

1. На вкладке **Виды** выберите  **Снимок экрана** --> **Снимок экрана** .
2. Выберите **Поместить в буфер обмена**.
3. Нажмите кнопку **Захватить**.
4. Вставьте снимок в графический редактор и сохраните его в формате .bmp.

---

**ПРИМ.** Программа, в которой будет открываться снимок, может иметь ограничение на количество пикселей.

---

## Настройки снимков

Для просмотра и изменения настроек, связанных с созданием снимков, служит диалоговое окно **Снимок экрана**.

На видах модели и на чертежах предусмотрены следующие параметры.

Вариант	Описание
<b>Имя вида</b>	Отображение имени выбранного вида.
<b>Вид</b>	В снимок включается содержимое вида и границы окна. Этот параметр недоступен на видах модели.
<b>Вид без рамки</b>	В снимок включается только содержимое вида. Этот параметр недоступен на видах модели.
<b>Визуализированный вид</b>	Создание снимков с высоким разрешением из видов модели. Кнопка <b>Параметры</b> служит для вызова диалогового окна <b>Параметры снимка экрана</b> . Этот параметр недоступен на чертежах.
<b>Поместить в буфер обмена</b>	Помещение снимка в буфер обмена. Этот параметр недоступен на чертежах.
<b>Печать в файл</b>	Сохранение снимка в файл.

Следующие параметры снимка доступны только на видах модели:

Вариант	Описание
<b>Окончательная ширина</b>	Ширина снимка. Единицы измерения зависят от настроек в меню <b>Файл --&gt; Настройки --&gt; Параметры --&gt; Единицы и десятичные разряды</b> .
<b>Окончательная высота</b>	Высота снимка. Единицы измерения зависят от настроек в меню <b>Файл --&gt; Настройки --&gt; Параметры --&gt;</b>

Вариант	Описание
	<b>Единицы и десятичные разряды .</b>
<b>DPI</b>	Разрешение снимка в DPI (точка на дюйм). На разрешение существуют ограничения. Изменить разрешение (DPI) можно в графическом редакторе.
<b>Белый фон</b>	Использование белого фона.
<b>Плавные линии</b>	Использование плавных линий для уменьшения неровности кромок.
<b>Ширина линии</b>	Задание ширины линии.

# 6 Обращение в службу поддержки Tekla Structures (инструмент «Поддержка»)

Инструмент «Поддержка» позволяет напрямую обратиться в службу поддержки Tekla Structures. С его помощью вы можете объединить модель, связанные с ней файлы и другую необходимую информацию в запрос на поддержку и отправить этот запрос службе поддержки Tekla Structures по защищенному каналу.

Инструмент «Поддержка»:

- Автоматически определяет открытую модель и включает все файлы (или выбранные файлы) из папки модели в качестве вложений в ваш запрос. Также в запрос включаются некоторые журналы и файлы из других папок, например журнал обратной связи, журналы Tekla Structures и файлы пользовательских атрибутов.
- Автоматически собирает информацию о приложении и системе.
- Отправляет описание проблемы, вложенную модель, вложенные файлы и всю остальную собранную информацию в службу поддержки Tekla Structures.

---

#### **ПРИМ. Конфиденциальность информации**

Все отправленные вами файлы считаются конфиденциальными. Доступ к этим файлам будет иметь только получатель.

---



## 6.1 Создание запроса на поддержку

1. В меню **Файл** выберите **Справка --> Обратиться в службу поддержки Tekla** .  

Если у вас проблемы с открытием Tekla Structures, вы можете запустить инструмент «Поддержка» через меню **Пуск** (или **начальный экран**). Выберите пункт **Support tool**.
2. Войдите в систему, используя свою учетную запись [Trimble Identity](#).  

В открывшемся окне инструмента «Поддержка» автоматически подставлена информация о пользователе, приложении и версии Tekla Structures. Ваше имя и фамилия, адрес электронной почты, название компании, а также адрес электронной почты службы поддержки считываются из вашего профиля Trimble Identity.

Можно перейти к другой учетной записи, нажав кнопку **Сменить пользователя**.
3. Выберите категорию из списка predefined categories или выберите **Другое** и введите категорию.
4. Введите описание проблемы.
5. Нажмите кнопку **Далее**.
6. Выберите, что вложить в запрос. Для каждого файла указаны имя файла, группа файлов, размер и местоположение файла.
  - Установите флажок **Все** или выберите конкретные файлы из списка **Выбор файлов**.
  - Если вы хотите отправить вложения, которых нет в списке **Выбор файлов**, нажмите кнопку **Добавить дополнительные файлы** и найдите эти файлы.
  - Для добавления аварийных дампов нажмите кнопку **Добавить аварийные дампы**.
7. Нажмите кнопку **Далее**.  

Инструмент «Поддержка» создает пакет и отображает суммарный размер вложений. Вы также можете проверить информацию о приложении и операционной системе, прежде чем завершить создание обращения в службу поддержки.
8. Нажмите кнопку **Создать обращение**, чтобы отправить свое обращение в службу поддержки Tekla Structures.

По завершении отправки вы получите уведомление на свой адрес электронной почты. После успешной отправки вам будет автоматически отправлено сообщение с подтверждением, и служба поддержки Tekla Structures займется решением вашей проблемы.



# Индекс

.....	14
Автоматическая обратная связь от пользователей .....	36
запуск Tekla Structures.....	32
переключатели переключатели в меню «Файл».....	76

<b>З</b>	
3D-модели.....	38

<b>Т</b>	
Tekla Structures пользовательский интерфейс.....	48

<b>Б</b>	
Быстрый запуск.....	66

<b>а</b>	
автоматическая установка центра вращения.....	76
автоматический поворот основного вида .....	76
автосохранение.....	45
активация лицензии.....	26

<b>б</b>	
боковая панель tekla online.....	67
облака точек.....	67
опорные модели.....	67
пользовательский запрос.....	67

приложения и компоненты.....	67
свойства объектов.....	67
боковые панели .....	67
быстрый набор, см. сочетания клавиш....	82,87

<b>В</b>	
визуализация DirectX.....	76
вкладки.....	49,53
возврат заимствованные лицензии.....	30
всплывающие подсказки.....	49
выбор пересечением.....	76
выбор по щелчку правой кнопкой мыши .....	76
выделение при наведении указателя....	76
выравнивание по вкладке.....	49
выравнивание по левому краю.....	49

<b>Д</b>	
диалоговые окна основные кнопки.....	90
поиск.....	66
добавление командные кнопки.....	53

<b>З</b>	
заимствование лицензии.....	30
записать.....	81
запрос на поддержку создание.....	96
запросы.....	76
запуск Tekla Structures License Borrow Tool...	29

## И

изменение размера	
командные кнопки.....	53
изображение-эскиз.....	41
изображения	
изображение-эскиз модели.....	41
импорт	
сочетания клавиш.....	87
инструмент «Поддержка».....	96
интеллектуальный выбор.....	76
история операций.....	81

## К

кнопки	
основные кнопки.....	90
команды	
завершение.....	49
использование.....	49
назначение.....	53
настройка.....	53
определенные пользователем.....	53
повторная активация.....	49
поиск.....	66
контекстная панель инструментов.....	70
настройка.....	73
конфигурации.....	32,35
копирование	
модели.....	45

## Л

лента	
изменение внешнего вида.....	49
свертывание.....	49
скрытие.....	49
ленты	
восстановление.....	53
настройка.....	53
резервное копирование.....	53
лицензии	
активация.....	26
возврат заимствованных.....	30
заимствование.....	30
когда заимствовать.....	28
настройка заимствования лицензий	29

процедура заимствования.....	28
сохранение сертификата полномочий	
.....	25

## М

масштабирование с заданием центра...	76
меню «Файл»	
переключатели.....	76
многопользовательский и	
однопользовательский.....	40
модели	
изображение-эскиз.....	41
о 3D-моделях.....	38
резервное копирование.....	45
создание.....	40
сохранение.....	45

## Н

назначение	
команды.....	53
настройка Tekla Structures.....	32,35
пустой проект.....	34
настройка проекта	
редактирование свойств проекта.....	42
настройка	
команды.....	53
контекстная панель инструментов...	73
ленты.....	53
сочетания клавиш.....	87
настройки	
параметры снимков.....	92
начало работы.....	48

## О

обратиться в службу поддержки.....	96
обратная связь	
отправка отзывов в Tekla.....	36
однопользовательский и	
многопользовательский.....	40
окно боковой панели.....	67
определенные пользователем	
команды.....	53
ортогональный режим.....	76

основы.....	48
открытие	
модели.....	39
отменить.....	81

## п

панели инструментов	
контекстная панель инструментов...	70
поиск.....	66
панель инструментов быстрого доступа	81
панель свойств.....	49
панорамирование средней кнопкой.....	76
перемещение	
командные кнопки.....	53
перетаскивание.....	76
повторить.....	81
поддержка Tekla Structures	
как связаться.....	96
создание запроса на поддержку.....	96
подключение	
Tekla Structures к серверу лицензий..	27
поиск	
команд, диалоговых окон и панелей	
инструментов.....	66
показать считанные изменения.....	81
пользовательский интерфейс.....	48
языки.....	91
прерывание.....	49
пустой проект.....	34

## р

режим навигации.....	49
резервное копирование	
ленты.....	53
модели.....	45
роли.....	32,35

## с

свертывание ленты.....	49
свойства	
свойства проекта.....	42
сервер лицензий	

начало использования.....	24
подключение Tekla Structures.....	27
уведомление об активации лицензий	
.....	26
установка.....	25
сертификат полномочий	
сохранение.....	25
символ ассоциативности.....	76
скрытие	
вкладки ленты.....	49
лента.....	49
снимки	
настройки.....	92
создание.....	92
создание	
3D-модели.....	38
модели.....	40
снимки.....	92
сохранение.....	45
модели.....	45
сохранить.....	81
сохранить как.....	45
сочетания клавиш.....	82,87
сравнение	
ленты.....	53
среды.....	32,35
строка состояния.....	76
считать.....	81

## у

уведомление сервера лицензий.....	26
установка Tekla Structures	
пакеты обновлений.....	15
папки установки.....	18
параметры реестра.....	23
предварительные условия.....	17
программное обеспечение.....	23
разделы реестра.....	23
служебные выпуски.....	15
среды.....	23
установка	
сервер лицензий.....	25

## ф

фантомный контур.....	76
-----------------------	----

## **Ш**

ширина линий принтера.....76

## **Э**

экранные снимки, см. снимки..... 92

экспорт

    сочетания клавиш.....87

## **Я**

языки

    смена языка..... 91